

VASSMYRA.NO			
Periode Uke	Tema	Kompetansemål	Læringsmål
34-39	Statistikk <ul style="list-style-type: none"> • sentralmål og spredningsmål • frekvens og relativ frekvens • diagrammer • store datasett • diskusjon av sentralmål • diskusjon av diagrammer 	<ul style="list-style-type: none"> • tolke og kritisk vurdere statistiske framstillinger i mediene og lokalsamfunnet • finne og diskutere sentralmål og spredningsmål i reelle datasett • utforske og argumentere for hvordan framstillinger av tall og data kan brukes for å fremme ulike synspunkter 	MÅL <ul style="list-style-type: none"> • å kunne beregne sentralmål og spredningsmål på store og små datasett • å lage og forklare diagrammer • å se sammenhenger mellom reelle situasjoner og statistiske framstillinger
40	Høstferie		
41-43	Mønstre <ul style="list-style-type: none"> • repeterende og voksende mønstre • algebraisk beskrivelse av mønstre • aritmetiske tallfølger • geometriske tallfølger • andre tallfølger 	<ul style="list-style-type: none"> • beskrive, forklare og presentere strukturer og utviklinger i geometriske mønstre og i tallmønstre 	MÅL <ul style="list-style-type: none"> • å forstå utviklingen i et geometrisk mønster • å kunne beskrive mønsterutviklingen algebraisk • å se sammenhengen mellom mønstre og tallfølger

44-51	Plangeometri <ul style="list-style-type: none"> • geometriske begreper • vinkler og vinkelsummer • omkrets og areal • rektangler og kvadrater • parallelogram og rombe • trapes • trekanter • spesielle trekanter sirkelen	<ul style="list-style-type: none"> • utforske egenskapene ved ulike polygoner og forklare begrepene formlikhet og kongruens • utforske og argumentere for hvordan det å endre forutsetninger i geometriske problemstillinger påvirker løsninger 	MÅL <ul style="list-style-type: none"> • å bli kjent med de matematiske begrepene innenfor geometri • å kunne beregne omkrets og areal på todimensjonale figurer • å forstå hva som kjennetegner de ulike todimensjonale figurene
52	Juleferie		
1 - 6	Pytagoras og formlikhet <ul style="list-style-type: none"> • Pytagoras-setningen • beregne den ukjente kateten • rettvinklet likebeint trekant • 30-, 60- og 90- trekant • kongruens og formlikhet • sammensatte figurer utforskende plangeometri	<ul style="list-style-type: none"> • utforske egenskapene ved ulike polygoner og forklare begrepene formlikhet og kongruens • utforske, beskrive og argumentere for sammenhenger mellom sidelengdene i trekanter 	MÅL <ul style="list-style-type: none"> • å kunne bruke Pytagoras til å finne ukjente sider i en rettvinklet trekant • å kunne bruke formlikhet til å beregne ukjente sider i en trekant • å kunne kombinere sin forståelse for trekanter til å løse sammensatte todimensjonale problemer

<p>Uke 7 Uke 9-13 Uke 15</p>	<p>Romgeometri</p> <ul style="list-style-type: none"> • tredimensjonale figurer • volumenheter • volum og overflateareal • prismer • sylindrer • pyramider • kjegler • kuler • formelomgjøring • massetetthet <p>sammensatte oppgaver</p>	<ul style="list-style-type: none"> • utforske og argumentere for hvordan det å endre forutsetninger i geometriske problemstillinger påvirker løsninger • utforske og argumentere for formler for areal og volum av tredimensjonale figurer 	<p>MÅL</p> <ul style="list-style-type: none"> • å vite hva som kjennetegner de ulike tredimensjonale figurene • å kunne beregne volum og overflateareal av de tredimensjonale figurene
<p>Uke 8</p>	<p>Vinterferie</p>		
<p>Uke 16-20</p>	<p>Sannsynlighet</p> <ul style="list-style-type: none"> • introduksjon til sannsynlighet • kombinasjoner • permutasjoner • ordnet utvalg med tilbakelegging • ordnet utvalg uten tilbakelegging • uordnet utvalg uten tilbakelegging • sannsynlighet med ett trekk <p>sannsynlighet med to trekk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • beregne og vurdere sannsynlighet i statistikk og spill • simulere utfall i tilfeldige forsøk og beregne sannsynligheten for at noe skal inntreffe, ved å bruke programmering 	<p>MÅL</p> <ul style="list-style-type: none"> • å kunne beregne sannsynligheten for en hendelse • å forstå hvilke mulige utfall en situasjon har