

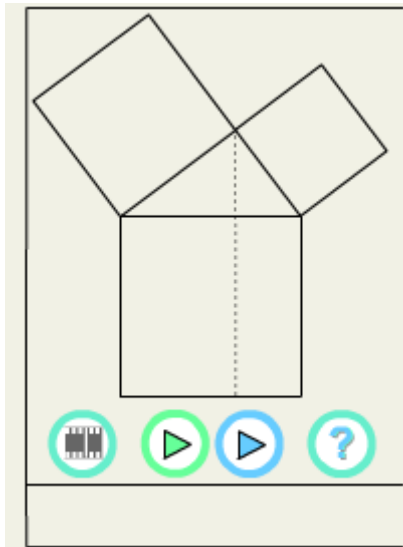
Animasjon - som skisseblokk

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner og matematikk | Animasjon som skisseblokk

En animert bildesekvens kan brukes som en "skisseblokk". For at læring skal kunne skje, må elevene bruke den aktivt, beskrive sin egen forståelse og formulere sine tanker både for seg selv og andre.

Læreren kan formulere noen spørsmål knyttet til animasjonen og be elevene om å forklare, gjerne muntlig, hva som skjer i sekvensen som skisseblokken viser og hvorfor det blir slik. Lærerens oppgave blir å finne gode spørsmål.

Elevsamarbeid om å besvare spørsmål knyttet til en animasjon, kan være en svært effektiv lærings situasjon.



Finn ut og forklar

Eksempel: Pythagoras. Animasjonen kan spilles av eller vises steg for steg. Den inneholder spørsmål, og det gis tips hvis elevene ber om det. Elevene kan få i oppgave å beskrive det som skjer, og hvorfor den blå og grønne figuren alltid *må* ha samme areal og hvorfor dette forklarer Pythagoras setning. Vis [større](#).

Finn ut og forklar

Eksempel: Formelen for arealet av et trapes. Denne animasjonen viser en animert bildesekvens som kan spilles av, eller vises steg for steg. Læreren kan stille spørsmål om sentrale begreper og la elevene beskrive hvordan trapesformelen utledes av formelen for arealet av et parallelogram. Vis [større](#).

