

# FÆLLES MÅL: MATEMATIK 4. til 6. klasse

## 'ULTRA:BIT, MATEMATIK, GRØNT FORLØB'

Fra EMU juni 2017

<http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/matematik#>

### MATEMATISKE KOMPETENCER

#### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik

#### RÆSONNEMENT OG TANKEGANG

Fase 1		Fase 2	
Færdighedsmål	Eleven kan anvende ræsonnementer i undersøgende arbejde	Færdighedsmål	Eleven kan anvende ræsonnementer til at udvikle og efterprøve hypoteser

### TAL OG ALGEBRA

#### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan anvende rationale tal og variable i beskrivelser og beregninger

#### TAL

Fase 1		Fase 2		Fase 3	
Færdighedsmål	Eleverne kan anvende decimaltal og brøker i hverdagssituationer	Færdighedsmål	÷	Færdighedsmål	÷
Vidensmål	Eleven har viden om brøkbegrebet og decimaltals opbygning i titalssystemet	Vidensmål	÷	Vidensmål	÷

# FÆLLES MÅL: MATEMATIK 4. til 6. klasse

## 'ULTRA:BIT, MATEMATIK, GRØNT FORLØB'

Fra EMU juni 2017

<http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/matematik#>

### STATISTIK OG SANDSYNLIGHED

#### KOMPETENCEMÅL

Eleven kan udføre egne statistiske undersøgelser og bestemme statistiske sandsynligheder

#### SANDSYNLIGHED

Fase 1		Fase 2		Fase 3	
Færdigheds mål	Eleven kan undersøge tilfældighed og chancetørrelser gennem eksperimenter	Færdigheds mål	Eleven kan undersøge chancetørrelser ved simulering af chanceeksperimenter	Færdigheds mål	÷
Videns mål	Eleven har viden om metoder til at undersøge tilfældighed og chance gennem eksperimenter	Videns mål	Eleven har viden om metoder til simulering af chanceeksperimenter med digitale værktøjer	Videns mål	÷

### TEGN PÅ LÆRING OG LÆRINGSMÅL (kodning)

Jeg lærer at kode med 'variabler' blokkene.

Jeg lærer at kode med 'matematik' blokkene.

Jeg lærer at kode med 'pins' blokkene.