***Matematikk 8.-10. trinn***

| bruke potensar og kvadratrøter i utforsking og problemløysing og argumentere for framgangsmåtar og resultat |  | x |  |  |  |  |  | 8.klasse:Likninger:<http://www.udir.no/lk20/planer/public/422579a11f286bf6f32cb79cecd03a57d7c1bece2b7512258ede5dace0903e4547fe187d42dea132d25c13f6fae804d40cffff4b581081890fd362da3a0a1a09> |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| utvikle og kommunisere strategiar for hovudrekning i utrekningar |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske og beskrive primtalsfaktorisering og bruke det i brøkrekning |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske algebraiske reknereglar |  | x |  |  |  |  |  |  |
| beskrive og generalisere mønster med eigne ord og algebraisk | x |  |  |  |  |  |  |  |
| lage og løyse problem som omhandlar samansette måleiningar | x |  |  |  |  |  |  |  |
| lage og forklare rekneuttrykk med tal, variablar og konstantar knytte til praktiske situasjonar | x |  |  |  |  |  |  |  |
| lage, løyse og forklare likningar knytte til praktiske situasjonar | x |  |  |  |  |  |  |  |
| utforske, forklare og samanlikne funksjonar knytte til praktiske situasjonar | x |  |  |  |  |  |  |  |
| representere funksjonar på ulike måtar og vise samanhengar mellom representasjonane | x |  |  |  |  |  |  |  |
| utforske korleis algoritmar kan skapast, testast og forbetrast ved hjelp av programmering | x |  |  |  |  |  |  |  |
| beskrive, forklare og presentere strukturar og utviklingar i geometriske mønster og i talmønster |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske eigenskapane ved ulike polygonar og forklare omgrepa formlikskap og kongruens |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske, beskrive og argumentere for samanhengar mellom sidelengdene i trekantar |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske og argumentere for korleis det å endre føresetnader i geometriske problemstillingar påverkar løysingar |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske og argumentere for formlar for areal og volum av tredimensjonale figurar |  | x |  |  |  |  |  |  |
| tolke og kritisk vurdere statistiske framstillingar frå media og lokalsamfunnet |  | x |  |  |  |  |  |  |
| finne og diskutere sentralmål og spreiingsmål i reelle datasett |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske og argumentere for korleis framstillingar av tal og data kan brukast for å fremje ulike synspunkt |  | x |  |  |  |  |  |  |
| berekne og vurdere sannsyn i statistikk og spel |  | x |  |  |  |  |  |  |
| simulere utfall i tilfeldige forsøk og berekne sannsynet for at noko skal inntreffe, ved å bruke programmering |  | x |  |  |  |  |  |  |
| utforske og generalisere multiplikasjon av polynom algebraisk og geometrisk |  |  | x |  |  |  |  |  |
| utforske og samanlikne eigenskapar ved ulike funksjonar ved å bruke digitale verktøy |  |  | x |  |  |  |  |  |
| lage, løyse og forklare likningssett knytte til praktiske situasjonar |  |  | x |  |  |  |  |  |
| rekne ut stigingstalet til ein lineær funksjon og bruke det til å forklare omgrepa endring per eining og gjennomsnittsfart |  |  | x |  |  |  |  |  |
| utforske samanhengen mellom konstant prosentvis endring, vekstfaktor og eksponentialfunksjonar |  |  | x |  |  |  |  |  |
| hente ut og tolke relevant informasjon frå tekstar om kjøp og sal og ulike typar lån og bruke det til å formulere og løyse problem |  |  | x |  |  |  |  |  |
| planleggje, utføre og presentere eit utforskande arbeid knytt til personleg økonomi |  |  | x |  |  |  |  |  |
| bruke funksjonar i modellering og argumentere for framgangsmåtar og resultat |  |  | x |  |  |  |  |  |
| modellere situasjonar knytte til reelle datasett, presentere resultata og argumentere for at modellane er gyldige |  |  | x |  |  |  |  |  |
| utforske matematiske eigenskapar og samanhengar ved å bruke programmering |  |  | x |  |  |  |  |  |