

# Guideline til det prøveforberedende arbejde i matematik

<https://www.uvm.dk/folkeskolen/folkeskolens-proever/forberedelse/proevevejledninger>

<b>Prøve uden hjælpemidler (1 time)</b>	
Sådan øves prøveformen:	<ul style="list-style-type: none"><li>• I matematik er det god færdighedstræning at arbejde med de gamle prøvesæt. Brug disse sæt i timerne i løbet af året</li><li>• Lad eleverne prøve formen flere gange inden det gælder til sommer. De kan fx lave en terminsprøve i nov/dec og evt. deltage i UVM's generalprøver i marts/april (dog ikke 2018)</li><li>• Forklar eleverne (og evt. forældrene) om prøveformen og vurderingskriterierne.</li><li>• Sørg for at eleverne kender vurderingskriterierne og ved, hvordan de kan gå på pointjagt under prøven.</li><li>• Til terminsprøven kan anvendes digital eksempelprøve fra test og prøver: <a href="https://eksempel.xn--testogprøver-ngb.dk/">https://eksempel.xn--testogprøver-ngb.dk/</a> Nyere prøvesæt kan hentes på materialeplatformen: <a href="http://materialeplatform.emu.dk/eksamensopgaver/fsk/index.html">http://materialeplatform.emu.dk/eksamensopgaver/fsk/index.html</a> Disse kan enten printes, eller lægges på lokalt drev på skolen med hjælp fra IT-vejleder.</li></ul>
Praktiske råd til eleverne til opgavetyperne:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ved denne prøve, må du ikke bruge nogen hjælpemidler</li><li>• Alle opgaver giver lige mange point - derfor gælder det om at gå på pointjagt og ikke bruge alt for lang tid på svære opgaver i starten.</li><li>• Overvej om dine resultater er realistiske</li><li>• Du kan følge en af disse 2 strategier:</li></ul> <p><b><u>Hvis du synes matematik er svært:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. skim opgavesættet igennem</li><li>2. find de opgaver som ser lettest ud for dig og lav dem først</li><li>3. Kig derefter på tiden.</li><li>4. Hvis der er multiple choice opgaver (den type opgaver, hvor man vælger en svarmulighed ud af flere mulige) - så prøv disse. Her har du nemlig mulighed for at gætte dig til ekstra point.</li><li>5. Derefter vælger du påny opgaver ud fra hvilken type matematikopgaver, du er bedst til. De opgaver du kan bedst: lav dem. De opgaver som du synes er sværest spring over.</li><li>6. Er der mere tid, så kig på de opgaver du allerede har lavet, så der ikke er fejl i plus-opgaverne eller mangler et tegn. Måske kan du også nå, at påbegynde en af de opgaver du er sprunget over.</li></ol>

	<p><b><u>Hvis du har let ved matematik:</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Så løser du opgavesættet i rækkefølge.</li> <li>2. Støder du på en opgave du ikke umiddelbart kan løse, så spring over og vend evt. tilbage til den senere.</li> <li>3. Brug de sidste 5 minutter på at læse din besvarelse igennem og rette småfejl.</li> </ol> <p><b><u>Andre gode råd:</u></b></p> <p>I sandsynlighedsopgaver, kan svaret skrives på flere måder fx brøk <math>\frac{1}{20}</math> eller som tekst: 1 ud af 20. Brøken behøver ikke at blive forkortet for at være rigtig.</p>
<p>Undervisning som klæder på:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Træning af strategier til "pointjagt" som beskrevet ovenfor. Lav evt. en øvelse med overstregningstusch - hvor eleverne øver sig i at udpege opgaver som de lettere kan løse end andre.</li> <li>• Sørg for at eleverne har en god arbejdsgang, når de løser opgaven. Først overslagsregning, så udregning, så overvej om resultat er realistisk.</li> <li>• De metoder, som eleverne kan anvende for at løse opgaven, skal være kendt fra den daglige matematikundervisning.</li> <li>• Vigtigt med feedback på træningsopgaverne - lærer eller læringsmakker</li> <li>• Disse områder skal være grundigt indarbejdet: <ul style="list-style-type: none"> <li>- de 4 regnearter</li> <li>- omregning mellem enheder</li> <li>- regnehierakiet</li> <li>- brug af parenteser</li> <li>- areal og omkreds og rumfang</li> <li>- valutaberegning</li> <li>- x og y i koordinatsystem</li> <li>- funktioner</li> <li>- statistiske diskriptorer</li> <li>- beregning af sandsynlighed</li> <li>- handelsregning og procent</li> <li>- læsning af diagrammer</li> </ul> </li> </ul>