

# Finlands städer

Rekommenderad årskurs: 3-6

Tidsåtgång: 90 minuter

Läroämnen: Omgivningslära (geografi)

## Utrustning:

iPad och Scratch junior / dator med Scratch

## Introduktion

Eleverna gör ett eget förhör på Finlands städer. När uppgiften är färdig kan förhöret delas och eleverna kan öva/testa sina kunskaper

## Lärandemål

- *Ämnet:* befästa Finlands karta och placeringen på de största städerna i
  - *Programmering:*
    - Nivå 1. När eleven klickar på en stad berättar programmet vad staden heter.
    - Nivå 2. När eleven klickar på en stad frågar programmet vad staden heter och rättar sedan svaret automatiskt.
- Lära sig kopiera sprajtar för att upprepa samma funktion flera gånger.

## Innan ni börjar

Bekanta er med Finlands karta och de största städerna.

## Aktiviteten

1. Importera en bild av Finlands karta och använd som bakgrund.
2. Välj en sprajt (gärna en prick) och placera ut den som en stad på kartan.
3. Programmera staden (sprajten) så att när användaren klickar på den dyker stadens namn upp på skärmen.
4. Kopiera sedan sprajten och placera ut en ny stad på kartan.

5. Upprepa detta tills du har 10 städer utplacerade.

## Om du hinner

- Programmera sprajten så att det dyker upp en fråga när den klickas på och att den vill ha ett svar som programmet sedan rättar direkt.
- Programmera sprajten så att den vid rätt svar färgar staden grön och vid fel svar röd.
- Programmera sprajten så att den vid rätt svar utropar "Rätt svar!" och vid fel svar utropar "Tyvärr fel svar. Försök igen!".

## Tänk på

- Spara ditt objekt med jämna mellanrum.
- Att inte placera ut för många sprajtar på kartan.
- Att kopiera en färdig sprajt för att spara tid.