

Omvandla

Rekommenderad årskurs: 4-6

Tidsåtgång: 90 minuter

Läroämnen: Matematik

Utrustning:

Dator med webbläsare.

Introduktion

I den här aktiviteten får eleverna öva sig på att omvandla mellan olika enheter.

Lärandemål

- *Ämnet:* träna på enhetsbegreppet, omvandla mellan olika enheter
- *Programmering:* bygga vidare på existerande program, algoritmer, logiskt tänkande

Innan ni börjar

Dela vid behov in eleverna i mindre grupper så att alla har en dator att arbeta med.

Aktiviteten

1. Be eleverna öppna Scratch-programmet "Omvandla" på adressen <https://scratch.mit.edu/projects/54467530/> och provköra det.
2. Diskutera programmet med eleverna.
 - a. Fungerar allt som det ska?
 - b. Vad skulle de vilja ändra?
 - c. Be eleverna välja minst ett nytt omvandlingspar (t.ex. kg till g / g till kg) som de vill lägga in i programmet.

3. Låt barnen jobba vidare på programmet genom att remixa den existerande versionen.
4. Låt eleverna presentera sina nya versioner och diskutera dessa i gruppen. Lyckades de införa alla ändringar de ville? Upplevde de något som särskilt svårt?