



## ARBETSBLAD

1. **Blunda och tänk på en gata i Martos. Varför kom du att tänka på den? Beskriv gatan.**

2. **Matcha följande definitioner med rätt ord**

- a. Skrytbygge
- b. Fängslande
- c. Renässans
- d. Nav
- e. Barock
- f. Anmärkningsvärd
- g. Kommersiell
- h. Livlig
- i. Pulserande
- j. Mångfald

\_\_ (verb) att med stolthet eller självbelåtenhet tala om sina prestationer, ägodelar eller förmågor.

\_\_ (adjektiv) som kan väcka och behålla intresse; charmig.

\_\_ (substantiv) en period av kulturell, konstnärlig och intellektuell pånyttfödelse i Europa efter medeltiden, som ofta anses sträcka sig från 1300-talet till 1600-talet.

\_\_ (substantiv) den centrala delen av ett hjul, som roterar runt en axel; ett centrum för aktivitet eller intresse.

\_\_ (adjektiv) som avser eller betecknar en stil inom europeisk arkitektur, musik och konst från 1600- och 1700-talen som följde på renässansen och kännetecknas av utsmyckade detaljer.

\_\_ (adjektiv) förtjänar uppmärksamhet eller särskilt intresse; anmärkningsvärd.

\_\_ (adjektiv) relaterad till eller engagerad i handel; berör eller är engagerad i köp och försäljning av varor eller tjänster.

\_\_ (adjektiv) full av energi eller anda; sprudlande av aktivitet eller spänning.

\_\_ (adjektiv) full av liv, energi eller entusiasm; ljus och slående.

\_\_ (substantiv) tillståndet att vara olika; variation; inkludering av olika typer av människor (till exempel människor av olika raser eller kulturer) i en grupp eller organisation.



Erasmus+ strategiskt partnerskap  
Vandra vår väg genom historien  
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## På upptäcktsfärd i Martos

Martos är en charmig stad i den andalusiska regionen i Spanien, som erbjuder besökare en unik blandning av rik historia, kultur och fantastisk arkitektur som kan utforskas genom dess gator. En av de mest fängslande gatorna i Martos är Plaza Fuente de la Villa, ett vackert torg som ligger i hjärtat av den gamla stadsdelen. På torget finns Fuente de la Villa, en slående renässansfontän som fungerar som torgets mittpunkt. Besökare kan njuta av de natursköna vyerna och beundra de många historiska byggnaderna som omger torget, inklusive det gamla rådhuset och andra anmärkningsvärda strukturer.

En annan fascinerande gata i Martos är Calle Carrera, en gång centrum för stadens kommersiella verksamhet, som fortfarande är ett livligt område med butiker, restauranger och barer som speglar stadens livliga atmosfär. Det är en utmärkt plats att uppleva energin i Martos och observera lokalbefolkningen i deras dagliga liv.

Avenida Pierre Cibié är en modern gata som erbjuder en stark kontrast till den traditionella andalusiska stilen i Martos. Detta aktiva område är hem för många moderna byggnader, inklusive ett stort urval av butiker, kaféer och restauranger. Det är en utmärkt plats att fördjupa sig i stadens kulturella mångfald och få en känsla av dess moderna urbana identitet.

Santa Marta-kyrkan är ett måste i Martos, en fantastisk barockkyrka som ligger på Plaza de la Constitución, ett centralt torg i staden som en gång i tiden var centrum för aktiviteterna på 1980-talet. Även om det inte längre är stadens viktigaste knutpunkt är det fortfarande en populär samlingsplats för turister på grund av dess historiska betydelse och kyrkans magnifika arkitektur.

### 3. Sant eller falskt och motivera ditt svar

- Fuente de la Villa ligger i Plaza Fuente de la Villa.
- Calle Carrera är inte längre ett livligt område med butiker och restauranger.
- Avenida Pierre Cibié återspeglar den traditionella andalusiska stilen i Martos.
- Santa Marta-kyrkan ligger på Plaza de la Constitución.
- Plaza Fuente de la Villa var en gång i tiden centrum för stadens aktiviteter under 1980-talet.

### 4. Hitta de felaktiga idéerna i texten och ändra den så att den blir sann. Du kan ändra upp till 6 meningar.

### 5. Debatt:

- "Att bevara historisk arkitektur kontra att främja modern utveckling i städer: vad bör prioriteras?"

-Är turistnäringen en positiv eller negativ kraft för städer som Martos?

Lokal invånare / Företagare / Turist



Erasmus+ strategiskt partnerskap  
Vandra vår väg genom historien  
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## Användbar vokabulär för session 2

- Programmeringsspråk: en uppsättning instruktioner som talar om för datorn vad den ska göra
- Algoritm: en sekvens av steg som används för att lösa ett problem eller utföra en uppgift
- Felsökning: processen att hitta och åtgärda fel eller buggar i kod
- Funktion: ett kodblock som utför en specifik uppgift och som kan återanvändas i hela programmet
- Loop: ett kodblock som upprepar en uppsättning instruktioner tills ett villkor är uppfyllt
- Variabel: ett värde som kan ändras eller tilldelas ett annat värde inom programmet
- Villkor: uttalanden som gör att ett program kan fatta beslut baserat på om ett visst villkor uppfylls eller inte
- Sensor: en enhet som detekterar eller mäter en fysisk storhet och skickar en signal till programmet
- Inmatning: data eller information som matas in i programmet, t.ex. via ett tangentbord eller en sensor
- Utdata: det resultat eller svar som programmet ger baserat på inmatningen och koden
- Karta: ett diagram eller en representation av ett område, t.ex. en gatukarta
- Gatunät: ett nätverk av gator som bildar ett ruttmönster
- Navigation: processen att planera och följa en rutt för att nå en destination
- Undvikande av hinder: robotens förmåga att upptäcka och navigera runt objekt i dess väg
- Pathfinding: processen att hitta den kortaste eller mest effektiva vägen mellan två punkter
- Destination: slutpunkt eller mål för robotens färd
- Fjärrstyrning: en enhet som gör att roboten kan styras på avstånd
- Realtid: ett system eller en process som reagerar omedelbart på förändringar och händelser
- Simulering: ett datorprogram som modellerar eller imiterar en verklig process eller ett verkligt system.
- Kod: en uppsättning instruktioner som en dator kan förstå och utföra.
- Koordinat: en uppsättning värden som representerar en position på ett rutnät eller en karta
- Hinder: ett föremål eller en egenskap som hindrar eller försvårar rörelse
- Funktionsanrop: att anropa eller exekvera en funktion i ett program
- Sub-routine: ett litet program som anropas av ett annat program för att utföra en specifik uppgift.