



Uten datamaskin

# Dansefest

Skrevet av: Code.org (<https://curriculum.code.org/hoc/unplugged/4>)

Oversatt av: Carl A. Myrland

Kurs: Uten\_datamaskin

Tema: Robot

Fag: Musikk, Programmering, Matematikk

Klassetrinn: 1.-4. klasse, 5.-7. klasse, 8.-10. klasse

## Om oppgaven

I denne oppgaven blir elevene kjent med programmeringsbegrepet "hendelser", og hvordan vi bruker hendelser til å påvirke dataprogrammer.



## Oppgaven passer til:

**Fag:** Matematikk, musikk, kroppsøving

**Anbefalte trinn:** 1.-10.

**Tema:** Dans, logikk

**Tidsbruk:** 45 minutter

## Kompetansemål

### Matematikk, 2. årstrinn:

- ☐ lage og følge regler og trinnvise instruksjoner i lek og spel

### Matematikk, 4. årstrinn:

- ☐ lage algoritmar og uttrykke dei ved bruk av variablar, vilkår og lykkjer

### Matematikk, 8. årstrinn:

- ☐ Utforske korleis algoritmar kan skapast, testast og forbetrast ved hjelp av programmering

### **Kroppsøving, 2. årstrinn:**

- ☐ Utforske eigen kroppsleg bevegelse i leik og andre aktivitetar, åleine og saman med andre
- ☐ forstå og praktisere enkle reglar for samspel i ulike bevegelsesaktivitetar

### **Kroppsøving, 4. årstrinn:**

- ☐ utforske og gjennomføre leikar, idrettsaktivitetar, dansar og andre bevegelsesaktivitetar

### **Kroppsøving, 7. årstrinn:**

- ☐ øve på samansette bevegelsar, åleine og saman med andre

### **Kroppsøving, 10. årstrinn:**

- ☐ øve på og gjennomføre danseaktivitetar frå ungdomskulturar og andre kulturar, og saman med medelevar skape og presentere dansekomposisjonar

### **Musikk, 2. årstrinn:**

- ☐ utøve et repertoar av sangleker, sanger og danser hentet fra elevenes nære musikkultur og fra kulturarven
- ☐ utforske og eksperimentere med puls, rytme, tempo, klang, melodi, dynamikk, harmoni og form i dans, med stemmen og i spill på instrumenter
- ☐ leke med musikkens grunnelementer gjennom lyd og stemme, lage mønstre og sette sammen mønstrene til enkle improvisasjoner og komposisjoner, også med digitale verktøy

### **Musikk, 10. årstrinn:**

- ☐ skape og programmere musikalske forløp ved å eksperimentere med lyd fra ulike kilder

## Forslag til læringsmål

- ☐ Elevene vet hva begrepet "hendelser" betyr i programmeringssammenheng
- ☐ Elevene kan se sammenhenger mellom algoritmer og systemer på tvers av fagfelt - blant annet musikk, bevegelse og programmering

## Forslag til vurderingskriterier

Det er mange ulike måter man kan vurdere et programmeringsprosjekt, og her må en selv vurdere hva som er den beste måten ut ifra hvilket fag man jobber i, hvilken aldergruppe og hvilket nivå elevene er på, hva man ønsker å teste og hvor mye tid man har til rådighet til å jobbe med prosjektet. I vårt lærerdokument (<https://github.com/kodeklubben/oppgaver/wiki/Hvordan-undervise-i-og-vurdere-programmering>) har vi blant annet beskrevet ulike måter dette kan gjøres på, tillegg til en del andre nyttige tips til hvordan man underviser i programmering.

## Forutsetninger og utstyr

- ☐ **Forutsetninger:** Ingen spesielle forutsetninger påkrevd
- ☐ **Utstyr:** Digital tavle, høyttalere og konto på Spotify.

## Fremgangsmåte

*Vi har dessverre ikke noen tips, erfaringer eller utfordringer tilknyttet denne oppgaven enda.*

## Variasjoner

- ☐ Eldre elever kan utføre mer kompliserte dansebevegelser, og kan i større grad få kreativ frihet til å utvikle egne dansetrinn eller videreutvikle konseptet slik at ulike elever utfører ulike dansebevegelser til samme hendelse.
- ☐ Introduser flere programmeringsbegreper: Løkker kan brukes til å utføre en bestemt handling flere ganger, og vilkår kan brukes til å tilføre økt kompleksitet i dansen: "Hvis danseren står på første rad, gjør "Floss", ellers gjør "High Clap", osv.
- ☐ Etter å ha utført Dansefest offline, kan elever fra ca mellomtrinn fortsette å jobbe med resten av Dansefest-opplegget fra code.org (<https://code.org/dance>)

## Eksterne ressurser

Opprinnelig opplegg hos code.org (<https://curriculum.code.org/hoc/unplugged/4/>)

Lisens: CC BY-SA 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed>)