



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 reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel

Matematikk, 4. årstrinn:

- ☐ lage algoritmar og uttrykkje 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>)