

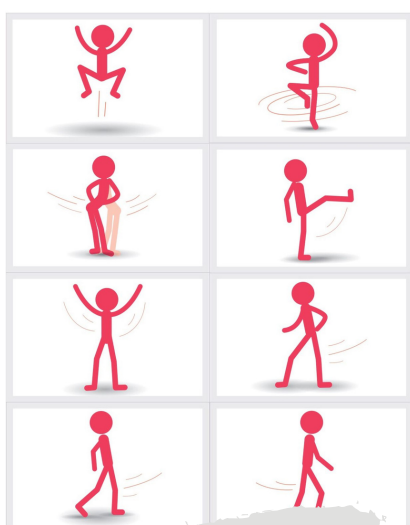
# DANS-PROGRAMMERING

Stegvisa entydiga instruktioner



mitt\_digiloga\_klassrum

2020



gratisiskolan.se

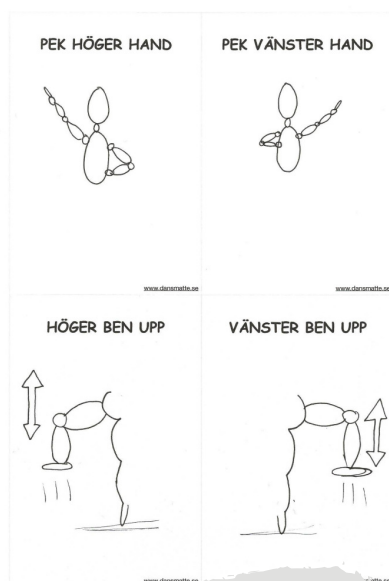
## SYFTE

Att låta eleverna bekanta sig med stegvisa entydiga instruktioner genom analog programmering.

Eleverna får förståelse för kommandon och algoritmer. Lär sig om begreppet loop.

## FÖRBERED

Skriv ut och plasta in danskort till varje grupp. Det finns färdiga danskort att skriva ut från nätet, till exempel från [www.digitalalektioner.se](http://www.digitalalektioner.se), [www.gratisiskolan.se](http://www.gratisiskolan.se) och [www.dansmatte.se](http://www.dansmatte.se).



dansmatte.se

Du kan också skapa egna danskort i bildstödsprogrammet InPrint.

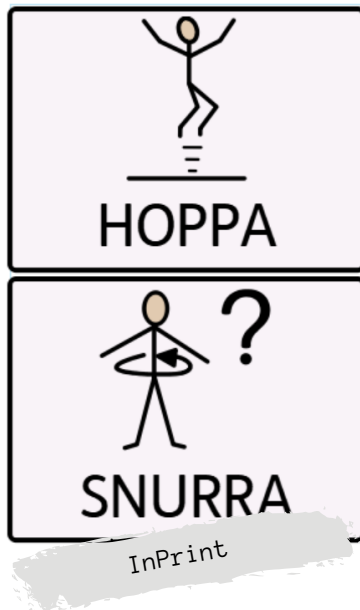
Ett alternativ till färdiga danskort är att låta eleverna skapa egna danskort. Eleverna tar kort på de rörelser som ska vara med i dansen, en rörelse per kort.

En mer utförlig beskrivning av dansprogrammering finns på <https://docplayer.se/63581031-Programmering-f-3-dansprogrammering-del-1.html>.



## GENOMFÖRANDE

Eleverna arbetar i par eller mindre grupper. Eleverna ska komma på en egen dans med hjälp av danskorten. Eleverna behöver inte använda alla kort utan väljer ut de rörelser som de vill ha med.



Eleverna väljer ut vilka rörelser som ska vara med i deras dans. De bestämmer hur rörelserna ska göras och i vilken ordning. Därefter får gruppen öva på sin dans innan de visar upp den för klassen. När grupperna visar upp sin dans för klassen är det bra om danskorten sätts upp så att alla kan se dem.

Fördjupning:

- Eleverna kan hitta på egna rörelser. Ta kort på rörelserna och skriv ut.
- Eleverna väljer låt till sina danser.
- Eleverna kan lära sig varandras danser.

