

# Dansprogrammering

Förmåga att upptäcka och utforska teknik i vardagen - Naturvetenskap och teknik, Äldre

## Syfte – Varför?

Att ge barnen en förståelse för grunderna i programmering.

## Kopplingar till Lpfö 18 – Vad?

Utbildningen ska också ge barnen förutsättningar att utveckla adekvat digital kompetens genom att ge dem möjlighet att utveckla en förståelse för den digitalisering som de möter i vardagen (sid 9).

## Tillvägagångssätt – Hur?

För att ge barnen redskap att förstå hur den digitala värld vi lever i fungerar, är det viktigt att redan i förskolan börja arbeta med programmering. Ett enkelt och konkret sätt är att arbeta med dansprogrammering. I dansprogrammeringen får barnen möta grunderna i programmering på ett roligt och lustfyllt sätt.

**Det går till såhär:** Alla förvandlas till dansrobotar och som ni vet gör inte en robot som den själv vill, utan den följer enbart de kommandon som den får. Sedan väljer man vilka kommandon/danssteg som man vill att dansen ska innehålla och sedan väljer man hur många gånger en rörelse ska upprepas (genom att sätta en siffra ovanför bilden som beskriver rörelsen). Man väljer även hur många gånger man ska loopa dansen, alltså hur många gånger sekvensen ska upprepas innan den är färdig och vilken musik man ska dansa till. Sedan är programmeringsdans färdig och det är bara att börja dansa.

**Skapa kommandokort:** Man kan leta upp färdiga på nätet, rita egna eller som vi har gjort här, låtit barnen ta bilder på varandra och på det sättet skapa sina egna danskort med de rörelser som de vill ha med. Att skapa egna danskort gör att alla barn kan bli delaktiga och det gör även att danserna kan varieras i det oändliga. Även pedagogerna kan bidra med sina bästa danssteg.

Ett tips är att använda sig av kardborreband på vägg och kort och komplettera med möjlighet för barnen att starta musik själva för att göra detta till en aktivitet som kan vara tillgängliga för barnen under hela dagen.



### Reflektion och analys

I den här aktiviteten kommer man in på viktiga diskussioner kring att det är människor som styr maskinerna och inte maskinerna som tänker själva, något som är en avgörande del om man ska kunna utveckla en förståelse för den digitalisering som man möter i vardagen. Det är viktigt att man som pedagog är aktiv och delaktig i den här aktiviteten för att kunna ställa utmanande frågor. Barnen får då kunskap kring vikten av att följa den ordning korten står i, vikten att upprepa så många gånger som det står och lär sig att förstå olika programmeringsbegrepp. Alla dessa delar är viktiga kunskaper att ha med sig i arbetet med programmering.