## **Big Dance Party / Tantsuõhtu**

## **Füüsiline tegevus KoodiTund ürituse veelgi lõbusamaks muutmiseks!**

Kas tantsides saab programmeerimist õppida? Muidugi! Iga liigutus on oluline - nii tantsus kui programmeerimises! Seda tegevust võib teha täispika tunnina või siis KoodiTund programmeerimistunni osana (arvesta umbes 25 minutiga, kuid võid tantsuaega ka lühendada).

Parima efekti saavutamiseks vajad projektorit/ekraani ning muusika mängimise võimalust kõlaritest.

## **Ülevaade**

Õpilased õpivad, et liigutus (programmeerimise maailmas räägime sündmusest) on see oluline asi, mis midagi ellu kutsub. Samuti saab liigutusi teha korraga st sünkroonselt. Programmeerimisel saad kasutada sündmusi, et kontrollida teatud tegevusi (sündmus on näiteks klaviatuuriklahvide või hiirenupu vajutamine). Sündmused muudavad programmeerimisel tulemuse huvitavamaks ning interaktiivsemaks.

## **Eesmärgid**

Õpilased õpivad, kuidas kontrollida tegevusi erinevate liigutuste/sündmuste abil. Sündmusi kasutatakse programmeerimisel palju ning õpilased peaksid need peale selle harjutuse läbimist kiiresti ära tundma.

### **Õpilased:**

* oskavad käituda vastavalt juhendaja poolt antud käsklusele;
* tunnevad ära õpetaja liigutuse, mille järgi liigutustega alustada;
* oskavad järgida erinevaid tegevusi.

## **Ettevalmistus**



* Kuva ekraanile slaidid [The Big Dance Party Slides](https://docs.google.com/presentation/d/13ZhWKeKKIAfIigbGww82IHgRETZm5maBTSFBNW7VNy4/edit#slide=id.p6).

**Kava**

[Soojendus (10 min või 5 min kui muu ürituse osana)](#_fe4lmini5qc7)

[Tantsime! (25 min või 15 min kui muu ürituse osana)](#_yzxk6lhpjzkv)

[Lõpetuseks (5 min)](#_c398nn9az809)

[Saame internetistaarideks!](#_y7omwrqi9ixp)

## 

# **Õpetajajuhend**

## **Soojendus (10 min / 5 minutit)**



**Sõnavara õppimine:**

Selles tunnis õpime ühe uue olulise sõna:

**Sündmus (Event)**

Sündmus on tegevus, mille tagajärjel midagi juhtub. Arvutimaailmas on sündmus näiteks: hiirel klikkimine teeb midagi arvutis. Tavaelus on see näiteks liigutus, mida teeme.

* Sissejuhatus  
  + Täna lööme tantsu! Kas kellelgi on oma lemmik tantsuliigutus?
  + Kas oled kunagi näinud rühmatantsu, kui mitu tantsijat teevad sama liigutust samal ajal ehk sünkroonis? Kuidas nad kõike nii ühtemoodi teevad?
    - Üks võimalus, kuidas seda teha, on kõik liigutused enne välja mõelda ja ritta seada. Justkui tantsijad oleksid programmeeritud! Arvutiteaduses kutsutakse seda **algorütmiks**, kuna see on sammude jada, mille järgi asjad tehtud saavad.
    - Teine viis on anda osalejatele märguandeid, et nad teaksid, millist liigutust teha. Kuid kõik osalised peavad need märguanded eelnevalt kokku leppima ja vastavad sammud eelnevalt selgeks õppima.
    - Kui ma tahan, et kõik klassis plaksu teeks samal ajal, siis ma loen kolmeni. Proovime! 1-2-3… plaks! Kui ma ütlesin “3”, siis see oligi see märguanne, mis pani teid plaksu tegema.
* Küsi klassilt, kas nad oskavad veel nimetada sündmusi, mille juures vihjeid/märguandeid antakse?
  + Tuleta õpilastele, et me ei räägi sündmustest nagu sünnipäev või ekskursioon.
  + Kui õpilased jäävad hätta, siis tuleta meelde, et sündmus on midagi sellist, mille tulemusel midagi juhtub.

Näiteks:

* + - Vile puhumine
    - Lipu lehvitamine
    - Võlusõna ütlemine
    - Nupu vajutamine
* **Täna teeme tantsutunni kasutades sündmusi!**

## **2. Tantsime! (25 min / 15 minutit)**

Tantsu harjutamise/läbiviimise soovitused:

Iga liigutust tehakse korduvalt, kuid ka paremale/vasakule. Näiteks \*\*Kõrge plaks\*\* ajal õpilased plaktsutavad üks kord vasakule, üks kord paremale ja kordavad seda seni, kuni algab uus liigutus.

1. Näita projektoriga ekraanile Tantsuõhtu tegevuse slaide. (Prindi eelnevalt enda jaoks slaidi ka välja.)
2. Õppige kõiki liigutusi ükshaaval, et iga õpilane need selgeks saaks. - Vaata, et kõigil oleks piisavalt ruumi liigutuste tegemiseks.
3. Kui jõuad viimase slaidi juurde, leppige kokku, mida iga nupu pilt teeb.

Meie soovitame kokku leppida, et:

* **Rohelise nupu pilt -> \*\*Kõrge plaks\*\* (High clap)**
* **Oranži nupu pilt -> \*\*Dab\*\* (Dab)**
* **Türkiissinise nupu pilt -> \*\*Täht\*\* (Star)**
* **Lilla nupu pilt -> \*\*KehaRing\*\* (Roll)**
* **Roosa nupu pilt -> \*\*See või teine\*\* (This or that)**

Järgmiseks:

1. Viige hiirekursor pildi peale - iga kord kui kursorit liigutate, peavad lapsed vastava liigutuse tegema.
2. Alternatiivina võib slaidil oleva pildi välja printida ning nuppude kujutised sealt välja lõigata. Siis saab klassi eest tõsta väljaprinditud nuppude pilte, et lapsed teaksid, millist liigutust nad tegema peavad.

**Üldised soovitused:**

Anna alguses liigutuse tegemiseks piisavalt aega. Tasapisi võib hakata liigutusi kiiremini tegema.

* Pane võimalusel muusika mängima.
* Muusikat saad valida meie valikust [Spotify Playlist](https://open.spotify.com/playlist/2MiLztu5QGQERdEsZed81b?si=6cF0s1ETQf2vN_ea8B4fIw)
* Luba lastel valida erinevaid nuppe, mida muusika ajal vajutada
* Soovi korral muuda muusikat või kasuta erinevate osade jaoks erinevat muusikat.
* Kasuta erinevaid tantsusamme, mida õpilased soovitavad. Julgusta õpilasi teineteisele samme õpetama.
* Kui ainult mõned õpilased oskavad keerulisemaid liigutuste kombinatsioone, kutsu nad esitantsijateks.
* Õpilased teevad erinevaid liigutusi. Näiteks ühe nupu vajutamisega võib panna 3 õpilast tegema \*\*flossing\*\* liigutust, samal ajal kui teised teevad veel \*\*roll\*\* liigutust.

## **3. Lõpetuseks (5 min)**

**Kiire vestlusring: mida me õppisime?**

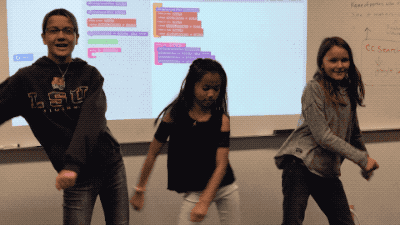
Mis on sündmused programmeerimisel ja miks need olulised on?

Milliseid sündmuseid te veel oskate nimetada?

## **4. Saame internetistaarideks!**

Tee KoodiTund ajal fotosid ja videosid ja jaga neid sotsiaalmeedias. Lisage #HourOfCode [www.Code.org](http://www.code.org)

Mine KoodiTund Facebookis <https://www.facebook.com/kooditund/> (Eesti korraldajad) ja jaga!



Loomulikult jälgide kooli privaatsus- ja sotsiaalmeedia kasutamise reegleid.

### **Viited õpetajale**

* [The Big Dance Party Slides](https://docs.google.com/presentation/d/13ZhWKeKKIAfIigbGww82IHgRETZm5maBTSFBNW7VNy4/edit#slide=id.p3) - tee endale koopia!
* [Event Controller - ürituse kontrollnuppude pilt](https://code.org/curriculum/course2/15/Activity15-TheBigEvent.pdf)
* [Spotify Playlist - muusikavalik (tasuta registreerimine vajalik muusika kasutamiseks)](https://open.spotify.com/playlist/2MiLztu5QGQERdEsZed81b?si=6cF0s1ETQf2vN_ea8B4fIw)