

# OHJELMOINTIPORRAS

## TANSSIASKELMA



### 0-2 / 3-4 / 5-6 -vuotiaat

Tanssiminen harjoittaa tehokkaasti ohjelmoinnillista ajattelua, koska tanssikoreografiat perustuvat luuppeihin eli toistorakenteisiin. Tanssimiseen voidaan liittää myös ehtolausekkeita, esim. Vain pojat hyppäävät tietyssä kohtaa.

Yhteisen tanssin avulla voidaan tutkia toistuvuutta, säännönmukaisuutta, ja ohjeen mukaan toimimista. Havainnoidaan ja kokeillaan monimuotoisesti kehollista ilmaisua ja keksitään uusia liikkeitä yhdessä. Samalla opitaan vertaisen huomioon ottamista yhteisessä työskentelyssä yhteisten tavoitteiden saavuttamiseksi (Polkuja ohjelmointiosaamiseen).

Tärkeää on, että tanssi-/musiikkiluuppeja rakennetaan ryhmän lasten ikätasoisesti. Ihan pienimpien kanssa tanssiluupit voivat koostua vain kahdesta peräkkäin toistettavasta liikkeestä, kun puolestaan eskarilaisten kanssa liikkeitä voi olla jo huomattavasti paljon enemmän. Ohessa on joitakin apukuvia luoppien rakentamisen avuksi, lisää kuvia löydätte [Papunetistä](#).

### Tanssin koodaus

1. Keksitään lasten kanssa yhdessä omia (tanssi)liikkeitä ja yhdistetään ne yhdessä peräkkäiseksi komentosarjaksi eli tanssin koreografiaksi.
2. Liikkeet voivat olla esim. taputuksia, tömistyksiä, hyppyjä, pyörähdyksiä, potkuja...
3. Lisäksi liikkeisiin voidaan yhdistää rytmisoittimia ja koreografia voidaan yhdistää lapsille tuttuun musiikkiin.

**DIGIVINKKI:** Videoikaa tanssi ja lähettäköö se lasten vanhemmille WhatsAppin tai sähköpostin välityksellä.