

Find dit ultra:beat

Lærervejledning

Udgivelsesår: 2023

Trin: 4.-6. klasse

Fag: Musik

Sider i alt: 4

LÆR

DR

Skole

OBS. Inden du printer denne vejledning ud, så vær opmærksom på, at den indeholder hyperlinks, som kun kan tilgås digitalt.

ANTAL LEKTIONER

Del 1: Mærk dit naturlige beat	Del 2: På jagt efter lyde	Del 3: Kod et ultra:beat	Del 4: Gæt en lyd	I alt
1 lektion	1 lektion	2 lektioner	1 lektion	5 lektioner

FÆLLES MÅL

Find læringsmål og Fælles Mål til musik i 4. klasse [HER](#).

Find læringsmål og Fælles Mål til musik i 5.-6. klasse [HER](#).

OM FORLØBET

I forløbet kan elever i 4.-6. klasse få hjælp til at åbne ørene for, hvad der er naturlige lyde og teknologiske lyde. Eleverne skal blandt andet lægge et lydspor af klap, knips og tramp til en rytmeboks, de skal eksperimentere med at kode et beat med naturlige og teknologiske lyde, og de skal quizze og reflektere over, hvilke lyde de møder i hverdagen.

Undervisningsforløbet imødekommer kompetencemålene i de Fælles Mål, der vedrører arrangement og komposition af musikalske udtryk. Men materialet er også en musikalsk omfavelse af et godt klassefællesskab. Musik er nemlig børns adgang til den ultimative samarbejdsøvelse: At spille i takt og finde hinandens beat.

Del 1: Mærk dit naturlige beat

Forberedelse

- [Åbn delforløb 1 på en digital tavle.](#)

Udførelse

1. Vis videointro til forløbet. Videoen varer et minut og 15 sekunder.
2. Læs teksten om bpm, og lad eleverne tælle sig frem til sangens bpm i 60 sekunder.
3. Læs den korte tekst om noder. Repetér eventuelt elevernes viden om noder og nodeværdier, hvis I tidligere har arbejdet med det.
4. Lav "sammenspil" med naturlige lyde og en rytmeboks. Følg vejledningen i delforløbet og lad gerne eleverne have medbestemmelse på, hvilke naturlige, kropslige lyde de vil bruge.

Rytmeboksen har fire spor. Det vil sige, at eleverne kan opdeles i op til fire "instrumentgrupper". Det gule spor og det mørkeblå spor er lettest og består udelukkende af 1/4-dels noder. Det turkis spor og det røde spor består også af 1/8-dels noder, hvor man skal spille to gange på et taktslag. Det er op til dig, hvor mange spor, I skal have i brug. Rytmespor slås til og fra på de farvede øjne nederst i rytmeboksen.

I rytmeboksen bliver hvert taktslag markeret, når sangen afspiller. På den måde kan eleverne let kan følge med i rytmeboksen. Det kan dog være en stor hjælp for nogle elever, hvis taktslagene også bliver sagt højt. Det er desuden muligt at justere tempoet i venstre, nederste hjørne.

Spil sangen flere gange og lad eleverne bytte lyde og rytmeboksspor.

Del 2: På jagt efter lyde

Forberedelse

- [Åbn delforløb 2 på en digital tavle.](#)
- Del link til delforløb 2 med eleverne, så de kan quizze på deres egen computer: www.dr.dk/skole/ultrabit/mellemtrin/del-2-paa-jagt-efter-lyde
- Udskriv et arbejdsark til hver elev: [Tegn din egen lyddag i tegneserien.](#)
- Medbring høretelefoner til alle elever.

Udførelse

1. Læs teksten om lyd.
2. Vis videoen om teknologiske lyde. Videoen varer to minutter.
3. Elevopgave – individuel eller parvis: Gå en tur på skolen i fem minutter. Notér alle de naturlige og teknologiske lyde, du lægger mærke til. Lav en fælles optælling, hvor I tæller alle de unikke lyde, eleverne fandt.
4. Elevopgave – individuel: Tag quizzen 'Jonas' lyddagbog'. Brug høretelefoner.
5. Elevopgave – individuel: Tegn din lyddag i tegneserien og markér, om lydene er naturlige eller teknologiske.

Del 3: Kod et ultra:beat

Forberedelse

- [Åbn delforløb 3 på en digital tavle.](#)
- Del link til delforløb 3 med eleverne, så de kan kode på deres egen computer: www.dr.dk/skole/ultrabit/mellemtrin/del-3-kod-et-ultrabeat
- Medbring høretelefoner til alle elever.

Udførelse

1. Læs teksten.
OBS. I teksten bliver der brugt særlige fagord, som knytter an til kodning. Inden I læser teksten, kan du give eleverne tid til selv at undersøge følgende begreber på egen hånd: Kommandosprog, blokprogrammering, sprites.
2. Vis instruktionsvideo 1. Videoen varer et minut og 31 sekunder. Her ser man, hvordan man bruger beat-sequenceren i et kodeprogram.
3. Elevopgave – individuel: Åbn beat-sequenceren i [Scratch](#) eller CodingLab på [SkoleTube](#). Hvis I bruger CodingLab, skal I hente beat-sequenceren [HER](#). Lad eleverne undersøge programmet og flytte rundt på lydene. Brug høretelefoner.
4. Vis instruktionsvideo 2. Videoen varer tre minutter. Her ser man, hvordan man tilføjer sprites og lyde til sit personlige beat.
5. Elevopgave – individuel: Lad eleverne tilføje naturlige og teknologiske lyde til deres beat-sequencer. Brug høretelefoner.

Hvis I har tid, kan I bruge to lektioner på at arbejde undersøgende og eksperimenterende i kodeprogrammet. Lad eleverne gå på lydjagt og bed dem optage og tilføje lyde, der ikke allerede er forprogrammeret.

Ny bruger af kodeprogrammer i undervisningen?

- Scratch er et kodeprogram, der ligger online. I Scratch kan man lave alt fra computerspil til interaktive fortællinger med blokprogrammering.
- Scratch har ikke en databehandleraftale, så skoler må ikke lave brugerprofiler i Scratch. Det betyder, at I skal huske at gemme projekter lokalt på computeren, når I bruger Scratch uden at lave en brugerprofil.
Vil du gemme eller hente et projekt i Scratch? Tryk på menupunktet 'Fil'. Vælg 'Gem på computer' eller 'Hent fra din computer'.
- I kan også bruge CodingLab, som er et tilsvarende kodeprogram, der følger med i adgangen til SkoleTube.
- Find Scratchs egne introvideoer [HER](#) og CodingLabs [HER](#).

Ekstra: Lav en analog beat-sequencer

Ønsker du at give eleverne en større forståelse for, hvad en beat-sequencer er?

Inddel klassen i grupper med 4-5 elever. Én i gruppen er "dirigent", og resten er "instrumenter", som hver vælger en naturlig lyd.

Dirigenten tegner en tabel på en tavle eller et stort stykke papir. Der skal være plads til tallene 1-8 i den vandrette kolonne. I den lodrette kolonne skal der være plads til hvert instrument.

Eksempel:

	1	2	3	4	5	6	7	8
Zuhayb			X			X		
Safia		X		X		X		X
Kevin	X						X	X

Dirigenten tæller taktslagene i en fast puls. Efter taktslag 8 begynder sekvensen forfra.

Dirigenten kan skifte rundt på lydenes placeringer på talrækken, ændre tempo og eventuelt skrive tallene 1-16 i stedet. Lad eleverne undersøge, hvad det gør ved beatet.

Prøv afslutningsvis at sætte hele klassen sammen til et stort orkester, hvor alle gruppernes dirigenter følges ad i samme tempo.

Del 4: Gæt en lyd

Forberedelse

- [Åbn delforløb 4 på en digital tavle.](#)
- Del link til delforløb 4 med eleverne, så de kan quizze på deres egen computer: www.dr.dk/skole/ultrabit/mellemtrin/del-4-gaet-en-lyd
- Medbring høretelefoner til alle elever.

Udførelse

1. Elevopgave – gruppevis: Afspil på skift jeres beat. Lad resten af gruppen gætte de naturlige og teknologiske lyde, der er tilføjet til jeres personlige beats i [Scratch](#) eller i CodingLab på [SkoleTube](#).
2. Elevopgave – individuel: Tag quizzen 'Gæt en lyd'. Brug høretelefoner.