

## INTRODUKTION

Välkomna till en helt ny, virtuell värld. Danskollektivet Kalabalindy bryter ny mark när vi förenar dans, musik, värdegrund och konst med Virtual Reality. Med Virtual Reality engageras barn ytterligare i sitt lärande utan att begränsas av fysiska eller kognitiva utmaningar. Med VR är allt möjligt! Målet med workshopen är att alla elever ska skapa ett 3D-konstverk med ett eget budskap. Genom rörelse, dans och musik inspireras eleven till nya sätt att uttrycka sig. Denna workshop är en rolig och spännande resa in i en ny, digital omvärld.

## OM KALABALINDY

Kalabalindy är ett danskollektiv där Mattias och Hanna Lundmark är konstnärliga ledare. De tillhör världseliten inom afroamerikansk dans från 20-, 30- och 40-talet och är pionjärer inom sin genre. I danskollektivet ingår sju artister och en av dem är Elin Rhodiner som är utbildad VR-producent på XR-center i Botkyrka. Besök gärna [www.kalabalindy.com](http://www.kalabalindy.com)



## TEMAT

Det övergripande temat är "Luften är fri" och vi har valt det för att eleverna ska känna sig fria att uttrycka sig fritt. Vi uppmuntrar eleverna till att våga vara kreativa och kunna improvisera. Inne i VR-världen upplever många en känsla av frihet och inne i Tilt Brush finns en, snudd på, obegränsad mängd sätt att uttrycka sig i färg och form. Som en del av workshopen får varje elev jobba fram ett eget budskap. Vårt fokus är att stärka individen och uppmuntra eleven att hitta sin egen unika konstnärliga röst.

## OM WORKSHOPEN

Detta är en prova-på-upplevelse som är 2 timmar lång, där alla i klassen får testa att använda VR-glasögon samt att, genom Tilt brush, skapa ett eget danskonstverk. Två kursledare kommer med tolv headset och vi kommer jobba främst i halvklass, så ni kommer dela headsetet med en klasskompis. Vi

kan ha max 30 elever per workshop. Varje headset har en manual som man kan titta i när man vill. Att skapa ett danskonstverk är i praktiken att man målar i 3D och eleven får prova att använda olika danskoreografier för skapa på ett nytt sätt.

Workshopen är byggd i sex stycken block, där varje block har tydlig start och mål och pågår mellan 15-30 min:

- Introduktion: Vi presenterar oss och går igenom dagens schema.
- Del 1 VR-kunskap: Vi kommer gå igenom grunderna hur ett Oculus Quest 2-headset och handkontroller funkar. Ni får även grundläggande kunskaper om Tilt Brush som är ett program för att måla i 3D. Alla får ett uppgiftshäfte och penna av oss. Eleverna jobbar två och två.
- Del 2 Rörelse/dans: Vi värmer upp med fysiskt ansträngande rörelsedelar. Vi hittar nya dansrörelser genom att använda olika musikstilar, rumslig orientering, tempo och koreografi. Eleverna jobbar två och två.
- Del 3 Dansa i VR: Vi testar dansrörelserna inne i VR-världen och målar i 3D samtidigt. Eleverna jobbar två och två.
- Del 4 Skapa ett budskap: Vi jobbar med uppgiftshäftet igen och eleverna svarar på sju frågor. Svaren leder till ett individuellt budskap. Alla får papper och pennor och ritar en skiss som de sen ska förverkliga i VR-världen.
- Del 5 Danskonstverket: Eleverna får skapa ett eget danskonstverk med sitt egna budskap. Vi tittar även på andra konstnärers verk. Slutligen skapar vi i grupp och vi är max 3 elever per headset.

## INNAN WORKSHOPEN

Vi behöver 4x4 meter per elev, därför är bäst att vara i en gymnasal. Det behövs minst tre eluttag. Ta gärna fram fem bord som vi kommer ställa tv-skärmar på. Kursledarna kommer till lokalen 90 minuter innan start för att rigga all teknik. Mobiltelefoner ska vara avstängda och samlas in av er lärare. Ni känner eleverna bäst och vet vilka som jobbar bra ihop. Förbered följande grupper åt oss och ge oss en lapp när vi ses:

\* Dela gruppen i två

\* Inom varje halvklass, dela in dem i par (om det blir ojämnt så kan en elev jobba ensam eller ihop med en av er lärare)

\* Dela in dem i grupper om tre elever

Det kan vara givande att se youtube-klipp innan workshopen för att se mer av Tilt Brush. Sök på "Tilt Brush" så kommer massa olika förslag. Ett fint exempel är: <https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk>

Det kan vara bra att ha mjuka kläder som är lätta att röra sig i och alla kommer bli lite svettiga.

Prata gärna om Virtual Reality och titta på internet hur ett par Oculus Quest 2 ser ut. Sådär ser de ut



## CORONAANPASSNINGAR

Kalabalindy Corona-säkrar våra projekt på flera sätt. Kursledarna är vaccinerade och vi följer FHM:s riktlinjer. För att Coronasäkra alla headset så används ett silikonskydd, som spritas av mellan workshoparna. Vi har även med handsprit och våtservetter.

## EFTER WORKSHOPEN

### UTVÄRDERING

Alla lärare kommer få en länk via mail med en kort utvärdering som vi uppskattar om ni kan fylla i.

### SKETCHFAB & SKETCHBOOK

Under workshopen lär sig eleverna spara sina verk på headsetet. Det kallas för Sketchbook. Sedan kommer vi kursledare lägga danskonstverken på en server som heter Sketchfab.

Efter avslutad workshop kommer läraren få en länk så att ni kan gå in och titta på alla danskonstverk.

### SAMTAL I KLASSRUMMET - SVENSKA OCH VÄRDEGRUNDSARBETE

Efter workshopen kanske eleverna själva tar upp funderingar och reflektioner. Diskutera i helklass, låt eleverna svara skriftligt eller dela upp i smågrupper. Låt dem berätta vad de upplevt, och vad som mest fångade deras intresse i workshoparna. Det kan till exempel vara en låt, en teknisk detalj, något de såg i VR-världen, en specifik dansrörelse eller något helt annat.

Förslag på diskussionsfrågor:

- Vilka för- och nackdelar finns det med Virtual Reality?
- Vilka verktyg är viktigast i Tilt Brush?
- Finns det något verktyg som ni saknade?
- Kan det finnas saker/känslor som är lättare att säga/visa genom dans än med prat?
- På vilka sätt kommunicerar man genom ett konstverk?
- Hur kan man hitta ett budskap/en åsikt som man vill och kan stå för?

Alla elever har ett eget uppgiftshäfte där deras budskap och en skiss för deras konstverk finns. Titta igenom vad de skrev och diskutera om danskonstverket blev så som de tänkt.

## IDROTT

Spela musiken och se om ni kan återskapa danspasset (Del 2).

- Uppvärmning i cirkel. Låt: Anis Don Demina - Vem e som oss
- Koreograf och dansare. Jobba två och två. En bestämmer hur den andra ska röra sina armar. Välj mellan stort, litet, mjukt och hårt. Låt: Daft punk- Around the world.
- Verket. Danskoreo med fyra olika steg: Gummibollen, Rytmkorset, Vågsnurren och Golvet. Musik: Get up offa that thing (James Brown), Enter Sandman (Metallica) och Bad habits (Ed Sheeran).

Besök Sketchfab och titta på alla danskonstverk. Testa om ni kan återskapa hur ni rörde er för att skapa ert danskonstverk och lär ut rörelserna till klasskompisarna.

## MUSIK OCH BILD

Lyssna på låtarna från workshopen. Hur får låtarna dig att känna? Måla och skapa utifrån musiken. Testa att måla i 3D på papper och använda perspektiv. Musik som vi använder:

Metallica - Enter Sandman

James Brown – Get Up Offa That Thing

Ed Sheeran – Bad Habits

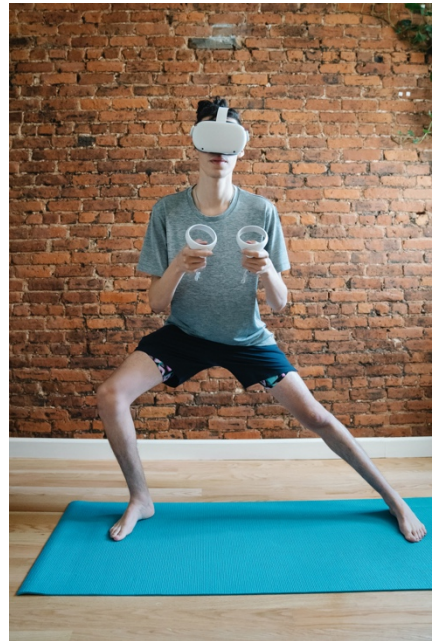
Anis Don Demina - Vem e som oss

Daft Punk – Around the world

## BILD OCH SVENSKA

Besök Sketchfab och titta på era danskonstverk. Diskutera budskap, färgval och gör tolkningar av varandras verk. Länk får ni av kursledarna. Skicka ett mail om ni inte fått den.

Diskutera frågor som: Vad är skillnaderna mellan att måla i 3D och 2D? Vad är skillnad på abstrakt och konkret? Hur kommunicerar jag ett budskap?



## VR-YOUTUBE

Upplev fler världar i VR! Det finns fantastiska filmer som är filmade med en 360-kamera. Gör såhär:

Ta en mobil eller ipad och ladda ner Youtube.

Besök Virtual Reality YouTube-kanalen via denna länk:

<https://www.youtube.com/channel/UCzuqhhs6NWbgTzMuM09WKDQ>

Välj en video och leta efter ikonen nere till höger, med en bild med glasögon på, och klicka på den.

När videon spelas upp trycker du på och drar på skärmen för att titta runt. Eller helt enkelt flytta din telefon för att utforska.

## SUMMERING

Dans synliggör kroppens olika uttrycks sätt och kan därmed öppna nya kommunikativa världar. Musik finns i alla kulturer och berör människor såväl kroppsligt som tanke- och känslomässigt.

Kunskap om dans och musik ökar möjligheterna att delta i samhällets kulturliv. Förenas den kunskapen med morgondagens teknik, som Virtual Reality, ökar möjligheterna att delta i framtidens kulturliv.

### UTDRAG UR LGR11 SOM ÄR KOPPLADE TILL WORKSHOPENS TEMA

#### Skolans uppdrag

”Eleverna ska få uppleva olika uttryck för kunskaper. De ska få pröva och utveckla olika uttrycksformer och uppleva känslor och stämningar. Drama, rytmik, dans, musicerande och skapande i bild, text och form ska vara inslag i skolans verksamhet.”

”Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information.”

#### Övergripande mål och riktlinjer

##### 2.2 Kunskaper

Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola kan använda och ta del av många olika uttrycksformer såsom språk, bild, musik, drama och dans samt har utvecklat kännedom om samhällets kulturutbud.

##### 3.17 Svenska - Syfte

I mötet med olika typer av texter, scenkonst och annat estetiskt berättande ska eleverna ges förutsättningar att utveckla sitt språk, den egna identiteten och sin förståelse för omvärlden.

### 3.20 Teknik

I vår tid ställs allt högre krav på tekniskt kunnande i vardags- och arbetslivet och många av dagens samhällsfrågor och politiska beslut rymmer inslag av teknik. För att förstå teknikens roll för individen, samhället och miljön behöver den teknik som omger oss göras synlig och begriplig.

#### **KONTAKT**

Har du några frågor kring workshopen eller vårt material eller vill du ge feedback,  
tveka inte att kontakta oss.

Hanna Lundmark   Mail: [info@kalabalindy.com](mailto:info@kalabalindy.com)   Mobil: 0704689605

STORT TACK FRÅN KALABALINDY!