

ACTIVITEIT DIGITAAL MUSICEREN

MET KUNSTLIK



DIGITAAL MUSICEREN



OMSCHRIJVING ACTIVITEIT

Laat de kleuters even in de huid kruipen van een echte filmregisseur!

In deze activiteit maken de kleuters een stopmotionvideo met een iPad die ze zelf tot leven mogen brengen met muziek en geluiden. Ze bedenken hierbij een eenvoudig verhaal en fotograferen stap voor stap hoe hun personages, achtergronden,... bewegen.

De activiteit biedt ook mogelijkheden om te experimenteren met enkele bouwstenen van muziek, zoals: tempo, ritme en klankkleur.

Met een muziekprogramma op de computer(s) kunnen de kleuters muziek en geluiden maken en deze opnemen bij iedere scène.

Deze activiteit zorgt ervoor dat de kleuters spelenderwijs ontdekken hoe beeld en geluid samenwerken.



ONTWIKKELINGSDOELEN

Lichamelijke opvoeding

LO OD 1.28 De kleuters tonen een toenemende bedrevenheid in het functioneel aanwenden van klein-motorische vaardigheden

Muzische vorming - Media

MV OD 5.2 De kleuters kunnen vaststellen dat klanken, beelden en bewegingen elkaar wederzijds beïnvloeden

Muzische vorming - Attitudes

MV OD 6.3 De kleuters kunnen vertrouwen op hun expressiemogelijkheden en durven hun eigen expressiestijl tonen

DIGITAAL MUSICEREN



LEERPLANDOELEN (ZILL)

Mediakundige ontwikkeling

MEva1 Technische en instrumentele computervaardigheden ontwikkelen

➡ ICT basisvaardigheden ontwikkelen voor het bedienen van mediamiddelen waaronder swipen, muisvaardigheden, toetsen aan- en afzetten, selecteren, openen en sluiten van applicaties, venster minimaliseren, maximaliseren en sluiten...

Muzische ontwikkeling - Muzische geletterdheid

MUge5 Muzische domeinen, hun werkvormen en vormgevingsmiddelen, ontdekken, doelgericht kiezen en combineren om zich expressief te uiten

➡ (Spontaan) experimenteren met expressiemogelijkheden om een eigen idee, ervaring, fantasie vorm te geven - expressie benutten als communicatiemiddel

Muzische ontwikkeling - Muzische grondhouding

MUgr3 Zich bewust worden van de eigen muzische en creatieve mogelijkheden (talenten) en die tonen

➡ Zich bewust worden van interesse in expressievormen en dit aangeven of laten blijken in (spontane) persoonlijke keuzes - bij zichzelf ervaren wat goed lukt en dit uitdrukken - met ondersteuning een (eigen) creatie presenteren voor vertrouwde personen in een veilige omgeving

DIGITAAL MUSICEREN



MATERIALEN

- Ipad met app: Piximakey
- Poppen/loose parts/ bouwmaterialen/ achtergronden/...
- Computer(s)
- Muis
- Toetsenbord
- Muziekdobbelsteen
- Stappenplan
- Optie: groot scherm, popcorn, stoeltjes,...



Klik [hier](#) om de leermaterialen van KunstKlik te gebruiken!



VERLOOP

Inleiding



LAAT DE KLEUTERS OP VOORHAND AL ENKELE KEREN WERKEN MET DE STOPMOTIONAPP OM TE VOORKOMEN DAT DIT TE VEEL INFORMATIE IN EEN KEER WORDT

1. De kleuters maken een stopmotionfilmpje met de Ipad via de stopmotionapp (Piximakey)
 - ➡ Hierbij kunnen de kleuters gebruik maken van: poppen, loose parts, bouwmaterialen, personen, achtergronden,...
 - ➡ Het verhaal kan worden bedacht vanuit de fantasie van de kleuters zelf, maar dit kan eventueel ook worden opgelegd door de leerkracht vanuit een thema, verhaal, doel,... (Differentiatie is mogelijk, bv. door taalvaardige kleuters zelf een verhaal te laten verzinnen. Bij minder taalvaardige kleuters kan er vertrokken worden vanuit een bestaand en gekend verhaal)



BIJ HET GEBRUIK VAN DE STOPMOTIONAPP KUNNEN DE KLEUTERS EEN ECHT KADER BOUWEN MET LEGO. HET IS DAN DE BEDOELING DAT DE PERSONAGES, ELEMENTEN, ACHTERGRONDEN... NIET BUITEN DIT KADER BEWEGEN

DIGITAAL MUSICEREN

Kern



BENADRUK BIJ HET GEBRUIK VAN DE STAPPENPLANNEN DAT DE STAPJES VAN LINKS NAAR RECHTS MOETEN WORDEN GELEZEN OM VERWARRING BIJ DE KLEUTERS TE VOORKOMEN

2. De kleuters starten de computer(s) door de stroomkabel aan te sluiten en op de aan-knop te drukken aan de hand van het stappenplan

(KunstKlik [Leermaterialen: Stappenplan](#))

3. De kleuters openen met de muis het internet (Google Chrome) op de computer(s) met het stappenplan

(KunstKlik [Leermaterialen: Stappenplan](#))

4. De kleuters typen op het toetsenbord van de computer(s) de naam van de muziekwebsite (Chrome Music Lab) in de zoekbalk en zoeken deze op via het stappenplan

(KunstKlik [Leermaterialen: Stappenplan](#))

5. De kleuters experimenteren met de verschillende mogelijkheden op de website

6. De kleuters gooien met de muziek-dobbelsteen



ZORG DAT DE KLEUTERS DE MUZIEKBOWSTENEN OP DE DOBBELSTEEN AL EENS MET ECHTE INSTRUMENTEN HEBBEN KUNNEN INOEFENEN OM DE ZELFSTANDIGHEID BIJ DEZE ACTIVITEIT TE BEVORDEREN

7. De kleuters musiceren digitaal (afhankelijk van de uitkomst op de dobbelsteen) volgens de muziekbouwsteen

(KunstKlik [Leermaterialen: Dobbelsteen](#))

8. De kleuters kunnen hun zelfgemaakte muziek en/of geluiden opnemen met de microfoon op de stopmotionapp met de IPad

(KunstKlik [Leermaterialen: Stappenplan](#))

Slot

9. De leerkracht richt de klas in als kleine bioscoop, bijvoorbeeld: het licht uit, stoeltjes, een groot scherm, popcorn,...

10. De kleuters kijken samen naar de zelfgemaakte stopmotionfilmpjes

DIGITAAL MUSICEREN

11. De leerkracht stelt vragen:

- Wat gebeurde er in het filmpje?
- Waarover ging het verhaal?
- Hoe heb je het filmpje en de muziek gemaakt?
- Wat vond je het leukst om te doen?
- Was er iets wat je nog moeilijk vond? Hoe heb je dat opgelost?
- Waarom heb je voor 'deze' muziek gekozen?
- Zou je nog eens filmpjes willen maken met muziek? Wat zou je dan anders doen?



TIPS

- Gebruik de [leermaterialen](#) op de website van KunstKlik!
- Laat de kleuters de vaardigheden inoefenen via de [voorbereidende activiteiten](#) op de website van KunstKlik!
- Benadruk bij het gebruik van de stappenplannen dat de stapjes van links naar rechts moeten worden gelezen om verwarring bij de kleuters te voorkomen
- Laat de kleuters op voorhand al enkele keren werken met de stopmotionapp om te voorkomen dat dit te veel informatie in één keer wordt
- Bij het gebruik van de stopmotionapp kunnen de kleuters een echt kader bouwen met lego. Het is dan de bedoeling dat de personages, elementen, achtergronden... niet buiten dit kader bewegen
- Zorg dat de kleuters de muziekbouwstenen op de dobbelsteen al eens met echte instrumenten hebben kunnen inoefenen om de zelfstandigheid bij deze activiteit te bevorderen
- Werk in kleine groepjes (2 à 3 kleuters)
- Kleef op voorhand stickers op knopjes die niet gebruikt mogen worden (bv. rechtermuisknop)
- Laat kleuters die meer ervaring hebben de rol van 'helper' op zich nemen

DIGITAAL MUSICEREN

- Gebruik een kleinere muis dat beter past bij kleuterhandjes
- Verleng de tijd voor dubbelklikken op de computerinstellingen, zodat kleuters meer tijd krijgen om een actie uit te voeren
- Laat kleuters al eens oefenen met een speelgoedcomputer voordat ze de echte computer gebruiken