



MUZISCHE VORMING

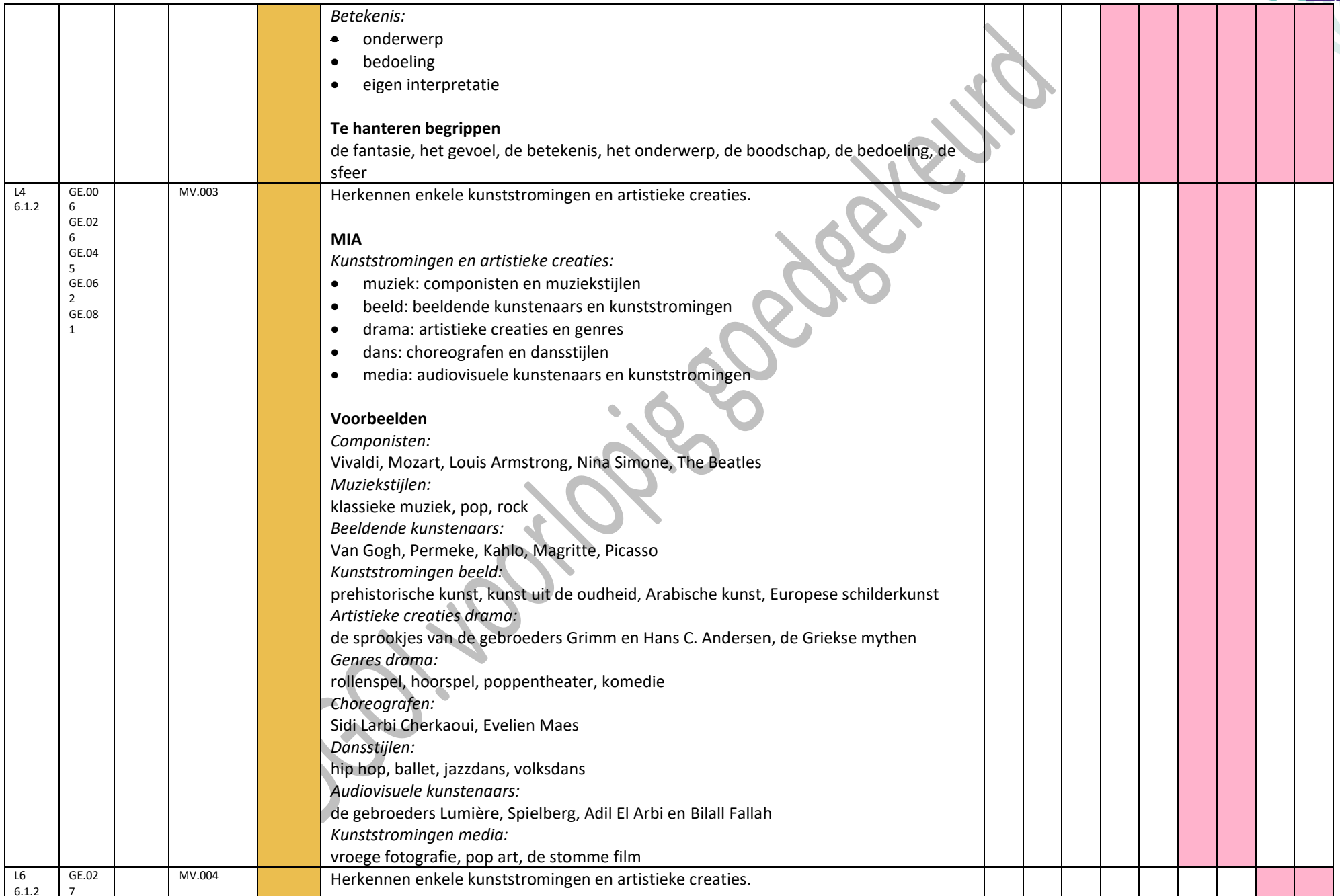
Muzisch waarnemen - betekenis

KO	L4 De leerlingen kunnen 6.1.1 het onderwerp, de bedoeling en hun eigen interpretatie van een artistieke en een muzische creatie verwoorden. 6.1.2 enkele kunststromingen en artistieke creaties verkennen: • muziek: ○ artistieke creaties van componisten; < bv. Vivaldi, Mozart, Beethoven, Louis Armstrong, Nina Simone, The Beatles, Hildegard van Bingen > ○ muziekstijlen. < bv. klassieke muziek, pop, rock > • beeld: ○ artistieke creaties van beeldende kunstenaars; < bv. Bosch, Van Gogh, Permeke, Kahlo, Magritte, Picasso, Victor Horta, Hyungkoo Lee > ○ kunststromingen. < bv. prehistorische kunst, kunst uit de oudheid, Arabische kunst, Europese schilderkunst en bouwkunst > • drama: ○ artistieke creaties; < bv. de sprookjes van de gebroeders Grimm en Hans C. Andersen, de Griekse mythen > ○ genres. < bv. rollenspel, situatiespel, hoorspel, poppentheater, komedie, straattheater > • dans: ○ artistieke creaties van choreografen;	L6 De leerlingen kunnen 6.1.1 de geografische, historische en maatschappelijke context van een artistieke creatie beschrijven. 6.1.2 enkele kunststromingen en artistieke creaties verkennen: • muziek: ○ artistieke creaties van componisten; < bv. Bach, Saint-Saëns, Clara Schumann, Stravinsky, Bernstein, Queen, Stromae, Buena Vista Social Club > ○ muziekstijlen. < bv. folk, country, blues, jazz > • beeld: ○ artistieke creaties van beeldende kunstenaars; < bv. Bruegel, Rubens, Delvoye, Berlinde De Bruyckere, Rodin, Zaha Hadid, Banksy > ○ kunststromingen. < bv. Afrikaanse kunst, beeldhouwkunst, hedendaagse kunst > • drama: ○ artistieke creaties; < bv. volksverhalen, legendes en sagen > ○ genres. < bv. tragedie, pantomime, opera, improvisatietheater, slam poetry > • dans: ○ artistieke creaties van choreografen; < bv. Anna Teresa De Keersmaeker, Pina Bausch, Ish Ait Hamou > ○ dansstijlen. < bv. breakdance, wals, tango, moderne dans >
----	--	---

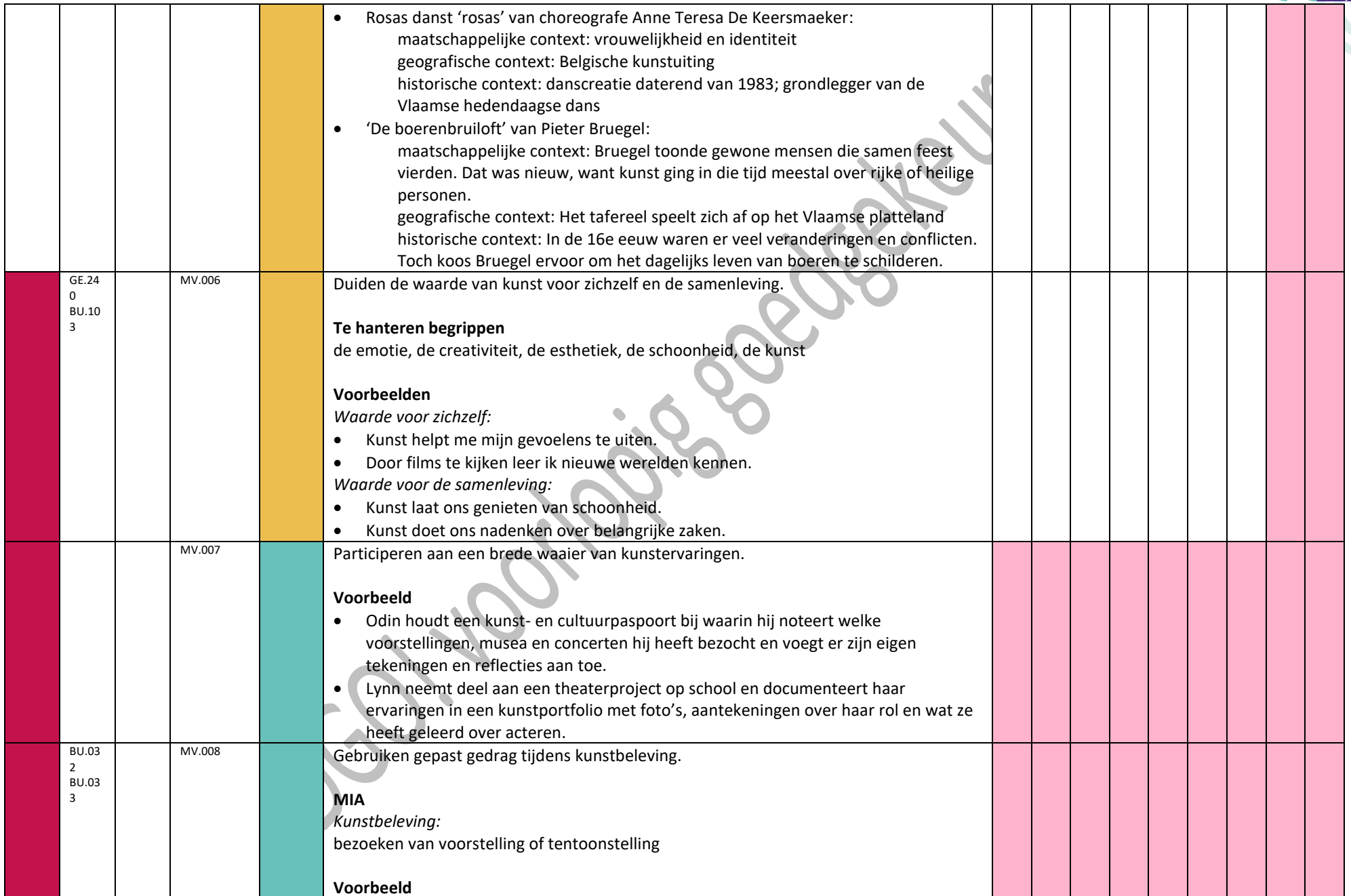
	< bv. Sidi Larbi Cherkaoui, Evelien Maes, Igor Vrebac, Isabelle Beernaert > - o dansstijlen. < bv. hip hop, ballet, jazzdans, volksdans > • media: - o artistieke creaties van audiovisuele kunstenaars; < bv. de gebroeders Lumière, Bill Viola, Pipilotti Rist, Spielberg, Adil El Arbi en Bilall Fallah > - o kunststromingen. < bv. vroege fotografie, pop art, de stomme film >	• media: - o artistieke creaties van audiovisuele kunstenaars; < bv. Henri Cartier Bresson, Marina Abramovic, Hans Op de Beeck, Marie-Jo Lafontaine > - o kunststromingen. < bv. performance art, conceptuele kunst, surrealisme >
--	--	--

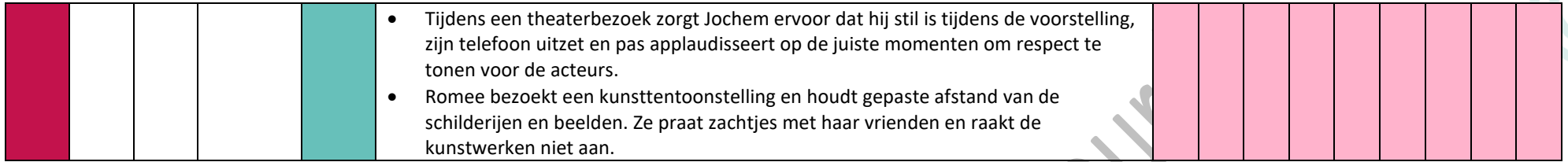
Muzisch waarnemen - betekenis

GO!/MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
L4 6.1.1			MV.001		Drukken een eigen beleving van artistieke en muzische creaties uit. MIA <i>Artistieke creaties:</i> een gevarieerd aanbod uit verschillende periodes (historische context) en uit de hele wereld (geografische context) <i>Muzische creaties:</i> van klasgenoten Voorbeelden • Sam neuriet opgewekt mee met een lied. • Katia en Ilse spelen een scène van de voorstelling van het kleutertheater na in de poppenhoek.									
L4 6.1.1			MV.002		Verwoorden de betekenis van een artistieke en muzische creatie. MIA <i>Artistieke creatie:</i> een gevarieerd aanbod uit verschillende periodes (historische context) en uit de hele wereld (geografische context) <i>Muzische creatie:</i> van zichzelf en klasgenoten									

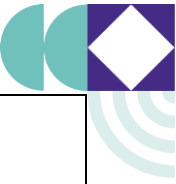


4

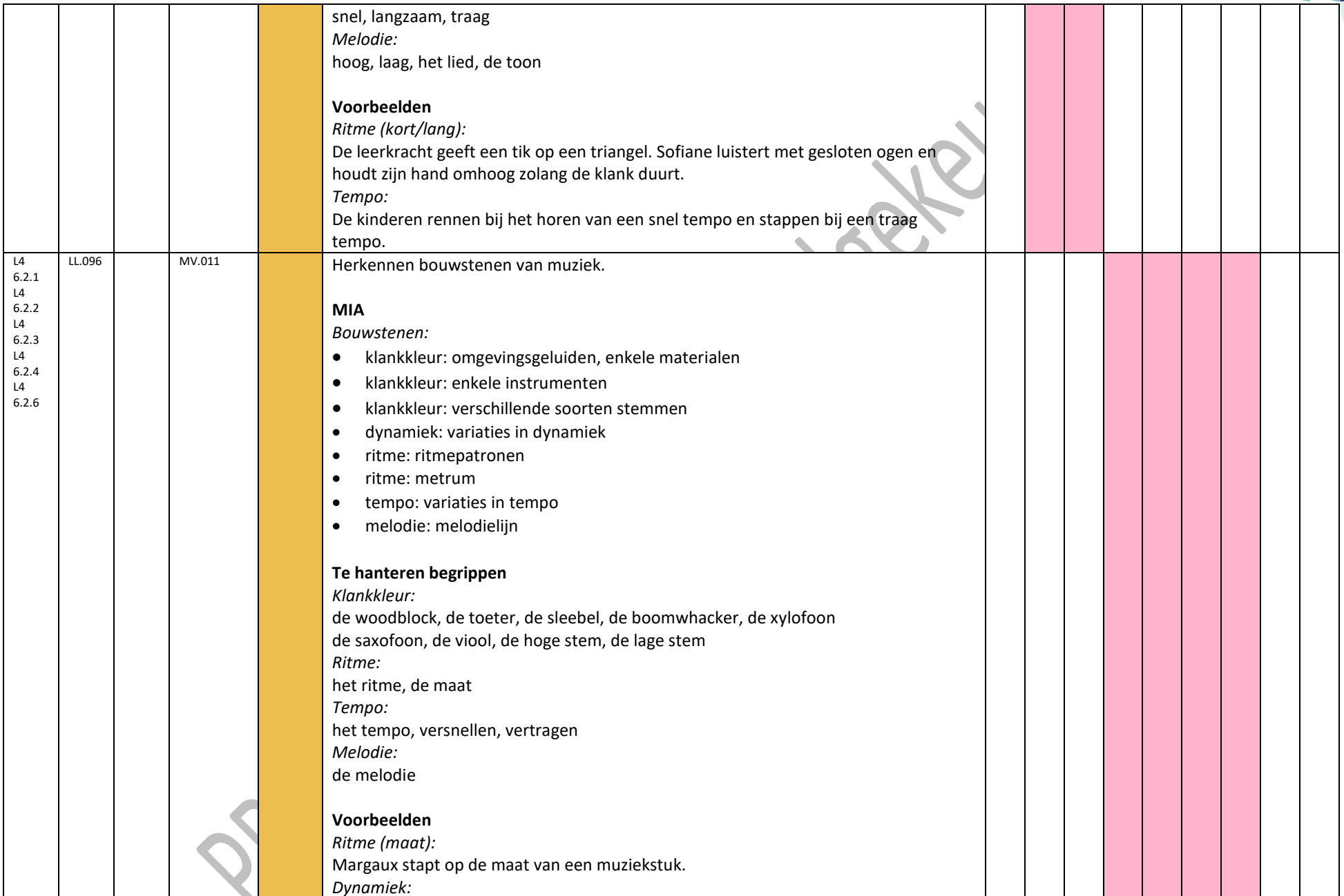


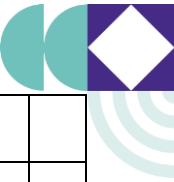


KO De kleuters kunnen 6.1.1 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen verkennen. 6.1.2 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen verkennen: • muziek: de stem, het lied, de handtrom, de triangel, de tamboerijn, de fluit; • beeld: het potlood, het penseel, de verf, de stempel, het tekenpapier; • drama: de handpop, het toneel, de verkleedkleden, het masker; • dans: de dans, de beweging, de kring, de rij; • media: de (video)camera. 6.2.2 patronen van lange en korte geluiden onderscheiden. 6.2.3 snelle en langzame ritmische en melodische patronen onderscheiden. 6.2.4 hoge en lage tonen herkennen en eenvoudige melodieën aangepast aan het stembereik zingen. De kleuters kennen 6.2.1 de volgende begrippen: kort, lang, hoog, laag, snel, langzaam, hard, zacht, klank, toon, de zanger(es), de muzikant, het instrument. 6.2.5 de volgende begrippen: de stem, het lied, de handtrom, de triangel, de tamboerijn, de fluit.	L4 De leerlingen kunnen 6.1.3 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen gebruiken. 6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen gebruiken: • muziek: de woodblock, de toeter, de sleebeel, de boomwhackers, de xylofoon; • beeld: de graffiti, de waterverf, de plakkaatverf, de houtskool, de natuursklei; • drama: het poppenspel, het schimmenspel; • dans: de volksdans, het dansverhaal; • media: de schijnwerper, de opnameapparatuur. 6.2.2 het metrum en ritmepatronen onderscheiden. 6.2.3 variaties in tempo herkennen. 6.2.4 variaties in dynamiek herkennen en gebruiken. 6.2.5 herhaling en contrast herkennen. De leerlingen kennen 6.2.1 de volgende begrippen: het versnellen, het vertragen, de toonhoogte, de strofe, het refrein. 6.2.6 de volgende begrippen: de woodblock, de toeter, de sleebeel, de boomwhackers, de xylofoon.	L6 De leerlingen kunnen 6.1.3 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen toepassen. 6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen toepassen: • muziek: de grafische partituur, de koebel, de Orff-instrumenten; • beeld: de optische illusie, beeldhouwen; • drama: het rollenspel, de theatertekst, improviseren; • dans: de wals, de tango, de moderne dans, de hiphop, de breakdance ; • media : de audiosoftware, de beeldbewerkingssoftware. 6.2.3 variaties in tempo, versnellen/vertragen, onderbreken uitvoeren. 6.2.4 meerstemmige melodieën met aangepast stembereik zingen. 6.2.5 variaties in dynamiek toepassen. 6.2.6 eenvoudige muziekvormen herkennen. < bv. herkennen van een rondo-vorm > 6.2.7 families van instrumenten onderscheiden. 6.2.8 samenklank herkennen. De leerlingen kennen 6.2.1 de volgende begrippen: een canon, de melodische lijn, het motief, de solo, het ensemble, de componist. 6.2.2 de bouwstenen van muziek: ritme, tempo, dynamiek, structuur/vorm, klankkleur, samenklank.
--	--	---



					6.2.9 de volgende begrippen: • musiceren; • de grafische partituur, de koebel, de Orff-instrumenten.									
Muziek														
Bouwstenen muziek														
GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
					Waarnemen									
KO 6.2.2	LL.096 LL.109	NL.00 9	MV.009		Herkennen bouwstenen van muziek. MIA <i>Bouwstenen:</i> • klankkleur: omgevingsgeluiden, enkele materialen • dynamiek: harde en zachte geluiden • ritme: lange en korte geluiden									
KO 6.2.1 KO 6.2.2 KO 6.2.3 KO 6.2.4 KO 6.2.5	LL.096 NL.01 2 NL.01 3		MV.010		Herkennen bouwstenen van muziek. MIA <i>Bouwstenen:</i> • klankkleur: omgevingsgeluiden, enkele materialen • klankkleur: enkele instrumenten • klankkleur: verschillende soorten stemmen • dynamiek: harde en zachte geluiden • ritme: lange en korte geluiden. • ritme: eenvoudige ritmepatronen • tempo: snelle en langzame ritmische en melodische patronen • melodie: hoge en lage tonen Te hanteren begrippen <i>Klankkleur:</i> de klank, het geluid, de muzikant, het instrument, de handtrom, de triangel, de tamboerijn, de fluit, de trompet, de gitaar, de piano, de zanger(es), de stem, alleen, samen, de dirigent <i>Dynamiek:</i> hard, luid, zacht, stil, luider worden, stiller worden, de stilte <i>Ritme:</i> kort, lang <i>Tempo:</i>									

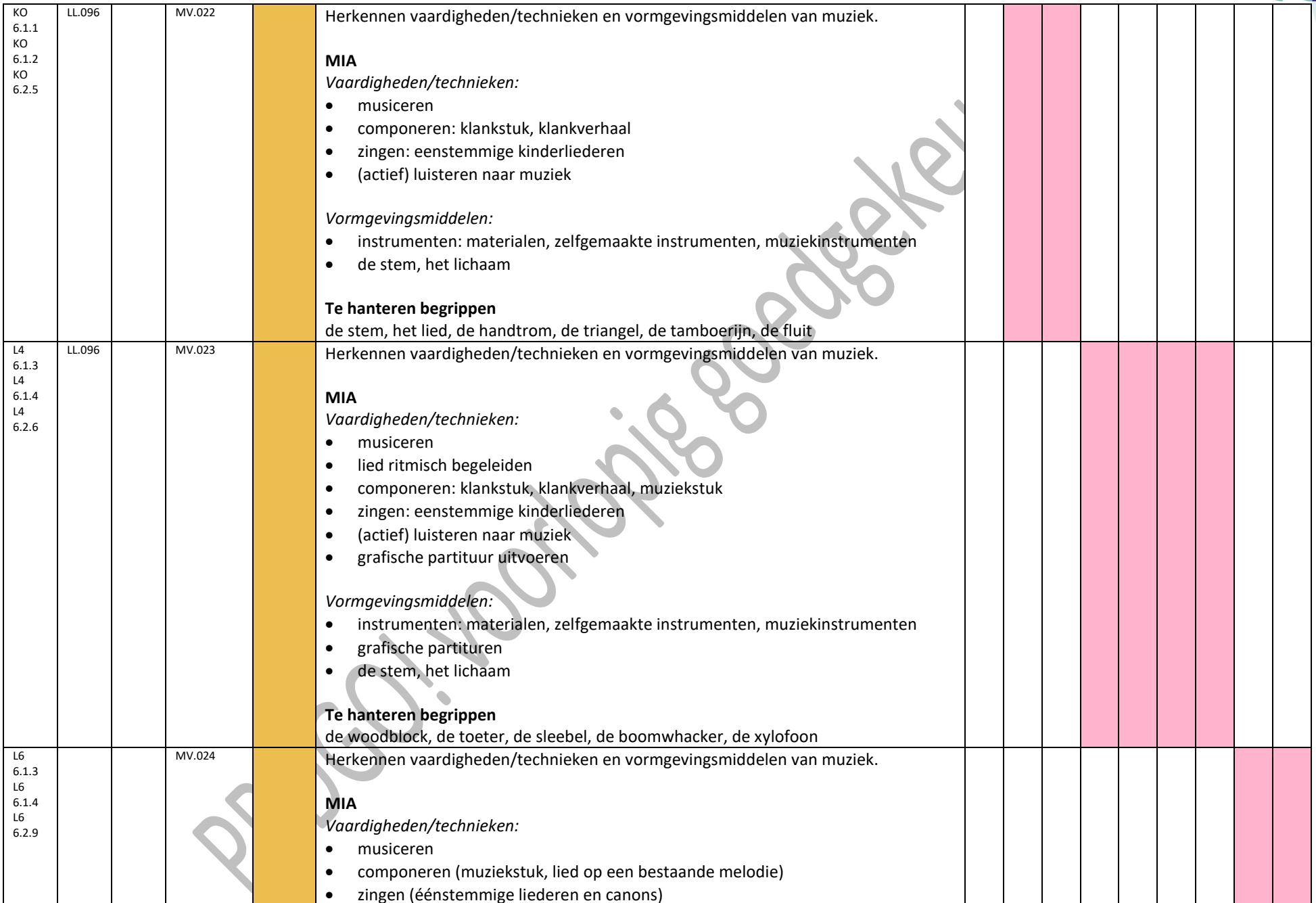


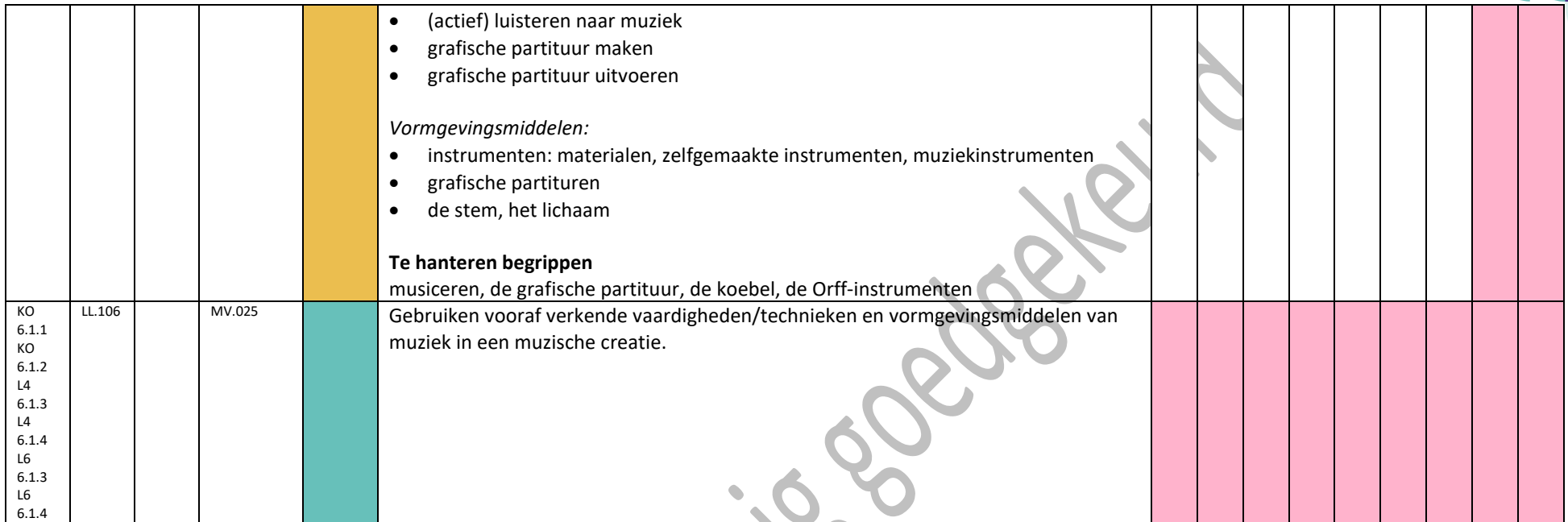


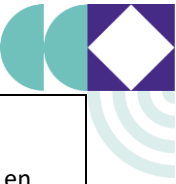
					Bij passages in een muziekstuk die geleidelijk luider klinken, gaat Ishra over van op de tippen lopen naar met zwaardere passen lopen.												
L4 6.2.1 L4 6.2.5			MV.012		Herkennen bouwstenen van muziek. MIA <i>Bouwstenen:</i> • melodie: de toonhoogte • vorm: herhaling en contrast Te hanteren begrippen de herhaling, het contrast, de strofe, het refrein, de toonhoogte Voorbeeld <i>Melodie (toonhoogte):</i> De leerkracht speelt een reeks van drie tonen (hoog-hoog-laag). Lore legt het patroon na met de corresponderende kaarten. <i>Vorm:</i> Benjamin steekt de hand op bij de herhaling van een melodisch patroon in een lied.												
L6 6.2.1 L6 6.2.2 L6 6.2.3 L6 6.2.5 L6 6.2.6 L6 6.2.7 L6 6.2.8 L6 6.2.9	WT.24 6		MV.013		Herkennen bouwstenen van muziek. MIA <i>Bouwstenen:</i> • klankkleur: families van instrumenten • klankkleur: samenklank • ritme: ritmepatronen • ritme: metrum • dynamiek: variaties in dynamiek • tempo: versnellen, vertragen, onderbrekingen • melodie: melodielijn • vorm: eenvoudige muziekvormen Te hanteren begrippen <i>Vorm:</i> het canon, de melodische lijn, het motief <i>Klankkleur:</i> de samenklank, de solo, het ensemble, het orkest, de fanfare, het trio, het kwartet, de componist, de koebel, het Orff-instrument, het blaasinstrument, het snaarinstrument, het strikinstrument, het slaginstrument, de cello, de dwarsfluit, de hoorn, de trombone, eenstemmig, meerstemmig												

[illegible]

					Ritme: Liyanah, Sara en Stef begeleiden een lied met slaginstrumenten (focus op ritme). Melodie: De leerlingen componeren een muziekstukje met veel verschil tussen hoge en lage passages.													
L6 6.2.4			MV.019		Zingen meerstemmige melodieën met aangepast stembereik.													
L6 6.2.3 L6 6.2.5 L6 6.2.6 L6 6.2.7 L6 6.2.8	LL.106 SV.00 8		MV.020		Gebruiken bouwstenen van muziek in een muzische creatie. MIA <i>Muzische creatie:</i> - vormgeving van een ervaring, gevoel, idee, situatie, sfeer, verhaal of fantasie - focus op één of meerdere vooraf verkende bouwstenen: klankkleur, dynamiek, ritme, tempo, melodie, structuur/vorm, klankkleur, samenklank Voorbeelden <i>Dynamiek en klankkleur:</i> Liyanah werkt met haar groepje aan een muziekstuk rond het thema 'emoties'. Ze zoeken uit welke materialen het best een bepaalde emotie vertolken. Ze verzinnen vervolgens een situatie met verschillende emoties en zorgen bij de verklanking ook voor contrast in dynamiek. Ze noteren hun compositie in een grafische partituur voordat ze het presenteren voor de klas. <i>Ritme en melodie:</i> Albert voert een duplopartituur uit, waarbij hij verschillende kleuren en vormen gebruikt om ritmes en tonen te herkennen en correct te spelen op boomwhackers.													
Vaardigheden, technieken en vormgevingsmiddelen muziek																		
GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12				
KO 6.1.1 KO 6.1.2	LL.096 LL.109		MV.021		Herkennen vaardigheden/technieken en vormgevingsmiddelen van muziek. MIA <i>Vaardigheden/technieken:</i> - musiceren - experimenteren met klanken - zingen: eenstemmige kinderliederen (actief) luisteren naar muziek <i>Vormgevingsmiddelen:</i> - instrumenten: materialen, zelfgemaakte instrumenten, muziekinstrumenten - de stem, het lichaam													

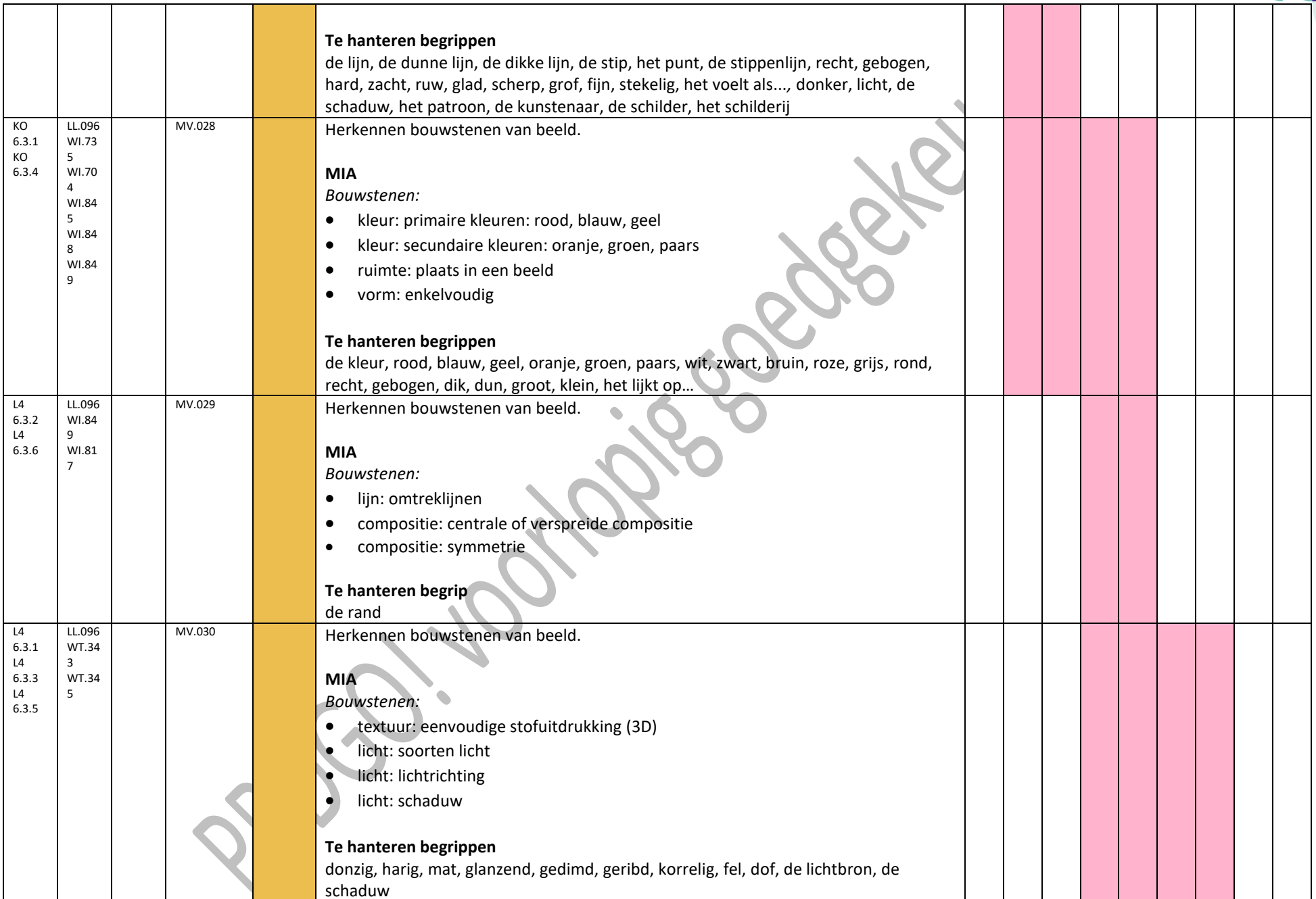


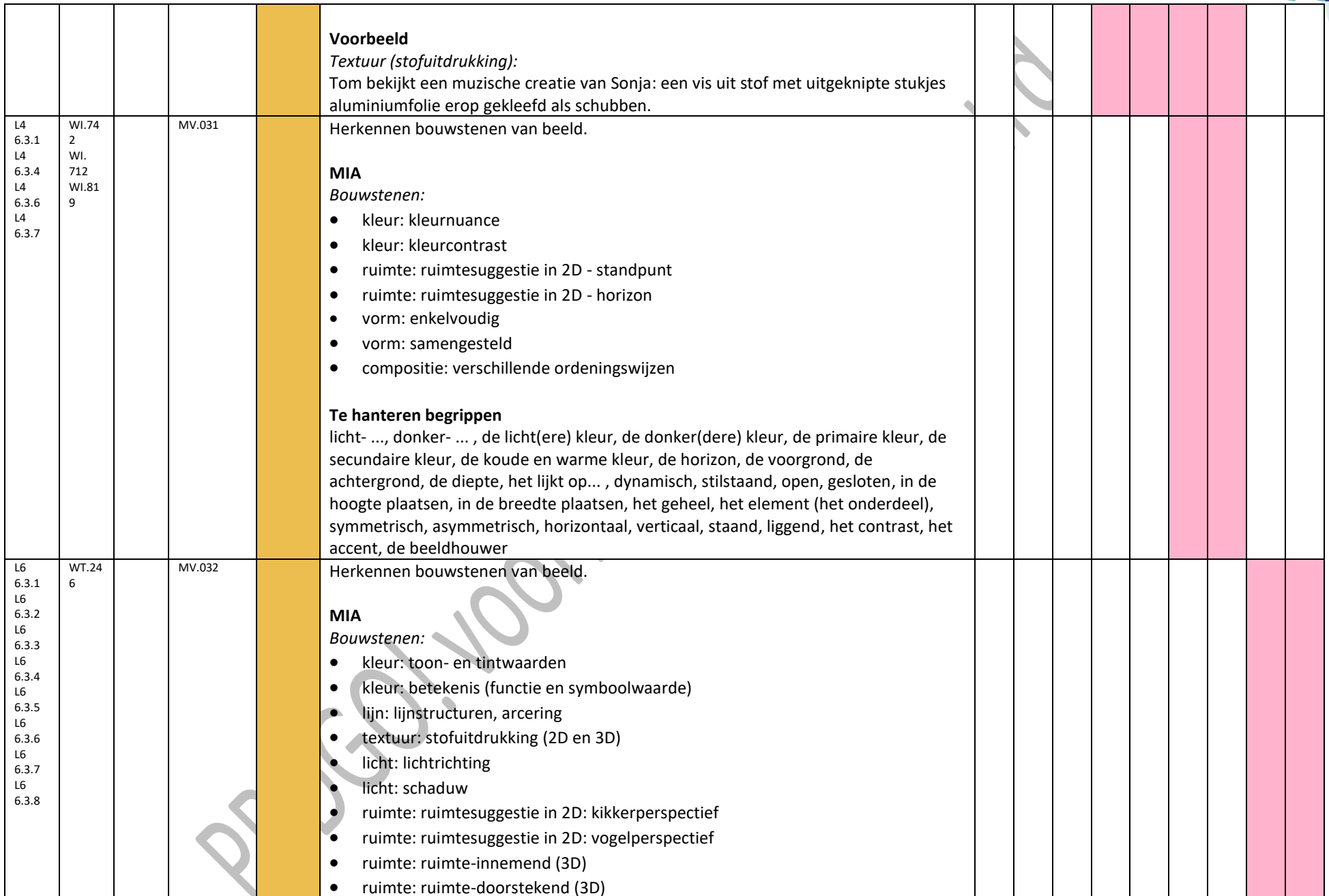
13



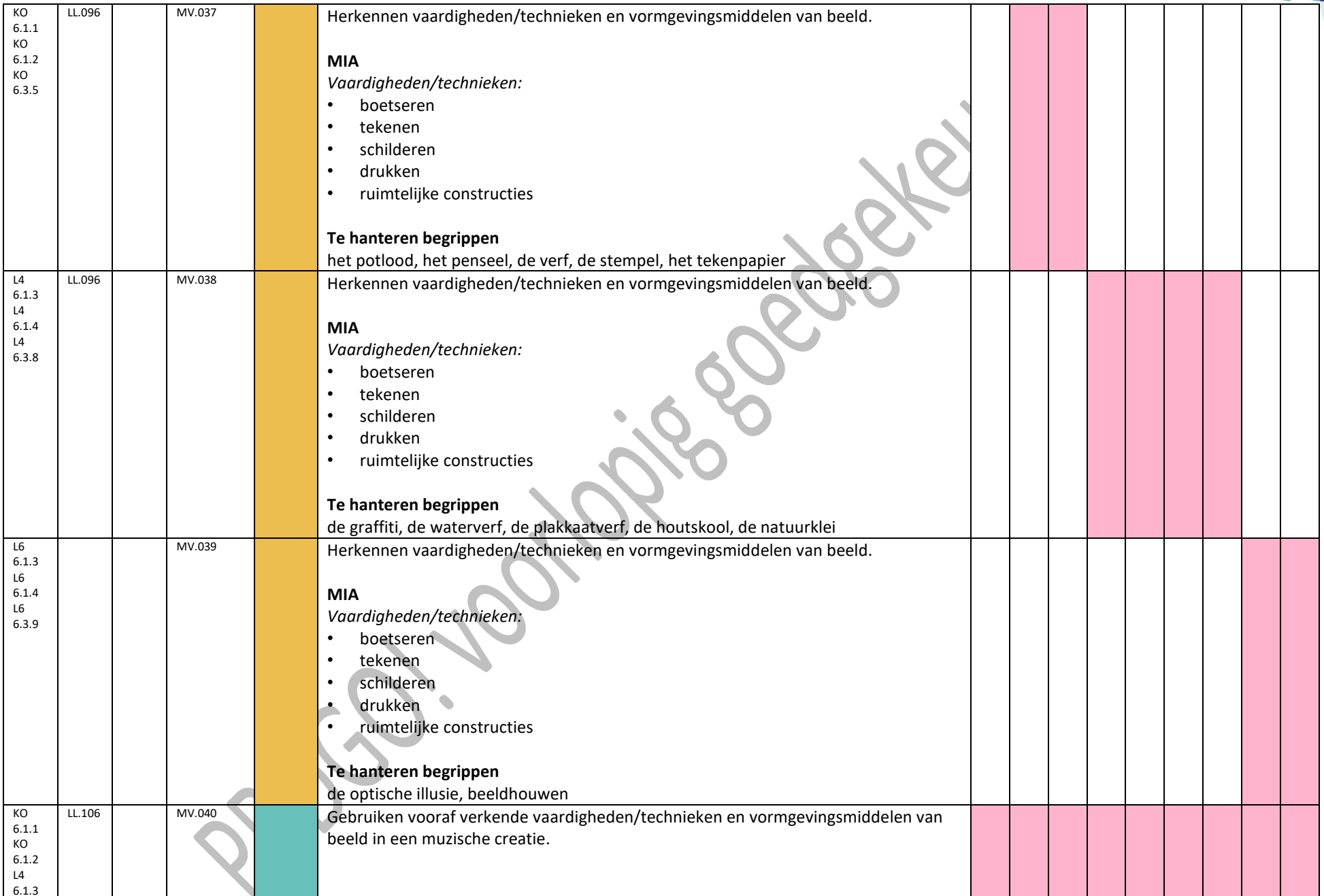
De kleuters kennen 6.3.1 de volgende begrippen: rood, geel, blauw, wit, grijs, zwart, groen, bruin, oranje, paars, licht, donker, rond, recht, gebogen, dik, dun, groot, klein, zacht, hard, ruw, glad, het patroon, de kunstenaar, de schilder, het schilderij. 6.3.5 de volgende begrippen: het potlood, het penseel, de verf, de stempel, het tekenpapier.	6.3.5 soorten licht, lichtrichting en schaduw benoemen en aanduiden. 6.3.6 effecten van ordeningswijzen in composities herkennen. 6.3.7 standpunt en horizon gebruiken. De leerlingen kennen 6.3.1 de volgende begrippen: primaire en secundaire kleuren, koude en warme kleuren, de schaduw, de diepte, de lichtbron, de horizon, het contrast, het accent, de beeldhouwer. 6.3.8 de volgende begrippen: de graffiti, de waterverf, de plakkaatverf, de houtskool, de natuurskool.	6.3.5 de functies en symboolwaarden van kleuren benoemen en gebruiken. 6.3.6 sfeer scheppen door middel van lichtrichting en schaduw. 6.3.7 vogel- en kikkerperspectief gebruiken. 6.3.8 ruimte-innemende, ruimte doorstekende en ruimte-omvattende creaties maken. De leerlingen kennen 6.3.1 de volgende begrippen: tertiaire en complementaire kleuren, signaal- en camouflagekleuren, het silhouet, het perspectief, kleurtinten en kleurtonen, driedimensionale vormen, de architect. 6.3.2 de bouwstenen van beeld: ruimte, kleur, licht, textuur, vorm, compositie, lijn. 6.3.9 de volgende begrippen: de optische illusie, beeldhouwen.
--	---	---

Beeld													
Bouwstenen beeld													
GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2-5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11
Waarnemen													
KO 6.3.2 KO 6.3.3 KO 6.3.4	LL.096 LL.109 WI.73 8		MV.026		Herkennen bouwstenen van beeld. MIA <i>Bouwstenen:</i> - lijn: lijnsoorten - textuur - kleur - vorm: enkelvoudig								
KO 6.3.1 KO 6.3.2 KO 6.3.3	LL.096 WI.73 9 WI.88 5 WT.34 2		MV.027		Herkennen bouwstenen van beeld. MIA <i>Bouwstenen:</i> - lijn: lijnsoorten - textuur - licht: donker of licht, schaduw - compositie: patronen								



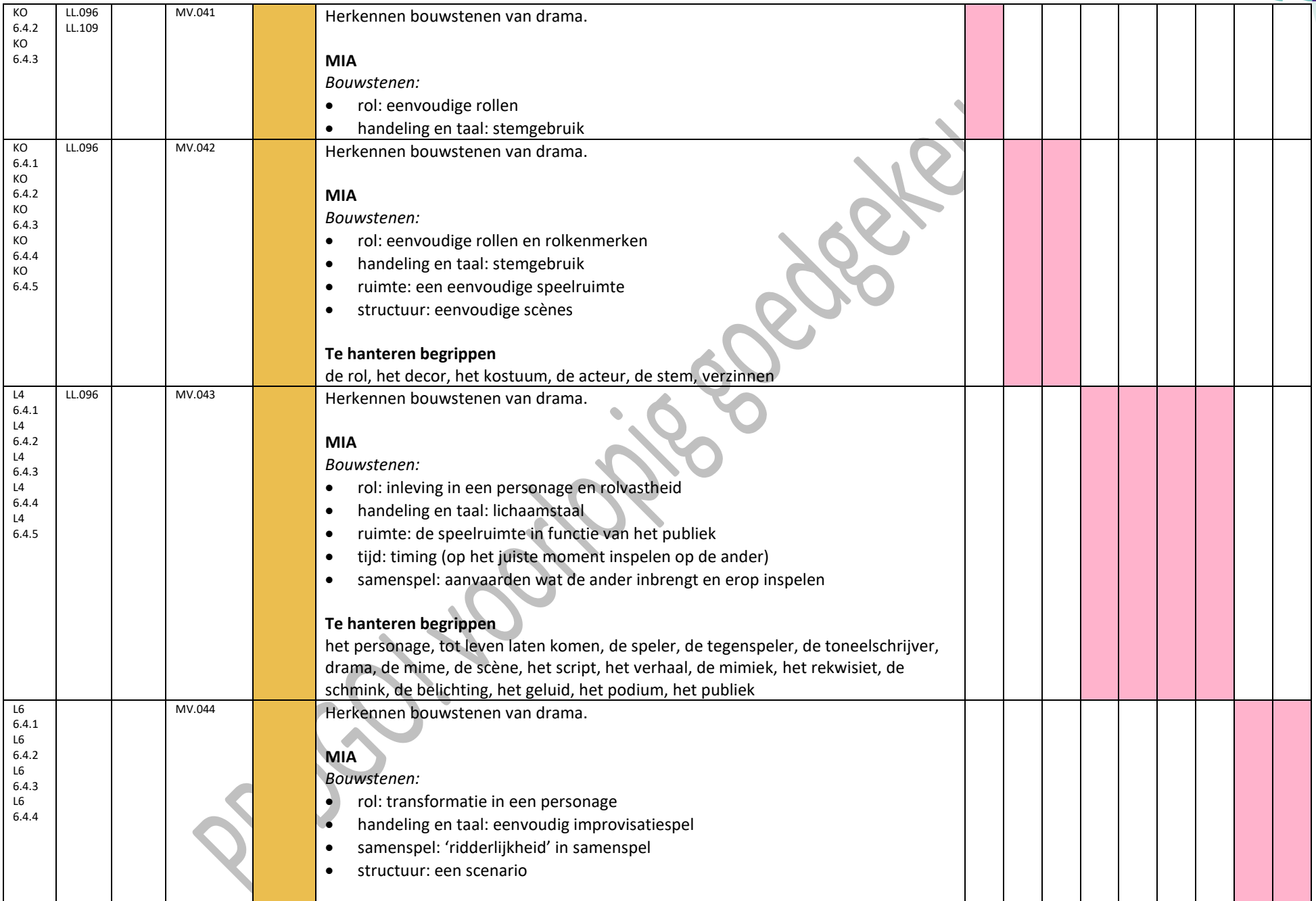


[illegible]



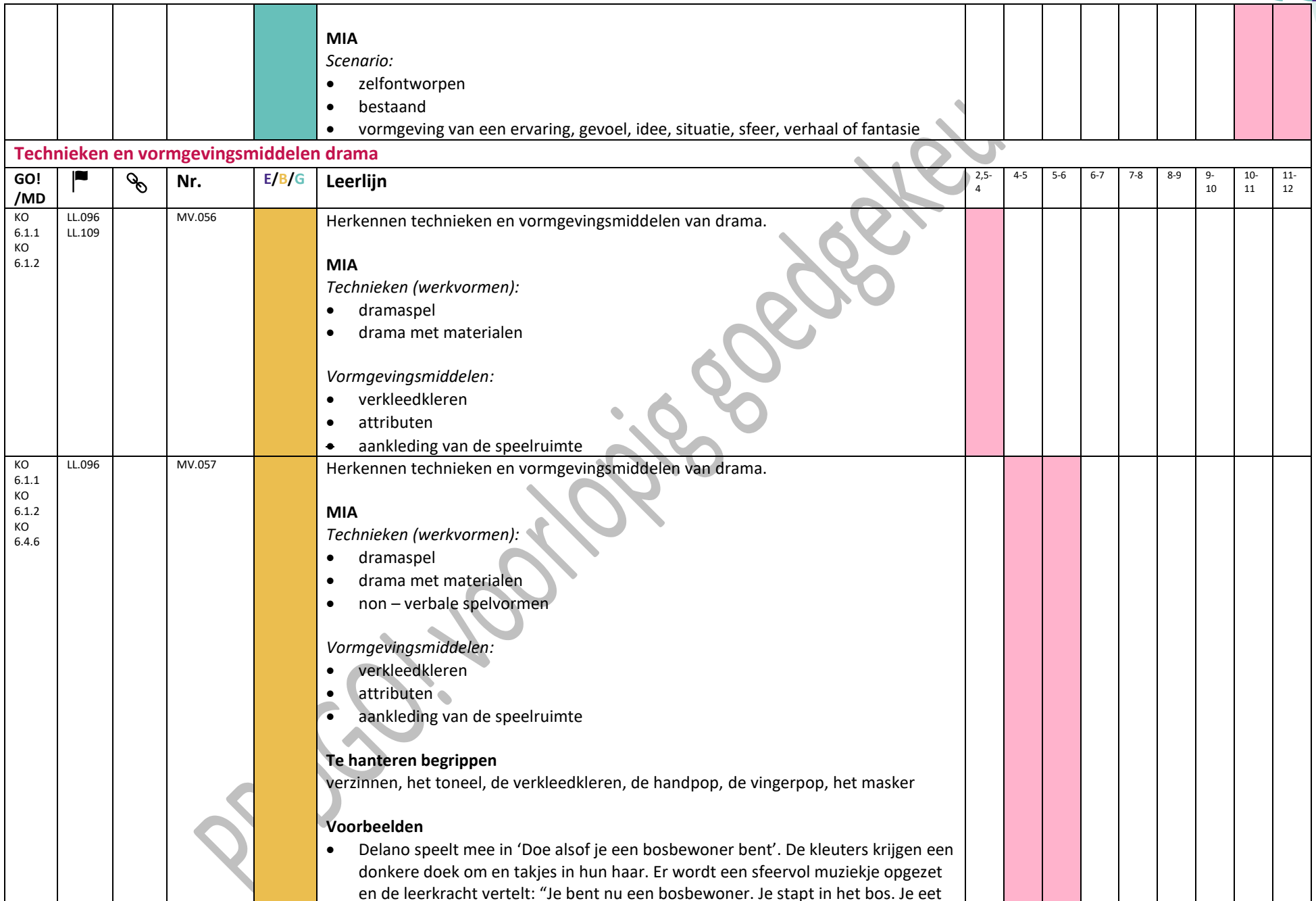


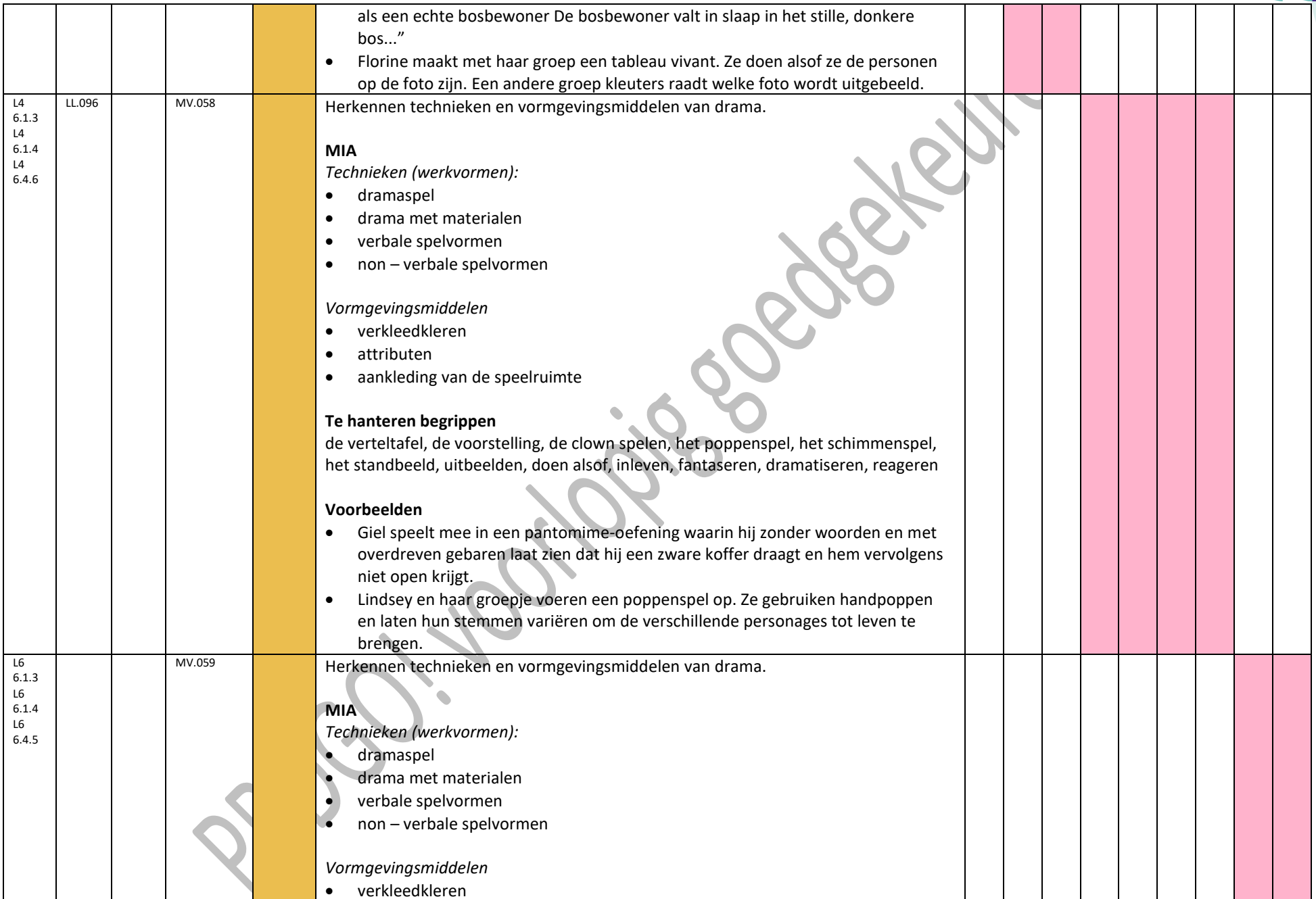
Go!

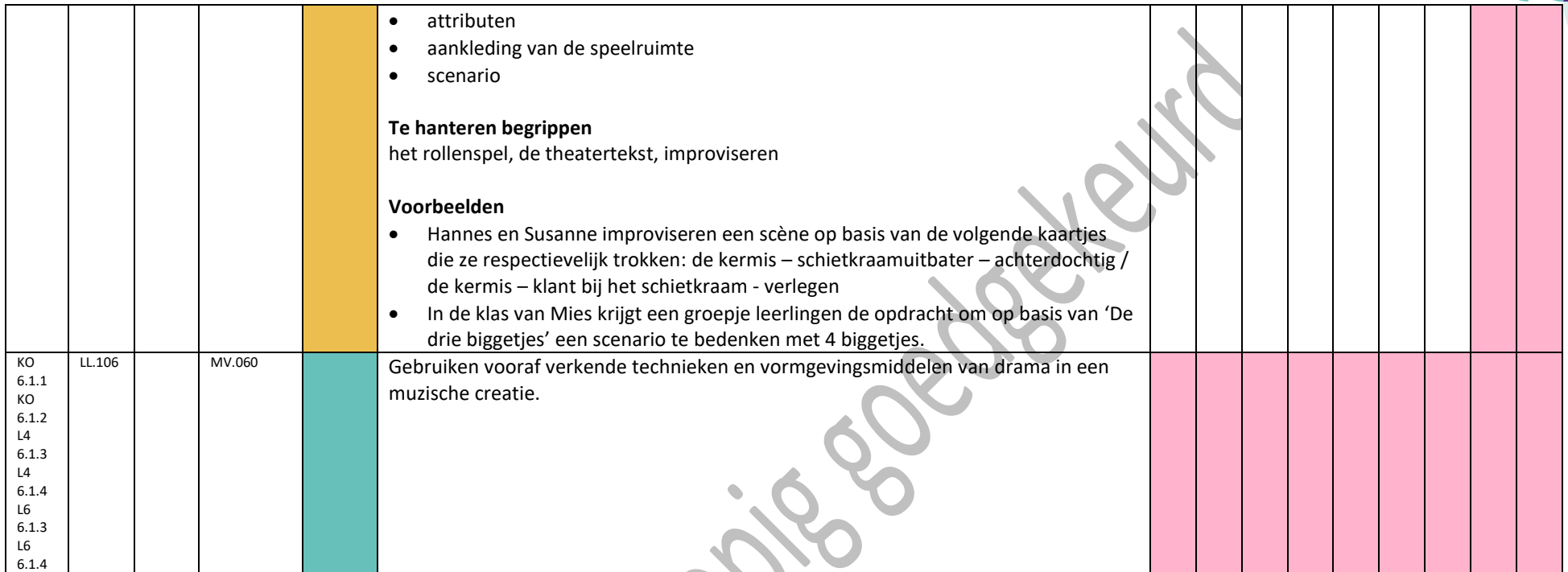


[illegible]

23







KO De kleuters kunnen 6.1.1 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen verkennen. 6.1.2 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen verkennen: • muziek: de stem, het lied, de handtrom, de triangel, de tamboerijn, de fluit; • beeld: het potlood, het penseel, de verf, de stempel, het tekenpapier; • drama: de handpop, het toneel, de verkleedkleden, het masker; • dans: de dans, de beweging, de kring, de rij; • media: de (video)camera. 6.5.2 in een bepaald ritme en tempo dansen. 6.5.3 een bepaald vloerpatroon uitvoeren.	L4 De leerlingen kunnen 6.1.3 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen gebruiken. 6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen gebruiken: • muziek: de woodblock, de toeter, de sleebel, de boomwhackers, de xylofoon; • beeld: de graffiti, de waterverf, de plakkaatverf, de houtskool, de natuurschilderij; • drama: het poppenspel, het schimmenspel; • dans: de volksdans, het dansverhaal; • media: de schijnwerper, de opnameapparatuur. 6.5.2 ritmische bewegingen versnellen en vertragen. 6.5.3 in een specifieke opstelling dansen. 6.5.4 zelf bewegingszinnen ontwerpen en uitvoeren.	L6 De leerlingen kunnen 6.1.3 technieken/vaardigheden van de vijf muzische domeinen toepassen. 6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen toepassen: • muziek: de grafische partituur, de koebel, de Orff-instrumenten; • beeld: de optische illusie, beeldhouwen; • drama: het rollenspel, de theatertekst, improviseren; • dans: de wals, de tango, de moderne dans, de hiphop, de breakdance ; • media : de audiosoftware, de beeldbewerkingssoftware. 6.5.3 de duurtijd van een beweging aanpassen.
---	--	---



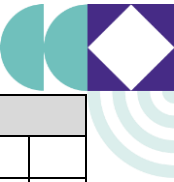
6.5.4 in een bepaalde richting dansen. 6.5.5 een bewegingszin in een bepaalde volgorde uitvoeren. De kleuters kennen 6.5.1 de volgende begrippen: de snelle en trage, de grote en kleine, de zware en lichte, de korte en lange. 6.5.6 de volgende begrippen: de dans, de beweging, de kring, de rij.	6.5.5 synchroon dansen. 6.5.6 dansen vanuit een specifieke spierspanning. 6.5.7 bewegingen vergroten, verkleinen en vervormen. De leerlingen kennen 6.5.1 de volgende begrippen: de volgorde, solo, duo, de plaats in de ruimte, versnellen en vertragen. 6.5.8 de volgende begrippen: de volksdans, het dansverhaal.	6.5.4 een frasering ontwerpen en uitvoeren rond een thema. 6.5.5 op elkaar inspelen en elkaar volgen in een dans. 6.5.6 bewegingen overdrijven. De leerlingen kennen 6.5.1 de volgende begrippen: de cadans, de spierspanning, dansstijlen, de choreografie, slow motion, het dansstuk, het evenwicht, opstellingen, synchroon, leiden en volgen. 6.5.2 de bouwstenen van dans: tijd, vorm, kracht, relatie, ruimte en structuur. 6.5.7 de volgende begrippen: de wals, de tango, de moderne dans, de hiphop, de breakdance.
--	---	---

Dans

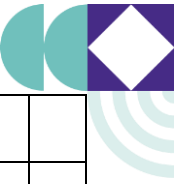
Bouwstenen dans

GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
					Waarnemen									
KO 6.5.5	LL.096 LL.109		MV.061		Herkennen bouwstenen van dans. MIA <i>Bouwstenen:</i> • ruimte: locatie • structuur: volgorde									
KO 6.5.1 KO 6.5.2 KO 6.5.3 KO 6.5.4 KO 6.5.5	LL.096		MV.062		Herkennen bouwstenen van dans. MIA <i>Bouwstenen:</i> • ruimte: locatie • ruimte: richting • ruimte: vloerpatronen • structuur: volgorde • structuur: bewegingszin • tijd: ritme • tijd: tempo • kracht: zwaar en licht • vorm: grootte en vorm									

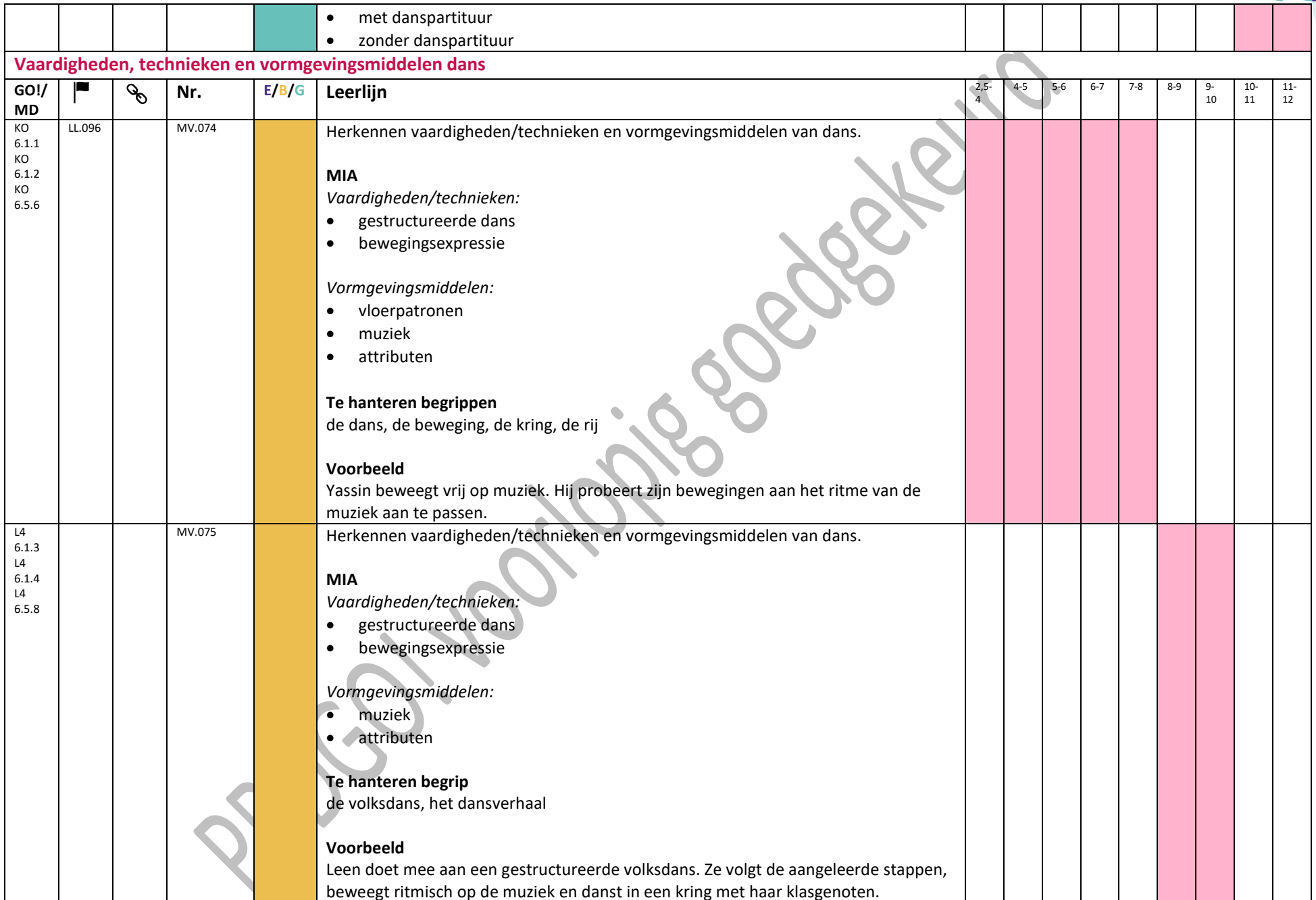
		het lichaam, snel, traag, groot, klein, zwaar, licht, kort, lang, recht, gebogen, smal, breed, bewegen als, springen, rollen, draaien, zwaaien, kruipen, sluipen, starten, stoppen, wiegen, kriskras door elkaar, in een groep, in een cirkel, in een kring, op een lijn, op een rij	
7.063		Herkennen bouwstenen van dans. MIA <i>Bouwstenen:</i> • ruimte: opstelling • structuur: bewegingszinnen • tijd: bewegingen versnellen en vertragen • relatie: contrast en synchroniciteit • kracht: spierspanning • vorm: bewegingen vergroten en verkleinen • vorm: bewegingen vervormen Te hanteren begrippen het bovenlichaam, het onderlichaam, schuiven, uittrekken, het spiegelbeeld, versnellen, vertragen, vergroten, verkleinen, het ritme, het tempo, de maat, freeze, bevroren, gespannen, ontspannen, stijf, soepel, de volgorde, solo, duo, de plaats in de ruimte, ter plaatse, verspreid	
7.064		Herkennen bouwstenen van dans. MIA <i>Bouwstenen:</i> • ruimte: ruimtelagen (laag, midden, hoog) • structuur: frasering (een reeks van bewegingszinnen: eenvoudige choreografie) • relatie: inspelen op elkaar • relatie: leiden en volgen • kracht: energie • vorm: bewegingen overdrijven • tijd: duurtijd bewegingen Te hanteren begrippen de cadans, de spierspanning, de dansstijl, opwarmen, stretchen, de choreografie, slow motion, het dansstuk, het evenwicht, de opstelling, synchroon, leiden en volgen, laag, midden, hoog, solo, duo, slow- motion <i>Bouwstenen dans:</i>	

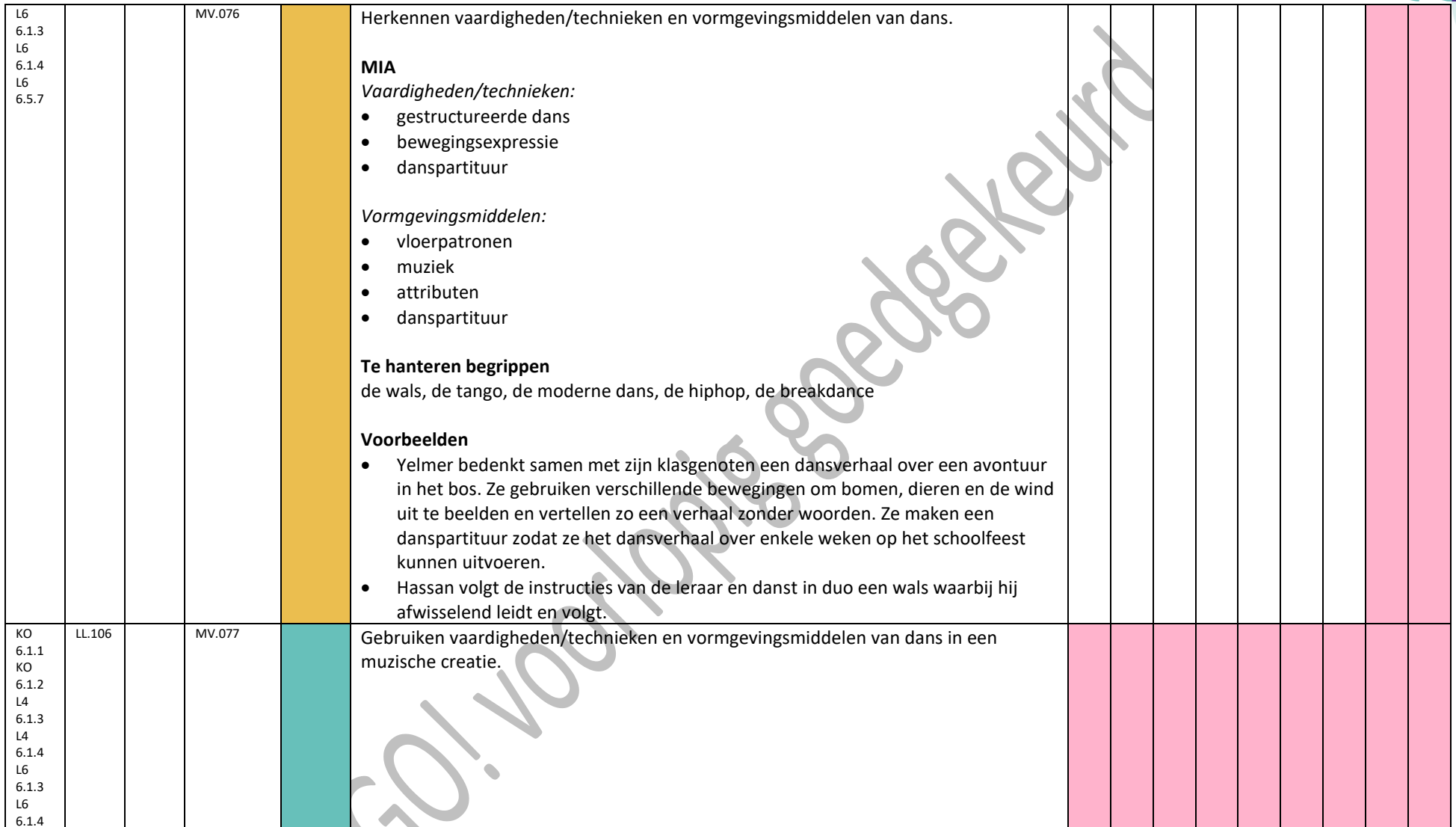


				Creëren										
			MV.065		Dansen vrij op muziek.									
KO 6.5.2 KO 6.5.3 KO 6.5.4 KO 6.5.5	SV.00 7		MV.066		Dansen. MIA <i>Dansen:</i> • in een bepaald ritme en tempo • in een bepaalde richting • in een vloerpatroon • een bewegingszin in een bepaalde volgorde Voorbeeld <i>Vloerpatroon:</i> Laurien danst langs een kronkelend touw dat op de grond ligt.									
KO 6.5.2 KO 6.5.3 KO 6.5.4 KO 6.5.5 L4 6.5.4	LL.106 SV.00 8		MV.067		Dansen. MIA <i>Dansen:</i> • in een bepaald ritme en tempo • in een bepaalde richting • in een vloerpatroon • een bewegingszin in een bepaalde volgorde • op een bepaalde plaats • in een specifieke opstelling									
L4 6.5.2 L4 6.5.3 L4 6.5.5 L4 6.5.6	LL.106 SV.00 8		MV.068		Dansen. MIA <i>Dansen:</i> • in een aangegeven ritme en tempo • in eigen ritme en tempo • versnellen en vertragen • op een bepaalde plaats • in een specifieke opstelling • synchroon • vanuit een specifieke spierspanning Voorbeeld Spierspanning:									



					Het ene groepje danst als een robot terwijl het andere groepje als een lappenpop danst.												
L4 6.5.4	LL.106		MV.069		Voeren bewegingszinnen uit. MIA <i>Bewegingszin:</i> • zelfgemaakt • vormgeving van een ervaring, gevoel, idee of sfeer												
L4 6.5.7	LL.106		MV.070		Passen bewegingen aan. MIA <i>Aanpassen:</i> • vergroting • verkleining • vervorming												
L6 6.5.3	LL.106 SV.00 8		MV.071		Dansen. MIA <i>Dansen:</i> • met aangepaste duurtijd • in drie ruimtelagen • afwisselend met veel en weinig energie Voorbeeld <i>Aangepaste duurtijd:</i> Jacquotte danst een tweede maal dezelfde dans in de helft van de tijd.												
L6 6.5.5 L6 6.5.6	LL.106		MV.072		Passen bewegingen aan. MIA <i>Aanpassen:</i> • overdrijven • op elkaar inspelen • leiden en volgen												
L6 6.5.4	LL.106 SV.00 8		MV.073		Voeren een dansverhaal uit. MIA <i>Dansverhaal:</i> • zelfgemaakte frasering: opeenvolging van bewegingszinnen • rond een zelfgekozen thema: vormgeving van een ervaring, gevoel, idee, situatie, sfeer, verhaal of fantasie												

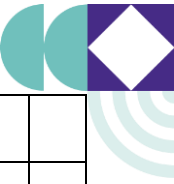


32



6.1.2 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen verkennen: • muziek: de stem, het lied, de handtrom, de triangel, de tamboerijn, de fluit; • beeld: het potlood, het penseel, de verf, de stempel, het tekenpapier; • drama: de handpop, het toneel, de verkleedkleden, het masker; • dans: de dans, de beweging, de kring, de rij; • media: de (video)camera. 6.6.2 een onderwerp plaatsen binnen een beeld. 6.6.3 geluiden bedenken bij een verhaal. De kleuters kennen 6.6.1 de volgende begrippen: de foto, de film, het geluid, de stilte, de camera, de microfoon, in en buiten beeld, dichtbij, veraf, het beeld, de klank. 6.6.4 het volgende begrip: de (video)camera.	6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen gebruiken: • muziek: de woodblock, de toeter, de sleebeel, de boomwhackers, de xylofoon; • beeld: de graffiti, de waterverf, de plakkaatverf, de houtskool, de natuurklei; • drama: het poppenspel, het schimmenspel; • dans: de volksdans, het dansverhaal; • media: de schijnwerper, de opnameapparatuur. 6.6.2 geluid vervormen. 6.6.3 de meest geschikte lichtbron en lichtrichting bepalen. 6.6.4 diepte in het beeld creëren. 6.6.5 de plaats van een beeld en geluid in een verhaal bepalen. De leerlingen kennen 6.6.1 de volgende begrippen: • de geluidsbron, het voor- en achtergrondgeluid, de animatie, het warm en koud licht, het storyboard; • monteren, scherpstellen. 6.6.6 de volgende begrippen: de schijnwerper, de opnameapparatuur.	6.1.4 vormgevingsmiddelen van de vijf muzische domeinen toepassen: • muziek: de grafische partituur, de koebel, de Orff-instrumenten; • beeld: de optische illusie, beeldhouwen; • drama: het rollenspel, de theatertekst, improviseren; • dans: de wals, de tango, de moderne dans, de hiphop, de breakdance ; • media : de audiosoftware, de beeldbewerkingssoftware. 6.6.3 effecten van belichting en samenspel tussen licht en donker toepassen in functie van de boodschap. 6.6.4 verschillende camerastandpunten gebruiken in functie van het beoogde effect. 6.6.5 beelden en geluiden monteren in functie van de boodschap. De leerlingen kennen 6.6.1 de volgende begrippen: de sfeer, het camerastandpunt, het focuspunt. 6.6.2 de bouwstenen van media: geluid, kader, licht, montage en beeldbewerking. 6.6.6 de volgende begrippen: de audiosoftware, de beeldbewerkingssoftware.
--	--	---

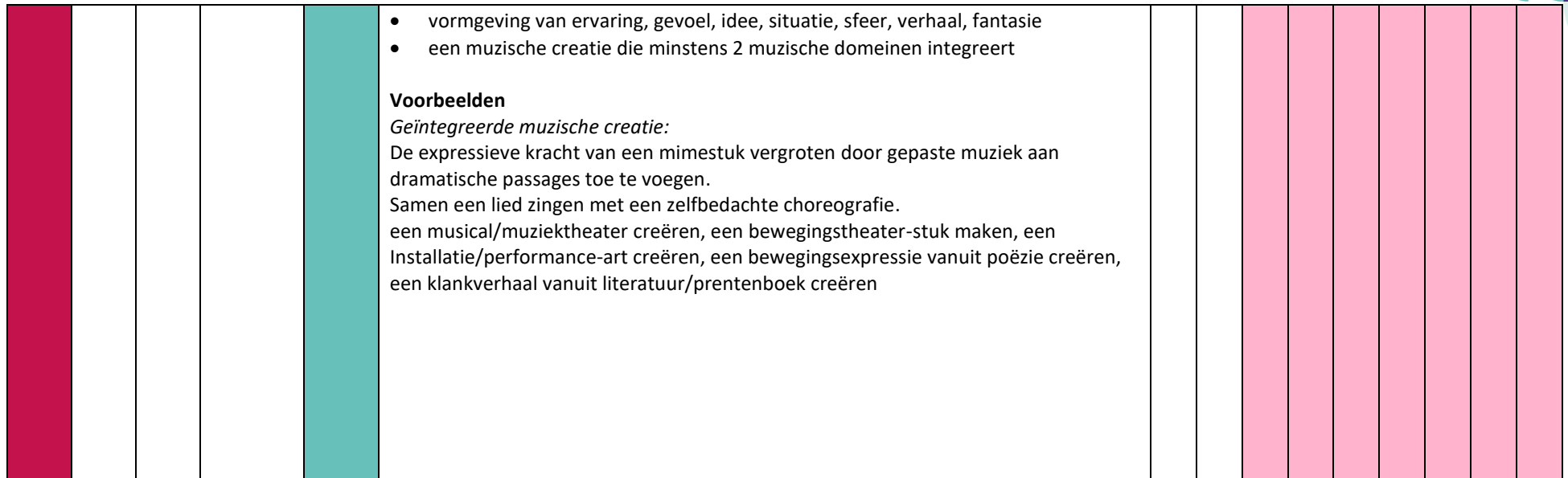
Media														
Bouwstenen media														
GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
					Waarnemen									
KO 6.6.1 KO 6.6.2 KO 6.6.3	LL.096 MV.01 0 MV.02 8 WI.83 7 IT.025		MV.078		Herkennen bouwstenen van media. MIA <i>Bouwstenen:</i> • kader: plaats in een (digitaal) beeld • montage: volgorde van (digitale) beelden • montage: passend geluid bij een (digitaal) beeld • beeldbewerking: een beeld met media vergroten en verkleinen Te hanteren begrippen									



					de foto, de film, het geluid, de stilte, de (video)camera, de microfoon, in en buiten beeld, dichtbij, veraf, het beeld, de klank											
L4 6.6.1 L4 6.6.2 L4 6.6.3 L4 6.6.4 L4 6.6.5 L4 6.6.6	LL.09 6 MV.01 1 MV.03 0 MV.03 1 MV.03 2 IT.092		MV.079		Herkennen bouwstenen van media. MIA <i>Bouwstenen:</i> • geluid: vervorming • licht: lichtbron en lichtrichting om de aandacht op iets of iemand te vestigen • kader: diepte in een (digitaal) beeld • montage: passend geluid bij een (digitaal) beeld • montage: passend (digitaal) beeld bij een geluid • montage: plaats van een (digitaal) beeld en bijhorend geluid in een verhaal Te hanteren begrippen de geluidsbron, het voorgrondgeluid, het achtergrondgeluid, de animatie, het warm licht, het koud licht, het storyboard, monteren, scherpstellen, de schijnwerper, de opnameapparatuur											
L6 6.6.1 L6 6.6.2 L6 6.6.3 L6 6.6.4 L6 6.6.5 L6 6.6.6	MV.01 3 MV.03 3 IT.009 IT.010 IT.011		MV.080		Herkennen bouwstenen van media. MIA <i>Bouwstenen:</i> • geluid: geluidseffecten • licht: effecten van belichting bij een (digitaal) beeld • licht: samenspel tussen licht en donker bij een (digitaal) beeld • kader: camerastandpunt • montage: synchronisatie van (digitaal) beeld en geluid, in functie van de boodschap Te hanteren begrippen de sfeer, het camerastandpunt, het focuspunt, de audiosoftware, de beeldbewerkingssoftware <i>Bouwstenen media:</i> het geluid, het kader, het licht, de montage, de beeldbewerking											
Creëren																
KO 6.6.2 KO 6.6.3	LL.106 SV.00 7 IT.093	IT.026	MV.081		Gebruiken bouwstenen van media in een muzische creatie. MIA <i>Muzische creatie:</i> • vormgeving van een gevoel, situatie, sfeer of verhaal • focus op één vooraf verkende bouwsteen: kader, montage of beeldbewerking											

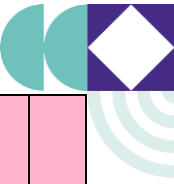
				Voorbeelden <i>Kader: plaats in een digitaal beeld</i> Fekadu neemt een foto waarbij het onderwerp centraal staat. <i>Beeldbewerking: beeld met media vergroten en verkleinen</i> Na het lezen van het verhaal ‘Het kind van de Gruffalo’ creëren de kleuters een grote schaduwmuur op een witte muur.												
L4 6.6.2 L4 6.6.3 L4 6.6.4 L4 6.6.5	LL.106 SV.00 8 IT.093		MV.082	Gebruiken bouwstenen van media in een muzische creatie. MIA <i>Muzische creatie:</i> - vormgeving van een ervaring, gevoel, idee, situatie, sfeer, verhaal of fantasie - focus op één vooraf verkende bouwsteen: geluid, licht, kader, montage of beeldbewerking Voorbeelden <i>Geluid: vervorming</i> Maartje speelt een geluid vertraagd af om een monstergeluid te verbeelden. <i>Kader: diepte in een digitaal beeld</i> Yassin en Frouke maken foto’s van lange straten en spoorlijnen en tonen zo veel diepte in hun foto’s.												
L6 6.6.3 L6 6.6.4 L6 6.6.5	LL.106 SV.00 8 IT.093		MV.083	Gebruiken bouwstenen van media in een muzische creatie. MIA <i>Muzische creatie:</i> - vormgeving van een ervaring, gevoel, idee, situatie, sfeer, verhaal of fantasie - focus op één of meerdere vooraf verkende bouwsteen: geluid, licht, kader, montage of beeldbewerking Voorbeelden <i>Kader: camerastandpunt</i> Odil gebruikt het kikkerperspectief (laag camerastandpunt) om een beeld te maken waarin een bloem er reusachtig uitziet en mensen in de achtergrond juist klein lijken. <i>Licht: samenspel tussen licht en donker bij een digitaal beeld</i> Een groepje leerlingen maakt een kort filmpje waarin licht het verhaal verandert: Eerst is er fel licht bij een vrolijk feest, daarna rood licht bij gevaar en tenslotte donkerblauw bij angstige reacties.												
Vaardigheden, technieken en vormgevingsmiddelen media																
GO!/ MD			Nr.	E/B/G	Leerlijn	2,5- 4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9- 10	10- 11	11- 12		

37

38

[illegible]

[illegible]



				<i>Verbeeldingskracht:</i> Out of the box-denken, ideeën samenbrengen en keuzes maken om muzisch vorm te geven. <i>Vormgeving van ervaringen:</i> • Muzische voorkeuren of talenten ontdekken en ontwikkelen. • Zoeken naar eigen betekenis en zeggingskracht. <i>Vertrouwen en durf:</i> • Vertrouwen hebben in hun muzische expressiemogelijkheden. • Hun eigen expressiestijl en creatieve uitingen durven tonen. • Durven experimenteren. <i>Communicatie en interactie:</i> • Luisteren naar ideeën van anderen en samenwerken. • willen communiceren en (kritisch) reflecteren over muzische expressie <i>Nieuwsgierigheid en verwondering:</i> • Genieten van de fantasie, de originaliteit, de creativiteit en de zelfexpressie in muzische expressie van kunstenaars. • Zonder vooroordelen naar muzische expressie van leeftijdsgenoten en van kunstenaars kijken en luisteren.											
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PBDGO! voorlopig goedgekeurd