

Deze set *Muzische Conceptkaarten Media* zijn een aansluitende set op de *Muzische Conceptkaarten* (Abimo, 2015).

Voor wie kopiëren wil:

U vindt deze uitgave goed en wenst er kopieën van te maken. Besef dan:

- dat deze *Muzische Conceptkaarten Media* de vrucht zijn van intense arbeid: auteur en uitgever hebben er heel wat geld en energie in gestoken;
- dat auteurs en uitgeverij van dit werk moeten bestaan;
- dat kopiëren zonder voorafgaande schriftelijke toestemming onwettig is.

Auteurs:

Koen Crul (VIVES, studiegebied onderwijs, campus Brugge)

Simon Vandekerckhove (Oetang.be)

Maarten Soete (Oetang.be)

©2017, Abimo

Abimo maakt deel uit van Pelckmans Uitgevers nv

www.pelckmansuitgevers.be

Brasschaatsteenweeg 308, 2920 Kalmthout, België

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve ingeval van wettelijke uitzondering. Informatie over kopieerrechten en de wetgeving met betrekking tot de reproductie vindt u op reprobel.be.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored or made public by any means whatsoever, whether electronic or mechanical, without prior permission in writing from the publisher.

Bij samenstelling van de *Muzische Conceptkaarten Media* hebben wij teksten en illustraties ontleend waarvan wij de bron niet hebben kunnen achterhalen. Mogelijke rechthebbenden kunnen zich tot de uitgever wenden.

Omslag: Oetang bvba

Vormgeving: Oetang bvba

Foto's: Thinkstock.com / iStockphoto.com

D/2017/6699/23

ISBN 978 94 6234 634 5

NUR 190

abimo.be



uitgeverijabimo



Inhoud

DEEL 1	Een doosje media	
	1 Creatief met audiovisuele media	5
	2 Media in breder perspectief	7
DEEL 2	Het concept als sleutel om media-activiteiten te bedenken	
	1 Mediaconcepten	11
	2 Werkvormen, bouwstenen en formats	12
	3 Een voorbeeldconcept	15
	4 Sterkte eindopdrachten	16
	5 Van concept tot media-activiteit	17
DEEL 3	Aan de slag met de conceptkaarten	
	1 Overzicht	19
	2 Vertrekken vanuit een lesfiche	20
	3 Combineren met een format	22
	4 Zelf concepten samenstellen	24
DEEL 4	Media in de praktijk	
	1 Media integreren	27
	2 Media organiseren	30
	3 Mediamateriaal	33
	4 Praktijktips	34

in deze mediaset

52 onderwerpkaarten	12 grondhoudingskaarten
7 werkvormkaarten	48 formatkaarten
12 bouwsteenkaarten	32 grote lesfiches
12 presentatiekaarten	+ handleiding
	+ oetang.be/zeppelin/media

Muzische Conceptkaarten Media

De mediaconceptkaarten zijn ontwikkeld voor leerkrachten (in opleiding) basisonderwijs en eerste graad secundair onderwijs en begeleiders van kunstzinnige leerprocessen.

Met deze kaartenset kan je doelgerichte media-activiteiten ontwerpen. De set bevat verschillende kaarten die je combineert tot lesideeën. Je kunt er, net zoals met de muzische conceptkaarten, zowel individueel als in team mee werken.

Deze set sluit aan bij de *Muzische Conceptkaarten* (Abimo, 2015) waarmee je concepten kan ontwikkelen voor drama, muziek, beeld en dans. In deze doos vind je de **werkvorm**-, **bouwsteen**- en **presentatiekaarten** voor media. Als extra ondersteuning en inspiratie zitten in deze mediaset ook specifieke **formatkaarten** en **lesfiches**. De nieuwe **onderwerpkaarten** kan je bij alle domeinen gebruiken.

De didactiek en de achtergrond over mediawerkvormen en -bouwstenen vind je in *Zeppelin*, *didactiek voor muzische vorming* (Pelckmans, 2014). Het boek en de *Muzische Conceptkaarten* (Abimo, 2015) zijn te bestellen via pelckmans.be of abimo.be.



Nascholing

Wil je tijdens een nascholing met deze set leren werken?
Contacteer oetang.be of tenz.be



1 Creatief met audiovisuele media

In deze doos vind je heel wat kaarten om creatieve media-activiteiten te ontwerpen. Door combinaties te maken kom je tot doelgerichte lessen over audiovisuele media waarin leerlingen actief media ontdekken.

Audiovisuele media

In muzische vorming maken leerlingen kennis met een brede waaier aan kunstdisciplines en leren ze ook de eigenheid van de domeinen kennen om zich erin uit te drukken. Voor media zijn dat de **audiovisuele kunsten**. Die audiovisuele kunsten zijn niet weg te slaan uit de dagdagelijkse werkelijkheid: film, animatiefilm, fotografie maar ook geluidskunst, videokunst en veel andere crossover-vormen.

Hiermee kennismaken is een van de kerndoelen van muzische vorming, dat vind je ook in de eindtermen. De leerlingen ontdekken daarnaast ook hoe ze met de audiovisuele taal uitdrukking geven aan hun eigen beleving, een ander kerndoel.

In deze doos *Muzische Conceptkaarten Media* krijgt het **muzisch-creatief** omgaan met **(digitale) audiovisuele media** de centrale plaats. Dat wil zeggen dat we leerlingen willen laten kennismaken met audiovisuele media en dat ze hun eigen beleving via die media leren uitdrukken.

VOORBEELD

Kinderen leren werken met een fototoestel omdat ze op de eerste plaats een krachtige en betekenisvolle foto willen maken. De begrippen en vaardigheden die nodig zijn, worden aangebracht en staan in functie van het creatief proces. De leerlingen kijken ook naar foto's en verwoorden wat de beelden oproepen en wat hun kracht is.

Beschouwen en creëren

Leerlingen leren over media door gericht audiovisuele media te beschouwen, waar te nemen, te bespreken en erover te reflecteren; net zoals in de andere muzische domeinen. Aan de hand van een beschouwend gesprek krijgen ze zicht hoe audiovisuele media werkt.

Daarnaast krijgen ze ook de ruimte om zelf actief met audiovisuele media te werken. Ze onderzoeken hoe ze hun eigen boodschap, idee, beleving via foto, audio en video kunnen weergeven. Beschouwen en creëren gaan ook in media hand in hand.



2 Media in breder perspectief

Het begrip media houdt meer in dan het creatief werken alleen. In onderwijscontexten krijgt het meerdere betekenissen. Duik even mee in wat media(educatie) inhoudt en pluis enkele belangrijke begrippen uit.

Het begrip media

- Media slaat op de **communicatiekanalen** waarlangs informatie, meningen, boodschappen tot bij ons komen (televisie, radio, kranten, internet, sociale netwerken, massamedia ...) of waarmee we boodschappen naar anderen zenden (foto's, postkaart, skypegesprek, blogpost ...).
- Media krijgt ook de betekenis van de **instrumenten en dragers** die je gebruikt om les te geven. In het onderwijs zijn de media de computer, de beamer, de werkboeken van de leerlingen, de wandplaten ...
- Media is ook een bredere benadering van **ICT** (informatie- en communicatietechnologie) waaronder bijvoorbeeld computergebruik, het opzoeken van informatie of het omgaan met digitale apparaten valt.
- Media is in de eindtermen een van de **muzische domeinen** in het leergebied muzische vorming. In het katholiek onderwijs en het gemeenschapsonderwijs is er een afzonderlijke aanpak voor media, met als doel media breed te integreren met andere leergebieden.



• ...

Media-educatie

Media-educatie heeft als doel leerlingen te leren omgaan met een brede waaier aan mediavormen. Daarnaast leren ze reflecteren over media-uitingen en hun eigen omgang met media. Dit zorgt ervoor dat ze als zender en ontvanger kunnen participeren in een fel gemedialiseerde samenleving en ze zo mediawijs, mediageletterd en mediavaardig worden.

Mediawijs

In deze set vind je twaalf grondhoudingskaarten, muzische attitudes die gekoppeld zijn aan het domein media. Creatief aan de slag gaan met media biedt daarnaast ook specifieke kansen om de mediawijsheid van leerlingen aan te spreken en te helpen ontwikkelen.

Mediawijsheid is het kritisch en bewust omgaan met media, het tonen van interesse in media, het creatief en authentiek inzetten van media ... Maar het gaat ook over privacy, internetveiligheid, cyperpesten, online identiteit ... Op de website mediawijs.be vind je hier meer over.

VOORBEELD

In een opdracht rond het manipuleren van foto's is een discussie gekoppeld of je zomaar elke foto mag geloven. Foto's zijn niet altijd een weergave van de werkelijkheid, maar kunnen ook bewerkt zijn.



Mediageletterd

Geletterd zijn houdt in dat je de taal van media begrijpt en kunt hanteren om je uit te drukken. Je kunt boodschappen interpreteren en analyseren en je bent in staat uiting te geven aan eigen boodschappen. Daarvoor is inzicht in de audiovisuele mediataal nodig, die we in deze doos concreet maken door twaalf kaarten met audiovisuele bouwstenen.

VOORBEELD

Een van de bouwstenen is ruimtesuggestie. Ook in audio is dit een bouwsteen. De leerlingen ontdekken dat je niet alle geluiden even sterk en even duidelijk moet weergeven. Geluiden op de voorgrond (een toeterende auto) zijn luider en helderder dan de voorbij zoevende auto's op de achtergrond. Bewust voorgrond en achtergrond inzetten bij een geluidsfragment is vorm van geletterdheid.



De leerlingen leren ook de functies van media bespelen. Media is een krachtig middel om anderen te overtuigen (bv. reclame), te amuseren (bv. fictie-verhalen) of te informeren (bv. een reportage). Via mediaopdrachten laat je de leerlingen op een creatieve manier kennismaken met de verschillende functies van media.

VOORBEELD

Kinderen maken een televisieprogramma waarbij ze nadenken of ze iets uit de realiteit weergeven of uit de fantasie. Ze denken ook na tot wie ze zich richten.

Mediavaardig

Mediavaardig zijn heeft betrekking op het technisch werken met media; omgaan met de camera, bewerkingen kunnen uitvoeren met een app of het delen van mediacontent. Deze vaardigheden zijn geen doel op zich, wel een ondersteuning van, in dit geval, het creatief proces.

Elke werkvorm heeft een technische component en die oefen je bij voorkeur aan de hand van vooropdrachten, zodat de leerlingen tijdens de eindopdracht niet voor verrassingen komen te staan.



VOORBEELD

De leerlingen maken een stop-motionfilm met plasticine. Ze oefenen eerst met het opnemen van de beelden. Hoe zet ik de camera? Hoe zorg ik ervoor dat de camera niet beweegt? Hoe neem ik verschillende beelden na elkaar op?

Zinvolle context

Mediawijsheid, mediageletterdheid en mediavaardigheden gaan hand in hand en zijn in een onderwijscontext soms moeilijk te scheiden. Met deze conceptkaarten verzijn je audiovisuele activiteiten, zo creëer je contexten waarin mediawijsheid, mediageletterdheid en mediavaardigheden zinvol aan bod kunnen komen.

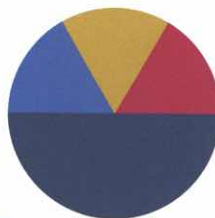


DEEL 2

Het concept als sleutel om media-activiteiten te bedenken

1 Mediaconcepten

Om muzische media-activiteiten te bedenken, kan je *concepten* maken. Een concept helpt je als leerkracht doelgericht te ontwerpen en geeft visueel de essentie van je activiteit weer. Drie onderdelen (blauw, geel en rood) staan bovenaan de cirkel, een donkerblauw onderaan.



- Wat is het **onderwerp** van de les? Waar werk je **ron**d? Het onderwerp geeft een betekenisvolle invulling aan de activiteit. Het inspireert de leerlingen en activeert de verbeelding. Goede onderwerpen sluiten aan bij de brede leef- en ervaringswereld van de leerlingen.
- Wat is de **werkvorm** waarmee de leerlingen vormgeven? Waar werk je **mee**?
- Welke **bouwsteen** (of -stenen) staat in deze les centraal? Of welke deelaspecten van een mediabouwsteen? Waar werk je **aan**?
- Welke attitude (breder ontwikkelingsdoel) zet je voorop? De **grondhouding**.

Vanuit het concept kan je een eindopdracht vastleggen en zo ook de vooropdrachten bedenken. Op het einde presenteren de leerlingen hun eindopdracht. Net zoals in de doos *Muzische Conceptkaarten* zijn daarvoor twaalf inspirerende **presentatiekaarten** voor handen (zie voorbeeld p. 15).

2 Werkvormen, bouwstenen en formats

Net zoals in de andere muzische domeinen zijn er in media werkvormen en bouwstenen. Een specifieke combinatie van een werkvorm en bouwste(n)(n) noemen we een format. Dit zijn de oranje kaarten, een combinatie tussen de gele werkvormkaarten en de rode bouwsteenkaarten.

Audiovisuele werkvormen

De werkvorm is de techniek waarmee de leerlingen vormgeven en sluit aan bij de mediatechnische vaardigheden. Het gaat zowel over het hanteren van apparatuur als over het opnemen, bewerken of monteren. Audiovisuele werkvormen zijn bijvoorbeeld audio-opnames maken, filmen, monteren van beelden ...

In de mediaconceptkaarten vind je drie belangrijke **audiovisuele werkvormen** die afgeleid zijn van kunstdisciplines: **foto** (fotografie), **audio** en **video** (film). Daarnaast zitten er nog vier andere extra mediawerkvormen in de set: mediaspel, programmeren, lay-outen en projecteren.

Het werken met foto, audio en video verloopt volgens een **productieproces**:

opname	het vastleggen van beelden of geluiden (registreren, capteren)
bewerking	het aanpassen van de beelden of geluiden
montage	het samenbrengen tot een geheel
delen / weergeven	beschikbaar stellen voor een publiek

Op de werkvormkaart vind je de drie eerste stappen aan de rechterkant. Op de presentatiekaarten vind je inspiratie om het mediaresultaat te delen.



Audiovisuele bouwstenen

In media zet je **audiovisuele bouwstenen** in om een idee vorm te geven en de boodschap te versterken. Je hebt die begrippen nodig om over media te kunnen praten en er gericht mee te experimenteren. Je ontwikkelt mediageletterdheid door actief met de bouwstenen te werken. Er zijn vier bouwstenen (kader, beeldeffecten, geluidseffecten, ordening) die we verder specificeren op twaalf rode bouwsteenkaarten. Op elke kaart kan je ontdekken wat de bouwsteen inhoudt.



Kader is een van de mediabouwstenen.

Supermatch

Net zoals bij de andere muzische domeinen kun je met een bepaalde mediawerkvorm soms al handiger aan een specifieke bouwsteen werken dan met een andere werkvorm. Daarom is er aan de rechterkant van de **werkvormkaarten** en aan de linkerkant van de **bouwsteenkaarten** een aanduiding gemaakt.



Bij een **werkvormkaart** vind je rechtsboven drie stappen van het productieproces: **opname**, **bewerking** en **montage**. Bij de **bouwsteenkaart** vind je die in de linkerhoek met lijntjes die al dan niet doorlopen. Als de lijn doorloopt, wil dat zeggen dat de werkvorm en de bouwsteen met elkaar matchen voor deze stap in het productieproces. In het voorbeeld hierboven zie je dat de bouwsteen '**kader: beweging**' goed aansluit bij **video** - **opname** (filmen).

Formats

Bij de mediaconceptkaarten vind je 48 **formats**. Een format is een specifieke manier van vormgeven binnen een gekozen werkvorm. Het is een bijzondere combinatie van een werkvorm met een of meerdere bouwstenen.



VOORBEELD

In **detailfotografie** maak je een close-upfoto van een voorwerp, dier of persoon. De basiswerkvorm is **fotografie** en je werkt heel sterk aan **kader: standpunt**. Je neemt de foto van dichtbij en sterk ingezoomd zodat je details te zien krijgt.

Op de ommezijde staat de werkvorm met de mogelijke stappen in het productieproces. Daarnaast zijn telkens de bouwstenen die daaraan gelinkt kunnen worden opgesomd. Je kan keuzes maken op basis van je doelstelling.

Onderaan is de werkvorm omschreven met suggesties voor het lesverloop. Bij de integratie leggen we mogelijke link naar andere muzische domeinen.



Dans



Drama



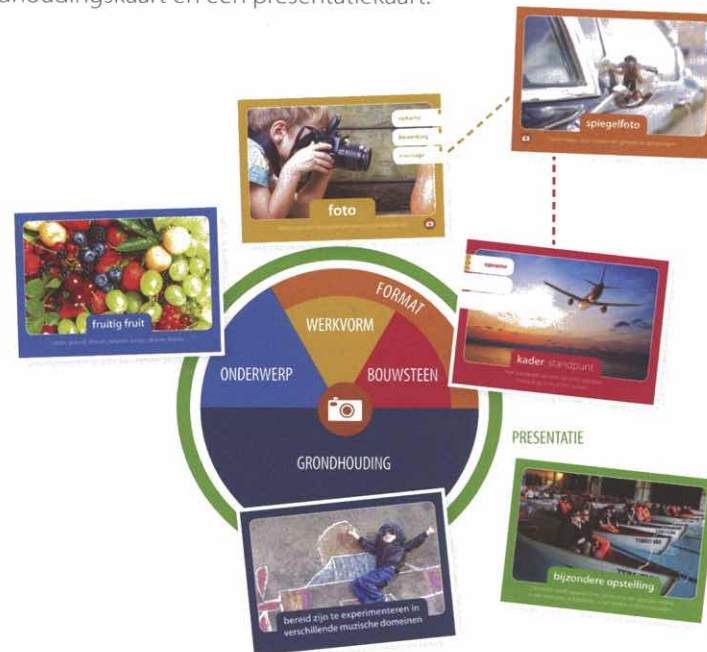
Beeld



Muziek

3 Een voorbeeldconcept

We bekijken een uitgewerkt concept met alle ingrediënten: een onderwerp, een werkvorm en bouwsteen (in een format), een grondhoudingskaart en een presentatiekaart.



We werken in de klas rond het thema **fruit**. Er staan spiegels opgesteld. De leerlingen **fotograferen** appels, bananen of kersen met de **spiegels als 'tussenobject'**. Ze onderzoeken hoe ze zichzelf niet in beeld zetten door een goed **standpunt** te kiezen. Ze **experimenteren** en gaan op zoek naar vreemde of grappige effecten. We projecteren de foto's op groot scherm, net zoals in de **bioscoop**.

4 Sterke eindopdrachten

Vanuit het concept verzin je een eindopdracht. Die eindopdracht moet een uitdaging inhouden, moet voldoende ruimte voor eigen interpretatie bieden, maar toch voldoende concreet zijn. Een creatieve opdracht bevat een evenwicht tussen openheid en begrenzing.

Openheid

Er moeten verschillende resultaten mogelijk zijn. De leerlingen moeten op een eigen manier via media betekenis kunnen geven.

Begrenzing

Door concrete verwachtingen te formuleren, zorg je ervoor dat de leerlingen een houvast hebben waarmee ze moeten rekening houden. Ook door de eindopdracht af te bakenen bied je de leerlingen een houvast.

Een evenwicht tussen openheid en begrenzing is heel belangrijk. Vaak bieden opdrachten te veel vrijheid of zijn ze te gesloten.

VOORBEELDEN

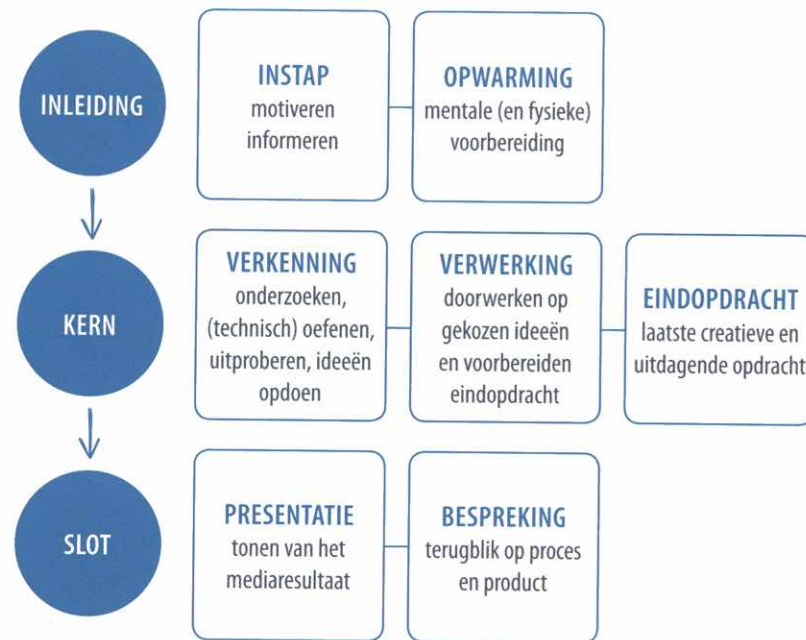
Openheid: 'Maak een foto met de beer op je schoot terwijl je allebei naar de camera kijkt' is een stuk geslotener dan 'kies hoe je de beer vastneemt en kies hoe jullie kijken (naar elkaar, naar de camera, weg ...). Welk gevoel wil je overbrengen?'

Begrenzing: 'Maak een stop-motionfilmpje met natuurmateriaal' is te vaag. Concreter is: 'bedenk een scène waarbij een plastic voorwerp een voorwerp uit de natuur ontmoet. Maak een kort stop-motion-filmpje over de reactie van die twee voorwerpen op elkaar.'

Daarna onderzoek je welke input de leerlingen nodig hebben om succesvol die eindopdracht te realiseren. Die input giet je in voorbereidende opdrachten. Zo werk je aan een creatief proces (zie p. 18). In de lesfiches en de formatkaarten vind je suggesties voor het verloop van de media-activiteit.

5 Van concept tot media-activiteit

Een media-activiteit verloopt op een gelijkaardige manier als een andere muzische activiteit. De opbouw sluit aan bij de fases van het creatief proces.



Het verloop

In de **inleiding** motiveer en informeer je de leerlingen, je bereidt ze voor op het proces dat volgt. Daar kan een beschouwing of een uitdagende context stimulerend werken. In de **kern** voorzie je voldoende tijd en ruimte voor onderzoek. In functie van de eindopdracht krijgen de leerlingen input: op het vlak van de bouwsteen (begrijpen en toepassen), op het vlak van de werkvorm (technisch oefenen) en op het vlak van het onderwerp (inspiratie). Tot **slot** presenteren de leerlingen hun werk, bv.

gebaseerd op een presentatiekaart. Op het einde is er een terugblik: een reflectie over het proces en het resultaat, het product.

In dit proces neemt het **beschouwen** een belangrijke plaats in. Dat kan in de instap (als motivatie en trigger), in de verkenning, maar ook in andere stappen - afhankelijk van wat je met je beschouwing wil bereiken.

Van concept tot activiteit

1 Nadat je een **concept** hebt samengesteld, weet je wat de kerndoelen van de activiteit zijn. Vanuit de combinatie bedenkt je een **eindopdracht**. Alle elementen (bouwsteen, werkvorm, onderwerp) moeten in de eindopdracht verweven zitten.

2 Daarna onderzoek je welke input of **vooropdrachten** je kan geven zodat de leerlingen de eindopdracht zullen kunnen realiseren. Welke beschouwing kan inspireren? Welk onderzoek moet je vooraf doen? Welke inzichten geef je mee? Welke technieken moeten ze onder de knie hebben? Hoe kan je het onderwerp opentrekken tot een betekenisvol gegeven? Hoe laat je ze op ideeën komen?

3 Met deze ingrediënten kun je de activiteit **structureren**. Je start met een inleiding, daarna volgt de kern en je sluit af met presentatie en reflectie. Die reflectie is belangrijk zodat je product en proces onder de loep kan nemen. Het wordt snel een vrijblijvende bezigheid als je niet de tijd neemt om het leren te expliciteren.

In de **lesfiches** vind je de ingrediënten voor een zinvol lesproces. Eerst lees je de eindopdracht en daarna de elementen uit het proces zoals beschouwen, onderzoeken (verkennen), presenteren en reflecteren.



lesfiche

DEEL 3

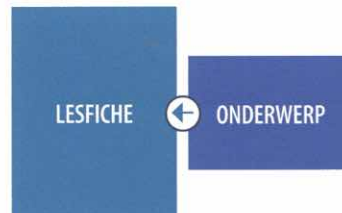
Aan de slag met de conceptkaarten

1 Overzicht

De kaarten in deze set kan je op verschillende manieren gebruiken om tot media-ideeën te komen. Een overzicht van de drie strategieën, van laagdrempelig tot meer uitdagend:

Vertrekken bij een lesfiche

p. 20



Combineren met een format

p. 22



Zelf concepten samenstellen

p. 24



2 Vertrekken bij een lesfiche



Op de **lesfiches** vind je een meer uitgewerkt lesidee. Vooraan op de fiche staan het concept met het onderwerp, de werkvorm, de bouwsteen en het grondhoudingsdoel dat in deze activiteit centraal staat vermeld. Andere gegevens zijn o.a. het nummer van de fiche en een *T-shirt size*.

S	Small	4 tot 6 jaar
M	Medium	7 tot 9 jaar
L	Large	10 tot 12 jaar
XL	Extra Large	12 +

Op de ommezijde worden de mediadoelen die aan bod komen opgesomd. Daaronder lees je de eindopdracht, de laatste creatieve opdracht uit de activiteit. Je vindt er ook suggesties voor het lesverloop en het nodige materiaal. De QR-code stuurt je telkens naar extra online materiaal op oetang.be/zeppelin/media.

Pas het lesidee aan!

Een laagdrempelige manier om tot een nieuwe media-activiteit te komen is vertrekken vanuit een lesfiche. Je kiest een **ander onderwerp** en koppelt dat aan de lesfiche. De concrete eindopdracht en de nodige input zal je moeten aanpassen. Zo wordt een vloerfoto van **'onder water'** (fiche L1) een vloerfoto van **'de maanlanding'** met dezelfde combinatie van werkvorm en bouwsteen (format).



VOORBEELD VAN SPELMETHODIEK BIJ LESFICHES Onderwerpenwissel

Wat leer je?

Een nieuw lesidee ontwerpen vanuit een lesfiche.

Doel

Zo snel mogelijk een alternatief idee verzinnen vanuit een lesfiche.

Wat heb je nodig?

- de lesfiches voor de doelgroep waarvoor je werkt
- de 52 onderwerпкаaarten

Groepsgrootte

- 2 tot 6 spelers

STAP 1 : lesfiche en onderwerпкаaarten

- Leg de lesfiches voor de gekozen leeftijdsgroep open in het midden. Iedereen kiest één lesfiche en legt die open voor zich en neemt daarna zonder kijken zes onderwerпкаaarten.



STAP 2 : onderwerпкаaart selecteren

- Iedereen onderzoekt of hij in zijn handen een onderwerp heeft waarmee hij de media-activiteit in een ander jasje kan steken. Hij legt die kaart omgekeerd (zonder dat de anderen de kaart kunnen zien) op de lesfiche.

STAP 3 : nog twee onderwerпкаaarten

- Daarna trekt iedereen bij elkaar blind een onderwerпкаaart.
- Iedereen selecteert uit de nieuwe verzameling opnieuw een onderwerпкаaart en legt die met de rugzijde naar boven op de lesfiche.
- Dit wordt nog een keer gedaan zodat er drie onderwerпкаaarten omgekeerd op zijn lesfiche liggen.

STAP 4 : idee pitchen

- Iedereen draait de gekozen onderwerпкаaarten bij de lesfiche om. Samen duiden ze de meest verrassende onderwerпкаaart aan. De speler van wie de kaart gekozen is, legt het nieuwe idee uit. Hij doet dit in een *pitch* van een halve minuut.

3 Combineren met een format

Je kan ook een concept maken door een **formatkaart** te combineren met een **onderwerпкаaart**. De oranje formatkaart is immers al een specifieke combinatie van een werkvorm (geel) en een bouwsteen (rood).



VOORBEELD

We zoeken een *kier of sleutelgat* en maken een foto doorheen de opening van iets wat aan de vakantie doet denken: een zomerhoed, een lege klas ...



Het is interessant om op de rugzijde van de formatkaart te bekijken welke werkvorm hier aan bod komt en op welke bouwsteen je kan focussen.



In het format **doorkijkfoto** gaat het uiteraard over **fotografie**. Bekijk de verschillende bouwstenen die je in de kijker kan zetten en bepaal zelf, in functie van de doelgroep, welke bouwsteen je het belangrijkste vindt. Neem eventueel de respectievelijke bouwsteenkaarten erbij. In dit voorbeeld zou je kunnen kiezen voor **kader: kadrage** (binnen en buiten beeld, doorkijk als kader ...).



Neem de grondhoudingskaarten erbij en bepaal op welke attitude je extra wil inzetten, bijvoorbeeld: **durven verzinne en verbeelden**. Met een **presentatiekaart** kan je eventueel het toonmoment versterken.



Je eindopdracht luidt nu: *Zoek een kier of sleutelgat waardoor je een foto neemt. Denk goed na wat je te zien krijgt, want het moet verwijzen naar de zomervakantie. Het mag gerust iets fantasieerijks zijn. Probeer je beeld goed te kaderen, wees je bewust van wat wel of niet in beeld komt.*

VOORBEELD VAN SPELMETHODIEK BIJ FORMATS *Allez, circulez!*

Wat leer je?

Je maakt verschillende concepten in het domein media.

Doel

Per persoon kaarten combineren tot twee concepten.

Wat heb je nodig?

- alle conceptkaarten

Groepsgrootte

- 3 tot 6 spelers

STAP 1 : voorbereiden

- De onderwerp- en de formatkaarten liggen op twee stapels met de rug naar boven. De presentatie- en de grondhoudingskaarten liggen open op twee stapels. De werkvorm- en bouwsteenkaarten liggen er als back-up.

STAP 2 : één kiezen, één doorgeven

- Iedereen krijgt willekeurig drie onderwerпкаaarten en drie formatkaarten. De rest van de kaarten blijven aan de kant. Iedereen bekijkt zijn kaarten en legt een kaart (onderwerp of format) open waarover hij enthousiast is. Een andere kaart waarover hij minder enthousiast is, geeft hij aan de persoon links van hem.

STAP 2 : twee combinaties maken

- Iedereen bekijkt de kaart die hij van zijn rechterbuur kreeg. Opnieuw legt iedereen een kaart voor zich op tafel, ofwel sluit die aan bij de vorige kaart ofwel is het een gelijkaardige kaart. Opnieuw geeft iedereen een andere kaart door aan zijn rechterbuur. Dit wordt minstens twee keer gedaan.
- Het doel is om twee verschillende combinaties van onderwerpen en formats te bekomen door telkens een kaart open te leggen en een andere kaart door te geven.

STAP 3 : verzinnen, verfijnen en uitleggen

- Iedereen legt een concept vast vanuit een van de voorliggende combinaties. Ieder bepaalt welke bouwsteen hij in de kijker wil zetten en verwerkt die in zijn idee. Het concept kan aangevuld worden met een presentatie- en grondhoudingskaart. Ieder presenteert zijn idee aan de anderen.

4 Zelf concepten samenstellen

De conceptkaarten zijn een *tool* om zelf op verrassende ideeën te komen door verschillende kaarten te combineren. Het basisprincipe is een zinvolle combinatie maken met een **onderwerp**, **werkvorm** en **bouwsteen**.



Daarnaast koppel je ook een **grondhoudingsdoel** en eventueel een manier van **presenteren**. Om die combinaties te maken vind je heel wat methodieken in de *Muzische Conceptkaarten* (Abimo, 2015).

Je kunt uit elk ingrediënt van het concept vertrekken om te verzinnen.



Vertrekken uit een onderwerp

bv. Je werkt in de klas aan een project rond strips. Je zet strips vast als onderwerp en vult het concept aan.



Vertrekken uit een werkvorm

bv. Je wil de leerlingen een foto-opdracht geven op schooluitstap. Je zet fotografie vast als werkvorm en vult het concept aan.



Vertrekken uit een bouwsteen

bv. Je wil werken aan kader: standpunt. Je zet dit vast als bouwsteen en vult het concept aan.



Vertrekken uit een grondhoudingsdoel

bv. Je wil de leerlingen intensief en grondig laten waarnemen, want binnenkort trek je naar het fotomuseum. Je zet dit vast als grondhouding en vult de rest van het concept aan.

VOORBEELD VAN SPELMETHODIEK VOOR EIGEN COMBINATIES Conceptenwedstrijdje

Wat leer je?

Je maakt verschillende concepten in het domein media.

Doel

Om het eerst een zinvol concept maken met een combinatie van vier kaarten (blauw, rood, geel, en groen)

Wat heb je nodig?

- alle conceptkaarten, behalve de oranje formatkaarten

Groepsgrootte

- 2 tot 6 spelers

STAP 1 : voorbereiden

- Kies samen uit de onderwerпкаarten twaalf kaarten die inspirerend zijn. De twaalf grondhoudingskaarten liggen open op tafel.

STAP 2 : uitdelen

- Alle kaarten (de gekozen twaalf onderwerпкаarten, de twaalf bouwsteenkaarten, de zeven werkvormkaarten en de twaalf presentatiekaarten, in totaal 43 kaarten) worden in een pak geschud. Iedereen krijgt zes kaarten. De rest gaat op twee stapels met de rug naar boven.

STAP 3 : vastzetten of wisselen

- Ieder speelt om de beurt en kiest voor twee acties: vastzetten of wisselen
 - een gekozen kaart open voor zich neerleggen (vastzetten) of
 - een gekozen kaart weggelaten en een nieuwe nemen uit een van de twee stapels (wisselen). De rugzijde verklapt over welke soort kaart het gaat.
- Let erop, als een kaart is vastgezet, mag die niet meer gewisseld worden. Er mag dan ook geen nieuwe kaart genomen worden.

STAP 4 : vier kaarten + grondhouding

- Wie het eerst vier verschillende kaarten naast elkaar kan leggen en een zinvol concept kan verwoorden in combinatie met een openliggende grondhoudingskaart, wint. De anderen spelen verder ...

1 Media integreren (in muzische activiteiten)

Media koppelen aan de andere muzische domeinen kan op verschillende manieren. In sommige media-activiteiten is drama, muziek, beeld of dans niet weg te denken. Op de ommezijde van de formatkaart staan hiervoor suggesties. Op die manier streef je een kwaliteitsvol samenspel van meerdere domeinen na.



media als inspiratie voor
een ander domein



media als versterking
voor het muzisch leren



een resultaat uit een ander
domein verwerken met media



gelijkwaardige
integratie

Deze vier principes worden op de volgende pagina's kort toegelicht. Wil je meer lezen over hoe je geïntegreerd kan werken, dan verwijzen we graag naar het boek *Zeppelin, didactiek voor muzische vorming*, hoofdstuk 10.

Media als inspiratie voor een ander domein

Dansen vanuit foto's, muziek maken vanuit een filmfragment, een beeldles geïnspireerd door een geluidsfragment, een affiche als aanleiding voor een dramascène ... Media kan een interessante inspiratiebron zijn voor andere muzische activiteiten. Om vanuit de inspiratie te kunnen vertrekken zal je het mediaproduct grondig moeten beschouwen.

VOORBEELD: VIDEO → DRAMA



Een trailer van de eerste film van Harry Potter is de inspiratie voor een dramaless rond Harry Potter. Tijdens de beschouwing vraagt de leerkracht wat het doel is van de trailer. In de eindopdracht maken de leerlingen zelf een live-trailer met drie korte scènes waarin spannende acties te zien zijn en waardoor het publiek benieuwd is naar de afloop. Een voice-over zorgt voor de samenhang.

Een resultaat uit een ander domein verwerken met media

Een muzisch resultaat kan ook een inspiratie zijn voor een media-activiteit. Een dansstuk, muziekstuk, theaterstuk of beeldend werk verwerk je dan in fotografie, audio of video. Dit biedt mogelijkheden om te werken aan audiovisuele bouwstenen en werkvormen (of formats).

VOORBEELD: BEELD → FOTO



De leerlingen maken samen huizen uit karton en voegen die samen tot een toren van Babel. Nadien onderzoeken ze hoe ze die toren kunnen belichten met licht van buiten en van binnenuit. Hiervan maken ze verschillende foto's om de lichteffecten vast te leggen. Ze passen hun bouwwerk aan om nieuwe effecten te bekomen.

Media als versterking voor het muzisch leren

Tussentijds foto's nemen, iets registreren met de camera, een voorlopige geluidsopname beluisteren ... bieden de mogelijkheid om stil te staan bij een eigen voorlopig muzisch resultaat. Daarna kunnen de leerlingen vanuit de bevindingen hun werk bijsturen.

Je kan ook intensiever op de eindresultaten terugblikken door een muziekpresentatie, een dansstuk op te nemen, of foto's te maken van beeldend werk. Hierdoor ondersteun en documenteer je het leerproces.



VOORBEELD: VIDEO → DANS

De leerlingen bereiden een dans-flashmob voor, waarbij telkens iemand erbij komt en de afgesproken danspassen synchroon uitvoert. Om het effect eens te bekijken en na te gaan of alle bewegingen voldoende synchroon zijn, nemen ze een repetitie op. Nadien bekijken ze dit beeldfragment en bespreken ze hoe ze de flashmob kunnen versterken.

Gelijkwaardige integratie

Wanneer je een mix maakt tussen media en een ander domein en een wisselwerking nastreeft, heb je zowel doelen in media als in het andere domein. Op de formatkaarten vind je suggesties voor koppelingen tussen media en de andere muzische domeinen.



VOORBEELD: AUDIO + MUZIEK



De leerlingen maken een vocaal klankstuk met stemmen over storm op zee. Als ondersteuning is er een partituur die de drie stemmen grafisch weergeeft. Ze nemen na wat oefenen elke stem op. Ten slotte mixen de verschillende groepjes met audacity de drie stemmen tot een mooi geheel. We vergelijken de verschillende resultaten.

2 Media organiseren

Media-activiteiten kunnen verschillende vormen aannemen.

Media in klasactiviteit

Je kan een muzische media-activiteit voor de hele klas aanbieden. Daarnaast kan je media ook inzetten in een les met andere leerinhouden: wiskunde, wereldoriëntatie, levensbeschouwing of taal.

VOORBEELD

In een wereldoriëntatiethema 'weg met afval' onderzoeken de leerlingen hoe mensen afval verwerken, ze bekijken een film waarin groenafval verwerkt wordt tot compost. Naast de inhoudelijke kant staan ze ook stil bij de vorm: hoe werd die reportage gemaakt, wat doet de maker zodat je alles kan volgen? Daarna krijgen ze een creatieopdracht over 'hoe afval ontstaat'.

Mediaproject

Indien er meerdere vakgebieden aan bod komen en het klassieke lessenrooster doorbroken wordt, dan spreken we van een project. Een project bevat meerdere lesmomenten en is opgebouwd uit verschillende samenhangende stappen.

VOORBEELD

In het thema reclame onderzoeken de leerlingen wat werkt in reclame, hoe je via reclame consumenten beïnvloedt en waar reclame in het dagelijks leven te vinden is. Na een aantal voorbeelden van reclame onderzoeken de leerlingen hoe ze zelf efficiënt reclame kunnen maken. Sommigen maken radioreclame, anderen een tv-commercial, nog andere een affiche of reclame op de website.

Media-atelier

Een atelier is een vrijere vorm van muzisch werken waarbij de leerlingen met het aanwezige materiaal en impulsen aan de slag gaan. Je kan een media-atelier opbouwen met verschillende uitdagingen. De leerlingen kiezen dan met wie ze welke uitdaging zullen aangaan.

VOORBEELD

Aan de muur hangen vijf media-uitdagingen. Ze hebben allemaal te maken met het thema 'gezichten' en de werkvorm fotografie. Ze krijgen exact een half uur om de vijf uitdagingen met de groep te realiseren. Gelukkig hebben ze al wat ervaring met media en gaat de verdeling behoorlijk snel. Vol enthousiasme beginnen ze aan de face-swap, de clair-obscurfoto, de opdracht rond het vliegende hoofd, de detailfoto en de kunstzinnige foto waarin ze, zoals in het werk van Andy Warhol, kleuren veranderen.



Mediahoekenwerk

Media vraagt soms wel wat technische omkadering. Je kan niet altijd beschikken over zes camera's of acht fototoestellen. Daarom kiezen leerkrachten er soms voor om een hoekenwerk te organiseren.

- In samenhang met andere hoeken: naast de meethoek, de taalhoek, de muziekhoek en de proefjeshoek is er ook een hoek met mediamateriaal.
- Verschillende media-opdrachten in een variatie aan werkvormen: een beschouwhoek, fotohoek, stop-motionhoek, videohoek, audiohoek en computerhoek ...

VOORBEELDEN HOEKENWERK

Voor de tweede graad lager onderwijs zijn er zes hoeken gepland waarin steeds vier leerlingen kunnen vertoeven. Het zijn allemaal korte opdrachten die ongeveer 20 minuten in beslag nemen. Alle hoeken werden ontworpen vanuit de bouwsteen ordening (volgorde en gelaagdheid).



hoek 1 — Audiohoek. De leerlingen maken een sfeerdecor van verschillende opgenomen geluiden voor een griezelhuis.

hoek 2 — Fotohoek. De leerlingen maken een fotostripverhaal: ze zetten een situatie neer in vier foto's en verwerken die tot een fotostrip.

hoek 3 — Videohoek. De leerlingen verzinnen een act waarin een verdwijningstruc verwerkt zit en nemen die op.



hoek 4 — Beschouwhoek. De leerlingen kijken naar de film *Koest* en verzinnen zelf een vervolg voor een fragment. Hiervoor maken ze een stuk van het storyboard.

hoek 5 — Stop-motionhoek. De leerlingen bekijken een boek over klei-animatie. Daarna zetten ze met klei een eigen verhaal om in een beeld-voor-beeldopname en geven hun werk door aan de volgende groep.



hoek 6 — Computerhoek. De leerlingen maken online een fotocollage met beelden aangeboden op enkele websites. Ze spelen met de compositie.

3 Mediamateriaal

Wat heb je op school nodig om zinvol met media te kunnen werken?

	opnemen	bewerken en monteren	weergeven en delen
 foto	• fotocamera • tablet / smartphone met fotoapp • kindercamera	• computer • laptop • tablet met foto-bewerkingsapp	• beamer • digibord • tv • laptop • muziekinstallatie • boxen • koptelefoon • ...
 video	• videocamera • statief • handycam • tablet / smartphone met videoapp	• computer • laptop • tablet met video-bewerkingsapp	• uploaden • mailen • sharen • op cd/dvd zetten • ...
 audio	• dictafoon • opname-apparaat met (ingebouwde) micro • tablet / smartphone met sound- of voiceapp • mixer / mengpaneel	• computer • laptop • tablet met audio-bewerkingsapp	
andere	• spotjes, lichtbak, overhead- of diaprojector, zaklampen, analoge spullen ...		

Het is aangewezen om te investeren in mediamateriaal dat verschillende groepen op school kunnen gebruiken. Elke klas een eigen camera is zinvol als je af en toe een foto wil nemen van activiteiten in de klas, maar minder als je een fotografie-activiteit plant. Voorzie een goede bescherming en een opbergsysteem voor de apparaten.

Daarnaast is het professionaliseren van het team ook belangrijk. Niet alleen om technisch met het materiaal te kunnen werken, maar ook om zicht te krijgen op leerprocessen binnen media.

4 Praktijktips

Mediawijsheid

- werk aan een positief-kritische blik op media
- leg linken met de brede (media-)actualiteit
- illustreer de media-activiteit met mediaberoepen

Creativiteit

- voorzie ruimte voor eigen inbreng en creativiteit
- geef opdrachten die de leerlingen uitdagen
- creëer ruimte voor experiment en onderzoek

Reflectie

- laat de leerlingen ook tussentijds feedback geven op elkaars ideeën
- voorzie voldoende tijd om terug te blikken
- kies waarop je wil terugblikken: beleving, aanpak, resultaat, leereffect, samenwerking ...

Fun, samenwerking en betrokkenheid

- stimuleer nieuwsgierigheid en speelsheid
- verdeel taken (tijd bewaken, materiaalmeester ...) en rollen (regisseur, fotograaf ...) die de interactie en samenwerking bevorderen
- versterk de presentatie door te projecteren op groot scherm, door een mediafestival te organiseren ...

Media-educatie als cultuureducatie

- maak tijd voor gericht *waarnemen* (beschouwen van media)
- spreek de *verbeelding* aan en lok *betekenisgeving* uit
- laat leerlingen kennismaken met *mediabegrippen*
- durf media *analyseren* en vergelijken



Veel creatief
mediaplezier!

oetang.be/zeppelin/media



Zeppelin, didactiek voor muzische vorming
(K. Crul, Pelckmans Uitgevers, 2014)

Zeppelin, muzische conceptkaarten
(K. Crul en Oetang, Abimo uitgeverij, 2015)

Zeppelin, muzische conceptkaarten GO!-versie
(K. Crul en Oetang, Abimo uitgeverij, 2017)