



Bachelorproef

Hoe kan het inzetten van de muzische domeinen de betrokkenheid van de leerlingen 2^e graad basisonderwijs verhogen tijdens een museumbezoek met een rondleiding?

Kirstie Jansen en Marijke Kaekebeke

CAMPUS

Turnhout

Domein Onderwijs

Bachelor Leraar Secundair Onderwijs

PLASTISCHE OPVOEDING EN PROJECT KUNSTVAKKEN

3de jaar

Opleidingsonderdeel: Bachelorproef



Academiejaar 2015-2016

Voorwoord

Het onderzoeksproject dat wij, Kirstie Jansen en Marijke Kaekebeke, hebben uitgevoerd, was niet mogelijk geweest zonder de hulp van enkele specifieke personen.

Allereerst willen we de medewerkers en verantwoordelijken van het Nationaal Museum van de Speelkaart bedanken. Zij hebben ons de kans gegeven om dit onderzoeksproject te laten plaatsvinden in het museum. Heel dit gebeuren zorgde voor een samenwerking met iedere werknemer binnen het museum. Specifiek willen we hier Cathérine Verrees in de bloemetjes zetten, vermits zij het proces mee opgevolgd heeft.

Als tweede willen we Sandra Sannen bedanken voor de goede ondersteuning bij de feedbacksessies en de individuele begeleiding.

Daaropvolgend willen we eveneens onze theoretische begeleiders Mieke Balcaen, Hilde Vanreusel en Inge Nijsmans bedanken voor de informatieve sessies. Dit geldt ook voor de succesvolle manier waarop zij ons steeds positief gemotiveerd hebben om ons werk op een correcte manier verder te zetten.

Vervolgens willen we Fabienne Visser bedanken voor de onderbouwende feedback op het schriftelijk werk van onze bachelorproef.

Tot slot willen we hierbij nog iedereen bedanken die we hierboven niet vermeld hebben, maar toch een ondersteuning voor ons gevormd hebben.

Dit onderzoek werd uitgevoerd door Kirstie Jansen en Marijke Kaekebeke te Turnhout, in het academiejaar 2015-2016.

Inhoudstafel

Inhoudsopgave

Voorwoord	3
Inhoudstafel	4
Inleiding	7
1 Het uitgevoerde onderzoek.....	9
1.1 Beschrijving van de onderzoeksfasen	9
1.1.1 Van vertrekpunt naar onderzoeksvraag (Oriëntatie)	9
1.1.2 Van onderzoeksvraag naar planning (Richten)	10
1.1.3 Van plannen naar verzamelen	11
1.1.4 Van verzamelen naar analyse en besluit / conclusies	12
1.1.5 Ontwerp	12
2 Bronnenonderzoek.....	14
2.1 Literatuur.....	14
2.2 Het internet	14
2.3 Vakmensen en begeleiders.....	14
2.4 Het Nationaal Museum van de Speelkaart	15
2.5 Eigen kennis.....	15
2.6 Kort besluit	15
3 Verwerkt theoretisch gedeelte.....	16
3.1 Betrokkenheid	16
3.1.1 Definitie.....	16
3.1.2 De zeven betrokkenheidsverhogende factoren	16
3.1.3 De signalen van betrokkenheid	18
3.1.4 Soorten betrokkenheid	19
3.1.5 Meten van betrokkenheid	19
3.2 Doelgroep	20
3.2.1 Ontwikkeling leeftijd 2 ^{de} graad basisonderwijs	20
3.2.2 Interesses 2 ^{de} graad basisonderwijs	22
3.3 Muzische vorming	22
3.3.1 Definitie.....	22
3.3.2 Muzische domeinen toegelicht	23
3.3.3 Muzische grondhouding	25
3.4 Het Nationaal Museum van de Speelkaart	25
3.4.1 Korte informatie	25
3.4.2 Huidige rondleidingen / situatie	25
3.4.3 Huidige rondleidingen / situatie algemeen in Turnhout.....	26
4 Weergave praktijkgedeelte.....	27
4.1 Opstart praktijkgedeelte	27
4.1.1 Sessievoorbereiding	27

4.1.2	Terugkoppeling naar het theoretisch kader	28
4.2	De effectieve meting	31
4.3	Verwerking van de gegevens.....	32
5	Besluiten en conclusies.....	34
	Literatuurlijst.....	36
	Bijlagen	38
5.1	Grafieken.....	38
5.2	Blanco observatielijst	39
5.3	Verwerkte lijst 1	40
5.4	Verwerkte lijst 2	41
5.5	Sessievoorbereiding	42

Inleiding

In het begin van het academiejaar stonden we voor de opdracht om een onderzoek op te starten. We hadden onze gezamenlijke interessepunten opgezocht en volgens deze zou Project Kunstvakken een goede richtlijn vormen voor het onderzoek. Beiden liepen we stage bij het Nationaal Museum van de Speelkaart te Turnhout, waar we een probleem opmerkten.

Dankzij observaties bij de reguliere rondleidingen kwamen we tot de conclusie dat er een groot tekort was aan betrokkenheid bij minderjarige bezoekers van deze rondleidingen. Vertrekkende vanuit dit oogpunt, in combinatie met onze gezamenlijke interesses, bij Project Kunstvakken, kwam onze onderzoeksvraag tot stand, namelijk:

"Hoe kan het inzetten van de muzische domeinen de betrokkenheid van de leerlingen 2^e graad basisonderwijs verhogen tijdens een museumbezoek met een rondleiding?"

In het Nationaal Museum van de Speelkaart kregen we de kans om muzische rondleidingen op te starten voor onze uitgekozen doelgroep, namelijk leerlingen van de tweede graad basisonderwijs. Deze leeftijd sloot goed aan bij onze interesses en het werkveld waar we later graag in terecht zouden komen. Geboeid door het werkveld, onze doelgroep en de kans om muzische rondleidingen te geven, werd ons onderzoekproject opgestart.

Een goed onderbouwd theoretisch kader was enorm van belang. Zo hebben we de betrokkenheid, de zeven betrokkenheidsverhogende factoren, de ontwikkeling van het kind en de muzische domeinen onderzocht. Eenmaal deze context zijn vorm had gekregen, hebben we een ontwerp opgesteld.

In dit ontwerp werd het volledig theoretisch kader gelinkt. Op een informatieve en creatieve manier kreeg onze doelgroep een muzische rondleiding van twee uur waarbij ze kennis maakten met het museum. Het creatieve aspect werd ingevuld dankzij de muzische domeinen. Deze muzische rondleiding werd zeven keer gegeven en geobserveerd aan de hand van de observatietabel. Dit gaf een veelbelovend resultaat. Wij kunnen hier kort besluiten dat de betrokkenheid zeer hoog lag in vergelijking met de reguliere rondleidingen. Dit wil zeggen dat de muzische domeinen wel degelijk voor een zeer hoge betrokkenheid zorgden gedurende een muzische rondleiding bij leerlingen van de tweede graad van het basisonderwijs.

Het uiteindelijke doel van dit onderzoek was om te weten te komen of de betrokkenheid al dan niet verhoogd kon worden door de integratie van de muzische domeinen bij een rondleiding in een museum.

In dit onderzoek vindt u de beschrijving van de onderzoeksfasen terug. Hierop volgt het bronnenonderzoek met de uitleg waarom bepaalde bronnen al dan niet gebruikt werden. Vervolgens komt het theoretisch kader aan bod waarin de theorie aangehaald wordt met betrekking tot ons onderzoek.

Daarna komt de samenstelling van het ontwerp naar voor en welke elementen hier allemaal in verwerkt zitten. Tot slot krijgt u de verwerking van de gegevens te lezen met een besluit tot gevolg.

Dit project is vertaalbaar naar andere musea met reguliere rondleidingen. Muzische domeinen zijn ruimschoots te integreren en zorgen voor een hogere betrokkenheid bij de deelnemers. We hopen met dit project een aanvulling te kunnen bieden aan musea en aan muzische begeleiders.

1 Het uitgevoerde onderzoek

1.1 Beschrijving van de onderzoeksfases

1.1.1 Van vertrekpunt naar onderzoeksvraag (Oriëntatie)

Tijdens onze opleiding, de lerarenopleiding secundair onderwijs Plastische Opvoeding en Project Kunstvakken, hadden we reeds kennis gemaakt met meerdere doelgroepen. Zo kwamen we in aanraking met leerlingen van het kleuteronderwijs, het basisonderwijs, het secundair onderwijs, met volwassenen en zelfs met senioren. Wanneer we naar onze interesses gingen kijken, kwamen we vaak uit op twee doelgroepen, namelijk het lager onderwijs en het secundair onderwijs.

Deze twee doelgroepen waren we verder gaan uitdiepen en zo kwamen we uit op de reeds opgedane ervaring vanuit de stages. Hiermee verwijzen we vooral naar de uitgevoerde stages van Openluchtclassen en Hippië Heppie. Dit waren leerrijke stages met een gelijklopende doelgroep. We dachten er eveneens aan om een vervolgopleiding voor de lagere school te volgen, waardoor werken met deze doelgroep ontzettend interessant in onze oren klonk.

We hadden door de positieve ervaringen met stage onze focus gelegd op Project Kunstvakken, omdat we onszelf nog verder wilden ontplooiën op muzisch vlak. Eveneens hadden we vorig jaar al onze stageplaats voor dit academiejaar geregeld, waardoor we partners werden. Eenmaal de bachelorproef was toegelicht, gingen we kijken waar we onze onderzoeksvraag op zouden kunnen focussen. We gingen observeren in het museum tijdens de standaard rondleidingen. We merkten al snel op dat de betrokkenheid van de kinderen niet optimaal was. Hierdoor besloten we om te kijken hoe we een rondleiding konden maken door de muzische domeinen en de theorie van het museum goed te combineren.

Daarna gingen we onze doelgroep specificeren en hebben we de keuze gemaakt voor de tweede graad van het basisonderwijs. Deze doelgroep paste perfect binnen Project Kunstvakken. Van onze ervaring hadden we opgemerkt dat de kinderen van de tweede graad over meer fantasie beschikten ten opzichte van de derde graad. Dit aspect zou een rol kunnen spelen wanneer we muzisch aan de slag zouden willen gaan met deze doelgroep. Eveneens was het voor ons interessant om een middenweg te nemen tussen de drie graden in het basisonderwijs. Al deze factoren zorgden samen ervoor dat we kozen voor de tweede graad.

Toen onze doelgroep gekozen was, stelden wij ons de vraag: 'Hoe kunnen wij hen het beste motiveren om zo tot een hoge betrokkenheid van de kinderen te komen?'. Uit eerdere observaties was gebleken dat er in het Nationaal Museum van de Speelkaart geen muzisch aanbod was en de betrokkenheid van de leerlingen laag lag tijdens een reguliere rondleiding.

Na een tijd zwakte de interesse van de leerlingen af. De gidsen hadden vaak moeilijkheden om de aandacht van de groep vast te houden. Project Kunstvakken bood in onze ogen de mogelijkheid om uit te testen hoe we betrokkenheid konden verbeteren bij de kinderen.

In het museum hebben we vervolgens de kans gekregen om muzische rondleidingen in elkaar te steken. Bij de muzische rondleidingen was het belangrijk om een zo groot mogelijke betrokkenheid te realiseren. Hierbij was het ideaal om de inhoud van de workshop en de interessegebieden van de kinderen te combineren. Dit was voor beide partijen, zowel de begeleider als de deelnemers, de meest aangename situatie. Tevens zorgde dit voor een grotere kans voor een geslaagde workshop.

Vanuit al deze standpunten kwamen we tot onze onderzoeksvraag.

1.1.1.1 Onderzoeksvraag

"Hoe kan het inzetten van de muzische domeinen de betrokkenheid van de leerlingen 2^e graad basisonderwijs verhogen tijdens een museumbezoek met een rondleiding?"

1.1.2 Van onderzoeksvraag naar planning (Richten)

Om onze onderzoeksvraag goed te kunnen onderbouwen en te ondersteunen, was er nood aan doelgerichte deelvragen. Deze worden hieronder opgesomd.

- Wat is de definitie van betrokkenheid?
- Wat zijn de 7 betrokkenheidsverhogende factoren?
- Wat is de mentale ontwikkeling van een kind uit de 2^{de} graad basisonderwijs?
- Wat is de lichamelijke ontwikkeling van een kind uit de 2^{de} graad basisonderwijs?
- Wat zijn de interesses van de leerlingen uit de 2^{de} graad basisonderwijs?
- Hoe worden de rondleidingen in het Nationaal Museum van de Speelkaart gegeven?
- Wat is muzische vorming?

De vragen die hierboven vermeld staan, worden stapsgewijs beantwoord in het onderdeel '3. Verwerkt theoretisch gedeelte'.

Om onze onderzoeksvraag in de praktijk te kunnen testen, was het belangrijk om een beginsituatie te formuleren zodat we alles goed konden situeren. Hiervoor zijn er betrokkenheidsmetingen gehouden en observaties gebeurd bij de reguliere rondleidingen in het speelkaartenmuseum. Deze waren steeds met een doelgroep die zich situeerde binnen onze doelgroep, namelijk leerlingen uit de 2^{de} graad van het basisonderwijs. De volledige verslagen zijn terug te vinden in de bijlage.

Ons besluit was dat er te weinig betrokkenheid was bij de kinderen. De meerderheid van de doelgroep had een korte aandachtspanne. De gids was de belangstelling van zijn groep tijdens de rondleidingen in het museum vlug kwijt. De rondleidingen waren doorsnee gevuld met uitleg en op enkele plaatsen werd er een korte demonstratie gegeven. De rondleiding was dus voornamelijk gewone uitleg. Wel werd er bij de gidsen af en toe een vraag gesteld aan de doelgroep. Vermits er weinig muzische elementen in de rondleiding terug te vinden waren, onderzochten we in dit onderzoeksproject of de muzische domeinen ervoor konden zorgen dat de betrokkenheid bij de kinderen verhoogd werd.

1.1.3 Van plannen naar verzamelen

Na het richten en plannen van de onderzoeksvragen en deelvragen, kregen we een volledig overzicht van wat we allemaal moesten doen om tot een besluit te kunnen komen. Hierbij was het belangrijk dat er verscheidene soorten bronnen werden aangewend. Deze waren bijvoorbeeld wetenschappelijke artikels, websites, interviews, praktijkgerichte onderzoeken, boeken en dergelijke. Ze werden gekwalificeerd naargelang de inhoud en de kwaliteit van de bron. Elke bron hebben we gebruikt om tot gerichte en bruikbare informatie te komen omtrent onze onderzoeksvraag.

Door een verscheidenheid aan bronnen te gebruiken, kregen we een gedifferentieerd onderzoek met tevens een goede basis om ons praktijkonderzoek mee te onderbouwen. Deze waren met name 'Een procesgerichte aanpak voor 6- tot 12-jarigen in het basisonderwijs' (Laevens & Heylen, 2013), 'Zeppelin. Didactiek voor muzische vorming' (Crul, 2015) en 'Groot worden.' (Struyven, Baeten, Kyndt, & Sierens, 2009). Deze literatuur zorgde voor een stevige informatieve en concrete basis. Op deze manier kregen we zicht op de ontwikkeling van het kind, wat betrokkenheid precies inhoudt, hoe deze gemeten kon worden en wat de specifieke onderdelen van muzische vorming zijn.

Naast het raadplegen van literatuur, konden we ook informatie halen van het wereldwijde web. Verscheidene internetbronnen betreffende ons onderzoek, hebben onze kijk op het onderzoek verruimd. Door gericht te zoeken naar informatie rond de muzische domeinen, betrokkenheidsverhogende factoren en eerder verricht onderzoek, was het theoretisch kader concreet in beeld gebracht om de onderzoeksvraag te onderbouwen.

Naast het internet en de literatuur zijn we ook te rade gegaan bij onze docenten, de gidsen van het Nationaal Museum van de Speelkaart en onze begeleiders. Op deze manier verkregen we ook een praktijkgerichte visie over het museum en wat er al dan niet mogelijk en doenbaar was tijdens een muzische rondleiding. Deze informatie zou van belang zijn bij het maken van een ontwerp.

Omdat er een grote verscheidenheid aan bronnen gebruikt werd, hadden we een planning opgesteld zodat alles tijdig verwerkt kon worden voor het praktijkonderzoek.

1.1.4 Van verzamelen naar analyse en besluit / conclusies

Alle bronnen hebben we gaandeweg verzameld volgens onze planning. Stapsgewijs waren we onderdelen gaan verzamelen om deze vervolgens samen te vatten en te verwerken. Hierdoor verkregen we concrete en beknopte informatie om ons theoretisch kader vorm te geven.

Eenmaal deze fase was afgerond, gingen we de informatie analyseren en trokken we hieruit besluiten. Zo kwamen we onder meer tot definities van de muzische domeinen en de muzische grondhouding hiervan, de betrokkenheidsverhogende factoren en de vraag hoe we ons onderzoek verder konden aanpakken. Via deze weg konden we dan een antwoord geven op de onderzoeksvraag.

Het uiteindelijke besluit van het theoretisch kader was dat de muzische domeinen voor een verhoging van de betrokkenheid zouden kunnen zorgen, mits zorgvuldig toegepast en in het juiste kader. Hierrond is er dan een ontwerp gemaakt dat getest kon worden in de praktijk om te zien of dit ook daadwerkelijk het geval was.

1.1.5 Ontwerp

Dankzij het theoretisch kader hadden we genoeg informatie om het ontwerp te maken. Dit ontwerp zou ons dan uiteindelijk moeten leiden naar het antwoord op de onderzoeksvraag. Met voldoende achtergrondinformatie hebben we sessievoorbereidingen gemaakt die in de praktijk gebracht konden worden in het Nationaal Museum van de Speelkaart. Deze voorbereidingen waren opgesteld aan de hand van de betrokkenheidsverhogende factoren, de ontwikkeling van onze doelgroep en alle achtergrond die we hadden van het muzisch werkveld. Het ontwerp zelf werd meermaals bekeken door de begeleiders van het Nationaal Museum van de Speelkaart en onze docenten van Thomas More. Hierdoor kregen we regelmatig feedback om zo tot het meest geschikte ontwerp te komen voor het onderzoek.

De resultaten, die uit het ontwerp zijn gekomen, worden verder besproken en geconcludeerd in deze bachelorproef vanaf het onderdeel '4. Weergave praktijkgedeelte'¹.

¹ Zie '4. Weergave praktijkgedeelte'

2 Bronnenonderzoek

In het kader van het bronnenonderzoek probeerden we een grote diversiteit aan bronnen te verzamelen. Zo hebben we onze informatie verkregen op verschillende manieren: de literatuur, het internet, vakmensen, het Nationaal Museum van de Speelkaart, begeleiders en onze eigen kennis en stage-ervaringen. In de komende onderverdelingen worden deze verscheidene bronnen besproken en wordt er bovendien uitgelegd waarom deze gebruikt zijn om tot een goed onderbouwd theoretisch kader te komen.

2.1 Literatuur

Boeken zijn steeds een betrouwbare bron van informatie. Daarom hebben wij geprobeerd om zo veel mogelijk informatie uit boeken te halen. De geraadpleegde boeken zijn uiteindelijk 'Een procesgerichte aanpak voor 6- tot 12-jarigen in het basisonderwijs' (Laevers & Heylen, 2013), 'Zeppelin. Didactiek voor muzische vorming' (Crul, 2015) en 'Groot worden.' (Struyven, Baeten, Kyndt, & Sierens, 2009) geworden. De keuze voor deze boeken hebben we gespecificeerd naar de delen die we hieruit konden gebruiken.

Elk boek paste bij een onderdeel dat behandeld geweest is in het theoretisch kader en dat voor een goede onderbouwing had gezorgd. Het waren praktijkgerichte boeken waarvan de inhoud toepasbaar waren op het onderzoek.

2.2 Het internet

Het internet is een onnoembaar grote bron van informatie. De valkuil die er bij het gebruik van internet was, was dat wij kritisch moesten kijken welke bronnen al dan niet bruikbaar waren voor het onderzoek. Doordat er een grote diversiteit aan informatie was, was niet al de informatie even correct of duidelijk. De bronnen die we van het internet hebben gebruikt, waren steeds erkend en/of op wetenschappelijke basis geschreven. Zo hebben we onder andere de leerplannen van muzische vorming van het internet gehaald en gebruikt. Deze waren erkend door de overheid en vormden een goede achtergrond bij het maken van ons ontwerp.

2.3 Vakmensen en begeleiders

Naast de boeken en het internet zijn we ook te rade gegaan bij onze docenten en de vakmensen van het Nationaal Museum van de Speelkaart. Op deze manier hebben we veel informatie kunnen verzamelen omtrent de muzische domeinen, de betrokkenheid, hoe we een onderzoek een stevige basis konden geven, de achtergrond, de inhoud van de drukpersen in het museum en dergelijke meer. De verkregen kennis van de vakmensen zorgde voor een verruiming in ons onderzoek.

2.4 Het Nationaal Museum van de Speelkaart

Het museum heeft ons op verschillende manieren informatie bezorgd. Zo hebben we veel informatie gekregen van Cathérine Verrees. Zij is de begeleidster van de drukateliers die elk jaar gegeven worden en zij is ook goed op de hoogte van de inhoud van het museum. Verder hebben we meerdere rondleidingen gevolgd met gidsen zodat we ook concreet de inhoud kenden die bij de drukpersen verteld werden. De brochures, boeken en extra informatie die in het museum te vinden waren, waren ook zeer bruikbaar om het ontwerp te kunnen opstellen die het antwoord zal geven op de onderzoeksvraag.

2.5 Eigen kennis

Gedurende de opleiding hebben we al veel eigen kennis verworven omtrent een onderzoek voeren, onze doelgroep, onze stage-ervaringen en theoretische achtergrond betreffende ons onderzoek. Deze kennis kwam van pas om het onderzoek vorm te geven en te anticiperen op onze doelgroep gedurende het praktijkgedeelte. Doordat we sommige boeken en leerplannen tijdens onze opleiding reeds gehanteerd hadden, zorgde dit ook voor een vlottere verwerking van de gegevens.

2.6 Kort besluit

Uit het bronnenonderzoek kunnen we besluiten dat er een diversiteit aan bronnen is geraadpleegd om alles te kunnen onderbouwen en verantwoorden. De verscheidene bronnen die gebruikt zijn, zijn telkens kritisch en zorgvuldig bekeken, geanalyseerd en concreet gemaakt richting het onderzoek. Onbruikbare bronnen zijn geschrapt. Er is gelet op diversiteit, wetenschappelijke onderbouwing, aanbevelingen van onze begeleiders en informatie van de gidsen, brochures en boeken van het Nationaal Museum van de Speelkaart.

3 Verwerkt theoretisch gedeelte

3.1 Betrokkenheid

3.1.1 Definitie

In het 'AANPAK-PROCES-EFFECT'-schema (Laevers & Heylen, 2013) bekijkt men de mogelijke criteria voor de beoordeling van de kwaliteit van onderwijs. Voor dit onderzoek was het belangrijk dat de focus lag op betrokkenheid. Betrokkenheid is een onderdeel van de proces-fase.

Betrokkenheid kan men beschrijven als een kwaliteit van de menselijke activiteit. Men kan betrokkenheid herkennen door de concentratie en het aanhoudende gedrag dat de persoon vertoont. Deze gemotiveerde en/of geïnteresseerde houding komt voort uit een bepaalde conclusie. Deze beschrijft dat de activiteit aansluit bij de exploratiedrang en de interesses van de participanten en dat het plaatsvindt op de grens van de deelnemer zijn/haar individuele mogelijkheden.

3.1.2 De zeven betrokkenheidsverhogende factoren

Een krachtige leeromgeving creëert men niet zomaar. Hiervoor zijn er zeven verschillende betrokkenheidsverhogende factoren die opgesteld zijn door Laevers en Heylen (Laevers & Heylen, 2013). Deze zeven factoren zijn de volgende:

- Factor 1: Een positief klasklimaat;
- Factor 2: Aanpassing aan de mogelijkheden;
- Factor 3: Werkelijkheidsnabijheid;
- Factor 4: Activiteit;
- Factor 5: Expressie;
- Factor 6: Samen leren;
- Factor 7: Leerlingeninitiatief.

De zeven factoren zorgen ervoor dat de betrokkenheid verhoogd kan worden en niet aan het toeval overgelaten wordt.

3.1.2.1 Factor 1: Een positief klasklimaat

Het is van belang dat een klasklimaat een veilige leefomgeving heeft waarin de onderlinge relaties positief zijn. Hiermee wil men zeggen dat een leerling zichzelf kan en mag zijn. Opbouwende feedback speelt hierbij eveneens een belangrijke rol. Alles draait om de positieve ontwikkeling, zowel op individueel- als klasniveau.

3.1.2.2 Factor 2: Aanpassing aan de mogelijkheden van elk kind

Ieder kind heeft zijn eigen behoeften en noden. Het is van essentieel belang dat de begeleider en/of leerkracht zich hiervan bewust is zonder het klasoverzicht te verliezen. Het evalueren van zichzelf als begeleider, de ouders en de kinderen zorgt ervoor dat de leerkracht zich zo goed mogelijk kan aanpassen aan de doelgroep.

3.1.2.3 Factor 3: Werkelijkheidsnabijheid

Deze factor gaat over de werkelijke ervaring van de realiteit en het ontdekken van eigen vaardigheden. Het wil eveneens zeggen dat men dicht bij de werkelijkheid van het kind probeert aan te sluiten. Verkenning speelt hierbij een belangrijke rol.

3.1.2.4 Factor 4: Activiteit

De activiteiten zijn aangepast aan de doelgroep en hun interesses. Uitdaging en opdrachten, waarbij actieve participatie nodig is, spelen bij deze factor een belangrijke rol.

3.1.2.5 Factor 5: Expressie

Bij het verkennen van de verschillende muzische aspecten is de kern van de factor expressie. Het gaat om een actief proces waarbij de kinderen zowel mentaal als lichamelijk worden uitgedaagd.

3.1.2.6 Factor 6: Samen leren

Het draait bij de factor samen leren voornamelijk om interactie. De mensen in je omgeving vormen hierbij het belangrijkste onderdeel, waardoor een goed klasklimaat tot stand komt.

3.1.2.7 Factor 7: Ruimte voor leerlingeninitiatief

Met ruimte voor leerlingeninitiatief wil men een open ruimte creëren waarin leerlingen eigen initiatief en inbreng kunnen laten zien. Ze worden hierbij verantwoordelijk gesteld om te proberen hun eigen doelen te behalen en keuzes te maken.

3.1.3 De signalen van betrokkenheid

Om betrokkenheid te kunnen meten, moet je de signalen van betrokkenheid kennen, namelijk:

- concentratie;
- persistentie;
- openheid en nauwgezetheid;
- intense mentale activiteit;
- motivatie, energie en voldoening;
- exploratiedrang;
- aan de grens van je mogelijkheden.

3.1.3.1 Concentratie

Dit signaal is de factor waarin de toestand van betrokkenheid bekeken wordt. Deze wordt aan de hand van drie waarneembare signalen gemeten, namelijk de lichaamshouding, de mimiek en de oogbewegingen.

3.1.3.2 Persistentie

Deze factor beschrijft de volharding van de deelnemer binnen de activiteit.

3.1.3.3 Openheid en nauwgezetheid

De factor openheid en nauwgezetheid kan je waarnemen wanneer iemand betrokken is bij een activiteit. Het opmerken van details door de deelnemer, bewust en/of onbewust, refereert naar de factor van openheid en nauwgezetheid.

3.1.3.4 Intense mentale activiteit

Deze factor wordt beïnvloed door wat er wordt waargenomen met de zintuigen. Zintuigelijke ervaring maakt de activiteit levendig. Het gaat hierbij over de emotionele gemoedsbeleving van de deelnemer.

3.1.3.5 Motivatie, energie en voldoening

Motivatie, energie en voldoening is de factor waarin het verloop van de interesse van de deelnemer wordt bekeken. Wanneer een deelnemer gemotiveerd is, krijgt hij/zij hier energie uit. Uit deze energie haalt de deelnemer voldoening. Het is een visuele cirkel van positieve bekrachtiging bij betrokkenheid.

3.1.3.6 Exploratiedrang

Het signaal exploratiedrang is opgebouwd uit de beweegredenen van de deelnemer waardoor hij/zij, bewust en/of onbewust, besluit om actief deel te nemen aan de activiteit.

3.1.3.7 Aan de grens van je mogelijkheden

Deze factor beschrijft de mogelijkheden om de deelnemer uit te dagen om zijn/haar grenzen te verleggen en volledig buiten zijn/haar comfortzone te treden.

3.1.4 Soorten betrokkenheid

Binnen betrokkenheid hebben we twee verschillende soorten, namelijk:

- emotionele betrokkenheid;
 - We spreken over emotionele betrokkenheid bij een enorme gebeurtenis die intens ervaren wordt door een persoon, zoals bij een ongeval, een geboorte, ... Intrinsieke motieven spelen daarbij een belangrijke rol;
- functionele betrokkenheid;
 - We spreken over functionele betrokkenheid wanneer de aandacht en de concentratie gericht zijn op een gebeurtenis waarbij de extrinsieke motieven de hoofdrol spelen.

3.1.5 Meten van betrokkenheid

De Leuvense Betrokkenheidsschaal, ook wel bekend als LBS, is ontworpen in schaalwaarden 1, 3 en 5 om kinderen tijdens activiteiten te observeren. Hieropvolgend wordt er de 'scanning' gedaan. Bij 'scanning' observeren ze de kinderen individueel opeenvolgend gedurende episodes van 2 minuten. Daarop wordt dan een score op een vijfpuntenschaal toegekend.

Leuvense Betrokkenheidsschaal [scanning]		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Komt niet tot activiteit	Komt tot activiteit: stelt de handelingen nodig om iets te presteren	Is zeer geconcentreerd en ononderbroken bezig
Afwezig, voor zich uit staren, prullen	Is er min of meer met gedachten bij	Helemaal opgeslorpt, geboeid/gefascineerd
Slechts korte momenten van aandacht, snel afhaken	Wel afleidbaar door externe prikkels	Alerte reacties en aanspreekbaar voor relevante impulsen
Niet aanspreekbaar voor het aanbod	Is niet door de activiteit opgeslorpt of erdoor geraakt	Uiterst intense mentale activiteit
Indien actief: stereotype , eenvoudige handelingen die geen inzet vragen	Draait mentaal op routine	Spreekt ten volle zijn kunnen aan
Mentale activiteit ontbreekt nagenoeg	Neutrale beleving: geen echte voldoening, maar ook geen manifeste verveling	Geniet van het exploreren, denken, scheppen
Pikt niets op		
Verveelt zich doorgaans		

Tabel 1 Leuvense betrokkenheidsschaal [scanning] 1 (Laevers & Heylen, 2013)

3.2 Doelgroep

3.2.1 Ontwikkeling leeftijd 2^{de} graad basisonderwijs

Een kind ontwikkelt zich op diverse vlakken. Voor muzische vorming zijn er echter verschillende onderdelen die een invloed kunnen hebben op de manier waarop de doelgroep de domeinen en opdrachten kan uitvoeren. Daarom zijn hieronder de belangrijkste ontwikkelingen die betrekking hebben op de leerlingen van de 2^{de} graad van het basisonderwijs opgesomd. Hoe deze ontwikkelingen gelinkt zijn aan het ontwerp, wordt verder uitgelegd in het onderdeel 4.1.2 ².

3.2.1.1 De motorische ontwikkeling

De motorische ontwikkeling gaat over de bewegingen, groot of klein, die het lichaam kan maken. De motorische prestaties van jongens en meisjes lopen ongeveer gelijkmatig op. Rond de leeftijd van 10 jaar zou het gemiddelde kind zijn lichaam perfect moeten kunnen beheersen.

3.2.1.2 De perceptuele ontwikkeling

Bij de perceptuele ontwikkeling staat de ontwikkeling van de zintuigen centraal. De zintuigen zijn smaak, geur, zicht, geluid en gevoel.

Op deze leeftijd kunnen de kinderen hun waarnemingen beter richten en bijsturen. Ze kunnen hoofd- en bijzaken van elkaar scheiden. Eveneens kunnen ze in een willekeurige situatie rekening houden met zowel de hoofd- als de bijzaken.

Bij het visuele aspect heeft de psycholoog Elkind (Struyven, Baeten, Kyndt, & Sierens, 2009) kinderen diverse opdrachten laten uitvoeren. Hij kwam tot de conclusie dat een kind beschikt over een perceptuele reorganisatie, perceptuele schematisering en perceptuele exploratie en Elkind onderzocht deze factoren.

- De mogelijkheid om visueel materiaal te reorganiseren om nieuwe structuren te bekomen, noemen we perceptuele reorganisatie;
- Het herkennen van de diverse onderdelen, als aparte figuren, binnen één tekening, noemen we perceptuele schematisering;
- Het vermogen om een moeilijk figuur of meerdere figuren geordend en gedetailleerd te bestuderen, noemen we perceptuele exploratie.

² Zie '4.1.2. Terugkoppeling naar het theoretisch kader'.

3.2.1.3 De cognitieve ontwikkeling

De cognitieve ontwikkeling beschrijft hoe het denken van het kind verloopt.

Het kind heeft de leeftijd bereikt waarbij hij/zij in staat is tot gedachtehandelingen. Hij kan dus zijn handelingen in gedachten voorstellen vooraleer ze uit te voeren. Reversibel denken komt ook meer en meer voor bij de ontwikkeling. Hierbij gaat het kind zijn gedachten terugdraaien naar het moment waarop hij de handeling heeft uitgevoerd.

De kinderen leren tussen de leeftijd van 6 tot en met 12 jaar een onderscheid te maken tussen wat fantasie is en wat we als 'echt' beschouwen. Pure fantasie heeft afgedaan, maar ze staan wel open voor realistische elementen bij verhalen. Het geheugen bij het kind is op deze leeftijd sterk associatief. Ze onthouden door herhaling.

3.2.1.4 De taalontwikkeling

De taalontwikkeling gaat over de communicatie die het kind uitvoert met andere kinderen en volwassenen.

De kinderen zitten in de fase waarbij ze de volwassenentaal leren beheersen. Sommige kinderen hebben soms nog wel wat last met de articulatie.

3.2.1.5 De sociaal-emotionele ontwikkeling

De sociaal-emotionele ontwikkeling verwijst naar de sociale en emotionele vaardigheden die de kinderen leren door contact met anderen te leggen.

Een goede relatie tussen leeftijdsgenoten krijgt nu voorrang op de band met volwassenen. Desondanks blijven de ouders de belangrijkste voorbeeldfiguren.

3.2.1.6 De persoonlijkheidsontwikkeling

De persoonlijkheidsontwikkeling gaat over de individuele ontwikkeling van de persoonlijkheid.

Op deze leeftijd vergelijken de kinderen zichzelf met de rest van de groep en proberen ze zichzelf eveneens op te delen in diverse groepen.

3.2.1.7 De morele ontwikkeling

Deze ontwikkeling is de ontwikkeling waarbij de kinderen waarden en normen leren kennen en verantwoordelijkheid leren nemen.

Het zich kunnen verplaatsen in de gevoelens van een ander speelt hierbij een voorname rol. De kinderen begrijpen de mogelijke situatie en waarom ze eventueel bijgestuurd worden. Verder zijn wetten, afspraken en regels de leidraad die bepalen wat voor het kind 'goed' en 'slecht' is.

3.2.1.8 De spelontwikkeling

De spelontwikkeling gaat over hoe kinderen spelen met elkaar en het materiaal dat ze hiervoor gebruiken.

De kinderen willen steeds meer in groep spelen. Ze richten zich in deze fase graag op experimenteer- en constructiespelen.

3.2.1.9 De tekenontwikkeling

De tekenontwikkeling hoort deels bij de motorische ontwikkeling.

Wanneer een kind ouder wordt, ontwikkelen zich eveneens de tekenvaardigheden. Dit kan men bijvoorbeeld duidelijk zien wanneer het kind een persoon tekent. Deze zal steeds meer in verhouding komen naargelang de groei van het kind.

3.2.2 Interesses 2^{de} graad basisonderwijs

Vermits de interesses zodanig divers zijn, is het niet mogelijk deze specifiek toe te lichten. Wel kan men stellen dat de interesses afhankelijk zijn van en beïnvloedbaar zijn door de omgeving, de thuissituatie, het geslacht, de school, de gemeenschap en overige factoren.

Wanneer men echter wil inspelen op de interesses van de tweede graad basisonderwijs, is het aangewezen om dicht bij de leefwereld van de kinderen te blijven. Dit kan men bijvoorbeeld doen door gerichte observaties uit te voeren en een beginsituatie te vormen van het kind.

3.3 Muzische vorming

3.3.1 Definitie

Het boek 'Zeppelin, Didactiek voor muzische vorming' (Crul, 2015) bood een diversiteit aan informatie. Zo kwam men onder meer tot de definitie van muzen, die de essentie vormt van muzische vorming:

"De term muzisch verwijst naar de negen muzen, de Griekse godinnen van kunst en wetenschap. Mouseion, waarvan het woord 'museum' komt, was de tempel ter ere van de muzen. Zo had je onder andere Euterpe, de muze van het fluitspel, en Erato, de muze van het lied en de lyriek." (Crul, 2015)

Bij het muzisch werken zijn enkele begrippen zeer belangrijk. Deze zijn de eigen beleving, het tot uitdrukking brengen van iets, de taal van de kunsten en de muzische taal. Samenvattend kan men hier twee hoofdcomponenten onderscheiden, namelijk expressie en de kunsten zelf. Deze twee componenten gaan met muzisch werken hand in hand en zijn steeds terug te vinden in de eindtermen.

Verder wordt kunst eveneens als doel en als middel gebruikt. Kunst als doel wordt gebruikt wanneer men enkel gaat focussen op het leren over kunsten zelf. Van zodra dit gebeurt, spreken we over kunstzinnige of artistieke vorming. Kunst als middel komt aan bod wanneer men aandacht heeft voor het expressieve aspect en men de creatieve uitingen van de leerlingen of kinderen centraal plaatst.

Om muzisch werken kwalitatief aan te bieden, dient men rekening te houden met vijf kwaliteitskenmerken. Deze zijn creativiteit, betrokkenheid, kunstzinnigheid, procesmatigheid en de algemene muzische grondhouding.

3.3.2 Muzische domeinen toegelicht

We onderscheiden zes muzische domeinen: beeld, muziek, drama, beweging, woord (oftewel muzisch taalgebruik) en media. Muzische vorming kan men het beste als een geheel bekijken, ook al zijn er meerdere muzische domeinen. Het gaat ten slotte steeds over hetzelfde leer- en groeiproces waarbij kunst en expressie centraal staan.

Bij elk muzisch domein horen ook enkele bouwstenen. Deze zijn de basiselementen van de zes domeinen. Ze worden telkens toegelicht onder de volgende tussenstukken. De bouwstenen zijn van belang omdat deze bouwstenen ervoor zorgen dat men grondig kan beschouwen, dat men de delen kan begrijpen, dat men het muzisch leerproces inhoudelijk kan begeleiden en dat men een eigen product kan maken.

3.3.2.1 Beeld

Het domein beeld refereert naar de beeldende kunsten. Hieronder vallen onder meer schilderkunst, beeldhouwkunst, grafische vormgeving en dergelijke. Bij beeldend werken is het belangrijk dat men rond beelden en vormen werkt. De definitie voor beelden luidt als volgt:

“Beelden noemen we vormgevingen die door mensen zijn gemaakt en die ergens naar verwijzen. Een vormgeving zonder verwijfsfunctie noemen we een vorm.” (Crul, 2015)

De bouwstenen van beeld zijn kleur, ruimte, lijn, compositie, licht, vorm en textuur.

3.3.2.2 Muziek

Muziek als domein wordt gelinkt met de kunstvorm muziek. Zo komt niet enkel de hedendaagse muziek aan bod, maar ook de klassieke vormen komen naar voor. De definitie van muziek werd als volgt opgesteld:

“Muziek is het vormgeven via klank en geluiden. Of nog: ‘muziek is in vorm gezette klank die betekenis heeft voor mensen.’” (Crul, 2015)

De bouwstenen van muziek zijn tijd, vorm en klank.

3.3.2.3 Drama

Het onderdeel drama verwijst naar theater in al zijn diverse vormen. Men maakt hier echter wel een klein onderscheid. Bij theater is er altijd een vorm van publiek aanwezig; bij een drama-activiteit hoeft dit niet altijd zo te zijn. Drama kan men ook in een definitie gieten. Deze wordt geformuleerd als:

“Drama is het vormgeven van de verbeelding met het lichaam en de stem als voornaamste instrument. Deze omschrijving bevat drie belangrijke componenten: de verbeelding, het vormgeven en het lichaam als dramatisch instrument.” (Crul, 2015)

De bouwstenen bij drama zijn scène-verloop, rol en ruimte.

3.3.2.4 Woord (of muzisch taalgebruik)

Alles wat het domein woord betreft, valt terug onder de literatuur of poëzie. Ook dit wordt ruim bekeken in de muzische werking. Hierbij verwijst men naar de moeilijkste uitdaging die zich hier kan voordoen: de leerlingen laten genieten van het woord.

Woordbeeld, muzikaliteit, emotionaliteit en waarneming, verdichting en taalverschuiving vormen de bouwstenen van het domein muzisch taalgebruik.

3.3.2.5 Beweging of dans

Het domein beweging (dans) wordt niet geassocieerd met lichamelijke opvoeding. Het heeft echter alles te maken met de kunstvorm dans en bewegingstheater. Samen met aanverwanten hiervan, vormt dit het aspect beweging. Dans wordt als volgt gedefinieerd:

“Dans is een beweging van het menselijk lichaam, heeft een bepaalde inhoud en betekenis en is het resultaat van vormgeving.” (Crul, 2015)

De bouwstenen bij dans zijn tijd, ruimte, kracht en relatie.

3.3.2.6 Media

Onder media valt alles wat een band heeft met de audiovisuele kunsten. Net zoals bij het domein muziek wordt er niet enkel gekeken naar nieuwe media, maar ook naar de oudere vormen hiervan. De definitie van media is ruimer omdat het moeilijk samen te vatten valt in een muzisch domein. Het wordt als volgt omschreven:

“Het domein media gaat over communicatie waarmee boodschappen worden overgebracht door externe dragers.” (Crul, 2015)

Media kan men op drie verschillende manieren benaderen:

- Men kan gericht op kunst afgaan. Dit is het kunstzinnige onderdeel.
- Als men focust op de informatie, wordt het informatief genoemd.
- Wanneer men zich echter richt op het amuseren, dan benadert men media fictiegericht.

De bouwstenen van media zijn decor, kader en montage.

3.3.3 Muzische grondhouding

Onder de muzische grondhouding plaatst men een verzameling van attitudes die belangrijk zijn wanneer men muzisch gaat werken. Zo heeft men de attitudes van muzische leerkrachten en leerlingen die worden onderverdeeld in:

- Persoonsgerichte attitudes zoals vertrouwen en durf, ervaringen willen vormgeven en verbeeldingskracht.
- Sociale attitudes zoals communicatie en interactie, respect en acceptatie.
- Een blik op de wereld en kunsten. Hieronder vallen de speelsheid en spontaniteit, het alles opnemen via de zintuigen en het zonder vooroordelen kijken en genieten.

3.4 Het Nationaal Museum van de Speelkaart

3.4.1 Korte informatie

Het Nationaal Museum van de Speelkaart, ook wel bekend als het Speelkaartenmuseum, is gevestigd in het centrum van Turnhout. Het gebouw was oorspronkelijk een drukkerij van Corbeels en Brepols. In het museum wordt de geschiedenis van het drukken tentoongesteld. Het museum beschikt eveneens over een belangrijke collectie speelkaarten. De aandacht wordt gevestigd op de techniek van het vervaardigen van de speelkaarten.

3.4.2 Huidige rondleidingen / situatie

Het Nationaal Museum van de Speelkaart is eigendom van de stad onder de naam TRAM 41. Het is een bekend museum, maar veel bezoekers per dag heeft het niet. Er zijn zelfs dagdelen of dagen dat het museum geen bezoekers heeft. Er wordt nochtans de nodige moeite gedaan om bezoekers te lokken. Zo kunnen er rondleidingen worden gepland, drukkers komen op bepaalde dagen langs, Gedurende enkele weken per jaar worden er workshops voor leerlingen van het lager onderwijs georganiseerd, waarbij MOOOV het museum voor workshops gebruikt. Er is dus wel degelijk een divers aanbod in het museum aanwezig.

3.4.3 Huidige rondleidingen / situatie algemeen in Turnhout

Als we kijken naar de rondleidingen in de musea van de stad Turnhout, kunnen we vaststellen dat de huidige rondleidingen weinig of geen muzische aspecten bevatten. Er is een diversiteit aan doelgroepgerichte rondleidingen, maar de muzische vorming ontbreekt regelmatig. Als we kijken naar de musea van Turnhout, onder de overkoepelende term TRAM 41, kunnen we concluderen dat er geen sprake is van integratie van muzische vorming.

Buiten de organisatie TRAM 41 zijn er in de provincie Antwerpen enkele musea of instellingen die een uitzondering op de regel vormen. Het MAS, ook wel Museum aan de Stroom genoemd, is een museum dat wel een muzisch aanbod heeft. Vermits het onderzoek zich enkel situeert in Turnhout, wordt dit niet verder uitgediept.

4 Weergave praktijkgedeelte

4.1 Opstart praktijkgedeelte

4.1.1 Sessievoorbereiding

Omdat uit de observaties was gebleken dat de betrokkenheid van de leerlingen laag lag bij de gewone rondleidingen, hebben wij de kans gekregen om muzische rondleidingen te organiseren. Hiervoor hadden wij eerst een theoretische achtergrond opgesteld om op de hoogte te zijn van de betrokkenheid, de muzische domeinen en de ontwikkeling van een kind uit de 2^{de} graad van het basisonderwijs. De muzische rondleidingen werden in een sessievorm gegoten dat hieronder verder wordt toegelicht. De volledige sessievoorbereiding is terug te vinden in bijlage 5.

Het praktijkgedeelte vond plaats in het Nationaal Museum van de Speelkaart. Hiervoor hebben we de kans gekregen om muzische rondleidingen te geven voor de lagere school. De toetsing hebben we over 4 dagen verspreid met 7 klassen. Deze klassen waren onze doelgroep, namelijk leerlingen uit de 2^{de} graad van het basisonderwijs.

De muzische rondleidingen werden stelselmatig opgebouwd. Per rondleiding werd er rekening gehouden met de elementen die aangehaald werden in het theoretisch kader.

De sessie, die uitgewerkt werd voor de tweede graad van het basisonderwijs, werd opgebouwd rond een verhaal. Het ging over een professor, namelijk Professor Nereid, die zich op een onbewoond eiland bevond. Hij had daar hulp nodig van slimme medewerkers die hem in de toekomst mogelijk zouden kunnen helpen. Daarom had hij de hulp ingeroepen van jonge denkers die verschillende testen gingen krijgen om te tonen dat ze slim en vaardig genoeg waren. Het verhaal was realistisch opgebouwd met elementen uit de leefwereld van de kinderen zodat ze mee in het verhaal konden stappen.

De kinderen werden onderverdeeld in verschillende groepjes aan de hand van de symbolen van de speelkaarten, namelijk klaveren, schoppen, ruiten en harten. Deze vormden de teams. De rondleiding was zodanig opgebouwd dat de kinderen een afwisseling hadden tussen informatieve uitleg en muzische opdrachten op maat van de doelgroep. Per opdracht konden de teams vervolgens gepersonaliseerde kaarten winnen van Professor Nereid.

De muzische rondleiding bevatte een op maat gemaakte uitleg voor de kinderen. Er werd stilgestaan bij de machines, de materialen, de geluiden, de technieken en de werkomgeving van vroeger. De uitleg werd steeds expressief verteld. Gaandeweg ontstond er ook een wisselwerking met de leerlingen zodat ze vragen en eigen inbreng vast en zeker konden tonen.

Bij bepaalde drukpersen werd er stilgestaan omdat er een opdracht was in naam van de professor. Deze opdrachten stonden steeds in het teken van een muzisch domein. Zo konden de kinderen gevoelens leren uiten (zie drama), een gedicht schrijven aan de hand van een bepaalde dichtvorm (zie muzisch taalgebruik) en dit expressief voorbrengen (zie drama en beweging), een expressieve gids zijn (zie muzisch taalgebruik) en tot slot een toonmomentje in elkaar steken aan de hand van body percussie (muziek). Deze verschillende elementen werden steeds in groep uitgevoerd. Per opdracht konden de leerlingen speelkaarten verzamelen van Professor Nereid die in een scorebord werden gestoken. Zo hadden de leerlingen steeds een doel voor ogen.

Op het einde van de sessie werd elke leerling beloond met een gepersonaliseerd diploma zodat ze een extra positieve bekrachtiging kregen. Het winnende team kreeg een speciaal diploma en een gouden pluim als extraatje.

4.1.2 Terugkoppeling naar het theoretisch kader

Zoals reeds eerder vermeld, is het noodzakelijk om te weten dat de sessie onderbouwd is met de elementen die in het theoretisch kader aangehaald werden. Hier verwijzen we graag naar de betrokkenheidsverhogende factoren, de muzische domeinen en de ontwikkeling van het kind.

4.1.2.1 Link met de betrokkenheidsverhogende factoren

Vermits het doel van het onderzoek was om de betrokkenheid te verhogen, was het belangrijk dat er elementen terug te vinden waren van de zeven betrokkenheidsverhogende factoren. Gedurende de sessie was het belangrijk om een krachtige leeromgeving te creëren. Deze kwamen, zoals reeds in het theoretisch kader vermeld, tot stand door rekening te houden met de zeven factoren.

Een positief klasklimaat betekent dat er een veilige leefomgeving aanwezig is. Gedurende de sessie werd er gelet op een veilige omgeving. Dit vertaalde zich zowel op materieel vlak als op sociaal-emotioneel vlak. Er werden duidelijke afspraken gemaakt betreffende het materiaal en de tentoonstelling en er werd afgesproken respect te tonen voor elkaar, te luisteren naar elkaars mening en dergelijke meer. Dit werd toegepast op klas- en individueel niveau.

Elk kind heeft echter ook nood aan individuele behoeften. De verschillende opdrachten die aan bod kwamen, boden de leerlingen de kans om op hun niveau hun kunnen te laten zien en hun grenzen te verleggen. Dit sloot dan ook aan bij ruimte voor leerlinginitiatief, omdat ze doelen konden bereiken op hun eigen niveau.

Door een verhaal te creëren dat aansloot bij hun leefwereld, kwam ook de werkelijkheidsnabijheid aan bod. De opdrachten waren op maat gemaakt

voor de doelgroep, wat ervoor zorgde dat de kinderen zich op hun gemak voelden en daardoor ook hun grenzen gingen verleggen. Daarbij kwam dan ook factor vier naar voor, namelijk activiteit.

Muzische domeinen vroegen ook vaak expressie van de kinderen. De doelgroep kwam tot een actief proces, zowel op lichamelijk als op mentaal vlak. De leerlingen werden ook in groepen onderverdeeld waardoor ze samen konden leren en met elkaar in interactie konden treden. Dit kon dan opnieuw gelinkt worden aan een positief klasklimaat.

Door rekening te houden met de zeven betrokkenheidsverhogende factoren, werd er een positief klasklimaat gecreëerd met een zo breed mogelijke kijk op verbreding en verbetering.

De verschillende signalen van betrokkenheid werden aangehaald bij de observatie en kwamen verder in het praktijkonderzoek en de observaties aan bod.

Buiten deze elementen waren er nog twee soorten betrokkenheid, namelijk de emotionele betrokkenheid en de functionele betrokkenheid. Bij het ontwerp hadden we rekening gehouden met beide soorten. De emotionele betrokkenheid kwam aan bod doordat de kinderen de rondleiding intens hadden ervaren aan de hand van de muzische domeinen en het verzonnen verhaal. De functionele betrokkenheid kwam naar voor omwille van de extrinsieke motivatie dat het verhaal van de professor had gecreëerd waardoor ze een doel voor ogen kregen.

4.1.2.2 Link met de muzische domeinen

De muzische domeinen, met uitzondering van het domein beeld, werden aangereikt in de rondleiding. Om praktische redenen mocht de rondleiding voor de deelnemende scholen maximaal 2 uur duren. Daardoor was er niet voldoende tijd om ook het onderdeel beeld in de rondleiding te verwerken. Maar zoals eerder vermeld in het onderdeel '4.1.1 Het in elkaar steken van de sessie' waren de overige domeinen steeds in sterk of minder sterke mate aanwezig. De muzische grondhouding bleef in dit praktijkonderzoek belangrijk. Zowel de persoonsgerichte als de sociale attitudes kwamen aan bod en werden opgevolgd door de begeleiders. Ook de blik op kunst was belangrijk. Het uiteindelijke doel was ten slotte de kinderen te leren kijken naar kunst en vooral hen vooral er van te leren genieten.

De volledig uitgewerkte sessie bevindt zich in bijlage vier.

4.1.2.3 Link met de ontwikkeling van de doelgroep

De cognitieve ontwikkeling kwam sterk aan bod. Het reversibel en transitief denken kwam naar voor bij het verhaal dat fictief was opgesteld. Aan de hand

van dit gegeven maakten de kinderen een onderscheid tussen fantasie en realiteit. Het verhaal bleef fictief, maar het had veel realistische elementen. Hierdoor aanvaardden de kinderen dit gemakkelijker en konden ze opgaan in het verhaal. Tijdens de rondleiding verwezen we vaak naar het verhaal zodat het associatief denken eveneens aan bod kwam.

Bij kinderen (8 – 10 jaar) stond de ontwikkeling van de zintuigen centraal. Aan de hand van de muzische domeinen, konden zij deze grotendeels aanwenden. Zo luisterden ze naar bepaalde geluiden, raakten ze dingen aan en namen ze verschillende elementen zoals de drukpersen, de afdrukken en de lithografieën visueel waar.

Ook kwam de taalontwikkeling aan bod. De kinderen gingen expressief schrijven en vertellen, iets wat binnen muzisch taalgebruik zeer belangrijk is. Verder kropen ze in de rol van een expressieve gids en losten ze rebusen op. Het onderdeel muziek, met als voorbeeld lichaamspercussie, zorgde ervoor dat de kinderen zich bewust waren van hun eigen lichaam en hun ritme leerden aanwenden. Hier kwamen de zintuigen zeer sterk naar voor.

De sociale en morele ontwikkeling werd eveneens aangewend in het praktijkonderzoek. De leerlingen werden in groepjes onderverdeeld zodat ze van elkaar konden leren wat goed of fout was, wat wel en niet kon in een groepsgebeuren en ze leerden bovendien contact te maken met anderen. Bij dit gegeven kwam ook de spelontwikkeling naar voor. De persoonlijke ontwikkeling kon hierbij naar voor komen doordat de leerlingen hun eigen inbreng konden laten zien in de groepsmomenten.

Er werd ook gelet op een positieve bekrachtiging. Wanneer de opdrachten werden uitgevoerd, kregen alle groepen steeds minstens 1 speelkaart. Hierdoor bleef er geen enkel groepje zonder beloning over. Verder werd erop gelet dat er sportief werd omgegaan met de scores en dat er geen enkel groepje minderwaardig was aan een andere. Hierbij kwam de sociale en morele ontwikkeling weer sterk naar voor.

4.1.2.4 Extra

De sessies waren eveneens gelinkt aan de leerplannen van de muzische vorming en de leerplannen van de lagere school.

Dit praktijkonderzoek kan toegepast worden in de culturele sector, waar op regelmatige basis rondleidingen plaatsvinden. Hierbij zal gelet moeten worden op een uitleg op maat van de doelgroep. Vervolgens kunnen de muzische domeinen geïntegreerd worden met de locatie of het concept van het museum. Het ontwerp dat voor dit onderzoek is opgesteld, is specifiek gericht op onze doelgroep, de leerlingen van de tweede graad van het basisonderwijs, en op het Nationaal Museum van de Speelkaart. De verschillende aspecten zijn te vertalen naar andere musea en rondleidingen.

4.2 De effectieve meting

Met ons onderzoek wilden we meten of de muzische domeinen voor een hogere betrokkenheid zorgden tijdens een rondleiding met leerlingen van de tweede graad basisonderwijs.

Hiervoor werd er verwezen naar het onderdeel '3.1. Betrokkenheid'³. Om de betrokkenheid te kunnen meten, werd er een tabel opgesteld met daarin de elementen die belangrijk zijn tijdens een rondleiding. Vermits de rondleidingen twee uur duurden, werd de tabel telkens 4 keer ingevuld: 1 keer tijdens de inleiding, 1 keer tijdens het eerste uur, 1 keer tijdens het tweede uur en 1 keer tijdens de afsluiter van de rondleiding. Op deze manier kon men een onderscheid maken tussen de verschillende stadia van de muzische rondleiding. De tabel werd opgesteld, rekening houdend met de signalen van betrokkenheid. Hiervoor hadden we er vijf uitgekozen omdat deze het meest van toepassing waren op het onderzoek. Vervolgens werd het basissysteem van de Leuvense Betrokkenheidsschaal gebruikt.

De uiteindelijke tabel om de meting uit te voeren, zag er als volgt uit:

	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Exploratiedrang			
Persistentie			
Motivatie, energie, voldoening			
Openheid en nauwgezetheid			
Intense mentale activiteit			

De vijf signalen exploratiedrang, persistentie, motivatie, energie en voldoening, openheid en nauwgezetheid en intense mentale activiteit waren de vijf elementen die voor dit onderzoek al dan niet een hoge betrokkenheid gingen bepalen. De overige twee signalen, namelijk concentratie en aan de grens van je mogelijkheden, waren niet gebruikt omdat deze minder van toepassing zijn op het onderzoek. Door de signalen te beperken tot vijf, konden we een beperkte observatie uitvoeren binnen de vooropgestelde korte tijdsperiode van 2 uren. De niveaus 1, 3 en 5 waren de waarden die toegekend werden per leerling, per onderdeel dat er gemeten werd. De onderdelen werden samengesteld uit de inleiding (deel 1), de eerste helft van de rondleiding (deel 2), het tweede deel van de rondleiding (deel 3) en tot slot de afsluiter (deel 4). Dit werd geturfd gedurende de muzische

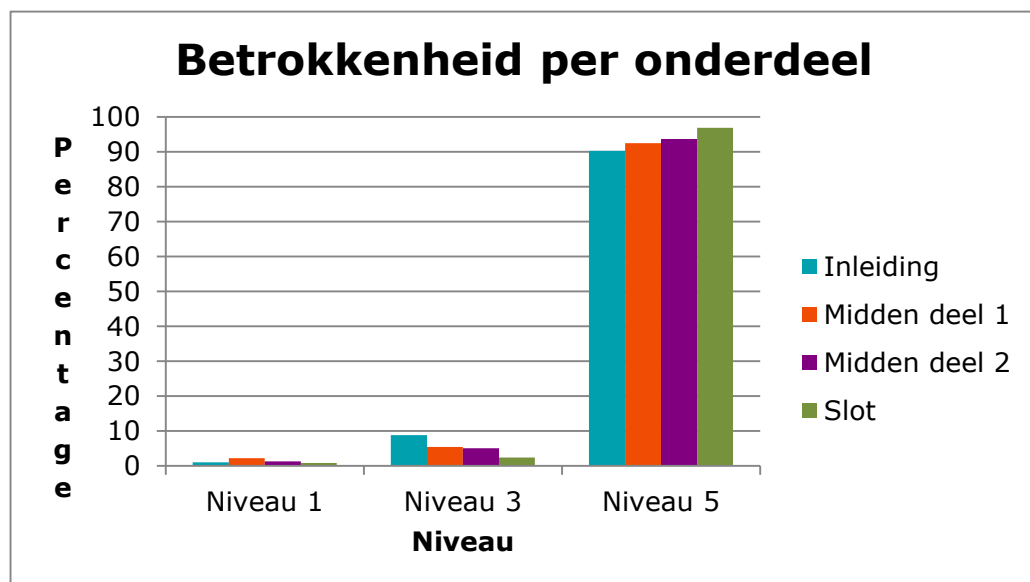
³ Zie onderdeel '3.1. Betrokkenheid'

rondleidingen. De niveaus die hierboven beschreven staan, zijn gebaseerd op de Leuvense Betrokkenheidsschaal⁴.

4.3 Verwerking van de gegevens

We hebben 7 klassen met een totaal van 127 leerlingen geobserveerd tijdens de muzische rondleidingen. De observaties hebben we geturfd en omgezet in cijfers.

De cijfers werden omgezet in gemiddelde percentages per niveau en per onderdeel.⁵ Onderstaande grafiek toont duidelijk dat het merendeel van de leerlingen een zeer hoge betrokkenheid toonde gedurende de verschillende onderdelen van de observatie. Het percentage van leerlingen die zich in niveau 1 en 3 bevonden, is miniem. De grafiek met de volledige percentages in detail bevindt zich in de bijlage.

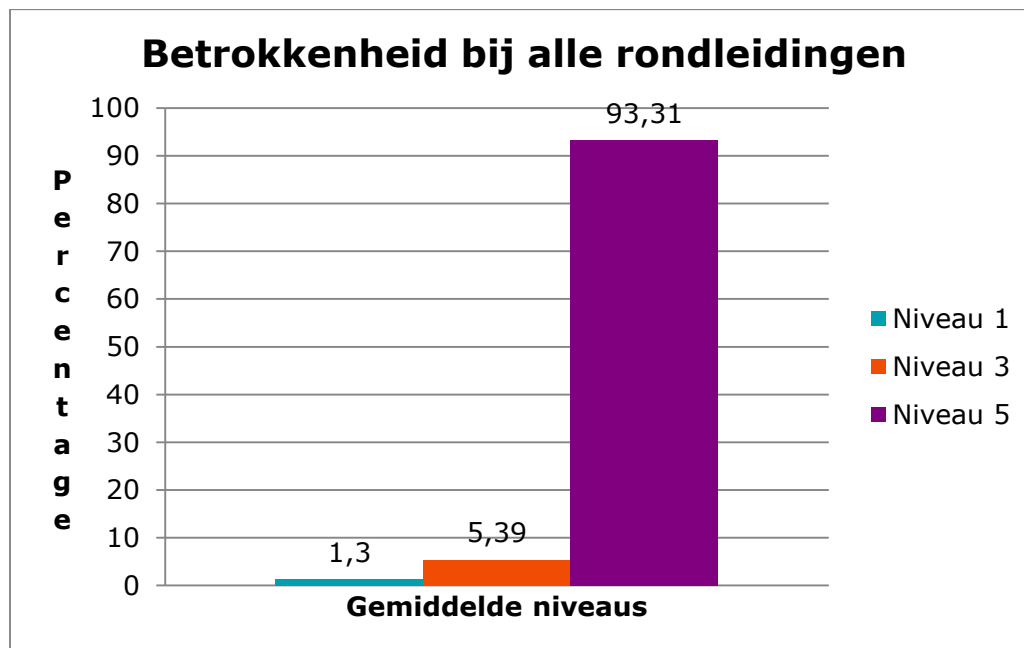


Figuur 1 Grafiek 1: Betrokkenheid per onderdeel

Tot slot hebben we een gemiddeld percentage van de betrokkenheid berekend. Dit gemiddelde staat hieronder in een grafiek weergegeven.

⁴ Zie 3.1.5 Meten van betrokkenheid

⁵ Zie bijlage 5.4. Verwerkte Lijst 1



Figuur 2 Grafiek 2 Betrokkenheid bij alle rondleidingen

Op deze grafiek is duidelijk te zien dat maar liefst 93,31 procent van de leerlingen een hoge betrokkenheid toonde gedurende de muzische rondleiding. Vergeleken met de ervaring en de observaties van de reguliere rondleidingen, ligt dit resultaat veel hoger. Waar eerst zeer weinig betrokkenheid aanwezig was, kon men dit nu in een overvloed opmerken.

We kunnen uit het praktijkonderzoek kort besluiten dat de muzische rondleidingen voor een verhoogde betrokkenheid bij de kinderen hebben gezorgd.

5 Besluiten en conclusies

Het onderzoek startte vanuit de onderzoeksvraag:

"Hoe kan het inzetten van de muzische domeinen de betrokkenheid van de leerlingen 2^e graad basisonderwijs verhogen tijdens een museumbezoek met een rondleiding?"

Gedurende het onderzoek werd er een theoretisch kader opgesteld dat ons reeds veel antwoorden gaf op de verscheidene deelvragen. Zo kregen we veel informatie betreffende de betrokkenheidsverhogende factoren en signalen, de ontwikkeling van leerlingen uit de 2^{de} graad basisonderwijs en de muzische domeinen. Vanuit deze kennis konden we ons praktijkontwerp opstellen en uitvoeren.

De sessie werd gericht opgesteld, rekening houdend met de betrokkenheidsverhogende factoren, de ontwikkeling van het kind en de ruimte voor muzische domeinen. Door gerichte observaties uit te voeren met de betrokkenheidsverhogende signalen kwamen we zo tot de conclusie dat er een zeer hoge betrokkenheid tot stand kwam gedurende de muzische rondleiding. De hoge resultaten, met name 93.31% van gemiddelde betrokkenheid, tonen aan dat de muzische domeinen effectief voor een hogere betrokkenheid zorgden. Dit gaf een duidelijk antwoord op de onderzoeksvraag. Vergeleken met de reguliere rondleidingen zonder muzische domeinen, was het verschil zeer groot. Waar eerst zeer weinig betrokkenheid aanwezig was, was het nu in zeer grote mate aanwezig.

Hieruit kunnen we concluderen dat de muzische domeinen voor een hoge betrokkenheid zorgen gedurende een muzische rondleiding met leerlingen uit de 2^{de} graad van het basisonderwijs.

Het onderzoek biedt een ruime meerwaarde naar de toekomst. Het is vertaalbaar naar andere musea waar enkel reguliere rondleidingen gegeven worden. Het ontwerp biedt de mogelijkheid om zich te laten vertalen naar andere musea. Muzische domeinen bieden een waaier aan mogelijkheden om rondleidingen in elkaar te steken rond thema's van andere musea. Dit gaat dan weer tot gevolg hebben dat de kinderen een hogere betrokkenheid gaan tonen en een positief resultaat gaan boeken.

Door onderzoek hebben we geleerd om stapsgewijs en planmatig te werken. Door zo te werken, zijn we niet in tijdsnood geraakt en hebben we alles grondig kunnen behandelen en afwerken. Verder hebben we geleerd om theorie om te zetten in praktijkverband door het ontwerp ook effectief uit te voeren. We hebben drie weken intensief samengewerkt met de mensen van het Nationaal Museum van de Speelkaart. Zo hebben we een goed contact gekregen met de medewerkers alsook met de klassen en leerlingen die voor de rondleidingen kwamen.

Uit de verschillende feedbackmomenten hebben we geleerd dat er steeds ruimte is voor verbetering. Zo raadden sommige leerkrachten af om de leerlingen in een competitieverband tegenover elkaar te plaatsen omwille van het zelfvertrouwen van sommige leerlingen. Dit is een tip die we zeker meenemen naar de toekomst. We weten nu dat er steeds ruimte is voor tips, feedback en aanpassingen.

Overige reacties van onze begeleiders, docenten, leerlingen en medewerkers van het Nationaal Museum van de Speelkaart waren zeer positief. Ze bevestigden dat de muzische domeinen voor een hogere betrokkenheid bij de leerlingen zorgden en dat het hele concept van het ontwerp enorm aansloeg. In de bewijslast bevinden zich de evaluaties, reacties van scholen en de bevestigingen dat het project een succes was.

We kunnen stellen dat ons onderzoeksproject een positief resultaat tot gevolg had. De muzische domeinen zorgen op een overtuigende manier voor een hogere betrokkenheid bij leerlingen van de tweede graad basisonderwijs tijdens een rondleiding.

Uit dit onderzoeksproject hebben we zelf ontzettend veel geleerd. We zijn enthousiast over de resultaten. Bij aanvang van de bachelorproef hadden we deze niet verwacht. Zo'n opmerkelijk verschil en ook de positieve reacties van de proefpersonen en de museummedewerkers deden ons deugd. Catherine Verrees hoopt dat het museum deze manier van rondleidingen kan verderzetten. We zijn zeer tevreden over het verloop en het resultaat van deze bachelorproef. We willen daarom tot slot nogmaals iedereen bedanken die ons geholpen heeft om deze bachelorproef tot een goed einde te brengen.

Literatuurlijst

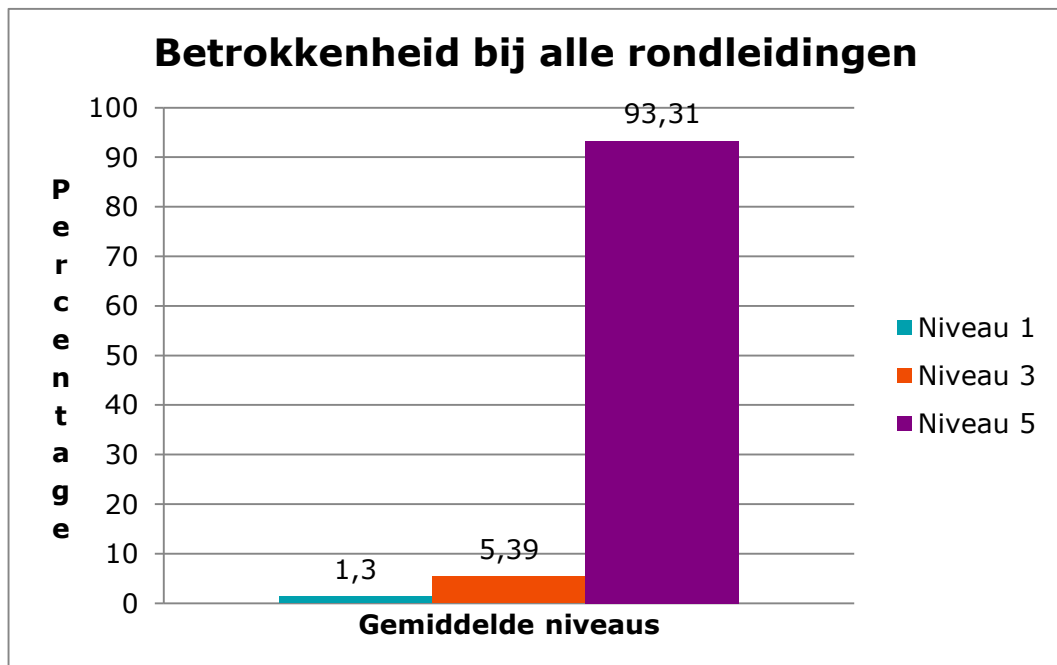
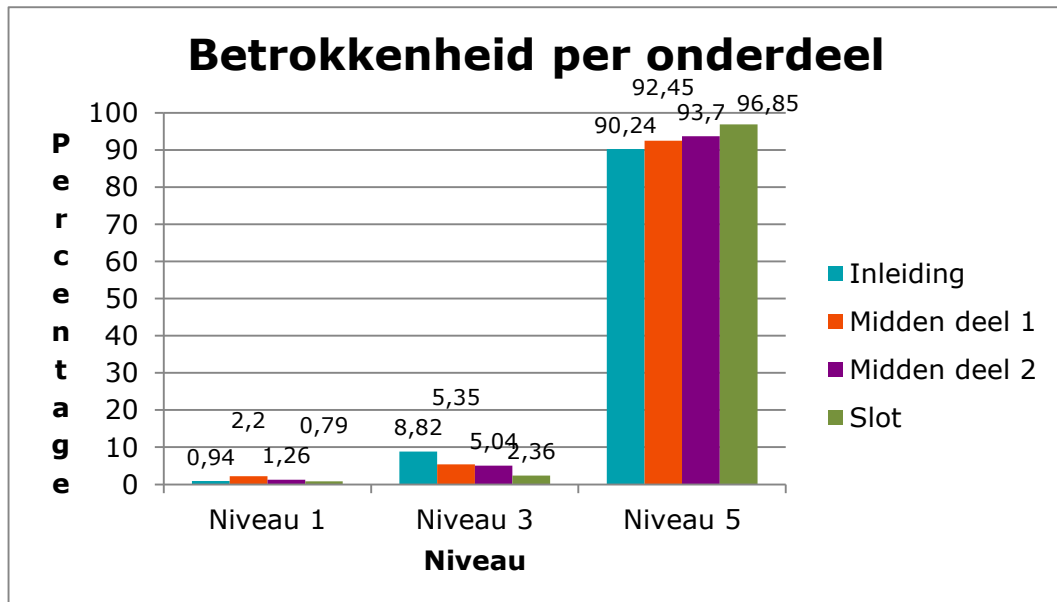
- Aandachtspunten*. (2016, 01 18). Opgehaald van Muzisch: <http://www.muzischdewereldrond.be/aandachtspunten.asp>
- Betrokkenheidsverhogende*. (2016, 02 16). Opgehaald van Egoscoop: <http://egoscoop.nl/pdf/1801-21-25-Betrokkenheidsverhogende.pdf>
- Crul, K. (2015). *Zeppelin, Didactiek voor muzische vorming*. Kalmthout: Pelckmans.
- Een rijke interventiedatabase op basis van de betrokkenheidsverhogende factoren*. (2016, 02 04). Opgehaald van Onderwijs Maak Je Samen: <https://www.onderwijsmaakjesamen.nl/actueel/een-rijke-interventiedatabase-op-basis-van-de-betrokkenheidsverhogende-factoren/>
- Ferre Leavers benoemt de zeven betrokkenheidsverhogende factoren*. (2016, 02 01). Opgehaald van Looqin: <http://looqin.nl/blog/ferre-leavers-benoemt-de-zeven-betrokkenheidsverhogende-factoren/>
- Home*. (2015, 12 15). Opgehaald van Onderwijs Vlaanderen: <http://onderwijs.vlaanderen.be/nl>
- Home*. (2016, 01 27). Opgehaald van Speelkaartenmuseum: <http://www.speelkaartenmuseum.be/>
- Index*. (2016, 02 01). Opgehaald van Onderwijs Vlaanderen: <http://www.ond.vlaanderen.be/curriculum/basisonderwijs/index.htm>
- Laevers, F., & Heylen, L. (2013). *Een procesgerichte aanpak voor 6- tot 12-jarigen in het basisonderwijs*. Averbode: CEGO Publishers.
- Muzische Opvoeding*. (2016, 02 06). Opgehaald van VVKBAO: <http://www.vvkbao.be/content/muzische-opvoeding-0>
- Muzische Vorming Eindtermen*. (2016, 01 13). Opgehaald van Onderwijs Vlaanderen: <http://www.ond.vlaanderen.be/curriculum/basisonderwijs/lager-onderwijs/leergebieden/muzische-vorming/eindtermen.htm>
- Poster Zeven Betrokkenheidsverhogende Factoren*. (2016, 01 29). Opgehaald van Onderwijs Maak Je Samen: <https://www.onderwijsmaakjesamen.nl/actueel/poster-zeven-betrokkenheidsverhogende-factoren/>
- Struyven, K., Baeten, M., Kyndt, E., & Sierens, E. (2009). *Groot worden*. Tielt : LannooCampus .

Bijlagen

5.1 Grafieken

Figuur 1 Grafiek 1: Betrokkenheid per onderdeel 32

Figuur 2 Grafiek 2 Betrokkenheid bij alle rondleidingen 33



5.2 Blanco observatielijst

Observatie rondleiding in museum

Niveaus van de Leuvense Betrokkenheidsschaal

Leuvense Betrokkenheidsschaal [scanning]		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
<ul style="list-style-type: none"> • Komt niet tot activiteit • Afwezig, voor zich uit staren, prullen • Slechts korte momenten van aandacht, snel afhaken • Niet aanspreekbaar voor het aanbod • Indien actief: stereotype, eenvoudige handelingen die geen inzet vragen • Mentale activiteit ontbreekt nagenoeg • Pikt niets op • Verveelt zich doorgaans 	<ul style="list-style-type: none"> • Komt tot activiteit: stelt de handelingen nodig om iets te presteren • Is er min of meer met gedachten bij • Wel afleidbaar door externe prikkels • Is niet door de activiteit opgeslorpt of erdoor geraakt • Draait mentaal op routine • Neutrale beleving: geen echte voldoening, maar ook geen manifeste verveling 	<ul style="list-style-type: none"> • Is zeer geconcentreerd en ononderbroken bezig • Helemaal opgeslorpt, geboeid/gefascineerd • Alert reacties en aanspreekbaar voor relevante impulsen • Uiterst intense mentale activiteit • Spreekt ten volle zijn kunnen aan • Geniet van het exploreren, denken, scheppen

Tabel om in te vullen

1. Inleiding: tot start uitleg machines;
2. Midden: deel 1: tot en met machine van steendruk;
3. Midden: deel 2: tot en met de laatste machine;
4. Slot.

	Niveau 1	Niveau 3	Niveau 5
Exploratiedrang			
Persistentie			
Motivatie, energie, voldoening			
Openheid en nauwgezetheid			
Intense mentale activiteit			

5.3 Verwerkte lijst 1

Observatie rondleidingen samengevoegd

Inleiding

	Niveau 1		Niveau 3		Niveau 5	
Exploratiedrang	0	0	11	8.66	116	91.34
Persistentie	2	1.75	10	8.87	115	90.55
Motivatie, energie, voldoening	1	0.79	13	10.24	113	88.98
Openheid en nauwgezetheid	1	0.79	8	6.30	118	92.91
Intense mentale activiteit	2	1.57	14	11.02	111	87.40
Gemiddeld percentage		0.94		8.82		90.24

Midden: deel 1

	Niveau 1		Niveau 3		Niveau 5	
Exploratiedrang	1	0.79	4	3.15	122	96.06
Persistentie	3	2.36	5	3.94	119	93.70
Motivatie, energie, voldoening	5	3.94	10	7.87	112	88.19
Openheid en nauwgezetheid	2	1.57	6	4.72	119	93.70
Intense mentale activiteit	3	2.36	9	7.09	115	90.55
Gemiddeld percentage		2.20		5.35		92.45

Midden: deel 2

	Niveau 1		Niveau 3		Niveau 5	
Exploratiedrang	0	0	5	3.94	122	96.06
Persistentie	0	0	6	4.72	121	95.28
Motivatie, energie, voldoening	2	1.57	9	7.09	116	91.34
Openheid en nauwgezetheid	3	2.36	4	3.15	120	94.49
Intense mentale activiteit	3	2.36	8	6.30	116	91.34
Gemiddeld percentage		1.26		5.04		93.70

Slot

	Niveau 1		Niveau 3		Niveau 5	
Exploratiedrang	0	0	0	0	127	100
Persistentie	0	0	0	0	127	100
Motivatie, energie, voldoening	2	1.57	9	7.09	116	91.34
Openheid en nauwgezetheid	1	0.79	0	0	126	99.21
Intense mentale activiteit	2	1.57	6	4.72	119	93.70
Gemiddeld percentage		0.79		2.36		96.85

5.4 Verwerkte lijst 2

Observaties alle rondleidingen

	Niveau 1 / %	Niveau 3 / %	Niveau 5 / %
Inleiding	0.94 %	8.82 %	90.24 %
Midden 1	2.20 %	5.35 %	92.45 %
Midden 2	1.26 %	5.04 %	93.70 %
Slot	0.79 %	2.36 %	96.85 %
Totaal / %	1.30 %	5.39 %	93.31 %

Opmerkingen:

.....

.....

.....

.....

5.5 Sessievoorbereiding



Thomas More Kempen
 Lerarenopleiding Campus Turnhout
 Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
 Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
 Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

SESSIEVOORBEREIDING PROJECT KUNSTVAKKEN

Naam student(e):	Marijke Kaekebeke en Kirstie Jansen			
Opleiding Baso:	Project Kunstvakken	1 ^{ste} jaar <input type="checkbox"/>	2 ^{de} jaar <input type="checkbox"/>	3 ^{de} jaar <input checked="" type="checkbox"/>
Organisatietschool:	Nationaal Museum van de Speelkaart	Datum uitvoering: 10/03/2016 11/03/2016		
Mentor:	Mevr. Cathérine Verrees	Beginuur sessie: 9.30 – 11.30 en 13.30-15.30	Duur: 2 uur	Lokaal/locatie: Nationaal Museum van de Speelkaart
Muzische domeinen:	Bewegingsexpressie, drama, muziek, muzisch taalgebruik, media			
Onderwerp:	'Het loopt uit de hand!'			
Doelgroep:	2 ^{de} graad basisonderwijs Er komen telkens klassen met een maximum van 25 lln.			
Bronnenlijst / Bibliografie:	Nationaal Museum van de Speelkaart Druivenstraat 18 2300 Turnhout			
Kader of doel van de organisatie	Het hoofddoel is de leerlingen een creatieve en muzische rondleiding te geven in het museum. Alles wordt vorm gegeven door het verhaal rond de 'Het loopt uit de hand!'. De informatie wordt op een educatieve manier gegeven aan de hand van creatieve en muzische opdrachten.			
Beginsituatie: Doelgroep:	2 ^{de} graad lagere school Er komen telkens klassen met een maximum van 25 lln. De klassen zijn gemengd van gender			



Thomas More Kempen
 Lerarenopleiding Campus Turnhout
 Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
 Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
 Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

<i>Inhouden:</i>	/																		
<i>Accommodatie:</i>	De sessie zal doorgaan in het Nationaal Museum van de Speelkaart. Het museum beschikt over veel ruimte en voorzieningen die voldoen om de rondleiding tot een goed einde te brengen.																		
Concrete doelen:	<p><u>(De doelen zijn steeds opgesteld vanuit de muzische leerplannen maar gespecificeerd naar de workshop en de doelgroep)</u></p> <p>De leerlingen kunnen respect tonen voor de richtlijnen die de begeleiders opgeven.</p> <p>De leerlingen kunnen de opgegeven richtlijnen opvolgen.</p> <p>De leerlingen kunnen zich expressief uitten.</p> <p>De leerlingen kunnen zich inleven in het verhaal.</p> <p>De leerlingen kunnen emoties laten zien door gebruik te maken van handen en lichaamsuitdrukkingen.</p> <p>De leerlingen kunnen de werking van een drukpers laten zien door gebruik te maken van lichaamsbeweging en expressie.</p> <p>De leerlingen kunnen emoties linken met kleur.</p> <p>De leerlingen kunnen body percussie toepassen en in een kort toonmoment laten zien.</p> <p>De leerlingen kunnen een elfje schrijven.</p> <p>De leerlingen kunnen respect tonen voor het beschikbare materiaal.</p> <p>De leerlingen kunnen respect tonen voor de medeleerlingen en hun werk.</p>																		
Materialenlijst:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aanwezig</th> <th>Zelf voorzien</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kapstokken</td> <td>Hartenkoningin</td> </tr> <tr> <td>Naamstickers</td> <td>Klaverenkoning</td> </tr> <tr> <td>Papier + potloden voor het elfje</td> <td>Afbeelding/kaart klaver, ruit, hart en schoppen voor groepsverdeling</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Afbeelding / paspoort Professor Nereid</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Kaarten die ze verzamelen via de opdrachten</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Scoredoos uit maquettekarton</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Afbeeldingen / woorden gevoelens op kaartjes</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Kleurkaartjes</td> </tr> </tbody> </table>	Aanwezig	Zelf voorzien	Kapstokken	Hartenkoningin	Naamstickers	Klaverenkoning	Papier + potloden voor het elfje	Afbeelding/kaart klaver, ruit, hart en schoppen voor groepsverdeling		Afbeelding / paspoort Professor Nereid		Kaarten die ze verzamelen via de opdrachten		Scoredoos uit maquettekarton		Afbeeldingen / woorden gevoelens op kaartjes		Kleurkaartjes
Aanwezig	Zelf voorzien																		
Kapstokken	Hartenkoningin																		
Naamstickers	Klaverenkoning																		
Papier + potloden voor het elfje	Afbeelding/kaart klaver, ruit, hart en schoppen voor groepsverdeling																		
	Afbeelding / paspoort Professor Nereid																		
	Kaarten die ze verzamelen via de opdrachten																		
	Scoredoos uit maquettekarton																		
	Afbeeldingen / woorden gevoelens op kaartjes																		
	Kleurkaartjes																		



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

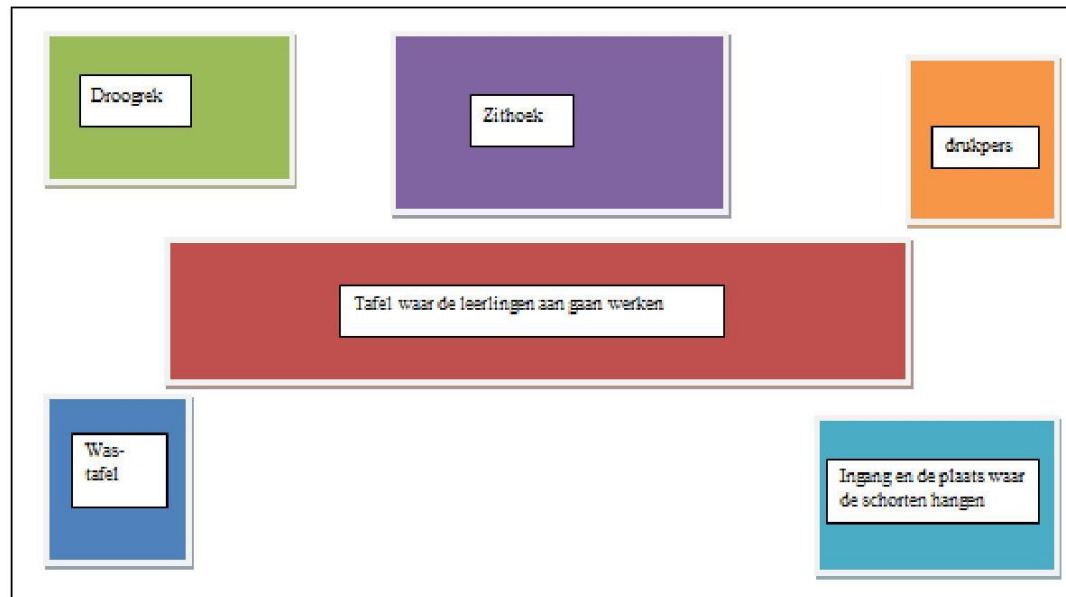
		Filmpje
		Tablet + boxen
		Voorbeelden elfje + reglementering
		Diploma's
		Gouden pluim
		Kleurkaartjes
		A4 met kleur en emotie om als voorbeeld te gebruiken
		rebus
Organisatie vooraf:	(klaarzetten van de locatie) - zie materialenlijst	
Organisatie tijdens:	(wissel van materialen, ...) - zie materialenlijst	



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

Organisatie nadien:	(opruimen) - alles terug opruimen of klaarzetten voor de volgende sessie
----------------------------	---

Schematische voorstelling
van de ruimte:





Thomas More Kempen
 Lerarenopleiding Campus Turnhout
 Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
 Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
 Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

Timing	Gedetailleerd verloop van de sessie (Duid demo's aan in vet-cursief!)
9.30 – 9.47	Inleiding Wanneer de klas aankomt, hangen ze eerst hun jassen op en plaatsen hun rugzakken, als ze deze bij hebben, eveneens bij de vestiaire. Ze mogen eveneens op dat moment nog naar het toilet gaan.
9.30 – 9.35 9.35 - 9.40	De begeleiders nemen de leerlingen mee naar de verzamelaarsplaats en gaan in een cirkel zitten. 'Hallo, wij zijn Marijke en Kirstie. We gaan vandaag jullie rondleiden in het museum, maar voor dat we dat gaan doen, zouden we graag al jullie namen weten. We gaan één voor één onze namen zeggen. We hebben hier een speelkaart en die geven we door en dan zeg je je naam. Is dat duidelijk voor iedereen? → De kinderen beantwoorden de vraag. → Naamstickers worden van te voren geschreven door opvragen van namenlijsten aan de school. Vooraleer we beginnen, gaan we eerst enkele goede afspraken maken. Het is belangrijk dat jullie hier zo stil mogelijk zijn. Dit is een museum dus we moeten stil zijn uit respect voor de andere bezoekers en het museum zelf. De tweede regel gaat ook over respect: je toont respect tegenover ons, de machines, de andere leerlingen, ... De derde regel is dat je afstand houdt van de machines. Ze zijn heel oud en kunnen niet makkelijk gemaakt worden, maar er zitten op verschillende plaatsen ook inkt die je niet uit je kleren krijgt. Afstand houden is dus heel belangrijk. Nu hebben we nog een regel: als jullie te druk worden, gaan we 'speelkaart' zeggen en dan moeten jullie daarna iets doen en zwijgen. Voor de meisjes en jongens is dit anders. De meisjes zeggen 'hartenkoningin' en vormen een hart met de armen en blazen hun wangen op. Voor de jongens is dit 'klaverkoning' en vormen een klaveren met de armen en blazen hun op. Het is de bedoeling zo snel mogelijk stil te zijn. We zullen het eens voordoen. → Demonstratie: Marijke zegt 'speelkaart' waarna Kirstie hartenkoningin zegt en dit uitbeeld. → Demonstratie: Kirstie zegt 'speelkaart' waarna Marijke klaverkoningin zegt en dit uitbeeld. Nu is het jullie beurt om dit uit te beelden als we 'speelkaart' zeggen. Praat maar een beetje met elkaar. → De kinderen passen de stiltetechniek toe. → Herhalen als dit nodig is. Kan iemand me de 4 regels opnieuw zeggen? → De kinderen beantwoorden de vraag. De regels zijn: stil zijn, respect tonen, afstand houden tot de machines en de stiltetechniek van 'speelkaart'.
9.40 – 9.47	Dit deden jullie heel goed. Voordat we beginnen, willen we nog iets belangrijks zeggen. Normaal gingen we jullie een rondleiding in het museum geven, maar er is iets veranderd. Hebben jullie ooit gehoord van Meneer Nereid? → De kinderen beantwoordend de vraag



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

	<p>Meneer Nereid is een heel bekende bioloog. Weten jullie wat een bioloog is? → De kinderen beantwoorden de vraag. Een bioloog is een persoon die allemaal levende wezens en dingen die leven hebben goed bestudeert. Hij kijkt dus naar mensen en dieren, maar ook naar planten. Momenteel zit hij op een eiland dat pas ontdekt is en daar zouden veel nieuwe dieren zitten die we nog niet kennen. Weten jullie waarom hij dat denkt? → De kinderen beantwoorden de vraag. Elke avond als hij voor het kampvuur zit, wordt hij soms wat bang door alle schaduwen die hij ziet bewegen. Hij ziet allemaal verschillende vormen, maar elke keer herkent hij de vorm van handen in deze wezens/dieren. Hij heeft een encyclopedie gemaakt waarin hij de dieren in onderverdeeld heeft. Om het allemaal uniek te maken, heeft hij zijn ontdekkingsstochten omgezet in een boek speelkaarten. Maar hoe verstrooid hij ook is, is hij enkele kaarten kwijtgespeeld. Nu liggen ze verspreid in het museum en vraagt hij jullie hulp. Maar dit is natuurlijk niet zomaar. Meneer Nereid wil slimme leerlingen hebben waar hij later mee zou kunnen samenwerken. Maar omdat jullie met zo'n grote groep zijn, gaan we jullie verdelen in 4 groepen: de harten, de klavieren, de schoppen en de ruiten. De groep met de meest terugverdiende kaarten krijgt een verrassing van Meneer Nereid.</p>
	<p>Midden</p> <p><u>Machine 1 – uitleg</u> We staan hier bij een heel unieke machine. Hij is zo uniek omdat hij enorm oud is. We kunnen dat ergens vinden op deze machine, ziet iemand hoe oud deze is? (1829) Deze machine staat hier wel, maar waarvoor zou die dienen? (om kaarten te drukken). De eerste meneer die daarmee begon, was Brepols hier in Turnhout. Het bedrijf was zo groot, het grootste zelfs, dat men van ver naar hier kwam om kaarten te laten maken. Gaandeweg in het museum zullen we speelkaarten zien uit verschillende landen die dat bewijzen (Spanje, Frankrijk, Engeland, China en India) En hebben jullie enig idee hoe die gemaakt zouden worden als je deze drukpers ziet? (de kinderen raden hoe het werkt) We hebben onze drukvorm, deze gaan we ininken met dit voorwerp. Dat noemt een tampon. Dit voorwerp gaan we in de drukinkt deppen om vervolgens over onze drukvorm te gaan. Waar blijft die inkt op liggen, kijk eens goed naar de drukvorm (op de bovenste delen → hoogdruk). Onze inkt zit nu op deze drukvorm. Vervolgens steken we een papier onder deze klep en doen we deze toe. We schuiven het onder deze drukplaat. Als we aan deze hendel trekken, wat gebeurt met die plaat? (gaat op en neer). De druk dat dit gaat veroorzaken zorgt ervoor dat de inkt op het papier wordt gedrukt. Dan doen we de drukpers terug open en halen we het papier eruit, nu staan onze speelkaarten erop. Als we gaan kijken naar deze machine, is die dan stevig denken jullie? Er zit immers veel druk op de pers. (ja, heel stevig) Vroeger waren de machines van hout, nu van ijzer. Wie van jullie is er sterk? We zullen zien wat het sterkste materiaal is. (twee kinderen mogen een houten plaatje en een stalen plaatje proberen te buigen) Conclusie: ijzer is veel sterker, daarom zijn de machines hier nu ook van gemaakt. Denken jullie dat het maken van speelkaarten via deze machine snel gaat? (Nee, dat gaat traag)</p>



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

Deze machine vereiste veel handarbeid. Kennen jullie nog dingen dat we doen met onze handen?

- De kinderen beantwoorden de vraag.
- Eten, schrijven, ...

Dat klopt, maar we gebruiken onze handen ook verder voor iets heel belangrijk, namelijk om onszelf duidelijk te maken zoals bij gevoelens. Daarom krijgen jullie een opdrachtje van Meneer Nereid om verschillende emoties uit te beelden. Op dit papiertje staan verschillende gevoelens en dan moet iedereen proberen dit zo goed mogelijk uit te beelden met je gezicht en handen.

Opdracht 1.1: Uitbeelden gevoelens met gezicht en handen

- Boos
- Verdrietig
- Blij
- Verliefd
- ...

Nu gaan jullie per groepje tonen hoe goed je gevoelens kan uitbeelden. Groepjes moeten bij elkaar staan.

Opdracht 1.2: Uitbeelden gevoelens met gezicht en handen in groep (er wordt telkens een foto genomen van het eindresultaat)

- Klavaren: verliefd
- Harten: boos
- Ruiten: blij
- Schoppen: verdrietig

Dat ging goed. De groepen ... verdienen een kaart.

We gaan naar de volgende machine.

Machine 2 – uitleg

Dit is een grote machine! Zou dit nu sneller werken, denken jullie? (**Ja!**) Inderdaad, er ligt meer papier, dit blijft ook continu draaien maar hier moeten er ook veel mensen (3-4) staan om het draaiende te houden. De rollen werden ingeïnk, het papier werd netjes gelegd en het wiel moest blijven draaien. Hoe oud zouden de mensen geweest zijn die hier werkten? (**de kinderen raden**) Het waren vakmensen en kinderen van jullie leeftijd. De kinderen waren vooral jongens en werden ingezet voor de gemakkelijke taken zoals het wiel draaiende houden. Deze waren sterk, de meisjes werden ingezet voor het fijnere werk. Als we deze speelkaarten zien, wat ontbreekt er dan? (**Kleur**)

	<p>Dan gaan we nu naar de volgende machine.</p> <p><u>Machine 3 – uitleg</u> Hier staan enkele machines bij elkaar. Als we hiernaar kijken, wat zien jullie dan? (Kleur, rare vormen, onvolledig...) Wat jullie hier zien, zijn sjablonen. Met wat komen deze stukjes overeen? (De kinderen zoeken waar de vormen overeen komen met de kleuren van de speelkaarten) De sjablonen hebben telkens een stukje dat kleur moet geven aan de speelkaart. (We duiden dit steeds aan waar het moet zijn op de speelkaart) Vervolgens wordt hierover inkt aangebracht wat voor kleur op onze kaart gaat zorgen. Welke kleur werd er hier gebruikt en bij de machine hiernaast? (rood en blauw)</p> <p>Wat vinden jullie van de kleuren die ze gebruikten voor de speelkaarten? → De kinderen beantwoorden de vraag. Weet je hoe ze deze kleuren ook wel noemen? → De kinderen beantwoorden de vraag. Deze kleuren noemen ze ook wel de 'hoofdkleuren'. Als je de kleur rood ziet, aan welke gevoelens denk je dan? → De kinderen beantwoorden de vraag. → Vertieft zijn, boos zijn, ... En als je blauw ziet, aan welke gevoelens denk je dan? → De kinderen beantwoorden de vraag. → Verdriet, rust, ... En waar denken jullie aan als jullie de kleur geel zien? → Blij, onzeker, ...</p> <p>(Er zijn A4-papieren met voorbeelden voorzien om de kinderen te ondersteunen)</p> <p>Jullie krijgen zo meteen twee kleurkaartjes binnen jullie groep. Aan de hand van die kleuren gaan jullie iets uitbeelden waarmee je de kleuren van de gevoelens duidelijk maakt. Het is belangrijk dat je opnieuw je handen gebruikt. Snapt iedereen dit? → De kinderen beantwoorden de vraag. → Optioneel: demonstratie</p> <p>Je kiest een verantwoordelijke binnen je groep die een kaartje mag komen trekken.</p>
--	---



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

<p>Vorbereidingstijd opdracht 3</p> <p><u>Opdracht 3: Uitbeelden van kleuren</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Harten→ Klaveren→ Schoppen→ Ruiten <p>We hebben nog enkele machines van Meneer Nereid die we moesten bekijken met jullie, maar ik weet zeker dat hij nu al trots op jullie zou zijn. Hij heeft nog enkele opdrachtjes voor jullie en de volgende is bij die machine.</p> <p><u>Machine 4 – uitleg</u></p> <p>We gaan eens een moeilijk woord gebruiken. De manier van drukken hier noemen ze lithografie. Is er hier iemand die denkt te weten wat dat is? (De kinderen denken na en geven mogelijke antwoorden) Lithografie heeft onder meer het woord Lithos wat steen wil zeggen. We zijn hier omringt door stenen en we zijn al heel de tijd over drukken bezig. We hebben dus ook een gemakkelijk woord: steendruk! Voor we onze druk uitleggen, hebben we hier een experiment. Een potje water waar we enkele druppels olie indoen. Als we hiermee schudden, gaat dan alles mengen of niet? (Een leerling mag met het potje schudden om te zien of het mengt) Olie en water mengen dus niet. Onze steen hier heeft een laag met vet en een laag zonder vet. Men gaat bij het drukken de steen nat maken, waar blijft het water dan liggen? (op de delen waar geen vet is, de zwarte stukken zijn vettig) Vervolgens inkt men de steen in, de inkt gaat op de donkere delen blijven liggen en zodoende kan men dus gaan drukken. (Alles is heel erg vlak hier, we noemen het dus een vlakdruk.) We mogen de steen ook nooit aanraken, waarom niet denken jullie? (een vingerafdruk is vettig, als we dan gaan drukken, staan onze vingers er ook op)</p> <p>We hebben hier echter wel enkele speciale stenen voor jullie die jullie toch eens mogen aanraken, daar hangt ook nog een steen die jullie eens mogen wegen. (De kinderen voelen aan de steen en wegen hoe zwaar dat is.)</p> <p>We hebben bij een machine hiernaast een zeer grote steen liggen die toch wel speciaal is. Laten we even gaan kijken.</p> <p><u>Machine 5 – uitleg</u></p> <p>Deze steen is heel groot en zwaar. Er zijn heel veel details maar toch ontbreekt er nog iets. Ziet iemand dat? (Schoppen en klaveren zijn er, harten en ruiten niet) Alles wat hierop staat moet in het zwart gedrukt worden, harten en ruiten zijn rood dus dat kan men nu nog niet doen. Dat wordt achteraf gedrukt. Deze kaarten zijn trouwens van een ander land. Weten jullie welk land? (Engeland)</p>
--

	<p>Bij onze steendruk stonden ook nog andere landen, laten we nog snel even gaan zien welke landen daar hingen. (China, Frankrijk en Tarrotkaarten)</p> <p>Deze machine vond Meneer Nereid heel belangrijk voor zijn encyclopedie te vervolledigen, want jullie gaan allemaal een 11'je voor Meneer Nereid schrijven. Wie kent een 11'je? → De kinderen beantwoorden de vraag</p> <p>Een 11'je is een versje die bestaat uit 5 regels. De eerste zin heeft 1 woord, de tweede twee woorden, de derde drie woorden, de vierde vier woorden en de vijfde heeft terug 1 woord. Ik heb een voorbeeldje bij: 'Kaarten Rood, zwart Zoveel symbolen overal Tellen moet je kunnen Verwarrend'</p> <p>Zo gaan jullie ook een tekstje schrijven. Iedereen schrijft een tekstje met het thema speelkaarten en binnen de groep kiezen jullie eentje uit die jullie tegen de rest van de klas gaan vertellen. Deze gaan jullie zo goed mogelijk brengen: je kan namelijk je stem op verschillende manieren gebruiken. Weet iemand hoe? → De kinderen beantwoorden de vraag.</p> <p>Je kan variëren in je stem door hoog of laag te spreken, snel of traag en als laatste kan je nog variëren in luid of zacht. Ik zal mijn 11'je nog eens voorlezen en dan moet je daar maar eens goed op letten. Nu is het jullie beurt. We gaan terug naar beneden en daar ligt pen en papier al klaar. Dan mogen jullie schrijven. Jullie krijgen 3 minuutjes om te schrijven. Dan kiezen jullie een tekst en elke zin wordt door iemand anders voorgelezen binnen je groep. Is dit duidelijk voor iedereen? → De kinderen beantwoorden de vraag.</p> <p><u>Opdracht 5.1: Schrijven 11'je</u></p> <p>Oefenen 11'je</p> <p><u>Opdracht 5.2: Voordragen 11'je</u></p> <p>Dat ging De groepen ... verdienen ... kaarten.</p>
--	--



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

Machine 6 – uitleg

We staan hier bij de plakmachine. Deze machine werd gebruikt om onze vellen papier op elkaar te kleven. Een vel papier is immers niet stevig genoeg om mee te spelen. Hoeveel lagen denken jullie dat er zijn? **(de kinderen raden)** Vroeger waren het er twee, nu zijn het er drie. We scheuren een kaart om dit te laten zien. Er zit een donker vel papier tussen, hoe komt dat? **(om niet te kunnen vals spelen, zo kan men niet door de kaarten kijken van een ander)**

Machine 7 – uitleg

Deze grote machine noemen we een stoommachine. Weet iemand wat stoom is? **(Vergelijking met een pot kokend water en deksel)** Stoom geeft druk en die druk kan worden omgezet in beweging. Men gaat kolen in deze stoomketel doen waar zich water rondom bevindt. Dat water gaat koken en zorgt voor stoom. Die stoom gaat zich opbouwen in een ruimte wat druk geeft. En die druk gaat zorgen dat de machine in gang gaat. We zullen het even in werking zetten. **(De machine wordt in werking gezet door een verantwoordelijke van het museum)**

Waarom gaan we nu zo'n machine nodig hebben? **(de kinderen denken na)** Het zorgt ervoor dat alle machines kunnen draaien, zo moeten ze niet altijd kinderen of andere mensen aan de machines zetten om ze in werking te houden. Het zorgde ervoor dat ze veel meer speelkaarten konden maken. We zullen even langs de afbeeldingen lopen waar we dat op kunnen zien. **(we lopen kort langs de afbeeldingen waar we aanduiden hoe de machine werkte)**

Hier heeft de professor een rebus voorzien. (Hier laten we een rebus zien waarbij ze de naam Brepols gaan ontdekken). **(De kinderen lossen de rebus op, elk groepje krijgt een kaart om op te lossen en verdienen hier ook eventueel kaarten mee voor het scorebord)**

Jullie hebben de naam Brepols ontdekt. Deze persoon bevindt zich ook ergens in de volgende kamer, jullie mogen deze nu gaan zoeken. Als je hem gevonden hebt, blijf je daar staan. tip: Hij bevindt zich enkel in de volgende kamer, niet voorbij de trappen gaan.

Locatie 8 – uitleg

Hier staan we dus voor Brepols, hij was de oprichter van de fabriek van de speelkaarten. Hier hebben we ook nog een opdracht. Jullie gaan zelf gidsen in jullie groepjes. Elk groepje krijgt een afbeelding van een onderdeel van de geschiedenis in Turnhout. Als jullie aan de hand van de afbeelding de locatie hebben gevonden, gaan jullie hierover iets vertellen dat jullie gelezen hebben. Jullie mogen dat echter niet zomaar vertellen, het moet met expressie gebeuren. Wij zullen dit even voordoen in onze uitleg over Brepols. **(Wij vertellen expressief een weetje over Brepols)**

De kinderen krijgen nu in groepjes een afbeelding van de plaats waar ze iets moeten vertellen. Daar krijgen ze kort de tijd om de informatie te lezen en om te zetten in hun eigen taalgebruik. Ze mogen dit kort oefenen om het expressief te vertellen. Wanneer dit in orde is, gaan we chronologisch overal langst met iedereen langst en kruipen ze in de huid van een gids.

	<p>Dat hebben jullie zeer goed gedaan! Groep ... en Verdienen ... kaarten. Nu gaan we naar boven en zetten we daar onze tocht verder.</p> <p>(leerlingen worden regelmatig herinnerd aan het aantal kaarten dat ze kunnen verdienen en de extra beloning die hiervoor wordt voorzien van de professor)</p> <p><u>Machine 9 – uitleg</u> Hier staan we bij de likmachine. Hier wordt het papier glad gemaakt door een steen die continu op en neer gaat over het papier. Wat zou het gemakkelijkste spelen denken jullie? Gladde of grove kaarten? (De kinderen krijgen grove en gladde kaarten en mogen eens proberen hoe vlot dat gaat) De gladde kaarten spelen inderdaad het gemakkelijkste. We hebben nu wel steeds onze kaarten gemaakt, maar dat was altijd op een groot vel papier. Daar kunnen we niet mee spelen, dat moet dus nog gesneden worden.</p> <p><u>Machine 10 – uitleg</u> Hier staan we bij de snijmachines. Deze zorgen ervoor dat we van de grote vellen papier afzonderlijke speelkaarten kunnen maken. We hebben hier ook nog twee verschillende kaarten, zien jullie een verschil tussen deze kaarten? (afgeronde hoeken en rechte hoeken) Waarom werd dit zo gedaan? Het speelt vlotter en zorgt ervoor dat de kaarten netter blijven.</p> <p>We hebben nog 1 locatie te gaan die gaat bepalen wie de meeste kaarten verdient. Laten we naar de zaal hier tegenover gaan.</p> <p><u>Locatie 11 – uitleg</u> In deze zaal focussen we ons op de reclame die op de achterkant van de kaarten vaak stond. Bij deze kaarten zien jullie iets speciaal, wat is dat? (De figuren van de kaarten zijn steeds verwerkt in personages.) Als we hier een verhaaltje rond zouden vertellen, wat zou dat dan zijn? (man die dronken is, vrouw met deegrol,...)</p> <p>Als we verderop gaan kijken, komen we ook enorm veel diverse kaarten tegen. Zo onder meer deze kaart waar een zwart persoon op staat afgebeeld. Hierbij laten we zien dat er ook verschillende culturen worden aangebracht. Andere culturen wilt ook zeggen andere gewoontes. Als we ons inbeelden dat we een gezellig avondje kaarten hebben, gaat dat steeds verschillend zijn afhankelijk van de cultuur. Zo zal de achtergrondmuziek ook veranderen. Wij kennen echter een manier om de achtergrondmuziek te maken zonder muziekinstrumenten. Dat is namelijk body percussie.</p>
--	---



<p>Body percussion is simpel gezegd het maken van muziek met je lichaam. Dit kunnen je handen, voeten, wangen, ... zijn. We laten jullie even kort een filmpje zien van bekende mannen die heel goed aan body percussion doen → https://www.youtube.com/watch?v=sb-2VsE2y-U tot 1.17</p> <p>Wat vonden jullie van hun? → De kinderen beantwoorden de vraag.</p> <p>Ik vind ze heel goed, omdat ze goed gebruik van hun hele lichaam maken en als groep samenwerken. Dat zorgt voor een goed resultaat. We gaan nu naar de ruimte beneden om in onze groepjes onze body percussion te kunnen oefenen. Denk er aan: het geluid dat jullie maken, moet voor een dier op het eiland waar Meneer Nereid heeft gezeten. Het geluid mag ook maar maximaal 30 seconden duren.</p> <p>Vorbereidingstijd opdracht 4</p> <p><u>Opdracht: Body percussion geluid dieren</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Schoppen→ Ruiten→ Klaveren→ Harten <p>Tijdens het toonmoment is er volledige stilte, zodat er opgenomen kan worden.</p> <p>Optioneel overlegmoment</p> <ul style="list-style-type: none">- Wat vonden jullie van de andere groepen?- Wat ging er goed?- Wat ging er minder goed?- Wat neem je mee naar de volgende keer? <p>Dat heeft iedereen super gedaan. De groepen ... verdienen een kaart.</p> <p>Alle kaarten zijn verdient. We gaan ons beneden verzamelen om te tellen groep de meeste kaarten heeft verdient.</p>



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

	<p><i>Optioneel indien er tijd over is:</i></p> <p><i>De stoommachine is gelijk aan een bewegingsketting. Samen met de leerlingen verzamelen we ons in de zaal van de stoommachine. Daar wordt uitgelegd wat een bewegingsketting juist is en wordt er een voorbeeld gegeven. In samenwerking met iedereen wordt er zo een bewegingsketting gemaakt. De origineelste groep wordt er uitgehaald en verdient een bonuskaart die telt voor twee.</i></p>
11.25 – 11.30	<p>Slot</p> <p>Dan gaan we nu terug in de cirkel zitten. (in de hoek met scorebord) Terwijl Kirstie de resultaten telt, wil ik graag van jullie horen wat jullie van de opdrachten van Meneer Nereid vonden? → De kinderen beantwoorden de vraag.</p> <p>Kirstie maakt de punten bekend en deelt de 'verrassing' van Meneer Nereid uit aan de gewonnen groep. (Iedereen krijgt sowieso een diploma, maar de winnaars krijgen de extra verrassing namelijk de gouden pluim)</p> <p>Wij vonden het in ieder geval heel leuk met jullie en hopelijk zien we jullie nog eens.</p>

Feedback mentor of docent :



Thomas More Kempen
Lerarenopleiding Campus Turnhout
Opleiding Bachelor in Onderwijs: Secundair Onderwijs
Campus Blairon 800, 2300 Turnhout
Tel: +32 (0)14 80 61 01, fax +32 (0)14 80 61 02

