

Magische muziekmachines



Informatie voor de docent
Groep 6, 7 en 8

**museum
speelklok**

Magische muziekmachines

Museum Speelklok: Waar machines muziek maken!

Wat leuk dat je met je klas een bezoek komt brengen aan Museum Speelklok! Museum Speelklok brengt de wereld van (eeuwenoude) mechanische muziekinstrumenten tot leven, zoals speeldozen, straatorgels, speelklokken en carillons. In het museum draait alles om mechaniek: niet de mens, maar de machine maakt de muziek. In de interactieve tentoonstelling 'Music Machines & Me' onderzoeken leerlingen verschillende muziekmachines en ontdekken hoe klankbronnen, programma's en techniek samenwerken.

Museumexpeditie

In de Museum Expeditie ga je zelf op onderzoek uit: wie hadden deze mechanische muziekmachines vroeger thuis staan? Ook kijk en luister je naar een bijzonder hoorspel, waarin je terug in de tijd gaat. Daarna wacht de Koninklijke Kamer: vol goud en glamour, met de mooiste blinkende muziekdozen en speelklokken van het museum.

Praktisch

Per 30 leerlingen vragen we drie begeleiders vanuit school. Zij ondersteunen bij het bezoek aan de tentoonstellingen. Kijk voor meer informatie over vervoer, garderobe, etc, op onze [website](#).

Lesprogramma

Het lesprogramma bestaat uit een voorbereidende les, het museumbezoek en een afsluitende opdracht in de klas. De opdrachten en video's voor in de klas staan in 1 overzichtelijke PDF die je gemakkelijk op een smartboard kunt laten zien. Het voorbereidende en afsluitende lesprogramma is optioneel, maar geeft het museumbezoek wel meer betekenis. Het lesprogramma ziet er als volgt uit:

Vorbereidende les (30 minuten)

- Groepsgesprek over muziek
- Video: [Geen muziek zonder techniek](#)
- Opdracht: Schrijf een code!
- Video: ['Welkom in Museum Speelklok!'](#)

Museumbezoek (90 minuten)

- Muzikale rondleiding (inhakend op Muziek, Techniek & Programmeren, en Geschiedenis) – 50 minuten
- Bezoek aan de Museumexpeditie en Music Machines & Me (met werkbladen) - 40 minuten

Afsluitende les (30 minuten)

- Video: '[Klankbronnen, Aandrijving en Programma](#)'.
- Maak een keuze uit een van de twee opdrachten:
 - Ontwerp je eigen muziekmachine.
 - Bouw je eigen muziekmachine.

Na dit lesprogramma kunnen leerlingen:

- Meer vertellen over muziek, techniek en geschiedenis, en realiseren ze zich dat de vanzelfsprekendheid van de aanwezigheid van muziek tegenwoordig, er vroeger niet was.
- De instrumenten in een tijd plaatsen (geschiedenis).
- Meer vertellen over hoe een muziekmachine werkt en waaruit een zelfspelende muziekmachine bestaat (aandrijving, klankbron en programma).

Didactiek lesprogramma

- Het programma sluit aan bij de leergebieden: Nederlands, Natuur & Techniek, Kunst & Cultuur.
- Het programma sluit aan bij de kerndoelen: 1, 27, 30, 37:
 - 1A: stimuleert de taalcompetentie, rijke taal- en leesomgeving.
 - 27A: de leerling beschrijft historische ontwikkelingen aan de hand van gebeurtenissen, personen en voorwerpen.
 - 30C: experimenteren met geluid, energie en krachten.
 - 37: de leerling maakt kunst- en cultuur mee.
- Het programma sluit aan op vaardigheden van de 21^{ste} eeuw: samenwerken, creativiteit, communiceren, probleemoplossend vermogen, kritisch denken en sociale- en culturele vaardigheden.

Feedback

We horen graag wat jullie ervan vonden en stellen het erg op prijs als jullie deze (korte) [enquête](#) willen invullen. Veel dank!

We wensen jullie een heel fijn en muzikaal museumbezoek!