

ACHTERGRONDINFORMATIE VOOR DE DOCENT
PROGRAMMEER JE ZELF en maak muziek als een robot
Groep 3,4,5

Museum Speelklok

Museum Speelklok neemt je mee in de wondere wereld van de eeuwenoude zelfspelende muziekinstrumenten. Ze zijn er in alle soorten en maten; van heel kleine speeldoosjes, automaten en speelklokken tot enorme carillonklokken, orchestrions, dans- en straatorgels. En zelfs ook robots die muziek maken! Al deze instrumenten zijn te zien en live te horen in Museum Speelklok: het vrolijkste museum van Nederland!

Techniek, muziek en geschiedenis

- vanuit alle hoeken is vrolijke muziek uit de zelfspelende muziekinstrumenten te horen!
- beleef de techniek van de wondere wereld van zelfspelende muziekinstrumenten
- laat je meevoeren met spannende verhalen over de geschiedenis van speelklokken, speeldozen, pianola's, orchestrions en kleurrijke draaiorgels

Lesprogramma Robots love Music

Vorbereidende les (± 45 minuten)

- Peilen van voorkennis
- Muzikale opdracht voor de hele klas
- Geluidenquiz
- **Je vindt de lesbrief voor de voorbereidende les op: www.museumspeelklok.nl/educatie/basis-onderwijs/**

Museumbezoek – 2 onderdelen (1½ uur)

- *Rondleiding* van museumdocent (passief en actief inhakend op het thema muziekmakende robots): 45-50 minuten
- De leerlingen gaan zelf aan de slag om gaan de leerlingen met behulp van een Makey Makey muziekinstrumenten maken van bijvoorbeeld fruit, zichzelf en andere objecten. Met behulp van programmeerkaartjes kan een eenvoudig liedje worden gespeeld op deze bijzondere muziekinstrumenten.
- *Als de leerlingen eerder klaar zijn, is er een extra opdracht waarbij de leerlingen de antwoorden op een aantal robot gerelateerde vragen moeten vinden in het museum.*

Afsluitende les (30 minuten)

- Je kunt kiezen uit verschillende opdrachten: tekstopdracht, tekenopdracht, foto-opdracht of een muziekopdracht
- Eens in de maand plaatst Museum Speelklok een selectie van de resultaten van deze opdrachten op de website van het museum.
- **Je vindt de lesbrief voor de afsluitende les op: www.museumspeelklok.nl/educatie/basis-onderwijs/**

Didactiek

- Interactief programma waarbij verschillende soorten intelligenties (Gardner) aan bod komen: taalslim, muziekslim, beeldslim, samenslim, zelfslim
- Kinderen doen zelf onderzoek aan de hand van verschillende soorten bronnen (presentatie museumdocent, collectiestukken, internet, etc.)
- Programma sluit aan op interesses van leerlingen (leerlingen kiezen zelf voor focus op techniek, muziek of historie)
- Programma spreekt de cognitieve basisvaardigheden aan: waarnemen, verbeelden, conceptualiseren en analyseren
- Programma sluit aan op kerndoelen 1, 12, 42, 51, 52, 54, 55, 56

- Programma sluit aan op vaardigheden van de 21ste eeuw: creativiteit, communiceren, probleemoplossend vermogen, kritisch denken, ICT-basis vaardigheden en sociale- en culturele vaardigheden
- Programma werkt woordenschat vergrotend

MUSEUM
SP≡LKLOK