

## ACHTERGRONDINFORMATIE VOOR DE DOCENT – **COMPONEREN EN IMPROVISEREN** Groep 6, 7, 8

### 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 Componeren en improviseren

#### Voorbereidende les (± 45 minuten)

- Peilen van voorkennis
  - Introductiefilmpje
  - De klas wordt in 4 groepen verdeeld
  - Leerlingen beantwoorden per groep een aantal vragen waarbij zowel eigen inzicht als raadplegen van bronnen van belang zijn.
  - Leerlingen presenteren de resultaten aan de medeleerlingen
  - Afsluitende Turing-test (Is het een robot of een mens?)
- Je vindt de lesbrief voor de voorbereidende les op: [www.museumspeelklok.nl/educatie/basis-onderwijs/](http://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 ervaren vervolgens zelf – met behulp van de Musicon - hoe je een nummer programmeert in een zelfspelend muziekinstrument.
- Vervolgens gaan de leerlingen samen met een robot drummen, raden ze of muziek (en andere kunst) door een mens of machine is gemaakt, en componeren ze samen met een robot een gloednieuw muziekstuk

#### 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/](http://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 en sociale- en culturele vaardigheden
- Programma werkt woordenschat vergrotend

**MUSEUM**  
  
**SPLELKLOK**