

museum speelklok

Achtergrondinformatie voor de docent - Programmeer jezelf - Groep 3,4,5

Museum Speelklok

Museum Speelklok neemt je mee in de wonderde wereld van de eeuwenoude mechanische muziekinstrumenten. Ze zijn er in alle soorten en maten; van heel kleine speeldoosjes, automaten en speelklokken tot enorme carillonklokken, orchestrions, dans- en straatorgels. Al deze instrumenten zijn te zien en live te horen in Museum Speelklok!

Techniek, muziek en geschiedenis

- Vanuit alle hoeken is vrolijke muziek uit de muziekinstrumenten te horen!
- Beleef de techniek van de wonderde wereld muziekmachines
- Laat je meevoeren met spannende verhalen over de geschiedenis van speelklokken, speeldozen, pianola's, orchestrions en kleurrijke draaiorgels

Lesprogramma

Vorbereidende les (+ 45 minuten)

- Peilen van voorkennis
- Muzikale opdracht voor de hele klas
- Geluidenquiz

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.

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.

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