

Bouwstenen MEDIA



Bouwstenen media	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Overkoepelende begrippen			de foto de film	dichtbij veraf			de sfeer	de animatie		

Bouwsteen GELUID	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Geluiden maken			maken een geluid bij een prent of situatie	geluiden bedenken en maken bij een verhaal	geluiden op het juiste moment uitvoeren bij een verhaal	passende geluiden toevoegen aan een verhaal		geluiden vervormen en geluidseffecten gebruiken	verschillende geluidseffecten toepassen in functie van de boodschap	kennen en gebruiken bouwsteen geluid bij audiovisuele werken
Richting, afstand, bron			onderzoeken hoe materialen en voorwerpen klinken	verwoorden of het geluid dichtbij of veraf is		herkennen en benoemen verschillende geluidsbronnen				
Geluid & betekenis van beeld							onderzoeken en verwoorden hoe actie- en sfeergeluiden de betekenis van beelden kan ondersteunen en kan beïnvloeden	voor- en achtergrond-geluiden onderscheiden en de functie duiden		
Begrippen			het geluid, de stilte, de microfoon	de klank		de geluidsbron		het voor- en achtergrond-geluid		

Bouwsteen KADER	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
In en buiten beeld			opmerken dat een onderwerp in of buiten beeld staat	een onderwerp binnen een beeld plaatsen	bepalen de positie van hun onderwerp binnen het kader					kennen en gebruiken bouwsteen kader bij audiovisuele werken
Diepte (grootte, afstand, overlapping, afsnijding, scherppte, focuspunt)				verwoorden of het beeld van dichtbij of veraf genomen is		kunnen diepte creëren in het beeld (grootteverschil/afstand) overlapping	kunnen diepte creëren in het beeld (afsnijding)	kunnen diepte creëren in het beeld (scherptediepte/focuspunt)	houden rekening met het focuspunt bij het weergeven van beelden	
(camera)standpunt							bepalen vanuit welk standpunt een beeld genomen werd	maken beelden vanuit verschillende standpunten	onderzoeken en verwoorden welk effect een camerastandpunt heeft op de beleving van de kijker	kunnen verschillende camerastandpunt en gebruiken in functie van het beoogde effect
Begrippen				in en buiten beeld het beeld de (video)camera				scherpstellen	het focuspunt, het camera-standpunt	

Bouwsteen LICHT	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Sfeer (lichtbron, richting, lichtsoort)							onderzoeken effecten van licht en verwoorden wat dit doet met de sfeer (lichtsoort, lichtrichting en lichtbron)	bepalen de meest geschikte lichtbron en lichtrichting	effecten van belichting en samenspel tussen licht en donker toepassen in functie van de boodschap	kennen en gebruiken bouwsteen licht bij audiovisuele werken
Begrippen						het warm en koud licht				

