

## Ervaringskansen binnen muzische vorming

### 1 Ervaringskansen binnen muzische vorming.

De vier ervaringskansen (ontmoeten, zelfstandig spelen en leren, begeleid exploreren en leren, en geleid spelen en leren) komen aan bod binnen muzische vorming. Je streeft ernaar om deze kansen **evenredig en afwisselend** aan te bieden. Uiteraard is het mogelijk dat er meerdere ervaringskansen in hetzelfde arrangement zitten. Soms is de lijn dun tussen de ervaringskansen. Het is zeker niet de bedoeling om urenlang te discussiëren over welke ervaringskans het dan precies gaat. Je streeft naar een **breed en gevarieerd** aanbod van de vier ervaringskansen.

Hieronder enkele voorbeelden van het aanbieden van deze ervaringskansen.

#### 1.1 Ontmoeten

Binnen de ervaringskans ontmoeten ligt de focus op het **ongedwongen en spontaan** samenzijn en groei naar **verbondenheid**.

##### 1.1.1 *Beeld*

Tijdens de speeltijden voorziet de school een bal- en fietsvrije zone. Hier vinden de leerlingen stoepkrijt. Elke leerling krijgt maar één kleur. Willen de leerlingen een andere kleur dan zullen ze met elkaar moeten gaan ruilen. Uiteraard mogen ze ook samenwerken aan één grote tekening.

##### 1.1.2 *Muziek*

Tijdens de schoolreis gaan de kinderen naar een ‘klankenbos’ waar levensgrote slaginstrumenten staan. (misschien staan ze zelfs op je speelplaats of op het dorpsplein) Door op de xylofoon te springen krijg je een toon. Als ze met verschillende leerlingen samen springen dan kunnen ze akkoorden vormen. Leerlingen spelen vrij op de instrumenten

##### 1.1.3 *Dans*

Tijdens de middagspeeltijd wordt er muziek gedraaid. De leerlingen kunnen hier vrij op dansen.

##### 1.1.4 *Drama*

De poppenhoek is helemaal verrekt in het thema ‘ziek zijn’. De kleuters mogen er vrij in spelen en experimenteren. Ze leven zich in verschillende rollen in. De leraar heeft bewust gezorgd voor materialen die leiden tot interactie. (bv. Dokterstas, windels, pleisters...) De kleuters gaan hierdoor met elkaar in dialoog.

##### 1.1.5 *Media*

De ontdektafel ligt vol met kranten, tijdschriften, reclamefolders, tablets... De leerling mogen per twee informatie opzoeken over een bepaald onderwerp.

## 1.2 Zelfstandig spelen en leren

Bij het zelfstandig spelen en leren is je rol als leraar eerder beperkt. Je treedt nu op als facilitator door materialen klaar te leggen of tijdens het proces vragen van kinderen te beantwoorden.

### 1.2.1 Beeld

In de kleuterschool heb je een hele week gewerkt rond robots. Op de constructietafel heb je verschillende materialen voorzien om robots te bouwen. De kleuters mogen zelf aan de slag om hun superrobot te bouwen.

### 1.2.2 Muziek

De leerlingen van het zesde leerjaar krijgen een verhaal. Hierbij gaan ze de muziek zelf componeren. Hiervoor heb je als leraar voor verschillende materialen gezocht. Verschillende instrumenten maar ook recyclagemateriaal: plankjes, elastiekjes, oude buizen, schuurpapier, metalen ketting... De leerlingen ontwerpen zelf de klankpartituur en maken zelf instrumenten. Als slot wordt het verhaal verteld met de klankeffecten bij.

### 1.2.3 Dans

De leerling van het vierde leerjaar ontwerpen zelf een dans voor het komende grootouderfeest.

### 1.2.4 Drama

#### Afspreekspelen

In een afspreekspel overleggen de leerlingen vooraf met elkaar over het spelverloop. Kenmerkend voor afspreekspelen is dat de leerlingen vooraf afspraken maken over het (toneel)spel: rol, plaats, tijd, situatie en acties. Ze spreken af wie ze zijn, waar en wanneer ze zijn, wat er gebeurt en hoe ze daarop zullen reageren. Ze spreken af hoe het spel begint en waar het eindigt.

De aanleiding voor een afspreekspel kan heel verschillend zijn: een onderwerp uit de actualiteit, een thema, een voorwerp, uit de les wereldoriëntatie, kaartjes met opdrachten of een spelsituatie die wordt aangegeven door de leraar.

Daarna moet iedereen zijn rol spelen en moeten de afspraken kloppen. Vaak loop de presentatie toch anders dan verwacht.

### 1.2.5 Media

Je geeft als opdracht. Maak een fotocollage over jezelf waar je familie, hobby's, en laatste reis is terug te zien. De leerlingen nemen zelf de foto's en maken er een (digitale) collage van.

## 1.3 Begeleid exploreren en beleven

Begeleid exploreren en beleven wil voor jou als leraar zeggen dat je actief mee op zoek gaat en actief mee onderzoekt. Je gaat samen met de leerlingen op pad om het muzisch arrangement vorm te geven en in te vullen.

### 1.3.1 Beeld

Je wilt in het vijfde leerjaar stokpoppen maken om later te gebruiken in een poppenkastspel voor de kleuters. Je gaat samen met de leerlingen op zoek naar wat je nodig hebt om deze poppen te maken. (bezemsteel, zaag, behanglijm, oude textiel, iemand die kleedjes kan naaien, kranten, verf...). Nadat het plan is opgesteld ga je aan de slag. Zelf maak je ook een pop. (dat stimuleert de leerlingen) Als leerlingen vastlopen stel je oplossingsgerichte vragen, je zet de leerlingen mee aan het denken. Je geeft als leraar zo weinig mogelijk zelf de oplossing.



### 1.3.2 Muziek

In plaats van een dansbattle kan je ook een ritmebattle doen tussen verschillende groepen in je klas. De leerlingen mogen enkel bodypercussie (je eigen lichaam dus) gebruiken. Je doet zelf ook mee en battlet tegen de groepen leerlingen. Wedden dat de motivatie stijgt bij de leerlingen om jou te verslaan.

### 1.3.3 Dans

#### Dansen met papieren vingers

Om onze klein motorische bewegingen te vergroten maken de kinderen voor elk van hun 10 vingers een papieren vinger (papier oprollen tot kegeltjes) en steken deze papieren vingers op hun eigen vingers. Hierdoor worden de bewegingen van de vingers sterk vergroot. Je gaat nu samen met de leerlingen op zoek hoe je al dansend de ruimte kan verkennen. Je geeft suggesties hoe ze al dansend van de ene plaats in de ruimte naar de andere kunnen bewegen. (blij, boos, vermoeid, licht, zwaar, verliefd, bang...) Door de grote papieren vingers worden de leerlingen verplicht om de rest van hun lichaam mee te laten bewegen. Dans maar een sierlijk met lange vingers. Je zal merken dat je heel je arm en lijf zal moeten bewegen om de kracht van de vingers af te zwakken.

Tip: Deze dans kan zowel met als zonder muziek. Als je met muziek doet, laat je de muziek bepalen hoe de leerlingen moeten dansen. Deze activiteit kan je zowel met kleuters als leerling van de lagere school doen.

### 1.3.4 Drama

Als leraar geef je de opdracht aan de leerlingen. Daarna heb je louter een begeleidende rol. Laat het initiatief van de leerlingen komen geef af en toe tips maar ga niet sturen.

#### De stoel van Stanislavski:

Een leerling zit op een stoel, de andere leerlingen krijgen de opdracht om zonder de stoel of de leerling op de stoel aan te raken zijn plaats in te pikken. Doormiddel van inleving kunnen de leerlingen overtuigingskracht oefenen. Bv. Uitbeelden van zwangere vrouw, bejaarde man, stoere kerel. Er is geen bepaalde volgorde wie er eerst komt. Als een leerling een idee heeft dat mag hij het uitbeelden.

#### Freeze.

Enkele leerlingen gaan op de speelvloer staan en krijgen een bepaalde locatie opgegeven. (bv. Wachten op de trein op het perron) Ze maken al improviserend een toneelstukje totdat de leraar of een andere leerling "freeze" roept. Op dat moment blijven de leerlingen in dezelfde houding staan, waarna een volgende leerling de plaats inneemt van één van de andere leerlingen. De leerling die afvalt mag de spelsituatie verder bepalen. (Bv. Veranderen van locatie, weer dat verandert...)

### 1.3.5 Media

Tijdens de herfstwandeling krijgen de leerlingen per groep een fototoestel of tablet mee. Het is de bedoeling dat er straks een samenvatting van de wandeling gemaakt wordt. Je helpt (technisch) waar nodig maar laat de leerling vrij in het bepalen van welke foto's, hoeveel foto's, hoe ze het presenteren.



## 1.4 Geleid spelen en leren.

In de ervaringskans geleid spelen en leren sta **jij aan het roer**. Jij bepaalt de doelen en geeft richting aan de les. Jij als **regisseur** van de les.

### 1.4.1 *Beeld*

Na een het beschouwen van een schilderij van Théo van Rysselberghe (pointillist) maken de leerlingen een inkleurblad waar ze de nummertjes kleuren. Hierdoor ontstaat een schilderijtje. Later kunnen de leerlingen dan zelf aan de slag met deze techniek zonder dat er nummertjes staan.

### 1.4.2 *Muziek*

Het koor van de school wordt begeleid door een collega leraar. Tijdens de repetities staat de ervaringskans geleid spelen en leren duidelijk in de focus.

### 1.4.3 *Dans*

Het oefenen van een gestructureerde dans met ingewikkeld vloerpatroon vraagt om een geleide aanpak. Je doet de dans in stukjes voor en bouwt zo samen met heel de klas de dans op. Geef je een duidelijk stappenplan voor deze dans dan blijft de ervaringskans nog steeds geleid spelen en leren.

### 1.4.4 *Drama*

Het jaarlijkse kerstverhaal wordt uitgebeeld tijdens de eucharistieviering. Jij bepaalt wie welke rol speelt, welke tekst zegt, hoe ze moeten lopen... Jij regisseert het geheel.

### 1.4.5 *Media*

In de derde graad wil je werken met grafieken. Om dit technisch te maken is Exel een handig hulpmiddel. Het is uiteraard niet de bedoeling dat de leerlingen Exel leren maar aan de hand van een geleide instructie zijn de leerlingen toch in staat om verschillende grafieken te ontwerpen met dezelfde gegevens. Nadien bespreek je samen met de leerlingen welke de meest gepaste grafiek is voor de gegevens die ze hebben ingevoerd.

Wil je meer voorbeelden dan kan je steeds op zoek in de [Zillbib](#).

