

Bouwstenen MEDIA



Bouwsteen GELUID	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Geluiden maken		bootsen klanken en geluiden na	maken een geluid bij een prent of situatie	geluiden bedenken en maken bij een verhaal	geluiden bedenken en uitvoeren bij een verhaal	passende geluiden bedenken en uitvoeren bij een verhaal		geluiden vervormen en geluidseffecten gebruiken	verschillende geluidseffecten toepassen in functie van de boodschap	
Richting, afstand, bron			onderzoeken hoe materialen en voorwerpen klinken	aanwijzen uit welke richting een geluid komt en 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		
Toepassen										kennen en gebruiken bouwsteen geluid bij audiovisuele werken
Begrippen			begrippen: het geluid, de stilte, de microfoon	het begrip: de klank		het begrip: de geluidsbron		begrippen: 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 in beeld plaatsen	bepalen de positie van hun onderwerp binnen het kader					
Afstand & grootte				verwoorden of het beeld van dichtbij of veraf genomen is		merken op dat de afstand invloed heeft op de weergave van het object				
Diepte						kunnen diepte creëren in het beeld (grootteverschil/afstand)	kunnen diepte creëren in het beeld (overlapping/afsnijding)	kunnen diepte creëren in het beeld (scherptediepte/focuspunt)		
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	verschillende camera-standpunten gebruiken in functie van het beoogde effect
Focuspunt									houden rekening met het focuspunt bij het weergeven van beelden	
Toepassen										kennen en gebruiken bouwsteen kader bij audiovisuele werken
Begrippen				begrippen: in en buiten beeld, het beeld, de camera				begrip: scherpstellen	begrippen: het focuspunt, het camerastandpunt	

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	
Toepassen										kennen en gebruiken bouwsteen licht bij audiovisuele werken
Begrippen						begrippen: het warm en koud licht				

Bouwsteen MONTAGE	P-route	JK	K2	K3	L1	L2	L3	L4	L5	L6
Beelden ordenen					enkele beelden ordenen en komen tot een eenvoudig verhaal	een reeks beelden ordenen om tot een eenvoudig verhaal te komen	door de volgorde van beelden te herschikken verschillende verhalen maken	bepalen de plaats van een beeld en geluid in een verhaal	kunnen beelden en geluiden selecteren, monteren en komen tot een verhaal	beelden en geluiden monteren in functie van de boodschap
Geluid plaatsen in een verhaal						bepalen de plaats van geluid in een verhaal	onderzoeken waar en waarom een geluid toegevoegd wordt in een audiovisueel werk			
Toepassen										kennen en gebruiken bouwsteen montage bij audiovisueel werk
Begrippen									begrippen: het storyboard, monteren	

[illegible]