


Lesvoorbereidingsformulier

Naam studenten:	Project ICT		
Stageschool:		Datum lesuitvoering:	
Mentor:		Leerjaar: 5e leerjaar	Uur: 120 minuten
Leergebied + leereenheid:	Muzische vorming - Anders		
Lesonderwerp:	Media: Filmpje maken in Movie Maker – Wat als?		
Gebruikte documentatie:	<ul style="list-style-type: none"> Eigen instructiefilmpjes van Movie Maker 		
Didactisch materiaal (media):	<ul style="list-style-type: none"> iPads (één per vier lln) Filmpje 'Wat als getallen niet bestonden?' van YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=i47kLczP-4w 		
Beginsituatie: (inhoudelijke beginsituatie, leefwereld lln., verschillen tussen lln., organisatorische beginsituatie)	Omschrijving beginsituatie (relevant voor deze les): Klasgroep: <ul style="list-style-type: none"> 21 leerlingen Deze les wordt gegeven in de computerklas. Leerinhoud: <ul style="list-style-type: none"> De leerlingen hebben nog niet of weinig gewerkt met Movie Maker. Tijdens deze les leren ze werken met Movie Maker. 		
	Hoe ga je er concreet rekening mee houden: Klasgroep: <ul style="list-style-type: none"> De leerlingen werken per 4 op een iPad. Leerinhoud: <ul style="list-style-type: none"> De leerkracht voorziet instructievideo's die de leerlingen op eigen tempo kunnen bekijken. 		
Doelen:	Leerplan: OVSG		
	Leerplandoelen: <ul style="list-style-type: none"> MV-MED-OOW-2.4 De kinderen kunnen de audiovisuele media technisch hanteren om een product te realiseren. MV-MED-CM-3.3 De kinderen kunnen zelf combinaties van beelden en/of geluiden maken. MV-MED-CM-3.6 De kinderen kunnen een boodschap overbrengen. MV-MED-MO-4.1 De kinderen kijken en/of luisteren naar allerlei mediaproducten. MV-MED-MO-4.4 Ze kunnen waardering voor mediaproducten verwoorden. 		

	<p>Mediawijsheid</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1 Media enthousiast en positief aanwenden -Nieuwsgierig zijn naar media en genieten om ermee bezig te zijn - de wereld van de media met een open houding exploreren. -Bereid zijn om eigen mediatalent te tonen en in te zetten bij het eigen leren en spelen en dat van anderen • 1.2 Mediacontent en mediagebruik van zichzelf en anderen beoordelen naar vorm en inhoud -Een kritische en reflecterende houding ontwikkelen ten opzichte van de eigen en andermans omgang met media en met de mediawereld - eigen criteria hanteren bij het beoordelen van eigen en andermans mediagebruik <p>Mediageletterdheid</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.4 De audiovisuele bouwstenen van media herkennen, onderzoeken en hanteren. 2.4.3 Kader -Speels en onder begeleiding beleven van: voor en achter in een beeld, binnen en buiten beeld, dichtbij en veraf -Bewust beleven en herkennen van: dichter en verder in een beeld, hoog en laag standpunt • 2.4.4 Montage -Speels en onder begeleiding beleven van: (contrastrijke) opeenvolgingen van beelden, geluiden, ..., het samengaan van beeld en geluid -Bewust beleven en herkennen van: de volgorde van beelden, geluiden, de wisselwerking tussen beeld en geluid -Bewust beleven, herkennen en begrijpelijk beschrijven en onder begeleiding toepassen van: herhaling, variatie en contrast in een montage, ordenen van beelden en geluiden -Bewust beleven, herkennen, beschrijven en eenvoudig toepassen van: het selecteren en monteren van beelden en geluiden
	<p>Lesdoelen (nummers!):</p> <p>De leerlingen kunnen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Een creatieve dialoog/ creatief verhaal verzinnen rond een titel. 2. Deze dialoog/ dit verhaal filmen met een iPad. 3. Instructievideo's volgen om zelf een film aan te passen in Movie Maker. 4. Reflecteren over werken met Movie Maker.
<p>Evaluatie doelen (in te vullen na de lesuitvoering): (resultaten van de leerlingen, meest voorkomende fout(en), mogelijke oorzaken van de fout(en), consequenties voor een vervolgles)</p>	
	<p><u>Feedback van mentor op lesvoorbereiding:</u></p>

TIMING	LEERINHOUDEN en METHODE
<p><u>Oriëntatiefase</u></p> <p>5'</p>	<p><u>Intro:</u></p> <p>De lkr toont het filmpje van 'Wat als getallen niet bestonden?'. De lkr zegt dat de lln vandaag ook zo'n filmpje gaan maken.</p>
<p><u>Leerfase</u></p> <p>Fase 1</p> <p>15'</p>	<p><u>Instructie:</u></p> <p>De lkr legt de opdracht uit: "Jullie krijgen zo dadelijk een iPad per 4 of 5 lln. Je gaat in je groepje de 'Wat als ...?'-vraag aanvullen, bv. Wat als iedereen een andere taal sprak? Nadien gaan jullie samen bespreken wat jullie gaan zeggen/ doen/ ... in het filmpje. Je maakt er een kort verhaaltje van. Je let erop dat hetgeen wat je filmt, bij de vraag past."</p> <p>Stappen die de lkr toont aan bord:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Je kiest een grappige/ leuke 'Wat als?'-vraag 2. Je verzint een kort verhaaltje/ dialoogje dat jullie gaan filmen. Één persoon filmt. 3. Je filmt met de iPad. Je houdt deze horizontaal. 4. Als je klaar bent met filmen, ga je aan een computer zitten en open je Movie Maker. 5. Je scant de QR-codes die aan bord staan met je iPad. 6. Je bekijkt elk filmpje in juiste volgorde en je bewerkt je filmpje. 7. Je geeft je filmpje een titel → dit kan de 'Wat als?'-vraag zijn. 8. Je voegt op het einde een aftiteling in, hierin kan je jullie namen tonen. 9. Sneller klaar? → voeg een animatie en een leuk muziekje toe aan je filmpje (zie de vierde en vijfde QR-code). 10. Je slaat je filmpje op. Je klikt op 'film opslaan' en plaatst deze in DropBox. <p>De lkr maakt enkele afspraken met de lln in verband met woordenschat en het filmen.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Je gebruikt geen vieze woorden. -Je bent eerlijk wanneer je iets zegt. -Degene die filmt mag niet lachen en bewegen tijdens het filmen. Ademen wel natuurlijk! -Je filmt enkel op de speelplaats of in de klas. -Je filmpje moet ongeveer 1 minuut/ 1 minuut en 30 seconden duren. <p>De lkr zegt: "Moest je tijdens het filmen per ongelijk iets fout zeggen, kan je dat eruit knippen bij het bewerken van het filmpje. Het is natuurlijk het beste dat je tussendoor niet te veel fout zegt."</p> <p>De lln nemen per 4 een iPad.</p>
<p>Fase 2</p> <p>45'</p>	<p><u>Filmen van een eigen 'Wat als?'-filmpje</u></p> <p>De lln schrijven samen een verhaaltje/ dialoog uit waarover hun filmpje gaat. Ze kiezen een locatie waar ze gaan filmen.</p>
<p>Fase 3</p> <p>40'</p>	<p><u>Monteren van het filmpje</u></p> <p>De lkr zet een QR-code open op bord. De lln kunnen deze code scannen met de QR-scanner. Wanneer ze deze code scannen, opent een instructiefilmpje met de uitleg over Movie Maker.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. QR-code 'de basis van Movie Maker' 2. QR-code 'video bewerken'

TIMING	LEERINHOUDEN en METHODE
	3. QR-code 'tekst bewerken' 4. QR-code 'animaties en effecten' 5. QR-code 'muziek toevoegen'
Controlefase en slot 15'	Tonen van de filmpjes De lkr opent Dropbox en toont de filmpjes van de groepjes. De lkr stelt vragen na elk filmpje: -Wat vond je van het filmpje? -Hoe verliep de samenwerking? -Wie deed wat? -Hoe was het om met Movie Maker te werken?

BORDEBRUIK (ook apart bordgebruik toevoegen bij digibord)	
	<p data-bbox="972 699 1227 727" style="text-align: center;">Filmje maken – Wat als?</p> <p data-bbox="488 746 582 775">Stappen:</p> <ol data-bbox="488 794 1556 1098" style="list-style-type: none"> 1. Je kiest een grappige/ leuke 'Wat als?'-vraag 2. Je verzint een kort verhaaltje/ dialoogje dat jullie gaan filmen. Één persoon filmt. 3. Je filmt met de iPad. Je houdt deze horizontaal. 4. Als je klaar bent met filmen, ga je aan een computer zitten en open je Movie Maker. 5. Je scant de QR-codes die aan bord staan met je iPad. 6. Je bekijkt elk filmpje in juiste volgorde en je bewerkt je filmpje. 7. Je geeft je filmpje een titel □ dit kan de 'Wat als?'-vraag zijn. 8. Je voegt op het einde een aftiteling in, hierin kan je jullie namen tonen. 9. Sneller klaar? □ voeg een animatie en een leuk muziekje toe aan je filmpje (zie de vierde en vijfde QR-code). 10. Je slaat je filmpje op. Je klikt op 'film opslaan' en plaatst deze in DropBox. <p data-bbox="488 1165 1043 1193">Word document met daarin QR-codes voor Movie Maker:</p> <ol data-bbox="537 1212 981 1241" style="list-style-type: none"> 1. QR-code voor de basis van Movie Maker 

2. QR-code voor video te bewerken



3. QR-code voor tekstbewerking



4. EXTRA: QR-code voor animaties en effecten



5. EXTRA: QR-code voor het invoegen van muziek



1. QR-code 'basis Movie Maker'



2. QR-code 'video bewerken'



3. QR-code 'tekst bewerken'



4. QR-code 'animaties en effecten'



5. QR-code 'muziek toevoegen'

