



**PROFESSIONELE BACHELOR IN HET ONDERWIJS  
SECUNDAIR ONDERWIJS**

# Afstudeerproject

---

Multimedia en digitale bordlessen  
binnen de lessen plastische  
opvoeding

PROMOTOR  
JACQUELINE STEEGMANS  
PLASTISCHE OPVOEDING

CHARLIEN AERTS  
PLASTISCHE OPVOEDING - WISKUNDE  
ACADEMIEJAAR 2013-2014





**PROFESSIONELE BACHELOR IN HET ONDERWIJS  
SECUNDAIR ONDERWIJS**

# Afstudeerproject

---

Multimedia en digitale bordlessen  
binnen de lessen plastische  
opvoeding

PROMOTOR  
JACQUELINE STEEGMANS  
PLASTISCHE OPVOEDING

CHARLIEN AERTS  
PLASTISCHE OPVOEDING - WISKUNDE  
ACADEMIEJAAR 2013-2014

## Voorwoord

Dit afstudeerproject kwam tot stand tijdens mijn laatste jaar van de lerarenopleiding aan de PXL te Hasselt, departement Education, in het kader van het vak plastische opvoeding. Hierbij zou ik graag alle mensen willen bedanken die het uiteindelijk resultaat mede hebben mogelijk gemaakt.

Eerst en vooral dank ik mijn promotor, mevrouw Jacqueline Steegmans, voor de nodige begeleiding en nuttige opmerkingen gedurende het hele jaar.

Mevrouw Claes Lut bedank ik voor het ter beschikking stellen van extra materiaal, de kritische stagebeoordelingen en alle extra ervaringen die ze mij heeft aangeboden tijdens mijn opleiding.

Daarnaast wil ik mevrouw Vera Van de Broek bedanken voor de interesse in dit afstudeerproject, het verspreiden van de enquête en de kritische beoordeling vanuit haar standpunt.

Verder richt ik een dankwoord tot de heer Stefan Vrolix van het distributiebedrijf Vanerum voor het ter beschikking stellen van allerlei technische informatie rond Smartboards.

Alle leerkrachten die meegewerkt hebben aan mijn onderzoek bedank ik voor het invullen van de enquête.

Tenslotte dank ik mijn ouders en medestudenten voor hun steun gedurende mijn hele opleiding.

# Inhoudsopgave

<b>1</b>	<b>Onderzoek .....</b>	<b>5</b>
1.1	Vakvergadering 30/04/2013 .....	5
1.2	Wat wordt er over ICT gezegd binnen de leerplannen .....	5
1.3	Vera Van de Broek .....	5
1.4	Enquête .....	6
1.4.1	Resultaat.....	6
1.5	Het Smartboard®.....	7
1.5.1	Wat is het?.....	7
1.5.2	Wat zijn de didactische mogelijkheden? .....	7
1.5.3	Welke meerwaarde biedt dit voor het gebruik van vakoverschrijdende eindtermen? .....	8
1.5.4	Wat zijn de voor- en nadelen van een Smartboard in vergelijking met een krijtbord? .....	8
1.6	Multimedia .....	8
1.6.1	Betekenis .....	8
1.6.2	Hoe multimedia toepassen binnen plastische opvoeding? .....	9
<b>2</b>	<b>Praktisch gedeelte .....</b>	<b>10</b>
2.1	Digitale bordlessen voor de A-stroom .....	11
2.1.1	Reclame rond Coca-Cola met Pizap .....	11
2.1.2	Kleurenleer via pointillisme in Paint.....	20
2.2	Digitale bordlessen voor de B-stroom .....	30
2.2.1	Tableau-vivant .....	30
2.2.2	Trickfotografie .....	38
2.2.3	Lichtgraffiti .....	46
2.2.4	Stopmotion (claymation).....	55
2.3	Lesfiches.....	63
2.4	Instructiefilmpjes .....	63
	<b>Besluit.....</b>	<b>64</b>
	<b>Literatuurlijst.....</b>	<b>65</b>
	<b>Bijlagen.....</b>	<b>68</b>
	Bijlage 1 .....	68
	Bijlage 2 .....	71
	Bijlage 3 .....	75
	Bijlage 4 .....	80

## Inleiding

Digitale borden komen steeds vaker voor in het onderwijs. Als je lesgeeft met een Smartboard dan kan dit een meerwaarde zijn voor zowel leerkrachten als leerlingen. Tegenwoordig is het niet anders dan dat de leerlingen opgroeien met multimedia. ICT over het algemeen is niet meer weg te denken in onze maatschappij. Leerkrachten moeten dan ook het gebruik van het digitale bord stimuleren en meegaan met hun tijd.

Het ontwikkelen van bordlessen is een vrij tijdrovende bezigheid voor de leerkracht. Vandaar dat ik als afstudeerproject gekozen heb om de innoverende leerkracht een handje toe te steken en heb hiervoor lesmateriaal ontwikkeld voor plastische opvoeding. Op die manier is de drempel om met dit medium aan de slag te gaan weer net iets lager.

Dit afstudeerproject is in de eerste plaats gebaseerd op onderzoeken. Er werd zowel gekeken naar de regionale noden via een vakvergadering, als naar de noden van vele andere leerkrachten.

In het theoretische gedeelte van dit afstudeerproject wordt het Smartboard gedefinieerd, de didactische mogelijkheden van deze nieuwe technologie bekeken, de meerwaarde van het Smartboard voor vakoverschrijdende eindtermen toegelicht en worden de voor- en nadelen van een Smartboard in vergelijking met een traditioneel krijtbord behandeld.

Niet enkel het Smartboard wordt besproken, maar ook de door de leerkrachten gevraagde inhouden. In dit afstudeerproject ga ik dieper in op het gebruik van multimedia tijdens de lessen plastische opvoeding in de eerste graad (het katholieke net). De vragende partij waren vooral leerkrachten die hier niet mee vertrouwd waren, maar toch verplicht worden het toe te passen volgens de leerplannen plastische opvoeding.

Het praktijkgedeelte is een digitaal lessenspakket opgesteld rond multimedia. Dit pakket kan gebruikt worden gedurende het hele schooljaar, maar kan ook afgewisseld worden met ander didactisch materiaal. Deze bordlessen worden ondersteund met een lesfiche voor de leerkrachten.

# 1 Onderzoek

## 1.1 Vakvergadering 30/04/2013

Tijdens mijn eindstage van po was er een regionale vakvergadering die ik mocht bijwonen<sup>1</sup>. Op die vakvergadering kwamen vooral de punten multimedia en evaluatie aan bod. Dit gaf me meteen een beeld van de tekorten aan informatie en middelen rond multimedia en evaluatie. Hierdoor gaat mijn afstudeerproject vooral over het verdiepen in deze thema's en het integreren van deze thema's in de opkomende digitalisering, aan de hand van digitale bordlessen.

De pedagogisch begeleidster Vera Van de Broek probeerde de leerkrachten te stimuleren om meer te werken rond multimedia, maar dit was voor de meeste leerkrachten moeilijk door gebrek aan materiaal (computers, camera's, licenties,...). Via mijn afstudeerproject wordt er voor hen wat meer kant-en-klaar materiaal bezorgd, zodat ze meer kunnen experimenteren met multimedia in de lessen.

## 1.2 Wat wordt er over ICT gezegd binnen de leerplannen

In de leerplannen van de eerste graad, zowel A-stroom als B-stroom, wordt de integratie van ICT binnen het vak plastische opvoeding apart besproken.

Doordat de belevingswereld van de leerlingen veel invloed krijgt vanuit multimedia en ICT, is het ook aangeraden om daar via plastische opvoeding op in te gaan om er zo de leerlingen een creatieve en artistieke kijk op te geven. ICT is net zoals een (kunst)boek, een didactisch middel dat geïntegreerd moet worden binnen het vak PO. Op die manier wordt ICT zowel gebruikt als een middel van waarneming en kunstbeschouwing als een middel om informatie te verzamelen. Kleurenleer, tekenen, ontwerpen, licht, schaduw,... kan via ICT efficiënt en duidelijk getoond worden.

Beeldbewerking wordt gestimuleerd door het gebruik van ICT en multimedia: digitale fotografie, animatiefilm, presenteren via digitale weg van het leerlingenwerk, bij projecten, bij vakoverschrijdende thema's ... De programma's die gebruikt kunnen worden, zijn ofwel standaard computerprogramma's ofwel te vinden op het internet.

ICT heeft natuurlijk ook zijn beperkingen: het draagt weinig bij tot de motorische ontwikkeling, het neigt (door de omkeerbaarheid) tot te snelle, weinig doordachte beslissingen, het wordt nog vaak als vluchtig, niet duurzaam gezien en benaderd ...

ICT hoort onderdeel te zijn van PO en de leerkracht wordt dan ook gevraagd om zicht open te stellen voor extra inspanning en navorming, maar ICT mag geen te grote rol spelen binnen het lesgebeuren. ICT moet vooral gebruikt worden als een vorm van tijdswinst, een grotere motivatie van de leerling, in een groter, vakoverschrijdend, totaal leerproces vanuit het actuele, voor de toekomst.

## 1.3 Vera Van de Broek

Op woensdag 9 oktober 2013 heb ik een afspraak met mevrouw Vera Van de Broek<sup>2</sup> (inspectrice PO voor alle secundaire scholen van het bisdom Hasselt). We hebben samen mijn afstudeerproject besproken om zo meer in rechtstreeks contact te komen met de PO-

<sup>1</sup> Bijlage 1: Verslag regionale vakvergadering Paal 30-04-2013

<sup>2</sup> Bijlage 2: Verslag bijeenkomst met Vera Van de Broek

leerkrachten en om de behoeftes van de PO-leerkrachten te bespreken. Mevrouw Van de Broek weet welke noden er zijn en kon dus aanvullingen geven voor mijn afstudeerproject.

We hebben enkele besluiten getrokken. Ten eerste worden enkel de leerplannen van de eerste graad gebruikt, omdat er in de eerste graad veel vraag is naar het extra gebruik van multimedia en omdat de vakvergadering waarop dit afstudeerproject gebaseerd is vooral ging over het verwerken van multimedia in de eerste graad. Ten tweede moeten de bordlessen opgesteld worden vanuit de leerplandoelstellingen en daarna moet er een thema, middel, motivatie en kunstbeschuwing aan gekoppeld worden. Als laatste werd er voorgesteld om eventueel de leerlingen en de leerkrachten een evaluatie te laten uitvoeren.

## 1.4 Enquête<sup>3</sup>

Op de site [www.netq-enquete.nl](http://www.netq-enquete.nl) werd er een enquête opgesteld door mij, die gericht is naar leerkrachten plastische opvoeding. Deze enquête was bedoeld om te achterhalen wat de leerkrachten vinden van Smartboards, wat ze weten van multimedia en of ze geïnteresseerd zijn in kant-en-klare digitale bordlessen.

Via mevrouw Van de Broek werd deze enquête verspreid over de leerkrachten plastische opvoeding secundair onderwijs binnen het bisdom Hasselt. Zij kregen de tijd tot 1 november 2013 om deze enquête vrijblijvend in te vullen. Nadien worden de opgehaalde gegevens gebruikt om de digitale bordlessen aan te passen aan de noden van de PO-leerkrachten.

### 1.4.1 Resultaat

De resultaten<sup>4</sup> van de enquête waren gemengd, maar er waren meer leerkrachten geïnteresseerd dan afwijzende leerkrachten.

Op de vraag "Zou u ervoor openstaan om een smartboard (of ander digitaal bord) in uw lessen po te integreren?" antwoordde 80% van de ondervraagden "ja" en 20% antwoordde "nee".

Er zijn dus meer leerkrachten die ervoor openstaan om een Smartboard te gebruiken in hun lessen, dan dat er leerkrachten zijn die het overbodig vinden. Voor mijn onderzoek betekent dit dat toch een groot deel van de leerkrachten geïnteresseerd is in het gebruik van Smartboards en dat het dus zeker nut heeft om de leerkrachten hierin te begeleiden.

Op de vraag "Vind u het gebruik van digitale bordlessen binnen het vak po een voordeel of een nadeel?" antwoordde 73,7% dat het een voordeel is en 26,3% dat het een nadeel is. Er zijn dus leerkrachten die de voordelen van een Smartboard al kennen en appreciëren.

Op de vraag "Waarom vindt u dit een voordeel of een nadeel?" werd er zeer gevarieerd geantwoord.

Bij degene die het gebruik een voordeel vinden, wordt er vaak aangehaald dat het werken met een Smartboard actueel, interactief, overzichtelijker, milieuvriendelijker, handig, beeldend en vlot te gebruiken is. Bij degene die het gebruik een nadeel vinden, wordt er vaak aangehaald dat het werken met een Smartboard moeilijk, tijdverlies en niet handvaardig is. Als men zegt dat het te moeilijk is, kan men altijd bijscholingen volgen en des te meer je ermee werkt, des te makkelijker kan je ermee werken. Als men zegt dat het tijdsverlies is, moet men erbij stilstaan dat de tijd die je erin steekt voornamelijk bij de voorbereiding hoort. Wat je in de klas laat zien, is efficiënter en sneller dan telkens over te schakelen van boeken naar internet naar voorbeelden.

<sup>3</sup> Bijlage 2: Verslag bijeenkomst met Vera Van de Broek

<sup>4</sup> Bijlage 3: Algemene enquêtestatistieken



Op de vraag “Rond welk thema zou u graag digitale bordlessen voor handen willen hebben?” werd er weer zeer gevarieerd geantwoord. Wat het meeste werd geantwoord, is kleurenleer. Dit is een les die de meeste leerkrachten niet zo graag geven omdat dit een zeer theoretische les is. Het digitaal bord is hier het perfecte medium voor. Kleurenleer hoeft zeker en vast niet ‘saaï’ te zijn. Andere interessante antwoorden zijn ICT toepassingen, reclame, grafische opdrachten en waarnemingstekenen. Dit geeft me een goede basis om mee te werken.

Op de vraag “Heeft u al informatie ontvangen over het gebruik van multimedia tijdens de lessen po?” waren de antwoorden een beetje verdeeld. 25% van de ondervraagden heeft geen informatie rond multimedia binnen po, 35% heeft weinig informatie rond multimedia binnen po, 40% heeft voldoende informatie rond multimedia binnen po en 0% heeft veel informatie rond multimedia binnen po.

Dit geeft aan dat er wel wet meer informatie mag vrijgegeven worden rond dit thema. De leerkrachten zijn vrijwel geïnteresseerd in deze informatie en ook volgens de leerplannen moet multimedia opgenomen worden binnen de lessen po, dus is extra informatie handig.

Op de vraag “Zou u geïnteresseerd zijn in digitale bordlessen rond multimedia?” antwoordde 80% van de ondervraagden “ja” en 20% antwoordde “nee”.

Voor die 80% zal dit afstudeerproject hopelijk een extra duwtje zijn in de goede richting. Zodat ze zelf in de ban raken van het gebruik van multimedia.

Op de vraag “Zou u ervoor openstaan om deze digitale bordlessen rond multimedia uit te testen in uw eigen klas?” antwoordde 70% van de ondervraagden “ja” en 30% van de ondervraagden “nee”.

Degene die willen kunnen deze lessen in ieder geval uitproberen en de lessen aanpassen aan hun onderwerp als dit nodig is.

## **1.5 Het Smartboard®**

### **1.5.1 Wat is het?**

Een smartboard is een groot touchscreen dat gevoelig is voor aanrakingen en in verbinding staat met een beamer en een computer. De beamer projecteert het beeld van de computer op het scherm en doordat het scherm gevoelig is voor aanrakingen is et te bedienen met de hand en met een speciale pen. De vinger of pen fungeert dan als een muis op een computerscherm, waardoor alle bedieningen vanaf het scherm kunnen worden uitgevoerd.

### **1.5.2 Wat zijn de didactische mogelijkheden?**

Je hoeft niet van medium te veranderen. Dit betekent dat je in je lessen op een eenvoudige manier gebruik kunt maken van websites, software, filmpjes, muziekfragmenten, interactieve teksten, presentaties,... De overschakeling tussen afbeeldingen, filmpjes, internet,... verloopt veel vlotter dan bij andere media. Om de les het Daarbij is het mogelijk om instructies die op het bord gemaakt zijn op te slaan en later weer op te roepen.

Het gebruik van deze technologie vergroot de mogelijkheden om te leren en maakt leren leuker. Leren gaat immers vaak beter wanneer je de leerstof visualiseert. Toch hangt het succes van het bord voor een groot deel af van de leerkracht die het gebruikt. Vakkennis, goede didactische vaardigheden en voldoende kennis van de mogelijkheden van deze technologie zijn alle drie nodig om lesgeven met het digitale schoolbord tot een succes te maken.

### 1.5.3 Welke meerwaarde biedt dit voor het gebruik van vakoverschrijdende eindtermen?

Doordat de leerlingen aanschouwen hoe de leerkracht omgaat met ICT door middel van een Smartboard, creëren de leerlingen een positieve houding tegenover ICT en zijn ze bereid om ICT te gebruiken om hen te ondersteunen bij het leren.

De leerlingen kunnen via een Smartboard ook ICT gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven en om informatie op te zoeken, te verwerken en te bewaren.

Daarnaast kunnen de leerlingen ook via het Smartboard van ICT gebruik maken om informatie aan anderen voor te stellen (bijvoorbeeld afgewerkte opdrachten aan elkaar tonen).

Ten slotte kunnen de leerlingen zelfstandig leren en oefenen in een door ICT ondersteunde leeromgeving die verkregen wordt door onder andere het Smartboard.

### 1.5.4 Wat zijn de voor- en nadelen van een Smartboard in vergelijking met een krijtbord?

#### 1.5.4.1 Voordelen

Het schoolbord is één van de belangrijkste gereedschappen van een leerkracht. Maar omdat men buiten het klassieke schoolbord allerlei informatie moet tonen via beamer, boeken, voorbeelden,... is het niet zo makkelijk om dit zonder tijdsverlies te doen. Het Smartboard is zo gemaakt dat men het bord zowel als schrijfbord, als televisie, als cd-speler, ... kan gebruiken.

#### 1.5.4.2 Nadelen

De overstap van een krijtbord naar een Smartboard doet men niet van vandaag op morgen. Het is erg wennen om te werken met een dergelijk digitaal bord. De vaardigheid leert men enkel door het gewoon te doen en te leren uit zijn fouten. Het grootste nadeel aan een Smartboard ten opzichte van een krijtbord, is dat de voorbereiding volledig na de werkuren valt. Men zal dus voor elke les een andere bordles moeten opstellen thuis, maar hierdoor bespaart de leerkracht wel weer tijd binnen de les en deze bordlessen kan men gewoon opslaan en de volgende jaren opnieuw gebruiken.

## 1.6 Multimedia

### 1.6.1 Betekenis

- 1) Dikke van Dale<sup>5</sup>  
mul•ti•me•dia (de; meervoud)  
(het gebruik van) verschillende media, nl. beeld, tekst en geluid: multimedia-pc.

- 2) Wikipedia<sup>6</sup>  
De term multimedia wordt op verschillende manieren gebruikt:

1. Voor computertoepassingen waarin verschillende media worden gebruikt. In deze context zijn media geluid (bijvoorbeeld muziek in een

<sup>5</sup><http://www.vandale.be/opzoeken?pattern=multimedia&lang=nn>

<sup>6</sup><http://nl.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

mp3- of MIDI-bestandsformaat), stilstaand (bijvoorbeeld foto's) en bewegend (bijvoorbeeld animaties of video) beeld, andere informatie (bijvoorbeeld tekst), alsook invoermedia als toetsenbord, aanraakscherm, joystick, MIDI-klavier enz.

2. Om het verschil tussen drukwerk (papier is de beelddrager) en computergestuurde uitingen (computerscherm is de beelddrager) weer te geven. Multimedia staat in die betekenis voor een (doorgaans interactieve) uiting op bijvoorbeeld een cd-rom, een dvd of een website.
3. In de context van kunst en ontwerp staat multimedia voor een benaderingswijze die zich buiten de traditionele categorieën begeeft. De term wordt meestal gebruikt in relatie met nieuwe media-ontwerpen en kunstdisciplines. Deze hebben immers per definitie een grensoverschrijdend karakter. De diverse producten die daaruit voortkomen, noemt men mediakunst.
4. De term multimedia wordt ook vaak gebruikt als verzamelnaam voor visuele en auditieve opslag, weergave en transmissie van informatie, zoals foto, film, bandopname, televisie, internet, e.d.

### **1.6.2 Hoe multimedia toepassen binnen plastische opvoeding?**

In de leerplannen wordt er een duidelijk onderscheid gemaakt tussen multimedia binnen de context waarneming en multimedia binnen de context vormgeving.

Multimedia binnen de context waarneming duidt vooral op het gebruik van multimedia om informatie te verzamelen en nadien te tonen of onderzoeken. Dit kan bijvoorbeeld door youtube gebruiken om bepaalde filmfragmenten te tonen, internet te gebruiken om het inzicht rond een bepaalde kunststroming te vergroten, door opzoekwerk te verrichten, afbeeldingen te tonen vanop de computer via de beamer,...

Multimedia binnen de context vormgeving duidt vooral op het gebruik van multimedia om een opdracht te verwezenlijken. Dit kan bijvoorbeeld door fotografie te gebruiken om de foto's nadien te verwerking via een computerprogramma (bv. Pizzap, Photoshop, Windows live movie maker,...), een filmcamera te gebruiken om zelf een kortfilmje te maken, fotografie te gebruiken om de eigenlijke opdracht vast te leggen (bv. tableau vivant),...

## 2 Praktisch gedeelte

Vanuit de enquête (1.4) zijn er enkele thema's opgevraagd waarover po leerkrachten graag digitale bordlessen ter beschikking zouden hebben. Kleurenleer, ICT toepassingen, reclame en grafische opdrachten waren veel besproken onderwerpen binnen de enquête. Door deze onderwerpen te integreren in de informatie die door Vera Van de Broek (1.3) gegeven is, kunnen de bordlessen tot stand gebracht worden.

Elke bordles wordt opgesteld vanuit de leerplandoelstellingen en daarna moet er een thema, middel, motivatie en kunstbeschouwing aan gekoppeld worden. Er is een onderscheid opgesteld tussen de A-stroom en de B-stroom omdat de leerplannen verschillen. Door de leerplannen te bekijken en de vraag van de leerkrachten erbij te betrekken, ben ik tot de volgende resultaten gekomen.

De uitgewerkte bordlessen zijn te vinden in de bijlage (Cd-rom) en daarbij ook de lesfiches per les.

## 2.1 Digitale bordlessen voor de A-stroom

### 2.1.1 Reclame rond Coca-Cola met Pizap

Deze les is opgesteld vanuit de leerplandoelstellingen 5 en 15 (leerplan D/2008/7841/044). Daarbij werd de vraag van de leerkrachten betrokken om te werken rond reclame. Het gebruikte middel Pizap werd aangereikt tijdens de vakvergadering eerder vermeldt. De motivatie rond de Coca Cola campagne is gekozen om zijn kleurrijke, fantasierijke en speelse designs. De frisdankindustrie is niet meer weg te denken uit het dagelijks leven van de leerlingen.

#### 2.1.1.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- Reclame: brainstorm
- Wat is reclame?
- Kritische kijk op reclame
- Kritische kijk op reclame: voorbeeld
- Wat is de 'The Coke side of life'-campagne?
- Voorbeelden
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht
- Uitleg Pizap
- Basis tekening

#### RECLAME: BRAINSTORM

RECLAME



#### WAT IS RECLAME?

Een vorm van **communicatie** met het doel potentiële klanten over te halen tot **aanschaf van producten en diensten**



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME

De consument wordt **gemanipuleerd**, doordat de reclame aangeeft dat de consument **het product nodig heeft**.

HOE?



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD

Coca Cola gebruikt steeds **lachende en vrolijke personen** om het product te promoten, waardoor de consument Coca Cola linkt met een goed gevoel.





**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Mora en Belgacom gebruiken **telkens dezelfde personen** in hun reclame, waardoor de consument **een band** met de reclame creëert.



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Beceel Pro-Activ laat de consument geloven dat hij **ongezond leeft** en biedt daarvoor **een 'gezonde' oplossing**.



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Activia speelt in op de **gedachtegang** van de consument door **'andere consumenten'** aan het woord te laten.



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Sensodyne laat **'experts' aan het woord** om het product te promoten. De consument denkt: **"Als de expert het zegt, zal het wel waar zijn."**



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Nespresso koppelt een **bekende persoon** (George Clooney) aan zijn het product, zodat het product **positief en kwaliteitsvol** door de consument beoordeeld wordt.



**WAT IS DE 'The Coke side of life' - CAMPAGNE?**

Het doel van deze campagne is dat iedereen zijn **fantasie** laat gaan en probeert te verbeelden wat volgens hem/haar 'the Coke side of life' is. Dit doen ze door **kleurrijke** afbeeldingen en figuren te gebruiken.

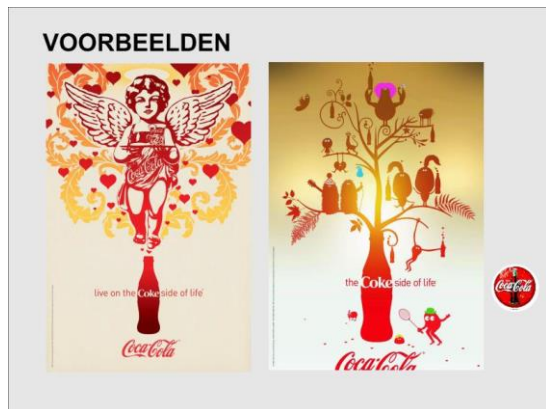


**VOORBEELDEN**



**VOORBEELDEN**





**OPDRACHT**

Maak een zelf een **kleurrijke** Coke side of life tekening via Pizap.  
Je krijgt de **basis tekening** van de leerkracht en bewerkt hem zelf verder met de tools op <http://www.pizap.com/>

**BASIS TEKENING**



**UITLEG PIZAP**

Open je internetbrowser en ga naar <http://www.pizap.com/> en klik op 'start'

Photo Editor & Collage Maker!

Start ▶

[Hoe werken met Pizap?](#)



### 2.1.1.2 Lesfiche reclame

## Plastische opvoeding – Reclame: The Coke side of life

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Reclame wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad A-stroom.  
Door gebruik te maken van ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

## DOELGROEP

Eerste graad, A-stroom.

## BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met internet en bewerkingsprogramma's in aanraking gekomen.

Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

## DOELSTELLINGEN

### **Kennis**

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat 'the Coke side of life'-campagne inhoudt.

K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat reclame is.

K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden kritiek geven op reclame en hoe deze de consument manipuleert.

### **Vaardigheden**

V1: De leerlingen kunnen kritisch naar reclamebeelden kijken.

V2: De leerlingen kunnen aantonen dat de consument door reclame gemanipuleerd wordt.

V3: De leerlingen kunnen in Pizap een afbeelding bewerking naar het concept van 'The Coke side of life'.

V4: De leerlingen kunnen een ontwerp volgens 'The Coke side of life'-campagne maken door reken te houden met een evenwichtige en vrij symmetrische compositie en door passende kleuren te gebruiken.

V5: De leerlingen kunnen zorgvuldig, verantwoordelijk en doelgericht op de computer en op het internet werken.

### **Attitudes**

A1: De leerlingen zijn bereid om in individueel aan een opdracht te werken.

A2: De leerlingen zijn bereid om te experimenteren.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### **Eindtermen plastische opvoeding**

#### *Waarnemen*

4 De leerlingen kunnen een eenvoudige interactie tussen beeld en geluid in de media en mediakunst waarnemen en begrijpen.



*Vormgeven**Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

**Vakoverschrijdende eindtermen***(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

*(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

**Lesopbouw: digitaal bord****Bordpagina 1: Titelblad**

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

**Bordpagina 2: Inhoudstabel**

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordlessen. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

**Bordpagina 3: Reclame: brainstorm**

Hier is het de bedoeling om samen met de leerlingen te brainstormen rond wat zij weten over reclame. Ze mogen hierbij zelf op het bord komen noteren.

*Laat de leerlingen enkele reclamespotjes opschrijven, laat ze ook eventueel nadenken over welke slogans deze reclamespotjes gebruiken (bijvoorbeeld: "Vanish, vertrouw roze vergeet vlekken"). Vraag eventueel of de leerlingen al eens iets gekocht hebben omdat ze de reclame leuk vonden.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 4: Wat is reclame?**

Hier staat de specifieke beschrijving van reclame vermeldt.

Reclame is een vorm van communicatie die de marketeer gebruikt om potentiële klanten over te halen om een product of dienst aan te schaffen.

Als je op de afbeelding van "Fanta" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=OCYfCH2yi4E>, waar een reclamefilmje van Fanta wordt getoond.

Als je op de afbeelding van "Coca Cola" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=Gdd-TI8OLVs>, waar een reclamefilmje van Coca Cola wordt getoond.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 5: Kritische kijk op reclame**

Omdat reclame gebruikt wordt om mensen te manipuleren, moet dit ook getoond worden aan de leerlingen zodat ze kritischer met reclame om kunnen gaan.

De consument wordt door middel van reclame, doordat deze aangeeft dat de consument het product nodig heeft.

Als je op "HOE?" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=cMsg3tL0Liq> dit is een filmje dat aantoont hoe reclame ons manipuleert.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 6, 7, 8, 9, 10 en 11: Kritische kijk op reclame, voorbeeld**

In deze bordpagina's ga je alle aspecten vanuit het filmje (bordpagina 5) bespreken.

##### Bordpagina 6:

Coca Cola gebruikt steeds lachende en vrolijke personen om het product te promoten, waardoor de consument Coca Cola linkt met een goed gevoel.

Dit wordt door de afbeeldingen aangetoond.

Op de linker afbeelding staat een originele Coca Cola reclame waar de personen allebei glimlachen. Hierdoor ziet de reclame er aantrekkelijk uit.

Op de rechter afbeelding staat dezelfde reclame maar hier werden de monden van de personen omgedraaid, waardoor de reclame er meteen veel onaantrekkelijker uitziet.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 7:

Mora en Belgacom gebruiken telkens dezelfde personen in hun reclame, waardoor de consument een band met de reclame creëert.

Mora (linker afbeelding) gebruikt Cora als steeds terugkomende persoon. Zij prijst steeds het product aan. Als je op deze afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=ONC3VA2SgpQ> waar je Cora aan het werk ziet.

Belgacom (rechter afbeelding) gebruikt de steeds terugkerend familie en daarbij een schattige jongen die het product aanprijst. Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=3i4XWryBRs> waar je de familie aan het werk ziet.

*Als extra voorbeeld kan je Marie en Louis van de Jetair-reclame gebruiken. Deze kinderen bekijken steeds de vakantiebestemmingen om ook weer een hartverwarmend gevoel te geven bij de kijker.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 8:

Becel Pro-Activ laat de consument geloven dat hij ongezond leeft en biedt daarvoor een 'gezonde' oplossing.

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=9VRp10DiO2s> waar een 'ongezonde' man geholpen wordt door becel pro-activ en zo een gezonder leven kan leiden.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 9:

Activia speelt in op de gedachtegang van de consument door 'andere consumenten' aan het woord te laten.

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=oaie5Sz3trQ> waar verschillende vrouwen hun verhaal komen doen over hun ervaringen met het product. De consument denkt dan dat het product voor hen ook wel zal werken.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 10:**

Sensodyne laat 'experts' aan het woord om het product te promoten. De consument denkt: "Als de expert het zegt, zal het wel waar zijn."

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=i2jgFmunxcU> waar een expert vertelt over haar ervaring met Sensodyne en dat ze het aan iedereen aanraadt.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 11:**

Nespresso koppelt een bekende persoon (George Clooney) aan zijn het product, zodat het product positief en kwaliteitsvol door de consument beoordeeld wordt.

Als je op de afbeelding kikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=fxig\\_vskhHU](http://www.youtube.com/watch?v=fxig_vskhHU) waar je een reclamespotje ziet van Nespresso waarin George Clooney de hoofdrol speelt.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 12: Wat is 'The Coke side of life'-campagne?**

Hier wordt verwoord wat de campagne juist inhoudt.

The Coke side of life-campagne is een concept om allerlei kunstenaar en designers een ontwerp te laten maken over wat geluk en Coca Cola voor hen betekent. Ze doen dit vooral door heel kleurrijke afbeeldingen en figuren te gebruiken.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 13, 14 en 15: Voorbeelden**

Op deze pagina's vind je enkele voorbeelden van de campagne.

*Bespreek de compositie aan de hand van deze voorbeelden. Belangrijk is dat de figuren vanuit de fles komen, zo lijkt het alsof alles wat er getekend staat uit de fles Coca Cola komt. De voorbeelden zijn ook grotendeels symmetrisch, dus wijs de leerlingen daar ook op.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 16: Opdracht**

Hier wordt de opdracht kort uitgelegd. (zie suggesties)

Als je op "BASIS TEKENING" klikt, kom je op bordpagina 12 uit, waar de afbeelding gegeven staat die gebruikt wordt als basis.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 17: Voorbeeld opdracht**

Hier wordt een mogelijk voorbeeld van de opdracht gegeven, gemaakt in Pizap.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 18: Uitleg Pizap**

Hier wordt uitleg gegeven over het gebruik van Pizap.

Als je op de afbeelding klikt, kom je op [www.pizap.com](http://www.pizap.com) uit.

Als je op "*Hoe werken met Pizap?*" klikt, wordt er een instructiefilmpje geopend dat weergeeft hoe je de opdracht moet uitvoeren in Pizap.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 19: Basis tekening**

Hier wordt de basis tekening gegeven die gebruikt wordt voor deze opdracht. De afbeelding kan uit de bordles gehaald worden en op een USB-stick doorgegeven worden aan de leerlingen.

Als je op de knop "*TERUG*" klikt, kom je terug op bordpagina 9 uit.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### Gebuurde software:

- Notebooksoftware

### Andere benodigdheden:

- Internetverbinding
- Windows Media Player

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

De opdracht kan ook op een andere manier:

- 1) Je kan de leerlingen een thema laten verwerken in hun ontwerp, zodat het een mooi geheel vormt.
- 2) Je kan de leerlingen ook een antireclame laten maken door donkere kleuren te gebruiken, zodat het er alles behalve aantrekkelijk uitziet.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Reclame: The Coke side of life

## BRONVERMELDING

- GOOGLE, 'The Coke side of life', internet, (<https://www.google.be/search?q=the+coke+side+of+life&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=KgKyUoMXxbrJA-DRgNgM&sqi=2&ved=OCDAQsAQ&biw=741&bih=682&dpr=0.9>)
- YOUTUBE, 'Fun, New 2011 Fanta "Vision" Commercial. Check out the Video for More Fanta. Less Serious', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=OCYfCH2yi4E>).
- YOUTUBE, 'The Coke side of Life', internet, 2006, (<http://www.youtube.com/watch?v=Gdd-TI8OLVs>).
- YOUTUBE, 'Hoe reclame ons manipuleert', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=cMsg3tL0Lig>).
- YOUTUBE, 'Mora Kipkorn 25"', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=ONC3VA2SgpQ>).
- YOUTUBE, 'Belgacom TV: Pauze', internet, 2010, (<http://www.youtube.com/watch?v=3i4XWvryBRs>).
- YOUTUBE, 'Becel pro.activ – Lionel', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=9VRp10DjO2s>).
- YOUTUBE, 'Activia Reclame', internet, 2010, (<http://www.youtube.com/watch?v=oaiei5Sz3trQ>).
- YOUTUBE, 'Pastelli in Sensodyne Reclame', internet, 2013, (<http://www.youtube.com/watch?v=i2jgFmunxcU>).
- YOUTUBE, 'Nespresso. What else ? George Clooney et John Malkovich. Piano', internet, 2009, ([http://www.youtube.com/watch?v=fxig\\_vskhHU](http://www.youtube.com/watch?v=fxig_vskhHU)).

### 2.1.2 Kleurenleer via pointillisme in Paint

De les van kleurenleer is opgesteld vanuit de leerplandoelstellingen 8 en 15 (leerplan D/2008/7841/044). De vraag voor kleurenleer van de leerkrachten werd hier als thema

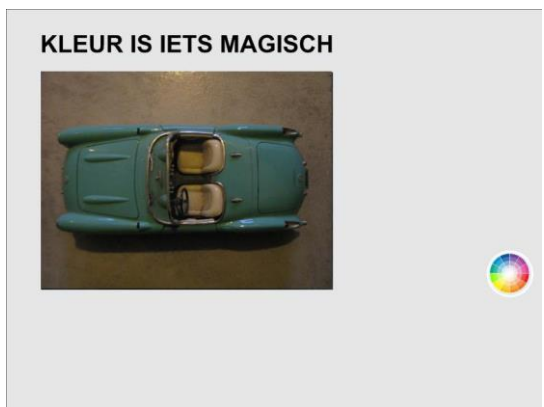
gecombineerd. Het middel Paint werd gekozen omdat het een standaardprogramma op elke Windows computer is. De kunstbeschuwing en motivatie rond Paul Signac werd gekozen omdat de leerlingen niet enkel nieuwe en onbekende kunstenaars moeten leren kennen, maar ook de authentieke kunstenaars. Via het pointillisme kunnen de leerlingen zelf experimenteren met kleur en de effecten van kleuren die naast elkaar weergegeven worden.

### 2.1.2.1 Bordpagina's



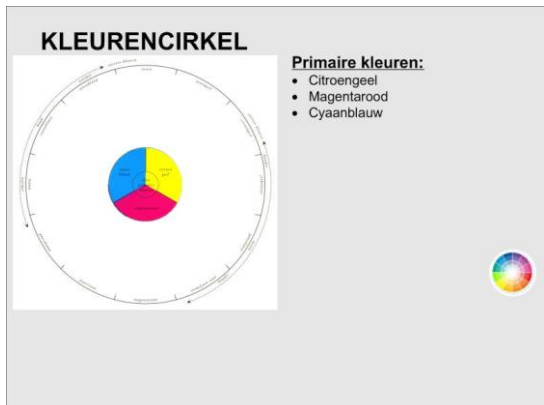
**INHOUDSTABEL**

- Hoeveel kleuren zijn er?
- Kleur is iets magisch
- Wat is kleur?
- Kleurencirkel
- Tertiaire kleuren
- Wie is Paul Signac?
- Zijn werken
- Wat is Pointillisme?
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht



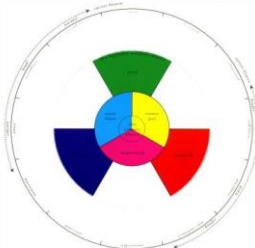
**WAT IS KLEUR?**

<b>Additieve menging</b>	<b>Subtractieve menging</b>	
<b>Lichtspectrum</b>	<b>Kleurstof</b>	<b>Pigment</b>
	- oplosbaar in water Vb. verwerking: Ecoline	- drijft op water Vb. verwerking: Verf





### KLEURENCIRKEL




**Primaire kleuren:**


- Citroengeel
- Magentarood
- Cyanblauw

**Secundaire kleuren:**  
(combinatie twee primaire kleuren)

- Oranjerood:
  - > citroengeel + magentarood
- Violetblauw:
  - > magentarood + cyanblauw
- Groen:
  - > citroengeel + cyanblauw



### KLEURENCIRKEL




**Primaire kleuren:**

- Citroengeel
- Magentarood
- Cyanblauw

**Secundaire kleuren:**  
(combinatie twee primaire kleuren)

- Oranjerood:
  - > citroengeel + magentarood
- Violetblauw:
  - > magentarood + cyanblauw
- Groen:
  - > citroengeel + cyanblauw

**Schakeringen**



### TERTIAIRE KLEUREN

een primaire kleur + een secundaire kleur




### WIE IS PAUL SIGNAC?



- Een **Frans** schilder
- **Pointillisme**
- Samen met Georges Seurat grondlegger van het **Neo-impressionisme**.
- Beroemd voor :
  - Pointillistische schilderijen van **havens en schepen**.






### ZIJN WERKEN




### ZIJN WERKEN

### ZIJN WERKEN

### WAT IS POINTILLISME?


- In de **traditionele schilderkunst** worden de verschillende kleuren gemaakt door **verf te mengen** in de juiste kleur en die op het doek aan te brengen.
- In het **Pointillisme** worden schakeringen van een bepaalde kleur in **verfstippen** naast elkaar op het doek aangebracht. Op deze manier **versterken of verzwakken** de kleuren elkaar. De vermenging van kleuren vindt pas plaats in het oog van de beschouwer.
  - > Door bijvoorbeeld kleine oranjerode, oranje en geeloranje stippen naast elkaar te zetten ziet men een fel en levendig oranje. De stippen worden meestal gezet op een witte achtergrond.






**OPDRACHT**




1. In je schetsboek enkele schetsen maken van bomen, bestudeer de vorm van de boom
2. Scan je tekening in
3. Open op de computer het programma 'paint'
4. Open je tekening in paint en kleur hem in met de 'graffitikwast' door enkel de primaire kleuren te gebruiken.






HOE GA JE TE WERK?



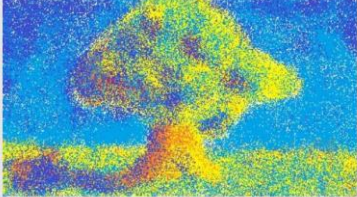

**VOORBEELD OPDRACHT**

**VOORBEELD OPDRACHT**

**VOORBEELD OPDRACHT**

### 2.1.2.2 Lesfiche kleurenleer

## Plastische opvoeding – Kleurenleer

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Kleurenleer wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad A-stroom.  
 Waarnemingsteken en experimenteren met kleuren zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking.  
 Door gebruik te maken van ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, A-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn al met Piant in aanraking gekomen.  
 Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

## DOELSTELLINGEN

### Kennis

- K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat kleur is.
- K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat additieve menging is.
- K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat subtractieve menging is.
- K4: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat pigmenten zijn.
- K5: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat kleurstoffen zijn.
- K6: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen hoe de kleurencirkel werkt.
- K7: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Paul Signac is.
- K8: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat het pointillisme inhoudt.

### Vaardigheden

- V1: De leerlingen kunnen een originele boom schetsen, door rekening te houden met de beeldaspecten.
- V2: De leerlingen kunnen in het programma Paint een afbeelding zorgvuldig inkleuren met de 'graffitikwast' om zo het effect van het pointillisme na te bootsen.

### Attitudes

- A1: De leerlingen zijn bereid om spontaan en met eigen verantwoordelijkheid aan een individuele opdracht te werken.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

- ET1 De leerlingen kunnen verschillende beeldaspecten identificeren

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

- ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(creativiteit)*

- 2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

#### *(exploreren)*

- 8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3: Hoeveel kleuren zijn er?

Vraag aan de leerlingen hoeveel kleuren er zijn. Als een paar leerlingen geantwoord hebben, klik je op de afbeelding en komt er "ONEINDIG VEEL" tevoorschijn.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 4: Kleur is iets magisch

Op deze bordpagina wordt aangegeven dat kleur licht nodig heeft om te ontstaan. Dit doe je door te vragen aan de leerlingen welke kleur het voorwerp op de foto heeft. De leerlingen zullen dit hoogstwaarschijnlijk niet raden. Klik nadien op de foto en de foto krijgt een lichtbron waardoor de kleur zichtbaar is. Hieruit kan je dus afleiden dat kleur licht nodig heeft om te ontstaan.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 5: Wat is kleur?**

Het begrip kleur kan opgesplitst worden in het ontstaan door licht en in het gebruik in verf.

Licht:

Kleur wordt hierbij gevormd door additieve menging, dit ontstaat door menging van licht van verschillende kleuren. De primaire kleuren bij de additieve menging zijn rood, groen en blauw. Als deze primaire kleuren allemaal samenvallen, ontstaat er in principe wit. De secundaire kleuren bij deze kleurmenging zijn citroengeel, magentarood en cyaanblauw.

Als je op 'Additieve menging' klikt, kom je op een internetapplicatie ([http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets\\_files/kleur\\_mengen.swf](http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets_files/kleur_mengen.swf)) uit waar je met de leerlingen kunt experimenteren met additieve menging (theaterbelichting).

*(Een andere leuke internetapplicatie vind je op:*

<http://www.simulatica.be/Bronnen/PHPpaginas/additieve-kleurmenging/additieve-kleurmenging.php>

*Deze hyperlink vind je in de bijlagen  in het notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme)*

Deze kleurmenging wordt bijvoorbeeld gebruikt bij beeldschermen, waarbij een pixel één van de drie primaire kleuren is. De hersenen krijgen via het oog de informatie dat deze pixels samenvallen en een andere kleur vormen.

Als je op de afbeelding met de additieve kleurmenging klikt, vergroot je de afbeelding. Als je er een tweede keer op klikt, slinkt de afbeelding terug naar zijn normale formaat.

De afbeelding met het prisma geeft aan hoe licht gebroken wordt in kleurgolven. Als je goed kijkt, zie je dat de golven van rood minder frequent zijn, dan de golven van violet. Dit heeft bijvoorbeeld als gevolg dat we bij zonsondergang de kleur rood het langste blijven waarnemen.

Verf:

Kleur wordt hierbij gevormd door subtractieve menging, dit ontstaat door selectieve absorptie van het witte licht door één of meer verschillende kleurstoffen. Deze kleurstoffen kunnen als kleine deeltjes dooreen gemengd zijn, zoals bij verf of inkt.<sup>7</sup>

De werking van de kleurencirkel wordt in de volgende bordpagina's (6, 7 en 8) uitgelegd.

Als je op 'Subtractieve menging' klikt, kom je op een internetapplicatie ([http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets\\_files/kleur\\_mengen.swf](http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets_files/kleur_mengen.swf)) uit waar je met de leerlingen kunt experimenteren met subtractieve menging (verf).

*(Een andere leuke internetapplicatie vind je op:*

<http://www.simulatica.be/Bronnen/PHPpaginas/subtractieve-kleurmenging/subtractieve-kleurmenging.php>

*Deze hyperlink vind je in de bijlagen  in het notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme)*

Als je op de afbeelding met de subtractieve kleurmenging klikt, vergroot je de afbeelding. Als je er een tweede keer op klikt, slinkt de afbeelding terug naar zijn normale formaat.

We maken hier een onderscheid tussen kleurstof en pigment omdat deze allebei een kleur kunnen creëren, maar toch verschillende toepassingen hebben.

<sup>7</sup> WIKIPEDIA, 'Subtractieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve_kleurmenging))

Kleurstof is oplosbaar in water, waardoor het bijvoorbeeld gebruikt wordt om ecoline te maken.

Pigment drijft op water, waardoor het bijvoorbeeld gebruikt wordt om verf te maken samen met een bindmiddel.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 6, 7 en 8: Kleurencirkel**

Hier wordt de kleurencirkel besproken. Eerst de primaire kleuren (bordpagina 6), als je doorgaat naar de volgende bordpagina (7) worden de secundaire kleuren besproken en op de bordpagina 8 worden de schakeringen besproken.

*Omdat de kleurencirkel van Johannes Itten niet meer gebruikt ma worden tijdens de lessen plastische opvoeding, is deze kleurencirkel een alternatief. Om toch de link te leggen met de secundaire kleuren van Itten (oranje, groen en violet) worden de secundaire kleuren hier niet rood, groen en blauw genoemd, maar wel oranjerood, groen en violetblauw.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 9: Tertiaire kleuren**

Hier worden de tertiaire kleuren ongeveer weergegeven. Je kan hieruit afleiden dat tertiaire kleuren een soort aardetinten zijn.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 10: Wie is Paul Signac?**

Hier staat Paul Signac kort besproken.

Paul Signac was een Franse schilder, die vooral werken volgens de schilderijstijl van het Pointillisme. Samen met Georges Seurat was hij grondlegger van het Neo-impressionisme. Hij staat vooral bekend om zijn pointillistische schilderijen van havens en schepen.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 11,12 en 13: Zijn werken**

Hier staan enkele werken van Paul Signac weergegeven.

Als je op bordpagina 13 op de rechtste afbeelding klikt, wordt deze uitvergroot zodat de leerlingen de verfstippen erg duidelijk kunnen zien. Als je er nogmaals op klikt, slinkt deze afbeelding weer naar het originele formaat.

Via deze werken kan je samen met de leerlingen bespreken wat het pointillisme is. Via de uitvergroting (bordpagina 13) kan je bespreken hoe kleuren elkaar kunnen versterken of verzwakken.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.


**Bordpagina 14: Wat is pointillisme?**

Hier wordt besproken wat pointillisme nu juist inhoudt en wat de techniek is.

Je kan beginnen vanuit de traditionele schilderkunst, waarbij men eerst verf mengt vooraleer de verf op het doek aan te brengen.

Van daaruit kan je verder gaan naar het Pointillisme waarbij de kunstenaar schakeringen van een kleur in verfstippen naast elkaar plaats om deze te versterken of te verzwakken. De vermenging van de kleuren vindt pas plaats in het oog van de beschouwer.


*Het is mogelijk om bij deze bespreken ook de term complementaire kleuren te bespreken, omdat deze elkaar versterken.*

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 15: Opdracht**


Hier wordt de opdracht in stappen uitgelegd.

Als je klikt op "HOE GA JE TE WERK?", wordt er een filmpje geopend in Windows Media Player dat toont hoe je deze opdracht uitvoert in Paint.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 16, 17 en 18: Voorbeelden opdracht**

Er worden enkele uitgewerkte voorbeelden weergegeven.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### Gebruikte software:

- Notebooksoftware

### Andere benodigdheden:

- Windows Media Player
- Papier, potlood en gom
- Scanner (optioneel)
- Paint

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Deze les rond kleurenleer is slechts een deel van een hele reeks lessen. Je kan deze les als begin van deze reeks gebruiken en hierop verder bouwen. Je kan deze les bijvoorbeeld opvolgen met de kleurtinten en kleurtonen of met de verschillende kleurcontrasten of ...

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme

## BRONVERMELDING

- Lesvoorbereiding 'Kleur' vanuit jaar 2
- WIKIPEDIA, 'Paul Signac', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Signac](http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul_Signac)).
- ART SALON HOLLAND, 'Pointillisme', 2013 (<http://www.artsalanholland.nl/kunst-stijlen/schilderkunst-pointillisme>).
- NATUURKUNDE, 'Kleurmengen', 2011 (<http://www.natuurkunde.nl/artikelen/view.do?supportId=782357>).
- 4 ART, 'Pigmenten, kleurenleer', 2013 (<http://www.4artwebwinkel.nl/faq/pigmenten-kleurenleer>).
- WIKIPEDIA, 'Additieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve_kleurmenging)).
- WIKIPEDIA, 'Subtractieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve_kleurmenging)).
- ITTEN, J., Kleurenleer, Cantecleer, De Bilt, 1998.
- FRASER, T., Kleurenleer, Librero, Kerkdriel, 2005.
- GERRITSEN, F., Het fenomeen kleur: de nieuwe kleurenleer gebaseerd op wetmatigheden van kleurperceptie, Cantecleer, De Bilt, 1975.



## 2.2 Digitale bordlessen voor de B-stroom

### 2.2.1 Tableau-vivant

Deze les is opgebouwd rond de leerplandoestellingen 3 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Daarbij werd het thema tableau-vivant gecombineerd (zoals aangegeven in het leerplan). Als middel wordt fotografie gebruikt een middel dat de leerlingen al kennen en dat slechts gebruikt wordt om het beeld vast te zetten. De motivatie wordt vooral gebaseerd op videofragmenten en toneelopvoeringen.

#### 2.2.1.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- De Nachtwacht
- Het melkmeisje
- Wat is tableau vivant?
- Hoe werkt het?
- Voorbeeld
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht

#### DE NACHTWACHT

RECLAME ING: DE NACHTWACHT



#### DE NACHTWACHT: REMBRANDT VAN RIJN

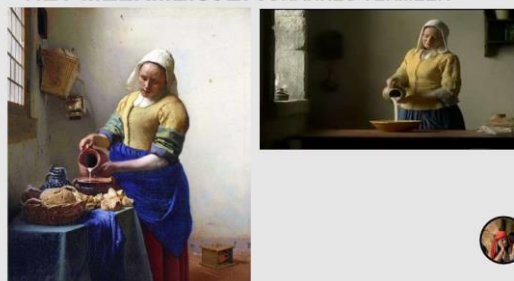


#### HET MELKMEISJE

RECLAME: LA LAITIERE



#### HET MELKMEISJE: JOHANNES VERMEER





### WAT IS TABLEAU VIVANT?

- **Tableau = schilderij**
- **Vivant = levend**
- 18de en 19de-eeuwse **theatervorm**
- opgevoerd tijdens **feestavonden en politieke bijeenkomsten**
- bestaat uit **stilstaande, gekostumeerde mensen in een symbolische opstelling** met decorstukken
- als iedereen in de juiste houding staat, kan het publiek één of hooguit **twee minuten kijken**.



### HOE WERKT HET?

- Gevormd door **een persoon**
- OF **een groep mensen** die op een bepaalde manier t.o.v. elkaar staan
- Het gaat om de **compositie**
- De **houdingen** moeten karakteristiek zijn
- **Geen beweging!**

Voorbeeld Carravagio  
Voorbeeld amateurs



### VOORBEELD: MANET, LE DEJEUNER SUR L'HERBE



### VOORBEELD:

#### THEODORE GERICAULT, THE RAFT OF THE MEDUSA



### OPDRACHT

- Je krijgt een voorbeeld van een **schilderij** van de leerkracht
- Dit voorbeeld ga je volgende les **zo exact mogelijk proberen na te bootsen** zodat er een foto kan getrokken worden
- Tegen volgende les: **attributen (kledij, pruiken, schmink,...) meebrengen**



### VOORBEELD OPDRACHT



### VOORBEELD OPDRACHT



### VOORBEELD OPDRACHT





### 2.2.1.2 Lesfiche *tableau-vivant*

## Plastische opvoeding – Tableau vivant

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Tableau vivant wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie, compositie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn al met fotografie in aanraking gekomen.  
Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.  
Perspectief kan door sommige leerlingen al gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

### DOELSTELLINGEN

#### **Kennis**

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat tableau vivant is.

**Vaardigheden**

V1: De leerlingen kunnen gericht naar reclamefilmpjes kijken waar het principe van tableau vivant in verwerkt zit en de werking van tableau vivant hieruit afleiden.

V2: De leerlingen kunnen uit een gegeven voorbeeld van een schilderij, de compositie in grote lijnen aangeven.

V3: De leerlingen kunnen een schilderij zo exact mogelijk nabootsen door gebruik te maken van het juiste materiaal, attributen, make-up, compositie, houding en gezichtsuitdrukking.

V2: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

**Attitudes**

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

**LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN /  
VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN****Eindtermen plastische opvoeding***Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

ET3 De leerlingen kunnen verschillende beeldaspecten identificeren.

*Vormgeven*

ET9 De leerlingen kunnen onder begeleiding tot een expressieve weergave komen waarbij de beeldaspecten, de techniek en de materialen op een verantwoorde wijze in hun persoonlijk werk worden geïntegreerd en streven hierbij naar originaliteit en authenticiteit.

**Vakoverschrijdende eindtermen***(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

*(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

*(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

*(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordlessen. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3 en 4: De nachtwacht

Op bordpagina 3 staat een knop "RECLAME ING: DE NACHTWACHT". Als je hierop klikt, wordt je doorverbonden met een reclamefilmpje op het internet (<http://www.youtube.com/watch?v=a6W2ZMpsxhg>).

Op bordpagina 4 staat een afbeelding van het originele schilderij en een foto van de performance uit het filmpje. Hieruit kan je met de leerlingen al een beetje uitvissen wat de bedoeling is.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klikt je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 5 en 6: Het melkmeisje

Op bordpagina 3 staat een knop "RECLAME: LA LAITIERE". Als je hierop klikt, wordt je doorverbonden met een reclamefilmje op het internet (<http://www.youtube.com/watch?v=2ewTes2yGlo>).

Op bordpagina 4 staat een afbeelding van het originele schilderij en een foto van de performance uit het filmje. Hieruit kan je ook weer met de leerlingen wat de bedoeling is.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klik je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 7: Wat is tableau vivant?

Hier staat kort samengevat wat tableau vivant is.

Tableau vivant wilt eigenlijk hetzelfde zeggen als levend schilderij. Mensen gaan dus de houdingen en attributen overnemen vanuit het bestaande schilderij om het na te bootsen. Het is een 18<sup>de</sup>- en 19<sup>de</sup>-eeuwse theatervorm. Dit soort theater werd vooral opgevoerd tijdens feestavonden en politieke bijeenkomsten. Als iedereen in de juiste houding staat, kan het publiek één of hooguit twee minuten kijken.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 8: Hoe werkt het?

Op deze bordpagina wordt uitgelegd hoe je bij tableau vivant te werk gaat.

Als je op "Voorbeeld Carravagio" klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye\\_yZ528](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528), een filmje met personen die de werken van Carravagio (clair obscur) nabootsen.

Als je op "Voorbeeld amateurs" klikt, krijg je het filmje <http://www.youtube.com/watch?v=W72aziCkils>, waar getoond wordt hoe tableau vivant precies werkt.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 9 en 10: Voorbeelden


Hier worden enkele voorbeelden van tableau vivant weergegeven.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de*

*rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klikt je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*

Om met de leerlingen te bespreken hoe ze dit het beste aanpakken, kijk je vooral naar de compositie. Je kan deze aan het bord aanduiden door een bordpen te nemen en de compositie simpel aan te duiden. (Bijvoorbeeld: in het werk van Manet (bordpagina 9) bestaat de compositie vooral uit een driehoek. Je kan nadien kijken of de compositie bij het tableau vivant dezelfde is.)




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 11: Opdracht**

De opdracht rond tableau vivant wordt hier uitgelegd. (Zie suggesties)




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 12, 13, 14 en 15: Voorbeeld opdracht**

Hier vind je enkele voorbeelden van de uitgewerkte opdracht.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## **MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN**

### **Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

### **Andere benodigdheden:**

- Internetverbinding
- Camera
- Attributen, kledij en make-up

## **SUGGESTIES**

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

### Voor de opdracht zijn er twee mogelijkheden:

1) Individueel: De leerlingen krijgen elk een afbeelding van een bekend portret (bv. de Mona Lisa) en nemen tegen de volgende les de nodige attributen mee.

Bij de individuele opdracht zijn de attributen het belangrijkste.

2) Groep: De leerlingen krijgen per groep een afbeelding van een bekend groepsschilderij (bv. Het laatste avondmaal) en zorgen dat ze tegen volgende les de houdingen besproken hebben en eventuele attributen bij hebben.

Bij de groepsopdracht zijn de houdingen het belangrijkste.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Tableau vivant

## BRONVERMELDING

- ENCYCLO, 'Tableau vivant', 2013 (<http://www.encyclo.nl/begrip/tableau%20vivant>)
- YOUTUBE, 'Onze helden zijn terug!', internet, 2013, (<http://www.youtube.com/watch?v=a6W2ZMpsxhg>).
- YOUTUBE, 'La Laitière "Le Bourreau"', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=2ewTes2yGlo>).
- YOUTUBE, 'Caravaggio - Tableaux Vivants - septembre 2011', internet, 2011, ([http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye\\_yZ528](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528)).
- YOUTUBE, 'tableau vivant', internet, 2008, (<http://www.youtube.com/watch?v=W72azjCkils>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.



## 2.2.2 Trickfotografie

De leerplandoelstellingen die aan de basis liggen in deze les zijn 3, 6 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Het thema trickfotografie werd gekozen om zijn soort illusionaire effect. Het maakt de leerlingen nieuwsgierig om ze zo te laten experimenteren. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het gewoonweg noodzakelijk is voor deze opdracht.

### 2.2.2.1 Bordpagina's



**INHOUDSTABEL**

- Werk van Li Wei
- Wie is Li Wei?
- Wat is trickfotografie?
- Voorbeelden: gebruik van objecten
- Voorbeelden: enkel personen
- Opdracht
- Groepsindeling

**WERK VAN LI WEI**

MEER...

**WERK VAN LI WEI**

**WIE IS LI WEI?**

- Chinese **hedendaagse** kunstenaar
- In zijn werk lijkt hij steeds de **zwaartekracht te tarten**
- Zijn werk is een mix van **performance kunst** en **fotografie** die **illusies** van een soms gevaarlijke realiteit creëert

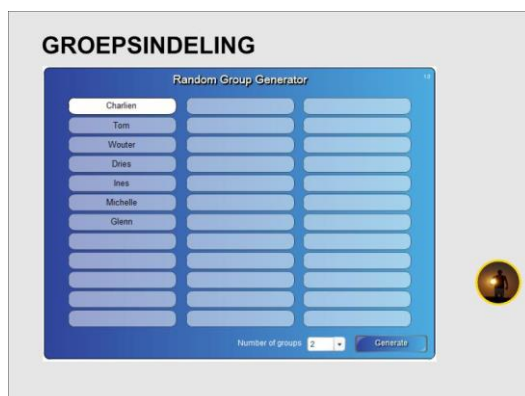
**WAT IS TRICKFOTOGRAFIE?**

Bij trick fotografie speel je met **voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, perspectief** en **camerastandpunt**.

Hierdoor ontstaat er een **illusie**.

Dit kan door enkel **personen** te gebruiken maar ook door **objecten** toe te voegen.





### 2.2.2.2 Lesfiche trickfotografie

## Plastische opvoeding – Trick fotografie

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Trick fotografie wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen.

Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

## DOELSTELLINGEN

### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Li Wei is.

K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat trick fotografie is.

### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen kritisch kijken naar de werken van Li Wei.

V2: De leerlingen kunnen uit de werken van Li Wei de essentie van trickfotografie halen.

V3: De leerlingen kunnen een reeks goede foto's ontwikkelen rond het thema trick fotografie, door te spelen met voor- en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief.

V4: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

### Attitudes

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

*(creativiteit)*

- 2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.
- 3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

*(empathie)*

- 5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

*(exploreren)*

- 8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

*(initiatief)*

- 10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(respect)*

- 18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

*(samenwerken)*

- 19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

- 20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

- 25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

**Lesopbouw: digitaal bord****Bordpagina 1: Titelblad**

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

**Bordpagina 2: Inhoudstabel**

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

**Bordpagina 3 en 4: Werk van Li Wei**

Op deze bordpagina's worden enkele werken van Li Wei getoond. Bij deze werken kan je het hebben over performance kunst en eventueel special effects. Klassikaal kan er ook besproken worden hoe de kunstenaar te werk zou gegaan zijn.

Op bordpagina 4 staat er rechts onderaan 'Meer...' wanneer je hierop klikt, kom je op bordpagina 5 uit.

*Om de afbeeldingen te vergroten, klik je op de afbeelding en verschijnt er een grijs bolletje in de rechterbenedenhoek van de afbeelding. Als je dit bolletje naar rechtsonder of linksboven versleept, vergroot en verklein je de afbeelding.*


*Om de afbeeldingen te verplaatsen, klik en sleep je de afbeelding naar de gewenste plaats.*

Laat de leerlingen zelf achterhalen wat de werken zouden kunnen betekenen. Laat hun fantasie de vrije loop gaan.

Via deze afbeeldingen kan je met de leerlingen proberen te achterhalen hoe deze foto's gemaakt zijn. De essentie van zijn werken is om het onmogelijke weer te geven door het gebruik van special effects.

Van hieruit kan je verder inspelen op de kunstenaar Li Wei.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 5: Wie is Li Wei?**

Hier staat kort samengevat wie Li Wei is.


Hij is een Chinese hedendaagse kunstenaar die zich vooral specialiseert in fotografie.

In zijn werk lijkt hij steeds de zwaartekracht te tarten, dit doet hij door middel van harnessen en kabels.

Zijn werk is een mix van performance kunst (live voor de toeschouwer) en fotografie (het vastleggen van de performance kunst). Door te fotograferen vanuit een bepaalde hoek of vanuit een bepaald perspectief, wordt er soms een gevaarlijke realiteit gecreëerd.

Door op de foto te klikken kom je uit op een filmpje (<http://www.youtube.com/watch?v=stMg-DxhHCA>) wat Li Wei kort voorstelt en zijn manier van werken toont. Dit filmpje is optioneel ter extra informatie en visualisatie.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 6: Wat is trick fotografie?**

Het begrip 'trick fotografie' leg je het best uit via een OLG. Vraag aan de leerlingen hoe je de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) kunt gebruiken om illusies te veroorzaken.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 7: Voorbeelden**

Hier vind je enkele amateuristische voorbeelden van trick fotografie. In dit geval door gebruik te maken van extra objecten.

Bespreek de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) ook bij deze voorbeelden.

*Vraag welke voorwerpen dicht bij de camera staan en welke veraf.*

*Vraag hoe de cameraman gepositioneerd staat om de foto te trekken (bij sommige voorbeelden is dit zeer duidelijk, bij andere foto's is dit niet noodzakelijk).*

*Vraag naar de ligging van de horizon om zo in te spelen op het perspectief en de voor- en achtergrond.*

Op bordpagina 7 staat er rechts onderaan 'Meer...' wanneer je hierop klikt, kom je op bordpagina 8 uit.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 8: Voorbeelden**

Hier vind je enkele amateuristische voorbeelden van trick fotografie. In dit geval door enkel gebruik te maken van personen.

Bespreek ook hier de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) bij deze voorbeelden.

*Vraag welke voorwerpen dicht bij de camera staan en welke veraf.*

*Vraag hoe de cameraman gepositioneerd staat om de foto te trekken (bij sommige voorbeelden is dit zeer duidelijk, bij andere foto's is dit niet noodzakelijk).*

*Vraag naar de ligging van de horizon om zo in te spelen op het perspectief en de voor- en achtergrond.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 9: Opdracht**

De opdracht gebeurt in groep (bv. één cameraman en twee acteurs).

De leerlingen gebruiken per groep één camera en experimenteren met de besproken aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief). Hiermee proberen ze diverse illusies via trick fotografie vast te leggen.

Om de foto's te laten slagen, moet je de leerlingen erop wijzen dat ze de gepaste gelaatsuitdrukking moeten gebruiken.

Per groep leveren ze vier exemplaren in.




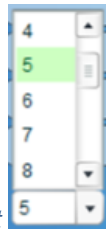
Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 10: Groepsindeling

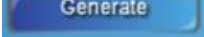

Deze willekeurige groepsverdeler verdeelt de groepen automatisch.

1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in de typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je  naar 5. Dit doe je door*



*op het  en kies je 5 uit de lijst*

3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .
4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.
5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### Gebruikte software:

- Notebooksoftware

### Andere benodigdheden:

- Internetverbinding
- Camera

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

### Evaluatie:

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: trick fotografie

## BRONVERMELDING

- WEI LI, 'Li Wei', internet, 2002, (<http://www.liweiart.com/>).
- WIKIPEDIA, 'Li Wei', internet, 2013, ([http://en.wikipedia.org/wiki/Li\\_Wei\\_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Li_Wei_(artist))).
- YOUTUBE, 'Gravity Defying Photography | Li Wei', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=stMg-DxhHCA>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.



## 2.2.3 Lichtgraffiti

De leerplandoelstellingen die gebruikt zijn om deze les op te stellen zijn 3, 6 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Het thema trickfotografie werd gekozen om zijn soort 'magische' effect. Het maakt de leerlingen nieuwsgierig om ze zo te laten experimenteren. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het gewoonweg noodzakelijk is voor deze opdracht.

### 2.2.3.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- Wat is lichtgraffiti: brainstorm
- Gjon Mili en Pablo Picasso
- Wat is lichtgraffiti?
- Werken van Michael Bosanko
- Wie is Michael Bosanko?
- Opdracht 1
- Opdracht 2
- Benodigdheden
- Groepsindeling

#### WAT IS LICHTGRAFFITI: BRAINSTORM

LICHTGRAFFITI



#### GJON MILI EN PABLO PICASSO

Gjon Mili werd in 1949 door het Life Magazine gestuurd om Pablo Picasso te fotograferen.

Mili toonde Picasso enkele licht-geschilderde foto's, waardoor Picasso meteen geïnspireerd werd. Picasso nam de lichtpen en tekende in de lucht. Mili nam hier allerlei foto's van.

Deze werken werden later bekend als **Pablo Picasso's Light Drawings**. Het bekendste werk uit deze reeks is "**Picasso Draws a Centaur**".



#### WAT IS LICHTGRAFFITI?

- Lichtgraffiti, ook wel licht schilderen genoemd, is een **fotografische techniek**
- **Maximale sluitertijd** van je camera
- Tekening maken in de lucht met **allerlei soorten lichtbronnen**
- Beweeg lichtbron of camera in **duistere ruimte of tijdens de nacht**



#### WERKEN VAN MICHAEL BOSANKO





**WIE IS MICHAEL BOSANKO?**

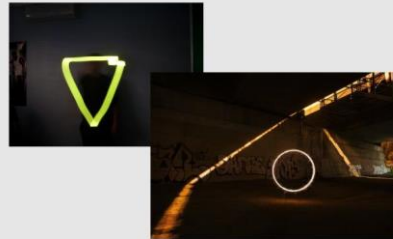
- Amerikaanse **fotograaf en licht kunstenaar**
- Plaatsen die hij gebruikt als **achtergrond**:
  - > drukke straten, de kust, grotten, watervallen, verlaten gebouwen, studio's,....
- Werk dat hij **voor anderen** maakt:
  - > TV reclame, films, billboards, animatie, globale campagnes, album hoezen, workshops,...

FORD RECLAME DIE HIJ MAAKTE



**OPDRACHT 1**

- Probeer als beginopdracht in een groepje van 3 een paar eenvoudige meetkundige vormen te creëren met lichtgraffiti (bv. cirkel, vierkant, driehoek,...)



**OPDRACHT 2**

- Experimenteer in je groepje met lichtgraffiti
- Uiteindelijk moeten jullie per groepje 3 leuke en originele ontwerpen hebben



**BENODIGDHEDEN**

- Camera met spiegelreflex
- Statief
- Allerlei gekleurde lichtbronnen



**GROEPSINDELING**



2.2.3.2 *Lesfiche lichtgraffiti*

**Plastische opvoeding – Lichtgraffiti**

**SITUERING - OMSCHRIJVING**

Lichtgraffiti wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie, compositie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

## DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

## BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen.

Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

## DOELSTELLINGEN

### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Michael Bosanko is.

K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat lichtgraffiti is.

### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen kritisch naar de werken van Michael Bosanko kijken.

V2: De leerlingen kunnen door te spelen met lichtbronnen, compositie en perspectief, een reeks originele foto's ontwikkelen rond het thema lichtgraffiti.

V3: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

### Attitudes

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

*Vormgeven**Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

**Vakoverschrijdende eindtermen***(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

*(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

*(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

*(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

**CONCRETE UITWERKING****Lesopbouw: digitaal bord****Bordpagina 1: Titelblad**

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

**Bordpagina 2: Inhoudstabel**

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordlessen. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

**Bordpagina 3: Wat is Lichtgraffiti: brainstorm**

Hier is het de bedoeling om samen met de leerlingen te brainstormen over lichtgraffiti, laat hen creatief denken over de betekenis. De leerlingen mogen hun bedenkingen aan het bord komen noteren om zo de interactie met de leerlingen te verhogen.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 4: Gjon Mili en Pablo Picasso**

Gjon Mili was één van de eerste kunstenaars die in aanraking kwam met lichtgraffiti. Voor het Life Magazine moest Mili, Pablo Picasso fotograferen. Terwijl hij daar was, toonde hij Picasso enkele van zijn fotografische werken waarin lichtgraffiti verwerkt zat. Picasso werd hierdoor geïnspireerd en wou het meteen zelf uitproberen. Picasso nam de lichtpen en begon allerlei tekeningen in de lucht te maken terwijl Mili er foto's van nam.

Deze reeks foto's werd later bekend als "Pablo Picasso's Light Drawings". De bekendste foto uit deze reeks is "Picasso Draws a Centaur" (centaur verwijst naar het mythische half paard half mens). De afbeelding rechts op de bordpagina is een afbeelding van deze beroemde foto.

*Via deze informatie worden de leerlingen ook met kunstgeschiedenis betrokken. Pablo Picasso is een bekende schilder en dit zijn werken die de meeste mensen nog nooit van hem gezien hebben.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 5: Wat is lichtgraffiti?**

Hier wordt concreet beschreven van lichtgraffiti is.

Lichtgraffiti is op de eerste plaats een fotografische techniek. Hetgeen wat deze fotografische techniek mogelijk maakt is de maximale sluitertijd. Dit is niet standaard op de camera ingesteld en moet je dus handmatig instellen (zie de handleiding van het gekozen fototoestel). Doordat de sluitertijd maximaal is (bijvoorbeeld 20 seconden), worden de gebeurtenissen over die 20 seconden op één beeld vastgelegd. Op die manier kan je op die 20 seconden tijd allerlei zaken met allerlei soorten lichtbronnen in het donker tekenen (in een duistere ruimte of tijdens de nacht).

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC\\_IU](http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC_IU) waar uitgelegd wordt hoe lichtgraffiti in zijn werk gaan. Je kan dit ook zelf tonen aan de leerlingen.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 6: Werken van Michael Bosanko**

Hier vind je enkele werken van Michael Bosanko.

Via deze werken kan je de technieken even bespreken en eventueel wat perspectief bespreken.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen.*

*Om de afbeelding te verslepen, klikt je de afbeelding aan,*

*behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 7: Wie is Michael Bosanko?**

Op deze bordpagina wordt de Amerikaanse fotograaf Michael Bosanko besproken.

Hij maakt ook vooral werken voor anderen, zoals bedrijven, artiesten,... Zo heeft hij voor Ford een reclamefilmje gemaakt waarin hij lichtgraffiti verwerkt heeft.

Als je op "FORD RECLME DIE HIJ MAAKTE" klikt, wordt je doorverbonden naar het reclamefilmje dat Michael Bosanko ontworpen heeft voor Ford (<http://www.youtube.com/watch?v=ha4oYH-9WDI#t=28>).



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 8: Opdracht 1**

Het eerste deel van de opdracht bestaat er uit om in groep uit te testen hoe lichtgraffiti juist werkt door eenvoudige meetkundige figuren te creëren met lichtgraffiti. Door deze oefening leren ze de camera hanteren, de tijd in te schatten en hun positie in de foto in te schatten.

De leerlingen gebruiken per groep één camera.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 9: Opdracht 2**

Het vervolg van de opdracht is om een origineel ontwerp te maken. Ze experimenteren met de effecten en zorgen dat ze op het einde 3 leuke en originele ontwerpen hebben.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 10: Benodigdheden**

De benodigdheden worden hier besproken.


De digitale camera en de gekleurde lichtbronnen zijn essentieel. Het statief is eerder optioneel, men kan de camera ook op een stoel of een tafel plaatsen.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

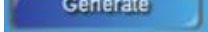

### Bordpagina 11: Groepsindeling

Deze willekeurige groepsverdelers verdeelt de groepen automatisch.

1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in te typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je  naar 5. Dit doe je door*


*op het  en kies je 5 uit de lijst .*

3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .
4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.
5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### Gebruikte software:

- Notebooksoftware

**Andere benodigdheden:**

- Internetverbinding
- Camera's (één per groepje)
- Statief (optioneel)
- Computers
- Windows Media Player

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

Om de sluitertijd van de camera in te stellen, dient u de handleiding van de camera erbij te nemen. Elke camera heeft een andere manier van werken. Er is geen algemene manier om de sluitertijd in te stellen.

**Differentiatie:**

Als de leerlingen niet allemaal terecht kunnen in het lokaal waarin u de lichtgraffiti laat uitvoeren, kan je de overige leerlingen enkele voorbereidende opdrachten laten uitvoeren. Laat de leerlingen op papier enkele figuren en woorden tekenen en noteren. Leg ze uit dat wanneer de pen (of stift) het blad niet aanraakt, er geen inkt vrijkomt. De tekening stopt dan ook als de aanraking beëindigd wordt. Bij lichtgraffiti is het principe hetzelfde. Als de lichtbron ingeschakeld is, komt het op de foto te staan, als de lichtbron uitgeschakeld wordt, geeft die geen signaal meer en stopt de tekening.

**Evaluatie:**

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Lichtgraffiti



## BRONVERMELDING

- MICHAEL BOSANKO, 'Michael Bosanko', internet, 2005, (<http://www.michaelbosanko.com/about-bosanko-and-light-art>).
- LIGHTPAINTINGPHOTOGRAPHY, 'History', 2013, (<http://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>).
- YOUTUBE, 'Light Graffiti Tutorial', 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC\\_IU](http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC_IU)).
- YOUTUBE, 'Ford Focus "light graffiti" film', 2009, (<http://www.youtube.com/watch?v=ha4oYH-9WDI#t=28>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.

## 2.2.4 Stopmotion (claymation)

Om deze les op te stellen werden de leerplandoelstellingen 3, 8 en 16 (leerplan D/2011/7841/026) gebruikt. Het thema stopmotion wordt beschreven in het leerplan. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het bij deze techniek noodzakelijk is. De kunstbeschouwing van Pesapane wordt gebruikt omdat het de leerlingen boeit en stimuleert om zelf origineel te zijn.

### 2.2.4.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- Western spaghetti by PES
- Wie is Adam Pesapane?
- Wat is stopmotion?
- Wat is claymation?
- Opdracht 1
- Groepsindeling
- Opdracht 2
- Voorbeeld opdracht

#### WESTERN SPAGHETTI BY PES



#### WIE IS ADAM PESAPANE?

- Een Amerikaanse **regisseur en animator**
- **Kortfilms en reclame**
- Dagelijkse materialen en **stopmotion techniek** gebruiken om een origineel, maar herkenbare boodschap weer te geven



#### WAT IS STOPMOTION?

- Een **filmtechniek**
- **Digitale camera**
- Verschillende **opeenvolgende foto's** trekken
- Nadien **aan elkaar monteren** via een programma (Windows Live Movie Maker)



#### WAT IS CLAYMATION?

Hetzelfde als stopmotion maar dan met klei




**OPDRACHT**

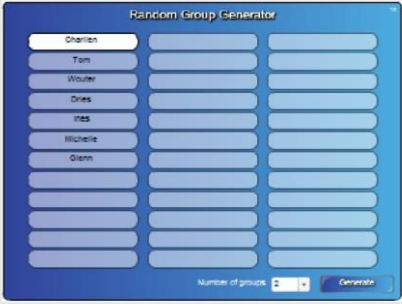

- Een claymotion maken
- In groepjes van 3

Deel 1:

- Eerst een verhaal bedenken in groep
- Soort storyboard maken (een paar schetsen maken van het verhaal)
- De figuurtjes uit plasticine boetseren



**GROEPSINDELING**

**OPDRACHT**

Deel 2:

- Alles klaarzetten (achtergrond, figuren, camera vastzetten,...)
- Rollen verdelen (wie doet wat, camera bedienen, figuren verdelen,...)
- Genoeg foto's nemen (+/- 150)
- Op de computer zetten en monteren via Windows Live Movie Maker

MANIER VAN WERKEN

WERKEN MET WINDOWS LIVE MOVIE MAKER



**VOORBEELD OPDRACHT**

DE VLEESETENDE BLOEM



VOETBALLER




### 2.2.4.2 Lesfiche stopmotion

## Plastische opvoeding – Stopmotion

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Stopmotion wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie, perspectief, beeldend werken en compositie zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen. Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

## DOELSTELLINGEN

### **Kennis**

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Adam Pesapane is.

K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat stopmotion is.

K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat claymation is.

### **Vaardigheden**

V1: De leerlingen kunnen kritisch kijken naar het werk van Adam Pesapane en hieruit het principe van stopmotion halen.

V1: De leerlingen kunnen in groep een origineel verhaal bedenken dat haalbaar is binnen claymation.

V2: De leerlingen kunnen het verzonden verhaal realiseren in claymation.

V3: De leerlingen kunnen de foto's importeren en bewerken in het programma Windows Live Movie Maker.

V4: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

### **Attitudes**

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### **Eindtermen plastische opvoeding**

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

**Vakoverschrijdende eindtermen***(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

*(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

*(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

*(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

*(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

*(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

**CONCRETE UITWERKING****Lesopbouw: digitaal bord****Bordpagina 1: Titelblad**

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

**Bordpagina 2: Inhoudstabel**

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.


Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

### **Bordpagina 3: Western spaghetti by PES**

Als je op de afbeelding klikt, word je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5\\_dGAM](http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM). Dit is een filmpje van Adam Pesapane waar hij een soort van spaghetti maakt met alledaagse objecten. Via een OLG kan je samen met de leerlingen de kenmerken van stopmotion achterhalen.

*Vraag aan de leerlingen of het mogelijk is om het filmpje op een normale manier te filmen. De leerlingen zullen zien dat dit niet mogelijk is.*




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 4: Wie is Adam Pesapane?**

Op deze bordpagina's wordt uitgelegd wie Adam Pesapane is.

Het is een Amerikaanse regisseur en animator die zich specialiseert in kortfilms en reclame. Om deze filmpjes te maken, gebruik hij dagelijkse materialen en de stopmotion techniek.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 5: Wat is stopmotion?**

Hier staat kort samengevat wat stopmotion is.

Het is een filmtechniek waarbij een digitale camera noodzakelijk is. Met de camera ga je verschillende opeenvolgende foto's trekken. Nadien ga je alle foto's aan elkaar monteren door middel van het programma Windows Live Movie Maker.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 6: Wat is claymation?**

Hier staat kort samengevat wat claymation is.

Wanneer je op de foto klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4\\_8](http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8), waar een filmpje te zien is van Wallace and Gromit. Deze animatie is gemaakt uit plasticine, dus dit is ook claymation.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 7: Opdracht 1**

Hier wordt de opdracht (het eerste deel) uitgelegd.

De groepjes gaan eerst een verhaal bedenken, dat haalbaar is om uit plasticine te maken. Nadien gaan de leerlingen dit verhaal in een soort storyboard



Via de knop rechts bovenaan kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 8: Groepsindeling

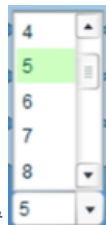
Deze willekeurige groepsverdelers verdeelt de groepen automatisch.

1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in te typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je*





*naar 5. Dit doe je door*



*op het*



*en kies je 5 uit de lijst*

3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .
4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.
5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 9: Opdracht 2




Hier wordt de opdracht (het tweede deel) uitgelegd.

In dit tweede deel van de opdracht gaan de leerlingen het filmpje opbouwen door eerst foto's te nemen en dan deze te bewerken met Windows Live Movie Maker.

Wanneer je op de tekst "MANIER VAN WERKEN" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vggb7VTc>, waar via een filmpje uitgelegd wordt hoe je te werk gaat tijdens het fotograferen.

Wanneer je op de tekst "WERKEN MET WINDOWS LIVE MOVIE MAKER" klikt, wordt je doorverbonden naar een filmpje dat geopend wordt voor Windows Media Player, waar getoond wordt hoe je een filmpje kan maken door te werken in Windows Live Movie Maker.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 10: Voorbeeld opdracht**

Hier worden enkele voorbeelden van de opdracht getoond. Door op "DE VLEESETENDE BLOEM" of "VOETBALLER" te klikken, wordt er een filmpje geopend in Windows Media Player.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## **MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN**

### **Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

### **Andere benodigheden:**

- Internetverbinding
- Windows Media Player
- Windows Live Movie Maker
- Camera (per groepje)
- Statief (kan vervangen worden door een doos waar de camera op vastgemaakt wordt met tape)
- Plasticine

## **SUGGESTIES**

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

#### Evaluatie:

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Stopmotion Claymation

Handleiding Windows Movie Maker

## BRONVERMELDING

- EATPES, 'Pes', internet, 2001, (<http://www.eatpes.com/>).
- WIKIPEDIA, 'PES (director)', internet, 2001, ([http://en.wikipedia.org/wiki/PES\\_\(director\)](http://en.wikipedia.org/wiki/PES_(director))).
- WEBKLIK, 'Handleiding Windows Live Movie Maker', internet, 2013, ([http://www.webklik.nl/user\\_files/2011\\_11/329763/Anleitung\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://www.webklik.nl/user_files/2011_11/329763/Anleitung_Windows_Movie_Maker.pdf)).
- YOUTUBE, 'Western Spaghetti by PES', internet, 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5\\_dGAM](http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM)).
- YOUTUBE, 'Wallace & Gromit : The Wrong Trousers: Cracking Toast!', internet, 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4\\_8](http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8)).
- YOUTUBE, 'How to make a claymation video tutorial ~Simple~', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vgqb7VTc>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.

## 2.3 Lesfiches

Per digitale bordles is er een lesfiche voorzien. In deze lesfiche komen de volgende onderdelen aan bod: situering-omschrijving, doelgroep, beginsituatie, doelstellingen, link met de ontwikkelingsdoelen/vakoverschrijdende eindtermen, concrete uitwerking, materiële en software vereisten, suggesties, bijlagen en bronvermelding.

Deze lesfiche is bedoeld als handleiding bij de digitale bordlessen. Bij de concrete uitwerking staat er per bordles uitgelegd hoe deze gebruikt wordt en of er verborgen links en filmpjes inzitten.

Door deze lesfiches er bij te voegen, is het een kant-en-klaar lessenpakket voor de leerkrachten plastische opvoeding.

## 2.4 Instructiefilmpjes

Omdat de leerkrachten zich waarschijnlijk afvragen hoe ze bepaalde opdrachten moeten uitvoeren of hoe ze met bepaalde programma's moeten werken, zijn er enkele instructiefilmpjes aangemaakt. In deze filmpjes wordt er getoond hoe de leerkrachten de opdrachten moeten uitvoeren in de opgegeven programma's.

Hierdoor wordt de drempel weer een beetje verlaagd, zodat de leerkrachten minder reden hebben om geen ICT en multimedia in de klas te gebruiken.

Alle instructiefilmpjes zitten verwerkt in de digitale bordlessen en worden afgespeeld met Windows Media Player.

## Besluit

Wat uit dit afstudeerproject besloten kan worden kan verdeeld worden in verschillende bevindingen.

De maatschappij digitaliseert waardoor alle onderwijsvakken hierop moeten inspelen, niet enkel de theoretische vakken, maar ook de creatieve en praktische vakken. Door multimedia, ICT en digitale borden te gebruiken tijdens het vak plastische opvoeding, worden de leerlingen op een andere en creatieve manier gestimuleerd. Hiermee wordt aangegeven dat plastische opvoeding ook via multimedia kan gebeuren. Zoals in de bordlessen wordt aangegeven, kan dit op veel creatieve manieren. Dit afstudeerproject is een begin naar het gebruik van multimedia en ICT. De informatie die hier terug te vinden is, kan als basis dienen om extra materiaal en opdrachten te ontwikkelen. Plastische opvoeding is enkel innoverend als de leerkracht zelf ook openstaat voor innovatie. Hopelijk worden de andere leerkrachten door dit afstudeerproject ook warm gemaakt om zelf ICT, multimedia of digitale bordlessen toe te passen in hun lessen. De leerlingen reageren er alleszins gemotiveerder op als bijvoorbeeld het gebruik van boeken.

Dit afstudeerproject werd vooral opgesteld op vraag van PO-leerkrachten zelf. Er werd in de regionale vakvergadering van 2013 besproken dat ICT en multimedia te weinig voorkomen in het vak plastische opvoeding. Doordat de basis daar lag, werd de kritische blik van de leerkrachten opnieuw bevraagd (enquête) om zo een doelgericht product te krijgen.

Uit deze bevindingen werden de digitale bordlessen opgesteld. De thema's die opgegeven werden door de leerkrachten in de enquête, werden in combinatie met leerplandoelstellingen, een middel, motivatie en kunstbeschouwing omgevormd tot een geheel waarin ICT of multimedia wordt toegepast. De thema's die uitgekozen werden, zijn kleurenleer, ICT toepassingen, reclame en grafische opdrachten. Door verschillende combinaties te maken, werden er 6 bordlessen opgemaakt.

De grootste meerwaarde van het Smartboard is zeker en vast het tijdbesparende aspect. De leerkracht moet iets meer voorbereiding thuis doen, maar wordt beloond met een vlottere, interessante, interactieve en herbruikbare les. Het Smartboard en de multimediatechnieken kunnen zowel gebruikt worden als een tonend medium als een verwerkend medium. Het grootste nadeel van het Smartboard is de voorbereiding en de tijd die je erin steeds om de techniek en het gebruik te snappen.

Het lessenpakket wat in dit afstudeerproject is opgesteld bevat twee bordlessen voor de A-stroom en vier bordlessen te gebruiken in de B-stroom. Het is een kant-en-klaar lessenpakket dat wordt aangereikt aan de leerkrachten plastische opvoeding om hen zo vernieuwing te brengen zonder hen af te schrikken. Er bestaan bijscholingen in verband met verschillende ICT- en multimediatoepassingen en in verband met het opstellen van digitale bordlessen.

## Literatuurlijst

### Boeken:

- FREEMAN, M. en BOWKER, D., *Compositie in digitale fotografie*, Librero, Kerkdriel, 2012.
- ITTEN, J., *Kleurenleer*, Cantecleer, De Bilt, 1998.
- FRASER, T., *Kleurenleer*, Librero, Kerkdriel, 2005.
- GERRITSEN, F., *Het fenomeen kleur: de nieuwe kleurenleer gebaseerd op wetmatigheden van kleurperceptie*, Cantecleer, De Bilt, 1975.
- KING, J.A., *Digitale fotografie voor dummies*, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., *Handboek digitale film en video*, Academic Service, Den Haag, 2012.

### Internet:

- VANDALE, *Betekenis 'multimedia'*, internet, 2013, (geraadpleegd via <http://www.vandale.be/opzoeken?pattern=multimedia&lang=nn>).
- WIKIPEDIA, *Multimedia*, internet, 2013, (geraadpleegd via <http://nl.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).
- GOOGLE, *The Coke side of life*, internet, 2013 (geraadpleegd via <https://www.google.be/search?q=the+coke+side+of+life&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=KgKyUoMXxbrJA-DRgNgM&sqi=2&ved=0CDAQsAQ&biw=741&bih=682&dpr=0.9> )
- YOUTUBE, *Fun, New 2011 Fanta "Vision" Commercial. Check out the Video for More Fanta. Less Serious*, internet, 2011, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=OCYfCH2yi4E>).
- YOUTUBE, *The Coke side of Life*, internet, 2006, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=Gdd-TI8OLVs>).
- YOUTUBE, *Hoe reclame ons manipuleert*, internet, 2012, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=cMsg3tL0Lig>).
- YOUTUBE, *Mora Kipkorn 25"*, internet, 2012, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=ONC3VA2SgpQ>).
- YOUTUBE, *Belgacom TV: Pauze*, internet, 2010, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=3i4XWryBRs>).
- YOUTUBE, *Becel pro.activ – Lionel*, internet, 2012, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=9VRp10DjO2s>).
- YOUTUBE, *Activia Reclame*, internet, 2010, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=oaei5Sz3trQ>).

- YOUTUBE, *Pastelli in Sensodyne Reclame*, internet, 2013, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=i2jgFmunxcU>).
- YOUTUBE, *Nespresso. What else ? George Clooney et John Malkovich. Piano*, internet, 2009, (geraadpleegd via [http://www.youtube.com/watch?v=fxig\\_vskhHU](http://www.youtube.com/watch?v=fxig_vskhHU)).
- WIKIPEDIA, *Paul Signac*, 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Signac](http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul_Signac)).
- ART SALON HOLLAND, *Pointillisme*, 2013 (geraadpleegd via <http://www.artsalanholland.nl/kunst-stijlen/schilderkunst-pointillisme>).
- NATUURKUNDE, *Kleurmengen*, 2011 (geraadpleegd via <http://www.natuurkunde.nl/artikelen/view.do?supportId=782357>).
- 4 ART, *Pigmenten, kleurenleer*, 2013 (geraadpleegd via <http://www.4artwebwinkel.nl/faq/pigmenten-kleurenleer>).
- WIKIPEDIA, *Additieve kleurmenging*, 2013 (geraadpleegd via [http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve_kleurmenging)).
- WIKIPEDIA, *Subtractieve kleurmenging*, 2013 (geraadpleegd via [http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve_kleurmenging)).
- ENCYCLO, *Tableau vivant*, 2013 (geraadpleegd via <http://www.encyclo.nl/begrip/tableau%20vivant>).
- YOUTUBE, *Onze helden zijn terug!*, internet, 2013, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=a6W2ZMpsxhg>).
- YOUTUBE, *La Laitière "Le Bourreau"*, internet, 2011, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=2ewTes2yGlo>).
- YOUTUBE, *Caravaggio - Tableaux Vivants - settembre 2011*, internet, 2011, (geraadpleegd via [http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye\\_yZ528](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528)).
- YOUTUBE, *tableau vivant*, internet, 2008, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=W72azjCkjlS>).
- WEI LI, *Li Wei*, internet, 2002, (geraadpleegd via <http://www.liweiart.com/>).
- WIKIPEDIA, *Li Wei*, internet, 2013, (geraadpleegd via [http://en.wikipedia.org/wiki/Li\\_Wei\\_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Li_Wei_(artist))).
- YOUTUBE, *Gravity Defying Photography | Li Wei*, internet, 2012, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=stMg-DxhHCA>).
- MICHAEL BOSANKO, *Michael Bosanko*, internet, 2005, (geraadpleegd via <http://www.michaelbosanko.com/about-bosanko-and-light-art>).
- LIGHTPAINTINGPHOTOGRAPHY, *History*, 2013, (geraadpleegd via <http://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>).

- YOUTUBE, *Light Graffiti Tutorial*, 2008, (geraadpleegd via [http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC\\_IU](http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC_IU)).
- YOUTUBE, *Ford Focus "light graffiti" film*, 2009, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=ha4oYH-9WDI#t=28>).
- EATPES, *Pes*, internet, 2001, (geraadpleegd via <http://www.eatpes.com/>).
- WIKIPEDIA, *PES (director)*, internet, 2001, (geraadpleegd via [http://en.wikipedia.org/wiki/PES\\_\(director\)](http://en.wikipedia.org/wiki/PES_(director))).
- WEBKLIK, *Handleiding Windows Live Movie Maker*, internet, 2013, (geraadpleegd via [http://www.webklik.nl/user\\_files/2011\\_11/329763/Anleitung\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://www.webklik.nl/user_files/2011_11/329763/Anleitung_Windows_Movie_Maker.pdf)).
- YOUTUBE, *Western Spaghetti by PES*, internet, 2008, (geraadpleegd via [http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5\\_dGAM](http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM)).
- YOUTUBE, *Wallace & Gromit: The Wrong Trousers: Cracking Toast!*, internet, 2008, (geraadpleegd via [http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4\\_8](http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8)).
- YOUTUBE, *How to make a claymation video tutorial ~Simple~*, internet, 2011, (geraadpleegd via <http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vgqb7VTc>).



## Bijlagen

### Bijlage 1

#### Verslag regionale vakvergadering Paal 30-04-2013<sup>8</sup>

##### Aanwezigen:

Ann Gielen, Lut Claes, Linda Van Dinter, Sophie Snyers, Klaartje Neven, Marina Hulshagen, Hilde Guypen, Wendy De Ruyter, Bruyer Nathalie, Kristien Tielens, Aerts Charlien, Loes Vandeput, Leentje Meelbergs, Nykc Baeten, Ines Eerdeken

**Pedagogisch begeleidster:** Vera Van de Broek

**Regionaal vakverantwoordelijke:** Greta Sampermans

##### Verontschuldigd:

Hugo Berden, Martine Reniers, Mart Goos, Stefan Willen Katrien Peeters, Sophie Adamczewski, Linda Ooms

##### Agendapunten:

- Verslag vorige vergadering werd goedgekeurd.
- Kennismaking met leerlingenwerk en project Olvigoes art.
  - **Olvi**
    - Roy Lichtenstein: expressie in gezichten
    - Ruimtelijk werk: figuur in vindmateriaal
    - Alarmkoffertje naar Ton Pret
    - Vredesposter
    - Ruimtelijke Giacometti- figuren
    - Insecten zwart stiftje
    - Ruimtelijk werk insect ijzerdraad en garen.
    - Gestileerd zelfportret
  - Olvigoes art:** toelichting voorbereiding en aanpak van het project.
- Toelichting document “leren- leren” dat samengesteld werd door de collega’s van de eerste graad van de Spectrumcolleges Lummen en Beringen.
  - Greta:
    - voorstelling document met eindtermen leren- leren,
    - de interpretatie en verwerking van deze eindtermen in de lessen PO.
  - Vera:
    - Toelichten doelstelling van de scholengemeenschap Spectrumcollege.
    - Bevraging aanwezige collega’s: Wordt er ook in andere scholen met een gelijkaardig document gewerkt?
      - ➔ Nee

---

<sup>8</sup> Verkregen via Vera Van de Broek

- Welke vakoverschrijdende eindtermen van ‘leren leren’ vinden de aanwezige collega’s belangrijk binnen PO?
  - ➔ De meeste collega’s gaven aan dat **ET 1** wel belangrijk is.  
De leerlingen werken ordelijk
  - ➔ **ET 7.** Zelfstandig leren werken en opzoeken.  
De leerlingen zoeken bij het instuderen van een behandelde leerinhoud de noodzakelijke voorkennis opnieuw op in leerboek, werkboek of notities.
  - ➔ **ET.13** leren van elkaar tijdens evaluaties.  
De leerlingen vergelijken de eigen werkwijze met die van anderen en geven vervolgens aan waarom iets fout gegaan is en hoe fouten vermeden kunnen worden.
  - ➔ **ET.17** Twee collega’s vinden dat PO bijdraagt om leerlingen bewust te maken van hun vaardigheden. Meer theoretisch aangelegd of meer praktisch?

De leerlingen wendden eenvoudige strategieën aan voor het maken van een studiekeuze.

- Voorstellen om vakoverschrijdend te werken laten formuleren door de aanwezige groepsleden.

Ordelijk werken en het werk plannen  
Werken met een stappenplan  
Kijkwijzers  
Werken met een procesmap  
Evaluatie

▪ **Vervolg vorige vergadering:**

- voorbeelden binnen mediawijsheid, mediatechnieken en ICT. Leerkrachten die nog niet aan bod kwamen en leerkrachten die nog inhoud kunnen toevoegen komen aan het woord

Lut Claes	<p><u>Stagiaire Loes Vandeput:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foto’s van leerlingenwerk met krijttekening naar Robin Rhodes.</li> <li>• Animatiefilm naar aanleiding tentoonstelling “A Space Odyssey” in Z33</li> </ul>
Linda Van Dinter	<p><u>Stagiaire Ines Eerdekens:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizap.com uitnodiging voor Moederdag</li> <li>• Paasproject: Filmpje maken rond de Haarlem shake.</li> <li>• 4 VV filmpje voorleesmoment voor kleuters</li> </ul>
Greta Sampermans	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotobewerking: werken met lagen in Paint.net en Sumo Paint</li> <li>• Trickfotografie: voorbeelden van leerlingenwerk + tips</li> <li>• ICT- opdrachten met Pizap.com en Sumo Paint</li> <li>• kopieën van twee uitgewerkte lesvoorbeelden voor de aanwezige collega’s</li> </ul>

- **Varia:**

Marina vestigt onze aandacht op een tentoonstelling die de moeite waard is om te bezoeken.

➔ **CIAP: “Factura 2013”**

Tien hedendaagse kunstenaars stellen er tentoon. Er kan een lesmap verkregen worden met voorbereiding op een bezoek en naverwerking in de lessen. Gids van dienst; Charlotte Kenens. Nog tot 16 juni te bezoeken

- **Voorstel agendapunten volgende vergadering:**

-Focus voor volgend schooljaar: ➔ **evaluatie**

-Leerlijn nieuwe media

-Geschikte onderwerpen voor 1B en 2B

- **Locatie:** OHvM Lummen, oktober, precieze datum nog te bepalen.

**Verslaggeefster:** Greta Sampermans

## Bijlage 2

### Verlag bijeenkomst met Vera Van de Broek

Op woensdag 9 oktober 2013 heb ik afgesproken met mevrouw Vera Van de Broek (inspectrice PO voor alle secundaire scholen van het bisdom Hasselt). Ik heb met haar mijn afstudeerproject besproken om zo meer in rechtstreeks contact te komen met de PO-leerkrachten en de behoeftes van de PO-leerkrachten te bespreken. Mevrouw Van de Broek weet welke noden er zijn en kon dus aanvullingen geven voor mijn afstudeerproject.

#### 1. Opstelling mail voor enquête

Na een korte voorstelling begonnen we met de hoofdzaak van de bijeenkomst, de enquête voor de leerkrachten plastische opvoeding. Mevrouw Van de Broek vroeg mij om een mail op te stellen met de vraag naar de leerkrachten toe en de link naar de digitale enquête. De mail ziet er als volgt uit:

Beste

Als laatstejaarsstudente van de lerarenopleiding plastische opvoeding heb ik de opdracht gekregen om een afstudeerproject op te stellen.

Om er zeker van te zijn dat mijn afstudeerproject ook werkelijk toegepast kan worden, is er een onderzoek nodig.

Bij dit onderzoek richt ik mij tot u, leerkracht plastische opvoeding, om een eerlijke mening te krijgen.

Onderaan vindt u een link naar een enquête waar u enkele vragen over bordlessen en multimedia kan beantwoorden.

<http://questionnaire.netq-survey.com/47e54e93-5d52-4421-90cf-c35aaaf4fb75>

Gelieve deze enquête voor 1 november 2013 in te vullen.

Alvast bedankt voor uw medewerking.

Met vriendelijke groeten  
Aerts Charlien

\*\*\*\*\*

Studente wiskunde en plastische opvoeding

PXL

Departement Education

Campus Vilderstraat

3500 HASSELT

e-mail: [charlien.aerts@student.pxl.be](mailto:charlien.aerts@student.pxl.be)

\*\*\*\*\*

## 2. Waarvan vertrekken

### 2.1 Welke leerplannen

Om goede bordlessen te kunnen opstellen stelde mevrouw Van de Broek voor om even de leerplannen erbij te nemen. Om te mijn afstudeerproject wat te beperken, zijn we na overleg tot de conclusie gekomen dat we enkel de leerplannen van de eerste graad uit het vvkso zouden hanteren. Het besluit kwam er nadat we bespraken welke graad het meeste nood had aan lessen rond multimedia. De eerste graad is voor PO de meest besproken graad, omdat PO in de meeste scholen enkel in de eerste graad gegeven wordt (behalve studierichtingen als mode, voeding-verzorging,...).

### 2.2 Welke leerplandoelstellingen

We bekeken samen even de leerplandoelstellingen rond multimedia in de twee leerplannen en dit was het resultaat:

#### A-stroom (D/2008/7841/044):

##### *Perceptie/waarnemen*

- 5 De samenhang en beïnvloeding van beeld, geluid en beweging in allerhande **mediaboodschappen** ontdekken
  - Mogelijkheden hierbij zijn:
    - **Beelden, filmfragmenten, videoclip**s ... bekijken **met en zonder geluid (muziek)** en onderzoeken hoe in beide gevallen de visuele boodschap overkomt
    - Onderzoeken hoe **beeld en geluid** elkaar ondersteunen, versterken bv. Microkosmos, videokunst, animatiefilm, videoclip, stomme films, videogames ...
    - **De klank en beweging bij een mediaboodschap beluisteren** en ontleden
    - Aantonen dat een opeenvolging van beelden de boodschap kan versterken en afzwakken
    - Een reclamebeeld ontleden
    - **Een geluid van een (animatie)film beluisteren** zonder beeld en zelf een passende schets/storyboard samenstellen (U)
  
- 8 De elementen waaruit beelden zijn opgebouwd nl. de beeldaspecten, de materialen en hun verwerking, onderscheiden
  - Via gericht kijken naar natuur, **media en kunstbeelden** de beeldaspecten, materialen en technieken herkennen
  - Beeldaspecten: lijn, vorm, compositie, kleur, licht, ruimte
  - Materialen: potlood, verf, inkt, krijt, klei, papier-maché, vindmateriaal ...
  - Technieken: tekentechnieken, grafische technieken, schildertechnieken, ruimtelijke technieken, **mixmedia**, gemengde technieken, collage, assemblage, ICT ...

##### *Onderzoek/vormgeven*

- 15 Mogelijkheden en beperkingen van materialen en technieken exploreren
  - Onderzoeken en experimenteren van/met materialen en technieken
  - En in het bijzonder:
    - Tekentechnieken: potlood, pen, krijt, penseel ...

- Druktechnieken: monotype, lino, gipssnede, stempeltechnieken, karton, structuur, gom, zeefdruk ...
- Schildertechnieken: plakkaatverf, dekkende en transparante schildertechnieken, bister ...
- Ruimtelijke technieken: boetseertechnieken, draadconstructies, technieken met vindmaterialen, textiel ...
- Samengestelde technieken: krijt, ecoline, oliepastels ...
- **Mixmedia-technieken:** collage, assemblage, verwerken van kopies, **computerbeelden** ...
- **De vele mogelijkheden van ICT en media kritisch onderzoeken**
- Materiaal en de techniek kiezen in functie van de beeldtaal
- De functies van dragers zoals papier, karton, hout, steen, metaal... onderzoeken en juist aanwenden

B-stroom (D/2011/7841/026):

*Waarneming*

3. Analyserend waarnemen in functie van de inhoud, beeldaspect, materiaal en techniek
  - Kijkwijzers als instrument gebruiken
  - Herkennen dat beeldaspecten, materialen en technieken gekozen worden in functie van de inhoud
  - Beelden indelen op basis van beeldende criteria:
    - inhouden: bijvoorbeeld insect in de natuur, insect van Jan Fabre, insect op verdelgingsverpakking, insect in de animatiefilm
    - beeldaspecten: zie bijlage 2 'leerlijnen van de beeldaspecten' waarin een mogelijk aanbod voorgesteld wordt
    - technieken: tekentechnieken, grafische technieken, schildertechnieken, ruimtelijke technieken, **mixmedia**, gemengde technieken, collage, assemblage, **ICT**, **fotografie**
    - materialen: potlood, houtskool, pastel, verf, inkt, klei, papier-maché, vindmateriaal
  
6. Open staan voor de boodschap in cultuur-, kunst- en **mediabeelden**
  - Ontdekken hoe de wereld in beelden tot ons spreekt zoals **reclamebeelden**, **videoclips**, **filmbeelden**, kunstbeelden, signalisatie borden, pictogrammen, e.a.
  
8. De interactie tussen **beeld en geluid** in de wereld van de media ontdekken
  - **Videoclips, filmfragmenten**, e.a. bekijken **met en zonder geluid (muziek)** en onderzoeken hoe in beide gevallen de visuele boodschap overkomt bv. Bekijken van een spannend filmfragment of videoclip met en zonder geluid
  - Onderzoeken hoe beeld en geluid elkaar ondersteunen en versterken in bv. videokunst, animatiefilm, videoclips, stomme films, videogames
  - Het visualiseren vanuit een klanklandschap (opname opeenvolgende geluiden)
  - Een geluid van een (animatie)film laten beluisteren zonder beeld en zelf een passende schets/storyboard laten samenstellen (U)

### Vormgeving

16. Mogelijkheden van het gebruik van **ICT en media** onderzoeken en toepassen in functie van de beeldende opdracht
- Mogelijkheden van **ICT en media kritisch onderzoeken**
  - **Video, foto toestel, digitale camera, computer gebruiken** in functie van de beeldende opdracht
  - Teksten en beelden **vormgeven met de computer**
  - Een eenvoudige **animatiefilm maken** (aan de hand van leg-figuren, zandtekeningen, plasticine, maquettes, e.a.) **stopmotionfilmpje, opnames met blue-key, flip book, e.a.**
  - **Fotografietoepassingen** zoals sleeveface, trick-fotografie, tableau vivant, lichtgraffiti, e.a.

Mevrouw Van de Broek legde vooral de nadruk op het verschil tussen leerplandoelstellingen die te maken hebben met waarneming en leerplandoelstellingen die te maken hebben met vormgeving. De leerplandoelstellingen met betrekking tot waarneming drukken uit hoe je iets kan tonen aan de leerlingen (bv. via het internet, beamer, Smartboard, Windows mediaplayer,...). De leerplandoelstellingen met betrekking tot vormgeving drukken uit met welke technieken of hulpmiddelen de leerlingen een opdracht kunnen verwezenlijken (bv. a.d.h.v. pizap, Windows mediaplayer, fotografie,...).

### 3. Hoe opstellen

Om een digitale bordles op te stellen moet je vertrekken vanuit de leerplannen en de leerplandoelstellingen om zo tot de leerinhouden van de leerlingen te komen. Wanneer de leerplandoelstellingen gevonden zijn, zoek je een passend thema, een middel om de opdracht uit te voeren, een motivatie voor de leerlingen en een kunstbeschuwing die hieraan gekoppeld is. Aan de hand van deze aspecten kan je dan je volledige les uitwerken.

### 4. Evaluatie

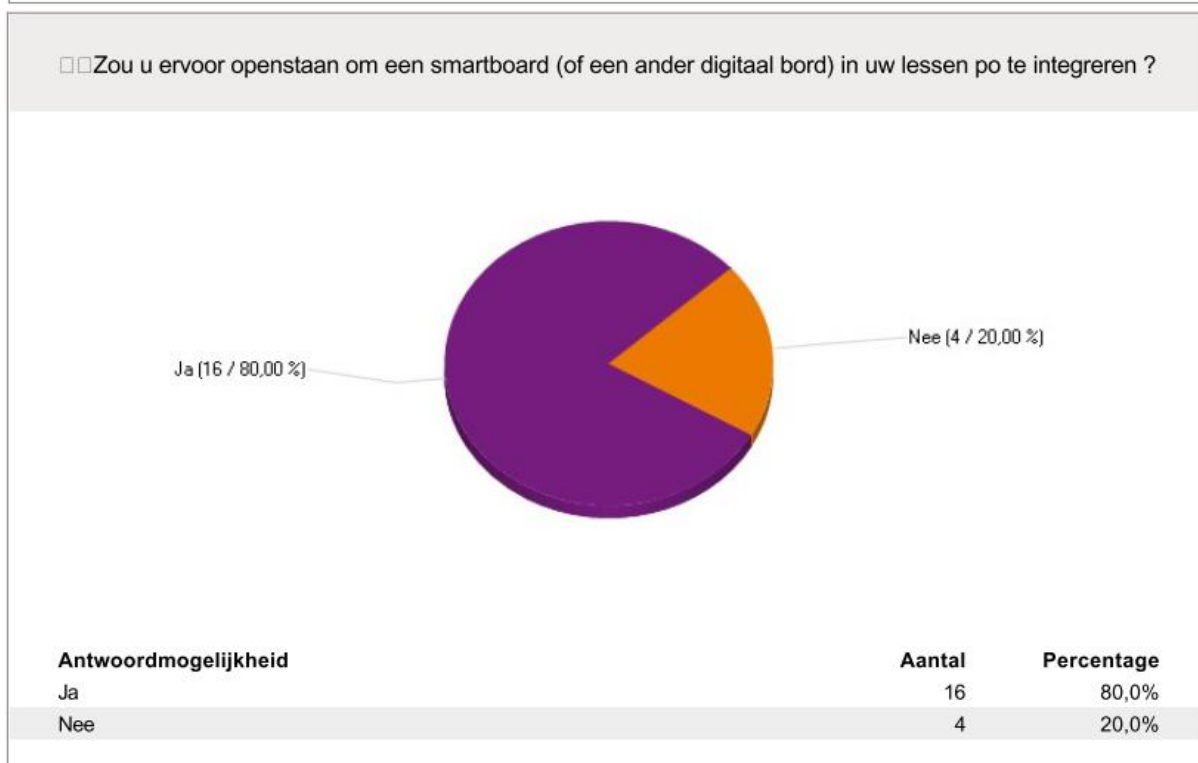
Qua evaluatie zei ik dat ik een evaluatieformulier voor studenten meegeef om de bordlessen te beoordelen. Mevrouw Van de Broek stelde voor om eventueel ook de leerlingen en de leerkrachten een evaluatieformulier te laten invullen om zo verschillende meningen te krijgen. Hierdoor verkrijg ik een beoordeling van alle betrokkenen.

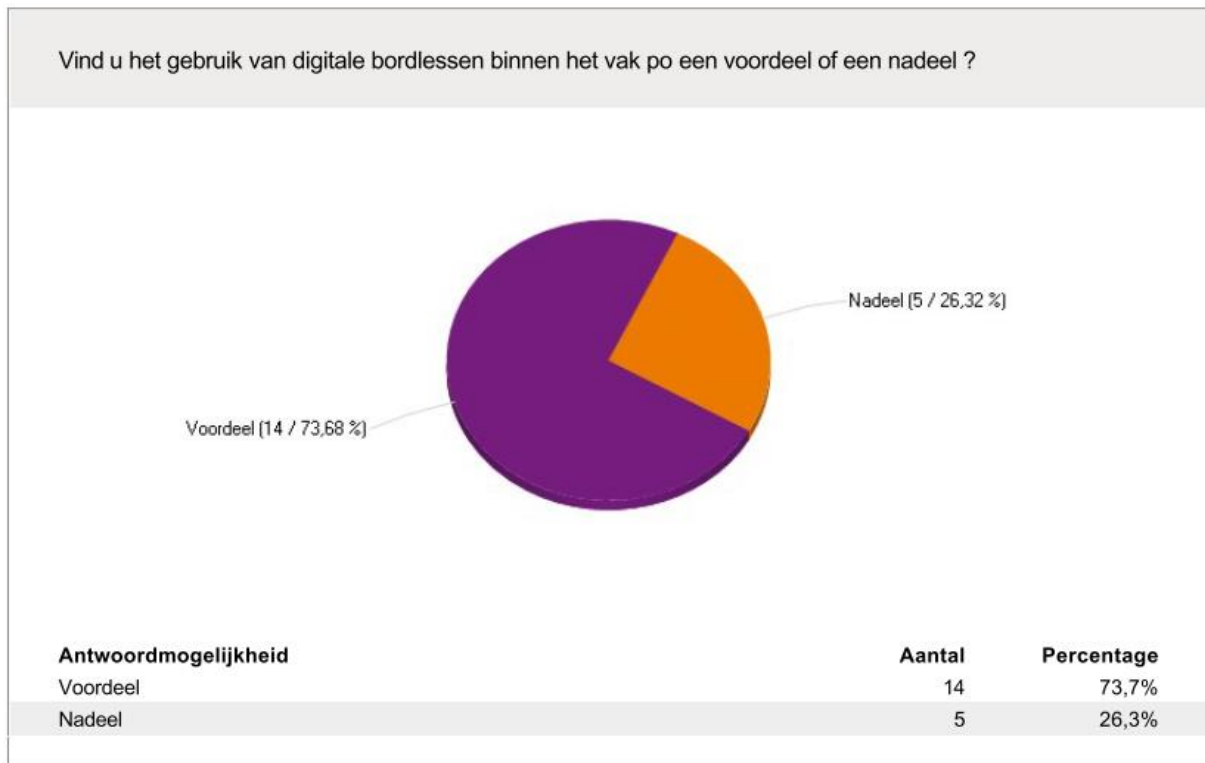


## Bijlage 3

### Algemene enquêtestatistieken

Algemene vragenlijststatistieken	
<b>Naam</b>	Digitale bordlessen tijdens de lessen po.
<b>Inhoud</b>	7 vragen
<b>Startdatum</b>	28-06-2013 (verstreken looptijd: 164 dag(en) en 2 uur)
<b>Einddatum</b>	-
<b>Afgerond</b>	22
<b>Begonnen</b>	30
<b>Uitgenodigd (per e-mail)</b>	0
<b>Gemiddelde tijdsduur</b>	00:12:52 ± 00:46:45 (3,6%)
<b>Gemiddelde tijdsspanne</b>	00:12:52 ± 00:46:45 (3,6%)
<b>Gemiddeld aantal sessies</b>	1,0 ± 0,0 (0%)





Waarom vind u dit een voordeel of een nadeel?

'spelen' gebruik werken plastische visualisatie. actueel  
**meer** afgedrukt lessen interactieve, onderwijs leuk  
 papier nieuwe tekenen, beter veel opvoeding! integreren ... belangrijk  
 leerlingen tijdverlies! men filmkes, handig interactie alles  
 milieuvriendelijker voorstellen vooruitgang overzichtelijk gewerkt vak  
 beelden/tekeningen/foto's/kunstwerken duiden stilstaan, klassikaal dingen werken.  
**smartboard** handvaardigheid??? mogelijkheden goed media  
**beelden.** afbeeldingen biedt, beeldende bestaande

Meer interactie met de leerlingen en meer visualisatie.

Ik kan daar niet goed op werken.

integreren van filmkes, afbeeldingen

Vooruitgang is altijd beter dan stilstaan. Gebruik van nieuwe media is belangrijk om actueel te blijven

Het vak is plastische opvoeding! ... Handvaardigheid???

overzichtelijk leuk

Omdat dat meer mogelijkheden biedt. Men kan dan meer 'spelen' met beelden. Is ook milieuvriendelijker omdat dan niet alles afgedrukt moet worden en men klassikaal kan werken op bestaande beelden.

Ik heb nog nooit met een smartboard gewerkt maar ik kan me voorstellen dat het handig is om op beelden/tekeningen/foto's/kunstwerken dingen aan te duiden of bij te tekenen.

interactieve, beeldende lessen

Tijdverlies!

Alles in het onderwijs hoeft niet perse gemoderniseerd. Iets voordoen op papier of gewoon op bord wekt veel meer bewondering bij de leerlingen. Op papier kun je trouwens demonstreren met allerlei materialen.

Makkelijk alle info bij de hand.

Ik heb nog nooit gewerkt met een smartboard dus ik kan geen voor of nadeel opnoemen.

Je kunt vlotter gebruik maken van gerichte informatie

voordeel: veel mogelijkheden, handig

Rond welk thema zou u graag digitale bordlessen voor handen willen hebben?

idee kleur kleurgebruik kleur, mens onderwerp  
**kleurenleer** portrettekenen, ...  
 theoretische theoretisch kunstenaars beschouwen/kennismaken onderbouwde  
 beeldcultuur, vinci actualiteit, uitwerking universele waarnemingstekenen beeld-  
 eerder lessen. toepassingen kleurenleer, bijvoorbeeld meer opdrachten. reclame,  
 geziene/besproken kunstenaars, da grafische ... lessen leonardo beelden. ict  
 kunstbeschouwing dieren

Kleur

waarnemingstekenen

ICT toepassingen en grafische opdrachten. Kleurenleer en eerder theoretisch onderbouwde lessen.

de universele mens Leonardo da Vinci

Beeld- en kunstbeschouwing

bijvoorbeeld bij het beschouwen/kennismaken van nog niet geziene/besproken kunstenaars en beelden.

uitwerking onderwerp reclame, kleur, beeldcultuur, actualiteit, ... meer de theoretische lessen

geen

Dieren

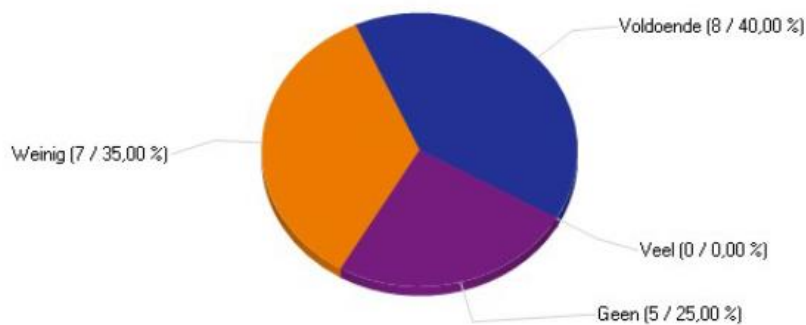
geen idee

kleurenleer, portrettekenen, ...

Kleurenleer

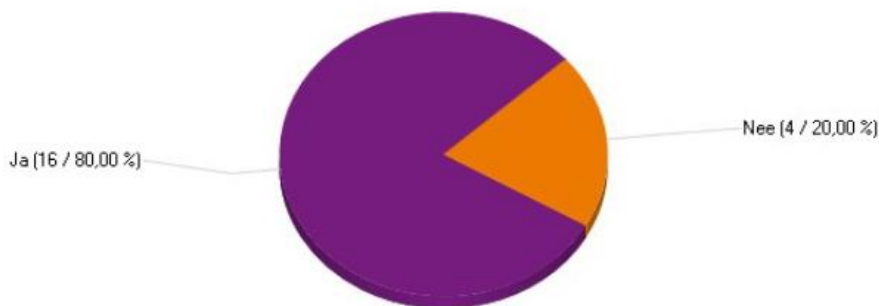
kunstenaars, kleurgebruik

Heeft u reeds veel informatie ontvangen over het gebruik van multimedia tijdens de lessen po ?



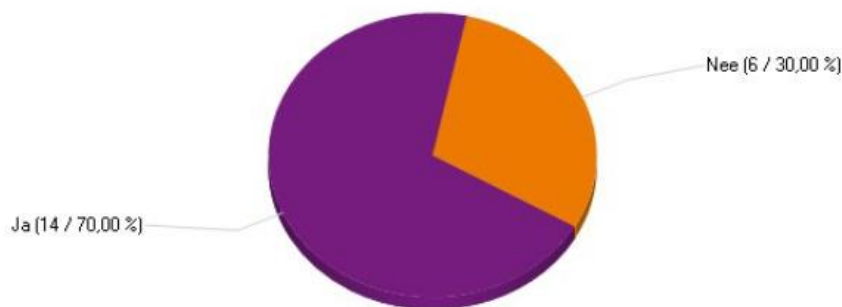
Antwoordmogelijkheid	Aantal	Percentage
Geen	5	25,0%
Weinig	7	35,0%
Voldoende	8	40,0%
Veel	0	0,0%

Zou u erin geïnteresseerd zijn in digitale bordlessen rond multimedia ?



Antwoordmogelijkheid	Aantal	Percentage
Ja	16	80,0%
Nee	4	20,0%

Zou u ervoor openstaan om deze digitale bordlessen rond multimedia uittesten in uw eigen klas ?



Antwoordmogelijkheid	Aantal	Percentage
Ja	14	70,0%
Nee	6	30,0%

## Bijlage 4

# Handleiding Windows (Live) Movie Maker<sup>9</sup>

Zet eerst de gemaakte video's en foto's op de computer en sla ze ergens op waar je ze weer gemakkelijk kunt vinden!

### **Windows Live Movie Maker opstarten:**

Start het programma op via het *Start menu* > *Alle programma's* > *Windows Live* > *Windows Live Movie Maker*.

### **Opslaan:**

Denk eraan af en toe het project op te slaan.

- Klik op de knop uiterst links in de menu-balk (*naast Start*).
- Klik op *Project opslaan als* om het videoproject op te slaan zodat je er later nog mee kunt werken.
- Sla het bestand ergens op waar je het weer gemakkelijk kunt vinden, als je hieraan weer verder wilt werken.

**(Let op: Als je film helemaal af is, moet de film anders worden opgeslagen. Dit kun je lezen aan het einde van de handleiding!)**

### **Aan de slag:**

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de video die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Je kunt nu nog een videobestand toevoegen.

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de video die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Foto toevoegen?

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de foto die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Op deze manier kun je nog meer videobeelden of foto's toevoegen.

De volgorde van afspelen van de beelden wordt bepaald door de volgorde in het montagevak. Deze volgorde verander je door een item te verslepen:

- Klik bijvoorbeeld op de foto.
- Sleep hem bijvoorbeeld voor de video.

---

<sup>9</sup> WEBKLIK, 'Handleiding Windows Live Movie Maker', internet, 2013, ([http://www.webklik.nl/user\\_files/2011\\_11/329763/Anleitung\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://www.webklik.nl/user_files/2011_11/329763/Anleitung_Windows_Movie_Maker.pdf)).

**Video bewerken:****1. Video's bijsnijden:**

Wanneer je de verschillende video's en foto's hebt toegevoegd, kun je ze eventueel bijsnijden:

- Klik op het videofragment.
- Klik op de tab *Bewerken*.
- In het videofragment staat een verticale streep. Sleep deze naar de plek waar je de scène wilt laten beginnen.
- Klik op *Startpunt instellen*.

Het fragment is nu aan het begin ingekort. Met de knop 'Eindpunt instellen' kun je op dezelfde manier het fragment aan het einde inkorten. Met de knop 'Ongedaan maken' in de titelbalk draai je de bewerking weer terug.

**2. Overgang toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld overgangen toevoegen tussen de video's en foto's:

- Klik op de tab *Animaties*.
- Klik op het fragment waar de overgang voor moet komen.
- Kies een overgang die je wilt gebruiken.
- Bij de weergaveduur kun je aangeven hoelang de overgang duurt.
- Je kunt nu het resultaat van je werkzaamheden bekijken met behulp van de videospeler.
- Klik op de eerste scène van je montage.
- Klik op de *Afspelen-knop van de videospeler*.

**3. Titels toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld titels toevoegen voor, tussen en na de video's en foto's:

- Klik op de tab *start*.
- Klik op het fragment waar de titel (inleiding) voor moet komen.
- Klik op de *titel*.
- Voer nu je tekst in waar '[Hier tekst invoeren]' staat.
- Bij de tekstweergaveduur kun je aangeven hoelang de titel duurt.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook het lettertype, lettergrootte of achtergrondkleur veranderen.

**4. Aftiteling toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld een aftiteling toevoegen op het einde van de video.

- Klik op de tab *start*.
- Klik op de *aftiteling*.
- Voer nu je tekst in waar 'AFTITELING [Hier naam invoeren]' staat.
- Bij de tekstweergaveduur kun je aangeven hoelang de titel duurt.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook het lettertype, lettergrootte of achtergrondkleur veranderen.

**5. Muziek toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld muziek toevoegen voor onder de titels, overgangen of aftiteling.

- Klik op de tab *start*.
- Klik op *muziek toevoegen*.
- Klik op het fragment waar je de muziek wilt hebben.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook de lengte en het volume van de muziek aanpassen.



- Ook kun je de muziek laten 'infaden' (zachtjes aan laten gaan) of 'uitfaden' (zachtjes uit laten gaan).

Let op: Mocht je muziek willen invoegen tijdens de gesprekken, let er dan op dat je de gesproken tekst nog wel kunt verstaan!

**Video opslaan als je helemaal klaar bent: ERG BELANGRIJK!**

- Klik op de knop uiterst links in de menu-balk (*naast Start*).
- Klik op *Film opslaan* om het project als kant en klare film weg te schrijven.
- Kies een van de instellingen voor het type videobestand. Bijvoorbeeld Standard-definition voor een standaard video die niet te groot van formaat mag zijn.
- Geef de video een naam.
- Klik op *Opslaan*.  
De video wordt nu aangemaakt met alle bewerkingen die je hebt toegevoegd.
- Klik op *Sluiten*.  
Het gemaakte videobestand kun je nu direct afspelen op jouw computer.

**Doet de film het ook?**

- Zet de film op jouw usb-stick.
- Klik op de video in de map van je usb-stick om het bestand te openen.
- De film wordt nu automatisch geopend met de 'Windows Media Player' (NIET door de Windows Movie Maker!).
- Bekijk het hele filmpje om te kijken of het klaar is om ingeleverd te worden.

**Let op!!!**

- Filmpjes die ingeleverd worden als 'Windows Movie Maker-bestand' kunnen niet bekeken worden.

Gedeelte overgenomen van de volgende site:

<http://www.plusonline.nl/reizenenvrijetijd/digitaal/artikel/1829/videos-maken-met-windows-live-movie->



**PROFESSIONELE BACHELOR IN HET ONDERWIJS  
SECUNDAIR ONDERWIJS**

# Afstudeerproject

---

Multimedia en digitale bordlessen  
binnen de lessen plastische  
opvoeding

**PRAKTIJK**

PROMOTOR  
JACQUELINE STEEGMANS  
PLASTISCHE OPVOEDING

CHARLIEN AERTS  
PLASTISCHE OPVOEDING - WISKUNDE  
ACADEMIEJAAR 2013-2014

# INHOUDSTABEL

<b>1</b>	<b>Lesfiches .....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Instructiefilmpjes .....</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Digitale bordlessen voor de A-stroom.....</b>	<b>6</b>
3.1	Reclame rond Coca-Cola met Pizap .....	6
3.1.1	Bordpagina's .....	7
3.1.2	Lesfiche reclame .....	10
3.2	Kleurenleer via pointillisme in Paint.....	18
3.2.1	Bordpagina's .....	19
3.2.2	Lesfiche kleurenleer .....	22
<b>4</b>	<b>Digitale bordlessen voor de B-stroom.....</b>	<b>29</b>
4.1	Tableau-vivant.....	29
4.1.1	Bordpagina's .....	30
4.1.2	Lesfiche tableau-vivant.....	32
4.2	Trickfotografie .....	38
4.2.1	Bordpagina's .....	39
4.2.2	Lesfiche trickfotografie .....	41
4.3	Lichtgraffiti.....	48
4.3.1	Bordpagina's .....	49
4.3.2	Lesfiche lichtgraffiti.....	51
4.4	Stopmotion (claymation).....	58
4.4.1	Bordpagina's .....	59
4.4.2	Lesfiche stopmotion .....	61

## 1 Lesfiches

Per digitale bordles is er een lesfiche voorzien. In deze lesfiche komen de volgende onderdelen aan bod: situering-omschrijving, doelgroep, beginsituatie, doelstellingen, link met de ontwikkelingsdoelen/vakoverschrijdende eindtermen, concrete uitwerking, materiële en software vereisten, suggesties, bijlagen en bronvermelding.

Deze lesfiche is bedoeld als handleiding bij de digitale bordlessen. Bij de concrete uitwerking staat er per bordles uitgelegd hoe deze gebruikt wordt en of er verborgen links en filmpjes inzitten.

Door deze lesfiches er bij te voegen, is het een kant-en-klaar lessenpakket voor de leerkrachten plastische opvoeding.

## 2 Instructiefilmpjes

Omdat de leerkrachten zich waarschijnlijk afvragen hoe ze bepaalde opdrachten moeten uitvoeren of hoe ze met bepaalde programma's moeten werken, zijn er enkele instructiefilmpjes aangemaakt. In deze filmpjes wordt er getoond hoe de leerkrachten de opdrachten moeten uitvoeren in de opgegeven programma's.

Hierdoor wordt de drempel weer een beetje verlaagd, zodat de leerkrachten minder reden hebben om geen ICT en multimedia in de klas te gebruiken.

Alle instructiefilmpjes zitten verwerkt in de digitale bordlessen en worden afgespeeld met Windows Media Player.

### 3 Digitale bordlessen voor de A-stroom

#### 3.1 Reclame rond Coca-Cola met Pizap

Deze les is opgesteld vanuit de leerplandoelstellingen 5 en 15 (leerplan D/2008/7841/044). Daarbij werd de vraag van de leerkrachten betrokken om te werken rond reclame. Het gebruikte middel Pizap werd aangereikt tijdens de vakvergadering eerder vermeldt. De motivatie rond de Coca Cola campagne is gekozen om zijn kleurrijke, fantasierijke en speelse designs. De frisdankindustrie is niet meer weg te denken uit het dagelijks leven van de leerlingen.



### 3.1.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- Reclame: brainstorm
- Wat is reclame?
- Kritische kijk op reclame
- Kritische kijk op reclame: voorbeeld
- Wat is de 'The Coke side of life'-campagne?
- Voorbeelden
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht
- Uitleg Pizap
- Basis tekening

#### RECLAME: BRAINSTORM

RECLAME



#### WAT IS RECLAME?

Een vorm van **communicatie** met het doel potentiële klanten over te halen tot **aanschaf van producten en diensten**



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME

De consument wordt **gemanipuleerd**, doordat de reclame aangeeft dat de consument **het product nodig heeft**.

HOE?



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD

Coca Cola gebruikt steeds **lachende en vrolijke personen** om het product te promoten, waardoor de consument Coca Cola linkt met een goed gevoel.



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD

Mora en Belgacom gebruiken **telkens dezelfde personen** in hun reclame, waardoor de consument **een band** met de reclame creëert.



#### KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD

Becel Pro-Activ laat de consument geloven dat hij **ongezond leeft** en biedt daarvoor **een 'gezonde' oplossing**.





**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Activia speelt in op de **gedachtegang** van de consument door **'andere consumenten'** aan het woord te laten.



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Sensodyne laat **'experts' aan het woord** om het product te promoten. De consument denkt: **"Als de expert het zegt, zal het wel waar zijn."**



**KRITISCHE KIJK OP RECLAME: VOORBEELD**

Nespresso koppelt een **bekende persoon** (George Clooney) aan zijn het product, zodat het product **positief en kwaliteitsvol** door de consument beoordeeld wordt.

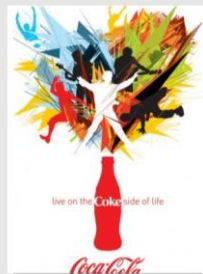
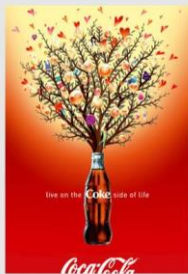


**WAT IS DE 'The Coke side of life' - CAMPAGNE?**

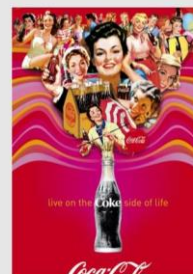
Het doel van deze campagne is dat iedereen zijn **fantasie** laat gaan en probeert te verbeelden wat volgens hem/haar 'the Coke side of life' is. Dit doen ze door **kleurrijke** afbeeldingen en figuren te gebruiken.



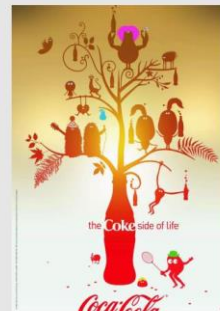
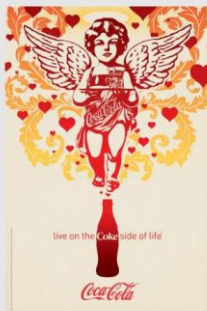
**VOORBEELDEN**



**VOORBEELDEN**



**VOORBEELDEN**



**OPDRACHT**

Maak een zelf een **kleurrijke** Coke side of life tekening via Pizap. Je krijgt de **basis tekening** van de leerkracht en bewerkt hem zelf verder met de tools op <http://www.pizap.com/>

**BASIS TEKENING**





**VOORBEELD OPDRACHT**



**UITLEG PIZAP**

Open je internetbrowser en  
ga naar <http://www.pizap.com/>  
en klik op 'start'

Photo Editor & Collage Maker!

Start ▶

*Hoe werken met Pizap?*

**BASIS TEKENING**



**TERUG**

### 3.1.2 Lesfiche reclame

## Plastische opvoeding – Reclame: The Coke side of life

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Reclame wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad A-stroom.  
Door gebruik te maken van ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, A-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met internet en bewerkingsprogramma's in aanraking gekomen.  
Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

### DOELSTELLINGEN

#### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat 'the Coke side of life'-campagne inhoudt.  
K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat reclame is.  
K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden kritiek geven op reclame en hoe deze de consument manipuleert.

#### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen kritisch naar reclamebeelden kijken.  
V2: De leerlingen kunnen aantonen dat de consument door reclame gemanipuleerd wordt.  
V3: De leerlingen kunnen in Pizap een afbeelding bewerking naar het concept van 'The Coke side of life'.  
V4: De leerlingen kunnen een ontwerp volgens 'The Coke side of life'-campagne maken door reken te houden met een evenwichtige en vrij symmetrische compositie en door passende kleuren te gebruiken.  
V5: De leerlingen kunnen zorgvuldig, verantwoordelijk en doelgericht op de computer en op het internet werken.

#### Attitudes

A1: De leerlingen zijn bereid om in individueel aan een opdracht te werken.

A2: De leerlingen zijn bereid om te experimenteren.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

4 De leerlingen kunnen een eenvoudige interactie tussen beeld en geluid in de media en mediakunst waarnemen en begrijpen.

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

#### *(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

#### *(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

#### *(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

#### *(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordlessen. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3: Reclame: brainstorm

Hier is het de bedoeling om samen met de leerlingen te brainstormen rond wat zij weten over reclame. Ze mogen hierbij zelf op het bord komen noteren.

*Laat de leerlingen enkele reclamespotjes opschrijven, laat ze ook eventueel nadenken over welke slogans deze reclamespotjes gebruiken (bijvoorbeeld: "Vanish, vertrouw roze vergeet vlekken"). Vraag eventueel of de leerlingen al eens iets gekocht hebben omdat ze de reclame leuk vonden.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 4: Wat is reclame?

Hier staat de specifieke beschrijving van reclame vermeldt.

Reclame is een vorm van communicatie die de marketeer gebruikt om potentiële klanten over te halen om een product of dienst aan te schaffen.

Als je op de afbeelding van "Fanta" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=OCYfCH2yi4E>, waar een reclamefilmpje van Fanta wordt getoond.

Als je op de afbeelding van "Coca Cola" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=Gdd-TI8OLVs>, waar een reclamefilmpje van Coca Cola wordt getoond.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 5: Kritische kijk op reclame

Omdat reclame gebruikt wordt om mensen te manipuleren, moet dit ook getoond worden aan de leerlingen zodat ze kritischer met reclame om kunnen gaan.

De consument wordt door middel van reclame, doordat deze aangeeft dat de consument het product nodig heeft.

Als je op "HOE?" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=cMsg3tL0Liq> dit is een filmpje dat aantoont hoe reclame ons manipuleert.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 6, 7, 8, 9, 10 en 11: Kritische kijk op reclame, voorbeeld**

In deze bordpagina's ga je alle aspecten vanuit het filmpje (bordpagina 5) bespreken.

#### Bordpagina 6:

Coca Cola gebruikt steeds lachende en vrolijke personen om het product te promoten, waardoor de consument Coca Cola linkt met een goed gevoel.

Dit wordt door de afbeeldingen aangetoond.

Op de linker afbeelding staat een originele Coca Cola reclame waar de personen allebei glimlachen. Hierdoor ziet de reclame er aantrekkelijk uit.

Op de rechter afbeelding staat dezelfde reclame maar hier werden de monden van de personen omgedraaid, waardoor de reclame er meteen veel onaantrekkelijker uitziet.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 7:

Mora en Belgacom gebruiken telkens dezelfde personen in hun reclame, waardoor de consument een band met de reclame creëert.

Mora (linker afbeelding) gebruikt Cora als steeds terugkomende persoon. Zij prijst steeds het product aan. Als je op deze afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=ONC3VA2SgpQ> waar je Cora aan het werk ziet.

Belgacom (rechter afbeelding) gebruikt de steeds terugkerend familie en daarbij een schattige jongen die het product aanprijst. Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=3i4XWryBRs> waar je de familie aan het werk ziet.

*Als extra voorbeeld kan je Marie en Louis van de Jetair-reclame gebruiken. Deze kinderen bekijken steeds de vakantiebestemmingen om ook weer een hartverwarmend gevoel te geven bij de kijker.*



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 8:**

Becel Pro-Activ laat de consument geloven dat hij ongezond leeft en biedt daarvoor een 'gezonde' oplossing.

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=9VRp10DjO2s> waar een 'ongezonde' man geholpen wordt door becel pro-activ en zo een gezonder leven kan leiden.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 9:**

Activia speelt in op de gedachtegang van de consument door 'andere consumenten' aan het woord te laten.

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=oaei5Sz3trQ> waar verschillende vrouwen hun verhaal komen doen over hun ervaringen met het product. De consument denkt dan dat het product voor hen ook wel zal werken.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 10:**

Sensodyne laat 'experts' aan het woord om het product te promoten. De consument denkt: "Als de expert het zegt, zal het wel waar zijn."

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=i2jgFmunxcU> waar een expert vertelt over haar ervaring met Sensodyne en dat ze het aan iedereen aanraadt.



Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 11:**

Nespresso koppelt een bekende persoon (George Clooney) aan zijn het product, zodat het product positief en kwaliteitsvol door de consument beoordeeld wordt.

Als je op de afbeelding kikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=fxig\\_vskhHU](http://www.youtube.com/watch?v=fxig_vskhHU) waar je een reclamespotje ziet van Nespresso waarin George Clooney de hoofdrol speelt.




Als je op de knop rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 12: Wat is 'The Coke side of life'-campagne?**

Hier wordt verwoord wat de campagne juist inhoudt.

The Coke side of life-campagne is een concept om allerlei kunstenaar en designers een ontwerp te laten maken over wat geluk en Coca Cola voor hen betekent. Ze doen dit vooral door heel kleurrijke afbeeldingen en figuren te gebruiken.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 13, 14 en 15: Voorbeelden**

Op deze pagina's vind je enkele voorbeelden van de campagne.

*Bespreek de compositie aan de hand van deze voorbeelden. Belangrijk is dat de figuren vanuit de fles komen, zo lijkt het alsof alles wat er getekend staat uit de fles Coca Cola komt. De voorbeelden zijn ook grotendeels symmetrisch, dus wijs de leerlingen daar ook op.*




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 16: Opdracht**

Hier wordt de opdracht kort uitgelegd. (zie suggesties)

Als je op "BASIS TEKENING" klikt, kom je op bordpagina 12 uit, waar de afbeelding gegeven staat die gebruikt wordt als basis.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 17: Voorbeeld opdracht**

Hier wordt een mogelijk voorbeeld van de opdracht gegeven, gemaakt in Pizap.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 18: Uitleg Pizap**

Hier wordt uitleg gegeven over het gebruik van Pizap.

Als je op de afbeelding klikt, kom je op [www.pizap.com](http://www.pizap.com) uit.

Als je op "Hoe werken met Pizap?" klikt, wordt er een instructiefilmpje geopend dat weergeeft hoe je de opdracht moet uitvoeren in Pizap.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.




**Bordpagina 19: Basis tekening**

Hier wordt de basis tekening gegeven die gebruikt wordt voor deze opdracht. De afbeelding kan uit de bordles gehaald worden en op een USB-stick doorgegeven worden aan de leerlingen.

Als je op de knop "TERUG" klikt, kom je terug op bordpagina 9 uit.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

**Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

**Andere benodigdheden:**

- Internetverbinding
- Windows Media Player

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

De opdracht kan ook op een andere manier:

- 1) Je kan de leerlingen een thema laten verwerken in hun ontwerp, zodat het een mooi geheel vormt.
- 2) Je kan de leerlingen ook een antireclame laten maken door donkere kleuren te gebruiken, zodat het er alles behalve aantrekkelijk uitziet.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Reclame: The Coke side of life

## BRONVERMELDING

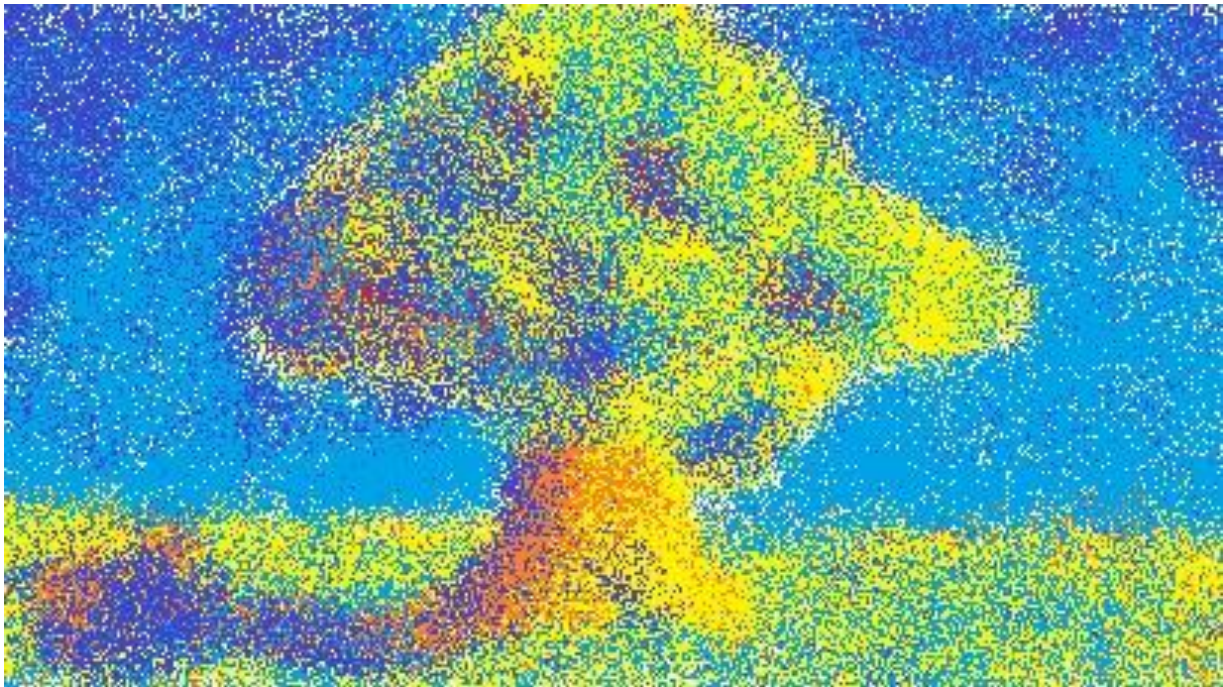
- GOOGLE, 'The Coke side of life', internet,  
(<https://www.google.be/search?q=the+coke+side+of+life&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=KgKyUoMXxbrJA-DRgNgM&sqi=2&ved=0CDAQsAQ&biw=741&bih=682&dpr=0.9>)

- YOUTUBE, 'Fun, New 2011 Fanta "Vision" Commercial. Check out the Video for More Fanta. Less Serious', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=OCYfCH2yi4E>).
- YOUTUBE, 'The Coke side of Life', internet, 2006, (<http://www.youtube.com/watch?v=Gdd-TI8OLVs>).
- YOUTUBE, 'Hoe reclame ons manipuleert', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=cMsg3tL0Lig>).
- YOUTUBE, 'Mora Kipkorn 25"', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=ONC3VA2SgpQ>).
- YOUTUBE, 'Belgacom TV: Pauze', internet, 2010, (<http://www.youtube.com/watch?v=3i4XWryBRs>).
- YOUTUBE, 'Becel pro.activ – Lionel', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=9VRp10DjO2s>).
- YOUTUBE, 'Activia Reclame', internet, 2010, (<http://www.youtube.com/watch?v=oaiei5Sz3trQ>).
- YOUTUBE, 'Pastelli in Sensodyne Reclame', internet, 2013, (<http://www.youtube.com/watch?v=i2jgFmunxcU>).
- YOUTUBE, 'Nespresso. What else ? George Clooney et John Malkovich. Piano', internet, 2009, ([http://www.youtube.com/watch?v=fxiq\\_vskhHU](http://www.youtube.com/watch?v=fxiq_vskhHU)).

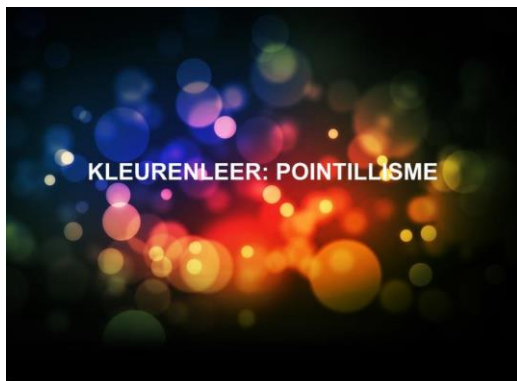
---

### 3.2 Kleurenleer via pointillisme in Paint

De les van kleurenleer is opgesteld vanuit de leerplandoelstellingen 8 en 15 (leerplan D/2008/7841/044). De vraag voor kleurenleer van de leerkrachten werd hier als thema gecombineerd. Het middel Paint werd gekozen omdat het een standaardprogramma op elke Windows computer is. De kunstbeschouwing en motivatie rond Paul Signac werd gekozen omdat de leerlingen niet enkel nieuwe en onbekende kunstenaars moeten leren kennen, maar ook de authentieke kunstenaars. Via het pointillisme kunnen de leerlingen zelf experimenteren met kleur en de effecten van kleuren die naast elkaar weergegeven worden.

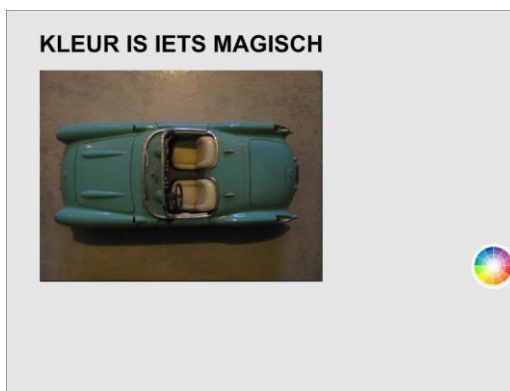


### 3.2.1 Bordpagina's



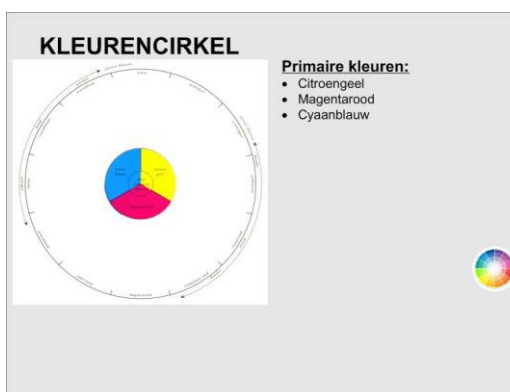
**INHOUDSTABEL**

- Hoeveel kleuren zijn er?
- Kleur is iets magisch
- Wat is kleur?
- Kleurencirkel
- Tertiaire kleuren
- Wie is Paul Signac?
- Zijn werken
- Wat is Pointillisme?
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht



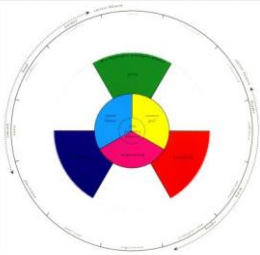
**WAT IS KLEUR?**

<p><b>LICHT</b></p>	<p><b>VERF</b></p>		
<p><b>Additieve menging</b></p>	<p><b>Subtractieve menging</b></p>		
<p><b>Lichtspectrum</b></p>	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;"> <p><b>Kleurstof</b></p> <p>- oplosbaar in water Vb. verwerking: Ecoline</p> </td> <td style="text-align: center;"> <p><b>Pigment</b></p> <p>- drijft op water Vb. verwerking: Verf</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Kleurstof</b></p> <p>- oplosbaar in water Vb. verwerking: Ecoline</p>	<p><b>Pigment</b></p> <p>- drijft op water Vb. verwerking: Verf</p>
<p><b>Kleurstof</b></p> <p>- oplosbaar in water Vb. verwerking: Ecoline</p>	<p><b>Pigment</b></p> <p>- drijft op water Vb. verwerking: Verf</p>		





### KLEURENCIRKEL




**Primaire kleuren:**


- Citraengeel
- Magentarood
- Cyanblauw

**Secundaire kleuren:**  
(combinatie twee primaire kleuren)

- Oranjerood:
  - > citraengeel + magentarood
- Violetblauw:
  - > magentarood + cyanblauw
- Groen:
  - > citraengeel + cyanblauw



### KLEURENCIRKEL




**Primaire kleuren:**

- Citraengeel
- Magentarood
- Cyanblauw

**Secundaire kleuren:**  
(combinatie twee primaire kleuren)

- Oranjerood:
  - > citraengeel + magentarood
- Violetblauw:
  - > magentarood + cyanblauw
- Groen:
  - > citraengeel + cyanblauw

**Schakeringen**



### TERTIAIRE KLEUREN

een primaire kleur + een secundaire kleur






### WIE IS PAUL SIGNAC?



- Een **Fransen schilder**
- **Pointillisme**
- Samen met Georges Seurat grondlegger van het **Neo-impressionisme**.
- Beroemd voor :
  - Pointillistische schilderijen van **havens en schepen**.






### ZIJN WERKEN

### ZIJN WERKEN

### ZIJN WERKEN

### WAT IS POINTILLISME?

- In de **traditionele schilderkunst** worden de verschillende kleuren gemaakt door **verf te mengen** in de juiste kleur en die op het doek aan te brengen.
- In het **Pointillisme** worden schakeringen van een bepaalde kleur in **verfstippen** naast elkaar op het doek aangebracht. Op deze manier **versterken of verzwakken** de kleuren elkaar. De vermenging van kleuren vindt pas plaats in het oog van de beschouwer.
  - > Door bijvoorbeeld kleine oranjerode, oranje en geeloranje stippen naast elkaar te zetten ziet men een fel en levendig oranje. De stippen worden meestal gezet op een witte achtergrond.



**OPDRACHT**

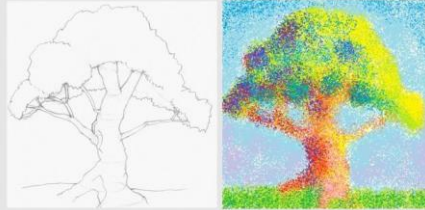
1. In je schetsboek enkele schetsen maken van bomen, bestudeer de vorm van de boom
2. Scan je tekening in
3. Open op de computer het programma 'paint'
4. Open je tekening in paint en kleur hem in met de 'graffitikwas' door enkel de primaire kleuren te gebruiken.



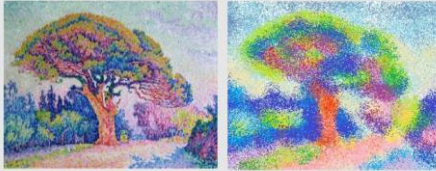
HOE GA JE TE WERK?



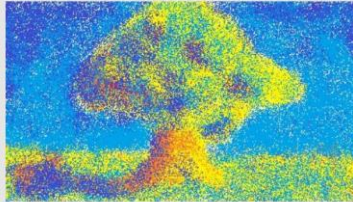
**VOORBEELD OPDRACHT**



**VOORBEELD OPDRACHT**



**VOORBEELD OPDRACHT**



### 3.2.2 Lesfiche kleurenleer

## Plastische opvoeding – Kleurenleer

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Kleurenleer wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad A-stroom.  
Waarnemingsteken en experimenteren met kleuren zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking.  
Door gebruik te maken van ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, A-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met Piant in aanraking gekomen.  
Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.

### DOELSTELLINGEN

#### Kennis

- K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat kleur is.
- K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat additieve menging is.
- K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat subtractieve menging is.
- K4: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat pigmenten zijn.
- K5: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat kleurstoffen zijn.
- K6: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen hoe de kleurencirkel werkt.
- K7: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Paul Signac is.
- K8: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat het pointillisme inhoudt.

#### Vaardigheden

- V1: De leerlingen kunnen een originele boom schetsen, door rekening te houden met de beeldaspecten.
- V2: De leerlingen kunnen in het programma Paint een afbeelding zorgvuldig inkleuren met de 'graffitikwast' om zo het effect van het pointillisme na te bootsen.

#### Attitudes

- A1: De leerlingen zijn bereid om spontaan en met eigen verantwoordelijkheid aan een individuele opdracht te werken.



## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen verschillende beeldaspecten identificeren

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

#### *(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkanalen in diverse situaties.

#### *(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

#### *(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

#### *(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

### **Bordpagina 2: Inhoudstabel**


Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

### **Bordpagina 3: Hoeveel kleuren zijn er?**

Vraag aan de leerlingen hoeveel kleuren er zijn. Als een paar leerlingen geantwoord hebben, klik je op de afbeelding en komt er "ONEINDIG VEEL" tevoorschijn.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 4: Kleur is iets magisch**

Op deze bordpagina wordt aangegeven dat kleur licht nodig heeft om te ontstaan. Dit doe je door te vragen aan de leerlingen welke kleur het voorwerp op de foto heeft. De leerlingen zullen dit hoogstwaarschijnlijk niet raden. Klik nadien op de foto en de foto krijgt een lichtbron waardoor de kleur zichtbaar is. Hieruit kan je dus afleiden dat kleur licht nodig heeft om te ontstaan.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 5: Wat is kleur?**

Het begrip kleur kan opgesplitst worden in het ontstaan door licht en in het gebruik in verf.

#### Licht:

Kleur wordt hierbij gevormd door additieve menging, dit ontstaat door menging van licht van verschillende kleuren. De primaire kleuren bij de additieve menging zijn rood, groen en blauw. Als deze primaire kleuren allemaal samenvallen, ontstaat er in principe wit. De secundaire kleuren bij deze kleurmenging zijn citroengeel, magentarood en cyaanblauw.

Als je op 'Additieve menging' klikt, kom je op een internetapplicatie ([http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets\\_files/kleur\\_mengen.swf](http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets_files/kleur_mengen.swf)) uit waar je met de leerlingen kunt experimenteren met additieve menging (theaterbelichting).

*(Een andere leuke internetapplicatie vind je op:*

<http://www.simulatica.be/Bronnen/PHPpaginas/additieve-kleurmenging/additieve-kleurmenging.php>

*Deze hyperlink vind je in de bijlagen  in het notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme)*

Deze kleurmenging wordt bijvoorbeeld gebruikt bij beeldschermen, waarbij een pixel één van de drie primaire kleuren is. De hersenen krijgen via het oog de informatie dat deze pixels samenvallen en een andere kleur vormen.

Als je op de afbeelding met de additieve kleurmenging klikt, vergroot je de afbeelding. Als je er een tweede keer op klikt, slinkt de afbeelding terug naar zijn normale formaat.

De afbeelding met het prisma geeft aan hoe licht gebroken wordt in kleurgolven. Als je goed kijkt, zie je dat de golven van rood minder frequent zijn, dan de golven van violet. Dit heeft bijvoorbeeld als gevolg dat we bij zonsondergang de kleur rood het langste blijven waarnemen.

#### Verf:

Kleur wordt hierbij gevormd door subtractieve menging, dit ontstaat door selectieve absorptie van het witte licht door één of meer verschillende kleurstoffen. Deze kleurstoffen kunnen als kleine deeltjes dooreen gemengd zijn, zoals bij verf of inkt.<sup>1</sup>

De werking van de kleurencirkel wordt in de volgende bordpagina's (6, 7 en 8) uitgelegd.

Als je op 'Subtractieve menging' klikt, kom je op een internetapplicatie ([http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets\\_files/kleur\\_mengen.swf](http://cmug.home.xs4all.nl/toa/Applets_files/kleur_mengen.swf)) uit waar je met de leerlingen kunt experimenteren met subtractieve menging (verf).

*(Een andere leuke internetapplicatie vind je op:*

<http://www.simulatica.be/Bronnen/PHPpaginas/subtractieve-kleurmenging/subtractieve-kleurmenging.php>

*Deze hyperlink vind je in de bijlagen  in het notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme)*

Als je op de afbeelding met de subtractieve kleurmenging klikt, vergroot je de afbeelding. Als je er een tweede keer op klikt, slinkt de afbeelding terug naar zijn normale formaat.

We maken hier een onderscheid tussen kleurstof en pigment omdat deze allebei een kleur kunnen creëren, maar toch verschillende toepassingen hebben.

Kleurstof is oplosbaar in water, waardoor het bijvoorbeeld gebruikt wordt om ecoline te maken.

Pigment drijft op water, waardoor het bijvoorbeeld gebruikt wordt om verf te maken samen met een bindmiddel.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 6, 7 en 8: Kleurencirkel**

Hier wordt de kleurencirkel besproken. Eerst de primaire kleuren (bordpagina 6), als je doorgaat naar de volgende bordpagina (7) worden de secundaire kleuren besproken en op de bordpagina 8 worden de schakeringen besproken.

*Omdat de kleurencirkel van Johannes Itten niet meer gebruikt ma worden tijdens de lessen plastische opvoeding, is deze kleurencirkel een alternatief. Om toch de link te leggen met de secundaire kleuren van Itten (oranje, groen en violet) worden de secundaire kleuren hier niet rood, groen en blauw genoemd, maar wel oranjerood, groen en violetblauw.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

<sup>1</sup> WIKIPEDIA, 'Subtractieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve_kleurmenging))

**Bordpagina 9: Tertiaire kleuren**

Hier worden de tertiaire kleuren ongeveer weergegeven. Je kan hieruit afleiden dat tertiaire kleuren een soort aardetinten zijn.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 10: Wie is Paul Signac?**

Hier staat Paul Signac kort besproken.

Paul Signac was een Franse schilder, die vooral werken volgens de schilderstijl van het Pointillisme. Samen met Georges Seurat was hij grondlegger van het Neo-impressionisme. Hij staat vooral bekend om zijn pointillistische schilderijen van havens en schepen.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 11,12 en 13: Zijn werken**

Hier staan enkele werken van Paul Signac weergegeven.

Als je op bordpagina 13 op de rechtste afbeelding klikt, wordt deze uitvergroot zodat de leerlingen de verfstippen erg duidelijk kunnen zien. Als je er nogmaals op klikt, slinkt deze afbeelding weer naar het originele formaat.

Via deze werken kan je samen met de leerlingen bespreken wat het pointillisme is. Via de uitvergroting (bordpagina 13) kan je bespreken hoe kleuren elkaar kunnen versterken of verzwakken.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 14: Wat is pointillisme?**


Hier wordt besproken wat pointillisme nu juist inhoudt en wat de techniek is.

Je kan beginnen vanuit de traditionele schilderkunst, waarbij men eerst verf mengt vooraleer de verf op het doek aan te brengen.

Van daaruit kan je verder gaan naar het Pointillisme waarbij de kunstenaar schakeringen van een kleur in verfstippen naast elkaar plaats om deze te versterken of te verzwakken. De vermenging van de kleuren vindt pas plaats in het oog van de beschouwer.

*Het is mogelijk om bij deze bespreken ook de term complementaire kleuren te bespreken, omdat deze elkaar versterken.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 15: Opdracht**

Hier wordt de opdracht in stappen uitgelegd.

Als je klikt op "*HOE GA JE TE WERK?*", wordt er een filmpje geopend in Windows Media Player dat toont hoe je deze opdracht uitvoert in Paint.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 16, 17 en 18: Voorbeelden opdracht**

Er worden enkele uitgewerkte voorbeelden weergegeven.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

**Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

**Andere benodigheden:**

- Windows Media Player
- Papier, potlood en gom
- Scanner (optioneel)
- Paint

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Deze les rond kleurenleer is slechts een deel van een hele reeks lessen. Je kan deze les als begin van deze reeks gebruiken en hierop verder bouwen. Je kan deze les bijvoorbeeld opvolgen met de kleurtinten en kleurtonen of met de verschillende kleurcontrasten of ...

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Kleurenleer Pointillisme

---

## BRONVERMELDING

- Lesvoorbereiding 'Kleur' vanuit jaar 2
- WIKIPEDIA, 'Paul Signac', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Signac](http://nl.wikipedia.org/wiki/Paul_Signac)).
- ART SALON HOLLAND, 'Pointillisme', 2013 (<http://www.artsalanholland.nl/kunst-stijlen/schilderkunst-pointillisme>).
- NATUURKUNDE, 'Kleurmengen', 2011 (<http://www.natuurkunde.nl/artikelen/view.do?supportId=782357>).
- 4 ART, 'Pigmenten, kleurenleer', 2013 (<http://www.4artwebwinkel.nl/faq/pigmenten-kleurenleer>).
- WIKIPEDIA, 'Additieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Additieve_kleurmenging)).
- WIKIPEDIA, 'Subtractieve kleurmenging', 2013 ([http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve\\_kleurmenging](http://nl.wikipedia.org/wiki/Subtractieve_kleurmenging)).
- ITTEN, J., Kleurenleer, Canteleer, De Bilt, 1998.
- FRASER, T., Kleurenleer, Librero, Kerkdriel, 2005.
- GERRITSEN, F., Het fenomeen kleur: de nieuwe kleurenleer gebaseerd op wetmatigheden van kleurperceptie, Canteleer, De Bilt, 1975.

## 4 Digitale bordlessen voor de B-stroom

### 4.1 Tableau-vivant

Deze les is opgebouwd rond de leerplandoestellingen 3 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Daarbij werd het thema tableau-vivant gecombineerd (zoals aangegeven in het leerplan). Als middel wordt fotografie gebruikt een middel dat de leerlingen al kennen en dat slechts gebruikt wordt om het beeld vast te zetten. De motivatie wordt vooral gebaseerd op videofragmenten en toneelopvoeringen.





## 4.1.1 Bordpagina's



### INHOUDSTABEL

- De Nachtwacht
- Het melkmeisje
- Wat is tableau vivant?
- Hoe werkt het?
- Voorbeeld
- Opdracht
- Voorbeeld opdracht

### DE NACHTWACHT

RECLAME ING: DE NACHTWACHT



### DE NACHTWACHT: REMBRANDT VAN RIJN



### HET MELKMEISJE

RECLAME: LA LAITIERE



### HET MELKMEISJE: JOHANNES VERMEER



### WAT IS TABLEAU VIVANT?

- **Tableau = schilderij**
- **Vivant = levend**
- 18de en 19de-eeuwse **theatervorm**
- opgevoerd tijdens **feestavonden en politieke bijeenkomsten**
- bestaat uit **stilstaande, gekostumeerde mensen in een symbolische opstelling** met decorstukken
- als iedereen in de juiste houding staat, kan het publiek één of hooguit **twee minuten kijken**.



### HOE WERKT HET?

- Gevormd door **een persoon**
- OF **een groep mensen** die op een bepaalde manier t.o.v. elkaar staan
- Het gaat om de **compositie**
- De **houdingen** moeten karakteristiek zijn
- **Geen beweging!**

Voorbeeld Carravagio  
Voorbeeld amateurs

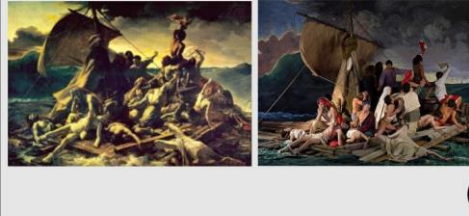


**VOORBEELD: MANET, LE DEJEUNER SUR L'HERBE**



**VOORBEELD:**

**THEODORE GERICAULT, THE RAFT OF THE MEDUSA**



**OPDRACHT**

- Je krijgt een voorbeeld van een **schilderij** van de leerkracht
- Dit voorbeeld ga je volgende les **zo exact mogelijk proberen na te bootsen** zodat er een foto kan getrokken worden
- Tegen volgende les: **atributen (kledij, pruiken, schmink,...) meebrengen**



**VOORBEELD OPDRACHT**



**VOORBEELD OPDRACHT**



**VOORBEELD OPDRACHT**



**VOORBEELD OPDRACHT**



## 4.1.2 Lesfiche tableau-vivant

# Plastische opvoeding – Tableau vivant

## SITUERING - OMSCHRIJVING

Tableau vivant wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie, compositie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

## DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

## BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen. Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van. Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

## DOELSTELLINGEN

### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat tableau vivant is.

### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen gericht naar reclamefilmpjes kijken waar het principe van tableau vivant in verwerkt zit en de werking van tableau vivant hieruit afleiden.

V2: De leerlingen kunnen uit een gegeven voorbeeld van een schilderij, de compositie in grote lijnen aangeven.

V3: De leerlingen kunnen een schilderij zo exact mogelijk nabootsen door gebruik te maken van het juiste materiaal, attributen, make-up, compositie, houding en gezichtsuitdrukking.

V2: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

### Attitudes

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### **Eindtermen plastische opvoeding**

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

ET3 De leerlingen kunnen verschillende beeldaspecten identificeren.

#### *Vormgeven*

ET9 De leerlingen kunnen onder begeleiding tot een expressieve weergave komen waarbij de beeldaspecten, de techniek en de materialen op een verantwoorde wijze in hun persoonlijk werk worden geïntegreerd en streven hierbij naar originaliteit en authenticiteit.

### **Vakoverschrijdende eindtermen**

#### *(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

#### *(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

#### *(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

#### *(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

#### *(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

#### *(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.


#### Bordpagina 3 en 4: De nachtwacht

Op bordpagina 3 staat een knop "RECLAME ING: DE NACHTWACHT". Als je hierop klikt, wordt je doorverbonden met een reclamefilmje op het internet (<http://www.youtube.com/watch?v=a6W2ZMpsxhg>).

Op bordpagina 4 staat een afbeelding van het originele schilderij en een foto van de performance uit het filmje. Hieruit kan je met de leerlingen al een beetje uitvissen wat de bedoeling is.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klikt je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 5 en 6: Het melkmeisje

Op bordpagina 3 staat een knop "RECLAME: LA LAITIERE". Als je hierop klikt, wordt je doorverbonden met een reclamefilmje op het internet (<http://www.youtube.com/watch?v=2ewTes2yGlo>).

Op bordpagina 4 staat een afbeelding van het originele schilderij en een foto van de performance uit het filmje. Hieruit kan je ook weer met de leerlingen wat de bedoeling is.



*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klik je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 7: Wat is tableau vivant?**

Hier staat kort samengevat wat tableau vivant is.

Tableau vivant wilt eigenlijk hetzelfde zeggen als levend schilderij. Mensen gaan dus de houdingen en attributen overnemen vanuit het bestaande schilderij om het na te bootsen. Het is een 18<sup>de</sup>- en 19<sup>de</sup>-eeuwse theatervorm. Dit soort theater werd vooral opgevoerd tijdens feestavonden en politieke bijeenkomsten. Als iedereen in de juiste houding staat, kan het publiek één of hooguit twee minuten kijken.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 8: Hoe werkt het?**

Op deze bordpagina wordt uitgelegd hoe je bij tableau vivant te werk gaat.

Als je op "[Voorbeeld Carravagio](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528)" klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye\\_yZ528](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528) , een filmpje met personen die de werken van Carravagio (clair obscur) nabootsen.

Als je op "[Voorbeeld amateurs](http://www.youtube.com/watch?v=W72aziCkjl5)" klikt, krijg je het filmpje <http://www.youtube.com/watch?v=W72aziCkjl5> , waar getoond wordt hoe tableau vivant precies werkt.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 9 en 10: Voorbeelden**

Hier worden enkele voorbeelden van tableau vivant weergegeven.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen. Om de afbeelding te verslepen, klik je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*

Om met de leerlingen te bespreken hoe ze dit het beste aanpakken, kijk je vooral naar de compositie. Je kan deze aan het bord aanduiden door een bordpen te nemen en de compositie simpel aan te duiden. (Bijvoorbeeld: in het werk van Manet (bordpagina 9) bestaat de compositie vooral uit een driehoek. Je kan nadien kijken of de compositie bij het tableau vivant dezelfde is.)



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 11: Opdracht**

De opdracht rond tableau vivant wordt hier uitgelegd. (Zie suggesties)



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 12, 13, 14 en 15: Voorbeeld opdracht**

Hier vind je enkele voorbeelden van de uitgewerkte opdracht.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

**Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

**Andere benodigdheden:**

- Internetverbinding
- Camera
- Attributen, kledij en make-up

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Voor de opdracht zijn er twee mogelijkheden:

1) Individueel: De leerlingen krijgen elk een afbeelding van een bekend portret (bv. de Mona Lisa) en nemen tegen de volgende les de nodige attributen mee.

Bij de individuele opdracht zijn de attributen het belangrijkste.

2) Groep: De leerlingen krijgen per groep een afbeelding van een bekend groepsschilderij (bv. Het laatste avondmaal) en zorgen dat ze tegen volgende les de houdingen besproken hebben en eventuele attributen bij hebben.

Bij de groepsopdracht zijn de houdingen het belangrijkste.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.



## BIJLAGEN

Notebookbestand: Tableau vivant

## BRONVERMELDING

- ENCYCLO, 'Tableau vivant', 2013 (<http://www.encyclo.nl/begrip/tableau%20vivant>)
- YOUTUBE, 'Onze helden zijn terug!', internet, 2013, (<http://www.youtube.com/watch?v=a6W2ZMpsxhg>).
- YOUTUBE, 'La Laitière "Le Bourreau"', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=2ewTes2yGlo>).
- YOUTUBE, 'Caravaggio - Tableaux Vivants - settembre 2011', internet, 2011, ([http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye\\_yZ528](http://www.youtube.com/watch?v=Bb8ye_yZ528)).
- YOUTUBE, 'tableau vivant', internet, 2008, (<http://www.youtube.com/watch?v=W72azjCkjlS>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.

## 4.2 Trickfotografie

De leerplandoelstellingen die aan de basis liggen in deze les zijn 3, 6 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Het thema trickfotografie werd gekozen om zijn soort illusionaire effect. Het maakt de leerlingen nieuwsgierig om ze zo te laten experimenteren. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het gewoonweg noodzakelijk is voor deze opdracht.



## 4.2.1 Bordpagina's



**INHOUDSTABEL**

- Werk van Li Wei
- Wie is Li Wei?
- Wat is trickfotografie?
- Voorbeelden: gebruik van objecten
- Voorbeelden: enkel personen
- Opdracht
- Groepsindeling

**WERK VAN LI WEI**

MEER...

**WERK VAN LI WEI**

**WIE IS LI WEI?**

- Chinese **hedendaagse** kunstenaar
- In zijn werk lijkt hij steeds de **zwaartekracht te tarten**
- Zijn werk is een mix van **performance kunst** en **fotografie** die **illusies** van een soms gevaarlijke realiteit creëert

**WAT IS TRICKFOTOGRAFIE?**

Bij trick fotografie speel je met **voor -en achtergrond**, **dichtbij-veraf**, **perspectief** en **camerastandpunt**.

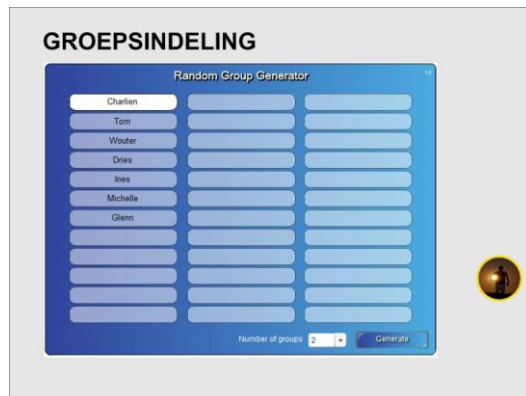
Hierdoor ontstaat er een **illusie**.

Dit kan door enkel **personen** te gebruiken maar ook door **objecten** toe te voegen.

**VOORBEELDEN: GEBRUIK VAN OBJECTEN**

MEER...

**VOORBEELDEN: ENKEL PERSONEN**



## 4.2.2 Lesfiche trickfotografie

### Plastische opvoeding – Trick fotografie

#### SITUERING - OMSCHRIJVING

Trick fotografie wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom.  
Fotografie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking.  
Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

#### DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

#### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen.  
Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.  
Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

#### DOELSTELLINGEN

##### **Kennis**

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Li Wei is.  
K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat trick fotografie is.

##### **Vaardigheden**

V1: De leerlingen kunnen kritisch kijken naar de werken van Li Wei.  
V2: De leerlingen kunnen uit de werken van Li Wei de essentie van trickfotografie halen.  
V3: De leerlingen kunnen een reeks goede foto's ontwikkelen rond het thema trick fotografie, door te spelen met voor- en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief.  
V4: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

##### **Attitudes**

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.  
A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.  
A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

#### *(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

#### *(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

#### *(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

#### *(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

#### *(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

#### *(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.



*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

*(zorgvuldigheid)*

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3 en 4: Werk van Li Wei

Op deze bordpagina's worden enkele werken van Li Wei getoond. Bij deze werken kan je het hebben over performance kunst en eventueel special effects. Klassikaal kan er ook besproken worden hoe de kunstenaar te werk zou gegaan zijn.

Op bordpagina 4 staat er rechts onderaan 'Meer...' wanneer je hierop klikt, kom je op bordpagina 5 uit.

*Om de afbeeldingen te vergroten, klik je op de afbeelding en verschijnt er een grijs bolletje in de rechterbenedenhoek van de afbeelding. Als je dit bolletje naar rechtsonder of linksboven versleept, vergroot en verklein je de afbeelding.*

*Om de afbeeldingen te verplaatsen, klik en sleep je de afbeelding naar de gewenste plaats.*

Laat de leerlingen zelf achterhalen wat de werken zouden kunnen betekenen. Laat hun fantasie de vrije loop gaan.

Via deze afbeeldingen kan je met de leerlingen proberen te achterhalen hoe deze foto's gemaakt zijn. De essentie van zijn werken is om het onmogelijke weer te geven door het gebruik van special effects.

Van hieruit kan je verder inspelen op de kunstenaar Li Wei.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.



**Bordpagina 5: Wie is Li Wei?**

Hier staat kort samengevat wie Li Wei is.


Hij is een Chinese hedendaagse kunstenaar die zich vooral specialiseert in fotografie.

In zijn werk lijkt hij steeds de zwaartekracht te tarten, dit doet hij door middel van harnessen en kabels.

Zijn werk is een mix van performance kunst (live voor de toeschouwer) en fotografie (het vastleggen van de performance kunst). Door te fotograferen vanuit een bepaalde hoek of vanuit een bepaald perspectief, wordt er soms een gevaarlijke realiteit gecreëerd.

Door op de foto te klikken kom je uit op een filmpje (<http://www.youtube.com/watch?v=stMg-DxhHCA>) wat Li Wei kort voorstelt en zijn manier van werken toont. Dit filmpje is optioneel ter extra informatie en visualisatie.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 6: Wat is trick fotografie?**

Het begrip 'trick fotografie' leg je het best uit via een OLG. Vraag aan de leerlingen hoe je de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) kunt gebruiken om illusies te veroorzaken.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 7: Voorbeelden**

Hier vind je enkele amateuristische voorbeelden van trick fotografie. In dit geval door gebruik te maken van extra objecten.

Bespreek de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) ook bij deze voorbeelden.

*Vraag welke voorwerpen dichter bij de camera staan en welke veraf.*

*Vraag hoe de cameraman gepositioneerd staat om de foto te trekken (bij sommige voorbeelden is dit zeer duidelijk, bij andere foto's is dit niet noodzakelijk).*

*Vraag naar de ligging van de horizon om zo in te spelen op het perspectief en de voor- en achtergrond.*

Op bordpagina 7 staat er rechts onderaan 'Meer...' wanneer je hierop klikt, kom je op bordpagina 8 uit.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 8: Voorbeelden**

Hier vind je enkele amateuristische voorbeelden van trick fotografie. In dit geval door enkel gebruik te maken van personen.


Bespreek ook hier de aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief) bij deze voorbeelden.

*Vraag welke voorwerpen dichtbij de camera staan en welke veraf.*

*Vraag hoe de cameraman gepositioneerd staat om de foto te trekken (bij sommige voorbeelden is dit zeer duidelijk, bij andere foto's is dit niet noodzakelijk).*

*Vraag naar de ligging van de horizon om zo in te spelen op het perspectief en de voor- en achtergrond.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 9: Opdracht


De opdracht gebeurt in groep (bv. één cameraman en twee acteurs).

De leerlingen gebruiken per groep één camera en experimenteren met de besproken aspecten (voor -en achtergrond, dichtbij-veraf, camerastandpunt en perspectief). Hiermee proberen ze diverse illusies via trick fotografie vast te leggen.

Om de foto's te laten slagen, moet je de leerlingen erop wijzen dat ze de gepaste gelaatsuitdrukking moeten gebruiken.

Per groep leveren ze vier exemplaren in.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 10: Groepsindeling

Deze willekeurige groepsverdeler verdeelt de groepen automatisch.


1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in de typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je  naar 5. Dit doe je door*



3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .

4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee

leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.


5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### **Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

### **Andere benodigheden:**

- Internetverbinding
- Camera

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

### Evaluatie:

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: trick fotografie

## BRONVERMELDING

- WEI LI, 'Li Wei', internet, 2002, (<http://www.liweiart.com/>).
- WIKIPEDIA, 'Li Wei', internet, 2013, ([http://en.wikipedia.org/wiki/Li\\_Wei\\_\(artist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Li_Wei_(artist))).
- YOUTUBE, 'Gravity Defying Photography | Li Wei', internet, 2012, (<http://www.youtube.com/watch?v=stMg-DxhHCA>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.

### 4.3 Lichtgraffiti

De leerplandoelstellingen die gebruikt zijn om deze les op te stellen zijn 3, 6 en 16 (leerplan D/2011/7841/026). Het thema trickfotografie werd gekozen om zijn soort 'magische' effect. Het maakt de leerlingen nieuwsgierig om ze zo te laten experimenteren. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het gewoonweg noodzakelijk is voor deze opdracht.



### 4.3.1 Bordpagina's



#### INHOUDSTABEL

- Wat is lichtgraffiti: brainstorm
- Gjon Mili en Pablo Picasso
- Wat is lichtgraffiti?
- Werken van Michael Bosanko
- Wie is Michael Bosanko?
- Opdracht 1
- Opdracht 2
- Benodigheden
- Groepsindeling

#### WAT IS LICHTGRAFFITI: BRAINSTORM

LICHTGRAFFITI

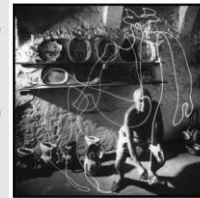


#### GJON MILI EN PABLO PICASSO

Gjon Mili werd in 1949 door het Life Magazine gestuurd om Pablo Picasso te fotograferen.

Mili toonde Picasso enkele licht-geschilderde foto's, waardoor Picasso meteen geïnspireerd werd. Picasso nam de lichtpen en tekende in de lucht. Mili nam hier allerlei foto's van.

Deze werken werden later bekend als **Pablo Picasso's Light Drawings**. Het bekendste werk uit deze reeks is "**Picasso Draws a Centaur**".



#### WAT IS LICHTGRAFFITI?

- Lichtgraffiti, ook wel licht schilderen genoemd, is een **fotografische techniek**
- **Maximale sluitertijd** van je camera
- Tekening maken in de lucht met **allerlei soorten lichtbronnen**
- Beweeg lichtbron of camera in **duistere ruimte of tijdens de nacht**



#### WERKEN VAN MICHAEL BOSANKO



#### WIE IS MICHAEL BOSANKO?

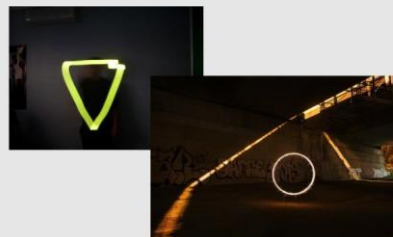
- Amerikaanse **fotograaf en licht kunstenaar**
- Plaatsen die hij gebruikt als **achtergrond**:
  - > drukke straten, de kust, grotten, watervallen, verlaten gebouwen, studio's,....
- Werk dat hij **voor anderen** maakt:
  - > TV reclame, films, billboards, animatie, globale campagnes, album hoezen, workshops,...

*FORD RECLAME DIE HIJ MAAKTE*



#### OPDRACHT 1

- Probeer als beginopdracht in een groepje van 3 een paar eenvoudige meetkundige vormen te creëren met lichtgraffiti (bv. cirkel, vierkant, driehoek,...)







### 4.3.2 Lesfiche lichtgraffiti

## Plastische opvoeding – Lichtgraffiti

### SITUERING - OMSCHRIJVING

Lichtgraffiti wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom. Fotografie, compositie en perspectief zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking. Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

### DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

### BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen. Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van. Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

### DOELSTELLINGEN

#### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Michael Bosanko is.  
K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat lichtgraffiti is.

#### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen kritisch naar de werken van Michael Bosanko kijken.  
V2: De leerlingen kunnen door te spelen met lichtbronnen, compositie en perspectief, een reeks originele foto's ontwikkelen rond het thema lichtgraffiti.  
V3: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

#### Attitudes

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.  
A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.  
A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN

### Eindtermen plastische opvoeding

#### *Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

#### *Vormgeven*

#### *Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

### Vakoverschrijdende eindtermen

#### *(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

#### *(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

3 De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

#### *(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

#### *(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

#### *(respect)*

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

#### *(samenwerken)*

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

*(verantwoordelijkheid)*

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordles. Door op de verschillende titels de klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3: Wat is Lichtgraffiti: brainstorm

Hier is het de bedoeling om samen met de leerlingen te brainstormen over lichtgraffiti, laat hen creatief denken over de betekenis. De leerlingen mogen hun bedenkingen aan het bord komen noteren om zo de interactie met de leerlingen te verhogen.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### Bordpagina 4: Gjon Mili en Pablo Picasso

Gjon Mili was één van de eerste kunstenaars die in aanraking kwam met lichtgraffiti. Voor het Life Magazine moest Mili, Pablo Picasso fotograferen. Terwijl hij daar was, toonde hij Picasso enkele van zijn fotografische werken waarin lichtgraffiti verwerkt zat. Picasso werd hierdoor geïnspireerd en wou het meteen zelf uitproberen. Picasso nam de lichtpen en begon allerlei tekeningen in de lucht te maken terwijl Mili er foto's van nam.

Deze reeks foto's werd later bekend als "Pablo Picasso's Light Drawings". De bekendste foto uit deze reeks is "Picasso Draws a Centaur" (centaur verwijst naar het mythische half paard half mens). De afbeelding rechts op de bordpagina is een afbeelding van deze beroemde foto.

*Via deze informatie worden de leerlingen ook met kunstgeschiedenis betrokken. Pablo Picasso is een bekende schilder en dit zijn werken die de meeste mensen nog nooit van hem gezien hebben.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 5: Wat is lichtgraffiti?**

Hier wordt concreet beschreven van lichtgraffiti is.

Lichtgraffiti is op de eerste plaats een fotografische techniek. Hetgeen wat deze fotografische techniek mogelijk maakt is de maximale sluitertijd. Dit is niet standaard op de camera ingesteld en moet je dus handmatig instellen (zie de handleiding van het gekozen fototoestel). Doordat de sluitertijd maximaal is (bijvoorbeeld 20 seconden), worden de gebeurtenissen over die 20 seconden op één beeld vastgelegd. Op die manier kan je op die 20 seconden tijd allerlei zaken met allerlei soorten lichtbronnen in het donker tekenen (in een duistere ruimte of tijdens de nacht).

Als je op de afbeelding klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC\\_IU](http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC_IU) waar uitgelegd wordt hoe lichtgraffiti in zijn werk gaan. Je kan dit ook zelf tonen aan de leerlingen.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 6: Werken van Michael Bosanko**

Hier vind je enkele werken van Michael Bosanko.

Via deze werken kan je de technieken even bespreken en eventueel wat perspectief bespreken.

*Je kan de afbeeldingen vergroten door erop te klikken en het grijze bolletje in de rechterbenedenhoek te verslepen.*

*Om de afbeelding te verslepen, klikt je de afbeelding aan, behoud je de aanraking en versleept de afbeelding naar waar je wilt.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 7: Wie is Michael Bosanko?**

Op deze bordpagina wordt de Amerikaanse fotograaf Michael Bosanko besproken.

Hij maakt ook vooral werken voor anderen, zoals bedrijven, artiesten,... Zo heeft hij voor Ford een reclamefilmje gemaakt waarin hij lichtgraffiti verwerkt heeft.

Als je op "FORD RECLME DIE HIJ MAAKTE" klikt, wordt je doorverbonden naar het reclamefilmje dat Michael Bosanko ontworpen heeft voor Ford (<http://www.youtube.com/watch?v=ha4oYH-9WDI#t=28>).




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

**Bordpagina 8: Opdracht 1**


Het eerste deel van de opdracht bestaat er uit om in groep uit te testen hoe lichtgraffiti juist werkt door eenvoudige meetkundige figuren te creëren met lichtgraffiti. Door deze oefening leren ze de camera hanteren, de tijd in te schatten en hun positie in de foto in te schatten.

De leerlingen gebruiken per groep één camera.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 9: Opdracht 2**


Het vervolg van de opdracht is om een origineel ontwerp te maken. Ze experimenteren met de effecten en zorgen dat ze op het einde 3 leuke en originele ontwerpen hebben.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### **Bordpagina 10: Benodigdheden**

De benodigdheden worden hier besproken.


De digitale camera en de gekleurde lichtbronnen zijn essentieel. Het statief is eerder optioneel, men kan de camera ook op een stoel of een tafel plaatsen.

Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.



### **Bordpagina 11: Groepsindeling**

Deze willekeurige groepsverdeler verdeelt de groepen automatisch.

1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in de typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je  naar 5. Dit doe je door*

*op het  en kies je 5 uit de lijst .*

3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .
4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.
5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### **Gebruikte software:**

- Notebooksoftware

### **Andere benodigdheden:**

- Internetverbinding
- Camera's (één per groepje)
- Statief (optioneel)
- Computers
- Windows Media Player

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

Om de sluitertijd van de camera in te stellen, dient u de handleiding van de camera erbij te nemen. Elke camera heeft een andere manier van werken. Er is geen algemene manier om de sluitertijd in te stellen.

### Differentiatie:

Als de leerlingen niet allemaal terecht kunnen in het lokaal waarin u de lichtgraffiti laat uitvoeren, kan je de overige leerlingen enkele voorbereidende opdrachten laten uitvoeren. Laat de leerlingen op papier enkele figuren en woorden tekenen en noteren. Leg ze uit dat wanneer de pen (of stift) het blad niet aanraakt, er geen inkt vrijkomt. De tekening stopt dan ook als de aanraking beëindigd wordt. Bij lichtgraffiti is het principe hetzelfde. Als de lichtbron

ingeschakeld is, komt het op de foto te staan, als de lichtbron uitgeschakeld wordt, geeft die geen signaal meer en stopt de tekening.

#### Evaluatie:

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Lichtgraffiti

## BRONVERMELDING

- MICHAEL BOSANKO, 'Michael Bosanko', internet, 2005, (<http://www.michaelbosanko.com/about-bosanko-and-light-art>).
- LIGHTPAINTINGPHOTOGRAPHY, 'History', 2013, (<http://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>).
- YOUTUBE, 'Light Graffiti Tutorial', 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC\\_IU](http://www.youtube.com/watch?v=ioiMIDhC_IU)).
- YOUTUBE, 'Ford Focus "light graffiti" film', 2009, (<http://www.youtube.com/watch?v=ha4oYH-9WDI#t=28>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.



---

#### 4.4 Stopmotion (claymation)

Om deze les op te stellen werden de leerplandoelstellingen 3, 8 en 16 (leerplan D/2011/7841/026) gebruikt. Het thema stopmotion wordt beschreven in het leerplan. Het middel fotografie wordt gebruikt omdat het bij deze techniek noodzakelijk is. De kunstbeschouwing van Pesapane wordt gebruikt omdat het de leerlingen boeit en stimuleert om zelf origineel te zijn.



## 4.4.1 Bordpagina's



### INHOUDSTABEL

- Western spaghetti by PES
- Wie is Adam Pesapane?
- Wat is stopmotion?
- Wat is claymation?
- Opdracht 1
- Groepsindeling
- Opdracht 2
- Voorbeeld opdracht

### WESTERN SPAGHETTI BY PES



### WIE IS ADAM PESAPANE?

- Een Amerikaanse **regisseur en animator**
- **Kortfilms en reclame**
- Dagelijkse materialen en **stopmotion techniek** gebruiken om een origineel, maar herkenbare boodschap weer te geven



### WAT IS STOPMOTION?

- Een **filmtechniek**
- **Digitale camera**
- Verschillende **opevolgende foto's** trekken
- Nadien **aan elkaar monteren** via een programma (Windows Live Movie Maker)



### WAT IS CLAYMATION?

Hetzelfde als stopmotion maar dan met klei



### OPDRACHT

- Een **claymotion** maken
  - In **groepjes van 3**
- Deel 1:
- Eerst een **verhaal bedenken** in groep
  - Soort **storyboard** maken (een paar schetsen maken van het verhaal)
  - De **figuurtjes uit plasticine boetseren**



### GROEPSINDELING



**OPDRACHT**

## Deel 2:

- Alles klaarzetten (achtergrond, figuren, camera vastzetten,...)
- Rollen verdelen (wie doet wat, camera bedienen, figuren verdelen,...)
- Genoeg foto's nemen (+/- 150)
- Op de computer zetten en monteren via Windows Live Movie Maker

[MANIER VAN WERKEN](#)

[WERKEN MET WINDOWS LIVE MOVIE MAKER](#)

**VOORBEELD OPDRACHT**[DE VLEESETENDE BLOEM](#)[VOETBALLER](#)

## 4.4.2 Lesfiche stopmotion

# Plastische opvoeding – Stopmotion

## SITUERING - OMSCHRIJVING

Stopmotion wordt beschreven binnen het leerplan van de eerste graad B-stroom.  
Fotografie, perspectief, beeldend werken en compositie zitten verwerkt in deze digitale lesuitwerking.  
Door gebruik te maken van fotografie en ICT, wordt er gewerkt rond multimedia.

## DOELGROEP

Eerste graad, B-stroom.

## BEGINSITUATIE

De meeste leerlingen zijn reeds met fotografie in aanraking gekomen.  
Compositie komt vaak aan bod tijdens de lessen plastische opvoeding, dus hier hebben de leerlingen zeker voorkennis van.  
Perspectief kan door sommige leerlingen reeds gekend zijn. Een beetje extra uitleg kan nodig zijn.

## DOELSTELLINGEN

### Kennis

K1: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wie Adam Pesapane is.  
K2: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat stopmotion is.  
K3: De leerlingen kunnen in eigen woorden uitleggen wat claymation is.

### Vaardigheden

V1: De leerlingen kunnen kritisch kijken naar het werk van Adam Pesapane en hieruit het principe van stopmotion halen.  
V1: De leerlingen kunnen in groep een origineel verhaal bedenken dat haalbaar is binnen claymation.  
V2: De leerlingen kunnen het verzonden verhaal realiseren in claymation.  
V3: De leerlingen kunnen de foto's importeren en bewerken in het programma Windows Live Movie Maker.  
V4: De leerlingen kunnen in groep taken verdelen en samenwerken.

**Attitudes**

A1: De leerlingen zijn bereid om in groep samen te werken door rekening te houden met de emoties en opvattingen van anderen.

A2: De leerlingen zijn bereid om spontaan aan een individuele opdracht te werken.

A3: De leerlingen zijn bereid zich respectvol en verantwoordelijk te gedragen.

## **LINK MET DE ONTWIKKELINGSDOELEN / VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN**

**Eindtermen plastische opvoeding***Waarnemen*

ET1 De leerlingen kunnen gericht kijken en hun kijkervaring toetsen aan reeds verworven kennis, vroegere ervaringen of eigen fantasie.

ET2 De leerlingen kunnen de functies van aangeboden beeldtaal waarnemen en vergelijken.

*Vormgeven**Lijn*

ET5 De leerlingen kunnen onder begeleiding verschillende methoden en technieken functioneel gebruiken.

**Vakoverschrijdende eindtermen***(communicatief vermogen)*

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

*(creativiteit)*

2 De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

*(empathie)*

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

*(exploreren)*

8 De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

*(initiatief)*

10 De leerlingen engageren zich spontaan.

(respect)

18 De leerlingen gedragen zich respectvol.

(samenwerken)

19 De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

(verantwoordelijkheid)

20 De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

(zorgvuldigheid)

25 De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

## CONCRETE UITWERKING

### Lesopbouw: digitaal bord

#### Bordpagina 1: Titelblad

Afbeelding rond het thema met daarbij de titel van de les.

#### Bordpagina 2: Inhoudstabel

Op deze bordpagina staat een overzicht van de bordlessen. Door op de verschillende titels te klikken, kom je telkens op de gekoppelde bordpagina uit.

Via deze pagina kan je even samen met de leerlingen de les overlopen.

#### Bordpagina 3: Western spaghetti by PES

Als je op de afbeelding klikt, word je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5\\_dGAM](http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM). Dit is een filmpje van Adam Pesapane waar hij een soort van spaghetti maakt met alledaagse objecten. Via een OLG kan je samen met de leerlingen de kenmerken van stopmotion achterhalen.

*Vraag aan de leerlingen of het mogelijk is om het filmpje op een normale manier te filmen. De leerlingen zullen zien dat dit niet mogelijk is.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 4: Wie is Adam Pesapane?**

Op deze bordpagina's wordt uitgelegd wie Adam Pesapane is.

Het is een Amerikaanse regisseur en animator die zich specialiseert in kortfilms en reclame. Om deze filmpjes te maken, gebruik hij dagelijkse materialen en de stopmotion techniek.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 5: Wat is stopmotion?**

Hier staat kort samengevat wat stopmotion is.

Het is een filmtechniek waarbij een digitale camera noodzakelijk is. Met de camera ga je verschillende opeenvolgende foto's trekken. Nadien ga je alle foto's aan elkaar monteren door middel van het programma Windows Live Movie Maker.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 6: Wat is claymation?**

Hier staat kort samengevat wat claymation is.

Wanneer je op de foto klikt, wordt je doorverbonden naar [http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4\\_8](http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8), waar een filmpje te zien is van Wallace and Gromit. Deze animatie is gemaakt uit plasticine, dus dit is ook claymation.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 7: Opdracht 1**

Hier wordt de opdracht (het eerste deel) uitgelegd.

De groepjes gaan eerst een verhaal bedenken, dat haalbaar is om uit plasticine te maken. Nadien gaan de leerlingen dit verhaal in een soort storyboard




Via de knop  rechts bovenaan kom je terug bij de inhoudstabel uit.

#### **Bordpagina 8: Groepsindeling**

Deze willekeurige groepsverdeler verdeelt de groepen automatisch.

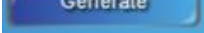

1. Vooraleer deze les te geven, vul je alle namen in van de leerlingen door op een hokje te klikken en de naam in de typen.
2. Ook het aantal groepjes dat gevormd moet worden, kan je aanpassen.

*Als je bijvoorbeeld 15 leerlingen hebt, kan je 5 groepjes laten vormen van 3 personen. Om de automatische tool dit te laten doen, verander je  naar 5. Dit doe je door*





op het  en kies je 5 uit de lijst


3. Om de groepen te laten vormen, klik je op .
4. Als de groepjes echt niet goed gekozen zijn volgens de computer (bijvoorbeeld twee leerlingen die niet overeenkomen in één groepje), klik je op . De computer herverdeelt de groepjes automatisch, zonder dat je de instellingen weer moet veranderen.
5. Je kan de groepjes een rolverdeling geven zonder dat de leerlingen moeten overleggen.

*Zeg bijvoorbeeld dat de eerste in de rij de fotograaf is en de rest acteurs zijn. In dit geval*



*is bijvoorbeeld Tom de cameraman en zijn Charlien en Michelle de acteurs.*



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 9: Opdracht 2


Hier wordt de opdracht (het tweede deel) uitgelegd.

In dit tweede deel van de opdracht gaan de leerlingen het filmpje opbouwen door eerst foto's te nemen en dan deze te bewerken met Windows Live Movie Maker.

Wanneer je op de tekst "MANIER VAN WERKEN" klikt, wordt je doorverbonden naar <http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vqgb7VTc>, waar via een filmpje uitgelegd wordt hoe je te werk gaat tijdens het fotograferen.

Wanneer je op de tekst "WERKEN MET WINDOWS LIVE MOVIE MAKER" klikt, wordt je doorverbonden naar een filmpje dat geopend wordt voor Windows Media Player, waar getoond wordt hoe je een filmpje kan maken door te werken in Windows Live Movie Maker.




Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

### Bordpagina 10: Voorbeeld opdracht

Hier worden enkele voorbeelden van de opdracht getoond. Door op "DE VLEESETENDE BLOEM" of "VOETBALLER" te klikken, wordt er een filmpje geopend in Windows Media Player.



Als je op de knop  rechts onderaan klikt, kom je terug bij de inhoudstabel uit.

## MATERIËLE en SOFTWARE VEREISTEN

### Gebruikte software:

- Notebooksoftware

### Andere benodigdheden:

- Internetverbinding
- Windows Media Player
- Windows Live Movie Maker
- Camera (per groepje)
- Statief (kan vervangen worden door een doos waar de camera op vastgemaakt wordt met tape)
- Plasticine

## SUGGESTIES

Als je geen digitaal bord ter uwe beschikking hebt, kan je deze les ook geven via de beamer. In plaats van de bediening uit te voeren op het touch screen, voer je ze uit met de muis.

Als je geen Notebooksoftware op je computer hebt staan en de bordlessen toch eens wilt proberen, kan je via <https://smarttech.com/us/Support/Browse+Support/Download+Software> een proefversie van Notebook downloaden. Deze proefversie is 30 dagen geldig.

### Evaluatie:

Als extra opdracht kan je opdragen dat de leerlingen de uitwerking komen voordragen aan de klas en dan kan de klas hier zijn mening van geven. Zo kan de leerkracht samen met de leerlingen een beeld vormen van de goede en de minder goede werken.

## BIJLAGEN

Notebookbestand: Stopmotion Claymation

Handleiding Windows Movie Maker

## BRONVERMELDING

- EATPES, 'Pes', internet, 2001, (<http://www.eatpes.com/>).

- WIKIPEDIA, 'PES (director)', internet, 2001, ([http://en.wikipedia.org/wiki/PES\\_\(director\)](http://en.wikipedia.org/wiki/PES_(director))).
- WEBKLIK, 'Handleiding Windows Live Movie Maker', internet, 2013, ([http://www.webklik.nl/user\\_files/2011\\_11/329763/Anleitung\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://www.webklik.nl/user_files/2011_11/329763/Anleitung_Windows_Movie_Maker.pdf)).
- YOUTUBE, 'Western Spaghetti by PES', internet, 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5\\_dGAM](http://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM)).
- YOUTUBE, 'Wallace & Gromit : The Wrong Trousers: Cracking Toast!', internet, 2008, ([http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4\\_8](http://www.youtube.com/watch?v=mk6zbY8i4_8)).
- YOUTUBE, 'How to make a claymation video tutorial ~Simple~', internet, 2011, (<http://www.youtube.com/watch?v=gS5Vgqb7VTc>).
- FREEMAN, M. en BOWKER, D., Compositie in digitale fotografie, Librero, Kerkdriel, 2012.
- KING, J.A., Digitale fotografie voor dummies, Pearson Benelux, Amsterdam, 2012.
- MERCKX, K., Handboek digitale film en video, Academic Service, Den Haag, 2012.

---

## **Bijlage: handleiding Windows (Live) Movie Maker<sup>2</sup>**

Zet eerst de gemaakte video's en foto's op de computer en sla ze ergens op waar je ze weer gemakkelijk kunt vinden!

### **Windows Live Movie Maker opstarten:**

Start het programma op via het *Start menu* > *Alle programma's* > *Windows Live* > *Windows Live Movie Maker*.

### **Opslaan:**

Denk eraan af en toe het project op te slaan.

- Klik op de knop uiterst links in de menu-balk (*naast Start*).
- Klik op *Project opslaan als* om het videoproject op te slaan zodat je er later nog mee kunt werken.
- Sla het bestand ergens op waar je het weer gemakkelijk kunt vinden, als je hieraan weer verder wilt werken.

**(*Let op: Als je film helemaal af is, moet de film anders worden opgeslagen. Dit kun je lezen aan het einde van de handleiding!*)**

### **Aan de slag:**

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de video die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Je kunt nu nog een videobestand toevoegen.

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de video die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Foto toevoegen?

- Klik op de knop *Video of foto toevoegen*.
- Zoek de foto die je hebt gemaakt en die je wilt toevoegen.
- Klik op dit bestand.
- Klik op *Openen*.

Op deze manier kun je nog meer videobeelden of foto's toevoegen.

De volgorde van afspelen van de beelden wordt bepaald door de volgorde in het montagevak. Deze volgorde verander je door een item te verslepen:

- Klik bijvoorbeeld op de foto.
- Sleep hem bijvoorbeeld voor de video.

---

<sup>2</sup> WEBKLIK, 'Handleiding Windows Live Movie Maker', internet, 2013, ([http://www.webklik.nl/user\\_files/2011\\_11/329763/Anleitung\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://www.webklik.nl/user_files/2011_11/329763/Anleitung_Windows_Movie_Maker.pdf)).

**Video bewerken:****1. Video's bijsnijden:**

Wanneer je de verschillende video's en foto's hebt toegevoegd, kun je ze eventueel bijsnijden:

- Klik op het videofragment.
- Klik op de tab *Bewerken*.
- In het videofragment staat een verticale streep. Sleep deze naar de plek waar je de scène wilt laten beginnen.
- Klik op *Startpunt instellen*.

Het fragment is nu aan het begin ingekort. Met de knop 'Eindpunt instellen' kun je op dezelfde manier het fragment aan het einde inkorten. Met de knop 'Ongedaan maken' in de titelbalk draai je de bewerking weer terug.

**2. Overgang toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld overgangen toevoegen tussen de video's en foto's:

- Klik op de tab *Animaties*.
- Klik op het fragment waar de overgang voor moet komen.
- Kies een overgang die je wilt gebruiken.
- Bij de weergaveduur kun je aangeven hoelang de overgang duurt.
- Je kunt nu het resultaat van je werkzaamheden bekijken met behulp van de videospeler.
- Klik op de eerste scène van je montage.
- Klik op de *Afspelen-knop van de videospeler*.

**3. Titels toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld titels toevoegen voor, tussen en na de video's en foto's:

- Klik op de tab *start*.
- Klik op het fragment waar de titel (inleiding) voor moet komen.
- Klik op de *titel*.
- Voer nu je tekst in waar '[Hier tekst invoeren]' staat.
- Bij de tekstweergaveduur kun je aangeven hoelang de titel duurt.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook het lettertype, lettergrootte of achtergrondkleur veranderen.

**4. Aftiteling toevoegen:**

Je kunt bijvoorbeeld een aftiteling toevoegen op het einde van de video.

- Klik op de tab *start*.
- Klik op de *aftiteling*.
- Voer nu je tekst in waar 'AFTITELING [Hier naam invoeren]' staat.
- Bij de tekstweergaveduur kun je aangeven hoelang de titel duurt.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook het lettertype, lettergrootte of achtergrondkleur veranderen.

### 5. Muziek toevoegen:

Je kunt bijvoorbeeld muziek toevoegen voor onder de titels, overgangen of aftiteling.

- Klik op de tab *start*.
- Klik op *muziek toevoegen*.
- Klik op het fragment waar je de muziek wilt hebben.
- Je kunt hier bijvoorbeeld ook de lengte en het volume van de muziek aanpassen.
- Ook kun je de muziek laten 'infaden' (zachtjes aan laten gaan) of 'uitfaden' (zachtjes uit laten gaan).

Let op: Mocht je muziek willen invoegen tijdens de gesprekken, let er dan op dat je de gesproken tekst nog wel kunt verstaan!

### **Video opslaan als je helemaal klaar bent: ERG BELANGRIJK!**

- Klik op de knop uiterst links in de menu-balk (*naast Start*).
- Klik op *Film opslaan* om het project als kant en klare film weg te schrijven.
- Kies een van de instellingen voor het type videobestand. Bijvoorbeeld Standard-definition voor een standaard video die niet te groot van formaat mag zijn.
- Geef de video een naam.
- Klik op *Opslaan*.  
De video wordt nu aangemaakt met alle bewerkingen die je hebt toegevoegd.
- Klik op *Sluiten*.  
Het gemaakte videobestand kun je nu direct afspelen op jouw computer.

### **Doet de film het ook?**

- Zet de film op jouw usb-stick.
- Klik op de video in de map van je usb-stick om het bestand te openen.
- De film wordt nu automatisch geopend met de 'Windows Media Player' (NIET door de Windows Movie Maker!).
- Bekijk het hele filmpje om te kijken of het klaar is om ingeleverd te worden.

### **Let op!!!**

- Filmpjes die ingeleverd worden als 'Windows Movie Maker-bestand' kunnen niet bekeken worden.

Gedeelte overgenomen van de volgende site:

<http://www.plusonline.nl/reizenenvrijetijd/digitaal/artikel/1829/videos-maken-met-windows-live-movie-maker>