LESVOORBEREIDING

A. Identificatiegegevens

Student(e):	**Stageschool:**
Klas:	**Stageklas: 3de leerjaar**
Stageles nr.:	**Mentor:**
Vaklector: Petja Gekiere	**Datum stageles:**
Stagelector:	**Begin- en einduur:**

LEERGEBIED:	MUZO	**ONDERDEEL:**	Beeld
LESONDERWERP:	*Ik droom om te kunnen vliegen.*		

B. Opvolging: algemene beoordelingen

Voorbereiding (1ste versie)

Besproken met lector: op datum van:

Nagezien op datum van: door mentor:

Bedenkingen door de mentor/lector:

☐ met deze lesvoorbereiding mag je lesgeven
☐ deze les aanpassen rekening houdend met volgende feedback (zie lesvoorbereiding)
☐ deze les opnieuw maken want:

☐ **2de versie aanwezig tijdens de realisatie**

C. *Inleidende rubrieken:*

LEERLPLANSITUERING:

ZILL – leerplan

	IVzv1	**Keuzes willen, durven en kunnen maken door betekenis te geven aan die keuzes en daar de verantwoordelijkheid voor opnemen** • 7-10j Voor zichzelf betekenis geven aan verschillende keuzes - de eigen keuze uitleggen - de factoren die een keuze beïnvloeden bespreken - nadenken over alledaagse keuzes - voor- en nadelen van een keuze benoemen - verantwoordelijkheid dragen voor een genomen beslissing - andermans keuzes voorspellen en respecteren
	IVoc2	**Exploreren en experimenteren in de wereld rondom zich**
	IVoz2	**Creatief denken en daarbij nieuwe paden durven bewandelen**
	SErv2	**De verscheidenheid van mensen als een rijkdom ervaren en deze benutten**
	MZkm2	**Functionele grepen gedifferentieerd gebruiken voor het hanteren van voorwerpen**

MUgr1	**De wereld open benaderen met aandacht voor en goesting in het kunstzinnige, de verbeelding, de creativiteit en het esthetische** • 6 - 8 Het kunstzinnige in de omgeving speels en gerichter exploreren - nieuwsgierig zijn naar kunst en ervan kunnen genieten - ervoor openstaan dat smaken verschillen
MUgr2	**Durven fantaseren en verbeelden** • 6 - 8 Plezier beleven aan het gebruiken van de eigen verbeelding in een muzische context - verder denken dan het gebruikelijke - (onder begeleiding) op zoek gaan naar een creatieve, fantasievolle vormgeving
MUge1	**De wisselwerking tussen muzisch beschouwen en creëren illustreren** • 2.5 - 5 Het verschil ervaren tussen muzisch beschouwen en creëren - door het beschouwen ideeën opdoen voor het eigen creëren
MUge2	**De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren** • Beeld > Vorm > 2.5 - 5 Speels en onder begeleiding beleven van: • eenvoudige vormen • grootte en vormsoort: schijf, vierkant, hoek, driehoek, bol, blok, rolvorm • vormkenmerken: spits, hoekig, lang, dun, groot, klein ... • van eenvoudige figuren voorgesteld door omtreklijn, vlakken en volumes • eenvoudige patronen
MUva2	**Gericht beschouwen van beelden, muziek, dans en drama met oog voor de muzische bouwstenen, werkvormen en vormgevingsmiddelen :** • Beeld • 2.5 - 5 Speels en onder begeleiding waarnemen - opvallende elementen in een (kunst)werk waarnemen en zich daarover uitdrukken
MUva3	**De technische en expressieve vaardigheden die nodig zijn om zich muzisch uit te drukken in beeld, muziek, dans en drama verfijnen** • Beeld > Tekenen > 5 - 10 Oefenen in het schetsen, ontwerptekenen en fantasietekenen met verschillende materialen

GO – leerplan

4.1.1.1. Verwoorden welke impressies de waarneming oproept

4.1.1.3 Enkelvoudige vormen herkennen en ordenen

4.1.1.4 Samengestelde vormen herkennen.

4.1.1.11 Textuur beschrijven: ruw, glad, korrelig, stekelig, glanzend.

4.1.2.1. Een beeldend werk maken door gevoelens, fantasieën expressief te verwerken.

4.1.2.6. Een vorm voorstellen d.m.v. een omtreklijn.

4.1.3.1. Eigen of andermans werk kritisch bespreken op basis van vorm en ontwerp.

OVSG

1.4 Door te praten over visuele of tactiele ervaringen, worden waarnemingen in verband met beeldende expressie versterkt.

1.5 Kinderen ervaren, ontdekken de eigenschappen en kenmerken van de verschillende soorten materialen en hulpmiddelen

3.5 Kinderen kunnen uit de reeds verkende middelen (materialen, hulpmiddelen, beeldelementen) bewust kiezen en combinaties maken om het eigen werk expressiever te maken, de zeggingskracht te vergroten.

6 Kinderen ervaren dat beelden een inhoud, betekenis of doel kunnen hebben.

ET *6.2 zonder vooroordelen naar kunst kijken en luisteren.

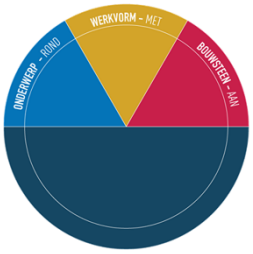
BEGINSITUATIE:

Voorkennis van de klasgroep : De leerlingen werkten tijdens een vorige muzo-les met de collagetechniek waarbij ze lijmstift en scharen vlot hanteerden. De klasgroep bezocht vorig trimester het SMAK waar de kinderen de kans kregen om hun mening te formuleren op Hedendaagse Kunst.

Leerlingspecifieke gegevens: In te vullen na overleg met de mentor. Bevraag jezelf grondig!

Bijv. er zijn 22 lln in de klas. P. en L. hebben ASS. + (…)

Organisatie: de klasbanken worden in eilandjes van 4 personen opgesteld. Op elk eilandje ligt er materiaal. Vooraan is een tafel waar extra materiaal op ligt.

HOOFDDOEL:	▪ **Het ontwerpen van een nieuw/eigen vliegtuig geïnspireerd op het werk van Panamarenko.**
DOELEN: **MAX. 4 (CONCREET VERWOORDEN!)**	1. Leven zich, in het mythologisch verhaal van Daedalus en Icarus, in. 2. Omschrijven de vliegtuigen/ uitvindingen van Leonardo Da Vinci en Panamarenko in eigen woorden. 3. Ontwerpen een vliegtuig met potlood en papier. 4. Formuleren respectvol een mening over het werk van een ander.
CONCEPT VAN DE MUZISCHE ACTIVITEIT:	 Onderwerp: droomvliegtuigen Werkvorm: fantasietekenen Bouwsteen: vorm Algemeen doel: een eigen vliegtuig ontwerpen
ONDERWIJS- EN LEERMIDDELEN:	▪ Beamer ▪ Voor elke leerling: millimeter papier, schaar, potlood, lat, gom, lijmstift, zwarte stift , verschillende papiersoorten, afbeeldingen van verschillende dieren en insecten.

BRONNEN:

- Van Herwegen, H. (z.j.) Panamarenko opgeroepen op 4 juni, 2020 van website: *http://www.panamarenko.be*
- *Z.a. (z.j.). Uitvindingen van Leonardo Da Vinci*.Opgeroepen op 4 juni, 2020 van website: https://isgeschiedenis.nl/nieuws/uitvindingen-van-leonardo-da-vinci
- *Z.a. (z.j.). Daedalus en Icarus.* Opgeroepen op 4 juni, 2020 van website: https://www.beleven.org/verhaal/daedalus_en_icarus
- De Doncker, W., (2009), *Nooit*. Gent: KUNSTWERKT.
- Crul, K., (2013), *Zeppelin, Didactiek voor muzische vorming*. Kalmthout: Pelckmans.

D. Visuele vastzetting (kruis het juiste vakje aan):

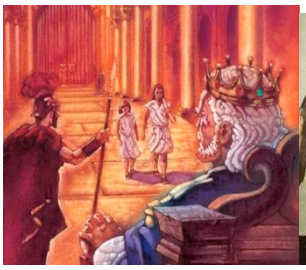
☒ Bordschema	☐ PPT met syntheseslide	☐ Prenten	Andere (geen bordboek!)

linkerzijbord	middenbord	rechterzijbord
	Zie Powerpoint: *Ik droom om te kunnen vliegen.*	

E. Lesverloop: Leerinhouden en didactisch handelen

FASE 1: SFEERSCHEPPING		
Timing: 5 -8 min	**Werkvorm:** Vertellen (Verhaal)	**Doelnr.:** 1

Materiaal: ppt. *Ik droom om te kunnen vliegen*/ illustraties bij het verhaal





Het verhaal over Daedalus en Icarus wordt verteld. Beeldmateriaal kan de verschillende fases in het verhaal ondersteunen. Je vertelt een verkorte versie aangepast aan het niveau van de kinderen en legt de klemtoon op het maken van vleugels en de val van Icarus.Het verhaal vind je terug op https://www.beleven.org/verhaal/daedalus_en_icarus

LK: Waarom werden er vleugels voor Icarus gemaakt?

LL: Om te ontsnappen uit het labyrint. Om weg te vluchten.

LK: Waaruit bestonden die vleugels ?

LL: Deze waren gemaakt uit veren en was.

LK: Hoe kwam het dat Icarus viel ?

LL: Icarus vloog te dicht bij de zon waardoor de was van zijn vleugels smolt. Alle veertjes kwamen los en hij stortte naar beneden in de zee.

- *Wanneer je minder tijd hebt kan je in deze fase ook een leergesprek opstarten over vliegen.*

  LK: Wie heeft al eens gevlogen?

  LL: Ja / nog nooit…

  LK: Hoe vond je dit?

  LL: leuk, eng, ik was bang in het begin maar dan vond ik het leuk.

  LK: Waarmee zou je graag eens vliegen?

  LL: luchtballon, zeppelin, parapente

FASE 2: BESCHOUWEN		
Timing: **10 min**	**Werkvorm:** onderwijsleergesprek	**Doelnr.:** 2

Materiaal: ***ppt. Ik droom om te kunnen vliegen / werken van Leonardo Da Vinci/ Panamarenko***

LK: Mensen dromen al altijd dat ze kunnen vliegen. Daarom probeerde men al heel lang om vliegtuigen te ontwerpen. Heel lang geleden tekende Leonardo Da Vinci vliegtoestellen die nooit gemaakt werden. Hij had heel goeie ideeën.

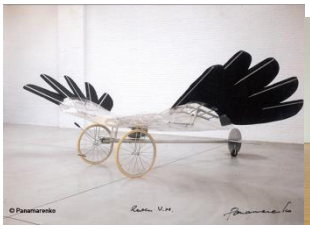
LK: Hoe zou dit toestel werken ?

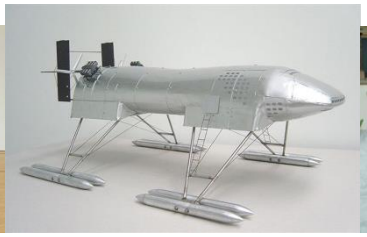
LK: Waarop lijken de vleugels van dit toestel?



LK: Panamarenko is een kunstenaar geboren in Antwerpen. Hij stierf niet zo lang geleden op 14 december 2019. Hij was ook gek op vliegtuigen. Hij vond heel veel vliegtuigen uit. Ze zien er telkens uit als echte kunstwerken. Hij wil ons tonen hoe mooi vliegtuigen kunnen zijn. Met één van zijn creaties probeerde hij ooit te vliegen. The Aeromodeller , die eigenlijk een grote Zeppelin is. Maar dit lukte niet zo goed, het toestel kwam maar een klein beetje van de grond.

LK: We gaan enkele van zijn kunstwerken samen bekijken.






Laat ruimte voor de spontane reacties van de kinderen en probeer hierop in te pikken. Probeer aan de hand van goeie vragen grondig te beschouwen. Je kan een selectie maken uit onderstaande vragen.

LK: Panamarenko wil ons ook laten dromen. Hij wil dat we dromen hoe het zou zijn om met één van zijn toestellen te vliegen. Welk vliegtuig zou jij graag besturen? Hoe zou dit zijn? Zou je ver vliegen? welk pak zou je moeten dragen ? Ben je alleen in je toestel of is er iemand bij jou?

LK: Panamarenko haalde zijn ideeë voor de **vormen** uit de natuur, bijvoorbeeld bij dieren. Zie je dingen die verwijzen naar een dier in één van de toestellen?

LK: Uit welk materiaal is het toestel gemaakt?

LK: Gebruikte P. veel kleuren in zijn toestellen? Welke?

LK: Hoe voelt het materiaal aan denk je?

LK: Wat vind je goed gevonden aan dit vliegtuig?

Focus zeker op de bouwsteen vorm tijdens de bespreking.

LK: Hoe is de vorm van de Aeromodeller?

LK: Hoe is **de vorm** van het vliegtuig? Hoe zijn de vleugels?

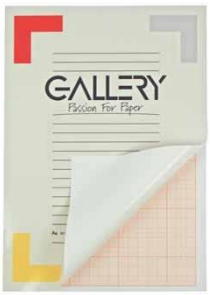
LL: De vleugels zijn/ het vliegtuig is: hoekig, driehoekig, rond, ovaal, spits, dun, lang, bol, de vorm doet denken aan een walvis, aan een vlieg enz..

LK: Aan de hand van zijn tekeningen legt Panamarenko telkens uit hoe zijn vliegtuigen kunnen vliegen. Hij vertelt wat welke brandstof er gebruikt wordt, wat de piloten eten, hoe het vliegtuig de lucht in gaat. Dit zijn allemaal dingen die hij verzint/ fantaseert.

FASE 3: verkennen - experimenteren		
Timing: 5 min	**Werkvorm:** fantasietekenen	**Doelnr.:** 3

Materiaal: *afbeeldingen van insecten, vogels. Papier met ruitjes, grijs potlood, gommen, gekleurd papier, zilverpapier, zijdepapier, schaar, lijm. Tip: je kan hier ook millimeterpapier gebruiken; dan zien de ontwerpen er nog 'professioneler' uit.*

ppt. afbeeldingen van enkele voorbeelden.



LK: Wij worden nu allemaal ontwerpers van vliegtuigen. Probeer je eigen toestel uit te vinden. Bedenk een mooie, bijzondere **vorm** voor je toestel. –Je kan kijken naar foto's van insecten of vogels. Echte ontwerpers gebruiken dit ook vaak om nieuwe ideeën te krijgen.

LK: Heeft iemand van jullie al een idee? Hoe moet jullie toestel eruit zien? Lijkt het op iets uit de natuur? Waarop?

LK: Maak eerst een kleine schets van je toestel op gewoon blad. Je mag meer dan één tekening maken dan kiezen we er straks de beste uit.

LK: Straks gaan we het toestel dat jullie het best vinden, je meest geslaagde uitvinding tekenen op een groot blad.

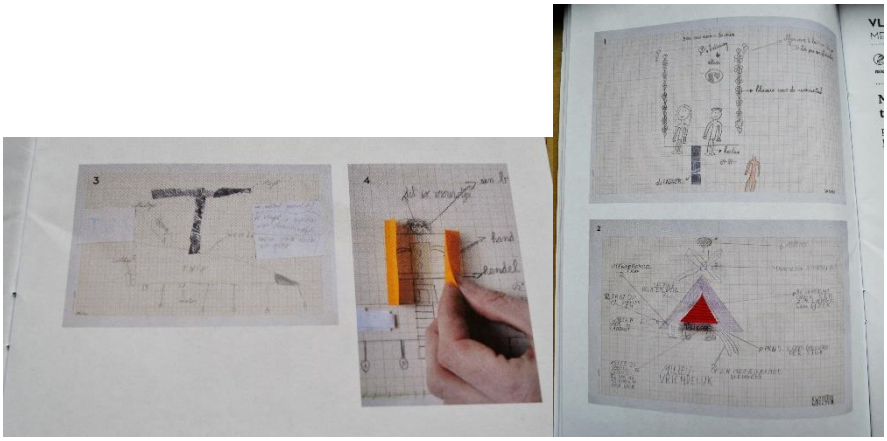
LK: J. welke tekening zou jij willen uitwerken en waarom? L. Welke ontwerp vind jij geslaagd?

LK: Teken nu je toestel groot op je A3 blad. We gebruiken hierbij mm. papier, zoals echte ontwerpers doen. Probeer **de vorm** van je vliegtuig zo goed mogelijk te tekenen. Je mag bij de verschillende onderdelen uitleg schrijven.

Overloop in deze fase de materialen die je hebt voorzien en toon de mogelijkheden ervan. Je kan het materiaal verdelen over de verschillende eilandjes en eventueel nog extra materiaal voorzien vooraan in de klas.

LK: Je kan de verschillende papieren gebruiken om aan te duiden in welk materiaal of kleur bepaalde onderdelen worden uitgevoerd. Je kan met pijltjes uitleg geven over: wat eten de piloten? Op welke brandstof vliegen ze? Naar waar vliegen ze enz. Je kan ook deurtjes of ramen kleven om de binnenkant van je vliegtuig te verbergen.

LK: Je ziet hier nog enkele voorbeeldjes van ontwerpen.



FASE 4: CREEREN

Timing: **25 min**	**Werkvorm:** fantasietekenen	**Doelnr.:** 3

Materiaal: zie fase 3

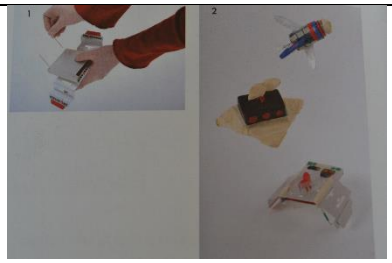
Rondlopen en betrokken reageren wanneer de kinderen aan het werk zijn.

Ondersteunen bij kinderen die moeilijk op gang komen. Met hen kijken naar vormen in de natuur of de werken van Panamarenko wanneer ze geen ideeën hebben. Vragen aan de kinderen of ze kunnen beschrijven hoe hun toestel eruit zal zien.

Tonen hoe ze iets kunnen kleven, vastmaken. Hen aanmoedigen om lang genoeg op de tekening door te werken zodat ze een rijk resultaat bekomen.

EXTRA

Deze opdracht kan je ook uitvoeren in 3D wanneer je de kinderen laat werken met afvalmateriaal en karton.



FASE 5: TOONMOMENT / EVALUATIE

Timing: 5 min	**Werkvorm:** toonmoment, groepswerk	**Doelnr.:** 4

*De kinderen gaan bij elkaar rond in duo. Ze vertellen aan elkaar welke **vorm** het vliegtuig volgens hen heeft. Ze beschrijven de **vorm** aan elkaar. Ze vertellen aan elkaar wat er goed gevonden is aan de vliegtuigen die ze zien.*

LK: Jullie mogen de ontwerpen op je bank leggen. Zorg dat al het materiaal errond opgeruimd is. De lijmstiften, scharen bij elkaar, de papieren verzamelen.

LK: je mag nu in duo rondwandelen en met elkaar spreken over de vliegtuigen die je ziet. Beschrijf aan elkaar hoe de **vormen** van de vliegtuigen zijn. Denk aan de verschillende woorden die je hiervoor kan gebruiken.

LK: Je kan de vormen die je ziet ook vergelijken met een dier.

LK. Toon één element aan elkaar dat je zelf goed gevonden vindt.

F. Reflectie bij de gegeven les

Bedenkingen door de student onmiddellijk na de les: