

MuziSnap

Leerkrachten

- Motivatie VR
- Game kwaliteit
- Leerplannen
- Vaklokaal



Inleiding

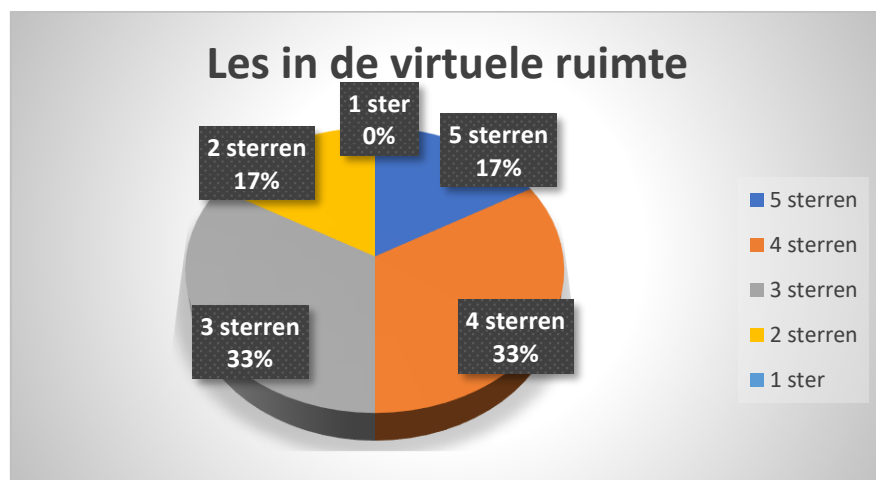
In dit rapport heb ik enkel de gegevens overgenomen die een invloed hebben op het resultaat en dus geen persoonsgegevens. Dit omwille de wet van de privacy.

Opmerking:

Antwoorden van leerlingen zijn integraal overgenomen en zijn voorzien van taal- en typfouten.

Motivatie

Op een schaal van 0 tot 5. Geef een beoordeling op deze manier (in de virtuele ruimte) van muziekonderwijs. In een volgende vraag moet je deze score ook motiveren..



Het was een leuke ervaring maar het was op sommige plaatsen niet duidelijk genoeg of het juist of fout was. Op sommige plaatsen was de kamer niet volledig afgewerkt (geen dag alleen muren).

Het is zeker toepasbaar en een vernieuwende manier van muziekonderwijs.

Als dit verder kan uitgewerkt worden, kan het een handige tool zijn voor leerlingen om op een zelfstandige manier aan de slag te gaan met de leerstof.

Ik blijf voorkeur geven aan een meer traditionele wijze waarbij er vooral les wordt gegeven a.d.h.v. interactie. Leergesprekken en actief musiceren.

Ik vind het een heel leuk idee om leerlingen op deze manier te laten kennismaken met muziek/muzikale begrippen, theoretische kennis. Indien er nog meer tips in zouden zitten en wat meer kadering van de opdrachten zou dit een leuk ontdekspel zijn om leerstof aan te brengen. Het zou ook als een evaluatie gezien kunnen worden maar dan zou dit format eenvoudig aanpasbaar moeten zijn voor de leerkracht.

Ik mis verbondenheid met mijn leerlingen. Het kan wel als leuk extraatje gebruikt worden maar volgens mij niet voor hele lessenreeksen aan te spenderen.

Het vaklokaal muzikale opvoeding

Hoe belangrijk is voor u een vaklokaal muzikale opvoeding?



Omdat dit een ruimte moet zijn waarin je je eigen ding kan doen, waar je alle nodige instrumenten bij de hand hebt. Een ruimte die je op een 'muzikale' manier kan inkleden. Het is absoluut niet doenbaar om steeds met je materiaal van het ene lokaal naar het andere te moeten sleuren. Een vaklokaal heeft meestal ook het voordeel dat je kan investeren in kwaliteitsvolle geluidsapparatuur. Even weg uit hun 'eigen' lokaal en in het vaklokaal staan er allerlei instrumenten en is ingericht voor muzikeducatie.

Muziek staat of valt met de beleving ervan. Het actief musiceren en muziek beleven is en blijft de essentie van dit vak.

Muziek moet je beleven en voelen. In een vaklokaal kun je veel vlugger op de bal spelen.

Didactiek

Zou je deze vorm van opdrachten vaker willen inzetten en zo ja, wanneer?

Ja, ook tijdens andere lessen dit is een leuke manier om de leerstof te herhalen.

Ja het was een leuke en goede manier om de lesstof aan te bieden. Variatie van het aanbieden van lesstof is belangrijk en daar is dit zeker een mooie aanvulling op en originele en vernieuwende toepassing.

Ik zou het vooral inzetten om het notenleer-gegeven (of andere puur theoretische onderdelen) op een andere manier naar voor te brengen. Dit kan het voor de leerlingen wat aanschouwelijker maken. Het bespreken van een muziknummer (zoals het nummer van Stromae, of Pink) zou ik dan eerder klassikaal doen omdat je dan meer op de vragen en antwoorden van de leerlingen kan verder surfen.

Ik weet het niet zeker omdat dit ver van mijn bed is. Ik ben dan ook benieuwd naar de reacties van de leerlingen.

Zie vraag 3. Indien er eenvoudig aanpasbaar format ervan zou bestaan, waarbij je zelf de leerstof of LPD's die je wil behandelen erin zou kunnen zetten, lijkt het mij een hele leuke manier om kennis te verwerven.

Ja maar dan eerder als huis- of vervangingstaak. Of als extra oefening als ze klaar zijn met de 'echte' les.

Op welke manier zou u deze manier van lesgeven willen toepassen (meerkeuze vraag)?

Tijdens een fysiek lesmoment;

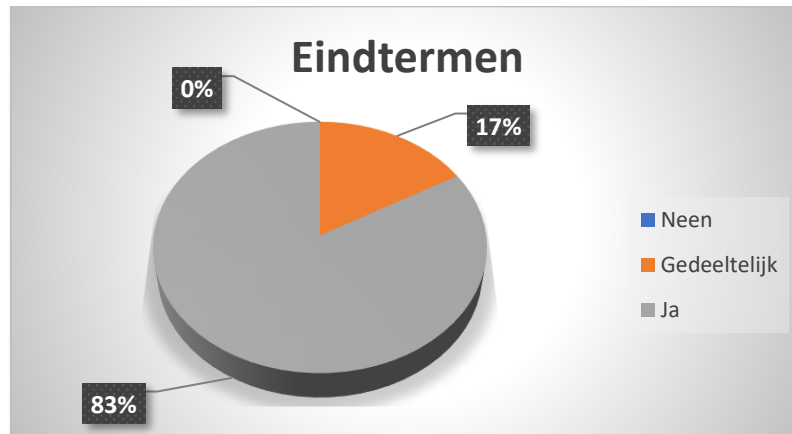
Met ondersteuning van de maker;

Tijdens een fysiek lesmoment;

Als huistaak; Als vrije

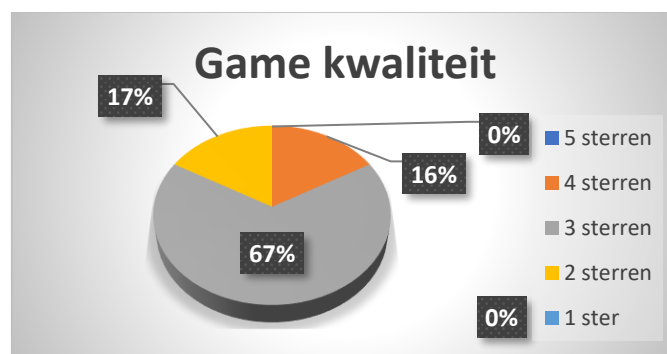
taak; Vervangtaak;

Lessen komen overeen met de leerplannen?



Game

Kwaliteit



Wat mis je aan de game?

Meer animatie in de game.

De opdrachten en uitleg is soms wat **uitgebreid**. **Kleinere stapjes** zou wat fijner werken. Ik merkte bij de leerlingen dat de motivatie om de game af te maken wegzakte doordat de uitleg vrij lang was. Mijn tip zou dus zijn: Kortere instructie en kleinere stapjes met succeservaringen inbouwen. Zoiets van goed zo! Je bent naar het volgende level!

Het **navigeren verliep nog vrij stroef** -> pijltjes + muis. Het duurde ook even voor ik doorhad dat de kamer startte met een lesvideo. Het zou handig zijn als je zelf wat meer controle had over het afspelen van de filmpjes: starten, pauzeren, stoppen..

Deed me denken aan de eerste Lara Croft (Tombrader) games. **Karakters bewogen te traag** naar mijn zin. **In sommige kamers was niet alles zichtbaar**.

Het zal waarschijnlijk aan mijn **gebrek aan game ervaring liggen** maar ik vond het in het begin heel **onduidelijk hoe te bewegen en rond te kijken**. Ik mis ook nog meer informatie wat te doen bij sommige opdrachten: Kamer 1 --> **Guido van Arezzo** en de boomwhackers was vrij onduidelijk **wat er precies verwacht werd, ook jammer als je op het mannetje duwde en de vragen al kwamen zonder dat je nog kon rondkijken**. Ook werd er gezegd 50 procent van de antwoorden juist maar dat klopt niet, je moest alles juist hebben om door te gaan. Kamer 3: Het **scherm van Pentatonix werkte niet**. **De verschillende manieren van bevragen was leuk**, maar ik had de eerste keer te snel over de intro's gelezen, waardoor je niet wist hoe verder te gaan. Kortom **niet alles** was heel **duidelijk**, ik denk dat nog meer info op verschillende plaatsten en uitleg van de mannetjes het spel vlotter zouden doen gaan.

Ondanks het feit dat deze game **heel knap gemaakt** is, ik zou het niet kunnen, zijn er toch enkele gebreken. Zoals: **moeilijkheidsgraad** (melodisch ostinaat), **maatstrepen zijn niet zichtbaar als je de vraag geopend hebt**, **foto's pentatonix zijn niet zichtbaar na openen van de vraag**, het is **niet duidelijk** als je iets **fout** hebt bij het lied van Noordkaap.

Opmerkingen

Het is **leuk gedaan** maar zoals ik al eerder zij was het bij **sommige kamers onduidelijk** wat juist en wat fout was, en sommige kamers waren maar **half afgewerkt**.

Goede en originele vorm. Tip: maak het met wat **kortere instructies** en kleinere tussen stappen met succeservaringen. Verder originele en vernieuwende manier van muziekonderwijs om de muziektheorie bij te brengen. Succes!!

Het **concept zit zeker goed**, het hoeft niet altijd in de vorm van een escape-room te zijn.

Bij de start van het spel wist ik niet waar ik naartoe moest.

Kamers: **lesvideo** - kan je beter **opsplitsen** in verschillende kortere video's (toonladder, notenwaarden, en de belangrijkste maatstrepen), deze lesvideo's in de verschillende ruimtes verspreiden en er een aantal vragen aan koppelen. Nu is het één lange video met op een paar minuten tijd, heel veel informatie. Daar kunnen de leerlingen het wel moeilijk mee hebben vrees ik. In de laatste kamer, bij het **laatse klembord**, **kwam eerst de vraag of we de lesvideo bekeken hadden**. Dit had je bij eerdere opdrachten ook al mogen doen. **Wanneer je met een vraag gestart bent kan je deze niet meer afsluiten** (De vraag over pentatonix was bijgevolg niet zo ontzettend duidelijk, omdat ik de gezichten ook niet meer kon zien).

Je kunt de samenvatting eigenlijk uit bovenstaande antwoorden halen. Ik moet toegeven dat ik een tijdje uit het onderwijs ben weggeweest en bovendien het ICT-verhaal sowieso niet mijn sterkste kant is. Toch blijf ik hameren op een goed onderwijs leergesprek waarin leerlingen ervaringen gaan bespreken als ideale werkvorm. Ik vind het wel **knap gedaan en we moeten (helaas) meer gaan digitaliseren**.

Zie bovenstaande antwoorden.

In principe kun je alles afleiden uit voorgaande antwoorden. Mocht er toch nog verduidelijking nodig zijn, mag je me altijd even bellen of mailen.