

Lesplan 2: *Een griezelig kinderliedje*

Lesonderwerp	Introductie tot Sonic Pi: Een griezelig kinderliedje
Beginsituatie	Deze lessenserie wilt een succesvol programmeerervaring leveren aan onderbouwleerlingen. Door programmeren met muziek begrijpen de leerlingen dat technologie op veel vakken toepasbaar is. Daarom zijn deze lessen heel geschikt als oriëntatielessen voordat de onderbouwleerlingen profiel kiezen.
Leskern	Basis handelingen met noten kunnen verrichten binnen Sonic Pi
Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">L1.1 Ik kan de tempo van een liedje instellen en aanpassen met <code>use_bpm</code>L1.2 Ik kan de klank van Sonic Pi veranderen dmv <code>use_synth</code>L1.3 Ik kan de klank van noten met <code>with_fx</code> veranderenL1.4 Ik kan op een persoonlijk manier een kinderliedje aanpassen zodat het griezelig klinkt
Docentdoelen	<ul style="list-style-type: none">L2.1 Ik wil dat de leerlingen een succesvolle programmeerervaring belevenL2.2 Ik wil dat de leerlingen trots zijn op hun eigen versie van een volksliedje
Lesmateriaal	https://maken.wikiwijs.nl/177408/Programmeerlessen_met_muziek
Media	Sonic Pi is geïnstalleerd op de computer Transcriptie van een Nederlandse kinderliedjes voor Sonic Pi Voorbeelden van al verwerkte liedjes voor Sonic Pi (https://github.com/mvict/Programmeren-met-muziek.git) Pdf met slides Koptelefoon Hulp: https://maken.wikiwijs.nl/177150/Hulp Herhaling materiaal: <i>Weet je het nog?</i>
Extra materiaal	Verdieping 2: Een tweede stem toevoegen
Tijd	45 minuten
Klas	Onderbouw

Tijd	Lesfase	Leerdoel	Uitleg/Paragraaf	Materiaal/Oefening	Leeractiviteit	Werkvorm
2	Aandacht op kerndoel	L2.2	Intro	de docent laat tijdens de inloop een kinder liedje in Sonic Pi klinken die al bewerkt is als 'griezelig' liedje. (zie voorbeeld in git)	Motiverend	Centrale bespreking
1	Aandacht op lesdoelen	L2.2	Intro	Slide 2	Aandacht op lesdoelen	Centrale bespreking
1	Voorkennis activeren	L1.2 t/m L1.4	Herhaling van vorige les	Slide 3	Voorkennis ophalen	Centrale bespreking
2	Verwerking Instrueren	L2.1	De docent: <ul style="list-style-type: none"> • laat zien waar het online lesmateriaal te vinden is • laat zien waar Sonic Pi op de computer is • laat de herhaling paragraaf zien "Weet je het nog?" • biedt hulp aan de leerlingen • vraagt om de volgorde van het materiaal te volgen • vraagt om de laatste opdracht af te tekenen 	Slide 4		Centrale bespreking
34	Instructie Check en feedback Verwerking	L1.1	Snel en langzaam	Wat vind je een goed tempo?	Begrijpen	Zelfstandig werken
		L1.2	Klank	Welk voorbeeld is goed...?	Begrijpen	Zelfstandig werken
		L1.3	Effecten	Klik op het foute voorbeeld...	Begrijpen	Zelfstandig werken
			Effecten	Parson puzzle	Begrijpen	Zelfst. W. + Persoonlijke feedback
		L1.4	Je eigen griezelige liedje	Eigen creatieve keuzes maken: welk liedje, welk tempo, welke klank	Toepassen, creëren	Zelfst. W. + Persoonlijke feedback
2	Afronden	L2.2	De docent: <ul style="list-style-type: none"> • complimenteert de leerlingen voor de liedjes die ze hebben gemaakt • als nog tijd nodig is om versie af te make: <i>stuur dat per e-mail</i> • <i>Wat ga je doen met je liedje? Aan iemand sturen, laten zien/horen?</i> 		Reflectie over de (te verwachte) succeservaring van deze les	Centrale bespreking