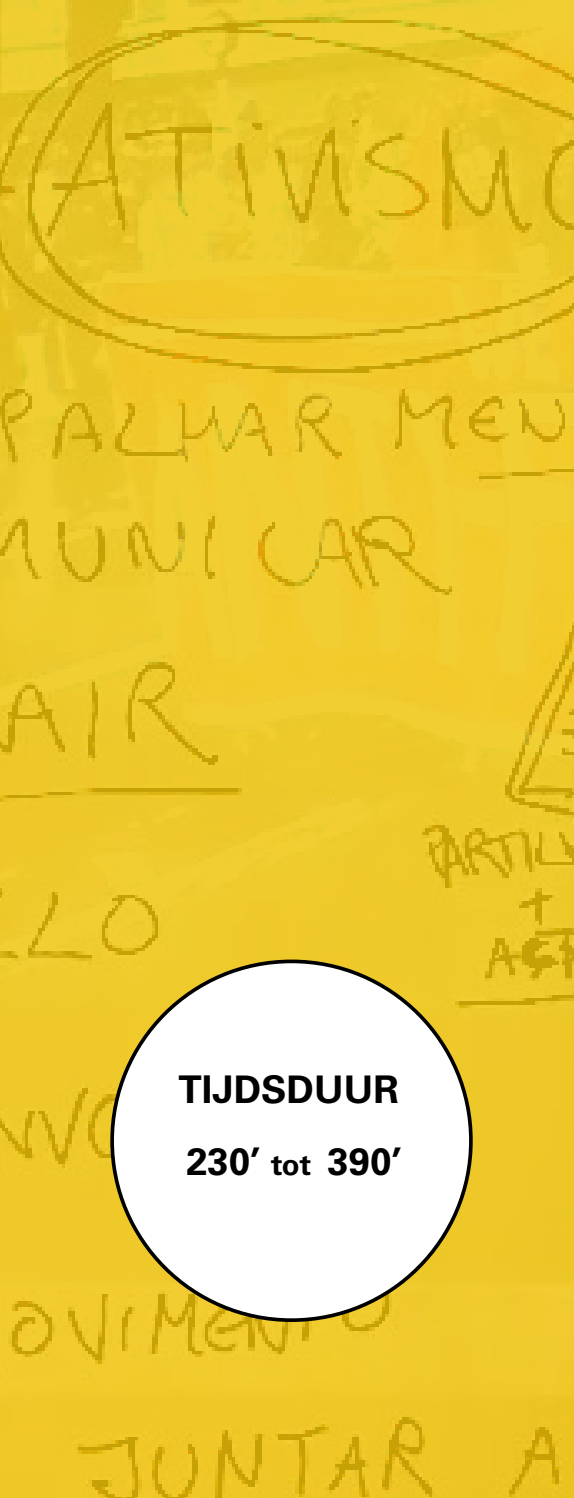


## 2. STOP, KIJK EN LUISTER



**TIJDSDUUR**

230' tot 390'

### INTRODUCTIE

#### ALGEMENE BESCHRIJVING

Deze activiteit is bedoeld om jongeren aan te moedigen naar hun omgeving en naar de manier van leven van anderen te kijken. Zich bewust worden van de eigen cultuur en van wat zij en anderen waarderen aan de gewoontes: eten, bepaalde plaatsen – hoeveel hetzelfde en verschillend is. Deze workshop stimuleert samenwerking om een kort video met bewegend beeld en geluid te maken. Het biedt jongeren digitale technologieën die hen zullen helpen zich met vertrouwen en verantwoordelijkheid te bewegen in de digitale wereld.

### DOELEN

- › De competentie om digitale inhoud samen te stellen vergroten.
- › Het bewustzijn vergroten dat mensen tot verschillende culturen kunnen behoren en zich daarmee identificeren.
- › Bewustmaken dat cultuur fluïde en in beweging is.
- › Experimenteren met nieuwe digitale hulpmiddelen om beelden te maken en te bewerken.

### VOORBEREIDING

Voor de activiteit:

- › Verzamel fotoportretten en deel het digitaal met de deelnemers. Zie enkele auteurs bij de referenties.
- › Een privé social medium-platform klaarzetten om elkaars foto's te delen (e-portfolio, padlet...).
- › Installeer Improvisa App (zie [Toolkit](#) voor de instructies).

Bereid het lokaal of andere ruimte voor:

- › Tafels en stoelen.
- › Internettoegang.
- › Video-projector en computer om te kunnen projecteren.
- › Een smartphone per groep deelnemers (minimaal).

OPTIONEEL: beeldbewerkingsapps

### DIGITALE VAARDIGHEDEN

NIVAEU 3: een nieuw digitaal hulpmiddel leren te gebruiken.

### STAP VOOR STAP

<b>45'</b> tot <b>60'</b>	<p>De docent presenteert de workshopactiviteiten en een korte geschiedenis van geanimeerde beelden: "Met de opkomst van de film begin 20ste eeuw en de democratisering door film en video vanaf de jaren 70, zijn onze portretten bewegend gemaakt. Wanneer we een film kijken staan we onszelf toe om naar een leven te worden getransporteerd dat zich op het scherm afspeelt en projecteren we onze gevoelens op de karakters die we zien. Net als de beelden die we in boeken en tijdschriften, en op posters zien, zijn films en video's de belangrijkste referenties van onze beeldcultuur worden. In deze workshop gebruiken we het bewegend beeld om portretten te maken."</p> <p>De docent legt het werkproces van deze workshop uit "een korte serie beelden maken die een speciale beweging in een speciale context vastleggen (bijvoorbeeld straten, sporten, concerten, school).</p> <p>Wees je bewust van je eigen cultuur en wat jij en anderen waarderen in jullie gewoontes: eten, bepaalde plaatsen – hoeveel hetzelfde en verschillend is.</p> <p>Wanneer de series zijn ontstaan, gaan we ze willekeurig de-componeren en her-componeren met de Improvisa app, dat zo een 'sequencer' wordt. Het zal ook mogelijk zijn om geluid toe te voegen, zodat degene die ermee bezig is een bewegend beeld kan creëren met elke keer een ander geluid, afhankelijk van de toetsen die ingedrukt worden."</p>
	<p>Installeer de Improvisa app en maak deze toegankelijk.</p> <p>De docent presenteert de geschiedenis van de app, hoe hij functioneert en wat je ermee kan. En laat enkele voorbeelden zien (gerelateerd aan het onderwerp van de workshop)</p> <p>De deelnemers krijgen even de tijd om met de app te spelen.</p>
	<p>De docent presenteert en bespreekt het voorbeeld van de series van Muybridge (1) en helpt enkele beelden analyseren (volgens het Model voor beeldanalyse in Deel 1, punt 7 in de Gids voor docenten). De deelnemers leren de eerste reeksen in fotografie kennen, de basis van animatie en cinema.</p>
	<p>De docent geeft technisch advies over beeldsequenties; het minimale aantal frames in elke sequentie (bijvoorbeeld: 12); het gebruik van timelapse om de beeldopname te regelen, etc.</p>
<b>50'</b> tot <b>60'</b>	<p>FOTOSESSIE: om de bewegingsserie te maken: de docent het werk van deze sessie te organiseren en werkgroepjes te vormen. De deelnemers moeten bedenken welke soort serie ze willen maken en stellen een werkplan op (een klein storyboard). Deze sessie kan op verschillende locaties worden gehouden, afhankelijk van de werkplannen. De groepjes kunnen bijvoorbeeld beelden op straat vangen of een set maken in een kamer. Het is belangrijk om verschillende series vast te leggen.</p>
<b>45'</b> tot <b>60'</b>	<p>ERKEN MET GELUID: Het geluid zal als een essentieel element werken in een multimedia vertelling. De docent laat verschillend geluidsmateriaal omtrent de stad horen, muziek, omgevingsgeluiden, etc. uit de collectie van Improvisa (2). De deelnemers luisteren en analyseren de geluiden.</p>
	<p>De docent legt enkele relevante aspecten van copyright uit en laat de mogelijkheden zien van het gebruik van bestaand beeld- en geluidsmateriaal.</p>
	<p>De deelnemers verkennen het geluidsmateriaal en gebruiken de Improvisa App om te experimenteren met het combineren van geluid en beeld.</p> <p>De docent helpt hen bij het maken en delen van albums met de Improvisa app (3).</p>

### Ethiek

Het werk van de deelnemers kan met hun toestemming online gedeeld worden, of kan offline worden gehouden. Meer over de bescherming van privacy en persoonlijke gegevens, zie de [Gids voor Leraren. Deel 1, punt 4, p. 5.](#)

### Beoordeling

[Here](#) vindt de docent bronnen om de uitvoering van de workshop te beoordelen.

### Beschrijving en referentie-links:

(1) [Muybridge sequence example](#)

(2) Improvisa's collection - Urban SOUNDS and MUSIC

[Link to pdf](#)

(3) IMPROVISA APPTUTORIAL

[Link to pdf](#)

(4) Tutorials - Audacity Manual

<https://www.audacityteam.org/>

(5) <https://freesound.org/> (requires login)





## STAP VOOR STAP

<b>0'</b> tot <b>90'</b>	<p>GELUID SESSIE: De docent helpt de deelnemers om de Audacity software te gebruiken om hun eigen samples te maken. Audacity Manual (3). Deelnemers verkennen Audacity software en experimenteren met het maken van samples met behulp van deze software en rechtenvrij geluidsmateriaal die beschikbaar is voor hen. Deelnemers kunnen geluiden om te gebruiken halen bij FreeSound (5) of uit de collectie van Improvisa (4) om opnieuw te editen bij het creëren van nieuwe geluiden.</p> <p>NB: Je kan deze STAP OVERSLAAN en geluiden van FreeSound (5) of uit de collectie van Improvisa (4) gebruiken zonder ze te editen met Audacity. Deze geluiden kunnen worden gecombineerd met de beelden.</p> <p>De docent helpt de deelnemers om de Audacity software te gebruiken om hun eigen samples te maken. Audacity Manual (3). Deelnemers verkennen Audacity software en experimenteren met het maken van samples met behulp van deze software en rechtenvrij geluidsmateriaal die beschikbaar is voor hen. Deelnemers kunnen geluiden om te gebruiken halen bij FreeSound (5) of uit de collectie van Improvisa (4) om opnieuw te editen bij het creëren van nieuwe geluiden.</p> <p>NB: Je kan deze STAP OVERSLAAN en geluiden van FreeSound (5) of uit de collectie van Improvisa (4) gebruiken zonder ze te editen met Audacity. Deze geluiden kunnen worden gecombineerd met de beelden.</p>
<b>45'</b> tot <b>60'</b>	<p>Deelnemers gaan creëren met de Improvisa App. Als eerste legt de docent uit hoe ze albums moeten maken en delen met de Improvisa App (6). De groepjes maken vervolgens hun eigen albums in de Improvisa App waarbij ze beeld en geluid combineren. Gezamenlijk beslissen de groepen hoeveel en welke albums ze zullen delen.</p>
<b>45'</b> tot <b>60'</b>	<p>De albums worden kort gepresenteerd aan de hele groep (maximaal 3 minuten per groepje). Elke deelnemer kan individueel interactief bezig zijn met de albums die door de andere groepjes zijn gemaakt en zijn eigen compositie maken. De docent leidt het gesprek over het combineren van talen om een rijk verhaal vanuit meerdere perspectieven te scheppen en de constructie van persoonlijke betekenissen. Gesprekken over zelf- en collectieve representaties en de verbeelding; en hoe iedere groep een collectieve creatie maakte; hoe mensen tot verschillende culturen kunnen behoren waarmee ze zich identificeren.</p>