

## 4.1 Fiche 1: Grote verschillen tussen auditieve en visuele input

### In de klas

Jan krijgt van de leerkracht instrument een nieuw muziekstuk mee naar huis. Wanneer de leerkracht het stuk voorspeelt, is Jan zeer enthousiast. De volgende les komt Jan echter gedemotiveerd binnen. Het lukt hem niet om het muziekstuk in te studeren. Wanneer de leerkracht de verschillende zinnen voorspeelt en laat naspelen, lukt het Jan opnieuw.

Bij Mieke hebben we het omgekeerde. Wanneer Mieke iets op het gehoor moet naspelen, kan ze maar even mee. Ze onthoudt slechts enkele maten. Met de partituur erbij lukt het haar wel om het muziekstuk ten gehore te brengen.

### 4.1.1 Achtergrondinformatie

#### o Mogelijke problemen

Jan heeft duidelijk baat bij een auditieve aanpak terwijl dit voor Mieke een struikelblok blijkt te zijn.

Jan kan zich vanuit een visueel beeld moeilijk een voorstelling maken van de partituur. Hij maakt hier geen koppeling tussen beeld en klank. De stadia die bij een visuele input aan bod komen, zijn: waarnemen (kijken), symboolherkenning, klankvoorstelling/betekenisverlening, technisch kennen (symbool-klank-greepassociatie) en kunnen reproduceren.

Bij een auditieve input komen volgende stadia aan bod: waarnemen (luisteren), opnemen, onthouden, technisch kennen (klank- greepassociatie) en reproduceren. Hun waarnemingsvermogen en geheugen zal bepalend zijn of deze aanpak effectief is voor de leerling.

Leerlingen met automatiseringsstoornissen hebben dikwijls een gestoord geheugen. Afhankelijk van het type geheugen dat gestoord is hebben zij meer of minder baat bij een auditieve of visuele aanpak (zie ook fiche automatiseren en geheugen).

#### o Mogelijke stoornis

Kunnen problemen hebben bij **auditieve input**: dysritmie, dyspraxie en stoornissen die gepaard gaan met motorische achterstand.

Kunnen problemen hebben bij **visuele input**: dyscalculie, dyslexie, dysritmie, dyspraxie, NLD, Vooral leerlingen met een automatiseringsstoornis hebben hiermee te kampen.

### 4.1.2 Voordelen

Maak gebruik van de sterke kanten en talenten van de leerling. Biedt extra structuur en hulpmiddelen om de zwakke kanten te compenseren.

**Auditieve input:** muziek wordt in zijn geheel ervaren. Leerlingen die nooit goed zullen leren lezen kunnen toch een goede muzikant worden. Deze leerlingen kennen soms een sterke ontwikkeling van de muzikale fantasie, het muzikale voorstellingsvermogen en het improvisatievermogen.

**Visuele input:** Deze leerlingen kunnen sterk zijn in visuele analyse en visueel geheugen. Ze onthouden een ingewikkelde partituur blijkbaar zonder moeite. Ontwikkel de vaardigheid om de auditieve input mentaal in een partituur om te zetten.

## 4.1.3 Mogelijke interventies

### 4.1.3.1 Stimuleren

#### Auditieve input:

- ✓ Bekrachtig het kind voortdurend (verbaal of materieel bv. beloningsstickers).
- ✓ Werk steeds in kleine stapjes (zie ook fiche geheugen).
- ✓ Breng niet teveel elementen in één keer aan bv. max. 3 of 4 noten voorspelen terwijl dit voor leerlingen zonder leerstoornissen 6 of 7 noten kunnen zijn).
- ✓ Geef ook aandacht aan het gebruik van het hele lichaam om bv. nieuwe ritmes te leren aanvoelen (zie ook fiche geheugen: motorisch geheugen).
- ✓ Door spel lichaamservaring opbouwen en uitbouwen:
  - a) Ritmisch: ondersteunend basisritme als begeleiding gebruiken bij het aanleren van een nieuw ritme.
  - b) Melodisch: via gekende, aangeleerde melodieën of thema's kan een toonhoogte of ritme herkend worden. Elementair kan gestart worden met speloevingen en improvisatiespelletjes bv. Klanknabootsingen als lift, sirene, aapjes, ... nadoen.

#### Visuele input: (zie ook fiches noten lezen, ritme, ...)

- ✓ Bekrachtig het kind voortdurend (verbaal of materieel bv. beloningsstickers).
- ✓ Werk in kleine stapjes om inzicht te geven in geschreven notatie: maak eventueel gebruik van alternatieve schrijfnote.
- ✓ Vertrek vanuit gekende ritmes of melodieën en maak abstracte symbolen concreet .

### 4.1.3.2 Remediëren

- ✓ Zowel auditieve als visuele input moet worden getraind. Train de input die voor de lln. moeilijk is extra.
- ✓ Regelmatig herhalen is aangewezen.
- ✓ Maak gebruik van het motorisch geheugen. Dit is meestal het best werkende geheugen.

### 4.1.3.3 Differentiëren en compenseren

- ✓ Beperk het aantal opgaven wanneer gekozen wordt voor een input die voor de leerlingen moeilijk is.
- ✓ Gebruik bepaalde aspecten uit het stimuleren om te compenseren bv. wanneer een opdracht die visueel werd aangebracht niet lukt, gebruik maken van de auditieve weg.

### 4.1.3.4 Dispenseren (bij evaluatiemomenten)

- ✓ Doe dit enkel bij evaluatiemomenten
- ✓ Auditieve input: Evalueer de leerinhouden via auditieve weg. Het visuele wordt ook bij remediëren aangebracht maar hoeft geen onderdeel van een examen te zijn.
- ✓ Visuele input: Leerlingen die baat hebben bij een visuele input vrijstellen van het spelen uit het geheugen. Het spelen uit het geheugen wordt wel aangebracht bij remediëren maar hoeft geen onderdeel te zijn van een examen.