

“Meester, is dit echt?”

AI in de muziekles



Het is belangrijk dat leerlingen leren begrijpen wat AI is en hoe ze er bewust mee omgaan. De muziekles blijkt een bijzonder vruchtbare plek om dat te doen, want AI kan creativiteit ondersteunen en versterken.

‘Combineer patronen uit bestaande data tot iets nieuws’

AI is mijn nieuwe muziekinstrument. Dat klinkt misschien vreemd, maar een muziekinstrument leer je ook niet in een half uurtje. Je moet oefenen, experimenteren, fouten maken. En dan ontstaan er mogelijkheden die je eerder niet voor mogelijk hield. Met AI is dat precies zo. Laatst zei een student tegen me: “Zou het niet leuk zijn als leerlingen sneeuw ‘lezen’? Veel vlokjes is veel geluid, weinig vlokjes is weinig geluid.” Diezelfde avond ging ik ermee aan de slag, met AI als creatieve sparringpartner. De volgende ochtend was er een werkend interactief spel: de Sneeuwmuziek-game¹. Van idee naar lesmateriaal in één avond. Niet omdat ik ineens leerde programmeren, maar omdat AI mij hielp om mijn idee vorm te geven. Mijn muziekinstrument.

AI is al om je heen

Vraag je leerlingen eens: hoe weet Spotify welk liedje je hierna wilt horen? Waarom stelt YouTube steeds dezelfde soort filmpjes voor? En hoe verstaat Siri wat je zegt? Het antwoord: artificiële intelligentie.

AI is al lang onderdeel van het dagelijks leven van kinderen, alleen zijn ze zich daar niet altijd van bewust.

En het mooie is: in de muziekles komen deze vragen heel natuurlijk ter sprake. Het gaat over hún muziek, hún Spotify, hún luistergedrag. Ik vraag mijn leerlingen weleens: “Wat jullie net hebben gemaakt, zal ik dat op Spotify zetten?” Vaak antwoorden zij verschrikt: “Nee, dat wil ik niet!” Zo ontstaat vanzelf een

gesprek over wanneer je iets online zet en met wie je het deelt. Dat raakt ook aan veiligheid en privacy. Het laat zien hoe breed digitale geletterdheid in de muziekles aanwezig is.

Maar wat is AI eigenlijk? SLO, het landelijk expertisecentrum voor het curriculum, omschrijft het als een systeem dat bestaat uit drie elementen: data, algoritme(n) en hardware². AI krijgt invoer (tekst, beeld, geluid), zoekt daar patronen in op basis van enorme hoeveelheden data, en genereert een uitvoer. Elke keer dat een leerling een liedje liket of skipt levert dat data op. Het algoritme zoekt patronen en doet voorspellingen. Anders dan een ‘gewoon’ computerprogramma dat precies doet wat je opdraagt, leert AI van data en past zich aan. Spotify lijkt te weten wat je wilt, maar het voelt niet. Het berekent.

Kerdoel 22D binnen digitale geletterdheid, zegt precies dit: leerlingen leren elementen van een AI-systeem te beschrijven, herkennen hoe AI-gedrag lijkt op menselijk gedrag, en gaan er verantwoord mee om. In de muziekles kun je dat concreet maken. Hoe ‘weet’ Spotify wat je leuk vindt? Wat is daar echt aan en wat niet?

Gereedschap voor jouw creativiteit

Mijn overtuiging: AI creëert niet vanuit een eigen idee. Het combineert patronen uit bestaande data tot iets nieuws. Het kan echter wel een krachtig gereedschap zijn voor zowel jou als docent als voor je leerlingen, mits je er bewust en door-dacht mee omgaat.

De drempel is lager dan je denkt. Een goede *prompt* is eigenlijk gewoon een heldere opdracht in woorden. Vergelijk het met een componist die een partituur schrijft voor een orkest. Die noteert heel precies welke instrumenten spelen, wanneer ze inzetten, hoe hard, hoe zacht en welke sfeer er moet ontstaan. De musici voeren uit wat de componist heeft bedacht. Bij AI is dat niet veel anders: jij schrijft de ‘partituur’ in

‘AI voelt geen emotie, het heeft geen verhaal te vertellen’

woorden, het AI-systeem voert uit. En net als bij een partituur geldt: hoe opener je instructie, hoe onvoorspelbaarder het resultaat. Met één belangrijk verschil. Een muzikant die ruimte krijgt in een partituur wordt daardoor getriggerd: die voegt interpretatie, gevoel en eigen keuzes toe. Bij AI komt die onvoorspelbaarheid niet voort uit creativiteit, maar uit berekening en redenering van jouw eerdere keuzes.

Leerlingen die met AI aan de slag gaan, worden zo uitgedaagd om vooruit te denken. Om bewuste keuzes te maken vóórdat ze een prompt typen. Welke sfeer willen ze? En welk resultaat hebben ze voor ogen? Je zou het kunnen zien als een vorm van componeren in een nieuw jasje. Niet ter vervanging van het echte componeren, maar als aanvulling erop. En het geldt net zo goed voor jou als docent: AI kan je helpen om een lesidee uit te werken of inspiratie op te doen. Niet door het werk over te nemen, maar door je creatieve ideeën sneller tot leven te brengen.

Drie werkvormen

AI kun je vanuit verschillende invalshoeken in je muziekles inzetten en als vraagstuk met leerlingen bespreken. Ik geef drie voorbeelden van werkvormen.³

Werkvorm 1 (middenbouw):

Zoek de maker: mens of AI?

Speel vier tot zes muziekfragmenten af voor de klas: een mix van nummers gemaakt door mensen en nummers gegenereerd met AI (bijvoorbeeld via AI Muziekgenerator Suno of gevonden op Spotify). Laat leerlingen bij elk fragment

raden: is dit gemaakt door een mens of door AI? Noteer de antwoorden op het bord. Na het luisteren onthul je de antwoorden en bespreek je ze samen aan de hand van vragen als ‘waaraan dachten jullie het te horen?’ en ‘wat klinkt ‘echt’?’ Sluit af met de vraag: kan AI echt muziek ‘maken’ of doet het iets anders?

Werkvorm 2 (bovenbouw):

Tracks splitsen en remixen

Leerlingen uploaden een bestaand nummer in de BandLab Splitter. De AI scheidt het nummer automatisch in losse onderdelen (*stems*): vocals, drums, bas en andere instrumenten. Leerlingen luisteren de losse stems na en bespreken kort wat opvalt. Vervolgens importeren ze de stems in BandLab en gaan aan de slag met hun eigen remix: onderdelen weglaten, effecten toevoegen, het tempo aanpassen of stems op een nieuwe manier combineren. Bespreek tijdens het werken welke keuzes er zijn gemaakt en wat er aan de sfeer verandert als je de vocals weglaat. Bij het presenteren bespreken leerlingen hun remix en leggen uit waarom ze bepaalde keuzes hebben gemaakt.

Werkvorm 3 (bovenbouw):

Van prompt naar muziek

Leerlingen werken in tweetallen met de AI-muziekgenerator Suno. Voordat ze een prompt invoeren, vullen ze eerst een werkblad in waarop ze zoveel mogelijk parameters bedenken: welke instrumenten moeten erin zitten? Hoe lang mag het nummer zijn? Hoe ziet de opbouw eruit? Is er een climax, en wanneer komt die? Op welke muziekstijl moet het lijken?

‘Met AI als creatieve sparringpartner ging ik aan de slag’

Wat is de stemming? Pas wanneer het werkblad is ingevuld, vertalen leerlingen hun parameters naar een prompt. Na het beluisteren van het resultaat vergelijken ze: komt het overeen met wat ze voor ogen hadden? Ze passen hun prompt aan en proberen het opnieuw. Zo ontdekken ze dat de kwaliteit van de instructie direct invloed heeft op het resultaat. Eventueel gebruiken leerlingen het gegenereerde materiaal als startpunt voor een eigen compositie in BandLab.

En nu even eerlijk ...

Na al dit enthousiasme is het goed om stil te staan bij enkele witte vlekken. Wie is eigenlijk de auteur als AI een liedje maakt op basis van jouw prompt? Van wie is de data waar het systeem mee getraind is? En wat kost al dat rekenwerk de wereld? Dit zijn vragen die je met je leerlingen kunt bespreken. En het zijn precies de vragen die ertoe doen. Juist daarom is het zo belangrijk dat leerlingen AI-geletterd worden. Niet om AI te vermijden, maar om er bewust keuzes in te leren maken.

De kerndoelen benadrukken precies dit: leerlingen leren verantwoord met AI om te gaan. Dat betekent niet alleen weten hoe je een goede prompt schrijft, maar ook begrijpen dat data van mensen afkomstig is en dat de mens bepaalt welke data AI kan gebruiken (SLO, 2025). In de muziekles kun je dit tastbaar maken. Wiens muziek zit in deze AI? En vindt de originele artiest dat eigenlijk wel goed?

Emotieloos

En misschien het allerbelangrijkste. AI kan indrukwekkende muziek genereren. Het kan patronen herkennen en stijlen nabootsen op een manier die je als muzikant soms even doet twijfelen. Maar AI voelt geen emotie. Het heeft geen verhaal te vertellen. Het maakt geen muziek omdat het iets wil uitdrukken. Muziek maken met je eigen handen en stem, samen in een kring, het gevoel wanneer een akkoord precies goed klinkt of een improvisatie onverwacht mooi uitpakt: dat kan geen enkel algoritme vervangen. De waarde van muziekonderwijs zit niet in het perfecte eindresultaat maar in het proces. In het

‘Het gaat erom bij het gebruik van AI bewust keuzes te maken’

zoeken, proberen, opnieuw beginnen. In de trots wanneer het lukt. Dát nemen leerlingen mee uit de muziekles en dat is precies wat AI niet kan bieden.

Tot slot

AI is er en gaat niet meer weg. De vraag is niet óf je er iets mee doet in de muziekles, maar hoe. Je hoeft niet alles in één keer te weten. Begin klein, experimenteer en ontdek. Soms zet je AI bewust in. Soms bewust niet. Die afweging leren maken, dát is digitale geletterdheid.

Bert van Uffelen is musicus, hogeschooldocent Pabo Hogeschool Rotterdam en gespecialiseerd in technologie binnen het muziekonderwijs

Referenties

1. Sneeuwmuziek-game: sneeuw.techindeles.nl (ontwikkeld door Bert van Uffelen)
2. SLO (2025). Definitieve conceptkerndoelen digitale geletterdheid. Enschede: SLO.
3. Ga naar techindeles.nl voor een uitgebreid stappenplan met instructie en tips.