

Scenario di apprendimento Europeaana

Titolo

Suono e Creo Musica!

Autore

Maria Maddalena ERMAN

Abstract

Le esperienze musicali del Novecento sono lo sfondo culturale e pedagogico per la costruzione di percorsi didattici di rappresentazione simbolica, attraverso una ricerca timbrico-acustica unita ad attività poliritmiche con oggetti d'uso comune, utilizzati a scopo musicale e strumenti musicali tradizionali. Attraverso la sperimentazione delle varie modalità di produzione del suono si creano nuove sonorità, da descrivere, illustrare, videoregistrare, simbolizzare ed utilizzare per la creazione, individuale e/o di gruppo, di brani originali. Strumenti tradizionali sono utilizzati unitamente alle nuove tecnologie (individual device, software e strumenti di condivisione, App) per realizzare esperienze didattico-musicali finalizzate allo sviluppo della Creatività, valide nella didattica online e in presenza.

900' century musical experiences are the cultural and pedagogical background to make a research about rhythm made by everyday material and traditional instruments. This experimentation of new rhythms will be used to produce new music track, individually or in group. This activity it is suitable both for classroom activity and remote learning.

Parole chiave

Musica, Notazione, Simbolizzazione, '900, Creatività

Compendio delle informazioni essenziali

Compendio delle informazioni essenziali

Materia	Strumento musicale, Musica.
Tema	Creatività Musicale
Età degli studenti	10-13 anni
Tempo di preparazione	6 h
Tempo di insegnamento	4 h
Materiale didattico online	https://it.padlet.com/ www.youtube.com https://gsuite.google.com/
Materiale didattico offline	Strumento musicale, PC o tablet, smartphone, cuffie audio, carta, colori, oggetti d'uso comune.

Risorse Europeana usate

<https://www.europeana.eu/en/exhibitions/recording-and-playing-machines>
<https://www.europeana.eu/portal/en/exhibitions/music-and-mechanics>

Licenze

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di rimescolare e ritoccare il tuo lavoro, oltre che di partire da esso per creare altri contenuti, anche di natura commerciale, a patto che ti menzionino nei crediti e concedano in licenza le nuove creazioni entro termini identici. Questa licenza è utilizzata da Wikipedia, ed è raccomandata per materiali che trarrebbero beneficio dall'incorporazione di contenuti da Wikipedia e da progetti con licenze analoghe.

Integrazione nel curriculum

La presente attività si inserisce nelle indicazioni nazionali relative al primo ciclo come attività che mira a potenziare la creatività.

Obiettivo della lezione

Esplorazione personale e comprensione delle diverse modalità di produzione del suono.

Risultato della lezione

Composizione poliritmica audio originale prodotta con montaggio video.

Tendenze

Project based learning, Collaborative learning, Mobile learning, Peer learning

Competenze del 21° secolo

Comunicazione, Collaborazione Competenze sociali;
 Problem-solving, flessibilità, Consapevolezza globale, Pensiero critico;
 Apprendimento socio-emotivo;
 Creatività;
 Alfabetizzazione informatica.

Attività

L'attività è stata realizzata in DAD, per questo motivo non sono indicati tempi.

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
Esplorazione timbrico-acustica	Visione filmati dell'istituto Luce su Europeana e delle esibizioni recording and playing machines e Music and mechanics	1h
	Consegna: Ricerca e sperimentazioni possibilità timbrico-acustiche che è possibile produrre con il proprio strumento musicale.	

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
	Scelta di n. 3 sonorità prodotte e del nome loro assegnato;	
	Descrizione della modalità di produzione, report con foto – video –audio del suono. (Da svolgere a casa)	
Condivisione della ricerca e creazione simbolo	Presentazione individuale della selezione di scelte operate in seguito alla propria ricerca timbrico-acustica.	2h
	Elaborazione di un simbolo per ciascun suono attraverso strumento di lavoro collaborative online.	
	Riflessione sulle possibilità ritmiche e scelta di semplici cellule da adottare per ciascun suono.	
Creazione prodotto	Creazione di video e audio multimediali con poliritmie e improvvisazioni ritmiche adoperando le sonorità selezionate.	1h
	Utilizzo di App per montaggio video e sincronizzazione audio.	
	Revisione delle scelte.	
	Creazione del prodotto.	
	Presentazione e condivisione del prodotto creato.	

Valutazione

Valutazione del prodotto e del percorso, valutazione della partecipazione, motivazione, modalità di lavoro: in itinere.

Utilizzo di una rubrica valutativa per l'autovalutazione e la valutazione tra pari circa:

- 1. Capacità di eseguire una ricerca di base** (identificare parole chiave e raccogliere informazioni sul patrimonio culturale)
- 2. Capacità di usare gli strumenti digitali** (usa una varietà di tecniche)
- 3. Competenza di lavoro in team** (assumersi responsabilità condivise, rispettare i diversi punti di vista)
- 4. Competenza di comunicare** (ascoltare attivamente ed esprimere idee)
- 5. Sviluppare il pensiero critico** (riflettere sull'apprendimento, sostenere le proprie argomentazioni, autonomia)
- 6. Carattere** (rispettare e mantenere valori positivi)
- 7. Competenze specifiche acquisite** (lessico, tecniche di produzione del suono, abilità musicali)
- 8. Prodotto e risultato** (capacità di presentazione del prodotto, indice di gradimento, ordine, precisione e cura, puntualità nei tempi di lavoro)

***** DOPO L'IMPLEMENTAZIONE *****

Feedback degli studenti

Aggiungi qui il metodo con il quale i tuoi studenti potranno fornirti un feedback e discutere la lezione.

Osservazioni dell'insegnante




Aggiungi qui i tuoi commenti e la tua valutazione **DOPO** l'implementazione della lezione. Puoi sempre usare una rubrica per l'autovalutazione.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma europea digitale per il patrimonio culturale, e fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di oggetti digitalizzati provenienti da musei, archivi, biblioteche e gallerie di tutta Europa. Il progetto Europeana DSI-4 porta avanti il lavoro delle tre precedenti Infrastrutture per il servizio digitale (Digital Service Infrastructures – DSI) di Europeana. Questa è la quarta iterazione, con un record dimostrato di risultati nella creazione di accesso, interoperabilità, visibilità e uso del patrimonio culturale europeo nei cinque mercato target delineati: cittadini europei, educazione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.





[European Schoolnet](#) (EUN) è il consorzio di 34 Ministeri dell'Istruzione europei, con sede a Bruxelles. In quanto organizzazione no-profit, lo scopo di EUN è quello di portare innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento dei suoi principali stakeholder: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner industriali. Nel progetto Europeana DSI-4, il compito di European Schoolnet è portare avanti ed espandere la community di Europeana Education.

Appendice

	NOME del Suono	simbolo:	illustrazione del suono
suoni di Giulia Rocco:	Gianpiero		 <p>Muovere il pulsante del volume avanti e indietro</p>
	Gianmarco		 <p>percuotere uno spartito con la mano</p>
	Gianfrancioschio		 <p>Premere ripetutamente il tasto per accendere</p>

	Nome del suono:	Simbolo del suono:	illustrazione del suono:
Suono di Sofia Lo Bascio:	Tti-Tok		 <p>Apri e chiudi ritmicamente il leggio.</p>
	Strung		
	Cunchiam		

bosso
martina

rumorastro	sfregare i fortemente i tasti della mia tastiera		
lastrare	sfregare i lati della mia tastiera		
sfregamento	sfregare il mio raccoglitore	