

Educazione musicale, artistica e fisico-sportiva

musica

Cercare le musiche sul web

Linea guida condivisa. Riflessività e autonomia di giudizio.

Compito unitario in situazione. Ricercare sul web, copiare videoclip e musiche rispettando le regole del diritto d'autore. Creare, in gruppo, una scheda che raccolga i risultati del lavoro di ricerca secondo criteri ed obiettivi condivisi, prevedendo anche approfondimenti che utilizzino link a materiale digitale.

sito <http://www.musipedia.org> scriviamo il motivo musicale, oppure lo eseguiamo su una tastiera virtuale e poi lanciamo la richiesta. Infine, prestiamo attenzione, se e quando avviamo un software di "riconoscimento musicale" sul nostro PC, controllando che non siano previste antipatiche installazioni di tool, banner, funzioni e collegamenti non desiderati.

Fase 2. Con un account di posta elettronica, e il ricorso a una carta di credito ricaricabile, è possibile accedere al catalogo online di *iTunes*.

A costi molto accessibili si possono scaricare, in un formato leggibile però solo dal programma residente su massimo cinque diversi PC, musiche e videoclip appartenenti al repertorio nazionale e internazionale. Tuttavia, in laboratorio musicale spesso si presenta la necessità di salvare queste musiche – o altre presenti su *YouTube* – in un formato non protetto, per poterle condividere o ascoltare in un secondo tempo senza doversi collegare alla rete.

Procediamo semplicemente così:

- 1) mettere in esecuzione la musica desiderata;
- 2) aprire un programma audio, ad esempio *Music Maker* della Magix, selezionare la funzione *recording* (scorciatoia: premere R da tastiera) e predisporlo quindi "in ascolto";

Obiettivi formativi. L'alunno:

- manifesta attivamente le sue preferenze musicali, tramite una semplice ricerca sul web (siti dedicati, filmati in streaming su *YouTube*), scarica legalmente musiche e videoclip, ne salva in formato audio copie a scopo didattico;
- valuta criticamente il materiale raccolto e ne precisa l'area culturale di appartenenza, l'eventuale fascia d'età a cui è destinato, la condivisione, o meno, dei contenuti apparenti ed impliciti;
- trova le fonti e i collegamenti, anche inaspettati, nel materiale musicale online e opera una transcodifica del materiale.

che, la citazione delle fonti, il confronto delle notizie raccolte.

Fase 1. La navigazione, la "raccolta gratuita" delle musiche e dei filmati, è sempre sorprendente: la *Scheda* presenta un frammento esemplificativo del modo di procedere, con alcune aperture critiche e filologiche possibili.

Tramite le indicazioni di *Wikipedia*, quando presenti e attendibili, ampliamo le note biografiche e risaliamo all'origine delle musiche acquisite dalla rete. Con alcuni semplici software *open source* scaricabili gratuitamente sperimentiamo il percorso inverso: partire dal motivo sconosciuto e risalire al suo titolo, per esempio cantandolo in un microfono collegato alla scheda audio del PC stesso; sul

CLASSE PRIMA

Attività laboratoriali. L'indagine sul web prevede una continua e quasi simultanea interazione con le valutazioni criti-

Scheda n. ...	Gruppo formato da ...			
Indirizzo WEB	Descrizione/collegamenti/considerazioni	Titolo musica/riferimenti/ → riflessioni		
1	http://www.youtube.com/watch?v=unfzfe8f9NI	C'era una volta una canzone degli Abba, che poi divenne un <i>musical</i> , da cui infine è stato tratto il film <i>Mamma Mia!</i> (2008). Già agli albori del cinema si ripeteva questo schema evolutivo, che ha dato origine celebri pellicole come <i>Singin' in the rain</i> (1952), o <i>Hair</i> (1979).	<i>Mamma Mia!</i> , di S. Anderson, B. Andersson, B. Ulvaeus (1975). → Per quale ragione un motivo di quasi cinquant'anni fa riesce a essere fresco come se fosse una nuova composizione?	
2	http://www.youtube.com/watch?v=d2smz_1L2_0&NR=1	Video con una piccola storia che illustra, con abbondante ironia, gli incerti destini di una protagonista dello show-business: la protagonista che canta-recita-danza è Lady Gaga. Ci stiamo allontanando dal videoclip come contorno visivo della canzone e ci spostiamo verso l'area dei "corti", brevi filmati con una vera e propria narrazione per immagini.	<i>Paparazzi</i> , di R. Fusari e S. Germanotta, 2008. Il termine "paparazzi", diviene d'uso comune dopo il celebre film <i>La dolce vita</i> di Federico Fellini, nel lontano 1960. → Curiosamente anche Lady Gaga ha l'Italia nel suo Dna familiare.	
3	http://www.cineblog.it/post/13332/roma-film-festival-amore-che-veni-amore-che-vai-il-trailer	Trailer del film (tratto dal romanzo di Fabrizio De André <i>Un destino ridicolo</i>) <i>Amore che vieni amore che vai</i> (2008) il cui titolo è ripreso dal celebre brano del cantautore genovese. Appartiene al mondo poetico-musicale degli adulti.	<i>Amore che vieni amore che vai</i> , di F. De André (1968).	
4	http://www.youtube.com/watch?v=hVZnWjJcDg	La consociatissime musiche dei Jonas Brothers supportano musicalmente il <i>Disney Channel Original Movie Camp Rock</i> .	<i>Lovebug</i> , parole e musica di N. Jonas, J. Jonas, K. Jonas II (2006).	
5	http://www.youtube.com/watch?v=a_cXhBy78T4	Marco Carta interpreta la celebre canzone-manifesto di John Lennon, durante un concerto all'Anfiteatro Romano di Cagliari il 25 giugno 2010. Nel filmato amatoriale c'è qualche errore musicale ma molto entusiasmo. A pensarci bene chi "usa" chi? È il cantante del momento che cavalca un grande successo o è il magico oggetto musicale che ancora una volta rivive in altra veste?	<i>Imagine</i> , di J. Lennon (1971). → Domandiamoci che cosa fa risultare attuale questa <i>song</i> , facendole attraversare senza apparente fatica quarant'anni dalla sua origine.	

- 3) verificare che ingressi e uscite della nostra scheda audio, interna o esterna, siano “allineati” per fare passare il segnale sonoro;
- 4) salviamo il take audio in un formato adatto, Wave a 44.1 kHz, o Mp3 a 320 kBit/s; 5) facciamo subito almeno una copia rinominata di riserva, in caso di cancellazione fortuita ci tornerà utile.



Fase 3. Transcodifica, ovvero passare dall’audio al MIDI: ci sono ormai molti programmi gratuiti che, partendo dal materiale sonoro, lo trasformano in un oggetto MIDI; naturalmente il docente opera le correzioni del caso sul prodotto musicale. In alternativa, semplicemente, trascriviamo sul pentagramma virtuale o cartaceo un frammento melodico, magari dopo che siamo riusciti a eseguirlo con uno strumento musicale o con il canto.

A tale proposito accediamo¹ al sito che ci permette di scaricare gratuitamente *NotePad 2008*, agile programma per scrivere musica col PC, utilizzando il linguaggio standard, e riascoltarla immediatamente; inoltre la versione 2008 di *Finale NotePad* ci permette di importare ed esportare i file in formato MIDI.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Monitoraggio. Il docente accerta che la navigazione corrisponda agli intenti di partenza e non si limiti a un vagare puramente casuale.

Autovalutazione. L’alunno risponde alle seguenti domande: *le mie conoscenze musicali hanno trovato conferma o smentita? Sono stato capace di ampliare la mia cultura con collegamenti ad altre musiche e con notizie biografiche su autori ed esecutori? Ho incontrato aspetti problematici, tecnici o di contenuto?*

Verifica. Gli alunni, organizzati in piccoli gruppi, producono in autonomia una propria scheda di raccolta dei dati e di valutazione critica del materiale musicale preso in esame. Il lavoro, riprodotto su supporto cartaceo, viene poi scambiato da un gruppo all’altro: tanto più sarà possibile

salire alle fonti tramite la navigazione sul web tanto più saremo in presenza di un lavoro soddisfacente; i dati tabulati devono quindi consentire di riprodurre almeno in parte il percorso originario. Il livello minimo prevede che la sequenza *titolo-autore-esecutore-genere musicale-periodo storico-area geografica* sia stata utilizzata in modo corretto, anche solo parzialmente, con dati corrispondenti e verificabili online.

Valutazione. Il singolo alunno compie una catena di operazioni, dalla navigazione, al collegamento, alla attribuzione e valutazione del materiale musicale secondo il proprio grado di autonomia: è di *livello eccellente* quando sa riprodurre tutte le operazioni compiute sia in gruppo che con la guida del docente; *accettabile* se sa indicare, nel giusto ordine, almeno due-tre passaggi del processo di ricerca.

Giorgio Dellepiane Garabello

¹ <http://www.midimusic.it/modules/catalogo/product.php?pid=345>.

arte ed immagine

Criticare con giudizio

Linea guida condivisa. Riflessività e autonomia di giudizio.

Compito unitario in situazione. Elaborare un confronto tra opere d’arte dando un giudizio di gradimento. Dopo la visione delle opere e la spiegazione, individuare personalmente degli elementi di criticità; confrontarsi in gruppo ed elaborare un giudizio scritto.

Obiettivi formativi.

- riconosce le differenze artistiche e conosce le principali tecniche di rappresentazione delle opere d’arte prese in esame;
- forma in sé un concetto relativo al “bello” e al “brutto” partendo dal concetto di opera d’arte e opera scelte motivate usando un linguaggio specifico.

Attività laboratoriali. Fase 1. Come punto di partenza si deve creare, all’interno del gruppo classe, una base comune, un punto di partenza uguale per tutti, riguardante i concetti di *bello* e di *brutto*. Una delle possibilità è la lettura di un brano o la visione unitaria di alcune immagini che raffigurano l’idea di *bello/brutto* portando l’attenzione degli alunni sulla contrappo-

sizione netta dei due concetti¹. Va, comunque, sottolineato che questi concetto sono totalmente soggettivi e legati a stati d’animo del momento; infatti una cosa può apparire molto bella se il nostro “umore” è positivo, meno bella se siamo più tristi. Al termine di questa fase, ogni alunno deve produrre un elaborato grafico che rappresenti il suo personale concetto di *bello* e di *brutto* partendo dall’analisi effettuata.

Fase 2. Si introduce la definizione di “opera d’arte”: come può essere riconosciuta e come si può comprendere ed interpretare. L’opera d’arte è tutto ciò che l’uomo ha creato per dare forma ai propri valori e comunicarli: quindi ogni opera è espressione della cultura, del gusto e della

sensibilità personale dell’autore e ingloba la motivazione di chi l’ha commissionata. In questa fase, più teorica e concettuale, l’alunno è chiamato a riconoscere i diversi generi artistici ma anche a comprendere che l’arte è parte della nostra vita e non è solo “patrimonio”, è espressione di sentimenti e non semplice “celebrazione”, è imparare ad essere curiosi e non imbottirsi di nomi e di date².

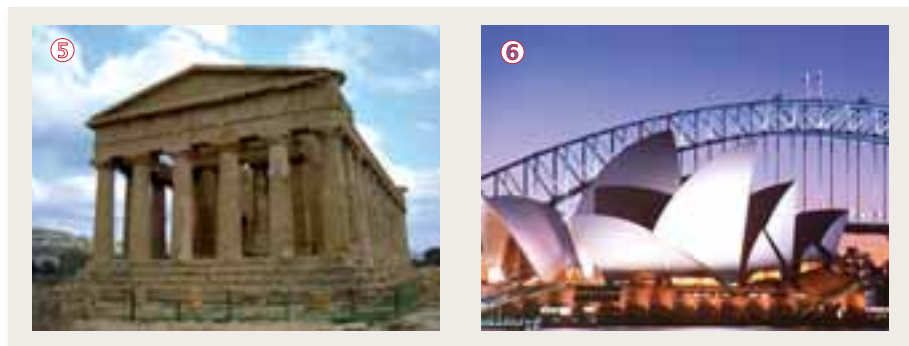
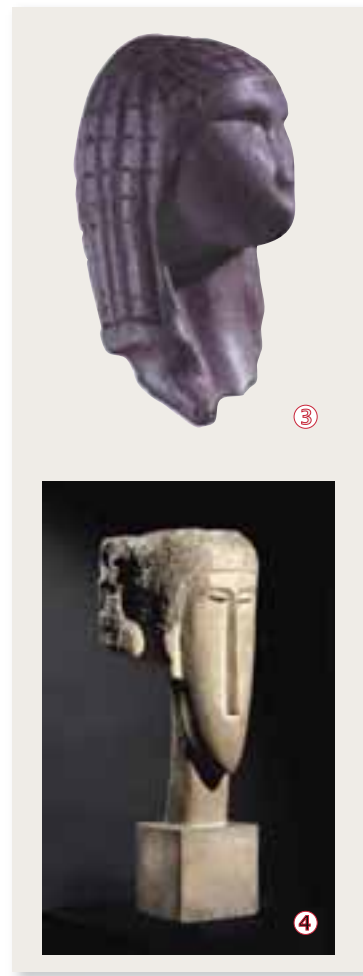
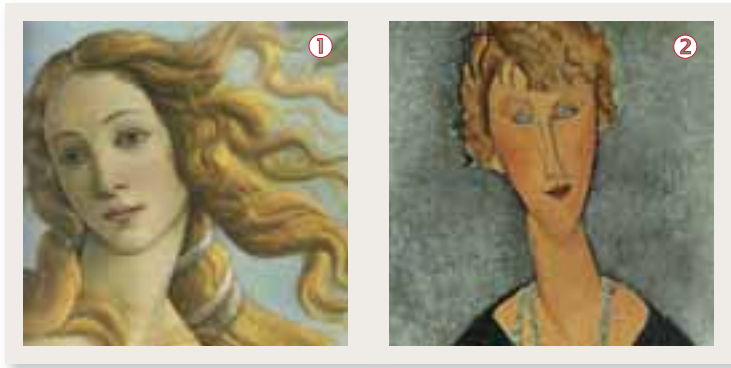
A conclusione di questa fase, l’alunno dovrà scegliere un’opera d’arte ed elaborare la “scheda tecnica” di presentazione secondo il percorso fatto.

Fase 3. L’insegnante propone in questa fase un confronto fra opere d’arte di diversi periodi storico-artistici riguardanti diversi generi.

Il percorso può partire dalla pittura: il particolare del volto di Venere ne *La nascita di Venere* di Sandro Botticelli (Fig. 1) a confronto con quello del volto del *Ritratto della signora Menier* di Amedeo Modigliani (Fig. 2).

Si proseguirà con la scultura: *Dama col cappuccio*, 27 000 anni fa (Fig. 3) a confronto con *Testa femminile* di Amedeo Modigliani (Fig. 4).

Per arrivare all’architettura: il *Tempio della Concordia* di Agrigento del V sec. a.C. (Fig. 5) e l’*Opera House* di J.O. Utzon a Port Jackson, Sidney (Fig. 6).

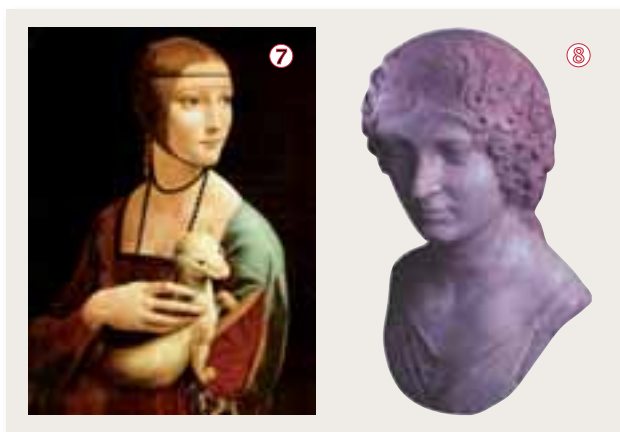


CLASSE PRIMA

Oppure si può pensare di confrontare opere che appartengono a generi diversi: la *Dama con l'Ermellino* di Leonardo da Vinci (Fig. 7) e il *Busto di giovane donna*, di artista pompeiano del I sec. d.C. (Fig. 8)³. Ovviamente, la fase finale del percorso prevede il confronto tra le opere d'arte che ogni singolo alunno ha scelto o rea-

lizzato e per la quale ha redatto la scheda descrittiva.

Fase 4. L'alunno dovrà classificare le opere analizzate secondo il criterio personale del "mi piace" e del "non mi piace" e spiegare le motivazioni di tali scelte. Le classificazioni dovranno essere discusse a piccoli gruppi e all'interno degli stessi si



dovrà produrre una vera e propria classifica di gradimento che rappresenti le nuove priorità del gruppo. A questo punto, con la regola della maggioranza, verrà eletta l'opera d'arte della classe per la quale sarà redatta una scheda descrittiva condivisa.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Ogni fase di lavoro sarà monitorata dall'insegnante con attenzione alla comprensione, da parte di ogni singolo alunno, del percorso proposto e del linguaggio-codice utilizzato nell'illustrazione delle opere proposte. Nella *Tabella 1* i criteri di accettabilità e di eccellenza riferiti agli obiettivi formativi, al prodotto della Ua e al percorso di apprendimento svolto.

Michela Biavardi

Tabella 1

	Fase 2	Fase 4	Questionario al termine della Ua
accettabilità	Produce la scheda tecnica seguendo le indicazioni del codice artistico	Collabora ed è disponibile al confronto	Apprendimento linguaggio specifico
eccellenza	Presenta scelte motivate ed è capace di porsi domande pertinenti	Dà un contributo costruttivo, media per risolvere conflitti e operare scelte condivise	Contributo personale sulla "opera della classe"

¹ K. Shimura - A. Koch (illustratore), *Brutto + Bello*, Topipittori, Milano 2005.

² AA.VV., *Leggere l'arte*, Atlas, Bergamo 2007, vol. B, pp. 6-13; AA.VV., *Artescuola*, Giunti Scuola, Firenze 2008, vol. B, pp. 6-9.

³ AA.VV., *Artescuola*, cit., pp. 7-15.

scienze motorie e sportive

Sviluppare ed affinare gli schemi motori di base

Linea guida condivisa. Riflessività e autonomia di giudizio.

Compito unitario in situazione. Riconoscere e sperimentare gli schemi motori di base, applicando la corretta tecnica di esecuzione. Individuare le differenze e le somiglianze tra i diversi schemi, annotandole nel quaderno. Realizzare una scheda di esercizi per sviluppare ed affinare i propri schemi motori.

Obiettivi formativi.

- L'alunno:
- esegue correttamente le tecniche dei diversi schemi motori;
 - individua le differenze e le somiglianze tra le unità di base per attivare regole e modelli, le arricchisce per trovare soluzioni motorie adeguate;
 - realizza una scheda di esercizi per sviluppare e per affinare gli schemi motori propri.

Attività laboratoriali. Fase 1. Si presentano attività, sotto forma di gioco, per esplorare l'argomento generativo definito nell'Unità e raccogliere le preconoscenze degli alunni in merito agli schemi motori di base.

Per quanto riguarda lo schema motorio del *camminare* e del *correre*, si propone il gioco "le torri". Si divide la classe in due squadre, in ciascuna i ragazzi, disposti in riga, si tengono per mano. L'alunno posto a un estremo della fila gira su se stesso e, senza sciogliere il legame, permette al gruppo della propria squadra di avvilupparsi intorno a lui, che rimane al centro. A questo punto s'inizia a percorrere un tratto di circa 20 m, senza spezzare il legame. Guadagna un punto la squadra che per prima taglia il traguardo.

Per quanto concerne il *saltare*, si prosegue con il gioco del "percorso a balzi". Ci si divide in due squadre e ogni alunno, a turno, saltando con un pallone stretto tra le gambe, effettua un percorso prestabilito, girando attorno a un cono. Egli torna quindi al proprio posto dando il via al compagno che parte a sua volta. Guadagna due punti la squadra che conclude per prima il percorso con tutti i suoi componenti.

Si prosegue con il gioco "battaglia navale": due squadre, ciascuna in una metà del campo di pallavolo, dispongono una quindicina di clavette all'interno di un corridoio, largo 2 m, e si piazzano dentro i rimanenti spazi per difendere le "navi" dai colpi degli avversari (zona A) e recuperare i palloni (zona B). Scopo del gioco è abbattere il maggior numero di clavette

utilizzando 5 palloni. I giocatori nella zona A non possono stare fermi, mentre chi riceve la palla deve tirarla entro 3 secondi. Vince la squadra che abbatte tutte le clavette avversarie, oppure il maggior numero, nel tempo stabilito.

Si pongono, poi, agli allievi una serie di domande per scoprire quello che sanno e sanno fare rispetto a quanto proposto:

- *che cosa sono gli schemi motori di base?*
- *Quali conosci? A che cosa servono? Dai giochi effettuati, sai individuare quali sono gli schemi motori utilizzati?*

Gli allievi confrontano le loro idee ed ipotesi personali, "concezioni ingenuie" rispetto ai nodi che stanno esplorando, cercando di *negoziare i significati* attraverso l'apprendimento collaborativo.

Successivamente, l'insegnante chiederà loro di formare gruppi di 4 o 5 persone e di esaminare da qualsiasi fonte, documentandola, le notizie che riguardano gli schemi motori di base.

Fase 2. L'insegnante valorizza i dati emersi dal lavoro realizzato nella fase precedente ed evidenzia la relazione con il compito da affrontare. Gli allievi, quindi, sono chiamati a sperimentare situazioni di spostamento camminando, correndo e saltando in direzioni diverse (in avanti, indietro, lateralmente), cambiando la velocità di esecuzione, la base di appoggio (sugli avampiedi, sui talloni, a gambe pie-

gate) e lo spazio a disposizione (in salita e in discesa). Il docente in seguito propone l'esecuzione di vari tipi di andature come la corsa a ginocchia alte, la corsa calciata dietro, il passo saltellato avanti e indietro, il galoppo laterale e la corsa incrociata a destra e a sinistra, e vari tipi di salto come lo stacco a piedi uniti, a un piede, a piedi alternati; si prosegue con attività nelle quali gli allievi utilizzano andature e salti diversi in situazioni più complesse (percorsi, staffette, giochi...).

Seguono esercizi di lancio e presa della palla, mentre l'insegnante guida gli allievi alla scoperta delle tecniche più efficaci di lancio, da impiegare in base alle caratteristiche della palla e all'obiettivo da colpire o raggiungere.

Nella fase di *transfer* gli alunni si mettono a coppie e inventano modi diversi di camminare, utilizzando nel contempo una bacchetta, propongono alcuni esercizi con la palla per la corsa regolare, fanno uso di attrezzi a propria scelta per sviluppare le capacità di salto, creano infine alcune esercitazioni per affinare l'abilità di lancio ad una mano e a due mani.

Fase 3. L'allievo, attraverso un'attività di *ricapitolazione*, è aiutato a ricostruire ciò che ha fatto mediante spunti di riflessione (*prima agivo così/sapevo che... ora agisco così/penso che...*) e domande guida (*quali schemi motori riesci ad eseguire più facilmente? In quali, invece, hai riscontrato maggiori difficoltà? Perché? Quali somiglianze e differenze hai individuato tra i diversi schemi? Quali azioni hai imparato ad eseguire con più facilità dopo esserti esercitato? Quali schemi motori rappresentano ancora un problema per te?*).

Nella fase di *generalizzazione* gli alunni realizzano una scheda personale di esercizi per affinare i propri schemi motori, che rappresentano le strutture di base della motricità.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Riguardo alle fasi 2 e 3 si suggeriscono due prove di verifica. La prima consiste nel riconoscere e sperimentare gli schemi motori di base, applicando la corretta tecnica di esecuzione; la seconda nel realizzare una scheda di esercizi per sviluppare e affinare i propri schemi motori. L'alunno:

- tiene conto delle consegne ma non sempre applica in modo corretto le tecniche specifiche degli schemi motori, sceglie e pianifica le azioni motorie in modo non sempre sequenziale e corretto (*accettabilità*);
- applica con sicurezza e precisione le tecniche apprese tenendo conto delle consegne e interpretandole correttamente, sceglie e pianifica le azioni motorie con sequenzialità e correttezza (*eccellenza*).

Daniela Toniolo

