

Educazione musicale, artistica e fisico-sportiva

musica

Comporre musica con lo schema

Linea guida condivisa. Progettare progettarsi.

Compito unitario in situazione. Sperimentare la propria creatività appoggiandosi ad un sistema di regole che determini il campo delle variabili possibili, tenuto conto dei limiti temporali e delle abilità esecutive.

Obiettivi formativi.

- L'alunno: crea un semplice motivo musicale;
- valuta la coerenza tra compito assegnato e prodotto;
- trascrive e riesegue correttamente la propria musica;
- apprende confrontandosi criticamente non solo col proprio percorso di lavoro ma anche con quello dei compagni.

Attività laboratoriali.

Qui è consentita la massima individualizzazione, anche se in qualche caso la collaborazione fra coppie di amici, quando richiesto e concordato in partenza, può dare comunque ottimi risultati. Immaginiamo una classe che, ricevuto lo stimolo di partenza, verifica costantemente con l'insegnante il lavoro prodotto.

Fase 1. Stabiliamo le regole del gioco... giocando! Contrariamente al luogo comune avere molti limiti facilita la creatività, stimolando la ricerca; viceversa la totale libertà, ancorché illusoria dati gli oggettivi limiti espressivi di ciascuno, non consente una sintesi o un percorso sensato e significativo. Si propone e riesegue con la voce e/o con lo strumento un semplice *tema di partenza*, poi ogni alunno lo trascrive sul proprio album di musica (*Mus. 1*). In que-

sto esempio la *nota-faro* è il SOL, chiarissimo subito che da lì partiamo e lì torneremo come ultima nota.

Fase 2. Le quattro funzioni basilari sono da acquisire operando un passo alla volta e ascoltando il lavoro di tutti, qui è più che mai vero che "sbagliando s'impara": l'errore fa capire meglio il senso e l'applicazione della regola, all'opposto la casuale eccentricità apre porte inattese e stimolanti. Illustriamo i materiali disponibili che, almeno nella parte esemplificativa, sono compresi e condivisi da tutti (*Tab. 1*). Per chi ha carenze cognitive si semplifica il compito facendo indicare il nome della nota (sol, la, si, do) direttamente sul simbolo di durata.

Tabella 1

Materiali disponibili	
Durate	
Altezze	

Fase 3. Tema di partenza [F1, nella *Mus. 1*]: per similitudine è come quando decidiamo la meta di un viaggio, o il titolo di un racconto, o diamo il nome a persone, animali, cose. Giochiamo a riconoscere il motivo suonando la sua "testa", vanno bene inni nazionali, canzoni, temi celebri della classica: beninteso saranno tutti "cantabili" e contraddistinti dall'incipit tematico posto proprio all'inizio.

Risposta [F2]: paragonabile alla comunicazione verbale. Domanda (tema iniziale): «Dove vai adesso?»; risposta: «adesso vado a casa». La *risposta* per essere "a tono", contiene sempre tutta o una parte della domanda. Ogni alunno prova a improvvisarne una.

Parte nuova [F3]: possono essere introdotti schemi ritmici e melodici nuovi, che differiscano dalle misure 1-4, evitando quindi la "noia" di una terza ripetizione; nel parlato diremmo "ma ti ripeti sempre!".

Conclusione [F4]: richiama il *tema di partenza*, e per ogni nuovo elemento aggiunto, piccolo o grande che sia, ne stabilisce il senso; ad esempio parlando diremmo «concludendo ti ribadisco che...». Queste due ultime *funzioni* si esemplificano per tutti in classe, vengono poi elaborate individualmente a casa dall'alunno.

Fase 4. In questo stadio dell'Ua prevediamo gli sviluppi possibili qualora l'attività abbia dato risultati positivi in tempi ragionevolmente brevi.

- Lo schema-base in 8-9 misure può essere ampliato, raddoppiando lo spazio dedicato a ogni funzione, fino al totale standard di 16;
- adottiamo nuove strutture e funzioni, dal rondò (a-b-a-c-a-d-a) alle danze, sempre cercando di non andare oltre un limite ideale di 32-40 misure.

Musica 1

The musical score is written on a single staff in 4/4 time. It is divided into four sections, each enclosed in a dashed box:

- [F1]-Tema di partenza (come una domanda)**: Measures 1-8. It starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, then a half note B4, and a whole note G4.
- [F2]-Risposta (riprende la domanda, con o senza varianti)**: Measures 9-16. It starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, then a half note B4, and a whole note G4.
- [F3]-Parte nuova**: Measures 17-24. It starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, then a half note B4, and a whole note G4.
- [F4]-Conclusione (riprende il tema iniziale, con una codina)**: Measures 25-32. It starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, C5, then a half note B4, and a whole note G4.



Composizioni musicali più estese richiedono una metodologia per gruppi, per consentire alla classe di confrontarsi con la messa a punto di uno o due lavori al massimo.

Infine si può passare a una fase di concertazione, ovvero realizzare come brano di musica d'insieme uno *zibaldone* frutto della messa in sequenza di tutte le musiche prodotte dalla classe.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Monitoraggio. Fase 1: il docente controlla la correttezza esecutiva e la precisione nella trascrizione del *tema iniziale*.

Fase 2: spiegare bene cosa intendiamo per "materiale disponibile" (come i colori sulla tavolozza di un pittore), e accertare la precisione nella corrispondenza fra segno-suono e/o silenzio, e la corretta posizione delle note sul pentagramma.

Fase 3: dapprima l'impiego delle *funzioni* è sperimentato in classe; si esaminano poi tutte le musiche prodotte dopo l'elaborazione a casa di F3 e F4.

Autovalutazione. L'alunno risponde alle seguenti domande: *ho impiegato il linguaggio musicale in modo corretto? C'è coerenza fra il tema di partenza e le altre parti? Cosa ho imparato dall'ascolto delle musiche prodotte dai miei compagni?*

Verifica. Ha come oggetto il brano individuale, e la sua corrispondenza alle *regole del gioco* prestabilite, sia come grammatica musicale (simboli di durata, altezze sul pentagramma) che come senso dei contenuti prodotti (le quattro *funzioni*).

Valutazione. L'alunno dimostra di aver compreso le *regole del gioco*, sia col lavoro a casa che tramite *schede di valutazione* somministrate in classe, compiendo operazioni di lettura e riconoscimento delle *funzioni*, ricostruzione secondo schema formale prestabilito, completamento di parti musicali "bucate".

Livello di accettabilità: produrre una musica di 8-9 misure con l'ausilio della guida e delle correzioni del docente; **livello di eccellenza:** la propria musica è già corretta e corrispondente alla forma prestabilita, non ha bisogno di correzioni rilevanti.

Giorgio Dellepiane Garabello

arte ed immagine

Immaginare ciò che potrà diventare

Linea guida condivisa. Progettare progettarsi.

Compito unitario in situazione. Progettare un oggetto di uso comune con materiali di recupero. Attraverso la raccolta differenziata individuare il materiale di recupero e, dopo l'analisi e un suo primo utilizzo, trovarne un possibile riuso, predisporre il progetto e realizzarlo.

Obiettivi formativi.

- conosce i materiali e la loro composizione per classificarne il recupero;
- possiede una conoscenza ampia della catena di riciclo e della raccolta differenziata;
- opera delle scelte costruttive e compatibili con il progetto che si vuole realizzare legato ai materiali scelti per la realizzazione;
- forma un concetto comune relativo alle regole e al principio del riuso.

Attività laboratoriali.

Il docente potrà scegliere un compito individuale per ogni alunno o un percorso a coppie, avendo come punto di partenza le capacità dei vari componenti della classe in riferimento all'autonomia di organizzazione e alla difficoltà delle scelte da affrontare. Il centro dell'attività è una selezione di materiali di recupero: bottiglie di plastica, cartone, carta di ogni tipo, indumenti (come stoffe)... che ogni docente potrà ampliare a suo piacere. Diventa importante

la conoscenza dei materiali e il loro percorso di riuso/riciclo all'interno della comunità in cui si opera. Si può verificare se il comune in cui è ubicata la scuola adotta la raccolta differenziata e dove/come smaltisce i materiali differenziati.

Fase 1. Come punto di partenza si deve conoscere la catena del riuso attraverso l'informazione e la ricerca. Le metodologie possono essere molteplici: letture scelte sull'argomento, conoscenze personali degli alunni e dell'insegnante, contatto diretto con l'ufficio ambiente del comune che potrebbe essere disponibile ad un incontro didattico e di sensibilizzazione sull'argomento (se già non c'è un progetto in essere). Se non esiste un percorso, è sicuramente importante documentare in modo scientifico-pratico l'argomento ponendo la massima attenzione sulle motivazioni del perché differenziare e su cosa è possibile recuperare. Al termine di questa fase informativa ogni alunno dovrà creare un "campionario" di oggetti-materiali, scelti tra quelli utilizzati-rintracciati durante la sua giornata

tipo, che possono essere riciclati (una bottiglia, un quotidiano, carta da regalo, tappo di sughero, pile, imballi...).

Fase 2. Se si è scelto di operare in coppie, questa è la fase del confronto dei due diversi campionari, che permetteranno, a ogni alunno, di illustrare le caratteristiche dei propri oggetti e di raccontare motivazioni e scelte di ogni oggetto/materiale. Al termine del confronto, la coppia sceglierà un oggetto/materiale che diventerà il protagonista del proprio percorso, il modulo costruttivo del proprio progetto del quale si dovrà fornire una ricerca approfondita delle caratteristiche tecnico-scientifiche e del percorso di riuso possibile.

Fase 3. In questa terza fase la coppia dovrà operare sull'oggetto/materiale scelto e "progettare" un diverso uso rispetto alla catena del riuso tradizionale. A mo' di esempio si può pensare che una bottiglia di plastica possa diventare un portamatite decorandola con stoffa o carta da regalo; una bottiglia di vetro potrà diventare una piccola cisterna d'acqua per le piante del balcone decorata con fogli di plastica colorati; la stoffa debitamente cucita o incollata può servire per creare copertine per agende o borsette... Per ogni oggetto si dovrà produrre una scheda progetto che illustri: il punto di partenza (cioè il materiale/oggetto scelto

con le caratteristiche e il processo di riuso "tradizionale"), l'idea per il nuovo progetto con le modalità di assemblaggio, le decorazioni e l'utilizzo finale.

Fase 4. Come conclusione del lavoro si potrà allestire una piccola mostra dei vari progetti realizzati e chiedendo infine ai ragazzi di illustrare il percorso fatto portando le motivazioni e le scelte effettuate. La classe sarà chiamata a dare un "giudizio" di gradimento prendendo in considerazione:

- la gradevolezza della composizione cromatico-compositiva;
- la compatibilità della destinazione d'uso prescelta;
- la coerenza delle scelte effettuate.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Il monitoraggio del percorso dovrà prestare attenzione soprattutto alle coerenze/incoerenze dei vari processi, in quanto è abbastanza facile perdere la linea iniziale e non essere coerenti nelle scelte. Nella prima fase sarà importante fornire nozioni semplici e concrete; dare indicazioni chiare e partire dall'esperienza personale per riuscire a valorizzare il singolo "nobile" comportamento.

Il confronto a due della seconda fase dovrà avere le caratteristiche della "prima necessità": gli oggetti che andranno a formare il campionario di coppia dovranno avere la caratteristica della irrinunciabilità ma anche dello stretto necessario: dovrà

essere presente lo stesso numero di oggetti, non si accettano campionari formati dalla fusione indiscriminata dei due diversi campionari. Durante la **fase 3**, strettamente progettuale, il docente dovrà fornire nozioni generali per la progettazione del riuso, con attenzione alle diverse scelte e alle grandi originalità che si andranno formando. Mentre nella fase di allestimento e di confronto generale (**fase 4**), il monitoraggio del docente sarà indispensabile per permettere un confronto maturo e responsabile avendo come linea guida i tre punti illustrati. Sarà considerata a livello di *eccellenza* la capacità di creare un percorso lineare, anche semplice, ma motivato e coerente mentre la conoscenza del processo di riciclaggio e dei diversi materiali darà all'alunno il livello di *accettabilità*.

Michela Biavardi



scienze motorie e sportive

Gestire e migliorare le proprie capacità condizionali: la velocità

Linea guida condivisa. Progettare progettarsi.

Compito unitario in situazione. Conoscere e sperimentare i diversi tipi di velocità ed esaminare i fattori da cui dipende (nervosi, muscolari e motivazionali). Progettare e pianificare un programma di lavoro per lo sviluppo della propria velocità e per migliorare la capacità di agire e di pensare.

Obiettivi formativi. L'alunno:

- risponde ad uno stimolo con movimenti eseguiti nel più breve tempo possibile, migliorando la rapidità con cui si contraggono i muscoli, dopo aver ricevuto uno stimolo nervoso;
- riconosce le sequenze di azione per affinare la tecnica del gesto;
- elabora e crea programmi di lavoro personali, scegliendo ed organizzando le azioni motorie con sequenzialità e correttezza e con modalità di soluzione che esulano da quelle consuete.

Attività laboratoriali. Fase 1. Si inizia esplorando l'argomento generativo definito nell'unità per riconoscere i saperi "naturalisti", chiedendo agli allievi di individuare alcuni esercizi relativi alla velocità, motivando la scelta degli stessi. Si prosegue facendo scoprire agli alunni le diverse componenti della velocità (di reazione, di accelerazione o esecuzione, di spostamento o velocità gestuale) con il gioco "più veloce della palla": in coppia con un pallone, posti dietro la linea di fondo del campo di pallavolo, appena il compagno fa rotolare la palla verso il lato opposto occorre scattare, rincorrerla e fermarla prima che superi la linea di centro campo. Le varianti possibili sono le partenze da differenti posizioni (proni, supini, in ginocchio, seduti...), il superare la palla e fermarla con le mani, con i piedi, da seduti, in ginocchio, con fronte al compagno...

Si continua con il gioco "inseguimento a squadre": i giocatori sono divisi in quattro squadre, disposte ai relativi angoli del campo di pallavolo o pallacanestro. Al via, il primo giocatore di ogni squadra scatta, esegue un giro completo del campo, tocca con la mano un compagno o gli consegna il testimone in modo che a sua volta il ragazzo possa gareggiare. Vince la squadra che per prima arriva al proprio angolo con l'ultimo corridore.

Si pongono poi domande-guida: *ripensando agli esercizi che hai appena eseguito, che cosa significa per te il concetto di velocità? Quali differenze hai percepito tra le diverse forme? Quali apparati hai attivato? Quale importanza può rivestire l'essere veloce nella vita quotidiana?*

Le conoscenze emerse attraverso il colloquio su un dominio conoscitivo nuovo, vengono discusse e trascritte su un cartellone. Poi, l'insegnante richiede agli allievi di formare gruppi di 4 o 5 persone e di ricercare da qualsiasi fonte informazioni relative all'argomento in esame.

Fase 2. Il docente, utilizzando tutti i dati emersi dalle constatazioni fatte da ciascun ragazzo sulle proprie conoscenze/esperienze, cerca di metterli in relazione con il compito da affrontare. Si sperimentano, quindi, vari esercizi per comprendere le diverse tipologie della capacità condizionale in esame. Per quanto riguarda la velocità di reazione si richiede agli alunni di eseguire partenze in cui si utilizzano i diversi stimoli sensoriali (uditivo, visivo, tattile) e con differente intensità; di effettuare, poi, partenze da posizioni diverse: in quadrupedia, da supini, in ginocchio... Per la velocità gestuale si invitano gli allievi ad eseguire saltelli e balzi verticali, sul posto e in spostamento (avanti, indietro, laterale), balzi in successione (triplo, quintuplo), a uno e a due piedi nei vari piani dello spazio, a combinare ed alternare balzi variando altezza, lunghezza e velocità, ad eseguire lanci della palla medica da 2 Kg da varie posizioni.

Si continua con esercitazioni per la frequenza gestuale eseguendo tutte le forme di *skip* sia in modo libero sia con ostacoli bassi (10 cm - 15 cm) e ravvicinati (40 cm - 70 cm). Si prosegue con esercizi di *sprint* (da 15 m a 50 m) e di *corsa lanciata*.

Dopo aver conosciuto e sperimentato una

vasta gamma di esercizi, gli allievi pianificano alcune attività per le diverse forme della velocità considerando che questa, in termini assoluti, non migliora con l'allenamento. L'attenzione quindi deve essere rivolta soprattutto alla tecnica del gesto, che deve essere economico e vantaggioso. In questa fase di *transfer*, è richiesto allo studente di progettare un'attività secondo le proprie caratteristiche fisico-motorie. Il compito fa emergere la capacità di vedere le differenze e le somiglianze, di ristrutturare mappe per risolvere situazioni problematiche nuove.

Fase 3. L'allievo è indotto a rappresentarsi e a giustificare ciò che ha fatto nell'ambito delle due fasi precedenti, ponendo particolare attenzione alle strategie e alle procedure privilegiate nell'affrontare le attività proposte, attraverso spunti di riflessione (*prima agivo così / sapevo che... ora agisco così / penso che...*) e domande-guida (*quali difficoltà hai incontrato ad assimilare i concetti affrontati e ad eseguire gli esercizi proposti? Perché? Qual è la differenza tra le tre forme della velocità? Quali sono stati i momenti più significativi? Perché?*).

Gli alunni, a conclusione dell'attività, sono in grado di progettare e pianificare un programma di lavoro per sviluppare la velocità propria e migliorare la capacità di agire e di pensare.

Verifica, valutazione, monitoraggio.

Costituiscono prove di verifica le esercitazioni proposte nelle diverse fasi di lavoro.

Prova 1. *Reagire velocemente ad uno stimolo ed eseguire movimenti nel più breve tempo possibile.* L'alunno tiene conto delle consegne, ma è lento nella reazione ad uno stimolo e nell'esecuzione dei movimenti (*accettabilità*); tiene conto delle consegne, reagisce velocemente ad uno stimolo ed esegue movimenti nel più breve tempo possibile (*eccellenza*).

Prova 2. *Elaborare e creare programmi di lavoro personali per sviluppare la velocità propria e per migliorare la capacità di pensare e di agire.* L'alunno organizza le azioni in modo non sempre ordinato e sequenziale ed elabora esercizi che presentano lievi contributi personali (*accettabilità*); sceglie e organizza le azioni motorie con sequenzialità e correttezza, proponendo una ricchezza di esercizi che presentano caratteristiche che esulano da quelle consuete (*eccellenza*).

Daniela Toniolo

