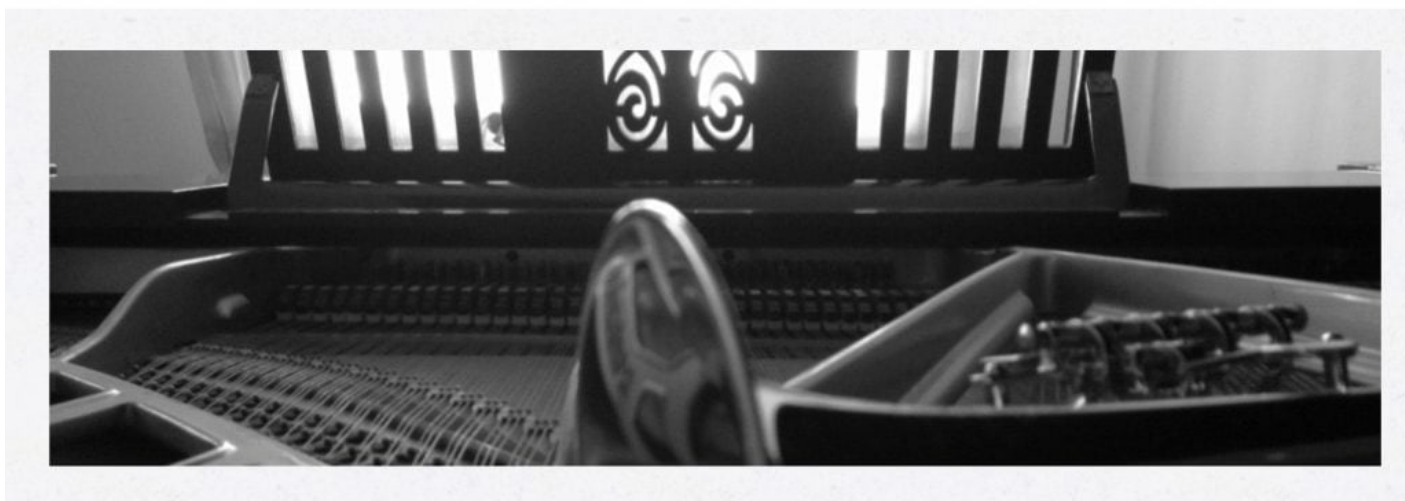


Buon compleanno Blog del Suono

5 Novembre 2023

BLOG DEL SUONO

[HOME](#) [BLOG DI CLASSE](#) [TRUMPET BLOG](#)



Alcune riflessioni “in campo aperto” dopo 10 anni di compilazione di un blog per insegnare e fare musica

Nel Settembre 2013, in un momento storicamente effervescente per le trasformazioni politiche che si intravedevano all’orizzonte, ho iniziato a scrivere un Blog finalizzato all’insegnamento della Musica nella scuola pubblica (questo il primo post). Il progetto ha avuto evoluzioni e involuzioni inaspettate, che in qualche misura hanno anche determinato digressioni contenutistiche e di stile: infatti, per diversi anni ho insegnato come docente di Musica, per poi entrare di ruolo come docente di strumento musicale per poi tornare all’insegnamento della Musica. La docenza di strumento mi ha occupato per alcuni anni e per tale ragione decisi di aprire una sezione dedicata all’insegnamento della Tromba (trumpet blog), pur tuttavia senza tralasciare la sezione principale del sito denominata blog di classe. L’archivio si è via via arricchito di argomenti che andavano di pari passo con i miei interessi culturali e, probabilmente, si può osservare una traiettoria non lineare nel modo in cui gli argomenti sono stati trattati.

Ciò che mi spinse a iniziare a scrivere il mio diario online furono due fattori: prima di tutto ero interessato ad affrontare in classe contenuti che normalmente non trovavo nei libri di testo, inoltre desideravo avere uno spazio aggiornabile contrariamente a quanto avviene con i libri di testo. Non

ho mai immaginato che il blog potesse sostituire il libro di testo di classe, bensì espanderlo in modo interattivo.

I primi anni

I primi anni del blog sono contrassegnati dal mio interesse nei confronti delle nuove tecnologie: nascevano le prime applicazioni per dispositivi mobili e il divertimento nel testarne il funzionamento e il loro utilizzo in classe mi spingeva a realizzare dei tutorial delle medesime. In alcuni casi si tratta di applicazioni^[1] di scarsa importanza tanto che nel tempo sono uscite dagli store iOS e Android, mentre altri sviluppatori hanno realizzato applicazioni professionali in grado di resistere nel tempo con aggiornamenti e implementazioni frequenti: è il caso di Reactable, Loopseque, Mooges e altri che per motivi di spazio non citerò. Altre applicazioni invece sono scomparse dall'orizzonte nonostante si trattasse di interfacce ben realizzate come nel caso del sintetizzatore granulare Curtis e del registratore a finestre MadPad.

Dopo i primi mesi il blog iniziava ad essere anche uno spazio esterno alla scuola attraverso il quale comunicare con gli studenti: ero interessato ad “estendere l'orario scolastico” e a raccogliere i commenti dei ragazzi riguardo quanto proposto in classe. La traiettoria verso la quale mi muovevo era indirizzata a utilizzare le tecnologie online a scopo didattico (cfr. <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/educazione-allascolto-esercizio-n-13>).

In poco tempo scoprii che il blog poteva fungere da “cavallo di Troia” per motivare gli alunni, offrendo loro una vetrina attraverso la quale pubblicare gli elaborati di maggior valore: si tratta di attività laboratoriali durante le quali, spesso, ho spinto le competenze oltre le conoscenze e frequentemente il premio della pubblicazione sul sito ha incoraggiato gli studenti a partecipare in modo attivo e propositivo alle attività didattiche, come nel caso del Neorumorismo post-digitale, esperienza che, partendo dalla poetica del movimento medesimo, e osservando in particolare i lavori di Alva Noto, ha liberato creatività e fantasia (cfr. <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/musica-elettronica-o-fantascientifica>).

In quel periodo la situazione riguardo il possesso di dispositivi digitali da parte degli studenti era più o meno la seguente: non tutti i ragazzi possedevano uno smartphone (quasi sempre Android, pochi gli iOS), poche famiglie possedevano un personal computer e la rete Wi-Fi per uso domestico non era a disposizione delle famiglie di censo più basso.

La trasformazione digitale della scuola era iniziata: qualche collega comunicava con le famiglie attraverso e-mail, per il piano annuale degli impegni dei docenti comparivano i primi Google Calendar e per la compilazione dei P.d.P. i coordinatori di classe con maggiore dimestichezza con il digitale condividevano fogli Excel da compilare in cloud.

GDPR – Regolamento 679/2016

Recepito dall'Italia nel 2018, il regolamento europeo dedicato alla protezione dei dati GDPR ha ristretto parecchio la possibilità di esporre i dati delle persone fisiche, a maggior ragione dei minorenni, dove per dati si intende il nome, il cognome, il viso e la voce. Fino ad allora, per me era abituale entrare in classe con una telecamera e riprendere quanto accadeva durante le lezioni (cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=JVRxCCrHpjo>), dopo l'introduzione del GDPR è stato necessario procedere oscurando i volti (cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=dvpUQuKVpDU>), modificare i timbri vocali, evitare di pubblicare commenti con i nomi propri ecc. Le limitazioni imposte dal regolamento valgono per le piattaforme non istituzionali, infatti molte scuole, a seguito delle nuove norme a tutela della privacy, si sono dotate di regolamenti interni in modo tale da

rendere utilizzabili le videoriprese, le immagini o le registrazioni all'interno dei siti istituzionali, tuttavia per chi come me desiderava documentare la propria azione didattica in autonomia ciò ha rappresentato una forte limitazione.

Insurrezione digitale

Nel 2018 lo scrittore Alessandro Baricco ha pubblicato per Einaudi un libro che in prima battuta mi sembrava restituire una lettura esagerata di quanto stava avvenendo nel mondo digitale. Al di là dell'analisi storica relativa alle cosiddette big data, cioè enormi repository dei dati che circolano in rete, e al di là pure dell'analisi politica che Baricco fa della situazione italiana di quegli anni, alcuni passaggi mi hanno colpito.

Il primo riguarda la scuola.

In un certo senso questo precetto [un'alternativa ai partiti del Novecento] andrebbe allargato anche alle altre istituzioni per adesso lasciate tranquille dall'insurrezione digitale e quindi rimaste placide nel loro letargo: prima fra tutte la scuola. È pensabile che anche lì il problema sia la fissità, le strutture permanenti, la scansione novecentesca dei tempi, degli spazi e delle persone. Magari andrà avanti così per decenni: ma certo il giorno in cui a qualcuno verrà in mente di rinnovare un po' i locali, le prime cose che andranno al macero, dritte dritte, saranno la classe, la materia, l'insegnante di una materia, l'anno scolastico, l'esame. Strutture monolitiche che vanno contro ogni inclinazione del Game^[2].

Ad oggi la classe, l'insegnante, l'insegnante di una materia e l'esame non sono andati al macero, ma effettivamente l'insurrezione digitale sta avviando la procedura di liquidazione: le nuove tecnologie (OpenAI-ChatGPT, droni, stampanti 3D ecc.) sono lontane anni luce dal compito di geometria bidimensionale su foglio A4 nel quale si chiede di calcolare l'area, il volume e il peso ecc. La stampante 3D è davanti a noi per concretizzare i progetti.

Il secondo passaggio, che inizialmente mi sembrava eccessivamente allarmistico, riguarda il cambio di postura dell'essere umano in seguito all'avvento dell'era digitale. Lo scrittore fa risalire al gioco *Space Invaders* l'unione di uomo, console, schermo, o se preferite tasti, dita, occhi e audio.

È attualmente una delle posture fisiche e mentali in cui passiamo più tempo. La usiamo per eseguire operazioni di ogni tipo, dal prenotare un albergo, a dire a qualcuno che lo amiamo. Se vogliamo è la postura per eccellenza che definisce l'era digitale^[3].

Se penso ai miei anni di studi nulla mi rimanda alla postura di cui parla Baricco, poiché all'epoca la diffusione dei PC era in divenire, la rete Internet non aveva ancora raggiunto le abitazioni private e chi si appassionava al digitale lo faceva giocando ai videogame, mentre una sparuta minoranza programmava in Turbo Pascal. A partire dal 2000, l'onda lunga del digitale è entrata in modo dirompente anche a casa mia, la mia scrivania ha ospitato un computer che ha iniziato a rimanere acceso gradualmente sempre più ore al giorno fino a essere sempre online. La mia postura da insegnante, a parte la parentesi degli anni in cui ho insegnato strumento, è sempre stata quella di cui parla Baricco e per quanto riguarda i miei studenti devo ammettere di averli visti anno dopo anno sempre più protesi sugli schermi dei loro smartphone. Oggi la generazione che ha vissuto l'avvento dei primi smartphone, iniziata timidamente nel 2003, ha dei genitori cresciuti con lo smartphone in tasca e da giovani adulti nati con lo smartphone sempre a disposizione e il cambiamento posturale è davvero osservabile: la mano destra impugna uno schermo e lo sguardo lo scruta. Quasi sempre. Proprio nel periodo in cui lessi "The Game" ho iniziato ad avvertire il mio blog come statico, non più al passo con i cambiamenti sociali che Baricco descrive e nemmeno in grado di accogliere le trasformazioni che la scuola aveva davanti a sé.

Covid-19

Nel 2020 in Italia è esplosa la pandemia denominata Covid-19 (COronaVirusDisease-(20)19) e tutto è cambiato di colpo. L'impossibilità di fare lezione in classe e le modalità di comunicazione a distanza hanno destabilizzato il mondo della scuola: la maggior parte degli insegnanti, anche i più riottosi fino a quel momento, hanno dovuto misurarsi con il mondo digitale e imparare a utilizzare piattaforme Meet, Zoom, Classroom ecc. Il vantaggio di avere un blog nel quale abitualmente digitalizzavo contenuti, realizzavo tutorial ecc. mi ha aiutato nel proseguire il lavoro da casa. La fatica maggiore non è stata la diffusione in formato digitale di contenuti, già presenti sul sito, ma nel rendere operativi a distanza gli studenti offrendo loro strumenti in grado di interagire con il suono, produrre trasformazioni, in mia assenza, in un momento di massima staticità. Quanto avevo fatto fino ad allora portando in classe dispositivi mobili per utilizzare applicazioni musicali ora andava fatto da casa, con i dispositivi di cui disponevano gli studenti, con applicazioni gratuite e compatibili con i sistemi operativi Android e iOS, e come spesso accade nei momenti di grande caos ed emergenza, qualche direzione didattica sono riuscito a prenderla unendo ciò che preesisteva sul sito e le competenze acquisite esplorando le interfacce musicali.

È il caso della favola musicale di "Pierino e il lupo" di S. Prokofiev con la quale ho proceduto come segue: inquadramento storico dell'opera e ascolto^[4], analisi dei temi, dinamiche, timbri e agogica^[5] e infine remix dell'opera su interfaccia Ninja Jam^[6].

Tuttavia, nonostante la facilitazione avuta grazie ai contenuti presenti nel sito, avvertivo l'insufficienza della proposta rispetto alla dinamicità dei miei studenti. Nonostante la mia curiosità nei confronti delle interfacce per dispositivi mobili e per il mondo digitale in generale, ho iniziato a prendere consapevolezza che forse avevo realizzato il corrispondente di un libro di testo, sempre aggiornabile, con i contenuti scelti da me e non da un altro autore, ma limitato rispetto ai cambiamenti sociali in corso.

Sonic Pi

Il programma Sonic Pi l'ho conosciuto nel 2018, come ho scritto nel contributo *Coding ergo sum* pubblicato da Musicheria.net, durante un incontro per Animatori Digitali a Parma, presentato da Roberto Agostini. Come ho avuto modo di scrivere, il software mi ha interessato fin da subito e per il suo apprendimento ho dedicato molto tempo.

ChatGPT descrive così Sonic Pi:

Sonic Pi è un software gratuito e open source che consente di programmare la creazione di musica in tempo reale utilizzando il linguaggio di programmazione Ruby. È stato sviluppato da Sam Aaron, un ricercatore presso l'Università di Cambridge, come uno strumento educativo per

insegnare la programmazione attraverso la musica. Sonic Pi offre un ambiente di sviluppo interattivo in cui gli utenti possono scrivere codice per generare suoni, campioni e melodie. È progettato per essere accessibile anche a coloro che non hanno esperienza di programmazione, offrendo una combinazione di sintassi semplice e immediata con risultati sonori udibili in tempo reale. Il software è stato sviluppato con l'obiettivo di introdurre i concetti di programmazione e composizione musicale in modo divertente ed educativo. È diventato popolare nella comunità dell'educazione musicale e nella comunità dei musicisti elettronici, consentendo a persone di tutte le età di esplorare e sperimentare con la creazione di musica e suoni unici. Sonic Pi è disponibile per diversi sistemi operativi, tra cui Windows, macOS e Linux. È stato aggiunto in diverse scuole e istituzioni educative in tutto il mondo come strumento per l'insegnamento della musica e della programmazione. Il progetto Sonic Pi continua ad essere sviluppato e supportato dalla comunità di utenti e dagli sviluppatori di software.

La mia sperimentazione in ambito didattico si è limitata a progetti pomeridiani in orario extrascolastico, con studenti molto motivati e spesso bravi nelle materie scientifiche. Non avendo avuto modo, per limiti strutturali scolastici, di utilizzare questa tecnologia su larga scala non ho maturato opinioni riguardo la sua utilità nell'ambito STEAM, tuttavia è innegabile che si tratti di una risorsa estremamente potente per la qualità del suono riprodotta e per il controllo in tempo reale che consente. Ciò che ho sperimentato con gli studenti è stato sfidante per l'acquisizione del linguaggio di programmazione, ma anche soddisfacente per i prodotti^[7] che sono nati durante gli incontri. Devo dire di aver provato a utilizzare Sonic Pi anche durante le chiusure scolastiche da lockdown per Covid-19, ma l'esperienza si è rivelata frustrante: per l'apprendimento del linguaggio occorre che l'insegnante sia vicino fisicamente agli studenti a causa della precisione sintattica con la quale è necessario scrivere le stringhe. Di tanto in tanto ho pubblicato nel Blog, all'interno della sezione *coding*, pagine di programmazione che talvolta gli alunni hanno utilizzato, altre volte invece alcuni colleghi mi hanno scritto ringraziandomi per aver condiviso i materiali.

Internet dieci anni dopo

Il 4 Settembre 2008 ho caricato il mio primo video sul canale YouTube: si tratta della documentazione di un brano elettroacustico per ensemble di trombe. Quando lo caricai non avevo chiaro cosa fosse YouTube, quale fosse la vocazione del canale né tantomeno di come si sarebbe trasformato negli anni. In quel periodo avere una telecamera, registrare e caricare video era un lusso, almeno per me, mi interessava capire cosa avrebbe sortito pubblicare documentazioni del mio lavoro di didattica strumentale. Osservando lo sviluppo di YouTube nei dieci anni di scrittura del Blog si può notare la trasformazione in un enorme magazzino di documentazioni di ogni genere, alcune molto interessanti altre meno, e rivedere dopo due lustri quei materiali fa un po' tenerezza per la scarsa cura delle riprese, la mancanza di una copertina e la qualità audio.

Nel tempo ho utilizzato parecchio YouTube per stoccare materiale e successivamente linkarlo all'interno del Blog, ho attinto da varie fonti e scoperto l'importanza di rivolgersi a canali affidabili per disporre nel tempo di ciò che si pubblica. Oggi i canali YouTube sono molto curati nel montaggio delle riprese, nella qualità audio, spesso i titoli dei video sono finalizzati al *clickbait* e con grande frequenza i contenuti pubblicati vengono rimossi. Il cambiamento sociale pare essere compiuto, i ragazzi citano Internet come fonte delle loro conoscenze (*l'ho letto su Internet*), così come in passato nelle famiglie si diceva *l'ho sentito in televisione*, il *mare magnum* dei contenuti nei quali nuotare è sterminato, anche se, finalmente, si può osservare una maggiore chiarezza tra contenuti destinati a scomparire in breve tempo e quelli che hanno buone prospettive per durare.

ChatGPT

OpenAI ha recentemente rilasciato una versione gratuita di intelligenza artificiale, la cosiddetta

ChatGPT. Elon Musk in un'intervista rilasciata a Nicola Porro si è detto molto preoccupato per la diffusione delle intelligenze artificiali.

Ho provato a interrogare ChatGPT in storia della musica, tecnica strumentale, armonia e informatica. Ecco il post con le risposte e lo screenshot di un algoritmo per Sonic Pi (scritto da ChatGPT).

Nel frattempo, i 10 anni del Blog sono diventati onerosi per mantenere in ordine le fonti riprese all'interno dei post.

```

# Configurazione
use_bpm 120

# Melodia
live_loop :melody do
  use_synth :piano

  notes = [:C4, :D4, :E4, :F4, :G4, :A4, :B4, :C5]
  durations = [0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 0.5, 1]

  play_pattern_timed notes, durations
end

# Basso
live_loop :bass do
  use_synth :fm

  bass_notes = [:C2, :G1, :F1, :C2]
  bass_durations = [1, 1, 1, 1]

  play_pattern_timed bass_notes, bass_durations
end

# Ritmi percussivi
live_loop :percussion do
  sample :drum_bass_hard
  sleep 0.5
  sample :drum_snare_hard
  sleep 0.5
end

# Durata totale
sleep 30

```

Qualche mese fa il quotidiano Il Foglio ha inserito tra i suoi articoli settimanali un pezzo scritto da ChatGPT invitando i lettori a individuare quale fosse il contributo scritto dall'intelligenza artificiale. In un articolo pubblicato il 31 Marzo, il direttore Cerasa ha espresso dubbi riguardo la sostituzione dell'uomo da parte dell'intelligenza artificiale sostenendo, a mio parere in modo condivisibile osservando lo screenshot dell'algoritmo, che sostanzialmente gli articoli prodotti da ChatGPT

mancano di creatività e che questa mancanza è ciò che ancora fa la differenza tra genere umano e computer.

Sul piano nozionistico invece sembra che il confronto uomo – macchina sia impari a favore dei computer.

Che possa essere utile anche a scuola togliere un po' di nozioni a favore dello sviluppo della creatività?

Sul Blog, in data 26 Maggio 2022, ho pubblicato un post per sollecitare i miei studenti a sperimentare la composizione musicale utilizzando l'intelligenza artificiale: la piattaforma in questione si chiama Soundraw.

Tempo di bilanci

Nei dieci anni di scrittura del *Blog del Suono* ho avuto modo di archiviare parecchi materiali di vario genere, anche se è interessante osservare come siano invecchiati più rapidamente alcuni contenuti dedicati alla didattica della musica diversamente a quanto accaduto per i contenuti dedicati alla didattica strumentale.

In questi anni di archiviazione ho imparato a utilizzare in modo più strutturato i materiali rifuggendo dalla tentazione di sperimentare in modo compulsivo nuove risorse. È stato interessante anche selezionare piattaforme nelle quali investire tempo per creare repository: è il caso di playposit.com che, grazie ai codici embed, consente di incorporare i materiali all'interno del sito rendendo così possibile articolare su più livelli i percorsi didattici.

In generale il bilancio di dieci anni di blog è positivo, soprattutto grazie all'autoformazione che mi sono imposto per la ricerca di nuove idee, ma anche archiviare, ri-osservare, riflettere, mi hanno fatto invecchiare nel tempo della rete con la consapevolezza che non tutto ciò che luccica è smart. Infine, frequentemente mi sono posto una domanda: il blog ha migliorato l'apprendimento della musica dei miei alunni? Probabilmente no, ma ha arricchito senz'altro le mie conoscenze e facilitato il mio lavoro.

Bibliografia

Baricco A., *The Game*, Einaudi, 2018.

Mantellini M., *Invecchiare al tempo della rete*, Einaudi, 2023.

Sitografia

Cerasa C., *Perché non bisogna avere paura di ChatGPT*,

<https://www.ilfoglio.it/tecnologia/2023/03/31/news/perche-non-bisogna-avere-paura-di-chatgpt-un-esperimento-il-nostro-5122140/>, 31 Marzo 2023.

Francia S., <http://blogdelsuono.weebly.com/>.

Francia S., <https://www.youtube.com/@simotrump/videos>.

Porro N., *Fate figli o l'essere umano scomparirà*,

https://mediasetinfinity.mediaset.it/article/mediasetinfinity/quartarepubblica/nicola-porro-intervista-elon-musk-denatalita-twitter-intelligenza-artificiale_SE00000000560_a42758, 19 Giugno 2023.

NOTE

[1] Qui puoi trovare alcune applicazioni uscite di produzione: <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/visuamusio>, <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/phonopaper>, <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/music-interval>

[2] Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, p. 227.

[3] *ivi*

, p. 42.

[4] *Pierino e il lupo*, Blog del Suono, <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/pierino-e-il-lupo>

[5] *Ascolto e analisi dell'opera Pierino e il lupo*, Blog del Suono,

<http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/ascolto-e-analisi-pierino-e-il-lupo>

[6] *Remix dell'opera Pierino e il lupo*, Blog del Suono, <http://blogdelsuono.weebly.com/blog-di-classe/remix>

[7] *Fx in school*, elaborato scritto ed eseguito con Sonic Pi durante i laboratori pomeridiani.

Simone Francia