

Per una didattica digitale open source, anche con la musica

7 Maggio 2012

Intervista a Marco Fedi in cui si discute di didattica musicale digitale e risorse libere per la scuola.

Da diverso tempo si è attivato un dibattito sulle cosiddette “nuove tecnologie” o “tecnologie digitali”.

In rete è possibile trovare diversi portali che i occupano del tema, come ad es. <http://www.symbaloo.com/>. Come pure si trovano articoli in cui si auspica il connubio tra Open Source e didattica della musica, come ad es. quello di Fabio De Sanctis De Benedictis (>>> leggi) Abbiamo chiesto a Marco Fedi quali sono secondo lui le maggiori innovazioni introdotte in quest'ultimo decennio.

M.F.: Occorre innanzitutto fare una premessa che faccia meglio comprendere cosa si intenda per nuove tecnologie legate alla musica, suddividendole in questi tre principali ambiti di applicazione, in ognuno dei quali subentrano anche aspetti didattici:

1) quello legato agli strumenti musicali elettronici e alla strumentazione elettronica utilizzata per l'esecuzione (dai sintetizzatori ai campionatori, dall'amplificazione del suono al suo processamento tramite effetti ecc.), ambito questo che nasce all'inizio del Novecento ed è oggi usato soprattutto nella musica popular;

2) quello riguardante gli aspetti delle tecnologie musicali elettroniche connessi al mondo della composizione elettronica (colta, da film, popular ecc.) e che sono in un certo senso complementari e trasversali all'ambito sopra elencato ma vanno oltre, incentrandosi principalmente sui software di notazione e di sequencing (utilizzati ormai da tutti i compositori, come *Cubase* o *Protools*), sull'utilizzo di voci e suoni campionati di alto realismo, su effetti complessi, come anche sulla spazializzazione del suono;

3) un ambito invece prettamente legato alla didattica della musica, che comprende sia prodotti “chiusi” pronti all'uso, quasi sempre di carattere commerciale, sia strumenti/prodotti “aperti”, commerciali ma anche liberi, che permettono ad ogni insegnante di creare il proprio materiale didattico e di crearlo magari insieme agli allievi. Si rende importante specificare che per didattica

musicale multimediale e interattiva non si intende semplicemente una didattica della musica elettronica e dei suoi strumenti: questo terzo ambito non si riferisce cioè solamente alla conoscenza e all'utilizzo di quanto esposto nei due precedenti (come invece si darebbe il caso in un corso di musica/composizione elettronica) ma include la conoscenza di strumenti interdisciplinari che permettono di realizzare esperienze di didattica della musica assolutamente personalizzate e trasversali (produzione di portali didattici, creazione di unità didattiche multimediali, produzioni audiovisive didattiche, ecc.).

Rispondendo adesso alla domanda relativa a quali siano le innovazioni dell'ultimo decennio, esse hanno riguardato soprattutto il secondo e il terzo ambito. Nel secondo sono stati creati – grazie alla disponibilità di computer (o meglio processori) sempre più potenti e memorie sempre più capienti – software estremamente efficaci, versatili e di facile utilizzo (nonostante la complessa architettura interna) per la composizione della musica, tradizionale o elettronica, ma soprattutto si è per la prima volta giunti a librerie di voci e suoni campionati estremamente realistiche, fino ad esempio alla possibilità di far cantare, con tanto di parole in ogni lingua, un coro virtuale a più voci. Anche gli effetti (ad esempio i riverberi) sono diventati sempre più realistici. E' forse quindi la tensione verso un sempre maggiore realismo nell'ambito della "virtual music" la maggiore novità dell'ultimo decennio nell'ambito della produzione musicale. L'utilità di questo la si è percepita soprattutto nella musica da film e per la televisione, come la hanno percepita i compositori, che hanno finalmente la possibilità di realizzare versioni virtuali dei propri brani altamente realistiche (e a volte difficilmente distinguibili da una reale esecuzione) in attesa o per preparare una performance vera e propria.

Nel terzo ambito invece, quello della didattica, l'innovazione più significativa è stata senza dubbio la lavagna interattiva multimediale (novità questa tra l'altro trasversale a tutte le discipline) per gli aspetti legati al cooperative learning, alla didattica di gruppo e al potenziale multimediale e interattivo che la riguardano. Interessante poi anche la possibilità di ricreare un ambiente L.I.M. anche senza lavagna interattiva, grazie al telecomando del Nintendo Wii, come spiego nella sezione "alternative L.I.M." del portale.

Musicheria: Le nuove tecnologie implicano un rinnovamento metodologico nell'insegnamento/apprendimento della musica?

M.F.: Senza dubbio. Pensando ad esempio alla scuola dell'obbligo, non è ormai più immaginabile di fare lezione soltanto con i libri e i cd. Questo per più motivi: innanzitutto siamo di fronte a generazioni di nativi digitali, oltretutto immersi fin dalla nascita nel mondo dell'audiovisivo, i quali ci chiedono una didattica consona al loro familiare e consueto modo di apprendere e conoscere il mondo. Non solo leggere, vedere un'immagine stampata, suonare il flauto dolce, cantare ed ascoltare quindi, ma poter interagire con ambienti di apprendimento multimediali (fruibili per esempio attraverso una lavagna interattiva multimediale), poter assistere ad un'esecuzione dal vivo anche quando non è possibile recarsi a teatro, poter comporre e arrangiare un brano con il computer, poter lavorare sul suono a livello fisico, manipolando la forma d'onda per meglio capirne la natura e le sorprese che i suoni ci riservano, poter svolgere verifiche interattive degli apprendimenti, fare ricerche in rete ecc. Tale rivoluzione che possiamo chiamare "didattica digitale" è a mio avviso ormai imprescindibile e né un lusso né un capriccio dei tempi. Un'adeguata didattica digitale ben si sposa tra l'altro con una concezione "attiva" dell'insegnamento, del fare musica e ben si presta anche a scopi di integrazione ed inclusione.

Musicheria: Il web è una miniera inesauribile di materiali, idee, progetti, esperienze. Questo portale è stato quindi creato principalmente per orientarsi nella ricerca? Come è strutturato e quali criteri segui nella selezione delle risorse della rete?

M.F.: la creazione del portale Digidattica.it è stata suggerita dal fatto che le scuole quasi sempre

possiedono dei computer ma non le necessarie risorse software (né spesso le competenze per utilizzarle nel giusto modo) a causa principalmente dell'elevato costo dei software professionali che sarebbero indispensabili alla didattica delle varie discipline (pensiamo a *Photoshop* o a *Cubase*, a *Finale* o a *Sony Vegas*, come allo stesso pacchetto Microsoft Office). Poiché però esiste ormai una moltitudine di softwares assolutamente liberi (open source), quanto adatti ad ogni esigenza, e persino sistemi operativi gratuiti e migliori di quelli in commercio, mi sono allora sentito in dovere di raccogliere in un unico portale tutto ciò che poteva essere utile in una scuola, inquadrandolo in precise categorie (per disciplina, utilizzo o scopo). Per la selezione delle risorse ho testato ognuno dei software presenti in archivio, seguendo criteri legati al miglior rapporto tra qualità e facilità di utilizzo.

Musicheria: qual è la tua idea di didattica digitale e cosa pensi si aspettino gli insegnanti da queste innovazioni?

M.F. in generale non è purtroppo ancora chiaro tra gli insegnanti come si debba intendere una didattica digitale veramente utile e virtuosa. Molti ritengono che significhi semplicemente acquistare il giusto prodotto già pronto (es. un CD-Rom multimediale) dal quale farsi guidare in modo passivo e da scegliere magari in base alla sola ricchezza dei contenuti. Prevale cioè ancora un'idea di multimedialità legata al vedere e ascoltare qualcosa che ci viene proposto. In *Digidattica.it* ho invece inserito (e sto ancora inserendo) alcuni documenti con funzione di tutorial volti a far meglio comprendere come si possa invece far da soli e a costo zero (cosa tra l'altro non da poco di questi tempi), progettando unità didattiche e materiali didattici multimediali secondo le proprie esigenze e quelle degli alunni, costruendoli addirittura insieme a loro ed insegnando loro quindi anche un preciso metodo di lavoro e studio che sarà tanto attuale quanto trasversale ed utile. In questo modo tutto diventa anche più appassionante e divertente, sebbene, tengo a precisarlo, le tecnologie non siano né giustificabili, né accusabili con un mero riferimento al loro più o meno implicito potenziale ludico.

Musicheria: al momento, generalmente, gli insegnanti non sono dei nativi digitali. Pensi sia quindi possibile, con accettabile sforzo, che riescano a coinvolgere e istruire tramite le nuove tecnologie alunni che invece le dominano fin dalla nascita?

M.F. motivazione e volontà, unitamente allo studio e all'esperienza che ognuno di noi può maturare di giorno in giorno (anche attraverso gli errori che si possono compiere), possono fare miracoli. Tuttavia occorre anche sfatare questo mito dei nativi digitali. Sostanzialmente con tale locuzione si intende l'innata capacità dei nati dagli anni '80 ad oggi di comprendere in modo quasi spontaneo il funzionamento di un prodotto tecnologico (hardware o software), ossia, in sintesi, una spiccata familiarità verso le nuove tecnologie. Ma ciò non comporta affatto un corrispondente buon utilizzo delle tecnologie. I ragazzi ascoltano la propria musica sull'iPod, mantengono il loro profilo Facebook, usano chat e posta elettronica, telefonini, videogame e iPad ma, se li togliamo dall'imbrigliamento del mercato delle tecnologie, ecco che quasi sempre non sono più esperti e hanno bisogno di capire, imparare, riflettere. E' qui che subentrano gli insegnanti e la didattica digitale. Un insegnante deve solo poter far giungere ai ragazzi – tramite le tecnologie – quel messaggio educativo e culturale di cui comunque vuol esser foriero. Dovrà certo per questo apprendere, anche frequentando i giusti corsi rivolti ai docenti che ormai frequentemente si organizzano in molte parti d'Italia, ciò che vale allo scopo, in modo mirato, senza pretendere di diventare a sua volta un nativo digitale. Colgo l'occasione per annunciare che, a febbraio 2013, terrò presso la scuola comunale di musica "G.Verdi" di Prato, un corso gratuito di aggiornamento per insegnanti su quanto qui discusso, organizzato dall'AIdSM, l'Associazione Italiana delle Scuole di Musica, e patrocinato dal MIUR.

Marco Fedi