

DIRE, FARE, CANTARE: TUTTI DENTRO UNA CANZONE

Il laboratorio di tecnologie musicali multimediali all'IC "Leonardo da Vinci" di Guidonia RM

Esplorazione, ascolto, creatività, scelta, valutazione... Sono tutte parole-chiave di un'attività che risulta altamente educativa: l'adulto di domani avrà più fiducia in se stesso e nelle proprie capacità creative e professionali, saprà scegliere con cura cosa ascoltare, le parole da usare, i luoghi dove abitare e incontrarsi, avrà meno paura dell'altro, di chi ci regala la cosa più preziosa che possiede, la propria differenza; saprà abitare un mondo in cui possano incontrarsi felicemente razze, culture, religioni, suoni e saperi. Una scuola in cui entrino finalmente gli artisti e le loro opere, quale antidoto alla colonizzazione culturale e alla standardizzazione. Una scuola in cui si impara a leggere, scrivere, far di conto e far di canto.

Ministero della Pubblica Istruzione, Comitato Nazionale per l'apprendimento pratico della musica, D. M. 28/07/06

Educazione musicale e nuove tecnologie

Con questa espressione ci si riferisce all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie (in particolare di software didattici on line e off line, dei programmi di wave editing e della lavagna interattiva e multimediale) come 'strumenti amplificatori' della conoscenza della musica. Nella nostra prospettiva, esse costituiscono soprattutto una opportunità per far *entrare* gli allievi nel rapporto tra musica e multimedialità, scoprendo nei nuovi media la possibilità di apprendere praticamente la musica nelle dimensioni dell'improvvisazione e della composizione, individuale e/o collettiva.

La produzione di storie, canzoni, testi in formato multimediale è uno strumento pedagogico efficace e versatile, che consente a noi insegnanti ed educatori di sviluppare molte competenze degli studenti. Ad esempio, scrivere e leggere adeguatamente un testo migliora le conoscenze linguistiche, mentre lavorare sulle illustrazioni di una storia sviluppa le abilità creative e manuali. Infine, produrre un breve video aumenta le competenze informatiche e la familiarità con le tecnologie digitali. In generale, chiedere agli alunni di commentare con loro testi e immagini un brano musicale, implementando il tutto in una piccola presentazione multimediale, coinvolge direttamente la loro capacità di produzione di senso, e dunque la loro identità personale nel confronto con quella musica e motiva molto di più il lavoro di rielaborazione espressiva che non la richiesta generica di cercare e copiare informazioni dalla rete

Poiché il processo di produzione di una storia multimediale richiede spesso il lavoro di gruppo, i partecipanti imparano anche a cooperare tra loro.

Progetto Videoclip

Presentato la prima volta nel 2006, concretizzando esperienze didattiche svolte nell'ambito delle "Iac" e delle compresenze condotte nel "tempo prolungato", il **progetto "Multimedialab"** è un'iniziativa ormai storica all'IC di Guidonia, ove ha prodotto lavori multimediali frutto di articolati percorsi didattici in cui sono confluiti, attraverso il supporto dell'informatica, i linguaggi letterario, verbale, iconografico, gestuale, tecnologico e, soprattutto, musicale.

Nato inizialmente quale supporto informatico ad altre iniziative d'istituto, il progetto ha prodotto negli anni ipertesti, tre commedie musicali ed alcuni videoclip musicali, che sono stati presi a modello per analoghe esperienze in altri istituti del territorio nazionale.

Il progetto si realizza in un contesto laboratoriale, allestito generalmente in orario curriculare, anche se è necessaria l'integrazione di alcune ore aggiuntive pomeridiane, per la durata di circa 15 ore. Prevede il coinvolgimento del gruppo classe sia nella parte di pre-produzione (stesura di un testo originale) sia nell'editing - montaggio del video e nella realizzazione di tutto il materiale finale.

PREMESSE, MOTIVAZIONI E SCOPO DEL PROGETTO

- la "canzone" è spesso l'unica forma di musica di cui il ragazzo fruisce in maniera continua e massiva;
- la fruizione avviene attraverso canali semantici che utilizzano più linguaggi: musicale, verbale, visivo ed esperienziale senza però la possibilità di interagire e manipolare concretamente il prodotto musicale;
- essa affronta spesso tematiche di carattere intimo e personale, ma anche problematiche sociali che attraggono particolarmente l'alunno preadolescente ed adolescente, che filtra il vissuto scolastico attraverso il proprio sentire interiore;
- il lavoro finale deve essere un prodotto complesso ma accessibile, assimilabile per aspetto e peculiarità a quelli fruibili dai ragazzi nella vita quotidiana attraverso i canali dei moderni mezzi di comunicazione e costituire esperienza viva ed inclusiva, diversa da quella prettamente scolastica, delle valenze estetiche, formali, tecniche, artistiche ed emotive proprie delle discipline coinvolte.
- gli alunni devono poter partecipare ad un lavoro pratico, stimolante ed inclusivo che può contribuire al rafforzamento del senso di appartenenza al gruppo insieme con quello dell'individualità sia nel saper svolgere e condurre a termine compiti semplici ma essenziali alla riuscita del lavoro sia nel ricoprire occasionalmente ruoli di spicco che valorizzino le singole doti manuali, musicali, vocali, istrioniche, letterarie e di espressività corporea.

FASI PROGETTUALI

In linea generale il percorso didattico si articola in fasi che, a seconda delle esigenze dei ragazzi, dell'età e delle possibilità di tempo e risorse, possono essere affrontate interamente o selettivamente, portando a prodotti intermedi ugualmente compiuti e valutabili.

1. L'OGGETTO SONORO *qualcosa da ascoltare*

Si inizia con la scelta guidata di tre, quattro canzoni tratte dal repertorio degli "evergreen" ma anche meno note, purché sconosciute alla larga parte degli alunni, affinché sia possibile portare avanti esperienze significative di "primo ascolto".

Gli alunni sono condotti, attraverso varie pratiche d'ascolto, anche ludiche, a costruirsi immagini degli aspetti melodici, timbrici e formali dell'oggetto sonoro e del testo scritto.

E' consigliabile che le tematiche presenti nella canzone riguardino quelle affrontate anche nelle altre discipline curriculari (guerra, ecologia, diritti umani etc) oppure tematiche care al sentire del mondo adolescenziale (sentimenti, amicizia, rapporto con gli adulti).

2. IL SOGGETTO *qualcosa da raccontare*.

Si sceglie, tra quelle affrontate, una canzone da sottoporre a parodia testuale, lasciando intatta la melodia e l'impianto armonico. Gruppi di ragazzi si cimentano nell'inventare un testo congruo con la canzone scelta, la quale viene poi cantata con l'ausilio delle basi sonore dell'originale. E' il primo momento "creativo" dell'esperienza che riguarda solo il testo. E' bene che l'argomento non sia imposto ma scaturisca, ad esempio, da un sondaggio anonimo nel quale i ragazzi propongano temi a loro cari.

3. LE CANZONI *esercizi di stile diversi in versi*

Al testo realizzato viene conferita una nuova veste sonora, attraverso l'invenzione di nuovi temi musicali per le strofe, il ritornello e l'eventuale ponte. All'invenzione melodica si può giungere attraverso l'ordinamento in successione di incisi proposti a turno dai ragazzi sia con la voce, sia con gli strumenti musicali a disposizione. Una tecnica molto semplice ma ugualmente efficace può essere mantenere lo stesso impianto armonico dell'originale, variando la melodia.

Gli stessi alunni giudicano la congruità delle proposte con il concetto di canzone che hanno maturato nelle precedenti esperienze.

4. LA SCENEGGIATURA. *ad ognuno la sua parte.*

Inventata la canzone, per quanto essa possa essere semplice, l'alunno se ne deve appropriare attraverso modalità e tecniche a lui congeniali.

Si individuano innanzitutto i punti nodali della storia o della situazione descritta nella canzone e si divide la stessa in sequenze sia narrative sia formali. Si formano dei gruppi di lavoro, dividendo i compiti in base alle attitudini ed ai desideri manifestati per:

- a. interpretare e registrare la canzone cantando e/o suonando;
- b. realizzare disegni illustranti le sequenze individuate;
- c. ideare coreografie e/o performances individuali o di gruppo;
- d. individuare localizzazioni o percorsi spaziali congrui con la struttura narrativa e formale del brano;
- e. effettuare le riprese ed il montaggio video;
- f. altro

esempio 1. IL RAGAZZO DELLA VIA GLUCK <http://www.youtube.com/watch?v=SfBfSW5PR6U>

Il lavoro è stato proposto in una seconda classe della secondaria affrontando direttamente la fase 4. Suddiviso in sequenze la narrazione, gli alunni hanno realizzato disegni a commento della canzone originale, utilizzando, in piccoli gruppi, un programma di montaggio video. (*durata complessiva: 8 ore*)

esempio 2. SAMARCANDA <http://www.youtube.com/watch?v=Ti9SAXXveTI>

Il lavoro ha interessato due prime classi della secondaria di primo grado. Dalla fase 1 si è passati direttamente alla 4. Gli alunni hanno suddiviso la nota canzone in sequenze e realizzato uno o due disegni a scelta. La canzone è stata appresa per lettura ed imitazione, interpretata e con la voce ed il flauto dolce e quindi registrata. Le due attività sono state documentate dagli alunni stessi attraverso foto e riprese video, divenute parti integranti del lavoro. L'introduzione è stata realizzata coinvolgendo alunni stranieri che hanno registrato nella lingua d'origine l'inizio della fiaba raccontata nella canzone. (*durata complessiva: 15 ore*)

esempio 3. IL BANCO <http://www.youtube.com/watch?v=uSBeyb5OaDc>

Il lavoro ha coinvolto gli alunni di una classe quinta della primaria e un gruppo di studenti della classe terza della secondaria. Sono state affrontate le fasi progettuali 1, 2 e 4. Gli alunni hanno eseguito e registrato la parte vocale della canzone ed interpretato i ruoli del video. (*durata complessiva: 18 ore*)

esempio 4. LA RICREAZIONE <http://www.youtube.com/watch?v=jLyV4xIHNss>

Il lavoro, condotto da Eugenia Andreoli con una prima classe della secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo "Fidenae" di Roma, rappresenta una prima replica del modello di percorso effettuato nell'esempio 3. Anche qui, infatti, sono state affrontate le fasi progettuali 1, 2 e 4. e gli alunni hanno eseguito e registrato la parte vocale della canzone ed interpretato i ruoli del video. (*durata complessiva: 15 ore*)

esempio 5. MATITE COLORATE <http://www.youtube.com/watch?v=GbsZSLH5lck>

Il progetto ha coinvolto tutti gli alunni dell'istituto comprensivo, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di primo grado, affrontando le fasi 1,2 e 4 del progetto e sviluppando le lettere a,b,c,e,d del punto 4. (*durata complessiva: 20 ore*)

esempio 6. IORIOAR <http://www.youtube.com/watch?v=uxrOLxJiQNs>

A conferma della riproducibilità ed esportabilità dell'iter progettuale, una classe terza della secondaria ha realizzato, in completa autonomia, le fasi 1,2 e 4 e sviluppato tutte le lettere del punto 4. (*durata complessiva: 20 ore*)

OBIETTIVI:

Il progetto si esplica nell'ambito degli obiettivi educativi presenti nel POF volti a promuovere la formazione della personalità dell'alunno mediante lo sviluppo delle sue potenzialità in modo armonico ed equilibrato e, in particolare:

- Acquisire la capacità di interagire con i coetanei e con gli adulti.
- Recuperare, consolidare e potenziare le conoscenze e le competenze dei ragazzi attraverso l'uso di linguaggi non verbali.
- Consolidare l'autostima, valorizzare e sviluppare tendenze, attitudini, vocazioni e potenzialità.
- Privilegiare l'approccio allo studio e all'analisi del testo scritto, iconografico e musicale in forma pratica.
- Orientare gli allievi verso i percorsi scolastici futuri.

PRODOTTI

- Realizzazione di uno o più cortometraggi o videoclip musicali;
- Eventuale cd e/o video a carattere ipertestuale contenente la storicizzazione dell'esperienza

MODALITA' DI VERIFICA/AUTOVERIFICA

Raccolta di commenti, pareri e suggerimenti sul video allestito, anche nel corso della sua realizzazione; commenti dei colleghi e dei genitori; commenti degli studenti di altre scuole/classi; confronto all'interno di rassegne nazionali di corti scolastici.

L'interattività multimediale -e l'esperienza che il ragazzo ne fa fuori della scuola- pongono alla scuola stessa l'ineludibile obiettivo di un profondo *ripensamento degli oggetti e delle situazioni di apprendimento/insegnamento*, secondo una prospettiva che consenta di ridare suono (e dunque vita) ad un'istituzione per troppo tempo congelata e bloccata nella condizione di esclusività riconosciuta al codice scritto.