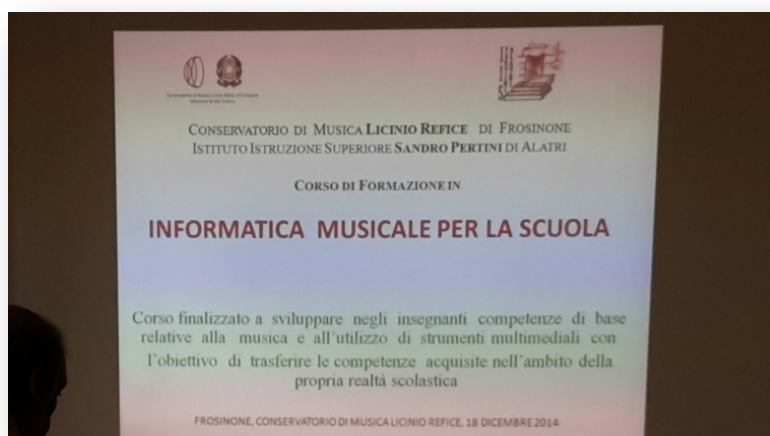


Gabriella Dell'Unto

DIDATTICA, NUOVE TECNOLOGIE E BISOGNO DI FORMAZIONE

L'ESPERIENZA DI ALCUNI DOCENTI DEL CORSO DI INFORMATICA MUSICALE PER LA SCUOLA

Nell'ambito dei processi di riforma e di innovazione della scuola, la formazione costituisce un elemento fondamentale per lo sviluppo professionale dei docenti e per il necessario sostegno agli obiettivi di cambiamento previsti. E' scaturita da questa premessa l'idea che ha ispirato il Corso di Formazione in informatica musicale, nato dalla collaborazione fra l'IIS "Sandro Pertini" di Alatri e il Conservatorio di Musica "Licinio Refice" di Frosinone,¹ che si è concluso lo scorso 18 dicembre 2014 con un evento finale durante il quale i docenti partecipanti hanno presentato le loro esperienze didattiche.²



Nelle pagine seguenti cercherò di ripercorrere all'indietro le tappe del percorso formativo effettuato attraverso la documentazione delle nostre esperienze. Un'operazione tutt'altro che facile perché, a mio avviso, non si esaurisce attraverso un semplice racconto su ciò che si è fatto e si è imparato, ma deve coinvolgere necessariamente una riflessione sui processi di cui siamo stati, al tempo stesso, attori e spettatori.

PERCHÉ UN CORSO DI INFORMATICA MUSICALE: FACCIAMO IL PUNTO DELLA SITUAZIONE



Giornata conclusiva del Corso, 18 dicembre 2014

“Le importanti e incessanti innovazioni tecnologiche con le quali la scuola italiana è obbligatoriamente chiamata a confrontarsi, trovano, proprio nella scuola, un campo che da un lato vede negli studenti il possesso delle conoscenze necessarie per muoversi disinvoltamente nel mondo delle Tecnologie Digitali, dall'altro gli insegnanti che, nella stragrande maggioranza dei casi, sono quasi totalmente sprovvisti delle minime competenze nell'uso delle Tecnologie. Questo, definito meglio come *digital divide*, rappresenta una problematica

¹ Si cfr. G.DELL'UNTO, *Un laboratorio di informatica musicale per scoprire le valenze didattiche ed operative del computer nell'era digitale*, in www.musicheria.net, Rubriche-Formazione e professionalità docente, 24/10/2013

² L'iniziativa formativa fortemente voluta dal Dirigente Scolastico dell'IIS "Pertini" di Alatri, Prof.ssa Annamaria Greco, in Convenzione con il Direttore del Conservatorio di Musica "Licinio Refice di Frosinone, M° Raffaele Ramunto, è stata diretta a tutti i docenti delle scuole di ogni ordine e grado della provincia di Frosinone.

che va affrontata con urgenza e che non è più possibile rimandare.”³

In quest’ottica la nostra iniziativa formativa vuole rappresentare una convinta risposta a queste problematiche offrendo ai docenti la possibilità di acquisire nuove competenze e al tempo stesso di esplorare quali modalità educative possono scaturire dall’interazione fra didattica e nuove tecnologie.

“Ma nella formazione non ci si può fermare alla sola acquisizione di competenze tecniche sull’uso delle TD: è necessario investire molto affinché a tali competenze si affianchino nuovi strumenti di pensiero, riflessivi e metariflessivi che producano autentica conoscenza nei contesti didattici”⁴

Anche da questo punto di vista il Corso di Formazione in Informatica Musicale per la Scuola, si inserisce a pieno titolo nel solco di quanto appena detto, ma con alcune peculiarità’ innovative:

- ✚ ha puntato sul curricolo verticale: estendendo la partecipazione a tutti i docenti di scuole di ogni ordine e grado della provincia di Frosinone che hanno condiviso un luogo, uno spazio fisico entro cui potersi confrontare e scambiare progettualità, esperienze, coerentemente con i contenuti transdisciplinari del percorso di Formazione
- ✚ non ha richiesto alcuna competenze in ingresso in campo informatico e/o musicale ipotizzando che docenti senza alcuna competenza né in campo informatico né in campo musicale potessero acquisirle entrambe in tempi brevi e potessero spendere tali competenze nei loro rispettivi contesti didattici quotidiani. (elemento di assoluta novità che ha prodotto risultati piuttosto confortanti)
- ✚ ha ipotizzato che il suono, la composizione musicale e l’analisi possano essere potenti strumenti utili per elaborare, attraverso le TD, strategie metacognitive, nei vari contesti didattici

IL COMPUTER IN CLASSE COME STRUMENTO INTERDISCIPLINARE: PROPOSTE OPERATIVE



Gli studenti durante la giornata conclusiva del Corso

Di seguito saranno forniti alcuni esempi di utilizzo del computer nei vari ambiti della didattica. Si tratta di una raccolta di esperienze significative nelle quali l’impiego del computer, considerato soprattutto come strumento capace di agevolare l’interazione tra le varie discipline, favorisca l’utilizzo di strategie metodologiche di tipo euristico e lo sviluppo di riflessioni metacognitive senza cedere semplicemente “al fascino della tecnologia”

Video Interventi introduttivi: <http://youtu.be/IMVvnct5tug>

³ E. PAPPALARDO, “Nota introduttiva al Laboratorio di informatica musicale 2014”

L’ultimo rapporto OCSE (2013) riguardo al *Piano italiano Scuola digitale*, insiste sull’accelerazione del processo di dotazione per aumentare l’integrazione delle TIC nelle classi e il ricorso all’uso delle tecnologie digitali, inoltre, suggerisce di investire molto di più sulla formazione dei docenti.

⁴ E. PAPPALARDO, “Nota introduttiva al Laboratorio di informatica musicale 2014”

I° ESEMPIO

Cosa possono produrre dei bambini di scuola dell'infanzia e di prima classe di primaria quando si confrontano con la registrazione, l'editing e l'elaborazione di una fiaba uscendo dalla tradizionale prassi della sonorizzazione?

L'esperienza della docente Lucia Giralico

Descrizione dell'esperienza

Nell'attività didattica di continuità, che ha avuto come tema la continuità-intercultura, ho lavorato con bambini di scuola dell'infanzia e scuola primaria nell'a.s. 2013/2014. Il progetto si è svolto in fasi e tempi diversi. Gennaio/Maggio 2014

Partendo dal fatto che la favola può nascere dai bambini e che gli stessi possono elaborarla attraverso emozioni diverse, ho realizzato il lavoro presentato di seguito .

Breve premessa

In seguito ad un breve sondaggio ho avuto modo di verificare che tra i destinatari del progetto, (bambini e bambine dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e della prima classe della scuola primaria) dopo gli Italiani, i bambini e le bambine di origine romena erano in maggioranza. Pertanto la scelta è caduta su una favola romena dal titolo "La fanciulla dal cuore buono" dello scrittore Petre Ispirescu

Fasi del lavoro

I^fase: l'ascolto della favola letta dall'insegnante "La fanciulla dal cuore buono" sia per i bambini della scuola dell'infanzia che per quelli della primaria.

II^ fase: illustrazione della fiaba con la produzione di disegni da parte dei bambini della scuola dell'infanzia, mentre i bambini di prima classe hanno letto alcune parti della stessa

III^ fase: la realizzazione di un cartellone, lettura e registrazione di varie parti della favola, realizzati dai bambini della scuola dell'infanzia con la propria interpretazione verbale scaturita dalle loro sensazioni, emozioni e stati d'animo.

IV^ fase: realizzazione del video finale con l'uso di programmi di editing audio e video.

Gli obiettivi del progetto:

- Prevenire le difficoltà che si riscontrano nei passaggi degli alunni tra i vari ordini di scuola favorendo un sereno inserimento.
- Promuovere il senso di appartenenza alla nuova realtà scolastica anche attraverso la cultura del *dare* come condivisione e reciprocità, per conoscere l'altro come parte costitutiva di sé promuovendo l'accoglienza e la solidarietà.
- Sviluppare sentimenti di collaborazione e aiuto reciproco, attraverso l'interazione positiva nel gruppo.
- Guardare l'altro come valore, favorendo l'accettazione delle diverse culture, attraverso la loro conoscenza.
- Condivisione e riflessioni sui valori di bontà che questa fiaba ci insegna, valori simili in tutte le parti del mondo!

Video dell'esperienza <http://youtu.be/OvnPYDq3d4A>

II° ESEMPIO

Si può utilizzare il computer e la musica per favorire l'inclusione in un classe di prima media? L'esperienza della docente Maria Grazia Ridolfi

Premessa

In riferimento al mio ambito di intervento didattico che è rivolto agli alunni con b.e.s. e a perseguire gli obiettivi di integrazione di tutti gli alunni del gruppo classe, ho selezionato alcuni aspetti rilevanti nell'ampio ventaglio di opportunità formative e didattiche offerte dallo strumento informatico con cui abbiamo lavorato nel corso del laboratorio.

In particolare ho deciso di sperimentare l'applicazione di questo strumento in un progetto di accoglienza delle classi prime della scuola secondaria di primo grado.

La risposta iniziale al nuovo inserimento è spesso varia all'interno del gruppo classe: ci sono ragazzi più maturi e autonomi che trovano stimolanti le nuove materie e i nuovi contenuti ed anche il nuovo approccio metodologico e didattico e sono ansiosi di sperimentare le nuove opportunità, altri che prendono tempo per trovare nuovi equilibri e nuovi punti di riferimento e per comprendere come inserirsi, altri ancora che si perdono nelle novità non avendo punti di riferimento e spesso sono una cartina di tornasole del gruppo classe in quanto tendono a uniformarsi alla maggioranza e ai leader diversi che man mano tentano di proporsi e tra i quali saranno poi in modo inconscio eletti i vincenti. I primi mesi sono cruciali per l'equilibrio del gruppo classe e per indirizzare le energie diverse in modo positivo e propositivo.

Fasi dell'attività didattica	
1° ora: rilettura di diverse favole e scelta condivisa del testo su cui impostare le attività (la scelta è caduta sul testo di Esopo, <i>Il lupo e l'agnello</i>); analisi del testo e individuazione delle parti da inserire nelle registrazioni, con suddivisione dei ruoli (narratore, lupo, agnello) e impostazione delle parti da registrare, della successione e delle modalità di interpretazione	OSSERVAZIONI: in questa prima fase i ragazzi propongono una semplice favola narrata dalle loro voci e con caratterizzazione dei personaggi, seguendo la linea narrativa iniziale. Viene comunque accettata questa loro idea, senza critiche o forzature. Dall'osservazione dei ruoli scelti e degli interventi effettuati, è possibile fare le prime osservazioni sulle dinamiche di gruppo. Si rileva che gli alunni non hanno saputo motivare la loro scelta se non con un semplice "ci piace di più".
2° ora: prime registrazioni delle diverse parti, inserimento dei file nel software specifico ed ascolto al computer, successive registrazioni per completare o modificare le precedenti	OSSERVAZIONI: in questa fase gli alunni iniziano a modificare alcune delle scelte effettuate e a motivarle; rilevano la necessità di effettuare parti corali o comunque sovrapponibili per non escludere nessuno. Si nota come le loro scelte siano indirizzate ad evidenziare i contrasti e le contrapposizioni presenti nel testo, motivo, forse, della loro preferenza per questa favola.
3° ora: realizzazione della prima sessione di lavoro <i>multi traccia</i> con inserimento dei vari file rispettando l'idea iniziale; il lavoro è stato effettuato in piccoli gruppi, assegnando ad ogni gruppo una parte del file da elaborare, rispettando sempre le indicazioni di ciascuno, con l'ausilio pratico del docente che ha mostrato l'utilizzo dei vari comandi e svolto un ruolo di sostegno alla comunicazione costruttiva; al termine del lavoro è stato effettuato un ascolto condiviso del prodotto finito, sul quale sono state effettuate ulteriori variazioni.	OSSERVAZIONI: gli alunni sembrano trovare sempre un accordo e non si criticano più, sanno che ogni suggerimento o richiesta verranno accolti e che a tutti verrà chiesto il proprio parere; in pochi ancora sanno motivare le loro scelte ma non hanno più timore di farlo; alcuni sono restii a sentire modificate le loro voci, con effetti applicati al suono, ma accolgono positivamente l'inserimento di parti corali ottenute con la sovrapposizione delle registrazioni. Si nota un minor grado di individualismo pur essendo sempre presente una notevole eterogeneità nel livello di partecipazione attiva.

<p>4° ora: esplicitazione della finalità didattica del lavoro, individuata nella presentazione delle caratteristiche generali di una favola e nella sperimentazione di diversi effetti sonori; proposta di diversi effetti sonori e scelta delle parti su cui applicarli in relazione al file precedentemente elaborato (lavoro effettuato in condivisione con tutta la classe).</p>	<p>OSSERVAZIONI: agli alunni viene chiesto come potrebbero utilizzare questo loro prodotto e prende forma la possibilità di utilizzarlo con valenza didattica, inventando un nuovo modo di fare lezione; incamminandosi nella direzione dell'innovazione accettano, anche con maggiore convinzione, di sperimentare nuovi suoni e nuovi effetti e di uscire dagli schemi usuali; stanno iniziando a mettersi davvero in gioco e a giocare con le novità. Novità = novità positiva = accettazione di ciò che è diverso da prima = accettazione della diversità = coinvolgimento nella diversità</p>
<p>5° ora: inserimento dei nuovi elementi e applicazione di alcuni effetti sonori; il lavoro è stato effettuato in piccoli gruppi.</p>	<p>OSSERVAZIONI: il prodotto finito è accolto favorevolmente da tutti ed alcuni chiedono di poterne fare altri in futuro; non tutti hanno però preferito la rielaborazione effettuata successivamente rispetto alla prima narrazione effettuata in modo più tradizionale, quindi come lavoro finale la classe archivia entrambi i file: la narrazione della favola denominata "il lupo e l'agnello" e la rielaborazione effettuata con finalità didattica denominata "la favola".</p>
<p>Totale ore impiegate: 5 Sviluppi futuri dell'attività: Inserimento di prodotti grafici (a carattere artistico, storico, geografico, naturalistico, fotografico) Inserimento di attività mimiche o gestuali Animazione</p>	
<p>CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE</p> <p>Al termine delle attività svolte in classe ho potuto constatare quanto questo strumento può essere efficace nei progetti di accoglienza e integrazione perché permette a tutti i ragazzi, anche a quelli meno propositivi, di partecipare all'attività laboratoriale, per la possibilità di contribuire a parti corali e non solo individuali;</p> <ul style="list-style-type: none"> • permette l'integrazione di linguaggi sia verbali che non verbali (rumori, soffi, elialie, pianto, risate, etc.); • attenua l'ansia di far bene perché i prodotti elaborati sono continuamente modificabili e non è prevista una esibizione dal vivo; • permette a chi invece vuole emergere, di farlo e di farlo in un ruolo da lui scelto; • prevede la possibilità di costruire il prodotto finale in modo totalmente indipendente e senza uno schema definito, inglobando i contributi di tutti e accettando i suggerimenti di tutti, pervenendo anche alla realizzazione di diversi prodotti finali, magari anche simili ma non uguali; • permette ai ragazzi di esercitare in modo costruttivo la propria creatività e la capacità di scelta senza ricevere giudizi o valutazioni, sentendosi così accettati e rassicurati; • permette ai ragazzi di cimentarsi in lavori a valenza didattica ma con mezzi e strumenti a loro più vicini e familiari, utilizzando il linguaggio informatico in cui sono quotidianamente immersi; • permette ai ragazzi stessi di osservare e verificare in modo autonomo i progressi personali in un percorso di conoscenza ed utilizzo del programma sempre più approfondito ed elaborato. 	

Video dell'esperienza: <http://youtu.be/konx6hRlr30>

III° ESEMPIO

Cosa può accadere quando un insegnante di religione decide di utilizzare un computer, un software di elaborazione ed editing musicale per lavorare con i suoi ragazzi di prima classe di Liceo Scientifico sul testo biblico di Genesi?

L'esperienza della docente Vittoria d'Annibale

SCHEDA

Premessa

L'esperienza è stata realizzata con gli studenti della classe 1 C del Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano

Fasi del lavoro

Il progetto è stato realizzato attraverso le seguenti fasi di lavoro:

1- proposta e discussione (1 ora)

2- analisi del testo, riferimenti storici, letterari e teologici (1 ora)

genesi: passato senza data

I sette giorni della Creazione: dal Libro della Genesi 1:1 - 2:4

giorno 1 o primo giorno- notte e giorno

giorno 2 o secondo giorno- cielo e mare

giorno 3 o terzo giorno - alberi e piante

giorno 4 o quarto giorno - sole e luna

giorno 5 o quinto giorno - pesci e uccelli

giorno 6 o sesto giorno - animali e uomo

giorno 7 o settimo giorno – riposo

3- prova di registrazione sonora di un testo scritto (suoni descrittivi della realtà usando immaginazione, tecnica specifica..) (4 ore)

4- raccolta dei diversi effetti per ogni contesto (4 ore)

5- assemblaggio dei file (3 ore)

6- ascolto e valutazione (1 ora)

Realizzazione del prodotto finale

Video dell'esperienza: <http://youtu.be/Jahr8JVSa34>

IV° ESEMPIO

E cosa può accadere, sempre in una classe prima, ma di un Istituto Tecnico Economico, quando l'insegnante di geografia decide di poter utilizzare questi stessi strumenti confrontandosi sul concetto di fluidità?

L'esperienza delle docenti Daniela Baticci e Gabriella Dell'Unto



Studenti durante l'attività didattica in classe

Per questa esperienza, le docenti hanno progettato una UDA trasversale esplicitando le competenze da raggiungere e declinando sia le abilità che le conoscenze. La scheda che segue presenta la descrizione dell'attività con le rispettive fasi di lavoro. La stessa UDA può essere consultata in rete, al seguente indirizzo in quanto realizzata con l'ausilio del software Prezi⁵.

<https://prezi.com/rgkvafzi1x0q/dalla-sorgente-al-mare/#>

Video dell'esperienza: <http://youtu.be/Zk8l6-2kZsl>

SCHEDA

Premessa

Il percorso ha previsto la realizzazione di un prodotto audio, con l'ausilio del software "audition 3.0", finalizzato a far emergere nei discenti la percezione del paesaggio fluviale unitamente al riconoscimento della valenza di un fiume sul territorio in chiave letteraria e storica.



Gli studenti mentre lavorano al progetto

⁵ L'Istituto nel quale le docenti insegnano è una scuola che ha intrapreso da qualche anno un percorso per la digitalizzazione degli ambienti di apprendimento con progetti che hanno visto prima la realizzazione di "Classi net" e, successivamente, la partecipazione alla sperimentazione del MIUR con *classi 2.0*. Gli studenti, inseriti in questi contesti di apprendimento, fanno uso di strumenti digitali, di software open source, sia durante la lezione in classe che a casa, e di piattaforma di e-learning. Dallo scorso anno la didattica prevede attività di *cooperative learning* e la sperimentazione della *flipped classroom*. L'esperienza è stata condotta in una delle classi descritte.

UDA INTERDISCIPLINARE ...DALLA SORGENTE AL MARE...

IIS Sandro Pertini di Alatri classe: I A / Amministrazione Finanza e Marketing

discipline coinvolte: Italiano e Storia, Geografia

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINZA**Progettare:** Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese**Comunicare:** Comprendere messaggi di genere diverso, mediante diversi supporti rappresentare eventi e fenomeni, utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti**Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati**Acquisire e interpretare l'informazione:** acquisire e interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti e attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità**Collaborare e partecipare****Competenze:**

- Comprendere un messaggio verbale, scritto e l'interazione comunicativa nella classe
- Cogliere la relazione fra diverse tipologie di messaggi: iconico, scritto, verbale, cartografico e geomorfologico.
- Ricercare, acquisire e selezionare informazioni generali
- Collocare gli eventi storici affrontati nella giusta successione cronologica e nelle aree geografiche di riferimento
- Utilizzare semplici strumenti della ricerca storica a partire dalle fonti e dai documenti forniti.
- Analizzare il processo di evoluzione morfologica di un fiume e riconoscerne le diverse tipologie di corso
- Individuare i diversi tratti del profilo longitudinale di un fiume attraverso la lettura ed interpretazione del paesaggio
- Analizzare situazioni ambientali, geografiche ed economiche da un punto di vista storico.

Abilità:

- Gestire file audio, acquisire alcune competenze specifiche sufficienti alla progettazione e realizzazione di percorsi transdisciplinari
- Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

Conoscenze

- Codici della comunicazione orale, scritta, verbale e non verbale
- Terminologia specifica della morfologia fluviale, studio del profilo longitudinale di un fiume e caratteristiche delle diverse tipologie fluviali
- Esame del corso di alcuni fra i più importanti fiumi del mondo
- Le diverse tipologie di civiltà e le periodizzazioni fondamentali della Storia.
- Elementi di storia economica e sociale, delle tecniche e del lavoro, con riferimento al periodo studiato nel primo biennio e che hanno coinvolto il territorio di appartenenza.
- Gestione del software Adobe Audition 3.0

FASI DELL'ATTIVITA'**LETTERATURA E STORIA**

1 ora presentazione del percorso e riflessione sull'importanza dei fiumi nello sviluppo delle civiltà antiche

Consegna: cercare documenti storici e letterari contenenti riferimenti ai fiumi, dall'antichità all'epoca contemporanea

- lettura dei passi letterari dedicati ai fiumi, frutto della ricerca da parte degli studenti
- scelta dei passi funzionali al lavoro, per realizzare le registrazioni audio

GEOGRAFIA

1 ora nozioni di geomorfologia fluviale, studio del profilo longitudinale di un fiume e definizione del suo bacino idrografico

Consegna: esercizio di lettura ed interpretazione del paesaggio fluviale partendo dal supporto cartografico

- studio e analisi della "percezione del paesaggio fluviale": *visiva*, attraverso le immagini relative ai corsi di alcuni fra i fiumi più importanti del mondo; *uditiva*, ovvero attraverso il riconoscimento dei diversi suoni legati al fiume nei diversi momenti della evoluzione del suo corso.

Totale ore impiegate: 8

Verifica/valutazione: realizzazione di un prodotto audio con l'ausilio del software Audition 3.0 e montaggio di un video finale

Ricaduta didattica: il software ci ha permesso di realizzare in classe un prodotto in cui le emozioni possano prendere il sopravvento e siano in grado di estendere la piacevolezza di un paesaggio alle sue radici e alle sue motivazioni storiche, antropiche, letterarie ed economiche.

Il prodotto è risultato essere di grande soddisfazione da parte degli alunni che hanno risposto con grande entusiasmo a tale proposta didattica.

V° ESEMPIO

E quando l'insegnante di italiano decide di lavorare in una classe quinta sull'analisi e conseguente appropriazione creativa del testo poetico e letterario?

L'esperienza della docente Gabriella Dell'Unto



Studentesse durante una delle fase di lavoro

Anche per quanto riguarda l'esperienza condotta in una classe terminale dell'indirizzo tecnico economico, la docente ha progettato una UDA trasversale esplicitando le competenze da raggiungere, abilità e conoscenze. Oltre alla descrizione dell'attività proposta di seguito, anche in questo caso è possibile consultare in rete il prodotto multimediale realizzato con l'ausilio del software Prezi, al seguente indirizzo

<https://prezi.com/jmkidozqv98u/uda-leggere-analizzare-e-riscrivere-la-novella-la-roba/>

Videodell'esperienza: <http://youtu.be/UsqD9xILfFs>

SCHEDA

Il nostro punto di partenza

I linguaggi, proprio per la loro natura convenzionale, subiscono rapide trasformazioni nel corso della storia. Tuttavia molte delle figure (intendendo per figura una struttura composta di più unità successive collegate fra loro secondo rapporti di coerenza) tendono a rimanere riconoscibili più a lungo nel tempo (S.Sciarrino *Le figure della musica*)

L'utilizzo del software e la ricaduta didattica

Nel percorso didattico presentato, al quale hanno preso parte studenti di una classe quinta superiore, sono presentati dei lavori che, attraverso l'uso del software in questione con un procedimento continuo dal generale al particolare e viceversa, hanno permesso agli studenti di maturare la consapevolezza su come alcune forme tendono a rimanere riconoscibili più a lungo nel tempo e ne costituiscono l'elemento largamente reperibile sia nei vissuti percettivi quotidiani che in diverse opere d'arte, dalla musica alla poesia...

Il percorso didattico è stato inteso nell'ottica della transdisciplinarietà, attraverso il quale imparare a conoscere significa fissare i rapporti tra le varie conoscenze, tra le conoscenze ed i loro significati sociali, tra le conoscenze ed i loro significati interiori.

Pertanto, le fasi di lavoro sono state caratterizzate da:

- Identificazione dell'oggetto da investigare
- Investigazione vera e propria
- Realizzazione di prodotti personali a partire dagli elementi investigati

I percorsi di seguito indicati prendono in esame solo alcune delle forme analizzate: l'accumulazione e la moltiplicazione/ripetizione

IIS Sandro Pertini di Alatri classe: V C / Amministrazione Finanza e Marketing

discipline coinvolte: Italiano e Storia

UDA: Leggere, analizzare e «riscrivere» la novella «La roba» di Verga con l'ausilio del computer e del software Audition 3.0

Competenze:	Abilità:	Conoscenze
<p>comprendere il progetto narrativo dell'autore</p> <p>acquisire alcune competenze specifiche sufficienti alla progettazione e realizzazione di percorsi musicali transdisciplinari</p>	<p>Gestire file audio</p> <p>Riconoscere le caratteristiche che contraddistinguono la tecnica narrativa di Verga: uso del discorso indiretto libero, l'uso di termini dialettali, l'impersonalità...</p>	<p>Gestione del software Adobe Audition 3.0</p>
<p>FASI DELL'ATTIVITA'</p> <p>1 ora discussione sul concetto di accumulazione (sono emerse varie proposte). Consegna: trovare immagini che possano ricondurre al concetto di accumulazione</p> <p>1 ora: analisi delle immagini individuate e discussione; individuazione delle figure di accumulo nella novella di Verga</p> <p>2 ore: presentazione della novella</p> <p>2 ore: Individuare le sezioni della novella in cui emerge prepotentemente l'idea di accumulazione per costruire la composizione. Pianificazione e organizzazione degli interventi da registrare, realizzare la composizione</p> <p>Totale ore impiegate: 6</p>		
<p>Verifica/valutazione: realizzazione di un prodotto audio con l'ausilio del software Audition 3.0 nel quale siano riconoscibili gli elementi ricorrenti nel testo narrativo analizzato</p>		
<p>Ricaduta didattica: comprensione della tecnica di scrittura di Verga e riflessione sulle caratteristiche stilistiche del romanzo verista</p>		

<p>IIS Sandro Pertini di Alatri classe: V C / Amministrazione Finanza e Marketing discipline coinvolte: Italiano e Storia UDA: Poesie sonore Leggere, analizzare e «riscrivere» le poesie di Pascoli con l'ausilio del computer e del software Audition 3.0</p>		
Competenze:	Abilità:	Conoscenze
<p>comprendere il progetto poetico dell'autore</p> <p>acquisire alcune competenze specifiche sufficienti alla progettazione e realizzazione di percorsi musicali transdisciplinari</p>	<p>Gestire file audio</p> <p>Riconoscere le caratteristiche che contraddistinguono lo sperimentalismo linguistico delle opere del poeta: linguaggio aderente alla tradizione classica; l'uso di termini dialettali e il ricorso a lingue speciali come l'italiano americanizzato proprio degli emigrati negli Stati Uniti (come "ticchetta" per biglietto o "Bisini" per affari vedi poemetto Italy)</p> <p>Riconoscere le di figure retoriche di suono: onomatopee, allitterazioni</p>	<p>Gestione del software Adobe Audition 3.0</p>

FASI DELL'ATTIVITA'

1 ora discussione sul concetto di moltiplicazione

Consegna: trovare delle immagini che possono ricondurre al concetto di moltiplicazione

1 ora: analisi delle immagini individuate e discussione (la cosa interessante che è emersa è che i ragazzi hanno notato che la moltiplicazione coinvolge inevitabilmente anche i concetti di ripetizione e di accumulo); individuazione delle figure di accumulo, ripetizione e moltiplicazione nella poesia di Pascoli

2 ore: presentazione della poesia di Pascoli "Il tuono" (livello del significato ed analisi metrica); individuazione delle figure retoriche ricorrenti:

onomatopea: termine che vuole suggerire acusticamente, con l'imitazione fonetica, un oggetto o un'azione (il rumore del tuono)

allitterazione: ripetizione di una lettera, di una sillaba o più in generale di un suono in parole successive (t,m,b,r,o)

2 ore: Individuare le onomatopee e le allitterazioni per costruire la composizione. Pianificazione e organizzazione degli interventi da registrare, realizzare la composizione. all'interno della quale gli studenti hanno inteso la ripetizione delle parole sia nel senso dell'accumulazione che della moltiplicazione/ripetizione, identica o variata

Totale ore impiegate: 6

Verifica/valutazione: realizzazione di un prodotto audio con l'ausilio del software Audition 3.0 nel quale siano riconoscibili gli elementi ricorrenti nel testo poetico analizzato

Ricaduta didattica: comprensione delle figure retoriche prese in esame; riflessione sulla costruzione del testo poetico pascoliano

COSA ABBIAMO POTUTO VERIFICARE



Studentessa al lavoro con il software Audition 3.0

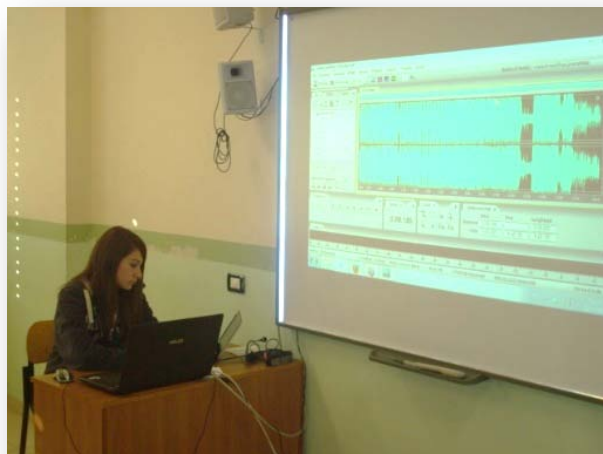
Al termine del nostro percorso, dopo l'analisi dei prodotti degli studenti, riflessioni e confronti durante le nostre attività laboratoriali abbiamo potuto verificare:

- che gli studenti rispondono positivamente a proposte didattiche che facciano uso delle TD e del suono realizzando, in tempi molto brevi, progettualità a volte anche molto complesse
- per acquisire le abilità di base per la gestione di un software di elaborazione e composizione audio da parte degli insegnanti non sono necessarie più di 10 ore di formazione
- per avere delle ricadute didattiche, nell'ottica di quanto detto fin qui, sono necessarie circa 50 ore di formazione

- che le ipotesi formulate all'inizio del corso⁶ sono state concretamente realizzate da ciascun docente nelle proprie classi.

⁶ Il corso, condotto dal docente M°Emanuele Pappalardo, è stato articolato in due fasi distinte: **I fase** per un totale di 20 ore da gennaio febbraio 2014 finalizzato: all'acquisizione di competenze specifiche di base per l'uso del calcolatore con particolare attenzione alla registrazione, editing, montaggio ed elaborazione di eventi sonori; alla composizione, ascolto e analisi di brani musicali mediante l'uso del calcolatore. **II fase** per un totale di 30 ore da ottobre a dicembre 2014 finalizzata a sviluppare negli insegnanti competenze di base relative alla musica e all'utilizzo di strumenti multimediali con l'obiettivo di trasferire le competenze acquisite nell'ambito della propria realtà scolastica

- che l'applicazione delle nuove tecnologie riveli grandi potenzialità per sviluppare l'innovazione nell'insegnamento delle discipline in quanto consente di integrare in un unico strumento didattico mezzi e discipline facilitando la possibilità di realizzare una effettiva interdisciplinarietà
- con il computer è possibile lavorare in contesti nei quali sono presenti disabili; esso permette di elaborare e risolvere "conflitti interpersonali che sarebbe difficoltoso affrontare con altri mezzi"
- [...] tramite il calcolatore è possibile meravigliarsi con sonorità del tutto inedite [...] ma bisogna saperlo utilizzare in vista di attuazione delle premesse epistemiche discusse precedentemente [...] per evitare di trasformare una sana attività di gioco in semplici concretizzazioni scherzose."⁷



Gli studenti hanno condiviso il lavoro in classe con l'ausilio della LIM

CONCLUSIONI

Come accade sempre alla fine di un percorso, arriva il momento in cui si è chiamati a tirare le somme e a fare bilanci e di certo il nostro bilancio conta risultati davvero confortanti.

Con la nostra esperienza abbiamo potuto acquisire nuove competenze, comprendere quanti e quali vantaggi può comportare l'utilizzo del computer in ambito didattico, ma soprattutto riflettere sul nostro agire pedagogico - didattico, costruire nuovi strumenti di lavoro, utilizzare nuove modalità di osservazione, progettazione e documentazione.

Abbiamo avuto modo, inoltre, di maturare la consapevolezza che l'uso delle TIC nella scuola deve essere visto non come semplice strumento quanto piuttosto come ambiente di formazione dell'esperienza e della conoscenza proprio perché nel primo caso non apporterebbe alcun valore alla formazione, né inciderebbe sulla qualità del processo di insegnamento/apprendimento, diversamente, nel secondo caso, svolgerebbe un ruolo determinante sul piano epistemologico, spingendo anche le singole discipline ad allargare i propri confini e ad intrattenere rapporti significativi tra loro.

Nonostante non siano mancate alcune difficoltà dovute in particolar modo alla sostanziale divergenza, che "resiste" ancora, tra quanti credono all'impiego delle tecnologie finalizzato a migliorare i ritmi e le modalità del processo di insegnamento - apprendimento e quanti, invece, esprimono preoccupazione per il modo in cui nella scuola si propone l'utilizzo delle nuove tecnologie, è impossibile negare, che nel quadro più ampio dell'intero percorso di formazione, le diverse esperienze hanno acquistato un nuovo significato.

Il nostro itinerario formativo ha implicato, non solo il confronto con nuovi e diversi materiali, idee, criteri metodologici, ma l'ingresso in una rete problematica di rapporti e relazioni con altri individui che ci ha permesso non solo di acquisire la "capacità di sospendere il giudizio e mutare il proprio punto di vista per esaminare la situazione sotto prospettive diverse", ma soprattutto di mostrare maggiore "disponibilità al processo di trasformazione dal quale scaturiscono i propri strumenti professionali".⁸

Di certo i dubbi e le incertezze non sono scomparse, ai vecchi dubbi ne sono subentrati di nuovi e gli interrogativi sempre aperti si sono moltiplicati, ma del resto è proprio "il dubbio che ci spinge a guardare in nuove direzioni e cercare nuove idee".⁹

⁷ E. PAPPALARDO, *Conoscenze e abilità: il ruolo delle nuove tecnologie*, in «Musica Domani», XXXIII, N. 128, 2003, pp. 36-37

⁸ E. PAPPALARDO, Nota introduttiva al Corso di formazione in informatica musicale, a.s. 2013/15.

⁹ R.P. FEYNMAN, *Il senso delle cose*, Adelphi, Milano 2004, p. 37

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- A.M. ALLEGA-F. ROCCA, *Il senso della laboratorialità*, in *Apprendimento e intelligenza digitale*, nell'Editoriale di A.M. Allega e P. Ferri in www.educationduepuntozero.it. C.E.R.I., *Le nuove tecnologie dell'informazione. Una sfida per l'educazione*, Roma, Armando, 1988.
- F. DELALANDE, *La musica è un gioco da bambini*, Franco Angeli, Milano 2001.
- P. FERRI, *Scuola digitale. Come le nuove tecnologie della comunicazione cambiano la formazione e la scuola*, Milano, Mondadori, 2008.
- P. FERRI, *Nativi digitali*, Milano, Mondadori, 2011.
- R.P. FEYNMAN, *Il senso delle cose*, Adelphi, Milano 2004, p. 37
- A. GAGGILOLO, *Educazione musicale e nuove tecnologie*, Torino, E.D.T., 2003. F. MACRI', "Quale scuola, quali docenti nell'era digitale" in *Modelli culturali e contesto storicossociale*, nell'Editoriale di A.M. Allega e P. Ferri, in www.educationduepuntozero.it.
- E. PAPPALARDO, "Nota introduttiva al Laboratorio di informatica musicale a.s. 2013-2015.
- E. PAPPALARDO, *Conoscenze e abilità: il ruolo delle nuove tecnologie*, in «Musica Domani», XXXIII, N. 128, 2003, pp.36-37
- E. PAPPALARDO, *Comporre le diversità* in *Artiterapie*, N.1, 2004,
<http://www.nuoveartiterapie.net/2008/03/31/comporre-le-diversit/>
- A. TURCHI, *La libertà di scegliere le nuove tecnologie digitali a scuola*, in *Apprendimento e intelligenza digitale*, nell'Editoriale di A.M. Allega e P. Ferri in www.educationduepuntozero.it
- S. SCIARRINO, *Le figure della musica*, Milano, Ricordi, 1998