



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

Suono e musica nella NGC

Roberto Agostini, Leo Izzo, Luigi Parisi

Definizione

Nella prospettiva di una NGC, l'aula di musica può diventare un ambiente per esperienze didattiche musicali innovative, in cui gli strumenti di liuteria tradizionale convivono con le modalità di produzione sonora digitale e vi è la possibilità di conoscere i diversi aspetti del suono e della cultura musicale. In questa scheda viene suggerita una dotazione ideale per sviluppare attività musicali a scuola formulando due ipotesi: la prima riguarda un setting scolastico tradizionale, ad aule "fisse", e l'altra il modello di ambienti di apprendimento dedicati. Nell'aula "fissa" la dotazione per l'attività musicale è minima e si integra con l'arredo e la strumentazione necessaria per tutte le altre discipline. Normalmente le aule "fisse" non presentano spazi adeguati all'attività performativa, dunque in questo caso è opportuno che l'insegnante di musica disponga anche di un laboratorio esterno. Nella seconda ipotesi, in una scuola basata su ambienti di apprendimento dedicati, nell'aula devono potersi svolgere tutte le attività di produzione e di fruizione previste dalle *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*. Dunque gli spazi devono essere di ampie dimensioni e polifunzionali. Questo al fine di permettere attività performative, di composizione, di ascolto e di approfondimento storico-culturale.

Descrizione

Come si è detto, un ambiente di apprendimento dedicato deve essere versatile e adatto a molteplici attività di fruizione e di produzione. La progettazione di un

ambiente di apprendimento dedicato alla musica, permette di ottenere un'aula polifunzionale, che risponde in modo efficace alle diverse attività della disciplina, solo se l'ambiente ha ampie dimensioni, perché, se le attività di ascolto e comprensione si possono svolgere in un setting più tradizionale, quelle performative richiedono uno spazio libero da banchi e mobili ingombrante.

In entrambi i casi il digitale è una risorsa fondamentale. L'aula deve essere dotata degli strumenti necessari al docente per coordinare attività che integrino il digitale nella pratica didattica. Se va da sé che il digitale e la rete permettono di cercare informazioni, ascoltare musica e visionare audiovisivi, va sottolineato che la dotazione software e le licenze *Education* legate ai webtool sono particolarmente importanti anche per attuare attività didattiche incentrate sulla composizione musicale, sulla produzione sonora e sulla musica elettronica.

È auspicabile la condivisione di alcune dotazioni dell'Istituto scolastico (come tablet e notebook), in modo da ottimizzare gli acquisti. Ad esempio, le attività musicali possono condividere alcuni strumenti con le attività di videomaking o di web radio e podcast.

Destinatari

I destinatari delle indicazioni di questa scheda sono le scuole primarie e secondarie di I grado. Nel caso l'aula sia pensata per le primarie, sarà necessario acquistare strumenti musicali e arredi adatti ai più piccoli. Sarà allora privilegiato l'acquisto di strumentari didattici quali quello Orff. Nel caso sia progettata per le secondarie, invece, può prevedere la presenza di strumenti musicali a disposizione delle attività, in particolare gli strumenti più ingombranti o meno diffusi. La dotazione digitale va prevista in entrambi i casi, in quanto è possibile lavorare con vari hardware e software musicali fin dalle primarie.

Discipline e competenze disciplinari

L'aula così progettata risponde alla necessità di sviluppare in maniera armonica le competenze contenute nelle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, dando la possibilità di approfondire le pratiche di produzione legate alla musica elettronica e digitale.

Competenze trasversali

Il setting qui proposto, con le conseguenze metodologiche descritte qui di seguito, permette di sviluppare negli studenti competenze non strettamente disciplinari di vario tipo.

Tra le *Key competences for lifelong learning* (<https://bit.ly/3CvzY1j>), le competenze alfabetico-funzionali, quelle in materia di consapevolezza ed espressione culturali e le competenze digitali risultano particolarmente potenziate. A proposito di competenze digitali, si può aggiungere che una NGC fornita di DAW, software per coding musicale e attrezzature per registrare, permette di sviluppare attività di creazione di contenuti originali, mentre la disponibilità di connessione e dispositivi permette di potenziare le tradizionali modalità di approfondimento storico-critico con fonti audio e audiovisive, che in educazione musicale sono certo di cruciale importanza. Le suddette attività espressive e di ricerca sviluppano competenze in linea con quelle trattate in un documento chiave quale *l'European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu* (<https://bit.ly/3Vnhszg>). In generale, sono anche importanti per favorire l'inclusione della musica in attività interdisciplinari in ottica STEAM.

Strumenti necessari

Setting aula "fissa"

- Hardware
 - Smartboard
 - Computer per postazione docente
 - Scheda audio
 - Due diffusori attivi di buona qualità (potenza adeguata alle dimensioni dell'aula, minimo 150 W)
 - 1 microfono dinamico
 - 1 microfono a condensatore
 - Controller Midi
 - Almeno 15 computer/tablet (anche carrello condiviso)
 - 30 cuffie audio
 - 15 sdoppiatori per cuffie audio
 - Dotazione di cavi e adattatori adeguati ai collegamenti
- Software
 - Software per notazione musicale (per esempio MuseScore oppure webtool come Noteflight o Flat.io)
 - DAW (per esempio Audacity oppure DAW on line come Soundtrap)
 - Coding musicale (Sonic Pi, software libero, oppure webapp)
- Arredi
 - Banchi modulari e sedie adeguate
 - Stand per le casse
 - Supporti per microfoni
 - Armadietto per materiali (anche condiviso)
- Strumenti

- Strumentario con membranofoni e idiofoni (anche carrello/case condiviso)

Setting ambiente apprendimento dedicato

- Hardware
 - Smartboard
 - Computer per postazione docente
 - 16 tablet con processore e sensori adeguati all'interazione musicale in tempo reale, uno per postazione docente e gli altri per attività degli studenti
 - Scheda audio
 - Mixer 12 canali
 - Due diffusori attivi di buona qualità (potenza adeguata alle dimensioni dell'aula, minimo 200 W)
 - 2/4 microfoni dinamici
 - 2/4 microfoni a condensatore
 - Tastiera per docente / Controller Midi
 - Dotazione di cavi adeguati e adattatori ai collegamenti
 - 30 Cuffie
 - 5 registratori digitali portatili
 - 15 computer portatili (eventualmente possono essere sfruttati al bisogno i dispositivi di un carrello disponibile per più discipline)
 - 5 mini mixer 5 uscite + 5 amplificatori per cuffia 5 uscite.
- Strumenti musicali
 - Strumenti musicali acustici (ad esempio, membranofoni e idiofoni vari, batteria, cordofoni o altro) ed elettrici (ad esempio, chitarra, basso, sintetizzatore e relativi amplificatori)
- Software
 - Software per notazione musicale (per esempio MuseScore oppure webtool con licenze education come Noteflight o Flat.io)
 - DAW (per esempio Audacity oppure DAW Education online come Soundtrap)
 - Coding musicale (Sonic Pi oppure webapp)
- Arredi
 - Banchi modulari e sedie adeguate impilabili
 - Supporto per tastiera insegnante
 - Supporti per tastiere dei ragazzi
 - Leggii
 - Tavolo per computer e mixer
 - Stand per le casse
 - Supporti per microfoni

- Armadietti con chiusura a chiave
- Scaffali a vista con contenitori per cavi e oggettistica (fissi o carrello)
- Pannelli a muro per appendere membranofoni e idiofoni vari
- Rastrelliera per chitarre
- Pannelli fonoassorbenti da collocare alle pareti.

Metodologie

Questa scheda descrive un'aula attrezzata in modo flessibile e ricca di risorse digitali. Si tratta di caratteristiche solitamente poco presenti nei tradizionali "laboratori di musica", che, visti gli spazi ristretti e l'orientamento verso l'attività performativa di classe, sono solitamente pensati con setting relativamente rigidi e privi di tecnologie orientate al digitale e alla produzione musicale elettronica. L'idea della NCG qui presentata cerca di invece di pensare l'educazione musicale in relazione da un lato all'innovazione didattica, creando le condizioni per sviluppare una didattica attiva e collaborativa, e, dall'altro lato, di favorire l'integrazione delle risorse digitali nei processi educativi, anche per incentivare le attività di produzione. Nel caso degli ambienti di apprendimento dedicati, l'elemento chiave è la polifunzionalità degli ambienti, che idealmente prevedono che l'aula possa trasformarsi da spazio performativo per attività di musica d'insieme per tutta la classe ad aula a isole per lavorare in modo attivo e collaborativo in attività non solo di carattere storico e teorico, ma anche performativo e compositivo. Nel caso delle aule "fisse", tale polifunzionalità viene invece meno, anche se, grazie al digitale, alcune attività di carattere compositivo possono comunque tenersi.

Valutazione

La valutazione dovrà tenere conto delle caratteristiche del presente progetto di aula e delle relative implicazioni metodologiche. In questo contesto è fortemente consigliata l'idea di strutturare la valutazione con rubriche che aiutino a monitorare i vari aspetti dell'apprendimento alternati a momenti di autovalutazione. Un tema particolarmente importante è la valutazione e l'autovalutazione delle attività di composizione, che, come abbiamo detto, è particolarmente favorita dalla presenza delle risorse digitali. L'invenzione musicale in un contesto didattico attivo e collaborativo assume aspetti per molti versi inediti per l'educazione musicale. A titolo esemplificativo, al link <https://bit.ly/3EOcGVN> è possibile visionare una rubrica di valutazione per un'attività di composizione musicale che utilizza una Digital Audio Workstation. Questo documento può essere una buona base per elaborare griglie su attività similari. Per favorire la consapevolezza nei ragazzi della complessità dei processi compositivi, ciò che è davvero cruciale è però

l'autovalutazione. Al link <https://bit.ly/3EII Rai> è consultabile un modulo di autovalutazione molto ricco, pensato per un'attività di *soundscape composition*, al quale è possibile ispirarsi per le domande da porre ai ragazzi.

Alcuni esempi



Nel blog Aulodie, curato dal prof. Leo Izzo, è possibile trovare numerose esperienze didattiche, in cui il digitale è integrato nell'attività quotidiana di educazione musicale, con una predilezione per le proposte di produzione e composizione musicale

(<https://aulodies.wordpress.com/>).

Alcune attività svolte: *Coding musicale*, *Comporre una canzone con strumenti digitali collaborativi*, *Comporre per un audiovisivo*.



Nel sito del prof. Roberto Agostini, che contiene attività didattiche indirizzate alle sue classi, è possibile consultare alcuni percorsi didattici

(<https://sites.google.com/ic7bo.istruzioneer.it/agostini/home>).

Spunti ulteriori

Alcuni consigli per l'organizzazione di un'aula di musica provenienti da scuole non italiane:

- Music Classroom Organization: How to Make Your Space Inviting and Efficient (<https://bit.ly/3VPx1jt>)
- Percussion Room Makeover! (<https://bit.ly/3Dij86q>)
- Music Room Makeover! Room Tour 2019 (<https://bit.ly/3EYt4my>).