

# MUSIC@ a SCUOLA

Risorse per la musica in classe

<http://musicascuola.indire.it>

Il non silenzio affascinante,  
le semiminime birichine e l'app Arpie

Manuela Saveri

SLIDE

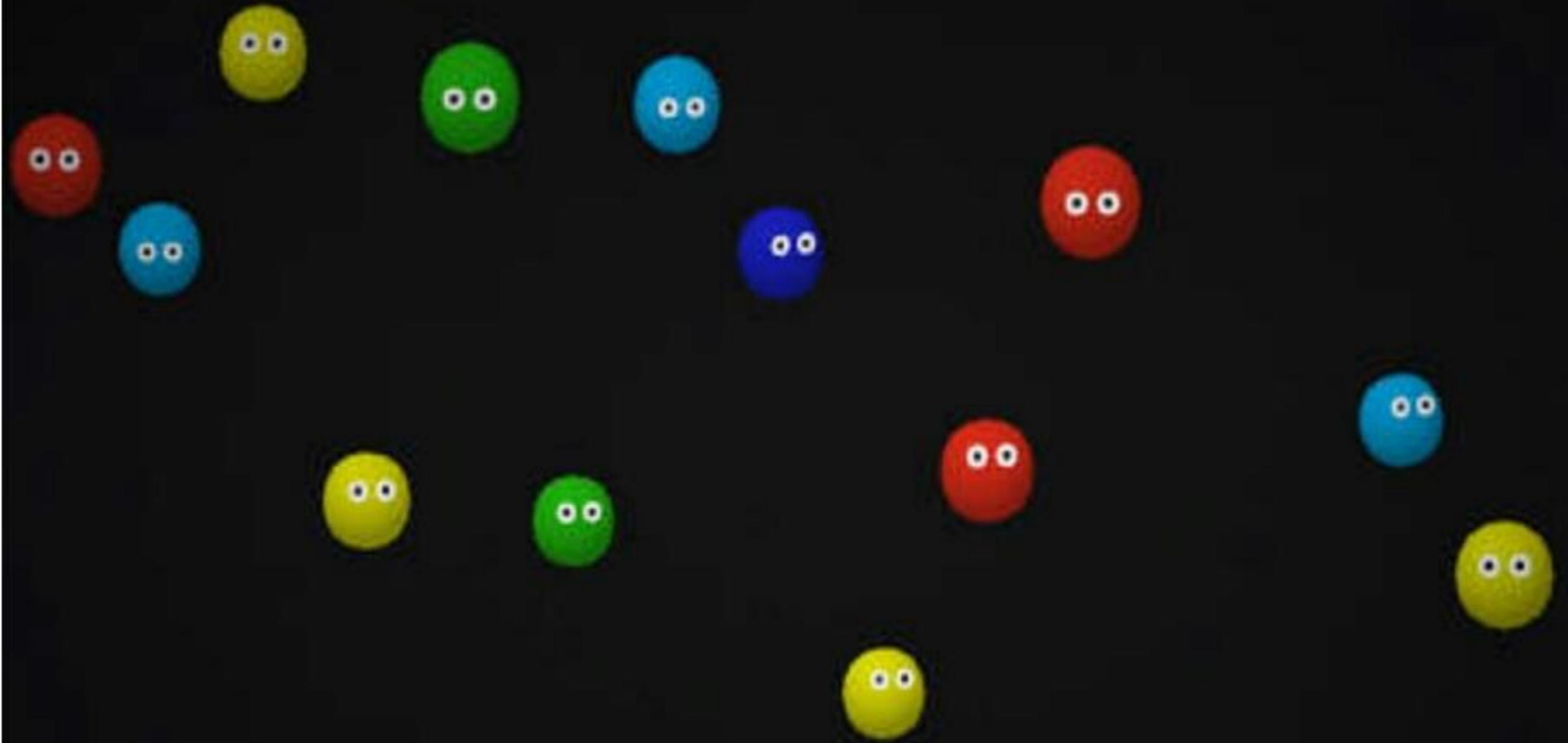
*Presentazione  
della buona pratica*

**INDIRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA



comitato nazionale  
per l'apprendimento pratico della  
**MUSICA**





Il non silenzio affascinante, le semiminime birichine e l'app Arpie  
Ritmo, flauto dolce, BoomWhackers, canto, tecnologie, pratica laboratoriale, disegno, inclusione  
e un racconto per vivere una esperienza musico/fantasia

**Prof.ssa Manuela Saveri**  
**Scuola Primaria**





Un giorno di scuola con le semiminime, i flauti dolci e i BoomWhackers

---

“Che divertimento! 😊”

Cosa  
succederebbe  
se una mattina andando a scuola  
i bambini incontrassero  
delle semiminime  
che li stanno aspettando all'ingresso della scuola?



- “Il progetto nasce da questo presupposto e tutte le attività sono scaturite da questo fantastico incontro. Raccontiamo la nostra storia e al termine di questo viaggio sveleremo un segreto..... il segreto che abbiamo scoperto grazie a questa bella esperienza”

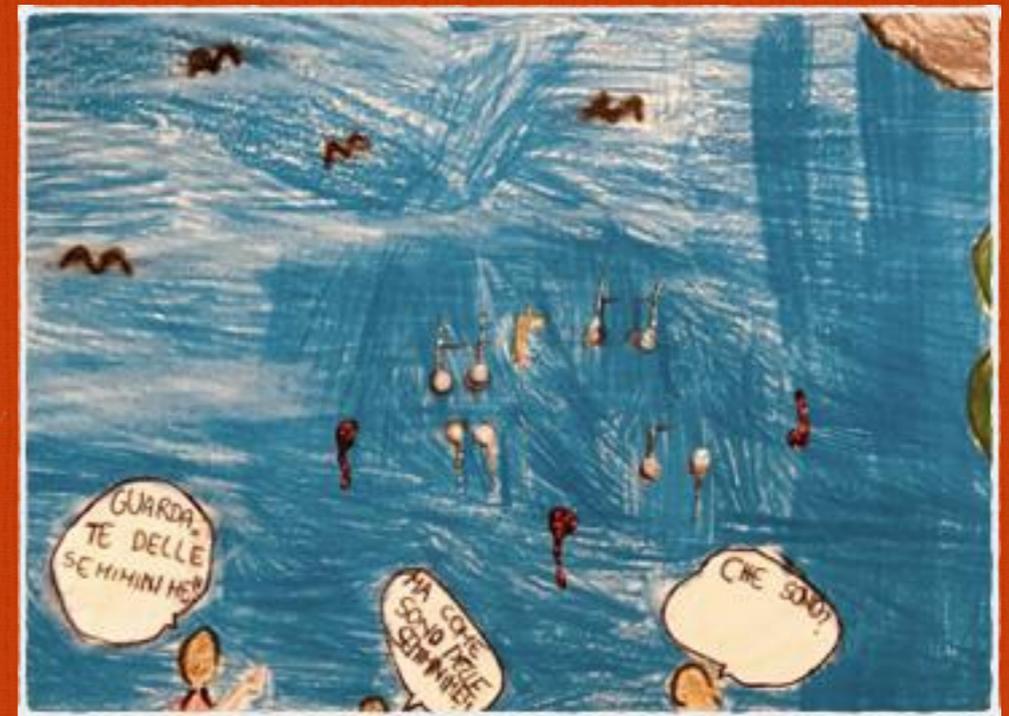
## *Il non silenzio affascinante... le semiminime birichine e l'app Arpie*

*di Manuela Saveri*

Un giorno d'inverno il cielo era azzurro, i bambini andavano a scuola un po' così, senza tanto entusiasmo. All'improvviso i ragazzi videro che vicino a loro c'erano delle semiminime colorate. Fecero finta di non vederle, continuarono a camminare veloci verso l'ingresso della scuola e come tutti i giorni fecero un gran baccano pensando di spaventarle e mandarle via ma, le semiminime erano sempre con loro e per ogni passo dei ragazzi emettevano un suono.

Entrati in classe continuarono a gridare a farsi i dispetti ma....niente da fare, le semiminime erano sempre vicine a loro e si misero addirittura sopra i loro banchi. Quando maestra Maria Luisa Cantabene (solo il suo nome piaceva alle semiminime!) entrò in classe la aspettava una grande sorpresa: tutti i suoi alunni erano intenti a parlare con le semiminime con il linguaggio che la maestra Manuela aveva insegnato loro.

Non si può dire che ci fosse silenzio, che nessuno parlasse ma era un non silenzio bello, affascinante, che incantava. La maestra Cantabene non voleva rompere quell'incantesimo ma le dispiaceva un pochino che nessuno si fosse accorto del suo arrivo e soprattutto le dispiaceva di non avere anche lei una semiminima tutta sua. Si ricordò allora che la maestra Manuela aveva lasciato in classe una di quelle bacchette che usano i maghi e i direttori d'orchestra. Pensando che la bacchetta avesse dei poteri la cercò in fondo al cassetto. Non appena la prese in mano successe una cosa stranissima: tutti fecero silenzio. Alzò lo sguardo e vide che i ragazzi e le semiminime la guardavano con attenzione. La maestra allora felice dei suoi poteri cominciò a muovere la bacchetta e ..... "MAGIA" le semiminime e i suoi alunni intonarono delle melodie bellissime con la voce e con i loro boomwhackers. Da quel giorno la maestra cambiò il suo nome in Maria Luisa Cantabene e Suonabene!



## L'IDEA

L'input iniziale per la realizzazione del progetto è il potenziamento del senso ritmico, il prodotto finale un videoclip realizzato con e dai bambini. L'espedito narrativo stimola la curiosità e favorisce il gioco di ruoli: i bambini diventano i protagonisti della storia e si attivano per viverla da attori principali gestendo tutte le risorse.

Le tecnologie, le attività strumentali, corali, motorie, il disegno, l'invenzione danno senso all'esperienza e sono contestualizzate grazie alla pratica laboratoriale che favorisce le relazioni sociali, la generosità, la collaborazione, l'accettazione di se e degli altri.

Si crea così il clima adatto per promuovere le competenze basi e quelle specifiche musicali.

Quando il gioco si fonde con l'acquisizione dei concetti specifici della materia il percorso diventa più coinvolgente e produttivo: ecco allora che con l'app Arpie si affronta l'associazione suono/rapporto grafico, principi organizzativi, concetto di velocità, pulsazione, ascolto, coordinazione, aggregazione simultanea di suoni, combinazione di timbri diversi.

I concetti acquisiti vengono poi applicati alle esecuzioni strumentali e vocali.

Proficue anche le riflessioni sull'emissione e sulla produzione del suono, sulla ricerca del suono bello, sull'ecologia acustica: il silenzio infatti può diventare "affascinante e vivo".

Le attività hanno richiesto un coordinamento, una progettazione condivisa, una solidarietà che ha favorito anche la complicità che può nascere da uno sguardo.



## COMPRENDERE E COMPORRE

- Introdurre l'attività e Leggere la storia
- Fare realizzare i disegni predisponendo piccoli gruppi, massimo quattro bambini.
- Far sperimentare ai bambini vari giochi ritmici con l'app Arpie per la sincronizzazione di movimenti espressivi e sonori con le bolle sonore.
- Progettare con i bambini le fasi dell'attività: conoscenza dei momenti salienti del percorso da svolgere, perlustrazione delle aree dove poter realizzare l'evento.
- Fare con i bambini un elenco dei materiali necessari per la realizzazione del progetto.
- Presentare il brano scelto da eseguire in sincronia con la pulsazione di Arpie scegliendo la scala che si armonizza con la tonalità del brano cantato e suonato. Il brano proposto è il primo ritornello di un'Aria di W.A. Mozart. L'acquisizione del brano prevede una fase ludica prima ( giochi ritmici espressivi durante l'ascolto del brano) per passare successivamente ad un approccio che metta in campo gli aspetti musicali.
- Registrare gli audio vocali e strumentali e dopo l'ascolto, fare con i bambini una scelta motivata per stabilire quali versioni usare. Registrare i commenti vocali ideati e realizzati dai bambini.
- Realizzare il videoclip della parte grafica del progetto e verificarne la durata.
- Sonorizzare il videoclip con i file musicali montati con l'app Audacity.
- Guardare in classe il videoclip e commentare con i bambini il lavoro fatto.

# La cassetta degli attrezzi

---

- Il progetto è pensato per essere realizzato in tutti i contesti scolastici.
- La presenza di una rete wireless e di un tablet per ogni gruppo di quattro ragazzi, rendono il lavoro più agevole.
- Necessari:
- Set di un'ottava di BoomWhackers, flauti dolci soprani, videocamera e fotocamera digitali (o smartphone di buona qualità), fogli da disegno, colori, cartoncini bristol, colla.
- Per la scrittura musicale i software:
- Musecore (open source), <https://musescore.org>.
- Per l'elaborazione dei file sonori il software:
- Audacity (open source), [www.audacityteam.org](http://www.audacityteam.org).
- Per il video editing software: Movie da I Pad pro ma la scelta dipende dalle risorse a disposizione.
- App ARPIE (disponibile per Android).
- Laringe modellino: Flauti dolci, BoomWhackers, cartoncini Bristol, colori colla, lettore CD, smartphone

# Aria

Le semiminime birichine

W.A.Mozart

giocososo ♩ = 120

Flauto dolce  
Soprano

BW Tubes

Fl.S.

BW

Fl.S.

BW

Spazi utilizzati sono quelli a disposizione di tutte le scuole; un ingresso, un giardino, aule scolastiche che non richiedono un allestimento particolare.

## Bibliografia:

Corso "MusicApps" E.Strobino Musicheria.net

La musica nella scuola:una prospettiva pedagogica globale M.T.Moscato  
Musica Docta. Rivista Digitale di pedagogia e didattica della musica  
II - 2012 pp 69-77

Musica maestra! Beccaria-Bertone-Milano ed. Sonda

Ascoltare il tempo A.Montali Aracne Editrice

Intelligenza musicale I.Pirfano Ultra edizioni

Un libro che fa dei suoni H.Tullet ed.Franco Cosimo Panini

---

## Il nostro videoclip

“Dimenticavamo....il segreto! Con la creatività si possono realizzare esperienze stupende. A voi la libertà di inventare i percorsi che la fantasia vi suggerisce in compagnia delle nostre semiminime birichine 😊”

<https://m.youtube.com/watch?v=C2fww0Vg7Ug>

