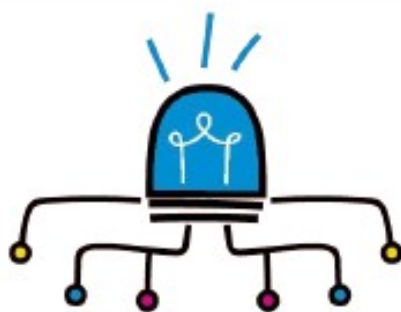




Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





I SUONI DELLE COSE

Riconoscere i suoni d'ambiente e riprodurli con oggetti di uso comune per creare la sonorizzazione di una storia.

Destinatari: Classe terza Primaria

Discipline coinvolte:

- Musica

Collegata ad attività precedentemente svolte in

- Italiano
- Arte
- Tecnologia

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da:

Laura Milano dell'istituto I.C. Salvemini - Torino



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Prestare maggiore attenzione al mondo esterno
- Riconoscere molti suoni d'ambiente
- Produrre suoni diversi con un oggetto semplice
- Evocare suoni d'ambiente riproducendoli con oggetti e strumenti
- Esaminare un breve testo e progettarne la sonorizzazione
- Argomentare le proprie scelte artistiche
- Annotare i propri progetti attraverso simboli chiari
- Riprodurre la storia scelta con suoni e rumori
- Lavorare meglio in gruppo

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- L'incidenza dei materiali e della forma degli oggetti sui differenti suoni prodotti
- Le fasi di lavoro necessarie per arrivare ad un prodotto finito (video con testo, immagini, lettura, suoni).

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

- Apprendimento cooperativo
- Debate
- Didattica laboratoriale
- Lezione frontale
- Peer tutoring
- Problem-based learning
- Project-based learning

Cosa valutare

Per valutare l'attività **osserva**:

- Il coinvolgimento nella ricerca dei suoni
- La partecipazione attiva e positiva al lavoro di gruppo
- La chiarezza nella scelta dei simboli per le annotazioni dei progetti
- La concentrazione nelle attività
- La qualità e la creatività delle sonorizzazioni
- La precisione e l'autonomia nell'esecuzione del lavoro finale

Puoi valutare l'attività **mediante**:

1. Osservazioni in itinere tramite griglie
2. Esame degli elaborati grafici
3. Osservazione delle esecuzioni finali



Preparazione

Durata

1h
Suddivisa in blocchi
da 20'

Setting d'aula

- Tavoli a piccole isole

Tecnologie e strumenti

- Computer e casse
- Lavagnette e gessi oppure fogli di carta e pennarelli
- Oggetti sonori e strumentini ritmici





Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Selezionare suoni diversi da ascoltare

Io ho usato delle raccolte di suoni d'ambiente riprodotti senza l'ausilio delle immagini: suoni della natura (di eventi atmosferici, di animali, di persone...) , oggetti, mezzi di trasporto, ambienti di lavoro...





Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
<p>20min x 3 volte</p>   	<p>Fase 1: Ascolto - affinamento dell'orecchio Ascolto di suoni e rumori naturali e artificiali. I bambini sono divisi in 4 gruppi. In totale silenzio e con le orecchie molto attente ascoltiamo un suono tratto da una raccolta di file audio (senza immagini). All'interno di ogni gruppo, i bambini si consultano per individuare il suono ascoltato e scrivono sul foglio o sulla lavagnetta. Il portavoce di ogni gruppo riferisce ai compagni la definizione del suono ascoltato. Iniziamo da suoni di pioggia, vento, mare, animali... Proseguiamo con suoni prodotti dalle persone: passi, corsa, voci, ... mezzi di trasporto, oggetti vari. Azioni del facilitatore: aiutare il mantenimento della concentrazione e incoraggiare chi non individua correttamente i suoni.</p> <p>Questa fase è durata diversi giorni perché questo tipo di ascolto ha richiesto molta concentrazione ai bambini. Erano interessati e divertiti dal gioco, ma si stancavano.</p>	<p>PC + casse audio</p> <p>Lavagnette e gessetti oppure fogli di carta e pennarelli</p>
<p>1 ora 30'</p>	<p>Fase 2: Esplorazione di materiali Lavoro a gruppi: Ogni gruppo ha ricevuto 1 pezzo di ogni tipo. Esplorare i materiali per produrre il maggior numero di suoni e rumori possibile. Ogni gruppo ha annotato tutti i suoni ricavati da ogni materiale.</p> <p>Condivisione dei risultati: Per ogni materiale esplorato, ogni gruppo mostra ai compagni i suoni trovati. Gli altri ascoltano, a volte si stupiscono.</p> <p>L'insegnante ha annotato i diversi suoni ottenuti da ogni materiale. Il lungo elenco è stato stampato e attaccato sul quaderno.</p> 	<p>Fogli di carta e penne + Materiali di uso comune che producono rumori (4 pezzi di quasi tutto):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ fogli di carta A4▪ carta velina▪ sacchetti di plastica▪ confezione uova▪ scatole:<ul style="list-style-type: none">○ cartone○ plastica○ metallo▪ cucchiai▪ tovaglioli di stoffa▪ bacchette di legno▪ catenelle▪ pennarelli▪ libro▪ righello



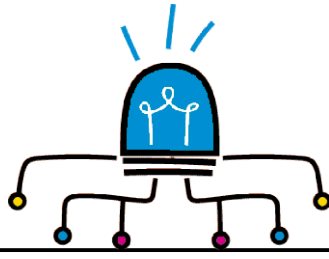
Continuazione scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
30 min X 2 volte	<p>Fase 3: Il professionista Vediamo alcuni video di un rumorista di cartoon</p> <p>I bambini osservano più volte ogni video e devono ricordare la corrispondenza tra il gesto presente nella scena rappresentata e l'oggetto o lo strumento con cui è stato evocato il suono. Condivisione delle osservazioni.</p> <p>Azioni del facilitatore: accogliere lo stupore e incoraggiare le osservazioni riproponendo le varie sequenze del video.</p> <p>Questa fase ha entusiasmato molto i bambini perché li ha portati ad osservare i cartoni in modo insolito.</p>	PC + LIM https://www.youtube.com/shorts/d__R3UvoaK4 
4 ore	<p>Fase 4: Produzione - Sonorizzare una storia Noi abbiamo lavorato sul testo "Un bambino di nome Giotto" di Paolo Guarnieri, perché nell'anno in corso avevamo già creato le immagini di ogni sequenza e prodotto il video con la lettura dei bambini.</p> <div data-bbox="539 1323 911 1581"><p>Un bambino di nome Giotto Testo di Paolo Guarnieri Illustrazioni e lettura a cura dei bambini della classe 3AB - Scuola Primaria Salvemini - Torino</p><p><small>Attività svolta in classe durante l'anno scolastico 2021-2022 Alla ricerca del libro "Un bambino di nome Giotto" di Paolo Guarnieri</small></p></div> <p>Ho chiesto ad ogni gruppetto di:</p> <ul style="list-style-type: none">•pensare ai suoni che avrebbero potuto rendere più coinvolgente la parte di testo assegnato,•scegliere un simbolo che potesse rappresentare il suono e disegnarlo sulle parole corrispondenti•costruire una legenda (dietro il foglio) indicando come produrre il suono. <p>•Alla fine di ogni sessione di lavoro ogni gruppo ha mostrato ai compagni la scena con gli effetti sonori progettati e i compagni ne hanno commentato l'efficacia, dando anche suggerimenti.</p>	Oggetti sonori, strumentario Orff e voce. Storia suddivisa in sequenze (una seq. per foglio) con molto spazio tra le righe per poter disegnare.



Continuazione scaletta

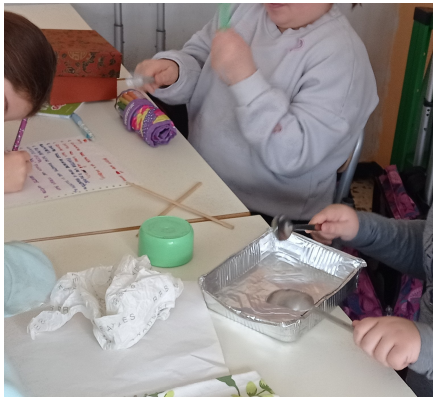
Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
4 ore	Fase 5: Registrazione Ogni gruppo ha registrato separatamente i suoni di ogni scena, mantenendo i tempi del video col testo già registrato. Successivamente queste registrazioni sono state aggiunte al video iniziale, attraverso l'uso del programma Clipchamp.	Registratore o smartphone Oggetti e strumenti
30 min + varie prove	Fase 6: Andiamo in scena I bambini hanno condiviso l'esperienza presentando il lavoro alle altre classi che hanno sviluppato lo stesso Curricolo Verticale. Mentre scorreva il video con il testo, le immagini e la lettura, ogni gruppo ha prodotto dal vivo i suoni e i rumori progettati per ogni scena. Successivamente il lavoro è stato mostrato anche ai genitori.	PC + proiettore + strumenti e oggetti sonori
	Il lavoro è stato lungo perché la storia elaborata era composta da molte scene.	



Condivisione di materiali prodotti

Lavori in corso:

Fase 2: esplorazione dei materiali

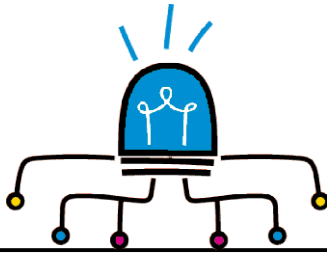


Condivisione tra i gruppi:

SUONI OTTENUTI ESPLORANDO I MATERIALI

- Bacchette del sushi**
 - Bacchetta che cade
 - Bacchetta sfregata sul righello
 - Bacchette battute tra loro
 - Bacchette sfregate tra loro
 - Bacchetta battuta sulla punta del cucchiaio
 - Bacchetta battuta sul cucchiaio
 - Bacchetta sfregata sui rilievi del righello
 - Bacchette battute sulla scatola di plastica
- Righelli**
 - Due righelli sfregati tra loro sui rilievi
 - Righello battuto dal cucchiaio
 - Righello battuto sulla scatola di metallo
 - Righello fatto vibrare appoggiato in parte sul banco
 - Righello sfregato con il pennarello
 - Righello di plastica o di metallo battuto sul banco di piatto o di taglio
 - Righello sfregato sulla scatola di cartone
- Scatola di cartone**
 - Scatola contenente la scatola di plastica agitata
 - Scatola percossa all'interno da un pennarello, o da un cucchiaio
 - Battere sul coperchio della scatola con un pennarello
 - Inserire il corpo della scatola all'interno del coperchio, (dentro la scatola c'è un'imbottitura di gommapiuma) e batterla con il cucchiaio

L'elenco continua per altre 2 pagine....



Condivisione di materiali prodotti

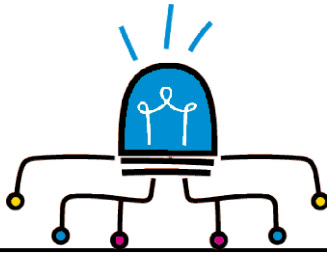
Lavori in corso:

Fase 4: sonorizzare una storia

Abbiamo scelto di lavorare sulla storia di Giotto, partendo da un video già prodotto dalla nostra classe in attività multidisciplinari.

La storia quindi era già conosciuta e quindi bambini e bambine si sono concentrati sui suoni d'ambiente che potevano arricchire ogni scena.





Condivisione di materiali prodotti

Lavori in corso:

Fase 4: sonorizzare una storia

Esempio di "spartito"

SCENA 3

Sono così belle che spesso i viandanti si fermano per ammirarle.

«Peccato che basti un colpo di vento o un po' di pioggia per

cancellarle» si rammarica il pastorello.

Disegna finché sente in lontananza le campane suonare al vespro.

Allora si affretta a radunare le pecore per riportarle all'ovile.

e legenda:

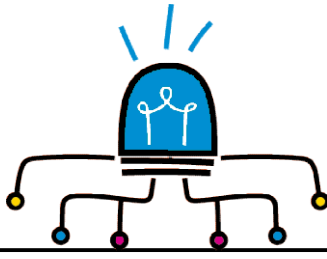
 = CON LA CARTA-VELINA

 = TRIANGOLO

 = SOFFIO

 = CON LA CAMPANA DELLA PECORA

 = CUCCHIAIO BATTUTO SULLA SCATOLA



Condivisione di materiali prodotti

Altro esempio di "spartito"

SCENA 4 B



«C'è festa grande in paese. Tu però non verrai. Rimarrai a casa!».



Giotto non è triste per la punizione, ma per aver perso un agnellino.



«Chissà come passerà la notte» si tormenta. Vorrebbe tanto, con un



gessetto, disegnarlo sulla parete nuda della sua camera, ma il padre



si arrabbierebbe di nuovo. «Non sai fare altro che scarabocchi!»

gli direbbe, come tante altre volte.

e legenda:



SBATTERE SUL BANCO CON UNA BACCHETTA



VERSO DELL'AGNELLO FATTO DA MATILDE



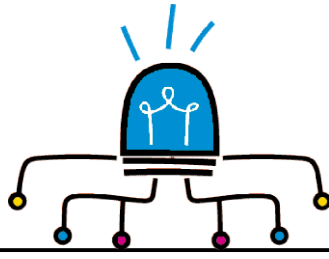
GIOTTO CHE PENSA FACENDO MMMM



CON LA BACCHETTA DEL SUSHI FARLA
STRISCIARE SULLA SCATOLA



QUANDO IL PAPA' SI ARRABBA SBATTIANO
CON UNA BACCHETTA FORTE SUL TAMBURCO



Condivisione di materiali prodotti

Fase 6: Andiamo in scena

Le prove



Il prodotto finale:



**Un bamb
di nome Gi**

Testo di Paolo:

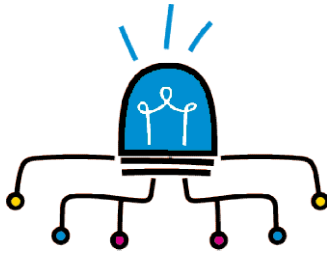
Illustrazioni, lettura e sonorizzazione a cura de
della classe 3^B - Scuola Primaria Salvemini

Per vedere e ascoltare la storia clicca qui



<https://youtu.be/O6A7IOA-qgA>

DOPO la sperimentazione



Consigli e note

La concentrazione sull'ascolto per alcuni bambini è difficile, perché non sono abituati a cogliere un messaggio fatto solo di suoni. Ma proprio per questo è importante dedicare un po' di tempo ad affinare questa capacità, lasciando spazio alla fantasia affinché crei essa stessa le immagini e decodifichi i suoni.

La sperimentazione con i materiali di uso comune inizialmente sembrava un'attività banale, ma i bambini si sono poi stupiti nello scoprire quanti suoni diversi potevano produrre con ogni singolo oggetto utilizzandolo in differenti modi.

Per la progettazione ed esecuzione abbiamo utilizzato micro-gruppi di 2-3 bambini: in questo modo ognuno di loro era chiamato in prima persona a "produrre". Alcuni gruppetti sono stati molto attivi, rapidi ed efficaci ed hanno progettato molte scene; altri, più inclini al gioco e alla distrazione, si sono limitati a due scene. Di conseguenza anche al momento dell'esibizione i più attivi hanno avuto più spazio: è stata la conseguenza delle loro azioni. Anche questa è una lezione da imparare.

Lavorare in modo approfondito sulla storia di Giotto bambino li ha fatti riflettere sull'importanza di perseguire i propri sogni con impegno.

Noi abbiamo deciso di sonorizzare questa storia, perché andava a completare un lavoro interdisciplinare già avviato, ma credo sia preferibile utilizzare una storia più breve, magari con disegni animati.



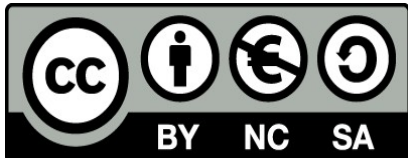
POST-IT

Ogni bambino è
creatore ed esecutore
delle proprie scene.

Ognuno è artefice del
proprio futuro!

Licenze

licenze Creative Commons



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo