

LA PROGRAMMAZIONE MUSICALE A SCUOLA HOMO AUDIENS



LA PROGRAMMAZIONE

La programmazione deve essere definita in termini di valorizzazione ed esaltazione delle musicalità che tutti i popoli del mondo hanno promosso in stretto rapporto con il loro ambiente e contesto storico, geografico e culturale.

Quindi, se le diverse e tantissime musiche, create da popoli più o meno colti o più o meno alfabetizzati a un qualsiasi sistema musicale espresso o inespresso, sono state il loro specifico prodotto emo-fono-tono-musicale, sappiamo altrettanto benissimo che sono scaturite da una mente-corpo-memoria musicale che aveva potuto fare affidamento a un determinato bagaglio quantitativo e qualitativo di quelle musicalità umane da noi indicate.

Ecco dunque la ragione per la quale il programma musicale, deve essere impostato sul principio educante che invita ogni ciclo scolastico a scoprire, definire, ordinare, nominare e valorizzare ogni musicalità in dotazione a ogni bambina/o, a ogni alunna/o, a ogni studentessa e studente, poiché sul piano prettamente umano ed educativo-formativo, quello che conta è la valorizzazione della persona come portatrice di musicalità, ben prima di quella conoscenza, di quello studio e di quelle tante pratiche musicali che la cultura mondiale ormai da tempo mette a disposizione di tutti.

Questa programmazione a chiaro indirizzo antropologico, lavorando prima di tutto sulle musicalità, **permette a tutti i soggetti di trovare una musicalità all'interno della quale potersi esprimere, poter mostrare loro stessi, poter aprire una strada alla relazione con gli altri.**

È anche grazie a questa ricerca e promozione delle musicalità che potremo meglio sostenere quanto il nostro progetto di educazione con la musica possa rendersi molto più democratico (permettere a ogni singolo soggetto di esternalizzarsi in una o più musicalità se non in tutte), molto più inclusivo (permettere anche a ogni soggetto diversamente abile di “aprire” uno o più canali di comunicazione e di espressione), molto più pertinente e prioritario (permette di focalizzare al meglio ciò che è lo specifico musicale di ogni singola persona, poiché è fortemente “tagliato” sull'identità e sulla

autobiografia emo-fono-tono-musicale dei singoli soggetti che potremo incontrare), e quindi molto più umano perché a differenza di altre programmazioni, si può essere certi che questa è **basata sull'essere umano in quanto Homo Musicus.**

Quindi, questa programmazione musicale verticale è unificatrice per i tanti educatori che, pur operando nei diversi ordini scolastici, fanno di condividere una stessa strada, una via all'interno della quale ognuno sa di fare la sua parte e quindi di contribuire alla crescita globale di ogni giovane grazie all'esaltazione delle sue specifiche musicalità messe in "scena" educativo-formativa.

Ogni ciclo scolastico è presentato su questi tre settori:

- **Traguardi di competenza**
- **Repertori di obiettivi di apprendimento**
- **Indicazioni metodologiche.**

Questi sono da leggere e interpretare in modo più globale possibile, inteso come educare con la musica che, inevitabilmente, comprende anche l'educare alla musica.

Inoltre non dobbiamo trascurare il fatto che in ogni ordine scolastico ci si presentano nuovi temi relativi alla competenza civica, all'interno della quale si invitano docenti e discenti a comportamenti in stretta sintonia sia con i valori della nostra Costituzione (in special modo a quelli relativi alla prima parte che focalizzano l'attenzione sui valori umani e umanitari), sia con quelli relativi alla assunzione di azioni giuste per un modello di vita che induca allo sviluppo sostenibile (rispetto dell'ambiente e del territorio, tutela del patrimonio architettonico, artistico e musicale in genere), sia con la figura, tutta da evolversi, che attende alla cittadinanza digitale delle nostre nuove generazioni, cercando di farle riflettere anche sul chiaro motto latino *Abusus non tollit usum* (l'Abuso non esclude l'uso) e quindi gestire l'evoluzione di questa utile e "nuova" tecnologia con la giusta coscienza, sapendo inoltre che ogni abuso è un costo non solo economico ma eticamente vitale, esistenziale.

I traguardi di competenza sintetizzano le conquiste pratico-cognitive, le evoluzioni di personalità e di cultura musicale e generale, i vari modi di agire con competenza che ogni giovane avrà più o meno conquistato al termine di ogni ciclo scolastico.

Sulla base dei traguardi realmente conquistati da ogni singolo soggetto, l'educatore musicale potrà dedurre e redigere le sue personali valutazioni in merito alle abilità, alle conoscenze e alle competenze generali e musicali da riportare nelle varie documentazioni preposte dalle istituzioni scolastiche, non dimenticando anche l'importante valore dell'autovalutazione da parte di ogni studentessa o studente.

I repertori di obiettivi di apprendimento presentano in forma narrativa (e non certo esaustiva) proposte pratiche e/o teoriche da realizzare **all'interno di ogni settore di competenza musicale.**

Le indicazioni riportate vanno intese dall'educatore musicale come stimoli da sviluppare tanto in pratiche diverse quanto in tempi operativi abbastanza ampi, ed essere sempre adattate e trasformate al reale contesto-classe e ai reali bisogni del gruppo e dei singoli giovani.

Le indicazioni metodologiche trattano aspetti generali rivolti a tutti gli educatori che condividono questa intera programmazione musicale verticale, come pure gli aspetti particolari per ogni curriculum scolastico.

Ogni educatore musicale, può comprendere che solo attraverso le varie musicalità umane è possibile potenziare le nostre bambine e i nostri bambini, le nostre alunne e i nostri alunni, le nostre studentesse i nostri studenti, facendo della relazione educativo-cognitiva a indirizzo antropologico emo-fono-tono-musicale, un vero e proprio progetto umano per preparare le giovani generazioni nei confronti di tutte le forme di vita presenti in questa Terra e che, finalmente, possano affidarsi tanto a radici terrene stabili e ben profonde quanto ad ali liberatrici, seppur fantastiche, creative e pure spirituali.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

HOMO AUDIENS

L'ASCOLTO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI

L'ASCOLTO NEL PROGETTO HOMO MUSICUS

Le Indicazioni Nazionali

L'alunno esplora,

discrimina

ed elabora eventi sonori

dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

HOMO AUDIENS

L'ASCOLTO NELLE INDICAZIONI NAZIONALI

L'ASCOLTO NEL PROGETTO HOMO MUSICUS

L' alunno aumenta le sue doti percettivo-analitiche del suono.
E' in grado di collegare le sue percezioni fisico-sonoro-musicali a
specifici vissuti relazionali, emotivi, sensoriali.

ritrova le qualità sonore analizzate in brani della cultura colta e
popolare.

Collega la percezione musicale, la valutazione delle diverse qualità
sonore, i vissuti sensoriali, sinestetici, l'ascolto di specifici brani con
specifiche condotte.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Suoni voci e strumenti intorno a noi

**Ascoltare gli eventi sonori dell'ambiente.
casa, scuola, piazza, mercato, stadio,
campagna ecc.**

**Indagare sulle caratteristiche sonore in
termini di durata-intensità-altezza-timbro**

**Ricerca le ragioni per cui una musica/
evento sonoro si presenta con determinate
caratteristiche, proponendo riflessioni e
domande**

**AMPLIARE LE DOTI DI DISCRIMINAZIONE
DEL SUONO DEGLI STRUMENTI musicali
della cultura musicale occidentale europea e
mondiale.**

**Riflettere sugli effetti emotivo-
relazionali, visivo spaziali, gesto-motori che le
qualità sonore attivano in ogni bambino**

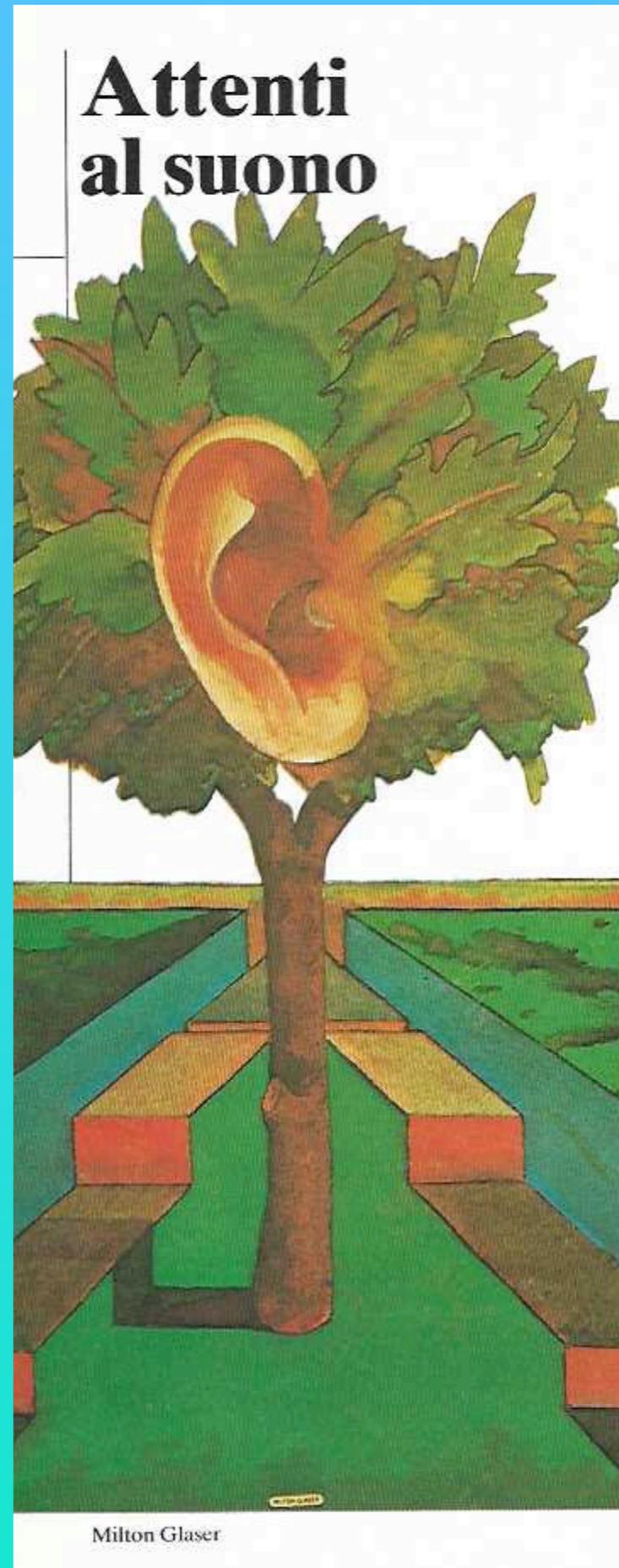
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Andare verso un ascolto attivo

Ogni evento sonoro non è semplicemente una combinazione fisico-acustica ma un fatto sonoro con uno scopo, un compito sociale

Proporre schede di raccolta dati e partiture sonoro musicali

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Attività

Andiamo a spasso tra i rumori

Percepire, discriminare, descrivere, interpretare i suoni intorno a noi

La campanella di scuola....

La strada.....

La fabbrica.....

Il mercato.....

La festa.....

Raccogliere tante parole e tanti aggettivi per descrivere i suoni

Cosa ci racconta l'udito

STORIE DI SUONI

Un ambiente può essere descritto in base alle cose che appaiono ai nostri occhi; oppure in base alle sensazioni che giungono al tatto, all'odorato, al senso del calore. Ma possiamo anche descriverlo in base ai suoni che giungono al nostro orecchio.

Vediamo come scrittori e poeti hanno raccontato gli ambienti sonori.

L'appartamento. Sto seduto in camera mia, nel quartier generale del rumore di tutto l'appartamento. Odo sbattere tutte le porte, il loro rumore mi nasconde solo i passi delle persone che corrono fra l'una e l'altra. Sento sbattere lo sportello del focolare in cucina. Mio padre spalanca i battenti della mia camera: vi passa trascinandosi dietro la veste da camera; dalla stufa della stanza attigua si gratta la cenere; Vally chiede in anticamera, come urlando in una via di Parigi, se il cappello del papà è già spazzolato; un sibilo familiare provoca le grida di una voce che risponde. La porta di casa si chiude con lo scatto della maniglia e gracchia come una gola catarro-sa, si apre poi col breve canto come di una voce femminile, e si chiude con una sorda scossa virile e screanzata. Mio padre è uscito e ora incomincia il rumore più tenebroso, più distratto, più disperato, con in testa le voci dei due canarini.

(Franz Kafka, *Confessioni e diari*)

Nell'officina. Basta premere un tasto e i magli iniziano con colpi precisi con un frastuono assordante a forgiare gli alberi a gomito. Presse gigantesche fanno sparire grandi lastre di lamiera, sputando poi i pezzi più svariati di carrozzeria già pronti. Fresatrici divorano acciaio e lamiera. Vi sono macine che punzonano, tagliano e piallano. Il vapore sibila, fiamme verdi illuminano ogni cosa, tutto è in movimento, un odore acre di gomma e di vernice è diffuso ovunque; sembra di essere nell'antro d'una strega.

(Robert Dietrich, *Scritti*)

La strada delle fabbriche. Sul sobborgo operaio, nell'aria densa e fumosa, vibrava ogni giorno il fischio sibilante della fabbrica. Docili al suo prepotente richiamo, dalle casette grigie uscivano in fretta, come scarafaggi impauriti, uomini dall'aspetto torvo che il sonno non aveva riposato abbastanza; s'avviavano nell'alba fredda, per lo stretto viottolo di terra battuta, verso l'alta prigione di pietra che li aspettava con tranquilla indifferenza, rischiando la strada fangosa coi suoi occhi quadri, gialli e sporchi, allineati in lunghe file. Sotto i loro passi lo sciaguattare del fango sembrava schernirli e compassionarli. S'udivano esclamazioni roche e assonnate; imprecazioni irose sferzavano l'aria, miste al rumore cupo delle grosse macchine e al sibilo del vapore compresso.

(Maxim Gorki, *Teatro*)

Il carro

Prima che l'alba sfarfalli dentro un suono di sonagliere l'ultimo carro a cavalli passa, al grido del carrettiere. Terribilmente giocondo è questo suono di sonagliere, squillante nel buio del mondo al grido, auuh! del carrettiere. L'ultimo carro a cavalli passa al grido del carrettiere, con strepitosi sonagli, avanti l'alba in strade nere.

Carlo Betocchi (*Poesie*)

La tempesta

Lo scrittore Victor Hugo sente nella tempesta un'intera sinfonia, che fa pensare a Pan, il dio greco della natura. In questa sinfonia dei venti il romanziere inserisce strumenti a fiato rari, come claroni, buccine e olifanti:

L'immane tormento delle solitudini ha una sua scala. Un crescendo pauroso: la folata, la raffica, la burrasca, il temporale, la tormenta, la tempesta, l'uragano: le sette corde della lira dei venti, le sette note dell'abisso. I venti corrono, volano, s'abbattono, cessano, riprendono, fischiano, muggiscono, ridono. Frenetici, lusinganti, sfrenati, questi urlatori hanno un'armonia. Rendono sonoro tutto il cielo. Soffiano nelle tube come in un bronzo, imboccano lo spazio e cantano nell'infinito con tutte le voci frammiste dei claroni, delle buccine, degli olifanti, delle pive e delle trombe: una specie di fanfara di Prometeo. Chi li sente ascolta il dio Pan.

(V. Hugo, *I lavoratori del mare*)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Attività

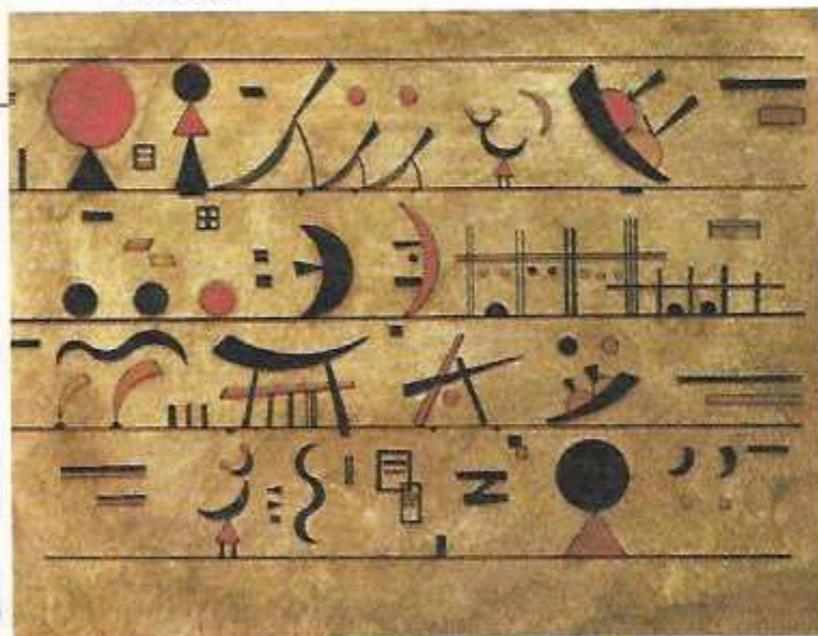
Inventare una partitura
Perché e come fare????



Il minuto sonoro

L'ambiente in cui siamo immersi è ricchissimo di suoni che di solito ascoltiamo distrattamente senza prenderne coscienza. Provate a fissare l'attenzione su una piccola porzione di tempo per cercare di distinguere i vari momenti di questo continuo sottofondo sonoro e poi magari riprodurli:

- state in silenzio per un minuto ascoltando tutto ciò che l'ambiente esterno ed interno vi offre (motori, richiami per strada, passi, voci, sospiri...) e annotando ciò che sentite in ordine di successione
- al termine dell'ascolto ognuno dice quello che ha sentito e si scrive alla lavagna l'elenco dei suoni
- ognuno sceglie quale suono riprodurre
- si realizza il «minuto sonoro» cercando di ricordare il momento e la durata di ogni suono.



Vasilij Kandinskij, *Successione di segni musicali*.

Come si fa una partitura dell'ambiente

Con una guida il lavoro riesce meglio. Qualcuno di voi potrebbe dirigere l'esecuzione indicando i vari interventi; ma potreste anche ricorrere al segno scritto.

Ecco una proposta per realizzare una partitura:

- scegliete dei segni grafici con cui rappresentare la sorgente sonora; possono essere dei disegni più o meno stilizzati, dei segni astratti o al limite parole; scriveteli a sinistra della lavagna dall'alto verso il basso, rispettando l'ordine in cui si sono succeduti;
- l'andare da sinistra verso destra indicherà lo scorrere del tempo; tracciate in alto una linea orizzontale che indichi il tempo scelto (per esempio un minuto);

segnate in corrispondenza della fonte sonora e in rapporto con la linea del tempo l'inizio e la durata di ogni suono, utilizzando un segno iconico, cioè che riproduca graficamente qualche aspetto del suono (sottile, spesso, granuloso, ondulato, che sale ecc.) o un segno simbolico, cioè totalmente astratto (un rombo, una *x*, un asterisco, un quadrato ecc.). Supponiamo di avere sentito i seguenti suoni:

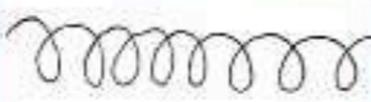
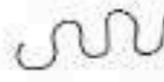
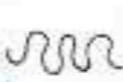
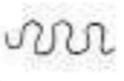
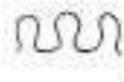
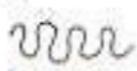
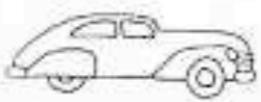
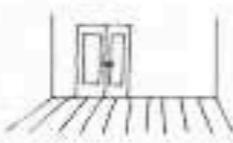
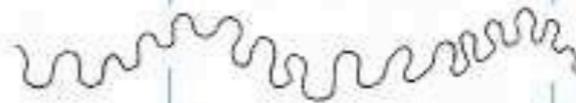
- aereo
- voci
- ruote sull'asfalto bagnato (l'automobile si avvicina e si allontana)
- libro che cade per terra
- cigolio di una porta (si apre e dopo un po' si chiude)
- flauto
- passi (si avvicinano e si allontanano).

Come si esegue

Per riprodurre l'evento sonoro, un ragazzo fa scorrere sulla lavagna da sinistra verso destra una bacchetta (o un dito) lungo la linea del tempo, cercando di impiegare un minuto, e ognuno esegue la sua parte.

Per rendere più facile la lettura si può collegare con una linea tratteggiata verticale l'inizio di ogni intervento con la linea del tempo, così che ognuno sappia quando entrare. Si può anche eseguire la partitura senza che qualcuno sottolinei il passare del tempo; ognuno lo calcola come può.

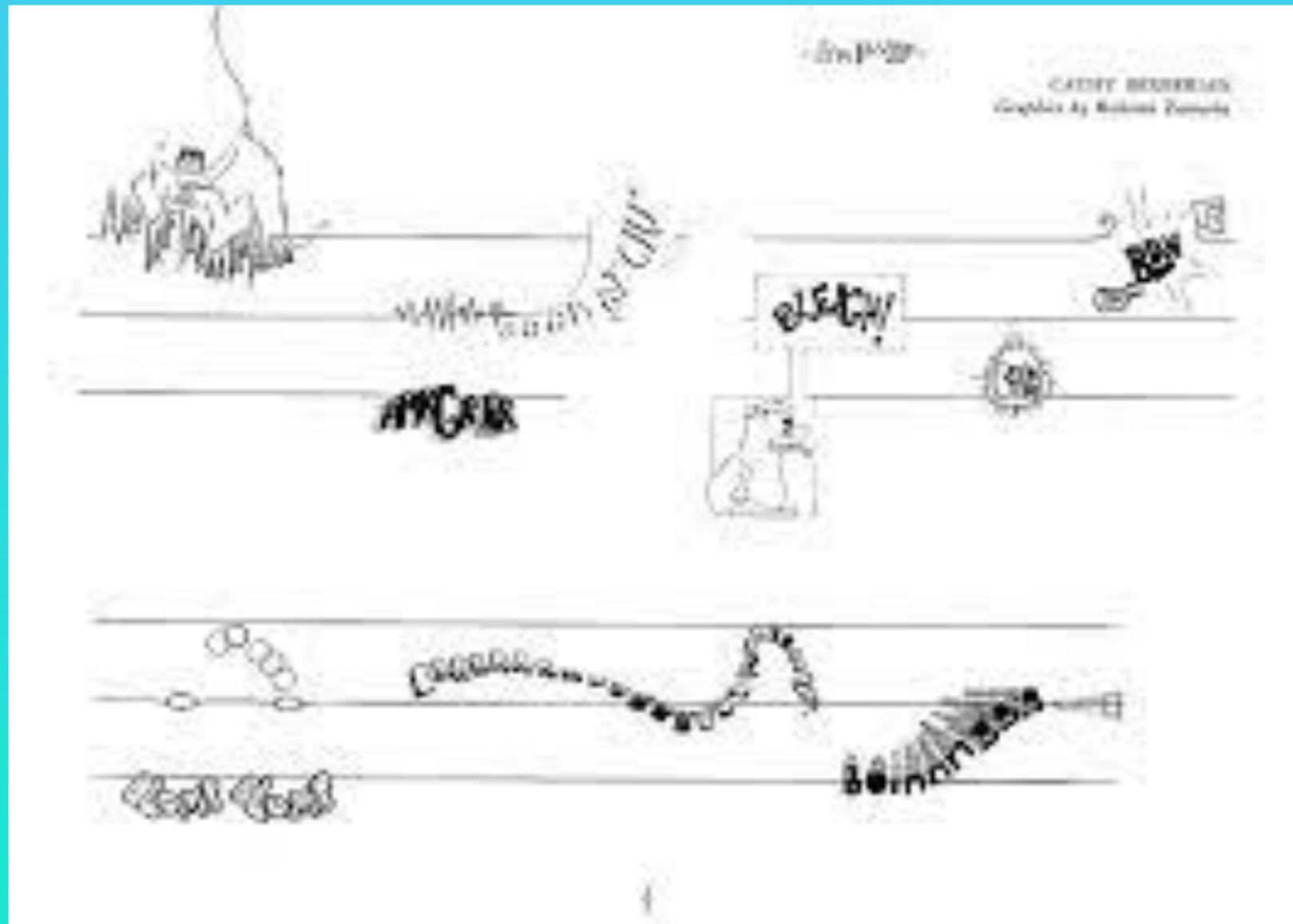
Attività

	 0 sec.	 15 sec.	 30 sec.	 45 sec.
				
		  		
				
				
				
				
				

Attività

STRIPSODY CATHY BERBERIAN

<https://youtu.be/f2DCWyZ5w1Y>



COMPETENZE

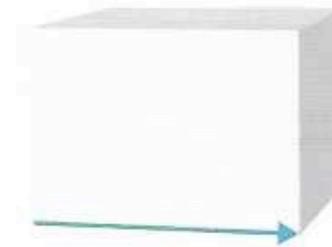
Il suono in quattro

Tutto ciò che è musica e tutto ciò che giunge alle nostre orecchie è fatto di "suoni". Ogni suono possiede almeno **4 caratteristiche** che siamo in grado di riconoscere all'ascolto. "Sentiamo" i suoni, ma non li "vediamo": se però potessimo farlo, distingueremmo le **dimensioni** del suono, una per ogni sua caratteristica. Se paragoniamo per esempio il suono a un solido, potremmo dire che:

LA DURATA



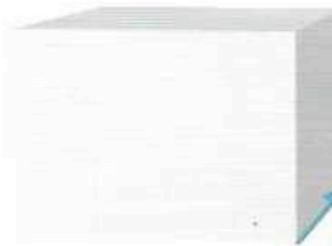
la **DURATA** è la lunghezza del suono



L'INTENSITÀ



l'**INTENSITÀ** è la profondità del suono



L'ALTEZZA



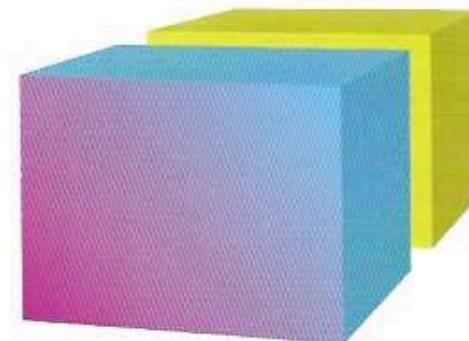
l'**ALTEZZA** è l'altezza del suono



IL TIMBRO

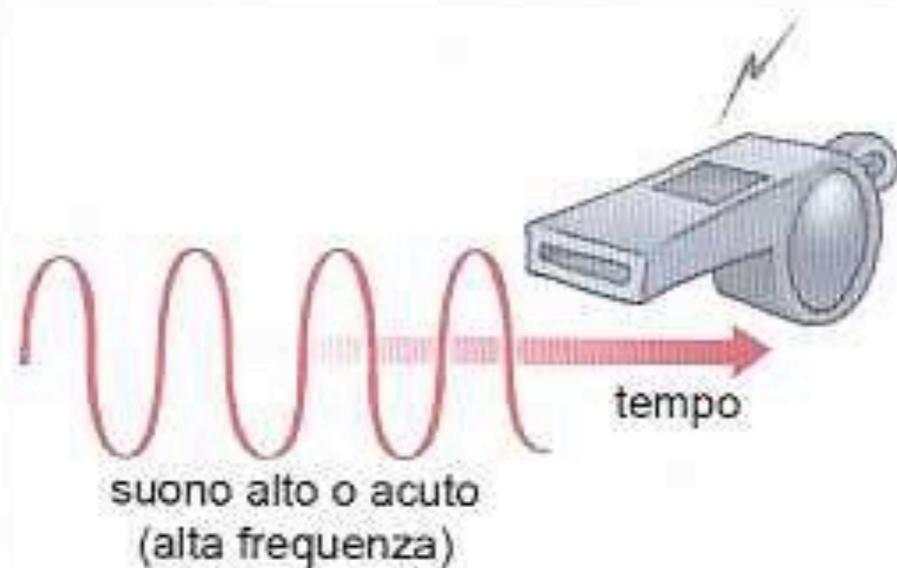


il **TIMBRO** è il colore del suono



COMPETENZE

ALTEZZA



suono basso o grave
(bassa frequenza)

tempo

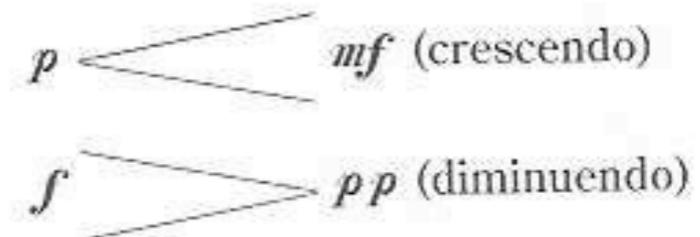
A diagram showing a low-frequency sound wave (blue) with few cycles. To the right is an illustration of a drum being hit with two mallets. A red arrow labeled 'tempo' points to the right.

INTENSITA'

Nel linguaggio musicale, per indicare con quale intensità si deve produrre un suono si utilizzano questi simboli posti sotto le note:

<i>pp</i>	pianissimo
<i>p</i>	piano
<i>mp</i>	mezzopiano
<i>mf</i>	mezzoforte
<i>f</i>	forte
<i>ff</i>	fortissimo

Quando il passaggio dall'intensità di un suono a un'altra deve essere graduale si indica con le parole *crescendo* e *diminuendo*, scritte sotto alle note, o con i simboli:

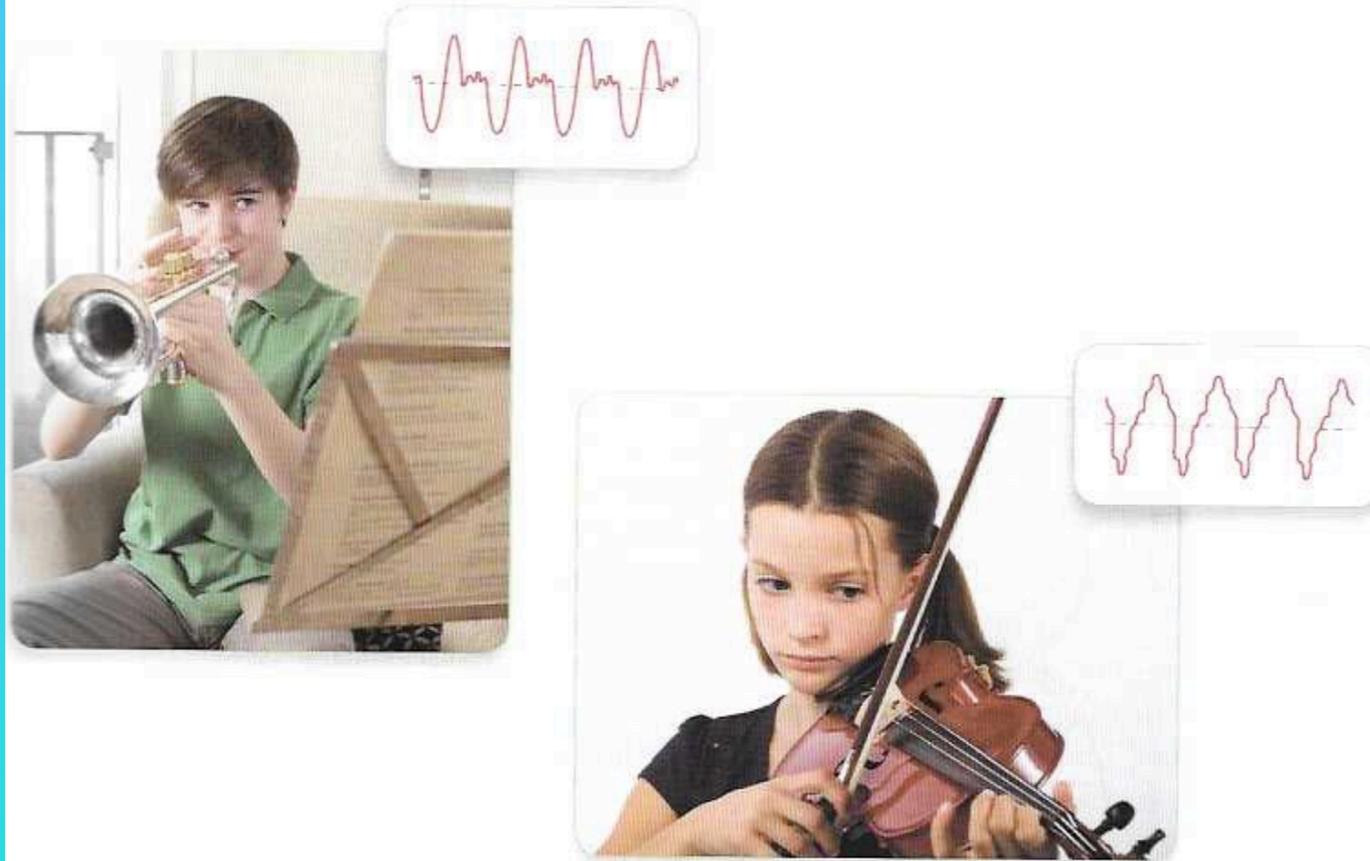


COMPETENZE

Il timbro

È la **qualità** del suono, dipendente da chi o che cosa lo produce: una tromba, un violino, una voce umana, ecc. Ogni strumento ha una sua voce e ogni compositore lo impiega a seconda di questa sua caratteristica, come un pittore fa con i colori.

Dal punto di vista fisico, ciò che distingue il timbro di uno strumento da quello di un altro è la **forma** dell'onda.



La durata

La durata del suono è determinata dal periodo di **tempo** in cui la fonte sonora (le corde della chitarra, la pelle del tamburo) emette vibrazioni. Quando smette di vibrare non produce più suono.

Su che cosa influisce la durata del suono, in musica? Sul **ritmo**.

Tutti abbiamo il senso del ritmo: camminiamo “a tempo”, alternando in modo pressoché regolare le gambe, ciascuno secondo il proprio senso del ritmo, e acceleriamo o rallentiamo a seconda della necessità. Il nostro cuore batte con un ritmo perfetto, il sangue pulsa regolarmente... In musica il ritmo è la stessa cosa: una successione continua e regolare di pulsazioni.

Le pulsazioni vengono raggruppate e organizzate, a seconda del gusto personale del compositore, in **tempi**, che si esprimono con una **frazione**, scritta all'inizio del brano.

Il numeratore indica il numero delle pulsazioni, il denominatore la durata di ciascuna. Ad esempio $\frac{3}{4}$ significa **3 pulsazioni della stessa durata** (che chiameremo $\frac{1}{4}$).

COME ANDARE OLTRE



Apelle, figlio di Apollo
fece una palla di pelle di pollo.

Tutti i pesci
vennero a galla,
per vedere la palla
di pelle di pollo
fatta da Apelle,
figlio di Apollo.

COME ANDARE OLTRE

**Modificare la recitazione del testo
variando le 4 caratteristiche del suono**

**Proposte di manipolazione stimolando
la creatività, la composizione e
l'improvvisazione**

Stimolare il senso estetico

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI, COLORI

I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l'arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico. L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche, che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti. I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La musica è un'esperienza universale che si manifesta in modi e generi diversi, tutti di pari dignità, carica di emozioni e ricca di tradizioni culturali. Il bambino, interagendo con il paesaggio sonoro, sviluppa le proprie capacità cognitive e relazionali, impara a percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi. Esplora le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative, accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità. L'ascolto delle produzioni sonore personali lo apre al piacere di fare musica e alla condivisione di repertori appartenenti a vari generi musicali.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'incontro dei bambini con l'arte è occasione per guardare con occhi diversi il mondo che li circonda. I materiali esplorati con i sensi, le tecniche sperimentate e condivise nell'atelier della scuola, le osservazioni di luoghi (piazze, giardini, paesaggi) e di opere (quadri, musei, architetture) aiuteranno a migliorare le capacità percettive, coltivare il piacere della fruizione, della produzione e dell'invenzione e ad avvicinare alla cultura e al patrimonio artistico.

Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;

inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;

utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;

segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte;

scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti;

sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.