

FISPPA -
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA,
PEDAGOGIA E PSICOLOGIA APPLICATA



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA



STEM & STEAM
UN APPROCCIO OLISTICO PER UNA DIDATTICA MOTIVANTE

5^a Conferenza
del Corso di Laurea Magistrale
in Scienze della Formazione Primaria con il mondo della Scuola

“Segni e suoni”

REFERENTE
MANUELA BALDO

ICS2 “E. C. DAVILA”- PIOVE DI SACCO (PD)

Obiettivi

EDUCATIVI

- Saper proporre il progetto ai compagni, accettando consigli e suggerimenti offerti, in un'ottica di inclusione e condivisione
- Comprendere che le arti sono interpretabili

ARTE

- Conoscere alcuni esempi di "Astrattismo"
- Conoscere alcuni aspetti della vita e del pensiero di W. Kandisky
- Immaginare e creare o completare un disegno con la tecnica dell'astrattismo

MUSICA

- Saper leggere ed interpretare le dinamiche osservando alcuni "segni"
- Saper associare ad alcuni segni, uno o più strumenti
- Saper creare una partitura utilizzando i segni proposti
- Saper lavorare in gruppo stabilendo ed affidando a ciascun membro una parte musicale
- Saper eseguire la partitura coralmemente, rispettando tempi e dinamiche
- Saper usufruire dell'arte come strumento comunicativo per esporre messaggi ed emozioni



Obiettivi

INFORMATICA

- Saper utilizzare gli strumenti educativi di Google (Chrome Music Lab, Drive, Jamboard, Documenti,...)
- Saper usare app di scrittura musicale (Musescore)
- Saper condividere progetti e file
- Saper cooperare in gruppo ascoltando e proponendo
- Saper trovare “strategie” per risolvere problemi
- Saper “creare” elaborati usando il computer e relazionare il proprio lavoro

Contesto

DESTINATARI

Classi quinte della scuola primaria
nel Plesso, in aula di musica e in aula di informatica

Il progetto

DESCRIZIONE ATTIVITA' (CONTENUTI)

IDEA CENTRALE

Il progetto è rivolto alla classe quinta. E' un progetto interdisciplinare che vede coinvolte, principalmente, le discipline Arte, Musica e Informatica.

Arte: partendo dalla visione di alcune "parti" tratte da un quadro di Kandinsky, gli alunni dovranno creare un'immagine di insieme come fosse un nuovo quadro.

Musica: leggendo i segni proposti, gli alunni lavorano in gruppo e devono stabilire un abbinamento con lo strumentario di classe componendo una partitura comprendente ritmo e dinamiche.

Informatica: in aula informatica si potrà "vedere" e "ascoltare" il proprio progetto realizzato sia singolarmente che in gruppo.

Inoltre si potrà "condividere" e sperimentare nuove possibilità di svolgimento del progetto stesso.

Arte/Musica: dopo una lettura immaginativa si dovrà trasformare il "quadro" in una partitura orchestrale.



Il progetto

FASI DEL PROGETTO:

Il progetto si svilupperà in cinque lezioni in classe di musica e in classe di informatica; prevederà l'utilizzo della lim, del computer e degli strumenti musicali disponibili nel plesso.

FASE 1



Lezione 1

Visione del video Dabbledoomusic (Componi con la notazione musicale) e del video ""Thunderstorm" a graphic notation composition by Alex Chorley. Discussione sulla sua realizzazione. Proviamo anche noi ad associare un "segno" ad un suono per creare uno "spartito" o una "situazione"...



Una signora al supermercato
Siamo all'interno del supermercato.
Si sentono i passi della signora e le
ruote del carrello. Poi i prodotti che
cadono nel carrello. La signora va
alla cassa, i prodotti passano sotto il
lettore e, alla fine, si sentono i soldi
del pagamento, accompagnati alle
voci.

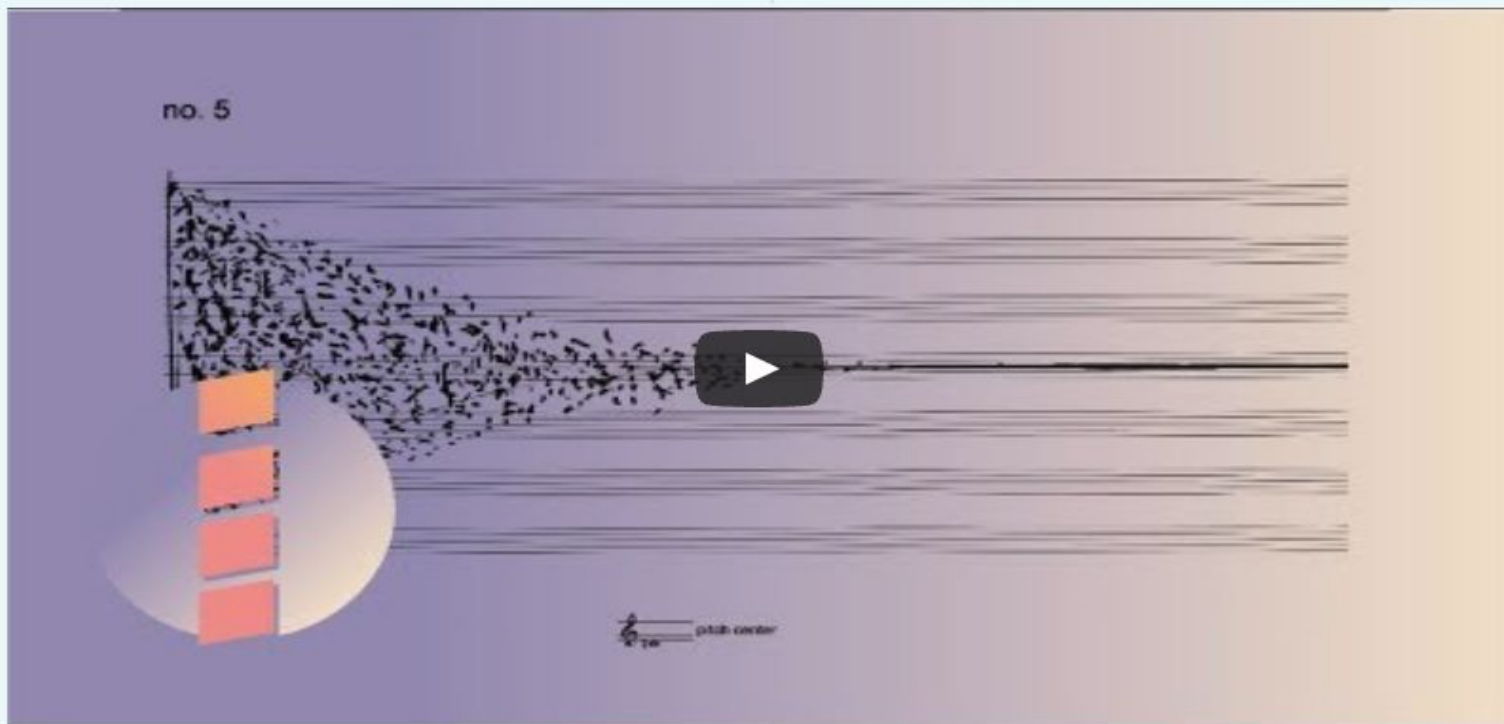


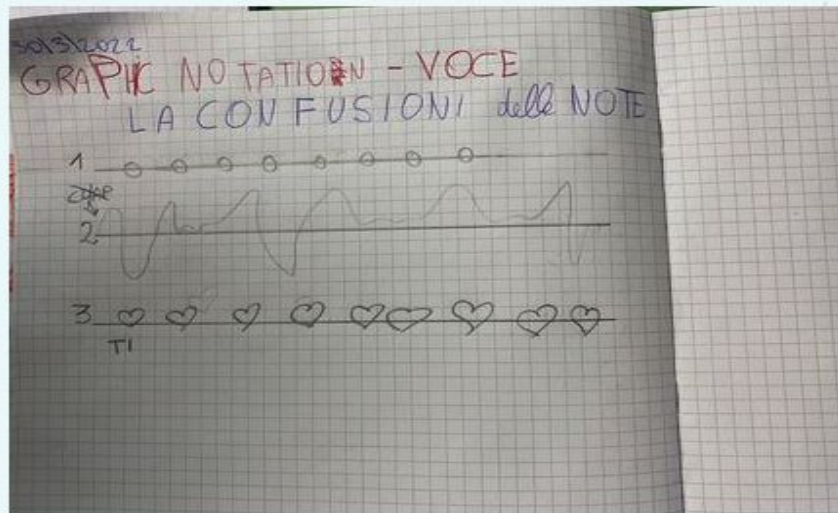
GRUPPO 2



LEZIONE 2

VISIONE E COMMENTO DEL VIDEO







IL VOLO
DELL'AEREO



Gruppo 3

IL VOLO DELL'AEREO

Siamo in aereo, la hostess fa un annuncio, l'aereo parte e, in volo, imbatte in un temporale sempre più forte. Alla fine arriva a destinazione senza problemi.

Il signore
va al
bosco

raccoglie
le
castagne

gli
uccellini
cantano

passi

inizia a
piovigginare
ma smette

venticello

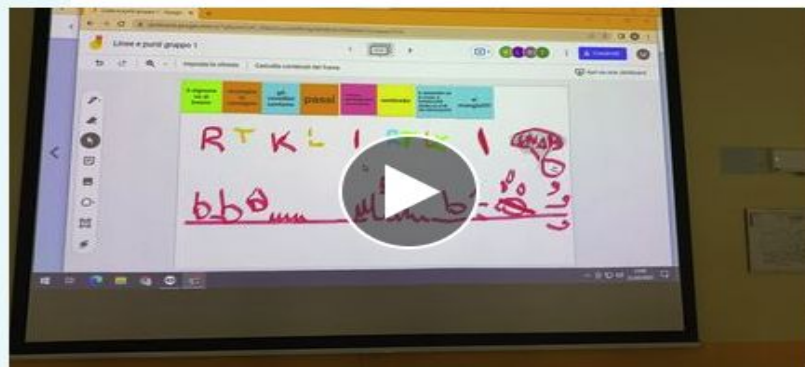
IL SIGNORE VA
A CASA A
MANGIARE
QUELLO CHE
HA RACCOLTO

si
mangia!!!!

IL
SIGNORE
VA NEL
BOSCO

RTKL | RTLK |

bb mm nn oo pp qq rr ss tt uu vv ww xx yy zz

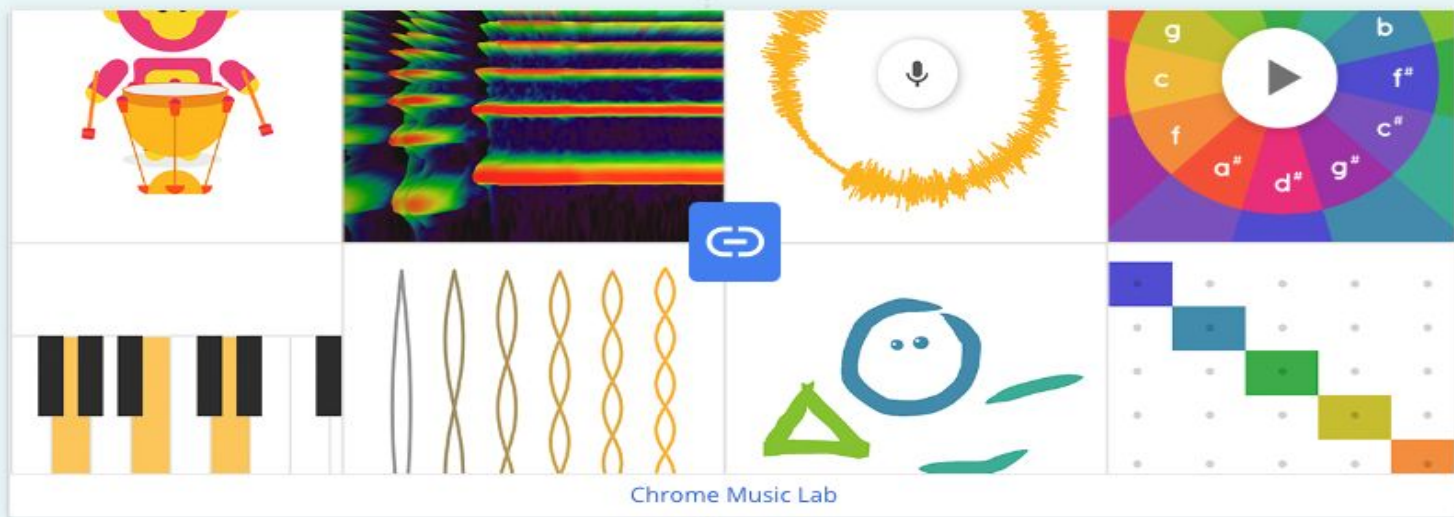


Gruppo 1
Un signore va nel bosco

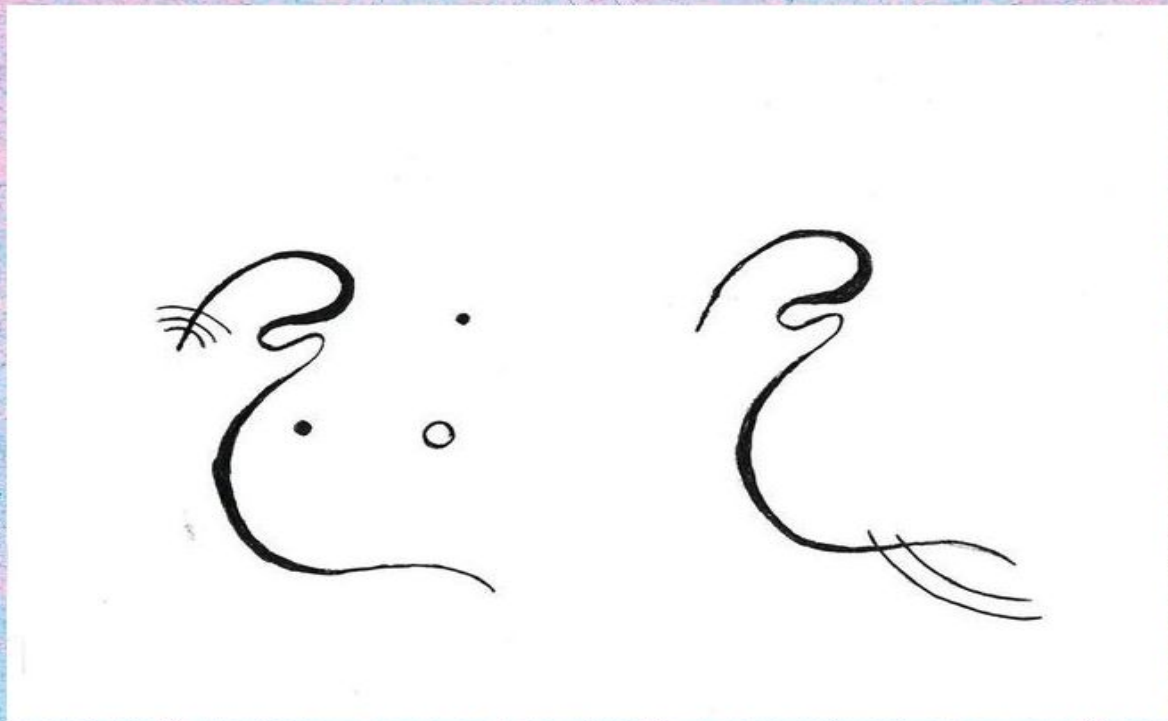
LEZIONE 3

VISIONE DEL VIDEO <https://youtu.be/lcQ1ZtWs6Ys> Vivaldi "L'estate"

*Line Rider - Four Seasons,
Summer ("Storm") - Vivaldi*



**Sonorizzare i "segni" proposti.
Creare un nostro "quadro".
Progettare con Chrome Music Lab**



M. F. A. N.



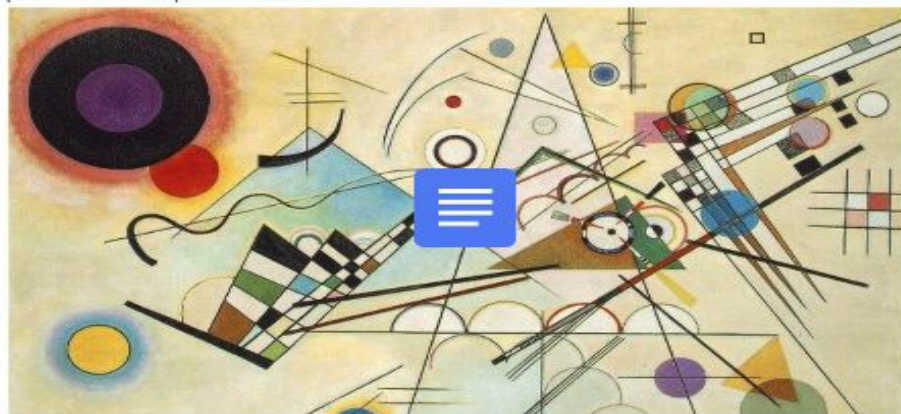
O. M. W. I



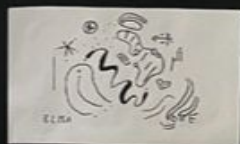
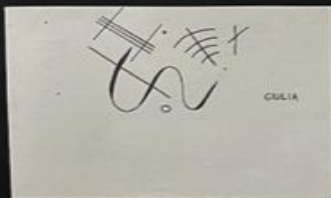
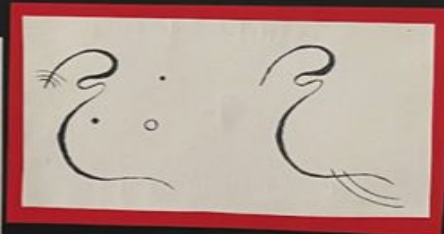
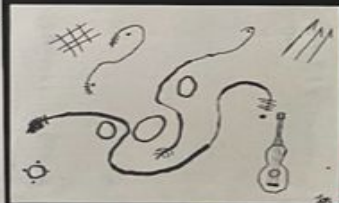
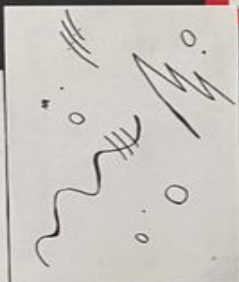
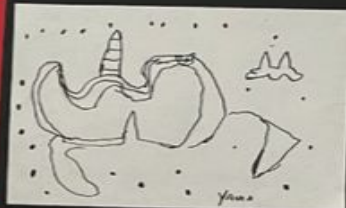
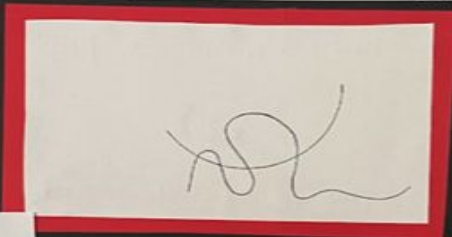
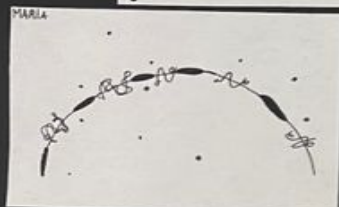
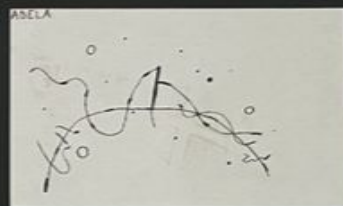
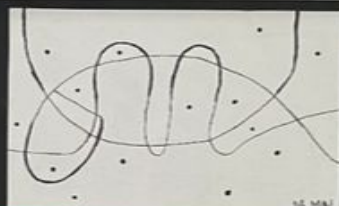
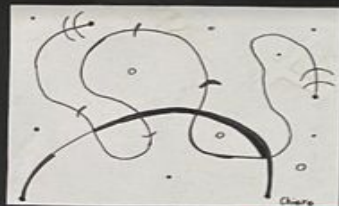
LEZIONE 4

Dai "segni" al quadro di gruppo Chrome Music Lab e Kandinsky

Ricerca



Laboratorio didattico arte e musica per la scuola primaria



LEZIONE 5

Google Presentazioni: ricerca di gruppo su Kandiskij

KANDINSKY

Wessily Kandinsky, il celebre pittore e teorico dell'arte russa, è considerato il principale iniziatore dell'arte astratta.
Nato il 18 dicembre 1866, proviene da un'agiate famiglia borghese di Mosca (Russia). Viene avviato agli studi di legge. Dopo aver conseguito la laurea in Giurisprudenza, gli viene offerta una cattedra all'università che egli però rifiuta per dedicarsi alla pittura.



Copia di KANDISKY GRUPPO 3

KANDINSKY

Nato il 15 dicembre 1866 a Mosca e morto nel 1944 nell'abitazione di Neuilly-sur-Seine (Francia) dove ha vissuto negli ultimi dieci anni della sua vita.
La sua tomba si trova nel cimitero di Neuilly-sur-Seine.



Copia di Kandinsky GRUPPO 2 CLASSE 5A



Copia di Kandinsky Gruppo 1 5A

N. M. G. I. A. F.



Copia di GRUPPO 1 KANDINSKY...

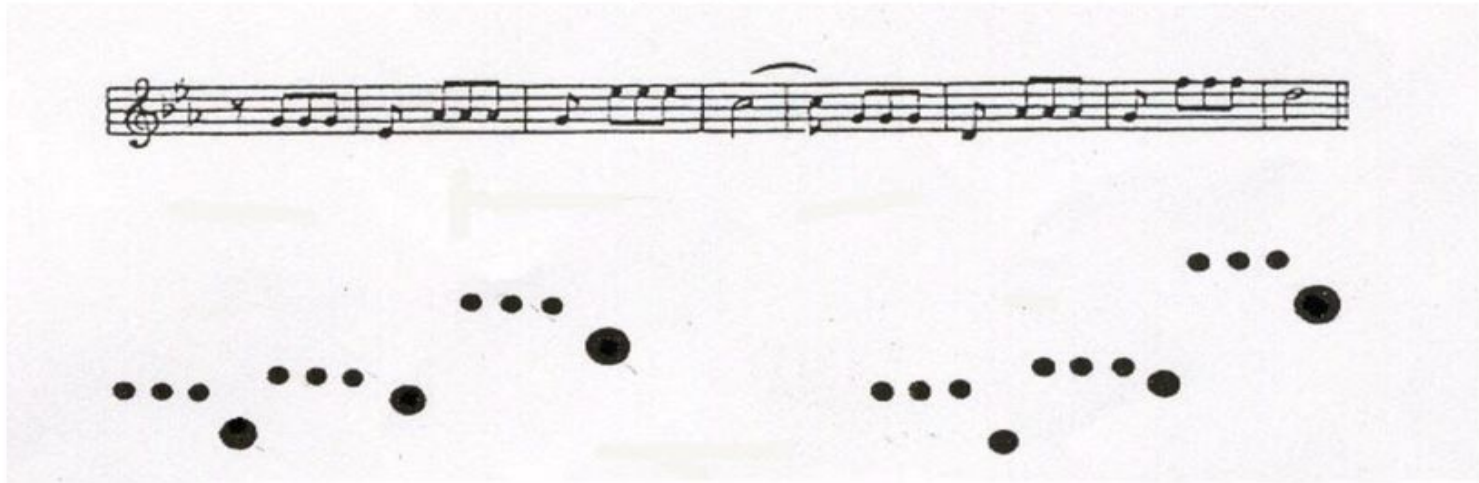
L. K. R. T.

M. E. E. G.

C. M. Y. A. J. M.

Un suono lungo, ad esempio, potrebbe essere rappresentato attraverso delle linee, un suono molto breve attraverso un punto!

Kandinsky rappresenta media



Rappresentazione della quinta sinfonia di Beethoven

IL MIO NOME IN MUSICA

A= LA

I, Y, J= SI

E= RE

O= SOL

U= DO

Lavoriamo come Kandiskij e la V Sinfonia di Beethoven.
Scriviamo il nostro nome e il nostro cognome con le note grazie a [MUESCORE](#)

Classe 5 A



M.D.



E.C.



M.E.H.



A.D.



N. D.



G. P.



M. G. M.



I. C.



C.B.



J.H.



E. G.



Y.R.



Risultati

Alla fine di questo percorso, gli alunni comprenderanno l'importanza del “simbolo grafico/visivo” che sta alla base dell'espressione umana e, in particolare, artistica.

Il simbolo è basilare in ogni forma d'arte.

Il lavoro di gruppo faciliterà lo sviluppo di idee e la condivisione di iniziative utili per la realizzazione del progetto coinvolgendo ed integrando tutti i membri per ottenere il miglior risultato.

Ci saranno un rinforzo positivo e una crescita dell'autostima perché si è parte di una squadra.

Ciò contribuirà ad esporre con disinvoltura il materiale prodotto.

Si conosceranno alcuni aspetti della vita e del pensiero di un pittore famoso, W. Kandinsky.

Si comprenderà che la creatività aiuta a comunicare e interpretare ciò che, a volte, non è di immediata “lettura”.



Conclusioni

- Il Progetto si è svolto con grande entusiasmo degli alunni alla ricerca e alla "scoperta" di nuove proposte.
- Classi disponibili al lavoro di gruppo con spirito di accettazione delle idee altrui, con interesse e con la volontà di condividere: hanno saputo creare elaborati originali e creativi.
- LINK PER VEDERE IL PROGETTO NELL'E-BOOK

<https://read.bookcreator.com/IYEI3PoxFyPDWkZK3uJNGok5oQ43/lBrfok4CTaGCPqhpwIrQPO>



Link utili per la realizzazione del progetto

["Thunderstorm" a graphic notation composition by Alex Chorley, age 12](#)

[Jeremy Hawkes • Graphic Score I](#)

[John Teske - Six Graphic Scores \(ver. 1\) \[w/ score\]](#)

[Compose with Graphic Notation](#)

[Line Rider #27 - The Four Seasons, Summer/"Storm" \(Vivaldi\)](#)

[Steve Reich - Music for Pieces of Wood - Visualization](#)

[Chrome Music Lab](#)

[Fantasia 2000-L.V.Beethoven](#)

[Kandinsky - Composition VIII & The Rite of Spring - Igor Stravinski Animation](#)

[G.Fauré - P.Mascagni / Natura Sonoris Trio](#)

[Terry Riley: In C](#)

Contatti

Cav. MANUELA BALDO manuela.baldo@ics2davila.edu.it
manuela.baldo.musica@gmail.com

