

Scenario di apprendimento Europeana

Insegnanti

Titolo

World Music: conosciamo i loro strumenti.

Autore (i)

Elia Huertas Gómez.

Abstract

La musica, come bene culturale e come linguaggio e mezzo di comunicazione non verbale, costituisce un elemento di grande valore nella vita delle persone; perché favorisce lo sviluppo integrale degli individui e interviene nella loro formazione emotiva e intellettuale. Questo scenario di apprendimento vuole mettere in relazione la musica con la cultura tradizionale e far conoscere il nostro patrimonio musicale. Attraverso diversi strumenti musicali provenienti da tutto il mondo, i nostri studenti conosceranno la musica di diverse culture come fonte di arricchimento culturale e divertimento personale.

Music, as a cultural asset and as a language and means of non-verbal communication, constitutes an element with great value in people's lives; because it favors the integral development of individuals and intervenes in their emotional and intellectual formation. This learning scenario wants to relate music with traditional culture and make our musical heritage known. Through different musical instruments of the world, our students will know music from different cultures as a source of cultural enrichment and personal enjoyment.

Parole chiave

World music, folklore, strumenti musicali, tradizioni, arte

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva

Materia	Musica, arte, etnografia.
Argomento	Musica e strumenti del mondo
Età degli studenti	13 - 15
Tempo di insegnamento	3 sessioni da 55'. Questionario finale 20'



<p>Materiale didattico online</p>	<p>Mentimeter https://www.menti.com/p14racr9a5 https://www.menti.com/nx8k66bkwz</p> <p>Genially Imagen interactiva por Elia Huertas en Genially</p> <p>Padlet Instrumentos del mundo (padlet.com)</p> <p>Documentos Google https://docs.google.com/document/d/1hMC3i7N2aOBtoLRIQo4BkBRD_vNyHoff872dbf_IQE8/edit?usp=sharing</p> <p>Adittio (rúbrica) Additio Web (additioapp.com) https://docs.google.com/document/d/1Np5g1Kc8ZoEHFN-0ZRRuxjs3cVenau_Fi66iWlkRpqU/edit?usp=sharing</p> <p>Kahoot https://kahoot.it/challenge/05439048?challenge-id=c79dac3b-6310-4bbe-8d82-c44178a6f543_1651176504195</p> <p>Formulario Google https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScX6EZpLlsXYjLXZxZZzFA1xJIOkC2gpo2NvVPLic4ywuXBtA/viewform</p>
<p>Materiale didattico offline</p>	<p>Sala computer. Ogni studente porterà il proprio schedario.</p>
<p>Risorse Europeana utilizzate</p>	<p>Europeana The World of Musical Instruments Europeana MIMO - Musical Instrument Museums Online Europeana</p> <p>Strumenti musicali: darbuka Europeana Kantele Europeana quena Europeana taiko (miya daiko) Europeana tin whistle Europeana Luth "charango" Europeana tabla, bayan Europeana Kalimba Europeana MANDOLINA Europeana Erhu Europeana Kathiawari sitar, Surbahar, Sitar Europeana kora Europeana Cithare sur table "koto" Europeana Sheng Europeana djembé Europeana SIKU; SIKUS; Flauta de Pan Europeana XIROLARRUA; GAITA DE BOTA Europeana ZARRABETEA; ZANFONA Europeana</p>

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché sia mantenuta l'attribuzione alla tua creazione originale. Questa è la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e utilizzo di materiali soggetti a licenza.

Integrazione nel programma scolastico

"Le manifestazioni musicali più significative del patrimonio mondiale" sono incluse nel Blocco 3 "Contesti musicali e culturali" della Programmazione didattica della materia della Musica per il 2 ° anno dell'ESO, come contemplato nel Decreto 48/2015 che include i Contenuti che dobbiamo insegnare in Spagna in Musica secondaria.

Obiettivo della lezione

Allo stesso modo, in questo programma è incluso come indicatore di rendimento "Gli studenti conoscono alcune caratteristiche e strumenti di musica provenienti da diverse parti del mondo: Sud e Nord America, Africa, Mondo arabo, India, Cina, Giappone".

Risultato della lezione

Studenti:

- ✓ Conosceranno l'importanza della musica tradizionale nella cultura di un paese, di una regione.
- ✓ Utilizzeranno diverse applicazioni tecnologiche come Mentimeter, Genially, Padlet e Kahoot.
- ✓ Scopriranno le possibilità della piattaforma Europea e la sua importanza per la diffusione del patrimonio europeo.
- ✓ Avranno preparato una breve presentazione orale ed effettueranno la co-valutazione ai loro colleghi.

Il Padlet finale con le immagini interattive può essere mostrato sul blog del nostro istituto, oltre ad essere mostrato ad altre classi.

Il Kahoot può anche essere riutilizzato in seguito.

Competenze chiave

Competenza linguistica (CL): Gli studenti saranno in grado di sviluppare questa competenza in diversi modi, leggendo e commentando, imparando nuove parole, scrivendo le informazioni sul loro strumento e grazie alla presentazione orale. Attraverso questa attività possono connettersi e comunicare in modo creativo con i loro coetanei.

Competenza digitale (CD): Gli studenti lavoreranno nell'aula di computer con varie applicazioni: Mentimeter, Genially, Padlet e Kahoot. Inoltre, conosceranno la piattaforma Europea che li aiuterà nelle future ricerche di informazioni... in linea.

Imparare ad imparare (AA): Questa attività favorisce la ricerca di informazioni attraverso una nuova piattaforma. Conoscenza delle licenze creative. E creatività nella progettazione della tua immagine interattiva.

Competenze sociali e civiche (CSC): Gli studenti rispettano il materiale del centro, i giri di parola nel dibattito iniziale, i compagni di classe che espongono oltre a imparare a valutarli in modo equo.

Consapevolezza ed espressioni culturali (CEC): Gli studenti riflettono sull'importanza del patrimonio immateriale, delle tradizioni e del folklore. Imparano a rispettare altre culture e modi di pensare. Allargano i loro orizzonti e riconoscono l'importanza della musica nella società.

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Presentazione. Europeaana. Definizione di folklore.	1ª sessione: Presentazione della musica tradizionale e della sua importanza nelle nostre società. Leggeremo e commenteremo ad alta voce "Mostra: Il mondo degli strumenti musicali" (la sua introduzione e la sezione "Riti e culture"). Dopo aver letto e commentato, imposterò alcune domande e un gioco di nuvole di parole grazie all'applicazione <i>Mentimeter</i> . Poi cercheremo di definire insieme il folklore, sempre grazie all'applicazione <i>Mentimeter</i> , che ci permette di fare brainstorming online. Dopo i contributi degli studenti, sceglieremo la migliore definizione di folklore.	55'
Creiamo un'immagine interattiva con Genially e la carichiamo su un Padlet	2ª sessione: Ogni coppia di studenti avrà suonato uno strumento del mondo che potranno conoscere grazie a Europeana e alle immagini selezionate in MIMO . Con questa immagine, grazie all'applicazione <i>Genially</i> , dovranno creare un'immagine interattiva dello strumento che contiene le seguenti informazioni: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Da quale famiglia proviene e con quali materiali è costruito. ✓ Come si gioca (video) ✓ Dove nel mondo viene usato, e se è fatto in circostanze speciali (feste, celebrazioni ...) ✓ Qualsiasi altro dato che ritieni di interesse. <p>Una volta terminata l'immagine interattiva, la caricheranno su un <i>Padlet</i> che ho condiviso con loro.</p>	55'
Presentazione orale. Prendiamo appunti. Co-valutazione.	3ª sessione: Ogni coppia di studenti dovrà presentare il proprio strumento al resto della classe, che dovrà prendere appunti degli strumenti presentati secondo il modello che è allegato, ed effettuare la co-valutazione attraverso la rubrica che sarà stata loro distribuita.	55'
Questionario finale	4ª sessione: sfida <i>Kahoot</i> che permetterà la valutazione degli studenti. Online.	20'

Valutazione

Gli studenti co-valuteranno i loro coetanei in base alla rubrica che può essere consultata e che contempla il loro lavoro nelle competenze chiave.

https://docs.google.com/document/d/1Np5g1Kc8ZoEHFN-0ZRRuxjs3cVenau_Fi66iWkRpqU/edit

La rubrica che ti avrò spiegato in precedenza, così come l'importanza di essere equi nelle tue valutazioni.

Alla fine dello scenario, gli studenti completeranno individualmente un questionario kahoot che consentirà loro di valutare le loro conoscenze su questi strumenti del mondo.

[Ingressa un nombre - Kahoots asignados - Kahoot!](#)

Feedback degli studenti

Oltre a controllare come si svolge l'attività in classe, che consente loro di sapere se agli studenti piace o meno, completeranno un modulo Google anonimo alla fine di esso, in cui possono riflettere ciò che gli è piaciuto di più, cosa meno, cosa può essere migliorato ...

[Valoramos esta actividad \(google.com\)](#)

Osservazioni dell'insegnante

Non ho ancora implementato questo scenario di apprendimento. A breve, invierò le mie impressioni.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro delle tre precedenti Europeana Digital Service Infrastructures (DSI). È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner industriali. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è fare proseguire e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

Rúbrica de coevaluación:

Instrumentos del mundo con genially

Acciones Cancelar Guardar

	Excelente	2 Bien	1,5 Regular	1 Mal	0,5
Nombre del instrumen... Diseño de la imagen interactiva	Excelente diseño que consigue captar nuestra atención. El espacio del instrumento está bien ocupado. El nombre está	Diseño correcto. El cartel ha sido bien realizado en general, aunque no termina por captar nuestra atención.	Diseño poco trabajado. No se ve bien el instrumento o su nombre.	Diseño que no resulta visualmente atractivo. No da sensación de esfuerzo y trabajo por parte de los alumnos.	
Contenido La información es adecuada.	Ha obtenido información adecuada e interesante sobre el instrumento y la ha sabido reflejar de modo visualmente	Ha obtenido información adecuada sobre el instrumentos pero no la ha sabido reflejar de modo visualmente	O la información no es adecuada o no ha sabido reflejarla en su trabajo.	Información demasiado escasa. No está bien presentada.	
Ejecución con genially Conoce el funcionamiento de la aplicación genially	Ha trabajado bien con la aplicación genially. Ha sabido enlazar el vídeo y realizar las interacciones.	Ha trabajado bien con la aplicación genially, pero tiene algún fallo al enlazar el vídeo o realizar las interacciones.	Ha trabajado regular con la aplicación genially. Le falta el enlace al video o alguna interacción.	No ha trabajado bien con genially. No ha llegado a conocer esta aplicación.	
Presentación oral Ha sabido explicar su instrumento a los compañeros.	Ha presentado muy bien su instrumento. Sabía los datos sobre el mismo. No ha necesitado leer la información.	Ha presentado bien su instrumento. Sabía los datos sobre el mismo, pero ha necesitado leer algún dato.	No sabía bien los datos sobre su instrumento.	No sabía nada sobre su instrumento. Ha tenido que leer toda la información.	