

Favole in Orchestra

Tecnologia e creatività
per scoprire la musicalità del proprio corpo



Un progetto eTwinning di Maria Chiara Andriolo ed Elisa delle Fave



Scuole partner



**IC PIAZZALE DELLA
GIOVENTU' 1**
SCUOLA DELL'INFANZIA
VIGNACCE

INSEGNANTE
ELISA DELLE FAVE



IC 2 VICENZA
SCUOLA DELL'INFANZIA
SETTECA'

INSEGNANTI
MARIA CHIARA ANDRIOLO
MARIA CARMELA BAGLIO



**IC OLGiate
COMASCO**
SCUOLA PRIMARIA
SOMAINO

INSEGNANTI
ROSANGELA DE MARCO
FRANCESCA DOMINIONI



IC 2 VICENZA
SCUOLA DELL'INFANZIA
PICCOLI

INSEGNANTI
MARIA CHIARA ANDRIOLO
LIDIA MORO

Le idee nascono da piccoli-grandi sogni

Le ali per far decollare il progetto sono state fornite da **eTwinning**, la piattaforma per il gemellaggio elettronico tra scuole europee, un nuovo strumento per creare partenariati pedagogici innovativi grazie all'applicazione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione.

L'idea di progettare un percorso esperienziale didatticamente significativo nasce dal desiderio di approfondire il legame tra la narrazione e la musica.

La favola in musica **Pierino e il lupo** del compositore S. Prokofiev offre una splendida opportunità di tracciare itinerari vari e diversificati su svariati temi: la conoscenza degli strumenti musicali dell'Orchestra, il legame affettivo con i personaggi, l'approfondimento sulle sequenze narrative, l'attività artistica con disegni ed elaborati grafici, il "far musica" con strumenti, anche autocostruiti, o body percussion, lo storytelling, anche in lingua inglese attraverso attività CLIL, la concertazione...

Il progetto "Favole in Orchestra" si sviluppa con l'ambizione di esplorare, confrontare e delineare percorsi, in un ambiente collaborativo e di respiro extra-territoriale.



Calendario

Le fasi del progetto sono organizzate secondo il calendario interattivo condiviso.
Le attività sono state svolte nel periodo marzo-giugno 2021.





Integrazione nel curriculum scolastico

Scuole dell'Infanzia Setteca', Piccoli, Vignacce



Il progetto è stato inserito a pieno titolo nella programmazione annuale di plesso, toccando trasversalmente tutti i campi di esperienza e le relative competenze chiave europee:

1. la competenza alfabetica funzionale;
2. la competenza multilinguistica;
3. la competenza digitale;
4. la competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
5. la competenza in materia di cittadinanza;
6. la competenza imprenditoriale.

Mirando a far emergere in ogni bambino la propria musicalità attraverso la scoperta della body percussion, a favorire l'attenzione/concentrazione e l'ascolto di diversi generi musicali/strumenti, la produzione di ritmiche con strumenti autoprodotti, a sostenere e agevolare l'integrazione fra pari, il rispetto nella turnazione durante la drammatizzazione (attività che richiede una certa padronanza linguistica e uno scambio di ruoli), la collaborazione e l'inclusione di bambini con difficoltà. In particolare la *body percussion* è stata utilizzata nell'ambito didattico non solo musicale: i bambini hanno sperimentato direttamente sul loro corpo gli elementi musicali come la pulsazione, il ritmo, la metrica delle parole. Si è inoltre implementata la coordinazione motoria, l'attenzione nel riprodurre i gesti proposti, la conoscenza del proprio corpo. L'impiego di materiale ecosostenibile ha promosso a pieno titolo i principi dell'Agenda 2030 su cui è fondata la nostra didattica: educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale.

Integrazione nel curriculum scolastico

Scuola Primaria di Somaino - IC Olgiate Comasco

Il progetto è stato inserito nella progettazione di musica della classe 2^a. Le diverse attività hanno avuto come finalità la realizzazione di esperienze concrete e motivanti che hanno accompagnato i bambini a scoprire le immense potenzialità del mondo dei suoni. Mediante attività di percezione, comprensione e produzione, gli alunni hanno sviluppato abilità interdisciplinari di memorizzazione, attenzione, concentrazione e ascolto. Le attività che sono state proposte hanno tenuto conto del rapporto della realtà sonora con i linguaggi del corpo, del movimento e della parola e, attraverso la coordinazione di questi linguaggi collegati, si sono sviluppate abilità trasversali. Attraverso un approccio ludico abbiamo usato la musica per abituare l'orecchio a riconoscere il ritmo delle parole. Le discipline coinvolte nelle attività: italiano, arte, inglese, tecnologia ed educazione civica. Le competenze trasversali dunque, integrandosi con le conoscenze e le competenze disciplinari, permettono di acquisire capacità fondamentali:

- ★ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ★ Competenza in materia di cittadinanza
- ★ Competenza multilinguistica
- ★ Competenza digitale



Integrazione nel curricolo verticale

Dalla Scuola dell'Infanzia alla Secondaria di Primo grado

Il progetto rientra nella programmazione d'Istituto nell'ambito del "Progetto Musichiamo-Percorsi di e con la musica" che raggiunge trasversalmente gli studenti dell'IC 2 attraverso itinerari musicali, dall'Infanzia alla Primaria alla Secondaria in un'ottica di incontro, di continuità e orientamento.

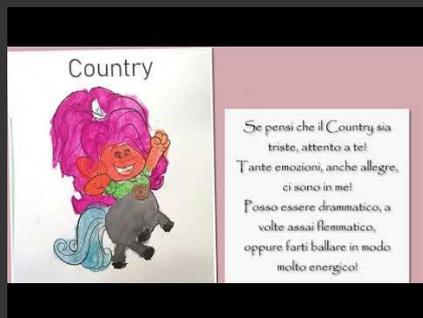
La multidisciplinarietà ha caratterizzato il percorso con i bambini dell'Infanzia: tra i traguardi evidenziati nel curricolo verticale d'Istituto, attraverso il progetto i bambini hanno fatto esperienza:

Competenze chiave esperite:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza Digitale



Oltre la favola: le interpretazioni della scuola dell'infanzia Vignacce



I piccoli alunni della scuola dell'infanzia Vignacce hanno manifestato il bisogno di integrare gli obiettivi del progetto con una parte aggiuntiva relativa ai generi musicali: dopo un'indagine iniziale per rilevare le loro conoscenze, hanno visionato il cartone d'animazione "Trolls world tour" e si sono divertiti ad appropriarsi di ogni genere musicale con body percussion ad hoc, rappresentando i vari generi con le "stradine" (segni grafici assimilabili ai pregrafismi), inoltre hanno animato in modo originale i loro disegni con l'applicazione Chatterpix, dandogli la voce e permettendogli di recitare semplici filastrocche scaturite da un sentito confronto collettivo.

La costruzione di propri strumenti musicali con materiale di riciclo è stata la massima espressione della creatività dei "piccoli musicisti", ispirati anche dalla "Giornata della musica", dove hanno potuto toccare e sperimentare diversi strumenti musicali sotto la guida di un esperto, e ispirati dal confronto con i bimbi di Settecà e Somaino con i quali sono stati scambiati diversi video. La storia di "Pierino e il lupo" è stata presentata attraverso un cartone d'animazione e i bambini più grandi si sono divertiti a drammatizzarla, proponendola ai compagni più piccoli con l'uso del teatrino e di marionette autoprodotte.



Oltre la favola: le interpretazioni della scuola dell'infanzia Settecà

L'intervento metodologico adottato con i bambini della scuola dell'Infanzia di Settecà dell'IC 2 di Vicenza è stato di tipo laboratoriale. Essendo una sezione eterogenea gli interventi sono stati rivolti a piccoli gruppi omogenei per età per permettere a tutti quanti di poter accedere alle proposte e ai contenuti del progetto adeguatamente. La storia di Pierino e il Lupo è stata proposta attraverso un cartone animato che ha appassionato e incuriosito i bambini nella ricerca e scoperta degli strumenti musicali rappresentativi dei personaggi. Dopo un brainstorming iniziale i bambini hanno realizzato una storytelling dimostrando grande creatività. Il tutto è stato montato in un video con Adobe Spark visionabile attraverso un video link. Il laboratorio più appassionante per il bambini di questo progetto è stata la costruzione di strumenti musicali con materiale di riciclo: in una situazione di cooperative learning i bambini hanno collaborato nella scelta dei materiali, nella loro decorazione altamente creativa e nell'assemblaggio degli strumenti stessi. La fase finale del progetto ha visto i bambini impegnati nell'esibizione con body percussion e con gli strumenti realizzati della storia Pierino e il Lupo in musica.



<https://youtu.be/V8xQsA3lj6Y>



<https://youtu.be/QTyo1Pi2Qlc>



Oltre la favola: le interpretazioni della Scuola Primaria

Durante le attività svolte in classe 2^a Scuola Primaria, sono stati utilizzati approcci pedagogici legati alla narrazione come pratica educativa e sociale che da sempre risponde a molteplici funzioni: dal “fare memoria” alla condivisione di esperienze in cooperative learning, dall’apprendimento al coinvolgimento in modo divertente e motivante. L’utilizzo delle nuove tecnologie, come approccio pedagogico, ha reso più accessibile le conoscenze sviluppando competenze e abilità favorendo l’inclusione e l’integrazione.



Oltre la favola: le interpretazioni della scuola primaria

L'attività tradizionale della narrazione di storie è stata supportata dall'applicazione screencast matic su presentazione pptx creando uno storytelling fruibile attraverso un video link.

Gli alunni hanno espresso grande creatività nelle illustrazioni dei personaggi e degli strumenti musicali della storia di Pierino e il lupo e si sono divertiti ad animarli attraverso l'applicazione Chatterpix.

Le caratteristiche descrittive dei personaggi sono state presentate in un'attività di Clil con la creazione di un breve video.

**Storytelling: narrazione
alunni Classe 2^**

<https://youtu.be/uExDmWf-HEQ>



Oltre la favola: le interpretazioni della scuola primaria



Pierino e il lupo

<https://youtu.be/zXqBiBdxWL4>



I personaggi della storia
attività CLIL

<https://youtu.be/FcVtDE3iYQ8>

Oltre la favola: le interpretazioni della scuola primaria



**Gli strumenti musicali
“animati”**

<https://youtu.be/Lo-UtHP5KT0>



**La nostra esecuzione di
Body percussion**

<https://youtu.be/51kJ-kpUGzk>

Oltre la favola: il lavoro dell'esperto

Ho realizzato il progetto con i due plessi delle S.I. dell'IC 2 Vicenza in veste di esperto di musica.

L'intervento è progettato e condotto in un'ottica di **curricolo verticale**: si sviluppa all'interno della S.I, ha un approccio con i bambini della S.P., coinvolge alunni e docenti dell'Indirizzo Musicale della Secondaria con la concertazione delle musiche di Pierino e il lupo.

L'approccio pedagogico ha privilegiato il lavoro a **piccolo gruppo**.

I contenuti sono stati proposti ai bambini in modo ludico ed informale per favorire il coinvolgimento attivo, l'interesse e la partecipazione:

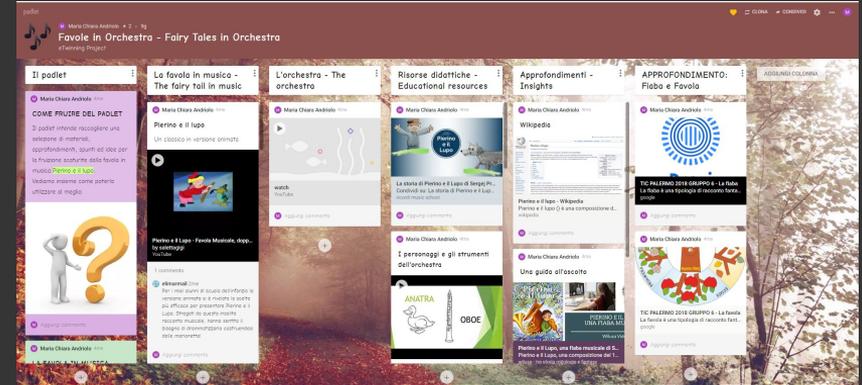
-  Proposta-Risposta per Imitazione e creativa
-  Problem solving, ricerca di soluzioni creative
-  Apporto personale all'attività
-  Esplorazione dei suoni prodotti dal proprio corpo
-  Affinamento della ricerca di suoni
-  Affinamento della percezione uditiva



Ricognizione su Pierino e il Lupo

Le pubblicazioni disponibili e il materiale presente in rete sull'opera Pierino e il lupo è ricca e varia.

Il racconto della storia offre tante opzioni: storia narrata, storia letta, storia ascoltata, storia guardata...



Ho raccolto nel [PADLET](#) una selezione di spunti per ispirarsi, lasciando la possibilità di arricchire le colonne con i suggerimenti personali.



Il Progetto prende il via

INFANZIA

L'avvio del progetto è avvenuto attraverso la visione di un cartone animato che ha permesso ai bambini di conoscere il suono degli strumenti e di associarli ai diversi personaggi della storia. In un secondo momento sono stati invitati ad ascoltare semplicemente la storia e ad interpretarla attraverso drammatizzazioni, animazioni e elaborati grafici.

PRIMARIA

Il nostro progetto ha preso il via dall'ascolto delle parti musicali in cui è suddivisa l'opera, successivamente è stata proposta la visione di alcuni video che hanno ispirato i bambini nella realizzazione dei disegni.

Gli alunni hanno imparato a conoscere i personaggi realizzando una narrazione rielaborata in modo fantasioso.

ESPERTO

Il mio intervento è entrato subito nel vivo dell'interpretazione dei personaggi attraverso le body percussion, poiché i bambini avevano precedentemente conosciuto la storia sotto la guida delle insegnanti di classe.

I bambini si sono immedesimati nei personaggi attraverso l'esplorazione e dei suoni prodotti dal corpo, dando vita ad una versione originale della e personalizzata

Coinvolgimento e Partecipazione

INFANZIA

Il progetto è stato diviso in tre fasi i cui protagonisti attivi sono stati i bambini fin dalle prime battute. Hanno dimostrato grande entusiasmo e interesse accogliendo le proposte con impegno e dedizione. Gli obiettivi sono stati raggiunti grazie alla interdisciplinarietà dell'argomento, alle diverse competenze trasversali acquisite dai bambini e alla creatività degli elaborati.

PRIMARIA

Il progetto è stato ben accolto dagli alunni che fin da subito si sono dimostrati entusiasti e motivati nella realizzazione di quanto richiesto. Le attività hanno permesso di raggiungere gli obiettivi previsti nelle discipline coinvolte. Il progetto è stato una valida proposta per lavorare sullo sviluppo delle competenze che ciascun alunno ha messo in campo per realizzare le varie attività finalizzate all'elaborazione dell' ebook.

ESPERTO

Le attività di progetto sono state accolte con partecipazione ed entusiasmo dai bambini, che hanno vissuto le esperienze musicali con interesse e concentrazione, secondo un approccio ludico, che stimola la curiosità verso il suono percepito e prodotto. Il progetto mi ha consentito, come insegnante, di intervenire sugli obiettivi ed i traguardi del curriculum verticale d'istituto, favorendo contemporaneamente l'interscambio professionale tra insegnanti di diversi ordini scolastici.

Uso della Tecnologia

La tecnologia ha supportato tutte le fasi del lavoro, dalla progettazione alla realizzazione. L'utilizzo delle diverse applicazioni si è rivelato indispensabile e funzionale ad ogni fase del progetto, rendendo innovativo ed efficace ogni intervento didattico e di condivisione con il gruppo di lavoro.

STRUMENTI TIC

- Calendario operativo: Genially
- Repository materiali su Pierino e il lupo: Padlet
- Presentazioni: Google Presentazioni, Powerpoint
- Questionari: Google moduli
- Prodotto finale collaborativo: Ebook creator
- Repository foto: Pexels, Pixabay, Google immagini
- Repository audio: Youtube, ...
- Tour virtuale: Google Earth
- Personaggi parlanti: Chatterpix
- Narrazione e digital storytelling: Screen Cast O Matic
- Editing audio: 123apps, Reaper
- Avatar: Pixton, Kaway Avatar Online
- Immagine interattiva dei personaggi e della storia: Thinglink
- Creazione video: Adobe Premiere Pro, Canva, Powtoon, Pinnacle, Powerpoint
- Grafiche e fotocomposizioni: Canva, Turbo collage, PDF24, IlovePDF



<https://www.youtube.com/watch?v=LVtVY-nRWCU>

Valutazione

L'osservazione sistematica degli alunni ha consentito di valutare le abilità e le competenze acquisite in ambito musicale per la Scuola dell'Infanzia, nelle discipline coinvolte per la Scuola Primaria.

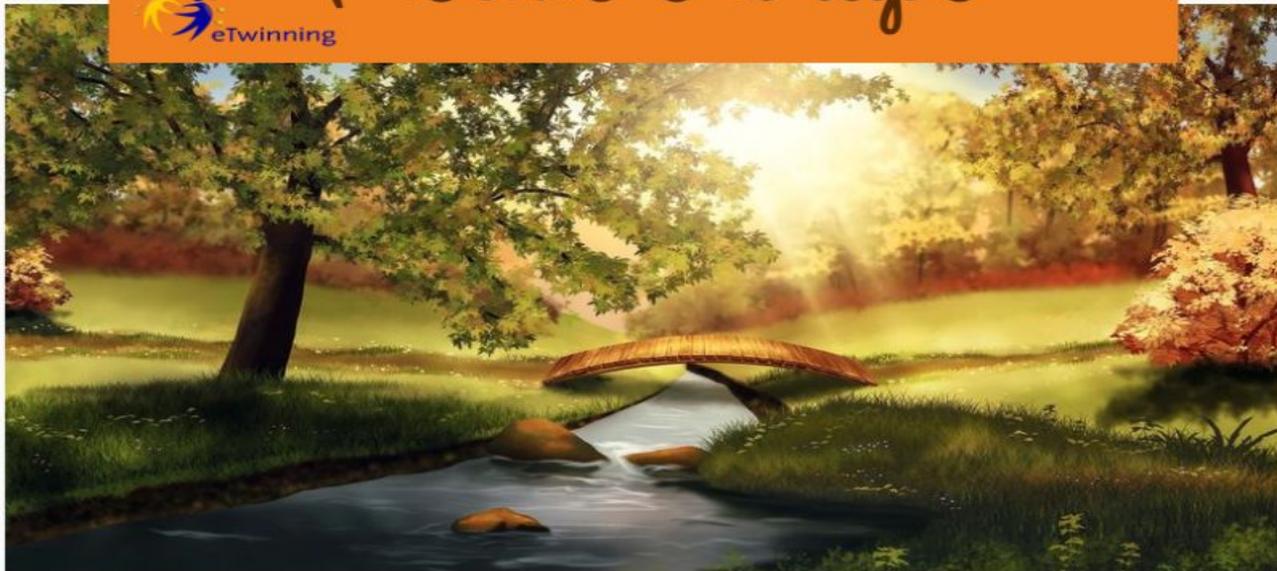
Le osservazioni in itinere hanno permesso di valutare positivamente gli alunni in base al coinvolgimento, alla partecipazione e alle abilità che hanno utilizzato per creare ogni fase del progetto, sotto la guida dell'insegnante che ha tenuto conto di proposte e idee suggerite dai bambini stessi.

La valutazione del progetto ha previsto un semplice questionario di gradimento proposto agli alunni attraverso un modulo google condiviso in classroom, dal quale è emerso un gradimento più che positivo.

La performance conclusiva con la narrazione della storia, le body percussion e l'attività con strumenti realizzati dai bambini, è stata oggetto di una valutazione complessiva dell'intero percorso.



Pierino e il lupo



Favole in Orchestra - Fairy Tales in Orchestra

- [EBOOK](#) La nostra favola interattiva



Spunti di riflessione

La favola costituisce ambiente privilegiato entro cui il bambino ha l'opportunità di esplorare emozioni, situazioni, condizioni, avventure.

Il legame intenso che si instaura con personaggi e vicende favorisce la costruzione di un vissuto esperito proprio grazie alla narrazione.

La musica veicola emozioni ed arriva là dove le parole si fermano: in Pierino e il lupo non costituisce un mero commento sonoro alla narrazione, piuttosto diventa motore propulsore della storia stessa. Una sorta di metalinguaggio dove il leitmotiv rimanda, attraverso la percezione e la memoria uditiva, al personaggio stesso. Attraverso il susseguirsi delle fasi narrative della vicenda, afferendo appunto a differenti linguaggi, il fruitore stabilisce un intenso legame affettivo ed emozionale con i personaggi.

Il progetto ha ispirato le attività programmate per la Settimana Nazionale della musica nella scuola dell'infanzia, mentre nella Scuola Primaria la progettazione di attività interdisciplinari e di CLIL.

