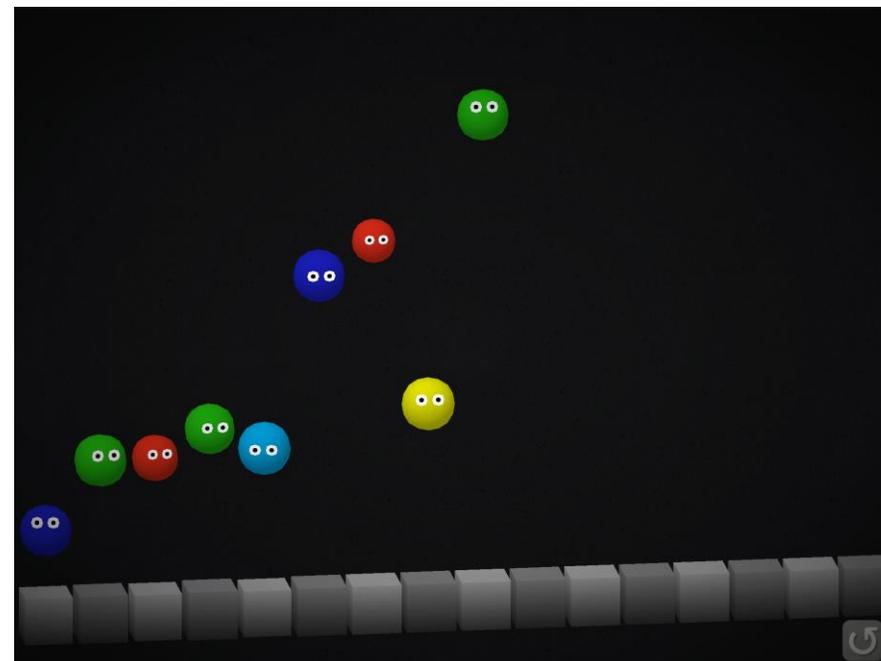


# MusicAPP A scuola con la tecnologia

*Enrico Strobino*

Scuola Secondaria di I Grado



# Introduzione

## *Suoni segreti e suoni svelati*

Il suono segreto è un suono che non si può vedere.

Il suono segreto è quello di cui non si scorge la causa, il gesto, l'origine; un suono che non ha corpo o che il corpo ha nascosto o addirittura dimenticato, o che ha lasciato in un altro luogo e in un altro tempo.

Il suono segreto abita dentro a macchine che come una bacchetta o una formula magica improvvisamente lo fanno comparire, gli regalano o gli tolgono la vita a comando, in luoghi fatati e immaginari.

Il suo carattere misterioso può attirare e affascinare, oppure tenere a distanza, come qualcosa che non si lascia conoscere facilmente e che quindi incute diffidenza.

Il contrario del suono segreto è il suono svelato, il suono che si vede e che si tocca, che si porta dietro *la cosa* che è anche la sua *casa*, come una tartaruga.

Il suo carattere è molto più aperto: non ha nulla da nascondere, al contrario di quello segreto non può mentire e quindi di lui ci si può fidare. Alcuni preferiscono il primo, altri il secondo, altri ancora si divertono a farli incontrare.

# LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

*Alcune APP da sperimentare in classe*

**WHITE NOISE** (gratuita, per dispositivi Apple e Android)

**ARPIE** (Gratuita, per dispositivi Apple e Android)

**GEOMETRIC MUSIC** (gratuita, per dispositivi Apple e Android)

**NODE BEAT** (3.49€, per dispositivi Apple e Android)

**LAUNCHPAD** (gratuita, per dispositivi Apple e Android)

**AIR** (B. Eno, 2.29€, per dispositivi Apple)

**BLOOM** (B. Eno, 4.49€, per dispositivi Apple e Android)

**TROPE** (B. Eno, 4.49€, per dispositivi Apple)

**SCAPE** (B. Eno, 12.99€, per dispositivi Apple)

# IL **PROGETTO**

## *Esplorazione*

L'ingresso di un dispositivo musicale informatico in classe è simile al *sasso gettato in uno stagno*, nel senso utilizzato da Rodari nella sua *Grammatica della fantasia*. Anche in questo caso possiamo farci la stessa domanda: quali centri concentrici producono questi dispositivi, come li possiamo inserire efficacemente all'interno dei nostri percorsi didattici? A questo proposito propongo dieci domande che possiamo porci esplorando, ad esempio, una app musicale:

1. I suoni che produce sono interessanti?
2. In quale percorso didattico potrebbe inserirsi e in che modo?
3. Potrebbe essere d'aiuto per spiegare/sperimentare parametri, concetti, forme musicali?
4. Permette un utilizzo creativo nella prospettiva dell'invenzione musicale?
5. Presenta caratteristiche legate a un genere musicale specifico? Quale?
6. Può essere utilizzata in modo divergente, indirizzando verso esperienze musicali *di altro genere*?
7. Può essere utilizzata solo individualmente o può anche essere inserita in attività di gruppo?
8. Può essere utilizzata insieme a strumenti reali?
9. Presenta un buon equilibrio tra facilità d'uso e resa sonoro/musicale?
10. In quale ambito scolastico è più adatta?

# IL **PROGETTO**

## *Riflessione 1*

Il tema dell'utilizzo delle cosiddette *nuove tecnologie* dentro la scuola è per me un tema inquietante. Penso sia fondamentale sottolineare questo vissuto, prima di cominciare a fare esperienza. Alcune domande:

- è sufficiente dire che essendo le tecnologie pervasive nel mondo *fuori* allora è necessario che siano anche *dentro* la scuola?
- E se proprio per questo la scuola difendesse una visione del mondo alternativa?
- D'altra parte, è sostenibile una scuola totalmente impermeabile al paesaggio culturale esterno?

Quest'inquietudine è il dato iniziale, che mi porta comunque ad accogliere slittamenti, crepe, dissolvenze, sbilanciamenti e ri-bilanciamenti, tutti provvisori, fra i paesaggi elettronici e i paesaggi acustici, interpretando questa opposizione in senso generale e non soltanto sonoro/musicale.

Un'inquietudine che mi spinge a chiedermi continuamente quali siano le ragioni che giustificano l'uso di una determinata tecnologia in ambito educativo.

# IL **PROGETTO**

## *Riflessione 2*

La soglia fra il suono elettronico e quello acustico è quindi una linea che al tempo stesso separa e mette in relazione, creando dissolvenze, concatenamenti, slittamenti, flussi.

Ribadisco: ritengo essenziale mantenere la compresenza di entrambe queste dimensioni, farle incontrare, dialogare, confrontare. In questa direzione la realizzazione di un ambiente in cui l'esperienza musicale è basata sulla coesistenza della dimensione acustica e di quella elettronica/digitale consente di promuovere processi di inclusione che possono riguardare diverse tipologie di ragazzi/e o bambini/e:

- casi di disabilità che non consentano l'utilizzo efficace di oggetti o strumenti musicali tradizionali
- casi di scarsa motivazione all'utilizzo di strumenti tradizionali che però sono attratti dalla "magia tecnologica"
- casi di scarsa musicalità che rendono poco efficaci le performance tradizionali legate alla pratica vocale e strumentale.

Inoltre consente di ottenere paesaggi sonori e musicali interessanti, caratterizzati da un sound complesso, *intrigante*, coinvolgente, che non sempre si riesce ad ottenere in ambiti esclusivamente acustici.