



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Istituto Comprensivo "Leonardo da Vinci" RMIC898002

Via Douhet, 6 – 00012 Guidonia Montecelio (RM)

tel./fax: 0774 342850 cod. fiscale: 94032550587

Rmic898002@istruzione.it

PROGETTO "MULTIMEDIAlab"

MULTIMEDIAvideo

Atelier Didattica Web

A.S. 2018-2019

Referente del progetto: Paolo Iorio

- Progetto di Istituto (rivolto ai tre ordini di scuola)
- Progetto dell'Infanzia
- Progetto della Primaria
- Progetto della Secondaria di primo grado

- Progetto extracurricolare
- Progetto curricolare

A. Descrizione del progetto

A.1 Analisi del contesto

Esplorazione, ascolto, creatività, scelta, valutazione.....Sono tutte parole- chiave di un'attività che risulta altamente educativa: l'adulto di domani avrà più fiducia in se stesso e nelle proprie capacità creativee professionali, saprà scegliere con cura cosa ascoltare, le parole da usare, i luoghi dove abitare e incontrarsi, avrà meno paura dell'altro, di chi ci regala la cosa più preziosa che possiede, la propria differenza; saprà abitare un mondo in cui possano incontrarsi felicemente razze, culture, religioni, suoni e saperi. una scuola in cui entrino finalmente gli artisti e le loro opere, quale antidoto alla colonizzazione culturale e alla standardizzazione. Una scuola in cui si impara a leggere, scrivere, far di conto e far di canto.

Ministero della Pubblica Istruzione, Comitato Nazionale per l'apprendimento pratico della musica, D.M.28/07/06

Nato inizialmente quale supporto informatico ad altre iniziative d'istituto, il progetto **progetto "Multimedia video"** ha prodotto negli anni ipertesti, tre commedie musicali, alcuni videoclip musicali, uno spot ed un cortometraggio che sono stati presi a modello per analoghe esperienze in altri istituti del territorio nazionale.

Il progetto si realizza in un contesto laboratoriale, allestito generalmente in orario curricolare, anche se è necessaria l'integrazione di alcune ore aggiuntive pomeridiane, per la durata di circa 20 ore. Prevede il coinvolgimento del gruppo classe sia nella parte di pre-produzione (stesura di un testo originale) sia nell'editing

- montaggio del video e nella realizzazione di tutto il materiale.

Il progetto intende avvicinare all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie (in particolare di software didattici on line e off line, dei programmi di wave editing e della lavagna interattiva e multimediale) come 'strumenti amplificatori' della conoscenza. Nella nostra prospettiva, esse costituiscono soprattutto una opportunità per far *entrare* gli allievi nel rapporto tra azione scenica, musica e multimedialità, scoprendo nei nuovi media la possibilità di apprendere praticamente nelle dimensioni dell'improvvisazione e della composizione, individuale e/o collettiva.

La produzione di storie, canzoni, testi in formato multimediale è uno strumento pedagogico efficace e versatile, che consente a noi insegnanti ed educatori di sviluppare molte competenze degli studenti. Ad esempio, scrivere e leggere adeguatamente un testo migliora le conoscenze linguistiche, mentre lavorare sulle illustrazioni di una storia sviluppa le abilità creative e manuali. Infine, produrre un breve video aumenta le competenze informatiche e la familiarità con le tecnologie digitali. In generale, chiedere agli alunni di commentare con loro testi e immagini un brano musicale, implementando il tutto in una piccola presentazione/rappresentazione multimediale, coinvolge direttamente la loro capacità di produzione di senso, e dunque la loro identità personale nel confronto con quella musica e motiva molto di più il lavoro di rielaborazione espressiva che non la richiesta generica di cercare e copiare informazioni dalla rete. Poiché, infine, il processo di produzione di una storia multimediale richiede spesso il lavoro di gruppo, i partecipanti imparano anche a cooperare tra loro.

A.2 Obiettivi specifici del progetto con i relativi descrittori

<p>Obiettivi specifici: Acquisire la capacità di interagire con i coetanei con gli adulti. Recuperare, consolidare e potenziare le conoscenze e le competenze dei ragazzi attraverso l'uso di linguaggi non verbali. Consolidare l'autostima, valorizzare e sviluppare tendenze, attitudini, vocazioni e potenzialità. Orientare gli allievi verso i percorsi scolastici futuri. Privilegiare l'approccio allo studio e all'analisi del testo scritto, teatrale, iconografico e musicale in forma pratica.</p>	<p>Descrittori: Miglioramento del clima collaborativo all'interno del gruppo. Miglioramento dell'attenzione, della partecipazione e dell'impegno nelle attività scolastiche curricolari. Miglioramento della consapevolezza delle proprie capacità e possibilità. Manifestazione di aspettative e progetti per il futuro. Miglioramento delle capacità di lettura, comprensione ed analisi del testo scritto.</p>
---	--

A.3 Architettura progettuale

Fasi	Azioni	Attività docente	Attività alunni
<p>fase 1 L'OGGETTO SONORO Durata: 2 lezioni 2 ore</p>	<p>Si inizia con la scelta guidata di tre, quattro canzoni tratte dal repertorio degli "evergreen" ma anche meno</p>	<p>Gli alunni sono condotti, attraverso varie pratiche d'ascolto, anche ludiche, a costruirsi</p>	<p>Ascolto attivo dei brani proposti. Individuazione della struttura formale delle canzoni ed eventuale trascrizione dei testi.</p>

	<p>note, purché sconosciute alla larga parte degli alunni, affinché sia possibile portare avanti esperienze significative di "primo ascolto".</p> <p>E' consigliabile che le tematiche presenti nella canzone riguardino quelle affrontate anche nelle altre discipline curriculari (guerra, ecologia, diritti umani etc) oppure tematiche care al sentire del mondo adolescenziale (sentimenti, amicizia, rapporto con gli adulti).</p>	<p>immagini degli aspetti melodici, timbrici e formali dell'oggetto sonoro e del testo scritto</p>	
<p>fase 2 IL SOGGETTO <i>qualcosa da raccontare.</i></p> <p><i>durata: 4 lezioni</i> <i>4 ore</i></p>	<p>Si sceglie, tra quelle affrontate, una canzone da sottoporre a parodia testuale, lasciando intatta la melodia e l'impianto armonico. E' il primo momento "creativo" dell'esperienza che riguarda solo il testo.</p>	<p>L'argomento non sarà imposto ma scaturirà, ad esempio, da un sondaggio anonimo nel quale i ragazzi proporranno temi a loro cari.</p>	<p>I ragazzi si cimentano nell'inventare un testo congruo con la canzone scelta, la quale viene poi cantata con l'ausilio delle basi sonore dell'originale.</p>
<p>fase 3 LE CANZONI <i>esercizi di stile</i> <i>diversi in versi</i></p> <p><i>durata: 4 lezioni</i> <i>4 ore</i></p>	<p>Al testo realizzato viene conferita una nuova veste sonora, attraverso l'invenzione di nuovi temi musicali per le strofe, il ritornello e l'eventuale ponte.</p>	<p>Ordinamento in successione di incisi proposti a turno dai ragazzi sia con la voce, sia con gli strumenti musicali a disposizione</p> <p>Una tecnica molto semplice ma ugualmente efficace può essere mantenere lo</p>	<p>Gli alunni giudicano la congruità delle proposte con il concetto di canzone che hanno maturato nelle precedenti esperienze</p>

		stesso impianto armonico dell'originale, variando la melodia.	
fase 4 LA SCENEGGIATURA <i>ad ognuno la sua parte.</i> <i>durata: 10 lezioni</i> <i>10 ore</i>	Inventata la canzone, per quanto essa possa essere semplice, l'alunno se ne deve appropriare attraverso modalità e tecniche a lui congeniali	Si individuano innanzitutto i punti nodali della storia o della situazione descritta nella canzone e si divide la stessa in sequenze sia narrative sia formali. Si formano dei gruppi di lavoro dividendo i compiti in base alle attitudini e desideri manifestati.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretare e registrare la canzone cantando e/o suonando; 2. realizzare disegni illustranti le sequenze individuate; ideare coreografie/o performances individuali e di gruppo; 3. individuare localizzazioni o percorsi spaziali congrui con la struttura narrativa e formale del brano; 4. ideare e sceneggiare il soggetto di un cartometraggio in cui la canzone sia colonna sonora; 5. effettuare le riprese ed il monitoraggio video; 6. Altro.

A.4 Metodologie utilizzate

- **La scelta metodologica** è quella del **LABORATORIO** che coinvolge attivamente insegnanti e studenti in percorsi di ricerca e, quindi, **di scoperta**.
- La didattica laboratoriale si basa sullo scambio intersoggettivo tra studenti e docenti in una modalità paritaria di lavoro e di cooperazione, coniugando le competenze dei docenti con quelle in formazione degli studenti. E la ricerca condotta con questo metodo è un percorso didattico, che non soltanto trasmette conoscenza, ma, molto spesso, apre nuove piste di conoscenza.
- Il laboratorio può dunque essere definito anche come **luogo mentale**, cioè una pratica del "fare in questo caso specifico DIVERSITÀ", che valorizza la centralità dell'apprendimento e mette in stretta relazione l'attività sperimentale degli allievi con le competenze acquisite degli insegnanti.
- Altre metodologie utilizzate durante il lavoro saranno, il cooperative learning, il dialogo autentico, le conversazioni stimolo in circle time, il brainstorming.

A.5 Verifiche e valutazioni del progetto in termini di ricaduta sugli alunni

Raccolta di commenti, pareri e suggerimenti sul video allestito, anche nel corso della sua realizzazione; commenti dei colleghi e dei genitori; commenti degli studenti di altre scuole/classi; confronto all'interno di rassegne nazionali di corti scolastici.

A.6 Indicatori di risultato del Progetto:

Realizzazione di uno spot o canzone illustrata o videoclip musicale o reportage giornalistico o cortometraggio; Eventuale cd e/o video a carattere ipertestuale contenente la storizzazione dell'esperienza.

x La diffusione sul Sito scolastico di audio/video/immagini relativi al Progetto, che sarà valutata e regolamentata da apposita Commissione, è necessaria per il fine istituzionale della documentazione e verifica della valenza del progetto.

B. Organizzazione e gestione risorse

B.1 Locali, strutture e attrezzature

Locali	attrezzature	n. attrezzature	materiali	quantità
Aula di musica	Microfoni	3		
	Radiomicrofoni	5		
	Mixer audio	1		
	Impianto luci	2		
	Videocamera	1		
	Computer portatile	1		
	Registratore digitale	1		
	Green screen	1		
	lim	1		

B.2 Risorse umane

Riferente: Paolo Iorio

Docenti coinvolti: docenti interni delle classi coinvolte

Esperto esterno: per l'assistenza tecnica e le registrazioni ed il montaggio audio video