
ARTE, MUSICA E MOVIMENTO CON L'UTILIZZO DI APP DIGITALI

IC ALIGHIERI di Rimini • SCUOLA PRIMARIA plesso "Anna Frank"

INTRODUZIONE AL PERCORSO

In questo percorso si affrontano arte, musica e movimento inseriti all'interno della tematica del mare, supportati da software e hardware digitali.

Inizialmente si studia il mare dal punto di vista delle sue texture, osservando le sue conchiglie, i legni che ributta dopo le mareggiate, la sabbia... facendoci aiutare da strumenti che ci aiutano a vedere ciò che a occhio nudo non possiamo vedere, cioè i **microscopi digitali**. Si passa poi a **sperimentare con i nostri segni e i nostri corpi** i movimenti delle onde del mare, supportati da alcuni libri. Dedichiamo una parte del lavoro anche ai **suoni del mare**, che possiamo riprodurre con le conchiglie e altri materiali che provengono dalla spiaggia. Raccogliamo infine la nostra esperienza in un elaborato finale, **una piccola animazione in stop-motion** che racconta i nostri segni in movimento inseriti all'interno di una storia, accompagnati dai suoni registrati insieme.

Gli elaborati delle due classi sono fruibili sul canale YouTube del Centro Zaffiria, ai seguenti indirizzi:

["Il piccolo Pepo senza idee" — classe 3A](#)

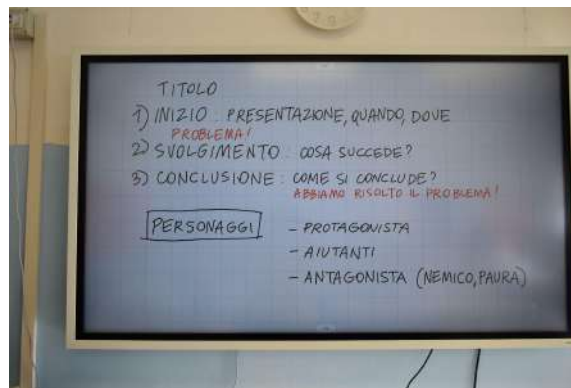
["Le avventure della balena Blu" — classe 2A](#)



APPLICAZIONI, HARDWARE E SOFTWARE

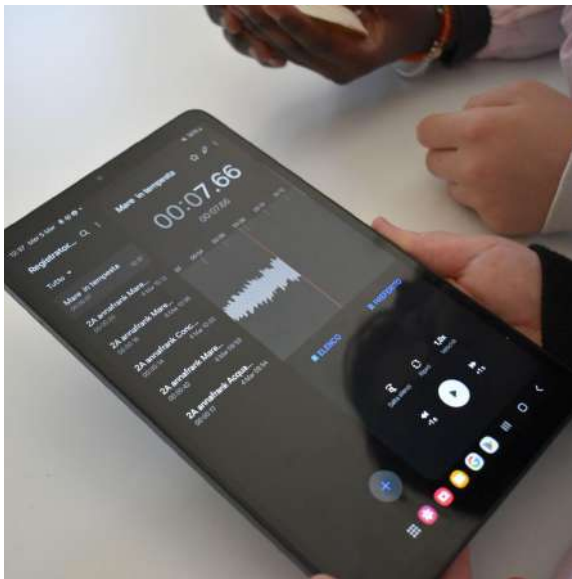
La strumentazione tecnico-digitale utilizzata durante tutto il percorso:

- 3-4 tablet
- pc + connessione a LIM/schermo (di proprietà della scuola/classe)
- 4 microscopi digitali wireless
- 1 cassa bluetooth
- lenti di ingrandimento



Le applicazioni e i software utilizzati durante tutto il percorso:

- UniLab (per connettersi ai microscopi digitali)
- BlaBlaBla di Lorenzo Bravi e Centro Zaffiria
- In una goccia di Centro Zaffiria
- Stop Motion Studio di Cateaters
- Registratore vocale (preinstallata sui dispositivi)
- Spotify di Daniel Ek e Martin Lorentzon



LIBRI E SUPPORTI ALLA DIDATTICA

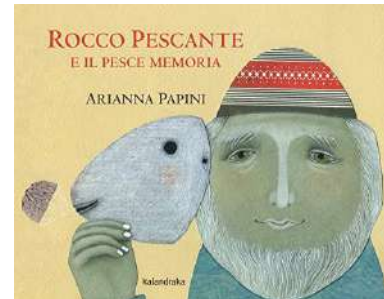
L'utilizzo di una cornice narrativa ha permesso a bambini e bambine di comprendere più profondamente le connessioni tra le varie attività proposte.

Inoltre, i libri sono stati un forte supporto sia **dal punto di vista grafico-pittorico** per la ricerca e sperimentazione intermedia, sia **dal punto di vista del passaggio dal corpo al segno grafico**, sia **dal punto di vista della produzione di storie** per l'elaborato finale. Infine, l'utilizzo di testi e albi illustrati ha fornito l'occasione per proporre alle classi **l'apprendimento di terminologia specifica** per quanto riguarda la ricerca scientifica e grafica su un soggetto e per quanto riguarda la conoscenza dell'acqua, del mare e dei suoi abitanti.

I libri utilizzati durante tutto il percorso sono stati:

- "Disegnare l'acqua" di Metta Gislon
- "C'era una volta una goccia" di James Carter, Nomoco
- "Oh! Un libro che fa dei suoni" di Hervé Tullet

- “Rocco Pescante e il Pesce Memoria” di Arianna Papini
- “Una casa per il Paguro Bernardo” di Eric Carle



Oltre ai libri, sono stati utilizzati **altri supporti alla didattica**:

- ispirazioni visive per la realizzazione dell'animazione conclusiva (“Pulcinella e il pesce magico” di E. Luzzati e G. Gianini);
- materiale naturale da osservazione (conchiglie di varia fattezze, sabbia, legni del mare, legni del bosco) per sperimentare direttamente un approccio curioso e un metodo scientifico fatto di confronti e paragoni;
- “David III” di *Italiantoy (Zaffria)*, che fa parte di una produzione di giocattoli di design che intendono il linguaggio grafico-pittorico come canale privilegiato

attraverso cui è possibile attingere alla propria creatività, educarla ed utilizzarla come strumento di conoscenza.

Durante il percorso, infatti, sono state spesso proposte attività di natura artistica, **fondamentali per accedere in maniera sperimentale alla ricerca scientifica**: la metodologia che si applica alla progettazione e realizzazione di un elaborato creativo è la stessa necessaria alla sperimentazione e ricerca tecnica o scientifica, che cioè procede per osservazioni, ipotesi, tentativi, esperimenti, verifiche e ripetizioni. Si tratta di **un approccio caratteristico dell'atelier digitale**, che appunto invita a mescolare le competenze provenienti da più discipline, rendendole risorsa in modo trasversale.



IL PERCORSO INCONTRO PER INCONTRO

incontro n.1

L'incontro comincia con le presentazioni e con una prima domanda generativa: *Cosa ti piace del mare?* Tra le risposte: i delfini; il rumore delle onde; la sabbia; la vista del mare, soprattutto al tramonto; i pesci; l'acqua; quando le onde sbattono sugli scogli; tutte le conchiglie; il mare all'alba; a qualcuno piace provare a catturare i granchi sugli scogli. Giuseppe ci tiene a precisare che lui è un pescatore, va a pescare con il babbo.

Facciamo vedere e toccare alcuni legni portati dal mare, chiedendo ai bambini: *Qual è l'effetto che si prova al tatto? Che odore hanno? Sono leggeri o pesanti?* Confrontiamo due cortecce, una proveniente dal bosco e una portata dal mare, per coglierne le differenze. Distribuiamo prima le lenti di ingrandimento poi i microscopi digitali per guardare conchiglie, grandi e piccole, legni e la sabbia del mare.

3A ▪ *"Sono lisci" | "Sembra di toccare la plastica" | "Chi l'avrebbe detto che nella sabbia ci fossero i microbi" | "La sabbia sembra sale" | "Abbiamo visto la sabbia su legni e conchiglie che prima era invisibile" | "La sabbia al microscopio è di tanti colori e sembra formata da tanti piccoli sassi" | "Abbiamo visto forme che prima non si vedevano" | "Sulle conchiglie c'erano dei brillantini" | "Tanti colori: macchie blu, un'entità gialla, bianco, rosa, viola, arancione..."*

2A ▪ *"Nella corteccia di mare ci sono dei buchi e piccoli sassolini, tipo cristalli" | "La sabbia al microscopio sembra fatta di piccoli sassolini e minuscole conchiglie" | "Nelle conchiglie si sente il rumore del mare" | "In una conchiglia abbiamo visto un buco che con gli occhi era piccolo e con il microscopio grandissimo" | "Nelle conchiglie alcune parti sono liscissime" | "Tanti colori: rosa, bianco e bianchino, marrone e marroncino, viola, verde scuro, grigio, nero, giallo e anche un po' di azzurrino..."*





Nella seconda parte del laboratorio i bambini e le bambine, divisi in quattro gruppi, hanno scelto un'immagine tra quelle scattate con il microscopio digitale e memorizzata sui tablet, per rappresentarla con tecniche grafico-pittoriche su quattro grandi fogli, ottenendo così quattro grandi texture di ciò che era stato osservato.

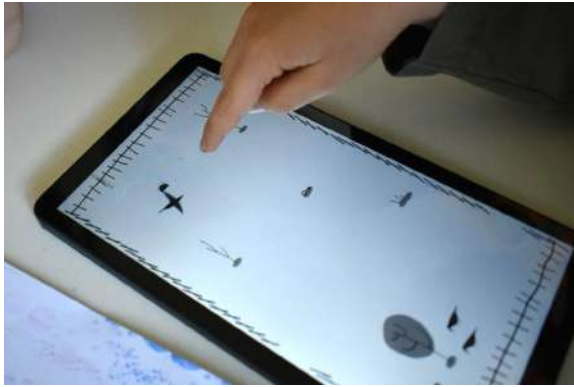
2A • *È un lavoro di squadra!* qualcuno ha esclamato... *È stato bellissimo!*



incontro n.2

Iniziamo l'incontro leggendo il libro "C'era una volta una goccia" che racconta la storia e il ciclo dell'acqua. Successivamente, presentiamo il libro "Disegnare l'acqua" che ci serve per offrire a bambini e bambine tanti spunti diversi per la rappresentazione dell'acqua, che poi hanno potuto provare e sperimentare sia in un lavoro individuale che a piccolo gruppo, utilizzando fogli di diversi formati. Tra le tecniche usate: pennarelli, collage di carta velina e cartoncino, acquerello su colore a cera, acqua su velina e pennarelli, colore spruzzato... Sperimentare rimane sempre un'attività che entusiasma tutti e anche quelli inizialmente più timidi e impacciati hanno preso velocemente dimestichezza con le diverse tecniche e si sono divertiti a provarle.





Durante l'incontro è stata anche presentata e proposta l'app "In una goccia" dove, integrando la tecnica del frottage, si può creare la texture di una goccia e osservare varie situazioni in cui l'acqua si trasforma e si utilizza quotidianamente.

incontro n.3

L'incontro è introdotto dalla lettura collettiva e animata di "Oh! Un libro che fa dei suoni" di H. Tullet. Giochiamo con la voce, dando un suono ai pallini colorati con ritmi e toni diversi; in questo modo bambini e bambine hanno avuto la possibilità di sperimentare la propria voce in situazioni divertenti e inusuali.



Abbiamo poi sperimentato l'app "BlaBlaBla" del designer Lorenzo Bravi e del Centro Zaffiria, con la quale si possono far "parlare" le maschere che cambiano espressione in base all'intensità del suono percepito dal dispositivo. In 2A qualcuno si accorge che gli occhi e la bocca delle maschere cambiano in base all'intensità del suono e c'è chi esclama: *Con questo gioco possiamo capire quanto rumore facciamo!* Facendo scorrere e scegliere le maschere si chiede ai bambini quale voce può corrispondere a una maschera: *Secondo te che voce avrà questa faccia? Sottile, vivace, profonda, morbida...?* Cerchiamo poi insieme le frasi da far dire alle maschere e i bambini si mostrano entusiasti delle diverse voci da dare ai volti.



Si è poi proseguito dividendo la classe in quattro gruppi, ad ognuno dei quali è stato dato un lungo foglio dove, con pennarelli di diverso colore, a seconda della traccia

musicale, i bambini dovevano esprimere il suono attraverso linee diverse, interpretando il suono con dei segni grafici. Ad ogni cambio di traccia musicale corrispondeva un cambio di colore, in modo da poter poi confrontare i risultati al termine dell'esperimento.

I bambini e le bambine sono stati guidati in questo esperimento di sinestesia da alcune domande generative:

Come può essere espressa la musica, con quali linee?

Che forma ha questa musica?

Che colore daresti a questo suono?



Le tracce musicali proposte sono state:

- "Lullaby" di Raymond Scott
2A ▪ *Mi ricordano delle gocce che zampillano su uno xilofono | Gocce d'acqua che cadono su una campanella | Il suono di un triangolo*
- "Tic toc" di Raymond Scott
2A ▪ *Questa musica per me è di colore blu | lo ho disegnato a zig zag, seguendo il ritmo della musica*
- "Cyclic bit" di Raymond Scott + "dlp 1.1.1." di William Basinski
2A ▪ *È il suono delle balene | Il rumore/ suono del vento | Il colore è il verde*

bosco, perché sembra che sia una natura calma | Il colore è il blu perché è come il mare calmo

- **"Portofino 1" di Raymond Scott**

2A ▪ Con questa musica viene spontaneo ballare | Sì è un ballo tranquillo | È come un arcobaleno che cresce

Il momento finale è stato di riflessione su come e perché ognuno avesse tracciato le proprie linee, cosa avesse provato e a cosa era dovuta la scelta di un tracciato o di un altro.

3A ▪ "È un gioco di vibrazioni" | "Questa musica è un po' tonda, un po' appuntita, ma anche un po' quadrata"



incontro n.4

Iniziamo leggendo l'albo illustrato "Rocco pescante e il pesce memoria". Il testo racconta la storia di un pescatore che trova impigliato nella sua rete un pesce, che di fatto è la sua memoria. Nel dialogo con il pesce memoria Rocco ricorda una serie di eventi passati di cui apparentemente aveva perso il ricordo. Il libro è molto poetico e l'atmosfera un po' magica del racconto ha coinvolto tutti, che hanno ascoltato e riflettuto su ciò che veniva raccontato.

2A ▪ *Il pesce memoria ha visto tutto quello che è successo a Rocco, ha esclamato un bambino.*

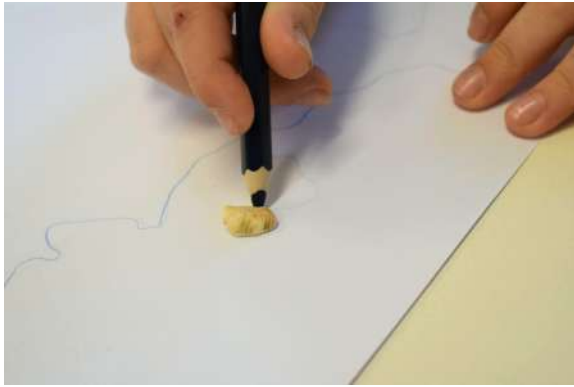
Sono state proposte alcune domande generative che introducessero il tema dell'ascolto e dei suoni prodotti dall'ambiente marino:

Che rumore fa il mare di notte e di giorno? È uguale o diverso? Il mare ha una voce?

2A ▪ Qualcuno ha risposto: *Il mare quando si muove fa sentire la sua voce.*

L'attività successiva è stata quella di tracciare con colori diversi le "stradine" delle conchiglie: con delle matite colorate su un foglio A4 i bambini hanno tracciato dei percorsi ottenuti dal sottile equilibrio tra guidare e farsi guidare da conchiglie piccolissime, conchiglie medie, lumachine di mare, conchiglie grandi, sabbia. Così la classe ha scoperto che ciò che è piccolo si muove più agilmente e lascia segni più articolati, intrecci e ghirigori; invece ciò che pesa di più, come le conchiglie grandi, lascia un segno più deciso e meno articolato; la sabbia infine fa movimenti piccolissimi, costruendo, come qualcuno ha notato, una sorta di piccola ragnatela.



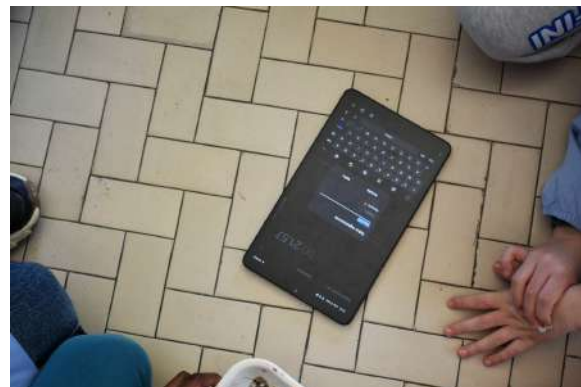


In 3A, una volta concluso questo esperimento, abbiamo provato a rappresentare i percorsi delle conchiglie anche con il movimento del corpo: ad ogni comando della maestra corrispondeva un segno-conchiglia, dal più microscopico al più ampio. Il gioco di movimento è piaciuto tantissimo a tutti.





Infine, abbiamo lavorato sui suoni del mare: per riprodurli sono state utilizzate conchiglie di varie forme e dimensioni, ghiaia di mare (conchiglie sminuzzate), acqua e contenitori. Muovendo questi materiali con ritmi diversi i bambini e le bambine hanno sperimentato la produzione di una gran varietà di suoni, a cui è stato dato un titolo che indicava la situazione in cui quel suono specifico è presente: *mare tranquillo; pioggia che cade sul mare; vento sulla spiaggia, onde che sbattono sugli scogli...*



incontro n.5

Viene presentato e letto l'albo illustrato "Una casa per il Paguro Bernardo", che ha voluto anche essere una sorta di traccia per l'invenzione collettiva di un breve storia, ambientata nel mare, che verrà elaborata in una breve animazione in stop-motion.

Finiamo di registrare nuovi suoni che serviranno per la colonna sonora del video utilizzando acqua, conchiglie e ghiaia.



Progettiamo insieme la struttura narrativa della nostra storia, individuando gli elementi fondamentali di un racconto: titolo; suddivisione in inizio, svolgimento, fine; tipologia di personaggi (protagonista, antagonista, aiutanti, oggetti magici).

La storia della classe 2A ▪ *Nell'oceano Pacifico, una balena grigia di nome Blu ha molti amici: Caretta, la tartaruga verde e simpatica; Ricky, il gambero inventore; Lucio, cavalluccio marino un po' pazzo; Sente, il serpente di mare che non sente niente. Blu porta i suoi amici a vedere la barriera corallina, i coralli sono di mille colori e di tante forme diverse e tutti brillano al sole. Nella barriera corallina i pesci guizzano veloci tra i coralli, le meduse giocano a rincorrersi e i polipi a nascondersi. All'improvviso si scatena una terribile tempesta: il mare comincia ad agitarsi, le onde diventano scure, minacciose e gigantesche e la povera Blu viene trascinata verso la riva e si spiaggia. Per fortuna proprio in quel momento passa Billy, il cagnolino più veloce che conosciamo, vede Blu e pensa: "Devo subito cercare aiuto!" e così, poco dopo, arrivano tutti gli abitanti del paese che cominciano a scavare sotto la povera Blu. Intanto, tutti i bambini riempiono secchi e secchielli d'acqua per tenere bagnata la sfortunata balena. Alla fine, spingendo e spingendo*

riescono a trascinare Blu dove l'acqua è più alta... Blu è salva e può tornare felice a nuotare con i suoi amici.

La storia della classe 3A ▪ *Pepo, il piccolo polipo, è spesso triste perché i suoi compagni di scuola non vogliono giocare con lui perché dicono che non ha mai idee sui giochi da fare. Un giorno vanno tutti al parco del mare per festeggiare il compleanno del piccolo Granchietto, ma nessuno sa come passare il tempo e a cosa giocare. A Pepo viene un'idea: "Giochiamo a palla con una spugna di mare" dice ai suoi compagni. Tutti sono entusiasti per la proposta di gioco, il primo a congratularsi con lui è proprio il suo amico Granchietto. Da quel giorno tutti capiscono che anche Pepo ha tante idee e si accorgono che è un buon amico... come non volergli bene!*



incontro n.6

Nell'ultimo incontro i bambini divisi a coppie o a piccolo gruppo terminano di disegnare i fondali e i personaggi della storia. Insieme creiamo lo storyboard, poi sempre in piccoli gruppi vengono fotografate le diverse scene spostando i personaggi di pochi millimetri così che, in fase di montaggio, le immagini risultino in sequenza e diano l'illusione del movimento.

Questa attività, soprattutto il risultato finale, ha davvero entusiasmato i bambini che si sono sentiti artefici di un vero e proprio cortometraggio.

