

## EAS (EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO)

### Facciamo musica!

**Destinatari:** alunni di 10 anni (classe 5<sup>a</sup> di scuola primaria)

**Competenze:**

- Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali e ne individua il senso globale.
- Collabora per un progetto comune.
- Si relaziona con il gruppo classe e con l'adulto.
- Individua e seleziona materiali utili alla realizzazione di un prodotto.
- Usa le conoscenze apprese per realizzare un prodotto.
- Usa dispositivi tecnici e digitali.

**Conoscenze:**

- Elementi basilari del suono.
- Storia dell'ocarina.
- Conoscenza fondamentali di base dell'hardware e del software di una LIM.
- Conoscenza fondamentali di base degli strumenti di navigazione in internet.

**Abilità:**

- Saper ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici.
- Saper sperimentare strumenti e tecniche diverse per la realizzazione di un prodotto.
- Saper utilizzare un personal computer.
- Saper utilizzare la rete internet attraverso i principali browser e motori di ricerca.
- Saper utilizzare la LIM.

FASI	ATTIVITA'
<b>1° STEP</b> (input, situazione stimolo)	Gli alunni sono invitati ad osservare alcuni strumenti musicali in terracotta (fischietto ed ocarina). Incuriositi, iniziano una ricerca per scoprire come poterne costruire alcuni nel laboratorio artistico.
<b>2° STEP</b> (organizzazione della classe ed assegnazione del compito)	Si dà inizio ad un'attività di circle time per poi proseguire nel laboratorio multimediale, dove ricercano da varie fonti in Internet le origini dell'ocarina. Scoprono che da semplice giocattolo in terracotta, venduto nei mercatini bolognesi, si trasforma in un vero e proprio strumento musicale nella seconda metà del XIX secolo. L'insegnante osserva gli alunni per comprendere il metodo di lavoro utilizzato, incoraggiando l'approccio collaborativo e la riflessione consapevole alla costruzione del sapere. Il passato diviene importante per progettare nel presente, per cui gli alunni costruiscono il proprio sapere indagando sulle tracce storiche dell'ocarina, mentre l'insegnante visiona gli appunti presi dagli alunni, aiutandoli ad elaborare un testo riassuntivo da scrivere con un programma di scrittura già noto ai ragazzi, come Microsoft Office Word. L'insegnante, poi, invita gli alunni ad osservare lo strumento e notare le sue particolarità. I ragazzi procedono con le loro indagini su internet, scoprendo informazioni sugli elementi che concorrono alla sua realizzazione (fuoco, acqua, terra e aria); infatti, l'ocarina è uno strumento aerofono, in quanto l'aria stessa è il mezzo primario che viene messo in vibrazione producendo il suono. Gli alunni, seguendo sulla LIM una lezione di un esperto ceramista (YouTube), pongono attenzione ai passaggi utili alla realizzazione dello strumento. Gli alunni collaborano e i più esperti mettono a disposizione le proprie abilità informatiche. Scoprono, così, che questo strumento ha sollecitato la fantasia dei "game designers": in un videogioco, "The Legend of Zelda", l'eroe potrà aiutare i suoi amici e superare varie prove, solo se saprà suonare l'ocarina. Gli alunni si mettono in gioco, "giocando" con varie tipologie testuali, mettendo in campo le loro abilità linguistiche, realizzando un rebus, un indovinello e un calligramma, che verranno presentati sulla LIM all'insegnante, che li invita ad esporre quanto

	<p>mostrato.</p> <p>Nel laboratorio artistico, gli alunni cominciano a manipolare la creta e seguendo i consigli del video tutorial, realizzano la propria ocarina, collaborando con i compagni e sperimentando diverse tecniche per la realizzazione del manufatto. Nel frattempo l'insegnante segue gli alunni in difficoltà ed osserva le dinamiche relazionali all'interno dei gruppi.</p>
<p><b>3° STEP</b> (reflective learning)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli alunni: <ul style="list-style-type: none"> <li>– raccontano, fase per fase, la loro esperienza;</li> <li>– analizzano criticamente i propri prodotti;</li> <li>– riflettono con l'aiuto dell'insegnante sul processo, comprendendo l'importanza della costruzione del sapere.</li> </ul> </li> <li>• Somministrazione di un questionario autovalutativo.</li> <li>• L'insegnante valuterà il prodotto finale e il percorso nella sua totalità attraverso una rubrica valutativa e una griglia di osservazione.</li> </ul>