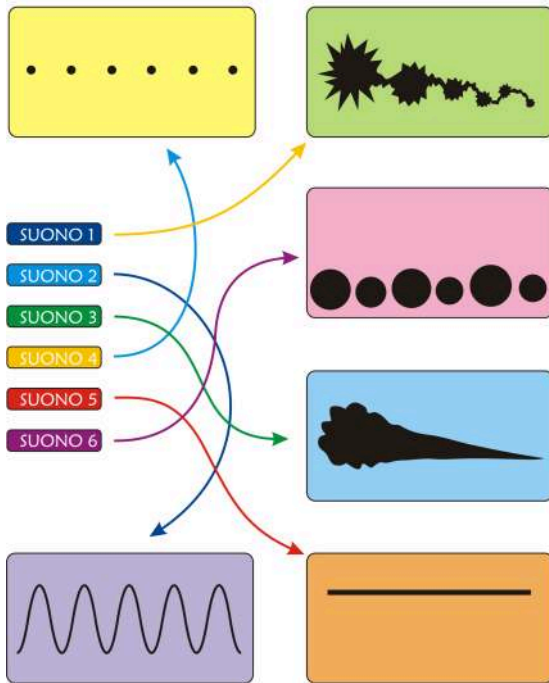


DAL SUONO AL SEGNO

Pag. 14

Ascolta i vari suoni e collegali al segno che ti sembra più appropriato.



Le frecce di collegamento qui presenti sono di riferimento per il docente e non compaiono nel libro dell'alunno.

CD1

TRACCIA 6

1. Barattolo di latta che cade
2. Allarme antifurto
3. Colpo di gong
4. Gocce che cadono dal rubinetto
5. Clacson di auto
6. Palleggi con pallone da basket

Indicazioni sull'ascolto Sequenza di suoni-rumori con diverse caratteristiche.

Obiettivi generali Sviluppare attenzione e concentrazione nei confronti dei vari suoni. Abituarsi ad abbinare il linguaggio sonoro-auditivo con quello grafico-visivo.

Obiettivi specifici Dall'ascolto attento di una sonorità all'abbinamento della stessa con una espressione grafica che possa assomigliare ai parametri sino ad ora analizzati. Saper destare attenzione ai primi rapporti fra suono e segno. Mettere in atto le prime attività d'analisi e di confronto fra linguaggi diversi.

Percorso didattico Spiegare che si tratta di una attività che invita a relazionare i suoni

con i segni congiungendo con una linea ogni scritta *suono 1, suono 2, ecc.* con il grafico che si ritiene più adatto alle caratteristiche sonore ascoltate (**suono lungo**-segno lungo, **suono corto**-segno corto-breve, **suono forte**-segno forte-pieno-grosso, **suono piano**-segno piccolo-fine-puntino, **suono fermo**-segno fermo-retto-lineare, **suono mosso** o articolato-segno ondulato-frastagliato-disordinato, **suono grave**-segno posto verso la parte bassa del foglio o dello spazio utilizzato, **suono acuto**-segno posto nella parte alta dello spazio).

Far ascoltare due volte la sequenza e poi invitare gli alunni a fare i collegamenti.

Controllare in gruppo la correttezza del compito svolto. In caso di indecisioni o di errori far riascoltare la sequenza.

Andare oltre

Prendere la penna e batterla sul banco: *quale segno possiamo fare per descrivere questo suono e perché?* Prendere la stessa penna e strofinarla su banco: *quale segno è più adatto per rappresentare questo suono e perché?* Prendere ancora la penna e farla cadere sul piano della cattedra: *quale segno possiamo fare per questo nuovo suono e perché?* Prendere ancora la stessa penna appoggiarla sul banco e, con il palmo della mano, farla arrotolare su e giù: *quale segno potremmo fare per questo suono e perché?* Prendere di nuovo la penna, togliere la cartuccia interna e soffiare in uno dei suoi due fori vuoti tenendo tappato l'altro con un dito: *quale segno è più appropriato per questo suono sibilante?* Ecc. Un esempio di questo ampio percorso è indicato nella prossima scheda di lavoro (**Ora il segno crealo tu**).

Ora il segno crealo tu

Pag. 15

Ascolta i vari suoni e per ognuno crea il segno che ritieni più appropriato.

SUONO 1

SUONO 2

SUONO 3

SUONO 4

CD1

TRACCIA 7

1. Bussare alla porta
2. Auto che passa
3. Tuono
4. Telefono

Indicazioni sull'ascolto Sequenza di 4 suoni: Bussare alla porta (es. Punti o segni brevi e staccati non forti e di media altezza); Auto che passa (es. Segno continuo che da piccolo diventa più grande e consistente, poi, a poco a poco, diminuisce e torna piccolo fino a sfumare); Tuono (es. Segno complesso e disordinato, inizia grosso subito e poi diminuisce a poco a poco sfumando); Telefono (es. 4 segni uguali, tremanti-vibranti, in posizione alta perché acuti e non grossi, data la loro esigua intensità).

Obiettivi generali Sviluppare attenzione e concentrazione nei confronti dei vari suoni. Abituarsi ad abbinare il linguaggio sonoro-auditivo con quello grafico-visivo.

Obiettivi specifici Dall'ascolto attento di una sonorità alla creazione di un segno grafico rispettoso dei parametri musicali analizzati. Abituarsi a rivolgere l'attenzione ai rapporti fra suono e segno. Mettere in atto le prime attività d'analisi e di confronto fra linguaggi diversi.

Percorso didattico Spiegare l'attività come pratica simile a quella già svolta, solo che ora dovranno essere gli stessi alunni a fare i segni corrispondenti ai 4 suoni ascoltati. Le regole della traduzione grafica sono identiche a quelle indicate nel precedente lavoro. Far ascoltare due volte la sequenza e poi invitare gli alunni a fare i singoli segni relativi ad ogni suono. Controllare in gruppo la correttezza del compito svolto.

Andare oltre

Ogni oggetto presente in classe può diventare un mezzo per svolgere questo gioco di relazione fra suono e segno. E la stessa cosa potremmo fare con ogni strumento didattico musicale presente in classe. Ma non dimentichiamo che, una volta trovati i segni appropriati ad ogni suono, con questi, potremmo preparare tanti cartelloni che potranno diventare le nostre prime partiture musicali da suonare in classe. Ecco quindi che si realizza il percorso completo: **dal suono** (sperimentare, provare, produrre suoni, variarli manipolando oggetti e strumenti musicali) **al segno** (tradurre tutte le sonorità realizzate in segni che riteniamo abbastanza appropriati) per ritornare **dal segno** (con i segni relativi ai suoni, preparare tanti grafici-partitura) **al suono** (risuonare quegli oggetti o strumenti rispettando la sequenza che abbiamo disegnato nei vari cartelloni-partitura).