

DANZE E CANTI POPOLARI UMBRI A RITMO DI....CODING

L'esperienza nasce nell'ambito delle lezioni di propedeutica musicale svolte nella classe 3C del plesso G.Matteotti dell'I.C.G.Marconi di Terni.

Il progetto ha voluto coniugare la tradizione con la tecnologia in modo creativo ed originale.

Il canto popolare presenta la storia delle radici musicali di un gruppo di persone accomunate da stili di vita, dal luogo di residenza, dalla cultura e racconta la vita di una comunità in modo semplice e accattivante. Il linguaggio letterario, spesso colorito da idiomi locali, la musica semplice, ma che racchiude formule melodiche e ritmiche proprie di ciascun individuo, rendono i canti popolari un patrimonio culturale che ha anche un grande valore educativo. Le melodie sono generalmente semplici e adatte all'avvio alla pratica cantata. I ritmi, ripetitivi offrono la possibilità di costruire coreografie caratterizzate da movimenti che anche i bambini possono proporre in un contesto educativo basato sul Cooperative Learning e sul Peer to peer.

Il canto scelto è Quant'è bello a fè l'amore, canto popolare perugino che veniva eseguito la sera al chiaro di luna nel periodo della trebbiatura. Narra la storia di una ragazza innamorata e delusa poiché il suo amato è fuggito da lei. Inutile anche aver consumato tutti i tacchi per cercarlo. Il canto è tratto dal testo I suoni della memoria curato dall'A.R.C.U.M.

L'apprendimento cantato del brano ha stimolato la riflessione sul ritmo dello stesso e sull'organizzazione dei vari incisi ritmici. La constatazione della presenza di ripetizioni delle cellule ritmiche, ha indotto alla realizzazione di uno schema. I bambini, guidati, sono arrivati alla conclusione che le varie sezioni potevano essere realizzate attraverso movimenti, alcuni dei quali dovevano essere ripetuti molte volte. A questo punto è stato introdotto il concetto di programmazione. Il passaggio successivo è stato quello di convertire i comandi riferiti alla danza nel linguaggio di Scratch. Sono stati inventati dei simboli attraverso i quali sintetizzare il comando che doveva essere impartito. Attraverso un cartellone predisposto per accogliere anche i disegni fatti dai bambini e ispirati alla danza, è stata scritta una legenda dei simboli usati e predisposta una sezione in cui inserire i vari comandi, le situazioni, etc... Praticamente i bambini hanno ricreato manualmente il contesto in cui si realizzano i progetti Scratch. La sequenza dei comandi è riportata nel cartellone di cui si allega una foto. Questa attività ha perseguito anche lo scopo di avvicinare i bambini alla programmazione. I bambini sono diventati inconsapevoli costruttori del programma che hanno poi conosciuto nella versione originale.

COMANDI STABILITI PER REALIZZARE LA DANZA:

- formare un sole
- battere le mani 15 volte
- fare la sequenza punta/tacco/punta /tacco 1 volta
- fare quattro passi
- ripetere i due punti precedenti
- fare due passi verso il centro del sole
- fare due passi verso l'esterno
- sottobraccio al compagno fare un giro contando fino a 8
- ripetere nell'altro verso
- quattro bambini prendono i cerchi al centro e formano un archetto
- gli altri bambini formando un serpentello passano sotto i ponte e sventolando un fazzoletto 16 volte tornano al loro posto
- formare un sole
- battere le mani 16 volte.

