

Progetto Europeo ERASMUS+ Arts@creativity.eu

Marzo 2017

Istituto ADELE ZARA Oriago di Mira Venezia

spunti dal corso di aggiornamento per i docenti tenuto da **Andrea D'Alpaos**

Percepire il ritmo attraverso il movimento



Ogni suono è musica
Ogni movimento è ritmo

Ritmo = tempo ↔ spazio

↙ ↘

movimento

The diagram illustrates the relationship between four concepts: Ritmo, tempo, spazio, and movimento. The words 'Ritmo = tempo' and 'spazio' are positioned at the top, connected by a horizontal double-headed green arrow. Below 'tempo' and 'spazio' is the word 'movimento'. Two diagonal double-headed green arrows connect 'tempo' to 'movimento' and 'spazio' to 'movimento', forming a triangular relationship.

TEMPO REALE

TEMPO RELATIVO



→ Percezione del TEMPO

Il bambino ha il senso del tempo ma è spesso relativo e lo sta scoprendo poco alla volta...

→ Scansione del TEMPO

RITMO - il ritmo del tempo che scorre

Possiamo *visualizzare un ritmo*

ascoltare un ritmo

percepire un ritmo

Possiamo percepire il tempo attraverso il movimento
sul nostro corpo / con il nostro corpo.

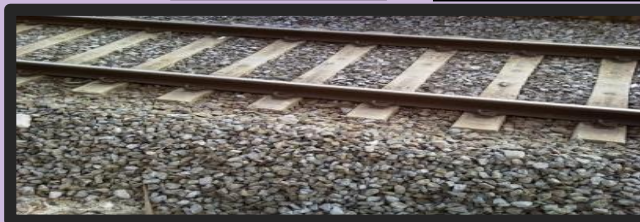
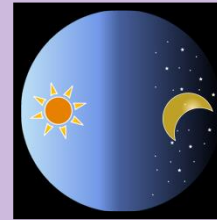
es. di ritmi :

giorno / notte

le stagioni

il suono delle rotaie

le “righe” dei termosifoni...



Giocare a scoprire ritmi e movimenti ritmati:

il battito del cuore - inconscio

la respirazione - inconscia / controllabile

la camminata / marcia - i muscoli seguono un comando quindi si può percepire la ritmicità (anche se poi tale movimento diventa *automatico*)

NB i muscoli sono creati per il movimento e il ritmo è movimento

Il RITMO ha bisogno di spazio e di tempo.

L'inizio e la fine di un movimento determinano il tempo e lo spazio necessario

Importanza dell'esercizio/ gioco:



produrre un *pattern* regolare e rappresentarlo con il movimento.

Un ritmo regolare ha bisogno di un movimento regolare

(➡ controllo dei muscoli e della forza).

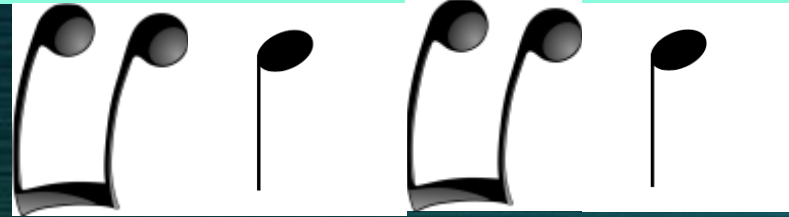
es. il battito di mani e poi il battito *mimo* (il battito delle mani che si blocca prima di produrre il suono – prima dell'impatto).

NB ogni esercizio deve diventare gioco e non un esame davanti ai compagni.

Il suono può cambiare la percezione del ritmo:

es. suono grave e acuto ➡ provare ad invertirli...

tum tum ta tum tum ta ta ta tum ta ta tum



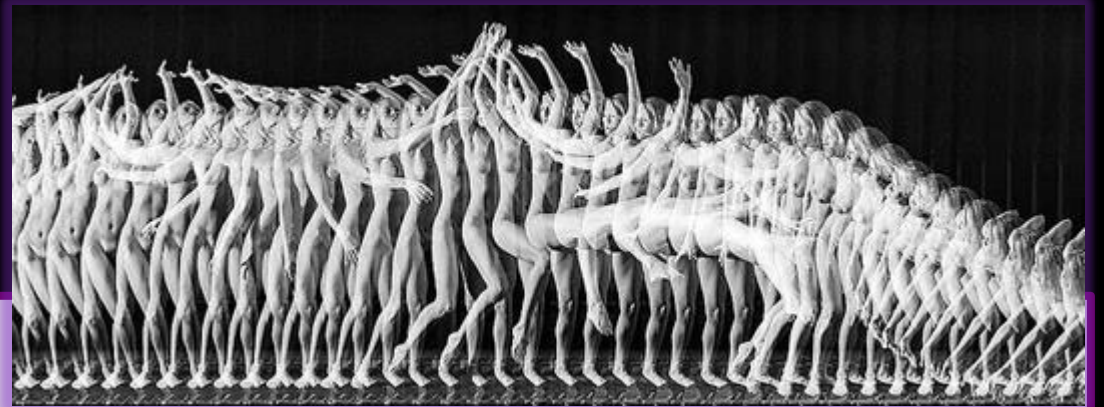
Equilibrio e interazione tra disciplina e creatività

Il gioco ha bisogno di creatività ma si sviluppa all'interno di regole prestabilite.

Poi queste regole possono non soddisfare più l'esigenza creativa o l'abilità raggiunta quindi si possono modificare ma sempre all'interno di nuove regole condivise

l'insegnante deve sempre avere la padronanza di ciò che propone

RIASSUNTO



- Il **RITMO** è movimento
- Il **MOVIMENTO** è di natura fisica
- Ogni movimento richiede spazio e tempo

L'esperienza fisica forma la coscienza musicale.

Il perfezionamento dei movimenti nel tempo consolida la coscienza del ritmo (e del ritmo musicale).

es. *il movimento/ritmo* di certi lavori : il martello sull'incudine, il badile che scava, il suono del registratore di cassa usato dalla cassiera....).

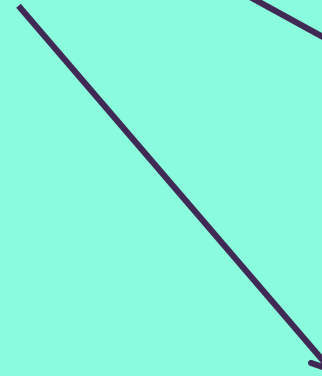
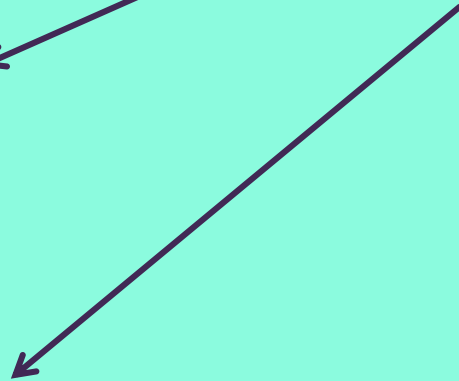
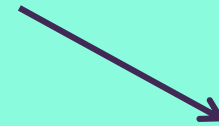
IL RITMO

regolare

irregolare

pattern

movimento ciclico





il RITMO è anche *visuale*
(es . fogli colorati disposti in un certo ordine)





Percezione del RITMO

un pattern riprodotto a diverse velocità



LENTAMENTE



VELOCEMENTE

Il SILENZIO si può percepire in modi diversi:

- vuoto;
- momento di attesa;
- momento di riposo/assestamento;
- silenzio significativo.



NB Il silenzio è anche il momento in cui rielaboriamo le informazioni.

➤ Isolare il RITMO - spesso la melodia *offusca* il senso del ritmo.

Provare a fare un esempio scandendo il ritmo
SENZA la melodia:

- Mozart *Piccola Sinfonia Notturna* (battute iniziali)
- Beethoven *Quinta Sinfonia* (battute iniziali)
- *Happy Birthday*

Sottolineare l'importanza di
punti di vista diversi :

es. battere il tempo con
diverse parti del corpo:
mano destra/sinistra;
piede destro/ sinistro ecc.





Il suono cambia la percezione del **RITMO** (grancassa o triangolo ...) così come la stessa posizione nello spazio cambia la percezione psicologica (vicino/ lontano; destra/ sinistra..)

es. lo stesso esercizio prima da fare:

- in riga/ in fila
- in cerchio / in quadrato
- ad occhi chiusi...

Esercizio *in quadrato*  :

I bambini suonano un lato alla volta oppure solo un bambino.

Poi si aggiungono quelli sullo stesso lato del quadrato e quindi il resto che si trova sugli altri lati oppure il suono si sposta al lato adiacente.

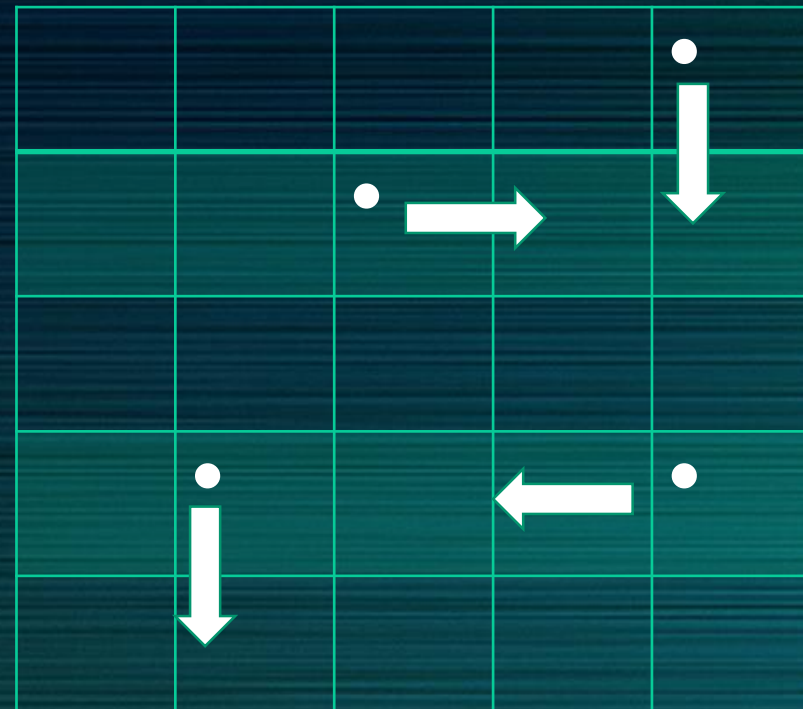
- Gioco degli *shakerini* da fare in cerchio/ in quadrato: muovere gli *shakerini* dopo aver eseguito un pattern ritmico oppure fare un dialogo tra diversi pattern;
- Gioco di **GRUPPO**: possono essere gruppi da due, da tre;
- Gioco **INDIVIDUALE**;
- Gioco a due squadre (ma impegnando un giocatore alla volta).



Si possono proporre giochi :
di **RIPETIZIONE/ IMITAZIONE** (che è anche ascolto);
di **ASCOLTO**;
di **DISCIPLINA** (es. percorsi);
di **DISCIPLINA E ABILITA'** (es. *catena di montaggio* – passarsi un oggetto seduti in cerchio ...);
di **INVENZIONE**;
di **IMPROVVISAZIONE**;
proporre **GARE** ritmiche/melodiche ecc (che si vincono superando delle difficoltà specifiche).

IL GIOCO DELLE PIASTRELLE

Lo scopo è quello di muoversi a tempo seguendo un movimento che può essere libero oppure obbligato.



Se obbligato **definire prima** i movimenti (per es. non incontrarsi/ attaccare qualcuno invadendo il suo spazio/ raggiungere il lato opposto del quadrato ecc....).

Utilizzare uno spazio dilatato permetterà l'improvvisazione e la creatività così come se è il tempo ad essere dilatato. Se invece il tempo è contratto si dovranno trovare soluzioni rapide.

Si possono apportare delle varianti come usare il **PASSAPAROLA**: in questo caso ognuno può muoversi come vuole e/o deve muoversi tenendo il tempo e trovando una nuova parola di senso compiuto all'interno di regole date.

es. ***FANTA/FINTA*** oppure dire il nome di una città/ un colore ; oppure ancora di un oggetto che inizia con una lettera specifica ecc.

Variante con i **FOGLI COLORATI**.

NB Ricordiamo che diversi timbri sonori possono creare percezioni diverse. Lo stesso vale per i colori che hanno forte potere evocativo.

Giochi per percepire il ritmo attraverso il movimento:

- percepire un tempo determinato da un pattern ritmico

NB dilatare o contrarre il tempo in proporzione per far capire la struttura interna del pattern ritmico
percezione e scansione del TEMPO → relatività del tempo);

- gioco con i DADI (dalle regole al momento creativo).



REGOLE / SFIDE / PARTECIPAZIONE

Ricordiamo che sono i bambini che devono essere **protagonisti** e che, grazie al gioco, non si sentono giudicati per cui sono liberi di esprimersi: la loro è una sfida con se stessi.

Importante è creare una **partecipazione interattiva** di tutti anche se non coinvolti direttamente nel gioco.

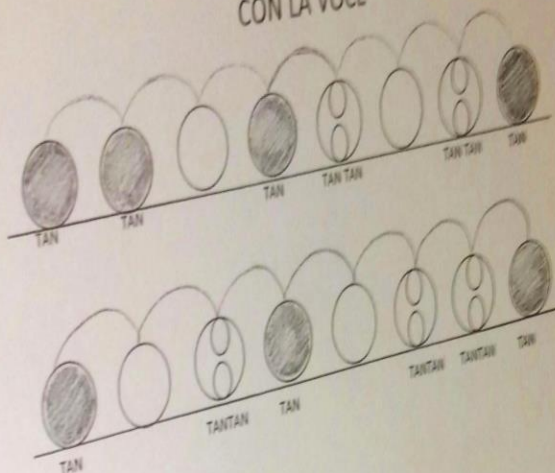


REGOLA:

- ✓ TONDO PIENO È UN SUONO
- ✓ TONDO VUOTO È UNA PAUSA SILENZIOSA
- ✓ DUE CERCHIETTI PIENI SU DI UN UNICO POSTO SONO DUE SUONI VELOCI

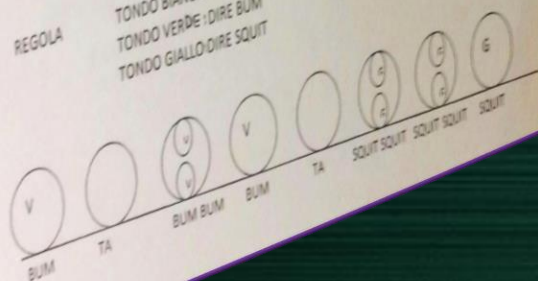
RITMO REGOLARE (LA VELOCITÀ SEMPRE LA STESSA PERCHÉ GLI ARCHETTI SONO SEMPRE GLI STESSI E CON LA STESSA CURVA LA VOCE SOLO QUANDO C'È IL PUNTO D'INCONTRO.)

CON LA VOCE



REGOLA

TONDO BIANCO : DIRE TA
TONDO VERDE : DIRE BUM
TONDO GIALLO DIRE SQUIT



DALLE REGOLE AL MOMENTO CREATIVO

Es. il **GIOCO DEI CERCHIETTI**:

(monocromatico ; con due colori; con tre colori con l'aggiunta di **PAUSE**....).

Questo tipo di gioco si può fare a gruppi, da soli o con il coinvolgimento di tutta la classe.

Dettato ritmico / sonoro con i cerchietti.

Con il gioco dei *cerchietti* si possono creare poi delle **sfide** preparate dagli stessi bambini.

La preparazione di queste sfide permette ai ragazzi di affrontare un **processo analitico e creativo** allo stesso tempo.

II SOLFEGGIO NASCOSTO:

con i *cerchietti* (pieni/vuoti) visualizzare un ritmo/ creare ritmi regolari o irregolari utilizzando un codice, un linguaggio predefinito (sillabe, colori, percussioni, suoni particolari ecc...);

il GIOCO DEI TRENINI :

con i colori / i suoni / le note / le pause.



LA GESTIONE DEL TEMPO

- saper gestire il tempo
- gestire la scansione del tempo
- gestire un ritmo.

Uso del **metronomo/ cronometro**:

- per i movimenti;
- per i giochi;
- per le gare;
- per il compito assegnato.

Il **tempo compresso** per:

- ➡ decidere in fretta
- ➡ creare in fretta.



Il TEMPO è relativo e allo stesso tempo **REGOLARE**.

Nei giochi è necessario sottolineare la scansione e la regolarità del tempo.

All'inizio il *metronomo* sarà il maestro poi si coinvolgeranno via via i bambini che diventeranno, anche in questo caso, i protagonisti attenti al controllo del tempo.

L'uso del TEMPO

- tempo indefinito;
- tempo che da indefinito si regolarizza quando un movimento predefinito diventa sciolto e regolare;
- tempo lento;
- tempo veloce;
- tempo in 4/4;
- tempo in $\frac{3}{4}$

IL SUONO DELLE PAROLE

Si inizia con una parola e si continua modificando solo una lettera per creare una nuova parola di senso compiuto.

es. FANTA / CANTA / SANTA / SARTA ecc....

(alla ricerca del *RITMO delle parole*).

NB l'insegnante come direttore d'orchestra

- vedere e prevedere l'evento sonoro costruire la partitura/ il gioco.
- guidare l'orchestra alla disciplina per poter poi rompere le regole.



RIASSUNTO

nei **GIOCHI** ricordiamo l'importanza della:

- ripetizione;
- diversa prospettiva;
- diversa percezione

(usando diversi punti di vista/di ascolto e con produzione sonora/ritmica ottenuta attraverso strumenti diversi o movimenti diversi)

Ricordiamo inoltre l'importanza di:

- **Orchestrazione e arrangiamento**

RIASSUNTO giochi

- Gioco dei cerchietti
- Gioco sulle piastrelle
- Gioco dei trenini
- Dettato ritmico/ sonoro con i cerchietti

RIASSUNTO

Il TEMPO è relativo e allo stesso tempo REGOLARE.

Nei giochi bisogna sottolineare la scansione e la regolarità del TEMPO

Man mano coinvolgere sempre più i bambini nel *controllo* del tempo

Il gioco è LIBERTA' ma è anche REGOLE.

Le regole sono convenzioni: tenendo sempre ben presente il forte impatto psicologico di suoni, forme e colori costruire **insieme** regole e modelli da seguire.

Piccoli momenti TEATRALI

A turno si entra sul palco e si esegue un compito assegnato (dire una breve frase, riprodurre un suono, fare un movimento, mimare un personaggio, un *carattere*, fare il mimo, esprimersi con le percussioni, fare *body percussions*, alterare il timbro della propria voce ecc...)



RIASSUNTO

GIOCO / ESERCIZIO
SCOPERTA/ CREAZIONE
CONDIVISIONE/
PERCORSI



Poche nozioni e pochi suggerimenti non possono trasformare una classe in una grande orchestra ma possono creare le premesse per un maggior coinvolgimento dei ragazzi in un percorso di apprendimento. Offrendo diversi stimoli e diversi punti di vista si può alimentare la curiosità, primo passo per l'apprendimento.



Giochi ed esercizi serviranno a sviluppare e migliorare le capacità dei ragazzi: memoria, ragionamento, logica, capacità analitica/interpretativa, coscienza del tempo e del suo aspetto ritmico sia in un percorso individuale che in un gruppo (team work) .

Il docente potrà puntare a risultati prefissati cercando di motivare la classe (= gratificazione) ma l'obiettivo più importante è offrire degli strumenti per una maturazione psicologica e artistica al di là del risultato immediato (comunque gradito!!!)



Forse non lo vedremo immediatamente ma se, con entusiasmo, coinvolgeremo e aiuteremo il loro impegno, i risultati prima e dopo sicuramente arriveranno.

BUON LAVORO !