

I bambini sono sempre più immersi in un mondo ricco di stimoli sonori; una sovrapposizione eccessiva può generare, però, un atteggiamento di ricezione passiva ed una diminuzione dell'attenzione e dell'interesse per l'universo dei suoni. La scuola dell'infanzia può svolgere una funzione di ri-educazione proponendo un intervento didattico che si concretizza nelle [attività di esplorazione, di produzione e di ascolto](#). Tali attività possono essere proseguite nella scuola elementare, dove l'educazione al suono e alla musica ha come obiettivi generali la formazione, attraverso [l'ascolto e la produzione](#), di capacità di [percezione e comprensione](#) della realtà acustica e di fruizione dei diversi linguaggi sonori. Tra gli strumenti "innovativi" a disposizione dell'insegnante della [scuola materna](#) e della [scuola elementare](#) troviamo una serie di software didattici utili al raggiungimento di alcuni micro-obiettivi, da integrare alla tradizionale programmazione. Questi programmi sono caratterizzati da un'interfaccia particolarmente colorata, semplice e giocosa. Tra questi ne troviamo alcuni che nascono come strumenti per lo sviluppo di diverse abilità, non sono quindi specifici per fare o ascoltare musica (nelle tabelle che seguono, questi programmi vengono segnalati con un asterisco ed indicati i titoli degli ambienti oggetto di queste note). L'insegnante ha a disposizione, oltre a numerose [risorse Internet](#), alcuni software per la realizzazione di unità didattiche all'interno della propria programmazione; questi materiali sono oggetto di un'altra analisi ([a proposito di software per... imparare il linguaggio musicale](#)), in cui vengono esaminati i software per la scuola secondaria, per gli [insegnanti](#), e per i professionisti.

## Esplorazione, produzione, ascolto

Analizzando i software disponibili per la scuola materna, si possono fare alcune osservazioni:

- la modalità di interazione prevalente è quella del gioco finalizzato all'esplorazione, alla produzione e all'ascolto di suoni; si trovano, tuttavia, modalità guidate allo scopo di esercitare e modalità più libere per l'esplorazione e la produzione musicale;
- si tratta, nella maggioranza dei casi di veri e propri "laboratori" che offrono materiali sonori per esperienze concrete di produzione e manipolazione;
- propongono attività che possono stimolare "il fare" musica anche usando strumenti tradizionali adatti ai bambini, costituendo, così, momenti integrati alla programmazione e non "isolati" per una formazione più motivata e completa.

Vediamo ora, nel dettaglio, quali software sono stati individuati per alcune delle attività previste dai nuovi orientamenti delle scuole materne:

Obiettivi operativi	Risorse software	Attività
Uso di oggetti e strumenti tradizionali ed elettronici	<p><b>*Battista il musicista</b>  <a href="#">(Giochi di pensiero 1)</a>                      IONA</p>	<p>I bambini possono...                      nella modalità di creazione, esplorare i suoni e comporre motivi utilizzando vari originali xilofoni;                      nella modalità di domanda e risposta, riconoscere, ricordare e ripetere, dei motivi suonati da Battista sviluppando così le proprie capacità mnemoniche e di discernimento dei suoni</p>
	<p><b>*Il pentagramma</b>  <a href="#">(Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro)</a>  <b>*Il pentagramma</b>  <a href="#">(Tommy &amp; Oscar II - Missione musica)</a>                      CLEMENTONI INTERACTIVE</p>	<p>I bambini possono...                      suonare con diversi strumenti e su diverse basi musicali con una tastiera, che va sovrapposta a quella del computer</p>
	<p><b>*La Band di Oranga Banga</b>  <a href="#">(Giochi di pensiero 1)</a>                      IONA</p>	<p>I bambini possono...                      nella modalità di creazione, esplorare i suoni e comporre motivi utilizzando una completa batteria;                      nella modalità di domanda e risposta, riconoscere, ricordare e ripetere, dei motivi suonati da Oranga sviluppando così le proprie capacità mnemoniche e di discernimento dei suoni</p>
	<p><a href="#">Tuneland il paese delle canzoni</a>                      UBI SOFT</p>	<p>I bambini possono...                      suonare con diversi strumenti</p>

<p>Uso di strumenti di registrazione ed amplificazione</p>	<p><b>*Il karaoke</b> <b>(<a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a>)</b></p> <p><b>*Il karaoke</b> <b>(<a href="#">Tommy &amp; Oscar II - Missione musica</a>)</b></p> <p><b>CLEMENTONI INTERACTIVE</b></p>	<p>I bambini possono... registrare la propria voce e risentire la canzone registrata</p>
<p>Apprendimento di canti</p>	<p><b>*Il karaoke</b> <b>(<a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a>)</b></p> <p><b>*Il karaoke</b> <b>(<a href="#">Tommy &amp; Oscar II - Missione musica</a>)</b></p> <p><b>CLEMENTONI INTERACTIVE</b></p> <p><b>*Il libro delle canzoni (<a href="#">Primi passi</a>)</b></p> <p><b>*In classe (<a href="#">Prima elementare</a>)</b></p> <p><b>*Musica e canzoni (<a href="#">Prime lezioni</a>)</b></p> <p><b>*Nel refettorio (<a href="#">Prima elementare</a>)</b> <b>KNOWLEDGE ADVENTURE INC.</b></p> <p><b>*Teatro dei mimi (<a href="#">Prime scoperte</a>)</b></p> <p><b>THE LEARNING COMPANY</b></p> <p><b><a href="#">Tuneland il paese delle canzoni</a></b></p> <p><b>UBI SOFT</b></p>	<p>I bambini possono... ascoltare e cantare melodie</p>
	<p><b>*Battista il musicista (<a href="#">Giochi di pensiero 1</a>)</b></p> <p><b>IONA</b></p>	<p>I bambini possono... comporre sequenze sonore utilizzando vari originali xilofoni</p>

Invenzione di semplici melodie	<a href="#">Fai musica!</a> RCS LIBRI RIZZOLI NEW MEDIA	I bambini possono... comporre sequenze sonore "disegnandole" con un pennello
	*Il pentagramma ( <a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a> ) *Il pentagramma ( <a href="#">Tommy &amp; Oscar II - Missione musica</a> ) CLEMENTONI INTERACTIVE	I bambini possono... comporre un proprio brano e risentirlo, oltre che riprodurre la musica registrata
	*La Band di Oranga Banga ( <a href="#">Giochi di pensiero 1</a> ) IONA	I bambini possono... comporre sequenze sonore utilizzando una completa batteria
	*Prato musicale ( <a href="#">Prime scoperte</a> ) THE LEARNING COMPANY	I bambini possono... comporre melodie
Ricognizione esplorativa dell'ambiente sonoro	<a href="#">Il giorno in cui i suoni sparirono</a> GIUNTI MULTIMEDIA	I bambini possono... riconoscere suoni prodotti da oggetti familiari (aspirapolvere, ecc.); riconoscere i versi degli animali, conoscere vari strumenti musicali ed i suoni prodotti
	*Indovina lo strumento ( <a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a> ) CLEMENTONI INTERACTIVE	I bambini possono... riconoscere i diversi strumenti dal loro timbro
	<a href="#">Music park</a> GIUNTI MULTIMEDIA	I bambini possono... scoprire e riconoscere effetti sonori (la musica che imita la natura, cartoline sonore)
	*Nel cesto chi c'è? ( <a href="#">Prime scoperte</a> ) THE LEARNING COMPANY	I bambini possono... riconoscere i versi degli animali
	*Strumenti musicali ( <a href="#">Primi passi</a> ) KNOWLEDGE ADVENTURE INC.	I bambini possono... riconoscere i suoni degli strumenti

## Ascolto e produzione

L'educazione musicale di base (nella scuola elementare) intende fornire un primo livello di alfabetizzazione nel campo dei suoni e del linguaggio musicale. Da una ricognizione del materiale disponibile risulta che si tratta, in prevalenza, di software che:

- consentono la manipolazione di suoni e musiche, attività particolarmente "agevolata" dal computer, che permette un intervento diretto sui suoni e fornisce una immediata visione degli effetti prodotti (risultati immediatamente visibili);
- consentono una produzione creativa di ritmi e melodie, mettendo a disposizione vari strumenti musicali...
- prevedono una modalità "laboratorio", che consente un'esplorazione dei materiali sonoro-musicali proposti, finalizzata all'ascolto e alla conoscenza dei principali parametri del suono.

Vediamo ora, nel dettaglio, quali software sono stati individuati:

Obiettivi operativi	Risorse software	Attività
Ricerca ed analisi dei moderni sistemi per la produzione dei suoni e per la loro diffusione, amplificazione e trasformazione	<a href="#">Fai musica!</a> RCS LIBRI RIZZOLI NEW MEDIA	I bambini possono... manipolare "blocchi" melodici e variare la velocità di un brano
	<a href="#">Il grande gioco di Uruberli</a> EDITORI RIUNITI	I bambini possono... modificare melodie eseguite dal computer, inserendo suoni
	*Il sogno della musica ( <a href="#">Fun school nel mondo dei sogni</a> ) EUROPRESS SOFTWARE	I bambini possono... manipolare melodie con suoni, versi e rumori
	<a href="#">Music park</a> GIUNTI MULTIMEDIA	I bambini possono... variare la velocità e la dinamica di un brano
	* Musica ( <a href="#">Fun school nel futuro</a> ) EUROPRESS SOFTWARE	I bambini possono... aggiungere accompagnamenti, linee di basso e percussioni a frasi musicali in vari stili
	<a href="#">Nell'antro del mago</a> EDITORI RIUNITI	I bambini possono... soffeggiare e suonare partendo dalla lettura di uno spartito
Esecuzione e composizione di brani musicali	<a href="#">1, 2, 3... musica</a> UBI SOFT	I bambini possono... soffeggiare e suonare partendo dalla lettura di uno spartito

<p><b>*Battista il musicista</b> (<a href="#">Giochi di pensiero 1</a>)</p> <p>IONA</p>	<p>I bambini possono... nella modalità di creazione, esplorare i suoni e comporre motivi utilizzando vari originali xilofoni; nella modalità di domanda e risposta, riconoscere, ricordare e ripetere, dei motivi suonati da Battista sviluppando così le proprie capacità mnemoniche e di discernimento dei suoni</p>
<p><b>*Battista il musicista</b> (<a href="#">Giochi di pensiero 2</a>)</p> <p>IONA</p>	<p>I bambini possono... in una doppia modalità di fruizione, libera e guidata, comporre canzoni, sviluppare creatività</p>
<p><a href="#">Fai musica!</a></p> <p>RCS LIBRI RIZZOLI NEW MEDIA</p>	<p>I bambini possono... comporre/modificare ritmi e melodie, usare la scrittura musicale in una forma semplificata</p>
<p><b>*Il pentagramma</b> (<a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a>)</p> <p><b>*Il pentagramma</b> (<a href="#">Tommy &amp; Oscar II - Missione musica</a>)</p> <p>CLEMENTONI INTERACTIVE</p>	<p>I bambini possono... comporre un proprio brano e risentirlo, oltre che riprodurre la musica registrata</p>
<p><b>*La Band di Oranga Banga</b> (<a href="#">Giochi di pensiero 2</a>)</p> <p>IONA</p>	<p>I bambini possono... in una doppia modalità di fruizione, libera e guidata, leggere e scrivere pezzi ritmici, sviluppare la creatività ritmica</p>
<p><b>*La tastiera</b> (<a href="#">Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro</a>)</p> <p><b>*La tastiera</b> (<a href="#">Tommy &amp; Oscar II - Missione musica</a>)</p> <p>CLEMENTONI INTERACTIVE</p>	<p>I bambini possono... suonare con diversi strumenti e su diverse basi musicali con una tastiera, che va sovrapposta a quella del computer</p>
<p><a href="#">Music ace</a></p> <p>HARMONIC VISION</p>	<p>I bambini possono... usare la scrittura musicale</p>
<p><a href="#">Music park</a></p>	<p>I bambini possono...</p>

<b>GIUNTI MULTIMEDIA</b>	cantare, ricopiare una melodia, scrivere un ritmo
* <a href="#">Musica (Fun school nel futuro)</a>  <b>EUROPRESS SOFTWARE</b>	I bambini possono... costruire 16 frasi musicali in vari stili, comporre musiche
* <a href="#">Musica (Fun school nel mondo della magia)</a>  <b>EUROPRESS SOFTWARE</b>	I bambini possono... creare ed eseguire rumori e ritmi
<a href="#">Nell'antro del mago</a>  <b>EDITORI RIUNITI</b>	I bambini possono... creare ed eseguire rumori e ritmi
* <a href="#">Oranga Banga (Giochi di pensiero 1)</a>  <b>IONA</b>	I bambini possono... nella modalità di creazione, esplorare i suoni e comporre motivi utilizzando una completa batteria; nella modalità di domanda e risposta, riconoscere, ricordare e ripetere, dei motivi suonati da Oranga sviluppando così le proprie capacità mnemoniche e di discernimento dei suoni
* <a href="#">The cricket band (Seconda elementare)</a>  <b>KNOWLEDGE ADVENTURE INC.</b>	I bambini possono... eseguire e/o registrare brevi brani con una tastiera sullo schermo, utilizzando il mouse

## Percezione e comprensione

"L'ascolto e l'analisi guidata dei suoni sono due aspetti iniziali di una serie di attività rivolte a stimolare l'attenzione sui fenomeni acustici, ad organizzare l'esperienza sensoriale uditiva e a preparare la capacità di fruire della musica nelle sue varie forme".

Sebbene le attività qui previste siano realizzabili, comunque, con mezzi più tradizionali, l'uso del computer può costituire un supporto all'attività degli insegnanti per quanto riguarda la varietà e la completezza dei materiali che il software mette a disposizione (raccolte di suoni, brani, foto, strumenti, ecc.) e all'attività dei bambini, offrendo loro un laboratorio in cui apprendere, in maniera interattiva, tutto ciò che si riferisce ai suoni e alla musica. Vediamo come:

Obiettivi operativi	Risorse software	Attività
	<p><a href="#">Fai musica!</a></p> <p><b>RCS LIBRI RIZZOLI NEW MEDIA</b></p>	<p>I bambini possono... riconoscere i timbri di alcuni strumenti musicali</p>
	<p><a href="#">Il gioco dell'oca musicale</a></p> <p><b>GIUNTI MULTIMEDIA</b></p>	<p>I bambini possono... approfondire la conoscenza degli strumenti musicali</p>
	<p><a href="#">Il giorno in cui i suoni sparirono</a></p> <p><b>GIUNTI MULTIMEDIA</b></p>	<p>I bambini possono... riconoscere suoni prodotti da oggetti familiari (aspirapolvere, ecc.); riconoscere i versi degli animali, conoscere vari strumenti musicali ed i suoni prodotti</p>
	<p><a href="#">Il grande gioco di Urluberlù</a></p> <p><b>EDITORI RIUNITI</b></p>	<p>I bambini possono... scoprire e riconoscere suoni e rumori dell'ambiente, degli strumenti musicali</p>
	<p><a href="#">Indovina lo strumento (Tommy &amp; Oscar - Il fantasma del teatro)</a></p> <p><b>CLEMENTONI INTERACTIVE</b></p>	<p>I bambini possono... riconoscere i diversi strumenti dal loro timbro</p>
<p>Percezione e discriminazione di stimoli sonori (ambientali, prodotti da esseri umani, da animali, da eventi naturali, da strumenti musicali, ecc.)</p>	<p><a href="#">*Il sogno della musica (Fun school nel mondo dei sogni)</a></p> <p><b>EUROPRESS SOFTWARE</b></p>	<p>I bambini possono... apprendere la corrispondenza suono/strumento, verso/animale, rumore/oggetto</p>



	<p><b>La Band di Oranga Banga</b> (<a href="#">Giochi di pensiero 2</a>)</p> <p>IONA</p>	<p>I bambini possono... in una doppia modalità di fruizione, libera e guidata, sviluppare la capacità di distinguere i suoni, rafforzare la comprensione del rapporto simbolo/suono</p>
	<p><a href="#">Music park</a></p> <p>GIUNTI MULTIMEDIA</p>	<p>I bambini possono... scoprire e riconoscere effetti sonori (la musica che imita la natura, cartoline sonore)</p>
	<p>*Musica (<a href="#">Fun school nel mondo della magia</a>)</p> <p>EUROPRESS SOFTWARE</p>	<p>I bambini possono... discriminare i suoni</p>
	<p>*Musica (<a href="#">Fun school nel mondo del futuro</a>)</p> <p>EUROPRESS SOFTWARE</p>	<p>I bambini possono... apprendere la corrispondenza suono/strumento</p>
	<p><a href="#">The musical world of Professor Piccolo</a></p> <p>OPCODE SYSTEMS INC.</p>	<p>I bambini possono... ascoltare il suono degli strumenti e conoscerne il nome</p>
<p>Ascolto di materiale musicale per il riconoscimento di ritmo, altezza ed intensità dei suoni, linea melodica, fraseggio, armonia</p>	<p><a href="#">1, 2, 3... musica!</a></p> <p>UBI SOFT</p>	<p>I bambini possono... sentire il ritmo ed apprendere a leggere la musica</p>
	<p>*Battista il musicista (<a href="#">Giochi di pensiero 2</a>)</p> <p>IONA</p>	<p>I bambini possono... in una doppia modalità di fruizione, libera e guidata, sviluppare capacità di distinzione dei toni</p>
	<p><a href="#">Il grande gioco di Urluberlù</a></p> <p>EDITORI RIUNITI</p>	<p>I bambini possono... scoprire il significato di intensità, volume, timbro, durata, ecc.</p>
	<p><a href="#">Music ace</a></p> <p>HARMONIC VISION</p>	<p>I bambini possono... riconoscere note ed intervalli, toni e semitoni, ecc.</p>

	<a href="#">Music park</a> <b>GIUNTI MULTIMEDIA</b>	esplorare ritmi, scoprire le variazioni d'intensità, i concetti di lento e veloce
	<a href="#">Nell'antro del mago</a> <b>EDITORI RIUNITI</b>	I bambini possono... ascoltare suoni per scoprire il concetto ritmo, intensità, ecc.
	<a href="#">The musical world of Professor Piccolo</a> <b>OPCODE SYSTEMS INC.</b>	I bambini possono... ascoltare dettati ritmici e melodici, conoscere i fondamenti della teoria musicale
Ascolto di brani che propongano musica di diversi popoli, relativa agli aspetti della loro vita, di brani di diverse epoche, ecc.	<a href="#">1, 2, 3... musica</a> <b>UBI SOFT</b>	I bambini possono... conoscere melodie provenienti dalla Savana, dalla Francia, dal Tibet, dall'America centrale
	<a href="#">Il gioco dell'oca musicale</a> <b>GIUNTI MULTIMEDIA</b>	I bambini possono... ascoltare brani di musica classica, lirica, pop-rock e jazz per riconoscere i compositori più famosi
	*Il sogno della musica ( <a href="#">Fun school nel mondo dei sogni</a> ) <b>EUROPRESS SOFTWARE</b>	I bambini possono... ascoltare melodie
	<a href="#">Music park</a> <b>GIUNTI MULTIMEDIA</b>	I bambini possono... ascoltare brani di diverse epoche, di diversi stili e autori
	<a href="#">The musical world of Professor Piccolo</a> <b>OPCODE SYSTEMS INC.</b>	I bambini possono... ascoltare brani di musica classica anche nelle singole parti eseguite dall'orchestra

## Sintesi degli strumenti per la scuola materna

@ @ @	Uso di oggetti e strumenti tradizionali ed elettronici	Uso di strumenti di registrazione ed amplificazione	Apprendimento di canti	Invenzione di semplici melodie	Ricognizione esplorativa dell'ambiente sonoro
Battista il musicista (Giochi di pensiero 1)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Fai musica!	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il giorno in cui i suoni sparirono	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il karaoke (Tommy & Oscar - Il fantasma del teatro)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il karaoke (Tommy & Oscar II - Missione musica)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il libro delle canzoni (Primi passi)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il pentagramma (Tommy & Oscar - Il fantasma del teatro)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Il pentagramma (Tommy & Oscar II - Missione musica)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
In classe (Prima elementare)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Indovina lo strumento (Tommy & Oscar - Il fantasma del teatro)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
La tastiera (Tommy & Oscar - Il fantasma del teatro)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
La tastiera (Tommy & Oscar II - Missione musica)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Music park	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Musica e canzoni (Prime lezioni)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	
Nel cesto chi c'è? (Prime scoperte)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Nel refettorio (Prima elementare)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Oranga Banga (Giochi di pensiero 1)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Prato musicale (Prime scoperte)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Strumenti musicali (Primi passi)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Teatro dei mimi (Prime scoperte)	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @
Tuneland il paese delle canzoni	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @	@ @ @

## Sintesi degli strumenti per la scuola elementare

	Produzione, diffusione, amplificazione e trasformazione dei suoni	Esecuzione e produzione di brani musicali	Percezione e discriminazione di stimoli sonori	Concetto di: ritmo, altezza ed intensità dei suoni, linea melodica, fraseggio, armonia	Ascolto di brani di diverse epoche, di musica di diversi popoli
1, 2, 3... musica		@@@		@@@	@@@
Battista il musicista (Giochi di pensiero 1)		@@@			
Battista il musicista (Giochi di pensiero 2)		@@@		@@@	
Il gioco dell'oca musicale			@@@		@@@
Fai musica!	@@@	@@@	@@@		
Il giorno in cui i suoni sparirono			@@@		
Il grande gioco di Urluberlù			@@@	@@@	
Il pentagramma (Tommy & Oscar II & Missione musica)		@@@			
Il pentagramma (Tommy & Oscar & Il fantasma del teatro)		@@@			
Il sogno della musica (Fun school nel mondo dei sogni)	@@@		@@@		@@@
Indovina lo strumento (Tommy & Oscar & Il fantasma del teatro)			@@@		
La Band di Oranga Banga (Giochi di pensiero 2)		@@@	@@@		
La tastiera (Tommy & Oscar II - Missione musica)		@@@			
La tastiera (Tommy & Oscar - Il fantasma del teatro)		@@@			
Music ace		@@@		@@@	
Music park	@@@	@@@	@@@	@@@	@@@

<b>Musica (Fun school nel futuro)</b>	@ @ @	@ @ @	@ @ @		
<b>Musica (Fun school nel mondo della magia)</b>		@ @ @	@ @ @		
<b>Nell'antro del mago</b>	@ @ @	@ @ @		@ @ @	
<b>Oranga Banga (Giochi di pensiero 1)</b>		@ @ @			
<b>The cricket band (Seconda elementare)</b>		@ @ @			
<b>The musical world of Professor Piccolo</b>			@ @ @	@ @ @	@ @ @

... "fare" e "ascoltare" musica nella scuola materna ed elementare

Ultimo aggiornamento: febbraio 2000

a cura di Lucia Ferlino

## Le risorse in internet

da [...IMPARARE IL LINGUAGGIO MUSICALE](#) di Silvia Dini

<b>Le risorse in internet</b>	Oltre a siti Internet con informazioni generali e link, ad esempio il <a href="#">Cilea</a> , esistono siti espressamente rivolti alla scuola (ad esempio quello dell'IRRE Lombardia con il progetto <a href="#">BIT BIT BUM BUM</a> ) in cui l'insegnante può trovare spunti per l'aggiornamento, per l'uso delle tecnologie nella didattica, per esercizi e per la preparazione delle lezioni e della programmazione annuale.
<b>Siti musicali utilizzabili da tutti, senza bisogno di aiuto</b>	- per svago (ad esempio vetrine aziendali, shopping di libri e dischi, siti di <a href="#">gruppi musicali ed artisti italiani</a> , le <a href="#">web-radio</a> ) - per studio (ad esempio corsi di teoria musicale, esercizi di educazione dell'orecchio, metodi strumentali, <a href="#">giochi educativi on-line</a> , <a href="#">siti sugli strumenti musicali</a> ecc.)

... "fare" e "ascoltare" musica nella scuola materna ed elementare

Ultimo aggiornamento: febbraio 2000

a cura di Lucia Ferlino

## Programmi per utilizzi didattici

da [...IMPARARE IL LINGUAGGIO MUSICALE](#) di Silvia Dini

### Programmazione didattica annuale

Strumenti che aiutano l'insegnante nella compilazione della programmazione annuale e che forniscono materiali strutturati da utilizzare durante le lezioni (in particolare brani musicali, partiture da stampare su carta, immagini, testi ecc.) alleggerendo il lavoro di ricerca di esemplificazioni e la preparazione di materiali per gli esercizi.

[5-14 music CD-ROM](#)

SCET - SCOTTISH COUNCIL FOR EDUCATIONAL TECHNOLOGY

[First class music](#)  
TEEM

[Progetto MUSE](#)

MPI - DIREZIONE GENERALE SCUOLA ELEMENTARE

L'educazione musicale contribuisce al pari delle altre discipline alla maturazione espressiva e comunicativa dell'individuo. Educa all'uso di uno dei mezzi essenziali della comunicazione, quello sonoro e vocale, e porta alla comprensione che il patrimonio musicale ma anche quello sonoro-ambientale, sono manifestazioni tipiche di ogni cultura, capaci di caratterizzare un'epoca o una civiltà.

In particolare nella scuola elementare la materia ha lo scopo di stimolare nel bambino interesse e curiosità verso il mondo nei suoni ([..."fare" e "ascoltare musica nella scuola materna ed elementare"](#)); nella scuola media inferiore l'obiettivo principale è quello di promuovere la partecipazione attiva ad esperienze musicali concrete e globali; le attività riguardanti il "fare musica" introducono all'aspetto espressivo del linguaggio musicale, in tutta la sua complessità, mentre le attività di "ascolto" costituiscono la base per lo sviluppo di abilità critiche e del gusto estetico. L'educazione dell'orecchio mediante la discriminazione e la memoria degli eventi sonori è un importante presupposto del momento espressivo sia di quello ricettivo.

La materia può essere affrontata con attività che vertono su vari settori: educazione dell'orecchio musicale, ascolto, apprendimento della notazione e della teoria, pratica strumentale e vocale, produzione creativa.

Tutti questi aspetti del fare musica e dell'ascoltare, comunque, non sono indipendenti fra loro ma vanno ricondotti ad un progetto educativo globale e interdisciplinare.

Il computer, tramite la multimedialità e la compenetrazione sensoriale (lettura, visione, ascolto, e manualità), è un laboratorio ideale in cui sperimentare la completezza dell'agire comunicativo.

Il computer è un utile supporto a tutte queste attività didattiche offrendo diversi [tipi di software](#) e diversi tipi di impiego; da valido supporto all'apprendimento di argomenti di teoria e notazione, a programmi più dinamici di sviluppo della consapevolezza del mondo uditivo e della creatività, a fonte di risorse e materiali ([Internet](#))