

SCHEDA PRESENTAZIONE ESPERIENZE

Dati Informativi

1. Titolo

"PROGETTO NOVELLE DI FINE MILLENNIO"

2. Autori

SCUTARI - ZANELLATO - MARCHETTI - VINCINI - FIORAVANTI - DE SETA

3. Scuola / Istituto

SCUOLA ELEMENTARE STATALE "F.LLI CERVI " - NONANTOLA

4. Classe/i

QUARTE

5. Luogo e data della realizzazione

NONANTOLA - ANNO SCOLASTICO 1999/2000

6. Area tematica

INTERDISCIPLINARE

A. Contenuto tematico

MILLENNI A CONFRONTO

B. Obiettivo/i **ANALISI DELLE ANSIE E ASPETTATIVE DEI POPOLI ALLA FINE DEI
MILLENNI/ EVOLUZIONE E CAMBIAMENTI DEL PAESAGGIO....**

C. Destinatario/i

ALUNNI E FAMIGLIE DELLE CLASSI QUARTE

D. Personale coinvolto **INSEGNANTI, ALUNNI, RESPONSABILI E PERSONALE AGENZIE DEL
TERRITORIO (FONOTECA, LUDOTECA, CENTRO EDUCAZIONE AMBIENTALE, ARCHIVIO STORICO)**

E. Progettazione (per istituto, per classi, per team...)

PER INTERCLASSE

SI ALLEGA COPIA DEL PROGETTO

REFERENTE: INS. VIVETTA SCUTARI

PROGETTO

“NOVELLE DI FINE MILLENNIO”

CLASSI IV

ANNO SCOLASTICO 1999 – 2000

Direzione Didattica
SCUOLA FRATELLI CERVI
NONANTOLA

INSEGNANTI:

Vivetta Scutari

Maria Rosa Zanellato

Chiara Mattioli

Annamaria De Seta

Fabiana Fioravanti

Sabrina Bertacchini

Francesco Biagioni

Rossella Stefanachi

Roberta Vincini

PROGETTO "NOVELLE DI FINE MILLENNIO"

(progetto interdisciplinare)

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Storia	Archivio storico del Comune di Nonantola	<ul style="list-style-type: none"> - Uscite con la responsabile dell'archivio storico - Possibili proposte: <p>1)-il monastero e l'ambiente (boschi e paludi); presenza di animali sul territorio allora e confronto con-oggi (esempio: ieri lupo oggi no). In relazione all'ambiente si analizzerà la nascita della Partecipanza (1058): territorio, utilizzo e organizzazione.</p>
Scienze	CEA	<p>Per realizzare questo punto si lavorerà con il Centro di Educazione Ambientale e in modo specifico si effettuerà una visita alla zona umida (si veda percorso n°5 delle proposte del CEA).</p>
Geografia		<p>2)-Studio del monastero in generale e della sua organizzazione:</p> <p>Due possibili percorsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a)-da oggi a ieri; b)-da ieri a oggi. <p>Visite:</p> <ul style="list-style-type: none"> -visita all'abbazia -possibile visita al tesoro dell'abbazia. <p>Collégamento con l'attività di religione (vedi allegato). L'insegnante di religione tratterà:</p> <ul style="list-style-type: none"> -approfondimento della vita all'interno dei monasteri benedettini; -paure e aspettative di cambiamento nell'anno 1000 e nell'anno 2000; -come vive la cristianità questo passaggio: il Giubileo dell'anno 2000.
Religione		

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Musica	Fonoteca	<p><u>Ascolto</u>: confronto tra la musica dell'anno 1000 e la musica dell'anno 2000.</p> <p><u>Danza</u>: osservazione ed esecuzione di danze medioevali; osservazione ed esecuzione di danze odierne (confronto).</p> <p><u>Voce</u>: si analizzerà la voce in quanto strumento e il tamburello-come accompagnamento alla danza.</p> <p>Il responsabile della fonoteca ha proposto l'intervento di un esperto per un totale di 10 ore da ripartire in due ore per classe. Verranno, inoltre, svolte attività di programmazione con le insegnanti.</p>
Musica	Ludoteca	<p>Costruzione di strumenti musicali risalenti all'epoca medioevale: La responsabile della ludoteca ha proposto un intervento di circa due ore per ogni classe.</p>
Area Linguistica	Biblioteca	<p>La biblioteca ha selezionato dei titoli riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la vita all'interno dei castelli; -storie di nobili e di popolo; -aspetti magici del Medioevo. <p>Confronto passato-presente:</p> <p>Presente: gioco con il computer: Il videogame rappresenta l'oggi e il contenuto (vita nel castello) il passato.</p> <p>Passato: il passato attraverso l'oggi. Tecnologia e storia a confronto.</p> <p>Questo tipo di attività verrà svolto all'interno dei locali della biblioteca.</p>
Immagine		<p>L'attività di immagine sarà trasversale nell'iter di tutto il progetto.</p>

GLI SCACCHI

NELL'ANNO

1.000

E NELL'ANNO

2.000

ATTORNO ALL'ANNO MILLE: SCACCHI A NONANTOLA .

Il mondo di quel tempo era diverso da quello odierno, ma la presenza di grandi monumenti ci fa certamente pensare alla bravura dei nostri antenati i quali hanno speso tempo e fatica per costruirli. Partiamo dal capoluogo della Provincia, Modena: chiunque arrivi in città da lontano scorge un grande campanile di marmo bianco, la Ghirlandina, alta circa 90 metri, che segnala accanto a sé la presenza del Duomo. Questo capolavoro dell'arte "Romanica" venne iniziato nel 1099 e per abbellirlo con bassorilievi eccezionali venne chiamato il grande scultore Wiligelmo. A Nonantola esisteva già da tre secoli e più una grande Abbazia che l'abate longobardo Anselmo aveva intitolato alla figura di San Silvestro papa. Nell'anno 1117 un violento terremoto la danneggiò seriamente e per ricostruire le sculture dei frontali probabilmente venne chiamato un allievo dello stesso Wiligelmo. Anche la Pieve di San Michele Arcangelo che era stata costruita verso l'anno 800 contribuiva a conferire a Nonantola l'aspetto di un borgo medievale di grande importanza. I monaci dell'Abbazia poi oltre che alla loro vita spirituale ed alla trascrizione di preziosissimi codici avevano pensato di dare vita alla cosiddetta "Partecipanza Agraria": nel 1058 l'abate Gottescalco, oltre ad avere fortificato il borgo con le mura, aveva pensato di concedere in godimento ai nonantolani vaste estensioni di terreno a scopo lavorativo.

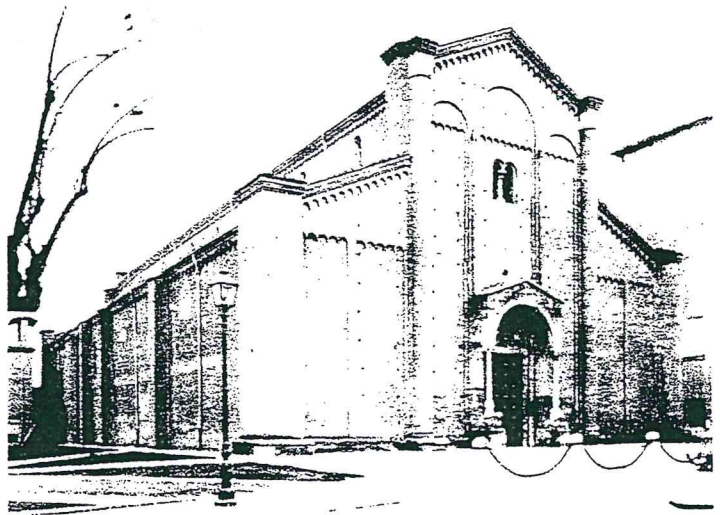


Figura 1 Abbazia di Nonantola

Nonantola, era sede di una Abbazia, grande centro religioso e culturale, simile a quella di Montecassino, nei pressi di Venafrò dove sono stati trovati pezzi per il gioco degli scacchi di quel periodo.

Ciò ci fa pensare che grazie a qualche scambio culturale è probabile che gli scacchi abbiano fatto la loro comparsa anche dalle nostre parti a quei tempi.

Questo intelligente passatempo era nato nel lontano Oriente da qualche secolo e gli Arabi lo avevano introdotto nell'Europa Occidentale dopo l'invasione da parte loro della Spagna, iniziata con il passaggio dello stretto di Gibilterra avvenuto nel 753, e dopo aver concluso la conquista della Sicilia nel 902. In un paese del Molise al confine con il Lazio, Venafrò,

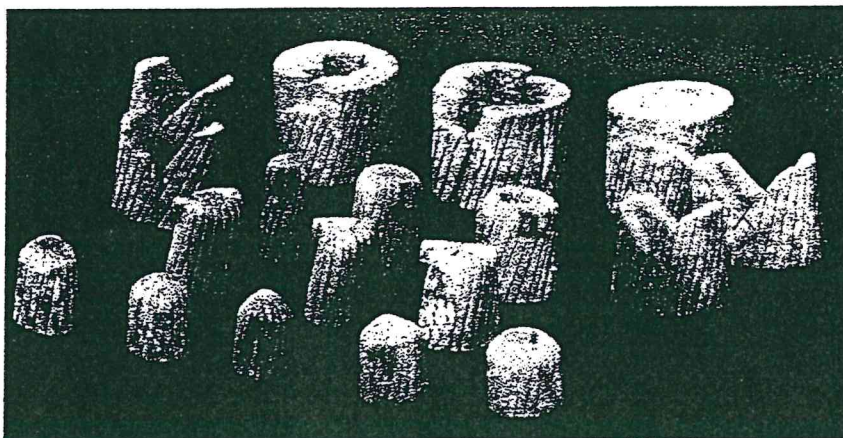


Figura 2 Scacchi di Venafrò

sono stati trovati pezzi per il gioco degli scacchi di forma araba. Gli esperti dopo un esperimento di laboratorio con il "radiocarbonio" hanno datato i reperti facendoli risalire al 980 circa. Anche altri pezzi di forma araba sono stati ritrovati a Roma nelle Catacombe di San Sebastiano

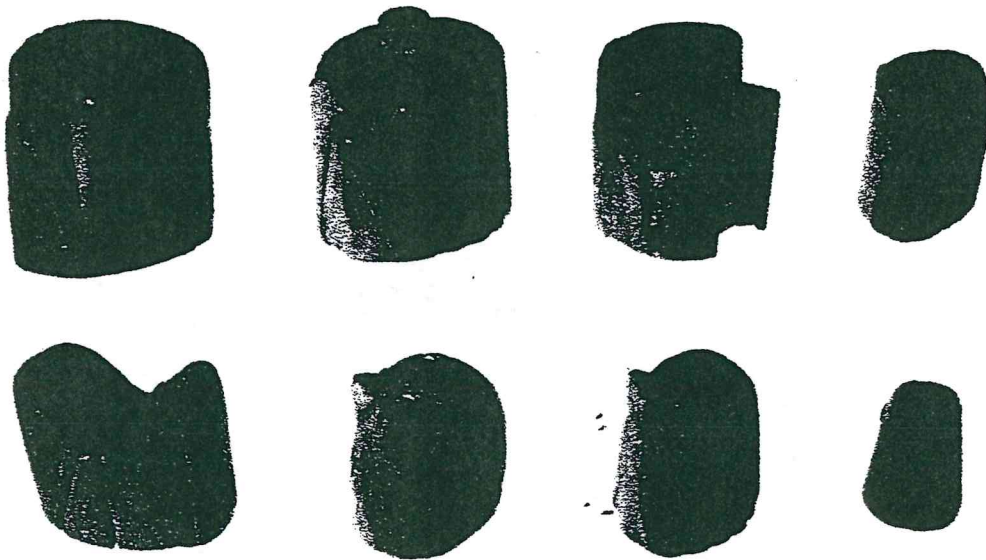


Figura 3 Scacchi di San Sebastiano

ed oggi sono conservati ai Musei Vaticani (quelli di Venafro si trovano nei musei di Napoli). La forma dei pezzi arabi era molto diversa da quella oggi in uso nel mondo, questo perché la religione musulmana proibiva raffigurazioni artistiche di esseri umani.

Figura 4 Scacchi di tipo arabo

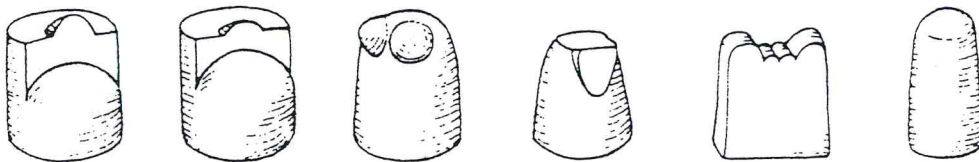
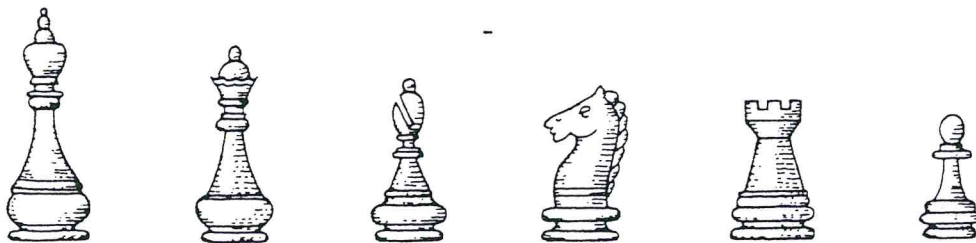


Figura 5 Scacchi europei moderni



E' molto difficile capire quale è il re, e quale è il pedone, ad esempio. La scacchiera araba aveva le caselle di un unico colore e non in bianco e nero come oggi. Si pensi poi che al posto della Regina, e dell'Alfiere, c'erano la Fersa (che significa in modo abbreviato "tenda di comando" nella quale Re e Consiglieri si riunivano per dirigere le operazioni belliche) e l'Elefante i quali oltretutto avevano anche un movimento diverso. L'Elefante era un pezzo che gli arabi avevano visto adoperare dai Persiani: l'espressione "scacco matto!" deriva dal persiano "Shah mat" cioè "il re è morto" oppure "prigioniero". I Persiani a loro volta avevano appreso gli scacchi dagli Indiani. Questo popolo, ritenuto il probabile inventore del gioco che rappresenta una "gioiosa guerra", utilizzava addirittura Navi al posto delle attuali Torri!

Ma torniamo a Nonatola... l'Abbazia di San Silvestro, qualche tempo dopo Gotescalco, nel 1086, era guidata dall'abate Damiano, nipote di San Pier Damiani il grande santo ravennate nato nel 1007 e morto nel 1072. Ebbene, Papa Alessandro II nel 1061 da San Pier Damiani venne informato tramite una lettera circa la penitenza che era stata inflitta ad un vescovo fiorentino il quale aveva trascorso gran parte della notte a giocare a scacchi anziché badare ai propri doveri spirituali. In quella lettera la parola latina "scachus"

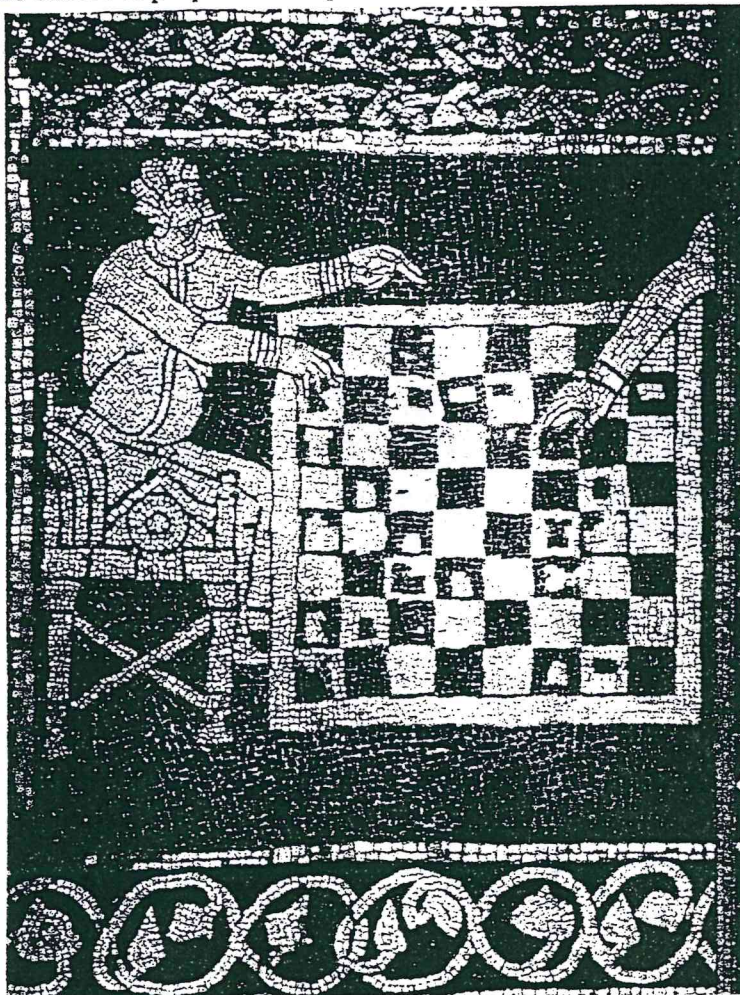


Figura 6 Mosaico della chiesa di San Savino a Piacenza XI sec.

venne adoperata per ben sette volte. Essa costituisce il più antico documento scritto in Italia sul gioco degli scacchi ed è conservata nel Monastero di Montecassino.

Invece il più antico documento sul gioco degli scacchi a Nonantola risale ai primi anni del XVI secolo: si tratta di un frammento di pergamena che contiene la traduzione in italiano di un codice scacchistico medievale scritto in latino e oggi è custodito presso l'Archivio Comunale di Nonantola.

FULVIO CASELLA

Giornalista di Teleinformazione Modenese (novembre '99)

GLI SCACCHI NELL'ANNO 2000

I bambini delle classi a tempo pieno svolgono l'attività di scacchi da due anni e da quest'anno iniziano, attraverso l'insegnamento dei bambini, gli alunni dei moduli.

Tecnologia: *Si gioca a scacchi col computer.*

Collegata a questa tematica proiezione del film: "*2001 Odissea nello spazio*" di S. Kubrik (il computer gioca a scacchi).

ITINERARIO 5

"QUATTRO PASSI IN PARTECIPANZA FRA STORIA E NATURA"

Nata nel 1058 da una convenzione fra l'Abbate Gotescalco e la comunità nonantolana, la Partecipanza risulta una forma associativa, a dir poco singolare, che si è protratta fino ai giorni nostri.

Questi terreni, caratterizzati inizialmente solo da boschi, paludi, lagune e pascoli, utilizzati come "Bene Comune" per caccia, pesca e raccolta di frutti spontanei, via via sono stati trasformati in un'area ad agricoltura intensiva grazie ad ingenti opere di bonifica.

L'orientamento dei canali e delle carreggiate, 23 gradi verso est, tipico della centuriazione romana e l'assenza totale di edifici e di alberature, rendono questo ambiente unico, in grado di offrire un contatto diretto fra uomo e natura.

OBIETTIVI

- Promuovere negli allievi una coscienza d'ambiente che miri al potenziamento dei valori fondamentali della persona; uomo come parte integrante della natura;
- Educare gli allievi, attraverso l'osservazione e la conoscenza, a comprendere l'ambiente preso in considerazione;
- Conoscere le coltivazioni ed il lavoro relativo;
- Far prendere agli allievi coscienza e conoscenza di aspetti storici che legano tuttora la vita di una comunità.

PROGRAMMA

PER LE CLASSI QUARTE DELLA SCUOLA ELEMENTARE E LE CLASSI SECONDE DELLA SCUOLA MEDIA

ore 9.00 - 12.00

Visita alle zone più significative della Partecipanza.

I ragazzi possono osservare:

- ⇒ barchessa grande;
- ⇒ ponticella;
- ⇒ S. Anselmo;
- ⇒ barchessa piccola;
- ⇒ Torrazuolo.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE: GRATUITA

PROGETTO "NOVELLE DI FINE MILLENNIO"

(progetto interdisciplinare)

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Storia	Archivio storico del Comune di Nonantola	<ul style="list-style-type: none"> - Uscite con la responsabile dell'archivio storico - Possibili proposte: <p>1)-il monastero e l'ambiente (boschi e paludi); presenza di animali sul territorio allora e confronto con-oggi (esempio: ieri lupo oggi no). In relazione all'ambiente si analizzerà la nascita della Partecipanza (1058): territorio, utilizzo e organizzazione.</p>
Scienze	CEA	<p>Per realizzare questo punto si lavorerà con il Centro di Educazione Ambientale e in modo specifico si effettuerà una visita alla zona umida (si veda percorso n°5 delle proposte del CEA).</p>
Geografia		<p>2)-Studio del monastero in generale e della sua organizzazione: Due possibili percorsi: a)-da oggi a ieri; b)-da ieri a oggi. Visite: -visita all'abbazia -possibile visita al tesoro dell'abbazia.</p>
Religione		<p>Collégamento con l'attività di religione (vedi allegato). L'insegnante di religione tratterà: -approfondimento della vita all'interno dei monasteri benedettini; -paure e aspettative di cambiamento nell'anno 1000 e nell'anno 2000; -come vive la cristianità questo passaggio: il Giubileo dell'anno 2000.</p>

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Musica	Fonoteca	<p><u>Ascolto</u>: confronto tra la musica dell'anno 1000 e la musica dell'anno 2000.</p> <p><u>Danza</u>: osservazione ed esecuzione di danze medioevali; osservazione ed esecuzione di danze odierne (confronto).</p> <p><u>Voce</u>: si analizzerà la voce in quanto strumento e il tamburello-come accompagnamento alla danza.</p> <p>Il responsabile della fonoteca ha proposto l'intervento di un esperto per un totale di 10 ore da ripartire in due ore per classe. Verranno, inoltre, svolte attività di programmazione con le insegnanti.</p>
Musica	Ludoteca	<p>Costruzione di strumenti musicali risalenti all'epoca medioevale: La responsabile della ludoteca ha proposto un intervento di circa due ore per ogni classe.</p>
Area Linguistica	Biblioteca	<p>La biblioteca ha selezionato dei titoli riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la vita all'interno dei castelli; -storie di nobili e di popolo; -aspetti magici del Medioevo. <p>Confronto passato-presente:</p> <p>Presente: gioco con il computer: Il videogame rappresenta l'oggi e il contenuto (vita nel castello) il passato.</p> <p>Passato: il passato attraverso l'oggi. Tecnologia e storia a confronto.</p> <p>Questo tipo di attività verrà svolto all'interno dei locali della biblioteca.</p>
Immagine		<p>L'attività di immagine sarà trasversale nell'iter di tutto il progetto.</p>

INTERVENTI DELL'INSEGNANTE DI RELIGIONE

1) Approfondimento della *vita all'interno dei monasteri benedettini*:

- la figura di San Benedetto
- la "Regola *Ora et labora*" e la sua importanza non solo per la vita religiosa, ma anche per tutta la civiltà europea
- la vita all'interno del monastero: la vita comunitaria, la vita di preghiera, lo studio, il lavoro
- il monastero come difesa della civiltà in un periodo di gravi crisi politiche: i monasteri come rifugio e difesa per la popolazioni; attorno ad essi sorsero villaggi; i monaci insegnavano alla gente a coltivare la terra; istruivano i bambini nelle prime scuole; curavano i malati nei primi ospedali; la grande opera di cultura compiuta dai monaci che ricopiarono su pergamena i grandi libri dell'antichità.

2) *Paure e aspettative* di cambiamento nell'anno 1000 e nell'anno 2000:

- la paura dello straniero
- la paura della violenza
- la paura della fine del mondo
- le aspettative e le speranze per il futuro dell'umanità

3) Come vive la cristianità questo passaggio: il grande *Giubileo* dell'anno 2000.

- il giubileo ebraico (dal "sabato", all' "anno sabbatico", al "giubileo" come anno di grazia e di liberazione)
- dal giubileo ebraico al giubileo cristiano
- Gesù al centro della linea del tempo e della storia
- Gesù origine del cristianesimo
- breve storia dei giubilei
- il giubileo del 2000 come occasione per riflettere sulla storia, sul presente, sul futuro (il mondo del 2000 e l'impegno per la giustizia sociale)
- riti e gesti simbolici del giubileo: il pellegrinaggio, la porta santa, l'indulgenza, la visita alle principali chiese di Roma.

PROGETTO "NOVELLE DI FINE MILLENNIO"

(progetto interdisciplinare)

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Storia	Archivio storico del Comune di Nonantola	<ul style="list-style-type: none"> - Uscite con la responsabile dell'archivio storico - Possibili proposte: <p>1)-il monastero e l'ambiente (boschi e paludi); presenza di animali sul territorio allora e confronto con-oggi (esempio: ieri lupo oggi no). In relazione all'ambiente si analizzerà la nascita della Partecipanza (1058): territorio, utilizzo e organizzazione.</p>
Scienze	CEA	<p>Per realizzare questo punto si lavorerà con il Centro di Educazione Ambientale e in modo specifico si effettuerà una visita alla zona umida (si veda percorso n°5 delle proposte del CEA).</p>
Geografia		<p>2)-Studio del monastero in generale e della sua organizzazione: Due possibili percorsi: a)-da oggi a ieri; b)-da ieri a oggi. Visite: -visita all'abbazia -possibile visita al tesoro dell'abbazia.</p>
Religione		<p>Collégamento con l'attività di religione (vedi allegato). L'insegnante di religione tratterà: -approfondimento della vita all'interno dei monasteri benedettini; -paure e aspettative di cambiamento nell'anno 1000 e nell'anno 2000; -come vive la cristianità questo passaggio: il Giubileo dell'anno 2000.</p>

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Musica	Fonoteca	<p><u>Ascolto</u>: confronto tra la musica dell'anno 1000 e la musica dell'anno 2000.</p> <p><u>Danza</u>: osservazione ed esecuzione di danze medioevali; osservazione ed esecuzione di danze odierne (confronto).</p> <p><u>Voce</u>: si analizzerà la voce in quanto strumento e il tamburello-come accompagnamento alla danza.</p> <p>Il responsabile della fonoteca ha proposto l'intervento di un esperto per un totale di 10 ore da ripartire in due ore per classe. Verranno, inoltre, svolte attività di programmazione con le insegnanti.</p>
Musica	Ludoteca	<p>Costruzione di strumenti musicali risalenti all'epoca medioevale: La responsabile della ludoteca ha proposto un intervento di circa due ore per ogni classe.</p>
Area Linguistica	Biblioteca	<p>La biblioteca ha selezionato dei titoli riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la vita all'interno dei castelli; -storie di nobili e di popolo; -aspetti magici del Medioevo. <p>Confronto passato-presente: Presente: gioco con il computer: Il videogame rappresenta l'oggi e il contenuto (vita nel castello) il passato. Passato: il passato attraverso l'oggi. Tecnologia e storia a confronto.</p> <p>Questo tipo di attività verrà svolto all'interno dei locali della biblioteca.</p>
Immagine		<p>L'attività di immagine sarà trasversale nell'iter di tutto il progetto.</p>

Novelle di fine millennio - due millenni a confronto

Ascolti guidati finalizzati all'analisi degli aspetti culturali fondamentali che caratterizzano le due epoche (medio evo e contemporaneità).

IL NOVECENTO

Tutto l'incontro è caratterizzato da un percorso dentro la musica moderna ottenuto attraverso la continua partecipazione attiva dei bambini stimolati da domande che li portino ad una analisi progressiva per continue deduzioni logiche.

L'incontro si apre accogliendo i bambini con un sottofondo di musica antica (brano 1), dopo che si sono sistemati e messi in silenzio gli si chiede se la musica che stanno ascoltando sia antica o moderna. Senza difficoltà riconosceranno che è antica e allora si cerca di farli riflettere sulle motivazioni che li hanno portati a riconoscerla (quali suoni, quali strumenti ecc.)

Il secondo brano (brano 2) ci serve per fargli ascoltare sonorità e strumenti antichi e moderni assieme, cioè che vi sono strumenti a corda acutici ed elettrici, che le percussioni sono usate in stile antico, ma sono moderne, che il testo sembra antico ma è cantato in maniera moderna. Tutto ciò per fargli comprendere che vi sono collegamenti evidenti tra le due epoche e che la musica a noi contemporanea non è nient'altro che il modificarsi nei secoli di non una, ma diverse realtà culturali.

Se poi si procede facendogli ascoltare il brano successivo (brano 3), i bambini riconosceranno immediatamente che è musica moderna, anzi alcuni riconosceranno che è rock (cioè un determinato genere in particolare).

A questo punto è necessario soffermarli sulle caratteristiche più evidenti del brano:

Quali strumenti sentite? immediatamente riconosceranno la batteria, la voce, la chitarra elettrica (e voi provate a fargli sentire il basso)

Quali caratteristiche hanno i suoni che sentite?

L'obiettivo è farli arrivare al fatto che:

la **batteria** è uno strumento moderno e che nella musica moderna ha un particolare rilievo (maggiore rispetto l'antichità). Ma perchè lo definiamo moderno? Si definisce moderno per come è concepito rispetto al passato e per il modo di suonarlo.

Fino alla fine del 1800 ogni percussione veniva suonata da una persona, agli inizi del 1900 qualche musicista afroamericano ha cominciato ad assemblare diverse percussioni insieme e attraverso l'uso di "meccaniche" si è data la possibilità di usare tutti e 4 gli arti e quindi un musicista solo, da quel momento, poteva suonare più percussioni contemporaneamente. In oltre, le percussioni che insieme compongono la batteria sono in pratica l'assemblaggio di strumenti caratteristici di continenti e culture assai distanti e che non a caso in un paese come gli Stati Uniti d'America potevano trovare un utilizzo comune. I tamburi sono di origine africana che per alcuni casi (i più piccoli) sono stati modificati dalla tradizione orientale, anche i piatti sono tipici della cultura orientale mentre il rullante (cioè l'unico tamburo con una retina stesa sulla pelle di sotto) deriva dall'europa, dalle tradizionali bande che accompagnavano prima gli eserciti e poi dall'800 partecipavano anche alle feste e celebrazioni pubbliche.

La chitarra in questo caso è elettrica.

La chitarra elettrica non è altro che un riadattamento della chitarra classica.

La chitarra è uno strumento che ci permette di rappresentare in modo evidente ed esemplificativo il percorso evolutivo di molti strumenti i quali nei secoli sono andati modificandosi nelle tecniche di costruzione, nei materiali. Queste evoluzioni hanno modificato anche le loro possibilità espressive che a loro volta hanno ampliato i repertori ed i generi musicali in cui venivano utilizzati.

Dal medio oriente, cioè dalla cultura araba, l'antico OUD arriva in europa e con fatture molto simili viene chiamato LIUTO. Di strumenti simili al liuto ne nascono parecchi nel tempo ed in ogni parte

d'Europa anche se è in Italia nei territori provenzali ed in Spagna che si concentra il suo maggior utilizzo.

In antichità è fatta di legno sia il manico che la cassa armonica, con le corde in budello di animale ed il suono prodotto dalle vibrazioni delle corde si propaga amplificato dalla cassa armonica.

E' proprio in Spagna che alla chitarra vengono apportati i maggiori accorgimenti fino alla metà del 1800 in cui gli vengono date forma, caratteristiche costruttive e di materiali della chitarra "classica" (cioè acustica) che ancora noi conosciamo.

Oggi il manico e la cassa armonica sono ancora in legno, ma le corde sono o di metallo, o di nylon. La Chitarra è uno strumento ancora oggi caratteristico di piccoli ensemble, trova un largo utilizzo nella musica popolare, ma anche se in misura minore, pure in quella classica.

La tecnologia nella musica

L'uso e le possibilità della chitarra come la voce e come tantissimi altri strumenti, è stata rivoluzionata da una grandissima innovazione tecnologica di fine '800: la elettricità.

L'elettricità, seguita dall'invenzione nel '900 dei microfoni, degli amplificatori fino ad arrivare ai suoni digitali dei computer, hanno sconvolto le possibilità timbriche e di volume degli strumenti acustici a tal punto da essere le principali ragioni del grande cambiamento subito dalla musica nel nostro secolo.

Alla chitarra sono stati messi microfoni particolari che raccolgono le vibrazioni delle corde metalliche, le trasformano in segnale elettrico, attraverso un cavo il segnale viene mandato ad un amplificatore che a sua volta lo ritrasforma in suono amplificandolo.

Anche la voce si affranca dalla potenza derivata solo dall'uso del corpo umano attraverso la tecnologia, cioè l'uso dei microfoni che modificano radicalmente la tecnica vocale.

Anche la musica come qualunque altra espressione della creatività umana ha assunto e subito il travolgente impatto di uno sviluppo tecnologico senza precedenti nella storia dell'umanità.

Infatti, nella musica popolare di questo secolo che sembra la più sconvolta, la grande novità deriva principalmente da questo fattore tecnologico, dal punto di vista delle modalità musicali teorico estetiche utilizzate nella composizione dei brani ben poco è cambiato. Vedi l'esempio di DE André (brano 2).

La tecnologia non ha solo sviluppato le tecniche di costruzione degli strumenti e di elaborazione del suono, ma potenziando come non era mai successo prima i mezzi di comunicazione ha dato un impulso straordinario alla diffusione delle diverse culture musicali su tutto il pianeta dando origine a generi musicali che ora appartengono alla cultura di interi continenti:

definiamo questo processo contaminazione culturale.

Fino al 1800 le ragioni di diffusione della musica popolare (come di ogni altro aspetto della cultura) erano i commerci e le guerre che mettevano in contatto volontario o coatto popolazioni lontane e diverse, inoltre la lentezza delle comunicazioni rendeva il processo di contaminazione culturale molto diluito nel tempo quindi avveniva nell'arco di parecchi decenni per non parlare, in alcuni casi, di secoli.

Altra cosa erano le vie di comunicazione che percorreva la musica colta; i musicisti, o meglio i compositori viaggiavano di corte in corte per soddisfare gli interessi musicali dei vari nobili. Questo è tipico di come si è evoluta in tutta Europa ma anche presso altre culture il tutto avveniva in modo del tutto simile. Proprio per il fatto di muoversi all'interno di mondi culturali ristretti, cioè essere rappresentativa di élite ristrette, la musica colta si è sempre contaminata in maniera inferiore rispetto a quella popolare e quindi anche nel tempo ha mantenuto aspetti caratteristici per ogni luogo.

Dal 1900 in poi i mezzi di comunicazioni di massa (radio, televisioni, produzione discografica) hanno moltiplicato e velocizzato questi contatti a tal punto che oggi si può parlare di *world music*, cioè produzioni musicali che non possono più essere rappresentative di un territorio specifico ma dell'intero pianeta o di larghe porzioni di esso.

Gli esempi possono essere molti in questo secolo ma anche in quelli passati, ecco solo alcuni esempi :

-la cultura musicale spagnola come quella dell'Italia meridionale è il frutto dell'incontro tra quella europea e quella araba,

-la cultura musicale sud-americana è la mescolanza tra musica aborigena, africana e degli europei di cultura latina.

-la cultura nord-americana (blues, jazz e rock) è il frutto della mescolanza coatta di europei anglosassoni, africani e cinesi.

Prendiamo questo esempio per svilupparlo ed evidenziarne il percorso ed i frutti.

Con l'importazione forzata da parte degli inglesi di centinaia di migliaia di schiavi dall'Africa per lavorare i campi, sono venute a crearsi condizioni particolari di contatto tra la cultura bianca del nordeuropa e quella africana. Nonostante gli europei tenessero segregati i neri e ostacolassero con ogni mezzo il contatto tra persone bianche e persone nere, durante un lungo periodo di circa due secoli, si svilupparono strane contaminazioni.

Gli *spirituals*, cioè i canti che accompagnavano i neri durante il lavoro ed i pochi momenti di riposo (brano n° 6) col tempo e con l'influenza dell'utilizzo anche degli strumenti tipici della cultura europea, diede origine ad una forma musicale che poi ha influenzato in maniera fondamentale e come pochi altri la cultura occidentale nel XX secolo: il Blues (brano n° 7).

Prima come forma musicale tipica della cultura rurale, quando si è impiantata anche in quella urbana (brano n° 8), ha dato origine al Jazz (brano n° 10 e 11) e poi nel primo dopoguerra al Rock & Roll (brano n° 9).

Il rock stesso, oggi, è un genere di musica definibile popolare che ormai ha contaminato le tradizioni musicali di tutto il mondo, Italia compresa. La gran parte della musica che si dice italiana in realtà è semplicemente cantata in italiano su costruzioni musicali che di caratteristico italiano hanno ben poco (brano n° 5 e 3).

Non ultimo la tecnologia ha cambiato e moltiplicato radicalmente anche il modo di ascoltare musica. fino a tutto il 1800 si ascoltava musica solo attraverso le esecuzioni di musicisti per cui la musica nella vita quotidiana delle persone era un fatto occasionale, piuttosto importante e perciò legato a momenti particolari (celebrazioni, feste, avvenimenti pubblici). Insomma in ogni caso, per un contadino come per un nobile ascoltare musica era un avvenimento e soprattutto un atto voluto, ricercato, consapevole.

Con gli apparecchi di riproduzione ed amplificazione del suono, oggi, le opportunità di ascoltare musica sono moltissime, anzi troppe. Con i dischi (LP o CD) la musica è diventata un prodotto commerciale e anche questo ha influenzato largamente la sua evoluzione qualitativa oltre che quantitativa. Nella stragrande maggioranza dei casi buona parte della musica che si ascolta è imposta, non è più un atto volontario, voluto, ricercato consapevolmente.

La musica trasformata in "sottofondo" oggi la si ascolta in maniera obbligata, indotta dalla frequentazione dei luoghi in cui viviamo.

Al bar, al supermercato, in auto, nei negozi, a casa con radio e televisione, in discoteca... e sono solo i casi più eclatanti; il problema oggi è educare all'ascolto (anche del silenzio!!) per dare gli strumenti alle persone utili a discriminare e scegliere tra questa altissima quantità di musica che dobbiamo ascoltare nostro malgrado e che proprio nella sua capacità di invadere ogni spazio, ogni momento della nostra vita, forma i nostri gusti e le nostre scelte di consumo.

1) ENSEMBLE CHOMINCIAMENTO DI GIOIA	"Peccatori e Santi"	CGE 3976
2) FABRIZIO DE ANDRE'	"Non al denaro non all'amore nè al cielo"	ISD 3736
3) LIGAJOVAPELU'	"Il mio nome è mai più"	IGL 5110
4) JOVANOTTI	"Questa è la mia casa" \	ISJ 3869
5) MODENA CITY RAMBLERS	"Tant per tacher"	IGM 3042
6) SPIRITUALS	"Old time religion"	E NORD AMERICA 3981
7) JOHN LEE HOCKER	"Deep blue sea"	RSH 3208
8) JOHN LEE HOCKER	"Kiddio"	RSH 3208
9) JOHN LEE HOCKER	"One burbone, one scotch, one beer"	RSH 3208
10) DINA WASHINGTON	"No, no, no, you can't love two"	JSW4428
11) DINA WASHINGTON	"I let a song go out of my heart"	JSW4428

PROGETTO "NOVELLE DI FINE MILLENNIO"

(progetto interdisciplinare)

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Storia	Archivio storico del Comune di Nonantola	<ul style="list-style-type: none"> - Uscite con la responsabile dell'archivio storico - Possibili proposte:
Scienze	CEA	<p>1)-il monastero e l'ambiente (boschi e paludi); presenza di animali sul territorio allora e confronto con-oggi (esempio: ieri lupo oggi no). In relazione all'ambiente si analizzerà la nascita della Partecipanza (1058): territorio, utilizzo e organizzazione.</p>
Geografia		<p>Per realizzare questo punto si lavorerà con il Centro di Educazione Ambientale e in modo specifico si effettuerà una visita alla zona umida (si veda percorso n°5 delle proposte del CEA).</p>
Religione		<p>2)-Studio del monastero in generale e della sua organizzazione: Due possibili percorsi: a)-da oggi a ieri; b)-da ieri a oggi. Visite: -visita all'abbazia -possibile visita al tesoro dell'abbazia.</p> <p>Collégamento con l'attività di religione (vedi allegato). L'insegnante di religione tratterà: -approfondimento della vita all'interno dei monasteri benedettini; -paure e aspettative di cambiamento nell'anno 1000 e nell'anno 2000; -come vive la cristianità questo passaggio: il Giubileo dell'anno 2000.</p>

DISCIPLINA	AGENZIA	PROPOSTE
Musica	Fonoteca	<p><u>Ascolto</u>: confronto tra la musica dell'anno 1000 e la musica dell'anno 2000.</p> <p><u>Danza</u>: osservazione ed esecuzione di danze medioevali; osservazione ed esecuzione di danze odierne (confronto).</p> <p><u>Voce</u>: si analizzerà la voce in quanto strumento e il tamburello-come accompagnamento alla danza.</p> <p>Il responsabile della fonoteca ha proposto l'intervento di un esperto per un totale di 10 ore da ripartire in due ore per classe. Verranno, inoltre, svolte attività di programmazione con le insegnanti.</p>
Musica	Ludoteca	<p>Costruzione di strumenti musicali risalenti all'epoca medioevale: La responsabile della ludoteca ha proposto un intervento di circa due ore per ogni classe.</p>
Area Linguistica	Biblioteca	<p>La biblioteca ha selezionato dei titoli riguardanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la vita all'interno dei castelli; -storie di nobili e di popolo; -aspetti magici del Medioevo. <p>Confronto passato-presente:</p> <p>Presente: gioco con il computer: Il videogame rappresenta l'oggi e il contenuto (vita nel castello) il passato.</p> <p>Passato: il passato attraverso l'oggi. Tecnologia e storia a confronto.</p> <p>Questo tipo di attività verrà svolto all'interno dei locali della biblioteca.</p>
Immagine		<p>L'attività di immagine sarà trasversale nell'iter di tutto il progetto.</p>

BIBLIOTECA COMUNALE DI NONANTOLA

Anno scolastico 1999-2000

Progetto operativo: NOVELLE DI FINE MILLENNIO

Le modalità di intervento che la biblioteca propone alle classi 4e, nell'ambito del progetto NOVELLE DI FINE MILLENNIO, si articolano in due incontri per ogni classe.

Nel primo incontro si propone la lettura A VOCE ALTA di un racconto, di un brano o semplicemente si inizia a leggere un libro (che sarà terminato in classe dall'insegnante) tratto dalla bibliografia presentata all'inizio dell'anno scolastico.

Nel secondo incontro sulla base delle storie ascoltate e lette la classe, suddivisa in piccoli gruppetti, visionerà il CD ROM : IL CASTELLO INCANTATO che permetterà di accedere al gioco " L'INVENTASTORIE".

" INVENTASTORIE" è un gioco che permette di realizzare dei racconti inventati utilizzando diversi sfondi, personaggi e oggetti; Si può comporre una singola scena oppure costruire un'intera storia lunga fino a 12 pagine da stampare e riunire in forma di libro. Da parte della biblioteca saranno dati elementi " dell'anno 2000" da inserire e integrare le storie inventate. Alla fine dell'anno scolastico la biblioteca raccoglierà i libri prodotti inserendoli nello scaffale assieme a tutti gli altri affinché entrino di diritto nel suo patrimonio.

IL MEDIOEVO: proposte di lettura attorno all'anno mille

Il grande impero romano si è dissolto e nuovi popoli, venuti dal nord, occupano le provincie di Roma e fondano nuovi regni. Sono tempi di re e imperatori vescovi e papi, conti, abati, grandi mercanti e famosi guerrieri, castelli e cavalieri dalle armature lucenti, briganti, maghi e...

BICHONNIER : Camilla e la matita magica

Camilla ha la fortuna di trovare una matita magica i cui disegni diventano veri e con una gomma che può cancellare tutto. Così un compito assegnato dalla maestra si trasforma in una straordinaria avventura.

KNISTER : I piloti del tappeto volante

KNISTER : I piloti del tappeto volante ripartono

Entrambi i libri permettono di spaziare all'interno dell'epoca medievale : la vita nel castello e il mondo dei cavalieri alla scoperta di eroi e santi impegnati nella lotta per sconfiggere i mostri dell'epoca.

NANNINI : Il Principe e il barbuto

Divertente storia, tutta basata sui colori, di un ghiotto duello tra un giovane principe e un grasso e barbuto viandante. Ambientata nel passato, dipinge la vita all'interno di un castello: guardie, scudieri, cocchieri, fantesche e giullari...

MAAG: Il misterioso viaggio nel medioevo

Federica grazie a una pozione rinvenuta nei sotterranei di un antico pozzo compie ben tre viaggi nel passato.

LASTREGO / TESTA: Giovanna nel medioevo

Giovanna sogna...e si ritrova in compagnia del cagnolino Ciccio e del drago Tommasone a vivere straordinarie avventure: l'assedio di un castello, la festa di un borgo, il palio dei cavalieri, giocolieri, giullari...

LASTREGO / TESTA: L'assedio del castello

Oltre al CD-ROM ci sono due libri: uno contiene il racconto, l'altro le istruzioni per il suo uso.

LASTREGO / TESTA: Il castello incantato

Gioco elettronico che permette di inventare e costruire tante storie. Oltre al CD-ROM contiene un libro con le istruzioni per l'uso.

I CD-ROM sono compatibili sia per Windows che per Macintosh.

MARCHISIO: La scelta di Dolcibene

LISTER: La leggenda di Mago Merlino

LINDGREN: Ronja

Figlia di un brigante, nata e cresciuta in un maniero medievale circondato da una foresta incantata, Ronja è una ragazzina imprevedibile e audace. Attraverso un'autentica fiaba, l'autrice ci parla di valori come l'amicizia e la solidarietà.

TWAIN: Un americano alla corte di Re Artù

Protagonista di questa straordinaria avventura, a cavallo tra passato e presente, è un giovane cittadino americano, che, dalla seconda metà dell'ottocento, si ritrova improvvisamente in pieno medioevo, a Camelot, alla corte del leggendario Re Artù, tra cavalieri della Tavola Rotonda, suoni di corno, ponti levatoi, tornei, maghi, pellegrini ed eremiti.

SIGNORACCI: L'incredibile storia del Cavalier Ottone Ottonieri

Una botta in testa e il mondo cambia! Così un tranquillo pensionato si trasforma nel più incredibile eroe: un cavaliere, un cavaliere vero, dei tempi antichi con tanto di elmo, spada e cavallo che alla maniera antica vendica soprusi moderni.

T. BUONGIORNO: Camelot: l'invenzione della Tavola Rotonda

Molte storie corrono attorno alla Tavola Rotonda del castello di Camelot. A quel tempo e in quel paese era vietato mettere nero su bianco e la parola scritta veniva guardata con sospetto. In quelle contrade vissero ragazzi che sognarono un mondo nuovo, infrangendo il divieto, scrivendo le proprie storie e passandosele di mano in mano.

M. MILANI: La storia di Tristano e Isotta

Libro di avventura e d'amore che ha come scenario il favoloso Occidente medievale, con le sue profonde foreste e i suoi misteriosi castelli.

VOGLINO / GIUFFRIDA: Artù signore dei Britanni
Parsifal e Lancillotto
La cerca del Graal
Gli ultimi guerrieri della Tavola Rotonda

CANTARELLA: Il signore di Berzè: viaggio di un cavaliere alla Crociata

PER SAPERNE DI PIU'

- RIUS, GLORIA, VERGES: C'era una volta...il Medioevo ed. Piccoli
- R. ROSSI: La vita in un castello medievale ed. Idealibri
- R. ROSSI: La vita in un monastero medievale ed. Idealibri
- J. D. CLARE: Cavalieri e armature ed. Fabbri
- DUBY: L'avventura di un cavaliere medievale ed. Laterza
- CASELLI: La giornata di un monaco del medioevo ed. Mondadori
- PONTHUS / TICHEY: I mestieri nel medioevo ed. Jaka Book
- FIONA MACDONALD: La vita di tutti i giorni nel medioevo ed. Piccoli

VERSO IL DUEMILA: racconti per il terzo millennio

GRIFFITH / STEVENSON: Un'estate con il nonno

Una bambina e il suo nonno per un'estate indimenticabile.

DE VRIES: Segatura in testa

Molte persone anziane dimenticano facilmente e confondono presente e passato: così è anche per il signor Baas. Saranno due bambini che con una trovata geniale spazieranno via per qualche felice periodo la "segatura in testa".

DUPASQUIER: Abbasso la tivù

La famiglia Boschetti è sempre incollata davanti alla televisione. Ma un giorno le cose cambiano e scopriranno che al mondo non esiste solo la tivù.

CAMP: Videogiochi che passione!

Emma va matta per i videogiochi ed è così presa che non nota niente di quello che le accade intorno...

BALAN: Un virus letale

Un nuovo programma per il lancio di satelliti spaziali rischia di saltare a causa di alcuni furfanti telematici. Il protagonista con l'aiuto di cinque suoi amici, che vivono in diversi punti del pianeta e con i quali comunica attraverso il computer non lascerà nulla di intentato per risolvere il mistero.

HUGHES: L'uomo di ferro

BICHONNIER: La deliziosa automobile

La Deliziosa, una strana automobile, lascia guidare solo i bambini, ma a condizione che si comportino bene e siano gentili, non maleducati come certi adulti.

PAUSEWANG: Uno per tutti, tutti per uno!

Papà ha perso inaspettatamente il lavoro e, un po' alla volta, anche la speranza di trovarne un altro. Per fortuna fantasia, grinta e determinazione non mancano...

LLEWELLYN: Alec contro tutti

Solo, maltrattato dai genitori, coinvolto nell'appassionata difesa di un cucciolo di foca, Alec, quando tutto si sistemerà, riuscirà finalmente a instaurare un buon rapporto anche con i genitori.

Proposta di questionario rivolta ai genitori degli alunni frequentanti le classi IV

Progetto "Novelle di fine millennio" - Due epoche a confronto

1) Ritenete sia stato utile realizzare il progetto?

SI

NO

INDIFFERENTE

2) Gli incontri effettuati guidati dai responsabili delle varie agenzie (esempio: incontri all'archivio, escursioni in Partecipanza, incontri con esperti di musica, attività dentro il castello ecc.) insieme agli insegnanti, ritenete sia stati stimolanti e di valido supporto per la realizzazione del progetto?

SI

NO

INDIFFERENTE

3) I vostri figli vi hanno parlato e hanno riportato impressioni riguardanti le uscite e gli incontri con gli esperti?

SI

NO

4) Con entusiasmo

Con indifferenza

5) C'è stata da parte dei vostri figli la richiesta di tornare nei luoghi analizzati e visitati con i vari esperti, insieme alla famiglia?

SI

NO

6) Vi è sembrato un progetto utile?

SI

NO

7) In relazione agli argomenti proposti i vostri figli hanno chiesto di leggere libri di argomento storico - scientifico?

SI

NO

8) Suggerimenti ed annotazioni.

CONCLUSIONE

Il progetto "Novelle di fine millennio" si concluderà con uno spettacolo che coinvolgerà tutte le classi quarte. L'iniziativa si collocherà probabilmente all'interno della festa di fine anno. Ogni classe svolgerà probabilmente un'attività, per esempio una danza, o racconterà ciò che ha imparato sull'anno 1000 a confronto con l'anno 2000.

L'attività conclusiva sarà corredata da una mostra (probabilmente) in cui verranno esposti: quaderni, cartelloni, rappresentazioni grafiche e tutto ciò che verrà prodotto durante lo svolgimento del progetto con la collaborazione delle agenzie presenti sul territorio.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del
Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Progetto novelle di fine millennio

Sottotitolo: Classi IV

Collocazione: PR 32



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it