

Mauro Montanari

Lettura musicale con
CARTE DA GIOCO

EDUCAZIONE MUSICALE INCLUSIVA

VERSIONE PER CHITARRA

INDICE

Presentazione dell'opera	4
Introduzione	6
Lo strumento didattico	11
- Le carte dei personaggi della favola sulle note musicali	11
- La favola sulla nominazione dei suoni e la loro sequenza: "Il paese della musica"	13
- Le carte delle immagini della chitarra	17
- Le carte delle note musicali scritte, in chiave di SOL su due ottave consecutive	18
I giochi	21
1 Sistema i personaggi della storia	23
2 Elimina le coppie pescate	24
3 Il rubamazzo	25
4 Colpisci la carta vincente	26
5 Il memory delle coppie vincenti	28
Esercizio consuntivo e di verifica degli apprendimenti	29
Glossario alle note neuropsicologiche	30
Profilo dell'autore	32

Presentazione dell'opera

Cari insegnanti, cari genitori,

Lo strumento metodologico contenuto in questo libro prevede l'acquisizione delle conoscenze musicali formali - la lettura e la nominazione delle note scritte -, facendole scoprire con piacere in esperienze ludiche e coinvolgenti.

Gli insegnanti di educazione musicale, nelle classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado, potranno quindi migliorare queste competenze senza cadere nella semplice e tediosa ripetizione delle informazioni da apprendere. I maestri di chitarra svolgeranno una didattica ancora più efficace, integrando in modo analogico e propedeutico la pratica dello strumento con la sua rappresentazione scritta; organizzando e potenziando i processi cognitivi - attentivi, emotivi e procedurali - che conducono l'allievo a suonare e a leggere la musica spontaneamente, senza fatica; così, i suoi bisogni saranno rapidamente soddisfatti dalla generazione di un sé competente, in grado di avanzare in tutte le difficoltà originate dall'inevitabile insicurezza del percorso educativo.

Anche gli allievi più avanzati, sia nel curriculum che nell'età anagrafica - tra l'adolescenza e l'età adulta -, potranno profittare di questa risorsa didattica, misurando l'automatizzazione della loro lettura musicale in un contesto davvero divertente, sfidante e costruttivo.

Le attività proposte in quest'opera uniranno **motivazione** ed **autonomia** in una sintesi prospettica e consistente, e faciliteranno l'accesso all'esperienza musicale rendendola realmente inclusiva e aperta a tutti gli stili di apprendimento, anche in presenza di un suo disturbo (DSA)¹.

1. Ciò che disturba l'apprendimento ha un'origine computazionale, ovvero di come le informazioni sono manipolate e acquisite dal sistema cognitivo. Una disabilità nelle materie curriculari più note, con determinate caratteristiche, si traduce poi in dislessia, discalculia, disortografia e altre ancora. Senza dimenticare la dismusia, ascritta alla materia musicale.

Gli obiettivi musicali dello strumento didattico comprendono:

1. Una divertente **linea guida narrativa**, per gli allievi più piccoli, che articola i primi passi della memorizzazione delle note musicali: i nomi e la loro sequenza. Questo invita piacevolmente allo studio, promuovendone la continuità e la partecipazione.
2. La **corrispondenza analogica** tra la nominazione delle note musicali, la loro traduzione nel segno grafico e la manipolazione all'interno della loro sequenza²; tra la lettura ed esecuzione del segno musicale alla chitarra - nelle corde premute sui primi tre tasti dello strumento e nelle corde pizzicate a vuoto - e la contestuale interiorizzazione della sua morfologia³. Ciò renderà lo spartito musicale facilmente accessibile, in tempi brevissimi, consentendo l'immediata autonomia dell'allievo.
3. Una **batteria di giochi**, con le carte incluse nell'opera, che affiancano costantemente l'allievo nell'acquisizione del codice musicale durante il suo corso di musica. Per fissare le informazioni attraverso il "come fare" e non solo il "cosa fare", grazie ai processi di apprendimento innescati da tutte le attività previste.

L'insegnante potrà quindi contare su una "cassetta degli attrezzi" didattica, inedita ed efficace, che scandirà la lezione di musica rendendola quanto mai gradita e desiderata.

***È possibile seminare la facilità
e dare a tutti la possibilità di imparare con gioia!***

Mauro Montanari

2. Cognizione indispensabile alla loro traduzione nel rispettivo segno grafico.

3. Principio implicito della lettura a prima vista allo strumento musicale.

I giochi

I giochi elencati di seguito potranno essere eseguiti combinando i mazzi di carte disponibili a seconda dell'età degli allievi e degli obiettivi perseguibili. Il mazzo con i personaggi della storia può essere usato all'inizio con i bambini più piccoli per iniziarli alla nominazione dei suoni attraverso il potenziamento della loro memoria associativa. Dai 5/6 anni in poi si può introdurre anche il mazzo delle immagini della chitarra che coinvolge maggiormente la memoria di lavoro e richiede perciò una maturazione adeguata del discente. Stabilizzate queste conoscenze e in allineamento con la pratica allo strumento musicale, è possibile introdurre anche il mazzo con le note musicali scritte.

I mazzi di carte potranno essere usati uno per volta, indipendentemente, o essere uniti secondo le seguenti combinazioni principali:

1. Personaggi/immagini della chitarra: per stimolare e consolidare la memoria associativa nome/immagini della chitarra.
2. Immagini della chitarra/nota musicale scritta: per fissare la correlazione analogica tra posizione e sua rappresentazione nella nota musicale.
3. Personaggi/nota musicale scritta: per fissare la nominazione della notazione scritta.

Indicazione importante: l'uso dei mazzi singoli sarà possibile in tutti i giochi descritti, ma si consiglia di lasciare per ultimo quello delle sole note musicali scritte, essendo il livello di astrazione maggiore da raggiungere nel percorso di apprendimento.

Le carte con le note musicali scritte e le immagini della chitarra selezionate devono essere inerenti a quelle incontrate nei brani

chitarristici praticati contestualmente dall'allievo: l'esperienza sullo strumento musicale deve affiancare sempre l'attività in modo coerente.

Indicazione importante: le note musicali scritte in chiave di Sol nelle due ottave consecutive dovranno essere utilizzate separatamente in tutti i giochi, sino ad un'assimilazione apprezzabile. In seguito, quando l'allievo avrà sviluppato una buona facilità nel loro riconoscimento, potranno essere mischiate per stimolare la definitiva automatizzazione della lettura.

Lo scopo e la potenzialità di questi giochi consistono nel conseguimento indiretto del risultato: imparare l'abbinamento segno musicale/immagine della chitarra e contestualmente la nominazione del suono corrispondente; lavorando direttamente sui moduli cognitivi che ne costituiscono la generazione: la memoria associativa, la memoria di lavoro e l'attenzione. Queste funzioni esecutive sono costantemente ingaggiate sinergicamente nell'**Attenzione Esecutiva** (*Executive attention*, Engle, Kane e Tuholski, 1999; Kane et al., 2004)¹⁷ implicata nei compiti di lettura e di apprendimento delle prassie allo strumento musicale.

17. Detta sintesi del sistema esecutivo è chiamata anche *working memory capacity*.