



#ORIENTAlife

LA SCUOLA ORIENTA PER LA VITA

Concorso

MateMusic@ - *Matematica e Musica: una sinfonia di linguaggi*

Le Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre *“nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative”*.

Le Linee guida contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi dell'investimento *“Nuove competenze e nuovi linguaggi”*, con la finalità di *“sviluppare e rafforzare le competenze STEM, digitali e di innovazione in tutti i cicli scolastici, dall'asilo nido alla scuola secondaria di secondo grado...”*

L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali.

Nell'ambito delle discipline STEM la matematica riveste un ruolo molto importante per la società attuale non solo perché è il linguaggio in cui è scritto il gran libro della natura, ma perché da sempre la matematica si è sviluppata in relazione alle esigenze della vita quotidiana e per questo si vuole raggiungere l'obiettivo di far diventare tutti, nessuno escluso, cittadini consapevoli con un bagaglio di adeguate conoscenze scientifiche e capacità logiche-deduttive. Questo obiettivo si può raggiungere facendo apprendere la matematica in un modo non solo procedurale ma anche laboratoriale. Come diceva Maria Montessori, per insegnare bisogna emozionare. Solo così si genererà passione verso le discipline STEM.

Più in generale, la Commissione europea promuove, l'evoluzione dell'idea STEM in STEAM (dove A identifica l'Arte) come *“un insieme multidisciplinare di approcci all'istruzione che rimuove le barriere tradizionali tra materie e discipline per collegare l'educazione STEM e ICT (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) con le arti, le scienze umane e sociali”*.

In questa prospettiva l'istruzione e la formazione per l'era digitale, dovrà rispondere ai seguenti requisiti: *“l'approccio STEAM per l'apprendimento e l'insegnamento collega le discipline STEM e altri settori di studio. Promuove competenze trasversali quali le competenze digitali, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi, la gestione e lo spirito imprenditoriale. L'approccio STEAM incoraggia la combinazione di conoscenze necessarie nel mondo reale e della curiosità naturale”*.

Le Linee guida sull'Orientamento, adottate con D.M. n. 328 del 22 dicembre 2022, promuovono la realizzazione di un sistema strutturato e coordinato di interventi che, a partire dal riconoscimento dei talenti, delle attitudini, delle inclinazioni e del merito degli studenti, li accompagni in maniera sempre più personalizzata a elaborare in modo critico e proattivo un loro progetto di vita, anche professionale.

Sottolineano, inoltre, che la dimensione orientativa della scuola secondaria di primo grado va potenziata, garantendo agli studenti l'opportunità di attività opzionali e facoltative infra ed extra scolastiche (quali ad esempio attività culturali, laboratoriali creative e ricreative, di volontariato, sportive, ecc.). Esse hanno lo scopo di consentire agli studenti occasioni per autenticare e mettere a frutto attitudini, capacità e talenti nei quali reputino di poter esprimere il meglio di sé.

Il concorso *MateMusic@*, in coerenza con le Linee guida STEM, si propone di facilitare lo studio della matematica intersecando due linguaggi universali: *musica e matematica*. Contemporaneamente, offre alle alunne e agli alunni la possibilità di scoprire la propria vocazione "orientativa", in accordo con le Linee guida per l'orientamento.

Con *MateMusic@* si vogliono mostrare le importanti interconnessioni esistenti tra le due discipline, ma utilizzare anche il carattere creativo della musica per superare lo "scoglio" della difficoltà in matematica.

Si vuole, inoltre abbattere l'atteggiamento passivo verso la matematica e promuovere un atteggiamento di curiosità e soprattutto di superamento delle innumerevoli situazioni caratterizzate da disaffezione e fallimenti verso la disciplina e stimolare gli allievi, con l'aiuto del docente, ad apprendere i contenuti matematici con un approccio 'musicale', facendo osservare quanto nella musica siano insiti concetti matematici apparentemente distanti, insomma Integrare la musica nei problemi matematici può rendere l'apprendimento più coinvolgente e interessante per gli allievi

REGOLAMENTO

Art. 1

Il concorso ha come tema principale "*Matematica e Musica: una sinfonia di linguaggi*"

Art. 2

Al concorso possono partecipare le alunne e gli alunni della Scuola secondaria di I grado, presenti sul territorio nazionale e nelle scuole italiane all'estero

Art. 3

Si può partecipare come singola/o alunna/o oppure come gruppo di alunne/i non necessariamente appartenenti alla stessa classe

Ogni alunna/o può partecipare ad una sola sezione del Concorso realizzando un unico prodotto.

Le sezioni sono:

- A. *Composizione musicale con elementi matematici*
- B. *Visualizzazione matematica della musica*
- C. *Gioco didattico*

Art. 4

Le sezioni sono così strutturate

- A. Composizione o rielaborazione di un brano musicale che utilizzi concetti matematici nella sua struttura ed esecuzione dello stesso.
- B. Realizzazione di un prodotto digitale per visualizzare la musica in termini matematici, scelto tra i seguenti: intervista, pièce teatrale, storytelling, fumetto, spot pubblicitario.

C. Creazione di un gioco che faccia comprendere meglio i concetti matematici attraverso la musica, scelto tra i seguenti: gioco da tavolo, applicazione digitale, attività interattiva.

Ogni tipo di elaborato dovrà essere accompagnato da una spiegazione dettagliata del processo creativo e delle connessioni tra matematica e musica.

Il lavoro dovrà essere presentato in modo chiaro e accattivante, utilizzando strumenti visivi e multimediali

Art. 5

Il lavoro presentato deve essere accompagnato dal nome dell'autrice/autore e dal nome completo della scuola

La composizione della sezione A deve avere le seguenti caratteristiche:

- durata massima 4 minuti
- genere e stile musicale a piacere
- strumentale e/o vocale, per un solo esecutore o per ensemble, per coro o voce e strumento/i
- la realizzazione può essere eseguita con strumenti acustici o con supporti elettronici e computerizzati
- indicare chi è l'autore e l'esecutore del brano (sia della musica che eventualmente delle parole)
- brani non precedentemente utilizzati o pubblicati
- ciascun file audio deve essere inviato in formato pdf insieme alla partitura o spartito, completo di testo per i brani cantati

Il prodotto della sezione B deve avere le seguenti caratteristiche:

Il prodotto digitale deve consistere nella realizzazione di un videoclip, dai contenuti originali ed inediti relativi al tema del concorso, della durata massima di 5 minuti, realizzato in uno dei comuni formati standard e caricato in un cloud online (Google drive, Dropbox, ecc...) il cui indirizzo web non deve essere pubblico (quindi visibile solo a chi possiede il link e senza protezione con password), in modo che l'elaborato sia utilizzabile esclusivamente ai fini del concorso, con la possibilità però di renderlo pubblico solo al suo termine.

Il gioco della sezione C deve avere le seguenti caratteristiche

Il gioco può essere di tipo fisico o digitale, deve prevedere un testo di presentazione composto da al massimo 4 fogli A4 in cui riportare il titolo e delineare il progetto di gioco, specificando il regolamento, i materiali di cui si compone (es. tabellone e dati, carte, applicazioni, dispositivi, ecc.) per la eventuale riproduzione in prototipo.

Art. 6

I prodotti dovranno essere inviati entro e non oltre le ore 13.00 del giorno 10 aprile 2025 esclusivamente al seguente indirizzo: usrcampaniaorientalife@gmail.com, nell'oggetto della mail dovrà essere riportata la dicitura: "Concorso Matemusic@ a.s. 2024/2025".

I lavori dovranno essere corredati dalla scheda di dichiarazione diritti d'autore – liberatoria (Allegato A) e di partecipazione (Allegato B e C).

Per eventuali info/chiarimenti contattare i seguenti n. 3394533363 e/o 3404820468

Art. 7

I lavori presentati saranno valutati da apposita commissione costituita da esperti di matematica, musica e didattica., nominata dal Direttore dell'Ufficio Scolastico regionale.

Art. 8

Gli alunni e le alunne dei primi 5 lavori selezionati, per ogni sezione, parteciperanno alla performance finale che si svolgerà in presenza a Napoli nella seconda decade di maggio 2025 (data e luogo saranno comunicati 15 giorni prima). La performance finale sarà preceduta da una prova da svolgersi nella stessa giornata.

La prova consisterà nella realizzazione di un elaborato inerente alla sezione di partecipazione su argomenti (Matematica e Musica) somministrati dalla commissione in un determinato tempo a disposizione, la performance riguarderà la presentazione dell'elaborato oggetto della prova.

Per ogni sezione sarà assegnato un premio della somma di euro 1000.

I premi in denaro verranno consegnati alle scuole per acquisto di materiale didattico e/o per attività formative da destinare alla classe di appartenenza del gruppo di allievi/e vincitori, e/o delle singole alunne/i vincitrice/vincitore

Art. 9

Ad ogni partecipante al concorso sarà rilasciato un attestato di partecipazione

Art. 10

La valutazione della Commissione giudicatrice è insindacabile e inappellabile

Art. 11

Le opere pervenute non saranno restituite e la commissione si riserva il diritto di utilizzarle per mostre e iniziative a scopo didattico-educativo, senza ulteriore preventiva autorizzazione dell'autore. Sarà cura delle scuole partecipanti acquisire i permessi anche per l'eventuale pubblicazione, su siti istituzionali, degli elaborati prodotti.

Art. 12

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione del presente regolamento.

Art. 13

Non è richiesta alcuna tassa di iscrizione né contributo a qualsiasi titolo da parte dei partecipanti al Concorso.

Art. 14

Le spese per la partecipazione alla manifestazione di maggio, sono a carico delle scuole di appartenenza degli alunni e delle alunne partecipanti.

Il Direttore Generale

Ettore Acerra