

È, QUESTA, LA MIA MUSICA!

di Monica Febbo

ABSTRACT

L'ingresso della AI nelle nostre classi di lingua somiglia più un'avanzata minacciosa quasi inarrestabile. E se così in alcune fasi potrebbe esserlo non è ormai il caso di escluderla dalle nostre attività. Mantenendo praticamente inalterato nei contenuti il costrutto delle fasi di apprendimento, il focus sulla forma e sul processo di produzione scritta guidata, sulla realizzazione di una motivazione che è elemento motrice di questo laboratorio. Procedendo passo passo si svela il potenziale tutto propulsivo di un'attività che rimette al centro, grazie alla ludodidattica, quell'abilità che risulta spesso subita, scrivere e raccontare/ raccontarsi da un tema dato. La poesia, come la musica, la canzone e la sua capacità espressiva, attraverso l'ausilio di alcune app specifiche a supporto danno un nuovo slancio a una consapevolezza linguistica, a una competenza che si sviluppa circolarmente in un costrutto a spirale come a comporre un vero e proprio crescendo di un brano a più mani di musica sinfonica.

1. INTRODUZIONE

Questo lavoro si basa sulla necessità di valutare la presenza, o la compresenza, già massiccia della intelligenza artificiale in classe. La questione che ci poniamo è che impatto, quantitativo e qualitativo, l'AI ha sugli studenti durante le differenti fasi di apprendimento o su una di esse. Valutiamo anche se l'AI può generare positivi effetti emotivi grazie a una serie di virtuose reazioni a catena molto motivanti.

Quanto gli studenti facciano uso (e abuso) degli strumenti digitali e dello smartphone è innegabile. Tanto da creare nel tempo un rapporto di evidente dipendenza spesso negativo ma, talvolta, del tutto nocivo.

Ciò vedremo quanto molto dipenda anche dagli stili di apprendimento della classe in toto o nelle sue specificità dei suoi componenti, nelle variabili dinamiche globalità o anche, soprattutto, individuali. Dipende inoltre dal carattere, dal timore di esporsi in prima persona, dal monitor e autocontrollo spesso inibitori, dal filtro affettivo, avere un

traduttore istantaneo o persino uno ottico che permette di avere "la soluzione" immediata o quello che si pensa sia, a portata di clic è sicuro confort, una digitale, rassicurante coperta di Linus.

Da aggiungere che tuttora vige una cultura scolastica rigida e monolitica basata su approcci allo studio che si avvalgono di un metodo formalistico, mnemonico, dove la comunicazione e la interazione spontanea vengono ritenute processo collaterale. Pertanto il percorso di autoconsapevolezza da maturare quasi accidentalmente, avviene ed affiora solo in un secondo momento.

Nel caso del mio laboratorio descrivo le potenzialità di un semplice esperimento che ha tenuto conto di tutte queste premesse. Ottenendo, a parer mio, dei risultati incoraggianti tramite l'assunzione di un atteggiamento costruttivo verso gli strumenti digitali e l'intelligenza artificiale, che si fanno alleati e non un problema da risolvere nelle nostre classi. Il divieto netto, mettendo autarchicamente alla porta lo smartphone, finisce per innescare l'effetto opposto, una reazione di rifiuto e noia: ovvero fallimento certo da parte nostra. Si tratta invece di strumenti indispensabili dove la messa al bando non è negoziabile.

In un'azione inversa e ribaltata, ammettere la presenza di *devices* e la connessione a internet in attività didattiche coinvolgenti e mirate è in grado in alcuni passaggi di distogliere l'attenzione, per la presenza costante alla chat personale che è installata, attiva e sempre vigile.

Come premessa al lavoro che ho svolto, ho ovviamente tenuto conto delle passioni e degli interessi della classe, del ruolo di alcuni aspetti della personalità emersi, della propensione verso le varie forme espressive, delle singole, sensibilità personali.

2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO, PARTECIPANTI E OBIETTIVI

Si tratta di un piccolo gruppo di 13 studenti, tutti provenienti dalla Cina e tutti iscritti a un percorso di lingua italiana del progetto Turandot di dieci mesi con cadenza quotidiana dell'Accademia di belle arti di Roma. Vista anche l'età, circa 20 anni, l'obiettivo è stato posto su aspetti come la creatività e l'attenzione verso quello che riguarda l'arte in generale, dagli approcci performativi di messa in opera di un'attività che è di fatto forte mordente e trampolino motivazionale comune a tutti. Va detto che alcuni di questi apprendenti hanno già studiato, o si accingono a farlo arti multimediali..

Il cuore pulsante dell'attività è la musica, la canzone, già di suo collante tra generazioni, tempo e spazio, traino emotivo e di contenuti culturali forte e coinvolgente.

Alcuni passaggi dell'attività, secondo contingente necessità, li ho smontati, ricomposti e rimessi in asse, ricalibrandoli.

Rimane principio fondante quello di calarsi nel vivo processo di produzione e di creazione di qualcosa di autentico, inedito, che è davvero nostro: ciò ne avvalora e ne potenzia la portata. A cominciare dalla proposta in sé che potrebbe creare dapprima un naturale blocco verso la pagina bianca.

Lo spunto viene dalla proposta di un blog, Adgblog, che ha raccolto le applicazioni gratuite per la creazione sia di una base musicale e anche del testo su suggerimento di un *prompt* (<https://www.adgblog.it/2025/04/30/italiano-con-i-generi-musicali/>).

È stato raccolto in una discussione plenaria quanto è già a conoscenza dei ragazzi sui generi musicali e della musica italiana a grandi linee.

Di seguito ho svolto l'attività in modo molto semplice, facendo scegliere ai ragazzi un numero da 1 a 100 in base alle pagine del testo che usiamo in classe, *Nuovo Espresso 1*. Puntando il dito su una parola qualsiasi della pagina sfogliata a caso, è risultata prescelta una frase qualsiasi.

Che giorno è oggi?

In bocca al lupo,

Al Bar,

in albergo,

un messaggio dalle vacanze,

In giro in città,

in bocca al lupo.

È stata quindi una scelta del tutto casuale, in nessun modo guidata, affinché il lavoro risultasse più spontaneo ma anche meno scontato, imposto, meccanico.

Inoltre il genere musicale, sulla base dei gusti delle singole coppie (in alcuni casi tre studenti) era stabilito da loro a priori.

Gli studenti hanno poi liberamente scelto un video o un brano italiano che si avvicinasse a quel genere. In alcuni casi nelle vesti e nelle modalità di riadattamento culturale della tradizione italiana.

Ogni brano, corredato da video e testo, poi è stato proiettato e fatto ascoltare in classe, in plenaria, poiché ci sono diverse *app* che gli studenti usano per ascoltare anche la musica italiana, con i sottotitoli in cinese.

In una fase di *brainstorming*, ho scritto una prima domanda a computer e l'ho condivisa:

Quali generi musicali conoscete?

- K-pop
- Jazz
- Classico
- Disco
- Rock
- J-pop
- Blues
- Opera
- Folk
- hip hop
- Rap
- Latino americano
- Elettronica
- Country
- Funky
- Metal
- Reggae
- Melodico

I brani prescelti dagli studenti stessi, per ciascun genere sono stati i più vari, da Carosone a Figaro, a Zucchero per il blues a Baby Gang per il rap.

A questo punto sono state fornite le *app* presenti su AI per creare il brano per scrivere e comporre la canzone: [Beatoven.ai \(per creare basi musicali\)](#) e [Suno o Riffusion \(per creare canzoni complete\)](#)

Il lavoro ha assistito a un serio impegno profuso durante tre ore di lezione senza mostrare momenti di stanchezza, noia, o allentando l'attenzione su quanto veniva elaborato, cesellato e pazientemente affinato, limato.

I risultati che riporto di seguito hanno regalato emozione e soddisfazione mia e dei ragazzi. C'è stato genuino interesse, non solo nelle eventuali proposte *random* dell'applicazione ma nella scelta accurata e scrupolosa di ciò che veniva suggerito fra le varie alternative che la stessa per la sua specificità mette a disposizione.

Ecco alcuni esempi di ciò che è venuto fuori:

<https://suno.com/song/27eb87db-8c77-4744-a138-cb6721a54f73>

<https://suno.com/s/iGn1GkMJgZWhyF1H>

<https://suno.com/s/E8HRg4JoK13JM6DR>

<https://www.riffusion.com/song/1b1aecab-10cf-45a7-8b64-b74c1c7bf0f0>

<https://suno.com/s/EkSqhpb9KZbY09Ty>

<https://suno.com/s/hINyjZcecuHvhDYp>

<https://suno.com/s/Za3aK6cYqdoyfKTi>

Per concludere la lezione ho chiesto di scegliere una parte del brano da cantare in modalità karaoke: il momento più atteso.

Quello che mi ha colpito molto è stato vederli mettersi all'opera impegnandosi senza momenti di stanchezza o esitazione.

Possiamo, vista in prospettiva, definirla a tutti gli effetti *didattica ludica*. O neo-ludica digitale?

Come dicevo nella sintetica introduzione (§ 1), si è trattato di qualcosa che cattura e immerge lo studente in maniera quasi totalizzante e a tutto vantaggio di un apprendimento divertente, dinamico, appassionante e dal forte valore di appagamento personale.

Certamente, a conti fatti si potrebbe obiettare dicendo che risulta un lavoro di traduzione con un'app che svolge egregiamente ciò che dovrebbe essere invece richiesto allo studente come produzione scritta, anche semplice, adeguata sì al suo livello e con una traccia dai parametri se non fissi ben marcati.

L'*input* selezionato riveste anche qui un ruolo imprescindibile, perché si tratta di semplici frasi tratte dal loro manuale e di uso quotidiano.

Il potenziale nasce dalla sua flessibilità e duttilità, per costruirci attorno una storia e ricollocare quelle semplici frasi in un contesto - che è già ambito comunicativo e vettore fra i domini lessicali - puramente poetico, dalla gamma cromatica infinita e pertanto altrettanto creativo. Raccontarsi e trasmettere qualcosa anche di sé.

Ecco il più potente motore propulsore.

Un secondo passaggio non minore è stato quando si è gradualmente giunti alla consapevolezza e a una comprensione profonda di ciò che si è scritto (o è stato scritto in buona parte) con l'applicazione.

L'intelligenza artificiale, congruamente gestita, può indurre lo studente alla riflessione sul percorso che lui stesso ha tracciato: non si tratta solo di un'analisi metalinguistica ma anche di una focalizzazione del lessico utilizzato (inizialmente, senza una ben chiara consapevolezza).

In sostanza, lo studente si rapporta col risultato di ciò che ha creato lui stesso e desidera sapere cosa sta trasmettendo e dicendo con questa sua canzone, quindi non può smettere più di leggerla e riascoltarla fintanto che non sarà parte di lui, in maniera totale.

Questo riflette per analogie e passaggi compiuti, il processo di acquisizione a pieno titolo espresso nei descrittori del *Quadro Comune*. Per fare ciò, imponendoci un processo di autoverifica, ho dedicato, in una sessione successiva, una terza parte a questo lavoro, la quale è consistita nella recensione alla canzone composta (va fatta la premessa che a conclusione della prima parte, ovvero della confezione della canzone, c'è stata una votazione di gradimento con un *poll online* rivolta al gruppo classe sulla canzone che è piaciuta e ha ottenuto più successo in classe).

Oramai immersi in questo processo di produzione libera gli studenti sono stati invitati a riflettere gradualmente più a fondo ancora su quanto svolto. Questo è stato il programma di svolgimento:

Recensione radiofonica del brano (prepariamo un podcast con AI) della durata di 5 minuti minimo

[Descript: AI-Powered Podcast & Audio Editor](#)

1. Biografia cantautore/cantautrice (scegliere un nome d'arte)
2. Intervista cantautore/cantautrice (Occorre formulare almeno 8 domande)
3. Creare con AI la foto del cantante e o della cantante (età, aspetto fisico, capelli, etc.)
[DALL·E Free - Generatore di Immagini con IA: Da Testo a Immagine](#)
4. Da testo a voce AI: sintetizzatore vocale online | Canva è stato espressamente richiesto di non usare la loro voce.
durata almeno 5 minuti
5. È stato chiesto di scegliere di fare un Lipdub o un videoclip della canzone

(usando la stessa foto che precedentemente creata della immagine del cantante e della cantante)

Far parlare una foto online gratis: Crea il tuo avatar parlante AI oppure [AI Music Video Generator](#) - Creare video musicale con AI gratis

Questi degli esempi di ciò che è stato prodotto:

<https://share.vidnoz.com/myvideo?id=vRZISnLZp%2FMi6qpzzEZfBuEmMtyd8MSKpTAXtm3axFo%3D>

<https://www.dropbox.com/scl/fi/07h5lhdwfhtzgd4jttd4d/VidnozMusicToVideo.mp4?rlkey=6zaxzxf45wgdy2a0hvtm09u&st=a0pjbil9&dl=0>

<https://tool-api.vidnoz.com/ai/source/share?id=OiURyyv7IzY3ZI%2BOALUfJCtnL%2Fcg28c7Ezh3ruYo6t1ovdkRI9s14orbnVc%2BsynpLEPeCXIIN0JOADMdgMfIGfM7X6KJpuSFrWnkSb8byRd7d0ia%2BhIn9r3eKMXhvgH4F0TWtLP2Ca8yz0fWUpkRpS8EKO8jIq08JMqam3HNCDtmmTbe0xON1iHkbohgy3S2cifrhGaZzwDWfZnCgPAB3DrBiTNLTFYjqFGdXzwl%2FFHxkngP01EOYxKxoUHChS8pnnXK6oU7Tevrn4NjZKR5RGI0uAJfiUktWPigsE92qVY9uLawq1g4dRTRrrGLR%2BXFwxQJ97ELJEkeEShSKGFwT9hd5VRGjge52PuDmjIc%2FuA%3D&lang=it>

3. CONCLUSIONI

Ciò che è emerso, dall'esperienza vissuta, è stato un lavoro intenso fatto di autenticità, dopo una partenza apparentemente "surrogata", solo in superficie – un lavoro costellato di slanci e tuffi a immersione nella propria consapevolezza, sentimento in grado di trainare anche chi in genere nella classe si sottopone volontariamente a un percorso di studio più individuale. L'apprendente qui si fa parte integrante, artefice consapevole e protagonista, attore e agente di un momento di creazione e riflessione su quanto fatto.

Abbiamo assistito a una gamma di cerchi concentrici in crescendo, in grado perciò proporzionalmente di stimolare e dar fuoco alla scintilla sia la produzione scritta e sia la comprensione della lettura come abilità che si intersecano, ma non su un testo già fornito e fruito passivamente, imposto e già dato nei contenuti e nella forma, ma sulla volontà e necessità di comunicare qualcosa di autentico, fatto anche di sentire, emettere e recepire. Contemplando quanto ne emerge nel suo valore sì di studio, ma anche estetico, nell'urgenza nel volerlo trasmettere.

Nei successivi ascolti, il proprio brano e quello degli altri sono quasi diventati delle *hit* del piccolo cosmo-classe come fissazione di un lessico che altrimenti sarebbe avvenuto in maniera più meccanica e in qualche modo mnemonicamente, supinamente “subita”.