

PROPOSTA PROGETTUALE

DENOMINAZIONE OPERATORE		
Nome e Cognome	Daniele Murgia	
Codice Fiscale	MRGDNL87A11G113W	
Partita IVA	01288230954	
Indirizzo	Via Evangelista Torricelli 2D, 07041 Alghero (SS)	
Telefono / Email	340 7409141 – hello@daniele-murgia.com	
TITOLO LABORATORIO		
Il suono delle cose: laboratorio di paesaggio sonoro		
AMBITO SELEZIONATO		
Ambito 3 – Arte e Creatività		
GRUPPO DI LAVORO PROFESSIONISTI/ESPERTI	AMBITO ESPERIENZA	RUOLO
Daniele Murgia PhD (in corso) Architettura e Ambiente – UNISS Laurea Magistrale Comunicazione Visiva – IUAV/UNIRSM	Interaction Design, Sound Design, Arte e Tecnologia Educativa Docenza: Culture Digitali – Accademia Ligustica di Belle Arti, Genova (2020–2022, 347 ore) Assistente – Laboratorio Interaction Design, SUPSI Mendrisio (2020–2022) Scuola Futura MIM: 3 corsi laboratoriali (docente) Progetto TAC – Tecnologia Ambiente Competenze (SUPSI/Arduino/Swisscom): kit didattico open source per la data literacy ambientale nelle scuole elementari di Lugano	Progettista e conduttore del laboratorio (100%)
CARATTERISTICHE LABORATORIO		
N. Studenti	Minimo 15 – massimo 25	
N. Ore totali	30 ore (15 incontri da 2 ore ciascuno)	
Grado scolastico	Scuola Primaria (classi III–V, età 8–11 anni)	
Professionisti coinvolti	1 (Daniele Murgia)	
STRUTTURA ORGANIZZATIVA		
<p>Il laboratorio si articola in 5 moduli progressivi, ciascuno dei quali combina esplorazione sensoriale, attività pratica e riflessione collettiva. Gli incontri hanno cadenza settimanale o bisettimanale, concordata con la scuola.</p> <p>Modulo 1 – Imparare ad ascoltare davvero (ore 1–6): Di solito sentiamo i suoni senza fermarci ad ascoltarli. In questo modulo i bambini imparano a prestare attenzione: da dove arriva quel suono? È vicino o lontano? Morbido o tagliente? Racconta qualcosa? Attraverso esercizi di ascolto guidato in aula, i bambini sviluppano un vocabolario per descrivere il suono e cominciano a sentire il mondo intorno a loro in modo diverso.</p> <p>Modulo 2 – Esploratori del suono (ore 7–12): I bambini escono dall'aula con un registratore portatile e diventano esploratori: cercano i suoni nascosti della scuola e del quartiere. Il cigolio di un cancello. Il suono dei passi su superfici diverse. Il ronzio della mensa. Il vento tra i rami. Ogni gruppo raccoglie 5–8 suoni e li porta in aula: insieme si costruisce un archivio sonoro del proprio territorio.</p> <p>Modulo 3 – Costruire uno strumento con i propri suoni (ore 13–18): I suoni registrati vengono caricati su una piccola scheda elettronica dotata di sensori tattili. Ogni superficie corrisponde a un suono: toccarla significa suonare. I bambini assegnano i propri suoni preferiti ai diversi punti della scheda e cominciano a sperimentare: tocco il cancello, tocco le foglie, tocco i passi. Gesto e suono si collegano in tempo reale.</p> <p>Modulo 4 – Fare musica con i suoni del proprio mondo (ore 19–24): Con gli strumenti costruiti, i bambini</p>		

iniziano a comporre: sequenze di suoni, ritmi, paesaggi sonori tematici (la scuola di mattina, il cortile all'intervallo, il quartiere la domenica). I gruppi improvvisano insieme, ascoltano il lavoro degli altri, discutono cosa funziona e cosa cambiare. La composizione non è teoria: è giocare con i suoni reali che hanno raccolto.

Modulo 5 – Presentare la propria mappa sonora (ore 25–30): Il laboratorio si chiude con un evento aperto alla scuola e alle famiglie: i bambini presentano la loro "mappa sonora" del territorio. Ogni gruppo racconta i suoni che ha scelto, perché li ha scelti e come li ha trasformati in musica. L'installazione rimane esposta nella scuola per qualche giorno, come un archivio sonoro del quartiere costruito dai bambini stessi.

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE DELLE ATTIVITÀ

"Il suono delle cose" è un laboratorio di paesaggio sonoro pensato per bambini della scuola primaria (8–11 anni). L'esperienza parte da una domanda semplice e potente: cosa sentiamo davvero quando ascoltiamo?

I bambini imparano ad ascoltare il proprio ambiente – la scuola, il cortile, il territorio circostante – non più come sfondo neutro ma come paesaggio sonoro ricco e significativo. Attraverso l'uso di registratori portatili, esplorano, raccolgono e catalogano suoni quotidiani e nascosti: il fruscio delle foglie nel cortile, il cigolio di un cancello, il suono dei passi su superfici diverse, il ronzio della mensa.

Questi suoni diventano i materiali di uno strumento musicale collettivo, costruito su schede elettroniche programmabili (Teensy 3.6) dotate di sensori touch. Ogni superficie tattile corrisponde a un suono registrato dal gruppo: toccare diventa suonare, e il gesto diventa controllo creativo del paesaggio sonoro del proprio territorio.

Il laboratorio sviluppa simultaneamente tre piani formativi complementari: l'educazione all'ascolto (distinguere le qualità del suono, sviluppare attenzione e presenza), l'alfabetizzazione tecnologica (comprendere come si cattura, archivia e riproduce il suono, usare la tecnologia come strumento creativo), e il legame con il territorio (costruire una memoria acustica condivisa del proprio ambiente di vita). Il percorso si conclude con una performance–installazione sonora aperta alla scuola, in cui i bambini presentano la loro "mappa sonora" del territorio.

OBIETTIVI, PUNTI DI FORZA E RISULTATI

Obiettivi formativi:

- Sviluppare la capacità di ascolto attivo e consapevole dell'ambiente circostante
- Costruire un vocabolario sensoriale per descrivere le qualità del suono (timbro, provenienza, distanza, texture)
- Introdurre in modo accessibile i principi di base della tecnologia audio digitale
- Favorire la collaborazione e la co-creazione attraverso il lavoro di gruppo
- Sviluppare il senso di appartenenza e la relazione con il territorio attraverso la documentazione sonora

Punti di forza:

- Approccio hands-on e site-specific: i contenuti emergono dall'ambiente reale dei bambini, non da materiali astratti
- Integrazione tra educazione artistica e tecnologica in modo naturale e non forzato
- La tecnologia è presentata come strumento creativo e non come fine in sé
- Restituzione pubblica che valorizza il lavoro dei bambini e coinvolge la comunità scolastica
- Metodologia già sperimentata in contesti educativi analoghi (progetto TAC – SUPSI/Arduino/Swisscom per scuole elementari di Lugano)

Risultati attesi:

- Archivio sonoro collettivo del territorio scolastico (file audio catalogati)
- Strumento musicale tangibile costruito dal gruppo (scheda elettronica con suoni del territorio)
- Performance/installazione sonora documentata e condivisibile
- Competenze di base nella registrazione e organizzazione di materiali audio

STRUMENTAZIONE DA UTILIZZARE

Hardware (fornito dal conduttore):

- 5 schede Teensy 3.6 con sensori touch capacitivi (breakout board)
- 5 lettori SD card per caricamento suoni
- Registratori portatili (5 unità) per la fase di raccolta sul campo
- Casse amplificate e mixer per le sessioni di ascolto e la performance finale
- Cavi e alimentazione

Materiali di consumo e sussidi (forniti dal conduttore, inclusi nel preventivo):

- Schede cartacee 12,5×12,5 cm per interfacce touch personalizzate dai bambini
- Materiali per la fase di esplorazione sonora (sacchetti per raccolta materiali naturali, etichette, fogli di

catalogazione)

Spazi e attrezzature richieste alla scuola:

- Aula con tavoli e prese elettriche
- Accesso a spazi diversi per le registrazioni: corridoi, cortile, spazi esterni
- 5 computer con connessione internet e porte USB (per il caricamento dei suoni sulla scheda)

CONTINUITÀ CON ESPERIENZE LABORATORIALI EXTRACURRICULARI PRECEDENTI

Il laboratorio si iscrive in una traiettoria coerente di progettazione educativa che unisce tecnologia, arte e territorio. Esperienze rilevanti:

- Progetto TAC – Tecnologia Ambiente Competenze (SUPSI, Lugano, 2020–2021): programma sperimentale per le scuole elementari di Lugano, finanziato da Hasler Stiftung, con la collaborazione tecnica di Arduino e Swisscom, focalizzato sull'uso di kit elettronici open source per la data literacy ambientale. Esperienza diretta con bambini della fascia 6–11 anni in contesti analoghi a quelli del presente laboratorio.
- Scuola Futura – MIM (2022–2024): partecipazione come docente a 3 laboratori extracurriculari nell'ambito del programma ministeriale, con focus su creatività digitale e tecnologie educative.
- Workshop Masterclass – Conservatorio di Cagliari (2023): formazione sulla produzione e promozione artistica attraverso l'Interaction Design (8 ore, fascia A).
- Batt Pop-App (UNISS DADU, 2023): sviluppo di uno strumento didattico ibrido (libro pop-up + realtà aumentata) per l'educazione ambientale rivolto a bambini, in collaborazione con il Centro di Educazione Ambientale di Porto Conte.

L'esperienza maturata in contesti educativi formali e non formali, la ricerca sul campo nell'ambito del dottorato in Architettura e Ambiente (UNISS) e la pratica professionale nell'Interaction Design e nel Sound Design costituiscono la base su cui si fonda la solidità metodologica e tecnica di questa proposta.

LUOGO E DATA

Alghero, 11 marzo 2026

Il Soggetto Proponente

(Firmato digitalmente)