

## LINGUAGGI, CREATIVITÀ ED ESPRESSIONE

*Benedetta Toni*

*(pubblicato in Gruppo Redazionale Scuolinfanzia CIDI (a cura di), Scuola dell'Infanzia, Dentro i nuovi Orientamenti. Le indicazioni del curriculum "tradotte" dalle insegnanti per le insegnanti. Faenza, Homeless-Book, 2007)*

### *Educare all'arte con le Indicazioni Nazionali*

Nelle Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia ed in particolare nel campo di esperienza "Linguaggi, creatività ed espressione" sono enucleati alcuni concetti importanti riguardanti l'*educazione artistica ed espressiva*.

Dall'incipit "I bambini sono portati a esprimere con immaginazione e creatività le loro emozioni e i loro pensieri: l'arte educa al sentire estetico e al piacere del bello" si deduce un'attenzione al bambino a tutto tondo, che pensa ed immagina e allo stesso tempo comunica attraverso i sentimenti. La ricerca di una *sensibilità estetica e creativa* e la tensione alla bellezza sono un privilegio dell'infanzia e del mondo dell'arte. La freschezza e la delicatezza del bambino, la sua curiosità e il suo stupore nei confronti della bellezza lo accomunano all'artista che ricerca i colori per dipingere, la qualità dei materiali per costruire, l'intensità sonora e interiore per comunicare.

Esplorazione, interpretazione e creazione sono disposizioni d'animo, ma allo stesso tempo modalità di ricerca che appartengono al processo creativo delle prime esperienze artistiche del bambino. Sono atti del conoscere che potrebbero "estendersi ed appassionare ad altri apprendimenti" affinché gli alfabeti delle discipline siano scoperti ed interiorizzati non solo in contesti autentici, ma anche attraverso procedimenti che promuovano le diverse intelligenze e favoriscano le opportunità di "osservare con occhi diversi il mondo".

I linguaggi artistici, espressivi e multimediali offrono occasioni di educazione e di conoscenza.

Attraverso l'osservazione e il fare arte sul campo, sperimentando e condividendo diverse tecniche, il bambino acquisisce competenze per relazionarsi con il patrimonio artistico e si avvicina alla cultura con piacere e interesse.

Sulla musica si fa riferimento all' "interazione con il paesaggio sonoro", all' "ascolto delle proprie produzioni sonore" e alla conquista del "piacere di fare musica". Il bambino diviene protagonista del suo percorso di esplorazione e partecipazione all'universo sonoro e l'incontro con le pratiche musicali, da lui prodotte, gli procura fiducia, soddisfazione e piacere, condizioni ideali per apprendere.

I nuovi media sono i linguaggi del domani con cui il bambino si confronta quotidianamente. La scuola fornisce gli strumenti di lettura per comprendere, ma soprattutto per utilizzare le nuove tecnologie in contesti didattici alla portata dei piccoli.

I traguardi di sviluppo della competenza riguardano le seguenti competenze trasversali: la precisione e la concentrazione, la propensione ad appassionarsi, la progettazione. I campi di esperienza artistici sono dunque occasioni di sperimentazione ed acquisizione di *competenze* cognitive e metacognitive, espressive e relazionali.

Fra i traguardi specifici viene dato rilievo all'interesse per la fruizione delle opere d'arte, alla produzione artistica e musicale e alla comunicazione espressiva.

## *Il bambino artista*

Il bambino delle Indicazioni Nazionali è un *bambino competente e artista*.

È un bambino che si “cimenta nelle diverse pratiche di pittura, di manipolazione, di costruzione plastica e meccanica” non solo attraverso l’osservazione e l’imitazione, ma anche attraverso il racconto, l’invenzione, l’interpretazione e la trasformazione.

L’arte è infatti il racconto delle conoscenze e dei sogni dell’infanzia e il colore è l’anima del bambino-artista che attraverso scarabocchi ed immagini interpreta la realtà osservata ed immaginata. Il disegno del bambino è la prima forma di codice espressivo, è il frutto di un processo di esplorazione e rielaborazione di diversi schemi grafici, è l’espressione della conquista graduale di competenze tecniche. Il bambino acquisisce *gusto estetico* attraverso la pratica della pittura, intesa come incontro con le sfumature e con le diverse gradazioni di colori che animano con il movimento cromatico le forme. All’autore in erba vengono restituiti lo stupore e il fascino che prova l’artista mentre osserva il farsi della sua opera. Il disegno è dunque un’esperienza formativa perché l’individuo in formazione osserva, ripete e trasforma le sue produzioni grafiche in relazione alle sue percezioni interiori, ai suoi interessi, al suo punto di vista. È un percorso di crescita in cui la *traccia di sé* viene inserita in un contesto di confronto e di relazione con il mondo circostante. La competenza tattile ed estetica si affina attraverso il contatto, la manipolazione, il ‘modellaggio’, il dialogo con materiali di diversa natura, ma di qualità elevata, l’elaborazione di diverse strategie compositive.

L’incontro con i nuovi media è occasione per sperimentare la velocità di fruizione e le potenzialità offerte dall’utilizzo didattico della televisione e del computer. Le nuove tecnologie e le modalità di rapportarsi ad esse corrispondono al modo di apprendere del bambino (*olistico, immersivo e multisensoriale*), ma all’immediatezza dell’accesso è opportuno affiancare lo sviluppo della competenza riflessiva, l’imparare ad imparare, per riconoscere il confine e l’equilibrio tra mondo reale e virtuale.

La comprensione del processo artistico avviene innanzitutto attraverso il reagire attivamente all’arte, ma anche attraverso l’osservare e il saper leggere e decodificare i codici. Il bambino osserva “quadri, sculture e architetture” e allo stesso tempo immagini e illustrazioni d’infanzia. Il contatto con le celebri opere d’arte favorisce rispetto e desiderio di interazione e di composizione critica e creativa. Lo stupore verso l’illustrazione di infanzia avvia il bambino all’interno di un percorso magico in cui l’immagine parla di lui, del suo mondo, delle sue paure e delle sue gioie, delle sue storie e delle sue invenzioni fantastiche.

## *Il bambino musicista*

La musica delle Indicazioni Nazionali è “un linguaggio universale, carico di emozioni e ricco di tradizioni culturali. Il bambino, interagendo con il paesaggio sonoro, sviluppa le proprie capacità cognitive e relazionali”. Il linguaggio sonoro è dunque un ambiente di apprendimento unico per il bambino che si avvicina ai saperi in quanto consente un approccio alla concretezza e alla creatività, unisce mente e cuore, sviluppa disciplina e passione. L’approccio uditivo del bambino con l’ambiente è soprattutto di natura emozionale e le risposte alla musica sono: suonare, cantare, danzare, produrre suoni.... L’apprendente nelle sue *condotte* o comportamenti musicali, in un certo senso, si avvia anche ad interpretare e qualche volta analizzare la musica. Lo spettacolo musicale dal vivo provoca attrazione nel piccolo discente, tanto che la motivazione suscita un bisogno di ricerca prima di tutto con la musica e poi sulla musica.

Con la musica si accede al *talento* di ogni bambino in termini di curiosità, immaginazione, riflessione.

La curiosità si sviluppa attraverso il *gioco sensomotorio*, inteso come rielaborazione creativa dell’esperienza musicale. I bambini ricercano i suoni e giocano con le sonorità degli oggetti e degli strumenti musicali per discriminare, ma anche per indovinare e capire forme, materiali, sensazioni.

Il piacere del fare musica, da soli e in gruppo, ha grande importanza per la promozione dell’immaginazione:

dalla gratificazione data dal gioco musicale spontaneo di tipo esplorativo si arriva, attraverso il *gioco espressivo intenzionale*, capace di evocare e rappresentare personaggi, movimenti, situazioni, al piacere della ripetizione e della memorizzazione, all'organizzazione e alla produzione di idee musicali.

I bambini sono successivamente invitati a pensare sulla musica e con la musica (*gioco di regole*) attraverso la conversazione educativa sulle proprie produzioni musicali, attraverso il brainstorming sugli eventi sonori, con la documentazione dei percorsi.

Il teatro è un luogo di conoscenza interdisciplinare, utilizzato con frequenza da alcuni metodi musicali attivi del Novecento, per affinare la ricerca di sonorità e di intenzioni musicali con lo strumentario didattico, per sviluppare la condotta simbolica, per orientare all'improvvisazione e alla "combinazione di elementi musicali di base per produrre semplici sequenze sonoro-musicali".

### *I traguardi di sviluppo della competenza artistica*

Prendendo come riferimento le quattro finalità (identità, autonomia, competenza e cittadinanza) nelle Indicazioni Nazionali della scuola dell'infanzia propongo alcuni traguardi di sviluppo della competenza artistica.

#### Consolidare l'identità

##### Arte

- scoprire e conoscere il proprio *segno*, la propria traccia attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative;
- elaborare uno stile espressivo personale;
- provare piacere nei confronti delle proprie produzioni artistiche ed acquisire sicurezza di apprendere e di confrontarsi con il nuovo, lo sconosciuto, l'originale per star bene con se stessi.

##### Musica

- scoprire e conoscere la propria *immagine sonora*, la propria 'impronta musicale';
- sviluppare la propria musicalità;
- provare piacere nei confronti delle proprie produzioni sonore ed acquisire sicurezza di apprendere e di confrontarsi con il nuovo, lo sconosciuto, l'originale per star bene con se stessi.

#### Favorire l'autonomia

##### Arte

- avere fiducia nelle proprie potenzialità espressive anche nel rapporto con gli altri;
- saper condividere le proprie elaborazioni artistiche ascoltando, conversando e costruendo insieme ai compagni e agli insegnanti, sviluppare la *creatività relazionale*;
- acquisire un senso di responsabilità nei confronti della propria opera.

##### Musica

- avere fiducia nelle proprie potenzialità espressive anche nel rapporto con gli altri;
- saper esprimersi con i suoni all'interno del *gruppo*, inteso come luogo e metodo di apprendimento musicale;
- acquisire un senso di responsabilità nei confronti della propria esecuzione musicale.

#### Promuovere la competenza

##### Arte

- saper tradurre il proprio pensiero in segno e/o in prodotto artistico utilizzando diverse tecniche e diversi materiali;
- saper trasformare, rivisitare e re-interpretare dando *nuovi significati* alla propria opera anche rielaborandola creativamente;
- sviluppare l'attitudine a riflettere sui processi artistici;

- avvicinarsi alla scoperta della lettura delle immagini di opere d'arte e della relazione significativa con le illustrazioni d'infanzia.

#### Musica

- saper tradurre il proprio pensiero in produzione sonora utilizzando il corpo, la voce, gli oggetti e gli strumenti (tradizionali ed elettronici);
- saper trasformare e rappresentare i suoni con diverse modalità di rappresentazione, espressione ed *invenzione musicale* ;
- sviluppare l'attitudine a riflettere sui processi musicali;
- avvicinarsi alla scoperta della comprensione di composizioni musicali attraverso semplici attività di ascolto attivo e della relazione significativa di fruizione e produzione di repertori musicali consoni a questa fascia d'età.

#### Vivere la cittadinanza

##### Arte

- acquisire *rispetto* per le diverse forme d'arte attraverso visite guidate, uscite didattiche, confronto con artisti appartenenti a diverse tradizioni culturali
- *dare valore* al punto di vista dell'altro.

##### Musica

- acquisire rispetto per le diverse musiche attraverso l'incontro produttivo con strumenti musicali e repertori appartenenti a diverse etnie;
- dare valore al punto di vista dell'altro.

#### *Indicazioni di metodo*

Gli insegnanti devono offrire ai bambini innanzitutto un grande *ascolto*, che è la base di ogni apprendimento relazionale. La creatività del docente è nell'interagire con amore e generosità con le attitudini artistiche dei bambini, rispettando i loro ritmi di apprendimento, incoraggiando e assecondando le scoperte dell'arte e della musica con suggerimenti, opportunità di incontro con opere pittoriche, plastiche e musicali, ma anche con i luoghi e con gli artisti in carne ed ossa (pittori, artigiani, attori, musicisti) affinché si possano osservare le modalità di collezione e documentazione e i processi tecnici ed espressivi.

E' essenziale promuovere il confronto costruttivo fra le produzioni artistiche dei bambini per creare un *audience competente*, con cui imparare e crescere insieme.

La scuola diventerà così un laboratorio di arte viva e di comunicazione autentica.

#### *Fantasia e gioco nelle buone pratiche*

Sulle basi teoriche fin qui illustrate si innestano due pratiche didattiche rispettivamente di arte e musica: io (di)segno e io s(u)ono.

Io (di)segno è un primo incontro con il colore, con la traccia pittorica, con l'anima del bambino. La pratica sulla pittura si collega alla teoria della *fantasia creatrice*, dote presente in ogni bambino. Non si può insegnare la fantasia, né plasmarla, bisogna accompagnarla e stimolarla e non solo nell'arte, ma nella quotidianità della vita di sezione.

Io s(u)ono è un percorso di stimoli musicali proposti attraverso giochi semplici e complessi, travolgenti e poetici, strategici e incantati. Le tematiche affrontate sono le aree di competenza dell'alfabetizzazione musicale e la teoria di riferimento è quella del *gioco* inteso come rielaborazione creatrice dell'esperienza.

**Buona lettura!**

## IO (DI)SEGNO

Barbara Eletta Camoni

### *Imparare sentendo e facendo*

Un compito originale della didattica può essere non solo quello di trasferire conoscenze, ma di permettere l'esperienza diretta e immediata del mondo, e la formazione dei sensi per afferrare tutto quello che viene incontro. Vale a dire cercare esperienze non mediate proprio nell'epoca dei *media*, ciò che nel nostro tempo spesso e in modo crescente si frappone tra l'esperienza della realtà e il nostro percepire. Anche in un ambito di giusta utilizzazione dei *media*, molti bambini non hanno più tante esperienze che si possano definire primarie.

*Imparare sentendo e facendo* può perciò essere un indirizzo pedagogico che aiuta il compito formativo dell'insegnante, particolarmente quello della scuola dell'infanzia, in cui l'equilibrio infantile fra elemento cognitivo intellettuale e la formazione della personalità è in stretto rapporto con le forze formatrici dell'elemento estetico, con le forze risveglianti dell'esprimersi artistico. Senza attività artistica non si dà alcun rapporto sensato alla realtà, e l'essere umano finisce per rattapparsi.

*Tutto l'essere umano è logico, non soltanto la testa...* La destrezza delle mani è in grande misura responsabile dell'elasticità del pensare. Nell'attività manuale e artistica formiamo quanto in effetti fa sviluppare non solo la sensibilità percettiva ed estetica, ma anche la mobilità dell'intelligenza, quando invece in una società fortemente intellettualizzata e razionale quale la nostra, il rischio è quello di una precoce cristallizzazione nella sfera unicamente del pensare.

### *Ascoltare i colori del bambino*

Già da tempo è posta molta attenzione alla cosiddetta creatività, con il rischio però che l'adulto -per eccesso di attenzione, di voler "far qualcosa" per il mondo infantile- si sovrapponga alla mente e all'animo del bambino nel voler *insegnare* la fantasia, l'immaginazione, in un eccesso infine di *controllo*.

Diventa essenziale perciò un risveglio della percezione per l'adulto stesso e il mantenimento delle qualità percettive del bambino nell'ambito scolastico.

In questo senso perciò un'educazione artistica, o educazione all'arte, o educazione visiva, o comunque la si voglia definire, si rende feconda per la crescita del bambino della scuola dell'infanzia quando diventa attività in prima persona del bambino stesso.

Per il disegno spontaneo basta un foglio e la libera disponibilità di matite colorate, per l'attività pittorica è essenziale la presenza dell'insegnante e un'attività ben organizzata. E' importante porre l'accento sul fatto che nell'età fra i tre e i sei anni, ciò che è elemento formativo e nutritivo per l'anima del bambino, non è tanto una ricerca formale del prodotto pittorico quanto l'attività e il contatto con il mondo del colore. Non solo *vedere* perciò, ma anche *ascoltare* il colore, per permettere all'adulto stesso che si sperimenta, o al bambino che viene dall'adulto condotto, un'intensa esperienza cromatica che diventerà significativa e importante per la vita successiva.

Il bambino, quando ha la possibilità di accostarsi alla pittura con i materiali adeguati e nel modo opportuno, ci sorprende sempre per l'immediatezza e la confidenza che dimostra non tanto verso gli aspetti tecnici del mezzo pittorico, tempera o acquerello che sia, quanto verso il carattere stesso di ogni colore, dando così ad essi una qualità e una brillantezza che ce ne fa scorgere l'intima essenza.

Il colore, pigmento inerte su un piattino, sarà pronto a trasformarsi in attività dinamica di ombre e luci colorate sotto la nostra azione. Ciò vale infatti sia per il fanciullo che per l'adulto, e di conseguenza è essenziale che l'insegnante stessa faccia esperienza diretta di ciò che andrà a proporre ai suoi bambini. Tuttavia, chi si serve del colore solo come mezzo per estrinsecare se stesso non potrà arrivare ad una reale

conoscenza: il mondo del colore ha le sue leggi, che bisogna conoscere proprio per raggiungere una espressione libera nella pittura.

Nella sfera della attività creativa della pittura il bambino può manifestare la sua interiorità, il nucleo o meglio il germe della sua individualità. Gli deve essere data la possibilità di sperimentare la libertà, ossia il fare per amore l'attività. Il bambino, posto davanti allo spazio del foglio, ha la possibilità di mescolare, trasformare e creare via via sempre nuovi colori, in un gioco che lo vede protagonista autentico della sua azione nel mondo.

L'incontro con il colore è bene perciò che sia proposto sempre lo stesso giorno della settimana, proprio per permettere all'aspetto ritmico di agire sia nell'attesa dell'evento che nel rafforzamento della volontà. Il processo didattico compenetrato di ritmo diventa infatti benefico per il bambino quanto più, in un'epoca in cui l'eccesso di stimoli e la compressione dei tempi sono così diffusi, lo aiuta a darsi una disciplina e ad imparare con tutto il suo essere. Ogni apprendimento è un processo e in quanto processo vive nell'elemento ritmico, e l'attività ritmica, continuata nel tempo, diventa attività terapeutica.

L'elemento di rispetto per la propria opera pittorica comincia fin dall'inizio dell'incontro di pittura partecipando alla preparazione dei materiali (i bicchierini con l'acqua, il foglio da mettere sulla tavoletta, lo straccetto...), affinché il momento della particolare forma di incontro con il colore tramite la pittura non sia percepito come un semplice sfogo disordinato, ma quasi come un piccolo rito.

### *La luce dell'acquerello*

La tecnica più indicata per facilitare il contatto con le potenzialità del colore è quella dell'acquerello. Le qualità dell'acquerello di brillantezza, di estrema mobilità e di trasparenza ne fanno il mezzo più affine alla luce, e rendono possibile proprio per il suo stretto legame con l'acqua un'esperienza viva e immediata. I bambini posti di fronte ai piattini con un bel rosso brillante, un giallo luminoso e un blu misterioso, non necessitano in genere di indicazioni particolari per andare alla scoperta dei mondi di immagini che possono scaturire dall'incontro anche solo dei tre colori fondamentali. Può essere un suggerimento tuttavia quello di far precedere il momento della pittura dal racconto di una breve fiaba, che si rivolge anch'essa alla sfera del sentimento. La fiaba, tratta dalla tradizione popolare, o anche inventata dall'insegnante, attraverso il suo linguaggio per immagini permette al bambino di entrare in contatto con la sua interiorità: ogni immagine è un aspetto dell'anima del bambino che può specchiarsi nel racconto dell'adulto.

Ascoltando una fiaba il bambino entra in una dimensione diversa, atemporale, e con questa disposizione d'animo entra a contatto con il mondo del colore. Ciò che nasce è una relazione fra il bambino e il colore, e come tutte le relazioni c'è bisogno di tempo affinché sia autentica e non guidata dall'esterno.

E' importante tenere presente che non è necessario sollecitare eccessivamente i bambini in un mondo già troppo ricco di stimoli: anche con due gialli, uno più chiaro come il giallo limone e uno più scuro come il giallo oro, l'esperienza della sfumatura diventa non solo o non tanto un'esperienza estetica, ma un'esperienza di raffinata percezione e gentile gioco plastico. Anche con un solo colore si può lavorare all'infinito.

Il pennello non dovrebbe essere troppo sottile per facilitare l'espansione del colore in campiture e il mescolamento di un colore con l'altro, invece che limitarsi alla sola traccia di linee colorate.

In conclusione è da evidenziare che l'attività con il colore non si pone in antagonismo con l'attività grafica di disegno spontaneo e la creazione di forme, ma diventa un ampliamento della conoscenza del mondo.

## IO S(U)ONO

*Cecilia Pizzorno*

*“E’ una cosa divertente: si canta, si gioca, si balla..  
Si trova da tutte le parti e si possono fare tante cose.  
Le note messe insieme formano la musica”.*

La musica vista dai bambini

Di seguito si presentano suggerimenti per attività pratiche che tracciano percorsi individuando diverse tematiche: per lavorare a scuola sulle idee dei bambini è necessario stabilire e definire con loro la cornice del gioco delimitando nei diversi campi di indagine il focus di interesse collettivo. E’ altresì essenziale non riempire troppo tutti gli spazi: in ogni viaggio le soste sono importanti, così come il silenzio è parte integrante della musica. Porsi in ascolto del gruppo con cui lavoriamo ci permette di accogliere le diverse proposte e realizzare itinerari estetici che aprono finestre a scorci inaspettati.

Parole chiave: focalizzare il campo di gioco, condividere i percorsi, dare voce, cooperare, contaminare, rendere visibile, mediare, documentare, conservare.

*“Gattino persiano... vorresti dirmi che strada devo prendere?”  
“Dipende, in genere da dove vuoi andare” rispose saggiamente il gatto.  
“... purchè arrivi in qualche posto” aggiunse Alice.  
“Per questo puoi stare tranquilla” disse il Gatto “basta che non ti stanchi di camminare”.*

(Alice nel paese delle meraviglie, Lewis Carrol)

### *L'impronta personale*

Lasciare tracce (sonore, plastiche, visive, gestuali) produce un forte piacere sensoriale: mordere, plasmare, manipolare, sperimentare con il corpo e la voce permette al bambino di “portare fuori” se stesso, far emergere la propria immagine sonora all’esterno, generando compiacimento. Pedagogicamente è opportuno favorire la consapevolezza della propria presenza e dell’influenza spaziale e temporale mediante attività appropriate.

La *voce* è la manifestazione sonora primaria della nostra identità musicale; ci distingue, stabilisce confini e, al contempo, risulta un canale di comunicazione ed aggregazione. Attraverso giochi adeguati, i bambini interiorizzano fisicamente i principi per una buona emissione del fiato ed un corretto uso del diaframma. La voce parlata veicola messaggi aggiuntivi al significato della frase pronunciata: gli aspetti intonativi, modificano il senso del messaggio.

E’ importante ascoltare ed imitare le produzioni spontanee dei bambini. L’uso del registratore permette di fissare alcuni momenti di gioco o di particolari attività.

Si può dialogare con i bambini sperimentando varie possibilità: sottovoce, sussurrato, con intonazioni diverse, in tanti, in pochi... Si possono realizzare cori parlati, poesie o filastrocche canticchiate.

### *Angoli sonori*

Ogni angolo della stanza è caratterizzato da un preciso evento sonoro: intensità normale, forte, sottovoce e silenzio. Sarà importante che ciascun bambino sperimenti insieme al gruppo tutti gli spazi (e le rispettive norme che determinano l’emissione della voce) per poter variare il gioco (attraversamenti, attese, ecc.).

E’ possibile riprendere il gioco anche con strumenti trasportabili.

Attraverso il gioco cantato si possono sperimentare attività simboliche che collimano con le necessità infantili: scegliere, essere scelto, far parte di un gruppo, compiere azioni mimiche, immedesimarsi in animali, personaggi fantastici, confrontarsi con le paure, drammatizzare situazioni, giocare con i temi dell'amicizia, della nascita.

I giochi cantati, inoltre, sono spesso legati all'attività motoria: attraverso girotondi, formazioni in coppia, battimani, disposizioni a stella, in fila, uso di gesti-suono, si possono collaudare combinazioni curiose, talvolta molto complesse.

Accanto alle esperienze informali si procederà sempre più a focalizzare l'attenzione su alcuni parametri (meglio se uno alla volta): allungare un nome, parlare o cantare sottovoce per poi crescere con l'intensità, ecc.

### *Il mio nome*

Utilizziamo il nostro nome come materiale sonoro, da ascoltare, variare, giocare. Il gioco si basa sulla sperimentazione della voce in ambiti poco usati, con timbri particolari che in genere non utilizziamo mai.

Inizialmente, in cerchio, viene pronunciato il proprio nome. In seguito, a turno, lo si può usare nei modi più differenti (sussurrato, urlato, accorciato, cantato, trascinato, ecc.). Posso anche tirare il mio nome e farlo diventare lungo come il pennarello o come il foglio da disegno. Posso pronunciare il mio nome e misurarlo, senza spezzare il suono, con l'aiuto di un nastro colorato (di un metro, di un tavolo, ecc.).

Questo gioco si presta a numerose varianti, focalizzando, di volta in volta l'attenzione a diverse caratteristiche sonore.

Anche nella musica classica alcuni compositori hanno sperimentato l'uso della voce in senso informale: nel "Duetto dei gatti" di Rossini le voci cantano imitando il miagolio dei gatti. Riprendendo questa stimolazione è possibile realizzare in classe canzoni di cani, pulcini, papere, ranocchie, cagnolini...

### *Come lo canterebbe...*

Seduti, in cerchio sul tappeto, immaginiamo di essere su una astronave (o sul tappeto volante) che, a causa di un guasto tecnico, ci porta in posti diversi e inaspettati.

Nel centro del cerchio sono collocati gli oggetti più disparati: dalle bambole ai soldatini, dai peluche al tamburo, dal telo di tulle al carillon, ecc. .

Una canzone o una filastrocca scelta tra quelle che conosciamo sarà il materiale comune di base, che adatteremo alle diverse lingue delle popolazioni incontrate nel nostro viaggio.

Ecco, siamo pronti: si parte!

Utilizziamo musiche diverse per viaggiare da un paese all'altro sperimentando, durante il viaggio/ascolto, le diverse reazioni.

Quando la musica si interrompe significa che stiamo atterrando in una radura del paese sconosciuto. Sollecitati dalla presenza di questi oggetti, i bambini possono, a turno, sceglierne uno e provare ad improvvisare il dialogo con i personaggi incontrati. Nelle interpretazioni le voci si trasformano: a volte diventano gravi, imponenti, altre volte acute e leggere. Il ritmo si modifica, si inseriscono nuovi fonemi; altre volte le parole originali scompaiono e nuovi testi prendono forma.

Il bambino conosce il mondo anche attraverso il *gesto sonoro*: nella scuola dell'infanzia egli è in grado di produrre un gesto sonoro intenzionale (con impeto ed energia, con delicatezza, variando la direzione ed il tipo di gesto), in cui rappresentare se stesso, i suoi gusti, il suo modo di essere. L'educatore deve offrire occasioni in cui far scoprire nuovi gesti e far sperimentare l'uso di altri tipi di traccia, attraverso cui favorire la maturazione della competenza simbolica.

### *Io suono!*



Sollecitiamo i bambini a ricercare il più possibile le sonorità a partire dal proprio corpo. Concentreremo l'attenzione per prima cosa sui suoni prodotti da ciascun bambino, chiedendo loro di non utilizzare la voce. Quasi certamente, dopo alcuni istanti saremo circondati da bambini che batteranno freneticamente le mani, i piedi, le mani sul sedere, ... Acquisiamo consapevolezza del potere sonoro del nostro corpo: suonano i denti, la lingua, le ginocchia tra di loro, ecc. .

Il gioco può continuare in direzioni diverse: ci possiamo soffermare sulla produzione o proseguire trasportando i suoni trovati in linguaggio grafico/simbolico. Successivamente potremo costruire e leggere nuovi paesaggi, creando i suoni a partire dal segno.

*Percorso produzione.* Dividiamoci ora in gruppi diversi che suonano ciascuno una sola parte del corpo: il gruppo delle "mani che percuotono le gambe", il gruppo della "bocca che emette aria sbuffando", il gruppo dei "piedi che battono tra di loro", ecc. .

Il direttore del gioco avrà cura di far suonare tutti, in successione, in sovrapposizione, creando texture che potranno anche essere registrate. In un momento successivo, si potrà ascoltare il prodotto tutti insieme e cercare di scrivere una partitura informale dell'evento prodotto.

*Percorso interpretazione grafico/simbolica.* Con l'aiuto di fogli e colori possiamo disegnare tanti cartelli. Su ognuno di essi raffigureremo la parte del corpo che produce il suono o ancora l'interpretazione grafica del suono prodotto. Avremo a disposizione tante carte sonore che verranno utilizzate per creare diverse successioni di suoni.

Non dimentichiamoci di disegnare le carte del silenzio!

Ciascun bambino potrà scegliere alcune carte e porle in ordine: indicandone la successione dirigerà l'esecuzione dei compagni. Potremo anche disporre le carte in modo spaziale, appendendole non soltanto in successione orizzontale, ma anche verticale, dapprima in due serie. I gruppi di esecutori ora saranno due: ciascuno leggerà la propria partitura e il direttore, con l'aiuto di un battente o un pennarello, accompagnerà e sottolineerà la lettura dei cartelli.

## *L'ambiente*

Si possono affrontare percorsi diversi che mantengono l'obiettivo comune di concentrare l'attenzione sul suono e sul silenzio. L'esplorazione parte dal nostro corpo, per dirigersi successivamente verso l'esplorazione degli oggetti e degli ambienti che ci circondano.

### *Il concerto di stoviglie.*

Il chiasso della mensa rappresenta un punto di partenza per questa attività. Spesso l'insegnante subisce passivamente il rumore che viene prodotto. Possiamo osservare i comportamenti dei bambini in rapporto all'evento sonoro e lavorare in attività che ci possono essere d'aiuto quotidianamente in classe.

Cercheremo, insieme ai bambini, di cogliere e scoprire la maggiore varietà di suoni nell'ambiente mensa. In questa ricerca ci possono essere d'aiuto sia le registrazioni effettuate durante il pranzo che la manipolazione orientata di oggetti da parte dei bambini. L'esplorazione è libera. L'insegnante interrompe talvolta la ricerca collettiva per chiedere ad un bambino di proporre agli altri il risultato della sua ricerca. A turno, l'insegnante raggruppa tutti intorno ad un bambino sempre diverso. Ogni bambino fa partecipi gli altri delle proprie scoperte. In questo modo l'insegnante valorizza le invenzioni individuali e permette a tutti di aumentare il proprio "catalogo" sonoro. A partire da queste esplorazioni possiamo lavorare in direzioni diverse.

Ipotesi di percorsi:

Si potrà dividere il gruppo secondo le tecniche di produzione del suono. Ci sarà, per esempio, un gruppo che percuote, uno che agita, uno che striscia, uno che rotola, ecc. Potremo verificare i limiti e le possibilità di ogni oggetto.

Si potranno anche esplorare oggetti composti dallo stesso materiale: tutti quelli di plastica, tutti quelli di vetro, tutti quelli di carta, ecc.

Si possono classificare i suoni secondo la durata, l'intensità o la grana timbrica. Possiamo anche ricostruire, utilizzando il materiale a nostra disposizione, nuovi paesaggi che potranno, per esempio, essere utilizzati come sfondo per l'esecuzione di canti con tematiche alimentari.

### *L'ascolto attivo*

Il movimento, nella formazione della traccia, è un elemento determinante: per i bambini l'ascolto mediato attraverso il corpo è il più efficace e completo.

L'energia, la potenza, l'efficacia della musica suggeriscono proposte di lavoro.

La scelta della musica deve consentire l'attivazione spontanea dei bambini; essi seguono liberamente la stimolazione sonora. L'insegnante osserva i vari comportamenti. Segue la verbalizzazione collettiva dell'esperienza (Questa musica vi è piaciuta? L'avevate già ascoltata? Cosa vi ricorda? Cosa vi ha suggerito di fare?) che permette di effettuare un successivo rilancio dell'attività.

### *Mi muovo con...*

L'educatore predispone oggetti che amplificano e sottolineano la visibilità del movimento suggerito dalla musica. Non fornisce consegne per consentire l'attivazione spontanea. Foulards, teli e nastri sono oggetti che si possono reperire facilmente. Alcuni semplici accorgimenti favoriranno una presa più sicura: i nastri, per esempio, possono essere fissati ad un sacchettino riempito di riso.

Alcuni bambini sono inizialmente inibiti nei movimenti, alcuni utilizzano il dispositivo per fare "battaglie" a coppie, in una sorta di dialogo motorio/musicale, altri si muovono per imitazione. Il movimento rende visibile l'appropriazione dell'evento sonoro da parte di ogni bambino; ciascuno lo vive e lo manifesta in maniera personale.

Varianti. In una stanza in penombra i bambini trovano fibre ottiche colorate o torce; si possono testare altre esperienze utilizzando materiali catarifrangenti da indossare o da tenere in mano. In altre occasioni si possono indossare guanti bianchi che associati ad una luce stroboscopia produrranno effetti incantati.

Attraverso giochi collettivi, imitativi o spontanei, è possibile focalizzare l'attenzione su elementi o tratti ricorrenti rispetto al brano ascoltato quali: condensazione/rarefazione, irregolarità/regolarità, pulsazione, fraseggio, ritornelli, figura/sfondo, forma.

### *La scrittura*

Codificare le esperienze permette di trattenere nel tempo l'evento vissuto.

Attraverso la stesura di partiture informali il bambino, oltre a produrre tracce, struttura e condivide con i compagni un codice di scrittura, incrementando la sua capacità di simbolizzazione. Si realizzano traduzioni a partire dal suono della voce, di materiali diversi, di oggetti, di strumenti musicali mediante punti, linee, fonemi, simboli, ecc. La lettura può rispecchiare quella tradizionale (da sinistra a destra), oppure può essere decisa liberamente.

La partitura può essere letta rallentando o accelerando l'esecuzione, variando l'intensità, giocando su variabili diverse, per mantenere alta la concentrazione e l'interesse.

Un gioco a ritroso per ridare suono al segno: proviamo a suonare quadri, grafici, cartoline, bozzetti, cartelloni, ...