

Musica è territorio.

Geografia ritmica, cantata e danzata per un percorso musicale nella scuola dell'infanzia

Francesca Piccone - corso avanzato 2018-2019

INTERVENTO

Con il presente progetto s'intende realizzare un percorso musicale dedicato ai bambini di 4 e 5 anni di una scuola dell'infanzia di Teramo; tale progetto avrà come finalità quella di guidare i destinatari alla conoscenza di un significativo luogo di aggregazione per l'identità teramana, quale la storica Villa comunale "S. Bandini", recentemente ristrutturata. Il territorio verrà così *ri-scoperto* a partire dall'esplorazione del paesaggio sonoro *in loco*, da cui successivamente prenderanno forma attività di *body percussion*, canto, movimento espressivo, in sezione. Il percorso verrà sviluppato a scuola per poi allestire una passeggiata sonora in Villa.

RISORSE E BISOGNI

La proposta tiene conto delle risorse professionali e del contesto a disposizione, come un laboratorio di educazione ambientale in Villa e successiva caccia al tesoro a cura del WWF, in ottobre 2018, cui hanno partecipato i bambini. Risorsa è la disponibilità di registratori digitali dai cellulari da parte di più educatori presenti alla visita in Villa che verrà proposta come primo incontro-non solo dall'operatore musicale- dalla quale prenderà avvio l'azione didattica. Risorsa è la linea pedagogica Orff-Schulwerk seguita dall'operatore musicale.

Tale proposta intende intervenire sui seguenti bisogni: fisiologici, esserci/essere presente con il proprio corpo, di sicurezza e protezione, di appartenenza, di stima e autorealizzazione.

SCOPO

Realizzazione di una passeggiata sonora in Villa, attraverso performances che valorizzino il territorio e singoli punti del parco, rafforzando l'identità sociale del gruppo.

COMPETENZE TRASVERSALI

Il progetto intende coltivare le competenze in materia di cittadinanza, la consapevolezza ed espressione culturali, la competenza alfabetica funzionale.

COMPETENZE SPECIFICHE

In merito ai campi di esperienza previsti per la scuola dell'infanzia, il progetto agirà nei seguenti:

IL SE E L'ALTRO: sviluppa competenze di produzione sulla vocalità, attraverso la creazione dei suoni onomatopeici del paesaggio sonoro e la loro composizione in sequenza.

IL CORPO IN MOVIMENTO: sviluppa competenze in lettoscrittura (sequenze elementari di *body percussion*) e nella produzione (condotte e posture, movimenti espressivi).

IMMAGINI, SUONI, COLORI: sviluppa competenze in lettoscrittura (codifica della partitura informale) e ascolto (scopre il paesaggio sonoro, sviluppo capacità di ascolto).

I DISCORSI E LE PAROLE: sviluppa competenze di produzione (approccio a filastrocche e proverbi tradizionali).

LA CONOSCENZE DEL MONDO: sviluppa competenze d'ascolto e di produzione.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

FASE 1 ESPLORARE (principalmente in Villa comunale - Teramo)

Primo momento cantato di accoglienza in sezione. L'operatore proporrà un canto di benvenuto in cerchio con il supporto di foulards colorati, all'interno del quale a turno i bambini potranno interagire rispondendo il loro nome (parlato per il momento o se verrà spontaneamente, intonato). Racconto di un contesto fantastico che fungerà da dispositivo per condurre il gruppo in villa.

Soundwalking in Villa e "acchiappasuoni". L'operatore attraverso il suddetto contesto fantastico condurrà il gruppo alla *ri-scoperta* dei luoghi nel parco, quali il **lago, il ponticello, la passeggiata lungo i viali**; in ognuno di questi il gruppo si fermerà e porterà l'attenzione sugli elementi della natura e della vita urbana (suoni degli animali, acqua, rumore del brecciolino) e insieme ai docenti realizzerà delle prese di suono con il registratore.

Attività nel singolo luogo

LAGO

AZIONE DEL DOCENTE - Ripresa della narrazione all'arrivo al lago. Il docente sofferma l'attenzione sui singoli elementi e effettua presa di registrazione del suono. A fine attività ripresa narrazione.

AZIONE DEGLI ALLIEVI - Osservazione degli animali, dell'ambiente naturale (zampilli fontana), elencazione a grandi linee degli animali presenti anche con l'alternare delle stagioni (farfalle, api, lumache, cigni e anatre presenti ecc..).

PONTE

AZIONE DEL DOCENTE- Proposta di filastrocca ritmica con tema il ponte, conduzione di giochi ritmici, psico-motori e presa del suono dei passi dei bambini a seconda della dinamica e dell'andamento proposto nel gioco. A fine attività ripresa narrazione.

AZIONE DEGLI ALLIEVI- A piccoli gruppi, attraverso diverse condotte motorie, faranno suonare i loro passi sul ponte. (Il ponte così viene sonorizzato in maniera elementare e diventerà un oggetto sonoro e un ricordo essenziale per la fase 2, in classe)

PASSEGGIATA SUI VIALI E SUL PIAZZALE ADIACENTE IL LAGO

AZIONE DEL DOCENTE- Conclusione narrazione e ultima presa di suono (cani, passanti, traffico fuori la villa). Canto di commiato con foulard.

AZIONE DEGLI ALLIEVI – Partecipazione cantata e gestuale al saluto.

FASE 2 ANALIZZARE, COMPORRE, FAR ACQUISIRE (8 incontri in sezione)

AZIONE DEL DOCENTE – **Attività sul paesaggio sonoro**

Come punto di partenza il docente farà riascoltare le tracce musicali supportato da immagini/carte memory dei suoni in oggetto. A più riprese negli incontri a disposizione lavorerà per comporre con il gruppo il paesaggio sonoro. Presenterà lo strumentario Orff. Elaborazione semplice partitura informale.

AZIONE DEGLI ALLIEVI - Riproduzione per imitazione dei suoni onomatopeici, giocando a modulare la voce per timbro e intensità. A questa fase seguirà la sostituzione/alternanza dei suoni degli strumenti. Prima alfabetizzazione con la partitura informale.

AZIONE DEL DOCENTE – **Attività su movimento espressivo e potenziamento psico-motorio, ascolto attivo**

Il docente ripropone l'ambiente del lago con la sua fauna in classe attraverso l'uso del paracadute psicomotorio, con canti e *chants* a tema.

A partire dagli animali conosciuti, di volta in volta saranno promossi diversi materiali su cui poter lavorare, quali giochi di *stop and go* condotti dalla musica, giochi popolari (tema animali), brevi sequenze di *body percussion* elementare (a partire dagli audio sequenze sviluppate sul ponte) e una danza sulla figura del ponte.

Proposta di *body percussion* scandita con proverbi della tradizione abruzzese.

AZIONE DEGLI ALLIEVI – Attraverso il supporto del paracadute e del contesto fantastico, i bambini realizzeranno danze che insistono sui rapporti topologici (su e giù, dentro e fuori..).

Con gli *stop and go* e i giochi popolari, attraverso i giochi di ruolo ("facciamo finta che") i bambini si immedesimano nei diversi animali, sviluppando così diverse posture di movimento e staticità espressiva, legate all'ascolto attivo della musica.

FASE 3 CONDIVIDERE E COMUNICARE (10 incontro, in Villa comunale)

AZIONE DEL DOCENTE- *Soundscape composition* dai paesaggi sonori riprodotti in classe nella fase 2, da utilizzare nella performance finale.

Allestimento di una passeggiata sonora in Villa comunale aperta alle famiglie, al personale scolastico e alla cittadinanza. Su quegli stessi spazi esperiti a inizio percorso il docente allestisce le attività sviluppate in classe.

AZIONE DEGLI ALLIEVI- Protagonisti del territorio e dei suoi spazi, gli allievi daranno suono ai luoghi attraverso danze, movimento espressivo e *body percussion*.

PROCESSI VALUTATI

Alla conclusione del percorso verranno valutati:

- la validità del percorso rispetto ai bisogni da colmare;
- il livello di competenza raggiunto per le competenze musicali;
- effettiva realizzazione finale di quanto progettato nell'intera azione educativa.