

ATTIVITÀ ESPRESSIVE

Andrea Conti

Uno dei propositi più importanti (e forse anche dei più difficili) delle Attività Espressive è quello di destare nei bambini la ricerca dell'immaginazione, il gioco della cre-azione, l'interesse per l'invenzione e per la trovata. Se i metodi e le tecniche si possono bene o male insegnare, la creatività è legata in buona parte ai propri mondi interiori. Il compito delle Attività Espressive sarà allora anche quello di guidare i bambini a una ricerca di senso autonoma e personale a partire da ciò che ci circonda, guardando in modo diverso gli oggetti più comuni, improvvisando con i suoni, con la musica e il movimento e facendo sì che l'esperienza del vissuto quotidiano si possa (almeno ogni tanto) trasformare in esperienza di sorpresa e di stupore.



CLASSE PRIMA

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

ARTE E IMMAGINE

- rielabora in modo espressivo le immagini;

MUSICA

- improvvisa liberamente giocando con le capacità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali;

EDUCAZIONE FISICA

- padroneggia gli schemi motori per giocare, esprimersi, comunicare.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE

- Trasformare materiali e immagini alla ricerca di soluzioni figurativo-espressive originali.

MUSICA

- Utilizzare diversi materiali per ampliare le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.

EDUCAZIONE FISICA

- Affinare il coordinamento fra percezione visiva e movimenti della mano e delle altre parti del corpo.

SCARICA LE RISORSE DIGITALI

<http://didattica.lavitascolastica.it>




CHE COSA MI SERVE

- oggetti, materiali, cianfrusaglie, minuteria raccolta in classe o portata da casa;
- fotocopiatrice o scanner e stampante;
- proiettore per diapositive o lampada da tavolo;
- una cordicella e un grande lenzuolo bianco;
- oggetti sonori e/o strumenti musicali didattici;
- palline da tennis di spugna.



OGGETTI CHE FANNO FINTA DI ESSERE ALTRI OGGETTI

 *Mostrai il mio capolavoro alle persone grandi, domandando se il disegno li spaventava.*

Mi risposero: "Spaventare? Perché mai uno dovrebbe essere spaventato da un cappello?"


Il mio disegno non era il disegno di un cappello. Era il disegno di un boa che digeriva un elefante...

Fin dall'inizio del suo *Piccolo Principe* Antoine de Saint-Exupéry ci propone di togliere le cose dall'ambito dell'ordinario per trasferirle su quello dello stra-ordinario. Proviamo a seguire il suo invito giocando a improvvisare, a comporre, a immaginare.

Vedere, guardare, immaginare


 È divertente provare a immaginare che cosa può sembrare un oggetto. Talvolta però siamo distratti o non siamo abbastanza allenati a guardare le cose con curiosità e con un pizzico di fantasia, come nel caso del pitone e del cappello. Se però li osserviamo da posizioni diverse, da diverse angolature o in diversi modi, gli oggetti possono tornare a dirci qualcosa, suscitando ancora il nostro interesse. A Gianni Rodari, per esempio, un rotolo di corda è sembrato un serpente addormentato, una nuvola un castello, una balena, un cammello.... E la nostra fantasia che cosa ci fa vedere negli oggetti che ci circondano tutti i giorni?





 Dopo aver introdotto il tema con la **scheda A**, chiediamo ai bambini di fare lo stesso gioco suggerito da Rodari e di andare a caccia di oggetti che:


- fanno finta di essere altri oggetti;
- raccontano una storia;
- ci ricordano qualcosa;
- che...

Ombre e fotocopie


 Possiamo guardare gli oggetti in tanti modi, o anche attraverso dei dispositivi o dei marchingegni. Prima di tutto possiamo guardarli da vicino o da lontano, da diverse prospettive, in diverse condizioni di luce, allo specchio o capovolti, attraverso materiali trasparenti o traslucidi, scoprirli con il tatto o con il suono, osservarli alla lente di ingrandimento o con un binocolo e così via chi più ne ha, più ne metta...


 Possiamo giocare con le alterazioni della loro forma quando ne proiettiamo l'ombra su una superficie bianca. Disponiamo allora su un tavolo un vecchio proiettore per diapositive o una lampada da studio, tendiamo un filo al quale appendere ben steso un grande lenzuolo bianco e facciamo giocare gli alunni a proiettare le ombre di oggetti scelti da loro. Proviamo a indovinarli, oppure a metterli in posizioni in modo che la loro ombra sembri qualcosa di diverso rispetto all'oggetto reale.


 Un altro modo che può suscitare grande curiosità è quello di "fotocopiare" o di "acquisire" con uno scanner gli oggetti, per poi stamparli o visualizzarli sul computer. Chiediamo ai bambini di raccogliere piccoli oggetti di varia natura rinvenuti in classe o portati da casa e prima di tutto facciamoli disporre casualmente sul vetro della fotocopiatrice o dello scanner. Vediamo cosa succede...

 Ecco che gli oggetti "fotocopiati" ci appaiono sotto una nuova luce, ricchi di riflessi, sfumature e particolari di cui non ci eravamo accorti. Lasciamo provare i bambini a ingrandire, a fare delle composizioni di oggetti, a utilizzare come sfondo cartoncini colorati, disegni o materiali diversi, o semplicemente a stampare singoli oggetti ingranditi da poter ritagliare per creare artistici *papiers collés*.

Gioco a due

 Con l'attività "A caccia di suoni" proposta in "La Vita Scolastica" n. 3/2014, abbiamo invitato gli alunni a ricercare le sonorità nascoste nell'ambiente e nelle cose. Continuiamo il nostro itinerario di ricerca proponendo un'attività che, dall'esplorazione dei corpi sonori e dei modi di suonarli, introduce con gradualità una piccola esperienza di improvvisazione, intesa come *ricerca di un'idea musicale*.

 Formiamo delle coppie di bambini e chiediamo a ogni coppia di procurarsi un oggetto sonoro. In un ambiente abbastanza ampio facciamo sedere i bambini in terra, uno di fronte all'altro e, con l'oggetto sonoro posto nel mezzo, chiediamo ai bambini di passarsi lo strumento suonandolo alternativamente per qualche istante un po' per uno.

 Lasciamo che in questo gioco musicale "a due" fra i bambini si stabilisca una forma di alternanza creativa, nella quale il dialogo sonoro (per imitazione, per opposizione, per riproposizione ecc.) possa gradualmente trasformarsi, attraverso l'improvvisazione, nella ricerca di un'idea musicale. I bambini compongono senza saperlo (Delalande, 2004).

Facciamo in modo che l'esperienza abbia un tempo ben definito (non più di qualche minuto o comunque in base alla risposta e alla concentrazione degli alunni), al termine del quale gli alunni possano esprimersi sull'esperienza appena conclusa e riprenderla proponendo altre coppie e altri strumenti. L'attività può prestarsi poi ad alcuni sviluppi come per esempio: gioco "a tre", dialogo sonoro fra bambini con oggetti sonori o strumenti musicali diversi, invenzione di piccole sequenze musicali "a due/a tre", magari da registrare e da riascoltare tutti insieme, invenzione di variazioni a partire da un tema musicale particolarmente famoso.





Giochiamo con le palline di spugna

Dopo aver giocato con i palloncini ("La Vita Scolastica" n. 4/2014) proponiamo ai bambini alcune attività che ci introducono all'utilizzo della palla come attrezzo di gioco.

Forniamo a ogni alunno una pallina da tennis di spugna e, dopo una prima fase in cui ogni bambino avrà liberamente sperimentato le caratteristiche dell'oggetto con lanci, rimbalzi e quant'altro, proponiamo le seguenti attività:

- **Intorno al corpo** – A terra, assumiamo in fasi successive diverse posizioni (raccolti, distesi, a gambe tese, a gambe divaricate eccetera) chiedendo ogni volta ai bambini di far girare la palla intorno al corpo con piccoli colpetti della mano, senza trattenerla e senza perderne il controllo;
- **Intorno alle gambe** – In piedi a gambe divaricate e con il tronco piegato in avanti facciamo rotolare la palla disegnando un "8" attorno alle gambe che devono rimanere ben tese.
- **Sul nostro corpo** – In posizione libera (in piedi o per terra), con in sottofondo una musica rilassante, facciamo rotolare la palla sul nostro corpo.
- **Inventiamo** – Chiediamo ai bambini di inventare/proporre attività di agilità e di controllo come queste, per prendere confidenza con la palla.

È importante svolgere queste attività anche a coppie, in modo che i bambini possano fare, attraverso il contatto fisico, l'esperienza della percezione del corpo proprio e di quello dell'altro.

PER SAPERNE DI PIÙ



- Staccioli G. (2000). *Immagini fatte ad arte*. Roma: Carocci.
- Francucci C. (2014). *L'esperienza dell'arte*, Roma: Lapis.
- Delalande F (2004). *La musica è un gioco da bambini*. Milano: Franco Angeli.
- www.mobilesport.ch → *Giochi con la palla*

A

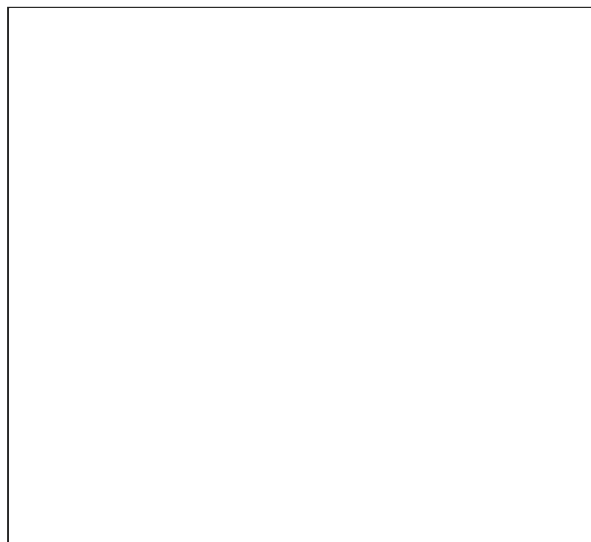
COSE CHE FANNO FINTA DI ESSERE ALTRE COSE

• Leggi la poesia.

Ci sono delle cose
che fanno finta
di essere altre cose.
Un rotolo di corda
se ne sta lì
tutto arrotolato
e finge di essere un pitone addormentato.
Una nuvola finge
di essere un castello,
una balena,
un cammello.
Ieri uno specchio ha finto
di essere la mia faccia
e mi mostrava i denti.
Con tanti bugiardi in giro
bisogna stare attenti.

Rodari G. (1974) *Filastrocche in cielo e in terra*.
Torino: Einaudi

- Disegna le cose descritte nella poesia oppure altre cose che fanno finta di essere altre cose.



TRASFORMARE IMMAGINI E MATERIALI ALLA RICERCA DI SOLUZIONI FIGURATIVO-ESPRESSIVE ORIGINALI.

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

ARTE E IMMAGINE

- utilizza molteplici tecniche, materiali e strumenti per esprimersi con le immagini;

MUSICA

- esplora le diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e di strumenti musicali;

EDUCAZIONE FISICA

- comprende il valore del gioco e delle attività sportive cogliendo l'importanza delle regole.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE

- Elaborare creativamente produzioni personali autentiche.

MUSICA

- Esplorare con sensibilità musicale le capacità sonore dei corpi.

EDUCAZIONE FISICA

- Conoscere e saper applicare correttamente le modalità esecutive di alcuni giochi.

SCARICA LE RISORSE DIGITALI

<http://didattica.lavitascolastica.it>



UN MONDO DI CARTA

In genere a scuola usiamo la carta per scrivere, per disegnare, per stampare. Proponiamo agli alunni alcune attività per utilizzare la carta non solo come "supporto" ma anche come materia stessa dell'espressione.

Che cosa posso fare con un foglio di carta?

Poniamo questa domanda ai bambini. Facciamolo con un tono fra l'enigmatico e lo sfidante e, mostrando sospeso per aria un foglio di carta A4, mettiamo in dubbio che con questo materiale così povero e così semplice si possano fare solo poche cose. Per esempio: quante azioni possiamo fare con un foglio di carta? Piegare, accartocciare, attorcigliare, sfilacciare, incartare, strappare, stirare, arrotolare, arricciolare, stropicciare, appallottolare, schiacciare, bucare, sminuzzare... Davvero tante! Ma non le diciamo subito tutte ai bambini, facciamole piuttosto scoprire a loro.

Mettiamo a disposizione alcuni fogli di carta di vario tipo

e colore e chiediamo agli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, di sperimentare le possibili azioni che si possono fare con la carta. Poi su un grande foglio di cartoncino Bristol (preferibilmente di un colore scuro per ottenere l'effetto sfondo) facciamo incollare il risultato delle loro ricerche, invitando gli alunni a discutere sulle innumerevoli qualità di questo versatile materiale.



CHE COSA MI SERVE

- fogli di carta di vario tipo;
- cartoncini Bristol 50x70 cm;
- stereo cd.



Suscitiamo una discussione: si possono creare forme con la carta? È possibile modellarla senza dover alterare troppo – come nel caso della cartapesta – le sue qualità materiali? E con queste forme si possono inventare storie di carta?

Facciamo in modo che queste domande siano di invito all'immaginazione e, spingendoli oltre la pur nobilissima barchetta di carta, suggeriamo loro altri stimoli, altre esplorazioni, altri esperimenti espressivi da fare con questo materiale. Se lo riteniamo opportuno, per suscitare ancora la loro curiosità (ma non per imitarle) ricerchiamo e mostriamo alcune opere di artisti che creano sculture con la carta come, per esempio, Eric Joisel o Peter Callesen.

Dal disegno su carta al disegno di carta: disegniamo con gli strappi

Proponiamo agli alunni di creare dei disegni utilizzando carta di vario tipo e colla al posto di matite e pennarelli, proprio come nella tecnica del collage. Lasciamo però le forbici negli astucci e affidiamoci alla nostra abilità manuale per creare contorni, forme, figure, sfumature, contrasti e quant'altro, solo con gli strappi. Non ci facciamo però tradire dalla facilità e dall'immediatezza del compito, perché talvolta la carta non si strappa come vogliamo. Ma non buttiamola via, anzi facciamo in modo – come se la carta volesse dirci qualcosa – di utilizzare comunque le forme che abbiamo ottenuto, e se le gobbe di un cammello diventeranno le orecchie di un gatto, pazienza. Se vogliamo, possiamo anche abbandonarci totalmente allo strappo libero e casuale e far sì che sia lui, insieme alla nostra

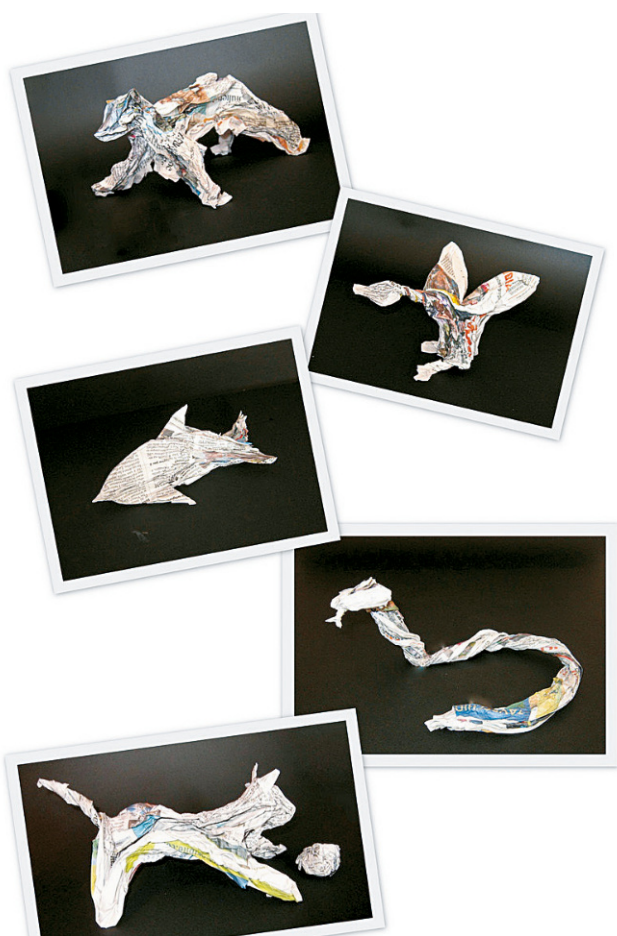


immaginazione, a suggerirci i motivi espressivi per più originali composizioni artistiche.

Sculpture e storie di carta



Mettiamo ancora a disposizione degli alunni carta di diverso tipo (da pacchi, giornali, fazzolettini ecc.) e chiediamo di creare una composizione in tre dimensioni. È probabile che inizialmente i bambini sceglieranno ritagli o piegature (come negli origami), ricorrendo anche alla spillatrice, alla colla o allo scotch, o integrando le loro creazioni con il disegno o altro materiale. Lasciamoli comunque esprimere come desiderano e come riescono, valorizzando ogni volta le loro creazioni.



Poi consegniamo dei fogli di giornale e chiediamo di utilizzare solo la carta per creare forme e personaggi di una storia, modellandola come se fosse creta.

Da questa tecnica non potremo certo pretendere molti particolari, come nel sorprendente video, (su www.youtube.com → *Tissue Animals* dove l'artista giapponese Yuki Ariga racconta una storia utilizzando dei semplici fazzolettini di carta). Con un po' di pazienza però riusciremo certamente a ottenere interessanti risultati. L'immaginazione farà il resto.

Un'orchestra di carta

Richiamiamo ancora l'attenzione dei bambini sulle azioni che possiamo fare con un foglio di carta. Quanti tipi di suoni si possono ottenere? Che rapporto c'è fra l'azione (in questo caso il gesto sonoro) e la qualità della carta? Proponiamo tre azioni come, *accartocciare*, *percuotere*, *strattonare*, mettiamo a disposizione dei bambini diversi tipi di carta e lasciamoli esplorare da soli o in piccolo gruppo i diversi suoni che si possono ottenere, completando la **scheda B**.

CHE TIPO DI SUONO?

B

- Dopo aver eseguito, da solo/a o in gruppo, delle esplorazioni sonore con la carta, nei riquadri fai una breve descrizione del suono che ottieni con le diverse combinazioni.

	Accartocciare	Strattonare	Percuotere
Carta di giornale				
Carta velina				
Carta da pacchi				
Carta dell'uovo di pasqua				
.....				

UTILIZZARE DIVERSI MATERIALI PER AMPIARE LE PROPRIE CAPACITÀ DI INVENZIONE E IMPROVVISAZIONE.

All'inizio ciascuno proverà con un certo disordine e un po' di casualità a ricercare un proprio modo di suonare; ricordiamoci che questa è una fase importantissima, quindi lasciamo fare.

In un secondo momento richiamiamo l'attenzione e decidiamo di eseguire tutti insieme uno stesso gesto sonoro con la carta. In questa attività il numero dei bambini rappresenta una risorsa straordinaria; uno stesso suono, moltiplicato, diventa un suono



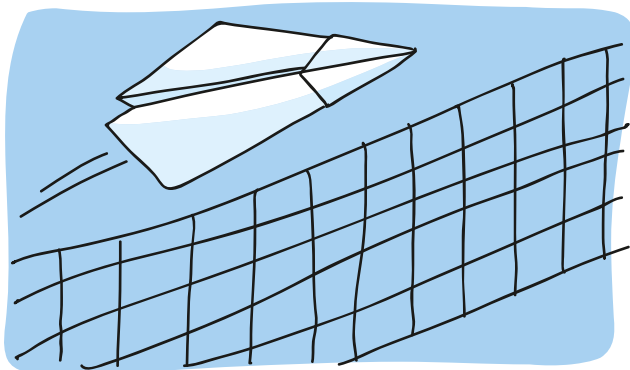
avvolgente, ingrandito, amplificato e si offre ai bambini con una serie di aspetti percettivi tutti da scoprire. Giochiamo a fare dei piano e dei forte, dei crescendo e dei diminuendo, a eseguire i tre gesti sonori prima lentamente poi velocemente, in un senso (accartocciare) poi in un altro (scartocciare), a intersecare variamente i diversi parametri (intensità, gesto sonoro, qualità della carta) anche su suggerimento dei bambini stessi. Non dimentichiamoci di registrare le nostre produzioni (che per quel tanto di intenzionalità nella ricerca di un'idea sonora sono già vera e propria musica) per riascoltarle o per musicare, per esempio, una storia di... carta.

Carta che vola

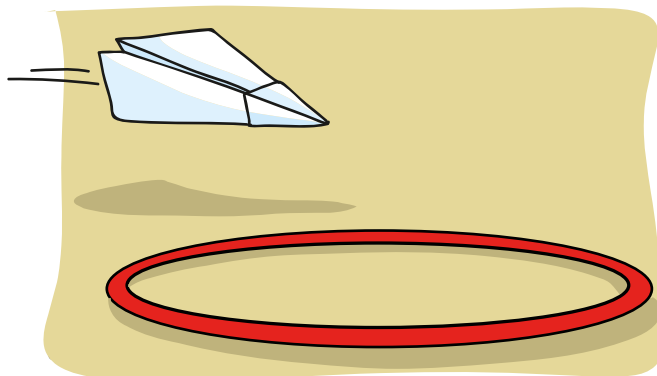
Quasi tutti i bambini sanno realizzare un aeroplanino di carta, tanto che bastano soltanto pochi suggerimenti per consentire loro di realizzarne alcuni con discrete caratteristiche di volo. Concludendo questo piccolo percorso sulla carta, invitiamo gli alunni a costruire degli aeroplanini e a organizzare dei giochi all'aperto in cui possano trovare espressione sia la dimensione motoria che quella collaborativa e del gioco di regole.

Lasciamo che i bambini si organizzino da soli qualche gioco con gli aeroplanini e, se non ci riescono, proponiamone alcuni noi. Per esempio:

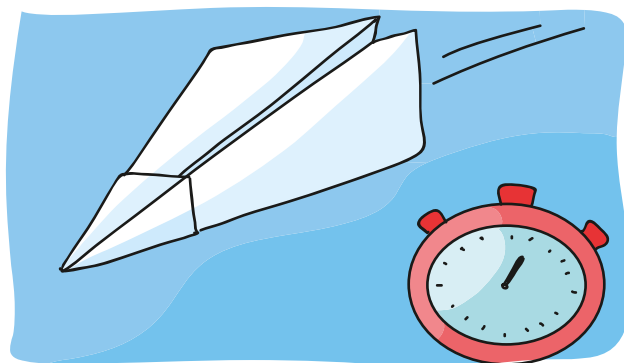
- lanciare l'aeroplanino oltre un ostacolo posto a una certa distanza (per esempio la rete di pallavolo);



- far atterrare l'aeroplanino in un'area ben delimitata posta a una certa distanza dalla base di lancio;



perfezionando l'aeroplanino o calibrando meglio la traiettoria e la forza di lancio.



Posta aerea

Dopo che abbiamo preso un po' di confidenza con il volo, proponiamo ai bambini un gioco non competitivo con gli aeroplanini. Chiediamo a ogni alunno di scrivere sul proprio aeroplanino di carta qualcosa di sé (una passione, una caratteristica, un tratto estetico... eccetto il nome, ovviamente). Disponiamoci in uno spazio ampio e facciamo partire una musica con lo stereo. Durante l'ascolto, gli alunni lanciano gli aeroplanini in aria, raccolgono quelli che sono caduti vicino e li rilanciano a loro volta. Quando la musica si interrompe, ogni bambino legge il messaggio cercando di capire a chi appartiene per riconsegnare l'aeroplanino al legittimo costruttore (per ovvie ragioni di sicurezza e per una migliore riuscita del gioco, accertiamoci che gli aeroplanini siano privi di punta).

Cogliamo l'occasione di questa semplice attività per introdurre il tema dei giochi non competitivi, ossia di quei giochi (su cui avremo modo di ritornare) in cui il divertimento di tutti predomina di gran lunga sulla bravura e la vittoria di uno solo.

PER SAPERNE DI PIÙ



- Strobino E. (2011). *Suoni di carta*. Mercatello sul Metauro (PU): Progetti Sonori.
- Dynes R. (2000). *Laboratorio attività non competitive*. Trento: Erickson.

CLASSI QUARTA E QUINTA

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

ARTE E IMMAGINE

- osserva, esplora e descrive la realtà visiva;

MUSICA

- improvvisa liberamente e in modo creativo utilizzando tecniche, suoni e silenzi per esprimere un'idea musicale;

EDUCAZIONE FISICA

- comprende il valore del gioco e delle attività sportive praticandoli

con senso di responsabilità, rispetto e collaborazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ARTE E IMMAGINE

- Cogliere con attenzione i particolari della realtà osservata.
- Esplorare le possibilità espressive di oggetti di uso comune.

MUSICA

- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore ampliando con gradualità le capacità di improvvi-

sazione e di invenzione.

- Sviluppare un'idea sonoro-musicale.

EDUCAZIONE FISICA

- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco.
- Svolgere i giochi applicandone indicazioni e regole.

SCARICA LE RISORSE DIGITALI

<http://didattica.lavitascolastica.it>



AGUZZATE LA VISTA

Proponiamo agli alunni alcuni itinerari di ricerca, invenzione e composizione a partire da piccoli oggetti quotidiani, dagli strumenti musicali che abbiamo a scuola e da un gioco che tutti conosciamo.

Disordine e ordine

Chiediamo ai bambini di gettare su un piano un certo numero di piccoli oggetti come pennarelli, matite, tappi di bottiglia, stuzzicadenti o quant'altro a nostra disposizione: avremo sicuramente ottenuto una composizione che definiremo *disordinata*.

Dopo questa semplice (ma forse non poi così banale) osservazione, proponiamo di ricreare ancora con gli stessi oggetti una composizione disordinata, questa volta però non gettandoli a caso, ma disponendoli uno alla volta sul piano.

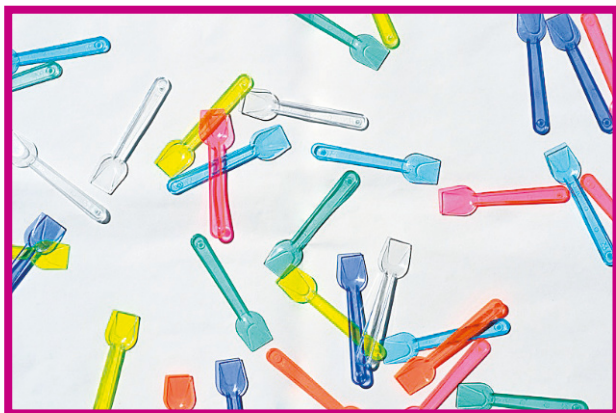
È stato facile creare in questo modo una composizione disordinata? Quali sono i criteri e le strategie che abbiamo cercato di seguire nel disporre uno a uno gli oggetti?

Con ogni probabilità verrà fuori che creare una composi-

CHE COSA MI SERVE

- insiemi di piccoli oggetti (per esempio pennarelli, tappi, bottoni, stuzzicadenti ecc.);
- macchina fotografica digitale;
- computer;
- oggetti sonori e/o strumenti musicali disponibili a scuola;
- registratore.

zione *disordinata* richiede pressoché il medesimo impegno (se non addirittura di più) che occorre per comporne una *ordinata*. Soffermiamoci su questi due concetti così densi di significato e invitiamo gli alunni a creare altre composizioni ordinate/disordinate. Facciamo scegliere liberamente la tecnica espressiva che preferiscono (disegno, collage, composizioni multimateriche ecc.) ma lasciamoli anche giocare nello spazio intorno a noi creando, per esempio, disposizioni disordinate/ordinate di oggetti, arredi, corpi, movimenti, luci, ombre.





Chiediamo agli alunni se dal disordine e dall'ordine possono nascere alcune sensazioni: casualità, dinamismo, libertà, mescolanza, abbandono, regolarità, ritmo, staticità, fermezza.... Invitiamoli a riflettere su questi associazioni e a dare espressione a questi due concetti collegandoli ad altre immagini e sensazioni (**scheda C**).

Criteri compositivi

Fermiamo il nostro sguardo sulla realtà osservata da vicino. Nelle venature di una foglia, nella trama di una stoffa ma anche sulla superficie crepata di un vecchio muro o nella rugosità della corteccia di un albero possiamo individuare alcuni tipi di configurazioni: ordine, disordine, simmetrie, ripetizioni, incroci, sovrapposizioni, raggruppamenti...



Utilizzando l'opzione "macro" della macchina fotografica digitale (non è difficile che a questa età quasi tutti i bambini sappiano già usare questa impostazione), chiediamo agli alunni di ricercare e catturare questi particolari, cercando di descrivere il *criterio compositivo* che vi riescono a riconoscere. Se lo riteniamo opportuno, per aiutarli possiamo suggerire noi una lista iniziale di criteri compositivi alla quale fare riferimento e che i bambini stessi potranno anche arricchire e integrare:

- disordine
- ordine
- ripetizione
- sovrapposizione
- simmetria
- raggruppamento
- separazione
- allineamento
- regolarità
- ...

Raccolte le immagini, proiettiamole e commentiamole insieme. Ulteriormente ingrandite o rielaborate al computer, possono essere l'occasione di interessanti creazioni da stampare, da incorniciare e, perché no?, da esporre in una mostra di arte non figurativa.

C

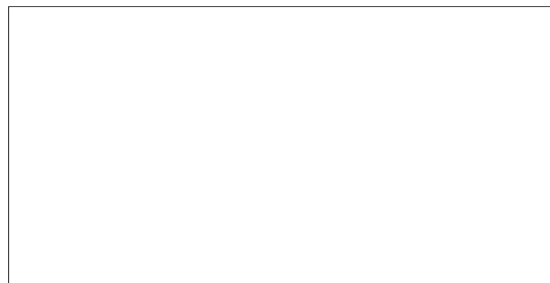
DISORDINE E ORDINE

- Scrivi nei due spazi tutto ciò che le parole **DISORDINE** e **ORDINE** ti fanno venire in mente.

DISORDINE

ORDINE

- Scegli una parola di quelle che hai scritto e rappresentala qui sotto con un disegno.



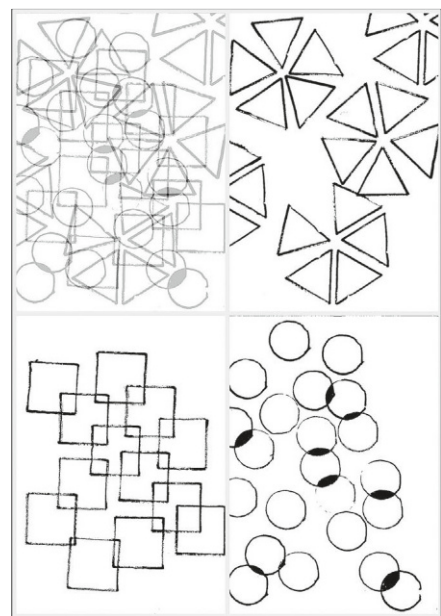
ELABORARE PRODUZIONI PERSONALI PER ESPRIMERE SENSAZIONI ED EMOZIONI.

Composizioni astratte...

Prepariamo su alcuni cartoncini le sagome traforate di diverse figure geometriche (cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo ecc.). Su un grande foglio chiediamo agli alunni di realizzare alcune composizioni geometriche astratte seguendo i criteri compositivi che abbiamo evidenziato.

Questo procedimento compositivo, apparentemente meccanico, può bensì rappresentare un'attività di espressione creativa, in quanto richiede riflessione, originalità e immaginazione nella scelta delle molteplici soluzioni possibili.

Dopo le prime prove e in base alla risposta della classe, invitiamo i bambini a ricercare anche altri modi per utilizzare i criteri compositivi; possiamo assumerne, per esempio, due in maniera combinata (ripetizione/incrocio, allineamento/raggruppamento) oppure per opposizione (simmetria/asimmetria, raggruppamento/separazione). Qualsiasi soluzione vogliamo adottare alla fine possiamo colorare le nostre opere ed esporle nell'angolo della classe dedicato all'Arte Contemporanea. Invitiamo i compagni delle altre classi o i genitori a visitarlo.



... e composizioni musicali

L'immagine che di solito viene alla mente quando parliamo di compositori è quella di un musicista tutto immerso nel suo spartito, mentre sta scrivendo una sinfonia.

Autorevoli studi di pedagogia e didattica ci mostrano invece che l'atto della *composizione musicale*, preceduto da quello dell'*esplorazione*, dell'*improvvisazione* e della *ricerca*, è una componente fondamentale dell'esperienza musicale dei bambini (e non solo), a prescindere dalla loro capacità di suonare uno strumento o di conoscere quello strano linguaggio – fatto di chiavi di violino, pentagrammi e note – che abitualmente chiamiamo *musica*. Introduciamo dunque i bambini al tema della composizione (lo possiamo fare anche mostrando il famoso ritratto di Beethoven mentre compone) chiedendo loro quale immagine hanno di compositori e composizioni musicali e cercando gradualmente di liberarli dall'idea che per comporre musica non è necessario essere degli "addetti ai lavori" (come del resto non bisogna essere artisti per disegnare, letterati per scrivere, cuochi per cucinare...).

Dopo questa prima fase di riflessione creiamo le giuste condizioni operative (tempi, spazi, materiali): su alcuni grandi tavoli predisponiamo tutti gli oggetti sonori con cui abbiamo lavorato e tutti gli strumenti musicali che possiamo reperire a scuola (se qualche alunno è disposto anche a portare uno strumento musicale da casa ben venga) e promuoviamo una prima fase di esplorazione e di improvvisazione musicale, sia individuale che di gruppo. Poi chiediamo ai bambini, suddivisi per gruppi di 3 o 4, di scegliere alcuni strumenti musicali e di inventare una composizione (se non abbiamo un numero sufficiente di strumenti, facciamo lavorare a turno i gruppi). Per facilitare il compito, qualora ce ne fosse bisogno, possiamo suggerire alcune indicazioni operative, come per esempio:

- ricercare (con gli strumenti) suoni o combinazioni di suoni di un certo interesse e organizzarli secondo un criterio o una regola compositiva;
- organizzare intenzionalmente sequenze ritmiche, altezze, combinazioni di timbri, sequenze melodiche;
- registrare i frammenti sonori e organizzarli in un'unica traccia audio con il computer;
- associare alla composizione musicale un'idea (breve testo narrativo, poesia, *haiku*, immagine, emozione, movimento ecc.);



- organizzare una sorta di partitura grafica utilizzando segni sonoro-musicali inventati e non.

Se qualche bambino sa già suonare, lasciamolo partecipare con il suo strumento: sarà interessante vedere come il gruppo saprà integrare conoscenze codificate e non.

Quando ogni gruppo avrà terminato il proprio lavoro facciamo eseguire a turno le composizioni musicali, permettendo che ognuno esprima le proprie impressioni, considerazioni, critiche. Non dimentichiamoci poi di affidare alla registrazione la memoria delle nostre composizioni.

Variazioni su tema

Suddividiamo ancora la classe e chiediamo a ogni gruppo di fare una breve indagine sui giochi appartenenti alla tradizione popolare. Facciamo scegliere a ogni gruppo un gioco diverso e, utilizzando uno schema simile a quello della **scheda D**, chiediamo di:

1. descrivere accuratamente il gioco indicandone regole, numero di concorrenti, scopo del gioco, materiale occorrente ecc.;
2. inventare creativamente una variazione introducendo nel gioco elementi nuovi (regole, materiali, scopi ecc.) per renderlo più divertente o più impegnativo.

Quando ogni gruppo avrà concluso, facciamo presentare la propria proposta e mettiamo in gioco le diverse "variazioni su tema".

Cogliamo l'occasione per avviare anche una riflessione sulla prevenzione degli infortuni – suggerita dalle stesse *Indicazioni Nazionali* – invitando i bambini a fare proposte rispettose della sicurezza di sé, degli altri e dell'ambiente.

D

VARIAZIONI SU TEMA (attività di gruppo)

- Dopo aver condotto una breve indagine sui giochi appartenenti alla tradizione popolare scegliete un gioco diverso dagli altri gruppi, analizzatelo e proponete una "variazione su tema" per renderlo più divertente e impegnativo.

Titolo del gioco:	
Descrizione del gioco	Variazione su tema
n. di giocatori	n. di giocatori
Materiale occorrente	Materiale occorrente
Ambiente	Ambiente
Descrizione del gioco (scopo, regole)	Descrizione del gioco (scopo, regole)
(altro)	(altro)

UTILIZZARE I GIOCHI RICONOSCENDO INDICAZIONI E REGOLE.

PER SAPERNE DI PIÙ

- Parini P., Calvesi M. (1980). *Il linguaggio visivo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Piatti M., "Bambini compositori", *La Vita Scolastica* n. 16-17, Giugno 2011, pp. 17-19.

