

Conservatorio di Musica “Giuseppe Tartini” di Trieste
Scuola di Didattica della Musica

Laboratori di ricerca e sperimentazione psicopedagogia e didattica
degli Studenti di Didattica della Musica
A cura di Cristina Fedrigo

**la musica ovunque, comunque, per chiunque: giochi con la musica
per scoprire, creare, pensare**

La morra cinese bendata

Il sonoro brusio

Il dominio del d'òmino

PausaSonata

Frase fantasma

RitmINcatena

Retrocanone

Semaforo armonico

Soffi di testa

Il lavasuoni

Le esperienze proposte nel laboratorio rappresentano alcuni esempi (giocati e giocosi) frutto di ricerca professionale su quanto la musica è in grado di offrire quale contesto di scoperta, creazione, gioco, formazione.

Si tratta di alcuni tra i possibili ma concreti esempi per sottolineare come la necessità della risorsa musicale sia oggi sintonica alle esigenze della complessità del vivere e del sapere, e possa strutturare strumenti preziosi di sviluppo e consapevolezza.

La musica, da questo punto di vista, è un territorio dalle infinite risorse, capace di risposte sorprendenti al nostro apprendere.

In particolare, è esplorata da un gruppo di studenti di Didattica la relazione tra pensiero e azione musicale, in giochi che collegano l'esperienza (specie quella estemporanea) del pensare ed esprimersi musicalmente, preferibilmente in gruppo, con le forme che ne offrono rappresentazione, anche con lo scopo di sperimentare modi per rappresentare l'esperienza musicale strumentandone l'uso creativo e interdisciplinare.

Pensare l'educazione non può che significare pensare “musicamente”.

I giochi sono adatti a chiunque, per un pubblico di ogni età e non richiedono formazione musicale.

Ogni gioco presenta, peraltro, diversi e crescenti livelli di prestazione, nonché molte varianti, pertanto è versatile e flessibile quanto a utilizzo e ottimizzabile quanto a efficacia.

Sono giocabili in qualsiasi sede (bastano alcuni tavoli e leggio) e richiedono materiali “poveri” per essere realizzati.

Possono essere giocati in piccolo e grande gruppo.

Attivano, ludicamente e trasversalmente, i processi di apprendimento e quelli metacognitivi di controllo delle prestazioni coordinate nel tempo.