

Bisogni (Maslow 1954)	Aspetti del bisogno	Progetti mirati (esempi)
Fisiologici: essere presente con il proprio corpo	<i>Body mind</i> : imparare prima facendo e poi mentalizzando	Dalla danza alla musica Dalla <i>body percussion</i> alla letto-scrittura musicale. Dal gioco di battimani alla composizione per gruppi (cfr. Enrico Strobino, <i>Battimani</i> , Istituto Comprensivo “Biella 2”)
Sicurezza e protezione	Comprensione e agio rispetto a spazi e tempi della relazione educativa (<i>ho abbastanza chiaro qual è il mio/ nostro posto, come funziona il tempo scuola, chi sono e come sono disposte nei miei confronti le persone che vi interverranno</i>) Possibilità di elaborazione delle emozioni forti (paura, dolore, rabbia) che rischiano di bloccare completamente la partecipazione e l'apprendimento	Progetto “Inserimento con la musica” per scuola infanzia e inizio primaria (canzoni d'accoglienza sui nomi e con frasi a incastro ritmico) “Ritualizzazione” musicale del tempo scuola (organizzazione chiara e costante nella sequenza delle attività, con “sigle” di inizio e di commiato) Laboratorio di composizione di canzoni o pantomime musicali a tema (su un tema-problema rispetto al quale un evento di cronaca ha destato paura e preoccupazione) Laboratorio di costruzione di un <i>reading</i> poetico-musicale, pensieri e musiche su... (per es: una persona che se ne è andata)
Appartenenza e amore	Essere ascoltati, rispecchiati, valorizzati nella relazione con il docente e i compagni	Giochi a coppie con battimani Giochi a specchio Giochi d'ascolto (cfr. Ferrari 2002) <i>Circle drum</i> <i>Circle songs</i> Progetti di coro e musica d'insieme in cui siano individuati e concertati ruoli e abilità diversi (cfr. Marina Penzo, <i>Diverso non stona</i> , Istituto Comprensivo “A. Serena”, Treviso)
Stima, apprezzamento	Scoprire/scoprirsi risorse espressive/capacità di comunicazione con la musica	Progetto mirati allo sviluppo di competenze corali o strumentali Progetti mirati all'acquisizione consapevole di un repertorio Progetti in cui un determinato <i>setting</i> d'apprendimento (es: teatro delle ombre) rende irrilevante un eventuale deficit a fronte di altre risorse

PROGETTI MUSICALI NEI CONTESTI EDUCATIVI. UNA GUIDA

155

Autorealizzazione		Progetti mirati alla elaborazione di proprie tracce – individuali o di gruppo – a partire da materiali e supporti allestiti dal docente (cfr. docenti Istituto Comprensivo “Pino Torinese”, <i>Il monile peruviano. Attività allestite nell'ambito del DM8</i> ; Alessandra Anceschi, <i>Forsennata gridava. Un madrigale in classe</i> ; Simone Francia, <i>Minimal experimental music</i> ; Simone Francia, <i>Stele</i>)
-------------------	--	--

Tab. 2. I bisogni e le situazioni educative

Attività	Focus percettivo	Bisogno
In cerchio, imparare la sequenza verbale-motoria	Sincronizzazione ritmico- motoria (la corretta sequenza dei gesti-suono sullo schema ritmico dato)	Fisiologico: essere/ esserci col corpo – in movimento
Realizzazione del gioco di battimani a coppie con un compagno; interludio musicale camminando liberamente per la stanza; ripresa del gioco con un nuovo compagno; di nuovo l'interludio e la ripresa, con un terzo compagno	Attenzione al punto esatto di ripresa del gioco rispetto alla durata dell'interludio; intuizione della struttura a <i>rondò</i> che in questo modo si crea	Sicurezza- protezione (essere a proprio agio nel gruppo; potersi relazionare con tutti)
Attività per gruppi di 4-5: trasferire il gioco sugli strumenti; ideare ed eseguire uno schema di <i>body percussion</i> a quattro, ecc.	Sincronizzazione ritmico- motoria in quartetto; messa a punto del gesto strumentale sulla traccia del gesto sul corpo	Appartenenza (al piccolo gruppo) Stima/apprezzamento
Memorizzazione di due versioni del gioco (<i>Petto dito mano/ Boom snap clap</i>) e loro simbolizzazione (due lingue/due stili/due bande)	Caratteri timbrici e articolatori dei due testi e diversa connotazione stilistica assunta dal gioco nelle due versioni (Baroni suggerisce l'opposizione <i>shuffle vs funky</i>)	Stima/apprezzamento (capacità di passare rapidamente da uno stile all'altro)
Redazione di un canovaccio e realizzazione di una performance di teatro ritmico in cui le due versioni del gioco stanno per due bande, inizialmente contrapposte, poi capaci di riconoscere che la sequenza ritmica sottesa ai due testi è la medesima	Attenzione ai punti di scambio – ritmico e motorio – tra le entrate della banda 1 (<i>Petto dito mano</i>) e quella della banda 2 (<i>Boom snap clap</i>). Sincronizzazione ritmico-motoria, memoria e precisione rispetto alla sequenza complessiva	Autorealizzazione (capacità di esporsi e gestire il proprio ruolo in una performance pubblica)

•