

RELAZIONE FINALE

CORSISTA : SABRINA DELUCA

CLASSE : D3

PROGETTO : "LA SCATOLA DEI SUONI"

La Scuola dell'infanzia "Rodari" fa parte dell'Istituto Comprensivo "Pertini", situato nella periferia nord di Busto Arsizio (Va).

E' composta da 6 sezioni ,omogenee fino allo scorso anno.

L'a. s. 2008/09 porta nella nostra scuola un cambiamento organizzativo molto significativo : le sezioni omogenee (con bambini tutti della stessa età) diventano eterogenee (con bambini di tre età diverse : 3,4 e 5 anni).

Abbiamo pensato però di recuperare alcuni aspetti positivi della vecchia organizzazione per proporre dei momenti tra coetanei : "dei laboratori dove ogni bambino può apprendere in un clima di reciprocità cognitiva a partire dalle proprie conoscenze e diventare costruttore dei propri saperi tramite l'esperienza diretta. Il laboratorio rappresenta la migliore strategia per favorire, accogliere, comprendere e valorizzare quei modi differenti di elaborare e intrecciare visioni e spiegazioni della realtà che permettono il massimo esplicarsi delle potenzialità di ciascun bambino." (dal POF d'Istituto)

Il progetto si inserisce all'interno dei "Laboratori delle esperienze" per piccoli gruppi di bambini di età omogenea.

- Bambini di 3 anni : laboratorio psicomotorio, manipolazione ,pittura
- Bambini di 4 anni : laboratorio psicomotorio , costruzione libro,creativo,sonoro musicale
- Bambini di 5 anni :laboratorio motorio,letto-scrittura,logico-matematico , creativo

Insieme alle colleghe Maria, Pinuccia e Fiorella mi occupo dei laboratori per i 4enni. Con l'intento di favorire gli aspetti relazionali (piuttosto che la "specializzazione" di ciascuna di noi) , a ciascuna insegnante viene affidato un gruppo di bambini che verrà guidato attraverso i vari laboratori .Perciò ad ottobre abbiamo iniziato ciascuno con un laboratorio diverso : io con il laboratorio di attività musicale, Pinuccia con il laboratorio creativo , Maria con la costruzione del libro e Fiorella con l'attività psicomotoria. Ogni bimestre circa ciascun gruppo cambierà tipo di laboratorio, fino al completamento di tutti e quattro. Questo tipo di strutturazione

funziona grazie ad una scansione minuziosa dei tempi ed alla collaborazione tra le docenti coinvolte : ciascuna di noi mette a disposizione delle colleghe la propria specifica competenza senza tuttavia vincolarle in alcun modo nella realizzazione concreta dell'attività. Gli incontri di programmazione bimestrali hanno anche questa funzione di condivisione e scambio d'esperienza.

Purtroppo, in seguito ad un infortunio nei primi giorni di settembre, sono rientrata a scuola a metà ottobre : ciò mi ha costretto a rivedere e ridimensionare il progetto iniziale senza poter coinvolgere attivamente altre colleghe .

L'attività di sperimentazione vera e propria è stata condotta quindi da me solamente ed ha interessato i bambini di 4 anni della sezione B e della sezione C in due fasi distinte :

- i 6 incontri di laboratorio : in essi l'insegnante usa gli strumenti multimediali (macchina fotografica digitale e registratore vocale) per la documentazione ; i bambini imparano ad utilizzare il mouse per semplici giochi e la barra spaziatrice per seguire una narrazione multimediale lineare
- postazione individuale al computer in aula : a rotazione un bambino alla volta può utilizzarla per semplici giochi didattici con l'uso del mouse (solo tasto sinistro; i 5enni sono in grado di usare anche le funzioni di trascinamento e doppio clic) o per disegnare con la tavoletta grafica. Tempo massimo : 10 minuti per bambino . Come avviene per ciascuno degli angoli in cui è suddivisa la nostra aula (gioco simbolico , angolo lettura, letto scrittura, costruzioni.....) , il bambino seduto al p.c. indossa una collana con il simbolo del computer . Ogni angolo ha un certo numero di collane disponibili , corrispondente al numero di bambini che può fruire del gioco (il tutto fa parte di una sperimentazione sul metodo Montessoriano che sta conducendo la mia collega di sezione)

STRUMENTI MULTIMEDIALI UTILIZZATI :

- postazione multimediale in aula informatica e in sezione
- macchina fotografica digitale
- registratore vocale
- software: power point, word , audacity , gimp

giochi didattici musicali : strument'azione, il colore dei suoni, suoni (scaricabili gratuitamente : suoni da

<http://www.ivana.it/ad/doceboCms/index.php?special=changearea&newArea=125>

strument'azione e il colore dei suoni

<http://www.webalice.it/katiadusi/colore.html>)

Il prodotto finale consiste in un ipermedia , cioè un oggetto multimediale non lineare, tra i contenuti del quale ci si sposta tramite link. L'ho realizzato con tre finalità :

1. dare ai bambini un riscontro dell'attività da loro svolta, proponendo un confronto (adeguato all'età naturalmente) tra il vissuto personale e la documentazione dell'attività
2. far utilizzare ai bambini un ipermedia molto semplice , con contenuti già noti : per questo motivo sia gli effetti sonori sia lo scorrimento delle slide avvengono al clic del mouse su bottoni molto evidenti (questa attività è prevista nel mese di gennaio)
3. documentare (come ormai è nostra abitudine a scuola) l'attività su cd , da consegnare anche ai genitori

La presentazione è composta dalla documentazione fotografica e sonora raccolta durante il laboratorio di attività musicale (la scatola dei suoni);per il racconto di Topo Tommaso ho utilizzato la registrazione della mia voce (opportunamente modificata con Audacity) per le narrazioni, aggiungendo le sonorizzazioni realizzate dai bambini nel corso degli ultimi due incontri di laboratorio.

LA SCATOLA DEI SUONI

Il laboratorio di attività musicale da me condotto coinvolge 11 bambini di 4 anni (7 appartenenti alla mia sezione, 4 ad un'altra). Si svolge in 6 incontri a cadenza settimanale della durata di circa un'ora e mezza ciascuno, da ottobre a novembre. Con le stesse modalità da gennaio a maggio coinvolgerò il mio gruppo di bambini negli altri 3 laboratori.

Obiettivi generali :

- ampliare le capacità comunicative verbali,mimiche,gestuali,ritmiche,espressivo-creative
- affinare le capacità percettive e discriminative degli stimoli

- avviare all'uso delle tecnologie informatiche

Obiettivi didattici :

CAMPO D'ESPERIENZA : il sé e l'altro :

- progettare e confrontare ipotesi e procedure
- giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini

CAMPO D'ESPERIENZA : il corpo e il movimento :

- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche e espressive del corpo.

CAMPO D'ESPERIENZA : linguaggi, creatività, espressione

- ampliare le capacità comunicative verbali, mimiche, gestuali, ritmiche, espressivo-creative
- discriminare le qualità sonore di materiali diversi
- sperimentare in forma ludica i parametri musicali (timbro, intensità, altezza), tempo
- esprimersi utilizzando i mezzi a disposizione

CAMPO D'ESPERIENZA : i discorsi e le parole

- comunicare il vissuto in modi diversi e condividerlo con coetanei e adulti di riferimento
- sviluppare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti

CAMPO D'ESPERIENZA : la conoscenza del mondo

- sperimentare le possibilità sonore di materiali diversi
- affinare le capacità percettive e discriminative degli stimoli

LE ATTIVITA' DEL LABORATORIO

PRIMO INCONTRO : LA SCATOLA DEI SUONI (21 ottobre 2008)

Anche questa volta il nostro amico Giulio Coniglio (il personaggio fantastico che fa da sfondo integratore alle nostre attività) ci fa una bella sorpresa .

Entriamo in aula p.c. e proprio lì in mezzo c'è una grossa scatola colorata.

È chiusa con un nastro blu, ma cerchiamo di sbirciare cosa c'è dentro : degli oggetti strani. Legato al nastro c'è un biglietto arancione : lo apriamo e capiamo subito che è un messaggio di Giulio Coniglio .

Ciao bambini ,
sono il vostro amico Giulio Coniglio.

In questi giorni , insieme all'oca Caterina e al topo Tommaso, mi sono divertito tanto a giocare con degli oggetti che ho trovato a casa mia e dei miei amici.

Sapete , abbiamo scoperto che facevano tanti suoni (e anche qualche strano rumore) , così ho pensato di mandarvene un po' dentro la scatola.

Provate anche voi...vi divertirete di sicuro!

Ciao

Il vostro amico

Giulio Coniglio

Apriamo la scatola : dentro c'è proprio di tutto.

- scatole (alluminio,plastica,cartone)
- cucchiari legno , plastica
- bottiglie di plastica da ½ litro
- spazzole
- pennelli da cucina
- spazzole per pulire bottiglie
- spugne
- barattoli
- granaglie varie
- tappi per vasetti
- tubi di cartone rigido di varie dimensioni
- imbuti
- chiavi
- tappi di sughero
- vasetti dello yogurt da ½ litro
- cd
- campane porta cd
- conchiglie

Ciascuno sceglie i materiali che preferisce e li sperimenta liberamente .

Jacopo : tubo di cartone con imbuto (è una tromba)

Sofia e Giorgia : vasetto dello yogurt capovolto Battente: pennello da cucina

Valentina : bottiglia di plastica contenente semi di soia

Francesco : contenitore del gelato Battente ; cucchiaino di legno

Henok : forchettone di plastica battuto sul pavimento

Luigi : barattolo di plastica percosso con le mani, sul pavimento, con battenti vari

Alice : scatoletta di alluminio contenente alcune chiavi

Valentino : 2 vasetti dello yogurt capovolti percossi a mano

Francesco Z.: barattolo del caffè in alluminio battente : mestolo di plastica

Michelle : vasetto dello yogurt capovolto Battente: pennello da cucina

SUONO - SILENZIO

Dopo qualche minuto di suoni vari , chiedo di fare una pausa per parlare di quello che stiamo facendo.

Dalla conversazione emerge che sembriamo una piccola orchestra e qualcuno si chiede come fa un'orchestra a sapere quando suonare e quando stare zitti. Alla fine viene fuori che c'è una persona che fa dei gesti che, chi suona, deve rispettare : il direttore

Decidiamo insieme un "codice" per dirigere : mano chiusa = silenzio; mano aperta = suono

Mi propongo come direttore e proviamo .

Molti bambini hanno difficoltà nel controllo motorio, soprattutto a fermarsi insieme al gesto , poco visibile la mano.

Altro codice : sto ferma in piedi = silenzio; cammino = suono

Questa volta funziona meglio : il controllo motorio e la coordinazione oculo-manuale

Propongo ai bambini di fare a turno il direttore .

Alcuni accettano con entusiasmo ; altri preferiscono fare solo gli "orchestrali". Rispetto il loro desiderio e non li spingo a tentare l'esperienza, per il momento.

Proposta di altri codici : mani in tasca = silenzio; mani dietro la schiena = suono

Al termine con un voice recorder registriamo le esecuzioni singole e le riascoltiamo immediatamente al p.c.

I bambini sono molto attenti, soprattutto aspettano l'ascolto della propria esecuzione.

Comunico che farò in modo che il nostro amico Giulio coniglio ascolti quello che abbiamo registrato.

SECONDO INCONTRO: LA LUMACA E IL CONIGLIO (martedì 29 ottobre)

Sorpresa di Giulio coniglio : cd con carota di cartone colorato che i bambini chiedono subito di inserire nel p.c. Giulio si complimenta con noi per i suoni che riusciamo a produrre con i materiali che ci ha fatto trovare e ci regala una delle sue storie : "Come diventarono amici la Lumaca Laura e Giulio Coniglio"

Ascolto e vediamo il racconto : ho preparato una presentazione con avanzamento al clic del mouse (o barra spaziatrice) ; già alla seconda diapositiva ho affidato l'incarico di far avanzare le slide ad un bambino. La voce narrante di Giulio Coniglio è in realtà la mia voce modificata con Audacity : nessun bambino mi ha riconosciuta. Raccogliamo le proposte del cd ed eseguiamo insieme il canto mimato del coniglio e della lumaca ; successivamente mimiamo i movimenti della lumaca e del coniglio.

Infine giochiamo con gli strumenti : suoniamo lentamente come la lumaca e velocemente come il coniglio.

Al termine propongo un gioco musicale al p.c. : bisogna riconoscere un suono e cliccare sull'immagine corrispondente scegliendo tra due proposte .

Nei pomeriggi successivi continua l'attività di gioco al p.c. sulla postazione in aula .

TERZO INCONTRO : "PROVE D'ORCHESTRA" (4 novembre)

Decidiamo di rivedere il cd con la storia della lumaca e del coniglio, principalmente perché alcuni bambini erano assenti lo scorso incontro.

Riproponiamo anche il gioco del direttore con alternanza lento-veloce .

Propongo codice : fermo = silenzio, cammino = suono lentamente, corro = suono velocemente.

A turno i bambini provano a dirigere. Si divertono molto, soprattutto ad esagerare nella velocità. Migliorato il controllo motorio e la coordinazione oculo-manuale ma, com'era prevedibile, cadono nell'errore comune di confondere velocità ed intensità : lento = piano , veloce = forte.

Gran parte dell'incontro viene speso in queste "prove d'orchestra".

Al termine presento un altro gioco musicale al p.c. : bisogna individuare l'animale a cui appartiene il verso ascoltato; cliccando sulla figura corrispondente esatta si percorre un tratto di un labirinto. Ciascun bambino prova a turno, fino al completamento del percorso.

Nei pomeriggi successivi continua l'attività di gioco al p.c. sulla postazione in aula .

QUARTO INCONTRO : "PROVE D'ORCHESTRA-2" (11 novembre)

Questa volta abbiamo un'ospite : Serena , laureanda in Scienze della Formazione, sta completando il tirocinio presso la nostra scuola e mi ha chiesto di partecipare , come osservatrice, ad un incontro.

Giulio Coniglio ci fa trovare altre sorprese per il nostro gioco del direttore :

- quadrato disegnato con nastro adesivo colorato sul pavimento (per tentare una divisione degli strumenti in sezioni per materiale)
- una pallina di spugna (per affinare la coordinazione oculo - manuale e l'attenzione)
- bolle di sapone (controllo motorio: colpo secco quando la bolla tocca il pavimento)

Prendiamo gli "strumenti" e proviamo a suonare decidendo di volta in volta il codice abbinato :

- pallina di spugna : suono finché la pallina, lanciata, si muove sul pavimento
- quadrato : direttore fuori dal quadrato = silenzio;
direttore dentro il quadrato = suono
metto alcuni strumenti nei riquadri : suonano solo gli strumenti del riquadro in cui si trova chi dirige

Purtroppo il tempo stringe e rimandiamo al prossimo incontro l'uso delle bolle di sapone.

Presento un altro gioco al p.c. per comporre brevi melodie con i versi degli animali utilizzando una tastiera virtuale i cui tasti corrispondono ciascuno ad un animale diverso.

Nei pomeriggi successivi continua l'attività di gioco al p.c. sulla postazione in aula .

QUINTO INCONTRO : SONORIZZAZIONE DI UNA STORIA (18 novembre)

Al nostro ingresso in aula troviamo un cd : i bambini chiedono di inserirlo nel p.c. e vedere che cosa succede .

Insieme al cd c'è una lettera , che leggo subito :

Ciao bambini,
ho un'altra bella storia da raccontarvi ...e un favore da chiedervi...

Prima però guardate il cd...

Il cd contiene la storia di "Topo Tommaso combina guai": anche questa volta ho preparato una presentazione con avanzamento al clic del mouse (o barra spaziatrice) e bisogna stabilire dei turni per decidere chi fa avanzare le slide. La voce narrante è sempre la

mia, modificata opportunamente con Audacity : per i bambini è , senza ombra di dubbio, la voce di Giulio Coniglio.
Dopo aver visionato il cd, leggo la seconda parte della lettera contenente la proposta operativa :

Vi è piaciuta questa storia ? Secondo me, se ci mettete un po'della vostra musica, diventerà ancora più bella !
Infatti mi piacerebbe far sentire il rumore del vaso che si rompe, la rabbia di Caterina, il passo del cavallo Furio...
Sono sicuro che voi avete delle belle idee ; dite alla vostra maestra di registrarle e di metterle nel cd (lo so che lei è capace)

Non vedo l'ora di sentire la storia con la vostra musica!

A presto
Il vostro amico Giulio coniglio

Subito cerchiamo di trovare i suoni adatti per la storia

Vaso che si rompe : oggetti scaraventati per terra; un unico colpo fortissimo sui contenitori di alluminio e plastica rigida
Rabbia di Caterina : esplosione di suoni con tutti gli strumenti
Pianto di Topo Tommaso : qualcuno imita il piagnucolio , altri cercano di imitare la caduta delle lacrime con un ritmico pianissimo.
Tristezza di topo Tommaso : viene individuata l'immagine di topo Tommaso che cammina lentamente trascinando i piedi : pianissimo con le spazzole
Furio cavallo che aiuta nella ricerca : imitiamo il galoppo con la voce e percussioni ritmiche
La biscia Rosetta : ne imitiamo il sibilo soprattutto con la voce
Il pesce Paolo : boccheggiamo come i pesci
Il gufo : si accenna a qualche verso , ma ne viene fuori una piccola disputa tra gufo e civetta (sono uguali ?), per il momento non troviamo niente che ci soddisfi.
Gli amici felici di aver ritrovato topo Tommaso : un "tutti" degli strumenti molto festoso.

Lavoriamo intensamente per una mezz'ora mentre registro tutti gli interventi.

I bambini mi fanno capire di avere bisogno di una pausa : questo tipo di attività sta richiedendo tempi di attenzione e concentrazione piuttosto lunghi rispetto alla media solita per questo gruppo d'età (15-20 minuti).

Riprendiamo con la richiesta di Valentino di usare le bolle di sapone per dirigere la nostra piccola orchestra (nell'incontro precedente non ce n'era stato il tempo)

Facciamo una serie di prove, perché la consegna richiede una coordinazione e controllo motorio notevole : un unico colpo secco quando la bolla tocca il pavimento.

SESTO INCONTRO (25 novembre)

Questo è l'incontro conclusivo del laboratorio .

Ci disponiamo in cerchio e , dopo aver ricordato quanto fatto una settimana prima, propongo di usare solo la voce per alcune sonorizzazioni della storia di topo Tommaso.

Alcuni propongono suoni che subito imitiamo tutti insieme.

In quest'ultimo incontro si fanno coraggio anche alcuni bambini che, solitamente , non osano fare proposte .

Come intermezzo per diversificare l'attività , pur sempre stimolando attenzione e percezione ritmica, propongo una versione facilitata di una danza tradizionale croata (Taşanak), con imitazione di percussioni corporee.

Terminiamo con gli strumenti : lascio libertà nella scelta del codice
Con mia sorpresa vengono riproposti tutti i codici via via utilizzati durante tutti gli incontri. Oltre all'alternanza suono- silenzio, qualcuno richiede anche piano e forte e lento veloce. Inoltre si propongono alla direzione alcuni bambini che in precedenza non hanno mai accettato tale ruolo.

Ci lasciamo con la promessa , da parte mia, di rivedere insieme il cd con la storia sonorizzata .

Durante i pomeriggi, continua l'attività di gioco al p.c. sulla postazione multimediale in aula. Dai primi di dicembre viene sospesa per dare spazio ai preparativi per la festa di Natale ed alle attività creative legate al periodo.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Particolarmente vantaggiosa la possibilità di lavorare con un gruppo ristretto di bambini (11) : le nostre classi sono piuttosto numerose (26 bambini – 24 le classi con sostegno); ciò dà la possibilità di evitare tempi d'attesa troppo lunghi nelle attività individuali, di accogliere le proposte di ciascuno ed adeguare eventualmente l'attività alle richieste. La creazione di un gruppo omogeneo stabile ha giovato notevolmente alla relazione tra alunni e docente e mi ha aiutato a stabilire un positivo rapporto di fiducia (dopo le iniziali diffidenze e piccole sfide) anche con i bambini provenienti dall'altra sezione . Ho potuto osservare in diverse occasioni (anche al di fuori del laboratorio) atteggiamenti dei bambini che mi connotano come loro figura di riferimento significativa all'interno della scuola . Anche nella relazione tra i bambini del gruppo ho osservato un crescendo qualitativo : i più esuberanti hanno imparato a modulare le proprie energie ed incanalarle quasi sempre in proposte positive; i più ritrosi hanno alla fine accettato di esporsi al gruppo, dopo avere ben bene accertato che non c'era alcun tipo di giudizio su quanto veniva svolto, ma anzi ,ogni proposta era accettata e sperimentata da tutti .

Lo svantaggio dal lavorare per gruppo omogeneo è dato dalla mancanza della "naturale" funzione di tutoring svolta dai bambini più grandi nei confronti dei più piccoli (in questo caso i 5enni verso i 4enni).

DIFFICOLTA' INCONTRATE

Oltre alle difficoltà già esposte nel dover riorganizzare velocemente l'esperienza a causa del mio rientro tardivo a scuola, è stato sicuramente faticoso dover condurre l'esperienza nel triplice ruolo di animatrice, osservatrice e documentatrice. Purtroppo accade spesso anche alle colleghe, soprattutto quando si lavora con un piccolo gruppo, di seguire l'attività e contemporaneamente dover pensare anche a documentarla, osservando dinamiche e grado di coinvolgimento dei bambini.

Non ho avuto invece particolari difficoltà dal punto di vista tecnico : viste le premesse, ho cercato di evitarmi complicazioni utilizzando strumenti ben conosciuti .

VALUTAZIONE :

DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE USATO

Il software utilizzato dai bambini si è rivelato adeguato all'età, con una grafica semplice e abbastanza intuitiva .

Le tecnologie utilizzate sono state funzionali agli scopi .

DELL'ESPERIENZA

Da parte dei bambini l'esperienza è stata vissuta in modo molto positivo : ho avuto modo di osservare un grado di partecipazione molto alto , grande interesse per le proposte. Alcuni genitori mi hanno riportato il racconto entusiasta del figlio riguardo all'attività svolta in laboratorio. L'approccio ludico al p.c. , per alcuni il primo in assoluto, ha affascinato i bambini , pur essendo in sé la proposta molto semplice. Anzi, sono stata piacevolmente stupita dalla notevole capacità di concentrazione e dai tempi di attenzione insolitamente lunghi di alcuni di loro.

Personalmente ho vissuto un'esperienza significativa dal punto di vista relazionale e professionale per l'uso in positivo e la valorizzazione delle risorse e dei limiti .Ad esempio ho deciso di utilizzare per il laboratorio materiale di recupero perché lo strumentario Orff della scuola è in pessime condizioni : questa scelta ha in realtà favorito enormemente l'atteggiamento di ricerca e sperimentazione creativa che voleva essere alla base del laboratorio.

ABILITÀ ACQUISITE

I bambini hanno acquisito familiarità con l'uso del mouse : la coordinazione oculo-manuale non è semplice , ai primi tentativi ho quasi sempre accompagnato la loro mano .

Ho lasciato a disposizione la tavoletta grafica che, in passato, si era rivelata molto utile per quei bambini che avevano difficoltà ad impugnare il mouse per le ridotte dimensioni della mano : è stata utilizzata spontaneamente per il disegno libero (sicuramente la penna ricorda gli strumenti utilizzati per il disegno su carta) ; nessuno l'ha sostituita al mouse.

Anche l'uso dei software didattici ha richiesto il mio intervento solo nelle fasi iniziali .In aula ha avuto un ruolo rilevante la funzione di tutoring svolta dai 5enni,più "esperti" dei compagni, dal momento che già dallo scorso anno hanno cominciato ad usare il p.c. in classe.

I bambini hanno imparato a conoscere una narrazione multimediale di tipo lineare e una semplice modalità di fruizione.

Inoltre hanno compreso l'utilizzo del registratore vocale (registrazione e riascolto immediato).

Per me è stata l'occasione utile per approfondire la conoscenza di alcuni strumenti che già uso abitualmente (soprattutto Audacity).

SPUNTI PER LA PROSECUZIONE

Da gennaio riprenderemo ad utilizzare la postazione p.c. in aula , che ormai è diventato a pieno diritto uno degli angoli che strutturano la sezione.

Il cd che documenta il lavoro svolto (il prodotto finale) mi servirà per un primo approccio dei bambini ad un ipermedia , cioè un oggetto multimediale non lineare, tra i contenuti del quale ci si sposta tramite link.

BIBLIOGRAFIA

- A. Atosti (a cura di) : Ma che musica ! brani di classica e di jazz da ascoltare e da guardare per bambini da 0 a 6 anni., ed Curci ,
Milano, 2006
- G. Bianchi, A. Clerici Bagozzi : Crescere con la musica . Esperienze cognitive terapeutiche vissute nella scuola attraverso il linguaggio dei suoni, il movimento, il simbolo, il sonema, ed. Angeli,
Milano,1990
- I. Chavigny : Gioco scienza con i suoni , editoriale Scienza,Trieste,
2006
- M. Oddi,F. Rezonico : Musichiamo – tante musiche per giocare una storia da raccontare, Lapis edizioni, 2006
- N. Rebaudengo, L. Ostacoli : Creare storie a suon di musica , Effatà editrice,2005
- N. Romanelli, G. Goldwrun : Suonare è facile , dve Italia, Milano,
2001
- N. Romanelli, G. Goldwrun : Gioco...costruisco e suono, dve Italia,
Milano, 2002
- R.Rossena : Ricicla in musica , Demetra,1995
- A. Sedioli : Suoni per giocare , La Coccinella,Trento,2007
- J.Tafari : L'educazione musicale. Teorie, metodi, pratiche ,
EDT/Siem ,1995