MUSICA MOVIMENTO IMMAGINE

Matteo Bianchini e Giacomo Livi

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

• comunicare nella madrelingua • imparare a imparare • consapevolezza ed espressione culturale • spirito di iniziativa e imprenditorialità

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'ALUNNO:

Musica

- esplora, discrimina, ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo spaziale e in riferimento alla loro fonte;
- esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate;
- articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica;
- improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi;
- esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti;
- riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica;
- ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

Movimento

- acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti;
- utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche;
- sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva;
- sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche;
- agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extra scolastico;
- riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico, legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza;
- comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Immagine

- utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.);
- individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria;
- conosce i principali beni artistico-culturali presenti sul proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

Nelle nostre proposte attorno alle "tre educazioni", ci sono degli elementi ricorrenti sui quali ogni insegnante può porre attenzione per sviluppare competenze specifiche e trasversali. Ne segnaliamo solo due:

- provare, esplorare, sperimentare sono delle modalità che non riguardano solo questo ambito, ma nelle attività legate al gioco, al movimento, alla musica, all'arte risultano indispensabili, insieme all'impegno diretto, alla voglia di provare e di provarsi per comunicare a se stessi e agli altri, pensieri, esperienze, immagini, desideri e quant'altro;
- progettare individualmente o in gruppo.

Molte proposte richiedono la presenza di più bambini in situazioni numericamente autogestibili. Le nostre indicazioni si concentrano anche su come organizzare il contesto perché le attività motorie, grafiche e musicali mantengano caratteri di creatività anche quando sono fatte assieme ad altri.

FASCICOLO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Dossier 1 - settembre 2017	**Prove di ingresso** di Matteo Bianchini e Giacomo Livi	
n. 2 ottobre 2017 **UN ALTRO GIRO DI GIOSTRA...** **PAROLE CHIAVE** racconti • memorie • ricordi • danze girotondi	**Classe 1** **MUSICA** • Inventare sonorità utilizzando voce, gesti, oggetti sonori. **MOVIMENTO** • Utilizzare parti del proprio corpo per memorizzare schemi motori già acquisiti. **IMMAGINE** • Esprimere creatività sentimenti ed emozioni per mezzo di produzioni personali.	**Musica**: echi di suoni lontani. **Movimento**: ricordi in movimento: che cosa facevamo alla scuola dell'infanzia? **Immagine**: presentiamoci attraverso la valigia dei nostri ricordi (oggetti, disegni e fotografie).
	Classi 2-3 **MUSICA** • Coordinare musica e movimento attraverso giochi che partano dal proprio vissuto. **MOVIMENTO** • Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé e agli altri. **IMMAGINE** • Giocare con le immagini utilizzando vari supporti cartacei.	**Musica**: girotondi e giochi cantati. **Movimento**: danze collettive. **Immagine**: mosaici e collage delle vacanze.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Creare composizioni attribuendo un senso musicale a una stagione. **MOVIMENTO** • Coordinare il movimento con l'ausilio di uno strumento. **IMMAGINE** • Riflettere sul nostro corpo attraverso la sua riproduzione.	**Musica**: i suoni dell'estate: composizioni ritmico melodiche. **Movimento**: giochi con la palla **Immagine**: i nostri contorni.
n. 3 novembre 2017 **SUGLI ALBERI LE FOGLIE** **PAROLE CHIAVE** esplorare • affidarsi • accogliere • aspettare	**Classe 1** **MUSICA** • Creare ritmi e suoni con oggetti. **MOVIMENTO** • Osservare e riprodurre posture e movimenti nel corso di una stagione. **IMMAGINE** • Esplorare l'ambiente naturale e produrre un manufatto utilizzando gli elementi trovati.	**Musica**: ritmi e suoni con le foglie. **Movimento**: muoversi in autunno. **Immagine**: disegniamo utilizzando elementi naturali.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Ascoltare e riprodurre brani musicali individuandone le caratteristiche espressive e cogliere gli aspetti riconducibili alla stagione. **MOVIMENTO** • Stabilire relazioni attraverso posture e movimenti osservando sé e gli altri. **IMMAGINE** • Sperimentare tecniche e strumenti per realizzare un prodotto grafico-pittorico.	**Musica**: canti di stagione. **Movimento**: prendiamoci cura di noi e degli altri. **Immagine**: i colori e le forme dell'autunno.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Ascoltare, registrare, scegliere e riprodurre suoni legati a una stagione atmosferica. **MOVIMENTO** • Prendersi cura del proprio corpo ascoltandosi ed esplorando posture e movimenti. **IMMAGINE** • Ricercare, scegliere, leggere e riprodurre opere d'arte esistenti.	**Musica**: riproduciamo i suoni di stagione. **Movimento**: rilassiamoci e allunghiamoci. **Immagine**: cerchiamo pitture e sculture ispirate alla stagione e rappresentiamole.

FASCICOLO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
NUMERO DOPPIO 4-5 dicembre 2017 - gennaio 2018		
nn. **4-5** **dicembre 2017 - gennaio 2018** **LUCI** **PAROLE CHIAVE** immaginare • trovare "soluzioni" • ascoltare • sfida • creare	**Classe 1** **MUSICA** • Giocare con l'intensità del suono. **MOVIMENTO** • Osservare e riprodurre posture e movimenti delle ombre e creare intrecci. **IMMAGINE** • Osservare e riprodurre le forme delle ombre.	**Musica**: dal pianissimo al fortissimo. **Movimento**: ombre corporee. **Immagine**: disegnare le ombre.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Ascoltare, interpretare e creare "tappeti sonori". **MOVIMENTO** • Muoversi sulla base di regole "sonore". **IMMAGINE** • Costruire un teatro per lavorare con le ombre.	**Musica**: ombre sonore. **Movimento**: muoversi su impulsi luminosi. **Immagine**: costruzione di oggetti per raccontarsi con le ombre.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Ascoltare, interpretare e creare "improvvisazioni sonore". **MOVIMENTO** • Creare movimenti per rappresentare gesti. **IMMAGINE** • Osservare e riprodurre le forme delle ombre di determinati oggetti.	**Musica**: dare un suono alle luci. **Movimento**: ombre corporee; scene di mimo. **Immagine**: natura morta con ombre.
OMBRE **PAROLE CHIAVE** sequenza • movimento • vista • racconto • mani	**Classe 1** **MUSICA** • Ascoltare, creare e riprodurre sonorità con particolare attenzione al timbro come qualità del suono e al ritmo come sequenza di suoni. **MOVIMENTO** • Muoversi e fermarsi sulla base di regole condivise. **IMMAGINE** • Sperimentare l'uso delle mani per riprodurre forme attraverso le ombre.	**Musica**: ritmi e timbri della luce e del buio. **Movimento**: spegnersi e accendersi. **Immagine**: giochi di ombre con le mani.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Ascolto creazione e riproduzione di pause e suoni. **MOVIMENTO** • Percepire il proprio movimento e il contesto privati del senso della vista. **IMMAGINE** • Sperimentare tecniche di racconto attraverso l'uso della sabbia.	**Musica**: luci e ombre (tra suono e silenzio). **Movimento**: movimenti al buio. **Immagine**: storie con la sabbia.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Ascolto, esplorazione e combinazione di sonorità legate a fenomeni visivi. **MOVIMENTO** • Sperimentare modalità di espressione corporea attraverso il contrasto luce/ombra. **IMMAGINE** • Sperimentare tecniche di racconto attraverso la costruzione di storie animate.	**Musica**: ascolto di brani legati alla luce e all'ombra. **Movimento**: teatro di luci. **Immagine**: microcinema.

segue

FASCICOLO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
Dossier 2 - gennaio 2018	**Verifiche intermedie** di Matteo Bianchini e Giacomo Livi	
n. **6** febbraio 2018 **ATTIVITÀ "INUTILI"** **PAROLE CHIAVE** pause e suoni • scarabocchiare • progettare • perdersi • "svuotare" i tempi • attendere	**Classe 1** **MUSICA** • Ascoltare, percepire e utilizzare costruzioni e oggetti sonori. **MOVIMENTO** • Utilizzare diversi schemi motori con finalità espressive. **IMMAGINE** • Ricercare tecniche, movimenti e soluzioni per far percepire ciò che è invisibile agli occhi.	**Musica**: percezioni sonore. **Movimento**: muoversi attraverso… **Immagine**: svuotare e riempire.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Discriminare, ascoltare, percepire e riconoscere "la materia" di cui è composta la musica. **MOVIMENTO** • Riconoscere la dimensione emotiva come componente anche del proprio movimento. **IMMAGINE** • Sperimentare tecniche pittoriche da punti di vista diversi e inusuali.	**Musica**: suono o rumore? **Movimento**: muovere lo stato d'animo. **Immagine**: con la testa tra le nuvole.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Comporre ritmi utilizzando strumenti inusuali. **MOVIMENTO** • Muoversi liberamente nello spazio in relazione a sé e agli altri. **IMMAGINE** • Esprimersi liberamente su qualsiasi supporto cartaceo senza avere uno scopo.	**Musica**: ritmi a suon di penna. **Movimento**: balla che ti passa! **Immagine**: ghirigori.
n. **7** marzo 2018 **IL POTERE DELL'IMMAGINAZIONE** **PAROLE CHIAVE** fantasticare • grammatica delle emozioni • trasformare • ascoltare il silenzio	**Classe 1** **MUSICA** • Costruire una scala musicale personale o di gruppo associando al suono il valore di una cifra. **MOVIMENTO** • Sperimentare tecniche di rilassamento e di concentrazione attraverso il proprio corpo. **IMMAGINE** • Immaginare, trasformare e produrre cieli fantastici.	**Musica**: il suono dei numeri. **Movimento**: "immaginnastica". **Immagine**: che cosa è successo al cielo?
	Classi 2-3 **MUSICA** • Ascoltare le pause in musica in brani di generi diversi e provare a spiegare le diversità dei silenzi. **MOVIMENTO** • Immaginare, creare, costruire e dare movimento in gruppo a un animale fantastico. **IMMAGINE** • Immaginare e interpretare ciò che non si vede nelle immagini.	**Musica**: ascoltare il silenzio. **Movimento**: l'animale fantastico. **Immagine**: quello che non c'è.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Riconoscere la dimensione emotiva come componente della musica ascoltata e composta e suonata. **MOVIMENTO** • Ideare, creare e compiere passeggiate immaginarie. **IMMAGINE** • Riconoscere, ricercare e dare identità alla dimensione emotiva come componente di qualsiasi forma d'arte.	**Musica**: la musica delle emozioni. **Movimento**: passeggiate immaginarie. **Immagine**: dipingere le emozioni.

FASCICOLO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
n. 8 aprile 2018 **EQUILIBRI** **PAROLE CHIAVE** osservare • orientarsi • inventare • bilanciarsi	**Classe 1** **MUSICA** • Porre attenzione all'intensità come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. **MOVIMENTO** • Organizzare il proprio movimento nello spazio cercando di trovare un equilibrio che sia in relazione a se stessi, agli altri e al contesto. **IMMAGINE** • Realizzare piccoli oggetti di carta che, sospesi, stiano in equilibrio.	**Musica**: equilibri tra suoni di intensità differenti. **Movimento**: equilibrismi: posture e posizioni. **Immagine**: *mobiles* con la carta.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Porre attenzione all'altezza come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. **MOVIMENTO** • Percepire il proprio movimento al fine di stabilire una relazione di equilibrio con gli altri. **IMMAGINE** • Realizzare oggetti di varie materie e forme che, sospesi, stiano in equilibrio.	**Musica**: equilibri tra suoni con altezze diverse. **Movimento**: giochi di equilibrio: il passaggio della mela. **Immagine**: *mobiles* con i sassi/legno.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Porre attenzione alla durata come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. **MOVIMENTO** • Esplorare e organizzare il proprio movimento nello spazio al fine di stabilire una relazione di equilibrio con il contesto. **IMMAGINE** • Realizzare con oggetti di riciclo manufatti che, sospesi, stiano in equilibrio.	**Musica**: equilibri tra suoni di durata diversa. **Movimento**: giochi di equilibrio: passeggiate su linee e superfici. **Immagine**: *mobiles* con oggetti di riciclo.
Dossier 3 - aprile 2018	**Verifiche finali** di Matteo Bianchini e Giacomo Livi	
n. 9 maggio 2018 **TRAPPOLE** **PAROLE CHIAVE** illusioni • ingannarsi • interpretare • nascondersi	**Classe 1** **MUSICA** • Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. **MOVIMENTO** • Gioco di nascondino e strategia. **IMMAGINE** • Giocare con le immagini e le illusioni della propria vista.	**Musica**: c'è una cocca nera? **Movimento**: avvicinarsi al cervo. **Immagine**: illusioni ottiche.
	Classi 2-3 **MUSICA** • Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. **MOVIMENTO** • Giochi di nascondino e strategia. **IMMAGINE** • Realizzare strisce animate, scomporle e ricomporle secondo diverse sequenze temporali.	**Musica**: ponticello d'oro. **Movimento**: il barattolo. **Immagine**: inganniamo il tempo.
	Classi 4-5 **MUSICA** • Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. **MOVIMENTO** • Giochi di nascondino e strategia. **IMMAGINE** • Osservare e interpretare immagini per costruire o drammatizzare storie.	**Musica**: tre marinai che tornano. **Movimento**: le sardine. **Immagine**: l'apparenza inganna…