

Matteo Bianchini e Giacomo Livi

MUSICA MOVIMENTO IMMAGINE

CLASSE PRIMA

Scarica
le griglie di rilevazione
e le schede
per l'autovalutazione da
www.lavitascolastica.it
> Didattica



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.

MOVIMENTO

- percepisce il corpo come soggetto unitario di esperienza nello spazio, nel tempo, nella relazione.

IMMAGINE

- si esprime in modo creativo e personale utilizzando varie tipologie di testi visivi;

- osserva, esplora e descrive la realtà visiva e le immagini.

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- attribuisce significati ai suoni **prova 1;**
- si esprime e gioca con i suoni **prova 2;**
- in situazione di gioco utilizza il corpo a livello globale **prova 3;**
- partecipa attivamente a un gioco **prova 4;**
- sperimenta strumenti e tecniche espressive **prova 5;**
- si esprime con il disegno **prova 6.**

MUSICA

PROVA 1

DAL SUONO AL MOVIMENTO

Scegliamo suoni acuti e gravi attraverso strumenti musicali (pianola, flauto, percussioni) o con la voce e proponiamo ai bambini di abbinare a ogni suono un determinato movimento (per esempio, al suono acuto potrà corrispondere la corsa, a quello grave un salto ecc.)

Dopo l'abbinamento suono/movimento iniziamo a produrre i suoni scelti e osserviamo come i bambini si muovono nello spazio.

Come e cosa valutare: verifichiamo se ogni bambino riconosce attraverso il suono l'associazione con il movimento. Consideriamo positiva la prova se il bambino: comprende la consegna, sa tradurre i suoni in gesti e movimenti.

PROVA 2

SALVIAMOCI TUTTI!

Scegliamo un brano musicale, disponiamo in terra (in palestra o in giardino) una serie di cerchi grandi, chiediamo ai bambini di muoversi liberamente al suono della musica;

quando interrompiamo la musica i bambini devono scappare dentro i cerchi che ogni volta diminuiremo. Quando riparte la musica i bambini escono dai cerchi e ricomincia il gioco.

Lo scopo del gioco è salvarsi tutti per cui i bambini dovranno trovare strategie per includere tutti man mano che lo spazio diminuisce.

Come e cosa valutare: osserviamo il comportamento di ogni bambino in relazione alla situazione in cui si trova. Consideriamo positiva la prova se il bambino: comprende la consegna, coopera con il gruppo per trovare strategie efficaci.

MOVIMENTO

PROVA 3

STATUE EMOTIVE

Proponiamo una rivisitazione del gioco delle "Belle statue": chiediamo ai bambini di muoversi liberamente in uno spazio circoscritto; a un certo punto pronunciamo la frase: "Ai bambini e alle bambine... siete pronte statue?"; gli alunni devono bloccarsi nella posizione in cui sono. Adesso chiediamo loro di

assumere un'espressione legata alle emozioni (rabbia, paura, gioia, ecc). Ripetiamo il gioco varie volte.

Come e cosa valutare: osserviamo se ogni bambino sa controllare il corpo sia in posizione statica che dinamica e se sa esprimere un'emozione. Consideriamo positiva la prova se il bambino capisce le consegne e riesce a comunicare un'emozione con il corpo.

PROVA 4

SCARABEO

Per realizzare questo gioco è necessario avere uno spazio "morbido" (tatami, materassoni da ginnastica, tappetoni). Un bambino è lo scarabeo e può muoversi solo a quattro zampe, gli altri si possono muovere liberamente in uno spazio circoscritto (non possono uscire dallo spazio) e devono scappare dallo scarabeo; chi viene preso diventa scarabeo e si mette a rincorrere a quattro zampe gli altri finché non resta che un solo bambino che diventerà il nuovo scarabeo e il gioco ricomincia.

Come e cosa valutare: osserviamo

mo il comportamento di ogni bambino in relazione alla situazione in cui si trova.

Consideriamo positiva la prova se il bambino: comprende la consegna, rispetta le regole del gioco.

IMMAGINE

PROVA 5

CARTOLINE DALLE VACANZE

Chiediamo a ogni bambino di pensare a un episodio significativo delle vacanze trascorse e di raccontarlo alla classe attraverso una cartolina. A questo punto distribuiamo

a ciascuno un cartoncino formato 10x15 e chiediamogli di disegnare l'episodio che ha pensato.

Poi invitiamo i bambini a raccontare che cosa hanno disegnato.

Come e cosa valutare: cerchiamo di rilevare negli alunni la capacità di esprimere un vissuto attraverso il disegno.

Consideriamo positiva la prova se il bambino: riesce a rappresentare con il disegno gli elementi principali riferiti alla propria esperienza e ai propri vissuti; verbalizza ciò che ha disegnato.

PROVA 6

MANOPOLE CREATIVE

Distribuiamo a ciascuno un sacchetto di carta bianco per realizzare un personaggio utilizzando ritagli di carta e colla. Alla fine ciascuno indossa il proprio personaggio e lo presenta agli altri.

Come e cosa valutare: verifichiamo la capacità di esprimersi in modo creativo con i materiali dati.

Consideriamo positiva la prova se il bambino sa manipolare i materiali nelle proprie produzioni (ritagliare, incollare ecc.).

CLASSI SECONDA E TERZA

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

MUSICA

- esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri.

MOVIMENTO

- 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.

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- sa ascoltare con attenzione **prova 1;**
- coglie la dimensione espressiva e comunicativa della musica **prova 2;**
- utilizza il corpo per esprimersi **prova 3;**
- coordina e utilizza diversi schemi motori in successione e in combinazione **prova 4;**
- utilizza diverse tecniche per esprimersi **prova 5;**
- sperimenta strumenti e tecniche espressive **prova 6.**

MUSICA

PROVA 1

PRONTO CHI PARLA?

Chiediamo ai bambini di spostare i banchi della classe e di creare uno spazio di movimento. Invitiamoli a camminare e chiediamo, a turno, a ognuno di loro di mettersi in mezzo alla stanza a occhi chiusi. Al resto della classe chiediamo di camminare in silenzio. Mentre cammina, chi indichiamo, dice la frase "pronto chi parla", chi è nel mezzo a occhi chiusi deve indicare da dove proviene il suono e il nome di chi ha pronunciato la frase.

Ripetiamo l'attività in modo che tutti siano riconosciuti e ognuno riconosca gli altri.

Come e cosa valutare: osserviamo in ogni bambino la capacità di orientare il suono nello spazio e di riconoscere il timbro come qualità sonora. Consideriamo positiva la prova se ogni bambino: sa individuare la direzione da cui proviene il suono; sa riconoscere dal timbro chi ha emesso il suono.

PROVA 2

IL DIRETTORE D'ORCHESTRA

Distribuiamo ai bambini oggetti

sonori di uso quotidiano (posate, bicchieri, chiavi, grattugie, tubi di cartone ecc.) chiediamo loro di esplorare le possibili sonorità che si possono ottenere. Successivamente chiediamo a un bambino di fare il direttore d'orchestra: deve decidere quanto e quale strumento suonerà e con quale intensità.

Continuiamo l'attività in modo che ogni bambino possa sperimentare l'essere direttore.

Come e cosa valutare: osserviamo in ogni bambino la capacità di esplorare i suoni di oggetti e la conoscenza delle qualità del suono.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino riesce a controllare i suoni prodotti e a fare una piccola composizione con i suoni a disposizione.

MOVIMENTO

PROVA 3

INVENTIAMO UN GIOCO

Discutiamo con i bambini su quali siano i parametri principali per inventare un gioco di movimento: "Quali strumenti possiamo usare? Palla, corda, birilli ecc. Quale organizzazione? Di squadra, singolo contro tutti, tutti contro tutti ecc. Quale contesto? Giardino, palestra, campo da gioco ecc. Quali regole? Durata ecc.". Dividiamo la classe in gruppi di quattro/cinque bambini e sulla base dei criteri emersi chiediamo di elaborare almeno una proposta di gioco a gruppo. Tutte le proposte dei vari gruppi saranno poi sperimentate dalla classe.

Come e cosa valutare: osserviamo il comportamento spontaneo nelle situazioni di gioco e consideriamo positiva la prova se i bambini riescono a usare gli strumenti proposti inventando un gioco in modo creativo e non

stereotipato e se riescono a giocare sia da soli che nel piccolo gruppo.

PROVA 4

PERCORSI A STAFFETTA

Prepariamo un percorso motorio che preveda varie prove di abilità: correre, strisciare sotto, saltare sopra, camminare in equilibrio, fare una capriola, muoversi lateralmente, correre a zigzag. Dividiamo gli alunni in due gruppi e facciamogli fare una staffetta a squadre.

Come e cosa valutare: osserviamo in ogni bambino se sa controllare il corpo sia in posizione statica che dinamica, se ha acquisito gli schemi motori di base. Consideriamo positiva la prova se ogni bambino, nel complesso, dimostra di possedere una motricità dinamica e coordinata.

IMMAGINE

PROVA 5

LA CARTOLINA CHE NON HO SPEDITO

Chiediamo a ogni bambino di pensare a un episodio significativo delle vacanze trascorse e di raccontarlo alla classe attraverso una cartolina. A questo punto distribuiamo a ciascuno un

cartoncino formato 10x15, un foglio A4 bianco e la colla stick e chiediamo di realizzare la cartolina disegnando e ritagliando forme dal foglio bianco e incollandole sul cartoncino.

Come e cosa valutare: cerchiamo di rilevare negli alunni la capacità di esprimere un vissuto con varie tecniche espressive (disegno, ritaglio).

Consideriamo positiva la prova se il bambino: riesce a rappresentare nella cartolina gli elementi principali riferiti alla propria esperienza e ai propri vissuti.

PROVA 6

L'OGGETTO PERSONALE

Mettiamo a disposizione dei bambini una grande quantità di scatoline di forme varie (tè, medicine ecc.) e chiediamo loro di realizzare un oggetto a partire dalle forme delle scatole avendo a disposizione spago, scotch, forbici, e spillatrice.

Come e cosa valutare: verifichiamo se l'alunno sa esprimersi attraverso l'assemblaggio di oggetti dati.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino sa utilizzare la manipolazione dei materiali nelle proprie produzioni.

CLASSI QUARTA E QUINTA

VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno:

MUSICA

- 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.

IMMAGINE

- è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini.

ABILITÀ E CONOSCENZE DA VERIFICARE

Osserviamo se l'alunno:

- si esprime e gioca con i suoni ■ prova 1;
- coglie la dimensione espressiva e comunicativa della musica ■ prova 2;
- coordina e usa il corpo a livello globale ■ prova 3;
- coordina e utilizza diversi schemi motori in successione ■ prova 4;
- sperimenta strumenti e tecniche espressive ■ prova 5;
- si esprime attraverso varie tecniche visive ■ prova 6.

MUSICA

PROVA 1

COME TI SUONA?

Proponiamo alla classe di comporre brevi ritmi con il corpo: ogni bambino crea una breve composizione e gli altri cercano di imitarlo.

Come e cosa valutare: osserviamo la capacità in ogni bambino di produrre ritmi e suoni attraverso gesti motori e di riprodurre quelli proposti da altri.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino riesce a creare un ritmo continuo e a riprodurre un ritmo proposto.

PROVA 2

TORMENTONI ESTIVI

Proponiamo agli alunni di portare a scuola un brano musicale o una canzone che hanno ascoltato durante l'estate e a cui sono legati.

Chiediamo a ognuno di presentare il proprio brano e di spiegare la propria scelta.

Quando li abbiamo ascoltati tutti, proponiamo di catalogare ogni brano secondo questi parametri: genere, argomento del testo (se il brano fosse solo musicale: quale emozione evoca) e di riconoscere almeno due strumenti presenti.

Come e cosa valutare: verifichiamo se i bambini sono in grado di argomentare una scelta e di catalogare un brano musicale secondo parametri assegnati.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino riesce a: motivare la sua scelta; classificare i brani secondo almeno uno dei parametri stabiliti.

MOVIMENTO

PROVA 3

FIANCO A FIANCO

Possiamo svolgere questa prova sia al chiuso sia all'aperto. Costruiamo in terra dei cerchi che possano contenere due persone e che chiamia-

mo "case" (possiamo tracciarle sul pavimento con il gesso, con sassi, bastoncini, scotch di carta ecc.). Un giocatore è senza casa e invita tutti gli altri a disporsi come lui indica (per esempio spalla contro spalla, naso contro naso ecc.). Le coppie eseguono le consegne e lui verifica che le posizioni siano realizzate correttamente.

Il giocatore senza casa a un certo punto dice "Fianco a fianco!" e tutte le coppie devono separarsi e cambiare di posto cercando una nuova casa e un nuovo compagno. Nel cambio generale anche chi è al centro cerca una casa e, se la trova, chi rimane solo al centro continua il gioco allo stesso modo.

Come e cosa valutare: osserviamo in ogni bambino la capacità di riconoscere le regole di un gioco, di condividere uno spazio ristretto con un contatto fisico e di orientarsi nello spazio.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino sa: giocare in gruppo; controllare il corpo sia in posizione statica che dinamica; utilizzare il corpo per esprimersi.

PROVA 4

PALLA CHIAMATA

Questa prova è un gioco da proporre all'aperto.

Chiediamo ai bambini di disporsi in cerchio; una persona, al centro, lancia la palla più in alto che può e grida il nome di un compagno, questi cerca di riprenderla prima che tocchi terra. La palla deve comunque ricadere all'interno del cerchio. Se il giocatore chiamato riesce a prendere la palla, la rilancia in aria gridando un altro nome, se non ci riesce, tutti i giocatori scappano, il giocatore chiamato raccoglie la palla e grida: "Stop!". A quel segnale tutti si fermano. Chi ha la palla può fare tre passi e cercare di colpire un compagno, i giocatori possono

schivare il colpo senza muoversi. Chi è preso va in mezzo al cerchio e il gioco ricomincia.

Come e cosa valutare: osserviamo in ogni bambino la capacità di coordinare gesti e movimenti, di giocare in gruppo rispettando le regole.

Consideriamo positiva la prova se ogni bambino: riesce a lanciare la palla; sa controllare il corpo sia in posizione statica che dinamica; sa elaborare strategie efficaci.

IMMAGINE

PROVA 5

CARTOLINE IN 3D

Dividiamo la classe in gruppi di quattro-cinque bambini; all'interno di ogni gruppo ciascuno descrive un luogo nel quale ha trascorso le vacanze.

Chiediamo poi ai gruppi di realizzare un'opera con la creta in cui tutti i luoghi descritti siano presenti.

Come e cosa valutare: cerchiamo di rilevare negli alunni la capacità di esprimersi all'interno di un gruppo e di cooperare per raggiungere un obiettivo in cui tutti i membri si possano riconoscere.

Consideriamo positiva la prova se il bambino: riesce a rappresentare gli elementi principali riferiti alla propria esperienza e al proprio vissuto; partecipa attivamente al lavoro di gruppo.

PROVA 6

IL MIO VICINO DI BANCO

Chiediamo a ciascuno di ritrarre e farsi ritrarre dal proprio vicino di banco utilizzando la tecnica e gli strumenti preferiti.

Come e cosa valutare: verifichiamo la capacità di osservare una persona e descriverne le caratteristiche visive.

Consideriamo positiva la prova se il bambino: riesce a rappresentare e descrivere ciò che osserva.