

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 gioco-sport 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 <ul style="list-style-type: none"> • Inventare sonorità utilizzando voce, gesti, oggetti sonori. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare parti del proprio corpo per memorizzare schemi motori già acquisiti. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare musica e movimento attraverso giochi che partano dal proprio vissuto. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé e agli altri. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Creare composizioni attribuendo un senso musicale a una stagione. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Coordinare il movimento con l'ausilio di uno strumento. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Creare ritmi e suoni con oggetti. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riprodurre posture e movimenti nel corso di una stagione. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e riprodurre brani musicali individuandone le caratteristiche espressive e cogliere gli aspetti riconducibili alla stagione. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Stabilire relazioni attraverso posture e movimenti osservando sé e gli altri. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, registrare, scegliere e riprodurre suoni legati a una stagione atmosferica. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Prendersi cura del proprio corpo ascoltandosi ed esplorando posture e movimenti. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • Ricerare, scegliere, leggere e riprodurre opere d'arte esistenti. | Musica: riproduciamo i suoni di stagione. Movimento: rilassiamoci e allungiamoci. 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 <ul style="list-style-type: none"> • Giocare con l'intensità del suono. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riprodurre posture e movimenti delle ombre e creare intrecci. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riprodurre le forme delle ombre. | Musica: dal pianissimo al fortissimo. Movimento: ombre corporee. Immagine: disegnare le ombre. |
| | Classi 2-3 MUSICA <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, interpretare e creare "tappeti sonori". MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi sulla base di regole "sonore". IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, interpretare e creare "improvvisazioni sonore". MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Creare movimenti per rappresentare gesti. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, creare e riprodurre sonorità con particolare attenzione al timbro come qualità del suono e al ritmo come sequenza di suoni. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi e fermarsi sulla base di regole condivise. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto creazione e riproduzione di pause e suoni. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Percepire il proprio movimento e il contesto privati del senso della vista. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto, esplorazione e combinazione di sonorità legate a fenomeni visivi. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare modalità di espressione corporea attraverso il contrasto luce/ombra. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> • 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. |



| 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 <ul style="list-style-type: none"> Porre attenzione all'intensità come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Organizzare il proprio movimento nello spazio cercando di trovare un equilibrio che sia in relazione a se stessi, agli altri e al contesto. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> Realizzare piccoli oggetti di carta che, sospesi, stiano in equilibrio. | Musica: equilibri tra suoni di intensità differenti. Movimento: equilibrismi: posture e posizioni. Immagine: <i>mobiles</i> con la carta. |
| | Classi 2-3 MUSICA <ul style="list-style-type: none"> Porre attenzione all'altezza come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Percepire il proprio movimento al fine di stabilire una relazione di equilibrio con gli altri. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> 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: <i>mobiles</i> con i sassi/legno. |
| | Classi 4-5 MUSICA <ul style="list-style-type: none"> Porre attenzione alla durata come qualità del suono e provare a interpretarla cercando un equilibrio. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Esplorare e organizzare il proprio movimento nello spazio al fine di stabilire una relazione di equilibrio con il contesto. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> 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: <i>mobiles</i> 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 <ul style="list-style-type: none"> Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Gioco di nascondino e strategia. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Giochi di nascondino e strategia. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Esplorare il binomio musica e movimento in una dimensione ludica. MOVIMENTO <ul style="list-style-type: none"> Giochi di nascondino e strategia. IMMAGINE <ul style="list-style-type: none"> Osservare e interpretare immagini per costruire o drammatizzare storie. | Musica: tre marinai che tornano. Movimento: le sardine. Immagine: l'apparenza inganna... |