

Premessa
CLASSI II

Il percorso ha come filo conduttore l'ascolto di canti, visti come forma linguistica e sonora ma anche come prodotto culturale e creativo. Nel canto, le intenzioni comunicative e le emozioni dei bambini sono esaltate dalla melodia, dal ritmo e dal timbro delle voci. Ogni canto proposto diventa un racconto in cui la prosodia delle parole è valorizzata dalla musica. Tutto il corpo è coinvolto, attivando la memoria, e innescando procedimenti di apprendimento significativo. In un continuo alternarsi di ascolti i bambini avranno modo di apprendere le regole musicali, ritmi e note, conoscere tradizioni, strumenti e pratiche culturali differenti.

Il piano di lavoro consta di due UDA.

UDA n°1: TANTI MONDI DA ESPLORARE.

UDA n°2: UN MONDO DI REGOLE...

Un avvio particolarmente significativo sarà quello data dalla realizzazione di uno, o più compiti di realtà che portino gli alunni a svolgere in gruppo un'attività contestualizzata e complessa, in un ambito quanto più possibile vicino alla realtà.

Titolo unità didattica
TANTI MONDI DA ESPLORARE

Periodo di svolgimento
Settembre - Ottobre – Novembre - Dicembre - Gennaio

Disciplina
MUSICA

Competenze chiave europee

- 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
- **4 COMPETENZA DIGITALE**
- **5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**
- **6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**
- 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE

○ **8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze
(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

L'alunno:

- Esegue in un gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile; riconosce elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce; improvvisa liberamente e in modo creativo, utilizzando la voce e piccoli strumenti o altro.
- Riconosce alcuni elementi costitutivi di un brano musicale; ascolta e descrive, utilizzando vari linguaggi creativi, un brano musicale.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo e di strumenti musicali; fa uso di forme di notazione analogica e, in parte, codificata.
- Ascolta e descrive utilizzando vari linguaggi creativi, un brano musicale; esegue in gruppo semplici brani musicali, utilizzando gesti-suono e piccoli strumenti.

Obiettivi di Apprendimento
(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

ASCOLTO
PERCEZIONE
PRODUZIONE

- Riconoscere e discriminare eventi sonori.
- Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per produrre suoni e musica.
- Eseguire in gruppo semplici brani vocali.
- Eseguire in gruppo semplici brani strumentali o altro.
- Utilizzare simboli arbitrari e/o convenzionali per tradurre suoni e pause.
- Cogliere all'ascolto alcuni aspetti espressivi di brani musicali di diverso genere.

Obiettivi di Apprendimento Specifici
(A discrezione del docente)

- Eseguire in coro brani vocali abbinando i gesti ai suoni.
- Utilizzare la voce in modo creativo e consapevole.
- Valutare aspetti funzionali nei canti di lavoro o altro.
- Utilizzare la voce e le nuove tecnologie per ampliare le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale.
- Riconoscere la funzione celebrativa e di memoria dei canti.

<p style="text-align: center;">Contenuti (A discrezione del docente)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Clapping game</i>; il <i>kataijaq</i> o altro. • L’ascolto di un brano. La modulazione della voce. • Accenti e ritmi nei canti di lavoro. • La durata del suono. Bicordo o altro. • Canti patriottici o altro. 	
<p style="text-align: center;">Attività (A discrezione del docente)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività volte a conoscere e sperimentare un “gioco musicale” tratto da una pratica vocale tipica del popolo Inuit, il Kataijaq, centrata sui suoni e sui ritmi o altro. Canto-gioco per sincronizzare le parole ai battiti delle mani. • Che paura!: gioco per modulare la voce in modo spaventoso e agghiacciante. Attività per interpretare in modo originale il brano Bibbidi Bobbidi Bu o altro ascolto di un brano per esprimere sentimenti o sensazioni. • Esercitazioni volte a scoprire canti tradizionali legati a un mestiere passato (ad esempio canto dei Battipali veneziani) o altro. Riflessioni sulle relazioni tra canto e lavoro manuale; attività di ascolto attivo e partecipato di canti legati a mestieri del passato o altro. • Attività volte a scoprire il suono della zampogna e il bordone o altro. Canto polifonico a due voci o altro, anche con il supporto di un software per la notazione musicale o altro. • Giochi per scoprire e imparare un canto che celebra la bandiera italiana o altro. Esercitazioni di ritmi marziali e di canti corali tipici del tempo di guerra anche utilizzando strumenti o altro. 	
<p style="text-align: center;">Strategie metodologico – didattiche</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Metodo induttivo ○ Metodo sperimentale ○ Procedure di ricerca ○ Scoperta guidata ○ Role playing ○ Peer tutoring ○ Cooperative learning 	

○ **Problem solving**

Sussidi e mediatori didattici

- ❖ Materiale di consumo.
- ❖ Rivista didattica “Gulliver” o libro di testo.
- ❖ Schede.
- ❖ Uso di lavagna interattiva.
- ❖

Raccordi con altre discipline

Tutte le discipline.

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica (valutazione infraperiodale - I quadrimestre)

- Abilità: abbina parole a gesti seguendo un ritmo.
- Abilità: modula la voce per ottenere effetti di volta in volta differenti.
- Abilità: riconosce la funzione di coordinamento ritmico-motorio della musica.
- Abilità: esegue un canto polifonico o altro.
- Abilità: esegue semplici ritmi cantando/suonando su una base musicale.

Titolo unità didattica
UN MONDO DI REGOLE...

Periodo di svolgimento
Febbraio – Marzo – Aprile - Maggio

Disciplina
MUSICA

Competenze chiave europee

- 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA
- 4 COMPETENZA DIGITALE
- **5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE, E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE**
- 6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- **8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

- Esplora diverse possibilità espressive della voce, del corpo e degli strumenti musicali o altro; fa uso di forme di notazione analogica e, in parte, codificata; articola ed esegue combinazioni timbriche e ritmiche, applicando schemi elementari o altro.
- Esegue in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile; riconosce alcuni elementi costitutivi di un semplice brano musicale.
- Esegue in gruppo alcuni brani vocali appartenenti al repertorio infantile; esegue in gruppo semplici brani strumentali, utilizzando gesti-suono e o piccoli strumenti.
- Ascolta e descrive, applicando vari linguaggi creativi, un brano musicale; articola ed esegue combinazioni timbriche e ritmiche, applicando schemi elementari.

Obiettivi di Apprendimento

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

ASCOLTO
PERCEZIONE
PRODUZIONE

- Riconoscere e discriminare eventi sonori.
- Utilizzare la voce, il corpo e gli strumenti per produrre suoni e musica.
- Eseguire in gruppo semplici brani vocali.

- Eseguire in gruppo semplici brani strumentali.
- Utilizzare simboli arbitrari e/o convenzionali per tradurre suoni e pause.
- Cogliere all'ascolto alcuni aspetti espressivi di brani musicali di diverso genere.

Obiettivi di Apprendimento Specifici (A discrezione del docente)

- Utilizzare la voce in modo creativo e consapevole. Ampliare le capacità d'invenzione sonoro-musicale.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando intonazione ed espressività.
- Eseguire brani vocali curando l'interpretazione.
- Eseguire canti a canone o altro e rappresentarne la struttura attraverso sistemi simbolici non convenzionali.

Contenuti (A discrezione del docente)

- Illustrazione grafica di composizioni umoristiche .
- Volume e velocità.
- I canti didattici. Le note musicali.
- Il canone o altro.

Attività (A discrezione del docente)

- Il carnevale è alle porte: invenzione, in piccolo gruppo, di filastrocche nonsense da declinare producendo suoni particolari o altro. Confronto delle performance di classe con opere di importanti musicisti o altro.
- Brainstorming sulle ninne nanne; condivisione e canto di brani conosciuti. Analisi di famose ninne nanne per coglierne il ritmo e la velocità. Apprendimento di una ninna nanna ed esecuzione corale e individuale della stessa o altro.
- Riflessioni per ricordare e condividere canzoni e filastrocche utili a imparare e memorizzare numeri, giorni della settimana, mesi, regole...apprendimento ed esecuzione di semplici canti per imparare i nomi delle note musicali e le norme sul riciclo dei rifiuti o altro.
- Ascolto di canti a canone o altro. Gioco di inseguimento e di incastro: sperimentazione della struttura musicale del canone o altro e rappresentazione della stessa con simboli non convenzionali.
-

Strategie metodologico – didattiche

- Metodo induttivo

- **Metodo sperimentale**
- **Procedure di ricerca**
- **Scoperta guidata**
- Role playing
- **Peer tutoring**
- **Cooperative learning**
- **Problem solving**
-

Sussidi e mediatori didattici

- ❖ Materiale di consumo.
- ❖ Rivista didattica “Gulliver” o libro di testo.
- ❖ Schede.
- ❖ Uso di lavagna interattiva.
- ❖

Raccordi con altre discipline

Tutte le discipline.

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica (valutazione infraperiodale - II quadrimestre)

- Abilità: compone e o interpreta filastrocche nonsense o altro.
- Abilità: discrimina velocità (lento/veloce) e volume (piano/forte) in canti della tradizione infantile.
- Abilità: utilizza un canto didattico per ricordare regole e nomenclature.
- Abilità: canta a tempo in un contesto a più voci.