

ISTITUTO COMPRENSIVO FAVARO VENETO –VE SCUOLA PRIMARIA "R. FUCINI" – FAVARO
 ANNO SCOLASTICO a.s. 2009/2010
 PROGETTO " **MUSICA PER GIOCO**"

COMPETENZA: "ASCOLTARE CON INTERESSE UN BRANO MUSICALE ED INTERPRETARLO ATTRAVERSO I LINGUAGGI: MOTORIO, VERBALE O GRAFICO-PITTORICO".

L'alunno

- ascolta con interesse un brano (sapere)
- compie operazioni di analisi , confronto, classificazione, in base ai parametri del suono (sapere)
- utilizza le conoscenze acquisite nel saper interpretare la sinfonia scherzo " l'apprendista stregone " di P. Dukas" attraverso le varie discipline (saper fare)
- assume un atteggiamento di fiducia verso se stesso, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con il gruppo di lavoro (saper essere)

DISCIPLINE COINVOLTE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI ED EXTRADISCIPLINARI	OBIETTIVI FORMATIVI DI PROGETTO Gli OSA disciplinari e di progetto descritti si riferiscono all'intero arco scolastico della scuola primaria . Ciascun docente o team individuerà quelli più opportuni, da proporre alla propria classe.	ATTIVITÀ DA REALIZZARE
<p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare le qualità sonore dei materiali e scoprire alcuni elementi fisici della produzione del suono • Riconoscere la differenza suono-silenzio • Ascoltare, analizzare confrontare e classificare un suono in base ai concetti di durata, intensità, altezza, timbro • Riconoscere sequenze ritmiche e melodiche <p>-----</p> <p>CORPO MOVIMENTO E SPORT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del proprio corpo e delle funzioni senso percettive • Coordinare il movimento del corpo nella sua relazione con lo spazio e il tempo • Conoscere il linguaggio del corpo come modalità comunicativo - espressiva • Conoscere le regole del gioco <p>-----</p>	<p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i parametri del suono in brani musicali, e nello specifico di progetto: " L'apprendista stregone". • Memorizzare, Produrre e riprodurre sequenze ritmiche adoperando gli oggetti, la voce, strumenti ritmici didattici • Mettere in relazione, nella sinfonia, i significati e le strutture sonore, utilizzando il linguaggio verbale, motorio e grafico-pittorico. <p>-----</p> <p>CORPO MOVIMENTO E SPORT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le informazioni provenienti dagli organi sensoriali, e nello specifico l'udito e il corpo • Riprodurre sequenze ritmiche con il corpo • Coordinare diversi schemi motori combinati tra loro associandoli a strutture ritmiche • Usare il corpo e il movimento per comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza <p>-----</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sonorizzare canti di parole e non parole • eseguire animazioni all'ascolto e al parlato • eseguire giochi musicali o ritmici con l'uso del corpo e della voce • eseguire in gruppo semplici ritmi con strumenti didattici • costruzione di storie creative • inventare storie a partire dalla musica scelta nel progetto • drammatizzare le storie inventate • inventare e utilizzare gesti e movimenti per tradurre il contenuto della musica ascoltata • Ricerca e raccolta di materiali di uso comune (carta, stoffa, pasta, lana..) per lo sviluppo di creatività e di capacità progettuali • Lettura di immagini e quadri astratti per diverse interpretazioni • Realizzazione di scenari e/o

<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere emozioni, sensazioni e pensieri attraverso il linguaggio visivo • Utilizzare e ricercare strumenti e regole per produrre immagini grafiche, pittoriche e plastiche • Osservare, manipolare, rielaborare materiali e utilizzare tecniche di vario genere <p>-----</p> <p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a scambi comunicativi esprimendo opinioni personali, punti di vista, ponendo domande per acquisire informazioni, per chiarire concetti, per sviluppare idee rispettando le idee altrui • Leggere e comprendere testi di vario genere attraverso molteplici e funzionali strategie di lettura, individuandone il senso globale e/o informazioni e non, di un testo • Produrre testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale <p>-----</p> <p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di trasformazione di uomini, oggetti e cambiamenti comune al trascorrere del tempo • Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali in successione • Riflettere sui rapporti di causalità tra fatti e situazioni <p>-----</p> <p>TRAGUARDI FORMATIVI METACOGNITIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la consapevolezza e l'interesse per il lavoro che si sta progettando o realizzando, di volta in volta <p>TRAGUARDI FORMATIVI SOCIALI EMOTIVO-AFFETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con compagni di classi diverse • Partecipare in modo propositivo e attivo alle attività proposte • dimostrare un atteggiamento responsabile nelle attività di laboratorio 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi di differenziazione del linguaggio visivo: punto, segno., linea, colore, spazio • Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche • manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi • Conoscere il linguaggio del fumetto <p>-----</p> <p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riappropriarsi della lingua parlata e ascoltata • Riflettere sulle regole di una corretta comunicazione • Riflettere sul proprio atteggiamento in situazioni comunicative • Scoprire la biblioteca di plesso e di quartiere • Scoprire i linguaggi settoriali (musica) • Leggere testi di vario genere • Scrittura di testi narrativi o per la drammatizzazione <p>-----</p> <p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli strumenti per misurare il tempo • Riflettere sul significato della parola "tempo" ed individuare in questa parola: <ol style="list-style-type: none"> 1 il trascorrere ciclico 2 la sequenza di un ritmo 3 la ripetizione costante di un evento 4 l'alternanza 5 la durata <p>OSA EXTRADISCIPLINARI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare e rappresentare a fine progetto un semplice lavoro frutto dell'elaborazione delle competenze raggiunte sapendo collaborare con i compagni nel rispetto delle regole della convivenza e del ruolo svolto da ciascuno 	<p>costumi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate • giochi mimico gestuali in situazioni di non parole • scoperta della possibilità evocativa (colori, suoni ecc.) della parola • Lettura espressiva di testi narrativi, poetici ... • Animazione alla lettura • Ricerca etimologica • giochi di metafore, similitudini, onomatopee • Creazione di assonanze, significati traslati ... • Creazione di calligrammi, acrostici, logogrifi, anagrammi, associazioni per immagini • Invenzione di conte, filastrocche. slogan, testi narrativi • Rielaborazione di racconti, miti, leggende • Utilizzo di programmi di video scrittura e disegno secondo le necessità dei vari momenti
--	---	---