

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
PRODUZIONE MUSICALE	Utilizza la voce, il corpo e gli oggetti per realizzare giochi musicali e sequenze sonore anche attraverso la drammatizzazione.	1. Riprodurre semplici suoni, rumori e movimenti ritmici con la voce e con il corpo.	<ul style="list-style-type: none"> - La sonorità di ambienti e oggetti naturali e d artificiali. - Giochi vocali, individuali e di gruppo. - Filastrocche, non-sense, proverbi, favole, racconti, ecc. - Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie. 	SPAZI: aula, aula di musica, palestra; ATTORI: alunni, docenti, esperti esterni; RISORSE: strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali METODOLOGIA:	MOTORIA ARTE e IMAGINE ITALIANO MATEMATICA					
		2. Cantare per imitazione su brani, registrati e non, canti e filastrocche.								
		3. Avviarsi alla traduzione grafico-pittorica del suono, secondo una simbologia non convenzionale.								
		4. Inventare, leggere e suonare una semplice partitura con simbologia non convenzionale.								
		5. Seguire con il movimento o con strumenti, il ritmo di semplici canzoni.								
		6. Utilizzare oggetti e strumenti ritmici per la sonorizzazione di fiabe, storie e racconti.								

PERCEZIONE

Si orienta nell'ambiente sonoro, riconosce e classifica i suoni.

1. Ascoltare, riconoscere, esplorare e catalogare suoni e rumori presenti negli ambienti naturali e artificiali.

2. Riconoscere la fonte di produzione di un suono (vicinanza/lontananza, provenienza).

3. Distinguere il suono dal silenzio (inteso come assenza di suono).

- La sonorità di ambienti e oggetti naturali e d artificiali.
 - Giochi vocali, individuali e di gruppo.
 - Filastrocche, non-sense, proverbi, favole, racconti, ecc.
 - Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie.

SPAZI:
 aula, aula di musica, palestra;
ATTORI:
 alunni, docenti, esperti esterni;
RISORSE:
 strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali
METODOLOGIA:

MOTORIA
 ARTE e
 IMMAGI-
 NE
 ITALIANO
 MATEMA-
 TICA

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
PRODUZIONE MUSICALE	Riproduce eventi musicali e fatti sonori.	1. Produrre suoni d'intensità, durata e timbro diversi.	<ul style="list-style-type: none"> - Parametri del suono: durata, altezza, ritmo. - Strumentario didattico, oggetti di uso comune. - Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce. - Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche, sigle televisive, ...) propri dei vissuti dei bambini. 	SPAZI: aula, aula di musica, palestra. ATTORI: alunni, docenti, esperti esterni. RISORSE: strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali. METODOLOGIA:	MOTORIA ARTE e IMAGINE ITALIANO MATEMATICA					
	Esegue semplici brani vocali e strumentali, in modo espressivo, realizzando facili composizioni.	2. Cantare individualmente o in gruppo brani di progressiva difficoltà ed estensione con proprietà di ritmo e intonazione.								
		3. Rappresentare graficamente suoni e sequenze sonore, utilizzando segni non convenzionali.								
		4. Inventare, leggere e suonare una partitura sempre più complessa con simbologia non convenzionale.								
		5. Accompagnare il canto con strumenti leggendo una partitura non convenzionale multipla per voce e strumenti.								
		6. Sonorizzare i dati uditivi di una storia con strumenti ritmici e con la voce.								

PERCEZIONE

Si orienta nell'ambiente "suono" e analizza gli elementi sonori.

Ascolta e riconosce elementi formali di brevi brani musicali per poi trasferirne la struttura in altri contesti espressivi.

1. Ascoltare e classificare suoni, individuando: intensità, durata, timbro.

2. Riconoscere la fonte di produzione di un suono (provenienza, direzione, timbro).

3. Avviarsi alla conoscenza delle figure musicali e delle relative pause (titi - ta).

- Parametri del suono: durata, altezza, ritmo.
 - Strumentario didattico, oggetti di uso comune.
 - Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce.
 - Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche, sigle televisive, ...) propri dei vissuti dei bambini.

SPAZI:
 aula, aula di musica, palestra;
ATTORI:
 alunni, docenti, esperti esterni;
RISORSE:
 strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali
METODOLOGIA:

MOTORIA
 ARTE e
 IMMAGI-
 NE
 ITALIANO
 MATEMA-
 TICA

OBIETTIVI FORMATIVI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLI NARI	1° bimestre	2° bimestre	3° bimestre	4° bimestre	ADEGUAMENTI
PRODUZIONE MUSICALE	Riproduce eventi musicali e moduli sonori combinandoli in semplici strutture ritmiche, melodiche, armoniche.	1. Produrre suoni d'intensità, durata e timbro diversi.	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi di base del codice musicale (ritmo, timbro, altezza, intensità, durata). - Canti (a una voce a canone, ...) appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza. - Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali. 	SPAZI: aula, aula di musica, palestra. ATTORI: alunni, docenti, esperti esterni. RISORSE: strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali. METODOLOGIA:	MOTORIA ARTE e IMAGINE ITALIANO MATEMA- TICA					
	Esegue semplici brani vocali e strumentali di varie culture, in modo espressivo, realizzando facili composizioni.	2. Usare le risorse espressive della vocalità, intonando semplici brani monodici o a canone, singolarmente o in gruppo.								
		3. Rappresentare graficamente suoni e sequenze sonore, utilizzando segni convenzionali tradizionali.								
		4. Inventare e leggere ritmi rispettando l'indicazione del tempo.								
		5. Utilizzare strumenti (es. il flauto o lo strumentario Orff) rispettando il ritmo e i segni convenzionale e non.								
		6. Sonorizzare i dati uditivi di una storia con strumenti ritmici e con la voce.								

PERCEZIONE

Si orienta nell'ambiente sonoro e analizza gli eventi musicali.
Ascolta e riconosce elementi formali di brevi brani musicali di culture diverse.

1. Riconoscere, descrivere ed analizzare i tratti percettivi fondamentali del suono (intensità, durata, altezza, timbro), confrontando suoni.
2. Riconoscere e classificare gli strumenti musicali.
3. Avviarsi alla conoscenza dei valori musicali di $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{8}$ - $\frac{2}{4}$ - $\frac{4}{4}$ e delle relative pause.

- Elementi di base del codice musicale (ritmo, timbro, altezza, intensità, durata).
- Canti (a una voce a canone, ...) appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza.
- Sistemi di notazione convenzionali e non convenzionali.

SPAZI:
aula, aula di musica, palestra;
ATTORI:
alunni, docenti, esperti esterni;
RISORSE:
strumentario Orff, strumentario di classe (maracas, legnetti, triangoli ...), C.D., audiocassette, partecipazione a spettacoli musicali
METODOLOGIA:

MOTORIA
ARTE e
IMMAGI-
NE
ITALIANO
MATEMA-
TICA
