

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Gioco, suono...mi esprimo "Il mio corpo inCantato"
Compito - prodotto	Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o attività mimico-gestuale Suonare, seguendo il ritmo di una canzone, durante la festa di fine anno scolastico
Competenze mirate	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua: - • Competenze sociali e civiche: • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altrui bambini. • Competenze digitali - • Consapevolezza ed espressione culturale: <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivo e artistico. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schema posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, rispettandone le regole. - Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo. • Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità - • Imparare ad imparare - <p>Altro...</p>
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
<i>Comunicazione nella Madrelingua</i>	
-	-
-	-
<i>Competenze sociali e civiche</i>	
- Regole fondamentali nei gruppi di appartenenza. - Significato della regola. -	- Collaborare con gli altri - Canalizzare progressivamente l'aggressività in comportamenti socialmente accettabili - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli - Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni - Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune
<i>Competenze digitali</i>	
-	-
-	-
<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>	

UNITA' DI APPRENDIMENTO			
<ul style="list-style-type: none"> - Elementi essenziali per l'ascolto e la produzione musicale - Principali forme di espressione artistica - Gioco simbolico - Il movimento sicuro - I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri - Le regole dei giochi - 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare brani musicali - Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente - Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. - 		
Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità			
<ul style="list-style-type: none"> - - 	<ul style="list-style-type: none"> - - 		
Imparare ad imparare			
<ul style="list-style-type: none"> - - - 	<ul style="list-style-type: none"> - - - 		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze			
<ul style="list-style-type: none"> - Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto - Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo - Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica. - Ascolta brani musicali, ne segue il ritmo con il corpo. - Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati. - Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...). 			
Utenti destinatari		Classe:	
Prerequisiti		<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto - Attenzione - Partecipazione - Interesse - Curiosità - Disponibilità 	
Fase di applicazione	Attività	Strumenti	tempi

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<p>1. Circle time</p>	<p>a) Circle time: ascoltare la presentazione dell'attività, b) partecipare alla conversazione e porre domande.</p>	<p>-</p>	<p>1 ora e mezza per 7 incontri</p>
<p>2. I suoni del corpo</p>	<p>c) Riprodurre suoni con le parti del corpo; d) disegnare la sagoma di un bambino; e) gioco carte-corpo: girare la carta-gioco, riprodurre un suono con la parte del corpo disegnata nella carta e collocarla nel posto giusto nella sagoma; f) riprodurre, su imitazione dell'insegnante, un semplice ritmo. g) Gioco del memory sonoro: scegliere una scatoletta (preparate precedentemente con i bambini), ascoltare il suono che produce e cercare quella che fa lo stesso rumore.</p>	<p>Cartelloni, pennarelli, flash card con disegnate le parti del corpo, scatolette, materiale di riciclo (riso, bottoni, cotone...)</p>	
<p>3. Il "volume" del corpo: il suono forte/piano Tartarughe o lepri?: il suono lento/veloce Il serpente e il bruco: il suono lungo/corto</p>	<p>h) Riconoscere gli animali delle carte-suono e riprodurre il suono con la voce rispettando il parametro acustico forte-piano, lento-veloce, lungo-corto. .</p>	<p>Flash card con disegnati animali</p>	
<p>4. Musicista in un orchestra.</p>	<p>i) Sperimentare invenzioni sonore, in assolo e d'insieme, con la voce e con il corpo. l) Scoprire su di sé la pluralità dei ritmi che si possono ottenere. m) Suonare uno strumento su indicazioni dell'insegnante rispettando il ritmo di un brano musicale.</p>	<p>Strumenti strutturati e non (scatolette sonore, maracas, tamburelli, legnetti)</p>	
<p>...</p>	<p>...</p>	<p>-</p>	
<p>Tempi</p>	<p>Dal 20 marzo al 30 maggio 2019</p>		

UNITA' DI APPRENDIMENTO

<i>Che cosa fa l'allievo</i>	<p>Accoglie la nuova esperienza Esprime bisogni, emozioni e sentimenti Partecipa in modo propositivo Stabilisce relazioni collaborative e cooperative Sperimenta, attraverso il corpo, il mondo sonoro. Promuove esperienze Realizza percorsi creativi Riflette, inventa, registra e confronta Evolve i prerequisiti</p>
<i>Che cosa fa il docente</i>	<p>Organizza il progetto Predispone un ambiente accogliente ed organizzato Osserva il gruppo Promuove lo sviluppo del percorso in merito a relazione, creatività e sviluppo delle competenze Osserva, riflette e modifica Sostiene, incoraggia e collabora</p>
<i>Esperienze attivate</i>	<p>Incontri di team per organizzare e pianificare il progetto e le attività didattiche Attività di intersezioni per gruppi di età omogenea Incontro di team per raccogliere la documentazione, classificarla e catalogarla Incontro collegiale per comunicare in estensione il lavoro svolto e definire i punti di forza, debolezza e gli eventuali margini di miglioramento</p>
<i>Metodologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnica del circle time; - problem solving; - modeling, ricerca-azione, - forme di tutoring e apprendimento cooperativo; - Le metodologie messe in atto mirano a dare una consapevolezza articolata della realtà sonora e musicale, mediante attività esplorative e produttive, gioco senso motorio, di regola e simbolico, drammatizzazione.
<i>Risorse umane</i> <ul style="list-style-type: none"> • interne • esterne 	<ul style="list-style-type: none"> - Docenti: le docenti del plesso - -
<i>Strumenti</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Testi: - Video: - Immagini: - Musiche - Strumenti musicali

DOCUMENTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Le docenti elaboreranno la documentazione in base al gruppo di età omogenea. L'idea è di produrre una documentazione utile al bambino, al gruppo, alle insegnanti e alle famiglie raccogliendo le esperienze vissute, le emozioni e le rappresentazioni grafiche relative alle attività compiute a livello corporeo.
