

I.C. "DE AMICIS" GALLARATE (VA)
SCUOLA PRIMARIA classe 3^a

MUSICA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI
<p>L'alunno 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.</p> <p>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.</p> <p>Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</p> <p>Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.</p> <p>Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.</p> <p>Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>A1 Utilizzare la voce, gli strumenti e le nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione ed improvvisazione.</p> <p>A2 Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/ strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>A3 Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.</p> <p>A4 Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p> <p>A5 Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi di simboli convenzionali e non convenzionali.</p> <p>A6 Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</p>	<p>A1.1 Creare una storia musicale. Da un semplice testo, alla colonna sonora, utilizzando la voce e gli strumenti ritmici.</p> <p>A2.1 Avvio alla pratica strumentale, analizzando le caratteristiche sonore e tecniche dello strumento.</p> <p>A2.2 Eseguire in gruppo sequenze ritmiche con la voce e gli strumenti.</p> <p>A2.3 Cantare nell'ambito di una quinta seguendo la direzione chironomica.</p> <p>A2.4 Eseguire canoni vocali a più voci curando l'intonazione e l'insieme.</p> <p>A2.5 Eseguire in gruppo canti.</p> <p>A2.6 Eseguire semplici brani strumentali monodici leggendo la partitura.</p> <p>A2.7 Rispettare il tempo dato nell'esecuzione.</p> <p>A3.1 Riconoscere timbri diversi e riferirli agli strumenti.</p> <p>A3.2 Ascoltare brani musicali di vario genere confrontandoli ed individuandone alcune caratteristiche strutturali (lento/veloce, piano/forte, acuto/grave).</p> <p>A3.3 Ascoltare brani legati a luoghi e culture diversi.</p> <p>A4.1 Analizzare gli strumenti di ciascuna famiglia in relazione al timbro e all'altezza.</p> <p>A4.2 Ascoltare ed analizzare in un brano: intensità, velocità, altezza, timbro.</p> <p>A4.3 Ascoltare ed analizzare musica per strumento solista ed orchestra.</p> <p>A5.1 Dalla scrittura non convenzionale alla notazione: la durata.</p> <p>A5.2 Leggere e scrivere con notazione convenzionale ritmiche con i valori di semiminima, minima, semibreve e le relative pause.</p> <p>A5.3 Avvio alla scrittura convenzionale: il pentagramma.</p> <p>A5.4 Analizzare la posizione delle note sul pentagramma.</p> <p>A5.5 Leggere denominando le note utilizzate per la pratica strumentale.</p> <p>A6.1 Riconoscere la funzione comunicativa della musica in un film di animazione.</p>