

I.C. "DE AMICIS" GALLARATE (VA)
SCUOLA PRIMARIA classe 2^

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 Produrre conte e filastrocche (non sense), rispettando il ritmo e la metrica. A1.2 Improvvisare con la voce una melodia sui testi ritmici realizzati.</p> <p>A2.1 Eseguire partiture ritmiche non convenzionali a più voci, con la voce e lo strumentario. A2.2 Cantare semplici canoni a due voci. A2.3 Eseguire canti della tradizione popolare italiana. A2.4 Cantare nell'ambito di una terza seguendo la direzione chironomica. A2.5 Sincronizzare il movimento con la pulsazione, in giochi motori e semplici danze.</p> <p>A3.1 Ascoltare ed analizzare brani descrittivi definendone gli aspetti funzionali e cogliendo il nesso tra forma ed espressione.</p> <p>A4.1 Ascoltare brani di tipo descrittivo definendo: intensità, altezza, velocità. A4.2 Determinare, attraverso giochi, se il suono è acuto o grave in relazione ad un suono base.</p> <p>A5.1 Rappresentare con il disegno, il movimento e la parola i brani descrittivi ascoltati. A5.2 Individuare rappresentazioni non convenzionali per descrivere ritmi. A5.3 Individuare rappresentazioni non convenzionali per descrivere l'altezza dei suoni.</p> <p>A6.1 Analizzare la colonna sonora di un film di animazione.</p>