|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MUSICA: CURRICOLO VERTICALE 3-1 PRIMARIA** | | | |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della primaria**  **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria.**   * 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. * 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. * Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali. * Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti,utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. * Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. * Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. | | | |
| **Nuclei tematici** | **Obiettivi di apprendimento**  **3** | **Obiettivi di apprendimento**  **2** | **Obiettivi di apprendimento**  **1** |
| A | 1. Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. 2. Eseguire collettivamente o in piccoli gruppi brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 3. Iniziare a valutare i più significativi aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. 4. Iniziare a riconoscere gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di semplici brani di vario genere e provenienza; riprodurli con la voce, con il corpo, con semplici oggetti ed avviarsi alla rappresentazione simbolica. 5. Iniziare a rappresentare gli elementi basilari di semplici brani musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. 6. Riconoscere gli usi e le funzioni della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). | 1. Stimolare l’uso della voce attraverso l’ascolto e l’utilizzo di semplici strumenti e nuove tecnologie sonore, favorendo l’ampliamento graduale delle proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. 2. Eseguire collettivamente o in piccoli gruppi brani vocali/strumentali , curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 3. Percepire e riconoscere i più significativi aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. 4. Iniziare a riconoscere i fondamentali elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brevi brani di vario genere e provenienza ed iniziare a riprodurli con la voce, con il corpo e semplici oggetti . 5. Iniziare a rappresentare gli elementi basilari di semplici brani musicali attraverso sistemi simbolici non convenzionali. 6. Iniziare a riconoscere gli usi e le funzioni della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). | 1. Iniziare a stimolare l’uso della voce attraverso l’ascolto e l’utilizzo di semplici strumenti e nuove tecnologie sonore, favorendo l’ampliamento graduale delle proprie capacità di invenzione e improvvisazione sonoro-musicale. 2. Eseguire, per imitazione, collettivamente o in piccoli gruppi brani vocali/strumentali , curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. 3. Iniziare a percepire e riconoscere i più significativi aspetti funzionali ed estetici in semplici brani musicali di vario genere, in relazione al riconoscimento di culture diverse. 4. Iniziare a intuire i fondamentali elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di semplici brani di vario genere e provenienza (ritmo/sequenze ritmiche, altezza, intensità). 5. Iniziare a rappresentare gli elementi basilari di semplici brani musicali attraverso l’uso guidato di sistemi simbolici non convenzionali. 6. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare a riconoscere i fondamentali usi e funzioni della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). |