

**Scuola Primaria classi III
PLESSI ALLUMIERE - TOLFA
a.s. 2021/2022**

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE (Musica)

Competenza da certificare al termine della classe terza

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali..

NUCLEO TEMATICO

1.Pratica vocale- Pratica strumentale

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI
L'alunno/a a) Esegue da solo e in gruppo, semplici brani vocali e strumentali, appartenenti a generi e culture diverse; b) articola combinazioni ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti	1.a.1. Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali e strumentali di diverso genere, curando l'intonazione.

NUCLEO TEMATICO

2. Conoscenza codice musicale

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI
a) esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali b) fa uso di notazioni analogiche o codificate	2.a.1. Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura non convenzionali

NUCLEO TEMATICO

3. Produzione creativa

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI
a) improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente ad usare tecniche e materiali, suoni e silenzi.	3.a.1. Leggere ed eseguire semplici figurazioni ritmiche utilizzando anche basi musicali 3.a.2. Eseguire danze collettive coordinando il proprio

ATTIVITÀ E CONTENUTI

- I suoni dei diversi ambienti. - I suoni del corpo. - Giochi sonori con l'uso del corpo. - Filastrocche e giochi cantati - Produzione ritmi. - Uso della propria voce in modo consapevole. - Esecuzione intonata ed espressiva di semplici brani vocali/strumentali. - Ascolto di brevi brani musicali di vario genere - I parametri del suono: altezza, intensità, timbro - Rappresentazione simbolica degli elementi di un semplice brano musicale

STRATEGIA DIDATTICA	Note
<p>Le attività saranno fortemente contestualizzate e organizzate in modo da rendere l'apprendimento significativo.</p> <p>Si farà uso di risorse digitali innovative con l'utilizzo della LIM.</p> <p>L' apprendimento cooperativo sarà messo in atto attraverso strategie e tecniche di attivazione dei gruppi e di collaborazione (Cooperative learning e Tutoring).</p>	