

UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI – SUONI – COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA
<p><u>SUONI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Scopri il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce corpo e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> 3 anni 4 anni - sez. D tutto l'anno 	<ul style="list-style-type: none"> esplora i materiali che ha a disposizione e sa utilizzarli con creatività utilizza strumenti ritmici accompagna con gli strumenti alcuni movimenti riproduce semplici battute ritmiche con mani e piedi distingue suoni e rumori dell'ambiente memorizza poesie e canti segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi sperimenta con la musica rilassamento e benessere comunica ed esprime emozioni saper riconoscere e utilizzare alcuni materiali e strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> uscita per ricerca di suoni/rumori dell'ambiente della fiaba (bosco) riproduzione dei suoni/rumori individuati, con strumenti e voce ascolto di brani musicali ascolto di musiche rilassanti visione di spettacoli a teatro, DVD, TV 	<ul style="list-style-type: none"> osservazione sistematica ed occasionale. registrazione delle conversazioni e delle produzioni sonore video e foto

<p><u>ARTE-IMMAGINI-COLORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> il bambino esplora il mondo circostante attraverso esperienze sensoriali che lo aiutano a produrre immagini visive semplici dell'ambito naturale Il bambino rielabora in maniera personale opere d'arte cogliendo gli elementi caratterizzanti e riutilizzandoli in maniera personale. 	<ul style="list-style-type: none"> <u>3 anni</u> <u>4 anni sez. D</u> tutto l'anno 	<ul style="list-style-type: none"> saper utilizzare tecniche. grafico-pittoriche, plastiche diverse saper verbalizzare le proprie rappresentazioni grafiche saper riprodurre segni e semplici forme sperimentare spazi delimitati in una rappresentazione grafica 	<ul style="list-style-type: none"> utilizzo di materiali diversi: pastelli, cere, tempere, acquerelli, colori a dita; pennelli, spugne, mani, piedi, rulli il bosco di Cappuccetto Rosso con i segni: punti e linee con vari strumenti 	
--	---	---	--	--

UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI – SUONI – COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA
<p>SUONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scopri il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce corpo e oggetti 	<p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • tutto l'anno 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora i materiali che ha a disposizione e sa utilizzarli con creatività • Saper riprodurre con la voce e con il corpo brevi frasi musicali rispettando alcuni parametri: timbro, intensità, durata, e ritmo • Accompagna con gli strumenti movimenti e drammatizzazioni • Distingue suoni e rumori dell'ambiente • Saper cantare filastrocche, canzoni rispettando l'andamento, il ritmo, la melodia • Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi • Sperimenta con la musica rilassamento e benessere • Rappresenta eventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza gli oggetti come fonte sonora e ne scopre tutte le possibilità: battere, soffiare, strofinare, colpire. • Percepisce la differenza tra 2 o più suoni: ALTEZZA: L'altezza della propria voce e quella dei personaggi delle storie: urlare o bisbigliare. In seguito l'insegnante accompagnerà l'altezza delle voci con i movimenti delle braccia: urlate-braccia in alto, bisbigliate-braccia in basso; poi si accompagnerà l'altezza con tutto il corpo (suoni acuti: alzarsi; suoni gravi: abbassarsi) INTENSITA': Il direttore d'orchestra: l'orchestra può suonare con le mani o con strumenti; il direttore (insegnante o bambino) farà dei segni e l'orchestra eseguirà; mani lontane = suonare forte, mani vicine = suonare piano, mani chiuse = silenzio Rappresentare suoni forti con cerchi grandi, suoni piano con cerchi piccoli. Utilizzare i cerchi per far "leggere" e interpretare ai bambini, con gli strumenti i vari suoni. In seguito, far inventare ai bambini uno spartito musicale con cerchi grandi e piccoli DURATA: Muoversi per la durata di un suono prodotto dall'insegnante; quando il suono si interrompe, fermarsi. Sostituire al movimento un segno grafico. Sempre con segno grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso l'osservazione sistematica ed occasionale. • Attraverso giochi di gruppo • Riproduzione delle conversazioni e delle produzioni sonore, video e foto

		<p>sonori con simboli grafici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica ed esprime emozioni 	<p>(linee) rappresentare suoni lunghi e suoni brevi</p> <p>TIMBRO: Il timbro delle voci: riconoscere, da bendati la voce di un compagno; Riconoscere i suoni "naturali" (vento, pioggia, mare...) e suoni artificiali (macchina, telefono...)</p> <p>Scopriamo alcuni strumenti a percussione, proviamo a suonarli; l'insegnante suona, senza farlo vedere, uno strumento, i bambini devono riconoscerlo, prima mostrando un cartello con lo strumento disegnato, poi dicendo il suo nome. "Bandiera" con gli strumenti musicali: stesso schema del gioco classico; al posto dei numeri i bambini hanno un cartellino con uno strumento disegnato; l'insegnante suona, senza mostrarlo, uno strumento; i bambini in possesso del cartellino corrispondente, vanno a prendere la "bandiera"</p> <p>RITMO: imitiamo Riccioli d'oro e ascoltiamo il battito del proprio cuore dopo una corsa. Scandire ritmicamente il nome di ciascun bambino o alcune parole (scandire le sillabe con il battito delle mani). Camminare imitando andature di animali che troviamo nelle storie. Camminare seguendo diversi tipi di ritmo, dettati da un tamburello (suonato prima dall'insegnante, poi da ciascun bambino), variando l'andatura, la velocità, inventando ritmi Camminare liberamente; quando l'insegnante scandisce una pulsazione regolare, sincronizzarsi con il passo al ritmo Ricercare il ritmo con il battito delle</p>	
--	--	--	--	--

			<p>mani, il passo, sulla scansione di conte e filastrocche Ascoltare un brano e seguirne la pulsazione con un gesto (mano, piede...) Accompagnare il ritmo di una musica con strumenti a percussione. Canzoni mimate: prima le canzoni vengono cantate accompagnandole con gesti e movimenti; successivamente vengono solo mimate e cantate mentalmente, con battuta finale delle mani (es. Il ragno, la mosca., Il cow-boy Piero...)</p> <p>Conte e filastrocche in cui i rapporti ritmici non cambiano ma cambia la velocità (es. Il cavallo del bambino, Passa Paperino...) Inventare ritmi da eseguire con andature, strumenti a percussione, parti del corpo. Giochi di coordinamento e di battute di mani tra bambini, sincronizzate tra loro</p> <ul style="list-style-type: none">• Accompagna con strumenti a percussione semplici brani musicali, inventa sfondi sonori per un avvenimento (cavalli nelle varie andature, temporale...) una fiaba, cercando il segnale sonoro più adeguato alla situazione, individuando lo strumento o l'oggetto che meglio lo riproduce.• A caccia di suoni e rumori: esplorazione e ricerca dei suoni e rumori nell'ambiente circostante e nelle storie raccontate. Giochi: ascoltiamo il silenzio	
--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Impariamo delle canzoncine mimate visione di spettacoli a teatro, DVD TV • Giochi di respirazione: inspirare col naso, come per sentire un profumo dei dolci che Cappuccetto Rosso porta alla nonna; espirare con la bocca come per spegnere la candela; imitare il respiro del lupo; fare bolle di sapone; soffiare con una cannuccia nell'acqua; spingere oggetti col soffio (palline, palloncini, fogli...). <p>Facciamo sedere i bambini attorno a un tavolo e diamo loro una pallina da ping-pong, devono soffiare e mandarla da un compagno all'altro senza prenderla con le mani.</p> <p>Prepariamo de pezzettini di carta, li posizioniamo sul pavimento, poi i bambini devono soffiare usando le cannucce.</p> <p>A coppie i bambini posizionati uno di fronte all'altro, devono soffiare un palloncino verso l'altro, il quale deve prenderlo.</p> <p>Diamo ai bambini delle cannucce e dei bicchieri di plastica in cui abbiamo messo dell'acqua: cercando di misurare l'intensità del soffio, devono produrre delle bolle pria piano e poi forte.</p> <p>Prepariamo una bacinella una barchetta di carta e i bambini devono soffiare con le cannucce mandando la barchetta da una parte all'altra.</p> <p>Giochi di rilassamento: attività dal libro "Giochi di rilassamento" Erikson</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracciare linee che si muovono come la 	
--	--	--	---	--

<p>ARTE-IMMAGINI-COLORI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino scopre le potenzialità espressive dei materiali messi a sua disposizione 	<p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • tutto l'anno 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di conoscere i vari materiali ed utilizzarli • Riproduce immagini personali e dell'ambiente circostante attraverso tecniche diverse. (attività 	<p>musica che ascoltiamo seguire la musica e fare macchie con pennarelli, colori a dita, tempere di vario colore, forma e grandezza esperienze di scrittura musicale: Inizialmente rappresentare spontaneamente suoni prodotti o ascoltati. Successivamente rappresentare un elemento che caratterizza i suoni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intensità: per descrivere suoni forti si possono tracciare segni più marcati, scegliere un colore scuro, imprimere particolare forza al pennarello; per descrivere suoni deboli si possono tracciare segni piccoli, scegliere colori tenui, lasciare impresso un segno delicato - Durata: tracciare una linea per tutto il tempo della durata del suono - Altezza: rappresentare un suono più basso o più alto con un segno più alto o più basso - Timbro: colori più o meno intensi a seconda della "voce" del suono <ul style="list-style-type: none"> • Impugnare correttamente matite, pennarelli, pennelli per produrre un segno. coordinare i movimenti della mano per tracciare un segno di forma e spessore diverso. Ricoprire una superficie utilizzando pennarelli e pennelli ponendo attenzione ai margini, alle forme chiuse e aperte. impugnare le forbici correttamente e tagliare dapprima liberamente, poi seguendo una linea retta, una curva • Esplorare e conoscere materiali: terra, foglie, sassi, bastoncini che troviamo nel bosco delle storie raccontate 	
--	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino esplora il mondo circostante attraverso esperienze sensoriali che lo aiutano a produrre immagini visive semplici dell'ambito naturale • Il bambino rielabora in maniera personale opere d'arte cogliendo gli elementi caratterizzanti e riutilizzandoli in maniera personale. • Dare al bambino la possibilità di sperimentare, ricercare, motivandolo alla curiosità 		<p>grafico-espressive, pittoriche, plastiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper verbalizzare le proprie rappresentazioni grafiche • Saper osservare e riprodurre in modo personale immagini • Utilizzare diversi strumenti e tecniche in modo guidato per dare forma e colore all'esperienza. • Saper riprodurre graficamente elementi reali e/o di fantasia. • Sperimentare diverse tecniche espressive • Stimolare la coordinazione oculo manuale • Individuare e rappresentare concetti spaziali • Saper collocare elementi in uno spazio grafico definito, saper 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica degli ambienti delle storie • Realizzazione di un cartellone delle varie ambientazioni delle storie e confronto per rilevarne le differenze • Verbalizzazione, drammatizzazioni, rappresentazioni grafiche delle storie, di spettacoli o film visti • Uso di diverse tipologie di colori e materiali: prepariamo la minestra della storia di Riccioli d'oro e i tre orsi, costruiamo la casetta della strega della storia di Hansel e Gretel, prepariamo il cestino di Cappuccetto Rosso • Realizzazione di vari giochi riguardanti le storie:memory, puzzle, domino... • Percorso strutturato: dal punto alla linea: IL PUNTO <p>4 anni: disegnare un oggetto caratteristico delle storie sul foglio e colorarlo solo usando i puntini</p> <p>prova di LINEE: dritte, curve, spezzate, orizzontali, verticali, e diagonali 4 anni: dividere il foglio con delle linee creando degli spazi che successivamente verranno riempiti di colore, discussione in sezione, creare dei percorsi con vari tipi di linee. formare linee diverse usando lana, stoffa,</p>	
--	--	---	--	--

e alla scoperta		completare un tracciato, <ul style="list-style-type: none">• Saper riprodurre graficamente forme, segni rispettando i limiti dello spazio grafico.• Fare confronti	cartoncino, nastro adesivo, Scoprire le linee nelle dell'alfabeto. ragionare sulle linee con l'esperienza corporea. discussione in sezione.	
-----------------	--	---	---	--

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI – SUONI – COLORI

UNITA' DI APPRENDIMENTO: LA FIABA MUSICALE “PIERINO E IL LUPO”

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA
<p>SUONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Scopri il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce corpo e oggetti 	<p>5 anni</p> <p>Ultime settimane di marzo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper riprodurre con la voce e con il corpo brevi frasi musicali rispettando alcuni parametri: timbro, intensità, durata, e ritmo. Saper cantare filastrocche, canzoni rispettando l'andamento, il ritmo, la melodia. Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi <p>• Rappresenta eventi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lettura- ascolto della fiaba musicale “Pierino e il lupo” di S. Prokofiev. Visione del racconto di “Pierino e il lupo”. Approfondimento della conoscenza degli strumenti ascoltati nella fiaba. Percepisce la differenza tra 2 o più suoni: ALTEZZA. L'altezza della propria voce: urlare o bisbigliare. In seguito l'insegnante accompagnerà l'altezza delle voci con i movimenti delle braccia: urlate-braccia in alto, bisbigliate-braccia in basso; poi si accompagnerà l'altezza con tutto il corpo (suoni acuti: alzarsi; suoni gravi: abbassarsi) INTENSITA' Il direttore d'orchestra: l'orchestra può suonare con le mani o con strumenti; il direttore (insegnante o bambino) farà dei segni e l'orchestra eseguirà; mani lontane = suonare forte, mani vicine = suonare piano, mani chiuse = silenzio Rappresentare suoni forti con cerchi grandi, suoni piano con cerchi piccoli. Utilizzare i cerchi per far “leggere” e interpretare ai bambini, con gli strumenti i vari suoni. In seguito, far inventare ai bambini uno spartito musicale con cerchi grandi e piccoli DURATA Muoversi per la durata di un suono prodotto dall'insegnante; quando il suono si interrompe, fermarsi. Sostituire al movimento un segno grafico. Sempre con 	<ul style="list-style-type: none"> Attraverso l'osservazione sistematica ed occasionale. Riproduzione delle conversazioni e delle produzioni sonore, video e foto

<p>ARTE-IMMAGINI-COLORI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino rielabora in maniera personale opere d'arte cogliendo gli elementi caratterizzanti e riutilizzandoli in maniera personale. • Dare al bambino la possibilità di sperimentare , ricercare, motivandolo alla curiosità e alla scoperta 	<p>5 anni</p> <p>Ultime due di marzo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riproduce immagini personali e dell'ambiente circostante attraverso tecniche diverse. (attività grafico-espressive, pittoriche, plastiche). • Saper verbalizzare le proprie rappresentazioni grafiche. • Utilizzare diversi strumenti e tecniche in modo guidato per dare forma e colore all'esperienza. • Saper riprodurre graficamente elementi reali e/o di fantasia. • Sperimentare diverse tecniche espressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impugnare correttamente matite, pennarelli, pennelli per produrre un segno. Coordinare i movimenti della mano per tracciare un segno di forma e spessore diverso. Ricoprire una superficie utilizzando pennarelli e pennelli ponendo attenzione ai margini, alle forme chiuse e aperte. Impugnare le forbici correttamente e tagliare dapprima liberamente, poi seguendo una linea retta, una curva. • Riprodurre graficamente i personaggi dellastoria • Dipingere gli ambienti della storia per creare le scenografie della drammatizzazione. • Costruire sagome dei personaggi su cartone. • Riproduzione e commenti sulla fiaba musicale • Uso di diverse tipologie di colori e materiali 	
--	--	--	--	--