




PROGETTO



Anno Scolastico 2017/18

Denominazione progetto 	<h1 style="color: red;">MUSICA 2.0</h1>
Macroarea Progettuale PTOF	ESPRESSIVA
Responsabile/referente	INGROSSO ALESSANDRA
Il progetto è stato già attuato negli anni precedenti	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
Classe/i coinvolte	CLASSI PRIME E SECONDE – Scuola Primaria Calimera
N° Alunni coinvolti	Classi prime n. 58 Classi seconde n. 71
Discipline coinvolte	Musica, Italiano, Arte e Immagine, Motoria
Data di inizio e conclusione delle attività progettate	Intero anno scolastico
Situazione su cui interviene	<p>Il progetto è iniziato nell'a.s. 2014/15; alcuni docenti hanno seguito un corso di formazione, hanno poi sperimentato nella didattica delle loro classi le attività proposte nel corso per arrivare ad utilizzare il tablet come uno strumento musicale con il quale sonorizzare storie, racconti, brevi brani. Alla fine dell'anno le cinque scuole della rete musica 2.0 hanno partecipato alla manifestazione conclusiva nella quale è stato presentato un unico prodotto finale, sul tema delle guerre mondiali. In questa annualità le classi coinvolte realizzeranno ognuna, un prodotto finale conclusivo. Le attività prevedono l'ascolto e la riproduzione di suoni e rumori, l'uso di strumenti ritmici e a percussione, la produzione di una colonna sonora digitale a supporto di una narrazione (testuale e visiva), la body percussion. Le attività verranno integrate con esperienze sviluppate nel D.M. 8/11.</p>
Competenze da promuovere	<p>ITALIANO: Produce semplici testi narrativi relativi ad esperienze dirette e concrete, costituiti da una o più frasi minime.</p> <p>MUSICA: Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche e le esegue con la voce e il corpo.</p> <p>ED.MOTORIA: Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori posturali.</p> <p>ARTE E IMMAGINE: L'alunno utilizza le conoscenze e le</p>

	abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi.
Contenuti disciplinari	ITALIANO: Produzione di semplici testi. MUSICA: Il suono e il silenzio. Suoni e rumori della natura. Possibilità sonore degli oggetti. I gesti suono. Filastrocche e conte. Caratteristiche sonore di materiale e oggetti di uso comune. Giochi di ritmo con filastrocche, parole e movimento. Modalità diverse di fare musica; ascolto e interpretazione di brani di diverso tipo. ED. MOTORIA: Schemi motori (camminare, saltare, lanciare, afferrare....). Esercizi individuali, a coppie, collettivi, giochi di movimento e di squadra. Coordinazione oculo-manuale e oculo-podolica. Body percussion. ARTE E IMMAGINE: Disegni per raccontare esperienze e per illustrare storie. Approccio e uso di materiali diversi.
Attività previste	Attività laboratoriali di scrittura per la produzione di un racconto e successiva rappresentazione grafica in vignette. Attività laboratoriali di musica digitale: produzione estemporanea di suoni, esplorazione e scoperta; associazione suoni-significati; ricerca di sonorità e di musiche coerenti con le immagini in attività di cooperative learning, peer tutoring e peer to peer, che sollecitano accettazione e aiuto reciproco. Impegno, divertimento e creatività con Body Percussion e Vocal Percussion, individuali e in gruppo.
Caratteristiche innovative del progetto	Utilizzo dei vettori multimediali come strumento di sviluppo della didattica musicale anche come ponte per l'inclusione degli alunni socialmente svantaggiati (BES) o con difficoltà di inserimento
Prodotto finale	Sonorizzazione di un racconto con l'orchestra digitale.
Priorità cui si riferisce (RAV 2016-17)	Acquisizione delle competenze chiave e di cittadinanza: sviluppo delle competenze artistico - musicali.
Traguardo di risultato (RAV 2016-17)	Valorizzare nella fascia di età 6/11 anni l'aspetto creativo come mezzo di orientamento e di conoscenza del sé. Sviluppare competenze di cittadinanza, collaborazione, rispetto delle regole, di sé, degli altri e dell'ambiente.
Obiettivo di processo (RAV 2016-17)	Innalzare i livelli di apprendimento nell'area delle competenze chiave, per garantire l'effettiva equità di accesso all'istruzione. Migliorare gli esiti formativi ed educativi degli studenti e valorizzare le eccellenze. Promuovere la progettazione di un'offerta formativa ampia e diversificata, adeguata ai bisogni di ogni alunno e alunna. Acquisire competenze nell'uso di nuove tecnologie come strumento di supporto per una didattica innovativa e inclusiva.
Altre priorità (eventuale)	Approccio al linguaggio universale della musica e l'acquisizione consapevole delle prime competenze musicali e digitali, sia da parte dei docenti che degli alunni. Uso di una didattica musicale 2.0 finalizzata a mettere tutti gli alunni su un piano di parità e perseguire il superamento

	delle barriere all'apprendimento legate ad aspetti socioeconomici: razza, lingua, cultura, censo, religione, genere .
Risorse finanziarie necessarie	Eventuale
Risorse umane (ore) / area	Docenti curricolari e docenti che hanno seguito il corso di formazione di Musica 2.0. Orario curricolare ed extra curricolare (10 ore)
Altre risorse necessarie	Laboratorio di disegno, informatico e musicale, Lim, tablet, microfoni, casse ...
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> • grado di utilizzo dei vettori multimediali • grado di coinvolgimento in esperienze musicali significative sperimentate in un percorso di didattica musicale digitale • grado di acquisizione di prime forme di utilizzo di un tablet come strumento musicale; • grado di controllo ritmico e temporale del brano musicale digitale da eseguire in gruppo.
Valori / situazione attesi	Numero degli studenti coinvolti; grado di coinvolgimento degli stessi; numero degli studenti che si avvicinano al linguaggio musicale digitale e chiedono di iscriversi alla sezione musicale della scuola secondaria di primo grado; numero degli studenti ritenuti idonei dalla commissione esaminatrice, costituita dai docenti di strumento della scuola secondaria di primo grado. Innalzamento nella valutazione finale media della classe delle competenze musicali, sociali e civiche.
VERIFICA E VALUTAZIONE	Compito di realtà: realizzazione di disegni e produzione di suoni per un eBook.
Autovalutazione	Questionario per verificare l'indice di gradimento del progetto.
Diffusione dei risultati	Realizzazione di un eBook da pubblicare sul sito della scuola; produzione di un articolo per il giornale d'istituto, Kalimera News.

Calendarizzazione – cronogramma delle attività

Fasi dell'attività	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
Progettazione dei percorsi		X								
Esplorazione dei corpi sonori e del dialogo sonoro		X	X	X	X					
Produzione di un racconto						X	X			

Realizzazione di disegni							X	X		
Creazione di un eBook									X	
Documentazione dei percorsi										X

Data 12/10/17

Il Responsabile del Progetto

Ins. Ingrosso Alessandra

Parte riservata al D.S.

Approvato dal Collegio dei Docenti	In data 16/10/17
Indicare Codice del progetto e/o attività	

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Piera Liori