**PROGETTAZIONE DIDATTICA ANNUALE DI MUSICA DI CLASSE QUARTA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TRAGUARDI DI COMPETENZA DA SVILUPPARE AL TERMINE DELLA CLASSE 4^**  L’alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.  Articola 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, suoni e silenzi.  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 linguistici costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.  Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere | | |
| OBIETTIVI DELLE INDICAZIONI  PER IL CURRICOLO. | OBIETTIVI D’APPRENDIMENTO  ANNUALI | CONTENUTI ESSENZIALI |
| -Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.  - Eseguire collettivamente e individualmente brani musicali/strumentali anche polifonici, curando l’intonazione, l’espressività e l’interpretazione.  - Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi.  - Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale, all’interno di brani di vario genere e provenienza.  - Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.  - Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). | Creare, drammatizzare e sonorizzare storie più o meno elaborate    Intonare, per imitazione, canti con progressiva difficoltà ritmica e di estensione  Cantare canzoni a canone e/o a due voci.  Tradurre con la voce partiture grafiche informali  Eseguire sequenze ritmiche con voci e strumenti a percussione  Utilizza strumenti in esecuzioni collettive  Ascoltare canti di diverso genere e messaggio differente e scoprire la relazione tra musica e parole  Cogliere la funzione della musica in brani per danza, gioco, lavoro, cerimonie, pubblicità…  Riconoscere nei brani ascoltati alcune caratteristiche del suono: timbro strumentale, velocità, ritmo  Conoscere i principali gruppi strumentali: ottoni, legni ,corde e percussioni.    Conoscere ed utilizzare la notazione convenzionale  Cogliere il rapporto tra musica , immagini ed emozioni  Conoscere le principali funzioni della musica | Racconti e storie reali e fantastiche  Canzoni legate ai vissuti dei bambini e a ricorrenze, da eseguire a una voce o a canone  Partiture informali appositamente costruite con simboli e relative legende  Canti di vario genere: natalizi, legati alla grammatica, alle stagioni e altro  Brani musicali differenti  Famiglie strumentali  Notazione musicale (nomenclatura e valori), chiave di violino, pentagramma, battuta, pause e ritornello.  Film, spot pubblicitari, brani musicali. |

|  |
| --- |
| **CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI: VERIFICA E VALUTAZIONE** |
| La valutazione si baserà su prove scritte di notazione, su prove di lettura cantata di semplici melodie e su prove di ascolto.  Si effettueranno osservazioni relative all’attività di canto e di produzione strumentale.  Si valuteranno anche il modo di operare e la qualità della partecipazione in termini di consapevolezza. |