

**DISCIPLINA**

**MUSICA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE**

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali e di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi

**ALTRE COMPETENZE CHIAVE**

Competenza digitale  
Imparare ad imparare  
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità  
Competenze interpersonali, interculturali, sociali e civiche

**COMPETENZE DI CITTADINANZA**

Comunicare  
Collaborare e partecipare  
Agire in modo autonomo e responsabile  
Risolvere problemi  
Individuare collegamenti e relazioni  
Acquisire ed interpretare le informazioni  
Progettare

**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, 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 costitutivi di un semplice brano musicale utilizzandoli nella pratica  
Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere

**COMPETENZE SPECIFICHE**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1 <sup>A</sup>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2 <sup>A</sup>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3 <sup>A</sup>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4 <sup>A</sup>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 5 <sup>A</sup>
---	---	---	---	---

**ASCOLTARE, ANALIZZARE E RAPPRESENTARE FENOMENI SONORI E LINGUAGGI MUSICALI**

Discriminare timbri vocali e modelli espressivi Ascoltare ed interpretare i suoni della natura Cogliere gli aspetti espressivi di un brano traducendoli in azione motoria	Percepire ed analizzare i suoni e i rumori presenti nell'ambiente, in ordine alla fonte  Interpretare con creatività brani musicali in forma gestuale e grafica	Esplorare e discriminare gli elementi base di un brano musicale  Cogliere gli aspetti espressivi di un brano, traducendoli con azione motoria e segno grafico  Riconoscere le potenzialità sonore di semplici strumenti musicali	Riconoscere gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere  Conoscere 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  Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi
---	---	--	--	--

<b>ESPRIMERSI CON IL CANTO E LA MUSICA</b>				
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 1^</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 2^</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 3^</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 4^</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CLASSE 5^</b>
Essere consapevoli dell'importanza del silenzio e della sua relatività  Usare la voce per riprodurre fatti sonori  Eseguire in gruppo semplici brani vocali	Discriminare i suoni in relazione al timbro  Avviare alla percezione e alla consapevolezza del ritmo  Interpretare una musica in forma gestuale e grafica  Eseguire in gruppo semplici brani vocali in relazione a diversi parametri sonori e a differenti repertori (musiche, canti, filastrocche)	Usare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti per produrre, riprodurre fatti sonori ed eventi musicali di vario genere  Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali  Eseguire semplici brani accompagnandosi con lo strumentario didattico	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo sfruttando le proprie capacità di invenzione sonoro-musicale  Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)  Eseguire semplici sequenze ritmiche con gesti-suono	Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione  Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)  Eseguire semplici sequenze ritmiche con gesti-suono

<b>OBIETTIVI RAPPRESENTATIVI</b>				
<b>CLASSE 1^</b>	<b>CLASSE 2^</b>	<b>CLASSE 3^</b>	<b>CLASSE 4^</b>	<b>CLASSE 5^</b>
<b>ASCOLTO</b>				
Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori. Riconoscere alcuni elementi costitutivi dei brani ascoltati altezza, intensità, durata.	Percepire stimoli sonori diversi, discriminare suoni e rumori e riconoscere ambienti sonori. Riconoscere alcuni elementi costitutivi dei brani ascoltati altezza, intensità, durata.	Comprendere i codici e le funzioni del linguaggio musicale  Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendone usi, funzioni e contesti nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista delle loro caratteristiche e in riferimento alla loro fonte, individuando combinazioni timbriche, ritmiche o melodiche  Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendone usi, funzioni e contesti nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)	Esplorare, discriminare ed elaborare eventi sonori dal punto di vista delle loro caratteristiche e in riferimento alla loro fonte, individuando combinazioni timbriche, ritmiche o melodiche  Ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali di diverso genere, riconoscendone usi, funzioni e contesti nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)
<b>PRODUZIONE</b>				
Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori	Utilizzare il corpo, la voce e gli oggetti sonori in maniera corretta per accompagnare o riprodurre eventi sonori	Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali.  Riprodurre combinazioni timbriche o ritmiche con la voce, il corpo e gli strumenti	Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali.  Riprodurre combinazioni timbriche o ritmiche con la voce, il corpo e gli strumenti.  Leggere forme di notazione analogiche o codificate e riprodurle	Utilizzare la voce, gli oggetti sonori e gli strumenti musicali.  Riprodurre combinazioni timbriche o ritmiche con la voce, il corpo e gli strumenti.  Leggere forme di notazione analogiche o codificate e riprodurle