



Circolo Didattico Figline Valdarno
a.s. 2009-2010



**PROGETTO PROGRESSIVO
DI EDUCAZIONE MUSICALE**

**Percorso di musica per gli alunni della
scuola dell'infanzia**

Percorso anni 3

1ª lezione

Gli alunni sono disposti in cerchio e si chiede loro di presentarsi, dicendo il nome quando la musica si interrompe.

Musica : Canzone del ciao, (strumentale).

Seduti in cerchio, seguendo le indicazioni del testo si mima la canzone.

Musica: Appare una manina (canzone).

Giochi di movimento e ritmo:



Quando suona il tamburello, camminiamo, quando non suona ci si ferma. In seguito possono essere aggiunti dei movimenti diversi, corsa, salti, ecc. Cambiando il ritmo del tamburello possiamo far muovere gli alunni alternando il ritmo .

(veloce/ lento).

Musica: La lumaca e il topolino, (canzone).



2ª lezione

Si ripete la canzone del ciao e appare una manina e la lumaca e il topolino.

Si fanno elencare che si muovono veloci o lenti.

Come variante possiamo far disegnare o colorare disegni con animali veloci o lenti.

Si mima una nuova canzone.

Musica: Noi siam come tartarughe. (Canzone)

3^a Lezione:

Si ripetono le canzoni delle prime due lezioni.

Conosciamo le parti del corpo attraverso le canzoni, inseriamo una nuova canzone: La battaglia di Magenta.

Per il rafforzamento del ritmo si inserisce la canzone del TIC-TAC.

Musica : La battaglia di Magenta, Tic-Tac. (Canzone)

4^a Lezione

Si ripetono le canzoni dall'inizio, si inserisce una nuova canzone che può essere seguita come gioco di mimica o di movimento legata al ritmo.

Musica: Giro- salto (Canzone)

5^a Lezione

Ripasso generale di tutte le lezioni precedenti.



Per gli alunni di 4 e 5 anni è stato rivisto integrando alcune canzoni e apportando modifiche il progetto dell'insegnante di musica Silvia Fontani .

LAVORO SUI PARAMETRI DELLA MUSICA: SUONO/RUMORE, DURATA, LENTO/VELOCE, INTENSITA', ALTEZZA, TIMBRO.

I incontro
(suono e rumore; pulsazione)

Canzone sui sensi, essi ci aiutano ad osservare, ascoltare, toccare, assaporare, annusare le cose che ci circondano.

Canzone : 5 tesori

Concetto: Suono e Rumore

♩ Il signor Suono e le sue caratteristiche

♩ il signor Rumore e le sue caratteristiche

Con il signor suono ed il signor Rumore si può far musica, ma devono smettere di litigare.

Il signor Rumore deve fare un po' di ordine in camera sua ed il signor suono deve essere meno esagerato nell'ordine e ogni tanto deve fare una birichina!! L'importante è essere d'accordo per questo ci pensa la signora **pulsazione**, che dice a tutti di andare allo stesso ritmo. Allora proviamo a fare una canzone dove c'è il signor Rumore e il signor Suono.

GIOCHI:

- ☺ Memorizzazione della canzone i 5 tesori.
- ☺ sillabazione della canzone col battito delle mani e di altre parti del corpo, o con strumenti vari.
- ☺ un bambino bendato deve cercare lo strumento
- ☺ con un tamburello camminiamo tutti al ritmo.

II incontro (la signora DURATA ed i signori TA e ZITTO)

Concetto: di LENTO e VELOCE

Ripasso della canzone i 5 tesori

Canzone : la lumaca e il topolino.

Concetto di durata : il signor TA e ZITTO.

- ♩ Elenchiamo animali o cose che per natura si muovono veloci o lenti.
- ♩ coloriamo o disegniamo un animale per tipologia.
- ♩ Coloriamo il signor TA e ZITTO:

GIOCHI:

- ☺ Quando suono camminiamo, quando non suono fermi.
- ☺ Sopra al suono del tamburello muoversi lenti e poi veloci acceleriamo e rallentiamo.
- ☺ quando c'è il signor TA si suona quando c'è il signor ZITTO facciamo silenzio.
- ☺ Con il tamburello muoversi veloci /lenti, acceleriamo e rallentiamo, fermi quando non suona.
- ☺ Battere il tamburello ed un colore corrisponde un preciso movimento.

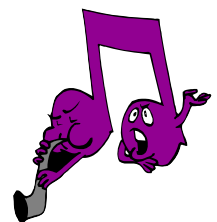
III incontro (Intensità: il piano e il forte)

Concetto di intensità

-Il signor FORTE e il signor PIANO

-Simbolizzare il forte con F, il piano con P.

- ♩ eseguire canzoni conosciute sul piano e forte, anche di quelle in repertorio.
- ♩ eseguire semplici cellule dinamiche con il tamburello o altro strumento.



GIOCHI:

- ☺ trovare un oggetto nascosto, i bambini suonano piano quando l'oggetto è lontano e forte quando è vicino.
- ☺ stesso gioco in cerchio nascondendo l'oggetto addosso ad un bambino.
- ☺ creare o eseguire cellule dinamiche con il tamburello.

IV incontro (Altezza: Signor GRAVE e ACUTO)

Concetto di altezza

- Sua Altezza si diverte a misurare tutto: Come si misura un oggetto? Come si può misurare un suono?
- Un senso importantissimo, le nostre orecchie servono come metro.
- I signori: ACUTO; MEDIO; GRAVE.

GIOCHI:

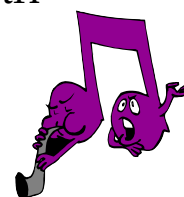
- ☺ Riconoscere suoni acuti, medi, gravi (toccarsi testa, pancia, piedi).
- ☺ Disegnare un signore grande e mettere un oggetto sulla pancia, sui piedi,, sulla testa, a seconda di quello che è stato suonato.
- ☺ Riconoscere ACUTO, MEDIO, GRAVE, con tastiera o xilofono (toccandosi testa, pancia, piedi, a seconda del suono).

V incontro (timbro: i suoni del mondo)

Canzone: ALA -MALA, GIRO FAGGIO, LA MIA CACCA.

Concetto: di timbro

- il signor Timbro è capace di imitare tutte le voci, tutti gli strumenti e tutti i suoni del mondo.
- -Ascoltiamo i suoni del mondo: Le voci dei nostri compagni, i versi degli animali, i suoni della natura, ecc.



GIOCHI:

- ☺ Riconoscere le nostre voci, un bambino bendato.
- ☺ riconoscere i suoni: versi degli animali o degli strumenti musicali.
- ☺ memorizzare e mimare le canzoni sopra descritte.

VI incontro

In questo incontro conclusivo si inventa una storia, dove si incontreranno i personaggi della musica che abbiamo conosciuto in questo percorso. Si preparano i cartelli con i vari simboli (Zitto, TA....)

Ogni bambino sceglierà un personaggio ed insieme agli altri compagni darà vita ad una storia: IL MONDO DI MUSILANDIA, attraverso la quale ripercorrerà le parti più importanti del programma.

In coro saranno cantate le canzoni imparate nelle lezioni precedenti.

La lezione può essere aperta ai genitori.

