

Titolo	L'arte dell'ascolto
Descrizione e presentazione	Il progetto prevede un primo momento in cui si focalizza l'attenzione sull'ascolto attivo ed empatico. Ciò verrà messo in atto attraverso: discussioni, video, interviste, letture e reticolati (coding). Un secondo momento, molto più ludico e laboratoriale, è incentrato principalmente sul connubio ascolto-musica. Viene presentata una fiaba musicale e solo successivamente gli allievi devono riproporla creando la propria orchestra.
Scopo	Spesso è richiesto agli allievi di "ascoltare" per riuscire ad imparare. La scuola ha però un compito più grande, ossia quello di spingere i bambini ad "imparare ad ascoltare". L'ascolto deve essere un'abilità su cui soffermarsi, senza dare per scontato che i discenti siano sempre e comunque in grado di comprendere e decodificare quanto comunicato dai docenti o dai coetanei.
Prodotto atteso	Realizzazione di un'orchestra. Ogni bambino ha il compito di produrre i suoni della fiaba con il proprio corpo o con il materiale messo a disposizione dalle insegnanti.
Competenze chiave di cittadinanza attivate	Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
Aree disciplinari attivate	Italiano, Musica, Geografia, Arte e Immagine
Principali traguardi e obiettivi di apprendimento	<p>Italiano</p> <p>Traguardi</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. <p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di

discorsi affrontati in classe.

- Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saper cogliere il senso globale.

Geografia

Traguardi

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.

Obiettivi di apprendimento

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).
- Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula ecc.) e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.

Musica

Traguardi

- 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.

Obiettivi di apprendimento

- 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 vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).

Arte e Immagine

Traguardi

	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). • È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) <p>Obiettivi di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. • Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
<p>Fasi del lavoro e metodologia</p>	<p>.</p> <p>Prima Fase L'insegnante pone domande stimolo alla classe, del tipo: "Cosa vi fa pensare la parola ascolto?", "Esiste solo l'ascolto di quello che dice l'insegnante?"; in tal modo prende avvio una discussione. Successivamente gli allievi vedono alla LIM una piccola parte del cartone animato "INSIDE OUT", per essere più precisi, quella in cui si fa riferimento all'ascolto empatico. Proprio per riflettere su quest'ultima tipologia di ascolto, i discenti, a coppia e a turno, assumono le vesti di giornalisti e intervistati, utilizzando domande che precedentemente sono state stabilite dall'intera classe. Al termine ciascun allievo presenta oralmente e graficamente (con un disegno) il compagno intervistato.</p> <p>Seconda Fase In tale fase si passa alla tipologia dell'ascolto attivo. Il docente legge una serie di brani agli allievi e questi ultimi sono chiamati ad un ascolto partecipativo, per esempio devono simulare con le mani il movimento delle onde ogni qual volta nel brano sentono la parola mare, o ancora far finta di mangiare quando sentono il nome di un cibo. Successivamente il docente si serve di un software sull'attenzione, grazie al quale vengono proposti suoni diversi ed è poi chiesto agli allievi di identificarli. Tale fase si conclude con un'attività di coding, ossia la classe, divisa in due squadre, simula il gioco della battaglia navale. Ciascuna squadra realizza, con dello scotch carta sul pavimento, un reticolato identico per numero di caselle e sceglie in quali di esse posizionare le navi. Un componente di ogni squadra deve ascoltare le indicazioni (ogni indicazione viene ripetuta una sola volta) della squadra avversaria per trovare le navi nascoste.</p> <p>Terza Fase Nella terza ed ultima fase l'attenzione è incentrata sul connubio ascolto-musica. In un primo momento i discenti vedono alla LIM una fiaba musicale: "Pierino e il lupo" (ad ogni personaggio</p>

	<p>corrisponde il suono di un determinato strumento musicale). Viene poi chiesto ai bambini di esprimere, prima a parole e poi con un colore, l'emozione che provoca in loro ciascun personaggio della storia. Per concludere gli allievi vengono chiamati a drammatizzare tale fiaba, andando a creare la propria orchestra: ciascuno, in base al personaggio che dovrà rappresentare e all'emozione che quest'ultimo gli suscita, deve scegliere uno strumento musicale.</p>
Valutazione	<p>La scelta della rubrica valutativa è stata adoperata per valutare l'acquisizione di competenze oltre che dei contenuti. Per quanto concerne l'osservazione sarà di tipo strutturato.</p>
Tempi	<p>Da ottobre a novembre.</p>
Risorse Incontri con specialisti	<p>Insegnanti di classe, LIM, strumenti musicali, registratore, materiali didattici.</p>
Metodologie didattiche	<p>Circle-time, brain-storming, lavori in piccoli gruppi, role playing.</p>
Obiettivi di service learning	<ul style="list-style-type: none"> • Far sentire gli allievi protagonisti del proprio processo di apprendimento. • Comprendere che l'apprendimento è significativo quando è situato in un contesto reale. • Aumentare il senso di responsabilità, della competenza sociale e dell'autostima.