

Titolo attività	IN UN MONDO DI MUSICA
IC	Linussio-Matiz
Scuola/plesso	1) S.I. Treppo Ligosullo 2) S.I. Sutrio 3) S.I. Paluzza – Timau Cleulis
Classe /sezione	1) TREPPO LIGOSULLO (GRANDI E MEDI) + PIANO D'ARTA (GRANDI E MEDI) 2) SUTRIO (GRANDI E MEDI) + RAVASCLETTO (GRANDI, MEDI E PICCOLI); 3) PALUZZA - TIMAU CLEULIS (GRANDI E MEDI);
Comune	1) Treppo Ligosullo 2) Sutrio 3) Paluzza
Alunni	1) Treppo 20 2) Sutrio 20 3) Paluzza 18
Insegnante di riferimento	1) Francescato Antonia e Nassivera Morena – Del Negro Fabiola 2) Funicello Giovanna – Morandini Francesca 3) Nodale Renza, Rosean Graziella e Puntel Nicole

Date:

primo incontro	19/02/2024
Secondo incontro	26/02/2024
Terzo incontro	04/03/2023

Descrizione delle specifiche attività svolte

<p><b>Primo incontro</b> Siamo partiti dalla lettura dell'albo-gioco "Oh! Un libro che fa dei suoni" i bambini si sono divertiti a fare i suoni seguendo i pallini colorati come indicato nel libro. Ho poi invitato i bambini a creare con il cartoncino colorato e le forbici i pallini corrispondenti ai suoni Oh e Ah. Una volta raccolti tutti i pallini, di varie dimensioni, abbiamo usato il tappeto in dotazione al proiettore interattivo per comporre la nostra melodia di OH e AH, ogni bambino ed ogni bambina ha contribuito scegliendo un pallino e spiegando al resto del gruppo come si "cantava" il pallino da lui/lei scelto. Utilizzando la funzione "lavagna multimediale" del proiettore abbiamo aggiunto, disegnando digitalmente, i pallini corrispondenti al suono WOW. Infine abbiamo poi "cantato" la musica composta insieme.</p> <p><b>Secondo incontro</b> Collegandoci al lavoro svolto nel primo incontro, questa volta ogni bambino ed ogni bambina ha creato la sua "musica" utilizzando come spartito l'iniziale del suo nome. Utilizzando la funzione lavagna digitale del proiettore interattivo, dopo aver scritto l'iniziale del proprio nome con il nero ognuno ha disegnato i pallini corrispondenti ad OH, AH e WOW</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

posizionandoli dove preferiva sulla sua iniziale. Tutto il gruppo poi, seguendo le indicazioni del “direttore d’orchestra” (il bambino o la bambina autore della composizione) ha cantato la musica creata.

Successivamente i bambini hanno potuto sperimentare le funzioni “song maker” e melody maker di Chrome music lab.

Abbiamo prima scritto le iniziali dei nomi di tutti ed abbiamo ascoltato la canzone prodotta dal programma. Poi abbiamo giocato al gioco “campana” in cui i bambini dovevano muoversi sul tappeto in dotazione al proiettore mettendo i piedi solo sulle caselle sonore.

Terzo incontro

Sperimentazione dell’App Patatapp.

Utilizzando carta e cartone, ma anche gli oggetti presenti nell’ambiente scolastico ogni bambino ed ogni bambina ha creato una piccola opera e l’ha posizionata sul tappeto in dotazione alla lavagna interattiva creando un vero e proprio paesaggio sul quale abbiamo poi proiettato i fondali interattivi di Patatapp.

I bambini e le bambine si sono potuti immergere nel loro paesaggio analogico e, a turno, giocare ad interagire con la app per creare animazioni e suoni interessanti.

Materiali presentati (elenco e link)

- [Chrome music lab](#)
- [Patatapp](#)
- [Oh! Un libro che fa dei suoni](#) di Hervé Tullet
- [Andar per Boschi App](#)

Monitoraggio e valutazione

I bambini e le bambine hanno sperimentato e consolidato esperienze competenze su vari:

- produzione fonetica
- motricità fine
- propriocezione
- gesto grafico
- pianificazione e realizzazione di una idea
- pensiero logico-procedurale
- competenze nell’uso di strumenti digitali interattivi
- collaborazione

I bambini e le bambine hanno partecipato con entusiasmo a tutti gli incontri, i primi due sono stati apprezzati per la possibilità offerta di usare il corpo ma anche la voce. Il terzo ha stupito per la magia del risultato finale

Outputs (prodotti dei bambini – descrizione e link)

Gli output prodotti dai bambini sono tutti opere di natura mista (digitale ed analogica) e temporanea.

Nel primo incontro hanno creato uno spartito di simboli corrispondenti a suoni, alcuni simboli di carta altri disegnati in digitale

<https://drive.google.com/file/d/1PSeQNsmXJDEvDcYtO9FyS6kCxeJ56B-Q/view?usp=sharing>

Nel secondo incontro hanno creato uno spartito digitale utilizzando le iniziali dei loro nomi

[https://drive.google.com/file/d/1Q7VAsUV-CvFuPCGwkrUEPGnrdNLY\\_MHi/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1Q7VAsUV-CvFuPCGwkrUEPGnrdNLY_MHi/view?usp=drive_link)

Nel terzo incontro hanno creato un paesaggio analogico che si anima attraverso l'interazione con il tablet.

[https://drive.google.com/file/d/1RBcJeNIXjSIInfrwhfA7ohSF37ewLF38/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1RBcJeNIXjSIInfrwhfA7ohSF37ewLF38/view?usp=drive_link)

Ulteriori foto e video nella cartella di documentazione

<https://drive.google.com/drive/folders/1GfioddMd42AoYr0wcqmYzKHbjURtUIPq?usp=sharing>

Video di documentazione prodotto dalle insegnanti:

[https://drive.google.com/file/d/14WOUYyj-1LrUap4ceGuG-D28eeZBQUNl/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/14WOUYyj-1LrUap4ceGuG-D28eeZBQUNl/view?usp=drive_link)

Osservazioni, annotazioni, feedback dei bambini

Nel gruppo della scuola di Treppo sono presenti dei bambini molto timidi ed uno, nello specifico, con una difficoltà nella produzione fonetica (informazione ricevuta dalle insegnanti). Questi bambini hanno scelto volontariamente di partecipare senza mostrare nessun tipo di timore. Sicuramente il tono ludico dell'incontro e la semplicità dei suoni da produrre ha aiutato anche chi più in difficoltà su questo aspetto a sentirsi incluso ed in grado di godere appieno dell'attività.

Nel gruppo di Paluzza le maestre hanno approfittato dell'occasione per lavorare sul rispetto dei turni e degli autocontrolli, i bambini erano così entusiasti che facevano fatica a controllarsi ed a stare seduti. In particolare per la scuola di Paluzza riporto l'esperienza del bambino con disturbo dello spettro autistico seguito dalla maestra Nicole Puntel, il bambino ha svolto parte delle attività insieme alla classe, con una grande attenzione da parte dei compagni nei suoi confronti sia dal punto di vista sonoro (il bambino soffre l'iperstimolazione uditiva) che pratico. Alcune attività, troppo stimolanti per il bambino da svolgere con la classe intera, sono state svolte in un secondo momento con la maestra Nicole.

Il gruppo di Sutrio è stato il più variegato, i bambini e le bambine sgomitavano per poter svolgere l'attività e spesso chiedevano di poter ripetere l'esperienza.

Il proiettore presente in questo plesso è quello che ci ha dato più problemi, la calibrazione spesso non funzionava e quindi abbiamo lavorato con una sola penna, anche il collegamento al tablet ed al computer con questo proiettore è stato problematico ma, provando e riprovando ce l'abbiamo fatta.

