

A

## SCHEMA DI IDENTIFICAZIONE DEL PROGETTO

**PROGETTO: MA CHE MUSICA MAESTRA!**

**RESPONSABILE:** Annabella Di Pasquale

**SCUOLA DELL'INFANZIA "DON STURZO"**

**BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO:** Camminare sul filo Montessoriano: interpretazione motoria di frasi/brani musicali molto differenti tra loro, che contengono le diverse caratteristiche del suono a cui sono associati animali (serpenti, farfalle, elefanti, canguri, cavalli). Giochi di riconoscimento/localizzazione spaziale del suono ad 'occhi bendati' 'Da che parte arriva?' Sviluppo dell'attenzione della percezione uditiva attraverso il riconoscimento di suoni e rumori. Scopro gli strumenti, li utilizzo in maniera opportuna. Dirigere ed eseguire correttamente una semplice "direzione d'orchestra" con la fonomimica. Giochi con il rapporto creativo tra suono e silenzio creando prime realtà sonore di alternanza.

**OBIETTIVI:** Migliorare la socializzazione, fare acquisire maggiore fiducia in se stessi attraverso giochi musicali.

Migliorare le facoltà senso/percettive, mnemoniche e logico matematiche.

Stimolare il coordinamento oculo/manuale, audio e psicomotorio. Migliorare le capacità creative attraverso l'applicazione di regole e stimolazione dell'espressività.

### **RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI:**

La finalità del percorso è di far vivere ai bambini un'esperienza musicale diretta, attraverso l'utilizzo del ritmo e della melodia. Un percorso progressivo attivo nel "fare", all'interno del quale sarà stimolata l'espressività spontanea dei bambini e gradualmente i vari processi cognitivi.

### **MATERIALI:** Strumentario **ORFF**

Strumenti ritmici: Legnetti, tamburi, tamburelli, cembali, maracas, nacchere, ovetti, triangoli, piatti, sonagli, Güiro.

Strumenti melodici: metallofoni, xilofoni, glockenspiel

**TEMPI: DURATA :** Un giorno alla settimana da gennaio a maggio

**SPAZI:** Palestra

**DESTINATARI:** Il laboratorio è rivolto ai bambini di 4 e 5 anni

**MODALITA' DI MONITORAGGIO E VERIFICA**

Osservazione in itinere. Documentazione foto e video. Giochi liberi e guidati, giochi con il Tablet, attività di classificazione e associazioni, disegni liberi con verbalizzazione dei contenuti, conversazioni libere e guidate in Circle Time. Drammatizzazione.