

UDL 1: PREREQUISITI DI BASE PER LA LETTO-SCRITTURA

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano-Musica

LETTURA DEL CONTESTO (CLASSE DESTINATARIA - BISOGNI FORMATIVI/EDUCATIVI)

La classe sperimentale in cui è stata realizzata è composta da 18 bambini. A livello comportamentale il gruppo classe è apparso estremamente vivace e poco disciplinato e si sono evidenziati talvolta atteggiamenti conflittuali tra alcuni alunni. Dal punto di vista degli apprendimenti e delle competenze di base la classe si presenta estremamente disomogenea, con un esteso gruppo di bambini in difficoltà, un gruppo di bambini con abilità di medio livello e alcuni bambini con capacità e potenzialità di alto livello. In generale gli insegnanti hanno rilevato nella classe difficoltà di mantenimento dei tempi di attenzione e concentrazione, poco collaborativi tra loro e poco disponibili al lavoro di gruppo. Fin dai primi incontri si è in ogni caso evidenziata una buona disponibilità all'apprendimento e un'ottima collaborazione con l'insegnante ricercatore.

Si rilevano i seguenti bisogni:

- *Formativi*: sviluppare e/o rinforzare i prerequisiti di base specifici all'acquisizione delle abilità di letto-scrittura (lateralizzazione, coordinazione motori-uditiva, percezione sonora e ascolto consapevole, organizzazione e strutturazione temporale)
- *Educativi*: incentivare l'attenzione e la concentrazione nel gruppo classe e la collaborazione tra pari nelle attività di gruppo

MOTIVAZIONE FORMATIVA DELLA SCELTA

In seguito alle necessità formative emerse sono state progettate e proposte alla classe delle attività musicali stimolanti e coinvolgenti da svolgere in gruppo che permettano, attraverso la ripetizione e l'esercizio nei vari incontri, di sviluppare e rinforzare quelle competenze comuni sia al contesto musicale che a quello linguistico, basilari per l'apprendimento successivo delle abilità di lettura e scrittura.

DURATA COMPLESSIVA

9 incontri.

PREREQUISITI

Per affrontare il percorso proposto non si ritengono necessarie specifiche conoscenze; le abilità essenziali per poter seguire le attività sono invece

- avere una buona motricità di base
- essere consapevoli del proprio schema corporeo
- assumere comportamenti corretti e funzionali all'ascolto
- mantenere l'attenzione per il tempo necessario a cogliere il dato sonoro
- memorizzare il testo di un canto.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Competenze disciplinari

Competenza	Abilità	Conoscenze
C1: ascoltare in maniera consapevole e con tempi adeguati gli stimoli sonori	<p>A1.1: riconoscere a livello uditivo uno stimolo sonoro, distinguendo in maniera consapevole il suono dal silenzio</p> <p>A1.2: mantenere adeguate attenzione consapevole allo stimolo sonoro per tutta la sua durata</p> <p>A1.3: discriminare a livello uditivo le differenze tra stimoli sonori diversi e comprenderne l'origine</p>	<p>Co1.1: l'alunno sa distinguere a livello sensoriale e consapevole la differenza tra suono e silenzio</p> <p>Co1.2: l'alunno ascolta con attenzione adeguata gli stimoli sonori proposti</p> <p>Co1.3: l'alunno riconosce in maniera consapevole le differenze tra stimoli sonori e sa indicarne l'origine</p>
C2: sincronizzare un atto motorio semplice con uno stimolo sonoro esterno e/o con la propria voce	<p>A2.1: riconoscere la pulsazione isocrona di un evento sonoro</p> <p>A2.2: realizzare semplici movimenti sincronizzandosi sulla pulsazione dell'evento sonoro</p> <p>A2.3; realizzare semplici movimenti coordinandoli con canti o enunciati verbali ritmici</p>	<p>Co2.1: l'alunno sa estrapolare la pulsazione isocrona di un evento sonoro</p> <p>Co2.2: l'alunno è in grado di accompagnare con semplici movimenti corporei la pulsazione di un evento sonoro</p> <p>Co2.3: l'alunno è in grado di accompagnare con semplici movimenti corporei canti o enunciati verbali ritmici</p>
C3: coordinazione del movimento rispetto agli assi corporei orizzontale e/o sagittale associato a enunciati verbali ritmici.	<p>A3.1: riconoscere sul proprio schema corporeo la destra e la sinistra</p> <p>A.3.2: coordinare i</p>	<p>Co3.1: l'alunno riconosce la destra e la sinistra rispetto a se stesso</p> <p>Co.3.2: l'alunno sa</p>

	<p>movimenti rispetto agli assi corporei orizzontale e sagittale</p> <p>A.3.3: coordinare i movimenti corporei rispetto ai tre assi corporei in successione (orizzontale, frontale, sagittale) con un enunciato verbale ritmico</p>	<p>eseguire semplici ritmi con la <i>body percussion</i> che coinvolgano gli assi corporei orizzontale e sagittale</p> <p>Co.3.3: l'alunno sa eseguire semplici ritmi con la <i>body percussion</i> che coinvolgano gli assi corporei orizzontale e sagittale associandoli ad un enunciato verbale ritmico</p>
--	---	--

Competenze trasversali

	Fase/i in cui viene esercitata la competenza
a. comunicazione nella madrelingua	sempre
b. comunicazione nelle lingue straniere	
c. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	
d. competenza digitale	
e. imparare a imparare	sempre
f. competenze sociali e civiche	sempre
g. spirito di iniziativa e imprenditorialità	
h. consapevolezza ed espressione culturale	sempre

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Fase 1: GIOCO DEL PIATTO

Tempi – 3 minuti

Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze	Competenze trasversali
C1	C1.1- C1.2	Co.1.1- Co.1.2	a-e-f-h

Setting d'aula

In aula	Fuori aula	Altro (specificare)
<input type="checkbox"/> a file frontali <input type="checkbox"/> a ferro di cavallo <input type="checkbox"/> a isole	<input type="checkbox"/> laboratorio <input type="checkbox"/> palestra/auditorium <input type="checkbox"/> outdoor	Aula di musica, libera da banchi e sedie

Strumenti e tecnologie: un piatto grande e un battente

Metodologie: attività di gruppo, valorizzazione dell'apprendimento sociale, cooperativo e tra pari, centratura del processo di apprendimento-insegnamento sull'azione degli allievi

Descrizione: seduti in cerchio i bambini in assoluto silenzio devono ascoltare il suono prolungato del piatto suonato dall'insegnante, tenendo gli occhi chiusi finchè riescono a sentirlo. Possono aprire gli occhi solo quando non sentono più nulla.

Ruoli: il docente è l'unico conduttore dell'attività

Prodotto/Formalizzazione con rilancio alla fase successiva: è un'attività che viene ripetuta sempre all'inizio di ogni incontro per tutta la durata della fase 1 del progetto

Strumenti per la valutazione: osservazione

Fase 2: GIOCO DEL DOMINO SONORO - GIOCO DELL'“INDOVINA COME?”

Tempi: 5 minuti - 20 minuti

Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze	Competenze trasversali
C1	C1.1- C1.2- C1.3	Co.1.1- Co.1.2- Co.1.3	a-e-f-h

Setting d'aula

In aula	Fuori aula	Altro (specificare)
<input type="checkbox"/> a file frontali <input type="checkbox"/> a ferro di cavallo	<input type="checkbox"/> laboratorio <input type="checkbox"/> palestra/auditorium	Aula di musica

<input type="checkbox"/> a ferro di cavallo	<input type="checkbox"/> palestra/auditorium	Aula di musica
<input type="checkbox"/> a isole	<input type="checkbox"/> outdoor	

Strumenti e tecnologie: nessuno

Metodologie: attività di gruppo, valorizzazione dell'apprendimento sociale, cooperativo e tra pari, centratura del processo di apprendimento-insegnamento sull'azione degli allievi, approccio di attivazione da parte degli alunni.

Descrizione con aggancio esplicito alla fase precedente: Dopo aver stimolato la riflessione consapevole sull'importanza dell'ascolto attraverso il GIOCO DEL PIATTO vengono proposti, non consequentemente e riprendoli più volte negli incontri successivi, due giochi che mirano a sviluppare le capacità di ascolto attivo.

GIOCO DEL DOMINO SONORO: seduti in cerchio ogni bambino pensa a un suono da eseguire con la voce o con il corpo. L'insegnante, seduto in cerchio assieme ai bambini, da l'avvio al gioco proponendo al bambino vicino a lui un suono. Il bambino deve ripeterlo e proporre a sua volta al compagno vicino il suono che ha pensato; il compagno dovrà a sua volta ripeterlo al compagno, proporre il suo suono all'alunno successivo e così via.

GIOCO DELL'“INDOVINA COME?”: nello spazio ampio e senza banchi e sedie dell'aula di musica i bambini si dividono in due gruppi, seduti in file uno di fronte all'altro; ciascuno avrà di fronte un compagno con cui sarà in coppia. Ogni bambino dovrà pensare a un suono da eseguire con il corpo; a turno poi ogni coppia si alza e un bambino deve eseguire il proprio suono mentre il compagno gli dà le spalle, senza quindi vedere come esegue il suono. Solo ascoltando il compagno girato deve capire come è stato eseguito il suono e ripeterlo. Poi si invertono i ruoli e così per tutte le coppie.

Ruoli: il docente spiega le modalità di svolgimento agli alunni e poi partecipa con loro all'attività, facendo in modo che i bambini autogestiscano in gruppo il gioco.

Prodotto/Formalizzazione con rilancio alla fase successiva: l'attitudine all'ascolto attento è un prerequisito da sviluppare parallelamente ad altri durante il percorso proposto, basilare per lo sviluppo della coordinazione sensoriale su stimolo sonoro.

Strumenti per la valutazione: osservazione

Fase 3: PASSASUONO, GIOCO DEI NOMI E CANTO FINALE

Tempi: 4 minuti- 5 minuti- 2 minuti

Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze	Competenze trasversali
C2	C2.1- C2.2- C2.3	Co 2.1- Co.2.2- Co.2.3	a-e-f-h

Setting d'aula

In aula	Fuori aula	Altro (specificare)
<input type="checkbox"/> a file frontali	<input type="checkbox"/> laboratorio	

<input type="checkbox"/> a ferro di cavallo	<input type="checkbox"/> palestra/auditorium	Aula di musica
<input type="checkbox"/> a isole	<input type="checkbox"/> outdoor	

Strumenti e tecnologie: legnetti

Metodologie: attività di gruppo, valorizzazione dell'apprendimento sociale, cooperativo e tra pari, centratura del processo di apprendimento-insegnamento sull'azione degli allievi, approccio di attivazione da parte degli alunni.

Descrizione con aggancio esplicito alla fase precedente: parallelamente allo sviluppo dell'ascolto attivo e consapevole, è necessario rinforzare la capacità di organizzazione e strutturazione temporale e interiorizzazione di una pulsazione costante, prerequisito di base per il successivo apprendimento delle abilità di letto-scrittura. L'attività mira a stimolare, attraverso la coordinazione sensoriale, la sincronizzazione ritmico-motoria con uno stimolo uditivo o verbale.

GIOCO DEL PASSASUONO: seduti in cerchio i bambini hanno un legnetto ciascuno e a turno devono battere sul legnetto del proprio compagno, sincronizzando il gesto e il relativo suono alla pulsazione del brano che contemporaneamente stanno ascoltando ("Marcia" di S. Prokofiev).

GIOCO DEI NOMI: seduti in cerchio i bambini eseguono un semplice *pattern* ritmico su due pulsazioni (♩=battito di mani ♩= battito sulle gambe). Al battito di mano è associato l'enunciato "Come" al battito sulle gambe "ti chiami?", eseguito e pronunciato da tutti. Alla domanda ciascun bambino risponde "Mi chiamo" associato al battito di mani e il proprio nome associato al battito sulle gambe. Il gioco continua in questa forma responsoriale collettiva dove tutti eseguono il movimento e fanno la domanda e a turno ogni bambino dà la risposta.

♩ (battito di mani)	♩ (battito sulle gambe)	♩ (battito di mani)	♩ (battito sulle gambe)
TUTTI			
COME	TI CHIAMI?	MI CHIAMO	...
TUTTI		A TURNO OGNI ALUNNO	

CANTO FINALE: in piedi in cerchio l'insegnante insegna per ripetizione il canto conclusivo. Dopo che gli alunni hanno imparato il testo si esegue il canto spostandosi in senso orario o antiorario, facendo in modo che ogni passo corrisponda alla pulsazione del canto (♩). Il canto finale, che riprende e rinforza le competenze di interiorizzazione della pulsazione e di coordinazione sensoriale, viene sempre utilizzato come rituale conclusivo, in ogni lezione e per ogni fase del progetto.

Ruoli: il docente spiega i giochi agli alunni e poi partecipa con loro all'esecuzione del gioco, con un ruolo di guida non esplicita.

Strumenti per la valutazione: osservazione.

E u no/e du - e/e tre que-sta/è la mu - si - ca che pia-ce/a me e
 6 quat - tro/e cin - que/e sei que-sti i suo - ni che sem-pre vor - rei e set - te/e ot - to/e
 11 no - ve qui tut-ti/in - sie-me col so-le/e se pio-ve col nu-me-ro die - ci fi-niam di gio -
 15 ca - re la pros - si - ma vol - ta tor - nia - mo/a suo - na - re

Fase 4: GIOCO DEL DE E DEL SI E GIOCO DEI NOMI

Tempi: 5 minuti- 10 minuti

Competenze disciplinari	Abilità	Conoscenze	Competenze trasversali
C3	C3.1- C3.2- C3.3	Co 3.1- Co.3.2- Co.3.3	a-e-f-h

Setting d'aula

In aula	Fuori aula	Altro (specificare)
<input type="checkbox"/> a file frontali <input type="checkbox"/> a ferro di cavallo <input type="checkbox"/> a isole	<input type="checkbox"/> laboratorio <input type="checkbox"/> palestra/auditorium <input type="checkbox"/> outdoor	Aula di musica

Strumenti e tecnologie: nessuno

Metodologie: attività di gruppo, valorizzazione dell'apprendimento sociale, cooperativo e tra pari, centratura del processo di apprendimento-insegnamento sull'azione degli allievi, approccio di attivazione da parte degli alunni.

Descrizione con aggancio esplicito alla fase precedente: dopo aver sviluppato la capacità di interiorizzazione di una pulsazione costante e la coordinazione sensoriale della sincronizzazione ritmico-motoria con uno stimolo uditivo o verbale, vengono proposte delle attività per favorire la coordinazione del movimento rispetto agli assi corporei orizzontale e/o sagittale (lateralizzazione), con enunciati verbali ritmici.

GIOCO DEL DE E DEL SI: seduti in cerchio l'insegnante spiega il gioco:

aprire e chiudere la mano destra e dire DE

aprire e chiudere la mano sinistra e dire SI

l'insegnante propone diversi ritmi associando movimenti della mano e sillabe e i bambini ripetono. Poi ogni bambino propone un ritmo ai compagni che lo ripetono.

GIOCO DEI NOMI: seduti in cerchio viene ripetuta da tutti la sequenza di movimenti su 4 pulsazioni

(♩♩♩♩):

♩=battito di mani

♩=battito sulle gambe

♩= schiocco di dita con la mano destra

♩= schiocco di dita con la mano sinistra

Ad ogni nuova ripetizione, a turno, ogni bambino dice il proprio nome in corrispondenza dello schiocco con la destra e il nome del compagno alla sua sinistra in corrispondenza dello schiocco con la sinistra. Il compagno a sua volta dovrà al giro di movimenti successivo fare altrettanto, ponendo attenzione a dire i nomi solo in corrispondenza degli schiocchi.

♩ (battito di mani)	♩ (battito sulle gambe)	♩ (schiocco di dita con la mano destra)	♩ (schiocco di dita con la mano sinistra)
TUTTI			
-	-	PROPRIO NOME	NOME DEL COMPAGNO ALLA PROPRIA SINISTRA
TUTTI		A TURNO OGNI ALUNNO	

Ruoli: il docente spiega i giochi agli alunni e poi partecipa con loro all'esecuzione del gioco, con un ruolo di guida non esplicita.

Fase finale: il GIOCO DEI NOMI viene utilizzato anche come verifica sommativa nella fase conclusiva dell'UDL, in quanto integra i principali prerequisiti per la letto-scrittura su cui si è lavorato con le precedenti attività proposte (lateralizzazione, coordinazione sensoriale, percezione sonora, organizzazione e strutturazione temporale, attenzione e concentrazione).

INDICAZIONI PER LA REALIZZAZIONE

Le attività presentate nelle diverse fasi vengono presentate gradatamente e riprese più volte durante gli incontri. Sarà l'insegnante stesso a valutare quando introdurre una nuova attività e quanto riprendere quelle già proposte: questo perché il senso dell'UDL è quello di sviluppare e rinforzare, tramite l'esercizio e la ripetizione, una determinata serie di prerequisiti. Le tempistiche sono pertanto indicative, in quanto a seconda del contesto classe l'acquisizione di tali prerequisiti potrà essere più o meno veloce.