

MUSICA IN CRESCITA

SETTIMANA 2

Schede operative per le maestre

Infanzia · Classe I · Classe II · Classe III · Classe IV · Classe V

Idea della settimana

Non aumentiamo semplicemente la quantità di esercizi: cambiamo il compito. Infanzia, I e II continuano ad allenare l'ascolto con attività nuove; III, IV e V trasformano la notazione alternativa della settimana 1 in dettato, controllo dell'errore e lettura a più parti.

Prima di partire

La Settimana 2 va proposta soltanto al livello che la classe può sostenere. Se il controllo iniziale mostra che la competenza della Settimana 1 non è stabile, usare la variante di recupero indicata in ogni scheda e NON aggiungere difficoltà.

Riferimento curricolare

D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 – Nuove Indicazioni Nazionali. Il percorso mantiene la progressione: esperienza e ascolto intenzionale nell'infanzia e nei primi anni; riconoscimento e rappresentazione dei fenomeni sonori; uso di notazioni analogiche/spontanee e progressivo accesso alla lettura musicale nella primaria.

INFANZIA

Dove nasce il suono? Direzione, distanza e movimento.

I-II

Confrontare, ordinare e ricordare ciò che si ascolta.

III-V

Dalla lettura del codice alla scrittura, verifica e coordinazione.

La prima parte dell'ora serve anche a capire se la classe è pronta per il passo successivo.

Infanzia	Chiedere 20 secondi di ascolto. Se il gruppo non riesce ancora a fermarsi, ridurre a 8-10 secondi e lavorare solo su suono/silenzio.
Classe I	Produrre due suoni molto diversi e chiedere: “Sono uguali o diversi? Quale è più lungo/forte?”. Se serve molta guida, restare su due contrasti.
Classe II	Proporre tre eventi in sequenza e chiedere di ricostruirne l'ordine. Se meno della metà riesce, usare tre eventi per tutta l'ora.
Classe III	Leggere una riga 1-2-[silenzio]-4. Se il silenzio fa perdere il battito, riprendere la griglia della settimana 1 prima del dettato.
Classe IV	Leggere una riga mista con un simbolo e un silenzio. Se la classe si ferma davanti al simbolo, non passare all'attività “trova l'errore”.
Classe V	Leggere 8 battiti senza guida vocale della maestra. Se il tempo non regge, la maestra mantiene il gesto per tutta la prima metà dell'ora.

Regola pratica: se circa un terzo della classe è ancora in difficoltà, non “spingere” il programma. La stessa competenza può essere allenata con il gioco nuovo, ma nella versione semplificata.

Cinque regole operative

- Una consegna alla volta: prima si spiega, poi si esegue. Durante l'esecuzione usare poche parole.
- Ripetere ogni prova almeno due volte: la prima serve a capire il gioco, la seconda permette di ascoltare davvero.
- Non eliminare il gesto corporeo troppo presto: mano, passo o dito che scorrono aiutano a rendere visibile il tempo.
- La correzione deve essere breve e concreta: indicare il punto preciso dell'errore e ripartire da una sola riga o sequenza.
- Chi riesce prima non deve correre: può diventare direttore, osservatore o aiutante del gruppo.

Frase guida per le maestre

“Oggi non dobbiamo fare tutto. Dobbiamo capire una cosa nuova e riuscire a ripeterla con sicurezza.”

Attività principale: LA CACCIA AL SUONO NASCOSTO

Obiettivo della settimana

Accorgersi che un suono ha una provenienza: può arrivare da destra/sinistra, vicino/lontano e può spostarsi nello spazio. L'obiettivo non è usare correttamente parole tecniche, ma orientare l'attenzione verso la sorgente sonora.

Durata

60 minuti, alternando ascolto immobile e movimento ogni 5-10 minuti.

Materiali

Un piccolo sonaglio o mazzo di chiavi; foglio di carta; due bicchieri di plastica o legnetti; un fazzoletto/telo per nascondere la sorgente.

Spazio

Cerchio sul tappeto; poi stanza libera per il gioco del suono che si sposta.

Focus

Direzione; vicino/lontano; fermarsi per ascoltare; seguire un suono con il corpo.

3 anni

Usare soltanto destra/sinistra OPPURE vicino/lontano, non entrambi nello stesso gioco.

4-5 anni

Combinare direzione e distanza; introdurre una breve memoria di due suoni.

Preparazione della maestra

1. Provare prima i tre oggetti e scegliere suoni chiaramente distinguibili ma non forti.
2. Stabilire un segnale unico: mano all'orecchio = tutti fermi e in ascolto; mano aperta = si può parlare.
3. Liberare un piccolo corridoio nella stanza per poter muovere la sorgente sonora senza che i bambini vedano sempre l'oggetto.
4. Non bendare i bambini: basta chiedere di chiudere gli occhi o guardare verso il centro del cerchio.

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-5 min	Rituale dell'orecchio: mano all'orecchio, 10-20 secondi di silenzio. Poi: «Indicate con un dito da dove arriva un suono che sentite».	Si fermano, ascoltano e indicano una direzione senza parlare subito.
5-15 min	Dietro il gruppo produce un solo suono in tre posizioni diverse. Dopo ogni prova chiede: «Da dove veniva?».	Si voltano solo dopo il segnale e indicano la zona di provenienza.
15-25 min	Gioco vicino/lontano: stesso oggetto, prima a 1-2 metri, poi dall'angolo opposto. «Era vicino o lontano? Come lo avete capito?»	Confrontano le due esperienze; rispondono con parole o gesti.
25-35 min	Il suono cammina: la maestra si sposta lentamente nella stanza suonando a intervalli regolari. I bambini tengono gli occhi chiusi per 5-8 secondi, poi indicano dove pensano si trovi.	Seguono mentalmente il percorso; poi controllano guardando.
35-45 min	Trasforma ascolto in movimento: suono vicino = corpo piccolo; suono lontano = corpo grande. Poi invertire la regola per vedere se ascoltano davvero la consegna.	Si muovono in risposta al suono e devono aggiornare la regola.
45-53 min	Un bambino produce un suono nascosto dietro il telo; gli altri devono individuare prima la direzione, poi eventualmente l'oggetto.	A turno diventano produttori e ascoltatori.
53-58 min	Per 4-5 anni: due suoni in successione da due punti diversi. «Prima da dove? Poi da dove?» Per 3 anni mantenere un solo suono.	Ricostruiscono una piccola sequenza spaziale.
58-60 min	Chiusura: «Oggi abbiamo scoperto che il suono ci può dire dove si trova qualcosa, anche senza guardare».	Ripetono con un esempio: vicino, lontano, da una parte, dall'altra.

Parole da usare con i bambini

Consegne brevi

“Non indovinare l’oggetto: dimmi prima DA DOVE arriva.”

“Il suono è rimasto fermo o si è spostato?”

“Prima ascolta fino alla fine, poi apriamo gli occhi.”

“Puoi rispondere anche soltanto indicando con il dito.”

Se la classe è in difficoltà

- Ridurre il tempo a occhi chiusi a 3-5 secondi.
- Usare soltanto due posizioni molto distanti tra loro.
- Lasciare vedere prima l’oggetto e nascondere solo nella seconda prova.
- Per i 3 anni eliminare la domanda verbale e accettare soltanto l’indicazione con il dito.

Se la classe è pronta

- Produrre due suoni diversi in due punti diversi e chiedere di ricostruire l’ordine.
- Far scegliere a un bambino dove collocarsi e quale oggetto usare.
- Creare un piccolo “percorso sonoro” di tre posizioni: porta, finestra, angolo tappeto.

Cosa osservare

- ☐ Si ferma quando compare il segnale di ascolto.
- ☐ Individua almeno grossolanamente la direzione di un suono.
- ☐ Distingue in esempi evidenti vicino/lontano.
- ☐ Segue con attenzione un suono che si sposta.
- ☐ Per 4-5 anni: ricorda l’ordine di due provenienze sonore.

Attività principale: LE FAMIGLIE DEI SUONI

Obiettivo della settimana

Passare dal semplice confronto forte/piano o lungo/corto a una domanda nuova: due oggetti possono produrre suoni diversi anche se vengono suonati nello stesso modo. Il bambino comincia a riconoscere il “colore” del suono; il termine timbro può essere nominato soltanto alla fine.

Materiali

4-6 oggetti sicuri: foglio di carta, scatolina di cartone, due cucchiai di legno, bicchiere di plastica, piccolo oggetto metallico non tagliente, mani/corpo.

Preparazione

Sistemare gli oggetti dietro un banco o dentro una scatola aperta verso la maestra, in modo che la classe non li veda durante alcune prove.

Focus

Uguale/diverso; riconoscimento della sorgente; famiglie sonore; ascolto del timbro senza definizioni teoriche.

Traguardo minimo

Distinguere due suoni molto diversi e spiegare almeno una ragione percettiva con parole proprie.

Da evitare

Gare a chi indovina più oggetti. L'obiettivo non è riconoscere il nome dell'oggetto, ma ascoltare come suona.

Controllo iniziale (5 minuti)

Produrre un suono lungo e uno corto con lo stesso oggetto. Se la maggioranza non distingue ancora il contrasto, dedicare i primi 15 minuti al recupero e usare soltanto tre oggetti nel resto della lezione.

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-5 min	Recupero: due suoni dello stesso oggetto, uno lungo e uno corto. Una sola domanda: «Che cosa cambia?»	Rispondono senza cercare il nome dell'oggetto.
5-13 min	Fa ascoltare due oggetti diversi con un gesto simile (es. colpo leggero su legno e plastica). «Sono uguali o diversi?».	Confrontano e provano a descrivere: secco, morbido, chiaro, “vuoto”, ecc.
13-23 min	Gioco “stesso o diverso”: dietro il banco esegue coppie A-A oppure A-B. I bambini mostrano un dito = stesso, due dita = diverso.	Rispondono tutti insieme senza copiare verbalmente i compagni.
23-33 min	Mostra gli oggetti. Li raggruppa per materiale solo DOPO l'ascolto: carta/cartone, legno, plastica, metallo, corpo.	Associano ciò che hanno sentito alla sorgente e notano somiglianze.
33-43 min	“Trova la famiglia”: produce un suono e mostra due possibili oggetti. Chiede quale potrebbe appartenere alla stessa famiglia sonora e perché.	Argomentano con parole semplici.
43-51 min	Mini sequenza di tre suoni: A-B-A. Ripete; poi A-B-B. «Che cosa è cambiato?»	Riconoscono la posizione diversa senza dover nominare le lettere.
51-57 min	Ogni bambino disegna un segno per uno dei tre suoni ascoltati. Non serve disegnare l'oggetto.	Trasformano una qualità sonora in segno personale.
57-60 min	Mostra due disegni e domanda: «Quale suono vi fa immaginare? Perché?». Nomina infine: «Il colore particolare di un suono si chiama timbro».	Collegano ascolto, descrizione e prima parola tecnica.

Parole da usare

“Non mi interessa indovinare in fretta: ascolta COME suona.”

“Se non sai la parola giusta, descrivilo come puoi.”

“Due oggetti diversi possono fare suoni simili? Proviamo.”

“Il disegno deve ricordarti il suono, non l’oggetto.”

Se la classe è in difficoltà

- Usare soltanto tre sorgenti molto contrastanti: carta, legno, metallo.
- Far vedere gli oggetti prima della coppia “stesso/diverso”.
- Eliminare la sequenza A-B-A e restare sulle coppie.
- Accettare risposte gestuali prima di chiedere una spiegazione verbale.

Se la classe è pronta

- Eseguire due oggetti diversi con intensità simile e chiedere di riconoscere la differenza di timbro.
- Far inventare ai bambini una coppia “ingannevole” da proporre ai compagni.
- Creare una sequenza di quattro suoni con un elemento ripetuto.

Cosa osservare

- ☐ Distingue A-A da A-B in esempi chiari.
- ☐ Sa descrivere un suono con una parola pertinente.
- ☐ Non confonde sempre “più forte” con “diverso”.
- ☐ Riconosce una semplice ripetizione A-B-A.
- ☐ Comprende che un segno può ricordare un suono senza raffigurare l’oggetto.

Attività principale: LA STORIA SONORA IN CINQUE MOMENTI

Obiettivo della settimana

Allenare memoria uditiva e ordine temporale: ascoltare una breve sequenza, riconoscere se un evento ritorna e collocare gli eventi in una linea da sinistra a destra. Il bambino passa da “com’è il suono?” a “quando compare e che cosa ritorna?”.

Materiali

5 sorgenti facili da distinguere: mani (CLAP), carta (FRUSCIO), tavolo (TOC), chiavi/sonaglio (TIN), voce “shhh”. Lavagna e foglio con 5 caselle.

Focus

Ordine; memoria; ripetizione; cambiamento di una posizione; rappresentazione temporale.

Traguardo minimo

Ricostruire correttamente almeno 3 eventi su 5 e individuare una ripetizione evidente.

Regola

La maestra mantiene una pulsazione tranquilla: un evento per casella. La sequenza deve essere identica nelle ripetizioni.

Da evitare

Fare sequenze troppo rapide o usare suoni molto simili nella prima metà dell’ora.

Sequenza consigliata per iniziare

CLAP**TOC****SHH****TOC****TIN**

Non mostrarla subito. È la “soluzione” della maestra. I bambini dovranno ricostruirla dopo averla ascoltata più volte.

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-6 min	Controllo iniziale: tre suoni in ordine. Ripete due volte e chiede di indicarli/verbalizzarli in sequenza.	Ricostruiscono l'ordine di tre eventi.
6-14 min	Presenta i cinque suoni isolatamente e concorda un nome breve per ciascuno: CLAP, FRUSCIO, TOC, TIN, SHH.	Ascoltano e associano il nome all'evento.
14-24 min	Esegue la storia sonora di 5 eventi tre volte, sempre allo stesso tempo. Nessuno scrive alla prima esecuzione.	Prima ascoltano soltanto; poi provano a ricordare.
24-34 min	Disegna cinque caselle vuote. Chiede: «Che cosa c'era nel primo momento? E nel secondo?». Ricostruisce con la classe.	Propongono l'ordine e motivano eventuali dubbi.
34-42 min	Fa notare l'evento che ritorna (es. TOC in posizione 2 e 4). Poi esegue una nuova sequenza con una ripetizione diversa.	Individuano “quello che torna”.
42-50 min	Gioco “che cosa ho cambiato?”: esegue la stessa sequenza ma cambia UNA posizione.	Indicano il numero della casella modificata e dicono il nuovo suono.
50-56 min	A coppie, inventano una sequenza di 5 caselle con almeno una ripetizione. Possono usare parole o segni semplici.	Compongono senza ancora eseguire.
56-60 min	Due coppie fanno eseguire la propria sequenza alla classe. Conclusione: «Una sequenza ha un ordine; se qualcosa ritorna possiamo riconoscerlo».	Leggono/eseguono e verbalizzano l'idea di ordine e ripetizione.

Parole da usare

“Non dovete ricordare tutto al primo ascolto.”

“Cinque caselle = cinque momenti, non cinque oggetti.”

“Quale suono è tornato una seconda volta?”

“Se cambio soltanto una casella, tutto il resto deve rimanere uguale.”

Se la classe è in difficoltà

- Usare 4 caselle invece di 5.
- Lasciare i cinque oggetti visibili mentre si ricostruisce l'ordine.
- Usare una sola ripetizione molto evidente, ad esempio TOC in prima e quarta posizione.
- Far ricostruire con cartoncini/etichette mobili invece che scrivere.

Se la classe è pronta

- Usare 6 eventi mantenendo una sola ripetizione.
- Cambiare una posizione senza avvisare prima quale parte verrà modificata.
- Far eseguire la sequenza a un gruppo e ricostruirla a un altro gruppo che ascolta.

Cosa osservare

- ☐ Mantiene l'ordine di almeno 3-4 eventi.
- ☐ Individua una ripetizione sonora evidente.
- ☐ Sa indicare quale posizione è cambiata.
- ☐ Usa una linea di caselle da sinistra a destra per rappresentare il tempo.
- ☐ Inizia a controllare la propria risposta confrontandola con un secondo ascolto.

Attività principale: DETTATO GRAFICO – SCRIVERE CIÒ CHE SI ASCOLTA

Passo nuovo

Nella settimana 1 i bambini leggevano una sequenza già scritta. Ora facciamo il percorso inverso: la maestra esegue una riga di 4 battiti e i bambini devono ricostruirla nella griglia. È una prima forma di dettato musicale con codice non convenzionale.



BOOM



SPLASH



ZAP

Codice	Numero = si pronuncia quel numero; casella vuota = silenzio; bomba = BOOM; onda = SPLASH; fulmine = ZAP.
Tempo	Circa 56-64 battiti al minuto. Ogni prova viene eseguita almeno due volte.
Materiali	Una griglia vuota di 4 caselle per prova; matita; legenda visibile.
Traguardo minimo	Ricostruire correttamente una riga di 4 battiti contenente un simbolo O un silenzio.
Principio	Il bambino deve capire che ciò che ascolta occupa una posizione precisa nel tempo.

Le tre prove della maestra (NON mostrarle prima)

1		3	4
1		3	
	2		4

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-8 min	Ripasso di una riga letta: 1 – [silenzio] – 3 – 4. La maestra marca il battito.	Leggono e verificano che il silenzio non accorci la riga.
8-16 min	Mostra una griglia vuota di 4 caselle. Dice: «Adesso la musica arriva prima alle orecchie e poi sulla carta».	Preparano la griglia e osservano la legenda.
16-28 min	Dettato 1: esegue 1-BOOM-3-4 due volte. Dopo il secondo ascolto concede 20-30 secondi per scrivere/disegnare. Poi terzo ascolto di controllo.	Inseriscono un evento in ogni posizione e correggono dopo il terzo ascolto.
28-38 min	Dettato 2: 1-[silenzio]-3-ZAP. Prima domanda: «In quale casella non avete sentito nulla?».	Rappresentano anche il silenzio lasciando vuota la casella corretta.
38-48 min	Dettato 3: SPLASH-2-[silenzio]-4. Confronto a coppie prima della soluzione collettiva.	Confrontano la posizione degli eventi e motivano le differenze.
48-55 min	Un alunno sceglie una riga semplice dalla propria griglia e la “detta” alla classe con l’aiuto della maestra.	Provano a scrivere da un esecutore diverso.
55-60 min	Si mostra la soluzione delle tre righe. Domanda finale: «Che cosa ci ha aiutato a sapere DOVE scrivere ogni suono?».	Collegano pulsazione e posizione nella griglia.

Se serve recupero

Fare soltanto due dettati e permettere ai bambini di usare parole (BOOM, ZAP) invece dei simboli grafici. La posizione temporale è più importante della bellezza del segno.

Attività principale: L'EDITOR MUSICALE – TROVA L'ERRORE

Passo nuovo

La partitura è ora un riferimento esterno: la classe deve confrontare ciò che vede con ciò che sente e individuare un'esecuzione sbagliata. Questo costringe a seguire la lettura nel tempo e a controllare la corrispondenza segno-suono.

Partitura di lavoro

1		3	4
	2		4
1	2		
		3	

Tempo

64-76 battiti al minuto. All'inizio la maestra indica la casella corrente.

Materiali

Partitura proiettata/stampata; matita; una copia di griglia 4×4 per coppia.

Traguardo minimo

Individuare correttamente la posizione di almeno 2 errori su 4 esecuzioni.

Vocabolario utile

Riga, casella, battito, simbolo, silenzio, errore di esecuzione.

Regola

L'errore deve essere volontario e chiaro: cambiare UN solo evento per volta.

Errori che la maestra può inserire

- Dire "2" al posto di BOOM nella riga 1.
- Riempire il silenzio della riga 2 con "3".
- Dire SPLASH al posto di ZAP nella riga 3.
- Saltare completamente la seconda casella della riga 4, facendo durare la riga solo tre battiti.

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-7 min	Lettura corretta della prima riga e della seconda riga. Nessun errore volontario ancora.	Rientrano nel codice e nella pulsazione.
7-15 min	Spiega il ruolo: «Oggi siete editor: la partitura è corretta, ma io potrei eseguirla male».	Seguono con il dito o lo sguardo.
15-28 min	Esegue quattro volte una riga, una volta corretta e tre con un solo errore. Dopo ogni prova chiede: «Riga? Casella? Che cosa avrei dovuto fare?».	Individuano posizione e correzione, non soltanto “hai sbagliato”.
28-38 min	Fa leggere una riga a un alunno; la classe controlla. Se sbaglia involontariamente, si tratta l'errore nello stesso modo, senza giudizio.	Imparano a controllare il codice durante un'esecuzione reale.
38-49 min	A coppie: A scrive una riga di 4 battiti. B la esegue una volta corretta e una volta cambiando volontariamente UNA casella.	L'autore deve riconoscere la modifica e indicarne la posizione.
49-56 min	Scambio ruoli. Poi una coppia propone la propria sfida alla classe.	Leggono, eseguono e verificano.
56-60 min	Conclusione: «Una partitura ci permette anche di controllare se ciò che ascoltiamo corrisponde a ciò che è scritto».	Formulano la funzione di controllo della notazione.

Se la classe è molto sicura

Non aumentare subito la velocità. È più interessante togliere il dito-guida della maestra e chiedere ai bambini di mantenere autonomamente il punto della lettura.

Attività principale: DUE LINEE, UN SOLO TEMPO

Passo nuovo

Due gruppi leggono due righe diverse nello stesso momento. Non introduciamo ancora la scrittura sul pentagramma: sperimentiamo prima il principio che eventi diversi possono essere organizzati simultaneamente sopra la stessa pulsazione.



BOOM



SPLASH



ZAP

Partitura A · due gruppi simultanei

A B	1			4
		2		

Come si esegue

Gruppo A legge la riga A; gruppo B legge la riga B. Entrambi iniziano insieme e rispettano le quattro caselle.

Tempo

56-66 battiti al minuto all'inizio. La simultaneità è più difficile della velocità.

Traguardo minimo

Mantenere la propria parte per 4 battiti senza farsi trascinare dall'altro gruppo.

Ruolo della maestra

Dirigere con quattro gesti chiari e identici per entrambi i gruppi; non cantare/leggere al posto loro.

Concetto

Stessa pulsazione, eventi differenti e simultanei.

Tempo	Cosa fa la maestra	Cosa fanno i bambini
0-8 min	Ripasso: una riga mista di 8 battiti, tutta la classe insieme. Poi toglie il proprio conteggio vocale.	Mantengono il tempo con minore sostegno.
8-16 min	Divide la classe in A e B. Fa provare separatamente le due righe della Partitura A.	Ogni gruppo impara la propria parte senza interferenze.
16-28 min	Prima esecuzione simultanea. La maestra dirige quattro battiti molto larghi. Ripetere 3-4 volte senza accelerare.	Provano a restare sulla propria riga mentre sentono l'altra.
28-38 min	Scambio delle parti: A legge B, B legge A. Poi nuova esecuzione simultanea.	Cambiano ruolo e consolidano il codice.
38-48 min	A coppie di gruppi, inventano due righe coordinate di 4 battiti. Regola: almeno un silenzio complessivo e almeno due simboli sonori.	Compongono pensando non solo alla singola riga, ma all'effetto simultaneo.
48-56 min	Una coppia di gruppi esegue la propria partitura; un altro gruppo osserva e controlla la corrispondenza.	Eseguono e valutano il rapporto segno-esecuzione.
56-60 min	Conclusione guidata: «Che cosa rendeva difficile leggere due righe insieme? Che cosa ci teneva uniti?».	Riconoscono la pulsazione comune come riferimento condiviso.

Se è troppo difficile

Tenere una delle due righe semplicissima: 1-2-3-4 senza silenzi. Il secondo gruppo esegue la riga mista. Quando l'insieme è stabile, invertire i ruoli.

Linea del tempo sonora · 5 momenti

Una casella = un momento. Inserire una parola breve, un simbolo o un piccolo disegno che permetta di ricordare il suono.

Secondo ascolto / “Che cosa è cambiato?”

Per la maestra

Non correggere l'aspetto grafico. Controllare soltanto che i cinque segni rispettino l'ordine temporale e che il bambino riesca a spiegare quale suono rappresenta ciascun segno.

Dettato grafico · tre righe da 4 battiti

Ascolta la riga completa. Scrivi o disegna soltanto dopo il secondo ascolto. Lascia vuota la casella quando senti un silenzio.



BOOM



SPLASH



ZAP

Autocontrollo

Dopo il terzo ascolto controlla: ho quattro posizioni per ogni riga? Ho lasciato il silenzio nel punto giusto? Ho messo il simbolo nella casella corretta?

Crea una riga e prepara un errore per il compagno

1. Scrivi una riga corretta di 4 battiti. 2. Falla leggere al compagno. 3. Esegui di nuovo cambiando UNA sola casella. 4. Il compagno deve dire posizione e correzione.

Dove hai inserito l'errore? Riga: _____ Casella: _____

Che cosa era scritto? _____ Che cosa hai eseguito? _____



BOOM



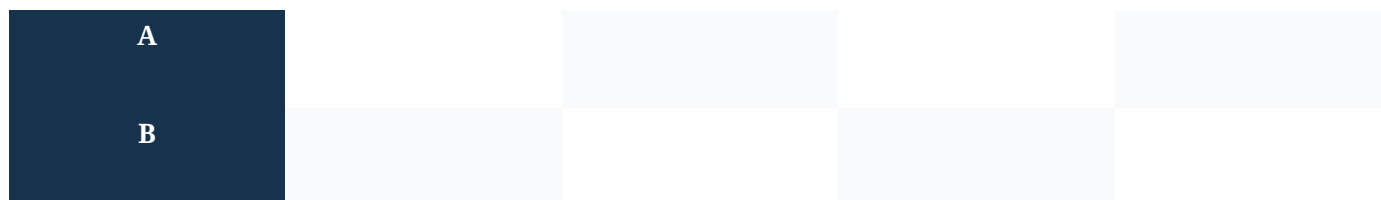
SPLASH



ZAP

Partitura a due linee · composizione

I due gruppi condividono gli stessi quattro battiti. Compilate entrambe le righe e poi provatele prima separatamente, quindi insieme.



BOOM



SPLASH



ZAP

Regole della composizione

Usare almeno un silenzio complessivo. Usare almeno due simboli sonori. Evitare che entrambe le righe siano troppo dense: il silenzio aiuta a sentire le due parti.

Questa pagina è importante: la Settimana 3 va costruita sui risultati reali, non su una progressione automatica.

Classe/sezione: _____ Data: _____

Quale attività ha funzionato meglio? Perché?

Quale consegna ha richiesto più spiegazioni?

Dove i bambini hanno perso attenzione, ordine o pulsazione?

Quanti bambini circa hanno raggiunto il traguardo minimo della scheda?

Quale parte va ripetuta la prossima settimana?

Ci sono bambini che hanno mostrato una competenza molto superiore o molto inferiore al gruppo?

Per III-IV-V: i silenzi sono rimasti temporalmente “presenti” o la classe tende ancora a saltarli?

Per III-IV-V: i simboli BOOM/SPLASH/ZAP sono ormai automatici oppure richiedono ancora la legenda?

Decisione per la settimana successiva

☐ Possiamo aumentare leggermente la difficoltà. ☐ Meglio consolidare. ☐ Serve tornare a un passaggio della Settimana 1.