

DESCRIPTION

Please suggest in the following first section the type of intervention/action/ activity envisaged to acquire or enhance skills and competencies according to Movement's objectives.

Please describe each intervention/action/activity accurately and in detail: what will be done, how it will be done, when, with, by whom will be coordinated (music teacher or other disciplines teachers).

Please fill one form for each activity or intervention.



WHO ARE THE ACTIVITIES AIMED AT?

Please indicate the students' target, how many classes are involved, classroom settings, etc.

Add also how pupils and teachers are favoured and encouraged in the development of skills (life skills / social & emotional skills) as well as in the inclusion process.



WHERE DO THE PROPOSED ACTIVITIES COME FROM?

Inspirations, suggestions, transformations, starting from previous experiences: what has been transferred, why, how, from what other projects, with what degree of innovation? (this is the space for present shortly your previous experience and the connection/relevance for Movement's objective.

SOCIAL & EMOTIONAL SKILLS

Please, indicate which are the socio-emotional skills solicited by each activity (according to the document entitled "Skills and Objectives"). You can indicate one or more competences. Please also motivate the relationship between musical skills and activities.

HOW IS INCLUSION ACHIEVED?

Please, indicate how the proposed activities develop and enhance inclusion, support diversity.

PECULIAR AND INNOVATIVE ASPECTS OF MOVEMENT MUSIC CURRICULUM.

Indicate which elements are foreseen for the music curriculum's structure. How much space is left for innovation? What is the potential for its replicability? And what its critical factors and the expected results?

CURRICULUM GUIDELINES – FROM THEORY TO WORK



SEQUENZA RITMICA

DESCRIPTION (MAX 300 WORDS)

Prima di iniziare, è necessario definire quali figure verranno utilizzate a seconda del livello/corso in cui verrà svolta l'attività e associare una parola a ciascuna figura. (Ad esempio, semiminima come "pan", crome come "pipa") e portarlo all'attenzione degli studenti. Una persona inizia la sequenza con una figura e la riproduce battendo le mani. La persona successiva identifica la figura (ad es. ha fatto pan, cioè una semiminima), quindi, seguendo un ritmo costante, suonerà la figura fatta dal suo compagno e ne aggiungerà una sua. È possibile aggiungere un solo impulso per persona. La persona successiva segue la stessa dinamica, prima identifica la figura (nome e parola associata o viceversa) e procede con la sequenza sommando il suo contributo alla fine e seguendo un impulso stabile.

WHO ARE THE ACTIVITIES AIMED AT? (MAX 100 WORDS)

Questa attività può essere svolta a tutti i livelli musicali, adattando il tipo di figure realizzate e la lunghezza della sequenza ritmica.

WHERE DO THE PROPOSED ACTIVITIES COME FROM? (MAX 200 WORDS)

Questa attività nasce dalla necessità di rafforzare, lavorare ed espandere gli aspetti ritmici seguendo l'ideologia dell'Ateneu di imparare facendo, giocando, sentendo ciò che si deve imparare. Può essere correlato a tendenze pedagogiche come il metodo integrale di Violeta Hemsy de Gainza. Con lo sviluppo dell'attività si è osservato un aumento della motivazione degli alunni, delle loro capacità sociali ed emotive, principalmente di pazienza ed empatia, di concentrazione, memorizzazione, stabilità del polso e comprensione delle figure musicali.

SOCIAL AND EMOTIONAL SKILLS (MAX 200 WORDS)

Sono coinvolte le seguenti abilità:

- Esecuzione del compito: l'autocontrollo è necessario per seguire le istruzioni, persistere attraverso la ripetizione e cercare di ottenere risultati. La regolazione emotiva si è concentrata sul controllo delle emozioni, specialmente quando l'attività è difficile.
 - Attrazione per gli altri, poiché l'attività implica la cooperazione e la comunicazione con gli altri.
 - Collaborazione: creare legami di fiducia ed empatia con i coetanei non solo durante il gioco.
- Apertura mentale: il gioco è un laboratorio di esperimenti aperto alla ricerca e alla sperimentazione.

HOW IS INCLUSION ACHIEVED?

Tutti i partecipanti sono ugualmente importanti, non c'è differenza tra insegnanti e studenti. In caso di dubbio, difficoltà... spetta agli alunni stessi risolvere e aiutare il resto degli alunni. Gli studenti sono i protagonisti del processo di apprendimento e gli insegnanti fungono da guide e consulenti. Ex 1. Qualcuno commette un errore e in modo educato, il resto dei compagni di classe aiuta questa persona. Es2. È difficile mantenere un ritmo costante. Per prima cosa devi aspettare che gli studenti lo rilevino, in caso contrario, chiedi cosa si può fare e aspetta che ti diano idee. Se non viene fornito nulla, alcune soluzioni potrebbero essere: spostarsi da una parte all'altra seguendo l'impulso, utilizzare un metronomo, ecc. L'idea è di farlo in piedi e battendo le mani, ma se qualcuno non è in grado di farlo, è completamente adattabile. Se è troppo semplice per gli studenti, è possibile aggiungere più figure e/o combinazioni di figure, aumentare la lunghezza della sequenza, la velocità con cui viene eseguita, ecc.

THE PECULIAR AND INNOVATIVE ASPECTS OF THE MUSIC CURRICULUM.

Con questo gioco l'innovazione è parte di un rinnovamento costante, perché non è mai la stessa anche se fatta con lo stesso gruppo di persone e allo stesso tempo è altamente replicabile perché le basi e gli obiettivi perseguiti sono semplici.