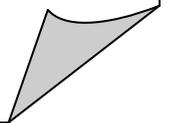


1. LEZIONE A MATRICE COMPORTAMENTALE



Il comportamentismo pone come oggetto di studio l'interazione tra il comportamento e gli eventi dell'ambiente. Queste interazioni si basano sull'associazione tra stimolo, risposta e conseguenza. Se si desidera insegnare un nuovo comportamento o incrementare o diminuire uno già esistente si possono utilizzare le **tecniche comportamentali**.

Diverse ricerche hanno dimostrato come attraverso l'utilizzo di queste tecniche, come gli **interventi psicoeducativi**, in cui si utilizza principalmente il rinforzo, si può favorire la comparsa di comportamenti positivi e la conseguente diminuzione di quelli negativi.

Un esempio di intervento psico-educativo è la **token economy**. Questa tecnica non utilizza rinforzi materiali ed immediati ma rinforzatori simbolici, i **token (gettoni)**, che collezionati per un certo periodo di tempo o in un certo numero, attraverso il rispetto di una serie di regole, verranno in seguito scambiati con oggetti o con la partecipazione ad eventi piacevoli.

Questo tipo di intervento è stato applicato in diversi ambiti, tra cui quello scolastico. La novità consiste nell'essere, non una tecnica comportamentale fredda, ma un metodo con cui si può creare un apprendimento cooperativo e un clima emotivo piacevole all'interno della classe.

Obiettivi della ricerca

Gestione di una classe considerata problematica attraverso l'utilizzo di un intervento psico-educativo seguendo un metodo comportamentale che prevede l'utilizzo della token economy, di un set di regole in positivo e dell'apprendimento cooperativo .

Lo scopo principale del progetto è quello di controllare il comportamento dei bambini promuovendo l'aumento dei comportamenti positivi e contemporaneamente diminuendo quelli negativi permettendo alla classe di raggiungere comportamenti prosociali .

La gratificazione sistematica: il sistema a punti

Quando la lode e le gratificazioni «normali» non sono sufficienti è possibile inserire dei sistemi maggiormente strutturati per dare delle ricompense, che presentano il vantaggio di motivare e incentivare bambini che di per sé hanno difficoltà a prestare attenzione, controllare gli impulsi e a differire le gratificazioni.

Il sistema a punti è un metodo strutturato basato sulla gratificazione sistematica in base a precise regole concordate.

La realizzazione di questo programma prevede che l'alunno concordi con l'insegnante (o il genitore nel contesto familiare) la raccolta di punti, che saranno dati a seguito di comportamenti positivi e che potranno essere convertiti, in momenti successivi, con varie ricompense rinforzanti (minuti di gioco extra, piccole ricompense materiali, ruoli prestigiosi, ecc.).

I punti guadagnati sono generalmente rappresentati da stelline o altri indicatori simili; qui abbiamo deciso di suggerire gli *smile* perché vicini all'esperienza dei bambini ed efficaci come rinforzo perché in sé gradevoli.

Nell'utilizzo del sistema a punti è necessario considerare alcune regole che ne facilitano il successo:

- definire e concordare con il bambino i comportamenti da premiare;
- assegnare i punti premio in numero proporzionale alla difficoltà e all'impegno necessari per il comportamento richiesto: ad esempio se buttare le cartacce dentro il cestino prevede 1 smile premio, aver svolto tutti i compiti per casa ne frutterà 5;
- compilare insieme al bambino una lista ricca di ricompense piacevoli;
- assegnare i punti e scambiarli con i rinforzi con coerenza, rispettando gli accordi e senza eccezioni che non siano previste e pattuite;
- decidere tempi e modi in cui i punti accumulati saranno scambiati con i rinforzi scelti, con i relativi valori in numero di smile necessari per ottenerli.

Insieme alla raccolta di punti, mediante smile, è consigliabile compilare un grafico giornaliero, come *feedback* visivo, sul comportamento assunto dal bambino nel corso della giornata: «Ho tanti smile, il mio comportamento è OK» o «La linea del grafico è sempre in alto sul foglio, mi sto comportando bene».

Da ricordare quanto sono importanti per i bambini con ADHD le informazioni di ritorno sul loro agire, sia esso adeguato o inadeguato.

Nell'utilizzo di questa tecnica vengono chiaramente esplicitati ed elencati quali sono i comportamenti premianti, in modo da facilitarli e motivare al loro rispetto.

Questo tipo di intervento psicoeducativo può essere esteso a più ambiti, ipotizzando forme di collaborazione tra la scuola e la famiglia, nell'utilizzo dello stesso metodo e nell'individuazione dei comportamenti da rinforzare e dei premi più motivanti. Ricorrere a uno stesso programma comportamentale in più contesti rende l'ambiente del bambino molto più prevedibile, rispetto ad una situazione neutra o priva di struttura e regole esplicite, e come tale molto più facile da rispettare.

Naturalmente insieme ai comportamenti da premiare e gratificare è possibile prevedere alcuni comportamenti da ridurre che determineranno un *costo della risposta* con la perdita di punti, da utilizzarsi però solo in un secondo momento e solo se necessario.

È possibile applicare il sistema a punti nelle diverse fasce d'età, ma in tal caso alcuni aspetti vanno tenuti in considerazione in base all'età evolutiva di riferimento.

È importante distinguere le modalità di applicazione di questo sistema in base all'età del bambino. Nella fascia d'età compresa tra i 4 e i 7 anni può essere adatto l'uso di smile di diversi colori come indicatori concreti dei risultati ottenuti.

– Se il bambino ha 4 o 5 anni gli smile, di qualunque colore siano, avranno sempre lo stesso valore; a questa età la manipolazione e il confronto di quantità non sono ancora ben acquisiti.

– Se il bambino ha qualche anno in più (6 o 7), si può attribuire agli smile un diverso punteggio distinto dal colore, per esempio:

- smile bianco 1 punto
- smile blu 5 punti
- smile rosso 10 punti.

In un momento tranquillo si spiegherà al bambino, cercando di mantenere un'impostazione positiva e incoraggiante, che si desidera premiarlo ancora di più per i suoi impegni e buoni risultati, evitando di sottolineare che in genere non si comporta in modo adeguato. Bisogna rendere esplicito e chiaro il piano da applicare in modo che tutto sia più possibile prevedibile, dicendo al bambino che potrà contribuire alla stesura dell'elenco dei premi da guadagnare e dei comportamenti positivi.

Si faranno vedere gli smile al bambino, o ciò che si intenderà usare come segno tangibile dell'accumulo dei punti che poi potrà essere scambiato con dei premi. Si farà anche notare che più impegnativo sarà il compito più smile si guadagneranno purché il compito sia eseguito alla prima richiesta e lo si porti a termine completamente!

Si troverà, quindi, un contenitore speciale per conservare gli smile, cioè il bottino accumulato, e poi sarà realizzato l'elenco dei premi con il bambino, coinvolgendolo nella scelta. In questa fase è necessaria cautela perché il bambino tenderà a chiedere qualcosa di molto impegnativo in termini economici e spesso anche di gestione (gite, giochi elettronici, ecc). È possibile concordare, purché siano elencate, anche gratificazioni comuni e più facilmente ottenibili: ad esempio, 5 a breve termine, che si possono ottenere nell'arco della giornata, 5

a medio termine raggiungibili nella settimana e 5 a lungo termine, obiettivi più impegnativi che richiedono più tempo e più accumulo di smile realizzabili di tanto in tanto (andare in gita, comprare un bel gioco nuovo, ecc.).

A questo punto arriva il delicato momento in cui è necessario stilare anche un elenco di comportamenti positivi di vario tipo:

- cura quotidiana: lavarsi le mani, i denti, mettersi la giacca, ecc.;
- incombenze varie: compiti da finire, cancellare la lavagna, dare acqua ai fiori;
- norme di condotta sociale: condividere giochi, chiedere le cose senza strapparle dalle mani dei compagni, ecc.
- se ci sono dei comportamenti problema da eliminare bisogna cercare di premiare il loro contrario (senza però nominarli esplicitamente in negativo).

Si informerà il bambino che verrà premiato, ma non sempre: se all'inizio del programma lo smile verrà sempre assegnato, in seguito, quando l'utilizzo del sistema si consolida, alcune volte lo smile potrebbe anche non essere dato. Cioè si passa da un rinforzo continuo, che tende a favorire inizialmente la comparsa di un determinato comportamento, al rinforzo intermittente, che tende a mantenere e consolidare un comportamento desiderabile. L'intermittenza del rinforzo di un comportamento appreso favorisce infatti il suo mantenimento. Altro momento delicato è stabilire quanti smile corrispondono per le varie incombenze:

- con i bambini piccoli mantenersi tra 1 e 3 smile, max. 5 per le attività davvero impegnative;
- con i bambini tra i 6/7 anni si può arrivare anche a 10 smile nel caso dei lavori più lunghi e impegnativi.

Sarà stabilito quindi quanti smile «costerà» ciascuna gratificazione:

- bisognerà cercare di mantenere un equilibrio tra gli smile che l'alunno può guadagnare e il «costo» dei premi: se per avere delle piccole ricompense

servono 20 smile e il bambino non andrà oltre i 5 smile il sistema non sarà molto motivante ed efficace... bisogna adeguarlo alle sue possibilità;

– il programma fallirà presto se non è incentivante e motivante.

Per l'utilizzo del sistema a punti con i ragazzini dal secondo ciclo della scuola primaria alla scuola secondaria di primo grado è necessario pensare a delle modalità un po' più *private* per l'applicazione del programma. Con i bambini piccoli è utile un riscontro visivo costante (cartellone), con quelli un po' più grandi può essere meglio l'uso di un diario, un quadernetto o un taccuino. Questo sarà utile per annotare: il compito svolto, i punti guadagnati e quindi il totale dei punti, quelli spesi e se saranno utilizzati i punti per le gratificazioni. È necessario stilare una lista di premi, come per i bambini più piccoli e preparare un elenco con i compiti da svolgere.

Stabilite quanti punti saranno guadagnati per ogni lavoro o comportamento:

- la quantità di punti può variare di molto. Da 5 a 25 sino a 200 per attività molto complesse. In tutti casi ci si può basare con 1 punto per ogni minuto di impegno;
- in tutti casi più difficoltà avrà il bambino a esaudire una richiesta e più punti dovrà ottenere.

È necessario fare in modo che tutti i giorni il bambino riesca a conservare 1/3 dei punti guadagnati per premi a lungo termine di grossa entità.

1.1 ESEMPIO IN CLASSE

Partecipanti

Classe di quinta elementare composta da 15 bambini

5 insegnanti lavorano in classe:

- Insegnante di italiano, arte e musica
- Insegnante di matematica e scienze
- Insegnante di storia, geografia, motoria
- Insegnante di inglese
- Insegnante di religione

Attività e materiali pre-intervento 1

Osservazioni

Occasionali: effettuate per esaminare comportamento dei bambini e degli insegnanti in classe

ABC: attraverso una griglia a 3 colonne venivano osservati

A = Antecedenti

B = comportamenti (Behaviour) negativi

C = Conseguenze

Baseline: rilevazione della frequenza dei 4 comportamenti negativi più frequenti attraverso una griglia appositamente costruita

1 Parlare coi compagni

2 Alzarsi dal banco

3 Rivolgersi maleducatamente ai compagni

4 Rivolgersi maleducatamente alle insegnanti

Le osservazioni ABC e di baseline vengono ripetute dopo la fine dell'intervento.

Attività e materiali pre-intervento 2

Role playing (gioco di ruolo): tecnica in cui una persona mette in atto un determinato comportamento interpretandolo come si farebbe a teatro

Cartellone delle regole: appeso in classe, riporta le 4 regole decise con i bambini

- **Durante la lezione si sta in silenzio**
- **Durante la lezione si rimane seduti**
- **Uso parole e comportamenti educati con i compagni**
- **Uso parole e comportamenti educati con le insegnanti**

CARTELLONE DELLE REGOLE (usato anche per i warning)				
DURANTE LA LEZIONE SI STA IN SILENZIO				
DURANTE LA LEZIONE SI RIMANE SEDUTI				
USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON I COMPAGNI				
USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON I DOCENTI				

Contratto comportamentale: definisce le regole e la ricompensa alla quale hanno diritto i bambini onorando il contratto stesso. Firmato da tutte le persone coinvolte nell'intervento.

Io _____, firmando questo contratto, mi impegno a rispettare, tutti i giorni e durante tutte le lezioni, le seguenti regole comportamentali, stabilite insieme a tutti gli alunni della classe 5A:

- 1) DURANTE LA LEZIONE SI STA IN SILENZIO
- 2) DURANTE LA LEZIONE SI STA SEDUTI
- 3) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI COI MIEI COMPAGNI
- 4) USO PAROLE E COMPORTAMENTI EDUCATI CON LE INSEGNANTI

Il rispetto delle regole è importante per lavorare bene in classe

Rispettare gli altri e imparare a comportarsi bene.

Rispettando tutte le regole, l'intera classe 5A otterrà un fantastico premio

La mia firma _____ Le insegnanti di 5A _____

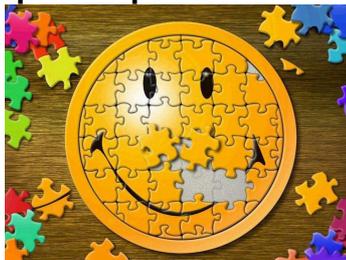
Attività e materiali intervento

Token economy: I token vengono consegnati ai bambini se alla fine dell'ora rispettano le 4 regole.. Alla fine della settimana, se tutti i bambini hanno ricevuto 6 token, viene attaccato un pezzo di un puzzle che se completato nei suoi pezzi, porta alla ricompensa finale decisa coi bambini. Durante queste ore vengono compilate le griglie di osservazione baseline.

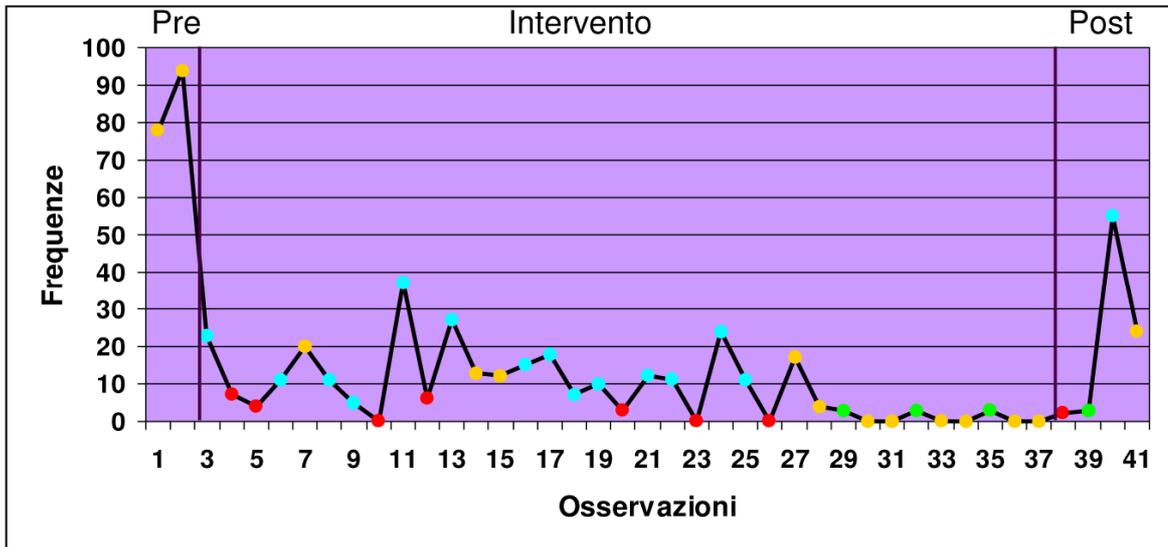
Warning (costo della risposta): i gettoni utilizzati per segnalare la violazione di una regola. Se alla fine dell'ora di intervento viene raggiunto il numero massimo previsto, anche in una sola delle regole, nessun bambino riceve il token

CARTELLONE DEI TOKEN						
<i>Alunni</i>						
FRANCESCO	😊	😊	😊	😊		
VENAMIN	😊	😊	😊	😊		
SALVATORE T.	😊	😊	😊	😊		
GIACOMO	😊	😊	😊	😊		
GIUSEPPE	😊	😊	😊	😊		
DAVIDE	😊	😊	😊	😊		
DARIUS	😊	😊	😊	😊		
SALVATORE P.	😊	😊	😊	😊		
NICOLA	😊	😊	😊	😊		
KAREN	😊	😊	😊	😊		
ALICYA	😊	😊	😊	😊		
ROSA	😊	😊	😊	😊		
M. RITA	😊	😊	😊	😊		
M. ANTONIETTA	😊	😊	😊	😊		
SALMA	😊	😊	😊	😊		

Puzzle da completare per arrivare alla ricompensa



Risultati 1 (andamento della classe)

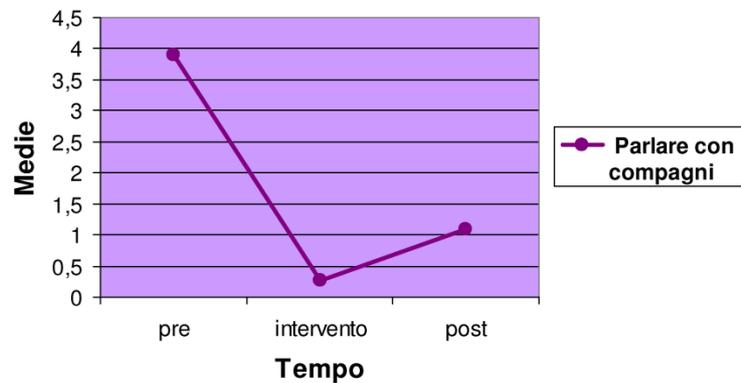


Legenda

Italiano ● Inglese ●
Matematica ● Religione ●

Andamento della classe nel comportamento
"parlare coi compagni"

Risultati 2 (analisi dei tre tempi)



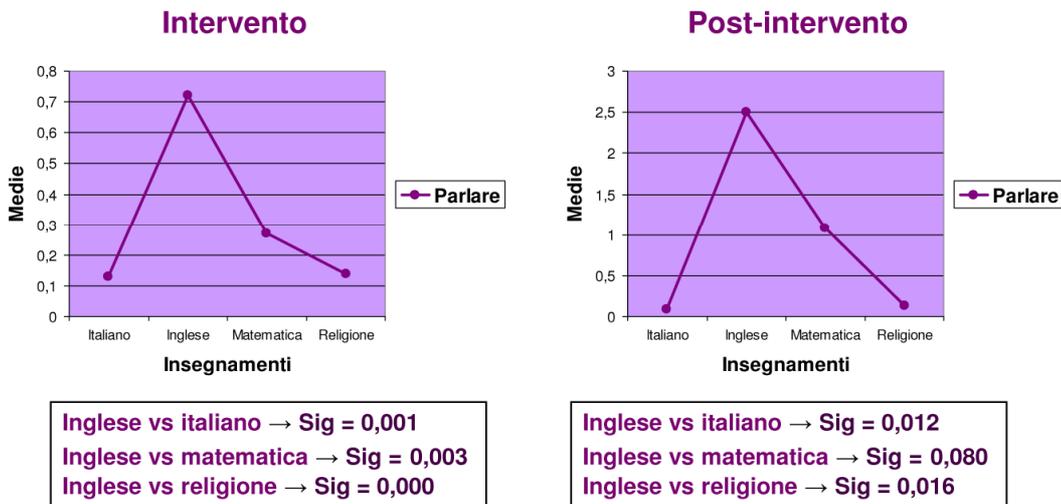
Pre-intervento
M = 3,909 Ds = 2,5291

Intervento
M = 0,2718 Ds = 0,2653

Post-intervento
M = 1,09 Ds = 1,306

- **Efficacia globale dell'intervento** → $\chi^2 = 25,481$ Sig = 0,000
- **Pre-intervento vs intervento** → Z = -3,883 Sig. = 0,000
- **Intervento vs post-intervento** → Z = -2,229 Sig = 0,022

Risultati 3 (analisi degli insegnamenti)



Discussione

Dai risultati appare evidente come l'intervento, sin dalle prime ore, ha portato a una forte diminuzione delle frequenze dei comportamenti negativi.

I bambini hanno compreso l'obiettivo e si sono applicati per arrivare alla riuscita della token economy e quindi alla ricompensa.

Dalla diminuzione delle medie nei 3 tempi si può affermare che c'è stata una generalizzazione dei comportamenti. I risultati ottenuti con la token economy vengono persi parzialmente ma non ritorna alle frequenze registrate all'inizio dell'anno scolastico

La token economy ha avuto diversa efficacia a seconda dell'insegnante. Se negli altri insegnamenti si sono registrati dei cambiamenti nel comportamento dei bambini, nelle ore di inglese non c'è stata una netta diminuzione delle frequenze e si è verificato un successivo aumento delle frequenze con la fine dell'intervento.

Questo risultato può essere spiegato dal fatto che l'insegnante non è in grado di gestire la classe senza un aiuto esterno.

Conclusioni e limiti

L'intervento psico-educativo progettato per la classe ha avuto efficacia in quanto ha portato alla diminuzione dei 4 comportamenti negativi più frequenti (**parlare con i compagni, alzarsi dal banco, rivolgersi maleducatamente ai compagni e alle insegnanti**).

Sebbene l'intervento è stato efficace è possibile individuare alcuni limiti:

- Le frequenze dei comportamenti negativi aumenta con la fine dell'intervento anche se non ritorna ai livelli di partenza
- L'intervento psico-educativo avrebbe avuto maggiore efficacia se fosse stato progettato negli anni precedenti
- Mancata collaborazione di alcune insegnanti.

Il risultato infatti non è dipendente solo dal tipo di intervento utilizzato, ma soprattutto dal ruolo e dalla collaborazione degli insegnanti.

1.2 PROVE D'INGRESSO – ITALIANO
CLASSE TERZA PRIMARIA
(lezione a matrice comportamentale):

NUCLEO TEMATICO: “Prove d’Ingresso”

TEMPI: 30 min. – 1 ora circa

Materia di insegnamento: ITALIANO

**Classi: III SEZIONE A e SEZIONE C –
SCUOLA PRIMARIA**

Obiettivi di apprendimento

- Individuare e completare un testo con parole date
- Indicare come vere o false le informazioni relative ad un testo assegnato
- Mettere in corrispondenza le informazioni relative ad un testo assegnato
- Individuare e distinguere la frase minima, il predicato, il soggetto
- Eseguire un dettato ortografico
- Riconoscere e classificare nomi e articoli

STRUMENTI E TECNICHE DIDATTICHE USATE:

**PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI COMPLETAMENTO
PROVA STRUTTURATA CON QUESITI VERO O FALSO
PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI CORRISPONDENZA
PROVA STRUTTURATA CON QUESITI A SCELTA MULTIPLA
DETTATI ORTOGRAFICI
ESERCIZI GRAMMATICALI**

**PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI
COMPLETAMENTO:**

(L'Albero)

Un povero, nato in un oscuro, era spinto dal desiderio di vedere il e respirare l'

Le fronde della cima brillavano

In tutte le stagioni, al tramonto, quell'albero si popolava di e i assistevano ai loro giochi.

Un bel giorno il proprietario pensò di alzare la, ma l'albero si

L'albero piegato su se stesso

Quando muore un albero anche noi

Completa con le seguenti parole:

Uccelli, sole, casa, bambini, aria, stava morendo, cortile, moriamo, piegò, albero, felici.

PROVA STRUTTURATA CON QUESITI
VERO O FALSO:

(Primo livello)

1. L'autore descrive un albero. V F
2. L'albero si trova in riva al mare. V F
3. L'albero desidera fare frutti. V F
4. Il proprietario decide di alzare la casa di un altro piano V F
5. Gli uccelli volano via e non ritornano più V F
6. L'albero reagisce piegando la cima. V F
7. L'albero viene tagliato. V F
8. La legna ricavata viene bruciata nei camini V F

PROVA STRUTTURATA CON QUESITI
VERO O FALSO:
(Secondo livello)

1. L'autore descrive un albero di ciliegio V F
2. L'albero cresce in un oscuro cortile V F
3. L'albero desiderava vedere il sole e respirare l'aria libera V F
4. Le fronde della cima non erano felici V F
5. In Primavera l'albero si popolava di uccelli V F
6. I bambini guardavano dalle finestre delle case i giochi
assordanti degli uccelli V F
7. Il proprietario un giorno pensò di alzare la casa di un altro
piano V F
8. L'albero decise di morire V F

PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI
CORRISPONDENZA:

Dopo aver ascoltato il testo: “L’albero” di L. Pirandello, opera delle corrispondenze tra le coppie di enunciati:

Albero	Libera
Passeri	Oscuro
Giochi	Felici
Giorno	Povero
Aria	Assordanti
Cortile	Bel
Fronde	Tanti

QUESITI A SCELTA MULTIPLA

Quesito1

Segna con una crocetta il predicato adatto per ogni soggetto:

Il negoziante:

- guida
- vende
- lava
- cucina

Quesito2

Segna con una crocetta il predicato adatto per ogni soggetto:

L'acqua:

- rotola
- scende
- scorre
- scalda

Quesito3

Segna con una crocetta la frase minima:

- Le stelle brillano.
- Nel prato saltano i grilli.
- La maestra spiega la storia.
- Le stelle brillano di notte.

Quesito4

Segna con una crocetta la frase minima:

- Lucia mangia.
- Nel mare azzurro nuotano i pesci.
- Il nonno fuma la pipa sul divano.
- Volano le farfalle nell'aria calda dell'estate.

Quesito5

Segna con una crocetta il predicato adatto per ogni soggetto:

Il pianista:

- suona
- cucina
- nuota
- detta

Quesito6

Segna con una crocetta il predicato adatto per ogni soggetto:

Le mucche:

- belano
- ridono
- pascolano
- gracidano

Quesito7

Segna con una crocetta il predicato adatto per ogni soggetto:

L'attrice:

- canta
- stira
- recita
- piange

Quesito8

Segna con una crocetta la frase minima:

- Il gatto miagola sul tetto.
- Il gatto miagola.
- Nel parco giocano i bambini.
- Di notte i bambini sognano.

Quesito9

Segna con una crocetta la frase minima:

- La mamma stira la camicia.
- Lo scolaro scrive sul quaderno a quadretti.
- La mamma spolvera.
- Il papà legge il giornale.

Quesito10

Segna con una crocetta la frase minima:

- Domani Lucia andrà a Roma.
- Ogni giorno il sole illumina la terra.
- In ospedale si curano gli ammalati.
- Marco disegna.

Esempi di punteggio da attribuire per la valutazione delle Prove Scritte predisposte:

1) - PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI COMPLETAMENTO

(su 12 risposte da dare):

VOTO 10: 0 errori
VOTO 9: 1-2 errori
VOTO 8: 3-4 errori
VOTO 7: 5 errori
VOTO 6: 6 errori
VOTO 5: oltre 6 errori

2) - PROVA STRUTTURATA CON QUESITI VERO O FALSO

(su 8 risposte da dare):

VOTO 10: 0 errori
VOTO 9: 1 errori
VOTO 8: 2 errori
VOTO 7: 3 errori
VOTO 6: 4 errori
VOTO 5: oltre 4 errori

3) - PROVA STRUTTURATA CON QUESITI VERO O FALSO

(su 8 risposte da dare):

VOTO 10: 0 errori
VOTO 9: 1 errori
VOTO 8: 2 errori
VOTO 7: 3 errori
VOTO 6: 4 errori
VOTO 5: oltre 4 errori

4) - PROVA STRUTTURATA CON QUESITI DI CORRISPONDENZA

(su 14 risposte da dare):

VOTO 10: 0-1 errore

VOTO 9: 2-3 errori

VOTO 8: 4-5 errori

VOTO 7: 6 errori

VOTO 6: 7 errori

VOTO 5: oltre 7 errori

5) - PROVA STRUTTURATA CON QUESITI A SCELTA MULTIPLA

(su 10 risposte da dare):

VOTO 10: 0 errori

VOTO 9: 1 errori

VOTO 8: 2 errori

VOTO 7: 3 errori

VOTO 6: 4 errori

VOTO 5: oltre 4 errori

DETTATO

Criteria di padronanza:

VOTO 10: 0 errori

VOTO 9: 1-2 errori

VOTO 8: 3-4 errori

VOTO 7: 5 errori

VOTO 6: 6 errori

VOTO 5: oltre 6 errori

La volpe e l'uva

Una volpe affamata andava in cerca di cibo per sfamarsi.

Giunta sotto una pergola carica di uva matura, spiccò dei salti per afferrare qualche grappolo e mangiarlo.

Ma dopo tanti sforzi non riuscì a prendere neppure un acino d'uva. Allora se ne andò via dicendo che essa non voleva prendere l'uva, perché non era matura.

(Esòpo)

Analizza i seguenti Nomi ed Articoli:

Un amico – lo zaino – l'elefante – gli zoccoli – la lavagna - uno gnomo – le sedie – il bambino – i capelli – una gatta.

Criteria di padronanza:

VOTO 10: 0 errori

VOTO 9: 1 errori

VOTO 8: 2 errori

VOTO 7: 3 errori

VOTO 6: 4 errori

VOTO 5: oltre 4 errori

1.3 MUSICA CLASSE TERZA PRIMARIA (lezione a matrice comportamentale):

NUCLEO TEMATICO: "SUONI, RUMORI E STRUMENTI MUSICALI"

TEMPI: 30 min. / 1 ora circa

Materia di insegnamento: MUSICA

**Classi: III SEZIONE A e SEZIONE C –
SCUOLA PRIMARIA**

STRUMENTI E TECNICHE DIDATTICHE USATE:

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale.
- Rappresentare gli elementi sintattici basilari di eventi sonori e musicali attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

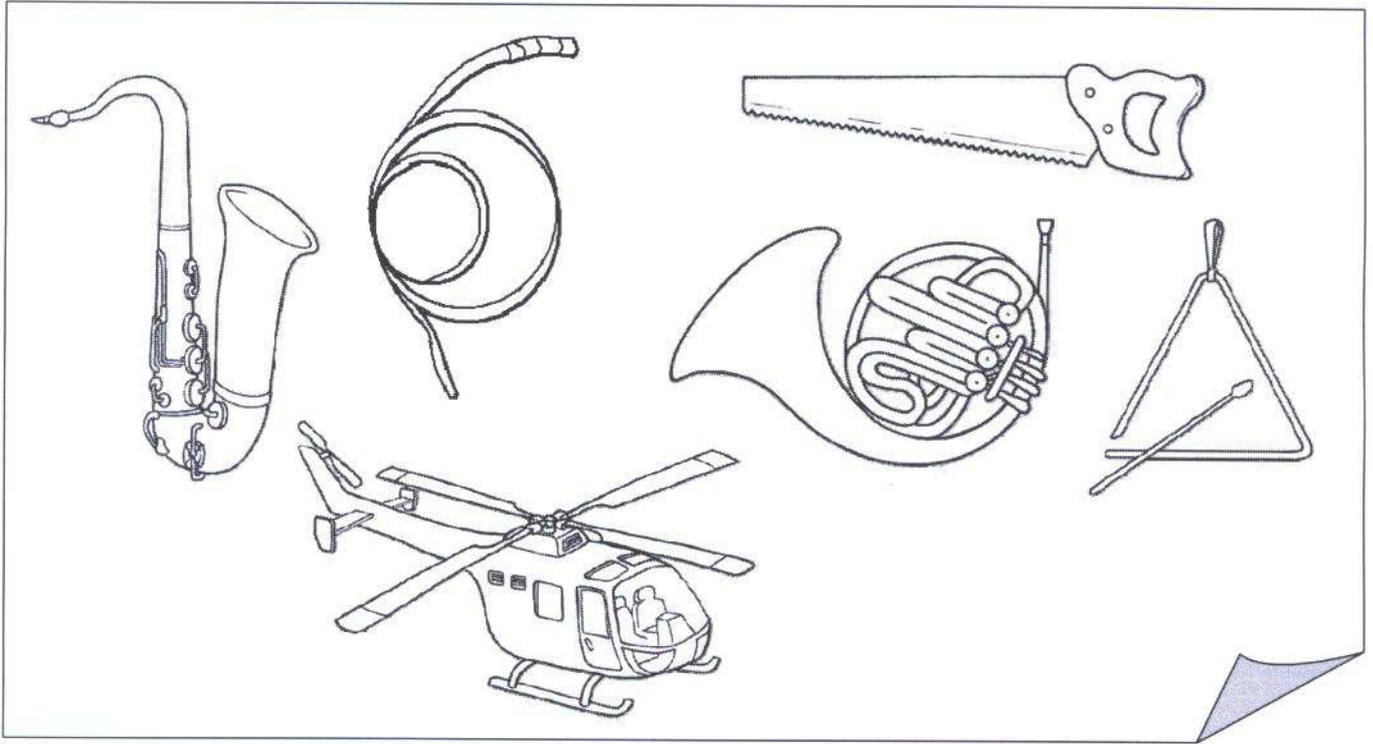
Contenuti

- Distinzione tra suono e rumore
- Fonti sonore: suoni e rumori naturali e artificiali
- La classificazione degli strumenti musicali
- I parametri del suono
- Riconoscimento dei parametri del suono: intensità, timbro e durata
- Giochi: corrispondenze, parole crociate

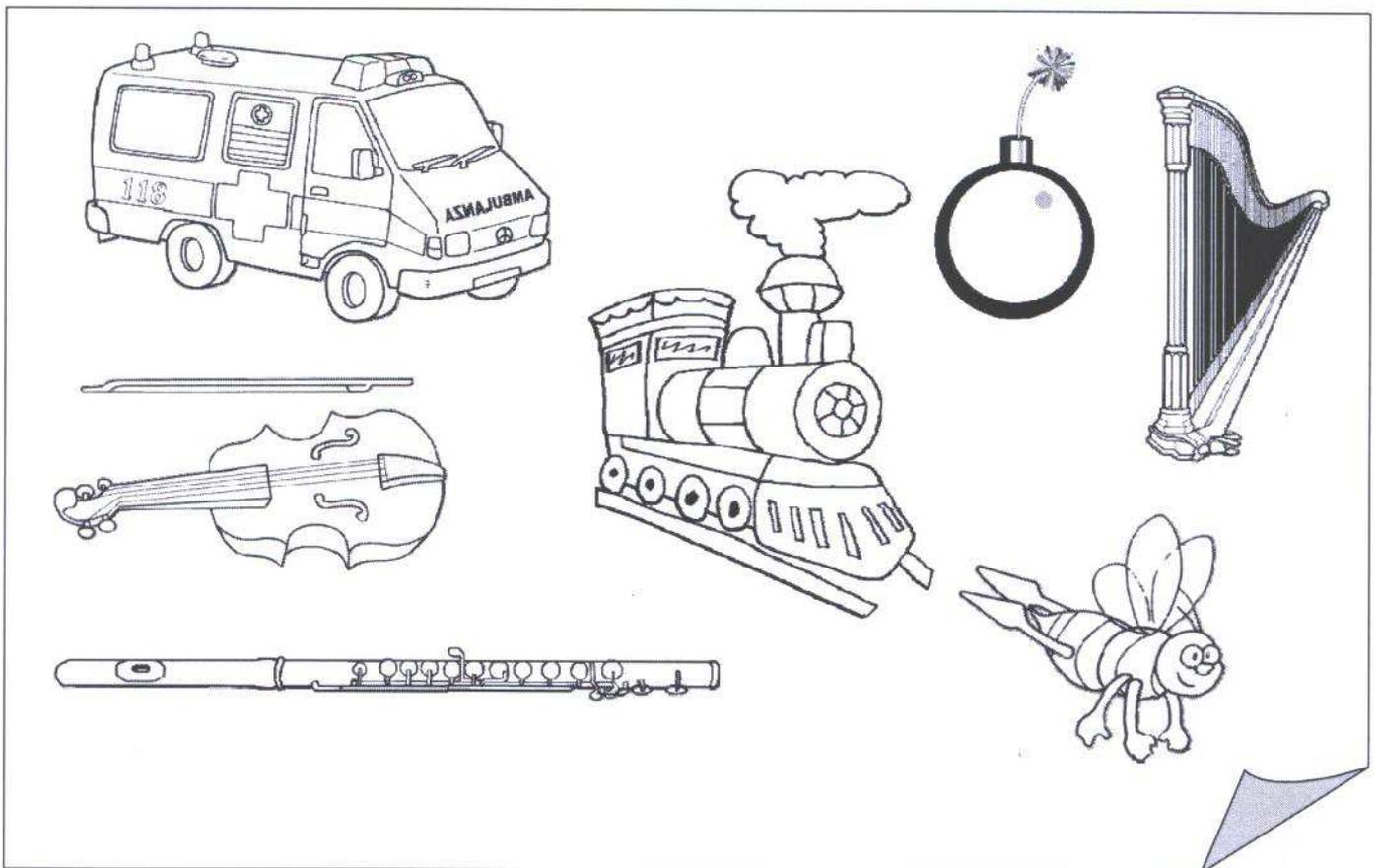
PROVA N° 1



Colora solo le "cose" che producono SUONI.



Colora solo le cose che producono RUMORI.



Parliamo ancora di suoni e rumori.

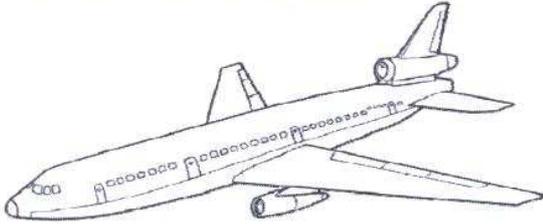
Rimani in silenzio per un po' e ascolta: intorno a te potrai udire suoni e rumori prodotti da elementi naturali o da oggetti costruiti dall'uomo, quindi artificiali.

Se riuscirai a identificare ciò che produce questi suoni e rumori potrai distinguere i **SUONI/RUMORI NATURALI** e i **SUONI/RUMORI ARTIFICIALI**.

😊 Osserva il disegno e fai un cerchio verde attorno agli elementi che producono suoni o rumori naturali; fai un cerchio rosso intorno agli elementi che producono suoni o rumori artificiali.



😊 Osserva le immagini e segna **N** se è una fonte di un suono NATURALE;
A se è una fonte di un suono ARTIFICIALE.



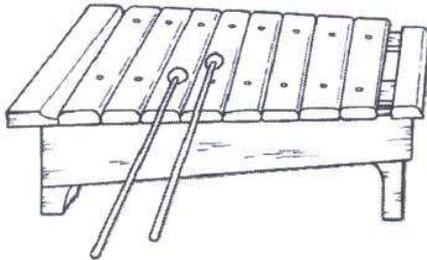
N A



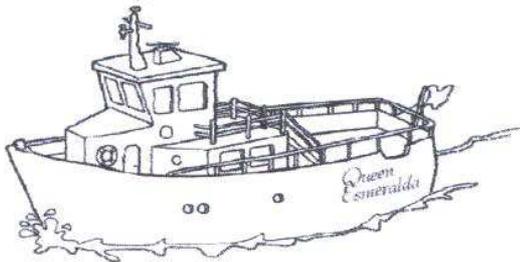
N A



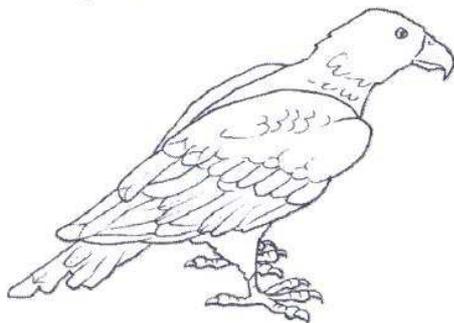
N A



N A



N A



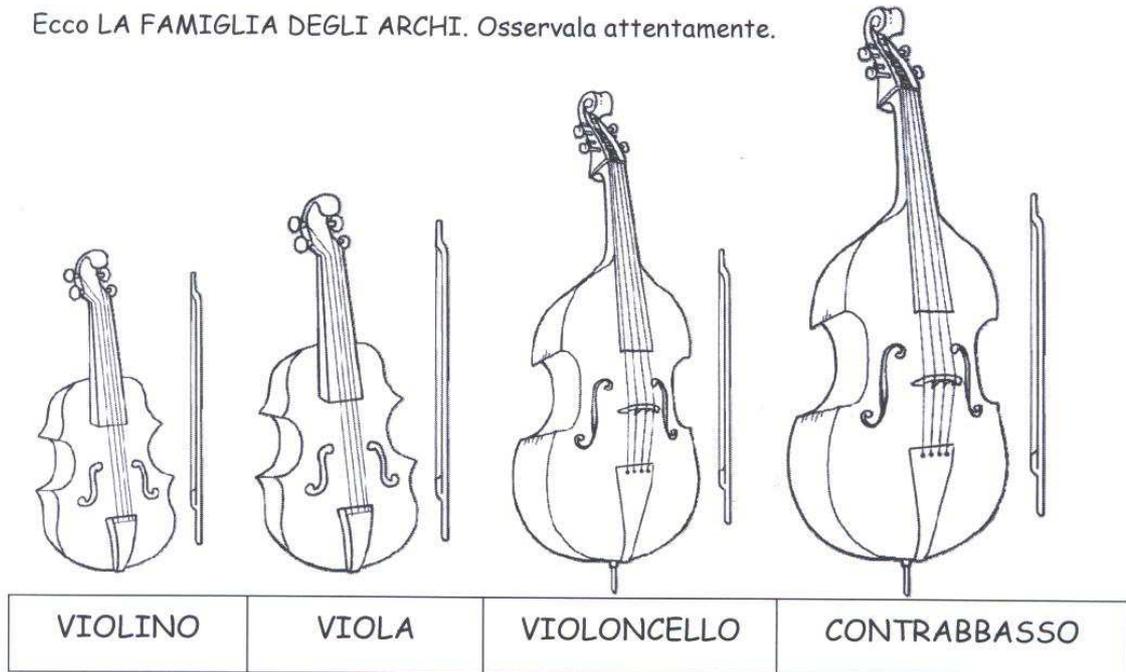
N A

😊 Indica con una crocetta se la cosa indicata produce **suono** (S) o **rumore** (R).

- | | | |
|--------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1. Clacson | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 2. Trapano | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 3. Flauto | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 4. Uccellino | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 5. Cannello che cigola | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 6. Cantante | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 7. Tromba | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 8. Chitarra | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 9. Fischio del treno | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 10. Jet in volo | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 11. Sirena della polizia | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 12. Orchestra | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 13. Bomba | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |
| 14. Violino | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> R |

PROVA N° 2

Ecco LA FAMIGLIA DEGLI ARCHI. Osservalo attentamente.



😊 Ora rispondi al quiz mettendo una crocetta.

QUIZ STRUMENTALE

1. Quale tra questi strumenti si suona strofinandolo con un archetto?
Violino Flauto Tromba Timpano
2. Quale tra questi strumenti si suona percuotendolo con una bacchetta?
Violino Flauto Tromba Timpano
3. Quale tra questi strumenti non è a fiato?
Flauto traverso Flauto dolce Contrabbasso Oboe
4. Qual è il più grande della famiglia degli archi?
Viola Violoncello Contrabbasso Violino
5. Quale tra questi strumenti ha un pedale?
Chitarra classica Triangolo Pianoforte Clarinetto
6. Quale tra questi strumenti non è di legno?
Violino Tromba Fagotto Clarinetto
7. Quale tra questi strumenti si trova spesso nelle chiese?
Arpa Pianoforte Organo Nacchere

😊 Scrivi nello schema il nome dello strumento indicato.

The crossword puzzle grid is filled with the names of musical instruments. The words are written in the following directions:

- Vertical words (left to right in the image):
 - Column 1: Piano
 - Column 2: Tromba
 - Column 3: Maracas
 - Column 4: Tamburo
 - Column 5: Chitarra
 - Column 6: Saxofono
 - Column 7: Clarinetto
 - Column 8: Flauto
 - Column 9: Violino
 - Column 10: Arpa
- Horizontal words (top to bottom in the image):
 - Row 1: Flauto
 - Row 2: Clarinetto
 - Row 3: Violino
 - Row 4: Saxofono
 - Row 5: Tamburo
 - Row 6: Chitarra
 - Row 7: Maracas
 - Row 8: Tromba
 - Row 9: Piano

PROVA N° 3

😊 VERO O FALSO? Rifletti bene sulle caratteristiche del suono e rispondi con una crocetta su V se pensi che l'affermazione sia vera o su F se pensi sia falsa.

INTENSITÀ

1. Il rombo di un aereo è più forte del fruscio di una foglia. V F
2. Il fischio del treno è più debole del fischietto del vigile. V F
3. La sirena di un antifurto è più forte del cigolio di un cancello. V F
4. La sirena di una nave è più debole dello squillo del telefono. V F
5. Lo scoppio di una bomba è più debole di un colpo di pistola. V F

ALTEZZA

1. La voce della mamma è più acuta di quella del papà. V F
2. Il suono del violino è più grave di quello del contrabbasso. V F
3. Il soprano ha la voce più acuta del baritono. V F
4. La voce di un bambino è più acuta di quella del nonno. V F
5. Il pigolio del pulcino è più grave del muggito di una mucca. V F

TIMBRO

1. La mamma e il papà hanno la stessa voce. V F
2. Il suono della tromba è diverso da quello del violino. V F
3. Il flauto traverso e l'oboe hanno lo stesso suono. V F
4. Il suono del tamburo è diverso da quello dei sonagli. V F
5. Ad occhi chiusi si può riconoscere un compagno di classe ascoltando la sua voce. V F

DURATA

1. La durata è la caratteristica che mi fa distinguere i suoni acuti da quelli gravi. V F
2. Tutti i suoni hanno la stessa durata. V F
3. Il rumore di un goccia d'acqua. V F
4. Il MUUUUU della mucca è più corto di un PIO di un pulcino. V F
5. Con il flauto dolce si possono eseguire suoni lunghi o suoni brevi. V F

PROVA N° 4

OGNI ANIMALE HA IL SUO VERSO



Conosci il nome dei versi degli animali? Collega il nome del verso dell'animale a chi lo emette. Per vedere la soluzione...capovolgi il foglio.

A BARRITO

B NITRITO

C MUGGITO

D PIGOLIO

E FRINITO

F RUGGITO

G GRACIDIO

H RONZIO

I MIAGOLIO

J GRUGNITO

K BELATO

L GARRITO

M ULULATO

N SIBILO

O SQUITTIO

1 PULCINO

2 GATTO

3 RONDINE

4 ELEFANTE

5 ZANZARA

6 LUPO

7 PECORA

8 CICALA

9 CAVALLO

10 TOPO

11 RANA

12 MUCCA

13 LEONE

14 SERPENTE

15 MAIALE

Esempi di punteggio da attribuire per la valutazione delle Prove Scritte predisposte:

Prima Prova (su 45 risposte da dare):

- VOTO 10: 0-3 errori
- VOTO 9: 4-7 errori
- VOTO 8: 8-12 errori
- VOTO 7: 13-17 errori
- VOTO 6: 18-22 errori
- VOTO 5: oltre 22 errori

Seconda Prova (su 20 risposte da dare):

- VOTO 10: 0-1 errore
- VOTO 9: 2-3 errori
- VOTO 8: 4-5 errori
- VOTO 7: 6-7 errori
- VOTO 6: 8-9 errori
- VOTO 5: oltre 9 errori

Terza Prova (su 20 risposte da dare):

- VOTO 10: 0-1 errore
- VOTO 9: 2-3 errori
- VOTO 8: 4-5 errori
- VOTO 7: 6-7 errori
- VOTO 6: 8-9 errori
- VOTO 5: oltre 9 errori

Quarta Prova (su 15 risposte da dare):

- VOTO 10: 0-1 errore
- VOTO 9: 2-3 errori
- VOTO 8: 4-5 errori
- VOTO 7: 6 errori
- VOTO 6: 7 errori
- VOTO 5: oltre 7 errori