

## SCENETTA SONORA

CD1

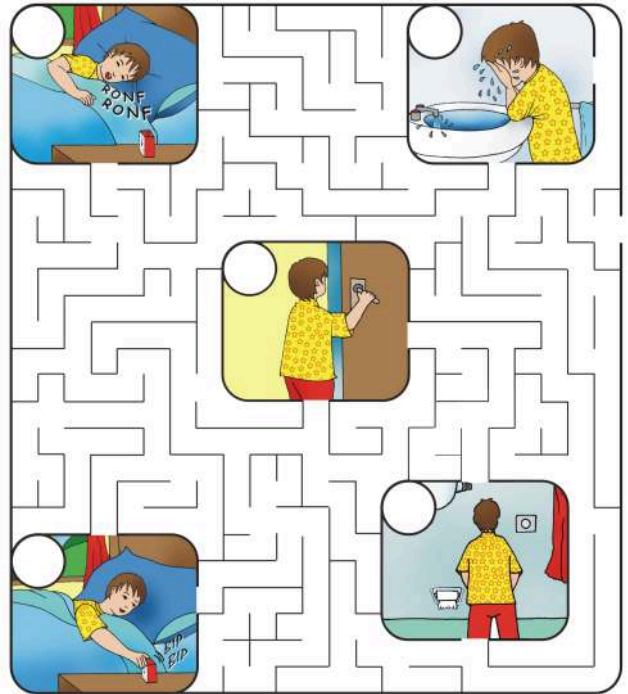
## TRACCIA 1

1. **Un bimbo dorme, russando un po'...**
2. **Suona la sveglia, il bimbo la spegne...**  
(si alza sbadigliando e va verso il bagno...)
3. **Apri la porta del bagno...**  
(entra, alza il coperchio del water...)
4. **Fa la pipì...**
5. **Si lava...**
6. **Si asciuga...**  
(... e ritorna in camera)
7. **Si veste...**  
(poi va verso la cucina e apparecchia...)
8. **Versa il succo di frutta...**
9. **Mangia un toast...**  
(... sparecchia e ritorna in bagno...)
10. **Si lava i denti...**
11. **Prende la cartella...**  
(esce di casa, chiude la porta...)
12. **E prende lo scuolabus.**

Pagg. 8-9

Cosa sta succedendo?

Con i numeri da 1 a 12 indica la successione dei vari disegni e poi colora il percorso per passare da un disegno all'altro.

**Indicazioni sull'ascolto**

Sequenza di situazioni sonore che un qualsiasi bambino potrebbe vivere quotidianamente: dal sonno alla sveglia, dalla toilette alla colazione, dall'uscita di casa alla salita sullo scuolabus.

**Obiettivi generali**

Sviluppare ulteriormente attenzione e concentrazione nei confronti del panorama sonoro circostante (soundscape). Ascoltare con ordine logico e rispettare la sequenza temporale degli eventi ascoltati. Abituarsi al silenzio positivo e costruttivo attraverso un ascolto attento.

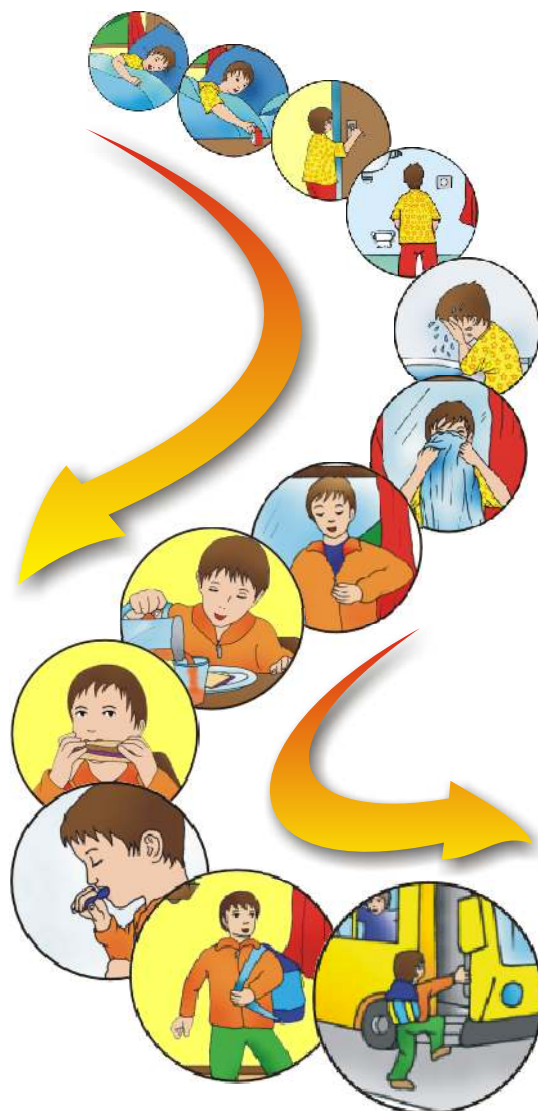
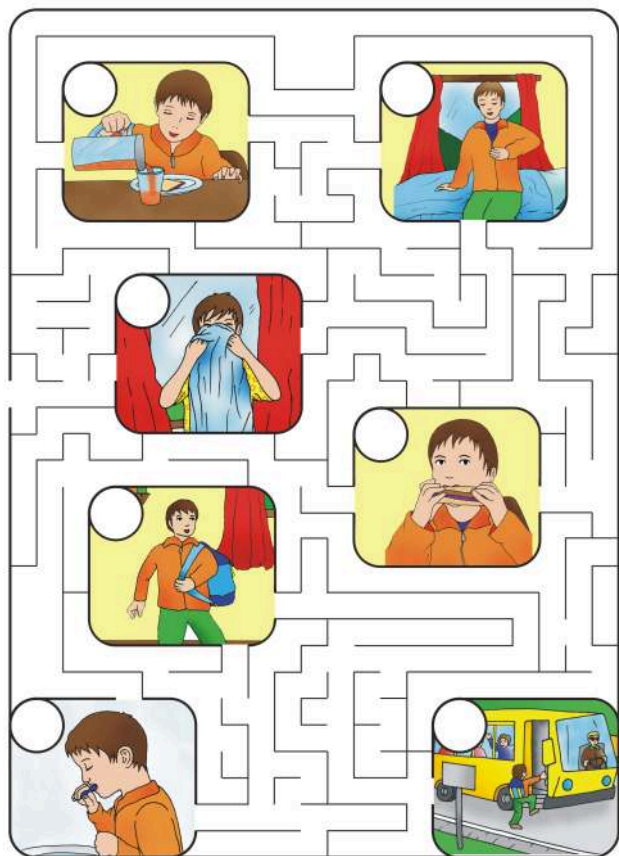
**Obiettivi specifici**

Discriminare la diversità dei suoni presenti in un determinato contesto o situazione. Rimettere in memoria le sonorità che si vivono anche per caso e magari con disattenzione durante la giornata.

**Percorso didattico:**

Spiegare alla classe il semplice compito da svolgere: ascoltare in silenzio le 12 situazioni sonore e, dopo vari ascolti, tracciare con un colore a piacere il percorso da un disegno all'altro.

Controllare in gruppo la correttezza del compito svolto e, in caso di errore, far riascoltare l'intera traccia sonora. Fare attenzione a non confondere un errore di collegamento grafico (da un disegno all'altro) con un eventuale errore percettivo.



### Andare oltre

Una volta realizzato il lavoro con precisione, proporre alla classe: *Come avete fatto a riconoscere la prima scenetta sonora? Quale rumore vi ha aiutato a capire che cosa stesse davvero accadendo? Come era fatto questo rumore, da chi e perché?* E così per tutte le altre scenette.

In classe ci si potrà dividere in più gruppi e ognuno di questi, senza la presenza degli altri, potrà registrare una scenetta sonora (es. chiudere la porta, camminare verso la cattedra, posare i libri sulla cattedra, andare verso la finestra, aprire la finestra, chiuderla, tornare verso la cattedra, mettersi a sedere). Allo stesso modo faranno tutti gli altri gruppi registrando le loro personali scenette sonore. Infine, riunendo la classe, si ascolteranno le varie registrazioni sonore e, gli alunni non autori delle singole scenette, dovranno indovinare le varie situazioni dai suoni o rumori registrati. La conferma dei vari momenti sonori riconosciuti sarà data dagli alunni autori delle registrazioni.

L'educatore potrà portare in classe un dvd con una scena di un film sostenuta da soli suoni e rumori (non dal dialogo): la farà ascoltare senza far vedere le immagini invitando gli alunni a riconoscere i vari accadimenti. Di seguito, come conferma, farà poi vedere la stessa scena completa in audiovideo.