



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
RMIC85900B - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LA GIUSTINIANA"
Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma ☎ 06 30365205 📠 06 30356161
Codice Fiscale 97197580588
rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it
Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

PROGETTO DI CURVATURA MUSICALE PER LA SCUOLA PRIMARIA PIERINO E IL LUPO

Una fiaba raccontata attraverso la musica

1. Premessa

Il progetto nasce dalla volontà di avvicinare gli alunni della classe quarta alla musica classica attraverso Pierino e il lupo di Sergej Prokof'ev, una fiaba musicale nella quale ogni personaggio è rappresentato da uno strumento o da una famiglia di strumenti dell'orchestra.

Il percorso non propone uno studio teorico dell'opera, ma utilizza la storia e i suoi personaggi come stimolo per ascoltare, riconoscere, imitare e produrre musica. Gli alunni saranno coinvolti in ascolto guidato, movimento, body percussion, percussioni, voce, flauto dolce, lettura della notazione, giochi sul ritmo e semplici attività di composizione.

2. Finalità

- Ascoltare la musica in modo attivo e consapevole.
- Riconoscere il rapporto tra personaggio, strumento e timbro.
- Distinguere altezza, durata, intensità e velocità.
- Sviluppare senso ritmico e capacità di mantenere la pulsazione.
- Conoscere le principali famiglie dell'orchestra.
- Utilizzare voce, corpo e strumenti per esprimersi.
- Leggere semplici partiture e simboli musicali.
- Collaborare alla realizzazione di un'esecuzione collettiva.

Obiettivi di apprendimento

Ascolto

- Riconoscere i temi musicali dei principali personaggi.
- Associare un timbro a un personaggio.
- Individuare cambiamenti di tempo, dinamica e altezza.
- Distinguere momenti di calma, tensione, pericolo e festa.
- Riconoscere alcuni strumenti dell'orchestra.

Produzione

- Mantenere una pulsazione regolare.
- Eseguire semplici cellule ritmiche con corpo e strumenti.
- Accompagnare un brano con ostinati ritmici.
- Eseguire brevi melodie al flauto, adeguate alle note già conosciute.
- Partecipare a un'esecuzione d'insieme.

Linguaggio musicale

- Riconoscere pentagramma, chiave di violino, note, valori e pause.
- Comprendere il concetto di tema musicale.
- Riconoscere dinamica, tempo e registro.
- Leggere semplici sequenze ritmiche e melodiche.
- Inventare brevi motivi musicali per un personaggio.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

RMIC85900B - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LA GIUSTINIANA"

Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma ☎ 06 30365205 📠 06 30356161

Codice Fiscale 97197580588

rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it

Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

3. Il filo narrativo

L'intero percorso viene presentato come una fiaba musicale. Ogni incontro permette di conoscere un personaggio e la sua 'voce' nell'orchestra.

Racconto → ascolto → riconoscimento → movimento → strumento → notazione → creatività → drammatizzazione

4. Primo incontro - Entriamo nella fiaba

Chi è Pierino? E come può la musica raccontare una storia?

Presentazione di Prokof'ev e della fiaba. Racconto della vicenda in forma semplice. Ascolto di brevi estratti senza svelare subito i personaggi.

I bambini descrivono ciò che immaginano: è una musica allegra, misteriosa, calma o pericolosa? Disegno del primo paesaggio sonoro.

6. Secondo incontro - Pierino

Il personaggio principale ha una musica tutta sua.

Ascolto del tema di Pierino. Individuazione del carattere: vivace, curioso, sicuro o giocoso.

Presentazione degli archi come famiglia associata a Pierino.

Camminata e movimento seguendo il tema.

Canto/imitazione del motivo e semplice accompagnamento ritmico.

7. Terzo incontro - Il nonno

Una musica grave e autorevole. Ascolto del tema del nonno e confronto con quello di Pierino.

Individuazione di differenze di registro, ritmo, velocità e carattere. Giochiamo a 'Chi sta parlando?':

l'insegnante fa ascoltare un frammento e i bambini scelgono il personaggio. Body percussion lenta e regolare per rappresentare i passi del nonno.

8. Quarto incontro - Gli animali: uccellino e anatra

Due personaggi, due timbri e due modi di muoversi.

Ascolto dei temi dell'uccellino e dell'anatra. Confronto tra agilità e movimento più pesante.

Associazione con gli strumenti: flauto per l'uccellino, oboe per l'anatra. Attività di movimento: volare, camminare, fermarsi, nuotare. Giochi di eco con piccoli motivi ritmici.

9. Quinto incontro - Il gatto

Silenzioso, curioso, pronto a balzare.

Ascolto del tema del gatto e riconoscimento del clarinetto. Analisi del carattere musicale: passi leggeri, movimenti furtivi, cambiamenti di intensità. Percorso motorio silenzioso. Creazione di un breve ritmo 'da gatto' con legnetti o mani. Lettura di semplici cellule ritmiche.

10. Sesto incontro - Il lupo

La musica ci fa percepire il pericolo.

Ascolto del tema del lupo e riconoscimento dei corni. Confronto con i temi degli altri personaggi.

Scoperta di registro grave, suono pieno e carattere minaccioso. Costruzione di una piccola atmosfera sonora con tamburo, legnetti e body percussion. Gioco: quando arriva il lupo, la musica cambia.

11. Settimo incontro - I cacciatori

Rumori, passi e colpi: la musica racconta l'azione.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
RMIC85900B - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LA GIUSTINIANA"
Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma ☎ 06 30365205 📠 06 30356161
Codice Fiscale 97197580588
rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it
Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

Ascolto della parte dei cacciatori e individuazione delle percussioni e dei ritmi che accompagnano la scena. Divisione in gruppi: ogni gruppo crea un ostinato per rappresentare passi, movimento o spari in modo non realistico e adatto alla classe. Sovrapposizione graduale degli ostinati.

12. Ottavo incontro: L'orchestra dei personaggi. Scopriamo le famiglie degli strumenti.

Costruzione di una grande mappa: personaggio → strumento → famiglia → carattere.

Giochi di riconoscimento del timbro. Ogni alunno sceglie un personaggio e compila la sua 'carta d'identità musicale': strumento, altezza, velocità, dinamica, ritmo ed emozione.

Se possibile, breve ascolto degli strumenti reali o virtuali.

13. Nono incontro - La notazione e la composizione. Inventiamo la musica di un nuovo personaggio

Il pentagramma, note, valori, pause e battute. Gioco 'Detective della partitura'.

In piccoli gruppi gli alunni inventano un breve tema di 4 battute per un animale o personaggio fantastico, scegliendo se farlo veloce/lento, forte/piano, acuto/grave. Esecuzione vocale, con flauto o strumenti ritmici.

14. Decimo incontro - La grande fiaba musicale

Laboratorio e performance finale.

Preparazione di una restituzione collettiva: narratore → Pierino → uccellino → anatra → gatto → nonno → lupo → cacciatori → finale.

Gli alunni possono alternare narrazione, ascolto degli originali, movimento, body percussion, percussioni e brevi esecuzioni al flauto. I disegni dei personaggi possono essere proiettati sulla LIM.

15. Schema sintetico delle 20 ore Incontro Argomento Attività principale

1. Entriamo nella fiaba Ascolto e storia
2. Pierino Movimento e tema
3. Il nonno Ascolto e confronto
4. Gli animali: uccellino e anatra Movimento e timbro
5. Il gatto Ritmo e clarinetto
6. Il lupo Tensione e percussioni
7. I cacciatori Ostinati ritmici
8. L'orchestra dei personaggi Orchestra e timbro
9. La notazione e la composizione Notazione e composizione
10. La grande fiaba musicale Musica d'insieme

16. Metodologia

Il progetto privilegia una metodologia laboratoriale e attiva: prima ascoltare, poi scoprire, infine nominare il concetto musicale. Per esempio, prima di spiegare il timbro, si ascolta un personaggio e si chiede quale strumento potrebbe essere; solo dopo si introduce il nome dello strumento e della famiglia.

Si alterneranno ascolto, conversazione, imitazione, movimento, gioco, esecuzione, scrittura, composizione e drammatizzazione, con attività individuali, a coppie e cooperative.

17. Materiali

- Flauti dolci, tamburelli, tamburi, legnetti, maracas/shaker, triangoli e altri piccoli strumenti.
- Spartiti semplificati, schede di ascolto, carte dei personaggi, pentagrammi e carte ritmiche.
- LIM, registrazioni audio/video, immagini, matite colorate e fogli grandi.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

RMIC85900B - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LA GIUSTINIANA"

Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma ☎ 06 30365205 📠 06 30356161

Codice Fiscale 97197580588

rmic85900b@istruzione.it rmic85900b@pec.istruzione.it

Sito web: www.icslagiustiniana.edu.it

- Eventuali xilofoni/metallofoni, se disponibili.

18. Inclusione

Il percorso può essere adattato ai diversi livelli della classe. Chi presenta difficoltà nella lettura musicale può partecipare mantenendo la pulsazione, suonando una sola nota, eseguendo un ostinato semplice, utilizzando una percussione, scegliendo immagini o partecipando al movimento e alla drammatizzazione. Gli alunni più competenti possono creare un secondo ostinato, una breve melodia o un accompagnamento autonomo.

19. Prodotto finale

Il progetto si conclude con una piccola lezione-concerto: «Pierino e il lupo: una fiaba raccontata dall'orchestra». Gli alunni diventano narratori, musicisti, percussionisti, flautisti, attori e illustratori della musica. La rappresentazione alterna racconto → ascolto → esecuzione → movimento → immagini → musica.

21. Il passaporto musicale di Pierino

Ogni alunno può costruire un piccolo Passaporto musicale di Pierino.

A ogni incontro completa una pagina dedicata al personaggio incontrato.

Esempi: «Pierino: la mia musica è...»; «Il nonno: lo strumento che lo rappresenta è...»; «Il lupo: la musica mi fa sentire...»; «Il mio personaggio fantastico: invento un ritmo e una melodia».

Sintesi del percorso

Il percorso unisce fiaba e ascolto, personaggi e timbro, ritmo e movimento, famiglie dell'orchestra, notazione, flauto, percussioni, composizione e performance finale. Il filo conduttore è scoprire che ogni personaggio può avere una propria voce musicale.

Giovanni Mentuccia