

**PROF. Federico Ortica****MATERIA: Tecnologie Musicali****CLASSE: I M**

<b>Finalità</b>	Il percorso del Liceo Musicale guida lo studente ad approfondire ed a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per acquisire anche attraverso le specifiche attività funzionali, la padronanza dei linguaggi musicali sotto gli aspetti della composizione, interpretazione, esecuzione e rappresentazione, maturando la necessaria prospettiva culturale, storica, estetica, teorica e tecnica.
-----------------	---

<b>Obiettivi minimi</b>	1. Conoscere e descrivere il fenomeno sonoro e le caratteristiche fisiche fondamentali in relazione all'ambito musicale;
	2. Conoscere e descrivere l'apparato uditivo e le implicazioni psico-acustiche;
	3. Conoscere e descrivere le principali tecniche di digitalizzazione sonora, e relativi trattamenti informatici;
	4. Cenni sul protocollo MIDI;
	5. Conoscere, descrivere ed utilizzare le funzioni fondamentali dei software di notazione;
	6. Conoscere, descrivere ed utilizzare le funzioni fondamentali dei software di editing audio;
	7. Tecniche fondamentali di ripresa microfonica e trattamento base della registrazione;
	8. Principali tecniche di post produzione montaggio audio su software dedicati.

<b>Contenuti minimi</b>	1. Acustica generale Caratteristiche fondamentali del suono Rappresentazione scientifica dei parametri fondamentali Apparato uditivo e Psico-acustica
	2. Software MUESCORE - Funzioni informatiche principali LABORATORIO - Inserimento dei principali simboli musicali - Controllo di qualità e redazione della partitura.
	3. Digitalizzazione del suono - Tecniche di digitalizzazione - Algoritmi e procedure - rappresentazione digitale del suono LABORATORIO - trattamento dei dati - formati e conversione

	<p>4. Ripresa del suono</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Microfoni: caratteristiche</li> <li>- Impiego di microfoni in contesti dedicati</li> <li>- Tecniche microfoniche</li> <li>- Tecniche di registrazione (cenni)</li> </ul> <p>LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Registrazione di varie situazioni</li> </ul>
--	--

<b>Metodologie</b>	1. Metodo per argomenti: problem posing/solving, metodo intuitivo, metodo comparativo ed induttivo.
	2. Lezione frontale, lezione interattiva, microteaching per alunni in difficoltà di apprendimento, lavori di gruppo, dibattiti del gruppo-classe.

<b>Strumenti (Materiali Attrezzature Attività Extracurricolari)</b>	1. Libri di testo: Vincenzo Lombardo - Andrea Valle - "Audio e multimedia" (con cd rom) ed. Apogeo, G. Cappellani - G. Paolozzi "Laboratorio di Tecnologie Musicali, Vol.1" ed. Contemponet.
	2. Software Musecore, Ableton Live intro, programmi in dotazione nel laboratorio di informatica. Licenze gratuite per gli alunni.
	3. Schede di sintesi. Articoli dalle riviste "Psicologia Contemporanea" Giunti, "Psicologia e scuola" Giunti; "Mente & cervello" Le Scienze .
	4. Audiovisivi di psicologia, utilizzo del PC per lo svolgimento delle attività di laboratorio settimanale.
	5. Utilizzo di risorse on-line, ubuweb.com, youtube.com.
	6. Uscite programmate a concerti e seminari presso Conservatorio di Musica di Perugia.

<b>Situazione di Partenza (valutazione in ingresso)</b>	1. Interrogazioni, tests di verifica.
---	---------------------------------------

<b>Verifiche formative</b>	Tipologia	controllo degli appunti e delle attività , partecipazione alla discussione organizzata all'interno del gruppo-classe, lavoro di gruppo, tests di comprensione in forma scritta od orale, produzione informatica scolastica e domestica.
	Criteri	Correttezza e proprietà dei linguaggi specifici e conformità degli elaborati assegnati da realizzare individualmente e in laboratorio.
	Obiettivi	Competenza e acquisizione generale della materia in oggetto di programmazione

<b>Verifiche sommative</b>	Tipologia	interrogazioni, tests di verifica, partecipazione al dialogo educativo sui punti qualificanti del programma.
	Criteri	Correttezza e proprietà dei linguaggi specifici e conformità degli elaborati assegnati da realizzare individualmente e in laboratorio.
	Obiettivi	Competenza e acquisizione generale della materia in oggetto di programmazione



<b>Valutazione</b>	<b>3:</b> Gravemente insufficiente, <b>4:</b> insufficiente, <b>5:</b> mediocre, <b>6:</b> sufficiente, <b>7:</b> contenuto adeguato, <b>8:</b> svolgimento/elaborazione esauriente, <b>9:</b> contenuto ottimo e conforme, <b>10:</b> contenuto eccellente sviluppato completamente ed approfondito.
--------------------	---

<b>Tempi</b> (%tempo da dedicare a....)	1. LEZIONE FRONTALE	<b>50,00%</b>
	2. ATTIVITA' LABORATORIO	<b>30,00%</b>
	3. RECUPERO	<b>5,00%</b>
	4. VERIFICHE	<b>10,00%</b>
	5. PROGETTI	<b>5,00%</b>

Perugia, 20/10/2018