



PROF. Federico Ortica

MATERIA: Tecnologie Musicali

CLASSE: III 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>	- Teoria della sintesi sonora
	- Funzioni avanzate del MIDI
	- Sintetizzatori hardware e software
	- Campionatori e campionamento - 1
	- Tecniche di registrazione audio
	- Formati audio/video
	- Programmazione matematica con Pure Data
	- D.S.P. funzioni avanzate
	- Storia ed estetica della musica elettroacustica - 1
	- Produzione musicale
	- Acquisire abilità particolari finalizzate al potenziamento delle competenze raggiunte in ambiti specifici relativi alle discipline musicali
	- Ricercare informazioni in rete (risorse musicali, materiali didattici, etc.)

<b>Contenuti minimi</b>	<b>1. Recupero e consolidamento</b> Recupero e consolidamento delle competenze e delle abilità sviluppate durante il secondo anno
	<b>2. Software MUSCORE</b> - Realizzazione di frammenti di partitura di musica orchestrale con conseguente elaborazione delle parti strumentali staccate.
	<b>3. Storia della musica elettronica 1</b> - Storia e repertorio della musica elettroacustica - Analisi fenomenologica e strutturale
	<b>4. Schede audio e D.S.P.</b> - Funzioni della scheda audio/mixer - Tecniche avanzate di D.S.P. - Utilizzo del software Audacity come registratore e D.S.P. - composizione elettroacustica concreta su Ableton Live.
	<b>5. Ripresa e missaggio del suono</b> - Microfoni: caratteristiche approfondimento - Mixer: uso avanzato sia in studio che "live" - Tecniche microfoniche - Tecniche di registrazione (multitraccia)

	<p>LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Registrazione di varie situazioni</li> <li>- Missaggio live e di studio</li> </ul>
	<p><b>5. Software Ableton</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Funzioni principali dei software di editing sonoro</li> <li>- MIDI (programmazione di virtual instrument)</li> </ul> <p>LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Montaggio e post-produzione di campioni sonori e registrazioni</li> <li>- Tecniche di sound design per immagini</li> <li>- Tecniche di montaggio</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.2” ed. Contemponet., Marco Sacco - “ Imparare la tecnica del suono” ed. Lambda.
	2. Software Ableton Live intro, Pure Data, programmi in dotazione nel laboratorio di informatica. Licenze gratuite per gli alunni.
	3. Schede di sintesi, dispense del docente.
	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</b>	Tipologia	interrogazioni, tests di verifica, partecipazione al dialogo educativo sui punti qualificanti del programma.
------------------	-----------	--

**PERUGIA**

<i>sommative</i>	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>40,00%</b>
	2. ATTIVITA' LABORATORIO	<b>40,00%</b>
	3. RECUPERO	<b>5,00%</b>
	4. VERIFICHE	<b>10,00%</b>
	5. PROGETTI	<b>5,00%</b>

Perugia, 20/10/2018