



PROF. Federico Ortica

MATERIA: Tecnologie Musicali

CLASSE: V M

Finalità	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.
Obiettivi minimi	<ul style="list-style-type: none"> - Sintesi sonora tramite plug in e virtual instruments. - Funzioni avanzate del protocollo MIDI e protocollo OSC - Utilizzo dei principali plug in per la produzione musicale. - Utilizzo di software per la creazione di patch informatiche (Pure Data) - Storia del live electronics - D.S.P. funzioni avanzate - Produzione musicale con materiale sonoro concreto e sintetico - Acquisire abilità particolari finalizzate al potenziamento delle competenze raggiunte in ambiti specifici relativi alle discipline musicali
Contenuti minimi	<p>1. Recupero e consolidamento Recupero e consolidamento delle competenze e delle abilità sviluppate durante il quarto anno</p> <p>2. Software PUREDATA - Realizzazione di patch per la costruzione di sintetizzatori a sintesi additiva e sottrattiva, reverberi e delay.</p> <p>3. Storia della musica elettronica <ul style="list-style-type: none"> - Cenni sulla storia della Sound Art - Analisi di composizioni elettroacustiche, di compositori e dei installazioni artistiche dagli anni '60 ad oggi. - Cenni sulla storia del live electronics </p> <p>4. Schede audio e D.S.P. <ul style="list-style-type: none"> - Funzioni della scheda audio/mixer - Tecniche avanzate di D.S.P. - Utilizzo del software Ableton Live come registratore e D.S.P. - Composizione elettroacustica concreta su Ableton Live </p> <p>5. Missaggio del suono <ul style="list-style-type: none"> - Tecniche di sound design - Tecniche di live electronics con strumenti acustici ed elettronica LABORATORIO <ul style="list-style-type: none"> - Rapporto con altre forme artistiche - Improvvisazione elettronica con l'integrazione di strumenti acustici </p>

Metodologie	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.

Strumenti (Materiali Attrezzature Attività Extracurricolari)	1. Libri di testo: , Marco Sacco - “ Imparare la tecnica del suono” ed. Lambda., F. Bianchi - “Inventare il suono con Pure Data”, A. Grande. “Musica con PD”.
	2. Software Ableton Live intro, Pure Data, programmi in dotazione nel laboratorio di informatica. Licenze gratuite per gli alunni.
	3. Audiovisivi di psicologia, utilizzo del PC per lo svolgimento delle attività di laboratorio settimanale.
	4. Utilizzo di risorse on-line, ubuweb.com, youtube.com.

Situazione di Partenza (valutazione in ingresso)	1. Interrogazioni, tests di verifica.
---	---------------------------------------

Verifiche formative	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

Verifiche sommativ	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

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

Tempi (%tempo da dedicare a....)	1. LEZIONE FRONTALE	40,00%
	2. ATTIVITA’ LABORATORIO	40,00%
	3. RECUPERO	5,00%
	4. VERIFICHE	10,00%
	5. PROGETTI	5,00%

Perugia, 20/10/2018