LICEO CLASSICO E MUSICALE STATALE

"Annibale Mariotti"

PERUGIA

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA A.S. 2019/2020

PROF. IMBERGAMO FABIO

CLASSE 5°M

MATERIA: TECNOLOGIE MUSICALI

Finalità	1. Acquisire le conoscenze e le competenze relative alla programmazione più avanzata per operare nell'ambito della Musica Elettronica.
	2. Approfondire le conoscenze e la capacità d'uso degli strumenti digitali in utilizzo nelle Tecnologie Musicali.
	3. Saper oprare in ambito multimediale unendo varie forme d'arte audio-visive.
	4. Sviluppare gli aspetti creativi e culturali della Musica Elettronica effettuando esperimenti di composizione ed elaborazione del suono con strumenti elettronici e relativi software.

Obiettivi minimi	1. Conoscere e saper operare, con cognizione di causa, tramite i principali strumenti elettronici e informatici orientati alle tecnologie Musicali.
	2. Conoscere nozioni maggiormente avanzate dell'Informatica Musicale.
	3. Saper realizzare progetti che comprendano elementi di programmazione musicale elettronica, anche in unione con elementi audio-visivi.
	4. Conoscere, descrivere ed utilizzare le funzioni sempre più avanzate delle DAW (Digital Audio Workstation) iniziando ad usare strumenti complessi di elaborazione dell'audio. Realizzazione di almeno un progetto in cui porre in atto le conoscenze acquisite relative agli argomenti oggetto di studio.

Contenuti minimi	1. La programmazione in ambito musicale creativo tramite gli strumenti elettronici ed informatici (Pure Data), con particolare attenzione alla produzione del suono basata sulle sintesi additiva e sottrattiva. 2. I processori di effetto nei loro utilizzi più avanzati: Equalizzatori, Delay, Riverbero, Loop Station, compressori, filtri ed eventuali altri. 3. Il software Pure Data: programmazione complessa.
	4. La Storia della Musica Elettronica ed Elettroacustica: dalla metà del '900 ai giorni nostri. 5. Approfondimenti sulle sintesi per la produzione e la modulazione del suono – LABORATORIO. 6. Realizzazione di uno o più progetti in cui esercitare la parte cognitiva e creativa dei contenuti studiati.
	7. Attività di Studio di Registrazione e Produzione Audio (da svolgere in laboratorio o altri eventuali ambienti opportunamente predisposti).

Metodologie	1. Somministrazione e dettatura di appunti preventivamente elaborati per ciascun

	argomento.
	2. Lezione in classe con partecipazione attiva degli studenti (lezione frontale).
	3. Lezioni interattive con l'ausilio di contenuti audiovisivi e multimediali.
	4. Approfondimenti metodologici e focus per alunni con specifiche difficoltà.

Strumenti (Materiali Attrezzature Attività Extracurricolari)	1. Quaderno di Tecnologie Musicali opportunamente curato e compilato. Libro o libri di testo già in adozione.
	2. Libri elettronici e cartacei, dispense, materiali in rete segnalati dall'insegnante, link a siti specifici degli argomenti della materia.
	3. Eventuali uscite didattiche in siti tecnologici e Istituzioni Musicali.

Situazione di Partenza (valutazione in ingresso)	1. La classe, a una prima conoscenza, appare motivata e attenta.
	2. Gli alunni della classe possiedono una formazione eterogenea a seconda dell'ambito scolastico di provenienza.

Prove comuni standardizzate	1. Colloquio e discussione in classe (senza valutazione ufficiale).
	2. Eventuali test di verifica.
	3. Verifiche scritte opportunamente formulate.
	4. Interrogazioni orali programmate.

Verifiche e Valutazione	1. Verifica scritta con valutazione ufficiale.
	2. Valutazione espressa in termini numerici e di giudizio.
	3. Valutazioni e giudizi interpretati in chiave migliorativa e non giudicante.

RISULTATI ATTESI

A Programma svolto	1. Conoscenza dei Contenuti sopra esposti.
	2. Aumento della competenza effettiva dell'alunno verso la materia nel suo aspetto professionale e culturale (materia di indirizzo).
	3. Aumento dell'autostima e della sensazione di competenza a livello psicologico e cognitivo.

B Competenze a livello medio	1. L'alunno ha una più che sufficiente conoscenza e padronanza dei contenuti oggetto di studio.
	2. L'alunno/a sa porre in essere in modo autonomo e veloce i procedimenti tecnico/ pratici relativi alle tecnologie studiate (software, strumenti e basi teoriche necessarie al loro utilizzo).

C Comportamenti	1. La classe mostra comportamenti sufficientemente consoni al realizzarsi delle condizioni per una corretta trasmissione dei contenuti (insegnamento/apprendimento).
	2. Il docente porrà in essere strategie e comportamenti per aumentare il livello di interesse e di ricettività degli alunni/e della classe.

Griglia di 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	**30,00%**
	3. RECUPERO	**5,00%**
	4. VERIFICHE	**10,00%**
	5. PROGETTI	**15,00%**

Perugia, li 12-10-2019. Firma

Iolio Lumbergarro