



PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE

a.s. 2019/2020

AMBITO MUSICALE

Disciplina: Tecnologie musicali

Primo Biennio

A cura del responsabile di ambito
Prof. Giovanni Lorenzo Cardia



Effective CAF User



Agenzia Formativa
Bianciardi



Consorzio Istituti Professionali
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy

Il Docente di Tecnologie musicali stabilisce che:

1. si prevede un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente, del singolo alunno e della classe;
2. per gli alunni diversamente abili si fa riferimento al PEI, individuando gli argomenti e le tipologie delle prove di verifica più adatte alla realtà degli alunni;
3. per gli alunni DSA verranno adottate misure compensative e dispensative previste dalla normativa, quali stabilire in tempo utile il programma da preparare per le verifiche;
4. la valutazione degli alunni terrà conto in maniera significativa anche della modalità di partecipazione alle lezioni;
5. Si prevede l'acquisto da parte degli studenti di un equipaggiamento strumentale appropriato, quali: cuffie stereo e dispositivo di memoria USB;

FIRMA DEL DOCENTE:

Prof. Lorenzo Pezzella

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

A.S. 2019/20

AMBITO DISCIPLINARE: MUSICALE

DISCIPLINA: TECNOLOGIE MUSICALI

ORDINE DI SCUOLA: LICEO

CLASSI: 1° BIENNIO

MODULO N.1 TITOLO	ACUSTICA MUSICALE
COMPETENZA Comunicazione nella madrelingua Competenza digitale Utilizzare e produrre testi multimediali COMPETENZE DI ASSE MUSICALE	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio• Riconoscere e comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)• Comunicare e descrivere idee, opinioni, sentimenti e osservazioni• Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni• Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca• Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI• Cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni • Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere• Cercare e raccogliere le informazioni utilizzando siti web e fonti digitali e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni

<p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale – prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia • Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale • Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale I parametri costitutivi del suono: Frequenza, Ampiezza e Spettro • Conversione dei p.c. nel campo della psicoacustica: Altezza (nota), Intensità (Volume) e Timbro Approfondimento dei parametri: Fase e Lunghezza d'onda; velocità del suono • Visualizzazioni del suono al computer: Forma d'onda; Spettrometro, Sonogramma, Fasometro Fenomenologia del suono, trasmissione in un ambiente: Riflessione, Rifrazione, Diffrazione. Il fenomeno della Risonanza. • Funzionamento dell'orecchio <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta • che attraverso simulazioni tecnologiche; • Acquisire, progressivamente, l'uso dei corretti termini tecnici; • Descrivere graficamente un segnale audio attraverso l'utilizzo di oscillogramma, spettrogramma, sonogramma. • Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel. • Acquisto immaginario componenti registrazione audio
<p>TEMPI</p>	<p>Classe 1A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli. Classe 2A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Italiano</p>

<p>MODULO N.2 TITOLO</p>	<p>REGISTRAZIONI E MANIPOLAZIONI AUDIO</p>
<p>COMPETENZA Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la terminologia specifica, la grammatica funzionale e le funzioni del linguaggio • Riconoscere e comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) • Comunicare e descrivere idee, opinioni, sentimenti e osservazioni • Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali). <ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano • Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni

<p>Utilizzare e produrre testi multimediali</p> <p>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</p> <p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale – prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca • Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI • Cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni • Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva • Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali • Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere • Cercare e raccogliere le informazioni utilizzando siti web e fonti digitali e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni • Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia • Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale • Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la catena digitale e analogica. • Filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel. <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progressiva esplorazione delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione. • La scheda audio, alimentazione phantom, conoscenza base delle seguenti tipologie di formati: formato pieno; lossy; lossless. • Gestione del flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC; cablaggi analogici di I/O • La traccia audio e midi, importazione, modifica ed esportazione materiale audio. • Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi. • Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica
<p>TEMPI</p>	<p>Classe 1A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli. Classe 2A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Italiano</p>

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI**Disciplina: TECNOLOGIE MUSICALI**

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
CAPACITÀ MUSICALI	<ul style="list-style-type: none">• Aver acquisito la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale.• Aver acquisito la capacità di realizzare semplici registrazioni domestiche.• Avere acquisito la capacità, utilizzando editor audio multitraccia e editor M.I.D.I. di realizzare semplici prodotti audio.	3
METODO DI STUDIO	<ul style="list-style-type: none">• Autonomia nello studio• Capacità di autovalutazione	3
ABILITA' TECNICO STRUMENTALE	<ul style="list-style-type: none">• Capacità tecniche• Capacità musicali• Capacità di risoluzioni dei problemi	3
IMPEGNO		1

Il Docente
Prof. Lorenzo Pezzella

Disciplina: Tecnologie musicali

Secondo Biennio

A cura del responsabile di ambito

Prof. Giovanni Lorenzo Cardia

Il Docente di Tecnologie musicali stabilisce che:

1. si prevede un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente, del singolo alunno e della classe;
2. per gli alunni diversamente abili si fa riferimento al PEI, individuando gli argomenti e le tipologie delle prove di verifica più adatte alla realtà degli alunni;
3. per gli alunni DSA verranno adottate misure compensative e dispensative previste dalla normativa, quali stabilire in tempo utile il programma da preparare per le verifiche;
4. la valutazione degli alunni terrà conto in maniera significativa anche della modalità di partecipazione alle lezioni;
5. Si prevede l'acquisto da parte degli studenti di un equipaggiamento strumentale appropriato, quali: cuffie stereo e dispositivo di memoria USB;

FIRMA DEL DOCENTE:

Prof. Lorenzo Pezzella

AMBITO DISCIPLINARE: MUSICALE**DISCIPLINA: TECNOLOGIE MUSICALI****ORDINE DI SCUOLA: LICEO****CLASSI: 2° BIENNIO**

MODULO N.1 TITOLO	AUDIO DIGITALE
COMPETENZA Competenza digitale Imparare a imparare <i>Classe terza</i> Competenze sociali e civiche <i>Classe quarta</i>	<ul style="list-style-type: none">• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni• Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca• Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI• Cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni <ul style="list-style-type: none">• Organizzare il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica• Essere consapevole delle proprie capacità e dei propri limiti• Comprendere se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni)• Ricercare in modo autonomo fonti e informazioni• Gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti• Costruire ipotesi, elaborare idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche <ul style="list-style-type: none">• Comunicare idee, opinioni, sentimenti in modo costruttivo in contesti diversi• Partecipare alle conversazioni e al lavoro di gruppo con disponibilità ad ascoltare le opinioni degli altri.• Gestire in modo autonomo la conflittualità e favorisce il confronto• Conoscere i concetti di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili, anche nella forma in cui essi sono formulati nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea e nelle dichiarazioni internazionali e nella forma in cui sono applicati dalle diverse istituzioni a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale.• Conoscere le strutture, i principali, gli obiettivi e i valori dell'UE• Essere consapevole delle diversità e delle identità culturali in Europa.
COMPETENZE DI PROFILO	

<p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</p> <p>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettro-acustica, elettronica e informatico-digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali • Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico • Leggere e comprende testi di varia natura • Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connessioni audio analogico/digitali • Conoscenza della PCM (Pulse Code Modulation) e come questa influisce nel processo di memorizzazione del suono su supporto digitale • Utilizzo delle visualizzazioni del suono finalizzato all'analisi del suono • Tecniche di editing del suono a mezzo plugins virtuali; • Le sintesi audio pratica e teoria <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento acustica musicale • La codifica PCM, Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon • Conversione A/D, illusioni acustiche, approfondimento microfoni, sistemi diffusione e registrazione audio • Approfondimenti sulla notazione digitale e il midi. • Approfondimento sui Microfoni: Diagrammi polari, Costruzione e principali tecniche di ripresa legate a strumenti specifici; pratica laboratoriale su campo • Approfondimento sulla cavistica. • Conoscenza generale del funzionamento di una scheda audio • Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.
<p>TEMPI</p>	<p>Classe 3A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli. Classe 4A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Italiano, matematica-fisica, storia della musica.</p>

<p>MODULO N.2 TITOLO</p>	<p>COMPOSIZIONE - INFORMATICA MUSICALE</p>
<p>COMPETENZA Competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano • Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni • Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative,

<p>Imparare a imparare <i>Classe terza</i></p>	<p>l'apprendimento e la ricerca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI • Cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni • Organizzare il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica • Essere consapevole delle proprie capacità e dei propri limiti • Comprendere se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni) • Ricercare in modo autonomo fonti e informazioni • Gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti • Costruire ipotesi, elaborare idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare nuove ricerche
<p>Competenze sociali e civiche <i>Classe quarta</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare idee, opinioni, sentimenti in modo costruttivo in contesti diversi • Partecipare alle conversazioni e al lavoro di gruppo con disponibilità ad ascoltare le opinioni degli altri. • Gestire in modo autonomo la conflittualità e favorisce il confronto • Conoscere i concetti di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili, anche nella forma in cui essi sono formulati nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea e nelle dichiarazioni internazionali e nella forma in cui sono applicati dalle diverse istituzioni a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale. • Conoscere le strutture, i principali, gli obiettivi e i valori dell'UE • Essere consapevole delle diversità e delle identità culturali in Europa.
<p>COMPETENZE DI PROFILO</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</p> <p>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettro-acustica, elettronica e informatico-digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali • Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico • Leggere e comprende testi di varia natura. • Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campionamento del suono. • Conoscenza di un campionatore virtuale e scelta di campioni di strumenti acustici, effetti e suoni;

	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazione di queste conoscenze attraverso plugins specifici e creazione di progetti mirati: composizione con effetti e suoni non armonici; creazione di un brano misto che includa suoni sintetizzati e suoni campionati • acquisire la capacità, utilizzando software dedicati, di realizzare ambienti di esecuzione e composizione, anche in chiave multimediale. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architettura del computer e sistemi operativi • progressiva esplorazione delle funzionalità di alcuni software audio-visuali di tipo commerciale uso dei plug-in filtri ed effetti audio/midi • pratica sulle sintesi additiva, sottrattiva, modulazioni AM, FM, RM, uso dell'LFO e filtraggio • Introduzione alla programmazione audio musicale – oggetti base e logica matematica in Max/msp e Max4Live • Realizzazioni di patch per generazioni timbri/riproduzioni campioni audio • Conoscenza dettagliata della costituzione di una periferica MIDI: Tasti, Pad, Rotativi, Faders. Comprensione della funzione LEARN per il settaggio di una periferica specifica • Utilizzo di Virtual instruments, VST, e plugins legati all'editing del suono
TEMPI	Classe 3A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli. Classe 4A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.
METODOLOGIA	Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.
MODALITÀ DI VERIFICA	Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Italiano, matematica-fisica, storia della musica.

MODULO N.3	STORIA DEI REPERTORI ELETTOACUSTICI
TITOLO	
COMPETENZA Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI nell'uso quotidiano • Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni • Essere consapevole delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca • Rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI • Cercare e raccogliere le informazioni e le sa usare in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni
Imparare a imparare <i>Classe terza</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie, reperite anche al di là della situazione scolastica • Essere consapevole delle proprie capacità e dei propri limiti • Comprendere se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/ acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (esperti, gruppo, fonti dedicate, strumentazioni) • Ricercare in modo autonomo fonti e informazioni • Gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti • Costruire ipotesi, elaborare idee o proposte basate su fatti conosciuti per generare

<p>Competenze sociali e civiche <i>Classe quarta</i></p> <p>COMPETENZE DI PROFILO</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</p> <p>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettro-acustica, elettronica e informatico-digitale</p>	<p>nuove ricerche</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare idee, opinioni, sentimenti in modo costruttivo in contesti diversi • Partecipare alle conversazioni e al lavoro di gruppo con disponibilità ad ascoltare le opinioni degli altri. • Gestire in modo autonomo la conflittualità e favorisce il confronto • Conoscere i concetti di democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili, anche nella forma in cui essi sono formulati nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea e nelle dichiarazioni internazionali e nella forma in cui sono applicati dalle diverse istituzioni a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale. • Conoscere le strutture, i principali, gli obiettivi e i valori dell'UE • Essere consapevole delle diversità e delle identità culturali in Europa. <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali • Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprende testi di varia natura • Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale • Conoscenza degli sviluppi storici dei mezzi di diffusione e di registrazione del suono • Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi • Analisi di pezzi elettroacustici, elettronici o digitali a scelta. • Conoscenza dell'oggetto sonoro, dell'opera di Pierre Schaffer e dei successivi metodi di indagine sonora <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso e funzione della musica nel Novecento e l'importanza del timbro. • Il futurismo, serialismo, dodecafonìa e Klangfarbenmelodie. • Differenza tra la musica concreta, elettronica ed informatico-digitale. • Ascolti brani di musica concreta ed elettronica sviluppati al GRM, WDR, RAI.
<p>TEMPI</p>	<p>Classe 3A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli. Classe 4A: settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>
<p>METODOLOGIA</p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>
<p>MODALITÀ DI VERIFICA</p>	<p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.</p>
<p>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</p>	<p>Italiano, matematica-fisica, storia della musica.</p>

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI**Disciplina: TECNOLOGIE MUSICALI**

INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
CAPACITÀ MUSICALI	<ul style="list-style-type: none">• È in grado di operare correttamente e consapevolmente all'interno di un contesto di registrazione audio• Ha acquisito la capacità, utilizzando software dedicati, di realizzare, in maniera autonoma, ambienti di esecuzione e composizione anche in chiave multimediale.	3
METODO DI STUDIO	<ul style="list-style-type: none">• Autonomia nello studio• Capacità di autovalutazione• Capacità di analisi musicale contemporanea	3
ABILITÀ TECNICO STRUMENTALE	<ul style="list-style-type: none">• Capacità tecniche• Capacità musicali• Capacità di risoluzione dei problemi	3
IMPEGNO		1

Il Docente
Prof. Lorenzo Pezzella

Disciplina: Tecnologie musicali

Classe Quinta

A cura del responsabile di ambito

Prof. Giovanni Lorenzo Cardia

Il Docente di Tecnologie musicali stabilisce che:

1. si prevede un congruo numero di ore per il recupero in itinere e una verifica finale che accerti l'eventuale recupero avvenuto, tale recupero può essere attuato alla fine di uno o più moduli a seconda delle necessità del docente, del singolo alunno e della classe;
2. per gli alunni diversamente abili si fa riferimento al PEI, individuando gli argomenti e le tipologie delle prove di verifica più adatte alla realtà degli alunni;
3. per gli alunni DSA verranno adottate misure compensative e dispensative previste dalla normativa, quali stabilire in tempo utile il programma da preparare per le verifiche;
4. la valutazione degli alunni terrà conto in maniera significativa anche della modalità di partecipazione alle lezioni;
5. Si prevede l'acquisto da parte degli studenti di un equipaggiamento strumentale appropriato, quali: cuffie stereo e dispositivo di memoria USB;

FIRMA DEL DOCENTE:

Prof. Lorenzo Pezzella

AMBITO DISCIPLINARE: MUSICALE

DISCIPLINA: TECNOLOGIE MUSICALI

ORDINE DI SCUOLA: LICEO

CLASSE: 5[^]

MODULO N.1 TITOLO	COMPOSIZIONE/INFORMATICA MUSICALE
<p>COMPETENZA Spirito di iniziativa e imprenditorialità</p> <p>COMPETENZE DI PROFILO</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</p> <p>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettro-acustica, elettronica e informatico-digitale</p>	<ul style="list-style-type: none">• Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità• Individuare fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati• Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline• Assumere comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo)• Riuscire a trasmettere un'idea agli altri esercitando una leadership a trasmetterla agli altri esercitando una leadership <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali• Conoscere e sapersi orientare nel repertorio elettro-acustico• Gestire un DAW e le tecniche di un sequencer e pattern. Funzioni di editing MIDI. Software di analisi: sonogrammi, forma d'onda.• Saper individuare le interazioni tra suono e altre forme espressive (gestuali, visive e testuali)• Utilizzo della programmazione musicale a blocchi – Max/Msp. <ul style="list-style-type: none">• Leggere e comprendere testi di varia natura• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali
<p>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Max/Msp)• Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none">• Architettura del computer e sistemi operativi• La programmazione/composizione musicale tramite Ableton e Max msp, creazioni patch sintesi (sintesi additiva, AM e FM, lettura file audio, filtraggio, inviluppo, linee di ritardo, utilizzo effetti).• Gestione del flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC; cablaggi analogici di I/O.• Realizzazione di lavori compositivi orientati alla musica concreta, o elettronica o entrambe.

TEMPI	Da settembre a giugno, alternando con gli altri moduli.
METODOLOGIA	Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.
MODALITÀ DI VERIFICA	Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Tutte le discipline

MODULO N.2 TITOLO	STORIA DEI REPERTORI ELETTRACUSTICI
COMPETENZA Spirito di iniziativa e imprenditorialità Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettro-acustica, elettronica e informatico-digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Porsi in modo adeguato di fronte a situazioni problematiche riconoscendone caratteristiche e livello di complessità • Individuare fonti e risorse adeguate alla risoluzione dei problemi, sa raccogliere e valutare i dati • Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline • Assumere comportamenti adeguati rispetto al contesto (ovvero al lavoro e al gruppo) • Riuscire a trasmettere un'idea agli altri esercitando una leadership a trasmetterla agli altri esercitando una leadership <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali • Conoscere e sapersi orientare nel repertorio elettro-acustico • Gestire un DAW e le tecniche di un sequencer e pattern. Funzioni di editing MIDI. Software di analisi: sonogrammi, forma d'onda. • Saper individuare le interazioni tra suono e altre forme espressive (gestuali, visive e testuali) • Utilizzo della programmazione musicale a blocchi – Max/Msp. <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e comprendere testi di varia natura • Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali
STRUTTURA DI APPRENDIMENTO	Conoscenze: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le tecnologie e i software di programmazione audio e i loro campi d'impiego, Contenuti: <ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione estetica della musica contemporanea del '900 • Ascolto e metodologie di analisi per la musica elettroacustica • I principi organizzativi del materiale sonoro:

TEMPI	Da settembre a giugno, alternando con gli altri moduli.
METODOLOGIA	Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.
MODALITÀ DI VERIFICA	Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali. Prove pratiche tramite pc.
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	Tutte le discipline.

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI		
Disciplina: TECNOLOGIE MUSICALI		
INDICATORI	DESCRITTORI	PUNTEGGIO
CAPACITÀ MUSICALI	<ul style="list-style-type: none"> • È in grado di operare correttamente e consapevolmente all'interno di un contesto di registrazione audio. • Ha acquisito la capacità, utilizzando software dedicati, di realizzare elaborati ambienti di esecuzione e composizione anche in chiave multimediale. 	3
METODO DI STUDIO	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia nello studio • Capacità di autovalutazione • Capacità di analisi musicale contemporanea 	3
ABILITÀ TECNICO STRUMENTALE	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità tecniche • Capacità musicali • Capacità di risoluzione dei problemi 	3
IMPEGNO		1

Il Docente
Prof. Lorenzo Pezzella