



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



# PROGRAMMAZIONE PER AMBITO DISCIPLINARE a.s. 2023/2024

Ambito di: Musicale

Disciplina – Tecnologie musicali

a cura del responsabile di ambito

Prof. Giovanni Lorenzo Cardia

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E



Consorzio Istituti Professionali  
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



L'AMBITO DISCIPLINARE Di Musica – 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. È necessario l'acquisto da parte degli studenti di un equipaggiamento strumentale appropriato, quali: cuffie stereo e dispositivo di memoria USB, e l'utilizzo di credenziali Google Classroom.

FIRMA DEL DOCENTE

Lorenzo Pezzella

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E



Consorzio Istituti Professionali  
Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



**PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE  
A.S. 2023/2024**

**AMBITO DISCIPLINARE:** Musicale – Tecnologie musicali  
**ORDINE DI SCUOLA:** Scuola secondaria II° - Liceo  
**INDIRIZZO:** Musicale  
**CLASSE:** Prima

GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

MODULO N.1	ACUSTICA MUSICALE
<p><b>Competenza digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>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 .</li> <li>Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>
<p><b>Patrimonio culturale</b></p>	
<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> <li>Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali.</li> <li>Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale digitale.</li> <li>Esprimere e interpretare idee figurative e astratte .</li> <li>Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul>
<p><b>(Ed. Civica) Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, e internazionali, le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> <li>Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>e dei beni pubblici comuni</b></p> <p><b>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario</b></p> <p><b>Utilizzare e produrre testi multimediali</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Prodotti Musicali</b></p> <p><b>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.</b></p>	<p>e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte in diverse arti e in altre forme culturali.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.</li> <li>• Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.</li> <li>• Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto.</li> <li>• Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.</li> <li>• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva.</li> <li>• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.</li> <li>• 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.</li> <li>• Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia.</li> <li>• Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale.</li> <li>• Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio.</li> </ul>
--	--





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta che attraverso simulazioni tecnologiche.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Acquisire la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale.</p> <p>Natura e propagazione del suono. Apparato percettivo, onde sonore periodiche e non periodiche, frequenza, ampiezza, inviluppo, timbro.</p> <p>Psicoacustica: Altezza (nota), Intensità (Volume) e Timbro Approfondimento dei parametri: Fase e Lunghezza d'onda, velocità del suono.</p> <p>Visualizzazioni del suono al computer: Forma d'onda; Spettrometro, Sonogramma, Fenomenologia del suono, trasmissione in un ambiente.</p> <p>Riflessione, Rifrazione, Diffrazione. Il fenomeno della Risonanza. Differenza tra dominio del tempo/frequenza (Funzionamento dell'orecchio) .</p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica e digitale, onde fondamentali.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Acquisire la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale.</p> <p>Natura e propagazione del suono. Apparato percettivo, onde sonore periodiche e non periodiche, frequenza, ampiezza, inviluppo, timbro.</p> <p>Psicoacustica: Altezza (nota), Intensità (Volume) e Timbro Approfondimento dei parametri: Fase e Lunghezza d'onda, velocità del suono.</p> <p>Visualizzazioni del suono al computer: Forma d'onda; Spettrometro, Sonogramma, Fenomenologia del suono, trasmissione in un ambiente.</p> <p>Riflessione, Rifrazione, Diffrazione. Il fenomeno della Risonanza. Differenza tra dominio del tempo/frequenza (Funzionamento dell'orecchio).</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta che attraverso simulazioni digitali.</p> <p>Acquisire, progressivamente, l'uso dei corretti termini tecnici.</p>



C. F. 80000980530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>produzione diretta che attraverso simulazioni tecnologiche.</p> <p>Acquisire, progressivamente, l'uso dei corretti termini tecnici.</p> <p>Descrivere graficamente un segnale audio attraverso l'utilizzo di oscillogramma, spettrogramma, sonogramma.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p>	<p>Descrivere graficamente un segnale audio attraverso l'utilizzo di oscillogramma, spettrogramma, sonogramma.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio di tecnologie musicali Studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



Cambridge English Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.</li> <li>• Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.</li> <li>• Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto.</li> <li>• Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.</li> </ul>
<p><b>Utilizzare e produrre testi multimediali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva.</li> <li>• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Prodotti Musicali</b></p> <p><b>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.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia.</li> <li>• Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale.</li> <li>• Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio.</li> </ul>
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Saper gestire il flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC, mixer e scheda audio.</p>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



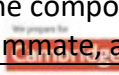


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere la catena digitale e analogica. Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>introduzione delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione e videoscrittura note/midi.</p> <p>La scheda audio, alimentazione phantom, conoscenza base delle seguenti tipologie di formati: formato pieno, lossy, lossless.</p> <p>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.</p> <p>Introduzione al microfono, tipo e utilizzo, schede audio (ADC/DAC).</p> <p>Realizzare anche in chiave multimediale, semplici prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere la teoria della catena digitale e analogica. Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>introduzione delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione e videoscrittura note/midi.</p> <p>La scheda audio, alimentazione phantom, conoscenza base delle seguenti tipologie di formati: formato pieno, lossy, lossless.</p> <p>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.</p> <p>Introduzione al microfono, tipo e utilizzo, schede audio (ADC/DAC).</p> <p>Realizzare anche in chiave multimediale, semplici prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</p>
<p><b>TEMPI</b></p>	<p>settembre – giugno, alternando con gli altri moduli</p>	
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con</p>





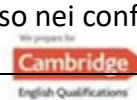
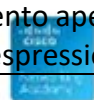
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.	tutta la classe che partecipa alla video lezione.  Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.  Prove pratiche tramite pc.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

MODULO N. 3	PROGRAMMAZIONE MUSICALE
<b>Competenza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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 .</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>
<b>Patrimonio culturale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> </ul>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali.</li> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale digitale.</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul>



C. F. 8000100530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>(Ed. Civica)</b> <b>Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, e internazionali, le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> <li>• Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.</li> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte in diverse arti e in altre forme culturali.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul>
<p><b>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.</li> <li>• Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.</li> <li>• Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto</li> <li>• Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.</li> </ul>
<p><b>Utilizzare e produrre testi multimediali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva.</li> <li>• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Prodotti Musicali</b></p> <p><b>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia.</li> <li>• Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale.</li> <li>• Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio.</li> </ul>

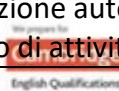


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p>tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale – prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</p>		
<p>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</p>	<p>Creazione patch per fini musicali.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Introduzione alla programmazione musicale con Pure Data e Max/msp.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Collegamenti e differenze tra oggetti, number box, messaggi , sintassi e logica. La struttura della Patch, salvataggio e invio.</p> <p>Creazione patch per fini musicali oggetto, messaggio, number box, metro random e line creare semplici patch di sintesi additiva, battimenti, diverse forme oscillogramma, adc e dac.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Introduzione alla programmazione musicale con Pure Data.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Collegamenti e differenze tra oggetti, number box, messaggi , sintassi e logica. La struttura della Patch, salvataggio e invio.</p> <p>Creazione patch per fini musicali oggetto, messaggio, number box, metro random e line creare semplici patch di sintesi additiva, battimenti, diverse forme oscillogramma, adc e dac.</p>
<p><b>TEMPI</b></p>	<p>settembre – giugno, alternando con gli altri moduli</p>	
<p><b>METODOLOGIA</b></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>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale</p>







ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

		o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.  Prove pratiche tramite pc.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

**AMBITO DISCIPLINARE: Musicale – Tecnologie musicali**  
**ORDINE DI SCUOLA: Scuola secondaria II° - Liceo**  
**INDIRIZZO: Musicale**  
**CLASSE: Seconda**

MODULO N.1	ACUSTICA MUSICALE
<b>Competenza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>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.</li> <li>Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>
<b>Patrimonio culturale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> </ul>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali.</li> <li>Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale digitale.</li> <li>Esprimere e interpretare idee figurative e astratte.</li> <li>Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

**(Ed. Civica)**  
**Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni**

**Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario**

**Utilizzare e produrre testi multimediali**

**COMPETENZE DI ASSE MUSICALE**

**Prodotti Musicali**

**Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave**

- Riconoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, e internazionali, le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.
- Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.
- Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale
- Esprimere e interpretare idee figurative e astratte in diverse arti e in altre forme culturali.
- Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.
- Riconoscere e apprezzare le opere d'arte
- Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.
- Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.
- Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto
- Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.
- 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.



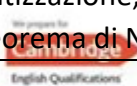


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>multimediale – prodotti musicali caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</b></p>		
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta che attraverso simulazioni tecnologiche.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Acquisire la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale. Natura e propagazione del suono. Apparato percettivo, onde sonore periodiche e non periodiche, frequenza, ampiezza, inviluppo, timbro.</p> <p>Psicoacustica: Altezza (nota), Intensità (Volume) e Timbro Approfondimento dei parametri: Fase e lunghezza d'onda; velocità del suono.</p> <p>Visualizzazioni del suono al computer: Forma d'onda; Spettrometro, Sonogramma, Fenomenologia del suono, trasmissione in un ambiente: Riflessione, Rifrazione, Diffrazione. Il fenomeno della Risonanza. Differenza tra dominio del tempo/frequenza .</p> <p>Funzionamento dell'orecchio.</p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM). Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Acquisire la conoscenza dei principali elementi di acustica e psicoacustica musicale. Natura e propagazione del suono. Apparato percettivo, onde sonore periodiche e non periodiche, frequenza, ampiezza, inviluppo, timbro.</p> <p>Psicoacustica: Altezza (nota), Intensità (Volume) e Timbro Approfondimento dei parametri: Fase e lunghezza d'onda; velocità del suono.</p> <p>Visualizzazioni del suono al computer: Forma d'onda; Spettrometro, Sonogramma, Fenomenologia del suono, trasmissione in un ambiente: Riflessione, Rifrazione, Diffrazione. Il fenomeno della Risonanza. Differenza tra dominio del tempo/frequenza.</p> <p>Funzionamento dell'orecchio.</p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM). Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon</p>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta che attraverso simulazioni tecnologiche.</p> <p>Acquisire, progressivamente, l'uso dei corretti termini tecnici.</p> <p>Descrivere graficamente un segnale audio attraverso l'utilizzo di oscillogramma, spettrogramma, sonogramma.</p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p>	<p>frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Fare esperienza dei principali fenomeni acustici, sia attraverso la produzione diretta che attraverso simulazioni tecnologiche.</p> <p>Acquisire, progressivamente, l'uso dei corretti termini tecnici.</p> <p>Descrivere graficamente un segnale audio attraverso l'utilizzo di oscillogramma, spettrogramma, sonogramma.</p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p>
<p><b>TEMPI</b></p>	<p>settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>	
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo</p>



C.F. 4901380010





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

		con moduli Google, Google Classroom.  Prove pratiche tramite pc.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

MODULO N.2	REGISTRAZIONI E MANIPOLAZIONI AUDIO
<b>Competenza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>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.</li> <li>Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>
<b>Patrimonio culturale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> </ul>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali.</li> <li>Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale digitale.</li> <li>Esprimere e interpretare idee figurative e astratte.</li> <li>Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul>
<b>(Ed. Civica) Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, e internazionali, le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> <li>Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario</b></p> <p><b>Utilizzare e produrre testi multimediali</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Prodotti Musicali</b></p> <p><b>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale – prodotti musicali</b></p>	<p>e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte in diverse arti e in altre forme culturali.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.</li> <li>• Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.</li> <li>• Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto</li> <li>• Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.</li> <li>• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva.</li> <li>• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.</li> <li>• 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.</li> <li>• Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia.</li> <li>• Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale.</li> <li>• Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio.</li> </ul>
--	---



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CILSCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530

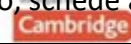


ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>caratterizzati da generi, forme e stili diversi.</b></p>		
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Saper gestire il flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC, mixer e scheda audio.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere la catena digitale e analogica.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p>Filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing e introduzione alla sintesi del suono.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Progressiva esplorazione delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione e videoscrittura note/midi.</p> <p>La scheda audio, alimentazione phantom, conoscenza base delle seguenti tipologie di formati: formato pieno, lossy, lossless.</p> <p>Gestione del flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC; cablaggi analogici di I/O.</p> <p>La traccia audio e midi, importazione, modifica ed esportazione materiale audio.</p> <p>Introduzione al microfono, tipo e utilizzo, schede audio (ADC/DAC).</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere la catena digitale e analogica.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p>Filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing e introduzione alla sintesi del suono.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Progressiva esplorazione delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione e videoscrittura note/midi.</p> <p>La scheda audio, alimentazione phantom, conoscenza base delle seguenti tipologie di formati: formato pieno, lossy, lossless.</p> <p>Gestione del flusso del segnale audio in ingresso ed in uscita dal PC; cablaggi analogici di I/O.</p> <p>La traccia audio e midi, importazione, modifica ed esportazione materiale audio.</p> <p>Introduzione al microfono, tipo e utilizzo, schede audio (ADC/DAC).</p>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi.</p> <p>Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica.</p> <p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p>	<p>Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi.</p> <p>Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica.</p> <p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

<b>MODULO N.3</b>	<b>PROGRAMMAZIONE MUSICALE</b>
<b>Competenza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> </ul>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



Cambridge Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Patrimonio culturale</b></p> <p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></p> <p><b>(Ed. Civica)</b> <b>Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni</b></p> <p><b>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui</li> <li>• Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali.</li> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale digitale.</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le culture e le espressioni locali, nazionali, e internazionali, le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e come questi possono aver effetti sulle idee dei singoli individui.</li> <li>• Comprendere i diversi modi della comunicazione di idee nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride.</li> <li>• Avere la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale</li> <li>• Esprimere e interpretare idee figurative e astratte in diverse arti e in altre forme culturali.</li> <li>• Avere un atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e apprezzare le opere d'arte.</li> <li>• Conoscere e rispettare i beni culturali e ambientali a partire dal proprio territorio.</li> </ul>
--	--



Test Center AHKU0001



CILSCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 800011805310



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>letterario</b></p> <p><b>Utilizzare e produrre testi multimediali</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Prodotti Musicali</b></p> <p><b>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.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare coerenti collegamenti ed inferenze tra beni culturali, artistici e letterari, formalizzati attraverso codici verbali e non verbali per motivare funzionalmente la propria opinione.</li> <li>• Interpretare-Utilizzare codici e registri linguistici adeguati al contesto</li> <li>• Riconoscere le funzioni e lo scopo di un testo.</li> <li>• Comprendere i prodotti della comunicazione audiovisiva</li> <li>• Elaborare prodotti multimediali (testi, immagini, suoni, ecc.), anche con tecnologie digitali.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi, software e applicazioni informatiche per ricercare, approfondire e apprendere.</li> <li>• 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.</li> <li>• Riconoscere e saper descrivere i principali fenomeni acustici mediante corretta terminologia.</li> <li>• Esplorare le funzionalità di editing e della notazione musicale.</li> <li>• Sperimentare la pratica della registrazione e della composizione utilizzando la strumentazione audio.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Creazione patch per fini musicali.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Introduzione alla programmazione musicale con Pure Data e Max/msp.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Introduzione alla programmazione musicale con Pure Data.</p>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p><b>Contenuti:</b></p> <p>Collegamenti e differenze tra oggetti, number box, messaggi , sintassi e logica.</p> <p>La struttura della Patch, salvataggio e invio.</p> <p>Creazione patch per fini musicali oggetto, messaggio, number box, metro random e line creare semplici patch di sintesi additiva, battimenti, diverse forme oscillogramma, adc e dac.</p>	<p><b>Contenuti:</b></p> <p>Collegamenti e differenze tra oggetti, number box, messaggi , sintassi e logica.</p> <p>La struttura della Patch, salvataggio e invio.</p> <p>Creazione patch per fini musicali oggetto, messaggio, number box, metro random e line creare semplici patch di sintesi additiva, battimenti, diverse forme oscillogramma, adc e dac.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l’audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d’insieme.	



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

**AMBITO DISCIPLINARE:** Musicale – Tecnologie musicali

**ORDINE DI SCUOLA:** Scuola secondaria II° - Liceo

**INDIRIZZO:** Musicale

**CLASSE:** Terza

MODULO N.1	AUDIO DIGITALE
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p><b>(Ed. civica)</b> Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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 .</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare le tecnologie informatiche per studiare, fare ricerca e comunicare.</li> <li>• Elaborare l'immagine digitale nelle sue specifiche peculiarità espressive e funzionali.</li> </ul>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>fare ricerca e per comunicare</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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 delle informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</li> <li>Leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti.</li> </ul>		
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p>		
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p> </td> </tr> </table>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p>
<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Trasduttori, catena elettroacustica, onde fondamentali, filtri fondamentali, suono digitale (PCM) Teorema di Fourier, campionamento e quantizzazione, buffer e latenza, FFT, teorema di Nyquist/Shannon frequenza di campionamento, formati audio e video.</p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p>		



C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p><b>Contenuti:</b></p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p> <p>Tecniche lineari: additiva, sottrattiva Tecniche non lineari: AM/RM/FM Esplorazione delle tecniche di editing del suono a mezzo plugins virtuali VST e VSTi.</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.</p> <p>Approfondimenti sulla notazione digitale e il midi.</p> <p>Approfondimento sui Microfoni: Diagrammi polari, Costruzione e principali tecniche di ripresa legate a strumenti specifici; pratica laboratoriale su campo.</p>	<p><b>Contenuti:</b></p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p> <p>Tecniche lineari: additiva, sottrattiva Tecniche non lineari: AM/RM/FM Esplorazione delle tecniche di editing del suono a mezzo plugins virtuali VST e VSTi.</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.</p> <p>Approfondimenti sulla notazione digitale e il midi.</p> <p>Approfondimento sui Microfoni: Diagrammi polari.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.	Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.  Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.	<p>programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

MODULO N.2	INFORMATICA MUSICALE
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p>(Ed. civica) <b>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>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.</li> <li>Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>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.</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare le tecnologie informatiche per studiare, fare ricerca e comunicare.</li> <li>• Elaborare l'immagine digitale nelle sue specifiche peculiarità espressive e funzionali.</li> <li>• 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 delle informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</li> <li>• Leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Saper comporre facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Campionamento e sintesi del suono.</p> <p>Conoscenza di un campionatore virtuale e scelta di campioni di strumenti acustici, effetti e suoni.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Campionamento e sintesi del suono.</p> <p>Conoscenza di un campionatore virtuale e scelta di campioni di strumenti acustici, effetti e suoni.</p>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Composizione con effetti e suoni non armonici; creazione di un brano misto che includa suoni sintetizzati e suoni campionati.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p>Filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Condivisione in rete di file audio, audio/video, partiture.</p> <p>Conoscere il funzionamento del web e i principali protocolli di creazione, diffusione condivisione e commercializzazione di contenuti e prodotti creativi musicali in rete.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Progressiva esplorazione delle funzionalità di alcuni software audio-visuali di tipo commerciale uso dei plug-in filtri ed effetti audio/midi (<u>Percorsi professionalizzanti</u>).</p> <p>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.</p> <p>Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi.</p> <p>Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica.</p>	<p>Composizione con effetti e suoni non armonici; creazione di un brano misto che includa suoni sintetizzati e suoni campionati.</p> <p>Software di notazione, hd recording, sequencing.</p> <p>Filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Condivisione in rete di file audio, audio/video, partiture.</p> <p>Conoscere il funzionamento del web e i principali protocolli di creazione, diffusione condivisione e commercializzazione di contenuti e prodotti creativi musicali in rete.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Progressiva esplorazione delle funzionalità di alcuni software audio-visuali di tipo commerciale uso dei plug-in filtri ed effetti audio/midi.</p> <p>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.</p> <p>Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi.</p> <p>Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica.</p> <p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e</p>
--	---	--



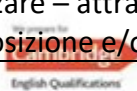
Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



Cambridge Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 8001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p> <p>Pratica sulle sintesi additiva, sottrattiva, modulazioni AM, FM, RM, uso dell'LFO e filtraggio.</p> <p>La programmazione audio musicale oggetti base e logica matematica in Pure data, Max/msp e Max4Live per realizzare patch di sintesi e sistemi musicali (sintesi additive, sottrattive, linee di ritardo, lettura campioni.</p> <p>Realizzazioni di patch per generazioni timbri/riproduzioni campioni audio.</p> <p>Conoscenza dettagliata della costituzione di una periferica MIDI: Tasti, Pad, Rotativi, Faders.</p> <p>Comprensione della funzione LEARN per il settaggio di una periferica specifica.</p> <p>Utilizzo di Virtual instruments, VST, e plugins legati all'editing del suono e composizione algoritmica.</p>	<p>facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p> <p>Pratica sulle sintesi additiva, sottrattiva, modulazioni AM, FM, RM, uso dell'LFO e filtraggio.</p> <p>La programmazione audio musicale oggetti base e logica matematica in Pure data per realizzare patch di sintesi e sistemi musicali (sintesi additive, sottrattive, linee di ritardo, lettura campioni.</p> <p>Realizzazioni di patch per generazioni timbri/riproduzioni campioni audio.</p> <p>Utilizzo di Virtual instruments, VST, e plugins legati all'editing del suono e composizione algoritmica.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con</p>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

		tutta la classe che partecipa alla video lezione.  Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.  Prove pratiche tramite pc.
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

MODULO N.3	STORIA DEI REPERTORI ELETTROACUSTICI
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p>(Ed. civica) <b>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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.</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare le tecnologie informatiche per studiare, fare ricerca e comunicare.</li> <li>• Elaborare l'immagine digitale nelle sue specifiche peculiarità espressive e funzionali.</li> <li>• 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 delle informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca.</li> <li>• Leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Conoscere gli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici dei mezzi di diffusione e di registrazione del suono.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici dei mezzi di diffusione e di registrazione del suono.</p>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p> <p>Analisi di pezzi elettroacustici, elettronici o digitali a scelta.</p> <p>Conoscenza dell'oggetto sonoro, dell'opera di Pierre Schaffer e dei successivi metodi di indagine sonora e spettromorfologia.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Uso e funzione della musica nel Novecento e l'importanza del timbro.</p> <p>Espressionismo, futurismo, serialismo, dodecafonia e Klangfarbenmelodie.</p> <p>Differenza tra la musica concreta, elettronica ed informatico-digitale.</p>	<p>Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p> <p>Analisi di pezzi elettroacustici, elettronici o digitali a scelta.</p> <p>Conoscenza dell'oggetto sonoro, dell'opera di Pierre Schaffer e dei successivi metodi di indagine sonora e spettromorfologia.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Uso e funzione della musica nel Novecento e l'importanza del timbro.</p> <p>Espressionismo, futurismo, serialismo, dodecafonia e Klangfarbenmelodie.</p> <p>Differenza tra la musica concreta, elettronica ed informatico-digitale.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Nessuno	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

**AMBITO DISCIPLINARE:** Musicale – Tecnologie musicali

**ORDINE DI SCUOLA:** Scuola secondaria II° - Liceo

**INDIRIZZO:** Musicale

**CLASSE:** Quarta

MODULO N.1	AUDIO DIGITALE
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p><b>(Ed. civica)</b> <b>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</b></p> <p><b>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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.</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali</li> <li>• Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico.</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p>fare ricerca e per comunicare</p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Le sintesi audio pratica e teoria.</p> <p>Conoscere le principali tipologie di sintesi sonora, di campionamento e elaborazione del suono.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Teoria sul filtraggio audio, ritardi/delay, processori di dinamica e decibel.</p> <p>Acquisto immaginario componenti registrazione audio.</p> <p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per</p>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p> <p>Tecniche lineari: additiva, sottrattiva granulare. Tecniche non lineari: AM/RM/FM Esplorazione delle tecniche di editing del suono a mezzo plugins virtuali VST e VSTi.</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.</p> <p>Approfondimenti sulla notazione digitale e il midi.</p> <p>Approfondimento sui Microfoni: Diagrammi polari, Costruzione e principali tecniche di ripresa legate a strumenti specifici; pratica laboratoriale su campo.</p>	<p>ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono.</p> <p>Tecniche lineari: additiva, sottrattiva granulare. Tecniche non lineari: AM/RM/FM Esplorazione delle tecniche di editing del suono a mezzo plugins virtuali VST e VSTi.</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.</p> <p>Approfondimenti sulla notazione digitale e il midi.</p> <p>Approfondimento sui Microfoni: Diagrammi polari, Costruzione e principali tecniche di ripresa legate a strumenti specifici.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<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>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p>



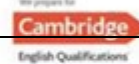
Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CILSCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	Prove pratiche tramite pc
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.

MODULO N.2	INFORMATICA MUSICALE
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p>(Ed. civica) Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>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.</li> <li>Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali</li> <li>Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico.</li> </ul>



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Saper comporre facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Campionamento e sintesi del suono.</p> <p>Conoscenza di un campionatore virtuale e scelta di campioni di strumenti acustici, effetti e suoni.</p> <p>Composizione con effetti e suoni non armonici; creazione di un brano misto che includa suoni sintetizzati e suoni campionati.</p> <p>Acquisire la capacità, utilizzando software dedicati, di realizzare ambienti di esecuzione e composizione, anche in chiave multimediale, con relazioni tra suono e immagine.</p> <p>Protocolli di trasmissione audio/video, modalità di creazione</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Campionamento e sintesi del suono.</p> <p>Conoscenza di un campionatore virtuale e scelta di campioni di strumenti acustici, effetti e suoni.</p> <p>Composizione con effetti e suoni non armonici; creazione di un brano misto che includa suoni sintetizzati e suoni campionati.</p> <p>Acquisire la capacità, utilizzando software dedicati, di realizzare ambienti di esecuzione e composizione, anche in chiave multimediale, con relazioni tra suono e immagine.</p> <p>Protocolli di trasmissione audio/video, modalità di creazione</p>








ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA) "LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>diffusione condivisione in rete di file audio, audio/video, partiture.</p> <p>Conoscere il funzionamento del web e i principali protocolli di creazione, diffusione condivisione e commercializzazione di contenuti e prodotti creativi musicali in rete.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Progressiva esplorazione delle funzionalità di alcuni software audio-visuali di tipo commerciale uso dei plug-in filtri ed effetti audio/midi.</p> <p>Introduzione alla notazione musicale digitale e il midi.</p> <p>Gli effetti audio, il filtraggio ed equalizzazione e i processori di dinamica.</p> <p>Realizzare – attraverso la composizione e/o l'improvvisazione e facendo uso di tecnologie appropriate, anche in chiave multimediale, prodotti musicali caratterizzati dall'uso di effetti, filtri e processori di segnale (<u>Percorsi professionalizzanti</u>).</p> <p>Pratica sulle sintesi additive, sottrattiva, modulazioni AM, FM, RM, uso dell'LFO e filtraggio.</p> <p>La programmazione audio musicale oggetti base e logica matematica in Pure data, Max/msp e Max4Live per realizzare patch di sintesi e sistemi musicali (sintesi additive, sottrattive, linee di ritardo, lettura campioni).</p> 	
---	--	---



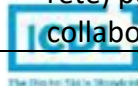
ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>Realizzazioni di patch per generazioni timbri/riproduzioni campioni audio.</p> <p>Conoscenza dettagliata della costituzione di una periferica MIDI: Tasti, Pad, Rotativi, Faders.</p> <p>Utilizzo di Virtual instruments, VST, e plugins legati all'editing del suono e composizione algoritmica.</p>	<p>Realizzazioni di patch per generazioni timbri/riproduzioni campioni audio.</p> <p>Utilizzo di Virtual instruments, VST, e plugins legati all'editing del suono e composizione algoritmica.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	

<b>MODULO N.3</b>	<b>STORIA DEI REPERTORI ELETTROACUSTICI</b>
<b>Competenza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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</li> </ul>







ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>(Ed. civica)</b> <b>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</b></p> <p><b>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</b></p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali.</li> <li>• Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico.</li> <li>• leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali.</li> </ul>
--	--



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>		
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici dei mezzi di diffusione e di registrazione del suono.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p> <p>Analisi di pezzi elettroacustici, elettronici o digitali a scelta.</p> <p>Conoscenza dell'oggetto sonoro, dell'opera di Pierre Schaffer e dei successivi metodi di indagine sonora e spettromorfologia.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Ascolti brani di musica concreta ed elettronica sviluppati al GRM, WDR, RAI, gli anni 70-80-90-2000 e la musica contemporanea.</p> <p>Uso e funzione della musica nel Novecento e l'importanza del timbro.</p> <p>Espressionismo, futurismo, serialismo, dodecafonia e Klangfarbenmelodie.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici dei mezzi di diffusione e di registrazione del suono.</p> <p>Conoscenza degli sviluppi storici della musica elettroacustica, elettronica e digitale, dal dopoguerra a oggi.</p> <p>Analisi di pezzi elettroacustici, elettronici o digitali a scelta.</p> <p>Conoscenza dell'oggetto sonoro, dell'opera di Pierre Schaffer e dei successivi metodi di indagine sonora e spettromorfologia.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Ascolti brani di musica concreta ed elettronica sviluppati al GRM, WDR, RAI, gli anni 70-80-90-2000 e la musica contemporanea.</p> <p>Uso e funzione della musica nel Novecento e l'importanza del timbro.</p> <p>Espressionismo, futurismo, serialismo, dodecafonia e Klangfarbenmelodie.</p>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	Differenza tra la musica concreta, elettronica ed informatico-digitale.  Storia della musica informatica.	Differenza tra la musica concreta, elettronica ed informatico-digitale.  Storia della musica informatica.
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	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.	Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.  Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.  Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.  Prove pratiche tramite pc
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Nessuno	



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

**AMBITO DISCIPLINARE:** Musicale – Tecnologie musicali

**ORDINE DI SCUOLA:** Scuola secondaria II° - Liceo

**INDIRIZZO:** Musicale

**CLASSE:** Quinta

MODULO N.1	AUDIO DIGITALE
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p><b>(Ed. civica)</b> Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</p> <p>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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 .</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali.</li> <li>• Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico.</li> </ul>





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p>fare ricerca e per comunicare</p> <p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali.</li> </ul>		
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono e prodotti multimediali.</p>		
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<table border="0"> <tr> <td data-bbox="486 1361 1002 1993"> <p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Max/Msp).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p> </td> <td data-bbox="1002 1361 1520 1993"> <p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Pure Data).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p> </td> </tr> </table>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Max/Msp).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Pure Data).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p>
<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Max/Msp).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Utilizzare le funzioni principali dei software proposti (editing audio, editing MIDI, editing video, programmazione a blocchi, Pure Data).</p> <p>Autonomia delle funzionalità di un editor audio multitraccia ai fini della registrazione-riproduzione.</p> <p>Saper, ideare, progettare e realizzare prodotti creativi multimediali, individuali e di gruppo, basati su</p>		



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CILSCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	<p>specifiche tecniche di produzione audio- video.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>La programmazione/composizione musicale tramite sequencer, multitraccia Pure Data e Max/msp, creazioni patch sintesi (sintesi additiva, AM e FM, lettura file audio, filtraggio, inviluppo, linee di ritardo, utilizzo effetti).</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea (<u>Percorsi professionalizzanti</u>).</p> <p>Realizzazione di lavori compositivi orientati alla musica concreta, o elettronica o entrambe.</p>	<p>specifiche tecniche di produzione audio- video.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>La programmazione/composizione musicale tramite sequencer, multitraccia Pure Data, creazioni patch sintesi (sintesi additiva, AM e FM, lettura file audio, filtraggio, inviluppo, linee di ritardo, utilizzo effetti).</p> <p>Applicazione delle tecnologie/informatica nell'evoluzione storico-estetica del repertorio elettroacustico e musica contemporanea.</p> <p>Realizzazione di lavori compositivi orientati alla musica concreta, o elettronica o entrambe.</p>
<b>TEMPI</b>	settembre – giugno, alternando con gli altri moduli	
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita (flipped classroom) attività di gruppo e tra pari.</p> <p>Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p> <p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

MODULO N.2	STORIA DEI REPERTORI ELETTRACUSTICI
<p><b>Competenza digitale</b></p> <p><b>(Ed. civica)</b> <b>Esercitare i principi della cittadinanza digitale, con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato di valori che regolano la vita democratica</b></p> <p><b>Utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione nella consapevolezza delle opportunità, limiti, effetti e rischi.</li> <li>• Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.</li> <li>• 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 .</li> <li>• Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</li> <li>• Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.</li> <li>• Essere consapevole del ruolo e delle opportunità delle TSI (Tecnologie della società dell'informazione) nell'uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizzare software dedicati alla realizzazione di progetti musicali.</li> <li>• Conoscere e si sa orientare nel repertorio elettro-acustico.</li> </ul>



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



Cambridge Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

<p><b>COMPETENZE DI ASSE MUSICALE</b></p> <p><b>Tecniche di Composizione</b></p> <p><b>Utilizzare e sperimentare tecniche di composizione audio video e compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere e comprendere testi di varia natura.</li> <li>• Padroneggiare autonomamente software multimediali per progetti artistico-musicali.</li> </ul>	
<p><b>Descrizione di cosa l'alunno deve SAPER FARE (descrittori)</b></p>	<p>Utilizzare consapevolmente i dispositivi analogici e digitali per la ripresa, la registrazione, il trattamento e la diffusione del suono e prodotti multimediali.</p>	
<p><b>STRUTTURA DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>IN PRESENZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere le tecnologie e i software di programmazione audio e i loro campi d'impiego.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Evoluzione estetica della musica contemporanea del '900 e anni 2000 (<u>Percorsi professionalizzanti</u>).</p> <p>Ascolto e metodologie di analisi per la musica elettroacustica.</p> <p>I principi organizzativi del materiale sonoro, spettralismo e gestualità del suono con altre forme espressive.</p>	<p><b>A DISTANZA</b></p> <p><b>Conoscenze:</b></p> <p>Conoscere le tecnologie e i software di programmazione audio e i loro campi d'impiego.</p> <p><b>Contenuti:</b></p> <p>Evoluzione estetica della musica contemporanea del '900 e anni 2000.</p> <p>Ascolto e metodologie di analisi per la musica elettroacustica.</p> <p>I principi organizzativi del materiale sonoro, spettralismo e gestualità del suono con altre forme espressive.</p>
<p><b>TEMPI</b></p>	<p>settembre – giugno, alternando con gli altri moduli.</p>	
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<p>Lezione frontale con supporti multimediali, jigsaw, uso dei propri dispositivi (BYOD), classe invertita</p>	<p>Verifica dello studio settimanale attraverso la video lezione o l'audio lezione in diretta o in differita.</p>







ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

	(flipped classroom) attività di gruppo e tra pari. Laboratorio tecnologie musicali, studio individuale.	<p>Prove scritte semi strutturate, prove pratiche compositive e verifiche orali programmate, a piccoli gruppi o con tutta la classe che partecipa alla video lezione.</p> <p>Esposizione autonoma di argomenti a seguito di attività di ricerca personale o approfondimenti. Compiti a tempo con moduli Google, Google Classroom.</p> <p>Prove pratiche tramite pc.</p>
<b>COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI</b>	Teoria analisi e composizione, Storia della musica, Esecuzione ed interpretazione, Laboratorio di musica d'insieme.	



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CISCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE POLO  
COMMERCIALE ARTISTICO GRAFICO MUSICALE E COREUTICO (DANZA)  
"LUCIANO BIANCIARDI"



GRIS01200Q - AF7CB00 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0020731 - 30/11/2023 - VII.2 - E

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI			
Disciplina: TECNOLOGIE MUSICALI			
INDICATORI	DESCRIPTORI	PUNTEGGIO IN PRESENZA	PUNTEGGIO IN DAD
<b>CAPACITÀ MUSICALI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aver acquisito la conoscenza degli elementi fondamentali di acustica e psicoacustica musicale.</li> <li>Aver acquisito la capacità di realizzare in autonomia registrazioni domestiche.</li> <li>Avere acquisito la capacità, utilizzando editor audio multitraccia e editor M.I.D.I. di realizzare articolati prodotti audio e multimediali.</li> <li>Sviluppare/gestire semplici patch audio musicali.</li> <li>Comprendere l'evoluzione della musica elettronica e contemporanea</li> </ul>	Da 1 a 3	Da 1 a 3
<b>METODO DI STUDIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autonomia nello studio.</li> <li>Capacità di autovalutazione.</li> </ul>	Da 1 a 2	Da 1 a 2
<b>ABILITÀ TECNICO STRUMENTALE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacità tecnico-esecutive.</li> <li>Capacità musicali.</li> <li>Capacità di risoluzioni dei problemi.</li> </ul>	Da 1 a 3	Da 1 a 2
<b>IMPEGNO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenza efficace e partecipazione alle lezioni online.</li> <li>Regolarità e rispetto delle scadenze.</li> <li>Impegno e puntualità nello svolgere compiti assegnati.</li> <li>Contesto in cui opera l'alunno.</li> </ul>	Da 1 a 2	Da 1 a 3

Il Docente  
Prof. Lorenzo Pezella

Grosseto, 04 11 2023



Consorzio Istituti Professionali Associati Italiani



Test Center AHKU0001



CILSCO Academy



Cambridge Preparation Centre

C. F. 80001180530