



CONSERVATORIO DI MUSICA
"LUCA MARENZIO" BRESCIA

Corsi di Diploma Accademico di I Livello (TRIENNI) – PROGRAMMI DI STUDIO E D'ESAME
Corsi di Diploma Accademico di II Livello (BIENNI) – PROGRAMMI DI STUDIO E D'ESAME

TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA MUSICALE

Annuale – Extracurricolare a scelta in tutti I trienni e bienni

Prof. Marcella Mandanici mmandanici@gmail.com
Cattedra di Pratica della Lettura Vocale e Pianistica per Didattica della Musica

Tipologia formativa	Tipologia insegnamento	Frequenza minima	Ore/anno	CFA/anno	Valutazione
A scelta	Lezione di gruppo	75%	24	3	Idoneità

Tecnologie per la didattica musicale

Obiettivi

Conoscenza delle principali applicazioni per la didattica musicale. Principi pedagogici, ambiti applicativi, strategie e programmazione didattica.

Programma di studio

Introduzione alle varie tecnologie per la musica suddivisi per settori di attività:

- fruizione e ascolto (formati audio, archivi digitali, accessibilità)
 - apprendimento (teoria musicale, ear training, armonizzazione)
 - produzione (software di scrittura, mixaggio, editing, recording, campionamento e digital sound processing)
 - esecuzione (strumenti elettronici, strumenti virtuali, esecuzione espressiva, input aptici e gestuali, realtà virtuale e aumentata)
 - creazione (software per la composizione, ambienti per l'improvvisazione, composizione algoritmica)
 - analisi (modelli compositivi, rappresentazioni, musicologia computazionale, music information retrieval)
- Impatto della tecnologia sulla percezione e sulle pratiche musicali (apprendimento informale percettivo, espansione delle attività creative, home-recording, piattaforme di streaming, DAWs, applicazioni per smartphone)
 - L'uso di internet per imparare, produrre e condividere (corsi online, piattaforme di e-learning, co-produzione e condivisione)
 - Modelli psico-pedagogici relativi all'uso della tecnologia in campo educativo (didattica costruttivista, informal learning, gamificazione e simulazioni, teoria del "flow")
 - Esercitazioni software ed uso di archivi digitali (Audacity, Freesound, Musescore, GarageBand o simili, Pure Data, Max/MSP).
 - Casi studio: finalità, usabilità, contestualizzazione, analisi

Verifica dell'idoneità

Presentazione di un progetto educativo o di un'unità didattica che implichi l'utilizzo di strumenti informatici (software, interfacce uomo-macchina o ambienti interattivi) individuale o di gruppo.