

# Music Education

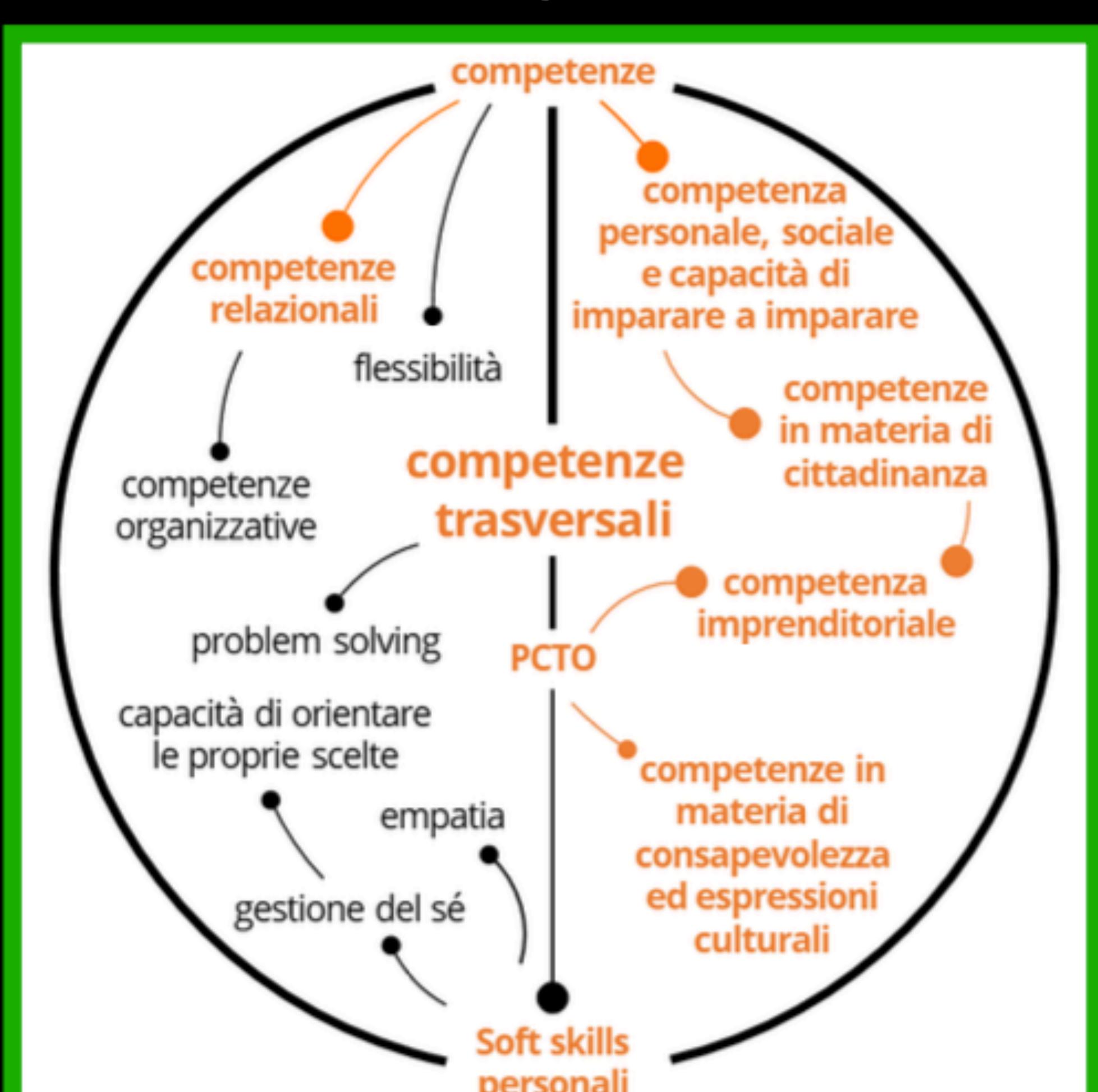
## PROGETTAZIONI REALIZZATE

### ESEMPIO #1 - Licei Musicali



FASI	Tot h	APPLICAZIONE	METODOLOGIE
1. PRE-PRODUZIONE	10,5H	3,5H • Modulo interattivo "Cos'è la Musica Applicata?" - Principi di arrangiamento e orchestrazione • Gioco: "Associa la musica ai filmati!" • Ice Breaking Game - Rafforza la coesione del gruppo classe • Questionario di autovalutazione professionale e sociale → Team Building	Front Lesson interattiva Laboratorio
		3,5H • Modulo interattivo comune: "Guida del compositore" • Divisione in team e creazione tracce sulle scene con i VST e gestione parti già registrate. • Montaggio sul progetto Master e confronto	Principale: JIGSAW Brainstorming Laboratorio su Cubase Cooperative Learning
		3,5H • Score session: Scrittura della partitura e preparazione la sessione di registrazione • Rec session management: Progettazione della sessione di registrazione, orari, turni, ecc.	Laboratorio su Musecore
2. PRODUZIONE	6H	3H Sessione di registrazione GROUP 1 • Session Manager 1,5h • Musicisti 1,5h	Fase laboratorioale Esperienza professionale
		3H Sessione di registrazione GROUP 2 • Session Manager 1,5h • Musicisti 1,5h	Fase laboratorioale Esperienza professionale
3. POST-PRODUZIONE	10,5H	3,5H • Mixaggio delle tracce precedentemente registrate sul filmato in Team • Dimostrazione docente: Project break down, analisi di un vero progetto professionale • Effetti sonori: SFX e Fooleys registrati in classe dai Team	Laboratorio Front Lesson
		3,5H • Effetti sonori: SFX e Fooleys registrati in classe dai Team • Finalizzazione del corto animato	Laboratorio
		3,5H • John Lemon Video Game: Sviluppo di un videogioco • Orientamento: Figure professionali • Questionario di autovalutazione professionale e sociale di fine percorso	Simulazione /Role Playing Front Lesson

Il percorso tiene presenti le competenze trasversali in quanto lo studente è attore della propria crescita umana, culturale, sociale e professionale



#### ESITI E PROVE

Il percorso non prevede una valutazione individuale. A fine progetto verranno consegnati i materiali prodotti:

- Link al corto musicato
- Progetto cubase
- Relazione del docente
- Test di autovalutazione compilato dagli alunni\*

#### BES

Qualunque caso BES indicato dai docenti della scuola d'origine, sarà trattato singolarmente per favorire al meglio l'integrazione nel gruppo e lo svolgimento del percorso attraverso un apprendimento personalizzato.

Direttiva Ministeriale del 27 dicembre 2012 e le successive circolari ministeriali.  
Legge 53/2003

**ESEMPIO #1 - Licei Musicali**

**TEAM WORK!**  
DINAMICA DI LAVORO IN TEAM

**TEAM WORK!**  
SCORE & SESSION MANAGEMENT

**BRAINSTORMING**

WORK PLAN DELLA GIORNATA IN BASE  
ALL'OUTCOME DELLA PRE-PRODUZIONE

**SESSION MANAGEMENT**

PIANIFICAZIONE DELL'ORDINE DI REC SESSION  
EVENTUALI SFX, FOOLEYS E STEMS DA REGISTRARE

**SCORE E/O STEMS**

UPLOAD SU GOOGLE DRIVE

**TEAM WORK!**  
PRE PRODUZIONE

**MAPPA SONORA**

COSA NECESSITA IL NOSTRO CORTO?  
BRAINSTORMING

**DIVISIONE IN TEAM**

- COLLABORAZIONE BANDLAB  
MASTER PROJECT
- UPLOAD SU "EXPORTS.." G.DRIVE
- SYNC TEST CANVA VIDEO EDITOR

**FEEDBACK PERIODICO**

OGNI 40 MIN 

**MONTAGGIO E SYNC**

VALUTAZIONI FINALI

*"Questa progettazione didattica in particolare mi ha richiesto un'enorme adattabilità in termini pedagogici, tecnologici, didattici, pratici e tempistici!"*

*Ho viaggiato dalla Toscana alla Calabria entrando in contatto con realtà e risorse scolastiche oltre che territoriali molto diverse tra loro. Tutti hanno riconosciuto l'amore che ho messo nel tentare di liberare in loro sana creatività e spirito d'unione.*

*La più bella vittoria per un docente".*

Prof. Giuseppe Samaritano

# Music Education

## PROGETTAZIONI REALIZZATE

A cura di Giuseppe Samaritano  
**TEST DI AUTOVALUTAZIONE**  
INIZIO PERCORSO - Musica Applicata

NOME INTERO:  
CLASSE e ISTITUTO:

### **Professional skills:**

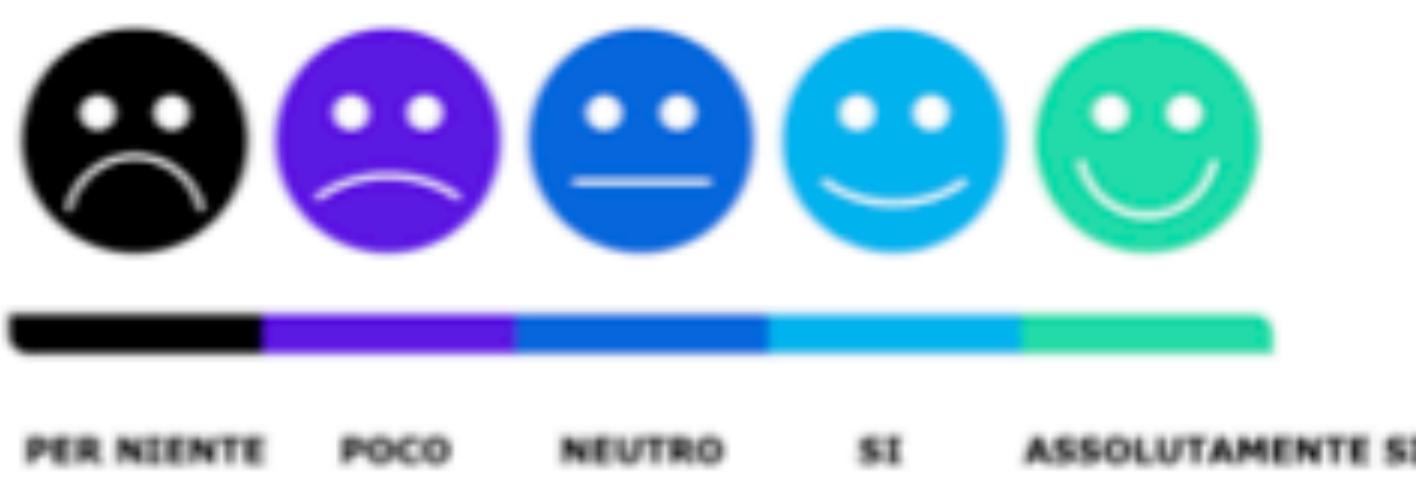
- Mi reputo più forte in: (Puoi scrivere una materia o una specialità in ambito musicale).
- Quale software di produzione musicale e software notazione sai usare?:
- Cosa suoni?:
- Che livello di teoria e solfeggio pensi di avere?:
- Che tipo di applicazione della musica ti appassiona di più? (Cinematografia, TV, Pubblicità, Apps, Gaming, Teatro...):
- Utilizzi software o Apps per la creatività? Se sì, quali? (Windows Movie Maker, FinalCut PRO, Canva, Keynote...):
- Cosa ti piacerebbe imparare o migliorare in ambito musicale?:

### **Social skills:**

- Tre mie qualità personali:
- Tre qualità personali che potrei migliorare:
- Preferisco lavorare da solo o in gruppo? Perché?:
- Credo che lavorare/imparare con altre persone possa essermi molto utile: (Metti una X)



- Credo che, a modo mio, io possa essere d'aiuto in un gruppo di lavoro/studio :(Metti una X)



*“Credo che un buon percorso inizi nella maggior parte dei casi da un’analisi generale del contesto classe, esplorando alcuni aspetti essenziali: le conoscenze tecniche di base, il livello di metacognizione, predisposizione ai rapporti e socilità.”*

*Gli allievi sono spesso uno specchio molto interessante a volte anche scomodo! Per questo motivo, quando appropriato chiedo loro di darmi un feedback.*

*Mi piace pensare al mio rapporto con i ragazzi come una relazione interpersonale onesta che possa far crescere entrambe le parti.”*

**Prof. Giuseppe Samaritano**

A cura di Giuseppe Samaritano  
**VALUTAZIONE DEL DOCENTE E DEL PERCORSO**  
FINE PERCORSO - Musica Applicata

ANONIMO

- Il docente mi ha messo a mio agio durante tutta l’esperienza:



Se no, perché?:

- Sono stato messo nelle migliori condizioni per potere imparare serenamente:

