

Music Education

PROGETTAZIONI REALIZZATE

ESEMPIO #1 - Licei Musicali

SAINT LOUIS

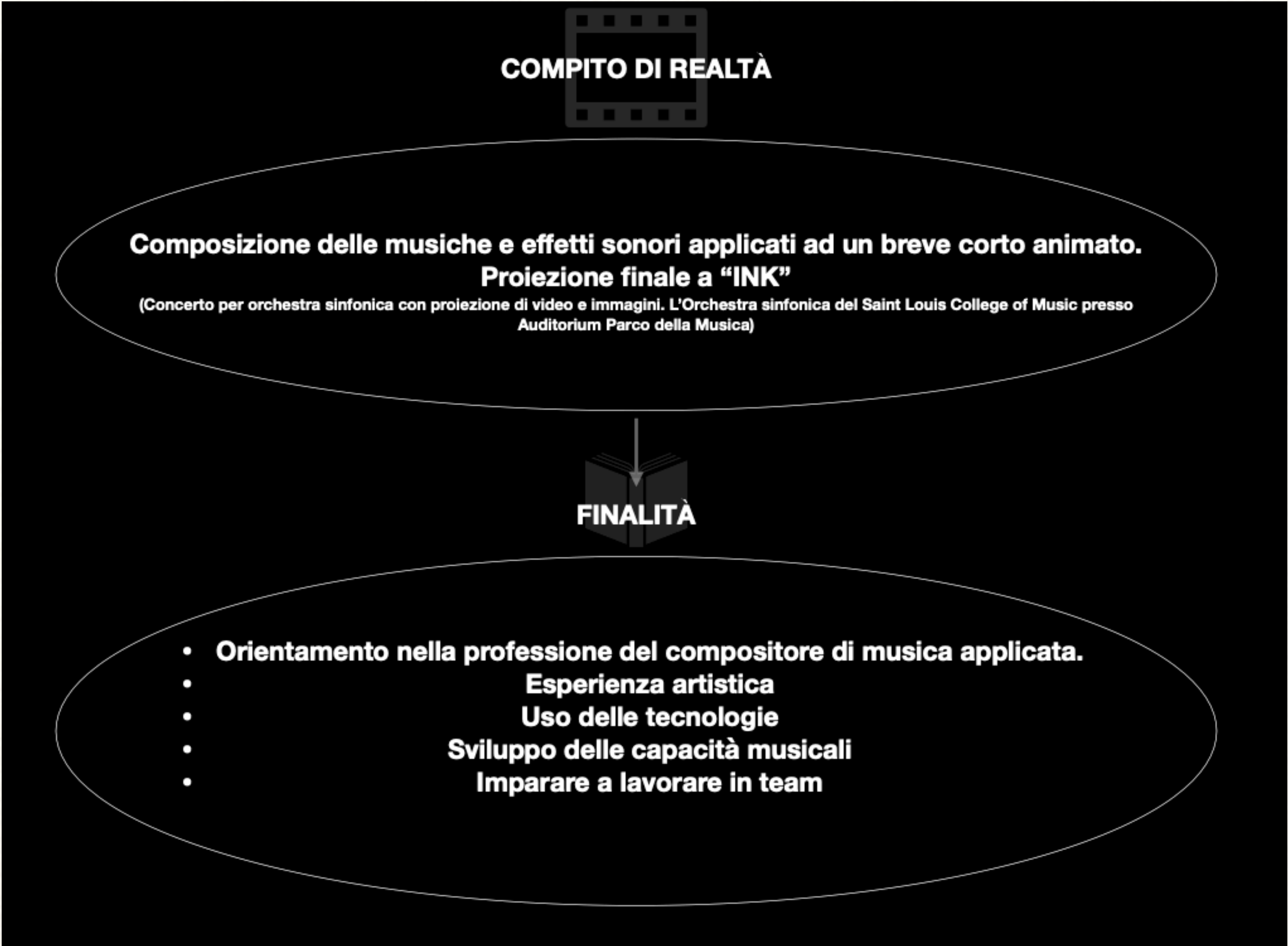
COLLEGE OF MUSIC

PCTO

Concorso rivolto alle classi IV e V dei licei Musicali

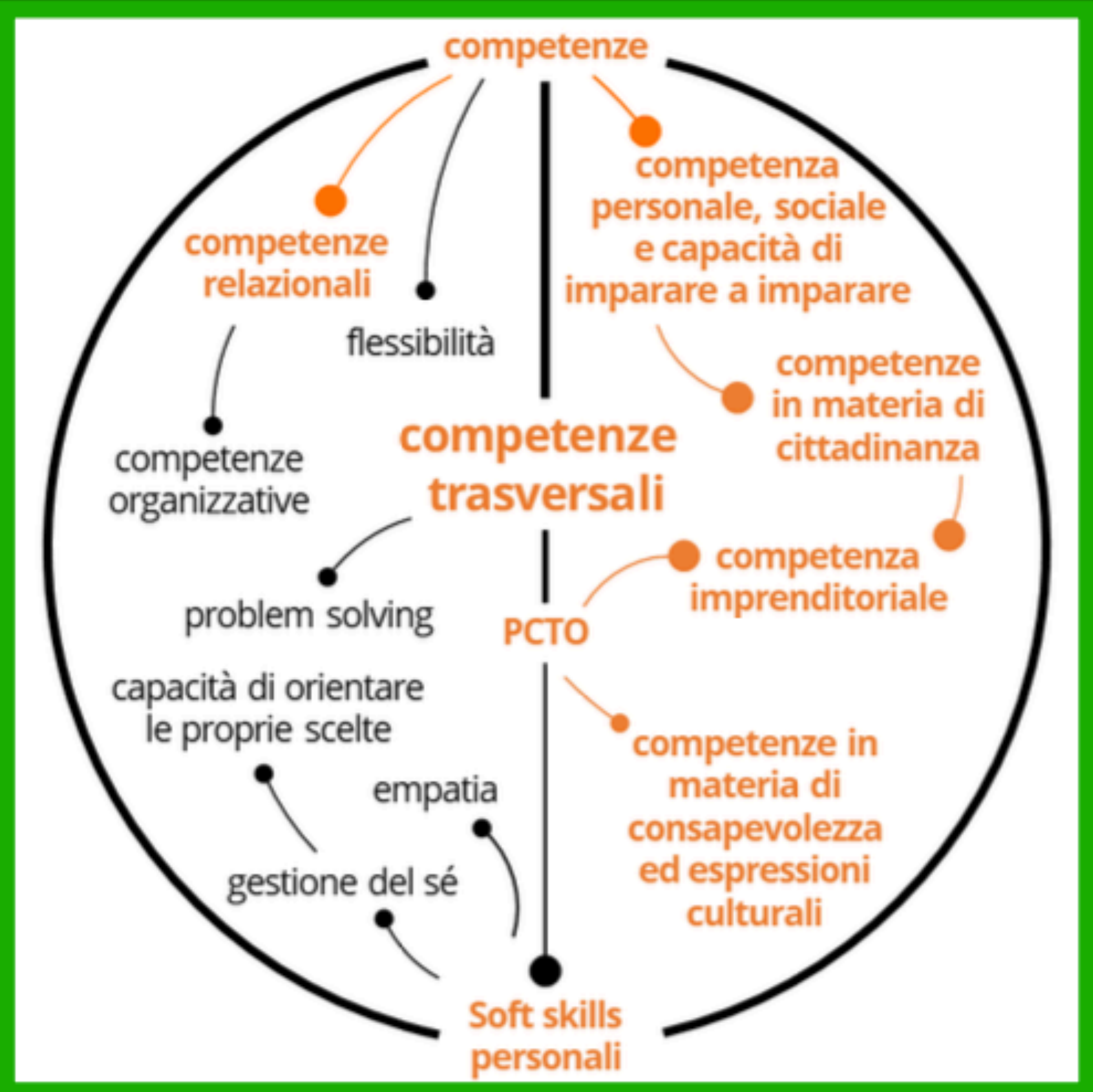
UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO

MUSICA APPLICATA



FASI	Tot h	APPLICAZIONE				METODOLOGIE
1. PRE-PRODUZIONE	10,5H	3,5H	<ul style="list-style-type: none">Modulo interattivo “Cos’è la Musica Applicata?” - Principi di arrangiamento e orchestrazioneGioco: “Associa la musica ai filmati!”Ice Breaking Game - Rafforza la coesione del gruppo classeQuestionario di autovalutazione professionale e sociale → Team Building			Front Lesson interattiva Laboratorio
		3,5H	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">Score session: Scrittura della partitura e preparazione la sessione di registrazioneRec session management: Progettazione della sessione di registrazione, orari, turni, ecc.			Laboratorio su Musecore
2. PRODUZIONE	6H	3H	Sessione di registrazione GROUP 1	<ul style="list-style-type: none">Session Manager 1,5hMusicisti 1,5h		Fase laboratoriale Esperienza professionale
		3H	Sessione di registrazione GROUP 2	<ul style="list-style-type: none">Session Manager 1,5hMusicisti 1,5h		Fase laboratoriale Esperienza professionale
3. POST-PRODUZIONE	10,5H	3,5H	<ul style="list-style-type: none">Mixaggio delle tracce precedentemente registrate sul filmato in TeamDimostrazione docente: Project break down, analisi di un vero progetto professionaleEffetti sonori: SFX e Fooleys registrati in classe dai Team			Laboratorio Front Lesson
		3,5H	<ul style="list-style-type: none">Effetti sonori: SFX e Fooleys registrati in classe dai TeamFinalizzazione del corto animato			Laboratorio
		3,5H	<ul style="list-style-type: none">John Lemon Video Game: Sviluppo di un videogiocoOrientamento: Figure professionaliQuestionario 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*

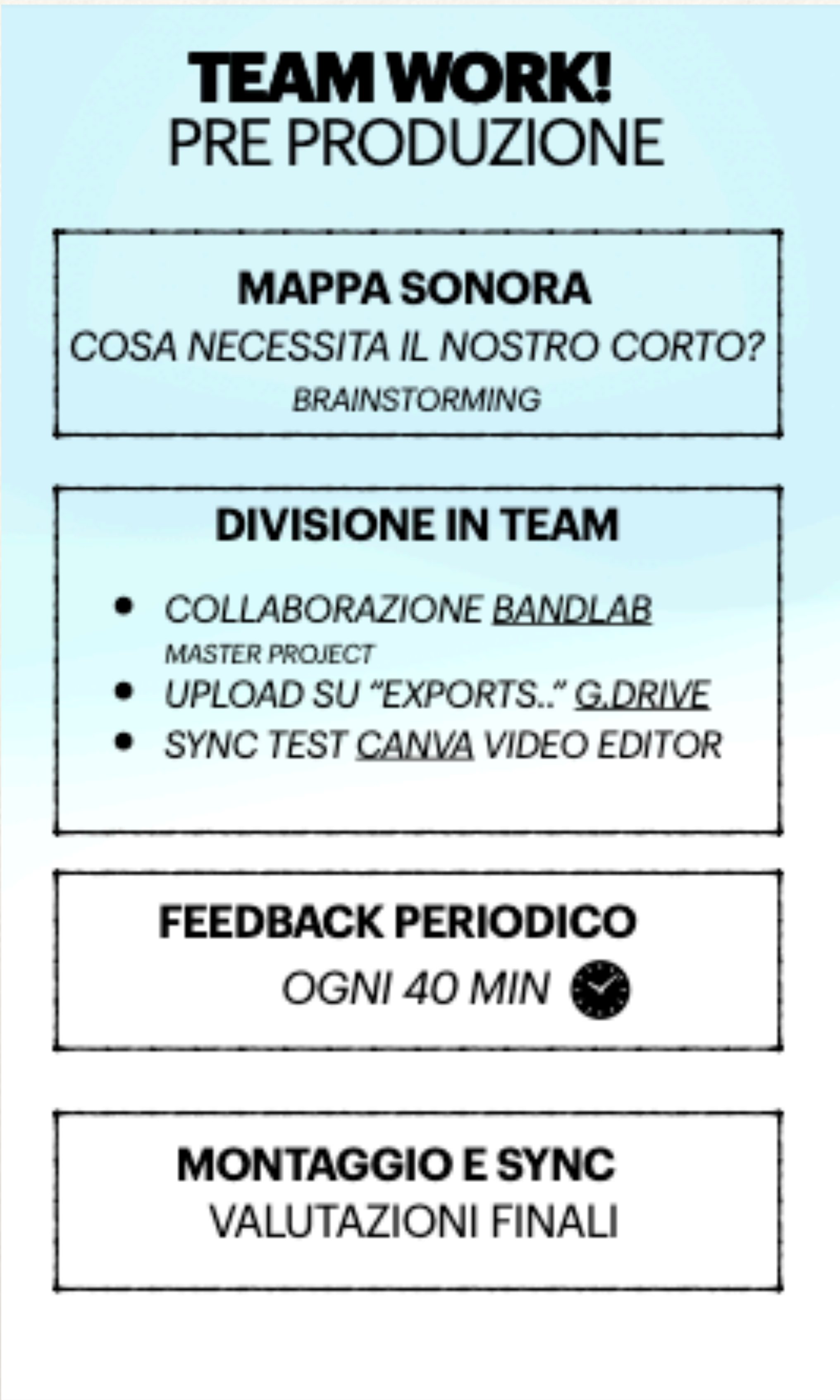
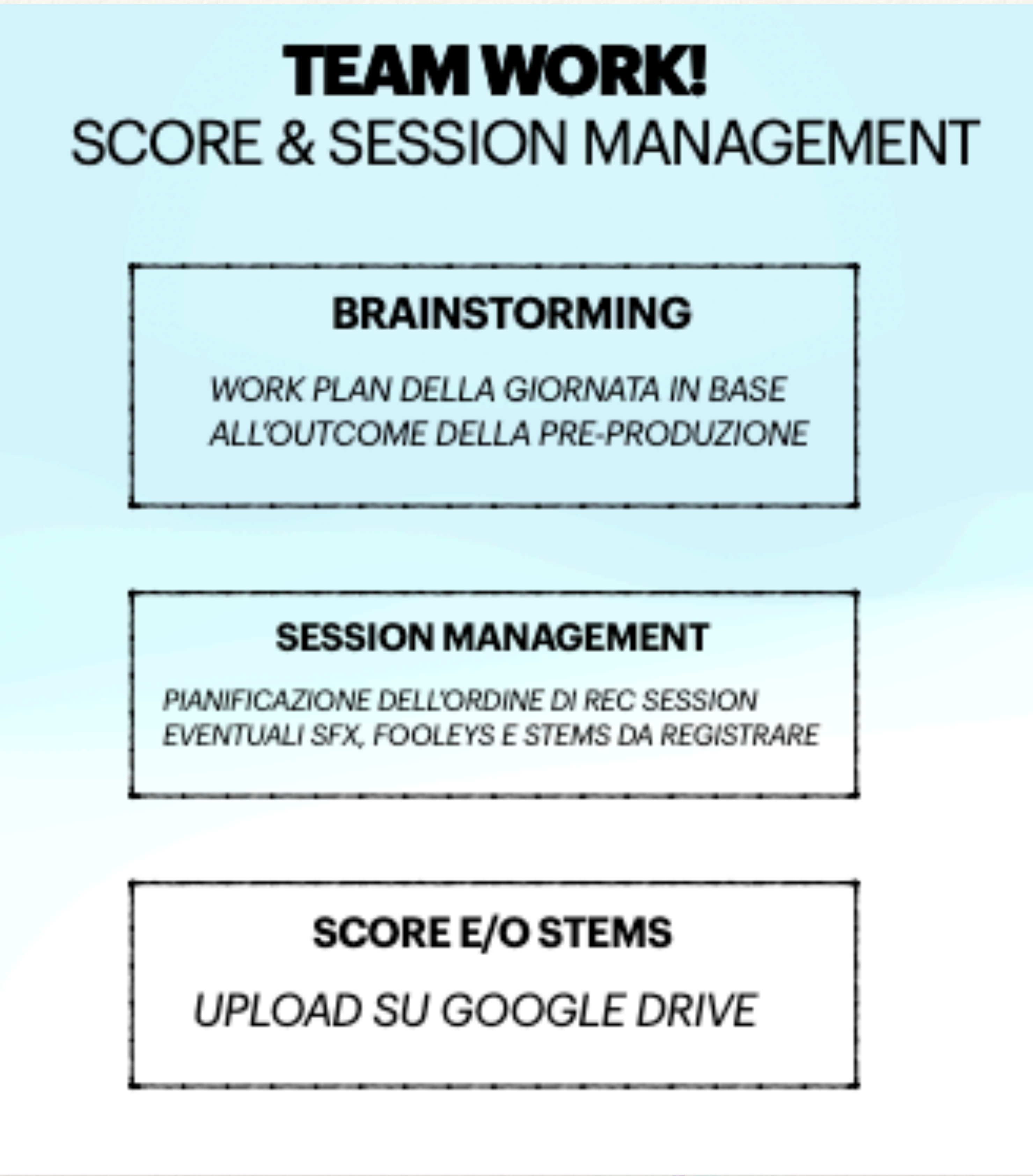
BES

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

Music Education
PROGETTAZIONI REALIZZATE

ESEMPIO #1 - Licei Musicali



*“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 pplicazione 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)



PER NIENTE POCO NEUTRO SÌ ASSOLUTAMENTE SÌ



PER NIENTE POCO NEUTRO SÌ ASSOLUTAMENTE SÌ

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:



PER NIENTE POCO NEUTRO SÌ ASSOLUTAMENTE SÌ

Se no, perché?:

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



“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