

PRIMA DI INIZIARE

Linee-guida per capire cos'è il Kit di Formazione Play2Grow e come usarlo

COS'È PLAY2GROW?

[Play2Grow](#) è un progetto Erasmus+ finanziato dall'Unione Europea che nel corso di due anni ha mappato alcune delle migliori pratiche nel campo dell'educazione musicale, che permettono ai giovani di acquisire una serie di valori e competenze fondamentali attraverso questa pratica artistica. I progetti e le pratiche utilizzate come [studi di caso](#) si distinguono dall'istruzione regolare grazie alle metodologie innovative applicate, che aiutano i giovani ad acquisire competenze *hard* e *soft*, come la musica e le conoscenze artistiche, la comunicazione, la capacità di lavorare in squadra, la fiducia in se stessi, la tolleranza, tra le varie. Questo progetto è stato possibile grazie alla collaborazione di cinque entità complementari attive nel campo della musica, della formazione e della gioventù provenienti da Portogallo, Spagna e Italia:

- [Comune di Paredes de Coura](#) (PT)
- [Space Ensemble](#) (PT)
- [Comune di Tomiño](#) (ES)
- [EOSA](#) (ES)
- [SFOM – Scuola di Formazione e Orientamento Musicale](#) (IT)

COS'È IL PLAY2GROW TRAINING CURRICULA?

Dopo il lavoro di ricerca e mappatura, i partner del progetto hanno organizzato il [Play2Grow Training Kit](#), un insieme di risorse formative, idee e metodologie per l'insegnamento e l'acquisizione di competenze e valori chiave attraverso la musica. L'obiettivo principale del progetto è quello di fornire una serie di risorse per consentire a qualsiasi persona o organizzazione, in particolare agli operatori giovanili, di replicare queste pratiche.

PER CHI?

Obiettivo principale: animatori giovanili e formatori.

Altri obiettivi: i giovani che beneficeranno delle metodologie e delle risorse e chiunque voglia implementare queste pratiche in un contesto culturale ed educativo.

SCOPO

Lo scopo di queste risorse è dimostrare che chiunque può innovare nei propri metodi e attività di insegnamento, scegliendo di preparare contenuti e approcci più stimolanti per la creatività dei partecipanti e anche favorire lo sviluppo di diverse competenze *hard* e *soft* fondamentali nella loro vita, sia professionale che personale.

OBIETTIVO PRINCIPALE

L'obiettivo principale di Play2Grow è contribuire alla diffusione di queste pratiche e garantire che queste risorse siano accessibili a tutti. Garantire l'accessibilità a queste risorse educative è l'obiettivo principale del progetto, al fine di contribuire alla democratizzazione delle pratiche legate alla musica nella formazione giovanile.

CONTESTI IN CUI È POSSIBILE IMPLEMENTARE IL KIT DI FORMAZIONE PLAY2GROW

Sebbene Play2Grow si concentri sull'innovazione nelle pratiche legate alla musica nelle scuole di musica e in contesti simili, le pratiche delineate nel kit di formazione possono essere utilizzate in diversi ambienti culturali o educativi. La persona o l'entità che organizza attività e la formazione deve solo garantire di avere gli operatori giovanili, i professionisti o il personale giusti per implementare il kit di formazione Play2Grow.

STRUTTURA

Play2Grow Training Kit è diviso in una struttura semplice e intuitiva, che aggrega varie pratiche (UNITÀ) in argomenti principali (MODULI) relativi all'innovazione nell'educazione dei giovani attraverso la musica.

MODULI

I moduli sono argomenti principali relativi a una specifica forma di innovazione nell'educazione dei giovani attraverso la musica. Il *Play2Grow Training Kit* è suddiviso nei seguenti moduli:

1. **Campi di allenamento (Bootcamp)**

Questo modulo si concentra sui vantaggi dei *bootcamp* come eventi in cui possono essere mescolate diverse attività innovative legate alla musica e alle arti per i giovani. Poiché si svolgono in settimane o giorni intensivi, i campi sono eventi che consentono lo sviluppo di legami profondi tra i partecipanti e consentono la commistione di attività ricreative ed educative, sfruttando al meglio il *cross-learning* che si può ottenere da entrambi. Il modulo *Bootcamps* è suddiviso in diverse unità, che vanno dalla pianificazione e pre-produzione dell'evento all'esecuzione delle attività, nonché alla valutazione finale dell'evento.

Unità: Come allestire un *Bootcamp*, Attività essenziali per i *bootcamp*, Motivazione e benessere per i musicisti.

2. **Valorizzazione della band, gestione e imprenditorialità**

Che cosa succede dopo aver frequentato le scuole di musica? Con il modulo *Valorizzazione della band, gestione e imprenditorialità*, gli operatori giovanili saranno in grado di aiutare i giovani ad acquisire competenze che possono aiutarli a portare avanti la loro carriera come artisti emergenti. Questo tipo di conoscenza consente a musicisti e giovani con un certo background musicale di capire se vorrebbero continuare la loro carriera come musicisti. Può essere di grande aiuto in una fase iniziale di sviluppo, in modo che possano lanciarsi sul mercato e produrre ed editare una ripresa audio e video, passaggio spesso vissuto come un problema generale e molte volte un ostacolo nelle fasi iniziali.

Unità: Come promuovere la tua band, Come promuovere la tua band sui media, Come fare un pilota tecnico e di ospitalità.

3. **Musica e Comunità**

Il modulo Musica e Comunità mira a fornire una serie di idee di attività per diversi pubblici e gruppi di età, estendendo i benefici della musica a varie fasce della popolazione. Le attività musicali da sviluppare con la comunità sono un ottimo modo per riunire le generazioni e abbattere le barriere tra le persone.

Unità: Attività con musica sperimentale e improvvisata, Strumenti di base riciclati, Musica per il cambiamento.

UNITÀ

All'interno dei moduli abbiamo diverse unità che si concentrano su una pratica specifica. Ogni unità ha alcuni argomenti per guidare gli operatori giovanili nella pianificazione delle attività, come ad esempio:

1. **Sommario**

Spiegazione generale del tema e degli obiettivi dell'unità.

2. **Subunità**

Elenco delle subunità.

3. **Competenze-chiave sviluppate**

Hard (competenze legate alla musica, audiovisivi, linguistica, tra le altre)

Livello *soft* (lavoro di squadra, creatività, iniziativa, spirito critico, tra le altre)

4. **Livello di difficoltà nella preparazione e nell'attuazione**

- Facile (l'operatore giovanile può pianificare e implementare l'attività da solo)
- Medio (l'operatore giovanile potrebbe aver bisogno dell'aiuto di altri lavoratori o di personale specializzato per pianificare o implementare l'attività)
- Difficile (l'operatore giovanile avrà bisogno dell'aiuto di personale specializzato per pianificare o implementare l'attività)

5. **Durata**

- Raccomandazione per il tempo di preparazione delle attività
- Raccomandazione circa la durata delle attività con i partecipanti

6. **Chi può implementare l'unità**

- Animatori giovanili
- Insegnanti di musica o altro personale specializzato

Questa sezione può includere suggerimenti su a chi chiedere aiuto in ciascuna attività.

7. **Metodologia didattica**

Indicazione di quale sia la metodologia preferibile che deve essere utilizzata in ogni attività, come l'apprendimento cooperativo, il *brainstorming*, gli esercizi di scrittura, gli esercizi pratici.

8. **Risultati di apprendimento**

Cosa ci si aspetta da ogni attività.

9. Criteri di valutazione

Indicazioni che spiegano come gli operatori giovanili possano valutare i partecipanti o le proprie prestazioni.

10. Subunità sviluppate

- Spiegazione del contenuto
- Suggestimenti/ domande a cui pensare durante la preparazione delle attività
- Esercizi