

ANTES DE COMEÇAR

Diretrizes para compreender o que é o Training Kit do Play2Grow e como utilizá-lo.

O QUE É O PLAY2GROW?

O [Play2Grow](#) é um projeto Erasmus+ financiado pela União Europeia que durante 2 anos mapeou algumas das melhores práticas no campo da educação musical, que permitem aos jovens adquirir uma série de valores e competências fundamentais através desta prática artística. Os projetos e práticas utilizadas como estudos de caso destacam-se da educação regular devido às metodologias inovadoras aplicadas, que ajudam os jovens a adquirir as chamadas *hard and soft skills*, como conhecimentos musicais e artísticos, comunicação, capacidade de trabalhar em equipa, autoconfiança, tolerância, entre outras.

Este projeto foi possível graças à cooperação de 5 entidades complementares ativas na área da música, formação e juventude de Portugal, Espanha e Itália:

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

O QUE É O TRAINING KIT DO PLAY2GROW?

Após o trabalho de investigação e mapeamento, os parceiros do projeto organizaram o [Training Kit do Play2Grow](#), um conjunto de recursos, ideias e metodologias de formação para o ensino e aquisição de competências e valores fundamentais através da música. O principal objetivo do projeto é fornecer um conjunto de recursos que permitam a qualquer pessoa ou organização, especialmente a formadores, educadores e técnicos que trabalham com a juventude, replicar estas práticas.

PARA QUEM É O TRAINING KIT DO PLAY2GROW?

Público principal: Formadores, educadores e técnicos que trabalham com jovens.

Outros públicos-alvo: Jovens que podem beneficiar das metodologias e recursos desenvolvidos, e qualquer pessoa que queira implementar estas práticas num contexto cultural e educativo.

PROPÓSITO

O objetivo destes recursos é mostrar que qualquer pessoa pode inovar nos seus métodos e atividades de ensino, optando por preparar conteúdos e abordagens que sejam mais estimulantes para a criatividade dos participantes, e também promover o desenvolvimento de várias competências fundamentais nas suas vidas, tanto a nível profissional como pessoal.

PRINCIPAL OBJETIVO

O principal objetivo do Play2Grow é contribuir para a disseminação das práticas mapeadas e assegurar que estes recursos são acessíveis a todos. Garantir a acessibilidade a estes recursos educativos é o principal objetivo do projeto, a fim de contribuir para a democratização das práticas relacionadas com a música na formação de jovens.

CONTEXTOS NOS QUAIS SE PODE IMPLEMENTAR O TRAINING KIT DO PLAY2GROW

Embora o Play2Grow se concentre na inovação em práticas educativas em escolas de música e contextos semelhantes, as práticas descritas no Training Kit podem ser utilizadas em vários ambientes culturais ou educativos. A pessoa ou entidade que está a organizar as atividades e formações têm apenas de garantir que tem os profissionais ou educadores adequados para implementar o Training Kit do Play2Grow.

ESTRUTURA

O Training Kit do Play2Grow está dividido numa estrutura simples e intuitiva, que agrega várias práticas (UNIDADES) em tópicos centrais (MÓDULOS) relacionados com a inovação na educação dos jovens através da música.

MÓDULOS

Os módulos são tópicos centrais relacionados com uma forma específica de inovação na educação juvenil através da música. O Training Kit do Play2Grow está dividido nos seguintes módulos:

1. [Bootcamps de Música](#)

Este módulo centra-se nas vantagens dos Bootcamps de Música como eventos onde diferentes atividades inovadoras para jovens relacionadas com a música e as artes podem ser misturadas. Como se realizam em semanas ou dias intensivos, os bootcamps são eventos que permitem o desenvolvimento de laços profundos entre os participantes e permitem a mistura de atividades de lazer e atividades educativas, tirando melhor partido da aprendizagem que pode ser obtida a partir de ambos. O módulo Bootcamps de Música está dividido em várias unidades, que vão desde o planeamento e pré-produção do evento até à execução das atividades, bem como a avaliação final do evento.

Units: Como organizar um bootcamp de música, Atividades fundamentais para um bootcamp de música, Motivação e bem-estar para músicos.

2. [Aceleração, gestão e empreendedorismo para bandas](#)

O que acontece depois das escolas de música? Com o módulo de Aceleração, gestão e empreendedorismo para bandas, os educadores e formadores poderão ajudar os jovens a adquirir competências que os vão ajudar a levar mais longe as suas carreiras como artistas emergentes. Este tipo de conhecimento permite aos músicos e jovens com alguma formação musical compreender se gostariam de prosseguir as suas carreiras como músicos. Pode ser uma grande ajuda numa fase inicial de desenvolvimento, para que possam lançar-se no mercado e produzir e editar um primeiro single e um videoclipe, algo reconhecido como um problema geral e muitas vezes um obstáculo em fase inicial de carreira.

Unidades: Como promover a tua banda, Como promover a tua banda nas redes sociais, Como fazer um rider técnico.

3. **Música e Comunidade**

O módulo Música e Comunidade visa dar um conjunto de ideias de atividades para diferentes públicos e faixas etárias, alargando os benefícios da música a vários setores da população. Atividades musicais desenvolvidas com a comunidade são uma ótima forma de aproximar gerações e quebrar barreiras entre as pessoas.

Unidades: Atividades com música experimental e improvisada, Instrumentos reciclados básicos, Música para a mudança.

UNIDADES

Dentro dos módulos, temos diferentes unidades que se concentram numa prática específica. Cada unidade tem alguns tópicos para orientar os educadores no planeamento das atividades, como por exemplo:

1. **Sumário**

Explicação geral do tema e objetivos da unidade.

2. **Subunidades**

Lista de subunidades.

3. **Competências fundamentais desenvolvidas**

Hard skills (competências técnicas musicais, audiovisuais, linguísticas, entre outras)
Soft skills (trabalho em equipa, criatividade, iniciativa, espírito crítico, entre outras)

4. **Nível de dificuldade na preparação e implementação**

- Fácil (o formador pode planear e implementar a atividade sozinho)
- Média (o formador pode precisar da ajuda de outros técnicos ou de profissionais especializados para planear ou implementar a atividade)
- Difícil (o formador precisará da ajuda de profissionais especializados para planear ou implementar a atividade)

5. **Duração**

- Recomendação de quantidade de tempo para preparação das atividades
- Recomendação para a duração das atividades com os participantes

6. **Quem pode implementar as unidades**

- Formadores / educadores / técnicos que trabalham com juventude
- Professores de música e outros profissionais especializados

Esta seção pode incluir dicas sobre a quem pedir ajuda em cada unidade.

7. **Metodologia didática**

Indicação da metodologia preferível que deve ser utilizada em cada atividade, tais como aprendizagem cooperativa, brainstorming, exercícios de escrita e exercícios práticos.

8. **Objetivos da aprendizagem**

O que é esperado com cada atividade.

9. Critérios de avaliação

Indicadores que explicam como os formadores podem avaliar os participantes ou o seu próprio desempenho.

10. Conteúdo das subunidades

- Explicação de conteúdos
- Dicas/perguntas a ter em conta durante a preparação das atividades
- Exercícios