

METODI ONLINE DA UTILIZZARE NELLA FORMAZIONE DEI GIOVANI MUSICISTI

di Ana Simona NEGOMIREANU





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



METODI ONLINE DA UTILIZZARE NELLA FORMAZIONE DEI GIOVANI MUSICISTI

by Ana Simona NEGOMIREANU

Autrice Ana Simona NEGOMIREANU

Progetto SoundBeatsTime
soundbeatstime@gmail.com
soundbeatstime.com

I partner Yellow Shirts - Romania
Institutul Român de Educație a Adulților – Romania
Giosef Italy Giovani senza Frontiere APS

Dichiarazione di non responsabilità Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo manuale è stato elaborato nell'ambito del progetto "SoundBeatsTime" (con il n. di rif. 2020-1-RO01-KA227-YOU-095777), finanziato dall'Unione Europea attraverso l'Agenzia Nazionale Rumena, nel contesto dell'azione Erasmus+ KA2 - Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche, sottoazione Partnership for Creativity.

CONTENUTI

INTRODUZIONE	6
TIPI DI ATTIVITÀ ONLINE IN CUI I GIOVANI E I MUSICISTI POSSONO IMPEGNARSI	8
STRUMENTI DI COMUNICAZIONE E GESTIONE	11
Piattaforme che possono essere utilizzate per gli incontri tra giovani creatori	11
Piattaforme di comunicazione per giovani e giovani musicisti	15
Esempi di attività che possono essere svolte online	18
GLI STRUMENTI DI GESTIONE E COMUNICAZIONE ONLINE	26
Strumenti e software per la gestione della musica	26
CAMPIONATURA DI STRUMENTI PER LA CREAZIONE DI MUSICA	31
I programmi TIC presentati si concentrano sull'apprendimento delle nozioni fondamentali della musica.....	31
Software disponibili per lavorare sulla qualità vocale	32
Scrittura, composizione e arrangiamento musicale	32
La tecnologia audiovisiva nella formazione musicale	33
Panoramica delle TIC nella formazione musicale	35
E-learning musicale	37
ICT e ambienti di apprendimento virtuali	38
Sperimentare programmi di composizione interattiva nell'educazione musicale	39
Utilizzo delle TIC per comprendere i processi compositivi nell'educazione musicale.	40

L'USO DEI SOCIAL MEDIA NELLE ATTIVITÀ ONLINE	42
Come i social media possono aiutare i giovani	45
RISORSE	50

**I musicisti vogliono essere la voce
forte di tanti cuori silenziosi.**

Billy Joe

INTRODUZIONE

La musica è stato uno dei settori più gravemente colpiti dalla pandemia. Senza la possibilità di tenere concerti e spettacoli, i musicisti si sono trovati in un'incredibile lotta per la sopravvivenza economica. Alcuni di loro hanno temporaneamente intrapreso altri lavori o hanno tentato una riconversione professionale.

Se i musicisti sono stati colpiti dalla pandemia, i giovani musicisti si sono trovati in una situazione ancora più delicata. Trovandosi all'inizio della loro carriera, non avevano la possibilità di perseguire il loro sogno. Tuttavia, lo Youth Work con i giovani musicisti ha rappresentato una soluzione coinvolgente, utilizzando soprattutto metodi online.

Questa guida è un archivio di metodi che sono stati costantemente utilizzati durante la pandemia, alcuni dei quali sono strumenti che sono rimasti, sia per la comunicazione, sia per la produzione musicale o anche per attività più generali con i giovani.

Questi metodi possono essere utilizzati dagli animatori giovanili o da altri professionisti che lavorano con i giovani musicisti, la maggior parte dei quali a prescindere dal background musicale. Non torneremo mai a un contesto di apprendimento pre-pandemico e quindi è importante che i giovani musicisti abbiano accesso a una guida che riunisca i metodi online che possono essere utilizzati nelle loro attività.

Abbiamo deciso di dividere i metodi online selezionati in due categorie:

1. Comunicazione e gestione - Durante la pandemia, ma anche prima, gli strumenti di comunicazione e gestione online sono stati essenziali per la buona realizzazione dei progetti. Le persone di tutto il mondo hanno iniziato a utilizzare strumenti di gestione e comunicazione online per portare a termine i propri compiti e poter continuare a lavorare con i propri compagni.

Per i giovani è stato più accessibile che per altre categorie di età utilizzare strumenti online, perché sono la generazione digitale. Analizzeremo gli strumenti di comunicazione e gestione più efficaci che sono stati segnalati dai giovani delle nostre organizzazioni e dai giovani musicisti.

2. Creazione musicale - dato che la nostra guida si concentra sul potenziale online dei giovani musicisti o dei giovani interessati a intraprendere una carriera musicale, abbiamo riscontrato che i metodi e gli strumenti di produzione musicale sono di estrema importanza nel lavoro giovanile condotto con questi giovani. Gli strumenti e i metodi di produzione musicale rendono la musica accessibile anche a chi non sa leggere il solfeggio e le partiture. È un vantaggio incredibile che è stato portato dall'era digitale.



I vantaggi dell'uso di strumenti online per i giovani musicisti sono molti e ci concentreremo su alcuni di essi. L'uso degli strumenti online avviene nel contesto di prestarsi agli obiettivi musicali della loro professione attuale o futura attraverso approcci che promuovono il pensiero critico, analitico e creativo, l'apprendimento collaborativo, l'azione autonoma, l'iniziativa, l'esplorazione e la sperimentazione.

La tecnologia può offrire opportunità che prima non erano possibili, soprattutto in aree legate alla creatività, all'interdisciplinarietà, alla motivazione, al rafforzamento dell'autostima dei giovani musicisti, alla comunicazione con il pubblico, allo sviluppo della cittadinanza e alla personalizzazione dell'esperienza formativa.

La tecnologia offre anche l'opportunità a musicisti molto giovani e a coloro che non leggono le note musicali di comporre musica, superando le limitazioni imposte dall'insegnamento e dall'apprendimento tradizionali, come la coordinazione dei movimenti fisici.

Il concetto di "alfabetizzazione digitale", oltre all'uso delle nuove tecnologie per l'accesso o la produzione e la promozione delle informazioni, comprende una comprensione più ampia degli obiettivi e dei meccanismi dell'industria dei media e della comunicazione, la consapevolezza dei giovani musicisti in relazione alla protezione dei dati personali e dei diritti d'autore, nonché la possibilità di evitare i rischi connessi all'uso dei media (in particolare di Internet).

I vantaggi che l'uso di strumenti online apporta ai giovani musicisti:

- Distinguere, attraverso l'ascolto musicale, il contributo dei mezzi tecnologici alla creazione di opere musicali;
- Utilizzare le nuove tecnologie per riprodurre la musica con la migliore qualità sonora possibile;
- Utilizzare la tecnologia come ausilio nello studio di opere vocali e strumentali;
- Sfruttare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie nella composizione e nell'improvvisazione;
- Utilizzare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie per l'acquisizione di immagini, la registrazione, la visualizzazione di esecuzioni e lavori creativi e la loro elaborazione;
- Comunicare con il pubblico e presentare il lavoro utilizzando le nuove tecnologie;
- Utilizzare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie per accedere a diverse forme di informazione (multimedia);
- Esprimere i propri punti di vista e sensibilità riguardo al ruolo delle nuove tecnologie nella musica e nell'industria musicale;
- Riconoscere ed evitare i problemi legati all'utilizzo delle nuove tecnologie.



TIPI DI ATTIVITÀ ONLINE IN CUI I GIOVANI E I MUSICISTI POSSONO IMPEGNARSI

Internet non è un ambiente ben definito; può innescare effetti sia positivi che negativi sui giovani (Hasebrink, 2012, p. 127). Internet è piuttosto un ambiente che crea opportunità. Il modo e i limiti di sfruttare queste possibilità dipendono dalle esigenze, dalle motivazioni e anche dalle condizioni economiche e sociali e dalle caratteristiche culturali dei giovani.

La pandemia ha cambiato molto questo schema, in quanto la maggior parte delle attività educative sono state spostate in rete, gli Stati e i governi di tutto il mondo, soprattutto nei Paesi che sono stati maggiormente colpiti dalla pandemia, stanno trovando soluzioni per garantire l'accesso a Internet ad ampie categorie di giovani.

Internet è una vasta fonte di informazioni per l'apprendimento e l'accumulo di conoscenze, offre spazio per la creatività e la formazione, rispettivamente per l'esposizione dell'identità personale, per la creazione di contatti, per l'iniziativa e la partecipazione alla vita comunitaria.

I giovani possono beneficiare di queste opportunità in diverse forme. Possono accettare passivamente le possibilità online, possono essere coinvolti come partecipanti attivi, rispettivamente per avviare e dare origine a queste possibilità.

Le attività online per i giovani possono essere raggruppate in tre categorie. La prima categoria è legata al consumo di contenuti online, un'altra è legata alla creazione di contatti e alla comunicazione, mentre un terzo tipo è legato alla creazione di contenuti e all'organizzazione di attività di apprendimento e formazione. L'attività online più diffusa tra i giovani è il consumo di contenuti, seguita dalle attività di contenuto e dalla comunicazione.

La gerarchia della diffusione e della popolarità delle attività online si riflette nella scala delle opportunità online (ladder of opportunities), che si basa sul concetto secondo cui le attività online sono gradualmente integrate nel modello di utilizzo dei bambini, partendo dalle attività più semplici ed evolvendo verso quelle più complicate.

Le attività online comprendono operazioni più semplici, che possono essere eseguite facilmente, o più complesse, che richiedono determinate competenze. L'avanzamento nella scala delle possibilità online è possibile attraverso un uso prolungato e sempre più complesso di Internet, rispettivamente aumentando il livello delle competenze digitali.

Il modello della scala delle opportunità online ha una forte forza esplicativa, ma allo stesso tempo attira contro argomentazioni. La critica al modello si basa sulla considerazione dell'uso delle possibilità online e dell'assimilazione delle competenze legate a Internet in modo lineare, anche se ci sono molte attività online che i giovani svolgono in parallelo. Più precisamente, a seconda della qualità dell'esecuzione, alcune attività possono appartenere contemporaneamente a più livelli.



Un altro svantaggio del modello è che non permette di elaborare una scala valida per diversi Paesi, perché le particolarità legate alle possibilità online dipendono dalle caratteristiche economiche, sociali e culturali dei Paesi (Pruulmann-Vengerfeldt, Runnel, 2012, p. 73).



La directory individuale dei media online è il risultato dell'interazione di diverse componenti specifiche, quali: l'uso quotidiano di Internet, il tipo di attività online, le particolarità dei contenuti a cui si accede, le motivazioni che determinano l'uso di Internet, le modalità di integrazione nella struttura delle attività e l'interpretazione soggettiva dell'uso di Internet (Hasebrink, Domeyer, 2012, pp. 758).

In effetti, esiste una connessione tra le abitudini offline e online dei giovani, ma non è possibile tracciare una linea precisa tra il loro mondo offline e quello online. Le opportunità online aprono nuovi modi per soddisfare i bisogni legati all'età; in questo modo le pratiche online si integrano nella vita quotidiana degli adolescenti, influenzando e plasmando le loro abitudini.

Durante le attività online i giovani mostrano quali sono le loro conoscenze, le aree di interesse e le motivazioni, poiché esiste una stretta connessione tra il repertorio mediatico online dei giovani e i valori, le motivazioni individuali, il loro stile di vita e l'ambiente sociale (Hasebrink, Domeyer, 2012, p. 770).

La directory dei media online riflette il modello esteso dell'uso individuale di Internet. Lo scopo dell'analisi dei repertori individuali è quello di consentire la classificazione in categorie significative dei vari comportamenti online, a partire dalle componenti che determinano la formazione delle directory dei media online.



Determinazione delle caratteristiche dei giovani utenti online

La descrizione dei gruppi di utenti ci permette di comprendere meglio il ruolo di Internet nella vita quotidiana dei giovani, assaliti dai fenomeni mediatici. Le abitudini dei giovani nell'uso di Internet sono influenzate da più fattori. L'accesso e l'uso degli strumenti online è determinato da un lato da fattori individuali e dall'altro da fattori legati alla comunità locale, rispettivamente ad alcuni macro-fattori: sociali, culturali, economici, politici.

Tra i fattori di livello individuale si possono citare le peculiarità demografiche (sesso, età) e psicologiche (efficienza personale, difficoltà psicologiche, ricerca di un uso eccessivo di Internet). A livello di fattori comunitari si può citare il ruolo di mediazione-socializzazione della famiglia, della scuola e degli amici.

I fattori macrosociali comprendono elementi come la struttura sociale, le peculiarità del sistema educativo, la cultura e il sistema di valori del Paese rispettivamente, le dinamiche di diffusione delle nuove TIC, le politiche nazionali relative alla diffusione dell'innovazione.



STRUMENTI DI COMUNICAZIONE E GESTIONE

Piattaforme che possono essere utilizzate per gli incontri tra giovani creatori

Piattaforme di comunicazione online: Zoom, Google Meet, Webex e indicazioni agli operatori giovanili su come utilizzare queste piattaforme.

Durante la pandemia le organizzazioni giovanili hanno dovuto trovare soluzioni in un contesto difficile, in cui gli incontri di persona non erano più possibili. La soluzione è stata quella di sostituire le piattaforme fisiche con quelle online utilizzate per la comunicazione. Le regole del gioco sono cambiate radicalmente, quindi gli operatori giovanili hanno dovuto affrontare la sfida di passare dalle attività fisiche a quelle online e di mantenere alto il livello di entusiasmo dei partecipanti.

Le principali indicazioni per un operatore giovanile che lavora con giovani musicisti

L'indicazione principale per gli operatori giovanili è quella di essere ben informati e di essere in grado di utilizzare la piattaforma scelta, perché questo darà loro un senso di fiducia e ispirerà fiducia anche nei giovani partecipanti. Pertanto, ogni operatore giovanile dovrebbe prendersi del tempo per imparare da solo, o attraverso l'uso di tutorial online, ad apprendere tutte le funzionalità della specifica piattaforma di comunicazione che intende utilizzare nel suo lavoro.

Il problema che potrebbe emergere è che gli operatori giovanili non sono sempre molto giovani, quindi per alcuni di loro potrebbe essere una sfida diventare utenti professionali delle piattaforme di comunicazione online. Tuttavia, gli operatori giovanili devono allinearsi al progresso della tecnologia e all'integrazione degli strumenti digitali nel lavoro con i giovani.

Che cosa dovrebbero fare e utilizzare gli operatori giovanili delle funzionalità delle piattaforme di comunicazione?

1. L'uso della sala d'attesa

Si tratta di un'opzione molto importante, presente nella maggior parte delle piattaforme di comunicazione online, per dare al conduttore, in questo caso l'animatore, la possibilità di controllare l'incontro e di stabilire un quadro regolamentato. I giovani o i giovani musicisti nel nostro caso, cliccando sul link per unirsi alla chiamata, non potranno entrare nella sala riunioni fino a quando il conduttore, l'animatore, non li farà entrare. Nel



frattempo, vedranno che il conduttore li lascerà entrare e che sono lì per l'incontro online giusto, con l'argomento visualizzato e il nome del conduttore.

Questa opzione della piattaforma di comunicazione online è davvero importante da due punti di vista diversi: da un lato perché l'animatore sa quando iniziare l'incontro e cioè quando la maggior parte dei partecipanti si è presentata nella sala d'attesa e dall'altro perché in questo modo si evita una situazione imbarazzante in cui potrebbero entrare persone esterne alla specifica organizzazione giovanile.

Questa caratteristica è importante perché aumenta il livello di responsabilità dei giovani musicisti e dei ragazzi, che sanno di dover essere puntuali davanti al computer e di dover aspettare che l'animatore decida che l'incontro può iniziare. È un ambiente di valori condivisi e di rispetto reciproco che è educativo per i giovani.

2. L'uso della funzione di condivisione dello schermo da parte di tutti i partecipanti

La funzione di condivisione dello schermo di Zoom può essere molto utile per mostrare ai partecipanti risorse online, presentazioni in PowerPoint o anche per aggiungere una lavagna virtuale alla riunione. Grazie a questa funzione, tutti i giovani che partecipano alla riunione possono essere coinvolti allo stesso modo e possono condividere i materiali che desiderano.

Le piattaforme di comunicazione online diventano un luogo in cui ogni partecipante con un computer ha gli stessi diritti degli altri partecipanti. Grazie a questa funzione, le piattaforme online sono uno spazio di democrazia e di sana comunicazione e condivisione di idee, contributi e informazioni.

3. La sezione chat e la possibilità di inviare messaggi al gruppo e ai singoli partecipanti

Oltre all'audio e al video, ogni riunione della piattaforma online contiene una chat di gruppo in cui i partecipanti e i conduttori possono condividere pensieri e link e qualsiasi altra informazione che ritengano rilevante. In tutte le piattaforme di comunicazione, i messaggi vengono condivisi in una chat comune a tutti i partecipanti. Tuttavia, ciascuno dei partecipanti ha anche la possibilità di inviare messaggi privati a un altro partecipante.

4. L'obbligo di creare uno spazio di interazione sicuro

All'inizio dell'incontro l'animatore ha la responsabilità di far sentire tutti i partecipanti al sicuro nell'ambiente online. Pertanto, a tutti i partecipanti deve essere data la possibilità di condividere i propri nomi, soprannomi o di chiamarsi come preferiscono durante l'incontro. È un prerequisito per creare un ambiente di comunicazione sicuro.

L'attività deve iniziare con un rompighiaccio simile a un'attività fisica. Il rompighiaccio deve coinvolgere tutti i partecipanti e creare l'ambiente e il tono ottimali per l'intera attività. Il processo di formazione deve essere il più collaborativo possibile. L'ambiente



digitale ha dei limiti in termini di collaborazione che possono essere implementati molto meglio nelle attività fisiche.

Esiste comunque la possibilità di rendere le attività coinvolgenti attraverso l'uso di lavagne condivise su cui ciascuno dei partecipanti può portare contributi per costruire un'attività comune e il senso di appartenenza condivisa.

Quando si stabiliscono le regole per le attività, l'animatore deve prestare attenzione alle reazioni e ai modelli di comportamento di ciascuno dei partecipanti, dato che i giovani possono reagire in modo diverso al contesto della formazione online. Alcuni di loro preferiranno reagire in chat piuttosto che parlare, altri potrebbero preferire l'uso di una telecamera chiusa piuttosto che apparire davanti agli altri, ecc.

Pertanto, l'operatore giovanile deve essere altamente empatico e questo può sicuramente rappresentare una sfida nell'ambiente online. In alcune piattaforme online, come Zoom e Google Meet, i partecipanti hanno la possibilità di reagire e impegnarsi, alzando la mano o inviando reazioni diverse a ciò che è stato detto o mostrato durante la riunione.

La responsabilità dell'animatore è quella di esaminare le regole e le funzionalità delle piattaforme, per assicurarsi che tutti i partecipanti sappiano quali strumenti hanno a disposizione per partecipare attivamente e per impegnarsi nelle attività secondo le loro preferenze e i loro desideri.

Prima dell'incontro, gli animatori devono verificare il background dei partecipanti per essere sicuri che le attività che verranno realizzate rispondano alle esigenze del gruppo e dei singoli partecipanti e che gli strumenti da utilizzare siano pertinenti all'argomento e utili ai partecipanti.

5. L'animatore deve definire correttamente i ruoli durante l'incontro online e la formazione online

Analogamente a qualsiasi altro corso di formazione che viene attuato dall'animatore, dovrebbe avere un piano chiaro per chi farà cosa durante l'attività di formazione. È consigliabile che gli animatori facciano un piano in anticipo per l'assegnazione dei ruoli. Nel caso in cui siano più operatori giovanili a facilitare l'incontro, essi dovrebbero unirsi alla chiamata qualche minuto prima dell'orario comunicato ai partecipanti. Oltre ad assicurarsi che la riunione possa iniziare in orario, questo vi darà l'opportunità di organizzare i membri del team come co-conduttori.

Questa è una caratteristica vantaggiosa delle piattaforme online, perché consente agli operatori giovanili di alternarsi nella facilitazione e nella gestione tecnica dell'incontro. Pertanto, le piattaforme online sono un luogo favorevole per gli operatori giovanili per cooperare e acquisire un buon feedback dai partecipanti.

Fin dall'inizio dell'incontro, gli animatori comunicheranno ai giovani cosa ci si aspetta da loro, quale deve essere il loro comportamento durante l'incontro e i dettagli tecnici che devono considerare quando parlano o contribuiscono all'attività. Gli animatori dichiareranno il loro sostegno ai problemi che potrebbero sorgere durante l'incontro online, a causa di diversi aspetti legati a incomprensioni, scarsa comunicazione, ecc.



Stabilire le regole fin dall'inizio della riunione è essenziale perché crea uno spazio sicuro, in cui ognuno dei partecipanti sa cosa aspettarsi e li rende consapevoli di quali sono i limiti che non possono essere superati.

6. Piattaforme online e tempi di risposta

I giovani spesso reagiscono più lentamente durante gli incontri online che di persona e questo è un fatto che deve essere preso in considerazione dall'animatore. Fare delle pause e dare spazio ai giovani per impegnarsi, per rispondere alle domande, per proporre soluzioni e per avere idee creative, porta coerenza all'attività.

Le pause possono essere percepite come imbarazzanti nelle prime esperienze, ma gli animatori capiranno che i momenti di silenzio sono importanti per dare spazio alle persone per rispondere. Gli animatori devono anche considerare il fatto che potrebbero esserci problemi di connessione a Internet, che possono portare a un ritardo di qualche secondo tra l'intervento di qualcuno e l'ascolto da parte del resto del gruppo. Gli animatori devono dare il tempo alla persona che risponde di dire ciò che intendeva dire, anche se questo interrompe il flusso dell'attività.

7. Utilizzare strumenti che rendano più efficace il lavoro

Gli animatori si trovano nella situazione in cui molti dei metodi disponibili nelle attività fisiche non possono essere utilizzati, quindi devono integrare nuovi strumenti che rendano l'attività online più interattiva, senza esercitare pressioni in termini di competenze digitali.

Ai partecipanti devono essere fornite istruzioni molto chiare ed esaurienti, in modo che sia facile per loro utilizzare lo strumento specifico. È vero che oltre al contenuto dell'attività specifica, l'animatore aggiunge un'altra richiesta, quella di utilizzare questi strumenti digitali. Tuttavia, si tratta di un'azione a vantaggio dei partecipanti e anche dell'intero flusso dell'attività, che risulta più dinamico e attraente.

8. Debriefing delle attività

Il territorio degli strumenti e dei metodi online è nuovo sia per gli operatori giovanili che per i giovani. Per questo è importante che durante le attività gli operatori giovanili chiedano di tanto in tanto un feedback ai giovani partecipanti. Sulla base del feedback ottenuto durante l'attività, gli animatori possono adattare le attività e gli strumenti online che associano all'uso della piattaforma online.

9. Mantenere il livello di impegno e di partecipazione

Le piattaforme online possono essere uno spazio di buona comunicazione e comprensione, ma anche un luogo dove è facile perdere l'attenzione dei partecipanti. La



manca di contatto visivo, di movimento e di stimoli è sicuramente un problema per l'online. Tuttavia, gli animatori devono costruire la loro attività online utilizzando i contenuti e facendoli funzionare in combinazione con energizzatori e attività diverse che hanno lo scopo di riportare le persone allo stesso ritmo, con la stessa attenzione e interesse. Non è facile, è una sfida, ma un animatore di talento saprà come suddividere le attività e come realizzare un programma di formazione efficace.

Piattaforme di comunicazione per giovani e giovani musicisti

Zoom

Che cos'è Zoom? Zoom è un servizio di videoconferenza basato su cloud che i giovani e i giovani musicisti utilizzano per incontrare virtualmente i loro coetanei - in video, solo audio o in entrambi i modi, con la possibilità di impegnarsi in chat dal vivo - e consente di registrare queste sessioni per una visione successiva. Durante la pandemia l'uso di Zoom è aumentato fino a raggiungere livelli di utilizzo del 1000% rispetto al periodo precedente. La popolarità di Zoom è tale che alcune persone si riferiscono alle piattaforme di comunicazione online come Zoom, anche se hanno altri nomi.

Quando si parla di Zoom, di solito si sentono le seguenti frasi: Zoom Meeting e Zoom Room. Una riunione Zoom si riferisce a una riunione di videoconferenza ospitata da Zoom. I giovani possono partecipare a queste riunioni tramite webcam o telefono. Per quanto riguarda la Zoom Room, si tratta dell'installazione hardware che consente alle organizzazioni giovanili di programmare e avviare riunioni Zoom dalle loro sale conferenze. Le sale Zoom richiedono un abbonamento aggiuntivo a quello di Zoom e sono una soluzione ideale per le ONG più grandi.

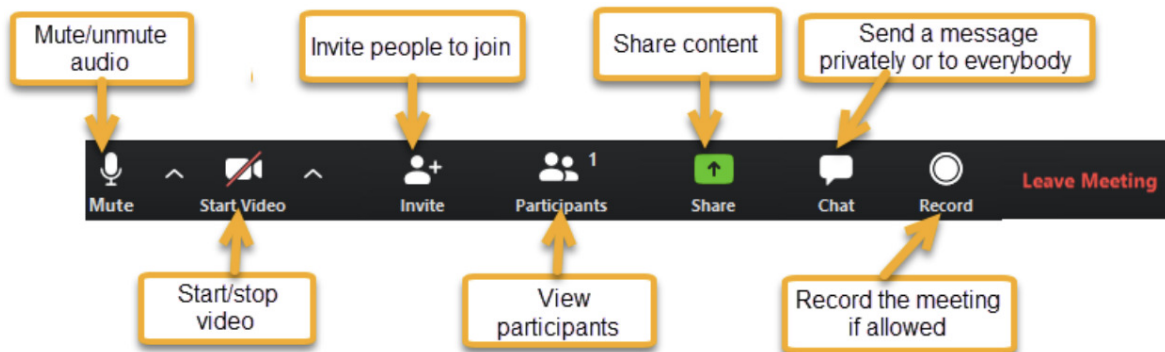
Caratteristiche principali di Zoom

- Riunioni individuali: organizzate un numero illimitato di riunioni individuali, anche con il piano gratuito;
- Videoconferenze di gruppo con piani gratuiti e a pagamento per diversi numeri di persone;
- Condivisione dello schermo: incontratevi uno a uno o in gruppi numerosi e condividete gli schermi con gli altri in modo che possano vedere ciò che vedete voi;
- Registrazione: è possibile registrare le riunioni o gli eventi.





Fonte: Information Technology Center its.ucsc.edu/zoom/index.html



Fonte: Divisione di tecnologia dell'informazione dell'Università del Maryland

Google Meet

Gli anni 2020 e 2021 erano chiaramente quelli in cui tutti volevamo imparare a fare una videochiamata, senza dubbio. Molti continuano e continueranno a lavorare da casa e questo ha cambiato completamente la nostra vita. Ecco perché è necessario utilizzare la tecnologia per continuare a comunicare senza problemi in ogni momento.

Una delle soluzioni per le attività online dei giovani è Google Meet, una soluzione accessibile con un'interfaccia amichevole. Strumenti come Google Meet e le altre due



piattaforme che presentiamo in questa guida possono essere definiti validi, utili e anche gratuiti.

Chiunque abbia un account Google Gmail può aprire le sezioni della piattaforma e creare una videoconferenza senza problemi. Una volta che la riunione è stata impostata, gli operatori giovanili possono invitare i partecipanti, principalmente i giovani.



Fonte: mashtips.com/best-google-meet-features



Fonte: blog.webex.com



What is WebEx?



Fonte: hostingjournalist.com/webex-tutorial-key-features/

Esempi di attività che possono essere svolte online

Utilizzo di strumenti online per il brainstorming: DOTSTORMING, FLIPGRID, JAMBOARD, PADLET

Titolo dell'attività: Parlami di te

Scopo dell'attività: catturare l'attenzione, improvvisare, sviluppare la creatività.

L'attività si ispira al programma radiofonico *Come riassumere la vita in 20 secondi?* L'animatore chiederà ai giovani di presentarsi con un testo o con una registrazione.

A cosa deve mirare l'animatore giovanile? Sviluppare la capacità dei giovani di essere concisi, creativi e convincenti! Il messaggio che l'animatore trasmette loro è: "Non dimenticate che il messaggio deve essere il vostro modo di sentire le cose. Quindi siate fiduciosi, entusiasti e appassionati di voi stessi!"



Esempio:

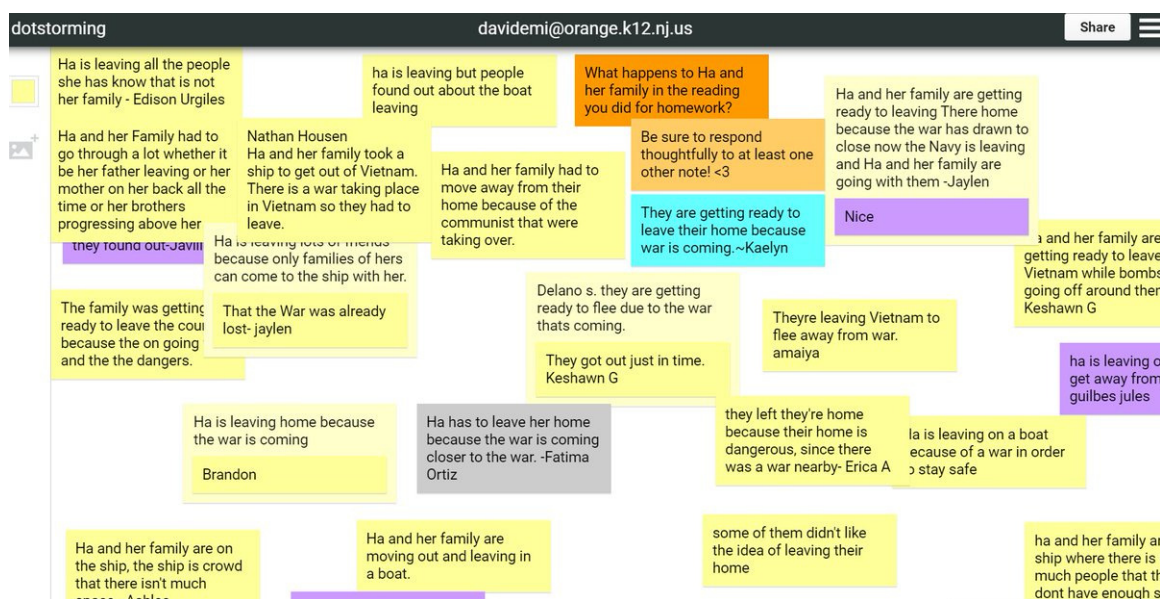
"Sono sempre alla ricerca delle opportunità che si presentano lungo la strada. Non ho paura di correre rischi nella mia vita accademica e professionale. Vedo il lato positivo in tutte le cose della mia vita".

Inoltre, gli animatori chiedono ai giovani partecipanti di associare 1-3 aggettivi (#hashtag) che, per quanto possibile, inizino con la prima lettera del loro nome, di cui la prima sia una caratteristica dominante. Ad esempio: Sullivan è #sensibile, #orientato al sociale, #sopravvissuto. Per trarre ispirazione, l'animatore può presentare ai partecipanti un elenco di aggettivi positivi.

Opzioni per implementare l'attività:

Opzione 1

Ogni ragazzo pubblicherà su un pannello virtuale di Dotstorming (dotstorming.com) un breve testo, accompagnato da un'immagine.

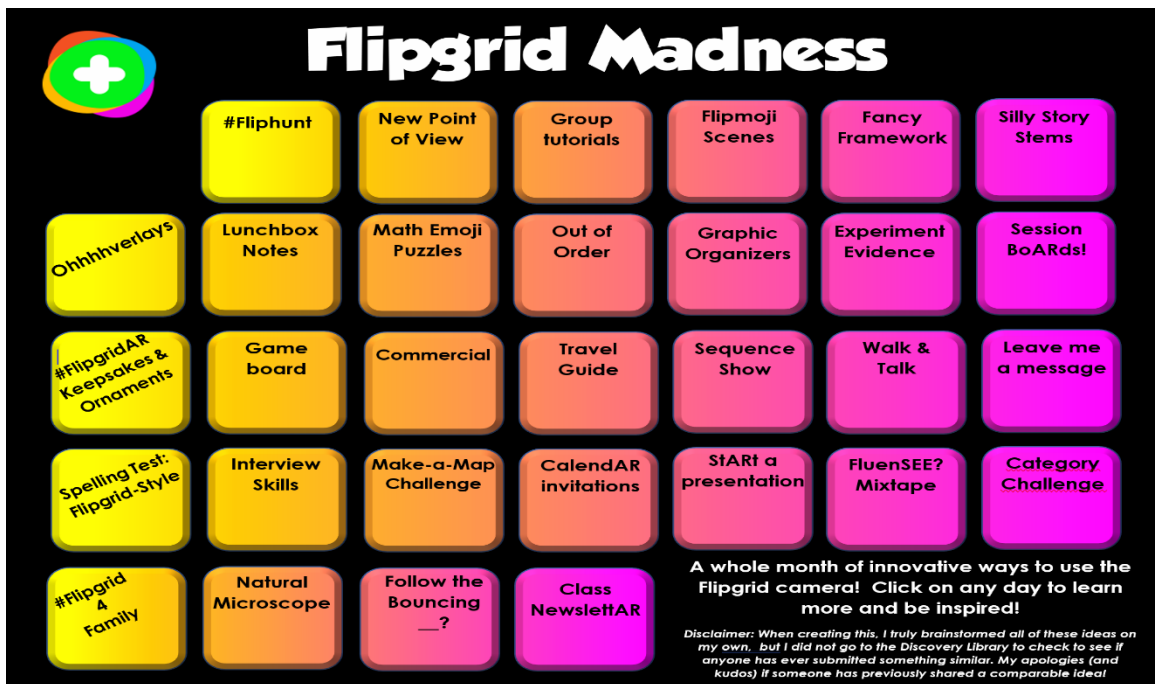


Fonte: twitter.com/dotstorming

Opzione 2

Ogni studente pubblicherà su un pannello virtuale Flipgrid (info.flipgrid.com) un video (che può essere accompagnato da un #selfie) in cui potrà descriversi in un massimo di 30 secondi. Ai ragazzi che non si sentono a proprio agio nel filmarsi, gli animatori daranno la possibilità di utilizzare un video di altri ambienti e di registrare solo la propria voce.

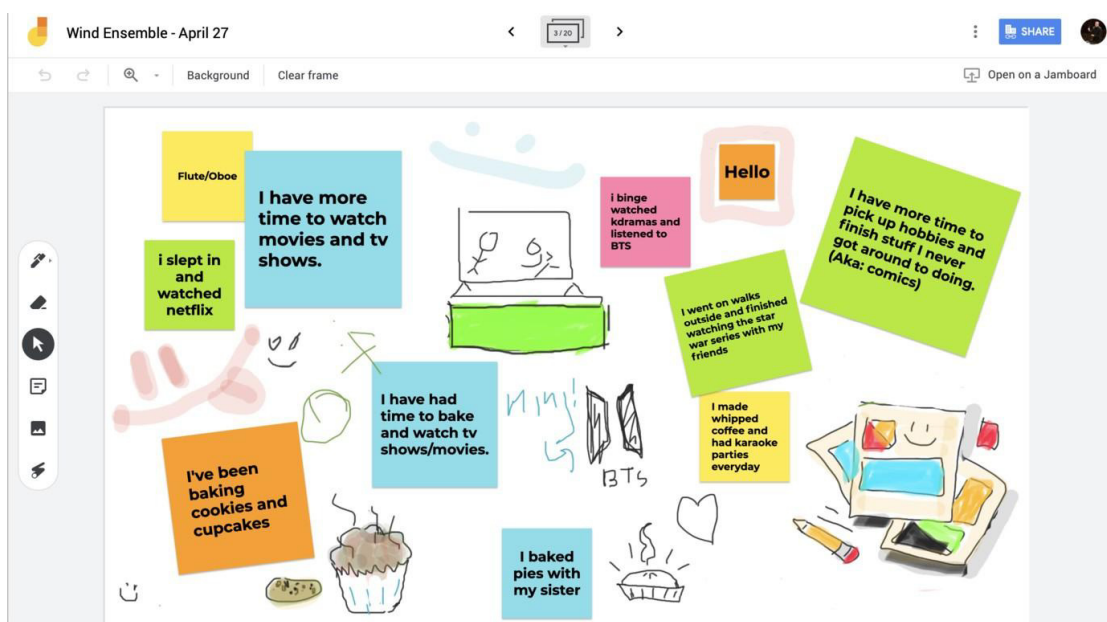




Fonte: www.kerzi.com

Opzione 3

Poiché sia DotStorming che FlipGrid richiedono l'autenticazione tramite un indirizzo e-mail, questa attività può essere realizzata chiedendo ai ragazzi di lavorare su Jamboard (jamboard.google.com), se si utilizza la suite di applicazioni Google e si lavora con Google Classroom.



Fonte: vibe.us/blog/how-to-use-jamboard



Titolo dell'attività: RANDOM & PICK- Quando sei ciò che non sei

Scopo: questa attività sviluppa il lavoro di squadra e permette all'animatore di scoprire i valori del gruppo attraverso un gioco di ruolo. Inoltre, crea un contesto appropriato per l'operatore giovanile per comprendere le capacità di risoluzione dei problemi nel gruppo.

Due delle competenze essenziali di cui i giovani hanno bisogno nella loro vita personale (e professionale in alcuni settori come la musica) sono la spontaneità e la creatività. Queste competenze aiutano i giovani a pensare "fuori dagli schemi", a reagire rapidamente e a trovare in poco tempo le soluzioni migliori ai problemi o alle sfide che si devono affrontare.

Come procedere? Utilizzando la raccolta di applicazioni RandomLists (www.randomlists.com). L'animatore genera un elenco di un numero definito di personaggi (Random People www.randomlists.com/random-people), oppure un elenco di un numero definito di cose (Random Things www.randomlists.com/things). Il numero scelto dall'animatore è pari al numero di giovani che partecipano all'attività formativa. L'elenco può essere visualizzato dall'inizio o l'animatore può mostrare ogni personaggio/oggetto a turno.

La storia inizierà in ordine alfabetico e ogni ragazzo pronuncerà una frase in cui viene nominato il personaggio o l'oggetto. Il gioco continua con il ragazzo successivo, che passerà a un altro personaggio/oggetto e uno alla volta i partecipanti svilupperanno la storia. L'attività continuerà in modo che tutti possano contribuire alla costruzione della storia.

Poiché l'ambiente online presenta alcune sfide, si raccomanda che, fin dall'inizio, i giovani tengano aperte le telecamere e il microfono, ma non intervengano finché non è il loro turno. Gli animatori hanno il compito di mantenere la disciplina del gruppo e di garantire che tutti i partecipanti si sentano al sicuro in questo contesto di apprendimento.

L'animatore può anche scegliere di rendere l'attività ancora più stimolante, giocando in gruppo, distribuendo alcuni "ruoli" come, ad esempio, il gruppo A userà il tono di un commentatore sportivo, il gruppo B interpreterà il ruolo di un bambino piccolo che piange, il gruppo C sarà un cantante d'opera e così via.

L'animatore può anche giocare con le regole (ad esempio, la storia scorrerà da un gruppo all'altro Gruppo1 -> Gruppo1 -> Gruppo1 -> Gruppo3 poi Gruppo2 -> Gruppo2, ecc.



Random Lists SEARCH MENU

Behold the power of random selection!

No method of selection is less bias than random selection. [Create your own random list](#) or browse our many random generators below:

Random Generators... Show All

[Random Team Generator »](#)

Paste your list and we'll randomly separate it into groups. You can specify as many groups as you need. Easily generate random teams or random groups.

[Random Addresses »](#)

Generate a fake United States address complete with street, city, state, zip codes. Be careful though: some of these could end up being real addresses.

[Random Word Generator »](#)

A word randomizer for finding quick inspiration. Generate a random list of words from 2500+ of the most common English words. Also filter by part of speech!

[Random Animals »](#)

Generated a random animal species: A goat, armadillo, orangutan, porpoise, cheetah... Nearly 200 different animals!

[Random Things »](#)

Stuff, things, and 1000s common everyday objects pulled together at random for list of random things.

[Female Names »](#)

Find a random name for your newborn baby girl! Traditional and non-traditional first names for girls like Skylar, Ryleigh, Erika, Britney, Bernice, Lily, or Megan.

Fonte: www.randomlists.com

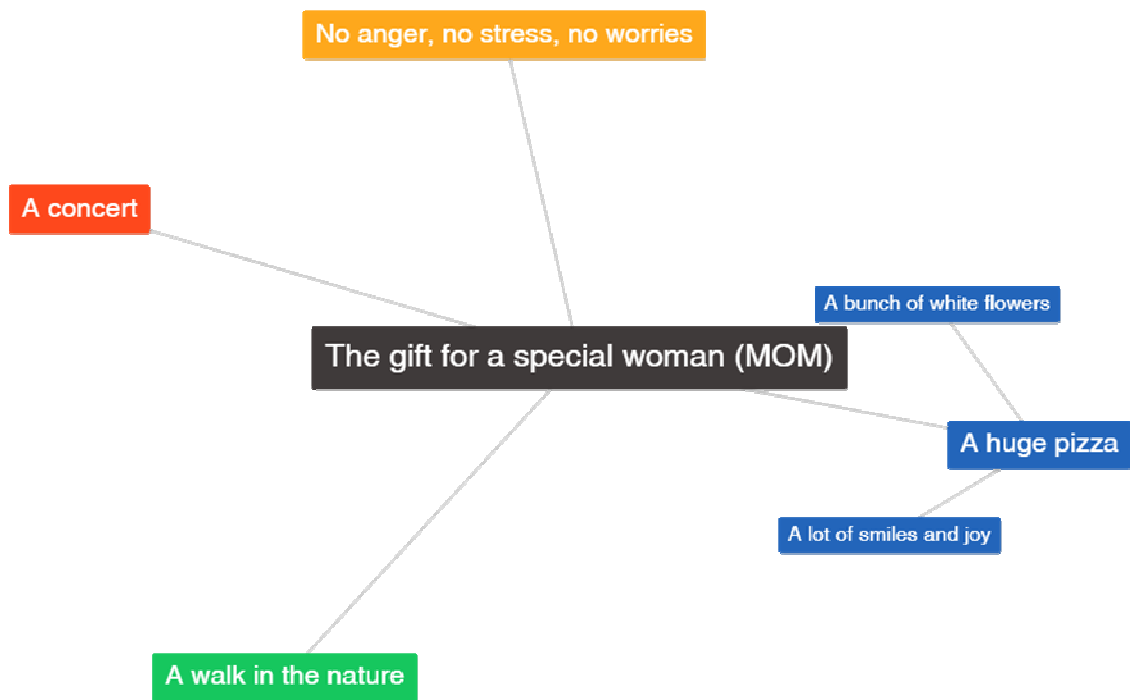
Titolo dell'attività: TEXT2MINDMAP: Il regalo perfetto

Scopo: organizzare e sintetizzare il contenuto informativo di un testo.

I regali più belli sono quelli che offrono emozioni ed esperienze. L'animatore inizia ponendo la seguente domanda: Quale regalo fai a tua madre (o alle donne più importanti della tua vita)? In questa attività l'animatore e i ragazzi useranno Text2MindMap (tobloef.com/text2mindmap) per creare una lista di regali.

Una volta creato, il giovane farà clic con il tasto destro del mouse e salverà l'elenco in formato immagine. Questo può essere inserito in un pannello virtuale comune nel proprio portfolio o nel sistema di gestione dell'apprendimento dell'istituto come compito di valutazione.





Titolo dell'attività: La mappa di una storia

Scopo: organizzare e sintetizzare il contenuto informativo di un testo.

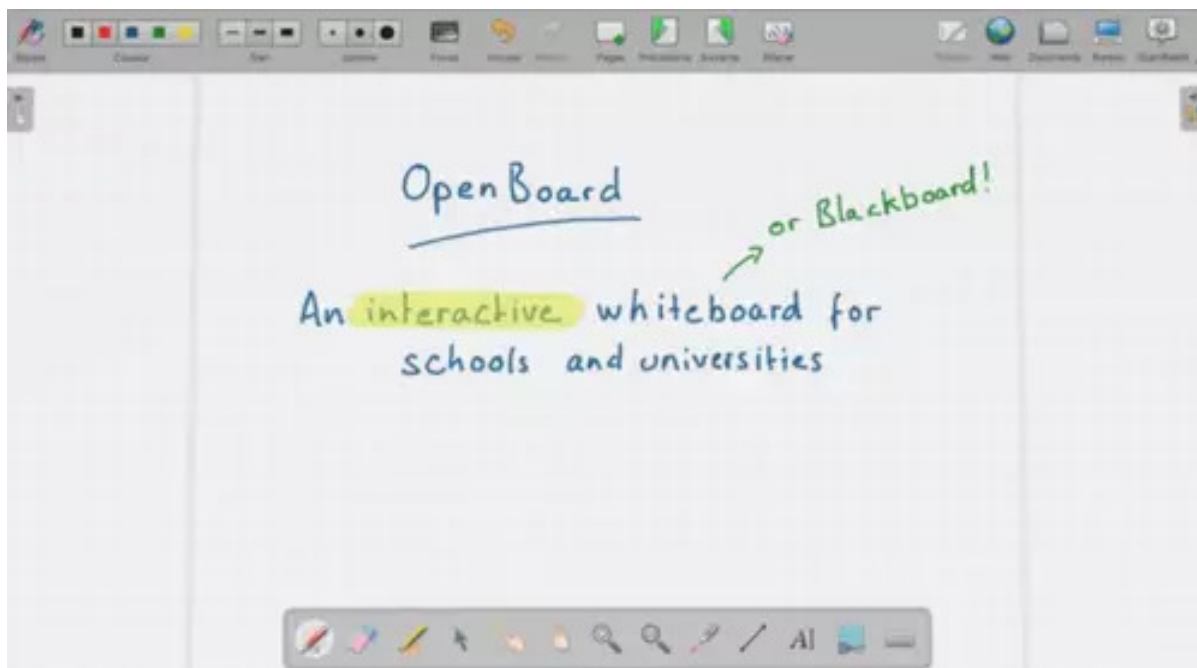
Scegliete uno degli argomenti qui sotto o suggeritene un altro e fate una visualizzazione grafica che includa almeno tre nodi. L'animatore può aumentare il livello di complessità per visualizzare graficamente il contenuto di una storia classica, di un'opera teatrale o di un film.

A seconda dell'età, per la creazione di mappe mentali/cognitive si possono utilizzare diverse applicazioni dedicate, come ad esempio:

- Mindomo (www.mindomo.com);
- Bubbl.us (bubbl.us);
- Mindmup (www.mindmup.com);
- Mindmeister (www.mindmeister.com);
- Lavagna per schizzi (www.sketchboard.me/home);
- OpenBoard (www.openboard.ch/index.en.html).

Quest'ultimo è un software open source scaricabile sul computer e utilizzabile senza autenticazione.





Fonte: ccm.net/downloads/professional/7977-openboard/

L'animatore può complicare le cose aggiungendo l'inclusione a ogni nodo dei requisiti su immagini o video di livello 1. È meglio lavorare in collaborazione con l'intera classe.

Esempio:

1. Come sarebbe il mondo senza le madri?
2. Qual è la cosa più importante che vorreste fare quest'anno?
3. Quale animale ti piacerebbe avere in casa?
4. Cosa fareste se un drago si nascondesse sotto il vostro letto?
5. A quale animale pensate che assomiglino i vostri vicini? E voi?
6. Quale sarebbe la vacanza ideale per lei?
7. Se poteste cambiare qualcosa di voi stessi, cosa cambiereste?
8. Fate un elenco di cose per cui siete grati.
9. Quando avete fatto una buona azione e in che cosa consisteva?
10. Cosa la infastidisce e perché?
11. Cosa la spaventa di più?
12. Cosa vi rende felici? O cosa significa per voi felicità?



13. Se fossi Babbo Natale per un giorno che regalo daresti al tuo Paese/Europa sotto l'albero?
14. Se poteste scrivere al Presidente del Paese, di cosa parlereste?
15. Quale personaggio famoso vorresti incontrare e perché?
16. Se un cane potesse parlare, cosa pensate che direbbe?
17. Inventare una ricetta... per la felicità.
18. Dieci film d'animazione che consigliate.
19. Dieci libri che consigliate (dalla borsa, dal comodino, dall'infanzia, ecc.).



GLI STRUMENTI DI GESTIONE E COMUNICAZIONE ONLINE

Oltre alle caratteristiche generali delle applicazioni e degli strumenti, i giovani musicisti devono mettere le risorse online esistenti al servizio delle loro aspirazioni professionali. Pertanto, ci concentreremo sull'uso delle piattaforme generali a beneficio dei giovani musicisti e ci avvicineremo anche ad alcune caratteristiche degli strumenti specifici che possono essere utilizzati dagli operatori giovanili nel lavoro con i giovani musicisti e gli aspiranti tali.

Strumenti e software per la gestione della musica

WhatsApp

Le chat di gruppo di WhatsApp sono un terreno fertile per nuove idee, per organizzare rapidamente le prove e per la comunicazione generale della band. È possibile creare gruppi in varie categorie, ad esempio per la composizione di album, la comunicazione dal vivo, la produzione musicale, ecc. È anche possibile raccogliere immagini e video dal vivo, utilizzando WhatsApp come una sorta di archivio mobile, inoltrando i frammenti audiovisivi ad altre piattaforme e lavorando da lì.

Chat

Liste broadcast

Nuovo gruppo



Album songwriting

15:47

+39 366 138 5574: I've just come up with a great lyrics for our new s...

1



Music communication

15:47

✓ Tu: Still waiting for the festival autorization from Simona



Production

15:46

+39 349 628 1105: I just edited the negatives

1



LABEL

15:46

✓ Tu: Waiting you for the meeting today



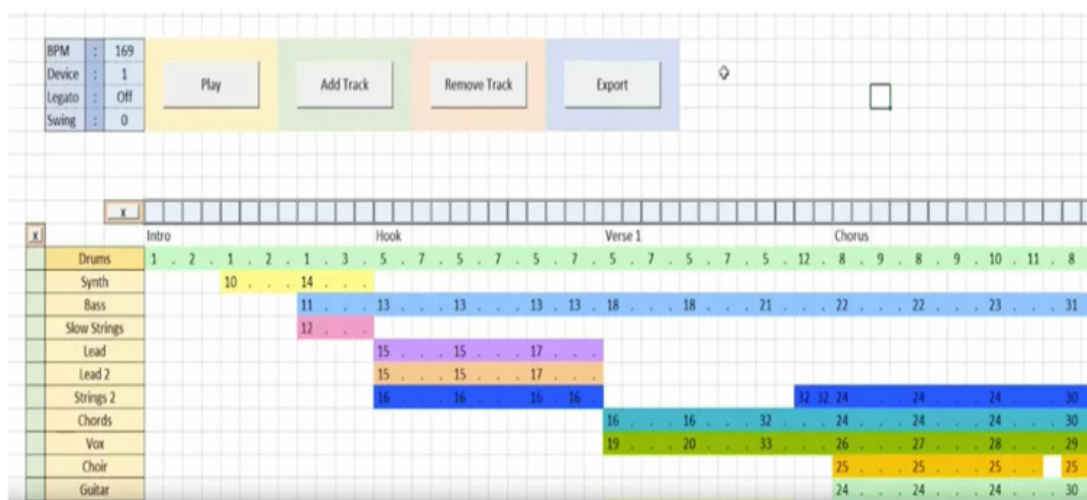
Assicuratevi di configurare il vostro servizio dati in modo corretto e secondo il vostro piano, soprattutto quando inviate canzoni e video di grandi dimensioni.

- **Vantaggi:** fattibile, facile da usare, gratuito;
- **Vantaggi per le industrie musicali:** contribuire a creare più reti;
- **Musicisti:** foto e video, audio, storie da condividere; condividere documenti; creare gruppi specifici e convocare riunioni.

Foglio di calcolo di Google

Per la pianificazione di tournée, finanze o dettagli di produzione, dovrete pensare di aprire il processo ai vari membri della band, invece di limitarvi a modificare i fogli da soli su vari file del vostro disco rigido. Potete raggiungere un grande livello di trasparenza invitando i vostri colleghi musicisti a visionare le informazioni attuali relative alla pianificazione dei concerti o della produzione.

Un ottimo modo di utilizzare i fogli di calcolo è anche quello di condividere i documenti con alcune persone fidate con cui si lavora. Fate in modo che il vostro booker abbia accesso al vostro foglio di lavoro e che si possa coordinare insieme l'attività in diretta.



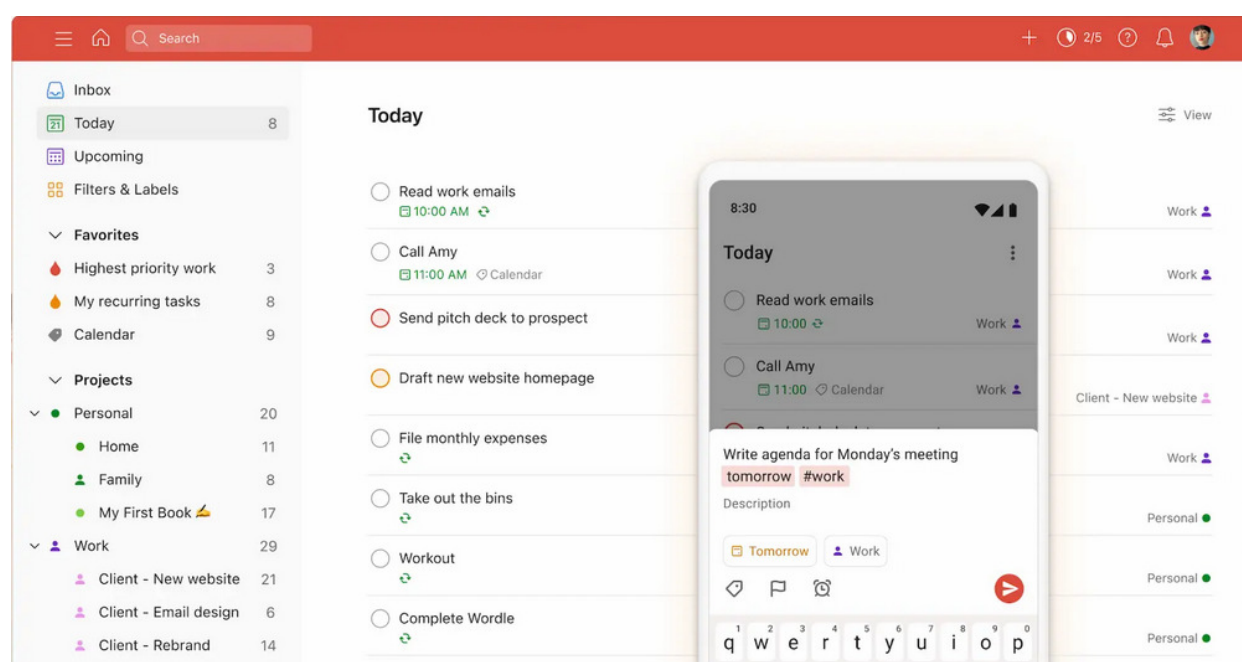
- **Vantaggi per le industrie musicali:** aprite un foglio di produzione con i vostri produttori o autori di canzoni e visualizzate attivamente dove è necessario lavorare di più, quali progetti sono finiti o in fase finale.
- **Vantaggi per i giovani musicisti:** i fogli di calcolo sono un ottimo modo per condividere le informazioni con i consulenti finanziari o con chi partecipa attivamente al processo di budgeting.



Todoist

Todoist è uno strumento gratuito per tenere il passo con le cose. Non cadete nel cliché dei musicisti che si perdono nei loro sforzi sonori. Non trascurate le cose quotidiane, come i lavori di stampa o le scadenze. Utilizzate questo strumento per creare eventi ordinati e organizzati e per controllare quotidianamente le cose da fare.

Alla fine di un mese, sarete sicuri di essere davvero entusiasti di realizzare la quantità di cose che siete riusciti a fare, di sentirvi bene con il processo e di avere un'immagine chiara dei compiti che siete riusciti a risolvere.

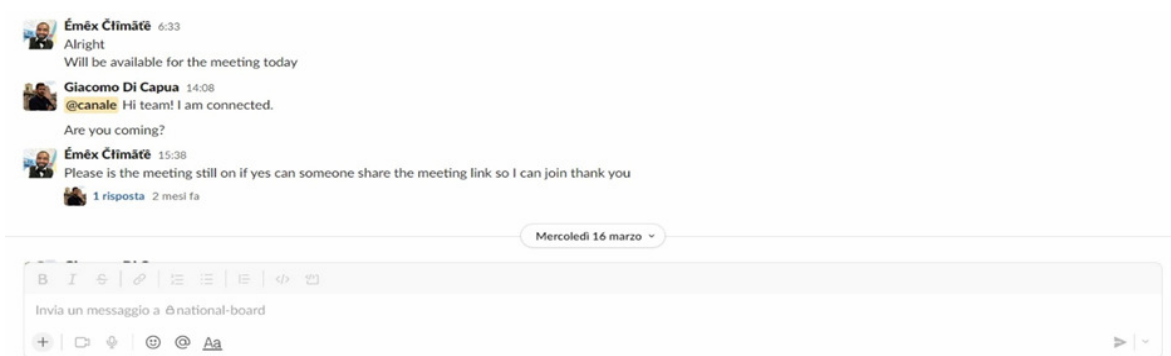
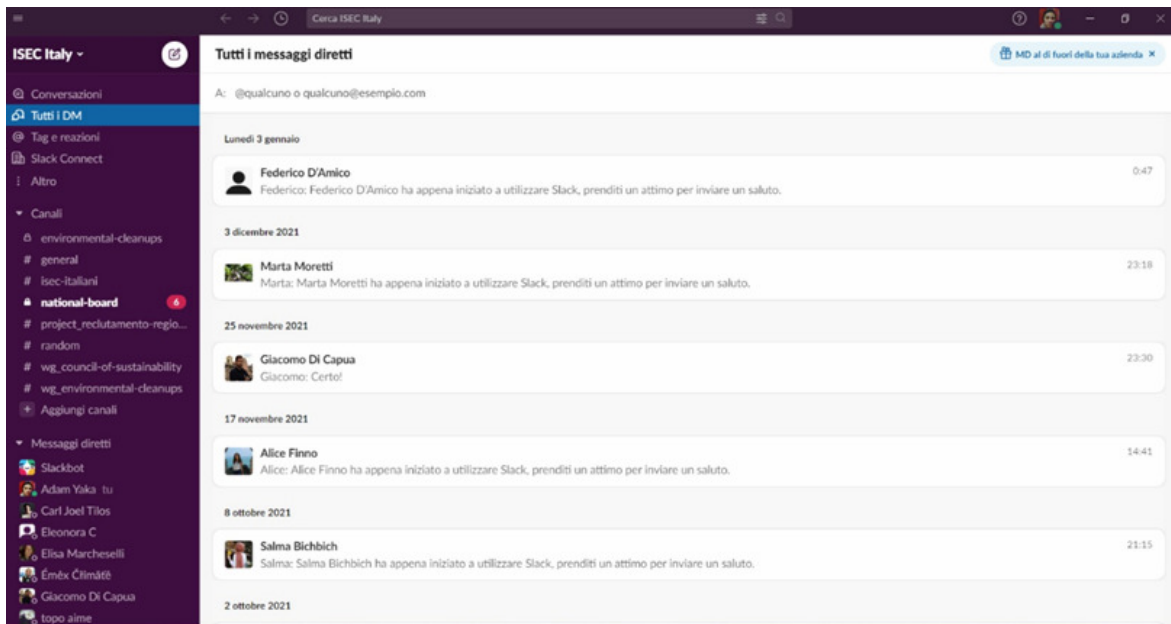


- **Vantaggi per i musicisti:** condividete la vostra Todoist con alcuni membri della band o create elenchi condivisi per portare a termine progetti più grandi. Soprattutto quando si lavora in fasi calde di vari processi creativi, questo strumento può essere d'aiuto, dando più spazio alla testa per il processo creativo.

Slack

Slack è un potente servizio di messaggistica in tempo reale, molto utilizzato nella scena delle start-up. Come gruppo di lavoro potete approfittare delle ampie funzioni di archiviazione e ricerca, oltre a disporre di un'ottima integrazione con altri servizi come DropBox.





- **Vantaggi per i musicisti:** potete usarlo per rimanere in stretto contatto con il vostro team esterno. Può essere utile suddividere le persone con cui si lavora in gruppi diversi. Risparmiare tempo rimanendo organizzati e al passo con i tempi.

Metodologia Agile

È un processo di gestione di un progetto che prevede una collaborazione costante e un lavoro per iterazioni. Oggi la parola Agile può riferirsi a questi valori e ai framework per la loro implementazione, tra cui Scrum, Kanban, Extreme Programming (XP) e Adaptive Project Framework (APF).

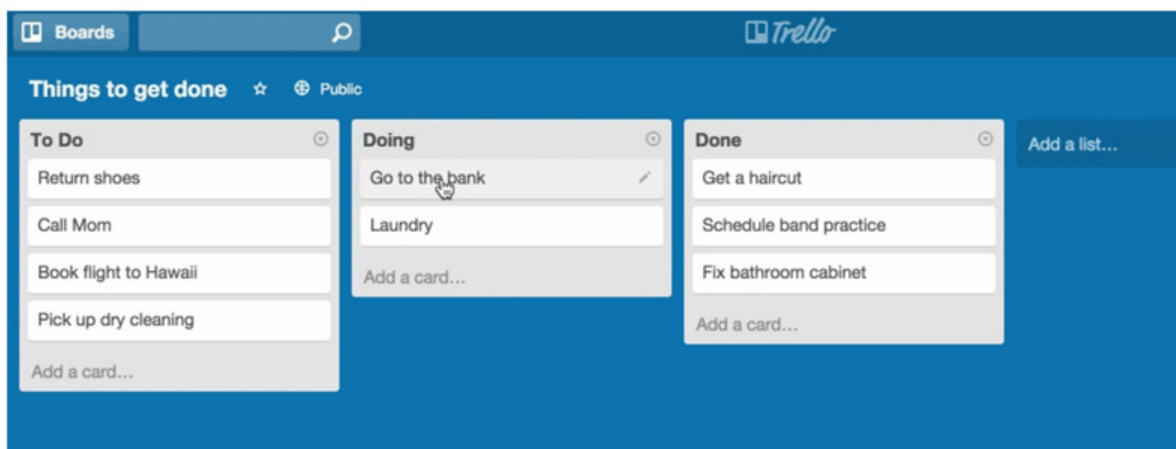




Fonte: www.nvisia.com/insights/agile-methodology

Strumenti agili - TRELLO:

Trello è un servizio web gratuito per organizzare le cose. Una delle sue applicazioni più comuni è l'utilizzo come lavagna Kanban (metodologie agili), con tessere che si spostano e rappresentano un'attività in un processo produttivo. Questo concetto permette di avere una visione d'insieme e di vedere ogni singolo compito contemporaneamente in un modo piacevole e visivo, cosa che un tipico elenco di cose da fare non riesce a fare. È comunemente usato per lo sviluppo di software e web, il marketing, l'assistenza clienti e altri team e aziende.



Fonte: www.trello.com



CAMPIONATURA DI STRUMENTI PER LA CREAZIONE DI MUSICA

I programmi TIC presentati si concentrano sull'apprendimento delle nozioni fondamentali della musica.

Il solfeggio copre l'intero programma di teoria musicale studiato nei conservatori, dalla lettura e scrittura della musica alla comprensione di nozioni come melodia, armonia, dettato e ritmo. Gli studenti possono seguire un corso guidato o scegliere liberamente tra sessanta diversi laboratori.

Come si può integrare il solfeggio nelle attività di formazione?

Crescendo offre una guida ai giovani che aspirano a diventare musicisti attraverso un curriculum pedagogico corrispondente a un programma di studio che può durare fino a 8 anni. I giovani musicisti gestiscono i propri progressi attraverso l'autovalutazione degli esercizi proposti, tra cui la lettura delle note, il dettato, lo studio del ritmo e la teoria musicale.

Come funziona EarMaster Essential?

EarMaster Essential è un programma per l'ear training e la pratica della teoria musicale che propone 139 lezioni progressive che aiutano gli studenti a identificare, trascrivere e suonare intervalli, accordi e ritmi.

EarMaster Pro 5 offre 651 esercizi interattivi e progressivi suddivisi in 12 attività personalizzabili su intervalli, accordi, cadenze, scale e modi, ritmi e melodie.



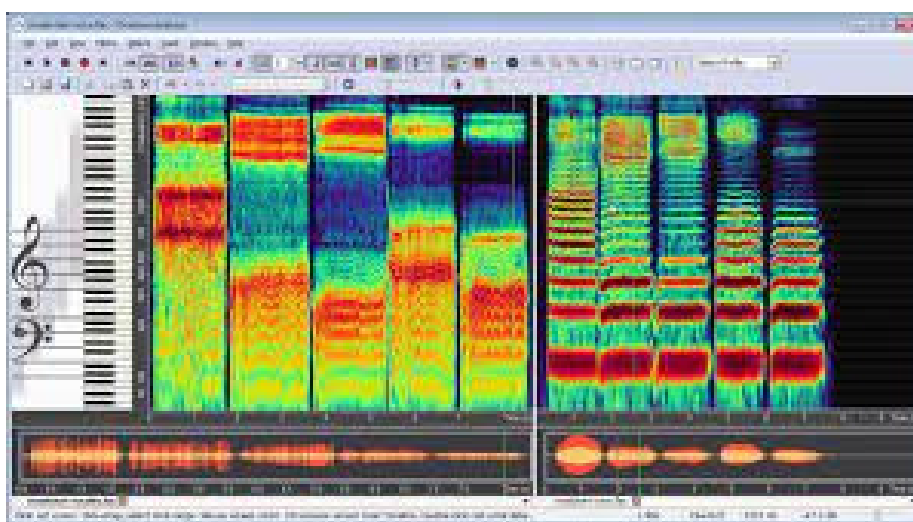
Fonte: www.finger-style.eu



Software disponibili per lavorare sulla qualità vocale

Il software di analisi vocale consente ai cantanti di visualizzare sullo schermo del computer i componenti della loro qualità vocale. Questa visualizzazione attraverso uno spettrogramma rende più facile per i cantanti lavorare su elementi come l'intonazione, l'equilibrio del timbro, la definizione delle vocali e delle articolazioni, il legato e il vibrato. Inoltre, fornisce un feedback visivo e uditivo che offre agli studenti un ulteriore strumento di autocontrollo in tempo reale e fornisce loro elementi su cui lavorare dopo la registrazione.

Se utilizzato in parallelo all'insegnamento tradizionale, questo tipo di software consente di risparmiare tempo aiutando lo studente a superare più rapidamente le cattive abitudini e a consolidare meglio l'apprendimento tecnico svolto durante la lezione di canto. In questa categoria di software, i più importanti sono: *Sing & See* e *Overtone Analyser*.

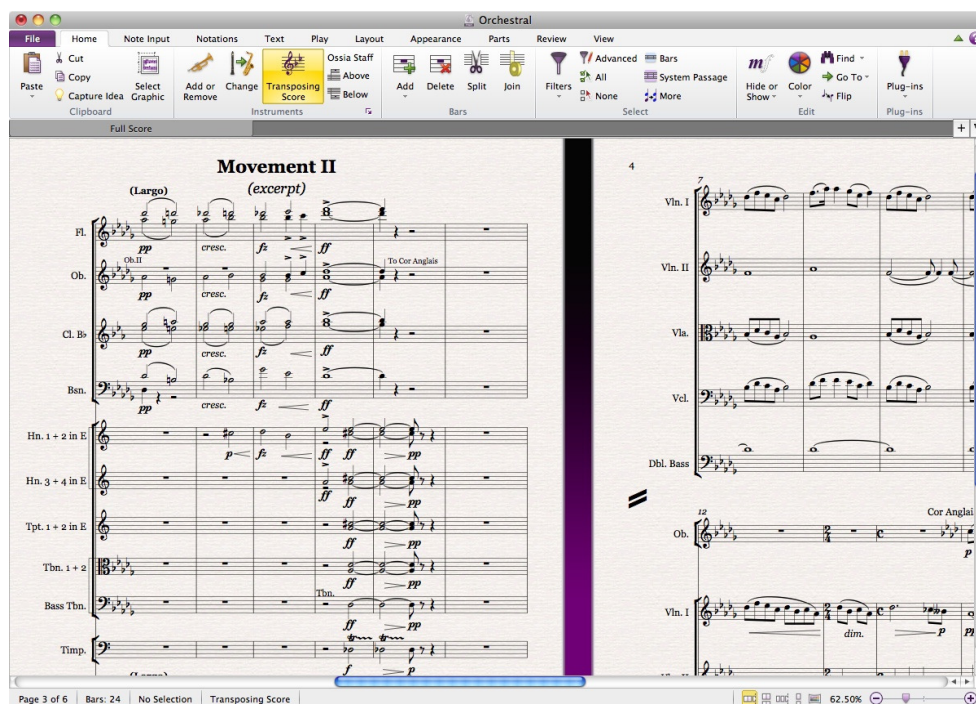


Fonte: www.youtube.com

Scrittura, composizione e arrangiamento musicale

Il programma di apprendimento online *Polyphonies* propone tre cicli di formazione completa e personalizzata con una pedagogia basata su una pratica approfondita della scrittura musicale. *La nouvelle école* è un'altra scuola online che sopperisce alla mancanza di formazione professionale nel campo della scrittura di canzoni, offrendo moduli didattici accessibili a professionisti e appassionati di musica. *Sibelius First* è uno strumento intuitivo di apprendimento della notazione musicale per cantautori, insegnanti e studenti, che permette di creare e condividere facilmente le composizioni. *Sibelius 7* è uno dei software di notazione musicale più venduti, abbastanza sofisticato da soddisfare le esigenze dei principali compositori, arrangiatori ed editori del mondo, ma allo stesso tempo facile da usare per i principianti e gli studenti. Infine, *Ultimate 7* funziona in modo complementare ai programmi sopra citati, consentendo ai compositori di scansionare partiture cartacee e di rielaborarle direttamente in software di notazione musicale come *Sibelius* o *Finale*.





Fonte: cdm.link/2011/07/sibelius-7-updated-ui-more-samples-64-bit-more-interchange-and-sharing

La tecnologia audiovisiva nella formazione musicale

Pascale Terrien, ricercatrice presso l'Università Aix-Marseille, ha condotto uno studio nel 2018 con un gruppo di professori che volevano perfezionare le loro competenze nella musica assistita dal computer per poterle utilizzare al meglio in un contesto pedagogico. Lo scopo di questa ricerca era integrare la musica assistita dal computer e sviluppare l'apprendimento cooperativo tra gli studenti. I risultati possono essere integrati anche nel lavoro con i giovani musicisti nell'ambito dell'educazione non formale.

Durante lo studio, gli insegnanti hanno scelto di lavorare sul rapporto musica-immagine, scegliendo un obiettivo preciso per gli studenti: sostituire la colonna sonora originale di un estratto video con una produzione realizzata dagli studenti. Per questo studio, gli insegnanti hanno lavorato con studenti di scuola media di età compresa tra i 13 e i 16 anni, con scarsa conoscenza dei software musicali e poca pratica musicale.

L'esperimento ha utilizzato una metodologia di "ricerca-azione", affidando agli insegnanti il ruolo di ricercatori nell'osservazione e nell'analisi. Gli studenti hanno lavorato con software gratuiti per l'editing di immagini e audio: *CDex*, *Audacity*, *DVD shrink*, *Virtual dub*, *Free video converter*, *Windows movie maker* e *VLC media player*. Utilizzando questi programmi, gli insegnanti hanno sviluppato una serie di corsi progettati per aiutare gli studenti a sviluppare le capacità di ascolto, espressione e creazione, coltivando al contempo interdisciplinarietà, iniziativa e autonomia.



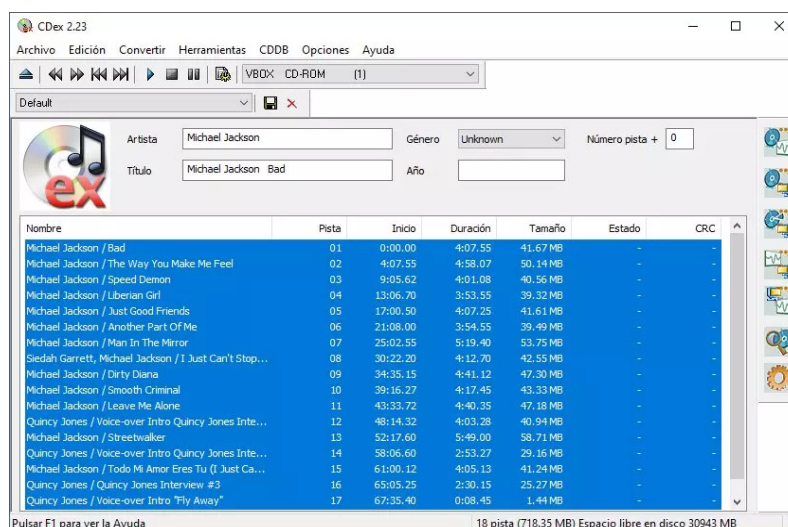
Nell'ambito di questo approccio interdisciplinare, gli insegnanti di musica hanno sviluppato i loro corsi con l'aiuto di insegnanti di altri settori: storia, arte, geografia. Una serie di quattro corsi è stata sviluppata intorno al tema "opere d'arte e potere". Gli studenti sono stati addestrati all'uso del software prima di lavorare in coppia per selezionare sequenze video da un film dato e sostituire la colonna sonora originale con un audio di loro scelta per creare una nuova creazione audiovisiva intorno al tema dato.

In termini di educazione musicale, gli operatori giovanili che seguono le linee guida di questo studio possono sostenere i giovani nello sviluppo della creatività e delle capacità di ascolto e acquisire una migliore comprensione della distinzione tra elementi musicali strutturali. Per gli operatori giovanili, questa attività può essere un modo per sperimentare la gestione dei giovani musicisti partecipanti, così come il proprio ruolo che si è spostato su quello di mediatore. Nel complesso, questa ricerca-azione ha dimostrato che la tecnologia può aiutare i giovani musicisti e i giovani che vogliono entrare nel settore musicale a comprendere la natura complessa della musica e a scoprire nuovi elementi musicali.

Come funziona il CDex?

CDex è un pacchetto software gratuito per l'estrazione di audio digitale da CD audio (un cosiddetto CD ripper) e la conversione di formati audio per Microsoft Windows. È un'applicazione molto utile per i giovani musicisti che possono contare sulle sue funzioni per convertire la musica dai CD al formato digitale. È possibile che al giorno d'oggi, nell'era digitale, questa applicazione diventi sempre meno rilevante, ma finché è possibile trovare musica su CD, riteniamo che sia un'applicazione da conoscere.

Converte le tracce CDDA di un CD in file audio standard per computer, come WAV, MP3 o Ogg Vorbis. CDex è stato precedentemente rilasciato come software libero secondo i termini della GNU General Public License (GPL). Purtroppo, le versioni recenti del software possono essere compromesse e costituire una minaccia per la sicurezza.



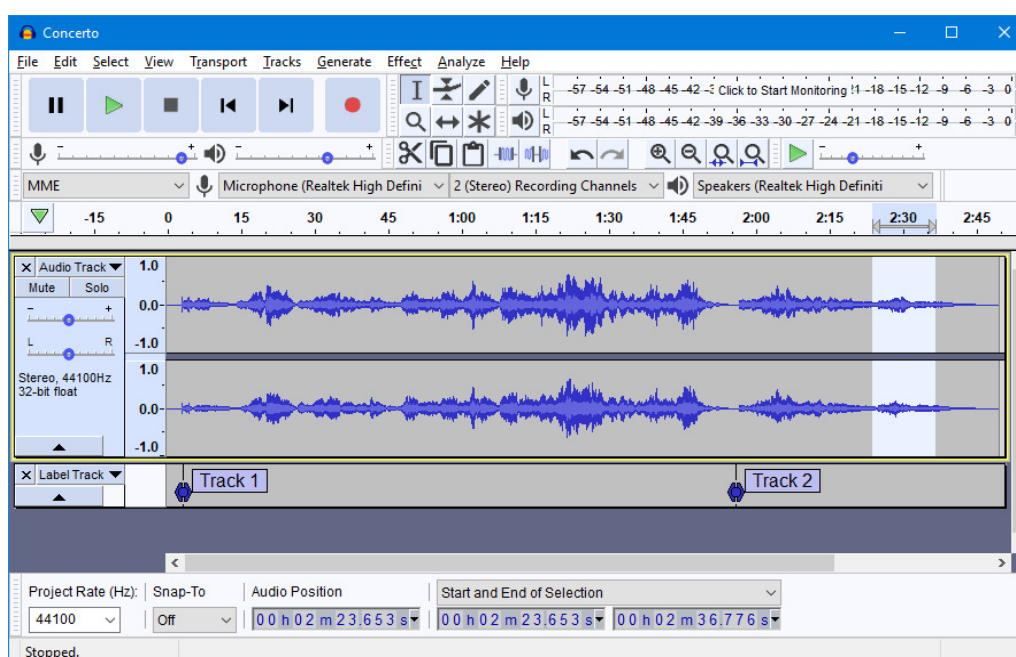
Fonte: www.usitility.com/cdex



Come funziona Audacity?

Audacity possiede molte funzioni utili ai giovani musicisti, essendo una delle applicazioni musicali più complesse. Innanzitutto ha la caratteristica di registrare, avendo la funzionalità di registrare audio dal vivo attraverso un microfono o un mixer, nonché quella di digitalizzare registrazioni da altri supporti.

Questa applicazione offre ai giovani musicisti la possibilità di importare, modificare ed esportare musica in diversi formati, compresi più file contemporaneamente. Questa applicazione dà anche la possibilità ai giovani musicisti di modificare e creare effetti sulla musica, che è una delle caratteristiche più importanti al giorno d'oggi quando si fa musica.



Fonte: www.audacityteam.org

Panoramica delle TIC nella formazione musicale

I programmi di musica assistita dal computer o CAM come *Sibelius* e *Finale* offrono la possibilità di scrivere partiture e di ascoltarle mentre si scrive, mentre altri software come *GarageBand* e *Ableton* permettono di creare loop melodici e ritmici che gli studenti possono assemblare per creare composizioni originali. *Cubase* e *Logic Pro* sono altri due programmi che permettono agli studenti avanzati di lavorare sul suono di strumenti e voci traccia per traccia.

Per quanto riguarda la creazione di suoni, programmi come *Hyperscore* e *Metasynth* offrono un approccio divertente all'apprendimento, permettendo agli studenti di disegnare suoni. Questo è utile soprattutto per i giovani, che potranno stabilire una



relazione tra gesto, colore e suono grazie a composizioni che sfruttano i contrasti di forme e colori.

Un testo di Vincent Maestracci indica che nell'educazione musicale la presenza di strumenti informatici in costante evoluzione apre "ulteriori dimensioni alla pedagogia attuata". Associando computer e pedagogia, i formatori saranno in grado di dare una dimensione creativa alle loro attività di educazione musicale, cosa che, secondo Maestracci, è difficile da ottenere altrimenti.

Gli esercizi di canto e di ascolto che spesso risultano difficili per gli insegnanti possono essere facilitati dall'uso di apparecchiature come sintetizzatori o sequencer, dando agli insegnanti la possibilità di "adattare l'accompagnamento della canzone ai progressi fatti o alle difficoltà incontrate".

Altri esempi di app utilizzate per la produzione e l'editing musicale

GarageBand



Fonte: multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/garageband-basic-editing



Ableton



Fonte: kytary.ro/ableton-live-10-suite

E-learning musicale

La ricercatrice Sylvaine Martin de Guise offre una panoramica sull'apprendimento musicale a distanza. Inizia con un approccio storico, spiegando come negli ultimi decenni l'e-learning musicale si sia ampiamente sviluppato grazie alla comunicazione MIDI che permette il dialogo tra macchine e strumenti musicali tradizionali e la trasformazione degli elementi fondamentali della musica in dati informatici.

Secondo l'autore, l'apprendimento musicale a distanza tramite Internet è ereditato da una tradizione di apprendimento a distanza via radio e televisione. L'ulteriore sviluppo dell'e-learning con l'uso di CD e poi di Internet e di altri programmi di tecnologia dell'informazione e della comunicazione (TIC) si è adattato bene all'apprendimento musicale, consentendo agli insegnanti di creare unità didattiche individuali utilizzando programmi dedicati.

Esiste una distinzione tra "autoapprendimento" e "apprendimento tradizionale a distanza". Nel caso dell'autoapprendimento, gli operatori giovanili possono utilizzare programmi TIC, lezioni video o un mix di diversi tipi di supporti digitali: PDF, MP3, JPEG.

L'apprendimento tradizionale a distanza può spaziare da un corso individuale o per piccoli gruppi a una conferenza o a una lezione online. Le attività vengono filmate nella loro



interessa e rese accessibili agli studenti online. Il vantaggio dell'e-learning in questo caso è che un corso di lezioni di lunga durata può essere suddiviso in parti più piccole che il giovane può scegliere di ascoltare.

L'animatore ha la possibilità di progettare attività che combinano l'apprendimento a distanza con le lezioni tradizionali in presenza. L'animatore può incoraggiare il giovane musicista a partecipare alle attività fisiche o alle attività di formazione online e poi a seguire il programma complementare sul modulo online.

Inoltre, gli operatori giovanili dovrebbero tenere discussioni settimanali sul forum e i giovani dovrebbero essere invitati a partecipare regolarmente. Anche le lezioni individuali per l'apprendimento di uno strumento musicale possono essere adattate all'apprendimento a distanza, utilizzando le giuste tecniche di ripresa, come l'impiego di uno schermo diviso per mostrare diverse angolazioni dell'insegnante che dimostra come suonare lo strumento.

In questi diversi casi di autoapprendimento e di apprendimento tradizionale a distanza, il giovane beneficia di una maggiore autonomia, pur mantenendo un contatto regolare con il proprio formatore. Se le interazioni formatore-giovane nell'e-learning sono meno frequenti, possono essere più fruttuose perché lo studente ha un maggiore controllo del suo apprendimento e deve essere coinvolto nelle modalità e nel corso della sua formazione.

Uso delle TIC e degli ambienti di apprendimento virtuale nella formazione uditiva e nell'educazione musicale generale

Il mondo della musica professionale ha tenuto il passo con i recenti progressi tecnologici, ma l'educazione musicale è stata più esitante nell'adattarsi e nell'adottare le TIC. Per spiegare questa differenza tra l'uso delle TIC nell'educazione musicale rispetto a quello del mondo musicale professionale, gli autori guardano agli studi empirici relativi all'uso delle TIC nella formazione uditiva e all'uso di ambienti di apprendimento virtuali o VLE nell'educazione musicale in generale.

Nonostante sia al centro della maggior parte dei programmi di educazione musicale, il training uditivo pone spesso delle sfide agli insegnanti di musica che devono adattarsi a gruppi molto eterogenei e agli studenti che hanno difficoltà a lavorare in modo autonomo, in quanto è necessario l'aiuto di un insegnante per individuare e correggere immediatamente gli errori.

È qui che le TIC e il VLE possono essere utili, in quanto i programmi dedicati alla formazione uditiva consentono agli studenti di esercitarsi in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, e permettono agli insegnanti di utilizzare le ore di lezione per concentrarsi sull'acquisizione di strategie di apprendimento e sulle esigenze individuali degli studenti con diversi livelli di competenza.

Per quanto riguarda l'uso delle TIC nella formazione uditiva, gli autori hanno riscontrato che l'uso di dispositivi TIC mobili ha offerto agli studenti nuove possibilità per quanto



riguarda l'accesso alle risorse educative, il decentramento dell'istruzione verso un approccio centrato sullo studente e l'apprendimento partecipativo e collaborativo.

L'uso delle TIC nella formazione uditiva si è dimostrato vantaggioso, in quanto consente agli studenti di accedere alle risorse didattiche in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, portando così l'esperienza fuori dall'aula e consentendo un approccio più personalizzato.

L'autonomia concessa agli studenti grazie alle TIC ha incoraggiato gli insegnanti ad adottare nuovi approcci pedagogici, orientandosi verso un approccio costruttivista che offre agli studenti maggiore indipendenza e consente loro di acquisire strategie di apprendimento che supportano lo sviluppo delle loro capacità uditive e musicali. La maggiore accessibilità ha anche contribuito a promuovere un approccio collaborativo all'apprendimento, in cui gli studenti possono scambiarsi in qualsiasi momento su forum e altre piattaforme online.

Combinando un'aula virtuale e un social network, i VLE si sono rivelati in grado di motivare gli studenti e dare loro maggiore autonomia, consentendo agli educatori di creare e condividere compiti e di seguire i progressi degli studenti in tempo reale.

Le TIC e il VLE hanno i loro limiti, in quanto gli autori sottolineano che la mancanza di feedback da parte dell'insegnante potrebbe influire negativamente sull'apprendimento dello studente e portare a un apprendimento carente o sbagliato. Tuttavia, nel complesso, gli autori ritengono che questi strumenti siano utili per l'educazione musicale, promuovendo un approccio costruttivista e incoraggiando gli studenti a lavorare in modo autonomo.

Per portare avanti questi benefici, incoraggiano una maggiore comunicazione tra gli sviluppatori di TIC e gli educatori musicali, al fine di sviluppare strumenti digitali in linea con le esigenze di insegnanti e studenti.

Sperimentare programmi di composizione interattiva nell'educazione musicale: il caso di Musique Lab Maquette

Musique Lab Maquette, o ML Maquette, è un'applicazione sviluppata nell'ambito del programma Musique Lab avviato dall'IRCAM e dal Ministero dell'Istruzione francese per promuovere l'uso di nuovi strumenti pedagogici nei conservatori. ML Maquette è un'estensione del programma di composizione musicale *Open Music*, adattato a scopi pedagogici.

L'applicazione presenta un'area di lavoro simile a quella del desktop di un computer, con i documenti organizzati in icone di cartelle. I documenti sono suddivisi in tre aree: oggetti, operatori e modello (maquette), che corrispondono a momenti specifici del corso: aggregazione di materiale musicale, creazione o trasformazione di questo materiale con l'aiuto di operatori e organizzazione di questo materiale. I ragazzi possono utilizzare la tecnica del "drag and drop" per spostare i materiali.



Gli oggetti sono suddivisi in cinque categorie: accordo, sequenza di accordi, sequenza ritmica, involuppo e audio e possono essere visualizzati e modificati con l'aiuto di editor grafici. Gli oggetti interagiscono nello spazio "modello", che agisce come un sequencer utilizzando una rappresentazione lineare del tipo "piano roll" degli oggetti e della loro durata, che può essere posizionata lungo l'asse orizzontale del modello e riprodotta.

Il programma dispone anche di un sistema di MIDI e di una traccia audio che permette agli utenti di controllare elementi come il volume, il panning e il timbro strumentale, utilizzando una funzione di console di missaggio.

Sebbene ML Maquette non sia ancora ampiamente disponibile per gli educatori musicali, è stato testato dall'équipe pedagogica dell'IRCAM, nonché da alcune scuole pubbliche e conservatori. Queste esperienze hanno portato alla luce i diversi usi del software da parte di insegnanti specializzati e non.

In generale, i formatori musicali hanno suddiviso l'uso del software in due fasi: una fase dimostrativa in cui l'insegnante utilizza l'applicazione e la mostra agli studenti, e una fase di utilizzo in cui i giovani musicisti ricevono i computer e i documenti preparati dal formatore per utilizzare e comprendere il programma da soli.

Nelle scuole pubbliche, gli insegnanti tendevano a usare il programma come assistente, combinando e dimostrando azioni che normalmente avrebbero richiesto l'uso di una varietà di strumenti e spazi in classe. Il software è stato utilizzato anche dai formatori per intraprendere progetti di creazione a lungo termine e per creare incarichi in cui i giovani musicisti possono analizzare e ricostruire un brano musicale.

Alla luce degli studi condotti finora, Musique Lab Maquette si è rivelato uno strumento musicale online pertinente, che propone un approccio sperimentale e interattivo alla composizione, in grado di stimolare l'interesse e la creatività degli studenti di musica sia nelle scuole pubbliche che nei conservatori.

Utilizzo delle TIC per comprendere i processi compositivi nell'educazione musicale

L'autore Nicolas Reynolds presenta anche una letteratura volta a contrapporre gli approcci all'apprendimento tra l'apprendimento della musica e l'uso delle TIC in un contesto educativo più ampio; il primo sembra mantenere un approccio istruttivo, mentre il secondo propende per un approccio costruttivista.

Secondo Reynolds, i programmi informatici dedicati alla composizione aiutano a comprendere le percezioni e la comprensione musicale dei bambini, offrendo l'opportunità di guardare allo sviluppo musicale in modi diversi.

Reynolds vede il computer come uno strumento in grado di rimodellare il nostro rapporto con la conoscenza e di aiutarci a mettere in discussione le ipotesi sulla psicologia dello sviluppo e su come acquisiamo le competenze (nel caso del suo studio, come i bambini



sviluppano le abilità compositive), e incoraggia gli educatori ad andare oltre il semplice utilizzo dei computer e delle TIC per rafforzare l'istruzione musicale.

L'autore prosegue identificando i parallelismi tra la ricerca sulle TIC in ambito educativo rispetto a quella specifica sull'educazione musicale. Un punto in comune è la ricerca dedicata al tipo di strumenti e attrezzature utilizzate, al loro utilizzo e alle connessioni con i risultati dell'apprendimento.

Un'altra corrente comune di attenzione, rilevante in particolare per lo studio di Reynolds, è l'uso della tecnologia da parte del formatore come strumento per fare cose diverse. Per sostenere questo aspetto nel suo studio, Reynolds si basa sul lavoro di Papert e Resnick, presentando l'apprendimento dei giovani con le TIC in un ambiente creativo e collaborativo.

Cita anche il lavoro di Narayanan, la cui visione dell'apprendimento abilitato dalla tecnologia si allinea al concetto di "Slow Schooling", in cui il tempo è dedicato all'esperienza nell'ambiente fisico e virtuale. In questo caso, l'uso della tecnologia è centrale senza che venga insegnato esplicitamente, e i bambini sviluppano competenze connettendosi con il loro ambiente, interagendo con esso e indagando. Il modello di "Educazione minimamente invasiva" di Mitra è un esempio simile che permette ai bambini di imparare le TIC attraverso la sperimentazione e il gioco.

Reynolds prosegue esaminando gli studi che trattano specificamente l'uso delle TIC negli approcci compositivi dei giovani. Un esempio è lo studio di Jennings che utilizza il programma di composizione *Hyperscore*.

Inoltre, secondo l'autore, i ricercatori che studiano le composizioni dei giovani tendono a lavorare sulla struttura armonica e melodica, facendo ipotesi sulla comprensione di queste caratteristiche da parte dei giovani anche quando l'intervento degli adulti può aver alterato le composizioni musicali dei bambini.

Nel suo studio, Reynold cerca di mettere da parte queste convenzioni, consentendo agli studenti di "disegnare" le loro composizioni senza alcun riguardo per le strutture convenzionali di ritmo e tempo. Per Reynolds, questo tipo di rappresentazione grafica libera della composizione musicale è solo uno dei tanti approcci nuovi ed entusiasmanti che le TIC offrono alla comprensione dello sviluppo della composizione musicale dei bambini e del loro apprendimento musicale in generale.



L'USO DEI SOCIAL MEDIA NELLE ATTIVITÀ ONLINE

CON I GIOVANI

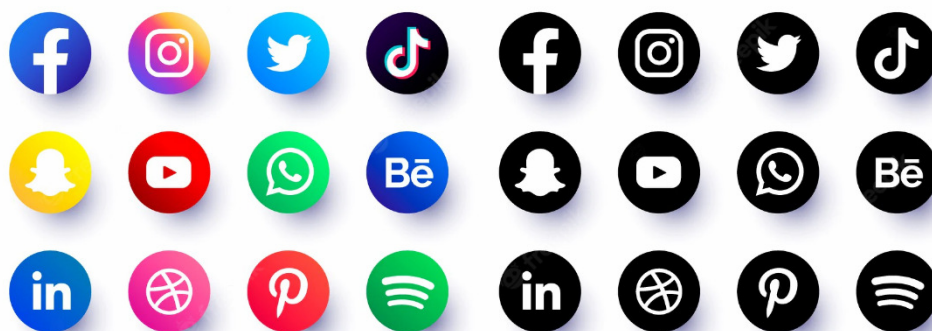
Un social network digitale è un sito web (o anche un'applicazione) che consente ai suoi membri di creare una pagina personale per condividere e scambiare informazioni, foto o video con una rete di utenti e consultare le loro pubblicazioni. Questa definizione comprende siti diversi come eBay, Wikipedia, LinkedIn, YouTube, Twitter, Ask o Snapchat. Il più noto è Facebook e i suoi molteplici usi: espressione, condivisione, incontro, gioco.

Perché ci iscriviamo a un social network digitale? Le ragioni sono molteplici: desiderio di essere in contatto con gli amici, o di trovarne di nuovi; appartenere a una società più grande, o a un gruppo più piccolo; tenersi aggiornati sugli ultimi pettegolezzi, rimanere informati su argomenti che consideriamo importanti... o meno. E, più in generale, passare del tempo stando in contatto con il mondo che ci circonda.

In genere, una rete sociale online forma una replica della rete sociale avviata "nella vita reale", ma questa copia è a metà tra molto conforme o per nulla simile, sia dal punto di vista del comportamento che delle relazioni. Indipendentemente dalle dimensioni della rete, il numero di persone con cui gli utenti di Internet interagiscono rimane più o meno limitato.

Esempi di social media:

SOCIAL MEDIA LOGO COLLECTION



Fonte: www.freepik.com/free-vector/social-media-logo-collection_10363326.htm



Una varietà di funzioni

Le piattaforme di social network svolgono numerose funzioni. Nelle linee principali, possiamo distinguere:

- Il social network in senso stretto, un sito ad accesso limitato dove ogni utente ha un profilo;
- I membri intrattengono rapporti bilaterali e partecipano a gruppi;
- Alcune reti offrono funzionalità estese (messaggistica, pubblicazione e condivisione di contenuti, ecc.) o ospitano applicazioni di terze parti. Facebook e LinkedIn sono tra questi.

Ma molte altre categorie di siti consentono ai propri utenti di instaurare una relazione:

- Forum, aree di discussione pubbliche in cui i messaggi sono pubblicati in ordine cronologico. La consultazione è libera. Esempi: Doctissimo, o anche i forum relativi ai materiali di stampa online.
- Blog, strumenti di pubblicazione semplificati in cui gli articoli vengono visualizzati in ordine cronologico e, a scelta, ordinati in categorie. I lettori possono lasciare commenti. Esempi: Blogger, Skyblog, Canablog.
- Wiki, basi di conoscenza online in cui gli utenti di Internet scrivono e correggono il contenuto da soli. Esempio: Wikipedia.
- Siti di condivisione, dove gli utenti di Internet pubblicano foto, video, link, ecc. che possono essere commentati e valutati. Sono invitati a creare canali e gruppi. Esempio: YouTube.
- Microblog: servizi di pubblicazione, condivisione e discussione basati su post o messaggi molto brevi. Ogni membro ha un profilo pubblico dove vengono pubblicati gli ultimi post. I membri possono iscriversi ad altri profili per ricevere le loro pubblicazioni in un unico feed. Esempio: Twitter, Snapchat.
- Reti collaborative: servizi di mutuo soccorso in cui domande e risposte sono pubblicate dagli utenti. Esempi: Yahoo Q-R, ma anche Ask.
- Giochi sociali: giochi online che utilizzano i profili dei membri per offrire diverse interazioni tra i giocatori.
- Servizi di geolocalizzazione: applicazioni per la pubblicazione, la condivisione e la chat su dispositivi mobili. Gli articoli o le foto pubblicati sono collegati a un luogo per dare loro un contesto geografico. Esempi: Foursquare, Tripadvisor.



A questi siti di condivisione di interessi possiamo aggiungere Pearltree. Tuttavia, qualsiasi tipologia rimane rischiosa; la maggior parte di questi siti si sovrappone a più categorie.

Una varietà di motivazioni

Le motivazioni che spingono a iscriversi a un social network digitale sono molto diverse:

- **Appartenenza a un gruppo.** Alcune reti sono progettate per riunire membri che fanno parte di una rete già formata in base a criteri generali (filosofici, geografici, professionali, culturali, di classe), come la maggior parte degli usi di Facebook.
- **Mobilizzazione per eventi.** Alcune reti sono solite riunire i propri membri intorno a eventi unici, come ad esempio alcuni usi di Twitter.
- **Sviluppo sociale.** Le reti, tra cui Facebook, LinkedIn o Skyblog, Snapchat, hanno lo scopo di sviluppare il networking dei propri membri per affinità categoriali: una professione, una classe di giovani, ecc.
- **Raggruppamento per interessi comuni.** Pinterest, YouTube, Wikipedia riuniscono membri con passioni o interessi comuni.
- **Raggruppamento per produzione comune:** i social network aiutano a produrre un contenuto letterario e artistico comune, un uso osservato tra gli adolescenti che reinvestono le funzionalità di Skyblog a questo scopo.
- **Contatto con gli sconosciuti.** Un certo numero di reti sociali serve come presupposto per un incontro fisico tra persone che non si conoscono (Meetic), per una collaborazione professionale tra persone che si conoscono poco (LinkedIn), per una collaborazione ludica tra persone che non si conoscono tutte (la maggior parte dei giochi di rete).

Classificare le reti sociali

Questa attività ha lo scopo di permettere ai giovani di discutere i loro usi dei social network e di capire come questi mediano l'identità degli utenti.

1. Classificazione

Secondo il sociologo Dominique Cardon, possiamo classificare nel seguente diagramma i diversi modi di esprimere chi siamo:

L'asse orizzontale crea un continuum tra ciò che la persona è (sesso, età, stato civile...) e ciò che fa (lavoro, progetti, produzioni, ecc.).



L'asse verticale crea un continuum tra ciò che la persona è nella vita reale (quotidiana, professionale, amicale) e la rappresentazione immaginaria che può proporre e che le permette di esprimere una parte o una potenzialità di sé.

Per consentire ai giovani di appropriarsi di questo schema, possiamo chiedere loro in anticipo quali sono i diversi modi di presentarsi che conoscono (raccontare la propria vita, mostrare la carta d'identità, usare una foto, fare un mimo, ecc.)

2. La duplicazione

Duplicate una serie di loghi di vari social media e chiedete ai ragazzi di posizionarli nello schema sottostante. Ci presentiamo con:

- L'identità civile, che caratterizza oggettivamente la persona (nome proprio, sesso, età, luogo di residenza, ecc.);
- L'identità narrativa, che caratterizza la persona attraverso una storia raccontata (diario, nickname, soprannome, ecc.);
- La loro identità di attore, che caratterizza ciò che la persona fa (impegni, passioni, gusti, ecc.);
- L'identità virtuale, che caratterizza la persona attraverso una vita immaginaria (gioco di ruolo, avatar, ecc.).

Come i social media possono aiutare i giovani

Sebbene i social media possano comportare alcuni rischi, è importante comprendere i vantaggi di dare a vostro figlio la guida necessaria per ottenere il massimo dall'uso dei social media. Di seguito sono elencati i modi in cui i social media possono essere una fonte di bene per bambini e ragazzi.

Apprendimento collaborativo

Ampliare le connessioni e la comprensione del mondo

I bambini possono imparare e apprezzare diverse prospettive e visioni del mondo per comprendere meglio il mondo che li circonda e rafforzare le loro conoscenze su una serie di argomenti. Con tante idee condivise su più piattaforme, possono scoprire aree di interesse e utilizzarle a fini educativi.

Sviluppare competenze tecniche e di comunicazione

Poiché i social media fanno ormai parte della vita di tutti i giorni, è importante che i bambini e i giovani imparino a comunicare online per prepararsi a future opportunità nel mondo del lavoro e per supportarli nelle loro interazioni con amici e familiari.



Salute e benessere mentale

Rimuovere i limiti per espandere i link

I social media eliminano le barriere che impediscono di incontrare e mantenere le persone e di creare legami al di là delle frontiere. Per i bambini con disabilità o che non si sentono in grado di entrare in contatto con altri membri della loro comunità, questo può essere un ottimo modo per legare con altre persone e interessi simili.

Rafforzare le relazioni

Avere accesso a membri della famiglia che a volte vivono a chilometri di distanza da amici che hanno lasciato un'area locale può aiutarli a coltivare le relazioni e consentire loro di rimanere in contatto e condividere le loro vite con facilità.

Un luogo dove cercare supporto

Questo può fornire l'opportunità di offrire sostegno ad amici e familiari che stanno affrontando un problema particolare. D'altra parte, per alcuni giovani può essere un luogo in cui cercare aiuto se stanno attraversando un momento di cui non possono parlare ai loro cari.

Campagne per il bene sociale

I social media possono aiutare i giovani a sensibilizzare l'opinione pubblica su una causa che sta loro a cuore e ad avere un impatto reale sul cambiamento, laddove lo desiderano.

Sviluppare un'impronta positiva

I giovani possono anche utilizzare i loro account come un curriculum su misura per condividere i loro risultati, mostrare i loro talenti e costruire un portfolio online positivo da utilizzare in futuro.

Apprendimento e istruzione

L'uso dei social network è raramente utilizzato a scuola. Tuttavia, è possibile catturare l'attenzione degli studenti proponendo loro attività simili. Ecco 6 idee stimolanti, accompagnate da modelli da scaricare o da simulatori interattivi.

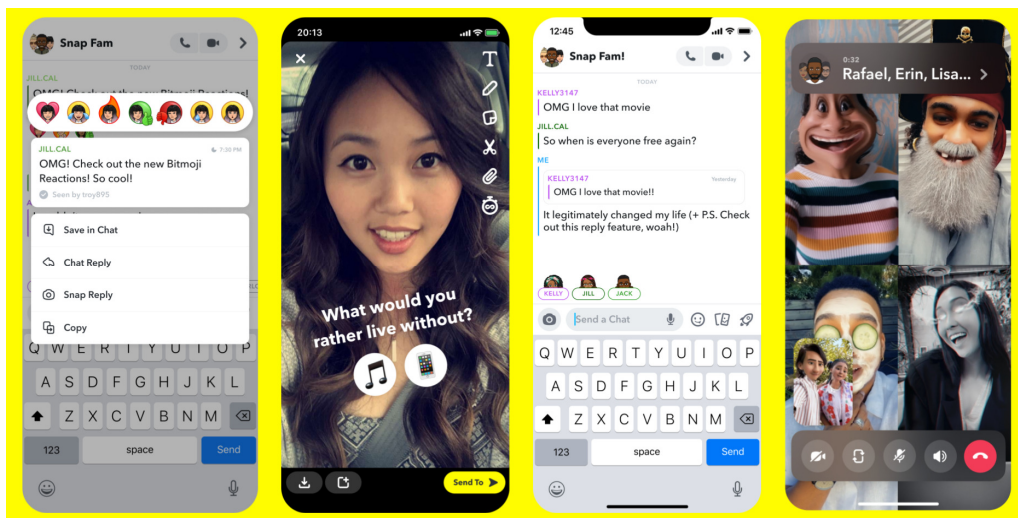
Matt Miller, che ha insegnato spagnolo alle superiori per dieci anni nell'Indiana, è una miniera di idee per gli insegnanti smanettoni. Non c'è da stupirsi che sia considerato uno dei più importanti influencer al mondo nell'uso del digitale nell'istruzione.

Recentemente ha pubblicato sul suo blog un elenco di 10 idee stimolanti per sfruttare l'entusiasmo dei giovani per i social media. "Se i vostri studenti non stanno ancora usando i social media, probabilmente ne sanno qualcosa!", ritiene. E secondo lui, non è necessario usarli "per davvero" se si vuole ricreare l'esperienza. Ecco 6 idee tratte dall'articolo originale:



1. Ispirato da Snapchat

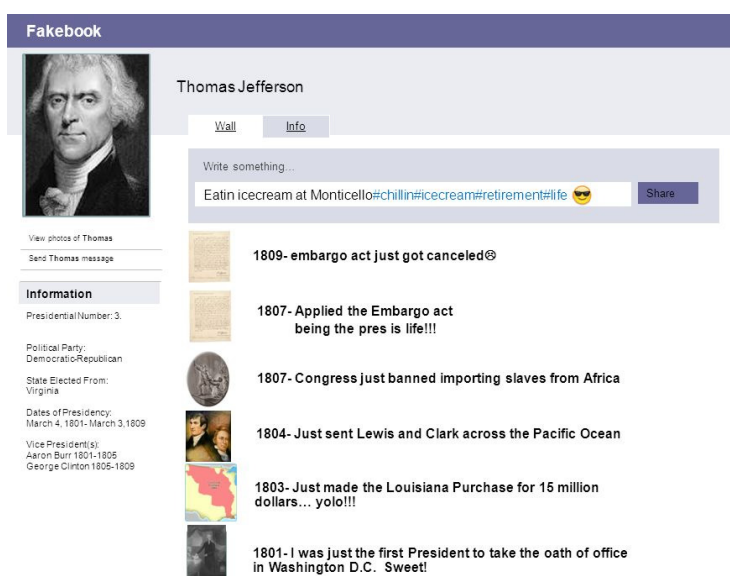
Giocate a "La mia faccia quando..." per personificare parole o idee, ma utilizzando Google Slides. Qui potete trovare ulteriori spiegazioni (in inglese) e un modello da scaricare.



Fonte: newsroom.snap.com/new-messaging-tools

2. Ispirato da Facebook

Utilizzate lo strumento "Fakebook" di ClassTools per creare un profilo falso di un personaggio storico. Per creare un profilo realistico, gli studenti dovranno usare creatività e pensiero critico.



Fonte: slideplayer.com/slide



3. Ispirato da TikTok

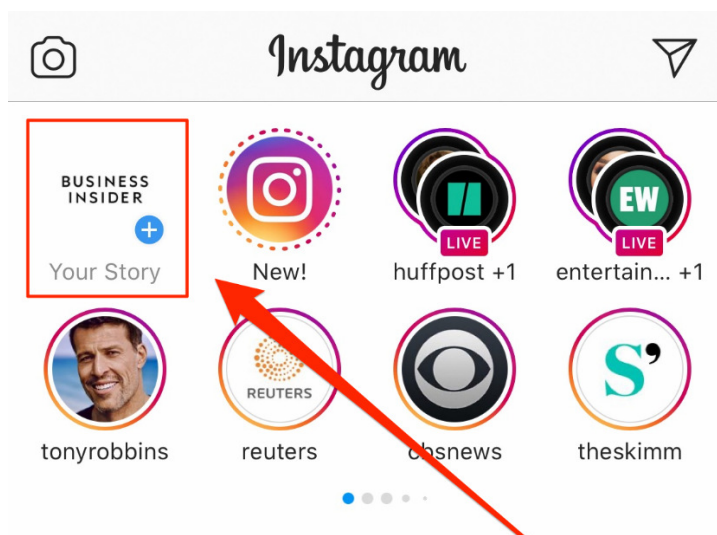
Usate Google Slides per creare un annuncio di servizio pubblico in formato video, in stile TikTok. "I ragazzi e gli adulti sono già entusiasti di girare, caricare e condividere video su TikTok", dice Matt Miller. Per utilizzarlo in classe, il modello e la pedagogia possono essere sviluppati dagli animatori.



Fonte: digitalyouthwork.scot

4. Ispirato da Instagram

Creare storie di Instagram (stories) utilizzando Google Slides, in cui gli studenti dimostrano un'abilità e la insegnano agli altri tramite video. "Le storie di Instagram sono molto popolari e sono un'ottima funzione per lavorare sullo schema narrativo. Gli utenti possono catturare momenti importanti in foto o video e metterli insieme per farli vedere agli altri con questo modello".



Fonte: www.businessinsider.com



5. Ispirato dagli sms

Immaginate un dialogo tra personaggi per un'attività di scrittura creativa utilizzando l'applicazione online ifaketextmessage.com.

6. Ispirati da Pinterest

Create una lavagna in stile Pinterest con Google Slides o PowerPoint. "Pinterest è un'ottima fonte di ispirazione per illustrazioni e progetti. Inoltre, consente di condividere le proprie creazioni; gli studenti possono utilizzare il layout e l'appeal di una bacheca Pinterest e poi presentarla in classe", suggerisce Matt Miller. Ecco un modello pronto all'uso.



Fonte: ro.pinterest.com/pin/596234438161740303



RISORSE

1. youthatworkpartnership.org/ict-tools/
2. education.ec.europa.eu/focus-topics/digital/education-action-plan
3. www.oecd-ilibrary.org/education/talis-2018-results-volume-i_1d0bc92a-en
4. education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/digital-education-action-plan/action-Z
5. culturalrelations.org/Resources/2019/Through_non-formal_to_digital_-_2019.pdf
6. www.revistadesociologie.ro/pdf-uri/nr.1-2-214/05-TGyongyver.pdf
7. www.eun.org/resources/detail?publicationID=741
8. all-digital.org/events/adw-biblio/
9. www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02601370.2021.1919768
10. conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2013/common/download/Paper_pdf/115-ITL17-FP-Lousada-ICT2013.pdf
11. journals.rta.lv/index.php/ETR/article/view/6646
12. www.ultimateyouthworker.com.au/2016/10/14-online-tools-youth-workers-need-use/
13. londonyouth.org/news-and-updates/covid-19/working-with-young-people-remotely/
14. www.canr.msu.edu/news/facilitating_distance_meetings_with_youth
15. www.quaker.org.uk/blog/breaking-down-barriers-through-online-youth-work
16. www.edu.gov.mb.ca/m12/frpub/ped/gen/outils_app/docs/document_complet.pdf
17. media-animation.be/IMG/pdf/reseaux-sociaux_light.pdf
18. www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-1-page-89.htm
19. www.ise.ro/wp-content/uploads/2021/02/Ghidpracticderesurseeducationalesidigitalepentruinstruireonline.pdf
20. apps.google.com/intl/en/intl/fr_ca/meet/how-it-works/



