



Band simulator
Il nuovo modo di affrontare lo studio della musica
Fabrizio Fontanot
Scuola secondaria di I grado

SEQ. VIDEO 1: introduzione

Presentazione del progetto

***Band Simulator* è un nuovo strumento multimediale destinato a orchestre e cori di classe e piccoli ensemble. Il metodo, che prevede anche l'utilizzo di strumenti informatici di uso quotidiano come, ad esempio, lo smartphone, permette ai ragazzi di partecipare attivamente e concretamente, seppur in modo virtuale, alle prove con la formazione orchestrale al completo senza muoversi da casa. Inoltre, il docente, grazie al Band Simulator, può far esercitare contemporaneamente, a scuola, il/i ragazzo/i con un ensemble ridotto o con tutto il gruppo orchestrale.**



SEQ. VIDEO 2: LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Spazi, strumenti e materiali

Per la realizzazione del progetto sono stati utilizzati telecamere, computer, tablet, lavagna interattiva e smartphone, software di registrazione audio, di notazione musicale e video grafica e una minima dotazione registrazione audio. Le attività si sono svolte nell'aula di musica, nel laboratorio di informatica, nell'aula magna e nella palestra della scuola per le prove d'insieme.



SEQ. VIDEO 3: IL **PROGETTO**

Fase preparatoria: **ESPLORAZIONE**

Innanzitutto sono stati individuati assieme ai ragazzi i brani adatti alla creazione di una libreria video- musicale. L'insegnante ha poi scritto le parti attraverso programmi di notazione musicale, adattandoli per ensemble corali o strumentali.

E' seguita la scelta di immagini, testi, ambienti per la creazione dello story board del video di illustrazione del metodo. Già in questa fase la risposta dei ragazzi è stata carica di entusiasmo.

Molto più di un'App

Registrati o accedi subito a Social Media Music!

L'unione fa la forza anche a distanza

Da oggi tutti gli studenti interessati avranno la possibilità di accedere facilmente ad un laboratorio musicale grazie all'interazione tra vari istituti che avverrà non solamente attraverso tradizionali scambi di partiture e le prove d'insieme, bensì per mezzo di qualcosa di veramente nuovo!

C'è venuta una grande idea: creare un'applicazione per **qualsiasi strumento tecnologico** (pc, tablet, smartphone) che permetta di rigare, suonare e trovare di studiare la musica con l'aiuto di numerosi **file scaricabili** (audio, video, spartiti e consigli utili). Questo consentirà ai ragazzi di **imparare in modo efficace, divertente e soprattutto completo**, come se fossero in sala prove insieme al direttore ed ai compagni.

Istruzioni per l'uso

1. REGISTRATI
2. SCEGLI IL BRANO DA PROVARE
3. SCEGLI UNO DEI DUE STRUMENTI
4. INIZIA SUBITO A SUONARE

© Armone Production | 2016

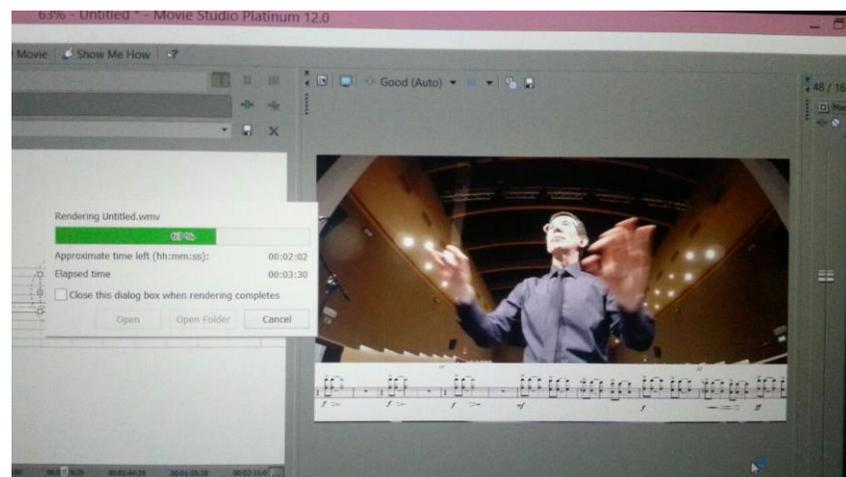
LIBRERIA

Eyes Without I'm Gone Anno: 2013	Happy From Despicable Me 2 Anno: 2014	Canta Vista Pallida Anno: 2006	In Sei Stadi e Confessami Anno: 2009	La Mela di Peruvano Bluie Anno: 2013	La Risonanza Anno: 2004	Mi Agno Jacome Anno: 2006
Sj ce Buine / Age Frenge Anno: 2006	Se Ja Ves di Mandami Anno: 2006	Stabat Mater Anno: 2006	Sul Ponte di Braulino Anno: 2013			

© Armone Production | 2016

SEQ. VIDEO 4: IL **PROGETTO**

*Fase operativa: **COMPRESIONE***



Happy from Despicable Me 2
Durata: 2:00 Autore: Pharrell Williams

IL BRANO
Happy è un singolo del cantante statunitense Pharrell Williams che fa parte della colonna sonora del film Cattissimo me 2. Il brano ha inoltre ottenuto una candidatura ai premi Oscar 2014 nella categoria alla migliore canzone.

CONSIGLI UTILI

- 1 - Attenzione all'attacco delle prime note che deve essere con un suono pieno nonostante il piano.
- 2 - Controllare sempre di eseguire in modo corretto tutte le dinamiche del pezzo soprattutto il crescendo ed il diminuendo che trovi lungo tutta la composizione.
- 3 - In questo brano puoi trovare vari tipi di accenti e quindi stai molto attento ed esegui in modo preciso.
- 4 - Non trascurare l'aspetto ritmico sempre molto importante in queste trascrizioni di musica pop.

In questa fase i ragazzi hanno potuto confrontare modelli stilistici appartenenti a patrimoni storico musicali diversi, ma soprattutto hanno potenziato le loro capacità' musicali e informatiche.

SEQ. VIDEO 5: IL **PROGETTO**

Fase riflessiva: ESECUZIONE

Sono state realizzate tracce video musicali con la visione della gestualità della direzione per la creazione di una libreria video musicale che potrà essere eventualmente condivisa da altre scuole.

Grazie a questo sistema è stato possibile formare ensemble di diversa composizione timbrico-strumentale che sono convogliate in un'unica formazione orchestrale formata anche da ragazzi provenienti da altre scuole secondarie dell'Istituto

