



con lo speciale contributo video di:

Mo. [Pierluigi Camicia](#) (pianista concertista)
[Caparezza](#) (artista)
Prof. [Gerd Leonhard](#) (futurist and humanist - Zürich)
Dott.ssa [Luciana Annabella Leone](#) (Edizioni RnS)
Dott. [Claudio Martinolli](#) (Marketing/eCommerce/Web)
Prof. [Emilio Santoro](#) (fisico nucleare dell'ENEA)

Alla cortese attenzione del Dirigente Scolastico

TITOLO

[Workshop iProducer](#) (passw: lukas)

TARGET

Incontro educativo della durata di circa 3 ore indirizzato alle scuole:

- SECONDARIE DI PRIMO GRADO (II e III classe)
- SECONDARIE DI SECONDO GRADO

(da realizzarsi preferibilmente nell'arco di tempo che va dal 20 febbraio al 20 maggio)

OGGETTO

Workshop sull'evoluzione delle "smart technologies" applicate alla musica e alla creatività, il futuro della tecnologia e i problemi ad essa legati.

RICHIESTA



L'associazione culturale "Oil Muvi", con la collaborazione di esperti del settore e con l'approvazione della **Comunità Europea**, della **Regione Puglia**, della **SIAE** (Società Autori ed editori italiana), e della **CIM** (Confederazione Italiani nel Mondo), ha elaborato una proposta informativa/educativa *gratuita* che intende sottoporre alla attenzione Sua e del Collegio Docenti del Suo/Suoi Istituti.

PREMESSE

Tutti sappiamo come la tecnologia e l'ecosistema web si siano evoluti nel corso degli ultimi decenni, dando luogo a forti cambiamenti che hanno causato più volte una rimodulazione del nostro stile di vita e di conseguenza di tutte le nostre attività quotidiane. Gli effetti di questo processo sono ricaduti sul mondo dell'impresa ma certamente anche nella sfera creativa. Arte, musica, cinema, giornalismo, fotografia e progettualità sono stati travolti da nuove modalità operative. Effetti positivi e negativi si sono insinuati nel nostro quotidiano e assumeranno maggiore incisività in previsione del grande cambio generazionale che chiamiamo "quarta generazione industriale". Rete 5G, realtà aumentata e virtuale, IA (intelligenza artificiale) e il futuristico computer informatico rivoluzioneranno il sistema, e ben presto si assisterà a una compenetrazione tra mondo fisico, digitale e biologico.

Il XXI secolo non sarà un altro scalino da aggiungere alla evoluzione tecnologica dell'uomo, ma un vero e proprio cambiamento epocale.

In questo scenario e in virtù della mancanza di risorse per la scuola, non resta che agire attraverso percorsi educativi ausiliari e fornire ai ragazzi gli elementi per affrontare in modo consapevole il presente e il futuro in un'ottica sostenibile, stimolando la sfera creativa così come, nel nostro piccolo, faremo con questo workshop.

Al centro della nostra proposta c'è la **musica**, la voce delle arti. Dai Greci a Pitagora, dalla classicità fino ai giorni nostri, essa ha sempre ricoperto un ruolo primario nella storia dell'uomo. I recenti studi sulle stringhe e superstringhe per le quali la materia a livello infinitesimale vibra, ha aperto un nuovo filone di ricerca grazie al quale gli scienziati stanno pian piano riavvicinando due ambiti rimasti troppo distanti in questi secoli di storia: la musica e la scienza.

Tanto nelle sue espressioni più trascurabili (l'infinitesimale), quanto in quelle macroscopiche, la **musica** resta un linguaggio universale che ha grandi potenzialità e certamente enorme appeal sui giovani: può essere stimolante, rilassante, terapeutica e può condizionare la loro formazione e i loro rapporti interpersonali. Tra l'altro, grazie alla tecnologia che semplifica l'approccio alla creazione e fornisce i mezzi per sviluppare la creatività, i ragazzi oggi sono sempre meno fruitori passivi della musica e sempre più suoi protagonisti attivi.

ARGOMENTI TRATTATI

Gli **argomenti** trattati si possono sintetizzare nelle seguenti aree tematiche:

- 1 - Linguaggio informatico e iOS13
- 2 - Il suono, fra tradizioni e tecnologie
- 3 - Il percorso creativo, il DAW e il futuro della musica (Cubasis)
- 4 - Il futuro della tecnologia: 5G, internet of things, edge computing e realtà virtuale
- 5 - Quantum computing, I.A. e biotecnologie
- 6 - Smart device e problemi legati all'iper-connesione

La particolarità dell'incontro risiede nella presentazione degli argomenti in maniera informale con animazioni e video preparati per l'occorrenza, contributi video e collegamenti Skype con veri esperti del settore, e non ultimo il coinvolgimento degli studenti. Il Workshop ha la durata di circa 2 ore e mezza circa.

OBIETTIVI

L'incontro ha l'intento di incuriosire, informare e far riflettere su tematiche spesso messe in secondo piano o non trattate dalle istituzioni scolastiche: la tecnologia, la rete, il sociale, il suono, la musica, l'ecosistema e tutte le interazioni relative. In maniera più specifica, verrà affrontato un topic davvero interessante: "Essere parte integrante di un universo musicale e creativo in continua evoluzione", mettendo in evidenza le potenzialità che la tecnologia mobile fornisce all'esperienza del "do-it-yourself" in un'epoca in cui va lentamente scomparendo il divario tra professionismo e dilettantismo. L'incontro ha anche un forte valore educativo perché introduce elementi di riflessione su argomenti di attualità come il nostro futuro, l'etica e la sostenibilità, l'uso della tecnologia "mobile" e i rischi dell'iper-connesione.

RELATORE

L'incontro didattico sarà tenuto dal [Mo. Luciano Salvemini](#) (co-producer dello studio Musicando - Sifare Publishing Roma), compositore di estrazione classica ed esperto in tecnologie digitali applicate alla musica e al multimedia. L'incontro è reso interessante da diversi **contributi video** inediti da parte di professori e artisti autorevoli che si sono resi partecipi di questa iniziativa argomentando su varie tematiche.

APPARECCHIATURE

Sarebbe auspicabile tenere l'incontro in aula magna alla presenza di tutti gli studenti, o a gruppi di classi, o in altre modalità legate alle esigenze del dirigente scolastico e dell'organizzazione dell'istituto.

- Apparecchiature messe a disposizione dall'organizzatore del Workshop:
 - iPad pro, iPad, iRig pro duo, microfono
 - Victure Action Cam (4k)
 - App varie
- Apparecchiature di cui la scuola deve disporre:
 - LIM o maxi schermo.
 - Impianto audio
 - Illuminazione

"iPRODUCER MUSIC CREATION" E PARTNERSHIP

Parte delle tematiche presentate nel workshop sono tratte dal progetto completo "iProducer Music Creation", sostenuto da rinomati brand nei settori tecnologico e creativo: "C&C Consulting (Best Reseller Apple per l'Italia), Steinberg (software house tedesca), IK Multimedia (software house italiana), Believe Digital (etichetta e marketing) e Tunecore (music publishing).



INFO E VIDEOPROMO

Al seguente sito è possibile accedere ad altre informazioni e al video promo "iProducer" inserendo la password **lukas**.
www.iproducer.it/workshop/

COLLABORATORI AL PROGETTO

Roberta Perri
Fabrizio Todisco
Roberto Abruzzese
Carmen Ierardi
Roberto Pansini

CONCLUSIONI

La formazione accademica è un “dato acquisito”, e non è in discussione il fatto che sia alla base del proprio know how, anche perché il “sapere” è l’arma più forte per combattere l’ignoranza. E’ necessario però allargare i propri orizzonti verso i nuovi scenari che si stanno affermando e prestare molta attenzione a un futuro che sta parlando un’altra lingua, di cui pare che pochi si stiano accorgendo.

iProducer Workshop: incontro educativo presentato dall’associazione **OII Muvi** e patrocinato dalla **Comunità Europea**, dalla **Regione Puglia**, dalla **SIAE** e dalla **CIM**.



SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA



Il Workshop non è finalizzato in nessun modo alla pubblicizzazione di marchi, né alla vendita di prodotti di alcun tipo. Si prega di **contattare** Luciano Salvemini per un incontro conoscitivo preliminare e per programmare l’eventuale data del Workshop.

Email: luciano.salvemini@gmail.com

Phone: 333.3417701

Luogo e data

23 genn 2020

Il relatore