

# *"Armonii prin talent și emoție"*

*Numărul:*

2

**Revista școlară 2021**

**"Materiale și resurse în educația  
on-line".**

**Iași, 2021**

## **Colectivul de redacție**

### **Colaboratori**

Prof. Cristina Cozma  
Prof. Dr. Dabija Irina  
Prof. Rodica Teodorescu  
Prof. Anca Apetroaiei  
Prof. Vlad Apetroaiei  
Prof. Camelia Apopei  
Prof. Cosmina Ileana Paraschiv  
Prof. Alina Mihaela Leonte  
Prof. Silvia Coșarcă  
Prof. Ana Hegyi  
Prof. Smaranda Acatrinei  
Prof. Sergiu Sandu  
Prof. Ramona Cojocaru-Spînu

### **Redactor**

Prof. Petronela Damian

### **Copertă și design**

Prof. Andrei Holban  
Prof. Petronela Damian

**ISSN 2734-4444    ISSN-L 2734-4444**

Revista „Armonii prin talent și emoție”, nr.2/ martie 2021

Perioada pe care o traversăm reprezintă pentru toți actorii educaționali implicați una dificilă. Cadrele didactice de la Palatul Copiilor Iași, colectivul de redacție al revistei „Armonii prin talent și emoție”, revistă școlară anuală, nr.2, au continuat activitatea meritorie începută odată cu primul număr al revistei.

Desfășurarea activităților didactice în mediul online, parțial sau total în funcție de scenariu a reprezentat o adevărată provocare, la fel și tema propusă în acest an școlar în condiții deosebite. „Materiale și resurse în educația on-line”, un subiect generos, adaptat etapei pe care o traversăm, a permis astfel unui număr mare de colegi profesori, coordonatori ai cercurilor, de diverse discipline, din Palatul Copiilor și nu numai să împărtășească tuturor experiențele lor didactice din această perioadă, proiectele de viitor și multe exemple de bune practici. Vă lăsăm în compania comunicărilor pe care le cuprinde revista actuală și îi urăm din nou cât mai multe numere.

Profesor Adrian Gelu Dobranici

Director, Palatul Copiilor Iași

## CUPRINS

- 1. Materiale și resurse în educația muzicală on-line** – Prof. Petronela Damian, Palatul Copiilor Iași
- 2. Creativitatea și inovația în utilizarea tehnologiei în educația on-line** – Prof. Cristina Cozma, Palatul Copiilor Iași
- 3. Materiale și resurse în educația on-line** – Prof. Dr. Irina Dabija, Palatul Copiilor Iași
- 4. Materiale și resurse în educația on-line** – Prof. Teodorescu Rodica, Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești
- 5. Metode și resurse în educația on-line** – Prof. Anca Apetroaiei, Prof. Vlad Apetroaiei, Palatul Copiilor Iași
- 6. Predarea on-line între satisfacție și dezamăgire** – Prof. Apopei Camelia, Liceul Tehnologic „D. Leonida” Iași
- 7. Aplicații educaționale – între necesitate și practică** – Prof. Paraschiv Ileana Cosmina, Școala Gimnazială Specială „Constantin Păunescu” Iași, Prof. Leonte Alina Mihaela, Școala Gimnazială „George Călinescu” Iași
- 8. Diversitatea resurselor digitale la disciplina educație muzicală** – Prof. Silvia Coșarcă, Liceul Teoretic „Vasile Alecsandri” Iași
- 9. Educația nonformală în mediul on-line** - Prof. Ana Hegyi, Palatul Copiilor Iași
- 10. Reducția orchestrală și partitura pianistică** – Prof. Smaranda Acatrinei, Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași
- 11. Concertele pentru trompetă de Joseph Haydn și Alexandr Arutunian – aspecte comparative** – Prof. Sergiu Sandu, Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași
- 12. Educația muzicală în pandemie – experimente, căutări, soluții** – Prof. Ramona Cojocaru-Spînu, Paradis International College

## MATERIALE ȘI RESURSE ÎN EDUCAȚIA MUZICALĂ ON-LINE

**Prof. Petronela Damian**

**Palatul Copiilor Iași**

Pe fundalul pandemiei de coronavirus, care a împins autoritățile să închidă școlile pe o perioadă nedeterminată, profesorii au fost provocați să se adapteze rapid și să transmită un mesaj important elevilor: învățarea continuă dincolo de școală cu instrumente online accesibile tuturor și cu multă determinare. Tot acest context a implicat mai mult timp de pregătire și un efort mai mare de coordonare pentru profesori. Chiar dacă procesul de adaptare a fost anevoios, exemplele de bună practică ne dovedesc că procesul este fezabil dacă există motivație, răbdare și o bună planificare.

Cel mai popular instrument de colaborare online cu aplicații care acoperă toate nevoile de comunicare și colaborare este Google Suite for Education. În învățământul preuniversitar nonformal, organizarea elevilor este pe grupe de vârstă și studiu, astfel că Google Classroom a venit în ajutorul profesorilor privind organizarea modalităților de lucru. Lucrând individual, am reușit să organizez sesiunile de comunicare foarte bine în ceea ce privește sunetul, fiind important în cursurile artistice. De asemenea platforma facilitează posibilitatea încărcării de materiale video și scrise, de păstrare a documentelor în google drive, de comunicare cu fiecare grupă în parte (chat privat și general).

Pentru a crea un mediu de învățare cât mai aproape de experiența reală din clasă avem nevoie:

- **O platformă de interacțiune în timp real**, cu video și text (exemplu: Zoom, Google Meet), cu acces gratuit.

- **Aplicații sau platforme** care facilitează schimbul de documente, teste sau teme pentru acasă, și înregistrează o evidență a acestora, elevii primind feedback din partea profesorului (Google Classroom, Edmodo, EasyClass).
- **Resurse și aplicații de învățare** pe care profesorul le poate crea sau resurse deja existente sub formă de prezentări, fișe, imagini, clipuri ce pot fi folosite atât în timpul lecțiilor live, cât și ca teme pentru acasă (ASQ, Kahoot, Quiziz, Wordwall, Padlet, Digitaliada, etc.).

**Platforma Zoom** este una dintre cele mai folosite pentru întâlniri video, permițând crearea gratuită a conturilor și participarea prin intermediul unui link a până la 100 de persoane. Condițiile de participare sunt conectarea cu un microfon și o cameră, comunicarea fiind ușoară, iar profesorul poate împărtăși de pe ecranul său (share screen) imagini sau video-uri care să-i susțină lecția propriu-zisă. Această platformă am folosit-o în special pentru audiții, spectacole sau recitaluri ale cercului.

**Google Meet** face parte din Google G Suite, fiind o platformă de comunicare instant prin video și chat, unde participanții accesează link-ul primit, fiind acceptați până la 100 de participanți. Conectarea este gratuită și oferă aceleași opțiuni ca și întâlnirea pe Zoom: comunicare video, cu microfon și chat, partajarea ecranului, activarea modului silențios pentru anumiți participanți, împărtășirea unor link-uri prin chat. Pentru cercurile artistice (muzicale), această platformă o consider a fi cea mai potrivită, deoarece sunetul este mai bun și oferă stabilitate pentru o perioadă mai lungă de accesare.

Dincolo de întâlnirile live, profesorii pot trimite materiale, teme pentru acasă prin intermediul unor platforme care permit colaborarea profesori-elevi dincolo de ore. Dintre acestea **Google Classroom** este cea mai folosită, deoarece aici se pot împărtăși teme sau materiale, se pot publica teste sau

chestionare, iar profesorii le pot corecta și ține evidența lucrărilor și realizărilor fiecărui elev. Temele sunt ușor de postat și se particularizează prin titlu, o descriere și un termen limită. În plus se pot atașa fișiere precum: imagini, ghiduri sau filmulețe de pe YouTube, profesorul notând și adăugând comentarii pentru fiecare elev.

### **Aplicații și exerciții:**

- **ASQ (Another Smart Question)** este o soluție de evaluare creată de soții Cătălin și Ana Ungureanu, pe care elevii o pot folosi independent, pentru a aprofunda și a lucra individual teste și exerciții create în prealabil de profesor. Acesta poate adăuga clipuri video cu explicații, exerciții și teste pentru orice materie și poate urmări rezultatele fiecărui elev direct din aplicație. Profesoara de matematică Ana Ungureanu a explicat pe scurt cum poate folosi un profesor aplicația pentru clasa sa. Partea bună este că odată înscrisă o clasă de la o anumită școală, orice profesor poate atribui exerciții și teste aceleiași clase, fără a mai introduce elevii încă o dată.
- **Quiz-uri prin Kahoot** pentru verificarea cunoștințelor și feedback: aceasta este o platformă gratuită folosită de milioane de profesori din întreaga lume cu ajutorul căreia puteți crea teste interactive, în care elevii răspund într-un timp limită, folosind un dispozitiv mobil. Odată creat un test, veți putea trimite un cod de acces (PIN) elevilor care îl pot accesa din aplicația Kahoot instalată pe mobil sau pe site-ul Kahoot. Rezultatele răspunsurilor apar la finalul testului, pe un ecran vizibil tuturor. Este recomandat să fie folosit doar ca instrument de verificare a cunoștințelor sau feedback pentru a vedea ce au înțeles, cât de implicați au fost și cum se simt elevii.
- Alternative de aplicații pentru quiz-uri online sunt și **Quizizz** și **Kidibot.ro** (pentru aceasta, elevii au nevoie de email).

- **Prezentare interactivă cu sondaje de opinie prin Mentimeter:** aceasta este o soluție utilă pe care o puteți folosi în cadrul unei prezentări pe Zoom sau Google Meet, când vă partajați ecranul. Cu un cont gratuit pe Mentimeter, puteți crea prezentări interactive, la care să adăugați întrebări cu răspuns închis. Spre exemplu, când introduceți o temă nouă sau vreți să măsurați pe parcursul lecției cât de multe au înțeles elevii, puteți include o întrebare cu mai multe variante de răspuns dintre care doar una este corectă, iar rezultatele vă apar imediat pe ecran. În funcție de acest feedback, puteți corecta informații care au rămas neclare și îndrepta procesul de învățare. Odată ce creați un sondaj, un Wordcloud (norișor de cuvinte creat automat pe baza cuvintelor introduse de elevi), sau un test cu variante de răspuns, se va crea automat un cod pe care participanții îl pot introduce accesând [menti.com](https://www.menti.com) pentru a putea oferi răspunsul. Contul gratuit permite maxim 2 întrebări pe prezentare, dar puteți crea prezentări nelimitate pentru audiențe nelimitate.
- **Open Board:** pe lângă întâlnirea online, când partajați ecranul, dacă vreți să creați o tablă interactivă pe care să puteți nota în timp ce prezentați, vă recomandăm aplicația Open Board. O puteți descărca gratuit și vă puteți înregistra cu un cont de unde puteți încărca documente precum pdf-uri sau imagini pe care să le expuneți pe ecran, în timpul întâlnirii online și pe care puteți face adnotări în timp real, ca și cum ați folosi o tablă interactivă. Puteți să filmați toată prezentarea și să o salvați într-un clip video pe care să-l împărtășiți ca lecție înregistrată pe care să le-o trimiteți elevilor să o urmărească de acasă (încărcată pe Google Drive, de exemplu, cu opțiunea *Share link*), urmând ca în timpul întâlnirii online să lămuriți neclarități sau să discutați cu elevii ce au înțeles și să consolidați cunoștințele.



- **Padlet:** o platformă de colaborare online, unde puteți crea împreună cu elevii table cu post-it-uri virtuale, imagini, link-uri și documente. Înregistrându-vă cu un email, gratuit, puteți folosi o “tablă” virtuală pe care o puteți împărtăși cu orice elev sau profesor, printr-un link unic, unde fiecare poate contribui (de pe mobil sau laptop) și toți pot vedea contribuțiile celorlalți. Puteți folosi aplicația pentru sesiuni de brainstorming, pentru a aduna lucrările elevilor și a le oferi feedback individual, pentru a le urmări progresul sau pentru a colecta, ca într-un jurnal al clasei, ce au învățat lucrând acasă, ce îi inspiră, ce vor să învețe etc.
- **Wordwall:** o aplicație unde profesorii pot crea, cu un cont gratuit, joculețe simple de potrivire a cuvintelor, puzzle-uri, quiz-uri și mai multe tipuri de aplicații care susțin învățarea

#### **Resurse și lecții gata de accesat:**

- **Digitaliada** cu resurse pentru învățământul primar și gimnazial: proiectul susținut de Fundația Orange a adunat și premiat sute de materiale - lecții, teste, planificări și prezentări create de profesori din toată țara pe care le puteți descărca direct, selectând disciplina, clasa sau nivelul de dificultate.
- **Edumuzicala.ro** - un site unde putem găsi lecții complete de educație muzicală pentru patru nivele de vârstă: grădiniță, primar, gimnaziu, liceu. Scenariile didactice conțin audiții musicale, fișe de lucru, materiale video explicative, jocuri didactice concepute pentru fiecare conținut. De asemenea regăsim resurse didactice grupate în resurse media (materiale video originale) și resurse ce pot fi descărcate

(fișiere pdf) împărțite în teme: ritm, elemente de limbaj, forme și genuri, etc.

- **Learningapps.org** – o aplicație ofertantă pentru toate disciplinele, având deja o bibliotecă virtuală ce conține o multitudine de variante disponibile, însă există și opțiunea ca profesorul să-și configureze pe un tipar propriul joc didactic în funcție de opțiunile care le dorește. Există tutoriale deja în aplicație, însă dacă se va selecta opțiunea limbii române, parcurgerea pașilor va fi foarte simplă. Exercițiile făcute pot fi exportate sub formă de link și trimise copiilor. Exercițiile pot fi configurate sub formă de rebus, vrei să fii miliardar, recunoaștere a unor părți dintr-o imagine, grupare între întrebare și răspuns, alegerea unui răspuns sau mai multe corecte, etc.

<https://learningapps.org/watch?v=p3firz18t20>

- **Mentimeter** – aplicație în care logarea se face foarte ușor, cu adresă de mail, nume și prenume, parolă. Este sub formă de quizz, în care profesorul pune întrebarea, care poate fi însoțită de anumite opțiuni de ajutor (la alegere) sau/și de imagine pentru a veni în ajutorul elevului. Imaginea poate fi selectată din calculatorul propriu sau de pe internet. Răspunsurile copiilor pot fi afișate sub formă de grafice colorate.
- **Liveworksheets** – o aplicație cu conecatre rapidă și facilă, care are quizz-uri de evaluare a cunoștințelor sub diferite forme, unele chiar atractive pentru copii și ușor de manevrat pentru profesori. Se selectează domeniul de activitate și vom descoperi materiale deja făcute care se potrivesc disciplinei noastre. Testele sunt făcute pentru o completare rapidă din partea elevilor, astfel că nu vor pierde mult timp pentru a le rezolva. De asemenea există varianta ca fiecare profesor să-și configureze singur varianta proprie de evaluare – opțiunea **Make interactive worksheets**.

- **ISLCOLLECTIVE** – o aplicație dedicată limbilor străine, însă există o variantă de configurare pentru oricare altă disciplină (Make your own custom quiz) pe baza unui video de pe youtube. După inserarea lui sub formă de link, avem posibilitatea cu ajutorul unor unelte date de aplicație, să-l tăiem și să plasăm întrebări și răspunsuri în anumite locuri dorite de noi.

Toate aceste platforme și aplicații, chiar dacă necesită resurse mari de timp pentru cunoaștere din partea profesorilor, vin în ajutorul acestora, ajutând și simplificând procesul de predare-învățare-evaluare.

## **BIBLIOGRAFIE**

1. <https://edumuzicala.ro/memis/>
2. Learningapps.org
3. <https://digitaledu.ro/platforme-educationale/>
4. <https://www.edupedu.ro/bookmark-toate-resursele-de-predare-si-invatare-la-distanza-publicate-pana-acum-de-edupedu-ro-la-un-loc-aplicatii-platforme-online-solutii-software-telescoala-webinarii-tutoriale-programe-de/>

# CREATIVITATEA ȘI INOVAȚIA ÎN UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. Cristina Cozma**

**Palatul Copiilor Iași**

În contextul dezvoltării rapide a tehnologiei informației și a caracteristicilor pieței muncii, alfabetizarea digitală este recunoscută, la nivelul Uniunii Europene, ca importantă parte a alfabetizării funcționale, stăpânirea tehnologiei digitale fiind esențială, atât pentru viața personală, cât și pentru cea profesională.

În România, competența digitală este inclusă în curriculum în general ca disciplină separată, obligatorie pentru învățământul secundar (gimnazial și liceal și profesional), respectiv opțională (pentru învățământul primar).

Educația digitală pe tot parcursul vieții vizează toți cetățenii și este indispensabilă într-o lume care se află în plin proces de transformare rapidă. Astfel, planurile de acțiune europene țin seama de extinderea competențelor digitale către cele avansate, pentru a fi accesibile tuturor, cu precădere a celor implicați în educație și formare. Ca reacție la noile provocări din 2020, dar și ca parte din ciclurile de funcționare ale politicilor europene, instituțiile Uniunii Europene au depus eforturi considerabile pentru actualizarea viziunii comune privind educația și formarea profesională pe tot parcursul vieții și, în mod special, componenta digitală. Înțelegerea tehnologiei impune și raportarea critică la aceasta din perspectiva potențialelor probleme legate de etică, durabilitatea mediului, protecția și confidențialitatea datelor, drepturile copiilor, discriminare, inclusiv prejudecățile legate de gen și dizabilitate și discriminarea etnică și rasială. În acest demers, educația formală trebuie completată de educație non-

formală în sistem de parteneriat cu bibliotecile, industria și instituțiile de cercetare.

În ceea ce privește dezvoltarea competenței digitale prin activități non-formale, aceasta se realizează, de regulă în Palatele și Cluburile Copiilor (unități de învățământ pentru activități extrașcolare), în cercuri ale copiilor/elevilor, precum și în cadrul concursurilor cuprinse în Calendarul Activităților Educative Naționale, Regionale și Interjudețene.

Din cercetările evaluative și studiile realizate în contextul pandemiei de COVID 19 , pentru identificarea percepțiilor și opiniilor respondenților cu privire la accesul, modul de desfășurare, participarea la activitățile școlare prin intermediul tehnologiei și a internetului, în perioada suspendării cursurilor față în față, nevoile de sprijin din partea autorităților centrale și locale și propunerile de creștere a eficienței organizării procesului de învățare, rezultă nevoia de dezvoltare a acestora, în special pentru elevii din învățământul primar, precum și pentru elevii din învățământul gimnazial din mediul rural și urban, precum și importanța disciplinei TIC în cadrul curriculumului național.

În perioada de pandemie, nu doar instituțiile de învățământ din ciclurile de educație obligatorie și terțiară s-au organizat în mediul online, ci și furnizorii de servicii educaționale destinate adulților. Din acest context reiese că existența competențelor digitale în rândul adulților este o condiție obligatorie, în perioada de pandemie, pentru accesul la educație și la alte domenii. Educația digitală pe tot parcursul vieții este mai mult decât un scop și o finalitate a educației, ci devine o premisă esențială și un mijloc pentru accesul și dobândirea competențelor în toate celelalte domenii educaționale.

În concluzie, se poate spune că declanșarea unor schimbări durabile, pe scară largă, în ceea ce privește familiarizarea cu tehnologia, dezvoltarea, protecția și perfecționarea continuă a competențelor digitale la elevi și studenți,

necesită eforturi comune și acțiuni concentrate, care implică și angajează toate părțile interesate: cursanții, profesorii, familiile, managerii școlari, factorii de decizie din domeniul învățământului și comunitățile locale.

Un exemplu de bună practică în domeniul dezvoltării competențelor digitale ale adulților este proiectul privind dezvoltarea unui sistem integrat de instruire și evaluare a competențelor digitale implementat de către un consorțiu format din 8 organizații din 6 state membre, printre care se află și Fundația EOS din România. Proiectul respectiv - Digital Competences Development System (DCDS) - și-a propus să aplice Cadrul European de Competențe Digitale (DigComp) în programe de instruire pentru adulți în limbile naționale ale țărilor participante. De asemenea, proiectul a vizat dezvoltarea unei metodologii de evaluare și validare a competențelor digitale de bază ale adulților în sistemul de educație non-formală corespunzătoare DigComp.

Bibliotecile publice, Centrele Culturale și Palatele Copiilor pot servi ca spații complementare școlilor, care pot oferi infrastructura, resursele umane calificate și contextul favorabil pentru desfășurarea de activități de învățare creativă și participativă de tip makerspace.

MEC a dezvoltat un portal național care să conțină harta tuturor bibliotecilor din România (Biblioteca Națională și filialele acesteia, bibliotecile publice, bibliotecile universitare și bibliotecile școlare, precum și bibliotecile private), toate Centrele Culturale și Palatele Copiilor ca beneficiari eligibili de fonduri europene, în programe de extindere pe scară largă a competențelor digitale.

Obiectivul MEC este de a extinde programele de masterat didactic ca modalitate eficientă și modernă de formare/calificare a profesorilor pentru învățământul preșcolar, primar și secundar prin programe de studii universitare

avansate, care vizează dezvoltarea sistematică a competențelor digitale ale acestora.

Dezvoltarea competențelor digitale prin integrarea în Planul-cadru de învățământ, aferent Programelor de formare psihopedagogică, și în cel aferent Masteratului didactic, a unui set de discipline teoretice și practice pentru dezvoltarea competențelor digitale ale viitoarelor cadre didactice, familiarizarea cu și utilizarea de metode și tehnici de predare moderne, adaptate la contextul actual și stadiul evoluției tehnologice.

La data de 26 octombrie 2020 Ministerul Educației și Cercetării a lansat procesul de elaborare a Strategiei privind digitalizarea educației din România 2021 – 2027, denumit SMART.Edu – concept centrat pe următoarele concepte-cheie: Școală Modernă, Accesibilă, bazată pe Resurse și Tehnologii digitale.

Competențele digitale devin parte integrală, obligatorie, în toate programele de bază din pregătirea / calificarea tuturor cadrelor didactice;

Situația de criză din primăvara anului 2020, provocată de pandemia Covid 19, a scos la iveală problemele existente în societate, care cu certitudine își va aduce aportul la o schimbare radicală a mentalității oamenilor. În acest context, se resimte o schimbare radicală a sistemului educațional, pentru ai face pe educabili să devină mai conștienți, mai flexibili și mai bine pregătiți pentru viața de mâine cu surprizele sale. Schimbarea trebuie să includă, implicarea mai largă a părinților, dar și a membrilor comunității, în calitate de parteneri activi ai cadrelor didactice, în educația tinerei generații.

În viitorul apropiat obiectivul major al educației va include preponderent elementele învățării personalizate / individualizate, organizată atât în cadrul instituțiilor de învățământ – care ar trebui să devină centre educaționale comunitare, cât și în mediul familiei sau al comunității. Pentru eficientizarea învățării personalizate este necesar să fie valorificate posibilitățile copilului,

utilizate mai eficient resursele mediului în care trăiește și învață copilul, posibilităților instituțiilor din comunitate și mijloacelor mass-media, dar și utilizarea tehnologiilor de învățare de la distanță / online, fiind o oportunitate pentru situații special sau imprevizibile. În cadrul învățării personalizate, elevii nu vor pune accent doar pe conținuturi (rolul acesta nu va avea o pondere însemnată), ci mai importantă va fi analiza strategiilor și modalităților de învățare, precum și relațiile stabilite între participanții la actul învățării. În acest context, rolul și locul analizei procesului de învățare va fi cel mai important pentru asigurarea calității sistemului educațional.

Tehnicile de predare personalizate determină creșterea motivației elevilor prin concentrarea personalizată a eforturilor profesorilor asupra fiecăruia dintre aceștia în parte.

Chiar de la începutul organizării învățământului de la distanță, provocat de pandemia Covid 19, MEN a elaborat mai multe documente normative privind continuarea la distanță a procesului educațional în condițiile de carantină, pentru instituțiile de învățământ primar, gimnazial și liceal, conform căreia cadrele didactice au posibilitate să utilizeze resursele și platformele educaționale disponibile, adaptându-se la condițiile concrete de învățare de la distanță, în funcție de condițiile reale. Metodologia aprobată de MEC stabilește obligativitatea desfășurării cursurilor la distanță prin intermediul diferitelor instrumente și platforme online și permite evaluarea elevilor în această perioadă și înregistrarea notelor ( calificativelor ) în catalog. De asemenea sunt recomandate o serie de aplicații și platforme online : Viber, Whatsapp, Facebook, Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom etc.

Pe perioada carantinei, dacă ne raportăm la eficiența învățării de la distanță, activitatea preșcolarilor a fost cu siguranță cea mai afectată dintre toate nivelurile de învățământ, fiind o adevărată provocare (pentru preșcolarii mai mari) sau chiar imposibilă pentru cei mai mici. Totuși, părinții au primit sarcini



de la educatori cu referire la organizarea timpului și a activităților, sfaturi pentru o comunicare eficientă, bazată pe repere cunoscute copiilor și cu mult accent pe emoții. Importantă este și cum a fost organizată comunicarea constantă între părinte și educator, jocurile și jucăriile care îl atrag pe preșcolar și să vină în întâmpinarea părinților și copiilor cu activități personalizate pe interesele sale. Instrumentele și strategiile utilizate pentru conectare de la distanță au fost diferite: prin video, filmulețe cu activități interactive, cântece, simulări, aplicații etc., pe care educatorul le trimite părinților pentru copil sau prin video conferențe în grupuri mici. Însă, mai important decât metodele selectate, este obiectivul interacțiunii în această perioadă și anume conectarea directă cu preșcolarul. Mulți educatori și părinți au înțeles că nu atât proiectele didactice sau curriculumul scris contează mai mult, ci starea emoțională a copiilor și al părinților sunt prioritate în această perioadă de izolare. Educatorii au îndrumat părinții că este important de organizat copiii să nu înceapă ziua cu jocuri video/desene animate, pentru a diminua riscul de motivării față de activitățile cu valoare educativă superioară ulterioară.

Din cele menționate de învățători, în clasele primare, de regulă ei încarcă zilnic materiale pe una din platformele selectate și cunoscute de elevi și părinți (înregistrări video sau audio, plus fișele de lucru aferente), iar obiectivul principal este realizarea sarcinilor, cu ajutorul indicațiilor video. La începutul zilei se propunea elevilor și părinților un orar de lucru, cu link-urile potrivite pentru fiecare disciplină sau cerință de lucru. Fiecare copil primește timp de lucru, și fiind ajutat de părinți, este invitat să trimită sarcina realizată învățătorilor în mod individual. De regulă, învățătorii verificau și corectau lucrările și expediau un feedback individual elevilor sau părinților.

În învățământul gimnazial și liceal, conectarea online a avut ca principal obiectiv în organizarea învățământului de la distanță, nu atât transmiterea unor conținuturi, cât organizarea și verificarea învățării. O metodă utilizată pe larg de

cadrele didactice a fost Flipper Classroom, când elevii studiază singuri, pe baza instrucțiunilor trimise de profesori, urmărind filmulețele transmise din timp și rezolvând activitățile, iar în timpul întâlnirilor online își clarifică neînțelegerile și își consolidează cunoștințele.

Diversificarea și accesibilitatea instrumentelor didactice digitale presupun crearea și integrarea manualelor digitale interactive adaptate nevoilor elevilor, cu lecții la care să poată oricând reveni elevul, însoțite de aplicații: expositive, de observare, de descoperire, cu zone interactive, cu simulări, de tip joc de rol, pentru evaluare, de clasificare etc., de lecții video care prezintă informația în animații video însoțite de narare, subtitrări și transcriere (nanolecții video – sintetizează esența lecției în max. 30 sec.; microlecții video – 1 min., tutoriale video, povestiri audiovizuale, scenarii video ramificate), jocuri interactive de tip multiplayer și multitouch etc. care să permită învățarea bazată pe proiect, învățarea în context, învățarea activă prin explorare, prin acțiune, învățarea colaborativă, participativă, bazată pe partajarea socială a rolurilor etc.

Elevii și cadrele didactice trebuie să aibă acces liber la softuri, aplicații și programe informatice pe care să le poată utiliza activ în proiectele școlare, în variante standard sau prescurtate, în scop educativ. Creativitatea și competențele digitale ale elevilor pot fi dezvoltate prin accesul neîngrădit la tehnologia digitală.

Dispozitivele mobile utilizate de elevi și profesori/educatori în procesul de digitalizare ar trebui să îndeplinească următoarele caracteristici: ultraportabilitate, pentru transportul facil al echipamentelor, inclusiv pentru elevii din ciclul primar (maximum 1,6 KG pentru elevi și 1,9 KG pentru profesori); putere de procesare, capacitate suficientă de stocare și arhivarea materialelor didactice; suprafața de vizualizare a informației de cel puțin 14, să permită introducerea și replicarea în sistemul digital a simbolurilor grafice (precum: forme geometrice, învățarea și exersarea scrisului de mână,

trigonometrie, desen, formule chimice etc.); posibilitatea de a interconecta dispozitivele de introducere de date cu cele de afișare prin porturi specifice: USB, USB tip C, HDMI, dar și prin conectivitate fără fire Wi-Fi; să aibă o durată de utilizare care să poată fi extinsă la nivelul unui ciclu de învățământ și să permită reparații, plus eventuale upgradeuri; să permită instalarea de software care să asigure securitatea datelor și să restricționeze accesul pe site-uri cu conținut periculos sau neadecvat vârstei elevilor minori. Softurile educaționale preinstalate vor fi sigure și testate în practică și vor asigura: integrarea echipamentelor; redactarea de text, desene, calcul tabelar, prezentări; va oferi profesorului și elevilor schimbul de informații în timp real prin posibilitatea partajării ecranului pentru transmiterea informațiilor și a vocii participanților la sesiunea educațională online. Sistemul de tablă interactivă pentru care este nevoie de proiector, tablă/ecran proiecție și calculator (modelul clasic) este înlocuit de ecranul digital interactiv pe care se poate scrie direct cu un Stylus Pen, este conectat la Internet, poate fi urmărit direct atât de către elevii din clasă, cât și de acasă.

Clasele vor fi dotate cu echipamentele necesare, precum stații mobile pentru încărcare dispozitive educaționale, camere web, cască cu microfon, geantă laptop, imprimante, scanere, sisteme multimedia etc., înlesnește desfășurarea actului educațional, în funcție de nevoile specifice.

#### Bibliografie :

Strategia privind digitalizarea educației din România / MEC 2020

Analiza a politicilor educaționale în condițiile stării de urgență / 2020

Biblioteca Digitală / București 2020

## MATERIALE ȘI RESURSE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. Dr. Irina Dabija**

**Palatul Copiilor Iași**

Ultimul an a fost unul cu totul atipic atât pentru profesori cât și pentru elevi. Pandemia ce a dus la suspendarea cursurilor fizice și introducerea celor online a presupus și încă mai presupune un efort din partea tuturor. Profesorii au fost și sunt cei nevoiți să se pună la punct cu tehnica digitală, să descopere noi metode de a face atractive și interesante lecțiile pentru a capta și menține interesul elevilor, altfel distrași de alte preocupări.

Ca profesor la Palatul Copiilor mereu am folosit activități ludice în timpul cursurilor, la toate grupele, indiferent de nivelul de vârstă sau de cel al cunoștințelor elevilor, aceștia fiind extrem de încântați și nerăbdători de a-și consolida într-un mod plăcut achizițiile dobândite. Cu toate că computerul și conexiunea la internet au fost mereu investiții foarte mult și intens exploatate în cadrul cursurilor, trecerea la predarea online, m-a făcut să caut mai multe materiale și mai ales activități ludice online.

În ceea ce privește materialele utilizate pentru a desfășura cursurile, acestea au fost cursurile mele proprii, realizate de-a lungul anilor în urma experienței și necesităților observate în timpul interacțiunii cu elevii. Un mare minus al acestor materiale ar fi lipsa unui suport audio, ceea ce m-a determinat să caut cursuri care să conțină și acest element. Am găsit și am lucrat astfel: pentru elevii de școală primară am optat pentru fișe bazate pe vocabular și pe o gramatică minimală, însoțite de videoclipuri explicative de pe youtube ( de exemplu pentru exemplificarea numerelor, a zilelor săptămânii, a lunilor anilor, a anotimpurilor, a formării unor verbe și exerciții cu aceste noțiuni) sau de cântecele concepute în acest scop ( pentru culori, numerele de la 0 la 10, fructe și legume – utile fiind cele de la Mela Music). Bineînțeles că nu au putut lipsi

jocurile, pentru care am apelat la Giochi con la lingua de pe site-ul [parliamoitaliano.altervista.org](http://parliamoitaliano.altervista.org), cel mai gustat fiind cele tip spânzurătoare pe diferite teme, domenii – fruste și legume, casa, Crăciunul, călătorii etc – precum și Giochi dell'oca per tutti i gusti - Italiano L2 – de pe site-ul [comeItaliani.org](http://comeItaliani.org), acestea fiind tipicele jocuri cu zarul dar cu activități specifice de consolidare a vocabularului, de exemplu pentru a trece mai departe trebuiau să spună numele în limba italiană al obiectului desenat sau descris în căsuța respectivă. Pentru cei de gimnaziu și liceu am optat pentru cursurile realizate de Editura Edilingua, Nuovo Progetto Italiano 1 și respectiv 2, ce dispun atât de cartea studentului, cât și de caietul de exerciții pentru partea de consolidare și de suportul audio pentru texte dar și pentru unele exerciții.

Căutarea acestor resurse și alegerea celor potrivite au presupus un interval de timp destul de important, deoarece au existat situații în care jocurile propuse nu au fost apreciate de elevi, aceștia considerându-le dificile sau plictisindu-se de ele destul de repede. Unele dintre acestea au necesitat și descărcarea altor aplicații, de exemplu un zar virtual, pentru a putea avansa.

În ceea ce privește materialele, faptul că am lucrat de pe propriul computer a făcut posibilă utilizarea materialelor necesare la un anumit moment dat, suplimentarea cu un anumit tip de exerciții pentru consolidare, sau apelarea la alte explicații folosind materialele de pe internet.

Varietatea și multitudinea de resurse ce pot fi găsite pe internet sunt de un real ajutor, dar în același timp, așa cum am spus mai sus, căutarea și alegerea celor potrivite necesită o investiție de timp destul de importantă.

În concluzie pot afirma că această perioadă a dus la descoperirea de noi resurse și materiale adecvate predării online, menținând cât mai ridicat nivelul de interes al elevilor prin varietatea acestora.

## MATERIALE ȘI RESURSE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. Teodorescu Rodica**

**Școala Gimnazială Ioanid Romanescu, Românești**

Odată cu răspândirea rapidă a noului coronavirus (COVID-19) în întreaga lume, majoritatea țărilor au inițiat diferite strategii pentru a opri răspândirea acestui agent patogen, apelând inclusiv la închiderea școlilor. Apoi s-a adoptat politica „Cursuri întrerupte, învățare neîntreruptă”, prin furnizarea de cursuri online sau la distanță. Cu toate acestea, au apărut mai multe provocări educaționale în timpul acestei situații critice, neașteptate, a epidemiei de COVID-19. De exemplu, în această primă aplicare a învățării online, pe termen lung (fără învățare față în față sau învățare mixtă - blended), atât profesorii, cât și elevii, nu trebuie să simtă că sunt lăsați fără sprijin în timpul proceselor de predare și învățare. Profesorii nu și-au pregătit conținuturile de învățare pentru a se adapta la educația online, iar pregătirea unui astfel de conținut necesită timp. În mod similar, mai multe universități și școli nu și-au îmbunătățit mediile de învățare online pentru a sprijini acest tip de experiență de învățare.

Sunt necesare noi abordări pedagogice, care să fie mai eficiente pentru a menține motivarea și implicarea cursanților pe parcursul acestei lungi perioade de învățare online, ținând cont în special de faptul că rata abandonului școlar în învățământul la distanță este, în general, mai mare decât în cazul învățământului desfășurat față în față. Pentru a contribui la depășirea problemei timpului limitat de pregătire a conținutului didactic online, profesorii trebuie să utilizeze miile de resurse educaționale deschise (RED). RED au potențialul de a realiza o educație favorabilă incluziunii cu scopul de a se asigura că toți participanții implicați în educație cu nevoi și cerințe diverse (cum ar fi cursanții cu

dizabilități) au șanse egale în accesarea resurselor de învățare, a serviciilor și a experiențelor educaționale în general. Utilizarea RED poate economisi timp în pregătirea materialelor de învățare.

Pentru a rezolva problemele legate de deconectarea profesorilor/cursanților, precum și necesitatea unor abordări pedagogice eficiente pentru a menține cursanții activi și angajați, profesorii trebuie să își construiască cursurile în jurul RED și să ceară cursanților să găsească acel conținut necesar pentru a rezolva problemele cerute, a scrie rapoarte sau a face cercetare. Concret, practicile educaționale deschise (PED) – inclusiv pedagogia deschisă, colaborarea deschisă și evaluarea deschisă - trebuie puse în aplicare pentru a menține motivația și implicarea cursanților pe parcursul acestei lungi perioade de învățare online. Resursele online permit revoluționarea sistemului educațional, nu numai pentru că sunt convenabile și accesibile, ci pentru că permit ca întregul proces de predare și învățare să devină mai interesant și adaptat elevului digital. Astfel, se realizează o personalizare a învățării. Astăzi, elevii și profesorii beneficiază de resurse online gratuite și resurse online plătite:

### **Google Docs**

<https://docs...> - Aplicație pentru crearea și editarea documentelor. Permite utilizatorilor să creeze și să editeze fișiere online în timp ce colaborează cu alți utilizatori în timp real. Este disponibilă și în varianta aplicație mobilă. (gratuit)

### **Google Classroom**

<https://class...> - Aceasta aplicație ajută la eficientizarea procesului de partajare a fișierelor între profesori și elevi. Profesorul poate înscrie într-o clasă elevii printr-un cod privat astfel elevii pot trimite lucrări pentru a fi notați. Este un sistem de management al clasei. (gratuit)

### **Twinkl**

<https://twinkl...> - Twinkl este o editură educațională online, care produce materiale didactice. Resursele educaționale sunt create de profesori cu

experiență. Pe lângă materialele didactice puse la dispoziție există jocuri și povești. (există și varianta gratuită)

### **Google Earth**

<https://earth...> - Cu ajutorul Google Earth se poate explora lumea prin intermediul 3D-urilor, videoclipurilor, imaginilor. (gratuit)

### **Mentimeter**

<https://menti...> - Aplicație interactivă prin intermediul căreia poți crea teste interactive pentru consolidarea cunoștințelor noi, recapitulare sau evaluare. (gratuit)

### **Google Forms**

<https://forms...> - Cu această aplicație se pot realiza teste și evaluări pentru elevi. Acestea se pot personaliza în funcție de nevoile fiecărui utilizator. (gratuit)

### **Geogebra**

<https://geo...> - Este un software matematic dinamic pentru toate nivelurile de educație care combină geometria, algebra, foile de calcul, graficele, statistica și analiza. Ajută la crearea materialelor didactice ca pagini web. (gratuit)

### **Asq.ro**

<https://asq...> - Este o aplicație ce conține teste, se poate lucra diferențiat și se poate vedea în timp real ce lucrează fiecare elev. Temele pot fi trimise direct din aplicație. (gratuit)

### **Quiz your English**

<https://english...> - O aplicație interactivă ce te ajută să înveți limba engleză într-un mod distractiv. (gratuit)

### **Kahoot**



<https://kahoot...> - Platformă interactivă bazată pe joc și tehnologie educațională. Cu ajutorul acesteia pot fi create jocuri pentru toate vârstele pentru orice subiect.(gratuit)

### **MathGames**

<https://math...> - Aplicație interactivă cu ajutorul căreia poți să creezi fișe de lucru, conține jocuri matematice și este disponibilă pe orice dispozitiv.(gratuit)

### **Intuitext**

<https://intui...> - Editură ce comercializează materiale didactice care respectă programa școlară în vigoare.(cu plată)

### **Digitaliada**

<https://digit...> - Este un program de educație digitală ce încurajează folosirea la clasă a metodelor de lucru interactive și a conținutului digital educativ.(gratuit)

### **Adservio**

<https://ads...> - Platforma Adservio este foarte ușor de utilizat de pe orice dispozitiv, nu este doar un catalog virtual, ci oferă și informații școlare complexe.(gratuit)

### **Zoom**

<https://zoom...> - Aplicație de teleconferință folosită cu succes atât de profesori și elevi, cât și de companiile private. Ajută profesorii să își organizeze eficient activitățile cu elevii, să creeze activități interactive, încurajează elevii să învețe independent.(gratuit)

### **Whatsapp**

<https://what...> - Aplicația Whatsapp este disponibilă pentru smartphone-uri dar și în varianta web. Profesorii pot crea grupuri cu elevii de la clasă comunicând mai rapid cu ei.(gratuit)

## **Wordwall**

<https://word...> - Instrument interactiv cu ajutorul căruia poți crea activități personalizate, jocuri distractive, chestionare, potriviri de cuvinte.(gratuit)

## **Google MEET**

<https://meet...> - Aplicație utilizată pentru întâlnirile video. Ai nevoie de un cont Google ca să folosești Google Meet.(gratuit)

## **Openboard**

<https://open...> - Tablă interactivă online ușor de utilizat. (gratuit)

## **BIBLIOGRAFIE**

- [1] Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
- [2] Romiță Iucu, Marin Manolescu, Elemente de pedagogie, Editura Credis, București 2004.
- [3] Michaela Logofătu, Mihaela Garabet, Anca Voicu, Emilia Păușan, Tehnologia Informației și a Comunicațiilor în școala modernă, Editura Credis, București, 2003.

## **METODE ȘI RESURSE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE**

**Prof. Anca Apetroaiei**

**Prof. Vlad Apetroaiei**

**Palatul Copiilor Iași**

Dezvoltarea exponențială cunoscută de tehnologia informației și comunicațiilor în ultima vreme a condus la înregistrarea unei adevărate revoluții în domeniul instruirii asistate de calculator. Pe fondul schimbărilor rapide și progresului tehnologic înregistrat, precum și pe fondul tendinței de globalizare a educației universitare și eliminarea granițelor dintre studenți, s-au deschis noi perspective pentru practica educațională, aceasta fiind completată cu metode modern de predare-învățare și evaluare, metode specific societății informaționale.

Conform Comisiei Europene, „există un consens general în privința lipsei de materiale multimedia educaționale care să provină din surse instituționale, profesionale și industriale în domeniul publicistic, al educației și software-ului educațional. După un moment inițial de entuziasm, au apărut îndoieli serioase atât în privința cererii reale de materiale educaționale cât și în privința relevanței lor pentru îmbunătățirea învățării.” Aspectele dezvoltării de materiale pentru învățarea electronică se referă în principal la următoarele domenii:

-Costul materialelor de învățare electronică. O problemă importantă este costul materialelor multimedia de calitate ridicată pentru învățarea electronică. Este relativ ușor și rapid să publici note de curs pe internet, dar mult mai dificil și cu consum mult mai mare de timp, să proiectezi și să dezvolti simulări

.-Limbă și localizare. În timp ce în SUA un proiect uriaș de e-learning este posibil, în Europa apare în plus problema limbii. În Europa învățarea electronică

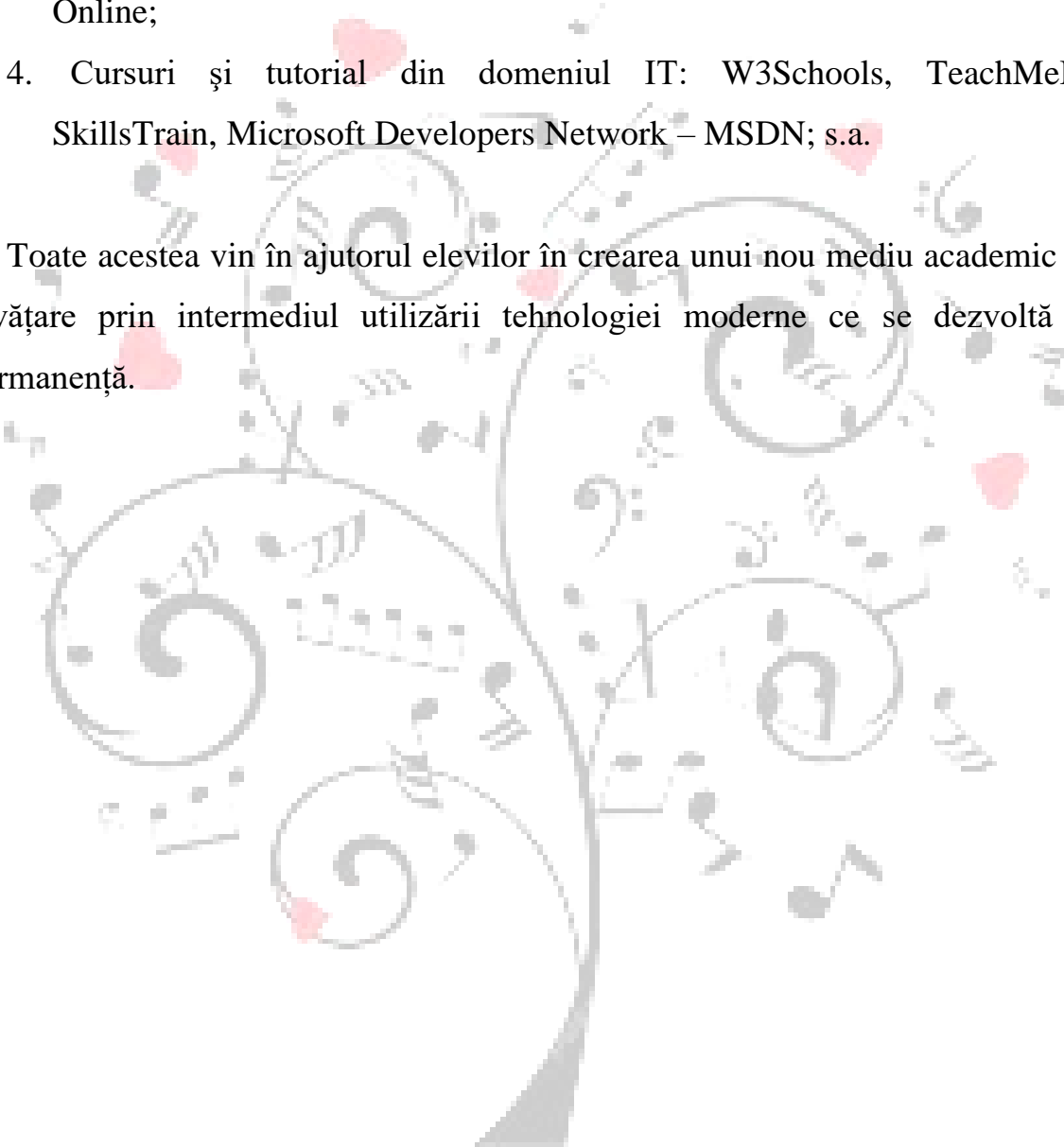
a fost introdusă în sectorul universitar, iar cele mai multe materiale au fost realizate în engleză. Dacă în mediul universitar se pot accepta astfel de materiale, cei mai mulți cursanți în domeniul educației vocaționale au nevoie de materiale în limba maternă. Mai mult, în timp ce la nivel universitar se folosesc resurse mai largi și structuri comune ale disciplinelor în mai multe țări, la nivel vocațional nevoile sunt mai specifice, cu piață națională sau chiar internațională, limitată. Studiul MESO (Observatorul European pentru Software Multimedia) realizat în 1998 a atras atenția asupra problemelor de piață în privința software-ului și materialelor în limbi naționale, în special în cazul limbilor vorbite de grupuri restrânse. La acel moment s-a estimat că numai piața în limba engleză este suficient de dezvoltată pentru a fi viabilă într-o gamă largă de domenii. Există dezbateri în privința globalizării și localizării software-ului și materialelor de învățare. Învățarea electronică nu a realizat încă modele durabile de dezvoltare a conținutului. Există un număr de măsuri și mișcări promițătoare în această direcție. Totuși, nici una din aceste tendințe nu este suficient de matură sau lipsită de controverse.

Motivul pentru care obiectele de învățare au suscit un interes atât de mare este că promit un cost redus pentru crearea materialelor pentru învățarea electronică, permițând reutilizarea materialelor în diferite programe, în diferite contexte.

Multe dintre resursele disponibile pe Web pot fi utilizate ca materiale de învățare sau predare, existând și un număr impresionant de cursuri online, tutorial și alte materiale special proiectate a fi utilizate în educație. Aceste materiale sunt prezente în special pe site-urile unor organizații guvernamentale, instituții de învățământ și corporații comerciale. Astfel de site-uri a le căror resurse pot fi folosite cu succes de către profesori, elevi, studenți și părinți, pot fi împărțite în mai multe categorii:

1. Domenii diverse: World Lecture Hall, Encarta, Animal Planet, National Geographic, Discovery School;
2. Cursuri de învățare a limbilor străine: BBCLanguages, Tout Apprendre, Net Learn Languages;
3. Dicționare online: YourDictionary, Dicționarele Cambridge, Dex Online;
4. Cursuri și tutorial din domeniul IT: W3Schools, TeachMeIT, SkillsTrain, Microsoft Developers Network – MSDN; s.a.

Toate acestea vin în ajutorul elevilor în crearea unui nou mediu academic de învățare prin intermediul utilizării tehnologiei moderne ce se dezvoltă în permanență.



## PREDAREA ON-LINE ÎNTRE SATISFAȚIE ȘI DEZAMĂGIRE

**Prof. Apopei Camelia**  
**Liceul Tehnologic „D. Leonida” Iași**

Dacă uneori, pentru a evita aglomerația, și, eventual, contactarea unor boli e mai eficient și „safety” să plătim on-line, fără să ne mai îngrămădim în mulțime, predarea on-line are plusuri și minusuri. E bine să fim conectați la tehnologie, fără să mai purtăm după noi la clase cărți și materiale bibliografice, ci doar să accesăm linkuri care să ne ducă direct la trimerile dorite.

Faptul că nu mai apelăm la materiale fizice și evităm contactul direct cu persoanele, sunt câteva dintre plusurile predării on-line. Apoi, faptul că putem viziona filme educative, accesând diverse linkuri, este iarăși un plus, alături de faptul că elevii au posibilitatea să rezolve teme propuse de profesor și să le posteze pe platformă, indiferent care este ea. De asemeni, atât elevul, cât și profesorul se pot conecta de oriunde, fără să vizeze un spațiu anume, acest lucru, fiind în contextul în care disciplina la care are oră atunci, nu este una de bacalaureat, ci un obiect mai lejer. Predarea on-line implică și trimiterea către profesor/diriginte documentele în format electronic, scanat, fără să mai fie nevoie de prezența fizică la școală a factorilor implicați în procesul de educație. Procesul educativ realizat la distanță, on-line implică dezvoltarea și perfecționarea continuă a cadrelor didactice, ceea ce poate fi considerat un plus, la nivel individual, profesional, dar și un minus, ca gestionare a timpului. Alte minusuri sunt și lipsa mijloacelor de tehnologie atât la profesori, cât și la elevi. De asemeni, toți factorii educației trebuie să acorde o atenție sporită gestionării conturilor și a parolelor pe platformă. Acest lucru presupune și o grijă acordată în plus tehnologiei pe care profesorul/elevul are pus contul și parola. Alte minusuri sunt: orele multe petrecute de către elevi, în special, în fața telefoanelor, și distrugerea în timp scurt a acestora, în condițiile în care ele

trebuie reîncărcate (mai ales dacă sunt și de calitate proastă sau de calitate medie), dar, chiar și a calculatoarelor cu desktop, a tabletelor sau a laptopurilor.

Studiul **”Școala online. Elemente pentru inovarea educației”**, apărut pe 4 mai 2020, a fost realizat de profesori în științele educației de la Universitatea din București, Universitatea „Al. I. Cuza” Iași, Universitatea „Babeș-Bolyai” din Cluj-Napoca, Universitatea de Vest din Timișoara și Institutul de Științe ale Educației.

Desfășurată în perioada 25-31 martie 2020, cercetarea surprinde modul în care cadrele didactice au perceput **intrarea școlii în online**, dificultățile pe care acestea le-au întâmpinat, dar și problemele de care s-au lovit elevii, conform răspunsurilor oferite de profesorii care au dat feed-back la chestionar. În ceea ce privește activitatea elevilor, studiul relevă că trecerea bruscă la activitatea online a presupus în primul rând dificultăți tehnice (73%), apoi lipsa obișnuinței de a învăța cu ajutorul noilor tehnologii (71%), nivelul insuficient al competențelor digitale (68%), lipsa unui dispozitiv adecvat (65%), lipsa unui program bine structurat (65%), lipsa controlului și monitorizării constante a activității lor (65%), acces limitat la Internet (64%), lipsa suportului/ lipsa de interes/ interdicții din partea adulților (59%). ”Din observațiile cadrelor didactice (atenție, la începutul intrării școlii în online, lucrurile putând să fie în măsură să se îmbunătățească pe parcurs!), dificultățile tehnice și lipsa obișnuinței de a învăța cu ajutorul noilor tehnologii sunt pe primele locuri. *„Mai simplu spus, elevul are acces la informația digitală, dar nu are o obișnuință de a învăța în acest sens, numeroase alte studii arătând anterior prezentului că obișnuința elevilor de a utiliza device-urile este în direcția programelor de socializare, muzică și entertainment”*, se arată în studiu. Pe de altă parte, se menționează în raport, cadrele didactice au evidențiat faptul că *prea multe aplicații și platforme îi încurcă pe elevi.*

*”Este evident că școala – chiar și re poziționată în zona digitală – trebuie să continue să reprezinte pentru elev o resursă de siguranță și de continuitate. În momentul în care sunt utilizate prea multe platforme există riscul ca respectiva unitate, elementul de securitate emoțională să fie perturbat, pentru că elevii pot să aibă o senzație de nesiguranță cauzată de faptul că mutarea de pe o platformă pe alta induce o re poziționare, o reconsiderare a adaptării și așa dificile efectuate foarte brusc”, afirmă autorii studiului.*

Concluziile studiului au fost următoarele:

- Suspendarea întâlnirilor față-în-față oferă posibilitatea profesorilor și elevilor să se concentreze în mai mare măsură pe rezumativ, pe esențial, pe structuri sau integrări de cunoștințe, decât pe conținuturi și elemente periferice, cazuistici, exemplificări;
- Învățământul online, în percepția profesorilor, poate genera și efecte perverse, în sensul că potențează fenomenul violențării psihologice dintre elevi ce se mută semnificativ din spațiul real către cel virtual;
- Nivelul de implicare al familiei/părinților crește simțitor, ceea ce obligă la acțiuni pe viitor de formare la părinți a unor competențe specifice, complementare cu cele ale profesorului (prin redefinirea acelei „școli a părinților”, printr-o partajare realistă a rolurilor).

Așa cum au arătat și specialiștii, fenomenul bullyingului „fizic” a lăsat locul cyberbullingului, în mediul virtual, iar, în unele cazuri, mai că nu se poate face nimic pentru a interveni și a stopa agresiunile profesor-elev, elev-elev, elev-profesor, etc.

Ma intervin și alte întrebări în legătură cu limitele predării on-line. Ce facem dacă nu mai avem curent și lucrăm de pe un calculator? Sau dacă elevul



se conectează și dacă, intenționat sau nu, nu mai răspunde la strigare până la finalul orei de curs?

De asemeni, în cazul unui test, profesorii au remarcat cu uimire că unele răspunsuri seamănă cu altele, ceea ce aduce un minus în procesul educativ. De aceea, așa cum am arătat și mai sus, predarea on-line are, după părerea mea, mai multe minusuri decât plusuri, mi ales din punct de vedere al elevului.

De exemplu, eu lucrând pe I-pad, întâlnesc multe dificultăți în prezentarea materialului către elevi, deoarece unele programe/materiale intră în conflict cu platforma G-suite pe care m-am conectat cu cont de la școală. Uneori, materialele postate de mine pe classroom nu mai pot fi vizualizate a doua zi de către mine, dar sunt văzute de către elevi. Pot discuta și scrie în chat ceea ce elevii nu înțeleg, precum și alte informații, dar nu pot vedea, de exemplu numele de familie al elevului în lista de prezență.

În schimb, ori de câte ori postez materiale, audio sau video, acestea sunt accesate cu ușurință de către elevi, indiferent pe ce dispozitive lucrează ei. Dar, un alt avantaj al Internetului este că poți organiza inclusiv activități de formare și de dezvoltare personală, cu mai multe persoane, fără să existe riscuri de infectare cu boli.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

Botnariuc, Petre, Glava, Cătălin, Iancu, E., Daniel, Ilie, D., Marian, Istrate, Olimpius, Lubăr, Vicențiu, Adrian, Pânișoară, Ion-Ovidiu, Ștefănescu, Doru, Velea, Simona, Școala on-line. Elemente pentru inovarea educației, București, mai, 2020

Cerbușcă, Pavel, Învățământul general în mod on-line: eficacitate și eficiență, Chișinău, 2020

Pentie, Naomi, Cum să predai on-line într-un mod interactiv – Sfaturi și Plarforme, articol apărut pe blogul personal, august 2020

## APLICAȚII EDUCATIONALE – ÎNTRE NECESITATE ȘI PRACTICĂ

**Prof. Paraschiv Ileana Cosmina,**

**Școala Gimnazială Specială "Constantin Păunescu", Iași**

**Prof. Leonte Alina Mihaela,**

**Școala Gimnazială "George Călinescu" Iași**

Societatea în continuă transformare impune atât profesorilor, cât și elevilor necesitatea de a se adapta noilor condiții din educație. Este evidentă necesitatea de a deveni flexibili în condițiile actuale de pandemie ce ne-au separat de copii și doar o interfață ne ține conectați cu ei. Profesorul trebuie să găsească noi mecanisme și metodologii didactice pentru a-i ține treaz interesul de a face carte și de a-i face să conștientizeze ce învață. Nu renunțăm complet la metodele tradiționale, nu aruncăm zeci de ani de ABAC sau ALFABET la coșul de gunoi. Nu putem șterge totul cu buretele, dar putem avea capacitatea și putem revoluționa și modul în care abordăm lecția, pentru a o aduce la contemporaneitate.

Învățarea depășește sala de clasă și încorporează tehnologii complexe, iar mediile virtuale permit cadrelor didactice să extindă limitele creativității în procesul de predare-învățare-evaluare, pentru a stimula imaginația elevilor și a facilita transferul achizițiilor de învățare în viața de zi cu zi.

Pentru a se încadra cu succes într-o lume în schimbare, elevii vor avea nevoie de capacitatea de:

- a selecta informații;
- a înțelege corelația dintre diverse informații;
- a decide ce este/ce nu este important;

- a plasa idei în diverse contexte și de cunoștințe noi, pentru a descoperi esența lucrurilor întâlnite pentru prima dată, pentru a respinge datele irelevante/false, pentru a da un sens critic, creativ și productiv acelei părți din universul informațional cu care se vor confrunta

Evoluția exponențială în domeniul informatic din ultimul deceniu a determinat apariția și dezvoltarea a numeroase instrumente IT utile procesului didactic și implicit, dezvoltarea mai multor platforme de e-learning, care au devenit tot mai familiare profesorilor și elevilor. Generic învățarea prin e-learning poate fi definită ca o învățare la distanță într-un mediu educațional evolutiv și bazat pe colaborare, care îmbină metodologii didactice tradiționale cu metode bazate pe mijloace IT și având ca obiectiv creșterea performanțelor individuale ale educabililor. Învățarea prin e-learning se bazează pe o predare modernă, într-o altă modalitate decât cea clasică, mult mai atractivă și în care un rol important îl au consolidarea cunoștințelor și evaluarea, realizate într-o manieră atractivă și adaptabilă nevoilor, atât a celor care dirijează învățarea, cât mai ales a educabililor – elevi sau studenți.

Ce este o platformă de e-learning? Pe scurt, este un soft complex ce permite administrarea unui domeniu (subdomeniu), gestionarea utilizatorilor pe domeniul respectiv, crearea și administrarea unui management accesibil al cursurilor împreună cu activitățile și resursele asociate acestora, evaluarea online/off-line sau autoevaluarea, comunicarea sincronă sau asincronă și multe altele.

Elaborarea unui curs de către profesor ține seama de particularitățile grupului căruia se adresează și deși cadrul didactic este constrâns de un curriculum, el poate să abordeze întregul conținut al acestuia, ajustat nevoilor celor supuși instruirii. Reușita însușirii cunoștințelor dintr-un curriculum este asigurată de modalitatea de abordare, adaptată nivelului, nevoilor și particularităților membrilor unui grup, care poate să fie unul de elevi, o clasă

sau de ce nu, mai multe clase care vizează un conținut comun. Cursul se elaborează structurat pe teme, unități de învățare sau lecții, astfel încât să respecte curriculumul, însă modalitatea prietenoasă de abordare oferă o atractivitate deosebită și ajută elevul să treacă de barierele unui conținut anost și neprietenos.

**Zoom** este aplicația ce permite utilizatorilor să organizeze conferințe „din mers” de pe smartphone sau tabletă, oriunde s-ar afla. Astfel, în activitatea mea, am putut realiza conferințe video de până la 100 de persoane, având la dispoziție și funcția de mesagerie, prin care puteam distribui diferite fișiere și imagini. Conferințele video 1:1 sunt gratuite, indiferent de durata lor, în timp ce conferințele de grup – doar 40 de minute, un inconvenient în experiența noastră iar conferințele nelimitate se plătesc. Folosirea Zoom pentru orele online a fost de un real ajutor deoarece elevii noștri au înțeles ce încercăm să realizăm împreună și ce pas mare am făcut pentru a rămâne conectați atât vizual, cât și psihologic, în mica noastră clasă virtuală. Emoțiile au dispărut și am simțit că elevii au reacționat mai încrezător și mai creativ.

**Clasa Google și Meet** - cu Google Classroom profesorii își pot organiza programul mult mai eficient, își pot organiza orele și pot comunica mai ușor cu elevii. Classroom este un instrument nou din suita Google Apps for Education, cu ajutorul căruia dascălii pot crea și stabili temele rapid, pot oferi feedback eficient și pot comunica cu ușurință. Cu aplicația Classroom, elevii își pot organiza temele în Google Drive, le pot completa sau reedita, pot învăța și pot comunica direct cu profesorii și colegii. Aplicația Classroom funcționează cu Google Docs, Drive și Gmail. Astfel, profesorii pot crea temele, fără ca acestea să fie pe hârtie. De asemenea, ei pot vedea cine și-a terminat lucrul, pot oferi feedback direct și în timp real fiecărui elev. Profesorii pot posta anunțuri și întrebări, precum și dialoga în timp real cu elevii: comunicarea devine mai eficientă.

**Kahoot!** este un instrument virtual care poate fi folosit cu succes în procesul de lucru cu elevii, la majoritatea temelor, în orice moment al activităților: la recapitularea cunoștințelor, în etapa de predare, de evaluare formativă ori sumativă. Este o aplicație ușor de utilizat, foarte îndrăgită de copii. Este accesată de ei de pe dispozitivul mobil sau prin intrarea pe site-ul kahoot.it, caz în care poate fi folosit și computerul sau laptopul.

**Musicators** (<https://musicators.com/>) este o platformă online gratuită în care profesorii de muzică pot crea și partaja exerciții de la nivelurile începător la nivelurile intermediare superioare și le pot atribui elevilor lor, acceptând atât metode de predare sincrone, cât și asincrone.

Musicators a început ca un proiect de pasiune în 2018 pentru a experimenta cu dispozitive digitale în educația muzicală. De atunci, profesori de muzică din întreaga lume împărtășesc muzica și cunoștințele lor cu elevii și colegii lor. Profesorii pot crea șaisprezece tipuri diferite de exerciții inspirate de metoda Kodály pentru a dezvolta în mod eficient abilități și competențe muzicale. Pentru a economisi mai mult timp la pregătire, exercițiile pot fi generate automat cu câteva clicuri dintr-un scor nou creat sau încărcat.

Elevii pot lucra la seturile de exerciții pe computere desktop, tablete sau chiar pe telefoane mobile fără să se înregistreze, iar profesorii lor își pot urmări cu ușurință progresul în rapoartele automate.

**BookWidgets** (<https://www.bookwidgets.com/>) este o platformă interactivă unde se pot crea multe exerciții/teste interactive la care poți primi rezultatele automat. Transformi testele de hârtie în teste interactive sau foi de lucru care funcționează pe iPad-uri, Chromebookuri sau orice alt dispozitiv. Există o gamă variată de jocuri de învățare cum ar fi: ghicitori de cuvinte încrucișate, foi de bingo, jocuri de memorie și multe altele. Profesorul poate monitoriza progresul elevilor în timp real, în timp ce lucrează la sarcini

BookWidgets, acasă sau în sala de clasă. De asemenea, profesorul poate descoperi imediat elevii care au nevoie de provocări suplimentare, poate oferi ajutor elevilor cu dificultăți, se pot juca jocuri live, este posibilă participarea la sondaje în timp real și multe altele!

Nu în ultimul rând, aplicația permite crearea cu ușurință de materiale, distribuirea acestora, notarea și acordarea feedback-ului fără a părăsi mediul de încredere. Notele BookWidgets sunt trimise automat în carnetul de note al sistemului personal de lucru.

BookWidgets a fost o mână de la Dumnezeu atunci când vine vorba de scăderea actelor **mele** și de a face experiențe distractive și interactive de învățare pentru elevii mei.

**Canvas** este o aplicație pentru crearea, prezentarea și distribuirea ilustrațiilor și graficelor tehnice, pe care le-am folosit pentru a crea anumite sarcini, nu numai în clasă, ci și pentru proiecte de E-Twinning. Buble-us, Mind-Map permit organizarea grafică a informațiilor și aduc doar o creativitate suplimentară în timp profesorului.

**Quizziz** este o altă aplicație care permite crearea de teste și jocuri cu scopul de a învăța frumos.

În concluzie, menționăm că învățarea activă online este un tip de instruire ce se bazează pe implicarea profundă, intelectuală, psihomotorie, afectivă și volitivă în dobândirea noului, respectiv implicând propriile eforturi intelectuale și psihomotorii în achiziție activă și creativă de cunoștințe, în construirea lor, în formarea și dezvoltarea abilităților, competențelor, comportamentelor etc. Pregătirea activă este un tip superior de pregătire, ce se bazează pe activarea de formare a subiecților, respectiv pe implicarea lor și participarea activă și deplină (intelectual/cognitiv, afectiv-motivațional și psihomotor) la propriul proces de

formare, prin stabilirea interacțiunilor intelectuale, verbale, social-emoționale și afective cu profesorul și interacțiunile cu conținuturile curriculare.

Comunicarea socială, interpersonală, promovată în învățarea activă, implică interacțiuni și schimburi intelectuale, verbale, social-emoționale și afective: profesor–elev și elev–profesor, mediate de conținuturi curriculare, interacțiuni profitabile pentru toți participanții la procesul de învățare.

În consecință, utilizarea mediilor educaționale virtuale este benefică pentru oricine este interesat de dezvoltarea și îmbogățirea performanței sale profesionale. Cu siguranță, după lecții online, mediul virtual va schimba treptat fața educației.

#### **Bibliografie**

[The Best Apps for Teachers and Educators | Digital Trends](https://www.digitaltrends.com/mobile/best-apps-for-teachers-education/)

<https://www.digitaltrends.com/mobile/best-apps-for-teachers-education/>

[Online Teaching Methods - Instructional Methods for Online Learning \(onlineeducation.com\)](https://www.unicef.org/education/resources)

<https://www.unicef.org/education/resources>

# DIVERSITATEA RESURSELOR DIGITALE LA DISCIPLINA EDUCAȚIE MUZICALĂ

**Prof. Coșarcă Silvia**

**Liceul Teoretic "Vasile Alecsandri" Iași**

Dinamica schimbărilor ce au loc în lume constituie o provocare pentru toți actorii sistemului educațional. Abordarea educației din perspectiva pedagogiei axate pe competențe reprezintă un principiu major al sistemului educațional. Sistemele de formare trebuie să contribuie la satisfacerea necesității de actualizare continuă a cunoștințelor și a competențelor în condițiile unei piețe internaționale a forței de muncă din ce în ce mai extinse, urmărind, totodată, o mai mare eficiență și echitate. În acest context, se înscrie și utilizarea pe larg, inclusiv în sistemul educațional, a tehnologiilor și a resurselor informaționale, dar și facilitarea, prin intermediul acestora, a accesului și a schimbului de informații. Resursele electronice, conținuturile on-line și spațiile educaționale virtuale oferă cele mai noi și mai diverse informații și oportunități de educație continuă. În ultimii ani, aspectele ce se referă nemijlocit la resursele educaționale deschise sunt abordate pe larg de comunitatea educațională internațională.

Conform Wikipedia, *Resursele educaționale deschise (RED)*, se referă la accesul nestingherit la materiale cu caracter instructiv, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către utilizatori în scopuri necomerciale. Pe lângă materialele propriu-zise, conceptul RED poate cuprinde și instrumente specializate, precum software-ul necesar dezvoltării, folosirii și livrării materialelor educaționale, inclusiv cel destinat căutării și organizării conținutului, precum și comunitățile virtuale de învățare și instruire.



Modul de învățare tradițional a devenit greu de gestionat comparativ cu învățământul bazat pe resursele Web. Clasa este acum un mediu virtual de învățare, iar aceasta nu mai este determinată de timp și spațiu. Lecțiile on-line pot prezenta același conținut, avantajul fiind, însă, faptul că aceste lecții pot fi accesate oricând și oriunde. Acest tip de învățământ permite profesorului personalizarea cursurilor, introducerea de link-uri externe, slide-uri PowerPoint, documente de tip audio și video în clasa virtuală. Internetul este aproape indispensabil atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Acesta îmbunătățește procesul de predare-învățare, ajută la transmiterea informațiilor de către profesori și la asimilarea acestora de către elevi.

În cele ce urmează, voi prezenta câteva aplicații și resurse educaționale utile pentru desfășurarea diverselor activități cu elevii, menționând, pe scurt, modalitatea de abordare și utilizare a acestora. O parte dintre acestea includ și link-uri cu trimitere către resurse realizate de mine, utilizate pe parcursul orelor on-line.

- **Wordwall** - <https://wordwall.net/>
  - exerciții diverse, care pot fi rezolvate online, interactiv în timp real sau se pot distribui elevilor ca temă, cu termen de predare precis;
  - exercițiile pot fi imprimate;
  - tipuri de exerciții cu diferite șabloane: *roata norocului, spânzurătoarea, căutare de cuvinte, anagramă, diagramă etichetată, sortare în funcție de grup* etc.
- <https://wordwall.net/ro/myactivities>
- <https://wordwall.net/ro/resource/7387332/elemente-de-limbaj-v>
- <https://wordwall.net/ro/resource/6078127>
- <https://wordwall.net/ro/resource/7496487/forme-muzicale>
- <https://wordwall.net/ro/resource/6078917/voci-%c8%99i-instrumente>

➤ **Coogle** - <https://coggle.it/>

- realizare de hărți conceptuale, individual sau prin colaborare (pentru colaborare este necesară utilizarea adresei de e-mail);
- în cadrul hărților conceptuale/diagramelor se pot insera notițe de tip text sau fotografii;
- în varianta gratuită, se pot crea doar 3 hărți/diagrame private, restul vor fi publice;
- materialele se pot descărca ca pdf. sau imagine.
- <https://coggle.it/diagram/XCdk5E8yTK8RlwB0/t/romantismul-sf%C3%A2r%C8%99itul-secolului-al-secolului-al-xix-lea>

➤ **LearningApps** - <https://learningapps.org/>

- modulele/exercițiile online (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare sau redactate/ajustate în funcție de necesitate;
- tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse, pornind de la:  
*Cuvinte încrucișate, Jocul Milionarii, Quiz cu alegere multiplă, Audio-Video cu inserări, Completează tabel, Joc-Perechi, Ordonare pe grupe, Potrivire pe imagini, Cursă de cai, Puzzle-Grupe, Rebus, Spânzurătoarea, etc.;*
- avantajul major al acestei aplicații este acela că se distribuie gratuit și cu codul sursă deschis pentru utilizator; astfel, utilizatorul poate schimba modulele existente sau adăuga module noi.
- <https://learningapps.org/display?v=p3hi93ybn21>
- <https://learningapps.org/display?v=prpy2ga2321>
- <https://learningapps.org/display?v=p9g5m4yzc21>
- <https://learningapps.org/display?v=p718up58n21>

➤ **Kahoot** – [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)

- pentru teste interactive;

- este accesibil tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume;
- se creează testul: se pot adăuga o serie de întrebări, se pot atașa imagini, videoclipuri, diagrame etc.;
- în varianta gratuită se pot adăuga întrebări de tip quiz (cu un singur răspuns corect sau mai multe răspunsuri corecte) și întrebări de tip adevărat/fals;
- se realizează următorii pași:
  1. se creează testul;
  2. se distribuie jocul;
  3. jucătorii introduc codul generat de aplicație, apoi răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive (telefon, tabletă, calculator) în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun, pentru a uni lecția;
- se poate juca on-line în timp real, în colectiv, echipe sau individual;
- în timpul jocului, prin statisticile generate de aplicație, profesorul poate urmări și măsura evoluția elevilor;
- după fiecare întrebare se afișează performanța primilor elevi;
- la final se poate obține un raport al performanțelor fiecărui elev.
- <https://create.kahoot.it/details/1bd83a4e-0463-4da7-804eed58baa0fc17>
- <https://create.kahoot.it/details/opera-romantica-vii/d8592445-1bac-404d-a4fc-bd884c5906a6>
- <https://create.kahoot.it/details/dansuri-folclorice-romanesti-v/fc983dfd-bf89-4969-881f-69f8231124a7>
- <https://create.kahoot.it/details/genuri-muzicale-vii/a54d8be3-8d38-4842-9cef-6614a0219a08>
- ***Mentimeter*** – <https://www.mentimeter.com/>
  - pentru prezentări vizuale și interactive;
  - prin folosirea șabloanelor se pot crea ușor seturi de întrebări/sondaje;

- se generează un cod pe [www.menti.com](http://www.menti.com), astfel elevii răspund la întrebări, iar răspunsurile apar direct pe ecranul comun, sub formă de grafice, nor de cuvinte sau diagramă etc.
- **Canva** - <https://www.canva.com/> - pentru crearea de diplome, broșuri, afișe, invitații.
- **Padlet** - <https://www.padlet.com>
  - este o tablă-plută digitală, pe care se pot insera diferite conținuturi digitale;
  - există diverse posibilități, scheme, funcții, permisiuni de reglare, fiind posibilă crearea unei astfel de table digitale pentru diverse scopuri;
  - după înregistrare, pe o singură adresă de mail se pot realiza 3 table gratuite;
  - conținuturile se pot exporta, descărca, șterge și se pot genera table noi.

În concluzie, platformele virtuale de învățare pot oferi atât oportunitatea organizării de activități curente, curriculare, cât și dezvoltarea și implementarea de proiecte educaționale, formale - curriculare sau extracurriculare - sau nonformale, asigurând, astfel, atingerea obiectivelor legate de integrarea educației digitale în activitatea de învățare.

### **Bibliografie:**

Brut, M., *Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006;

Guidelines for open educational resources (OER) in higher education, UNESCO, 2011

<http://openeducationalresources.pbworks.com>

<http://www.acces-deschis.ro/ro/oer>

[http://research.acer.edu.au/ict\\_literacy/12](http://research.acer.edu.au/ict_literacy/12)

## EDUCAȚIA NONFORMALĂ ÎN MEDIUL ON-LINE

**Profesor Ana Hegyi**

**Palatul Copiilor Iași**

Educația non-formală este un proces complex de socializare și de individualizare a ființei umane, în drumul său spre umanitate. Acesta are rolul să dezvolte aptitudini, capacități individuale, să satisfacă diversele interese și opțiuni ale copilului.

Educația non-formală se manifestă instituționalizat fiind punctul în care se întâlnesc cunoștințele acumulate din mediul formal și informal.

Prin intermediul acesteia, datorită eliminării metodelor de notare, există relaxare și dorință de acumulare a cunoștințelor. Odată ce acest stres este eliminat, apare plăcerea de a cunoaște și de a te dezvolta.

Și aici există anumite reguli care trebuie respectate, reguli care sunt în strânsă legătură cu competențele și conținuturile învățământului non-formal, iar odată ce acestea sunt stabilite, activitatea este una de calitate. Activitățile nonformale presupun de asemenea un efort din partea elevului, mai ales în mediul on-line, însă sunt atractive.

Conținutul este organizat pe arii de interes, nu pe discipline academice sau pe ani de studiu.

Datorită valențelor educative, relația dintre profesor elev este una cu totul deosebită, destinsă, de foarte multe ori profesorul fiind prietenul elevilor. Profesorul conduce activitatea, dar elevul se poate manifesta liber.

Părintele colaborează cu profesorul pentru reușita activității și nu intervine, pentru că în prim plan este elevul care își valorifică abilitățile de organizare, colaborare, asumare a responsabilităților.

Învățământul non-formal este cel care ține cont de preferințele și abilitățile elevului, conturează înclinațiile și interesele acestuia, adaptându-se cerințelor individuale.

Educația non-formală, condusă de animator sau moderator, specialist în activitatea pe care o predă, are anumite avantaje cum ar fi varietatea conținuturilor asimilate, flexibilitatea programului în funcție de nevoile elevului, vine în întâmpinarea nevoilor, a intereselor, dar și a pasiunilor elevilor, acesta se implică profund în activitate pentru că își dorește un rezultat bun și cel mai important avantaj este că activitatea este una facultativă.

Din punct de vedere psihologic este dovedit că activitățile non-formale crează un om mult mai bine pregătit pentru viitor, având o influență atât în viața de familie, pe piața muncii, a comunității, dar și a societății multiculturale.

Educația non-formală urmărește crearea de comportamente, achiziționarea informațiilor și transferarea lor în diferite domenii, dezvoltă gândirea critică și înmulțește experiențele pozitive.

Educația non-formală are rolul ei în sporirea interesului elevului pentru un anumit domeniu preferat și ales de acesta. Poate că opțiunile sunt la început multiple, dar interesul scade pe parcurs, iar elevul se orientează exact spre aria care îi stârnește interes și simte că îl atrage.

Între educație și artă există o relație de reciprocitate institutivă, având în vedere că artisticul nu este numai frumos ci și natural. Abordările prin intermediul artei sunt particulare.

Redarea realității poate să capete aspecte deosebite pe scenă și în mediul artistic. Fiecare creator are modul său original de redare a mediului înconjurător. Prin artă se dezvoltă perceperea și aprecierea valorilor, se creează valori, tehnici de exprimare artistice, conturându-se personalitatea și stilul individual.

Prin teatru ne propunem crearea predispoziției de a vibra în fața frumosului, distrugerea nonvalorilor, crearea unui gust estetic, sensibilizarea în fața frumosului, dragostea de frumos, apărarea și crearea frumosului.

Jocul este principala activitate a cercului de Teatru, Teatru de păpuși. Bucuria de a fi pe scenă o cunoaștem prin intermediul jocului. Un joc „de-a bucuria de a fi pe scenă”! În mediul on-line am lucrat intens pentru a ne descoperi, pentru a ne păstra viu interesul pentru teatru, insistând pe partea de creativitate care are la bază jocul/joaca. Lumea jocului este fascinantă și realizăm că prin intermediul acestuia avem posibilitatea să ne întâlnim cu noi înșine și să călătorim astfel spre lumea teatrului.

Chiar și în mediul on-line prin joc inventăm și trăim miracole, recurgem la metafore, închidem ochii și ne imaginăm că toate dorințele noastre sunt materializate, ne scuturăm de nostalgii, tristeți și neliniști precum se scutură frunzele toamna din copaci. Asta am realizat pe parcursul întâlnirilor noastre și anume că nu există bariere când este vorba de creativitate, că jocul fizic poate fi realizat și în on-line, că putem să continuăm procesul de autocunoaștere fiind mereu în căutare de soluții.

După o oră de teatru ne putem privi în ochi și să avem încredere în noi, să ne iubim și să fim mulțumiți de ceea ce vedem.

Ne descoperim resursele interioare, descoperim căile de a fi și mijloacele de a ne exprima sentimentele, fantezia, fără complexe, fascinați de miracolul creației.

Reușim astfel să ne autodepășim, să fim liberi și creatori, să trăim și nu doar să supraviețuim.

Iată că teatrul poate fi, încă de la o vârstă fragedă și în funcție de modalitatea de abordare, serios și profund. Satisfacția reușitei de la finalul unui an ne oferă sentimentul autenticității, și apoi ni se pare firesc să fim mereu niște învingători.

## REDUCȚIA ORCHESTRALĂ ȘI PARTITURA PIANISTICĂ – LIMITE ȘI DIFERENȚE

**Prof. Smaranda Acatrinei**

**Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă”**

În desfășurarea de tip *online* a educației muzicale specializate, la disciplina corepetiție putem afirma că materialele didactice utilizate cel mai frecvent sunt partiturile, cele mai multe dintre ele disponibile în format electronic.

Astfel, cea mai mare parte din repertoriul unui profesor corepetitor este constituit de reducăiile unor partituri de orchestră, concertele și lucrările concertante fiind studiate la clasa de instrument încă din primii ani de studiu. Dacă la începuturile acompaniamentului partiturile orchestrale erau reduse direct, uneori chiar la prima vedere de către acompaniator, astăzi beneficiem de reducăii deja elaborate de către editurile cunoscute. Putem distinge între două tipuri de reducăii orchestrale: cele care respectă *ad litteram* partitura orchestrală și reducăiile scrise pianistic, degrevate de sunetele inutile, de completare armonică, care ar îngreuna citirea partituri.

Reducațiile scrise pianistic sunt uneori realizate chiar de către compozitor: este cazul, de exemplu, al *Concertului nr. 3 pentru vioară și orchestră* de Camille Saint-Saens, al lucrării concertante *”Tzigane”* de Maurice Ravel ș.a. Aceste lucrări trebuie interpretate cu o fidelitate maximă față de partitură, având în vedere că ne aflăm în fața unui aranjament original pentru pian al partituri de orchestră. Aranjamentul deosebit de potrivit pentru pianist poate fi remarcat și în edițiile rusești ale unor lucrări, care fac posibilă citirea și execuția mai facilă a partituri.

Reducațiile care respectă partitura orchestrală necesită o discuție mai detaliată, întrucât ele sunt încărcate de note care trebuie eliminate deoarece



îngreunează atât citirea la prima vedere, cât și execuția ulterioară, note neesențiale pentru elementele tematice. Este vorba în principal despre notele lungi, ținite, dublajele de octave, suprapunerile de terțe și sexte, precum și elementele de figurație care se suprapun peste cele tematice. Este necesară o bună cunoaștere a teoriei și a istoriei muzicii pentru a putea alege corect și în cunoștință de cauză elementele care pot fi eliminate dintr-o partitură și cele care trebuie executate. În concertele clasice, de exemplu, partitura este destul de rarefiată. Cu toate acestea putem avea note suplimentare cu funcționalitate armonică care nu sunt relevante pentru discursul tematic.

Desigur că în cazul repertoriului romantic, unde orchestrația este bogată, iar nuanțele mari sunt executate de o orchestră lărgită, care conferă un caracter de masivitate, vom avea o reducere orchestrală destul de încărcată. Profesorul corepetitor trebuie să păstreze caracterul monumental din punct de vedere stilistic și să susțină discursul solistic, astfel încât nu va putea elimina decât notele care îngreunează execuția, păstrând dublajele de octave, sau mersurile acordice paralele. Dacă totuși reducerea octavelor este absolut necesară, ar fi de preferat menținerea notelor de la extremitățile ambitusului (registrul grav pentru mâna stângă și registrul supraacut pentru mâna dreaptă) pentru a menține impresia generală auditivă dorită de compozitor.

*Concertul pentru flaut și orchestră în Re major* de Carl Reinecke este o lucrare celebră în repertoriul de corepetiție. Romantic în stil și caracter, această lucrare se distinge prin simfonismul primei și celei de a treia părți, care se traduce printr-o orchestrație densă, cu suprapuneri tematice și o figurație bogată. Se poate observa, în concluzia expoziției, suprapunerea temeii principale peste figurația în sexte pe șaisprezecimi. Figurația nu numai că sporește considerabil dificultatea execuției, dar și încarcă inutil linia tematică. La o simplă audiție a concertului în varianta cu orchestră, vom remarca faptul că proeminent este discursul tematic, astfel încât, dacă este necesar, figurația poate fi eliminată în cazul execuției la pian.

Există, pe de altă parte, și lucrări extrem de complexe din punct de vedere orchestral, pe care editorul, oricât ar încerca, nu va reuși să le transforme într-o partitură pianistică de o dificultate rezonabilă. Una dintre aceste lucrări, poate cea mai dificil de executat, din punctul nostru de vedere, este *Concertul pentru clarinet și orchestră* de Jean Françaix (1912-1997), compus în 1968, a cărui reducere pianistică arată deosebit de încărcat, deoarece orchestrația este atât de complexă, încât nu a putut fi tradusă în varianta pianistică altfel decât sub forma unui sistem cu trei portative, fiecare cu o scriitură dificilă. Această reducere este fizic imposibil de executat în totalitate, iar profesorul corepetitor trebuie să aleagă din cele trei sisteme pe cele pe care le va interpreta. De multe ori, datorită schimbului de registre între elementele tematice, sau a apariției unor linii melodice noi, trebuie să poată trece cu ușurință de la un portativ la altul, pentru a încerca redarea relevantă a materialului melodic din lucrare. Desigur, este necesară ascultarea cu atenție a lucrării cu acompaniament de orchestră, pentru a încerca identificarea elementelor care vor trebui să rămână în execuția pianistică și care vor putea fi eliminate, dar și cu acompaniament de pian, pentru a confrunța varianta proprie cu alte versiuni, uneori ale unor corepetitori chiar din alte țări.

O altă parte consistentă a repertoriului de corepetiție este reprezentată de lucrări scrise în original de compozitor pentru pian și un instrument. Aceste partituri nu necesită reducerii, întrucât ele sunt compuse pentru pian și nu conțin eventuale elemente inutile. Mai mult, dacă în cazul unei partituri orchestrale, după cum spuneam mai sus, pentru interpretarea ei corepetitorul va trebui să asculte diverse interpretări cu acompaniament de orchestră pentru a-și construi propria viziune interpretativă, în funcție și de instrumentele din orchestră care conduc elementele tematice, în cazul unei partituri pentru pian și instrument solist, deși audierea este benefică, ea nu este totuși necesară pentru un pianist cu experiență și bun cunoscător al stilurilor muzicale. Câteva exemple ale unor astfel de lucrări sunt *Cantabile și Presto* pentru flaut și pian de George Enescu,

*Legenda* pentru trompetă și pian de George Enescu, *Impromptu concertant* pentru vioară și pian de George Enescu, *Morceau de concert* pentru corn și pian de Camille Saint-Saens, *Rapsodia dobrogeană* pentru fagot și pian de Paul Jelescu ș.a.

Sonatele preclasice reprezintă un alt aspect al acestei discuții. Și ele sunt o parte importantă a repertoriului de corepetiție, dat fiind că majoritatea elevilor de la instrumente le studiază începând din clasele primare. În cazul sonatelor preclasice vorbim despre basul continuu, acea linie armonică scrisă de compozitor pe fundamentul căreia interpretul clavecinist improviza etajele superioare după propria sa fantezie și capacitate. Acompaniamentul sonatelor preclasice este scris în întregime astăzi de către editori, astfel încât vor apărea uneori diferențe majore între părțile de pian ale unei aceleiași lucrări. Acest fapt nu trebuie să surprindă profesorul corepetitor, iar în ceea ce privește alegerea ediției celei mai potrivite rămâne o chestiune care depinde de propriul său gust muzical, de dificultatea edițiilor și, desigur, de flexibilitatea sa în fața unei partituri cu care nu este obișnuit.

De asemenea, trebuie să menționăm faptul că există o serie de instrumente care nu beneficiază de literatură preclasică originală, astfel încât sunt nevoite să recurgă la transcripții de la alte instrumente. Există transcripții realizate de către editori și transcripții de uz didactic, realizate uneori chiar de către profesorii de instrument, care respectă, ca regulă generală, aranjamentul original pentru pian. Singurul aspect este modificarea tonalității în unele cazuri, tonalitatea originală punând prea multe probleme tehnice elevului, astfel încât profesorul corepetitor se poate afla în situația de a executa o aceeași lucrare, în cadrul aceluiași concurs, sau la clasă, o oră după alta, în două tonalități diferite. Această situație ar putea crea confuzii pentru profesor, deși partitura pianistică este uneori de o dificultate redusă, însă schimbul rapid de tonalități poate pune unele probleme, profesorul corepetitor trebuind să dea dovadă de flexibilitate și rapiditate de adaptare la noua tonalitate. Mai mult, el va trebui să țină cont de

instrumentul care execută lucrarea, particularitățile timbrale ale acestui necesitând de asemenea o adaptare adecvată a interpretării și de vârsta elevului, întrucât sonatele pot pune probleme diferite de dificultate: dacă la un anumit instrument lucrarea face parte din repertoriul pentru începători, la un alt instrument ea poate necesita o foarte bună cunoaștere a tehnicii emisiei sonore, făcând-o accesibilă doar pentru elevii de la clasele superioare de liceu (cel mai frecvent este cazul sonatelor preclasice pentru vioară transpuse pentru instrumente de suflat din alamă). Pe lângă acestea, în cazul tonalităților diferite, cu alterații diferite, vorbim și despre digitații diferite, care pentru fixare necesită studiu suplimentar. Un alt dezavantaj în aceste situații îl reprezintă faptul că transpoziția este insuficient studiată în prezent în sistemul de învățământ, în cazul specializării pian principal, iar pianistul corepetitor poate avea probleme în a se adapta auditiv la noua tonalitate, ceea ce va necesita o atenție sporită și, bineînțeles, timp de studiu suplimentar pentru lucrarea în cauză.

Toate aceste aspecte și detalii impun atât un studiu riguros al partiturii, din perspectiva experienței stilistice și interpretative, dar și o permanentă actualizare a concepției artistice, prin audierea unui număr cât mai mare de înregistrări cu interpreți de referință, pe platformele *online* dedicate.

### **Bibliografie**

1. Bărbuceanu, Valeriu, *Dicționar de instrumente muzicale*, Editura Teora, București
2. Bughici, Dumitru, *Dicționar de forme și genuri muzicale*, Editura Muzicală, București, 1974
3. Constantinescu, Grigore, Boga, Irina, *O călătorie prin istoria muzicii*, Editura Didactică și Pedagogică, București
4. Hindley, Geoffrey, *The Larousse Encyclopedia of Music*, Hamlyn Publishing, Bidge House, England, 1986

## CONCERTELE PENTRU TROMPETĂ DE JOSEPH HAYDN ȘI ALEXANDR ARUTUNIAN – ASPECTE COMPARATIVE

**Prof. Sergiu Sandu**

**Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași**

În educația muzicală specializată, una dintre cele mai importante resurse online pentru dezvoltarea maturității interpretative a elevilor instrumentiști este audiția comparată. Am ales, pentru acest studiu, concertele pentru trompetă de Joseph Haydn și Alexandr Arutunian, aspectele comparative relevate de acestea contribuind la aprofundarea de către elevul muzician a stilului componistic clasic și a celui modern, cu elemente caracteristice pentru interpretarea instrumentală.

*Concertul pentru trompetă și orchestră în Mi bemol major* de Joseph Haydn este un punct de referință în literatura pentru trompetă prin dificultățile tehnice pe care le impune interpretului. El este recunoscut ca una din cele mai importante lucrări, reprezentând de asemenea un exemplu al artei componistice a lui Haydn. Se cunoaște astăzi că această lucrare a fost compusă de Haydn pentru prietenul său Anton Weidinger cu scopul de a demonstra performanțele instrumentului inventat de acesta, *trompeta în Mi bemol*.

Înainte de dezvoltarea pistoanelor sau a clapelor, interpretarea melodiilor compuse din sunete ascendente consecutive era imposibilă, cu excepția registrului cel mai acut, numit *clarino*, astfel încât toate melodiile pentru trompetă erau scrise pentru *clarino I* deoarece numai în acest registru se putea interpreta o gamă completă. Din păcate, odată cu urcarea către registrul înalt, sunetul pierdea din flexibilitate și finețe, devenind uneori dur, ascuțit și fără expresie. Astfel, întâlnim în literatura preclasică destul de puține lucrări compuse pentru trompetă.

Deși primele experimente cu trompeta în Mi bemol datează din anul 1760, Anton Weidinger, în 1793, a fost cel care a avut cel mai mare succes, fiind considerat un mare virtuoz al trompetei cu clape. Trompeta sa era construită pe un plan simplu, fiind, în principiu, o trompetă obișnuită care avea cinci sau șase găuri plasate la intervale calculate pentru a ridica înălțimea sunetului cu câte un semiton atunci când erau descoperite succesiv. Toate aceste găuri erau acoperite de către clape și erau aranjate pentru degetele mâinii stângi.

În 1796, Haydn scrie concertul său pentru trompetă special pentru Weidinger și trompeta sa cu clape. Concertul, caracterizat printr-un entuziasm tineresc, este ultima și cea mai reușită lucrare concertantă a lui Haydn, demonstrând flexibilitatea compozitorului și capacitatea sa de a absorbi idei noi. Până la apariția acestui tip de trompetă, utilizarea unei trompete naturale pentru o lucrare solo de către Haydn ar fi fost imposibilă, din cauza declinului tehnicii clarino la mijlocul secolului al XVIII-lea.

Concertul este astfel conceput încât să pună în valoare caracteristicile noii invenții: de exemplu, din cele 14 sunete ale primei fraze interpretate de solist, șase nu ar fi putut fi executate pe o trompetă naturală. Mai mult, lucrarea, predominant diatonică, include și pasaje cromatice în registrul inferior al instrumentului, imposibil de executat pe o trompetă naturală.

Compozitorul Alexandr Arutiunian face parte din generația rusă de compozitori ai secolului XX care au contribuit semnificativ la îmbogățirea repertoriului pentru trompetă solo. *Concertul pentru trompetă și orchestră în la bemol major* se înscrie pe direcția majoră urmărită de acești compozitori, de valorificare a calităților și posibilităților tehnice și coloristice ale trompetei. El este construit pe principiile clasice ale formei de sonată, surprinzător pentru un compozitor al secolului XX. Forma de sonată, tipică pentru partea întâi din concertul și genul de sonată clasică este însă transformată de compozitor pentru a se adapta necesităților și intențiilor sale de alcătui un discurs muzical expresiv. *Concertul pentru trompetă și orchestră* este lucrarea care i-a adus renumele

internațional. A fost compus în 1943, în timpul celui de-al doilea război mondial pentru un student al marelui trompetist Tabakov din Moscova, care fusese numit trompetist principal al orchestrei operei din Erevan și care ar fi trebuit să susțină și premiera acestui concert dacă nu ar fi fost ucis în timpul războiului. Concertul a trebuit să mai aștepte câțiva ani, până în 1950, când Timofei Dokșîter avea să îl includă în repertoriul său solistic, făcându-l cunoscut în întreaga lume.

Stilul său componistic este o îmbinare elegantă de elemente clasice și romantice, fiind caracterizat printr-o abordare spontană a tezaurului cultural aparținând poporului armean, relevând cu pricepere potențialul imens al stilului melodic național și energiile ritmurilor sale. Alexandr Ariutunian și-a cristalizat stilul ca răspuns la curentul vitalist din arta sovietică postbelică, ceea ce a condiționat anumite aspecte din muzica sa: menținerea secvenței clasice de mișcări contrastante, utilizarea formelor și genurilor baroce, în special a suitei și concertului. Principiul concertant influențează nu numai concertele și lucrările orchestrale și camerale dar și opera sa intitulată *Sayat-Nova* (1967). Limbajul melodic al compozitorului își are rădăcinile în caracterul melodic național, muzica sa fiind în același timp expresivă, sentimentală, nostalgică și ironică.

Doi compozitori, aflați la extremitățile unui ax temporal al muzicii, proveniți din culturi și spiritualități disjuncte, două lucrări care creează două momente estetice complet separate în momentul ascultării lor – astfel ar putea fi caracterizate pe scurt cele două concerte. Cu toate acestea, după cercetarea mai amănunțită a fiecăruia se pot identifica elemente comune și, desigur, diferențe.

Mai întâi, trebuie subliniat faptul că în *Concertul pentru trompetă și orchestră* de Joseph Haydn apar salturi mult mai mari iar ambitusul este mult mai larg comparativ cu lucrarea compozitorului armean. Deși impresia generală este că repertoriul clasic este mai ușor de interpretat din punct de vedere tehnic decât majoritatea lucrărilor compuse în secolul XX, Arutiunian a compus concertul său gândindu-se în primul rând la interpret și la dificultățile pe care le

va întâmpina acesta, considerând intervalele mari incomode în construirea discursului său muzical deoarece sunt dificil de executat tehnic.

O similitudine care poate fi semnalată între cele două concerte este prezența pasajelor lirice în registrul mediu și grav al instrumentului. În ceea ce privește *Concertul pentru trompetă și orchestră* de Haydn această observație este deosebit de importantă deoarece este prima lucrare care a exploatat intervalele cromatice din aceste registre, în special în partea a doua.

În privința melodiei mai pot fi menționate și alte diferențe, concertul de Arutiunian având modulații mai frecvente, mișcare mai liberă, cu un puternic accent pe ritm și dinamică, firul narativ muzical fiind absolut dependent de energia ritmică. De altfel, ritmul în concertul de Arutiunian este neregulat și imprevizibil, schimbându-se frecvent metrica, apărând polimetrii, accente deplasate cu rolul de a acumula tensiune și de a pregăti o culminație.

Într-o anumită perioadă a creației sale, Haydn considera că scriitura omofonică și cea polifonică nu pot fi îngemănate în aceeași mișcare a unei lucrări, fapt evidențiat de unele cvartete. În lucrările de maturitate însă, a încercat o reconciliere a celor două stiluri, ceea ce se poate observa și în concertul pentru trompetă. Deși în majoritate scris în stil omofon, se pot întâlni și secțiuni polifonice în concert, ceea ce constituie o altă asemănare cu concertul de Arutiunian unde scriitura omofonă predominantă se îmbină în anumite momente (tema secundară, dezvoltare) cu cea polifonică.

Din punct de vedere structural, cele două concerte sunt asemănătoare deoarece ambele respectă un tipar clasic. Construit pe tiparul formei de sonată, concertul de Arutiunian poate fi însă considerat mai degrabă un concertino, el preferând să nu urmeze alăturarea de trei mișcări contrastante (repede-lent-repede) caracteristică pentru concertele clasice.

În ceea ce privește orchestrația, la Haydn partidele de instrumente sunt utilizate în manieră echilibrată, evitând solicitarea unui singur instrument. Culoarea timbrală predominantă este cea a instrumentelor de coarde, specifice



fiind transparența și claritatea pe fundalul unei exploatari judicioase a melodiei, ritmului și armoniei. În partea a doua, instrumentele de suflat sunt utilizate foarte puțin, ceea ce poate fi de asemenea spus pentru Arutiunian, care preferă și el timbrul catifelat al acestor instrumente în secțiunile de mare expresivitate lirică. Una dintre deosebirile majore în orchestrație se referă la instrumentele de percuție, folosite cu moderație la Haydn pentru a sublinia accentele ritmice sau pentru a susține punctele culminante dinamice, și dobândind o importanță crescută în concertul de Arutiunian, fiind diversificate ca alcătuire și colorit. În concertul de Haydn, schimbările de timbru reies mai degrabă din modificările dinamicii decât din alăturarea ingenioasă a culorilor diferitelor instrumente, în timp ce la compozitorul armean texturile sunt subtile și fine, realizate de doar câteva instrumente, accentul fiind pus pe timbrul individual al instrumentelor mai degrabă decât pe combinații mari de instrumente. Liniile melodice sunt definite prin calitățile lor coloristice și prin densitatea orchestrației, apărând noi efecte și nuanțe prin utilizarea surdinei la instrumentele de coarde și cele din alamă.

### **Bibliografie**

- \*\*\* - *Dicționar de mari muzicieni, sub coordonarea lui Antoine Golea și Marc Vignal*, Editura Univers Enciclopedic, București, 2006.
- Bărbuceanu, Valeriu – *Dicționar de instrumente muzicale*, Editura Teora, București.
- Oling, Bert și Heinz, Wallisch – *The complete encyclopedia of musical instruments. A comprehensive guide to music instruments from around the world*, Rebo Publishers, Olanda, 2003.

