

Numărul 2  
Revistă anuală

Festivalul Județean de Creație  
Muzicală

# DIAMANTELE IASULUI

februarie 2021



Creativitatea muzicală

- modalitate de dezvoltare armonioasă a  
tinerilor



## **Colectivul de redacție**

### **Colaboratori**

Prof. Dobranici Adrian Gelu

Prof. Dr. Gabriela Andrei

Prof. Cristina Cozma

Prof. Anca Apetroaiei

Prof. Vlad Apetroaiei

Prof. Silvia Coșarcă

Prof. Rodica Teodorescu

Prof. Smaranda Acatrinei

Prof. Ana Hegyi

Prof. Dr. Irina Dabija

Prof. Sergiu Sandu

### **Redactori**

Prof. Anca Apetroaiei

Prof. Petronela Damian

### **Copertă și design**

Ovidiu Ligoțchi

Prof. Petronela Damian

**ISSN 2668-8832**

**ISSN-L 2668-8832**

## Revista „Diamantele Iașului” nr.2/ martie 2021

A crea muzică, chiar și în joacă la început, poate conduce la obținerea unui rezultat surprinzător, în sensul bun, muzical. Așa poate începe creația adevărată, practica creației muzicale fiind de altfel strâns legată de cea a interpretării. Așa au început și Wolfgang Amadeus Mozart, ( compunând piese pentru pian de la vârsta de 5 ani) sau George Enescu (cântând la vioară de la 4 ani) și de aceea reiterăm ca fiind meritoriu faptul de a continua cu activități în acest sens, chiar în on line și cu editarea unei reviste a Palatului Copiilor Iași, aflată la cel de-al doilea număr, odată cu realizarea celei de-a patra ediții a Festivalului de Creație muzicală „Diamantele Iașului” festival- concurs ce se adresează copiilor cu vârste între 4-19 ani. Perioada de față, mai specială, a condus odată cu desfășurarea multor activități didactice, recitaluri, festivaluri și concursuri în mediul on line la formarea unor deprinderi și abilități noi de lucru, cu programe software muzicale, de scriere muzicală, compoziție și editare. Mai mult, ne-a oferit posibilitatea nouă, profesorilor coordonatori ai cercurilor de a sprijini colaborarea în timpul cursurilor chiar și la distanță cu elevii noștri, dar și între copii, conlucrarea în grup conducând la definitivarea unor proiecte muzicale comune. Pentru toate acestea, urăm succes echipei de redacție și organizatorilor, multe numere noi revistei și multe ediții Festivalului de Creație Muzicală „Diamantele Iașului” festival- concurs de creație muzicală pentru copii.

Profesor Dobranici Adrian Gelu

Director al Palatului Copiilor Iași

## CUPRINS

1. **Creativitatea elevilor noștri în lumea de astăzi** - Profesor Dobranici Adrian Gelu, Palatul Copiilor Iași
2. **Creativitatea și imaginația în educația online** - Prof. Anca Apetroaiei Prof. Vlad Apetroaiei, Palatul Copiilor Iași
3. **Creativitate și imaginație în învățarea muzicală on-line** – Prof. Damian Petronela, Palatul Copiilor Iași
4. **Creativitate și imaginație în învățarea on-line** – Prof. Cristina Cozma, Palatul Copiilor Iași
5. **Utilizarea noilor tehnologii în educația muzicală on-line** – Prof. Silvia Coșarcă, Liceul Teoretic „Vasile Alecsandri” Iași
6. **Noi abilități de formare în adaptarea tinerilor la educația on-line - „JOY - Strategii inovatoare, recreative și antistres pentru tineret”** – Prof. Dr. Gabriela Andrei, Palatul Copiilor Iași
7. **Creativitate și imaginație în educația online** – Prof. Rodica Teodorescu, Școala Gimnazială „Ioanid Romanescu” Românești
8. **Interacțiunea creator - creație - public** – Prof. Smaranda Acatrinei, Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași
9. **Jocul dezvoltă creativitatea în mediul on-line** – Prof. Ana Hegyi, Palatul Copiilor Iași
10. **Creativitate și imaginație în educația on-line** – Prof. Dr. Irina Dabija, Palatul Copiilor Iași
11. **Dificultățile educației on-line pentru învățământul vocațional de performanță** – Prof. Sergiu Sandu, Colegiul Național de Artă „Octav Băncilă” Iași

# CREATIVITATEA ELEVILOR NOȘTRI ÎN LUMEA DE ASTĂZI

**Profesor Dobranici Adrian Gelu**

**Palatul Copiilor Iași**

*„Actul creativ este eliberat de orice condiționare legată de trecut sau viitor – iar acesta poate fi cazul atât în procesul de gândire, cât și în cel muzical. ”*

**Sergiu Celibidache**

„Creativitatea este un concept multidimensional și se poate manifesta în multiple domenii. ”<sup>1</sup>. Totodată, sunt cercetători care afirmă că există o legătură mai mare decât în alte domenii între muzică și creativitate, astfel încât încercările creativ muzicale ale tinerilor noștri elevi, pot genera rezultate deosebite, spectaculoase, în sens muzical. Creația valoroasă în unele cazuri de mai târziu, își are filonul în aceste încercări entuziaste. O mare parte dintre noi, elevi, profesori și nu numai, simțim nevoia de exprimare muzicală, prin ascultarea acesteia, interpretarea ei sau chiar creând-o. Interpretarea muzicală, practica instrumentală, vocală și nu numai, se îmbină în mod fericit cu practica creației muzicale și așa au început mari compozitori ai literaturii muzicale universale și naționale: Johann Sebastian Bach, Ludwig van Beethoven, Wolfgang Amadeus Mozart, George Enescu. Chiar în online, o parte importantă a activității noastre a reprezentat-o în continuare pe lângă cea de formare a deprinderilor de tehnică instrumentală și vocală (emisie, intonație, coordonare ritmică) și cea de formare a unor deprinderi componistice simple, de construire a unui cântec, pornind de la fraze muzicale scurte, repetarea acestora, până la compunerea unui cântec propriu. Practica muzicală poate oferi astfel posibilitatea copiilor să scrie și în final să interpreteze cântecele pe care le creează.

Creativitatea, în mod cert nu aparține doar unor categorii privilegiate, artiști sau inventatori, unii cercetători spun ca nici nu te naști cu ea. În acest caz, dacă nu există o predestinare a creativității, fiecare dintre noi are un anumit potențial creator ,

mai mic sau mai mare, pe care îl putem cultiva și dezvolta chiar de la vârste mici , așa cum este cazul elevilor noștri, care uneori încep cursurile chiar de la 4 ani.

Activitățile dezvoltate în acest sens trebuie să țină cont și de câteva criterii ca nivelul de vârstă al copiilor, nivelul deprinderilor și competențele muzicale pe care aceștia le au. Profesorii din Palatele și Cluburile Copiilor, în această perioadă mai puțin fastă pe care o traversăm, au continuat să desfășoare activități didactice, recitaluri, festivaluri și concursuri în mediul online, au urmărit formarea unor deprinderi și abilități noi de lucru, cu programe muzicale software, de scriere muzicală, compoziție și editare. Diversitatea resurselor tehnologice și educaționale ce ne stau la dispoziție astăzi au făcut posibilă cunoașterea și folosirea unor instrumente virtuale și efecte muzicale digitale, toate venind în sprijinul creației muzicale, lărgind gama procedeelelor folosite, îmbogățind gama stilistică și de expresie artistică muzicală. Mai mult, ne-a oferit posibilitatea nouă, profesorilor coordonatori ai cercurilor de a sprijini colaborarea în timpul cursurilor chiar și la distanță cu elevii noștri, dar și între copii, conlucrarea în grup conducând la definitivarea unor proiecte muzicale comune. Creația în colectiv poate constitui și un liant pentru copii, contribuind la creșterea încrederii și a stimei de sine, devenind autorii creației respective.

Simpla observare și analiză a lucrărilor muzicale, interpretarea instrumentală (ca și cea vocală), oferă din start elevilor noștri posibilitatea înțelegerii unor procedee de compoziție, a descoperirii unor tehnici de realizare a lucrărilor muzicale din diverse perioade.

Pentru început, exercițiile simple, de sonorizare muzicală, sau chiar de tehnică instrumentală, constituie o bază prin care fiecare elev (după identificarea caracteristicilor personale ale acestuia), poate fi încurajat să creeze, cu ajutorul unor metode componistice ușor de identificat: repetiția ( procedeu simplu care stă la baza compoziției muzicale și ajută la înțelegerea mesajului muzical), secvențarea – reluarea exercițiului sau a fragmentului muzical pe alte sunete, în sens ascendent și descendent, procedură pe care o folosim des în cazul studiului instrumentelor de suflat), variația ( prelucrarea melodică, ritmică, a unei teme muzicale). Dezvoltarea unor competențe elevilor noștri în domeniul creației muzicale se poate realiza și prin: interpretări diferite din punct de vedere expresiv al lucrărilor din repertoriu, în timpuri diferite, cu o dinamică schimbată, realizarea unor improvizații sonore libere (acestea oferă posibilități de exprimare noi prin combinarea elementelor de limbaj învățate) sau prin adăugarea unor introduceri și încheieri cântecelor parcurse deja la clasă. „ Elanul creator nu cunoaște piedici” spunea Nicolae Titulescu, unul dintre cei mai apreciați și talentați diplomați ai Europei, iar noi, în calitate de dascăli care

urmărim formarea deplină a personalității copiilor noștri, trebuie să încurajăm și să sprijinim deprinderile lor creative.

## **Bibliografie**

ro.wikipedia.org

Educație muzicală: clasa a VII-a, București: Art Klett, 2019

Situațiile creative în educația muzicală a școlărilor mici. Loredana Muntean , 2016

„ Repere practice în stimularea *creativității*”, Editura Didactică și Pedagogică, București,

[iteach.ro](http://iteach.ro) > [Ludicul în lecția de creație muzicală](#) | [Revista iTeach](#)



## CREATIVITATEA ȘI IMAGINAȚIA ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. Anca Apetroaiei**

**Prof. Vlad Apetroaiei**

**Palatul Copiilor Iași**

Creativitatea constituie una dintre cele mai importante valori umane, sociale, educaționale. Rolul creativității în procesul culturii și civilizației este enorm iar în școala contemporană este prezentă o vie preocupare pentru educarea creativității. Multă vreme creativitatea a fost considerată un har divin, har pe care îl aveau puțini oameni. Concepția conform căreia talentele și geniile sunt înnăscute a fost depășită. Acestea sunt rezultatul interacțiunii dintre influența mediului și a eredității, dintre învățare, maturizare și dezvoltare.

Alături de creativitate, sistemul educațional introduce și conceptul de imaginație în rândul elevilor. Ea joacă un rol esențial în gândirea omului, fiind, de fapt, un instrument necesar pentru configurarea universului de înțelesuri și pentru adâncirea reflecției personale.

Tehnologia e parte din viața noastră, ba chiar e parte din viața școlii. Predăm online, învățăm online și facem chiar și teme online. Însă la un moment dat devine plictisitor să primim poze cu temele scrise pe caiet și simțim nevoia de ceva mai interactiv, mai incitant, care poate motiva elevii mai mult. Bineînțeles, și ceva care îi poate atrage mai mult spre învățare, în special din moment ce mulți dintre ei sunt nativi digitali sau sunt captivați de tehnologie.

Cu cât s-au mutat mai multe ore în mediul online, cadrele didactice au întâmpinat probleme în crearea unui mediu prielnic precum cel din școli care să vină în ajutorul elevilor și studenților pentru a-și dezvolta capacitățile la fel de bine ca și atunci când se văd fizic. Datorită acestor dificultăți întâmpinate s-au creat platforme digitale ce vin în ajutor precum:



- Zoom: aplicație ce permite organizarea de video-conferință între mai multe persoane, venind în ajutor și cu instrumente precum tablă albă;
- Școala Intuitex; platformă de învățare și evaluare pentru clasele primare;
- Google Classroom: oferă posibilitatea atât profesorilor, cât și elevilor, să posteze materiale de curs și să posteze teme de lucru pentru acasă ce pot fi evaluate de către cadrele didactice;
- Microsoft Teams: este o platformă ce beneficiază de un spațiu de lucru bazat pe mesagerie;
- Edmodo: permite gestionarea claselor și a activităților de învățare și acceptă înscrierea părinților, facilitând în acest fel comunicarea.

Pe lângă aceste platforme ce reușesc să creeze mediul asemănător celor din școli mai există și altele care ajută la dezvoltarea creativității și imaginației care pot fi accesate de oricine:

-Adobe Spark: un program pentru prezentări video, 100% gratis. Se pot folosi imagini, clipuri video, audio, text, care pot fi selectate din biblioteca Adobe sau din arhiva personală.

- Desygner: creează modele de afișe, flyere, invitații, prezentări, chiar și coperti de cărți, logo-uri, calendare și diplome;

-Be funky: oferă posibilitatea de a edita poze, de a face design-uri grafice și colaje;

-Microsoft Paint 3D: ajută la explorarea artei digitale, oferind și funcția de a desena în spațiu tridimensional;

-Google Earth: este o platformă care te ajută să explorezi lumea în 3D, astfel reușind să descoperi mai mult despre geografia lumii.

Așadar, resursele digitale ne pot sări mereu în ajutor, chiar și când e vorba de teme. Astfel reușind să introducă acest concept de școală online în viața copiilor, bazându-se pe utilizarea de zi cu zi a tehnologiei și ajutându-i să descopere noutăți prin modalități interactive ce cresc creativitatea și imaginația acestora.

## **CREATIVITATE ȘI IMAGINAȚIE ÎN ÎNVĂȚAREA MUZICALĂ ONLINE**

**Prof. Damian Petronela**

**Palatul Copiilor Iași**

Creativitatea constituie una dintre cele mai importante valori umane, sociale, educaționale. Rolul creativității în procesul culturii și civilizației este enorm iar în școala contemporană este prezentă o vie preocupare pentru educarea creativității. Multă vreme creativitatea a fost considerată un har divin, har pe care îl aveau puțini oameni. Concepția conform căreia talentele și geniile sunt înnăscute a fost depășită. Acestea sunt rezultatul interacțiunii dintre influența mediului și a eredității, dintre învățare, maturizare și dezvoltare. În primul rând, creativitatea nu trebuie văzută ca un proces necesar doar la vârsta adultă sau școlară. Necesitatea stimulării creativității trebuie conștientizată încă din faza preșcolară, aceasta asigurând premisele accederii cu succes la treptele superioare din viață. Educatorii trebuie să încerce să se adapteze la ideile copiilor fără a încerca să structureze ideile acestora dacă acestea nu se potrivesc cu cele ale adulților.

Este nevoie doar de puțină creativitate și de muncă din partea profesorului, despre cum să creeze contextul de învățare și cum să fie facilitator al învățării și cum să îi faci pe ei să simtă activ învățarea. Este important să predai astfel încât copiii să înțeleagă datele, să le folosească și, în același timp, învățarea să fie conectată și cu viața noastră.

Este mai degrabă mentalitatea cu care noi suntem obișnuiți când vorbim despre predare, suntem obișnuiți ca profesorul să fie în centrul activității, ori predarea online ne face să ne gândim și altfel la învățare și să ne gândim ce poate să facă profesorul astfel încât copiii să fie cei care să desfășoare acțiuni.

Orice profesor trebuie să înțeleagă creativitatea ca pe o esență a ființei umane și să o trateze ca atare, lăsând-o să se manifeste în dimensiunea care o înobilează – libertatea. Fără libertate, nu poți imagina, nu poți crea, nu poți explora un drum nou în niciun spațiu, fie el artistic, social, cultural, politic sau științific.

Creativitatea înseamnă posibilitatea de comunicare: copilul se află într-un contact continuu cu lumea sa interioară și cu lumea sa exterioară. Curiozitatea și setea de cunoaștere ne face receptivi față de lumea exterioară. Libertatea interioară face posibilă folosirea cunoștințelor acumulate de către lumea trăirilor noastre subiective. Copilul care își manifestă permanent mirarea și surpriza, încercând să surprindă ineditul lumii, neinfluențat este considerat prototipul creativității.

Creativitatea se caracterizează prin noutate, originalitate, valoare, armonie, relevanță. Creativitatea înseamnă îndrăzneală, tot ceea ce este nou este incert și neconformist. Pentru a se putea avânta în necunoscut, copilul trebuie să dispună de acea libertate interioară, de acel sentiment de siguranță, provenite din lumea sa înconjurătoare. Lipsa de creativitate se datorează însă unei insuficiente înțelegeri a fenomenelor, lipsei sentimentului de libertate interioară sau lipsei de stabilitate a condițiilor externe.

Activitățile artistice constituie un mijloc de dinamizare și exprimare a vieții copilului, a achizițiilor sale intelectuale, afective, voliționale și motivaționale. Motivația copilului pentru activitățile artistice și practice este nevoia de exprimare a propriilor trăiri, nevoia de a reda imaginea într-un mod artistic sau plăcerea de a povesti în imagini. Reprezentările artistice ale copilului evoluează treptat spre o redare cât mai realistă, alături intervine imaginația creatoare și trece spre fabulație, spre ireal. Dintre limbajele artei, limbajul artistic este cel mai apropiat preșcolarului și școlarului mic. Acest limbaj are misiunea de a echilibra și de a armoniza relațiile copilului cu natura, cu sine. Cadrul didactic nu va cere copilului să reproducă, să execute cu măiestrie asemănarea, până la identificare, care oricum este, în mod permanent, alta. Dacă ar acționa așa, ar face din copil un inapt în ceea ce privește creația artistică, l-ar îndepărta de artă și l-ar înstrăina de propriile posibilități creative.

Platforma eTwinning este online gratuită, destinată elevilor și cadrelor didactice, platformă de desfășurare de proiecte, de schimb de experiențe, de învățare și de interacțiune. Portalul promovează și facilitează colaborarea între școli prin utilizarea tehnologiei. Profesorii de diferite discipline pot să îi antreneze pe elevi în diverse situații educative, să stimuleze imaginația elevilor, gândirea divergentă, creativitatea.

Proiectele colaborative desfășurate pe platforma eTwinning contribuie la formarea competențelor secolului XXI:

- responsabilitate și capacitate de adaptare
- competențe de comunicare
- creativitate și curiozitate intelectuală
- gândire critică și gândire sistemică
- informații și abilități media
- capacități de colaborare și interpersonale
- identificarea, formularea și soluționarea problemelor
- auto-formare
- responsabilitate socială

Prin abordarea proiectelor eTwinning în echipe de profesori de multiple specialități, elevii își vor sistematiza cunoștințele și vor dobândi o privire de ansamblu, unitară, cu consecințe în plan uman, dar și social. Prin lucrul în echipe de profesori, se promovează interdisciplinaritatea, se asigură o învățare pe o anumită problematică, cu o mare forță formativă asupra elevilor.

Adaptarea la predarea în online încurajează profesorii să colaboreze între ei, împărtășindu-și materialele și practicile pedagogice mult mai ușor, la distanțe foarte mari. Sunt profesori care au predat cursuri online și care sunt mai familiarizați cu unele metode, iar mulți dintre aceștia își doresc să împartă din cunoștințele lor cu cei care au nevoie de sprijin.

Mutarea cursurilor în online încurajează elevii să aibă mai multă autonomie în învățare, folosindu-și la maxim creativitatea. Totodată, mutarea temporară a procesului de învățare pe online, poate susține ritmul învățării și poate crește încrederea elevilor în capacitățile și resursele proprii pentru a fi autodidacți (de altfel, învățarea continuă pe tot parcursul vieții adulte este guvernată de capacitatea de a fi autodidact).

Activitatea didactică trebuie înțeleasă ca un act de creație nu ca un șir de operații șablon, de rutină. Cadrul didactic trebuie să dispună de capacitatea de înțelegere a copiilor, să trăiască împreună sentimente puternice, să creeze situații care să îmbogățească mintea copilului cu anumite reprezentări și obișnuințe, să-și transforme ocupația într-o frumoasă minune. Creativitatea, spre deosebire de inteligență, este la copil un fenomen universal. Nu există copil care să nu deseneze, să nu fabuleze. Copiii au o creativitate fantastică înnăscută, dar care trebuie șlefuită! Desenul, pictura, modelajul, muzica, dansul, diferitele jocuri în aer liber sau acasă, la grădiniță sau la școală, toate au darul de a-i ajuta să-și exprime emoțiile, gândurile și sentimentele. Cadrul cel mai important de manifestare, dar și de stimulare a potențialului creativ este jocul, cu toate tipurile sale.

Încurajarea creativității, a inovării și a competențelor digitale la o vârstă fragedă poate aduce beneficii personale și economice în cursul vieții de adult.

Printre beneficiile potențiale se numără:

- asigurarea unei baze solide pentru continuarea învățării, dezvoltarea cunoștințelor la un nivel mai ridicat și îmbunătățirea capacității copilului de a dezvolta aptitudini de gândire creativă și critică;
- garantarea faptului că generația viitoare va avea aptitudinile necesare pentru a inova și a genera produse și servicii noi, vitale pentru succesul economic.

## **Rolul creativității și al inovării:**

- rolul cadrelor didactice și al profesioniștilor europeni din domeniul educației și al îngrijirii copiilor preșcolari în a-i ajuta pe copii să devină adulți creativi și inovatori;
- faptul că jocurile și utilizarea instrumentelor digitale de la o vârstă fragedă sunt importante pentru dezvoltare și pentru educație;
- faptul că utilizarea adecvată a instrumentelor digitale poate spori calitatea activităților din clasă și poate crește motivația, înțelegerea și rezultatele învățării;
- necesitatea de a-i învăța pe copii să utilizeze tehnologiile digitale în siguranță și în mod responsabil și să interpreteze, să utilizeze, să împărtășească, să creeze și să evalueze critic informațiile de acest tip.

Cu siguranță creativitatea și imaginația muzicală pot fi dezvoltate cu ajutorul multitudinii de aplicații gratuite, care prin abilitatea profesorului pot ajuta acest proces. Cultivarea creativității în mintea și sufletul copiilor este o necesitate și se impune din ce în ce mai mult într-o societate în plină mișcare. *„Creativitatea reprezintă miraculoasa întâlnire dintre energia neînhibată a copilului cu ceea ce pare a fi opusul și dușmanul ei, simțul ordinii, impus de disciplinată inteligență a adultului”.* (Norman Podhoretz)

## **Bibliografie**

- Ligia Sarivan, Roxana Maria Gavrilă, Daniela Stoicescu, 2009. **Predarea–învățarea interactivă centrată pe elev**
- Bocoș, Mușata, Catalano, Horațiu - **Pedagogia învățământului preșcolar și școlar**, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2008
- Bontaș, Ioan, **Tratat de pedagogie**, București, Editura Bic All, 2007
- Cojocariu, Venera – Mihaela - **Educație pentru schimbare și creativitate**, București, Editura Didactică și Pedagogică, 2008
- Dănescu, Elena - **Stimularea creativității la vârsta preșcolară**, Pitești, Editura Paralela 45, 2009
- Roco, Mihaela - **Creativitate și inteligență emoțională**, Iași, Polirom, 2004

## CREATIVITATE ȘI IMAGINAȚIE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Profesor Cristina Cozma**  
**Palatul Copiilor Iași**

Educația prin muzică îndeplinește un rol activ în cultivarea interesului de cunoaștere a muzicii, dezvoltă, în rândul celor mici, gustul pentru frumos și îi ajută să devină mai creativi. Pentru copii, arta, în special muzica vocală, este un mijloc de exprimare, de manifestare a lumii lor interioare. Inițierea copiilor în arta sunetelor, încă de la vârste foarte mici, este vitală pentru dezvoltarea personalității lor.

Prin cântece, audiții și jocuri muzicale, aplicând metode specifice vârstei lor, profesorii îi ajută pe copii să formeze deprinderi elementare pentru a interpreta cât mai melodios și expresiv piesele muzicale preferate, pentru a-și dezvolta auzul muzical, simțul ritmic, melodic și dinamic.

„Cântatul contribuie la lărgirea culturii generale prin intermediul pătrunderii în gândurile și sentimentele personajelor interpretate; îmbogățește imaginația; crește inteligența și fericirea; întărește sănătatea prin respirația adâncă; îmbunătățește puterea, calitatea, anduranța și corectitudinea vocii vorbite și cântate; întărește puterea de concentrare; eliberează persoana care cântă de emoțiile negative; dezvoltă auto-încrederea; contribuie la dezvoltarea unei personalități mai puternice; este o sursă de plăcere pentru cel care cântă , la fel ca și pentru cei din jur”... spunea Van A. Christy în lucrarea sa „Foundations in Singing” .

A trecut un an de când viețile noastre s-au schimbat, iar activitățile noastre au trebuit să fie regândite și adaptate noilor realități; un an de când avem mai puțină libertate și de când am conștientizat, poate, cât de norocoși eram și cât de importantă era (și este în continuare) conexiunea umană. Am trecut prin clipe deloc familiare nouă, a fost necesar să rămânem în casele noastre luni întregi pentru a ne asigura că

facem un pas sigur în direcția stopării răspândirii infecției cu Coronavirus, iar acum ne îndreptăm, cel mai probabil, către o nouă etapă, un al treilea val de infectări.

Cei mai afectați au fost și sunt în continuare cei mici, pentru care copilăria capătă noi sensuri. Cum să îi spui unui copil că trebuie să stea în casă și că nu se poate juca cu alți copii? Cum să îi spui că nu poate ieși afară să se plimbe cu bicicleta? Cum să le spui adolescenților că sunt nevoiți să rămână în camerele lor pentru o perioadă mai lungă de timp și că interacțiunile cu prietenii lor sunt limitate? Este dificil. Este greu și pentru părinții care își desfășoară activitatea de acasă și sunt nevoiți să fie non-stop cu atenția la cei mici care nu mai au posibilitatea să își consume energia în aer liber, ci o fac acasă, probabil în timpul programului de muncă al adulților. Toate aceste schimbări ne afectează pe noi și mai ales pe ei, pe copii, adolescenți și tineri. Iar soluțiile există.

Într-adevăr, școala online poate genera unele probleme, în special copiilor de vârstă școlară mică, care nu sunt încă suficient de maturi pentru a face față – din punct de vedere al susținerii atenției, al perseverenței – unei interacțiuni online de câteva ore. În plus, dacă la cele câteva ore de școală online adăugăm și alte câteva ore de joacă online și privit la televizor, ne putem aștepta la dureri de cap, oboseală, probleme de vedere. Ce putem face? Evident, să diminuăm pe cât posibil timpul de utilizare al device-urilor electronice de orice fel, să încurajăm lectura, joaca simplă, exersarea unor activități practice, constructive (Lego, puzzle, construim machete, etc.) sau artistice (pictăm, modelăm, desenăm, cântăm cu vocea sau la un instrument muzical). În plus, ne face bine o oră de mișcare în aer liber pentru o oxigenare adecvată a creierului .

Sportul, muzica, teatrul se află printre activitățile preferate ale copiilor și adolescenților. Este extrem de important nu numai să ne continuăm pasiunile sau hobby-urile, dar și să începem altele noi. Tocmai pentru că avem timp mai mult pentru noi, putem profita pentru a ne dezvolta personal prin lectură, artă, muzică. Este o perioadă dificilă și pentru adulții care au job și trebuie să îi supravegheze și pe cei mici la școala online.



Cu siguranță, o nouă activitate, care ne scoate din rutină și ne ține gândurile ocupate într-un mod pozitiv, este benefică pentru starea de bine. De altfel, terapia ocupațională – prin artă, activități practice, munca fizică – dă rezultate excelente în cazul persoanelor afectate de depresie și alte boli psihice. Ocuparea timpului cu o activitate plăcută, care să ne implice simțurile (de exemplu muzica, pictură, etc.), dar și practicarea unui sport, ne reduc simțitor nivelul de anxietate sau de depresie pentru că ne țin mintea ocupată și, astfel, nu mai permitem gândurilor negative să ne acapareze. La acest stil de comunicare profesorul va ajunge treptat, în funcție de maturizarea intelectuală a elevilor și de pregătirea acestora pentru cercetare și dialog, creând, în același timp, o relație de simpatie, de respect și încredere între el și elevi, pe de o parte, și între elevi, pe de altă parte. Pentru a crea relații autentice de simpatie între el și elevi, profesorului îi sunt necesare unele calități: interesul față de copii și dorința de a-i ajuta, pasiunea pentru meserie, echilibrul sufletească, răbdarea, înțelegerea, sinceritatea, amabilitatea, competența profesională, și desigur, o concepție pedagogică modernă.

Muzica este una dintre cele mai benefice activități de dezvoltare personală, de creștere a încrederii în sine și de dezvoltare a memoriei. Beneficiile unei educații muzicale sunt nenumărate și demonstrate de oameni de știință din toată lumea.

Cursurile online de muzică sunt cea mai bună modalitate, în vremuri grele, pentru continuarea educației muzicale. Școala online a devenit, cel puțin în ultimul an, o realitate la care, inevitabil, trebuie să ne adaptăm. Lecțiile de educație muzicală, asemenea celorlalte lecții din sfera artistică, au o importanță deosebită în dezvoltarea creativității, a siguranței de sine, a capacității de exprimare, autodisciplinii și motivației elevilor. Seturile de lecții prezintă scenarii complete pentru disciplina Educație muzicală și Muzică și mișcare, grupate pe patru categorii: învățământ preșcolar, învățământ primar, învățământ gimnazial și liceal.

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

# UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN EDUCAȚIA MUZICALĂ ON-LINE

**Profesor Coșarcă Silvia**

**Liceul Teoretic "Vasile Alecsandri" Iași**

Dacă ne gândim la diversele domenii de activitate, precum și la modul și rapiditatea cu care evoluează societatea contemporană, putem afirma, fără nicio urmă de îndoială, că trăim într-o eră a digitalizării globale, iar cultura și educația nu fac excepție. Astfel, tehnologii ca Internetul, computerele personale sau telefonii mobile au schimbat întreaga lume într-o rețea globală de persoane, firme, școli ce comunică și interacționează între ele printr-o varietate de canale. Explozia acestei rețele mediate tehnologic a produs o lume în care oricine poate, virtual, să beneficieze de avantajele digitalizării globale.

Educația digitală a devenit una dintre preocupările de bază ale învățământului românesc, prin formarea culturii informației și comunicării digitale la nivelul oricărui educabil. În acest sens, pentru a putea vorbi despre adevărata digitalizare a actului educațional, școlile trebuie pregătite, ținând cont de anumite aspecte precum: numărul de computere necesare desfășurării activității, în condiții optime, accesul la noi tehnologii, accesarea și organizarea conținutului electronic etc. Profesorii trebuie instruiți, la rândul lor, pentru a folosi Internetul și computerele ca metode de predare în beneficiul elevilor. Aceștia ar trebui învățați de la cele mai fragede vârste posibile să folosească tehnologiile informației și comunicării pentru îmbunătățirea performanțelor în studiu. În acest scop au fost create documente digitale și aplicații dedicate învățării asistate de computer, s-au creat biblioteci digitale, platforme de e-learning, rețele dedicate procesului educațional informatizat.

În societatea contemporană se aude tot mai des întrebarea *De ce studiem muzica la școală?* Răspunsurile sunt extrem de variate și multiple; pentru că:

- ✓ potrivit uneia dintre cele opt competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, prin *sensibilizare culturală și exprimare artistică* se înțelege ”conștientizarea importanței creative a ideilor, experiențelor și emoțiilor prin intermediul diferitelor medii, incluzând muzica, expresia corporală, literatura și artele plastice”;
- ✓ profilul de formare a absolventului de clasa a VIII-a, de exemplu, pentru componenta *sensibilizare culturală și exprimare artistică* include realizarea de lucrări creative folosind diverse medii, inclusiv digitale, în contexte școlare și extrașcolare;
- ✓ școala este locul în care copilul își pune bazele culturii generale;
- ✓ muzica are un rol foarte important în dezvoltarea personalității, a exprimării sentimentelor, dar și a capacităților intelectuale, constituind, totodată și o formă de integrare socială etc.

*Cum predăm educația muzicală în școală?* Răspunsul la această întrebare

depinde de adaptabilitatea fiecăruia dintre noi la imperati­vele învățământului actual. Profesorul secolului al XXI-lea se confruntă cu o explozie informațională fără precedent. Tehnologiile comunicaționale au avansat din ce în ce mai mult, astfel încât, utilizând doar un telefon inteligent poți avea acces la biblioteci, enciclopedii, muzee, materiale audio-video, evenimente culturale etc. În acest context al evoluției rapide a tehnologiilor, școala, ca instituție, și, implicit, profesorul trebuie să se adapteze la noile cerințe. Astfel, devine și mai important rolul acestuia în a forma elevilor săi competențe de comunicare, de comparare a informațiilor din surse diverse sau de a descoperi în sursele de informare multiple perspective asupra unui eveniment.

În societatea actuală, WWW (World Wide Web) oferă un volum imens de resurse informaționale, așa încât putem afirma că aproape orice poate fi digitalizat: text, sunete, pictură, fotografii, date statistice, imagini animate etc. În aceste condiții este necesar ca fiecare profesor și elev să posede un bagaj minim de cunoștințe și abilități care să-i permită să se adapteze și să fie eficient în noua societate

informațională. Școala trebuie să asigure elevilor abilitatea necesară utilizării informației care îi va însoți toată viața.

În virtutea aspectelor menționate, multe dintre competențele specifice din programa disciplinei Educație muzicală pot fi exersate prin utilizarea noilor tehnologii informaționale și a comunicațiilor. Utilizarea facilităților *Microsoft Office*, ușurează, de exemplu, realizarea fișelor de lucru de către profesor utilizând și informațiile colectate de pe internet; putem integra aici și *prezentările PowerPoint*, folosite cu succes, atât de către profesor, cât și de către elevi, în realizarea proiectelor. Prin oportunitățile pe care le oferă, aceste prezentări atrag prin text, imagine, muzică, grafică. Tot pentru realizarea unor astfel de proiecte există platforma *Prezi*, ce permite o prezentare secvențială a slide-urilor, folosită cu succes de peste 100 milioane de utilizatori. *Prezi* este un instrument de creare de prezentări on-line non-lineare, cu posibilități precum: itinerar al prezentării, zoom, inserare de legături, imagini, videoclipuri, texte, fișiere pdf., desene.

Alt exemplu de instrument TIC ce poate fi utilizat la orele de educație muzicală este *Google Docs.*, care permite crearea on-line, în colaborare, a unor documente, prezentări, chestionare.

Pentru crearea unor materiale audio-video sugestive, în special pentru elevii de nivel primar și gimnazial, se pot folosi la disciplina Educație muzicală aplicații precum: *PowToon*, *Storyjumper*, *Mysimpleshow*. De exemplu, elevii pot crea povești sau cărți virtuale pornind de la o temă dată (cum ar fi viața și activitatea unui compozitor sau interpret), utilizând platforma *Storyjumper*. Într-o astfel de carte/poveste digitală se poate combina narațiunea cu elemente digitale precum imagini, secvențe sonore (audio) sau vizuale (video). Deoarece resursele disponibile povestitorului sunt practic nelimitate, posibilitățile creative sunt, în aceeași măsură, impresionante. *PowToon* este unul din cele mai importante software de animație din lume și ajută la crearea de prezentări animate și videoclipuri animate explicative. Poate fi utilizat, mai ales pentru elevii din clasele primare sau gimnaziale pentru explicarea atractivă a unor elemente muzicale.

*BookCreator* este o altă platformă educațională ce poate fi utilizată la disciplina noastră, un instrument foarte ușor de folosit pentru crearea de cărți digitale. Se pot combina texte, imagini, materiale video și audio pentru a crea povești interactive, portofolii digitale și alte materiale interesante.

*MozaWeb* reprezintă o bibliotecă media digitală pentru ciclul preșcolar, primar, gimnazial și liceal, ce conține animații 3D educaționale interactive, pentru majoritatea disciplinelor, materiale video și teste, fiind actualizată permanent cu noi elemente.

Pentru momentele de evaluare predictivă, formativă sau sumativă, profesorii pot folosi cu succes aplicații sau platforme precum: *Mentimeter*, *Quizizz*, *LearningApps*, *Wordwall*, *Kahoot* etc., fiecare reprezentând instrumente interactive cu ajutorul cărora pot fi create activități personalizate, jocuri distractive, chestionare, având rolul de a sprijini procesele de învățare și predare cu module interactive.

Noile tehnologii educaționale reprezintă o consecință directă atât a evoluției metodelor psihopedagogice din educație, cât și a noilor tehnologii TIC. Mijloacele didactice s-au diversificat de-a lungul timpului: de la suportul de curs tipărit, la programele de învățare prin intermediul televiziunii, până la informații multimedia interactive în timp real, prin intermediul Internetului. Metoda didactică impusă de societatea informațională este *instruirea asistată de calculator* care valorifică principiile instruirii programate în contextul noilor tehnologii informatice și de comunicații.

### **Bibliografie:**

Oprea, Crenguța-Lăcrămioara, *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007

Nicola, Ioan, *Tratat de pedagogie școlară*, Editura Aramis, București, 2003

Simpozion Internațional ediția I, *Responsabilitate publică în educație*, Editura Crizon, Constanța, 2009

<http://www.elearningeuropa.info/ro>

<http://portal.edu.ro>

## Noi abilități de formare în adaptarea tinerilor la educația on-line „JOY – Strategii inovatoare, recreative și antistres pentru tineret”

Prof. dr. Gabriela Andrei

Palatul Copiilor Iași

**cuvinte cheie:** *digitalizare, burnout, coping, adaptare*

Timpul a arătat, mai clar ca niciodată, că viața noastră este într-o transformare permanentă, căreia trebuie să ne supunem pentru a rezista provocărilor aduse de aceasta. Cuvântul cheie al acestor zile pare să fie *adaptare*. Conectați permanent la viziunea de ansamblu a Uniunii Europene, constatăm că se impune mai mult ca oricând, aplicarea unei educații de înaltă calitate, incluzivă și accesibilă tuturor beneficiarilor. Această stare de lucruri a condus la tehnologizare la cote neatinse până acum pentru educație, de pregătire și formare, specifice digitalizării.

Diversitatea sistemelor educaționale se vede nevoită la o reșezare, adică la adaptare în era digitală. În acest context, la nivel european, Uniunea Europeană întrezărește două strategii de acțiune, din punct de vedere educațional:

”1. Încurajarea dezvoltării unui ecosistem de educație digitală de înaltă performanță care presupune: infrastructură, conectivitate și echipamente digitale; o planificare și o dezvoltare eficientă a capacităților digitale, inclusiv capacități organizaționale actualizate; profesori și formatori motivați și competenți în domeniul digital; un conținut educațional de înaltă calitate, instrumente accesibile și platforme securizate care respectă standardele de confidențialitate și de etică.

2. Dezvoltarea aptitudinilor și competențelor digitale relevante pentru transformarea digitală

- Pentru aceasta este nevoie de: aptitudini și competențe digitale de bază puse în practică de la o vârstă fragedă;

-abilități digitale, inclusiv combaterea dezinformării; -formare în informatică; -o bună cunoaștere și înțelegere a tehnologiilor care necesită o utilizare intensivă a datelor, cum ar fi inteligența artificială;

- competențe digitale avansate care pot favoriza creșterea numărului de specialiști în domeniul digital și care garantează o reprezentare echilibrată a fetelor și femeilor tinere în studiile și profesiile din sectorul digital. Toate aceste transformări și adaptări vin însoțite de factori de disconfort psihic; acesta conduce la apariția unor situații alarmante de *bornout*, ce reprezintă un sindrom de epuizare profesională în rândul tinerilor.

Comisia Europeană, conform *Planului de acțiune pentru educația digitală* (2021-2027), va crea o nouă platformă de educație digitală care **”va avea rolul de grup de reflecție, pentru a sprijini elaborarea de politici și practici și va monitoriza dezvoltarea educației digitale în Europa, inclusiv punerea în aplicare a noului plan de acțiune pentru educația digitală”** [1].

Ancorați permanent la viziunea de ansamblu a Uniunii Europene, Palatul Copiilor Iași are în atenție și problematica epuizării tinerilor, burnout/fenomen cunoscut de mai mult timp de specialiștii în psihologie și psihiatrie.

**„JOY – Strategii inovatoare, recreative și antistres pentru tineret”**, Nr: **2020-1-RO01-KA 205-078667**, în cadrul Programului Erasmus+ Parteneriate Strategice de Tineret este un proiect lansat de Palatul Copiilor Iași și Asociația Demetrius care va fi implementat împreună cu parteneri din unități școlare, ONG și asociații din Franța, Estonia, Lituania, Norvegia.

Cu o finanțare de 200.881 euro, din partea Comisiei Europene prin Programul Erasmus+ Parteneriate Strategice de Tineret, proiectul are o perioadă de implementare de 24 luni, începând cu data de 1 septembrie 2020 până la 31 august 2022. **Obiectivul general** al proiectului constă în creșterea gradului de conștientizare a importanței fenomenului de epuizare în rândul tinerilor, precum și în furnizarea unei soluții de training de interes general care să propună metode de prevenție, precum și modalități de abordare a stresului în rândul tinerilor pe baza cooperării între parteneri și a schimburilor de experiență, metodologii și bune practici cu scopul de a reduce efectele și consecințele acestui fenomen în spațiul european. Adresabilitatea proiectului este în principal orientată către 10000 de adolescenți cu vârsta cuprinsă între 14-20 de ani din țările partenere. Grupul țintă menționat va

învăța metode de prevenire și va dobândi abilități de abordare a acestui fenomen pentru a putea face față temerilor și dilemelor specifice vârstei, presiunii exercitate de colegi și părinți, precum și stresului provocat de sistemul educațional în contextul digitalizării și de necesitatea de a trăi într-o societate competitivă. Din grupul țintă vor mai face parte și mai mult de 30000 de lucrători de tineret, profesori și părinți cărora le vor fi furnizate instrumente eficiente și atractive pentru a preveni apariția fenomenului de epuizare în rândul tinerilor. Proiectul va pregăti un grup de 24 de lucrători de tineret din cele 5 țări partenere care vor dobândi cunoștințe, abilități/*coping* și instrumente pentru a oferi mesaje clare despre pericolul apariției stresului la vârste fragede și despre beneficiile prevenției și metodelor de abordare a epuizării în rândul tinerilor.

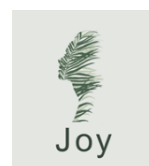
**Rezultatele proiectului:** Proiectul va contribui la diminuarea acestui fenomen global printr-o analiză a conceptului de burnout în rândul tinerilor pe baza unor studii de caz complexe și prin colectarea de bune practici între țările partenere, o curriculă de prevenire a epuizării în rândul tinerilor, ghiduri de învățare și planificare a carierei pentru un management mai bun al stilului de viață, ghiduri pentru workshop-uri folosind diferite metode, față în față și on line, precum terapia prin artă, lucrul manual, tehnici de relaxare, drama, activități în aer liber, metode non-formale pentru redescoperirea bucuriei de a trăi în compania celorlalți, precum și un pachet de training pentru prevenirea epuizării în rândul tinerilor, pachet testat la nivel internațional și local pe 180 tineri. toate acestea vor fi prezentate pe site-ul destinat acestuia [www.thejoyproject.eu](http://www.thejoyproject.eu) și pe pagina de facebook, respectiv: <https://www.facebook.com/JOY-Proiect-Erasmus-Palatul-Copiiilor-Ia%C8%99i-106311734782413>.

### **Bibliografie:**

[1]. [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_ro](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_ro)



MITRA FRANCE



Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea

exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.



# CREATIVITATE ȘI IMAGINAȚIE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. Teodorescu Rodica**

**Școala Gimnazială Ioanid Romanescu, Românești**

Pe fundalul pandemiei de coronavirus, care a împins multe state să închidă școlile pe o perioadă de mai multe săptămâni, și eu la rândul meu, ca profesor, am fost provocat să mă adaptez rapid și să transmit un mesaj important elevilor: învățarea continuă dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor și multă determinare. Putem face progrese împreună și, mai mult decât oricând, pot încuraja elevii să învețe și să lucreze independent.

E clar – tehnologia e parte din viața noastră, ba chiar e parte din viața școlii. Predăm online, învățăm online și facem chiar și teme online. Însă la un moment dat devine plictisitor să primim poze cu temele scrise pe caiet și simțim nevoia de ceva mai interactiv, mai incitant, care poate motiva elevii mai mult. Bineînțeles, și ceva care îi poate atrage mai mult spre învățare, în special din moment ce mulți dintre ei sunt nativi digitali sau sunt captivați de tehnologie.

Deci, trebuie să ne bazăm pe imaginație și creativitate.

Rolul cadrului didactic este acela de a stârni în permanență interesul copilului și de a-i menține dorința de descoperire și de învățare. Sunt de părere că imaginația și creativitatea sunt calități imperios necesare unui cadru didactic deoarece acesta trebuie să găsească mereu soluția cea mai potrivită, mijloace de captare tot mai noi, mai diferite și trebuie să aibă capacitatea de a adapta anumite metode în funcție de particularitățile de vârstă, de personalitate și de nivelul de cunoștințe al celor educați. În învățământul gimnazial, 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. În procesul de organizare a învățării de la distanță au apărut și unele dificultăți de organizare, în special la unele discipline școlare, unde nu era posibilă organizarea lucrărilor de laborator și a activităților practice. Interacțiunea reală cu copiii, cum era în condițiile clasei, nu era posibilă. În cazul în care nu exista un smartphone performant sau un laptop în familie, relația cu elevii s-a menținut prin intermediul unui apel telefonic sau chat. Profesorii au trebuit să identifice orice cale de comunicare cu elevii, să îi asigure cu materialele și sarcinile de realizat acasă, uneori prin intermediul colegilor și a rudelor copilului.

Văzută în general ca disciplina numerelor, a teoremelor sau piatra de încercare a mii de tineri anual la examenele naționale, matematica este definită ca o disciplină în care un rol deosebit îl are creativitatea. Să nu uităm că intuiția, creativitatea, se manifestă la nivel inferior, prin rezolvarea de probleme accesibile oricărui elev dintr-o clasă. Iar stimularea acestei caracteristici se realizează prin întrebarea „a rezolvat altcineva altfel problema?”. Știm de asemenea că geniul creativ nu poate fi conceput fără o cantitate apreciabilă de informații și cunoștințe. Există cuplul imaginație-creativitate care dau capacitatea elevului de a elabora situații noi, neprevăzute.

Metodele didactice prin care se dezvoltă creativitatea la matematică în mediul online sunt diverse.

Dintre metodele moderne specifice învățării active pe care le-am aplicat cu succes la orele de matematică în sistem online sunt: brainstorming-ul, ciorchinele, cubul, diagrama Wenn, cvintetul, metoda cadranelor, ș.a. **Brainstorming**-ul este una dintre cele mai răspândite metode în stimularea creativității. Etimologic, „brainstorming” provine din engleză, din cuvintele „brain” (creier) și „storm” (furtună), plus desinența „ing” specifică limbii engleze, ceea ce înseamnă „furtună în creier”, efervescență, aflux de idei. La ora actuală este cea mai răspândită metodă de stimulare a creativității în condițiile activității de grup. Mănuită cu profesionalism, flexibilitate și inspirație, brainstorming-ul este o metodă accesibilă de învățare și stimulare a creativității. **Ciorchinele** este o tehnică de predare - învățare care-i

încurajează pe elevi să gândească liber, deschis și creator; este o modalitate de a construi asociații noi de idei sau de a releva noi sensuri ale ideilor date; este o tehnică de căutare a căilor de acces spre propriile cunoștințe și convingeri, evidențiind modul propriu de a înțelege o anumită temă, un anumit conținut. **Cubul** este o tehnică prin care se evidențiază activitățile și operațiile de gândire implicate în învățarea unui conținut. Sarcinile de pe fețele cubului sunt invariabile din perspectivă acțională: descrie, compară, explică (asociază), argumentează, analizează, aplică. **Diagrama Wenn** are rolul de a reprezenta sistematic, într-un mod cât mai creativ, asemănările și deosebirile evidente între două operații matematice, între două figuri geometrice etc. Metoda este potrivită la lecțiile de consolidare. Activitatea poate fi organizată în grup, perechi sau chiar frontal. **Metoda cadranelor** urmărește implicarea elevilor în realizarea unei înțelegeri cât mai adecvate a unui conținut informațional. Această metodă se poate folosi frontal și individual, în rezolvarea problemelor prin metoda grafică. **Învățarea prin descoperire** încurajată în școlile moderne, apelează la metode active, participative, conducând elevul la dobândirea unei experiențe proprii, ca urmare a contactului nemijlocit cu realitatea, prin efort personal de explorare, cercetare, experimentare. Este importantă, în acest caz, respectarea etapelor cunoscute: - formularea sarcinii, problemei; - efectuarea de reactualizări; - formularea ipotezei de rezolvare; - stabilirea planului mijloacelor; - verificarea, formularea unor generalizări; - evaluarea; - valorificare. **Modelarea** este o formă a descoperirii, bazată pe cercetarea obiectelor și fenomenelor din natură și societate cu ajutorul modelelor. Noțiunea de model înseamnă procesul de simplificare a realității, pentru a o adapta gândirii deductive. Modelul reproduce numai acele determinări esențiale (elemente, relații, factori) de care avem absolută nevoie pentru a explica sau demonstra o structură conceptuală. **Exercițiul** este valorificat tocmai pentru formarea deprinderilor, algoritmilor, prin repetarea conștientă și variată de operații, acțiuni în toate etapele învățării. Exercițiile, pe lângă rolul de a forma priceperi și deprinderi ajută și la dezvoltarea aptitudinilor. În acest scop pot fi folosite fie exerciții de o complexitate crescândă, fie lucrări cu caracter creator. **Jocul matematic** prin caracterul său atractiv, prin dinamismul său, prin stimularea interesului și

competitivității contribuie atât la consolidarea cunoștințelor matematice, cât și la însușirea unor concepte și noțiuni noi. Prin jocurile matematice se urmăresc nu numai laturile formative ale învățării matematice în școală, dar și anumite laturi educative.

La nivel mondial, Google Classroom este cea mai utilizată platformă pentru învățarea la distanță. Aplicația funcționează ca o clasă virtuală și își propune să simplifice crearea și distribuirea sarcinilor, dar și a modului de evaluare a elevilor. Aici pot fi stocate toate fișierele și materialele didactice pregătite de profesori pentru ore, iar elevii pot să le acceseze cu ușurință.

Experiența la catedră dovedește cum se poate înlesni creativitatea. Iată câteva exemple:

- încurajând elevii să gândească, dar fără să fie amenințați că vor fi evaluați. Evaluarea îi blochează uneori pe elevi în actul creativ. Trebuie acceptate erorile ca elemente ale procesului creativ;
- prin încurajarea curiozității, a explorării, a experimentării, a punerii de întrebări, a testării și încurajării talentelor creative ;
- recompensând ideile noi ,originale;
- prin neimpunerea unei soluții în rezolvarea de probleme;
- oferind idei controversate care să-i antreneze să gândească și să-și pună singuri probleme;
- încurajând elevii să-și noteze ideile proprii în caiete de notițe sau jurnale.

Profesorul creativ dă libertate elevilor să-și spună părerea promovând o atitudine deschisă, respectă opiniile celorlalți, le întărește convingerea că pot emite judecăți valoroase, îi antrenează în procesul de evaluare, le comunică criteriile de evaluare și le oferă timp suficient exersării. Pentru a stimula creativitatea elevului, profesorul însuși trebuie să fie creativ , să manifeste un comportament și o atitudine pozitivă în acest sens.

În concluzie, **creativitatea** în procesul didactic trebuie să fie considerată o prioritate în cadrul sistemului de învățământ, căci implica o dotare adecvată și

modernă a școlilor, o pregătire adecvată și creativă a profesorilor și, prin acestea, o dezvoltare liberă și armonioasă a minților tinere.

***Bibliografie:***

1. Cerghit, I. (2006), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași
2. Botkin W.J., Elmendjra M., Malița M. Orizontul fără limite al învățării. București: Editura Politica, 1981.
3. Bejat M. (coord.)  
Creativitatea în știință, tehnică și învățământ. București: Editura Didactică și Pedagogică, 1981.
4. Breban S., Gongea E., Ruiu G. Metode interactive de grup. Editura Arves, 2006.



## INTERACȚIUNEA CREATOR – CREAȚIE – PUBLIC

**Prof. Acatrinei Smaranda**

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

În contextul prezenței *online*-ul și a spațiului virtual din ce în ce mai pregnante în viața noastră, datorită condițiilor din ultima perioadă, este important să ne aplecăm asupra trăsăturilor specifice ale interacțiunii dintre creator, creație și public, pentru a evidenția specificul profund uman al acestui proces artistic esențial.

Comunicarea artistică constă în transmiterea unui mesaj artistic de la creator la receptor prin intermediul unei opere de artă. Orice operă de artă este în sine o *comunicare*, cuprinzând un semnificat specific transmis printr-un limbaj caracteristic determinat. Comunicarea artistică constituie o etapă din schema operațională a procesului artistic integral (creație-comunicare-receptare-reacție). Operația de comunicare artistică constă în emiterea și receptarea unei anumite structuri artistice, care îndeplinește, atât pentru emițător cât și pentru receptor rolul de semn cu o anumită semnificație, având deci valoare de simbol. Pentru ca semnificatul să fie comunicabil trebuie să-i corespundă un semnificant (simbol) mai mult sau mai puțin adecvat. Comunicarea artistică este posibilă numai dacă opera de artă poate fi decodată de receptor, dacă nu este produsul întâmplării ci are o formă, o structură creată pe baza ansamblului experienței artistice și sociale milenare, comune atât creatorului cât și receptorului.

Noțiunea de creație artistică definește procesul specific în cadrul căruia iau naștere operele de artă; în decursul istoriei creația artistică și-a pierdut caracterul colectiv și anonim, dobândind o tot mai accentuată caracteristică individualistă și profesionalistă. Actul de creație artistică a fost și este interpretat în diverse moduri (act delirant, mistic, impuls al divinității, expresie sensibilă a ideii absolute, dicteu al inconștientului, etc.). Simpla integrare a acestui act individual în context ca și găsirea totalității factorilor care îl influențează încă nu explică fenomenul producerii de unicate. Creația artistică pornește în mod conștient sau spontan de la un ideal artistic

pentru a ajunge la valoarea materializată în operă, proces care este de la început complex și care suferă modificări imprevizibile pe parcurs, astfel încât finalitatea are un caracter mai mult implicit decât explicit. Se interferează, de la caz la caz, în diferite proporții raționalul, afectivul și concret-senzorialul; intențiile creatorului sunt implicite, limbajul folosit conotativ, izvorul și adresa sa principală fiind sensibilitatea. O activitate care implică însușirea unor tehnici, procedee devine un meșteșug dacă lipsește vocația, talentul și, finalmente, geniul creator, elemente intrinsece săvârșirii unei opere de artă.

### **Creatorul**

Creatorul investește opera cu un complex de sensuri și informații al căror destinatar este receptorul. Dar se pune întrebarea, cât de corectă și de cuprinzătoare este prelucrarea și interpretarea structurilor artistice în transmisie. În ceea ce privește creatorul, punctul său de pornire este nimicul, ca să spunem așa – haosul. Sfârșitul îl va reprezenta opera creată. Drumul până acolo se împlinește prin actul improvizației.

Opera se naște, deci, ca o vibrație unică în spațiu, ca un eveniment unic, întocmai unui proces sufletesc, prin urmare dificil de realizat în contextul *online*. Acest proces sufletesc, ca un proces intrinsec, care se desfășoară de la sine, nu se face prin voință, nu poate fi constrâns să se producă, nu se concepe, nu se calculează, nu se alcătuiește pe căile logicii. Acest proces își are logica sa proprie, care, bazându-se pe legi psihice, nu este mai puțin natural decât orice logică. Corespunzător legilor vieții, oricare asemenea “proces sufletesc”, pe care îl reprezintă opera muzicală, poartă în sine tendința de a se desăvârși.

Se știe, creatorul investește opera cu un complex de sensuri și semnificații al căror destinatar este receptorul. Dar, se pune întrebarea, cât de corectă și de cuprinzătoare este preluarea și interpretarea structurilor artistice transmise.

### **Interpretul**

Interpretul ia cunoștință de opera de artă abia prin intermediul partiturii, deci drumul său spre lucrare este invers față de cel parcurs de creator. Compozitorul

trăiește sensul celor pe care vrea să le comunice înainte sau în timp ce scrie lucrarea, care precede punerii pe hârtie, această trăire constituind miezul procesului de creație. În schimb, pentru interpret lucrarea este tocmai opusul unei astfel de improvizații, anume o scriere precisă cu anumite semne, pe care el trebuie să le decodifice spre a putea ajunge la lucrarea însăși și apoi să o execute.

“Dar ce înseamnă aceeași operă pentru cel ce o reproduce? În primul rând, un document tipărit. El (*interpretul*) nu poate și nici nu trebuie să dea curs pulsului vieții sale sufletești, ci detaliilor deja precizate într-o operă de mult finisată, aparținând altcuiva. Cum s-ar spune, el trebuie să meargă de-a-ndăratelea și nu înainte, cum merge creatorul. Adică el trebuie să avanseze împotriva direcției oricărui element viu, din afară înăuntru, și nu ca un creator – dinăuntru în afară.” afirma Wilhelm Furtwängler.

Cert este faptul că prezența interpretului în actul de comunicare artistică este obligatorie deoarece receptorul ia legătura cu operele creatorului numai prin intermediul acestuia. Iată de ce principala atribuție a interpretului este de a transpune cât mai fidel și mai convingător mesajul artistic al creatorului, tălmăcindu-l pentru marele public după gustul și pregătirea pe care o are.

“Am considerat întotdeauna esențial ca interpretul să încerce printr-un efort de inteligență și de previziune, să pătrundă intențiile autorului sau, mai de grabă, aceste intenții, în majoritatea cazurilor, rămânându-i nedescifrate, să le substituie pe ale sale, încercând astfel, prin ipoteză, găsirea mobilurilor secrete ale inspirației. Dar mai trebuie să nu se complacă nici în alcătuirea unui plan prea amănunțit, nici într-o ficțiune prea vădit romanțioasă, ci să nu accepte de fapt de la acest joc al spiritului, decât ceea ce poate fi util unei exprimări mai intense, potrivit doar limbajului sunetelor” – “La musique française pour piano” – Alfred Cortot

## **Receptorul**

Cel de al treilea element participant la un act de artă îl constituie receptorul de artă, spectatorul, publicul. Absența acestei componente ar da actelor de creație și interpretare artistică o notă de gratuitate, de lipsă de sens și, finalmente, de



neîmplinire. Noțiunea de public desemnează totalitatea indivizilor care iau contact cu arta, într-un anumit timp și spațiu, calitatea de public implicând o comunitate de receptori care au drept obiectiv comun captarea unui mesaj artistic. Iată cum, din punctul de vedere al perioadei prin care trecem, actul creator este compromis fundamental.

Publicul fiind alcătuit dintr-o mulțime de persoane, diferite din punct de vedere al gradului de cultură, al intelectului și al sensibilității, provenind din medii diverse, de vârste și gusturi variate vor emite judecăți critice eterogene. Este exclusă, deci, o coincidență de opinie în cadrul unui public, chiar dacă se pot forma, eventual, tendințe de apreciere majoritare.

Pe de altă parte, de pildă, dacă pictura impresionistă sau drama wagneriană au fost primite, la vremea prezentării lor cu mari rezerve, numai două decenii mai târziu, vor deveni modele de referință pentru consumatorul de artă. Se evidențiază astfel că normele estetice ale unei epoci sunt factorii de influențare a unei poziții critice a publicului, iar schimbarea acestora în timp va avea drept consecință modificarea concepțiilor și a criteriilor de apreciere a receptorilor de artă. Valorizarea unui act de artă este, deci, dependentă și de familiarizarea cu un anumit limbaj artistic, pretinzând o perioadă de asimilare, mai cu seamă în cazul unor opere care propun direcții novatoare în planul tehnicii sau al expresiei.

La început, orice operă de artă se dezvăluie unui grup limitat de receptori de artă, dar cu timpul însă, își probează calitățile și poate câștiga sufragiile prin recunoașterea de către marele public. După cum se vede, opera formează publicul, destinul său fiind hotărât, la rândul-i, de reacția masei de contemplatori. Se poate afirma, deci, că opera de artă se impune treptat publicului, iar acesta, la rândul lui, o impune conștiinței umanității, conferindu-i uneori statutul de capodoperă.

Se observă că mesajul organizat în funcție de repertoriul emițătorului și transmis prin intermediul unui mijloc de comunicare este preluat și decodat de receptor, conform repertoriului său estetic format prin cultură artistică. Cele două repertorii nu coincid, intersecția lor alcătuind un repertoriu comun, care oferă posibilitatea comprehensiunii respectivului mesaj. Așadar, pentru a se realiza

comunicarea, creatorul trebuie să se supună unor reguli de construcție, unor modalități de expresie care să permită accesul publicului la opera sa, respectând un anumit prag de *inteligibilitate* și *convenție*. La rândul său, receptorul are datoria să-și lărgescă neconținut sfera repertoriului estetic, astfel încât însușirea semnificațiilor difuzate să fie plenară.

### **Bibliografie**

1. Furtwängler, Wilhelm - "Pagini de jurnal", Editura Muzicală, București, 1987;
2. \*\*\* - Dicționar de estetică generală, Editura Politică, București, 1972
3. Cortot, Alfred – La musique française de piano, Presses Universitaires de France, Paris, 1981
4. Răducanu, Mircea Dan – Bazele metodice ale comportamentului profesorului de pian, Editura PIM, Iași, 2004
5. Răducanu, Mircea Dan – Studii de Psihopedagogie pianistică, Editura PIM, Iași, 2007
6. Stravinski, Igor - Poetica muzicală, Ed. Muzicală, București, 1967.

## JOCUL DEZVOLTĂ CREATIVITATEA ÎN MEDIUL ON-LINE

**Profesor Ana Hegyi**

**Palatul Copiilor Iași**

Dacă îți dorești, te poți juca oricând, în orice moment și astfel să devii apt pentru a urca pe scenă. Atât timp cât vrei să înveți, tot ceea ce te înconjoară va reprezenta o sursă de inspirație, cu atât mai mult în mediul online.

Chiar dacă ai talent, chiar dacă nu ai talent, jocul nu are nimic de a face cu asta. Prin joc devii creativ și intuitiv. După ce te formezi prin intermediul jocului, poți fi sigur că reacțiile tale în situații limită nu vor întârzia să apară și vei găsi mereu cele mai bune soluții.

Prin jocurile pe care le abordăm ne propunem dezvoltarea imaginației, creativității, intuiției, spontaneității, iar provocarea ultimelor luni a presupus transferul jocurilor de pe scenă- fizic, în mediul on-line, transfer făcut ușor prin intermediul imaginației.

În mediul on-line, coordonatorul activității trebuie să țină cont de anumite tehnici de predare, pentru a stârni curiozitatea participanților, evitând să eticheteze participanții ca fiind talentați sau netalementați și considerând că toți cei prezenți sunt pregătiți pentru noi experiențe, elevul fiind acasă, putând foarte ușor să își piardă atenția, răbdarea și concentrarea.

Așa cum te pregătești să pleci într-o vacanță și ești atent la toate detaliile pentru a petrece un timp de calitate, așa se întâmplă și în cadrul atelierelor de artă actorului on-line când elevul este pregătit pentru a urca ulterior pe scenă, cu o serie de noi abilități dezvoltate.

În momentul în care practici un joc capeți o serie de aptitudini, dezvoltă anumite tehnici care îți vor fi utile în diferite momente ale vieții.

Poți atinge scopul jocului folosind propriul stil, dar ținând cont de regulile impuse.

Toate experiențele teatrale care urmează după o sesiune de jocuri sunt utile elevului pentru experiența pe scenă care va urma. După stabilirea obiectivului, fiecare participant trebuie să respecte regulile care se pot stabili, uneori, pentru creșterea interesului participanților și de comun acord.

Dacă scopul colectivului este de a rezolva problema atunci jocul și-a îndeplinit funcția.

Dezvoltarea personală de pe parcursul jocului depinde de gradul de implicare a fiecărui participant în parte.

Pe parcursul jocului, în mediul online ne-am preocupat ca jucătorul să continue procesul de dezvoltare din toate punctele de vedere, atât psihic cât și fizic. Provocările care apar îl fac pe participant să își dezvolte spontaneitatea. Fiecare reacție din timpul jocului va fi utilizată ulterior de elevul-actor pe scenă, dar și în viața de zi cu zi. Energia care se crează în grup, pe parcursul jocului, ajută la actul de creație.

Coordonatorul participă și el de cele mai multe ori, îndrumă, dar nu impune nimic, spre a obține anumite rezultate. Finalitatea jocului aparține grupului, care s-a implicat pentru atingerea obiectivului și care și-a canalizat energia spre a transmite emoții și trăiri prin intermediul camerei.

Elevul - actor a fost solicitat în mediul online să se conecteze la mediul în care era (acasă în cele mai multe cazuri) și să aducă în joc elemente din spațiul care îl înconjoară. Reușim să ne descoperim pe noi înșine prin joc, dar avem deseori nevoie de aprobarea coordonatorului.

În calitate de conducător al activității, nu recomandăm etichetarea elevilor cu bun sau rău, corect sau greșit. Atâta timp cât totul pornește din interiorul copilului, nu poate să fie decât bun și corect, ceea ce ne determină să insistăm pe evidențierea trăirilor reale, autentice, să nu jucăm facial, ci totul să pornească din interior, să simțim și nu să imităm.

Putem pătrunde în miezul problemei, doar cu încredere în noi, fără a ține cont de factori exteriori. Libertatea de exprimare este propice jocului, iar participanții trebuie să se detașeze de părerile celorlalți: îi ascultă, fără să reacționeze.

Insistăm ca termenii ca „nu e bine așa” și „ai greșit”, să fie eliminați de la atelierele de arta actorului, acceptând că pentru o problemă există „n” soluții.

Dacă profesorul stă să urmărească ce nu este bine, pierde experiența elevului și nu poate să îl ajute spre a evolua. Atelierele de arta actorului distrug granițele care le impune relația profesor - elev. Profesorul trebuie să nu vorbească din propria experiență ci să asiste deschis și cu bucurie la experiența fiecărui elev în parte.

Jocurile pe care le-am făcut la orele din on-line la cercul de teatru, au reușit să îi facă pe elevi să aprofundeze informații legate de tehnicile teatrale și să perceapă coordonatorul ca pe un prieten, susținător al creativității și spontaneității fiecăruia în parte.

Când lucrăm într-un grup, ne manifestăm pe rând individualitatea și aducem contribuția individuală fiecărui joc în parte. Fiecare grup are propria personalitate, iar profesorul coordonator trebuie să țină cont de fiecare membru în parte și să îi lase să dea frâu liber imaginației.

Profesorul trebuie să îi provoace pe elevi să fie activi, urmărind capacitățile fiecăruia.

Chiar dacă sunt elevi care au capacități diferite, profesorul trebuie să aprecieze fiecare contribuție adusă într-o măsură mai mare sau mai mică.

Nu trebuie stabilite anumite standarde, pentru că dezamăgirea poate să apară și să oprească dezvoltarea armonioasă a grupului.

De asemenea nu există termenul de rivalitate sau de întrecere, pentru că acești termeni strică armonia grupului. Dacă doi elevi - actori sunt în competiție, cei care asistă simt acest lucru și se pierde bucuria jocului. Energia negativă se face resimțită în tot grupul, iar unii participanți pot să se închidă în ei și să nu mai poată evolua, refuzând să mai participe.

La fel se întâmplă și când un elev își dorește foarte mult să iasă în evidență, dezbină grupul și o parte dintre aceștia pot renunța. Mediul online însă oferă posibilitatea

fiecărui copil să se exprime și să vorbească doar când este necesar, activând microfonul.

Când grupul se unește pentru a obține rezultatele dorite, când se păstrează un echilibru, problema este rezolvată, obiectivul poate fi atins cu brio.

Pe parcursul jocului pot să apară tot felul de bariere, de momente neprevăzute care pot fi depășite doar dacă grupul lucrează împreună.

Competiția într-un grup este firească atunci când fiecare component caută diferire soluții pentru a duce la bun sfârșit sarcina stabilită.

Energia trebuie folosită în anumite doze. Dacă oferim totul dintr-o dată, vom rămâne lipsiți de vlagă, obosiți și cu un scop pe care nu îl mai putem atinge. Dacă suntem în căutarea succesului și nu suntem conștienți de munca pe care trebuie să o depunem, activitatea finală se va dovedi a fi mult sub așteptările noastre.

Prin eliminarea competiției, vor da randament atât elevii care sunt mai creativi, cât și acei care sunt mai puțin creativi, iar uniți vor face față oricărui tip de presiune care va apărea pe parcurs.

Elevul - actor învață prin intermediul jocului despre importanța partenerului de scenă, să memoreze replicile, utilitatea scenografiei și cât de important este să ne ascultăm unii pe alții.

Mediul online este propice pentru conștientizarea elementelor importante specific artei actorului.

Lumea teatrului este magică chiar și în mediul online! Important este să fim conștienți că putem face parte din această lume, contribuind cu praf magic!

## Bibliografie:

- Byers, Ruth, *Teatrul izvor de fantezie creatoare*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1970;
- Goleman, Daniel, *Inteligența emoțională*, București, Ed. Curtea veche, 2008;
- Roco, Mihaela, *Creativitate și inteligență emoțională*, Ed. Polirom, Iași, 2001;
- Spolin, Viola. *Improvizație pentru teatru*, ediție prescurtată, traducerea și editarea Mihaela Bețiu, București, Editura UNATC PRESS 2014.

## CREATIVITATE ȘI IMAGINAȚIE ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

**Prof. dr. Irina Dabija**

**Palatul Copiilor Iași**

Situația deosebită din ultimul an a făcut ca educația să se mute în online. Această schimbare a survenit destul de abrupt, fără o pregătire prealabilă ceea ce a dus la apariția unor noi probleme:

1. Necesitatea de materiale în variantă digitală (manuale, auxiliare, altele);
2. Necesitatea posesiei unor cunoștințe de tehnologie a informației;
3. Necesitatea varierii materialelor;
4. Necesitatea menținerii interesului elevilor care ne urmăresc de acasă;
5. Adaptarea informațiilor la modul de predare-învățare online.

Pentru a face față tuturor acestor provocări, profesorii au trebuit să apeleze la toată creativitatea și imaginația de care dispun. Astfel, a fost necesară reactualizarea și îmbogățirea cunoștințelor de tehnologie a informației: a fost nevoie să fie utilizate o serie de programe noi precum Zoom, Google Classroom, Teams și altele. De asemenea partajarea documentelor, a suporturilor audio și video cu elevii a necesitat stăpânirea altor instrumente de căutare și utilizarea de noi programe.

Este adevărat că site-ul Ministerului Educației oferă accesul la multe manuale digitale, dar în cazul în care acestea nu există sau profesorul dorește să ofere informații în plus, apare nevoia de a căuta, alege și stoca acele documente potrivite conținutului predat. În unele cazuri, varietatea și accesul facil la tipul de documente sau conținuturi căutate este un beneficiu întâlnit în ultimii ani și datorat existenței internetului. Rămâne la latitudinea profesorului alegerea suportului potrivit nivelului clasei. Accesul și partajarea a diferite tipuri de documente și suporturi poate fi un plus în introducerea varietății în cadrul lecțiilor și astfel atragerea interesului elevilor spre conținuturile predate.

Alături de necesitatea de a transmite noțiunile din manuale și parcurgerea materiei, educația online a permis celor care au dorit să beneficieze de inovațiile tehnologiei, utilizarea imaginației și a creativității în conceperea lecțiilor. Alături de transmiterea convențională a informațiilor, profesorii au putut alege vizionarea de videoclipuri pentru partea practică ( de exemplu tipuri de reacții la chimie, anumite fenomene și exemplificarea tipurilor de forțe la fizică, corpuri geometrice tridimensionale prezentate în rotație, fragmente din filme istorice la istorie, prezentări de orașe la geografie, conversații ale nativilor la limbi străine etc).

Un alt tip de material folosit este cel ce îi introduce pe elevi în dimensiune ludică: jocurile didactice. Există o mare varietate și pentru profesori este doar dificultatea alegerii celui potrivit conținutului și nivelului clasei.

Creativitatea profesorilor se poate face simțită și prin inovații personale, prin crearea de documente proprii, concepute special pentru o anumită clasă sau pe un anumit subiect, crearea de exerciții de consolidare a noțiunilor predate, de metode noi și interactive de evaluare ( prin jocuri cu întrebări deschise, A/F, cele clasice cu pioni și întrebări sau cerințe necesare pentru avansare etc). Acestea sunt doar câteva exemple din multitudinea celor folosite sau care ar putea fi folosite.

Imaginația este o ușă larg deschisă prin care pășește cel ce dorește să inoveze, să iasă din tipare și să lase o urmă frumoasă și utilă în mintea fragedă și maleabilă a tinerelor generații. Trebuie să existe doar dorința de a o deschide și interesul de lăsa să treacă prin ea dorința noastră de a împărtăși din cunoștințele noastre într-un mod prietenos, interesant și implicat.



# DIFICULTĂȚILE EDUCAȚIEI *ON-LINE* PENTRU ÎNVĂȚĂMÂNTUL VOCAȚIONAL DE PERFORMANȚĂ

**Profesor Sergiu Sandu**

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

Suntem cu toții conștienți că din martie 2020 viața noastră s-a schimbat irevocabil, declanșându-se o serie de consecințe care se vor materializa în planul financiar dar și în cel emoțional pe parcursul mai multor generații. Fiecare departament al societății a fost afectat și fiecare individ a fost perturbat în desfășurarea activităților sale specifice. În centrul cetății, însă, încă din antichitate, stă educația. Deși declarațiile publice au încercat să transforme profunda lezare a activității didactice, prin restricțiile impuse care au priorizat sănătatea și siguranța, într-un simplu proces de adaptare, realitatea de la nivelul fiecărui individ implicat în procesul educațional este fundamental diferită.

De aproximativ zece ani se discută despre și se prefigurează tehnologizarea și automatizarea multor compartimente din viața cotidiană. Ceea ce toți specialiștii în domeniu afirmă însă este creșterea concomitentă așteptată pentru acele profesii care se bazează pe relații interumane și pe empatie. Muzica și artele plastice, coregrafia și teatrul sunt atât păstrătoarele transformărilor petrecute în istoria umanității pe parcursul secolelor, cât și expresiile cele mai fidele ale particularităților emoționale și empatice caracteristice pentru specia umană.

Tocmai de aceea, aici, impactul educației *online* a fost poate cel mai adânc resimțit. Prima trăsătură definitorie a învățământului vocațional este caracterul individual al orelor de instrument. Lucrul unu-la-unu profesor-elev este piatra de temelie a performanțelor care se vor dezvolta la finalul parcursului educațional al unui copil talentat. Iar în centrul acestui tip particular de lecții, stă, în mod esențial și fundamental, empatia. Profesorul de instrument este, de numeroase ori, cel mai bun cunoscător al fiecărui copil care se află în fața sa, preluând uneori rolurile

consilierului educativ, al prietenului sau chiar al figurii parentale, dacă este cazul, pentru a putea obține rezultate excepționale, dar și pentru a susține și modela personalitatea elevului pe un traseu care este dificil și frustrant, dar, totodată, deosebit și special. În momentul în care ecranul digital se interpune peste interfața senzorială interumană, se constată scăderea dramatică a comunicării realizate dincolo de nivelul cuvintelor, a empatiei reciproce și a caracteristicii euristice esențiale pentru o educație nu doar performantă, ci vizionară. Limbajul corporal nu poate fi urmărit, iar imposibilitatea de a observa copiii de vârste diferite și cu particularități corporale diferite conduce la dezvoltarea și consolidarea unor deprinderi defectuoase, cu impact asupra întregii evoluții profesionale ulterioare.

Profesorul de instrument nu predă copilului doar cum să controleze și să mânuiască un instrument. El lucrează cu corpul fiecărui copil, o individualitate irepetabilă, care va deveni capabil să facă lucruri uluitoare față de ceilalți copii. Va deveni capabil să perceapă și să controleze tactil mecanismele oricărui instrument cu clape, pistoane sau coarde, va deveni capabil să discearnă auditiv subtilități de amplitudine și vibrație sonoră în funcție de care își va construi mesajul estetic pe care îl transmite, își va modifica, în fine, date anatomice de respirație, postură și agilitate pentru a putea să stăpânească un limbaj care datează de milioane de ani. În educația *online*, însă, corpul întreg al copilului nu poate fi observat la acest nivel de detaliu, nu pot fi evaluate cu precizie modul în care respiră, în care se odihnește, în care crispează sau încordează anumiți mușchi, necesari sau nu. Fundația pe care se va construi ulterior o individualitate creatoare unică sunt astfel zădărnice.

Mai mult, este frustrant și extrem de dificil, aproape imposibil, de observat calitatea sonoră și trăsăturile dinamicii și agogicii, elementele constitutive ale interpretării, datorită particularităților tehnologiei folosite, care nu depinde de platforme și software, ci de calitatea receptoarelor și difuzoarelor audio-video, aparatură construită cu un scop complet diferit. Vom face aici o paranteză și vom observa faptul că există aparatură care să îndeplinească cerințele învățământului vocațional de performanță, dar, dată fiind fidelitatea recepției și transmisiei, este vorba despre o tehnologie scumpă, pe bună dreptate, și inaccesibilă pentru profesorul

din sistemul educațional românesc. Dacă s-au propus de către autorități, și s-au și oferit, numeroase cursuri și modalități de formare, chiar și gratuite, pentru a schimba și adapta mentalitatea educațională, în schimb, în ceea ce privește echipamentul necesar, lucrurile au stat complet diferit, după cum bine se cunoaște. În schimb, „muzica *online*”, chiar și în transmisiile în direct ale marilor instituții de artă din întreaga lume, a fost lipsită de tot ceea ce muzica are mai bun: vibrația. Vibrația și armonicele sunt elemente efemere ale muzicii, în funcție de care se construiesc săli de spectacole și se realizează evaluări matematice de mare finețe, tocmai în încercarea de a captura această calitate inefabilă a fenomenului sonor de a pune ascultătorul în rezonanță cu interpretul. Calitate care este absentă cu desăvârșire în streamingul *online*.

Dincolo de aceste trăsături fundamentale ale muzicii și fenomenului sonor, trebuie să abordăm și problema spațiului educațional. Învățământul vocațional impune, prin dificultatea sa intrinsecă și prin finețea detaliilor care trebuie urmărite și observate încă de la primele ore, existența unui spațiu dedicat. Sala de studiu este prin ea însăși un spațiu al performanței, prin rigoarea pe care o impune, prin facilitarea accesului la toate materialele necesare pentru buna desfășurare a procesului didactic, dar și pentru cadrul de separare de restul comunității școlare sau familiale, în care se permite dezvoltarea personalității creatoare a fiecărui elev. Pe lângă aceste aspecte extrem de importante, trebuie să subliniem și faptul că profesorul de instrument este cel care oferă primele modele imagistice muzicale, punând bazele creativității copilului, prin exemplificarea permanentă pe care el o oferă. Exemplificare care nu poate fi oferită în mediul *online*, întrucât, din nou, caracteristicile esențiale ale sunetului și subtilitățile interpretative depășesc posibilitățile echipamentului, iar sensul și rolul exemplificării este, prin aceasta, mult diminuat.

În final, trebuie să discutăm și impactul educației *online* asupra profesorului de instrument. De la oboseala fizică, apărută prin suprasolicitarea analizatorilor senzoriali și lipsa de mișcare, având consecințe directe asupra sănătății cardiovasculare și psihice, absența interacțiunilor profesionale și aplatizarea evoluției în predare, absența evaluărilor externe prin intermediul competițiilor și până la

modificările care apar în limbaj și în modul de adresare, cauzate de interpunerea ecranului digital în relația directă cu elevul, toate aceste consecințe nu sunt doar de moment, ci ele vor produce schimbări majore pe termen scurt și lung în nivelul de predare și acționare a cadrelor didactice din acest departament aparte al educației.

Educația este definită drept acel „ansamblu de metode și de măsuri aplicate sistematic (și în cadru organizat) cu scopul formării și dezvoltării însușirilor intelectuale, morale, fizice etc. ale copiilor, ale tineretului sau ale oamenilor ori ale colectivităților umane.”<sup>2</sup>, sau ca acel „fenomen social fundamental de transmitere a experienței de viață a generațiilor adulte și a culturii către generațiile de copii și tineri, abilitării pentru integrarea lor în societate.”<sup>3</sup> Considerăm că în educația *online*, în privința învățământului vocațional de performanță, s-au pierdut multe dintre elementele avute în vedere în însăși definiția acestui domeniu esențial pentru societatea și pentru viața emoțională și culturală a cetății umane. Impactul, la nivelul artelor și a culturii, va putea fi cuantificat abia mult mai târziu.

### **Bibliografie**

1. \*\*\* - Dicționar de estetică generală, Editura Politică, București, 1972
2. Golu Mihai și Dicu Aurel "Introducere în psihologie", Editura Științifică, București, 1972
3. Halasan Georgeta, Personalitatea umana, Editura științifică și enciclopedică, București, 1976
4. Cucoș Constantin, Pedagogie, Editura Polirom, Iași, 2002

### **Webografie**

- <https://dexonline.ro>

---

<sup>2</sup> <https://dexonline.ro/definitie/educa%C8%9Bie>

<sup>3</sup> idem

