



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



METODE ONLINE DE FOLOSIT ÎN FORMAREA TINERILOR MUZICIENI

de Ana Simona NEGOMIREANU





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



METODE ONLINE DE FOLOSIT ÎN FORMAREA TINERILOR MUZICIENI

de Ana Simona NEGOMIREANU

Autori Ana Simona NEGOMIREANU

Proiectul SoundBeatsTime
soundbeatstime@gmail.com
soundbeatstime.com

Parteneri Asociația Yellow Shirts – România
Institutul Român de Educație a Adulților – România
Giovani senza Frontiere – Italia

Disclaimer Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.

Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru orice utilizare a informațiilor conținute în ea care poate fi făcută.

Acest manual a fost elaborat în cadrul proiectului „SoundBeatsTime” (cu nr. de ref. 2020-1-RO01-KA227-YOU-095777), finanțat de Uniunea Europeană prin Agenția Națională Română, în contextul Erasmus+ KA2 - Cooperare pentru inovare și schimbul de bune practici, subacțiunea Parteneriate pentru creativitate.

CUPRINS

INTRODUCERE	6
TIPURI DE ACTIVITĂȚI ONLINE ÎN CARE TINERII ȘI MUZICIENII SE POT IMPLICA	8
INSTRUMENTE DE COMUNICARE ȘI MANAGEMENT	11
Platforme care pot fi folosite pentru întâlniri între tineri creatori	11
Platforme de comunicare pentru tineri și tineri muzicieni	15
Exemple de activități care pot fi desfășurate online	18
INSTRUMENTELE ONLINE DE MANAGEMENT ȘI COMUNICARE	26
Instrumente și software de gestionare a muzicii	26
EȘANTIONAREA INSTRUMENTELOR DE CREAȚIE MUZICALĂ	31
Programele TIC prezentate se concentrează pe învățarea noțiunilor fundamentale ale muzicii	31
Software disponibil pentru lucrul la calitatea vocală	32
Scriere muzicală, compoziție și aranjament	32
Tehnologia audiovizuală în formarea muzicală	33
Privire de ansamblu asupra TIC în formarea muzicală	35
E-learning muzical	37
Utilizarea TIC și a Mediilor Virtuale de Învățare	38
Experimentarea cu programe interactive de compoziție în educația muzicală	39
Utilizarea TIC pentru a înțelege procesele compoziționale în educația muzicală	40

UTILIZAREA REȚELELOR SOCIALE ÎN ACTIVITĂȚILE ONLINE	42
Cum îi pot ajuta pe tineri rețelele sociale	45
 RESURSE	 50

**Muzicienii vor să fie vocea tare
pentru atâtea inimi liniștite.**

Billy Joe

INTRODUCERE

Muzica a fost unul dintre sectoarele cel mai grav afectate de pandemie. Fără nicio posibilitate de a organiza concerte și spectacole, muzicienii s-au trezit într-o luptă incredibilă pentru supraviețuirea economică. Unii dintre ei au ocupat temporar alte locuri de muncă sau au încercat o reconversie profesională.

Dacă muzicienii au fost afectați de pandemie, tinerii muzicieni se aflau într-o situație și mai delicată. Aflându-se la începutul carierei, s-au confruntat cu lipsa vreunei posibilități de a-și îndeplini visul. Cu toate acestea, munca de tineret cu tinerii muzicieni a fost o soluție captivantă, folosind mai ales metode online.

Acest ghid este un repozitoriu de metode care a fost folosit constant în perioada pandemiei, unele dintre ele fiind instrumente care sunt aici pentru a rămâne, atât pentru comunicare, pentru producția muzicală sau chiar pentru activități mai generale cu tinerii.

Aceste metode pot fi folosite de lucrătorii de tineret sau de alți profesioniști care lucrează cu muzicieni tineri, majoritatea indiferent de mediul muzical în care activează. Nu ne vom întoarce niciodată la un context de învățare prepandemic și astfel, este relevant pentru tinerii muzicieni să aibă acces la un ghid care reunește metode online ce pot fi folosite în activitățile lor.

Am decis să împărțim metodele online selecționate în două categorii:

1. Comunicare și Management – În perioada pandemiei, dar și înainte, instrumentele de comunicare și management online au fost esențiale pentru buna implementare a proiectelor. Oamenii din întreaga lume au început să folosească instrumente de management și comunicare online pentru a-și îndeplini sarcinile și pentru a putea continua să lucreze cu semenii lor.

Pentru tineri a fost mai accesibil decât pentru alte categorii de vârstă să folosească metodele online, pentru că ei sunt generația digitală. Vom analiza așadar cele mai eficiente instrumente de comunicare și management care au fost raportate de tinerii din organizațiile noastre, precum și de tinerii muzicieni.

2. Creație muzicală – dat fiind faptul că ghidul nostru se concentrează pe potențialul online pentru tinerii muzicieni sau tinerii care sunt interesați să urmeze o carieră muzicală, am constatat că metodele și instrumentele de producție muzicală sunt de cea mai mare importanță în activitatea de tineret desfășurată, cu acești tineri. Instrumentele și metodele de producție muzicală fac muzica accesibilă chiar și celor care nu pot citi solfege și partituri. Este un avantaj incredibil care a fost adus de era digitală.



Desigur, beneficiile folosirii metodelor online pentru tinerii muzicieni sunt multe, dar ne vom concentra de data aceasta doar asupra unora dintre ele. Utilizarea metodelor online se realizează în contextul îndeplinirii obiectivelor muzicale ale profesiei lor actuale sau viitoare, prin abordări care promovează gândirea critică, analitică și creativă, învățarea colaborativă, auto acțiunea, inițiativa, explorarea și experimentarea.

Tehnologia poate oferi oportunități, care anterior nu erau posibile, sau mai mult de atât, nu erau considerate ca o cale unică de a face față barierelor sociale generate de criza pandemică, mai ales în domenii legate de creativitate, interdisciplinaritate, motivație, creșterea stimei de sine a tinerilor muzicieni, comunicarea cu publicul, dezvoltarea cetățeniei și personalizarea experienței de formare.

Tehnologia oferă, de asemenea, posibilitatea muzicienilor foarte tineri, precum și celor care nu citesc notația muzicală, de a compune muzică, de a depăși limitările impuse de predarea și învățarea tradițională, precum și coordonarea mișcărilor fizice.

Conceptul de „alfabetizare digitală”, pe lângă utilizarea noilor tehnologii pentru accesul sau producerea și promovarea informației, include o înțelegere mai largă a obiectivelor și mecanismelor industriei mass-media și a comunicațiilor, conștientizarea tinerilor muzicieni în legătură cu protecția datelor cu caracter personal și a drepturilor de autor, precum și evitarea riscurilor implicate de utilizarea mass-media (în special a internetului).

Beneficiile pe care le aduce utilizarea metodelor online tinerilor muzicieni:

- Să distingă, prin ascultarea muzicală, contribuția mijloacelor tehnologice la crearea operelor muzicale;
- Să utilizeze noile tehnologii pentru a reda muzică, la cea mai bună calitate a sunetului posibil;
- Să utilizeze tehnologia ca ajutor în studiul interpretării lucrărilor vocale și instrumentale;
- Să poată profita de posibilitățile oferite de noile tehnologii în compoziție și improvizație;
- Să utilizeze căile oferite de noile tehnologii pentru captarea imaginii, înregistrarea, vizualizarea execuțiilor și lucrărilor creative, și prelucrarea acestora;
- Să comunice cu publicul și să-și poată prezenta lucrări folosind noile tehnologii;
- Să utilizeze posibilitățile oferite de noile tehnologii pentru accesul la diferite forme de informație (multimedia);
- Să-și exprime opiniile și sentimentele cu privire la rolul noilor tehnologii în muzică și industria muzicală;
- Să poată recunoaște și evita pericolele utilizării noilor tehnologii.



TIPURI DE ACTIVITĂȚI ONLINE ÎN CARE TINERII ȘI MUZICIENII SE POT IMPLICA

Internetul nu este un mediu bine definit; poate declanșa atât efecte pozitive, cât și negative asupra tinerilor (Hasebrink, 2012, p. 127). Internetul este mai degrabă un mediu care creează oportunități. Modul și limitele de a profita de aceste posibilități depind de nevoile, motivațiile și, de asemenea, de condițiile economice și sociale, precum și de caracteristicile culturale ale tânărului.

Pandemia a schimbat foarte mult acest tipar, deoarece majoritatea activităților educaționale au fost mutate în online în întreaga lume, în special în acele țări care au fost afectate cel mai mult de pandemie, găsind soluții pentru a garanta accesul la internet, la categorii mari de tineri.

Internetul este o sursă vastă de informații pentru învățare și acumulare de cunoștințe, oferă spațiu pentru creativitate și formare, respectiv expunerea identității personale, crearea de contacte, pentru inițiativă și participare la viața comunității.

Tinerii pot beneficia de aceste oportunități sub mai multe forme. Ei pot accepta pasiv posibilitățile online, se pot implica ca participanți activi, respectiv pentru a iniția și a da naștere acestor posibilități.

Activitățile online pentru tineri pot fi grupate în trei categorii. Prima categorie este legată de *consumul de conținut online*, o alta este legată de *crearea de contacte și comunicare*, iar un al treilea tip este legat de *crearea de conținut și organizarea de activități de învățare și formare*. Cea mai răspândită activitate online a tinerilor este consumul de conținut, urmat de activitățile de conținut și comunicare.

Ierarhia răspândirii și popularității activităților online se reflectă în scara oportunităților online, care se bazează pe conceptul conform căruia activitățile online sunt integrate treptat în tiparul de utilizare a copiilor, pornind de la cele mai simple activități, și evoluând spre cele mai complicate.

Activitățile online includ unele operații mai simple care pot fi efectuate cu ușurință, sau altele mai complexe, care necesită anumite abilități. Avansarea la scara posibilităților online este posibilă prin utilizarea îndelungată și utilizarea din ce în ce mai complexă a internetului, respectiv prin creșterea nivelului de competențe digitale.

Modelul de oportunitate online are o putere explicativă puternică, dar în același timp atrage contraargumente. Critica modelului se bazează pe luarea în considerare a utilizării posibilităților online și asimilarea abilităților legate de internet într-un mod liniar, deși există multe activități online pe care tinerii le desfășoară în paralel. Mai exact, în funcție de calitatea execuției, unele activități pot aparține în același timp mai multor niveluri.



Un alt dezavantaj al modelului este că nu permite elaborarea unei scale valabilă pentru mai multe țări, deoarece particularitățile legate de posibilitățile online depind de caracteristicile economice, sociale și culturale ale țărilor (Pruulmann-Vengerfeldt, Runnel, 2012, p. 73).



Traseul individual al fiecărui tânăr în rețelele sociale și online, este rezultatul interacțiunii mai multor componente specifice, precum: utilizarea zilnică a internetului, tipul de activități online, particularitățile conținuturilor accesate, motivațiile care determină utilizarea internetului, modul de integrare în structura activităților a interpretării subiective a utilizării internetului (Hasebrink, Domeyer, 2012, pp. 758).

De fapt, există o legătură între obiceiurile offline și cele online ale tinerilor, dar nu se poate trasa o linie exactă între lumea lor offline și cea online. Oportunitățile online deschid noi modalități de a răspunde nevoilor legate de vârstă; în acest fel, practicile online sunt integrate în viața de zi cu zi a adolescenților, influențându-le și modelându-le obiceiurile.

În timpul activităților online, tinerii arată care sunt cunoștințele, domeniile de interes și motivațiile lor, deoarece există o legătură strânsă între repertoriul individual media online al tinerilor și valorile, motivațiile individuale, stilul lor de viață și mediul social (Hasebrink, Domeyer, 2012, p. 770).

Așadar, acest traseu reflectă modelul extins al modului individual de utilizare a internetului. Scopul analizei repertoriilor individuale este de a permite clasificarea în categorii semnificative a diverselor comportamente online, pornind de la componentele care determină formarea directoarelor media online.



Determinarea caracteristicilor tipurilor de utilizatori online al tinerilor

Descrierea grupurilor de utilizatori ne permite să înțelegem mai bine rolul internetului în viața de zi cu zi a tinerilor, asaltați de fenomene media. Obiceiurile tinerilor cu privire la utilizarea internetului sunt influențate de mai mulți factori. Accesul online și utilizarea instrumentelor este determinată, pe de o parte, de factori individuali și, pe de altă parte, de factori legați de comunitatea locală, respectiv de anumiți factori macro: sociali, culturali, economici, politici.

Dintre factorii de nivel individual pot fi amintiți: particularitățile demografice (sex, vârstă) și psihologice (eficiență personală, dificultăți psihologice, căutare utilizarea excesivă a internetului). La nivelul factorilor comunitari putem aminti rolul de mediere-socializare al familiei, al școlii și al prietenilor.

Factorii macrosociale includ elemente precum structura socială, particularitățile sistemului educațional, cultura și respectiv sistemul de valori al țării, dinamica răspândirii noilor TIC, politicile naționale legate de diseminarea inovației.



INSTRUMENTE DE COMUNICARE ȘI MANAGEMENT

Platforme care pot fi folosite pentru întâlniri între tineri creatori

Platforme de comunicare online: Zoom, Google Meet, Webex și instrucțiuni pentru lucrătorii de tineret despre cum să folosească aceste platforme

În perioada pandemiei, organizațiile de tineret au fost nevoite să găsească soluții într-un context dificil, în care întâlnirile în persoană nu mai erau posibile. Soluția a fost înlocuirea platformelor fizice cu platformele online, care sunt folosite pentru comunicare. Regulile jocului s-au schimbat fundamental, astfel încât lucrătorii de tineret s-au confruntat cu provocarea de a face tranziția de la activitățile fizice la activitățile online, și de a menține nivelul de entuziasm al participanților la un nivel ridicat.

Principalele indicații pentru un lucrător de tineret care lucrează cu muzicieni tineri

Principalul indiciu pentru lucrătorii de tineret este să fie bine informați și să poată folosi platforma pe care o aleg, deoarece acest lucru le va oferi un sentiment de încredere și, de asemenea, le va inspira încredere tinerilor participanți. Așadar, fiecare lucrător de tineret ar trebui să-și facă timp pentru a învăța singur, sau prin utilizarea tutorialelor online pentru a înțelege și a fi mai apoi capabili să transfere informații tinerilor legate de toate funcționalitățile platformei de comunicare specifice pe care intenționează să o folosească în munca sa.

Problema care ar putea apărea însă, este faptul că lucrătorii de tineret nu sunt întotdeauna foarte tineri, așa că pentru unii dintre ei ar putea fi o provocare să devină utilizatori profesioniști ai platformelor de comunicare online. Cu toate acestea, lucrătorii de tineret trebuie să se alinieze la progresul tehnologiei, precum și la integrarea instrumentelor digitale în activitatea de tineret.

Ce ar trebui să facă și să utilizeze lucrătorii de tineret din funcționalitățile platformelor de comunicare?

1. Utilizarea sălii de așteptare

Aceasta este o opțiune foarte importantă, care este prezentă pe majoritatea platformelor de comunicare online, pentru a oferi gazdei, în acest caz lucrătorul de tineret, posibilitatea de a controla întâlnirea și de a stabili un cadru reglementat. Tinerii, sau tinerii muzicieni în cazul nostru, nu vor putea intra în sala virtuală de ședințe până când gazda, lucrătorul de tineret, le va permite să intre. Între timp, ei vor vedea că gazda le va permite în curând și că sunt acolo pentru întâlnirea online potrivită, cu subiectul afișat și numele gazdei.



Această opțiune a multor platforme de comunicare online este cu adevărat importantă din două perspective diferite: pe de o parte, pentru că lucrătorul de tineret știe când să înceapă întâlnirea și atunci majoritatea participanților au apărut în sala de așteptare și, pe de altă parte, pentru că acest lucru previne o situație incomodă în care s-ar putea alătura persoane din afara organizației specifice de tineret.

Această caracteristică este importantă deoarece crește nivelul de responsabilitate al tinerilor muzicieni și tinerilor, care știu că trebuie să fie la timp în fața calculatorului, și că trebuie să aștepte până când lucrătorul de tineret decide că întâlnirea poate începe. Este un mediu de valori împărtășite și respect reciproc, care este educațional pentru tineri.

2. Utilizarea funcției de partajare a ecranului de către toți participanții

Funcția de partajare a ecranului din Zoom poate fi cu adevărat utilă pentru a afișa participanților resurse online, pentru a oferi prezentări PowerPoint sau chiar pentru a adăuga o tablă virtuală la întâlnirea ta. Prin această funcție, toți tinerii care participă la întâlnire pot fi implicați în mod egal, și pot împărtăși materialele pe care doresc să le împărtășească.

Platformele de comunicare online devin un loc în care fiecare participant cu un calculator are drepturi egale cu ceilalți participanți. Prin această funcție, platformele online sunt un spațiu de democrație și comunicare sănătoasă și schimb de idei, contribuții și informații.

3. Secțiunea de discuții și posibilitatea de a trimite mesaje grupului, precum și participanților individuali

Pe lângă audio și video, fiecare platformă de întâlnire online conține o casetă de discuții de grup, în care participanții și gazdele pot împărtăși gânduri și link-uri, și orice alte informații pe care le-ar putea considera relevante. În toate platformele de comunicare, mesajele sunt partajate într-o discuție comună cu toți participanții. Cu toate acestea, fiecare dintre participanți are și posibilitatea de a trimite mesaje private altui participant.

4. Obligația de a crea un spațiu sigur de interacțiune

La începutul întâlnirii, lucrătorul de tineret are responsabilitatea de a face toți participanții să se simtă în siguranță în mediul online dat. Așadar, toți participanții ar trebui să aibă posibilitatea de a-și împărtăși numele, porecele sau să se numească așa cum preferă, în cadrul întâlnirii. Este o condiție prealabilă pentru crearea unui mediu de comunicare sigur.

Activitatea trebuie să înceapă cu o activitate de spart gheața, similară cu o activitate fizică. Activitatea de spart gheața trebuie să implice toți participanții și să stabilească mediul și tonul optim pentru întreaga activitate. Procesul de instruire trebuie să fie cât mai colaborativ posibil. Mediul digital are limitări în ceea ce privește colaborarea, care poate fi mult mai bine implementată în activitățile fizice.



Totuși, există posibilități de a face activitățile captivante prin utilizarea forumurilor partajate, la care fiecare dintre participanți poate aduce contribuții pentru a construi o activitate comună, și sentimentul de proprietate comună.

Atunci când stabilește regulile pentru activități, lucrătorul de tineret trebuie să acorde atenție reacțiilor și modelelor de comportament ale fiecăruia dintre participanți, dat fiind faptul că tinerii pot reacționa diferit la contextul de formare online. Unii dintre ei vor prefera să reacționeze în căsuța de discuții decât să vorbească, alții ar putea prefera să folosească o cameră închisă decât să apară în fața celorlalți, etc.

Prin urmare, lucrătorul de tineret trebuie să fie foarte empatic, iar acest lucru poate fi cu siguranță o provocare în mediul online. În unele dintre platformele online, precum Zoom și Google Meet, participanții au posibilitatea de a reacționa și de a se angaja, prin ridicarea mâinii sau trimițând diferite reacții la ceea ce a fost spus sau afișat în cadrul întâlnirii.

Responsabilitatea lucrătorului de tineret este să parcurgă regulile și funcționalitățile platformelor, să se asigure că toți participanții știu ce instrumente au la îndemână pentru a participa activ și, de asemenea, să se angajeze în activități în funcție de preferințele lor și dorințe.

Înainte de întâlnire, lucrătorii de tineret trebuie să verifice contextele participanților pentru a se asigura că activitățile ce vor fi implementate răspund nevoilor grupului și ale participanților individuali, și că instrumentele ce vor fi folosite sunt relevante pentru subiect și utile pentru participanții.

5. Lucrătorul de tineret trebuie să definească în mod corespunzător rolurile în timpul întâlnirii online și al instruirii online

Similar oricărui alt curs de formare ce este implementat de lucrătorul de tineret, ar trebui să aibă un plan clar pentru cine, ce va face în timpul activității de formare. Se recomandă ca lucrătorii de tineret să facă în prealabil un plan pentru atribuirea rolurilor. În cazul mai multor lucrători de tineret care facilitează întâlnirea, aceștia ar trebui să se alăture apelului cu câteva minute înainte de ora comunicată participanților. Pe lângă faptul că vă asigurați că întâlnirea poate începe la timp, acest lucru vă va oferi posibilitatea de a configura colegii membrilor echipei ca și co-gazdă.

Aceasta este o caracteristică benefică a platformelor online, deoarece permite lucrătorilor de tineret să faciliteze și să se ocupe, pe rând, de aspectele tehnice ale întâlnirii. Prin urmare, platformele online sunt un loc favorabil pentru ca lucrătorii de tineret să coopereze și să obțină feedback bun de la participanți.

Încă de la începutul întâlnirii, gazdele, lucrătorii de tineret, vor comunica tinerilor ce se așteaptă de la ei, care ar trebui să fie comportamentul lor în timpul întâlnirii și detaliile tehnice pe care trebuie să le aibă în vedere atunci când vorbesc sau când contribuie la activitate. Lucrătorii de tineret își vor exprima sprijinul față de problemele ce ar putea apărea în timpul întâlnirii online, din cauza diferitelor aspecte legate de neînțelegere, comunicare deficitară etc.



Stabilirea regulilor încă de la începutul întâlnirii este esențială deoarece creează un spațiu sigur, în care fiecare dintre participanți știe la ce să se aștepte și, de asemenea, îi face să conștientizeze care sunt liniile care nu pot fi depășite.

6. Platformele online și timpul necesar pentru a răspunde

Tinerii reacționează adesea mai încet în timpul întâlnirilor online decât în persoană, și acesta este un fapt care trebuie luat în considerare de către lucrătorul de tineret. Aduce consecvență și coerență în activitate pentru a face pauze și a oferi spațiu ca tinerii să se implice, să răspundă la întrebări, să propună soluții și să vină cu idei creative.

Pauzele pot fi percepute ca incomode în primele experiențe, dar lucrătorii de tineret vor înțelege că momentele de tăcere sunt importante pentru a oferi spațiu pentru ca oamenii să răspundă. Lucrătorii de tineret ar trebui să ia în considerare și faptul că ar putea exista probleme de conexiune la internet, și acestea pot duce la o întârziere de câteva secunde între cineva care vorbește și restul grupului care îl aude. Lucrătorii de tineret ar trebui să acorde timp celui care răspunde să spună ce intenționează să spună, chiar dacă acest lucru perturbă fluxul activității.

7. Folosind instrumente care fac munca mai eficientă

Lucrătorii de tineret se află în situația în care multe dintre metodele disponibile în activitățile fizice nu pot fi folosite, așa că trebuie să integreze noi instrumente care să facă activitatea online mai interactivă, fără a pune presiune în ceea ce privește competențele digitale.

Participanții ar trebui să primească instrucțiuni foarte clare și cuprinzătoare, astfel încât să le fie ușor să folosească instrumentul specific. Este adevărat că pe lângă conținutul activității specifice, lucrătorul de tineret mai adaugă o cerere, aceea de a folosi aceste instrumente digitale. Cu toate acestea, aceasta este o acțiune în beneficiul participanților și, de asemenea, a întregului flux al activității, care este mai dinamic și mai atractiv.

8. Debriefing-ul activităților

Teritoriul instrumentelor și metodelor online este nou atât pentru lucrătorii de tineret, cât și pentru tineri. Prin urmare, este important, pe parcursul activităților, lucrătorii de tineret să solicite din când în când feedback de la tinerii participanți. Pe baza feedback-ului pe care îl primesc pe parcursul activității, lucrătorii de tineret pot adapta activitățile, precum și instrumentele online pe care le asociază cu utilizarea platformei online.

9. Menținerea nivelului de implicare și participare

Platformele online pot fi un spațiu de bună comunicare și înțelegere, dar și un loc în care puteți pierde cu ușurință atenția participanților. Lipsa contactului vizual, lipsa mișcării și



energizantelor este cu siguranță o problemă pentru online. Cu toate acestea, lucrătorii de tineret trebuie să-și dezvolte activitatea online folosind conținutul și făcându-le să lucreze în combinație cu energizante și diferite activități, care sunt menite să readucă oamenii în același ritm, cu același focus și interes. Nu este ușor, este o provocare, dar un lucrător de tineret talentat va ști să împartă activitățile și să facă un program de formare eficient.

Platforme de comunicare pentru tineri și tineri muzicieni

Zoom

Ce este Zoom? Zoom este un serviciu de videoconferință bazat pe cloud, pe care tinerii și tinerii muzicieni îl folosesc pentru a-și întâlni în mod virtual colegii – fie video, doar audio sau ambele, având în același timp posibilitatea de a participa în discuții scrise live – și vă permite să înregistrați aceste sesiuni pentru vizionare ulterioară. În timpul pandemiei, utilizarea Zoom a crescut pentru a atinge niveluri de 1000% de utilizare în comparație cu perioada anterioară. Popularitatea Zoom merge atât de departe, încât unii oameni se referă la platformele de comunicare online ca Zoom, chiar dacă au alte nume.

Când oamenii vorbesc despre Zoom, auzim de obicei următoarele fraze: Zoom Meeting (întâlnire Zoom) și Zoom Room (cameră Zoom). O întâlnire Zoom se referă la o întâlnire de videoconferință găzduită pe Zoom. Tinerii se pot alătura acestor întâlniri prin cameră web sau telefon. În ceea ce privește Zoom Room, este instalarea hardware care permite organizațiilor de tineret să programeze și să lanseze întâlniri Zoom din sălile lor de conferințe. Camerele Zoom necesită un abonament suplimentar pe lângă abonamentul Zoom și sunt o soluție ideală pentru ONG-urile mai mari.

Principalele caracteristici ale Zoom

- **Întâlniri unu-la-unu:** organizează un număr nelimitat de întâlniri unu-la-unu, chiar și cu planul gratuit;
- **Videoconferință de grup** cu planuri gratuite și plătibile pentru un număr diferit de persoane;
- **Partajarea ecranului:** întâlniți-vă unul la unul sau în grupuri mari și partajați ecrane cu ceilalți, astfel încât aceștia să poată vedea ceea ce vedeți;
- **Înregistrare:** vă puteți înregistra și întâlnirile sau evenimentele.





Sursa: Centrul pentru Tehnologia Informației its.ucsc.edu/zoom/index.html



Sursa: Division of Information Technology - University of Maryland

Google Meet

Anii 2020 și 2021 au fost în mod clar cei în care am vrut cu toții să învățăm cum să facem un apel video, fără îndoială. Mulți continuă și vor continua să lucreze de acasă, iar acest lucru ne-a schimbat complet viața. De aceea trebuie să folosim tehnologia pentru a putea comunica fără probleme în orice moment.

Una dintre soluțiile pentru activități online pentru tineri este Google Meet, o soluție accesibilă și cu o interfață prietenoasă. Instrumente precum Google Meet și celelalte două platforme pe care le prezentăm în acest ghid pot fi descrise ca fiind bune, utile și, de asemenea, gratuite.



Oricine are un cont Google Gmail poate deschide secțiunile platformei și poate crea o conferință video fără probleme. Odată organizată această întâlnire, lucrătorii de tineret pot invita participanții, în principal tineri.



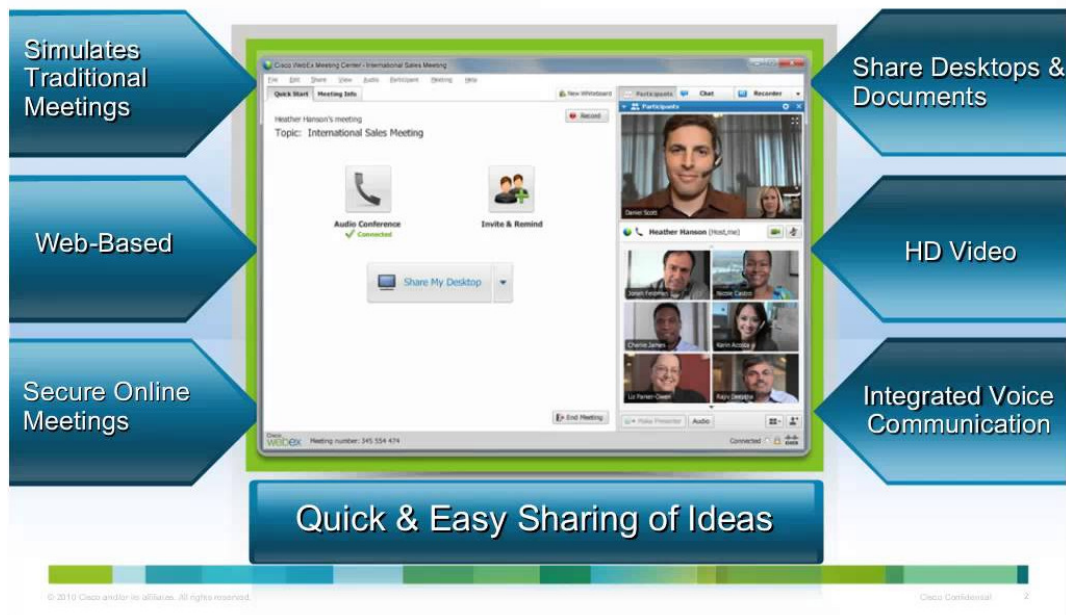
Sursa: mashtips.com/best-google-meet-features



Sursa: blog.webex.com



What is WebEx?



Sursa: <https://hostingjournalist.com/webex-tutorial-key-features/>

Exemple de activități care pot fi desfășurate online

Utilizarea instrumentelor online de brainstorming: DOTSTORMING, FLIPGRID, JAMBOARD, PADLET

Titlul activității: Spune-mi despre tine

Scopul activității: captarea atenției, improvizația, dezvoltarea creativității

Activitatea este inspirată de emisiunea radio *Cum să rezumați viața în 20 de secunde?* Lucrătorul de tineret va cere tinerilor să se prezinte fie prin text, fie printr-o înregistrare.

Ce ar trebui să vizeze lucrătorul de tineret? Dezvoltarea capacității tinerilor de a fi concisi, creativi și convingători! Mesajul pe care lucrătorul de tineret le transmite este: „Nu uitați cum vă simțiți despre lucruri, ar trebui să fie mesajul. Așa că fiți încrezători, entuziasmați și pasionați de voi înșivă!”



Exemplu:

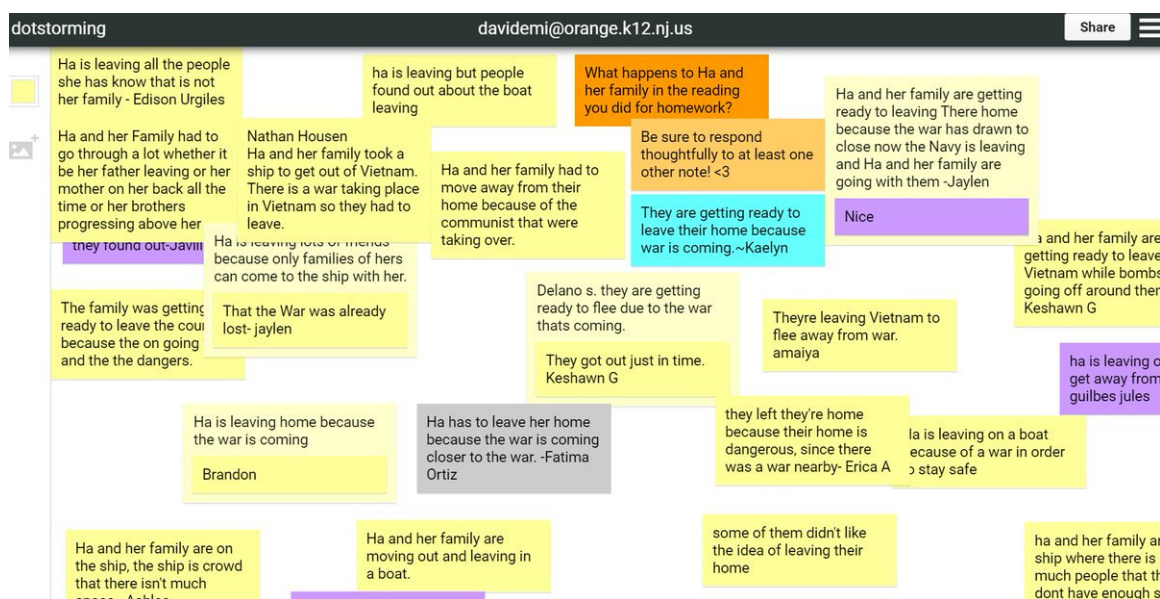
„Mă uit mereu la oportunitățile care apar de-a lungul drumului. Nu îmi este frică să îmi asum niciun risc în viața mea academică și profesională. Văd partea bună în toate lucrurile din viața mea”.

În plus, lucrătorii de tineret le cer tinerilor participanți să asocieze 1-3 adjective (#hashtaguri), care, pe cât posibil, încep cu prima literă a prenumelui, dintre care prima este o trăsătură dominantă. De exemplu: Sullivan este #sensibil, #orientat social, #supraviețuitor. Pentru inspirație, lucrătorul de tineret poate prezenta participanților o listă de adjective pozitive.

Opțiuni de implementare a activității:

Opțiunea 1

Fiecare tânăr va posta pe un panou virtual Dotstorming (dotstorming.com) un scurt text, însoțit de o imagine.

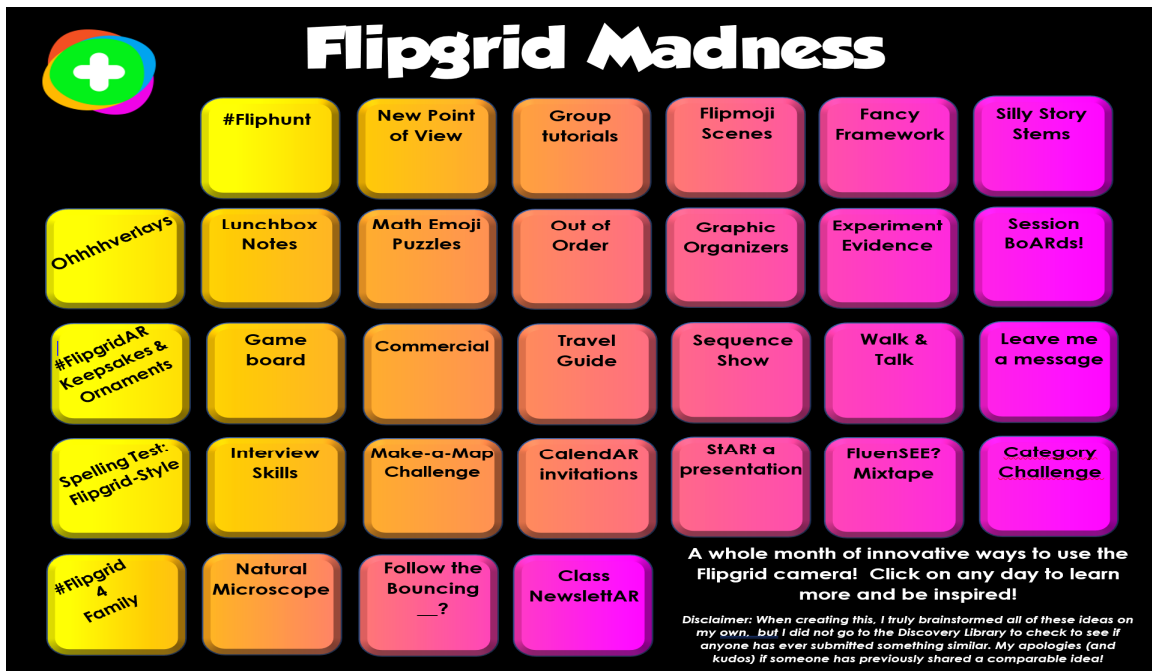


Sursa: twitter.com/dotstorming

Opțiunea 2

Fiecare elev va posta pe un panou virtual Flipgrid (info.flipgrid.com) un videoclip (poate fi însoțit de un #selfie) în care se poate descrie în maxim 30 de secunde. Tinerii care nu se simt confortabil să filmeze ei înșiși, vor avea opțiunea dată de către lucrătorii de tineret, să folosească un videoclip din alte împrejurimi și să înregistreze doar vocea lor.

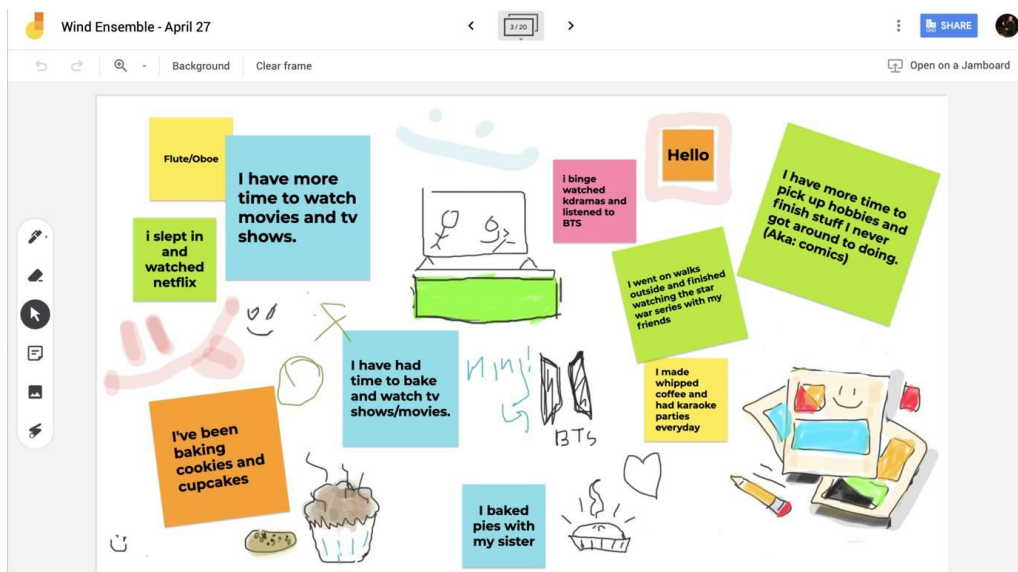




Sursa: www.kerzi.com

Opțiunea 3

Deoarece atât DotStorming, cât și FlipGrid necesită autentificare prin intermediul unei adrese de e-mail, această activitate poate fi implementată cerându-le tinerilor să lucreze pe Jamboard (jamboard.google.com), dacă utilizați suita de aplicații Google și lucrați cu Google Classroom.



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



Titlul activității: ALEATORIU & ALEGE – Când ești ceea ce nu ești

Scop: Această activitate dezvoltă munca în echipă și permite lucrătorului de tineret să descopere valorile grupului prin jocul de rol. În plus, va crea un context adecvat pentru ca lucrătorul de tineret să înțeleagă abilitățile de rezolvare a problemelor din grup.

Două dintre abilitățile esențiale de care tinerii au nevoie în viața personală (și profesională în unele sectoare precum muzica) sunt spontaneitatea și creativitatea. Aceste competențe îi ajută pe tineri să gândească „în afara cutiei”, să reacționeze rapid și să găsească cele mai bune soluții la problemele sau provocările cu care te confrunți într-un timp scurt.

Cum se procedează? Folosind colecția de aplicații RandomLists (www.randomlists.com). Lucrătorii de tineret generează fie o listă cu un număr definit de personaje (Random People www.randomlists.com/random-people), fie o listă cu un număr definit de lucruri (Random Things www.randomlists.com/things). Numărul ales de lucrătorul de tineret este egal cu numărul de tineri care participă la activitatea de formare. Lista poate fi afișată de la bun început sau lucrătorul de tineret poate afișa pe rând fiecare personaj/obiect.

Povestea va începe în ordine alfabetică, fiecare tânăr rostind o propoziție în care este menționat personajul sau obiectul. Jocul continuă cu următorul tânăr, care va trece la alt personaj/obiect și unul câte unul participanții vor dezvolta povestea. Activitatea va continua astfel încât toată lumea să poată contribui la construirea poveștii.

Pentru că există unele provocări în mediul online, se recomandă ca, de la bun început, tinerii să aibă camerele și microfonul deschise, dar să nu intervină până nu le vine rândul. Lucrătorii de tineret au rolul de a menține disciplina de grup și de a garanta că toți participanții se simt în siguranță în acest context de învățare.

Lucrătorul de tineret poate alege, de asemenea, să facă activitatea și mai provocatoare, jucând în grupuri, distribuind anumite „roluri”, precum Grupa A va folosi tonul unui comentator sportiv, Grupa B va juca rolul unui copil mic plângând, Grupul C va fi cântăreț de operă și așa mai departe.

Lucrătorul de tineret se poate juca și cu regulile (de exemplu, povestea va curge de la un grup la altul Membru1 Grup1 -> Membru 1 Grup2 -> Membru 1 Grup3 apoi Membru 2 Grup1 -> Membru2 Grup2, etc.



Random Lists

SEARCH MENU

Behold the power of random selection!

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

Random Generators... Show All

[Random Team Generator »](#)
Paste your list and we'll randomly separate it into groups. You can specify as many groups as you need. Easily generate random teams or random groups.

[Random Addresses »](#)
Generate a fake United States address complete with street, city, state, zip codes. Be careful though: some of these could end up being real addresses.

[Random Word Generator »](#)
A word randomizer for finding quick inspiration. Generate a random list of words from 2500+ of the most common English words. Also filter by part of speech!

[Random Animals »](#)
Generated a random animal species: A goat, armadillo, orangutan, porpoise, cheetah... Nearly 200 different animals!

[Random Things »](#)
Stuff, things, and 1000s common everyday objects pulled together at random for list of random things.

[Female Names »](#)
Find a random name for your newborn baby girl! Traditional and non-traditional first names for girls like Skylar, Ryleigh, Erika, Britney, Bernice, Lily, or Megan.

Sursa: www.randomlists.com

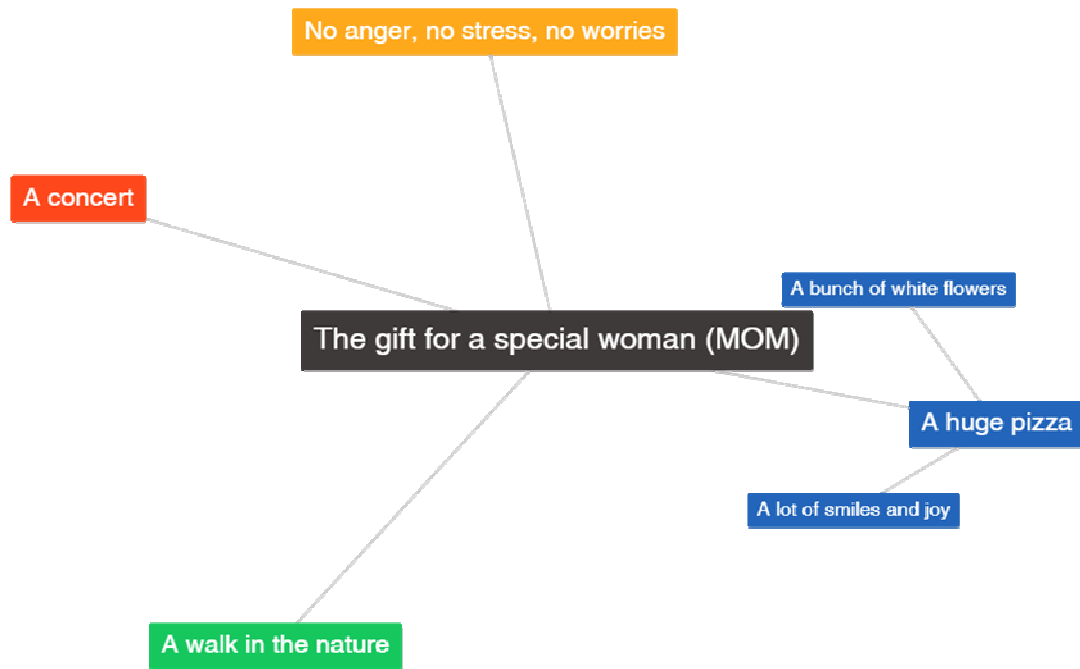
Titlul activității: TEXT2MINDMAP: Cadoul perfect

Scop: de a organiza și sintetiza conținutul informațional al unui text

Cele mai tari cadouri sunt cele care oferă emoții și experiențe. Lucrătorul de tineret începe prin a pune următoarea întrebare: Ce cadou îi oferi mamei tale (sau celor mai importante femei din viața ta)? În această activitate, lucrătorul de tineret și tinerii vor folosi Text2MindMap (tobloef.com/text2mindmap) pentru a crea o astfel de listă de cadouri.

Odată creat, tânărul va face clic dreapta și va salva lista în format imagine. Acesta poate fi inclus pe un panou virtual comun din portofoliul propriu sau în sistemul de management al învățării al instituției ca sarcină de evaluare.





Titlul activității: Harta unei povești

Scop: de a organiza și sintetiza conținutul informațional al unui text

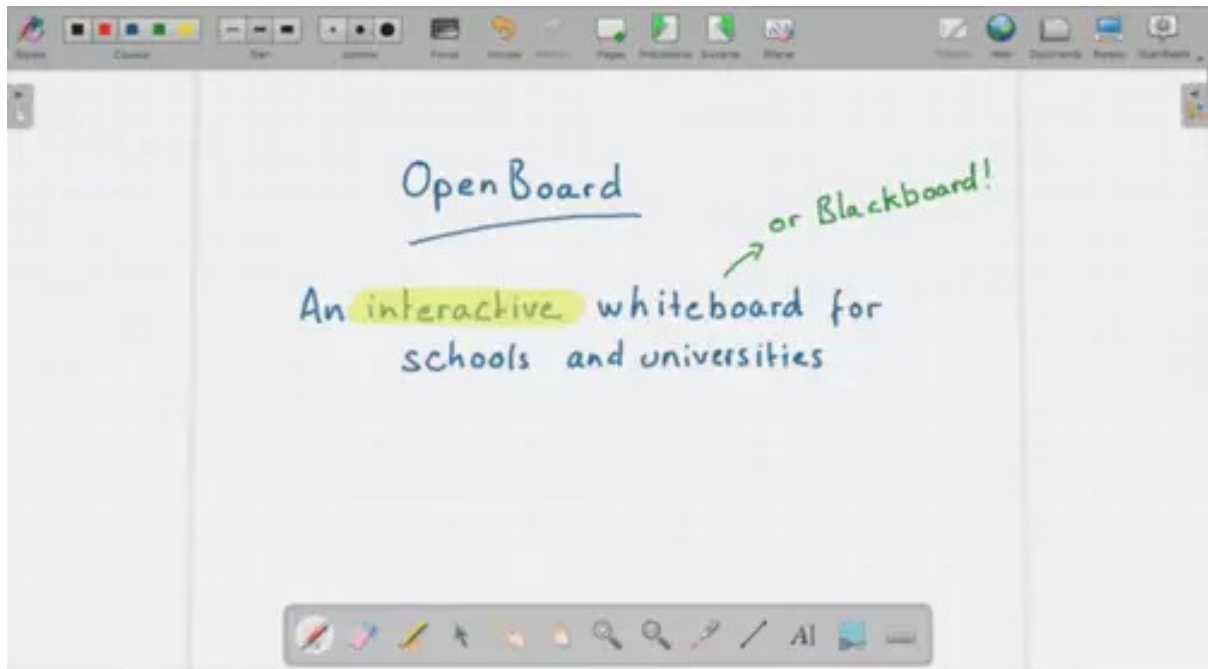
Alegeți unul dintre subiectele de mai jos sau sugerați altul, și faceți o vizualizare grafică care să includă cel puțin trei noduri. Lucrătorul de tineret poate ridica nivelul de complexitate pentru vizualizarea grafică a conținutului unei povești clasice, a unei piese de teatru sau a unui film.

În funcție de vârstă, pentru realizarea de hărți mentale/cognitive pot fi folosite diverse aplicații dedicate, precum:

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

Acesta din urmă este un software cu sursă deschisă de descărcat pe calculator, și îl puteți utiliza fără autentificare.





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

Lucrătorul de tineret poate complica lucrurile adăugând includere la fiecare nod de cerințe pe imagini sau videoclipuri de nivel 1. Cel mai bine este să lucrați în colaborare cu întreaga clasă.

Exemplu:

1. Cum ar arăta lumea fără mame?
2. Care este cel mai important lucru pe care ai vrea să-l faci anul acesta?
3. Ce animal ți-ar plăcea să ai acasă?
4. Ce ai face dacă un dragon s-ar ascunde sub patul tău?
5. Cu ce animal crezi că ar arăta vecinii tăi? Dar tu?
6. Care ar fi vacanța ideală pentru tine?
7. Dacă ai putea schimba ceva la tine, ce ai schimba?
8. Fă o listă cu lucrurile pentru care ești recunoscător.
9. Când ai făcut o faptă bună și în ce a constat?
10. Ce te enervează și de ce?
11. Ce te sperie cel mai mult?
12. Ce te face fericit? Sau ce înseamnă fericirea pentru tine?



13. Dacă ai fi Moș Crăciun pentru o zi, ce i-ai pune țării tale/Europei sub brad?
14. Dacă ai putea să-i scrii președintelui țării, despre ce ai scrie?
15. Ce persoană celebră ți-ar plăcea să cunoști și de ce?
16. Dacă un câine ar putea vorbi, ce crezi că ar spune?
17. Inventează o rețetă... pentru fericire.
18. Zece filme animate recomandate.
19. Zece cărți pe care le recomandați (din geantă, de pe noptieră, din copilărie, etc.).



INSTRUMENTELE ONLINE DE MANAGEMENT ȘI COMUNICARE

Pe lângă caracteristicile generale ale aplicațiilor și instrumentelor, tinerii muzicieni trebuie să pună resursele online existente în slujba aspirațiilor lor profesionale. Prin urmare, ne vom concentra pe utilizarea platformelor generale în beneficiul tinerilor muzicieni și vom aborda, de asemenea, unele dintre caracteristicile instrumentelor specifice care pot fi folosite de lucrătorii de tineret în lucrul cu tinerii muzicieni și tinerii muzicieni aspiranți.

Instrumente și software de gestionare a muzicii





WhatsApp

Discuțiile de grup WhatsApp funcționează ca un teren propice pentru idei noi, organizarea rapidă a repetițiilor și comunicarea generală a trupei. Puteți crea grupuri în diferite categorii, de exemplu scrierea de melodii pentru albume, comunicarea live, producția muzicală, etc. Puteți, de asemenea, să colectați imagini și videoclipuri live, folosind WhatsApp ca un fel de arhivă mobilă, redirecționând fragmentele voastre audio-vizuale către alte platforme și lucrând de acolo.

Chat

Liste broadcast

Nuovo gruppo

-  **Album songwriting** 15:47
+39 366 138 5574: I've just come up with a great lyrics for our new s... 1
-  **Music communication** 15:47
✓ Tu: Still waiting for the festival autorization from Simona
-  **Production** 15:46
+39 349 628 1105: I just edited the negatives 1
-  **LABEL** 15:46
✓ Tu: Waiting you for the meeting today



Asigurați-vă că vă configurați serviciul de date în mod corespunzător și conform planului vostru, mai ales când trimiteți melodii și videoclipuri mari.

- **Beneficii:** fezabil, ușor de utilizat, gratuit;
- **Beneficii pentru industriile muzicale:** ajută la crearea mai multor rețele;
- **Muzicieni:** foto și video, audio, povești de împărtășit; partajarea documentelor; creați grupuri specifice și convocați întâlniri.

Foaie de calcul Google

Planificarea de turnee, finanțe sau detalii de producție, ar trebui să vă gândiți să deschideți procesul pentru diverși membri ai trupei, în loc să editați singur fișele pe diferite fișiere de pe hard disk. Puteți obține un nivel ridicat de transparență invitându-vă colegii muzicieni să revizuiască informațiile curente referitoare la planificarea live sau a producției.

O modalitate excelentă de a folosi foile de calcul este, de asemenea, partajarea documentelor cu anumite persoane de încredere cu care lucrați. Permiteți agentului să aibă acces la foaia voastră live și configurați o coordonare comună a activității live.



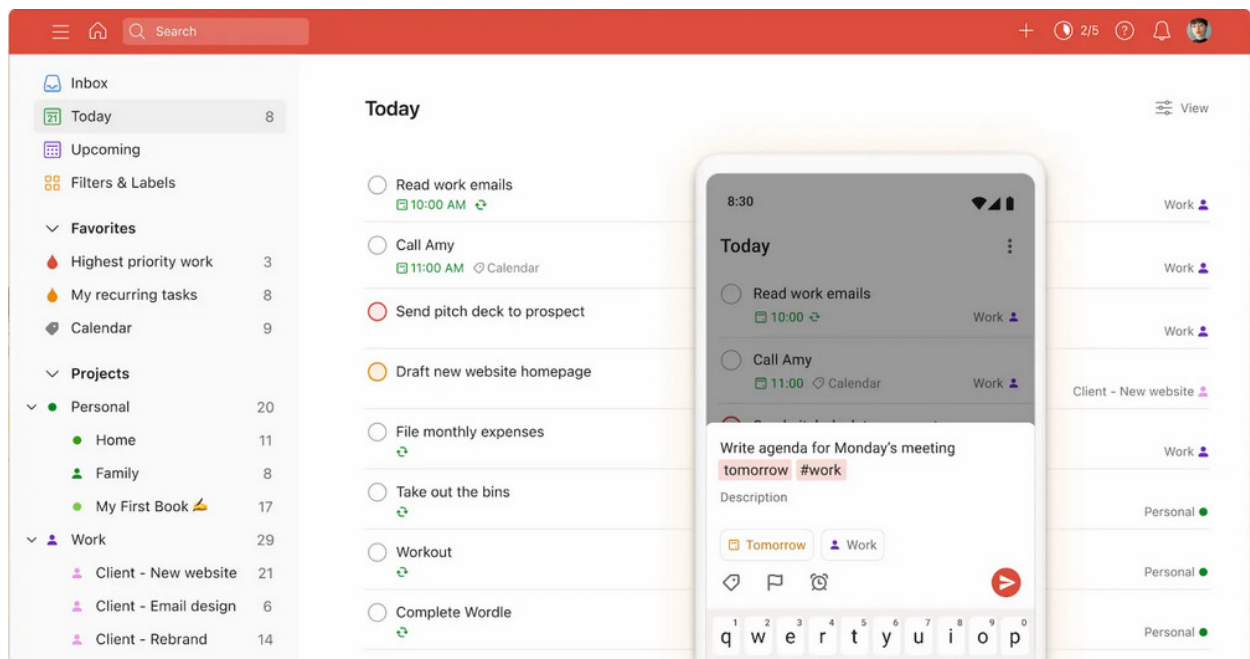
- **Beneficii pentru industriile muzicale:** deschideți o foaie de producție cu producătorii sau compozitorii voștri, și vizualizați în mod activ unde trebuie făcute mai multe lucrări, ce proiecte sunt finalizate sau în etapele finale.
- **Beneficii pentru tinerii muzicieni:** foile de calcul sunt o modalitate excelentă de a partaja informații cu consilierii financiari sau cu participanții activi în procesul de bugetare.



Todoist

Todoist este un instrument gratuit pentru a fi la curent cu lucrurile. Nu cădeți în clișeu muzicienilor de a vă pierde în eforturile sonice. Nu neglijați lucrurile de zi cu zi, cum ar fi munca de presă sau termenele limită simple. Folosiți acest instrument pentru a configura evenimente-de-făcut bine organizate, și pentru a face din asta un obicei zilnic de a le verifica.

La sfârșitul unei luni, veți fi sigur că vă veți bucura de faptul că vă dați seama de cantitatea de lucruri pe care ați reușit să le faceți, simțindu-vă bine în legătură cu procesul, având în același timp o imagine clară a sarcinilor pe care le-ați putut rezolva.

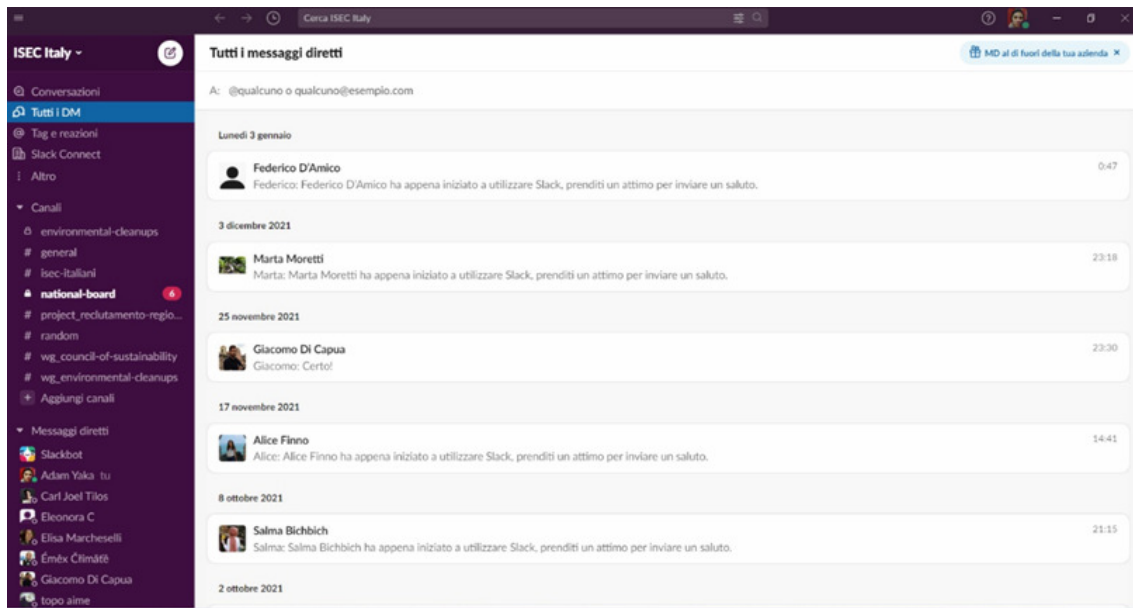






- **Beneficii pentru muzicieni:** partajați-vă Todoist cu anumiți membri ai trupei sau configurați liste partajate pentru a finaliza proiecte mai mari. Mai ales atunci când lucrați în fazele fierbinți ale diferitelor procese creative, acest instrument poate acționa ca o mână de ajutor, oferindu-vă mai mult spațiu pentru procesul creativ.

Slack






Slack este un serviciu puternic de mesagerie în timp real, utilizat masiv în scena start-up-urilor. Ca trupă, puteți profita de funcțiile extinse de arhivare și căutare, are și o integrare excelentă cu alte servicii, precum DropBox.






-  **Emèx Čtimàtè** 6:33
 Alright
 Will be available for the meeting today
-  **Giacomo Di Capua** 14:08
 @canale Hi team! I am connected.
 Are you coming?
-  **Emèx Čtimàtè** 15:38
 Please is the meeting still on if yes can someone share the meeting link so I can join thank you
-  1 risposta 2 mesi fa

Mercoledì 16 marzo

B I          

Invia un messaggio a @national-board

- Beneficii pentru muzicieni:** îl puteți folosi pentru a rămâne în contact strâns cu echipa externă. Sortarea persoanelor cu care lucrați în diferite grupuri vă poate ajuta. Economisiți timp în timp ce rămâi organizat și la curent cu lucrurile.

Metodologie Agile

Este un proces de gestionare a unui proiect care implică colaborarea constantă și lucrul în iterații. Astăzi, cuvântul Agil se poate referi la aceste valori și cadrele de implementare a acestora, inclusiv Scrum, Kanban, Extreme Programming (XP) și Adaptive Project Framework (APF).

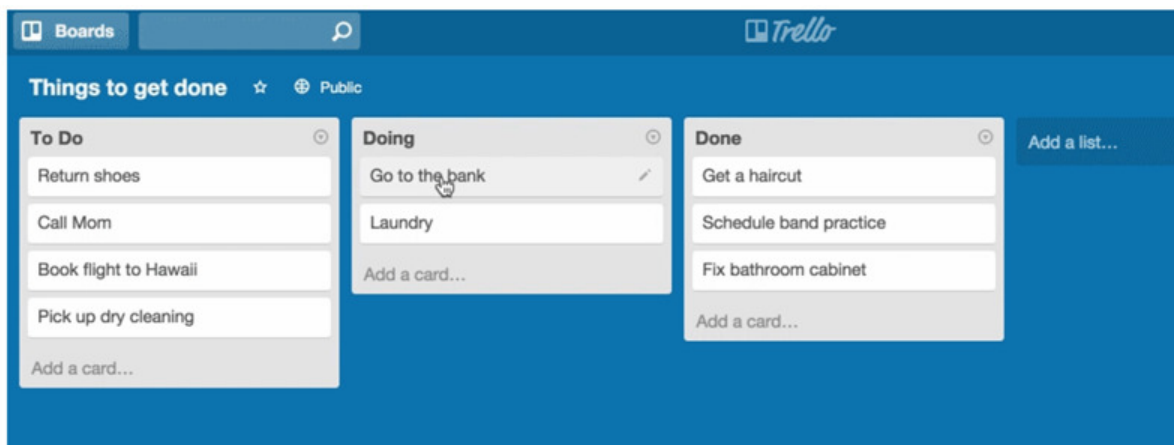




Sursa: www.nvisia.com/insights/agile-methodology

Instrumente Agile - TRELLO:

Trello este un serviciu web gratuit pentru organizarea lucrurilor. Una dintre aplicațiile sale obișnuite este utilizarea acestuia ca o placă Kanban (metodologii agile), cu carduri care se deplasează și reprezintă o sarcină într-un proces de producție. Acest concept vă permite să obțineți o imagine de ansamblu și să vedeți fiecare sarcină individuală simultan într-un mod vizual plăcut, lucru pe care o listă tipică de activități nu reușește să-l realizeze. Este folosit în mod obișnuit pentru dezvoltarea de software și web, marketing, asistență pentru clienți și alte echipe și afaceri.



Sursa: www.trello.com



EȘANTIONAREA INSTRUMENTELOR DE CREAȚIE MUZICALĂ

Programele TIC prezentate se concentrează pe învățarea noțiunilor fundamentale ale muzicii

Solfège acoperă întregul program de teorie muzicală studiat în conservatoare, de la citirea și scrierea muzicii până la înțelegerea noțiunilor precum melodia, armonia, dictarea și ritmul. Cursanții pot urma un curs ghidat sau pot alege liber dintre șaiszeci de ateliere diferite.

Cum poate fi integrat un solfegiu în activitățile de formare?

Crescendo oferă îndrumări tinerilor care aspiră să devină muzicieni printr-un curriculum pedagogic corespunzător unui program de studii, care poate merge până la 8 ani. Tinerii muzicieni își gestionează progresul folosind autoevaluarea exercițiilor propuse, inclusiv citirea notelor, dictarea, studiile de ritm și teoria muzicii.

Cum funcționează EarMaster Essential?

EarMaster Essential este un program pentru antrenamentul urechii și practica teoriei muzicii care propune 139 de lecții progresive, care îi ajută pe elevi să identifice, să transcrie și să cânte intervale, acorduri și ritmuri.

EarMaster Pro 5 oferă 651 de exerciții interactive și progresive împărțite în 12 activități personalizabile pe intervale, acorduri, cadențe, scale și moduri, ritmuri și melodii.



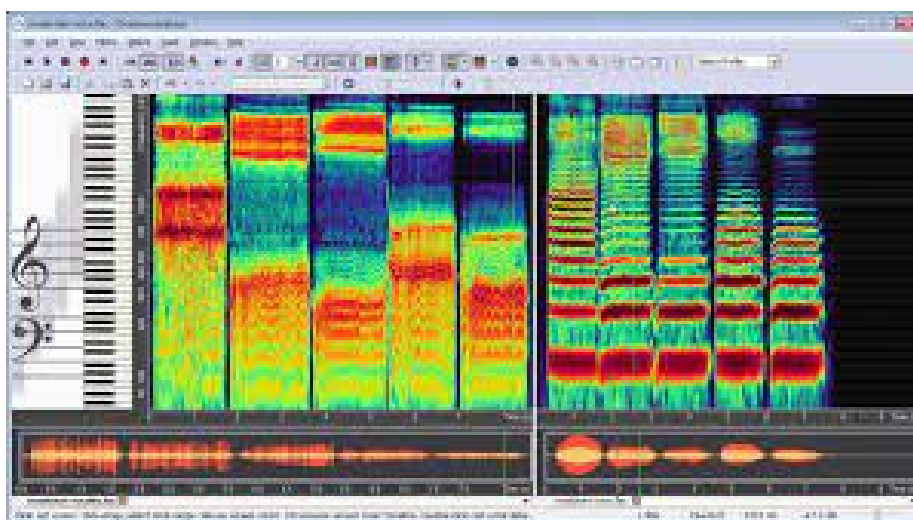
Sursa : www.finger-style.eu



Software disponibil pentru lucrul la calitatea vocală

Software-ul de analiză a vocii permite cântăreților să vizualizeze componente ale calității lor vocale pe ecranul computerului. Această vizualizare prin spectrogramă face mai ușor pentru cântăreți să lucreze la elemente precum înălțimea, echilibrul timbrului, definiția vocală și articulațiile, legato și vibrato. De asemenea, oferă feedback vizual și auditiv care oferă studenților un mijloc suplimentar de autocontrol în timp real și le oferă elemente la care să lucreze după înregistrare.

Când este folosit în paralel cu predarea tradițională, acest tip de software economisește timp, ajutând elevul să depășească mai rapid obiceiurile proaste și să consolideze mai bine învățarea tehnică realizată în timpul lecției de canto. În această categorie de software, cele mai notabile software-uri sunt: *Sing & See* și *Overtone Analyzer*.



Sursa: www.youtube.com

Scriere muzicală, compoziție și aranjament

Programul de învățare online *Polyphonies* propune trei cicluri de pregătire completă și personalizată cu pedagogie bazată pe o practică temeinică a scrisului muzical. *La nouvelle école* este o altă școală online ce compensează lipsa de pregătire profesională în domeniul compoziției, oferind module de predare accesibile atât profesioniștilor, cât și pasionaților de muzică. *Sibelius First* este un instrument intuitiv de învățare a notației muzicale pentru compozitori, profesori și studenții lor, care le permite să creeze și să partajeze cu ușurință compoziții. *Sibelius 7* unul dintre cele mai bine vândute programe de notare muzicală suficient de sofisticat pentru a satisface cerințele compozitorilor, aranjatori și editori de top din lume, dar ușor de utilizat pentru începători și studenți. În cele din urmă, *Ultimate 7* funcționează în completare cu programele menționate mai sus, permițând compozitorilor să scaneze partituri de hârtie și să le refacă direct în software-ul de notație muzicală, cum ar fi *Sibelius* sau *Finale*.



de ascultare, exprimare și creație, cultivând în același timp interdisciplinaritatea, inițiativa și autonomia.

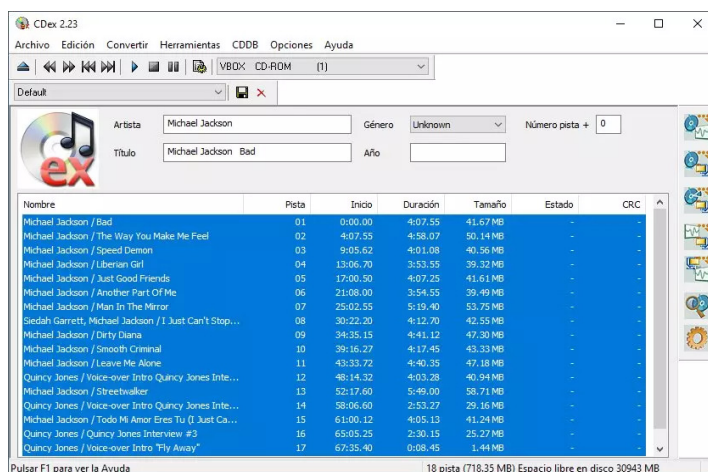
În cadrul acestei abordări interdisciplinare, profesorii de muzică și-au dezvoltat cursurile cu ajutorul profesorilor din alte domenii: istorie, artă, geografie. O serie de patru cursuri a fost dezvoltată în jurul temei „opere de artă și putere”. Elevii au fost instruiți cu software-ul înainte de a lucra în perechi să selecteze secvențe video dintr-un film dat, și pentru să înlocuiască originala coloană sonoră cu audio la alegere pentru a realiza o nouă creație audiovizuală în jurul temei date.

În ceea ce privește educația muzicală, lucrătorii de tineret care urmează liniile directoare ale acestui studiu, pot sprijini tinerii în dezvoltarea creativității și a abilităților de ascultare și pot obține o mai bună înțelegere a distincției dintre elementele muzicale structurale. Pentru lucrătorii de tineret, această activitate poate fi o modalitate de a experimenta managementul tinerilor muzicieni participanți, precum și rolul lor, care s-a mutat în acela de mediator. În general, această cercetare-acțiune a arătat că tehnologia poate ajuta tinerii muzicieni și tinerii care doresc să intre în sectorul muzical, să înțeleagă natura complexă a muzicii și să descopere noi elemente muzicale.

Cum funcționează CDex?

CDex este un pachet software gratuit pentru extragerea audio digitală de pe CD audio (așa-numitul CD ripper) și conversia formatului audio pentru Microsoft Windows. Este o aplicație extrem de utilă de folosit de tinerii muzicieni care se pot baza pe caracteristicile sale pentru a converti muzica de pe CD-uri în format digital. Este posibil ca în ziua de azi, în era digitală, această aplicație să devină din ce în ce mai puțin relevantă, dar atât timp cât putem găsi muzică pe CD-uri o considerăm o aplicație ce ar trebui cunoscută.

Acesta convertește melodiile CDDA de pe un CD în fișiere de sunet standard de calculator, cum ar fi WAV, MP3 sau Ogg Vorbis. CDex a fost lansat anterior ca software gratuit în conformitate cu termenii GNU General Public License (GPL). Din păcate, versiunile recente ale software-ului pot fi compromise și pot fi o amenințare pentru securitate.



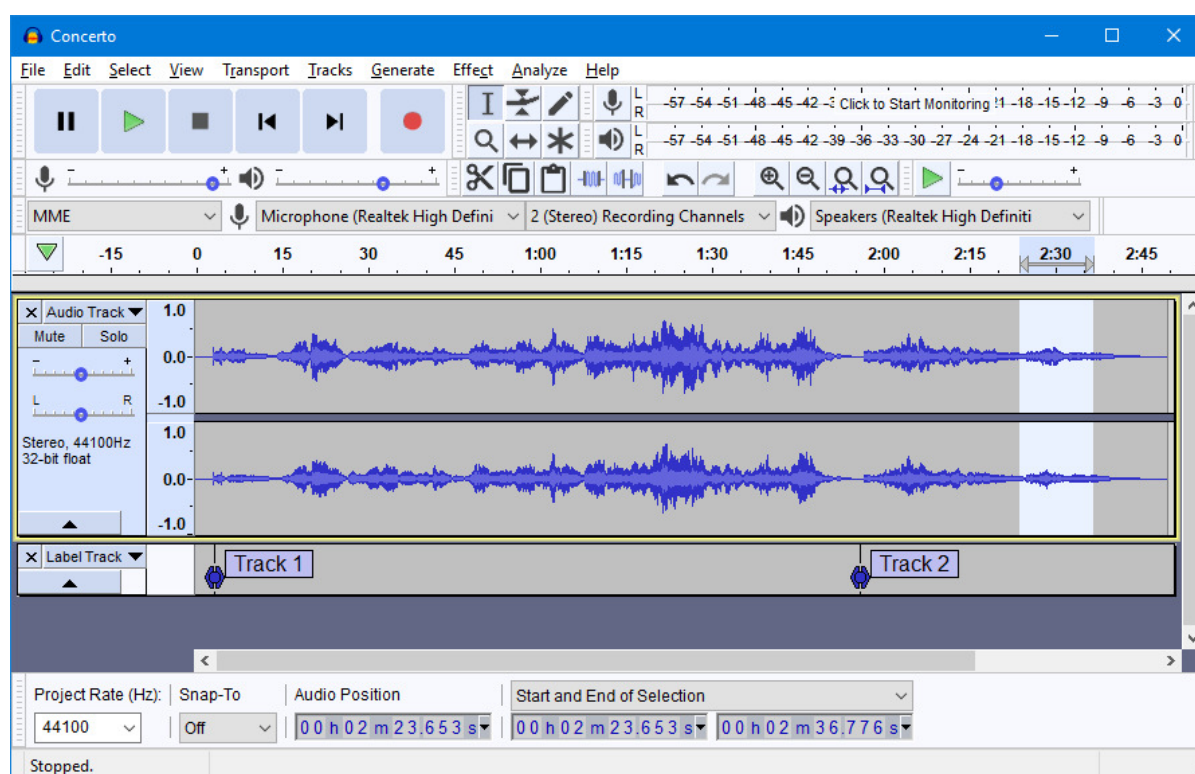
Sursa: www.usitility.com/cdex



Cum funcționează Audacity?

Audacity are o mulțime de caracteristici ce sunt utile tinerilor muziceni, fiind una dintre cele mai complexe aplicații muzicale. În primul rând are caracteristică înregistrarea, având funcționalitatea înregistrării audio live printr-un microfon sau un mixer, precum și cea de digitalizare a înregistrărilor de pe alte medii.

Această aplicație oferă și tinerilor muziceni posibilitatea de a importa, edita și exporta muzică, în diferite formate, inclusiv mai multe fișiere simultan. Această aplicație oferă, de asemenea, posibilitatea tânărului muzician de a edita și de a crea efecte pentru muzică, una dintre caracteristicile ce contează cu adevărat în zilele noastre când facem muzică.



Sursa: www.audacityteam.org

Privire de ansamblu asupra TIC în formarea muzicală

Muzica asistată de calculator sau programe CAM precum *Sibelius* și *Finale* oferă posibilitatea de a scrie partituri și de a le asculta în timp ce scrieți, în timp ce alte programe software precum *GarageBand* și *Ableton* permit crearea de bucle melodice și ritmice, pe care elevii le pot asambla pentru a le crea compoziții originale. *Cubase* și *Logic Pro* sunt alte două programe care permit studenților avansați să lucreze la sunetul instrumentelor și voci piesă cu piesă.



Când vine vorba de crearea de sunet, programe precum *Hyperscore* și *Metasynth* oferă o abordare distractivă a învățării, permițând elevilor să deseneze sunete. Acest lucru este util în special tinerilor, care vor putea face o relație între gest, culoare și sunet datorită compozițiilor care exploatează contrastele de forme și culori.

Un text al lui Vincent Maestracci indică faptul că în educația muzicală prezența instrumentelor informatice în continuă evoluție deschide „dimensiuni suplimentare pedagogiei implementate”. Asociând calculatoarele și pedagogia, formatorii vor putea da o dimensiune creativă activităților lor de educație muzicală, lucru greu de accesat altfel, potrivit lui Maestracci.

Exercițiile de cântare și ascultare, care de multe ori se dovedesc dificile pentru profesori, pot fi ușurate prin utilizarea unor echipamente precum sintetizatoare sau secvențiere, oferindu-le profesorilor posibilitatea de a „adapta acompaniamentul cântecului la progresele înregistrate sau la dificultățile întâmpinate”.

Alte exemple de aplicații utilizate în producția și editarea muzicii

GarageBand



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



Ableton



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

E-learning muzical

Cercetătoarea Sylvaine Martin de Guise oferă o privire de ansamblu asupra învățământului muzical la distanță. Ea începe cu o abordare istorică, explicând cum în ultimele decenii, e-learning-ul muzical s-a dezvoltat pe scară largă datorită comunicării MIDI, care permite dialogul dintre mașinării și instrumentele muzicale tradiționale, și transformarea elementelor fundamentale ale muzicii în date computerizate.

Potrivit autoarei, învățarea muzicală la distanță folosind internetul este moștenită dintr-o tradiție de învățământ la distanță prin radio și televiziune. Dezvoltarea ulterioară a e-learning-ului folosind CD-uri și apoi internetul, și alte programe de Tehnologia Informației și Comunicațiilor sau TIC, a fost bine adaptată învățării muzicale, permițând profesorilor să creeze unități individuale de învățare folosind programe dedicate.

Există o distincție între „învățare pe cont propriu” și „învățare tradițională la distanță”. În cazul autoînvățării, lucrătorii de tineret pot folosi programe TIC, cursuri video sau o combinație de diferite tipuri de suporturi digitale: PDF, MP3, JPEG.

Învățarea tradițională la distanță poate varia de la un curs individual sau în grup mic până la o conferință online sau curs de prelegere. Activitățile sunt filmate în întregime și puse la dispoziția studenților online. Avantajul e-learning-ului în acest caz este că, un curs cu o



durată lungă poate fi împărțit în părți mai mici, pe care tânărul le poate alege atunci când le ascultă.

Lucrătorul de tineret are posibilitatea de a proiecta activități ce combină învățământul la distanță cu orele tradiționale, în persoană. Lucrătorul de tineret îl poate încuraja pe tânărul muzician să participe la activități fizice sau activități de formare online, și apoi să urmeze programul complementar de pe modulul online.

În plus, lucrătorii de tineret ar trebui să țină discuții săptămânale pe forum, iar tinerii ar fi invitați să participe în mod regulat. Clasele individuale pentru învățarea unui instrument muzical pot fi, de asemenea, adaptate la învățământul la distanță, folosind tehnicile de filmare potrivite, cum ar fi utilizarea unui ecran divizat pentru a arăta diferite unghiuri ale profesorului care demonstrează cum să cânte la instrument.

În aceste cazuri diferite de învățare auto și tradițională la distanță, tânărul beneficiază de mai multă autonomie, menținând totuși un contact regulat cu antrenorul său. Dacă interacțiunile formator-tânăr în e-learning sunt mai puțin frecvente, ele pot fi mai fructuoase, deoarece elevul deține mai mult control asupra învățării lor și trebuie să fie implicat în modalitățile și cursul formării lor.

Utilizarea TIC și a Mediilor Virtuale de Învățare în pregătirea auditivă și în educația muzicală generală

Lumea muzicii profesionale a ținut pasul cu progresele tehnologice recente, dar educația muzicală a fost mai ezitantă în adaptarea și adoptarea TIC. Pentru a explica această diferență între utilizarea TIC în educația muzicală în comparație cu cea din lumea muzicii profesionale, autorii caută studii empirice privind utilizarea TIC în formarea auditivă și referitoare la utilizarea mediilor virtuale de învățare sau VLE, în educația muzicală în general.

În ciuda faptului că se află în centrul majorității programelor de educație muzicală, pregătirea auditivă ridică adesea provocări pentru profesorii de muzică, ce trebuie să se adapteze la grupuri foarte eterogene, și pentru elevii care au dificultăți în a lucra în mod autonom, deoarece este nevoie de ajutorul unui profesor pentru a identifica și corecta imediat erorile.

Aici pot fi utile TIC și VLE, deoarece programele dedicate pregătirii auditive permit elevilor să exerseze oricând și oriunde, și le permit profesorilor să folosească timpul de clasă pentru a se concentra asupra dobândirii strategiilor de învățare și a nevoilor individuale ale elevilor cu diferite niveluri de calificare.

În ceea ce privește utilizarea TIC în formarea auditivă, autorii au constatat că utilizarea dispozitivelor mobile TIC a oferit studenților posibilități noi privind accesul acestora la resursele educaționale, descentralizarea educației către o abordare centrată pe elev, și învățarea participativă și colaborativă.



Utilizarea TIC în pregătirea auditivă s-a dovedit benefică, deoarece oferă elevilor acces la resurse educaționale oricând și oriunde, scoțând astfel experiența din sala de clasă și permițând o abordare mai personalizată.

Această autonomie acordată elevilor grație TIC s-a constatat că îi încurajează pe profesori să adopte noi abordări pedagogice, îndreptându-se către o abordare constructivistă, care oferă elevului mai multă independență, și le permite să dobândească strategii de învățare, care să susțină dezvoltarea capacităților auditive și muzicale. Accesibilitatea crescută a contribuit, de asemenea, la promovarea unei abordări colaborative a învățării în care studenții pot face schimb de informații pe forumuri și alte platforme online, în orice moment.

Combinând o clasă virtuală și o rețea socială, s-a descoperit că VLE îi motivează pe elevi și le oferă mai multă autonomie, permițând în același timp educatorilor să creeze și să partajeze teme, și să urmărească progresul elevilor lor în timp real.

TIC și VLE au limitele lor, deoarece autorii subliniază că o lipsă de feedback din partea profesorului ar putea afecta negativ învățarea elevului și poate duce la o învățare deficitară sau greșită. Totuși, în general, autorii au descoperit că aceste instrumente sunt benefice pentru educația muzicală, promovând o abordare constructivistă și încurajând elevii să lucreze în mod autonom.

Pentru a duce aceste beneficii și mai departe, ele încurajează o comunicare sporită între dezvoltatorii TIC și educatorii muzicali, pentru a dezvolta instrumente digitale în conformitate cu nevoile profesorilor și elevilor.

Experimentarea cu programe interactive de compoziție în educația muzicală: cazul Musique Lab Maquette

Musique Lab Maquette, sau ML Maquette, este o aplicație dezvoltată în cadrul programului Musique Lab inițiat de IRCAM și Ministerul Educației din Franța pentru a promova utilizarea noilor instrumente pedagogice în conservatoare. ML Maquette este o extensie a programului de compoziție muzicală *Open Music*, adaptată în scopuri pedagogice.

Aplicația are un spațiu de lucru similar cu cel al unui desktop de computer, cu documente aranjate în pictograme de folder. Documentele sunt împărțite în trei domenii: obiecte, operatori și model (magnetă), care corespund momentelor specifice ale cursului: agregarea materialului muzical, crearea sau transformarea acestui material cu ajutorul operatorilor, și organizarea acestui material. Tinerii pot folosi o tehnică „trage și lasă” pentru a muta materialele.

Obiectele sunt împărțite în cinci categorii: acord, secvență de acorduri, secvență ritmică, plic și audio, și pot fi vizualizate și modificate cu ajutorul editorilor grafici. Obiectele interacționează în spațiul „model”, care acționează ca un secvențior folosind o reprezentare liniară de tip „piano roll” a obiectelor și a duratei acestora, care poate fi plasată de-a lungul axei orizontale a modelului și redată.



Programul include, de asemenea, un sistem de MIDI și o pistă audio care permite utilizatorilor să controleze elemente precum volumul, panoul și timbrul instrumental, folosind o funcție de consolă de mixare.

Deși ML Maquette nu este încă disponibil pe scară largă pentru educatorii muzicali, a fost testat de echipa pedagogică a IRCAM, precum și de anumite școli publice și conservatoare. Aceste experiențe au scos la lumină diferitele utilizări ale software-ului de către profesori specializați și nespecializați.

În general, formatorii de muzică au împărțit utilizarea software-ului în două faze: o fază demonstrativă în care profesorul folosește aplicația și o arată studenților, și o fază de utilizare în care tinerii muzicieni li se oferă calculatoare și documente pregătite de formator pentru a utiliza și să înțeleagă programul înșiși.

În școlile publice, profesorii tind să folosească programul ca asistent, combinând și demonstrând acțiuni care le-ar cere în mod normal să folosească o varietate de instrumente și spații în clasă. Software-ul a fost folosit și de formatori pentru a întreprinde proiecte de creație pe termen lung și pentru a crea misiuni în care tinerii muzicieni pot analiza și reconstrui o piesă muzicală.

Având în vedere studiile făcute până acum, Musique Lab Maquette s-a dovedit a fi un instrument muzical online pertinent, propunând o abordare experimentală și interactivă a compoziției care stimulează interesul și creativitatea elevilor de muzică atât din școlile publice, cât și din conservatoare.

Utilizarea TIC pentru a înțelege procesele compoziționale în educația muzicală

Autorul Nicolas Reynolds prezintă și o literatură menită să contrasteze abordările de învățare între învățarea muzicii și utilizarea TIC într-un context educațional mai larg, primul părând să mențină o abordare instrucțională, în timp ce al doilea înclinând spre o abordare constructivistă.

Potrivit lui Reynolds, programele de calculator dedicate compoziției ajută la o perspectivă asupra percepțiilor și înțelegerii muzicale ale copiilor, oferind oportunități de a privi dezvoltarea muzicală în moduri diferite.

Reynolds vede calculatorul ca pe un instrument capabil să ne remodeleze relația cu cunoștințele și să ne ajute să punem sub semnul întrebării ipotezele despre psihologia dezvoltării, și modul în care dobândim abilități (în cazul studiului său, modul în care copiii își dezvoltă abilitățile compoziționale), iar el încurajează educatorii să depășească simpla utilizare a computerelor și TIC pentru a consolida instruirea muzicală.

Autorul continuă să identifice paralele între cercetarea TIC în educație, comparativ cu cercetarea TIC în educația muzicală în special. Un punct comun este cercetarea dedicată tipului de instrumente și echipamente utilizate, modului în care sunt utilizate și ce conexiuni pot fi făcute cu rezultatele învățării.



Un alt flux comun de focalizare relevant pentru studiul lui Reynolds în special, este formatorul, care folosește tehnologia ca un facilitator pentru diferite lucruri. Pentru a sprijini această focalizare în propriul său studiu, Reynolds se bazează pe munca lui Papert și Resnick, prezentând învățarea tinerilor cu TIC într-un mediu creativ și colaborativ.

El citează, de asemenea, munca lui Narayanan, a cărei viziune asupra învățării bazate pe tehnologie se aliază cu conceptul de „Școlarizare lentă”, în care timpul este dedicat experienței în mediul fizic și virtual. Aici, utilizarea tehnologiei este esențială fără ca aceasta să fie predată în mod explicit, iar copiii își dezvoltă abilitățile conectându-se cu mediul lor, interacționând cu acesta și investigându-l. Modelul „Educație minim invazivă” de la Mitra, este un exemplu similar, care le permite copiilor să învețe TIC prin experimentare și joacă.

Reynolds continuă să analizeze studii care tratează în mod specific utilizarea TIC în abordările compoziționale ale tinerilor. Un astfel de exemplu este un studiu de la Jennings folosind programul compozițional *Hyperscore*.

În plus, potrivit autorului, cercetătorii care studiază compozițiile tinerilor tind să lucreze în jurul structurii armonice și melodice, făcând presupuneri despre înțelegerea de către tineri a acestor trăsături, chiar și atunci când intervenția adulților ar fi putut modifica compozițiile muzicale ale copiilor.

În propriul său studiu, Reynold încearcă să lase aceste convenții deoparte, permițându-le studenților să-și „deseneze” compozițiile, fără a ține cont de structurile convenționale de ritm și timp. Pentru Reynolds, acest tip de reprezentare grafică gratuită a compoziției muzicale este doar una dintre multele abordări noi și interesante, pe care TIC le oferă pentru înțelegerea dezvoltării compoziției muzicale a copiilor, și învățarea lor muzicală în general.



UTILIZAREA REȚELELOR SOCIALE ÎN ACTIVITĂȚILE ONLINE

CU TINERI

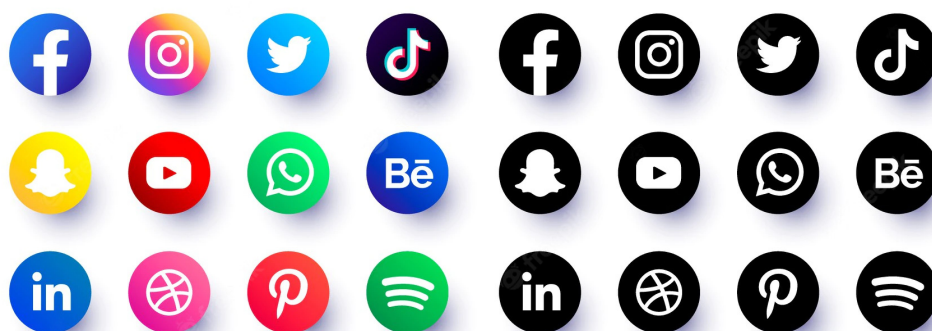
O rețea socială digitală este o pagină web (sau chiar o aplicație), care permite membrilor săi să creeze o pagină personală pentru a partaja și a face schimb de informații, fotografii sau videoclipuri cu o rețea de utilizatori, și pentru a consulta publicațiile acestora. Această definiție cuprinde site-uri la fel de diverse precum eBay, Wikipedia, LinkedIn, YouTube, Twitter, Ask sau Snapchat. Cel mai cunoscut dintre ele este Facebook și multiplele sale utilizări: exprimare, partajare, întâlnire, joc.

De ce ne alăturăm unei rețele sociale digitale? Motivele sunt multe: dorința de a fi în contact cu prietenii, sau de a găsi alții noi; aparțin unei societăți mai mari sau unui grup mai mic; de a fi la curent cu ultimele bârfe, să rămânem la curent cu subiecte pe care le considerăm importante... sau nu. Și mai general, petrecerea timpului acolo în timp ce suntem conectați la lumea din jurul nostru.

În general, o rețea de socializare online formează o replică a rețelei de socializare inițiate „în viața reală”, însă această copie se află undeva între cele foarte conformante sau deloc asemănătoare, atât din punct de vedere al comportamentului, cât și al relațiilor. Indiferent de dimensiunea rețelei, numărul de persoane cu care interacționează utilizatorii de internet rămâne mai mult sau mai puțin restrâns.

Exemple de rețele sociale:

SOCIAL MEDIA LOGO COLLECTION



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



O varietate de funcții

Platformele de rețele sociale îndeplinesc multe funcții. În liniile principale, putem distinge:

- Rețeaua de socializare în sens strict, un site cu acces limitat, în care fiecare utilizator are un profil;
- Membrii sunt legați bilateral, participă în grupuri;
- Unele rețele oferă funcționalități extinse (mesaj, publicare și partajare de conținut, etc.) sau găzduiesc aplicații terțe. Facebook, LinkedIn se numără printre ele.

Dar multe alte categorii de site-uri permit utilizatorilor săi să intre într-o relație:

- Forumuri, zone de discuții publice, în care mesajele sunt postate în ordine cronologică. Consultația este gratuită. Exemple: Doctissimo, sau chiar forumuri legate de materiale de presă online.
- Bloguri, instrumente simplificate de publicare, în care articolele sunt afișate în ordine cronologică și, opțional, sortate pe categorii. Cititorii pot lăsa comentarii acolo. Exemple: Blogger, Skyblog, Canalblog.
- Wiki, baze de cunoștințe online, în care utilizatorii de internet scriu și corectează ei înșiși conținutul. Exemplu: Wikipedia.
- Site-uri de partajare, unde utilizatorii de internet publică fotografii, videoclipuri, link-uri etc., ce pot fi comentate și evaluate. Aceștia sunt invitați să creeze canale și grupuri. Exemplu: YouTube.
- Microbloguri: servicii de publicare, partajare și discuții bazate pe postări sau postări foarte scurte. Fiecare membru are un profil public, în care publică cele mai recente postări. Membrii se pot abona la alte profiluri pentru a primi publicațiile într-un singur flux. Exemplu: Twitter, Snapchat.
- Rețele colaborative: servicii de ajutor reciproc, în care întrebările și răspunsurile sunt postate de utilizatori. Exemple: Yahoo Q-R, dar și Ask.
- Jocuri sociale: jocuri online, care folosesc profilurile membrilor pentru a oferi diferite interacțiuni între jucători.
- Servicii de geolocalizare: aplicații pentru publicare, partajare și discuții pe dispozitive mobile. Articolele sau fotografiile publicate sunt anexate unui loc pentru a le oferi un context geografic. Exemple: Foursquare, Tripadvisor.



Putem adăuga la aceste site-uri de partajare a intereselor Pearltree. Oricum, orice tipologie rămâne riscantă; majoritatea acestor site-uri se suprapun pe mai multe categorii.

O varietate de motivații

Motivele pentru a se alătura unei rețele sociale digitale sunt foarte diverse:

- Apartenența la un grup. Unele rețele sunt concepute pentru a reuni membrii care fac parte dintr-o rețea deja formată pe criterii generale (filosofice, geografice, profesionale, culturale, vârstă de clasă), ca majoritatea utilizărilor Facebook.
- Eveniment de mobilizare. Unele rețele sunt folosite pentru a-și aduna membrii în jurul unor evenimente unice, cum ar fi anumite utilizări ale Twitter.
- Dezvoltare socială. Rețelele, inclusiv Facebook, LinkedIn sau Skyblog, Snapchat, sunt menite să dezvolte rețeaua membrilor săi prin afinități pe categorii: o profesie, o clasă de tineri, etc.
- Gruparea după interese comune: Pinterest, YouTube, Wikipedia reunesc membri cu pasiuni sau interese comune.
- Gruparea după producție comună: rețelele sociale ajută la producerea unui conținut literar și artistic comun, utilizare observată în rândul adolescenților reinvestind funcționalitatea Skyblog în acest scop.
- Contact cu străini: O serie de rețele sociale servesc o condiție prealabilă pentru o întâlnire fizică între oameni care nu se cunosc (Meetic), pentru o colaborare profesională între oameni care știu puțin (LinkedIn), pentru o colaborare jucăușă între oameni care nu se cunosc cu toții pe fiecare altele (majoritatea jocurilor de rețea).

Clasificarea rețelelor sociale

Această activitate își propune să le permită tinerilor să discute despre utilizarea rețelelor sociale și să înțeleagă modul în care acestea mediază identitatea utilizatorilor.

1. Clasificare

Potrivit sociologului Dominique Cardon, putem clasifica în diagrama următoare diferitele moduri de a ne exprima cine suntem:

Axa orizontală creează un continuum între ceea ce este persoana (sex, vârstă, stare civilă, etc.) și ceea ce face (muncă, proiecte, producții, etc).

Axa verticală creează un continuum între ceea ce este persoana în viața reală (cotidian, profesional, prietenos) și reprezentarea imaginară pe care o poate propune și care face posibilă exprimarea unei părți sau a potențialității de sine.



Pentru a permite tinerilor să își asume aceste scheme, îi putem întreba în prealabil care sunt diferitele moduri de a se prezenta pe care le cunosc (își spun povestea vieții lor, își arată cartea de identitate, folosesc o fotografie, mimează, etc.).

2. Dublare

Duplicați o serie de diferite sigle de rețele sociale și cereți tinerilor să le plaseze în diagrama de mai jos. Ne prezentăm prin:

- Identitatea civilă, ce caracterizează în mod obiectiv persoana (numele propriu, sexul, vârsta, locul de reședință, etc.);
- Identitatea narativă, ce caracterizează persoana printr-o poveste spusă (jurnal, poreclă, etc.);
- Identitatea lor actorică, ce caracterizează ceea ce face persoana (angajamente, pasiuni, gusturi, etc.);
- Identitatea virtuală, ce caracterizează persoana printr-o viață imaginară (joc de rol, avatar, etc.).

Cum îi pot ajuta pe tineri rețelele sociale

În timp ce rețelele sociale pot prezenta anumite riscuri, este important să înțelegeți beneficiile oferite copilului vostru de îndrumarea de care are nevoie pentru a profita la maximum de utilizarea rețelelor sociale. Mai jos este o listă a modalităților prin care rețelele sociale pot fi o sursă de bine pentru copii și tineri.

Învățare colaborativă

Extindeți conexiunile și înțelegerea lumii

Copiii pot învăța și aprecia diferite perspective și viziuni asupra lumii pentru a înțelege mai bine lumea din jurul lor și pentru a-și consolida cunoștințele pe o serie de subiecte. Cu atât de multe idei împărtășite pe mai multe platforme, aceștia pot descoperi zone de interes și le pot folosi în scopuri educaționale.

Dezvoltați abilitățile tehnice și de comunicare

Întrucât rețelele sociale fac parte din viața de zi cu zi, este important ca tinerii și copiii să învețe cum să comunice online, pentru a-i pregăti pentru viitoare oportunități la locul de muncă și pentru a-i sprijini în interacțiunile cu prietenii și familia.



Sănătate mintală și bunăstare

Eliminați limitele pentru extinderea legăturilor

Rețelele sociale îndepărtează limitele întâlnirii și păstrării oamenilor, și realizării de conexiuni peste granițe. Pentru copiii care pot avea o dizabilitate sau care nu simt că se pot conecta cu alți membri ai comunității lor, aceasta poate fi o modalitate excelentă de a se lega cu alte persoane și interese similare.

Întărește relațiile

A avea acces la membrii familiei care locuiesc uneori la kilometri distanță de prietenii ce au părăsit o zonă locală, îi poate ajuta să creeze relații și să le permită să rămână în contact, și să-și împărtășească viața cu ușurință.

Un loc unde să se caute sprijin

Acest lucru poate oferi oportunitatea de a oferi sprijin prietenilor și familiei ce se pot confrunta cu o anumită problemă. Pe de altă parte, pentru unii tineri, poate fi un loc în care pot căuta ajutor dacă trec prin ceva despre care nu le pot spune celor dragi.

Campanie pentru binele social

Rețelele de socializare pot ajuta tinerii să crească gradul de conștientizare cu privire la o cauză la care țin și să aibă un impact real asupra schimbării, acolo unde își doresc.

Dezvoltați o amprentă pozitivă

De asemenea, tinerii își pot folosi conturile ca un CV personalizat pentru a-și împărtăși realizările, pentru a-și prezenta talentele și pentru a construi un portofoliu online pozitiv, pe care îl pot folosi în viitor.

Învățare și educație

Utilizarea rețelelor sociale este rar folosită la școală. Cu toate acestea, este posibil să captați atenția elevilor oferindu-le activități similare. Iată 6 idei inspiraționale, însoțite de modele de descărcat sau de simulatoare interactive.

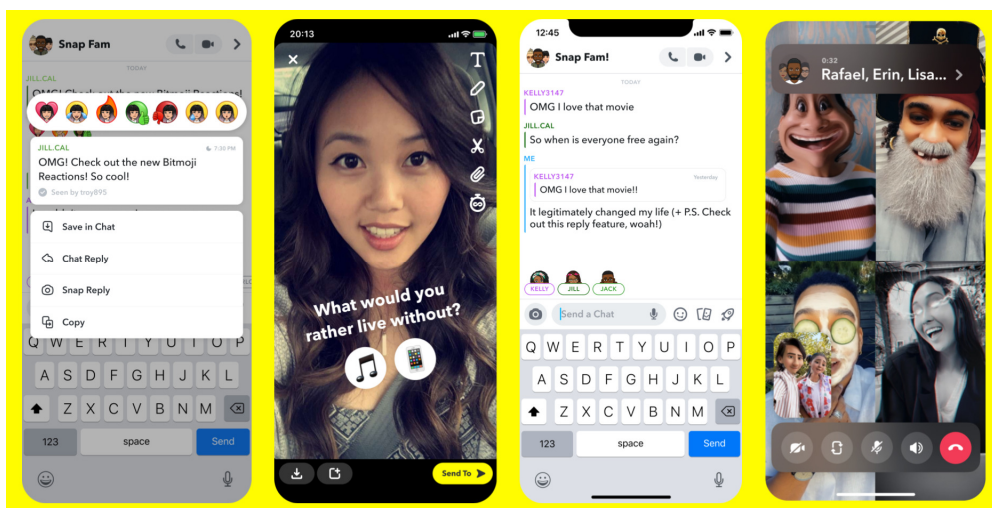
Matt Miller, care a predat spaniolă în liceu timp de zece ani în Indiana, este o mină de idei pentru profesorii geek. Nu e de mirare că este considerat unul dintre cei mai importanți influenți ai lumii în utilizarea digitalului în educație.

Recent, a publicat pe blogul său această listă de 10 idei inspiraționale pentru a profita de entuziasmul tinerilor pentru rețele sociale. „Dacă studenții tăi nu folosesc încă rețelele sociale, probabil că știi totul despre asta!”, crede el. Și în opinia sa, nu este necesar să le folosim „pe bune” dacă cineva dorește să recreeze experiența. Iată 6 idei din articolul original:



1. Inspirat de Snapchat

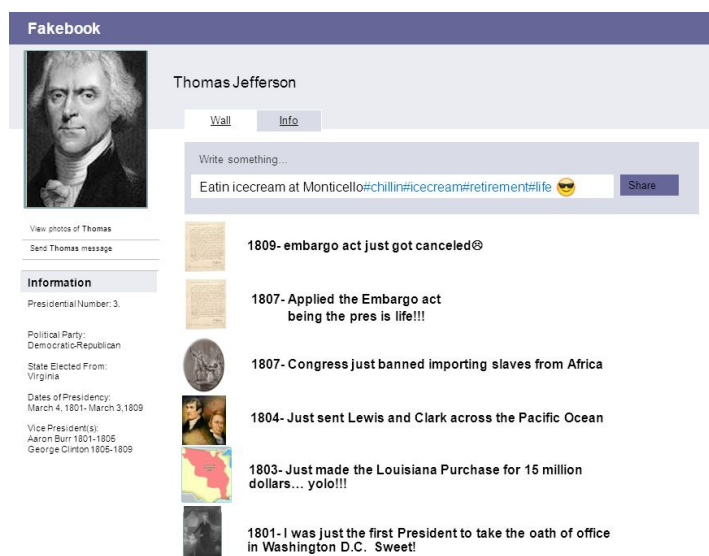
Joacă „Fața mea atunci când...” pentru a personifica cuvinte sau idei, dar folosind Prezentări Google. Aici puteți găsi mai multe explicații (în engleză) și un șablon de descărcat.



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

2. Inspirat de Facebook

Utilizați instrumentul „Fakebook” al ClassTools pentru a crea un profil fals al unei figuri istorice. Pentru a crea un profil realist, elevii vor trebui să folosească creativitatea și gândirea critică.



Sursa: slideplayer.com/slide



3. Inspirat de TikTok

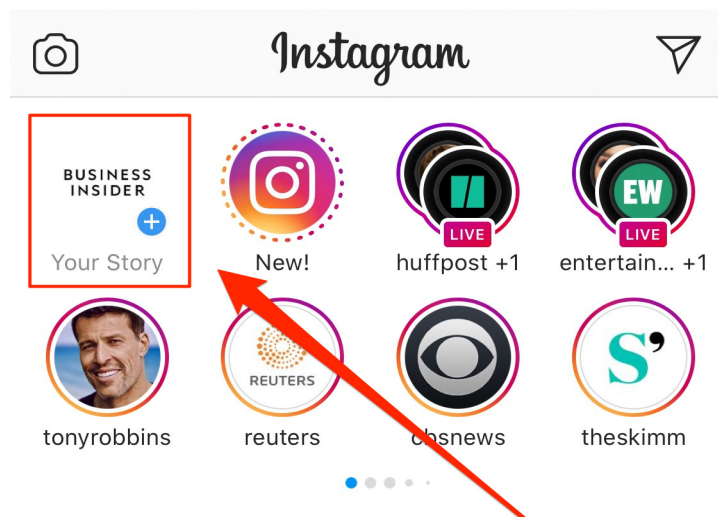
Utilizați Google Slides pentru a crea un anunț de serviciu public în format video, în stil TikTok. „Copiii și adulții filmează deja cu entuziasm, încarcă și partajează videoclipuri pe TikTok”, spune Matt Miller. Pentru a-l folosi în clasă, modelul și pedagogia pot fi dezvoltate de lucrătorii de tineret.



Sursă: digitalyouthwork.scot

4. Inspirat de Instagram

Creați povești (povestiri) pe Instagram folosind Google Slides, în care elevii demonstrează o abilitate și îi învață pe alții prin video. „Poveștile Instagram sunt foarte populare și o caracteristică excelentă pentru a lucra la schema narativă. Utilizatorii pot surprinde momente importante în fotografie sau video, și le pot lega împreună pentru ca alții să le vizioneze cu acest șablon”.



Sursa: www.businessinsider.com



5. Inspirat de mesaje text

Imaginați-vă un dialog între personaje pentru o activitate de scriere creativă folosind aplicația online ifaketextmessage.com.

6. Inspirat de Pinterest

Creați o tablă în stil Pinterest cu Google Slides sau PowerPoint. „Pinterest este o sursă excelentă de inspirație pentru ilustrații și proiecte. De asemenea, vă permite să vă împărtășiți creațiile; studenții pot folosi aspectul și atractivitatea unui panou Pinterest și apoi le pot prezenta în clasă”, sugerează Matt Miller. Iată un șablon gata de utilizat.



Sursa ro.pinterest.com/pin/596234438161740303



RESURSE

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



