

# Atelierul poveștilor – instrument de evaluare și resursă educațională / The Story Workshop – Evaluation Tool and Educational Resource

**Loredana MUNTEAN**

Facultatea de Științe Socio-Umane, Universitatea din Oradea/  
Faculty of Social-Humanistic Sciences, University of Oradea  
lmuntean@uoradea.ro

**Ciprian BACIU**

Facultatea de Psihologie și Științe ale Educației, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca/ Faculty of Psychology and Educational Sciences, Babeș-Bolyai University, Cluj-Napoca  
ciprian.baciu@ubbcluj.ro

## REZUMAT

*Articolul de față descrie un proiect educațional, un instrument de lucru eficient în munca viitorilor profesori pentru ciclul primar și preșcolar și îl analizează din perspectiva conținutului sonor, cu scopul de a-i aduce îmbunătățiri.*

*Lucrarea este alcătuită din patru părți precedate de un Argument și se încheie cu câteva Considerații finale. Prima parte, Poveștile digitale – fundamentare teoretică, sintetizează niște idei teoretice despre subiectul tratat. În partea a doua, Atelierul poveștilor - descrierea proiectului educațional este prezentat conceptul instrumentului de lucru. Partea a treia, Analiza calitativă a conținutului sonor din Atelierul poveștilor descrie studiul întreprins. În partea a patra, Programe pentru editarea sunetelor, sunt exemplificate câteva softuri muzicale care pot fi folosite de către studenți în vederea îmbogățirii conținuturilor create cu sonorități diverse.*

*Considerațiile finale nu reprezintă deznodământul studiului, ci mai degrabă o intrigă pentru demersurile ulterioare.*

## Cuvinte cheie

Atelierul poveștilor, tehnologii muzicale, evaluarea studenților, resurse educaționale

## INTRODUCERE

Poveștile au avut dintotdeauna puterea de a ne purta într-un mod aparte între real și fantastic. Clasice, străvechi sau moderne, actuale, acestea izvorăsc din experiența umană și sunt transmise din generație în generație. Orice poveste are ca punct de plecare un sâmbure de adevăr care este îmbrăcat cu o haină cât mai atrăgătoare. Esența poveștilor are așadar o valoare formativ-educativă, care produce efecte mai cu seamă atunci când și aparența este pe măsură.

Stilul de viață actual nu schimbă cu nimic această stare de fapt, dar aduce modificări în privința modului de redare - receptare a poveștilor. Imaginea, sunetul, muzica îmbogățesc considerabil conținutul de idei al acestora, iar tehnologiile facilitează realizarea unor forme de artă sincretice, atractive pentru omul contemporan, indiferent de vârsta pe care o are.

## ABSTRACT

*This article describes an educational project, an effective tool for the work of pre-service teachers for primary and preschool and analyzes it from the perspective of sound content in order to improve it.*

*The paper is made up of four parts preceded by an Argument and ends with some Final Considerations. The first part, The Digital Stories - the theoretical foundation, synthesizes some theoretical ideas about the subject being treated. The second part, The Story Workshop - the description of the educational project presents the concept of the working instrument. The third part, Qualitative Analysis of Audio Content in the Story Workshop describes the study. In the fourth part, Sound Editing Programs, some examples of music software that can be used by students to enrich the content created with diverse sounds are described.*

*Final considerations are not only the outcome of the study, but rather an intrigue for further steps.*

## Keywords

The Story Workshop, music technologies, student assessment, educational resources.

## INTRODUCTION

Stories have always had the power to make us float in a special way between real and fantastic. Whether classical, ancient, modern or contemporary, they spring from human experience and are transmitted from generation to generation. Every story has as its starting point a grain of truth that is clothed with the most appealing coat. The essence of the stories therefore has a formative-educational value, which produces effects especially when its presentation is well adapted.

The current lifestyle does not change this state of facts, but makes changes to the way the stories are played and listened to / watched. The image, the sound, the music considerably enrich the content of their ideas, and the technologies facilitate the realization of syncretic art forms that are attractive to the contemporary man regardless of age.

În pregătirea lor inițială, profesorii pentru ciclul primar și preșcolar dobândesc o serie de competențe tehnologice pe care le pot valorifica nu doar în munca lor efectivă cu copiii, ci și în crearea unor resurse educaționale adaptate nevoilor educaționale ale acestora. Într-un astfel de context s-a născut *Atelierul poveștilor*. Componenta Canal YouTube – *Atelierul poveștilor* se află pe pagina principală a portalului din care are loc redirecționarea spre adresa YouTube: <https://goo.gl/t7qRDj>. (Baciu, 2015, p. 26) Acesta îndeplinește simultan rolul de instrument pentru evaluarea studenților și de resursă educațională pentru copii.

Desenele animate distribuite prin *Atelierul poveștilor* sunt rezultatul unui atent exercițiu de creație, rezolvat de către studenți cu ajutorul unor softuri și aplicații gratuite, cu care aceștia au învățat să lucreze prin efort propriu.

## POVEȘTILE DIGITALE – FUNDAMENTARE TEORETICĂ

*Povestirea digitală* este un termen relativ nou care descrie fenomenul de utilizare a noilor dispozitive media, cum ar fi calculatoare, telefoane mobile, reportofoane digitale, camere video digitale, aparate foto digitale și a programelor aferente (Roland, 2006), prin care persoane fizice sau juridice își împărtășesc povestea.

Povestirile realizate cu ajutorul acestor echipamente electronice digitale pot varia, ca și conținut, de la cele ale unor experiențe personale, la povestiri de învățare și mesaje pentru justiția socială, sau la anecdote istorice și documentare, ajungându-se până la împărtășirea unor rapoarte video în format digital. (Garrety & Schmidt, 2008)

Dezvoltarea într-un ritm alert a sistemelor informatice a condus la apariția a tot mai multe echipamente digitale, cum ar fi camerele video digitale, telefoanele inteligente, la extinderea utilizării și interconectării calculatoarelor electronice personale într-un ansamblu de rețele informatice, care ulterior au format rețeaua de cuprindere mondială cunoscută sub denumirea de Internet. Sistemele de învățământ, pentru a putea ține pasul cu cerințele actuale de dezvoltare ale societății contemporane, cu societatea cunoașterii, sunt obligate să integreze aceste noi tehnologii de informare și comunicare în școală pentru a facilita învățarea. (UNESCO, 2005, pp.27-59) Povestirea digitală este o metodă de utilizare a echipamentelor digitale în scopul sprijinirii proceselor educaționale care au loc la nivelul sistemelor de învățământ. (Robin, 2008)

Privind prin prisma științelor educației, am putea spune că povestirea digitală reprezintă arta utilizării conținuturilor digitale pentru realizarea și diseminarea resurselor educaționale în care sunt combinate o varietate de elemente de comunicare într-o structură narativă. Rolul principal al poveștii digitale este acela de a transmite emoții (bucuria, surpriza, frica, dezgustul, tristețea).

În literatura de specialitate se regăsesc mai multe definiții pentru conceptul de povestire digitală, definiții în care se prezintă povestea digitală ca fiind procesul de împărtășire a unor povești/ informații de către un povestitor, cu ajutorul resurselor și echipamentelor multimedia. Structura relațiilor complexe dintre creator, poveste și tehnologii, precum și conceptul Atelierului poveștilor este reprezentată în figura numărul 1.

In their initial training, primary and pre-school teachers acquire a range of technological skills that they can use not only in their work with children, but also in creating educational resources tailored to the educational needs of kids. In such a context, The Story Workshop was born. The YouTube Channel component - The Story Workshop is on the main page of the portal that redirects to YouTube: <https://goo.gl/t7qRDj>. (Baciu, 2015, p. 26) It simultaneously fulfils the role of instrument for student assessment and educational resource for children.

The animated cartoons distributed through The Story Workshop are the result of a creation exercise solved by students using free software and applications that they have learned to use through their own efforts.

## THE DIGITAL STORIES – THEORETICS

The *Digital Story* is a relatively new term that describes the phenomenon of using new media devices such as computers, mobile phones, digital recorders, digital cameras, and related programs (Roland, 2006), by which individuals or businesses share their story.

The stories made using these digital electronic devices can vary, in terms of content, from personal experiences, learning stories and social justice messages, to historical and documentary anecdotes, and even to sharing of video reports in digital format. (Garrety & Schmidt, 2008)

The fast development of information systems has led to the emergence of an increasing amount of digital equipment, such as digital cameras, smart phones, the extension of the use and interconnection of personal electronic computers to a set of computer networks, which subsequently formed world-wide network known as the Internet. Educational systems, in order to keep up with the current development needs of contemporary society (the knowledge society), are bound to integrate these new information and communication technologies into school to facilitate learning. (UNESCO, 2005, pp. 27-59) The Digital Story is a method of using digital equipment to support educational processes taking place within education systems. (Robin, 2008)

From the perspective of educational sciences, we could say that the digital story is the art of using digital content to create and disseminate educational resources that combine a variety of elements of communication into a narrative structure. The main role of the digital story is to convey emotions (joy, surprise, fear, disgust, sadness).

In the literature there are several definitions for the concept of digital storytelling, definitions in which the digital story is presented as the process of sharing stories / information by a storyteller with the help of multimedia resources and equipment. The structure of the complex relationships between creator, story and technologies, as well as the concept of the storytelling workshop is represented in Figure no. 1.

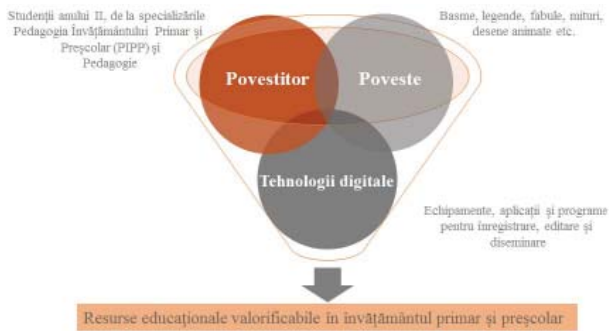


Figura nr. 1 Poveștile digitale – elemente componente

## ATELIERUL POVEȘTIILOR - DESCRIEREA PROIECTULUI EDUCAȚIONAL

Studentii anului II de la specializările Pedagogia Învățământului Primar și Preșcolar (PIPP) și Pedagogie, Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca, au ca sarcină de lucru, pentru evaluarea la disciplina Instruire asistată de calculator, realizarea (crearea) unei povești prin folosirea unor programe de editare video și a imaginilor de pe Internet pentru realizarea (crearea) de materiale didactice destinate copiilor. Desenele animate create de aceștia sunt publicate pe canalul YouTube al portalului PRE.

Canalul YouTube „Atelierul Poveștilor“ a fost creat în anul 2012 și a cunoscut o dezvoltare continuă din punct de vedere al produselor vehiculate, precum și din punctul de vedere al infrastructurii. (Baciu, 2015, p. 26)

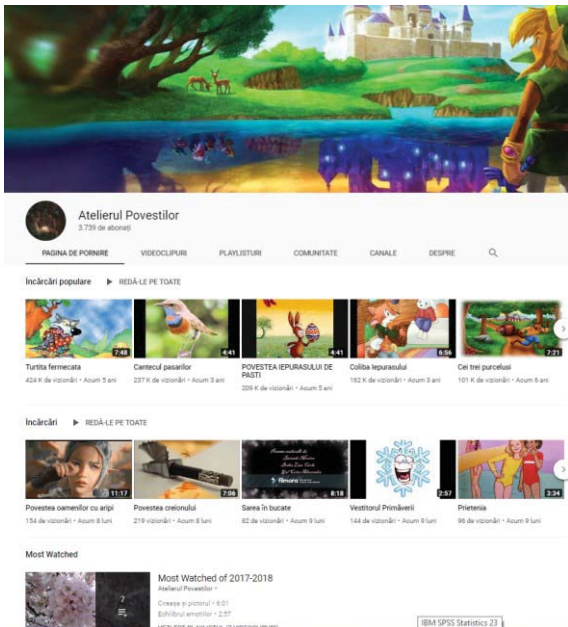


Figura nr. 2 Pagina principală a canalului „Atelierul poveștilor“

Întregul demers își propune să răspundă nevoilor educaționale ale copiilor și ale studenților și să se finalizeze prin realizarea unor materiale utile în activitatea didactică, ușor de accesat și atractive.

Ca instrumente de lucru se folosesc o serie de componente hardware și de softuri gratuite pentru editare audio, video și a imaginilor. Poveștile pentru copii sunt distribuite prin canalul YouTube *Atelierul poveștilor*. Acesta îndeplinește o serie de funcții prin care:

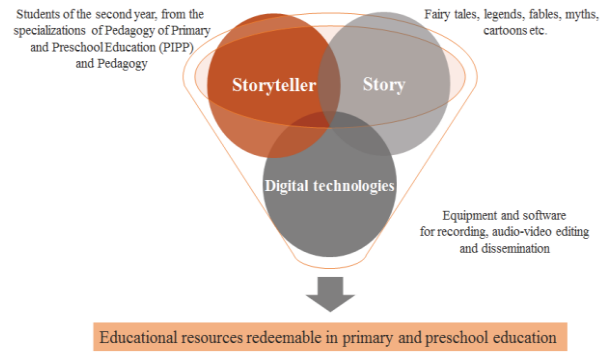


Figure no. 1 The Digital stories – Components

## THE STORY WORKSHOP - DESCRIPTION OF THE EDUCATIONAL PROJECT

For their evaluation in computer-assisted training, the students of the second year, major Pedagogy of Primary Education and Pedagogy, from the Babeș-Bolyai University of Cluj-Napoca, have to create educational resources for children, based on original stories and using video editing software and images from the Internet. The cartoons created by them are published on the YouTube channel of the PRE portal.

The YouTube Channel “The Story Workshop” was created in 2012 and has seen continuous development in terms of both the products being advertised and the infrastructure. (Baciu, 2015, p. 26)

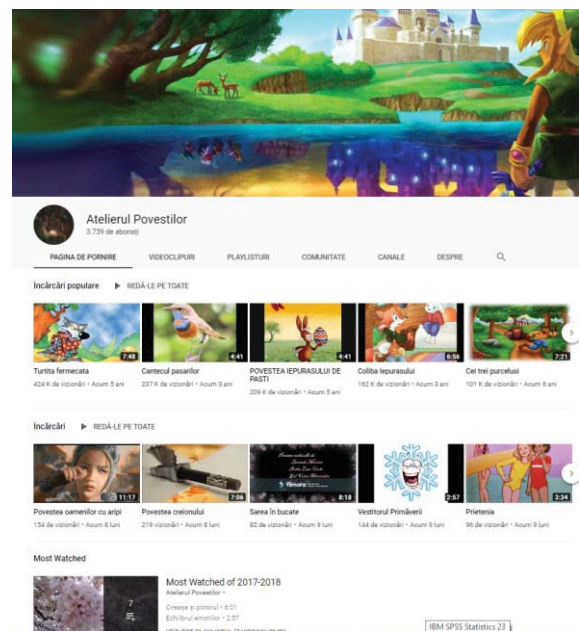


Figure no. 2 Channel “The Story Workshop” - Home Page

The whole approach aims to respond to the educational needs of children and students and its final goal is to provide useful, accessible and attractive teaching materials.

As working tools, students use all kinds of hardware and free software for audio, video and image editing. The children’s stories are distributed through the YouTube channel - The Story Workshop. It has some features which provide:



- se ierarhizează produsele în funcție de numărul de vizualizări,
- se arată durata de vizionare,
- se indică datele corespunzătoare diferitelor locații de redare,
- se prezintă dinamica duratelor de vizionare în diferite intervale de timp,
- se arată valorile medii ale duratei de vizionare,
- se prezintă măsura în care audiența este păstrată/ menținută, pe ani,
- se prezintă măsura în care audiența este păstrată/ menținută, pe proiect,
- se vede evoluția numărului de abonați, pe ani,
- se prezintă măsura în care produsele au fost apreciate/neapreciate, pe ani,
- se prezintă măsura în care produsele au fost apreciate/ neapreciate, pe proiecte etc. (Baciu, 2015, p. 28)

Criteriile de analiză a evoluției proiectului sunt stabilite în vederea îmbunătățirii permanente a resurselor educaționale create și postate. În același scop, pornind de la premisa că muzica îndeplinește un rol foarte important în viața copiilor, considerăm utilă și necesară o analiză a gradului în care universul sonor este parte componentă a creațiilor studenților.

### **ANALIZA CALITATIVĂ A CONȚINUTULUI SONOR DIN ATELIERUL POVEȘTIILOR**

Scopul poveștilor animate create de studenți este în primul rând unul formativ-educativ, nu unul estetic, artistic. Totuși, produsele rezultate trebuie să fie interesante, captivante, astfel încât cei mici să le revadă cu plăcere, chiar de mai multe ori. În cazul copiilor, orice mesaj însoțit de muzică își sporește considerabil șansele de a fi repede asimilat. De aceea, ne propunem realizarea unei analize calitative privind sonoritățile valorificate de studenți în creațiile lor.

Analiza are ca subiect principalele 25 de proiecte aflate în playlist-urile utilizatorilor YouTube la data realizării studiului. Aceasta se bazează pe metoda observației și utilizează ca instrument o grilă de observație alcătuită din 13 itemi, grupați pe următorii indicatori: ponderea muzicii, locul pe care-l ocupă muzica în desenul animat creat, modul de valorificare a diferitelor efecte de sunet, muzicalitatea vocii cititorului, caracterul interdisciplinar, sincretic al produsului creației.

Trebuie precizat de la început că, în privința modului în care muzica poate fi selectată, prelucrată și inclusă în desenele animate, orice decizie le aparține exclusiv studenților. Până în această etapă a demersului creativ nu li s-au făcut recomandări nici în privința softurilor recomandate pentru editare sunet.

În materialul analizat, muzica se situează cel mai frecvent în generic, la începutul și la sfârșitul desenelor animate. În acest caz, editarea materialului muzical se limitează doar la decuparea acestuia și atașarea la conținutul de bază. Atunci când fragmentele muzicale rulează simultan cu lectura poveștii, volumul de redare este mai redus, păstrând proporțiile corespunzătoare. În aceste situații, fragmentele sunt preluate din literatura muzicală clasică sau din coloana sonoră a desenelor animate cu care copiii sunt deja familiarizați.

- product ranking according to the number of views,
- viewing duration,
- data for the different playback locations,
- the dynamics of viewing times in different time frames,
- average values of viewing time,
- the extent to which the audience is maintained, according to years,
- the extent to which the audience is maintained in various projects,
- the evolution of the number of subscribers, according to years,
- the extent to which the products have been appreciated / unappreciated, according to years,
- the extent to which products have been appreciated / unappreciated, according to projects, etc. (Baciu, 2015, p. 28)

The criteria for analyzing the evolution of the project are set in order to permanently improve the created and posted educational resources. For the same purpose, starting from the premise that music plays a very important role in children's lives, we consider it useful and necessary to analyze the extent to which the universe of sound is a component part of the students' output.

### **QUALITATIVE ANALYSIS OF THE AUDIO CONTENT IN THE STORY WORKSHOP**

The purpose of the animated stories created by students is primarily a formative-educational, not an aesthetic, artistic one. However, the resulting products have to be exciting, captivating, so that the children can enjoy them, even more than one time. In the case of children, any message accompanied by music greatly increases the chances of being quickly assimilated. That is why we are proposing a qualitative analysis of sounds that students use in their output.

The analysis focuses on the top 25 projects in YouTube users' playlists at the time of the study. It is based on the observation method and uses as a tool an observation grid consisting of 13 items, grouped according to the following indicators: the percentage of music, the place the music plays in the created cartoons, the way of capitalizing on the various sound effects, the musicality of the reader's voice, the interdisciplinary, syncretic character of the created product.

It should be noted from the beginning that, as to how music can be selected, processed and included in cartoons, any decision lies solely with the students. Until this stage of the creative approach, no recommendations have been made regarding the software recommended for sound editing.

In the material analyzed, music is most frequently used in the opening sequence, in the beginning and the end of the cartoon. In this case, the editing of the musical material is limited merely to cropping and attaching it to the basic content. When the music fragments run simultaneously with the story reading, the playback volume is lower, keeping the appropriate proportions. In these situations, the fragments are taken from the classical musical literature or from the soundtrack of cartoons with which children are already familiar.

Efectele sonore sunt prezente în mică măsură în creațiile studenților. Ne referim aici la diferite onomatopoei care ar completa firesc textul citit, sporindu-i expresivitatea. Observăm că efectele selectate de studenți imită sunete din natură, dar nu și alte sunete rezultate prin lovire, ciocnire, cădere etc. Într-un număr redus de povești, observăm că, pentru o cât mai sugestivă ilustrare a personajelor, studenții își prelucrează vocea, cu ajutorul tehnologiilor. Astfel, pentru a reprezenta personaje delicate sau caracterizate de șiretenie, vocile sunt subțiate, pentru a ilustra personaje masculine sau pentru a semnala iminența unui pericol, vocile sunt îngroșate, respectiv pentru a arăta prezența personajelor colective în poveste, vocile sunt multiplicare.

Vocile cititorilor sunt melodioase, modulate corespunzător, fără să fie necesară editarea lor. Acestea sunt înregistrate de cele mai multe ori cu telefonul mobil. Deși din lectură reiese că studenții au calitățile vocale necesare pentru lucrul cu copiii din ciclul primar și preșcolar, nici unul dintre ei nu propune vreo intervenție cântată vocal.

Caracterul sincretic al desenelor animate realizate de studenți este dat în primul rând de faptul că textului îi sunt asociate o serie de imagini în mișcare. În creațiile analizate, muzica este valorificată relativ puțin. Dintre cauzele care determină această situație, ne atrag atenția în special următoarele:

- tendința studenților de a ține cont de specificul vârstei mai mult în privința conținutului poveștii decât în forma pe care aceasta o îmbracă;
- îndreptarea atenției studenților mai mult asupra procesului decât asupra produsului creației;
- lipsa unei orientări explicite în sensul creării inclusiv a unei coloane sonore pentru desenele animate;
- cunoașterea în mică măsură a softurilor pentru editarea muzicii.

În această etapă a studiului întreprins, considerăm oportun să prezentăm câteva programe online gratuite, care pot fi folosite cu ușurință de către studenți, în vederea îmbogățirii expresivității desenelor animate create, cu diverse sonorități.

## PROGRAME PENTRU EDITAREA SUNETELOR

Un program cu interfață prietenoasă și ușor de utilizat este *ocenaudio*. Acesta este un editor simplu, adecvat mai degrabă pentru editarea vocii, deoarece nu poate efectua sesiuni multi-track.



Figura nr. 3 *Ocenaudio*

Pentru utilizatorii care preferă să lucreze online, fără a mai descărca softul, *hya-wave* poate fi o variantă potrivită. Acesta este un editor audio lansat în 2015, care permite copierea, lipirea, decuparea materialului muzical, salvarea acestuia în Cloud, aplicarea efectelor live și distribuirea prin rețelele sociale sau prin URL.

Sound effects are only to a small extent present in the students' output. We refer here to different onomatopoeias that would naturally complement the read text, enhancing its expressiveness. We note that the effects selected by students imitate sounds from nature, but not other sounds resulting from hitting, colliding, falling, etc. In a small number of stories, we note that for a more suggestive illustration of the characters, students process their voice with the help of technologies. Thus, in order to represent delicate or cunning characters, the voices are thinned, to illustrate male characters or to signal the imminence of danger, the voices are deepened, while in order to show the presence of collective characters in the story, the voices are multiplied.

The voices of the readers are melodious, appropriately modulated, and do not require editing. They are usually recorded with the mobile phones. Although it emerges from the reading that the students have the vocal qualities necessary for working with primary and preschool children, none of them proposes any singing intervention.

The syncretic character of the cartoons created by the students is primarily due to the fact that the text is associated with a series of moving images. In the analyzed works, music is not very widely used. We particularly draw attention to the following causes of this situation:

- the students' tendency to take into account age specificity in regard to the content of the story rather than to its form,
- the students' focussing more on the creative process than on its output,
- the lack of an explicit orientation towards creating a soundtrack for the cartoons,
- poor knowledge of the music editing software.

At this stage of the study we consider it appropriate to present some free online software that can be easily used by students to enrich the expressiveness of the created cartoons with various sounds.

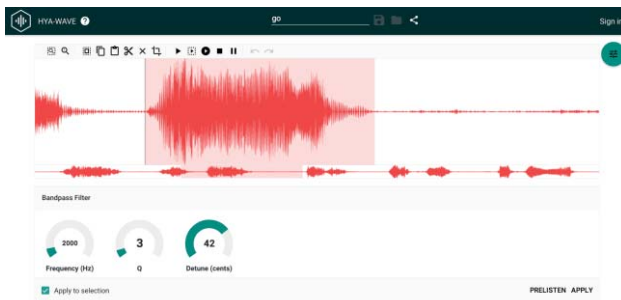
## SOUND EDITING SOFTWARE

A user-friendly program is *ocenaudio*. This is a simple editor, suitable for voice editing, because it cannot perform multi-track sessions.



Figure no. 3 *Ocenaudio*

For users who prefer to work online without downloading the software, *hya-wave* can be a good option. This is an audio publisher released in 2015 that allows users to copy, paste, and crop music, save it to Cloud, apply live effects, and share it through social networks or URLs.

Figura nr. 4 *Hya-Wave*

Pentru utilizatorii avansați, *soundation* poate fi o variantă atractivă. Această aplicație online permite deschiderea simultană a mai multor canale de lucru și buna lor organizare, ceea ce o face mai potrivită pentru compoziție muzicală și realizarea unor aranjamente muzicale decât pentru editare.

Figura nr. 5 *Soundation*

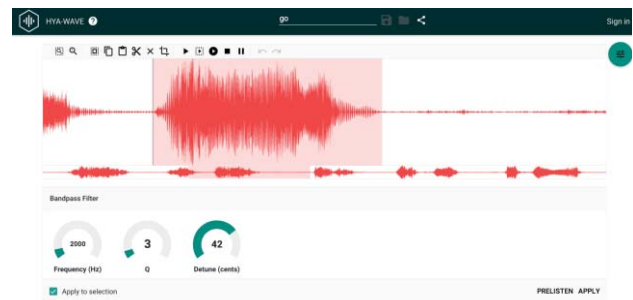
## CONSIDERAȚII FINALE

Crearea de povești digitale de către studenți este una din activitățile didactice în care conceptul de interdisciplinaritate se materializează cu succes. Dincolo de faptul că astfel se creează o adevărată colecție de desene animate moderne, cu caracter educativ, pentru copiii din ciclul primar și preșcolar, se formează și o comunitate de pedagogi cu competențe digitale corespunzătoare vremurilor în care trăim și cu o nouă viziune asupra educației.

Tehnologiile actuale reprezintă un instrument de lucru accesibil și eficient în orice demers creativ. Poveștile digitale create de studenți pot fi realizate cu ajutorul unor softuri gratuite, ușor de utilizat.

În urma analizei calitative a conținutului sonor din *Atelierul poveștilor*, putem afirma că acesta poate fi îmbogățit considerabil. Este nevoie, desigur, de un minim de orientare a atenției studenților creatori în această direcție, respectiv de familiarizarea acestora cu instrumente de lucru adecvate, mai exact, cu softuri pentru editarea muzicii.

Studiul realizat deschide o altfel de perspectivă în ceea ce privește noile modalități de abordare a procesului de creație a desenelor animate pentru copii. Considerăm că muzica este una din resursele care, valorificate corespunzător în contextul dat, aduc un plus calitativ materialelor create și mențin viu interesul pentru a le viziona cu plăcere, chiar de mai multe ori.

Figure no. 4 *Hya-Wave*

For advanced users, *soundation* can be an attractive option. This online app allows users to simultaneously open multiple work channels and organize them well, making it more suitable for musical composition and music arrangements than for editing.

Figure no. 5 *Soundation*

## FINAL CONSIDERATIONS

The creation of digital stories by students is one of the didactic activities in which the concept of interdisciplinarity materializes successfully. Beyond creating a real collection of modern educational cartoons for primary and preschool children, this is also a way to train a community of pedagogues with digital competences corresponding to the times we live in and with a new vision on education.

Current technologies are an accessible and efficient working tool in any creative approach. The digital stories created by students can be accomplished with free, easy-to-use software.

Following the qualitative analysis of the audio content in the Story Workshop, we can say that it can be greatly enriched. Of course, there is a need for a minimal orientation of the creative students in this direction, namely they must be familiarized with appropriate working tools - more precisely, with music editing software.

This study opens up a different perspective in terms of new ways of approaching the creation process of cartoons for children. We believe that music is one of the resources that, when appropriately employed in the given context, bring a qualitative plus to the created materials and maintain the users' interest in viewing them with pleasure, over and over again.

**BIBLIOGRAFIE / REFERENCES**

- [1] Baci, C., Andronache, D., Bocoș, M. (2015). Ressources curriculaires électroniques pour soutenir les futurs enseignants du primaire et du préscolaire (coord., Petrovici, Constantin), pages 23-29. Le numérique éducatif, Montréal: CRIFPE. ISBN: 978-2-923808-46-8
- [2] Bernard, R. Robin (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, *Theory Into Practice*, 47:3, 220-228, DOI: 10.1080/00405840802153916
- [3] Garrety, C. & Schmidt, D. (2008). The evolution of digital storytelling: from enhanced oral tradition to genres for education. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2008--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 916-921). Las Vegas, Nevada, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved March 17, 2019 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/27289/>.
- [4] Karakoyun, F. & Eristi, S.D. (2011). The impact of digital storytelling through the educational uses. In S. Barton, J. Hedberg & K. Suzuki (Eds.), *Proceedings of Global Learn Asia Pacific 2011--Global Conference on Learning and Technology* (pp. 659-664). Melbourne, Australia: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved March 17, 2019
- [5] Roland, C. (2006). Digital stories in the classroom. *School Art*, 105(7), 26
- [6] UNESCO (2005). *Towards knowledge societies*, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) World Report. Paris, France: UNESCO Publishing
- [7] <https://soundation.com>
- [8] <https://wav.hya.io/>
- [9] <https://www.ocenaudio.com/>
- [10] [https://www.YouTube.com/results?search\\_query=atelierul+povestilor](https://www.YouTube.com/results?search_query=atelierul+povestilor)