

Peculiarities of Online Lessons in Music and Movement Classes (I) / Particularități ale lecțiilor on-line la disciplina Muzică și mișcare (I)

Lucian GHIȘA

National Academy of Music „Gheorghe Dima” Cluj-Napoca, România /
Academia Națională de Muzică „Gheorghe Dima” din Cluj-Napoca
dlglucian@gmail.com

Dalia Ioana GHIȘA

D“Elf” High School Cluj-Napoca / Liceul Teoretic „Elf” Cluj-Napoca
dalia.ghisa@elf.ro

ABSTRACT

The present research aims to contribute to the optimization of online teaching regarding the Music and Movement subject. The Music and Movement class activities are aimed to facilitate the acquisition of important general skills, such as: learning children’s songs and simple elements of musical language, performing children’s songs, with age-specific means and in order to express ideas, feelings and experiences through music and movement, individually or in groups. We highlighted in this research the provisions of the curriculum, insisting on the competences that need to be acquired. In this regard, the curriculum expresses a series of contents with specific activities, which can be approached in the classroom according to each level of learning. The skills that students have to acquire in the Music and Movement class formed the basis of the concerns which emerged due to the pandemic situation (isolation at home), because at first the resources available were not known, as neither were the methods and means by which to achieve them, taking into account the fact that the transition from traditional classes to those in the online environment was sudden.

Key words: online learning, Music and Movement, school curriculum, primary education

INTRODUCTION

Ever since intrauterine life, children have the ability to hear the voices around them and the sounds of the environment, reacting through movements, and after birth, the recognition of a sound environment confers them safety and environmental comfort. Numerous studies were conducted on this subject over time, and most researchers have shown that there is a strong relationship between children and music, especially if they are permanently exposed to music listening. Music can contribute to the development of the sphere of sensitivity and to the appearance of perceptions. Here we mention the baby music collections recorded on CDs in audio format and made by major record companies or even in the online version on web channels dedicated to music – such as *YouTube*, where we most often find the works of W. A. Mozart. During the first and second childhood, musical works that come from children’s folklore, and not only, may help in the development of motor skills, aesthetic sense, language, musical memory or for harmonious physical growth. To the same extent,

REZUMAT

Cercetarea de față are scopul de a contribui la optimizarea instruirii on-line, la disciplina Muzică și mișcare. Disciplina Muzică și mișcare își propune ca prin intermediul ei elevii să dobândească câteva competențe generale extrem de importante, cum ar fi: receptarea unor cântece pentru copii și a unor elemente simple de limbaj muzical, interpretarea de cântece pentru copii, cu mijloace specifice vârstei și acelea de exprimare a unor idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup. Am reliefat în această cercetare prevederile programei, insistând asupra competențelor care trebuie formate. Programa școlară exprimă, în acest sens, o serie de conținuturi cu activități specifice, care pot fi abordate la clase în funcție de fiecare nivel de învățare. Competențele pe care elevii trebuie să le dobândească la ora de Muzică și mișcare au stat la baza îngrijorărilor dobândite odată cu situația pandemică (de izolare la domiciliu) cu care ne-am confruntat, deoarece inițial nu au fost cunoscute resursele pe care le avem la dispoziție și prin ce metode și mijloace vom putea să le realizăm, luând în considerare și faptul că trecerea de la orele tradiționale, la cele în mediu on-line, a fost bruscă.

Cuvinte cheie: învățare on-line, muzică și mișcare, programa școlară, învățământ primar

INTRODUCERE

Încă din timpul vieții intrauterine, copilul are capacitatea de a auzi vocile din jurul lui și sunetele din mediul înconjurător, reacționând prin mișcări, iar după naștere, recunoașterea unui mediu sonor îi conferă siguranță și confort ambiental. De-a lungul timpului, s-au făcut numeroase studii pe acest subiect, iar majoritatea cercetătorilor au dovedit că între copil și muzică există o relație puternică, în special dacă acesta este expus permanent la audiții muzicale. Muzica poate contribui la dezvoltarea sferei sensibilității și la apariția percepțiilor. Aici amintim de colecțiile de muzică pentru bebeluși inscripționate pe CD-uri în format audio și realizate de case de discuri importante sau chiar în varianta *on-line* pe canale *web* dedicate muzicii – cum ar fi *YouTube*, în care cel mai des îl regăsim pe W. A. Mozart. În perioada din prima și a doua copilărie, lucrările muzicale care provin din folclorul copiilor, și nu numai, pot ajuta la dezvoltarea motricității, a simțului estetic, a limbajului, a memoriei muzicale sau la creșterea fizică armonioasă. În aceeași măsură, dezvoltarea abilităților de ascultare și reproducere

the development of listening and rendering skills (rhythmic-melodic), synchronization, taking on a role (with all that it implies), motor coordination, etc. are most often achieved through music games. There are many educational songs that enable the assimilation of age-specific knowledge about colours, days of the week, months of the year, numbers, animals, and so on. The importance of music that the child listens to was noticed by many teachers. In this sense, Ana-Georgiana Simion stated that “music listening showed that it can be successfully introduced, playing an active role in the classes of Personal Development (PD), Civic Education, but also Visual Arts and Practical Abilities (AVAP). Research has shown positive aspects in terms of weekly use of music listening. The diversification of the means used in the didactic act has led to the diversification of the types of music that young children listen to at school or in their free time. Aesthetic activities in the visual arts and music education classes manage to offer students opportunities for emotional expression. Carrying out teaching activities through which students learn about aesthetics and music presents benefits for both their moral and cognitive development” (Simion, 2019, 33).

I. Activities and contents for the Music and Movement classes

The general competences refer to the whole primary cycle and are the same from the preparatory class to the fourth grade. Therefore, by the end of primary school, the students, regardless of their level, must be able to learn children’s songs and elements of musical language, perform them by age-specific means and be able to express ideas, feelings and experiences through music and movement, individually or in groups.

The specific competences derive from the general ones, they are similar from one class to another, especially in the preparatory, first and second grades, these even being treated together in the school curriculum, a procedure that is also valid later on in the third and fourth grades. They are presented in a logical and progressive way, in order to form increasingly complex abilities and habits, so that there is an evolution (within each specific competence), from one level of schooling to another. For example, “Learning children’s songs and simple elements of musical language” would be the general competence, from which four specific competences are derived. If in the preparatory grade an example would be “Learning sounds from the environment with contrasting durations and intensities”, the first grade adds the fact that the reception of sounds extends to those in nature, addressing the speed of contrasting succession, and the second grade includes furthermore both the pitch of the sounds and the fact that the reception sources are different. The previous description is just an example of compiling the general competences in accordance with the specific ones, but in the following pages we will focus our attention both on the contents of the curriculum and the learning activities proposed by it, as well as on a series of exercises based on our own experience.

In the curriculum, in each section assigned to specific competences there are examples of learning activities, a perfect source of inspiration for teachers, and at the end of their description are presented the learning contents, which “refers to the chapters and related topics through which the achievement of the (framework or reference) objectives, (general or specific) competences is pursued”

(ritmico-melodică), de sincronizare, de asumarea unui rol (cu tot ce implică acesta), coordonarea motrică etc. se câștigă, cel mai adesea, prin jocul muzical. Există foarte multe cântece educative prin care se pot dobândi cunoștințe specifice vârstei despre culori, zilele săptămânii, lunile anului, numere, animale etc. Importanța muzicii pe care o ascultă copilul a fost sesizată de mulți pedagogi. În acest sens, Ana-Georgiana Simion afirma: „audiția muzicală a arătat că poate fi introdusă cu succes având un rol activ în cadrul orelor de Dezvoltare Personală (DP), Educație Civică, dar și Arte Vizuale și Abilități Practice (AVAP). Cercetările au indicat aspecte pozitive în ceea ce privește utilizarea săptămânală a audiției muzicale. Diversificarea mijloacelor folosite în actul didactic a condus la diversificarea tipurilor de muzică pe care școlarii mici o audiază la școală sau în timpul liber. Activitățile de tip estetic din cadrul orelor de arte vizuale și educație muzicală reușesc să ofere elevilor oportunități de exprimare emoțională. Realizarea unor activități didactice prin care elevii învață despre estetică și muzică arată beneficii atât pentru dezvoltarea morală, cât și cea cognitivă” (Simion, 2019, 33).

I. Activități și conținuturi pentru disciplina Muzică și mișcare

Competențele generale se referă la întregul ciclului primar și sunt aceleași de la clasa pregătitoare, până la clasa a patra. Așadar, până la finalul ciclului primar, elevul, indiferent de nivelul acestuia, trebuie să poată recepta cântece pentru copii și elemente de limbaj muzical, să le interpreteze prin mijloace specifice vârstei și să poată exprima idei, sentimente și experiențe prin intermediul muzicii și mișcării, individual sau în grup.

Competențele specifice provin din cele generale, sunt asemănătoare de la o clasă la alta, în special la clasele pregătitoare, întâi și a doua, acestea fiind tratate împreună în programa școlară, procedeu valabil mai apoi și la clasele a treia și a patra. Acestea sunt prezentate într-un mod logic și progresiv, cu scopul de a forma priceperi și deprinderi din ce în ce mai complexe, astfel încât să existe o evoluție (în cadrul fiecărei competențe specifice), de la un nivel de școlarizare la altul. Spre exemplu, „Receptarea unor cântece pentru copii și a unor elemente simple de limbaj muzical” ar fi competența generală, din care sunt derivate patru competențe specifice. Dacă la clasa pregătitoare un exemplu ar fi „Receptarea unor sunete din mediul înconjurător cu durate și intensități contrastante”, la clasa întâi se adaugă faptul că receptarea sunetelor se extinde și la cele din natură, abordând și viteza de succesiune contrastantă, iar la clasa a doua este prevăzută atât înălțimea sunetelor, cât și faptul că sursele de receptare sunt diferite. Descrierea anterioară reprezintă doar un exemplu de alcătuire a competențelor generale în concordanță cu cele specifice, dar în continuare ne vom orienta atenția atât asupra conținuturilor programei și activităților de învățare propuse de aceasta, cât și spre o serie de exerciții provenite din experiența proprie.

În programa școlară, la fiecare rubrică alocată competențelor specifice se regăsesc exemple de activități de învățare, o perfectă sursă de inspirație pentru profesori, iar la finalul expunerii acestora sunt prezentate conținuturile învățării, care „se referă la capitolele și subiectele aferente prin mijlocirea cărora se urmărește atingerea obiectivelor (cadru sau de referință), competențelor (generale sau specifice) urmărite”

(Muntean, 2007, 37). *Group and individual vocal singing* is the content (thematic unit) that we consider fundamental in the instructive-educational process, within the *Music and movement* classes, starting from the premise that, in principle, every time we meet the class, we sing and even play music. Being present in all five educational levels of the primary cycle, this subject provides the acquisition and automation of skills and abilities related to the correct position during singing, natural emission, pitch, start signal, diction, synchronization and accompaniment (provided only in the curriculum for the third and fourth grades). In this regard, we list some proposed learning activities, as follows: “listening to the song performed by the teacher or played with the help of technical means, observing some illustrations on the text of the song that facilitate reception, active and directed involvement in learning the songs, learning the songs by hearing, learning the songs along the route: the whole class – small groups – the whole class, group rendering of songs learned intuitively respecting the synchronization, dialogue between groups suggested by the text of the song, games based on the song with the execution of movements appropriate to the text’s content of ideas” (*Programa Școlară...*, 2013, 5). More complex activities are provided for grades three and four: “vocal performance of songs with expressive differences due to nuances, tempo, but also mimetic suggestions, suggestive choreographic gestures [...] accompanying songs with the orchestra of musical toys, musical instruments, body percussion” (*Programa Școlară...*, 2014, 6), but also the solfège or reading several songs by musical notes. One of the favourite games is called the *Clever DJ* and is made by drawing on the board some buttons that represent the start, volume up and down, slow, fast, stop; a child presses the desired buttons, and the class on the start signal gets up and sings as indicated by the DJ (loud, quiet, medium, slow, fast), and at stop the class sits down again. Also, the DJ can choose to remove from the lyrics of the song either just one letter or a whole word, noting the word or letter on the board. We mention the fact that the elliptical version of the song was more fun, because in the case of the word, it was sung using the inner hearing.

Another learning content provided by the school document is one very popular with children, namely the *Diverse body percussion*, children having the opportunity to feel the music, to give free rein to the imagination and to discover their rhythmicity and fascination for sound effects created with the help of the human body. Here we can mention as activities the rhythmic improvisation games on a song performed vocally or on a musical listening, games for recognizing sounds from body percussion, rhythmic dialogue in groups, rhythm relay games, games such as “Imitate me!”

In the same field there are the thematic units of *Musical Toys* (up to the level of the musical toy orchestra – this addition is valid for grades three and four) and *Singing with accompaniment*. We mentioned both contents because the musical activities carried out during these classes are closely linked, for example children can make their own instruments using recyclable or natural materials (for example: wooden or plastic spoons previously decorated by children, containers filled with various beans, several types of drums made from boxes of different materials and shapes, etc.) and will later be able to use them for accompaniment.

(Muntean, 2007, 37). *Cântarea vocală în grup și individual* este conținutul (unitatea tematică) pe care îl considerăm fundamental în procesul instructiv-educativ din cadrul orelor de *Muzică și mișcare*, mergând pe premisa că, în principiu, la fiecare întâlnire cu clasa de elevi, se cântă vocal și nu numai. Regăsită în toate cele cinci niveluri educaționale ale ciclului primar, ea prevede dobândirea și automatizarea de priceperi și deprinderi referitoare la poziția corectă în timpul cântării, emisia naturală, tonul, semnalul de început, dicția, sincronizarea și acompaniamentul (prevăzut doar în programa școlară pentru clasele III-IV). În acest sens, putem enumera câteva activități de învățare propuse, după cum urmează: „audierea cântecului demonstrat de propunător sau redat cu ajutorul mijloacelor tehnice, observarea unor ilustrații pe textul cântecului care ușurează receptarea, implicarea activă și dirijată în receptarea cântecelor, însușirea după auz a cântecelor, însușirea cântecelor pe traseul: colectiv – grupuri mici – colectiv, reproducerea în grup a cântecelor însușite intuitiv respectând sincronizarea, dialog între grupe sugerat de textul cântecului, jocuri pe cântec cu executarea unor mișcări potrivite conținutului de idei al textului” (*Programa Școlară...*, 2013, 5). La clasele III-IV sunt prevăzute activități mai complexe: „interpretarea vocală a cântecelor cu diferențieri expresive datorate nuanțelor, tempo-ului, dar și sugestiilor mimice, unor gesturi coregrafice sugestive [...] acompanierea cântecelor cu orchestra de jucării muzicale, instrumente muzicale, percuție corporală” (*Programa Școlară...*, 2014, 6), dar și solfegiarea sau citirea cu note muzicale a unor cântece. Unul dintre jocurile preferate se numește *DJ-ul năzdrăvan* și se realizează prin desenarea pe tablă a unor butoane care reprezintă (start, volum sus-jos, rar, repede, stop), un copil acționează butoanele dorite, iar clasa la start se ridică din bancă și cântă precum indică *DJ-ul* (tare, încet, mediu, rar, repede), iar la stop clasa se așează din nou. De asemenea, *DJ-ul* poate să aleagă să scoată din versurile cântecului fie doar o literă, fie un cuvânt, notând pe tablă cuvântul sau litera. Menționăm faptul că mai distractivă a fost varianta eliptică de literă, deoarece în cazul cuvântului, acesta era cântat utilizând audiția interioară.

Un alt conținut de învățare prevăzut de documentul școlar este unul foarte îndrăgit de copii, și anume *Percuția corporală diversă*, copiii având astfel ocazia de a simți muzica, de a da frâu liber imaginației și de a-și descoperi ritmicitatea și fascinația pentru efectele sonore create cu ajutorul corpului uman. Aici putem aminti ca activități, jocurile de improvizație ritmică pe un cântec interpretat vocal sau pe o audiție muzicală, jocuri de recunoaștere a sunetelor provenite din percuția corporală, dialogul ritmic pe grupe, jocurile de ștafetă a ritmului, jocuri de tipul „Imită-mă!”.

În același domeniu avem și unitățile tematice *Jucării Muzicale* (până la nivelul orchestrei de jucării muzicale – această adăugare este valabilă pentru clasele III-IV) și *Cântarea cu acompaniament*. Am amintit ambele conținuturi deoarece activitățile muzicale desfășurate pe parcursul acestor ore sunt strâns legate între ele, spre exemplu copiii își pot confecționa propriile instrumente utilizând materiale reciclabile sau naturale (de exemplu: linguri de lemn sau plastic decorate în prealabil de copii, recipiente umplute cu boabe de toate felurile, diverse tipuri de tobițe provenite din cutii din materiale și forme diferite, etc.) și urmând ca mai apoi să se poată acompania cu acestea.

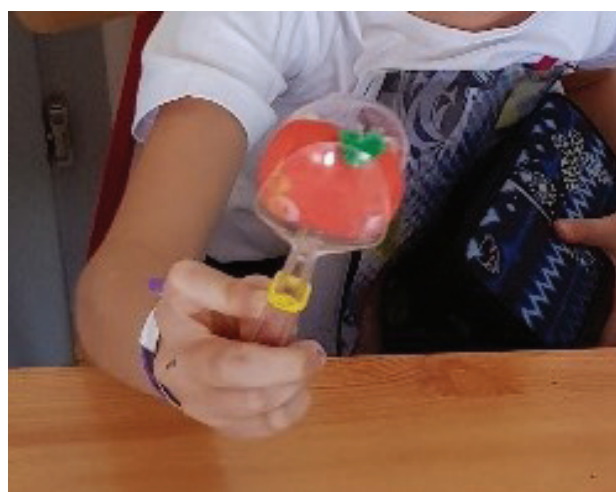
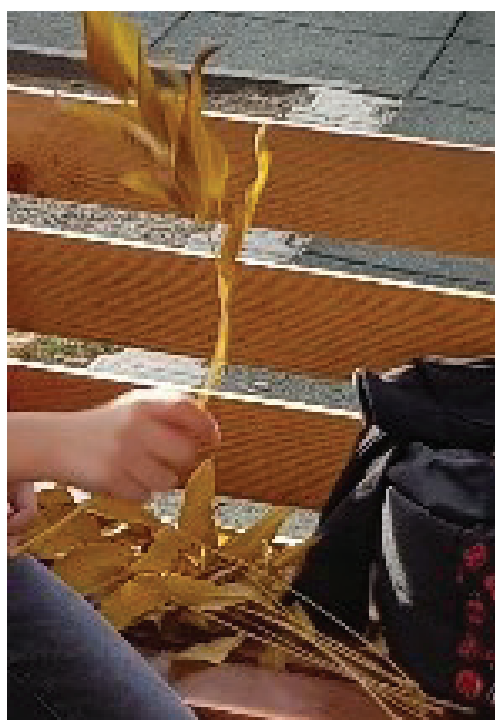
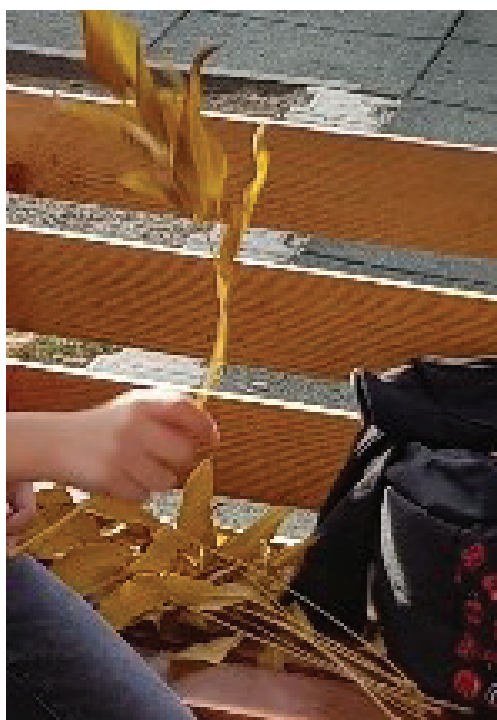


Image 1. Singing accompanied by instruments made from recyclable materials

Foto 1. Cântarea cu acompaniament de instrumente realizate din materiale reciclabile



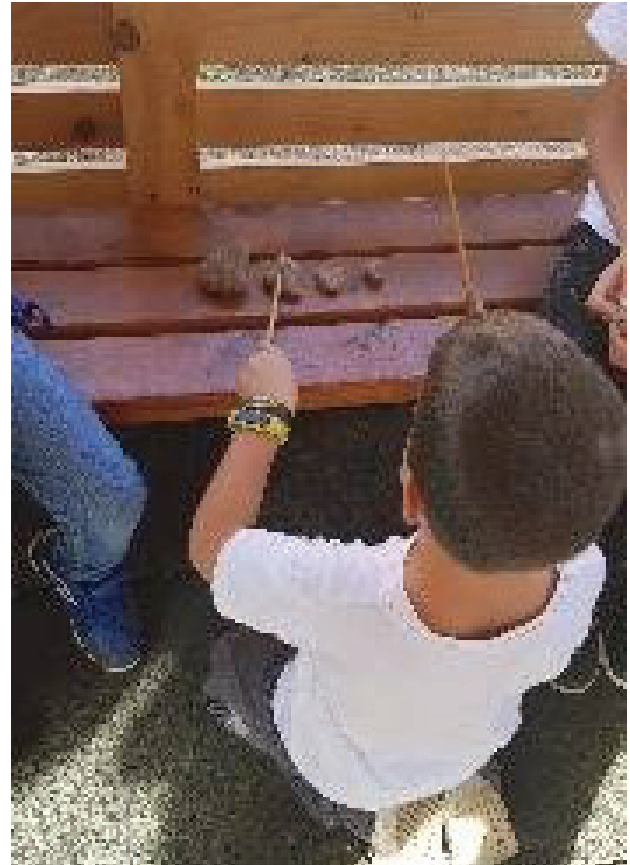
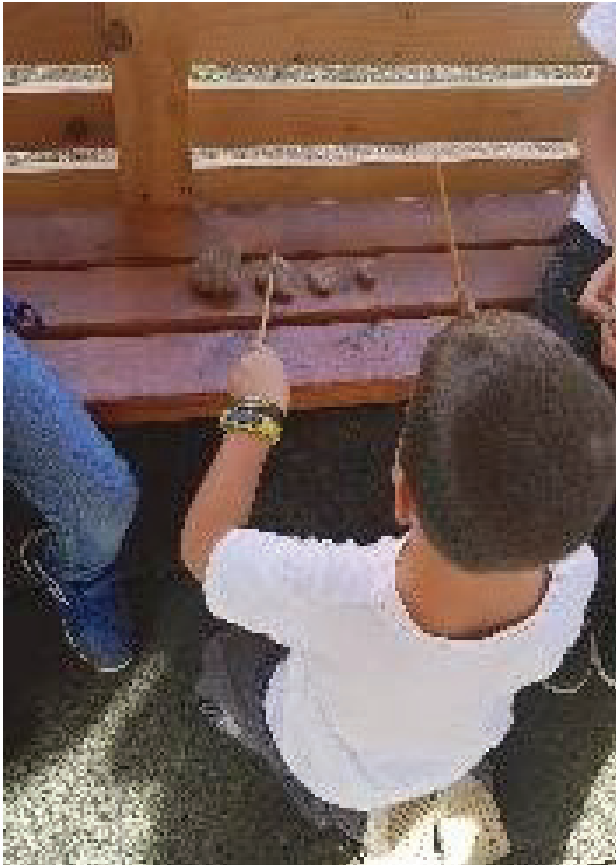


Image 2. Singing accompanied by instruments made from natural materials

Foto 2. Cântarea cu acompaniament de instrumente realizate din materiale naturale

Knowing and handling easy-to-use musical instruments (easy percussion: xylophone, tuned bells, boomwhackers, drums, maracas, triangle, chestnuts, bells, blockflöte, etc.) gives us the opportunity to play games in order to recognize their timbre and the area of propagation of the sound. Free accompaniment of songs with sounds emitted by classroom objects is also a very fun learning activity, which allows the child's creative potential to remain in the foreground. We assert this because we had the chance to discover pseudo-tools that we would never have thought of, developing incredibly elaborate creative projects (for example: various constructions of objects from the students' pencil box).

In the third and fourth grades, with the help of instruments mentioned above (sound tubes, tuned bells, xylophone or even keyboard instruments), activities can be performed to identify and recognize musical sounds and accompany them with light percussion, creating rhythmic fragments suitable for an assimilated song taking into account the durations of musical sounds, reading rhythmic fragments in dialogue, rhythmic reading of a fragment of a song with the help of percussion instruments, each instrument being assigned a musical

Cunoașterea și mânuirea instrumentelor muzicale cu utilizare ușoară (percuția ușoară: xilofon, clopoței acordați, *boomwhackers*, tobițe, maracas, triangle, castaniete, clopoței, *blockflöte*, etc.) ne oferă posibilitatea de formare a jocurilor de recunoaștere a timbralității acestora și a zonei de propagare a sunetului. Acompanierea liberă a cântecelor cu sonorități emise de obiecte din clasă este, de asemenea, o activitate de învățare foarte distractivă, fapt care permite să rămână în prim plan potențialul creator al copilului. Afirmăm acest lucru deoarece am avut șansa de a descoperi pseudo-instrumente la care nu ne-am fi gândit niciodată, dezvoltând proiecte de creație incredibil de elaborate (exemplu: construcții diverse din obiecte din penarul elevilor).

La clasele III-IV cu ajutorul unor instrumente amintite mai sus (tuburi sonore, clopoței acordați, xilofon sau chiar instrument cu claviatură) se pot realiza activități de identificare și recunoaștere a sunetelor muzicale și acompanierea acestora cu cele de percuție ușoară, crearea de fragmente ritmice potrivite unui cântec asimilat ținând cont de duratele sunetelor muzicale, citirea fragmentelor

duration (example: the quarter note will be performed only on the drum, the eighth note on the triangle, etc.), thus resulting in a special accompaniment – in fact an exercise conducive to improving attention. We can do the same with a piece of music read and performed with the help of bells, boomwhackers, xylophone, accompanied by a repetitive rhythmic formula played on a percussion instrument.

Next, we will describe types of learning activities, both suggested by the school curriculum and from our personal experience, related to the field of “Elements of musical language” with specific contents. We start with *Timbre*, which addresses sounds from the environment, vocal sounds (spoken or sung), instrumental musical sounds, and in the third and fourth grades even differentiating the types of human voices (child, woman, man) and some musical instruments. General presentations of the instrument groups can be made for this grade, and later, this activity can be transformed into a larger project that involves the entire grade, in which students will look for data and sound examples about an instrument chosen from those presented – and the teacher can work with groups of students. At the end of this stage they can play the game “Guess the instrument” or activities to recognize a musical sound played by different instruments. In the school where we carry out our activity, we use to this end tablets on which applications are pre-installed for playing musical sounds with the timbre of several instruments (*Piano* – for example). With the help of these devices, we all have access to the piano keyboard, so that students also learn the position of each sound on the keyboard.



Image 3. Recognition of the timbre of certain instruments (through specific applications)

Role play can also be used for each student by assigning them an instrument role. The teacher chooses easily perceptible instruments, and the game is performed for one or more listening sessions. Thus, the student who plays the role of the violin imitates playing it when its timbre is perceived by the ear. Students can even be positioned in the form of a duo, quartet or even orchestra. We present some learning activities proposed by the school curriculum: “watching some performances, fragments of concerts (in the performance hall or on the internet), for example, Prokofiev – *Peter and the Wolf*; listening to small musical pieces, with the observation of differentiations of expressiveness, tempo (slow/fast), dynamic and timbral aspects; watching cartoons with musical support (for example, Disney – *Fantasia, 1940; Symphony No. 6, Pastorale*, by Beethoven) and expressing personal opinions about the works they listened to/watched” (*Programa Școlară...*, 2014, 5).

ritmice în dialog, citirea ritmică a unui fragment dintr-un cântec cu ajutorul instrumentelor de percuție, fiecărui instrument atribuindu-i-se câte o durată muzicală (exemplu: pătrimea va fi interpretată numai de tobă, optimea de trianțlu, etc.), astfel rezultând un acompaniament special – de altfel un exercițiu propice de îmbunătățirea atenției. Tot așa putem proceda și cu un fragment muzical citit și interpretat cu ajutorul clopoțeilor acordate, a *boomwhackers*, a xilofonului, acompaniat de o formulă ritmică repetitivă realizată de un instrument de percuție.

În continuare vom descrie tipuri de activități de învățare, atât sugerate de programa școlară, cât și din experiența personală, referitoare la domeniul „Elemente de limbaj muzical” cu conținuturile specifice. Începem cu *Timbrul*, în care se abordează sunete din mediul înconjurător, sunete vocale (vorbite sau cântate), sunete muzicale instrumentale, iar la clasele III și IV realizându-se chiar și diferențierea tipurilor vocilor umane (copil, femeie, bărbat) și a unor instrumente muzicale. La această clasă se pot realiza prezentări generale ale grupelor de instrumente, iar mai apoi, această activitate se poate transforma într-un proiect mai amplu la nivelul clasei, în care elevii vor căuta date și exemple sonore despre un instrument ales dintre cele prezentate – se poate lucra cu grupe de elevi. La finalizarea acestei etape se poate realiza jocul „Ghicește instrumentul” sau activități de recunoaștere a unui sunet muzical interpretat de instrumente diferite. În școala în care ne desfășurăm activitatea folosim pentru aceasta tablete pe care sunt preinstalate aplicații de redare a sunetelor muzicale cu timbralitatea mai multor instrumente (*Piano* – spre exemplu). Cu ajutorul acestor dispozitive avem acces cu toții la claviatura pianului, astfel încât elevii învață și poziția fiecărui sunet pe claviatură.



Foto 3. Recunoașterea timbralității anumitor instrumente (prin aplicații specifice)

Jocul de rol poate fi utilizat, de asemenea, fiecărui elev atribuindu-se un rol de instrument. Profesorul se orientează către instrumente ușor de perceput, iar jocul se realizează pe una sau mai multe audiții muzicale. Astfel, elevul care va deține rolul viorii, va imita cântatul la aceasta atunci când timbrul acesteia va fi perceput auditiv. Elevii chiar pot fi poziționați în formulă de duet, cvartet sau chiar orchestră. Prezentăm câteva activități de învățare propuse de programa școlară: „vizionarea unor spectacole, fragmente de concerte (în sala de spectacol sau pe internet), de exemplu, Prokofiev – *Petrică și Lupul*; audierea unor piese muzicale de mici dimensiuni, cu observarea unor diferențieri de expresivitate, tempo (lent/rapid), aspecte dinamice și timbrale; vizionarea unor desene animate cu suport muzical (de exemplu, Disney – *Fantasia 1940; Simfonia a VI-a, Pastorala*, de Beethoven) și exprimarea unor păreri personale față de lucrările audiate/vizionate” (*Programa Școlară...*, 2014, 5).

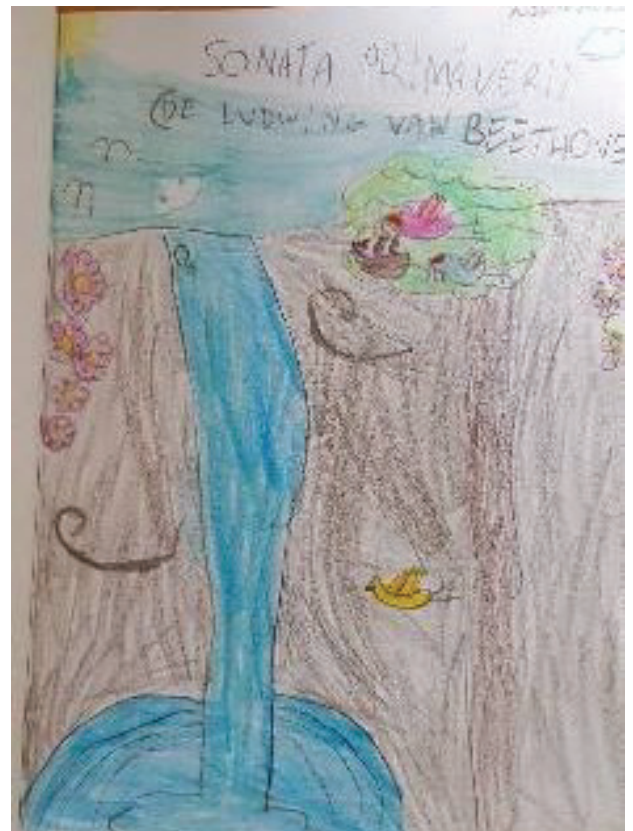
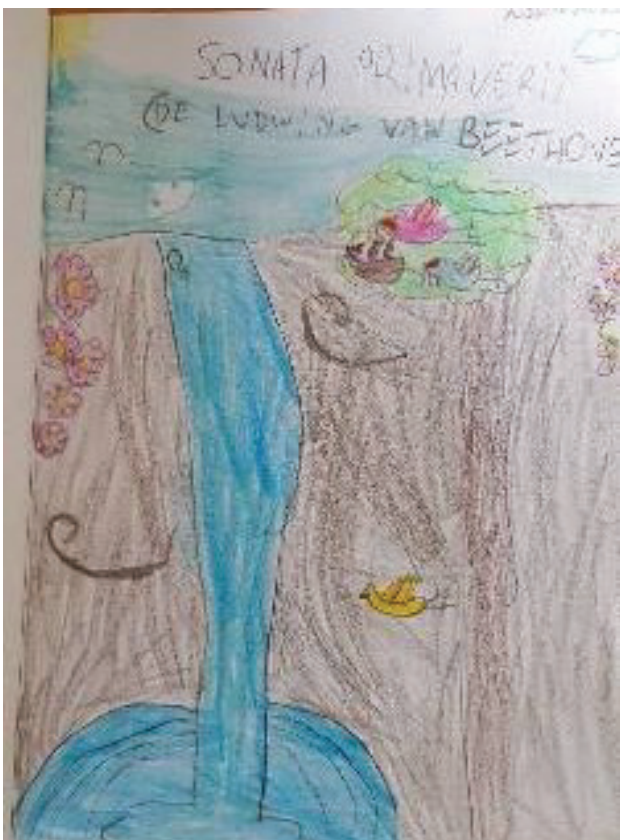


Image 4. Drawing representation of Beethoven's *Spring Sonata* – first grade

Foto 4. Reprezentarea prin desen a *Sonatei Primăverii* de Beethoven – clasa întâia

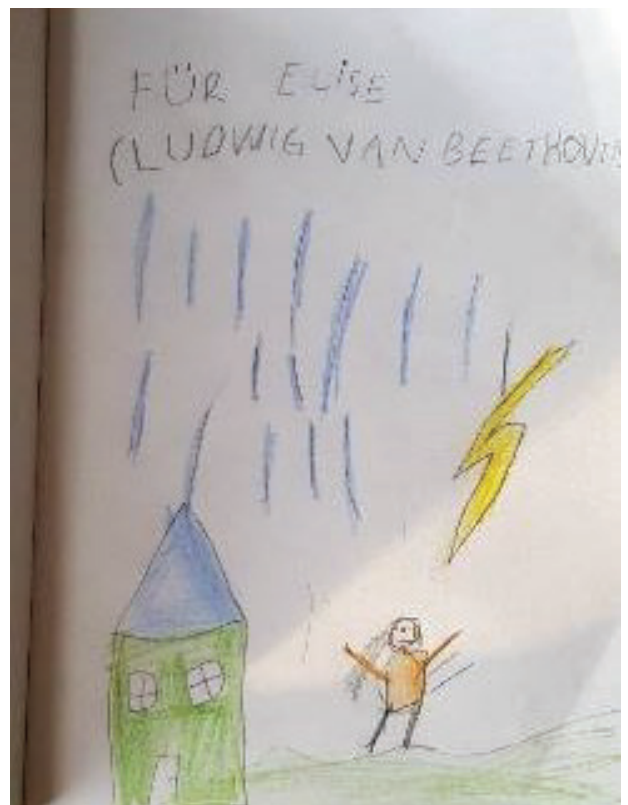
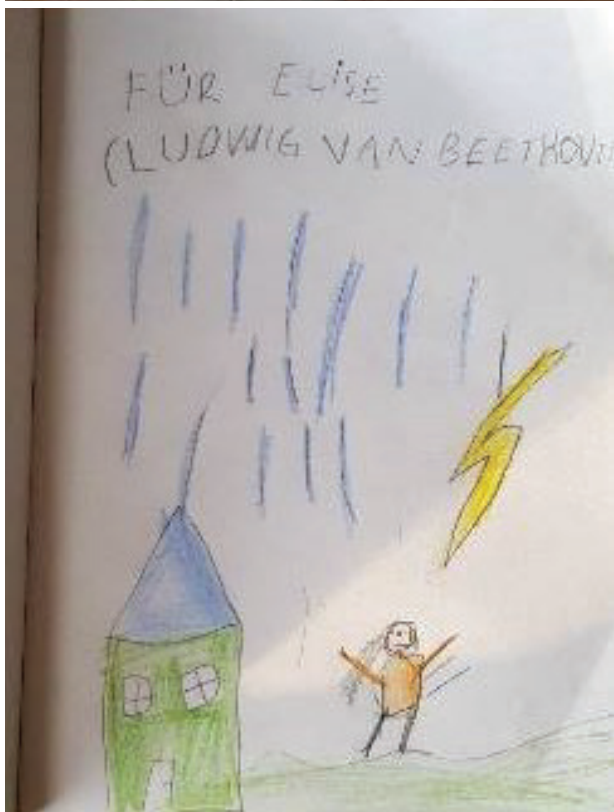


Image 5. Drawing representation of Beethoven's *Bagatelle für Elise* – first grade

Foto 5. Reprezentarea prin desen a Bagatellei *Für Elise* de Beethoven – clasa întâi

In the lower grades, “games of auditory recognition of sounds from the environment and their imitation using onomatopoeia, imitation of animals or natural phenomena with long-short onomatopoeias, sung loudly – quietly, quickly – slowly can be performed” (*Programa Școlară...*, 2013, 6). The same type of activity can be used in the case of light-handling instruments; thus, after a preliminary presentation of some instruments with the

La clasele mai mici se pot realiza „jocuri de recunoaștere auditivă a sunetelor din mediul înconjurător și imitarea lor folosind onomatopeea, imitarea unor animale sau a unor fenomene ale naturii cu onomatopee lungi-scurte, cântate tare – încet, repede – lent” (*Programa Școlară...*, 2013, 6). Același tip de activitate putem să-l transpunem și în cazul instrumentelor cu mânăuire ușoară; astfel, după o prezentare prealabilă a unor instrumente cu ajutorul

help of the songs – for example *Tobița, clopoșelul, maracasul* [The little drum, the bell, the maracas] by Petre Țipordei – games like *Guess the instrument* can be played. Also, children can make instruments from natural materials (leaves, wood, stones), present them and then create an accompaniment for a suitable song from those learned in class.

Rhythm, an important chapter in the children's musical development, helps considerably in the formation of the many skills that children need throughout their life. We all know how important it is to carry out an activity in a certain period of time, which we acquire involuntarily with the help of children's musical counting games and here we refer especially to those from the preparatory grades to the second grade. In addition, thanks to them, but also to certain songs, we can differentiate between musical durations – *long / short sounds*. One of the children's favourite games in the preparatory grades and first grade is called by them *IU-TE – PAS*, where *IU-TE* means two claps and is represented graphically by a pair of eighths, and *PAS* (step in Romanian), as the name implies, denotes the movement by a step and is noted as a quarter note. The game consists of a children's [human] train and in turn, one of them improvises a rhythmic formula using the two known values. The children on the train have to make the moves, and the winner will be the one who makes no mistake until the end of the game.

A derivative of this activity is also *Guess the rhythm*, in which a child improvises a rhythmic fragment, and the class must imitate the beats by saying aloud *iu-te* and *pas*. In the second grade, *RAAR* (half note) and *ȘI MAI IU-TE* (group of four sixteenth notes) are added to these elements. Although the curriculum does not include these musical durations, we use them in our school, because there are several hundred children who attend the elective musical instrument courses (piano, violin, guitar, drums, blockflöte) and they come to the *Music and Movement* class with a serious knowledge of music theory, arousing the curiosity of the others. Out of the desire not to create notable discrepancies between the two categories of children, we tried to find activities and games through which to raise the level of those who do not attend the elective courses.

From the games presented so far, a role-playing game was born, through which these musical durations were assigned an animal role, searching with the students for the right onomatopoeia, and the conclusions came quickly: the dog's *Woof* stands for *PAS*, the donkey's *Hee-haw* is *IU-TE*, the cat's *Meow* is *RAAR* and the rabbit's *Hop-hop-hop-hop* is *ȘI MAI IU-TE*. Once these details were established, the children were divided into teams of four, each took on a role and improvised rhythmic dialogues according to certain situations given or created by them, so that, before the 'show,' the students described the locations or the situation through expressions such as: "The teacher's desk is the market, the seller is *Hee-haw*, and in front of it there is a gate, *Woof* being the guard, etc." Thanks to this game we managed to consolidate the rhythmic reading and writing, even if the fun of the 'audience' and of the performers kept its intensity at maximum levels (*Spontaneous and collective improvisation*).

Starting from the heartbeat – correlated with the pulsation, we managed to discover the "heart" of each musical work we heard and of the proposed songs, so that in order to discover the *Tempo in listening*, we performed activities that involve taking steps on pulsations from compositions with diverse features. "The performance of the songs accompanied by conducting with both arms,

cântecelor – de exemplu *Tobița, clopoșelul, maracasul* de Petre Țipordei – se pot realiza jocuri de tipul *Ghicește instrumentul*. De asemenea, copiii pot să realizeze instrumente din materiale din natură (frunze, lemne, pietre), să le prezinte și mai apoi să creeze un acompaniament pentru un cântec potrivit din cele abordate în cadrul orelor.

Ritmul, un capitol important în dezvoltarea muzicală a copiilor, ajută considerabil în formarea numeroaselor deprinderi de care un copil are nevoie în toată viața lui. Cu toții știm cât de importantă este realizarea unei activități într-un anumit interval de timp, lucru pe care îl dobândim involuntar cu ajutorul numărărilor pentru copii și aici ne referim în special la cei din clasele pregătitoare până la clasele a doua. Tot datorită lor, dar și din anumite cântece, putem realiza diferențierea dintre duratele muzicale – *sunete lungi / scurte*. Unul din jocurile preferate de copiii claselor pregătitoare și întâi este numit chiar de ei *IU-TE – PAS*, unde *IU-TE* înseamnă două bătăi din palme și este reprezentat grafic printr-o pereche de optimi, iar *PAS*, precum reiese din denumire, realizează mișcarea unui pas și se notează ca pătrime. Jocul constă într-un trenuleț de copii și pe rând, câte unul dintre ei improvizează o formulă ritmică utilizând cele două valori cunoscute. Copiii din tren trebuie să realizeze mișcărilor, iar câștigătorul va fi cel care nu greșește deloc până la finele jocului.

Un derivat din această activitate este și *Ghicește ritmul*, în care un copil improvizează un fragment ritmic, iar clasa trebuie să imite bătăile rostind tare cu *iu-te* și *pas*. În clasa a doua se adaugă acestor elemente și *RAAR* (doimea) și *ȘI MAI IU-TE* (grup de patru șaisprezecimi). Deși în programă nu sunt prevăzute aceste durate muzicale, în școala noastră se realizează, deoarece sunt câteva sute de copii care frecventează opționalele de instrument muzical (pian, vioară, chitară, tobe, *blockflöte*) și aceștia vin la ora de *Muzică și mișcare* cu un bagaj serios de teorie muzicală, stârnind curiozitatea celorlalți. Din dorința de a nu se crea discrepanțe prea mari între cele două categorii de copii, am încercat să găsim activități și jocuri, prin care să ridicăm nivelul celor care nu frecventează opționalele de instrument muzical.

Din jocurile expuse până acum s-a născut și un joc de rol, prin care acestor durate muzicale le-a fost atribuit câte un rol de animal, căutând împreună cu elevii onomatopee potrivite, iar concluziile au venit repede: câinele *Ham* este *PAS*, măgărușul *I-ha* este *IU-TE*, pisica *Miau* este *RAAR* și iepurașul *Țup-țup-țup-țup* este *ȘI MAI IU-TE*. După ce aceste amănunte au fost stabilite, copiii au fost împărțiți în echipe de câte patru, fiecare a preluat un rol și a improvisat dialoguri ritmice potrivit anumitor situații date sau create chiar de ei, astfel încât, înainte de „spectacol”, elevii descriau locațiile sau situația, prin expresii precum: „Catedra este piața, vânzătorul este *I-ha*, iar în fața ei se află o poartă, *Ham* fiind paznicul etc.” Datorită acestui joc am reușit să consolidăm citirea și scrierea ritmică, chiar dacă distracția „spectatorilor” și a interpreților își păstra intensitatea la cote maxime (*Improvizația spontană și colectivă*).

Plecând de la bătăile inimii – corelată cu pulsația – am reușit să descoperim „inima” fiecărei lucrări muzicale auzite și a cântecelor propuse, astfel încât pentru descoperirea *Tempo-ului în audiții*, am întreprins activități care implică realizarea de pași pe pulsații din compoziții cu caracter diferit. „Interpretarea cântecelor însoțită de dirijarea cu ambele brațe, urmând o mișcare egală jos-sus;

following an equal down-up movement; [...] inner hearing (a verse sung with the voice, a verse – in the mind) accompanied by intuitive conducting or with the accompaniment of musical toys; rendering of rhythmic structures from songs, accompanied by intuitive conducting; [...] marking the rhythmic structure of the song, accompanied by musical toys (drums, triangle, maracas, bell, tambourine, wood) or body percussion (clapping, tapping the finger on the bench, patting on the knees); [...] listening game: differentiated movement, at the children's choice, depending on the nuance or tempo; the association of rhythmic movements or sounds in relation to stories, poems, songs" (*Programa Școlară...*, 2014, 7). All these are some of the types of activities proposed by the school curriculum.

In the third grade there comes the stage of musical writing-reading, and it is necessary that by the end of this study level, the students form the specific competence "Using the notation of the pitches of sounds, in singing some songs". In this regard, the teacher can perform improvisation activities on a song, at a given rhythm. In the 4th grade, in the notation stage, note values (whole note, half note, quarter note, eighth note) and rest values (quarter note and eighth note), the measure patterns of 2, 3 and 4 beats are added. Although, as we have shown in the previous paragraphs, at this level our students already master some elements of rhythmic notation, practically this is the moment when the transition is made from the names *PAS, IU-TE, RAAR, ȘI MAI IU-TE* to their real names, and emphasis will be placed on their writing, and the other new elements provided will be learned. In order to fulfil the competence to use the notation of the sound pitches, of the rhythmic values of the notes and of the rests for the learning of songs, it is necessary to practice reading some fragments in stages. First the pitches of the sounds are read, followed by the musical values and finally the stages are correlated, thus arriving at solfege. Therefore, whereas in the preparatory grades, at the level of the *Melody* only the musical genres are approached (children's folklore, carols), in the first grade the objective of perceiving the difference between the high and low sounds is formed, the preferred activities being performed with the help of musical instruments, of glasses filled with different amounts of water, tuned bells and sound tubes. In the second grade, we try to identify the development of the song, through body movement activities, through the graphic representation of a melodic scale and through drawing, and for the connection between text and melody (stanza and chorus) activities are performed using tokens – as conventional symbols for structuring simple songs. The children's creativity will be permanently stimulated by proposing inventive games, taking into account all the knowledge about the song, thus achieving the specific competence "Representation of sound qualities through conventional signs". The expression of emotions, ideas and feelings through music is the quality that guides us to differentiate a student who loves music from a student who needs to be caught in its spell. This is the chapter in which we try to draw a parallel between the way we feel and the extent to which music can contribute to changing one's state of mind, approaching in the preparatory grades the subjects *Happy / sad song*, the loud, quiet, medium dynamic nuances, and in the first and second grade, even harmonic-polyphonic procedures (soloist – choir – alternative groups). Role-playing games occupy an important place in our classes, so students have the opportunity to carefully research each character in order to represent it.

[...] audiție interioară (un vers cântat cu vocea, un vers – în gând) însoțită de dirijat intuitiv sau cu acompaniamentul jucăriilor muzicale; reproducerea unor structuri ritmice din cântece, însoțite de dirijat intuitiv; [...] marcarea structurii ritmice a cântecului, prin acompaniamentul cu jucării muzicale (tobițe, triunghiu, maracas, clopoțel, tamburină, lemne) sau al percuției corporale (bătăi din palme, bătăi ale degetului în bancă, cu bătăi pe genunchi); [...] joc pe audiție: mișcarea diferențiată, la alegerea copiilor, în funcție de nuanță sau tempo; asocierea unor mișcări ritmice sau sunete în relație cu povești, poezii, cântece" (*Programa Școlară...*, 2014, 7). Toate acestea sunt câteva tipuri de activități propuse de programa școlară.

În clasa a III-a apare etapa scris-cititului muzical, fiind necesar ca până la finalul nivelului de studiu, să se formeze competența specifică: „Utilizarea notației înălțimilor sunetelor, în însușirea unor cântece”. În acest sens, se pot realiza activități de improvizație a unei melodii, pe un ritm dat. La clasele a IV-a, în etapa notației, se adaugă și valori de note (notă întreagă, doime, pătrime, optime) și pauze (de pătrime și optime), măsurile de 2, 3 și 4 timpi. Deși, precum am arătat în paragrafele anterioare, elevii noștri de la acest nivel cunosc deja câteva elemente de notație ritmică, practic acesta este momentul în care se realizează trecerea de la denumirile *PAS, IU-TE, RAAR, ȘI MAI IU-TE* la denumirile lor reale, se va pune accent și pe scrierea lor, urmând să fie însușite și celelalte elemente noi prevăzute. Pentru a îndeplini competența de a utiliza notația înălțimilor sunetelor, a valorile ritmice ale notelor și a pauzelor pentru însușirea unor cântece, este necesară exersarea citirii unor fragmente în etape. Mai întâi se citesc înălțimile sunetelor, apoi valorile muzicale și în final se corelează etapele, astfel ajungându-se la solfegiere. Așadar, dacă în clasele pregătitoare, la nivelul *Melodiei* se abordează doar genurile muzicale (folclorul copiilor, colinde), la clasa întâi se formează și obiectivul de a percepe diferența dintre sunetele înalte și cele joase, activitățile preferate fiind realizate cu ajutorul instrumentelor muzicale, a paharelor umplute cu cantități diferite de apă, a clopoțelilor acordați și a tuburilor sonore. În clasa a II-a se va încerca și identificarea mersului melodiei, prin activități de mișcare a corpului, prin reprezentarea grafică a unei scări melodice și prin desen, iar pentru legătura dintre text și melodie (strofa și refrenul) se vor realiza activități folosind jetoane – ca simboluri convenționale de structurare a melodiilor simple. Creativitatea copiilor va fi permanent stimulată prin propunerea unor jocuri de inventivitate, ținând cont de toate cunoștințele despre melodie, astfel realizându-se competența specifică: „Reprezentarea unor calități ale sunetelor prin semne convenționale”. Exprimarea unor emoții, idei și sentimente prin muzică este calitatea care ne ghidează spre a diferenția un elev care iubește muzica, de cel pe care trebuie să-l atragem în mrejele ei. Acesta este capitolul în care încercăm să facem o paralelă între felul în care ne simțim și măsura în care muzica poate contribui la schimbarea stării, abordând pentru clasele pregătitoare subiectele *Cântec vesel/trist*, nuanțele tare, încet, mediu, iar la clasele întâia și a II-a, chiar și procedee armonico-polyfonice (solist – cor – grupe alternative). Jocurile de rol ocupă un loc important în cadrul orelor noastre, astfel elevii au ocazia de a cerceta cu atenție fiecare personaj pentru a-l putea realiza.



Image 6. Role play, using harmonic-polyphonic procedures – the second grade

The expression by drawing of the music one listened to or even of a character from a song, the performance of songs using movements suggested by the text, but also the organization of listening games of musical fragments, in which the student must pick up a card, either with a happy face, or with a sad one, are activities that help us in the formation of the competence called “Appropriate performance on music, suggested by certain elements of musical language” (*Programa Școlară...*, 2014, 7).

The movement to music is the most exciting field of activity (as a moment in the lesson), giving teachers the chance to be children again, dancing with them, walking in rhythmic steps, performing movements suggested by both the lyrics and the rhythm. *Charades* is the game in which a student represents through the right movements a song from the ones learned in class, and the others have to guess it. Even though this subject can be planned for an independent class, the movement is present in every *Music and Movement* lesson. *The troublesome conductor* is one of the games most requested by students and can be used in different stages of the lesson, but especially for updating knowledge or consolidating it. For this game we need a conductor, three groups of students (usually the class is divided into three) and a well known song, on which the conductor can prove his/her power to innovate movements. Most of the time, the students choose either repeated dance movements or body percussion movements, more and more interesting and daring, from one level of learning to another. After the movements have been assigned to each group of students, the conductor starts the song in the form of a relay, showing through a gesture which group continues the song, using the proposed movements. At the end of the song, another conductor is chosen from among the students who knew best both the song and the proposed movement. Thus, the specific competence “Performing a dance / game on music, initiated and organized collectively” can be fulfilled.

The dance movements to folkloric and pop music, but also to pieces from the classical works of great composers were very well received. In the 3rd and 4th grades, games with body movements were realised, depending on the pitch of the sounds or even games to build a simple musical line, containing the studied notes and musical durations, on which to improvise an accompaniment of body percussion or simple dance steps, with repeated movement.



Foto 6. Joc de rol, utilizând procedeele armonico-polifonice – clasa a II-a

Exprimarea prin desen a unor audiții muzicale sau chiar a unui personaj dintr-un cântec, interpretarea unor cântece utilizând mișcări sugerate de text, dar și organizarea jocurilor de audiere a unor fragmente muzicale, în care elevul trebuie să ridice un cartonaș, fie cu față veselă, fie cu una tristă, reprezintă activități care ne ajută în formarea competenței: „Manifestarea adecvată pe muzică, sugerată de anumite elemente de limbaj muzical” (*Programa Școlară...*, 2014, 7).

Mișcarea pe muzică este domeniul de activitate cel mai așteptat (ca moment din lecție), oferind profesorilor șansa de a fi din nou copii, dansând împreună cu ei, mergând în pas cadențat, efectuând mișcări sugerate atât de textele cântecelor, cât și de ritm. *Mimă* este jocul în care un elev reprezintă prin mișcările potrivite un cântec din cele realizate la clasă, iar ceilalți trebuie să-l ghicească. Chiar dacă acest subiect poate fi planificat pentru o oră de sine stătătoare, mișcarea este prezentă în cadrul fiecărei ore de *Muzică și mișcare*. *Dirijorul buclușău* este unul dintre jocurile cele mai solicitate de elevi și poate fi folosit în diferite etape ale lecției, dar în special pentru reactualizarea cunoștințelor sau consolidarea lor. Pentru acest joc avem nevoie de un dirijor, de trei grupe de elevi (de obicei se împarte clasa în trei) și de un cântec asimilat, pe care dirijorul își poate dovedi puterea de a inova mișcări. De cele mai multe ori, elevii au ales fie mișcări repetate de dans, fie mișcări de percuție corporală, din ce în ce mai interesante și mai îndrăznețe, de la un nivel de învățare la altul. După ce mișcările au fost atribuite fiecărei grupe de elevi, dirijorul pornește cântecul sub forma de ștafetă, arătând printr-un gest care grupă continuă cântecul, utilizând și mișcările propuse. La finalizarea cântecului se alege alt dirijor, dintre elevii care au știut cel mai bine atât cântecul, cât și mișcarea propusă. Astfel, se poate forma competența specifică „Executarea unui dans/joc pe muzică, inițiat și organizat în colectiv”.

Foarte bine primite au fost și mișcările de dans pe lucrări provenite din folclor, pe piese de muzică ușoară, dar și pe audiții din creațiile culte ale marilor compozitori. La clasele a III-a și a IV-a au fost realizate jocuri cu mișcări ale corpului, în funcție de înălțimea sunetelor sau chiar jocuri de construire a unei linii muzicale simple, care să conțină sunete și durate muzicale studiate, pe care să se improvizeze un acompaniament de percuție corporală sau pași de dans simpli, cu mișcare repetată.

Muzică și mișcare este materia care redă copilului libertatea de a se mișca spontan după cum simte, de a crea,

Music and Movement is the subject that confers the child the freedom to move spontaneously as he/she feels, to create, to know valuable music, to play through music and with its help, to develop fine motor skills, by playing various musical instruments, and gives the teacher the chance to live a “second childhood”, through the games they create themselves, or through those created by their “game partners”.

de a cunoaște muzica valoroasă, de a se juca prin muzică și cu ajutorul acesteia, de a-și dezvolta motricitatea fină, prin acționarea diverselor instrumente muzicale, iar profesorului îi redă șansa de a trăi „a doua copilărie”, prin jocurile pe care el însuși le creează, sau prin cele create de „partenerii de joacă”.

REFERENCES / BIBLIOGRAFIE

- [1] Andone, C. (2020). *Mozart și curcubeul musical* [Mozart and the musical rainbow]. Bucharest: Nemira.
- [2] Benjamin, L. T. (1988). A history of teaching machines. *American Psychologist*, Vol. 43, No. 9, 703-712.
- [3] Bullock, S. (2010). The Challenge of Digital Technologies to Educational Reform. *EdMedia + Innovate Learning*. Waynesville: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- [4] Burgos, D., Tattersall, C., and Koper, R. (2007). Representing Adaptive and Adaptable Units of Learning. How to model personalized eLearning in IMS Learning Design. *Computers and Education. E-Learning, From Theory to Practice*. S. l.: Springer.
- [5] Cucos, C. (2006). *Pedagogie* [Pedagogy]. Iași: Polirom.
- [6] Etherington, M. (2008). E-Learning pedagogy in the Primary School Classroom: the McDonaldization of Education. *Australian Journal of Teacher Education*, Vol. 33, No. 5, 29-54.
- [7] Ghișa, L., Ghișa, I. D. (2020). Premise de dezvoltare ale sistemului e-learning / Premises for the Development of the E-Learning System. *ICTMF*, Vol. XI, No. 2, 13-25.
- [8] Gunasekaran, A. (2002). E-learning Research and Applications. *Industrial and Commercial Training*, Vol. 34, No. 2, 44-53.
- [9] Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers Maximizing impact on learning*. New York: Routledge.
- [10] Hubackova, S. (2015). History and Perspectives of Elearning. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, No. 191, University of Hradec Králové, 1187-1190.
- [11] Iepure, C., Ciucubătă, R., and Vaida, B. (2020). *Captivează-ți elevii în ONLINE mai ceva ca la clasă!* [Captive Your Students in Online Teaching Even Better Than in Class!]. S. l.: Sellification.
- [12] Meer, E. v. (2003). PLATO: From Computer-Based Education to Corporate Social Responsibility. *Iterations, An Interdisciplinary Journal of Software History*, No. 2, 1-22.
- [13] Muntean, G. (2007). *Didactica Educației Muzicale* [Didactics of Music Education], second edition. Bucharest: Editura Fundației României de mâine.
- [14] Petrina, St. (2014). Sidney Pressey and the Automation of Education, 1924-1934. *Technology and Culture*, Vol. 45, No. 2, 305-330.
- [15] Poonam, G. (2015). Research Trend in E-learning. *Media Communique*, Vol. 1, No. 1, 29-41.
- [16] *Programa Școlară pentru disciplina Muzică și mișcare clasele P – II*. [School Curriculum for the Subject Music and Movement up to 2nd Grade] (2013). Bucharest: Ministerul Educației Naționale.
- [17] *Programa Școlară pentru disciplina Muzică și mișcare clasele III – IV* [School Curriculum for the Subject Music and Movement, 3rd and 4th Grades]. (2014). Bucharest: Ministerul Educației Naționale.
- [18] Simion, A. G. (2019). *Efectul audiției muzicale în procesul de dezvoltare a competențelor socio-emoționale la școlarii mici* (rezumat extins) [The effect of music listening in the process of developing socio-emotional skills in young students (extended summary)], doctoral dissertation, coordinated by prof. dr. habil. Cristian Stan, „Babeș-Bolyai” University, Faculty of Psychology and Education Sciences, Doctoral School “Education, Reflection, Development”, Cluj-Napoca.
- [19] Skinner, B. F. (2003). *The Technology of Teaching*. B. F. Skinner Foundation Reprint Series.
- [20] Vacarciuc, M. (2015). *Didactica Educației Muzicale* [Didactics on Music Education]. Chișinău: Garomont-Studio.
- [21] Vargas, J. S. (2010). A science for e-Learning/ Understanding B. F. Skinner’s work in Today’s education. *eLearn*, Vol. 9, No. 6, <https://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1865478&doi=10.1145%2F1858579.1865478> (retrieved August 24, 2021).
- [22] Watters, A. (2015). *The automatic teacher*, <http://hackededucation.com/2015/02/04/the-automatic-teacher> (retrieved August 24, 2021).
- [23] <https://www.clasaviitorului.ro/> (retrieved August 21, 2020).
- [24] <https://www.manuale.edu.ro/> (retrieved August 24, 2020).