

Nr. 13269/03.10.2023

Avizat,
Inspector Școlar General Adjunct,
Prof. Dr. Alexandru MITRU



**SCRISOARE METODICĂ REPERE PRIVIND DESFĂȘURAREA
ACTIVITĂȚII PENTRU EDUCAȚIE MUZICALĂ ÎN ANUL ȘCOLAR
2023-2024**

„Puterea muzicii stă în capacitatea sa de a se adresa tuturor aspectelor ființei umane – fizic, emoțional, intelectual și spiritual. Adesea credem că problemele personale, sociale sau politice sunt independente. Din muzică aflăm că pur și simplu nu există elemente independente. Pe scurt, muzica ne învață că totul este interconectat.” (Daniel Barenboim)

Studiul muzicii reprezintă o veche și semnificativă tradiție a tuturor sistemelor de învățământ, fiind evident rolul extrem de important al acesteia în viața oamenilor. Ascultăm zilnic, din proprie inițiativă sau involuntar, muzică de diverse genuri. Cercetări recente arată că manifestările muzicale sunt principalele abordări artistice în viața tinerilor, că reprezintă momente de satisfacție personală, de îmbogățire spirituală sau comuniune.

Educația muzicală continuă explorarea domeniului, după parcurgerea unor prime etape, în cadrul disciplinei Muzică și mișcare, prezentă în planul-cadru pentru ciclul primar, în care s-a vizat un parcurs educativ specific etapei intuitive (pentru primii trei ani de studiu – de la clasa pregătitoare la clasa a doua), ca primă etapă în realizarea educației muzicale. În clasele a treia și a patra s-a intrat treptat în etapa notației muzicale, cu elemente de notație a înălțimilor, apoi și ale duratelor, urmărindu-se conștientizarea utilizării anumitor parametri sonori, însă la nivelul unui prim contact, în contextul unui demers de tip integrat (prin combinarea elementelor strict muzicale cu cele ce țin de mișcare), îndrumat de un cadru didactic cu pregătire generală.

De ce a fost nevoie de această modificare? Pentru a-i face pe copii să conștientizeze că muzica este, mai întâi de toate, un limbaj. E o formă de comunicare inter și intrapersonală. Cu semenii

noștri și cu noi înșine. Cântăm pentru a exprima sentimente, atitudini și idei. Ascultăm muzică pentru că, de asemenea, ne comunică, ne sugerează emoții, atitudini și idei.

Sunetele sunt doar mijloacele, instrumentele de care ne folosim pentru a exprima toate acestea.

În măsura în care acest limbaj devine valoros estetic, se poate vorbi despre opera de artă.

1.1. ASPECTE INTRODUCATIVE

Context

La finalul anului școlar 2020-2021 a absolvit clasa a VIII-a generația de elevi care a beneficiat de un nou curriculum național pentru învățământul primar (elaborat în anul 2013) și pentru învățământul gimnazial (elaborat în 2017). Demersurile de elaborare a noului curriculum nu au continuat la nivelul învățământului liceal, pentru acest nivel de învățământ rămânând în uz programele școlare din anul 2009. Pentru a veni în sprijinul profesorilor de liceu, în vara anului 2021 au fost elaborate Reperete metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a IX-a în anul școlar 2021-2022, având rolul de a contracara posibile discontinuități între achizițiile învățării la finalul ciclului gimnazial și cele proiectate pentru clasa a IX-a. În vara anului 2022 au fost elaborate Reperete metodologice pentru aplicarea curriculumului la clasa a X-a în anul școlar 2022-2023, având rolul de a continua dobândirea achizițiilor învățării din clasa a IX-a. Ca o continuare a acestui demers, documentul de față vizează aplicarea programelor școlare la clasa a XI-a.

Structură

Scrisoarea metodologică este organizată pe următoarele componente:

- Rolul disciplinelor de studiu în dezvoltarea competențelor-cheie europene – pentru a evidenția faptul că fiecare disciplină de studiu își aduce contribuția la dezvoltarea acestora, în grade, modalități și formate diferite;
- Evaluarea inițială a competențelor elevilor la debutul clasei a XI-a – care oferă o diagnoză asupra măsurii în care elevii și-au dezvoltat competențele vizate de curriculumul școlar de clasa a X-a, cu scopul de a identifica modalități optime de dezvoltare a competențelor din curriculumul școlar de clasa a XI-a;

- Planificarea calendaristică ca instrument unitar de lucru – pentru a promova, la nivelul profesorilor de liceu, utilizarea unui format unitar de planificare;
- Activități de învățare și instrumente de evaluare utile în dezvoltarea competențelor specifice – pentru a oferi profesorilor o serie de recomandări și exemple de activități;
- Utilizarea tehnologiilor și a resurselor digitale – pentru a evidenția avantajele pe care digitalul le aduce în planul predării-învățării-evaluării;
- Aplicarea contextualizată a programelor școlare – pentru a oferi o serie de recomandări privind adaptarea demersului didactic la aspecte și condiții specifice

1.2. ROLUL DISCIPLINELOR DE STUDIU ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE EUROPENE

Competențele cheie dobândite în școală în cadrul diverselor discipline de studiu sau dobândite în afara școlii constituie achiziții pe baza cărora se formează competențele disciplinare.

Astfel, învățarea disciplinelor de studiu depășește granițele academice tradiționale și deschide un orizont mai larg de cunoaștere, cu transferuri reale între spațiul clasei și viața de fiecare zi.

Profesorul de educație muzicală poate folosi diverse întrebări care pot varia în funcție de nevoile de proiectare și de organizare a activității didactice și au în vedere un demers de contextualizare a curriculumului prin adaptare la nivelurile și interesele elevilor din clasa respectivă.

1.3. EVALUAREA INIȚIALĂ A COMPETENȚELOR ELEVILOR LA DEBUTUL CLASEI A XI-A

La debutul anului școlar, fiecare profesor trebuie să realizeze evaluarea inițială a elevilor, cu roluri multiple:

- Asigură o diagnoză cu privire la nivelul de pregătire a elevilor la debutul clasei a XI-a, prin identificarea acelor competențe din programa școlară anterioară care nu au fost suficient dezvoltate (Ce competențe ale elevilor din programa de clasa a X-a au fost insuficient dezvoltate?).

- Constituie bază pentru planificarea de către profesor a eventualelor demersuri de remediere a competențelor insuficient dezvoltate – aspect detaliat în capitolul 1.7 al documentului (Care sunt domeniile care necesită recapitulare, recuperare, pentru a putea asigura învățarea în clasa a XI-a?).
- Are rol reglator, oferind repere pentru o proiectare curriculară autentică și realistă în clasa a XI-a, pe baza unor decizii documentate (Cum voi valorifica rezultatele evaluării inițiale în planificarea calendaristică sau proiectarea unităților de învățare?).
- Motivează elevul pentru implicarea în învățarea viitoare pe parcursul clasei a XI-a (Ce știu și ce nu știu? Ce pot face și ce nu pot face în raport cu ceea ce am învățat în clasa a X-a? În ce mod voi recupera ceea ce nu știu?).

Astfel planificată, evaluarea inițială devine parte integrată a procesului didactic și poate fi valorificată ca experiență de învățare. În această perspectivă, evaluarea inițială ar trebui să fie motivantă și nestresantă, să fie prilej de verificare/actualizare/revizuire a nivelului de pregătire.

Pentru evaluarea inițială, pot fi utilizate diverse instrumente și metode de evaluare care să permită o apreciere holistică a nivelului de realizare a diverselor competențe specifice.

1.4. PLANIFICAREA CALENDARISTICĂ: INSTRUMENT UNITAR DE LUCRU PENTRU PROFESORI

Instrumentele de proiectare didactică – planificarea calendaristică, proiectul unității de învățare – reprezintă documente proiective care realizează asocierea dintre elementele programei școlare și cadrul de implementare practică a acesteia, în condițiile resurselor de timp ale unui an școlar. Acestea nu trebuie să reprezinte o activitate formală, de elaborare a unor documente cu utilitate scăzută în practica școlară, ci gândite ca instrumente care să ducă la creșterea relevanței și eficienței activității de predare-învățare-evaluare.

Proiectarea demersului didactic se realizează prin raportare la programa școlară și presupune următoarele etape:

- lectura integrală și personalizată a programei școlare;
- elaborarea planificării calendaristice;

- proiectarea unităților de învățare.

1.5. ACTIVITĂȚI DE ÎNVĂȚARE ȘI INSTRUMENTE DE EVALUARE UTILE ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR SPECIFICE: EXEMPLIFICĂRI

O activitate de învățare reprezintă cadrul de formare, exersare, dezvoltare a unei competențe specifice, mai exact o modalitate de organizare a activității didactice în acest scop. În același timp, activitatea de învățare este cadrul care prezintă modalități concrete de implicare a elevului într-un ansamblu de sarcini de lucru, cu relevanță directă pentru dezvoltarea unei competențe specifice.

În modelul de proiectare utilizat pentru elaborarea programelor școlare de învățământ primar și gimnazial, activitățile de învățare însoțesc competențele specifice, având statut de exemple posibile. Pentru fiecare competență specifică, programele școlare oferă cel puțin trei exemple de activități de învățare, prezentate mai degrabă în termeni generici.

Proiectul CRED – care vizează elaborarea de ghiduri metodologice pentru aplicarea la clasă a programelor școlare pentru învățământul primar și gimnazial, a propus un descriptor al activității de învățare, care cuprinde următoarele elemente: competența specifică pentru care este folosită activitatea de învățare, condițiile și contextul necesare desfășurării activității, resursele utilizate și, cel mai important, descrierea specifică a activității de învățare (succesiunea sarcinilor de lucru, modul de organizare a activității, resursele utilizate etc.).

Aspectele anterior menționate oferă elemente concrete pentru proiectarea acestor cadre de învățare, detaliind componenta „Activități de învățare” din cadrul unui proiect al unității de învățare, intrat deja în practica didactică la nivelul liceului. Astfel, chiar dacă actualele programe școlare pentru clasa a XI-a nu includ activități de învățare asociate competențelor (așa cum sunt prevăzute în programele școlare pentru învățământul primar și gimnazial), profesorii de liceu au experiența integrării lor în demersul didactic, prin intermediul documentelor de proiectare a unităților de învățare pe care le utilizează.

În vederea identificării și proiectării activităților de învățare, recomandăm:

- valorificarea sugestiilor metodologice din programele școlare de clasa a XI-a;

- utilizarea exemplelor oferite de alte lucrări de referință care abordează modul în care pot fi proiectate activități de învățare și instrumente de evaluare utile în dezvoltarea competențelor specifice.

1.6. UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR ȘI A RESURSELOR DIGITALE

În acord cu Cadrul european DigCompEdu, a fost aprobat recent cadrul de competențe digitale ale profesionistului în educație (OME nr. 4159/2022) profesorul are nevoie de competențe pentru a utiliza tehnologiile și resursele digitale atât ca mijloace de comunicare didactică, cât mai ales ca modalități de structurare a proceselor de predare, învățare și evaluare în forme și modalități inovative și flexibile, cu resurse variate, cu implicarea activă, creativă și reflexivă a elevilor în propria învățare – urmărind dezvoltarea competențelor specifice din programele școlare (inclusiv cele corespunzătoare clasei a XI-a).

Integrarea optimă, critică și creativă a tehnologiilor și resurselor digitale în procesul educațional permite o mai bună centrare pe elev și facilitează strategii didactice inovative (ex. clasa inversată/flipped classroom, învățarea bazată pe proiect), care:

- implică elevul în activități de învățare diversificate;
- facilitează accesul la o varietate de resurse informaționale;
- permit abordarea unor sarcini de învățare care se bazează pe comunicarea între elevi și lucrul pe grupe;
- cresc implicarea și autonomia elevului în propria învățare;
- asigură premise pentru transferul achizițiilor de învățare în noi contexte.

Aplicațiile digitale de învățare contribuie simultan la dezvoltarea tuturor componentelor unei competențe, cu o pondere mai mare asupra acelor care sunt direct vizate de funcționalitățile respectivei aplicații digitale.

Exemple:

Pentru identificarea, selectarea și adaptarea resurselor digitale de învățare, precum și pentru partajarea resurselor elaborate de profesori, recomandăm.

- <https://digital.educared.ro/>
- <https://digitaledu.ro/>
- <https://www.eduapps.ro/resurse-educationale/>

Dintre ghiduri disponibile online pentru utilizarea portofoliilor online pentru învățare, recomandăm următoarele resurse:

- <https://www.elearning.ro/utilizarea-portofoliului-digital-de-catre-elevi> (în limba română);
- <https://sites.google.com/site/k12eportfolioapps/> (în limba engleză);
- ePortfolios organisation (în limba engleză);
- <https://hbarrett.wordpress.com/how-to/> (în limba engleză).

1.7. APLICAREA CONTEXTUALIZATĂ A PROGRAMELOR ȘCOLARE

Unul dintre principiile de proiectare curriculară care au fundamentat programele școlare este cel al flexibilității și al parcursului individual. Documentul Repere pentru proiectarea, actualizarea și evaluarea Curriculumului național. Cadrul de referință al curriculumului național menționează că acest principiu asigură premisele pentru aplicarea contextualizată a programelor școlare, pentru proiectarea unor parcursuri de învățare personalizate. Un element cheie în acest demers este reprezentat de activitățile de învățare recomandate de programele școlare, care pot răspunde nevoilor diferite de parcurs educațional ale elevilor: elevi cu ritm înalt de învățare, elevi care au nevoie de învățare remedială, elevi cu risc de abandon școlar etc.

1.8. STRUCTURA ANULUI ȘCOLAR 2023 – 2024

Structura anului școlar 2023 – 2024, aprobată prin OME nr. 3800/09.03.2023, organizează activitatea didactică în cinci perioade care se vor reflecta în planificarea activităților și susținerea lor în acest an școlar.

Cele cinci perioade însumează 36 de săptămâni de cursuri (cu excepția celor prevăzute), numărul de săptămâni alocate pentru două dintre acestea depinzând, după caz, și de una dintre perioadele de vacanță care este stabilită prin decizia inspectoratelor județene / al municipiului București.

2. ROLUL DISCIPLINEI EDUCAȚIE MUZICALĂ ÎN DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR-CHEIE EUROPENE

Disciplina educație muzicală în clasa a XI-a contribuie alături de celelalte discipline la formarea tuturor competențelor-cheie vizând construirea atingerii până la finalizarea învățământului secundar superior, a profilului de formare al absolventului de clasa a XII-a (componentă reglatoare a Curriculumului Național), având ca obiectiv atingerea unui nivel dezvoltat de deținere a competențelor cheie. Profilul de formare al absolventului de liceu este definit în Cadrul de referință al curriculumului național aprobat prin OME nr. 3239/2021, elaborat pe baza prevederilor din Recomandarea Consiliului privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți (2018/C 189/01)1.

Disciplina de educație muzicală are un rol semnificativ în dezvoltarea competențelor-cheie europene, contribuind în mod esențial la formarea unei educații complete și echilibrate pentru elevi. Această disciplină nu numai că promovează înțelegerea și aprecierea muzicii, ci și sprijină dezvoltarea abilităților esențiale pentru succesul în societatea contemporană.

1. Competența de citire, scriere și înțelegere a mesajului

Prin utilizarea competenței de citire, scriere și înțelegere a mesajului, care are un caracter transdisciplinar, ca instrument de studiu la disciplina educație muzicală, elevii sunt încurajați să își dezvolte competențele de comunicare, utilizând variate modalități de comunicare: conversația în perechi, conversația de grup, dezbateră etc. Sunt utilizate suporturi audio-video diverse și resurse digitale (ex. vizionarea și discutarea unor secvențe de filme, reportaje, spectacole). Se formează: responsabilitatea în utilizarea corectă a termenilor specifici; utilizarea unui limbaj corect ca instrument de comunicare atât orală cât și scrisă; utilizarea mesajelor verbale și nonverbale, pentru receptarea și transmiterea de idei, sentimente; adaptarea comunicării la diferite contexte sociale și culturale. Un rol important în dezvoltarea acestei competențe, îl au și comentariile reflexive, care ajută elevul să își clarifice care este importanța a ceea ce învață și experimentează în cadrul orelor de educație muzicală și cum va aplica ceea ce a învățat, pe viitor.

2. Competența în multilingvism

Competența în multilingvism reprezintă abilitatea de a utiliza mai multe limbi în mod adecvat și efektiv pentru comunicare. Este vorba despre abilități de interacțiune lingvistică, respectiv înțelegerea, exprimarea și interpretarea conceptelor, ideilor, sentimentelor, informațiilor și opiniilor, atât oral, cât și în scris, într-un registru adecvat de contexte culturale și sociale în funcție de nevoi și interese individuale. Sunt integrate competențe interculturale și o dimensiune istorică. Ea se bazează pe capacitatea de a crea conexiuni între diferite limbi și medii de comunicare.

Ex: Analiza comparată a cântecelor audiate sau interpretate în limba originală, cu cele traduse; exprimare și argumentare a opiniilor/ impresiilor. Analiza muzicală va indica mai întâi titlul dat de autor în limba originală și traducerea acestuia.

3. Competența matematică și competența în științe, tehnologie și inginerie

Competența matematică se referă la dezvoltarea și aplicarea gândirii matematice pentru a rezolva o serie de probleme în situații de fiecare zi. Presupune, abilitatea și disponibilitatea de a utiliza moduri de gândire și de prezentare specifice matematicii (formule, modele, constructe, grafice, diagrame). Competența în științe presupune explicarea fenomenelor naturale utilizând cunoștințe și metode (inclusiv observația și experimentul) pentru a identifica probleme și pentru a trage concluzii bazate pe dovezi. Competențele în tehnologie și inginerie reprezintă aplicații ale cunoștințelor și metodologiei ca răspuns la dorințele și nevoile umane.

Ex: Crearea diagramelor în conformitate cu diferite criterii: distanță, ritm, timbru, durată, agogică, dinamică)

4. Competența digitală, inclusiv de siguranță pe internet și securitate cibernetică

Competență digitală, inclusiv de siguranță pe internet și securitate cibernetică implică utilizarea critică și responsabilă a tehnologiilor digitale în învățare, la muncă și pentru participarea în societate. Include alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, alfabetizare în mass-media, crearea de conținut digital (inclusiv programare), siguranță (inclusiv stare de bine și competențe de securitate cibernetică), respectarea proprietății intelectuale, rezolvare de probleme și gândire critică.

Ex: Utilizarea unor softuri pentru însușirea noțiunilor de teorie muzicală (noțiunile teoretice sunt exemplificate atât vizual cât și auditiv) și de exersarea elementelor de limbaj muzical (elemente ritmico-melodice). Ex. www.teoria.com, <http://www.musictheory.net/>

5. Competența personală, socială și de a învăța să înveți

Competența personală, socială și de a învăța să înveți – presupune gestionarea eficientă a timpului și a informației, abilitatea de reflectarea asupra propriei persoane, păstrarea rezilienței și gestionarea propriei învățări și a carierei, abilitatea de a face față incertitudinii și situațiilor complexe, a învăța să înveți, a susține starea de bine fizică și emoțională, a menține starea de sănătate fizică și mintală, o viață orientată spre viitor, manifestarea empatiei și gestionarea conflictelor într-un context favorabil incluziunii și sprijinului, de a lucra în mod constructiv cu ceilalți, reziliență și managementul propriei învățări și al carierei.

Ex: Învățarea reflexivă prin analiza propriilor experiențe de învățare în vederea îmbunătățirii strategiilor și instrumentelor de învățare eficiente;

6. Competența civică, juridică și de protejarea mediului

Competența civică, juridică și de protejarea mediului se referă la acțiunea în calitate de cetățean responsabil și la participarea activă la viața civică și socială, pe baza înțelegerii conceptelor și structurilor sociale, economice, juridice și politice, precum și a dezvoltării globale și durabile.

Ex: Dezbateră exemplare de conduită a personajelor din lucrările audiate.

7. Competența antreprenorială

Competența antreprenorială se referă la valorificarea oportunităților și a ideilor pentru a le transforma în valoare pentru ceilalți. Aceasta presupune: creativitate; gândire critică și rezolvare de probleme, inițiativă și perseverență; planificare și management al proiectelor, în condițiile în care se lucrează prin cooperare și în care proiectele au valoare culturală, socială sau financiară.

Ex: Selectarea muzicii pentru un spectacol școlar (dans, poezie, teatralizarea cântecelor și a lucrărilor audiate, pantomimă muzicală);

8. Competența de sensibilizare și exprimare culturală

Competență de sensibilizare și exprimare culturală implică înțelegerea și respectul modului prin care ideile și semnificațiile sunt exprimate și comunicate creativ în culturi diferite, printr-o serie de manifestări artistice și alte forme culturale. Se referă și la înțelegerea, dezvoltarea și exprimarea propriilor idei și a locului sau al rolului în societate, într-o varietate de moduri și contexte.

Ex: Dezbateră elementelor de conținut referitoare la operele muzicale/culturale și înțelegerea importanței factorilor estetici în viața obișnuită.

Exprimarea unor impresii despre cantabilitatea, expresivitatea, coloritul orchestral, a stilului de interpretare al creațiilor audiate; exerciții de exprimare a judecății estetice în viziune personală

Exemplu activitate de învățare interactivă

Date generale

Titlul activității de învățare: Utilizarea instrumentelor de percuție (Boomwhackers) pentru interpretarea unei partituri simple și a unui aranjament cu suport ritmico-armonic ("negativ")

Disciplina: Educație Muzicală

Clasa: a XI-a

Autor

Prezentarea activității de învățare

Competența specifică vizată: 2.3. Acompanierea instrumentală a cântecelor.

Condiții necesare desfășurării activității:

Activitatea este concepută pentru a se desfășura cu prezență fizică în clasă sau o sală mai mare.

Este nevoie de suport tehnic (Computer, internet, sistem audio, video) și instrumente muzicale de percuție, Boomwhackers.

Contextul de învățare

Exersarea abilităților de utilizare a notației muzicale prin descifrarea unei partituri simple, folosind instrumente muzicale;

Interpretarea vocală și instrumentală în grup.

Timpul alocat: 20 min

Descrierea specifică a activității de învățare

În debutul activității, se va accesa următorul link:

In the jungle (demo acompaniament). <https://www.youtube.com/watch?v=Tfz9n3WQ23Q> și
*partitura anexată

Exercițiul propriu-zis presupune algoritmizarea sarcinii de lucru:

a) împărțirea colectivului de elevi în două grupuri, grupul responsabil cu suportul armonic, (portativul 1) interpretat în octava1 și grupul responsabil cu bașii, (portativul 2) interpretat în octava mică;

b) citirea vocală a partituri muzicale, prin solfegiere, într-un tempo accesibil, în vederea pregătirii pasului următor;

c) citirea cu ajutorul instrumentelor muzicale, pe rând, fiecare grup în parte, câte o frază muzicală;

d) interpretarea în ansamblu a primei fraze;

(Procedeul de descifrare și interpretare în ansamblu va fi repetat pentru fiecare frază în parte)

e) interpretarea în ansamblu a partituri în integralitate;

f) Se pot alătura instrumente de suflat sau voci care să interpreteze melodia principală.

Resurse utilizate (unde se poate, oferiți și link-uri)

In the jungle (demo acompaniament). <https://www.youtube.com/watch?v=Tfz9n3WQ23Q>

MODEL - Strategii de învățare interactivă și de evaluare

Resursele multimedia integrează texte, grafice, desene, imagini statice și în mișcare (video), animație, materiale audio și orice alt suport în care fiecare tip de informație poate fi reprezentat, memorat, transmis și procesat digital. Ele reprezintă un suport pentru învățare în general și, cu atât mai mult, în activități remediale.

Utilizarea mijloacelor audio-vizuale în clasă sensibilizează elevii pentru o anumită problemă și creează stimulare perceptivă. Elevii pot fi învățați să asculte, să vadă, să înțeleagă caracteristicile și mesajul imaginilor audio-vizuale.

Profesorului îi revine un rol important în utilizarea acestor mijloace, care se cer foarte bine organizate, pentru a fi eficiente. E necesar să cunoască în amănunt conținutul materialului folosit, pentru a putea orienta atenția elevilor asupra aspectelor importante, pentru a-și putea pregăti din timp întrebările care vor mobiliza atenția elevilor și le vor trezi curiozitatea.

Exemple de activități de învățare:

- exerciții de emisie, respirație, dicție, intonație, sincronizare, omogenizare, respectarea gestului dirijoral;
- exerciții de tehnică și interpretare instrumentală
- interpretarea unor melodii cu acompaniament instrumental/percuție (pot fi folosite și instrumente online, de ex.:

<https://www.cantacumine.ro/>

<https://www.musick8.com/boomwhackers/playboomwhackers.php>

<https://www.onlinepianist.com/virtualpiano>

<https://www.virtualmusicalinstruments.com/xylophone>

- analiza următoarelor aspecte ale unor lucrări muzicale: melodia, ritmul, tempo, nuanțe, frazare, combinații timbrale
- interpretarea unor melodii cu acompaniament

-audiția comparată a unor lucrări de muzică din genuri de divertisment diferite

<http://www.balcescucj.ro/index.php/proiecte/eu-stiu-muzica>

<https://www.youtube.com/watch?v=JS91p-vmSf0>

[https://www.poezie.ro/index.php/poetry/1834879/Regele_ielelor_\(Erlk%C3%B6nig\)](https://www.poezie.ro/index.php/poetry/1834879/Regele_ielelor_(Erlk%C3%B6nig))

-diferențierea proprietăților sunetului cu ajutorul spectrogramei

<https://musiclab.chromeexperiments.com/spectrogram/>

- reprezentarea kinestezică/grafică a unor structuri muzicale, inclusiv prin utilizarea unor softuri muzicale www.musiclab.chromeexperiments.com www.virtualpiano.net, www.flat.io

- observarea diferențelor timbrale în cântul vocal inclusiv cu ajutorul unui soft (spectrograma)

analizarea mecanismului de receptare a undelor sonore cu ajutorul softurilor digitale

- înregistrarea pieselor interpretate cu ajutorul mijloacelor electronice

- utilizarea unor softuri specifice pentru alcătuirea unor piese muzicale (în măsura existenței licențelor/aparaturii de specialitate)

- exerciții pentru testarea și dezvoltarea auzului diferențiat, privitoare la intervalele simple, agogică, folosind softuri/platforme digitale (de ex. <https://www.cantacumine.ro/> www.teoria.com, www.musictheory.com, www.quavermusic.com

www.auditoryneuroscience.com/acoustics/spectrogram AUDACITY, Absolute pitch, Perfect Ear etc.)

- utilizarea înregistrării audio-video pentru observarea aspectelor ce trebuie îmbunătățite (Videopad)

- jocuri de improvizație vocală/instrumentală pe diferite melodii / ritmuri / negative, cu diferite

- jocuri de compunere a unor ritmuri (prin diverse combinații ale unor formule ritmice date) cu ajutorul softurilor digitale de editare Musescore4, Garageband, LMMS (lets make music)

<https://www.youtube.com/watch?v=K3yjSSj1w7w>

- combinarea mai multor imagini (fotografii, scurte momente video) care să ajute la perceperea mesajului muzical, explorarea muzicii în multimedia (film, jocuri, publicitate etc, cu ajutorul softurilor digitale)

**Inspector școlar,
Stan Mihail Iulian**

