

8. MAROLICARU, MARIANA. *Tratarea diferențiată în educație fizică*. București: Editura Sport-Turism, 1986.
9. MUNTEAN, A. *Psihologia dezvoltării umane*. Ed. a 2-a, rev. Iași: Polirom, 2006.
10. NICOLAE, E. *Roluri și atitudini parentale în socializarea copilului preșcolar*. Teză de doctorat. București, 2012.
11. STĂNCIULESCU, E. *Sociologia educației familiale*. Vol. II. Iași: Polirom, 2002.

IMPLEMENTAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE A DANSULUI CLASIC

*Talpă Svetlana, lector
doctorandă, UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

CZU:793.3:37.037

Abstract

The use of digital tools significantly influences a lot the process and the way students interact and act in lectures and seminars. This rapid rising and perpetual development of modern technology has offered a better pattern to explore the new teaching model. As a result, multimedia resources and educational software play a very important role in the teaching-learning process of dance. This article tries to emphasize the necessity of using digital tools in the teaching-learning process of dance for the development students' communicative competences and also brings out the advantages and limitations faced by using them in the educational process.

Key-words: teaching, learning, digital tools, technology, communicative competences, educational software.

Introducere

Discursul despre software-urile educaționale a avut în ultimii ani un parcurs ascendent, utilizarea din ce în ce mai frecventă în practica educațională a instruirii asistate de calculator determinând necesitatea clarificărilor la nivel epistemologic. Experiența din ultimul deceniu și rapoartele de evaluare ale inițiativelor de introducere a noilor tehnologii în educație ne arată că atât teoria cât și practica sunt în câștig în cazul în care un proiect îmbină echilibrat elementele teoretice și cercetarea cu aplicațiile practice, care valorifică și validează acele idei cu reală valoare pentru cadre didactice și studenți. Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație. Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta conduce în mod inevitabil la creșterea volumului de informație ce trebuie analizat, la necesitatea utilizării computerului atât în viața de zi cu zi, cât și în procesul instructiv-educativ.

Trăind în era tehnologiilor informaționale, suntem înconjurați de variate tehnologii moderne, care ne facilitează accesul la informații și ne oferă noi posibilități de învățare a metodologiei dansului clasic într-un mod interesant și atractiv. Datorită avântului Internetului, dispunem de noi modalități și strategii interesante de predare, învățare și evaluare. Complexitatea materialului universitar și a mediului de învățare de astăzi ne sugerează nevoia realizării activităților educaționale într-o nouă manieră. Tehnologiile digitale reprezintă o simplă adăugare în planul de învățământ, ele fiind integrate pe deplin la toate nivelurile sistemului universitar. Această integrare a instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare a devenit o necesitate în societatea modernă, ajungând să fie un mediu de învățare general pentru toate disciplinele din cadrul curriculumului universitar. Atunci când este orientată în mod corespunzător, tehnologia contribuie la învățarea centrată pe student, la dezvoltarea creativității și a gândirii critice [1].

Deși tehnologiile moderne nu pot juca rolul vital al unui profesor, acestea pot fi folosite ca instrumente suplimentare de îmbunătățire a metodelor de predare la curs. În contextul dat, integrarea tehnologiilor digitale în cadrul orelor de dans clasic implică o predare modernă, eficientă și interactivă. În primul rând, se poate face o distincție între software-ul folosit ca resursă (sau suport) pentru activitățile didactice și software-ul prin care sunt vizate direct procese de învățare. Astfel, în primul caz, aplicațiile în format electronic sunt realizate pentru a fi utilizate pe scară largă, având o destinație mai curând „culturală” decât „educațională”: enciclopedii, cărți în format electronic, diverse baze de date etc. În măsura în care își pot găsi o utilitate în cadrul unei situații de învățare cu finalitate intenționată, aplicațiile enumerate se situează la periferia a ceea ce desemnăm a fi software-ul educațional propriu-zis.

Pe de altă parte, avem software-ul prin care se vizează procese de învățare. Aceste aplicații sunt proiectate în mod special pentru a produce învățare, pe o anumită secvență bine delimitată a dezvoltării individului și urmărind obiective clar stabilite. Instruirea asistată de computer (IAC) reprezintă o formă interactivă și automată de acces la cunoașterea bazată pe utilizarea calculatorului în procesul de învățământ (termenul în engleză fiind Computer Based Trening) sau, din alt punct de vedere, reprezintă o metodă didactică sau o metodă de învățământ care valorifică principiile de modelare și analiză cibernetică a activității de instruire în contextul noilor tehnologii informatice și de comunicații, caracteristice societății contemporane. Instruirea programată a fost introdusă pentru prima dată în 1950 de către B.F. Skinner.

Utilizarea instrumentelor digitale în predarea-învățarea dansului clasic

Eficientizarea predării dansului clasic prin utilizarea instrumentelor digitale înseamnă îmbunătățirea procesului instructiv, eliminarea limitelor și încurajarea studenților de a participa activ la procesul educațional; ea se referă la procesul de instruire centrat pe student, armonizat cu nevoile sale de învățare și ajustat la preferințele de învățare și la interesele specifice ale studenților. Fiind considerată o abordare modernă, tehnologia digitală le ajută studenților să învețe productiv și să contribuie la îmbunătățirea performanțelor atât în cadrul prelegerilor, cât și a seminarelor [3].

Există varii modalități de utilizare a computerului în procesul didactic, unele dintre acestea fiind:

- utilizarea computerului pentru dezvoltarea abilităților de comunicare, proiecte de prelegeri, sau notarea evoluției studenților la activitățile de verificare și evaluare a cunoștințelor;
- utilizarea computerului ca mijloc de predare în cadrul prelegerilor de comunicare a noilor cunoștințe, de recapitulare sau în cadrul unor prelegeri, în care computerul poate reprezenta suportul unor video-uri, imagini, figuri din dansul clasic ce sunt proiectate în scopul transmiterii de cunoștințe.

În felul acesta, studenții au posibilitatea să vizioneze o expunere concretă și clară a metodologiei executării exercițiilor din dansul clasic, fie la bară sau la mijlocul sălii, pot să le urmărească pe ecran.

Prezentarea electronică este foarte atractivă, deoarece permite utilizarea unor efecte speciale, cum ar fi :

- stoparea sau derularea lentă a executării exercițiului la bară sau la mijlocul sălii (slow motion) ;
- imaginea unor fenomene sau procese simulate pe computer;
- învățarea unui limbaj de programare;
- realizarea unor laboratoare asistate de computer.

Utilizarea instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare este apreciată enorm de către studenți. Eficiența lor face prelegerea mai accesibilă și mai atractivă, în special atunci când sunt introduse elemente de interactivitate și de socializare, precum e-mailul, forumurile și videoconferințele. Mulți studenți, prin învățarea independentă și folosirea unei varietăți de noi tehnologii, devin mai încrezători în forțele proprii și procesul de învățare devine pentru ei mai facil, în special pentru studenții care sunt la specialitatea „Dans”, din cadrul facultății Științe ale Educației și Informatică. În acest context, competențele specifice metodologiei dansului clasic pot interacționa în foarte mare măsură cu competențele digitale, rezultând astfel activități moderne de predare-învățare. În plus, activitatea celor care învață individual utilizând un software educațional poate fi monitorizată și evaluată de la distanță și poate fi susținută de către un tutor / cadru didactic aflat într-o altă locație. Însă cel mai mare câștig îl constituie posibilitatea de a învăța împreună cu alții, comunicând în mediul educațional virtual sau interacționând de la distanță în cadrul simulărilor construite ca situații de învățare.

Este cert faptul că disciplina de studiu „Dans clasic” implică o multitudine de activități de comunicare, vizualizare, audiere, reprezentare, oferite de noile tehnologii. Software-urile educaționale elaborate pentru studiul „Dansului clasic” pot furniza situații de învățare în care studenții „să uite” de faptul că învață o mișcare nouă, care să-i determine să se concentreze pe regulile de executare, învățarea fiind astfel naturală, temeinică și atractivă.

Bazându-ne pe activitățile de învățare a dansului clasic în care se utilizează instrumente online, studenții pot fi antrenați în realizarea unor produse precum: combinarea a două sau mai multe exerciții la bară sau la mijlocul sălii, studiu de dans, bloguri, forumuri, teste, diferite software-uri educaționale, jocuri, pliante publicitare, lecții online. Aceste produse pot fi valorificate în cadrul unor activități educative interactive care să antreneze tineri din diverse țări, formând astfel competențele de socializare și de comunicare. Așadar, în cadrul lecțiilor de dans clasic pot fi utilizate programe și tehnologii moderne variate, care le permit studenților să aibă cu ușurință acces la realizarea diverselor activități de învățare.

Locurile ideale pentru învățarea sprijinită de computer sunt platformele colaborative, iar învățarea colaborativă trebuie să constituie un proces coordonat, prin care participanții își împărtășesc reciproc conceptele și înțelegerea proprie a problemelor aflate în discuție.

Printre avantajele participării în activități bazate pe o platformă colaborativă se evidențiază:

- autocunoașterea mai bună a posibilităților proprii ale studentului;
- cunoașterea unor noi tehnologii de lucru și de comunicare;
- încrederea mai mare a colegilor și prietenilor în părerea studentului respectiv;
- dispariția distanței dintre membrii grupului;
- îmbogățirea propriei viziuni asupra subiectului prin intermediul altor opinii și experiențe;
- posibilitatea de a lucra într-un ritm propriu, nefiind legați de timp;
- concentrarea experiențelor participanților într-un spațiu comun, disponibil tuturor [2].

Din mulțimea de instrumente web folosite pentru platformele colaborative, care pot fi organizate, completate în mod interactiv și permanent actualizate, putem menționa: **Zoom, Google docs, Forumurile de discuții și Blogurile, Moodle, Wikieducator** – instrumente pentru dezvoltarea de proiecte colaborative în domeniul educației, iar din instrumente web utilizate în special pentru educația dansului clasic avem: **Progressing Ballet Technique, Ballet Talk for Dancers, Dance Forums, Central Dance Studio**.

Alte forme importante ale mediei de socializare sunt site-urile pentru bloguri și forumurile. Primele asigură posibilitatea membrilor de a-și dezvolta propriul blog pe diverse teme și de a interacționa cu alți internauți interesați de aceleași probleme. La rândul lor, forumurile sunt dedicate unor subiecte extrem de diverse și întrunesc foarte mulți membri. Acestea permit interacțiunea dintre studenți, facilitând astfel procesul de învățare [4]. Cele mai importante platforme de învățare și software educaționale sunt: *Dance Designer* – este un program software rapid, ușor și extrem de puternic, care permite fiecărui student-coregraf să vizualizeze, să integreze, să repete și să-și documenteze munca. *Dance Designer* a fost conceput special pentru a sprijini practic toate disciplinele de dans. Rezultatul este un program software care oferă un pachet complet de stiluri coregrafice care ajută la crearea, pre-vizualizarea, documentarea, comunicarea și procesul de repetiție. *Dance Designer* permite coregrafilor să împărtășească instantaneu informații creative cu dansatorii și echipa de producție. Pe parcursul elaborării unor asemenea proiecte studenții învață să lucreze în echipă, să utilizeze tehnologiile moderne de informare și comunicare, își dezvoltă alte competențe importante, precum: gândirea critică, creativitatea, autoghidarea, înțelegerea diferențelor culturale dintre copiii din diferite colective, regiuni sau țări din lumea întreagă. Aceste competențe au fost denumite „21stCentury Skills” (Competențele Secolului 21) [6].

Integrarea tehnologiilor informaționale în procesul de predare-învățare presupune utilizarea unor aplicații cu multe elemente speciale, găzduite într-un browser de Internet, cum ar fi aplicațiile grafice interactive, de designe, sistemele de meniuri, animații vectorizate, fișiere audio și video.

Software educational este un produs software în orice format, ce poate fi utilizat cu scop educativ și care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o prelegere, un curs etc., fiind o alternativă sau unica soluție pentru metodele educaționale tradiționale.

După tipul de rezultate așteptate ale instruirii (pentru domeniul cognitiv – B. Bloom), putem distinge între:

- software-uri care vizează comportamente de cunoaștere;
- software-uri care vizează capacități de înțelegere;
- software-uri de aplicare;
- software-uri care vizează capacități de analiză;
- software-uri care vizează capacități de sinteză;
- software-uri care dezvoltă competențele de evaluare.

Există multe software-uri educaționale specializate pe învățarea dansului clasic. Un exemplu îl constituie *Ballet Evolved* (www.roh.org.uk/insights) – un curs despre istoria și metodică predării dansului clasic, de la început până în prezent. Acest software cuprinde video și comunicări în limba engleză despre dansul clasic, balet, fiind și un eficient mod de asimilare sau perfecționarea limbii engleze. Fiind numeroase și în continuă dezvoltare, parcurgerea tuturor instrumentelor digitale de predare-învățare oferite de Internet este dificilă sau chiar imposibilă. Cu toate acestea, pe lângă resursele prezentate ținem să menționăm și alte tehnologii ce implică dezvoltarea cunoștințelor și comunicării despre dansul clasic, printre care: *ScienceDirect* (<https://www.sciencedirect.com>) – o foarte bună sursă de informație, articole, cărți și jurnale despre dansul clasic, video, filme cu posibilitatea de a comenta împreună cu alți utilizatori pe marginea lor.

În practica noastră de profesor de dans clasic, în cadrul orelor aplicăm variate instrumente digitale, punând accentul pe dezvoltarea competențelor de comunicare și a celor digitale. Instrumentele online pe care le utilizăm cu succes, cu implicarea elevilor în variate activități educaționale de comunicare, sunt: *Stupeflix Video*, *Pictochart*, *Storybird*, *Storyjumper*, *Padlet.com*, *Animoto*, *Busy Teacher's Café*, *Zoom* etc.

În urma folosirii instrumentelor menționate, putem afirma cu certitudine că acestea au un impact semnificativ asupra procesului instructiv-educativ. Ele conduc la creșterea motivației studenților în procesul de învățare; le stimulează gândirea logică și imaginația; le dezvoltă capacitatea de învățare interactivă; determină atitudinea pozitivă a studenților față de disciplina la care este utilizat calculatorul și față de valorile morale, culturale și spirituale ale societății. Aplicarea în practică a tehnologiilor moderne reprezintă o nouă experiență, deosebit de utilă și pentru cadrele didactice. Utilizând instrumentele digitale în cadrul orelor, profesorul poate stabili sarcinile de lucru astfel, încât să fie asigurată cuprinderea tuturor studenților în activitatea de elaborare și prezentare a produselor, să fie stimulată capacitatea lor de învățare inovatoare și dezvoltată practica învățării individualizate, în conformitate cu cerințele educaționale contemporane.

Avantaje și limite ale utilizării instrumentelor digitale

Avantajele aplicării instrumentelor digitale și de comunicare în procesul educativ vizează stimularea învățării active, lucrul colaborativ, învățarea bazată pe proiect, sarcini de lucru de tip aplicativ, crearea de parcursuri de învățare diferențiate, care conduc către demersuri didactice centrate pe student. Astfel, actul învățării nu mai este considerat a fi doar efectul muncii profesorului, ci și rodul interacțiunii între studenți, a interacțiunii studenților cu profesorul și cu societatea din care fac parte, cu informațiile furnizate de aceasta, de asemenea și contactul teluric, care este esențial în predarea-învățarea dansului clasic, este exclus complet.

Abordarea pedagogică a tehnologiilor contribuie la mobilizarea cunoștințelor și a deprinderilor în vederea formării competențelor de comunicare verbală. Ele îi sensibilizează și îi motivează pe cei care învață metodică predării dansului clasic, le identifică cunoștințele dobândite, dar și cele ce urmează a fi achiziționate printr-un demers de autoevaluare. Integrarea resurselor digitale în mediul universitar ameliorează calitatea predării-învățării, aducând un plus de valoare atunci când se îndeplinesc următoarele condiții:

- profesorii trebuie să revadă ideile referitoare la învățare și la valoarea anumitor activități puse în practică;
- tehnologia trebuie să fie considerată ca o unealtă printre atâtea altele și nu ca un scop în sine, să facă parte dintr-o structură pedagogică coerentă;
- profesorii trebuie să lucreze într-un context care facilitează colaborarea și perfecționarea continuă [5].

Câteva dintre limitele utilizării calculatorului în procesul de predare-învățare ar fi următoarele:

- ✓ utilizarea fără un scop precis, la un moment nepotrivit, a calculatorului în timpul lecției, care poate crea plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin lipsa de participare a unor studenți, nerealizarea obiectivelor prelegerii și care poate produce respingere față de acest mijloc modern de predare-învățare;
- ✓ folosirea în exces a calculatorului poate conduce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea,

individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului profesor-student și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial;

- ✓ resursele multimedia nu trebuie să constituie doar instrumente de prezentare a conținuturilor existente într-o altă manieră, ci trebuie să conducă la modificarea modului de gândire și a stilului de lucru la clasă – atât ale profesorilor, cât și ale studenților [6].

În concluzie, putem afirma cu toată certitudinea că utilizarea instrumentelor digitale nu trebuie să devină o obsesie, ci un mediu eficient de învățare. În fiecare caz particular, pentru elev trebuie găsite metode pedagogice adecvate, iar acestea pot include, într-o măsură mai mare sau mai mică, resurse multimedia. În contextul celor expuse, putem menționa că instrumentele digitale au un rol semnificativ în predarea-învățarea-evaluarea dansului clasic, deoarece ajută la îmbunătățirea procesului educațional, la eliminarea limitelor și încurajarea studenților de a participa activ în procesul instructiv. Cercetările și experiența au demonstrat că folosirea materialelor multimedia conduce la o mai bună învățare din punctul de vedere al conținutului, al dezvoltării abilităților, al eficienței procesului de învățare și al satisfacției instruirii. Astfel, în cadrul software-ului educațional se pot favoriza: rezolvarea de probleme, cercetarea experimentală / de documentare, demonstrația, simularea, brainstormingul, dezbaterile, jocurile didactice, aplicații / sarcini practice etc.

BIBLIOGRAFIE

1. Blake R.J. *Brave New Digital Classroom. Technology and Foreign Language Learning*. Washington, Georgetown University Press, 2008; doi: [10.1007/978-0-387-30424-3_111](https://doi.org/10.1007/978-0-387-30424-3_111)
2. BRUT, M. *Instrumente pentru E-learning. Ghidul informatic al profesorului modern*. București: Editura Polirom, 2006.
3. CENNAMO, K.S.; ROSS, J.D.; ERTMER, P.A. *Technology integration for meaningful classroom use: A standards-based approach*. Belmont, CA, Wadsworth, Cengage Learning, 2010.
4. CEOBANU, C. *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*. Colecția „Collegium”. Iași: Editura Polirom, 2016.
5. GUȚU, I.; BRÎNZĂ, E. și alții. *Limbi străină I. Curriculum pentru clasele V-IX*. Chișinău: Editura Știința, 2010.
6. PRITCHARD, A., *Effective Teaching with Internet Technologies. Pedagogy and Practice*. London: Paul Chapman Publishing, 2007.

ROLUL ARTEI COREGRAFICE ÎN DEZVOLTAREA TINEREI GENERAȚII

*Bencheci Ion, lector universitar
UPS „Ion Creangă” din Chișinău*

CZU: 793.3:37.036

Abstract

A dance drama can reflect the struggle of conflicting feelings between right and duty, consciousness and unconsciousness, will and lack of will, collectivism and individualism, interest in nature, love for it and indifference, lack of understanding of its aesthetic and moral significance. In the process of mastering the art of classical dance and music, skills are formed: to perceive and observe choreographic and musical phenomena, to determine the artistic idea of a choreographic or musical work. In the process of mastering the dance, exercise takes place the formation of general educational skills, abilities and mastery of activities.

Key-words: Choreography, Dance, Children, Music, Rhythm, Development.

În dezvoltarea istorică, societatea a suferit schimbări semnificative, în urma cărora societatea modernă diferă de trecut. Ea devine din ce în ce mai tehnocratică, aducând realizările perfecte ale civilizației și, în același timp, distrugând individualitatea popoarelor întregi și a fiecărei persoane.