

Linux MultiMedia Studio (LMMS) în proiectul e(Twin)-live SOUNDmania

prof. Gabriela Ileana Crișan, elev Darius Borza, elev Cătălin Mureșan

Școala Gimnazială Avram Iancu Turda, e-mail:crisangabriela[at]gmail.com

Abstract

Proiectul e(Twin)-live SOUNDmania, realizat în acest an pe platforma eTwinning, a pornit de la ideea dezvoltării la elevii de vârstă școlară mică a competențelor artistice și antreprenoriale. Conceput într-o manieră integrată, SOUNDmania a tratat teme din sfera istoriei muzicii, artelor vizuale, comunicării în limba română, dar și în limba engleză. Ca produs final a fost realizat un CD audio cu melodii tradiționale, dar și originale interpretate de cei șase parteneri din România, Turcia și Polonia. Linux MultiMedia Studio (LMMS) a fost aplicația software utilizată pentru înregistrarea, editarea și producerea de fișiere audio. Exemple privind modul de lucru cu LMMS sunt oferite la adresele:

<https://youtu.be/MZpvT4rkWDw> și <https://youtu.be/tA6Ll8ujCCK>

Motto:

„Unul dintre scopurile educației este de a le oferi copiilor deprinderile și cunoștințele necesare pentru a fi capabili să <funcționeze> ca adulți. Într-o lume care se schimbă rapid, abilitățile formate astăzi în școală trebuie revăzute, precum și modurile în care se așteaptă să învețe elevii.” [1]

1. Introducere

Proiectul eTwinning e(Twin)-live SOUNDmania [2] s-a desfășurat pe durata a șase luni și a reunit parteneri din România, Turcia și Polonia. Proiectul a avut ca temă principală muzica. Activitățile proiectului au fost concepute prin consultarea partenerilor și a elevilor și au fost distribuite unor elevi care și-au constituit echipele de lucru conform planului proiectului. Unele activități au fost realizate prin contribuția tuturor elevilor cum ar fi: confecționarea instrumentelor muzicale, realizarea poll-urilor, cântarea vocală, invitatul special, logo-ul proiectului, reclama. Alte activități au fost realizate individual prin implicarea unui elev cu sindrom ADHD la scrierea unui jurnal al proiectului, jurnal ce a fost folosit la crearea revistei proiectului. Imnul proiectului, mascota, cartea, istoria muzicii au fost create de grupuri de câte doi până la zece elevi. Elevii au fost interesați să lucreze împreună cu copii din țări europene, pe care i-au întâlnit virtual într-un show, la sfârșitul proiectului.

Deși tema principală a fost muzica, proiectul a urmărit dezvoltarea de competențe artistice prin desene, crearea de obiecte specifice, dezvoltarea competențelor de comunicare în limba română, dar și în limba engleză prin jurnalul proiectului, versurile imnului, logo-ul proiectului, dezvoltarea competențelor antreprenoriale prin realizarea CD-ului și organizarea show-ului de la finalul proiectului. Proiectul a fost realizat într-o manieră integrată, cuprinzând teme atât din sfera muzicii cât și a disciplinelor Comunicare în limba română, Arte Vizuale și Abilități Practice.

2. Comunicare și colaborare

Acest proiect s-a bazat pe o comunicare strânsă între parteneri. În acest scop a fost creată via Facebook o fereastră de chat comună, în care partenerii au discutat ori de câte ori a fost nevoie. Comunicarea s-a realizat și în fereastra de chat a fișierului Google Drive în care au fost planificate activitățile proiectului. Periodic s-au publicat anunțuri în spațiul proiectului în Teacher Bulletin și în Project Journal. Comunicarea între parteneri s-a realizat și prin trimiterea de mesaje utilizând serviciul e-mail din Twinspace sau eTwinning Desktop și a primit alte dimensiuni printr-un interviu între fondatorii proiectului în cadrul evenimentului de învățare „Learning in the Real World” care a avut ca temă SOUNDmania. În cadrul videoconferinței elevii au avut ocazia să se cunoască, să își vorbească și să se exprime prin cântec și dans, într-un spectacol comun care s-a întins pe durata a trei ore.

Proiectul a însemnat și colaborare de la început până la sfârșit. Planul proiectului a fost realizat cu consultarea tuturor partenerilor, a fost ajustat pe parcursul proiectului și îmbogățit cu activități noi. În crearea revistei fiecare partener a contribuit cu articole traduse în limba engleză. Pentru realizarea CD-ului audio partenerii au înregistrat câte două melodii, una tradițională și alta originală, pe care le-au trimis responsabilului activității. Colaborarea a fost evidentă în numeroasele poll-uri: alegerea logo-ului, a mascotei, a imnului proiectului. Videoconferința și spectacolul final sunt cele mai evidente activități colaborative. Colaborarea a fost vizibilă în crearea site-ului proiectului cu ajutorul Weebly. Feedback-ul comun al elevilor este încă o activitate de colaborare cu ajutorul Padlet. În realizarea CD-ului au contribuit elevii responsabili de aceste activități, conform planului proiectului.

3. Folosirea TIC-Linux MultiMedia Studio

Proiectul a fost o ocazie de a învăța unii de la alții instrumente noi precum Tricider, Flixpress, Bunkr, Easypolls. În Twinspace au fost create pagini și subpagini pentru fiecare activitate. Au fost realizate prezentări cu ajutorul YouTube, Kizoa, Artsteps. Elevii au făcut fotografii, au realizat înregistrări video pe care apoi le-au prelucrat cu ajutorul Smilebox, Padlet (feedback-ul), Blabberize(reclama), Calameo (revista), Animoto (etapele creării posterului). Alte instrumente au fost Skype pentru videoconferință, Weebly pentru site-ului proiectului, Bighugelabs pentru coperta CD-ului. CD-ul audio a fost realizat de acești elevi cu ajutorul Windows Media Player.

Un instrument apreciat de toți partenerii a fost Linux MultiMedia Studio (LMMS) cu ajutorul căruia elevii au creat melodii simple, copiii români realizând propunerea lor pentru imnul proiectului.

Linux MultiMedia Studio (LMMS) [3] este o aplicație software utilizată pentru înregistrarea, editarea și producerea de fișiere audio. Au fost dezvoltate și testate variante și pentru platformele Windows și Mac. Cu ajutorul LMMS poate fi creat acasă un întreg studio. Componentele acestui sistem de generare de sunet, de editare de melodii sunt Song Editor (cu ajutorul căruia se „lipesc” bucățile de melodii), Beat+Bassline Editor (cu care se crează sunete și ritmuri), FX-Mixer (cu care se adaugă efecte), Piano- Roll (compozitor de linii melodice).

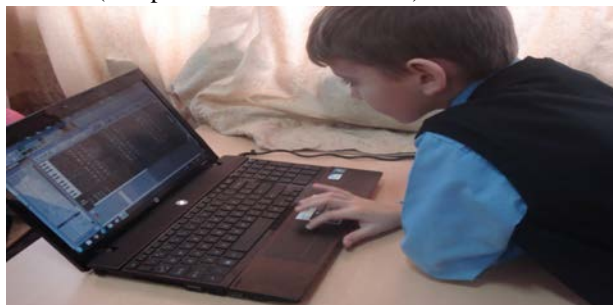


Figura 1. LMMS. Piano-Roll

Pentru realizarea imnului SOUNDmania au fost folosite doar componentele Beat+Bassline Editor. În My Samples există o serie de sunete predefinite: basses, bassloops, beats, drums, drumsynth, effects, instruments, latin, misc, shapes, stringsnpads, waveforms. În funcție de ceea ce se dorește a fi creat se selectează din My Samples sunetele dorite și se transferă în Beat+Bassline Editor. Acolo se aranjează cu ușurință și se generează ritmul.

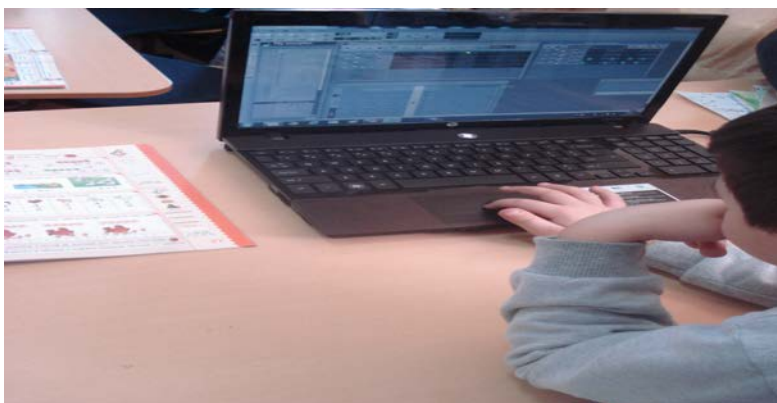


Figura 2. LMMS. Beat+Bassline Editor

În cazul în care un sunet a fost selectat însă nu mai dorim să-l utilizăm există icon-ul Actions for this track din care putem să înlăturăm bucata pe care nu o mai folosim. După ce am creat melodia, o putem salva sau exporta cu opțiunile Save, Save as new version sau Save As și Export sau Export Tracks. Și nu în ultimul rând, LMMS este un soft care se poate descărca și folosi gratuit.

4. Rezultate și impact

Proiectul a avut un impact deosebit atât asupra elevilor cât și asupra cadrelor didactice implicate. Mărturie stă feedback-ul elevilor postat în pagina It's Show Time, care scoate în evidență entuziasmul acestora. Am extras câteva impresii: „Muzica este totul pentru mine”, „Te iubesc, lumea muzicii!”, „Iubim proiectul SOUNDmania”, „Ne-a plăcut când am făcut logo-ul”, „Ne-a plăcut melodia din viitor”, „Am aflat cum cântau romanii pe vremuri”, „Mie mi-a plăcut când am lucrat pe laptop”, „Iubesc SOUNDmania”, „Mie îmi place dubstep”, „Este cel mai frumos proiect!”. Între cadrele didactice s-au creat legături de prietenie și de colaborare care se vor concretiza anul viitor printr-un alt proiect prin care vor continua efortul de a menține aprins interesul elevilor pentru învățare. Școala a căpătat vizibilitate pe plan local (prin activitatea comună cu Asociația Turda Tin care a fost prezentă ca invitat în proiect [4]) și european, prin legăturile cu școlile partener.

Bibliografie

- [1] ***, Saskatchewan Education, *Toward the Year 2000*, 1985, citat în L. Ciolan, *Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar*, Editura Polirom, Iași, 2008, pp 160
- [2] e(Twin)-live SOUNDmania profile http://www.etwinning.net/sv/pub/connect/browse_people_schools_and_pro/profile.cfm?f=2&l=en&n=11150, accesat 2015
- [3] Linux MultiMedia Studio <https://lmms.io/>, accesat 2015
- [4] <http://www.agoramedia.ro/index.php/educatie-invatamant/item/2753-asociatia-turda-tin-la-scoala-gimnaziala-avram-iancu-din-turda>, accesat 2015