

În urma unei analize, mai amănunțite, împreună cu personalul de specialitate al Muzeului Maramureșan, am constatat necesitatea apropierii *Muzeului* de public în funcție de cerințele momentului.

O conștientizare a publicului cu referire la importanța, rolul și rostul muzeului în societate, a însemnat din partea noastră, derularea unor programe educaționale care să cuprindă toate categoriile de vârstă până la media de 18 ani și, implicit prin categoria aleasă, să obținem o implicare cel puțin pasivă a tinerilor adulți, adulților și seniorilor reprezentați prin bunici, părinți, familie, prieteni etc.

Astfel, în primăvara anului 2012 am demarat procedurile pentru organizarea proiectului *Eu sunt Pui de Moroșan*, proiect desfășurat în trei etape: *Mărțișorul Simbol al Primăverii*, *Casa bunicilor în Muzeul Satului și Costumul popular*, pentru copiii din ciclul preșcolar și primar.

Al doilea pas l-a constituit proiectul *Cu drag din Maramureș*, coordonator Mihail Manole, prin care elevii cu vârsta cuprinsă între 9-14 ani și-au trimis vederi unii altora. Aceste vederi imortalizează imagini din Maramureș și București cu monumente de patrimoniu și peisaje, participanții, în număr de 500, fiind de la unitățile școlare Liceul Regele Ferdinand - gimnaziu (Sighet) și Timotei Cipariu (București).

Urmărind interesul, disponibilitatea și implicarea directă a profesorilor, cât și indirectă a părinților, am considerat că și adolescenții ar avea un cuvânt de spus în *Muzeu*. Așadar, cunoscând bogatul și diversul patrimoniu al muzeului nostru m-am gândit că am putea organiza o activitate care să atragă adolescenții printr-o implicare participativ - activă.

Această implicare participativ-activă a fost posibilă în urma implementării proiectului *Școala de vară Amicii Muzeului*. Acest proiect a fost elaborat pe următoarele secțiuni: atelier și activități interactive – pe domeniile de activitate: Etnografie, Științele Naturii și Istorie, conceput și gândit doar pentru ei, al cărui coordonator a fost semnatarul acestor rânduri. De la elaborare și până la implementare a fost doar un pas. Proiectul a beneficiat până în acest moment de două ediții, una dintre ele, adică cea de-a doua, având sprijinul Consiliului Județean.

Toate aceste proiecte, având parte de continuitate, și întâmpinând un interes crescut din partea părinților, profesorilor și mai ales a tinerilor au întărit convingerea noastră asupra necesității desfășurării unei strategii de elaborare și implementare a unui plan pe educație muzeală, dezvoltând o nouă abordare din partea Muzeului Maramureșan în relația cu publicul larg.

Activitatea I

Casa străveche maramureșeană

Data: 07. 08. 2012

Tipul activității: Educație muzeală

Domeniul: Cultură tradițională

Subiectul: Casa străveche maramureșeană

Scopul: Familiarizarea cu elemente de arhitectură tradițională

Competențe: - cunoașterea particularităților unei case tradiționale;

- însușirea informațiilor referitoare la rolul fiecărei părți din gospodărie;
- identificarea construcțiilor pe zone geografice și specific etnic.

Metode și tehnici de lucru: activitate frontală, conversația, brainstormingul, problematizarea, explicația, munca independentă;

Funcția de cunoaștere. Au asimilat informații legate de structura casei. Cursanților li s-au oferit informații legate de organizarea interiorului unei case cu specific maramureșean, dar și de metode și tehnici de construcție a unei case tradiționale.



Funcția magică. Motivele sculptate aveau substraturi magice. Decodificarea celor mai frecvent utilizate elemente de meșterii populari ne permit incursiuni într-un univers mitologic, antecreștin: funia împletită (reprezentând infinitul, legătura dintre cer și pământ), nodurile, rozetele solare (soarele-simbolul dumnezeirii și dătător de viață) – cu variațiile: cerc simplu, cercuri concentrice, soare antropomorfizat, apoi pomul vieții (simbol al vieții fără de moarte și al rodniciei nesfârșite), motivul șarpelui (păzitorul gospodăriei), păsările, dintele de lup, bradul. Figurile antropomorfe sculptate în stâlpii porților aveau un rol apotropaic.

Funcția de comunicare. În cadrul activității elevii au schimbat opinii, au pus întrebări legate de aspectele prezentate.

Funcția ludică. Se regăsește în partea de evaluare a activității.

Funcția de socializare implică formarea grupelor de elevi în cadrul activităților de învățare prin joc și schimbul de informații la întâlnirea cu specialistul.



Diseminarea activității este susținută de pagina de jurnal prezentată la activitatea următoare.

Scenariul activității

Această activitate s-a desfășurat la Muzeul Maramureșului, secția în aer liber. Au participat, în urma prezenței, 20 de elevi.

Am început șirul activităților propuse în cadrul acestei teme printr-un joc de stabilire a gradului de atenție. Elevii au primit o fișă de lucru pe care trebuiau să o realizeze într-un minut. Dacă ar fi citit pentru început toate cerințele ar fi observat că trebuiau să efectueze doar ultimul exercițiu.

Apoi, ne-am deplasat spre *casa Marinca*, secolul XVI, loc în care cei prezenți au conștientizat importanța „stăutului”, semnificația și simbolurile întâlnite pe porți, organizarea interiorului casei, importanța meștergrindei, toate din punct de vedere simbolic.

A urmat o pauză, timp în care elevii s-au familiarizat cu locul și au remarcat diversitatea construcțiilor din punct de vedere arhitectural, au schimbat opinii, au socializat.

Acest aspect a condus la întâlnirea cu specialistul care le-a dat toate explicațiile cu privire la tehnicile de construcție a caselor cu specific maramureșean, materialele folosite și denumirea fiecărei părți din structura casei. Le-au fost prezentate mai multe tipuri de case prezente în zonă: casa evreiască, casa ucraineană, casa maghiară și evident case maramureșene.

Toate aceste subiecte discutate se finalizează cu partea de evaluare a acestei activități, realizată printr-un joc. Elevii au fost organizați în echipe. Fiecare echipă formată din cinci membri a primit o schiță cu planul unei case, pe baza căreia au identificat, casa cu specific maramureșean, evreiesc, maghiar și ucrainean. Fiecare echipă a prezentat în fața colegilor casa pe care au identificat-o.

Evaluarea a decurs foarte bine, elevii însușindu-și într-un procent de 70% informațiile care le-au fost transmise.

Extindere: Redactarea unui articol de către prof. dr. Mihai Dăncuș cu titlul *Un experiment de pedagogie muzeală „Școala de Vară - Amicii Muzeului”*, Casele din Muzeul Satului Maramureșan, Monumente de arhitectură vernaculară și realizarea paginii de jurnal dedicate acestei activități.

Activitatea a II-a

Viața omului de la țară

Data: 16. 08. 2012

Tipul activității: Educație muzeală

Domeniul: Cultură tradițională

Subiectul: Viața omului de la țară

Scopul: Familiarizarea elevilor cu viața omului de la țară

Competențe:

- cunoașterea costumelor tradiționale pe văi;
- identificarea ocupațiilor primare (culesul din natură, vânătoarea, pescuitul, bărcuitul) și principale (butinăritul, plutăritul și cele de tip agro-pastoral)⁵⁰, dar și a tradițiilor și obiceiurilor pe cale de dispariție;



- inițierea în dansul tradițional, în cântec, descântec, bocet, baladă, etc.

Metode și tehnici de lucru: activitate frontală, conversația, brainstormingul, problematizarea, explicația, munca independentă;

Funcția de cunoaștere se identifică prin informații dobândite legate de obiceiuri, tradiții și port popular.

Funcția magică este prezentă aici prin descântec. O poezie de incantație care, în Maramureș, s-a conservat într-o gamă tipologică bogată, cu o practică dezvoltată bazată pe un instrumentar magic bogat. Descântecul a fost

menit să acționeze nu numai în scop curativ ci și pentru soluționarea diferitelor probleme (întoarcerea manei luate prin vrăji și redobândirea dragostei)⁵¹.

Realizarea metehăilor face parte, de asemenea, din ansamblul practicilor magice (care au evoluat în jocuri). În seara de Anul Nou are loc acest act de provocare a fetelor nemăritate și a feciorilor toamnălici care din diverse motive au rămas necăsătoriți. Această provocare este reciprocă și se realizează prin mascoidele amintite, respectiv pentru fete se confecționează un „moș”, iar pentru feciori, fetele confecționează o „baba”. Este vorba de o mascoidă de dimensiunile unui om de statură mijlocie confecționată dintr-un schelet din lemn, costumată în general cu haine uzate în portul specific zonei, dar foarte caricaturizat. Mascoida evidențiază în mod deosebit chipul feței și organele genitale, exagerate în dimensiuni. Metehăul este însoțit de un text în proză sau în versuri în care sunt expuse motivele pentru care au rămas necăsătoriți. „Moșul” sau „baba” se agață în locurile cele mai înalte din apropierea casei destinatarului (copac înalt, acoperiș de casă) pentru a nu putea fi luat cu ușurință.⁵²

Funcția de comunicare a fost esențială, deoarece elevii au schimbat opinii, au interacționat cu specialistul și de asemenea elevii au lucrat în

⁵⁰ **Mihai Dăncuș**, *Muzeul Etnografic al Maramureșului*, Editura Museion, București, 1995, p.8;

⁵¹ **Pamfil Bîlțiu, Maria Șerba, Maria Bîlțiu**, *Folclor de pe Valea Cosăului*, volumul I, Editura Eurotip, Baia Mare, 2012, p. 35

⁵² **Francisc Nistor**, *Măști Populare și Jocurile cu Măști din Maramureș*, Tipar Întreprinderea Poligrafică Maramureș, Baia Mare, 1973, p. 11

echipe pentru realizarea de „metehăi” (păpuși rituale)⁵³, pași de dans și cântec.

Funcția ludică definită de învățarea prin joc presupune confecționarea metehăilor și compunerea unei scrisori satirice în versuri.

Funcția de socializare: grupul de fete interacționează cu grupul de băieți în timp ce realizează păpușile rituale și schimbă impresii legate de scrisoarea satirică ce însoțește metehăul.

Diseminarea activității este susținută de pagina de jurnal prezentată la activitatea următoare.

Scenariul activității

Activitatea „Viața omului de la țară” a debutat cu o discuție deschisă între elevi și specialiștii muzeului, referitoare la tradiții și obiceiuri cum au fost și cum se regăsesc azi în viața satului maramureșean.

S-a urmărit filmul intitulat „Torcătoarele” care prezintă ca temă descântecele.

În cea de-a doua parte a activității, elevii au realizat metehăi împreună cu Maria Pașca în calitate de conservator. Aici grupul de fete a interacționat cu cel de băieți, fetele realizând un moș, iar băieții o babă.

Ulterior a avut loc o întrecere între cele două echipe, întrecere câștigată de echipa care a realizat cel mai bine scrisoarea satirică ce însoțește metehăul, respectiv cea a fetelor.

Activitatea s-a încheiat cu expunerea, prezentarea metehăilor și poza de grup.

Activitatea a III-a **Micii cercetași**

Data: 21. 08. 2012

Tipul activității: Educație muzeală

Domeniul: Științele naturii

Subiectul: Micii cercetași

Scopul: Familiarizarea cu instrumentele de orientare și cercetare



⁵³ Păpuși rituale, **Ioan Godea**, Dicționar Etnologic Român, Editura Etnologica, București 2007, p. 469

Competențe:

- citirea unei hărți
- folosirea busolei
- cunoașterea rolului microscopului în cercetare
- identificarea obiectivelor cu ajutorul binoculului

Metode și tehnici de lucru: activitate frontală, conversația, brainstormingul, problematizarea, explicația, munca independentă.

Funcția de cunoaștere este ilustrată prin informații legate de folosirea instrumentelor de orientare și cercetare, complexitatea naturii la nivel microscopic.

Funcția de comunicare s-a realizat prin lucrul pe echipe mixte la hartă, la stabilirea punctelor cardinale din locații diferite ale Muzeului Maramureșean în aer liber și la descifrarea hărților.

Funcția ludică se regăsește prin antrenarea copiilor într-un joc menit să-i ajute să se cunoască mai bine,, Cum te cheamă?”.

Funcția de socializare s-a realizat prin discuții, schimb de păreri și exprimarea opiniilor legate de orientare și cercetare.

Evaluarea a fost concepută prin realizarea unei hărți de către echipele mixte formate.

Diseminarea activității este susținută de pagina de jurnal prezentată la activitatea următoare.

Scenariul activității

Programul acestei activități a început cu un joc de socializare. Coordonatorul acestei activități a propus participanților să socializeze timp de 10 minute. După epuizarea celor 10 minute acordate au fost rugați să răspundă la diverse întrebări legate de activitățile pe care le-au desfășurat până atunci în echipă, esențial fiind să cunoască numele corect al coechipierilor. Foaia de hârtie era împăturită după fiecare răspuns și înmănată partenerului din dreapta sa. La final a reieșit un colaj de afirmații, dar cu un conținut logic și coerent (EU...ÎMPREUNĂ CU....AM PARTICIPAT....LA ÎNȚIȚATIVA....). Astfel jocul s-a dovedit interactiv și distractiv.



După acest joc de socializare au fost invitați de specialistul muzeului să cunoască complexitatea naturii la nivel microscopic. Elevii au învățat să utilizeze microscopul prin cercetarea aripii de muscă, picăturii de sânge, aripii de fluture, picăturii de apă și chelicelilor de insectă.

Au fost inițiați, de asemenea, în studiul și citirea hărților primind toate materialele necesare (lupă, busolă, hărți), după care în partea de evaluare prin lucrul pe echipe mixte la hartă, s-a recurs la stabilirea punctelor cardinale și a unor obiective din locații diferite ale Muzeului Maramureșean.

Activitatea a IV-a Șezătoarea de pe Mara

Data: 31. 08. 2012

Tipul activității: Educație muzeală

Domeniul: Cultură tradițională

Subiectul: Șezătoarea

Scopul: Familiarizarea elevilor cu tradițiile și obiceiurile, în cazul nostru, șezătoarea

Competențe:

- deprinderea cu unele din activitățile gospodărești realizate de femeile de la țară (lucru de mână);
- conștientizarea transmiterii de informații și valori inter-generaționale;
- atașarea la grup prin muncă și distracție;
- crearea unei atmosfere spirituale prin povești, snoave, ghicitori, hori cu strigături, jocuri, glume, etc.;
- armonizarea relațiilor interpersonale prin muncă și joc.

Metode și tehnici de lucru:
activitate frontală, conversația, brainstormingul, problematizarea, explicația, munca independentă;

Funcția de cunoaștere.
Participanții au intrat în contact cu un obicei specific al văii Marei în urma căruia au cunoscut diferite meșteșuguri, practici magice, jocuri și dansul tradițional.

Funcția de comunicare: Șezătoarea este mai ales o modalitate de întâlnire a fetelor cu feciorii, mai ales a celor care au drăguț. Aici se discută, se face joc, se horește – să fie voie bună.⁵⁴ În cadrul șezătorilor, tinerii aveau prilejul să se cunoască și să stabilească relații premurgătoare căsătoriilor.



Funcția artistică. În șezătoare se transmite repertoriul folcloric al colectivității. În seriile lungi de toamnă și iarnă șezătoarea a reprezentat alături de alte sărbători, precum Anul Nou, manifestarea folclorică cea mai importantă, colindele, poveștile, zicătorile, ghicitorile, invocările magice fiind nelipsite.



⁵⁴ Maria Vlad, *Șezătoarea din Săliște de Sus*, Memoria Ethnologica, nr. 2-3, , An II, febr. 2002, p. 297

Funcția magică. Atmosfera magică este susținută de practici care au menirea de a chema feciorii în șezătoare sau de a invoca buna ei desfășurare. Practicile magice ale șezătorii sunt diverse și prezintă particularități pe zone etnografice: ritualul cu sita prin care se rosteau numele feciorilor ce trebuiau să ajungă la șezătoare, așezarea cărbunilor între uși, luarea stavilei de la moară etc.⁵⁵

Funcția ludică este exprimată prin joc, iar ea este săvârșită în momentul în care feciorii își fac apariția în cadrul șezătorii. Jocul cu sticla, la pătul, de-a bdirăul (primarul), fântâna, oglinda, furatul fuselor toate fac parte din acest context.

Funcția economică. În șezătoare aveau loc activități productive legate de confecționarea îmbrăcămintei, prelucrarea lânii sau a cânepei. Având în vedere că se muncea în grup randamentul era mai bun deoarece se alunga somnul și se economisea petrol.

Funcția de socializare. Grupul de fete interacționează cu grupul de feciori și neveste schimbând păreri și impresii cu referire la activitatea desfășurată, dar și legate de viața de zi cu zi a satului.

Scenariul: (Anexa 3-Scenariu)

Diseminarea a constat în organizarea unei șezători tradiționale împreună cu elevii grupului Amicii Muzeului Maramureșan în fața unui public format din părinți, colegi, prieteni, activitate promovată ulterior și prin intermediul televiziunii locale.

Extindere

În cursul anilor 2012 și 2013

au participat la Sesiunea de Comunicări organizată de muzeul nostru în cadrul „Festivalului de Datini și Obiceiuri de Iarnă” prin repunerea în scenă a momentului artistic Șezătorea de pe Mara.

Au participat cu același moment artistic și la Întâlnirea Districtuală Rotary-Rotaract în cursul lunii ianuarie a anului 2012.

Prezența în cadrul emisiunii Zestrea Maramureșului, al grupului informal Amicii Muzeului, emisiune realizată de postul local Tv. Sighet al cărei moderator este Măriuca Verdeș, a fost marcată de prezentarea unor materiale cu șezătorea și discuții pe marginea realizării și importanței acestui moment.

De asemenea Amicii Muzeului au participat și în cadrul proiectului „Om Spațiu Timp” finanțat de Ministerul Afacerilor Externe, Departamentul Politici pentru Relația cu Românii de Pretutindeni și organizat de Primăria Municipiului Sighet, în perioada 25-31 august 2013, în finalul căruia s-a prezentat încă odată Șezătorea de pe Mara.



⁵⁵Ibidem, pp. 298-299

Materiale: obiecte tradiționale necesare organizării șezătorii (sucală, caier de lână, fus, țadi, gheme de lână, vârtelniță, drugă, sâta, oglindă, costume tradiționale, etc.)

Bibliografie selectivă:

1. Maria Vlad, *Șezătoarea din Săliștea de Sus*, Memoria Ethnologica, nr. 2-3, An II, febr. 2002.
2. Valer Butura, *Cultura spirituală românească*, Editura Minerva, București, 1992.
3. Lenghel Izanu, Petre, Clăcile și șezătoarele maramureșene, în *Comunicări științifice pe teme folclorice*, Baia Mare, 1973.
4. Pop Mihai, De la obiceiuri străvechi la ceremoniale și la spectacole contemporane, în *Comunicări științifice pe teme folclorice*, Baia Mare, 1973.

Activitatea a V-a

Vânătoare de comori

Treasure hunt

Data: 19 08 2013

Durata: 4 ore

Tipul activității: Științele naturii

Subiectul : Vânătoare de comori

Scop: Promovarea patrimoniului

Competențe:

- dezvoltarea spiritului de echipă
- exersarea capacității de orientare
- descifrarea mesajului unei cimilituri
- conștientizarea spiritului organizatoric al liderului
- respectarea timpului prestabilit
- îndeplinirea sarcinilor

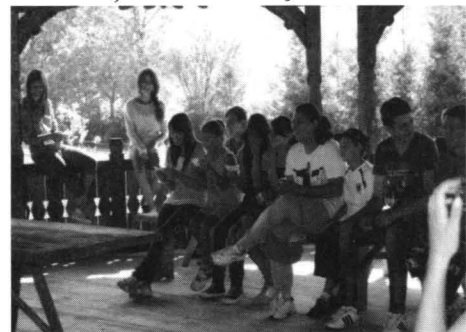


Funcția de cunoaștere. Valorificarea indiciilor din texte, folosirea

orientării bazate pe coordonate geografice și reconstituirea primară a vasului ceramic găsit construiesc subiectul funcției de cunoaștere.

Funcția de comunicare.

Interacțiunea dintre elevi și specialist urmată de munca în echipă pentru căutarea comorii constituie factorul principal de comunicare.



Funcția ludică. Activitatea a fost organizată având la bază jocul „Vânătoarea de comori”. Între etapele activității de bază s-au organizat

jocuri interactive de strategie (Muzicando, Obligata), dezgheț și cultură generală.

Funcția de socializare. S-a realizat pregnant pe tot parcursul activității prin metode diferite: joc, căutare, interacțiunea cu specialistul.

Scenariul

Întâlnirea a avut loc în incinta Muzeului Maramureșului secția în aer liber – Muzeul Satului. Activitățile acestei întâlniri s-au derulat pe parcursul a patru ore, respectiv între orele 10:00- 14:00.

La inițiativa specialistului în calitate de conservator la secția Științele Naturii, s-au ales liderii și secunzii celor cinci echipe care urmau a fi alcătuite pentru desfășurarea activității de bază “ Vânătoarea de comori”. Aceștia au fost selectați de specialist din rândul elevilor care au participat și la prima ediție a Școlii de Vară în vara anului 2012.

După alegerea coordonatorilor fiecărei echipe, liderii au fost cooptați într-o ședință în urma căreia au hotărât împreună care va fi modalitatea de alegere a celorlalți membri, câți vor face parte din fiecare echipaj și câte echipe urmează a fi constituite.

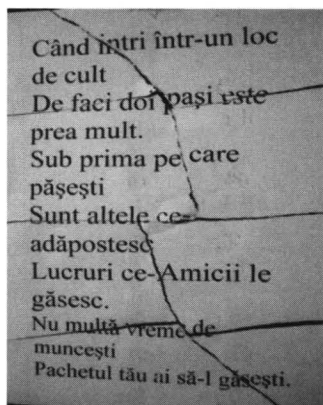
S-a hotărât să se dea fiecărei echipe numele unei specii animale: canide (câini), batracieni (broscuțe), feline (pisicuțe), galinacee (găinușe), păsări cântătoare. În urma unei extrageri aleatorii, toți odată, au avut sarcina să imite, prin gesturi și sunet, animalul desemnat pe bilețel. În cadrul acestui exercițiu de dezgheț, liderii și secunzii au avut rolul de a-și alege coechipierii. Jocul s-a finalizat cu succes neconstatându-se nicio problemă.

Odată echipele stabilite, prima dintre ele, cea a batracienilor adică broscuțele, a primit startul pentru căutarea comorii, iar celelalte au început jocurile de strategie Muzicando și Obligata în scopul consolidării echipelor și socializării.

După descifrarea tuturor indiciilor și găsirea cioburilor de ceramică, care alcătuiau vasul, respectiv comoara, încadrându-se într-un timp prestabilit, echipa căutătoare a avut și sarcina de a pregăti terenul pentru următoarea echipă prin camuflarea părților care alcătuiau comoara în locuri noi, stabilite anterior de echipa proiectului.

Stabilirea traseului și strategia desfășurării activității de bază a fost una în general simplă adecvată vârstei și curriculei școlare, dar pe alocuri a prezentat și particularități cu un coeficient de dificultate mai ridicat (cimiliturile, termeni etnologici, etnografici, de arheologie)

Finalul activității îl constituie un turneu de cărți Muzicando câștigat de echipa galinaceelor (găinușele).



Extindere. Realizarea unui articol legat de vânătoarea de comori.
Materiale: busolă, lanternă, hartă.

Activitatea a VI-a

Reconstituire ceramică



Data: 02. 08. 2013

Domeniul: Istorie

Subiectul: Reconstituire ceramică

Scopul: Promovarea patrimoniului și facilitarea accesului tinerilor la activități de educație non-formală conectate cu istoria și arheologia.

Competențe:

- însușirea noțiunilor fundamentale de arheologie

- stimularea interesului față de valoarea artefactului
- dezvoltarea abilității de descriere, încadrare tipologică și determinare a apartenenței artefactului la cultura materială a unei epoci
- cultivarea propriului sistem de valori
- conștientizarea muncii în echipă

Metode și tehnici de lucru:

- metoda empirică: prezentare în Power Point a unui material legat de descoperirile arheologice și desfășurarea activității în cadrul unui atelier.
- metoda de întărire: articol în revista Amicii Muzeului
- metoda integrativă: brainstorming („Să memorăm cuvintele”)

Funcția de cunoaștere este specifică aici prin asimilarea unor tehnici de reconstituire printre care se numără detalii despre forma vasului, pasta din care este confecționat vasul, metodele prin care a fost creat (la roată sau manual), dacă pictura este realizată cu pensulă sau șampilă, tipuri de vase etc.



Funcția magică. Despre vase se poate spune că se depuneau în morminte, pentru a-i servi defunctului în viața de dincolo. Sunt morminte în care poți găsi mai multe tipuri de vase: câni, farfurii, ulcioare, așa numitele turibula, care seamănă cu niște fructiere. În spațiul religios, de exemplu în temple sau în spațiul sacru se puteau

face libații, punându-se diverse alimente (prăjiturele, vin îndulcit cu miere) în vase ceramice, hrana fiind adusă drept ofrandă zeilor.

Funcția de comunicare este conturată prin activitatea interactivă între specialist și participanți precum și exersarea abilității comunicative între membrii echipei.

Funcția de socializare se caracterizează prin activitatea de coordonare și trasare a sarcinilor în interiorul echipei de către liderii acestora dar și prin jocurile de dezgheț.

Scenariul activității

Această activitate s-a desfășurat în atelierul amenajat special pentru toate întâlnirile de tip atelier din cadrul Școlii de Vară „AMICII MUZEULUI MARAMUREȘAN”, ediția a doua din vara anului 2013. Locația acestui atelier s-a stabilit în incinta Secției de Etnografie de pe strada Bogdan-Vodă, din centrul orașului, pentru a facilita elevilor participarea la aceste cursuri.

Activitatea propriu-zisă a demarat cu implementarea unui joc de dezgheț („Să memorăm cuvintele”), care a avut menirea de a exersa memoria participanților pentru a reține și a înțelege cât mai mulți termeni de specialitate referitori la activitatea curentă (istorie-arheologie).

Descriere joc: Unul dintre jucători își pregătește o listă cu cuvinte (substantive, verbe, etc.) pe care le citește apoi celorlalți jucători. Citirea se face foarte repede. Jucătorii vor nota din memorie, cuvintele reținute. Este câștigător cel care a notat cele mai multe cuvinte.

Acestui joc i-a urmat activitatea de bază stabilită pe ordinea de zi și anume atelierul de reconstituire ceramică. În cadrul atelierului au avut sarcina de a lipi cioburile de ceramică, descoperite în urma vânătorii de comori, pentru a reconstitui vasul original. Pentru această activitate au primit materialele necesare (pensule, aracet, material textil, poza vasului, nisip, cutii carton, halate, mănuși chirurgicale), dar și indicațiile specifice din partea specialistului.

Pe lângă faptul că activitatea s-a desfășurat prin interacțiunea directă cu specialistul, s-au păstrat aceleași echipe formate în cadrul activității vânătoarea de comori, implicit liderii și secunzii, pentru o mai bună socializare și colaborare, dar mai ales pentru dezvoltarea spiritului de echipă și sudarea acesteia.



Atelierul s-a desfășurat în etape cu pauzele necesare celor patru ore alocate. Vasele s-au lipit pe bucăți urmând a fi introduse în baza de nisip pentru a se fixa urmând ca mai apoi să se lipească bucățile mari pentru a da forma artefactului. Între aceste etape de lucru efectiv, care necesită timp și multă migală, participanții și-au însușit diverse informații legate de istorie și arheologie urmărind documentare, prin schimb de impresii, păreri, dialog (elevi/elevi, elevi/specialist).

La final au primit un chestionar legat de subiectul întâlnirii în urma căruia am constatat atingerea scopului propus, succesul activității și, mai important de atât, dorința și interesul majorității participanților de a continua studiul pe tema acestui subiect.

Materiale: aracet, pensule, nisip, cutii carton, poze cu artefactul original nealterat, material textil, halate, mănuși chirurgicale.

Evaluare: Chestionar

Extindere: Articol în revista Amicii Muzeului Maramureșan (Anexa 2-Coperta revistei)

Bibliografie consultativă:

1. Viorica Rusu - Bolindeț, *Ceramica Romană de la Napoca*, Contribuții la Studiul Ceramicii din Dacia Romană, Editura Mega, Cluj-Napoca 2007.
2. Mihai Bărbulescu, *Funeraria daco-romană*, Arheologia funerară a Daciei Romane, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca 2003.
3. Sorin Nemeti, *Sincretismul religios în Dacia romană*, Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2005
4. Irina Nemeti, *Calea Zânelor. Moșteniri antice în mitologia românilor*, Editura Presa Universitară Clujeană, 20

Activitatea a VII-a

Realizare icoane pe sticlă

Data: 03. 08. 2013 - 07. 09. 2013

Etape: Cinci etape

Domeniul: Etnografie

Subiectul: Iconografie românească

Scop: Valorificarea patrimoniului

Competențe:

- o familiarizarea cu termeni specifici tehnicii tradiționale de realizare a icoanelor pe sticlă
- o interpretarea proprie a compoziției figurative
- o obținerea expresivității prin realizarea conturului potrivit viziunii personale
- o dezvoltarea creativității
- o însușirea tehnicii de obținere a culorii
- o responsabilizarea prin panotarea expoziției



Metode:

- empirică: prezentare Power Point (tehnici de lucru, istoria icoanelor pe sticlă, interpretarea simbolurilor, definirea temelor), atelier, conversația, explicația, observarea sistematică, analiza, dialogul dirijat, activitatea practică individuală

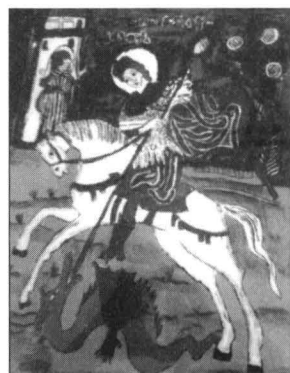
- metoda de întărire: articol în revista Amicii Muzeului

- metoda integrativă: brainstorming („PORTRETE”)

Funcția de cunoaștere. Cunoașterea unor generalități legate de realizarea icoanelor pe sticlă, a izvodului și a tehnicii specifice de lucru, a noțiunilor legate de obținerea culorilor și a valorii tematice a lucrării.



cu valențele magice ale iconografiei românești. Magicul a fost subliniat aici prin prisma ritualurilor, postul și rugăciunea, care însoțeau realizarea icoanelor. Un ritual de început este considerat și alegerea în realizare a primei icoane care trebuie să fie “Schimbarea la față”.



Scenariul

activității

Atelierul s-a desfășurat pe parcursul a cinci întâlniri, considerate de altfel cinci etape, care au condus în final la realizarea expoziției “Icoana din sufletul copilului”.

Pe parcursul unei întâlniri, cu o dimensiune a timpului de patru ore fiecare, nu au fost lipsite jocurile de dezgheț adaptate tipului de activitate desfășurată precum:

Ex: „Portrete” joc ce constă în faptul că, un jucător care a fost tot timpul prezent, va fi trimis afară. Cei rămași trebuie să-i descrie înfățișarea adică să-i facă un portret.

Aceste cinci etape au constituit în esență binecunoscuta tehnică de lucru a icoanelor pe sticlă.

Pentru realizarea icoanei a fost necesară procurarea câtorva bucăți de sticlă, 45 la număr, dimensiunea A3, A4, A5. Sticla s-a degresat, cu spirt, pe partea unde s-a făcut desenul. S-a așezat sticla peste izvodul făcut anterior, iar apoi s-a conturat cu o pensulă subțire, înmuiată în tuș negru sau tempera neagră. A urmat sublinierea expresivității prin realizarea conturului în alb cu amestec de gălbenuș de ou și definirea umbrelor prin culoare. Când totul s-a uscat, s-a trecut la colorarea suprafețelor în culori tempera, iar ca ultimă etapă s-a considerat aplicarea mixtionului și a foiței de aur urmată de pregătirea ramelor prin aplicarea unui baiș și a uleiului de in și nu în ultimul rând înrămarea. După ce culorile au fost așternute și procesul de uscare este încheiat, este preferabil să se lipească peste desen o foaie de hârtie albă sau colorată; lipirea se face numai pe marginea sticlei. S-au finalizat 8 icoane dimensiunea A3, 18 icoane dimensiunea A4, 5 icoane dimensiunea A5.

Materiale necesare: tuș, tempera, ou, pensule, sticlă, mixtion, foiță de aur, alcool etilic, șervețele, pahare de unică folosință, coală de desen, creion, izvoade.

Diseminare:

Expoziția itinerantă „Icoana din sufletul copilului”

Extindere:

Participarea cu atelierul de icoane pe sticlă în cadrul Festivalului Stan Ioan Pătraș de la Săpânța organizat de Peter Harley.

Albumul expoziției publicat în revista *Amicii Muzeului Maramureșan* (Anexa 4- Albumul)

Bibliografie consultativă:

Cornel Irimie, Marcela Focșa, *Icoane pe sticlă*, Ed. Meridiane, București, 1971

Dumitru Cobzaru, Nicula. *Monografia Mănăstirii “Adormirea Maicii Domnului”*, Nicula, 1998

George Cristea, Mihai Dăncuș, *Maramureș, un muzeu viu în centrul Europei*, Ed. Fundației Culturale Române, București, 2000

I. D. Ștefănescu, *Iconografia artei bizantine și a picturii feudale românești*, Ed. Meridiane, București, 1973

Ion Apostol Popescu, *Arta icoanelor de la Nicula*, Ed. Tineretului, București, 1969

Juliana Dancu, Dumitru Dancu, *Pictura țărănească pe sticlă*, Ed. Meridiane, București, 1975

Marius Porumb, *Icoane din Maramureș*, Ed. Dacia, Cluj Napoca, 1975

Mihai Dăncuș, *Zona Etnografică Maramureș*, București, 1986

Stoica G., Petrescu P., *Dicționar de artă populară*, Ed. Enciclopedică, București, 1997

Activitatea a VIII-a

Itinerariu pe văile Maramureșului

Data: 01. 08 .2013 -02. 09. 2013

Etape: Valea Stejarului 12. 08. 2013

Săpânța 22. 08. 2013

Săcel 02. 09. 2013

Domeniul. Cultură tradițională

Subiectul: Meșteri populari

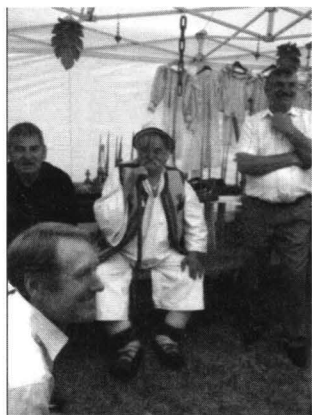
Scopul: Promovarea meșterilor populari locali

Competențe:

- stimularea interesului pentru arta populară
- exersarea abilității practice
- însușirea informațiilor referitoare la meșteșugul tradițional și evoluția acestuia
- conștientizarea păstrării meșteșugului tradițional autentic

Metode:

- empirică: tur, atelier, colaborare
- de întărire: realizarea unui articol în revista *Amicii Muzeului Maramureșan* și jurnalul activității
- integrativă: vizita la meșteri populari



Funcția de cunoaștere. Cunoașterea tehnicii specifice fiecărui meșteșug ales în program (lemn, ceramică, măști tradiționale), prin vizualizarea și folosirea uneltelor și materialelor necesare realizării acestuia. Descoperirea limbajului regional autentic folosit de meșter în pregătirea și expunerea produsului finit. Identificarea mediului în care creatorul își desfășoară activitatea.

Funcția de comunicare. Interacțiunea cu artistul prin dezbateri și organizarea activității practice susținută pe echipe.

Funcția de socializare se manifestă în

cadrul echipei în timpul desfășurării atelierelor și a jocurilor potrivite mediului în care se interacționează

Ex. „Cheia dracului” obiect realizat de meșterul în lemn Pupăză din șase piese asemenea unui puzzle pe care trebuie să le asamblezi în așa fel încât să rezulte cheia.

„Jocul ursului” susținut în timpul vizitei realizate la Săcel la meșterul de măști.



Funcția magică

Masca: „Dacă la început omul s-a travestit, s-a mascat pentru a comunica cu totemurile și cu a doua jumătate a neamului, cu strămoșii, cu reprezentările mitologice, prin vraci sau prin conferirile isoterice, mai târziu travestirea a devenit procedeu al cetelor de tineri care organizau desfășurarea sărbătorilor de Anul Nou. Recuzita cu sensuri simbolice, masca, a devenit element al comunicării între oameni.”

Ornamentica tradițională a lemnului cuprinde o serie de valențe magice. La fel ca la mască, rolul simbolurilor întâlnite pe lemn în cultura tradițională nu este unul întâmplător acesta accentuând dimensiunea apotropaică. Astfel întâlnim simboluri precum crucea prin diferite reprezentări (crucea latină, bipartită, grecească, multiplicată, papală), apărută cu mult înaintea creștinismului, a pătruns în arta populară mai ales în asociere cu vechile simboluri datorită funcțiilor sale apotropaice și de magie stimulatorie.⁵⁶ Funia împletită, pomul vieții, dintele de lup, corigăul, etc. simboluri complexe atât prin realizare, reprezentare dar și semnificație vin să completeze aria magică a culturii materiale tradiționale.

Ceramica. Așa cum am amintit mai sus în cadrul activității de Reconstituire Ceramică despre vasele de lut se poate spune că se depuneau în morminte, pentru a-i servi defunctului în viața de dincolo, dând amploare magicului. Sau există morminte în care poți găsi mai multe tipuri de vase: câni, farfurii, ulcioare, așa numitele turibula, care seamănă cu niște fructiere. În spațiul religios, de exemplu în temple sau în spațiul sacru se puteau face libații, punându-se diverse alimente (prăjiturile, vin îndulcit cu miere) în vase ceramice, hrana fiind adusă drept ofrandă zeilor.



⁵⁶ **Pamfil Bilțiu**, Prelucrarea artistică a lemnului în arta populară din Maramureș, Editura Eurotip, Baia Mare, 2010, pp.77;78;79

Funcția ludică. Este subliniată prin alegerea și desfășurarea jocului: jocul tradițional al ursului, cheia dracului, modelajul lutului.

Scenariul activității

Vizita la meșterii populari s-a realizat prin prisma a trei întâlniri care au alcătuit în ansamblu activitatea Itinerariu pe Văile Maramureșului.

Valea Stejarului 12. 08. 2013, a reprezentat întâlnirea cu meșterul popular cunoscut prin partea locului ca Moș Pupăză. Aici elevii au făcut cunoștință pe parcursul a patru ore cu tehnicile folosite în realizarea ornamenticii lemnului (incizia, sculptarea, cioplirea, traforarea, aplicarea, ștanțarea, pirogravarea, vopsirea, așezarea), dar și cu uneltele care fac



posibile aceste tehnici (secura pentru cioplit, bardă pentru fițait,, sfrederul, jilăul, ferăstrăul și joagărul pentru tăiatul și crăpatul lemnului, daiciul tot pentru crăpatul lemnului, vinclul, țarcălamul și o mulțime de dălți.⁵⁷ De asemenea au socializat și s-au jucat așa cum am amintit prin intermediul planului acțiunii la menționarea *Funcțiilor*, prin închegarea

elementelor care alcătuiesc obiectul *cheia dracului*.

Săpânța 22. 08. 2013, s-a remarcat în planul de activități prin interacțiunea cu meșterul Dumitru Pop la casa memorială Stan Ioan Pătraș, cu maica stareață de la Mănăstirea Peri și prin vizita finală la Cimitirul Vesel unde fiecare a ales un text de pe o cruce urmând a fi analizat ulterior sub aspectul părerilor și impresiilor din perspectiva propriei interpretări în jurnalul de activități al participanților.

Săcel 02. 09. 2013. Deplasarea întreprinsă la Săcel, a completat șirul de activități interactive al Școlii de Vară, propuse pentru promovarea meșteșugului tradițional autentic oferind o nuanță de îndeplinire al acestuia.

Primul popas a fost la atelierul meșterului olar unde prin jocul cu lutul au înțeles tainele acestui meșteșug. Lutul a prins formă în palmele lor, iar datorită măiestriei meșterului a prins și glas, din pereții unui clopot care la prima vedere, deși nu oferă foarte mult ca ornamentică, știe să dea viață.

Întâlnirea cu meșterul de măști Șușca Vasile, a fost o adevărată încântare pentru elevii participanți, deoarece pe lângă interacțiunea directă cu artistul au reușit să se transpună în pielea unor personaje mitologice îmbrăcând și jucând măștile (de la Lucifer și până la Sărsăilă). Același impact l-a avut și

⁵⁷ **Pamfil Bilțiu**, Prelucrarea artistică a lemnului în arta populară din Maramureș, editura Euro Tip, Baia Mare, 2010, pp. 33, apud. Mihai Dăncuș, Zona Etnografică Maramureș, Editura Sport –Turism, București, 1986, pp. 72-73.

inițierea participanților în Jocul Ursului care s-a dovedit a fi o experiență unică ce s-a dorit a fi repetată.

Extindere :

Jurnalul activității.

Bibliografie selectivă:

Mihai Dăncuș, Viflaimul: O piesă de teatru popular din Maramureș, Editura Surorilor Lauretane, Baia Mare, 2012, apud., Petru Bilțiu - Dăncuș.

Mihai Pop,, *De la obiceiuri străvechi la ceremoniale și la spectacole contemporane*, Obiceiuri de iarnă, nr.6 -7, 20 decembrie 2004, Sighetu Marmăției, p. 5

Pamfil Bilțiu, Prelucrarea artistică a lemnului în arta populară din Maramureș, editura Euro Tip, Baia Mare, 2010.