

EDUCAȚIE MUZEALĂ ÎN CONTEXTUL PANDEMIEI 2020-2021

Voica ISTRATE*

*muzeograf, Muzeul Județean de Istorie
Brașov

Abstract: *The article presents several museum education activities carried out by the Brașov County Museum of History in 2020-2021, in the context of the pandemic: the "Illuminated Manuscripts" and "Cuneiform Writing" writing workshops; the "History in the dark" (with physical presence) workshop, the Kahoot game (with online participation). The conclusion is that museums can organize outdoor activities with physical presence in the pandemic context, when the infection rate is low. We consider that online activities require certain technical conditions, access to free educational platforms being easy to reach and the participants are familiar with this type of activities.*

Keywords: *museum education, writing workshops, online games, pandemic, online activities.*

Cuvinte-cheie: *educație muzeală, ateliere de scriere, jocuri online, pandemie, activități online.*

În anii 2020-2021 Brașovul a fost printre județele/orașele care au avut o rată relativ crescută de infectare iar măsurile luate la nivel național sau local¹ au influențat desfășurarea activităților de pedagogie muzeală. Muzeele și școlile s-au închis, atelierele s-au oprit un timp, iar pentru că niciuna dintre activitățile noastre anterioare nu se desfășura, soluțiile au apărut treptat.

Dacă în primele două luni ale anului 2020 s-au desfășurat activitățile obișnuite, „față în față”², instituirea Stării de urgență, în luna martie 2020, a dus la sistarea activităților cu public în muzee. Bruscuț, ne-am văzut în imposibilitatea desfășurării atelierelor cu „prezență fizică” și am renunțat la altele, aflate, până la aprobarea bugetului, în stadiul de proiect.

Astfel, proiectul „Casa Sfatului pe înțelesul copiilor”³, prin care se dorea marcarea împlinirii a 600 de ani de atestare documentară a Casei Sfatului (23 decembrie 1420), nu s-a mai ținut, etapa de pregătire a materialelor s-a suprapus cu starea de urgență, iar cea de desfășurare a

¹<https://bv.prefectura.mai.gov.ro/wp-content/uploads/sites/27/2020/03/Hotarare-CNSSU-nr.7-din-11.03.2020-Hotarare-GST-nr.9-din-10.03.2020.pdf>. Articolul 5 propunea spre aprobare CNSSU „sistarea activităților cu public pentru muzee, până în data de 31.03.2020, cu posibilitatea de prelungire. 29.10.2021.

²Trei ateliere „Manuscrise Iluminate” la Liceul „V. Jinga” din Săcele, în zilele de 31.01.2020 și 17.02.2021 cu 17, 18 și 20 de participanți; un atelier „Istoria pe întuneric” la Casa Sfatului, în ziua de 28.02.2020, cu 14 participanți, elevi de la Colegiile „G. Antipa” și „E. Racoviță”, din Brașov.

³Proiectul se adresa elevilor și includea câteva tipuri de activități, adaptate nivelului de vârstă: atelier de colorat planșe cu stema Brașovului (stema medievală) și Casa Sfatului, atelier de făcut puzzle cu stema Brașovului și Casa Sfatului, atelier de pictat plachete din ghips cu Casa Sfatului/stema Brașovului, atelier de scris documente cu ceară și până de găscă și aplicare sigilii din ceară, atelier de pictat macheta din ghips-Casa Sfatului. Urmău să fie implicați câteva sute de elevi, să fie realizate 600 de obiecte, astfel încât să poată fi expuse în Casa Sfatului sau în exteriorul clădirii.

atelierelor, cu creșterea ratei și trecerea activităților școlare din Brașov, în sistemul de învățare online. Ar fi fost important pentru noi ca pentru ateliere să putem crea un set de materiale de lucru (sigiliu, prototip și negative de plachete și machete cu Casa Sfatului), utile pentru o perioadă mai mare de timp.

În toamna anului 2020, după ce s-au redeschis școlile, rata de infectare a depășit relativ repede incidența de trei la mie, în acest context fiind nevoie de „inventarea” unor activități de pedagogie muzeală, la nivel online, influențați de solicitările câtorva cadre didactice, familiarizate deja cu acest tip de activitate.

Inițial cererea a fost pentru un ghidaj online prin sălile muzeului, cu accent pe prezentarea exponatelor legate de breslele brașovene, elevii aflându-se în sala de clasă. S-a testat calitatea semnalului de internet în Casa Sfatului, s-a constatat că nu se putea transmite ghidajul direct din expoziție, pe *Zoom* sau *Meet*. În această situație s-a recurs la varianta filmării obiectelor din vitrine, la trimiterea filmulețelor către școală, pentru a fi folosite în sala de clasă, de către profesor.

Una dintre școli, Școala Gimnazială Prejmer, a dorit să participe la concursul online dedicat școlilor, cu ocazia *Noptii Muzeelor*⁴. Muzeul nostru a oferit materialele informative, imaginile. Elevii și-au pregătit costumele, au creat o scenetă, au făcut repetiții, urmând ca apoi să se deplaseze în Brașov, în Casa Sfatului, pentru a realiza filmul de prezentare. Brusc, cu două zile înainte de vizita programată, localitatea Prejmer a intrat în scenariul „roșu”, mai devreme decât orașul Brașov. Elevii au intrat în sistemul de învățământ online, întâlnirile lor în școală s-au sistat, deplasarea în muzeu nu a mai avut loc și astfel s-a renunțat și la participarea la concursul de *Noaptea Muzeelor*.

Alte solicitări de activități online au venit din partea unor licee, în *Săptămâna Altfel*. Situațiile au fost diferite, într-un liceu elevii au fost prezenți în clasă (Săcele), în celălalt elevii erau deja în sistemul online (Brașov). Timpul avut la dispoziție pentru pregătirea activităților a fost redus, de aceea s-au prezentat sălile muzeului, în mici filmulețe, site-ul muzeului, toate însoțite de explicații online. Pentru fixarea cunoștințelor și testarea gradului de atenție, s-a conceput un joc de tip *Kahoot*⁵, întrebările fiind legate de Casa Sfatului și de exponatele din Muzeul Județean de Istorie Brașov. Scrierea întrebărilor și a variantelor de răspuns, setarea timpului pentru citire și pentru alegerea variantei de răspuns pentru joc, s-au făcut relativ ușor.

La primul atelier, în ziua de 28 octombrie 2020, au participat elevii unei clase de la Liceul „V. Jinga” din Săcele, o parte dintre ei, cei care aveau

⁴Ediția din 14 noiembrie 2020.

⁵„Platformă gratuită cu ajutorul careia se pot crea teste interactive. Inventată pentru a fi accesibilă tuturor persoanelor, la clasă sau în alte medii de învățământ din întreaga lume. Aplicația este folosită, acum, de peste 50 de milioane de utilizatori”. „Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, de exemplu, o clasă. Jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun, pentru a uni lecția” cf. <https://aplicatiutiloinscoala.weebly.com/kahoot.htm>, 14.10.2021.

telefon și conexiune la Internet, au participat la jocul *Kahoot*. Întrebările jocului au fost proiectate pe ecranul din clasă, astfel încât toți, și cei fără telefon, au putut urmări jocul.

Realizarea jocului, conectarea participanților la *Kahoot* nu au fost dificile, prima experiență de acest tip a arătat că se pot crea chiar mai multe întrebări dar și că setarea timpului pentru răspunsuri trebuie să țină cont de un anumit decalaj între afișarea pe ecran și expediere. Este important, în cazul în care participanții folosesc telefonul mobil, să aibă la dispoziție un ecran pentru afișarea întrebărilor, în absența acestuia întrebările trebuie să le fie citite și să li se indice culorile variantelor de răspuns.

Neașteptată a fost reacția elevilor la acest tip de joc, indiferent de nivelul de cunoaștere sau pregătire, platforma *Kahoot* fiind unanim apreciată, la final ei exprimându-și regretul că nu mai sunt întrebări, ar fi dorit să repete sau să continue jocul.

Peste două zile, pe 30 octombrie 2020, la activitate au participat elevii de la de la Colegiul Național „Unirea”, ei fiind în ore online, reacțiile la joc fiind de asemenea pozitive, unii dintre ei având experiența jocului *Kahoot*, au oferit chiar sugestii privind site-ul și activitățile muzeului în timp de pandemie.

În cazul ambelor clase a fost nevoie de implicarea profesorilor de informatică din școli, conectarea necesitând un oarecare timp de pregătire, precum și transferarea dreptului de a partaja ecranul.

În anul 2021, la solicitarea unui colaborator din Liceul „V. Jinga” din Săcele, a avut loc o altă prezentare a istoriei Brașovului, în perioada stalinistă, prin intermediul unui film proiectat online, elevii prezenți în clasă continuând apoi lecția prin dezbateră filmului proiectat.

În vara anului 2021, în timpul vacanței de vară, numărul de cazuri de îmbolnăviri a scăzut, ceea ce a permis desfășurarea unor activități de educație muzeală cu prezență fizică.

S-a optat pentru desfășurarea a două ateliere despre istoria scrisului, la Mercheașa, un sat în care există un centru comunitar unde copiii se adună pentru a participa la diferite activități de educație non-formală⁶.

La primul atelier, „Manuscrise Iluminate”, în ziua de 16 iulie 2021, au participat 12 copii. Ca de obicei, s-a prezentat istoria scrisului, discuțiile au fost interactive și practic fiecare a avut de realizat o pagină de manuscris, folosind pene de gâscă, cerneală, acuarele, vopsea aurie. Pentru cei care nu învățaseră să scrie, s-au utilizat fișe de lucru diferite. Un indicator al interesului pentru atelier a fost cererea lor de a primi fișe de lucru pentru acasă, pentru ei și frații lor.

⁶<http://www.carpaterra.org/ro/proiecte/dezvoltarea-sanatoasa-si-in-armonie-cu-natura-a-comunitatii-din-satul-mercheasa>, 30.10.2021.

⁷La desfășurarea atelierului a participat și d-na Felicia Zârnovan, conservator.

Al doilea atelier, „Scriere cuneiformă”, s-a desfășurat tot la Centrul Comunitar din Mercheașa, în 23 iulie 2021. Au participat 15 copii, materialele utilizate au fost lutul, bețișoare de sushi reciclate, rulouri din carton, fișe cu alfabetul sumerian. A fost prima dată când muzeul nostru a făcut acest tip de atelier⁷, rezultatele fiind peste așteptări. Fiecare dintre participanți a realizat o tăbliță din lut pe care a exersat alfabetul sumerian, apoi copiii și-au scris numele propriu, unii și-au făcut și medalioane. La fel ca și data anterioară, mulți au dorit să primească fișe pentru acasă și bucățile de lut rămase. La plecarea din localitate, trecând pe lângă un pârau, am avut o surpriză: copiii de la atelier căutau deja lut pe malul apei.

Un alt atelier, „Istoria pe întuneric” s-a desfășurat în aer liber, în curtea Bastionului Țesătorilor, în 24 august 2021, cu participarea unor tineri de la Centrul de Voluntariat din Reșița. La activitate a participat și un reprezentant al Asociației „Bastionul Alb”, iar la final el a povestit despre provocările cu care se confruntă persoanele cu deficiențe de vedere.

În momentul redactării acestui articol, școlile au intrat în vacanță forțată, muzeele și-au restrâns activitățile cu publicul. Experiența ne face să credem că este încă nevoie de creativitate, flexibilitate. Activitățile muzeale pot fi continuate online când incidența crește, iar apoi, treptat, când situația se îmbunătățește, se pot desfășura ateliere în aer liber sau în interior.