



MUZEUL CONTEMPORAN ȘI EDUCAȚIA STEAM

*profesor, director adjunct învățământ
primar, Complexul Educațional
Laude-Reut București

Lavinia POPA*

Abstract: *Contemporary museums demonstrate, through their educational programs, openness to the school public and attention to their educational needs. As STEAM education is one of the innovative educational approaches in the instructive-educational process, it finds its place in the museum space and the appropriate resources among the museum exhibits. This approach aims to present some theoretical benchmarks related the connection between the contemporary museum and STEAM education, but also three examples of experiments and hands-on activities carried out in different museum spaces. In a thematically unitary approach, each STEAM activity is presented in a different museum space, making references to scientific information presented in books dedicated to children and by referring to objects or their representations existing in museums. The actual approach highlights the educational potential of the cultural and scientific heritage that the contemporary museum makes available to all those eager for knowledge.*

Keywords: *STEAM education, experiments, museum resources, hands-on activities.*

Cuvinte-cheie: *educație STEAM, experimente, resurse muzeale, activități practice.*

1. Educația STEAM - delimitări conceptuale

STEAM este acronimul pentru Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică. Așa cum menționează și National Aeronautics and Space Administration, STEAM este un concept care întruchipează standardele de știință ale generațiilor următoare, precum și obiectivele generale și perspectiva educațională, la nivel mondial. Concept umbrelă care se referă la știință, în general, văzută ca cel mai bun instrument pe care

fiecare persoană îl are pentru a învăța despre universul din jurul său, știința face parte din tot ceea ce facem, ceea ce construim, ceea ce gândim și simțim. Astfel, STEAM este o modalitate prin care înțelegem că știința înseamnă interdisciplinaritate, activități concrete și descoperire. În câteva cuvinte, STEAM înseamnă observații deschise și atente, gândire logică și critică, evaluare obiectivă, îmbunătățire și inovație.

Cercetările contemporane au ajuns la concluzia că modul tradițional de a preda „științele” ca discipline unice, chimie, fizică, biologie etc. este contrar și adesea contraproductiv modului în care funcționează lumea reală și oamenii reali (NASA). Folosirea STEAM ca un întreg integrat este modul firesc în care oamenii trăiesc, iau decizii și acționează, iar STEAM este la tot pasul, modalitatea cea mai firească de a ne raporta la viața noastră de zi cu zi. Sursa citată menționează faptul că „Indiferent dacă sunteți copil, student, profesor, părinte, profesionist, artist, om de știință, administrator sau orice altceva, toți oamenii folosesc STEAM pentru a identifica și rezolva problemele zilnice, toți oamenii folosesc STEAM pentru a învăța și a explora mediul înconjurător, indiferent care ar fi interesele lor. De la activitatea de rezolvare a temelor de către orice elev, până la misiunile spațiale internaționale ale NASA, STEAM este folosit la fiecare pas, chiar fără ca oamenii să observe”.

The British Educational Research Association (BERA), în cadrul studiului dedicat educației STEAM, evidențiază faptul că STEAM este „un concept hibrid apărut la intersecția dintre știință și arte. În ciuda relativei dificultăți de definire clară a termenului, educația STEAM este una dintre abordările educaționale deschise spre aplicabilitate” (2019).

În România, evidențiind beneficiile educației STEAM, Timofte & Măță (2019), subliniază faptul că educația STEAM s-a dezvoltat în încercarea de a crește interesul elevilor pentru științele exacte și tehnologie, ca formă de adaptare la cerințele pieței muncii. Educația STEAM și-a propus să contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor și la dezvoltarea abilităților cognitive, precum și la formarea abilităților necesare pentru obținerea și menținerea unei profesii în secolul XXI. Așa cum afirmă Raven (2002, p. 239), avem nevoie de „noi modalități de a gândi despre locul nostru în lume și cu privire la modurile în care ne raportăm la sistemele naturale pentru a putea dezvolta o lume durabilă pentru copiii și nepoții noștri”. Cu ajutorul abordării STEAM, sălile de clasă pot fi transformate într-un mediu creativ pentru elevi și cadre didactice. Educația STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) a început să se dezvolte începând cu anul 2007, luând naștere prin fuziunea educației STEM cu artele. Termenul de artă în contextul educației STEAM

a fost considerat în diferite moduri (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019), integrând o varietate de forme artistice de exprimare:

- ♦ arte vizuale (pictură, desen, fotografie, sculptură, arta media, design);
- ♦ arte vizuale, arta spectacolului (dans, muzică, teatru), estetică, arte meșteșugărești;
- ♦ arte liberale și științe umaniste.

Multiplele abordări teoretice referitoare la educația STEAM au adus în atenție și perspectiva disciplinelor reunite, ca și modul lor de integrare, după cum urmează (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019):

- ♦ *educație STEAM transdisciplinară*, care implică fuziunea totală a disciplinelor și al cărei element principal îl constituie rezolvarea de probleme;
- ♦ *educație STEAM interdisciplinară*, în care o temă reprezintă punctul comun dintre discipline, însă se respectă abordarea specifică fiecărei discipline;
- ♦ *educație STEAM multidisciplinară*, care presupune o colaborare între mai multe discipline, însă acestea nu fuzionează;
- ♦ *educația STEAM transversală*, în care se practică examinarea/observarea unei discipline prin perspectiva altei discipline.

Practică de regăsit în sălile de clasă, educația STEAM contribuie la îmbunătățirea motivației elevilor, la dezvoltarea abilităților cognitive, la rezolvarea de probleme și la stimularea gândirii critice, precum și la formarea abilităților necesare pentru obținerea și menținerea unei profesii în secolul XXI. Cultural Learning Alliance (2015) a evidențiat trei categorii de argumente interconectate cu privire la motivul pentru care este necesară abordarea STEAM (2015): STEAM pentru educație, STEAM pentru ocuparea forței de muncă și STEAM pentru economie. În primul rând, STEAM are potențialul de a îmbunătăți realizarea generală a tinerilor, deoarece facilitează obținerea de rezultate în plan cognitiv, cum ar fi rezolvarea eficientă a problemelor la Matematică și Științe. În al doilea rând, educația STEAM oferă oportunitatea de a îmbunătăți inovația. Un sistem de învățământ care nu este multi-disciplinar și infuzat de creativitate „are un impact negativ, nu doar asupra viitorului creativității în industrie, dar și asupra capacității școlii de a produce oameni de știință, ingineri și tehnologi creativi în calitate de lideri la nivel mondial” (Warwick Commission Report, 2015, p. 15). În al treilea rând, abordarea STEAM asigură formarea de specialiști bine pregătiți, care dețin

abilitățile necesare pentru a fi angajați pe piața muncii, oferind plus valoare din perspectivă economică. Artele pot favoriza munca în echipă la înalte standarde de performanță, gestionarea schimbărilor, comunicarea interculturală, îmbunătățirea capacității de adaptare.

Din perspectivă aplicativă, Timofte & Măță (2019) prezintă trei exemple de valorificare la clasă a educației STEAM, exemple dintre care îl vom evidenția pe cel specific învățământului primar.

Știință	Tehnologie	Inginerie	Artă	Matematică
Elevii vor selecta informațiile relevante despre fenomenele naturii cu ajutorul buletinului meteo din ziua respectivă.	Fiecare elev va utiliza calculatorul pentru a descoperi informații despre vreme în localitatea din care fac parte.	Vor fi analizate consecințele fenomenelor naturii (ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet) asupra mediului înconjurător.	Vor fi pictate simbolurile corespunzătoare pentru fenomenele meteo și vor fi utilizate pentru a indica pe hartă starea vremii în fiecare zi.	Vor fi rezolvate probleme de matematică, în care apar elemente despre fenomene ale naturii.

Fig. 1. Model STEAM de integrare a conținutului la clasa a III-a, *Științe ale naturii* (Timofte & Măță, 2019).

Pentru a implementa în mod eficient educația STEAM în școli, autoarele propun o serie de soluții printre care se numără: schimbarea concepțiilor despre cunoaștere la granița dintre științe și arte, asigurarea relației dintre educația formală și cea informală, promovarea unei pedagogii bazate pe artă și creativitate, în contextul învățării incluzive și interdisciplinare.

Dintr-o altă perspectivă, includerea în proiectul *România Educată* (2021) a unei secțiuni dedicate sprijinirii „zonei STEAM” este un argument în favoarea faptului că din ce în ce mai mult această abordare își va găsi locul în școlile românești. Printre obiectivele și măsurile incluse pentru sprijinirea „zonei STEAM” se numără stimularea implicării elevilor și a studenților în zona STEAM, atât în parcursul educațional, cât și în alegerea unei cariere. Dintre măsurile propuse, enumerăm: 1. Introducerea unui procent semnificativ de activități legate de STEAM în programele de învățământ preșcolar; 2. În procesul educațional, prioritare sunt abordările pedagogice care au în vedere personalizarea învățării și educația științifică bazată pe investigație (IBSE); 3. Jumătate din orele prevăzute în planul cadru pentru materiile aferente STEAM au o puternică latură practică, cu experimente sau simulări ale unor situații din viața cotidiană, vizând probleme de actualitate, reale, fiind derulate în natură sau în laboratoare, inclusiv prin experimente digitale; 4. Dezvoltarea

tehnicii de predare și învățare de tip Proiect (Project Based Learning) la nivel gimnazial-liceal; 5. Adaptarea programelor disciplinelor TIC la utilizarea dispozitivelor mobile și abordarea conceptului Internet of Things, pe lângă utilizarea calculatoarelor de tip desktop/laptop; 6. Activitățile aferente domeniului STEAM reprezintă minimum 40% din lista activităților orelor de Științe, Matematică și Tehnologie și se regăsesc în activitățile din timpul săptămânii „Școala Altfel”. De asemenea, abordarea STEAM, ca parte a planurilor privind alfabetizarea funcțională a elevilor, este prevăzută în subcapitolul dedicat educației STEAM, care vine în continuarea celui dedicat alfabetizării funcționale a elevilor și prevede, ca prim obiectiv, măsurile aferente: 1. Susținerea și promovarea alfabetizării funcționale, la toate nivelurile și sub toate formele sale: literație, alfabetizare matematică, științifică, media, digitală și socială; 2. Utilizarea, la toate disciplinele din planurile de învățământ, pentru toate ciclurile (primar, gimnazial, liceal), a conținuturilor care includ componente digitale și de înțelegere a textului; 3. Încurajarea, în ariile aferente matematicii și științelor, a abordărilor de tip STEAM, care formează capacitatea elevilor de a corela artele cu științele și de a înțelege un fenomen al vieții reale din perspective diferite, într-o manieră interdisciplinară; 4. Creșterea gradului de conștientizare a cadrelor didactice, a factorilor de decizie și a societății privind componentele alfabetizării funcționale. Această măsură va include programe naționale de susținere și de promovare a lecturii pentru perioada 2022-2030.

Aspectele menționate mai sus au scopul de a evidenția importanța abordării STEAM și subliniază faptul că aceasta este una dintre preocupările actuale în atenția cadrelor didactice, dar și a tuturor celor care au tangență cu domeniul educațional. În acest context, muzeele sunt spațiile ideale în care educația STEAM își găsește resursele potrivite pentru proiectarea și realizarea obiectivelor acestei direcții de abordare a conținutului științific.

2. Trei experimente, trei cărți și trei muzee de vizitat

Pentru că STEAM propune o abordare holistică, aceasta își va găsi locul în prezentarea integrată a următoarelor trei experimente ce fac subiectul prezentului demers. Fiecare experiment a fost realizat în spațiul și utilizând resursele existente în trei muzee diferite din București, utilizând, pentru fiecare dintre ele, câte trei cărți pentru copii. Cărțile reprezintă modalitatea ideală de a familiariza elevii cu tematica experimentelor, introducând, prin intermediul lor, tema de abordat, dar folosindu-le și ca modalități de documentare pentru viitoarele descoperiri.

2.1. Fructele din tablourile lui Theodor Aman

Muzeul Theodor Aman înseamnă nu doar casa construită de pictor, păstrând colecția de patrimoniu, nu doar o oază de liniște și răcoare în centrul Bucureștiului, dar și locul în care tablourile pictorului pot deveni surse de documentare privind biodiversitatea, istoria românilor, viața de zi cu zi a țăranilor, dar și descoperirea de mesaje criptate în conținutul lor. Tablourile cu fructele din grădina pictorului reprezintă una dintre atracțiile muzeului. Fie că este vorba despre căpșuni, pepene verde sau cireșe, micii elevi vor fi încântați să descopere culorile vii și așezarea armonioasă a acestora în compoziții artistice.



Fig. 2. *Tabloul cu cireșe*, Theodor Aman.

Plecând de la o lucrare precum *Tabloul cu cireșe*, pot fi reactualizate informații privind fructele și legumele cunoscute, făcând apel și la informații oferite de cărți precum *Sărbătoarea fructelor*, Gerda Muller, sau *Totul începe cu o sămânță...* *De unde vine hrana noastră*, Emily Bone sau cartea *Lotta descoperă lumea. În grădină*, Sandra Grimm. În orice moment al activității pot fi folosite cărțile. Ele pot fi lecturate înaintea vizitei la muzeu, dar elevii pot fi îndrumați să descopere informațiile în timpul explorării tabloului din fața lor, sau să încheie activitatea utilizând lectura; orice moment este prielnic pentru folosirea acestor resurse.

Fig. 3. Grădina casei Aman.



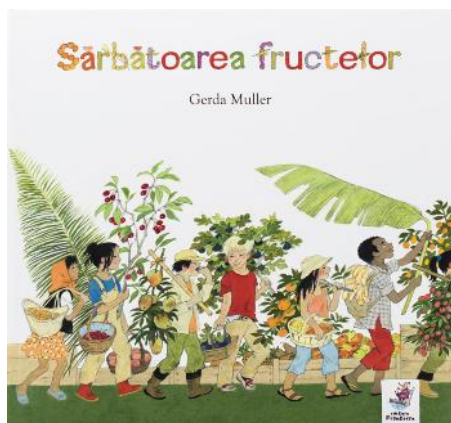
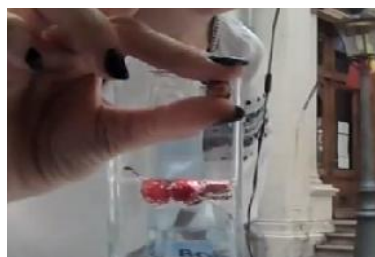


Fig. 6. Sărbătoarea fructelor, Gerda Muller.

Fig. 5. *Totul începe cu o sămânță*, Emily Bone.Fig. 4. *Lotta descoperă lumea În grădina*, Sandra Grimm.

Dar pentru că grădina muzeului este locul în care însuși pictorul Theodor Aman a petrecut zile întregi odihnindu-se la răcoarea umbrarului, acesta este și locul în care poate fi realizată o activitate-experiment de tipul „Fruce care plutesc și fructe care se scufundă”. Astfel, elevii mici pot vedea cum unele fructe și legume precum mărul, nectarina, ardeiul și ceapa stau deasupra apei, singurele care se scufundă fiind cartoful, morcovul, ciorchinele și chiar boabele de strugure. Experimentul demonstrează și faptul că cireșele plutesc, dar și merele pentru că densitatea lor este mai mică decât cea a apei, deoarece 25% din volumul mărului este aer. Așadar, obiectele care sunt mai puțin dense decât apa plutesc, în timp ce obiectele care sunt mai dense, se scufundă atunci când sunt puse în apă. Astfel, deși pare pretențios, elevii mici se familiarizează cu legea lui Arhimede, o lege a hidrostacicii, care indică faptul că un corp scufundat într-un lichid este împins de către fluid de jos în sus, cu o forță egală cu greutatea volumului de fluid dislocuit de către corp, forță numită „forța arhimedică” sau „forța lui Arhimede”. Totuși, chiar dacă celor mici nu li se va oferi această explicație abstractă, pe care

Fig. 7. Experimentul „Fruce care plutesc și care se scufundă”.



o vor înțelege ulterior, la ora de fizică, în clasa a VII-a, sunt asigurate premisele unor viitoare investigații și reluarea experimentului în clasele mai mari. Cu siguranță la acest experiment copiii vor reveni de fiecare dată când vor avea ocazia, dar scopul de a stimula curiozitatea științifică și căutarea explicațiilor este atins.

2.2. Mițu și Baruțu și cele zece titireze

A construi un titirez este o activitate plăcută, mai ales atunci când etapele de lucru nu sunt prezentate tot de către cei cu care copiii sunt obișnuiți, ci de o doamnă muzeograf, chiar la Casa memorială Tudor Arghezi de pe strada Mărțișor nr. 26.

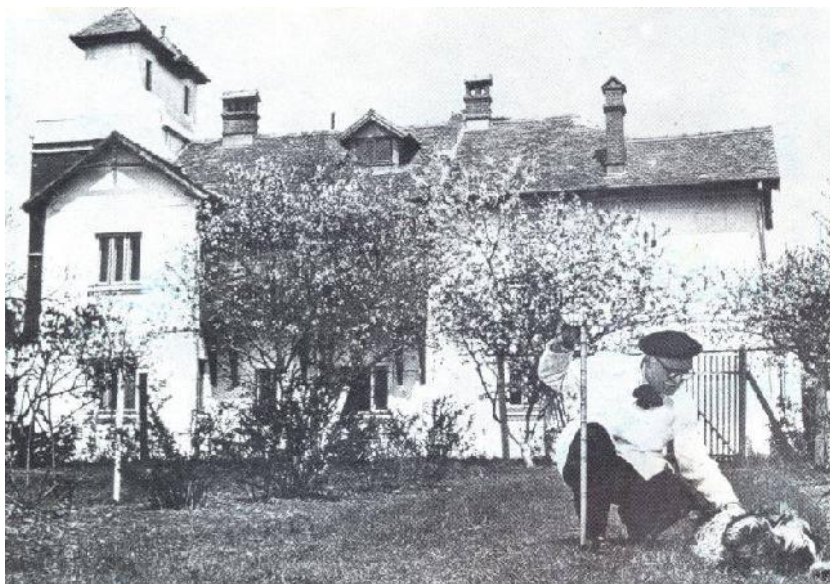


Fig. 8. Casa memorială „Tudor Arghezi”

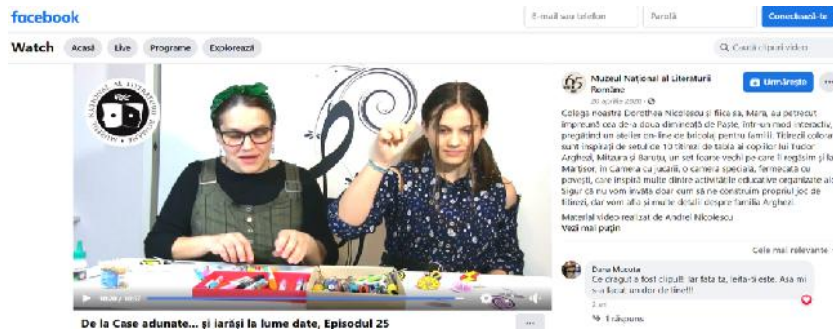


Fig. 9. Activitate de construire a unor titireze.



Fig. 10. Colecția de titireze aparținând copiilor lui Tudor Arghezi, Mițu și Baruțu.

Vizitele tematice la casele memoriale sunt prilejul ideal de a intra în atmosfera intimă a vieții celor care le-au locuit. Lucrurile personale, camerele, mobilierul, ferestrele cu perdele albe, covoarele, sunt toate mărturii vii ale existenței lor. Cu atât mai frumoasă este experiența cu cât micii vizitatori descoperă lucruri ale unor copii care au locuit în casă: armăsarul de bumbac, mingea din cârpă, mielul, ursulețul galben de catifea, păpușile, chiar și o colecție de zece titireze aparținând copiilor Mițu și Baruțu. Pentru a afla cui au aparținut jucăriile, elevii pot citi *Cartea cu jucării* scrisă chiar de scriitorul Tudor Arghezi. Alte două cărți care au legătură cu subiecte precum mișcarea, rotirea și forța lucrurilor sunt *Zuralo și roțița fermecată* scrisă de Victoria Pătrașcu și Cristina Radu, dar și cartea *Bicicleta fermecată* semnată de Mihaela Coșescu.

Urmând pașii prezentați de doamna muzeograf Dorothea Nicolescu, copiii își pot construi propriul titirez, decorându-l după propria imaginație. Acesta este un bun prilej de a utiliza rigla în trasarea și măsurarea diametrului și razei unui cerc, în utilizarea compasului pentru trasarea conturului său, în mânuirea foarfecei pentru decuparea marginilor, dar și pentru identificarea centrului unui cerc utilizând axe de simetrie desenate. După fixarea piunezei în centrul cercului decupat și colorat se pot face observații privind starea de repaus, starea de mișcare și de echilibru. Atunci când este în rotație, titirezul își menține poziția



Fig. 11. *Cartea cu jucării*, Tudor Arghezi.

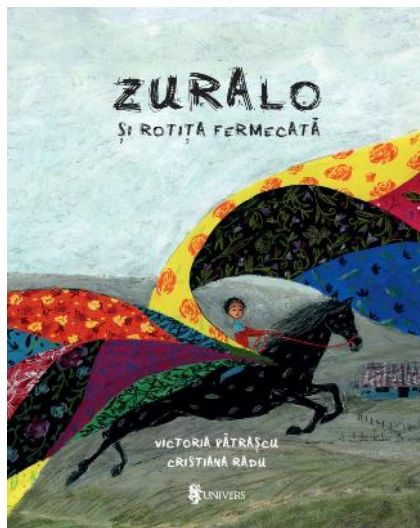


Fig. 12. *Zuralo și roțița fermecată*, Victoria Pătrașcu.

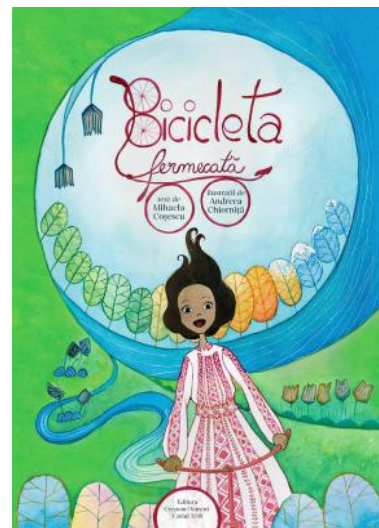


Fig. 13. *Bicicleta fermecată*, Mihaela Coșescu.

verticală. Când nu este în rotație, poziția verticală este în echilibru instabil deci, prin rotație, echilibrul instabil devine echilibru stabil. Pot fi discutate și măsurate, ulterior, durata menținerii stării de echilibru și viteza de rotație, copiii fiind încântați să se joace, să descopere și să facă întreceri.

2.3. Busole și hărți la Muzeul Național al Hărților și Cărții vechi

Despre hărți și busole, elevii claselor a IV-a vor fi curioși să afle ce sunt, cum se construiesc și mai ales cum pot fi folosite. După primele ore de Geografie, prin activitățile propuse de programa școlară, elevii sunt încurajați să se orienteze utilizând busola. O vizită la Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi este ocazia perfectă de documentare și utilizare, in situ, a hărților.

În vederea pregătirii activității, dar și pentru uzul la clasă, trei sunt cărțile pe care le-am găsit perfect potrivite temei și specificului ei. Este vorba despre *Hărți. O călătorie prin țările, mările și culturile lumii*, Aleksandra și Daniel Mizielinsky, *Totul despre hărți. Carte de activități*, autor Eddie Reynolds (coord.), dar și una dintre cele mai utile cărți pentru activități de desenare a hărților, orientare în spațiu și geovizualizare, *Here You Are. An Interactive Book of Maps and Worlds*, autor Kathrin Jacobsen și Robin Jacobs.

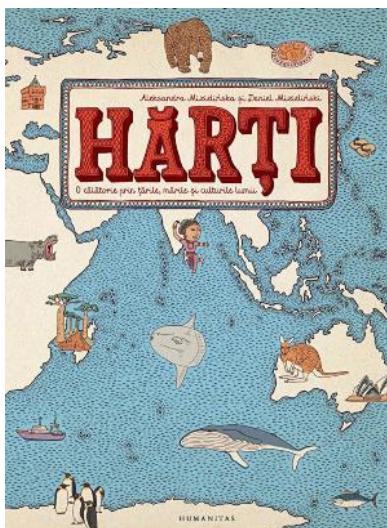


Fig. 14. *Hărți*, Aleksandra și Daniel Mizielinsky.

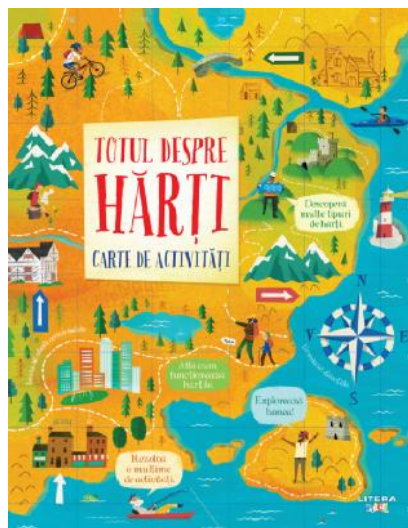


Fig. 15. *Totul despre hărți*, Eddie Reynolds.




Fig. 16. *Here You Are. An Interactive Book of Maps and Worlds*, Robin Jacobs.

Dar, pentru a fi realizată, orice hartă are nevoie de instrumente: una dintre activități poate fi construirea unei busole, utilizând materiale la îndemână. Astfel reușesc elevii să construiască o busolă, utilizând materiale simple: un magnet, un ac, un cadran colorat și un recipient transparent. Datorită acestui experiment poate fi instituită și regula „orice cutie transparentă, în care a stat cândva o prăjitură sau alt dulce delicios, nu are decât un singur loc: materiale de folosit pentru experimente”. Urmând etapele prezentate, elevii vor construi busola și cu ajutorul ei vor reuși să se orienteze, marcând punctele cardinale și identificând, pe baza acestora, puncte pe hartă.

Materiale

1. un disc din pluta / lemn; 2. o capsă/ac; 3. bandă adezivă; 4. magneți.



Etape

1. Fixați capsă întinsă /acul cu banda adezivă pe discul din plută/lemn;
2. Magnetizați acul trecând cu magnetul de sus în jos de 100 de ori pe indicatorul fixat. Folosiți de fiecare dată același pol al magnetului;
3. Puneți discul pe apă cu acul în sus și așteptați până când se stabilizează.

Fig. 17. Etape în construirea unei busole.

Aceste demersuri sunt cu atât mai foloșitoare cu cât pun bazele cunoașterii științifice, direcționează interesul elevilor către subiecte de cercetare și explorare a realității și constituie premisa formării unor deprinderi de căutare a informațiilor, de explorare și verificare a observațiilor înregistrate. Referitor la acest aspect, poate este de menționat faptul că orice experiment realizat are la bază o discuție de introducere în tematica explorării. De asemenea, pentru orientarea capacității de observare și înregistrarea rezultatelor, elevii pot completa o fișă; este instrumentul ideal de utilizat în aceste contexte, indiferent dacă ele aparțin sferei învățării formale sau nonformale.

Denumire experiment:

Ce experimentăm ?	
Cu ce materiale ?	
Cum lucrăm ?	
Ce am descoperit ?	

Fig. 18. Fișă de înregistrare a observațiilor .

3. Mulțumiri

Acest material și activitățile prezentate nu ar fi existat fără generozitatea doamnei dr. Andreia Petcu, conferențiar universitar și președinte fondator al Asociației *Learning by Teaching*, coordonator al Proiectul STIMESCU la muzeu, desfășurat în perioada 19 mai - 10 noiembrie 2021. Mulțumirile noastre se îndreaptă și către cei care au găzduit activitățile în spațiile muzeelor, doamna muzeograf și critic de artă Greta Șuteu, Muzeul Theodor Aman, doamna Dorothea Nicolescu, muzeograf Casa memorială Tudor Arghezi, doamna Cristina Toma, director al Muzeului Național al Hârtilor și Cărții Vechi.

Bibliografie

1. Colucci-Gray, L., Burnard, P., Cooke, C., Davies, R., Gray, D., & Trowsdale, J. (2016). *Reviewing the potential and challenges of developing STEAM education through creative pedagogies for 21st learning: how can school curricula be broadened towards a more responsive, dynamic, and inclusive form of education?*, UK: BERA Research Commissions, <https://jotrowsdale.files.wordpress.com/2017/11/bera-research-commission-report-steam.pdf> (accesat 11.09.2022).

2. CLA: Cultural Learning Alliance (2015). STEAM Hack October 2015 blog. culturalllearningalliance.org.uk/news/steam-hack-october-2015 (accesat 04.09.2019).

3. NASA (2022). <https://informal.jpl.nasa.gov/museum/content/what-steam> (accesat 10.09.2022).

4. Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in Practice and Research: An Integrative Literature Review. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 31-43.

5. Prezentarea activității de către doamna muzeograf Dorothea Nicolescu, Casa Memorială Tudor Argezi, București <https://www.facebook.com/muzeul.literaturii.romane/videos/689114104964718/>.

6. Proiect România educată <http://www.romaniaeducata.eu/wp-content/uploads/2021/07/Raport-Romania-Educata-14-iulie-2021.pdf> (accesat 11.09.2022).

7. Timofte R., Măță L., (2019). *Despre educația STEAM. Delimitări conceptuale și exemple* (<https://revistaprofesorului.ro/despre-educatia-steam-delimitari-conceptuale-si-exemple/>) (accesat 11.09.2022).

8. Raven, P. H. (2002). *Science, Sustainability, and the Human Prospect*. *Science*, 297, 954-958 (accesat 10.09.2022).

Pentru prezentul material s-au utilizat următoarele ediții ale cărților pentru copii:

1. Gerda Muller (text și ilustrații), Alexandru Gurău (traducere), (2021), *Sărbătoarea fructelor*, București, Editura Frontiera.

2. Emily Bone (text), Sally Elford (ilustrații), Cristina Muică (traducere), (2017), *Totul începe cu o sămânță... De unde vine hrana noastră*, București, Editura Univers Enciclopedic Junior.

3. Sandra Grimm (text), Katja Senner (ilustrații), Andreea Ileana Pop (traducere), (2021). *Lotta descoperă lumea. În grădină*. București, Didactica Publishing House.

4. Tudor Argezi (text), (2022), *Cartea cu jucării*, București, Editura Agora.

5. Victoria Pătrașcu (text), Cristiana Radu (ilustrații), (2019), *Zurlo și rotița fermecată*, București, Editura Univers.

6. Mihaela Coșescu (text), Andreea Chiorniță (ilustrații), (2018), *Bicicleta fermecată*, Vaslui, Editura Creștem Oameni.

7. Aleksandra și Daniel Mizielinsky (autori), Ana Maria Luft (traducere), (2020), *Hărți*, București, Editura Humanitas.

8. Eddie Reynolds, Darran Stobbart și Jordan Akpojaro (text), Peter Donnelly, Lee Cosgrove, Ian McNee și Wesley Robins (ilustrații), Răzvan Andrei (traducere), (2020), *Totul despre hărți. Carte de activități*, București, Editura Litera.

9. Robin Jacobs (text), Kathrin Jacobsen (design & ilustrații), (2015), *You are here. An Interactive Book of Maps & Worlds*, London, Cicada Books Limited.