

**GHIDAJUL INTERACTIV ȘI EDUCAȚIA MUZEALĂ. STUDIU DE CAZ: PROGRAMUL EDUCAȚIONAL „O ORĂ PRIN TRANȘEE: SĂ DESCOPERIM ÎMPREUNĂ MARELE RĂZBOI”**

**GUIDED TOURS AND MUSEUM EDUCATION. CASE STUDY: THE EDUCATIONAL PROGRAM „AN HOUR IN THE TRENCHES: LET’S DISCOVER TOGETHER THE GREAT WAR”**

Andreea Ștefan\*

**Abstract**

The present article reflects upon the role guided tours may have in a museum today. It is conceived as a case study focusing on the temporary exhibition *Romania in the Great War* (organized by the National History Museum of Romania and coordinated by dr. Ernest Oberländer-Târnoveanu and dr. Cornel Constantin Ilie). It proposes an interactive guided tour which makes use of games and quizzes in order to increase the dynamics and the interest in the information that has to be transmitted. It addresses a public of pupils aged between 10 and 14.

**Keywords:** guided tour, interactivity, museum education, pupils, World War I.

**Introducere<sup>1</sup>**

La ora actuală, când instituțiile muzeale din întreaga lume sunt confruntate cu problema redefinirii rolului în societatea contemporană (amintim în treacăt că muzeul ca instituție este o creație a secolului XIX), dimensiunea educațională și implicit latura accesibilă, de popularizare, devin componentele cele mai vizibile ale activităților muzeului. În acest context ghidajul, unul dintre mijloacele clasice

---

\* Muzeograf, Secția Istorie Medievală, Modernă, și Contemporană, doctor în filologie.

<sup>1</sup> Prezentul articol are la bază proiectul elaborat în cadrul Programului de perfecționare pentru ocupația de muzeograf - bazele muzeologiei, organizat de Institutul Național pentru Cercetare și Formare Culturală (INCFC) pe care l-am frecventat în perioada octombrie 2015 - decembrie 2016. Doresc să mulțumesc pe această cale tuturor specialiștilor implicați și colegilor de curs pentru prețioasele indicații și sugestii primite. De asemenea, mulțumesc în mod particular coordonatoarelor de proiect, Dr. Irina Hasnaș și Dr. Simina Bădică, fără îndrumarea cărora ideile nu s-ar fi concretizat în forma actuală. Mulțumiri speciale se îndreaptă către colectivul MNIR și către colegii care au organizat expoziția ce stă la baza prezentului articol. Desigur eventualele neajunsuri sunt în întregime responsabilitatea autoarei. Menționez că imaginile din expoziție au fost preluate de pe pagina de Facebook a instituției (<https://www.facebook.com/MNIRpage/> la data de 10/11/2016).

folosite de educația muzeală, este și el supus redefinirii. În cele ce urmează mă concentrez asupra câtorva aspecte care pot reinventa ghidajul, adaptându-l cerințelor publicului de azi, un public care are acces constant la informație și care este obișnuit să-și dozeze atenția în segmente scurte.

În cele ce urmează prezint pe scurt materialul informativ, descrierea activităților și estimarea costurilor necesare pentru realizarea unui proiect educațional destinat copiilor cu vârste cuprinse între 10 și 14 ani.

Proiectul se adresează școlilor. Este conceput să însoțească vizita expoziției temporare *România în Marele Război* (Echipa de organizare a expoziției: dr. Ernest Oberländer-Târnoveanu (coordonare generală), dr. Cornel Constantin Ilie (coordonator executiv), Flavius Roaită, Roxana Gâscă, Alexandra Mărășoiu, Ionuț Drăgoiescu, Monica Lazăr, Tudor Martin, Sorian Uyy, dr. Florin Georgescu, Ionuț Ene; la realizarea expoziției au contribuit și: dr. Oana Ilie, Raluca Mălăncioiu, Laura Lăptoiu, dr. Ginel Lazăr, dr. Alexandru Bădescu, dr. Cristina Păiușan-Nuică, Șerban Constantinescu, Pompilia Gon, Cristina Barbu, Victoria Neagu).

Programul este conceput să dureze o oră. Se derulează în fiecare miercuri, între orele 10 și 11, pe durata expoziției, în incinta MNIR. Este necesară programarea cu o săptămână înainte și se adresează grupurilor școlare de cca 25 elevi însoțiți de profesor. Accesul se face prin intrarea din Calea Victoriei nr. 12, pe baza biletului individual și a unei taxe de participare. Programul se desfășoară în limba română.

Programul educațional *O oră prin tranșee: să descoperim împreună Marele Război* are trei dimensiuni: pregătirea preliminară (făcută de către profesor, la clasă), ghidaj interactiv urmat de un joc cu rol recapitulativ (făcută în incinta muzeului de către un educator muzeal) și propunerea unor activități ulterioare de făcut la clasă pentru îmbogățirea cunoștințelor pe această temă.

NB. Cu excepția descrierii procedurii de implementare al programului în cadrul instituției pachetul informațional este conceput și ca ghid pentru cadrele didactice interesate de participarea la acest program.

### **Informații despre expoziția temporară *România în Marele Război***

Expoziția România în Marele Război se desfășoară pe două axe: cronologică și tematică. Parcursul îmbină expunerea în vitrine cu reconstituirea și explicațiile (scurte filme documentare, fotografii de epocă, articole de ziare și afișe propagandistice etc.).

Parcursul expozițional este deschis de culoarul media (foto.1) care dă accesul în expoziție. Aici rulează două filme. Pe panouri se găsește o cronologie generală a perioadei Primului Război Mondial.



Foto 1. Culoar media spre expoziția România în Marele Război

Primul modul este dedicat neutralității. Fotografii de epocă, caricaturi și reproduceri din ziarele vremii ilustrează, alături de texte, atmosfera perioadei dintre cele două consilii de coroană, până la intrarea României în război.

Campania anului 1916 este ilustrată în expoziție prin texte, reconstituiri, obiecte de uz curent (măști de gaz, armament, echipament militar etc.) sau machete (macheta unui Zeppelin în secțiunea *Moartea vine de sus* foto. 2).



Foto 2. Expoziție. Campanie din 1916: Moartea vine de sus

Secțiunea *Viața de soldat între mizeria tranșeelor și bucuria de a trăi* recurge la reconstituiri de tranșee (foto. 3) sau de spital de campanie (foto. 4), alături de expunerea obiectelor de uz cotidian ale soldaților (foto. 5) pentru a evoca într-o formă vie viața pe liniile frontului.



Foto 3. Reconstituirea unei tranșee



Foto 4. Spital de campanie. Reconstituire



Foto 5. Obiecte care au aparținut soldaților

Avansarea trupelor germane, retragerea armatei și a unei părți a populației civile în Moldova, expedierea tezaurului și a valorilor privaților în Rusia aliată și apoi tratatul de pace de la Buftea-București sunt evocate prin texte, reproduceri după ziare și imagini de epocă.

Ocupația germană, suportată cu greu de către populație datorită regimului strict de supraveghere, restricțiilor impuse și a aplicării legii marțiale, este chemată în mintea vizitatorului prin reproducerea unui post de control cu doi paznici (foto. 6).



Foto 6. Post de control. Reconstituire

Bogatul material fotografic privind Bucureștiul ocupat este valorificat alături de un scurt film documentar în aceeași secțiune.

Parcursul expozițional se încheie cu secțiunea dedicată comemorării Primului Război Mondial. Prin recurs la o selecție de episoade din filmele care relatează întâmplări cu atestare istorică alături de evenimente fictive sau ecranizări de romane este surprinsă contribuția cinematografiei la evocarea conflictului.

Monumentele comemorative, evocate prin fotografii și machete, prin răspândirea lor pe tot cuprinsul țării, pe de o parte ilustrează transformarea evenimentului într-un loc al memoriei naționale, pe de altă parte, și ca o consecință a acestui fenomen, surprinde ridicarea sa la rangul de eveniment cu dimensiuni eroice. În dialog cu această monumentalizare a trecutului se află răspunsul câtorva artiști care au participat la conflict. Picturile, semnate de artiști ca Tonița sau Ion Stoica-Dumitrescu, evocă o lume a mizeriei, suferinței, greutăților de tot felul, pe scurt realitatea cotidiană a soldatului de rând, cel care a dus efectiv în spate efortul belic (foto. 7).



Foto 7. Memoria: Marele Război evocat în arte

#### Indicații pentru pregătirea vizitei

Profesorii interesați de programul educativ *O oră prin tranșee: să descoperim împreună Marele Război* care însoțește vizita expoziției *România în Marele Război* sunt invitați să anticipeze subiectul la clasă, înainte de venirea la muzeu, prin parcurgerea pachetului informativ pentru a asigura implementarea sa în condiții optime.

Copiii ar trebui să cunoască în linii generale cum va decurge vizita precum și să fi discutat despre Primul Război Mondial și de participarea României la conflict. Astfel organizarea lor în grupe, participarea la părțile interactive și fixarea cunoștințelor se va face mult mai eficient.

Pentru a pregăti vizita, profesorii au la dispoziție o copie a programului, precum și catalogul expoziției. Suportul este disponibil online, pe situl muzeului și este gratuit. Conține în principal informații practice pentru pregătirea vizitei. Sunt incluse și o scurtă prezentare a evenimentelor și a expoziției, informații care pot folosi și ele la pregătirea vizitei, mai ales dacă profesorul dispune de foarte puțin timp pentru prima fază a programului, pregătirea la clasă. De asemenea, în cazul elevilor de școală primară suportul informațional inclus în pachet este suficient.

Catalogul urmează temele prezente în expoziție, conținând un bogat material informativ, atât în ceea ce privește textul, cât și ilustrația și poate fi procurat de la sediul muzeului sau comandat online de pe situl instituției.

Dacă doresc, cadrele didactice pot contacta educatorul muzeal pentru a stabili împreună conținutul activităților pregătitoare (film, informație).

### **Descrierea programului educațional**

Programul *O oră prin tranșee: să descoperim împreună Marele Război* este alcătuit pentru a însoți expoziția *România în Marele Război* (15 septembrie – 15 martie 2017, MNIR). Este conceput sub forma unei vizite ghidate interactive. Se adresează școlilor, publicul țintă fiind copii cu vârste cuprinse între 10 și 14 ani. Durata prevăzută este de o oră.

Ghidajul acoperă tema expoziției într-o prezentare de aproximativ 20 min. Prezentarea este concepută flexibil, pentru se putea plia pe forma propusă, cea a unui joc de descoperire. Conține trei secțiuni. Fiecărei secțiuni în parte îi corespunde câte o imagine simbol. O scurtă prezentare a expoziției, de circa 5 minute, premerge vizita.

Jocul în sine se folosește de principiile unui joc de memorie vizuală. Se folosesc 3 tipuri de cărți de joc, fiecare având pe față 3 imagini (imaginile simbol) ale unor piese care se regăsesc în expoziție. Cărțile se folosesc în perechi. Fiecare pereche este multiplicată de 8 ori pentru a putea fi folosită pentru un grup de cca 25 de copii. Cele 72 de cărți de joc astfel obținute sunt așezate cu spatele în sus, iar copiii, împărțiți în 8 grupuri de câte 3, desemnează câte un reprezentant pentru a întoarce pe rând câte 2 cărți de joc. Dacă au găsit perechea, o păstrează, cartonașele fiind scoase din joc. Dacă nu, cărțile sunt așezate pe poziția inițială. Atunci grupul următor are dreptul de a trimite un reprezentant să întoarcă cărțile. În final, când toate perechile au fost găsite, copiii formează 3 grupuri, de aproximativ 8 membri, în funcție de imaginile pe care le-au găsit. Apoi sunt invitați să caute în expoziție obiectele care corespund imaginilor descoperite. Îndată ce primul grup a găsit obiectul care corespunde imaginii de pe cartonaș, toți copiii sunt chemați de ghid pentru explicație. Apoi celelalte două grupuri încearcă să identifice imaginile. Pe măsură ce găsesc exponatele, le sunt date explicațiile.

Ghidajul acoperă, pornind de la imaginea-simbol, tematica propusă în respectiva secțiune de expoziție. Se sprijină pe pregătirea vizitei, făcută de profesor la clasă, dar și pe o scurtă prezentare a expoziției făcută de ghid înaintea jocului de cărți. De aceea explicația privitoare la viața populației civile sub ocupație germană, la viața soldaților pe front, în tranșee, la aspectul spitalelor de campanie și tipul de îngrijire oferit de către acestea, sau la comemorarea războiului în artă se pot succeda una alteia aleatoriu.

La finalul vizitei, copiii însoțesc ghidul/ educator muzeal în spațiul care funcționează ca anticameră expoziției (spațiul S1) pentru un joc recapitulativ.

Jocul constă într-un puzzle cu 16 piese. Fiecare piesă este câștigată de copii după ce au răspuns corect la câte o întrebare despre participarea României la Primul Război Mondial. Educatorul muzeal pune întrebările, iar copiii își anunță prin ridicarea mâinii intenția de a răspunde. Răspunsurile sunt luate în ordine în care copiii și-au anunțat intenția de a răspunde. La final cei care au adunat piese, răspunzând corect la întrebări, assemblează puzzle-ul.

### Recomandări pentru implementarea programului

Spațiile folosite pentru derularea programului sunt: zona media din anticamera expoziției (S1) și traseul expozițional. Accesul se face pe intrarea principală (din Calea Victoriei, vezi fig. 1).

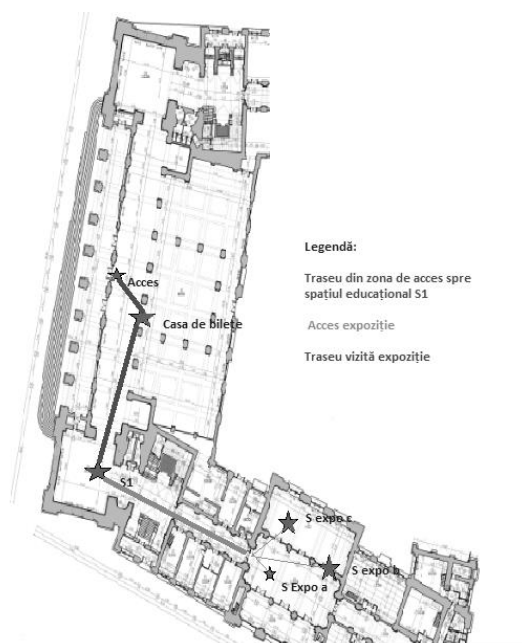


Fig. 1: Traseul general al vizitei



După achiziționarea biletelor și achitarea taxei, copiii și însoțitorii lor sunt întâmpinați de către educatorul muzeal în spațiul S1. Aici se așază la o masă unde educatorul muzeal le prezintă pe scurt expoziția. Apoi le explică modul de desfășurare al vizitei și regulile jocului de memorie.

Copiii trec apoi la descoperirea imaginilor-simbol de pe cărțile de joc. Cărțile sunt așezate cu fața în jos, pe masă. Copiii sunt împărțiți în grupe, apoi încep să caute perechile de cărți. Odată descoperite perechile, se formează grupurile mari, fiecare grup având de identificat una dintre cele trei imagini-simbol în expoziție. Activitățile se desfășoară în spațiul media, S1 (fig. 2).

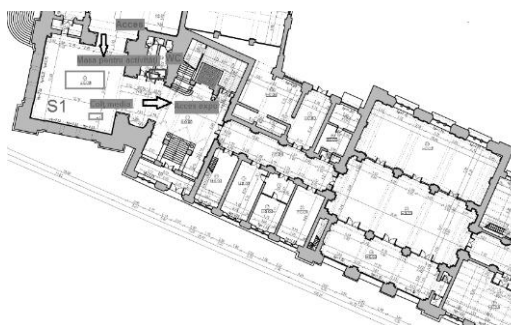


Fig. 2. Desfășurarea programului educativ. S1 Jocul de memorie

Începe partea centrală a vizitei în care copiii pornesc spre expoziție pentru a găsi obiectele ilustrate pe cărțile de joc. Străbat culoarul media (S2) și pătrund în expoziție (S3) unde caută obiectele de pe cartonașe. Pe măsură ce identifică piesele reprezentate pe cartonașe, primesc explicațiile. Activitățile se desfășoară în spațiul expozițional propriu-zis (fig. 3).



Fig. 3. Desfășurarea vizitei. Spațiile S2 și S3

La finalul vizitei ghidate copiii revin în spațiul S1 unde se desfășoară ultima etapă a ghidajului, fixarea cunoștințelor. Activitatea propusă este una ludică. Forma este cea a unui quiz. Copiii răspund unui set de întrebări despre Primul Război Mondial și participarea României la acest conflict. Întrebările verifică și sedimentează informații din vizită sau din pregătirea acesteia. Fiecare răspuns corect aduce o piesă din puzzle-ul pe care copiii îl vor asambla la sfârșit.

### **Resurse umane și materiale**

La realizarea proiectului participă un educator muzeal și un grafician (realizează layoutul afișului, al cărților de joc, al puzzle-ului recapitulativ și al cartonașelor cu întrebări). Proiectul se realizează cu colaborarea departamentului de PR (programări, promovarea proiectului pe situl instituției, facilitarea contactului dintre profesor/învățător și educatorul muzeal).

#### **1. Afișul.**

Pentru realizarea afișului se va folosi aceeași imagine cu cea de pe afișul expoziției. Textul va fi distribuit după cum urmează:

**Dreapta sus:** Numele și logoul muzeului

**Text central:** O oră prin tranșee: să descoperim împreună Marele Război

Program educațional pentru elevi cu vârste între 10 și 14 ani (15 septembrie – 15 martie 2017, MNIR)

**Chenar stânga** a doua jumătate a paginii - Informații utile:

**Când:** miercuri, ora 10

**Cât:** 1 oră

**Unde:** Muzeul Național de Istorie a României

Calea Victoriei nr. 12

**Preț:** bilet individual + taxă de participare la program

**Pentru** grupuri de cca 25 elevi

**Contact:** E-mail: pr.mnir@gmail.com

Tel: 021 315 82 07 (interior 1008/ 1015)

**Atenție! E necesară programarea cu o săptămână înainte**

Distribuția textului pe afiș este ilustrată în fig. 4.



Fig. 4. Afiș de promovare a programului educațional *O oră prin tranșee*. Schiță

## 2. Cărțile pentru jocul de memorie

Se vor realiza 72 de cărți de joc care au pe spate imaginea folosită pe afișul expoziției și al proiectului. Pe față se folosesc 3 imagini din expoziție (Steagul regatului România, masa de operație, *Convoi de prizonieri*, de N. Tonitza, foto. 8, 9 și 10), fiecare imprimată în două exemplare și multiplicată de 8 ori. Se va folosi un carton lucios.

Imaginile sunt selectate pentru a ilustra partea respectivă a ghidajului. În același timp se ține cont de impactul vizual al obiectului. Se aleg obiecte care trezesc interes prin forma neobișnuită, prin vizibilitatea mai mare în expoziție sau care atrag atenția asupra lor prin dimensiuni. Astfel timpul de care vor avea nevoie copiii pentru a le identifica va fi cât mai scurt.



Foto 8. Steagul Regatului României în 1916



Foto 9. Masă de operație (spital de campanie)



Foto 14. Nicolae Tonitza, *Convoi de prizonieri*, MNIR

### 3. Puzzle recapitulativ și cartonașele pentru quiz

Se va realiza pe un carton lucios de dimensiuni A3. Va avea marcat pe el cele 16 piese (fig. 5). Se va folosi imaginea de pe afișul de promovare a expoziției (și a programului), tabloul intitulat *Scenă de luptă*, de Ion Stoica-Dumitrescu (pictură în ulei, 1917, MNIR). Cartonașele pentru quiz vor fi imprimate pe carton lucios de culoare bej. Spatele rămâne uni; pe față vor fi imprimate întrebările recapitulative. Scopul acestei activități ludice este fixarea cunoștințelor.

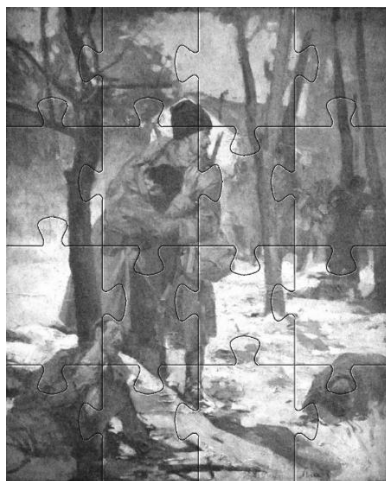


Fig. 5. Puzzle recapitulativ

### Activități ulterioare vizitei

Odată încheiată vizita la muzeu, profesorul/ învățătorul poate continua activitățile la clasă. Poate propune copiilor o serie de activități.

Pentru clasele primare, se poate solicita o compunere. Copiii ar putea povesti într-un număr de cuvinte dat experiența la muzeu. În acest fel pot exersa tehnici elementare de redactare (structurarea unei relatări), fixând în același timp informațiile dobândite.

Profesorul poate alcătui fișe de observație pe care să le pună la dispoziția clasei după vizită pentru a vedea cum au reacționat la ghidajul interactiv, la formatul ludic propus pentru vizită. Chestionarul poate fi făcut și în colaborare cu educatorul muzeal sau alți angajați ai muzeului.

Elevii de gimnaziu pot folosi vizita ca punct de plecare pentru un proiect individual sau de echipă privind evenimentul. Acesta poate explora consecințele războiului, reprezentarea sa în artă, cinematografie, pictură sau artă monumentală, literatură etc. Poate de asemenea aprofunda temele prezente în expoziție.

De asemenea, copiii pot fi invitați să construiască, în timpul săptămânii *Școala altfel* sau cu altă ocazie, propria expoziție pornind de la experiența din muzeu.

Vizionarea de filme cu subiect istoric sau vizite la locuri legate de comemorarea războiului (spre exemplu, o vizită la cel mai apropiat monument care comemorează Primul Război Mondial) pot fi de asemenea activități care ajută la sedimentarea cunoștințelor dobândite. Copiii pot ulterior comenta filmul/ simbolistica monumentului etc.

### Concluzii

Ghidajul este una dintre activitățile educaționale cel mai des folosite în muzee. Deși este o metodă clasică, potențialul său de adaptare este practic nelimitat. În funcție de obiectivele specifice, acesta poate fi propus, cu cheltuieli minore, unei largi varietăți de public. Poate complementa expoziția de bază sau expoziții temporare.

În lucrarea de față am prezentat în detaliu conceperea și implementarea unui ghidaj interactiv pentru elevi cu vârste între 10 și 14 ani. Acesta însoțește vizita la o expoziție temporară. Prin deschiderea sa, stabilește un cadru de învățare care poate fi folosit de profesor la clasă atât în faza de pregătire a vizitei, cât și în cea de fixare a informației dobândite. Pe de altă parte, prin segmentarea informației, realizată cu ajutorul celor două jocuri, aceasta devine atrăgătoare și accesibilă copiilor.

## Bibliografie:

### Resurse electronice:

- situl Marele Război <http://www.marelerazboi.ro/>
  - Europeana 1914-1918- povestiri neștiute & istorisiri oficiale despre Primul Război Mondial <http://europeana1914-1918.eu/ro>
  - Teaching History with 100 Objects, inițiat de British Museum <http://www.teachinghistory100.org/>
  - Resources for the Classroom propuse de The J. Paul Getty Museum [http://www.getty.edu/education/teachers/classroom\\_resources/index.html](http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/index.html)
  - Questions d'enfants, Musée de Louvre, <http://www.louvre.fr/questions-enfants>
  - Documentation pédagogique, Musée d'Orsay, <http://www.musee-orsay.fr/fr/espace-professionnels/professionnels/enseignants-et-animateurs/documentation-pedagogique/documentation-pedagogique.html>
  - Dossiers de l'enseignant, Musée des arts et métiers, <http://www.arts-et-metiers.net/musee/dossiers-de-lenseignant>
- Catalog de expoziție, cărți
- România în Marele Război*, Muzeul Național de Istorie a României, București, 2016
- Glenn E. Torrey, *Romania în Primul Război Mondial*, Meteor Press, 2014
- Lois Lowry, *Numără stelele: O poveste din Copenhaga*, Editura Arthur, 2015