

# **MUZEELE VII**

## **DEFINIREA CONCEPTELOR ȘI VALORILOR IDENTITARE PRIN ÎNVĂȚAREA EXPERENȚIALĂ, ÎN INTERACȚIUNEA DIRECTĂ CU PATRIMONIUL MATERIAL ȘI IMATERIAL PREZENTAT ÎN MUZEE - O PERSPECTIVĂ PSIHOLOGICĂ**

Profesor consilier psiholog Ramona Răducan,  
CJRAE Cluj /Colegiul Național "George Barițiu", Cluj-Napoca

Teoriile socio constructiviste ale învățării subliniază ideea că oamenii /sistemele cognitive umane tind să extragă implicit semnificațiile din contextele informaționale la care sunt expuși și învață spontan, experiențial în procesul comunicării și colaborării cu ceilalți, construind adesea prin cooperare sensuri și structuri noi adaptate solicitărilor (Ayling, 2012; Gentry, 1990; Holman,1997).

Pe acest fundament al teoriilor socio-constructiviste ale învățării și în baza modelărilor teoretice ale învățării experiențiale, non-formale (Bartle E., 2015; Rosier & al., 2016) a emers o paradigmă curriculară, foarte uzitată peste tot pe glob în sistemele educaționale actuale, care promovează organizarea a cât mai multor activități de tip interdisciplinar integrativ în afara instituțiilor de învățământ, în contexte de învățare non-formală (ex. muzee, instituțiile culturale, direct în natură sau în orice altă locație adecvată învățării prin Investigație și interacțiune directă cu medii diverse).

Muzeele s-au adaptat structural și organizatoric la acest tip de solicitări și presiuni venite dinspre sistemele educaționale și de cunoaștere socială, dezvoltând programe și activități tematice destinate învățării experiențiale, dinamice, prin interacțiune directă cu elementele, artefactele sau exponatele patrimoniale. Au apărut astfel secțiuni muzeale destinate special activităților de învățare prin interacțiune, dotate cu platforme digitale care să permită imersiunea virtuală și 'manipularea' unor obiecte 3D digitalizate, jocuri educative și chiar construirea unor structuri noi de explorare și cunoaștere în procesul jocului didactic (Wang, 2017; Zaharias, 2013; Henderson, 2007).

Consonat, au fost dezvoltate programe didactice sofisticate de pregătire a personalului didactic pentru a putea susține activități educative non-formale, interdisciplinare în muzee.

Ca urmare a participării recente la un astfel de curs internațional: *'Learning in a museum'* pe platforma TeacherAcademy, am dezvoltat un proiect complex de învățare experiențială în câmpul muzeal, aplicat în faza pilot claselor a X-a din colegiu.

Programul își propune sesiuni de învățare multidisciplinară prin explorarea și desfășurarea unor activități integrate în incintele *Muzeului Național de Istorie a Transilvaniei* și a *Muzeului Etnografic al Transilvaniei* (în ambele locații: Palatul Reduta și secțiunea în aer liber a Muzeului Satului).

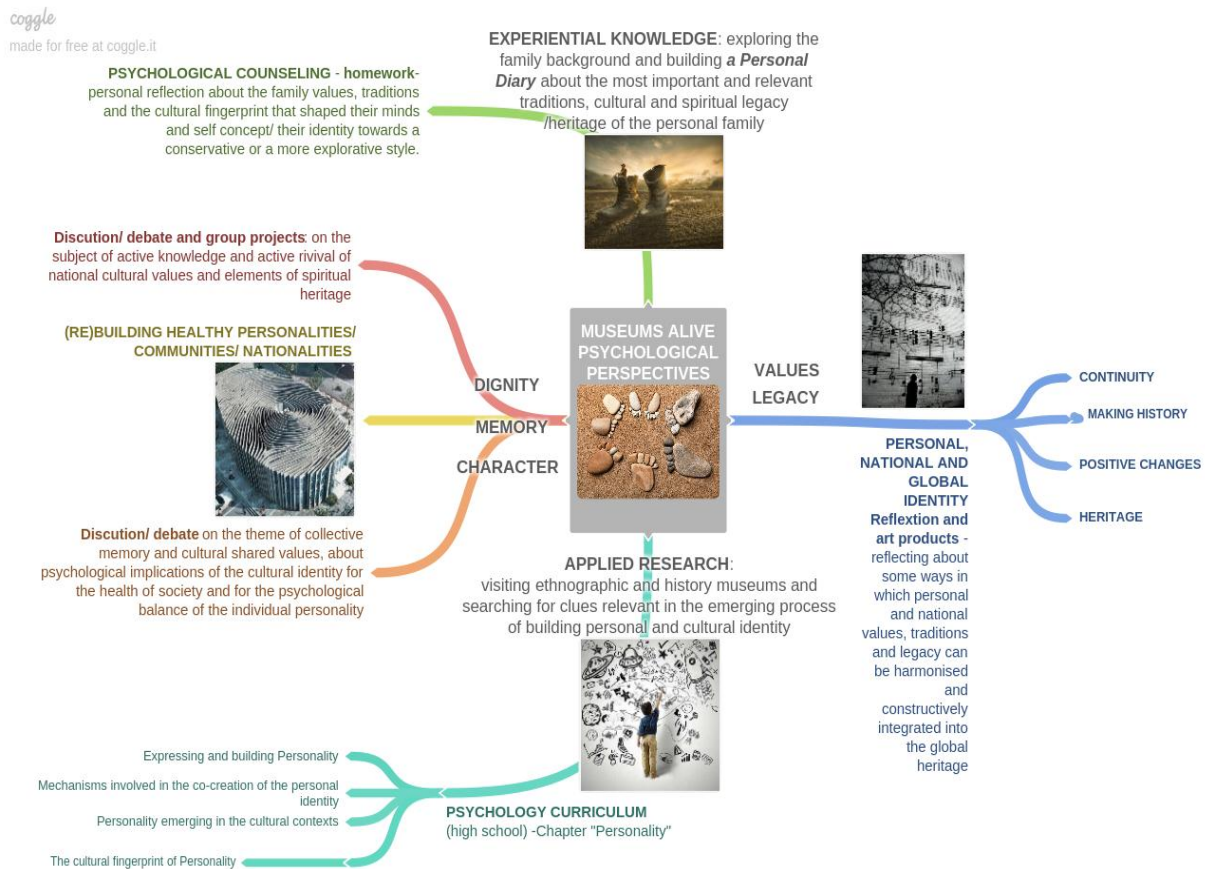
Scopul este *înțelegerea mecanismelor și proceselor de formare și definire a conceptelor identitare în multiplele lor forme și niveluri de expresie (individual, colectiv, național, global)* din perspectiva cunoștințelor oferite de discipline de studiu ca *Psihologia, Istoria, Geografia, Sociologia*. *Competențele informatice, digitale* sunt de asemenea considerate indispensabile în organizarea activităților non-formale în incinta muzeelor pentru înregistrarea audio-video a experiențelor, explorarea informațională, documentarea, comunicarea și cooperarea de grup în timp real necesare activităților de învățare prin colaborare de grup, respectiv pentru crearea unor produse finale multimedia care să integreze experiența de învățare prin descoperire în câmpul muzeal.

Harta conceptuală care stă la baza proiectului (Fig.1), dezvoltată de noi în acest curs internațional, relevă strategia de integrare a cunoștințelor multidisciplinare prin experiențe de învățare non-formală, incluzând activități interactive în muzeele amintite.

### **Scopurile proiectului vizează:**

1. Promovarea interesului studenților privind istoria și cultura propriei țări ca parte a moștenirii personale, naționale și globale, a conceptului de sine și a multiplelor concepte identitare emergente.
2. Conștientizarea importanței și responsabilității pentru a cunoaște și valoriza memoriile și elementele patrimoniului cultural material și imaterial păstrate și prezentate în muzeele vizitate, ca valori inestimabile naționale și universale.
3. Introducerea unor concepte și cunoștințe utile în înțelegerea mecanismelor de creare colectivă și de menținere a identității personale și /sau naționale prin reactivarea și menținerea vie a memoriilor afective, tradițiilor, obiceiurilor, ritualurilor, celebrărilor și prin prețuirea valorilor comune.

- Integrarea informației achiziționate prin activitățile curriculare tipice desfășurate în școală cu cele empirice, spontane dobândite în contextul familiei sau al mediilor culturale frecventate și sintetizarea lor în formate integrative constructive, pozitive, ca urmare a experiențelor culturale, de învățare activă în câmpul muzeal.

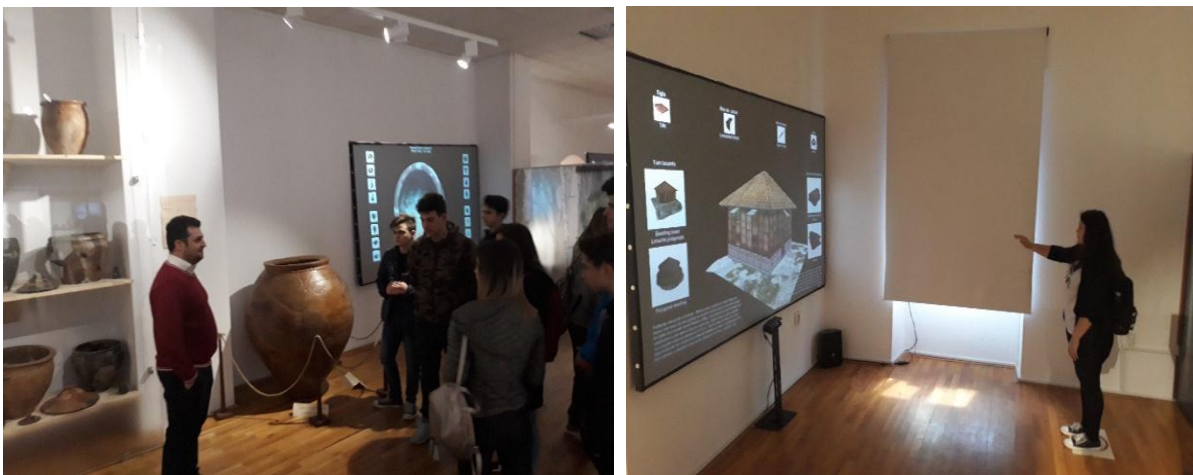


**Fig.1. Harta conceptuală a proiectului:** înțelegerea mecanismelor și proceselor de formare și definire a conceptelor identitare în multiplele lor forme și niveluri de expresie: individual, colectiv, național, global. (Notă\* este prezentată harta originală în limba engleză, în formatul elaborat pentru curs și din motive de protecție a proprietății intelectuale personale)

- Introducerea unor concepte și cunoștințe utile în înțelegerea mecanismelor de creare colectivă și de menținere a identității personale și /sau naționale prin reactivarea și menținerea vie a memoriilor afective, tradițiilor, obiceiurilor, ritualurilor, celebrărilor și prin prețuirea valorilor comune.
- Integrarea informației achiziționate prin activitățile curriculare tipice desfășurate în școală cu cele empirice, spontane dobândite în contextul familiei sau al mediilor

culturale frecventate și sintetizarea lor în formate integrative constructive, pozitive, ca urmare a experiențelor culturale, de învățare activă în câmpul muzeal.

7. Dezvoltarea unor abilități și competențe cognitive utile în discriminarea și aprecierea informației semnificative și relevante privind valorile culturale, de alte manifestări uzuale și /sau mai triviale ale memoriilor colective.
8. Practicarea unor noi strategii de învățare și a unor noi metode de cercetare, memorare, procesare a informației de tip istoric și cultural cum sunt: interogația, investigația, gândirea critică, rezolvarea de probleme, jocul de rol, implicarea activă, comunicarea și construirea colaborativă de proiecte.
9. Crearea unei atmosfere relaxante, neamenințătoare în scopul declanșării unor trăiri afective pozitive, a conduitelor explorative și a motivației epistemice la elevi în asemenea medii înalt culturalizate /elevate și ușor inhibante care pot fi muzeele.
10. Stimularea comportamentelor de socializare și a comunicării asertive prin încurajarea dezbaterilor, a valorizării lucrului în echipă, prin setarea unor cadre de cooperare, astfel încât muzeele să poată fi percepute ca centre comunitare de împărtășire a cunoașterii și de construire colectivă de sensuri.
11. Dezvoltarea competențelor și abilităților IT prin folosire unor instrumente digitale, a propriilor telefoane mobile, sau a altor dispozitive informatice în timpul activităților la muzeu în scopul înregistrării experiențelor de învățare; prin manipularea platformelor și artefactelor virtuale 3D din muzeu, sau în procesul producerii unor proiecte finale de grup de tip multimedia.



**Fig 2.** Instantanee din timpul explorării și activităților de învățare experiențială la *Muzeul Național de Istorie a Transilvaniei*, secțiunea '*Incursiuni virtuale în spațiul Dacic*', (aprilie 2018)

12. Inițierea unor procese reflexive și metacognitive pornind de la învățarea experiențială, interactivă și interdisciplinară din câmpul muzeal, ca un mod mai firesc de achiziționare a informațiilor și a competențelor. Producerea unor proiecte aplicative finale, prin colaborare de grup care să sintetizeze în mod creativ aceste experiențe de învățare nonformală.

Prin această experiență didactică de proiectare și implementare a unor programe de învățare experiențială în câmpul muzeal în scopul definirii conceptelor și valorilor identitare, prin interacțiunea directă cu patrimoniul material și imaterial, muzeele devin componente vii ale unui mecanism dinamic de (re)activare și de construcție socială a valorilor comune.

### **Referințe bibliografice**

Ayling, P. (2012). *Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students*. Social Work Education Vol. 31, No. 6,

Bartle, E. (2015). *Experiential learning: an overview, paper Institute for Teaching and Learning Innovation* itali.uq.edu.a / [itali@uq.edu.au](mailto:itali@uq.edu.au)

Gentry, J. W. (1990). *What is experiential learning? – Cap 2. Guide to Business Gaming and Experiential Learning*.

Henderson, T.Z; Atencio, D. J. (2007 ). *Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors*. Early Childhood Educ J (2007) 35:245–251

Holman, D., Pavlica, K., & Thorpe, R. (1997). *Rethinking Kolb's theory of experiential learning in management education: The contribution of social constructionism and activity theory*. Management Learning, 28(2), 135–148.

Rosier, J. (2016). *The benefits of embedding experiential learning in the education of planners*. Planning Practice & research, 2016 Vol. 31, no. 5, 486–499

Zaharia, P. & al (2013). *Learning through Multi-touch Interfaces in Museum Exhibits: An Empirical Investigation*. Educational Technology & Society, 16 (3), 374–384.

Wang, Liu & Hwang (2017). *Integrating socio-cultural contexts and location-based systems for ubiquitous language learning in museums: A state of the art review of 2009–2014*. British Journal of Educational Technology Vol 48 No 2 2017 653–671