

# RELEVANȚA ROLULUI EDUCATORULUI MUZEAL

## The Relevance of the Museum Educator's Role

Sorin-Mihai CONSTANTINESCU

### ABSTRACT

The position of a museum educator is evolving among the team of experts that any museum recruits in order to fully utilize their potential resources. This essay underlines the fact that today's museum educator is called not only to use his expertise in doing his multidisciplinary duties, but also to take them to the extent where the public experience unique feelings and sensations that are beneficial to the inclusion of museum culture. We intend to trace the turning points of the progress of museum education and the position of museum educator, examining the key aspects of the strategies and approaches they rely on in their work. Highlighting the benefits and new objectives of museum education, we hope to outline the various aspects of the museum educator who, based upon his robust interdisciplinary training, supplies his colleagues with a thorough example of an effective practitioner while also adding value to the museum institution in which they work. The paper examines how museum educators fulfill their role as cultural promoters and mediators, balancing social objectives, public needs, and heritage values. Furthermore, examining the expansion of the conceptual scope of museum education, the paper provides special emphasis on the influence of new technologies on museum education activities. By showing that they are able to respond to future challenges in this plan as well, we draw the conclusion that the museum educator is able to fulfill a vital task for the museum institution and, in the future, their role will gain even greater importance. Naturally, we would like to strengthen our approach with further research.

**Key-words:** museum educator, museum education, museum technology, museum education technology, active learning, Do-It-Yourself Method, civic wellness.



<https://doi.org/10.61789/rm.2024.06>

## 1. Introducere

O dată cu recenta accentuare a rolului educațional al muzeelor, în cadrul oricărui muzeu care se respectă, educatorul muzeal a reușit să se desprindă de condiția unui Monsieur Jourdain, care predă educație pentru patrimoniu fără să știe, pentru a deveni un adevărat om-orchestră, capabil să valorifice toate culorile și nuanțele convergenței dintre domenii de studiu variate. Această transformare se datorează atât responsabilității cu care educatorul muzeal își îndeplinește rolul său, cât și orientării politicilor muzeale actuale spre atragerea unor noi categorii de public, precum și dinamismului cu care inteligența artificială a cucerit domenii de activitate pe care le credeam rezervate numai ingeniozității și interacțiunilor umane.

Actualitatea și oportunitatea temei abordate sunt evidențiate (și) de preocuparea crescută a ICOM de a aduce educația muzeală în prim-plan. Astfel, cu ocazia evenimentelor de celebrare a Zilei Internaționale a Muzeelor 2024, a fost evidențiat rolul marcant al muzeelor în îndeplinirea Obiectivului 4 de Dezvoltare Durabilă: Educație de calitate – Asigurarea unei educații de calitate incluzive și echitabile și promovarea oportunităților de învățare pe tot parcursul vieții pentru toți.<sup>1</sup> De asemenea, inițiativa NEMO de a înființa grupul de lucru *The Learning Museum* (în 2014, în parteneriat cu UE) care publică anual, în dorința de a stabili un cadru de orientare comun pentru toate muzeele europene, rapoarte remarcabile despre schimburile dintre muzee privind practicile de învățare, demonstrează relevanța educației pentru lărgirea audienței muzeale și că schimbul de informații între profesioniștii este crucial.<sup>2</sup>

Scopul acestei cercetări (derulată de pe poziția susținătorului necondiționat al educației muzeale) este acela de a evidenția aspectele relevante ale importanței activităților pe care educatorul muzeal le desfășoară la locul său de muncă. Obiectivele articolului sunt evidențierea factorilor, mecanismelor și instrumentelor educaționale care fac din specialistul în educație muzeală atât un exponent al timpului său, cât și un vestitor al viitorului (în care, pe alocuri, am intrat deja) în care muzeul devine un reper pentru societate, în aceeași măsură cultural și educațional.

În timp ce literatura de specialitate din acest domeniu crește în străinătate în progresie aritmetică, despre cea din România nu putem spune, la momentul actual, decât că este în așteptare. De aceea, în ciuda limitelor sale evidente, acest articol își dorește să dea un impuls cercetărilor românești pe această temă, având în vedere, mai ales, că studiile internaționale deja existente oferă o bogată sursă de inspirație, prin perspectivele multiple din care acestea abordează rolul educatorului muzeal. Multe dintre aceste perspective au la bază agende de

1 <https://imd.icom.museum/international-museum-day-2023/the-theme/>. Pe site-ul dedicat, se evidențiază că Ziua Internațională a Muzeelor a sprijinit încă din 2020 Obiectivele de Dezvoltare Durabilă stabilite de ONU.

2 <https://www.ne-mo.org/activities/working-groups/working-group-the-learning-museum-lem>. Grupul abordează educația muzeală prin colaborare inter-muzeală constructivă și din perspectivă internațională.

cercetare, lansate cu decenii bune în urmă,<sup>3</sup> care largesc înțelegerea procesului și impactului învățării în muzee. Fără a risca o ierarhizare, din documentarea noastră a reieșit că cea mai mare pondere o au următoarele: cercetările privind nevoile publicului corelate cu cele privind modelele educaționale, studiile de modelare a învățării în muzee, analizele noilor metodologii de învățare în spații culturale, evaluarea modalităților de integrare a noilor tehnologii în practica educației muzeale ș.a. Acestora li se adaugă multiple dezbatere internaționale, în formate diverse și salutar este faptul că schimbul de idei pe tema educației muzeale este întreținut și pe plan național de conferințele de educație muzeală, organizate anual de mai multe muzee.

Din punct de vedere metodologic, nu trebuie pierdut din vedere faptul că cercetarea educației muzeale atrage după sine dezvoltarea și promovarea de noi metode care conduc la eficientizarea activității educatorului muzeal. Pe acest plan, am plecat de la premisa că educatorul muzeal are șansa unui mediu de lucru formidabil (în ciuda salarizării insuficiente și a condițiilor de lucru, uneori, la noi, chiar foarte proaste) care se situează la granița domeniului dintre educație și cultură<sup>4</sup>. În cazul materialului de față, am recurs la următoarele repere metodologice: identificarea și selectarea materialului bibliografic, ținând cont de limitele lucrării; structurarea articolului astfel încât să expună argumentele care susțin problematicile în succesiune logică; definirea conceptelor utilizate; interpretarea impactului tehnologic; evaluarea consecințelor preferințelor publicului asupra educației muzeale; determinarea provocărilor de luat în calcul, cu ocazia extinderii cadrului analizat și, nu în ultimul rând, motivarea alegerii și pe viitor a ocupației de educator muzeal. Astfel, considerăm că, alături de deschiderea discuției despre rolul său în context național, principalul element de noutate al acestui material îl reprezintă pledoaria în favoarea educatorului muzeal. Totodată, pe baza cadrului conceptual trasat de cercetările care identifică elementele determinante ale activității educatorului muzeal, am stabilit repererele cronologice ale educației muzeale prin raportare la cerințele sociale și culturale actuale. Pentru analiza profilului educatorului muzeal, am recurs la sistematizarea instrumentelor pedagogice utilizate de acesta în cazul muzeului actual, luând în considerare faptul că vorbim de un sistem dinamic care se auto-modelează prin interacțiuni complexe.

Consacrat ca spațiu privilegiat al educației nonformale<sup>5</sup>, muzeul își asumă un rol pedagogic activ, în timp ce educatorul muzeal își lărgiște sfera competențelor sale pentru a transforma contactul vizitatorului cu muzeul într-un câștig net pentru acesta în plan cognitiv, emoțional, relațional și motivațional. De aceea, mesajul asumat de articol este, în esență, următorul: educatorul muzeal este, în egală măsură, un profesionist care stăpânește instrumentele și tehnicile de lucru pe baza unei strategii educaționale adaptată mediului muzeal, un susținător al muzeificării (excluzând conotația negativă a termenului, desigur), un mentor,

3 Hammerness și colab. (2023).

4 <https://www.bihon.ro/stirile-judetului-bihor/colocviile-muzeului-tarii-crisurilor-educatie-si-cultura-4231758/>. Tema colocviului din 11 martie 2023 a fost „Muzeul la confluența dintre educație și cultură”.

5 <https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning>. (Se face aici o distincție utilă între tipurile de educație.)

precum și un mediator între așteptările și tendințele „năvalnice” externe și exigențele științifice interne.

## 2. Lărgirea sferei educației muzeale

În urmă cu mai bine de trei decenii, în raportul intitulat „Exelență și Echitate”, Asociația (în prezent, Alianța) Americană a Muzeelor a identificat rolul educațional al muzeelor, adică explorarea, studiul, observația, gândirea critică, contemplarea și dialogul legate de patrimoniu, ca fiind nucleul tuturor serviciilor publice îndeplinite de acesta.<sup>6</sup> Desigur, pe măsură ce educația muzeală s-a dezvoltat ca domeniu de studiu și de interes în sine, s-au făcut eforturi pentru a i se înregistra istoria și pentru a stabili o agendă de cercetare care să-i consolideze poziția ca disciplină de sine stătătoare în cadrul sferei mai largi a studiilor muzeelor.<sup>7</sup>

Se consideră că educația muzeală are rădăcini în multiplicarea unui simplu plan al spațiilor ocupate de muzeu, la care s-a gândit un întreprinzător galerist american, pe la mijlocul secolului XIX, pentru a ghida vizitatorul prin spațiile în care erau expuse obiectele. Nu se întrevădea atunci că muzeul va deveni o instituție culturală bine integrată în sistemul educațional extins, iar educația muzeală va evolua, de la transmiterea mecanică a unui set de cunoștințe canonice despre colecții, la învățarea deschisă și interactivă nu numai despre aspecte ale culturii, ci și despre diversitate culturală, dezvoltare personală ș.a.m.d.

Definiția consacrată a educației în context muzeal pune accent pe mobilizarea cunoștințelor care decurg din activitatea muzeului, vizând dezvoltarea și împlinirea individuală prin asimilarea acestor cunoștințe, precum și obținerea unei noi sensibilități deschise spre noi experiențe.<sup>8</sup> În Germania, termenul de pedagogie este în continuare folosit pentru a descrie educația în cadrul muzeelor (*Museumspädagogik*). Această noțiune se referă la toate activitățile cu scop educațional pe care muzeul le poate oferi oricui, indiferent de vârstă, educație, proveniență sau mediu social.<sup>9</sup> Totuși, sintagma „pedagogie muzeală” sau „didactică muzeală” au fost înlocuite cu „educație muzeală”, lucru reconfirmat la întâlnirea specialiștilor de la Paris din 2023 „*Learning in European Museum*”, unde s-a considerat că „educație muzeală” definește cel mai bine această activitate specifică.

Trebuie menționat faptul că, de ceva vreme, asistăm la încercarea de înlocuire chiar și a termenului „educație muzeală” cu cel de „învățare muzeală”, justificându-se că „educația” ar avea o conotație tradiționalistă, pasivă, în timp ce termenul „învățare” este activ și include componentele accesibilității, centrării acțiunii pe elev, participării democratice etc. Pentru că „învățarea” implică mai multe componente, între care cercetare, participare, distracție etc., se întrevăde deja posibilitatea transformării educației muzeale într-un spectacol

6 American Alliance of Museums. (1992). p. 7-9.

7 [https://en.wikipedia.org/wiki/Museum\\_education](https://en.wikipedia.org/wiki/Museum_education). Deși succint, articolul este completat de o listă utilă de referințe.

8 Desvallées, Mairesse (2010). p. 31.

9 Ibid. p. 32.

total, în care rolul punerii sale în scenă va reveni, desigur, educatorului muzeal. Până atunci, consacrarea prin uz a sintagmei „educație muzeală” ne obligă să ne oprim asupra acesteia, evident, luând în considerare și noile semnificații venite din sfera „învățării muzeale”.

În ciuda importanței lor, aceste concepte, centrate fie pe proces fie pe beneficiar, având în vedere caracteristicile lor, care le integrează unor activități educaționale mai cuprinzătoare, lasă impresia că pot fi date. Astfel, este de așteptat ca specialiștii să propună, cât de curând, noi abordări conceptuale, care să acorde un rol din ce în ce mai mare emoțiilor trăite în cadrul experienței muzeale totale. Chiar dacă conexiunea dintre învățare și experiențele emoționale nu este de dată recentă, valorificarea acesteia pe planul educației muzeale poate face diferența între o experiență muzeală banală și interiorizarea rezultatelor educației muzeale, inclusiv, cu ajutorul raționamentului aducător de satisfacții pe termen lung.<sup>10</sup>

## Beneficiile educației muzeale

**E**voluția educației muzeale, de la o sursă de cunoștințe sacre la o sursă deschisă pentru diversitate și dezvoltare personală, corespunde necesității implicării unui public divers în experiențe de învățare prilejuite de muzeu. În acest cadru, activitățile care reflectă noua abordare a educației muzeale au în vedere aducerea cât mai multor beneficii publicului. Un bun exemplu îl reprezintă „Noaptea Muzeelor”, manifestare care la noi a fost eclipsată într-o oarecare măsură de protestele absolut legitime ale angajaților muzeelor românești, în care programele și evenimentele organizate sub egida ICOM în 2024 au subliniat importanța muzeelor în promovarea învățării, în descoperirea și înțelegerea semnificației culturale a transiterii și a schimbului de cunoștințe, care nu ar trebui îngrădit, ci încurajat să se dezvolte organic.<sup>11</sup>

Muzeele sunt medii educaționale importante, cu un potențial de învățare considerabil, iar prin educatorul muzeal, resursele de predare și învățare ale muzeului sunt folosite din plin. Pe de altă parte, patrimoniul muzeal oferă tuturor celor interesați (sau care vor deveni interesați) o legătură tangibilă și inteligibilă cu timpul, locurile, evenimentele sau oamenii care au marcat evoluția istoriei umane și a moștenirii noastre culturale. Învățarea în muzee și prin muzee poate ajuta pe oricine să descopere valoarea istorică a obiectelor, să respecte diversitatea culturală și multiculturalismul și să înțeleagă nevoia de utilizare optimă a potențialului educațional al oricărui muzeu.

Cercetările au demonstrat că muzeele ajută la dezvoltarea gândirii critice, atât în cazul copiilor, cât și al adulților, pentru că educatorii muzeali încurajează publicul să compare și să analizeze, să experimenteze și să interacționeze cu ceea ce este în jurul lor. De exemplu, un muzeu de artă va dezvolta gândirea critică despre artiști, stilurile, tehnicile și subiectele pe care ei le-au abordat în diferite perioade. Cu certitudine, muzeele asigură

<sup>10</sup> Owen (2021) p. 61-63.

<sup>11</sup> <https://icom.museum/en/news/unlocking-knowledge-international-museum-day-2024-unveils-museums-for-education-and-research/>. Detalii privind importanța pe care Consiliul Internațional al Muzeelor o acordă educației muzeale.

informații mult mai sigure decât cele disponibile pe internet și, în același timp, ajută publicul să facă distincția între informațiile din surse nesigure și informațiile riguros documentate.

De asemenea, muzeele stimulează curiozitatea, educatorii muzeali încurajând publicul să pună întrebări și să încerce răspunsuri și dezvoltă empatia, în special empatia istorică, aceasta referindu-se la capacitatea de a înțelege și de a aprecia traiul oamenilor din epocile trecute. În plus, în cadrul muzeelor este stimulată imaginația, având în vedere că majoritatea muzeelor oferă activități pentru copii și familii, care dezvoltă această abilitate prin rezolvarea problemelor.<sup>12</sup>

Tot prin prisma faptului că activitățile de educație muzeală sunt desfășurate în grup, acestea conduc la dezvoltarea competențelor de comunicare și a competențelor sociale (răbdarea, toleranța etc.). Desigur, nu trebuie neglijate competențele dobândite într-un domeniu specific (muzică, dans, desen, limbi străine etc.) împreună cu care se dezvoltă și anumite abilități, fără a resimți nicio presiune externă, ci din dorința simplă de a învăța lucruri care fac plăcere. Astfel, se dovedește că educația muzeală reprezintă posibilitatea de a învăța într-un spațiu ofertant și deschis care poate influența comunitatea și are capacitatea să trezească potențialul creativ al publicului.

Mai mult, studiile arată că muzeele cu programe educaționale bine puse la punct ajută tinerii să-și dezvolte, pe lângă gândirea critică și empatia, o serie de alte abilități și dispoziții importante. De asemenea, vizitele la muzeu ajută, în special, copiii să fie mai interesați și să asimileze mai bine subiectele școlare, pentru că muzeele nu doar predau conținutul specific unei discipline, ci ajută la extinderea cunoștințelor generale și crearea abilităților de a face conexiuni. Astfel, muzeele pot să completeze efectiv aproape tot ceea ce profesorii au făcut deja în sălile de clasă. În plus, cercetările demonstrează că vizitele la muzeu sunt mai eficiente atunci când profesorii ajută elevii să facă conexiuni atât înainte, cât și după aceste vizite.<sup>13</sup>

Alte studii recente arată că muzeele cu activitate educațională susținută joacă un rol activ în îmbunătățirea tuturor abilităților mentale ale participanților la aceste programe educative, de la gândirea critică și analitică, la creativitate și inovare, datorită faptului că muzeul facilitează interacțiunea (fizică sau augmentată) cu exponatele.<sup>14</sup> De asemenea, diversificarea conținutului muzeal oferă educației muzeale o varietate de teme care au capacitatea de a lărgi nu doar experiența de învățare interactivă într-un anumit domeniu, dar totodată și orizontul învățării sociale și culturale care stă la baza înțelegerii diferențelor sociale și culturale.<sup>15</sup> Ținând cont de toate aceste beneficii de învățare, se explică extinderea considerabilă a funcției educaționale a muzeului.

12 <https://www.aerospaceutah.org/educational-benefits-of-visiting-a-museum/>. Sunt prezentate pe larg și prin exemple grăitoare beneficiile educaționale ale vizitării muzeelor.

13 Halbhook (2022)

14 Wareath (2022). p. 43.

15 Wareath (2022). p. 44-46.

## **Evoluții privind conceptul și practica educației muzeale**

Primele semnale ale didacticii muzeale au fost trase din zona anglo-saxonă, Marea Britanie și Statele Unite ale Americii fiind pioniere (și) în ceea ce privește evidențierea potențialului educativ și formativ al instituției muzeale. Încă din secolul al XIX-lea, li se recunoștea unor muzee statutul de instituții educaționale, chiar dacă activitatea lor educațională propriu-zisă se desfășura la întâmplare și de multe ori în mod nesatisfăcător, mai ales din perspectiva teoriilor educaționale ulterioare.<sup>16</sup> În lipsa personalului de specialitate, educația muzeală cădea în sarcina curatorilor și/sau a directorilor, recunoașterea educației muzeale ca funcție specifică a muzeului având loc abia în secolul XX, paralel cu apariția teoriilor moderne ale dezvoltării umane.<sup>17</sup>

Sfârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX a fost o perioadă extrem de dinamică și emulativă pentru educație, prin luarea în considerare a cunoștințelor dobândite în afara școlii. Acest lucru a fost valorificat de muzeele inovative, care s-au orientat prompt spre punerea la dispoziția publicului a mai multor servicii educaționale. De exemplu, fondatorii muzeului londonez *The Victoria and Albert Museum* au întărit rolul educațional al muzeelor iar, încă de la începutul său, *Deutsches Museum* a influențat recunoașterea rolului didactic, dar și recreativ al învățării muzeale, pe fondul sublinierii relației strânse dintre școală și muzeu.<sup>18</sup>

După cel de-al Doilea Război Mondial, odată cu primele semne de regenerare culturală, în Italia au început să apară și primele programe muzeale alcătuite special pentru elevi. Apoi, stabilizarea situației economice din Occident, în anii 1960-1970, a încurajat muzeele importante să desfășoare activități didactice planificate în mod sistematic, situație care a culminat, în anii 1980-1990, cu elaborarea de către tot mai multe muzee a unor programe variate, destinate unui public cât mai larg, care includeau acțiuni și activități educaționale dintre cele mai diverse: ghidaje puse în scenă, ateliere-școală, discuții, prelegeri, seminarii etc.

După Declarația de la Grenoble din 1971, când s-a hotărât ca muzeele să se deschidă total către public, teoriile pedagogiei muzeale și, cu deosebire, cele ale educației pe parcursul întregii vieți, au găsit un teren propice de aplicare în cadrul muzeelor. Tot muzeele nord-americane, care au dezvoltat conceptul de muzeu modern, au fost vârful de lance ale pedagogiei muzeale și au devenit spații de învățare, care beneficiază de programe educaționale pe baza cărora devin, practic, instituții educaționale. De exemplu, nu pot obține acreditare din partea Societății Americane a Muzeelor decât acele muzee care dovedesc că au angajate în bugetele lor cheltuieli semnificative pentru educație.<sup>19</sup>

Pedagogia muzeală își are rădăcinile în gândirea iluministă și în deschiderea colecțiilor către public pe scară largă, survenită la începutul secolului al XVIII-lea. Ideile progresiste și egalitariste ale începuturilor își regăsesc ecoul și în evoluțiile recente din științele educației, care subliniază importanța ca oamenii să fie împreună pentru a-și împărtăși stările de spirit și pentru a fi îndrumați să preia

16 Hein (1998). p. 343.

17 Ibid. p. 348.

18 Veress, Codrea (2022). p. 7-9.

19 Ibid.

controlul propriei învățări. Deoarece această perspectivă democratică a actului învățării este considerată fundamentală, în prezent se consideră că oamenii ar trebui să fie lăsați să învețe atunci când înțeleg miza acestui fapt și atunci când ei consideră că au nevoie de mai multe informații.<sup>20</sup>

Educația muzeală se diferențiază de alte forme de educație nonformală în mare parte datorită obiectivelor specifice de învățare ale muzeelor și a modalității prin care aceasta este folosită de către specialiștii în educație muzeală. Fiind un domeniu de specialitate dedicat dezvoltării și consolidării rolului educațional al spațiilor și instituțiilor de educație nonformală, educația muzeală are ca obiectiv principal implicarea vizitatorilor în experiențe de învățare care să le sporească curiozitatea și interesul față de obiectele și colecțiile muzeale și mai mult de atât. Educația muzeală înseamnă mult mai mult decât transmiterea de cunoștințe, căci aceasta vizează, printre altele, generarea de afecțiuni și crearea unui dialog prin care se încurajează simțul civic, actualmente, desigur, prin implementarea tehnologiilor și instrumentelor oferite de social media și de întreaga sferă digitală și, nu în ultimul rând, de inteligența artificială.

În ciuda unei remarcabile diversități a programelor educaționale, de regulă de scurtă durată, din cadrul muzeelor românești – propuse cu mult înainte de consfințirea ocupației de specialist educație muzeală, putem vorbi, totuși, despre o strategie educațională a muzeelor naționale, elaborată în funcție de profilul lor și, mai ales, de specificul publicului. Cu toate acestea, este foarte complicat de alcătuit o istorie a educației muzeale în România, pentru că aceasta ar trebui să arate mai curând ca o monografie a programelor educaționale a tuturor muzeelor din România. Abia de acum înainte, cercetătorii vor putea studia acest aspect, după ce s-a înțeles faptul că atât strategia, cât și tipurile de educație oferite de un muzeu sunt total dependente de vizitatori, care vin cu nevoile și experiențele lor personale și colective.<sup>21</sup> Cu toate acestea, chiar dacă la nivelul muzeului nu există încă un specialist în educație muzeală, putem constata o creștere constantă a preocupărilor muzeelor din România pentru diversificarea ofertei lor educaționale.<sup>22</sup> Astfel, muzeele importante evoluează în planul educației muzeale spre lărgirea ofertei permanente prin activități culturale în care publicul este chemat să parcurgă „cu alți ochi” decât înainte expoziții, lansări de carte, activități recreative și de voluntariat, workshop-uri și ateliere de creație, târguri etc.<sup>23</sup>

Deși sunt fundamentate o multitudine de strategii și modele de instruire care izvorăsc din diferite teorii pedagogice, unul dintre cele mai relevante îl reprezintă conceptul de învățare activă, în care participanții își asumă un rol dinamic (prin jocuri, proiecte, schimburi de idei etc.) și, astfel, devin curioși față de conținutul învățării și așteaptă concluziile care se desprind. Participanții au mai multe șanse să dobândească abilități noi, fiind stimulați, totodată, să reflecteze și pe viitor asupra subiectului prezentat. Învățarea activă, care are la bază ideea de „învățare centrată pe elev”, a devenit un domeniu major de interes la sfârșitul anilor 1970 pe fondul interesului pentru dezvoltarea, diseminarea și evaluarea

20 Altintas, Yenigül (2020). p. 121-122.

21 Neamu, (2010), p. 10.

22 Lazar (2020), p. 319.

23 Neamu, (2010), p. 10.



modelelor de predare care ofereau elevilor șanse mai mari de participare, explorare și colaborare în cadrul învățării.

Din această perspectivă, învățarea constă în capacitatea dinamică pe care elevul o reliefează prin utilizarea proceselor de gândire interne sub influența unor stimuli de mediu.<sup>24</sup> Învățarea activă derivă din teoria constructivistă (apărută în anii 1980-1990, prin contribuția mai multor renumiți psihologi) și afirmă că orice cursant participă activ în procesul de învățare, cunoștințele sale construindu-se prin experiența proprie.

Alături de constructivism, postmodernismul și multiculturalismul critic sunt teorii care au marcat pedagogia muzeală. Toate aceste teorii aplicate educației muzeale au dovedit că prin implicarea mai multor procese – senzoriale, cognitive, emoționale, sociale etc., se poate crește proporțional și potențialul de învățare. Pe măsură ce muzeele s-au îndreptat către o abordare centrată pe vizitatori, departamentele lor de educație s-au profesionalizat și au beneficiat de pe urma formării educatorilor muzeali pe baza noilor abordări pedagogice. Între conceptele lansate de acestea, s-a dovedit că **fizicalitatea, materialitatea și narativitatea** își îndeplinesc funcțiile pedagogice cu eficiență, iar educatorul muzeal captează atenția celor cărora li se adresează, chiar dacă aceștia fac parte din grupuri eterogene, mari sau mici.

Fizicalitatea are ca suport demonstrarea faptului că prin creșterea fluxului sanguin obținut prin mișcare ajunge mai mult oxigen la creier, ceea ce îmbunătățește capacitatea de funcționare a acestuia. Prin crearea experiențelor de învățare somatică (mișcarea corpului), se oferă un acces suplimentar la cunoștințe și pot fi stârnite noi forme de curiozitate și care, în cazul formelor de comunicare verbală și/sau scrisă, pot fi exprimate cu relativă ușurință.

Materialitatea se referă la folosirea obiectelor, care sunt esențiale pentru interpretarea muzeului, pentru dezvăluirea treptată a mai multor straturi de informații, ceea ce oferă vizitatorilor oportunități în plus de a-și crea propriile experiențe cu obiectele fizice ale muzeului. Astfel, se realizează o conectare nu doar la nivel mental, ci și la nivel material cu obiectele, mai ales cu cele care riscă să nu-și mai poată releva potențialul socio-cultural<sup>25</sup> decât în mod virtual.

Narativitatea se bazează pe o perspectivă particulară din care este spusă o poveste coerentă, ca sinteză a mai multor narațiuni și fapte. Identificarea narațiunilor ajută la recunoașterea perspectivelor dominante, la generarea de întrebări și la crearea de conexiuni durabile între experiențele personale ale vizitatorilor și conținutul poveștii depășite de educatorul muzeal, care împărtășește cunoștințe și, totodată, generează empatie. În plus, cu siguranță, teoria educației muzeale va deschide noi orizonturi conceptuale aplicabile în acest domeniu, de care experții în învățarea nonformală și educatorii muzeali vor ține seama în practică, însă filosofia de bază, aceea de a adapta învățarea fiecărui participant, nu se întrevește a fi schimbată.<sup>26</sup>

24 Altintas, Yenigül (2020). p. 121-122.

25 <https://museumcuny.commons.gc.cuny.edu/>. Pune la dispoziția educatorilor muzeali mai multe exemple de predare, modele de planuri de lecții și de activități individuale.

26 Xanthoudaki (2015). p. 256-257.

## Noile obiective ale educației muzeale

Muzeele devin tot mai populare în întreaga lume, iar pe acest fond relația dintre muzeu și vizitatori s-a schimbat inevitabil și ea, în sensul integrării muzeului în spațiul social, ceea ce a provocat orientarea intensivă a pedagogiei muzeale către acordarea unei atenții deosebite cooperării creative între educatorii muzeali și public.<sup>27</sup> Indiferent de specificul lor, strategiile educaționale își doresc să facă muzeul un loc mai plăcut și mai accesibil pentru un public cât mai larg: familii, turiști, grupuri mari sau mici etc. Desigur, instituția muzeală este interesată totodată de creșterea veniturilor din programele sale educaționale și din atragerea cât mai multor vizitatori, dar și de creșterea calității educației muzeale, înregistrată de indicatorii calitativi de performanță care vizează îndeplinirea standardelor, nivelul de satisfacție al vizitatorilor, modul în care publicul țintă reconsideră muzeul după trecerea printr-un program educațional etc.

Pe lângă contribuția la bunăstarea comunităților vulnerabile, educația muzeală se orientează în prezent spre elaborarea unor strategii și practici inovatoare centrate pe comunitate, pe stabilirea de parteneriate educaționale cu diverse instituții preocupate de bunăstarea civică, în special cu cele care pot îmbunătăți responsabilitățile muzeelor, ca instituții publice, în legătură cu tratamentul persoanelor cu dizabilități sau practicile discriminatorii.<sup>28</sup>

Una dintre cele mai semnificative orientări actuale<sup>29</sup> ale educației muzeale este cea bazată pe conceptul de „**Civic Wellness**”, termen care descrie necesitatea rescrierii programelor de educație muzeală în sensul sensibilizării comunităților față de problemele legate de justiție socială, drepturile omului, asistență socială ș.a. Drept dovadă, *Journal of Museum Education* a lansat, pentru numărul din martie 2025, apelul la contribuții din care să reiasă faptul că muzeele trebuie să se gândească în mod proactiv și creativ la modul în care își valorifică resursele pentru a contribui la sănătatea comunităților în cadrul cărora se manifestă.<sup>30</sup>

Centrarea pe grupurile de public și adaptarea la cerințele societății (componente asimilate de către toate muzeele, cel puțin, la nivel teoretic) au adăugat muzeului multiple valențe, care se reflectă în abordarea sa incluzivă. Este puțin probabil să nu devii un fan al muzeelor după ce ai intrat în contact cu lărgirea considerabilă a paletelor mijloacelor de împărtășire a poveștilor legate de muzeu – la care educatorul muzeal contribuie din plin prin specializarea sa în *storytelling*. Iar noile narațiuni culturale sunt astfel concepute încât să conțină multiple componente sociale, de la conservare și divertisment, până la însuflarea valorilor morale care să integreze abordarea

27 Milovanov și co. (2017). p. 3.

28 <https://www.museumedu.org/journal/open-call-for-jme-49-4/>. Apelul de publicare în *Journal of Museum Education*, Vol. 50 No. 1 March 2025.

29 nu numai în SUA, acolo unde sunt extrem de mediatizate disfuncționalitățile de clasă, de asistență medicală, de tratament economic al persoanelor de culoare, de abuzuri ale poliției față de persoanele dezavantajate etc.

30 <https://www.museumedu.org/journal/open-call-for-jme-49-4/>. Se argumentează actualitatea și oportunitatea tematicii abordate.

problematicii echităţii și a justiției sociale, conform practicilor anti-rasiste și de decolonizare (în special în SUA) care combat supremația albilor.<sup>31</sup>

### **Impactul tehnologiei asupra educației muzeale**

O dată cu generalizarea expozițiilor online și a platformelor dedicate educației nonformale realizate în mediul online, tehnologia digitală a continuat să fie pusă în valoare intensiv de către muzee, ajungându-se astfel la „interactivitate” și „experiențe imersive”, care astăzi sunt la ordinea zilei. Desigur, impactul tehnologiei digitale în practica muzeelor a modificat și procesul de învățare din cadrul acestora, propagarea noilor tehnologii, mai ales în privința instrumentelor de lucru utilizate, a dus la apariția unui orizont de așteptare și a unui nou standard în acest sens. Chiar și cu asumarea riscului ca utilizarea (aproape) exclusivă a noii tehnologii muzeale pentru educație să devină un scop în sine, deturnând, astfel, digitizarea muzeală de la scopul ei real, evident, cel de diseminare către publicul larg a patrimoniului cultural conservat și valorificat muzeal.

Tehnologia digitală a dat muzeelor posibilitatea să creeze prezentări virtuale, expoziții interactive și imersive, care au transformat experiența de învățare într-un memorabil show multimedia. Se poate spune că noile tehnologii muzeale au obligat educația muzeală să devină mult mai flexibilă și adaptabilă la modalitățile interactive de transfer de cunoștințe. De exemplu, versatilitatea tehnologiilor *multi-touch* (care permit atingerea ecranelor tactile mari de către mai muți utilizatori simultan) le-a făcut pe acestea să devină un instrument adecvat și valoros pentru transferul de cunoștințe. În plus, instalațiile interactive oferă informații detaliate nu doar despre conținut, ci (reținând în același timp care sunt obiectele și documentele virtuale cu care vizitatorii interacționează cel mai mult) și despre comportamentul și preferințele categoriilor de public. Pe această bază, realitatea augmentată poate oferi acele perspective panoramice și detalii captivante care altfel ar fi rămas ascunse.<sup>32</sup>

Odată cu apariția aplicațiilor interactive, modul în care publicul învață despre exponatele muzeului s-a schimbat radical. Acestea pot fi accesate prin telefon sau tabletă și sunt oferite tururi audio și video care evidențiază caracteristicile muzeului. Și în acest caz, educatorul muzeal este prezent, în calitate de creator de conținut pentru informațiile detaliate și materiale educaționale din interfețele digitale, oferind vizitatorilor pagini întregi de fundal istoric și cultural, imposibil de acoperit într-o placă informativă de lângă un obiect.

Actualele tendințe tehnologice de îmbunătățire a educației muzeale au fost consolidate de aplicații precum *Actionbound* care permit utilizatorilor să-și creeze propriile tururi personalizate prin muzee, oferind fiecărui utilizator al unui dispozitiv care găzduiește aplicația să își aleagă propriile puncte de interes dintr-un muzeu. Combinând, pe de o parte, scanarea codurilor QR cu tehnologia de mișcare, astfel de aplicații valorifică realitatea augmentată, care s-a generalizat la nivelul educației muzeale pentru că îmbunătățește experiențele

31 Porter, Cunningham (2022), p.197.

32 <https://www.garamantis.com/en/application-area/museum-and-exhibition/>. Sunt prezentate o serie întregă de modalități interactive de educație muzeală.

din lumea reală. Aceasta nu trebuie confundată cu realitatea virtuală, care caută să transforme complet realitatea conform unor opțiuni programabile. Se creează, astfel, apropierea publicului de știință, istorie, artă, geografie etc., pe baza unei experiențe personale împărtășite cu tehnologia, ceea ce face cu atât mai semnificativă prezența muzeului în contextul învățării.<sup>33</sup>

În mod evident, cele mai actuale tendințe tehnologice în educația muzeală creează experiențe unice de vizitare și pot juca un rol important în revitalizarea oricărui muzeu, cu rezultate marcante atât în plan extern cât și în rândul angajaților muzeului, care sunt și ei stimulați să-și dezvolte creativitatea. Cel mai relevant exemplu este oferit de imprimarea 3D – folosirea acesteia în educația muzeală permite muzeelor să aibă acces, prin replici, la artefacte, obiecte antice și istorice care altfel ar fi imposibil de expus. De asemenea, scanerile performante permit vizitatorilor să vadă reproduceri digitale ale artefactelor care nu pot fi expuse din cauza fragilității sau uzurii lor.<sup>34</sup>

Însă de departe cea mai spectaculoasă achiziție tehnologică a educației muzeale o reprezintă Inteligența Artificială (AI). Deși este încă la început, AI contribuie la îmbunătățirea experienței vizitatorilor muzeelor, transformând prezentarea artefactelor și a poveștilor legate de acestea, din spații de învățare circumscrise unor domenii particulare, inclusiv în spații de învățare despre tehnologia de ultimă oră. Pe măsură ce AI continuă să joace un rol din ce în ce mai important în viațile noastre, muzeele se folosesc și ele de această oportunitate.

De exemplu, la muzeul american Henry Ford din Dearborn, Michigan, pe baza AI s-au creat algoritmi prin care o cameră de filmat face diferența dintre oameni și obiecte, oferind vizitatorilor informații dinamice în funcție de gesturile lor. Sesizând comportamentul vizitatorilor, AI oferă, în funcție de preferințele acestora și de importanța reală a conținutului, informațiile de interes prioritar despre artefactele muzeului. Mai mult, prin AI se pot analiza informații vizuale dincolo de recunoașterea de bază a imaginii iar pentru vizitatorii cu vedere redusă, AI poate descrie în detaliu un obiect, oferind contextul necesar și identificând atributele care le conferă unicitate sau le conectează cu alte obiecte.<sup>35</sup>

AI a fost încorporată nu doar în experiența vizitatorilor, ci și în culisele muzeelor. În 2015, Aldebaran Robotics și-a prezentat robotul umanoid Pepper, care răspunde la întrebările vizitatorilor folosind vocea și un ecran tactil interactiv. În prezent, șase dintre acești roboți sunt deja „angajați” la muzeele Smithsonian. Din 2016, Musée du quai Branly din Paris îl găzduiește pe robotul „critic de artă” Berenson, creat de antropologul Denis Vidal și inginerul Philippe Gaussier, care și-a dezvoltat propriile preferințe estetice pe baza înregistrării reacțiilor vizitatorilor iubitori de artă. În 2022, Muzeul Luvru l-a introdus pe „Leonardo”, un asistent virtual bazat pe inteligență artificială, care oferă tururi personalizate și informații în timp real. British Museum a lansat în 2023, o aplicație AI care permite vizitatorilor să vadă artefacte istorice în contextul lor original, pe

33 <https://en.actionbound.com/museum>. Se exemplifică multiplele posibilități de interacțiune cu aplicațiile mobile pentru a crea propria realitate augmentată.

34 <https://www.acmeticketing.com/trends-in-museum-education/>. Se prezintă o serie de tehnologii de vârf cu aplicabilitate în educația muzeală.

35 <https://www.bluecadet.com/>. Redefinește experiența vizitării muzeului din perspectiva impactului Inteligenței Artificiale.

smartphone-urile proprii sau cu ajutorul ochelarilor pentru realitatea virtuală. Anul 2024 cunoaște o creștere rapidă a AI care tinde să devină parte integrantă a vieții noastre de fiecare de zi, începând cu progresele Chat GPT, care oferă generare de text foarte precisă și terminând cu Google Gemini care, pe baza analizei predictive avansate și procesării instantanee a datelor, poate susține conversații în timp real.<sup>36</sup>

O dată cu apariția realității augmentate, a realității virtuale și a afișajelor interactive, educatorului muzeal nu-i mai rămâne decât să alcătuiască o narațiune convingătoare și rezonantă ca publicul să empatizeze cu conținutul prezentării. Având în vedere că tehnologia are capacitatea de a adăuga acel plus de atractivitate care face din experiența muzeală o experiență unică, educatorul muzeal o poate folosi ingenios pentru a realiza un transport narativ, prin care cunoștințele nu sunt doar transmise, ci pentru a putea fi reținute mai bine sunt realmente trăite.<sup>37</sup> Cu toate acestea, în ciuda faptului că tehnologiile digitale sunt profund integrate misiunii educaționale a muzeului, în cele din urmă este necesară alcătuirea unui cadru pentru măsurarea și evaluarea rezultatelor învățării prin tehnologiile digitale, pe care muzeele le pun la dispoziția publicului pentru a contribui la învățarea pe tot parcursul vieții.<sup>38</sup>

### **3. Profilul educatorului muzeal**

În absența unei definiții standard pentru „educator muzeal”, căci este foarte dificil de cuprins întreaga arie de responsabilități a acestuia, această sintagmă, care redă specializarea în domeniul educației muzeale, nu este folosită în aceeași accepțiune nici măcar de către cei care lucrează în acest domeniu. De regulă, formula „educator muzeal” este interschimbabilă cu termeni precum „facilitator”, „interpret”, „ghid” etc.<sup>39</sup> În plus, profesioniștii muzeelor se confruntă cu provocări fără precedent în a implica un public cât mai divers în experiențe de învățare semnificative. Executarea noilor sarcini de care depinde îndeplinirea misiunii educaționale a muzeului necesită un efort susținut nu doar din partea educatorului muzeal, ci și a tuturor departamentelor, prin implicarea întregului colectiv muzeal.

Educatorul muzeal se preocupă ca muzeul să devină un loc cât mai prietenos cu publicul său și ca experiența grupurilor de care se ocupă să fie întotdeauna una pozitivă. Pentru aceasta, educatorul muzeal valorifică feedback-ul publicului în proiecte noi, îmbunătățite, care vor prezenta informația în modul cel mai adecvat pentru viitoarele grupuri țintă. De aceea, experiențele împărtășite cu publicul și înregistrarea acestora ca idei de plecare pentru noi activități educative, precum și viziunea integratoare a unor domenii care în procesul pedagogic formal sunt tratate separat, reprezintă notele care disting activitatea sa de cea a ghidului dintr-un muzeu, acesta din urmă fiind limitat la surprinderea cadrului general și punctarea doar a câtorva elemente și detalii mai importante.

<sup>36</sup> Lauren (2024).

<sup>37</sup> Cesário, Campos (2024). p. 66-67.

<sup>38</sup> Riches Resources (2023). p. 7.

<sup>39</sup> Nolan (2011). p. 13.

Conform standardului ocupațional<sup>40</sup>, din care cităm: „specialistul în educație muzeală este cel care inițiază, planifică, dezvoltă și evaluează programe și evenimente de informare și educație muzeală pentru diverse categorii de public” și „este responsabil pentru dezvoltarea unui concept coerent al programului de proiecte de educație muzeală a muzeului”. Cu toate acestea, nu putem vorbi de un „super-manager”, așa cum am putea crede la prima vedere, ci doar de un membru al echipei, implicat în managementul proiectelor educative, deși conform standardului ocupațional el „participă la realizarea planificării strategice a muzeului”. În sumă, putem spune că menirea educatorului muzeal este aceea de a interpreta patrimoniul muzeal pentru diferite categorii de public.

Având în vedere că dezvoltarea unui proiect de educație muzeală presupune activități de cercetare, vizite de studiu, selecția obiectivelor muzeale, dezvoltarea temelor, realizarea acordurilor și contractelor, a cererilor de subvenții și a strângerii de fonduri, promovare și marketing etc., educatorul muzeal colaborează, în funcție de natura proiectului, cu curatori, conservatori, restauratori ș.a. De asemenea, educatorul muzeal trebuie să efectueze cercetarea preliminară, iar apoi să conceapă materiale informative și fișe de lucru, cât mai atractive și adecvate, pentru evenimentele organizate de muzeu (conferințe, dezbateri, cursuri etc.).<sup>41</sup> Este evident că din aceste atribuții se desprind multiple fațete ale educatorului muzeal, de care ne vom ocupa într-un subpunct separat.

### **Formarea educatorului muzeal**

În general, instruirea educatorilor muzeali se face după materiale provenite dintr-o multitudine de surse care aparțin unor discipline diverse, inclusiv, studii despre public adaptate necesității și condițiilor specifice.<sup>42</sup> La noi există standardul ocupațional deja amintit, aprobat în 2017, în virtutea căruia se realizează programul de specializare în practicile educative muzeale propuse de INCFC pentru anul 2024.<sup>43</sup> Acesta este unul ofertant, căci între competențele vizate a fi dobândite regăsim: „Identificarea nevoilor și așteptărilor publicului pentru dezvoltarea programelor educative”, „Utilizarea adecvată a metodelor, tehnicilor inovative, interactive și a modelelor de bună practică în procesul educației muzeale” și „Evaluarea și monitorizarea impactului activităților educative asupra beneficiarilor” etc. Se realizează, astfel, alinierea competențelor educatorului muzeal cu cerințele complexe ale profesiei. Desigur, în momentul în care rezultatele oferite de analizele feedback-ului publicului, precum și studiile care vor completa în mod semnificativ resursele bibliografice existente, vor impune revizuirea acestui standard, suntem conștienți că specialiștii care vor realiza acest lucru, vor evidenția principiile directoare care să-l ghideze pe educatorul muzeal în a crea, prin punerea lor în practică, experiențe de învățare muzeală de calitate. Cu prilejul revizuirii standardului, informațiile generale cu privire la descrierea postului vor fi completate, foarte probabil, cu referințe la nevoia de

40 Ministerul Muncii SO Specialist educație muzeală (2014) p. 6.

41 <https://www.youtube.com/watch?v=T2-DIAvZ6EI>. Un exemplu de educație pentru educatorii muzeali.

42 Cunningham (2004). p.4-7.

43 <https://www.culturadata.ro/specialist-educatie-muzeala/>. Se prezintă programul de formare pentru „specialist educație muzeală” corespunzător COR.

autoperfecționare continuă a educatorului muzeal, necesitatea ca acesta să se integreze în schimbul de informații cu colegii de breaslă în cadrul a cel puțin unei organizații profesionale, sarcina întocmirii unor rapoarte educaționale, îndatorirea implicării alături de colegi în creșterea audienței etc.

De obicei, astfel de cursuri organizate de INCFC se bucură de metode de lucru extrem de practice și de participative, bazându-se pe teorii pedagogice contemporane și pe abordări didactice care promovează activitățile de grup, învățarea reciprocă, cooperarea și colaborarea între participanți, ceea ce devine extrem de util pentru o viitoare angajare în practica educației muzeale. De asemenea, este foarte posibil ca această abordare practică în favoarea cursanților să examineze și exemple reale, studii de caz, anchete etc. de dată recentă, pentru că este important ca schimburile de idei, dialogul și schimbul de bune practici între participanți să ia în considerare tendințele actuale pe plan cultural și social de care muzeele țin seama.

Oportunitatea formării ca specialist în educație muzeală oferă șansa unui traseu profesional de viitor, care deschide punți de colaborare multidiscplinară în plan profesional, dar și șansa de a deveni un partener important în proiecte inovative. Din sondajele efectuate în rândul celor care se pregătesc în domeniul educației muzeale reiese, ca o caracteristică comună, tendința de parcurge sumativă a disciplinelor muzeale conexe și de concentrare exclusivă pe latura de educație.<sup>44</sup> Dacă în trecut accentul era pus pe studiile muzeale generale, din tendința actuală rezultă o neconcordanță între mijloacele pedagogice însușite de educatorul muzeal și accentele pe care muzeul le pune în prezent pe comunitate, justiție socială și angajament public. Această realitate creează o discrepanță între necesitatea concentrării în exterior, pe serviciul oferit comunităților și o reală punere în valoare a colecțiilor muzeului.

Sesizând acest risc, scopul formării educatorului muzeal tinde să se mute de la dezvoltarea de abilități de specialitate spre competențe generale transferabile, cum ar fi cele de comunicare, utilizarea datelor și cercetare. Această mișcare către generalizare poate fi rezultatul schimbării peisajului sectorului cultural și al realității că anumite locuri de muncă devin mai puțin ofertante sau chiar indisponibile. Oricum, centrarea educației muzeale pe angajamentul public apare clar ca o tendință în cadrul noilor programe de studii muzeale.<sup>45</sup>

Competențele educatorului muzeal pot fi grupate pe patru paliere: 1. Construirea de relații, care se referă la căutarea și cultivarea conexiunilor dintre oameni care pot ajuta la dezvoltarea pe plan organizațional și individual; 2. Practică profesională, care conține competențele privind capacitatea, impulsul și mijloacele de menținere la zi a abilităților; 3. Competențe digitale, care recunosc prevalența crescută a tehnologiilor digitale în toate domeniile vieții și muncii, precum și oportunitățile oferite de acestea; și 4. Practica reflexivă, care se referă la încorporarea și adăugarea învățării și dezvoltării continue în experiențele trecute.<sup>46</sup>

Programele de studii muzeale conțin astăzi practici educaționale, curatoriale și interpretative pentru educatorii muzeali care pot fi utilizate atât în muzeu,

44 Porter, Cunningham (2022), p.195.

45 Porter, Cunningham (2022), p.196.

46 GEM (2021) p. 2.

cât și în spații alternative. Acestea sunt completate de exemple de programe destinate publicului care se bazează, de regulă, pe parteneriate culturale între sectorul cultural și patrimonial și alte grupuri interesate. În același timp, educatorul muzeal din muzeele românești trebuie să țină cont de faptul că în Uniunea Europeană se pune un accent din ce în ce mai mare pe drepturile omului și bunăstare, ceea ce necesită lărgirea sferei preocupărilor sale din domeniul artei și culturii și în plan social, pentru ca acestea să corespundă cât mai bine așteptărilor publicului.<sup>47</sup>

## **Noi tehnici educaționale la dispoziția educatorului muzeal**

**D**eși nimeni nu se mai îndoiește astăzi de marile beneficii ale învățării în și prin muzee, educatorii muzeali nu au la dispoziție decât seturi de instrumente (certIFICATE de recomandări garantate științific, desigur) care trebuie adaptate atât condițiilor concrete, conforme cu specificul fiecărui muzeu, cât și nivelului cultural al grupurilor de vizitatori. Pentru că nu ne referim aici la aspectele educației formale, în care profesorul își aduce cursanții într-un alt mediu decât sala de clasă, trebuie să reținem diversitatea situațiilor la care educatorii muzeali trebuie să se adapteze, ca să poată umple spațiul dintre cunoștințele fixate prin intermediul muzeului și nevoia unei deschideri mai mari privind educația adaptată categoriilor de public.

Desprinse din cadrul metodelor educației nonformale, tehnicile de predare pentru educatorii muzeelor nu pot forma o categorie distinctă, însă unele dintre aceste tehnici s-a dovedit că au o aplicabilitate mai largă și conduc la rezultate mai bune. Le vom aminti aici doar pe trei dintre cele mai răspândite: învățarea bazată pe puncte forte, **strategiile senzoriale și DIY**<sup>48</sup>.

Învățarea bazată pe puncte forte s-a conturat pe fondul dorinței de a sprijini persoanele cu dificultăți de socializare și probleme senzoriale. Astfel, educatorii muzeali au integrat practicile incluzive de comunicare și de suport comportamental pozitiv în mediul muzeal pentru ca aceasta să devină unul de interes chiar și pentru participanții care, de regulă, nu reușesc să urmărească un domeniu specific cu concentrarea necesară. Având la îndemână un mediu de învățare clar structurat, se poate sprijini independența individuală a fiecăruia, iar scoțând în evidență punctele forte adecvate dezvoltării sale, mai degrabă decât cele deficitare, li se oferă tuturor participanților oportunități de a face alegeri și de a-și exprima gândurile, sentimentele și intuițiile, în funcție de nevoile și natura sa.

Strategiile senzoriale își au originea, de asemenea, în căutarea soluțiilor pentru a oferi experiențe optime în muzee (și alte instituții culturale) și persoanelor care au nevoie de sprijin din cauza diferențelor în dezvoltarea lor neuronală față de medie. În ciuda faptului că aceste persoane au adesea interes și entuziasm, fără configurarea unui mediu de învățare care să le satisfacă nevoile senzoriale speciale nu se vor putea obține rezultate. De aceea, strategiile senzoriale ajută la crearea unui sentiment de siguranță și

47 Porter, Cunningham (2022), p.201.

48 DIY - abreviere pentru Do-It-Yourself: activitatea de a-ți construi singur lucruri



securitate fizică și emoțională prin care educatorul muzeal oferă o provocare potrivită fiecărui participant, astfel încât el să se simtă confortabil și să învețe.

DIY<sup>49</sup> se bazează pe faptul că există o multitudine de moduri de a-ți personaliza povestea, în special, povestirile care beneficiază de o platformă digitală care ține cont de locație și care poate să exploreze chiar și împrejurimile locului în care te afli. Prin DIY educatorul muzeal își poate alege acele aplicațiile mobile pe care le poate dezvolta conform cu cerințele conținutului educațional vizat. Fie că este vorba de text, hărți, imagini, înregistrări în stil podcast, realitate augmentată, vânători de comori, jocuri, chestionare, puzzle-uri etc., educatorul muzeal poate crea pictograme pentru toate activitățile interactive din aplicații.

Probabil că metodele și tehnicile inovative ale educației muzeale vor mai coexista o vreme cu cele tradiționale: tururi ghidate, fișe și caiete de lucru, activități manuale, realizarea de obiecte, dramatizarea, concursul, jocul, dezbateră, proiectul, povestirea etc., cu condiția ca acestea să țină cont de transformarea radicală a narațiunii muzeale impusă de instrumentele moderne: aparate multimedia, metode bazate pe internet: învățarea în muzeu cu ajutorul telefonului mobil, povestiri digitale etc. Un frumos exemplu de coexistență a metodelor clasice de educație muzeală cu cele extinse prin sfera digitală, este oferit de așa numitele „gropi cu nisip” de la Musée de l’Institut des Sciences naturelles, Bruxelles, care sunt de fapt reconstrucții ale unor șantiere de săpături paleontologice pentru copii, care pot folosi unelte specifice pentru a descoperi mulaje sau modele de fosile despre care învață – mai întâi jucându-se – apoi descoperind tot mai multe amănunte despre acestea în fața unui ecran care redă în 3D și în realitatea augmentată obiectele cu care au avut în prealabil contact tactil.<sup>50</sup>

Deși o prezentare a Realității Extinse – XR<sup>51</sup> – în care Realitatea Virtuală – VR, Realitatea augmentată – AR, Realitatea Mixtă – MR reprezintă puncte forte – nu face obiectul articolului nostru, nu putem trece cu vederea faptul că aplicațiile deschise de aceasta în domeniul muzeelor, prin modul spectaculos și inteligent în care utilizatorii pot interacționa cu patrimoniul, sunt realmente captivante. Dacă toate mediile XR deja enumerate devin din ce în ce mai folosite în cadrul muzeelor, la rândul ei, Inteligența Artificială – AI are, în plus față de XR, capacitatea de a înțelege raționamentele logice și chiar de a dezvolta o gândire critică, abilități căpătate în urma procesării limbajului natural.<sup>52</sup> Deși XR și AI sunt două tehnologii distincte, ele se intersectează și se completează astfel încât, prin acestea, experiența publicului muzeal se îmbunătățește substanțial.<sup>53</sup> Totodată, discuția despre aprofundarea experiențelor și limitele orizontului educativ muzeal deschis de experiențele care includ aplicarea noilor tehnologii se axează, așa cum este și firesc, pe beneficiile aduse de acestea vizitatorilor muzeului modern.

49 <https://www.guruexperience.co/>. Prezintă un model simplu pentru aplicarea DIY în cadrul muzeelor.

50 Veress, Codrea (2022). p. 13.

51 termen cuprinzător pentru tehnologiile care combină lumea fizică cu cea digitală sau virtuală

52 Bara, Zbucă (2023), p. 258-260.

53 Ibid., p. 262-265.

## Multiplele fațete ale educatorului muzeal

**D**in cele prezentate reiese că educatorul muzeal este specialistul cel mai în măsură să practice o educație prin și pentru muzeu, deschizătoare de noi orizonturi în modelarea evoluției instituției muzeale pentru ca aceasta să poată privi societatea în care trăim prin ochii responsabilității față de trecut, dar și prin cei ai viitorului tehnologiei. Cu toate acestea, el nu-i exclude de la educația muzeală pe vârstnici care, de regulă, se simt în muzeele (hiper)moderne ca într-o sală de jocuri sau ca la un târg de prezentare a noutăților în tehnologia digitală. Educatorul muzeal trebuie să risipească temerea vizitatorului ocazional că înlocuirea unui selfie nevinovat lângă un exponat, cu o experiență participativă complexă și imersivă, reclamată de schimbarea de paradigmă muzeală, îi va transforma acestuia ritualul vizitei la muzeu, dintr-o umplere a timpului, într-un tenebros parcurs rezervat inițiaților. Un pas înainte în prezentarea resurselor de patrimoniu digitalizate într-un mod care să implice publicul fără a-i crea inhibiții l-a realizat aplicația gratuită pentru telefonul mobil *Muselfie*, deja răspândită pe rețelele de socializare, care combină picturi cu propriile noastre fotografii. Colajele rezultate pot fi la rândul lor editate, eventual, înainte de a fi partajate, folosind diferite filtre, scriind un text sau chiar „desenând” cu degetul pe ecranul telefonului.<sup>54</sup>

Pentru că educația muzeală ține cont de specificul muzeului, educatorul muzeal pune accent pe acele elemente care favorizează implicarea emoțională a grupurilor de vizitatori în istoria și cultura pe care sunt invitate să le (re) descopere. De exemplu, în muzeele care pun accentul pe abordarea artistică, educatorii muzeali se vor concentra, în principal, pe aspectele experiențiale și emoționale rezultate din expunerea vizitatorului la creația artistică, unde se caută nu atât implicarea cognitivă, ci, mai degrabă, cea emoțională.<sup>55</sup> Preocuparea educatorului muzeal este de a păstra echilibrul între rigoarea intelectuală și includerea cerințelor impuse de schimbările sociale. Desigur, rolul educatorului muzeal a fost și acesta revizuit, reformat și extins pentru a fi în măsură să răspundă provocărilor legate de practica educației pentru un public divers, în condiții din ce în ce mai complexe și sub presiuni externe care ar putea pune sub semnul întrebării stabilitatea instituțiilor de cultură în general și a muzeelor în special.<sup>56</sup> În plus, faptul că 70% dintre vizitatorii care au participat la un eveniment educațional în muzeu își exprimă dorința de a repeta această experiență pe viitor (conform cifrelor publicate de către ICOM la nivelul anului 2015), arată utilitatea muncii educatorului muzeal. De asemenea, evaluarea întregului proces al educației muzeale pe bază de date statistice necesită întotdeauna o interpretare a acestor date deoarece semnificația lor trebuie contextualizată. Numărul mare al celor care continuă să-și dorească să revină la muzeu pentru a participa la programe de educație muzeală arată un grad ridicat de încredere în educatorii muzeali, chiar dacă s-au exprimat și unele opinii critice față de stilul de relaționare și, în special, de vorbire al acestor specialiști.<sup>57</sup>

54 <http://trendbook.digitalcultures.pl/en/institutions/muselfie/>. Muzeul Național din Varșovia a lansat această aplicație prin care selfie-urile pot fi editate astfel încât să fie integrate în picturile expuse și apoi trimise online.

55 Dorfsman, Horenczyk (2017). p. 17-19

56 AM (2002). p. 2-16.

57 O'Neill, C. Dufresne Tassé (2016). p. 14-15.

Chiar dacă întotdeauna rămâne loc pentru perfectabilitate, trebuie să avem în vedere că educatorul muzeal, pe lângă faptul că este un specialist din cadrul instituției muzeale acesta este, pe de o parte, un preparator în plan metodologic și un îndrumător în privința utilizării infrastructurii al cadrelor didactice care își realizează orele de clasă la muzeu<sup>58</sup> și, pe de altă parte, este un **promotor** al patrimoniului muzeal pentru comunitate. Intrând în interacțiune cu comunitatea din care face parte, educatorul muzeal, de asemenea, ține cont de valorile acesteia, integrându-le scopului educațional al muzeului.<sup>59</sup>

Maniera de abordare interdisciplinară urmărită de educatorul muzeal, care vizează nu atât acumularea de cunoștințe, cât, mai ales, participarea directă și stimularea creativității și originalității publicului, ar fi de dorit să schimbe percepția acestuia asupra instituției muzeale. Ajutând la transformarea muzeului dintr-o instituție rigidă într-un mediu deschis, agreabil, oricând dispus să se plieze pe necesitățile consumatorului<sup>60</sup>, educatorul muzeal devine un **activist** pentru cauza muzeului, căci acesta trebuie nu numai să răspundă nevoilor vizitatorilor și comunităților, ci și nevoii de consolidare a propriilor valori și principii muzeale. Pentru a face acest lucru, este nevoie însă de un efort conjugat care reclamă atât participarea muzeelor, cât și pe cea a specialiștilor din alte domenii. În acest caz vorbim de o schimbare sistemică, care nu se poate realiza decât dacă există o voință comună din partea tuturor.<sup>61</sup>

Din perspectiva necesității ca înnoirea resurselor tehnice de care dispun muzeele moderne să fie însoțită și de eficientizarea mecanismelor de cooperare cu instituțiile preocupate de educație, educatorul muzeal joacă rolul de mediator. De pe urma acestui fapt are de câștigat atât instituția muzeală, cât și sistemul de învățământ, precum și organizațiile de factură comunitară. De calitatea unor astfel de colaborări și parteneriate extinse depind nu doar performanțele și credibilitatea instituției muzeale, ci și menținerea unui climat intern favorabil învățării, bazat pe cultura parteneriatelor educaționale eficiente între muzeu, școală, familie și comunitate.<sup>62</sup>

Desigur, educatorii muzeali operează în mediul muzeal, care este un mediu de învățare dinamic, complex și interdependent, care utilizează tehnologia muzeală în funcție de posibilități și cerințe. Folosirea în exces a acesteia, ca de altfel și reducerea importanței tehnologiei, conduce, oricare dintre ele, la fragilizarea punților de legătură între spațiul public și cel privat. Educația muzeală este cea care construiește aceste legături, ținând seama de cerința ca practicile de învățare actuale să fie integrate în educația muzeală și nicidecum menținute acele practici inadecvate lumii digitale în schimbare.<sup>63</sup> Adăugând acestei exigențe și pe cea de a integra emoțiile general umane, care nu țin pasul cu evoluția tehnologiei, în planul de învățare al muzeului, educatorul muzeal devine un **mediator** autentic, care și-a însușit atât perspectiva patrimoniului, pentru care instituția muzeală

58 Veress, Codrea (2022). p. 17.

59 INCFC (2015). p. 27.

60 Stancu, Lotrean (2021). p. 27.

61 Porter, Cunningham (2022), p.203.

62 Filipiski (2020). p. 20.

63 Carraro, Trinder (2021). p. 48.

reprezintă un scop în sine, iar educația muzeală un mijloc de îndeplinire a obiectivelor, cât și perspectiva procesului de învățământ, pentru care muzeul reprezintă un instrument educațional privilegiat prin materialul didactic pe care îl oferă și prin capacitatea sa extraordinară de a livra educație nonformală.

Rezultatele cercetărilor recente clasifică motivațiile vizitării muzeelor în următoarele 7 categorii: 1. Curiozitate cu interes generic pentru conținutul muzeului; 2. Curiozitate stârnită de promovare; 3. Căutarea unor experiențe de interacțiune în grup sau cu familia; 4. Căutarea unei experiențe contemplative, spirituale sau de relaxare; 5. Satisfacerea unui obiectiv legat de conținutul specific al expoziției; 6. Sentimentul realizării unei datorii de a fi într-un loc respectat; 7. Dorința de a ne reafirma identitatea pentru că muzeul ne pune la dispoziție elemente care ne diferențiază de alții<sup>64</sup>. În măsura în care educatorul muzeal va ține cont de aceste rezultate și le va îmbina armonios în activități educaționale, el devine un adevărat **mentor cultural** pentru comunitate.

Evident, numai prin colaborarea educatorului muzeal cu specialiști din muzeu și din mediul extern acesta se poate achita de sarcina sa prioritară, aceea de a capta interesul publicului și de a-l implica în activitățile de învățare prin muzeu.<sup>65</sup> Colaborarea constructivă a tuturor celor care au expertiză în activitatea muzeală modernă este crucială, atât pentru schimbul de bune practici, care fac instituția muzeală mai vizibilă, cât și pentru eficientizarea întregii activități de educație muzeală. În timp ce colaborările externe contribuie la succesul educației muzeale prin stabilirea de parteneriate educaționale care pun în practică proiecte cu efect multiplicator și de rețele formate din specialiști, care contribuie cu studii, colaborările interne dau un impuls creator și altor departamente muzeale, inclusiv, celui de relații publice și marketing.<sup>66</sup>

În cele din urmă, pentru că iubitorii muzeelor își doresc o expunere cât mai mare a muzeelor, experiențele trăite în acest spațiu au potențialul de a transforma societatea. Desigur, aceste trăiri depind de educația muzeală care, la rândul ei, beneficiază de fațetele multiple ale educatorului muzeal. Ca specialist care înregistrează la prima mână reacția grupurilor de public ale muzeelor și care trebuie să se adapteze din mers feedback-ului acestora, educatorul muzeal își conduce activitatea spre bunăstarea comunității și îmbogățirea conexiunilor pe care muzeul le poate genera în cadrul acesteia.<sup>67</sup> Se poate spune astfel că educatorul muzeal este un **prototip** al muzeografilor deplin implicați și conștienți de rolul lor în societate.

### ***Provocări cărora trebuie să le facă față educatorul muzeal***

În ce măsură modalitățile de a vedea, a cerceta, a deconstrui și reconstrui și de a interoga care divizează profund societatea contemporană vor persista și în viitor, rămâne desigur o întrebare deschisă.<sup>68</sup> Pe lângă această

64 Hervás Avilés (2022). p. 35-38.

65 NEMO (2023), p. 14-15.

66 Ibid., p. 52.

67 Weber (2022). p.88.

68 Clover, Sanford, Johnson (2018). p. 3-4.

întrebare, educatorul muzeal își pune propriile sale întrebări care se desprind și ele tot din îngrijorarea privind viitorul. Va confirma oare acesta validitatea poveștilor bazate pe rigoare științifică care însoțesc educația muzeală, sau urmează ca narațiunile muzeale să se „manelizeze” și ele în viitor, sprijinite de o retorică conjuncturală și necesitatea conformării la tendințe sociale care nu țin cont de expertiza neprețuită în domeniul trecutului acumulată de muzee?! Din această întrebare fundamentală se desprind o multitudine de aspecte problematice pentru educatorul muzeal, din care reținem în continuare, în mod aleatoriu, doar câteva.

Deși muzeul a apărut ca parte a fenomenului naționalist și colonialist al puterii, acțiunea „revoluționară” de a face obiectele de artă (chiar dacă acestea au fost obținute prin acțiuni „imperialiste”) accesibile tuturor cetățenilor situează muzeul modern de partea actelor democratice revendicate în mod legitim.<sup>69</sup> De aceea, educatorul muzeal nu poate evita următoarea dilemă: ar fi de dorit ștergerea oricărei urme elitiste și meritocratice din muzeul actual sau menținerea în spiritul viu al muzeului a unor vagi urme ale istoriei muzeale?!

Sunt țări care au mii de muzee (spre deosebire de România, unde abia înregistrăm câteva sute, între care unele au probleme cu îndeplinirea criteriilor de acreditare) care dețin colecții de calitate, ceea ce arată amploarea, diversitatea și vitalitatea peisajului lor cultural. De aici, desigur și o varietate a contextelor de educație muzeală, al cărei potențial poate fi mult mai bine pus în valoare când nu lipsesc resursele. De exemplu, în Marea Britanie, țară recunoscută pentru multitudine și diversitatea muzeelor sale, guvernul consideră că educația este esențială pentru îndeplinirea rolului muzeelor în societatea de astăzi și sprijină obiectivele de învățare ale acestora într-un efort educațional mai larg în folosul comunităților și de aceea contribuie generos la realizarea acestora.<sup>70</sup> Pe fondul lipsei tot mai accentuate de resurse, educatorul muzeal din România rămâne să se întrebe dacă mai are sens să ceară în continuare subvenții sau să-și orienteze energiile spre concesiile pe care le poate face pentru a găsi sponsori privați.

Deși trăiește cu incertitudinea că în viitor va fi apreciat ca o adevărată comoară din ograda muzeului sau chiar cu grija că ar putea fi trecut și el pe lista de concedieri, educatorul muzeal se poate consola totuși cu ideea că este neîndoielnic faptul că se va afla în prima linie a frontului schimbării perspectivei legate de patrimoniu. Chiar dacă nu putem ști ce ne rezervă viitorul, cel puțin până când inteligența artificială nu ne va modifica radical caracteristicile umane, educatorul muzeal își va pune mereu întrebarea dacă prezența fizică a publicului va rămâne crucială pentru îndeplinirea obiectivelor educației muzeale sau dacă „echilibrul de putere” în educația muzeală nu se va înclina decisiv în favoarea mediului virtual?!

Desigur, aceasta este doar una dintre provocările actuale cu care se confruntă educatorii muzeali, discuțiile mai aprofundate pe această temă vizând, în primul rând, formularea unor recomandări care să-i ajute pe

69 Prottas (2019). p. 337-338.

70 DCMC-London (2000). p. 1-22.

educatorii muzeali să performeze. Experiențele de învățare captivante și semnificative pe care aceștia le transmit audiențelor muzeelor implică aspecte mereu provocatoare, cum ar fi: adaptarea la nevoile în schimbare ale vizitatorilor, gestionarea resurselor limitate, colaborarea cu toate părțile interesate, susținerea valorilor muzeale etc. În plus, toate aceste aspecte sunt dependente de variabile care, la rândul lor, trebuie analizate de către educatorul muzeal în contextul manifestării lor. Dintre aceste variabile, cele mai reprezentative sunt: vârsta, mediul, cultura, limba, abilitățile și motivațiile personale ș.a.<sup>71</sup> De departe, cea mai grea provocare pentru educatorul muzeal din România o reprezintă cea legată de resursele limitate ale instituției. De aceea, numai prin colaborări și parteneriate cu părțile interesate, orientate spre diversificarea surselor de venit ale instituției muzeale, acesta își va putea valorifica potențialul său de profesionalism și creativitate. Ar mai trebui adăugată și responsabilitatea susținerii importanței muzeului în societate pe care o are educatorul muzeal, având în vedere că educația muzeală are o masivă componentă de comunicare, care trebuie folosită pentru creșterea susținerii muzeelor, chiar în condiții economice nefavorabile.<sup>72</sup>

#### **4. Concluzii**

**C**ontribuția articolului de față se situează în categoria proiecțiilor care pleacă de la implicațiile momentului actual, realizate pentru a modela posibile interogații asupra problematicii. Fiind vorba despre educatorul muzeal și educația muzeală, abordarea noastră nu putea fi decât una... educativă, în primul rând, în plan cultural și identitar, pentru că am vizat posibilitatea de aplicare și dezvoltare a modelului nostru de autocunoaștere a educatorului muzeal și la alte sfere de activitate specifice muzeelor.

Deși, de regulă, experții care intră în contract cu publicul sunt priviți mai curând ca servitori (mai mult sau mai puțin docili) ai acestuia, mai degrabă decât ca niște profesioniști (la limită, tehnocrați) care au rolul de a ghida și educa comunitățile pe care le slujesc<sup>73</sup>, educatorul muzeal are șansa de a da o replică consistentă viitorului, invocând de partea sa atât capacitatea de a integra noul în toate abordările interdisciplinare care îi sunt familiare, cât și reziliența căpătată în fața presiunilor publice (inclusiv a celor absurde).

Deși s-ar părea că deasupra tendințelor sociale și tehnologiilor nu mai putem ridica vocea specialistului, educatorul muzeal își continuă efortul de a pondera presiunile externe asupra muzeului și militează în continuare pentru nevoia comunității de a consolida poziția muzeului ca spațiu complet și complex de educație. Pe de altă parte, am încercat să demonstrăm că mutațiile survenite în definirea rolului muzeului, precum și în definirea rolului educației muzeale au

71 <https://www.linkedin.com/advice/3/what-most-common-challenges-museum-education-leaders-aterc>.

72 Idem.

73 Council of Europe. (2009). p. 16.

lărgit sfera competențelor educatorului muzeal și au condus la descoperirea fațetelor multiple pe care acesta le are, în conformitate cu aspirațiile comunitare dar și patrimoniale. În esență, am descoperit cu satisfacție că educatorul muzeal are toate datele necesare să afirme că spectacolul muzeal trebuie să continue și că este pregătit să-i asigure publicului cele mai bune condiții pentru a-l urmări și a-l urma pe mai departe.

## **Bibliografie**

- I.N. Altintas, Ç.K. Yenigül, „Active learning education in Museum”, *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* Vol. 9, No. 1, March (2020), p. 120-128.
- M. Bîră, A. Zbucnea, „How XR and AI Technologies are Transforming Museum Education. A Journey through the Romanian Museums” in A. Zbucnea, F. Pînzaru, C. Vidu (Eds.). 2023. *Changing the game*, Tritonic, Bucharest, p. 257-296.
- K. Carraro, R. Trinder, „Technology in formal and informal learning environments: Student perspectives”, *Global Journal of Foreign Language Teaching* 11/1 (2021), p. 39–50.
- V. Cesário, P. Campos, „The Integrated Museum Engagement Model (IMEM): Bridging Participatory Design, Immersive Storytelling, and Digital Representation for Enhanced Museum Experiences”, *The International Journal of the Inclusive Museum*, Vol. 17, Issue 1 (2024), p. 63-81.
- D. Clover, K. Sanford, K. Johnson, „Museum and gallery pedagogic strategies for change”, *International Journal of Lifelong Education* Vol. 37, No.1, 1–337:1 (2018), p. 1-4.
- L.J. Porter, M.K. Cunningham (eds.). 2022. *Museum Education for Today’s Audiences: Meeting Expectations with New Models*. American Alliance of Museums, Lanham: Rowman & Littlefield, p. 194-205.
- Cunningham, M.K. 2004. *The Interpreter Training Manual for Museums*. Washington, DC: American Association of Museums.
- Desvallées, A., Mairesse, F. (eds). 2010. *Key Concepts of Museology*. Paris: Armand Colin.
- M.I. Dorfsman, G. Horenczyk. „Educational Approaches and Contexts in the Development of a Heritage Museum”, *Journal of Experiential Education* 41 (1) November (2017), p. 9-26.
- T. Filipiski, „Condițiile pedagogice de eficientizare a educației muzeale a liceenilor în colaborarea școală-muzeu-familie-comunitate”, *Pro Didactica*, nr.5 (135), (2020). p. 15-20.
- K. Hammerness, A. MacPherson, P. Gupta, J. Wallace, R. Chaffee, N. Jain, „What we’ve learned: A research agenda for a museum, 7 years later”, *The Museum Journal* Volume 66, Issue 4, Pages: 589-608, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/cura.12568>.
- R.M. Hervás Avilés. „Learning to think. Intellectual function, processes, and strategies in museums”, in N. Gesché-Koning, S. Wintzerith (eds). 2022. *Museums – Education – Cultural Action*. The foundations of the Committee for Education and Cultural Action (CECA). Paris: ICOM CECA, p. 37-66.
- N. Lazar, Despre educația muzeală și direcții de dezvoltare a managementului muzeal”, *Probleme ale științelor socioumanistice și modernizării învățământului*, Seria 22, Vol.4, 2020  
[http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2295/Conf\\_UPSC\\_2020\\_Vol\\_IV\\_p314-319.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dir.upsc.md:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2295/Conf_UPSC_2020_Vol_IV_p314-319.pdf?sequence=1&isAllowed=y), p. 314-319.

- K.Y. Milovanov, E.Y. Nikitina; N.L. Sokolova; M.G. Sergeyeva „The creative potential of museum pedagogy within the modern society”, *Espacios*, Vol. 38, N° 40, (2017). p. 27-38.
- D. Neamu, „O lecție de muzeologie servită olandez” *Management muzeal și educație muzeală în România*, Asociația muzeelor din Olanda, Amsterdam, 2010.
- NEMO - Network of European Museum Organisations, German Museums Association and German Association for Museum Education, Berlin, May, 2023, *Guidelines Developing Education and Public Engagement in Museums*, [https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO\\_Working\\_Group\\_LEM\\_Publication\\_Developing\\_Education\\_and\\_Public\\_Engagement\\_in\\_Museums\\_05.2023.pdf](https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO_Working_Group_LEM_Publication_Developing_Education_and_Public_Engagement_in_Museums_05.2023.pdf).
- T. Owen, „Emotions and Learning in Museums”, in P. Mazzanti, M. Sani, (coord.), *NEMO Report by LEM – The Learning Museum Working Group*, 2021, [https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO\\_Emotions\\_and\\_Learning\\_in\\_Museums\\_WG-LEM\\_02.2021.pdf](https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/Publications/NEMO_Emotions_and_Learning_in_Museums_WG-LEM_02.2021.pdf).
- N. Prottas, „Where Does the History of Museum Education Begin?” *Journal of Museum Education* 44:4 (2019), p. 337-341.
- D.I. Stancu, N. Lotrean, „Programe educaționale în muzeul contemporan”, *Pedagogie muzeală VII*, Muzeul Județean Mureș. p. 23–29.
- L. Veress, V.A. Codrea, „Utilizarea pedagogiei muzeale în predarea geografiei: Motivația în predarea disciplinei”, *Pedagogie muzeală VII* (2022), p. 7–22.
- O.A.El Wareath, „The role of educational museums in the development of education” *International Journal of Humanities and Language Research*, Volume 5, Issue 1 (2022), p. 36–48.
- M. Xanthoudaki, „Museums, innovative pedagogies and the twenty-first century learner: a question of methodology”, *Museum & Society*, 13 (2). March 2015. p. 253-271.

### **Surse electronice**

- American Association of Museums. 2002. *Excellence in Practice: Museum Education Principles and Standards*. <https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2022/03/Excellence-in-Practice.pdf>. (7 Iunie 2024).
- American Association of Museums. 1992. *Excellence and Equity. Education and the Public Dimension of Museums*. Chicago: Harris LithoGraphics, Inc. <http://ww2.aam-us.org/docs/default-source/resource-library/excellence-and-equity.pdf>. (7 Iunie 2024).
- Council of Europe Publishing. 2009, December. *Heritage and beyond*, Council of Europe. <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016806abdea>. (4 Iunie 2024).
- Department for Culture, Media and Sport of London (DCMC-London), 2000. *The Learning Power of Museums – A Vision for Museum Education. Section 1*. (8 Iunie 2024).
- Group for Education in Museums. 2021. *Core Competencies for Museum Educators*. <https://gem.org.uk/wp-content/uploads/2021/12/Printable-GEMs-Core-Competencies-for-Museum-Educators.pdf> (5 Iunie 2024).



- Halbroo, P. 2022, 26 July. *Educator Resources: Organizing Content*. <https://cuberis.com/educator-resources-organizing-content/>. (3 Iunie 2024).
- Institutul Național pentru Cercetare și Formare Culturală. *Bazele muzeologiei*. 2015. *Curs de specializare pentru ocupația de muzeograf*. <https://www.culturadata.ro/cursuri/>. (3 Iunie 2024).
- S. Lauren. 2024. *Are Museums Using Artificial Intelligence?* <https://www.museumnext.com/article/artificial-intelligence-and-the-future-of-museums/>. (5 Iunie 2024).
- Ministerul Muncii, 2014. *Standard ocupațional. Specialist educație muzeală COR 262115*. aprobat 2014. (2 Iunie 2024).
- O'Neill, M.C., DufresneTassé, M.C. *Best practices in museum education and cultural programmes. Planning, developing and evaluating a programme*. [https://ceca.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/5/2020/01/ENGLISH\\_2019\\_BP\\_tool\\_2016.pdf](https://ceca.mini.icom.museum/wp-content/uploads/sites/5/2020/01/ENGLISH_2019_BP_tool_2016.pdf) (8 Iunie 2024).
- Podcastul „Oameni și meserii de muzeu”. Ep. 5 - *Educatorul muzeal. Muzeul Hărților*. Realizatorul Cristina Toma, manager Muzeul Hărților în dialog cu Angela Iacob, Șef Secție Artă MMB. <https://www.youtube.com/watch?v=T2-DIAvZ6EI>. (2 Iunie 2024).
- Riches Resources. Think Paper Collection. 2023. *Museum education with digital technologies: participation and lifelong learning*. <http://riches-project.eu> (5 Iunie 2024).
- Site-ul Consiliului Europei. [www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning](http://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning). (2 Iunie 2024).
- Site-ul publicației Bihor online. <https://www.bihor.ro/stirile-judetului-bihor/colocviile-muzeului-tarii-crisurilor-educatie-si-cultura-4231758/>. (2 Iunie 2024).
- Site de oferte de platforme și soluții digitale, îndeosebi, pentru instituții culturale. <https://www.guruexperience.co/>. (2 Iunie 2024).
- Site-ul Grupului interdisciplinar internațional de specialiști în educație muzeală. <https://museumcuny.commons.gc.cuny.edu/> (3 Iunie 2024).
- Site-ul Kinderpedia care ia în discuție conceptul de Active Learning. <https://www.kinderpedia.co/active-learning-introduction.html?format=html>. (3 Iunie 2024).
- Site-ul Hill Aerospace Museum conține resurse consistente privind educația muzeală. <https://www.aerospaceutah.org/educational-benefits-of-visiting-a-museum/>. (4 Iunie 2024).
- Site-ul Consiliului Internațional al Muzeelor este o resursă indispensabilă pentru abordările actuale ale domeniului muzeologiei <https://icom.museum/en/>. (2 Iunie 2024).
- Site-ul Gramantis Interactive Technology Berlin. <https://www.garamantis.com/en/application-area/museum-and-exhibition/>. (3 Iunie 2024).
- Site-ul aplicației prin care se pot crea ghiduri interactive pentru smartphone-uri și tablete <https://en.actionbound.com/museum>. (5 Iunie 2024).
- Site-ul educațional K-12 susținut de AI și LinkedIn, <https://www.linkedin.com/advice/3/what-most-common-challenges-museum-education-leaders-aterc?> (8 Iunie 2024)
- Site-ul aplicației poloneze care realizează colaje editabile cu exponate care îi includ și pe vizitatori. <https://en.actionbound.com/museum>. (7 Iunie 2024).

Site de software și tehnologii care pot îmbunătăți considerabil experiența vizitării muzeelor. <https://www.acmeticketing.com/trends-in-museum-education/>. (6 Iunie 2024).

Site-ul de proiectare de centre expoziționale și dotare cu platforme și instrumente digitale al grupului Bluecadet. <https://www.bluecadet.com/work/mit-museum>. (4 Iunie 2024).

Site-ul Asociației Museum Education Roundtable care editează Journal of Museum Education. <https://www.museumedu.org/journal/>. (2 Iunie 2024).

Site-ul Institutul Național pentru Cercetare și Formare Culturală. <https://www.culturadata.ro/>. (6 Iunie 2024).

Spiro, K. 2024. *Informal learning - The ultimate guide. What informal learning is, what the benefits are, and how to apply it at your organization*. <https://www.easygenerator.com/en/guides/informal-learning-guide/> (3 Iunie 2024).

K.E. Weber. „The Role of Museums in Educational Pedagogy and Community Engagement”, DePaul University, College of Education Theses and Dissertations. 254. (2022).

**Sorin-Mihai CONSTANTINESCU,**  
*Promotor cultural independent*  
[sorinnconn@yahoo.com](mailto:sorinnconn@yahoo.com)