

---

## EDUCAȚIA MUZEALĂ CA FORMĂ DE EDUCAȚIE NON-FORMALĂ

---

Gherghina Boda

*Cuvinte-cheie:* muzeu, educație, vizitatori, școală, cunoștințe.

În accepțiunea sa modernă, muzeul a fost proiectat încă de la început ca un loc de formare și de difuzare a culturii în cadrul societății, muzeul erijându-se astfel în una dintre instanțele înscrise în proiectul de instruire a publicului, el încadrându-se în sfera de educație informală (nonformală). Dacă pentru perioade lungi de timp accentul s-a pus pe conservarea obiectelor muzeale, muzeul sfârșitului de secol XX și-a declarat în mod ferm și clar dorința educativă și vocația comunicațională a expozițiilor (Martin 2011, 40). În ultimele patru-cinci decenii, muzeul a trecut printr-o serie de transformări care au avut repercusiuni directe asupra misiunilor acestuia, fapt care a condus la conturarea a trei mari orientări. Prima face referire la constituirea și transmiterea din generație în generație a patrimoniului material și imaterial, implicit a colecțiilor, precum și a valorii lor simbolice care stă la baza identității și specificului național. A doua privește procesul de valorizare și difuzare a conținuturilor care corespund colecțiilor, de acest fapt ocupându-se mediatorii și educatorii muzeali. A treia orientare constă în a provoca plăcere și delectare, aceasta fiind de fapt vocația culturală a muzeului (Meunier 2011, 6). Din aceste motive caracterizăm educația ca fiind acea funcție a muzeului la care se raportează majoritatea activităților muzeale dedicate publicului și care s-a constituit în scopul final al acestora. Pentru Maryse Paquin și Rébéca Lemay-Perreault educația muzeală se află în centrul unui sistem și în jurul căreia gravitează celelalte funcții muzeale, astfel: educația (interpretarea, animația, medierea) are relații cu expozițiile (comunicare, mediatizare), cu obiectele/operele materiale sau imateriale (achiziție, colecție, conservare), cu studiile (cercetare, difuzare) și cu publicul (recepție, însușire, delectare, participare) (Paquin, Lemay-Perreault 2015, 2).

Cercetarea apariției și evoluției muzeului de-a lungul timpului conduce la concluzia că germenii

de educație muzeală au existat încă de la începuturile existenței muzeelor. Dacă inițial accesul la colecțiile private era unul restrictiv, doar anumite persoane fiind permise în „altarele” dedicate culturii și artei străvechi, odată cu apariția muzeelor de stat și cu deschiderea acestora către publicul larg, adică cu democratizarea lor, colecțiile muzeale se dezvoltă fără discreție multitudini de ochi profani care îi invadează spațiul. Simplul privit al obiectelor culturale înseamnă educație deoarece prin dezvoltarea lor vizuală provoacă emoții și sentimente estetice, incită la cunoașterea mai aprofundată a acestora, creează doleanțe și curiozități cognitive chiar în lipsa etichetelor sau a informațiilor mai ample. Așadar, privitul obiectului de muzeu se convertește într-un act de cunoaștere. Cu timpul, informațiile privitoare la obiectele expuse sunt tot mai serioase și complete, dorința specialiștilor de muzeu de a disemina pe arii cât mai largi informația științifică dând naștere unor programe educative complexe. Și, odată cu apariția noii muzeologii, în mod special, accentul se mută de pe obiectul muzeal pe cel de vizitator, acesta beneficiind de cea mai mare atenție și cercetare din partea instituției muzeale, fapt care conduce la schimbarea paradigmelor muzeale. În acest context se schimbă și denumirea serviciilor educative sau pedagogice în servicii culturale, care înglobează pedagogicul, educativul și culturalul (Bordeaux 2013, 19). Importantă rămâne așadar conturarea și dezvoltarea permanentă a relației creată între cele două instituții creatoare de educație, școala și muzeul.

Începând cu anii 1970 se constată o deschidere a școlii către „viață” și o regândire a programelor muzeale în sensul desfășurării unor activități cu publicul școlar, cum ar fi diverse ateliere, dosare pedagogice pentru profesori, muzeul-clasă, „porți deschise”, „cluburi de știință”, vizite-conferințe ș.a., acestea invitând cadrele didactice să ia în considerare muzeele ca parteneri educativi care oferă oportunitatea de a dezvolta, actualiza și deschide activitatea de la clasă (Buffet 1995, 49).

Astăzi, vizita la muzeu nu mai este percepută doar ca o simplă plimbare prin sălile de expoziție, ci ca o reală aventură cognitivă și afectivă menită să relaxeze, să trezească emoții și sentimente, să îmbogățească cunoștințele vizitatorilor, să uimească, să trezească interesul pentru cunoaștere, să pună întrebări, să distreze etc., o adevărată călătorie vizuală și spirituală. Pentru Marilyn Hood vizita la muzeu înseamnă o activitate de divertisment pe care vizitatorul are posibilitatea să o aleagă dintre alte oferte, aceasta fiind influențată de 6 criterii: posibilitatea interacțiunilor sociale și a schimburilor cu alții, șansa de a face ceva util, de a se simți confortabil, de a face noi experiențe, de a avea oportunități de a învăța și a participa activ (Langlois 2010, 3). Însă important cu adevărat este procesul de învățare în muzeu, în care este implicată una sau mai multe persoane și care se poate desfășura într-un mod formal sau informal. Asupra învățării în muzeu s-au pronunțat mai mulți specialiști care au emis o serie de teorii. După John Falk și Lynn Dierking (2000), acest tip de învățare are o caracteristică principală și anume că este personală, orientată spre cunoștințe și sentimente, este o învățare liberă construită într-un mod personal în funcție de cunoștințele deja acumulate (Langlois 2010, 12). Autorii au construit un *model contextual de învățare* (Contextual Model of Learning) care se bazează pe trei contexte ale experienței interactive (Falk, Storksdiel 2005, 745-746): 1. *Contextul personal* înțeles ca suma totală a istoriei personale și genetice pe care un individ o poartă cu el/ea într-o situație de învățare, aceasta fiind puternic influențată de cunoștințele, interesele, convingerile și experiențele anterioare ale vizitatorului, ceea ce face ca învățarea să fie influențată de dorința unui individ de a-și alege și controla propria învățare; 2. *Contextul socio-cultural* este cadrul în care se desfășoară învățarea muzeală, aceasta putând avea loc atât în interiorul propriului grup, cât și în afara lui, cu persoane din alte grupuri sau cu specialiști de muzeu; 3. *Contextul fizic*. În cadrul vizitei muzeale se reacționează nu numai la exponate, ci și la mediul intern care include proprietățile spațiului, iluminatului, expozițiile, obiectele, arhitectura, aglomerarea, sunetul sau culoarea, care exercită o anumită influență subtilă asupra învățării.

Analiza modelului contextual de învățare conduce la ideea că există 12 factori-cheie care influențează experiențele de învățare muzeală, astfel că

cinci îi sunt proprii contextului personal (motivația vizitei și așteptările; cunoașterea prealabilă, experiențele anterioare, interesele anterioare; alegerea și controlul), doi se referă la contextul socio-cultural (în cadrul medierii sociale a grupului, medierea de către alții în afara grupului social imediat) și alți cinci sunt proprii contextului fizic (organizatori avansați; orientarea spre spațiul fizic, arhitectură și mediu pe scară largă; design și expunere de obiecte muzeale și programe; evenimente ulterioare de consolidare și experiențe în afara muzeului), influența acestora fiind variabilă și relativă, în funcție de vizitator și de locul de desfășurare (centru științific, muzeu de științele naturii, planetariu, grădina zoologică etc.) (Falk, Storksdiel 2005, 747).

Cercetările asupra învățării muzeale au condus în cele din urmă la concluzia că „vizitatorii nu rețin la muzeu o acumulare de informații conceptuale și academice, dar asimilează evenimente și observații ale categoriilor care le sunt personale și legate de viața lor înainte și după muzeu”, concluzie care duce la conturarea următoarelor caracteristici ale învățării în muzeu: are loc în contact cu obiectele reale; este voluntară; este stimulată de interesul personal; depinde de contextul social; vizitatorii pot fi singuri sau însoțiți; vizitatorii au stiluri diferite de învățare și cunoștințe prealabile diferite (Langlois 2010, 13).

Atunci când vorbim despre educația sau învățarea din muzeu nu putem omite categoriile de vizitatori cărora li se adresează, tipul de educație, formală sau informală, la care se recurge sau medierea muzeală. Publicul adult beneficiază de un tip de învățare adecvat vârstei, acesta venind în muzeu din anumite motive personale care vizează atât informarea, cât și delectarea. O importanță deosebită prezintă cunoștințele prealabile pe care acesta le-a dobândit într-un cadru formal sau informal înaintea vizitei la muzeu, interesul manifestat față de unele exponate, apelul la unele ajutoare ale interpretării sau la mediatori, starea sa psihică în momentul vizitei. În schimb copiii beneficiază de altă atenție din partea muzeului în funcție de tipul de vizită: organizată de școală sau împreună cu familia sau prietenii. Atunci când vin însoțiți de familie, vizita este mai bogată în cunoștințe atât pentru copii, care întrebă și așteaptă răspunsuri de la adulți, cât și pentru aceștia din urmă care sunt oarecum obligați să apeleze la cunoștințele mai vechi sau la informațiile din pliante, broșuri, etichete etc. pentru

a oferi răspunsuri pertinente copiilor. În cadrul acestor vizite se observă anumite interacțiuni între educația de tip formal și informal (Jacobi, Coppey 1995, 13-15): *se facilitează reciproc*, adică vizitatorul care a intrat în muzeu cu anumite cunoștințe prealabile are un avantaj în recunoașterea anumitor opere, obiecte, detalii, caracteristici etc. și se orientează mai ușor față de cel care nu dispune de aceste cunoștințe, dar care în schimb își poate completa lipsurile cu noi cunoștințe pe care le utilizează ulterior; *se inhibă mutual*, în sensul în care, de exemplu, textele afișate într-o expoziție, dispuse printre artefacte și alte exponate, citite în picioare, nu pot fi interiorizate optim pentru a ajunge la înțelesul său la fel ca în cazul unei lecturi atente și studioase; *învățăturile formale facilitează achizițiile din mediul informal, ultima inhibând însă învățăturile școlare*, adică, în comparație cu școala care oferă informații relativ complete despre un obiect, subiect sau temă, informațiile dintr-o expoziție muzeală sunt trunchiate. De exemplu, la ora de istoria artei elevul învață despre toate curentele artistice, pe când la muzeu, dacă vizitează o expoziție de pictură cubistă, informațiile sale se reduc doar la acest curent; *stimulările informale favorizează cunoștințele școlare, în timp ce școala le inhibă*, altfel spus există posibilitatea ca elevul să perceapă educația muzeală ca fiind mult mai plăcută și mai relaxantă decât cea școlară pe care o poate cataloga ca plictisitoare sau cu multe informații inutile, cu metode mult prea rigide și austere. Tocmai de aceea, pentru a evita astfel de interpretări și percepții, cadrele didactice trebuie să-și organizeze temeinic vizitele la muzeu folosindu-se de un program bine stabilit privitor la cunoștințele pe care urmăresc să le ofere copiilor și care ar trebui să le completeze pe cele de la orele de curs.

Muzeul este unul din locurile de învățare extrașcolară care favorizează întâlniri originale cu persoane, obiecte și situații care nu se regăsesc în sălile de clasă, ceea ce face ca percepția, experiența de viață și învățarea exploratorie, precum și dezvoltarea unor competențe multiple să constituie nucleul unui asemenea demers. Am putea spune că puterea muzeului constă în faptul că permite întâlnirea cu obiectul original și cu punerea sa în scenă, în acest context obiectul și muzeul erijându-se atât în loc de învățare, cât și ca mijloc de predare și învățare complet, de asemenea propune conținuturi de formare proprii, este un loc cu reguli specifice construite, utilizează o didactică

diferită față de didactica școlară, este caracterizat prin deschiderea sa interpretativă și încurajarea descoperirilor active (Krummenacher 2014, 4-5). Atunci când vorbim de educație, ar trebui să avem în vedere și modelele conceptuale create în domeniul educațional, un autor de referință fiind Renald Legendre care, în lucrarea *L'éducation totale* (1983), ne vorbește despre situația pedagogică pe care o caracterizează ca fiind un „fenomen elementar de educație” sau ca „inima însăși a educației, condiția sine qua non a existenței sale”, autorul propunând un model pedagogic al situației de învățare specific cadrului școlar, care ulterior va fi extins și la muzee de către M. Allard și S. Boucher. Modelul lui Legendre pornește de la faptul că în acest cadru nou el comportă patru componente: vizitatorul (S – subiectul), tematica (O – obiectul), ghidul interpret sau mediatorul (A – agentul) și muzeul (M – mijlocul), între care se creează *relații de transpunere* (existența legăturilor între agentul educativ al muzeului și tematica instrumentului pedagogic, care se concretizează în cunoașterea conținutului, definirea obiectivelor și planificarea strategiilor pedagogice în așa manieră încât tematica să se adapteze la un public specific), *relații de suport* (crearea legăturilor între agent și subiect prin intermediul strategiilor și mijloacelor aplicate), *relațiile de însușire* (legătura de ordin cognitiv, afectiv, imaginar, estetic, social dintre subiect și tematică), toate aceste tipuri de relații conducând în final la formarea de cunoștințe, priceperi și aptitudini (Meunier 2011, 7). Așadar, însușirea de noi cunoștințe implică înțelegerea de către vizitator a tematicii abordate, acesta uzând de instrumentele educative puse la dispoziție. Modelul lui Allard și Boucher este primul model de utilizare a muzeelor în scopuri educative care reunește în același demers pedagogic cele două instituții. El se articulează în jurul unei abordări a obiectului muzeal (interogare, observație, însușire), axată pe un demers de cercetare (interogatoriu, colectare de date, analiză și sinteză) corespunzând la trei etape (pregătire, realizare, prelungire/extindere), la trei momente (înainte, în timpul și după vizita la muzeu) și la două spații (școala și muzeul) (Allard 1999, 29).

În același timp, muzeul este și un loc de petrecere a timpului liber. Aici, învățarea are loc în alt „decor” decât cel al sălii de clasă, ceea ce face ca demersul științific să aibă loc în alte cadre. E. Wagner și M. Dreykorn afirmă că dacă dispar obiectele și expozițiile care constituie nucleul medierii mu-

zeale, vizita va implementa o valoare formativă în domeniile de predare/învățare ale învățământului istoric, estetic și figurativ, tehnic și științific, social-politic, ceea ce conduce la conturarea unor contexte ale vizitei care determină obiectivele acesteia (obiectiv de descoperit, de sensibilizare, de îmbogățire a cunoștințelor în raport cu cotidianul școlar, de studiu, de aprofundare) (Allemand 2014, 6-7).

Ar fi important de amintit fenomenul muzeelor pentru copii, care cunoaște o convergență internațională, primul de acest tip fiind cel din Brooklyn, înființat în anul 1899, după cum afirmă Gurrian Elaine, și care își fixase ca obiective „propunerea unui loc atractiv pentru copii, care să-i incite să-și rafineze gusturile și să le extindă centrele de interese; să creeze un centru pedagogic interesant care aduce asistență zi de zi elevilor și profesorilor în legătură cu temele lor și propune noi subiecte de reflecție pentru a le ocupa timpul liber”, urmat apoi de înființarea altor muzee la începutul sec. XX în SUA, Țările de Jos și Marea Britanie, fondatorii celei mai mari părți a muzeelor pentru copii fiind profesorii titulari, părinții pensionari, primele doamne sau membri familiilor regale și responsabili ai guvernului susținători ai acestor inițiative (Martin 2011, 41). Nașterea acestui tip de muzeu a fost determinată cel mai probabil de observația că cei mai mulți vizitatori ai muzeului sunt copiii, dar și de grija adulților pentru educația informală a acestora venită în completarea fericită și într-un cadru nou a cunoștințelor primite în sala de clasă.

Pentru ca impactul vizitei la muzeu să fie maxim, cadrul didactic trebuie să planifice cât mai eficient atât organizarea, cât, mai ales, conținutul vizitei, adică alegerea unei teme care să cuprindă clarificarea obiectivelor vizitei și integrarea acesteia în procesul de învățământ, acest lucru presupunând o colaborare strânsă între muzeu și școală care vizează atât punctele de contact, cât și în complementaritatea între cele două instituții, aceste elemente fiind menționate în mijloacele de învățare și în planul de studiu (Roh 2014, 8). Trebuie subliniat faptul că deși muzeul poate fi considerat un spațiu artificial datorită scoaterii obiectelor din contextul lor original și relocării în contexte expoziționale, el rămâne totuși un loc de întâlnire și un mijloc de instruire prin obiect. În acest proces de învățare elevul își dezvoltă anumite aptitudini, competențe și priceperi cerute de

planul de studiu, cum ar fi *competențele legate de domeniile și conținutul de învățare* (instruirea în sensul identificării precise a cunoștințelor transmise de muzeu, legarea lor de cunoștințele prealabile, formularea unor noi piste de reflecție, ceea ce conduce la dezvoltarea capacității de a utiliza cunoștințe pentru rezolvarea unor sarcini noi), *competențele metodologice* (elevii se familiarizează cu expoziția ca formă de reprezentare a cunoștințelor, dezvoltă strategii specifice pentru dobândirea de cunoștințe, analizează exponatele, textele și informațiile oferite prin diverse media etc.), *competențele sociale* (muzeul dezvoltă capacitățile de colaborare și comunicare, educă în spiritul respectului pentru obiectele expuse, a regulilor din muzeu și a celorlalți vizitatori) și *competențele personale* (învață să facă corelații între epoci și țări, să respecte valorile omenirii, dezvoltă sentimente de responsabilitate comună pentru conservarea patrimoniului istoric și natural al țării lor și al celui mondial) (Roh 2014, 9). Deosebit de importantă, în ceea ce privește copiii, rămâne însă experiența tactilă (hand-on), care avansează nevoia de a experimenta, a atinge, a observa și a examina materialul tangibil (Martin 2011, 41).

Yves Chevillard a propus încă din 1982 conceptul de *transpunere didactică*, prin care autorul înțelege o „școlarizare” a cunoașterii savante sau o trecere a acestui tip de cunoaștere la o cunoaștere învățată și care se poate transfera muzeului astfel încât transpunerea muzeografică sau producția unui discurs specific al media expoziției se înscrie în prima sa parte într-o logică comunicațională (Meunier 2011, 8). În același registru educațional, Ron Ritchhart (2007) propune conceptul de *cultură de gândire* în timpul vizitei ghidate la muzeu percepute ca o experiență colectivă în care gândirea este elementul central, vizitatorul fiind stimulat să explice ceea ce vede, să compare obiectele expuse, să folosească vizita ca o sursă de inspirație personală, să-și creeze obișnuințe, să favorizeze limbajul, să încurajeze interacțiunile etc. (Langlois 2010, 17-18).

În aceste contexte se conturează relația deosebit de strânsă dintre cele două instituții care se consideră parteneri într-un proiect educațional în care fiecare își aduce contribuția în funcție de specificul său, așa încât muzeul permite punerea în legătură a conținuturilor de explorat dar cu condiția consilierii de către școală în scopul pregătirii cât mai eficiente a vizitei și a atingerii scopurilor

pedagogice incluse în planurile de studiu (Jaeggi 2014, 10-11).

Publicul vizitator al muzeelor nu este format doar din publicul școlar, acestuia alăturându-i-se și alte categorii, cu profiluri diferite, studiile care au cercetat vizitatorul și preferințele acestuia în materia de educație relevând faptul că deși unele expoziții sunt organizate pentru copii, acestea sunt frecventate în mare măsură și de adulți, ceea ce conduce, teroretic, la concluzia existenței și a unei instrucții andragogice, precum și a existenței unor instrumente pedagogice de factură generică care se utilizează indiferent de categoriile de vizitatori cărora se adresează muzeul (Meunier 2011, 7). Pentru tineri, în viziunea lui Michel Allard (1993) muzeul trebuie să promoveze diverse metode pentru îmbunătățirea învățării în spațiul expozițional, în primul rând trebuie să stimuleze participarea activă a vizitatorilor prin anumite tipuri de activități, cum ar fi: jocuri de tipul întrebări/răspunsuri, conferirea vizitatorului rolului de animator pentru ceilalți vizitatori, ca și cum ar fi un membru al muzeului, însărcinarea vizitatorului cu proiectarea unei expoziții atât în muzeu, cât și în afara acestuia, folosindu-se de cărțile de specialitate puse la dispoziție de angajații muzeului (Allard 1993, 768-769). El transformă astfel vizitatorul într-un veritabil actor, iar vizita – într-un moment de călătorie personală. Și André Lefebvre (1991), în urma unor experimente, a ajuns la concluzia că participarea activă a crescut interesul și implicarea personală, con-

cepție la care subscriu și alți specialiști (Langlois 2010, 18). Concluzionând, M. Allard consideră că în amenajarea și conducerea unui muzeu nu trebuie să se țină cont numai de opere și de percepția muzeografilor, ci și de public, pentru că „acesta nu trebuie considerat ca o masă inertă de vizitatori, nici ca un rău necesar pentru supraviețuirea muzeelor, ci ca un element constituant esențial și fundamental. Fără public, muzeul nu există. Așadar, acesta trebuie considerat ca un participant la viața muzeului. Trebuie să se țină cont de interesele, gusturile și motivațiile sale. Trebuie, în plus, să considerăm vizita nu ca un accident pe traseu, ci ca pe o parte esențială în călătoria sa personală. Vizita este așadar proiectată ca o parte integrantă a unui proces, fie de ordin intelectual, emotiv sau pur estetic” (Allard 1993, 273).

În concluzie, putem afirma că educația și învățarea muzeală se constituie în mod activ ca parte a unui model educațional amplu promovat în principal de instituțiile de învățământ în strânsă legătură cu alte instituții, cum ar fi cele de cultură, cu care intră în parteneriate care urmăresc aceleași scopuri. Chiar dacă sferile de învățare sunt diferite, formală și nonformală, aceste instituții se întâlnesc undeva la mijloc, cu toate că de multe ori metodele și mijloacele utilizate diferă, dar în fapt promovează aceleași deziderate și urmăresc aceleași realizări educative. Kenneth Hudson afirma că „Muzeul nu ar putea învăța, în schimb el poate crea o atmosferă care dă dorința de a învăța”.

## Bibliografie

- Allard 1993:** M. Allard, Les adolescents et les musées. *Revue des sciences de l'éducation* 19/4, 1993, <https://www.erudit.org/fr/revues/rse/1993-v19-n4-rse1857/031677ar.pdf>
- Allard 1999:** M. Allard, Le partenariat école-musée: quelques pistes de réflexion. In: *ASTER*, nr. 29 (Paris 1999), <http://ife.ens-lyon.fr/publications/edition-electronique/aster/RA029-03.pdf>
- Allemand 2014:** L. Allemand, Attents, contextes et potentiel d'une visite au musée. In: *Se rendre au Musée avec l'École. Un guide pratique* (Bern 2014), [http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163\\_ecole\\_musee\\_partie\\_1.pdf](http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163_ecole_musee_partie_1.pdf)
- Bordeaux 2013:** M.C. Bordeaux, Du service éducatif au service culturel dans les musées. *Bulletin des Bibliothèques de France* 3, 2013, <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-03-0018-003>
- Buffet 1995:** F. Buffet, Entre école et musée: le temp du partenariat culturel et éducatif? *Publics et Musée* 7, 1995, [http://www.persee.fr/doc/AsPDF/pumus\\_1164-5385\\_1995\\_num\\_7\\_1\\_1055.pdf](http://www.persee.fr/doc/AsPDF/pumus_1164-5385_1995_num_7_1_1055.pdf)
- Langlois 2010:** A. Langlois, La motivation et l'apprentissage dans les musées (Paris 2010), [http://www.mwmoireonline.com/05/11/4536/m\\_La-motivation-et-lapprentissage-dans-les-musees2.html](http://www.mwmoireonline.com/05/11/4536/m_La-motivation-et-lapprentissage-dans-les-musees2.html)
- Falk, Storksdiel 2005:** J. Falk, M. Storksdiel, Using the Contextual Model of Learning from a Science Center Exhibition. *Science Education* 89, 2005, [onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/sce.20078/pdf](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/sce.20078/pdf)
- Jacobi, Coppey 1995:** D. Jacobi, O. Coppey, Introduction – Musée et éducation: au-delà du consensus, la recherche du partenariat. *Publics et Musées* 7, 1995, [http://www.persee.fr/doc/pumus\\_1164-5385\\_1995\\_num\\_7\\_1\\_1053](http://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1995_num_7_1_1053)

- Jaeggi 2014:** S. Jaeggi, Considérer le musée comme un partenaire de projet. In: Se rendre au Musée avec l'École. Un guide pratique (Bern 2014), [http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163\\_ecole\\_musee\\_partie\\_1.pdf](http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163_ecole_musee_partie_1.pdf)
- Krummenacher 2014:** S. Krummenacher, Le musée comme moyen d'enseignement et d'apprentissage. In: Se rendre au Musée avec l'École. Un guide pratique (Bern 2014), [http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163\\_ecole\\_musee\\_partie\\_1.pdf](http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163_ecole_musee_partie_1.pdf)
- Martin 2011:** T. Martin, L'expérience de visite des enfants en musées de sciences dans le cadre des loisirs. Logiques d'interprétation et enjeux d'un dispositif communicationnel (teză de doctorat – École doctorale Sciences de l'Homme de la Société Lille Nord de France – Laboratoire Geriico), <https://halshs.archives-ouvertes.fr/tel-00783563/document>
- Meunier 2011:** A. Meunier, Les outils pédagogiques dans les musées: pour qui, pour quoi? La Lettre de l'OCIM 133, 2011, <http://ocim.revues.org/648>
- Musée Stewart 2011:** Musée Stewart - action éducative et culturelle, <http://www.stewart-museum.org/librairie/fonction-educative/-6.pdf>
- Paquin, Lemay-Perreault 2015:** M. Paquin, R. Lemay-Perreault, Vingt ans de recherche en éducation muséale. In: Éducation et Francophonie, vol. 43:1 (Québec 2015), <https://www.erudit.org/fr/revues/ef/2015-v43-n1-ef01833/1030177ar.pdf>
- Roh 2014:** L.F. Roh, La complémentarité entre l'école et le musée. In: Se rendre au Musée avec l'École. Un guide pratique (Bern 2014), [http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163\\_ecole\\_musee\\_partie\\_1.pdf](http://mediamus.org/web/sites/default/files/downloads/001163_ecole_musee_partie_1.pdf)
- Weber f.a.:** T. Weber, Apprendre à l'école, apprendre au musée: quelles sont les méthodes les plus favorables à un apprentissage actif?, [http://www.museoscienza.org/smec/manual/02\\_general%20chapters\\_all%20languages/02.5\\_apprendre%20a%20lecole%20apprendre%20au%20musee\\_fr.pdf](http://www.museoscienza.org/smec/manual/02_general%20chapters_all%20languages/02.5_apprendre%20a%20lecole%20apprendre%20au%20musee_fr.pdf)

### Museum education as a form of non-formal education

*Keywords:* museum, education, visitors, school, knowledge.

*Abstract:* As a museum function very important for the activities devoted to the various categories of the museum visitors, the museum education and learning is aimed both at disseminating scientific knowledge among visitors and the formation of attitudes, skills and habits that contribute to their personal and social development by creating an enabling environment. The museum is a viable alternative for spending one's leisure time as it combines cognitive source and emotional and esthetical ones in a harmonious way, thus stimulating creativity, introspective vision, communication, interaction with other people. Therefore, the museum pays special attention to its public, without whom it would not exist, offering various programs, activities and other means to help the visitors with the interpretation during their visit to the exhibitional space. We could say that the museum does not necessarily have an educational vocation; it rather creates the atmosphere that induces to learning.

### Музейное образование как форма неформального образования

*Ключевые слова:* музей, образование, посетители, школа, знание.

*Резюме:* Как функция, очень важная для деятельности, посвященной различным категориям посещающей музей публики, музейное образование и обучение направлено как на распространение научных знаний среди посетителей, так и на формирование установок, умений и навыков, способствующих их личностному и социальному развитию, посредством создания благоприятной среды. Музей является одной из жизнеспособных альтернатив свободного времяпрепровождения, в которой познавательное начало гармонично сочетается с эмоциональным и эстетическим, стимулируя креативность, интроспективное видение, общение, взаимодействие с другими людьми. Именно поэтому музей уделяет особое внимание своим посетителям, без которых его бы не существовало, предлагая различные программы, виды деятельности и вспомогательные комментарии, призванные помочь им продвигаться по выставочному пространству. Можно сказать, что музей создает ту атмосферу, которая побуждает к обучению.

21.02.2018

Dr. Gherghina Boda, Muzeul Civilizației Dacice și Romane, str. 1 Decembrie 1918, nr. 39, Deva, județul Hunedoara, România, e-mail: ginaboda15@gmail.com