



MUZEUL
MUNICIPIULUI
BUCUREȘTI

Pe urmele istoriei

Muzeul George Severeanu

Muzeul

Este prin excelență un spațiu al educației (interactivă și atractivă) prin stimularea curiozității, oferind pretexte de reflecție asupra anumitor teme de interes general, stimuli pentru dezvoltarea gândirii critice și povești variate care ne ajută să înțelegem contexte complexe. Călătoria în sine la muzeu, un spațiu diferit de cel al școlii, este o experiență memorabilă pentru copii. Din fericire, atunci când distanța, timpul sau alte condiționări nu permit deplasarea fizic, există astăzi alternativa în care muzeele „călătorească” online către copii și ajung în orice sală de clasă sub formă de imagini, desene, filme și povești sau sub forma unui tur virtual.

Echipa de creație

Autori: Monica Bumbăș, educator muzeal (Asociația Da'DeCe) și Anca Dumitru, profesor învățământ primar (Școala Primară Helikon București)

Documentare: Alina Streinu (Muzeul George Severeanu), Monica Bumbăș, Anca Dumitru, Silvia Zamfir

Istoric: Silviu Anghel

Grafică: Andrei Tache, Letiția Grigore

Comunicare: Eliana Radu
(Muzeul Municipiului București)

Coordonator proiect: Silviu Anghel
Mulțumiri copiilor de la clasa I A, Școala Primară Helikon București, generația 2021: Andrei B, Ștefan B, Alexandra B, Vladimir B, Petru I,

Asociația Da'DeCe și Muzeul George Severeanu propun învățătorilor un **kit pedagogic** pentru programa școlară de **Istorie**, care are scopul de a sprijini profesorul în demersul său de a trezi curiozitatea copiilor și a declanșa un proces mai amplu de cunoaștere a istoriei antice.

Kitul

Conține **4 planuri de lecții** (fișe) adresate învățătorilor, care pot fi folosite ca surse de inspirație pentru activități școlare sau extrașcolare desfășurate în clasă, în muzeu, sau ca teme pentru acasă:

1. Pasiuni de o viață - Colecționari, colecții, muzee
2. Orice ciob poartă o sămânță de poveste - vasele ceramice din Grecia antică
3. Monedele - o prezență constantă timp de 2700 de ani
4. Lumina creată de om – lămpi sau opaițe antice

Alexandra I, Dalia J, Robert N, Andreea N, Zenaida P, Dragoș S, Mara S, Sofia S, Eric S, Alexandru S, David U, Radu V, Iris V și Matei V.

Acest kit a fost realizat în cadrul proiectului „Patrimoniul pentru societate”, derulat de Asociația Da'DeCe, în parteneriat cu Muzeul Municipiului București, 2021, cofinanțat de Administrația Fondului Cultural Național.

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziția AFCN, care nu este responsabilă de conținutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanțării.



PROIECT CO-FINANȚAT DE:



Istoria antică. S-a întâmplat atât de demult încât e greu să ne raportăm la ea, vremurile erau atât de diferite încât nu avem repere și ne pierdem ușor printre date, cifre, enumerări, imagini cu care nu rezonăm. De aceea, în aceste fișe, înainte de a porni în călătoria spre trecut, **vom porni de la prezent** printr-o serie de discuții și activități introductive. Luând ca reper lucruri cunoscute, copiii nu se vor trezi într-o lume antică pe care nu o înțeleg, ci într-un loc cu sens.

Nici istoricilor și arheologilor nu le este ușor să ne spună ce se întâmpla acum 2000 de ani, pentru că există foarte puține izvoare istorice, mai ales sub formă de texte. Ca niște adevărați detectivi, ei se folosesc de obiectele care au supraviețuit (aflate acum în muzee) pentru a extrage indicii prețioase. Fișele provoacă copiii să intre în acest **rol de detectivi** pentru ca, printr-o serie de conexiuni și deducții, să descopere secrete bine ascunse în istorie, raportând mici victorii personale.

Obiectul de patrimoniu pus în contextul său mai larg, cel care oferă și cele mai multe povești, poate fi un ajutor de nădejde al profesorului. Funcționează ca un pretext inedit, concret, simpatic, pentru introducerea unor noțiuni noi. Atunci când curiozitatea este stârnită, obiectele de patrimoniu se vor însufleți, vor povesti, se vor transforma în adevărați ghizi ai călătoriilor în timp. Nu vor mai fi niciodată doar niște bucăți de metal, ceramică sau orice alt material, frumos aranjate și catalogate în vitrine, nici ele și nici suratele lor din orice muzeu al lumii noastre.

Structura. Fiecare fișă are o structură centrală care ancorează mai multe direcții pe care le abordează. Acest schelet este învelit într-un strat narativ completat printr-o serie de ilustrații, informații suplimentare și activități. Toate acestea, împreună, aprofundează fiecare din cele 4 teme tratate, creând un context mai larg de înțelegere și învățare.

Activitățile au un simbol care indică locul cel mai potrivit de desfășurare:




în clasă



la muzeu



acasă

Pentru orientare, folosiți **harta muzeului** în combinație cu turul virtual al cărui link îl găsiți în fișe. Obiectele marcate pe hartă sunt semnalate în fișe prin simbolul .

Durata. O fișă s-ar putea lucra integral, probabil în 4 ore la clasă. Am marcat, orientativ, numai durata activităților mai complexe. Recomandarea este ca profesorul să preia din aceste fișe, în deplină libertate, exact ce îi este de folos și completează în mod fericit materia predată, interesele și personalitatea copiilor din clasa sa.

Adresarea. Am creat unele pasaje într-un limbaj colocvial pentru a putea fi preluate ca atare și adresate direct copiilor. Altele sunt adresate profesorilor, cu explicații și informații.

Recomandăm aceste fișe și **părinților** (sau oricărui **îndrumători** ai copiilor). Dacă plănuți o vizită la Muzeul George Severeanu, parcurgeți aceste fișe înainte. Puteți găsi, pe lângă povești sau activități interesante pur și simplu (bune de citit sau încercat oricând), o serie de *cârlige* cu care puteți prinde atenția copilului, îi puteți stârni curiozitatea și, poate, chiar nerăbdarea de a ajunge la muzeu și a vedea în realitate protagoniștii acelor întâmplări. Dacă nu aveți timp, mergeți cu încredere pentru că am pregătit și un **traseu de explorare a lumii antice** care îl așteaptă pe cel mic la muzeu pentru a-i face vizita mai interesantă.

Inspirație, diversitate,
educație prin patrimoniu,
educație culturală,
transdisciplinaritate