

Arta de a-i apropia pe copii de artă

Viața e plină de întâmplări, dar puține sunt locurile în care acestea se desfășoară cu finalitate educativă asumată, precum școala sau muzeul. Adică traseul este:

mi se întâmplă → *sunt surprins de nou* → *îmi place* → *mă implic (cognitiv-afectiv)* → *voi ști/voi ține minte* → *îmi trebuie* → *voi spune/face*.

Pentru a înțelege realitatea (adaptare la mediul natural-social-cultural), avem nevoie de visare (arta). Experimentele trebuie exersate și cu cât aceasta se petrece mai timpuriu, cunoștințele se sedimentează, se formează priceperile și apar deprinderile.

Desigur, există adulți care nu au intrat niciodată într-un muzeu și nu o vor face niciodată.

Alții simt curiozitatea de a o face, dar necunoscutul îi face nesiguri, se simt stingheri și nu identifică în jurul lor persoane care să îi însoțească în această experiență, așa că renunță.

O altă categorie conștientizând cele de mai sus, planifică pentru copiii lor o schimbare importantă și așteaptă ca cei mici să ajungă la vârsta potrivită pentru a le face ceea ce părinții lor nu au făcut. E bine și pentru adult și pentru copil. De fapt, primul este și el un copil care își satisface o curiozitate, o dorință care așteaptă de mult.

Cel mai emoționant e cazul în care copilul merge la muzeu, îi place foarte tare, povestește acasă și stârnește curiozitatea adultului sau este rugat de copil să îl însoțească la o vizită ulterioară. Oricum, rezultatul e că ambii ajung să revină apoi.

Din aceste 4 ipotetice cazuri expuse, trei sunt câștigătoare. Pentru individ, pentru societate.

De ce vine atât de multă lume la Noaptea muzelor? Nu pentru că e gratuit, desigur. Poate doar din curiozitate, dar cadrul e cel care i-a captat atenția și pare să îl favorizeze..

Specialiștii au identificat, în dezvoltarea copilului, de la 3 la 18 ani, mai multe etape/stadii. Școala românească de psihologie și pedagogie consideră că dezvoltarea psihică a copilului cuprinde următoarele perioade, care se suprapun ciclurilor de învățământ:

- ✓ 0 – 3 ani - prima copilărie (sugar, apoi copil mic),
- ✓ 3 – 6 ani - preșcolăritatea (grădiniță),
- ✓ 6 – 11 ani - școlarul mic (învățământ primar),
- ✓ 11 – 14 ani - pubertate (gimnaziu),
- ✓ 14 – 18 ani - adolescență (liceu).

Jean Piaget¹ considera că dezvoltarea intelectuală (cognitivă) este un proces ce urmează câteva modele generale încadrate în patru stadii de dezvoltare intelectuală, fiecareia dintre ele corespunzându-i un anumit tip de gândire.

- A. 0 - 2 ani (*stadiul senzorio - motor*). Își folosește simțurile și abilitățile motorii pentru a înțelege lumea; începe să își amintească și să-și reprezinte propriile experiențe.
- B. 2 - 6 ani (*stadiul preoperațional*). Folosește gândirea simbolică incluzând achizițiile din sfera limbajului în activitatea de cunoaștere a lumii înconjurătoare; cunoașterea se realizează pornind din perspectivă proprie (gândire egocentrică).
- C. 7 - 11 ani (*stadiul operațiilor concrete*). Înțelege și folosește operațiile logice în rezolvarea de probleme; poate defini noțiuni precum "număr", "clasificare" și "conservare".

¹ n. 9 august 1896 – d. 16 septembrie 1980. Psiholog, biolog, logician și filozof elvețian, cunoscut pentru contribuțiile sale din domeniul epistemologiei și psihologiei dezvoltării

D. 12 - 18 ani (*stadiul operațiilor formale*). Începe să gândească pornind de la real la concret, să abstractizeze; înțelege ceea ce poate fi posibil, ipotetic.

Teoria cognitivă este valoroasă prin aceea că permite factorilor educaționali să solicite copiii, aflați la un anumit stadiu de vârstă, în funcție de posibilitățile lor, în așa fel încât efectul să fie cât mai bun pentru copil.

Pentru a înțelege mai ușor dezvoltarea copilului trebuie să avem în vedere trei domenii principale aflate permanent în situația de interacțiune.

- a) **Dezvoltarea fizică** (corporală și abilitățile motorii, de exemplu învățarea mersului, a scrisului etc.).
- b) **Dezvoltarea cognitivă** (nivelul actului cunoașterii sau al adaptării la mediul înconjurător prin percepție, imaginație, gândire, memorie, învățare și limbaj).
- c) **Dezvoltarea psiho-socială** (formarea personalității și dezvoltarea socială) ca părți ale unui întreg. Dezvoltarea emoțională este și ea analizată, exprimând impactul familiei și societății asupra individului.

Dezvoltarea psihică a copilului este un proces extrem de complex și dinamic, care se realizează ca o consecință a influenței factorilor externi (mediul social, educație) asupra particularităților individuale ale copilului (ereditatea). Toți acești factori interrelaționează, importanța fiecăruia dintre ei devenind decisivă. La final, trebuie să descoperim omul matur, pregătit pentru adaptarea la societatea din care face parte.

Cei mai importanți factori care influențează devenirea umană sunt considerați ereditatea, mediul social și educația. Dacă primul nu poate fi, în general, modificat, ceilalți doi sunt modalitatea prin care se poate exercita influență asupra devenirii personalității copilului/tânărului.

Ereditatea reprezintă zestrea biologică nativă, trăsăturile denumite predispoziții native, rezultat al dezvoltării biologice complexe de-a lungul generațiilor, punctul de plecare al dezvoltării personale ulterioare.

Mediul social este alcătuit din totalitatea relațiilor și cerințelor societății în care trăiește și acționează copilul (mediul imediat - familie, prieteni, școală și mediul social - macrosistemul societății). Așa se explică de ce copii care trăiesc în aceeași societate sunt atât de diferiți.

Educația este un proces permanent și continuu, factorul decisiv ce acționează asupra copilului și nu se referă doar la educația intelectuală (informativă și formativă) realizată în instituțiile de învățământ, ci la toate influențele care modelează copilul în procesul complex al formării personalității sale.

Pornind de la potențialul individual, educația trebuie să asigure adaptarea optimă a copilului la cerințele societății.

Arta (populară sau cultă) este un domeniu cu extraordinar potențial educațiv, care operează cu simboluri (sunete muzicale, cuvinte, forme, culori, texturi etc), fiind o convenție acceptată și asumată. Ea propune, de multe ori, o lume cu obiecte, personaje, dimensiuni și reguli diferite de cele ale realității, iar decodarea simbolurilor și asumarea mesajelor se face trecând prin faza inițierii.

Practica spune că trebuie să acționăm cât mai timpuriu, în flux continuu, competent, oferind varietate, stârnind curiozitatea, provocând situații noi, uimind și punând într-o dinamică bine controlată gândirea logică și creativitatea, evidența și fantasticul, iar laboratorul în care acest demers se poate desfășura cu maximum de eficiență este Muzeul.

Copiii de astăzi sunt aplecați mai mult spre acțiune, decât spre cuvânt. Între a citi o carte și a urmări un film, ei vor alege a doua variantă pentru că imaginea în mișcare și sunetul sunt

evidențe pe care le preferă, deja. De aceea, ajunși în fața unui obiect, cei mai mulți (se) vor întreba ”ce face”, adică pentru ce și cum funcționează, nu ”cum se numește”.

Telefonul și tableta i-au deprins, de la vârste fragede, să acționeze, să experimenteze, să intre în relație. Iată de ce e necesar să cunoască de mici reguli universal respectate în muzee și să înțeleagă valoarea, uneori fragilitatea exponatelor.

În același timp, amenajarea de spații pentru activități concrete, în care copiii să experimenteze, să exploreze, să interacționeze cu diverse materiale, să observe sau să creeze procese, să se întrecă, crează premisele construirii unor ancore temporale (amintiri ale copilăriei) atât de valoroase la vârsta adultă.

Observarea dirijată, explicația, conversația, demonstrația, experimentul, lucrul practic, sunt metode pe care le putem utiliza cu mult succes. Depinde doar de noi să putem contura și un cadru atractiv, merit să le capteze interesul. Astfel, atenția se concentrează voluntar, are loc o intensificare a memoriei, imaginației, gândirii.

E dovedit faptul că școlarii mici se interesează de toate formele noi de activitate (citit, scris, desen, cânt etc.), dar le preferă pe acelea care au un conținut mai complex.

Cu timpul, interesul pentru ireal și fabulos (basmе) scade în favoarea temelor din viața reală. Dimensiunea ludică a oamenilor face ca jocurile să atragă totdeauna atenția, să devină o formă specifică de activitate cognitivă. Astfel, ele pot fi utilizate cu succes, atât în scop distractiv, cât și în vederea realizării unor sarcini instructiv-educative.

Curând, apar și interesele îndreptate spre activitatea de a colecționa. Identificarea, ordonarea și atribuirea unei însemnătăți propriilor obiecte pot fi activități translatate în muzee. Copiii vor înțelege de ce vârsta sau unicitatea unor exponate le conferă valoare.

Muzeul dă șansa copiilor să empatizeze, să se manifeste creativ, să înțeleagă, să-și explice, să inoveze, să își asume roluri, să interpreteze, să primească informații și emoții pe care să le transmită mai departe.

Sunt mulți adulții care nu au intrat niciodată într-un muzeu. Poate că ar face-o, din curiozitate, măcar, dar se simt stângaci, nesiguri. Unii trec peste acest sentiment când își însoțesc proprii copii sau nepoți și descoperă o lume minunată, interesantă. Aceștia vor reveni.

Acolo suntem noi, cu cunoștințele și pasiunea noastră. Mici sau mari, oamenii se comportă lafel în fața miracolului creației umane: cu curiozitate. Dacă în acel moment, găsesc sprijinul necesar, vor îndrăzni să accepte visul cuiva (adică *opera de artă*) și chiar să viseze ei înșiși. Arta e pentru toți, dar inițierea e esențială și de aceea o acceptă puțini.

Așadar, să ne dăm întâlnire în clubul celor aleși: Muzeul.

Prof. Dr. Monica BUHAI