

**CONSIDERAȚII PRIVIND ROLUL ARHEOLOGIEI
EXPERIMENTALE ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL LA
DISCIPLINA ISTORIE – STUDIU DE CAZ RESURSELE LITICE
DIN DEPRESIUNEA NEAMȚ-TOPOLIȚA**

*

**CONSIDERATIONS ON THE ROLE OF EXPERIMENTAL
ARCHEOLOGY WITHIN THE EDUCATION PROCESS AT THE
HISTORY SUBJECT – CASE STUDY LITHIC RESOURCES
FROM THE NEAMȚ-TOPOLIȚA DEPRESSION**

*

**DES CONSIDÉRATIONS SUR LE RÔLE DE L'ARCHÉOLOGIE
EXPÉRIMENTALE DANS LE PROCESSUS ÉDUCATIF DE LA
MATIÈRE DE L'HISTOIRE – ÉTUDE DE CAS LES
RESSOURCES LITHIQUES DE LA DÉPRESSION NEAMȚ-
TOPOLIȚA**

Prof.drd. Traian ANTON¹

Rezumat: Deși oferă numeroase explicații și poate sugera noi interpretări asupra unor tehnologii sau stiluri de viață preistorice, arheologia experimentală este destul de puțin utilizată în spațiul românesc. Ca profesori de istorie trebuie să oferim elevilor concepte istorice, modele din trecut, tehnologii care și-au lăsat amprenta asupra evoluției și comportamentului uman. A experimenta înseamnă a elimina majoritatea ipotezelor, iar elevii pasionați de preistorie pot fi spectatori activi și implicați în scenariul stabilit de muzeograf. Preistoria se predă la începutul ciclului gimnazial și liceal, când elevii sunt "însetați" de cunoaștere, cer tot mai multe detalii, își folosesc tot mai mult imaginația și orice metodă didactică, care reușește să-i captiveze pe elevi în zona muzei CLEO, este binevenită. Muzeele au oportunități bune de a-și deschide porțile, de a sluji comunitatea locală, educația și cunoașterea cât mai completă a trecutului.

Cuvinte cheie: arheologie experimentală, educație, muzeu, competențe, popularizare.

*

Abstract: Although it offers numerous explanations and may suggest new interpretations of prehistoric technologies or lifestyles, experimental archaeology is relatively little used in the Romanian space. As history teachers, we must offer students historical concepts, models from the past, technologies that have left their mark on human evolution and behaviour. Experimenting means eliminating most hypotheses and students passionate about prehistory can be active spectators and involved in the scenario established by the curator. Prehistory is taught at the beginning of the middle and high school cycle, when students are "thirsty" for knowledge, demand more and more details, use more and more imagination and any teaching method that manages to captivate students in the area of the goddess

¹ Școala Doctorală de Științe Umane, Universitatea "Ștefan cel Mare", Suceava; profesor la Școala Gimnazială nr.1 Răucești, Neamț

CLEO, is welcome. Museums have good opportunities to open their doors, to serve the local community, education and complete knowledge of the past.

Keywords: *experimental archeology, education, museum, educational skills, coverage*

*

Résumé: *Bien qu'elle offre de nombreuses explications et peut suggérer de nouvelles interprétations sur les technologies ou sur les modes de vie préhistoriques, l'archéologie expérimentale est assez peu utilisée dans l'espace roumain. En tant qu'enseignants d'histoire, on doit offrir aux élèves des concepts historiques, des modèles du passé, des technologies qui ont laissé leur empreinte sur l'évolution et le comportement humain. Expérimenter signifie éliminer la plupart des hypothèses et les étudiants passionnés du préhistorique peuvent être des spectateurs actifs et impliqués dans le scénario établi par les muséographes. On enseigne la préhistoire au début du cycle gymnasiale et secondaire, et les étudiantes sont "avidés" de savoir, ils demandent de plus en plus des détails, ils utilisent de plus en plus leur imagination et n'importe quelle méthode d'enseignement qui réussit à captiver les élèves dans l'espace de la muse Cléo, elle est la bienvenue. Les musées ont de bonnes opportunités pour ouvrir leurs portes, pour servir la communauté locale, l'éducation et le savoir le plus complexe du passé.*

Des mots clé: *archéologie expérimentale, éducation, musée, lithique, compétence, faire connaître.*

Muzeul² și școala sunt instituții culturale vechi, dar abia în ultimele decenii s-a pus, în mod concret, problema conlucrării lor sub aspect educațional. Primele studii de arheologie experimentală au apărut în Europa Occidentală la jumătatea secolului XX (Paadekooper, Flores, 2014, p.8), dezvoltându-se grupuri de specialiști sau pasionați ai preistoriei care au încercat să recreeze diferite moduri de viață, unelte, arme, obiecte de podoabă, tehnologii din perioada epocii pietrei sau a metalelor. În România postdecembristă au apărut aceste influențe occidentale, producându-se deseori confuzii între arheologia experimentală și reconstituirea istorică.

Istoria are un rol important în dezvoltarea competențelor intelectuale ale elevilor generației secolului XXI, ajutându-i să înțeleagă trecutul, pregătindu-i pentru viitor, deoarece tot ceea ce există în prezent își are originea în trecut. Istoria creează stări afective, trezește și cultivă sentimente, creează stări raționale de care omul are nevoie pentru a trăi, pentru a-și valida capacitățile creatoare în conformitate cu cerințele progresului și cu interesele societății³.

Metodologiile activ-participative în abordarea procesului de predare-învățare la disciplina Istorie sunt cele mai indicate la toate grupele de vârstă, facilitând îmbunătățirea învățării și dobândirea de competențe specifice disciplinei, formându-se o gândire critică, cu capacități de analiză comparativă, adică o gândire istorică.

Reconstituirea trecutului nu este ușoară pentru arheologi, deoarece trebuie să aibă în vedere o multitudine de metode, analogii, analize diacronice etc. Este important ca datele obținute din actul arheologiei experimentale să fie notate și publicate pentru a

² Cuvântul *muzeu* a fost folosit pentru prima în spațiul carpato-dunărean de D. Cantemir în *Hronicul vechimii Romano-Moldo-Vlahilor* cu sensul de "cămări unde stau la citeală sau la învățătură", adică locuri de studiu, cum erau la vremea respectivă în întreaga Europă.

³ F. Adăscăliței, M. Bercea, D. Dumitrescu, L.Lazăr, M. Mantea, M. Popescu, Elemente de didactică a istorie, Ed. Nomira, București, ediția II, 2010, p. 5.

putea fi folosite în procesul educațional sau în cercetarea științifică, de către cadre didactice, muzeografi sau cercetători științifici⁴.

Scopul arheologiei este de a identifica vestigii arheologice, de a le clasifica, ordona cronologic, salva și valorifica. Vestigiile materiale sunt împărțite în complexe fixe, resturi ale vieții umane (așezări, necropole, morminte, sanctuare, fortificații) și inventare mobile, artefacte (ceramică, unelte, arme, obiecte de podoabă). Putem distinge o muzeologie a obiectului, în care modul de funcționare și prezentare a muzeului se bazează pe obiecte, și o muzeologie a ideii, în care se bazează pe o idee, pe un concept. Muzeologia ideii, cum ar fi arheologia experimentală este rezultatul progresului muzeologic și nu elimină obiectul ci îl pune în serviciul ideii, a mesajului, a interactivității; trebuie să aibă în prim plan vizitatorul, particularitățile sale de vârstă, de competențe, de interes științific, făcând din idee și vizitator punctul principal al activității⁵.

Competența presupune cunoștințe declarative și capacități de operare cu informația verbală, cunoștințe procedurale, elemente de orientare în realizarea acțiunilor. Formarea capacității de a reflecta asupra lumii, de a formula și de a rezolva probleme pe baza relaționării cunoștințelor din diferite domenii reprezintă prima finalitate pe care și-o propune școala. Predarea trebuie centrată pe elev, să fie utilizate metode de învățare prin cooperare, prin analiza surselor istorice, să fie promovată dezvoltarea gândirii critice. În dezvoltarea competențelor ar trebui raportate trei niveluri: o etapă de inițiere, axată pe abilități de bază, o etapă de dezvoltare, când accentul se pune pe dezvoltarea persoanei, pe formarea de atitudini comportamentale, pe utilizarea cunoștințelor și a treia etapă de utilizare a competenței, când elevul poate face dovada că stăpânește competența la nivel superior⁶.

Experimentul este o metodă de stabilire a unei concluzii rezonabile prin încercări sau teste. Experimentul arheologic se desfășoară controlat, în anumiți parametri, cu materiale și tehnici disponibile perioadei de timp la care se face referință. Trebuie realizate notări după fiecare etapă tehnologică iar datele trebuie înregistrate și analizate de către specialiști. Reconstituirea istorică are ca scop realizarea unor spectacole pentru public, iar arheologia experimentală poate interacționa pozitiv cu reconstituirea istorică, crescând atractivitatea spectacolului prin furnizarea de recuzită (arme, unelte, podoabe, textile). Arheologia experimentală este mai aproape de preistorie⁷.

⁴ R. Paardekooper, J.Reeves Flores, *History of Experimental Archeology, Documenting the Past for the Future*, in *Experiments Past; Histories of Experimental Archaeology* (eds) Jodi Reeves Flores &Roeland Paardekooper, 2014, p. 10.

⁵ F. Nițu, *Științe auxiliare geografiei și demografiei istorice, numismatică și arheologie*, în *Curs Proiect pentru Învățământul Rural*, 2015, p. 104.

⁶ G. Gruber, *Didactica Istorie și formarea de competențe*, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, 2016, p. 35.

⁷ M. Gh. Barbu, *Considerații privind arheologia experimentală și reconstituirea istorică. Studiu de caz: Antichitatea Dacică și Romană*, în *Arheovest, III2 In memoriam Florin Medeleț*, p.780-784.

În ultimii ani, există o dorință de îmbunătățire și completare a metodelor didactice utilizate în procesul educațional la disciplina Istorie dar și de promovare și valorificare a instituțiilor muzeale, prin creșterea creativității cultural-istorice, îndeosebi pentru tinerele generații ce au curențe legate de universul senzorial, tactil, olfactiv etc. Tot în ultima perioadă a apărut conceptul de ”business muzeal”, adică complexele muzeale colaborează cu instituții de stat sau private pentru a-și lansa produsele de marketing și a avea un flux cât mai mare de vizitatori. Putem exemplifica prin Tabăra de arheologie experimentală organizată în 2015 de Asociația Culturală Omnis Barbaria (Satu Mare) și Muzeul Județean de Istorie și Arheologie Maramureș (Baia Mare), incluse în Proiectul Educațional Internațional Discovery – Descoperă Lumea. O altă colaborare de succes este crearea Taberei de Creație ”Cucuteni International Art Camp”, unde tinerii văd și simt, tehnologii și moduri de viață preistorice.

Proiectul Archaeodrom, coordonat de Muzeul Național de Istorie a României are ca scop aplicarea sistematică a arheologiei experimentale pentru comunitățile eneolitice din mileniul al V-lea, având la bază datele arheologice și studiile interdisciplinare, cuprinzând construcții și amenajări interioare sau exterioare, cu obiectele cotidiene din viața comunității; are ca obiect de activitate și o serie de activități legate de tehnologiile preistorice⁸.



Arheologul Vasile Diaconu, într-un atelier de arheologie experimentală la Muzeul de Istorie și Etnografie Tg. Neamț (sursa FB) 2021

Partea pedagogică, educațională a arheologiei experimentale este una complementară și poate fi acoperită destul de ușor, prin parteneriate educaționale,

⁸ C. Lazăr, *Proiectul Archaeodrom în contextul arheologiei experimentale din România*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman, Seria Arheologia*, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 195.

proiecte tematice între complexele muzeale, școlile limitrofe sau cercurile de istorie, ce se pliază perfect pe astfel de activități extrașcolare. Muzeografi, profesorii de istorie și elevii sunt beneficiarii direcți a acestor parteneriate, creându-se punți educaționale de calitate, plăcute, prin care informația din muzee ajunge la publicul țintă, printr-un mod inedit.

Se pot organiza ateliere de arheologie experimentală în aer liber (v. activitatea Muzeului de Istorie și Etnografie Târgu Neamț) sau se pot organiza în spații închise, unde elevii pot să acumuleze competențe și valori ale preistorie de cea mai înaltă calitate (v. proiectul ”Istoria fără manual”). D-l muzeograf, Vasile Diaconu, de la Complexul Muzeal Neamț, invită an de an clasele de elevi din școlile limitrofe, pe șantierele arheologice, coordonate de dumnealui, iar acești tineri descoperă etapele unei cercetări arheologice și sunt încântați să participe activ la munca de șantier.

În Europa Occidentală își fac simțită prezența muzeele în aer liber, prezentate mai mult ca centre de vizitare, parcuri tematice sau sate preistorice, reconstituite minuțios, aflate într-o interacțiune cu comunitatea locală, orientate spre sectorul public și mai puțin spre cel privat (v. *satul neolitic din Drăgănești – Olt, România*)⁹.

În activitățile cercurilor de istorie pot fi incluse colaborări cu punctele muzeale din orizontul geografic apropiat, prin care elevii școlii descoperă, într-un mod inedit aspecte interesante din preistoria locală. Fiecare comunitate școlară poate să ofere astfel de activități care pot completa portofoliul cadrului didactic și pot oferi alternative educaționale extrașcolare de calitate. Într-o epocă în care tehnologizarea și digitalizarea pătrund și în cele mai izolate comunități, arheologia experimentală poate fi utilizată ca o modalitate de a studia preistoria în natură, făcând apel la imaginație, îndemânare și creativitate.

Putem să exemplificăm prin mai multe proiecte educaționale sau activități tematice. Un experiment arheologic foarte interesant și captivant pentru elevi este obținerea de străpungătoare de piatră prin lovirea unui bulgăre (nucleu), cioplirea de așchii și transformarea lor în străpungătoare prin retușarea cu ajutorul unei pietre sau a unei ramuri de corn¹⁰.

Experimentul arheologic de la Măgura 2004, numit ”pietre pentru gătit” – ”cooking stones”, unde pentru a găti în vase ceramice, vase de lemn sau din piele de animale, se folosea încălzirea indirectă cu ajutorul unor pietre încălzite în foc și manevrate cu un băț. Alt experiment a vizat reconstituirea modului de realizare a picturii cu grafit de pe vasele eneolitice gumelnițene, în *tell*-ul ”Măgurice” de la Vitănești, județul Teleorman, prin care s-a realizat decorul și arderea vaselor în două

⁹ R. Paardekooper, *The history and Development of Archaeological Open-Air Museum in Europe*, in *Experiments Past; Histories of Experimental Archaeology* (eds) Jodi Reeves Flores & Roeland Paardekooper, 2014, p. 150.

¹⁰ D.M. Vornicu, *Arheologia experimentală ca bază a metodei traseologice. Studiu de caz: Utilizarea străpungătoarelor în Preistorie*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman, Seria Arheologia*, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 202.

cuptoare lângă *tell*-ul de la Vitănești (mai 2004) și alte două cuptoare la Alexandria, în curtea muzeului (mai 2005)¹¹.

Atelierul ”Podoabe preistorice în epoca modernă”, desfășurat în 2015 de Complexul Național Muzeal ”Curtea Domnească” Târgoviște și-a propus activități în care elevii au utilizat cochilii, bivalve, materie vegetală, pene și obținând obiecte de podoabă, mărgelile, pandative, figurine¹².

În așezare pluristratificată de la Păuleni Ciuc – Ciomortan, în 2006, s-a construit o instalație de foc (vatră cu pavaj din piatră), fiind utilizată la încălzit, arderea ceramicii și pregătirea hranei, notându-se constant toate etapele tehnologice¹³. Arheologia experimentală poate folosi cu succes, ca metodă didactică, învățarea prin descoperire, adică pune elevul în situația, când prin gândirea și activitatea sa de cercetare, experimentare, descoperă lucruri noi, tehnologii preistorice și dobândește noi cunoștințe.

Utilizarea uneltelor, armelor, a obiectelor de podoabă litice poate fi studiată și din perspectivă arheologiei experimentale, pentru a identifica ocupațiile, operațiunile în care au fost utilizate și urmele lăsate de utilizarea lor. Aceste lucruri sunt adesea relevante deoarece specialiștii sunt deseori limitați în a cunoaște în mod aprofundat operațiile tehnologice ale populațiilor preistorice, diferențele tehnologice, experiențele meșterilor comunitari, complementaritatea uneltelor/armelor litice, osteologice sau din lemn¹⁴. Folosirea materialelor originale, luate direct din natură, explică trecutul, succesiunea și tipurile de gesturi tehnologice preistorice, într-un mod în care nici un manual școlar nu l-ar putea face. Prin utilizarea activă a materialelor litice, osteologice sau din lemn se poate dezvălui sensul și alegerile pe care oamenii preistorici le-au făcut¹⁵. Modul de viață al oamenilor preistorici este greu de cunoscut, deoarece nu avem izvoare scrise, însă arheologia preistorică, ajutată de cercetări interdisciplinare reușește să depășească acest impas. Tehnologia experimentală a fost recunoscută ca un important domeniu al arheologiei¹⁶.

¹¹ P. Mirea, *Arheologia experimentală la Muzeul Județean Teleorman – o evaluare*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman*, Seria Arheologia, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 180.

¹² A. Ilie, M. Mărgărit, *Valorificarea experimentului științific din punct de vedere muzeologic. Studiu de caz: Atelierul educațional ”Podoabele preistorice în epoca modernă”*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman*, Seria Arheologia, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p.232

¹³ D. Buzea, M. Codruța, B. Briewing, *Arheologie experimentală. Construirea unei instalații de foc (vatră) după modelul celor descoperite la Păuleni Ciuc-Ciomortan ”Dealul Cetății”*, județul Harghita, în *Angustia*, 12, 2008, p. 68.

¹⁴ D. Boghian, *Di Alcum fonti di materia prima per l’utensileria litica delle comunita del complesso culturale Precucuteni-Cucuteni*, în vol. *Cucuteni.Tresori di una Civiltà preistorica dei Carpazi (a cura di N. Ursulescu, Raluca Kogălniceanu, Cristina Crețu, Atti del Convergnò italo-romeno, Roma, 18 ottobre, 2007)*, Iași, Ed. Universității ”Al.I. Cuza”, p. 42.

¹⁵ C. Busuttill, *Experimental Archaeology*, în *Malta Archaeological Review*, 2008-2009, p. 61.

¹⁶ S. Țurcanu, *Industria litică cioplită din Neoliticul Moldovei*, Ed. Universității ”Alexandru Ioan Cuza”, Iași, 2009, p. 31.

Multiperspectivitatea este un concept metodologic ce descrie o anumită abordare a procesului didactic din mai multe perspective, ce trebuie cercetate individual și concluzionate prin analiza mai multor surse istorice mai ales atunci când aducem în discuție evenimente majore din istoria omenirii. Implică înțelegerea faptului că noi avem o perspectivă reflectată din propriul punct de vedere și ar trebui să vedem lucrurile și din alte moduri, deci de a avea empatie. Istoria este mai degrabă monoculturală, etnocratică, mai degrabă universalistă decât pluralistă și exclusivistă decât inclusivă, de aceea multiperspectivitatea își găsește un loc important¹⁷.

Învățarea prin descoperire, ca metodă didactică a apărut ca o reacție la folosirea excesivă a metodelor verbale care îl lipsește pe elev de cercetarea proprie și monopolizarea lecției de către profesor. Prin arheologia experimentală elevul poate să-și însușească noțiuni noi, captivante, prin descoperirea inductivă, descoperirea deductivă sau cea analogică¹⁸. Expunerea este o cale simplă, directă și rapidă de transmitere a informațiilor¹⁹.

Un nou concept în educația secolului XXI este cel al gamificării, adică prezentarea unor concepte științifice prin joc, activitate de divertisment, orientată de specialiști spre cunoaștere, spre însușirea de noi deprinderi și competențe. Într-o epocă în care digitalizarea atinge cote din ce în ce mai mari, școlile, instituțiile de cultură și educație trebuie să-și diversifice oferta pentru a capta atenția elevilor, pentru a-i motiva, implica în actul educațional. Gamificarea poate fi definită ca utilizarea elementelor de joc în context non-joc. Învățarea bazată pe jocuri constă în utilizarea jocului în contextul educației pentru a atinge un obiectiv de învățare. Gamificarea nu înseamnă utilizarea jocurilor exclusivă ci utilizarea designului, a elementelor științifice pentru a crește motivația și implicarea participanților²⁰.

Există proiecte educaționale de succes, realizate de profesorii de istorie sau de învățători, pasionați de istorie, exemplific cu proiectul-concurs ”Istoria fără manual”, la care am luat parte ca organizator, având parteneri Muzeul de Istorie și Etnografie Târgu Neamț sau Cetatea Neamțului, în care elevii au avut parte de sesiuni practice în care au modelat figurine antropomorfe sau au asamblat vase din ceramică.

¹⁷ R. Stradling, *Multiperspectivitatea în predarea istorie*, Ed. Universitară, București, 2014, p.13-14.

¹⁸ A.I. Roaită, *Didactica Istoriei, un manual pentru profesorul de Istorie*, Ed. Paralela 45, Argeș, 2017, p. 116.

¹⁹ C. Cuceș, *Pedagogie*, Ed. Polirom, Iași, 1996, p. 87.

²⁰ D.E. Ionele, *Gamificarea procesului de educație*, în <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/> .



Elevi modelând lutul în cadrul atelierului de arheologie experimentală din cadrul Concursului "Istoria fără manual", 2017, coord. prof. Traian Anton

În cadrul proiectului european "Noaptea muzeelor" se pot realiza astfel de proiecte educative, în care receptivitatea publicului este la cote maxime iar unitățile școlare pot programa astfel de activități în cadrul săptămânii "Să știi mai multe, să fii mai bun". Majoritatea muzeelor au reușit să reconstituie, în sălile dedicate Preistoriei, locuințe preistorice cu unelte, arme de vânătoare, tehnici domestice sau de luptă, din ce în ce mai bine realizate, documentate și atractive pentru publicul tânăr. Aceste reconstituiri arheologice, împreună cu arheologia experimentală reușesc să schimbe balanța între partea descriptivă, explicativă a orei de istorie, către cea interactivă, producând o mai bună înțelegere a celei mai lungi epoci istorice – Preistoria.

Tehnologia de prelucrare a evoluat lent, dar progresele au fost semnificative, de exemplu în urmă cu 2 milioane de ani, dintr-un kilogram de silex rezultau 10 cm de produs finit; acum 500.000 ani rezultau 40 cm produs finit iar acum 50.000 ani rezultau 20 m produs finit²¹.

Muzeul trebuie să apeleze la specialiști în științele educației, să se bazeze pe prestația lor pentru a repera și facilita transmiterea unor experiențe educaționale, de a maximaliza potențialul educațional al instituției muzeale, prin acele lecții "pe viu" gândite și desfășurate de cadrul didactic și specialiști ai muzeelor. Muzeul oferă oportunitatea și momentul deciderii de a face un experiment, al consumării unei plăceri personale, al satisfacerii unei curiozități, poate deveni un univers probatoriu obiectiv și pertinent, comparativ cu programele școlare, ce direcționează politicile educaționale într-un mod subiectiv...poate fi considerat o sursă de "grad zero" de informații, "o împachetare a trecutului".

Pe lângă funcțiile clasice ale muzeului, de achiziționare, conservare, cercetare, valorizare are și o funcție formativă, răspunzând la nevoile educaționale ale comunității, devenind un loc de aplicație, de cercetare, experimentare, implicare. Muzeul poate oferi o educație nonformală, adică o prelungire a educației din școală, intenționată, bine proiectată sau poate oferi o educație informală, opțională, întâmplătoare, autodirijată. Muzeul ca rezervor de resurse poate întări, extinde sau aduce mărturie la secvențele de predare din școală, devenind un teritoriu de fixare a

²¹ Mircea Negru, *Preistorie generală și arheologie*, I, Ed. Fundației România de mâine, 2004, p. 21.

cunoștințelor sau de declanșare a interesului, de motivare și de bucurie pentru învățare²².

Profesorul trebuie să cunoască și să inventarieze, alături de muzeograf acest potențial educațional al muzeului, să se limiteze la specificul muzeului și la particularitățile unității de învățământ unde lucrează. Suntem conștienți că există o limitare între mediul urban și cel rural. Școala trebuie să satisfacă un elev în funcție de vârstă sau nivelul de pregătire, pe când muzeul se adresează tuturor categoriilor de vârstă, indiferent de pregătire, neavând un ”curriculum național”.

Este esențial ca experiența prin care trec elevii să fie atractivă, dinamizată, să se bazeze pe o narațiune (*istoria este cea mai frumoasă poveste...*) și să încurajeze imaginația elevilor, să atragă întreaga atenție în procesul educațional. Feed-back-ul trebuie cerut după fiecare secvență de învățare, făcând posibilă transformarea învățării într-o experiență captivantă, cu un grad ridicat de interes, angajament și performanță din partea elevilor.

Bibliografie

Adăscăliței, F., Bercea, M., Dumitrescu, D., Lazăr, L., Mantea, M., Popescu, M., *Elemente de didactică a istorie*, Ed. Nomira, București, ediția II, 2010.

Barbu, M. Gh., *Considerații privind arheologia experimentală și reconstituirea istorică. Studiu de caz: Antichitatea Dacică și Romană*, în *Arheovest, III2 In memoriam Florin Medeleț*.

Boghian, D., *Di Alcum fonti di materia prima per l'utensileria litica delle comunita del complesso culturale Precucuteni-Cucuteni*, în vol. *Cucuteni. Tesori di una Civiltà preistorica dei Carpazi (a cura di N. Ursulescu, Raluca Kogălniceanu, Cristina Crețu, Atti del Convegno italo-romeno, Roma, 18 ottobre, 2007)*, Iași, Ed. Universității ”Al.I. Cuza”.

C. Busuttil, *Experimental Archaeology*, în *Malta Archaeological Review*, 2008-2009, p. 61.

D. Buzea, M. Codruță, B. Briewing, *Arheologie experimentală. Construirea unei instalații de foc (vatră) după modelul celor descoperite la Păuleni Ciuc-Ciormortan ”Dealul Cetății”*, județul Harghita, în *Angustia*, 12, 2008, p. 68.

C. Cucuș, *Pedagogie*, Ed. Polirom, Iași, 1996.

C. Cucuș, *Pedagogia muzeală – statut, obiective, valențe practice*, în <http://www.constantincucos.ro/2013/11/pedagogia-muzeala-statut-obiective-valente-practice>.

G. Gruber, *Didactica Istorie și formarea de competențe*, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, 2016, p. 35.

D.E. Ionele, *Gamificarea procesului de educație*, în <https://revistaprofesorului.ro/gamificarea-procesului-de-educatie/>

A. Ilie, M. Mărgărit, *Valorificarea experimentului științific din punct de vedere muzeologic. Studiu de caz: Atelierul educațional ”Podoabele preistorice în epoca modernă”*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman, Seria Arheologia*, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p..232

²² C. Cucuș, *Pedagogia muzeală – statut, obiective, valențe practice*, în <http://www.constantincucos.ro/2013/11/pedagogia-muzeala-statut-obiective-valente-practice>.

- C. Lazăr, *Proiectul Archaeodrom în contextul arheologiei experimentale din România*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman*, Seria Arheologia, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 195.
- P. Mirea, *Arheologia experimentală la Muzeul Județean Teleorman – o evaluare*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman*, Seria Arheologia, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 180.
- Mircea Negru, *Preistorie generală și arheologie*, I, Ed. Fundației România de mâine, 2004, p. 21.
- F. Nițu, *Științe auxiliare geografiei și demografiei istorice, numismatică și arheologie*, în *Curs Proiect pentru Învățământul Rural*, 2015, p. 104.
- R. Paardekooper, J. Reeves Flores, *History of Experimental Archeology, Documenting the Past for the Future*, in *Experiments Past; Histories of Experimental Archaeology* (eds) Jodi Reeves Flores & Roeland Paardekooper, 2014, p. 10.
- ¹ R. Paardekooper, *The history and Development of Archaeological Open-Air Museum in Europe*, in *Experiments Past; Histories of Experimental Archaeology* (eds) Jodi Reeves Flores & Roeland Paardekooper, 2014, p. 150.
- A.I. Roaită, *Didactica Istoriei, un manual pentru profesorul de Istorie*, Ed. Paralela 45, Argeș, 2017, p. 116.
- Stradling, R., *Multiperspectivitatea în predarea istorie*, Ed. Universitară, București, 2014.
- Țurcanu, S., *Industria litică cioplită din Neoliticul Moldovei*, Ed. Universității ”Alexandru Ioan Cuza”, Iași, 2009.
- D.M. Vornicu, *Arheologia experimentală ca bază a metodei traseologice. Studiu de caz: Utilizarea străpungătoarelor în Preistorie*, în *Buletinul Muzeului Județean Teleorman*, Seria Arheologia, 7, 2015, Ed. Cetatea de Scaun, Târgoviște, p. 202.