



## DE CE INSTALAȚII INTERACTIVE ÎN MUZEELE ROMÂNEȘTI?

Alexandra ZBUCHEA\*  
Iulia IORDAN\*\*

\*Facultatea de Management - SNSPA;  
Asociația Da' DeCe  
\*\*Asociația Da' DeCe

**Abstract:** *Contemporary museums are dynamic organizations that are increasingly more appealing to children and their families. Nevertheless, the existence of installations specially designed for children would enhance not only the visit experience but also its educational/ cultural impact. This paper presents some points of reference to assist museums to develop more attractive and effective installations for children. The installations designed by the Da' DeCe Association for various types of museums are presented as models to inspire.*

**Keywords:** *museums for children, museum installations, learning in museums.*

**Cuvinte-cheie:** *muzee pentru copii, instalații muzeale, învățarea în muzee.*

### Introducere

Probabil că cea mai folosită definiție a muzeului este cea asumată de International Council of Museums (ICOM) în anul 2007: „Un muzeu este o instituție non-profit, permanentă, în serviciul societății și al dezvoltării sale, deschisă publicului, care dobândește, conservă, cercetează, comunică și expune patrimoniul tangibil și intangibil al umanității și al mediului său în scopul educației, studiu și plăcere”. Această definiție, avută de altfel în vedere și de legislația în domeniu din România, nu mai corespunde dinamismului muzeelor contemporane, care sunt organizații complexe, care relaționează în modalități foarte diverse cu categorii numeroase de public, inclusiv cu copiii. Avându-se în vedere aceste evoluții, ICOM a pus în dezbatere în cursul anului 2019 o nouă definiție: „Muzeele sunt spații democratice, incluzive și polifonice pentru dialog critic despre trecut și viitor. Recunoscând și abordând conflictele și provocările prezentului, ele dețin artefacte în custodie pentru societate, protejează amintiri diverse

pentru generațiile viitoare și garantează drepturi egale și acces egal la patrimoniu pentru toți oamenii. Muzeele nu au scop lucrativ. Acestea sunt participative și transparente și lucrează în parteneriat activ cu și pentru diverse comunități pentru a colecta, păstra, cerceta, interpreta, expune și îmbunătăți înțelegerea lumii, urmărind să contribuie la demnitatea umană și la justiția socială, egalitatea globală și bunăstarea planetară”. Nu toți reprezentanții sectorului muzeal global au agreeat însă această definiție, de aceea se lucrează în continuare pentru a se surprinde complexitatea acestor organizații.

Printre evoluțiile cele mai pregnante ale muzeelor din ultimele decenii este deschiderea lor către copii, respectiv către familiile cu copii. În acest context este nevoie ca specialiștii din muzee nu doar să traducă patrimoniul pe înțelesul copiilor, ci mai ales să construiască un limbaj comun cu aceștia. A crea un limbaj comun înseamnă a avea răbdare și a parcurge împreună mai multe etape, a le da timpul necesar pentru realizare și reflecție. De asemenea, presupune adaptarea continuă a unor concepte abstracte la nivelul cel mai concret al intereselor copiilor. Acest lucru permite ca muzeele să devină nu numai spații de reflecție pentru copii și familiile lor, dar și locuri de creație, un cadru încurajator pentru inițiative diverse în această direcție.

În consonanță cu aceste evoluții, asociația Da'DeCe a fost înființată cu scopul de a traduce patrimoniul în funcție de interesele și particularitățile familiilor și copiilor, însă, treptat, a ajuns să creeze elemente de limbaj comun, cu ajutorul copiilor. Acest lucru s-a întâmplat progresiv, începând cu ateliere de educație muzeală, în care rolul principal îl are educatorul muzeal și modul acestuia de interacțiune cu vizitatorii, completat de o scenografie elaborată și adaptată caracteristicilor de vârstă ale grupului. S-a ajuns la instrumente interactive menite să le ofere copiilor care vizitează muzee o experiență autonomă, cum sunt expozițiile sau instalațiile interactive.

Prezentul articol este un demers de analiză a acestui proces, urmărindu-se ca experiența asociației să devină un punct de reper pentru muzeografii și educatorii interesați de educația copiilor, pornind de la patrimoniul muzeal. Prima parte analizează succint conceptul de instalație muzeală. Acest concept este deconstruit, avându-se în vedere capacitatea sa de a contribui la asigurarea unei experiențe, în egală măsură educațională și provocatoare pentru copii. Următoarea secțiune analizează diversele instalații muzeale dedicate copiilor, realizate de către asociația Da'DeCe în ultimii ani, documentând un efort continuu de aprofundare a acestui concept.

### Ce înseamnă instalație interactivă?

Ceea ce vom denumi în continuare ca fiind instalație interactivă se poate regăsi, în accepția noastră, într-o varietate de forme și moduri de interacțiune cu publicul. Instalația interactivă se referă la un obiect și/sau spațiu bine delimitat, amenajat în așa fel încât să-i ofere accesul vizitatorului într-un mod ludic la un set de semnificații ale patrimoniului muzeului respectiv. Explorarea conținutului cultural se poate face în diverse moduri, implicând de fiecare dată tipuri diferite de învățare, apelând la diverse tipuri de inteligență, folosind simțurile sau, mai degrabă, abilitățile cognitive ale vizitatorilor etc. De fiecare dată abordarea se face în legătură cu interesele publicului țintă identificat și cu patrimoniul la care se face referire. În acest sens, asociația a creat, sub umbrela generoasă a conceptului general de instalație interactivă, board-game-uri sau kituri senzoriale, tonomate de povești sau replici miniaturale ale unor clădiri de patrimoniu, oferind experiențe complexe vizitatorilor.

### Instalații muzeale pentru copii sau muzeul ca loc de joacă

Muzeele pot fi pentru copii spații complexe, de dezvoltare personală, de învățare, dar și de divertisment. În prezent, forma de învățare căutată de publicul muzeelor, în general, este învățarea de tip *free-choice*, experiențială (Falk & Dierking, 2016). Acest tip de învățare este unul dintre cele mai populare tipuri de învățare printre și pentru copii. Mai mult, aceștia nici nu au în vedere în mod explicit învățarea – ei doresc experiențe inedite, vor să se joace neîngrădiți în orice spațiu în care merg, inclusiv în muzee. Acestea au acceptat/vor accepta această abordare dacă doresc să devină relevante pentru un public numeros și divers. Avându-se în vedere acest lucru, colecțiile trebuie prezentate pornind de la premisa unui public pentru care învățarea se desfășoară în manieră proprie, din experiența vizitei la muzeu. De fapt *free-choice learning* este o învățare experiențială, tacită. Ea activează resursele cognitive individuale ale vizitatorului, particularitățile sale de a învăța, opțiunile sale morale etc. (Falk, Storksdieck & Dierking, 2007). Adulții pot face acest lucru independent, chiar conștient de acest proces. Copiii însă trebuie susținuți în acest demers.

Diverse studii arată că vizitarea muzeelor de către copii generează numeroase efecte pozitive (Luke & Windleharth, 2013; Munley & Center, 2012; Shine & Acosta, 2000; Weier, 2004). Cel mai evident este dezvoltarea cunoștințelor în domeniul specific muzeului. Însă acesta nu este singurul beneficiu, și probabil nu este nici cel mai important. În muzeu copiii pot învăța să fie mai empatici, să se exprime creativ, să înțeleagă mai bine mecanismele sociale.

Expunerea patrimoniului pentru public, în muzee, nu este numai o chestiune de prezență fizică, de prezentare într-un mod estetic a celor mai valoroase piese din colecțiile unui muzeu. Artefactele expuse sunt alese și prezentate în așa fel încât să pară reale, dar capabile să genereze trei tipuri de interacțiuni: activități de tip *hands-on* (acolo unde este posibil, altfel folosindu-se o serie de elemente complementare), *mind-on* (provocare din punct de vedere mental) și *heart-on* (interactiv din punct de vedere sentimental) (Wagensberg, 2005, p. 311). Deși întreaga expunere a unui muzeu ar trebui să aibă în vedere această abordare, muzeele integrează în expunerea lor instalații interactive care sintetizează, în mod explicit și focalizat mesaje cheie, în jurul unor teme centrale, pe care doresc să le transmită vizitatorilor.

Aceste instalații interactive au rolul de a aduce patrimoniul mai aproape de public (familii și copii în contextul acestui studiu) prin mijloace participative și experiențiale. Ele facilitează imersiunea copiilor (și a familiilor) într-o activitate în timpul căreia aceștia se simt liberi, se pot exprima în ritmul și în stilul lor, având drept rezultat un proces de învățare despre sine, abilitățile sale, precum și despre lumea externă (Hooper-Greenhill, 2009). Stimularea cunoașterii prin experiment și creativitate într-un mod prietenos și adaptat, pornind de la nevoile vizitatorilor (familii și copii în acest caz) face ca instalațiile să fie nu numai instrumente de educație culturală, de stimulare intelectuală și emoțională a copiilor, ci și mijloace eficiente de a atrage un număr mare de vizitatori, atât copii, cât și adulți. Astfel muzeele nu numai că sunt mai eficiente în raport cu publicul format din familii și copii, dar au impact și asupra unui număr crescut de persoane.

Pentru a fi proiectate cât mai bine, adică să se obțină impactul dorit prin utilizarea lor de către familii și copii, instalațiile ar trebui să fie proiectate în funcție de utilizatori. Cu alte cuvinte este necesar să se țină cont de caracteristicile, de interesele lor, de modul în care doresc să exploreze patrimoniul și chiar și de curiozitățile privind tematica și patrimoniul muzeului care găzduiește instalațiile. De asemenea, ar trebui să se aibă în vedere contextul în care va avea loc vizita, respectiv comportamentul în muzeu și modul de socializare al familiilor vizate. Copiii nu vin la muzeu singuri – vin cu părinții și frații, vin cu prietenii, vin cu grădinița sau școala. Și pentru copii, ca și pentru adulți, vizitarea muzeului este o experiență socială (Coffee, 2007), iar interacțiunea cu persoanele din grup influențează și modul de raportare la muzeu și oferta sa. Utilizarea unei instalații muzeale oferă cadrul pentru mai multe tipuri de interacțiuni: cu adulții și alți copii, cu mediul/muzeul și cu tehnologia

(Andre, Durksen & Volman, 2017). Acestea facilitează și stimulează curiozitatea, entuziasmul, experiențe memorabile, discuțiile și explorările în timpul vizitării, ducând spre dobândirea unor cunoștințe și chiar abilități noi.

O modalitate de a se realiza instalații eficiente din punct de vedere educațional și cultural, dar și atractive pentru copii este prin studierea publicului. O altă modalitate, și mai potrivită, este de a se proiecta instalația chiar împreună cu copiii/famiile. Dându-le ocazia acestora de a construi propria lor instalație, împreună sau cu monitorizarea unor curatori și a altor specialiști, publicul interacționează într-un fel mai profund (și plăcut) cu patrimoniul. Totuși, chiar dacă vizitatorii preferă să construiască propriul lor spațiu de interacțiune cu patrimoniul, *input*-urile venite de la cei care cunosc patrimoniul sunt utile pentru o mai bună și complexă experiență (Lischke, 2014).

De asemenea, procesul de proiectare a unei instalații ar trebui să fie rezultat al muncii unei echipe interdisciplinare. Argumentele pentru aceasta sunt multiple. O astfel de echipă asigură o interpretare mai complexă și nuanțată a patrimoniului. Fiecare obiect din muzeu încorporează mai multe istorii, mai multe dimensiuni, care pot fi puse mai bine în evidență de o astfel de echipă. Patrimoniul unui muzeu nu înseamnă numai obiecte (vechi, unice, valoroase etc.). El este despre obiecte, despre istoria lor, despre experiențele asociate, despre creatorul lui, despre proprietarii lui din trecut și din prezent, despre imaginea sa sau chiar despre lipsa lui (Heumann Gurian, 1999). O echipă multidisciplinară le poate aduce la suprafață și găsi cele mai bune modalități de prezentare a acestora. Din această echipă ar trebui să facă parte nu numai specialiștii „obișnuiți” ai muzeului, ci și arhitecți, designeri, psihologi etc. Perspectiva acestora poate contribui la realizarea unei instalații care să ofere copiilor și părinților o experiență unică.

Pentru proiectarea acestei experiențe există un model validat de muzee, codificat sub acronimul IPOP: Ideas-People-Objects-Physical (Beghetto, 2014). Componentele proiectate sunt:

- ♦ Idei - cunoștințe reprezentate în perspective informaționale și interpretări;
- ♦ Oameni - viețile altora reprezentate în povești, biografii, videoclipuri, fotografii și audio;
- ♦ Obiecte - artefacte expuse în descrieri, context estetic;
- ♦ Elemente fizice - dimensiune materializată prin mișcare, atingere, lumini, sunete și mirosuri.

Combinarea acestor elemente și explorarea liberă a lor determină experiențe cu care să poată rezona vizitatorii. Astfel vizita la muzeu nu mai este despre alții și despre obiecte, capătă semnificație personală. În plus, copiii (și nu numai lor) le prilejuiește și bucuria unui joc inedit, poate chiar le dă ocazia să își exprime creativitatea.

Formele de concretizare a acestor instalații sunt diverse, dar probabil că cele mai frecvente sunt sub forma unor „stații de lucru” unde copiii desfășoară anumite activități. Experimentul prin mijloace fizice și mecanice este o metodă eficientă care îi ajută pe copii, alături de părinți, să înțeleagă și să interiorizeze ideile, conceptele legate de ceea ce văd în muzeu. Instalațiile interactive pot, prin manipulare și expunere la informații, crea legături mentale și emoționale, genera experiențe care să-i ajute pe copii să privească cu un nivel mai ridicat de curiozitate artefactele expuse în muzeu, decât ar face-o în cazul unei vizite clasice și, în consecință, să petreacă mai mult timp în muzeu, să se gândească la ce a văzut și aflat, să împărtășească experiența atât cu cei cu care au fost la muzeu, cât și cu alți prieteni.

Ideea de interactivitate în muzee, inclusiv în contextul unor instalații din muzee, s-a îndreptat în ultimii ani tot mai mult spre digital și noile tehnologii. Deși acestea oferă numeroase facilități și prezintă avantaje, în timp ce copiii par să prefere acest gen de interacțiune, unii specialiști argumentează de ce mijloacele digitale nu sunt suficiente pentru a interacționa într-un mod transformator cu patrimoniul (Ringel, 2005).

### **Instalațiile interactive marca Da'DeCe**

Asociația Da'DeCe a fost înființată cu scopul de a traduce patrimoniul în funcție de interesele și particularitățile publicului, însă, treptat, a ajuns să creeze mai multe elemente de limbaj comun între specialiști și public. Acest lucru s-a întâmplat progresiv, începând cu ateliere de educație muzeală în care rolul principal îl are educatorul muzeal și modul acestuia de interacțiune cu vizitatorii, completat de o scenografie elaborată și adaptată caracteristicilor de vârstă ale grupului. Și am ajuns treptat la instrumente interactive menite să-i ofere vizitatorului (familia cu copii) o experiență autonomă, cum sunt expozițiile sau instalațiile interactive.

Doriința de a explora, experimenta și testa în permanență limitele educației muzeale a fost tradusă de către asociația noastră în crearea de instalații interactive prin intermediul unor proiecte inovatoare co-finanțate de Administrația Fondului Cultural Național. Ele sunt disponibile în cadrul câtorva muzee din București și din țară: Muzeul de Artă din Tulcea, Casa



Avramide din Tulcea, Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi din București, Muzeul de Artă din Baia Mare, Muzeul Theodor Aman, Muzeul ASTRA din Sibiu și Muzeul Nicolae Minovici.

Fig. 1. Joc puzzle, Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi, București.

La Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi s-a realizat un joc pentru copii de 6-12 ani care pornește de la formarea unor puzzle-uri cu hărți vechi prin care este ilustrată evoluția reprezentării cartografice a provinciilor românești și importanța lor în istoria cartografiei. Scopul jocului este familiarizarea cu conceptul de hartă și trezirea curiozității copiilor pentru ea, prin oferirea de informații și chei de descifrare a hărților. Iată, succint, cum se joacă. Copilul/jucătorul primește un „jurnal de bord” cu instrucțiuni. Masa de joc este un adevărat „panou de control”, unde se găsesc atât informații despre hărți – conținute într-o „fișă de destinație” și povestea hărții spusă de ea însăși, de cartograf sau chiar de un alt personaj din epocă –, cât și provocări de soluționat, fie după ce a realizat puzzle-ul și poate inspecta harta, fie căutând harta respectivă în original, în muzeu. Misiunile au și rol educativ și pot fi îndeplinite atât individual, cât și în echipă.

Casa Avramide din cadrul Institutului de Cercetări Eco-Muzeale „Gavrilă Simion” (ICEM) constituie punctul de plecare pentru o instalație interactivă în formă de căsuță pentru copii de 2-6 ani, plasată în holul casei istorice care a aparținut prosperului industriaș tulcean din secolul al XIX-lea. Copiii pot „intra” în casa miniaturală și pot explora istoria casei și a familiei care a locuit aici, atât citind și discutând informațiile furnizate, cât și folosind story cubes cu imagini inspirate de elemente din decorația originală a casei. De asemenea, ei se pot juca cu membrii familiei Avramide, recreați din material textil.

În Muzeul de Artă din cadrul ICEM Tulcea s-a realizat un joc de cărți pentru copiii mai mari de 6 ani în care, pornind de la picturi care reprezintă cele 13 etnii din Dobrogea, se formează seturi de carduri asociate aceleiași etnii. Setul cuprinde mai multe elemente: informații despre etnie,

Fig. 2. Casa în casă, Casa Avramide, Tulcea.





Fig. 3. Împreună, Muzeul de Artă, Tulcea.

informații despre artiști din etnia respectivă, picturi sau detalii din picturi care ilustrează elemente caracteristice etniei etc. Apoi copiii explorează muzeul pentru a identifica lucrările asociate jocului.

Pornind de la unul dintre principiile asociației, acela al folosirii *storytelling-ului* pentru a apropia vizitatorii de patrimoniu, la Muzeul Theodor Aman a fost realizat un tonomat de povești. Combinând elemente mecanice, elemente digitale, un design original și interpretarea creativă a patrimoniului muzeal, a fost conceput astfel un obiect unic, prin intermediul căruia vizitatorii pot asculta povești, care nu numai că sunt inspirate de obiectele din muzeu, dar sunt și spuse de respectivele obiecte sau de către personajele ilustrate în lucrările selectate. Prin intermediul unor fișe de lucru, experiența vizitatorului se poate completa ulterior, oferind o perspectivă și mai complexă asupra creației lui Theodor Aman.

La Muzeul de Artă din Baia Mare a fost creată o trusă senzorială prin intermediul căreia vizitatorii cei mai mici pot descoperi o parte dintre picturile din patrimoniul muzeului folosindu-și simțurile. Cu un design special și ergonomic, trusa poate fi purtată cu ușurință de către părinți prin sălile muzeului, oferindu-le posibilitatea să aleagă ordinea activităților și



Fig. 4. Muzeul Theodor Aman, București.



Fig. 5. Trusa de privit în muzeu, Muzeul Județean de Artă Centrul Artistic Baia Mare.

dozarea lor pe parcursul vizitei stimulând cunoașterea senzorială prin elemente care solicită văzul, simțul tactil și auzul micilor vizitatori.

La Muzeul ASTRA din Sibiu au fost create o serie de mecanisme asemănătoare celor tradiționale de prelucrare a textilelor din expoziția permanentă a muzeului. Parcurgând un traseu în zona „textile” a muzeului, copiii vor putea utiliza miniaturi ale instalațiilor hidraulice tradiționale. Astfel vor experimenta și înțelege cum lâna de oaie se transformă în îmbrăcăminte.

La Muzeul Nicolae Minovici s-a reușit integrarea unui bogat conținut etnografic într-un obiect aparte, denumit Lada Sfintei Vineri. Aceasta cuprinde o serie de propuneri de activități pentru familii pornind de la patrimoniul expus în muzeu, care pot fi desfășurate atât în exteriorul, cât și în interiorul muzeului. Pretextul jocurilor asociate lăzii sunt cinci animale inspirate de obiecte de artă tradițională românească din colecțiile muzeului. Acestea trebuie „îmblânzite” de copii prin jocuri și povești inspirate de datini, legende și credințe populare. Lada poate fi folosită atât de către copiii care deja știu să citească independent, cât și de familii cu copii mai mici.



Fig. 6. *Piuă și vârtoare*,  
Complexul Național Muzeal  
Astra, Sibiu.



Fig. 7. *Lada Sfintei Vineri*,  
Muzeul Nicolae Minovici,  
București.

### Gânduri de final

Echipa implicată în proiectele asociației, de construire de instalații muzeale adresate copiilor, a avut în vedere mai multe ingrediente de succes, credem noi. La baza interacțiunii cu familiile și copiii stă conceptul de *storytelling*. Uneori este patrimoniul care se adresează copiilor, alteori povestitorii sunt chiar copiii și familiile lor. Instalațiile au o componentă interactivă care face experiența vizitei la muzeu mai plăcută și mai dinamică, precum și o componentă educativă axată în special pe ideea de joc, ca instrument de învățare. Astfel copiii își însușesc cunoștințe și abilități noi și se familiarizează cu obiectele de patrimoniu, dar și cu elemente care țin de conservarea și mai buna gestionare a colecțiilor muzeale. Optimizarea acestor procese pornește de la implicarea copiilor în faza de proiectare a instalației, respectiv de testare a instalațiilor propuse.

Toate instalațiile proiectate de către asociația Da'DeCe au contribuit în acești ultimi câțiva ani, credem noi, la schimbarea percepției publicului asupra muzeelor respective, acestea fiind privite ca niște spații mai primitoare, în care se poate petrece un timp plăcut în familie.

### Bibliografie

1. Andre, L., Durksen, T. & Volman, M.L. (2017), *Museums as avenues of learning for children: A decade of research. Learning Environments Research*, 20(1), 47-76. Disponibil online la <https://dare.uva.nl/search?identifier=e6cc257f-eb9d-4f90-90c3-9e1ee50abe07>.
2. Beghetto, R. A. (2014), *The exhibit as planned versus the exhibit as experienced. Curator: The Museum Journal*, 57(1), 1-4.
3. Coffee, K. (2007), *Audience research and the museum experience as social practice. Museum Management and Curatorship*, 22(4), 377-389.
4. Falk, J.H. & Dierking, L.D. (2016), *The museum experience revisited*. Londra: Routledge.
5. Falk, J. H., Storksdieck, M., & Dierking, L. D. (2007), *Investigating public science interest and understanding: Evidence for the importance of free-choice learning. Public Understanding of Science*, 16(4), 455-469.
6. Heumann Gurian, E. (1999), *What is the object of this exercise? A meandering exploration of the many meanings of objects in museums. Daedalus*, 128(3), 163-183.
7. Hooper-Greenhill, E. (2009), *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. Routledge.
8. Lischke, L. (2014), *Parallel exhibitions: empowering users to virtually and physically design customized museum exhibits* (disertație), Universitatea din Stuttgart.

9. Luke, J. J., & Windleharth, T. (2013), *The learning value of children's museums: Building a field-wide research agenda*. Association of Children's Museum. <http://www.childrensmuseums.org/images/learning-value-of-childrens-museums-landscape-review.pdf>.

10. Munley, M.E. & Center, S.E.E. (2012), *Early learning in museums. A review of literature*. Smithsonian Institution.

11. Ringel, G. (2005), *Designing Exhibits for Kids: What Are We Thinking? In From Content to Play: Family-Oriented Interactive Spaces in Art and History Museums* - Simpozion organizat de J. Paul Getty Museum. Disponibil online la <http://www.getty.edu/education/symposium/Ringel.pdf>.

12. Shine, S., & Acosta, T. Y. (2000), *Parent-child social play in a children's museum*. *Family Relations*, 49(1), 45-52.

13. Wagensberg, J. (2005), *The "Total" Museum, a Tool for Social Change*. *Historia. Ciências, Saúde – Manguidhos*, v. 12 (supliment).

14. Weier, K. (2004), *Empowering young children in art museums: Letting them take the lead*. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 106-11.

Informații privind instalațiile realizate sunt disponibile și online: <https://asociatiadadece.ro/interventii-in-muzee/>.

Mai multe detalii despre proiectele Asociației Da'DeCe și resurse libere, utile educatorilor muzeali sau cadrelor didactice, pe site-ul organizației: [www.asociatiadadece.ro](http://www.asociatiadadece.ro).

**Asociația Da'DeCe** a fost înființată în anul 2011, cu denumirea De Dragul Artei, schimbându-și numele în anul 2013. Asociația este unul dintre cei mai cunoscuți ofertanți de programe de educație culturală pentru copii, fiind menționată și în Strategia Culturală a Bucureștiului. Asociația promovează educația culturală, cu precădere pe cea muzeală, în rândul familiilor și copiilor în moduri inedite, umărind înțelegerea de către publicul tânăr a semnificației culturii în sens larg și facilitând în mod special accesul spiritual și fizic la patrimonial cultural. Proiectele asociației sunt legate direct de muzee și alte spații culturale, de-a lungul timpului asociația colaborând cu majoritatea muzeelor bucureștene și cu altele din țară (Cluj-Napoca, Constanța, Iași, Tulcea, Brașov, Baia Mare, Sibiu, Vânătorii Mici). Asociația a creat anual contexte inovative (atelier, ghiduri, trasee tematice, expoziții și instalații interactive, publicații, audioghiduri) pentru a ușura accesul copiilor la cultură, militând pentru educația în asociere cu arta contemporană, patrimoniul, filosofia, literatura, istoria.