

Terapia della cultura: trauma e guarigioni nel tempo e nello spazio

Scenario di apprendimento Europea

(Educatori museali)

Arte

TITOLO

Terapia della cultura: trauma e guarigioni nel tempo e nello spazio

AUTORE (I)

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

Diversità &
inclusione

ABSTRACT

Nel 2020 tutto è stato segnato dalla pandemia di COVID-19 con nuove profonde realtà e traumi. Gli studenti devono capire come usare il ragionamento critico, analizzare le proprie emozioni, coglierne le conseguenze, superare gli ostacoli e guarire. L'anno scorso la ricerca ha evidenziato come l'esperienza artistica e le visite ai musei possono aiutare la nostra salute, e dopo lo [shock culturale](#) causato dal COVID 19 per cui i musei sono rimasti chiusi o parzialmente aperti con meno attività e una riduzione nel numero dei visitatori, è ora necessario rafforzare il ruolo dei musei nella nostra vita. Soprattutto quando la ricerca riguardante le emozioni, i pensieri e la psicologia di bambini, adolescenti e adulti durante questi tempi travagliati mostra l'importante relazione tra arte e benessere. Per esempio, è difficile immaginare la quarantena senza libri, film o musica. Occorre anche riflettere su ciò che ci manca di più (socializzare, le nostre routine, passeggiate, concerti, ecc.) e come uno scenario di apprendimento che potrebbe essere implementato in un museo, un'aula o online potrebbe aiutare a mantenere viva questa connessione. In sincronia con la tassonomia di Bloom, intrecciando nuovi strumenti tecnologici con una pedagogia partecipativa e costruttiva, 'Terapia della cultura' mira a: a) mostrare come artisti o tradizioni multiculturali hanno ritratto diversi tipi di traumi e guarigioni attraverso la storia (connettività, consapevolezza culturale, empatia); b) connettere artefatti online e offline in un'attività di apprendimento ibrido (edutainment, gamification); c) fornire nuovi strumenti e competenze agli studenti; d) aiutare gli studenti a connettersi con le proprie emozioni e pensieri fornendo loro strumenti per esprimerli o comprenderli (narrazione, realtà aumentata, metodo di progetto) nella speranza di essere un modo utile e creativo per rafforzare sia gli studenti sia la cultura. Gli studenti imparano a riconoscere emozioni e significati nelle arti, a confrontare e contrapporre le informazioni, a relazionarsi con le opere d'arte e con le loro emozioni interiori, a rielaborare le loro conoscenze, a cercare contenuti culturali e infine a sviluppare nuova arte. Per concludere, questo scenario di apprendimento, sentendo la necessità di mantenere l'arte nelle nostre vite e di sottolineare il suo effetto terapeutico, mira a suscitare consapevolezza ed empatia per la cultura, ad alleviare lo stress e a responsabilizzare gli studenti.

Ambiente

Storia

Discipline
linguistiche

PAROLE CHIAVE

Terapia culturale, responsabilizzazione, consapevolezza multiculturale, narrazione, edutainment

Musica

TABELLA RIASSUNTIVA

Materia	Questo scenario di apprendimento è collegato a materie specifiche del programma nazionale greco dei ginnasi e licei come arte, storia, geografia, scienze, letteratura, biologia, sociologia e tecnologia. Grazie anche alla sua vasta gamma di materie e alla progettazione ibrida, aperta e partecipativa, potrebbe essere collegato a molte discipline curriculari diverse.
Argomento	Manifestazione del trauma e delle guarigioni nell'arte.
Età dei partecipanti	13-18 (potrebbe essere applicabile a qualsiasi fascia di età, con le opportune modifiche, in quanto è orientato alle persone).
Ambiente adatto per l'implementazione	Questo scenario di apprendimento potrebbe essere implementato nell'ambiente fisico del museo (interno o esterno) o online. Se è implementato dentro/fuori del museo, sono necessarie attrezzature adeguate per la sua implementazione, ad esempio: per presentare gli artefatti del patrimonio culturale digitale, sono necessarie attrezzature per applicazioni di realtà aumentata, come schermi, tablet, smartphone o computer. Questo scenario di apprendimento potrebbe essere implementato in un ambiente rilassato come un auditorium, un cortile, uno spazio aperto in una sala espositiva, dove i partecipanti potrebbero essere liberi di camminare, alzarsi in piedi, isolarsi o stare in gruppi più piccoli.

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

Durata dell'attività	Se è implementato online occorre avere computer o smartphone o tablet con fotocamera e microfono. 1 ora 15 minuti
Materiali didattici online	Quiz di autovalutazione online, ad esempio uso di Moduli Google (esempio IntroP2-ex2) software di presentazione interattiva ad esempio Mentimeter , Kahoot Strumenti aggiuntivi come: YouTube , Google Arts & Culture , Historiana , Cmap Artefatti scelti della collezione del tuo museo che servono allo scopo di questo scenario di apprendimento [ad esempio un dipinto, una ninna nanna per rilassarsi, un incantesimo terapeutico di vecchia tradizione, oggetti personali che esprimono una storia di un trauma o/e una guarigione, un video di un intervistatore che condivide la sua storia (storia orale), un oggetto tecnologico, una pianta del giardino museale che ha uso/proprietà farmaceutiche, ecc.] in una presentazione o parte degli strumenti di materiale didattico online (uso in Mentimeter per esempio) .
Materiali didattici offline	Quiz di autovalutazione stampati Materiali didattici aggiuntivi (per es., poster, carte, libri con immagini di artefatti) Attrezzatura tecnologica: computer, tablet, smartphone, schermo Altri materiali didattici: carta, colori, forbici, righello, evidenziatore, lavagna, cartoncini, colla, ecc.
Risorse Europeana utilizzate	Risorse Europeana suggerite: Adopted Children (1922) - American Jewish Joint Distribution Committee People await the opening of a soup kitchen - American Jewish Joint Distribution Committee Kirche St. Maria vor dem Teyn, Möbius - Walter (Herstellung) (Fotograf) Algesimeter, Germany (1875-1900) -ScienceMuseum,London Chinese watercolour: massage for shoulder pain -Wellcome Collection Treatise on relief of pain by drugs -Wellcome Collection Herakles -University of Bologna Tyche -University of Bologna Nina's Art Story of Displaced People - Europeana Foundation Feeling at home in a new home -Macrameul de acasa, Europeana Foundation Benin, Africa: a healing ceremony during which patients are swept with brooms after their illness has been driven into some chickens -Wellcome Collection

LICENZE

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Questa licenza consente ad altri di remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche per scopi commerciali, purché ti accreditino e concedano in licenza le loro nuove creazioni con gli stessi termini. Questa è la licenza utilizzata da Wikipedia, consigliata per i materiali che trarrebbero vantaggio dall'incorporazione di contenuti da Wikipedia e progetti con licenza simile.

INTEGRAZIONE NEL PROGRAMMA DI STUDIO

Questo scenario di apprendimento è collegato a materie specifiche del programma nazionale greco dei ginnasi e licei come arte, storia, geografia, scienze, letteratura, biologia, sociologia e tecnologia.

OBIETTIVO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

Entro la fine dell'attività didattica i partecipanti saranno in grado di comprendere l'importanza della cultura nella nostra vita, riconoscere emozioni e significati nelle arti e confrontare e contrapporre i contenuti culturali. Inoltre, gli studenti sapranno relazionarsi con le opere d'arte e le loro emozioni interiori, rielaborare le loro conoscenze, cercare contenuti culturali e infine sviluppare nuova arte. Dopo il completamento, gli studenti sapranno agire in base all'esperienza e comprendere e creare un lavoro in sintonia con i loro sentimenti. Acquisiranno anche nuove competenze, potranno utilizzare strumenti digitali per i loro progetti e capire come le comunità hanno scelto di esprimere diversi aspetti del trauma e della guarigione nella loro manifestazione anche attraverso l'arte.

RISULTATO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

I partecipanti potranno creare il proprio oggetto artistico che sarà il risultato finale, frutto della correlazione tra i nuovi strumenti e le loro esperienze, del confronto tra trauma e guarigioni nel tempo e nello spazio (consapevolezza culturale), dell'uso di nuovi strumenti e infine della valutazione del proprio lavoro e di quello degli altri. (Suggerisco di utilizzare la tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom durante il lavoro con questo scenario di apprendimento.)

COMPETENZE DEL 21° SECOLO

- Pensiero critico: i partecipanti sono attivamente impegnati nell'intero processo, riflettono sulla pratica e le loro azioni creano le successive fasi dello scenario di apprendimento
- Creatività: i partecipanti creano il proprio oggetto artistico.
- Alfabetizzazione mediatica e tecnologica: in questo scenario di apprendimento, vengono utilizzati metodi tecnici ibridi per favorire l'interazione dei partecipanti con i nuovi strumenti tecnologici (come software, realtà aumentata, creazione di video, mappe cognitive online, ecc.).
- Comunicazione: comunicazione orale e scritta, attività individuali e di gruppo per aumentare la comunicazione tra i partecipanti.
- Collaborazione: lo scenario di apprendimento offre una giusta parte di lavoro collaborativo (orale e scritto).
- Produttività: sin dall'inizio i partecipanti sono i co-creatori dei contenuti e del procedimento di questo scenario di apprendimento, presentano il loro lavoro oralmente, creano mappe concettuali e il loro oggetto artistico.

Arte

Diversità &
inclusione

ATTIVITÀ

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Introduzione	<p>PARTE 1 (Percezione, comprensione, brainstorming, discussione aperta) (offline) L'educatore museale introduce l'argomento scrivendo al centro della lavagna con un evidenziatore i termini Trauma e Guarigione e chiede ai partecipanti di condividere i propri pensieri e parlare di ciò che percepiscono. In base alle loro risposte, l'educatore museale disegna una mappa cognitivo-concettuale utilizzando il loro input (esempio: vedi allegato IntroP1-ex1).</p> <p>(online) L'educatore museale condivide il suo schermo, introduce l'argomento utilizzando Cmap e inserendo i termini Trauma e Guarigione e chiede ai partecipanti di condividere i propri pensieri e parlare di ciò che percepiscono. In base alle loro risposte, l'educatore museale disegna una mappa cognitivo-concettuale utilizzando il loro input (esempio: Vedi Allegato IntroP1-ex2).</p>	10'
	<p>PARTE 2 (Percezione, comprensione, autovalutazione) (offline) L'educatore museale introduce in formato cartaceo il questionario di autovalutazione da lui/lei realizzato per affrontare il progetto specifico (esempio: Vedi allegato IntroP2-ex1) e lascia che i partecipanti lo compilino. (online) L'educatore museale introduce il questionario di autovalutazione da lui/lei realizzato per affrontare il progetto specifico utilizzando strumenti/software online come l'esempio presentato nei Modelli Google (esempio: Vedi Allegato IntroP2-ex2) e lascia che i partecipanti lo compilino.</p> <p>Il questionario di autovalutazione è stato progettato solamente per fare sì che gli studenti trasferiscano le loro precedenti conoscenze o idee sbagliate in forme cognitive, in modo che l'educatore museale se ne faccia un'idea e costruisca da lì, creando i ponti necessari. Ne viene fornito un esempio. L'educatore museale potrebbe usare anche le sue foto del museo o oggetti fisici.</p>	+ 5'
Viaggi culturali	<p>(offline) Ai partecipanti viene presentata una combinazione di artefatti scelti e/o immagini e/o musica e/o testi e/o video che si riferiscono a tipi di traumi e guarigioni provenienti da culture e/o comunità diverse. A questo punto l'educatore museale potrebbe utilizzare poster, TV, CD, computer, schermo e copie stampate di immagini (schede) (esempio: Vedi Allegato CultureTravels-ex1).</p>	
	<p>(online) Ai partecipanti viene presentata una combinazione di artefatti scelti e/o immagini e/o musica e/o testi e/o video che si riferiscono a tipi di traumi ed espressioni di guarigione provenienti da culture e/o comunità diverse. A questo punto l'educatore museale potrebbe utilizzare YouTube, software per riunioni, Europeana, Historiana, ecc. (esempio: Vedi allegato CultureTravels-ex2).</p> <p>Suggerimento: scegliere diversi tipi di arte - dipinti, sculture, testi, e fino a due diverse culture/comunità per categoria (trauma-guarigione).</p>	10'

Ambiente

Storia

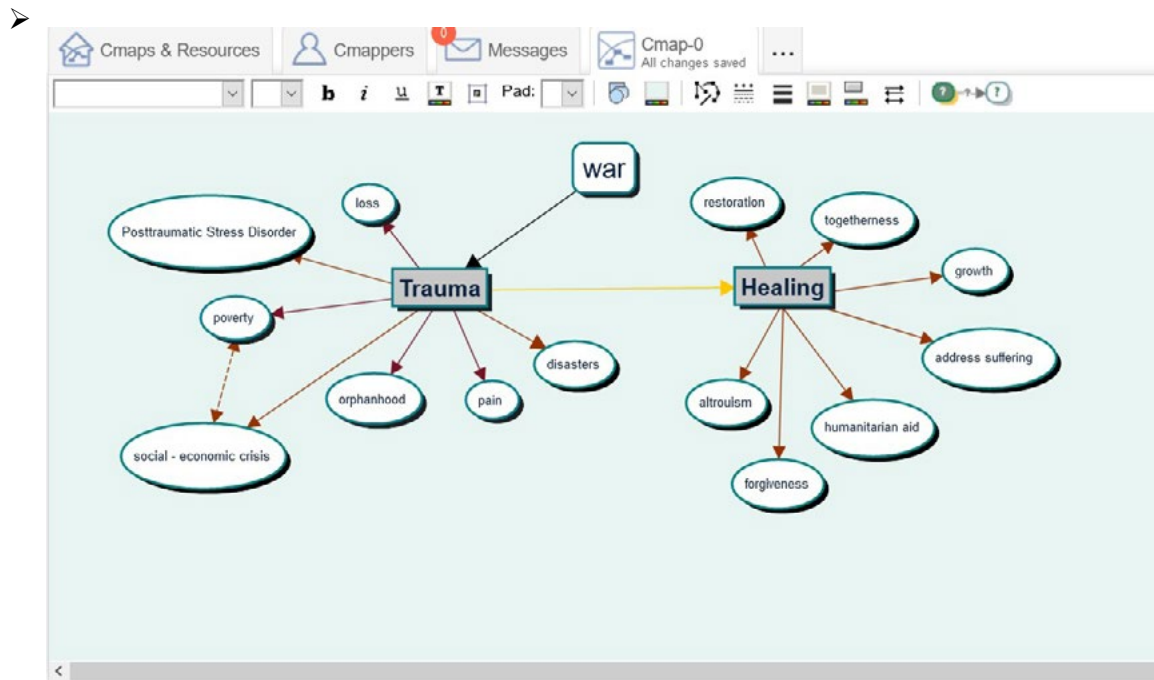
Discipline
linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Phoenix	<p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>1. La necessità di utilizzare l'arte nei casi di traumi/guarigioni</p> <p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>2. Se possono immaginare diversi tipi di trauma/guarigione.</p> <p>Se vogliono esprimere una storia personale (su trauma/guarigione) e come immaginano di ritrarla. (La condivisione deve essere volontaria. Si consiglia di non fare condividere, ma piuttosto di organizzare un ambiente sicuro e aperto con empatia. Accedi a questo argomento utilizzando le informazioni dall'Introduzione, se necessario.) (offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>(online) Utilizzando strumenti/software digitali come Mentimeter ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>1. La necessità di utilizzare l'arte nei casi di traumi/guarigioni</p> <p>(offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p> <p>2. Se possono immaginare diversi tipi di trauma/guarigione</p> <p>Se vogliono esprimere una storia personale (su trauma/guarigione) e come immaginano di ritrarla. (La condivisione deve essere volontaria. Si consiglia di non fare condividere, ma piuttosto di organizzare un ambiente sicuro e aperto con empatia. Accedi a questo argomento utilizzando le informazioni dall'Introduzione, se necessario.) (offline) Utilizzando il metodo della conversazione aperta ai partecipanti viene chiesto di esprimere oralmente</p>	20'
Cure culturali?	<p>PARTE-1</p> <p>(offline) I partecipanti ricevono in cartaceo una valutazione compilata a metà (progetto) che può essere individuale o di gruppo. Il progetto ha stampato foto o/e post o/e codici QR (da usare in applicazioni di realtà aumentata) che rappresentano diverse opere che ritraggono traumi e guarigioni nella storia. I partecipanti devono utilizzare Europeana / Historiana / motori di ricerca e analizzare le loro storie (se non c'è abbastanza tempo potrebbero essere compiti a casa/attività a seguire). (esempio: Vedi allegato Culture-Cures-ex1)</p> <p>(online) I partecipanti ricevono una valutazione compilata a metà (progetto) che può essere individuale o di gruppo. Il progetto ha foto o/e post o/e codici QR (da usare in applicazioni di realtà aumentata) che rappresentano diverse opere che ritraggono traumi e guarigioni nella storia. I partecipanti devono utilizzare Europeana / Historiana / motori di ricerca e analizzare le loro storie (se il tempo non è sufficiente potrebbero essere compiti a casa / attività a seguire, ad esempio CultureTravels-ex2)</p> <p>PARTE-2</p> <p>(offline) I partecipanti devono scegliere un'opera d'arte dal progetto dato. Successivamente realizzeranno la propria opera d'arte per esprimere un trauma o un evento personale di guarigione. Potrebbero dipingere qualcosa, creare un collage, sintetizzare musica, scrivere una poesia/testo, ballare, ecc., da presentare successivamente. Scriveranno una piccola recensione di massimo 250 parole, confrontando o contrapponendo, o menzionando come hanno tratto ispirazione da questa specifica opera d'arte (se non c'è abbastanza tempo, potrebbero essere compiti a casa/attività a seguire).</p> <p>(online) I partecipanti devono scegliere un'opera d'arte dal progetto dato. Successivamente realizzeranno la propria opera d'arte per esprimere un trauma o un evento personale di guarigione. Potrebbero dipingere qualcosa, creare un collage, sintetizzare musica, scrivere una poesia/testo, ballare, ecc., da presentare successivamente. Scriveranno una piccola recensione di massimo 250 parole, confrontando o contrapponendo, o menzionando come hanno tratto ispirazione da questa specifica opera d'arte. Si devono usare strumenti digitali per video/presentazione per condividere l'opera d'arte (se non c'è abbastanza tempo potrebbero essere compiti a casa/attività a seguire).</p>	15' + 15'



(Fatto online con [Cmap](#))

Introduzione Parte 2

Esempio 1

1) A che cosa pensi quando senti la parola 'trauma' (che cosa ti viene immediatamente in mente)? Scegli dall'elenco quello che è vero per te.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pain | <input type="checkbox"/> Psychology |
| <input type="checkbox"/> Doctor | <input type="checkbox"/> Wound |
| <input type="checkbox"/> Hospital | <input type="checkbox"/> Loss |
| <input type="checkbox"/> Your family / your mother, etc. | <input type="checkbox"/> Healing |
| <input type="checkbox"/> Vaccine | <input type="checkbox"/> Loneliness |
| <input type="checkbox"/> Helpfulness | <input type="checkbox"/> Resilience |
| <input type="checkbox"/> Art | <input type="checkbox"/> Progress |
| <input type="checkbox"/> Illness | <input type="checkbox"/> War |
| <input type="checkbox"/> Environment | <input type="checkbox"/> Hug |
| <input type="checkbox"/> Adulthood | <input type="checkbox"/> Togetherness |
| <input type="checkbox"/> Other | |

2) A che cosa pensi quando senti la parola 'guarigione' (che cosa ti viene immediatamente in mente)? Scegli dall'elenco quello che è vero per te.

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pain | <input type="checkbox"/> Psychology |
| <input type="checkbox"/> Doctor | <input type="checkbox"/> Wound |
| <input type="checkbox"/> Hospital | <input type="checkbox"/> Loss |
| <input type="checkbox"/> Your family / your mother, etc. | <input type="checkbox"/> Healing |
| <input type="checkbox"/> Vaccine | <input type="checkbox"/> Loneliness |
| <input type="checkbox"/> Helpfulness | <input type="checkbox"/> Resilience |

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Art | <input type="checkbox"/> Progress |
| <input type="checkbox"/> Illness | <input type="checkbox"/> War |
| <input type="checkbox"/> Environment | <input type="checkbox"/> Hug |
| <input type="checkbox"/> Adulthood | <input type="checkbox"/> Togetherness |
| <input type="checkbox"/> Other | |

Arte
Diversità & inclusione

3) I musei hanno collegamenti con temi come i traumi e le guarigioni?

Sì No Forse Non so

Esempio 2

Ambiente

Introduction Part2

quiz example

1. What do you think when you hear the word 'trauma'? (What immediately comes to mind?) Choose from the list what is true for you.

- pain
- doctor
- your family / your mother etc
- enviroment
- vaccine
- helpfulness
- art
- illness
- environment
- adulthood
- psychology
- wound
- loss
- healing
- loneliness
- resilience
- progress
- war
- hug
- togetherness

Other _____

Storia

Discipline
linguistiche

Musica

2. What do you think when you hear the word 'healing'? (What immediately comes to mind?) Choose from the list what is true for you.

- pain
- doctor
- hospital
- your family/ your mother etc.

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

- vaccine
- helpfulness
- art
- illness
- environment
- adulthood
- psychology
- wound
- loss
- trauma
- loneliness
- resilience
- progress
- war
- hug
- togetherness

Other _____

3. Are Museums connected to concepts like trauma and healing?

- yes
- no
- maybe
- i don't know

(Fatto usando i Moduli Google)

Viaggi culturali

Esempio 1: Ecco un esempio di immagini che potrebbero essere presentate dall'educatore museale per affrontare un tema specifico e da mostrare ai partecipanti.



[L'urlo](#) di Edvard Munch, Dipinto
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Immagine 2: [Eracle](#), statua
Università di Bologna



Immagine 3: [Massaggio per il dolore alla spalla](#),
acquerello cinese
Wellcome Collection

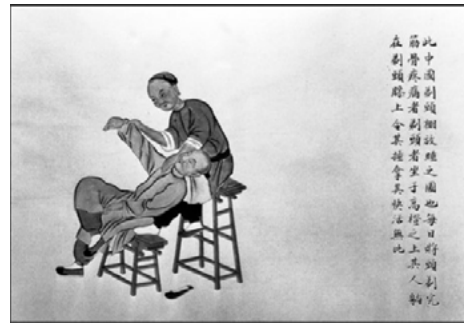


Immagine 4: [Bambini adottati e custodi posano all'aperto per un ritratto di gruppo](#), Rezhitsa,
Lettonia - Europeana Collections
American Jewish Joint Distribution Committee

(Offline fatto con un evidenziatore sulla lavagna)

Esempi di temi:

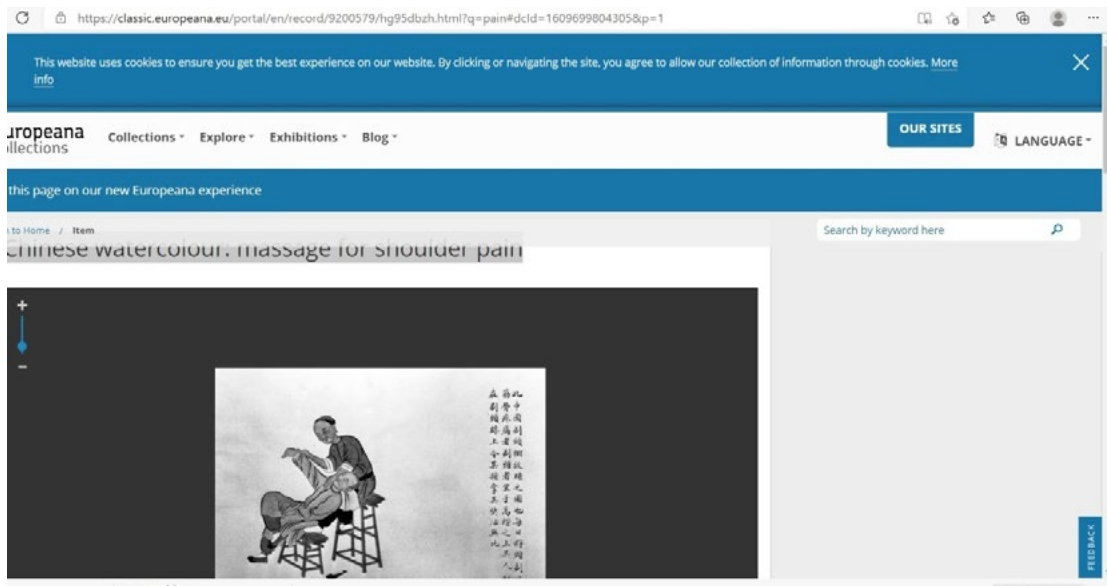
Immagine 1: problemi ambientali, l'urlo della natura, lo sentiamo? Come? (es. Cambiamento climatico, specie in pericolo di estinzione)

Immagine 2: forza, rischio e lotta. Come possiamo reagire ai problemi? Il problem solving è una competenza essenziale?

Immagine 3: dolore fisico, guaritori allora e ora. Pratiche di guarigione ecc.

Immagine 4: guerra, cambiamento sociale, perdita, rendere orfani, aiuto, inclusione sociale, nuova infrastruttura, famiglia

Esempio 2: Per l'attività online l'educatore museale usa Internet, Europeana and Google Arts and Culture. Condivide le immagini sullo schermo.



Arte

Diversità &
inclusione

Ambiente

Storia

Discipline
linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

Cure culturali

Parte 1

Esempio 1: Ecco un esempio di immagini che potrebbero essere presentate dall'educatore museale per affrontare un tema specifico e da mostrare ai partecipanti.



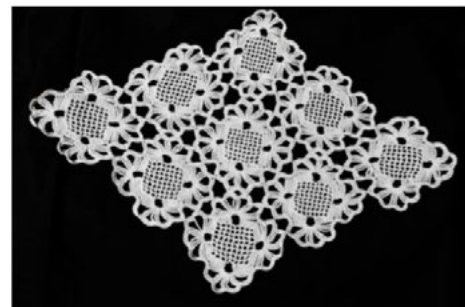
[L'urlo](#) di Edvard Munch, Dipinto
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



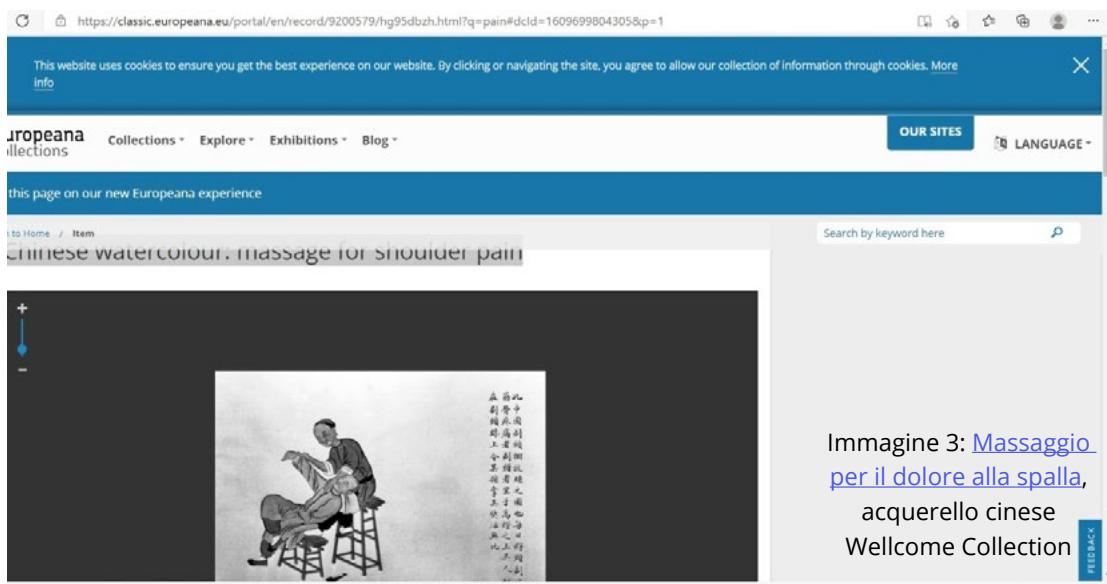
Immagine 2: [Eracle](#), statua
Università di Bologna



Benin, Africa: [una cerimonia di guarigione](#)
durante la quale i pazienti vengono spazzati
con scope dopo che la loro malattia è stata
trasmessa a delle galline
Wellcome Collection



[Sentirsi a casa in una nuova casa](#)
Europeana Foundation



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://classic.europeana.eu/portal/en/record/9200579/hg95dbzh.html?q=pain#dclid=1609699804305&p=1>. The page features a blue header with navigation links: 'European Collections', 'Explore', 'Exhibitions', and 'Blog'. Below the header, there is a search bar and a section titled 'this page on our new Europeana experience'. The main content area displays a search result for 'Chinese watercolour: massage for shoulder pain', which includes a thumbnail image of a Chinese watercolor painting depicting a person receiving a shoulder massage. To the right of the thumbnail, there is a search bar and a 'FEEDBACK' button.

Immagine 3: [Massaggio per il dolore alla spalla](#),
acquerello cinese
Wellcome Collection