

Sviluppare una cultura museale in salute e benessere: Mentalizzazione, la storia vera

Arte

Diversità &
inclusione

Ambiente

Storia

Discipline
linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

Scenario di apprendimento Europea

(Educatori museali)

TITOLO

Sviluppare una cultura museale in salute e benessere: Mentalizzazione, la storia vera

AUTORE

Katerina Mavromichali

ABSTRACT

Cosa succede quando la storia di qualcun altro diventa la tua esperienza? Come raggiungere la consapevolezza di sé e una migliore connessione con le nostre comunità a livello locale e globale? I musei, un nuovo campo della salute, funzionano come una "base sicura" con un forte ruolo relazionale e un attaccamento emotivo positivo. Consentono l'esplorazione e l'espressione sicura di sentimenti, pensieri, esperienze e modelli comportamentali, e quindi costruiscono resilienza e creano nuovo apprendimento. La mentalizzazione è una risorsa vitale per comprendere le esperienze relazionali. In risposta alla pandemia di COVID-19, i musei sono presentati come parte della ripresa e come una risorsa essenziale per il benessere sociale ed emotivo, tramite una teoria del cambiamento nelle politiche culturali e nella responsabilità sociale e una riconsiderazione dello spazio e dell'interazione. L'interdisciplinarietà, la multimodalità, una cultura sinergica e un approccio olistico e documentato sono al centro della ricerca e della pratica museale per lo sviluppo di questo scenario di apprendimento.

PAROLE CHIAVE

Empatia, mentalizzazione, benessere, pratica socialmente impegnata, cultura umanistica per la salute

TABELLA RIASSUNTIVA

Materia	Questo scenario di apprendimento, una metodologia e un modo di pensare e lavorare, ispirato dall'esperienza dell'autore di associare la ricerca e la pratica riguardanti musei e arteterapia, porta attività terapeutiche nei musei, fornisce opzioni virtuali per l'implementazione, esamina l'impatto multistrato delle emozioni umane e esplora il museo come mediatore e come ambiente socialmente impegnato, attivo e inclusivo. Nell'ambiente interconnesso di oggi, questo scenario di apprendimento unisce arte, musei, apprendimento, salute e benessere attraverso un approccio creativo. È uno scenario di apprendimento interdisciplinare basato su progetto che permette di arricchire materie diverse: inglese, arte e design, scienze umane, scienze sociali, comunicazione, psicologia, scienze ecc.
Argomento	Mentalizzazione e il ruolo relazionale dei musei: un percorso verso il benessere
Età dei partecipanti	10 - 12 anni
Ambiente adatto per l'implementazione	Questo scenario di apprendimento crea esperienze culturali sia nell'ambiente museale fisico sia in nuovi spazi online e incontri visivi, in piccoli gruppi, coordinati da un educatore-facilitatore museale. È necessario un co-facilitatore nel caso di un gruppo più numeroso in un ambiente museale reale. Si rivolge anche ai giovani e alle famiglie. Saranno necessari schermi, tablet o smartphone e un sistema di videoconferenza online per gli aspetti online del programma.
Durata dell'attività	1h 30min. x 4 sessioni

Materiali didattici
online

Materiali didattici
offline

Europeana, come l'ambientazione museale online che abbraccia il cambiamento digitale e la diffusione incrociata delle idee.

Opere d'arte digitali selezionate dalla collezione del museo a scelta dell'educatore seguendo il concetto dello scenario di apprendimento. Per l'implementazione online dello scenario di apprendimento, Padlet, e "padlet canvas" più specificamente possono essere utilizzati per le attività di brainstorming e per stabilire connessioni. Fornisce la possibilità di prelevare file, creare collegamenti, disegnare quando non c'è la possibilità per il vero ArtBox, nonché di archiviare, cosa molto importante per favorire la riflessione nel prosieguo delle sessioni. La "Padlet grid" può organizzare le risposte dei partecipanti in righe ordinate e aiutare a costruire una comunità di gruppo. Il "Padlet backchannel" può essere utilizzato quando i partecipanti desiderano pubblicare in modo anonimo. Popplet è un altro strumento per organizzare visivamente le informazioni e per immaginare relazioni tra le idee offrendo la possibilità di disegnare, scrivere, aggiungere immagini, creare collegamenti, aggiungere commenti, archiviare ecc. Mentimeter è uno strumento che aiuta a verificare la comprensione dei partecipanti raccogliendo risposte e condividendo idee, ad esempio la nuvola di parole che mette insieme tutte le idee dei partecipanti. Zoom è una piattaforma cloud per videoconferenze audio che offre opzioni di chat, reazioni, presentazione e condivisione di materiale online, visualizzazione di opere d'arte sulla fotocamera e suddivisione del team in sale riunioni per scopi di collaborazione e ritorno al gruppo iniziale al termine del lavoro.

Una lavagna a fogli o grandi fogli di carta e pennarelli per le attività di gruppo. Penna, matita, carta per lavori individuali. 'ArtBox' contenenti una varietà di materiali da disegno in una gamma di colori, ad esempio matite, matite colorate, pastelli, pastelli a olio, pennarelli, carta da disegno, album per schizzi. Materiali opzionali: carboncino, oggetti trovati, materiali naturali, plastilina, colori a tempera, oltre a colla, forbici e materiali pre-strutturati come foto di riviste, giornali, immagini fotocopiate, carta strappata, scovolini, bastoncini multicolori, spago, carte di vari tipi, trame e colori, materiali morbidi ma anche come cotone, fili multicolori ecc. a scopo di collage. Gli ArtBox, oltre a condividere idee ed esperienze su una lavagna, favoriscono la connessione e rafforzano i legami tra i membri del gruppo. Opere d'arte selezionate dalla collezione del museo a scelta dell'educatore secondo il concetto dello scenario di apprendimento. Risorse suggerite per la preparazione teorica degli educatori:

Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). Handbook of Mentalising in Mental Health Practice. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA.
Bowlby, J. (1988). A secure base. Routledge: London & New York.
Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon & New York.

Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia.

Fancourt, D. & Finn, S. (2019). [What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review](#), World Health Organization, Geneva.

Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children'. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, University of Sunderland, UK, 311-321.

Fonagy, P. & Allison, E. (2011). [What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience](#).

Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations, The MIT Press.

King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). Oxford Textbook of Creative Arts, Health and Wellbeing: International Perspectives on practice, policy and research. Oxford University Press.

Mavromichali, K. (2020). [Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities & the Development of Third Space](#), NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 September 2020.

[Sounds like Kandinsky](#), [Play a Kandinsky](#), Google Arts and Culture in collaboration with Centre Pompidou, Paris.

Springham, N., 'Through the eyes of the law: what is it about art that can harm people?', International Journal of Art Therapy, 13, 2008, 65-73.

Thomson, L.J. & Chatterjee, H.J. [UCL Wellbeing Measures Toolkit](#).

Yalom, I.D. (2005). The theory and practice of group psychotherapy. Basic Books: New York.

Arte

Diversità &
inclusione

Ambiente

Storia

Discipline
linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)

Risorse Europeana utilizzate

Sessione 1

[Family matters](#) -Europeana XX. A Century of Change
[Family Life](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[Reflecting](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[That!](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[Playing with Daddy's nose](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY
[Development of brain power](#) - Wellcome Collection, CC BY

Sessione 2

Esplorazione delle collezioni Europeana usando parole chiave: [Zoo](#) , [Animali](#) , [Natura](#)
 Esplorazione delle gallerie Europeana come per esempio: [Cavalli nell'arte](#), [Buoi](#), [Ohara Koson](#), [Gatti](#), [Topi](#), [Animali](#), [Pappagalli](#), [Uccelli medievali](#), [Bestie medievali](#)

Sessione 3

[Umsomehr \(Even More\)](#) -The Israel Museum, Jerusalem. In copyright-Educational Use Permitted
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) -Deutsche Fotothek. In copyright-Educational Use Permitted
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) -Deutsche Fotothek. In copyright-Educational Use Permitted
[Man on the street \(Analysis of volumes\)](#) -Thyssen-Bornemisza Museum. CC BY-NC-ND

Sessione 4

Esplorazione delle gallerie Europeana, come per esempio:
[Fioritura dei ciliegi](#), [Frutti dalla Cina](#), [Tempo soleggiato](#), [Fiori primaverili](#), [Verde](#), [Maria Sibylla Merian](#),
[L'autunno nell'arte](#)

LICENZE

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro anche commercialmente, purché ti attribuiscano la creazione originale. Questa è la più accomodante delle licenze offerte. Consigliato per la massima diffusione e utilizzo dei materiali concessi in licenza.

INTEGRAZIONE NEL PROGRAMMA SCOLASTICO

Rispetto sia ai programmi di arte, culturali e creativi, ecc. sia a quelli svincolati da qualsiasi quadro di riferimento specifico, questo scenario di apprendimento interdisciplinare, basato su progetto, delinea il valore della mentalizzazione e evidenzia il lavoro in un ambiente empatico multisensoriale e il suo ruolo chiave nei confronti di approcci basati sulle persone.

OBIETTIVI DELL' ATTIVITÀ DIDATTICA

- Familiarizzarsi con Europeana, oltrepassare i muri del museo e sviluppare forme ibride di coinvolgimento.
- Fare emergere il ruolo relazionale dei musei e sviluppare l'apprendimento esperienziale arricchito con principi terapeutici, per esempio il gruppo come microcosmo sociale, apprendimento interpersonale, coesione del gruppo, connessione e disconnessione.
- Capire le esperienze comunicative e di mentalizzazione nell'ambiente accogliente e sicuro del museo, che può servire come agente di comprensione culturale, cambiamento sociale e benessere.
- Aumentare la sicurezza e incoraggiare approcci creativi individuali e di gruppo.

RISULTATI DELL' ATTIVITÀ DIDATTICA

Alla fine dell'attività educativa, i partecipanti acquisiranno familiarità con la mentalizzazione e saranno in grado di descrivere cos'è una mentalizzazione efficace e spiegare perché è importante nella costruzione di relazioni. Esamineranno, identificheranno e individueranno sentimenti, emozioni e valuteranno e interpreteranno i modelli comportamentali. Acquisiranno familiarità con un approccio multiprospettico e con le modalità di valutazione della comunicazione, dei media e della cultura. Svilupperanno abitudini mentali creative e dimostreranno attivamente modi di pensare che contribuiscono al benessere e li applicheranno al lavoro di squadra e autodiretto. Contribuiranno alla creazione di esperienze condivise di interpretazione, relazione e connessione. Gestiranno attività che coinvolgono mente e corpo e si sposteranno tra lo spazio fisico e quello online, dal livello somatosensoriale ai sentimenti, al linguaggio e all'espressione creativa.

COMPETENZE DEL 21° SECOLO

Il progetto permette lo sviluppo di competenze sia disciplinari (p.es storia dell'arte, storia, ecc.) sia trasferibili quali comunicazione e pensiero critico ecc.

Competenze comunicative e sociali: i partecipanti si confrontano, sintetizzano e implementano molti aspetti della comunicazione in modo equilibrato e flessibile. Acquisiscono familiarità con il processo di mentalizzazione e danno un senso al mondo relazionale che li circonda.

Collaborazione: i partecipanti danno un senso a pensieri, sentimenti e modelli comportamentali, costruiscono relazioni e reciprocità e imparano a creare un ambiente di fiducia.

Creatività: i partecipanti si impegnano in attività mente-corpo che facilitano l'espressione. Movimenti, gesti, suoni, elaborazione emotiva, creazione di significato, consapevolezza, arte e creazione di poesie svolgono tutti un ruolo relazionale che migliora il processo creativo.

Pensiero critico: i partecipanti acquisiscono familiarità con il processo di analisi dei fatti e delle interconnessioni tra emozioni, sentimenti e pensieri attraverso un approccio a tutto tondo.

Alfabetizzazione mediatica e tecnologica: i partecipanti utilizzano semplici strumenti tecnologici per superare i confini convenzionali di tempo e spazio e impegnarsi in un'attività sui social media che amplia l'accesso, fa progredire la comunicazione, l'apprendimento e la creazione e arricchisce le risorse disponibili.

ATTIVITÀ

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
<p data-bbox="100 1106 225 1160">Sessione 1</p>	<p data-bbox="252 931 1235 1093">In questo scenario di apprendimento si crea un percorso multidimensionale da seguire per l'educatore-facilitatore museale e per i partecipanti. Tutti i parametri seguono un processo formativo, ad esempio apprendere al museo attraverso un uso selezionato di strumenti e tecniche essenziali, collezionare, selezionare e guardare, esporre, interpretare, sviluppo del pubblico, autoconsapevolezza, le diverse prospettive sull'uso di sé, il fattore creativo e il quadro terapeutico.</p> <p data-bbox="252 1115 480 1146">Guarda l'immagine!</p> <p data-bbox="252 1169 1235 1464">Dividi la squadra e lavora in piccoli gruppi. Ogni gruppo lavorerà su una delle fotografie selezionate di J. Heywood: 1) Family Life, Fotografia in bianco e nero su cartoncino, 1984. Stampa su gelatina d'argento montata su cartoncino spesso, Victoria & Albert Museum. CC BY, 2) Reflecting, Fotografia in bianco e nero su cartoncino, 1984. Stampa su gelatina d'argento montata su cartoncino spesso. Victoria and Albert Museum. CC BY, 3) That! Fotografia in bianco e nero su cartoncino, anni 1990'. Stampa su gelatina d'argento montata su cartoncino spesso Victoria and Albert Museum. CC BY, 4) Playing with Daddy's nose, Fotografia in bianco e nero su cartoncino, 1999. Stampa su gelatina d'argento montata su cartoncino spesso. Victoria and Albert Museum. CC BY. L'educatore può raccogliere maggiori informazioni dall'esposizione Europea Family matters -Europeana XX. A Century of Change.</p> <p data-bbox="252 1464 1235 1706">Prepara una serie di domande: Che cosa vedete? Cosa pensate stia succedendo qui? Come vi sentite quando lo guardate? Vi piace o no? Perché? Forse vi ricorda qualcosa. Secondo voi, che cosa stanno facendo o di che cosa stanno parlando? Vi piacerebbe fare loro delle domande? Come si sentono in questo momento? Quali sono le loro intenzioni? Sono interessati a quello che l'altro sta dicendo? In quale parte del mondo pensate sia ambientato? Quali suoni vorreste sentire? Quali odori vorreste sentire? Quale sensazione al tatto vorreste provare? Che cosa vi attrae veramente in questa immagine: colori, forme, attività? Che titolo le daresti?</p> <p data-bbox="252 1729 1235 1863">Che cosa stiamo facendo con questa serie di domande? Cerchiamo di immaginare che cosa sta passando nella mente delle persone nella fotografia. Stiamo mentalizzando. Per quanto concerne il materiale didattico offline, suggeriamo risorse per la preparazione teorica dell'educatore nell'ambito di un approccio di apprendimento permanente, come Bateman & Fonagy 2012; Fonagy & Allison 2011, etc.</p> <p data-bbox="252 1863 1235 2056">Di seguito sono fornite brevi informazioni di psicoeducazione sulla mentalizzazione che l'educatore condivide, in modo opportuno e appropriato, con i membri del gruppo, per supportare la fiducia, l'apprendimento e la collaborazione. In questo contesto, l'educatore potrebbe utilizzare per il brainstorming e come background per la discussione un'opera d'arte delle Collezioni Europeana, come Development of brain power, Illustrazione raffigurante lo sviluppo del potere cerebrale di un bambino nella fase di crescita, di Bill McConkey. Wellcome Collection, UK. CC BY.</p>	<p data-bbox="1262 931 1342 1093">30 min</p> <p data-bbox="1262 1630 1342 1662">20 min</p>

Arte

Diversità & inclusione

Ambiente

Storia

Discipline linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM (STEM+Arte)

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
	<p>La capacità di mentalizzare inizia con il legame che si sviluppa tra chi si cura del bambino e il bambino stesso attraverso l'interazione, l'attenzione congiunta, il contatto visivo, il tatto, il tono della voce, l'imitazione inconscia di modelli gestuali e comunicativi o atteggiamenti.. È strettamente collegata allo sviluppo del sé e del cervello. Una mentalizzazione efficace guarda attraverso molte lenti e tiene conto di una serie di parametri: contesto culturale e sociale, genere, età. È un modo per esplorare la mente attraverso lo sviluppo della consapevolezza di sé e mettendosi nei panni di qualcun altro. La mentalizzazione è fragile. Nelle scuole, nelle famiglie e ovunque troviamo più menti sotto lo stesso tetto, la connessione, la comunicazione, l'empatia possono essere facilmente perse, come nell'esempio del bullismo. Ecco perché è importante praticare questa abilità, questo atteggiamento. È una risorsa vitale, un modo di vita associato alla resilienza. Pertanto, è fondamentale per la salute mentale. Inoltre implica capacità di sintonizzarsi, quindi di procedere lentamente e ascoltare anziché rispondere rapidamente, consapevolezza dell'impatto dell'affetto su di sé e sugli altri, curiosità, capacità di fidarsi, giocosità, umorismo, flessibilità, coerenza narrativa e presa in considerazione di molteplici prospettive. Citazioni di ricercatori nel campo: 'Un bisogno universale umano di formare stretti legami affettivi', J. Bowlby. 'Il bambino guarda la madre e si vede lì riflesso', D.W. Winnicott. 'Avere in mente una mente', A.W. Bateman & P. Fonagy. 'Mia madre pensa che io penso, perciò io sono', P. Fonagy secondo Descartes.</p> <p>Riflessione Puoi chiedere ai partecipanti: Quanto pensate sia stato utile? Come descrivereste la mentalizzazione a un amico? Quale esempio della vostra vita quotidiana usereste per aiutare a capire?</p> <p>La storia nascosta Che cosa succede poi? Espressione creativa Attività artistica-ArtBox Dai istruzioni ai partecipanti e inizia un'esplorazione nella loro immaginazione mentre danno un senso a ciò che non è familiare. Disegnate un'immagine o scrivete che altro credete stia accadendo nell'immagine. Condividete la vostra foto e/o testo e raccontate la storia. Questo porterà nuove intuizioni. Alla fine, l'educatore può condividere le informazioni storico-artistiche, ad esempio nome dell'artista, titolo, data dell'opera, media e qualsiasi altra informazione aggiuntiva. Questo cambia la prospettiva dei partecipanti? Sarebbe una domanda interessante da approfondire.</p> <p>Concludi Valuta</p>	<p>10min.</p> <p>20min.</p> <p>10min.</p>
<p>Sessione 2</p>	<p>Iniziare con una riflessione sulla sessione precedente Ai partecipanti viene chiesto di ricordare e condividere esempi della vita quotidiana riguardanti la mentalizzazione, la comprensione di equivoci, la capacità di mettersi nei panni di qualcun altro, se hanno osservato qualcosa di nuovo dall'ultima sessione. Stabilire le regole del gioco In questo ambito viene chiesto ai partecipanti di stabilire le regole del gruppo per le prossime sessioni fino al completamento del progetto per favorire la fiducia e la collaborazione reciproche. Ogni partecipante darà il proprio contributo e tutti insieme creeranno e suggelleranno il loro 'accordo'. Esempi di regole: mai correggere un membro del gruppo o essere scortese, ciò che si dice nel gruppo rimane nel gruppo, coinvolgere tutti nella discussione, non monopolizzare la conversazione, essere umili, rispettarsi a vicenda, ascoltare, aspettare, osservare, riflettere. Che altro? I partecipanti possono discutere e apportare modifiche essenziali per suggellare l'accordo.</p> <p>Abbinare: Lavorare con sentimenti & emozioni Per prima cosa dividi la squadra per lavorare in modo più flessibile in piccoli gruppi. Ogni gruppo sceglierà due campi dall'Esplorazione delle collezioni Europea usando le parole chiave: Zoo, Animali, Natura e/o dall'esplorazione delle gallerie speciali Europea come: Cavalli nell'arte, Buoi, Ohara Koson, Gatti, Topi, Animali, Pappagalli, Uccelli medievali, Bestie medievali. Poi ogni gruppo selezionerà 3-4 sentimenti tra, per esempio, speranzoso, rilassato, sicuro, eccitato, sicuro, stanco, amato, annoiato, energico, confuso, sorpreso, libero, orgoglioso, felice. Che altro? I partecipanti possono citare anche altri sentimenti attraverso la loro esplorazione come geloso, solo, afflitto, perduto, deluso, intrappolato, ecc. Si possono fare aggiunte all'elenco.</p>	<p>10min.</p> <p>20 min</p>

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo	Arte Diversità & inclusione Ambiente Storia Discipline linguistiche Musica Filosofia STEAM (STEM+Arte)
Sessione 3	<p>I partecipanti selezioneranno e raccoglieranno immagini dalle risorse di Europeana per abbinarle in modo appropriato ai sentimenti selezionati nell'elenco. L'obiettivo è che ogni gruppo crei la propria "Galleria di sentimenti", il proprio museo.</p> <p>Un po' di psicoeducazione per l'educatore: un suggerimento sui rischi da tenere in considerazione nelle attività artistiche che trattano di emozioni-sentimenti in mancanza di un arteterapeuta. Il parametro di sicurezza e salvaguardia è sempre di fondamentale importanza. Ad esempio, mentalizza, immagina il caso di non essere in grado di contenere, in modo tempestivo e appropriato, le emozioni con sfumature negative dei partecipanti, come rabbia, frustrazione, imbarazzo, vergogna, tristezza, paura, ecc. Cosa potrebbe accadere in questo scenario, dal punto di vista sia dell'educatore sia dei partecipanti? È quindi consigliabile programmare e realizzare il proprio progetto tenendo sempre presente questo fattore e fissando i limiti di conseguenza. Questo è il motivo per cui le attività e la serie di domande che sono state sviluppate per questo scenario di apprendimento incoraggiano l'impegno culturale e sociale creativo e non affrontano problemi psicologici. L'obiettivo è quello di sviluppare una 'base sicura'. Letture consigliate: Bowlby, 1988; Springham, 2008: 'un caso di studio che rappresenta un'importante pietra miliare nell'attuale dibattito su arte e salute, in particolare per quanto riguarda l'attuazione di programmi per la salute e il benessere e la protezione del pubblico'; Yalom 2005.</p>	30 min	
	<p>Chiedi a ciascun gruppo di condividere le proprie immagini con il resto della squadra, per descrivere, spiegare, dare e ricevere feedback, per riflettere! Un murale di gruppo con l'abbinamento di sentimenti e immagini può essere creato ed esposto in modo conforme. La discussione si sintonizza tra interpretazioni personali e collettive e i partecipanti iniziano a connettersi tra loro e con le opere e le esperienze coinvolte. Questo incoraggia il gruppo a interagire e acquisire nuove conoscenze. Concludi Valuta</p>	10 min	
	<p>Espressione creativa e consapevolezza Attività artistica-ArtBox Innanzitutto, l'educatore inizia con un esercizio di consapevolezza e invita i partecipanti a chiudere gli occhi e respirare profondamente: Inspirate. Espirate. Sedetevi e sentite il vostro respiro, sentite il vostro corpo. Fate alcuni respiri profondi, siate consapevoli di come siete in questo momento. Rilassatevi e ricordate le sensazioni che avete esplorato nella sessione precedente. Prendete nota dei vostri sentimenti, pensieri, sensazioni, di qualsiasi immagine o suono. Siate aperti e consentite loro di essere lì e di essere osservati. Poi aprite gli occhi e continuate con l'attività artistica. Prendete un pennarello/pastello/pastello a olio o una matita colorata. Cosa sentite? C'è un sentimento che prevale? Disegnate un'emozione di questo momento. Aprite gli occhi, osservate la vostra creazione e completate il disegno.</p>	20min	
	<p>Condividete l'immagine e riflettete con una serie di domande per l'esplorazione e l'identificazione delle emozioni: Com'è stata l'esperienza? Quali sensi sono stati più significativi nel processo? Che emozione avete disegnato? Che tipo di impatto ha? Come avete usato il colore nella vostra immagine per esprimere le emozioni? La vostra emozione ha una voce, un suono? Cosa rappresentano i colori, le forme e le linee? Le vostre emozioni cambiano durante il giorno? Quando è il vostro umore al livello più positivo? Mettete in scena la vostra emozione nello spazio fisico e/o online: cantatela, mostratela con i gesti, ballatela! Interagite! Rappresenta la posizione del corpo. L'educatore a questo punto, al fine di valorizzare l'esperienza multisensoriale, può formare piccoli gruppi e lavorare sulle opere di Kandinsky e Rozanova, opere che rispettano questa procedura; la trasformazione, la narrazione incarnata attraverso i sensi, il gioco, l'improvvisazione e la narrazione: Umsomehr (Even More), Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Man on the street (Analysis of volumes).</p>	30 min	
<p>L'educatore può porre al gruppo una serie di domande: Se poteste entrare in questa immagine, dove andreste? Che cosa fareste? Perché pensate che l'autore scelga questi colori, linee, gesti? Che cosa l'artista ha scelto di non rappresentare? Qual è la storia tra le linee? Come daresti vita ai colori attraverso il suono? (Puoi trarre per esempio ispirazione dal Project Kandinsky).</p>	30 min.		
<p>Alla fine, l'educatore del gruppo può condividere le informazioni storico-artistiche, il titolo delle opere, gli autori, i media, i materiali utilizzati, la data, ecc. I nuovi dati cambiano prospettiva? Sarebbe una domanda interessante da approfondire.</p> <p>Concludi Valuta</p>	10min.		

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Sessione 4	Una sessione che porta i partecipanti in sintonia con sé stessi e con gli altri mentre si svolge il viaggio nella natura.	
	Andare all'aperto! I sensi in gioco! Ai partecipanti viene chiesto di portare nella sessione un oggetto raccolto all'esterno. Potrebbe venire da una passeggiata nei giardini di un museo, al mare, nel parco del quartiere o da un'esplorazione delle piante del balcone, ecc. L'oggetto naturale 'trovato' potrebbe essere qualsiasi cosa: una foglia, un sasso, un frutto, una conchiglia, un bastoncino, un fiore, ecc. Mostra l'oggetto ai compagni e condividi la storia. Una grande attività per l'implementazione online. Se una passeggiata nella natura non è possibile, i partecipanti possono cercare nelle esposizioni Europeana per trovare ispirazione e selezionare qualcosa con cui possano entrare in contatto e che possa supportare una narrazione personale. Possono dividersi come sempre in gruppi più piccoli e ogni gruppo può scegliere una o due Gallerie Europeana da esplorare, per esempio: Fioriture di ciliegi , Frutti dalla Cina , Tempo soleggiato , Fiori primaverili , Verde , Maria Sibylla Merian , Autunno nell'arte , ecc.	20min.
	Storie nascoste nella natura Innanzitutto, inizia con un esercizio di consapevolezza : Chiudete gli occhi. Respirate profondamente. Inspirate. Espirate. Sedetevi e sentite il vostro respiro, sentite il vostro corpo. Fate alcuni respiri profondi, diventate consapevoli di come siete in questo preciso momento. Rilassatevi e immaginate la vostra passeggiata, la vostra esperienza sensoriale nella natura, voi... che raccogliete l'oggetto che avete portato con voi per la sessione. Quindi, aprite gli occhi. Avrete bisogno di una penna/matita o un pennarello di qualsiasi colore che vi piaccia, così come l'oggetto naturale che avete scelto di portare nella sessione. Scrivete un breve testo , un paragrafo, ciò che vedete, ciò che sentite nelle vostre mani. Esplorate e scrivete su colore, consistenza, luce, ombra, odori, succhi, tutti i sensi, le sfumature e le qualità dell'oggetto.	5 min.
	Al livello successivo, aggiungete al testo la vostra immaginazione, i vostri sentimenti in relazione all'oggetto e alle sue qualità. L'educatore può procedere a una serie di domande: perché l'avete raccolto? Vi ha ricordato qualcosa? Quali sentimenti, associazioni simboliche o immaginative fa emergere? L'educatore guida i partecipanti in ogni livello. Leggetelo per conto vostro. Potete usare l'ArtBox e colorare il testo come preferite.	15 min.
	Leggetelo ad alta voce al gruppo. Tutti i partecipanti condividono le loro creazioni. Si può creare e quindi esporre un collage collettivo degli scritti dei partecipanti, un murale poetico.	20min.
	Concludi Valuta	20min. 10min.

FEEDBACK DEI PARTECIPANTI

Alla fine di ciascuna delle quattro sessioni di questa esperienza didattica di educazione museale, si consiglia agli educatori di chiedere ai partecipanti di valutare l'esperienza utilizzando l' [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#) , ad esempio utilizzando la seguente serie di domande: "Se doveste usare una parola qualsiasi per descrivere la sessione di oggi, quale sarebbe?", "Cosa è andato bene?"," Cosa pensate di aver raggiunto? ", "Che cosa sarebbe potuto andare meglio?". È possibile utilizzare anche l'ombrello della salutogenesi (Well-being umbrella) o il questionario sul benessere (Well-being Questionnaire). Altrimenti, una semplice scala di valutazione dell'umore (scala di valutazione smiley, ad es. [Cinque livelli di felicità](#)) può catturare la sensazione del momento. Gli educatori possono utilizzare qualsiasi strumento di valutazione preferito. La coerenza però è importante. Ricordare di utilizzare lo stesso strumento di valutazione dalla prima alla quarta sessione. Gli educatori possono utilizzare gli strumenti online suggeriti per l'implementazione dello scenario per raccogliere le risposte dei partecipanti.

OSSERVAZIONI DELL'EDUCATORE

Alla fine di ciascuna delle quattro sessioni di questa esperienza didattica di educazione museale, si consiglia agli educatori di valutare la loro esperienza utilizzando [UCL Museum Wellbeing Measures Toolkit](#). Possono rispondere alle seguenti domande: "Se dovesti usare una parola qualsiasi per descrivere la sessione di oggi, quale sarebbe?", "Cosa è andato bene?", "Che cosa pensi di aver

raggiunto?","Che cosa sarebbe potuto andare meglio?", "Altri pareri, commenti, osservazioni?". Possono inoltre usare l'ombrello di salutogenesi (Well-being Umbrella) o il questionario sul benessere (Well-being Questionnaire). Il feedback degli educatori è prezioso. Sei invitato a condividere la documentazione delle sessioni e la tua esperienza con l'autore dello scenario di apprendimento sul blog di European Schoolnet. **Perché è importante che il progetto sia documentato e valutato dai partecipanti?** Innanzitutto, per costruire prove per la pianificazione futura, in un rapporto di fiducia con i gruppi di utenti del servizio. In secondo luogo, lo sviluppo dell'empatia/mentalizzazione tra i sei e i dodici anni è un'area che i ricercatori conoscono molto meno rispetto ad altri periodi di crescita. È un periodo segnato da cambiamenti significativi e questa è un'opportunità per raccogliere informazioni e contribuire a colmare alcune lacune in questo settore di ricerca e pratica.

Arte

Diversità &
inclusione

Ambiente

Storia

Discipline
linguistiche

Musica

Filosofia

STEAM
(STEM+Arte)