

Scenariul de Învățare Europeană

(Cadre didactice din muzee)

Artă

TITLU

Însănătoșirea prin cultură: traumă și vindecare în timp și spațiu

AUTOR(I)

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

Diversitate și
inclusiune

REZUMAT

În 2020, totul a fost marcat de pandemia cauzată de COVID-19, cu noi realități și traume profunde. Elevii trebuie să înțeleagă cum să utilizeze raționamentul critic, să-și analizeze emoțiile, să intuiască consecințele, să depășească obstacolele și să se vindece. Anul trecut am constatat că, potrivit studiilor, operele de artă și vizitele la muzeu ne pot sprijini sănătatea, și, după [șocul din cultură](#) cauzat de COVID-19 în urma cărui muzeele s-au închis sau s-au deschis parțial organizând mai puține activități și reducând numărul de vizitatori, este necesar să stimulăm rolul muzeelor în viața noastră. În special atunci când cercetarea axată pe emoțiile, gândurile copiilor, adolescenților și adulților și psihologia din aceste vremuri tulburi demonstrează relația importantă dintre arte și bunăstare. De exemplu, este greu să ne imaginăm carantina fără cărți, filme sau muzică. Să reflectăm și asupra a ceea ce ne lipsește cel mai mult (socializarea, rutinele noastre, plimbările, concertele etc.) și modul în care un scenariu de învățare care ar putea fi implementat într-un muzeu, o sală de clasă sau online, ar putea contribui la menținerea activă a acestei conexiuni. În consonanță cu taxonomia lui Bloom, prin combinarea noilor instrumente tehnologice cu pedagogia participativă și constructivă, vindecarea prin cultură se axează pe: a) prezentarea modului în care artiștii sau tradițiile multiculturale au portretizat diferite tipuri de traume și de vindecare de-a lungul istoriei (conectivitate, sensibilizare culturală, empatie); b) conectarea artefactelor online și offline într-o activitate de învățare hibridă (educație prin divertisment, ludificare); c) furnizarea de instrumente și competențe noi pentru elevi; d) sprijinirea elevilor pentru a se conecta cu emoțiile și gândurile lor prin oferirea de instrumente pentru ca elevii să le exprime sau să le înțeleagă (povestiri, realitate augmentată, metoda proiectului), în speranța ca această modalitate să fie utilă și creativă pentru capacitatea atât a elevilor, cât și a culturii. Elevii învață să recunoască emoțiile și sensurile artelor, să compare și să pună în balanță informații, să relaționeze cu operele de artă și cu propriile lor emoții, să-și reîncadreze capacitatea de înțelegere, să caute conținut cultural și, în sfârșit, să dezvolte artă nouă. Pentru a încheia, acest scenariu de învățare, prin conștientizarea necesității de a păstra arta în viața noastră și de a sublinia efectul acesteia de vindecare, vizează sensibilizarea culturală și empatia, eliminarea stresului și capacitatea elevilor.

Mediu

Istorie

Discipline
lingvistice

Muzică

CUVINTE CHEIE

Însănătoșirea prin cultură, capacitate, conștientizare multiculturală, povestiri, educație prin divertisment

CUPRINS

Disciplină	Acest scenariu de învățare este conectat cu discipline specifice din programa națională elenă pentru gimnaziu și liceu, precum artă, istorie, geografie, științe, literatură, biologie, sociologie și tehnologie. De asemenea, deoarece acoperă o gamă largă de discipline și are o concepție hibridă, deschisă și participativă, ar putea fi conectat cu multe alte discipline diferite incluse în programa școlară.
Subiect	Manifestarea traumei și a vindecării în artă.
Vârsta participanților	13-18 ani (ar putea fi aplicabilă oricărei grupe de vârstă, cu modificările adecvate, deoarece este orientată către oameni).

Filosofie

STEM
(STEM+Arte)

Cadru adecvat pentru implementare	<p>Acest scenariu de învățare ar putea fi implementat în mediul fizic al muzeului (în interior sau la exterior) sau online.</p> <p>În cazul în care este implementat în interiorul/la exteriorul muzeului, este necesar echipament adecvat pentru implementarea acestuia, de exemplu: pentru a prezenta artefactele de patrimoniu cultural digital, este necesar echipament de aplicare a realității augmentate, precum ecrane, tablete, telefoane inteligente sau computere. Acest scenariu de învățare ar putea fi implementat într-un mediu relaxat, precum o sală de festivități, o curte, un spațiu deschis dintr-o sală de expoziții, în care participanții ar fi liberi să se plimbe, să se ridice, să se izoleze sau să fie în grupuri mici.</p> <p>În cazul în care este implementat online, veți avea nevoie de computere sau de telefoane inteligente sau de tablete cu cameră și microfon.</p>
Durata activității	1 oră 15 minute
Material educațional online	<p>Teste de verificare de auto-evaluare online de exemplu utilizarea de formulare Google (exemplu IntroP2-ex2) software de prezentare interactivă de exemplu Mentimeter, Kahoot Instrumente suplimentare precum: YouTube, Google Arts & Culture, Historiana, Cmap</p> <p>Artefacte alese din colecția muzeului dumneavoastră care slujesc scopului acestui scenariu de învățare [de exemplu un tablou, un cântec de leagăn pentru însănătoșire, un descântec de vindecare cu tradiție îndelungată, articole personale care exprimă o poveste de traumă și/sau vindecare, un videoclip al unui interviu care își spune povestea (istorie orală), un obiect tehnologic, o plantă din grădina muzeului cu utilizare/proprietăți farmaceutică(e) etc.] într-o prezentare sau ca parte a unor instrumente materiale educaționale online (de utilizat cu ajutorul Mentimeter, de exemplu).</p>
Material educațional offline	<p>Teste de verificare de auto-evaluare imprimare Materiale pedagogice suplimentare (de exemplu postere, cartonașe, cărți care prezintă imaginile artefactelor)</p> <p>Echipament tehnologic: computere, tablete, telefoane inteligente, ecran</p> <p>Alte materiale educaționale: hârtie, culori, foarfece, riglă, marker, tablă albă, cartoane, lipici etc.</p>
Resurse Europene utilizate	<p>Resurse Europene sugerate: Copii adoptați (1922) - American Jewish Joint Distribution Committee Oameni care așteaptă deschiderea unei cantine pentru săraci - Comitetul de distribuție comună al evreilor americani Kirche St. Maria vor dem Teyn, Möbius - Walter (Herstellung) (Fotograf) Algesimeter, Germania (1875-1900) - Muzeul de științe, Londra Acuarelă chinezească: masaj pentru durere de umăr - Colecția Wellcome Tratat privind tratamentul durerii - Colecția Wellcome Herakles - Universitatea din Bologna Tyche - Universitatea din Bologna Povestea persoanelor strămutate, spusă de Nina prin artă - Fundația Europeană Cum te simți acasă într-o casă nouă - Macrameul de acasă, Fundația Europeană Benin, Africa: o ceremonie de vindecare în cursul căreia pacienții sunt măturați cu mături după ce boala lor a fost alungată în niște găini - Colecția Wellcome</p>

LICENȚE

Atribuire ShareAlike CC BY-SA. Această licență permite utilizatorilor să preia, modifice și să poartă de la opera creată, chiar și în scopuri comerciale, cu condiția să recunoască acest fapt și să-și licențieze noile lor creații potrivit unor clauze identice. Aceasta este licența utilizată de Wikipedia, recomandată pentru materiale care beneficiază din incorporarea de conținut din Wikipedia și din alte proiecte cu licențe similare.

INTEGRAREA ÎN PROGRAMUL ȘCOLAR

Acest scenariu de învățare este conectat cu discipline specifice din programa națională elenă pentru gimnaziu și liceu, precum artă, istorie, geografie, științe, literatură, biologie, sociologie și tehnologie.

OBIECTIVUL ACTIVITĂȚII EDUCAȚIONALE

La sfârșitul activității educaționale, participanții ar trebui să fie capabili să înțeleagă importanța

culturii în viața noastră, să recunoască emoțiile și sensurile artelor, să compare și să pună în balanță conținut cultural. De asemenea, elevii vor fi capabili să relaționeze cu operele de artă și cu propriile lor emoții, să-și reîncadreze capacitatea de înțelegere, să caute conținut cultural și, în sfârșit, să dezvolte artă nouă. După finalizare, elevii vor fi capacitați să acționeze pe baza experienței și să înțeleagă și să creeze lucrări în sincronie cu sentimentele lor. De asemenea, vor dobândi capacități noi, vor fi capabili să utilizeze instrumente digitale pentru propriile lor proiecte și să înțeleagă și modul în care comunitățile au ales să exprime diferite aspecte ale traumei și vindecării în manifestarea lor prin artă.

REZULTATUL FINAL AL ACTIVITĂȚII EDUCAȚIONALE

Participanții vor fi capabili să producă propria lor artă care va fi rezultatul final care implementează corelația dintre instrumentele noi și propriile experiențe ale acestora, comparația dintre traumă și vindecare în timp și spațiu (sensibilizare culturală), experiența cu instrumente noi și evaluarea propriei lor activități și a activității celorlalți.

(Eu sugerez utilizarea taxonomiei lui Bloom privind obiectivele educaționale atunci când se lucrează cu acest scenariu de învățare.)

COMPETENȚE PENTRU SECOLUL AL XXI-LEA

- Raționament critic: participanții sunt angajați activ în ansamblul procesului, reflectă cu privire la practică, iar acțiunile acestora pun bazele următoarelor etape ale scenariului de învățare.
- Creativitate: participanții își creează propria operă de artă.
- Alfabetizare mass-media și tehnologică: în acest scenariu de învățare, sunt utilizate metode tehnice hibride pentru progresul interacțiunii participanților, împreună cu noile instrumente tehnologice (precum software, realitate augmentată, producție video, hărți online cognitive etc.).
- Comunicare: comunicare orală și scrisă, activități individuale și de grup, de asemenea, vizând creșterea comunicării participanților.
- Colaborare: scenariul de învățare oferă o componentă însemnată de activitate în colaborare (orală și scrisă).
- Productivitate: chiar și într-un stadiu incipient, participanții sunt co-creatori de conținut și de procedura acestui scenariu de învățare, ei își prezintă opera oral, creează hărți conceptuale și propria lor operă de artă.

ACTIVITĂȚI

Denumirea activității	Procedură	Durată
Introducere	<p>PARTEA 1 (Percepție, înțelegere, brainstorming, discuție deschisă) (offline) Cadrul didactic din muzeu introduce tema scriind conceptele de traumă și vindecare pe tabla albă (în centru) cu ajutorul unui marker și solicită participanților să-și împărtășească gândurile și să vorbească despre percepțiile lor. După primirea răspunsurilor acestora, cadrul didactic de la muzeu desenează o hartă cognitiv-conceptuală cu ajutorul contribuției elevilor (exemplu: a se vedea anexa IntroP1-ex1).</p> <p>(online) Cadrul didactic din muzeu își partajează ecranul, introduce tema cu ajutorul Cmap și inserează conceptele de traumă și vindecare și le cere participanților să își împărtășească gândurile și să vorbească despre percepțiile lor. După primirea răspunsurilor acestora, cadrul didactic de la muzeu desenează o hartă cognitiv-conceptuală cu ajutorul contribuției elevilor (exemplu: a se vedea anexa IntroP1-ex2).</p>	10' +
	<p>PARTEA 2 (Percepție, înțelegere, autoevaluare) (offline) Cadrul didactic din muzeu introduce chestionarul de auto-evaluare pe care l-a realizat pentru a aborda proiectul specific imprimat pe o foaie (exemplu: a se vedea anexa IntroP2-ex1) și-i lasă pe participanți să-l completeze. (online) Cadrul didactic din muzeu introduce chestionarul de auto-evaluare pe care l-a realizat pentru a aborda proiectul specific cu ajutorul instrumentelor online/software-ului ca în exemplul prezentat cu Google Forms (exemplu: a se vedea anexa IntroP2-ex2) și-i lasă pe participanți să-l completeze.</p> <p>Chestionarul de auto-evaluare a fost conceput pur și simplu pentru ca elevii să-și cristalizeze cunoștințele anterioare sau concepțiile greșite în forme cognitive, astfel încât cadrul didactic din muzeu să-și poată forma o idee în această privință și să pornească din acest punct, creând punctele necesare. Este oferit un exemplu în acest sens. Cadrul didactic din muzeu poate folosi și fotografiile sau obiectele fizice din muzeu.</p>	5'

Artă
Diversitate și
inclusiune
Mediu
Istorie
Discipline
lingvistice
Muzică
Filosofie
STEM
(STEM+Arte)

Denumirea activității	Procedură	Durată
Călătorii culturale	<p>(offline) Participanților li se prezintă o combinație de artefacte și/sau imagini și/sau muzică și/sau texte și/sau videoclipuri alese dinainte care se referă la tipurile de exprimări ale traumei și ale vindecării provenite din culturi și sau comunități diferite. În acest moment, cadrul didactic din muzeu ar putea utiliza postere, TV, CD-uri, computer, ecran și copii imprimate ale imaginilor (cartonașe) (exemplu: a se vedea anexa Călătoriile culturale-ex1).</p> <p>(online) Participanților li se prezintă o combinație de artefacte și/sau imagini și/sau muzică și/sau texte și/sau videoclipuri alese dinainte care se referă la tipurile de exprimări ale traumei și ale vindecării provenite din culturi și/sau comunități diferite. În acest moment, cadrul didactic din muzeu ar putea utiliza YouTube, software pentru re-unioni, Europeana, Historiana, etc. (exemplu: a se vedea anexa Călătoriile culturale-ex2).</p> <p>Sugestie: alegeți tipuri diferite de artă – tablouri, texte, sculpturi și până la două culturi/comunități diferite per categorie (traumă-vindecare).</p>	10'
Phoenix	<p>7. (offline) Cu ajutorul metodei conversației deschise, participanții sunt rugați să exprime oral Necesitatea de a întruchi/portretiza trauma/vindecarea Dacă-și pot imagina tipuri diferite de traumă/vindecare Dacă doresc să relateze o poveste personală (despre traumă/vindecare), și modul în care-și imaginează portretizarea acesteia. (Actul de partajare trebuie să fie voluntar. Se recomandă să nu se aleagă pe cineva care să împărtășească o experiență, ci să se organizeze un mediu sigur, deschis, empatic. Accesați această temă cu ajutorul informațiilor din Intro, dacă este necesar) (online) Cu ajutorul unor instrumente/software digitale precum Mentimeter participanții sunt rugați să se exprime oral Necesitatea de a întruchi/portretiza trauma/vindecarea Dacă-și pot imagina tipuri diferite de traumă/vindecare Dacă doresc să facă o relatare personală (despre traumă/vindecare), și modul în care-și imaginează portretizarea acesteia. (Actul de partajare trebuie să fie voluntar. Se recomandă să nu se aleagă pe cineva care să împărtășească o experiență, ci să se organizeze un mediu sigur, deschis, empatic. Accesați această temă cu ajutorul informațiilor din Intro, dacă este necesar)</p>	20'
Însănătoșirea prin cultură?	<p>PARTEA-1</p> <p>(offline) Participanții primesc o evaluare imprimată completată pe jumătate (proiectul) care ar putea fi o evaluare individuală sau de grup. Proiectul conține fotografii imprimate și/sau autocolante și/sau coduri QR (de utilizat într-o aplicație de realitate augmentată) reprezentând opere diferite care exprimă trauma și vindecarea în istorie. Participanții trebuie să utilizeze Europeana/Historiana/motoare de căutare și să investigheze povestirile acestora (dacă nu este suficient timp, aceasta ar putea fi o temă pentru acasă/activitate continuă). (exemplu: a se vedea anexa Însănătoșirea prin cultură-ex1)</p> <p>(online) Participanții primesc o evaluare imprimată completată pe jumătate (proiectul) care ar putea fi o evaluare individuală sau de grup. Proiectul conține fotografii imprimate și/sau autocolante și/sau coduri QR (de utilizat într-o aplicație de realitate augmentată) reprezentând opere diferite care exprimă trauma și vindecarea în istorie. Participanții trebuie să utilizeze Europeana/Historiana/motoare de căutare și să investigheze povestirile acestora (dacă nu este suficient timp, aceasta ar putea fi o temă pentru acasă/activitate continuă, exemplu Călătoriile culturale-ex2)</p> <p>PARTEA-2</p> <p>(offline) Participanții trebuie să aleagă o operă de artă din proiectul dat. După aceea, își vor crea propria operă de artă pentru a exprima fie un eveniment personal de traumă, fie de vindecare. Ar putea picta ceva, crea un colaj, sintetiza muzică, scrie o poezie/text, dansa, etc., ceva ce ar putea prezenta. Vor scrie o mică compunere de până la 250 de cuvinte, în care vor compara sau pune în balanță, sau vor menționa modul în care au fost inspirați de această operă specifică de artă (dacă nu este suficient timp, aceasta ar putea fi o temă pentru acasă/activitate continuă).</p> <p>(online) Participanții trebuie să aleagă o operă de artă din proiectul dat. După aceea, își vor crea propria operă de artă pentru a exprima fie un eveniment personal de traumă, fie de vindecare. Ar putea picta ceva, crea un colaj, sintetiza muzică, scrie o poezie/text, dansa, etc., ceva ce ar putea prezenta. Vor scrie o mică compunere de până la 250 de cuvinte, în care vor compara sau pune în balanță, sau vor menționa modul în care au fost inspirați de această operă specifică de artă. Ar trebui utilizate instrumente digitale pentru videoclip/prezentare, pentru a partaja această operă de artă (dacă nu este suficient timp, aceasta ar putea fi o temă pentru acasă/activitate continuă).</p>	15' + 15'

FEEDBACKUL PARTICIPANȚILOR

Adăugați aici metoda cu care participanții vor putea să vă ofere feedback și discutați activitatea, dacă este prevăzut astfel.

REMARCILE CADRULUI DIDACTIC

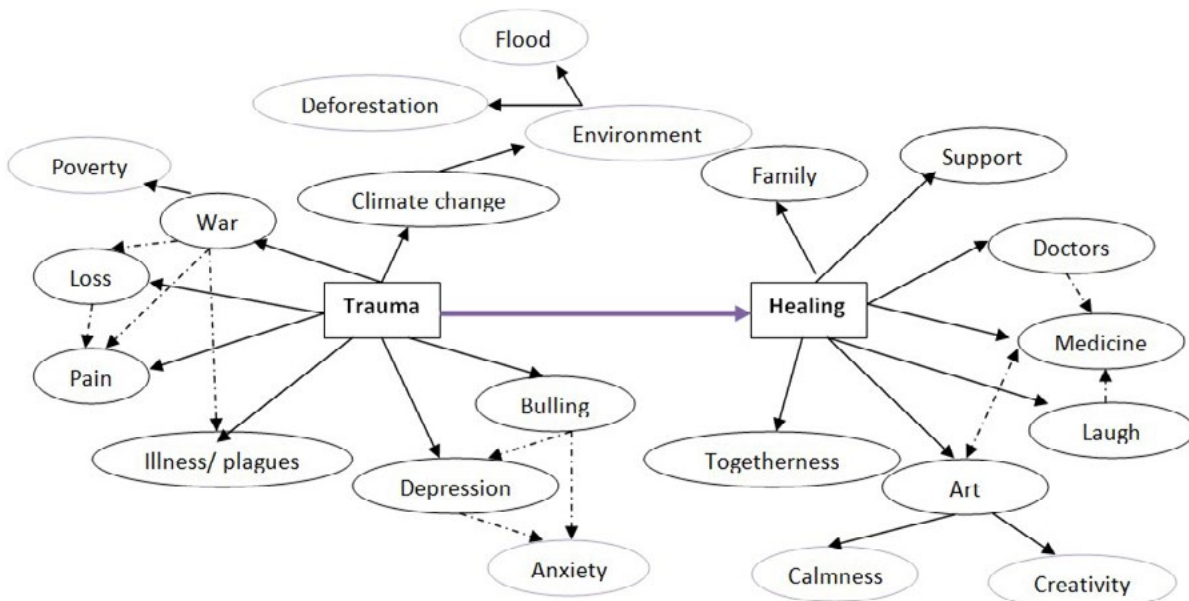
Adăugați aici comentariile și evaluarea dumneavoastră DUPĂ implementarea acestei activități. Puteți folosi mereu o rubrică pentru auto-evaluare.

ANEXĂ

Introducere Partea 1

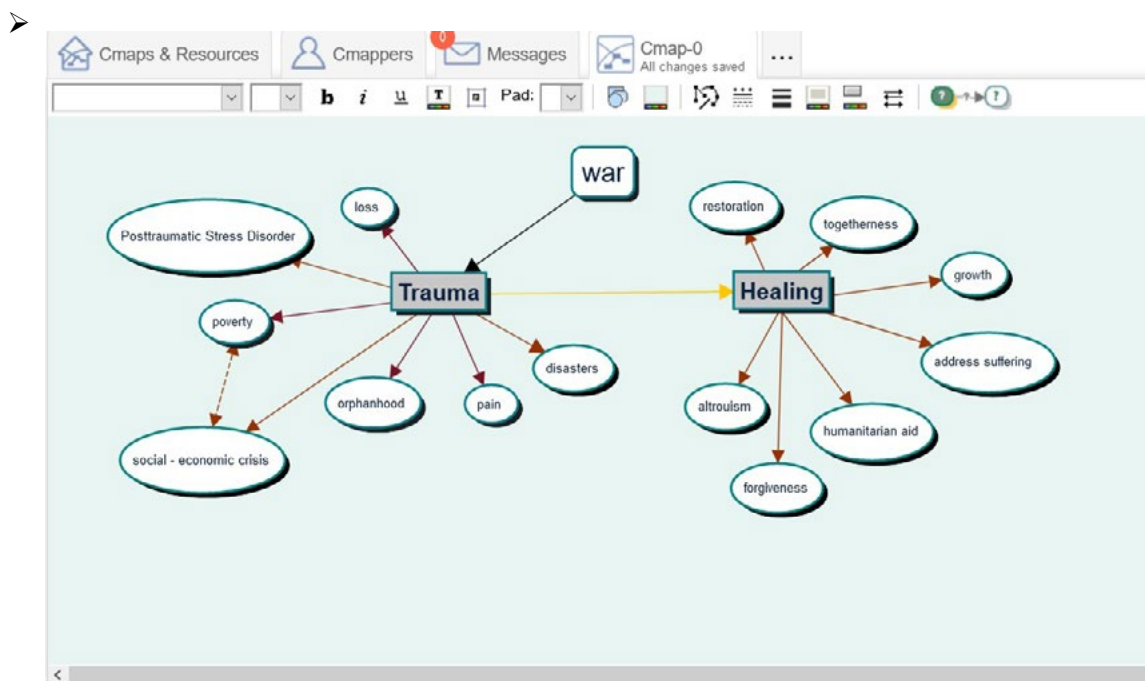
Acest SI ar putea fi adaptat. Deoarece tema sa este în legătură cu atât de multe aspecte diferite, structura este solidă și flexibilă și ar putea fi mai simplă, ocazional, mai complexă, orientată către temă sau generală, în funcție de contribuția și viziunea cadrului didactic din muzeu. Acesta este motivul pentru care acest SI este însoțit de două abordări diferite (online-offline), de exemple/materiale multiple și sugerează ferm utilizarea de instrumente diferite pentru promovarea unei metodologii hibride de implementare.

Exemplul 1: Abordare generală, harta conceptuală este realizată cu ajutorul conexiunilor confirmate sau sugerate de participanți (aici sunt prezente unele teme precum paradigme, precum și conexiunile care rezultă în mod ipotetic).



(Offline made with marker on the whiteboard)

Exemplul 2: Tema centrală este războiul. Harta conceptuală este realizată de CM cu ajutorul instrumentului Cmap (<https://cmapcloud.ihmc.us>) pe baza contribuției participanților (aici sunt prezente unele concepte, precum și conexiunile care rezultă în mod ipotetic).



(Realizată online cu [Cmap](#))

Introducere Partea a 2-a

Exemplul 1

1) Ce credeți când auziți cuvântul „traumă” (ce vă trece imediat prin minte)? Alegeți din listă ceea ce este adevărat pentru dumneavoastră.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <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) Ce credeți când auziți cuvântul „vindecare” (ce vă trece imediat prin minte)? Alegeți din listă ceea ce este adevărat pentru dumneavoastră.

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pain | <input type="checkbox"/> Psychology |
| <input type="checkbox"/> Doctor | <input type="checkbox"/> Wound |

- Hospital
- Your family / your mother, etc.
- Vaccine
- Helpfulness
- Art
- Illness
- Environment
- Adulthood
- Other
- Loss
- Healing
- Loneliness
- Resilience
- Progress
- War
- Hug
- Togetherness

Artă

Diversitate și
inclusiune

3) Muzeele sunt conectate la concepte precum traumă și vindecare?

Da Nu Poate Nu știu

Mediu

Exemplul 2

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 _____

Istorie

Discipline
lingvistice

Muzică

Filosofie

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.

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

(Creat cu ajutorul Google Forms)

Călătorii culturale

Exemplul 1: Acesta este un exemplu de cartonașe care ar putea fi create de CM, pentru abordarea unei teme specifice și care ar putea fi prezentate participanților.



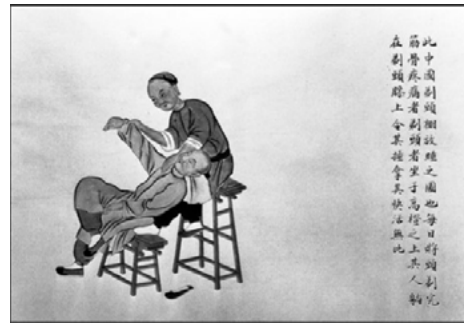
[Țipătul](#) de Edvard Munch, tablou
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Cartonașul 2: [Hercule](#),
statuie
Universitatea Bologna



Cartonașul 3: [Masaj pentru durere de umăr](#), acuarelă chinezească
Colecția Wellcome



Cartonașul 4: [Copii adoptați și îngrijitori pozează în aer liber pentru un portret de grup](#), Rezhitsa, Letonia - Colecțiile Europeana
American Jewish Joint Distribution Committee

(În offline sunt create cu marker pe tabla albă)

Exemple de teme:

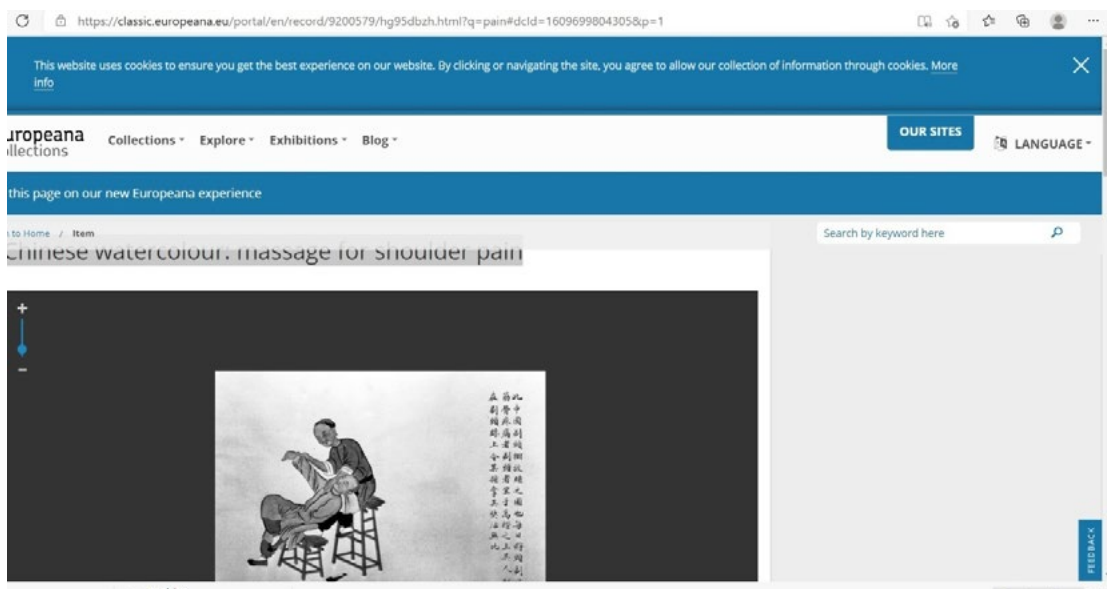
Cartonașul 1: aspecte de mediu, strigătul naturii, îmi putem auzi? Cum? (ex. schimbările climatice, speciile pe cale de dispariție etc.)

Cartonașul 2: putere, risc și luptă. Cum putem reacționa la probleme? Rezolvarea problemelor este o competență esențială?

Cartonașul 3: durerea fizică, vindecători atunci și acum. Practici de vindecare etc.

Cartonașul 4: război, schimbare socială, pierdere, orfan, ajutor, incluziune socială, infrastructură nouă, familie

Exemplul 2: Pentru activitatea online, CM utilizează internetul, Europeana și Google Arts și baza de date despre cultură. Cu ajutorul screen share, CM partajează aceste imagini.



Însănătoșirea prin cultură

Partea 1

Exemplul 1: Acesta este un exemplu de cartonașe care ar putea fi create de CM, pentru abordarea unei teme specifice și care ar putea fi arătate participanților.



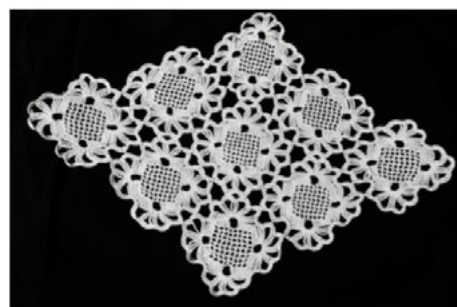
[Țipătul](#) de Edvard Munch, tablou
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



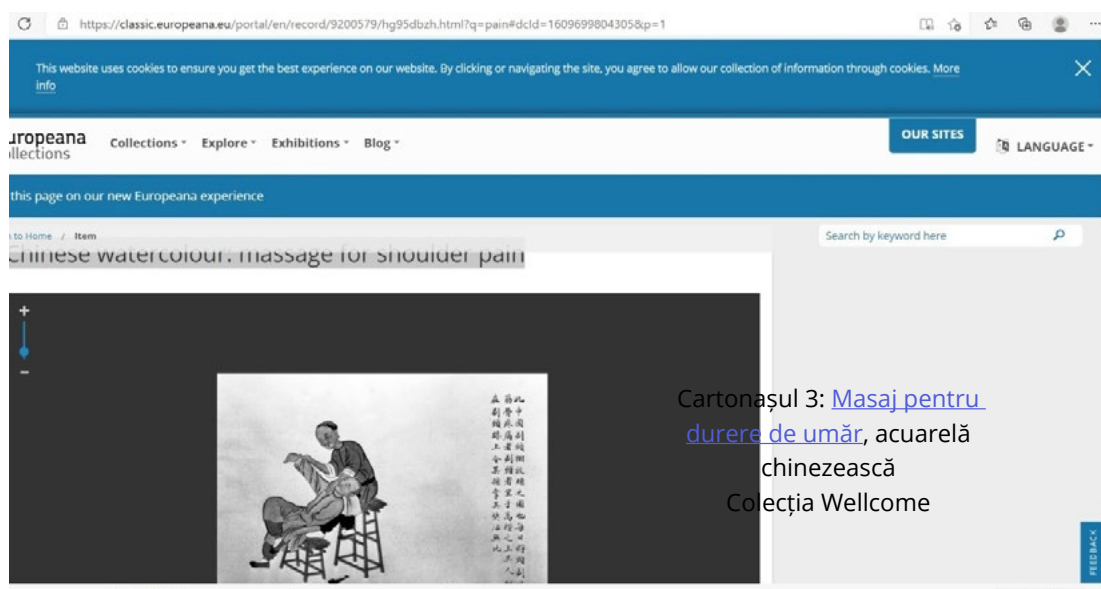
Cartonașul 2: [Hercule](#),
statuie
Universitatea Bologna



Benin, Africa: [o ceremonie de vindecare](#) în cursul
căreia pacienții sunt măturați cu mături după ce
boala lor a fost alungată în niște găini
Colecția Wellcome



[Te simți ca acasă într-o casă nouă](#)
Fundăția Europeană



Cartonașul 3: [Masaj pentru
durere de umăr](#), acuarela
chinezescă
Colecția Wellcome