

# Scenariul de învățare Europeană

(Cadre didactice din muzee)

## TITLU

Dezvoltarea unei culturi pentru muzee de sănătate și bunăstare: conștientizarea stării interioare, povestea din interior

## AUTOR

Katerina Mavromichali

## REZUMAT

Ce se întâmplă atunci când povestea altcuiva devine experiența voastră? Cum ajungem la conștientizarea de sine și la o conexiune mai bună cu comunitățile noastre la nivelul local și global? Muzeele, un nou domeniu în sănătate, funcționează ca „bază sigură” cu un rol relațional puternic și un atașament emoțional pozitiv. Ele permit explorarea și exprimarea sentimentelor, a gândurilor, a experiențelor și a tiparelor comportamentale în siguranță, și astfel, consolidează reziliență și crează o lecție nouă. Conștientizarea stării interioare este un atu pe viață pentru a înțelege experiențele de relaționare. Ca reacție la pandemia de COVID-19, muzeele sunt prezentate ca parte a redresării, ca resursă inițială pentru bunăstarea socială și emoțională, prin intermediul unei teorii a schimbării în politicile culturale și responsabilitatea socială, și prin intermediul unei reconsiderări a spațiului și a interacțiunii. Interdisciplinaritate, multimodalitate, o cultură sinergetică și o abordare holistă și bazată pe dovezi stau în centrul cercetării și practicii muzeale în scopul elaborării acestui scenariu de învățare.

## CUVINTE CHEIE

Empatie, conștientizarea stării interioare, bunăstare, practică angajată social, științe umane de sănătate

## CUPRINS

Disciplină	Acest scenariu de învățare, o metodologie și o modalitate de a gândi și de a lucra, inspirate din experiența autoarei de conectare a muzeului cu cercetarea și practica terapiei prin artă, aduc activitățile terapeutice în muzee, furnizează opțiuni virtuale de implementare, analizează impactul multistratificat al emoțiilor umane și explorează muzeul ca mediator, un context care cuprinde angajamentul social, activ. În mediul interconectat din prezent, acest scenariu de învățare aduce arta, muzeele, învățarea, sănătatea și bunăstarea laolaltă prin intermediul unei abordări creative. Acesta este un scenariu de învățare bazat pe proiect, transcurricular, care are potențialul de a îmbogăți mai multe discipline diferite: engleză, arte și design, științe umane, științe sociale, comunicare, psihologie, știință etc.
Subiect	Conștientizarea stării interioare și rolul relațional al muzeelor: o cale către bunăstare
Vârsta participanților	10 –12 ani
Cadru adecvat pentru implementare	Acest scenariu de învățare creează experiențe culturale atât în mediul muzeului fizic, cât și în noile spații online și adunările vizuale, în grupuri mici, coordonate de cadrul didactic - facilitatorul muzeului. Este necesar un co-facilitator în cazul unui grup mai mare, într-un context de muzeu real. Acest scenariu se adresează atât tinerilor, cât și familiilor lor. Vor fi necesare ecrane, tablete sau telefoane inteligente, precum și un sistem de videoconferință online pentru aspectele online ale programului.
Durata activității	Sesiuni de 1h 30 min. x 4

Material didactic online	<p>Europeana, ca un cadru de muzeu online care integrează schimbarea digitală și polenizarea încrucișată cu idei.</p> <p>Opere de artă digitale selectate din colecția muzeului la alegerea cadrului didactic care urmează concepția scenariului de învățare.</p> <p>Pentru implementarea online a scenariului de învățare, <a href="#">Padlet</a>, și mai concret „Padlet canvas” pot fi utilizate pentru activități de brainstorming și pentru realizarea de conexiuni. Padlet oferă posibilitatea de a alege fișiere, de a realiza legături, de a le desena atunci când nu există posibilitatea unui „ArtBox” (Butoiașul artistului) adevărat, precum și de arhivare, ceea ce este foarte important pentru reflecția în fluxul sesiunilor. „Padlet grid” poate organiza răspunsurile participanților în șiruri ordonate și poate contribui la consolidarea comunității de grup. „Padlet backchannel” poate fi utilizat atunci când participanții vor să posteze anonim. <a href="#">Popplet</a> este un alt instrument de organizare vizuală a informațiilor și de a prevedea relații între idei, oferind opțiunile de desenare, scriere, adăugare de imagini și creare de legături, adăugare de comentarii, arhivare etc. <a href="#">Mentimeter</a> este un instrument care contribuie la verificarea nivelului de înțelegere a participanților prin colectarea răspunsurilor și partajarea de idei, de exemplu, un Cloud Word care reunește toate ideile participanților. <a href="#">Zoom</a> este o platformă cloud pentru conferințe video-audio care oferă opțiunile de chat, reacții, prezentare și partajare de materiale online, prin prezentarea operelor de artă la cameră, precum și prin atribuirea unor camere virtuale pentru grupuri echipei în scopuri de colaborare și revenirea la grupul inițial la finalizarea activității.</p>	Artă	Diversitate și incluziune	Mediu	Istorie	Discipline lingvistice	Muzică	Filosofie
Material educațional offline	<p>O „tablă de seminar” sau foi mari de hârtie pentru activitățile de grup. Pix, creion, hârtie pentru activitatea individuală.</p> <p>Mai multe „ArtBox” (Butoiașe ale artistului) care conțin o gamă variată de materiale de desenat într-o serie de culori, de exemplu: creioane, creioane colorate, creioane de ceară, culori de ulei, carioci, hârtie de desenat sau bloc de desen. Materiale opționale: cărbune, obiecte găsite, materiale naturale, plastilină, vopsele lucioase solide, precum și lipici, foarfece și materiale prestructurate, precum imagini din reviste, ziare, imagini fotocopyate, hârtie mărunțită, tije flexibile, bețe colorate, fire, hârtie de diferite tipuri, texturi și culori, materiale moi, precum bumbacul, firele multicolore etc. pentru colaje. „ArtBox” (Butoiașul artistului), ca și partajarea de idei și experiențe pe o tablă, stimulează conectarea și consolidarea legăturii între membrii grupului.</p> <p>Opere de artă selectate din colecția muzeului la alegerea cadrului didactic care urmează concepția scenariului de învățare.</p> <p>Resurse sugerate pentru pregătirea teoretică a cadrelor didactice: Bateman, A.W. &amp; 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 &amp; New York. Chatterjee, H. &amp; Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon &amp; New York. Coles, A. &amp; Jury, H. (eds.) (2020). Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice. Jessica Kingsley Publishers: London &amp; Philadelphia. Fancourt, D. &amp; Finn, S. (2019). <a href="#">What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review</a>, Organizația Mondială a Sănătății, Geneva. Hall, L., Hume, C. &amp; Tazzyman, S. (2016) ‘<a href="#">Five degrees of happiness</a>: Effective smiley face likert scales for evaluating with children’. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, Universitatea Sunderland, Regatul Unit, 311-321. Fonagy, P. &amp; Allison, E. (2011). <a href="#">What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience</a>. Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations, The MIT Press. King, St. &amp; 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). <a href="#">Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities &amp; the Development of Third Space</a>, Conferință online a Președinției UE NEMO: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 septembrie 2020. <a href="#">Sounds likes Kandinsky</a>, <a href="#">Play a Kandinsky</a>, Google Artă și Cultură în colaborare cu Centrul 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. &amp; Chatterjee, H.J. <a href="#">UCL Wellbeing Measures Toolkit</a>. Yalom, I.D. (2005). The theory and practice of group psychotherapy. Basic Books: New York.</p>	STEM (STEM+Arte)						

## Resurse Europene utilizate

### Sesiunea 1

[Afaceri de familie](#) -Europeana XX. Un secol de schimbare  
[Viață de familie](#) -Muzeul Victoria & Albert. CC BY  
[Reflecție](#) -Muzeul Victoria & Albert. CC BY  
[Asta!](#)-Muzeul Victoria & Albert. CC BY  
[Jocul cu nasul tatei](#) - Muzeul Victoria & Albert. CC BY  
[Dezvoltarea puterii creierului](#) - Colecția Wellcome, CC BY

### Sesiunea 2

Explorarea Colecțiilor Europene cu ajutorul cuvintelor-cheie: [Zoo](#), [Animale](#), [Natură](#)  
Explorarea Galeriei Europene, precum, orientativ: [Caii în artă](#), [Boi de povară](#), [Ohara Koson](#), [Pisici](#), [Șobolani](#), [Animale](#), [Papagali](#), [Păsări medievale](#), [Animale medievale](#)

### Sesiunea 3

[Umsomehr \(Chiar și mai mult\)](#) -Muzeul Israel, Ierusalim. Drepturi de autor - permisă utilizarea în scopuri educative  
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) -Deutsche Fotothek. Permisă utilizarea în scopuri educative  
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) -Deutsche Fotothek. Permisă utilizarea în scopuri educative  
[Omul de pe stradă \(analiza volumelor\)](#) -Muzeul Thyssen-Bornemisza. CC BY-NC-ND

### Sesiunea 4

Explorarea Galeriei Europene, precum, orientativ:  
[Cireși în floare](#), [Fructe din China](#), [Vreme însorită](#), [Flori de primăvară](#), [Verde](#), [Maria Sibylla Merian](#),  
[Toamna în artă](#)

## LICENȚE

**Attribution CC BY.** Această licență permite utilizatorilor să preia, modifice și să poarte de la opera dumneavoastră, chiar și în scopuri comerciale, cu condiția să vă recunoască contribuția la creația originală. Aceasta este cea mai convenabilă dintre licențele oferite. Este recomandată pentru diseminare maximă și utilizarea materialelor licențiate.

## INTEGRAREA ÎN PROGRAMUL ȘCOLAR

Fie în relație cu programa școlară pentru arte, cultură și creație etc., fie în afara oricărui cadru specific, acest scenariu de învățare bazat pe proiect, trans-curricular, prezintă valoarea conștientizării stării interioare și subliniază lucrul într-un cadru multisenzorial, empatic și rolul esențial acestuia în cazul abordărilor activate de oameni.

## OBIECTIVELE GENERALE ALE ACTIVITĂȚII EDUCATIONALE

- De familiarizare cu Europeana, de a trece dincolo de zidurile muzeului și de a dezvolta forme hibride de angajare.
- De a accentua rolul relațional al muzeelor și de a dezvolta învățarea experiențială îmbogățită cu principii terapeutice, de exemplu, grupul ca un microcosmos social, învățare interpersonală, coeziune de grup, conectare și deconectare.
- De a dezvolta o înțelegere a dialogului și a experiențelor de mentalizare în cadrul apropiat și sigur al muzeului, care poate acționa ca un agent de înțelegere culturală, schimbare socială și bunăstare.
- De a crește nivelul de încredere și de a încuraja abordările individuale și creative de grup.

## REZULTATELE FINALE ALE ACTIVITĂȚII EDUCATIONALE

La sfârșitul activității educaționale, participanții se vor familiariza cu atitudinea de conștientizare a stării interioare și vor putea să descrie ce înseamnă o atitudine efectivă de conștientizare a stării interioare și să explice de ce este importantă la consolidarea de relații. Elevii vor examina, identifica și denumi sentimente, emoții și vor evalua și interpreta tipare de comportament. Se vor familiariza cu o abordare multi-perspectivă și cu modalități de evaluare a comunicării, mass-mediei și culturii. Vor dezvolta obiceiuri metnle creative și vor demonstra activ modalități de raționament care contribuie la bunăstare și le vor aplica în activitatea de echipă și în cea auto-dirijată. Vor contribui la crearea de experiențe comune în ceea ce privește interpretarea, relaționarea și conectarea. Vor gestiona activități care implică mintea și corpul și se vor mișca între spațiul fizic și cel online, de la nivelul somatosenzorial la sentimente, limbaj și exprimare creativă.



Denumirea activității	Procedură	Durată
	<p><b>Capacitatea de conștientizare a stării interioare</b> începe cu legătura care se dezvoltă între cel care are grijă de copil și sugăr prin interacțiune, atenție comună, contact vizual, atingere, tonul vocii, imitarea inconștientă a gesturilor și a tiparelor de vorbire sau a atitudinilor. Este conectată intrinsec cu dezvoltarea sinelui și a creierului. Conștientizarea efectivă a stării interioare implică perspective multiple și ține seama de o serie de parametri: context cultural și social, gen, vârstă. Este o modalitate de a explora mintea prin dezvoltarea conștientizării de sine și prin a te pune în locul altcuiva. Conștientizarea stării interioare este fragilă. În școli, în familii și oriunde găsim mai multe creiere sub același acoperiș, conectarea, comunicarea, empatia se pot pierde ușor, ca în exemplul hărțuirii. Iată de ce este importantă exersarea acestei competențe, acestei atitudini. Este un avantaj pe viață, o perspectivă de viață asociată rezilienței. Astfel, este esențială pentru sănătatea mentală. În plus, implică adaptare, prin urmare încetinirea ritmului și ascultarea mai curând decât reacția promptă, conștientizarea impactului afectiv asupra sinelui și asupra celorlalți, curiozitate, capacitate de a avea încredere, spirit ludic, simțul umorului, flexibilitate, coerență narativă și luarea în considerare a perspectivelor multiple.</p> <p>Citate ale cercetătorilor în domeniu:          „Un om universal trebuie să formeze legături afective strânse”, J. Bowlby.          „Bebelușul se uită la fața mamei lui și se regăsește în ea”, D.W. Winnicott.          „Să ai minte în creier”, A.W. Bateman &amp; P. Fonagy.          „Mama mea crede că gândesc, prin urmare exist”, P. Fonagy after Descartes.</p> <p>Reflecție  <b>Îi puteți întreba pe participanți:</b> Cum credeți că v-au fost utile aceste informații? Cum ați descrie unui prieten ce este conștientizarea stării interioare? Ce exemplu din viața voastră cotidiană ați folosi pentru a ușura înțelegerea?</p> <p>Povestea ascunsă   Ce se întâmplă în continuare?          Exprimare creativă   Activitate artistică-ArtBox          Îi puteți ruga pe participanți să înceapă să exploreze în imaginația lor ce se întâmplă pe măsură ce se familiarizează cu necunoscutul.</p> <p><b>Desenați</b> o imagine <b>sau scrieți</b> ce credeți că se mai petrece în imagine. <b>Partajați-vă</b> imaginea și/sau textul și <b>repețați</b> povestea. Veți obține astfel o nouă perspectivă.  <b>La sfârșit, cadrul didactic poate disemina informații artistico-istorice</b>, de exemplu numele artistului, titlul, data operei, informații din mass-media, precum și orice alte informații suplimentare. <b>Se schimbă astfel perspectiva participanților?</b> Ar fi o chestiune interesantă de explorat.</p> <p>Ștergeți          Evaluați</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p> <p>10 min.</p>
Sesiunea 2	<p>Începeți cu reflecția asupra sesiunii anterioare          Li se solicită participanților să se gândească și să partajeze exemple din viața lor cotidiană privind conștientizarea stării interioare, înțelegerea confuziilor, ce înseamnă să te pui în locul altcuiva, dacă au observat ceva nou în această privință de la ultima sesiune.          Stabilirea regulilor jocului          În acest cadru, participanților li se cere să stabilească regulile grupului pentru sesiunile următoare până la finalizarea proiectului, să susțină încrederea și colaborarea dintre ei. Fiecare participant va contribui și toți împreună vor crea și-și vor parafa „acordul”.          Exemple de reguli: nu corecta și nu fi nepoliticos niciodată cu vreunul dintre membrii grupului, ce se spune în cadrul grupului, rămâne în cadrul grupului, integrați pe toată lumea în discuție, nu monopolizați conversația, fiți smeriți, respectați-vă unii pe ceilalți, ascultați, faceți pauză, observați, reflectați. Ce altceva? Participanții pot discuta și pot face adăugirile necesare pentru parafarea acordului.</p> <p>Correspondență: lucrul cu sentimente și emoții  <b>Mai întâi</b>, împărțiți echipa pentru a lucra mai flexibil în unități mai mici.  <b>Fiecare grup va alege două domenii de la Explorarea Colecțiilor Europene</b> cu ajutorul cuvintelor-cheie: <a href="#">Zoo</a>, <a href="#">Animale</a>, <a href="#">Natură</a> și/sau de la Explorarea Galeriilor Speciale Europene, precum: <a href="#">Caii în artă</a>, <a href="#">Boii de povară</a>, <a href="#">Ohara Koson</a>, <a href="#">Pisici</a>, <a href="#">Șobolani</a>, <a href="#">Animale</a>, <a href="#">Papagali</a>, <a href="#">Păsări medievale</a>, <a href="#">Animale medievale</a>.  <b>Ulterior, fiecare grup va alege 3-4 sentimente</b> din gama, spre exemplicare, plin de speranță, relaxat, în siguranță, incitat, încrezător, obosit, iubit, plictisit, energic, confuz, surprins, liber, mândru, fericit etc. Participanții mai pot descoperi și alte sentimente, prin intermediul explorării lor, de exemplu, gelos, singuratic, afectat, pierdut, dezamăgit, în capcană etc. Se pot introduce sentimente noi pe listă.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

Denumirea activității	Procedură	Durată
	<p>Participanții vor selecta și colecta imagini din resursele Europeana pentru a face corespondența adecvată dintre acestea și sentimentele selectate de pe listă. <b>Obiectivul este ca fiecare grup să-și creeze propria „Galerie a sentimentelor”, propriul muzeu.</b></p> <p>Un scurt material psihoeducativ pentru cadrul didactic: o recomandare pentru riscul bazat pe arte de avut în vedere în general în cadrul activităților care se ocupă de emoții-sentimente, în absența unui terapeut prin artă. Parametrul siguranței și protecția sunt întotdeauna de o importanță crucială. De exemplu, conștientizați starea voastră interioară, imaginați-vă situația în care nu se pot cuprinde într-un mod oportun și adecvat emoțiile nuanțate negativ ale participanților, precum mânia, frustrarea, jena, rușinea, tristețea, teama etc. Ce s-ar putea întâmpla în acest scenariu din punctul de vedere atât al cadrului didactic, cât și al participanților? Cu acest cadru, este recomandabil să vă concepeți și să vă implementați proiectul având mereu în minte acest factor și stabilind limitele în consecință. Acesta este motivul pentru care activitățile și setul de întrebări elaborate pentru acest scenariu de învățare încurajează implicarea culturală creativă și socială și nu abordează aspectele psihologice. Obiectivul este dezvoltarea unei „baze sigure”. Lecturi recomandate: Bowlby, 1988; Springham, 2008: „un studiu de caz reprezentând un jalon important în dezbateră actuală privind artele și sănătatea, în special în ceea ce privește implementarea de programe de sănătate și bunăstare și protecția publicului”; Yalom 2005.</p> <p><b>Rugați fiecare grup să partajeze imaginile lor cu restul echipei</b>, pentru a descrie, explica, oferi și primi feedback, pentru a reflecta! <b>Un perete al grupului</b> cu sentimente și imagini corespondente poate fi <b>creat și expus în consecință.</b></p> <p>Discuția este limitată de interpretările personale și colective, iar participanții încep să se conecteze unii cu ceilalți și cu operele și experiențele implicate. Acest fapt încurajează grupul să interacționeze și să dobândească o perspectivă nouă.</p> <p>Ștergeți Evaluati</p>	30 min.
Sesiunea 3	Jocul emoțiilor!	10 min
	<p>Exprimare creativă și conștientizarea stării interioare   Activitate de artă-ArtBox(Butoiașul artistului)</p> <p>Mai întâi, cadrul didactic începe cu un <b>exercițiu de conștientizare a stării interioare</b> și le solicită participanților să închidă ochii și să respire adânc: Inspirați. Expirați. Relaxați-vă și simțiți-vă respirația, corpul. Mai inspirați adânc de câteva ori, conștientizați cum vă simțiți în acest moment. Relaxați-vă și rețineți sentimentele pe care le-ați explorat în sesiunea anterioară. Observați-vă sentimentele, gândurile, senzațiile, orice imagini sau sunete. Fiți deschiși/deschise și permiteți-le să fie acolo și să fie observate. Apoi deschideți ochii și continuați cu <b>activitatea de artă</b>. Luați o cariocă/un creion de ceară/o vopsea de ulei sau un creion colorat. Ce simțiți? Există vreun sentiment superior? <b>Desenați o emoție a acestui moment.</b> Deschideți ochii, observați-vă creația și finalizați-vă desenul.</p>	20 min
	<p><b>Partajați-vă imaginea și reflectați cu un set de întrebări pentru explorarea și identificarea emoțiilor:</b> Cum a fost experiența? Ce simțuri au fost cele mai importante în cursul procedurii? Ce emoție ați tras? Ce tip de impact are? Cum ați folosit culoarea în imaginea voastră pentru exprimarea emoției? Emoția voastră are o voce, un sunet? Ce reprezintă culorile, formele și liniile? Emoțiile voastre se modifică în cursul zilei? Când este dispoziția voastră la nivelul cel mai pozitiv?</p> <p>Dați viață emoției voastre în spațiul fizic și/sau online: cântați emoția, mimați-o din gesturi, dansați-o! Interacționați!</p>	30 min
	<p>Dați viață poziției corpului.</p> <p>În acest moment, cadrul didactic, pentru a consolida experiența multisenzorială, poate forma grupuri mici și lucra pe operele de artă ale lui Kandinsky și Rozanova, lucrări care reflectă această procedură; <b>transformarea, narațiunea integrată utilizând simțuri, joacă, improvizație și povestiri:</b> <a href="#">Umsomehr (Chiar mai mult)</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänz der Palucca</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänz der Palucca</a>, <a href="#">Bărbatul de pe stradă (Analiza volumelor)</a>.</p> <p><b>Cadrul didactic poate adresa o serie de întrebări grupului:</b> Dacă ați putea intra în această imagine, unde v-ați duce? Ce-ați face? De ce credeți că artistul a ales aceste culori, linii, gesturi? Ce a ales artistul să nu reprezinte? Care este povestea dintre rânduri? Cum ați aduce culori la viață prin sunet? (De exemplu, puteți găsi inspirație în <a href="#">Proiectul Kandinsky</a>).</p>	30 min.

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

Denumirea activității	Procedură	Durată
Sesiunea 4	La sfârșit, cadrul didactic al grupului poate disemina informații artistico-istorice, titlul operelor, creatorii, mass-media, materialele utilizate, data etc. Aceste date noi modifică perspectiva? Ar fi o întrebare interesantă de explorat.	10 min
	Ștergeți Evaluati	
	O sesiune care-i aduce pe participanți mai aproape de sine și de ceilalți pe durata desfășurării călătoriei în natură.	
	Să mergem în aer liber! Eliberarea simțurilor! Participanții sunt rugați să aducă un obiect colecționat de afară în cadrul sesiunii. Ar putea fi de la o plimbare în grădinile unui muzeu, de la malul mării, din parcul din vecinătate, o explorare a plantelor de pe balcon etc. Obiectul natural „găsit” ar putea fi orice, o frunză, o pietricică, o bucată de fruct, o cochilie, un bețișor, o floare etc. Arătați colegilor obiectele și spuneți-le povestea acestuia. <b>O activitate nemaipomenită pentru implementare online.</b> Dacă plimbarea în sânul naturii nu este fezabilă, participanții pot <b>căuta la discreție în Expozițiile Europene</b> ca o sursă de inspirație și pot selecta ceva cu care se pot conecta și care poate susține o poveste personală. Participanții se pot împărți, ca de obicei, pe grupe mai mici și fiecare grupă poate alege una sau două <b>Galerii Europene</b> pentru a le explora, de exemplu: <a href="#">Ciresi în floare</a> , <a href="#">Fruce din China</a> , <a href="#">Vreme însorită</a> , <a href="#">Flori de primăvară</a> , <a href="#">Verde</a> , <a href="#">Maria Sibylla Merian</a> , <a href="#">Toamna în artă</a> , etc.	20 min.
	Povești ascunse în natură Mai întâi, începeți cu <b>un exercițiu de conștientizare a stării interioare</b> : Închideți ochii. Inspirați adânc. Inspirați. Expirați. Relaxați-vă și simțiți-vă respirația, corpul. Inspirați adânc de câteva ori, conștientizând cum vă simțiți chiar în acest moment. Relaxați-vă și imaginați-vă plimbarea, experiența dumneavoastră senzorială în natura, cum... luați obiectul pe care l-ați adus pentru sesiune.	5 min.
	Deschideți apoi ochii. Veți avea nevoie de un pix/creion sau o cariocă de orice culoare doriți, precum și de obiectul natural pe care ați ales să-l aduceți la sesiune. <b>Scrieți un text scurt, un paragraf, ce vedeți, ce simțiți</b> în mâinile voastre. Explorați și scrieți despre culoare, textură, lumină, umbră, mirosuri, sucuri, toate simțurile, nuanțele, calitățile obiectului.	15 min.
	<b>La nivelul următor, adăugați în text imaginația voastră, sentimentele voastre</b> în legătură cu obiectul și calitățile acestuia. Cadrul didactic poate să adreseze o serie de întrebări: de ce l-ați adus? V-a reamintit de ceva? Ce sentimente, asociații simbolice sau imaginative vă aduce la suprafață? Cadrul didactic dirijează participanții la fiecare nivel. Citiți-vă textul. Puteți utiliza ArtBox (Butoiașul artistului) și vă puteți colora textul cum doriți.	20 min.
Citiți-l cu voce tare pentru întreg grupul. Toți participanții își partajează creațiile. Un colaj colectiv al scrierilor participanților, un mural poetic se pot crea și expune în mod corespunzător.	20 min.	
Ștergeți Evaluati	10 min.	

### FEEDBACKUL PARTICIPANȚILOR

La sfârșitul fiecăreia dintre cele patru sesiuni ale acestei experiențe educaționale de învățare la muzeu, li se recomandă cadrelor didactice să le solicite participanților să evalueze experiența cu ajutorul [setului de instrumente de măsură a bunăstării de la muzeul UCL](#), de exemplu, utilizând următoarea serie de întrebări: „Dacă ar trebui să utilizați doar un singur cuvânt pentru a descrie sesiunea de astăzi, care ar fi?”, „Ce a mers bine pentru voi?”, „Ce credeți că ați realizat?”, „Ce-ar fi putut merge mai bine?”. Se pot utiliza și umbrela bunăstării sau chestionarul bunăstării. Altfel, o scală simplă a evaluării dispoziției (scala evaluării cu emoticoane, de exemplu [cele cinci grade ale fericirii](#)) poate surprinde momentul. Cadrele didactice pot folosi orice instrument de evaluare preferat. Cu toate acestea, este importantă consecvența. Rețineți că trebuie utilizat același instrument de evaluare de la prima până la cea de-a patra sesiune. Cadrele didactice pot folosi instrumentele online sugerate pentru implementarea scenariului în consecință, pentru a colecta răspunsurile participanților.

## REMARCILE CADRULUI DIDACTIC

La sfârșitul fiecăreia dintre cele patru sesiuni ale acestei experiențe educaționale de învățare la muzeu, li se recomandă cadrelor didactice să-și evalueze experiența utilizând [setul de instrumente de măsură a bunăstării de la muzeul UCL](#). Acestea pot răspunde la întrebările: „Dacă ar trebui să utilizați doar un singur cuvânt pentru a descrie sesiunea de astăzi, care ar fi?”, „Ce a mers bine pentru voi?”, „Ce credeți că ați realizat?”, „Ce-ar fi putut merge mai bine?”, „Orice alte gânduri, comentarii, observații?”. În plus, acestea pot folosi umbrela bunăstării sau chestionarul bunăstării. Feedbackul cadrelor didactice este valoros. Sunteți îndemnați să partajați documentarea sesiunilor și experiența dumneavoastră cu autorul Scenariului de Învățare pe blogul European Schoolnet.

**De ce este important ca proiectul să fie bazat pe dovezi și evaluat de către participanți?** Mai întâi, pentru a consolida dovezi pentru planificări viitoare, într-o relație de încredere cu grupurile de utilizatori ai serviciului. În al doilea rând, dezvoltarea empatiei/conștientizării stării interioare în copilăria mijlocie este un domeniu cunoscut mult mai puțin de către cercetători prin comparație cu alte perioade de dezvoltare. Este o perioadă marcată de schimbări semnificative și acest proiect reprezintă o ocazie de a colecta informații și de a contribui la completarea unora dintre lacunele din acest domeniu de cercetare și practică.

Artă

Diversitate și  
inclusiune

Mediu

Istorie

Discipline  
lingvistice

Muzică

Filosofie

STEAM  
(STEM+Arte)