

Europeana Öğrenme Senaryosu

(Müze Eğitimcileri)

BAŞLIK

Kültürel Kür: zaman ve mekânda travma ve iyileşme

YAZAR(LAR)

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

ÖZET

2020 yılında COVID-19 pandemisi, derinden yeni gerçekliklere ve travmalara sebep olurken her şeye damgasını vurdu. Öğrenciler eleştirel akıl yürütmeyi nasıl kullanacaklarını, duygularını nasıl analiz edeceklerini, sonuçları nasıl kavrayacaklarını, engelleri nasıl aşacaklarını ve nasıl iyileşeceklerini anlamak zorundadır. Geçen yıl, sanat ve müze ziyaretlerini deneyimlemenin sağlığımıza nasıl yardımcı olabileceğinin altını çizen araştırmalar gördük. Müzelerin kapanmasına ya da daha az etkinlik ve çalışanla kısmen kapanmasına sebep olan [Kültürde COVID-19 Şoku](#) sonrasında müzelerin yaşamlarımızdaki rolünü artırmak gerekmektedir. Özellikle bu sıkıntılı dönemde çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin duygularına, düşüncelerine ve psikolojisine odaklanan araştırmalar sanat ve esenlik arasındaki önemli ilişkiyi gösteriyorken bu daha da önemlidir. Örneğin, kitapsız, filmsiz, müziksiz bir karantina hayal etmek zordur. Ayrıca en çok özlediğimiz şeyleri (sosyalleşme, rutinlerimiz, yürüyüşlerimiz, konserler vb.) ve bir müzede, sınıfta veya çevrimiçi ortamda uygulanabilecek bir öğrenme senaryosunun bu bağlantıyı canlı tutmaya nasıl yardımcı olabileceğini düşünün. Bloom taksonomisiyle uyumlu olarak, yeni teknolojik araçları katılımcı ve yapıcı pedagojiyle birleştiren Kültür Kürü şunlara odaklanır: a) çok kültürlü sanatçıların veya geleneklerin tarih boyunca farklı türde travmaları ve iyileşmeyi (bağlantı, kültürel farkındalık, empati) nasıl tasvir ettiğini göstermek; b) bir karma öğrenme etkinliğinde (eğlenceğitim, oyunlaştırma) çevrimiçi ve çevrimdışı yapıtları birbirine bağlamak; c) öğrencilere yeni araçlar ve beceriler sağlamak; d) Hem öğrencileri hem de kültürü güçlendirmenin yararlı ve yaratıcı bir yolu olması beklentisiyle onlara ifade etme veya anlama araçları (hikaye anlatımı, artırılmış gerçeklik, proje yöntemi) sunarken, öğrencilerin duygu ve düşünceleriyle bağlantı kurmalarına yardımcı olmak. Öğrenciler, sanattaki duyguları ve anlamları tanımayı, bilgileri karşılaştırmayı ve zıtlıkları görmeyi, sanat eserleri ve içsel duygularıyla ilişki kurmayı, anlayışlarını bir çerçeveye yerleştirmeyi, kültürel içerik arayışını ve nihayetinde yeni sanat geliştirmeyi öğrenirler. Sonuç olarak, sanatı hayatımızda tutma ihtiyacını duyan ve iyileştirici etkisinin altını çizen bu öğrenme senaryosu, kültür bilincini ve empatiyi, **STRESİ** azaltmayı ve öğrenciyi güçlendirmeyi amaçlar.

ÖZET TABLOSU

Ders	Bu öğrenme senaryosu, Sanat, Tarih, Coğrafya, Fen Bilimleri, Edebiyat, Biyoloji, Sosyoloji ve Teknoloji gibi Yunan Ulusal Spor Salonu ve Lise Müfredatının belirli konuları ile bağlantılıdır. Ayrıca geniş konu yelpazesi ve karma, açık ve katılımcı tasarımı sayesinde birçok farklı müfredat konusuna bağlanabilir.
Konu	Sanatta travmanın dışavurumu ve iyileşme
Katılımcıların yaşı	13-18 (insan odaklı olduğu için uygun değişikliklerle her yaş grubuna uygulanabilir).
Uygulama için uygun ortam	Bu öğrenme senaryosu, müzenin fiziksel ortamında (içeride veya dışarıda) veya çevrimiçi olarak uygulanabilir. Müze içinde/dışında uygulanıyorsa, uygulanması için uygun donanım ihtiyacı vardır, örneğin: dijital kültürel miras eserlerini sunmak için ekran, tablet, akıllı telefon veya bilgisayar gibi artırılmış gerçeklik uygulama ekipmanlarına ihtiyaç vardır. Bu öğrenme senaryosu, katılımcıların özgürce yürüyebilecekleri, ayağa kalkabilecekleri, kendilerini izole edebilecekleri veya daha küçük gruplar halinde bulunabilecekleri bir oditoryum, avlu, bir sergi odasının açık alan gibi rahat bir ortamda uygulanabilir. Çevrimiçi olarak uygulanırsa, kameralı ve mikrofonlu bilgisayarlara veya akıllı telefonlara ya da tabletlere ihtiyacınız olacaktır.

Etkinlik süresi	1 saat 15 dakika
Çevrimiçi eğitim materyali	Google Formlar'ın kullanımı gibi çevrimiçi öz değerlendirme sınavları (örneğin: IntroP2-ex2) interaktif sunum yazılımı, örneğin: Mentimeter , Kahoot Şunlar gibi ek araçlar: YouTube , Google Arts & Culture , Historiana , Cmap Bir sunumda veya çevrimiçi eğitim materyali araçlarının bir bölümünde (örneğin Mentimeter'de kullanım) müzenizin koleksiyonundan bu öğrenme senaryosunun amacına hizmet eden seçilmiş eserler [örneğin bir resim, iyileşmek için bir ninni, eski geleneğe ait şifalı bir metin-büyük, bir travma ve/veya şifa hikayesini anlatan kişisel eşyalar, bir görüşmecinin öyküsünü (sözlü tarih), teknolojik bir nesneyi, müze bahçesinden farmasötik kullanımı/ özelliği olan bir bitkiyi vb anlatan bir video.].
Çevrimdışı eğitim materyali	Öz değerlendirme yazılı sınavlar Ek öğrenme materyalleri (örneğin posterler, kartlar, eski eserlerin resimlerini gösteren kitaplar) Teknoloji ekipmanı: bilgisayarlar, masalar, akıllı telefonlar, ekranlar Diğer eğitim materyalleri: kağıt, renkler, makas, cetvel, keçeli kalem, beyaz tahta, kartonlar, yapıştırıcı vb.
Yararlanılan Avrupa kaynakları	Önerilen Europeana kaynakları: Evlat Edinilmiş Çocuklar (1922) - American Jewish Joint Distribution Committee İnsanlar aşevinin açılmasını bekliyor - American Jewish Joint Distribution Committee Kirche St. Maria vor dem Teyn, Möbius - Walter (Herstellung) (Fotograf) Algesimeter, Germany (1875-1900) - ScienceMuseum, London Çin sulu boyası: omuz ağrısı için masaj - Wellcome Collection Ağrının ilaçlarla hafifletilmesi üzerine inceleme - Wellcome Collection Herakles - University of Bologna Tyche - University of Bologna Nina'nın Yerinden Edilmiş İnsanların Sanat Hikayesi - Europeana Foundation Yeni bir evde evinde gibi hissetmek - Macrameul de acasa, Europeana Foundation Benin, Afrika: Hastalıkları bazı tavuklara aktarıldıktan sonra hastaların süpürgelerle süpürüldüğü bir şifa töreni - Wellcome Collection

LİSANSLAR

Atıf ShareAlike CC BY-SA. Bu lisans, size atıfta buldukları ve yeni eserlerinizi aynı koşullar altında lisansladıkları sürece, başkalarının ticari amaçlarla bile çalışmanızı yeniden düzenlemesine, ince ayar yapmasına ve geliştirmesine izin verir. Bu, Vikipedi tarafından kullanılan, Vikipedi ve benzeri lisanslı projelerden içerik ekleyebilecek materyaller için önerilen lisanstır.

MÜFREDATLA ENTEGRASYON

Bu öğrenme senaryosu Sanat, Tarih, Coğrafya, Fen Bilimleri, Edebiyat, Biyoloji, Sosyoloji ve Teknoloji gibi Yunan Ulusal Spor Salonu ve Lise Müfredatının belirli konuları ile bağlantılıdır.

EĞİTİM ETKİNLİĞİNİN AMACI

Eğitim etkinliğinin sonunda katılımcılar, kültürün hayatımızdaki önemini kavrayabilmeli, sanatta duygu ve anlamları tanıyabilmeli, kültürel içeriği karşılaştırabilmeli ve zıtlıkları görebilmelidir. Ayrıca, öğrenciler sanat eserleri ve içsel duyguları ile ilişki kurabilir, anlayışlarını yeniden şekillendirebilir, kültürel içerik arar ve sonunda yeni sanat geliştirebilirler. Bitirdikten sonra, öğrenciler deneyim yoluyla hareket etme ve duygularıyla uyumlu çalışmalarını anlama ve yaratma konusunda güç kazanırlar. Ayrıca yeni beceriler kazanırlar, dijital araçları kendi projeleri için kullanabilirler ve toplulukların travma ve iyileşmenin farklı yönlerini sanat yoluyla da ifade etmeyi nasıl seçtiklerini anlarlar.

EĞİTİM ETKİNLİĞİNİN SONUCU

Katılımcılar, yeni araçlarla kendi deneyimlerinin korelasyonunu, travma ve iyileşmenin zaman ve mekan üzerinden karşılaştırmasını (kültürel farkındalık), yeni araçlarla deneyimlemeyi, kendilerinin ve başkalarının çalışmalarını değerlendirmeyi uygular; nihai bir sonuç olarak kendi sanatlarını gerçekleştirirler.

(Bu öğrenme senaryosu ile çalışırken Bloom'un eğitim hedefleri taksonomisini kullanmanızı öneririm.)

21. YÜZYIL BECERİLERİ

- Eleştirel düşünme: katılımcılar tüm sürece aktif olarak katılırlar, uygulama üzerinde düşünürler ve eylemleri öğrenme senaryosunun sonraki aşamalarını oluşturur.
- Yaratıcılık: katılımcılar kendi sanat eserlerini yaratırlar.
- Medya ve teknoloji okuryazarlığı: Bu öğrenme senaryosunda, katılımcıların yeni teknolojik araçlarla (yazılım, artırılmış gerçeklik, video oluşturma, bilişsel çevrimiçi haritalar vb.) etkileşimini ilerletmek için hibrit teknik yöntemler kullanılır.
- İletişim: Katılımcıların iletişimini artırmayı amaçlayan sözlü ve yazılı iletişim, ayrıca bireysel ve grup etkinlikleri.
- İşbirliği: öğrenme senaryosu, ortak çalışmaya (sözlü ve yazılı) yeterli bir pay bırakır.
- Verimlilik: Erken bir aşamada bile, katılımcılar bu öğrenme senaryosunun içerik ve prosedürünün ortak yaratıcılarıdır, çalışmalarını sözlü olarak sunarlar, kavram haritaları ve kendi sanat eserlerini oluştururlar.

Sanat

Çeşitlilik ve Kapsayıcılık

ETKİNLİKLER

Etkinlik adı	Prosedür	Süre
Giriş	<p>1. BÖLÜM (Algı, anlama, beyin fırtınası, açık tartışma) (çevrimdışı) Müze Eğitimcisi (ME), bir tahta kalemi (merkezi) kullanarak beyaz tahtaya Travma ve iyileşme kavramlarını yazarak konuyu tanıtır ve katılımcılardan düşüncelerini paylaşmalarını ve ne algıladıkları hakkında konuşmalarını ister. Cevaplarını takiben ME, girdilerini kullanarak bilişsel-kavramsal bir harita çizer (örnek: Bkz. Ek IntroP1-ex1) . (çevrimiçi) ME ekranını paylaşır, konuyu Cmap kullanarak ve Travma ve iyileşme kavramlarını ekleyerek tanıtır ve katılımcılardan düşüncelerini paylaşmalarını ve algıladıkları hakkında konuşmalarını ister. Cevaplarını takiben ME, girdilerini kullanarak bilişsel-kavramsal bir harita çizer (örnek: Bkz. Ek IntroP1-ex2).</p> <p>2. BÖLÜM (Algı, anlama, öz değerlendirme) (çevrimdışı) Müze Eğitimcisi, söz konusu projeyi ele almak için hazırladığı öz değerlendirme anketini kağıt formatında sunar (örnek: Bkz. Ek IntroP2-ex1) ve katılımcılar onu tamamlar. (çevrimiçi) ME, söz konusu projeyi ele almak için hazırladığı öz değerlendirme anketini Google Formlar'da yapılan örnek gibi çevrimiçi araçları / yazılımları kullanarak sunar (örnek: Bkz. Ek IntroP2-ex2) ve katılımcılar onu doldurur.</p> <p>Öz değerlendirme anketi, öğrencilerin önceki bilgilerini veya kavram yanılgılarını bilişsel biçimlere dönüştürmelerini sağlamak için tasarlanmıştır, böylece ME bu konuda kısa bir fikir edinir ve oradan gerekli köprüleri kurarak inşa eder. Buna bir örnek verilmiştir. ME, kendi müze fotoğraflarını veya fiziksel nesnelerini de kullanabilirdi.</p>	10' + 5'
Kültür seyahatleri	<p>(çevrimdışı) Katılımcılara, farklı kültürlerden ve/veya topluluklardan gelen travma türleri ve şifa ifadeleriyle ilgili seçilmiş eserler ve/veya resimler ve/veya müzik ve/veya metinler ve/veya videolar bir arada sunulur. Bu noktada ME, posterler, TV, CD'ler, bilgisayar, ekran ve görüntülerin (kartlar) basılı kopyalarını kullanabilir (örnek: Bkz. Ek CultureTravels-ex1).</p> <p>(çevrimiçi) Katılımcılara, farklı kültürlerden ve/veya topluluklardan gelen travma türleri ve iyileştirici ifadelerle ilgili seçilmiş eserler ve/veya görseller ve/veya müzik ve/veya metinler ve/veya videolar bir arada sunulur. Burada Müze Eğitimcisi, YouTube, toplantı yazılımı, Europeana, Historiana vb. kullanabilir (örnek: Bkz. Ek CultureTravels-ex2).</p> <p>Öneri: farklı sanat türleri seçin - resimler, metinler, heykeller ve kategori başına en fazla iki farklı kültür / topluluk (travma-şifa).</p>	10'

Çevre

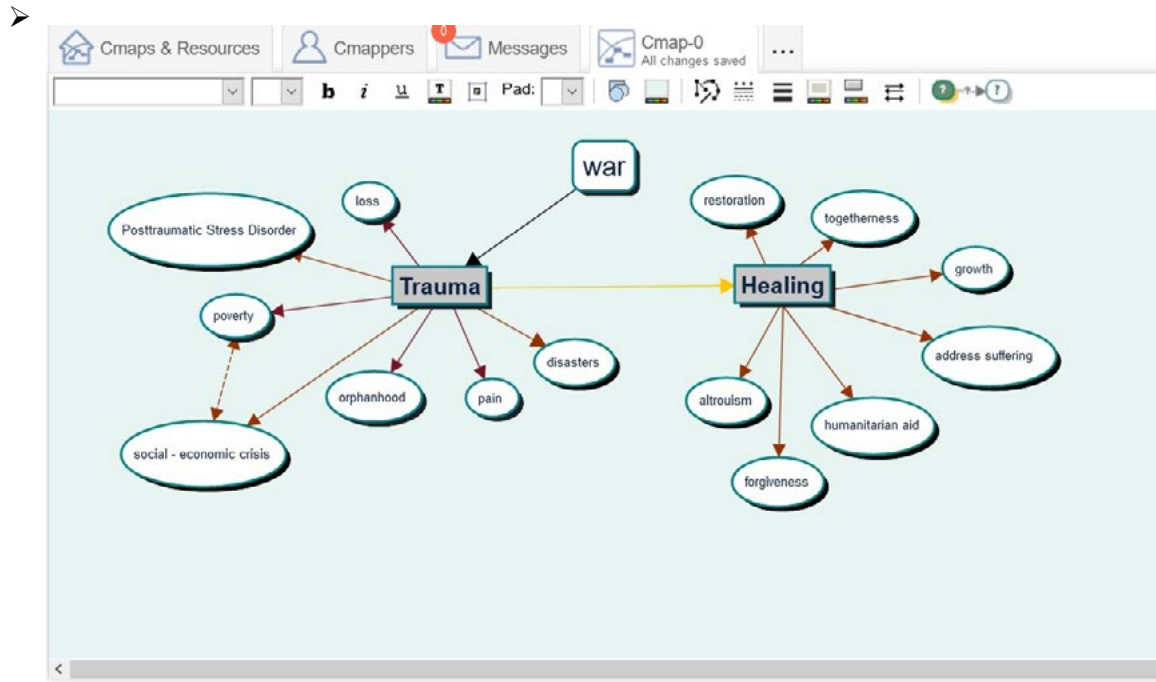
Tarih

Dil Dersleri

Müzik

Felsefe

STEAM
(STEM+Arts)



(Cmap ile çevrimiçi olarak yapılmıştır)

Giriş 2. Bölüm

Örnek 1

1) "Travma" kelimesini duyduğunuzda ne düşünüyorsunuz (hemen aklınıza gelen nedir)? Listedен sizin için doğru olanı seçin.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <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) "Şifa" kelimesini duyduğunuzda ne düşünüyorsunuz (hemen aklınıza gelen nedir)? Listedен sizin için doğru olanı seçin.

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <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 | |

3) Müzeler travma ve şifa gibi kavramlarla bağlantılı mı?

Evet Hayır Belki Bilmiyorum

Örnek 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 _____

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.

Sanat

Çeşitlilik ve
Kapsayıcılık

Çevre

Tarih

Dil Dersleri

Müzik

Felsefe

STEAM
(STEM+Arts)

- 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

(Google Formlar kullanılarak yapılmıştır)

Kültür seyahatleri

Örnek 1: Belirli bir temayı ele almak ve katılımcılara gösterebilmek için ME tarafından hazırlanabilecek kartlara bir örnek.



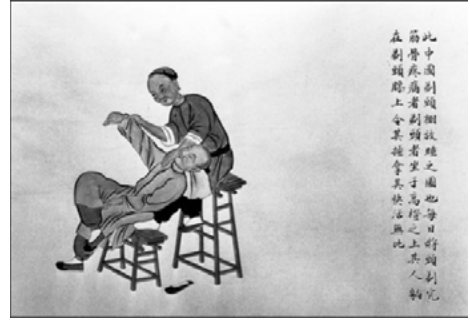
[Çığlık](#) Edvard Munch, Tablo
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Kart 2: [Herakles](#), heykel
Bologna Üniversitesi



Kart 3: [Omuz ağrısı için masaj](#), Çin suluboya
Wellcome Collection



Kart 4: [Evlad edinilen çocuklar ve bakıcılar bir grup portresi için açık havada poz veriyor](#),
Rezhitsa, Latvia - Europeana Collections
Amerikan Yahudi Ortak Dağıtım Komitesi

(Beyaz tahtada keçeli kalem ile çevrimdışı yapılmıştır)

Tema örnekleri:

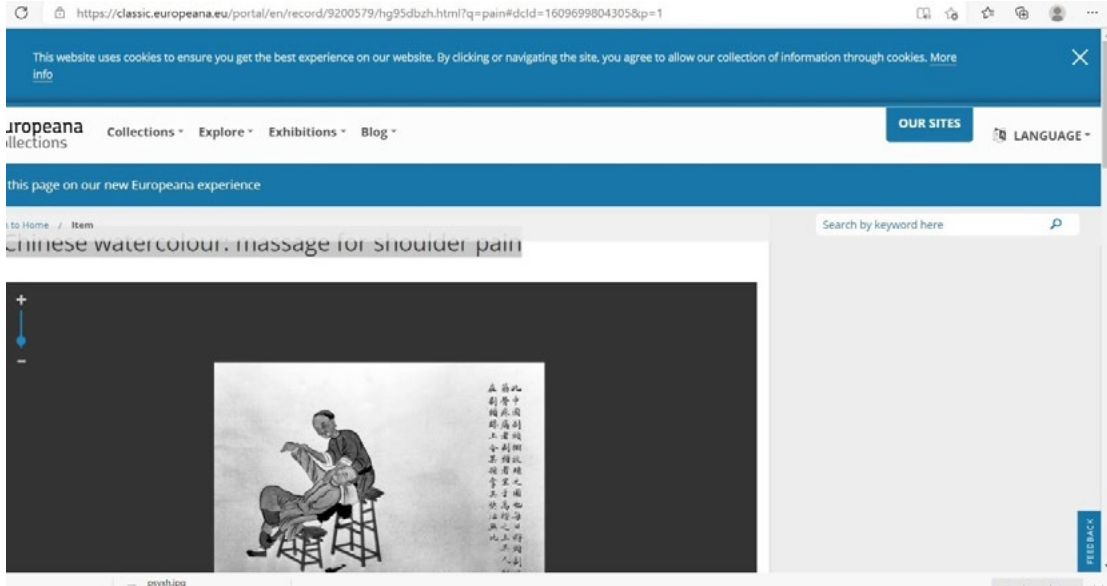
Kart 1: Çevre sorunları, doğanın çığılığı, duyabilir miyiz? Nasıl? (ör. İklim değişikliği, nesli tükenmekte olan türler vb.)

2. Kart: güç, risk ve mücadele. Sorunlara nasıl tepki verebiliriz? Problem çözmek temel bir beceri midir?

Kart 3: Fiziksel acı, geçmişteki ve şimdiki şifacılar. Şifa uygulamaları vb.

Kart 4: savaş, sosyal değişim, kayıp, öksüz kalma, yardım, sosyal içerme, yeni altyapı, aile

Örnek 2: Çevrimiçi etkinlik için ME, İnternet, Europeana ve Google Arts and Culture veri tabanını kullanır. Ekran paylaşımı ile o görüntüleri paylaşır.



KültürKürleri

1. Bölüm

Örnek 1: Belirli bir temayı ele almak ve katılımcılara gösterebilmek için Müze Eğitimcisi tarafından hazırlanabilecek kartlara bir örnek.



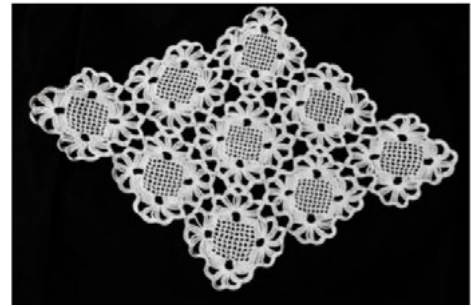
[Çığlık](#) Edvard Munch, Tablo
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



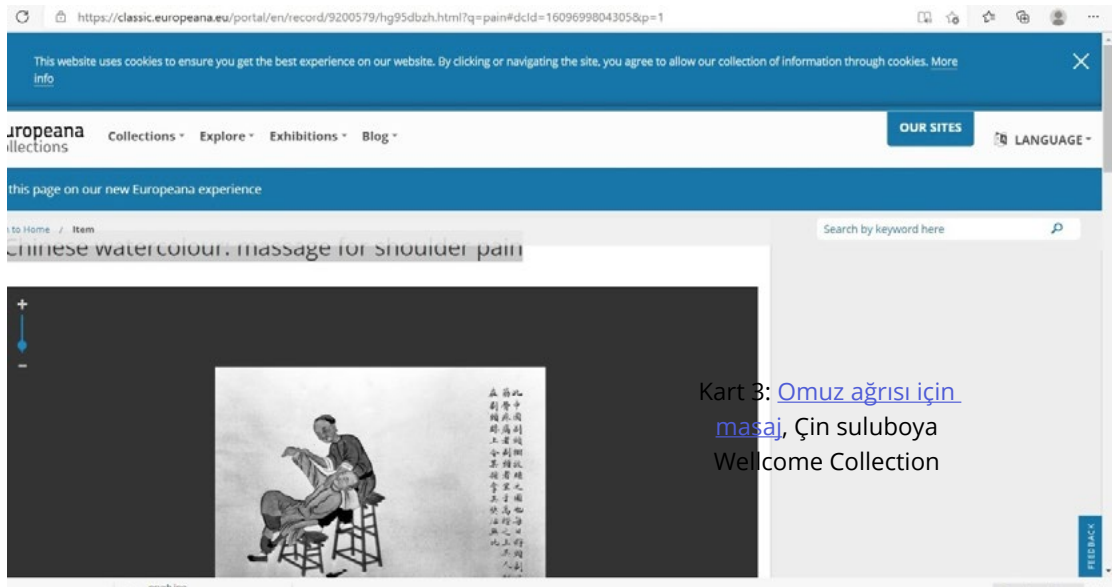
Kart 2: [Herakles](#), heykel
Bologna Üniversitesi



hastalıkları bazı tavuklara aktarıldıktan sonra hastaların süpürgelerle süpürüldüğü [bir şifa töreni](#) Wellcome Collection



[Yeni bir evde evde hissetmek](#)
Europeana Vakfı



Kart 3: [Omuz ağrısı için masaj](#), Çin suluboya
Wellcome Collection