

# Europeana Öğrenme Senaryosu

(Müze Eğitimcileri)

## BAŞLIK

Müzeler için Sağlık ve Esenlik Alanında bir Kültür Oluşturma: Zihinsel süreç, hikayenin içyüzü

## YAZAR

Katerina Mavromichali

## ÖZET

Başka birinin hikayesi sizin deneyiminiz olduğunda ne olur? Yerel ve küresel düzeyde kendi farkındalığımızı ve topluluklarımızla daha iyi bir bağlantı kurmayı nasıl başarabiliriz? Sağlık konusunda yeni bir alan olan müzeler, güçlü bir ilişki rol ve olumlu bir duygusal bağlılık ile “güvenli bir üs” işlevi görmektedir. Duyguların, düşüncelerin, deneyimlerin ve davranış kalıplarının güvenli bir şekilde keşfedilmesini ve ifade edilmesini sağlar ve böylece esneklik inşa eder ve yeni şeyler öğrenmeyi sağlar. Zihinselleştirme, ilişki deneyimleri anlamak için bir yaşam değeridir. COVID-19 pandemisine yanıt olarak müzeler, hem kültürel politikalarda ve sosyal sorumlulukta bir değişim teorisi olarak hem de mekân ve etkileşimin yeniden değerlendirilmesi yoluyla sosyal ve duygusal refah için temel bir kaynak olarak toparlanmanın bir parçası şeklinde sunulmaktadır. Bu öğrenme senaryosunun geliştirilmesi için müze araştırma ve uygulamasının merkezinde disiplinlerarasılık, çok yönlülük, sinerjik bir kültür ve bütünsel ve kanıta dayalı bir yaklaşım yatmaktadır.

## ANAHTAR KELİMELE

Empati, zihinselleştirme, esenlik, sosyal katılımlı uygulama, sağlık beşeri bilimleri

## ÖZET TABLOSU

Ders	Yazarın müze ve sanat terapisi araştırma ve pratiği arasında köprü kurma deneyiminden esinlenen, aynı zamanda bir metodoloji ve bir düşünme ve çalışma biçimi olan bu öğrenme senaryosu müzelere terapötik etkinlikler getiriyor, uygulama için sanal seçenekler sunuyor, insan duygularının çok katmanlı etkisini inceliyor ve müzeyi bir arabulucu, sosyal katılımlı, aktif, kapsayıcı bir ortam olarak araştırıyor. Günümüzün birbirine bağlı ortamında, bu öğrenme senaryosu sanatı, müzeleri, öğrenmeyi, sağlığı ve refahı yaratıcı bir yaklaşımla bir araya getiriyor. Ayrıca, İngilizce, sanat ve tasarım, beşeri bilimler, sosyal bilimler, iletişim, psikoloji, fen bilimleri vb. gibi çeşitli alanları zenginleştirme potansiyeline sahip proje tabanlı, müfredatlar arası bir öğrenme senaryosudur.
Konu	Zihinselleştirme ve müzelerin ilişki rolü: refaha giden bir yol
Katılımcıların yaşı	10-12 yaş
Uygulama için uygun ortam	Bu öğrenme senaryosu, hem fiziksel müze ortamında hem de yeni çevrimiçi alanlarda ve görsel toplantılarda, bir müze eğitimcisi-kolaylaştırıcısı tarafından koordine edilen küçük gruplarda kültürel deneyimler yaratır. Gerçek bir müze ortamında daha büyük bir grup olması durumunda ek bir kolaylaştırıcıya ihtiyaç vardır. Bu etkinlik, gençlere ve ailelere de hitap eder. Programın çevrimiçi yönleri için ekranlar, tabletler veya akıllı telefonlar ve çevrimiçi bir video konferans sistemine ihtiyaç duyulur.
Etkinlik süresi	1 sa 30dk. x 4 oturum

## Çevrimiçi eğitim materyali

Dijital değişimi ve fikirlerin çapraz tozlaşmasını benimseyen çevrimiçi müze ortamı olarak [Europeana](#). Öğrenme senaryosu konseptine uygun olarak eğitimcinin tercihine dayalı müze koleksiyonundan seçilen dijital sanat eserleri. Öğrenme senaryosunun çevrimiçi uygulaması için, [Padlet](#) ve daha spesifik olarak "padlet kanvas" beyin fırtınası etkinlikleri ve bağlantı kurmak için kullanılabilir. Gerçek ArtBox imkanı olmadığında dosya seçme, link oluşturma, çizim yapma ve ayrıca oturumların sürekliliği içinde konu üzerine düşünme için çok önemli olan arşivleme olanaklarını sağlar. "Padlet grid", katılımcıların cevaplarını güzel ve düzgün bir şekilde satırlar halinde düzenleyebilir ve grupta bir topluluk oluşturmaya yardımcı olabilir. Katılımcılar anonim olarak gönderi paylaşmak istediklerinde "Padlet backchannel" kullanılabilir. [Popplet](#) bilgileri görsel olarak düzenlemek ve fikirler arasındaki ilişkileri öngörmek için çizim, yazma, resim ekleme, bağlantı oluşturma, yorum ekleme, arşivleme vb. seçenekler sunan başka bir araçtır. [Mentimeter](#) yanıtları toplayarak ve fikirleri paylaşarak katılımcıların anlayıp anlamadığını kontrol etmeye yardımcı olan bir araçtır, örneğin, katılımcıların tüm fikirlerini bir araya getiren kelime bulutu. [Zoom](#) sohbet, yanıt/reaksiyon verme, çevrimiçi materyal sunma ve paylaşma, sanat eserlerini kamerada gösterme ve ayrıca ekibi işbirliği amacıyla küçük sohbet odalarına ayırma ve çalışma tamamlandıktan sonra ilk gruba geri dönme seçenekleri sunan video-ses konferansı için bir bulut platformudur.

## Çevrimdışı eğitim materyali

Grup etkinlikleri için bir "seminer panosu" veya büyük kağıt parçaları ve işaretleyiciler. Bireysel çalışma için kalem, kurşun kalem, kağıt. Kalemler, renkli kurşun kalemler, pastel boyalar, yağlı pasteller, keçeli kalem, çizim kağıdı, eskiz defteri gibi çeşitli renklerde çeşitli çizim malzemeleri içeren "Sanat Kutuları". İsteğe bağlı malzemeler: karakalem, buluntu nesnelere, doğal malzemeler, oyun hamuru, katı poster boyalarının yanı sıra yapıştırıcı, makas ve dergi resimleri, gazeteler, fotokopisi çekilmiş görüntüler, yırtık kağıt, boru temizleyiciler, çok renkli mini zanaat çubukları gibi önceden yapılandırılmış malzemeler, sicim, çeşitli tip, doku ve renklerde kağıtlar, yumuşak malzemeler ve ayrıca kolaj amaçlı pamuk, çok renkli iplikler vb. Sanat Kutuları, bir tahtada fikir ve deneyimleri paylaşmanın yanı sıra, grup üyeleri arasındaki iletişimi pekiştirir ve bağları güçlendirir. Öğrenme senaryosu konseptine uygun olarak eğitimcinin tercihine dayalı müze koleksiyonundan seçilmiş sanat eserleri.

Eğitimcilerin teorik hazırlığı için önerilen kaynaklar:

Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). Ruh Sağlığı Uygulamasında Zihinselleştirme El Kitabı. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA.

Bowlby, J. (1988). Güvenli bir üs. Routledge: London & New York.

Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon & New York.

Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). Müze ve Galerilerde Sanat Terapisi. Yeniden Çerçeveleme Uygulaması. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia.

Fancourt, D. & Finn, S. (2019). [Sanatın sağlığı ve refahi iyileştirmedeki rolüne dair kanıtlar nelerdir? Kapsam incelemesi](#), World Health Organization, Geneva.

Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Mutluluğun beş seviyesi: Çocuklarla değerlendirme için etkili gülen yüz likert ölçekleri'. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, University of Sunderland, UK, 311-321.

Fonagy, P. & Allison, E. (2011). ['Zihinselleştirme nedir? Gelişimsel araştırma ve sosyal-bilişsel sinirbilimde kavram ve temelleri](#).

Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Çocuklar ve Doğa: psikolojik, sosyokültürel ve evrimsel araştırmalar, The MIT Press.

King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). Oxford Yaratıcı Sanatlar, Sağlık ve Esenlik Ders Kitabı: Uygulama, politika ve araştırma üzerine Uluslararası Perspektifler. Oxford University Press.

Mavromichali, K. (2020). [Müzeler, Sağlık ve Refah: Beşeri Bilimlerde Terapötik Boyut ve Üçüncü Alanın Gelişimi](#), NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 September 2020.

[Kandinsky'ye benziyor](#), [Kandinsky oyna](#), 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.

Sanat

Çeşitlilik ve Kapsayıcılık

Çevre

Tarih

Dil Dersleri

Müzik

Felsefe

STEAM  
(STEM+Arts)

## Yararlanılan Europeana kaynakları

### 1. Oturum

[Aile meseleleri](#) -Europeana XX. A Century of Change  
[Aile Yaşamı](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY  
[Yansımaları](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY  
[O!](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY  
[Babacığın burnuyla Oynarken](#) -Victoria & Albert Museum. CC BY  
[Beyin gücünün gelişimi](#) - Wellcome Collection, CC BY

### 2. Oturum

Anahtar Kelimeleri Kullanarak Europeana Koleksiyonlarının Keşfi: [Zoo](#) , [Animals](#) , [Nature](#)  
Europeana Galerilerinin keşfi, örneğin: [Sanatta Atlar](#), [Öküzler](#), [Ohara Koson](#), [Kediler](#), [Fareler](#),  
[Hayvanlar](#), [Papağanlar](#), [Orta Çağ Kuşları](#), [Orta Çağ Canavarları](#)

### 3. Oturum

[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

### 4. Oturum

Europeana Galerilerinin keşfi, örneğin:  
[Kiraz çiçekleri](#), [Çin'den meyveler](#), [Güneçli Hava](#), [İlkbahar Çiçekleri](#), [Yeşil](#), [Maria Sibylla Merian](#),  
[Sanatta Sonbahar](#)

## LİSANSLAR

**Atıf CC BY.** Bu lisans, orijinal eser için size atıfta buldukları sürece, başkalarının çalışmanızı ticari olarak bile dağıtmasına, yeniden düzenlemesine, ince ayar yapmasına ve geliştirmesine izin verir. Bu, sunulan lisanslar arasında en uygun olanıdır. Lisanslı malzemelerin maksimum düzeyde yayılması ve kullanılması için önerilir.

## MÜFREDATLA ENTEGRASYON

Sanat, kültür ve yaratıcı müfredat vb. ile ilgili olarak veya belirli bir çerçeveden bağımsız olarak; bu proje tabanlı, müfredatlar arası öğrenme senaryosu, zihinselleştirmenin değerini ana hatlarıyla belirtir ve empatik, çok-duyulu bir ortamda çalışmanın ve bunun insan gücüyle desteklenen yaklaşımlardaki kilit rolünün altını çizer.

## EĞİTİM ETKİNLİĞİNİN AMAÇLARI

- Europeana'yı tanımak, müze duvarlarının ötesine geçmek ve hibrit etkileşim biçimleri geliştirmek.
- Müzelerin ilişkisel rolünü ortaya çıkarmak ve terapötik ilkelerle zenginleştirilmiş deneyimsel öğrenmeyi geliştirmek, örneğin sosyal bir mikro evren olarak grup, kişilerarası öğrenme, grup bağlılığı, bağlantı ve kopukluk.
- Kültürel anlayışın, sosyal değişimin ve refahın bir aracı olarak hareket edebilecek, özenli ve güvenli müze ortamında diyalog anlayışı ve zihinselleştirme deneyimleri geliştirmek.
- Güveni artırmak ve bireysel ve grup olarak yaratıcı yaklaşımları teşvik etmek.

## EĞİTİM ETKİNLİĞİNİN SONUÇLARI

Eğitim etkinliğinin sonunda, katılımcılar zihinselleştirme durumuna aşına olurlar; etkili bir zihinselleştirme tutumunun ne olduğunu tanımlayabilir ve ilişki kurmada neden önemli olduğunu açıklayabilirler. Duyguları ve hisleri inceler, tanımlar ve isimlendirirler; davranış kalıplarını değerlendirir ve yorumlarlar. Çok yönlü bir yaklaşıma ve iletişimi, medyayı ve kültürü değerlendirme yollarına aşına olurlar. Yaratıcı zihin alışkanlıkları geliştirirler ve refaha katkıda bulunan düşünme yollarını aktif olarak gösterip, bunları ekip ve bireysel yönelimli çalışmaya uygularlar. Yorumlama, ilişki ve bağlantıda ortak deneyimlerin yaratılmasına katkıda bulunurlar. Zihni ve bedeni etkin kılan etkinlikleri yönetirler ve fiziksel ve çevrimiçi alanlar arasında somatosensoryel seviyeden duygulara, dile ve yaratıcı ifadeye doğru hareket ederler.

## 21. YÜZYIL BECERİLERİ

Proje, hem disiplinler (ör. sanat tarihi, tarih vb.) hem de iletişim, eleştirel düşünme vb. gibi aktarılabılır becerilerin geliştirilmesine olanak tanır.

**İletişim ve sosyal beceriler:** Katılımcılar, iletişimin birçok yönünü dengeli ve esnek bir şekilde tam

olarak harekete geçirir, sentezler ve uygular. Zihinselleştirme sürecine aşına olurlar ve çevrelerindeki ilişkiyi dünyayı anlamlandırır.

**İşbirliği:** Katılımcılar düşünceleri, duyguları ve davranış kalıplarını anlamlandırır, ilişkiler ve karşılıklık kurar ve bir güven ortamı yaratmayı öğrenir.

**Yaratıcılık:** Katılımcılar, ifadeyi kolaylaştıran zihin-beden etkinliklerine katılırlar. Hareketler, jestler, sesler, duygusal işleme, anlam oluşturma, farkındalık, sanat ve şiir oluşturma, yaratıcı süreci geliştiren ilişkiyi bir role sahiptir.

**Eleştirel düşünme:** katılımcılar, çok yönlü bir yaklaşımla gerçekleri ve duygular, hisler ve düşünceler arasındaki bağlantıları analiz etme prosedürüne aşına olurlar.

**Medya ve teknoloji okuryazarlığı:** katılımcılar, geleneksel zaman ve mekân sınırlarını aşmak ve erişimi genişleten, iletişimi, öğrenmeyi ve yaratım sürecini geliştiren ve mevcut kaynakları zenginleştiren bir sosyal medya etkinliğine katılmak için basit teknolojik araçlar kullanırlar.

## ETKİNLİKLER

Etkinlik adı	Prosedür	Süre
1. Oturum	Bu öğrenme senaryosunda müze eğitimcisi-kolaylaştırıcısı ve katılımcıların izlemesi için çok boyutlu bir yol oluşturulur. Tüm parametreler bir kalıba yerleştirme sürecinde belirlenir, örneğin temel araç ve tekniklerin tercih edilen kullanımı yoluyla müze öğrenimi, toplama, küratörlük ve eserlere bakma yolları, sergileme, yorumlama, izleyici gelişimi, öz farkındalık, benlik kullanımı üzerine farklı bakış açıları, yaratıcı faktör ve terapötik çerçeve.	
	Resme bakın! <b>Ekibi gruplara ayırın ve daha küçük birimler halinde çalışın. Her grup J. Heywood'un seçilen dört fotoğrafından biri ile çalışacaktır: 1) Aile Yaşamı</b> , Kart üzerine monte edilmiş siyah beyaz fotoğraf, 1984. Kalın kart üzerine monte edilmiş jelatin gümüş baskı, Victoria & Albert Müzesi. CC BY, <b>2) Yansima</b> , Kart üzerine monte edilmiş siyah beyaz fotoğraf, 1984. Kalın kart üzerine monte edilmiş jelatin gümüş baskı, Victoria & Albert Müzesi. CC BY, <b>3) O!</b> Kart üzerine monte edilmiş siyah beyaz fotoğraf, 1990 yılları. Kalın kart üzerine monte edilmiş jelatin gümüş baskı, Victoria & Albert Müzesi. CC BY <b>4) Babacığın burnuyla Oynarken</b> , Kart üzerine monte edilmiş siyah beyaz fotoğraf, 1999. Kalın kart üzerine monte edilmiş jelatin gümüş baskı, Victoria & Albert Müzesi. CC BY Eğitimci, Europeana Sergisi: <a href="#">Aile meseleleri</a> -Europeana XX. Değişim Yüzyılı'ndan daha fazla bilgi alabilir Hazırlanan ve katılımcıların yanıtlarını ve anlatılarını dikkatlice dinleyin.	30dk.
	<b>Bir dizi soru geliştirmek:</b> Ne görüyorsunuz? Sizce burada neler oluyor? Baktığınızda nasıl hissediyorsunuz? Beğendiniz mi? Beğenmediniz mi? Niçin? Belki size bir şey hatırlatıyor. Sizce ne yapıyorlar ya da ne hakkında konuşuyorlar? Onlara herhangi bir soru sormak ister misiniz? Şu anda nasıl hissediyorlar? Niyetleri nedir? Diğerlerinin ne söylediğiyle ilgileniyorlar mı? Bu, sizce dünyanın hangi bölgesinde yer alıyor? Hangi sesleri duyuyor olurdunuz? Hangi kokuları kokluyor olurdunuz? Hangi dokuları hissediyor olurdunuz? Bu görüntü hakkında sizi gerçekten çeken nedir: renkler, şekiller, etkinlik? Buna hangi başlığı verirdiniz?	20dk.
Bu sorularla ne yapıyoruz? Fotoğraflardaki insanların zihinlerinde neler olduğunu hayal etmeye çalışıyoruz. Zihinselleştiriyoruz. Çevrimdışı eğitim materyali alanında, önerilen kaynaklar eğitimcinin yaşam boyu öğrenme yaklaşımı kapsamındaki teorik hazırlığı için verilir, örneğin Bateman & Fonagy 2012; Fonagy & Allison 2011, gibi. <b>Aşağıda eğitimcinin güveni, öğrenmeyi ve işbirliğini desteklemek için grup üyeleriyle zamanında ve uygun bir şekilde paylaşması için zihinselleştirme ile ilgili küçük bir psikoeğitim verilmiştir.</b> Bu bağlamda, eğitimci beyin fırtınası ve tartışma için bir arka plan olarak, Europeana Koleksiyonları'ndan Bill McConkey Wellcome Collection, UK. CC BY <a href="#">Beyin gücünün gelişimi</a> , Çocuk büyürken beyin gücünün gelişimini tasvir eden görselden yararlanabilir.		



Etkinlik adı	Prosedür	Süre
3. Oturum	<p>Katılımcılar, listeden seçilen duygularla uygun şekilde eşleştirmek için Europeana kaynaklarından resimler seçip bir araya getirecek. <b>Her grubun amacı kendi "Duygu Galerisi"ni, kendi Müzelerini</b> yaratmaktır.</p> <p>Eğitimci için bir psikoeğitim bilgisi: Sanat terapistinin yokluğunda, duygular ve hislerle ilgili etkinliklerde genel olarak dikkate alınması gereken sanat temelli risk için bir ipucu. Güvenlik ve koruma parametresi her zaman çok önemlidir. Örneğin, katılımcıların öfke, hayal kırıklığı, mahcubiyet, utanç, üzüntü, korku vb. olumsuz nüanslı duygularını zamanında ve uygun bir şekilde kontrol edememe durumunu zihinselleştirin, hayal edin. Bu senaryoda bir sonraki aşamada, hem eğitimci hem de katılımcılar açısından ne olabilir? Bu çerçevede projenizi her zaman bu faktörü göz önünde bulundurarak tasarlamaz ve uygulamanız ve buna göre sınırlar belirlemeniz önerilir. Bu öğrenme senaryosu için geliştirilen etkinliklerin ve soru dizisinin yaratıcı kültürel ve sosyal katılımı teşvik etmesinin ve psikolojik sorunları ele almamasının nedeni budur. Amaç "güvenli bir üs" geliştirmektir. Önerilen okumalar: Bowlby, 1988; Springham, 2008: 'güncel sanat ve sağlık tartışmalarında, özellikle sağlık ve esenlik programlarının uygulanması ve halkın korunması ile ilgili önemli bir dönüm noktasını temsil eden bir vaka çalışması'; Yalom 2005.</p>	30dk.
	<p><b>Her gruptan resimlerini ekibin geri kalanıyla paylaşmalarını isteyin.</b> Bu; tanımlamaları, açıklamaları, geri bildirim alıp vermeleri ve konu üzerine düşünmeleri için gereklidir!</p> <p><b>Duyguların ve resimlerin eşleştirilmesiyle oluşan bir grup mural çalışması bu şekilde yaratılabilir ve sergilenbilir.</b></p> <p>Tartışma, kişisel ve kolektif yorumlar arasında dengelenir ve katılımcılar birbirleriyle ve ilgili eserler ve deneyimlerle bağlantı kurmaya başlar. Bu, grubu etkileşime girmeye ve yeni içgörü kazanmaya teşvik eder.</p>	10dk
	<p>Toparlayın Değerlendirin</p> <p>Duygular iş başında!</p>	
	<p>Yaratıcı ifade ve Farkındalık   Sanat yapma etkinliği-ArtBox</p> <p>İlk olarak eğitimci <b>farkındalık egzersizi</b> ile başlar ve katılımcıları gözlerini kapatıp derin nefes almaya çağırır: Nefes alın. Nefes verin. Arkanıza yaslanın ve nefesinizi hissedin, vücudunuzu hissedin. Birkaç derin nefes alın, şu anda nasıl olduğunuzun farkına varın. Rahatlayın ve önceki seansta keşfettiğiniz duyguları hatırlayın. Duygularınızı, düşüncelerinizi, duyularınızı, herhangi bir görüntüyü veya sesi dikkate alın. Açık olun ve onların orada olmalarına ve gözlemlenmelerine izin verin.</p> <p>Ardından gözlerinizi açın ve <b>sanat yapma etkinliği</b> ile devam edin. Keçeli kalem / pastel boya / yağlı pastel veya renkli kurşun kalem alın. Ne hissediyorsunuz? Hakim olan bir duygu var mı? <b>Bu anın duygusunu çizin.</b> Gözlerinizi açın, yarattığınız eseri gözlemleyin ve çizimi bitirin.</p>	20dk
	<p><b>Resminizi paylaşın ve duyguların keşfi ve belirlenmesine yönelik bir dizi soruyla konu üzerine düşünün:</b> Nasıl bir deneyimdi? Prosedürde hangi duygular en önemliydi? Hangi duyguyu çizdiniz? Ne tür bir etkisi var? Duyguyu ifade etmek için resminizde rengi nasıl kullandınız? Duygunuzun bir sesi, bir tınısı var mı? Renkler, şekiller ve çizgiler neyi temsil eder? Duygularınız gün içinde değişiyor mu? Ruh haliniz ne zaman en olumlu seviyede?</p> <p>Duygularınızı fiziksel ve/veya çevrimiçi alanda canlandırın: şarkı söyleyin, jestlerle gösterin, dans edin! Etkileşin!</p>	30dk
<p>Vücut pozisyonunu canlandırın.</p> <p>Bu noktada eğitimci, çoklu duyuusal deneyimi geliştirmek için küçük gruplar oluşturabilir ve bu prosedürü yansıtan eserler olan Kandinsky ve Rozanova'nın eserleri üzerinde çalışabilir; <b>dönüşüm, duyular, oyun, doğaçlama ve hikaye anlatımı kullanan somutlaştırılmış anlatı gibi: <a href="#">Umsomehr (Even More)</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca</a>, <a href="#">Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca</a>, <a href="#">Sokaktaki Adam (Ciltlerin analizi)</a>.</b></p> <p><b>Eğitimci gruba bir dizi soru sorabilir:</b>Bu resme girebilseydiniz, nereye giderdiniz? Ne yapardınız? Sizce sanatçı neden bu renkleri, çizgileri, jestleri seçti? Sanatçı neyi temsil etmemeyi seçti? Satır aralarındaki hikaye nedir? Renkleri ses aracılığıyla nasıl hayata geçirirsiniz? (Örneğin <a href="#">Project Kandinsky</a>'den ilham alabilirsiniz).</p> <p>Sonunda grubun eğitimcisi sanat tarihi bilgilerini, eser adlarını, yaratıcıları, medyayı, kullanılan materyalleri, tarihi vb. paylaşabilir. Yeni veriler bakış açısını değiştirir mi? Bu, keşfedilecek ilginç bir soru olur.</p>	30dk.	
<p>Toparlayın Değerlendirin</p>	10dk.	

Etkinlik adı	Prosedür	Süre
4. Oturum	Doğada yolculuk gerçekleştirirken katılımcıları kendileriyle ve başkalarıyla uyumlu hale getiren bir oturum.	
	Açık Havaya Çıkmak! Duyular iş başında! Katılımcıların oturuma dışarıdan buldukları bir nesneyi getirmeleri istenir. Bir müzenin bahçesinden, deniz kenarından, mahallenin parkından, balkon bitkilerinin keşfinden vb. olabilir. 'Bulunan' doğal nesne herhangi bir şey olabilir: bir yaprak, bir çakıl taşı, bir parça meyve, deniz kabuğu, küçük bir çubuk, bir çiçek vb. Nesneleri arkadaşlarınıza gösterin ve hikayeyi paylaşın. <b>Çevrimiçi uygulama için harika bir etkinlik.</b> Doğada yürüyüş yapmak mümkün değilse, katılımcılar ilham kaynağı olarak rahatlıkla <b>Europeana Sergilerinde arama yapabilir</b> ve bağlantı kurabilecekleri ve kişisel bir anlatıyı destekleyebilecekleri bir şey seçebilirler. Her zamanki gibi daha küçük gruplara ayrılabilirler ve her bir grup bir ya da iki <b>Europeana Sergisi</b> seçebilir; örneğin şunları keşfedebilir: <a href="#">Kiraz çiçekleri</a> , <a href="#">Çin'den meyveler</a> , <a href="#">Güneşli Hava</a> , <a href="#">İlkbahar Çiçekleri</a> , <a href="#">Yeşil</a> , <a href="#">Maria Sibylla Merian</a> , <a href="#">Sanatta Sonbahar</a> , etc.	20dk.
	Doğadaki gizli hikayeler İlk olarak, <b>farkındalık egzersizi ile başlayın:</b> Gözlerinizi kapatın. Derin nefes alın. Nefes alın, nefes verin. Arkanıza yaslanın ve nefesinizi hissedin, vücudunuzu hissedin. Birkaç derin nefes alın, tam şu anda nasıl olduğunuzun farkına varın. Rahatlayın ve yürüyüşünüzü, doğadaki duysal deneyiminizi, seans için yanınızda getirdiğiniz nesneyi bulduğunuzu hayal edin.	5dk.
	Ardından, gözlerinizi açın. Seansa getirmek için seçtiğiniz doğal nesnenin yanı sıra istediğiniz renkte bir tükenmez kalem/kalem veya keçeli kalem ihtiyacınız olacak. Gördüğünüz, elinizde hissettiğiniz şey hakkında <b>kısa bir metin, bir paragraf yazın.</b> Nesnenin rengini, dokusunu, ışığını, gölgesini, kokularını, öz sularını, tüm duyularını, nüanslarını ve niteliklerini keşfedin ve yazın.	15dk.
	<b>Bir sonraki aşamada, nesne ve nitelikleri ile ilgili olarak</b> metne hayal gücünüzü, duygularınızı ekleyin. Eğitimci bir dizi soruya geçebilir: Neden onu aldınız? Size bir şey hatırlattı mı? Hangi duyguları, sembolik veya yaratıcı çağrışımları ortaya çıkarır? Eğitimci, katılımcıları her düzeyde yönlendirir. Kendinize okuyun. Yazılarınızda ArtBox ve renkleri dilediğiniz gibi kullanabilirsiniz.	20dk.
	Gruba yüksek sesle okuyun. Tüm katılımcılar kreasyonlarını paylaşır. Katılımcıların yazılarından oluşan toplu bir kolaj, şiirsel bir duvar resmi buna göre oluşturulabilir ve sergilenebilir.	20dk.
Toparlayın Değerlendirin	10dk.	

### KATILIMCILARIN GERİ BİLDİRİMİ

Bu müze eğitimi öğrenme deneyiminin dört oturumunun her birinin sonunda, eğitimcilerin katılımcılardan deneyimi [UCL Müze Refah Önlemleri Araç Seti](#)'ni kullanarak değerlendirmelerini istemeleri önerilir. Örneğin şu sorular kullanılabilir: "Bugünkü seansı tanımlamak için herhangi bir kelime kullanacak olsaydınız, bu ne olurdu?", "Sizin için ne iyi gitti?", "Neyi başardığınızı düşünüyorsunuz?", "Daha iyi ne olabilirdi?". Refah Şemsiyesi veya Refah Anketi de kullanılabilir. Aksi takdirde, basit bir duygu durumu değerlendirme ölçeği (gülüm yüz değerlendirme ölçeği olan [Mutluluğun beş derecesi](#)) anın duygusunu yakalayabilir. Eğitimciler tercih ettikleri herhangi bir değerlendirme aracını kullanabilirler. Yine de tutarlılık önemlidir. İlk oturumdan dördüncü oturuma kadar aynı değerlendirme aracını kullanmayı unutmayın. Eğitimciler, katılımcıların cevaplarını toplamak için senaryonun uygulanması için önerilen çevrimiçi araçları kullanabilir.

### EĞİTİMCİNİN NOTLARI

Bu müze eğitimi öğrenme deneyiminin dört oturumunun her birinin sonunda, eğitimcilerin deneyimlerini [UCL Müze Refah Önlemleri Araç Seti](#) yöntemini kullanarak değerlendirmeleri önerilir. Şu sorulara cevap verebilirler: "Bugünkü seansı tanımlamak için herhangi bir kelime kullanacak olsaydınız, ne olurdu?", "Sizin için ne iyi gitti?", "Neyi başardığınızı düşünüyorsunuz?", "Daha iyi ne olabilirdi?", "Başka düşünce, yorum, gözlem var mı?". Ayrıca, Refah Şemsiyesini veya Refah Anketini kullanabilirler. Eğitimcilerin geri bildirimleri değerlidir. European Schoolnet blog bölümünde oturumların belgelerini ve deneyimlerinizi Öğrenme Senaryosunun yazarı ile paylaşabilirsiniz.

**Projenin kanıta dayalı olması ve katılımcılar tarafından değerlendirilmesi neden önemlidir?**

Birincisi, hizmet kullanıcı gruplarıyla güven ilişkisi içinde, gelecek planlaması için kanıt oluşturmak. İkinci olarak, orta çocuklukta empati/zihinselleştirme gelişimi, diğer gelişim dönemlerine kıyasla araştırmacıların çok daha az bildiği bir alandır. Önemli değişikliklerin damgasını vurduğu bir dönemdir ve bu, bilgi toplamak ve bu araştırma ve uygulama alanındaki bazı boşlukları doldurmaya katkıda bulunmak için bir fırsattır.

Sanat

Çeşitlilik ve  
Kapsayıcılık

Çevre

Tarih

Dil Dersleri

Müzik

Felsefe

STEAM  
(STEM+Arts)