

# Culture Cure: Trauma und Heilung durch Zeit und Raum

# Europeana-Lernszenario

(Museumpädagog/innen)

Kunst

## TITEL

Culture Cure: Trauma und Heilung durch Zeit und Raum

## VERFASSER/IN

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

Vielfalt &  
Inklusion

## ZUSAMMENFASSUNG

2020 stand ganz im Zeichen der COVID-19-Pandemie mit tiefen Umbrüchen und Traumata. Die Schüler/innen müssen lernen, Sachverhalte kritisch zu beurteilen, ihre Gefühle zu analysieren, Konsequenzen abzuwägen, Hürden zu meistern und für ihre seelische Gesundheit zu sorgen. Im letzten Jahr hat die Forschung gezeigt, wie wichtig dabei Kunst und Museumsbesuche sind, und nach dem [Corona-Kulturschock](#), bei dem Museen schließen oder ihre Öffnungszeiten und Angebote für Besucher drastisch einschränken mussten, ist es unerlässlich, Museen wieder mehr Raum in unserem Leben zu geben. Besonders die Forschung zu Gefühlen, Gedanken und psychologischen Auswirkungen dieser schwierigen Zeit bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen rückt den wichtigen Zusammenhang von Kunst und Gesundheit erneut in den Fokus. So ist beispielsweise Quarantäne ohne Bücher, Filme und Musik kaum vorstellbar. Wir wollen darum der Frage nachgehen, was wir am meisten vermisst haben (soziale Kontakte, vertraute Abläufe, Spaziergänge, Konzerte usw.), und wie ein Lernszenario für eine Umsetzung im Museum, Klassenzimmer oder Online-Unterricht diese Verbindung aufrechterhalten kann. Entsprechend der Taxonomie der Lernziele nach Bloom und durch eine Verknüpfung neuer Technologien mit partizipatorischen und konstruktiven Lehransätzen legt Culture Cure den Schwerpunkt auf: a) eine Darstellung verschiedener Traumata und ihrer Bewältigung durch multikulturelle Künstler und Überlieferungen im Lauf der Geschichte (Verbundenheit, Kulturbewusstsein, Empathie), b) eine Kombination von Online- und Offline-Artefakten in hybriden Lerneinheiten (Edutainment, Gamification), c) eine Vermittlung neuer Kompetenzen und Tools an die Schüler/innen sowie d) einen Zugang zu eigenen Gefühlen und Gedanken über verschiedene Ausdrucks- und Analysemöglichkeiten (Storytelling, Augmented Reality, Projektmethode), die auf hilfreiche und kreative Weise sowohl die Person als auch die Kultur fördern. Die Schüler/innen lernen, Gefühle und Sinn in Kunst zu erkennen, Informationen zu vergleichen und gegenüberzustellen, einen Zugang zu Kunst und eigenen Gefühlen zu entwickeln, eigene Positionen zu überdenken, nach kulturellen Inhalten zu suchen und selbst neue Kunst zu schaffen. Abschließend soll dieses Lernszenario, nachdem die Bedeutung von Kunst und ihrer heilsamen Wirkung im Leben herausgestellt wurde, das Kulturbewusstsein sowie Einfühlungsvermögen, den Stressabbau und die Eigenständigkeit der Schüler/innen fördern.

Umwelt

Geschichte

(Fremd-)  
Sprachen

Musik

## STICHWÖRTER

Heilende Wirkung der Kultur, Eigenverantwortung, multikulturelles Bewusstsein, Storytelling, Edutainment

## ÜBERSICHT

Fachbereich	Dieses Lernszenario kombiniert bestimmte Themen des griechischen Lehrplans für Gymnasio und Lyzeum aus den Bereichen Kunst, Geschichte, Geographie, Naturwissenschaften, Literatur, Biologie, Soziologie und Technik. Aufgrund des breiten Themenspektrums und seines hybriden, offenen und partizipatorischen Aufbaus kann es ebenfalls mit vielen weiteren Lehrplaninhalten verknüpft werden.
Thema	Die Darstellung von Trauma und Heilung in der Kunst.
Altersgruppe	13-18 Jahre (durch die starke Personenorientierung mit entsprechenden Änderungen auch auf andere Altersgruppen übertragbar).

Philosophie

MIINKT  
(MIINT+Kunst)

<b>Geeigneter Kontext</b>	<p>Dieses Lernszenario eignet sich für eine Umsetzung im Museum (in Innenräumen oder im Freien) oder online.</p> <p>Bei einer Umsetzung in oder außerhalb eines Museums wird eine entsprechende Ausstattung benötigt, zum Beispiel Bildschirme, Tablets, Smartphones oder Computer für eine Präsentation des digitalen Kulturerbes mittels Augmented Reality. Das Lernszenario kann in entspannter Umgebung wie einer Aula, einem Hof oder einem größeren Ausstellungsraum durchgeführt werden, wo sich die Teilnehmenden frei bewegen, zurückziehen oder in Kleingruppen aufteilen können.</p> <p>Bei einer Online-Durchführung werden Computer, Smartphones oder Tablets mit Kamera und Mikrofon benötigt.</p>
<b>Dauer</b>	1 Stunde 15 Minuten
<b>Online-Materialien</b>	<p>Online-Quiz zur Selbstbewertung, zum Beispiel mit Google Forms (Beispiel <a href="#">IntroP2-ex2</a>) Interaktive Präsentationstools wie <a href="#">Mentimeter</a>, <a href="#">Kahoot</a> Weitere Tools wie: <a href="#">YouTube</a>, <a href="#">Google Arts &amp; Culture</a>, <a href="#">Historiana</a>, <a href="#">Cmap</a></p> <p>Ausgewählte Kunstwerke oder Gegenstände aus der Sammlung Ihres Museums, die sich für dieses Lernszenario eignen [z. B. ein Gemälde, ein Kinderreim oder -lied zum Gesundwerden, ein überlieferter Heilungszauber, persönliche Gegenstände mit einer Geschichte zum Thema Trauma und/oder Heilung, ein Video mit Zeitzeugenberichten (mündliche Geschichte), ein technischer Gegenstand, eine Pflanze aus dem Museumsgarten mit heilender Wirkung usw.], in einer Präsentation oder den verwendeten Online-Tools (zum Beispiel in Mentimeter).</p>
<b>Offline-Materialien</b>	<p>Ausgedrucktes Quiz zur Selbstbewertung Weitere Lernmaterialien (z. B. Plakate, Karten, Bücher mit Bildern von Gegenständen usw.)</p> <p>Technische Ausstattung: Computer, Tablets, Smartphones, Leinwand/Bildschirm</p> <p>Weiteres Unterrichtsmaterial: Papier, Farben und Stifte, Scheren, Lineal, Marker, Whiteboard, Tonpapier, Kleber usw.</p>
<b>Verwendete Europeana-Ressourcen</b>	<p>Empfohlene Europeana-Ressourcen:  <a href="#">Adopted Children (1922)</a> – American Jewish Joint Distribution Committee  <a href="#">People await the opening of a soup kitchen</a> – American Jewish Joint Distribution Committee  <a href="#">Kirche St. Maria vor dem Teyn, Möbius</a> – Walter (Herstellung) (Fotograf)  <a href="#">Algesimeter, Germany (1875-1900)</a> – Science Museum, London  <a href="#">Chinese watercolour: massage for shoulder pain</a> – Wellcome Collection  <a href="#">Treatise on relief of pain by drugs</a> – Wellcome Collection  <a href="#">Herakles</a> – University of Bologna  <a href="#">Tyche</a> – University of Bologna  <a href="#">Nina's Art Story of Displaced People</a> – Europeana Foundation  <a href="#">Feeling at home in a new home</a> – Macrameul de acasa, Europeana Foundation  <a href="#">Benin, Africa: a healing ceremony during which patients are swept with brooms after their illness has been driven into some chickens</a> – Wellcome Collection</p>

## LIZENZEN

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Diese Lizenz erlaubt Dritten, Ihr Werk zu verbreiten, zu bearbeiten, auf Ihrem Werk aufzubauen, auch zu kommerziellen Zwecken, solange Sie als der Urheber der Originalversion genannt werden und abgeleitete Arbeiten unter dieselbe Lizenz gestellt werden. Diese Lizenz wird von Wikipedia verwendet und empfiehlt sich für Materialien, bei denen es sich anbietet, Inhalte aus Wikipedia und ähnlich lizenzierten Projekten zu verwenden.

## LEHRPLANINTEGRATION

Dieses Lernszenario kombiniert bestimmte Themen des griechischen Lehrplans für Gymnasio und Lyzeum aus den Bereichen Kunst, Geschichte, Geographie, Naturwissenschaften, Literatur, Biologie, Soziologie und Technik.

## ZIELSETZUNG

Nach Abschluss der Einheit sollten die Teilnehmenden in der Lage sein, die wichtige Bedeutung von Kultur in unserem Leben zu verstehen, Gefühle und Sinn in Kunst zu erkennen und kulturelle Inhalte zu vergleichen und gegenüberzustellen. Die Schüler/innen können einen Zugang zu Kunst und eigenen Gefühlen entwickeln, eigene Positionen überdenken, nach kulturellen Inhalten suchen

und selbst neue Kunst schaffen. Nach Abschluss der Einheit sind die Schüler/innen in der Lage, auf Grundlage eigener Erfahrung zu handeln und auf Grundlage ihrer Gefühle Kunstwerke zu verstehen und selbst zu erschaffen. Sie erlangen neue Kompetenzen, können digitale Tools für eigene Projekte nutzen und verstehen ebenfalls, wie unterschiedliche Gruppen Aspekte von Trauma und Heilung in Kunst zum Ausdruck gebracht haben.

### ERGEBNIS

Die Teilnehmenden sind in der Lage, eigene Kunstwerke zu erstellen, die das Ergebnis der Einheit darstellen und das Gelernte umsetzen: Die Kombination neuer Tools und eigener Erfahrungen, den Vergleich von Trauma und Heilung über Zeit und Raum (Kulturbewusstsein), die Erfahrung mit neuen Hilfsmitteln und die Beurteilung der eigenen Arbeit und fremder Werke. (Ich empfehle bei der Arbeit mit diesem Lernszenario eine Verwendung der Taxonomie der Lernziele nach Bloom.)

### KOMPETENZEN FÜR DAS 21. JAHRHUNDERT

- Kritisches Denken:** Die Teilnehmenden werden aktiv in den gesamten Prozess eingebunden, sie reflektieren die Umsetzung, in den weiteren Schritten des Lernszenarios werden sie selbst aktiv.
- Kreativität:** Die Teilnehmenden erstellen eigene Kunstwerke.
- Medien- und Technikkompetenz:** In diesem Lernszenario werden hybride Technologien verwendet, um die Teilnehmenden an neue technische Hilfsmittel herauszuführen (z. B. Software, Augmented Reality, Videoaufnahmen, Online-Mindmaps usw.).
- Kommunikation:** mündliche und schriftliche Kommunikation, Einzel- und Gruppenarbeit, um die Teilnehmenden zum Austausch anzuregen.
- Zusammenarbeit:** Das Lernszenario bietet viele Möglichkeiten zur Zusammenarbeit (mündlich und schriftlich).
- Produktivität:** Von Anfang werden Inhalte und Abläufe des Lernszenarios von den Teilnehmenden mitbestimmt. Sie stellen ihre Arbeiten mündlich vor, erstellen Concept Maps und eigene Kunstwerke.

### AKTIVITÄTEN

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Einführung	<b>TEIL 1</b> (Erfassung, Verständnis, Brainstorming, Gruppengespräch) (offline) Der/die Museumspädagog/in (MP) führt das Thema ein und schreibt die beiden Konzepte Trauma und Heilung mit einem Marker auf ein Whiteboard. Die Teilnehmenden werden nach ihren Gedanken und Assoziationen gefragt. Mit Hilfe der Antworten erstellt der/die MP eine Mindmap bzw. Concept Map (Beispiel: Siehe Anhang IntroP1-ex1). (online) Der/die MP teilt seinen/ihrer Bildschirm, stellt das Thema mit Cmap vor und fügt die Konzepte Trauma und Heilung ein. Die Teilnehmenden werden nach ihren Gedanken und Assoziationen gefragt. Mit Hilfe der Antworten erstellt der/die MP eine Mindmap bzw. Concept Map (Beispiel: Siehe Anhang IntroP1-ex2).	10 Min.
	<b>TEIL 2</b> (Erfassung, Verständnis, Selbstbewertung) (offline) Der/die MP erklärt den Fragebogen zur Selbstbewertung, den er/sie für das entsprechende Projekt in Papierform erstellt hat (Beispiel: Siehe Anhang IntroP2-ex1). Anschließend wird dieser von den Teilnehmenden ausgefüllt. (online) Der/die MP erklärt den Fragebogen zur Selbstbewertung, den er/sie für das entsprechende Projekt mit Online-Tools/Software wie im Beispiel mit Google Forms erstellt hat (Beispiel: Siehe Anhang IntroP2-ex2). Anschließend wird dieser von den Teilnehmenden ausgefüllt.	5 Min.
	Der Fragebogen zur Selbstbewertung dient lediglich dazu, das vorhandene Wissen bzw. Missverständnisse der Teilnehmenden in Worte zu fassen und sich als MP einen Überblick darüber zu verschaffen, um später darauf aufzubauen und die nötigen Bezüge herzustellen zu können. Dies wird am Beispiel illustriert. Der/die MP kann auch seine/ihre Museumsfotos oder Gegenstände verwenden.	

Kunst

Vielfalt & Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Fremd-) Sprachen

Musik

Philosophie

MIINKT (MIINT+Kunst)

Name der Aktivität	Ablauf	Zeit
Kulturreisen	<p>(offline) Den Teilnehmenden werden ausgewählte Gegenstände, Bilder, Musikstücke, Texte und/oder Videos aus unterschiedlichen Kulturkreisen und/oder gesellschaftlichen Gruppen vorgestellt, die Ausdruck verschiedener Arten von Trauma und Heilung sind. An dieser Stelle kann der/die MP Poster, Videos, CDs, Computer, Bildschirm und ausgedruckte Bilder (Karten) verwenden (Beispiel: Siehe Anhang <a href="#">CultureTravels-ex1</a>).</p> <p>(online) Den Teilnehmenden werden ausgewählte Gegenstände, Bilder, Musikstücke, Texte und/oder Videos aus unterschiedlichen Kulturkreisen und/oder gesellschaftlichen Gruppen vorgestellt, die Ausdruck verschiedener Arten von Trauma und Heilung sind. Hier kann der/die MP YouTube, Meeting-Tools, Europeana, Historiana usw. nutzen (Beispiel: Siehe Anhang <a href="#">CultureTravels-ex2</a>).</p> <p>Tipp: Wählen Sie verschiedene Kunstformen (Gemälde, Texte, Skulpturen) und bis zu zwei verschiedene Kulturkreise/Gruppen pro Kategorie (Trauma, Heilung).</p>	10 Min.
Phoenix	<p>(offline) Im offenen Gespräch sollen sich die Teilnehmenden zu folgenden Themen äußern:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Bedürfnis, Trauma und Heilung zu identifizieren und darzustellen</li> <li>2. Welche Arten von Trauma und Heilung sie sich vorstellen können</li> <li>3. Ob sie von persönlichen Erfahrungen mit Trauma und Heilung berichten möchten und wie sie diese darstellen würden. (Die Beiträge müssen freiwillig erfolgen. Dabei sollte niemand gezwungen werden, stattdessen sollte eine sichere, offene Atmosphäre mit Empathie geschaffen werden. Nutzen Sie zur Überleitung ins Thema ggf. Informationen aus der Einführung.)</li> </ol> <p>(online) Mit Hilfe digitaler Tools/Software wie <a href="#">Mentimeter</a> sollen sich die Teilnehmenden zu folgenden Themen äußern</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Bedürfnis, Trauma und Heilung zu identifizieren und darzustellen</li> <li>2. Welche Arten von Trauma und Heilung sie sich vorstellen können</li> <li>3. Ob sie von persönlichen Erfahrungen mit Trauma und Heilung berichten möchten und wie sie diese darstellen würden. (Die Beiträge müssen freiwillig erfolgen. Dabei sollte niemand gezwungen werden, stattdessen sollte eine sichere, offene Atmosphäre mit Empathie geschaffen werden. Nutzen Sie zur Überleitung ins Thema ggf. Informationen aus der Einführung.)</li> </ol>	20 Min.
Heilsame Kultur?	<p>TEIL 1</p> <p>(offline) Die Teilnehmenden erhalten eine ausgedruckte und teilweise ausgefüllte Bewertung (Projekt), dies kann eine Einzel- oder Gruppenbewertung sein. Das Projekt enthält ausgedruckte Fotos, Aufkleber oder QR-Codes (für Augmented Reality) zu verschiedenen Werken, die Ausdruck von Trauma und Heilung in der Geschichte sind. Die Teilnehmenden sollen <a href="#">Europeana</a>, <a href="#">Historiana</a> oder Suchmaschinen nutzen und zu ihren Geschichten recherchieren (falls die Zeit nicht ausreicht, kann dies auch als Hausaufgabe bzw. später fortgeführt werden). (Beispiel: Siehe Anhang <a href="#">CultureCures-ex1</a>)</p> <p>(online) Die Teilnehmenden erhalten eine ausgedruckte und teilweise ausgefüllte Bewertung (Projekt), dies kann eine Einzel- oder Gruppenbewertung sein. Das Projekt enthält ausgedruckte Fotos, Aufkleber oder QR-Codes (für Augmented Reality) zu verschiedenen Werken, die Ausdruck von Trauma und Heilung in der Geschichte sind Die Teilnehmenden sollen <a href="#">Europeana</a>, <a href="#">Historiana</a> oder Suchmaschinen nutzen und zu ihren Geschichten recherchieren (falls die Zeit nicht ausreicht, kann dies auch als Hausaufgabe bzw. später fortgeführt werden). (Beispiel: <a href="#">CultureTravels-ex2</a>)</p> <p>TEIL 2</p> <p>(offline) Die Teilnehmenden sollen aus dem entsprechenden Projekt ein Kunstwerk auswählen. Anschließend erstellen sie ein eigenes Kunstwerk, das Ausdruck einer persönlichen Erfahrung mit Trauma oder Heilung ist. Dies kann ein gemaltes Bild, ein Musikstück, eine Kollage, ein Gedicht, ein Text, ein Tanz usw. sein und soll später vorgestellt werden. Die Teilnehmenden verfassen eine kurze Rezension von bis zu 250 Wörtern, in der sie Werke vergleichen oder gegenüberstellen bzw. erklären, was sie an einem bestimmten Kunstwerk inspiriert hat (falls die Zeit nicht ausreicht, kann dies auch als Hausaufgabe bzw. später fortgeführt werden).</p> <p>(online) Die Teilnehmenden sollen aus dem entsprechenden Projekt ein Kunstwerk auswählen. Anschließend erstellen sie ein eigenes Kunstwerk, das Ausdruck einer persönlichen Erfahrung mit Trauma oder Heilung ist. Dies kann ein gemaltes Bild, ein Musikstück, eine Kollage, ein Gedicht, ein Text, ein Tanz usw. sein und soll später vorgestellt werden. Die Teilnehmenden verfassen eine kurze Rezension von bis zu 250 Wörtern, in der sie Werke vergleichen oder gegenüberstellen bzw. erklären, was sie an einem bestimmten Kunstwerk inspiriert hat. Bei der Präsentation des Kunstwerks sollen digitale Video-/Präsentations-Tools usw. verwendet werden (falls die Zeit nicht ausreicht, kann dies auch als Hausaufgabe bzw. später fortgeführt werden).</p>	15 Min.  +  15 Min.

## TEILNEHMERFEEDBACK

Nennen Sie hier, falls gewünscht, die Art, wie die Teilnehmenden Feedback geben und die Einheit nachbesprechen können.

## ANMERKUNGEN DER PÄDAGOGISCHEN FACHKRAFT

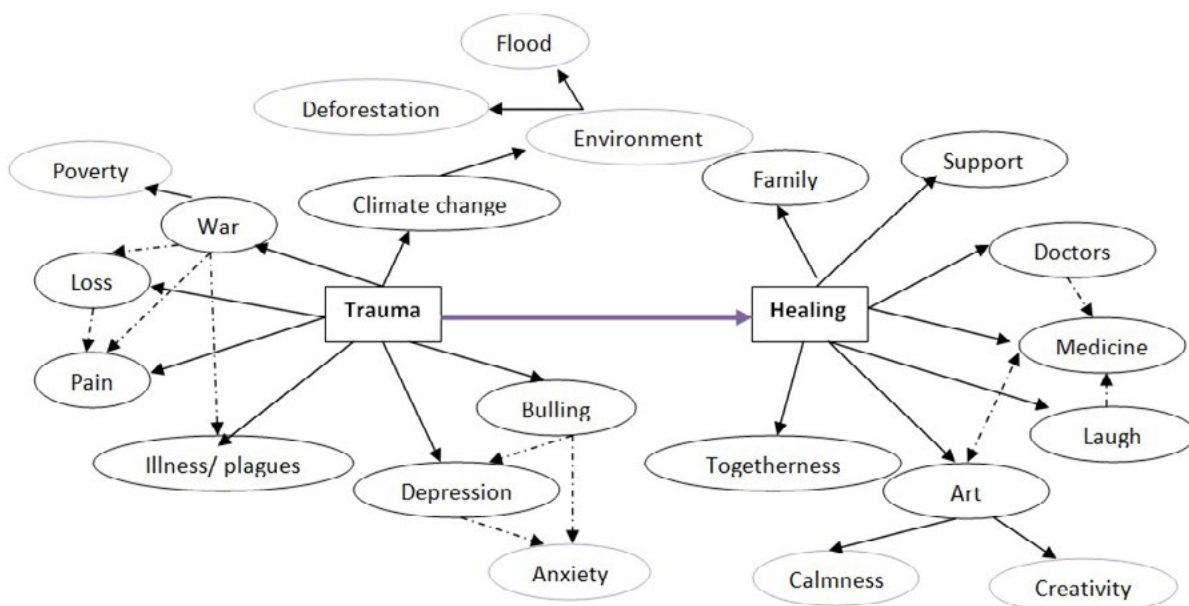
Geben Sie hier Ihre Kommentare und Beurteilung NACH Umsetzung der Einheit an. Sie können auch eine Rubrik zur Selbstbewertung nutzen.

## ANHANG

### Einführung Teil 1

Dieses LS kann beliebig angepasst werden. Weil das Thema so viele unterschiedliche Facetten beinhaltet, kann der Aufbau je nach Vorgehen und Zielsetzung des/der MP fest oder flexibel, einfacher oder komplex, themenorientiert oder allgemein gestaltet sein. Dazu umfasst das LS zwei verschiedene Ansätze (online, offline) sowie zahlreiche Beispiele und Materialien. Es empfiehlt sich zudem die Verwendung unterschiedlicher Tools, um hybride Umsetzungsmöglichkeiten zu bieten.

Beispiel 1: Allgemeiner Ansatz. Durch die von den Teilnehmenden vorgeschlagenen oder bestätigten Verbindungen und Assoziationen entsteht eine Mindmap (die gezeigten Inhalte sind Beispiele für Themen und mögliche Verknüpfungen).



(Offline made with marker on the whiteboard)

Beispiel 2: Hauptthema Krieg. Die Mindmap wird auf Grundlage der Teilnehmerbeiträge von dem/der MP mit Cmap (<https://cmapcloud.ihmc.us>) erstellt (die gezeigten Inhalte sind Beispiele für Themen und mögliche Verknüpfungen).

Kunst

Vielfalt &  
Inklusion

Umwelt

Geschichte

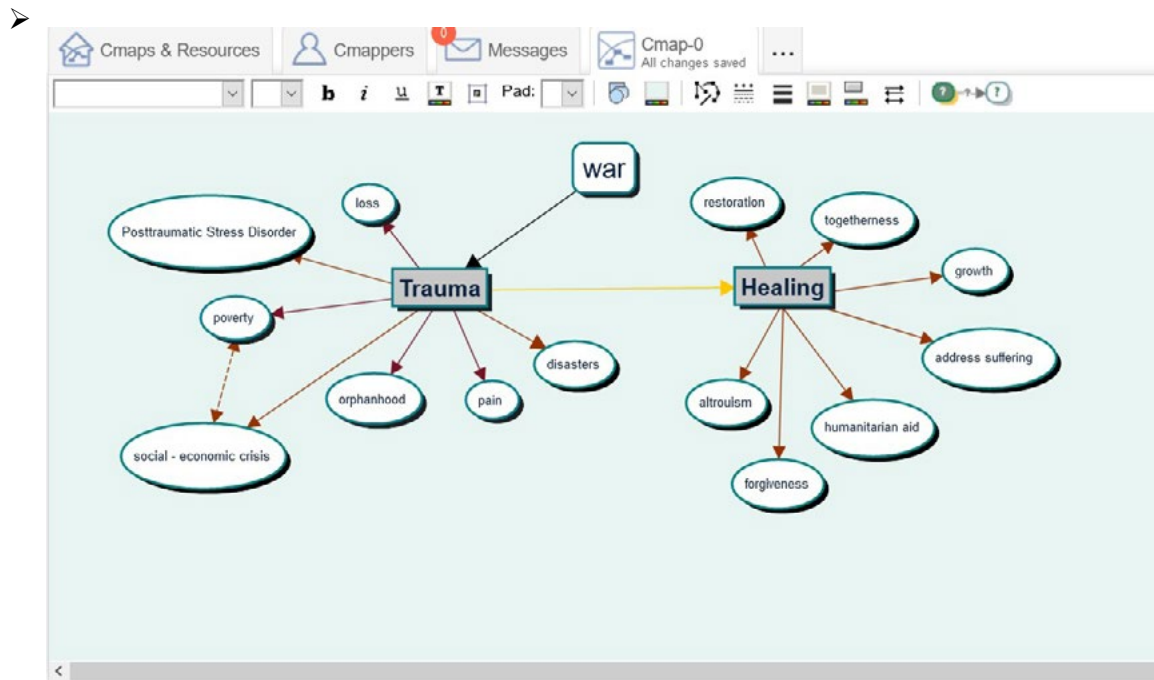
(Fremd-)  
Sprachen

Musik

Philosophie

MINT  
(MINT+Kunst)





(Online erstellt mit [Cmap](#))

### Einführung Teil 2

#### Beispiel 1

1) Was verbindest du mit dem Wort „Trauma“ (was fällt dir spontan dazu ein)? Wähle aus der Liste alle für dich zutreffenden Begriffe aus.

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| <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) Was verbindest du mit dem Wort „Heilung“ (was fällt dir spontan dazu ein)? Wähle aus der Liste alle für dich zutreffenden Begriffe aus.

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| <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 .....                     |                                       |

Kunst

Vielfalt &  
Inklusion

3) Haben Museen etwas mit Trauma und Heilung zu tun?

- Ja                      Nein                      Vielleicht                      Ich weiß nicht

Umwelt

Beispiel 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  \_\_\_\_\_

Geschichte

(Fremd-)  
Sprachen

Musik

Philosophie

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.

MINT  
(MINT+Kunst)



- 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

(Erstellt mit Google Forms)

## Kulturreisen

Beispiel 1: Hier einige Beispiele für Karten zu bestimmten Themen, die von dem/der MP im Vorfeld erstellt und den Teilnehmenden gezeigt werden können.



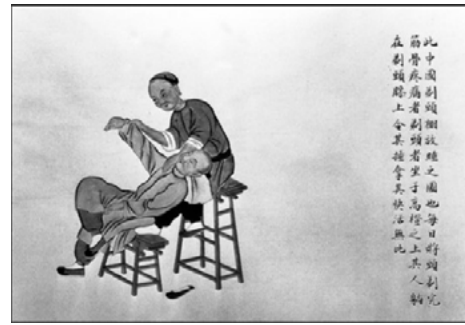
[Der Schrei](#) von Edvard Munch, Gemälde  
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Karte 2: [Herakles](#), Statue  
Universität Bologna



Karte 3: [Massage bei Schulterschmerzen](#),  
 chinesische Wasserfarben  
 Wellcome Collection



Karte 4: [Adoptierte Kinder und Betreuer/innen posieren im Freien für ein Gruppenbild](#),  
 Rezhitsa, Lettland - Europeana-Sammlungen  
 American Jewish Joint Distribution Committee

Kunst

Vielfalt &  
 Inklusion

Umwelt

Geschichte

(Offline erstellt mit Marker und Whiteboard)

Beispielthemen:

Karte 1: Umweltprobleme, der Schrei der Natur, können wir ihn hören? Wie? (z. B. Klimawandel, bedrohte Arten usw.)

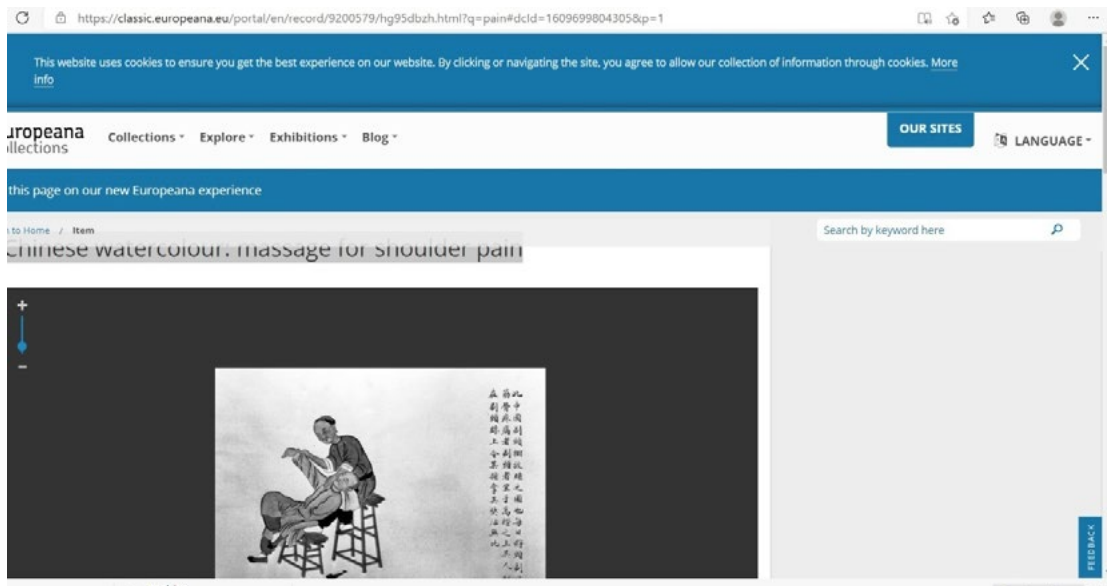
Karte 2: Stärke, Risiko und Kampf. Wie gehen wir mit Problemen um? Ist Problemlösung eine Grundkompetenz?

Karte 3: Körperlicher Schmerz, Heiler damals und heute Heilverfahren usw.

Karte 4: Krieg, sozialer Wandel, Verlust, Waisenkinder, Hilfe, soziale Eingliederung, neue Infrastruktur, Familie

(Fremd-)  
 Sprachen

Beispiel 2: Für die Online-Übung nutzt der/die MP das Internet, Europeana und die Datenbank von Google Arts & Culture. Durch Teilen des Bildschirms werden die Bilder den Teilnehmenden gezeigt.



Musik

Philosophie

CultureCures

### Teil 1

Beispiel 1: Hier einige Beispiele für Karten zu bestimmten Themen, die von dem/der MP im Vorfeld erstellt und den Teilnehmenden gezeigt werden können.

MINTK  
 (MINT+Kunst)



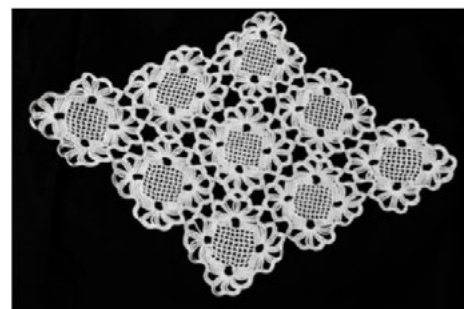
[Der Schrei von Edvard Munch, Gemälde](#) ©  
Munch-museet, Ellingsen Gruppen



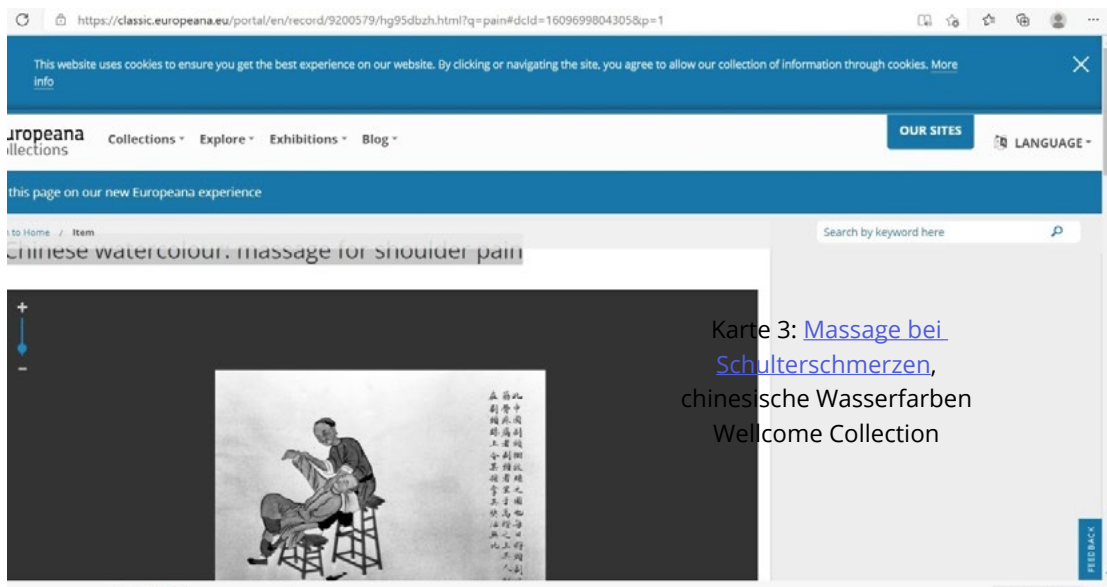
Karte 2: [Herakles](#), Statue  
Universität Bologna



Benin, Afrika: [eine Heilungszeremonie](#), bei  
der Patienten mit Besen abgekehrt werden,  
nachdem ihre Krankheit in einige Hühner  
getrieben wurde Wellcome Collection



[Sich in der neuen Wohnung zu Hause fühlen](#)  
Europeana Foundation



Karte 3: [Massage bei  
Schulderschmerzen](#),  
chinesische Wasserfarben  
Wellcome Collection