

Kultura lekiem: trauma i zdrowienie w czasie i przestrzeni

Scenariusz lekcji z portalem Europeana

(Edukatorzy muzealni)

Sztuka

Różnorodność i
włączanie

Środowisko

Historia

Języki obce

Muzyka

Filozofia

STEAM
(STEM+sztuka)

TYTUŁ

Kultura lekiem: trauma i zdrowienie w czasie i przestrzeni

AUTOR:

Eleni Vasilaki (Elena Vasilakis)

STRESZCZENIE

W 2020 r. wszystko stało pod znakiem pandemii COVID-19. Doświadczaliśmy głęboko nowych realiów i traum. Uczniowie muszą nauczyć się myśleć krytycznie, analizować swoje emocje, zdawać sobie sprawę z konsekwencji, pokonywać przeszkody i wracać do równowagi. W ubiegłym roku poznaliśmy wyniki badań potwierdzające, że doświadczanie sztuki i wizyty w muzeach mogą być korzystne dla naszego zdrowia. Po [szoku kulturowym](#) związanym z COVID-19, z powodu którego muzea zostały zamknięte lub były częściowo otwarte, ich działalność została ograniczona oraz liczba personelu i odwiedzających uległa zmniejszeniu, konieczne jest przywrócenie i zwiększenie roli muzeów w naszym życiu. Zwłaszcza, że badania nad emocjami, myślami i psychologią dzieci, nastolatków i dorosłych w tych niespokojnych czasach pokazują istotny związek między sztuką a dobrym samopoczuciem. Na przykład trudno sobie wyobrazić kwarantannę bez książek, filmów, czy muzyki. Zastanówmy się także, czego najbardziej nam brakuje (spotkań towarzyskich, rutyny, spacerów, koncertów, itp.) i jak scenariusz zajęć, który mógłby być zrealizowany w muzeum, w klasie lub online mógłby pomóc podtrzymać ten związek. Zgodnie z taksonomią Blooma, łącząc nowe narzędzia technologiczne z pedagogiką uczestniczącą i konstruktywistyczną, projekt pn. Kultura lekiem koncentruje się na: a) pokazaniu, jak poszczególni artyści lub różne tradycje kulturowe przedstawiały różne rodzaje traum i zdrowienie na przestrzeni historii (łączność, świadomość kulturowa, empatia); b) połączeniu artefaktów dostępnych online i offline w hybrydowej aktywności edukacyjnej (edurozrywka, grywalizacja); c) zapewnieniu nowych narzędzi i umiejętności uczniom; d) pomaganiu uczniom w poznaniu ich emocji i myśli, jednocześnie dając im narzędzia do ich wyrażenia lub zrozumienia (opowiadanie historii, rozszerzona rzeczywistość, metoda projektu) w nadziei, że będzie to użyteczny i kreatywny sposób na upodmiotowienie uczniów i kultury. Uczniowie ucą się rozpoznawać emocje i znaczenia w sztuce, porównywać i zestawiać informacje, odnosić się do dzieł sztuki i swoich wewnętrznych emocji, zmieniać sposób rozumowania, poszukiwać treści kulturowych i tworzyć nową sztukę. Podsumowując, ten scenariusz lekcji, podkreślający rolę sztuki w naszym życiu i jej lecznicze działanie, ma na celu zwiększenie świadomości kulturowej i empatii, rozładowanie stresu i upodmiotowienie uczniów.

SŁOWA KLUCZOWE

Kultura lekiem, upodmiotowienie, świadomość wielokulturowa, opowiadanie historii, edurozrywka

PODSUMOWANIE

Przedmiot	Scenariusz lekcji jest powiązany z konkretnymi przedmiotami uwzględnionymi w greckiej podstawie programowej nauczania w gimnazjum i liceum, takimi jak: sztuka, historia, geografia, nauki przyrodnicze, literatura, biologia, socjologia i technologia. Ze względu na szeroki zakres przedmiotowy oraz hybrydową, otwartą i partycypacyjną strukturę, ten scenariusz może być realizowany w ramach różnych przedmiotów w programie nauczania.
Temat	Prezentacja traumy i zdrowienia w sztuce.
Wiek uczestników	13-18 lat (projekt może mieć zastosowanie w pracy z każdą grupą wiekową, z odpowiednimi modyfikacjami, ponieważ jest zorientowany na ludzi).

Odpowiednie miejsce realizacji	Ten scenariusz lekcji może być realizowany w fizycznym środowisku muzealnym (wewnątrz lub na zewnątrz) lub online. Jeśli scenariusz jest realizowany wewnątrz/poza muzeum, do jego realizacji potrzebny jest odpowiedni sprzęt, na przykład: do prezentacji artefaktów dziedzictwa kulturowego w wersji cyfrowej potrzebny jest sprzęt do aplikacji rozszerzonej rzeczywistości, taki jak ekrany, tablety, smartfony czy komputery. Ten scenariusz lekcji może być realizowany w dowolnym środowisku, takim jak audytorium, boisko, otwarta przestrzeń w sali wystawowej, gdzie uczestnicy mogą swobodnie chodzić, stać, izolować się lub przebywać w mniejszych grupach. W przypadku realizacji online potrzebne będą komputery lub smartfony czy tablety z kamerą i mikrofonem.
Czas trwania lekcji	1 godzina i 15 minut
Materiały dydaktyczne do pracy online	Quizy online do samooceny, na przykład formularze Google (takie jak IntroP2-ex2), interaktywne oprogramowanie do prezentacji, na przykład Mentimeter , Kahoot Dodatkowe narzędzia, takie jak: YouTube , Google Arts & Culture , Historiana , Cmap Wybrane artefakty z kolekcji danego muzeum, które są zgodne z celami tego scenariusza [na przykład obraz, kołysanka, tradycyjne zaklęcie uzdrawiające, przedmioty osobiste, które ilustrują historię traumy i/lub zdrowienia, nagranie wideo z rozmówcą, który dzieli się swoją historią (relacja ustna), obiekt technologiczny, roślina z ogrodu muzealnego, która ma zastosowanie/ właściwości lecznicze itp.] i wykorzystane w prezentacji lub stanowiące część materiałów lub narzędzi dydaktycznych online (na przykład wykorzystane w Mentimeter).
Materiały dydaktyczne do pracy offline	Quizy do samooceny w wersji papierowej Dodatkowe materiały dydaktyczne (np. plakaty, karty, książki zawierające zdjęcia artefaktów) Sprzęt techniczny: komputery, tablety, smartfony, ekran. Inne materiały edukacyjne: papier, farby, nożyczki, linijka, marker, tablica, kartony, klej itp.
Wykorzystane zasoby portalu Europeana	Sugerowane zasoby portalu Europeana do wykorzystania: Adoptowane dzieci (1922) - American Jewish Joint Distribution Committee Ludzie oczekują na otwarcie jadalni - American Jewish Joint Distribution Committee Kirche St. Maria vor dem Teyn, Möbius - Walter (Herstellung) (Fotograf) Algesimeter, Niemcy (1875-1900) - ScienceMuseum, Londyn Chińska akwarela: masaż na ból barku - Wellcome Collection Traktat o uśmierzaniu bólu za pomocą leków - Wellcome Collection Herakles - Uniwersytet Boloński Tyche - Uniwersytet Boloński Nina's Art Story of Displaced People - Fundacja Europeana Czuć się jak w domu w nowym domu - Macrameul de acasa, Fundacja Europeana Benin, Afryka: ceremonia uzdrawiania, podczas której pacjenci są omiotani miotłami po tym, jak ich choroba została przeniesiona na kurczaki - Wellcome Collection

LICENCJE

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Licencja ta zezwala innym osobom na remiksowanie, modyfikowanie i rozbudowywanie utworów, nawet w celach komercyjnych, pod warunkiem uznania autorstwa i pod warunkiem, że licencja na nowe utwory zostanie udzielona na tych samych warunkach. Jest to licencja używana przez Wikipedię, zalecana dla materiałów, w przypadku których korzystne byłoby włączenie treści z Wikipedii i z projektów udostępnionych na podstawie podobnej licencji.

INTEGRACJA Z PROGRAMEM NAUCZANIA

Scenariusz lekcji jest powiązany z konkretnymi przedmiotami uwzględnionymi w greckiej podstawie programowej nauczania w gimnazjum i liceum, takimi jak: sztuka, historia, geografia, nauki przyrodnicze, literatura, biologia, socjologia i technologia.

CEL DZIAŁANIA EDUKACYJNEGO

Po zakończeniu zajęć edukacyjnych uczestnicy powinni być w stanie zrozumieć znaczenie kultury w naszym życiu, rozpoznawać emocje i znaczenia w sztuce oraz porównywać i zestawiać treści kulturowe. Ponadto uczniowie będą w stanie odnieść się do dzieł sztuki i swoich wewnętrznych emocji, przeformułować swoje rozumienie, poszukiwać treści kulturowych i tworzyć nową sztukę. Po zakończeniu zajęć, uczniowie zdobędą umiejętności działania na podstawie doświadczenia oraz

rozumienia i tworzenia w zgodzie z własnymi uczuciami. Zdobędą również nowe umiejętności, będą umieli wykorzystać narzędzia cyfrowe do celów własnych projektów i zdobędą wiedzę na temat tego, w jaki sposób społeczności wyrażają różne aspekty traumy i zdrowienia, manifestując je poprzez sztukę.

EFEKTY DZIAŁANIA EDUKACYJNEGO

Uczestnicy będą umieli tworzyć własną sztukę, która będzie efektem końcowym stanowiącym korelację nowych narzędzi i ich własnych doświadczeń, będą umieli przeprowadzić porównanie traumy i zdrowienia w czasie i przestrzeni (świadomość kulturowa), zestawić doświadczenia z nowymi narzędziami, oraz przeprowadzić ocenę własnej pracy i pracy innych.

(Podczas pracy z tym scenariuszem lekcji, sugeruję korzystanie z taksonomii celów nauczania Blooma)

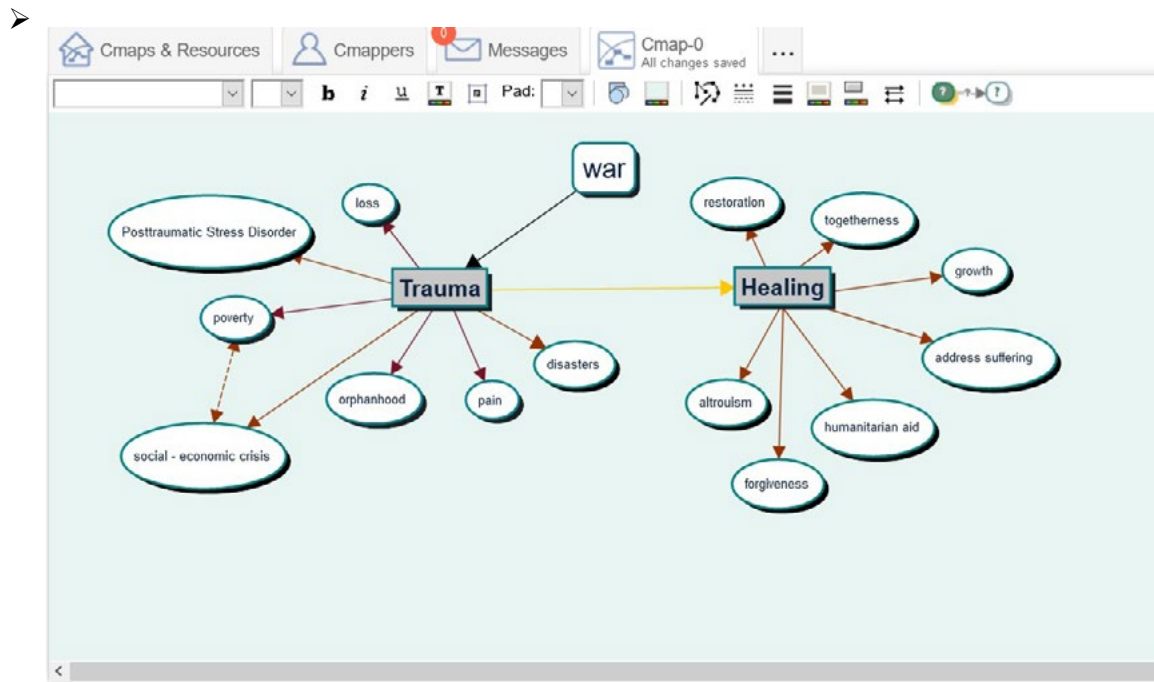
UMIEJĘTNOŚCI^{XXI} WIEKU

- Myślenie krytyczne: uczestnicy są aktywnie zaangażowani w cały proces, prowadzą refleksję nad praktyką, a ich działania tworzą kolejne etapy scenariusza nauki.
- Kreatywność: uczestnicy tworzą własne dzieła sztuki.
- Umiejętność korzystania z mediów i technologii: w tym scenariuszu, hybrydowe metody techniczne są wykorzystywane w celu zwiększenia interakcji uczestników z nowymi narzędziami technologicznymi (takimi jak oprogramowanie, rzeczywistość rozszerzona, tworzenie filmów wideo, kognitywne mapy online, itp.)
- Komunikacja: komunikacja ustna i pisemna, a także zajęcia indywidualne i grupowe mające na celu zwiększenie zdolności komunikacyjnych uczestników.
- Współpraca: scenariusz lekcji przewiduje odpowiednią ilość pracy zespołowej (ustnej i pisemnej).
- Produktywność: już na wczesnym etapie uczestnicy są współtwórcami treści i procedury tego scenariusza lekcji, prezentują swoją pracę ustnie, tworzą mapy koncepcji i własne dzieła sztuki.

ĆWICZENIA

Nazwa ćwiczenia	Procedura	Czas
Wprowadzenie	<p>CZĘŚĆ 1 (Postrzeganie, rozumienie, burza mózgów, otwarta dyskusja) (offline) Edukator muzealny (EM) wprowadza temat, zapisując na interaktywnej tablicy za pomocą markera (centralnie) pojęcia 'trauma' i 'zdrowienie' i prosi uczestników o podzielenie się swoimi spostrzeżeniami i opowiedzenie o tym, co myślą. Po udzieleniu przez nich odpowiedzi, EM rysuje mapę poznawczo-koncepcyjną z wykorzystaniem informacji uzyskanych od uczniów (przykład: patrz Załącznik IntroP1-ex1).</p> <p>(online) EM udostępnia swój ekran, wprowadza temat używając mapy Cmap i wprowadza pojęcia 'trauma' i 'zdrowienie', a następnie prosi uczestników o podzielenie się swoimi spostrzeżeniami i opowiedzenie o tym, co myślą. Po udzieleniu przez nich odpowiedzi, EM rysuje mapę poznawczo-koncepcyjną z wykorzystaniem informacji uzyskanych od uczniów (przykład: patrz Załącznik IntroP1-ex2).</p>	10 min.
	<p>CZĘŚĆ 2 (Postrzeganie, rozumienie, samoocena) (offline) EM przedstawia kwestionariusz samooceny, który przygotował na potrzeby konkretnego projektu w formie papierowej (przykład: Patrz załącznik IntroP2-ex1) i prosi uczestników o wypełnienie go. (online) EM przedstawia kwestionariusz samooceny, który przygotował na potrzeby konkretnego projektu korzystając z narzędzi/oprogramowania online, na przykład z formularza Google Forms (przykład: Patrz załącznik IntroP2-ex2) i prosi uczestników o wypełnienie go.</p> <p>Kwestionariusz samooceny został opracowany po to, by uczniowie przekształcili swoją dotychczasową wiedzę lub błędne przekonania w kształty poznawcze, tak by EM zyskał o nich pojęcie i na tej podstawie budował niezbędne mosty. Poniżej przykład. EM może również wykorzystać zdjęcia lub przedmioty znajdujące się w muzeum.</p>	+ 5 min.

Nazwa ćwiczenia	Procedura	Czas
Podróże po kulturze	<p>(offline) Uczestnikom prezentowana jest kombinacja wybranych artefaktów i/lub obrazów i/lub muzyki i/lub tekstów i/lub filmów wideo, które prezentują różne rodzaje traumy i zdrowienie i pochodzą z różnych kultur i/lub społeczności. Na tym etapie EM może wykorzystać plakaty, telewizję, płyty CD, komputer, ekran i wydrukowane kopie obrazów (karty) (przykład: patrz Załącznik CultureTravels-ex1).</p> <p>(online) Uczestnikom prezentowana jest kombinacja wybranych artefaktów i/lub obrazów i/lub muzyki i/lub tekstów i/lub filmów wideo, które prezentują różne rodzaje traumy i zdrowienie i pochodzą z różnych kultur i/lub społeczności. W tym celu EM może wykorzystać YouTube, oprogramowanie do prowadzenia spotkań, Europeana, Historiana itp. (przykład: patrz Załącznik CultureTravels-ex2).</p> <p>Sugestia: wybierz różne rodzaje sztuki - obrazy, teksty, rzeźby i maksymalnie dwie różne kultury/społeczności w każdej kategorii (trauma-zdrowienie).</p>	10 min.
Feniks	<p>(offline) Za pomocą metody otwartej rozmowy uczestnicy są proszeni o wyrażenie słownie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potrzeby przedstawienia/ sportretowania traumy/ zdrowienia. 2. Czy potrafią sobie wyobrazić różne rodzaje traumy/ zdrowienia. Czy chcieliby przekazać osobistą historię (o traumie/ zdrowieniu) i jak wyobrażają sobie jej przedstawienie. (Odpowiedzi muszą być udzielane dobrowolnie. Zaleca się, aby nie nakłaniać nikogo do dzielenia się. Zamiast tego należy zapewnić bezpieczne, otwarte środowisko i dużą dozę empatii. Temat ten można wprowadzić korzystając z informacji przedstawionych we wprowadzeniu, jeśli jest taka potrzeba). <p>(online) korzystając z cyfrowych narzędzi/ oprogramowania, jak np. Mentimeter, uczestnicy wyrażają swoje opinie słownie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potrzeby przedstawienia/ sportretowania traumy/ zdrowienia. 2. Czy potrafią sobie wyobrazić różne rodzaje traumy/ zdrowienia. Czy chcieliby przekazać osobistą historię (o traumie/ zdrowieniu) i jak wyobrażają sobie jej przedstawienie (offline) Za pomocą metody otwartej rozmowy uczestnicy są proszeni o wyrażenie słownie: . (Odpowiedzi muszą być udzielane dobrowolnie. Zaleca się, aby nie nakłaniać nikogo do dzielenia się. Zamiast tego należy zapewnić bezpieczne, otwarte środowisko i dużą dozę empatii. Temat ten można wprowadzić korzystając z informacji przedstawionych we wprowadzeniu, jeśli jest taka potrzeba). 	20 min.
Kultura lekiem?	<p>CZĘŚĆ-1 (offline) Uczestnicy otrzymują wydrukowaną, wypełnioną do połowy ocenę (projekt), która może być oceną indywidualną lub grupową. Projekt zawiera wydrukowane zdjęcia i/lub naklejki i/lub kody QR (do wykorzystania w aplikacji do rozszerzonej rzeczywistości) przedstawiające różne dzieła sztuki, które prezentują traumę i zdrowienie na różnych etapach historii. Uczestnicy muszą skorzystać z wyszukiwarek na portalu Europeana/Historiana i przeanalizować historie (jeśli nie ma wystarczająco dużo czasu, może to być zadanie domowe/działanie stanowiące kontynuację). (przykład: Patrz Załącznik CultureCures-ex1)</p> <p>(online) Uczestnicy otrzymują wydrukowaną, wypełnioną do połowy ocenę (projekt), która może być oceną indywidualną lub grupową. Projekt zawiera zdjęcia i/lub naklejki i/lub kody QR (do wykorzystania w aplikacji do rozszerzonej rzeczywistości) przedstawiające różne dzieła sztuki, które prezentują traumę i zdrowienie na różnych etapach historii. Uczestnicy muszą skorzystać z wyszukiwarek na portalu Europeana/Historiana poszukać informacji o historiach (jeśli nie ma wystarczająco dużo czasu, może to być zadanie domowe/działanie stanowiące kontynuację, na przykład CultureTravels-ex2)</p> <p>CZĘŚĆ 2</p> <p>(offline) Uczestnicy muszą wybrać jedno dzieło sztuki z danego projektu. Następnie wykonają własne prace prezentujące traumę lub zdrowienie na podstawie osobistych doświadczeń. Mogą namalować obraz, stworzyć kolaż, syntezę muzyczną, napisać wiersz/ tekst, zatańczyć, itp. Uczniowie napiszą krótką recenzję, do 250 słów, w której porównują lub skonstrastują lub opiszą, w jaki sposób to konkretne dzieło sztuki zainspirowało ich (jeśli nie ma wystarczająco dużo czasu, może to być praca domowa/działanie stanowiące kontynuację).</p> <p>(online) Uczestnicy muszą wybrać jedno dzieło sztuki z danego projektu. Następnie wykonają własne prace prezentujące traumę lub zdrowienie na podstawie osobistych doświadczeń. Mogą namalować obraz, stworzyć kolaż, syntezę muzyczną, napisać wiersz/ tekst, zatańczyć, itp. Uczniowie napiszą krótką recenzję, do 250 słów, w której porównują lub skonstrastują lub opiszą, w jaki sposób to konkretne dzieło sztuki zainspirowało ich. Narzędzia cyfrowe do nagrywania wideo/prezentacji, itp. powinny być używane do dzielenia się pracami (jeśli nie ma wystarczająco dużo czasu, może to być zadanie domowe/działanie stanowiące kontynuację).</p>	15 min. + 15 min.



(Wykonane online za pomocą [Cmap](#))

Wprowadzenie do Części 2

Przykład 1 1) Co przychodzi ci na myśl, kiedy słyszysz słowo 'trauma' (co natychmiast przychodzi Ci do głowy)? Wybierz z listy to, co jest zgodne z twoimi przemyśleniami.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <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) Co przychodzi ci na myśl, kiedy słyszysz słowo 'zdrowienie' (co natychmiast przychodzi Ci do głowy)? Wybierz z listy to, co jest zgodne z twoimi przemyśleniami.

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <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"/> 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) Czy muzea mają związek z takimi pojęciami jak trauma i zdrowienie?

Tak Nie Być może Nie wiem

Przykład 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.

Sztuka

Różnorodność i
włączanie

Środowisko

Historia

Języki obce

Muzyka

Filozofia

STEAM
(STEM+sztuka)

- 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

(przygotowano przy użyciu Google Forms)

Podróże po kulturze

Przykład 1: Poniżej znajduje się przykład kart, które EM może przygotować, aby odnieść się do konkretnego zagadnienia i pokazać je uczestnikom.



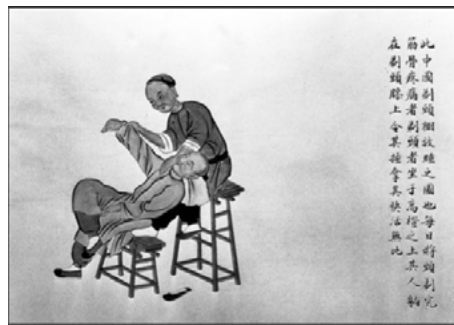
[Krzyk](#) Edvard Munch, obraz
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



Karta 2: [Herakles](#), posąg
Uniwersytet Boloński



Karta 3: [Masaż na ból barku](#), chińska akwarela
Wellcome Collection



Karta 4: [Adoptowane dzieci i opiekunowie
pozują na zewnątrz do portretu
grupowego](#) Rezhitsa, Łotwa - Europeana
Collections
American Jewish Joint Distribution Committee

(Offline wykonane markerem na tablicy)

Przykłady tematów:

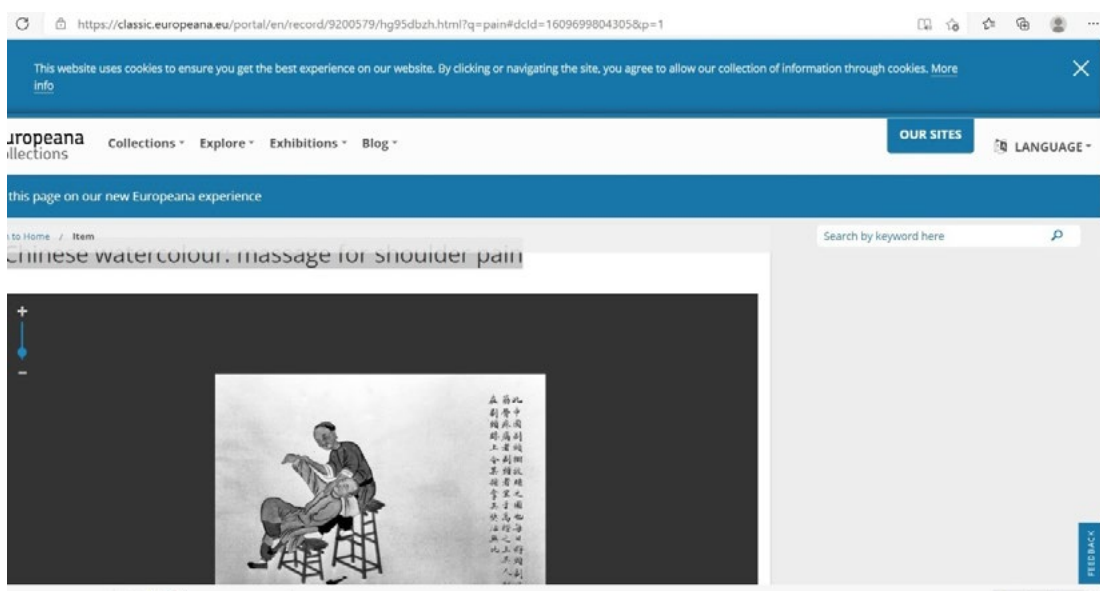
Karta 1: zagadnienia środowiskowe, krzyk natury, czy potrafimy go usłyszeć? Jak? (np. zmiany klimatyczne, zagrożone gatunki itp.)

Karta 2: siła, ryzyko i walka. Jak możemy reagować na problemy? Czy rozwiązywanie problemów jest niezbędną umiejętnością?

Karta 3: Ból fizyczny, uzdrowiciele kiedyś i dziś. Praktyki uzdrawiania itp.

Karta 4: wojna, zmiany społeczne, strata, osierocenie, pomoc, włączenie społeczne, nowa infrastruktura, rodzina

Przykład 2: Do działań online EM wykorzystuje Internet, portal Europeana oraz bazę danych Google Arts and Culture. Poprzez współdzielenie ekranu, udostępnia te obrazy.



Sztuka

Różnorodność i
włączanie

Środowisko

Historia

Języki obce

Muzyka

Filozofia

STEAM
(STEM+sztuka)

Kultura lekiem

Część 1

Przykład 1: Poniżej znajduje się przykład kart, które EM może przygotować, aby odnieść się do konkretnego zagadnienia i pokazać je uczestnikom.



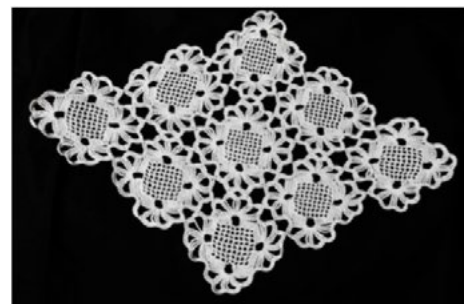
[Krzyk](#) Edvard Munch, obraz
© Munch-museet, Ellingsen Gruppen



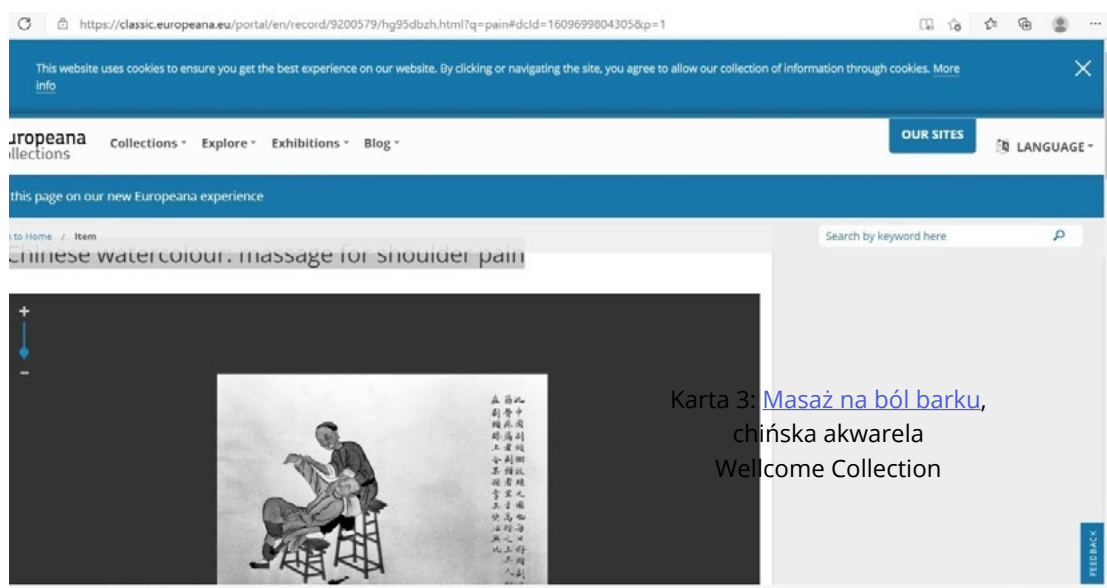
Karta 2: [Herakles](#), posąg
Uniwersytet Boloński



Benin, Afryka [ceremonia uzdrawiania](#), podczas której pacjenci są omiotani miotłami po tym, jak ich choroba została wbita w kurczaki
Wellcome Collection



[Feeling at home in a new home](#)
Fundacji Europeana



Karta 3: [Masaż na ból barku](#),
chińska akwarela
Wellcome Collection