



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



In-Cult



Методи на обучение

**Игра *Културно богатство* – игра за
изследване чрез запаметяване**

**Институт за виртуално обучение на
възрастни към Университета в град
Улм, Германия**

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.



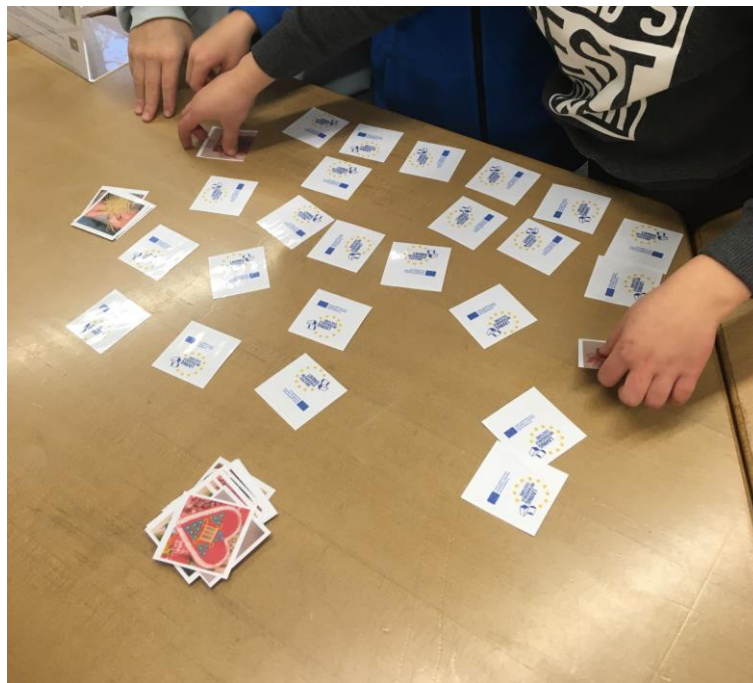
Описание на метода

Име на метода: Игра *Културно богатство* – игра за изследване чрез запаметяване

Автор/ Име на организацията: Институт за виртуално обучение на възрастни към Университета в град Улм, Германия

Лице за контакти/ детайли: Кармен Щаделхофер, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de

Снимки





© Ilev e.V.

Кратка информация:

Организатор: граждански организации

Целева група: училища, особено, средни училища

Време за подготовка: няколко часа

Време за изпълнение: 90 min.

Място на провеждане: в зависимост от времето, може и навън

Подходящо време: сутрин или след обяд

Възможност за онлайн провеждане: смесено обучение

Кратко описание на метода:

Част от играта In-Cult се играе като игра в реалния живот – разпечатват се карти с информация за запаметяване и се използва картата на Европа като фон. Картите се разпределят върху картата на Европа като се търси двойка еднакви карти. Учениците трябва да определят какъв вид нематериално културно богатство има на картата (тема, събитие, традиции) и на коя държава принадлежи то. След това, те поставят картите на

съкровищата на правилното географско място, като по-малките ученици могат да направят снимки или да играят играта онлайн. На по-големите ученици може да се даде задача за групова работа за двама - да направят проучване в интернет за избраното нематериално културно съкровище, което са открили върху картите, и да подготвят кратка презентация, която да споделят на представянето в края на играта.

Приложение на метода в проекта:

Методът е приложен с група ученици в град Улм. Той ги стимулира да откриват нематериално наследство от шест различни държави и да научат основни неща за културното наследство и къде точно се намира то. Тъй като помещенията са технически добре оборудвани и разполагат с достатъчно пространство, младите хора имаха възможност да намерят цялата необходима информация чрез онлайн играта In-cult и можаха да обогатят тази информация чрез интернет проучвания и обратното, първо провеждане на проучвания в интернет и, след това, изучаване на частта от играта за конкретното познание и изпълняване на теста в играта.

Поетапно описание на метода:

1. Подгответе материали: отпечатайте снимки за запаметяване, вземете магнитни въдици, голяма карта на Европа.
2. Определете в кои помещения ще се проведе играта и има ли достатъчно място.
3. Подгответе задачи/въпроси за учениците.
4. В зависимост от броя на учениците, разпределете участниците в подгрупи.
5. Всяка група улавя чифт картинки от играта с магнитна въдица.
6. Групата решава какъв вид културно наследство може да е представено в картината и къде може да се практикува. Решенията се вземат с помощта на учителя.
7. На пода се поставена карта на Европа, а уловените карти се поставят на местата според реалното географско положение.
8. Играта за запаметяване се играе онлайн.
9. Вариант на играта след риболов на двойките карти: по-големите ученици могат да бъдат помолени да направят онлайн проучване върху уловените карти. Въпросите могат да бъдат: Къде е направена снимката? Кое нематериално културно богатство представя тя и от коя държава? Коя традиция е представена? Знаете ли подобни обичаи? Въпросите и съветите на учителя помагат да се намерят решенията.
10. След това групите подготвят кратко устно представяне на техния образен мотив, който представят пред останалите.
11. След това започват да изпълняват теста от играта.
12. Съберете наученото от всички чрез това упражнение.

Обучение и учене:

Този практически метод помага на участниците да научат за културните съкровища чрез визуализиране на културното наследство на участващите страни и поставянето им на точното географско местоположение на страни. Мотивацията на участниците ще бъде по-висока, а учебният ефект по-траен чрез визуализирането на съкровищата върху картата на Европа чрез играта. Онлайн обучението чрез проучване насърчава дигиталните компетентности на учениците.

5 Ключови думи:

училищни класове, нематериални културни съкровища, културен обмен, игра чрез запаметяване, дигитално обучение

Дидактически материали, инструменти, ресурси:

карта на Европа, карти на държавите, www.in-cult-game.eu, компютър с Интернет

Възможности за разпространение на метода:

Методът може да се прилага в училищен контекст. Той може да бъде широко разпространен от учителите.

Методът е приложим за по-възрастни хора с цел насърчаване на познаването на културното наследство и използването на Интернет.

Преса, радио, социални медии, брошури могат да направят уебсайта на играта известен.