



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



In-Cult



METODI EDUCATIVI

GIOCO DEL TESORO CULTURALE

**Istituto per l'apprendimento virtuale
e reale nell'educazione degli adulti
presso l'Università di Ulm (ILEU) e.V.**

GERMANIA

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi



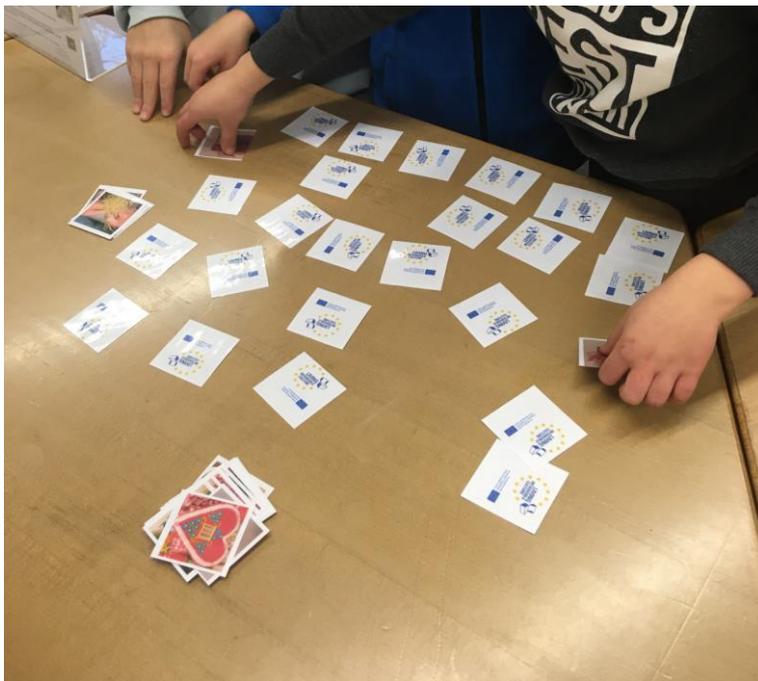
Descrizione della struttura del gioco:

Nome del metodo: Cultural Treasure Game - Gioco del tesoro culturale

Nome/istituzione del contributor: Istituto per l'apprendimento virtuale e reale nell'educazione degli adulti presso l'Università di Ulm (ILEU) e.V.

Persona di contatto / dati di contatto: Carmen Stadelhofer, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de

Immagini





© lleu e.v.

Informazioni brevi:

Organizzatore: istituzione della società civile

Gruppo target: classi scolastiche, in particolare gli alunni più giovani

Tempo necessario per la preparazione: diverse ore

Tempo necessario per l'implementazione: 90 min.

Sede/luogo (interno, esterno): a seconda del tempo, possibile anche all'esterno

Tempo adatto: mattina o pomeriggio

Possibilità di implementare online: apprendimento misto

Breve descrizione del metodo (max. 100 parole):

La memoria, parte del gioco In-Cult, sarà giocata come un gioco nella vita reale creando schede di memoria stampate e utilizzando una mappa dell'Europa come sfondo. Le schede di

memoria verranno distribuite sulla mappa, verranno create singole coppie di schede. Gli alunni devono riflettere su quale tipo di tesoro culturale intangibile potrebbe essere sulla carta (argomento, evento, tradizioni) ea quale paese appartiene. Quindi posizionano le immagini dei tesori nel posto giusto, i giovani possono fare foto o giocare online. Agli alunni più grandi può essere affidato il compito, in tandem, di fare ricerche su Internet sul tesoro culturale immateriale selezionato che hanno trovato nelle immagini, preparando una breve presentazione da condividere in plenaria.

Implementazione del metodo nel progetto (max. 100 parole):

Il metodo è stato implementato con un gruppo di giovani nei locali del “Verschwörhaus” della città di Ulm. Ha stimolato gli alunni a scoprire patrimoni immateriali di sei paesi diversi e ad apprendere le nozioni di base sui patrimoni culturali e su dove si trovano. Poiché i locali sono tecnicamente ben attrezzati e dispongono di spazio sufficiente, i giovani hanno avuto una buona opportunità di trovare tutte le informazioni necessarie attraverso il gioco In-cult online e hanno potuto arricchire queste informazioni con ricerche su Internet, o viceversa, effettuando ricerche su Internet e quindi studia la parte della conoscenza del gioco e gioca al quiz In-cult.

Descrizione passo passo del metodo (max. 200 parole):

1. Preparare i materiali: stampare immagini ricordo, ottenere canne da pesca magnetiche, una grande mappa dell'Europa.
2. In quali locali sarà, c'è abbastanza spazio?
3. Preparare compiti/domande per gli alunni.
4. A seconda del numero di alunni, dividere i partecipanti in sottogruppi.
5. Nella prima fase, ogni gruppo/sottogruppo pesca un paio di immagini dal gioco di memoria con una canna da pesca magnetica.
6. Nella seconda fase, il gruppo riflette su quale tipo di patrimonio culturale potrebbe essere presentato nell'immagine e dove potrebbe essere praticato. Le soluzioni saranno fornite con l'aiuto dell'insegnante.
7. Una mappa dell'Europa sarà posizionata sul pavimento e le immagini pescate saranno attaccate alle località in base alla reale posizione geografica.
8. Il gioco di memoria si gioca online.
9. Variazione del gioco dopo aver pescato le coppie in tandem: agli alunni più grandi può essere chiesto di fare ricerche online per esplorare ciò che viene presentato sulle immagini pescate. Le domande possono essere: dove è stata scattata la foto? Quale tesoro culturale immateriale presenta e da quale paese? Quale tradizione mostra? Conosci usanze simili? Domande e consigli dell'insegnante aiutano a trovare le soluzioni.

10. Successivamente, i tandem o sottogruppi preparano una breve presentazione orale del motivo dell'immagine che presentano al pubblico.

11. Quindi iniziano a giocare al quiz nel gioco In-Cult.

Insegnare e apprendere (max. 100 parole):

Questo metodo pratico aiuta i partecipanti a conoscere i tesori culturali visualizzando il patrimonio culturale di diversi paesi e mettendoli in condizione di apprendere la posizione geografica dei paesi coinvolti. Attraverso un gioco, la motivazione dei partecipanti sarà maggiore e l'effetto di apprendimento più duraturo attraverso la visualizzazione dei tesori sulla mappa. L'apprendimento online attraverso la ricerca promuove le competenze digitali degli alunni.

5 parole chiave:

classi scolastiche, tesori culturali immateriali, scambio culturale, gioco di memoria, formazione digitale

Possibili strumenti formativi, materiale, risorse da utilizzare (es. flyer, roll-up ecc.):

Mappe dell'Europa e dei paesi, in-cult-game.eu, computer con accesso a Internet

Possibilità di diffusione del metodo:

Il metodo può essere applicato nel contesto scolastico e può essere diffuso dagli insegnanti. È inoltre rivolto a gruppi di anziani per promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e l'uso di Internet.

Stampa, radio, social media, brochure possono far conoscere il sito in-cult.