



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

In-Cult



Métodos educativos
CHARLA DE MOTIVACIÓN
Federuni, Italia



Erasmus+

Estructura de la descripción de los métodos:

Nombre del método: Charla de motivación

Nombre/Institución del colaborador: FEDERUNI

Persona de contacto/datos de contacto: Fonte Maria Fralonardo -
giovannafralonardo@libero.it

Fotos





Fotos: Giovanna Fralonardo

Información breve:

Organizador: FEDERUNI-UTE Mola di Bari.

Grupo destinatario: todos los grupos de edad.

Tiempo de preparación: los días necesarios para preparar las presentaciones en PowerPoint y los materiales ilustrativos.

Tiempo necesario para la aplicación: una reunión de aproximadamente 2 h

Lugar de celebración (interior, exterior): interior

Horario adecuado: tanto por la mañana como por la tarde

Posibilidad de aplicación online: sí

Breve descripción del método (máx. 100 palabras):

El método pretende implicar a personas de todas las edades, especialmente mayores, dispuestas a contar experiencias relacionadas con la forma en que han vivido el Carnaval a lo largo de su vida y motivar al público para que adquiera nuevos conocimientos sobre estas celebraciones, dando así la oportunidad de hablar sobre el proyecto In-Cult y los bienes inmateriales que presentan Italia y los otros cinco países.

Aplicación del método en el proyecto (máx. 100 palabras):

El método se aplicó con un grupo de todas las edades que se reunieron en un lugar poco convencional: una iglesia. Tras las intervenciones de los participantes sobre sus experiencias vitales, el moderador ilustró con una presentación los bienes inmateriales presentados por Italia y por los demás países que participan en el proyecto In-Cult, en particular algunas imágenes del Carnaval de Satriano di Lucania, presentado por Italia, y del Carnaval de Rottweil, presentado por Alemania. Para ampliar sus conocimientos, se dio información histórica sobre el origen de los dos tesoros y se leyeron las dos entrevistas relacionadas con el tema que se recogen en la sección de conocimiento del Juego interactivo In-Cult. Luego se pidió a los participantes que averiguaran y comentaran las similitudes y diferencias de los tesoros. El tema motivó a los asistentes a adquirir nuevos conocimientos sobre estas celebraciones, conocimientos que se ampliaron con la proyección de imágenes y vídeos.

Descripción detallada del método (máx. 200 palabras):**Objetivos principales:**

- Permitir que la ciudadanía conozca otras culturas;
- Reforzar la conciencia de la importancia del patrimonio cultural europeo;
- Difundir el conocimiento de este patrimonio a través de juegos en línea.

Fases:

- 1: Preparación del material gráfico: carteles, PowerPoint, imágenes, vídeos de YouTube;
- 2: Identificación del grupo objetivo;
- 3: Presentación del tema de la reunión por parte del moderador;
- 4: Impresiones de los participantes sobre el tema del Carnaval;
- 5: Ilustración del proyecto In-Cult;
- 6: Sección de conocimiento del Juego interactivo In-Cult: lectura de textos de los tesoros y entrevistas;
- 7: Visualización de imágenes y películas ilustrativas del Carnaval de Satriano;
- 8: Apertura del debate;
- 9: Retroalimentación y evaluación con los participantes y expertos.

Resultados:

- Presentaciones publicadas en las redes sociales;
- Folleto con los tesoros inmateriales de los seis países participantes en el proyecto.

Resultados:

El método es adecuado para los ciudadanos mayores, pero también para los jóvenes que muestran curiosidad e interés.

Todos respondieron positivamente al objetivo del proyecto.

Enseñanza y aprendizaje (máx. 100 palabras):

Este método, además de fomentar un acercamiento positivo de niños y adultos a las nuevas tecnologías, desarrolla también la conciencia europea, nos hace reflexionar sobre las tradiciones y crea las condiciones para la cooperación entre generaciones a través del intercambio de ideas, la recuperación de antiguas costumbres.

Las principales razones para enseñar y aprender con este método son: el interés por los temas, el crecimiento personal, el intercambio de conocimientos/habilidades/experiencias.

Los principales resultados emocionales de participar en este tipo de educación son: satisfacción; sentido de pertenencia.

Los beneficios para la comunidad son: transmisión de tradiciones, ritos, costumbres a las nuevas generaciones.

5 palabras clave:

Tesoros culturales, experiencia personal, intercambio personal, intercambio intergeneracional, pensamiento crítico.

Posibles herramientas de formación, materiales, recursos a utilizar (ej.: folleto, roll-ups, etc.):

Juego interactivo In-Cult, póster del tesoro, folleto, foto o roll-up.

Posibilidades de difusión del método:

Prensa, radio, redes sociales, folletos, conferencias, sociedad civil, exposiciones.