



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



# In-Cult



**METODI EDUCATIVI**

**IMPARARE GIOCANDO**

**FEDERUNI ITALIA**

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 contenute.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



### **Struttura della descrizione dei metodi:**

**Nome del metodo:** Imparare giocando

**Nome/istituzione del contribuente:** FEDERUNI

**Persona di contatto / dati di contatto:** Fonte Maria Fralonardogiovannafralonardo@libero.it  
Eugenia Laria – eugenialaria@gmail.com

**Immagini**



**Autore:** Eugenia Laria, Nuoro



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

**Autore:** Isabella Debellis, insegnante scuola secondaria di primo grado Alighieri-Tanzi, Mola di Bari.

**Informazioni brevi:**

**Organizzatore:** FEDERUNI - UTE Mola di Bari – LUTE di Nuoro

**Destinatari:** Alunni delle scuole secondarie di primo grado e anziani;

**Tempo necessario per la preparazione:** Più giorni utili per la preparazione del materiale illustrativo e per la preparazione dei discenti;

**Tempo necessario per l'attuazione:** due ore circa;

**Sede/luogo (interno, esterno):** interno;

**Orario adatto:** mattino;

**Possibilità di attuazione online:** Possibile diffusione online dei vari interventi tramite Facebook.

**Breve descrizione del metodo (max. 100 parole):**

*La didattica ludica è una forma di educazione solarizzante, una strategia alternativa e innovativa facilmente percorribile, capace di creare le condizioni migliori per l'apprendimento di qualsiasi discente anche di quelli un po' avanti negli anni. Tale metodo motiva i partecipanti e li aiuta a sviluppare la fiducia in se stessi e le capacità sociali e di risoluzione dei problemi.*

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

*Il metodo è stato implementato con gli alunni della scuola secondaria di primo grado e gli anziani. Si sono svolti incontri preparatori in cui sono stati illustrati i tesori. Per approfondire questa conoscenza è stato condiviso un libretto con immagini e testi dei vari tesori. Negli incontri successivi sono state illustrate le varie sezioni del gioco e sono state fornite le spiegazioni necessarie per farlo. Nell'ultimo incontro tutti hanno provato a giocare e, organizzandosi in piccoli gruppi, si sono sfidati.*

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

**Obiettivi principali:**

*-Trasmettere conoscenze sul patrimonio culturale immateriale dei paesi dell'Europa orientale e occidentale;*

*-Favorire lo scambio intergenerazionale, conoscere altre culture, trovare similitudini e differenze.*

**Fasi:**

*Fase 1: visualizzazione delle immagini dei tesori immateriali presentati nel gioco online;*

*Step 2: Spiegazione delle immagini;*

*Fase 3: identificazione del patrimonio comune europeo;*

*Fase 4: confronto fra i tesori;*

*Fase 5: identificazione di somiglianze e differenze;*

*Fase 6: formazione di piccoli gruppi;*

*Fase 6: gioco online in piccoli gruppi;*

*Fase 8: proclamazione della squadra vincitrice in base al numero di risposte corrette e al tempo di esecuzione.*

**Insegnare e apprendere (max. 100 parole):**

*Con questo metodo, ragazzi e adulti possono conoscere culture diverse, condividere informazioni, raccontare esperienze personali sui tesori.*

*Il Gioco In-Cult, inoltre, permette, soprattutto ai ragazzi, ma anche a persone di una certa età, di diventare più abili nell'uso delle nuove tecnologie e di approfondire la conoscenza delle lingue.*

**5 Parole chiave:**

Tesori culturali immateriali, scambio internazionale, scambio intergenerazionale, formazione digitale, gioco di memoria.

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

Stampa, radio, social media, brochure, conferenza, società civile, mostra/esposizione.

**Possibilità di diffusione del metodo:**

Stampa, radio, social media, brochure, conferenza, società civile, mostra/esposizione.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.