



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



In-Cult



Edukativna metoda
UČITE IGRAJUĆI SE
FEDERUNI, Italija



Struktura metode:

Naziv metode: Učite igrajući se

Naziv institucije/saradnika: FEDERUNI

Kontakt osoba/kontakt podaci: Fonte Maria Fralonardo - giovannafralonardo@libero.it

Eugenia Laria – eugenialaria@gmail.com

Slike



Autor : Eugenia Laria, Nuoro



Autor: Isabella Debellis, nastavnik prvog razreda srednje škole Alighieri- Tanzi , Mola di Bari

Kratke informacije:

Organizator : FEDERUNI - UTE Mola di Bari – LUTE di Nuoro;

Ciljna grupa: prvi razred srednjoškolci i maturanti;

Vreme potrebno za pripremu: potrebno nekoliko dana za pripremu ilustrativnog materijala i za pripremu učenika;

Vreme potrebno za implementaciju: oko dva sata;

Mesto/mesto (iznutra, spolja): unutra;

Pogodno vreme: jutro;

Mogućnost implementacije na mreži: Moguće širenje različitih intervencija na mreži preko Facebook-a.

Kratak opis metode (maks. 100 reči):

Nastava u igri je oblik školskog obrazovanja, alternativna i inovativna strategija koja se može lako primeniti, sposobna da stvori najbolje uslove za učenje za sve učenike, čak i one malo naprednije, u godinama. Ovaj metod motiviše učesnike i pomaže im da razviju samopouzdanje, društvene veštine i veštine rešavanja problema.

Implementacija metode u projektu (maks. 100 reči):

Metoda je primenjena kod učenika prvog razreda srednje škole i starijih osoba. Održani su pripremni sastanci na kojima je ilustrovano blago. Da bi se ovo znanje produbilo, podeljena je knjižica sa slikama i tekstovima različitih blaga. Na narednim sastancima ilustrovani su različiti delovi igre i data su neophodna objašnjenja. U poslednjem susretu svi su pokušali da igraju i, organizujući se u male grupe, izazivali su jedni druge.

Korak po korak opis metode (maks. 200 reči):**Glavni ciljevi:**

- Prenose znanja o nematerijalnom kulturnom nasleđu zemalja istočne i zapadne Evrope;
- Podsticati međugeneracijsku razmenu, upoznavati druge kulture, pronalaziti sličnosti i razlike.

Koraci:

Korak 1: pregled slika nematerijalnog blaga predstavljenih u onlajn igrici;

Korak 2: objašnjenje slika;

Korak 3: identifikacija zajedničkog evropskog nasleđa;

Korak 4: poređenje blaga;

Korak 5: identifikacija sličnosti i razlika;

Korak 6: formiranje malih grupa;

Korak 6: onlajn igra u malim grupama;

Korak 8: proglašenje pobjedničkog tima na osnovu broja tačnih odgovora i vremena izvršenja.

Nastava i učenje (maks. 100 reči):

Ovom metodom deca i odrasli mogu da uče o različitim kulturama, razmenjuju informacije, pričaju lična iskustva o blagu.

Štaviše, igra In-Cult omogućava, posebno deci, ali i ljudima određenog uzrasta, da postanu veštiji u korišćenju novih tehnologija i da prodube svoje znanje jezika.

5 ključnih reči:

Nematerijalno kulturno blago, međunarodna razmena, međugeneracijska razmena, digitalna obuka, igra pamćenja.

Mogući alati za obuku, materijal, resursi za korišćenje (npr. letak, roll-up itd.):

Štampa, radio, društveni mediji, brošura, konferencija, civilno društvo, izložba/izložba.

Mogućnosti diseminacije metode:

Štampa, radio, društveni mediji, brošura, konferencija, civilno društvo, izložba/izložba