



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



# In-Cult



**Методи на обучение**

*Онлайн игра за запомняне*

**Лигата на писателите, филиал Банат,  
Румъния**

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:

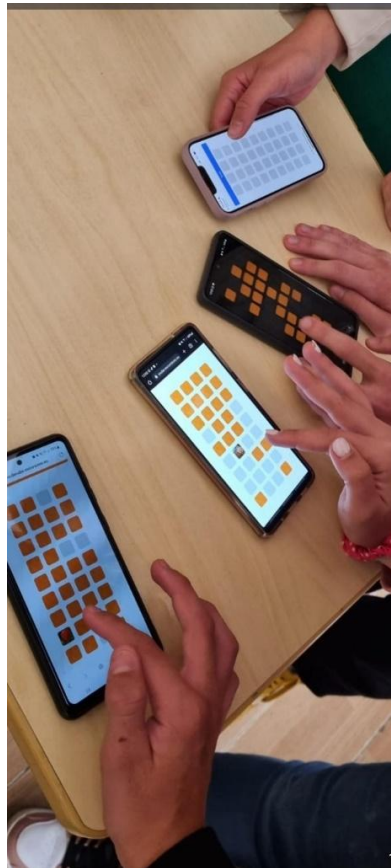
**Име на метода:** Онлайн игра за запомняне

**Автор/ Име на организацията:** Лигата на писателите, филиал Банат, Румъния

**Лице за контакти/ детайли:** Ана Злибут, [anazlibut@yahoo.com](mailto:anazlibut@yahoo.com)

### Снимки





© Симона Периян

**Кратка информация:**

**Организатор:** гражданска организация, културна организация

**Целева група:** класове ученици

**Време за подготовка:** 30 минути

**Време за изпълнение:** 50 минути

**Място на провеждане:** вътре / отвън с Интернет

**Подходящо време:** по време на училищните часове

**Възможност за онлайн провеждане:** това е онлайн игра

**Кратко описание на метода:**

Играта за запомняне тренира паметта по игриви начин. Паметта е умение, което можем да тестваме. Тази игра ни позволява да тренираме мозъка и да се забавяваме

едновременно с метод, подходящ за всяка възраст. Тъй като това е персонализирана игра за памет със снимки на културни съкровища от всички партньорски страни по проекта – Германия, Италия, Испания, Сърбия, Румъния и България – играчът ще може да види някои от европейските културни съкровища, като допълнително ще получи мотивация за да научите повече за тях. Този метод създава приятно изживяване и играчи от всички възрасти със сигурност ще искат да играят отново.

#### **Приложение на метода в проекта:**

15-годишните ученици от 9 клас на Икономическия колеж „Франческо Саверио Нити“ в Тимишоара играха онлайн играта за памет In-Cult заедно със своя учител Симона Периан, член на ученическата група In-Cult в Тимишоара. Онлайн играта In-Cult събуди интереса на учениците да се запознаят с европейските културни ценности.

#### **Поетапно описание на метода:**

##### **1. Подготовка за играта:**

Проверка на интернет връзката за добро развитие на играта.

Учителят ще играе играта предварително, за да види всички снимки и след това да се информира за значението на всяка снимка; ще направи това с помощта на описанието на всяка културна ценност, присъстваща на сайта In-Cult. Важно е да можете да отговорите на въпросите на учениците.

##### **2. Развитие на играта**

Учителят ще представи играта на дъската и след това ще помоли учениците да започнат да играят онлайн играта In-Cult с памет. След това ще започне състезание между учениците: кой има най-малък брой кликания, кой има най-добро време.

Най-важният въпрос на състезанието ще бъде: кой разпозна какво представляват снимките от онлайн играта. Това ще отвори дискусия за културните съкровища от различни европейски страни, последвана от покана да прочетете описанието на съкровищата във връзките на уебсайта на проекта.

##### **3. Представяне на резултатите на училищни срещи.**

#### **Обучение и учене:**

Като персонализирана игра за памет, която съдържа общо 18 снимки на немски, италиански, испански, сръбски, румънски и български културни съкровища (по 3 снимки от всяка страна), играчът ще види някои от европейските културни съкровища, от източната и западната част на Европа и могат да бъдат мотивирани да научат повече за тях. Този метод е подходящ за играчи от всички възрасти.

**5 Ключови думи:**

игра за запомняне, културни съкровища, памет, внимание, училищни часове

**Дидактически материали, инструменти, ресурси:**

смартфон, компютър, Интернет

**Възможности за разпространение на метода:**

преса, телевизия, социални медии