



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



In-Cult



Pädagogische Methoden

Online-Memory-Spiel

Verband "Liga der Schriftsteller",
Zweigstelle Timișoara Banat

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



Struktur der Methodenbeschreibung:

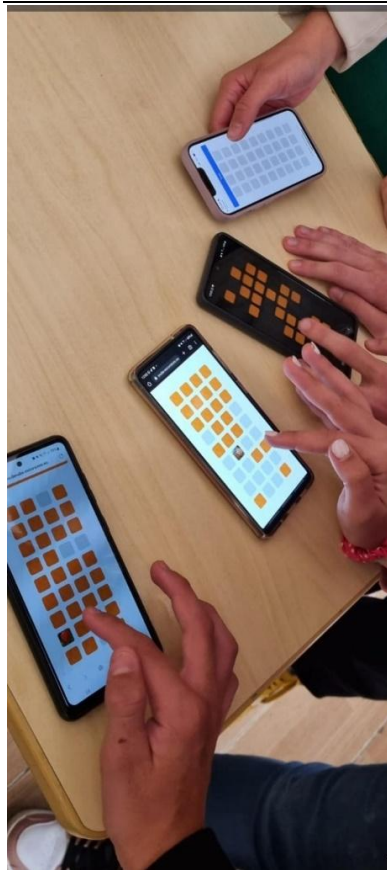
Name der Methode: Online-Memory-Spiel

Name/Institution des Beitragserstellers: Asociatia "Liga Scriitorilor" Filiala Timișoara Banat (LSFTB)

Kontaktperson / Kontaktinformation: Ana Zlibuț, anazlibut@yahoo.com

Bilder





©Simona Perian

Kurzinfo:

Veranstalter: Organisation der Zivilgesellschaft, kulturelle Organisation

Zielgruppen: Schulklassen

Benötigte Zeit für die Vorbereitung: 30 Minuten

Erforderliche Zeit für die Durchführung: 50 min (eine Schulstunde)

Ort (drinnen, draußen): drinnen oder draußen, aber mit Zugang zum Internet

Geeignete Zeit: Schulzeit

Möglichkeit der Online-Durchführung: Es handelt sich um ein Online-Memory-Spiel

Kurze Beschreibung der Methode (max. 100 Wörter):

Das Gedächtnisspiel trainiert das Gedächtnis auf spielerische Art und Weise. Das Gedächtnis ist eine Fähigkeit, die wir testen können. Dieses Spiel ermöglicht es uns, das Gehirn zu trainieren und gleichzeitig Spaß zu haben - mit einer Methode, die für jedes Alter geeignet ist. Da es sich um ein personalisiertes Gedächtnisspiel mit den Fotos der Kulturschätze aus

allen Projektpartnerländern - Deutschland, Italien, Spanien, Serbien, Rumänien und Bulgarien - handelt, können die SpielerInnen einige der europäischen Kulturschätze sehen und werden zusätzlich motiviert, mehr über sie zu erfahren. Diese Methode schafft ein schönes Erlebnis, und SpielerInnen aller Altersgruppen werden sicherlich wieder spielen wollen.

Umsetzung der Methode im Projekt (max. 100 Wörter):

Die 15-jährigen SchülerInnen der 9. Klasse des Wirtschaftsgymnasiums "Francesco Saverio Nitti" in Timișoara spielten das InCult Online-Memory-Spiel zusammen mit ihrer Lehrerin Simona Perian, einem Mitglied der InCult-Schülergruppe in Timișoara. Das In-Cult-Online-Memory-Spiel weckte das Interesse der SchülerInnen am Lernen über europäische Kulturschätze.

Schritt-für-Schritt-Beschreibung der Methode (max. 200 Wörter):

1. Vorbereitung auf das Spiel:

Überprüfung der Internetverbindung, um eine gute Entwicklung des Spiels zu gewährleisten.

Die Lehrkraft spielt das Spiel im Voraus, um alle Fotos zu sehen und sich dann über die Bedeutung jedes Fotos zu informieren; sie tut dies mit Hilfe der Beschreibung jedes Kulturguts auf der InCult-Website. Es ist wichtig, auf die Fragen der SchülerInnen eingehen zu können.

2. Entwicklung des Spiels

Die Lehrkraft stellt das Spiel an der Tafel vor und bittet die SchülerInnen, das Online-Memory-Spiel von InCult zu spielen. Dann wird ein Wettbewerb zwischen den Schülern gestartet: Wer hat die geringste Anzahl von Klicks, wer hat die beste Zeit.

Die wichtigste Frage des Wettbewerbs lautet: Wer hat welche Fotos aus dem Onlinespiel erkannt? Dies wird eine Diskussion über die Kulturschätze aus verschiedenen europäischen Ländern eröffnen, gefolgt von einer Einladung, die Beschreibung der Schätze in den Links auf der Projektwebsite zu lesen.

3. Präsentation der Ergebnisse in Schulversammlungen.

Lehren und Lernen (max. 100 Wörter):

Als personalisiertes Gedächtnisspiel, das insgesamt 18 Fotos von deutschen, italienischen, spanischen, serbischen, rumänischen und bulgarischen Kulturschätzen enthält (3 Fotos aus jedem Land), wird der Spieler einige der europäischen Kulturschätze aus dem östlichen und westlichen Teilen Europas sehen und kann motiviert werden, mehr über sie zu lernen. Diese Methode ist für Spieler aller Altersgruppen geeignet.

5 Schlüsselwörter:

Memory-Spiel, Kulturschätze, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Schulklassen.

Mögliche Schulungsinstrumente, Materialien und Ressourcen (z. B. Flyer, Roll-up usw.):

Smartphone, Computer, Internet

Verbreitungsmöglichkeiten der Methode:

Presse, Priesterseminar, Soziale Medien.