



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



In-Cult



METODI EDUCATIVI

GIOCO DI MEMORIA ONLINE

**Associazione "Legha degli scrittori"
Timisoara Banat Branch (LSFTB)**

ROMANIA

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.



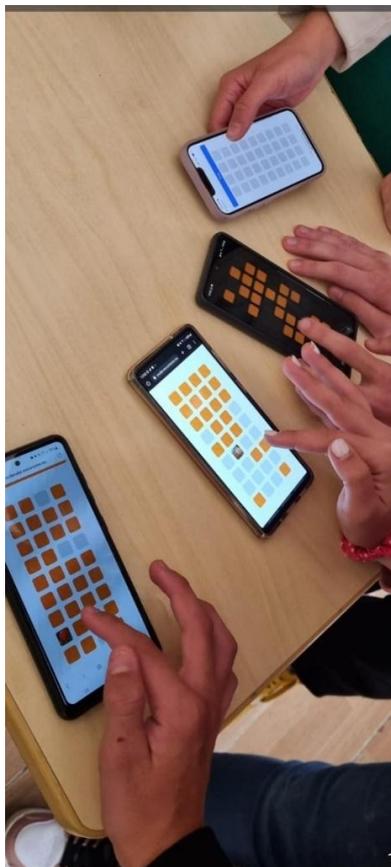
Descrizione della struttura dei metodi:

Nome del metodo: Gioco di memoria online

Nome/istituzione del contributore: Associazione "Lega degli scrittori" Timisoara Banat Branch (LSFTB)

Persona di contatto / dati di contatto: Ana Zlibut, anzlibut@yahoo.com

Immagine



Informazioni brevi:

Organizzatore: organizzazione della società civile, organizzazione culturale

Destinatari: Classi scolastiche

Tempo necessario per la preparazione: 30 min

Tempo necessario per l'implementazione: 50 min (un'ora di scuola)

Sede/luogo (interno, esterno): interno o esterno, ma con accesso a Internet

Tempo adatto: orario scolastico

Possibilità di implementare online: è un gioco di memoria online.

Breve descrizione del metodo (max. 100 parole):

Il Memory Game allena la memoria in modo giocoso. La memoria è un'abilità che possiamo testare. Questo gioco ci permette di allenare la mente e divertirci allo stesso tempo con un metodo adatto ad ogni età. Trattandosi di un gioco di memoria personalizzato con le foto dei tesori culturali di tutti i paesi partner del progetto – Germania, Italia, Spagna, Serbia, Romania e Bulgaria– il giocatore potrà vedere alcuni dei tesori culturali europei, ricevendo inoltre una motivazione per saperne di più su di loro. Questo metodo crea una bella esperienza e i giocatori di tutte le età vorranno sicuramente giocare di nuovo.

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

Gli alunni di 15 anni della 9a classe della Facoltà di Economia "Francesco Saverio Nitti" di Timisoara hanno giocato al gioco di memoria online In-Cult insieme alla loro insegnante, Simona Perian, membro del gruppo degli alunni In-Cult di Timisoara. Il gioco di memoria online I-nCult ha suscitato l'interesse degli studenti a conoscere i tesori culturali europei.

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

1. Preparazione per il gioco:

Verifica della connessione internet per un buono sviluppo del gioco.

L'insegnante giocherà in anticipo per vedere tutte le foto e poi per informarsi sul significato di ogni foto; lo farà con l'aiuto della descrizione di ogni bene culturale presente sul sito In-Cult. È importante essere in grado di rispondere alle domande degli alunni.

2. Sviluppo del gioco

L'insegnante presenterà il gioco alla lavagna e poi chiederà agli alunni di iniziare a giocare al gioco di memoria online In-Cult. Poi partirà una competizione tra gli alunni: chi ha il minor numero di click, chi ha il miglior tempo.

La domanda più importante del concorso sarà: chi ha riconosciuto cosa rappresentano le foto del gioco online. Questo aprirà una discussione sui tesori culturali di diversi paesi europei seguita da un invito a leggere la descrizione dei tesori nei link sul sito web del progetto.

3. Presentare i risultati nelle riunioni scolastiche

Insegnare e apprendere (max. 100 parole):

Essendo un gioco di memoria personalizzato che contiene in totale 18 foto di tesori culturali tedeschi, italiani, spagnoli, serbi, rumeni e bulgari (3 foto per ogni paese), il giocatore vedrà alcuni dei tesori culturali europei, dell'Europa orientale e occidentale e potranno essere motivati a saperne sugli stessi. Questo metodo è adatto a giocatori di tutte le età.

5 Parole chiave

Gioco di memoria, tesori culturali, memoria, attenzione, classi scolastiche

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

Smartphone, computer, internet.

Possibilità di diffusione del metodo:

Stampa, seminario, social media.