



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



# In-Cult



**METODI EDUCATIVI**

**GIOCO DI MEMORIA ONLINE**

**Associazione "Lega 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.



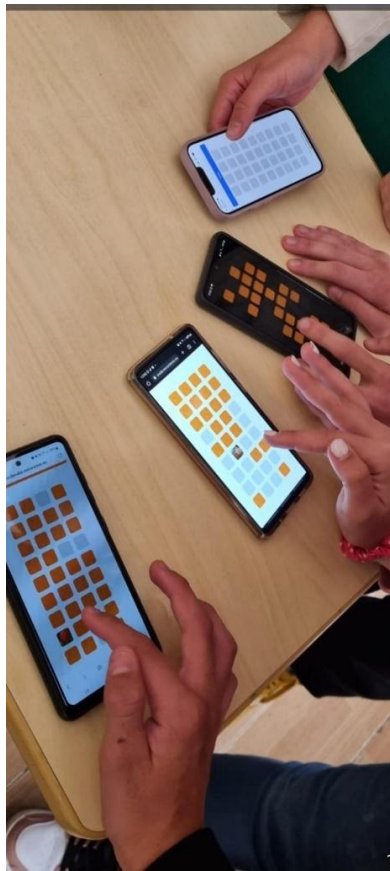
### Descrizione della struttura dei metodi:

**Nome del metodo:** Gioco di memoria online

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

**Persona di contatto / dati di contatto:** Ana Zlibut, anazlibut@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 In-Cult 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.