



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



In-Cult



Edukativna metoda
ONLINE IGRA MEMORIJE
NVO Liga pisaca,
predstavništvo Temišvar,
Rumunija

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Erasmus+

Strukturisani opis metode:

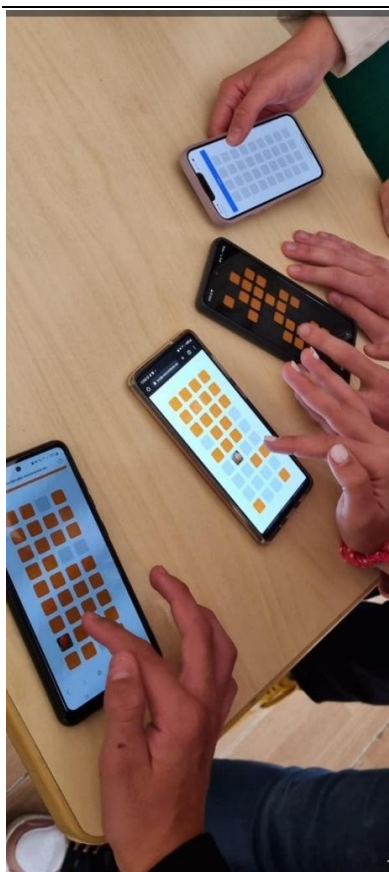
Naziv metode: Online igra memorije

Naziv institucije / predlagač metode: NVO "Liga pisaca" predstavništvo Temišvar, okrug Banat

Kontakt osoba / detalji kontakta: Ana Zlibut, anazlibut@yahoo.com

Fotografije:





©Simona Perian

Kratke informacije:

Organizator: organizacije civilnog društva, organizacije kulture

Ciljna grupa: deca školskog uzrasta

Vreme potrebno za pripremu: 30 minuta

Vreme potrebno za implementaciju: 50 minuta (školski čas)

Prostor realizacije (zatvoreni ili otvoreni): zatvoreni ili otvoreni, važan je pristup internetu

Pogodno vreme: za vreme školskih časova

Mogućnost primene online: metod je online igra memorije

Kratak opis metode (najviše 100 reči):

Igra memorije razvija pamćenje uz igru. Memorija je veština koju možemo da proverimo. Ova igrica dozvoljava nam da vežbamo mozak i da se u isto vreme zabavljamo, metodom koji

odgovara svim životnim dobima. Pošto je ovo personalizovana igra memorije sastoji se od fotografija kulturnih blaga iz svih zemalja koje učestvuju u projektu – Nemačke, Italije, Španije, Srbije, Rumunije i Bugarske – igrači mogu da se upoznaju sa evropskim kulturnim blagom, a istovremeno da se motivišu da o ovoj temi dodatno nešto nauče. Ovaj metod nam omogućava prijatno iskustvo i svi koji igraju, nezavisno od životne dobi, želeće da je igraju ponovo ponovo.

Implementacija metode na projektu (najviše 100 reči):

Učenici u uzrastu od 15 godina, polaznici 9-og razreda Ekonomske škole “Frančesko Saverio Niti” iz Temišvara igrali su ovu In -Cult memorijsku igricu sa svojom profesorkom Simonom Perian, članicom In - Cult učeničke grupe iz Temišvara. In - Cult memorijska igrica izazvala je interesovanje kod učenika da saznaju više o evropskom kulturnom blagu

Korak-po-korak opis metode (najviše 200 reči):

1. Priprema za igru

Proveriti povezanost sa internetom da bi se igrica nesmetano odvijala

Profesori bi trebalo unapred da provere igru kako bi se uverili da se vide sve fotografije i da se informišu o značenju svake slike; to mogu da urade uz pomoć opisa svakog kulturnog blaga na sajtu In - Cult projekta. Važno je da znaju odgovore na pitanja učenika

2. Razvoj igrice

Učitelj za katedrom objašnjava pravila igrice i traži od učenika da počnu da se igraju online igricom projekta In - Cult. Tada počinje takmičenje među učenicima, ko ima najmanji broj “klikova”, ko ima najbolje vreme.

Najvažnije pitanje na takmičenju je: ko je prepoznao šta predstavljaju slike na online igrici. Tako se pokreće razgovor o kulturnim dobrima različitih evropskih zemalja, uz poziv da se pročita opis blaga na linkovima projektnog sajta.

3. Predstaviti rezultate na školskom času

Nastava i učenje (najviše 100 reči):

Kako je memorijska igrica personalizovana i sadrži ukupno 18 fotografija nemačkih, italijanskih, španskih, srpskih, rumunskih i bugarskih kulturnih blaga (po 3 fotografije iz svake zemlje) igrači će videti neke od evropskih kulturnih blaga, iz istočnog i zapadnog dela Evrope i motivisaće se da više saznaju o njima. Ovaj metod odgovara za igrače svih uzrasta.

5 ključnih reči:

Memorijska igrice, kulturno blago, memorija, pažnja, školski čas

Alati obuke, materijali i resursi (npr. letak, rolap, itd.):

pametni telefoni, kompjuteri, internet

Mogućnosti diseminacije metode:

Štampa, seminari, društvene mreže