



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



# In-Cult



**METODI EDUCATIVI**

**PUB QUIZ**

**ISTITUTO PER LA RICERCA  
SULLO SVILUPPO CULTURALE**

**SERBIA**

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



### **Descrizione della struttura dei metodi:**

**Nome del metodo:** Pub quiz

**Nome/istituzione del contribuente:** Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd, Srbija  
(Istituto per la ricerca sullo sviluppo culturale)

**Persona di contatto /dati di contatto:** Marko Krstić, marko.krstic@zaprokul.org.rs

**Immagini**



Foto: Bogdana Opačić e Dragan Jonović

📄 per l'illustrazione del metodo (upload) con crediti e autore.

### Informazioni brevi:

**Organizzatore:** ente pubblico di cultura

**Target Group:** tutte le fasce d'età o un gruppo specifico (età, gruppo tematico, ad es. gruppo di artisti, gruppo tradizionale...)

**Tempo necessario per la preparazione:** più o meno lungo, a seconda che ci siano domande preparate; preparazione del leader/presentatore del quiz, preparazione del materiale illustrativo

**Tempo necessario per l'attuazione:** massimo 2 ore

**Sede/luogo (interno, esterno):** al chiuso

**Tempo adatto:** in qualsiasi momento

**Possibilità di implementazione online:** può essere tenuto anche online, ma in tal caso è richiesta una grande conoscenza delle tecnologie digitali.

**Breve descrizione del metodo (max. 100 parole):**

All'ora concordata, le squadre composte da un certo numero di membri (di solito 4-6) si riuniscono in un luogo (museo, bar) dove competono in conoscenza. Le squadre discutono e rispondono alle domande che vengono riprodotte in video. Le domande sono raggruppate per aree (rispondere alle domande, significato della foto, indovinare il numero, indovinare il paese, indovinare da quale paese proviene la musica). Il quizmaster legge domanda per domanda, area per area; le squadre registrano le loro risposte su carta. Alla fine di ogni area si leggono le risposte e si assegnano i punti. Alla fine del quiz viene annunciata la squadra vincitrice.

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

☑ *dove (sulla base del patrimonio culturale...)*

Questo metodo è stato applicato all'incontro nazionale nel Museo all'aperto "Vecchio villaggio" a Sirogojno. Successivamente è stato applicato in un altro evento culturale organizzato dall'Istituto per la ricerca sullo sviluppo culturale. Le domande poste in questo quiz provenivano da un quiz creato dai partner del progetto In-Cult. L'ultima area di domanda era la musica del video. Questo metodo ha dimostrato che il patrimonio culturale immateriale può essere appreso in modo divertente.

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

☑ *più di 6 fasi (incluse attività di preparazione, fasi/fasi di implementazione del metodo, obiettivi principali, aree tematiche, output, risultati)*

1. Se possibile, scegli un presentatore di quiz interessante.
2. Scegli un luogo e crea un'atmosfera rilassata.
3. Controlla se ci sono opportunità per riprodurre materiale audio e video.
4. Prepara due presentazioni in Power point: una con domande, l'altra con risposte corrette.
5. Mentre i concorrenti sono d'accordo sulla risposta, metti della musica popolare.

6. Fornire chiarimenti durante la lettura delle risposte corrette (dire alcune frasi su ciascun tesoro culturale).

7. Chiedere feedback e valutazione ai partecipanti. Hanno ricevuto nuove informazioni e prospettive?

**Obiettivi principali:** incoraggiare lo scambio, conoscere altre culture, la cooperazione intergenerazionale.

**Insegnare e apprendere (max. 100 parole):**

☒ *In che modo questo metodo:*

- *suscitare interesse/motivazione e*

- *attivare le persone a partecipare all'apprendimento comune (blended learning)*

- *favorire il pensiero critico/analitico*

- *combattere gli stereotipi sui loro vicini dell'Europa occidentale/orientale?*

☒ *Quali sono le principali motivazioni nell'insegnare e apprendere con questo metodo*

Con questo metodo, le persone ottengono informazioni sui tesori culturali dei paesi europei in modo divertente. Dopo questo concorso, i concorrenti del quiz trasmettono le loro impressioni agli amici che sono interessati a partecipare a tale forma di apprendimento. In questo modo, un gran numero di persone acquisisce nuove conoscenze, conosce altre culture e rompe gli stereotipi. Le informazioni ottenute in questo modo vengono ricordate a lungo, motivo per cui sono interessati a conoscere questo argomento da altre fonti. Il metodo può essere combinato con le storie delle interviste nel progetto In - Cult.

**5 Parole chiave:**

tesori culturali, quiz, scambio intergenerazionale, divertimento, rottura degli stereotipi

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

quiz, foto, video, PowerPoint.

**Possibilità di diffusione del metodo:**

stampa, radio, social media, brochure, convegni, società civile.