



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



# In-Cult



Metode Educaționale  
EXPLORAREA PRIN JOC DE  
MEMORIE  
Institut ILEU,  
Germania

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută de informațiile conținute în ea.



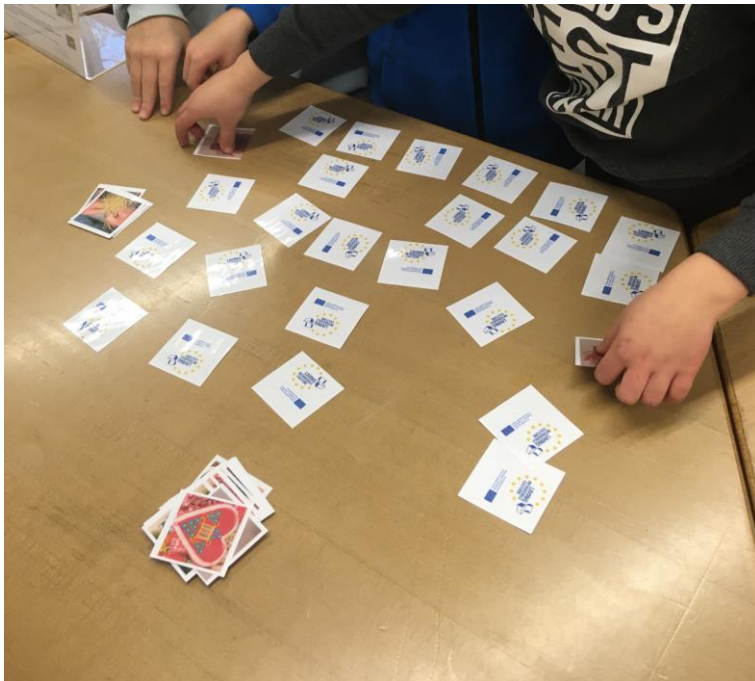
### Structura descrierii metodelor:

**Numele metodei:** Cultural Treasure Game - explorarea prin joc de memorie

**Nume/instituția contribuitorului:** : Institut für virtuelles und reales Lernen in der Erwachsenenbildung an der Universität Ulm (ILEU) e.V.

**Persoana de contact/ detalii contact:** Carmen Stadelhofer, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de

### Poză





© Ilev e.V.

**Informații pe scurt:**

**Organizator:** organizație a societății civile

**Grup țintă:** clasele școlare, în special elevii mai tineri

**Timpul necesar pentru pregătire:** câteva ore

**Timpul necesar pentru implementare:** 90 minute

**Loc de desfășurare/loc (interior, exterior):** în funcție de vreme, posibil și în exterior

**Timp adecvat:** dimineata sau dupa-amiaza

**Posibilitatea de implementare online:** învățare mixtă

**Scurtă descriere a metodei (max. 100 cuvinte):**

Memoria, parte a jocului In-Cult, va fi jucată ca un joc în viața reală, creând carduri de memorie tipărite și folosind o hartă a Europei ca fundal. Cardurile de memorie vor fi distribuite pe hartă, se vor crea perechi de carduri unice. Elevii trebuie să reflecteze ce fel de

comoară culturală imaterială ar putea fi pe carte (subiect, eveniment, tradiții) și cărei țări îi aparține. Apoi vor plasa imaginile comorilor în locul potrivit, cei mai tineri pot realiza imagini sau pot juca jocul online. Elevilor mai mari li se poate da sarcina, în tandem, de a face cercetări pe internet despre comoara culturală imaterială selectată pe care au găsit-o pe imagini, pregătind o scurtă prezentare pe care să o împărtășească în plen.

**Implementarea metodei în cadrul proiectului (max. 100 cuvinte):**

Metoda a fost pusă în aplicare cu un grup de tineri în incinta "Verschwörhaus" din orașul Ulm. Aceasta i-a stimulat pe elevi să descopere patrimoniul imaterial din șase țări diferite și să învețe noțiuni de bază despre patrimoniul cultural și despre locul în care acesta se află. Deoarece spațiile sunt bine echipate din punct de vedere tehnic și dispun de suficient spațiu, tinerii au avut o bună oportunitate de a găsi toate informațiile necesare prin intermediul jocului online In-cult și au putut îmbogăți aceste informații prin cercetări pe internet sau invers, făcând cercetări pe internet și apoi studiind partea de cunoștințe a jocului și jucând testul In-cult.

**Descrierea pas cu pas a metodei (max. 200 cuvinte):**

1. Pregătiți materiale: imprimați imagini de memorie, obțineți undițe magnetice, harta mare a Europei.
2. În ce incintă va fi, este loc suficient?
3. Pregătiți sarcini/întrebări pentru elevi.
4. În funcție de numărul de elevi, împărțiți participanții în subgrupe.
5. În primul pas, fiecare grup/subgrup pescuiește o pereche de imagini din jocul de memorie cu o undiță magnetică.
6. În a doua etapă, grupul reflectă asupra tipului de moștenire culturală care ar putea fi prezentată în imagine și unde ar putea fi practică. Soluțiile vor fi date cu ajutorul profesorului.
7. O hartă a Europei va fi amplasată pe podea și imaginile pescuite vor fi atașate locațiilor conform locației geografice reale.
8. Jocul de memorie se joacă online.
9. Variația jocului după pescuitul perechilor în tandem: elevilor mai mari li se poate cere să facă cercetări online pentru a explora ceea ce este prezentat în imaginile pescuite. Întrebările pot fi: Unde a fost făcută fotografia? Ce comoară culturală intangibilă prezintă și din ce țară? Ce tradiție arată? Cunoști obiceiuri asemănătoare? Întrebările și sfaturile profesorului ajută la găsirea soluțiilor.

10. În continuare, tandemurile sau subgrupurile pregătesc o scurtă prezentare orală a motivului lor de imagine pe care o prezintă publicului.

11. Apoi încep să joace testul din jocul In-Cult.

12. Adunați ceea ce toată lumea a învățat prin acest exercițiu.

**Predare și învățare (max. 100 cuvinte):**

Această metodă practică îi ajută pe participanți să învețe despre comorile culturale prin vizualizarea patrimoniului cultural din diferite țări și le permite să învețe locația geografică a țărilor implicate. Prin intermediul unui joc, motivația participanților va fi mai mare, iar efectul de învățare va fi mai durabil prin vizualizarea comorilor pe hartă. Învățarea online prin cercetare favorizează competențele digitale ale elevilor.

**5 cuvinte cheie:**

clase de școală, comori culturale imateriale, schimb cultural, joc de memorie, formare digitală

**Instrumente posibile de instruire, materiale, resurse de utilizat:**

Harta Europei și hărți ale țărilor, in-cult-game.eu, Calculator cu acces la internet

**Posibilitati de diseminare a metodei:**

Metoda poate fi aplicată în context școlar și poate fi generalizată de către profesori.

Este, de asemenea, destinată grupurilor de seniori pentru a stimula cunoașterea patrimoniului cultural și utilizarea internetului.

Presă, radioul, social media, broșura pot face cunoscut site-ul in-cult.