



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



In-Cult



Edukativna metoda
IGRA O KULTURNOM
BLAGU – ISTRAŽIVANJE
UZ POMOĆ MEMORIJSKE
IGRE

Institut za virtuelno i realno
učenje u obrazovanju odraslih
Univerziteta u Ulmu,
Nemačka

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.



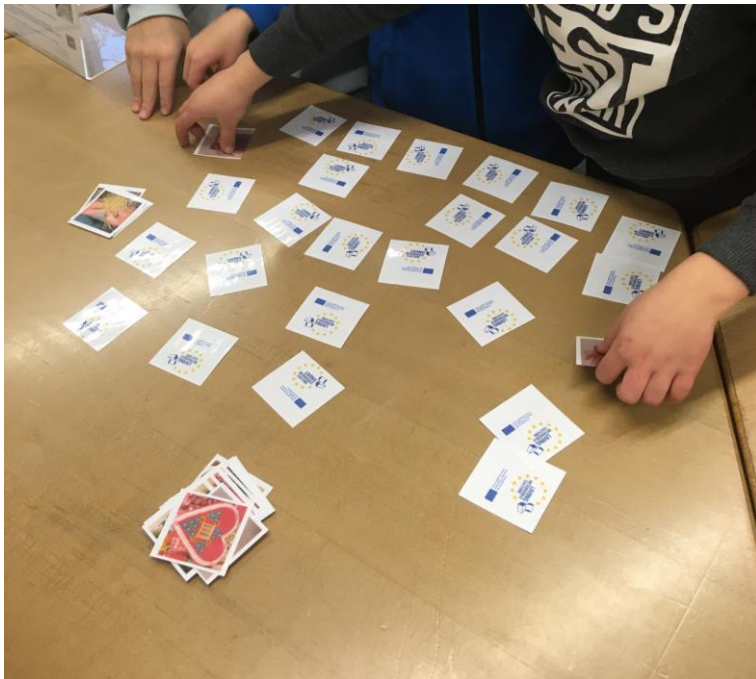
Struktura i opis metoda:

Naziv metoda: Igra o kulturnom blagu – istraživanje uz pomoć memorijske igre

Naziv /institucija podnosioca: Institut za virtuelno i realno učenje u obrazovanju odraslih Univerziteta u Ulmu

Kontakt osoba / detalji kontakta: Carmen Stadelhofer, carmen.stadelhofer@uni-ulm.de

slike





© Ilev e.V.

Kratke informacije:

Organizator: organizacije civilnog društva

Ciljna grupa: školska odeljenja posebno mlađi učenici

Vreme potrebno za pripremu: nekoliko sati

Vreme potrebno za implementaciju: 90 min.

Mesto (unutra, spolja): u zavisnosti od vremena, moguće i napolju

Pogodno vreme: jutro ili popodne

Mogućnost implementacije onlajn: ne

Kratak opis metode (maks. 100 reči):

Memorija, kao deo In-Cult igrice, igra se kreiranjem štampanih memorijskih kartica i korišćenjem mape Evrope kao pozadine. Memorijske kartice će biti raspoređene na mapi,

kreirće se parovi pojedinačnih kartica. Učenici treba da zamisle neko nematerijalno kulturno blago koje bi moglo biti na kartici (tema, događaj, tradicija) i kojoj zemlji pripada. Zatim postavljaju slike blaga na pravo mesto, mlađi ljudi mogu da igraju igricu na internetu. Stariji učenici mogu dobiti zadatak da u parovima istraže na internetu o odabranom nematerijalnom kulturnom blagu koje su pronašli na slikama, pripremajući kratku prezentaciju koju će podeliti na zajedničkom sastanku.

Implementacija metode u projektu (maks. 100 reči):

Metoda je sprovedena sa grupom mladih ljudi u prostorijama „Kuće zakletve“ grada Ulma. To je stimulisalo učenike da otkriju nematerijalno nasleđe iz šest različitih zemalja i nauče osnove o kulturnom nasleđu i gde se ono nalazi. Pošto su prostorije tehnički dobro opremljene i imaju dovoljno prostora, mladi su imali dobru priliku da preko igre In-cult online pronađu sve potrebne informacije i mogli su da obogate ove informacije internet istraživanjem, ili obrnuto, prvo da istražuju na internetu i zatim da prouče deo igre znanja i igraju In-Cult kviz.

Korak po korak opis metode (maks. 200 reči):

1. Pripremite materijale: otšampajte memorijske slike, nabavite magnetne štapove za pecanje, veliku mapu Evrope.
2. U kojim prostorijama će biti, ima li dovoljno mesta?
3. Pripremiti zadatke/pitanja za učenike.
4. U zavisnosti od broja učenika, podelite učesnike u podgrupe
5. U prvom koraku, svaka grupa/podgrupa “peca” par slika iz igre pamćenja pomoću magnetnog štapa za pecanje.
6. U drugom koraku, grupe razmišljaju o tome kakva bi kulturna baština mogla biti predstavljena na slici i gde bi se mogla praktikovati. Rešenja će biti data uz pomoć nastavnika
7. Mapa Evrope će biti postavljena na pod, a ulovljene slike će biti prikazane na lokacije prema stvarnoj geografskoj lokaciji.
8. Igra memorije se igra na mreži.
9. Varijacija igre nakon “pecanja” parova u tandemima: od starijih učenika se može tražiti da urade onlajn istraživanje kako bi istražili šta je predstavljeno na ulovljenim slikama. Pitanja mogu biti: Gde je slika snimljena? Koje nematerijalno kulturno blago predstavlja i iz koje zemlje? Koju tradiciju pokazuje? Poznajete li slične običaje? Pitanja i saveti nastavnika itd. pomažu u pronalaženju rešenja.

10. Zatim, tandemi ili podgrupe pripremaju kratku usmenu prezentaciju motiva slike koju prezentuju publici.

11. Zatim počinju da igraju kviz u igrici In-Cult

Predavanje i učenje (maks. 100 reči):

Ova praktična metoda pomaže učesnicima da nauče o kulturnom blagu kroz vizuelizaciju kulturnog nasleđa različitih zemalja i omogućava im da nauče geografsku lokaciju uključenih zemalja. Kroz igru će motivacija učesnika biti veća, a efekat učenja trajniji kroz vizuelizaciju blaga na mapi. Online učenje putem istraživanja razvija digitalne kompetencije učenika.

5 ključnih reči:

Školski čas, nematerijalno kulturno blago, kulturna razmena, memorijska igrica, digitalne veštine

Moguća sredstva metoda, material, resursi koji se koriste (tj. flajeri, rolapovi itd): karte Evrope i pojedinih zemalja, In-Cult-game.eu, kompjuter sa internet priključkom

Gde se može primeniti metod:

Metoda se može primeniti u školskom okruženju a može biti široko primenjivana od strane nastavnika.

Takođe je napravljena za starije grupe da bi poboljšalij znanje o kulturnom nasleđu i uvežbavali korišćenje interneta.

Štampa, radio, društveni mediji, brošure mogu učiniti prepoznatljivim veb-sajt In-Cult