



Co-funded by
the European Union

PALIMPSEST CITIES

PALIMPSEST CITIES: GAMIFICATION AND STORYTELLING FOR ARCHITECTURAL HISTORY AND CULTURAL HERITAGE AWARENESS
ÇOK KATMANLI ŞEHİRLER: MİMARLIK TARİHİ VE KÜLTÜREL MİRAS FARKINDALIĞI İÇİN OYUNLAŞTIRMA VE HİKÂYE ANLATICILIĞI

Ghid online

pentru adaptarea cursului Palimpsest Cities în
vederea implementării în alte formate





Co-funded by
the European Union

Permiteți-mi să vă spun o poveste... Odată, a existat un proiect numit Palimpsest Cities. Echipa de proiect a visat că sporirea conștientizării asupra importanței patrimoniului cultural ar putea fi realizată mai bine prin gamification și storytelling. Au crezut că această abordare ar putea fi urmată de alții și ar putea fi ușor adaptată la multe alte teme! Prin urmare, au decis să ofere un ghid pentru implementările viitoare și să ofere indicii pentru adaptarea rezultatelor proiectului la alte teme. Ei bine, aici este...

Acest ghid și videoclipurile însoțitoare sunt create pentru voi, adică pentru oricine este interesat să folosească/să implementeze cursul Palimpsest Cities în instituțiile lor. Puteți folosi acest document și videoclipurile pentru a afla care sunt structura și conținutul acestui curs și pentru a-l adapta cu ușurință la nevoile grupurilor voastre țintă. Dacă sunteți cadre didactice, puteți beneficia de toate modulele cursului pentru a oferi un curs similar la universitatea dumneavoastră, în orașul dumneavoastră palimpsest. Sau, dacă lucrați cu alte grupe de vârstă din medii diferite, puteți alege unul sau mai multe module/activități, puteți face ajustările necesare le puteți implementați cu beneficiarii activităților dumneavoastră.

Secțiunile și clipurile video corespunzătoare din acest ghid vă vor oferi informații suplimentare despre acea activitate specifică și despre cum să o implementați.

Dacă nu intenționați să utilizați acest curs la nivel universitar, puteți sări la secțiunea „Cum să adaptați pentru alte grupuri țintă?”, pentru a învăța cum să-l adaptați și cum să ajustați activitățile în funcție de nevoile grupurilor țintă, de la elevi până la vârstnici.

Acum, să vedem cum să implementăm și/sau să adaptăm acest nou curs, pas cu pas:

- Vă rugăm să consultați mai întâi programa de 14 săptămâni a cursului Palimpsest Cities. Din acest document puteți afla despre obiectivele și rezultatele învățării, precum și despre structura și conținutul cursului. Veți observa că cursul este modular: puteți nu doar să schimbați ordinea sau durata activităților, dar puteți și să excludeți unele dintre ele sau să introduceți activități noi/similare pe care preferați să le aveți.



Co-funded by
the European Union

- Acest curs are 7 module:
 1. [Introduction lecture](#) (1 săpt.)
 2. [Field trips](#) (2 săpt.)
 3. [Timeline Travel](#) (2 săpt.)
 4. [Digital Storytelling](#) (3 săpt.)
 5. [City on Trial](#) (2 săpt.)
 6. [Model of the Palimpsest City](#) (3 săpt.)
 7. Closing lecture (1 săpt.)

- Pentru detalii despre fiecare activitate și îndrumare pas cu pas, vă rugăm să consultați partea corespunzătoare a acestui ghid la linkurile de mai sus.

- Simțiți-vă liber să schimbați ordinea sau durata activităților: de exemplu, puteți opta să aveți o excursie pe teren la o singură prelegere, puteți omite activitatea de *timeline travel* sau puteți prefera să mutați activitatea de *digital storytelling* spre sfârșitul semestrului.

- Pentru prelegerile introductivă și de încheiere, vă oferim două videoclipuri despre obiectivele proiectului și ale cursului Palimpsest Cities și rezultatele așteptate. Cu toate acestea, puteți alege să nu urmăriți aceste videoclipuri în clasa dvs. și să treceți direct la alte activități/jocuri ale primului și ultimului curs.

- Pe lângă excursiile pe teren (săptămânile 2 și 3) care includ și jocuri la fața locului, vă propunem să jucați jocuri și în clasă precum „personificare” sau „pălării gânditoare” pentru prima și ultima săptămână. Vă rugăm să consultați Pool-ul de jocuri pentru diferite exemple de jocuri. De asemenea, vă încurajăm să scrieți și să relatați o poveste și să combinați jocurile cu această poveste (vedeți [Alanya's architectural story with games](#)) despre istoria, oamenii și clădirile orașului vostru, pentru a face excursiile și informațiile oferite mai memorabile.



Co-funded by
the European Union

Cum să adaptați conținutul pentru alte publicuri țintă?

Ce se întâmplă dacă nu sunteți cadru didactic universitar și dacă doriți să utilizați doar unele module ale acestui curs? Deoarece acest curs are o structură modulară, sunteți liberi să alegeți orice modul(e) pentru a adapta și a implementa ce se potrivește cel mai bine pentru grupul/grupurile țintă.

Prin urmare, după ce veți consulta programa de 14 săptămâni și veți avea o idee mai amplă despre fiecare activitate, vă recomandăm să alegeți cele mai potrivite activități pentru grupa dvs. de vârstă. De asemenea, vă recomandăm să decideți asupra celor mai potrivite metode de gamification descrise în fiecare dintre activitățile corespunzătoare, în funcție de vârsta și de backgroundul grupurilor țintă. Puteți consulta tabelul de activități/grupe de vârstă de mai jos pentru a începe rapid:

Activitate/Grup	Elevi (cls. 1-8)	Liceeni (cls. 9-12)	Vârșnici	Grupuri vulnerabile
Introduction lecture (Introducere)		✓	✓	✓
Field trips (Excursii pe teren)	✓	✓	✓	✓
Timeline Travel		✓		
Digital Storytelling		✓		✓
City on Trial (Orașul Inculpat)	✓	✓	✓	
Model of the Palimpsest City (Macheta orașului palimpsest)	✓	✓		✓
Closing lecture (Încheiere)		✓	✓	✓



Co-funded by
the European Union

Desigur, fiecare grup poate avea o dinamică diferită și va decide ce să includă și ce să excludă.

Cum să adaptezi pentru alte cursuri/discipline?

Acesta nu este un curs convențional: este bazat pe învățare prin gamificare și prin activitate practică și combină abordări foarte diferite cu un scopul final de a spori nivelul de conștientizare a importanței patrimoniului cultural.

Dar dacă predați chimie, geografie sau istorie? și elevii voștri se plictisesc destul de repede? Ei bine, puteți oferi o șansă noului nostru model educațional!

Puteți beneficia de metodele de gamificare menționate mai sus pentru fiecare prelegere/activitate. Sau, vă puteți gândi să cereți elevilor ca pentru ora de istorie să facă propriile cercetări și să le prezinte pe Timeline Travel. Sau le puteți cere elevilor să creeze povești digitale despre figuri populare ale matematicii, chimiei etc. și despre descoperirile lor. Puteți chiar să cereți clasei dvs. de geografie să creeze machete/hărți ale cartierelor, orașelor sau țărilor lor pentru a simula unele dintre conceptele materiei dvs.

Dați o șansă imaginației voastre și a elevilor! Gamificați-vă prelegerile, amestecați-le cu metode de storytelling și puneți-vă elevii în centru!

Cu ajutorul acestui ghid vei deveni beneficiar al proiectului! Vei aduce puterea gamificării și storytelling-ului în clasa ta!