Cofinanziato dall'Unione europea

Game On

Newsletter #1

Language Learning Games for Migrants and Refugees

Benvenuti e benvenute alla prima newsletter del progetto GAME ON!

Il progetto **GAME ON – Language Learning Games for Migrants and Refugees** è un'iniziativa cofinanziata da Erasmus+ che propone un approccio all'educazione linguistica innovativo, non formale e basato sul gioco, promuovendo l'inclusione sociale delle persone migranti e rifugiate attraverso l'apprendimento delle lingue straniere, e ponendo l'accento sui dialoghi quotidiani che le persone adulte utilizzano nelle comuni interazioni sociali. L'obiettivo specifico del progetto GAME ON è quello di sviluppare metodologie didattiche basate sul gioco rivolte a persone migranti e rifugiate con livello linguistico A1/A2, utilizzando tecniche di apprendimento non formale e potenziando le capacità di insegnanti e docenti di lingue nell'utilizzare il gioco per favorire l'apprendimento linguistico.

Il progetto GAME ON è una risorsa importante in grado di generare un impatto positivo sulle abilità didattiche dei docenti che si occupano di educazione linguistica delle persone migranti e rifugiate, nonché sulle e sugli utenti stessi, sul personale e sulle ONG attive nel dare supporto a queste comunità mediante il ricorso al gioco in contesti sociali.

Il progetto è rivolto a due gruppi principali:

Target Group 1
Il primo gruppo target del progetto sono persone migranti e rifugiate che stanno imparando una lingua straniera.

Target Group 2
Il secondo gruppo target è costituito da insegnanti di lingue, educatrici ed educatori di comunità, scuole ed enti di formazione.

Obiettivi

L'obiettivo generale del progetto è quello di promuovere l'inclusione sociale delle persone migranti e rifugiate attraverso l'apprendimento delle lingue straniere.

Gli obiettivi specifici di Game On sono:

- Promuovere l'autonomia nell'apprendimento delle lingue fra le persone adulte migranti e rifugiate, adattando la didattica ai loro bisogni di apprendimento mediante il ricorso al gioco.
- Sviluppare delle metodologie di didattica delle lingue basate sul gioco in linea con le esigenze delle persone migranti e rifugiate, partendo da approcci di apprendimento non-formale.
- Realizzare giochi didattici digitali per l'apprendimento delle lingue rivolti ad adulti migranti di livello linguistico A1 e A2.
- Sviluppare giochi didattici digitali per l'apprendimento linguistico di livello A1 e A2, da utilizzare sia in modo autonomo che insieme ad altri tipi di giochi didattici.

Risultati

GUIDA METODOLOGICA SULL'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE ATTRAVERSO I GIOCHI

La guida definisce il quadro di riferimento per l'introduzione dell'apprendimento basato sui giochi che possono essere utilizzati nelle attività didattiche. La metodologia sarà rivolta a insegnanti, formatrici e formatori che insegnano lingue alle persone migranti e rifugiate. La guida fornisce, inoltre, un supporto teorico e pratico alle e agli insegnanti che insegnano la lingua del paese d'arrivo.

UN CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI

Il corso di formazione è rivolto ad insegnanti di lingue ed è finalizzato all'utilizzo di giochi didattici durante le lezioni per rispondere alle esigenze delle persone migranti e rifugiate attraverso metodologie di apprendimento non formale basate sul gioco.

SVILUPPO DI GIOCHI DIDATTICI PER I LIVELLI A1/A2

Si tratta di giochi didattici mirati all'apprendimento delle lingue che verranno utilizzati e messi in pratica durante le lezioni rivolte alle persone migranti e rifugiate e che si basano su temi personali e legati alla quotidianità.

Cosa è stato fatto finora?

1° incontro transnazionale del progetto in Germania

Il 5 e 6 aprile 2022, IBERIKA Education Group Ggmbh, coordinatore del progetto, ha ospitato il primo incontro transnazionale (il kick-off meeting) del progetto a Berlino in Germania. Il kick-off meeting si è svolto presso l'ufficio di IBERIKA ed è stato coordinato da Idoia Martinez e Fatima Algar.

I e le partner del progetto provenienti da Spagna, Francia, Italia e Grecia hanno partecipato all'incontro e hanno discusso il piano di lavoro del progetto, i risultati e gli indicatori di ciascun risultato, i ruoli e le responsabilità di ciascun partner, per definire la visione dell'intero progetto.

Primo Risultato del Progetto

Il consorzio ha effettuato una ricerca online sulle tecniche, i metodi e la classificazione dei giochi per l'insegnamento delle lingue straniere. I partner BERIKA, IDEC ed ELAN hanno condotto dei focus group con insegnanti di lingua per discutere i metodi e le tecniche disponibili utilizzate con persone migranti all'interno delle classi.

Oltre a ciò, ELAN, FAMYLIAS e CSC hanno organizzato focus group con le persone migranti e rifugiate per analizzare i loro bisogni e richieste all'interno della classe. Sulla base dei risultati delle ricerche online e dei focus group, il consorzio sta sviluppando il primo risultato del progetto, una guida metodologica che sarà il principale supporto teorico e pratico per insegnanti di lingue. La guida si rivolge a insegnanti, formatrici e formatori che insegnano la lingua locale a persone migranti e rifugiate. La guida offrirà le basi teoriche sui benefici dei giochi in classe e aumenterà la consapevolezza del loro ruolo e della loro importanza nelle lezioni.

2° incontro transnazionale del progetto in Francia

Il 21 e 22 novembre 2022, il partenariato si è riunito a Parigi, in Francia, ospite di ELEN INTERCULTUREL, per il secondo incontro del progetto, al fine di discutere i progressi del progetto e pianificare le prossime fasi delle attività.

Quali saranno le prossime fasi del progetto?

Sviluppo Di Giochi Didattici Per persone con Livelli linguistici A1/A2

Nei prossimi mesi, il consorzio si concentrerà sullo sviluppo del terzo risultato del progetto. Il risultato si focalizza sui giochi didattici mirati all'apprendimento delle lingue che verranno utilizzati e messi in pratica durante le lezioni rivolte alle persone migranti e rifugiate. Il partenariato svilupperà i giochi di apprendimento linguistico concentrandosi sulle seguenti sei unità tematiche:

- Identità personale e alloggio (residenza)
- Salute
- Relazioni sociali, interessi e divertimenti
- Istruzione e formazione
- Vita professionale e servizi sociali
- Il contesto del mercato

Le unità tematiche sono state organizzate e distribuite in base alle competenze di ciascuna organizzazione partner.

Visita il sito web

gameonproject.eu

Seguici su Facebook

Consorzio

COORDINATORE
IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANIA
www.iberika.de

IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)
GRECIA
www.idec.gr

CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI"
ITALIA
www.danilodolci.org

FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA
SPAGNA
www.famylias.org

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCIA
www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220-ADU-000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.