



Co-funded by
the European Union

Game n

Newsletter #4

Language Learning Games for Migrants and Refugees

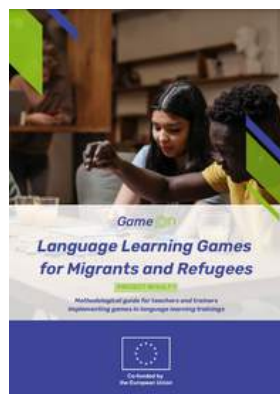
Förderung der Integration durch Sprachenlernen: GAME ON Projekt mit Erfolg abgeschlossen

Wir freuen uns, den erfolgreichen Abschluss des Projekts GAME ON bekannt zu geben, einer kofinanzierten Erasmus+-Initiative, die einen innovativen, nicht-formalen, spielbasierten Ansatz zur Förderung der sozialen Integration von Migrant*innen und Flüchtlingen durch das Erlernen von Fremdsprachen vorschlug. Das Projekt GAME ON verfolgte einen bahnbrechenden nicht-formalen, spielbasierten Ansatz, der sich auf alltägliche Dialoge konzentrierte, um die sprachliche Integration von erwachsenen Migrant*innen und Flüchtlingen zu erleichtern. Es zielte darauf ab, auf die besonderen sprachlichen Bedürfnisse dieser Bevölkerungsgruppe einzugehen und eine ganzheitliche Lösung für ihre Integrationsprobleme zu bieten.

Erreichte Ergebnisse des Projekts:

1. Methodischer Leitfaden zum Spracherwerb durch Spiele:

Methodischer Leitfaden zum Sprachenlernen durch Spiele: Der Abschluss des Projekts bringt einen umfassenden methodischen Leitfaden hervor, der sorgfältig nach der Sammlung von Beiträgen von Sprachlehrkräften und Migrant*innen/Flüchtlingen entwickelt wurde. Der Leitfaden, der auf der Projektwebseite in den Partnersprachen zum Download zur Verfügung steht, bietet einen soliden methodischen Rahmen für die Integration von spielbasiertem Lernen in den Sprachunterricht.



2. Sprachkurs für Migrant*innen und Flüchtlinge zur Förderung ihrer Sprachkompetenzen durch Sprachlernspiele

In der ersten Phase der Aktivität haben die Partner 37 Sprachlernspiele entwickelt, die strategisch in sechs thematische Einheiten unterteilt sind, darunter 24 physische und 13 digitale Spiele, die die Integration durch Spaß und Lernen erleichtern. Die entwickelten Spiele wurden mit Migrant*innen und Flüchtlingen mit A1/A2-Niveau in jedem Partnerland im Rahmen einer Reihe von Sprachlern-Workshops getestet, die darauf abzielten, die Sprachkenntnisse von Migrant*innen und Flüchtlingen mit dem Ziel zu verbessern, ihr Vokabular und ihre Grammatik durch einen Gamification-Ansatz zu verbessern, der ihr Lernen in einem nicht-formalen Kontext stimulieren könnte.

In ähnlicher Weise wurden die Teilnehmenden in sechs Modulen zu verschiedenen Themen aus den Bereichen Alltag, Gesundheit, Markt, Hobbys und Berufsleben geschult, um ihr Vertrauen in die Sprache zu stärken und ein höheres Maß an Integration zu erreichen. Die Workshops halfen den Teilnehmenden, mehr über ihre Hobbys und verschiedene Urlaube sowie über Themen im Zusammenhang mit dem Privat- und Berufsleben zu erfahren und sich mit verschiedenen Spielen mit dem Arbeitsmarkt zu beschäftigen, um ihr Wissen über Sozialdienste und Vorstellungsgespräche zu erweitern. Sie lernten auch neues Vokabular über Produkte und Lebensmittelgeschäfte durch Brettspiele wie Tombola und Twister und förderten die verbale Kommunikation durch das Erlernen neuer Vokabeln über verschiedene Haushaltsgegenstände.

Die Spiele decken die folgenden Themenbereiche ab:

- Bildung und Ausbildung
- Gesundheit
- Auf dem Markt
- Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung
- Persönliche Identität und Wohnen
- Berufliches Leben
- Soziale Dienste



Entwickelte Spiele:

Die digitalen Spiele wurden auf der [Quizizz-Plattform](#) erstellt. Sobald die Spiele veröffentlicht sind, können sie mit mehreren Lernenden gleichzeitig gespielt werden (Wettbewerbsmodus). Zu den Online-Spielen gehören: Multiple-Choice-Quiz, Lückentexte, Bilderquiz und Wahr/Falsch-Quiz.

Darüber hinaus gibt es eine große Auswahl an physischen Spielen. Dazu gehören:



Brettspiele



Kartenspiele



Domino



Pantomime



Rollenspiele



Satzpuzzle



Sudoku



Puzzle



Bingo

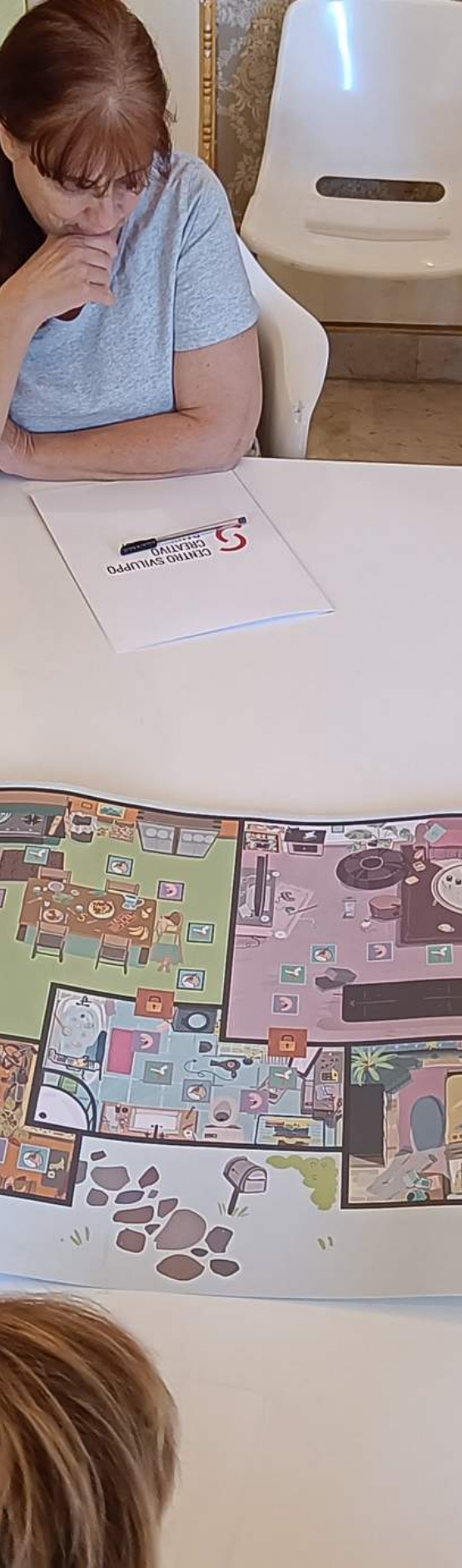


Twister



Reise nach Jerusalem

Alle Spiele sind auf der Projektwebsite in den Partnersprachen verfügbar: Englisch, Französisch, Deutsch, Griechisch, Italienisch und Spanisch. Die physischen Spiele können ausgedruckt und mit Ihren Zielpersonen verwendet werden.



Sprachkurs für Lehrkräfte

3. Sprachkurs für Lehrkräfte zur Schulung von Sprachlehrkräften anhand der im Rahmen des Projekts entwickelten neuen Methoden!

Ein 16-stündiger Pilotkurs für Sprachlehrkräfte fand in fünf Partnerländern statt. Die Treffen wurden in verschiedenen Sitzungen organisiert, in denen verschiedene Methoden und Ansätze im Zusammenhang mit **spielbasiertem Lernen** vorgestellt wurden. Die spielbasierte Methode hat im Vergleich zu traditionellen Methoden auf mehreren Ebenen Vorteile. Der Grad des Engagements der Lernenden sowie der Spaß und die Motivation, die sie während des Kurses entwickeln - all dies kann sich positiv auf den Lernerfolg auswirken. Die Schulung wurde mit verschiedenen Methoden durchgeführt, darunter Online-Spiele, Geschichtenerzählen, Quizspiele, Brettspiele usw. Die Sprachlehrkräfte lernten, wann und wie sie diese Spiele angemessen, zielgerichtet und effektiv einsetzen können, um den Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden und die Unterrichtsziele zu erreichen.

Multiplikatoren-Veranstaltungen

Im letzten Monat des Projekts organisierten die Projektpartner wirkungsvolle Multiplikatorenveranstaltungen auf lokaler Ebene, um die wichtigsten Projektergebnisse an ihre Zielgruppen weiterzugeben. Diese Veranstaltungen dienten als Abschluss, um die Errungenschaften und Ergebnisse des Projekts mit den Zielgruppen zu teilen und sie zu motivieren, die Projektergebnisse zu nutzen.

Der greifbare Erfolg des Projekts GAME ON zeigt sich in den verschiedenen Sprachlernspielen, die in mehreren Sprachen auf der Projektwebseite verfügbar sind. Diese Ressourcen sowie die abgeschlossenen Kurse für Lehrkräfte und Lernende zeigen die Wirksamkeit innovativer, spielbasierter Ansätze zur Förderung des Sprachenlernens und der sozialen Integration von Migrant*innen und Flüchtlingen. Das Projekt hat nicht nur seine Ziele erreicht, sondern auch den Weg für ein engagierteres Sprachlernparadigma geebnet. Unser herzlicher Dank gilt allen Beteiligten, die GAME ON zu einem durchschlagenden Erfolg gemacht und durch Bildung und Innovation einen nachhaltigen Einfluss auf das Leben von Migrant*innen und Flüchtlingen ausgeübt haben.

**Besuchen Sie unsere
Projektwebseite
gameonproject.eu**

Folge uns auf Facebook



Projektpartner:



KOORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
DEUTSCHLAND

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GRIECHENLAND

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALIEN

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPANIEN

www.famylias.org



élan Interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANKREICH

www.elaninterculturel.com

Projektnummer: KA220-ADU-000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Europäische Zusammenarbeit in der
Erwachsenenbildung**



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/>



**Kofinanziert von der
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.