



Co-funded by
the European Union

Game ON

Newsletter #4

Apprendre la langue à travers les jeux pour les personnes en situation de migration et les réfugié.e.s

Favoriser l'intégration à travers l'apprentissage de la langue :

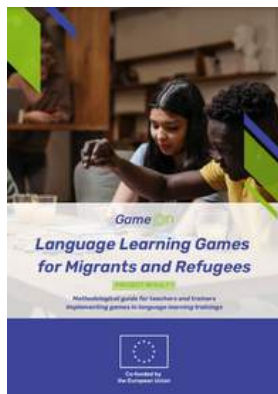
Le projet GAME ON a fait ses preuves !

Nous sommes ravi.e.s d'annoncer la conclusion du projet GAME ON, une initiative cofinancée par Erasmus+, qui proposait une approche innovante d'apprentissage non formel fondée sur le jeu, afin de promouvoir l'inclusion sociale des personnes en situation de migration et des réfugié.e.s par le biais de l'apprentissage des langues étrangères. Le projet GAME ON a adopté une approche novatrice, non formelle et fondée sur le jeu, en se concentrant sur les dialogues quotidiens pour faciliter l'intégration linguistique des personnes en situation de migration et des réfugié.e.s adultes. Il visait à répondre aux besoins linguistiques uniques de cette population, en apportant une solution holistique à leurs problèmes d'intégration.

Outils développés au sein du projet :

1. Guide méthodologique sur l'apprentissage des langues par les jeux :

L'achèvement du projet se traduit par la publication d'un guide méthodologique complet, méticuleusement élaboré après avoir recueilli les avis des professeur.e.s de langues et des personnes en situation de migration/réfugié.e.s. Le guide, disponible en téléchargement sur le site web du projet dans les langues partenaires, offre un cadre méthodologique sain pour l'intégration de l'apprentissage par le jeu dans les cours de langue.



2. Cours de langue pour les personnes en situation de migration et les réfugié.e.s afin de renforcer leurs compétences linguistiques par le biais de jeux d'apprentissage des langues :

Lors de la première phase de l'activité, les partenaires ont créé 37 jeux d'apprentissage linguistique, stratégiquement divisés en six unités thématiques, dont 24 jeux physiques et 13 jeux numériques, facilitant l'intégration par l'amusement et l'étude. Les jeux créés ont été testés avec des personnes en situation de migration et des réfugié.e.s de niveau A1/A2 dans chaque pays partenaire à travers une série d'ateliers d'apprentissage des langues, visant à accroître les compétences linguistiques des personnes en situation de migration et des réfugié.e.s dans le but d'améliorer leur vocabulaire et leur grammaire grâce à une approche de gamification ("apprentissage par le jeu", de l'anglais *game*) qui pourrait stimuler leur apprentissage dans un contexte non formel.

De même, les participant.e.s ont suivi une formation axée sur différents sujets et comportant six modules liés à la vie quotidienne, à la santé, au marché, aux loisirs et à la vie professionnelle, afin d'accroître leur confiance en la langue et d'atteindre un niveau d'inclusion plus élevé. Les ateliers ont permis aux participant.e.s d'en apprendre davantage sur leurs passe-temps et leurs différents loisirs, ainsi que sur des sujets liés à la vie personnelle et professionnelle, et de se plonger dans le marché du travail, avec différents jeux visant à accroître les connaissances sur les services sociaux et les entretiens d'embauche. Ils/Elles ont également appris un nouveau vocabulaire sur les produits et les magasins d'alimentation grâce à des jeux de société tels que la tombola et le twister, et ont stimulé la communication verbale en apprenant un nouveau vocabulaire sur les différents articles ménagers.

Les jeux couvrent les différentes thématiques suivantes :

- Éducation et formation
- La santé
- Le marché
- Relations sociales, loisirs et divertissements
- Identité personnelle et logement
- Vie professionnelle
- Les services sociaux



Types de jeux :

Des jeux numériques ont été créés sur la plateforme Quizziz. Une fois les jeux rendus publics, ils peuvent être joués par plusieurs apprenant.e.s en même temps (ce qui correspond au mode compétitif). Les jeux en ligne comprennent : des quiz à choix multiples, des jeux à remplir, des jeux d'images et des jeux vrai/faux.

De plus, il existe une grande variété de jeux physiques. Ceux-ci comprennent :



Des jeux de société



Des jeux de cartes



Le Domino



Le Mime



Des jeux de rôle



Des phrases brouillées



Le Sudoku



Des puzzles



Le Bingo

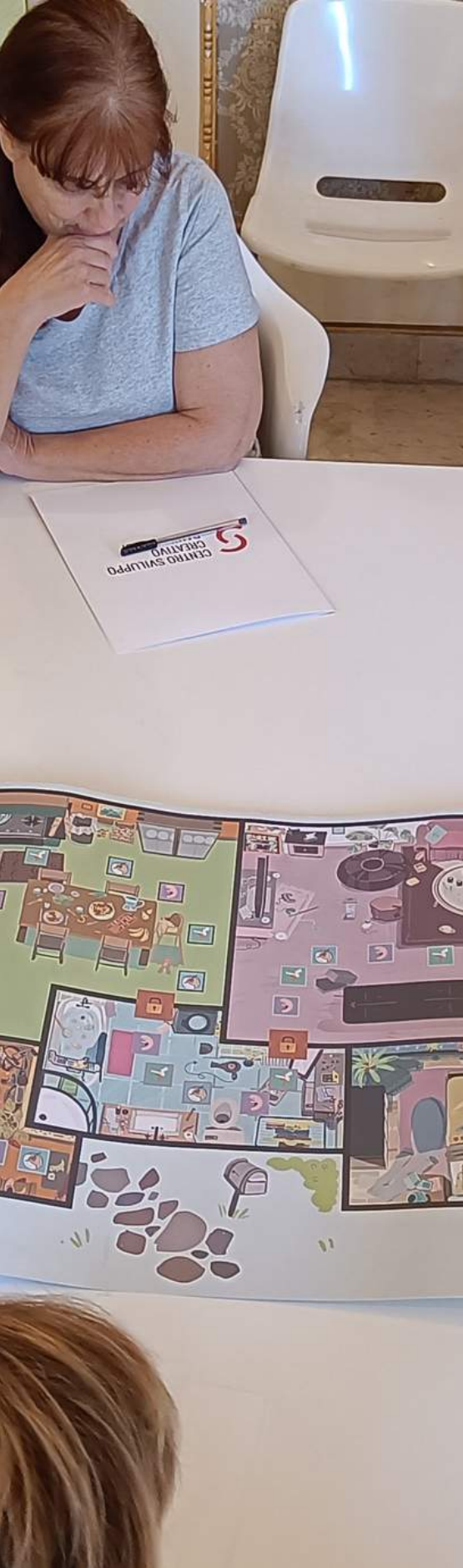


Le Twister



Les chaises musicales

Tous les jeux sont disponibles sur le site web du projet dans les langues des partenaires : anglais, français, allemand, grec, italien et espagnol. Les jeux physiques peuvent être imprimés et utilisés avec vos apprenant.e.s.



La formation des enseignant.e.s

3. Cours de langues pour les enseignant.e.s afin de former les professeur.e.s de langues et les éducateur.trice.s à l'aide des nouvelles méthodologies développées par le projet !

Une formation pilote de 16 heures destinée aux enseignant.e.s et éducateur.trice.s en langue a eu lieu dans cinq pays partenaires. Les réunions ont été organisées en différentes sessions, au cours desquelles diverses méthodes et approches liées à l'apprentissage par le jeu ont été présentées. La méthode basée sur le jeu présente des avantages à plusieurs niveaux par rapport aux méthodes traditionnelles. Le degré d'engagement des apprenant.e.s, le plaisir et la motivation qu'ils/elles acquièrent pendant le cours sont autant d'éléments qui peuvent être bénéfiques à la réussite de l'apprentissage des étudiants. La formation s'est déroulée selon différentes méthodologies, notamment des jeux en ligne, des récits, des quiz, des jeux de société, etc. Les professeur.e.s de langues ont appris quand et comment utiliser ces jeux de manière appropriée, ciblée et efficace pour répondre aux besoins des apprenant.e.s et atteindre les objectifs de la leçon.

Événements multiplicateurs

Au cours du dernier mois du projet, les partenaires ont organisé des événements multiplicateurs au niveau local afin de diffuser les principaux résultats du projet auprès de leurs publics cibles. Ces événements ont servi de conclusion, en partageant efficacement les réalisations et les résultats du projet au sein du public cible et en le motivant à utiliser les résultats du projet..

Le succès tangible du projet GAME ON est évident dans ses divers jeux d'apprentissage des langues, accessibles en plusieurs langues sur le site web du projet. Ces ressources, ainsi que les cours destinés aux formateurs et aux apprenants, démontrent l'efficacité des approches innovantes basées sur le jeu pour promouvoir l'apprentissage des langues et l'inclusion sociale parmi les migrants et les réfugiés. Le projet a non seulement atteint ses objectifs, mais il a également ouvert la voie à un paradigme d'apprentissage des langues plus engageant. Nous remercions chaleureusement toutes les personnes impliquées pour avoir fait de GAME ON un succès retentissant et avoir créé un impact durable sur la vie des personnes en situation de migration et des réfugié.e.s par le biais de l'éducation et de l'innovation.

Consultez le site web

gameonproject.eu

Suivez-nous sur Facebook



Consortium



ASSOCIATION COORDINATRICE
IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
ALLEMAGNE
www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**
GRECE
www.idec.gr



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



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



élan Interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE
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/>



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.