



Co-funded by
the European Union

Game ON

Newsletter #4

Language Learning Games for Migrants and Refugees

Sostenere l'inclusione attraverso l'apprendimento delle lingue:

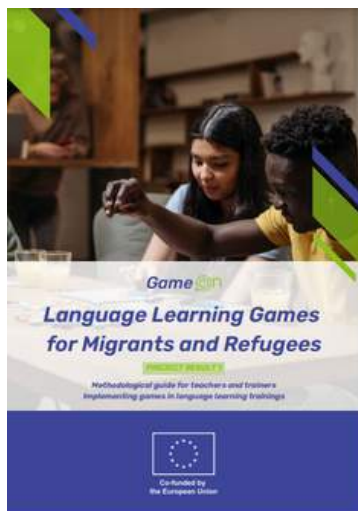
Il progetto GAME ON si è concluso con successo!!!

Siamo lieti di annunciare la conclusione del progetto GAME ON, un'iniziativa cofinanziata da Erasmus+, che ha proposto un approccio innovativo basato sul gioco di apprendimento non-formale per promuovere l'inclusione sociale delle persone migranti e rifugiati attraverso l'apprendimento delle lingue straniere. Il progetto GAME ON ha adottato un approccio innovativo non formale, basato sul gioco, incentrato sui dialoghi quotidiani per facilitare l'integrazione linguistica di migranti e rifugiati adulti. L'obiettivo è quello di rispondere alle esigenze linguistiche uniche di questo target, fornendo una soluzione olistica alle loro sfide di inclusione.

Risultati del progetto:

1. Guida metodologica sull'apprendimento delle lingue attraverso i giochi:

Il completamento del progetto ha portato alla realizzazione di una guida metodologica completa, sviluppata dopo aver raccolto i contributi degli insegnanti di lingua e delle persone immigranti e rifugiati. La guida, disponibile sul sito web del progetto nelle 5 lingue e offre un quadro metodologico per l'integrazione dell'apprendimento basato sul gioco nelle lezioni di lingua.



2. Corso di lingua per le persone immigranti e rifugiati attraverso giochi di apprendimento linguistico:

Nella prima fase dell'attività, i partner hanno creato 37 giochi di apprendimento linguistico. I giochi sono divisi in sei unità tematiche, di cui 24 giochi fisici e 13 digitali, per facilitare l'inclusione attraverso il divertimento e lo studio. I giochi creati sono stati testati con le persone immigranti e rifugiati di un livello A1/A2, e i giochi sono stati testati in ogni paese partner del progetto attraverso una serie di laboratori di apprendimento linguistico, volti ad aumentare le competenze linguistiche delle persone immigranti e rifugiati con l'obiettivo di migliorare il loro vocabolario e la grammatica attraverso un approccio di gamification per stimolare il loro apprendimento in un contesto non formale.

Allo stesso modo, i partecipanti hanno seguito una formazione incentrata su diversi argomenti e con sei moduli relativi alla vita quotidiana, alla salute, al mercato, agli hobby e alla vita professionale, in modo da aumentare la loro confidenza con la lingua e raggiungere un più alto livello di inclusione. I laboratori hanno aiutato i partecipanti a conoscere meglio i loro hobby, tema legati alla salute e gli argomenti relativi alla vita personale e professionale, ad approfondire il mercato del lavoro, con diversi giochi, volti ad aumentare la conoscenza dei servizi sociali e dei colloqui di lavoro. Hanno inoltre appreso un nuovo vocabolario sui prodotti e sui negozi di alimentari attraverso giochi da tavolo come la tombola e il twister e hanno stimolato la comunicazione verbale imparando un nuovo vocabolario relativo a diversi articoli per la casa.

I giochi riguardano le seguenti aree tematiche:

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



Tipologia di Giochi:

I giochi online sono stati creati sulla piattaforma Quizziz. Una volta che i giochi saranno pubblicati sulla piattaforma, potranno essere giocati da più studenti contemporaneamente (modalità competitiva).

I giochi online includono: quiz a scelta multipla, compilare gli spazi vuoti, quiz con immagini e quiz vero/falso.

Inoltre, c'è un'ampia varietà di giochi fisici. Tra cui:



Giochi da tavolo



Giochi di carte



Domino



Mimo



Giochi di ruolo



Frase scomposte



Sudoku



Puzzle



Bingo



Twister



Sedie musicali

Tutti i giochi sono disponibili sul sito web del progetto (gameonproject.eu) nelle lingue dei partner: inglese, francese, tedesco, greco, italiano e spagnolo. Mentre i giochi fisici possono essere stampati e utilizzati con i vostri target.

Formazione per gli insegnanti e I formatori

3. Corso di lingua per gli insegnanti e i formatori per formare attraverso le nuove metodologie sviluppate!

16 ore di corso di formazione pilota dedicato ai/alle insegnanti ed educatori di lingue sono state svolte in cinque Paesi partner. Gli incontri sono stati organizzati in diverse sessioni, in cui sono stati presentati vari metodi e approcci legati al Game Based Learning. Il metodo basato sul gioco presenta vantaggi a diversi livelli rispetto ai metodi tradizionali. Il grado di coinvolgimento degli studenti, il divertimento e la motivazione che essi acquisiscono durante il corso sono tutti fattori che possono favorire il successo dell'apprendimento degli studenti. La formazione è stata condotta attraverso diverse metodologie, tra cui giochi online, storytelling, quiz, giochi da tavolo, ecc. Grazie la formazione, i partecipanti hanno imparato quando e come utilizzare questi giochi in modo appropriato, mirato ed efficace per soddisfare le esigenze degli studenti e raggiungere gli obiettivi delle lezioni.

Eventi finali (Multiplier)!

Nel mese conclusivo del progetto, i partner hanno organizzato eventi finali di grande impatto a livello locale per diffondere i risultati chiave del progetto ai loro destinatari. Questi eventi sono serviti come conclusione, condividendo efficacemente i risultati e gli esiti del progetto all'interno dei destinatari e motivandoli a utilizzare i risultati del progetto.

Il successo tangibile del progetto GAME ON è evidente nei diversi giochi di apprendimento linguistico, accessibili in più lingue sul sito web del progetto. Queste risorse, insieme ai corsi completati per formatori e studenti, dimostrano l'efficacia di approcci innovativi basati sul gioco per promuovere l'apprendimento della lingua e l'inclusione sociale tra i migranti e i rifugiati. Il progetto non solo ha raggiunto gli obiettivi prefissati, ma ha anche posto le basi per un paradigma di apprendimento delle lingue più coinvolgente. Ringraziamo tutte le persone coinvolte per aver reso GAME ON un grande successo e per aver creato un impatto a lungo termine sulla vita delle persone immigranti e dei rifugiati attraverso l'istruzione e l'innovazione.

Visita il sito web

gameonproject.eu

Seguici su Facebook



Partneriato



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

ÉLAN INTERCULTUREL

Francia

www.elaninterculturel.com

Numero del progetto: 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**

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.