



**Game** on

***Giochi per l'apprendimento delle  
lingue per migranti e rifugiati***

**PR2/A3**

**Curriculum**



Cofinanziato  
dall'Unione europea



***Giochi per l'apprendimento delle lingue  
per migranti e rifugiati***

**PR2/A3**

***Curriculum***



Cofinanziato  
dall'Unione europea



## **Introduzione**

---

Nel corso degli ultimi decenni, il numero di migranti nell'UE è aumentato sempre di più. Una volta raggiunto il Paese ospitante, una delle sfide principali per i migranti è apprendere la lingua di destinazione. Una buona padronanza della lingua è la chiave per l'integrazione nella società locale e nel mercato del lavoro, oltre che per la partecipazione alla vita sociale. Mentre le e i bambini riescono a integrarsi abbastanza facilmente attraverso la frequenza scolastica, gli adulti incontrano molte più difficoltà. Anche se in genere i Paesi ospitanti offrono la possibilità di frequentare dei corsi di lingua, il processo di apprendimento è comunque molto complesso per la maggior parte delle persone.

È in questo contesto che è stato sviluppato il progetto "Giochi per l'apprendimento linguistico per migranti e rifugiati" (Game on), il quale propone un approccio innovativo basato sull'apprendimento non formale delle lingue attraverso giochi in presenza e online. I giochi educativi possono essere motivanti e stimolanti e creare coinvolgimento, migliorando al contempo il legame tra i membri del gruppo e il senso di comunità.

Nella prima fase del progetto, i Paesi partner hanno condotto ricerche approfondite al fine di stabilire la situazione di partenza sull'uso dei giochi nel processo di apprendimento linguistico e per identificare le esigenze e le difficoltà delle classi e del corpo docente. Sulla base dei risultati è stata poi sviluppata una Guida metodologica (PR1).

Il presente curriculum fa parte del secondo risultato del progetto (PR2), che mira a sviluppare un corso di formazione per insegnanti di lingue sulla progettazione, erogazione e valutazione dei giochi educativi per persone migranti adulte. I corsi di formazione si terranno in tutti i Paesi partner.

## **Gruppo target**

---

I corsi di formazione sono rivolti a docenti di lingua qualificati in tutti i Paesi partner. Si presume che le e i partecipanti abbiano già esperienza nell'insegnamento delle lingue e abbiano familiarità con i principi di base degli studi linguistici, con il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER) e con le caratteristiche del gruppo target nei loro Paesi.

L'obiettivo dei corsi di formazione è quello di fornire alle e ai partecipanti gli strumenti necessari per integrare l'apprendimento informale e basato sul gioco nelle lezioni di lingua e affrontare le esigenze dei migranti e dei rifugiati.

## **Struttura e contenuti del corso**

---

Le informazioni contenute in questo curriculum provengono da ricerche documentarie, gruppi di discussione, interviste e riunioni e includono i risultati della Guida metodologica (PR1). Il corso di formazione mostrerà diversi metodi e approcci basati sui giochi didattici, i criteri di valutazione, i materiali sviluppati nell'ambito del progetto (PR3) e gli strumenti per la progettazione e la creazione dei giochi. Il percorso formativo avrà una durata di 16 ore che potranno essere distribuite in due giorni sotto forma di seminario intensivo. È possibile adattare la durata e la frequenza delle pause indicate nel curriculum alle esigenze del gruppo target, così come le tempistiche previste per le attività.

Il curriculum (PR2 A3) include gli obiettivi di apprendimento, ovvero le conoscenze, le abilità e le competenze che le classi dovrebbero acquisire, nonché i contenuti e i materiali da utilizzare e la disposizione delle classi. Questo documento è accompagnato da presentazioni PowerPoint, dispense (PR2 A4), una Guida per il corpo docente e giochi e materiali sviluppati in PR3.

# Il percorso formativo affronta gli argomenti elencati nell'indice sottostante.

## 1 Introduzione

### 1.1 Situazione di partenza nei Paesi partner

*Panoramica dei risultati della ricerca e dei gruppi di discussione sull'apprendimento basato sul gioco.*

*Esigenze delle classi e del corpo docente per quanto riguarda l'uso del gioco nell'apprendimento e nell'insegnamento delle lingue.*

*1.2 Sfide per le persone migranti*

### 1.3 Presentazione della Guida metodologica (PR 1)

## 2 Apprendimento linguistico basato sul gioco

### 2.1 Teoria dell'apprendimento linguistico basato sul gioco

*Definizione di "gioco"*

### 2.2 Vantaggi della metodologia (teoria)

*Vantaggi dell'uso del gioco nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue*

*Fattori motivanti e vantaggi*

*Fattori demotivanti e svantaggi*

### 2.3 Introduzione ai risultati del progetto

*Introduzione ai materiali di accompagnamento prodotti nell'ambito del progetto*

*GAME ON e Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER)*

### 2.4 Classificazione dei giochi

*Metodi di classificazione dei giochi*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

### 2.5 Scelta dei giochi per l'insegnamento delle lingue

*Come e quando integrare i giochi nella didattica*

*Impostazione dei gruppi*

*Definizione degli obiettivi di apprendimento*

*Criteri per l'uso dei giochi nel processo di apprendimento*

*Difficoltà e ostacoli*

*Migliori pratiche per l'uso dei giochi nel processo di apprendimento*

## **2.6 Valutazione dei giochi**

*Criteri di valutazione*

## **3 Diversi giochi per diversi contesti didattici**

### **3.1 Insegnare la grammatica tramite il gioco**

*Tipi di giochi*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creazione di giochi per l'insegnamento della grammatica*

*Adattare i giochi alle esigenze specifiche delle classi di migranti*

*Adattamenti per le competenze tecnologiche.....*

*Adattamenti per le differenze linguistiche*

### **3.2 Insegnare il vocabolario tramite il gioco**

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi per esercitare il vocabolario*

*Sessione pratica: progettare giochi per l'insegnamento della grammatica o del vocabolario*

*Adattare i giochi alle esigenze specifiche delle classi di migranti*

### **3.3 Insegnare le capacità di comunicazione tramite il gioco**

*Introduzione ai giochi di comunicazione*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi di comunicazione*

*Sessione pratica: progettare giochi di comunicazione*

### 3.4 Giochi digitali

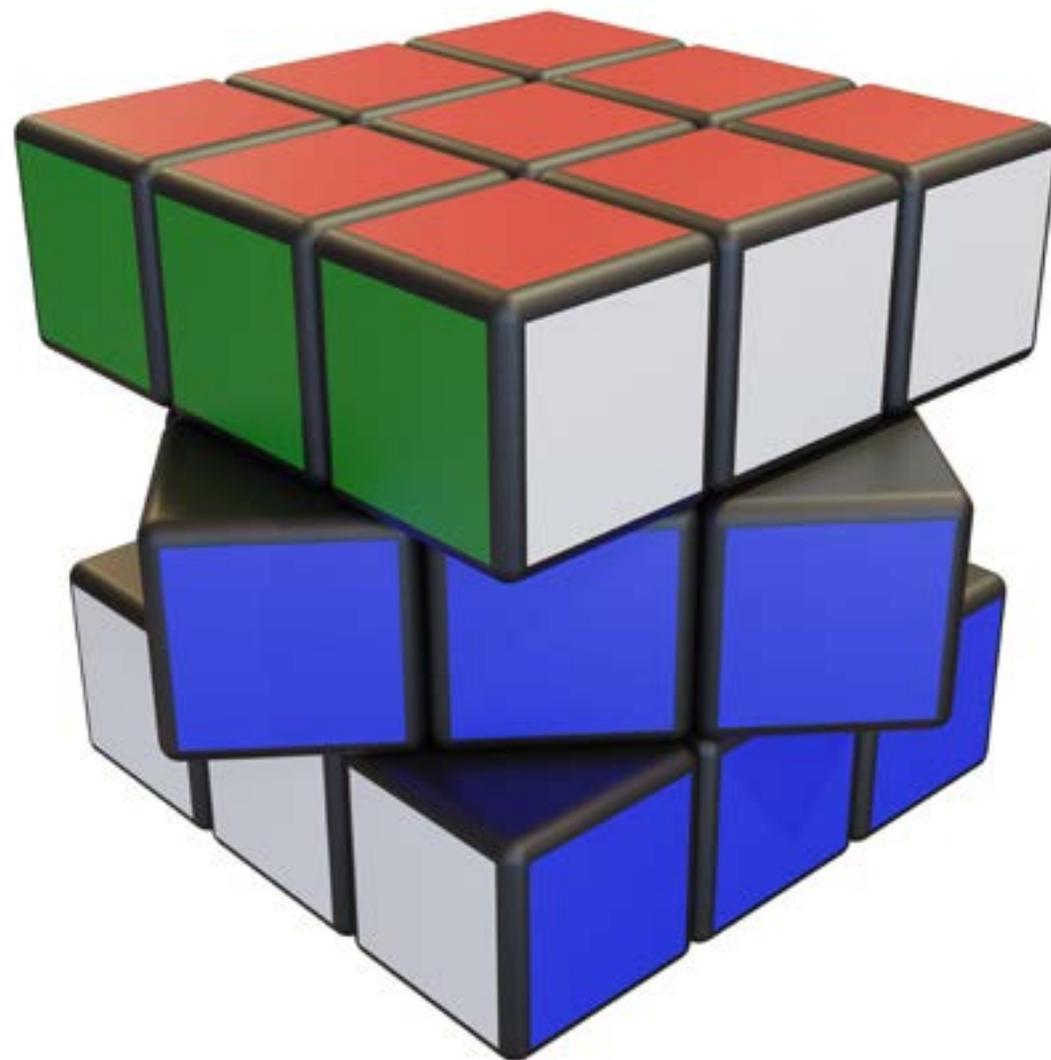
*Vantaggi dei giochi digitali*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi digitali per l'apprendimento delle lingue*

*Sessione pratica: progettare un gioco digitale*



# Programma di formazione del corpo docente

## Giorno 1

Durata	Obiettivo di apprendimento	Attività	Descrizione	Materiali
15 minuti		Presentazione delle e dei partecipanti e del personale formativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le e i partecipanti si presentano (nome, professione, gruppo target, ecc.).</li> <li>• Le formatrici e i formatori si presentano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etichette con il nome (facoltative)</li> </ul>
10 minuti		Presentazione del programma del corso, informativa sulla privacy, elenco delle e dei partecipanti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informativa in materia di protezione dei dati, sottoscrizione del modulo di consenso.</li> <li>• Firma delle e dei partecipanti.</li> <li>• Presentazione del programma del corso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulo di consenso</li> <li>• Lista delle e dei partecipanti</li> <li>• Slide 1: Programma del corso</li> </ul>
10 minuti	Il progetto	Introduzione del progetto "Game on"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Informazioni generali sul progetto</li> <li>&gt; Partner</li> <li>&gt; Gruppi target</li> <li>&gt; Risultati</li> <li>&gt; Sito web e informazioni di contatto</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 2</li> <li>• Slide 3</li> <li>• Slide 4</li> <li>• Slide 5</li> <li>• Slide 6</li> <li>• Dispensa 1</li> </ul>
10 minuti	Comprendere la situazione di partenza del progetto	Panoramica dei risultati della ricerca e dei gruppi di discussione sull'apprendimento basato sul gioco.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore spiega i risultati ottenuti dalla ricerca e dai gruppi di discussione:               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Modalità di conduzione della ricerca</li> <li>&gt; Risultati relativi all'apprendimento basato sul gioco nei Paesi partner.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 7</li> <li>• Slide 8/9</li> </ul>
20 minuti	Comprendere il contesto del corso di formazione	Esigenze delle classi e del corpo docente per quanto riguarda l'apprendimento e l'insegnamento delle lingue attraverso il gioco.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta i risultati della ricerca in termini di bisogni delle classi e del corpo docente.</li> <li>• Discussione con le e i partecipanti (potenziali spunti per la discussione):               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Le e i partecipanti usano giochi per l'apprendimento in classe? Perché sì/no?</li> <li>&gt; Quali giochi usano?</li> <li>&gt; Quali problemi/difficoltà riscontrano?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 10/11</li> </ul>

Pausa

20 minuti	Comprendere le difficoltà delle e degli studenti	Panoramica dei fattori che rendono impegnativo l'apprendimento delle lingue basato sul gioco per le persone migranti adulte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore parla dei fattori che rendono difficile l'apprendimento delle lingue per le persone migranti, soprattutto per quanto riguarda l'uso dei giochi nel processo di apprendimento.</li> <li>• Discussione con le e i partecipanti (potenziali argomenti di discussione): <ul style="list-style-type: none"> <li>› Le e i partecipanti hanno avuto difficoltà con l'apprendimento basato sul gioco?</li> <li>› Come hanno affrontato tali difficoltà?</li> </ul> </li> </ul>	• Slide 12/13
15 minuti	Conoscere il PR1	Presentazione della Guida metodologica (PR1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta la Guida metodologica, che costituisce la base della formazione per il corpo docente, e fornisce informazioni aggiuntive sugli argomenti trattati in precedenza: <ul style="list-style-type: none"> <li>› Contenuto</li> <li>› Lingue</li> <li>› Opzione di download</li> </ul> </li> </ul>	• Slide 14
10 minuti	Conoscere i termini "gioco" e "gioco di apprendimento"	2.1 Teoria dell'apprendimento delle lingue basato sul gioco	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sessione di brainstorming: la o il formatore chiede ai membri del gruppo di fornire la loro definizione del termine "gioco".</li> <li>• Per riassumere l'attività, la o il formatore presenta la slide con le definizioni più comuni del termine "gioco".</li> <li>• In base alla definizione, la o il formatore chiede al gruppo di fornire una definizione del termine "gioco di apprendimento".</li> <li>• La o il formatore presenta una slide con la definizione del termine "gioco formativo".</li> <li>• La o il formatore distribuisce la Dispensa 2 che include le suddette definizioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 15</li> <li>• Slide 16</li> <li>• Dispensa 2</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
30 minuti	Identificare i vantaggi gli svantaggi dell'apprendimento basato sul gioco	2.2 Vantaggi, fattori motivanti e fattori demotivanti della metodologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavoro di gruppo: la o il formatore divide le e i partecipanti in gruppi e assegna a ciascuno un compito da svolgere: <ul style="list-style-type: none"> <li>› Gruppo 1: identifica i vantaggi dell'apprendimento linguistico tramite il gioco.</li> <li>› Gruppo 2: identifica i fattori motivanti per le e gli studenti.</li> <li>› Gruppo 3: identifica i fattori demotivanti per le e gli studenti.</li> </ul> </li> <li>• Se possibile, ogni gruppo lavora in stanze separate.</li> <li>• Allo scadere del tempo, ogni gruppo presenta i propri risultati.</li> <li>• Per riassumere l'attività, la o il formatore: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostra le diapositive 17-19 contenenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>› Vantaggi della metodologia</li> <li>› Fattori motivanti</li> <li>› Fattori demotivanti</li> <li>› oppure</li> </ul> </li> <li>2. Distribuisce la Dispensa 3 che fornisce informazioni su i suddetti tre aspetti.</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 17</li> <li>• Slide 18</li> <li>• Slide 19</li> <li>• Dispensa 3</li> </ul>

15 minuti	Conoscere il PR3	2.3 Introduzione ai risultati del progetto e ai materiali di accompagnamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore spiega i risultati del progetto: <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Numero di giochi (fisici e digitali) prodotti nell'ambito del progetto</li> <li>&gt; Aree tematiche trattate</li> <li>&gt; Competenze linguistiche coperte</li> <li>&gt; Livelli linguistici e gruppo target</li> <li>&gt; Tipi di giochi</li> <li>&gt; Importante: è possibile stampare tutti i materiali!</li> </ul> </li> <li>• La o il formatore presenta il materiale di accompagnamento (descrizione del gioco) e mostra un esempio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispensa 4</li> <li>• Slide 20</li> <li>• Slide 21</li> <li>• Slide 22</li> <li>• Slide 23</li> <li>• Slide 24</li> <li>• Slide 25 o descrizione del gioco stampata</li> </ul>
10 minuti	Comprendere i livelli linguistici dei giochi all'interno del QCER	Game On e Quadro Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle Lingue (QCER)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta il QCER concentrandosi sui livelli A1 e A2.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 26–28</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
20 minuti	Distinguere i diversi tipi di classificazione, identificare metodi utili per classificare i giochi	2.4 Classificazione dei giochi – Diversi metodi per classificare i giochi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming sui metodi da utilizzare per classificare i giochi.</li> <li>• Per riassumere l'attività, la o il formatore mostra la diapositiva 29 che fornisce una panoramica di alcuni metodi per classificare i giochi.</li> <li>• Al termine dell'attività, le e i partecipanti dovrebbero conoscere i diversi metodi per classificare i giochi, alcuni dei quali possono essere più utili in un dato contesto didattico rispetto ad altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 29</li> </ul>
15 minuti	Fornire una panoramica dei giochi sviluppati nel progetto	Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le e i formatori presentano i giochi stampati e il materiale di accompagnamento.</li> <li>• Le e i partecipanti hanno la possibilità di consultare le descrizioni dei materiali di gioco.</li> <li>• La o il formatore spiega alle e ai partecipanti che nella seconda parte del corso avranno la possibilità di provare i giochi e crearne di nuovi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali stampati e descrizioni dei giochi</li> </ul>
20 minuti	Capire quando e come integrare il gioco nella didattica	2.5 Scelta dei giochi per l'insegnamento delle lingue – Come e quando utilizzare i giochi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione di gruppo: la o il formatore chiede alle e ai partecipanti in quali casi usano i giochi durante le lezioni.</li> <li>• La o il formatore mostra la diapositiva 30 che riassume i diversi scenari in cui è possibile utilizzare i giochi per insegnare le lingue.</li> <li>• La o il formatore spiega la procedura da seguire quando si implementano giochi in classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 30</li> <li>• Slide 31</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
20 minuti	Identificare l'impostazione di gruppo più adatta	Tipi di impostazione del gruppo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione di gruppo: la o il formatore chiede alle e ai partecipanti come formano generalmente i gruppi.</li> <li>• La o il formatore mostra la diapositiva 32 che presenta i diversi modi per formare gruppi e i relativi vantaggi e svantaggi.</li> <li>• Attività opzionale: nella seconda parte del corso, la o il formatore può utilizzare diversi metodi di formazione dei gruppi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 32</li> </ul>

20 minuti	Impostare obiettivi di apprendimento SMART	Definire gli obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore mostra le due frasi riportate nella slide 33 e chiede alle e ai partecipanti qual è la differenza tra di esse.</li> <li>• La o il formatore mostra la slide 34 per dimostrare l'importanza degli obiettivi di apprendimento.</li> <li>• La o il formatore spiega in cosa consistono gli obiettivi SMART.</li> <li>• La o il formatore spiega la differenza tra obiettivi di apprendimento e risultati di apprendimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 33</li> <li>• Slide 34</li> <li>• Slide 35–39</li> <li>• Slide 40</li> </ul>
20 minuti	Conoscere i criteri per selezionare i giochi più adatti	Criteri per l'uso del gioco nel processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta i quattro principali aspetti da prendere in considerazione quando si implementano dei giochi in classe.</li> <li>• La o il formatore fa un brainstorming con le e i partecipanti sugli aspetti necessari per ogni sezione.</li> <li>• La o il formatore distribuisce la Dispensa 5 che riassume i principali criteri da seguire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 41</li> <li>• Slides 42–45</li> <li>• Dispensa 5</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
20 minuti	Acquisire consapevolezza sulle difficoltà e sugli ostacoli relativi alla metodologia	Difficoltà e ostacoli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione: le e i partecipanti condividono le loro opinioni sulle difficoltà e sugli ostacoli relativi all'uso del gioco. Per riassumere la discussione, la o il formatore può mostrare le slide 46–49.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slides 46–49</li> </ul>
20 minuti	Identificare le migliori pratiche	Migliori strategie per utilizzare il gioco nel processo di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione di gruppo: in base ai risultati ottenuti in precedenza, le e i partecipanti provano a formulare delle idee di buone pratiche per un uso corretto del gioco nel processo di apprendimento.</li> <li>• Dopo la discussione, ogni gruppo presenta i propri risultati.</li> <li>• Per riassumere l'attività, la o il formatore distribuisce la Dispensa 6.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dispensa 6</li> </ul>
20 minuti	Conoscere il ruolo della valutazione e i relativi criteri	Criteri di valutazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore spiega per quale motivo è importante effettuare una valutazione.</li> <li>• La o il formatore presenta i diversi criteri per valutare l'efficacia dei giochi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 50/51</li> <li>• Slide 52/53, Dispensa 7</li> </ul>
15 minuti	Conclusione del giorno 1, suscitare interesse per il giorno 2	Conclusione del giorno 1 e prospettive per il giorno 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per riassumere la prima giornata del corso di formazione, la o il formatore chiede a ognuno di descrivere la giornata con una parola.</li> <li>• La o il formatore presenta una breve panoramica del secondo giorno del corso, il quale sarà dedicato alle attività pratiche. <ul style="list-style-type: none"> <li>› Test dei giochi sviluppati nel progetto.</li> <li>› Creazione dei giochi di apprendimento.</li> </ul> </li> </ul>	

## Giorno 2

Durata	Obiettivo di apprendimento	Attività	Descrizione	Materiali
10 minuti	Identificare i migliori giochi da utilizzare per l'insegnamento della grammatica	3.1 Insegnare la grammatica attraverso i giochi – Tipi di giochi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione: la o il formatore chiede alle e ai partecipanti quali giochi usano generalmente per l'insegnamento o il ripasso della grammatica.</li> </ul>	
10 minuti	Conoscere i giochi sviluppati nell'ambito del progetto	Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta una panoramica dei giochi sviluppati specificamente per praticare la grammatica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 54/55</li> </ul>
20 minuti		Test e feedback sui giochi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore divide le e i partecipanti in gruppi (vedere la sezione Guida per l'insegnante "Tipi di impostazione del gruppo").</li> <li>• Le e i partecipanti scelgono uno o più giochi e li testano.</li> <li>• Le e i partecipanti compilano il modulo di feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali per formare i gruppi</li> <li>• Giochi stampati/materiali necessari per provare i giochi</li> <li>• Modulo per il feedback</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
20 minuti	Essere in grado di creare giochi per praticare la grammatica	Come creare giochi per insegnare la grammatica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta un esempio di creazione di un gioco per praticare la grammatica (vedere la Guida per l'insegnante).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slides 56–66</li> </ul>
10 minuti	Essere in grado di adattare un gioco alle esigenze delle classi di migranti	Adattare i giochi alle esigenze specifiche delle classi di migranti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore suggerisce alcune idee su come adattare i materiali del progetto alle esigenze delle classi di migranti:               <ul style="list-style-type: none"> <li>› Adattamenti per le competenze tecnologiche</li> <li>› Adattamenti per le differenze linguistiche</li> </ul> </li> <li>• La o il formatore distribuisce la Dispensa 8 contenente informazioni su:               <ul style="list-style-type: none"> <li>› Tipi di giochi per insegnare la grammatica</li> <li>› Piattaforme per progettare materiali e giochi</li> <li>› Adattamenti</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 67</li> <li>• Slide 68</li> <li>• Dispensa 8</li> </ul>
10 minuti	Identificare i giochi più utili per imparare o ripassare il vocabolario; conoscere i giochi sviluppati nell'ambito del progetto	3.2 Insegnare il vocabolario attraverso i giochi – Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore chiede alle e ai partecipanti quali giochi usano generalmente per ripassare il vocabolario.</li> <li>• La o il formatore presenta una panoramica dei giochi sviluppati specificamente per esercitare o ripassare la grammatica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 69/70</li> </ul>
20 minuti		Test e feedback sui giochi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore divide le e i partecipanti in gruppi (vedere la sezione Guida per l'insegnante "Tipi di impostazione del gruppo").</li> <li>• Le e i partecipanti scelgono uno o più giochi e li testano.</li> <li>• Le e i partecipanti compilano il modulo di feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali per formare il gruppo</li> <li>• Giochi stampati/materiali necessari per provare i giochi</li> <li>• Modulo per il feedback</li> </ul>

**Pausa**

50 minuti	Essere in grado di creare giochi per esercitarsi con il vocabolario	Creare giochi per la grammatica o il vocabolario	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore fornisce un esempio di creazione di un gioco per il vocabolario (vedere Guida per l'insegnante).</li> <li>• Sessione pratica: le e i partecipanti provano a creare un gioco per esercitare la grammatica o il vocabolario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slides 71-81</li> </ul>
10 minuti	Essere in grado di adattare i giochi alle esigenze delle classi di migranti	Adattare i giochi alle esigenze specifiche delle classi di migranti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore suggerisce delle idee su come adattare i giochi alle esigenze delle classi di migranti, in particolare per quanto riguarda la valutazione delle similarità nel vocabolario tra la lingua di partenza e quella di arrivo.</li> <li>• Per riassumere questa parte del corso di formazione, la o il formatore distribuisce la Dispensa 9 contenente informazioni su:             <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Tipi di giochi per l'insegnamento del vocabolario</li> <li>&gt; Piattaforme per progettare materiali e giochi</li> <li>&gt; Adattamenti</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 82/83</li> <li>• Dispensa 9</li> </ul>

**Pausa**

10 minuti	Identificare i giochi utili per lo sviluppo delle capacità di comunicazione	3.3 Insegnare le capacità di comunicazione attraverso i giochi – Introduzione ai diversi tipi di giochi per la comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione: la o il formatore chiede alle e ai partecipanti quali giochi usano generalmente per praticare le capacità comunicative.</li> </ul>	
10 minuti	Conoscere i giochi sviluppati nel progetto	Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta una panoramica dei giochi realizzati specificamente per sviluppare le capacità di comunicazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 84/85</li> </ul>
25 minuti		Test e feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore divide le e i partecipanti in gruppi (vedere la sezione Guida per l'insegnante "Tipi di impostazione del gruppo").</li> <li>• Le e i partecipanti scelgono uno o più giochi e li testano.</li> <li>• Le e i partecipanti compilano il modulo di feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali per formare il gruppo</li> <li>• Giochi stampati/materiali necessari per provare i giochi</li> <li>• Modulo per il feedback</li> </ul>

**Pausa**

40 minuti	Essere in grado di creare giochi per sviluppare le capacità di comunicazione	Come creare giochi per la comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore fornisce un esempio per la creazione di un gioco di comunicazione (vedere la Guida per l'insegnante).</li> <li>• Sessione pratica: le e i partecipanti provano a creare un gioco per la comunicazione.</li> <li>• Per riassumere questa parte del corso, la o il formatore distribuisce la Dispensa 10 contenente informazioni su:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipi di giochi per l'insegnamento del vocabolario</li> <li>• Piattaforme per progettare materiali e giochi</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slides 86-96</li> <li>• Dispensa 10</li> </ul>
-----------	--	---	--	---

**Pausa**

20 minuti	Conoscere i vantaggi dei giochi digitali	3.4 Giochi digitali – Vantaggi dei giochi digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione: la o il formatore chiede alle e ai partecipanti qual è la loro esperienza con i giochi digitali (potenziali domande):             <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Le e i partecipanti hanno mai utilizzato i giochi digitali nelle loro attività didattiche?</li> <li>&gt; Si sono sentiti soddisfatti del risultato?</li> <li>&gt; Quali difficoltà hanno incontrato?</li> <li>&gt; Hanno creato da sé dei giochi digitali?</li> <li>&gt; Quali piattaforme hanno utilizzato?</li> </ul> </li> <li>• Per riassumere la discussione, la o il formatore presenta una panoramica dei vantaggi dei giochi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 97/98</li> </ul>
10 minuti	Conoscere i giochi sviluppati nel progetto	Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta una panoramica dei giochi digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide 99</li> </ul>
25 minuti		Test e feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opzione 1: la o il formatore divide le e i partecipanti in gruppi (vedere la sezione Guida per l'insegnante "Tipi di impostazione del gruppo").</li> <li>• Ogni gruppo testa un gioco digitale.</li> <li>• Opzione 2: le e i partecipanti scelgono uno o più giochi digitali e giocano insieme.</li> <li>• Le e i partecipanti compilano il modulo di feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali per formare il gruppo (se necessario)</li> <li>• Wi-fi</li> <li>• Modulo per il feedback</li> </ul>
<b>Pausa</b>				
50 minuti	Essere in grado di creare giochi di apprendimento digitali	Come creare giochi digitali per l'apprendimento linguistico digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore presenta la piattaforma Quizizz e mostra come creare diversi tipi di giochi digitali.</li> <li>• Sessione pratica: le e i partecipanti provano a creare un gioco digitale.</li> <li>• Al termine dell'attività, la o il formatore distribuisce la Dispensa 11 che riassume i punti principali della sessione:             <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Vantaggi dei giochi digitali</li> <li>&gt; Piattaforme per la creazione di giochi digitali</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Slide o computer con connessione Wifi (per dimostrazione live)</li> </ul>
10 minuti		Fine del corso di formazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La o il formatore chiede alle e ai partecipanti di scegliere descrivere la seconda giornata del corso con una parola.</li> <li>• Prima di concludere, la o il formatore distribuisce i moduli per il feedback.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moduli per il feedback per effettuare la valutazione del corso (se necessario)</li> </ul>





**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

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.

Numero progetto: KA220-ADU-000033529

# Consorzio



COORDINATORI

**IBERIKA EDUCATION GROUP GMBH**

GERMANIA

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)**

GRECIA

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO**

**"DANILO DOLCI"**

ITALIA

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



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

SPAGNA

[www.famylia.org](http://www.famylia.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**

FRANCIA

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/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.