



Game n

Language Learning Games for Migrants and Refugees

PROJECT RESULT 2

Guida per il personale docente



Cofinanziato
dall'Unione europea



Language Learning Games for migrants and refugees

PR2/A4 - Guida per il personale docente



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



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/>

Indice

Introduzione	5
1 - Overview	7
<i>Situazione iniziale nei Paesi partner</i>	7
1.2 <i>Sfide per le persone migranti</i>	12
1.3 <i>Presentazione della guida metodologica (PR 1)</i>	14
2 - L'apprendimento basato sul gioco	17
2.1 <i>Aspetti teorici dell'apprendimento basato sul gioco</i>	17
2.2 <i>Vantaggi di questo metodo</i>	17
2.3 <i>Presentazione dei prodotti creati nell'ambito del progetto</i>	20
2.4 <i>Classificazione dei giochi</i>	23
2.5 <i>Scegliere dei giochi per l'apprendimento delle lingue</i>	28
2.6 <i>Valutare i risultati dei giochi durante le lezioni</i>	37
3 - Giochi per diversi obiettivi di apprendimento	43
3.1 <i>Insegnare la grammatica attraverso il gioco</i>	43
3.2 <i>Giochi per imparare il lessico</i>	55
3.3 <i>Insegnare le competenze comunicative attraverso il gioco</i>	71
3.4 <i>Giochi digitali</i>	78
4 Riferimenti sitografici e bibliografici	91



Introduzione

Informazioni generali

- **GAME ON** – Language Learning Games for Migrants and Refugees è un progetto co-finanziato dal programma Erasmus+
- Propone un approccio innovativo, non formale e ludico per promuovere l'inclusione sociale delle persone migranti e rifugiate attraverso l'apprendimento delle lingue, concentrandosi sui dialoghi quotidiani.
- Inoltre, l'obiettivo specifico di GAME ON è quello di sviluppare una metodologia per l'apprendimento delle lingue rivolta a persone migranti e rifugiati con un livello di padronanza della seconda lingua A1/A2, utilizzando approcci non formali e migliorare la capacità delle e degli insegnanti di servirsi dei giochi ai fini dell'apprendimento delle lingue.

Organizzazioni partner del progetto

- iberika education group gGmbH (Germania) – Coordinatore del progetto
- Elan Interculturel (Francia)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDFSI ANONYMI ETAIREIA (Grecia)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italia)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spagna)

Gruppi target

Il progetto si rivolge a due gruppi target:

- il **primo gruppo target** è costituito da persone migranti che stanno imparando una lingua straniera;
- il **secondo gruppo target** è costituito da educatrici, educatori e insegnanti, enti di formazione che lavorando con persone migranti.

Risultati del progetto

- **GUIDA METODOLOGICA SULL'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE ATTRAVERSO I GIOCHI:** la guida definirà il quadro di riferimento per l'introduzione all'apprendimento basato sui giochi che possono essere utilizzati nelle attività didattiche. La metodologia sarà rivolta a insegnanti, formatori e formatrici che insegnano le lingue alle persone migranti e rifugiate. La guida fornirà un supporto teorico e pratico agli/le insegnanti di lingue che insegnano la lingua locale.
- **UN CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI:** il corso di formazione è rivolto a sviluppare la capacità degli/le insegnanti di lingue di incorporare giochi nelle loro lezioni di lingua straniera, rispondendo alle esigenze di apprendimento delle persone migranti e rifugiate attraverso metodologie di apprendimento non formali e basate sul gioco.
- **GIOCHI PER LO STUDIO DELLE LINGUE PER I LIVELLI A1/A2:** giochi di apprendimento linguistico che verranno utilizzati e implementati durante le lezioni di lingua con le persone migranti e rifugiate, basati su temi di vita personale e quotidiana.

1 - Overview

Situazione iniziale nei Paesi partner

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

In che modo è stata condotta la ricerca

- Una ricerca bibliografica sull'uso di giochi nell'apprendimento delle lingue (tutte le organizzazioni partner)
- Organizzazione di gruppi di discussione in tutti i Paesi partner
 - > Discussione riguardo ai metodi e alle tecniche utilizzate con le persone migranti in classe (Germania, Grecia e Francia)
 - > Analisi dei bisogni e delle esigenze delle persone migranti in classe (Francia e Italia)
- I risultati della ricerca bibliografica e dei gruppi di discussione costituiscono la base della guida metodologica.

Indicazioni relative all'apprendimento basato sui giochi nei Paesi partner

Francia:

- I giochi come strumento per apprendere una lingua straniera vengono utilizzati con le e i discenti più piccoli, dall'infanzia all'adolescenza. Di recente sono stati pubblicati degli studi relativi al suo utilizzo con le persone adulte.
- Nel caso dell'apprendimento del francese, l'obiettivo principale è quello di favorire l'autonomia sociolinguistica delle persone migranti mediante un uso pratico ed immersivo della lingua adattato alle esigenze specifiche e teso a sostenere la loro integrazione nella società ospitante. Pertanto, la capacità di espressione orale ha la precedenza, sebbene allo stesso tempo si lavori anche sulla produzione scritta. Sebbene oggi non si parli più di FLI, numerosi studi indicano che i giochi, in particolare quelli di ruolo, erano molto utilizzati in quest'ambito.

- Sebbene vi siano dei gruppi di ricerca e delle associazioni che fanno riferimento all'utilizzo di giochi a tale scopo, sono poche le risorse a cui è possibile accedere. Più in generale, molta strada resta ancora da fare affinché i giochi siano pienamente integrati nella didattica delle lingue per adulti.
- Le e gli insegnanti di solito si servono di giochi per rompere il ghiaccio allo scopo di motivare e coinvolgere le classi. Nel corso delle lezioni di francese si tende a riadattare giochi esistenti a fini pedagogici (ad es., un gioco ispirato a CLUEDO per descrivere i sintomi di una malattia). Ci si serve anche di giochi da tavolo e di carte, oppure di giochi più moderni come gli escape game che spesso, però, non sono gratuiti.
- La crescente digitalizzazione ha portato a un aumento dei giochi educativi digitali.
- I giochi sono per lo più associati all'infanzia. Di conseguenza, le e gli insegnanti sono riluttanti ad utilizzarli con persone adulte che, spesso, faticano a ricollegare questi strumenti all'apprendimento.
- Manca, inoltre, una conoscenza comune o la possibilità di accedere gratuitamente a risorse innovative.

Germania:

- Nei corsi di alfabetizzazione i giochi vengono utilizzati molto poco.
- I corsi di lingua per persone migranti ricevono dei finanziamenti pubblici e, per questo, seguono degli standard ben precisi. Poiché si basano sull'approccio comunicativo, i giochi svolgono un ruolo importante nel processo di apprendimento. Tuttavia, nei testi pubblicati dei centri che operano in questo campo vengono fornite pochissime informazioni sull'apprendimento basato sul gioco.
- I manuali rivolti all'insegnante contengono una vasta gamma di giochi e forniscono delle istruzioni su come svolgerli durante le lezioni.
- Oggi è possibile accedere a un numero crescente di materiali didattici digitali e non collegati a libri di testi.
- Tuttavia, spetta alle e agli insegnanti scegliere se, quando e con quale frequenza svolgere dei giochi.
- Alcuni discenti non possiedono le competenze informatiche necessarie per utilizzare i giochi digitali (registrazione, download, ecc.).
- Le persone che hanno preso parte al gruppo di discussione hanno dichiarato di non aver mai utilizzato dei giochi in classe. Alcuni studenti ritengono i giochi una distrazione e non un'attività in grado di incentivare l'apprendimento. I soggetti intervistati associano la parola "gioco" alle

attività sportive, ad es., il calcio.

Grecia:

- Fino a pochi anni fa lo studio del greco come seconda lingua non costituiva un tema rilevante. A causa dell'aumento dei flussi migratori nel corso degli ultimi vent'anni le cose sono cambiate. Tuttavia, sono pochi gli studi sull'insegnamento del greco come seconda lingua.
- Pertanto, per via del recente interesse nei confronti dell'apprendimento del greco come seconda lingua, insegnanti e studenti si trovano alle prese con alcune difficoltà, tra cui lo scarso materiale didattico a disposizione.
- Molti docenti non hanno familiarità con l'apprendimento basato sul gioco.
- Le e gli insegnanti che hanno preso parte al gruppo di discussione hanno affermato che si servono di tutte le tipologie di gioco in classe.

Italia:

- Il numero di persone che desidera imparare l'italiano è cresciuto nel corso degli ultimi anni, non solo tra le persone migranti, ma anche tra gruppi di studenti stranieri che risiedono in Italia.
- A partire dalla seconda metà degli anni Novanta c'è stato un cambiamento nel modo di approcciare la didattica delle lingue straniere in ottica interculturale. Ciò ha permesso di introdurre l'apprendimento interattivo che ha delle enormi potenzialità nel campo dell'edutainment (o dell'intrattenimento educativo) e dello studio della storia dell'arte e della cultura.
- A causa della rapida digitalizzazione i giochi e le applicazioni digitali stanno divenendo sempre più importanti e popolari per chi apprende una lingua straniera, soprattutto tra le persone più giovani.
- Uno dei problemi più grandi per chi impara l'italiano sono le differenze nelle strutture grammaticali rispetto alla madrelingua, nonché l'impossibilità di avere una traduzione immediata delle parole nel corso delle lezioni.
- L'uso dei giochi dipende dagli obiettivi educativi, i giochi sono per lo più utilizzati a scuola, tuttavia le e gli insegnanti spesso non dispongono delle risorse necessarie.
- Non esistono applicazioni o giochi digitali relativi ai dialetti, di conseguenza molti discenti non possono utilizzarli.
- Secondo le e i discenti è fondamentale imparare a comunicare in italiano. Solo una parte delle persone che hanno preso parte al gruppo di discussione ha detto di aver utilizzato dei giochi durante le lezioni. Molti si servono di giochi digitali.

Spagna:

- Mancano degli studi recenti sull'apprendimento delle lingue. Di conseguenza, l'apprendimento basato sul gioco non viene pressoché menzionato nei testi presi in esame.
- Vi è una distinzione tra corsi di lingua generali o collegati all'ambito professionale.
- Solo una persona, tra quelle che hanno preso parte ai gruppi di discussione, ha detto di aver giocato nel corso di una lezione di lingua.
- Alcuni studenti ritengono infantile i giochi perché sottraggono tempo allo studio.
- Un'insegnante che ha preso parte al gruppo di discussione ha dichiarato di utilizzare i giochi nel corso delle lezioni senza che la classe se ne renda conto, perché alle volte le e gli studenti tendono a rifiutarsi di partecipare.
- Secondo le e gli studenti il modo migliore per migliorare le competenze linguistiche è quello di interagire con persone del posto.

Tipologie di gioco utilizzati nei Paesi partner:

- Giochi di ruolo (4)
- Giochi di parole (Impiccato, parole intrecciate, cruciverba, ecc.) (4)
- Giochi sulla comunicazione (produzione scritta o orale) (3)
- Puzzle (3)
- Giochi di memoria (2)
- Dadi e giochi da tavolo (1)
- Imparare con le canzoni (1)

I bisogni di studenti e insegnanti per quanto attiene all'utilizzo di giochi nella didattica delle lingue

I risultati dell'attività di ricerca e i gruppi di discussione mostrano che c'è ancora un certo margine di miglioramento da parte sia del corpo docente che delle e degli studenti.

- In tutti i Paesi partner le e gli insegnanti devono approfondire le loro conoscenze in merito ai seguenti temi:
 - > aspetti teorici dell'apprendimento basato sui giochi;
 - > dove trovare risorse (gratuite);
 - > come inserire i giochi nel processo di apprendimento;
 - > come creare dei giochi;
 - > come trovare dei piani delle lezioni già pronti per risparmiare tempo prezioso;
 - > Tipologie di gioco a disposizione;
 - > quali giochi utilizzare per potenziare determinate abilità linguistiche.
- Nei Paesi in cui l'insegnamento della lingua locale ha acquisito importanza solo di recente, occorre anche far comprendere alle e ai docenti i vantaggi dati dall'utilizzo dei giochi in classe.
- Dalle interviste con le e gli studenti è emerso che molti di loro si sentono in imbarazzo quando giocano. Pertanto, l'insegnante deve essere in possesso di competenze sociali e trasversali eccellenti allo scopo di:
 - > creare un ambiente sicuro per le e i discenti;
 - > presentare in maniera convincente i benefici dati dall'utilizzo di giochi;
 - > gestire problemi ed errori riscontrati durante un gioco;
 - > spiegare le regole del gioco;
 - > stabilire obiettivi di apprendimento e valutare i progressi.
- Per quanto concerne le e gli studenti, invece, occorre fornire loro una formazione che permetta loro di cambiare atteggiamento rispetto all'utilizzo di giochi durante le lezioni.
- Le e i discenti dovranno anche seguire dei corsi che permettano loro di migliorare le loro competenze digitali.

1.2 Sfide per le persone migranti

Lavorare con gruppi vulnerabili costituisce sempre una sfida. Alcune persone affrontano delle grandi difficoltà per via del loro *background*, della loro storia e dello status sociale. tali difficoltà possono essere collegate alla situazione abitativa, alle procedure burocratiche, a problemi di salute, al dolore, al senso di colpa, allo stress da acculturazione e tutti gli aspetti collegati a un nuovo ambiente che devono imparare. Ciò influisce sul rendimento nel corso delle lezioni e sui risultati di apprendimento.

Difficoltà emotive e problemi di salute mentale

- Dopo essere arrivate nel Paese ospitante, le persone affrontano diversi momenti di speranza e disperazione. Dopo lo shock provocato dalla perdita della propria casa, dei propri averi e della vita nel Paese di origine, possono vivere in uno stato di incertezza e preoccupazione per il futuro. Possono mostrare dei segni di stanchezza o di assenza.
- Dopo un periodo di tempo più o meno lungo, queste persone possono vivere un periodo di “accettazione e reazione”. Riorganizzano le loro priorità e tentando di integrarsi, per questo la salute e l'autonomia diventano temi prioritari. In questa fase, occorre aiutarle a comprendere il contesto in cui si trovano e a individuare delle risorse interiori che permettano loro di affrontare il processo di integrazione, da qui l'importanza di lavorare sull'autostima e l'*empowerment* allo stesso tempo allo scopo di raggiungere dei risultati migliori in ogni ambito.
- A volte, le persone devono gestire dei problemi collegati alla salute mentale e ai traumi. Le ragioni che le hanno costrette ad emigrare possono avere degli effetti profondi sulla salute delle persone e sul processo di integrazione all'interno della società ospitante. Ad esempio, tra le persone in fuga da conflitti armati o da persecuzioni soffrono spesso di disturbo da stress post-traumatico.
- Inoltre, la loro attenzione e le loro energie sono dedicate a queste attività, lasciando poco spazio all'apprendimento delle lingue, che è particolarmente impegnativo a livello cognitivo.

Esperienze formative

- Le esperienze formative nel Paese di origine influiscono sull'apprendimento di una seconda lingua. Chi ha seguito un percorso di studio di solito trova più semplice imparare una nuova lingua o studiare

in autonomia. Lo stesso vale per chi ha studiato almeno un'altra lingua straniera.

- Le e i discenti, invece, che non hanno frequentato la scuola nel loro Paese di origine o che non sono alfabetizzati nella loro madrelingua, spesso affrontano dei grandi problemi nell'imparare o nel seguire un corso di lingua.
- Inoltre, le e i discenti hanno delle aspettative diverse sulla scuola o su come funzionano i corsi di lingua. Ad esempio, le persone abituate a una didattica incentrata sul docente possono avere delle difficoltà nell'adattarsi a modalità più comunicative o stili di apprendimento informali. Di conseguenza possono avere delle difficoltà nel associare la discussione, le visite studio o i giochi all'apprendimento.

Problemi di lavoro

- Le persone migranti potrebbero attraversare dei periodi in cui sono alla ricerca di una stabilità finanziaria mediante un nuovo impiego. Spesso le opportunità di lavoro non sono in linea con le loro esperienze pregresse, inoltre trovare un lavoro in determinate condizioni legate può essere una nuova fonte di preoccupazione e insicurezze.
- Potrebbero avere delle difficoltà nel soddisfare determinati bisogni (ad es., competenza, autonomia, senso di appartenenza) il che potrebbe indurre un costante stato di allerta che può portare al burn-out.
- Inoltre, l'orario di lavoro potrebbe coincidere con quello delle lezioni. Ciò potrebbe ostacolare la partecipazione a dei corsi di lingua. Pertanto, le e i discenti potrebbero essere costretti ad abbandonare il percorso di apprendimento oppure a studiare in maniera autonoma, il che non sempre è possibile.
- Inoltre, le lunghe giornate lavorative riducono il tempo dedicato allo studio o ai compiti, con conseguenze sui risultati di apprendimento.

Questioni burocratiche

- La burocrazia e i problemi legati alle richieste di asilo o alla regolarizzazione della propria posizione possono richiedere molto tempo: recarsi ad appuntamenti presso diversi enti, raccogliere dei documenti, richiedere delle traduzioni, ecc.
- Le persone migranti, inoltre, spesso dedicano molto tempo alla ricerca di una casa e accedere ai servizi sociali.
- Gli appuntamenti vengono assegnati a caso e non possono essere annullati se si desidera portare avanti la propria richiesta.

- Inoltre, esistono degli altri ostacoli che impediscono alle persone migranti di seguire dei corsi di lingua, come l'assenza di servizi di assistenza per l'infanzia, problemi economici, la necessità di svolgere lavori con orari flessibili, accesso al trasporto pubblico, disuguaglianze di genere, ecc..

Stress da acculturazione

- Lo stress da acculturazione è quello associato al dover imparare a muoversi e ad agire in un nuovo contesto culturale: il modo in cui le persone si relazionano, azioni semplici come fare spese e chiedere informazioni diventano delle sfide che possono trasformarsi in malintesi culturali. Ciò porta a una minaccia per l'identità dell'individuo. Le persone migranti devono imparare e capire molte cose allo stesso tempo: la lingua del Paese ospitante, ma anche i codici e le norme culturali, le procedure burocratiche, il sistema sanitario, ecc.

Pregiudizi

- Idee preconcepite e pregiudizi influiscono sull'apprendimento delle persone migranti. Ciò che studenti e insegnanti pensano gli uni degli altri condiziona la qualità e ha delle conseguenze sui loro rapporti.
- I pregiudizi influiscono anche sul modo in cui le persone migranti vedono loro stesse in qualità di discendenti e ciò può contribuire a far diminuire la motivazione, la fiducia e anche a sentirsi inermi (riconduzione il senso di fallimento ad altri aspetti della vita influisce sul rendimento di una persona e, quindi, incide sull'autostima).

Tali difficoltà, tutte legate all'incertezza, sono dei fattori stressogeni molto potenti che spingono il cervello a produrre molto cortisolo per lunghi periodi di tempo. Questo ormone influisce, nel lungo periodo, sulla memoria, sulla soglia di attenzione, sulla capacità di concentrazione e sulla memoria incidendo negativamente sul rendimento.

1.3 Presentazione della guida metodologica (PR 1)

- La guida metodologica fornisce indicazioni teoriche e pratiche alle e agli insegnanti. Definisce il quadro metodologico per l'introduzione dell'apprendimento basato sul gioco nelle lezioni di lingua.
- Contiene le seguenti sezioni:
 - > Aspetti teorici dell'apprendimento basato sul gioco
 - > Linee guida metodologiche

- > Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto Game on
- > Valutazione.
- La guida è stata tradotta nelle lingue dei Paesi partner:
 - > inglese;
 - > francese;
 - > tedesco;
 - > greco;
 - > italiano;
 - > spagnolo.
- La guida è disponibile sul sito web del progetto: <https://gameonproject.eu>



2 - L'apprendimento basato sul gioco

2.1 Aspetti teorici dell'apprendimento basato sul gioco

Che cosa si intende per gioco

Dal momento che il gioco sta diventando sempre più importante nell'ambito della didattica delle lingue, sempre più studiosi e studiosi hanno scelto di affrontare la tematica. Di conseguenza è possibile trovare molte definizioni di gioco che presentano alcune differenze. Tutte le definizioni, tuttavia, hanno in comune i seguenti elementi. Un gioco:

- è un'attività con delle regole da seguire (e che sono diverse da quelle che seguiamo nella vita di ogni giorno);
- ha un obiettivo;
- è divertente;
- può essere caratterizzato o meno dalla competizione.

Altre definizioni fanno riferimento ai seguenti aspetti:

- il risultato dell'attività è imprevedibile;
- la partecipazione non prevede un risultato immediato;
- sospensione dell'incredulità.

I giochi educativi possono essere definiti come:

- attività i cui contenuti, la cui struttura e le cui sequenze sono progettati con un intento pedagogico e sulla base di principi didattici, ma che allo stesso tempo mantengono delle caratteristiche ludiche.

Ci si può concentrare sulla preparazione giocosa e accattivante dei contenuti di apprendimento oppure sulle qualifiche, ad esempio quando gli elementi ludici servono unicamente a dare una veste attraente ai contenuti didattici.

2.2 Vantaggi di questo metodo

Vantaggi dati dall'utilizzo dei giochi ai fini dell'apprendimento

Numerose ricerche hanno riconosciuto i vantaggi dati dall'utilizzo dei giochi negli ambienti di apprendimento.

- Grazie ai giochi è possibile simulare delle situazioni che la lezione di lingua prepara ad affrontare. È possibile allenare alcune strategie comunicative e, allo stesso tempo, fornire delle informazioni sulla cultura del Paese.
- È possibile esercitarsi nell'utilizzo della lingua.
- I giochi motivano, hanno un effetto positivo sulle dinamiche di gruppo e sull'ambiente di apprendimento, contribuiscono allo sviluppo della capacità di cooperazione e promuovono l'apprendimento autonomo. Ciò permette di adottare un atteggiamento positivo nei confronti dell'insegnamento e della lingua.
- I giochi sono uno strumento flessibile e versatile e possono essere utilizzati con ogni gruppo e in ogni fase del processo di apprendimento.
- È possibile svolgere i giochi in diversi contesti, con media e metodi di lavoro differenti, di conseguenza consentono di acquisire competenze sociali, digitali e metodologiche.
- I giochi educativi riescono a rispondere a diversi stili di apprendimento. Ciò che viene imparato attraverso diversi canali viene memorizzato meglio.

Vantaggi

- **Motiva** le e i discenti a partecipare e migliora l'esperienza di apprendimento. Attraverso la ludicizzazione, le e i discenti possono apprezzare il processo e sono concentrati sul raggiungimento di un premio. Sentono meno pressione e si godono l'attività.
- **Aumenta la soddisfazione e il rendimento** delle e dei discenti che ricevono una ricompensa, quindi sono portati a migliorare il loro rendimento e a voler imparare di più.
- **Rafforza il processo di comunicazione.** Attraverso i giochi, le e i discenti sono incoraggiati a interagire con gli altri, a portare a termine dei compiti che fanno parte del processo, rafforzando le loro competenze comunicative.
- **Aumenta il coinvolgimento e l'impegno.** L'insegnante può creare delle esperienze e utilizzare degli elementi ludici per coinvolgere la classe. Una volta familiarizzato con il processo, le e i discenti possono divenire parte attiva del gioco.
- **Migliora la memorizzazione delle conoscenze** e aiuta a sviluppare delle competenze specifiche. L'elemento del divertimento associato al gioco aiuta le e i discenti a memorizzare più rapidamente quanto hanno studiato. Inoltre, l'uso attivo della lingua in un gioco consente di evitare di imparare a pappagallo.

- **Riduce i livelli di ansia e stress:** Sebbene i giochi educativi abbiano degli obiettivi, assomigliano meno a degli esercizi corretti dall'insegnante e più a dei passatempi divertenti. Inoltre, i giochi vengono svolti in piccoli gruppi. Ciò contribuisce a ridurre i livelli di ansia e stress, soprattutto per le e i discenti più timidi e portano a una maggiore partecipazione.
- **Apprendimento inconsapevole:** Ad esempio quando si gioca a "Che cosa faresti se?" le e gli studenti devono pescare una domanda tra quelle contenute nella scatola. Di solito la domanda e le risposte non si abbinano tra loro, di conseguenza devono utilizzare la loro immaginazione per spiegare la risposta. Nel fare ciò, non devono preoccuparsi troppo degli errori di grammatica perché devono comunicare e spiegare il perché dell'accaduto. Oltre a divertirsi, le e gli studenti non devono preoccuparsi di errori e punizioni. Inoltre, impareranno le regole grammaticali e avranno la possibilità di utilizzarle. Così facendo, imparano in maniera inconsapevole. Le e gli studenti smettono di pensare alle strutture grammaticale e cominciano a utilizzare la lingua in maniera naturale e spontanea in classe.

Svantaggi

- **Mancanza di elementi culturali:** le e i partecipanti potrebbero perdere interesse se il gioco non verte intorno ad elementi della loro cultura.
- **Livello di difficoltà:** I contenuti del gioco suscitano l'interesse delle e dei discenti. Se il gioco è troppo facile o troppo difficile (lessico limitato, conoscenza delle regole grammaticali), probabilmente non riuscirà a catturare la loro attenzione.
- **Pregiudizi nei confronti dei giochi:** Per molte persone il gioco è un'attività infantile, non uno strumento didattico. Di conseguenza potrebbero rifiutarsi di giocare in classe.
- **Regole poco chiare:** i giochi sono basati su delle regole. Se sono poco chiare o troppo complesse da comprendere, le persone tendono a sentirsi a disagio e a rifiutarsi di giocare.
- **Problemi tecnici:** Quando si utilizzano dei giochi digitali, lo svolgimento dipende da fattori tecnici, come la velocità della connessione, i dispositivi a disposizione, la familiarità delle e dei discenti con questi strumenti. Se uno di questi fattori causa dei problemi, l'attenzione passa dal gioco alla risoluzione di problemi tecnici incidendo sulla motivazione.

2.3 Presentazione dei prodotti creati nell'ambito del progetto

Presentazione dei materiali prodotti nell'ambito del progetto

Nel corso del progetto ogni organizzazione partner ha ideato almeno 6 giochi che presenteremo in maniera dettagliata di seguito. Dei 37 giochi sviluppati 24 sono cartacei e 13 digitali.

Tutti i giochi cartacei possono essere stampati all'interno della scuola.

I giochi si riferiscono alle seguenti aree tematiche:

- Istruzione e formazione (6 giochi)
- Salute (5 giochi)
- Fare spese (7 giochi)
- Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento (6 giochi)
- Personalità e casa (7 giochi)
- Vita lavorativa (3 giochi)
- Servizi sociali (3 giochi)

I giochi fanno riferimento alle seguenti abilità linguistiche:

- Lessico
- Grammatica
- Comprensione scritta
- Produzione scritta
- Produzione orale
- Comprensione orale

I giochi sono disponibili nelle lingue dei Paesi partner del progetto: inglese, francese, tedesco, greco, spagnolo e italiano.

Livello e gruppo target

I giochi sono rivolti a persone migranti e rifugiate che stanno studiando la lingua del Paese ospitante. Sono rivolti a discenti di livello A1 e A2 del CEFR. Forniremo ulteriori informazioni in merito più avanti.

17 giochi sono stati pensati per il livello A1, 11 per quello A2 e 9 per il livello A1 e A2.

Tipologie di gioco

I giochi digitali sono stati creati tramite Quizziz. Più giocatori possono partecipare allo stesso tempo (modalità competitiva). I giochi comprendono: quiz a risposta multipla, attività di completamento del testo, quiz con immagini e domande vero o falso.

Tra i giochi cartacei, invece, vi sono:

- Giochi da tavolo
- Giochi di carte
- Domino
- Mimo
- Giochi di ruolo
- Frasi strapazzate
- Sudoku
- Puzzle
- Bingo
- Twister
- Gioco della sedia

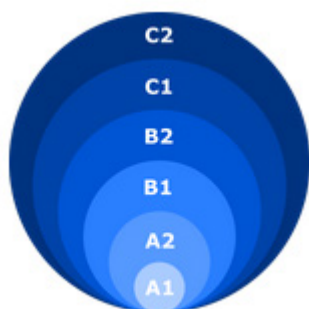
Materiale aggiuntivo

Ogni gioco prodotto nell'ambito del progetto comprende:

- il gioco stesso, ad es., gioco da tavolo, memory, ecc. da stampare.
- Descrizione del gioco. Ogni scheda contiene importanti informazioni per le e gli insegnanti che desiderano servirsi del gioco durante le lezioni. In ogni scheda vengono indicate delle indicazioni precise su:
 - > Livello di competenza linguistica
 - > Gruppo target
 - > Obiettivi di apprendimento
 - > "Occorrente", il materiale necessario per svolgere il gioco
 - > Descrizione, istruzioni dettagliati per svolgere il gioco
 - > Materiale aggiuntivo

Il materiale aggiuntivo è disponibile in tutte le lingue dei Paesi partner.

Game on e il quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (CEFR)



I giochi sviluppati nell'ambito del progetto si riferiscono ai livelli A1 e A2 del quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (CEFR).

Il CEFR è stato pubblicato nel 2001. Individua sei diversi livelli di competenza linguistica da A1 a C2, che possono a loro volta essere raggruppati in tre diverse fasce di competenza: utente base, utente indipendente e utente avanzato, da suddividere a seconda delle esigenze locali. I livelli vengono definiti mediante dei descrittori relativi alle abilità.

Le e i discenti che hanno un livello di competenza A1 e A2 sono considerati "utenti base".

Basic	A2	Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment). Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters. Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.
User	A1	Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type. Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has. Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

Pertanto, tutti i giochi sviluppati nell'ambito del progetto contengono parole e strutture di base elementari che le e i discenti possono incontrare e utilizzare nella loro vita di ogni giorno. Anche le abilità di comprensione orale e scritta e di produzione orale si riferiscono a questo livello e sono volte allo scambio di informazioni semplici.

Il CEFR è disponibile in tutte le lingue dell'Unione europea e può essere scaricato al seguente indirizzo: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

2.4 Classificazione dei giochi

Modalità di classificazione dei giochi

Non esiste un modo univoco di classificare i giochi educativi che possono essere distinti a seconda degli obiettivi di apprendimento, delle modalità o della tipologia di gioco. Possiamo, inoltre, discernere tra giochi online e offline, competitivi e cooperativi, oppure classificarli in base al livello di competenza linguistica, alla durata, alla tematica, ecc.

A fini didattici appare più utile la classificazione per obiettivi di apprendimento. Di conseguenza possiamo distinguere tra:

- giochi volti a migliorare le dinamiche di gruppo e l'atmosfera in classe, a rilassarsi, a concentrarsi e a sciogliersi;
- giochi volti a migliorare la produzione scritta e orale – questi giochi si fondano sullo scambio di informazioni (ad es., due persone individuano le differenze tra due immagini simili, ma non uguali). Utilizzare la lingua correttamente è importante, ma bisogna prima raggiungere l'intento comunicativo;
- giochi volti a servirsi di determinate strutture linguistiche. In questi casi è necessario essere accurate (ad es., individuare l'antonimo corretto).

Durante il corso di formazione ci siamo serviti di questa classificazione.

Se volessimo, invece, distinguere i giochi in base alla loro tipologia, ritroveremo:

- giochi di ruolo e giochi di carte;
- giochi da tavolo;
- giochi volti a promuovere la produzione scritta e orale, la comprensione scritta (gioco di Kim, ecc.).

Per scegliere i giochi più adatti al gruppo di discenti, tuttavia, è importante utilizzare più filtri allo stesso tempo (ad es., obiettivi di apprendimento, livello, durata).

Presentazione dei giochi ideati nell'ambito del progetto

Questa parte del manuale è dedicata ai giochi ideati nell'ambito del progetto e tradotti nelle lingue dei Paesi partner. Per ulteriori informazioni, ti invitiamo a dare un'occhiata al prospetto dei giochi riportato qui sotto e al programma di Game On.

Tematica	Livello	Tipo di gioco	Breve descrizione del gioco
Istruzione e formazione	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, orologi che segnano ore ben precise e attività
Istruzione e formazione	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz, Lessico
Istruzione e formazione	A2	Comprensione scritta, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz, Comprensione scritta
Istruzione e formazione	A1	Lessico	"Indovina il nome", Lessico relativo agli oggetti presenti in classe
Istruzione e formazione	A2	Grammatica	Domino, elaborare delle frasi associando verbi e immagini
Istruzione e formazione	A1	Grammatica	Azioni da mimare per esercitarsi con l'uso del presente
Salute	A1	Grammatica e lessico	1. Due mazzi di carte con parole e immagini da abbinare (ad es., dottore, farmacista, ferita, mal di testa, ecc.).
Salute	A1	Grammatica e lessico	Una visita dal dottore Le e gli studenti hanno delle carte con su scritte delle parole con le quali dovranno creare delle frasi relative a problemi di salute. Tutte le squadre hanno le stesse frasi. Si lavora insieme per elaborare delle frasi di senso compiuto.
Salute	A1/A2	Grammatica e lessico	Il gioco può essere svolto ricorrendo a livelli di difficoltà crescenti in base ai progressi compiuti dalle e dagli studenti. Sugeriamo di utilizzare dei cartelloni per coinvolgere l'intera classe, delle dispense A4 per le coppie di studenti oppure una presentazione PowerPoint.

Fare spese	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, stile Monopoli, con delle caselle che rappresentano i vari negozi. Dopo aver lanciato il dado, bisognerà formulare la frase corretta per chiedere di acquistare qualcosa dal negozio corrispondente alla casella su cui si è fermata la pedina. Se la o lo studente dà la risposta corretta può continuare a giocare, in caso contrario dovrà retrocedere di qualche casella.
Salute	a1/a2	Grammatica/Lessico	Dal mimo alle parole
Salute	A1	Grammatica /Lessico	Scelte sane -quizziz Lessico
Market	a1/a2	Grammatica Lessico	Oggetti di uso quotidiano Quizziz-Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Grammatica/Lessico, Comprensione orale and Produzione scritta	Raccontare una storia: ideare una storia riguardo ai propri hobby e interessi
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico legato al mondo dello sport
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/Lessico	Mimo: provare un hobby
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1	Lessico	Un gioco grazie al quale è possibile conoscere le diverse festività celebrate nel Paese ospitante.
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/ Lessico, Produzione scritta e capacità di presentazione	Abbinare le frasi: ogni discente imparerà a creare 18 frasi con parole legate alla vita quotidiana e agli hobby.
Personalità e casa	A1/A2	Grammatica, Lessico, Comprensione orale e scritta	Gioco da tavolo; dadi e carte, le e i partecipanti muovono le loro pedine e a turno devono rispondere a domande che li riguardano oppure portare a termine una missione.

Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: completa le frasi
Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz (con immagini) riguardo alle azioni che si possono compiere a casa.
Personalità e casa	A2	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz con domande vero o falso per trovare delle persone all'interno di una grande casa.
Personalità e casa	A1/A2	Lessico	Mimo per indovinare gli oggetti e le stanze presenti in una casa.
Personalità e casa	A1	Lessico	Il gioco della sedia: presentarsi divertendosi (gioco di gruppo).
Personalità e casa	A2	Grammatica, Lessico e Comprensione orale	Gioco di ruolo per instaurare nuove amicizie.
Fare spese	A1/A2	Lessico	Bingo: completa la cartella associando i diversi negozi alle parole corrispondenti.
Fare spese	A1/A2	Grammatica, Lessico e Comprensione scritta	Puzzle (dialoghi riguardo all'organizzazione di una cena): mettere in ordine le frasi per ricostruire il dialogo.
Fare spese	A1	Lessico	Twister: disporre le immagini sul pavimento e invitare le e i partecipanti a saltare sugli elementi che nomini o descrivi.

Vita lavorativa and Servizi sociali	A2	Grammatica, Lessico, Produzione orale, Comprensione orale	<p>GIOCO DI RUOLO</p> <p>Gioco n.1: Studente 1 prepara un insieme di domande vestendo i panni del responsabile delle risorse umane a cui deve rispondere Studente 2. Quindi si scambieranno i ruoli.</p> <p>Game 2: la stessa dinamica, ma stavolta l'ambito è quello dei servizi sociali (ad es., richiedere un aiuto sui servizi a disposizione dei minori; informarsi sull'accesso ai servizi sanitari).</p>
Servizi sociali	A2	Lessico, Comprensione scritta	Quizizz: Completa il testo
Vita lavorativa	A1	Lessico	Quizizz: Professioni
Servizi sociali	A1	Lessico, Produzione scritta	Sudoku: con immagini e parole
Vita lavorativa	A1	Lessico, Produzione scritta, Grammatica	Lettere con le quali comporre una parola da associare a un'immagine
Servizi sociali	A1	Lessico, Grammatica and Comprensione scritta	Un insieme di parole (contenute in un sacchetto o in una scatola) attaccate da dei magneti per comporre delle frasi semplici
Fare spese	A1	Lessico	Quizizz: imparare i nomi di frutti e ortaggi
Fare spese	A2	Lessico, verbi	Quizizz: le e i partecipanti saranno in grado di formare 10 frasi, utili per andare a fare la spesa, utilizzando dei verbi

2.5 Scegliere dei giochi per l'apprendimento delle lingue

Come e quando utilizzare i giochi

Le e gli insegnanti devono riflettere sulle modalità di utilizzo dei giochi allo scopo di rispondere alle esigenze della classe e raggiungere gli obiettivi della lezione. Di solito, durante le lezioni di lingue i giochi vengono utilizzati per:

- rompere il ghiaccio all'inizio della lezione;
- riempire i tempi morti al termine della lezione;
- un'attività divertente per aggiungere un po' di varietà al programma.

Tuttavia, se i giochi vengono visti come delle strategie essenziali per migliorare l'apprendimento della lingua, possono essere sfruttati:

- al termine della lezione teorica per permettere alle e agli studenti di fare pratica ed allenare le competenze e le conoscenze acquisite
 - > ad es., "Trova una persona che...": questo gioco consente di imparare delle regole grammaticali (a formulare domande e risposte) e allenarsi ad utilizzare le varie strutture linguistiche con un obiettivo;
 - > "Che cosa faresti se": Le e gli studenti studiano il periodo ipotetico.
- per ripassare e rivedere conoscenze e abilità acquisite (ad es., giochi di memoria per ripassare le parole imparate);
- come meccanismo di verifica per scoprire i punti deboli delle e degli studenti.

Pertanto, Hadfield (1990) suggerisce che "i giochi devono essere considerati parte integrante del programma e non un'attività divertente da fare il venerdì pomeriggio o alla fine del quadrimestre."

Non appena le e i discenti avranno familiarizzato con i contenuti linguistici del gioco, l'insegnante può presentare l'attività in modo da eliminare i malintesi in questo modo:

- illustrare le regole del gioco alle e agli studenti;
- dimostrare l'attività con l'aiuto di uno o due studenti;
- scrivere le istruzioni o le strutture linguistiche chiave alla lavagna;
- provare il gioco;
- giocare.

Strategie per formare i gruppi

Prima di iniziare il gioco, l'insegnante deve riflettere su quale strategia adottare per formare i gruppi. Si tratta di un momento fondamentale, specialmente nel caso dei giochi che prevedono anche una competizione. In questo caso, i gruppi dovranno essere eterogenei ed i membri del gruppo dovranno continuare a cambiare per evitare che vincano o perdano sempre le stesse persone.

Esistono diverse strategie per formare i gruppi più o meno adatte a seconda degli obiettivi di apprendimento.

Composizione casuale dei gruppi

- In questo caso i gruppi vengono formati a caso, né l'insegnante né la classe conoscono prima la composizione del gruppo o possono cambiarla.
- Pro:
 - > Ottima per migliorare la coesione della classe
 - > Incoraggia lo spirito di squadra all'interno della classe (le e i discenti devono collaborare con persone differenti);
 - > La formazione dei gruppi procede in maniera tranquilla.
- Contro:
 - > Richiede una preparazione (in base al metodo scelto)
 - > Può essere difficile se le e gli studenti non sono abituati a lavorare insieme (oppure si rifiutano di lavorare con alcune persone).
- Metodi:
 - > Cartoncini colorati (ogni studente estrae un cartoncino colorato che rappresenta il colore del proprio gruppo)
 - > Numeri (tutti gli studenti con il numero 1 lavorano insieme, e così via);
 - > Caratteristiche comuni (ad es., tutte le e gli studenti nati nello stesso mese o nella stessa stagione lavorando insieme)
 - > Pezzi di un puzzle (delle cartoline o delle immagini vengono ritagliate in diversi pezzi. Le e gli studenti dovranno trovare la propria squadra mettendo assieme i pezzi per ricreare l'immagine originale).

A scelta dell'insegnante

- In questo caso, l'insegnante decide chi farà parte del gruppo.
- Pro:
 - > L'insegnante sa che il gruppo sarà adatto allo svolgimento dell'attività.
 - > Richiede poca preparazione.
 - > Aiuta a creare un sistema volto a permettere alle e agli studenti di aiutarsi a vicenda.
- Contro:
 - > Non incentrato sullo studente
- Metodi:
 - > Per abilità (formare dei gruppi con studenti bravi e non per creare un gruppo abbastanza omogeneo);
 - > Per caratteristiche differenti (ragazze/ragazzi, ecc. per creare dei gruppi diversi in termini di competenze linguistiche e abilità).

A scelta delle e degli studenti

- In questo caso sono le e gli studenti a scegliere con chi lavorare.
- Pro:
 - > Le e i partecipanti si conoscono tra loro e sono affiatati, in questo modo il gruppo lavora più velocemente.
 - > Il metodo è incentrato sullo studente
 - > Non richiede alcuna preparazione.
- Contro:
 - > I gruppi tendono ad essere stabili (= sono sempre le stesse persone che lavorano insieme)
 - > La formazione dei gruppi richiede più tempo.
 - > Il processo di formazione dei gruppi è molto rumoroso.
- Metodi:
 - > Per interesse (le persone interessate agli stessi temi formano un gruppo)
 - > amicizia (le e gli studenti formano un gruppo composto da amici)

- > Capacità (Le e gli studenti scelgono le persone dotate delle caratteristiche migliori per svolgere il gioco)

Stabilire gli obiettivi di apprendimento

Per prima cosa leggiamo le seguenti frasi:

- 1. Voglio davvero imparare l'inglese (o qualsiasi altra lingua).**
2. Il mio obiettivo è quello di raggiungere il livello C1 nel giro di due mesi.

Che differenza c'è tra la prima e la seconda frase?

La prima frase, "Voglio davvero imparare l'inglese", è un desiderio, un sogno. Che cosa significa davvero questo obiettivo così vago? Come si fa a sapere in che modo si intende raggiungere questo obiettivo o quando potrà dirsi raggiunto? Che tipo di aiuto può fornire l'insegnante se si utilizzano parole così generiche che sembrano prive di significato?

È importante avere un sogno, una meta da raggiungere. Tuttavia, per raggiungere quella meta, la speranza non basta. È necessario disporre di strategie reali attraverso le quali realizzare quel sogno.

La seconda frase è un obiettivo e stabilire degli obiettivi nell'apprendimento delle lingue è fondamentale. È questo il punto di partenza del percorso verso il raggiungimento della piena padronanza dell'idioma che si intende imparare.

Stabilire un obiettivo specifico:

- aiuta a fare chiarezza;
- consente di comprendere le ragioni per le quali si è intrapreso lo studio della lingua;
- permette di individuare una meta e uno scopo da raggiungere.

Stabilire un obiettivo specifico con una scadenza aiuta chi impara una lingua a:

- sapere che cosa deve fare per raggiungere il livello desiderato;
- elaborare un piano e concentrarsi;
- motivarsi e tenere vivo l'entusiasmo anche quando non ci si sente in grado di continuare.

"Senza obiettivi, e piani per raggiungerli, sei come una nave che è salpata senza direzione." - Fitzhugh Dodson

Esistono numerosi metodi per stabilire e valutare gli obiettivi e i risultati di apprendimento. Il più noto e utilizzato è il metodo:

SMART: Specifici- Misurabili - rAggiungibili - Realistici - definiti nel Tempo

S= Specifici

Assicurati che le e gli studenti stabiliscano degli obiettivi specifici.

Se lo studente si propone il seguente obiettivo: "Voglio migliorare in grammatica", non sa cosa vuole, né come valutare i propri progressi. Vediamo insieme un altro esempio. Per una studente di livello avanzato, un obiettivo specifico potrebbe essere quello di riuscire a scrivere riducendo al 10% gli errori relativi alla coniugazione dei verbi oppure riuscire a utilizzare correttamente le preposizioni nell'80% dei casi.

M=Misurabili

Assicurati che gli obiettivi siano misurabili.

Ad esempio: "Voglio riuscire a scrivere riducendo al 10% gli errori relativi alla coniugazione dei verbi entro la fine del quadrimestre".

A= rAggiungibili

Bisogna assicurarsi che le e gli studenti possano raggiungere i loro obiettivi entro una scadenza realistica. Aiutali a non stabilire troppi obiettivi simultaneamente oppure troppo lontani nel tempo.

Ad esempio: "Non mi sento a mio agio nel parlare la lingua che sto imparando al di fuori della classe. Voglio acquisire una buona padronanza per avere la sicurezza necessaria per parlare con le persone. Voglio essere in grado di raggiungere questo obiettivo nel giro di tre mesi."

R= Realistici

Occorre assicurarsi che gli obiettivi siano in linea con i bisogni delle e degli studenti e siano volti a rafforzare i loro punti deboli.

✓ Ad esempio: Studente: "Voglio migliorare la mia pronuncia nei prossimi tre mesi."

Insegnante: "La tua pronuncia è buona, che ne pensi degli aggettivi? Utilizzi parole semplice come cattivo, buono, carino, interessante...? Perché non provi ad ampliare il tuo vocabolario nello stesso periodo di tempo?"

T= Definito nel Tempo

Bisogna aiutare le e gli studenti a stabilire un periodo di tempo o una scadenza entro la quale vogliono raggiungere i loro obiettivi. È importante, inoltre, stabilire degli obiettivi a breve termine che possono essere raggiunti più facilmente di quelli più vaghi e a lungo termine.

- ✓ Ad esempio: Studente: “Vorrei imparare più aggettivi nel corso dei prossimi tre mesi.”
- ✓ È possibile cominciare a lavorare sugli obiettivi dividendoli in compiti a breve termine, ad esempio:
 - Individuare e distinguere gli aggettivi in categorie da imparare entro una certa data;
 - Stabilire una scadenza per imparare gli aggettivi collegati a una data categoria (ad es., due settimane);
 - Incoraggiare le e gli studenti ad allontanarsi dalla loro zona di confort e a servirsi di altri aggettivi quando interagiscono con altri.

Le espressioni “obiettivi di apprendimento” e “risultati di apprendimento” vengono spesso utilizzati come sinonimi. Sono usati per determinare ciò che deve essere insegnato dal docente e che cosa ci sia aspetta che le e gli studenti conoscano al termine del programma. Tuttavia, esistono delle importanti differenze in quanto queste espressioni si riferiscono ad elementi diversi del processo di apprendimento.

Ai fini del presente progetto gli obiettivi di apprendimento sono associati al punto di vista dell’insegnante e alle sue finalità nell’utilizzo di un gioco. Si tratta di temi specifici che l’insegnante vuole affrontare insieme alla classe. I risultati di apprendimento, invece, sono conoscenze e competenze tangibili e misurabili che le e gli studenti acquisiranno partecipando al gioco.

- Obiettivi di apprendimento
- Qual è l’intento dell’insegnante nella creazione del gioco?
- Il tema che sarà affrontato durante il gioco.
- Quali conoscenze acquisiranno o quali competenze matureranno le e gli studenti partecipando al gioco?

Risultati di apprendimento

- Il gioco è stato efficace ai fini del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento?
- Che cosa possono aspettarsi le e gli studenti dal gioco?
- Quali conoscenze acquisiranno le e gli studenti grazie al gioco?

Per ulteriori informazioni su questo tema, ti invitiamo a consultare il sito:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives/>

Criteria di cui tenere conto quando si svolge un gioco nel corso del processo di apprendimento

Sebbene i giochi possano essere utili ai fini del processo di apprendimento, occorre tenere conto di numerosi fattori prima di proporre uno alla classe. Tali fattori possono essere suddivisi nelle seguenti categorie:

Tempo

- Il tempo da dedicare ai giochi dipende dai contenuti didattici. Di solito solo una piccola parte della lezione viene dedicata al gioco.
- È importante riflettere sul momento in cui utilizzare il gioco:
 - > all'inizio della lezione per introdurre l'argomento;
 - > alla fine della lezione per concludere le attività;
 - > momento del giorno o della settimana (mattina o pomeriggio/sera, lunedì o venerdì);
 - > per puntellare la lezione;
 - > per ridurre stress e tensione dopo un test o un momento di concentrazione particolarmente intenso.
- L'insegnante deve anche riflettere su quanto tempo dedicare al gioco, nonché alla sua preparazione e alle attività successive al gioco (spiegazione, analisi degli errori, risistemare la classe, ecc.).
- Se è l'insegnante a creare dei giochi deve sapere quanto tempo occorre per preparare il materiale e quanto tempo libero e risorse desidera investire in questo processo.

Scelta

- Per ogni categoria esistono diversi tipi di gioco. L'insegnante deve tenere conto di diversi fattori per scegliere il gioco più adatto alla sua classe. Tra questi elementi ricordiamo:
 - > il livello delle e degli studenti;
 - > la fascia d'età;
 - > lo scopo del gioco;
 - > il grado di interesse;
 - > il grado di motivazione;

- > il momento più appropriato in cui svolgere il gioco;
- > il materiale a disposizione.

Preparazione

I giochi sono divertenti, tuttavia è importante dedicare la giusta attenzione alla preparazione affinché abbiano davvero successo.

- Innanzitutto è fondamentale trovare un buon gioco.
- Quindi, l'insegnante deve assicurarsi di avere tutto l'occorrente a disposizione (proiettore o lavagna interattiva da utilizzare per far vedere il materiale, le regole, correggere gli errori, ecc.).
- È necessario preparare prima tutti gli oggetti che potranno servire durante il gioco e riflettere sul formato desiderato (ad es., testi scritti a mano oppure al computer, uso dei colori, durevolezza dei materiali, ecc.).
- L'insegnante deve sapere come si svolgerà il gioco, cosa dovranno fare le e gli studenti e quali istruzioni saranno date loro.
- È importante cercare di prevedere eventuali difficoltà logistiche o linguistiche che potrebbero presentarsi allo scopo di affrontarle in maniera efficace. Idealmente l'insegnante dovrebbe testare il gioco prima di proporlo alla classe.

Gestione

- L'insegnante deve decidere come far disporre la classe affinché il gioco possa svolgersi senza intoppi (ad es., disposizione dei mobili e delle sedute, ecc.). Lo stesso principio vale anche per la formazione dei gruppi.
- Mentre la classe lavora, l'insegnante deve tenere d'occhio coppie e gruppi, correggere e stimolare chi è meno partecipe.
- L'insegnante deve poter fermare il gioco e cambiare attività nel caso in cui la classe si stanchi. In questo modo sarà possibile tenere alta la concentrazione.

Per quanto attiene ai giochi digitali, l'insegnante deve tenere conto anche delle capacità tecniche di cui devono essere in possesso le e gli studenti e dell'attrezzatura a disposizione (smartphone, WiFi, computer, casse, ecc.).

Difficoltà organizzative

Organizzazione:

- Poco tempo a disposizione per spiegare le regole e giocare (le e gli studenti devono sbrigarsi per finire il gioco oppure il gioco viene interrotto bruscamente al termine della lezione).
- Troppo tempo a disposizione. La classe termina il gioco prima del previsto e deve attendere prima di passare all'attività successiva. Rischio di annoiarsi e perdere interesse nei confronti della lezione.
- Troppe regole oppure livello di difficoltà eccessivo. Le e gli studenti possono sentirsi sotto pressione e rifiutarsi di giocare. Oppure la classe non comprende bene le regole ed il gioco non sortisce i risultati sperati.
- Il gioco non è in linea con le competenze linguistiche delle e degli studenti che possono sentirsi annoiati se il gioco viene ritenuto troppo facile, oppure sotto stress se invece è troppo difficile per loro.
- Il gioco non è interessante (ad es., il materiale utilizzato è usurato, le immagini sono datate, il font utilizzato e le immagini sono troppo piccole, ecc.).
- Manca il materiale per svolgere il gioco.

Tempismo

- Il gioco viene utilizzato al momento sbagliato (la struttura utilizzata nel gioco non è ancora stata studiata, momento sbagliato del giorno o della settimana). La classe potrebbe essere troppo stanca o non essere dell'umore adatto.
- Non è semplice dedicare del tempo ai giochi nel corso delle lezioni in quanto l'insegnante deve affrontare tutti gli argomenti previsti dal programma per permettere alle e agli studenti di sostenere il test.

Personalità dell'insegnante

- L'insegnante deve mostrare un atteggiamento positivo nei confronti dei giochi per convincere gruppi di studenti scettici nei confronti di questa modalità di apprendimento.
- L'insegnante deve essere in grado di recitare e di accentuare alcune reazioni per mettere le e gli studenti a loro agio e motivarli a partecipare.

Personalità e stili di apprendimento delle e degli studenti

- Le e gli studenti hanno stili di apprendimento differenti e potrebbero non volere giocare durante le lezioni.
- Le e gli studenti potrebbero ritenere i giochi troppo infantile e non riconoscere i benefici rappresentati dal giocare in classe.

Buone pratiche per inserire i giochi nel processo di apprendimento

Affinché i giochi possano contribuire al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento occorre tenere conto dei seguenti aspetti:

- I giochi devono avere un obiettivo di per sé che non sia solo didattico.
- Devono essere progettati in maniera interessante e incoraggiare ad agire.
- Possono, ma non devono necessariamente, avere un carattere competitivo. In questo caso, occorre creare dei nuovi gruppi eterogenei affinché non siano sempre le stesse persone a vincere o perdere.
- Devono avere poche regole, ma chiare. Le dimostrazioni possono essere molto utili perché aiutano le e gli studenti a capire il gioco e a seguire le regole. Altrimenti potrebbero non comprendere l'obiettivo del gioco e non ottenere i vantaggi attesi.
- È importante che il gioco consenta alle e agli studenti di auto-valutarsi.
- Il gioco non dovrebbe essere interrotto per correggere degli errori. Gli errori saranno corretti al termine dell'attività.
- I giochi devono essere adattati agli obiettivi di apprendimento e alle caratteristiche della classe. Di conseguenza, potrebbe essere necessario introdurre questa modalità lentamente.

2.6 Valutare i risultati dei giochi durante le lezioni

Perché la valutazione è importante?

Valutare i giochi e il loro impatto sul processo di apprendimento della lingua delle persone migranti e rifugiate è essenziale per garantire l'efficacia, l'adeguatezza e l'utilità delle risorse investite.

- **Valutare l'efficacia:** valutare l'impatto dei giochi sul processo di apprendimento aiuta a comprendere quanto questi strumenti siano efficaci ai fini del raggiungimento dei risultati di apprendimento. In questo modo è

possibile capire se tali attività stanno aiutando le e i discenti a migliorare le loro competenze linguistiche o meno e quali aspetti del gioco sono più utili a tal fine.

- **Individuare buone pratiche:** valutare l'impatto dei giochi può aiutare a trovare buone pratiche al fine di promuovere l'apprendimento basato sul gioco tra persone migranti e rifugiate. Questa informazione può essere utilizzata per lavorare allo sviluppo di altri giochi o migliorare quelli esistenti.
- **Adattarsi alle esigenze delle e dei discenti:** valutare l'impatto dei giochi può aiutare a individuare le esigenze delle e dei discenti in modo da soddisfarle. Ad esempio, nel caso in cui la valutazione indichi che un determinato gioco non è adatto a un gruppo di studenti, sarà possibile modificare l'attività in modo da renderla più efficace.
- **Giustificare gli investimenti:** valutare l'impatto dei giochi può aiutare anche a giustificare l'allocazione delle risorse destinate al loro sviluppo e al loro utilizzo. Se un gioco si dimostra efficace nel migliorare le competenze linguistiche, allora sarà più semplice acquisire dei fondi per svilupparlo ulteriormente e promuoverne l'utilizzo su ampia scala.

Criteria di valutazione

I giochi educativi hanno un duplice obiettivo: (1) riuscire ad essere interessanti e divertenti (2) promuovere l'apprendimento. Pertanto la valutazione dovrà essere condotta su due livelli: (a) analizzando il gioco stesso e (b) esaminando il processo di apprendimento. Oggi non possediamo criteri di valutazione validi per attestare l'efficacia di un gioco ai fini del processo di apprendimento.

Valutare il gioco

Per valutare un gioco occorre porsi le seguenti domande:

- Il gioco si è svolto nei tempi previsti?
- Le istruzioni fornite erano chiare?
- Il gioco è adatto al gruppo target (livello di competenza linguistica, tematica, fascia d'età, ecc.)?
- È necessario apportare dei cambiamenti (ad es., aggiungere delle spiegazioni, adattare il gioco o i contenuti del gioco al gruppo target)=
- Le e gli studenti hanno apprezzato il gioco?

Valutazione dei progressi

Il processo di valutazione si basa sulla raccolta di dati volti ad attestare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. Possiamo distinguere tra valutazione (1) sommativa, condotta al termine del processo di apprendimento per verificare i risultati complessivi raggiunti e valutazione (2) formativa condotta nel corso di tutto il processo di apprendimento per monitorare progressi e fallimenti.

Valutazione sommativa

L'obiettivo della valutazione sommativa è quello di valutare l'apprendimento di ogni studente al termine di un processo confrontandolo con alcuni criteri standard. Spesso valutazioni di questo genere hanno un carattere ufficiale, di conseguenza assumono una valenza particolare.

Nell'ambito dei giochi educativi si parla, piuttosto, di completion assessment. Questo tipo di valutazione mira ad attestare se la o lo studente è riuscita a completare il gioco. In contesti più tradizionali equivale a chiedersi "La o lo studente ha dato la risposta corretta?". Un indicatore semplice come questo può aiutarci a capire se i contenuti sono stati opportunamente acquisiti. Tuttavia, questa strategia non tiene conto di alcune variabili, ad esempio:

- chi gioca può imbrogliare;
- è difficile capire se chi gioca ha davvero acquisito le informazioni necessarie oppure se ne è servito per completare il gioco.

Il metodo più comune per effettuare una valutazione finale consiste nel testare le conoscenze della classe mediante un sondaggio, un test, un questionario, un progetto finale.

Valutazione formativa

L'obiettivo della valutazione formativa è quello di monitorare l'apprendimento delle e degli studenti e ottenere delle indicazioni per migliorare le rispettive strategie didattiche. Nello specifico, la valutazione formativa:

- aiuta le e gli studenti a individuare i loro punti di forza e i loro punti deboli, nonché le aree su cui lavorare;
- aiuta l'insegnante a riconoscere i punti deboli degli studenti e ad affrontare immediatamente i problemi;
- consente a studenti e insegnanti di valutare più frequentemente i progressi.

In genere la valutazione formativa non ha carattere ufficiale, di conseguenza non ha una valenza assoluta. Tuttavia, può assomigliare alla valutazione sommativa. La differenza è data dal fatto che i risultati non sono registrati o condivisi con altri soggetti. Sono utilizzati unicamente per porre in evidenza gli ambiti su cui lavorare e gli argomenti da affrontare nel corso di future lezioni o attività.

Ad ogni modo anche la valutazione formativa presenta degli svantaggi:

- può demotivare le e gli studenti che apprendono più velocemente, di conseguenza devono partecipare anche alle lezioni in cui vengono ripassati alcuni argomenti;
- può richiedere molto tempo e aumentare il carico di lavoro dell'insegnante.

Di seguito elenchiamo alcuni esempi di valutazione formativa legati ai giochi educativi:

Valutare il gioco	Valutare i progressi
<p>sondaggio al termine del gioco;</p> <p>discussione in classe riguardo al gioco;</p> <p>domande su aspetti del gioco;</p> <p>sondaggio che prevede il ricorso a emoji o cartoncini colorati per valutare il gioco.</p>	<p>quiz sulle strutture grammaticali utilizzate nel corso del gioco (Quizziz, Kahoot, Socrative ecc.);</p> <p>domande a risposta breve (completa la frase);</p> <p>moduli di valutazione;</p> <p>sondaggio che prevede il ricorso a emoji o cartoncini colorati per permettere alle e ai discenti di auto valutarsi;</p> <p>nuvola di parole.</p>



3 - Giochi per diversi obiettivi di apprendimento

3.1 Insegnare la grammatica attraverso il gioco

Tipologie di gioco

La grammatica, sebbene sia fondamentale per comunicare in maniera efficace, viene spesso considerata una materia arida dalla maggior parte delle e degli studenti il cui studio richiede molto impegno e motivazione. Per rendere più interessanti le lezioni di grammatica ogni insegnante può servirsi di alcune strategie creative in classe.

Le seguenti attività sono spesso utilizzate ai fini dell'insegnamento della grammatica:

- canzoni e poesie (associate ad attività di completamento delle frasi);
- domino (per imparare aggettivi, verbi e pronomi);
- giochi da tavolo;
- battaglia navale;
- cubi dei verbi;
- memory;
- bingo;
- giochi investigativi;
- snakes and ladders.

Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto

I seguenti giochi sono stati sviluppati al fine di promuovere l'apprendimento delle regole grammaticali

Tematica	Livello	Tipo di gioco	Breve descrizione del gioco
Istruzione e formazione	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, orologi che segnano ore ben precise e attività
Istruzione e formazione	A2	Grammatica	Domino, elaborare delle frasi associando verbi e immagini
Istruzione e formazione	A1	Grammatica	Azioni da mimare per esercitarsi nell'uso del presente

Salute	A1	Grammatica e lessico	1. Due mazzi di carte con parole e immagini da abbinare (ad es., dottore, farmacista, ferita, mal di testa, ecc.).
Salute	A1	Grammatica e lessico	Una visita dal dottore Le e gli studenti hanno delle carte con su scritte delle parole con le quali dovranno creare delle frasi relative a problemi di salute. Tutte le squadre hanno le stesse frasi. Si lavora insieme per elaborare delle frasi di senso compiuto.
Salute	A1/A2	Grammatica e lessico	Il gioco può essere svolto ricorrendo a livelli di difficoltà crescenti in base ai progressi compiuti dalle e dagli studenti. Sugeriamo di utilizzare dei cartelloni per coinvolgere l'intera classe, delle dispense A4 per le coppie di studenti oppure una presentazione PowerPoint.
Fare spese	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, stile Monopoli, con delle caselle che rappresentano i vari negozi. Dopo aver lanciato il dado, bisognerà formulare la frase corretta per chiedere di acquistare qualcosa dal negozio corrispondente alla casella su cui si è fermata la pedina. Se la o lo studente dà la risposta corretta può continuare a giocare, in caso contrario dovrà retrocedere di qualche casella.
Salute	A1/A2	Grammatica/Lessico	Dal mimo alle parole
Salute	A1	Grammatica /Lessico	Scelte sane -quizziz Lessico
Market	A1/A2	Grammatica Lessico	Oggetti di uso quotidiano Quizziz-Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Grammatica/Lessico, Comprensione orale and Produzione scritta	Raccontare una storia: ideare una storia riguardo ai propri hobby e interessi
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/Lessico	Mimo: provare un hobby
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/ Lessico, Produzione scritta e capacità di presentazione	Abbinare le frasi: ogni discente imparerà a creare 18 frasi con parole legate alla vita quotidiana e agli hobby.

Personalità e casa	A1/A2	Grammatica, Lessico, Comprensione orale e scritta	Gioco da tavolo; dadi e carte, le e i partecipanti muovono le loro pedine e a turno devono rispondere a domande che li riguardano oppure portare a termine una missione.
Personalità e casa	A2	Grammatica, Lessico e Comprensione orale	Gioco di ruolo per instaurare nuove amicizie.
Fare spese	A1/A2	Grammatica, Lessico e Comprensione scritta	Puzzle (dialoghi riguardo all'organizzazione di una cena): mettere in ordine le frasi per ricostruire il dialogo.
Vita lavorativa and Servizi sociali	A2	Grammatica, Lessico, Produzione orale, Comprensione orale	<p>GIOCO DI RUOLO</p> <p>Gioco n.1: Studente 1 prepara un insieme di domande vestendo i panni del responsabile delle risorse umane a cui deve rispondere Studente 2. Quindi si scambieranno i ruoli.</p> <p>Game 2: la stessa dinamica, ma stavolta l'ambito è quello dei servizi sociali (ad es., richiedere un aiuto sui servizi a disposizione dei minori; informarsi sull'accesso ai servizi sanitari).</p>
Servizi sociali	A1	Lessico, Grammatica and Comprensione scritta	Un insieme di parole (contenute in un sacchetto o in una scatola) attaccate da dei magneti per comporre delle frasi semplici.

Sperimentare e valutare i giochi

Titolo del gioco	
Livello	
I meccanismi del gioco si sono rivelati appropriati?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Spiega perché:
Gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Le istruzioni erano chiare e facili da capire?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Il gioco era adatto all'utilizzo in classe?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Il gioco è riuscito a coinvolgere la classe e a stimolare dinamiche di gruppo positive?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Pensi che il gioco abbia permesso alle e agli studenti di imparare parole nuove?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Pensi che i termini utilizzati nel gioco fossero appropriate per discenti di livello A1/A2?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Pensi di poter svolgere il gioco in classe?	<input type="checkbox"/> SÌ / <input type="checkbox"/> NO Se hai risposto di NO, spiega perché:
Quali cambiamenti apportaresti al gioco? Perché?	

Ideare dei giochi per insegnare la grammatica

Come abbiamo visto in precedenza, esistono diverse tipologie di giochi per insegnare la grammatica. Di conseguenza, le e gli insegnanti possono sfruttare quelli esistenti oppure ideare dei giochi adatti alle esigenze, agli interessi e al livello di competenza linguistica delle e dei discenti. Di seguito elencheremo una serie di piattaforme che possono essere utili per creare dei giochi accattivanti.

Cube Creator

Cube Creator è un'applicazione online che consente di creare dei cubi scaricabili in PDF da stampare, assemblare e utilizzare in classe. Il sito web offre quattro diversi tipi di cubi: biografia, giallo, storie e un modello da personalizzare.

🔗 Link:

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

Knowledge Mouse

Knowledge Mouse è un sito che contiene uno strumento molto semplice per generare delle parole intrecciate inserendo solo le parole oppure indicazioni e domande. Questo strumento consente anche di scegliere colori, caratteri e l'immagine di sfondo. Una volta creata, l'attività può essere stampata e utilizzata in classe.

🔗 Link:

http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

Canva

Canva è uno strumento completo per le lezioni di lingua che consente alle e agli insegnanti di creare manifesti, cartoline, volantini, pubblicità, loghi, carte, infografiche, ecc. in maniera facile e intuitiva utilizzando dei modelli personalizzabili oppure del materiale proprio. Consente, inoltre, di collaborare allo stesso documento con più utenti allo stesso tempo e condividere i risultati tramite un link oppure scaricandoli in formato PDF.

🔗 Link:

<https://www.canva.com/create>

Tools for educators

Questo sito consente alle e agli insegnanti di progettare diversi materiali come parole intrecciate, cruciverba, giochi da tavolo, bingo, labirinti, domino, dizionari illustrati, ecc. Il sito è gratuito ed è poi possibile stampare le schede realizzate.

🔗 Link:

<https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>

Creare un gioco per insegnare la grammatica – creare un domino

Oltre ai siti che abbiamo presentato qui sopra, di seguito elenchiamo una serie di risorse che possono essere utili per creare un domino da utilizzare in classe.

- Tools for Educators:
<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Blank Domino Template:
<https://www.twinkl.de/resource/t-n-1465--blank-domino-template>
- Canva:
<https://www.canva.com/p/templates/EAFGS3qrk5c-colorful-fun-school-supplies-domino-game>
- ISL collective Domino Game Template:
<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

Di seguito forniremo delle istruzioni dettagliate per creare un domino su Tools for Educators.

Prima di iniziare prepara un argomento di grammatica che vorresti ripassare in classe e prepara un elenco di verbi, ad esempio, di uno specifico tempo verbale. Ai fini della presente dimostrazione creeremo un domino sulla routine quotidiana coniugando i verbi alla terza persona singolare.

1. Digita il seguente indirizzo <https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>. Vedrai comparire questa pagina:



2. Scorri fino a quando non avrai trovato il tema "routine quotidiana" e seleziona la scritta in arancione "Immagine e testo"

	images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text		
classroom:	images only	images & text	months:	images only	images & text	St. Patrick's:	images only	images & text
clothing:	images only	images & text	music:	images only	images & text	super powers:	images only	images & text
colors:	images only	images & text	nationalities:	images only	images & text	Thanksgiving:	images only	images & text
countries:	images only	images & text	nature:	images only	images & text	time:	images only	images & text
daily routines:	images only	images & text	numbers:	images only	images & text	tools:	images only	images & text
Easter:	images only	images & text	part-time jobs:	images only	images & text	transportation:	images only	images & text
family:	images only	images & text	passive tense:	images only	images & text	Valentine's:	images only	images & text
fantasy:	images only	images & text	people:	images only	images & text	vegetables:	images only	images & text
feelings:			phrasal verbs:			verbs:		


3. In base alle istruzioni presenti sul sito “Puoi creare 10 tessere per pagina inserendo testi e immagini personalizzate”. Sugeriamo di cominciare cliccando sulle frecce nella casella dell’immagine e selezionare un’azione, quindi di continuare scegliendo un’immagine per casella.

Make and print dominoes with text and images. You can make 10 dominoes per page with your custom text and images of your choice. Use these by themselves or mix them with the image only and text only templates.

Your image category is **Dailyroutines**.
(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1: text:
image:

Information for domino 2: text:
image:



Possiamo utilizzare la seguente lista di azioni, ad esempio:

- go to school
- wake up
- do homework
- brush teeth
- eat lunch
- take a shower
- get dressed
- wash face
- eat breakfast
- go to bed

(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1: text:
image:

Information for domino 2: text:
image:

Information for domino 3: text:
image:

Information for domino 4: text:
image:

Information for domino 5: text:
image:

Information for domino 6: text:
image:

Information for domino 7: text:
image:

Information for domino 8: text:

4. Adesso non resta altro che inserire queste azioni nelle caselle di testo in un ordine diverso.

Information for domino 1:	text: <input type="text" value="eat lunch"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="take a shower"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text" value="wash face"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text" value="get dressed"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text" value="eat breakfast"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text" value="go to bed"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text" value="wake up"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text" value="brush teeth"/>

5. Quindi dovrai scegliere le dimensioni e il tipo di carattere e cliccare sul pulsante "make it!"

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.toolsforeducators.com/dominos/domino-template.php?cat=dailyroutines>. The page content includes 10 dominoes, each with a text input field and an image dropdown menu. The dominoes are:

- domino 5: text: eat breakfast, image: eat_lunch
- domino 6: text: go to bed, image: take_shower
- domino 7: text: wake up, image: get_dressed
- domino 8: text: brush teeth, image: wash_face
- domino 9: text: do homework, image: eat_breakfast
- domino 10: text: go to school, image: go_to_bed

Below the dominoes, there are font and size selection options:

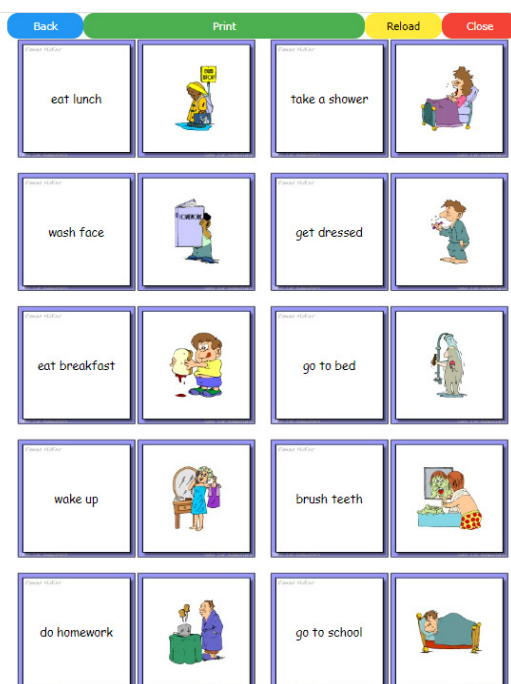
Font Face: Verdana Arial Times Comic Sans Georgia

Font Size: 14 16 18 22 28

A "make it!" button is located below the font settings. Below the button, there is a note: "For more information on how to use the dominos, please see the [domino templates](#) main page. These should print fine on Letter or A4 sized paper. However, if a part of your dominos are getting cut off or are running onto the next page, you may need to decrease your margins in your browser page settings."

At the bottom of the page, there is a logo for "Tools for Educators".

6. Ecco il tuo domino completo. Se pensi che sia tutto in ordine puoi procedere con la stampa. In caso contrario puoi tornare indietro e modificarlo.



Adattare i giochi alle esigenze delle persone migranti

Modifiche collegate alle competenze digitali

Per la maggior parte delle persone è divertente partecipare a un gioco o crearne uno per dimostrare che cosa hanno imparato. Tuttavia, nel caso di discenti con scarse competenze digitali o di istituti in cui mancano le attrezzature necessarie, potrebbe essere necessario fare alcuni aggiustamenti:

- stampa il materiale necessario per svolgere il gioco prima della lezione;
- se vuoi che sia la classe stessa a creare i giochi, stampa dei modelli da completare a mano anziché utilizzare il computer;
- utilizzare layout semplice e chiari;
- utilizzare un carattere facile da leggere;
- utilizzare un carattere più grande.

Modifiche relative alle differenze linguistiche

I giochi ideati nell'ambito di questo progetto sono stati originariamente creati in inglese e poi tradotti nelle lingue dei Paesi partner. Possono essere tradotti in altre lingue o modificati in base alle esigenze del gruppo. Nel processo di traduzione dall'inglese al tedesco sono state apportate le seguenti modifiche.

- I giochi al present continuous sono stati adattati al presente (Päsens) in tedesco.
- Alcuni giochi prevedevano l'utilizzo del simple past e sono stati adattati al Perfekt in tedesco in quanto l'equivalente del simple past (Präteritum) viene di solito introdotto alla fine dell'A2 e all'inizio dei corsi B1.
- Alcune parole sono state sostituite con altre più semplici più adatte al livello A1 o A2.

Nel processo di traduzione dall'inglese al francese sono state apportate le seguenti modifiche:

- Ove possibile si è scelto di utilizzare la forma imperativa per dare delle istruzioni perché è più semplice da comprendere.
- Dal momento che in francese le frasi sono più lunghe rispetto al francese, alle volte è stato necessario trovare delle parole più brevi o trasformare le frasi dalla forma passiva a quella attiva allo scopo di ridurre la lunghezza delle frasi da inserire nel layout originale.
- In alcuni giochi si è scelto di affiancare alla forma maschile (considerata "neutra" in francese) anche quella femminile in modo da utilizzare un linguaggio più inclusivo, evitando però di inserire dei punti nel mezzo della parola (dal momento che questo escamotage può rendere difficile la lettura).

Nel caso dello spagnolo, non sono state apportate delle modifiche significative. Sono stati, tuttavia, apportati dei piccoli cambiamenti alla formulazione delle frasi dal momento che nella versione inglese erano troppo dirette. Sono stati effettuati anche degli adattamenti lessicali dal momento che in alcuni esercizi venivano utilizzate delle parole inglesi differenti, che in spagnolo sono sinonimi.

Nel processo di traduzione dei giochi e delle attività dall'inglese al greco, sono stati apportati numerosi piccoli cambiamenti, dal momento che la lingua greca presenta delle strutture differenti. Il greco è una lingua caratterizzata dal genere grammaticale, di conseguenza sono state inserite sia le forme maschili che quelle femminili delle parole. Non esiste un equivalente del present continuous o della -ing form per il futuro, di conseguenza entrambe le forme sono state adattate al presente e al futuro semplice. Non avendo la lingua greca il modo infinito, a sostituirlo è il congiuntivo.

Sono state, inoltre, apportate delle modifiche alla struttura delle frasi (per lo più nei giochi di carte) relative all'uso dei pronomi e degli aggettivi possessivi. Le informazioni e gli esercizi che si riferivano al Paese ospitate sono state riadattate inserendo dati ed elementi culturali greci.

Nel processo di traduzione dall'inglese all'italiano sono state apportate le seguenti modifiche:

- Dal momento che l'italiano ha un sistema verbale complesso sono state apportate numerose modifiche allo scopo di riadattare le attività e renderle alla portata di discenti di livello A1-A2;
- L'italiano può essere considerato una lingua flessiva. Pertanto, si è tentato di far comprendere che le diverse terminazioni possono modificare il significato delle parole. Articoli, nomi, pronomi e aggettivi possono essere, infatti, maschili o femminili, singolari o plurali in base alla terminazione.
- In italiano la frase interrogativa ha pressoché la stessa struttura di quella affermativa.

3.2 Giochi per imparare il lessico

Presentazione dei giochi ideati nell'ambito del progetto

La conoscenza lessicale costituisce un elemento fondamentale per l'apprendimento della lingua dal momento che il successo di una o di un discente spesso dipende dalla quantità di parole che è in grado di utilizzare per comunicare. Inoltre, il lessico è fondamentale per riuscire ad ottenere risultati migliori nel campo della comprensione scritta e orale, nonché della produzione scritta e orale.

La tabella presenta i giochi ideati nell'ambito del progetto.

Tematica	Livello	Tipo di gioco	Breve descrizione del gioco
Istruzione e formazione	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, orologi che segnano ore ben precise e attività
Istruzione e formazione	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz, Lessico
Istruzione e formazione	A1	Lessico	"Indovina il nome" game, Lessico relativo agli oggetti presenti in classe
Salute	A1	Grammatica e lessico	1. Due mazzi di carte con parole e immagini da abbinare (ad es., dottore, farmacista, ferita, mal di testa, ecc.).
Salute	A1	Grammatica e lessico	Una visita dal dottore Le e gli studenti hanno delle carte con su scritte delle parole con le quali dovranno creare delle frasi relative a problemi di salute. Tutte le squadre hanno le stesse frasi. Si lavora insieme per elaborare delle frasi di senso compiuto.
Salute	A1/A2	Grammatica e lessico	Il gioco può essere svolto ricorrendo a livelli di difficoltà crescenti in base ai progressi compiuti dalle e dagli studenti. Sugeriamo di utilizzare dei cartelloni per coinvolgere l'intera classe, delle dispense A4 per le coppie di studenti oppure una presentazione PowerPoint.

Fare spese	A2	Grammatica e lessico	Gioco da tavolo, stile Monopoli, con delle caselle che rappresentano i vari negozi. Dopo aver lanciato il dado, bisognerà formulare la frase corretta per chiedere di acquistare qualcosa dal negozio corrispondente alla casella su cui si è fermata la pedina. Se la o lo studente dà la risposta corretta può continuare a giocare, in caso contrario dovrà retrocedere di qualche casella.
Salute	A1/A2	Grammatica/Lessico	Dal mimo alle parole
Salute	A1	Grammatica /Lessico	Scelte sane -quizziz Lessico
Market	a1/a2	Grammatica Lessico	Oggetti di uso quotidiano Quizziz-Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Grammatica/Lessico, Comprensione orale and Produzione scritta	Raccontare una storia: ideare una storia riguardo ai propri hobby e interessi
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico legato al mondo dello sport
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/Lessico	Mimo: provare un hobby
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1	Lessico	Un gioco grazie al quale è possibile conoscere le diverse festività celebrate nel Paese ospitante.
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/ Lessico, Produzione scritta e capacità di presentazione	Abbinare le frasi: ogni discente imparerà a creare 18 frasi con parole legate alla vita quotidiana e agli hobby.

Personalità e casa	A1/A2	Grammatica, Lessico, Comprensione orale e scritta	Gioco da tavolo; dadi e carte, le e i partecipanti muovono le loro pedine e a turno devono rispondere a domande che li riguardano oppure portare a termine una missione.
Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: completa le frasi
Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz (con immagini) riguardo alle azioni che si possono compiere a casa.
Personalità e casa	A2	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz con domande vero o falso per trovare delle persone all'interno di una grande casa.
Personalità e casa	A1/A2	Lessico	Mimo per indovinare gli oggetti e le stanze presenti in una casa.
Personalità e casa	A1	Lessico	Il gioco della sedia: presentarsi divertendosi (gioco di gruppo).
Personalità e casa	A2	Grammatica, Lessico e Comprensione orale	Gioco di ruolo per instaurare nuove amicizie.
Fare spese	A1/A2	Lessico	Bingo: completa la cartella associando i diversi negozi alle parole corrispondenti.
Fare spese	A1/A2	Grammatica, Lessico e Comprensione scritta	Puzzle (dialoghi riguardo all'organizzazione di una cena): mettere in ordine le frasi per ricostruire il dialogo.
Fare spese	A1	Lessico	Twister: disporre le immagini sul pavimento e invitare le e i partecipanti a saltare sugli elementi che nomini o descrivi.
Vita lavorativa and Servizi sociali	A2	Grammatica, Lessico, Produzione orale, Comprensione orale	<p>GIOCO DI RUOLO</p> <p>Gioco n.1: Studente 1 prepara un insieme di domande vestendo i panni del responsabile delle risorse umane a cui deve rispondere Studente 2. Quindi si scambieranno i ruoli.</p> <p>Game 2: la stessa dinamica, ma stavolta l'ambito è quello dei servizi sociali (ad es., richiedere un aiuto sui servizi a disposizione dei minori; informarsi sull'accesso ai servizi sanitari).</p>

Servizi sociali	A2	Lessico, Comprensione scritta	Quizizz: Completa il testo
Vita lavorativa	A1	Lessico	Quizizz: Professioni
Servizi sociali	A1	Lessico, Produzione scritta	Sudoku: con immagini e parole
Vita lavorativa	A1	Lessico, Produzione scritta, Grammatica	Lettere con le quali comporre una parola da associare a un'immagine
Servizi sociali	A1	Lessico, Grammatica and Comprensione scritta	Un insieme di parole (contenute in un sacchetto o in una scatola) attaccate da dei magneti per comporre delle frasi semplici
Fare spese	A1	Lessico	Quizizz: imparare i nomi di frutti e ortaggi.
Fare spese	A2	Lessico, verbi	Quizizz: le e i partecipanti saranno in grado di formare 10 frasi, utili per andare a fare la spesa, utilizzando dei verbi

Ideare dei giochi per imparare il lessico

Creare un gioco per ripassare e memorizzare le parole

Memory è uno dei giochi migliori per migliorare le competenze delle e degli studenti, dal momento che questi sono costretti a servirsi della loro capacità di memoria per riuscire a vincere. Questo tipo di gioco è molto flessibile e può essere utilizzato per lavorare sul lessico, sulla grammatica, sulla comprensione o sulla produzione scritta.

Di seguito elenchiamo alcuni siti che offrono dei modelli gratuiti da stampare:

- Coolest printables:
<https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl:
https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google_vignette
- Twinkl:
<https://www.twinkl.de/search?q=blank+matching+game+template>
- Pinterest:
<https://www.pinterest.de/pin/196399233738592770/>

Vi sono, inoltre, dei siti che consentono di creare delle versioni online con cui si può giocare attraverso il sito o da inserire nelle piattaforme di apprendimento:

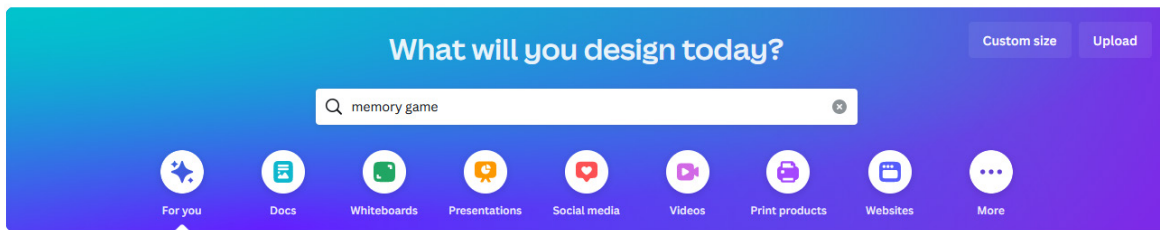
- Interacty:
<https://interacty.me/products/memory-games>
- Puzzel.org:
<https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Match the Memory:
<https://matchthememory.com/login?redirect=%2Fcreate>

Adesso spiegheremo come creare un gioco di memoria utilizzando Canva.

Prima di iniziare, dovrai preparare una lista dei contenuti che vuoi ripassare. Se pensi di utilizzare delle immagini puoi servirti di foto che possiedi già oppure di quelle disponibili su Canva. In alternativa, ti suggeriamo di ricorrere a siti da cui scaricare immagini gratuite. È necessario, inoltre, creare un account sul sito. In questo caso creeremo un gioco di memoria sul materiale scolastico. Ci serviremo di immagini e parole relative ai seguenti oggetti:

- Penna
- matita

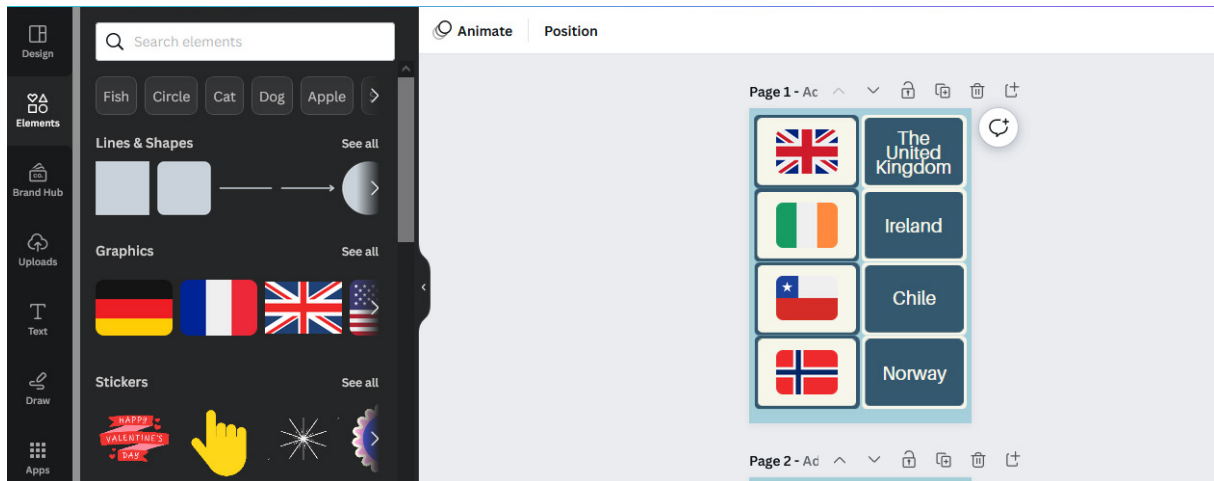
- zaino
 - gomma
 - colla
 - forbici
 - temperamatite
 - libro
1. Vai al sito <https://www.canva.com/> accedi oppure crea un account gratuito.
 2. Digita "Memory game" nella barra di ricerca e poi clicca su Invio.



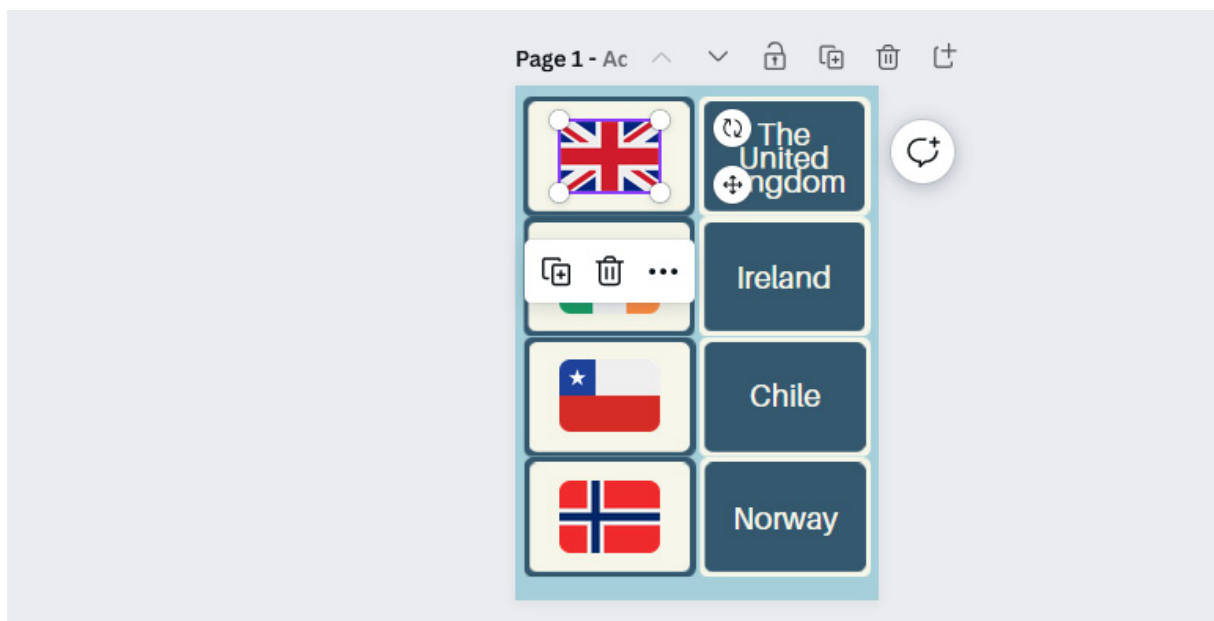
3. Scegli un modello. Canva su un modello a tua scelta. Le versioni a pagamento sono contrassegnate da una corona. Clicca sul modello che hai scelto e vedrai apparire questa schermata:



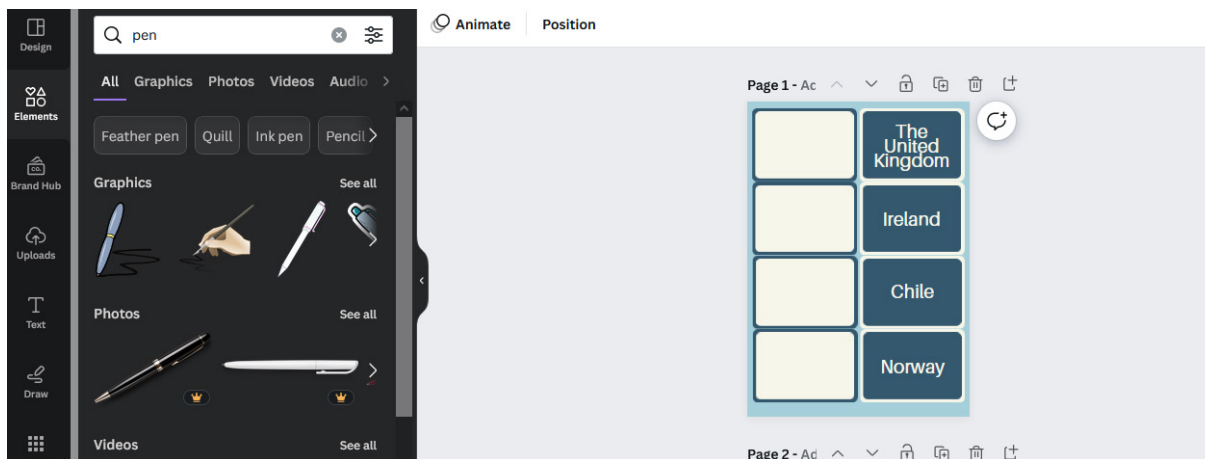
4. Clicca su "Personalizza il modello" per adattarlo al tema che hai scelto. Adesso puoi cambiare testo e immagini.



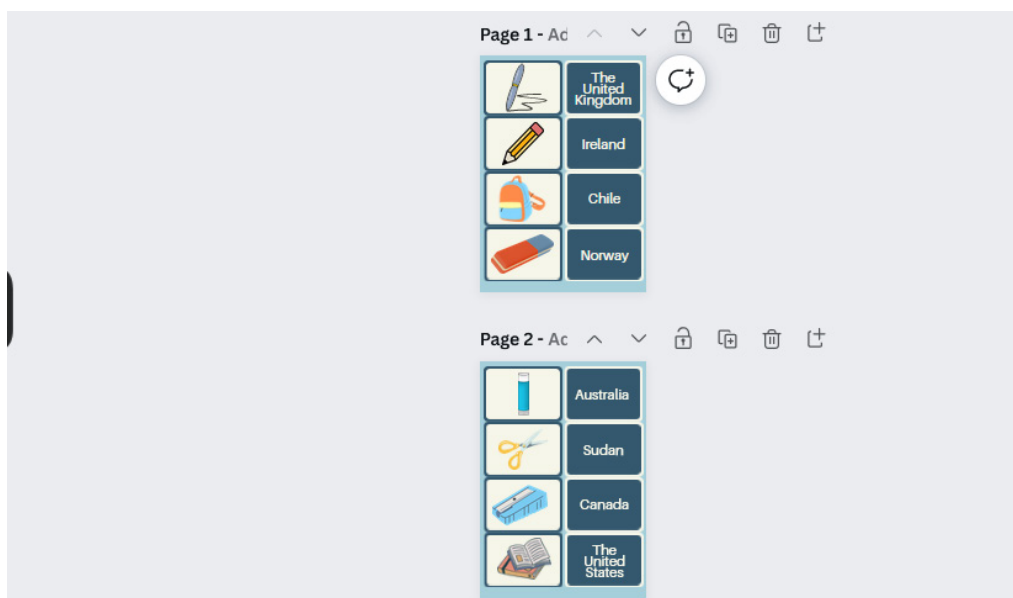
5. Per prima cosa cambia tutte le immagini. Clicca sull'immagine riportata nel modello, cancellala cliccando sull'icona del cestino.



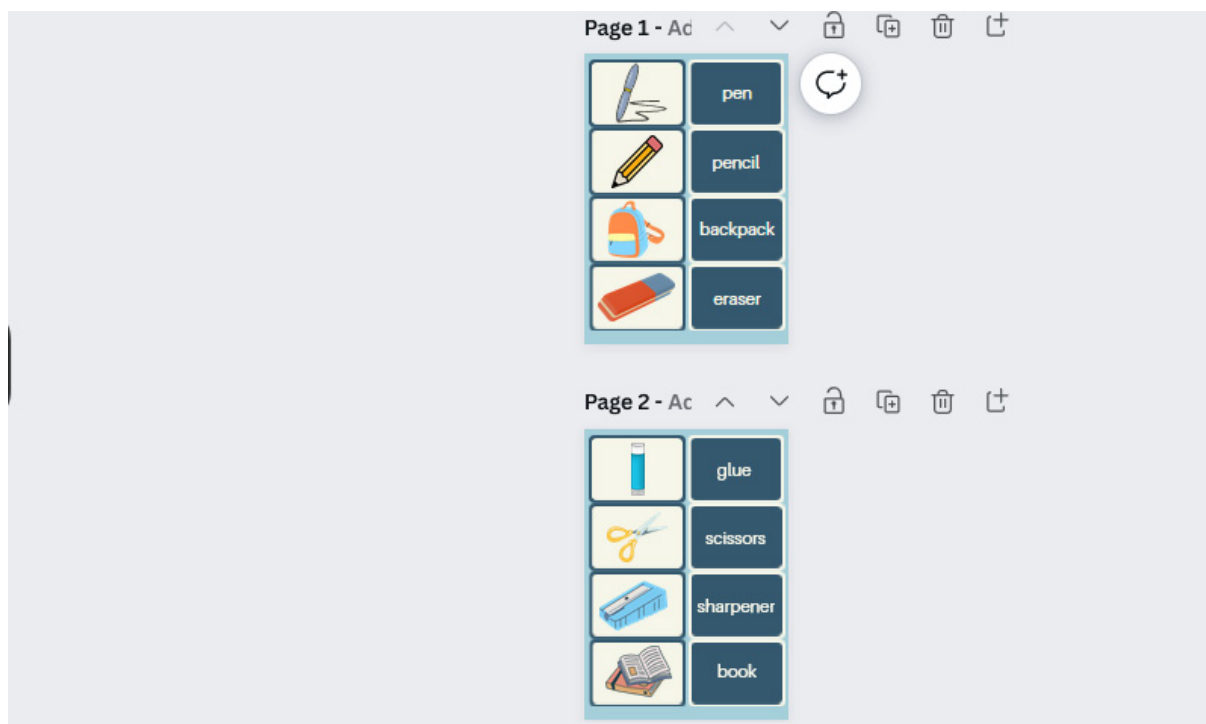
6. Per trovare una nuova immagine clicca su "Elementi" nel menu a sinistra. Digita la parola penna per trovare l'immagine più adatta.



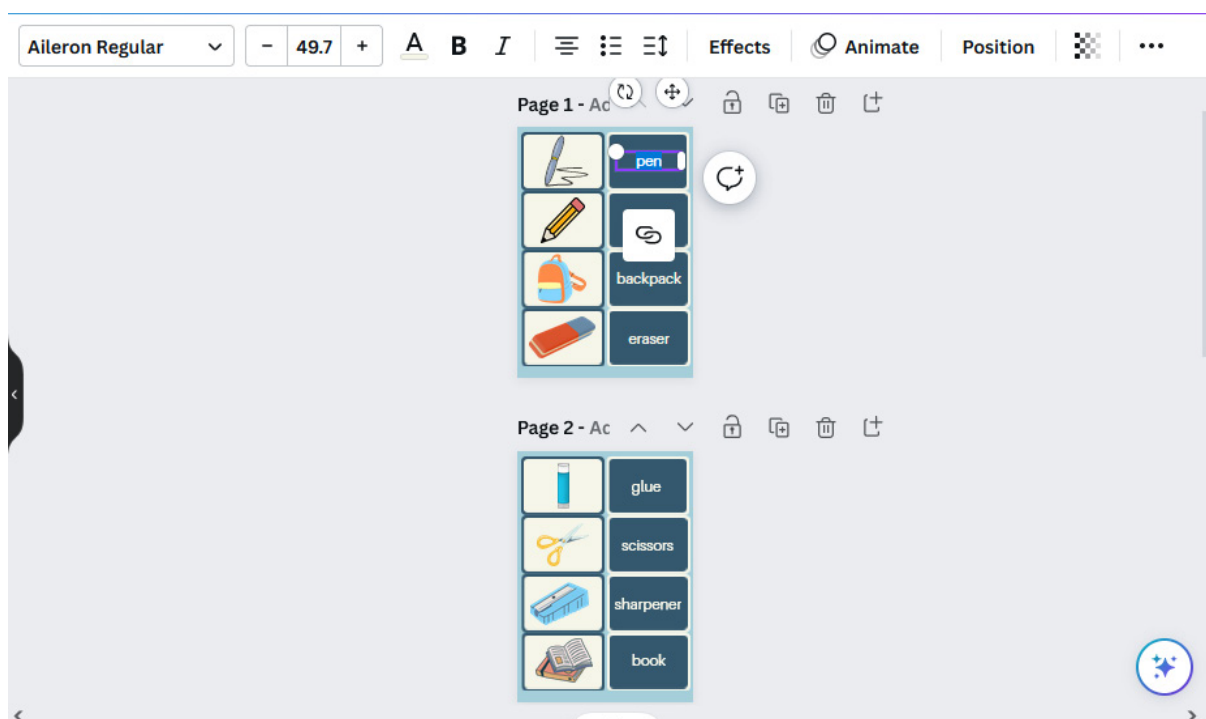
7. Anche in questo caso Canva ti offre una serie di immagini gratuite o a pagamento, queste ultime sono contrassegnate da una corona. Scegli un'immagine, cliccaci su e trascinala nello spazio del modello a destra. Puoi modificare le dimensioni dell'immagine cliccandoci sopra ed allargandola o restringendola a piacimento. Cerca tutte le immagini che ti servono e mettile al posto giusto.



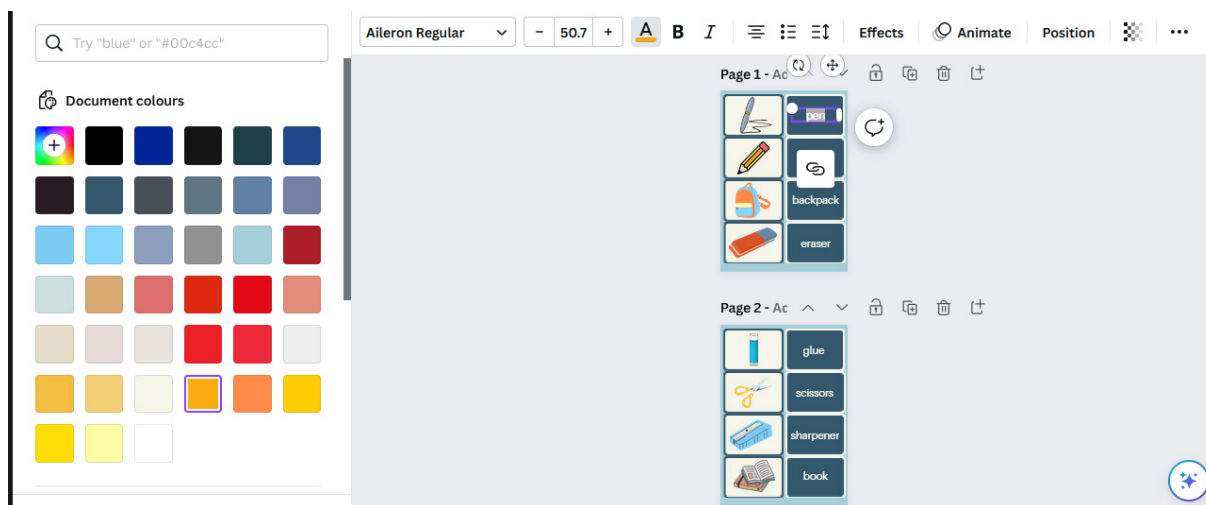
8. Adesso aggiungi i nomi corrispondenti. Per fare ciò puoi cliccare sul testo presente sul modello e cancellare le parole e digitare quelle che ti occorrono.



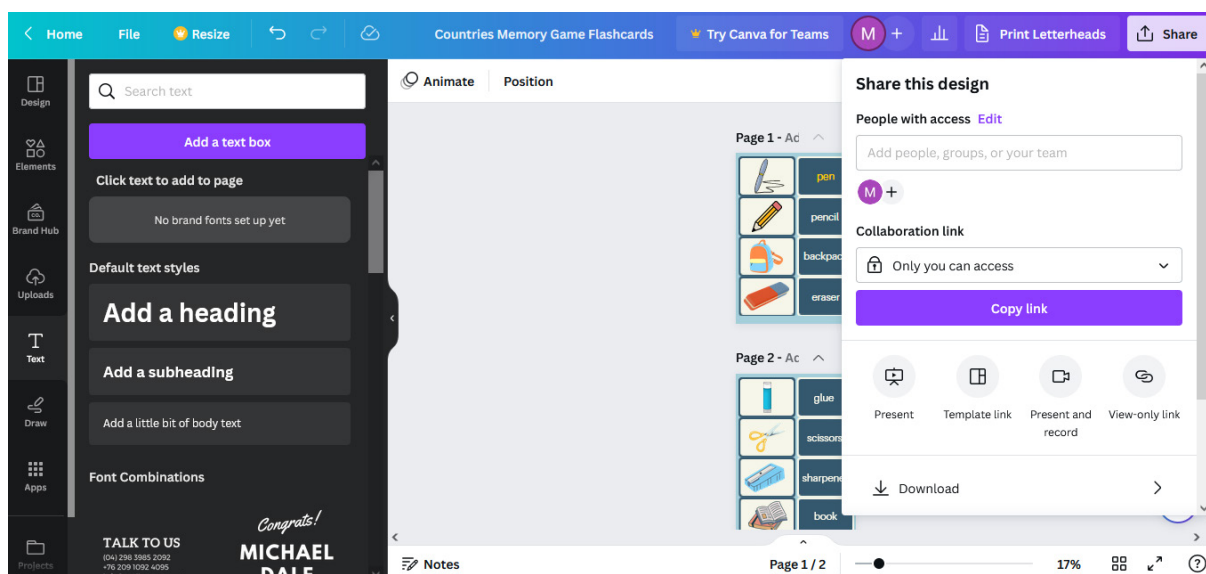
9. Puoi cambiare il carattere, la dimensione e il colore selezionando la parola da modificare.



10. Clicca sul nome del carattere, le dimensioni e l'icona del colore per apportare i cambiamenti che desideri. Proviamo ad aumentare le dimensioni del carattere e a cambiare il colore da bianco a giallo.

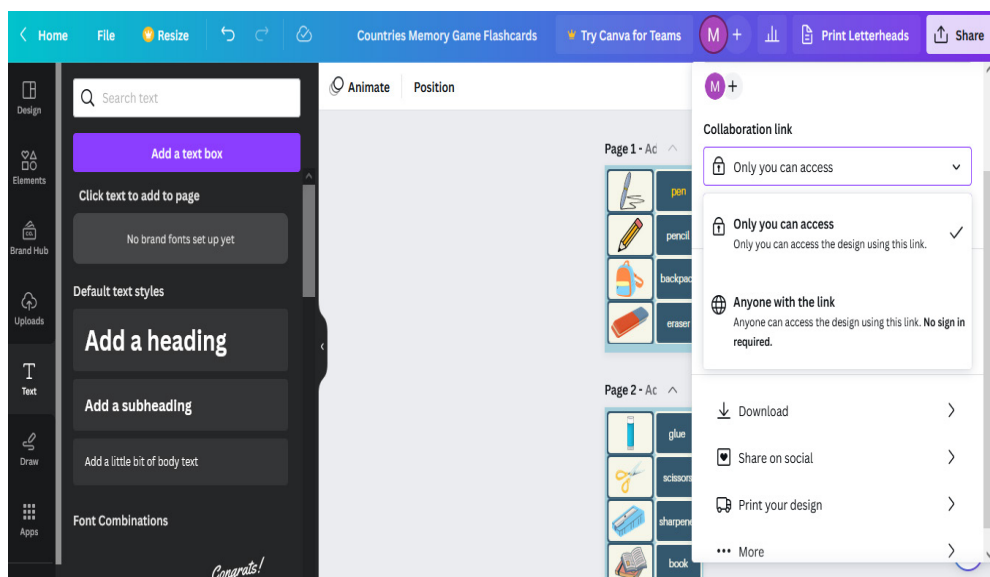


11. Se desideri aggiungere ulteriori pagine puoi cliccare sul segno "+". In questo modo puoi duplicare la pagina, quindi cambiare le immagini e aggiungere il testo, se necessario.
12. Se desideri cancellare delle immagini, basta cliccare sull'icona del cestino.
13. Se desideri ripristinare alcune modifiche, clicca sulla freccia all'indietro in alto a sinistra dello schermo.
14. Le modifiche si salvano automaticamente. Se ti piace il lavoro che hai fatto, puoi condividere o scaricare il modello cliccando sul pulsante "Condividi" in alto a destra dello schermo.

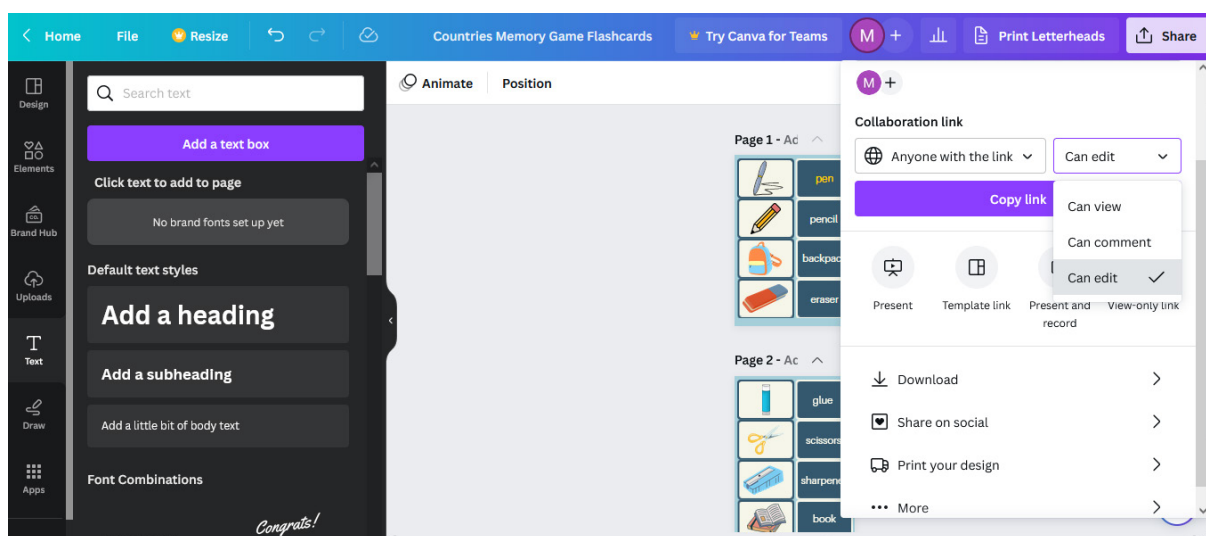


15. Per stampare il gioco clicca su "Canva". Canva ti suggerirà il formato più adatto in base al tipo di documento, tuttavia esistono anche delle altre opzioni. Scegli quella che preferisci e quindi clicca su "Scarica".

16. Il documento si scaricherà automaticamente ed apparirà sul tuo schermo. Salvalo o stampalo direttamente.
17. Puoi anche condividere il tuo progetto con le tue colleghe ed i tuoi colleghi cliccando su “Condividi” ed aggiungendo gli indirizzi email.



18. Seleziona l'opzione che preferisci e autorizza le altre persone a visualizzare, commentare oppure modificare il progetto.



19. Una volta ultimata l'operazione clicca su “Copia link” e condividilo via email.
20. Il progetto rimarrà salvato sul tuo profilo, di conseguenza potrai tornare a modificarlo ogni volta che vuoi.

Creare un cruciverba per ripassare le parole

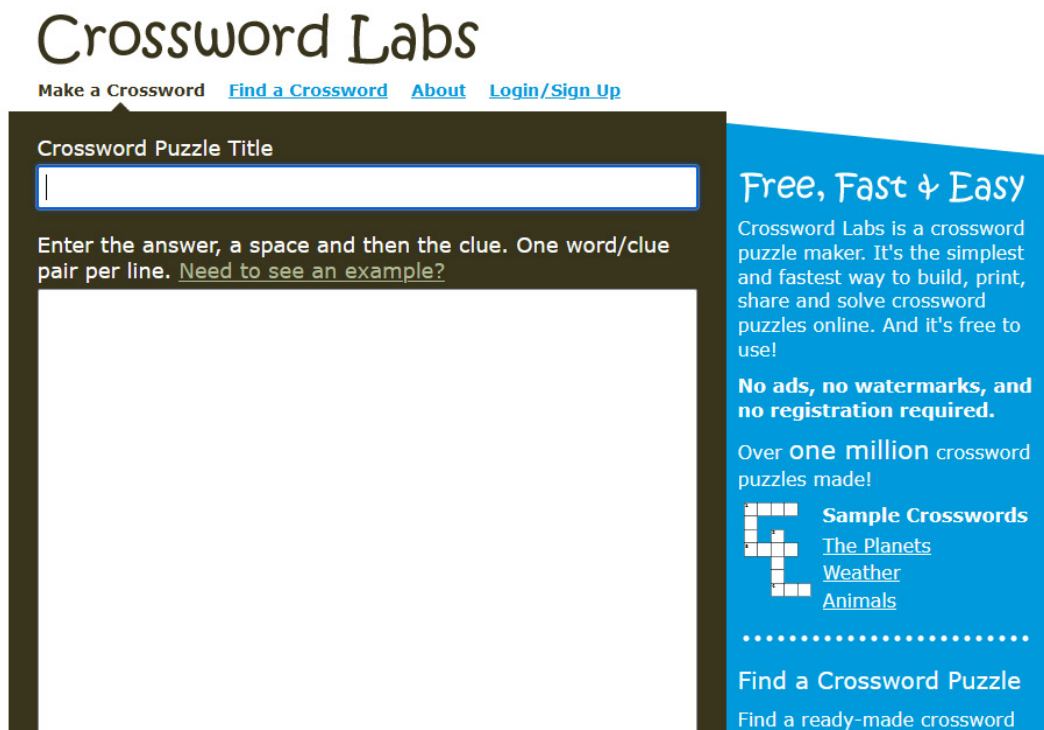
Esistono numerosi siti che consentono di creare gratuitamente dei cruciverba, tra cui:

- XWords:
<https://www.xwords-generator.de/en>
- Teacher's Corner:
<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword>
- Crossword Labs:
<https://crosswordlabs.com>
- Discovery Education:
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>
- My Crossword Maker:
<https://mycrosswordmaker.com>

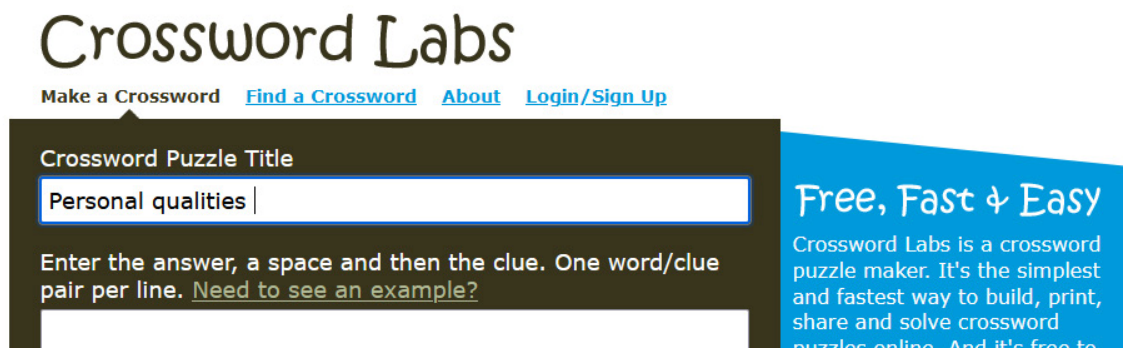
Di seguito forniremo delle istruzioni dettagliate su come creare un cruciverba utilizzando Crossword Labs.

Prima di cominciare dovrai preparare un elenco di parole che desideri inserire nel cruciverba. In questo caso creeremo un cruciverba sulle caratteristiche personali.

1. Vai su <https://crosswordlabs.com/> e vedrai apparire questa schermata.



2. Digita il titolo. In questo caso: personal qualities



Crossword Labs

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title

Personal qualities |

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

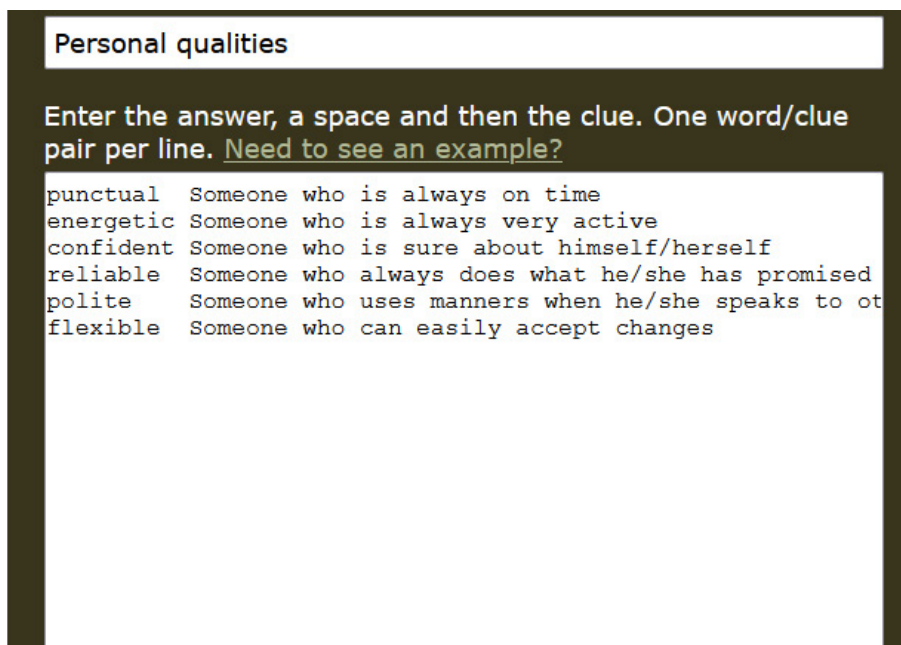
Free, Fast & Easy

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to

3. Inserisci le risposte, uno spazio e poi la definizione. Una parola/definizione per riga. In questo caso ci serviremo della seguente lista di parole e definizioni (in inglese):

- Someone who is always on time = punctual
- Someone who is always very active = energetic
- Someone who is sure about himself/herself = confident
- Someone who always does what he/she has promised = reliable
- Someone who uses manners when he/she speaks to others = polite
- Someone who can easily accept changes = flexible

Una volta ultimata questa operazione, vedrai comparire questa schermata:

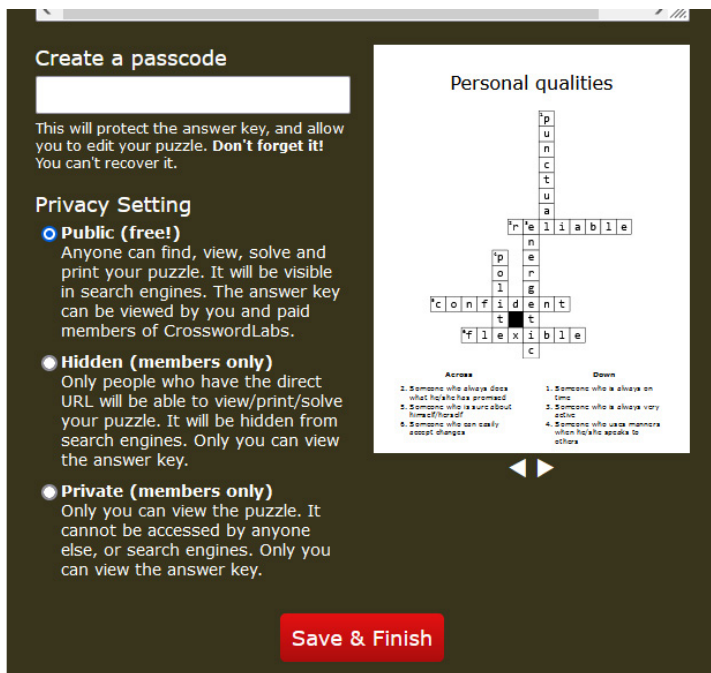


Personal qualities

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

punctual Someone who is always on time
energetic Someone who is always very active
confident Someone who is sure about himself/herself
reliable Someone who always does what he/she has promised
polite Someone who uses manners when he/she speaks to ot
flexible Someone who can easily accept changes

4. Sotto le definizioni e le risposte potrai vedere un'anteprima del cruciverba.



5. Crea un codice per proteggere le soluzioni e modificare il cruciverba. **Non dimenticarlo** perché non potrai recuperarlo.
6. Seleziona le impostazioni relative alla privacy. Se utilizzi la versione gratuita non puoi limitare l'accesso.
7. Quindi clicca su "Save & Finish" in fondo alla pagina.
8. Adesso il tuo cruciverba verrà generato automaticamente e comparirà su una pagina.

Crossword Labs

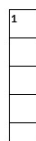
[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Personal qualities

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#)

All Done! Make sure you bookmark this page or email it to yourself. If you don't, you may have a hard time getting back to this page!

Click a cell to start solving your puzzle, or click "Share" above to see options for sharing, embedding, exporting and printing.



Across

- Someone who always does what he/she has promised
- Someone who is sure about himself/herself
- Someone who can easily accept changes

Down

- Someone who is always on time
- Someone who is always very active
- Someone who uses manners when he/she speaks to others

9. Se il risultato ti soddisfa, puoi stamparlo cliccando su "Print".
10. Se, invece, vuoi apportare delle modifiche clicca su "Edit". In questo modo tornerai alla pagina precedente. Passa alla fase 3.
11. Se desideri inviare il link del tuo cruciverba, clicca su "Share". Vedrai comparire la seguente finestra con diverse opzioni:

Share This Crossword Puzzle

URL
<https://crosswordlabs.com/view/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

Focus Mode URL
<https://crosswordlabs.com/embed/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

Embed Code (Help)

```
<iframe width="500" height="500" style="background-color: #f0f0f0;"></iframe>
```

[Copy](#)

Copy/Print/Export

[Print](#)
[PDF](#)
[SVG](#)
[PNG](#)

Copy

and paste into Word

Personal qualities

1

Border Width:

Number Font Size:

Box Size:

Show Answers

Show Word Bank

In questo caso potrai generare un URL. In alternativa puoi copiare e incollare il tuo cruciverba in diversi formati oppure ottenere un codice per inserirlo in una piattaforma online come Moodle.

12. Clicca su "Answers" per visualizzare il cruciverba con le risposte.
13. Clicca sull'icona accanto ad "Answers" per allargare o ridurre le dimensioni o cancellare il cruciverba.

Sessione pratica: Ideare dei giochi per lavorare sulla grammatica e sul lessico

Nel corso di questa sessione le e i partecipanti potranno provare a ideare un gioco per lavorare sulla grammatica o sul lessico. Per fare ciò potranno servirsi sia di materiale di cancelleria oppure utilizzare delle piattaforme digitali come Canva, Crossword Labs o simili.

Adattare i giochi alle esigenze delle persone migranti

Le affinità tra la madrelingua (L1) e la seconda lingua (L2) possono essere utili ai fini dell'apprendimento. La maggior parte delle persone tende a utilizzare le strutture e il lessico della propria madrelingua. Tali affinità possono essere davvero fondamentali in quanto consentono alle e ai discenti di riconoscere parole che non hanno mai visto o sentito prima!

Pertanto, è bene servirsi di tali affinità nello studio del lessico, soprattutto quando il gruppo è composto da persone che parlano la stessa lingua. I seguenti giochi possono essere utilizzati per imparare parole nuove sfruttando la propria madrelingua:

- **Domino:** una parte della carta contiene la parola nella L1 e deve essere associata alla parola nella L2 corrispondente.
- **Memory:** una carta contiene la parola nella L1 e deve essere associata alla parola nella L2 corrispondente. La parola nella L1 può essere sostituita da un'immagine.
- **Parole intrecciate:** Gli esercizi possono contenere delle immagini delle parole comprese nell'attività. Le e gli studenti dovranno trovare la parola nella L2 sulla base delle loro conoscenze dei termini nella loro madrelingua.

Tuttavia, è necessario prestare attenzione ai falsi amici, ossia a quelle parole che appaiono simili, ma assumono un significato diverso. Per evitare malintesi occorre fare un po' di allenamento. Di seguito presentiamo alcuni giochi che possono aiutare a fare pratica:

- **Quiz vero o falso:** domande con le traduzioni corrette o sbagliate di una parola.
- **Quiz con domande a risposta multipla:** le domande possono contenere una parola o una frase e la o lo studente dovrà scegliere tra le diverse traduzioni.
- **Memory:** Le carte dovrebbero essere disegnate per permettere alle e ai discenti di trovare insieme i falsi amici seguendo le regole del gioco. Quindi, dovranno individuare il significato corretto.

- **Trascina le parole:** Completare le frasi inserendo la parola con il significato corretto.
- **Domino:** Ogni pezzo contiene un'immagine da abbinare al termine corretto, distinguendoli dai falsi amici. È possibile completare il gioco associando la traduzione corretta a ogni immagine.

3.3 Insegnare le competenze comunicative attraverso il gioco

Tipologie di gioco

Di seguito elenchiamo alcune tipologie di gioco che consentono di migliorare le competenze comunicative:

- indovinelli;
- giochi sulle immagini;
- giochi sui suoni;
- mimo;
- ricerche;
- dibattiti;
- jig saw;
- giochi di ruolo
- giochi sullo storytelling.

Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto

La tabella presenta i giochi ideati nell'ambito del progetto allo scopo di potenziare le competenze comunicative.

Tematica	Livello	Tipo di gioco	Breve descrizione del gioco
Salute	A1	Grammatica e lessico	1. Due mazzi di carte con parole e immagini da abbinare (ad es., dottore, farmacista, ferita, mal di testa, ecc.).
Salute	A1	Grammatica e lessico	Una visita dal dottore Le e gli studenti hanno delle carte con su scritte delle parole con le quali dovranno creare delle frasi relative a problemi di salute. Tutte le squadre hanno le stesse frasi. Si lavora insieme per elaborare delle frasi di senso compiuto.
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Grammatica/Lessico, Comprensione orale and Produzione scritta	Raccontare una storia: ideare una storia riguardo ai propri hobby e interessi
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1/A2	Grammatica/ Lessico, Produzione scritta e capacità di presentazione	Abbinare le frasi: ogni discente imparerà a creare 18 frasi con parole legate alla vita quotidiana e agli hobby.
Personalità e casa	A1/A2	Grammatica, Lessico, Comprensione orale e scritta	Gioco da tavolo; dadi e carte, le e i partecipanti muovono le loro pedine e a turno devono rispondere a domande che li riguardano oppure portare a termine una missione.
Personalità e casa	A2	Grammatica, Lessico e Comprensione orale	Gioco di ruolo per instaurare nuove amicizie.
Vita lavorativa and Servizi sociali	A2	Grammatica, Lessico, Produzione orale, Comprensione orale	GIOCO DI RUOLO Gioco n.1: Studente 1 prepara un insieme di domande vestendo i panni del responsabile delle risorse umane a cui deve rispondere Studente 2. Quindi si scambieranno i ruoli. Gioco n.2: la stessa dinamica, ma stavolta l'ambito è quello dei servizi sociali (ad es., richiedere un aiuto sui servizi a disposizione dei minori; informarsi sull'accesso ai servizi sanitari).
Servizi sociali	A2	Lessico, Comprensione scritta	Quizizz: Completa il testo

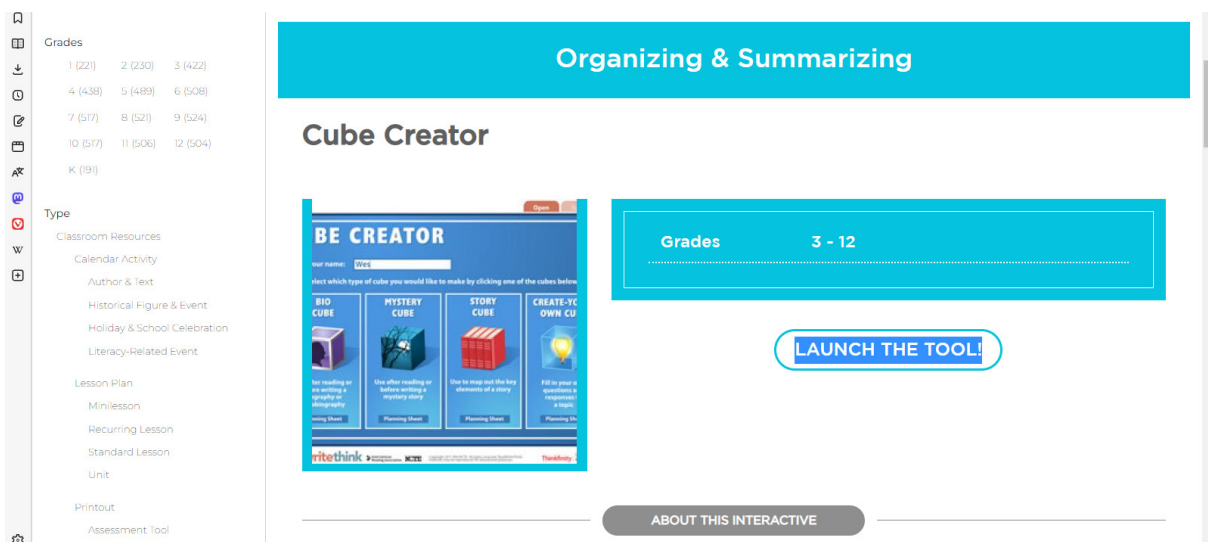
Ideare dei giochi per migliorare le competenze comunicative

Ideare dei giochi per migliorare le competenze comunicative

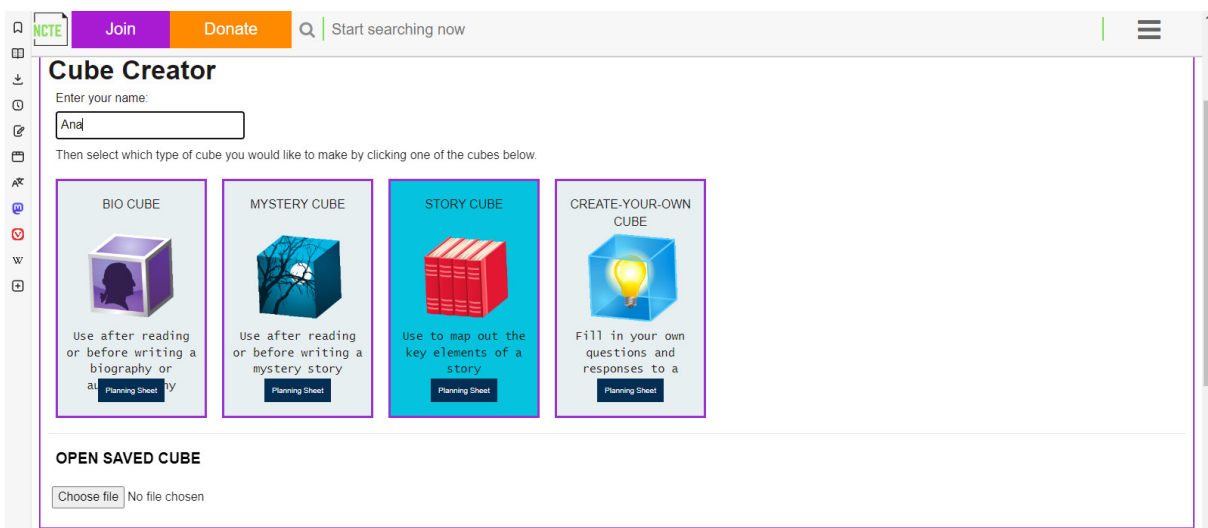
Adesso creeremo un cubo che può essere utilizzato per mappare gli elementi chiave di una storia. Scegli una storia di cui ti piacerebbe parlare.

In questo caso creeremo un cubo sulla storia di Harry Potter e la pietra filosofale (in inglese).

1. Clicca sul link e scegli l'opzione "LAUNCH THE TOOL!"
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



2. Sotto al titolo "cube creator" troverai una casella in cui inserire il tuo nome. Digitalo e seleziona una delle quattro opzioni a tua disposizione, in questo caso clicca su "Story Cube".



3. Vedrai apparire la dicitura *Side 1 "Characters - Who are the main characters in the story?"*

Dovrai inserire nella casella corrispondente i seguenti nomi, nel nostro caso:

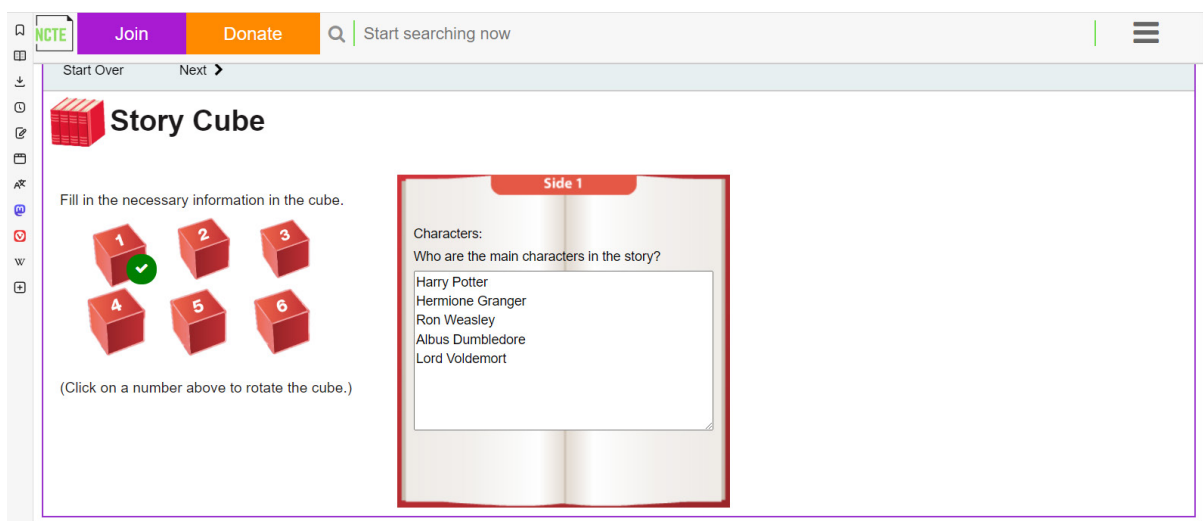
Harry Potter

Hermione Granger

Ron Weasley

Albus Dumbledore

Lord Voldemort

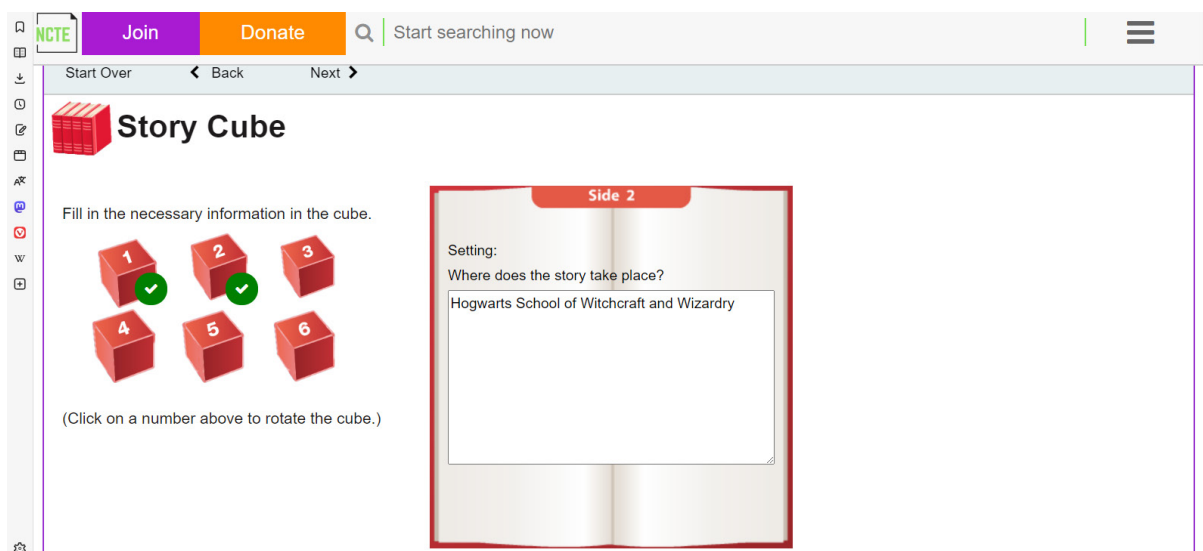


4. Clicca sul cubo numero 2

Side 2 "Settings: Where does the story take place?"

Digita la seguente dicitura all'interno della casella:

Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry



5. Clicca sul cubo numero 3.

Side 3 "Conflict: What is the main problem in the story?"

Digita la seguente dicitura all'interno della casella:

Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.

6. Clicca sul cubo numero 4.

Side 4 "Resolution: How is the problem resolved?"

Digita la seguente dicitura all'interno della casella:

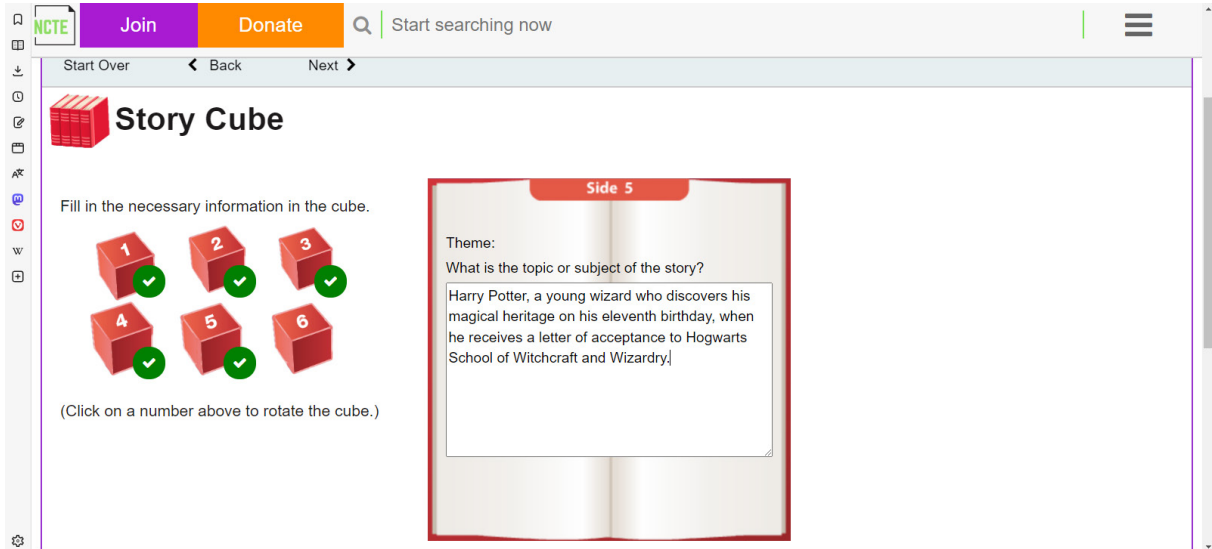
Harry – with the help of his friends – keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.

7. Clicca sul cubo numero 5.

Side 5 "Theme: What is the Tematica or subject of the story?"

Digita la seguente dicitura all'interno della casella:

Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

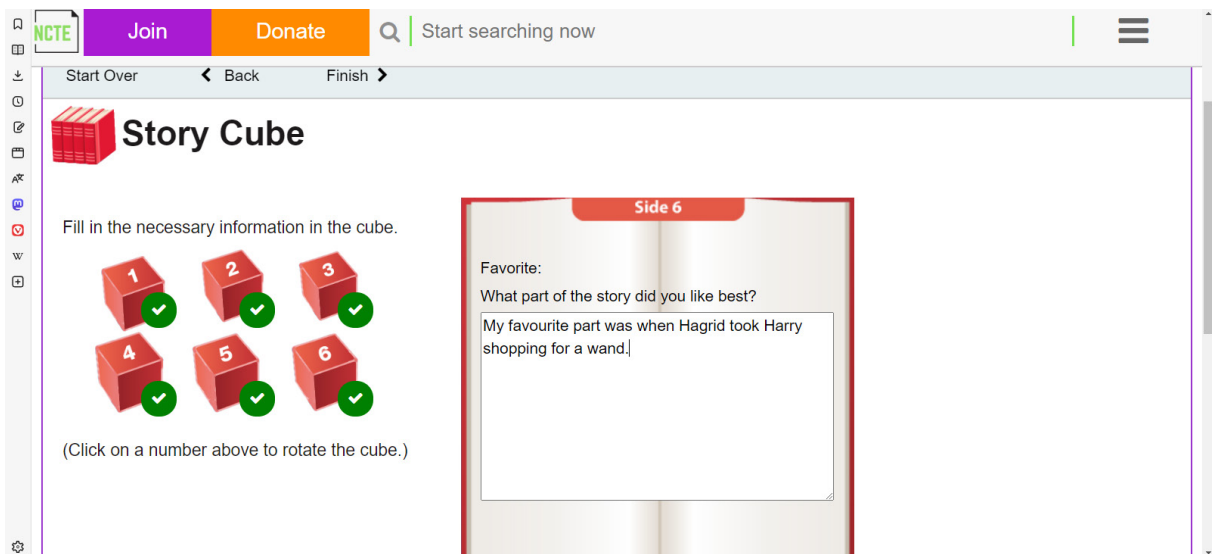


8. Clicca sul cubo numero 6

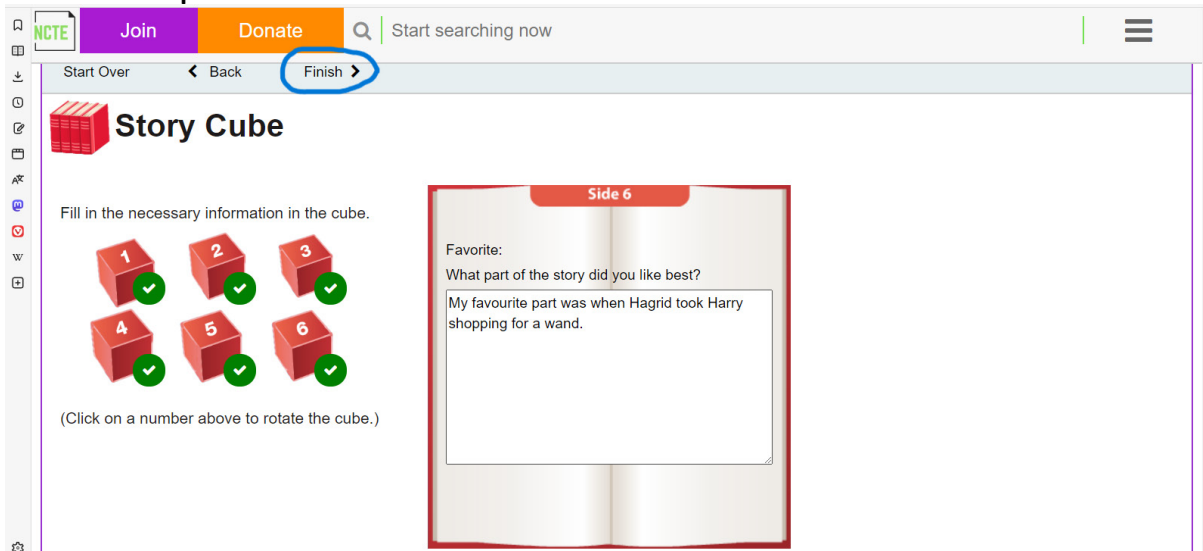
Side 6 "Favourite: What part of the story did you like best?"

Digita la seguente dicitura all'interno della casella:

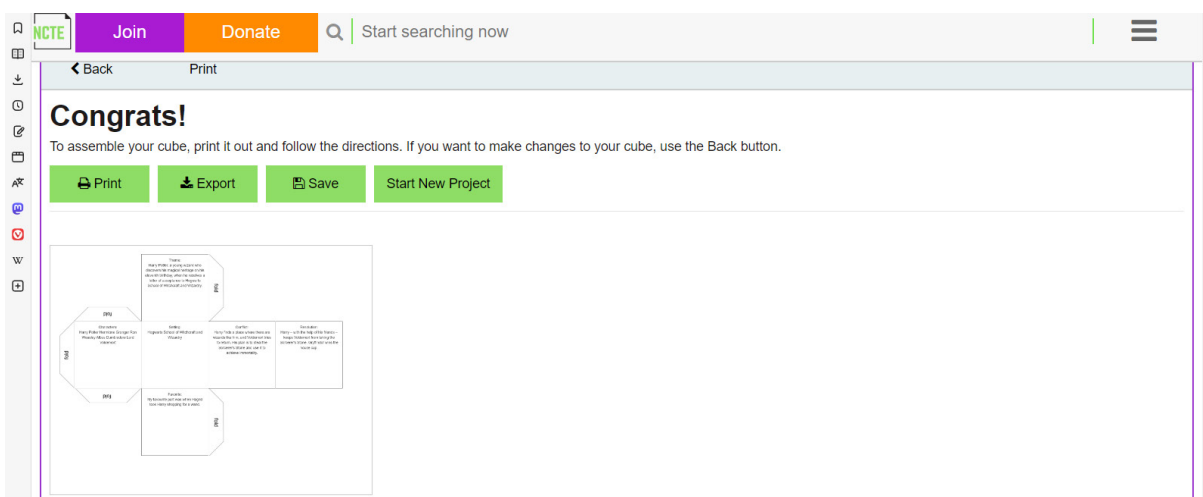
My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.



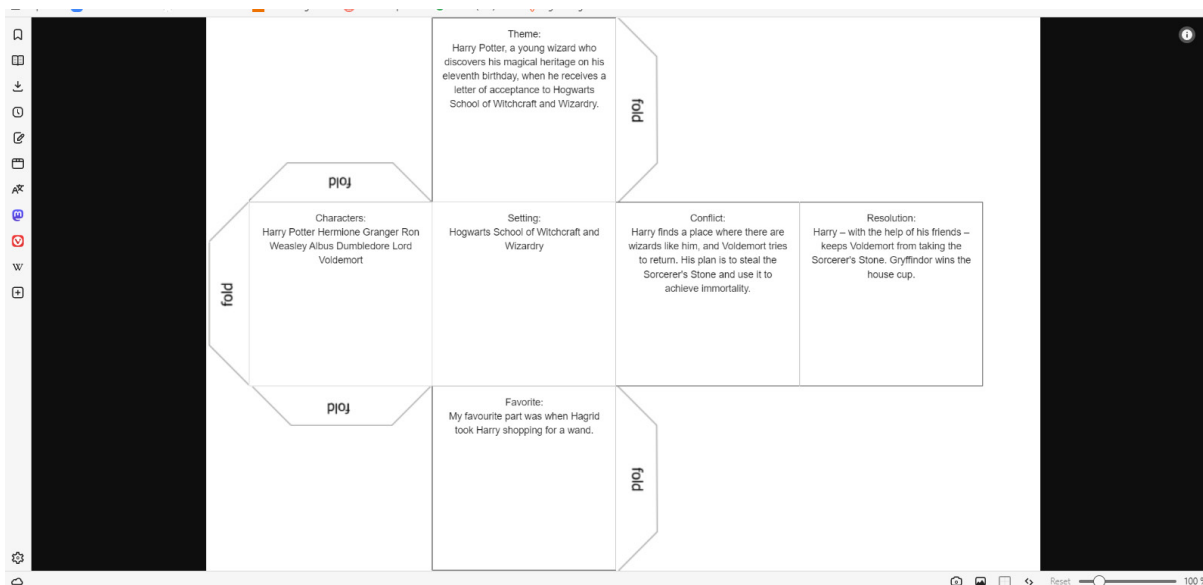
9. Clicca sul pulsante "Finish"



10. Ecco il tuo cubo. Controlla che tutto sia in ordine e stampalo. In alternativa puoi tornare indietro.



11. Apri il cubo in un'altra finestra per leggere meglio il testo.



Sessione pratica: Ideare dei giochi per migliorare le competenze comunicative

Nel corso di questa sessione le e i partecipanti avranno la possibilità di ideare un gioco volto a migliorare le competenze comunicative da soli. Per fare ciò potranno servirsi sia di materiale di cancelleria oppure utilizzare delle piattaforme digitali.

3.4 Giochi digitali

I progressi costanti nel campo dell'informatica hanno fatto sì che i giochi cartacei non fossero gli unici utilizzati nel campo della didattica delle lingue, dal momento che i giochi digitali stanno acquisendo sempre maggiore importanza. Tale processo si è accelerato nel corso della pandemia. Esiste una vasta gamma di giochi educativi, ma è possibile crearne anche di nuovi utilizzando dei siti gratuiti o a pagamento.

Tuttavia, alle volte le e gli insegnanti non possiedono le competenze tecniche necessarie per creare questi giochi, oppure la struttura presso la quale lavorano non dispone dell'attrezzatura necessaria oppure le e i discenti non sono pronti a utilizzare questo genere di strumenti.

I seguenti progetti finanziati dall'Unione europea permettono alle e agli insegnanti di migliorare le loro competenze. Alcuni di questi forniscono delle idee e delle indicazioni su come creare dei giochi educativi digitali.

Digital pedagogy Cookbook: nel corso di questo progetto è stato creato un "ricettario" con istruzioni dettagliate in merito alla creazione di materiale didattico digitale.

🔗 Link: <http://digitalpedagogycookbook.eu>

Shaping digital classes: questo progetto è rivolto alle e agli insegnanti che desiderano migliorare le loro competenze digitali attraverso una piattaforma destinata sia a principianti che ad utenti intermedi. Sulla piattaforma è possibile trovare dei tutorial con delle istruzioni per l'utilizzo delle varie applicazioni.

🔗 Link: <https://shapingdigitalclasses.eu>

Aid Kit for Online Autonomous Classes: L'obiettivo principale del progetto è quello di insegnare a chi si occupa di istruzione degli adulti come ideare dei programmi di educazione non formale a distanza, destinati specificamente a gruppi vulnerabili.

🔗 Link: <https://aid-kit.erasmus.site>

Vantaggi dei giochi digitali

I giochi digitali presentano una serie di vantaggi sia per i docenti che per gli studenti.

Riscontri istantanei: a differenza degli esercizi o dei test tradizionali, chi utilizza dei giochi digitali ottiene un riscontro istantaneo in merito alle risposte fornite. In base al gioco è possibile inserire dei commenti o degli indizi per incoraggiare le e gli studenti a fare un altro tentativo, qualora la loro risposta non fosse corretta. Tale accorgimento ha un impatto positivo sulla motivazione.

Identità digitale: nel mondo digitale le e gli studenti creano dei profili o degli avatar per unirsi alla piattaforma o partecipare al gioco. Ciò consente loro di scegliere chi vogliono essere. Possono utilizzare il loro vero nome, un soprannome o scegliere una nuova identità. Nei giochi digitali è possibile, inoltre, creare un personaggio che può o meno assomigliare alla loro vera identità. Tali possibilità danno alle e agli studenti una libertà che non possono sperimentare nel loro ambiente di apprendimento. Le persone più timide e meno decise hanno l'opportunità di partecipare senza sentirsi giudicate dal gruppo.

Competizione: Molte piattaforme come Quizziz consentono alle e ai discenti di giocare in simultanea aggiungendo un carattere competitivo all'attività in grado di motivare molte persone.

Stili di apprendimento multipli: a differenza dei giochi fisici, quelli digitali combinano immagini e suoni e sono, quindi, in grado di rispondere a diversi stili di apprendimento.

Flessibilità: A differenza dei giochi cartacei, di cui ci si può servire solo durante le lezioni, i giochi digitali possono essere utilizzati in qualunque momento. Infatti, le e i discenti possono giocare in qualunque momento, quando lo desiderano e per quanto vogliono. Tale aspetto può essere particolarmente vantaggioso per le e i discenti che hanno poco tempo a disposizione e non riescono a seguire i corsi in presenza.

Studio autonomo: i giochi digitali consentono alle e ai discenti di determinare e controllare il loro processo di apprendimento. Possono giocare quanto vogliono. Nella maggior parte dei casi vi sono anche diversi livelli di difficoltà a seconda delle esigenze. Alcuni giochi digitali supportano anche l'utente fornendo delle indicazioni o attraverso delle funzioni ad hoc.

Monitorare i progressi: l'insegnante può controllare quali studenti hanno svolto il gioco e quali risultati hanno ottenuto. In questo modo può monitorare i progressi. Dal momento i punteggi vengono attribuiti automaticamente, l'insegnante deve anche dedicare meno tempo al controllo delle risposte.

Tra gli altri vantaggi ricordiamo:

- Alcune applicazioni come Quizziz, Quizlet oppure le attività H5P possono essere inseriti nei sistemi di gestione dell'apprendimento come Moodle o Google Classrooms.
- Dopo aver creato il gioco, questo viene salvato sul profilo e può essere condiviso con un numero illimitato di studenti.
- Varietà delle attività: molte applicazioni consentono di servirsi di diverse tipologie di gioco da utilizzare per scopi differenti, ad esempio per rompere il ghiaccio, esercitarsi, ripassare, ecc.

Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto

I seguenti giochi sono stati ideati utilizzando Quizziz.

Tematica	Livello	Tipo di gioco	Breve descrizione del gioco
Istruzione e formazione	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz, Lessico
Istruzione e formazione	A2	Comprensione scritta, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz, Comprensione scritta
Salute	A1	Grammatica / Lessico	Scelte sane -quizziz Lessico
Market	A1/A2	Grammatica Lessico	Oggetti di uso quotidiano Quizziz-Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A1	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico
Rapporti con gli altri, hobby e intrattenimento	A2	Lessico, domande a risposta multipla e completa le frasi	Quizziz: Lessico legato al mondo dello sport
Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizziz: completa le frasi

Personalità e casa	A1	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz (con immagini) riguardo alle azioni che si possono compiere a casa.
Personalità e casa	A2	Lessico e Comprensione scritta	Quizizz: quiz con domande vero o falso per trovare delle persone all'interno di una grande casa.
Servizi sociali	A2	Lessico, Comprensione scritta	Quizizz: Completa il testo
Vita lavorativa	A1	Lessico	Quizizz: Professioni
Fare spese	A1	Lessico	Quizizz: imparare i nomi di frutti e ortaggi
Fare spese	A2	Lessico, verbi	Quizizz: le e i partecipanti saranno in grado di formare 10 frasi, utili per andare a fare la spesa, utilizzando dei verbi

Ideare dei giochi digitali per favorire l'apprendimento delle lingue

Abbiamo a disposizione numerose piattaforme gratuite per la creazione di giochi digitali. La maggior parte di queste prevede anche una versione a pagamento con ulteriori strumenti. Le piattaforme che presentiamo di seguito consentono di creare dei giochi educativi personalizzati.

- **Quizizz:** Quizizz è una piattaforma che offre numerosi strumenti per rendere le lezioni divertenti, interattive e coinvolgenti. L'insegnante può creare delle lezioni, condurre una valutazione formativa, assegnare compiti e interagire con la classe in maniera interessante.

🔗 Link: <https://quizizz.com/?lng=en>

- **Quizlet:** Quizlet è uno strumento online e un'applicazione per smartphone che incentiva l'apprendimento mediante diversi strumenti tra cui flashcard e quiz. L'insegnante può creare uno spazio riservato alla propria classe su Quizlet per condividere i vari strumenti. Può ideare il proprio materiale didattico da zero oppure servirsi di modelli da personalizzare.

🔗 Link: <https://quizlet.com/en-gb>

- **Socrative:** Socrative è una piattaforma digitale progettata per migliorare la comunicazione in classe. Si tratta di un sistema con domande e risposte perfetto per l'interazione tra docenti e studenti. L'insegnante può utilizzare

Socrative per interrogare l'intera classe oppure creare dei piccoli gruppi. Esistono anche dei quiz individuali che consentono di lavorare con i singoli studenti. Grazie alla sezione report, è possibile seguire i progressi della classe in tempo reale e scaricare un foglio Excel contenente tutti i dati. Tra le tipologie di domande presenti nel sistema ricordiamo domande risposta multipla, vero/falso, a risposta breve, inoltre l'insegnante può cambiare l'ordine con cui vengono poste a ogni studente.

🔗 Link: <https://www.socrative.com>

- **StudyStack:** StudyStack è un generatore di flashcard online e uno strumento didattico basato sulle attività che sfrutta i contenuti creati dall'utenza. StudyStack consente di creare delle flashcard creative e delle attività coinvolgenti (cruciverba, indovinelli, domande a risposta multipla, test, parole intrecciate, scarabeo, e altri giochi quali Hungry Bug e Bug Match) generati automaticamente insieme alle flashcard. Queste attività divertenti aiutano le e gli studenti a memorizzare i contenuti e a imparare divertendosi.

🔗 Link: <https://www.studystack.com>

Creare un gioco educativo con Quizizz

In questa sezione ti mostreremo come creare un gioco educativo utilizzando la piattaforma Quizizz utilizzata per creare tutti i giochi di questo progetto.

Caratteristiche di Quizizz:

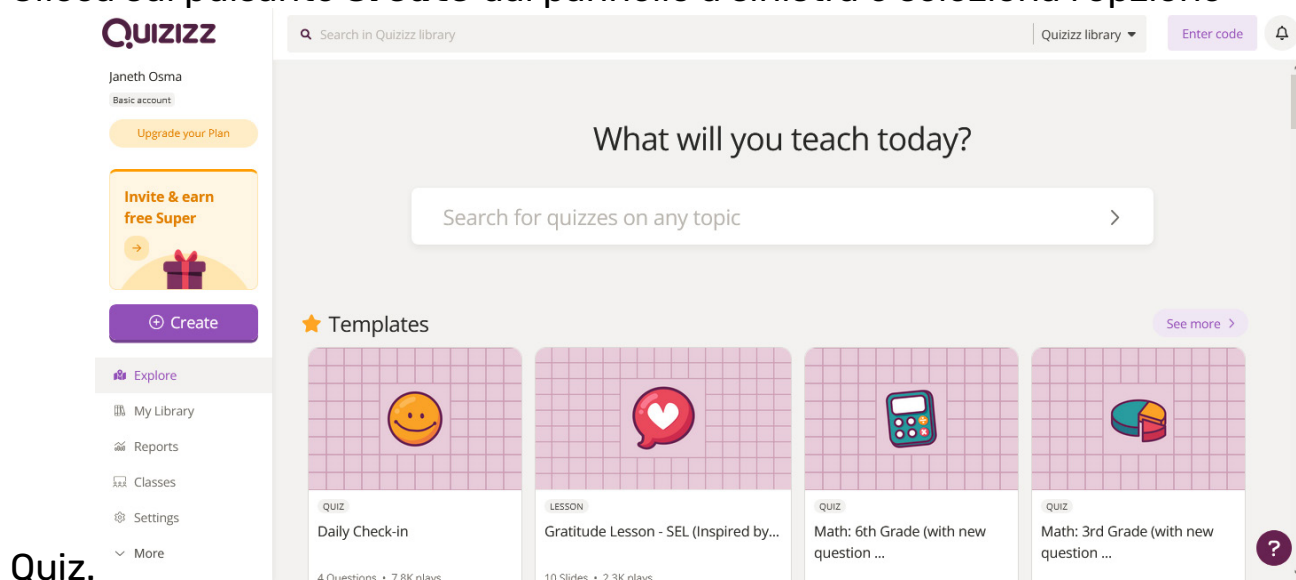
1. Quiz/lezioni guidate dall'insegnante: l'insegnante controlla l'andamento delle attività, la classe risponde insieme alle domande.
2. Quiz/lezioni guidate dalle e dagli studenti: Ogni studente segue un proprio ritmo e visualizza i propri risultati sulla bacheca in tempo reale.
3. Bring Your Own Device (BYOD): Ogni studente visualizza i contenuti sul proprio dispositivo (PC, laptop, tablet o smartphone).
4. Accesso a milioni di Quiz: possibilità di importare, modificare e personalizzare i quiz presenti sulla piattaforma.
5. Strumento di modifica (quiz + lezioni): possibilità di scegliere tra 6 diversi tipi di domande a cui aggiungere immagini, video o audio per utilizzare le domande tratte da altri quiz o lezioni.
6. Riepiloghi: possibilità di ottenere informazioni sui progressi della classe e dei singoli studenti per ogni quiz in modo da dividerli con i genitori.
7. Personalizzazione: possibilità di personalizzare le sessioni per aumentare il livello della competizione o la velocità.

8. Condivisione e collaborazione: possibilità di condividere il quiz con altri insegnanti e/o chiedere loro di collaborare.

Creare un Quiz

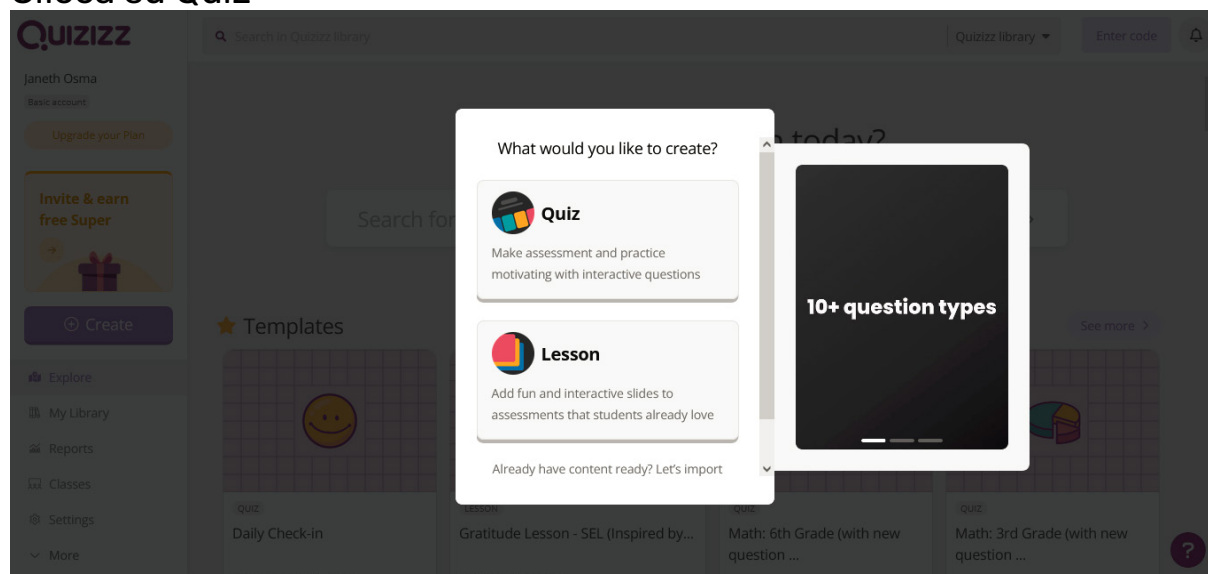
Creeremo un quiz sul Present Perfect. Segui i seguenti passaggi.

1. Clicca sul pulsante **Create** dal pannello a sinistra e seleziona l'opzione

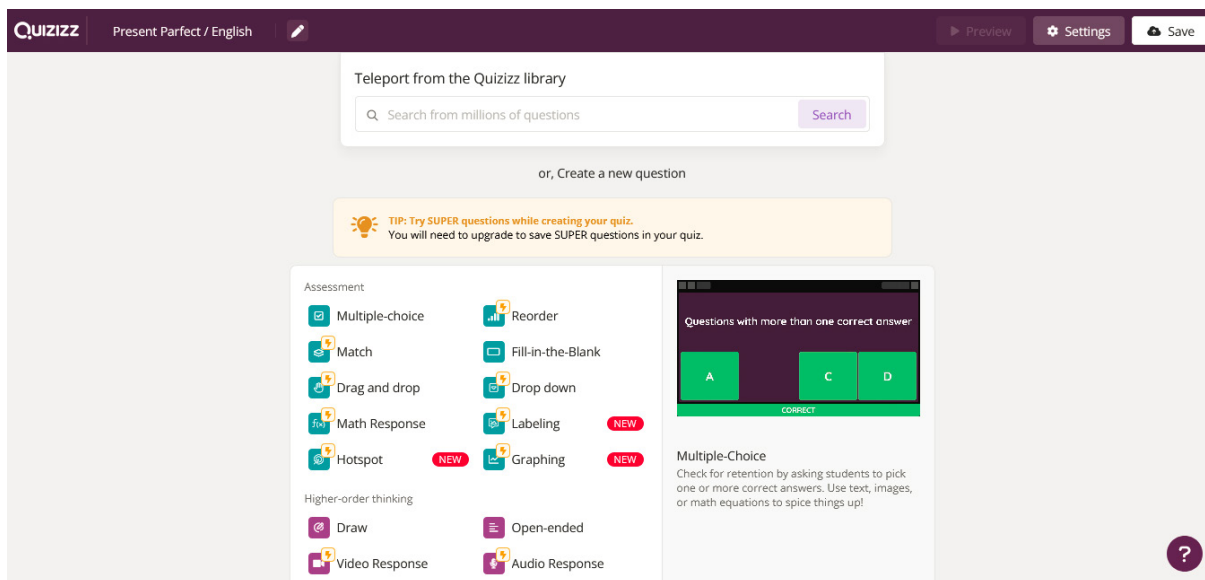


Quiz.

2. Clicca su Quiz



3. Individua la casella in alto a sinistra accanto alla parola Quizizz. Da' un nome e aggiungi dei tag per il tuo quiz. È possibile scegliere fino a un massimo di tag. In questo caso scriveremo "Present Perfect / English".



4. Vedrai comparire una finestra di dialogo. Scegli il tipo di domande da elaborare. Nella versione gratuita è possibile scegliere solo tra 3 opzioni: *risposta multipla*, *disegna* o *a risposta aperta* (contrassegnate dal colore aranciato).

- *Risposta multipla (*opzione gratuita)*
- Abbina
- Drag and drop
- Risposta matematica
- Hotspot
- Riordina
- Riempire gli spazi vuoti
- Cadere in picchiata
- Etichetta
- Grafica
- *Disegna (*opzione gratuita)*
- Risposta video
- *Risposta aperta (*opzione gratuita)*
- Risposta audio
- Sondaggio
- Slide

5. In questo caso abbiamo scelto l'opzione "Risposta multipla". Digita la domanda nella finestra di dialogo e aggiungi le varie opzioni.

In questo caso digiteremo: We _____ football.

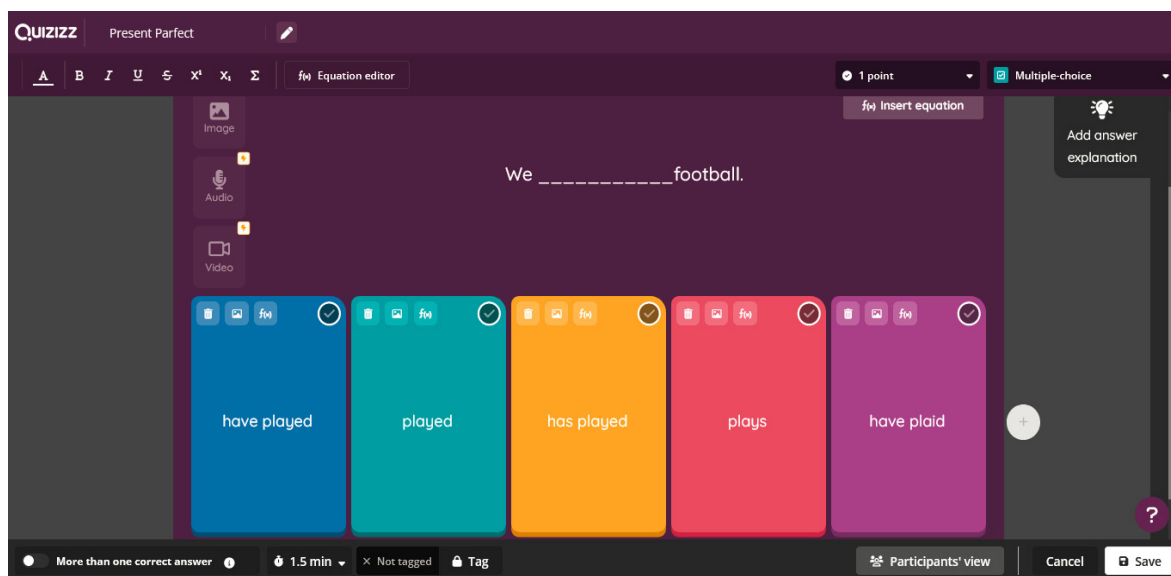
Quindi indicheremo le seguenti opzioni:

have played

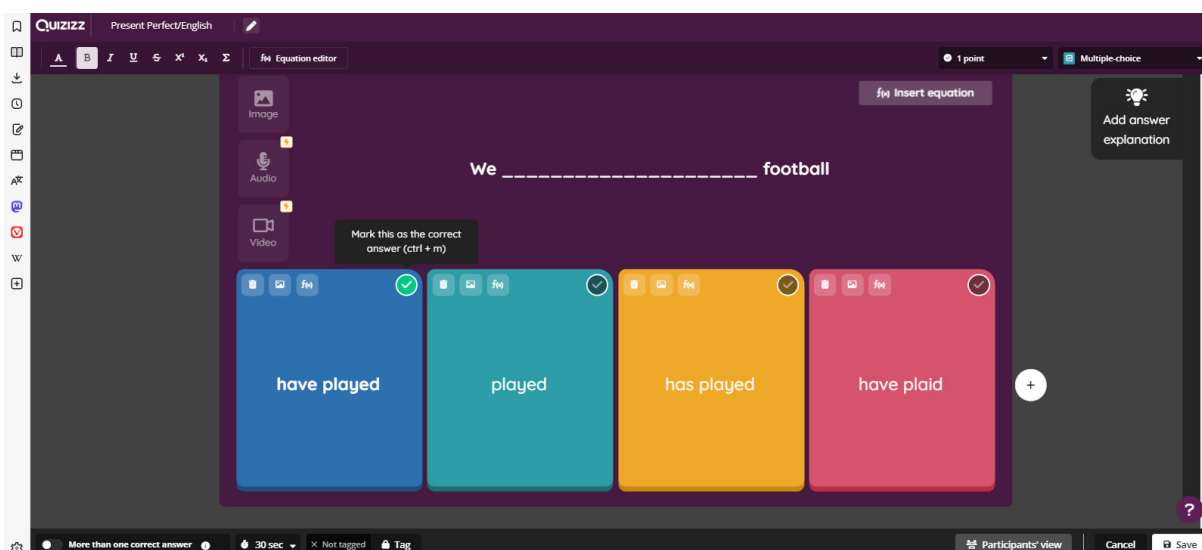
played

has played

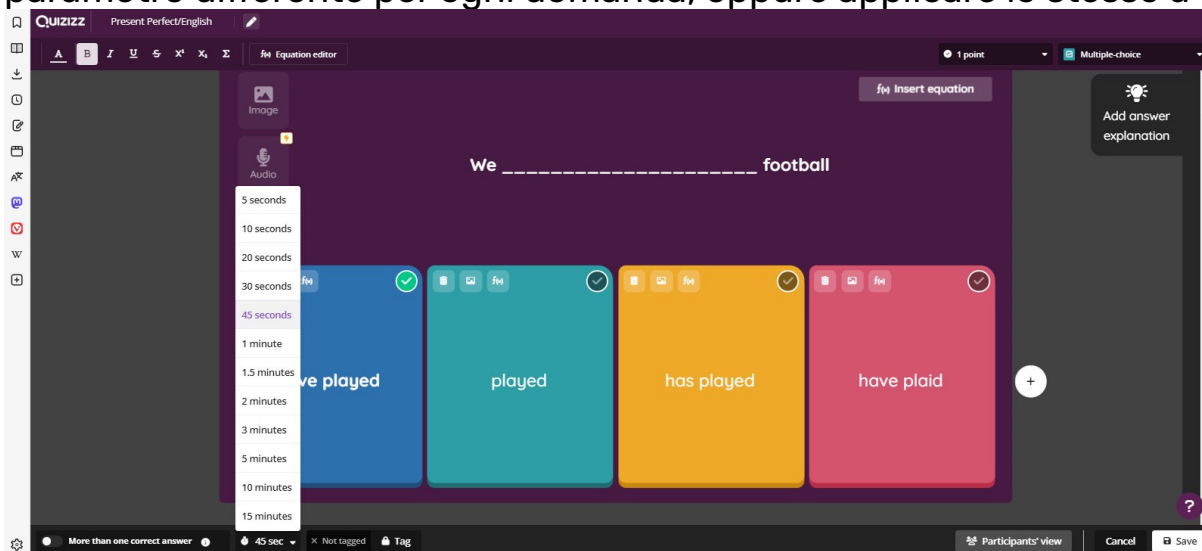
have plaid



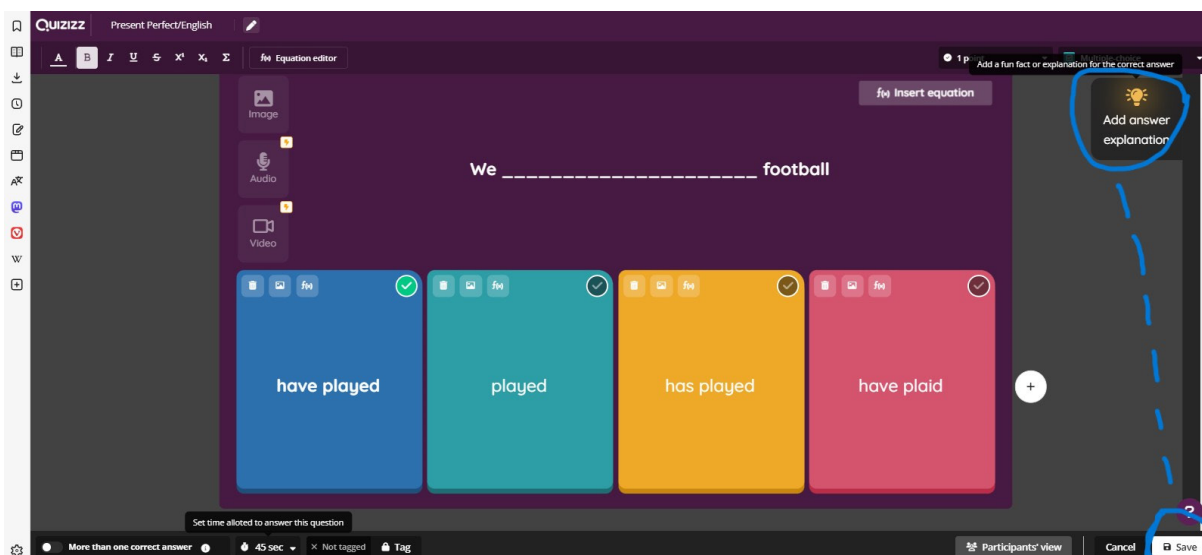
6. Quindi clicca sulla spunta per contrassegnare la risposta corretta. Ce n'è una per ogni opzione in alto a destra. In questo caso assegna la spunta solo alla prima opzione: "Have played"



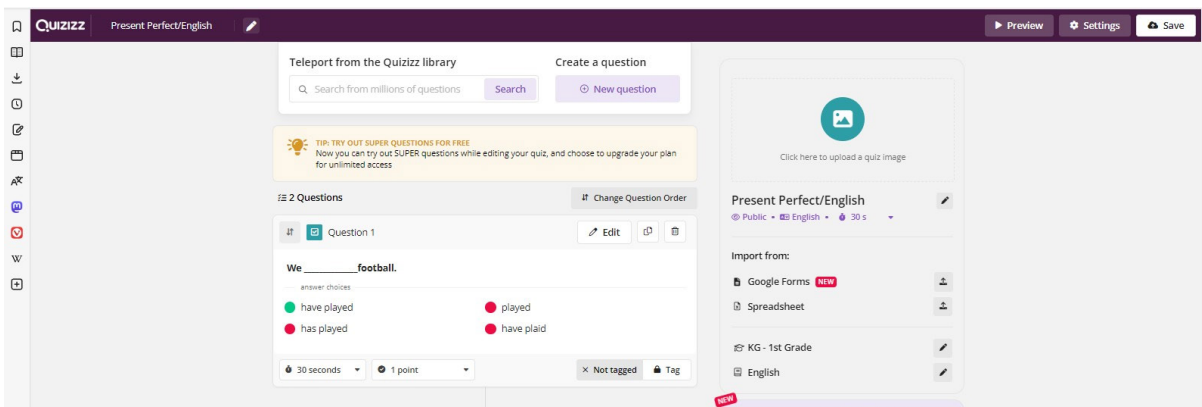
7. Indica entro quanto tempo dovrà essere data la risposta. Puoi stabilire un parametro differente per ogni domanda, oppure applicare lo stesso a tutte.



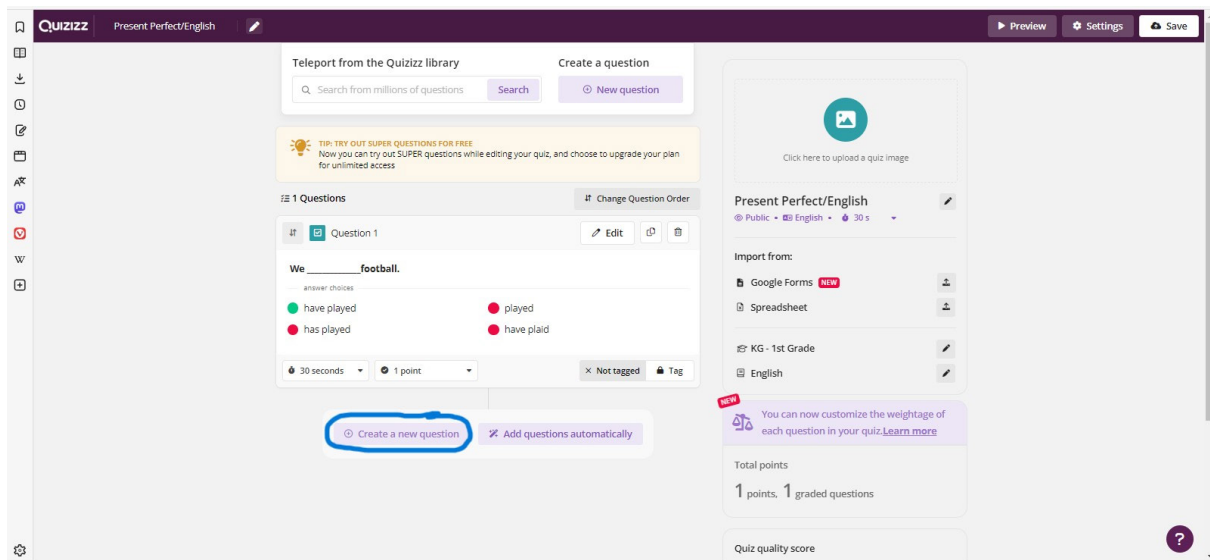
8. Adesso possiamo aggiungere una spiegazione cliccando su "Aggiungi spiegazione alla risposta" oppure cliccare su "Salva" per salvare la domanda.



9. Ecco la nostra prima domanda



10. Clicca su “Nuova domanda” e ripeti l’intero processo.



Scrivi le seguenti domande e le possibili risposte (risposta corretta*). Non dimenticare di salvare tutte le domande:

2. I _____ my homework.

Risposte: have finishes - have finishing - *have finished- am finished

3. She _____ to many different countries.

Risposte: have travelled - *has travelled - have travelling - has travels

4. They _____ Italian for five years

Risposte: has studied - have studies - *have studied - has studied

5. He _____ many awards for his *Produzione scritta*.

Risposte: have wined - *has won - has wind - has wan

6. We _____ that movie before

Risposte: *have seen - has sees - have sea - has saw

7. They _____ already _____ dinner

Risposte: has-ate - have-eated - has-eats - *have-eaten

8. She _____ all the books in that series.

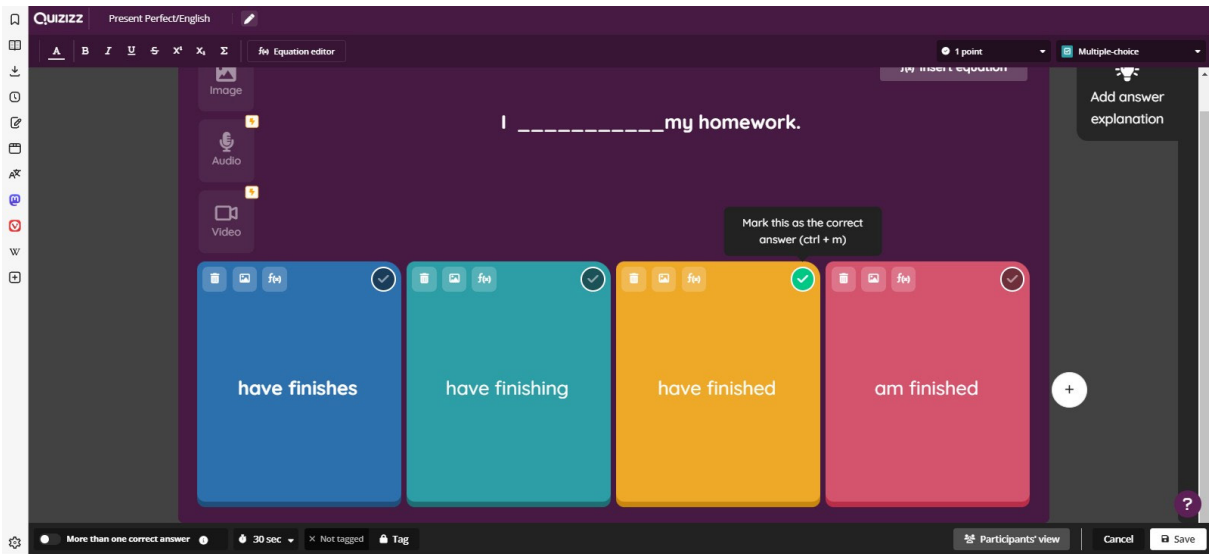
Risposte: have read - *has read- has readed- have reed

9. My father _____ a car very fast.

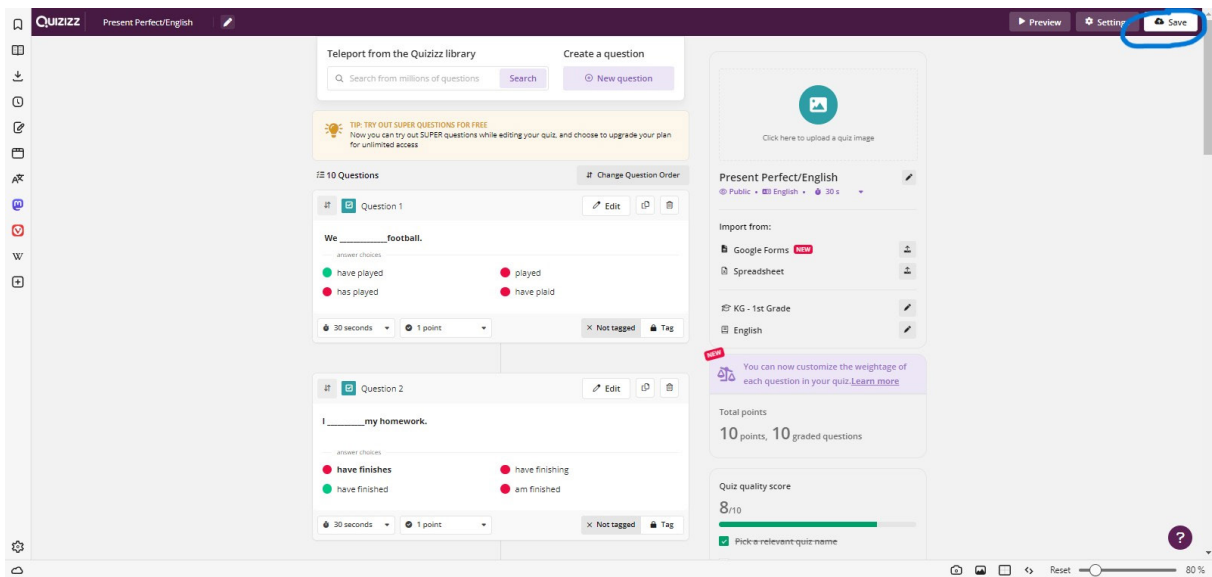
Risposte: have drives - has drove - *has driven - have drive

10. My sister _____ to the airport.

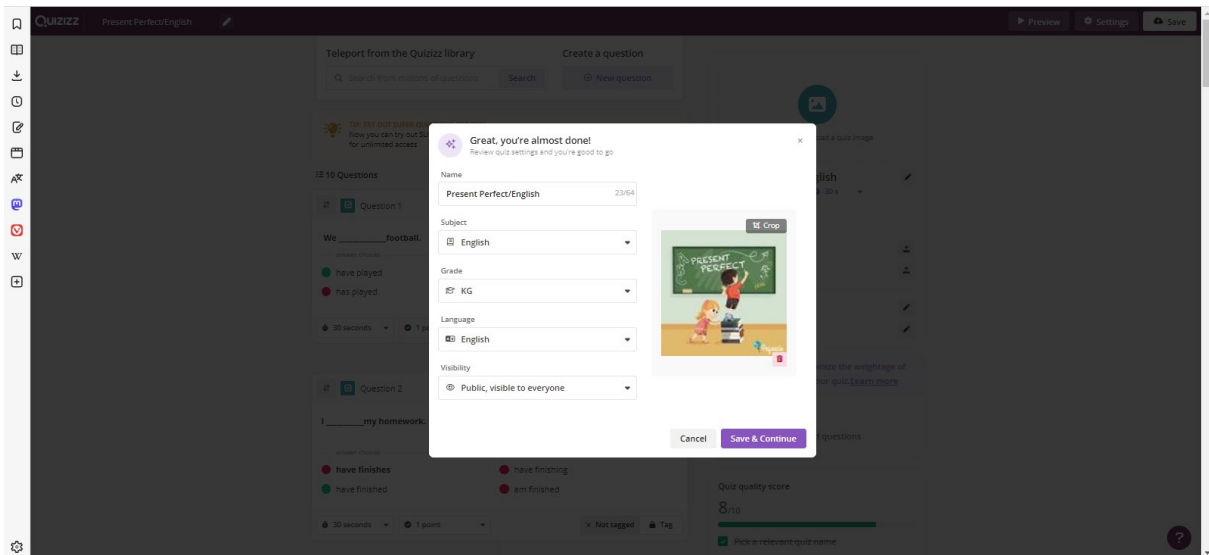
Risposte: *has gone - have- went- goes



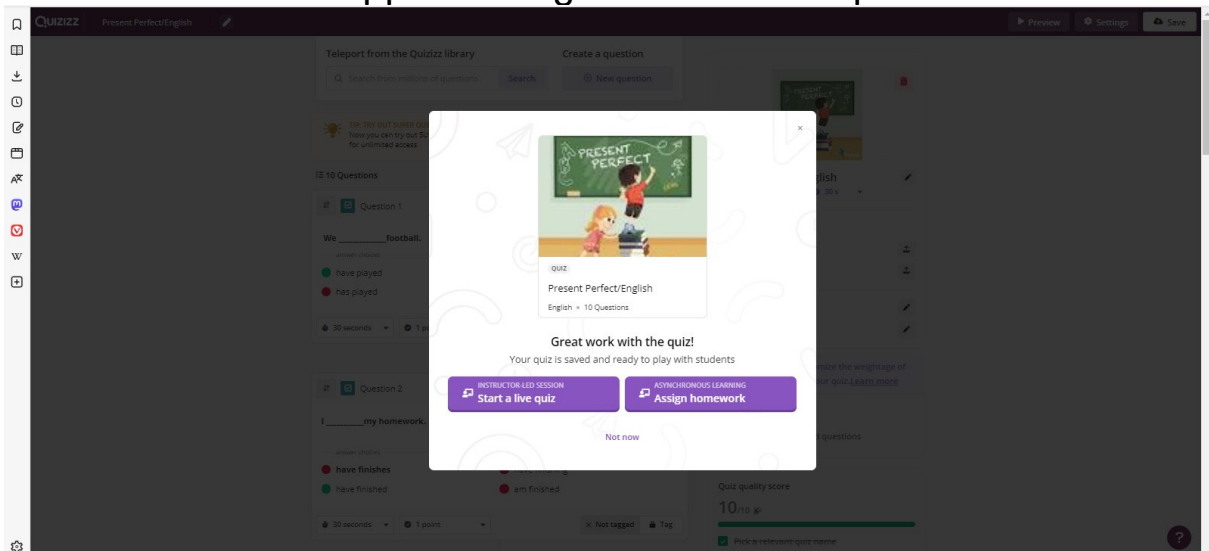
11. Salva il quiz dopo aver trascritto tutte le domande. Quindi clicca sul pulsante "Salva" in alto a destra.



12. Se vuoi puoi inserire una foto che possiedi già o trovarne una su Google.



13. Infine pubblica il quiz che sarà riportato nella tua libreria. Puoi utilizzarlo in classe oppure assegnarlo come compito a casa.



Sessione pratica: Creare un gioco digitale

Nel corso di questa sessione le e i partecipanti potranno creare un gioco digitale da soli.

Email

All More

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...
- ☆ customer (no subject) ...
- ☆ me,customer we want some ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...



1-100 of 346



4 - Riferimenti sitografici e bibliografici

- Ali, S. S., Ali, M. W., & Amin, T. (2020). Enhancing adult learners' motivation for learning English Grammatica through language games. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150. Disponibile all'indirizzo: <https://ojs.rjsser.org.pk/index.php/rjsser/article/view/79/35>
- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction, 2013*, 1-1. Disponibile all'indirizzo: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL Grammatica e lessico in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 116-129. Disponibile all'indirizzo: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>
- Center of Advanced Research of Language Acquisition: https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html
- Council of Europe: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/Livello-descriptions>
- Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 8(9), 1-5. Disponibile all'indirizzo: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>
- Hadfield, J. 1990. An Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. *Intermediate Communication Games* . Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.
- Ibrahim, N. (2016). Games for teaching Grammatica to young learners. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 2(1), 49-63. Disponibile all'indirizzo: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IJIELT/article/view/2366>
- Klimova, B. F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160. Disponibile all'indirizzo: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815025720?token=1B25B5E57DDA8FD594949E884901F28C17EFA91DCF3868982E191588EF300783A07FEECE45F68E0E7ED9DE6651B45E4A&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230503140438>
- Krauβ, S., & Jentges, S. (2008). Spielerisch Grammatik entdecken und festigen. *Auf neuen Wegen*, 159.
- Meier, Christoph/Seufert, Sabine (2003): Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung. Disponibile all'indirizzo: <https://www.alexandria.unisg.ch/Publications/34404>
- Tuan, L. T., & Doan, N. T. M. (2010). Teaching English Grammatica through games. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75. Disponibile all'indirizzo: <http://52.196.142.242/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006/1463>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for Lessico presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Disponibile all'indirizzo: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_Lessico_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Lessico_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqqT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpqgyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7cIZF0qgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK10U6Im1ywuDy0t08q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPAlTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy--NYIcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg___&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4). Disponibile all'indirizzo: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol03/04/28.pdf>



**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.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



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

ITALY

www.danilodolci.org



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

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

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.