



**Game** n

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

**PROJECT RESULT 2**

***Curriculum***



Cofinanziato  
dall'Unione europea



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

**PROJECT RESULT 2**

***Dispense***



**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/>

# ***Table of Contents***

---

<b>DISPENZA 1 .....</b>	<b>5</b>
<b>DISPENZA 2.....</b>	<b>8</b>
<b>DISPENZA 3.....</b>	<b>10</b>
<b>DISPENZA 4.....</b>	<b>12</b>
<b>DISPENZA 5.....</b>	<b>14</b>
<b>DISPENZA 6.....</b>	<b>19</b>
<b>DISPENZA 7 .....</b>	<b>21</b>
<b>DISPENZA 8.....</b>	<b>22</b>
<b>DISPENZA 9 .....</b>	<b>26</b>
<b>DISPENZA 10 .....</b>	<b>28</b>
<b>DISPENZA 11.....</b>	<b>33</b>





# DISPENSA 1

---

## PROGRAMMA DEL CORSO

### INTRODUZIONE

#### 1.1 Situazione di partenza nei Paesi partner

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

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

#### 1.2 Sfide per le persone migranti

#### 1.3 Presentazione della Guida metodologica (PR1)

### APPRENDIMENTO LINGUISTICO BASATO SUL GIOCO

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

*Definizione di "gioco"*

#### 2.2 Vantaggi della metodologia

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

*Fattori motivanti/vantaggi*

*Fattori demotivanti/svantaggi*

#### 2.3 Introduzione ai risultati del progetto

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

*Game On e Quadro Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle Lingue (QCER)*

#### 2.4 Classificazione dei giochi

*Metodi di classificazione dei giochi*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

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

*Come e quando integrare i giochi nella didattica*

*Impostazione dei gruppi*

*Definizione degli obiettivi di apprendimento*

#### 2.6 Obiettivi di apprendimento

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

*Difficoltà e ostacoli*

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

#### 2.7 Valutazione dei giochi

## **DIVERSI GIOCHI PER DIVERSI CONTESTI DIDATTICI**

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

*Tipi di giochi*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creazione di giochi per l'insegnamento della grammatica*

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

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

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi per esercitare il vocabolario*

*Sessione pratica: progettare giochi per insegnare la grammatica o il vocabolario*

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

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

*Introduzione ai giochi di comunicazione*

*Presentazione dei giochi sviluppati nell'ambito del progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi di comunicazione*

*Sessione pratica: progettare i giochi di comunicazione*

### **3.4 Giochi digitali**

*Vantaggi dei giochi digitali*

*Presentazione dei giochi sviluppati nel progetto*

*Test e feedback*

*Creare giochi digitali per l'apprendimento delle lingue*

*Sessione pratica: progettare un gioco di apprendimento digitale*





# DISPENSA 2

## Il Gioco

Negli ultimi anni, il gioco ha iniziato a ricoprire un ruolo sempre più importante nell'insegnamento delle lingue, tanto che la letteratura pertinente è in aumento. Esistono infatti molteplici definizioni di "gioco", alcune simili e altre molto diverse; tuttavia, tutte queste definizioni hanno in comune gli elementi riportati di seguito.

### Cos'è un gioco?

Un gioco...

- ...è un'attività con regole ben precise (diverse da quelle della vita quotidiana);
- ...ha un obiettivo;
- ...include un elemento di divertimento;
- ...può (ma non deve) includere un elemento di competizione.

Altre definizioni fanno riferimento anche a uno o più dei seguenti aspetti:

- Produce dei risultati imprevedibili.
- Non implica una partecipazione "produttiva".
- È fittizio, ovvero basato sulla consapevolezza di trovarsi in una realtà diversa da quella reale.

### Cos'è un gioco di apprendimento?

I **giochi di apprendimento** possono essere definiti come:

- Attività il cui contenuto, struttura e sequenza sono progettati con un intento pedagogico e sulla base di principi didattici, ma che allo stesso tempo contengono caratteristiche proprie di tutti i giochi.
- Attività che permettono di concentrarsi sulla preparazione ludica e motivante dei contenuti di apprendimento (es. le avventure educative), oppure sulla qualificazione, ad esempio quando il gioco funge da "vetrina" per attirare il pubblico verso i contenuti formativi.



# DISPENSA 3

## Vantaggi della metodologia

I benefici derivanti dall'uso del gioco in ambienti di apprendimento sono stati riconosciuti sia dalla ricerca che durante le attività sperimentali del progetto.

- Il gioco permette di prepararsi a diversi scenari in cui la conoscenza della lingua straniera è fondamentale. Inoltre, trasmette informazioni sul Paese ospitante, insegna strategie comunicative e aiuta a prepararsi a importanti situazioni di vita.
- Le classi hanno l'opportunità di praticare la lingua su base quotidiana e porre qualsiasi domanda durante le attività.
- I giochi sono motivanti, hanno un effetto positivo sul gruppo e sull'atmosfera in generale, contribuiscono allo sviluppo delle capacità di cooperazione e promuovono l'apprendimento autonomo. Ciò si traduce in un atteggiamento positivo nei confronti dell'insegnamento e della lingua di destinazione.
- I giochi sono molto flessibili e versatili e possono essere utilizzati con qualsiasi gruppo e in tutte le fasi di apprendimento.
- I giochi possono essere svolti in diversi contesti sociali e coinvolgere diversi media e approcci lavorativi; di conseguenza, insegnano numerose competenze sociali, mediatiche e metodologiche.
- I giochi possono essere adattati a qualsiasi tipo di apprendimento e argomento. L'uso di più canali favorisce la memorizzazione dei contenuti a lungo termine.

## Fattori motivanti

- **Il gioco motiva** le e gli studenti a partecipare alle attività e migliora l'esperienza di apprendimento: le classi non si sentono sopraffatte dallo stress e riescono a godersi il processo concentrandosi sul raggiungimento di ricompense.
- **Migliora i livelli di soddisfazione e rendimento:** grazie al gioco e all'idea di ricevere una ricompensa, le e gli studenti si concentrano sul loro rendimento e hanno più voglia di imparare.
- **Potenzia il processo di comunicazione:** i membri della classe sono incoraggiati a interagire tra loro e a completare i propri compiti, il che li aiuta a migliorare le loro capacità comunicative.
- **Migliora il coinvolgimento e l'impegno** delle classi: il personale formativo può utilizzare gli elementi di gioco per creare esperienze altamente coinvolgenti. Quando i membri della classe si sentono positivi nei confronti del processo di apprendimento, si trasformano in partecipanti attivi.
- **Migliora l'assimilazione e la memorizzazione delle conoscenze** e aiuta a sviluppare capacità specifiche. L'elemento di divertimento è in particolare ciò che aiuta le e gli studenti ad assimilare più velocemente le informazioni apprese. Inoltre, l'uso attivo della lingua, spesso spontaneo, impedisce l'apprendimento passivo.
- **Abbassa i livelli di ansia e stress:** pur avendo uno scopo ben preciso, i giochi di apprendimento sono percepiti dalle e dagli studenti come attività piacevoli o addirittura un passatempo. Inoltre, il fatto che vengano praticati in gruppo aiuta a ridurre i livelli di ansia e stress, specialmente nelle persone timide, e porta a una maggiore partecipazione attiva.
- **Favorisce l'apprendimento inconscio.** Un esempio è quello del gioco "Cosa faresti se?", il quale consiste nel pescare una domanda e un'ipotetica risposta che solitamente non coincidono. L'obiettivo è usare l'immaginazione per giustificare la risposta bizzarra pescata dalla scatola. In questo modo, non solo le e gli studenti si divertono e non si preoccupano di fare errori, ma imparano anche nuove regole grammaticali e le mettono in pratica. L'apprendimento avviene quindi in modo inconscio, ovvero senza che le e i discenti si rendano conto di stare imparando qualcosa di nuovo.



## Fattori demotivanti

- **Mancanza di elementi culturali:** se il gioco utilizzato in classe non ruota attorno a elementi in qualche modo correlati alla cultura delle e dei partecipanti, questi ultimi potrebbero perdere interesse.
- **Livello di difficoltà:** il contenuto del gioco è ciò che suscita principalmente la curiosità delle e degli studenti. Se questi ultimi pensano che il gioco sia troppo facile o troppo difficile, ad esempio in termini di vocabolario o grammatica, è probabile che perderanno interesse.
- **Pregiudizi nei confronti del mondo ludico:** alcune persone potrebbero rifiutarsi di giocare in classe perché percepiscono i giochi come un'attività per bambini e non come uno strumento che favorisce l'apprendimento.
- **Regole poco chiare:** i giochi si basano sempre su delle regole. Se queste ultime sono poco chiare o troppo complesse, le e gli studenti rischiano di sentirsi sopraffatti e di rifiutare il gioco.
- **Problemi tecnici:** il successo di un'attività basata sui giochi digitali in classe dipende spesso da aspetti tecnici, quali la velocità di Internet, la disponibilità e il corretto funzionamento dell'hardware e la familiarità delle classi con l'hardware e il software. Se uno di questi fattori viene a mancare, è probabile che l'attenzione si sposterà dal gioco alla risoluzione dei problemi, il che può ridurre la motivazione.



# DISPENSA 4

## Introduzione ai materiali prodotti nell'ambito del progetto

Ogni partner del progetto ha sviluppato sei giochi, i quali saranno illustrati in dettaglio e testati nel corso della dispensa. In totale, sono stati sviluppati 37 giochi: 24 giochi fisici e 13 giochi digitali.

37 GIOCHI DISPONIBILI	
24 giochi fisici	13 giochi online

Tutti i giochi fisici possono essere stampati.

I giochi prodotti nell'ambito del progetto coprono diverse **aree tematiche:**

- Istruzione e formazione (6 giochi)
- Salute (6 giochi)
- Negozi (6 giochi)
- Relazioni sociali, hobby e intrattenimento (6 giochi)
- Identità personale e casa (7 giochi)
- Vita professionale e servizi sociali (6 giochi)

I giochi coprono inoltre le seguenti competenze linguistiche:

- Vocabolario
- Grammatica
- Lettura
- Scrittura
- Conversazione
- Ascolto

Tutti i giochi sono disponibili nelle lingue dei partner, ovvero inglese, francese, tedesco, greco, italiano e spagnolo.

## Gruppo target e livello

I giochi sono rivolti a classi di migranti e rifugiati che intendono imparare la lingua dei Paesi ospitanti e coprono i livelli A1 e A2 del QCER, i quali saranno illustrati più nel dettaglio nelle prossime sezioni. Sono stati realizzati 17 giochi per il livello A1, 11 giochi per il livello A2 e 9 giochi per i livelli A1 e A2.

### Tipi di giochi

I giochi digitali sono stati realizzati sulla piattaforma Quizizz e possono essere svolti da più persone contemporaneamente (modalità competitiva). Questi includono quiz a scelta multipla, frasi con spazi vuoti, quiz con immagini e quiz vero/falso.



Tra i giochi fisici è possibile trovare:

- Giochi da tavolo
- Giochi di carte
- Domino
- Gioco del mimo
- Giochi di ruolo
- Componi le frasi
- Sudoku
- Puzzle
- Bingo
- Twister
- Gioco delle sedie

### Materiali di accompagnamento

Ogni gioco include:

- Tutti i materiali che compongono il gioco, ad esempio tabellone e carte, i quali possono essere stampati.
- Una descrizione del gioco per le e gli insegnanti che desiderano integrare l'attività nella loro lezione che contiene importanti informazioni su:
  - Livello linguistico
  - Gruppo target
  - Obiettivi di apprendimento
  - Requisiti di gioco (es. materiali necessari)
  - Descrizione del gioco (es. istruzioni e regole)
  - Materiali complementari

Anche i materiali di accompagnamento sono disponibili in tutte le lingue dei Paesi partner.

### Esempio di gioco

Per capire meglio come funzionano i giochi del progetto, forniamo di seguito l'esempio del Gioco dell'Orologio, disponibile nell'Unità di apprendimento "Istruzione e formazione".

Il Gioco dell'Orologio è costituito da un tabellone da stampare per giocare in classe:



## Definire gli obiettivi di apprendimento

L'insegnante inizia la lezione con un brainstorming: qual è la differenza tra la prima e la seconda frase?

- **Frase 1: Voglio davvero imparare l'italiano (o un'altra lingua)**
- **Frase 2: Il mio obiettivo è raggiungere il livello C1 nei prossimi due mesi**

La prima affermazione esprime una volontà, un desiderio:

- In cosa consiste realmente questo vago obiettivo?
- Come fai a sapere come raggiungerlo o quando lo hai effettivamente raggiunto?
- Come può una o un formatore aiutarti a utilizzare parole più specifiche?

Avere un sogno, una meta da raggiungere, è una cosa molto importante. Tuttavia, se si vuole realmente ottenere un risultato, non basta semplicemente dire di voler migliorare e sperare che accada. Per realizzare i propri sogni è necessario adottare delle vere e proprie strategie.

**La seconda frase esprime un obiettivo.** Definire un obiettivo è uno dei passaggi più importanti nell'apprendimento linguistico. Questa affermazione rappresenta dunque il punto di partenza di un percorso che ha come meta la padronanza della lingua di destinazione.

Avere un obiettivo specifico aiuta a:	Avere un obiettivo specifico con una scadenza aiuta a:
Avere maggiore chiarezza sul proprio percorso	Capire esattamente cosa è necessario fare per raggiungere il livello desiderato
Capire esattamente a che scopo utilizzare la lingua di destinazione	Strutturare un piano e concentrarsi su di esso
Avere una direzione e uno scopo	Sentirsi motivati e mantenere l'energia iniziale, anche quando ci si sente scoraggiati

## Definire gli obiettivi di apprendimento

### OBIETTIVO S.M.A.R.T.:

**specifico, misurabile, accettabile, realistico, tempestivo**

#### **S= specifico**

Assicurati che gli obiettivi delle e degli studenti siano **specifici** e non generici. Ad esempio, l'obiettivo "voglio migliorare la grammatica" denota che la o lo studente non sa realmente cosa vuole o come misurare tale obiettivo. Al contrario, un obiettivo specifico di una o uno studente di livello avanzato potrebbe essere: "voglio imparare a fare solo il 10% di errori verbali nello scritto" o "voglio capire e usare correttamente le preposizioni almeno l'80% delle volte".

#### **M = misurabile**

Assicurati che gli obiettivi siano **misurabili**. Esempio: "Voglio imparare a fare solo il 10% di errori verbali nello scritto entro la fine del mese".

#### **A= accettabile**

Assicurati che le e gli studenti **possano raggiungere i loro obiettivi** in un lasso di tempo realistico e che non fissino più obiettivi contemporaneamente o troppo avanti nel tempo. Esempio: "Non mi sento a mio agio a parlare la lingua di destinazione fuori dalla classe. Voglio diventare più fluente in modo da sentirmi a mio agio quando parlo con altre persone in un contesto sociale. Voglio raggiungere questo obiettivo entro tre mesi".

#### **R = realistico**

Assicurati che l'**obiettivo corrisponda alle loro esigenze** e che si concentrino principalmente sulle aree in cui sono più deboli piuttosto che su quelle in cui sono già forti. Esempio: "Voglio migliorare ulteriormente la mia pronuncia nei prossimi tre mesi". Insegnante: "La tua pronuncia è buona; che ne dici degli aggettivi? Usi ancora parole piuttosto semplici, come cattivo, buono, bello e interessante. Perché in questi tre mesi non ti concentri sull'ampliamento del vocabolario di aggettivi?"

#### **T= tempestivo**

Aiuta le e gli studenti a impostare un **intervallo di tempo** o una scadenza entro la quale desiderano raggiungere obiettivi più piccoli. Gli obiettivi a breve termine sono più facili da raggiungere rispetto a obiettivi più vaghi a lungo termine. Esempio: "Voglio ampliare il mio vocabolario di aggettivi in tre mesi".

Può essere utile suddividere questo obiettivo in più obiettivi a breve termine seguendo questi tre step:

- Raggruppa gli aggettivi da imparare in diverse categorie.
- Definisci una scadenza a breve termine (es. due settimane) per ogni categoria.
- Incoraggia la classe a uscire fuori dalla loro zona di comfort e utilizzare aggettivi diversi durante le conversazioni.

Nei contesti educativi, i termini “obiettivi di apprendimento” e “risultati di apprendimento” sono spesso usati in modo intercambiabile per indicare i contenuti formativi e le conoscenze che le e gli studenti dovrebbero assimilare entro la fine del programma. Tuttavia, questi due termini presentano delle differenze sostanziali.

All’intero del progetto, un “**obiettivo di apprendimento**” è inteso come la visione dell’insegnante e il motivo per cui un determinato gioco viene implementato. Si tratta in sostanza degli argomenti specifici che l’insegnante vuole affrontare. I “risultati di apprendimento” sono invece le conoscenze e le abilità tangibili e misurabili che i membri della classe acquisiscono durante il gioco.

## **Obiettivi di apprendimento**

- Qual è lo scopo dell’insegnante nel progettare il gioco?
- Quali sono gli argomenti da trattare?
- Cosa sarà in grado di capire o imparare la classe durante il gioco?

## **Risultati di apprendimento**

- Quanto ha contribuito il gioco all’insegnamento della materia?
- Cosa possono aspettarsi le e gli studenti dal gioco?
- Quali conoscenze concrete acquisirà la classe durante il gioco?

Per ulteriori informazioni su questo argomento, consulta il seguente link:

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

## ***Criteria per l'uso dei giochi nel processo di apprendimento***

Prima di introdurre un gioco in classe, è necessario prendere in considerazione diversi fattori:

### ***Tempo***

- La quantità di tempo dedicato ai giochi dipende dal contenuto didattico. Di solito si tratta di una percentuale relativamente piccola del tempo totale in una lezione.
- Un gioco può essere utilizzato: all'inizio di una lezione come sessione introduttiva
  - al termine della lezione per chiudere un argomento
  - in una specifica parte della giornata (mattina vs pomeriggio/sera, lunedì vs venerdì)
  - per rendere la lezione più dinamica
  - per alleviare lo stress e la tensione dopo un test o una lezione intensa
  - Le e gli insegnanti dovrebbero valutare il tempo necessario per la fase di preparazione, per il gioco effettivo e per le attività successive (spiegazioni, analisi degli errori, sistemazione dei banchi, ecc.).
  - Se l'insegnante crea un gioco proprio, dovrebbe capire quanto tempo e risorse desidera investire in questo processo.

### ***Scelta del gioco***

- Esistono diversi tipi di gioco. Per scegliere quello più adatto ed efficace per i propri scopi, l'insegnante dovrebbe considerare:
  - Il livello della classe
  - La fascia d'età
  - L'obiettivo principale del gioco
  - Gli interessi della classe
  - Il livello di motivazione
  - Il tempo da dedicare al gioco
  - La disponibilità di supporti e materiali

### ***Preparazione del gioco***

Pur essendo divertenti, i giochi necessitano di una preparazione e un'organizzazione ottimali per poter essere integrati in una lezione. In particolare, l'insegnante dovrebbe:

- Selezionare il gioco più adatto.
- Assicurarsi di disporre delle strutture e degli strumenti necessari (proiettori o lavagne interattive potrebbero essere utili in diverse fasi del gioco, ad esempio per presentare i materiali e le regole o per correggere gli errori).
- Scegliere il tipo di strumenti da utilizzare (scrittura a mano o digitale, uso di colori, materiale, ecc.) e prepararli in anticipo.
- Definire la procedura del gioco, le azioni da svolgere e la modalità di fornitura delle istruzioni.
- Cercare di anticipare eventuali problemi logistici o linguistici al fine di affrontarli in modo efficace. Idealmente, i giochi andrebbero provati e testati prima di essere utilizzati in classe.



## Processo organizzativo

- Le e gli insegnanti dovrebbero organizzare in anticipo l'aula (es. disposizione dei mobili e dei posti a sedere, formazione dei gruppi) in modo che l'attività si svolga nel modo più scorrevole e rapido possibile.
- Durante il gioco, l'insegnante dovrebbe tenere d'occhio i gruppi o le coppie per fornire aiuto, correzioni o stimoli alle persone meno attive.
- Per mantenere l'impegno e la concentrazione della classe, l'insegnante dovrebbe interrompere o cambiare il gioco prima che le e gli alunni si stanchino.

Per quanto riguarda i giochi digitali, l'insegnante dovrebbe tenere in considerazione le competenze tecniche necessarie e la disponibilità di attrezzature presso la sede del corso o da parte dei membri della classe (telefoni cellulari, Wi-Fi, computer, cuffie, ecc.).



# **DISPENSA 6**

---

## **Migliori pratiche per un corretto uso dei giochi nel processo di apprendimento**

### **Didattica in presenza**

#### **Definisci un obiettivo**

Pensa alle conoscenze che vuoi che la tua classe acquisisca o migliori durante l'attività. Puoi integrare i giochi in praticamente qualsiasi contenuto; l'importante è essere creativi e tenere in considerazione i passaggi riportati sotto.

#### **Trasforma l'apprendimento in gioco**

Trasforma l'apprendimento tradizionale in una proposta divertente. Puoi ispirarti anche ai giochi tradizionali (trivia, carte, ecc.).

#### **Proponi una sfida**

Fai capire alla classe qual è l'obiettivo, perché è divertente e quali risultati bisogna ottenere.

#### **Stabilisci le regole del gioco**

Crea regole semplici e concrete per evitare confusione e assicurati che la classe le comprenda.

#### **Crea dei premi per motivare la classe (opzionale)**

Inserisci nel gioco delle ricompense, ad esempio punti, lauree, titoli, ecc.

#### **Includi una sessione di autovalutazione**

#### **Non interrompere il gioco per correggere gli errori**

Gli errori andrebbero discussi solo al termine dell'attività.

Suggerimento: se vuoi creare un gioco, dai un'occhiata a quelli esistenti e prova ad adattarli a contenuti diversi. La soluzione più semplice è creare giochi di carte sfruttando le regole dei giochi tradizionali, come Uno, Memory, ecc. Ricorda che il gioco dovrebbe essere stimolante e incoraggiare azioni attive.

### **Utilizza gli strumenti della ludicizzazione**

Esistono diverse piattaforme e tecnologie educative basate sull'uso del gioco e progettate per rendere qualsiasi corso o lezione un'esperienza più interattiva. Alcune di queste sono Quizizz, Quizlet e Socrative.

### **Imposta un sistema di gioco, livelli e ricompense**

Prima dell'inizio del corso, dedicati alla progettazione della narrazione. Stabilisci gli obiettivi del gioco in base alle competenze da sviluppare. Imposta i diversi aspetti del gioco, tra cui livelli e ricompense.

### **Progetta giochi diversi**

Non tutte le persone traggono beneficio dalle stesse dinamiche: per soddisfare ogni tipo di giocatrice o giocatore, è bene disporre di attività variegate.

### **Lascia che la classe faccia errori e tentativi**

Quando giochiamo a un videogioco e perdiamo una sfida, impariamo dai nostri errori e facciamo altri tentativi; lo stesso meccanismo può essere applicato in classe. Uno dei grandi vantaggi delle attività basate sui giochi è che consentono alle e agli studenti di commettere errori e riprovare fino a quando non ottengono i risultati desiderati, eliminando qualsiasi pressione o lo stigma del fallimento. Le persone che riescono al primo tentativo possono passare alla sfida successiva o aumentare il punteggio.

### **Rendi visibili i progressi**

In genere, alcuni giochi includono le barre di avanzamento o di livello che indicano il progresso e l'esperienza della o del giocatore. È possibile utilizzare elementi simili anche in classe per avere un'idea del livello di avanzamento delle o degli studenti. In questo modo, ognuno potrà monitorare i propri progressi e quelli degli altri, il che incoraggia una sana competizione in un ambiente di apprendimento controllato.

### **Progetta sfide o missioni invece di compiti e progetti**

Gli elementi del gioco possono essere applicati anche in classe: i compiti e le presentazioni possono essere trasformati in sfide divertenti e stimolanti.

### **Crea sfide da superare in squadre**

È possibile ricorrere all'apprendimento collaborativo in modo che ogni membro del gruppo abbia un ruolo (as es. leader, responsabile del tempo, ecc.) e per facilitare il gioco di squadra. Si raccomanda di trovare il giusto equilibrio tra gioco individuale e lavoro di squadra, cercando di garantire che i membri di ogni gruppo si completino a vicenda in termini di abilità e stile di apprendimento.

### **Non dimenticare di dare feedback**

Il corpo docente dev'essere pronto a dare un feedback a ridosso dell'attività svolta, in modo che ognuno sia in grado di capire i propri errori e di apportare i giusti miglioramenti per mantenere alta la motivazione. Allo stesso modo, anche le e gli studenti dovrebbero dare un feedback gli uni agli altri e all'insegnante al fine di crescere come gruppo e raggiungere gli obiettivi prefissati insieme.

# DISPENSA 7

## Criteri di valutazione

Ruolo dei giochi di apprendimento:

fare divertire e intrattenere	educare
-------------------------------	---------

La valutazione deve avvenire su due livelli:

### 1. Valutazione del gioco

- Il **tempo previsto** era sufficiente per giocare?
- Le **istruzioni erano chiare** per la classe?
- Il gioco era adatto al **gruppo target** (livello di lingua, argomento, fascia di età)?
- È necessario apportare **modifiche** (es. aggiungere spiegazioni, adattare il gioco o il contenuto al gruppo target)?
- Alla classe è **piaciuto** il gioco?

### 2. Valutazione dei progressi di apprendimento

**Valutazione sommativa >**

testare le conoscenze di una o un giocatore attraverso un sondaggio, un test, un questionario, progetti finali o la valutazione dell'insegnante.

**Valutazione formativa >**

identificare le difficoltà della classe e affrontare i problemi nell'immediato.

Esempi di valutazioni formative per quanto riguarda i giochi di apprendimento:

Valutazione del gioco di apprendimento	Valutazione dei progressi di apprendimento
<p><b>Sondaggio in diretta</b> dopo il completamento di un gioco.</p> <p><b>Discussione in classe</b> sul gioco.</p> <p><b>Domande</b> a risposta breve sugli aspetti del gioco.</p> <p><b>Sondaggio con emoji</b> o cartellini rossi, gialli e verdi per esprimere un'opinione sull'attività svolta.</p>	<p><b>Quiz</b> (live) sugli elementi contenuti nel gioco (Quiz, Kahoot, Socrative, ecc.).</p> <p><b>Domande</b> a risposta breve (completamento di frasi).</p> <p><b>Moduli di feedback.</b></p> <p><b>Sondaggio con emoji</b>/cartellini rossi, gialli e verdi per indicare il livello di comprensione di una lezione.</p> <p><b>Nuvola di etichette.</b></p>

# DISPENSA 8

## Tipi di giochi didattici

Esempi di giochi per insegnare e praticare la grammatica:

### 1. Istruzione e formazione

(A2)

- Gioco da tavolo, orologio e attività
- Domino – Creare frasi con verbi/immagini

(A1)

- Carte con mimi per imparare i verbi al presente



### 2. Salute

(A1)

- La o il giocatore deve abbinare le carte con le immagini alle carte di un altro mazzo contenenti delle parole. Es. la carta con l'immagine di un medico si abbinata alla carta con scritto "dottore".
- Visita dal dottore: le e gli studenti hanno delle carte con scritte delle parole che formano frasi riguardanti situazioni legate alla salute. Tutte le squadre hanno le stesse frasi. Le e gli studenti lavorano in gruppo per completare le frasi.
- Scelte sane – Quizizz.

(A1/A2)

- Il gioco è costituito da un grande poster con raffigurato il corpo di un uomo/donna e dispense A4 per il lavoro di coppia o un'immagine su un PowerPoint. L'obiettivo del gioco è pronunciare, leggere e scrivere 20 vocaboli sulla salute e sullo stile di vita sano.
- Gioco del mimo tramite l'uso delle carte del gioco Matchy Matchy.

### 3. Al mercato

(A2)

- Gioco da tavolo in stile Monopoli con quadrati che rappresentano diversi tipi di negozi. Ogni giocatrice o giocatore lancia i dadi e, a seconda della casella colpita, ordina gli alimenti da acquistare. Se la frase è corretta, può giocare di nuovo; se sbaglia, torna indietro.

(A1/A2)

- Oggetti di uso quotidiano – Quizizz.
- Puzzle (dialoghi sulla preparazione di una cena): il gioco consiste nell'ordinare le frasi in modo corretto per ricreare il dialogo.





## 4. Relazioni sociali, hobby e intrattenimento

(A2)

- Storytelling: creazione di storie sugli hobby e sugli interessi personali.

(A1/A2)

- Gioco dei mimi: imparare gli hobby.
- Collega le frasi: le e i partecipanti creano 18 frasi con parole legate alla vita quotidiana e agli hobby.



## 5. Identità e casa

(A1/A2)

- Gioco da tavolo con dadi e carte. Una o un partecipante avanza sul tabellone e, ad ogni turno, può rispondere a delle domande personali oppure intraprendere una sfida.

(A2)

- Gioco di ruolo per fare nuove amicizie.

## 6. Vita professionale e servizi sociali

(A2)

- Gioco di ruolo. Scena 1: una o un giocatore prepara una serie di domande per intervistare una o un altro partecipante per un colloquio di lavoro. Quest'ultimo svolge il ruolo di candidato e risponde alle domande. Una volta finito, invertono i ruoli. Scena 2: si applicano le stesse dinamiche della scena 1. Questa scena consiste nell'interazione tra una o un responsabile dei servizi sociali e una o un cliente che chiede informazioni su due argomenti diversi (ad es. servizi educativi per i propri figli, informazioni sui servizi sanitari).

## 7. Servizi sociali

(A1)

- Set di parole (in un sacchetto/scatola) con magneti per comporre una frase facile.



# PIATTAFORME PER LA PROGETTAZIONE DI MATERIALI/GIOCHI

Esempi di piattaforme online per creare e progettare giochi stimolanti

## 1. Cube Creator

Piattaforma che permette di creare cubi da scaricare come PDF o da stampare.



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

## 2. Knowledge Mouse

Sito web per generare puzzle di parole.



[http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from\\_path=home\\_btn#puzzles\\_new](http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new)

### 3. Canva

Strumento per creare poster, cartoline, volantini, pubblicità, loghi, carte, copertine, iconografiche, ecc.



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

### 4. Tools for educators

Piattaforma che permette di progettare diversi materiali di gioco, come puzzle di parole, dadi, giochi da tavolo, cruciverba, bingo, labirinti, domino, dizionari di immagini ecc.



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

# DISPENSA 9

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

### Creazione di giochi di vocabolario

#### Gioco su memori

I giochi di memoria sono uno dei modi migliori per migliorare le competenze di base degli studenti, poiché richiedono ai giocatori di usare la loro memoria per completare il gioco. Sono molto flessibili e si adattano a qualsiasi tipo di argomento: vocabolario, grammatica, lettura o scrittura.

Esistono numerosi siti web che offrono modelli stampabili gratuitamente:

- Coolest printables: <https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl: [https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google\\_vignette](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/>

Esiste anche un'ampia gamma di siti web per la creazione di versioni online di giochi di memoria che possono essere giocati sul sito web o integrati 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>

#### Puzzle a cruciverba

Esiste un'ampia varietà di siti web per la creazione di cruciverba, la maggior parte dei quali sono gratuiti:

- 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/>

#### Domino

I siti web riportati di seguito possono essere utilizzati per la creazione di tessere di domino come risorsa didattica.

- Tools per educatori: <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/>
- Template: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

## Adattare i giochi alle esigenze specifiche degli studenti migranti

“La o il formatore suggerisce delle idee su come adattare i giochi alle esigenze delle e degli studenti migranti, in particolare per quanto riguarda la valutazione delle similarità tra il vocabolario della lingua madre e quello della lingua di destinazione”

Riconoscere le similarità tra la lingua madre (L1) e la lingua di destinazione (L2) può essere utile per imparare la lingua del Paese ospitante. In genere, la maggior parte delle persone che si avvicinano allo studio delle lingue tende a utilizzare il vocabolario e le strutture di base della propria lingua. Le somiglianze tra le due lingue possono talvolta essere molto utili, in quanto consentono alle e agli studenti di riconoscere facilmente parole che potrebbero non aver mai visto o sentito prima!

Pertanto, le somiglianze tra la lingua madre e la lingua del Paese ospitante possono essere sfruttate specificamente per acquisire un nuovo vocabolario. Questo metodo risulta particolarmente efficace quando tutti i membri di una classe, o la maggior parte di essi, parlano la stessa lingua madre. I giochi riportati di seguito possono essere utilizzati per acquisire nuovi vocaboli nella lingua del Paese ospitante in base alla lingua madre:

- **Domino:** un lato della tessera mostra la parola L1 da abbinare alla parola L2 corrispondente.
- **Memory:** una carta mostra la parola L1 e un'altra carta mostra la parola L2. Le parole L1 possono anche essere sostituite con immagini.
- **Ricerca di parole:** esercizi che forniscono le immagini delle parole contenute nell'attività di ricerca di parole. Le e gli studenti devono trovare le parole L2 in base alla loro conoscenza dei termini nella loro lingua madre.

Le somiglianze tra L1 e L2 possono anche portare le e gli studenti a identificare i cosiddetti falsi amici, ovvero termini apparentemente simili nelle due lingue, ma che in realtà hanno significati diversi. In questo caso, per evitare malintesi potrebbe essere necessario fare molta pratica, ad esempio utilizzando i giochi elencati di seguito:

- **Quiz vero/falso:** le domande del quiz mostrano due traduzioni di una parola, una giusta e una sbagliata.
- **Quiz a scelta multipla:** le domande contengono una parola o una frase e diverse traduzioni.
- **Memory:** seguendo le normali procedure e regole del gioco, le e gli studenti identificano prima i falsi amici e, poi, trovano i significati corretti.
- **Trascina le parole:** le e i giocatori riempiono gli spazi vuoti delle frasi con il significato corretto.
- **Domino:** le e gli studenti abbinano l'immagine contenuta nella tessera al termine corrispondente. C'è sia una tessera con un falso amico che una pietra con il termine corretto. Il gioco termina solo quando tutte le tessere sono state disposte correttamente, ovvero dopo che le e i giocatori hanno abbinato le traduzioni corrette alle immagini corrispondenti.

### Suggerimenti per l'insegnante

Adattamenti per le competenze tecnologiche: per la maggior parte delle e degli alunni, giocare o creare giochi per dimostrare le proprie competenze è un'attività divertente. Tuttavia, in caso di persone con basse competenze ICT o di mancanza di attrezzature adeguate, è necessario apportare le seguenti modifiche:

- Stampa tutti i materiali di gioco prima delle lezioni.
- Se vuoi che le e gli studenti creino dei giochi, invece di utilizzare strumenti di progettazione online, stampa i modelli da compilare a mano.
- Usa layout semplici e chiari.
- Usa font facili da leggere.
- Aumenta la dimensione del carattere.



## Creare un gioco di Comunicazione

Questa attività consiste nel creare un “cubo” che può essere utilizzato per tracciare gli elementi chiave di una storia.

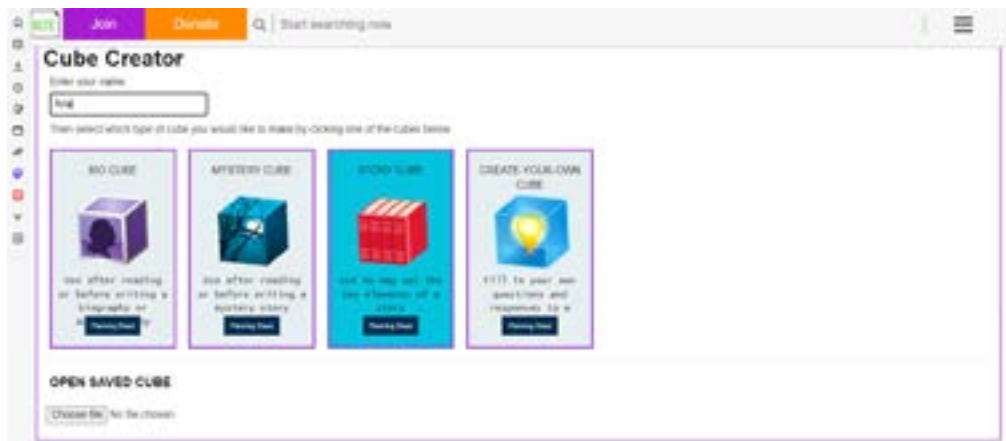
Il seguente esempio mostra come realizzare un cubo su una storia (libro/film). In questo caso, faremo riferimento a “Harry Potter e la pietra filosofale”.

1. Apri il link e clicca su “LAUNCH THE TOOL!”

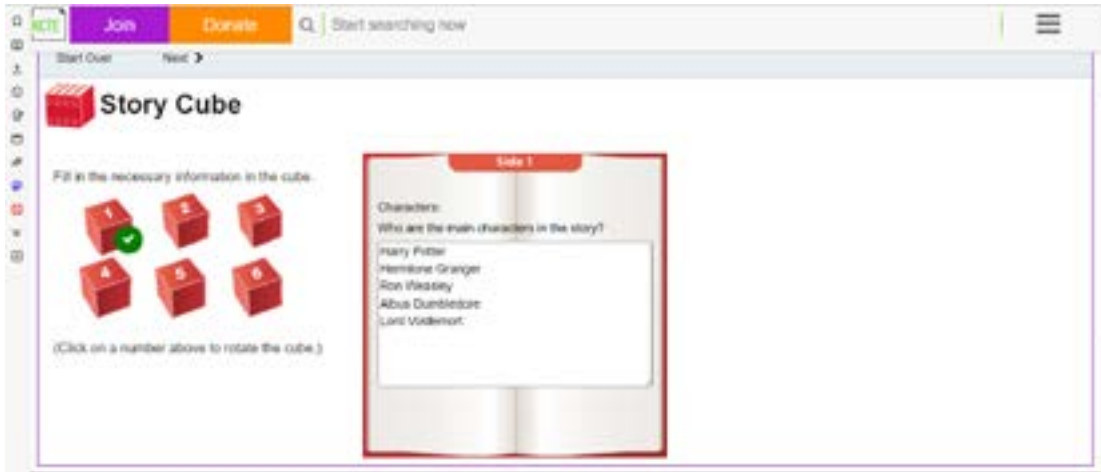
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



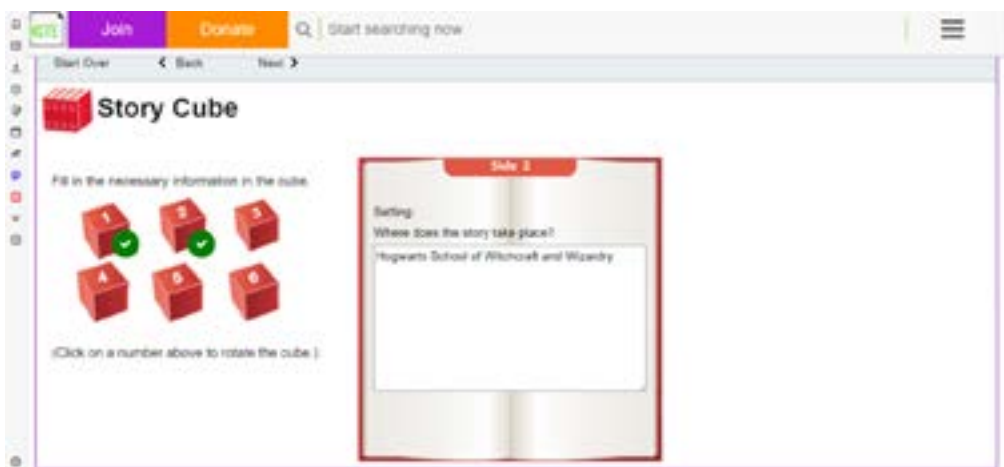
2. Sotto il titolo “Cube creator” c’è una casella per inserire il tuo nome: cliccala e seleziona una delle quattro possibilità per creare un cubo. In questo caso, clicca su “Story cube”.



3. Appare il Lato 1 "Characters - Who are the main characters in the story?" (Personaggi: chi sono i protagonisti della storia?)  
 Compila la casella inserendo i nomi dei protagonisti:  
 Harry Potter  
 Hermione Granger  
 Ron Weasley  
 Albus Dumbledore  
 Lord Voldemort



4. Clicca sul cubo 2.  
 Lato 2 "Settings: Where does the story take place?" (Ambientazione: dove si svolge la vicenda?)  
 Scrivi la seguente frase:  
 Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts



5. Clicca sul cubo 3.  
 Lato 3 "Conflict: What is the main problem in the story?" (Conflitto: qual è il problema centrale nella storia?)  
 Inserisci il testo seguente:  
 Harry scopre che esiste un luogo abitato da maghi come lui. L'antagonista, Voldemort, sta cercando di fare ritorno per rubare la Pietra Filosofale e usarla per diventare immortale.



6. Clicca sul cubo 4.

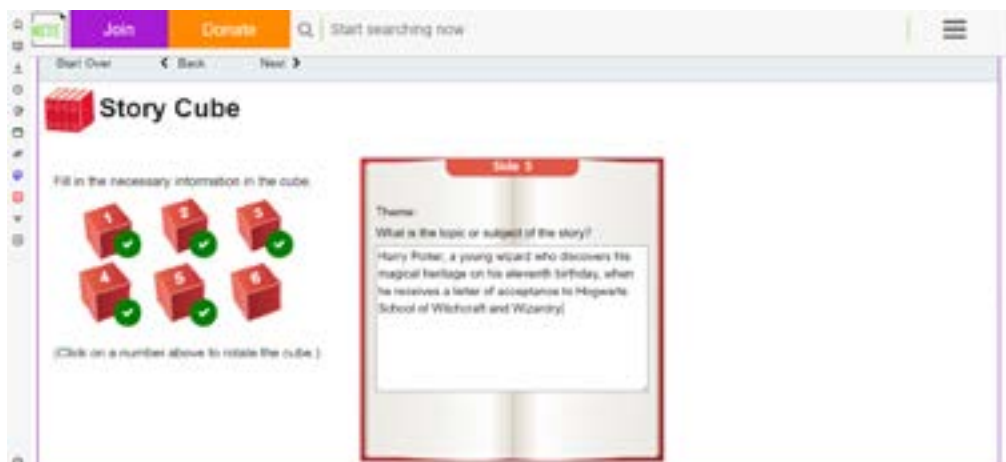
*Lato 4 "Resolution: How is the problem resolved?" (Soluzione: come viene risolto il problema?)*

Inserisci il seguente testo:

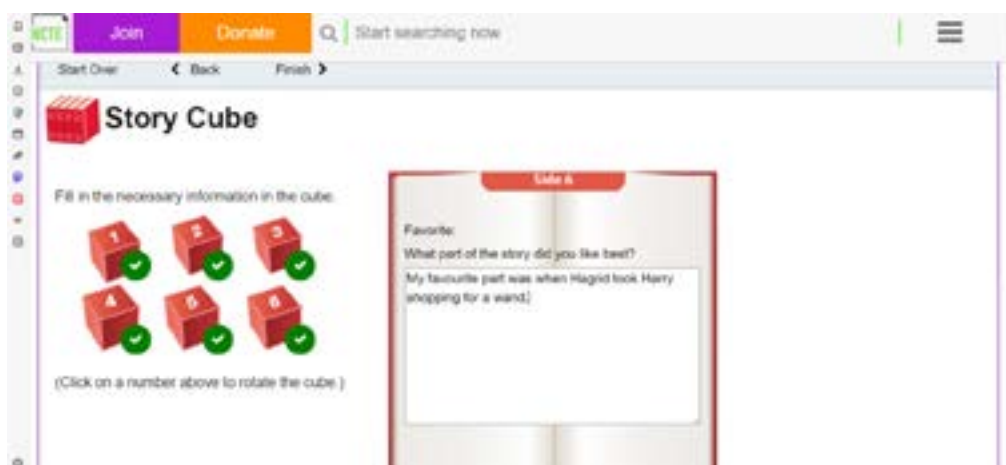
Con l'aiuto dei suoi amici, Harry impedisce a Voldemort di impossessarsi della Pietra Filosofale. Grifondoro vince la coppa delle case.



7. Clicca sul cubo 5.  
*Lato 5 "Theme: What is the topic or subject of the story?" (Tema: qual è il tema o argomento della storia?)*  
Compila la casella nel seguente modo:  
Harry Potter, un ragazzo che scopre di essere un mago il giorno del suo undicesimo compleanno, riceve una lettera di accettazione alla Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts.



8. Clicca sul cubo 6  
*Lato 6 "Favourite: What part of the story did you like best?" (Preferenze: qual è la tua parte preferita della storia?)*  
Scrivi il seguente testo:  
La mia parte preferita è quando Hagrid accompagna Harry a comprare una bacchetta magica.



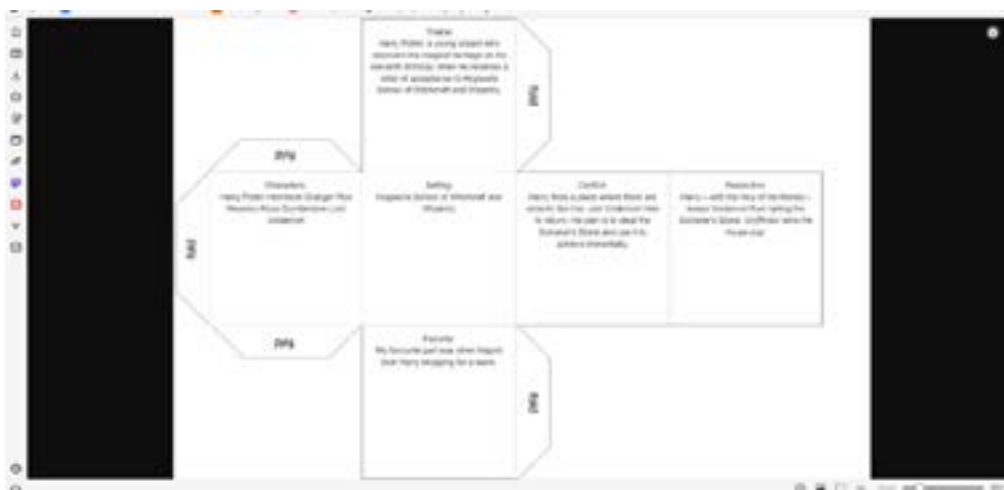
9. Clicca su "Finish".



10. Ora il tuo cubo è pronto! Controlla che ogni informazione sia corretta e stampa il materiale. In alternativa, puoi tornare indietro per fare delle modifiche.



11. Per una lettura più comoda, puoi aprire il cubo in un'altra finestra.



### Sessione pratica: progettare giochi di comunicazione

In questa sessione, le e i partecipanti avranno il tempo di progettare un gioco di comunicazione da soli, o in modo tradizionale utilizzando i materiali disponibili, oppure tramite le piattaforme di progettazione digitale.



# DISPENSA 11

## Giochi digitali

### Vantaggi dei giochi Digitali

I giochi didattici digitali presentano un'ampia gamma di vantaggi sia per gli studenti che per gli insegnanti.

**Feedback immediato:** A differenza degli esercizi e/o dei test tradizionali, gli studenti che utilizzano i giochi digitali ricevono un feedback immediato sulle loro azioni/risposte. Questo ha un impatto positivo sulla loro motivazione.

**Identità digitale:** Nel mondo digitale, gli studenti creano profili o avatar per entrare in una piattaforma o partecipare a giochi online. Questo permette loro di scegliere chi vogliono essere. Questo può dare loro una libertà che non possono sperimentare negli ambienti di apprendimento tradizionali. Gli studenti meno vocali o più deboli hanno l'opportunità di partecipare senza essere giudicati dai loro compagni.

**Competizione:** Molte piattaforme, come Quizziz, permettono a più studenti di giocare contemporaneamente, creando così un elemento di competizione che molti studenti trovano motivante.

**Metodi di apprendimento multipli:** A differenza dei giochi fisici, i giochi digitali possono combinare suoni e immagini grafiche per rispondere a diversi stili di apprendimento in un unico gioco.

**Flessibilità:** Mentre i giochi fisici possono essere giocati solo durante l'orario di lezione, quelli digitali sono disponibili 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Questo può essere positivo per gli studenti che hanno solo una quantità limitata di tempo per imparare e non possono frequentare corsi di lingua faccia a faccia.

**Apprendimento autoregolato:** I giochi digitali consentono agli studenti di determinare e controllare il proprio processo di apprendimento. Gli studenti possono giocare ai giochi digitali tutte le volte che lo desiderano. Nella maggior parte dei casi esistono anche diversi livelli di difficoltà. In questo modo possono imparare al livello più adatto alle loro esigenze.

**Tracciamento dei progressi dell'apprendimento:** Gli insegnanti possono controllare quali studenti hanno partecipato a un gioco o a un compito digitale e come si sono comportati. Questo può aiutare a tenere traccia dei loro progressi di apprendimento. Poiché le risposte vengono valutate automaticamente, gli insegnanti devono dedicare meno tempo al controllo delle risposte e alla registrazione dei progressi di apprendimento.

### Altri vantaggi sono:

- Molte applicazioni come Quizziz, Quizlet o le attività di H5P possono essere integrate in sistemi di gestione dell'apprendimento come Moodle o Google Classrooms.
- Dopo la creazione, i giochi digitali vengono memorizzati nell'account e possono essere condivisi con un numero illimitato di studenti.
- Ampia varietà di attività: A seconda dell'applicazione utilizzata, esiste un'ampia varietà di giochi elettronici. I giochi elettronici possono quindi essere utilizzati in quasi tutte le materie e per molti scopi diversi, ad esempio: rompere il ghiaccio, esercitarsi, ripassare, ecc.

## reare giochi digitali per l'apprendimento delle lingue

Esiste un'ampia gamma di piattaforme per la creazione di giochi didattici digitali gratuiti. Per la maggior parte delle piattaforme esistono anche versioni a pagamento che offrono funzionalità aggiuntive. Le seguenti piattaforme consentono agli insegnanti di creare i propri giochi didattici digitali:

- **Quizizz:** Quizizz è una piattaforma di apprendimento che offre molteplici strumenti per rendere la classe divertente, interattiva e coinvolgente. Gli insegnanti possono creare lezioni, condurre valutazioni formative, assegnare compiti a casa e avere altre interazioni con gli studenti (per tutti i gradi) in modo accattivante.  
Link: <https://quizizz.com/?lng=en>
- **Quizlet:** Quizlet è uno strumento web e un'applicazione mobile che favorisce l'apprendimento degli studenti attraverso diversi strumenti di studio che includono flashcard e quiz basati su giochi. Gli insegnanti possono creare la propria classe su Quizlet e condividere i set di studio con gli studenti. Possono progettare set di studio da zero o cercare set già pronti da personalizzare e utilizzare nel loro insegnamento.  
Link: <https://quizlet.com/en-gb>
- **Socrative:** Socrative è una piattaforma digitale progettata per migliorare la comunicazione in classe. È un sistema di domande e risposte online ideale per l'interazione digitale tra studenti e insegnanti. Gli insegnanti possono utilizzare Socrative per un quiz a livello di classe, oppure suddividere la classe in gruppi. È possibile anche utilizzare quiz individuali, per consentire agli insegnanti di lavorare con singoli studenti. Grazie a una sezione dedicata ai rapporti, gli insegnanti possono seguire i progressi in tempo reale dei loro studenti e scaricare un foglio Excel con i dati sul rendimento complessivo della classe. I tipi di domande possono essere a scelta multipla, vero/falso o a risposta breve e l'ordine delle domande può essere modificato per ogni studente.  
Link: <https://www.socrative.com/>
- **StudyStack:** StudyStack è un creatore di flash card online e uno strumento di studio basato su attività che si basa sui contenuti creati dagli utenti. StudyStack si avvale della creatività delle flashcard e crea attività stimolanti come cruciverba, abbinamenti, indovina prima che il pupazzo di neve si sciolga, domande a scelta multipla, test diretti, scramble di parole e altri giochi come Hungry Bug e Bug Match, che vengono generati automaticamente con le flashcard di studio iniziali create dall'insegnante. Queste attività divertenti possono aiutare gli studenti a memorizzare meglio i nuovi contenuti e a divertirsi durante l'apprendimento.  
Link: <https://www.studystack.com/>



**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

# Consorzio



*coordinatori*

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANIA

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



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GRECIA

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



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

ITALIA

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



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

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



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCIA

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

Project Number: KA220ADU000033529

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



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



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.