



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Game On

Newsletter #1

Language Learning Games for Migrants and Refugees

Willkommen zum ersten Newsletter des Projekts GAME ON!

Das Projekt **GAME ON - Language Learning Games for Migrants and Refugees** (Sprachlernspiele für Migrant*innen und Flüchtlinge) ist ein kofinanziertes Erasmus+ Projekt, das einen innovativen, nicht-formalen, spielbasierten Ansatz zur Förderung der sozialen Eingliederung von Migrant*innen und Flüchtlingen durch das Erlernen von Fremdsprachen vorschlägt und sich auf alltägliche Dialoge konzentriert, die erwachsene Menschen in ihren üblichen sozialen Interaktionen benötigen. Darüber hinaus besteht das spezifische Ziel von GAME ON in der Entwicklung von spielbasierten Sprachlernmethoden für Migrant*innen und Flüchtlinge auf den Niveaustufen A1/A2 unter Verwendung von nicht-formalen Lernansätzen und im Aufbau der Kapazitäten von Sprachlehrer*innen für den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen.

Es wird erwartet, dass **GAME ON** einen erheblichen positiven Einfluss auf Sprachlehrer*innen, die Sprachkurse für Migrant*innen und Flüchtlinge anbieten, sowie auf die Migrant*innen und Flüchtlinge selbst haben wird. Das Projekt wird sich auch positiv auf das Personal und die NGOs und Organisationen zur Unterstützung von Migrant*innen auswirken, die die Spiele in sozialen Kontexten einsetzen können.



Das Projekt hat zwei Hauptzielgruppen:



Zielgruppe 1

Die erste Zielgruppe sind Migrant*innen und Flüchtlinge, die eine Fremdsprache lernen.



Zielgruppe 2

Die zweite Zielgruppe sind Lehrkräfte für Migrant*innen, Sprachtrainer*innen und Bildungsanbieter, Lehreinrichtungen und Lernende.

Projektziele

Das allgemeine Ziel des Projekts ist die Förderung der sozialen Integration von Migrant*innen und Flüchtlingen durch das Erlernen von Fremdsprachen.



Spezifische Ziele von Game On sind:



Aufbau der Kenntnisse von Sprachlehrenden über den Einsatz von Spielen beim Sprachenlernen



Entwicklung von spielbasierten Sprachlernmethoden für Migrant*innen und Flüchtlinge unter Verwendung nicht-formaler Lernansätze



Entwicklung von Spielen für das Sprachenlernen, die auf Erwachsene mit Migrationshintergrund auf den Stufen A1 und A2 zugeschnitten sind



Entwicklung digitaler Lernspiele auf den Niveaustufen A1 und A2, die eigenständig oder in Kombination mit anderen Arten von Lernspielen eingesetzt werden können



Projektergebnisse

EIN METHODISCHER LEITFADEN ZUM SPRACHENLERNEN DURCH SPIELE

Der methodische Leitfaden wird den Rahmen für die Einführung des spielbasierten Lernens im Sprachunterricht definieren. Er richtet sich an Lehrkräfte und Ausbilder*innen, die Sprachunterricht für Migrant*innen und Flüchtlinge erteilen. Der Leitfaden bietet theoretische und praktische Unterstützung für Sprachlehrende, die Migrant*innen und Flüchtlingen die Landessprache beibringen.

SCHULUNGSPROGRAMM FÜR LEHRKRÄFTE

Ein Schulungsprogramm, das darauf abzielt, die Fähigkeit von Sprachlehrenden zu fördern, Spiele in ihren Fremdsprachenunterricht einzubauen, um den Lernbedürfnissen von Migrant*innen und Flüchtlingen durch informelle und spielbasierte Lernmethoden gerecht zu werden.

ENTWICKLUNG VON SPRACHLERNSPIELEN FÜR DIE NIVEAUSTUFEN A1 UND A2

Sprachlernspiele, die während des Sprachunterrichts mit Flüchtlingen und Migrant*innen verwendet und umgesetzt werden, entwickelt zu Themen des persönlichen und täglichen Lebens.

Was wurde bisher umgesetzt?

1. Treffen der Projektpartner in Deutschland

Am 5. und 6. April 2022 veranstaltete und koordinierte die IBERIKA Education Group Ggmbh, die Koordinatoren des GAMEON-Projekts, in Berlin das Auftakttreffen. Es fand in den Räumlichkeiten von IBERIKA statt und wurde von Idoia Martinez und Fatima Algar koordiniert.

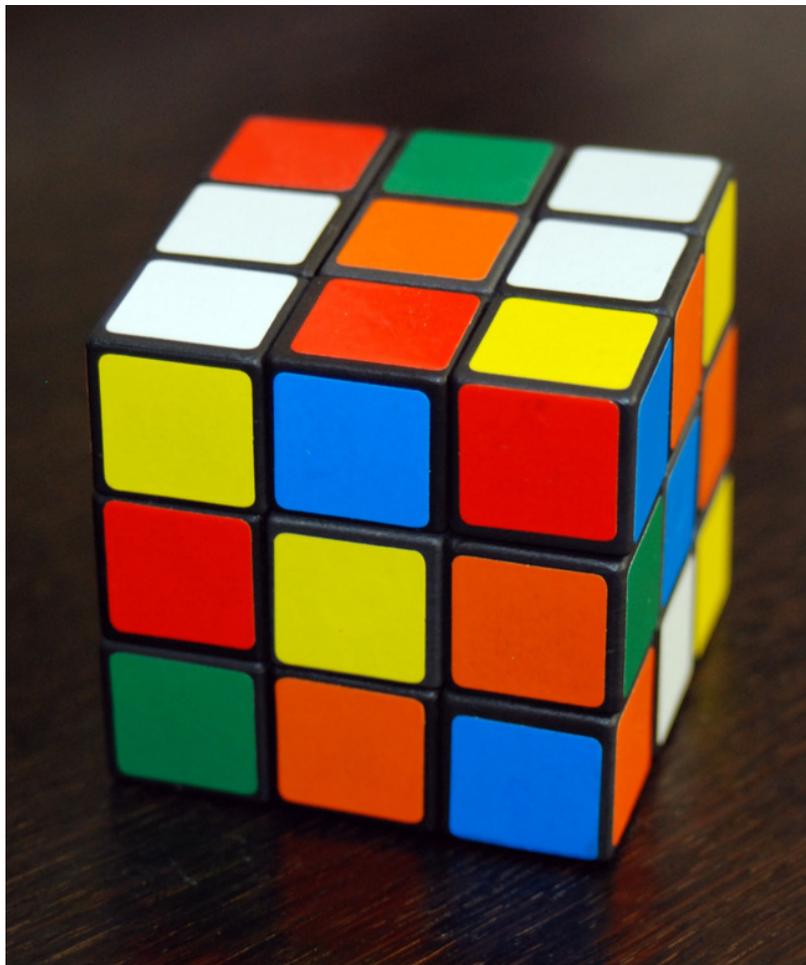
Die Projektpartner aus Spanien, Frankreich, Italien und Griechenland nahmen an der Auftaktsitzung teil und diskutierten den Arbeitsplan, die Ergebnisse und Indikatoren der einzelnen Projektergebnisse sowie die Rollen und Zuständigkeiten der einzelnen Partner und legten den Ton, den Stil und die Vision für das gesamte Projekt fest.



Das erste Projektergebnis

Die Partner haben eine Sekundärforschung über die Techniken, Methoden und Klassifizierung von Spielen für den Fremdsprachenunterricht durchgeführt. Darüber hinaus haben die Partner IBERIKA, IDEC und ELAN Fokusgruppen mit Sprachlehrenden durchgeführt, um die verfügbaren Methoden und Techniken zu diskutieren, die mit Migrant*innen im Unterricht verwendet werden.

Ebenso wie ELAN haben FAMYLIAS und CSC Fokusgruppen mit Migrant*innen und Flüchtlingen organisiert, um die Bedürfnisse und Anforderungen von Migrant*innen und Flüchtlingen im Unterricht zu analysieren. Auf der Grundlage der Ergebnisse der Sekundärforschung und der Fokusgruppen entwickeln die Partner das erste Projektergebnis, einen methodischen Leitfaden, der die primäre theoretische und praktische Unterstützung für Sprachlehrende sein wird. Der Leitfaden richtet sich an Lehrkräfte und Ausbilder*innen, die Migrant*innen und Flüchtlinge in der Landessprache unterrichten. Der Leitfaden wird eine theoretische Grundlage über die Vorteile von Spielen im Unterricht bieten und das Bewusstsein für ihre Rolle und Bedeutung im Unterricht schärfen.



2. Treffen der Projektpartner in Frankreich

Am 21. und 22. November 2022 trafen sich die Partner in Paris (Frankreich) auf Einladung von ELAN INTERCULTUREL zum zweiten Projekttreffen, um den Projektfortschritt zu besprechen und die nächsten Schritte der Projektaktivitäten zu planen.

Was kommt als Nächstes?

Entwicklung von Sprachlernspielen für die Niveaustufen A1/A2

In den nächsten Monaten werden sich die Partner auf die Entwicklung des dritten Projektergebnisses konzentrieren. Das Ergebnis konzentriert sich auf die Entwicklung von Sprachlernspielen, die im Sprachunterricht mit Flüchtlingen und Migrant*innen eingesetzt werden sollen. Die Partner werden die Sprachlernspiele entwickeln, die sich auf die folgenden sechs thematischen Einheiten konzentrieren:

- Persönliche Identität und Wohnen (Aufenthalt)
- Gesundheit
- Soziale Beziehungen, Hobbys und Unterhaltung
- Bildung und Ausbildung
- Berufsleben und soziale Dienste
- Auf dem Markt

Die thematischen Einheiten wurden entsprechend dem Fachwissen der einzelnen Partnerorganisationen organisiert und verteilt.

*Besuchen Sie unsere
Projektwebseite*

gameonproject.eu

Folgen Sie uns auf Facebook



Projektpartner



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
DEUTSCHLAND

www.iberika.de



IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)
GRIECHENLAND

www.idec.gr



CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"

ITALIEN

www.danilodolci.org



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

www.famylias.org



ÉLAN INTERCULTUREL
FRANKREICH

www.elaninterculturel.com

Projektnummer: KA220-ADU-000033529

Erasmus Plus – KA2 – Europäische Zusammenarbeit in der Erwachsenenbildung



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/>



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.