



# GUIDE DES ENSEIGNANTS

**TRADANIM**  
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

**elan**

 **savremena**  
OSNOVNA ŠKOLA



Škola Gimnazija Nr. 16  
„Nikola Tesla“



Cofinancé par  
l'Union européenne





## Table des matières

- 1) À propos du projet Globetrotters
- 2) Objectif du guide pédagogique destiné aux enseignants
- 3) Modules de découverte
- 4) Plateforme de ludification
- 5) Mise en œuvre en classe : l'enseignant en tant que facilitateur et motivateur
- 6) Exemples d'activités
- 7) Liens vers la plateforme
- 8) Lectures complémentaires
- 9) Références



## 1) À propos du projet Globetrotters

Et si les yeux de vos élèves s'illuminaient à la découverte de nouvelles langues et cultures ? Et si vous disposiez enfin de ressources de qualité, adaptées à leur âge, pour rendre ces découvertes vraiment captivantes en classe ? Le projet

Globetrotters a été créé pour vous aider dans cette mission en vous proposant des outils simples et prêts à l'emploi qui donnent vie à l'exploration culturelle et linguistique de manière ludique et enrichissante.

**Les modules de découverte des langues et des cultures** fournissent à la fois du contenu numérique et physique, tel que des jeux, des histoires courtes, des supports visuels, des chansons et des activités à faire en classe. Chaque module présente une nouvelle langue et une nouvelle culture à travers des éléments concrets et accessibles tels que les salutations, le vocabulaire et les expressions de base, les situations de la vie quotidienne, les traditions, les sons de la langue et les éléments culturels. Conçus pour les élèves âgés de 6 à 9 ans, les modules peuvent être utilisés de manière flexible, ce qui vous permet de choisir le scénario d'enseignement le plus approprié et d'adapter le rythme et les activités à votre classe.

Ce guide de l'enseignant explique **comment mettre ces outils en pratique**. Il met en évidence la méthodologie du projet, fournit des exemples de mise en œuvre en classe et propose des adaptations pour divers groupes d'apprenants. Son objectif est simple : **faire gagner du temps aux enseignants, soutenir la pratique pédagogique et rendre la découverte des langues et des cultures à la fois gérable et significative**, même dans les classes très chargées.

Globetrotters est un partenariat de coopération Erasmus+ impliquant des organisations de Belgique, de Grèce, de Serbie et de Roumanie. Le projet promeut le multilinguisme, le dialogue interculturel et l'éducation inclusive. Une attention particulière est accordée à l'accessibilité pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage et pour les enfants issus de milieux migrants ou multiculturels.



L'approche pédagogique qui guide le projet repose sur :

- Un enseignement centré sur l'apprenant, partant des besoins et des intérêts des élèves
- un apprentissage basé sur les compétences, intégrant les compétences linguistiques, culturelles, sociales et numériques
- l'inclusion et l'accessibilité, grâce à des supports visuels clairs et des activités adaptables
- l'interculturalité, qui encourage la curiosité, l'empathie et le dialogue respectueux
- la gamification, avec des défis simples et une carte numérique pour renforcer la motivation
- la durabilité, en veillant à ce que les outils restent durables et faciles à mettre à jour

Ce guide est organisé en sections pratiques : aperçu du projet, fondements méthodologiques, conseils d'utilisation des modules de découverte, instructions pour naviguer sur la plateforme ludique, exemples d'activités en classe et ressources supplémentaires. Les enseignants y trouveront des suggestions concrètes telles que des routines d'échauffement, de courtes discussions interculturelles, des jeux de vocabulaire et des idées pour relier les modules à d'autres matières comme l'art, la géographie ou la musique.

En utilisant ces outils, les enseignants peuvent créer des moments de découverte modestes mais significatifs qui aident les élèves à gagner en confiance, à devenir plus curieux et à s'ouvrir au monde. Nous sommes ravis de vous accompagner, vous et vos élèves, dans ce voyage européen d'exploration.

**Êtes-vous prêts ? 1, 2, 3... c'est parti !**



## 2) Objectif du guide pédagogique destiné aux enseignants

L'objectif principal de ce guide pédagogique est de donner aux enseignants les moyens de mener à bien le **projet Globetrotters** de manière efficace et ludique. Il ne s'agit pas d'un simple recueil d'activités, mais d'un cadre fondamental qui garantit un apprentissage adapté à l'âge, sensible à la culture, attrayant et percutant pour les jeunes enfants. Le guide sert de pont entre l'objectif abstrait « enseigner la langue et la culture » et la réalité pratique d'une classe animée, bruyante et curieuse d'enfants âgés de 6 à 10 ans.

Le deuxième objectif du guide est de fournir un cadre philosophique et pédagogique clair, afin d'offrir *une conception de programme* structurée mais flexible, qui inclut la portée et la séquence, les objectifs d'apprentissage et les stratégies de différenciation. Les enseignants doivent comprendre le « pourquoi » derrière le « quoi ». Il ne s'agit pas seulement d'un ajout amusant, mais d'un élément essentiel du développement des citoyens du monde. Ils ont besoin d'explications sur la manière dont le projet s'aligne sur le développement cognitif, social et émotionnel des enfants de cette tranche d'âge (par exemple, l'apprentissage par le jeu, les exemples concrets plutôt que les concepts abstraits, l'importance du mouvement et du chant).

Troisièmement, le guide doit aider les enseignants à présenter les cultures avec profondeur et respect, à les conseiller dans le choix de ressources authentiques (vidéos, musique, histoires, conférenciers invités) qui représentent fidèlement une culture, afin d'aller au-delà des approches « touristiques » superficielles (par exemple, simplement les drapeaux et la nourriture) pour explorer les valeurs, la vie quotidienne et les histoires. Le guide doit également soutenir la confiance et le développement personnel de l'enseignant : un enseignant qui est confiant et enthousiaste à propos du matériel inspirera ses élèves.



L'objectif ultime du **guide pédagogique Globetrotters** est d'être un manuel complet, utile et inspirant qui transforme les enseignants d'instructeurs en facilitateurs de l'exploration mondiale. Il garantit que le projet « Globetrotters » est une expérience éducative significative qui favorise non seulement les connaissances, mais aussi l'ouverture d'esprit, la curiosité et l'empathie chez chaque jeune apprenant.

## Quelle est notre méthodologie ?

Notre méthode d'enseignement pour le projet Globetrotters est basée sur l'apprentissage par le jeu et l'exploration. Notre méthodologie s'appuie sur la gamification, qui utilise les principes du jeu pour renforcer la motivation et rendre l'apprentissage plus attrayant. Des études ont montré que les enfants ont de meilleures expériences d'apprentissage et apprennent mieux lorsqu'ils sont activement impliqués, fiers de leurs progrès et encouragés à explorer davantage à travers des jeux significatifs. L'utilisation de la gamification comme outil d'apprentissage permet aux élèves d'apprendre en faisant : ils explorent, font des erreurs, réessaient et s'améliorent, plutôt que de simplement mémoriser (Perniola, 2024). La gamification transforme des concepts abstraits en aventures significatives et amusantes.

Le projet Globetrotters propose différentes activités qui suivent une approche centrée sur l'apprenant, où les élèves découvrent les langues et les cultures à travers l'exploration, la narration d'histoires et la résolution créative de problèmes. Notre méthode privilégie l'interaction, la réflexion et la pratique. Les apprenants gagnent des points, débloquent des niveaux et reçoivent des commentaires, ce qui contribue à renforcer leur motivation et leur état d'esprit de croissance. Notre approche est interdisciplinaire, combinant langues, culture, créativité et communication. En reliant les tâches linguistiques à des contextes culturels, les enfants enrichissent non seulement leur vocabulaire et leur grammaire, mais développent également leur curiosité et leur conscience mondiale.



Les enseignants ont également un rôle important à jouer, en tant que guides plutôt que comme conférenciers. Ils présentent l'activité, aident leurs élèves à comprendre le défi et les soutiennent pendant qu'ils jouent et réfléchissent. Ils leur donnent le temps et l'espace nécessaires pour avoir de brèves discussions ou réflexions afin d'aider leurs élèves à mieux comprendre ce qu'ils ont appris.

## Qu'en est-il de l'accessibilité et de l'inclusion ?

Aucun enfant ne devrait être laissé pour compte, mais tous devraient se sentir inclus en pouvant participer, apprendre et prendre plaisir à apprendre, quels que soient leur milieu, leurs capacités ou leur style d'apprentissage. C'est pourquoi notre méthodologie suit les principes d'accessibilité et d'inclusion.

Tous les partenaires ont veillé à ce que toutes les activités soient conçues pour favoriser de multiples moyens d'engagement à l'aide de supports visuels tels que des aides visuelles et des pictogrammes, des animations et des sons. Pour tous les dialogues, nous fournissons l'audio et le texte. Toutes les activités peuvent également être rejouées à volonté, ce qui est idéal pour les enfants présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA) et des troubles du spectre autistique (TSA).

Les supports que nous avons créés utilisent un langage simple, des instructions claires et des repères visuels tels que des icônes ou des codes couleurs. Tous les exemples et toutes les histoires reflètent la diversité des cultures et des familles afin d'ouvrir le débat sur la diversité et l'inclusion. La plateforme que nous avons utilisée dispose d'une interface conviviale.

Nous encourageons les élèves à partager leurs traditions, leurs mots et leurs expériences, afin de développer leur curiosité et leur empathie. Les activités de groupe de notre programme, par exemple, sont conçues pour promouvoir la coopération plutôt que l'ou la compétition. De cette façon, chaque élève peut communiquer et s'entraider en fonction de ses propres forces et capacités.



### 3) Modules de découverte

Le projet Globetrotters est une initiative éducative innovante conçue pour faire de l'apprentissage des langues et des cultures une expérience joyeuse, active et inclusive pour les enfants. Au cœur de ce projet se trouvent les « modules de découverte », une série d'activités ludiques et structurées qui se déroulent dans différents pays européens. Malgré la diversité des langues et des cultures représentées, un cadre commun solide relie tous les modules entre eux.

Le cadre narratif captive les enfants dès le début : un groupe d'extraterrestres curieux, les « Globbytrotties », entendent depuis leur vaisseau spatial la myriade de langues parlées à travers l'Europe. Intrigués, ils se lancent dans une mission sur Terre pour en savoir plus. Dans chaque pays, un guide national accueillant, souvent vêtu des couleurs nationales, les accueille et les guide à travers des défis amusants, favorisant ainsi le sens de l'aventure et de la découverte.

La plateforme est conçue pour les enfants âgés de 6 à 9 ans. L'expérience est conçue pour être attrayante pour cette tranche d'âge, offrant une variété d'activités qui maintiennent l'intérêt et encouragent une exploration plus approfondie. La structure du module se concentre sur une expérience riche, à un seul niveau, pleine de variété et de surprises, invitant naturellement les enfants à « aller plus loin » et à s'engager dans des concepts plus complexes. L'une des principales caractéristiques de la plateforme est sa flexibilité : chaque élément est accessible indépendamment et dans n'importe quel ordre, ce qui favorise un apprentissage non linéaire et autonome.

Le voyage englobe 7 langues dans 7 pays : le grec en Grèce, le serbe en Serbie, le roumain en Roumanie, l'anglais en Irlande, le français en France, le néerlandais aux Pays-Bas et l'allemand en Allemagne.

Dans chaque pays, les Globbytrotties peuvent explorer 3 des 8 lieux possibles, appelés « boîtes ». Ces boîtes sont des environnements ludiques contenant un mélange d'activités numériques (conçues sur Genially) et d'activités physiques imprimables (conçues sur Canva). Les partenaires qui ont développé le contenu pour chaque langue ont été encouragés à se coordonner afin de garantir une sélection variée de lieux et



d'éviter une répétition excessive des mêmes décors : maison, école, restaurant, parc/nature, musée, marché/boutique, ville.

Chaque lieu, ou boîte, suit une structure attrayante et pédagogiquement solide :

**1. Accueil immersif :** l'enfant arrive sur le lieu, rencontre le guide national, reçoit un accueil chaleureux et une brève explication de la mission.

**2. Activité principale :** l'enfant participe à l'activité principale, conçue pour être interactive et ludique. Il peut s'agir :

Un dialogue simple (par exemple, commander un repas dans un restaurant).

Un jeu ou une chanson culturelle (par exemple, une danse traditionnelle lors d'un festival).

Une activité d'écoute (par exemple, une histoire dans un parc).

Une activité manuelle (par exemple, fabriquer une cocotte).

**3. Cadeau souvenir :** à la fin de l'activité, l'enfant reçoit un « souvenir » téléchargeable, tel qu'une feuille de jeu imprimable, des fiches de vocabulaire ou des instructions pour réaliser une activité manuelle.

Les modules utilisent une approche multisensorielle afin de répondre à différents styles d'apprentissage et de garantir l'inclusivité, en particulier pour les enfants atteints de DYS (dyslexie), d'ASD (trouble du spectre autistique) et issus de milieux multilingues.

### Points communs à tous les modules :

**Apprentissage basé sur des scénarios :** chaque module est ancré dans un lieu ou un scénario réel. Cela fournit un contexte authentique pour l'utilisation de la langue, allant au-delà des listes de vocabulaire abstraites. Les apprenants n'apprennent pas



seulement des mots, ils apprennent à les utiliser dans un musée, un restaurant ou une école.

**Architecture pédagogique claire :** chaque module repose sur deux fondements : un champ lexical (vocabulaire thématique) et un objectif linguistique (objectif de communication pratique). Cela garantit une attention constante à la fois sur la constitution d'un vocabulaire de base et sur le développement de la capacité à former des phrases et des questions significatives.

**Vocabulaire de base :** l'accent est clairement mis sur l'enseignement du vocabulaire de base, qui constitue les fondements de la langue. Presque tous les modules intègrent des concepts fondamentaux tels que les chiffres, les couleurs et les salutations de base. Cela fournit une base cohérente et transférable pour les apprenants de différentes langues.

**Langage orienté vers l'action :** les objectifs linguistiques privilégient la communication pratique et concrète, la communication actionnable. Les expressions courantes utilisées dans les modules comprennent « Qu'est-ce que c'est ? », « Combien ? », « Je voudrais... » et « Où est... ? ». L'accent est mis sur l'utilisation de la langue plutôt que sur son apprentissage par cœur.

**Fondement culturel et basé sur des valeurs :** chaque pays partenaire est associé à une valeur interculturelle fondamentale telle que la coopération, l'empathie, le respect, l'amitié, la liberté, l'égalité ou le partage. De plus, la création d'un indice pour chaque pays fournit un résultat cohérent et tangible aux apprenants.

**Points de différenciation et spécialisation :** Si le cadre est unifié, les modules divergent considérablement en termes de contenu thématique, de profondeur culturelle et d'axes d'apprentissage spécifiques. Cette différenciation est un atout majeur, qui évite la répétition et offre une grande variété.



## Différenciation par thème :

**Vie quotidienne ou immersion culturelle :** certains modules se concentrent sur des environnements immédiats et familiers. Par exemple, les modules « À l'école » et « Au centre sportif » enseignent la langue dans le cadre de la réalité quotidienne de l'apprenant. D'autres, en revanche, permettent une immersion culturelle approfondie. Les modules « Au festival » (par exemple, danses roumaines, fêtes grecques) et « Au musée » (par exemple, Au musée français, Au musée néerlandais) sont spécialement conçus pour transmettre des connaissances culturelles.

**Compétences pratiques vs concepts abstraits :** les modules tels que « Au restaurant » et « Au magasin » sont très pratiques et enseignent le langage transactionnel pour des situations spécifiques. D'autre part, le module « Au musée Nikola Tesla » introduit un vocabulaire semi-technique et scientifique.

## Différenciation dans l'approche pédagogique :

**Engagement physique :** les modules tels que « Dansons ! », « Au centre sportif » et les différents modules « Au festival » utilisent une approche kinesthésique, reliant l'apprentissage de la langue à des mouvements physiques et des instructions de danse. Il s'agit d'une méthodologie distincte par rapport aux activités davantage axées sur la conversation ou l'observation proposées dans d'autres modules.

**Intégration d'autres matières :** le module « Nikola Tesla » se distingue par son intégration explicite des concepts STEM (sciences, technologie, ingénierie et mathématiques) dans l'apprentissage des langues, une approche interdisciplinaire spécifique qui n'est pas directement reproduite dans d'autres modules.



## Points forts culturels et pédagogiques par pays

Chaque partenaire a développé des modules qui mettent en valeur ses atouts culturels et linguistiques uniques. Ces spécificités sont la marque de fabrique de l'approche interculturelle du projet.

### **ELAN** (français et néerlandais) :

Spécificité : Accent mis sur le patrimoine culturel et l'identité nationale. Leurs modules se distinguent par leur utilisation judicieuse d'œuvres d'art de renommée mondiale provenant du Louvre et de maîtres hollandais, qui encadrent l'apprentissage des langues à travers le prisme de l'histoire de l'art.

Point fort : le module néerlandais « Au restaurant » est unique en ce qu'il compare directement les cuisines de deux pays (les Pays-Bas et la Belgique), introduisant ainsi un élément subtil de comparaison intraculturelle.

### **Tradanim** (français, allemand, anglais) :

Spécificité : accent mis sur le parallélisme lexical et le renforcement interlinguistique. Ils ont créé des modules parallèles (par exemple, les mêmes thèmes « Au magasin » et « Au centre sportif » dans différentes langues), ce qui est un choix délibéré pour soutenir les apprenants multilingues ou faciliter l'apprentissage comparatif.

Point fort : leur approche permet d'utiliser le même cadre situationnel pour apprendre différentes langues, en mettant l'accent sur le transfert des stratégies d'apprentissage.

### **27e Dimotiko de Thessalonique** (grec et anglais) :

Spécificité : accent prononcé sur les salutations, la politesse et les rituels sociaux. Leurs modules, en particulier les modules grecs « Au magasin » et « Au restaurant », mettent fortement l'accent sur les expressions de politesse et les règles de bienséance.



Point fort : le module grec « Au festival »\* est particulièrement spécifique dans son intégration de la musique traditionnelle, de la danse et de la séquence d'activités culturelles, offrant une immersion profonde dans les célébrations communautaires.

#### **Savremena Beograd** (serbe et allemand) :

Spécificité : intégration du patrimoine scientifique national et navigation pratique dans les institutions. Le module serbe « Au Musée » sur Nikola Tesla est unique en ce qu'il célèbre une figure scientifique, tandis que les modules « A l'école » sont des guides très pratiques pour naviguer dans les établissements scolaires et la bureaucratie dans une nouvelle langue.

Point fort : le module \*\*« Au musée Nikola Tesla »\*\* est le seul à être centré sur un scientifique historique, alliant l'acquisition de la langue à la promotion de la curiosité scientifique.

#### **Take Ionescu School de Timisoara** (roumain et allemand) :

Spécificité : exploration approfondie des traditions, de la communauté et de l'identité locale. Leurs modules se distinguent par leur orientation personnelle (« Au parc », « Ma ville ») et traditionnelle (« Dansons ! », « C'est Noël ! »).

Point fort : le module « Dansons ! » est spécialement conçu pour enseigner des concepts grammaticaux (en particulier les ordres impératifs) à travers des actions physiques et des danses traditionnelles, rendant ainsi la grammaire tangible et active.

**En conclusion**, les modules Globetrotters forment un écosystème éducatif cohérent mais diversifié.

La force du projet réside dans son cadre unifié : l'utilisation cohérente de lieux, des objectifs linguistiques clairs et des valeurs fondamentales, qui offrent une structure prévisible et favorable aux apprenants et aux éducateurs. Cette base commune garantit



que tous les modules, quel que soit leur thème, respectent les mêmes normes pédagogiques élevées.

Dans le même temps, la différenciation ciblée et les spécificités culturelles uniques de chaque module empêchent toute homogénéité. Un apprenant vivra une expérience nettement différente dans un module sur l'art néerlandais que dans un module sur les traditions de Noël roumaines ou l'innovation scientifique serbe. Cette diversité garantit un engagement soutenu et offre une compréhension multifacette de ce que représentent la langue et la culture.

En fin de compte, les modules ne sont pas une simple collection de leçons, mais un parcours soigneusement élaboré. Ils équilibrent le familier et le nouveau, les compétences pratiques et les connaissances culturelles, les valeurs universelles et les identités nationales uniques, incarnant pleinement l'esprit innovant et interculturel du projet.



## 4) Plateforme de ludification

**1. La plateforme de ludification** est un espace interactif simple et attrayant où les enfants, les enseignants et les parents explorent les langues et les cultures européennes à travers des récits, des mini-jeux et des découvertes guidées. Le récit central suit les Globbytrotties, des extraterrestres curieux qui voyagent à travers les pays européens pour découvrir leurs langues et leurs valeurs. Chaque module par pays comprend trois lieux thématiques (tels qu'un magasin, un musée ou une école), où les enfants participent à des activités interactives basées sur Genially et à des tâches physiques téléchargeables. Dans les activités Genially, les enfants rencontrent un guide natif sympathique dans chaque pays, entendent des mots, voient des objets, regardent des animations et apprennent de petits éléments de culture et des expressions linguistiques de manière facile et ludique. De plus, ils relèvent des défis interactifs et gagnent des pièces de puzzle appelées « indices » qui représentent les valeurs interculturelles fondamentales. À la fin de chaque visite dans un pays, les trois pièces collectées révèlent la valeur de ce pays dans sa langue. Une fois tous les pays visités, le puzzle complet forme une image finale symbolisant l'unité, la diversité et les valeurs communes à tous les pays. Le voyage se termine par une nouvelle rencontre de tous les guides au Parlement européen afin de réfléchir à ce qu'ils ont appris.

La plateforme peut être utilisée en classe ou à la maison. Chaque partie est claire, conviviale et conçue pour maintenir la curiosité et la motivation des enfants. Elle est également accessible dans toutes les langues du projet.

## 2. Objectif de la plateforme et son rôle dans le soutien à l'apprentissage en classe

La plateforme ludique initie les enfants aux langues et cultures européennes à travers des récits, des explorations et des jeux, favorisant ainsi leur développement cognitif, social et émotionnel. Elle aide les enseignants en leur proposant des activités prêtes à l'emploi, faciles à utiliser et amusantes pour les élèves.



La plateforme offre une grande flexibilité aux enseignants, aux parents et aux enfants. Bien que chaque activité ludique suive une structure linéaire, les apprenants peuvent revenir en arrière et revisiter les tâches afin de renforcer leur apprentissage et leur mémorisation. De plus, les enseignants et les apprenants peuvent choisir n'importe quelle séquence de modules par pays et sélectionner des activités en fonction des besoins de la classe.

Les activités sont fondées sur les principes de l'apprentissage ludique : elles sont significatives, pratiques, ludiques, liées à la vie réelle et favorisent l'autonomie. Les enfants apprennent en faisant, en écoutant, en répétant et en agissant. Les éléments culturels favorisent la curiosité interculturelle, l'empathie et la compréhension des différentes cultures.

La valeur de la gamification dans l'éducation est largement étayée par la recherche. Des études montrent que la gamification favorise la motivation intrinsèque, l'engagement, les résultats d'apprentissage et les expériences émotionnelles (Dehghanzadeh et al., 2023). De plus, elle augmente la motivation à lire et améliore les capacités de lecture (Chu & Li, 2021). De manière générale, l'examen systématique et la méta-analyse de la littérature existante montrent que l'apprentissage par le jeu a un effet modéré à important sur les résultats cognitifs, sociaux, émotionnels, la motivation et l'engagement, et favorise l'apprentissage et le développement des enfants.

Les outils numériques tels que **Genially** rendent l'apprentissage encore plus immersif. Les recherches sur l'apprentissage par le jeu avec Genially montrent que les élèves améliorent leur apprentissage du vocabulaire et de la grammaire, leur concentration, leur motivation et leur interaction globale (Cabrera-Solano, 2022). Des guides pratiques destinés aux enseignants expliquent également que Genially aide à créer **des histoires pédagogiques interactives**, ce qui permet aux enfants de suivre plus facilement une séquence, de comprendre un récit et de s'identifier aux personnages (EGLE Network, 2023).



En général, les jeux tels que Genially favorisent l'apprentissage centré sur l'élève, offrent aux élèves la possibilité de s'exercer, leur fournissent un retour immédiat, leur offrent un espace sûr pour faire l'expérience de l'échec, de la collaboration et de l'interaction sociale, et adaptent l'apprentissage aux besoins individuels (Edmentum, 2024).

Par conséquent, des études confirment que la gamification, en particulier avec des outils tels que Genially, crée un environnement sûr, ludique et efficace permettant aux enfants d'explorer les langues, de pratiquer de nouveaux mots et de découvrir des éléments culturels de manière naturelle.

### **3. Contenu de la plateforme : thèmes et façons dont les enseignants peuvent les utiliser**

La plateforme comprend des thèmes que les enfants reconnaissent dans leur vie quotidienne. Chaque langue est associée à différents thèmes :

Français : magasin, musée (Louvre), centre sportif

Allemand : magasin, école, mes amis

Anglais : magasin, maison, école

Grec : magasin, restaurant, festival

Serbe : musée (Tesla), restaurant, école

Néerlandais : Musée (Van Gogh, Mondriaan, Vermeer), Restaurant, Festival (Koningsdag)

Roumain : Ma ville, Dansons !, C'est Noël !

Chaque activité Genially commence par un accueil immersif, suivi d'une exploration interactive où les enfants écoutent du vocabulaire, répètent, observent ou découvrent des éléments culturels et suivent une progression claire. Les activités mènent à des indices de puzzle liés aux valeurs de chaque pays.



### Les activités Genially s'appuient sur le cadre T.A.P. d'une leçon (T - Thread, A -

**Attention Grabbers, P - Phases).** Grâce à son scénario, elles fournissent un contexte significatif et créent un lien émotionnel avec l'apprenant. Elles captent l'attention des enfants en utilisant les éléments clés qui structurent une activité Genially : objets, sons, gestes, surprises et objectifs clairs.

Genially permet aux enfants de **découvrir** tout le matériel qu'ils vont apprendre, en le présentant dans un environnement convivial et sûr. Les enfants peuvent revenir à l'activité et répéter les chansons, les jeux et les tâches autant de fois qu'ils le souhaitent. Cette exposition répétée favorise la mémorisation, aidant les apprenants à garder à l'esprit les nouveaux mots et les nouvelles idées. Avec le temps, ce processus conduit à l'intégration de nouvelles connaissances de manière naturelle et en toute confiance. L'outil encourage l'immersion, l'imitation et l'apprentissage multisensoriel, tandis que sa structure linéaire permet de revisiter librement n'importe quelle étape, favorisant ainsi l'autonomie et une consolidation régulière.

Les enseignants peuvent utiliser les modules numériques de multiples façons :

- Projection à l'ensemble de la classe pour une découverte partagée et une répétition guidée.
- Travail individuel/en binôme sur tablette pour favoriser l'autonomie et l'initiative.
- Combinaison avec du matériel physique : cartes imprimables, jeux de rôle, bandes dessinées.
- Répétition de l'audio, des scènes ou du vocabulaire selon les besoins.
- Adaptation à l'âge, à la taille du groupe, aux objectifs et au temps disponible.

Il est conseillé aux enseignants de rester toujours actifs, d'utiliser des gestes, d'encourager la répétition, d'éviter les interruptions inutiles, de procéder étape par étape et de favoriser l'autonomie. Ils doivent également tenir compte du fait que la plateforme peut être utilisée de manière flexible en classe ou à la maison, en combinant du matériel numérique et physique pour créer des expériences d'apprentissage riches et significatives.



## 4. Directives techniques et pédagogiques pour une utilisation efficace

### Consignes techniques

- Assurez-vous que la connexion Internet est stable et testez le son avant le cours.
- Utilisez le mode plein écran lors de la projection.
- Préparez la page de la plateforme à l'avance pour éviter tout retard.
- Fournissez des écouteurs pour le travail individuel ou en binôme.
- Encouragez la relecture des enregistrements audio et des scènes si nécessaire.

### Conseils pédagogiques

- Restez actif et montrez l'exemple en utilisant des gestes et des intonations.
- Utilisez la technique de l'écho pour la répétition.
- Évitez d'interrompre le fil narratif.
- Encouragez l'indépendance et les progrès étape par étape.
- Revisitez les activités pour les consolider.
- Combinez les modules numériques avec des activités physiques, des chansons et des jeux.
- Encouragez l'utilisation d'un langage simple et félicitez les progrès accomplis.

### Conseils pour la gestion de la classe

- Encouragez les prédictions, les gestes et l'imitation.
- Pour le travail en binôme, attribuez des rôles et fixez des limites de temps.
- Privilégiez les transitions courtes et félicitez les petites réussites.



## 5) Mise en œuvre en classe :

### L'enseignant en tant que facilitateur et motivateur

Notre méthodologie repose sur la conviction que le langage s'apprend plus efficacement par le jeu, l'émotion, le rituel et la participation active. Cette approche combine les processus d'apprentissage cognitifs, affectifs et sociaux, permettant aux enfants de vivre le langage comme quelque chose de significatif, de joyeux et de créatif.

Cette méthode s'inspire de l'approche Tradanim, présentée par Véronique Van den Abeele, qui met l'accent sur un apprentissage dynamique, motivant et autonome des langues. Dans notre programme, cette philosophie se traduit par l'intégration d'éléments numériques, physiques et interactifs. Les modules numériques Globetrotters servent de déclencheur initial, de point de départ attrayant pour entrer dans le monde de la nouvelle langue. Cependant, ils sont toujours complétés par des activités pratiques, communicatives et basées sur le mouvement en classe. Dans ce modèle :

**L'enseignant organise les activités et stimule l'énergie de la classe :** il gère la dynamique de la leçon (rythme, tempo, transitions). L'enseignant veille à ce que tous les élèves soient inclus et motivés.

**L'enseignant sert de modèle pour l'utilisation de la langue :** il parle clairement, répète les phrases et les structures clés, et utilise des gestes, des expressions faciales et des supports visuels.

**L'enseignant crée des routines :** il maintient une structure claire pour les cours (salutations, chansons, comptage, signaux). Il crée un environnement dans lequel les enfants se sentent à l'aise et en sécurité.

**L'enseignant favorise l'autonomie des apprenants :** il permet aux élèves de choisir des activités, de travailler à des postes, d'évaluer leur propre travail et leurs progrès, et les encourage à créer leurs propres idées.



**L'enseignant apporte des corrections de manière positive :** il offre des conseils avec beaucoup d'encouragements, créant ainsi une atmosphère d'acceptation. Les corrections sont douces et discrètes, utilisant des « phrases en or » telles que « Très bien essayé ! Disons-le ainsi ! Tu y es presque ! ». Cela permet aux élèves de rester motivés à réessayer plutôt que d'abandonner.

## **Comment préparer une leçon à l'aide du matériel Globetrotters ?**

Ces trois phases fournissent aux enseignants un guide clair et détaillé sur la manière d'organiser et de mener une leçon à l'aide du matériel Globetrotters. Chaque phase aide l'enseignant à planifier des activités, à structurer la leçon et à tirer le meilleur parti du matériel afin d'impliquer activement les élèves, de soutenir l'apprentissage et de favoriser l'autonomie.

### **a) Explorer le matériel**

Les élèves commencent par manipuler et examiner le matériel, en découvrant ses propriétés et ses utilisations possibles. Ils réfléchissent également aux jeux potentiels qui pourraient être créés avec le matériel et dressent une liste de trois à cinq nouvelles façons non traditionnelles d'utiliser chaque élément dans l'enseignement. De cette manière, les élèves comprennent que le matériel est un outil flexible, et non un objet à usage unique, et qu'il peut soutenir de nombreux types d'apprentissage. Pendant un temps limité, les élèves travaillent plus efficacement en petits groupes. Le travail en groupe permet de générer plus rapidement des idées, de partager des observations et d'apprendre entre pairs. Chaque groupe explore les matériaux ensemble, discute de leurs propriétés et génère rapidement des idées de jeux possibles et trois à cinq utilisations pédagogiques non traditionnelles.

### **b) Création d'une séquence**

Dans un deuxième temps, les enseignants créent une séquence de cours polyvalente à l'aide d'un module numérique, d'un matériel physique, d'un thème choisi et d'un objectif linguistique spécifique.

Lors de la conception de la séquence, ils définissent :



- un *élément* motivant (pour capter l'attention des élèves), une activité de mémorisation (répétition, chanson, tâche visuelle ou ludique),
- une activité d'intégration du contenu (associant la langue au mouvement, au jeu ou à la création d'un produit)
- une variante de la leçon (simplifiée ou plus difficile).

### **c) Présentation**

Dans la phase finale, les enseignants articulent leur séquence d'enseignement, en expliquant comment le matériel a été utilisé de différentes manières, comment ces applications ont façonné la conception de la leçon et comment celle-ci peut être adaptée à différents âges ou niveaux de connaissances préalables (en gardant à l'esprit que les élèves les plus jeunes peuvent ne pas être en mesure de lire le contenu au départ). Cette phase est l'occasion de réfléchir et de s'améliorer, permettant aux enseignants de communiquer clairement la logique et les principes qui sous-tendent leur séquence.

### **Matériel polyvalent - Gain de temps et approfondissement de l'apprentissage**

Le matériel polyvalent peut être utilisé à plusieurs reprises dans différentes leçons et sur différents thèmes. Il réduit le temps de préparation et approfondit l'apprentissage en permettant aux enfants de revisiter la langue à travers des expériences variées.

### **Réutiliser le même matériel**

Une seule carte ou un seul objet peut remplir plusieurs fonctions au cours des leçons : vocabulaire, structure grammaticale, gestuelle, jeu ou défi d'intégration. Par exemple, le même objet peut devenir un accessoire pour des jeux, un support pour deviner, une partie d'un jeu de tri ou de mémoire (*montrer et raconter, cache-cache, tri*).



## Progression

Un seul type de matériel pour différents niveaux. Un seul outil peut être adapté à différents niveaux de compétence : niveau élémentaire : nommer (*C'est une carotte.*) ; niveau intermédiaire : décrire (*C'est une carotte orange.*) ; niveau avancé : l'utiliser dans une phrase ou une petite histoire (*Une carotte orange est sur la table.*).

## Un même matériel pour différentes compétences

Une carte peut servir à différents aspects de l'apprentissage : écoute : *écouter et toucher l'image* ; expression orale : *dire deux phrases à son sujet* ; motricité : *apporter la carte à l'autre bout de la pièce* ; coopération / travail en binôme : *demander à son partenaire : « As-tu... ? »* ; aisance verbale et créativité : *utiliser trois cartes pour créer une petite histoire.*

L'utilisation répétée du même matériel **pour différents thèmes** permet de revisiter naturellement la langue, sans monotonie. Le matériel revient d'une leçon à l'autre et s'intègre à divers thèmes : les couleurs (par exemple, trier des cartes), les chiffres (compter des objets), la nourriture (créer des menus, jeux de marché, jeu de restaurant).

## Combiner les supports

Le matériel visuel peut être associé à des tâches verbales, basées sur des objets ou sur des mouvements, reliant ainsi les expériences d'apprentissage en un tout cohérent et renforçant leur impact. Par exemple, combiner des images avec des mots (association), des cartes avec des objets (chasse au trésor) ou des cartes avec des gestes (jeux de devinettes).

## Le matériel polyvalent favorise l'autonomie

Ces supports favorisent fortement l'apprentissage indépendant et le développement de l'autonomie des apprenants. Cela a un impact considérable sur les progrès des élèves : ils assument progressivement davantage la responsabilité de leur propre apprentissage, tandis que l'enseignant endosse le rôle de guide, de soutien et de



facilitateur de leur développement. Dans la pratique, ces supports permettent une grande variété de formats d'apprentissage indépendant. Les élèves peuvent choisir des activités (« choisir une carte »), travailler avec les mêmes supports dans différents ateliers d'apprentissage ou vérifier leurs réponses de manière autonome à l'aide des informations figurant au dos des cartes ou des codes QR. L'enseignant peut organiser les cours de différentes manières, en fonction de l'âge des élèves, de la taille du groupe et de leur niveau d'autonomie. L'apprentissage peut se faire individuellement, en petits groupes tournants ou à travers des activités exploratoires et basées sur la découverte. L'objectif essentiel est de concevoir une structure de cours qui favorise la participation active et renforce progressivement l'indépendance des élèves.

### **L'art et la culture comme passerelles vers la langue**

L'apprentissage de nouvelles langues et cultures devient particulièrement inspirant lorsque la leçon inclut des éléments artistiques (musique, histoires, dramatisation, accessoires). Grâce à des chansons, des contes de fées, des jeux traditionnels et de courtes représentations, la langue prend vie dans la salle de classe. Cela réduit la peur de l'inconnu, renforce le sentiment de sécurité de l' et stimule la curiosité. Avec le soutien de l'enseignant, les enfants entrent naturellement et sans pression dans un processus de découverte, de jeu et d'apprentissage par l'expérience.



## 6) Exemples d'activités

### 1. Présentation du matériel

Le projet propose trois types de matériel interdépendants qui fonctionnent ensemble pour favoriser un apprentissage ludique et significatif de la langue : **le matériel numérique, le matériel physique** et la **boîte à outils**.

**Les supports numériques** sont la **plateforme ludique** et les **jeux Genially**, tandis que **les supports physiques** consistent en **des fichiers PDF imprimables** contenant des cartes illustrées, des cartes de mots, des jeux de société, des activités d'association, des instructions pour les jeux et des tâches pratiques que les enfants peuvent découper, trier, déplacer, toucher et manipuler. Ces supports permettent aux apprenants de mettre en pratique le contenu présenté numériquement ou à travers des expériences concrètes et multisensorielles en classe.

La **boîte à outils** élargit le contenu numérique et physique en proposant des ressources ludiques supplémentaires liées aux thèmes des modules. Elle comprend des recettes, des bricolages simples, des expressions prêtes à l'emploi, des marionnettes nationales pour les jeux de rôle, des alphabets, des dés gestuels, des dés pour commencer des phrases, des outils d'inclusion pour les apprenants ayant des besoins éducatifs particuliers, souffrant de TDAH ou issus de l'immigration, etc. Les enseignants peuvent utiliser la boîte à outils pour enrichir leurs cours, créer des ateliers ou prolonger l'apprentissage au-delà des activités principales.

Ensemble, ces supports offrent une grande polyvalence. Une seule image, carte ou expression peut être utilisée de nombreuses façons différentes - pendant les routines, les moments de narration, les jeux de rôle, les jeux de mouvement ou les activités intermodulaires - permettant aux enseignants d'adapter les leçons à différents âges, niveaux et besoins de la classe.



## 2. Combiner les supports numériques et physiques

Les supports numériques et physiques peuvent être combinés de manière flexible en fonction de l'objectif pédagogique de la leçon. Les enseignants peuvent choisir de suivre une séquence telle que : **Genially pour une première exposition → supports physiques pour la pratique et la mémorisation → Genially à nouveau** pour l'intégration. Cependant, ce n'est qu'une option parmi tant d'autres.

Les enseignants peuvent présenter un module Genially complet ou seulement certaines parties sélectionnées qui correspondent à l'objectif linguistique du jour. Par exemple, une leçon axée sur les salutations dans différents pays peut utiliser uniquement les écrans numériques montrant comment les guides saluent dans différents pays. Les enfants peuvent ensuite s'exercer avec des cartes de vœux imprimées, essayer les gestes et répéter les expressions dans des jeux de rôle en utilisant les marionnettes de la boîte à outils.

Un enseignant peut également concevoir des leçons basées sur un thème unique, tel que les chiffres, les couleurs, la nourriture ou les objets scolaires, en sélectionnant du matériel provenant de plusieurs modules à la fois. Par exemple, une « leçon sur les chiffres » peut inclure des écrans numériques provenant de différents modules Genially, suivis de jeux physiques tels que le bingo, le memory ou le jeu du chemin au sol utilisant des cartes numériques dans différentes langues.

Des éléments numériques et physiques peuvent également apparaître en parallèle dans les ateliers : un groupe peut jouer avec Genially sur des tablettes tandis qu'un autre groupe travaille avec des cartes imprimables. Les enfants peuvent revenir au module numérique à la fin de la leçon pour renforcer la mémorisation ou l'intégration de nouveaux mots et expressions.

Cette structure flexible permet aux enseignants de suivre la séquence du module ou de créer des leçons thématiques qui répondent aux besoins, aux intérêts et au rythme de leur classe.



### 3. Activités

Vous trouverez ci-dessous une série d'activités prêtes à l'emploi, conçues selon les sept principes C.R.E.A.T.E.E., qui garantissent qu'elles sont **concrètes**, basées sur des **rituels, énergiques, affectives, très variées**, riches en **exposition** et évidemment amusantes. Certaines d'entre elles sont déjà incluses dans les modules numériques et physiques. Toutes les activités peuvent être adaptées à n'importe quel âge, niveau ou taille de classe. De plus, elles peuvent être réalisées en utilisant le matériel **d'un seul module** ou en combinant le matériel de **plusieurs modules** à la fois.

#### 3.1 Routines quotidiennes et hebdomadaires et jeux basés sur des routines pouvant être répétés tout au long de l'année scolaire

- **Jeu du passeport du matin**

Les enfants saluent l'enseignant dans la langue du jour pour recevoir un tampon dans leur passeport linguistique.

- **Course au porte-manteaux**

Lorsque les enfants accrochent leurs manteaux, ils comptent à haute voix de 1 à 10 dans la langue choisie.

- **Changement de langue**

À des moments aléatoires, l'enseignant dit « Changez ! » et les enfants doivent immédiatement dire une couleur, un chiffre ou une salutation dans la langue choisie.

- **Comptine d'entrée en classe**

Les enfants récitent une petite comptine tirée des modules lorsqu'ils entrent dans la classe, soit la même comptine toute la semaine, soit une comptine différente chaque jour. Une autre variante, combinée au jeu précédent, se produit à un moment aléatoire lorsque l'enseignant dit « Changez ! ». Les enfants récitent alors la comptine dans la nouvelle langue choisie par l'enseignant.



- **Jeu du chanteur mystère**

Un enfant commence à chanter en secret une chanson qu'il a apprise dans une langue ; la classe devine et se joint à lui.

- **Défilé de salutations et de gestes**

Les enfants présentent les drapeaux, les gestes et les salutations de différents pays au reste de l'école.

- **Trouve ! Chasse au trésor dans la classe**

L'enseignant montre une carte (par exemple « bleu ») et les enfants trouvent quelque chose de bleu dans la classe et le nomment dans la langue du module.

- **Défi de la valeur de la semaine**

Tout au long de la semaine, les enfants placent une bille dans le bocal de la valeur hebdomadaire (respect, coopération, amitié, partage, empathie, liberté ou égalité). Si le bocal est plein le vendredi, la classe débloque une activité récompense telle qu'une danse, une activité culinaire ou un jeu de rôle.

- **Chanson du rangement**

Les enfants chantent une chanson qu'ils ont apprise dans un module Genially pendant qu'ils rangent.

- **Capitaine du pays de la semaine**

Un enfant devient le « capitaine du pays ». Le capitaine dirige les salutations dans la langue du pays, choisit le mot du jour, ajoute des cartes au coin du pays et lance des défis quotidiens (par exemple, « Trouvez quelque chose de rouge et nommez-le en allemand ! »).

- **Jeu de devinettes avec des dés culturels**

On lance un dé avec différentes catégories (nourriture, danse, couleur, œuvre d'art) ; un enfant donne des indices à l'aide de gestes, de sons ou de phrases simples.



### 3.2 Activités du module (utilisation d'un ou de plusieurs modules)

La plupart des activités ci-dessous sont incluses dans le matériel physique et numérique. Les enseignants peuvent répéter les mêmes jeux avec de nouveaux jeux de cartes afin de renforcer la mémorisation et la confiance.

- **Guirlande de mots**

Les enfants décorent des cartes avec des mots ou des images tirés des modules et créent une guirlande multilingue pour la classe.

- **Défi arc-en-ciel**

Les enfants écrivent les noms des couleurs dans différentes langues sur des bandes colorées et créent un arc-en-ciel multilingue.

- **Passez le sac**

Jeu musical en cercle dans lequel les enfants piochent une carte dans le sac et la nomment dans une ou plusieurs langues.

- **Chasse au trésor**

Des cartes sont cachées dans la classe ou dans la cour de récréation. Les enfants les trouvent, les nomment et les collectent.

- **Bingo**

Les enfants couvrent les images sur leurs cartes lorsque l'enseignant prononce le mot.

- **Jeu de mémoire**

Les enfants associent des paires (image-image ou image-mot) et s'expriment en phrases complètes (« Ceci est... », « J'ai... »).

- **Associer des paires**

Associer des aliments à leurs noms, des œuvres d'art à leurs titres ou des objets à leur forme écrite, dans une ou plusieurs langues.



- **Pictionary**  
Un enfant dessine un objet ; les autres devinent le mot dans la langue choisie.
- **Qui est-ce ? / Qu'est-ce que c'est ?**  
Jeu de devinettes utilisant des questions oui/non pour identifier une carte cachée.
- **Jeu des mots déformés**  
Les enfants prononcent les mots en utilisant des voix amusantes (robot, chuchotement, géant) ou en accompagnant leurs paroles de gestes appropriés.
- **Jouer le Genially**  
Les enfants jouent de courtes scènes tirées de Genially à l'aide de marionnettes, de gestes et de cartes de phrases.
- **Chasse aux objets**  
Les enfants cherchent dans la classe des objets réels correspondant aux cartes illustrées.
- **Jeu des familles**  
Les enfants regroupent les cartes par séries de quatre (aliments, couleurs, chiffres, œuvres d'art).
- **Le grand jeu de la carte de l'UE**  
Les enfants nomment un élément, identifient son pays et placent une étoile sur la carte.
- **Téléphone sans fil**  
Les enfants sont répartis en groupes par rangées. Le premier enfant de chaque rangée chuchote un mot dans la nouvelle langue à l'enfant suivant. Le mot continue ainsi jusqu'à atteindre le dernier enfant, qui le dit à voix haute. Le groupe vérifie si le mot final correspond au mot original.



- **Elections**

Les enfants votent pour leur plat, expression, chanson ou élément culturel préféré. Chaque enfant place un autocollant ou une carte dans l'urne ou sur l'image représentant l'élément de son choix. À la fin, la classe compte les votes ensemble et annonce le gagnant.

- **Élection sur le thème des pays** : les éléments sont regroupés par pays (nourriture, danses, salutations). La classe vote pour le « pays de la semaine ».
- **Classement des trois premiers** : au lieu d'un seul vote, les enfants choisissent leurs trois éléments préférés et placent des autocollants sur chacun d'eux.
- **Jury de classe** : de petits groupes font office de jury et expliquent pourquoi ils ont voté pour un élément spécifique à l'aide de phrases simples.

- **Le pays de la semaine**

Une fois que les enfants se sont familiarisés avec un module, organisez une semaine autour d'un pays. Les activités peuvent inclure la décoration de la classe avec des objets, des images et des couleurs du pays ; la préparation ou la dégustation de plats traditionnels de ce pays ; l'invitation d'autres classes pour une mini-présentation ; une visite virtuelle des monuments importants ; le chant de chansons et l'écoute de musique de ce pays ; et l'utilisation d'une marionnette du pays comme animateur des activités de la classe.



### 3.3 Activités de mouvement et de danse

- **Apprendre les danses nationales**

Les groupes apprennent de courts pas de danse de différents pays et les présentent à la classe ou à l'école.

- **Course vers la carte**

De grandes cartes sont disposées sur le sol. Les enfants courent vers la bonne carte lorsqu'ils entendent le mot.

- **Chasse au trésor (version cour de récréation)**

Des cartes ou des objets plastifiés sont cachés à l'extérieur ; les enfants les cherchent et les nomment.

- **Dé des gestes**

Les enfants lancent un dé sur lequel sont représentés des gestes et prononcent le mot correspondant au style requis.

- **Défi « Agir et courir »**

Les enfants miment l'objet représenté sur la carte, prononcent le mot à voix haute dans la langue choisie, puis courent placer la carte dans le panier du pays correspondant.

- **Jeu du parcours au sol**

Les cartes forment un parcours au sol. Les enfants marchent sur chaque carte tout en prononçant le mot dans la langue choisie.



### 3.4 Activités musicales et sonores

- **Devinez le pays**

Les enfants écoutent de courts extraits musicaux et devinent le pays de la chanson, même sans comprendre les paroles.

- **Jeu de reconnaissance des instruments**

Les enfants écoutent des instruments et les nomment dans la langue du module.

- **Défi musical**

Les équipes s'affrontent pour voir qui se souvient et chante le plus de paroles des chansons apprises dans les modules.

- **Mission**

Les enfants ont pour mission de découvrir les instruments communs à plusieurs pays, ainsi que les instruments inhabituels ou propres à chaque pays.

### 3.5 Activités manuelles et créatives

- **Fabriquer une marionnette représentant un pays**

Les enfants créent des marionnettes représentant différents pays et les utilisent dans des jeux de rôle.

- **Jeu du festival gastronomique**

Les enfants créent des stands de nourriture pour chaque pays et invitent les autres classes à voter pour leurs plats préférés.

- **Mini-musée**

Les enfants exposent des œuvres d'art provenant de différents pays et jouent le rôle de guides de musée.

- **Livret multilingue**

Les enfants créent un livret rassemblant des aliments, des chiffres ou des expressions de toutes les langues.



- **Fabriquer un instrument**

En suivant les instructions de la boîte à outils, les enfants fabriquent un instrument et le nomment dans plusieurs langues.

## 7) Liens vers la plateforme

- Globetrotters. <https://globetrottersproject.eu/>
- Globetrotters. *Projet Globetrotters - Ressources*.  
<https://globetrottersproject.eu/resources/>
- Globetrotters. *Programme des modules de découverte*.  
[https://globetrottersproject.eu/?sdm\\_process\\_download=1&download\\_id=1427](https://globetrottersproject.eu/?sdm_process_download=1&download_id=1427)

## 8) Lectures complémentaires

- Abu Al-Maali, E. A. O., & Siddiek, A. G. (2022). The role of the teacher's guide in enhancing English language education: A review of literature. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 10(1).  
<https://www.arcjournals.org/pdfs/ijSELL/v10-i1/1.pdf>
- Fatah, P. F. A. (2025, June 14). The effectiveness of ludification in enhancing English language learning outcomes. *JUPENSI*, 5(2), 304–320.  
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Pernilla Sundqvist, S., Engström, S., & Charlotta. (n.d.). The teacher's guide's way of communicating with the teacher – within the subject of technology.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1471440.pdf>
- Tradanim. *Tradanim resources*. <https://www.tradanim.com>
- Tradanim. *Partner profile: Tradanim Belgium 25–26*.  
<https://kamilala.org/en/partner/tradanim-belgium-25-26/>
- Tradanim. *Tradanim YouTube channel*.  
[https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp\\_g](https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp_g)



## 9) Références

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. **Frontiers in Psychology**, **15**, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Brookfield, S. D. (2013). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-based learning in higher education: The pedagogical effect of Genially games in English as a foreign language instruction. *International Journal of Educational Methodology*, *8*(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2023). Using ludification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, *55*(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Edmentum Inc. (2024). *Things parents should know about games, learning, and ludification*. Edmentum. <https://www.edmentum.com/articles/parents-games-learning-ludification>
- EGLE Network. (2025). *Creating interactive pedagogical stories with Genially: A practical guide*. <https://egle-network.eu/creating-interactive-pedagogical-stories-with-genially-a-practical-guide/>
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (10th anniversary ed.). Basic Books.
- Hayes, A., Turnbull, A., & Moran, N. (2018). *Universal Design for Learning to help all children read: Promoting literacy for learners with disabilities* (Toolkit for International Education Stakeholders, v4.1). Enabling Education Network (EENET), REACH/USAID. [https://www.eenet.org.uk/resources/docs/Literacy%20for%20All%20toolkit\\_v4.1\\_0.pdf](https://www.eenet.org.uk/resources/docs/Literacy%20for%20All%20toolkit_v4.1_0.pdf)
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of ludification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-



related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160–178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>

- Lorenzo-Lledó, A., Vázquez, E. P., Cabrera, E. A., & Lledó, G. L. (2023). Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: Análisis temático. *Retos*, 50, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Perniola, C. (2024). *Ludification and game-based learning in early childhood and primary digital education*. European Digital Education Hub (EDEH), European Commission.
- Van den Abeele, V. (2021). *Apprendre les langues comme ça ? Ça change tout ! – La méthode Tradanim*. Tradanim. Retrieved November 27, 2025, from <https://www.tradanim.com/pop-a-lecole/>



Cofinancé par  
l'Union européenne



Co-financé par l'Union européenne.  
Les avis et opinions exprimés ici  
n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne  
reflètent pas nécessairement ceux de  
l'Union européenne ou de l'Agence  
exécutive européenne pour  
l'éducation et la culture (EACEA). Ni  
l'Union européenne ni l'EACEA ne  
peuvent en être tenues responsables.  
Code du projet :KA220-  
SCH-000257798

