



GHID PEDAGOGIC GHIDUL PROFESORILOR

TRADANIM
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

etian

savremena
OSNOVNA ŠKOLA



Școala Gimnazială Nr. 16
„Tiberiu Popoviciu”



Cofinanțat de
Uniunea Europeană





Cuprins

- 1) Introducere (Despre Proiectul Globetrotters)
- 2) Scopul ghidului pedagogic pentru profesori
- 3) Module de descoperire
- 4) Platformă de gamificare
- 5) Implementarea la clasă: Profesorul ca facilitator și motivator
- 6) Exemple de activități
- 7) Linkuri către platformă
- 8) Lecturi suplimentare
- 9) Referințe



1) Introducere (Despre Proiectul Globetrotters)

Ce-ar fi dacă ochii pupilelor tale s-ar putea lumina pe măsură ce descoperă noi limbi și culturi? Și ce-ar fi dacă, în sfârșit, ai avea resurse de înaltă calitate, potrivite vârstei, pentru a face aceste descoperiri cu adevărat captivante la curs?

Proiectul Globetrotters a fost creat pentru a vă sprijini în această misiune, oferind instrumente simple, gata de folosit, care aduc la viață explorarea culturală și lingvistică într-un mod plin de bucurie și semnificație.

Modulele de Descoperire a Limbii și Culturii oferă atât conținut digital, cât și fizic, cum ar fi jocuri, povestiri scurte, imagini, cântece și activități de clasă. Fiecare modul introduce o nouă limbă și cultură prin elemente concrete și accesibile, precum salutări, vocabular și expresii de bază, situații din viața de zi cu zi, tradiții, sunete ale limbii și elemente culturale. Concepute pentru elevii cu vârste între 6 și 10 ani, modulele pot fi folosite flexibil, permițându-ți să alegi cel mai potrivit scenariu de predare și să adaptezi ritmul și activitățile clasei tale.

Acest Ghid pentru Profesori explică **cum să pui în practică aceste instrumente**. Evidențiază metodologia proiectului, oferă exemple de implementare în clasă și oferă adaptări pentru grupuri diverse de elevi. Scopul său este simplu: **să economisească timpul profesorilor, să susțină practica pedagogică și să facă descoperirea limbii și culturii atât gestionabilă, cât și semnificativă**, chiar și în săli de clasă aglomerate.

Globetrotters este un parteneriat de cooperare Erasmus+ care implică organizații din Belgia, Grecia, Serbia și România. Proiectul promovează multilingvismul, dialogul intercultural și educația incluzivă. Se acordă o atenție deosebită accesibilității pentru elevii cu tulburări specifice de învățare și pentru copiii din medii migratoare sau multiculturale.

Abordarea pedagogică care ghidează proiectul se bazează în:

- predare centrată pe elev, pornind de la nevoile și interesele elevilor
- învățare bazată pe competențe, integrând abilități lingvistice, culturale, sociale și digitale
- incluziune și accesibilitate, prin vizuale clare și activități adaptabile
- interculturalitate, încurajarea curiozității, empatiei și dialogului respectuos



- gamificare, cu provocări simple și o hartă digitală pentru a crește motivația
- sustenabilitate, asigurând că instrumentele rămân durabile și ușor de actualizat

Acest ghid este organizat în secțiuni practice: o prezentare generală a proiectului, fundamentele metodologice, ghiduri pentru utilizarea Modulelor de Descoperire, instrucțiuni pentru navigarea pe platforma gamificată, exemple de activități din clasă și resurse suplimentare. Profesorii vor găsi sugestii concrete, cum ar fi rutine de încălzire, discuții interculturale scurte, jocuri de vocabular și idei pentru a conecta modulele cu alte materii precum arta, geografia sau muzica.

Folosind aceste instrumente, profesorii pot crea momente mici, dar semnificative, de descoperire care îi ajută pe elevi să devină mai încrezători, curioși și deschiși față de lume. Suntem încântați să vă însoțim pe dumneavoastră și pe elevii dumneavoastră în această călătorie europeană de explorare.

Ești gata? 1, 2, 3... să mergem!



2) Scopul ghidului pedagogic pentru profesori

Scopul principal al acestui ghid pedagogic este de a împuternici profesorii să faciliteze eficient și cu bucurie proiectul **Globetrotters**. Depășește simpla colecție de activități pentru a deveni un cadru fundamental care asigură că învățarea este adecvată vârstei, sensibilă cultural, captivantă și cu impact pentru copiii mici.

Ghidul servește ca o punte între scopul abstract de "predare a limbii și culturii" și realitatea practică a unei săli de clasă vibrante, zgomotoase și curioasă, cu copii între 6 și 10 ani.

Al doilea scop al ghidului este de a oferi un cadru filosofic și pedagogic clar, pentru a oferi un design curricular structurat, dar flexibil, care să includă domeniul și succesiunea, obiectivele de învățare și strategiile de diferențiere. Profesorii trebuie să înțeleagă "de ce"-ul din spatele "ce". Nu este doar un adaos distractiv; Este o parte esențială a dezvoltării cetățenilor globali. Ei au nevoie de explicații despre cum proiectul se aliniază cu dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională a copiilor din această grupă de vârstă (de exemplu, învățarea prin joacă, exemple concrete peste concepte abstracte, importanța mișcării și a cântecului).

În al treilea rând, ghidul trebuie să ajute profesorii să prezinte culturile cu profunzime și respect, să sfătuiască alegerea resurselor autentice — videoclipuri, muzică, povești, vorbitori invitați — care să reprezinte corect o cultură, să depășească abordările superficiale "turistice" (de exemplu, doar steaguri și mâncare) pentru a explora valorile, viața de zi cu zi și poveștile.

Ghidul trebuie, de asemenea, să susțină încrederea și dezvoltarea profesorului: un profesor încrezător și entuziast de materie își va inspira elevii. Profesorul va găsi linkuri audio sau fonetici simple pentru cuvinte și expresii-cheie, informații concise de tip « foaie de referință » despre culturile și limbile abordate în proiect, linkuri pentru a se conecta cu alți profesori "Globetrotters" pentru a împărtăși idei și succese.

Scopul final al Ghidului **Pedagogic al Globetrotters** este să fie un manual cuprinzător, susținător și inspirațional care transformă profesorii din instructori în facilitatori ai explorării globale. Aceasta asigură că proiectul "Globetrotters" este o experiență educațională semnificativă care promovează nu doar cunoașterea, ci și deschiderea la minte, curiozitatea și empatia în fiecare tânăr elev.



Care este metodologia noastră?

Metoda noastră de predare pentru proiectul Globetrotters se bazează pe învățarea prin joc și explorare. Metodologia noastră se bazează pe gamificare, folosind principii bazate pe jocuri pentru a spori motivația și a face învățarea mai captivantă. Studiile au arătat că copiii au experiențe de învățare mai bune și învață cel mai bine atunci când sunt implicați activ, sunt mândri de progresul lor și sunt încurajați să exploreze mai mult prin joacă semnificativă. Folosirea gamificării ca instrument de învățare le permite elevilor să învețe prin practică: explorează, fac greșeli, încearcă din nou și se îmbunătățesc, nu doar memorând (Pernolia, 2024). Gamificarea transformă concepte abstracte în aventuri semnificative și distractive.

Proiectul Globetrotters are diferite activități care urmează o abordare centrată pe elev, unde elevii descoperă limbi și culturi prin explorare, povestire și rezolvare creativă a problemelor. Metoda noastră prioritizează interacțiunea, reflecția și practica. Elevii câștigă puncte, deblochează niveluri și primesc feedback, ceea ce ajută la dezvoltarea motivației și a unei mentalități de creștere. Abordarea noastră este interdisciplinară, combinând limbile, cultura, creativitatea și comunicarea. Prin conectarea sarcinilor lingvistice cu contextele culturale, copiii nu doar că își extind vocabularul și gramatica, ci își dezvoltă și curiozitatea și conștientizarea globală.

Profesorii au, de asemenea, un rol important, ca ghizi, nu doar ca lectori. Introducerea activității, ajutarea elevilor să înțeleagă provocarea și sprijinirea lor în timp ce se joacă și reflectează. Oferindu-le timp și spațiu pentru a avea discuții scurte sau reflecții pentru a-și ajuta elevii să înțeleagă mai bine ce au învățat.

Dar ce se întâmplă cu accesibilitatea și incluziunea?

Fiecare copil nu ar trebui să fie lăsat pe dinafară, ci să se simtă inclus prin posibilitatea de a participa, de a învăța și de a se bucura de învățare, indiferent de context, abilitate sau stil de învățare. Acesta este motivul pentru care metodologia noastră urmează principiile accesibilității și incluziunii.



Toți partenerii s-au asigurat că toate activitățile sunt concepute pentru a susține multiple mijloace de implicare, folosind suporturi vizuale precum ajutoare vizuale și pictograme, animații și sunete. Pentru toate dialogurile, avem sunetul și textul furnizate. Toate activitățile pot fi de asemenea rejucabile la voință, ceea ce este ideal pentru copiii cu dificultăți specifice de învățare (CES) și tulburare din spectrul autist (ADHD).

Materialele pe care le-am creat folosesc un limbaj simplu, instrucțiuni clare și indicii vizuale precum icoane sau coduri de culoare. Toate exemplele și poveștile reflectă culturi și familii diverse pentru a se deschide despre diversitate și incluziune. Platforma pe care am folosit-o are o interfață prietenoasă.

Încurajăm elevii să împărtășească tradiții, cuvinte și experiențe, dezvoltând curiozitatea și empatia. Activitățile de grup din curriculumul nostru, de exemplu, sunt concepute pentru a promova cooperarea, nu competiția. Astfel, fiecare elev poate comunica și ajuta reciproc în funcție de propriile puncte forte și capacități.

3) Module de descoperire

Proiectul Globetrotters este o inițiativă educațională inovatoare concepută pentru a face din învățarea limbii și a culturii o experiență plăcută, activă și incluzivă pentru copii. În centrul său se află "Modulele de descoperire", o serie de activități ludice și structurate desfășurate în diverse țări europene. În ciuda diversității limbilor și culturilor reprezentate, un cadru comun puternic leagă toate modulele împreună.

Cadrul narativ îi implică pe copii încă de la început: un grup de extraterestri curioși, "Globbytrotties", ascultă nenumăratele limbi vorbite în toată Europa de pe nava lor spațială. Intrigați, pornesc într-o misiune pe Pământ pentru a descoperi mai multe. În fiecare țară, un ghid național primitiv, adesea îmbrăcat în culorile națiunii, îi întâmpină și îi conduce prin provocări distractive, cultivând un sentiment de aventură și descoperire.



Platforma este concepută pentru copii cu vârste între 6 și 10 ani. Experiența este concepută pentru a fi captivantă pentru această gamă de vârstă, oferind o varietate de activități care mențin interesul și încurajează o explorare mai profundă. Structura modulului se concentrează pe o experiență bogată, pe un singur nivel, plină de varietate și surprize, invitând în mod natural copiii să "meargă mai departe" și să se implice în concepte mai complexe. O caracteristică cheie a platformei este flexibilitatea sa; Fiecare element poate fi accesat independent și în orice ordine, susținând învățarea neliniară și autodirijată.

Călătoria cuprinde 7 limbi din 7 țări: greacă în Grecia, sârbă în Serbia, română în România, engleză în Irlanda, franceză în Franța, olandeză în Țările de Jos, germană în Germania.

În fiecare țară, Globbytrotters pot explora 3 din cele 8 locații posibile, denumite "cutii". Aceste cutii sunt medii ludice care conțin un amestec de activități digitale (concepute pe Genially) și activități fizice, imprimabile (concepute pe Canva). Partenerii care au dezvoltat conținutul pentru fiecare limbă au fost încurajați să coordoneze pentru a asigura o selecție diversă de locații și pentru a evita repetiția excesivă a aceluiași decor: Casă, Școală, Restaurant, Parc/Natură, Muzeu, Piață/Magazin, Oraș.

Fiecare locație, sau cutie, urmează o structură captivantă și pedagogică solidă:

1. Primire imersivă: Copilul ajunge la locație, îl întâlnește pe ghidul național și are parte de o primire călduroasă și o scurtă explicație a misiunii.

2. Activitate de bază: Copilul se implică în activitatea principală, care este concepută să fie interactivă și distractivă. Aceasta ar putea fi:

Un dialog simplu (de exemplu, comanda de mâncare într-un restaurant).

Un joc cultural sau un cântec (de exemplu, un dans tradițional la un festival).

O activitate de ascultare (de exemplu, o poveste într-un parc).

O activitate plastică (de exemplu, desene).

3. Cadou suvenir: La finalizare, copilul primește un "suvenir" descărcabil, cum ar fi o fișă de joc imprimabilă, cărți de vocabular, instrucțiuni pentru creație.



Modulele folosesc o abordare multisenzorială pentru a răspunde diferitelor stiluri de învățare și a asigura incluziunea, în special pentru copiii cu DYS (dislexie), TSA (tulburare din spectrul autist) și cu medii multilingve.

Elemente comune universale în toate modulele:

Învățare bazată pe scenarii: Fiecare modul este ancorat într-un loc sau scenariu din lumea reală. Aceasta oferă un context autentic pentru utilizarea limbii, depășind listele abstracte de vocabular. Cursanții nu învață doar cuvinte; învață cum să le folosească într-un muzeu, într-un restaurant sau într-o școală.

Arhitectură pedagogică clară: Fiecare modul este construit pe o fundație duală: un câmp lexical (vocabular tematic) și un scop lingvistic (obiectiv de comunicare practică). Acest lucru asigură o concentrare constantă atât pe construirea unei baze de vocabular, cât și pe dezvoltarea capacității de a forma propoziții și întrebări semnificative.

Vocabular de bază: Există un accent clar pe predarea limbajului de bază. Aproape toate modulele integrează concepte fundamentale precum numerele, culorile și salutarile de bază. Aceasta oferă o bază consecventă și transferabilă pentru cursanți din diferite limbi.

Limbaj orientat spre acțiune: Obiectivele lingvistice au favorizat comunicarea practică, în lumea reală, comunicarea acționabilă. Expresii comune între module includ "Ce este?", "Câte?", "Aș dori...", și "Unde este...?". Accentul este pus pe a face lucruri, nu doar a memora cuvinte și expresii..

Fundamentare culturală și bazată pe valori: Fiecare țară parteneră este aliniată cu o valoare interculturală fundamentală, precum Cooperarea, Empatia, Respectul, Prietenia, Libertatea, Egalitatea sau Partajarea. Mai mult, crearea unui indiciu pentru fiecare țară oferă un rezultat consecvent și tangibil pentru cursanți.



Puncte de diferențiere și specializare

Deși cadrul este unificat, modulele diferă semnificativ în conținutul tematic, profunzimea culturală și focusurile specifice de învățare. Această diferențiere este un punct forte cheie, prevenind repetiția și oferind o varietate bogată.

Diferențiere după focalizarea tematică:

Viața de zi cu zi vs. Analiza culturală profundă: Unele module se concentrează pe medii imediate, familiare. De exemplu, modulele despre școală și centrul sportiv (de către Școala 27 Dimotiko, Savremena și Tradanim) predau limba pentru realitatea cotidiană a cursantului. În contrast, altele servesc ca imersiuni culturale profunde. Modulele despre festival (de exemplu, *Să dansăm românește*, *Sărbători grecești*) și modulele despre muzeu (de exemplu, *Luvru francez*, *Van Gogh olandez*) sunt concepute special pentru a transmite cunoștințe culturale.

Abilități practice vs. concepte abstracte: Module precum *La restaurant* și *La magazin* sunt extrem de practice, învățând limbajul tranzacțional pentru situații specifice. Pe de altă parte, modulul muzeal "Nikola Tesla" (Savremena) introduce un vocabular semi-tehnic și științific.

Diferențierea în abordarea pedagogică:

Implicare fizică: Module precum *Să dansăm* (Take Ionescu), *La Centrul Sportiv* (Tradanim) și diversele module ale Festivalului folosesc o abordare kinestezică, legând învățarea limbilor de mișcări fizice și instrucțiuni de dans. Aceasta este o metodologie distinctă comparativ cu activitățile bazate pe conversație sau observație din alte module.

Integrarea altor materii: Modulul *Nikola Tesla* se remarcă prin integrarea explicită a conceptelor STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) în învățarea limbilor, o abordare interdisciplinară specifică care nu este redată direct în alte module.



Repere culturale și pedagogice pe țări

Fiecare partener a dezvoltat module care evidențiază atuurile sale culturale și lingvistice unice. Aceste specificități sunt semnul definitoriu al abordării interculturale a proiectului.

ELAN (franceză și olandeză):

Specificitate: Un accent puternic pe patrimoniul cultural și identitatea națională... Modulele lor se remarcă prin utilizarea curatoriată a artei de renume mondial de la Luvru la maeștri olandezi, încadrând învățarea limbii printr-o lentilă de istorie a artei.

Punct de referință: Modulul olandez *La restaurant* este unic prin compararea directă a mâncărilor din două țări (Olanda și Belgia), introducând un element subtil de comparație intraculturală.

Tradanim (franceză, germană, engleză):

Specificitate: Un accent pe paralelismul lexical și întărirea translingvistică. Au creat module paralele (de exemplu, aceleași teme *La magazin* și *Centrul sportiv* în limbi diferite), care reprezintă o alegere deliberată de design pentru a sprijini cursanții multilingvi sau pentru a facilita învățarea comparativă.

Evidență: Abordarea lor permite utilizarea aceluiași cadru situațional pentru a învăța diferite limbi, punând accent pe transferul strategiilor de învățare.

Școala 27 Dimotiko din Salonic (greacă & engleză):

Specificitate: Un accent pronunțat pe salutări, politețe și ritualuri sociale. Modulele lor, în special grecescul *La magazin* și *La tavernă* includ puternic expresii de politețe și etichetă culturală.



Punct de referință: modulul grecesc "Festival"*este deosebit de specific prin includerea muzicii tradiționale, dansului și succesiunii activităților culturale, oferind o analiză profundă a sărbătorilor comunitare.

Savremena Beograd (sârbă și germană):

Specificitate: Integrarea *patrimoniului științific național și a navigației instituționale practice*

Modulul "Muzeul Nikola Tesla" este unic prin celebrarea unei figuri științifice, în timp ce modulele lor *La Școală* și *La restaurant* sunt ghiduri foarte practice pentru descoperirea vieții școlare și a gastronomiei într-o limbă nouă.

Punct de referință: Modulul *Muzeul Nikola Tesla* este singurul centrat pe un om de știință istoric, combinând achiziția limbajului cu promovarea curiozității științifice.

Școala Gimnazială nr 16 "Take Ionescu" din Timișoara (română și germană):

Specificitate: O explorare profundă a tradițiilor, comunității și identității locale. Modulele lor se deosebesc prin specificități locale (*În parc, Orașul meu*) și tradiționale (*Să dansăm românește, E Crăciunul!*).

Punct de referință: Modulul *Să dansăm românește* este conceput în mod unic pentru a preda concepte gramaticale (în special comenzi imperative) prin acțiune fizică și dans tradițional, făcând gramatica tangibilă și activă.

În concluzie, modulele Globetrotters formează un ecosistem educațional coerent, dar divers.

Punctul forte al proiectului constă în cadrul său unificat — utilizarea consecventă a locurilor, obiectivele lingvistice clare și valorile fundamentale, care oferă o structură previzibilă și de susținere pentru cursanți și educatori. Această coloană vertebrală comună asigură că toate modulele, indiferent de tema, respectă aceleași standarde pedagogice înalte.

Simultan, diferențierea ținută și specificitățile culturale unice ale fiecărui modul împiedică omogenitatea. Un cursant va avea o experiență distinct diferită într-un modul despre arta olandeză față de unul despre tradițiile de Crăciun românești sau inovația științifică sârbă.



Această varietate asigură o implicare susținută și oferă o înțelegere multifacetată a ceea ce reprezintă limba și cultura.

În cele din urmă, modulele nu sunt o simplă colecție de lecții, ci o călătorie atent selecționată. Ele echilibrează familiarul cu noile abilități practice, cunoștințele culturale și valorile universale cu identități naționale unice, întruchipând pe deplin spiritul inovator și intercultural al proiectului.

4) Platforma de gamificare

1. Platforma de gamificare este un spațiu interactiv simplu și captivant unde copiii, profesorii și părinții explorează limbile și culturile europene prin povestiri, minijocuri și descoperiri ghidate. Narațiunea centrală urmărește Globbytrotters—extratereștri curioși care călătoresc prin țările europene pentru a învăța despre limbile și valorile acestora. Fiecare modul de țară include trei locații tematice (cum ar fi un magazin, un muzeu sau o școală), unde copiii participă la activități interactive bazate pe Genially și activități fizice descărcabile. În activitățile Genially, copiii întâlnesc un ghid nativ prietenos din fiecare țară, aud cuvinte, văd obiecte, urmăresc animații și învață mici fragmente din cultura și expresiile limbajului într-un mod ușor și jucăuș. Mai mult, ei finalizează provocări interactive și câștigă piese de puzzle denumite indicii care reprezintă valori interculturale fundamentale. La finalul fiecărei vizite în țară, cele trei piese adunate dezvăluie valoarea țării în limba sa. Odată ce toate țările sunt finalizate, puzzle-ul complet formează o imagine finală care simbolizează unitatea, diversitatea și valorile comune între țări. Călătoria se încheie cu toți ghizii întâlnindu-se din nou în Parlamentul UE pentru a reflecta asupra a ceea ce au învățat.

Platforma poate fi folosită la ore sau acasă. Fiecare parte este clară, prietenoasă și concepută pentru a-i menține pe copii curioși și motivați. Este, de asemenea, accesibil în toate limbile proiectului.



2. Scopul platformei și rolul său în sprijinirea învățării în clasă

Platforma Gamificare introduce copiii în limbile și culturile europene prin narațiuni, explorare și joc, susținând dezvoltarea cognitivă, socială și emoțională. Sprijină profesorii prin oferirea de activități gata făcute, ușor de folosit și distractive pentru elevi. Platforma oferă flexibilitate pentru profesori, părinți și copii. Deși fiecare activitate jucăușă și amabilă urmează o structură liniară, cursanții pot reveni la sarcini pentru a întări învățarea și memorarea. Mai mult, profesorii și elevii pot alege orice secvență de module pe țări, selectând activități în funcție de nevoile clasei. Activitățile se bazează pe principii de învățare prin joc: semnificative, practice, pline de bucurie, conectate la viața reală și susținătoare a autonomiei. Copiii învață făcând, ascultând, repetând și acționând. Elementele culturale promovează curiozitatea interculturală, empatia și înțelegerea diferitelor culturi. Valoarea gamificării în educație este bine susținută de cercetare. Studiile arată că gamificarea susține motivația intrinsecă, implicarea, rezultatele de învățare și experiențele emoționale (Dehghanzadeh et al., 2024). În plus, crește motivația de a citi și îmbunătățește abilitățile de citire (Chu & Li, 2021). În general, revizuirea sistematică și meta-analiza literaturii existente arată că învățarea bazată pe jocuri are un efect moderat până la mare asupra rezultatelor cognitive, sociale, emoționale, motivaționale și de implicare și promovează învățarea și dezvoltarea copiilor.

Instrumente digitale precum **Genially** fac învățarea și mai captivantă. Cercetările privind învățarea bazată pe jocuri cu Genially arată că elevii îmbunătățesc învățarea vocabularului și gramaticii, concentrarea, motivația și interacțiunea generală (Cabrera-Solano, 2022). Ghidurile practice pentru profesori explică, de asemenea, că Genially ajută la crearea **unor povești pedagogice interactive**, făcând mai ușor pentru copii să urmărească o secvență, să înțeleagă o narațiune și să se conecteze cu personajele (EGLE Network, 2023).

În general, jocuri precum Genially susțin învățarea centrată pe elev, oferă elevilor șansa de practică, feedback imediat, un spațiu sigur pentru a experimenta eșecul, colaborare și interacțiune socială și adaptează învățarea la nevoile individuale (Edmentum, 2023).

Prin urmare, studiile confirmă că gamificarea — mai ales cu instrumente precum Genially — creează un mediu sigur, ludic și eficient pentru copii să exploreze limbi, să exerseze cuvinte noi și să descopere elemente culturale într-un mod natural.



3. Conținutul platformei: teme și moduri în care profesorii le pot folosi

Platforma

include teme pe care copiii le recunosc din viața de zi cu zi. Fiecare limbă este legată de teme diferite: franceză: Magazin, Muzeu (Louvre), Centru sportiv

Germană: Magazin, Școală, Prietenii mei Engleză: Magazin, Casă, Școală Greacă: Magazin, Restaurant, Festival Sârbă: Muzeu (Tesla), Restaurant, Școală Olandeză: Muzeu (Van Gogh, Mondriaan, Vermeer), Restaurant, Festival (Koningsdag) Română: Orașul meu, Hai să dansăm!, E Crăciunul! Fiecare activitate Genially începe cu o primire imersivă, urmată de o explorare interactivă în care copiii ascultă vocabularul, repetă, observă sau descoperă elemente culturale și urmează o progresie clară. Activitățile duc la indicii puzzle legate de valoarea fiecărei țări.

Activitățile prietenoase susțin cadrul N.A.F. al unei lecții (narațiune-atenție-faze)

Prin firul narativ, oferă un context semnificativ și creează o conexiune emoțională cu cursantul. Captează atenția copiilor folosind elementele cheie care structurează o activitate Genially: obiecte, sunete, gesturi, surprize și obiective **clare**.

Ofere cu **amabilitate expunere** la tot materialul pe care copiii îl vor învăța, prezentându-l într-un mediu prietenos și sigur. Copiii pot reveni la activitate și pot repeta cântece, jocuri și sarcini oricât doresc. Această expunere repetată sprijină memorarea, ajutând cursanții să păstreze în minte cuvinte și idei noi. În timp, acest proces conduce la integrarea noilor cunoștințe într-un mod natural și încrezător. Instrumentul încurajează imersiunea, imitația și învățarea multisenzorială, în timp ce structura sa liniară permite revizitarea liberă a oricărui pas, promovând autonomia și consolidarea constantă. Profesorii pot folosi modulele digitale în mai multe moduri; - Proiecție de clasă întreagă pentru descoperire comună și ecou ghidat. - Muncă individuală/pereche pe tablete pentru autonomie și inițiativă. - Combinație cu materiale fizice: cărți imprimabile, jocuri de rol, benzi desenate. - Repetarea sunetului, scenelor sau vocabularului, după nevoie. - Adaptare la vârstă, mărimea grupului, obiective și timpul disponibil. Profesorii sunt sfătuiți să rămână mereu activi, să folosească gesturi, să încurajeze ecoarea, să evite întreruperile inutile, să meargă pas cu pas și să susțină autonomia. De asemenea, ar trebui să ia în considerare faptul că platforma poate fi folosită flexibil în clasă sau acasă, combinând materiale digitale și fizice pentru a crea experiențe de învățare bogate și semnificative.



4. Recomandări tehnice și pedagogice pentru utilizare eficientă

Recomandări tehnice

- Asigurați un internet stabil și sunetul de testare înainte de lecție.
- Folosiți modul full-screen la proiecție.
- Pregătește pagina Platformei în avans pentru a evita întârzierile.
- Furnizarea de căști pentru lucrări individuale sau de pereche.
- Încurajarea redării audio și scenelor după necesitate.

Recomandări pedagogice

- Rămâi activ și modelează gesturile și intonația.
- Folosirea tehnicii ecoului pentru repetiție.
- Evită întreruperea fluxului narativ.
- Încurajarea independenței și progresului pas cu pas.
- Revizuirea activităților de consolidare.
- Combinarea modulelor digitale cu activități fizice, cântece și jocuri.
- Să susțină producția de limbi simple și să celebreze succesul.

Sfaturi pentru gestionarea clasei

- Invită predicții, gesturi și imitații.
- Pentru lucrările în pereche, se atribuie roluri și limite de timp.
- Menținerea tranzițiilor scurte și celebrarea realizărilor mici.



5) Implementarea în clasă

Rolul profesorului (Profesorul ca facilitator și motivator)

Metodologia noastră se bazează pe convingerea că limbajul se învață cel mai eficient prin joacă, emoție, ritual și participare activă. Această abordare reunește procese de învățare cognitivă, afectivă și socială, permițând copiilor să experimenteze limbajul ca pe ceva semnificativ, plin de bucurie și creativitate.

Fundamentul acestei metode se bazează pe abordarea Tradanim, prezentată de Véronique Vanden Abeele, care pune accent pe învățarea dinamică, motivantă și autonomă a limbilor. În programul nostru, această filozofie se reflectă în integrarea elementelor digitale, fizice și interactive. Modulele digitale Globetrotters servesc ca o scânteie inițială, un punct de plecare captivant pentru a pătrunde în lumea noii limbi. Totuși, acestea sunt întotdeauna completate de activități practice, comunicative și bazate pe mișcare în clasă. În acest model:



Profesorul organizează activități și stimulează energia clasei: gestionează dinamica lecțiilor (ritm, tempo, tranziții). Profesorul se asigură că toți elevii sunt incluși și motivați.

Profesorul servește drept model pentru utilizarea limbajului: vorbind clar, repetând expresii-cheie și structuri și folosind gesturi, expresii faciale și suport vizual.

Profesorul creează rutine: menținând o structură clară a lecției (folosind salutări, cântece, numărare, semnale). Ele construiesc un cadru în care copiii se simt confortabil și în siguranță.

Profesorul susține autonomia elevului: permițând elevilor să aleagă activități, să lucreze la stații, să-și evalueze propria activitate și progres și încurajându-i să își creeze propriile idei.

Profesorul oferă corecții într-un mod pozitiv: oferind îndrumare cu multă încurajare, creând o atmosferă de acceptare. Corecțiile sunt blânde și discrete, folosind "expresii de aur" *precum Încercare grozavă! Să spunem așa! Aproape am ajuns!* Acest lucru îi motivează pe elevi să încerce din nou, în loc să renunțe.

Cum să pregătești o lecție folosind materiale Globetrotters?

Aceste trei faze oferă un ghid clar, pas cu pas, pentru profesori despre cum să organizeze și să conducă o lecție folosind materiale Globetrotters. Fiecare fază ajută profesorul să planifice activitățile, să structureze lecția și să valorifice la maximum materialele pentru a implica activ elevii, a sprijini învățarea și a stimula autonomia.

Explorarea materialelor - Elevii încep prin a manipula și examina materialele, descoperindu-le proprietățile și posibilele utilizări. De asemenea, ei fac brainstorming pentru jocuri potențiale care ar putea fi create cu aceste materiale și generează o listă cu trei până la cinci moduri noi, netradiționale, prin care fiecare material ar putea fi folosit în predare. Astfel, elevii înțeleg că materialele sunt instrumente flexibile, nu obiecte de unică folosință, și că pot susține multe tipuri de învățare. Pentru o perioadă limitată de timp, elevii lucrează mai eficient în grupuri mici. Munca în grup permite generarea mai rapidă a ideilor, observarea comună și învățarea între colegi. Fiecare grup explorează împreună materialele, discută proprietățile lor și generează rapid idei pentru posibile jocuri și trei până la cinci utilizări didactice netradiționale.

Crearea unei secvențe - În a doua fază, profesorii creează o secvență multifuncțională de lecții folosind un modul digital, un material fizic, o temă selectată și un obiectiv specific pentru limbă. La proiectarea secvenței, ele definesc:



- un indiciu motivant (pentru a capta atenția elevilor), o activitate pentru memorare (repetiție, cântec, sarcină vizuală sau gamificată),
- o activitate pentru integrarea conținutului (conectarea limbajului cu mișcarea, jocul sau crearea produsului)
- o variație de lecție (fie simplificată, fie mai provocatoare).

Prezentare – În faza finală, profesorii explică secvența de predare, explicând modul în care materialul a fost folosit în diverse moduri, cum aceste aplicații au modelat designul lecției și cum poate fi adaptată lecția pentru diferite vârste sau niveluri anterioare de cunoștințe (ținând cont că cei mai mici elevi s-ar putea să nu poată citi conținutul inițial). Această fază servește ca o oportunitate de reflecție și îmbunătățire, permițând profesorilor să comunice clar raționamentul și principiile din spatele secvenței lor.

Materiale multifuncționale - Economisirea timpului și aprofundarea învățării

Materialele multifuncționale pot fi folosite în mod repetat între lecții și teme. Acestea reduc timpul de pregătire și aprofundează învățarea, permițând copiilor să revină la limbaj prin experiențe variate.

Reutilizarea aceluiași material - O singură carte sau obiect poate îndeplini multe funcții în cadrul lecțiilor: vocabular, structură gramaticală, gest, joc sau provocare de integrare. De exemplu, același obiect poate deveni un obiect de recuzită pentru jocuri, un material de ghicit, parte dintr-un joc de sortare sau memorie (*arată & spune, de-a v-ați ascunselea, sortare*).

Progresie - Un singur material care susține diferite niveluri. Un material poate fi adaptat la diferite niveluri de competență: Nivel de bază: denumirea (*E un morcov*); Nivel intermediar: descriere (*Este o morcov portocalie*); Nivel avansat: folosirea ei într-o propoziție sau o povestire scurtă (*un morcov portocaliu este pe masă*).

Aceluși material care susține abilități diferite - O singură carte poate susține diverse aspecte ale învățării: Ascultarea: *Ascultă și atinge imaginea*; Vorbind: *Spune două propoziții despre asta*; Abilități motorii: *Adu cardul peste cameră*; Cooperare / lucru în pereche: *Întreabă-ți partenerul: Ai...?*; Fluență verbală și creativitate: *Folosește trei cărți pentru a crea o povestire scurtă*.

Folosirea repetată a aceluiași material **pe diferite teme** permite revizitarea limbajului natural, fără monotonie. Materialele revin de la o lecție la alta și se încadrează într-o varietate de teme:



culori (de exemplu, cărți de sortare), numere (numărarea obiectelor), mâncare (crearea meniurilor, jocuri de piață, joacă la restaurant).

Combinarea materialelor - Materialele vizuale pot fi asociate cu sarcini verbale, bazate pe obiecte sau pe mișcare, legând experiențele de învățare într-un întreg coerent și consolidând impactul acestora. De exemplu, combinarea imaginilor cu cuvintele (potrivire), hărțile cu obiecte (vânătoare de comori) sau cărțile cu gesturi (jocuri de ghicit).

Materialele multifuncționale promovează autonomia

Aceste materiale susțin puternic învățarea independentă și dezvoltarea autonomiei cursanților. Acest lucru are un impact puternic asupra progresului elevilor: ei își asumă treptat mai multă responsabilitate pentru propria lor învățare, în timp ce profesorul trece la rolul de ghid, susținător și facilitator al dezvoltării lor. În practică, aceste materiale permit o varietate de formate de învățare independentă. Elevii pot alege activități ("alege o carte"), pot folosi aceleași materiale la stațiile de învățare sau pot verifica răspunsurile independent folosind informațiile de pe spatele cardurilor sau codurile QR. Profesorul poate organiza lecțiile în mai multe moduri, în funcție de vârsta elevilor, mărimea grupului și nivelul de autonomie. Învățarea poate avea loc individual, în grupuri mici rotative sau prin activități exploratorii și bazate pe descoperire. Scopul esențial este de a concepe o structură de lecții care să promoveze participarea activă și să întărească treptat independența elevilor.

Arta și cultura - căi către limbaj

Învățarea unor limbi și culturi noi devine deosebit de inspiratoare atunci când lecția include elemente artistice (muzică, povești, dramatizări, recuzită). Prin cântece, basme, jocuri tradiționale și scurte reprezentații, limbajul prinde viață în sala de clasă. Acest lucru reduce frica față de necunoscut, creează un sentiment de siguranță și stimulează curiozitatea. Cu sprijinul profesorului, copiii intră în mod natural și fără presiune într-un proces de descoperire, joacă și învățare experiențială.



6) Exemple de activități

1. Introducere în materiale

Proiectul oferă trei tipuri interconectate de materiale care colaborează pentru a susține învățarea jucăușă și semnificativă a limbilor: **materiale** digitale, **materiale** fizice și **Cutie cu instrumente**.

Materialele digitale sunt Platforma **Gamificată** și jocurile Genially, **în timp ce** materialele fizice **constau în** PDF-uri imprimabile care conțin carduri ilustrate, carduri de cuvinte, jocuri de societate, activități de potrivire, instrucțiuni pentru jocuri și sarcini practice pe care copiii le pot tăia, sorta, muta, atinge și manipula. Aceste materiale permit cursanților să exerseze conținutul introdus digital sau prin experiențe concrete, multisenzoriale, în sala de clasă.

Cutia cu instrumente extinde atât conținutul digital, cât și fizic, oferind resurse jucăușe suplimentare legate de temele modulelor. Include rețete, meșteșuguri simple, expresii gata de folosit, păpuși ghid național pentru jocuri de rol, alfabete, zaruri gestuale, zaruri de început de propoziție, instrumente de incluziune pentru cursanți cu CES, ADHD sau migranți etc. Profesorii pot folosi Cutia pentru a îmbogăți lecțiile, a crea ateliere sau a extinde învățarea dincolo de activitățile principale.

Împreună, aceste materiale oferă o versatilitate ridicată. O singură imagine, felicitare sau expresie poate fi folosită în multe moduri diferite — în timpul rutinelor, momentelor de povestire, jocurilor de rol, jocurilor de mișcare sau activităților cross-module — permițând profesorilor să adapteze lecțiile la diferite vârste, niveluri și nevoi din clasă.

2. Combinarea materialelor digitale și fizice



Materialele digitale și fizice pot fi combinate în moduri flexibile, care se potrivesc cu accentul de învățare al lecției. Profesorii pot alege să urmeze o secvență precum: pentru integrare. Totuși, aceasta este doar una dintre multele opțiuni. **Genially pentru prima expunere → materiale fizice pentru practică și memorare → Genially din nou**

Profesorii pot prezenta un modul Genially complet sau doar părți selectate care se potrivesc obiectivului lingvistic al zilei. De exemplu, o lecție axată pe salutări între țări poate folosi doar ecranele digitale care arată cum salută ghidurile în diferite țări. Copiii pot apoi să exerseze cu felicitări tipărite, să încerce gesturile și să repete expresiile în jocuri de rol folosind păpuși din Cutie.

Un profesor poate, de asemenea, să proiecteze lecții bazate pe o singură temă — cum ar fi numere, culori, mâncare sau obiecte școlare — selectând materiale din mai multe module simultan. De exemplu, o "Lecție de numere" poate include ecrane de numere din diferite module Genially, urmate de jocuri fizice precum Bingo, Joc de memorie sau Jocul cȳii pe podea, folosind carduri numerice din limbi diferite.

Elemente digitale și fizice pot apărea, de asemenea, în paralel în ateliere: un grup poate juca cu Genially pe tablete, în timp ce altul lucrează cu cărți imprimabile. Copiii pot reveni la modulul digital la finalul lecției pentru a întări memorarea sau integrarea cuvintelor și expresiilor noi.

Această structură flexibilă permite profesorilor să urmeze secvența de module sau să creeze lecții tematice care să răspundă nevoilor, intereselor și ritmurilor clasei lor.

3. Activități

Mai jos este o colecție de activități gata de utilizare, concepute conform celor șapte principii C.R.E.A.T.E., asigurându-se că sunt Concrete, bazate pe Ritualuri, Energetice, Afective, Extrem de variate, bogate în expunere și extrem de distractive. Unele dintre ele sunt deja incluse în modulele digitale și fizice. Toate activitățile pot fi adaptate la orice vȳrstă, abilitate sau dimensiune a clasei. În plus, pot fi cântate folosind materialul **unui singur modul** sau combinând materiale din **mai multe module** simultan.



3.1 Rutine zilnice și săptămânale și jocuri bazate pe rutine care pot fi repetate pe parcursul anului școlar

- **Jocul pașaportului de dimineață**

Copiii întâmpină profesorul în limba zilei pentru a primi o ștampilă în pașaportul lor lingvistic.

- **Numărarea paltoanelor**

Când copiii își agață paltoanele, numără cu voce tare de la 1 la 10 într-o limbă aleasă.

- **Schimbarea limbii**

La momente aleatorii, profesorul spune "Schimbare!", iar copiii trebuie să spună imediat o culoare, un număr sau un salut în limba selectată.

- **Rimă pentru intrarea în clasă**

- Copiii recită o scurtă rimă din module când intră în clasă — fie aceeași rimă pentru întreaga săptămână, fie una diferită, în funcție de zi. O altă variație, combinată cu jocul anterior, apare într-un moment aleatoriu când profesorul spune "Schimbă!". Apoi, copiii recită rima în noua limbă aleasă de profesor.

- **Jocul Cântecul misterios**

Un copil începe în secret să cânte un cântec pe care l-a învățat într-o limbă; clasa ghicește și se alătură.

- **Parada salutarilor**

Gesturi Copiii prezintă steaguri, gesturi și salutări din diferite țări către restul școlii.

- **Observă-l! Vânătoria de comori**

Profesorul arată o carte (de exemplu, "albastru"), iar copiii găsesc ceva albastru în clasă și îl numesc într-un limbaj de modul.

- **Valoarea provocării săptămânii**

Pe parcursul săptămânii, copiii pun o bilă în borcanul valorii săptămânale (respect, cooperare, prietenie, împărtășire, empatie, libertate sau egalitate). Dacă borcanul este plin până vineri, clasa deblochează o activitate de recompensă, cum ar fi un dans, o activitate culinară sau un joc de rol.



- **Cântecul de curățenie**

Copiii cântă un cântec învățat într-un modul Genially în timp ce fac curat.

- **Căpitanul Țării**

Săptămâna Întâi devine "Căpitanul Țării". Căpitanul conduce salutul în limba țării, alege cuvântul zilei, adaugă carduri în colțul țării și oferă provocări zilnice (de exemplu, "Găsește ceva roșu și numește-l în germană!").

- **Jocul cultural de ghicire a zarurilor**

Se aruncă un zar cu categorii (mâncare, dans, culoare, artă); un copil oferă indicii folosind gesturi, sunete sau expresii simple.

3.2 Activități de Modul (folosind un modul sau mai multe)

Majoritatea activităților de mai jos sunt incluse în materialele fizice și digitale. Profesorii pot repeta aceleași jocuri cu seturi noi de cărți pentru a întări memorarea și încrederea în sine.

- **Ghirlandă de cuvinte**

Copiii decorează felicitări cu cuvinte sau imagini din module și creează o ghirlandă multilingvă pentru clasă.

- **Provocarea curcubeului**

:Copiii scriu nume de culori în diferite limbi pe benzi colorate și creează un curcubeu multilingv.

- **Pasează geanta**

Un joc circular bazat pe muzică în care copiii aleg o carte din geantă și o numesc în una sau mai multe limbi.

- **Vânătoarea de comori**

Cărțile sunt ascunse prin clasă sau în locul de joacă. Copiii le găsesc, le numesc și le colecționează.

- **Bingo**

Copiii acoperă imaginile de pe panourile lor când profesorul strigă cuvântul.



- **Jocul de memorie**
Copiii potrivesc perechi (imagine-imagine sau cuvânt-imagine) și vorbesc în propoziții complete ("Acesta este...", "Eu am...").
- **Potrivirea perechilor**
Potrivirea alimentelor cu nume, operelor de artă cu titluri sau obiectelor cu formele lor scrise — prin una sau mai multe limbi.
- **Pictionary**
Un copil desenează un obiect; ceilalți ghicesc cuvântul în limba aleasă.
- **Cine e? / Ce e?**
Joc de ghicit folosind întrebări da/nu pentru a identifica o carte ascunsă.
- **Jocul de nume confuz**
Copiii spun cuvintele folosind voci amuzante (robot, whisper, giant) sau gesturi potrivite.
- **Genially**
Copiii interpretează scene scurte din Genially folosind păpuși, gesturi și cărți de fraze.
- **Vânătoare de obiecte**
Copiii caută prin clasă obiecte reale care să se potrivească cu cărți ilustrate.
- **Familia de patru**
Copii grupează cărțile în seturi de câte patru (mâncare, culori, numere, opere de artă).
- **Jocul Harta Europei**
Copiii numesc un obiect, identifică țara acestuia și pun o stea pe hartă.
- **Telefonul fără fir**
Copiii sunt împărțiți în grupuri, în rânduri. Primul copil din fiecare rând șoptește un cuvânt în noua limbă următorului copil. Cuvântul continuă pe rând până ajunge la ultimul copil, care îl rostește cu voce tare. Grupul verifică dacă ultimul cuvânt se potrivește cu cel original.
- **Alegeri**
Copiii votează pentru preparatul lor preferat, expresie, cântec sau obiect cultural. Fiecare copil plasează un abțibild sau un cartonaș în cutia de vot sau pe imaginea care reprezintă obiectul ales de el. La final, clasa numără voturile împreună și anunță câștigătorul.



- ☐ Variații
- ☐ **Alegeri cu tematică rurală:** Articolele sunt grupate pe țări (mâncăruri, dansuri, salutări). Clasa votează pentru "Țara Săptămânii".
- ☐ **Top 3 Clasament:** În loc de un singur vot, copiii aleg primele trei articole și pun abțibilduri pe fiecare.
- ☐ **Juriul clasei:** Grupurile mici acționează ca juri și prezintă motivul pentru care au votat pentru un anumit punct folosind propoziții simple.

- **Săptămâna Țării**

După ce copiii se familiarizează cu un modul, organizează o Săptămână a Țării.

Activitățile pot include decorarea sălii de clasă cu obiecte, imagini și culori din țară; gătit sau degustând mâncăruri tradiționale din această țară; invitarea altor clase pentru o mini-prezentare; făcând un tur virtual al monumentelor importante; cântând cântece și ascultând muzică din această țară; și folosirea marionetei țării ca lider al activităților clasei.

3.3 Activități de mișcare și dans

- **Învăță dansuri naționale**

Învăță pași scurți de dans din diferite țări și prezintă-i clasei sau școlii

- **Fugi spre carte**

Cărți mari sunt pe podea. Copiii aleargă spre cartea corectă când aud cuvântul.

- **Vânătoarea de comori**

Cărțile sau obiectele laminate sunt ascunse afară; copiii le caută și le numesc.

- **Zaruri de gest**

Copiii aruncă un zar care arată gesturi și rostesc cuvântul în stilul dorit.

- **Provocarea Acționează și fugi**

Copiii mimează obiectul din felicitare, spun cu voce tare cuvântul limbii alese și apoi îl pun în coșul corect al țării.

- **Cărțile de joc pe podea**

Copiii formează un traseu de podea. Copiii calcă pe fiecare carte în timp ce rostesc cuvântul în limba aleasă.



3.4 Muzică și activități sonore

- **Ghicește țara cântecului**

Copiii ascultă scurte fragmente muzicale și ghicesc țara cântecului, chiar fără să înțeleagă versurile.

- **Joc de recunoaștere a instrumentelor**

Copiii ascultă instrumentele și le numesc într-un limbaj de module.

- **Provocarea echipelor**

Cântecelor concurează pentru a vedea cine își amintește și cântă cele mai multe versuri din cântecele învățate în module.

- **Misiune instrument**

Copiii li se dă misiunea de a descoperi instrumente comune între țări, precum și instrumente neobișnuite sau unice fiecărei țări.

3.5 Activități de meșteșug și creație

- **Fă o păpușă țară**

Copiii creează păpuși care reprezintă diferite țări și le folosesc în jocuri de rol.

- **Jocul Festivalului culinar**

Copiii creează standuri cu mâncare pentru fiecare țară și invită alte clase să voteze pentru preferatele lor.

- **Mini-Muzeul**

Copiii expun opere de artă din diferite țări și acționează ca ghiduri muzeale.

- **Broșură multilingvă**

Copiii creează o broșură care adună alimente, numere sau expresii din toate limbile.

- **Fă-ți un instrument**

Urmând instrucțiunile din trusa de unelte, copiii creează un instrument și etichetează-l în mai multe limbi.



7) Linkuri către platformă

- Globetrotters. <https://globetrottersproject.eu/>
- Globetrotters. *Globetrotters project -Resources*.
<https://globetrottersproject.eu/resources/>
- G
l
o

8) Lecturi suplimentare

- 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 gamification 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
- Tradanim. *Tradanim YouTube channel*.
https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp_g



9) Referințe

- 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 gamification 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 gamification*. Edmentum. <https://www.edmentum.com/articles/parents-games-learning-gamification>
- E
- 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
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of gamification 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>

(

2

0

2

5

\



- Perniola, C. (2024). *Gamification 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/>



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Cod proiect: KA220-SCH-000257798

