



ПЕДАГОШКИ ВОДИЧ ВОДИЧ ЗА РОДИТЕЉЕ

TRADANIM
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

elan

savremena
OSNOVNA ŠKOLA



Škola Gimnazija N. 16
„Nikola Tesla“



Sufinansira
Evropska unija





Садржај

- 1) Увод
- 2) Сврха педагошког приручника за родитеље
- 3) Подршка учењу коришћењем платформе за гамификацију
- 4) Које су предности гамификације за децу?
- 5) Шта се дешава када родитељи постану партнери у учењу?
- 6) Практичне активности код куће: 30 породичних изазова
- 7) Линкови ка платформи
- 8) Додатна литература
- 9) Референце



1) Увод

Од првог дечијег осмеха, преко првог „Могу сам/сама“, па све до првих школских дана и бурних емоција адолесценције, ви сте стални и најважнији ослонац свом детету и његов водич у одрастању.

Овај водич није скуп упутстава, већ оријентир. Посматрајте га као мапу насталу из проучавања развоја детета, обogaћену практичним искуством и прилагођену јединственом путу ваше породице. Његова сврха је да вас подржи у одгајању детета које је не само способно и радознано, већ и саосећајно и отпорно на изазове.

О пројекту Globetrotters

Замислите креативно поподне са вашим дететом у коме заједно стичете нова знања и вештине! Замислите да су вам доступни једноставни, забавни и узрасту примерени материјали које можете одмах применити, без притиска и великих припрема. Замислите да они постану леп део ваше свакодневице и једног дана дивна успомена ваше деце. Поред тога постоје и истраживања која доказују да су најефикаснији облици родитељског ангажовања, током школовања деце, они који укључују рад родитеља директно са децом у активностима учења код куће.

Еразмус+ пројекат Globetrotters је и настао са идејом да деци отшкрине врата ка свету који не познају, ка свету нових открића, а да наставницима и родитељима понуди иновативне и корисне материјале помоћу којих ће учење нових језика и упознавање различитих култура постати заједничка креатива активност и задовољство.



Globetrotters је пројекат који окупља организације и школе из Белгије, Грчке, Србије и Румуније. Пројекат промовише вишејезичност, интеркултурално разумевање и инклузивност, а то су вредности које се заједнички изграђују и у школи и у породици.

У овом пројекту постоје Language and Culture Discovery модули који садрже комбинацију дигиталних и штампаних материјала за употребу у учионици и код куће. Сви модули садрже различите игре, кратке приче, слике, песмице и гејмификоване активности на дигиталној платформи. Сваки модул представља нови језик и културу путем једноставних поздрава, основног речника у свакодневним ситуацијама, обичаја и занимљивих продуката и реквизита одређене културе. Сви материјали су осмишљени тако да буду применљиви и код деце која показују потешкоће у учењу или имају различито културно порекло.

Модули су осмишљени за децу узраста 6 до 9 година, али су применљиви у свим узрастима и видећете да ће и вама пружити задовољство и радост учења! Ви можете одабрати време и оквир активности, а ваше дете може одабрати активности путем којих ће доћи до својих првих открића. У центру нашег приступа је дете и његове потребе. Уз уважавање индивидуалних разлика, учење се одвија кроз јасне, једноставне и подстицајне активности, повезујући језичке и дигиталне вештине, као и елементе културе. Овим приступом подстицамо толеранцију и разумевање, као и прихватање и емпатију према другима.

Овај водич вам нуди идеје за игре, кратке активности, породичне рутине, као и савете како да подржите дете да учи са лакоћом, без анксиозности и притиска, на целовит начин. Активности у оквиру овог пројекта ће вам омогућити да се повежете са својим дететом на један аутентичан и забаван начин. Учење путем открића природно покреће радозналост, радост и осећај поноса! А осетићете га и ви, не само ваше дете!

Шта ћете пронаћи у овом водичу?

Водич смо осмислили кроз једноставне целине:



- Основне информације о пројекту Globetrotters
- Сврха педагошког водича за родитеље
- Подршка учењу кроз гејмификовану платформу
- Идеје за практичне активности код куће
- Ресурси и предлози за даље истраживање

Коришћењем Globetrotters алата код куће, можете створити мале, али значајне тренутке у којима ваше дете израста у радозналу, отворену особу, спремну да истражује, разуме и цени сопствену и друге културе.

Драги родитељи, да ли сте спремни? Ваша деца јесу! Хајде да истражујемо заједно!

2) Сврха педагошког водича за родитеље

Зашто „педагошки“ приступ родитељству?

Педагогија једноставно значи уметност и науку подучавања. У родитељству, она подразумева помак од реактивног ка одговорном приступу, од питања „Шта да радим сада?“ ка „Шта моје дете овде треба да научи?“.

Овај водич полази од уверења да намерно и информисано родитељство не подразумева да радите више, већ да посматрате другачије. У њему ћете пронаћи принципе који вам помажу да са више разумевања и јасноће приступите свакодневним изазовима родитељства:

- Да разумете „зашто“ - шта се крије иза понашања детета: Испад беса не посматрате као пркос, већ као облик комуникације. Превртање очима код тинејџера не доживљавате као непоштовање, већ као израз потребе за аутономијом. Када препознате развојне разлоге који стоје иза одређених понашања, отвара се простор да реагујете са емпатијом, уместо са фрустрацијом.
- Да изградите основу сигурности и здравог развоја: Деца напредују у окружењима која су истовремено предвидљива и подржавајућа. Овај водич нуди смернице за успостављање ритмова и граница које дом чине сигурном базом, местом где се изазови дочекују уз подршку, а грешке препознају као природни кораци у учењу и расту.



- Да се снађете у савременом родитељству: Од управљања временом пред екранима и утицаја друштвених мрежа, до развијања отпорности у убрзаном свету, овај водич нуди конкретне стратегије засноване на развојној психологији. Он вам помаже да постанете промишљени архитекта свакодневног живота свог детета, чак и у дигитално засићеном добу.

Како користити овај водич?

Ово није списак за проверу нити књига правила. То је алатка, извор размишљања и полазна тачка за дубље повезивање.

- Користите га као референцу, а не као сценарио: Прелазите на одељке који одговарају тренутној фази развоја вашег детета. Враћајте се поглављима када се појаве нова питања. Развој вашег детета није линеаран, ни ваша употреба овог водича не мора бити.
- Користите га као огледало, а не као меру: Нека вам ове идеје помогну да преиспитате сопствене родитељске вредности и ритмове. Овде није реч о савршенству нити о поређењу са другима, већ о проналажењу онога што се уклапа у причу ваше породице и индивидуалност вашег детета.
- Користите га за јачање повезаности: Свака стратегија у овом водичу на крају служи једном циљу - продубљивању односа између вас и вашег детета. Када ствари постану неизвесне, нека повезаност буде ваша звезда Северњача.

Надамо се да ће вас овај водич оснажити знањем које се претвара у самопоуздање. Ви већ познајете своје дете боље него ико други. Овај ресурс има за циљ да вашу интуицију споји са разумевањем развоја детета, како бисте родитељство проживљавали и срцем и разумом.



3) Подршка учењу уз помоћ гејмификоване платформе

а) Учење кроз игру и авантуру

Деца најбоље уче када су укључена, активна и када се забављају. Њихова природна радозналост и машта чине их жељним истраживања света око себе. Коришћење гејмификованих алата за учење усмерава ову енергију тако што традиционалне методе учења претвара у разигране авантуре у којима се учи кроз истраживање, изазове и награде.

Гејмификована платформа користи елементе дизајна игара, као што су поени, трофеји, приче и нивои, како би створила мотивишуће искуство учења. На тај начин подстиче децу да учење доживе као путовање или авантуру, а не као обавезу. Овакав приступ је посебно моћан код млађих ученика, јер образовање чини налик игри коју желе да играју. Истраживања показују да гејмификоване активности повећавају ангажованост, унапређују мотивацију и побољшавају памћење у односу на традиционалне методе (Ríos-Muñoz и сар., 2024; Park University, 2024). Претварајући образовне циљеве у забавне задатке, деца уче а да тога често нису ни свесна.

б) Шта је гејмификација и зашто функционише?

Гејмификација не значи претварање сваке лекције у видео-игру. Њен основни циљ је да најбоље елементе игре унесе у процес учења. Она се ослања на дечју спонтану љубав према игри, откривању и постигнућу. Кроз гејмификоване платформе, учење постаје занимљивије, подстицајније и дубље проживљено, што значајно повећава ангажованост и мотивацију ученика.

Кључни принципи гејмификације

Пре него што се детаљније упустимо у појам гејмификације, важно је имати у виду њене кључне принципе и њихов утицај на учење:



1. **Јасни циљеви:** Деца тачно знају ка чему теже, на пример ка завршетку мисије или освајању значке или поена за савладан вокабулар.
2. **Тренутна повратна информација:** Платформа одмах реагује након завршетка задатка, омогућавајући деци да прате свој напредак и исправе грешке у тренутку када се појаве.
3. **Безбедно истраживање:** Ученици могу да експериментишу, греше и покушавају поново без осећаја осуде, при чему су грешке природан део авантуре учења.
4. **Награде и напредовање:** Поени, значке, поруке попут „браво“ и слични подстицаји помажу у одржавању мотивације и осећаја постигнућа.
5. **Приче и авантура:** Лекције су уклопљене у приче и културне контексте који учење чине смисленим и лакшим за памћење.

Зашто је гејмификација ефикасна?

Гејмификовано учење функционише зато што говори језиком игре. Према Теорији гејмификованог учења (Fatah, 2025), комбиновање наставног садржаја са занимљивим изазовима повећава пажњу, истрајност и уживање у учењу. Мета-анализе показују да гејмификација значајно унапређује исходе учења у свим областима, а посебно у учењу језика и STEM дисциплинама (British Journal of Educational Technology, 2024).

Према Zakrzewski and Lorenzo-Lledó гејмификација подржава децу у:

- **Унутрашњој мотивацији:** подстиче жељу за учењем ради самог ужитка у откривању.
- **Изградњи самопоуздања:** јер се понављање и вежбање доживљавају као награђујући процес, а не као извор фрустрације.
- **Емоционалној регулацији:** пошто се грешке преобликују и прихватају као природан део игре.
- **Когнитивном развоју:** укључујући развој памћења, концентрације и вештина решавања проблема.



Када је добро осмишљена и правилно примењена, гејмификација претвара окружење за учење у интерактивно игралиште које подстиче целоживотну радозналост.

с) Како гејмификација може да подржи развој деце?

- **Језичке вештине и вештине писања**

Гејмификоване платформе, као што је Globetrotters, воде децу кроз нивое који опонашају стварне животне ситуације (у продавници, у парку или на фестивалу), где она вежбају говор, читање и писање на новом језику. Кроз понављање и интерактивну повратну информацију, деца постепено граде речник и развијају разумевање језика.

Истраживања показују да гејмификована окружења за учење унапређују памћење вокабулара, изговор и тачност читања (Fatah, 2025). Код млађе деце, повезивање речи са визуелним подстицајима и причама додатно побољшава разумевање и памћење.

- **Културна свест и емпатија**

Гејмификована путовања често воде ученике кроз различите земље и традиције. Деца могу да истраже како породице у Шпанији прослављају празнике или како се деца у Грчкој поздрављају. Кроз оваква непосредна искуства, деца уче да цене различитост и развијају емпатију - кључне компоненте емоционалне интелигенције. Како истиче Перниола (Perniola, 2025), ова искуства негују глобално грађанство и помажу деци да изграде позитиван однос према вршњацима из различитих културних средина.

- **Когнитивни и емоционални развој**

Игре подстичу децу да стратешки размишљају, решавају проблеме и прилагођавају се новим ситуацијама. Суочавајући се са загонеткама и логичким изазовима, деца вежбају истрајност и флексибилно размишљање - вештине које су од кључног значаја за академски успех (Alotaibi, 2024). Гејмификација такође јача емоционалну отпорност;



прављење грешака или губитак нивоа постаје прилика за напредак, а не разлог за одустајање.

У свом истраживању, Закжевски (Zakzewski, 2025) је утврдио да увођење гејмификованих елемената, као што су приче, поени и визуелна повратна информација, побољшава концентрацију деце и успешност у извршавању задатака током когнитивних изазова. Ове користи се протежу далеко изван екрана, подржавајући учење и лични развој.



4) Које су предности гејмификације за децу?

Различите студије Курта (Curt, 2023), Лоренцо-Љеда (Lorenzo-Lledó, 2023) и North Point Schools (2025) потврђују ефикасност гејмификације у основном образовању. Ево главних користи које су ове студије уочиле код млађе деце:

а) Повећана ангажованост и мотивација

Гејмификација чини учење узбудљивим. Деца осећају напредак док завршавају мисије, освајају значке или се пењу на ранг-листама. Оваква структурисана мотивација помаже им да дуже остану усредсређена и да различите изазове доживе као пријатне, а не стресне. Учење кроз игре подстиче здраву конкуренцију, што мотивише децу да се труде, док истовремено уче сопственим темпом и уживају у процесу (School Jotter, 2024).

б) Унапређено самопоуздање и отпорност

Игре пружају безбедно окружење у којем „неуспех“ није казна, већ прилика за нови покушај. Деца тако уче да грешке представљају корисна искуства, што смањује анксиозност и јача самопоуздање - нарочито код стидљиве деце која се у традиционалној учионици могу устручавати да учествују.

с) Побољшано памћење и академски успех

Гејмификовано учење побољшава задржавање знања и до 40% у поређењу са конвенционалним методама (Park University, 2024). Често понављање кроз игру омогућава да се вештине и чињенице из краткорочног памћења пренесу у дугорочно разумевање. Гејмификоване платформе унапређују памћење, пажњу и брзину размишљања код деце, што представља снажну основу за академски успех (Alotaibi, 2024).

д) Јаче вештине решавања проблема и критичког мишљења



Гејмификовани изазови подстичу децу да експериментишу и откривају више могућих решења. Овакви задаци развијају логичко расуђивање и аналитичко мишљење, који су кључни темељи за касније учење математике и природних наука (Axon Park, 2023).

е) Емоционални и социјални развој

Заједничко савладавање изазова учи децу сарадњи и емпатији. Она раде као тим, уче да помажу другима, да се смењују и да буду поносна на заједнички успех. Ове вештине доприносе и школским и личним односима, подстичући дугорочну ангажованост и активно учешће у настави (Perniola, 2024; Alotaibi, 2024).

ф) Персонализован пут учења

Савремене гејмификоване платформе прилагођавају се темпу и интересовањима сваког ученика. Овај персонализован приступ одговара различитим стиловима и способностима учења, чинећи образовање инклузивним и приступачним за сву децу.



5) Шта се дешава када родитељи постану партнери у учењу?

Када родитељи активно учествују у гејмификованим искуствима учења свог детета, они не надгледају само време пред екраном - они постају партнери у игри, истраживању и постигнућима. Заједничко играње на образовној гејмификованој платформи омогућава родитељима да деле процес учења са децом, воде их кроз изазове и учење учине забавним искуством (The Think Academy, 2025).

Родитељи имају кључну улогу у томе да деца из гејмификованог учења извуку максимум. Када се родитељи укључе, учење постаје смисленије. Заједничка искуства јачају емоционалне везе и показују деци да је учење породична вредност. Кључ је у повезивању онога што се дешава на екрану са свакодневним животом и у томе да учење постане заједничка авантура.

а) Стварање рутина

Успешно гејмификовано учење код куће зависи од подржавајућих рутина. Едментумов водич родитеље (Edmentum, 2024) препоручује прилагођавање сесија учења потребама детета, подешавање нивоа тежине и давање смислене повратне информације како би деца напредовала са самопоуздањем. Мирно и структурирано време за игру, усклађено са породичним рутинама, помаже деци да развију концентрацију и саморегулацију, док визуелни прикази напретка и постављање циљева одржавају високу мотивацију.

б) Преношење учења у стварни свет

Поред избора одговарајуће платформе, важно је и ојачати дигиталне лекције кроз практичне активности, као што су:

- заједничко бројање састојака у рецепту,



- означавање предмета у домаћинству на циљном језику,
- коришћење штампаних материјала за повезивање дигиталног учења са физичком игром.

Ови тренуци помажу деци да схвате да је знање свуда око нас, а не само на екрану.

Активна и подржавајућа улога родитеља у гејмификованом учењу помаже детету да учење доживи као радосну и награђујућу авантуру, јачајући знање, самопоуздање и вештине решавања проблема за цео живот.

с) Закључак: Гејмификоване платформе претварају радозналост у целоживотно учење

Гејмификација отвара ново поглавље у образовању. Она вреднује радозналост подједнако као и садржај. Интеграцијом прича, циљева и интеракције кроз механизме игре, гејмификоване платформе стварају сигурно и подстицајно окружење у којем деца академски, социјално и емоционално напредују.

За децу, гејмификоване платформе подстичу истраживање, отпорност и креативност. Оне уче да учење може бити авантура, а не обавеза. Као родитељи, имате кључну улогу у неговању тог узбуђења - придружујући се путовању, славећи напредак свог детета и подсећајући га да сваки изазов који савлада у игри представља стварну животну вештину коју је стекло.



6) Практичне активности код куће: 30 породичних изазова

30 породичних изазова - Globetrotters водич за родитеље

Забаван и смислен начин да заједно, код куће, откривате језике и културе!

Ове активности могу се радити код куће са целом породицом. Посматрајте их као мале, забавне изазове и драгоцене тренутке заједничког времена. Ко зна... можда постану и ваш недељни породични ритуал? Упутства, аудио-записе, визуеле и материјале за штампу пронаћи ћете директно у модулима.

Да ли сте спремни? 1, 2, 3... крећемо!

0. Направите свој Језички кутак – Сви модули

Изаберите посебно место у дому где ћете сакупљати фотографије, рукотворине, речи и сувенире повезане са вашим открићима.

Направите постер са натписом „**НАШ ЈЕЗИЧКИ И КУЛТУРНИ КУТАК**“ и заједно га украсите.

Ово ће постати ваш породични Globetrotters кутак!

1. Румунски божићни колач – Модул „Хајде да откријемо румунски - Божић је“

Припремите једноставан румунски божићни колач као што је приказано у модулу.

Откријте састојке, пратите рецепт корак по корак и уживајте у слатком културном тренутку.

Фотографишите колач и додајте фотографију у Језички кутак.

2. Да/Не на другом језику - Сви модули

Изаберите језик из било ког модула и научите како се каже ДА и НЕ.

Направите постер као подсетник да (из забаве!) не одговарате да или не на свом језику, већ на новом — бар 1-2 сата (или дуже ако желите!).

Користите тајмер за још више забаве. Уживајте у изазову!

3. Изазов поздрављања - Поздрави - Сви модули



Научите један поздрав из модула и напишите га на картици у боји.

Користите тај поздрав сваки пут када током дана сретнете члана породице.

Помозите једни другима да изговор буде што сличнији изворном. Забава је загарантована!

4. Лов на предмете - Културолошки предмети и слике - Сви модули

Пронађите **3 предмета у дому** која сте видели у модулу.

Објасните зашто мислите да одговарају ономе што сте видели.

Фотографишите их и додајте у Језички кутак.

5. Истраживач звукова - Звукови језика - Сви модули

Послушајте звук, реч или кратак аудио-запис из модула. Погодите о ком је језику реч и шта тај звук представља! Затворите очи да би било још узбудљивије.

6. Мини-застава - Заставе и симболи - Сви модули

Направите заставу земље од папира, бојица или рециклираног материјала.

Поносно је окачите у свој Језички и културни кутак.

7. Реч недеље - Основни речник - Сви модули

Изаберите једну реч из модула и покушајте да је употребите најмање пет пута током дана.

Залепите реч на фрижидер - или чак некеме на леђа да мора да је погоди!

Затим је додајте у Језички кутак.

8. Игра гестова - Невербална комуникација - Сви модули

Научите један гест из дате земље (на пример, грчки начин да се каже „не“). Користите га током вечери и видите ко ће га најбоље запамтити! Нацртајте гест и додајте га у Језички кутак.

9. Породични тренутак са мапом - Географија - Сви модули

Пронађите земљу на мапи, глобусу или на интернету. Разговарајте о томе како бисте путовали тамо из свог дома. Додајте малу тачку или налепницу на породичну мапу.

10. Брзи изазов воћне салате - „Откриј француски - У продавници“



Припремите једноставну воћну салату инспирисану модулом. Дајте јој забавно име повезано са француском културом. Фотографишите је пре јела... укусно!

11. Игра погађања са културном коцком - Култура - „Откриј холандски у Холандији“ - У музеју

Направите посебну културолошку коцку из модула и баците је. Пажљиво погледајте слику која се појави: погодите шта је, опишите шта видите, покажите што више елемената (боје, предмете, бројеве...).

Затим изаберите једну од шест страна и одглумите је да би други погађали! По жељи, направите додатну коцку са културолошким елементима из других модула.

12. Породични пасош - Сви модули

Направите свој **Језички пасош**. За сваки истражени модул додајте налепницу, цртеж или нову реч. Гледајте како се ваш пасош пуни открићима!

13. Упоредите своје језике - Основни речник - Сви модули

Изаберите једну реч из модула и упоредите је са вашим језиком. Да ли звучи слично? Потпуно другачије? Будите детективи и пронађите још примера. Можда неки чланови породице имају трагове. Заједно истражите језичку разноликост.

14. Размена традиција - Традиције - Сви модули

Поделите једну породичну традицију и упоредите је са традицијом из истраживане земље. Шта је слично? Шта је различито? Диван начин повезивања култура.

15. Петоминутна прича - Приповедање - Сви модули

Осмислите кратку причу користећи три речи из модула. Нека буде једноставна, смешна и креативна. По жељи, снимите је и додајте QR код у Језички кутак!

16. Разговор о слици - Визуелно откривање - Сви модули

Изаберите једну слику из модула. Сваки члан породице каже:

- једну ствар коју види,



- једну ствар о којој се пита,
- једну ствар која му се допада. Савршена активност за покретање разговора.

17. Игра пијаце - Храна и култура - Сви модули „У продавници“

Замислите да сте на пијаци у истраживаној земљи. Користите циљне речи што је више могуће док „купујете“ и „продајете“. Наизменично будите продавац и купац.

18. Музика и покрет - Музика и култура - Модул „Откриј румунски - На фестивалу“

Послушајте песму из модула. Осмислите три једноставна покрета инспирисана музиком. Играјте заједно и уживајте у тренутку!

19. Језички ехо - Звукови језика - Сви модули

Изаберите једну реч из модула. Понављајте је различитим смешним гласовима: робот, цин, мали миш, поспани глас, суперхерој... Одличан начин за памћење звукова и хумор!

20. Породични фото-изазов - Сви модули

Направите породичну фотографију док радите једну од активности. Заједно изговорите реч на новом језику... клик! Одштампајте фотографију за Језички кутак.

21. Луткарска представа - Водичи и ликови - Сви модули

Направите папирне лутке водича које сте упознали у модулима. Причврстите их на штапиће и на полеђини напишите како се каже поздрав, како се каже „хвала“ или како се броји „1, 2, 3“ на њиховом језику.

Приредите малу породичну луткарску представу!

22. QR код изазов - Сви модули

Изаберите речи или изразе које желите да запамтите. Направите једноставне QR кодове (уз помоћ одрасле особе) и залепите их поред речи у Језичком кутку. Скенирајте их кад год пожелите да вежбате!

23. Дан захвалности - Сви модули



Научите како се каже „хвала“ на циљном језику. Користите ту реч цео дан код куће.
Прелеп начин да ширите љубазност на новом језику.

24. Игра меморије - Картице и речник - Сви модули

Направите мале картице са речима, сликама или предметима из модула. Играјте игру меморије заједно! Сваки пут када неко пронађе пар, наглас изговара реч.

25. Направите венчић од речи - Сви модули

Изаберите омиљене украсе, налепнице, фотографије, цртеже или речи из модула и ставите сваки на малу картицу у боји. Украсите картице, направите рупицу и провуците канап. Окачите свој прелепи венчић од речи у Језички кутак и прославите све нове речи које ваша породица учи!

26. Улоге и глума - Модули са сценама за игру улога

Користите сцене за игру улога или стрипове из модула. Одиграјте их уз гласове, гестове и реквизите. Одличан начин за увежбавање речника и забаву!

27. Уђите у Globetrotters универзум - Сви модули

Одштампајте и исеците Globetrotters ликове, симболе или позадине (из модула). Користите их за украшавање Језичког кутка или прављење малих постера.
Добродошли у свој Globetrotters свет!

28. Изазов “Папирна гаталица” - Рукотворине - Француски/Немачки/Енглески модул „У продавници“

Користите папирни модел за игру гатања /која је позната и као “жабице” - из модула „Откриј француски/немачки/енглески – У продавници“.

Играјте се заједно: отвори, затвори, изабери боју или број... и откриј изненађујућу реч или изазов!

29. Карташка игра Мистигри - Карташке игре - Сви модули

Направите једноставну игру картама користећи слике, заставе или речи из модула.

Сакријте једну „чудну“ карту (Мистигри*). Покушајте да не завршите игру са њом у руци!



*Мистигри је једноставна игра са посебно осмишљеним картама у којој играчи састављају и одбацују парове, покушавајући да не остану са једном непарном картом - Мистигријем. Игра се завршава када сви парови нестану, а играч који држи Мистигри губи.

30. Дугин изазов - Боје на било ком језику

Исеците траке од обојеног папира. Напишите назив боје на различитим језицима (из модула или на језицима који користите у кући). Спојте све траке и направите прелепу вишејезичну дугу!



7) Линкови до платформи

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

• G

8) Препоручена литература

(The majority of the websites below are in various languages)

- *European Day of languages*. <https://edl.ecml.at/en/>
- *Europeana*. <https://www.europeana.eu/en>
- *Global Storybooks Portal*. <https://globalstorybooks.net/>
- *Éveil aux langues dans votre classe*. YouTube channel..
https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp_g
- Jasinski, M. (2012). *Helping Children to Learn at Home: A family project to support young English-Language learners*. TESL Canada Journal, 29, 224-230.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ989912.pdf>
- *Kamilala, Tradanim Belgium 25–26*. <https://kamilala.org/en/partner/tradanim-belgium-25-26/>
- *Learning Corner. Play-Teach-Discover the European Union*. European Union
https://learning-corner.learning.europa.eu/index_en
- *Learning Corner. Learning materials*. European Union. https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials_en
- @lwan, S. (2025, September 25). *Parent Teaching Guides: Toolkit for Home Education Success*. LearningMole. <https://learningmole.com/parent-teaching-guides-toolkit-home-education/>
- *Tradanim*. <https://www.tradanim.com/>
- Van den Abeele, V. (2021). *Apprendre les langues comme ça ? Ça change tout ! La méthode Tradanim*.
- WorldStories. <https://worldstories.org.uk/>

9) Референце

t

h

e

ll



- 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>
- Edmentum Inc. (2024, August 21). *Gamification in education: What parents should know*. Edmentum. <https://www.edmentum.com/articles/parents-games-learning-gamification/>
- Fatah, P. F. A. (2025). The effectiveness of gamification in enhancing English language learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 304–320.
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Kurt, S. (2023). *Gamification: What it is, how it works, examples*. Educational Technology. <https://educationaltechnology.net/gamification-what-it-is-how-it-works-examples/>
- Lorenzo-Lledó, A., Vázquez, E. P., Cabrera, E. A., & Lledó, G. L. (2023). Application of gamification in Early Childhood Education and Primary Education: thematic analysis. *Retos*, 50, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). *Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023*. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502
<https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.13471>
- *The gamification of learning*, Park University. (2025, May 23).
<https://www.park.edu/blog/the-gamification-of-learning-engaging-students-through-technology/>
- Perniola, C. (2024). *Gamification and game-based learning in early childhood and primary digital education*. European Digital Education Hub, European Commission.
<https://www.daad-brussels.eu/files/2025/02/Early-Childhood-Digital-Education.pdf>
- North Point Schools. (2025, September 11). *Gamification: Turning lessons into adventure in the classroom*. North Point Schools.
<https://www.northpointschools.ca/gamification-in-education-turning-lessons-into-adventure/>
- Ríos-Muñoz, G. R., Fuster-Barcelo, C., & Muñoz-Barrutia, A. (2025, September 7). *The impact of gamification on learning outcomes: Experiences from a Biomedical engineering course*. arXiv.org. <https://arxiv.org/abs/2509.06126>



- School Jotter. (2024, December 19). 6 Benefits of gamification in education. School Jotter. <https://www.schooljotter.com/6-benefits-of-gamification-in-education/>
- Think Academy. (2025, November 17). *Play smart: Boost kids' thinking with gamified learning*. Think Academy US Blog -. <https://www.thethinkacademy.com/blog/edubriefs-play-smart-gamified-learning-cognitive-skills/>
- Verma, N. (2023, April 15). *How effective is gamification in education? 10 case studies and examples*. Axon Park. <https://axonpark.com/how-effective-is-gamification-in-education-10-case-studies-and-examples/>
- Zakrzewski, S., Merrill E. , Yingying Y. (2025). *Can gamification improve children's performance in mental rotation?* Journal of Experimental Child Psychology, 252, <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2024.106169>



Sufinansira
Evropska unija



Финансира Европска унија.
Међутим, мишљења и ставови
одражавају искључиво ставове
аутора и не нужно ставове Европске
уније или Европске агенције за
образовање и културу (ЕАЦЕА). Ни
Европска унија ни ЕАЦЕА не могу
бити одговорни за њих.

Код пројекта: KA220-SCH-000257798

