



ПЕДАГОШКИ ВОДИЧ ВОДИЧ ЗА НАСТАВНИКЕ

TRADANIM
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

elan

savremena
OSNOVNA ŠKOLA



Škola Gimnazija № 16
„Jovan Jovanović“



Sufinansira
Evropska unija





Садржај

- 1) Увод (О пројекту Globetrotters)
- 2) Сврха педагошког водича за наставнике
- 3) Модули за откривање
- 4) Гејмификациона платформа
- 5) Примена у учионици: наставник као фасилитатор и мотиватор
- 6) Примери активности
- 7) Линкови ка платформи
- 8) Додатна литература
- 9) Референце



1) Увод (О пројекту Globetrotters)

Шта ако би се очи ваших ученика засијале док откривају нове језике и културе? А шта ако бисте коначно имали квалитетне, узрасту прилагођене ресурсе који та открића чине заиста занимљивим у настави?

Пројекат Globetrotters осмишљен је да вас подржи у овој мисији, нудећи једноставне, алате који су спремни за употребу и који на радостан и смислен начин оживљавају истраживање језика и културе.

Модули за откривање језика и културе обухватају дигиталне и садржаје за примену у учионици, као што су игре, кратке приче, визуелни материјали, песме и активности. Сваки модул представља нови језик и културу кроз конкретне и приступачне елементе као што су поздрави, основни речник и изрази, свакодневне животне ситуације, обичаји, звукови језика и различити културолошки предмети. Модули су намењени ученицима узраста од 6 до 9 година и могу се флексибилно користити, што омогућава наставнику да изабере најприкладнији наставни сценарио и прилагоди темпо и активности својем одељењу.

Овај водич за наставнике објашњава **како да се ови алати примене у пракси**. Он истиче методологију пројекта, пружа примере примене у учионици и нуди прилагођавања за различите групе ученика. Његов циљ је једноставан: **да уштеди време наставницима, подржи педагошку праксу и учини откривање језика и културе изводљивим и смисленим** чак и у веома заузетим учионицама.

Пројекат **Globetrotters** је Erasmus+ партнерство сарадње које укључује организације из Белгије, Грчке, Србије и Румуније. Пројекат промовише вишејезичност, интеркултурни дијалог и инклузивно образовање. Посебна пажња посвећена је приступачности за ученике са специфичним тешкоћама у учењу, као и за децу из мигрантских или мултикултурних средина.

Педагошки приступ у оквиру пројекта заснива се на:

- настави усмереној на ученика, полазећи од њихових потреба и интересовања



- учењу заснованом на компетенцијама, које интегрише језичке, културолошке, социјалне и дигиталне вештине
- инклузији и приступачности, кроз јасне визуелне приказе и прилагодљиве активности
- интеркултуралности, која подстиче радозналост, емпатију и поштовање
- гејмификацији, уз једноставне изазове и дигиталну мапу ради повећања мотивације
- одрживости, како би алати били дуготрајни и лако прилагодљиви

Овај водич је организован у практичне целине: преглед пројекта, методолошке основе, упутства за коришћење Модула за откривање, смернице за коришћење гејмификоване платформе, примере активности у учионици и додатне ресурсе. Наставници ће пронаћи конкретне предлоге као што су уводне активности, кратке интеркултурне дискусије, игре речи и идеје за повезивање модула са другим предметима попут ликовне уметности, географије или музике.

Коришћењем ових алата, наставници могу створити мале, али значајне тренутке откривања који помажу ученицима да постану самопоузданији, радозналији и отворенији према свету. Са задовољством вас пратимо, заједно са вашим ученицима, на овом европском путовању истраживања.

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



2) Сврха педагошког водича за наставнике

Основна сврха овог педагошког водича јесте да оснажи наставнике да ефикасно и са радошћу реализују пројекат **Globetrotters**. Он превазилази оквире обичне збирке активности и постаје темељни оквир који обезбеђује да учење буде узрасту прилагођено, културолошки осетљиво, ангажујуће и битно за децу млађег основношколског узраста.

Водич представља мост између апстрактног циља „учења језика и културе“ и практичне реалности живе, бучне и активне учионице ученика узраста од 6 до 9 година.

Друга сврха водича је да понуди јасан филозофски и педагошки оквир, као и структуриран, али флексибилан дизајн курикулума који обухвата обим и редослед садржаја, исходе учења и стратегије диференцијације. Наставници треба да разумеју „зашто“ иза „шта“. Ово није само забаван додатак настави, већ кључни део развоја глобалних грађана. Водич објашњава како се пројекат усклађује са когнитивним, социјалним и емоционалним развојем деце овог узраста (нпр. учење кроз игру, предност конкретних примера над апстрактним појмовима, значај покрета и песме).

Трећа сврха водича јесте да помогне наставницима да представе суштински културе с поштовањем, да их саветује при избору аутентичних ресурса - видео-садржаја, музике, прича, гостујућих говорника - који верно представљају одређену културу, и да превазиђу површне „туристичке“ приступе (нпр. само заставе и храна), усмеравајући се ка вредностима, свакодневном животу и причама.

Водич такође подржава самопоуздање и професионални развој наставника. Наставник који је сигуран и ентузијастичан у вези са садржајем инспирисаће своје ученике.

Коначна сврха Педагошког водича пројекта **Globetrotters** јесте да буде свеобухватан, подржавајући и инспиративан приручник који наставнике претвара из предавача у фасилитаторе глобалног истраживања. Он обезбеђује да пројекат **Globetrotters** буде смислено образовно искуство које не подстиче само знање, већ и отвореност ума, радозналост и емпатију код сваког младог ученика.

Која је наша методологија?



Метод наставе у оквиру пројекта **Globetrotters** заснива се на учењу кроз игру и истраживање. Наша методологија је утемељена на гејмификацији, односно на примени принципа игара у образовању, са циљем повећања мотивације и ангажованости ученика. Истраживања показују да деца имају боља искуства у учењу и најбоље уче када су активно укључена, када су поносна на свој напредак и када су подстакнута да истражују кроз смислену игру. Коришћење гејмификације као наставног алата омогућава ученицима да уче кроз искуство: да истражују, греше, покушавају поново и напредују, уместо да само меморишу садржаје (Perniola, 2024). Гејмификација претвара апстрактне појмове у смислене и забавне авантуре.

Пројекат **Globetrotters** обухвата различите активности које прате приступ усмерен на ученика, у оквиру ког деца откривају језике и културе кроз истраживање, приповедање и креативно решавање проблема. Метод ставља нагласак на интеракцију, рефлексију и вежбање. Ученици освајају поене, откључавају нивое и добијају повратне информације, што доприноси развоју мотивације и „растајућег начина размишљања“. Наш приступ је међупредметан и повезује језике, културу, креативност и комуникацију. Повезивањем језичких задатака са културним контекстима, деца не само да проширују свој речник и граматичко знање, већ развијају и радозналост и глобалну свест.

Наставници имају важну улогу као водичи, а не као предавачи. Они уводе активности, помажу ученицима да разумеју изазове и подржавају их током игре и рефлексије. Наставницима се препоручује да оставе довољно времена и простора за кратке разговоре и осврте, како би ученици боље разумели шта су научили.

Приступачност и инклузивност

Свако дете треба да буде укључено, да има могућност да учествује, учи и ужива у учењу, без обзира на своје порекло, способности или стил учења. Управо из тог разлога наша методологија следи принципе приступачности и инклузивности.

Сви партнери су се постарали да активности буду осмишљене тако да подржавају различите начине ангажовања, уз употребу визуелних помагала као што су илустрације и пиктограми, анимације и звукови. За све дијалогe обезбеђени су и аудио-записи и писани текст. Све активности могу се понављати неограничен број пута, што је посебно погодно



за децу са специфичним тешкоћама у учењу (SLD) и поремећајем из спектра аутизма (ASD).

Материјали користе једноставан језик, јасна упутства и визуелне сигнале као што су иконе или колор-кодови. Сви примери и приче одражавају разноврсне културе и породичне структуре, чиме се подстичу отвореност и инклузија. Платформа која се користи има интуитиван и пријатељски кориснички интерфејс.

Ученици се подстичу да деле своје обичаје, речи и искуства, чиме се граде радозналост и емпатија. Групне активности у оквиру курикулума осмишљене су тако да подстичу сарадњу, а не такмичење. На тај начин сваки ученик може да комуницира и допринесе у складу са својим снагама и могућностима.

3) Модули за откривање

Пројекат **Globetrotters** представља иновативну образовну иницијативу чији је циљ да учење језика и културе учини радосним, активним и инклузивним искуством за децу. У срцу пројекта налазе се „Модули за откривање“, серија игровних и структурисаних активности смештених у различите европске земље. Упркос разноврсности језика и култура које представљају, све модуле повезује снажан заједнички оквир.

Наративни оквир од самог почетка ангажује децу: група радозналих ванземаљаца, „Globbytrotties“, са свог свемирског брода чује мноштво језика који се говоре широм Европе. Заинтригирани, крећу у мисију на Земљу како би открили више. У свакој земљи дочекује их национални водич, често обучен у боје те земље, који их води кроз забавне изазове, подстичући осећај авантуре и откривања.

Платформа је осмишљена за децу узраста од 6 до 9 година. Искуство је прилагођено овом узрасту и нуди разноврсне активности које одржавају пажњу и подстичу дубље истраживање. Структура модула фокусирана је на богато, једнониво искуство пуно разноврсности и изненађења, које природно позива децу да „иду даље“ и упусте се у сложеније појмове. Кључна карактеристика платформе је њена флексибилност: сваком елементу може се приступити независно и било којим редоследом, што подржава нелинеарно и самостално учење.



Путовање обухвата 7 језика у 7 земаља: грчки у Грчкој, српски у Србији, румунски у Румунији, енглески у Ирској, француски у Француској, холандски у Холандији и немачки у Немачкој.

У свакој земљи, Globbytrotters могу да истраже 3 од 8 могућих локација, које се називају “пакети”. Ови пакети представљају окружења заснована на игровним активностима. Пакети садрже комбинацију дигиталних активности (креираних у алату Genially) и физичких, штампаних активности (дизајнираних у Canva алату). Партнери који су развијали садржај за сваки језик били су подстакнути да координирају избор локација, како би се обезбедила разноврсност и избегло прекомерно понављање истих окружења: кућа, школа, ресторан, парк/природа, музеј, пијаца/продавница, град.

Структура сваке локације (пакета)

Свака локација, односно „пакет“, прати занимљиву и педагошки утемељену структуру:

1. Импресивна добродошлица: Дете стиже на локацију, упознаје националног водича и добија топлу добродошлицу, као и кратко објашњење мисије.

2. Основна активност: Дете учествује у главној активности, која је осмишљена као интерактивна и забавна. Она може бити:

- једноставан дијалог (нпр. наручивање хране у ресторану)
- културолошка - игра или песма (нпр. традиционални плес на фестивалу)
- активност слушања (нпр. прича у парку)
- креативна активност (нпр. израда папирне играчке на пијаци)

3. Сувенир-поклон: По завршетку активности, дете добија „сувенир“ који може да преузме, као што су штампани лист са игром, картице са речником или упутства за израду.

Модули користе мултисензорни приступ како би одговорили на различите стилове учења и осигурали инклузивност, посебно за децу са дислексијом (DYS), поремећајем из спектра аутизма (ASD) и вишејезичном позадином.

Заједничке карактеристике свих модула



Учење засновано на сценаријима: Сваки модул је смештен у реалистичан простор или ситуацију из свакодневног живота. То обезбеђује аутентичан контекст за употребу језика и превазилази учење изолованих листа речи. Ученици не уче само речи, већ и њихову употребу у музеју, ресторану или школи.

Јасна педагошка архитектура: Сваки модул је изграђен на двострукој основи: лексичком пољу (тематски речник) и језичком циљу (практични комуникациони задатак). На тај начин се обезбеђује доследан фокус како на развој речника, тако и на способност формирања смислених реченица и питања.

Основни речник: Посебан нагласак стављен је на учење основног, „градивног“ језика. Скоро сви модули укључују кључне појмове као што су бројеви, боје и основни поздрави, чиме се обезбеђује преносива основа за учење различитих језика.

Језик усмерен на акцију: Језички циљеви фаворизују практичну, функционалну комуникацију. Чести изрази у модулима су: „Шта је ово?“, „Колико?“, „Желео/желела бих...“, „Где је...?“. Фокус је на употреби језика у конкретним ситуацијама, а не на учењу напамет.

Културна и вредносна основа

Сваки партнер у пројекту повезан је са једном основном интеркултурном вредношћу као што су сарадња, емпатија, поштовање, пријатељство, слобода, једнакост или дељење. Додатно, креирање трага (clue) за сваку земљу обезбеђује опипљив и смислен исход учења за ученике.

Тачке диференцијације и специјализације

Иако је оквир јединствен, модули се значајно разликују по тематском садржају, културолошкој дубини и специфичним образовним фокусима. Ова диференцијација представља једну од кључних снага пројекта, јер спречава понављање и обезбеђује богату разноврсност.

Диференцијација према тематском фокусу:



Свакодневни живот наспрам културолошког проширавања: Поједини модули фокусирају се на непосредна и ученицима блиска окружења. На пример, модули *Школа* и *Спортски центар* (27. Димотико, Савремена и Tradanim) уче језик кроз ситуације из свакодневног живота ученика. Насупрот томе, други модули нуде проширивање сазнања упознавањем културе. Фестивалски модули (нпр. „Хајде да играмо - Румунија“, „Грчки празници“) и музејски модули (нпр. Лувр у Француској, Ван Гог у Холандији) осмишљени су да пренесу знања из културе.

Практичне вештине наспрам апстрактних појмова: Модули као што су *Ресторан* и *Продавница* имају изразито практичан карактер и подучавају језик неопходан за конкретне животне ситуације. Са друге стране, модул музеја „Никола Тесла“ (Савремена) уводи полу-технички и научни речник.

Диференцијација у педагошком приступу

Физичка ангажованост: Модули као што су „Хајде да играмо!“ (Take Ionescu), „У спортском центру“ (Tradanim) и различити фестивалски модули користе кинестетички приступ, повезујући учење језика са физичким покретом и плесним инструкцијама. Ова методологија се јасно разликује од активности које су више усмерене на разговор или посматрање у другим модулима.

Интеграција других предмета: Модул „Никола Тесла“ издваја се по изричитој интеграцији STEM области (наука, технологија, инжењерство и математика) у учење језика. Овај интердисциплинарни приступ није директно поновљен у другим модулима.

Културна и педагошка истицања по земљама

Сваки партнер развио је модуле који истичу њихове јединствене културне и језичке специфичности. Ове разлике представљају суштину интеркултурног приступа пројекта.

ELAN (француски и холандски):



Специфичност: Снажан нагласак на културно наслеђе и национални идентитет. Модули су препознатљиви по пажљиво одабраном коришћењу светски познатих уметничких дела из Лувра и дела холандских мајстора, при чему се учење језика поставља у контекст историје уметности.

Нагласак: Холандски модул „Ресторан“ јединствен је по директном поређењу јела из две земље (Холандије и Белгије), чиме се уводи суптилан елемент унутаркултурног поређења.

Tradanim (француски, немачки, енглески):

Специфичност: Фокус на лексичком паралелизму и међујезичком оснаживању. Креирани су паралелни модули (нпр. исте теме „Продавница“ и „Спортски центар“ на различитим језицима), што је свестан избор у креирању модула у циљу подршке вишејезичним ученицима и компаративном учењу.

Нагласак: Овај приступ омогућава да се исти ситуациони оквир користи за учење различитих језика, чиме се подстиче пренос стратегија учења.

27. основна школа у Солуну (грчки и енглески)

Специфичност: Изражен фокус на поздраве, учтивост и друштвене обичаје. Модули, посебно грчки „Продавница“ и „Ресторан“, у великој мери укључују исказивање љубазности и бонтона.

Нагласак: Грчки модул „Фестивал“ посебно се истиче интеграцијом традиционалне музике, плеса и редоследа културолошких активности, пружајући дубљи увид у традиционална, заједничка славља.

Савремена основна школа Београд (српски и немачки):

Специфичност: Интеграција националног научног наслеђа и практичне оријентације у институционалним окружењима. Српски модул о музеју Николе Тесле јединствен је по томе што слави личност научника, док су школски модули високо практични водичи за снажање у школским просторима и процедурама на новом језику.



Нагласак: Модул „Никола Тесла“ једини је који је у целости посвећен историјској личности, научнику, спајајући учење језика са подстицањем научне радозналости.

Школа „Take Ionescu“ из Темишвара (румунски и немачки):

Специфичност: Сржно истраживање традиције, заједнице и локалног идентитета. Модули се издвајају по личном фокусу („У парку“, „Мој град“) и традиционалном („Хајде да играмо!“, „Божих је!“) фокусу.

Нагласак: Модул „Хајде да играмо!“ јединствено је осмишљен за подучавање граматичких појмова (посебно заповедног начина) кроз физичку активност и традиционални плес, чиме се граматика чини опипљивом и активном.

Закључак је да модули пројекта Globetrotters чине кохерентан, али разноврстан образовни екосистем.

Снага пројекта лежи у јединственом оквиру - доследној употреби простора, јасно дефинисаним језичким циљевима и основним вредностима - који обезбеђује предвидљиву и подржавајућу структуру за ученике и наставнике. Ова заједничка основа гарантује да сви модули, без обзира на тему, испуњавају високе педагошке стандарде.

Истовремено, циљана диференцијација и јединствене културне специфичности спречавају једноличност. Ученици имају потпуно различита искуства у модулу о холандској уметности, румунским божићним обичајима или српским научним иновацијама. Ова разноврсност обезбеђује дуготрајну ангажованост и пружа вишеслојно разумевање језика и културе.

На крају, модули нису једноставна збирка лекција, већ пажљиво осмишљено путовање. Они уравнотежују познато и ново, практичне вештине и културна знања, универзалне вредности и јединствене националне идентитете, у потпуности одражавајући иновативни и интеркултурни дух пројекта.



4) Гејмификациона платформа

1. Гејмификациона платформа је једноставан и ангажујући интерактивни простор у ком деца, наставници и родитељи истражују европске језике и културе кроз приповедање, мини-игре и вођено откривање. Централни наратив прати Globbytrotties - радознале ванземаљце који путују кроз европске земље како би учили о њиховим језицима и вредностима. Сваки модул по земљи укључује три тематске локације (као што су продавница, музеј или школа), у оквиру којих деца учествују у интерактивним активностима креираним у алату Genially и преузимају физичке, штампане задатке.

У оквиру Genially активности, деца упознају пријатељског домаћина - изворног говорника сваке земље, слушају речи, посматрају предмете, гледају анимације и на једноставан, разигран начин усвајају делове културе и језичке изразе. Поред тога, решавају интерактивне изазове и освајају делове слагалице, односно трагове (clues), који представљају основне интеркултурне вредности. На крају посете свакој земљи, три сакупљена дела откривају вредност те земље на њеном језику. Када се заврше сви модули, целокупна слагалица формира завршну слику која симболизује јединство, разноликост и заједничке вредности европских земаља. Путовање се завршава сусретом свих водича у Европском парламенту, где заједно размишљају о наученом.

Платформа се може користити у учионици или код куће. Сваки њен део је јасан, пријатељски и осмишљен тако да одржи дечју радозналост и мотивацију. Такође је доступна на свим језицима укљученим у пројекат.

2. Сврха платформе и њена улога у подршци учењу у учионици

Гејмификована платформа упознаје децу са европским језицима и културама кроз наратив, истраживање и игру, подржавајући њихов когнитивни, социјални и емоционални развој. Она пружа подршку наставницима нудећи готове активности које су једноставне за употребу и забавне за ученике.

Платформа нуди флексибилност наставницима, родитељима и деци. Иако свака Genially активност прати линеарну структуру, ученици могу да се враћају, понављају задатке и на



тај начин учвршћују учење и памћење. Наставници и ученици могу слободно да бирају редослед земаља и активности у складу са потребама одељења.

Активности су засноване на принципима учења кроз игру: смислене су, практичне, радосне, повезане са стварним животом и подржавају аутономију ученика. Деца уче кроз рад, слушање, понављање и глуму. Културолошки елементи подстичу интеркултурну радозналост, емпатију и разумевање различитих култура.

Вредност гејмификације у образовању потврђена је бројним истраживањима. Студије показују да гејмификација подстиче унутрашњу мотивацију, ангажованост, боље исходе учења и позитивна емоционална искуства (Dehghanzadeh и сар., 2024). Такође повећава мотивацију за читање и унапређује читалачке способности (Chu & Li, 2021). Систематски прегледи и мета-анализе постојеће литературе указују да учење засновано на играма има умерен до снажан утицај на когнитивне, социјалне, емоционалне и мотивационе исходе, као и на ангажованост ученика.

Дигитални алати попут **Genially-a** чине учење још занимљивијим и значајнијим. Истраживања о учењу заснованом на играма помоћу Genially-a показују побољшање у учењу речника и граматике, концентрацији, мотивацији и укупној интеракцији ученика (Cabrera-Solano, 2022). Практични водичи за наставнике такође истичу да Genially омогућава креирање **интерактивних педагошких прича**, што деци олакшава праћење секвенци, разумевање наратива и повезивање са ликовима (EGLE Network, 2023).

Уопштено, игре попут Genially-a подржавају наставу усмерену на ученика, омогућавају вежбу, тренутну повратну информацију, безбедно окружење за грешке, сарадњу и социјалну интеракцију, као и прилагођавање учења индивидуалним потребама (Edmentum, 2023).

Стога, истраживања потврђују да гејмификација - нарочито уз алате као што је Genially - ствара безбедно и ефикасно окружење у којем деца природно, кроз игру истражују језике, увежбавају нове речи и откривају елементе културе.

3. Садржај платформе: теме и начини на које наставници могу да их користе



Платформа обухвата теме које су деци блиске и препознатљиве из свакодневног живота.

Сваки језик повезан је са различитим темама:

Француски: продавница, музеј (Лувр), спортски центар

Немачки: продавница, школа, моји пријатељи

Енглески: продавница, кућа, школа

Грчки: продавница, ресторан, фестивал

Српски: музеј (Тесла), ресторан, школа

Холандски: музеј (Ван Гог, Мондријан, Вермер), ресторан, фестивал (Koningsdag)

Румунски: мој град, хајде да играмо!, Божић је!

Свака Genially активност почиње занимљивом добродошлицом, након чега следи интерактивно истраживање током ког деца слушају речник, понављају, посматрају или откривају елементе културе, пратећи јасну и логичну прогресију. Активности воде ка прикупљању делова слагалице повезаних са вредношћу сваке земље.

Genially активности подржавају T.A.P. оквир часа (Т -нит (Thread), А -“удица” за привлачење пажње (Attention Grabbers,), Р - фазе (Phases). Кроз наратив, платформа пружа смислен контекст и гради емоционалну везу са учеником. Пажња деце привлачи се кључним елементима који структурирају Genially активност: предметима, звуковима, покретима, изненађењима и јасно дефинисаним циљевима.

Genially обезбеђује излагање целокупном материјалу који ће деца учити, представљајући га у пријатељском и безбедном окружењу. Ученици могу да се враћају активностима и да понављају песме, игре и задатке неограничен број пута. Ово понављано излагање подржава памћење и дугорочно задржавање нових речи и појмова. Временом, овај процес доводи до природне и сигурне интеграције новог знања.

Алат подстиче имитацију и мултисензорно учење, док његова линеарна структура омогућава слободно враћање на било који корак, чиме се подстичу аутономија и стабилна консолидација знања.

Начини коришћења дигиталних модула у настави

Наставници могу да користе дигиталне модуле на више начина:

- пројекција за цео разред ради заједничког откривања и вођеног понављања



- индивидуални или рад у паровима на таблетима, ради подстицања аутономије
- комбиновање са физичким материјалима: штампане картице, игре улога, стрипови
- понављање аудио-записа, сцена или речника по потреби
- прилагођавање узрасту, величини групе, циљевима и доступном времену

Наставницима се саветује да остану активни, користе покрете, подстичу хорско понављање, избегавају непотребна прекидања, напредују корак по корак и подржавају аутономију ученика. Такође, важно је имати у виду да се платформа може флексибилно користити и у учионици и код куће, уз комбиновање дигиталних и физичких материјала ради стварања богатих и смислених искустава учења.

4. Техничке и педагошке смернице за ефикасну употребу

Техничке смернице

- обезбедити стабилну интернет везу и проверити звук пре часа
- користити режим целог екрана приликом пројекције
- унапред припремити страницу платформе како би се избегла кашњења
- обезбедити слушалице за индивидуални или рад у паровима
- подстицати поновно слушање аудио-записа и сцена

Педагошке смернице

- бити активан и моделисати покрете и интонацију
- користити технику „еко-повнављања“
- избегавати прекидање наративног тока
- подстицати самосталност и постепено напредовање
- враћати се активностима ради утврђивања
- комбиновати дигиталне модуле са физичким активностима, песмама и играма
- подржавати једноставну језичку продукцију и прославити успех



Савети за управљање учионицом

- подстицати предвиђања, покрете и имитацију
- при раду у паровима, јасно одредити улоге и временска ограничења
- одржавати кратке прелазе између активности и прославити мале успехе



5) Примена у учионици

Улога наставника (Наставник као фасилитатор и мотиватор)

Наша методологија заснива се на уверењу да се језик најефикасније усваја кроз игру, емоције, ритуал и активно учешће. Овај приступ повезује когнитивне, афективне и социјалне процесе учења, омогућавајући деци да језик доживе као нешто смислено, радосно и креативно.

Основа овог приступа ослања се на Tradanin методологију, коју је представила Véronique Van den Abeele, а која наглашава динамично, мотивишуће и аутономно учење језика. У нашем програму ова филозофија огледа се у интеграцији дигиталних, физичких и интерактивних елемената. Дигитални модули Globetrotters служе као почетна искра - ангажујућа полазна тачка за улазак у свет новог језика. Међутим, они се увек допуњују практичним, комуникативним и активностима заснованим на покрету у учионици.

У овом моделу:

Наставник организује активности и подиже енергију у учионици: управља динамиком часа (ритам, темпо, промене активности). Осигурава и брине да сви ученици буду укључени и мотивисани.

Наставник је модел који деца следе у употреби језика: говори јасно, понавља кључне фразе и структуре, користи покрете, мимику и визуелну подршку.

Наставник гради рутине: одржава јасну структуру часа (поздрави, песме, бројање, сигнали), стварајући окружење у ком се деца осећају сигурно и опуштено.

Наставник подржава аутономију ученика: омогућава избор активности, рад у групама, да ученици вреднују свој рад и напредак и подстиче ученике да креирају сопствене идеје.

Наставник врши корекције на позитиван начин: исправља ученике уз смернице и пуно охрабрења и гради атмосферу прихватања. Корекције су благе и ненаметљиве, уз употребу „златних фраза“ као што су: *Одличан покушај! Хајде овако да кажемо! Још мало!.* На тај начин ученици су мотивисани да покушају поново, а не да одустану.

Како припремити час користећи Globetrotters материјале?



Ове три фазе пружају јасан, корак-по-корак водич наставницима за планирање и реализацију часа уз коришћење Globetrotters материјала. Свака фаза помаже наставнику да осмисли активности, структурира час и максимално искористи материјале ради активног укључивања ученика, подршке учењу и развоја аутономије.

Истраживање материјала

Ученици започињу рад тако што рукују материјалима и испитују их, откривајући њихове карактеристике и могуће начине употребе. Заједно осмишљавају потенцијалне игре и креирају листу од три до пет нових, неконвенционалних начина на које се сваки материјал може користити у настави. На тај начин ученици разумеју да су материјали флексибилни алати, а не средства за једнократну употребу, и да могу подржати различите врсте учења.

У ограниченом временском периоду, ученици раде ефикасније у мањим групама. Групни рад омогућава брже генерисање идеја, заједничко посматрање и учење од вршњака. Свака група заједно истражује материјале, дискутује о њиховим својствима и брзо предлаже идеје за игре и три до пет неконвенционалних наставних примена.

Креирање наставне секвенце

У другој фази наставници креирају вишенаменску наставну секвенцу користећи један дигитални модул, један физички материјал, одабрану тему и конкретан језички циљ.

Приликом осмишљавања секвенце, дефинишу се:

- мотивишући увод (за привлачење пажње ученика)
- једна активност за меморисање (понављање, песма, визуелни или гејмификовани задатак)
- једна активност за интеграцију садржаја (повезивање језика са покретом, игром или израдом производа)
- једна варијација часа (поједностављена или захтевнија верзија)

Презентација

У завршној фази наставници представљају своју наставну секвенцу, објашњавајући на који начин су материјали коришћени у различитим контекстима, како су те примене



обликовале дизајн часа и на који начин се час може прилагодити различитим узрастима или нивоу предзнања (имајући у виду да најмлађи ученици у почетку можда неће бити у могућности да читају садржаје).

Ова фаза служи као прилика за рефлексију и унапређење, омогућавајући наставницима да јасно артикулишу разлоге и принципе који стоје иза њихове наставне секвенце.

Вишенаменски материјали - уштеда времена и продубљивање учења

Вишенаменски материјали могу се више пута користити кроз различите часове и теме. Они смањују време потребно за припрему наставе и продубљују учење, јер деци омогућавају да се језику враћају кроз различита искуства.

Поновна употреба истог материјала

Једна картица или предмет може имати више функција у различитим часовима: за вокабулар, граматичке структуре, гестове, игре или интегративне изазове. На пример, исти предмет може служити као реквизит за игре, материјал за погађање, део игре сортирања или меморијске игре (*Покази и реци (show & tell), криј и тражи (hide & seek), сортирање*).

Прогресија - један материјал за различите нивое

Један материјал може се прилагодити различитим нивоима знања: Основни ниво: именовање (*То је шаргарепа.*); Средњи ниво: описивање (*То је једна наранџаста шаргарепа.*); Напредни ниво: употреба у реченици или краткој причи (*Једна наранџаста шаргарепа је на столу*).

Исти материјал за развој различитих вештина

Једна картица може подржати више аспеката учења:

Слушање: Слушај и дотакни слику; Говор: Реци две реченице о њој

Моторичке вештине: Пренеси картицу преко учионице

Сарадња / рад у пару: Питај партнера: *Да ли имаш (Do you have...?)*

Вербална флуентност и креативност: Користи три картице да направиш кратку причу



Поновна употреба истог материјала у различитим темама омогућава природно враћање језику, без монотоније. Материјали се враћају из часа у час и уклапају у различите теме: боје (нпр. сортирање картица), бројеви (бројање предмета), храна (прављење менија, игре пијаце, игра ресторана).

Комбиновање материјала

Визуелни материјали могу се комбиновати са вербалним, предметним или покретним активностима, повезујући искуства учења у кохерентну целину и јачајући њихов ефекат. На пример, комбиновање слика и речи (упаривање), мапа и предмета (потрага за благом) или картица и гестова (игре погађања).

Вишенаменски материјали подстичу аутономију

Ови материјали снажно подржавају самостално учење и развој ученичке аутономије. То има значајан утицај на напредак ученика: они постепено преузимају већу одговорност за сопствено учење, док наставник преузима улогу водича, подршке и фасилитатора развоја.

У пракси, ови материјали омогућавају различите формате самосталног учења. Ученици могу бирати активности („изабери картицу“), радити са истим материјалима у различитим центрима за учење или самостално проверавати одговоре помоћу информација на полеђини картица или QR кодова. Наставник може организовати наставу на више начина, у зависности од узраста ученика, величине групе и нивоа аутономије. Учење се може одвијати индивидуално, у малим ротирајућим групама или кроз истраживачке и откривајуће активности. Основни циљ је осмишљавање структуре часа која подстиче активно учешће и постепено јача самосталност ученика.

Уметност и култура као путеви ка језику

Учење нових језика и култура постаје посебно инспиративно када настава укључује уметничке елементе (музику, приче, драматизацију, реквизите). Кроз песме, бајке, традиционалне игре и кратке драмске приказе, језик оживљава у учионици. То смањује страх од непознатог, гради осећај сигурности и подстиче радозналост. Уз подршку наставника, деца природно и без притиска улазе у процес откривања, игре и искуственог учења.





6) Примери активности

1. Увод у материјале

Пројекат нуди три међусобно повезане врсте материјала који заједнички подржавају разиграно, смислено и функционално учење језика: **дигиталне материјале, физичке материјале и сет алата (Toolbox).**

Дигитални материјали обухватају Gamified Platform и Genially игре, док физички материјали садрже PDF фајлове за штампу са картицама са сликама, картицама са речима, друштвеним играма, активностима упаривања, упутствима за игре и практичним задацима. Ове материјале деца могу да секу, сортирају, померају, додирују и на различите начине манипулишу њима. Они омогућавају ученицима да увежбавају садржаје који су претходно представљени дигитално или кроз конкретна, мултисензорна искуства у учионици.

Сет алата (Toolbox) проширује и дигитални и физички садржај, нудећи додатне игровне ресурсе повезане са темама модула. Он укључује рецепте, једноставне креативне активности, унапред припремљене изразе, лутке-националне водиче за игре улога, азбуке, коцке са гестовима, коцке за започињање реченица, алате за инклузију ученика са SEN, ADHD-ом или мигрантским пореклом и друго. Наставници могу користити Toolbox за обогаћивање наставе, креирање радионица или проширивање учења ван основних активности.

Заједно, ови материјали нуде висок степен флексибилности. Једна слика, картица или израз могу се користити на различите начине - у оквиру свакодневних рутина, током приповедања, игара улога, покретних игара или међумодулских активности - што наставницима омогућава да прилагоде наставу различитим узрастима, нивоима знања и потребама одељења.

2. Комбиновање дигиталних и физичких материјала



Дигитални и физички материјали могу се комбиновати на флексибилне начине који одговарају циљу учења на часу. Наставници могу пратити, на пример, следећи редослед: Genially за прво излагање → физички материјали за увежбавање и памћење → Genially поново за интеграцију, али ово је само једна од могућности.

Наставници могу представити цео Genially модул или само одабране делове који одговарају језичком циљу тог дана. На пример, час усмерен на поздраве у различитим земљама може користити само дигиталне екране који приказују како водичи поздрављају у различитим земљама. Деца затим могу вежбати уз штампане картице са поздравима, испробавати гестове и понављати изразе кроз игру улога, користећи лутке из Toolbox-а.

Наставник такође може осмислити часове засноване на једној теми - као што су бројеви, боје, храна или школски предмети - бирајући материјале из више модула истовремено. На пример, „Час о бројевима“ може укључивати екране са бројевима из различитих Genially модула, након чега следе физичке игре као што су Bingo, Memory или Floor Path Game, користећи картице са бројевима на различитим језицима.

Дигитални и физички елементи могу се користити и паралелно у оквиру радионица: једна група може радити са Genially материјалима на таблетима, док друга група користи штампане картице. На крају часа, деца се могу вратити дигиталном модулу ради учвршћивања памћења или интеграције нових речи и израза.

Оваква флексибилна структура омогућава наставницима да прате редослед модула или да креирају тематске часове који одговарају потребама, интересовањима и ритму њиховог одељења.

3. Активности

У наставку се налази збирка спремних активности осмишљених у складу са седам C.R.E.A.T.E.E. принципа (Concrete, Ritual-based, Energetic, Affective, Terrifically varied, Exposure-rich and Extremely fun.), који обезбеђују да активности буду: конкретне, засноване на рутинама, енергичне, емоционално ангажујуће, изузетно разноврсне, богате језичком изложеношћу и изузетно забавне. Неке од ових активности већ су укључене у дигиталне и физичке модуле. Све активности могу се прилагодити било ком узрасту, нивоу способности или величини групе. Такође, могу се реализовати



коришћењем материјала **једног** модула или комбиновањем материјала из **више модула** истовремено.

3.1 Дневне и недељне рутине и игре засноване на рутинама (понављају се током целе школске године)

- **Јутарња игра „Језички пасош“**

Деца поздрављају наставника на језику дана како би добила печат у свом језичком пасошу.

- **Трка бројања капута**

Док деца каче своје капуте, наглас броје од 1 до 10 на изабраном језику.

- **Језички прекидач**

У насумичним тренуцима наставник каже „Промена!“, а деца морају одмах да кажу боју, број или поздрав на изабраном језику.

- **Рима за улазак у учионицу**

Деца изговарају кратку риму из модула при уласку у учионицу - било исту риму током целе недеље или различиту у зависности од дана. Додатна варијанта, повезана са претходном игром, дешава се када наставник у случајном тренутку каже „Промена“, након чега деца изговарају риму на новом језику који наставник одабере.

- **Игра „Тајанствени певач“**

Једно дете тајно почиње да пева песму коју је научило на одређеном језику; одељење погађа и придружује се певању.

- **Парада поздрава и гестова**

Деца представљају заставе, гестове и поздраве из различитих земаља остатку школе.

- **Spot It! – Потрага по учионици**

Наставник показује картицу (нпр. „blue“), а деца проналазе нешто плаво у учионици и именују то на језику модула.

- **Изазов „Вредност недеље“**

Током недеље деца убацују кликер у теглу недељне вредности (поштовање, сарадња, пријатељство, дељење, емпатија, слобода или једнакост). Ако је тегла



пуна до петка, одељење откључава наградну активност, као што су плес, кулинарска активност или игра улога.

- **Песма за поспремање**

Деца певају песму научену у Genially модулу док заједно поспремају учионицу.

- **Капетан земље недеље**

Једно дете постаје „Капетан земље“. Оно води поздрав на језику те земље, бира реч дана, додаје картице у кутак земље и задаје дневне изазове (нпр. „Пронађи нешто црвено и именуј то на немачком!“).

- **Игра погађања са културолошком коцком**

Баца се коцка са категоријама (храна, плес, боја, уметничко дело), а дете даје трагове користећи гестове, звукове или једноставне изразе.

3.2 Активности у оквиру модула (коришћење једног или више модула)

- Већина наведених активности већ је укључена у физичке и дигиталне материјале. Наставници могу понављати исте игре са новим сетовима картица како би ојачали памћење и самопоуздање ученика.
- **Гирланда речи**
Деца украшавају картице са речима или сликама из модула и праве вишејезичну гирланду (низ/траку) за учионицу.
- **Изазов дуге**
Деца пишу називе боја на различитим језицима на обојеним тракама и праве вишејезичну дугу.
- **Додај торбицу**
Кружна игра уз музику у којој деца извлаче картицу из торбице и именују је на једном или више језика.
- **Потрага за благом**
Картице су сакривене по учионици или дворишту. Деца их проналазе, именују и сакупљају.
- **Bingo**
Деца покривају слике на својим таблама када наставник изговори реч.



- **Игра меморије**

Деца упарују парове (слика-слика или слика-реч) и говоре пуне реченице („Ово је...“, „Ја имам...“).

- **Упаривање парова**

Повезивање хране са називима, уметничких дела са насловима или предмета са писаним облицима - на једном или више језика.

- **Цртај и погоди /Pictionary**

Једно дете црта појам, а остали погађају реч на изабраном језику.

- **Ко је то?/ Шта је то?**

- Игра погађања уз помоћ питања са „да/не“ одговорима ради откривања скривене картице.

- **Игра мешовитог именовања**

Деца изговарају речи користећи смешне гласове (робот, шапат, џин) или одговарајуће гестове.

- **Оживи Genially**

Деца глуме кратке сцене из Genially модула користећи лутке, гестове и картице са фразама.

- **Потрага за предметима**

Деца траже стварне предмете у учионици који одговарају картицама са сликама.

- **Породица од четири**

Деца групишу картице у сетове од четири (храна, боје, бројеви, уметничка дела).

- **Велика ЕУ мапа - игра**

Деца именују предмет, одређују земљу порекла и постављају звездицу на мапу.

- **Покварени телефон**

Деца су подељена у групе у редовима. Прво дете шапуће реч на новом језику следећем детету. Реч се преноси редом до последњег детета, које је изговара наглас. Група проверава да ли се коначна реч поклапа са почетном.

- **Избори**

Деца гласају за омиљено јело, израз, песму или културни елемент. Свако дете ставља налепницу или картицу у кутију за гласање или на слику која представља њихов избор. На крају, одељење заједно броји гласове и проглашава победника.

- **Варијације:**

- *Избори по земљама:* предмети су груписани по земљама (храна, плесови,



поздрави); бира се „Земља недеље“.

- *Топ 3- листа*: уместо једног гласа, деца бирају три омиљена елемента.

- *Жири одељења*: мале групе образлажу свој избор једноставним реченицама.

- **Недеља земље**

Када се деца упознају са модулом, организује се *Недеља земље*. Активности могу укључивати украшавање учионице предметима, сликама и бојама те земље; припрему или дегустацију традиционалне хране; позивање других одељења на мини-презентацију; виртуелну туру кроз значајне споменике; певање песама и слушање музике; као и коришћење лутке земље као вође активности у учионици.

3.3 Покретне и плесне активности

- **Учење националних плесова**

Групе уче кратке плесне кораке из различитих земаља и представљају их одељењу или школи.

- **Трка до картице**

Велике картице су постављене на поду. Деца трче до тачне картице када чују реч.

- **Потрага за благом (верзија за двориште)**

Пластифициране картице или предмети сакривени су напољу; деца их траже и именују.

- **Коцка са гестовима**

Деца бацају коцку са гестовима и изговарају реч на задати начин.

- **Изазов „Глуми и трчи“**

Деца глуме појам са картице, наглас изговарају реч на изабраном језику и затим је стављају у корпу одговарајуће земље.

- **Игра кретања по поду**

- Картице формирају стазу на поду. Деца корачају по свакој картици изговарајући реч на изабраном језику.

3.4 Музичке и звучне активности

- **Погоди песму земље**

Деца слушају кратке музичке исечке и погађају из које земље потиче песма, чак и без разумевања текста.



- **Игра препознавања инструмената**

Деца слушају звуке инструмената и именују их на језику модула.

- **Песнички изазов**

Тимови се такмиче ко ће запамтити и отпевати више стихова песама научених у модулима.

- **Мисија**

Деца добијају задатак да открију инструменте који су заједнички различитим земљама, као и оне који су необични или јединствени за одређену земљу.

3.5 Креативне и стваралачке активности

- **Израда лутке земље**

Деца праве лутке које представљају различите земље и користе их у играма улога.

- **Игра „Фестивал хране“**

Деца праве штандове са храном за сваку земљу и позивају друга одељења да гласају за омиљене.

- **Мини-музеј**

Деца излажу уметничка дела из различитих земаља и глуме музејске водиче.

- **Вишејезична књижица**

Деца креирају књижицу у којој сакупљају називе хране, бројева или израза са свих језика.

- **Израда инструмента**

Пратећи упутства из Toolbox-а, деца праве инструмент и означавају га на више језика.



7) Линкови ка платформи

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

• G
l
o

8) Додатна литература

- e
t
r
- 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
c
C
o
u
m 25–26. <https://kamilala.org/en/partner/tradanim-belgium-25-26/>

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

i
n
c
i
u
c
l
a
u
t
m
i
n
o
g
f

w
t
i
h



9) Референце

- 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>

k

.

(

2

0

2



- 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). *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/>



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

