



Heuropa! – Grandes lignes didactiques

I Concept didactique

Heuropa ! offre des exercices et des jeux de langues séparés pour 3 groupes d'âges pour convenir aux différences cognitives, sociales et émotionnelles des enfants âgés de 4 à 13 ans.

Tous les jeux correspondent à un ou plusieurs des thèmes suivants:

1. Personnes, pays, nationalités
2. Moi, ma famille et mes amis
3. Ma journée, ma semaine, les métiers et les loisirs
4. Le corps, la santé et le sport
5. La nature et l'environnement
6. En ville, mon domicile, les vacances
7. Médias et technologie

Chaque thème est pris en considération pour toute classe d'âge (avec exception du thème 7). Seulement les aspects correspondant et intéressant à chaque âge seront mis en évidence dans ces jeux, par conséquent, la langue est complexe et aussi différente.

Enfants dans l'âge préscolaire

Les jeux ont pour but principal d'offrir le plus d'input possible de thèmes quotidiens que les enfants connaissent de leurs environnement et leurs garderies. Les images et les jeux offrent assez de possibilités pour parler. Les dictionnaires parlant sont là pour que les enfants répètent les mots et réagissent sur les questions et après comparer leurs réactions avec celles de l'exemple dans le jeu. On part du principe que la maman ou le papa aident les enfants en étant leur partenaire pour parler

- Habilité fonctionnelle: entre autre, décrire des images, raconter le déroulement d'un fait de façon courte, répéter des phrases données en exemples, poser des questions sur la place et les caractéristiques des choses.

Enfants d'école primaire entre 5/6 ans et 9 ans:

Les jeux pour enfants dans cet âge entraînent surtout l'expression orale, la perception des sons, la description des images et des situations, l'introduction dans l'alphabet, par exemple, la classification des mots à partir de leurs initiales, le fait de compléter des mots ou d'épeler des noms. En plus du contenu linguistique donné, on peut procurer des connaissances sur le pays, les caractéristiques de la nature et les paysages ainsi que sur le déroulement typique d'une année.

- Habilité fonctionnelle: se présenter et présenter d'autres personnes, comprendre et reproduire des règles d'interdiction, de commandement et décrire ou épeler les noms des animaux, des choses ou les caractéristiques d'amis etc.



Enfants et adolescents à partir de 10:

Les jeux de ce groupe d'âge demandent et encouragent non seulement la compréhension orale mais aussi la lecture. Ces jeux seront complétés par des textes simples, par exemple des cartes postales ou des récits de cahiers- journaux. Plusieurs quiz différents accélèrent non seulement la compréhension du vocabulaire technique et médiatique, mais aussi les connaissances en matière de protection de la nature et de l'environnement. Ainsi que l'emploi d'expressions typiques de politesse avec d'autres personnes. A côté de la famille, les amis et le premier amour jouent un grand rôle.

II Le concept de la plate-forme et des jeux (Game Design)

Les jeux d'apprentissage dans Heuropa! ne prétendent aucune progression. Tous les jeux sont accessibles de manière équitable et peuvent être filtrés d'après des critères didactiques comme le thème, les structures d'exercices ou les fonctions linguistiques ou alors les groupes d'âge. Par conséquent, il est possible d'entamer ces activités de façon individualisée pour différents niveaux et conditions linguistiques.

Accès aux différents jeux

A l'entrée de la plate-forme, le joueur choisit d'abord la langue de base, c'est la langue dans laquelle seront montrés les contenus du site-web et l'aide pour tout jeu. L'aide et les textes accompagnant figurent en 8 langues européennes. Pour cela, les parents, qui ne parlent pas couramment la langue à apprendre, sont invités à jouer et à apprendre ensemble.

A)



Pour jouer librement et sans instructions, les enfants peuvent choisir leur groupe d'âge sur la page principale et arrivent aux 3 images principales du site. À partir de là, ils suivent leur curiosité et choisissent des jeux particuliers. Ils peuvent retourner à chaque moment à l'image principale après avoir fermé le jeu par une croix et ainsi commencer un nouveau jeu.

→



B)

choisir un cours ou créer le votre

1. créer le cours
Catégories d'âge
☐ Maternelle (4-6)
☐ École primaire (5-9)
☐ À partir de 10 ans

Qu'est-ce qui nous fait bouger-thèmes et domaines
☐ Personnes, pays, Nationalités
☐ Moi, ma famille et mes amis
☐ Ma journée, ma semaine
☐ Mes habits
☐ Les couleurs
☐ Faire les courses
☐ Les métiers
☐ Les loisirs
☐ Jours fériés, Traditions und histoire
☐ Le corps, la santé et le sport
☐ Les repas et la nutrition
☐ La nature und l'environnement
☐ Le climat
☐ Les animaux
☐ Les saisons de l'année et les mois
☐ En ville (Bâtiments et transport)
☐ Nous partons en vacances
☐ Mon domicile (appartement, maison, jardin)

2. cours à créer. Tout simplement sauvegarder et demarer
Jeux pour enfants de la grande section
Dictionnaire avec images: être sûr en circulation
Dictionnaire avec images: tu es d'où ?- mes voisins et moi
Dictionnaire avec images: animaux chez le vétérinaire
Dictionnaire avec images: animaux dans le monde
Dictionnaire avec images: dans ma chambre
Mon année- les saisons de l'année
Des rimes: je suis un petit poète.
Dictionnaire avec images: que fait ma famille?
Quiz: où est le chien
Quiz: des personnes autour de nous- où travaillent-ils?
Quiz: fruits et légumes
Quiz: animaux à deux et à quatre pattes- membres du corps animal
Un conte: les 3 petits cochons
Dans la cuisine- mon repas préféré

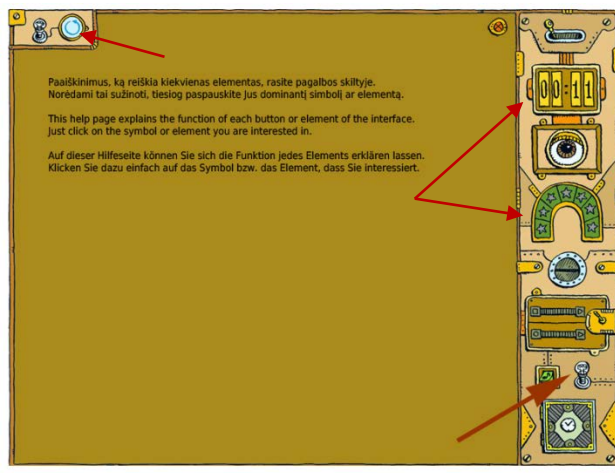
Jeux pour enfants de 5 à 9 ans
Pays, nationalités, langues- on se présente
Dictionnaire avec images: en ville- bâtiments et moyens de transport
Avec le doigt sur la carte du pays
„en juillet, ce sont les vacances“- les saisons de l'année et les mois
En ville- on écoute une description de chemin
Mon métier de rêve
On écrit une carte postale des vacances
Ma famille et moi- une photo de famille
Orthographe: des lettres difficiles

3. choisir un cours
0509
1013
5-latk pory roku i miesiac
A1 BEGINNERS
ALL GAMES / ALLE SPIELE
Alfabet
Bajka -trzy male swinki
Bernd
BildwoerterbuchQin der stadt
Boli mnie glowa u lekarza
Czasowniki i wyrazenia Modalne
Czasowniki i wyrazenia modalne
Everyday life
From the age of 10
Gramatyka 10+
Habby
Hry pro předškoláky
Kraje narodowości, języki- przedstawiamy s
Lenka
Ludzie, kraje i narodowości
MALI
Mokykle
My dream job
Ola
Oskar

demarer le cours

En plus, il y a un sommaire de tous les jeux existants indépendamment du groupe d'âge (→des cours individuels). Les professeurs et les parents peuvent choisir des jeux définis d'après un catalogue didactique et en faire un cours individuel. Ce dernier peut être sauvegardé et mis à la disposition de leurs enfants ou d'un groupe d'apprenants.

Le concept de jeux général



La surface du jeu, CAD, les éléments de manœuvre, sont les mêmes pour tous les groupes d'âge. Leur fonction apparait en cliquant sur la lampe. La majorité des jeux dispose de plusieurs séances et par conséquent de différentes versions de tâches. On commence une séance nouvelle en faisant appel au jeu ou en cliquant sur le symbole de répétition (cercle avec une flèche).

Le joueur ramasse des points pour chaque tâche accomplie. Le maximum des points atteint est défini à partir du niveau de difficulté du jeu. Les points sont sauvegardés pour chaque session. Après un nombre de point déterminé (8), le joueur reçoit une étoile et enfin après 7 étoiles, il obtient une récompense sous la forme d'une animation.



III Scenarios d'utilisation possibles

Il existe une description détaillée en tchèque, lituanien, anglais et allemand:

<http://heuropa.eu/sur-heuropa.html>

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

