

### III.20 JOCURI CREATIVE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

- a) *Denumire program avizat: Jocuri creative în învățământul preuniversitar*
- b) *Grup țintă:* Profesori învățământ preuniversitar (Ciclul preșcolar – primar - gimnazial); personal didactic auxiliar.
- c) *Criterii curriculare*
- i) Notă argumentativă/justificativă, de fundamentare a programului (descriere succintă) privind utilitatea /necesitatea programului:

În învățământul preuniversitar se utilizează o varietate de jocuri. Era tehnologiei a adus o mare diversificare a acestora. Considerăm că exersarea în cadrul unui curs a unei game largi de jocuri contribuie la o aplicare mai eficientă și la dezvoltarea creativității participanților în acest domeniu. Chiar dacă există o multitudine de cărți, broșuri, site-uri de resurse, considerăm că o reunire și exersare a lor într-o varietate de contexte educaționale ar avea un rol important în stimularea dorinței participanților de a contribui la dezvoltarea domeniului, la structurarea unui ghid metodic și a unei baze de resurse ce pot fi utilizate atât în activitatea cu elevii cu dezvoltare tipică cât și cu cei cu dezvoltare atipică.

- ii) Informații generale:

Domeniul tematic al programului	Denumirea programului	Grup țintă	Formă de organizare	Nr. total de ore	Distribuția nr. de ore/forme de organizare			Coordonator program
					Față-în-față	Online sincron	Online asincron	
Metode și tehnici moderne de predare-învățare	Jocuri creative în învățământul preuniversitar	Profesori învățământ preuniversitar (Ciclul preșcolar – primar - gimnazial); personal didactic auxiliar.	blended learning	24 ore	12 ore	-	12 ore	Profesor metodist CCD BN Hangea Cristina

iii) Scopul programului: exersarea în cadrul unui curs a unei game largi de jocuri care să contribuie la o aplicare mai eficientă și la dezvoltarea creativității participanților.

iv) Competențe formate/dezvoltate:

- Conceperea unor jocuri adaptate particularităților elevilor;
- Utilizarea creativă a jocurilor pentru stimularea potențialului fiecărui elev atât cu dezvoltare tipică cât și a celor cu cerințe educaționale speciale;
- Crearea de contexte/experiențe de învățare prin intermediul jocurilor;
- Identificarea unui set de resurse adaptate nevoilor participanților.

v) Locație de desfășurare:

- pentru componenta online: Platforma Google Workspace for Education Fundamentals activă pe domeniul ccdbn.ro al CCD BN;
- pentru componenta față-în-față: Casa Corpului Didactic BN/Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1 Bistrița

vi) Plan de învățământ / program avizat:

Nr. crt.	Denumire modul/temă	Nr. total ore/modul/temă	Distribuție nr. de ore/ pe formă de organizare		
			Față-în-față	Online sincron	Online asincron
1	Tema 1 – Jocuri pentru învățământul preșcolar	8 ore	4 ore	-	4 ore
2	Tema 2 – Jocuri pentru învățământul primar	8 ore	4 ore	-	4 ore
3	Tema 3 – Jocuri pentru învățământul gimnazial	8 ore	4 ore	-	4 ore

vii) Modalități de evaluare cursanți: portofoliul personal profesional cu resurse (Prezentare 2 jocuri originale)

d) *Resurse umane*

i) Formatori implicați:

- Prof. Bumbu Maria Corina, Psihologie, Master, Formator COR 242401, conform Certificat Seria I Nr. 0068969;
- Prof. Moldovan Georgeta Mariana, Psihologie, Master, Formator COR 242401, conform Certificat Seria I, Nr. 00128848;

- Prof. Archiudean Simona Viorica. Psihologie, Master, Formator COR 242401, conform Certificat de absolvire Seria S, Nr. 0135917.
  - ii) Coordonatorul programului: Profesor metodist Hangea Cristina
- e) *Criterii economice:*
  - i) Numărul de cursanți planificați: 25
  - ii) Costul programului: gratuit
  - iii) Costul estimat al unei ore de formare pentru fiecare participant: 8 lei / oră
  - iv) Forma de finanțare: venituri proprii / buget de stat