III.24. JOCURI CREATIVE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

a) ***Denumire program avizat:*** **Jocuri creative în învățământul preuniversitar**
b) ***Grup țintă:*** Profesori învățământ preuniversitar
c) ***Criterii curriculare***

i) Notă argumentativă/justificativă, de fundamentare a programului avizat (descriere succintă)

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:

Nr. crt.	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	
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.1.	7.2.	7.3.	8.
24	17. Educație nonformală, extrașcolară și informală	Jocuri creative în învățământul preuniversitar	Profesori învățământ preuniversitar	blended learning	25	13	-	12	profesor metodist Hangea Cristina Maria

iii) Scopul programului

Scopul programului este 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

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	Jocuri pentru învățământul preșcolar	8	4	-	4
2	Jocuri pentru învățământul primar	8	4	-	4
3	Jocuri pentru învățământul gimnazial	9	5	-	4
Nr. total ore/program avizat		25	13	-	12

vii) *Modalități de evaluare a formabililor:* portofoliul de evaluare finală (Prezentare 2 jocuri)

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 CCD BN, metodist HANGEA Cristina Maria

e) Criterii economice:

i) Numărul de formabili prognozați/an școlar 2026-2027: 25

ii) *Costul programului:* gratuit

iii) *Costul estimat* al unei ore de formare pentru fiecare participant: 0 lei/oră/formabil

iv) *Forma de finanțare:* -