

a) *Denumire program avizat:*

**INTEGRAREA JOCURILOR DIGITALE ÎN CONTEXT EDUCAȚIONAL PENTRU
O ÎNVĂȚARE ACTIVĂ**

b) *Grup țintă:* Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar

c) *Criterii curriculare*

- i. *Nota argumentativă/justificativă*, de fundamentare a programului avizat
Utilizarea jocurilor digitale în predare și învățare poate aduce beneficii semnificative în educație, îmbunătățind personalizarea învățării, eficiența predării și implicarea elevilor.
- ii. *Informații generale*

Nr. crt. 6	Domeniul tematic al programului ⁷	Denumire program	Grup țintă	Formă de organizare a programului (față-în-față/ blended learning/onli ne) ⁸	Nr. tot al de ore 9	Distribuție nr. de ore pe forme de organizare 2			Coordona tor program
						Faț ă- în- față	Onlin e sincr on	Online asincr on	
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.1.	7.2.	7.3.	8.
18	Competențe TIC/digitale/Nanotehnologii/Autonomie pedagogică prin dezvoltarea abilităților digitale	Integrare a jocurilor digitale în context educațional pentru o învățare activă	<i>Personal didactic de predare din învățământul preuniversitar</i>	online	25	-	15	10	Ionescu Viviana

iii. *Scopul programului:*

Programul de formare are drept scop utilizarea jocurilor digitale în context educațional și utilizarea lor în procesul de predare-învățare-evaluare.

iv. *Competențe formate/dezvoltate*

Utilizarea limbajului de specialitate legat de conceptele de baza ale jocurilor digitale in diverse contexte;

Identificarea jocurilor digitale adecvate pentru procesul didactic de predare-învățare-evaluare;
Proiectare și implementarea jocurilor digitale utilizate pentru o învățare activă

v. *Locație de desfășurare (în acord cu forma de organizare propusă):*

- pentru componenta *online asincron*: Moodle;
- pentru componenta *online sincron*: Google Meet.

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	Criterii de selectare a jocurilor digitale	9	-	6	3
2	Integrarea jocurilor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare	16	-	9	7
Nr. total ore/program avizat		25	-	15	10

vii. *Modalități de evaluare* a formabililor: evaluare pe parcurs, portofoliu de evaluare

d) Resurse umane

i. *Formatori implicați*

- Ghețau Gheorghe Florin, licență Istorie, certificat formator
- Hotescu Alina, licență Informatică, certificat formator
- Alexe Virginia, master Pedagogie învățământ primar și preșcolar, certificat formator
- Țilică Daniela, licență Matematică, certificat formator
- Selea Ionuț, licență Electronică, certificat formator
- Boca Alina, licență Informatică, certificat formator
- Ionescu Viviana, licență Pedagogie muzicală, certificat formator
- Bărbulescu Gabriela, master Psihologie, certificat formator
- Stana Iuliana, master Informatică, certificat formator
- Cosma Ioana, licență Informatică, certificat formator
- Nițu Dana, master Informatică, certificat formator

ii. *Coordonatorul programului:* Ionescu Raluca Viviana, profesor metodist CCDB, Licență pedagogie muzicală, viviana.ionescu@ccdbucuresti.org

e) Criterii economice

- Costul programului:* gratuit
- Înscriere:* [Formular de înscriere](#)