

PROIECT EDUCAȚIONAL INTERNAȚIONAL

„EDUCAȚIE DESCHISĂ”

REGULAMENT – ETAPA 5

JOCURILE COPILĂRIEI ÎN ERA DIGITALĂ

Elaborarea ghidului practic colaborativ

Perioada de înscriere	1 mai – 30 iunie 2027
Documentele în cont	30 iunie 2027
Publicarea ghidului	15 iulie 2027
Taxa de participare	20 EUR

Proiectul Educațional Internațional „Educație Deschisă” lansează Etapa 5 – „Jocurile copilăriei în era digitală”, dedicată realizării unui ghid practic colaborativ care reunește jocuri tradiționale, jocuri didactice și jocuri digitale ce pot fi utilizate în activitatea cu elevii.

Ghidul va fi publicat pe platforma www.educatiedeschisa.com și va putea fi consultat gratuit de cadre didactice, elevi, părinți și de toate persoanele interesate de utilizarea jocului ca metodă de învățare.

I. ORGANIZATOR

Organizator: Centro de Educación Abierta, Spania, în cadrul Proiectului Educațional Internațional „Educație Deschisă”.

Platformă oficială: www.educatiedeschisa.com

Contact: proiect@educatiedeschisa.com

II. SCOPUL GHIDULUI

Ghidul practic „Jocurile copilăriei în era digitală” are ca scop valorificarea jocului ca metodă educațională activă, atractivă și adaptată nevoilor elevilor de astăzi.

Prin acest ghid, ne propunem să reunim exemple de jocuri aplicabile la clasă, în activități școlare sau extrașcolare, care pot sprijini învățarea, cooperarea, dezvoltarea creativității, incluziunea, comunicarea, gândirea logică și utilizarea responsabilă a instrumentelor digitale.

Ghidul va include atât jocuri tradiționale adaptate contextului educațional actual, cât și jocuri didactice moderne, jocuri interdisciplinare și resurse educaționale digitale.

III. OBIECTIVELE GHIDULUI

- valorificarea jocului ca metodă de învățare activă;
- promovarea exemplelor de bune practici din activitatea cadrelor didactice;
- încurajarea utilizării resurselor educaționale deschise;
- sprijinirea profesorilor prin materiale practice, ușor de aplicat la clasă;
- promovarea creativității didactice și a schimbului de experiență între cadre didactice;
- integrarea jocurilor digitale și a instrumentelor interactive în procesul educațional;
- susținerea activităților care favorizează cooperarea, incluziunea și starea de bine a elevilor.

IV. GRUP ȚINTĂ

La realizarea ghidului pot participa cadre didactice din învățământul preșcolar, primar, gimnazial și liceal, profesori de sprijin, consilieri școlari, educatori, învățători, profesori pentru învățământ primar și profesori de diferite specialități.

Participarea este deschisă cadrelor didactice din România, Republica Moldova, Spania, Diaspora și din alte spații educaționale interesate de schimbul de experiență și de promovarea resurselor educaționale deschise.

V. TEMA GHIDULUI

Tema ghidului este „Jocurile copilăriei în era digitală”. Profesorii participanți pot propune jocuri care se încadrează în una dintre următoarele categorii:

- jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale;
- jocuri didactice utilizate la clasă;
- jocuri pentru consolidarea cunoștințelor;
- jocuri interdisciplinare;
- jocuri de comunicare, atenție, memorie sau cooperare;
- jocuri pentru educație emoțională și dezvoltare personală;
- jocuri pentru incluziune și integrarea elevilor cu nevoi diverse;
- jocuri digitale și resurse educaționale deschise interactive;
- activități ludice realizate cu ajutorul instrumentelor digitale.

VI. SECȚIUNILE GHIDULUI

Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale

Această secțiune va include jocuri cunoscute din copilărie, reinterpretate pentru activitatea didactică. Pot fi propuse jocuri de mișcare, jocuri de atenție, jocuri de cooperare, jocuri de comunicare, jocuri pentru dezvoltarea vocabularului, a gândirii logice sau a spiritului de echipă.

Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare

Această secțiune va include jocuri create sau adaptate de cadrele didactice pentru diferite discipline și niveluri de vârstă. Jocurile pot fi utilizate pentru predare, consolidare, recapitulare, evaluare formativă, activități remediale sau activități de performanță. Pot fi incluse jocuri digitale și resurse educaționale deschise realizate în platforme sau aplicații precum Wordwall, LearningApps, Genially, Canva, Quizizz, Kahoot, Educaplay, Google Forms sau alte instrumente digitale.

Secțiunea a III-a – Jocuri pentru incluziune, cooperare și stare de bine

Această secțiune va include jocuri care sprijină colaborarea, comunicarea, exprimarea emoțiilor, prevenirea bullyingului, integrarea elevilor cu CES, dezvoltarea empatiei și crearea unui climat pozitiv în clasă.

Pentru jocurile digitale, profesorul va include linkul către resursa creată, precum și o scurtă descriere a modului în care aceasta poate fi utilizată la clasă.

VII. MODALITATEA DE PARTICIPARE

Participarea constă în completarea unei fișe descriptive pentru un joc educațional, tradițional sau digital, care poate fi utilizat în activitatea cu elevii.

Fiecare cadru didactic va completa fișa descriptivă conform modelului pus la dispoziție de organizatori. Fișa va sta la baza publicării contribuției în ghidul practic.

Fișa descriptivă poate fi însoțită de o imagine reprezentativă. Imaginea poate fi o fotografie din activitate, o captură de ecran din jocul digital, o imagine realizată de autor sau o imagine utilizată legal, cu respectarea drepturilor de autor.

VIII. RECOMANDĂRI PENTRU COMPLETAREA FIȘEI

Fișa descriptivă trebuie redactată clar, coerent și aplicat.

Profesorul va prezenta jocul astfel încât acesta să poată fi înțeles și utilizat de un alt cadru didactic.

Descrierea jocului trebuie să includă pașii de desfășurare, regulile, materialele necesare și rezultatele urmărite.

În cazul jocurilor digitale, se va include linkul către resursa creată, precum și instrucțiuni scurte pentru utilizare.

Se recomandă ca resursa propusă să fie una deja aplicată sau care poate fi aplicată cu ușurință în activitatea cu elevii.

IX. CONDIȚII DE TEHNOREDACTARE

Materialul trimis trebuie să fie în format Word.

Lucrarea trebuie să conțină semne diacritice și să respecte normele de redactare corectă în limba română.

X. DREPTURI DE AUTOR ȘI LICENȚĂ

Materialul trimis trebuie să respecte drepturile de autor.

Profesorul participant își asumă responsabilitatea pentru originalitatea conținutului transmis și pentru respectarea legislației privind drepturile de autor.

În cazul în care sunt folosite imagini, texte, capturi de ecran, aplicații sau alte materiale care nu aparțin autorului, acestea trebuie menționate corespunzător.

Recomandarea organizatorilor este ca resursa să fie publicată sub licența CC BY-SA 4.0.

Model de menționare a licenței:

© Nume autor, 2027

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Dacă resursa este publicată sub licență Creative Commons, mențiunea licenței va fi inclusă în fișa descriptivă, pentru a clarifica modul de utilizare a resursei.

Organizatorii nu își asumă responsabilitatea pentru conținutul lucrărilor trimise și își rezervă dreptul de a respinge materialele care nu respectă normele de redactare, drepturile de autor sau tema ghidului.

XI. IMAGINEA REPREZENTATIVĂ

Fiecare fișă poate fi însoțită de o imagine reprezentativă. Imaginea poate fi:

- fotografie din activitatea desfășurată cu elevii;
- captură de ecran din jocul digital;
- imagine creată de autor;
- imagine realizată cu ajutorul unor instrumente digitale;
- imagine utilizată legal, cu menționarea sursei.

Nu se recomandă utilizarea imaginilor preluate de pe internet fără drept de utilizare sau fără menționarea sursei.

Dacă în imagine apar elevi, cadrul didactic trebuie să se asigure că are acordul necesar pentru utilizarea imaginii, conform regulilor interne ale unității de învățământ și legislației în vigoare.

XII. DOCUMENTE ACORDATE PARTICIPANȚILOR

Fiecare cadru didactic participant va primi următoarele documente:

1. Adeverință de participare la Etapa 5 – realizarea ghidului practic „Jocurile copilăriei în era digitală”.
2. Adeverință de coautor la elaborarea ghidului practic „Jocurile copilăriei în era digitală”, publicat în cadrul Proiectului Educațional Internațional „Educație Deschisă”, cu menționarea site-ului www.educatiedeschisa.com, ISSN 3008-3516 și ISSN-L 3008-3516.
3. Adeverință de creator de Resursă Educațională Deschisă (RED), pentru jocul/activitatea educațională inclusă în ghidul practic „Jocurile copilăriei în era digitală”, cu menționarea site-ului www.educatiedeschisa.com.
4. Adeverință de coordonator de activitate educațională la nivel local.
5. Adeverință privind promovarea imaginii școlii prin participarea la activități educaționale internaționale.
6. Adeverință privind implicarea în realizarea și diseminarea de materiale educaționale cu aplicabilitate la clasă.
7. Adeverință pentru realizarea unui parteneriat instituțional.

NOTĂ. Adeverința de parteneriat instituțional este valabilă numai împreună cu acordul de parteneriat semnat.

Documentele vor fi eliberate în format digital, direct în contul personal din platformă, după încheierea perioadei de înscriere și validarea participării, începând cu 30 iunie 2027.

XIII. TAXA DE PARTICIPARE

Taxa de participare este de 20 EUR.

Pentru plățile efectuate din România, suma se achită în lei, la cursul zilei, reprezentând echivalentul a 20 EUR. Taxa include participarea la realizarea ghidului, verificarea și integrarea materialului în publicație, publicarea ghidului pe platforma www.educatiedeschisa.com și eliberarea documentelor aferente participării.

Taxa de participare se achită direct pe platformă, în momentul înscrierii. Membrii Acreditați pot utiliza cupoanele aferente statutului lor, conform Regulamentului Membru Acreditat 2026–2027.

XIV. ÎNSCRIEREA PARTICIPANȚILOR

Înscrierea se realizează în perioada 1 mai – 30 iunie 2027.

1. Îți creezi un cont pe platforma www.educatiedeschisa.com și îl confirmi prin e-mail.
2. Te autentifici și accesezi secțiunea Profesori → Proiect Educație Deschisă → Etapa 5 – „Jocurile copilăriei în era digitală”.
3. Apeși „Înscrie-te acum!”, apoi „Vezi coșul” și „Spre plată”. Completezi datele și finalizezi comanda. Dacă ești Membru Acreditat sau ai un cod de reducere valabil, îl introduci înainte de finalizarea comenzii.
4. După confirmarea plății, revii pe pagina activității și accesezi tema destinată încărcării materialului.

5. Încarci Fișa descriptivă completată în format Word și, dacă este cazul, imaginea reprezentativă și acordul de parteneriat. Apoi trimiți tema pentru validare.

6. După validarea participării, revii pe pagina Etapei 5 și apeși butonul „Finalizează”.

7. Documentele sunt generate automat și devin disponibile în contul personal, în secțiunea Certificate, începând cu 30 iunie 2027.

Înscrierea și transmiterea materialelor se realizează exclusiv prin platforma www.educatiedeschisa.com.

XV. PUBLICAREA GHIDULUI

Ghidul practic „Jocurile copilăriei în era digitală” va fi publicat la data de 15 iulie 2027 pe platforma www.educatiedeschisa.com, ca supliment al revistei „Educație Deschisă”, ISSN 3008-3516, ISSN-L 3008-3516.

Ghidul va putea fi consultat gratuit de profesori, elevi, părinți și de alte persoane interesate de utilizarea jocului în educație.

Prin trimiterea materialului, autorul își exprimă acordul pentru publicarea contribuției în ghid și pentru promovarea acesteia în cadrul Proiectului Educațional Internațional „Educație Deschisă”.

Organizatorii își rezervă dreptul de a realiza corecturi minore de tehnoredactare, formatare și exprimare, fără a modifica fondul ideatic al materialului transmis.

XVI. RESPONSABILITĂȚILE PARTICIPANȚILOR

Participanții au obligația:

- să respecte tema ghidului;
- să completeze fișa descriptivă RED conform modelului pus la dispoziție;
- să transmită materialul în format Word;
- să respecte cerințele de tehnoredactare;
- să utilizeze semnele diacritice;
- să respecte drepturile de autor;
- să menționeze sursele utilizate;
- să se asigure că imaginile trimise pot fi publicate legal;
- să transmită materialele în perioada de înscriere.

XVII. RESPONSABILITĂȚILE ORGANIZATORILOR

Organizatorii au responsabilitatea:

- să pună la dispoziția participanților modelul de fișă descriptivă RED;
- să verifice materialele primite;

- să integreze materialele acceptate în ghid;
- să publice ghidul pe platforma www.educatiedeschisa.com;
- să elibereze documentele aferente participării;
- să comunice participanților informațiile necesare privind înscrierea, transmiterea materialelor și primirea documentelor.

XVIII. DISPOZIȚII FINALE

Participarea la Etapa 5 – realizarea ghidului practic „Jocurile copilăriei în era digitală” presupune acceptarea prezentului regulament.

Prin transmiterea materialului, cadrul didactic confirmă că este autorul contribuției trimise și că aceasta respectă drepturile de autor.

Organizatorii își rezervă dreptul de a solicita modificări sau completări, în cazul în care materialul nu respectă cerințele stabilite.

Ghidul practic „Jocurile copilăriei în era digitală” reprezintă o oportunitate de valorificare a experienței didactice, de promovare a jocului ca metodă educațională și de contribuție la realizarea unei resurse educaționale deschise, accesibile comunității educaționale.

ANEXĂ – STRUCTURA FIȘEI DESCRIPTIVE A JOCULUI

Se va șterge acest titlu și se va trece numele jocului. Fiecare contribuție va respecta următoarea structură. Mențiunile dintre paranteze au caracter orientativ.

I. DATE GENERALE

Numele jocului: ...

Autor: Profesor ...

Instituția: ...

Disciplina / Domeniul de activitate

Clasa / Nivelul de vârstă

Tipul resursei: (joc tradițional adaptat / joc didactic / joc digital / joc interdisciplinar / joc pentru incluziune / alt tip)

Format: (joc în aer liber / joc în clasă / link digital / Canva / video / alt format)

Jocul se încadrează la secțiunea ghidului: (se vor șterge cele două secțiuni care nu corespund jocului propus, rămânând doar varianta corectă)

- Secțiunea I – Jocuri tradiționale adaptate pentru activități educaționale
- Secțiunea a II-a – Jocuri didactice digitale pentru învățare
- Secțiunea a III-a – Jocuri pentru incluziune, cooperare și stare de bine

II. ÎNCADRARE DIDACTICĂ

Competențe specifice vizate

Obiective / rezultate ale învățării

Concepte-cheie

Durata estimată

Nivel de dificultate: scăzut / mediu / ridicat

III. DESCRIEREA JOCULUI

Scurtă descriere a jocului

Scopul jocului

Reguli și instrucțiuni de desfășurare

Mod de utilizare: la clasă / individual / pe grupe / online / în activități extracurriculare / în activități remediale

Resurse necesare

IV. ELEMENTE COMPLEMENTARE

Imagine reprezentativă, dacă este cazul

Elemente agregate / surse utilizate

Cuvinte-cheie

Interdisciplinaritate

V. LICENȚĂ ȘI DREPTURI

Reamintire: în cazul în care sunt folosite imagini, texte, capturi de ecran, aplicații sau alte materiale care nu aparțin autorului, acestea trebuie menționate corespunzător.

Recomandarea organizatorilor este ca resursa să fie publicată sub licența CC BY-SA 4.0.

Model de menționare a licenței:

© Nume autor, 2027

Licență: CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Dacă resursa este publicată sub licență Creative Commons, mențiunea licenței va fi inclusă în fișa descriptivă.

VI. RECOMANDĂRI ȘI OBSERVAȚII

Sugestii metodice

Adaptare pentru nevoi diverse

Extensii posibile

Observații ale autorului

Persoană de contact: Prof. Ana-Maria Sasu

WhatsApp: +34 604 940 448

E-mail: proiect@educatiedeschisa.com