



iTACKLE

Shaping the European Active Citizen: Raising Intercultural /
Transcultural Awareness through Life Skills Cultivation in Primary Education

No. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000158723



Co-funded by
the European Union

Învățarea bazată pe jocuri în educația interculturală

Cazul jocurilor iTACKLE

Sofia Papakonstantinou, Project Manager, CreThiDev

02/2026

Rezumat

Acest articol examinează valoarea adăugată a jocurilor dezvoltate în cadrul proiectului iTACKLE ca element pedagogic esențial. Acesta susține că jocurile reprezintă o inovație substanțială prin operaționalizarea obiectivelor de învățare interculturală și transculturală în instrumente structurate, experiențiale, adaptate învățământului primar. Analiza se concentrează pe (a) contribuția jocurilor la logica generală a proiectului, (b) relevanța și necesitatea lor pedagogică și (c) beneficiile concrete pentru grupul țintă de copii.

Introducere

Sălile de clasă europene sunt caracterizate din ce în ce mai mult de diversitate culturală, lingvistică și socială. Deși cadrele de politici subliniază în mod constant importanța competenței interculturale, a incluziunii și a coeziunii sociale, transpunerea acestor principii în practici școlare eficiente și adecvate vârstei rămâne o provocare. Proiectul iTACKLE abordează această lacună prin dezvoltarea de jocuri educaționale care integrează învățarea interculturală în experiențe interactive și ludice pentru copii.

Valoarea adăugată prin proiect

Jocurile iTACKLE adaugă valoare proiectului prin transformarea cadrului său conceptual într-un rezultat educațional acționabil. În loc să poziționeze educația interculturală ca o temă suplimentară sau abstractă, jocurile funcționează ca o punte metodologică între teorie și practică. Acestea permit ca obiectivele proiectului, cum ar fi dezvoltarea empatiei, cooperarea și respectul pentru diversitate, să fie puse în practică printr-o interacțiune structurată.

Mai mult, fiind instrumente reutilizabile și adaptabile, jocurile sporesc sustenabilitatea și transferabilitatea proiectului. Acestea pot fi implementate dincolo de durata proiectului și în diferite contexte educaționale, consolidând relevanța pe termen lung și scalabilitatea rezultatelor proiectului.

Importanța jocurilor iTACKLE

Atitudinile interculturale și abilitățile sociale nu sunt dobândite eficient doar prin instruire didactică, în special la vârste fragede. Importanța jocurilor constă în capacitatea lor de a sprijini învățarea experiențială și emoțională, care este recunoscută pe scară largă ca fiind esențială pentru internalizarea valorilor sociale. Prin învățare bazată pe jocuri în educația interculturală

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.



iTACKLE

Shaping the European Active Citizen: Raising Intercultural /
Transcultural Awareness through Life Skills Cultivation in Primary Education

No. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000158723



Co-funded by
the European Union

implicarea copiilor în provocări comune, dialog și reflecție, jocurile oferă un mediu sigur în care diferențele pot fi explorate constructiv.

Această abordare răspunde, de asemenea, nevoilor educaționale actuale prin promovarea participării active, a implicării elevilor și a pedagogiilor incluzive. În acest sens, jocurile nu sunt doar materiale de sprijin, ci o intervenție pedagogică necesară, aliniată cu cercetarea și practica educațională contemporană.

Beneficii pentru copii

Pentru copiii din învățământul primar, jocurile iTACKLE oferă beneficii măsurabile. Acestea promovează competențele sociale și emoționale, cum ar fi comunicarea, cooperarea, empatia și rezolvarea conflictelor. Important este că acestea contribuie la dezvoltarea timpurie a unor atitudini pozitive față de diversitatea culturală, ceea ce este esențial pentru prevenirea prejudecăților și a excluderii mai târziu în viață.

Formatul bazat pe jocuri crește și mai mult accesibilitatea, permițând copiilor cu stiluri de învățare, medii lingvistice sau nevoi educaționale diferite să participe în condiții de egalitate. Această incluziune consolidează atât rezultatele individuale ale învățării, cât și coeziunea grupului în cadrul clasei.

Concluzie

Jocurile iTACKLE constituie un produs cu valoare adăugată ridicată prin integrarea educației interculturale într-un format captivant, sustenabil și solid din punct de vedere pedagogic. Contribuția lor se extinde dincolo de rezultatele imediate ale proiectului, oferind educatorilor un instrument practic pentru a aborda diversitatea, incluziunea și învățarea socială în moduri semnificative. Ca atare, jocurile reprezintă nu doar un rezultat al proiectului iTACKLE, ci și un model pentru intervenții viitoare în educația interculturală și incluzivă.

Access la jocuri

Jocurile iTACKLE sunt disponibile publicului și pot fi accesate la: <https://itackle.eu/games/>

Învățare bazată pe jocuri în educația interculturală

Finanțat de Uniunea Europeană. Părerile și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului/autorilor și nu reflectă neapărat opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.