



Cursul online transnațional de instruire al profesorilor



Co-funded by the European Union.

Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency Erasmus+ INDIRE. Neither the European Union nor the INDIRE can be held responsible for them.

Grant Agreement n.: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000351433



www.dgtour.eu



CUPRINS

Introducere	3
1.	3
2.	4
3.	6
3.1 Sesiunea 1: Marți 3 Februarie 2026 14:00–17:00	6
3.2 Sesiunea 2: Miercuri 4 Februarie 2026 14:00–16:00	7
3.3 Sesiunea 3: Joi 5 Februarie 2026 14:00–17:00	8
3.4 Sesiunea 4: Vineri 6 Februarie 2026 14:00–17:00	9
3.5 Sesiunea 5: Marți 17 Februarie 2026 14:00–17:00	9
3.6 Sesiunea 6: Miercuri 18 Februarie 2026 14:00–17:00	10
3.7 Sesiunea 7: Joi 19 Februarie 2026 14:00–17:00	11
3.8 Sesiunea 8: Vineri 20 Februarie 2026 14:00–17:00	12
3.9 Sesiunea de recuperare: Miercuri 25 Februarie 2026 14:00–16:00	13
4.	Errore. Il segnalibro non è definito.
4.1 Evaluarea realizată de profesori	14
4.2 Evaluarea realizată de formatori	18
Concluzii	20



Introducere

Evenimentul online transnațional de formare a personalului a reunit profesori din școlile partenere și reprezentanți ai partenerilor de proiect, având ca scop consolidarea cunoștințelor și competențelor acestora în domenii-cheie abordate de proiectul D.G.TOUR, incluzând turismul accesibil, comunicarea incluzivă, abordările de tip gamification și utilizarea instrumentelor digitale și bazate pe inteligență artificială în educație.

Desfășurat printr-o serie de sesiuni online organizate în februarie 2026, programul de formare a combinat prezentări susținute de experți cu oportunități de discuție și interacțiune între participanți. Acest format le-a permis profesorilor să își aprofundeze înțelegerea temelor abordate și să reflecteze asupra modului în care conceptele, metodologiile și instrumentele prezentate pot fi integrate în practica lor didactică.

Cunoștințele și metodologiile introduse în cadrul formării vor sprijini și implementarea activităților ulterioare ale proiectului, în special dezvoltarea unor itinerarii turistice gamificate, implicând elevii din școlile partenere.

Programul de formare a inclus contribuții din partea diferiților parteneri de proiect și a fost structurat în sesiuni tematice complementare, axate atât pe accesibilitatea în turism, cât și pe metodologii de gamification și instrumente digitale utilizate în scopuri educaționale.

La finalul programului, participanții au fost invitați să completeze un chestionar de evaluare, pentru a colecta feedback-ul privind organizarea, conținutul și utilitatea percepută a activității de formare. Rezultatele acestei evaluări sunt prezentate în secțiunea finală a raportului.

1. Scopul instruirii

Activitatea de formare a fost concepută ca o oportunitate de învățare colaborativă, implicând profesori din școlile partenere și reprezentanți ai partenerilor de proiect.

Scopul principal a fost consolidarea și armonizarea cunoștințelor și competențelor participanților în domeniile -cheie ale proiectului D.G.TOUR, în special turismul accesibil, designul universal, comunicarea incluzivă, metodologiile de gamificare și utilizarea instrumentelor digitale bazate pe inteligență artificială în educație.

De asemenea, formarea a urmărit sprijinirea profesorilor în familiarizarea cu conținutul și abordarea pedagogică a materialelor de instruire ale proiectului, în special kitul de formare privind turismul accesibil și kitul de formare privind componentele cheie ale gamificării și principiile de design, în vederea utilizării acestora împreună cu elevii.

Pe lângă transferul de cunoștințe, formarea a oferit oportunitatea schimbului de experiență, a discutării practicilor didactice și a reflecției asupra integrării instrumentelor și metodologiilor propuse în contexte educaționale concrete. Această abordare colaborativă a contribuit la dezvoltarea unei înțelegeri comune între partenerii de proiect și la pregătirea etapelor următoare ale proiectului, care implică elevii.

Evenimentul de formare online a înregistrat un nivel foarte ridicat de participare. În total, 34 de profesori din școlile partenere au participat la activități, depășind semnificativ numărul estimat inițial în propunerea de proiect.

Numărul mare de participanți confirmă interesul crescut al școlilor partenere pentru temele abordate și a contribuit la îmbogățirea discuțiilor și schimburilor de idei din timpul sesiunilor.

2. Programul instruirii

Activitatea de formare online a fost structurată în două blocuri tematice complementare, susținute de partenerii de proiect ENAT (European Network for Accessible Tourism) și Mobile Idea.

Sesiunile au fost organizate sub forma unor întâlniri online sincrone desfășurate în februarie 2026 și au fost concepute pentru a combina contribuții teoretice ale experților, demonstrații practice și schimburi interactive între participanți.

Primul bloc tematic, susținut de ENAT, s-a concentrat pe principiile-cheie ale turismului accesibil, inclusiv evoluția istorică a conceptului, aplicarea designului universal, înțelegerea diferitelor nevoi de acces și importanța comunicării clare și fiabile a informațiilor privind accesibilitatea. De asemenea, sesiunile au abordat rolul turismului accesibil în procesele mai largi de dezvoltare turistică, inclusiv legăturile cu turismul incluziv și regenerativ.

Al doilea bloc tematic, susținut de Mobile Idea, s-a axat pe metodologiile de gamificare și instrumentele digitale pentru crearea de experiențe educaționale interactive. Participanții au fost introduși în fundamentele gamificării, inclusiv dinamici motivaționale, mecanici de joc și bucle de feedback, și au explorat utilizarea instrumentelor digitale bazate pe inteligență artificială pentru proiectarea jocurilor educaționale și a experiențelor turistice gamificate.

În loc să fie desfășurate în două etape separate, sesiunile celor două blocuri tematice au fost distribuite și alternate pe parcursul perioadei de formare, conform programului stabilit.

Toate sesiunile au avut loc online și au urmat o structură care a combinat prezentări, demonstrații ale instrumentelor digitale și momente de discuție între participanți. Înregistrările sesiunilor vor fi incluse în kiturile de formare ale proiectului, oferind materiale suplimentare de învățare și permițând reutilizarea conținutului și după finalizarea proiectului.

Structura generală a programului de instruire este rezumată în următorul program.

Programul de instruire – Prezentare generală

Data	Interval orar	Partener	Activitate / Modul
Marți, 3 Februarie	14:00–16:00	ENAT	Istoria Turismului Accesibil
	16:00–17:00	ENAT	Design Universal
Miercuri, 4 Februarie	14:00–15:00	ENAT	Design Universal
	15:00–16:00	ENAT	Persoane cu nevoi de acces

Joi, 5 Februarie	14:00–17:00	MOBILE IDEA	Fundamentele gamificării și ale inteligenței artificiale - (IA)
Vineri, 6 Februarie 2026	14:00–17:00	MOBILE IDEA	Game Design, Strategy & Brainstorming
Marți, 17 Februarie	14:00–16:00	ENAT	Colectarea informațiilor de accesibilitate
	16:00–17:00	ENAT	Colectarea informațiilor de accesibilitate
Miercuri, 18 Februarie	14:00–15:00	ENAT	Comunicarea informațiilor de accesibilitate
	15:00–17:00	ENAT	Turism Regenerativ
Joi, 19 Februarie	14:00–17:00	MOBILE IDEA	Crearea de resurse AI pentru jocuri educaționale
Vineri, 20 Februarie	14:00–17:00	MOBILE IDEA	Dezvoltare de aplicații, proiect și prezentare

În timpul implementării programului de instruire, a fost necesară o mică ajustare a programului. Sesiunea planificată inițial pentru 17 februarie 2026, între orele 14:00 și 16:00, a fost amânată și a avut loc în cadrul unei sesiuni suplimentare de recuperare, care a avut loc pe 25 februarie 2026.

3. Activitățile de instruire

Acest capitol oferă o prezentare generală a sesiunilor de formare desfășurate în cadrul evenimentului online transnațional. După cum s-a menționat anterior, înregistrările complete ale sesiunilor vor fi incluse în kiturile de formare ale proiectului, permițând participanților și altor părți interesate să revină asupra conținutului atunci când este necesar.

3.1 Sesiunea 1: Marți 3 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Modulul 1 – Istoria Turismului Accesibil (14:00–16:00)

Formator: Emiliano Deferrari – ENAT

Prima sesiune a introdus participanții în evoluția istorică a turismului accesibil. Prezentarea a evidențiat etapele principale prin care conceptul a evoluat în timp, pornind de la inițiativele internaționale timpurii legate de drepturile persoanelor cu dizabilități și ajungând treptat la integrarea accesibilității în politicile și practicile turistice.

Au fost prezentate momente-cheie și evoluții la nivel de politici, pentru a ilustra modul în care accesibilitatea a devenit treptat o componentă importantă a dezvoltării turismului. Sesiunea a evidențiat tranziția de la o abordare axată pe eliminarea barierelor pentru grupuri specifice către o perspectivă mai largă, bazată pe conceptul de „Turism pentru toți”.

Participanții au fost încurajați să reflecteze asupra modului în care turismul accesibil a evoluat de la o perspectivă bazată pe drepturi la un element strategic pentru îmbunătățirea calității, incluziunii și sustenabilității destinațiilor turistice.

Modulul 2 – Design Universal în Turism – Partea 1 (16:00–17:00)

Formator: Katerina Papamichail – ENAT

Această sesiune a introdus conceptul de design universal și relevanța sa pentru dezvoltarea serviciilor turistice accesibile, a mediilor și a sistemelor de informare. Participanților le-au fost prezentate principiile -cheie ale designului universal, care urmăresc ca produsele, mediile și serviciile să poată fi utilizate de un număr cât mai mare de persoane, fără a necesita adaptări speciale.

Formatorul a ilustrat modul în care designul universal poate contribui la crearea unor experiențe turistice incluzive, confortabile și ușor de utilizat pentru diverse categorii de vizitatori, inclusiv persoane cu dizabilități, vârstnici și familii cu copii.

Au fost oferite exemple din contexte turistice reale pentru a demonstra aplicarea acestor principii în planificarea și gestionarea serviciilor și facilităților turistice. De asemenea, s-a evidențiat modul în care aceste concepte pot fi integrate în activități educaționale din domeniul turismului și ospitalității.

3.2 Sesiunea 2: Miercuri 4 Februarie 2026 | 14:00–16:00

Modulul 2 – Design Universal în Turism – Partea 2 (14:00–15:00)

Formator: Katerina Papamichail – ENAT

Această parte a modulului a aprofundat aplicarea practică a principiilor designului universal, cu accent pe activități educaționale și exerciții de clasă.

Participanților le-au fost prezentate exemple de activități de învățare care îi ajută pe elevi să înțeleagă problemele legate de accesibilitate în mediile și serviciile turistice. Au fost prezentate exerciții care încurajează analiza facilităților turistice și identificarea elementelor de design ce pot îmbunătăți accesibilitatea.

Prin intermediul acestor exemple, participanții au fost invitați să reflecteze asupra modulului în care principiile Designului Universal pot fi încorporate în programa de studii legate de turism și asupra modulului în care studenții pot fi implicați activ în analizarea și proiectarea soluțiilor turistice incluzive.

Modulul 3 – Persoane cu nevoi de acces (15:00–16:00)

Formator: Annagrazia Laura – ENAT

Această sesiune a introdus conceptul de persoane cu nevoi de acces și diversitatea condițiilor care pot influența accesul la servicii turistice.

S-a acordat o atenție deosebită clasificării ICF (Clasificarea Internațională a Funcționării, Dizabilității și Sănătății), care descrie dizabilitatea ca rezultat al interacțiunii dintre individ și mediu, evidențiând modul în care barierele de comunicare, sociale și fizice pot limita participarea.

Au fost prezentate principalele categorii de nevoi de acces (motorii, senzoriale, cognitive), subliniindu-se faptul că unele nevoi pot fi temporare sau invizibile.

Din cauza unor probleme de conexiune, sesiunea nu a putut fi finalizată complet și a fost reluată ulterior. Prin urmare, partea rămasă a modulului a fost dezvoltată în continuare și finalizată într-o sesiune ulterioară.

3.3 Sesiunea 3: joi 5 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Module 4 – Fundamentele gamificării și ale inteligenței artificiale – (IA)

Formator: Marco Segatto – Mobile Idea

Această sesiune a prezentat participanților conceptele fundamentale ale gamificării și aplicarea lor în contexte educaționale. Formatorul a ilustrat principalele diferențe dintre gamificare și jocurile serioase și a prezentat cadre teoretice cheie legate de motivație și implicare, inclusiv concepte precum teoria fluxului, buclele de feedback și dinamica jocului.

Sesiunea a început cu o demonstrație practică care a arătat cum instrumentele de inteligență artificială pot fi utilizate pentru a genera rapid concepte simple de joc. Prin intermediul acestei activități, participanții au fost familiarizați cu potențialul inteligenței artificiale în sprijinirea proiectării de experiențe educaționale și interactive, fără a necesita abilități avansate de programare.

Sesiunea a inclus, de asemenea, activități introductive menite să încurajeze interacțiunea între participanți și să creeze un mediu de învățare colaborativă.

3.4 Sesiunea 4 : Vineri 6 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Modulul 5 – Gândirea Designer-ului – Strategie și brainstorming

Formator: Marco Segatto – Mobile Idea

A patra sesiune s-a concentrat pe procesul de proiectare din spatele jocurilor educaționale și al experiențelor gamificate. Participanților li s-a prezentat importanța abordării problemelor și a designului comportamental atunci când se dezvoltă activități de învățare bazate pe mecanica jocului. Folosind instrumente de colaborare precum Miro, formatorul a ghidat participanții printr-un proces structurat de brainstorming care a vizat identificarea provocărilor educaționale și definirea posibilelor soluții bazate pe joc. Sesiunea a prezentat, de asemenea, metodologia Playable, inclusiv utilizarea Playable Cards și Playable Canvas ca instrumente pentru a sprijini conceptualizarea mecanicii jocului și a dinamicii învățării. Participanții au fost încurajați să exploreze modul în care aceste instrumente ar putea fi utilizate pentru a proiecta concepte simple de joc legate de turism și subiecte de accesibilitate

3.5 Sesiunea 5: Marți 17 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Module 3 – Persoane cu nevoi de acces (14:00–15:00)

Formator: Emiliano Deferrari – ENAT

Această sesiune a continuat tema persoanelor cu nevoi de acces, introdusă anterior de Annagrazia Laura în timpul sesiunii anterioare. Întrucât prezentarea nu a putut fi finalizată complet din cauza problemelor de conectare, modulul a fost dezvoltat și încheiat în această sesiune.

Formatorul a reexaminat pe scurt principalele tipuri de nevoi de acces și a discutat interacțiunea dintre indivizi și mediile turistice, subliniind importanța atitudinilor incluzive și a comunicării adecvate în interacțiunea cu vizitatorii care necesită servicii accesibile.

Au fost prezentate exemple din contexte turistice și de ospitalitate pentru a ilustra modul în care considerațiile privind accesibilitatea pot fi integrate în designul serviciilor și în practicile de asistență pentru clienți.

Modulul 6 – Comunicarea informațiilor privind accesibilitatea – Partea 1 (15:00–17:00)

Formator: Ivor Ambrose – ENAT

Această sesiune s-a concentrat pe importanța furnizării de informații clare, precise și fiabile privind accesibilitatea în cadrul serviciilor și destinațiilor turistice. Formatorul a explicat modul în care disponibilitatea unor informații detaliate și de încredere, joacă un rol crucial în a permite vizitatorilor cu cerințe specifice de acces să își planifice călătoriile și să ia decizii clare de călătorie.

Participanților li s-au prezentat principalele principii care ghidează comunicarea informațiilor privind accesibilitatea, inclusiv necesitatea unor informații ușor de găsit, ușor de înțeles și prezentate în formate accesibile. Sesiunea a discutat, de asemenea, modul în care diferite tipuri de servicii turistice – cum ar fi cazarea, transportul, atracțiile culturale și spațiile publice – ar trebui să comunice caracteristicile de accesibilitate într-un mod transparent și factual. Au fost prezentate exemple de practici existente și sisteme de informații utilizate în turismul accesibil pentru a ilustra modul în care destinațiile și furnizorii de turism pot îmbunătăți calitatea și fiabilitatea informațiilor oferite vizitatorilor.

3.6 Sesiunea 6: Miercuri 18 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Modulul 7 – Comunicarea informațiilor privind accesibilitatea – Partea 2 (14:00–15:00)

Formator: Ivor Ambrose – ENAT

The second part of the module further explored practical aspects of communicating accessibility information and how these topics can be addressed in educational contexts.

Participants were introduced to examples of tools and approaches that tourism organisations can use to communicate accessibility information through different channels, including websites, written materials and direct interactions with visitors.

The session also highlighted how clear and well-structured information contributes not only to accessibility but also to improving the overall quality of tourism services and customer experience.

Finally, participants were invited to reflect on how these concepts could be translated into classroom activities, encouraging students to analyse tourism services and destinations from the perspective of accessibility and inclusive communication.

A doua parte a modulului a explorat aspectele practice ale comunicării informațiilor legate de accesibilitate și modul în care aceste subiecte pot fi abordate în contexte educaționale.

Participanților li s-au prezentat exemple de instrumente și abordări pe care organizațiile de turism le pot utiliza pentru a comunica informații despre accesibilitate prin diferite canale, inclusiv site-uri web, materiale scrise și interacțiuni directe cu vizitatorii.

Sesiunea a evidențiat, de asemenea, modul în care informațiile clare și bine structurate contribuie nu doar la accesibilitate, ci și la îmbunătățirea calității generale a serviciilor turistice și a experienței clienților.

În cele din urmă, participanții au fost invitați să se gândească asupra modulului în care aceste concepte ar putea fi transpuse în activități în clasă, incurajându-i pe elevi să analizeze serviciile și destinațiile turistice din perspectiva accesibilității și a comunicării incluzive.

Modulul 8 – Turism regenerativ (15:00–17:00)

Formator: Emiliano Deferrari – ENAT

The final session of the ENAT training block introduced participants to the concept of regenerative tourism and its relevance within contemporary tourism development.

The presentation explored the broader challenges currently affecting the tourism sector, including environmental pressures, global crises and the need for more resilient tourism systems. In this context, regenerative tourism was presented as an approach that goes beyond traditional sustainability by aiming not only to reduce negative impacts but also to actively contribute to the regeneration of places, communities and ecosystems.

The session also highlighted how accessibility and inclusion can play an important role within the transition towards more responsible and future-oriented tourism models.

Sesiunea finală a blocului de instruire ENAT a introdus participanții în conceptul de turism regenerativ și relevanța acestuia în dezvoltarea turismului contemporan.

Prezentarea a explorat provocările mai ample care afectează în prezent sectorul turistic, inclusiv presiunile asupra mediului, crizele globale și necesitatea unor sisteme turistice mai rezistente. În acest context, turismul regenerativ a fost prezentat ca o abordare care depășește sustenabilitatea tradițională, vizând nu doar reducerea impactului negativ, ci și contribuția activă la regenerarea locurilor, comunităților și ecosistemelor.

Sesiunea a evidențiat, de asemenea, modul în care accesibilitatea și incluziunea pot juca un rol important în tranziția către modele turistice mai responsabile și orientate spre viitor.

3.7 Sesiunea 7 : Joi 19 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Modulul 9 – Fabrica de active – Inteligența artificială ca studio creativ

Formator: Marco Segatto – Mobile Idea

Această sesiune s-a concentrat pe crearea de resurse digitale pentru jocuri educaționale folosind instrumente de inteligență artificială generativă. Pornind de la conceptele dezvoltate anterior în fazele de proiectare și brainstorming,

participanții au explorat modul în care inteligența artificială poate sprijini producția de elemente vizuale, audio și textuale pentru experiențe de învățare gamificate.

Formatorul a demonstrat mai multe instrumente care pot ajuta la transformarea ideilor în resurse creative concrete. Acestea au inclus generarea de elemente vizuale, cum ar fi personaje, medii și stiluri grafice, precum și crearea de conținut audio și narațiuni vocale pentru povestirea jocurilor.

În plus, au fost prezentate exemple care arată cum materialele și documentele cursului pot fi analizate și transformate în rezumate sau conținut audio prin intermediul instrumentelor asistate de inteligență artificială. Sesiunea a avut ca scop familiarizarea participanților cu potențialul tehnologiilor de inteligență artificială ca resurse creative pentru proiectarea și îmbogățirea jocurilor educaționale digitale.

3.8 Sesiunea 8: Vineri 20 Februarie 2026 | 14:00–17:00

Modulul 10 – Vibe Coding – De la resurse la aplicație

Formator: Marco Segatto – Mobile Idea

Sesiunea finală a instruirii s-a concentrat pe dezvoltarea de aplicații interactive și prototipuri de jocuri bazate pe resursele create în sesiunile anterioare.

Participanților li s-a prezentat conceptul de „vibe coding”, care se referă la utilizarea prompturilor în limbaj natural și a instrumentelor asistate de inteligență artificială pentru a genera aplicații digitale funcționale fără a necesita abilități avansate de programare. Formatorul a demonstrat cum diferite componente – cum ar fi resursele vizuale, elementele sonore și logica de interacțiune – pot fi combinate pentru a construi aplicații web simple și experiențe de învățare gamificate.

Sesiunea a explorat, de asemenea, instrumente emergente pentru generarea de resurse tridimensionale și integrarea elementelor multimedia, cum ar fi coloanele sonore și narațiunea vocală, în proiecte interactive.

Instruirea s-a încheiat cu o muncă de proiect și demonstrație, în timpul căruia participanții au prezentat conceptele și prototipurile dezvoltate în timpul instruirii și au discutat despre potențialele lor aplicații educaționale.

Instrumente digitale

În timpul sesiunilor de instruire despre gamificare și instrumente digitale susținute de Mobile Idea, participanților li s-a prezentat o gamă largă de aplicații bazate pe inteligență artificială și platforme digitale care susțin proiectarea și dezvoltarea de experiențe educaționale gamificate. Aceste instrumente au fost prezentate și demonstrate de către formator și utilizate pentru a ilustra modul în care tehnologiile digitale pot sprijini crearea de activități de învățare interactive și jocuri educaționale.

Setul de instrumente digitale prezentat în timpul acestor sesiuni a inclus următoarele instrumente:

Design și logică de bază:

- **Google AI Studio:** Pentru generarea logicii și codare asistată („vibe coding”).
- **Lovable:** Pentru codare asistată de inteligență artificială și dezvoltarea aplicațiilor web complexe cu baze de date.
- **Miro:** Pentru brainstorming colaborativ și definirea problemelor.

Metodologie:

- **Playable Cards & Canvas:** (versiuni fizice sau digitale furnizate în cadrul cursului).

Generarea de resurse (The Creative Suite):

- **Gemini / ChatGPT:** Pentru redactarea conținutului și brainstorming.
- **NotebookLM:** Pentru analizarea documentelor și crearea de rezumate audio.
- **Nano Banana:** Pentru generarea de imagini 2D și elemente vizuale.
- **Hunyuan3D:** Pentru generarea de modele și obiecte 3D.
- **ElevenLabs:** Pentru conversia textului în vorbire și generarea de voci.
- **Suno AI:** Pentru generarea de muzică și coloane sonore.

3.9 Sesiunea de recuperare: Miercuri 25 Februarie 2026 | 14:00–16:00

Modulul 11 – Colectarea Informațiilor de Accesibilitate

Formator: Annagrazia Laura – ENAT

O sesiune suplimentară de recuperare a fost organizată în 25 februarie 2026 pentru a susține modulul programat inițial pentru 18 februarie, care a trebuit să fie amânat din cauza indisponibilității temporare a formatorului.

Sesiunea a abordat importanța colectării unor informații fiabile și detaliate privind accesibilitatea facilităților, serviciilor și destinațiilor turistice. Formatorul a explicat modul în care informațiile corecte joacă un rol esențial în sprijinirea vizitatorilor cu cerințe specifice de acces pentru a-și planifica călătoriile și a lua decizii informate.

Participanților le-au fost prezentate principiile de bază ale auditurilor de accesibilitate și în metodologiile utilizate pentru colectarea și organizarea datelor privind accesibilitatea. O atenție deosebită a fost acordată importanței colectării de informații obiective și verificabile, inclusiv măsurători, descrieri factuale și documentație fotografică, în locul evaluărilor subiective.

Sesiunea a abordat, de asemenea, rolul instrumentelor structurate de colectare a datelor și al declarațiilor de accesibilitate în furnizarea de informații clare și de încredere pentru potențialii vizitatori

4. Evaluarea formării

Așa cum s-a menționat anterior, la finalul activităților de formare au fost aplicate chestionare de feedback profesorilor participanți din școlile partenere și formatorilor din partea partenerilor tehnici, pentru a colecta opinii și feedback privind experiența de formare.

Au fost elaborate chestionare diferite, completate online de cele două grupuri, permițând exprimarea evaluărilor în mod anonim.

Chestionarele au inclus întrebări închise, evaluate pe o scală largă cu cinci puncte (de la 1 – „total dezacord” la 5 – „total acord”), precum și întrebări deschise, care au permis respondenților să ofere comentarii privind aspectele care au funcționat cel mai bine, cele mai puțin eficiente și eventuale sugestii de îmbunătățire.

4.1 Evaluarea realizată de profesori

Tabelul de mai jos prezintă rezultatele agregate ale chestionarului completat de profesorii participanți. Pentru fiecare aspect evaluat au fost calculate media și abaterea standard, pentru a analiza atât nivelul de apreciere, cât și gradul de consistență al răspunsurilor.

De asemenea, tabelul include și procentul răspunsurilor care exprimă acord sau acord total pentru fiecare afirmație. Acest indicator suplimentar facilitează compararea cu indicatorii de performanță definiți în aplicația proiectului, exprimați în procente. Valorile procentuale confirmă evaluarea foarte pozitivă reflectată de scorurile medii.

Evaluarea profesorilor

N.	Aspecte	Media	Abaterea Standard	% Acord
1	Ați fost suficient informat(ă) de către colegii implicați direct în proiect despre proiectul DGTOUR și activitățile sale de formare	4,94	0,24	100,0
2	Informațiile practice furnizate înainte de evenimentul de formare (corespondență e-mail, programul de formare, informații tehnice etc.) au fost clare și complete	4,85	0,43	97,0
3	Obiectivele și metodologia activităților de formare au fost clar descrise înainte de începerea acestora	4,88	0,41	97,0
4	Materialele de formare (prezentări PPT, prezentări Miro, kit de formare pentru turism accesibil, kit de formare pentru gamification) au fost utile și eficiente pentru înțelegerea temelor și pentru dezvoltarea competențelor dumneavoastră	4,76	0,55	93,9
5	Activitățile de suport ale prezentărilor (lucru în grup, exerciții, jocuri etc.) au fost utile	4,76	0,55	93,9
6	Instrumentele tehnologice utilizate în cadrul formării au fost ușor de utilizat și prietenoase pentru utilizator	4,61	0,74	90,9
7	Timpul alocat activităților teoretice și practice în cadrul formării a fost bine echilibrat	4,58	0,82	90,9

8	Capacitatea formatorilor de a comunica temele a fost adecvată	4,79	0,64	93,9
9	Participarea și interacțiunea (întrebări și răspunsuri) între formatori și participanți au fost încurajate	4,82	0,52	93,9
10	Formarea a fost bine integrată între formatori (fără suprapuneri de teme etc.)	4,82	0,63	93,9
11	Activitățile de formare au fost în concordanță cu calificarea dumneavoastră	4,61	0,74	90,9
12	Activitățile de formare au fost utile pentru îmbunătățirea cunoștințelor dumneavoastră privind tehnicile de gamification și instrumentele digitale aferente	4,76	0,55	93,9
13	Activitățile de formare au fost utile pentru îmbunătățirea cunoștințelor dumneavoastră privind cerințele de accesibilitate	4,85	0,50	93,9
14	Activitățile de formare au fost utile pentru îmbogățirea semnificativă a abordării dumneavoastră didactice	4,70	0,80	90,9
15	Activitățile de formare și materialele furnizate sunt suficiente pentru a vă permite să transferați cunoștințele dobândite către elevi	4,70	0,76	97,0
16	Organizarea evenimentului de formare (program, pauze etc.) a fost adecvată	4,70	0,67	93,9
17	Organizarea online a activităților de formare prin MICROSOFT TEAMS a fost satisfăcătoare	4,76	0,65	93,9
18	Care au fost așteptările dumneavoastră înainte de începerea formării?			
19	Formarea a îndeplinit așteptările dumneavoastră	4,70	0,58	93,9
20	Ce a funcționat cel mai bine			
21	Ce a funcționat cel mai puțin bine			
22	Sugestii pentru îmbunătățire			
23	La finalul acestei experiențe, ați participa din nou la acest eveniment de formare	4,64	0,73	90,9
24	Experiența de formare, în ansamblu, a fost interesantă și utilă	4,79	0,54	93,9
25	Ce disciplină predați?			
	Media	4,75	0,53	

Rezultatele evaluării cantitative

Rezultatele cantitative arată un nivel foarte ridicat de satisfacție față de activitatea de formare. Scorurile medii pentru aspectele evaluate sunt constant ridicate, variind în general între 4,58 și 4,94 din 5, între 90,9% și 100% dintre respondenți exprimându-și acordul sau acordul puternic.

Participanții au apreciat în mod special claritatea informațiilor furnizate înainte de formare, organizarea activităților și calitatea materialelor și prezentărilor de formare.

Capacitatea formatorilor de a comunica subiectele și de a încuraja interacțiunea între participanți a fost, de asemenea, evaluată foarte pozitiv.

Formarea a fost considerată deosebit de utilă pentru îmbunătățirea cunoștințelor participanților despre cerințele de accesibilitate în turism și despre tehnicile de gamificare și instrumentele digitale aferente, precum și pentru îmbogățirea abordărilor lor didactice și sprijinirea transferului cunoștințelor dobândite către studenții lor.

Per total, rezultatele confirmă utilitatea și relevanța ridicată percepute a activităților de formare pentru dezvoltarea profesională a profesorilor participanți.

Rezultatele evaluării sunt în concordanță cu indicatorii cantitativi și calitativi definiți în cererea de finanțare pentru WP2, care vizează măsurarea îmbunătățirii competențelor profesorilor în domeniile turismului accesibil, metodologiilor de gamificare și instrumentelor digitale.

În special, evaluările pozitive privind utilitatea formării pentru îmbunătățirea cunoștințelor despre tehnicile de gamificare și instrumentele digitale aferente, precum și cerințele de accesibilitate în turism, confirmă faptul că activitatea a contribuit la atingerea rezultatelor de învățare așteptate.

Scorurile mari legate de utilitatea materialelor de instruire și impactul perceput asupra abordărilor didactice ale participanților demonstrează în continuare că instruirea a sprijinit eficient dezvoltarea profesională a profesorilor, în conformitate cu obiectivele definite în propunerea de proiect.

Qualitative Feedback

Întrebările deschise au oferit informații suplimentare despre așteptările participanților înainte de instruire și despre percepțiile lor asupra experienței de învățare.

Așteptările participanților înainte de instruire

Înainte de începerea instruirii, participanții se așteptau în principal să își aprofundeze cunoștințele despre turismul accesibil, metodologiile de gamificare și instrumentele digitale, în special cele legate de inteligența artificială și posibilele aplicații ale acestora în educație.

Mai mulți respondenți și-au exprimat, de asemenea, așteptarea de a dobândi strategii practice care ar putea fi aplicate în activitățile lor din clasă și de a face schimb de experiențe și bune practici cu colegii din alte școli partenere

Un număr mic de participanți au menționat inițial unele preocupări legate de nivelul lor de limba engleză sau de posibila complexitate a instrumentelor digitale prezentate.

Îndeplinirea așteptărilor participanților

Feedback-ul calitativ indică faptul că activitatea de formare a îndeplinit cu succes așteptările exprimate de participanți. Respondenții au confirmat că formarea le-a permis să își îmbunătățească înțelegerea subiectelor abordate și să se familiarizeze cu noi instrumente și metodologii care pot fi utilizate în practica lor didactică.

Participanții care inițial și-au exprimat îngrijorări cu privire la limbaj sau complexitatea tehnică au raportat că utilizarea prezentărilor, demonstrațiilor și explicațiilor practice a făcut conținutul mai ușor de urmărit. În mai multe cazuri, respondenții au declarat că au învățat mai mult decât se așteptau inițial.

Alte feedback-uri calitative

Participanții au oferit, de asemenea, mai multe comentarii cu privire la aspectele instruirii care au funcționat deosebit de bine și cele care ar putea fi îmbunătățite în continuare.

Printre elementele cele mai apreciate s-au numărat competența și profesionalismul formatorilor, claritatea prezentărilor și calitatea materialelor de

instruire. Mulți respondenți au subliniat eficacitatea explicațiilor formatorilor și mediul de învățare suportiv creat în timpul sesiunilor.

Oportunitatea de a explora instrumente digitale inovatoare și aplicații bazate pe inteligență artificială a fost frecvent menționată ca fiind unul dintre cele mai interesante aspecte ale instruirii. În special, participanții au apreciat sesiunile dedicate gamificării și demonstrațiile instrumentelor care pot fi utilizate pentru a proiecta activități de învățare interactive și jocuri educaționale.

Participanții au apreciat, de asemenea, pozitiv elementele interactive ale instruirii, inclusiv discuțiile, întrebările și răspunsurile și demonstrațiile practice. Aceste elemente i-au ajutat pe participanți să înțeleagă mai bine cum abordările și instrumentele prezentate ar putea fi aplicate în contexte educaționale reale.

În același timp, unii participanți au sugerat că viitoarele activități de instruire ar putea include mai mult timp pentru practică și experimentare, în special cu instrumentele digitale introduse în timpul sesiunilor de gamificare. Câteva comentarii s-au referit și la durata sesiunilor, pe care unii participanți au considerat-o destul de solicitantă, în special pentru profesorii care au fost nevoiți să combine instruirea cu activitățile lor didactice obișnuite.

În cele din urmă, un număr limitat de respondenți au menționat probleme tehnice minore legate de formatul online, cum ar fi probleme ocazionale cu conexiunile la internet sau cu utilizarea chat-ului în timpul sesiunilor. Cu toate acestea, aceste aspecte nu au afectat semnificativ percepția generală pozitivă asupra instruirii.

Per total, feedback-ul calitativ confirmă nivelul ridicat de apreciere a activităților de instruire și subliniază relevanța acestora pentru sprijinirea profesorilor în integrarea temelor de turism accesibil, a abordărilor de gamificare și a instrumentelor digitale în practica lor didactică.

4.2 Feedback-ul formatorilor

Pe lângă chestionarul administrat profesorilor participanți, formatorii implicați în desfășurarea sesiunilor de formare au completat și un chestionar de evaluare separat, mai scurt. Scopul acestui chestionar a fost de a colecta feedback-ul formatorilor cu privire la organizarea evenimentului, nivelul de participare al participanților și eficacitatea generală a activităților de formare.

Evaluarea Formatorilor





N.	Aspecte evaluate	Media	Deviația standard
1	Informațiile practice furnizate înainte de evenimentul de formare (corespondență e-mail, program de formare/orar, informații tehnice etc.) au fost clare și complete	4,60	0,49
2	Organizarea evenimentului de formare (program, pauze etc.) a fost adecvată	5,00	0,00
3	Organizarea online a activităților de formare prin MICROSOFT TEAMS a fost satisfăcătoare	3,00	0,89
4	Participanții au participat activ la formare prin întrebări, comentarii și împărtășirea experiențelor	3,40	0,49
5	Participanții au participat activ la activitățile de suport ale prezentărilor (lucru în grup, exerciții, jocuri etc.)	3,00	0,00
6	Ce a funcționat cel mai bine		
7	Ce a funcționat cel mai puțin bine?		
8	Sugesti de imbunatatire		
9	Cum a fost instruirea în ansamblu?	4,20	0,40
	Media	3,87	0,78



Per total, formatorii au oferit o evaluare pozitivă a experienței de formare. Aspectele organizatorice ale evenimentului au fost deosebit de apreciate, calendarul și structura sesiunilor fiind considerate adecvate. Informațiile furnizate înainte de formare au fost, de asemenea, evaluate pozitiv și considerate clare și suficiente pentru pregătirea și desfășurarea sesiunilor.

Formatorii au raportat, de asemenea, un nivel general bun de atenție și interes în rândul participanților, deși nivelul de participare activă la discuții și activități practice a fost evaluat puțin mai puțin pozitiv în comparație cu alte aspecte ale formării. Acest rezultat poate reflecta parțial formatul online al evenimentului, care uneori poate limita interacțiunea în comparație cu activitățile de formare față în față.

Unele comentarii s-au referit și la aspecte tehnice legate de implementarea online, în special utilizarea platformei Microsoft Teams, care a limitat ocazional posibilitatea ca formatorii să partajeze prezentări sau să interacționeze pe deplin cu participanții.

În ciuda acestor limitări minore, feedback-ul formatorilor confirmă că activitatea de formare a fost implementată cu succes și bine primită și că a oferit o oportunitate valoroasă pentru schimbul de cunoștințe și dezvoltare profesională în cadrul parteneriatului.

Concluzii

Evenimentul transnațional online de formare a personalului a reprezentat un pas important în implementarea proiectului D.G.TOUR, sprijinind dezvoltarea competențelor profesorilor în domeniile turismului accesibil, metodologiilor de gamificare și instrumentelor digitale pentru educație.

Sesiunile de formare le-au permis profesorilor din școlile partenere să își aprofundeze înțelegerea temelor proiectului și să exploreze abordări inovatoare care pot contribui la experiențe de învățare mai captivante și incluzive pentru elevi, oferind totodată baza metodologică și tehnică pentru dezvoltarea itinerariilor turistice gamificate care vor fi create de școlile partenere în următoarele faze ale proiectului.

Evenimentul a înregistrat un nivel foarte ridicat de participare, 34 de profesori din școlile partenere participând la sesiuni, depășind semnificativ numărul



prevăzut inițial în propunerea de proiect și contribuind la un mediu de învățare plin de viață și constructiv.

Rezultatele chestionarelor de evaluare completate atât de participanți, cât și de formatori confirmă succesul general al activității de formare, subliniind relevanța temelor abordate și eficacitatea furnizării formării.

Cele două kituri de instruire elaborate pentru a sprijini activitățile de instruire – privind Turismul Accesibil și Gamificarea – împreună cu înregistrările complete ale sesiunilor de instruire, vor asigura sustenabilitatea activității și vor permite profesorilor să reutilizeze conținutul instruirii atât în dezvoltarea rezultatelor proiectului, cât și în practica lor educațională viitoare.

Disponibilitatea acestor resurse va facilita, de asemenea, transferabilitatea și diseminarea pe scară largă a rezultatelor proiectului, permițând altor școli, profesori și părți interesate de turismul accesibil și de metodologiile inovatoare de predare să beneficieze de cunoștințele și abordările dezvoltate în cadrul proiectului.

Din această perspectivă, activitatea de instruire reprezintă nu doar o etapă importantă în implementarea proiectului, ci și o bază pentru dezvoltarea, aplicarea și diseminarea ulterioară a rezultatelor acestuia.

