

**Titlul proiectului: DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design" [DigitalCRAFT: Îmbunătățirea competențelor profesionale prin intermediul principiilor de design thinking și al designului grafic"]**

**Proiect nr. 2023-1-RO01-KA210-VET-000166913**

Proiect implementat de **Sindicatul Liber din Învățământul Județului Bacău (SLI BACĂU)** în parteneriat cu **UN-LAB - Italia**

## **EVALUAREA PROGRAMULUI DE FORMARE**

### **„DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”**

-organizat de **Sindicatul Liber din Învățământul Județului Bacău (SLI BACĂU)** în parteneriat cu **UN-LAB -Italia**, în cadrul proiectului **ERASMUS+ „DigitalCRAFT: Enhancing Vocational Skills Through Design Thinking and Graphic Design”** -

#### **1. INFORMAȚII GENERALE:**

**OBIECTIVUL PRINCIPAL AL PROIECTULUI** constă în îmbunătățirea, în mod măsurabil, a calității și relevanței educației și formării profesionale în domeniul designului, al inovării, precum și în domeniul designului grafic, în perioada de implementare a proiectului de 14 luni, prin încurajarea colaborării internaționale, dezvoltarea și implementarea unui curriculum comun și abilitarea a minimum 50 de profesori/formatori VET din Italia și România, având ca scop final îmbunătățire capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor VET pe piața dinamică a locurilor de muncă.

**OBIECTIVELE SPECIFICE ALE PROIECTULUI** sunt:

- Promovarea colaborării și a schimbului de cunoștințe între UN-LAB -Italia și SINDICATUL LIBER DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL JUDEȚULUI BACĂU (SLI BACĂU) pentru îmbunătățirea educației și formării profesionale, precum și a metodelor de formare profesională în domeniul designului, inovației și designului grafic.
- Îmbunătățirea capacității profesorilor/ formatorilor și a instituțiilor de formare profesională de a forma eficient elevii, cu competențe relevante pentru viitoarea piață a muncii, prin crearea unui curriculum comun care să integreze metodologiile de design thinking și tehnici de design grafic în procesul educațional.
- Consolidarea dezvoltării profesionale a cadrelor didactice/formatorilor și a instituțiilor din învățământul VET, prin asigurarea accesului acestora la ateliere de lucru și sesiuni de formare cu prezență fizică și online, concepute pentru a le îmbunătăți înțelegerea și implementarea noului curriculum, a metodelor de predare și a instrumentelor de design grafic.

- Creșterea vizibilității și a gradului de înțelegere a noului curriculum în rândul profesorilor/formatorilor din școli VET, prin proiectarea și derularea unei campanii de sensibilizare, care va utiliza un scurt videoclip pentru a comunica în mod eficient beneficiile încorporarea metodologiilor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în educația VET.
- Îmbunătățirea capacității de inserție profesională și a perspectivelor de carieră ale elevilor din învățământul VET, oferind, prin noul curriculum care încorporează metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, competențe relevante pentru industrie, asigurându-le pregătirea pentru cerințele dinamice ale pieței muncii.

## REZULTATE AȘTEPTATE:

- ✚ **ELABORAREA UNUI CURRICULUM** care să încorporeze metodologii de design thinking și tehnici de design grafic, conceput pentru învățământul VET și axat pe diverse sectoare, cum ar fi publicitatea, brandingul și media digitală.
- ✚ **ORGANIZAREA DE ATELIERE DE LUCRU PENTRU PROFESORI ȘI FORMATORI** [ateliere de lucru și sesiuni de formare virtuale și cu prezență fizică] pentru profesorii din învățământul VET și formatori, pentru a-i familiariza cu noul curriculum, cu metodele de predare și cu instrumentele de design grafic.
- ✚ **DERULAREA UNEI CAMPANII DE SENSIBILIZARE ÎN ȘCOLI**, prin producerea unor scurte videoclipuri pentru promovarea noului curriculum și a beneficiilor integrării metodologiilor de design thinking și a tehnicilor de design grafic în învățământul VET.

## 2. PROGRAMUL DE FORMARE „DigitalCRAFT: Inovație și creativitate prin Design Thinking și instrumente digitale în educație”

Activitatea de formare din România din cadrul proiectului Erasmus+ **DigitalCRAFT** au fost concepute pentru a răspunde obiectivelor generale și specifice ale proiectului, având ca scop modernizarea educației VET în domeniul designului, inovării și designului grafic, prin dezvoltarea competențelor profesorilor VET, pentru a moderniza educația în domeniul designului grafic, inovației și gândirii prin proiectare (design thinking), cu scopul final de a facilita inserția profesională a elevilor.

Obiectivele formării sunt concepute în concordanță cu obiectivul general și obiectivele specifice ale proiectului, în baza curriculumul-ului dezvoltat, având un impact direct asupra metodelor de predare și asupra pregătirii elevilor pentru piața muncii.

- A. SCOPUL PROGRAMULUI:** dezvoltarea competențelor cadrelor didactice în utilizarea metodei **Design Thinking** și a **design-ului grafic**, pentru a îmbunătăți procesul de predare și pentru a facilita gândirea creativă și rezolvarea de probleme în rândul elevilor.

Pe parcursul cursului, profesorii vor învăța să utilizeze instrumente digitale precum **Canva** (design grafic și prezentări), **TimelineJS** (linii temporale interactive) și **CapCut** (editare video), pentru a crea materiale didactice inovatoare.

### **B. OBIECTIVE SPECIFICE:**

1. Înțelegerea etapelor fundamentale ale procesului de **DESIGN THINKING**: **empatizarea, definirea problemei, generarea de idei, prototiparea, testarea.**
2. Adaptarea acestor etape pentru a rezolva probleme specifice procesului de învățare și predare.
3. Exersarea abilităților de gândire colaborativă și creativă în identificarea soluțiilor inovatoare pentru provocările din educație.

### **C. DURATA: 30 ore: 15 ore [față în față] și 15 ore [online asincron]**

Programul de formare include activități teoretice, ateliere practice și sesiuni de feedback pentru a asigura învățarea aplicată a conceptelor.

**La finalul activității de formare, se vor elibera participanților certificate de absolvire, în cadrul cărora vor fi menționate competențele generale și specifice dobândite de aceștia, în urma parcurgerii programului de formare.**

### **D. STRUCTURA PROGRAMULUI DE FORMARE:**

❖ **MODULUL 1: INTRODUCERE ÎN PROIECTUL DIGITALCRAFT: OBIECTIVE, ACTIVITĂȚI, REZULTATE AȘTEPTATE – 1 ORĂ**

❖ **MODULUL 2: PRINCIPII ȘI METODOLOGII AFERENTE DESIGN THINKING-ULUI ȘI INTRODUCEREA ACESTUIA ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT – 4 ORE**

2.1. Conceptul de DESIGN THINKING

2.2. Relevanța PRINCIPIILOR DE DESIGN THINKING în educație

2.3. Etapele DESIGN THINKING în context educational

❖ **MODULUL 3: CREAREA DE RESURSE VIZUALE EDUCATIVE - 2 ORE**

3.1. Prezentarea generală a platformei Canva

3.2. Crearea de postere și Infografice educaționale

3.3. Crearea de prezentări Interactive în Canva

3.4. Colaborarea și proiectele de grup în Canva

❖ **MODULUL 4: CREAREA DE LINII TEMPORALE INTERACTIVE – 3 ORE**

4.1. Introducere în utilizarea liniilor temporale în educație

4.2. Prezentarea platformelor de tip timeline și funcțiile lor

4.3. Crearea de linii temporale pentru lecții de istorie, științe sau literatură

4.4. Integrarea resurselor multimedia în liniile temporale

4.5. Prezentarea și evaluarea liniilor temporale.

❖ **MODULUL 5: CREAREA ȘI EDITAREA DE VIDEO-URI EDUCATIVE – 2 ORE**

5.1. Introducerea în editarea video și aplicația CapCut

5.2. Tehnici de editare video pentru crearea de lecții vizuale

5.3. Utilizarea efectelor vizuale și audio pentru îmbunătățirea videoclipurilor

5.4. Crearea de lecții video și integrarea lor în procesul didactic

❖ **MODULUL 6: INTEGRAREA DESIGN THINKING ÎN PROIECTELE EDUCAȚIONALE– 3 ORE**

6.1. Introducerea în integrarea design thinking în educație

6.2. Planificarea unui proiect educațional folosind Design Thinking

6.3. Crearea materialelor vizuale și interactive pentru proiect

❖ **ZIUA 4 (studiu individual): APROFUNDAREA DESIGN THINKING ȘI A UTILIZĂRII INSTRUMENTELOR DIGITALE - 8 ORE**

❖ **ZIUA 5 (studiu individual): DEZVOLTAREA ȘI EDITAREA VIDEOCLIPURILOR EDUCAȚIONALE CU CAPCUT: 7 ORE**

**E. NR PARTICIPANȚI:**

- 29 cadre didactice din unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești și 1 cadru didactic de la Colegiul Tehnic „Grigore Cobălcescu” Comănești – 2 grupe de formare;
- 58 cadre didactice din unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău– 2 grupe de formare;
- 24 cadre didactice din unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești

**Total persoane formate = 112**

**Total certificate eliberate = 112**

**F. LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚILOR DE FORMARE:**

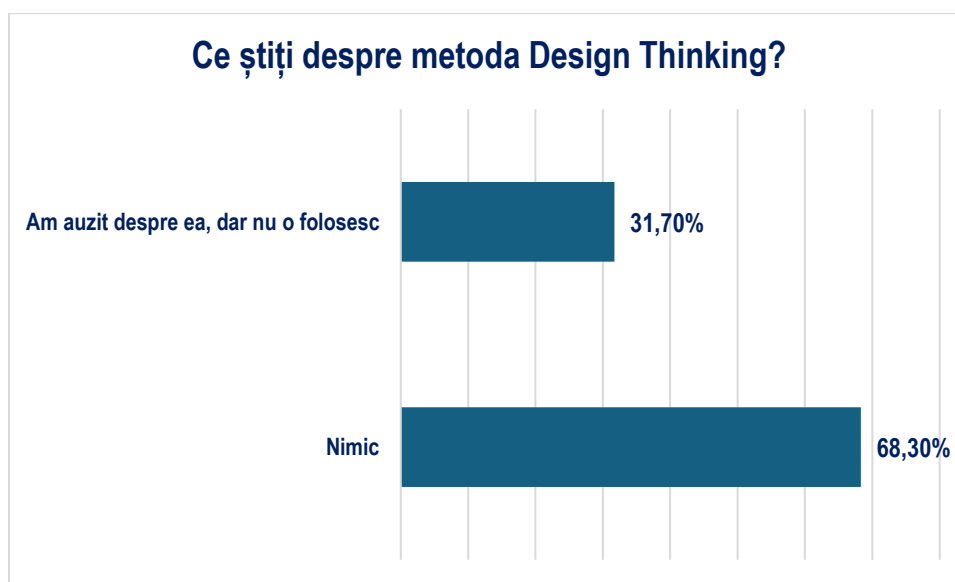
- 2 grupe – la unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Dimitrie Ghica" Comănești;
- 2 grupe – la unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Economic "Ion Ghica" Bacău;
- 1 grupă – la unitatea de învățământ preuniversitar Colegiul Tehnic "Gheorghe Asachi" Onești

## ANALIZĂ CHESTIONARE EVALUARE APLICATE

La debutul activităților de formare, fiecare formator a aplicat cursanților, un CHESTIONAR DE EVALUARE INIȚIALĂ A CUNOȘTIINȚELOR. Acest chestionar a avut scopul de a evalua nivelul inițial al cunoștințelor participanților în ceea ce privește utilizarea metodei Design Thinking și a instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) în procesul educațional. Răspunsurile oferite au ajutat la adaptarea conținutului formării în funcție de nevoile fiecărui participant.

### SECȚIUNEA 1: CUNOȘTIINȚE DESPRE DESIGN THINKING

#### Întrebarea 1. Ce știți despre metoda Design Thinking?



Rezultatele chestionarului arată că majoritatea participanților nu erau familiarizați cu metoda Design Thinking înainte de participarea la programul de formare:

#### 1. Nivel scăzut de cunoaștere a Design Thinking înainte de formare

- 68,3% dintre cursanți au declarat că nu știau nimic despre Design Thinking, ceea ce indică faptul că această metodologie nu era anterior inclusă sau promovată în mod semnificativ în formarea profesorilor sau în practica didactică.
- Acest rezultat sugerează o lipsă de acces la resurse și formări specifice despre Design Thinking în educația VET.

#### 2. Conștientizare limitată, dar interes existent

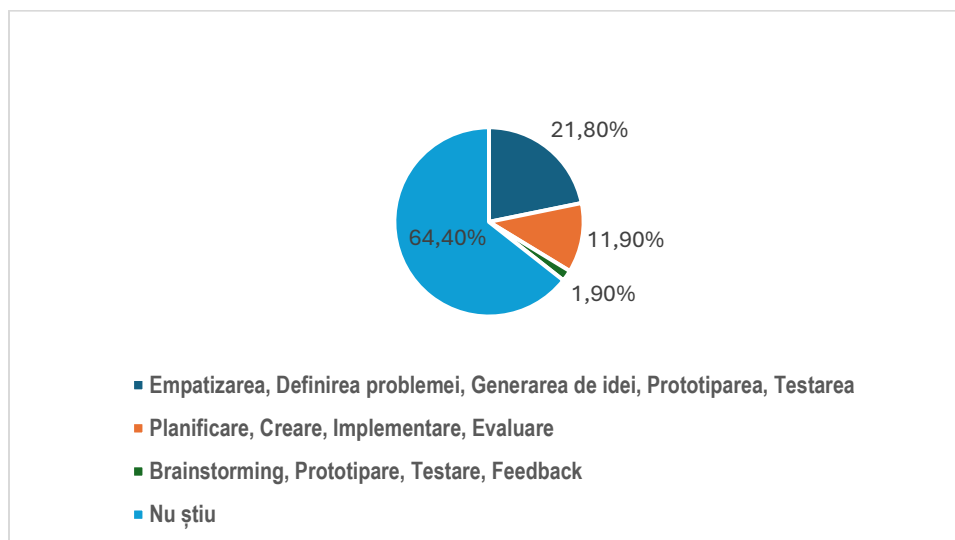
- 31,7% dintre participanți au auzit de metodă, dar nu o foloseau, ceea ce sugerează că exista un interes latent, dar nu și cunoștințele necesare pentru aplicarea sa în procesul didactic.
- Acest procent indică o posibilitate reală de integrare a metodei în educație, odată ce profesorii primesc formare adecvată.

### 3. Necesitatea formării și adaptării metodologiei la educația VET

- Rezultatele confirmă faptul că introducerea Design Thinking în formarea profesorilor este o inițiativă valoroasă și necesară, deoarece oferă o metodologie inovatoare și practică pentru stimularea creativității, colaborării și rezolvării de probleme.
- Programul de formare a avut un rol esențial în familiarizarea profesorilor cu această metodă și în dezvoltarea competențelor necesare pentru aplicarea sa în educație.

Rezultatele indică faptul că, înainte de formare, Design Thinking era un concept aproape necunoscut, dar are un potențial ridicat de aplicabilitate odată ce profesorii sunt formați în utilizarea sa.

#### Întrebarea 2. Care sunt etapele Design Thinking?



<b>Empatizarea, Definierea problemei, Generarea de idei, Prototiparea, Testarea</b>	<b>21,80%</b>
<b>Planificare, Creare, Implementare, Evaluare</b>	<b>11,90%</b>
<b>Brainstorming, Prototipare, Testare, Feedback</b>	<b>1,90%</b>
<b>Nu știu</b>	<b>64,40%</b>

Rezultatele chestionarului arată că majoritatea participanților nu erau familiarizați cu etapele metodei Design Thinking înainte de formare:

### 1. Nivel scăzut de cunoaștere a etapelor Design Thinking

- 64,4% dintre participanți au răspuns „nu știu”, ceea ce confirmă că metoda nu fusese anterior studiată sau aplicată de majoritatea cursanților.
- Această lipsă de cunoștințe indică faptul că Design Thinking nu face parte, în mod obișnuit, din practica didactică a profesorilor și că formarea a fost esențială pentru familiarizarea acestora cu această metodologie.

### 2. Cunoștințe parțiale și confuzii privind structura Design Thinking

- 21,8% dintre cursanți au menționat corect etapele metodei, ceea ce sugerează că o mică parte dintre participanți aveau o înțelegere generală a conceptului.
- 11,9% dintre respondenți au oferit o variantă incorectă (*Planificare, Creare, Implementare, Evaluare*), ceea ce indică o confuzie între procesul de învățare tradițional și modelul iterativ al Design Thinking.
- 1,9% au menționat Brainstorming, Prototipare, Testare, Feedback, care sunt componente ale procesului, dar nu redau întreaga structură metodologică.

### 3. Necesitatea consolidării formării și a aplicării practice

- Rezultatele demonstrează că formarea a avut un rol esențial în introducerea Design Thinking, dar este necesar ca profesorii să exerseze în continuare această metodologie pentru a o înțelege și aplica corect în activitatea didactică.
- Întrucât Design Thinking este un proces iterativ și colaborativ, profesorii ar putea beneficia de exemple practice, studii de caz și exerciții aplicate, pentru a înțelege mai bine fiecare etapă.

### Concluzii:

- Rezultatele confirmă că metoda Design Thinking era necunoscută pentru majoritatea profesorilor înainte de formare, iar etapele sale nu erau bine înțelese.
- Programul de formare a fost esențial pentru familiarizarea acestora cu structura Design Thinking, dar este necesară o aprofundare ulterioară prin exerciții practice și exemple aplicate.

### Întrebarea 3. Cum credeți că Design Thinking poate ajuta în procesul educațional?

Răspunsurile au fost deschise. Redăm mai jos câteva din răspunsurile formulate de cursanți:

- nu stiu
- Poate ajuta să descoperi nevoile oamenilor
- Personalizarea conținuturilor temelor, dezvoltarea atenției, creativității și comunicării
- Prin conștientizarea problemei
- Prin varietate, gândire creativa, atmosfera constructiva etc
- Ajută gândirea creativă
- Randamentul scolar
- Personalizarea conținuturilor temelor și dezvoltarea comunicării
- Ajuta prof.si elevii sa rezolve probleme intr- un mod creativ si eficient
- Cred că orice curs parcurs e un plus în pregătirea mea profesională și mă ajută să creez lecții interactive mai interesante, mai ușor de perceput și asimilat de către elevi
- In predare și evaluare
- Aprofundare, evaluare
- Identificarea nevoilor educabililor
- În crearea algoritmilor de învățare
- Prin implicare motivata
- Realizarea unui proiect de design thinking poate transforma modul în care elevii abordează problemele pe care le au de rezolvat și îi poate pregăti pentru provocările viitoare atunci când vor avea de rezolvat situații neprevăzute.
- Design Thinking ma poate ajuta prin a-mi imbunatati stilul de predare.

Rezultatele răspunsurilor la această întrebare reflectă o înțelegere emergentă a modului în care Design Thinking poate contribui la procesul educațional.

#### 1. Grad variabil de conștientizare a impactului Design Thinking în educație

- O parte dintre respondenți nu știu încă în ce mod concret Design Thinking poate fi aplicat, ceea ce sugerează că metoda este încă nouă pentru mulți profesori și că este necesară o aprofundare a modului în care aceasta poate fi implementată la clasă.



- Pe de altă parte, răspunsurile mai elaborate indică o înțelegere a beneficiilor sale, mai ales în ceea ce privește creativitatea, personalizarea conținuturilor și îmbunătățirea procesului de învățare.
2. Percepția pozitivă asupra Design Thinking ca metodă de personalizare și îmbunătățire a învățării
- Mai mulți respondenți au evidențiat capacitatea metodei de a ajuta la personalizarea conținuturilor didactice, ceea ce arată o deschidere spre adaptarea lecțiilor la nevoile individuale ale elevilor.
  - Acest aspect este esențial în educația modernă, unde flexibilitatea și adaptabilitatea sunt factori cheie în crearea unor experiențe de învățare eficiente.
3. Accent pe dezvoltarea gândirii creative și a comunicării
- Mulți participanți au identificat Design Thinking ca un instrument util pentru dezvoltarea creativității, gândirii critice și comunicării, atât pentru profesori, cât și pentru elevi.
  - Acest lucru indică o recunoaștere a potențialului metodei de a îmbunătăți procesul de învățare, în special în ceea ce privește crearea unui mediu educațional mai deschis și mai colaborativ.
4. Design Thinking ca metodă de rezolvare a problemelor în educație
- Unele răspunsuri au evidențiat rolul metodei în conștientizarea și soluționarea problemelor, ceea ce arată că Design Thinking este perceput nu doar ca un instrument creativ, ci și ca o strategie practică pentru îmbunătățirea procesului educațional.
  - Profesorii încep să înțeleagă că metoda poate ajuta elevii să abordeze învățarea într-un mod structurat și eficient, prin testarea soluțiilor și ajustarea acestora pe baza feedback-ului.
5. Creșterea interesului pentru utilizarea metodelor interactive
- Un răspuns semnificativ a fost: „*Cred că orice curs parcurs e un plus în pregătirea mea profesională și mă ajută să creez lecții interactive mai interesante, mai ușor de perceput și asimilat de către elevi.*”
  - Acest lucru indică faptul că profesorii sunt deschiși la inovație și caută metode prin care să facă lecțiile mai dinamice, mai atractive și mai eficiente.

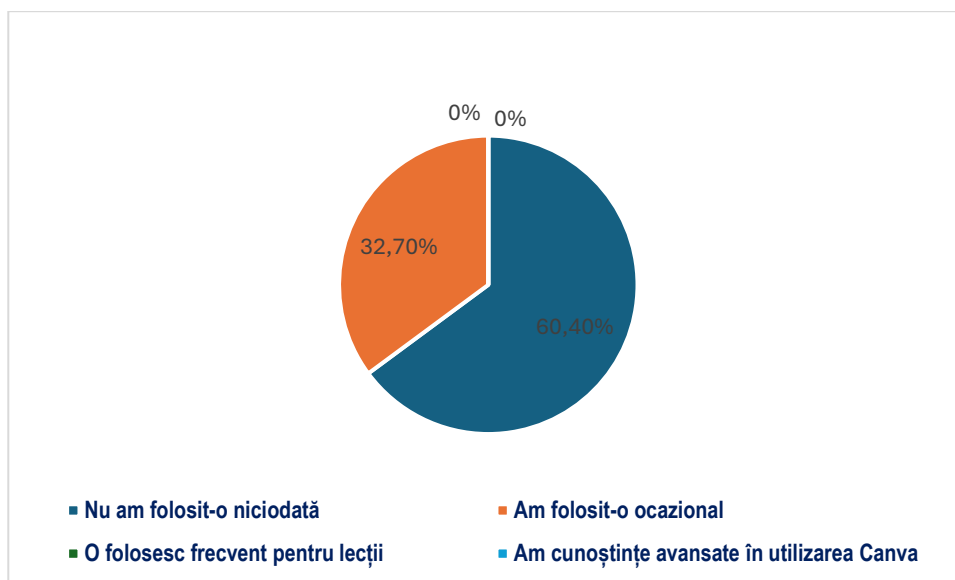
#### Concluzii:

- Design Thinking este perceput de participanți ca o metodă promițătoare pentru personalizarea învățării, dezvoltarea creativității și îmbunătățirea procesului educațional.

- Profesorii încep să recunoască beneficiile metodei în stimularea gândirii critice, crearea unei atmosfere de învățare constructive și îmbunătățirea randamentului școlar.

## SECȚIUNEA 2: UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE (CANVA, TIMELINE, CAPCUT)

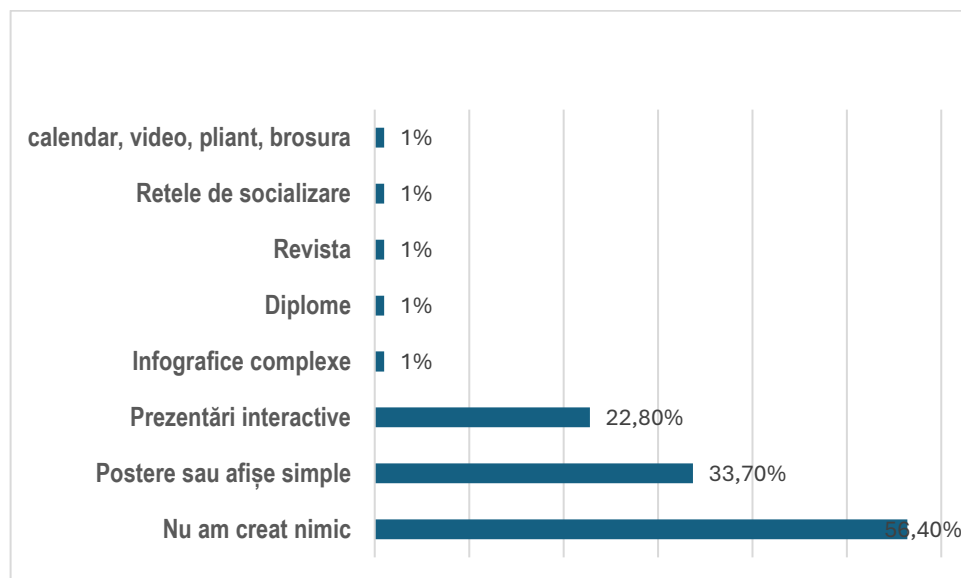
### Întrebarea 4. Ați folosit platforma Canva pentru a crea materiale educaționale?



#### Ați folosit platforma Canva pentru a crea materiale educaționale?

Nu am folosit-o niciodată	60,40%
Am folosit-o ocazional	32,70%
O folosesc frecvent pentru lecții	0%
Am cunoștințe avansate în utilizarea Canva	0%

### Întrebarea 5. Ce fel de materiale ați creat până acum cu Canva?



### Ce fel de materiale ați creat până acum cu Canva?

Nu am creat nimic	56,40%
Postere sau afișe simple	33,70%
Prezentări interactive	22,80%
Infografice complexe	1%
Diplome	1%
Revista	1%
Retele de socializare	1%
calendar, video, pliant, broșura	1%

Rezultatele chestionarului indică o utilizare redusă a platformei Canva în activitatea didactică a profesorilor înainte de formare, dar sugerează un potențial ridicat de integrare a acesteia în procesul educațional.

#### 1. Nivel scăzut de utilizare a Canva în educație înainte de formare

- 60,4% dintre respondenți nu au folosit niciodată Canva pentru crearea de materiale educaționale, ceea ce indică o lipsă de familiarizare cu platforma și cu avantajele acesteia.
- 32,7% dintre participanți au utilizat-o ocazional, ceea ce arată că există un interes inițial, dar utilizarea nu este încă constantă sau avansată.

Acest rezultat sugerează că programul de formare DigitalCraft a adresat o nevoie reală de instruire în utilizarea Canva, oferind profesorilor cunoștințele și instrumentele necesare pentru integrarea platformei în procesul didactic.

## 2. Tipurile de materiale create sunt în general simple, dar există un potențial de diversificare

- 56,4% dintre respondenți nu au creat niciun material cu Canva, ceea ce confirmă că, înainte de formare, Canva nu era un instrument utilizat frecvent în activitatea educațională.
- 33,7% dintre participanți au creat postere sau afișe simple, ceea ce arată că profesorii au început să exploreze funcționalitățile de bază ale platformei, dar nu și pe cele mai complexe.
- Doar 22,8% au realizat prezentări interactive, ceea ce indică un interes în crearea unor materiale mai dinamice, dar care necesită îndrumare suplimentară.
- Procentul foarte mic al celor care au realizat infografice complexe, diplome, reviste, rețele de socializare, calendare sau pliante (1% fiecare) sugerează că majoritatea profesorilor nu au explorat funcționalitățile avansate ale platformei înainte de formare.

Profesorii sunt în etapa inițială de utilizare a Canva, folosind-o mai mult pentru materiale simple (postere, afișe), ceea ce indică o lipsă de cunoștințe privind funcționalitățile avansate ale platformei.

Programul de formare poate juca un rol esențial în extinderea utilizării Canva, ajutând profesorii să creeze materiale mai complexe și interactive (ex: infografice, reviste, prezentări dinamice).

## 3. Potențial ridicat de integrare a Canva în educație

- Deși Canva nu a fost utilizată frecvent înainte de formare, existența unui grup care deja folosește platforma ocazional arată că profesorii sunt deschiși la învățarea și implementarea acestei tehnologii.
- Diversitatea scăzută a materialelor create indică nevoia unui ghidaj structurat pentru utilizarea Canva în mod avansat.

- Dacă profesorii primesc exemple concrete și suport în utilizarea Canva, probabilitatea ca această platformă să devină un instrument frecvent utilizat în educație este foarte mare.

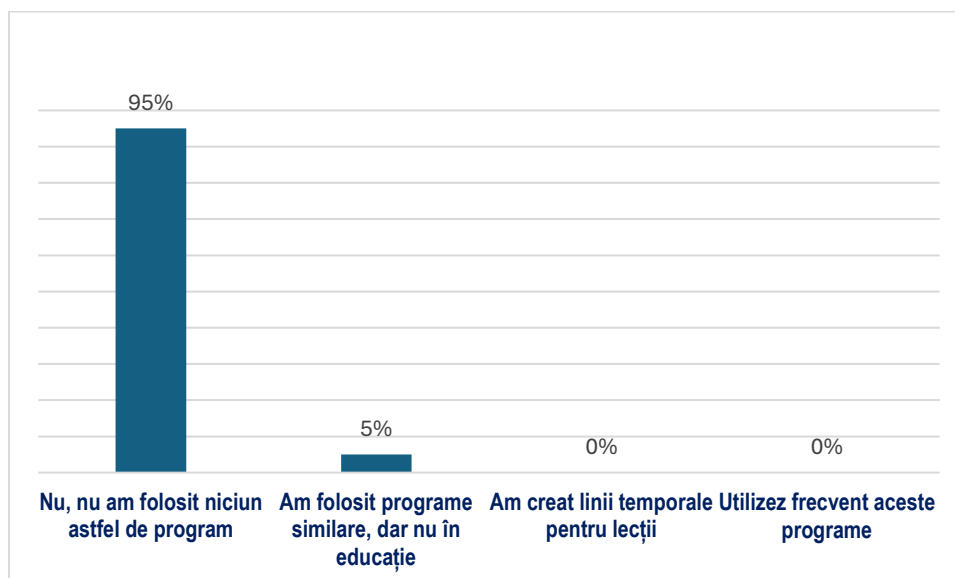
Creșterea nivelului de competență digitală a profesorilor va permite o diversificare a materialelor educaționale, sporind atractivitatea și eficiența lecțiilor.

Canva poate deveni un instrument-cheie în procesul didactic, contribuind la vizualizarea conținutului, stimularea creativității elevilor și dezvoltarea abilităților de comunicare vizuală.

#### Concluzii:

- Înainte de formare, Canva era utilizată doar ocazional de profesori, iar majoritatea materialelor create erau simple.
- Programul de formare a fost necesar pentru a ajuta profesorii să descopere potențialul real al Canva și să învețe să creeze resurse educaționale mai variate și interactive.
- Integrarea Canva în procesul educațional poate contribui semnificativ la modernizarea predării, creșterea interactivității și îmbunătățirea comunicării vizuale în clasă.

#### Întrebarea 6. Ați utilizat programe de tip Timeline pentru a crea linii temporale interactive?



Rezultatele chestionarului indică o utilizare extrem de redusă a programelor de tip Timeline pentru crearea liniilor temporale interactive în activitatea educațională:

### 1. Lipsa utilizării programelor Timeline în educație

- 95,5% dintre respondenți nu au utilizat niciodată programe de tip Timeline pentru a crea linii temporale interactive, ceea ce sugerează că acest tip de resurse nu a fost promovat sau inclus în pregătirea didactică a profesorilor până acum.
- Aceasta indică fie o lipsă de acces la instrumente și formări specifice, fie faptul că profesorii nu au fost conștienți de beneficiile utilizării acestor platforme în procesul de predare.

### 2. Familiarizare limitată, dar un potențial de integrare existent

- 5% dintre respondenți au utilizat programe similare, dar nu în educație, ceea ce înseamnă că există un grup de profesori care au fost expuși la acest tip de tehnologie, dar nu l-au considerat relevant pentru activitatea didactică.
- Aceasta sugerează că, odată ce li se prezintă exemple concrete de aplicare în educație, acești profesori pot începe să utilizeze liniile temporale interactive ca resurse didactice.

### 3. Necesitatea introducerii și promovării programelor Timeline în procesul educațional

- Rezultatele demonstrează o oportunitate de dezvoltare și inovare în educație prin introducerea acestui tip de instrument digital.
- Programele de tip Timeline, precum TimelineJS, Tiki-Toki sau Preceden, pot îmbunătăți înțelegerea cronologică a evenimentelor, fiind extrem de utile în materii precum istorie, științe sociale, literatură și științele exacte.
- Profesorii pot folosi aceste platforme pentru a crea lecții mai interactive, vizuale și captivante, ajutând elevii să facă conexiuni mai ușor între evenimente și concepte.

### Concluzii:

- Instrumentele de tip Timeline sunt aproape necunoscute și neutilizate în educație, ceea ce indică o lipsă de familiarizare și formare în acest domeniu.
- Programul de formare DigitalCraft a acoperit o nevoie reală, oferindu-le profesorilor posibilitatea de a explora și integra aceste instrumente în activitatea lor didactică.
- Utilizarea liniilor temporale interactive poate contribui la îmbunătățirea predării, mai ales în domeniile unde este importantă vizualizarea cronologică a informațiilor.

### SECȚIUNEA 3: APLICAREA METODELOR ÎN PROCESUL DE PREDARE

#### Întrebarea 7. Cum ați folosit tehnologia pentru a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor?

Răspunsuri deschise (redăm mai jos doar câteva dintre răspunsurile formulate):

- Nu am folosit
- Am folosit platforme de tipul Eduboom
- Prin selectarea unor conținuturi, crearea de ppt-uri, quizz,ș.a.
- Materiale video, Power Point
- Este utila și necesara în procesul didactic
- Utilizarea suportului audio-video pt dezvoltarea abilitatilor de comunicare in limba engleza
- Am folosit platformele educaționale
- Jocuri educationale, prezentari interactive
- Am utilizat PPT, KAHOOT, link-uri pentru prezentări, evaluări și filmulețe demonstrative
- Evaluare interactiva
- Google Classroom, Jamboard, Wordwall etc,
- realizarea de prezentari Power Point, Canva, Genialy, Prezi, ChatGPT
- am realizat chestionare
- fișe de lucru, fișe de documentare, stimuli diversi care maresc curiozitatea si dorinta de implicare
- Fișe de lucru, proiecții, informații online de specialitate
- Tablă interactivă
- Nu am folosit inca la clase
- Modelul tradițional de învățare și predare pasivă este demodat și se dovedește tot mai ineficient
- Cu tehnologia în clasă, profesorul capătă mai multă încredere, elevii devin interesați
- Tehnologia este un element esențial în educație prin folosirea instrumentelor și resurselor digitale pentru facilitarea procesului de învățare fiind accesibile și mai eficiente aplicațiile de creativitate digitale.

Răspunsurile participanților indică o diversitate de abordări în utilizarea tehnologiei în procesul educațional, de la profesori care nu au folosit deloc instrumente digitale până la cei care utilizează frecvent platforme educaționale interactive.

### 1. O parte dintre profesori nu au utilizat tehnologia în predare

- O categorie semnificativă de respondenți a declarat că nu a folosit tehnologia în procesul didactic, ceea ce sugerează fie o lipsă de formare în utilizarea instrumentelor digitale, fie o reticență în integrarea acestora.
- Acest lucru poate indica necesitatea unor sesiuni de mentorat și a unor exemple de bune practici care să îi ajute pe acești profesori să își construiască încrederea în utilizarea tehnologiei.

### 2. Utilizarea tehnologiei se face predominant pentru prezentarea conținuturilor și evaluare interactivă

- Printre cei care au folosit tehnologia, majoritatea au utilizat PowerPoint, prezentări interactive, fișe de lucru și materiale video.
- Instrumente precum Google Classroom, Kahoot, Wordwall, Jamboard, Canva, Prezi și Eduboom sunt folosite pentru organizarea lecțiilor, evaluări interactive și crearea de conținut vizual atractiv.
- Tehnologia este utilizată pentru facilitarea învățării prin jocuri educaționale, quizz-uri și suport audio-video, ceea ce sugerează un impact pozitiv asupra angajamentului și motivației elevilor.

Profesorii care utilizează deja tehnologia o folosesc pentru creșterea interactivității lecțiilor, ceea ce demonstrează că resursele digitale sunt eficiente în captarea atenției elevilor și în diversificarea procesului educațional.

Formarea trebuie să se axeze pe extinderea utilizării tehnologiei dincolo de prezentările statice, oferind profesorilor soluții mai avansate pentru colaborare, creativitate și personalizarea conținutului didactic.

### 3. Importanța tehnologiei în crearea unei experiențe de învățare moderne

- Unii respondenți au subliniat faptul că modelul tradițional de predare este depășit, iar tehnologia poate transforma educația printr-un proces de învățare mai interactiv, accesibil și eficient.
- Se observă o conștientizare clară a faptului că instrumentele digitale nu sunt doar opționale, ci necesare pentru a răspunde nevoilor elevilor din generația actuală.
- Răspunsuri precum *"Modelul tradițional de învățare și predare pasivă este demodat și se dovedește tot mai ineficient"* reflectă o schimbare de mentalitate în rândul profesorilor, care încep să recunoască beneficiile aduse de integrarea tehnologiei în predare.



Profesorii încep să recunoască importanța tehnologiei pentru implicarea elevilor și eficientizarea predării. Programele de formare trebuie să sprijine dezvoltarea competențelor digitale, oferind strategii aplicabile pentru fiecare disciplină, astfel încât profesorii să poată integra tehnologia într-un mod relevant și eficient.

#### Concluzii:

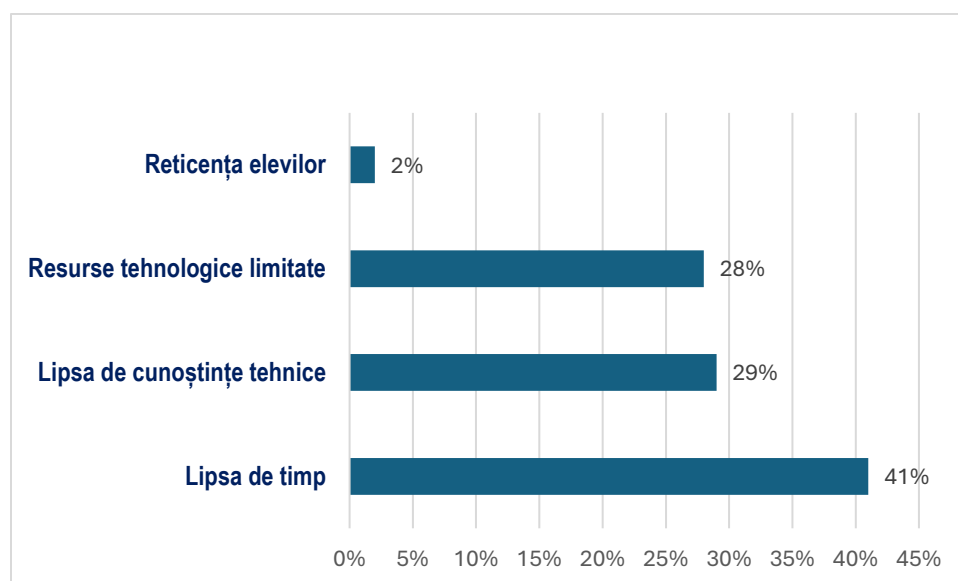
Rezultatele indică o diversitate în utilizarea tehnologiei de către profesori, de la cei care nu au folosit deloc instrumente digitale până la cei care utilizează frecvent platforme educaționale interactive.

Tehnologia este folosită preponderent pentru prezentarea conținuturilor (PPT, materiale video) și pentru evaluare interactivă (quizz-uri, fișe de lucru), dar există potențial pentru o integrare mai complexă a acesteia în procesul didactic.

Profesorii sunt conștienți că tehnologia este o resursă esențială pentru învățarea modernă și că integrarea acesteia în educație contribuie la creșterea motivației și randamentului elevilor.

Este necesar să se ofere sprijin suplimentar profesorilor care nu folosesc tehnologia, prin sesiuni de formare practică și exemple concrete de aplicare, pentru a-i ajuta să își depășească reticența și să dobândească încredere în utilizarea resurselor digitale.

#### Întrebarea 8. Care credeți că sunt principalele provocări în utilizarea instrumentelor digitale în predare?



rezultatele chestionarului evidențiază o serie de obstacole semnificative care împiedică profesorii să utilizeze eficient instrumentele digitale în procesul didactic. Aceste provocări sunt legate în principal de factori precum timpul disponibil, competențele tehnice, accesul la resurse și implicarea elevilor.

#### 1. Lipsa de timp – principala barieră în utilizarea instrumentelor digitale (41%)

- Cel mai mare obstacol identificat de profesori este lipsa de timp, ceea ce sugerează că volumul mare de sarcini administrative și presiunea curriculară lasă puțin spațiu pentru învățarea și integrarea eficientă a tehnologiei în predare.
- Profesorii ar putea avea dificultăți în explorarea platformelor digitale, crearea de materiale interactive sau adaptarea lecțiilor la noile tehnologii din cauza programului încărcat și a cerințelor birocratice.

#### 2. Lipsa de cunoștințe tehnice – un obstacol major (29%)

- Aproape o treime dintre respondenți consideră că lipsa competențelor tehnice este o provocare semnificativă în utilizarea instrumentelor digitale.
- Acest lucru sugerează că mulți profesori nu au beneficiat de o formare adecvată în utilizarea tehnologiei sau că se simt nesiguri în aplicarea ei la clasă.
- Programul de formare DigitalCraft răspunde acestei nevoi prin dezvoltarea competențelor digitale și oferirea de exemple practice pentru integrarea eficientă a tehnologiei în educație.

#### 3. Resurse tehnologice limitate – o problemă pentru 28% dintre profesori

- Aproape un sfert dintre respondenți au identificat resursele tehnologice limitate drept un obstacol în utilizarea instrumentelor digitale.
- Aceasta poate include lipsa echipamentelor adecvate (table interactive, laptopuri, proiectoare), conexiunea slabă la internet sau accesul restricționat la software educațional.

#### 4. Reticența elevilor – o provocare minoră (2%)

- Procentul foarte mic al celor care consideră reticența elevilor o provocare sugerează că majoritatea elevilor sunt deschiși la utilizarea tehnologiei și că nu reprezintă un obstacol semnificativ în integrarea digitalizării în educație.

## SECȚIUNEA 4: AȘTEPTĂRI DE LA CURS

### Întrebarea 9. Ce așteptări aveți de la acest curs de formare?

Răspunsurile deschise au fost în principal:

- Perfectionare
- Să învăț lucruri noi, aplicații utile pentru dezvoltarea competențelor și exersarea comunicării eficiente în cadrul lecțiilor
- Abilități digitale noi
- Sa utilizez aceste metode noi
- Sa invat sa utilizez "Design thinking" in predare
- Aplicații utile pentru accesibilizarea conținuturilor și dezvoltarea comunicării în clasă.,  
Îmbunătățirea abilitatilor
- Asimilarea de noi cunoștințe și modul de implementare în activitatea de predare
- De a îmbunătăți metodele digitale in predare-evaluare
- Să deprind noi tehnici de lucru la clasă care să conducă la un act educațional de calitate
- Descoperirea unor metode utile și atractive care să eficientizeze și să ușureze procesul invatarii.

Răspunsurile participanților reflectă un interes puternic pentru dezvoltarea profesională și pentru îmbunătățirea competențelor digitale și pedagogice.

#### 1. Dorința de perfecționare și învățare continuă

- Multe răspunsuri evidențiază așteptarea de a învăța lucruri noi și de a-și îmbunătăți competențele profesionale, ceea ce indică o mentalitate deschisă spre dezvoltare continuă.
- Profesorii doresc să descopere și să învețe noi metodologii și tehnici care să îmbunătățească procesul educațional.

Participanții sunt motivați să-și îmbunătățească abilitățile, ceea ce favorizează o implementare eficientă a celor învățate în cadrul cursului.

#### 2. Creșterea competențelor digitale și utilizarea aplicațiilor în predare

- Un număr semnificativ de răspunsuri subliniază interesul pentru dobândirea de abilități digitale noi, în special pentru utilizarea unor aplicații educaționale care să îmbunătățească predarea și evaluarea.

- Profesorii sunt interesați de integrarea tehnologiei în lecții pentru a face conținutul mai accesibil și mai atractiv pentru elevi.

**Există o nevoie clară de formare practică în utilizarea instrumentelor digitale. Profesorii caută soluții concrete pentru digitalizarea activităților didactice, ceea ce arată că acest curs răspunde unei cerințe reale din educație.**

### **3. Necesitatea de a învăța cum să aplice Design Thinking în educație**

- Unii participanți au menționat în mod explicit dorința de a învăța să utilizeze metodologia Design Thinking în procesul de predare.
- Aceasta indică o deschidere către metode pedagogice inovatoare și dorința de a face lecțiile mai structurate, interactive și eficiente.

**Profesorii recunosc potențialul Design Thinking ca metodologie aplicabilă în educație, dar au nevoie de ghidaj clar și exemple concrete pentru a-l implementa eficient.**

### **4. Dorința de a îmbunătăți predarea și evaluarea**

- Profesorii doresc să își îmbunătățească metodele didactice prin utilizarea unor tehnici și aplicații noi care să le permită o predare și o evaluare mai eficiente.
- Aceștia sunt interesați de metode care să facă învățarea mai accesibilă, mai interactivă și mai atractivă pentru elevi.

**Nevoia de metode inovatoare este una reală, iar profesorii sunt deschiși să le învețe și să le aplice. Cursul trebuie să pună accent pe exemple practice și studii de caz relevante pentru a facilita integrarea rapidă a noilor metode în predare.**

### **Concluzii:**

- Participanții la curs își doresc să își îmbunătățească competențele digitale, să învețe noi metodologii precum Design Thinking și să integreze aplicațiile educaționale în predare și evaluare.
- Profesorii sunt motivați să adopte metode inovatoare care să facă procesul de învățare mai accesibil și mai atractiv pentru elevi.

- Este esențial ca formarea să ofere soluții practice, exemple aplicabile și resurse adaptate nevoilor reale ale profesorilor pentru a facilita o implementare rapidă și eficientă a noilor cunoștințe.

**Întrebarea 10. Există domenii sau instrumente specifice despre care sunteți deosebit de interesat să aflați mai multe?**

**Răspunsurile principale au fost:**

- Canva
- Robotica
- Aplicații pentru gândirea creativă
- Nu
- nu stiu
- Design grafic
- Marketing digital
- Aplicații ușor de folosit
- domeniul economic, contabilitate, marketing
- administrarea firmei, economie, turism
- Cum aplic cele învățate la curs la aceste discipline?
- Aplicații diverse, Instrumente de creare de teste interactive
- Aplicații în matematica
- Provocările generate de AI în procesul de predare – evaluare
- Comunicare, marketing, tehnologii noi
- folosirea tehnologiei în predarea Limbilor străine
- As dori să folosesc mai mult platformele la lecțiile de literatură
- Aplicarea în predarea - învățarea- evaluarea la disciplina matematica
- Nu am încă o părere despre acest subiect
- crearea de filmulete, clipuri
- Sunt deschisă la propuneri și provocări
- Despre acel tip de site-uri care îți corectează lucrarea pe loc în funcție de setările făcute de profesor Crearea de instrumente de evaluare pe platforme educaționale

- **Utilizarea RED**

Răspunsurile indică o diversitate de interese din partea profesorilor, de la utilizarea aplicațiilor digitale și inteligenței artificiale în educație, până la domenii specifice precum marketing, economie, turism și limbile străine.

### 1. Interes ridicat pentru aplicații digitale specifice în educație

- Printre cele mai frecvent menționate instrumente se numără Canva, instrumente de creare de teste interactive, aplicații pentru gândirea creativă și crearea de videoclipuri educaționale.
- Acest lucru indică un interes clar pentru digitalizare și modernizarea predării, ceea ce sugerează că profesorii își doresc soluții accesibile, eficiente și interactive pentru procesul de predare.

Profesorii sunt deschiși să adopte tehnologia și caută instrumente ușor de utilizat, care să le îmbunătățească metodele de predare. Formarea trebuie să includă demonstrații practice și exemple aplicabile pentru a-i ajuta pe profesori să își integreze rapid noile competențe în activitatea didactică.

### 2. Necesitatea aplicării tehnologiilor în domenii specifice

- Unii respondenți au exprimat interes pentru modul în care pot aplica cele învățate la curs în domenii precum economia, contabilitatea, administrarea firmei, turismul, matematica și limbile străine.
- Acest lucru indică o nevoie clară de exemple practice și studii de caz adaptate fiecărei discipline.

Profesorii nu doresc doar să învețe despre tehnologie, ci și să înțeleagă cum să o aplice concret în domeniul lor. O abordare personalizată în formare, care să includă module specifice pe discipline, ar putea crește eficiența integrării tehnologiilor digitale.

### 3. Creșterea interesului pentru AI și provocările sale în educație

- Există un interes pentru provocările generate de inteligența artificială (AI) în procesul de predare și evaluare, ceea ce indică o curiozitate față de impactul noilor tehnologii asupra educației.
- Acest aspect reflectă o conștientizare a schimbărilor rapide din domeniul tehnologic și dorința de a înțelege cum AI poate fi utilizată ca instrument didactic.

Integrarea unei componente dedicate AI în educație în cadrul formării ar putea răspunde acestui interes și oferi soluții pentru utilizarea responsabilă a tehnologiei în evaluare și predare.

#### 4. Nevoia de instrumente pentru evaluare digitală

- Mai mulți participanți au menționat interesul pentru crearea de instrumente de evaluare pe platforme educaționale, inclusiv site-uri care corectează automat lucrările în funcție de setările profesorului.
- Acest lucru sugerează o dorință de automatizare a procesului de evaluare, pentru a optimiza timpul profesorilor și pentru a oferi feedback personalizat elevilor.

Profesorii sunt interesați de eficientizarea procesului de evaluare și caută soluții care să le permită o mai bună gestionare a timpului și a activităților didactice. Formarea ar trebui să includă exemple practice de utilizare a platformelor educaționale pentru testare și evaluare, precum Google Forms, Kahoot, Quizizz, Socrative sau alte instrumente de auto-corectare.

#### 5. Deschidere către explorarea de noi tehnologii

- Unele răspunsuri indică o atitudine pozitivă față de explorarea de noi aplicații și instrumente digitale, cum ar fi RED (Resurse Educaționale Deschise), platformele pentru predarea limbilor străine, sau utilizarea tehnologiei în literatura română.
- Aceasta sugerează că profesorii sunt gata să experimenteze și să aplice noi metode, dacă primesc ghidare și exemple practice.
- Flexibilitatea și dorința de inovare sunt evidente, ceea ce înseamnă că formarea trebuie să fie interactivă, practică și adaptată nevoilor fiecărei discipline.
- Oferirea unui set de resurse personalizate pentru fiecare specializare ar putea crește impactul și aplicabilitatea cursului.

#### Concluzii:

- Profesorii manifestă un interes puternic pentru digitalizare, în special în domenii precum design grafic, inteligență artificială, marketing digital, aplicații educaționale și evaluare digitală.
- O provocare importantă este integrarea acestor tehnologii în discipline specifice, ceea ce sugerează nevoia unor studii de caz aplicate pentru fiecare domeniu.

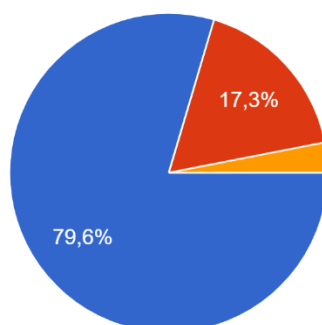
- Profesorii sunt deschiși la explorarea de noi platforme, însă au nevoie de ghidare clară pentru a le integra eficient în procesul educațional.
- Formarea ar trebui să includă sesiuni dedicate AI, resurse educaționale deschise, instrumente de evaluare digitală și exemple practice pentru utilizarea tehnologiei în fiecare materie.

## CHESTIONAR FINAL

### A. PARTEA I: INTREBARI PRIVIND INSUȘIREA NOȚIUNILOR

Care sunt etapele Design Thinking?

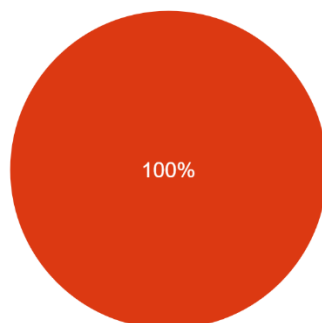
98 de răspunsuri



- Empatizarea, Definirea problemei, Generarea de idei, Prototiparea, Testarea
- Planificare, Creare, Implementare, Evaluare
- Brainstorming, Prototipare, Testare, Feedback
- Nu știu

Care este una dintre funcțiile de bază ale Canva?

98 de răspunsuri

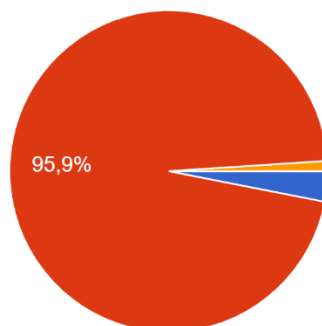


- Editarea de fișiere audio
- Crearea de prezentări vizuale și infografice
- Gestionarea datelor financiare
- Scrierea de cod HTML



### Cum se pot partaja proiectele create în Canva cu alți colegi pentru colaborare?

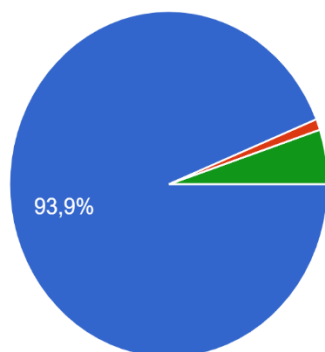
98 de răspunsuri



- Prin exportarea în PDF și trimiterea prin email
- Prin partajarea unui link pentru editare colaborativă
- Prin crearea unui nou document Word
- Prin instalarea unui program suplimentar

### Ce reprezintă o linie temporală (Timeline) într-un proiect educațional?

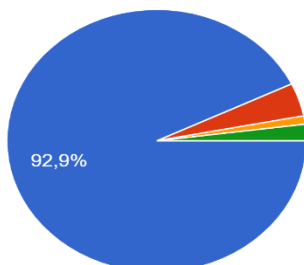
98 de răspunsuri



- O succesiune de evenimente prezentate în ordine cronologică
- O metodă de gestionare a echipelor
- Un format de editare audio
- O metodă de prezentare grafică a unui model financiar

Care dintre următoarele funcții este specifică aplicației CapCut?

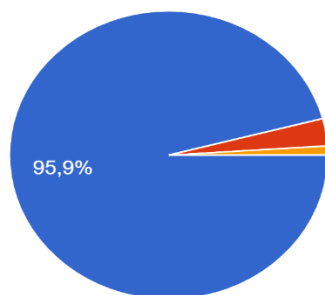
98 de răspunsuri



- Editarea și ajustarea clipurilor video
- Crearea de fișiere audio complexe
- Generarea de hărți geografice interactive
- Editarea documentelor PDF

Pentru ce este utilizat CapCut?

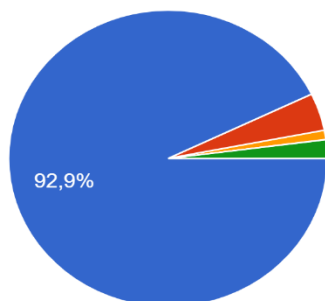
98 de răspunsuri



- Editarea video, inclusiv tăierea, adăugarea de efecte și tranziții
- Crearea de infografice complexe
- Gestionarea proiectelor educaționale
- Scrierea codului pentru aplicații web

Care dintre următoarele funcții este specifică aplicației CapCut?

98 de răspunsuri



- Editarea și ajustarea clipurilor video
- Crearea de fișiere audio complexe
- Generarea de hărți geografice interactive
- Editarea documentelor PDF

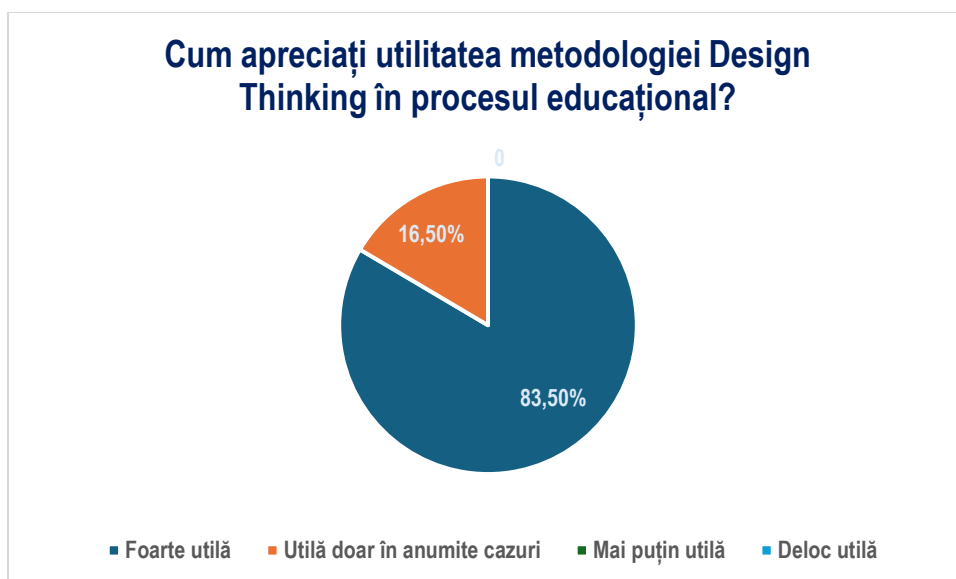
## B. Evaluare generală a programului

### Întrebare 1: Cum apreciați utilitatea metodologiei Design Thinking în procesul educațional?

Prima întrebare a vizat aprecierea asupra utilității metodologiei Design Thinking în procesul educațional.

Răspunsuri:

Foarte utilă	83,50%
Utilă doar în anumite cazuri	16,50%
Mai puțin utilă	0
Deloc utilă	0



### Concluzii privind utilitatea metodologiei Design Thinking în procesul educațional

Rezultatele chestionarului indică un grad ridicat de apreciere a Design Thinking ca metodologie aplicabilă în educație:

- a. Acceptare majoritară și relevanță didactică ridicată
  - 83,50% dintre cursanți consideră metodologia Design Thinking foarte utilă în procesul educațional, ceea ce demonstrează că aceasta este percepută ca o strategie eficientă pentru inovarea predării și îmbunătățirea experienței de învățare.

Profesorii recunosc valoarea gândirii iterative, centrate pe elev și pe soluționarea creativă a problemelor, care poate îmbunătăți implicarea, colaborarea și dezvoltarea abilităților critice ale elevilor.

#### b. Utilitate contextuală pentru unii participanți

- 16,5% dintre respondenți au afirmat că metodologia este utilă doar în anumite cazuri, ceea ce sugerează că unele discipline sau stiluri de predare pot necesita adaptări pentru integrarea eficientă a Design Thinking.

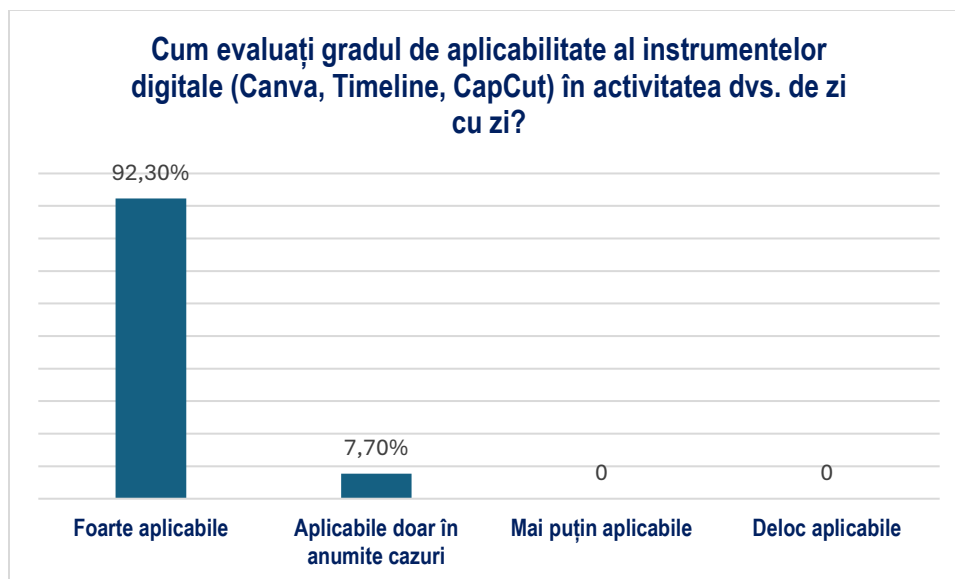
Acest lucru poate indica faptul că profesorii din anumite domenii (ex. științele exacte, disciplinele tehnice) pot avea nevoie de exemple specifice de aplicare a Design Thinking în materii concrete.

**Întrebare 2: Cum evaluați gradul de aplicabilitate al instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) în activitatea dvs. de zi cu zi?**

A doua întrebare a vizat evaluarea gradului de aplicabilitate al instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) în activitatea didactică.

Răspunsuri:

Foarte aplicabile	92,30%
Aplicabile doar în anumite cazuri	7,70%
Mai puțin aplicabile	0
Deloc aplicabile	0



Rezultatele chestionarului indică un nivel ridicat de aplicabilitate a instrumentelor digitale în activitatea profesională a cursanților, după participarea la programul de formare.

### Concluzii principale:

#### 1. Acceptare largă și relevanță educațională:

- Un procent semnificativ (92,3%) dintre participanți consideră că instrumentele digitale sunt foarte aplicabile, ceea ce demonstrează că resursele prezentate în cadrul cursului sunt relevante și pot fi integrate cu ușurință în procesul de predare.

Profesorii percep aceste tehnologii ca pe un sprijin real în activitatea didactică, fie pentru crearea de materiale educaționale interactive, fie pentru stimularea interesului și implicării elevilor.

#### 2. Versatilitate și integrare eficientă în predare:

- Instrumentele digitale precum Canva, Timeline și CapCut oferă flexibilitate și diversitate în crearea de conținut educațional, ceea ce explică rata ridicată de aplicabilitate.

Profesorii pot utiliza aceste platforme pentru a îmbunătăți comunicarea vizuală, povestirea digitală și organizarea cronologică a informațiilor în cadrul lecțiilor.

#### 3. Oportunități de adaptare la nevoile specifice ale fiecărui profesor:

- 7,7% dintre respondenți au considerat că instrumentele sunt aplicabile doar în anumite cazuri, ceea ce poate sugera că anumiți profesori întâmpină provocări în integrarea lor în disciplinele predate sau în stilul personal de predare.

Acest aspect ar putea fi îmbunătățit prin sesiuni suplimentare de formare adaptate nevoilor individuale ale profesorilor, cu exemple mai specifice de aplicare în diverse discipline.

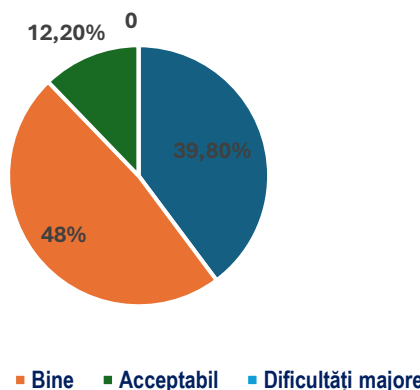
### Întrebare 3: Cum evaluați gradul de aplicabilitate al instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) în activitatea dvs. de zi cu zi?

A treia întrebare a vizat evaluarea gradului de aplicabilitate al instrumentelor digitale (Canva, Timeline, CapCut) în activitatea didactică.

#### Răspunsuri:

Foarte bine	39,8%
Bine	48%
Acceptabil	12,2%
Dificultăți majore	0

### Cât de bine considerați că vă descurcați acum cu instrumentele digitale abordate în programul de formare?



## CONCLUZII PRIVIND NIVELUL DE COMPETENȚĂ AL CURSANȚILOR ÎN UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ABORDATE ÎN PROGRAMUL DE FORMARE

Rezultatele chestionarului indică un nivel general ridicat de încredere și competență în utilizarea instrumentelor digitale după participarea la programul de formare:

### 1. Majoritatea cursanților se simt confortabil în utilizarea instrumentelor digitale

- 87,8% dintre participanți (39,8% „foarte bine” + 48% „bine”) consideră că se descurcă bine sau foarte bine cu instrumentele digitale abordate în formare (Canva, Timeline, CapCut).
- Acest rezultat arată că programul de formare a fost eficient și că participanții au reușit să dobândească competențele necesare pentru utilizarea acestor instrumente în activitatea lor didactică.

### 2. O treime dintre cursanți (39,8%) se simt foarte siguri pe abilitățile lor digitale

- Procentul relativ ridicat al celor care se descurcă "foarte bine" demonstrează că formarea a oferit exemple practice și experiență aplicată suficientă pentru ca profesorii să își însușească rapid utilizarea platformelor.

3. Un procent de 12,2% dintre cursanți se consideră la un nivel acceptabil, ceea ce indică nevoia de sprijin suplimentar. Acești participanți pot avea nevoie de sesiuni suplimentare de practică, suport individualizat sau resurse adiționale pentru a atinge un nivel mai înalt de competență digitală.

## ANALIZĂ COMPARATIVĂ: STADIUL INIȚIAL AL CURSANȚILOR VS. STADIUL DUPĂ FORMARE

### *Impactul programului de formare DigitalCraft asupra competențelor profesorilor și integrarea instrumentelor digitale în educație*

#### 1. NIVELUL INIȚIAL AL CURSANȚILOR

Înainte de participarea la programul de formare, datele colectate prin chestionarele de evaluare inițială au evidențiat mai multe aspecte cheie:

##### 1.1. Cunoașterea și aplicarea Design Thinking

- 68,3% dintre cursanți nu știau nimic despre metoda *Design Thinking*, iar 31,7% doar auziseră de ea, dar nu o foloseau.
- 64,4% dintre participanți nu cunoșteau etapele Design Thinking, ceea ce indica o lipsă de familiarizare cu această metodologie inovatoare.
- Aplicațiile practice ale metodei nu erau înțelese, iar majoritatea profesorilor nu aveau experiență în integrarea sa în procesul didactic.

##### 1.2. Utilizarea instrumentelor digitale

- 60,4% dintre profesori nu folosisera Canva pentru a crea materiale educaționale, iar cei care o utilizaseră ocazional, se limitau la postere și afișe simple (33,7%).
- 95,5% dintre respondenți nu utilizaseră niciodată programe de tip Timeline pentru a crea linii temporale interactive.
- Doar 5% folosiseră platforme similare, dar nu în educație, ceea ce arată o oportunitate nevalorificată de vizualizare cronologică a conținuturilor didactice.
- Utilizarea tehnologiei în educație era orientată predominant spre prezentări statice (PowerPoint) și materiale video, în timp ce evaluarea digitală și crearea resurselor interactive erau slab reprezentate.

##### 1.3. Provocările în utilizarea tehnologiei

- 41% dintre cursanți au identificat *lipsa de timp* ca fiind principala barieră în utilizarea instrumentelor digitale.
- 29% au menționat lipsa cunoștințelor tehnice, ceea ce indică o nevoie reală de formare pentru a crește încrederea profesorilor în utilizarea tehnologiei.
- 28% au indicat resursele tehnologice limitate, ceea ce sugerează nevoia de soluții digitale accesibile și eficiente.

#### 2. STADIUL DUPĂ FORMARE: PROGRES ȘI IMPACT

După finalizarea programului de formare, impactul asupra profesorilor a fost semnificativ, iar datele colectate prin evaluarea finală confirmă progresele înregistrate.

## 2.1. Îmbunătățirea cunoștințelor și aplicabilității Design Thinking

- 83,5% dintre participanți au considerat metodologia *Design Thinking* foarte utilă în educație, ceea ce demonstrează o schimbare majoră de percepție față de nivelul inițial.
- Profesorii au început să înțeleagă cum pot personaliza conținuturile didactice, să dezvolte creativitatea elevilor și să creeze un mediu interactiv și colaborativ prin Design Thinking.
- Gradul de aplicabilitate a metodei în practică a crescut, iar profesorii au identificat modalități concrete de integrare a acesteia în lecții.

## 2.2. Creșterea competențelor digitale și utilizarea instrumentelor interactive

- 92,3% dintre participanți au declarat că instrumentele digitale utilizate în curs sunt foarte aplicabile în activitatea lor zilnică.
- 87,8% dintre profesori se simt bine sau foarte bine pregătiți în utilizarea instrumentelor digitale abordate în curs.
- Utilizarea Canva a crescut semnificativ, iar profesorii au început să creeze prezentări interactive, infografice, pliante și alte materiale vizuale complexe.
- Integrarea programelor de tip Timeline a fost înțeleasă mai bine, iar profesorii au descoperit aplicații practice în materii precum istoria, literatura, științele sociale și științele exacte.

## 2.3. Schimbarea atitudinii față de tehnologie și educația digitală

- Profesorii au devenit mai deschiși către integrarea noilor tehnologii, observând impactul pozitiv al acestora asupra învățării elevilor.
- Lipsa de timp rămâne o provocare, dar creșterea încrederii în utilizarea tehnologiei și disponibilitatea resurselor digitale accesibile pot compensa acest obstacol.
- Reticența elevilor nu mai este percepută ca o problemă, ceea ce indică faptul că profesorii au realizat că elevii sunt receptivi și motivați atunci când sunt expuși la metode interactive.

## 3. COMPARATIE STADIUL INIȚIAL VS. DUPĂ FORMARE

ASPECT EVALUAT	STADIUL INIȚIAL	DUPĂ FORMARE
Cunoașterea Design Thinking	68,3% nu știau nimic	83,5% consideră metoda foarte utilă
Utilizarea Canva	60,4% nu folosisera Canva	Creștere semnificativă în utilizarea sa pentru materiale educaționale diverse
Utilizarea programelor Timeline	95,5% nu le utilizaseră niciodată	Profesorii au identificat aplicații concrete pentru disciplinele lor



<b>Competențe digitale generale</b>	12,2% considerau că se descurcă acceptabil	87,8% se simt bine sau foarte bine pregătiți
<b>Aplicabilitatea instrumentelor digitale în predare</b>	Utilizate doar pentru prezentări statice	92,3% consideră că instrumentele învățate sunt foarte aplicabile
<b>Principalele provocări</b>	Lipsa de timp (41%), lipsa cunoștințelor tehnice (29%)	Mai multă încredere în utilizarea tehnologiei, dar timpul rămâne o provocare

#### 4. CONCLUZII GENERALE ȘI IMPACTUL FORMĂRII

Programul de formare DigitalCraft a avut un impact major asupra profesorilor, ajutându-i să își îmbunătățească competențele digitale și să integreze metode moderne de predare.

Rezultatele indică o creștere semnificativă a încrederii profesorilor în utilizarea tehnologiei și a metodologiei Design Thinking, ceea ce contribuie la o învățare mai interactivă și mai adaptată nevoilor elevilor.

Raportându-ne la evaluarea inițială a cunoștințelor cursanților, realizată la începutul activităților de formare, putem trage concluzia că programul de formare a acoperit o nevoie reală de instruire în metoda Design Thinking, oferind profesorilor VET o nouă abordare pedagogică inovatoare.

Dacă înainte de curs, majoritatea profesorilor utilizau doar PowerPoint și materiale video statice, după formare aceștia au învățat să creeze materiale interactive, să utilizeze evaluarea digitală și să aplice tehnici moderne de predare.

##### 1. Creșterea gradului de aplicabilitate a instrumentelor digitale în educație

- 92,3% dintre cursanți consideră instrumentele digitale abordate (Canva, Timeline, CapCut) foarte aplicabile în activitatea lor zilnică, ceea ce confirmă că programul de formare a fost bine structurat, relevant și adaptat nevoilor reale ale profesorilor din învățământul VET.
- Integrarea tehnologiilor digitale în procesul didactic este percepută ca o soluție eficientă pentru modernizarea metodelor de predare, ceea ce contribuie la creșterea implicării și motivației elevilor.

##### 2. Design Thinking – o metodologie percepută ca inovatoare și valoroasă

- Rezultatele indică faptul că, înainte de formare, Design Thinking era un concept aproape necunoscut, dar are un potențial ridicat de aplicabilitate odată ce profesorii sunt formați în utilizarea sa. De asemenea, etapele sale nu erau bine înțelese.
- 83,5% dintre participanți au apreciat Design Thinking ca fiind foarte util în educație, ceea ce demonstrează că această metodă a fost bine înțeleasă și considerată un instrument puternic pentru stimularea creativității și gândirii critice în rândul elevilor.

- Faptul că doar 16,5% dintre cursanți consideră metodologia aplicabilă doar în anumite cazuri indică un potențial ridicat de integrare a acestui model în predare, cu mici ajustări specifice fiecărei discipline.
- Design Thinking este recunoscut ca o metodologie inovatoare care poate îmbunătăți colaborarea între elevi, procesul de rezolvare a problemelor și autonomia în învățare.

### 3. Creșterea competențelor digitale ale profesorilor

- 87,8% dintre cursanți se simt bine sau foarte bine pregătiți în utilizarea instrumentelor digitale după finalizarea cursului.
- Procentul ridicat al celor care se descurcă „foarte bine” (39,8%) și „bine” (48%) arată că programul de formare a avut un impact real asupra dezvoltării competențelor digitale ale profesorilor, permițându-le acestora să utilizeze în mod autonom și eficient noile tehnologii în procesul educațional.
- Integrarea practică a instrumentelor în procesul de formare a facilitat transferul rapid al cunoștințelor în activitatea didactică.

### 4. Impact pozitiv asupra inovării în procesul de predare

- Rezultatele confirmă că profesorii au dobândit abilități esențiale pentru implementarea unor metode moderne de predare, bazate pe tehnologii digitale și Design Thinking.
- Combinația dintre gândirea creativă și utilizarea instrumentelor vizuale și multimedia le oferă profesorilor posibilitatea de a adapta conținuturile didactice la stilurile de învățare ale elevilor, ceea ce duce la o creștere a eficienței procesului educațional.

### 5. Premise pentru o educație digitalizată și centrată pe nevoile elevilor

- Profesorii care au participat la formare sunt acum mai pregătiți să implementeze metode de predare bazate pe tehnologie, colaborare și experimentare.
- Integrarea digitalizării în educația VET devine mai accesibilă, având în vedere gradul ridicat de acceptare și aplicabilitate a instrumentelor digitale.

În concluzie, Programul de formare a acoperit o nevoie reală de instruire în metoda Design Thinking, oferind profesorilor VET o nouă abordare pedagogică inovatoare.

Acesta a sprijinit profesorii în transformarea procesului educațional, facilitând trecerea de la metode tradiționale la o predare digitalizată, inovatoare și centrată pe nevoile elevilor.

Pentru a asigura o aplicare mai consistentă a instrumentelor digitale, ne propunem să oferim suport continuu și oportunități de aprofundare pentru cei care încă întâmpină dificultăți.

Totodată, ne propunem:

- Extinderea sesiunilor de formare, pentru a sprijini profesorii care consideră că instrumentele sunt aplicabile doar în anumite cazuri.
- Crearea unei biblioteci de resurse cu exemple practice pentru diferite materii și contexte educaționale.
- Monitorizarea impactului utilizării Canva, Timeline și CapCut în activitatea didactică, pentru a identifica bune practici și posibile dificultăți în implementare.
- Oferirea de studii de caz și exemple de bune practici pentru integrarea Design Thinking în discipline variate.
- Sesiuni suplimentare de formare pentru a sprijini profesorii care consideră metodologia aplicabilă doar în anumite contexte.
- Crearea unui ghid adaptat pe discipline, cu pași concreți pentru implementarea metodologiei Design Thinking în predare.
- Feedback continuu din partea profesorilor care aplică metodologia pentru a identifica provocările și posibilele soluții.