



---

## Activități transnaționale de formare - Lecții învățate și instrucțiuni pentru replicarea acestora

---



### Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450  
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Jocuri Fără Bariere  
Învățare bazată pe joc în VET pentru inițiere în turismul accesibil

**Fișa de identificare a documentului**

<b>Contract No.:</b>	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
<b>Project Full Title</b>	Învățare bazată pe joc în VET pentru inițiere în turismul accesibil
<b>Denumirea documentului</b>	<b>Activități transnaționale de instruire - Lecții învățate și orientări pentru replicabilitatea acestora</b>
<b>Contribuie la</b>	<b>Rezultat intelectual 5 – Setul de instrumente, programe și rapoarte ale activităților de formare transnațională</b>
<b>Nivel de distribuție</b>	Public
<b>Date livrării</b>	31/05/2022
<b>Tip</b>	Finalversion
<b>Status &amp; Version</b>	Version 1
<b>Număr de pagini</b>	15
<b>Autor(i)</b>	Roberta Lunghi (Consortio ITACA), Monica Boni and Gabriele Carli (Wattajob) cu contribuția partenerilor reprezentativi
<b>Traducători</b>	Profesori ai Colegiului Economic "Gheorghe Dragoș"
<b>IO / Task Responsabil</b>	Consortio Itaca
<b>Abstract (pentru diseminare)</b>	
<p>Implementarea activităților de formare a întâmpinat unele obstacole pe parcursul derulării proiectului, obstacole cărora parteneriatul le-a găsit soluții eficiente și prompte.</p> <p>După cum se poate observa în acest raport al obstacolelor și soluțiilor corective, experiența proiectului poate deveni un studiu de caz util pentru a fi reprodus în alte contexte de formare și pentru acoperirea altor subiecte.</p>	
<b>Cuvinte cheie</b>	
Învățare hibridă, jocuri, activități practice, activități de învățare experiențială și de tip joc, abordare proactivă și co-design.	



## CUPRINS

<b>Introducere .....</b>	<b>3</b>
<b>Obstacole și soluții corective .....</b>	<b>5</b>
1. Restricții de călătorie .....	5
2. Contact direct scăzut între participanți .....	7
3. Participarea scăzută a elevilor la activități de formare teoretică online .....	9
4. Tendința formatorilor de a aplica metode tradiționale de predare .....	10
5. Organizarea și implicarea în activități de instruire cu prezența fizică .....	12
<b>Concluzii.....</b>	<b>15</b>



## Introducere

Așa cum a fost planificat în formularul de aplicare a proiectului, 72 de elevi și 15 profesori din cele trei școli care participă la proiect au fost implicați în activități experimentale de formare, axate pe turismul accesibil prin intermediul unor abordări inovatoare bazate pe joc și instrumente digitale.

Aceste activități de formare au fost organizate **pe parcursul a trei** „Schimburi de elevi pe termen scurt” și trei „Evenimente de formare a personalului comun operațional”, pentru parcurgerea modulelor de formare privind turismul accesibil testarea aplicației inovatoare, bazată pe jocuri web și pentru a pune în practică, în special pentru profesori, cunoștințele dobândite.

În timpul acestor schimburi transnaționale, instrumentul inovator de formare (aplicația bazată pe jocuri web) a fost dezvoltat de către partenerii proiectului împreună cu profesorii și elevii selectați.

Obiectivele planificate ale activităților de formare au fost atinse eficient, în special de către elevi:

- și-au sporit implicarea și a crescut gradul de participare la activitățile de formare;
- a sporit gradul de conștientizare și nivelul de cunoștințe privind incluziunea socială și accesibilitatea pentru toți, inclusiv persoanele cu dizabilități și/sau alte persoane cu cerințe specifice de acces;
- au dobândit noi cunoștințe, abilități și competențe în ceea ce privește turismul accesibil.

În plus, profesorii au avut posibilitatea de a:

- experimenta abordări și instrumente de învățare prin divertisment în activitatea de formare, prin integrarea învățării bazate pe joc și prin experiență în practicile de predare și prin utilizarea noilor tehnologiilor digitale și media într-un mod creativ și colaborativ;
- să-și îmbunătățească cunoștințele privind turismul accesibil și să-și sporească specializarea și abilitățile în utilizarea abordărilor de învățare bazate pe joc și a instrumentelor de formare digitală.

Abordările „învățare bazată pe joc” și „gamificare” au fost combinate cu metoda de învățare prin acțiune și învățarea experiențială, conform cărora învățarea nu ar trebui să fie doar teoretică, ci mai degrabă activă și practică, pentru a crea o adevărată experiență de învățare imersivă, antrenantă și cu rezultate de durată. Din cauza contextului pandemic de Covid-19, implementarea activităților de formare a întâmpinat unele obstacole pe parcursul derulării proiectului cărora parteneriatul le-a găsit soluții eficiente și prompte. După cum se poate observa din raportul obstacolelor și soluțiile corective de mai jos, experiența proiectului poate deveni un



## Activități de instruire transnaționale – Lecții învățate și instrucțiuni pentru replicarea lor

studiu de caz util pentru a fi reprodus în alte contexte de formare și pentru alte  
subiecte acoperite



## Obstacole și soluții corective

1. Restricții de călătorie	
<p><b>Obstacolul</b></p>	<p>Din cauza problemelor deplasărilor în străinătate în urma pandemiei de Covid-19, cele trei „Schimburi de studenți pe termen scurt” și cele trei „Evenimente de formare a personalului operațional în comun” nu au fost implementate cu prezență fizică în cele trei țări (Assisi în Italia, Satu Mare în România și Barcelona în Spania), așa cum era planificat inițial.</p> <p>După cum se precizează în multe analize dezvoltate de-a lungul acestei epoci a pandemiei, <b>această situație imprevizibilă, de mobilitate restrânsă s-a dovedit a fi un obstacol, dar în același timp o oportunitate.</b></p> <p>Pentru a o transforma într-o oportunitate reală și puternică, aceasta a fost abordarea pe care parteneriatul nostru a încercat să o folosească atât pentru profesori, cât și pentru studenți.</p>
<p><b>Modificări și ajustări</b></p>	<p>Cu excepția ultimului eveniment desfășurat față în față planificate inițial, toate evenimentele, s-au desfășurat online, ca activități de formare sincronă și ca schimb de studenți. Datorită utilizării <b>instrumentului de conferință online (Zoom)</b>, toți participanții au putut să se întâlnească, să facă schimb și să coopereze.</p> <p>Pe lângă prezentările tradiționale PPT, profesorii implicați, formatorii, elevii și reprezentanții partenerilor de proiect au fost rugați să-și îmbogățească formarea cu câteva activități practice – chestionare, teste, lucrări în grup, realizarea de videoclipuri etc., folosind instrumente și <b>platforme interactive</b> pe cât posibil <b>bazat pe joc</b>, conform abordării învățării prin divertisment promovate în proiect.</p> <p>Instrumente precum Mentimeter.com s-au dovedit deosebit de eficiente pentru a ajuta participanții „să fie pe aceeași pagină”, îmbunătățind și consolidând cooperarea și co-proiectarea.</p>

<p><b>Lecțiile învățate</b></p>	<p>Implementarea online a activităților de formare, a permis profesorilor și formatorilor să dezvolte practicile de predare inovatoare și să utilizeze noile instrumente multi media și tehnologiile digitale într-un mod creativ și colaborativ.</p> <p>Setul de instrumente pentru planificarea și desfășurarea activităților de formare, pregătit de Wattajob în colaborare cu ceilalți parteneri „tehnic”, a reprezentat cu siguranță un instrument util pentru a oferi profesorilor, elevilor iniiați în industria ospitalității sugestii pentru organizarea și desfășurarea activităților planificate legate de turismul accesibil, urmărind o abordare „edutainment”. Acest document conține recomandări <b>despre cum să se realizeze învățarea captivantă și interesantă pentru elevi</b>, adăugând la predarea lecțiilor mai tradiționale (care va trebui redusă cât mai mult posibil) activități de învățare experiențială și activități asemănătoare jocurilor, cum ar fi simulări, jocuri de rol , jocuri bazate pe locație, etc. Documentul conține sugestii de realizare a activităților didactice atât în prezență, cât și la distanță. Noile instrumente de predare au permis o mai mare implicare și participare a studenților.</p> <p>Așa cum au afirmat recent Liat Eyal și Einat Gil în lucrarea „Spații de învățare hibride – o perspectivă în evoluție triplă” <b>Învățarea hibridă a devenit un cuvânt la modă pe parcursul pandemiei de Covid-19</b>. Termenul este folosit de departamentele de educație, instituțiile de învățământul superior și oricine dorește să introducă un serviciu sau produs educațional inovator și actualizat unui public larg. Deși utilizarea pe scară largă a termenului a început înainte de criza Covid-19, hibriditatea a devenit o necesitate a momentului în timpul pandemiei. De fapt, uneori există impresia că orice nu este hibrid este depășit și irelevant</p>
<p><b>Replicarea în alte contexte de instruire</b></p>	<p>În zilele noastre este necesar să se considere restricțiile de călătorie drept probleme neprevăzute care ar putea</p>

<p><b>și pentru alte subiecte acoperite</b></p>	<p>interzice implementarea activităților de formare față în față. Profesorii școlilor și formatorii VET ar trebui să dobândească mai multe competențe în utilizarea instrumentelor digitale și interactive pentru a implementa activități de formare online captivante și motivante.</p> <p>Reproducerea în alte contexte de formare ar putea fi realizată prin producerea de truse de instrumente, precum cea produsă în acest proiect, <b>pentru a oferi profesorilor și formatorilor sugestii pentru desfășurarea activităților de învățare experiențială și de tip joc.</b></p>
---	---

<p align="center"><b>2. Contact direct scăzut între participanți</b></p>	
<p><b>Obstacolul</b></p>	<p>Organizarea online a evenimentelor de formare a redus posibilitatea contactului direct între participanții din cele trei țări, ceea ce a limitat parțial interrelația cu elevii străini și a afectat evaluările generale ale studenților asupra experiențelor de formare.</p>
<p><b>Modificări și ajustări</b></p>	<p>În cadrul activităților online, pentru a stimula contactele între elevii din aceeași școală cel puțin, aceștia au fost împărțiți în diferite grupuri și au desfășurat <b>activități practice</b> de aprofundare a temelor.</p> <p>În timpul activităților offline, lucrările în grup, evaluările practice și realizarea de videoclipuri au fost considerate instrumente antrenante și utile pentru a învăța și a se cunoaște mai bine.</p> <p>Pentru a oferi studenților și profesorilor oportunitatea de a se întâlni, un eveniment suplimentar față în față a fost planificat în Italia, tot datorită reducerii restricțiilor de călătorie.</p>
<p><b>Lecțiile învățate</b></p>	<p>Chiar dacă activitățile de formare au fost implementate online, elevii au avut ocazia să cunoască alți elevi și</p>

	<p>profesori din țări străine, perfecționându-și și limba engleză.</p> <p><b>Activitățile de formare online și hibride au fost realizate de elevi cu interes și implicare fiind considerate antrenante și motivante.</b></p> <p>Cu toate acestea, cursurile online au fost mai productive în timpul celui de-al doilea și al treilea schimb, când elevii au participat la activități toți împreună din propriile școli și nu din casele lor. Acest lucru a permis o mai mare interacțiune între elevi și între elevi și profesori, deși limitat la cei din aceeași școală, și în consecință o mai mare implicare în activitățile de formare.</p> <p>Pe de altă parte, <b>cursurile complet online s-au dovedit a fi foarte eficiente în ceea ce privește proactivitatea și participarea activă a studenților</b> (mulți dintre ei au ridicat mâna, au cerut să vorbească și au oferit contribuții interesante).</p>
<p><b>Replicarea în alte contexte de instruire și pentru alte subiecte acoperite</b></p>	<p>Deși evenimentele față în față au întotdeauna o valoare incontestabilă în ceea ce privește contactul direct cu diferiți oameni și noi culturi, <b>activitățile de formare online și hibride ar trebui implementate pentru a consolida relațiile dintre formatori și cursanți.</b></p> <p>Datorită costului redus și ușurinței de organizare, astfel de oportunități de sincronizare și aliniere pot reprezenta momente importante pentru construirea și consolidarea cooperării între toate părțile interesate ale proiectului.</p> <p>Recomandarea noastră este <b>să se organizeze activități de formare care să includă atât instrumente practice tradiționale, cât și creative.</b> Organizarea grupurilor de lucru online reprezintă o modalitate eficientă de a încuraja cursanții să colaboreze cu alte persoane și de a îmbunătăți comunicarea în limba engleză. Activitățile offline ar putea fi folosite pentru a consolida capacitatea</p>

	cursanților, prietenii, abilitățile de cooperare și lucrul în echipă.
<b>3. Participarea scăzută a elevilor la activități de formare teoretică online</b>	
<b>Obstacolul</b>	Organizarea online a evenimentelor de formare și dificultățile lingvistice au limitat implicarea și participarea tuturor elevilor la activitățile de pregătire teoretică.
<b>Modificări și ajustări</b>	<p>Pentru a spori implicarea elevilor, evenimentele de formare au fost organizate vizând identificarea unui <b>bun echilibru între activitățile teoretice și practice</b>, adecvarea materialelor didactice suport și <b>contribuția experților externi și a mărturiilor</b> care au făcut posibilă integrarea aspectelor teoretice cu cele mai practice și cele operaționale.</p> <p>În urma feedback-ului primului schimb de elevi, care a solicitat angajamente mai mari, s-a decis organizarea de activități practice suplimentare. De exemplu, partenerii au decis să implice elevii în timpul celui de-al doilea schimb în <b>realizarea de scurte videoclipuri</b> cu sprijinul profesorilor lor, în care, aceștia ar prezenta ceea ce au învățat în timpul lecțiilor teoretice și activităților de formare.</p> <p>În cadrul celui de-al treilea schimb, activitatea practică a constat în efectuarea evaluărilor de accesibilitate la unele facilități turistice locale (hoteluri, restaurante, agenții de turism și săli de conferințe).</p> <p>Cea mai mare implicare a studenților a avut loc în timpul activităților de <b>co-proiectare și testare a aplicației web</b>. Acest instrument bazat pe joc a fost dezvoltat de Wattajob împreună cu elevii și profesorii în timpul activităților de formare, pornind de la o abordare imersivă și de învățare prin acțiune pentru a le crește implicarea și a le stimula participarea.</p>

<p><b>Lecțiile învățate</b></p>	<p>Opțiunea de a asculta feedback-ul elevilor și decizia de a adăuga noi activități practice s-au dovedit a fi o soluție câștigătoare.</p> <p>Elevii au depus mult efort în activitățile practice și s-au distrat, și în timp ce s-au distrat, au aprofundat ceea ce au învățat la lecțiile teoretice, punându-se în pielea persoanelor cu dizabilități și/sau a altor cerințe specifice de acces.</p> <p><b>Învățarea activă și experiențială a fost punctul cheie de succes al proiectului.</b> Abordarea de co - design a aplicației web a permis cursanților să acționeze în același timp ca cititori și scriitori ai poveștii. Ei au învățat luând decizii, într-un joc digital, învățând prin practică și abordare imersivă.</p>
<p><b>Replicarea în alte contexte de instruire și pentru alte subiecte abordate</b></p>	<p>Dificultatea de a implica tinerii cursanți în activități de formare ar putea fi rezolvată prin ascultarea sugestiilor acestora și implementarea unui număr mai mare de activități creative.</p> <p>Din experiența noastră, <b>activitățile online pot deveni la fel de eficiente și captivante ca și cele fizice printr-o utilizare adecvată a mediilor digitale de învățare</b>, permițând astfel colaborarea și comunicarea elevilor.</p> <p>Acest lucru necesită un anumit grad de abilități digitale din partea profesorilor și a formatorilor care proiectează și organizează sesiunile de formare.</p> <p>Desigur, organizarea unor exerciții manuale și concrete care prevăd interacțiunea și colaborarea este mai eficientă într-o locație fizică. <b>O combinație bună de activități atât digitale, cât și cu prezență fizică, poate construi un succes solid pentru experiențele de învățare.</b></p>
<p align="center"><b>4. Tendința formatorilor de a aplica metode tradiționale de predare</b></p>	
<p><b>Obstacolul</b></p>	<p>În ciuda faptului că pandemia de Covid-19 a impulsionat introducerea instruirii online atât în ceea ce privește</p>

	<p>platformele (Google classroom, Microsoft Teams etc.), cât și instrumentele de brainstorming online (Mentimeter, Kaoot etc.), <b>încă mulți profesori și formatori rămân loiali vechilor metodologii de formare.</b> În plus, este adesea foarte dificil pentru unii formatori să vorbească fluent și să se exprime prin cursurile online.</p> <p>Acest lucru este vizibil mai ales în țările cu o vârstă medie mai mare a profesorilor, dar nu neapărat. Ceea ce a dezvăluit pandemia este o puternică polarizare a profesorilor: de la hipertehnologii la profesori de modă veche</p>
<p><b>Modificări și ajustări</b></p>	<p>Pentru a implica mai bine profesorii în mediul de învățare hibrid, am îmbunătățit o „<b>abordare de co-design</b>”, ajutându-i să se simtă mai în largul lor atât cu conținutul, cât și cu activitățile oferite de proiect. O astfel de abordare de proiectare de jos în sus a ajutat parteneriatul nostru să ia în considerare toate contribuțiile valoroase.</p> <p>Mai mult, am profitat de resursele cloud partajate (Google Drive) și instrumentele de co-design (Mentimeter), unde profesorii participanți au putut face schimb, vizualiza și coopera.</p>
<p><b>Lecțiile învățate</b></p>	<p>Înainte de pandemie, exista o noțiune larg răspândită, că tehnologia va revoluționa domeniul educației. Se credea în mod obișnuit că tehnologia va modifica modul în care instruiesc profesorii, dar, în realitate, nu toți profesorii sunt acum la fel de entuziasmați de utilizarea tehnologiei ca parte a instruirii lor. Unii profesori pot fi mai deschiși să încorporeze soluții digitale, în timp ce alții prezintă niveluri mai ridicate de rezistență la integrarea tehnologiei. Pandemia de coronavirus (COVID-19) a arătat o integrare slabă a tehnologiei, ceea ce a dus la pierderi de învățare pe scară largă.</p> <p>Primul pas și cel mai „ușor” este <b>introducerea tehnologiei în rândul profesorilor.</b> O problemă comună care apare în această etapă este că unii profesori nu înțeleg cum să folosească tehnologia în mod eficient și</p>

	<p>devin sceptici față de potențialele beneficii ale acestora în domeniile educației. Pentru a rezolva această problemă, formarea digitală este esențială: profesorii ar trebui să fie stimulați în utilizarea instrumentelor. și abilități în practica lor zilnică și înțelegerea ghidată când, unde și cum pot fi eficiente noile metodologii de formare.</p>
<p><b>Replicarea în alte contexte de instruire și pentru alte subiecte abordate</b></p>	<p>Credem că astfel de abordări participative și de co-proiectare ar putea fi pe deplin reproduse în contexte similare, deoarece s-au dovedit a fi foarte eficiente pentru o implicare și un angajament mai mare al profesorilor.</p> <p>Conform experienței noastre, factorii cheie de succes sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abilități digitale bune de la toți participanții implicați.</li> <li>- Utilizarea instrumentelor digitale ușor de utilizat (de exemplu, Mentimeter, Mural).</li> <li>- Fluență în limba vorbită obișnuită (în mare parte engleză).</li> <li>- Orientări și reguli partajate clare, care vor fi utilizate în timpul proiectului.</li> </ul> <p>Nu în ultimul rând, un grad ridicat de empatie și deschidere a minții în a-i ajuta pe profesori să profite de toate oportunitățile spațiilor hibride de învățare este cu siguranță adevăratul factor X.</p>
<p><b>5. Organizarea și implicarea în activități de instruire cu prezența fizică</b></p>	
<p><b>Obstacolul</b></p>	<p>După cum sa menționat anterior, restricțiile de călătorie s-au dovedit a fi un obstacol pentru ca elevii, profesorii și partenerii să se întâlnească și să lucreze împreună în persoană, dar, în același timp, a reprezentat o oportunitate pentru ei de a spori practicile de predare inovatoare și de a folosi noile metode multimedia și tehnologii digitale într-un mod creativ și colaborativ.</p> <p>Cu toate acestea, studenții, profesorii și partenerii au considerat că <b>este esențial să se organizeze un eveniment comun de formare cu prezență fizică</b> pentru</p>

	<p>a le consolida experiența profesională și personală. Cu toate acestea, <b>organizarea unui eveniment de antrenament în prezență se confruntă întotdeauna cu dificultăți în ceea ce privește implicarea și implicarea diferitelor ținte ale participanților.</b> Provocarea a fost, atât găsirea celei mai bune modalități de a implica elevii care nu se cunoșteau între ei, cât și organizarea de activități captivante pentru a testa și consolida competențele de accesibilitate dobândite în timpul activităților anterioare de formare hibridă.</p>
<p><b>Modificări și ajustări</b></p>	<p>„Al patrulea schimb de studenți pe termen scurt” și „Al patrulea eveniment comun de formare operațională a personalului” au fost organizate în Italia, ca un eveniment de formare suplimentar cu prezență fizică, pentru a permite studenților, profesorilor și reprezentanților partenerilor <b>să se întâlnească și să lucreze împreună în persoană.</b></p> <p>Acest eveniment a avut ca obiectiv <b>să permită studenților să testeze și să aplice competențele de turism accesibil</b> deja dobândite în cadrul activităților anterioare de instruire hibridă.</p> <p>Activitățile de formare au fost organizate după abordările bazate pe joc, învățarea prin divertisment, experiențială și activă. <b>Exercițiile de spargere a gheții, jocurile în echipă și competițiile de grup au fost concepute pentru a implica mai bine elevii în timpul antrenamentului.</b></p> <p>Pentru cadrele didactice, a fost organizată o întâlnire cu reprezentanții Municipiului Assisi pentru a le permite <b>să învețe în mod concret problemele de accesibilitate într-un oraș istoric.</b></p> <p>Dincolo de activitățile de formare, toți participanții s-au întâlnit cu un operator de turism care promovează un turism accesibil și au vizitat o expoziție temporară concepută și pentru nevăzători, pentru a trăi și cunoaște personal două experiențe accesibile diferite.</p>

<p><b>Lecțiile învățate</b></p>	<p>Organizarea celui de-al 4-lea eveniment comun cu prezență fizică a fost foarte apreciată de toți participanții.</p> <p>Elevii au avut ocazia să se cunoască și să colaboreze în activități practice, activități care le-au testat noile competențe dobândite în cursul pregătirii hibride din lunile precedente. În special, competiția de gătit, intitulată <i>Să gătim pentru toți!</i>, a fost axată pe crearea <b>de preparate care să corespundă diferitelor cerințe alimentare</b>, în timp ce jocul <i>Vânătoarea de bariere</i> a permis elevilor, împărțiți în echipe, <b>să afle și să documenteze</b> (prin fotografii și descrieri) <b>barierele arhitecturale și de facilitare a structurilor/cladirilor</b> din centrul istoric al Assisi (Italia).</p> <p>Pe lângă activitățile menționate, toți participanții s-au bucurat de vizitarea expoziției temporare, expoziție care abordează problema accesibilității artei contemporane pentru un public cu deficiențe vizuale. Această vizită le-a permis participanților <b>să trăiască experiențe senzoriale foarte imersive, punându-se în pielea persoanelor cu deficiențe de vedere și să le înțeleagă sentimentele</b>.</p> <p>Cea mai apreciată activitate a fost implicarea altor elevi de la școala italiană, unii cu dizabilități, care au pregătit un prânz pentru toți participanții. A reprezentat un <b>exemplu excelent de incluziune și integrare școlară</b> printre toți elevii școlii, inclusiv cei cu unele dificultăți.</p> <p>Organizarea de activități captivante bazate pe jocuri și/sau experiențe directe, precum cele experimentate în cadrul evenimentului și, enumerate mai sus, s-au dovedit de succes și eficiente în atingerea obiectivelor de instruire, confirmând ipotezele inițiale ale proiectului.</p> <p>Posibilitatea de a le desfășura personal, împreună și nu de la distanță, a constituit o valoare adăugată suplimentară.</p>
<p><b>Replicarea în alte contexte de instruire</b></p>	<p>Experimentarea activităților bazate pe jocuri și învățare prin divertisment cu prezență fizică, și activitățile</p>

<b>și pentru alte subiecte acoperite</b>	comune îmbogățesc cunoștințele și competențele participanților. Aceste abordări reprezintă una dintre cele mai bune modalități de implementare a activităților de formare de succes fiind în același timp, captivante atât pentru formatori, cât și pentru cursanți. Combinația de activități de implicare, competiție pozitivă, experiențe imersive și provocări personale, poate fi reprodusă în alte contexte de formare și pentru alte subiecte acoperite pentru a face învățarea mai captivantă, interesantă și utilă în ceea ce privește creșterea profesională și personală.
--	---

## Concluzii

Necesitatea organizării și gestionării schimburilor de profesori și de elevi în timpul unei pandemii a fost o problemă grea și provocatoare. Parteneriatul nostru a făcut față acestei provocări cu entuziasm, energie și profesionalism, încercând să furnizeze întotdeauna cea mai bună soluție posibilă.

Am reușit să implicăm, profesori, formatori și elevi, și suntem încrezători că lecțiile învățate pot fi de mare valoare pentru toate părțile interesate. În fața noastră avem contexte complexe și în continuă schimbare privind atât educația, cât și munca, contexte care impun flexibilitate, agilitate și o mare capacitate de a empatiza pentru majoritatea dintre noi.

Proiectul “*Jocuri fără bariere*”, s-a dovedit a fi o oportunitate excelentă de a dezvolta un curriculum și de a introduce metode de formare noi privind accesibilitatea în VET în catering și ospitalitate fiind în același timp- din cauza pandemiei de Covid-19- un test realizat în condiții provocatoare.