Co-funded by
the European Union

EDU ckathoane

GHID

VET design

Autori și principali colaboratori:

Thomas Gkilias (MindmeUp), Konstantina Mataftsi (MindmeUp), Mohamed Sakr (Acceleras), Kristýna Strnadová (Know-House), Magdalena Hubená (Know-House), Marzena Beáta Oltean (VET Center Romania), Szabolcs Dolcsig (VET Center Romania), Thomas B Schlumwer in Romania), Vision GmbH

Acest document este rezultatul proiectului Erasmus+ KA220-VET - Parteneriate de cooperare în educația și formarea profesională (KA220-VET) „Design Thinking for Quality VET Education Matching Labor Market Needs – VETdesign" și reprezintă rezultatul Pachetului de Lucru 2 al proiectului.

Declinare de responsabilitate:

Acest manual este creat ca parte a proiectului „Design Thinking for Quality VET Education Matching Labor Market Needs – VETdesign", finanțat în cadrul Programului Erasmus+, Acțiunea Cheie 220 (KA220), cu sprijinul Comisiei Europene. Informațiile și opiniile prezentate în acest document aparțin autorilor și nu reflectă neapărat opinia oficială a Uniunii Europene sau a Agențiilor Naționale Erasmus+. Uniunea Europeană și instituțiile sale nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acest document. Conținutul acestui manual este furnizat numai în scop informativ și este destinat să sprijine implementarea cu succes a proiectului. Toate drepturile asupra materialelor și metodologiilor descrise în acest document sunt rezervate consorțiului proiectului. Utilizarea, reproducerea sau distribuirea neautorizată a oricărei părți a acestui manual este interzisă fără permisiunea prealabilă scrisă a coordonatorului de proiect sau a consorțiului.

Notificare privind drepturile de autor:

© 2024–2026 [Design Thinking pentru o educație VET de calitate care să corespundă nevoilor pieței muncii – Proiectul VETdesign]. Documentul este sub licență CC (BY SA): „Această lucrare este licențiată sub o licență Creative Commons Attribution 4.0 International". Toate drepturile rezervate. Acest manual și tot conținutul său sunt protejate de legile privind drepturile de autor. Reproducerea, distribuirea sau utilizarea neautorizată a oricărei părți a acestui document este strict interzisă fără acordul prealabil scris al coordonatorului de proiect.

Pentru informații suplimentare sau permisiuni, vă rugăm să contactați: info@vetdesign-erasmus.eu Proiect nr. 2024-1-DE02-KA220-VET-000253834

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

CUPRINS

01

INTRODUCERE

1.1 Scopul GHIDULUI 05
1.2 Ce sunt EDUckathoanele? 06
1.3 Cum diferă EDUckathoanele de Hackathoanele tradiționale 06
1.4 Beneficiile EDUckathoanelor în sectorul VET 07

02

CADRUL CONCEPTUAL

2.1 Design Thinking și relevanța sa pentru EDUckathoane 09

2.2 Învățare experiențială 11
- Ce este învățarea experiențială? 11
Ciclul de învățare în patru etape al lui Kolb: 12
- Cum se aliniază EDUckathoanele cu ciclul lui Kolb 13
14
2.3 Gamificare și învățare bazată pe jocuri 14
- Definiții, utilizare și beneficii 14
- Cum reflectă EDUckathoanele gamificarea și principiile învățării bazate pe jocuri
15
2.4 Principii andragogice în cadrul EDUckathoanelor 17
- Învățare autodirijată 17
- Experiența cursantului 18
- Motivație și disponibilitate pentru învățare 18
- Învățare activă

03

PROIECTAREA EDUCKATHON-ULUI

3.1 Domeniu de aplicare și durată 21
- Durata evenimentului
- Domeniul de aplicare al conținutului și procesul de învățare

3.2 Teme și provocări 22
- Cum să definim provocările relevante pentru sectorul VET
23
3.3 Integrarea învățării experiențiale, a învățării bazate pe jocuri și a principiilor gamificării 24
- Proiectarea activităților pentru experiență 25
concretă 26
- Includerea sesiunilor de reflecție 27
- Încurajarea conceptualizării abstracte
- Facilitarea experimentării active

04

ROLURI ȘI RESPONSABILITĂȚI

4.1 Organizatori 29
4.2 Facilitatori 31
4.3 Mentori 33
4.4 Participanți (cursanți și educatori) 34
4.5 Experți din industrie și părți interesate 36

05

PLANIFICARE ȘI PREGĂTIRE

5.1 Definirea obiectivelor și scopurilor 37
5.2 Identificarea participanților țintă și a părților interesate 38
5.3 Stabilirea unui cronologie și a unor etape importante 40
5.4 Bugetarea și alocarea resurselor 43
5.5 Alegerea unei locații sau a unei platforme (față în persoană vs. virtuală) 44
5.6 Considerații juridice și etice 46

06

DESFĂȘURAREA EDUCKATHON-ULUI

6.1 Mesaj de bun venit 48
6.2 Prezentare generală a fluxului EDUckathon 49
6.3 Activități de prezentare a echipei 50
6.4 Distribuirea setului de instrumente 50
6.5 Instrumente de orientare și urmărire 51
6.6 Mentorat și îndrumare 51
6.7 Gestionarea timpului și a resurselor 52
6.8 Gestionarea provocărilor și conflictelor 52
6.9 Facilitarea ciclului de învățare al lui Kolb 53

07

EVALUARE ȘI EVALUARE

7.1 Măsurarea rezultatelor învățării 54
7.2 Evaluarea succesului EDUckathon-ului 55
7.3 Colectarea de feedback de la participanți 56
7.4 Îmbunătățire continuă și iterație 57
7.5 Evaluarea învățării experiențiale 58

08

INSTRUMENTE, ȘABLOANE ȘI RESURSE

8.1 Listă de verificare pentru planificare 60
8.2 Exemple de ordine de zi 64
8.3 Formulare de feedback 69
8.4 Șabloane de prototipare 79
8.5 Șabloane de bugetare 81
8.6 Instrumente digitale pentru colaborare 83
8.7 Materiale pentru prototipare 85
8.8 Instrumente de învățare experiențială 86

09

ANEXE

9.1 Glosar de termeni 90

10

REFERINȚE

10.1 Referințe 92

1. INTRODUCERE

1.1. SCOPUL GHIDULUI

Ghidul EDUckathons reprezintă o schimbare de pionierat în sectorul educației și formării profesionale (VET), distingându-se prin aplicarea inovatoare a gândirii de design - o metodologie care nu este încă recunoscută sau implementată pe scară largă în cadrul VET.

Acest ghid servește drept resursă valoroasă pentru profesioniștii din domeniul VET - inclusiv manageri, personal de conducere, designeri instrucționali, dezvoltatori de curriculum și formatori - care doresc să organizeze EDUckathoane, evenimente inovatoare și bazate pe design, care reunesc educatori și cursanți pentru a crea împreună experiențe de învățare semnificative. Acesta traduce abordarea gândirii de design într-un cadru practic pentru sectorul VET, permițând educatorilor să aplice metodologii creative în contexte reale.

De asemenea, își propune să ofere îndrumări metodologice managerilor din domeniul VET pentru a organiza hackathon-uri educaționale (EDUckathons) pentru educatorii și formatorii VET, în vederea proiectării și selecției de oferte VET inovatoare, necesare pieței și centrate pe cursant. Dincolo de a fi un manual de evenimente, ghidul introduce EDUckathons atât ca conținut de învățare, cât și ca metodă de predare, oferind o modalitate structurată și practică de a integra creativitatea, incluziunea și inovația în învățarea profesională.

Prin intermediul acestui ghid, profesioniștii din domeniul VET vor dobândi cunoștințele și instrumentele necesare pentru:

- **Empatizează** cu elevii și grupurile țintă.
- **Definiți** nevoile și oportunitățile educaționale autentice în contextele VET.
- **Ideați** soluții creative, centrate pe om.
- **Prototipa** activități, instrumente sau abordări de învățare inovatoare.
- **Testați** și rafinați ideile pe baza feedback-ului și rezultatelor reale.

În timp ce hackathon-urile tradiționale se concentrează pe rezolvarea provocărilor tehnice, modelul EDUckathon prioritizează incluziunea, creativitatea, dezvoltarea abilităților și atingerea unor rezultate tangibile ale învățării.

Unele dintre componentele ghidului sunt: Informații generale despre EDUckathons, Obiective și scopuri, Planificare și organizare pas cu pas, Roluri și responsabilități, Incluziune și creativitate, Format și structură, Mentorat și îndrumare și Evaluare.

Împreună, aceste elemente formează un cadru holistic care introduce profesioniștii din domeniul VET într-o strategie creativă, participativă și centrată pe cursant pentru învățare și formare. Urmărirea ghidului - și participarea la proiectele pilot EDUckathon - va permite educatorilor și formatorilor să aplice tot ceea ce învață la provocările din lumea reală, concepând soluții inovatoare, incluzive și relevante pentru cursanții și instituțiile lor.

1.2. CE SUNT EDUCKATHOANELE?

EDUckathoanele sunt evenimente de învățare colaborative, bazate pe inovație, inspirate de modelul hackathon, dar reproiectate pentru contextul educațional și de formare. Înrădăcinate în principiile gândirii de design, EDUckathoanele combină creativitatea, munca în echipă și rezolvarea practică a problemelor pentru a crea în comun soluții educaționale semnificative, fezabile și cu impact.

Într-un EDUckathon, participanții - de obicei educatori, formatori, cursanți și părți interesate - lucrează împreună pentru a aborda provocările reale din cadrul sistemului VET. Fiecare eveniment se desfășoară prin cinci etape structurate:
Empatiza – Înțelegerea grupului țintă și a nevoilor acestuia.
Definire – Formularea provocării în mod clar și semnificativ.
Ideați – Generarea unei game de soluții creative.
Prototip – Transformarea ideilor în rezultate tangibile, testabile.
Testare – Colectarea de feedback și rafinarea soluțiilor.

Prin intermediul acestui proces, EDUckathons promovează învățarea profundă, colaborarea și creativitatea practică. Acestea se îndepărtează de instruirea pasivă și se îndreaptă spre participarea activă, permițând atât educatorilor, cât și cursanților să colaboreze pentru a concepe modalități inovatoare de predare, învățare și aplicare a abilităților în scenarii din lumea reală.

1.3. CUM DIFERĂ EDUCKATHOANELE DE HACKATHOANELE TRADIȚIONALE

Hackathoanele tradiționale sunt de obicei evenimente centrate pe tehnologie, axate pe dezvoltarea de aplicații, produse sau soluții digitale într-un interval de timp scurt. În schimb, EDUckathoanele pun accent pe inovația pedagogică, designul învățării și transformarea educațională.

În loc să producă software sau prototipuri tehnice, participanții la EDUckathon generează:
Modele de învățare care încurajează creativitatea și colaborarea.
Metode de formare care răspund nevoilor reale din învățământul profesional.
Inovații curriculare sau pedagogice care sporesc incluziunea și implicarea.

EDUckathoanele sunt incluzive prin natura lor - acestea primesc voci, roluri și discipline diverse. Colaborarea înlocuiește competiția, iar reflecția este la fel de valoroasă ca inovația. Procesul încurajează participanții să gândească holistic, luând în considerare nu doar ceea ce proiectează, ci și pentru cine și de ce.

Această abordare centrată pe om se aliniază perfect cu gândirea de design, asigurându-se că fiecare EDUckathon devine o călătorie comună de învățare și co-creare. Rezultatele nu sunt doar idei, ci soluții testate, conduse de cursant, care pot fi integrate în practici VET reale.

1.4. BENEFICIILE EDUCKATHOANELOR ÎN SECTORUL VET

EDUckathoanele aduc beneficii multiple, interconectate, sectorului educației și formării profesionale (VET). Nu introduc pur și simplu un nou format de predare, ci promovează o schimbare cuprinzătoare a mentalității - de la instruirea tradițională la colaborarea creativă, incluziune și inovație în lumea reală. Beneficiile lor se extind la cursanți, educatori și instituții, creând un efect de transformare în întregul ecosistem VET.
La nivelul cursanților, EDUckathons fac educația mai captivantă și mai relevantă. Acestea oferă oportunități de a aplica cunoștințele la probleme reale, încurajându-i pe cursanți să gândească critic și creativ. În loc să absoarbă pasiv informațiile, cursanții își asumă un rol activ în co-crearea propriei experiențe de învățare, ceea ce duce la o motivație mai puternică, o înțelegere mai profundă și o mai bună reținere a informațiilor.

La nivel de educator, acestea oferă o abordare structurată a inovării prin intermediul gândirii de design, permițând profesorilor și formatorilor să experimenteze cu noi metodologii, să reimagineze programele de învățământ și să testeze idei noi într-un mediu sigur și colaborativ. Acest lucru susține dezvoltarea profesională continuă și ajută educatorii să evolueze de la furnizori de conținut la designeri de experiențe de învățare.

La nivel instituțional, EDUckathons cultivă o cultură a inovației și incluziunii. Acestea reunesc manageri, formatori, cursanți și părți interesate pentru a colabora, a face schimb de perspective și a concepe soluții care răspund direct nevoilor industriei și societății. Acest proces colectiv consolidează parteneriatele, încurajează agilitatea și aliniază furnizarea de învățământ profesional și tehnic (VET) la cerințele unei piețe a muncii în rapidă schimbare.

Prin urmare, beneficiile EDUckathons sunt sistemice și cumulative, bazându-se unele pe altele pentru a crea un sector VET mai dinamic, centrat pe cursant și pregătit pentru viitor. Mai exact, EDUckathons ajută la:

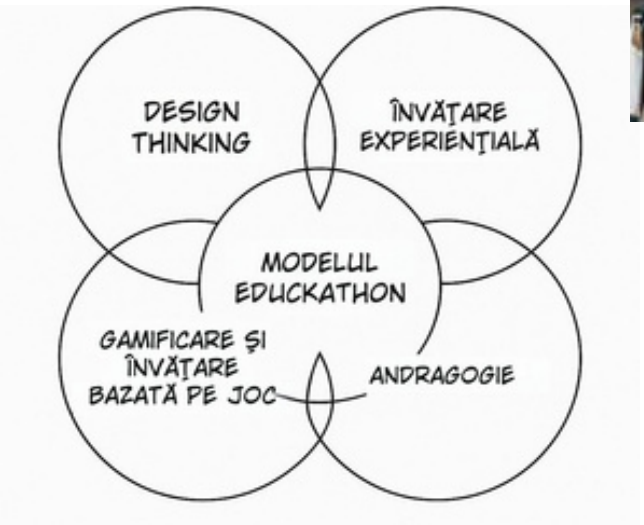
Reduce neconcordanțele de competențe și lacunele în învățare: EDUckathons conectează activitățile educaționale cu nevoile reale ale pieței, asigurându-se că rezultatele învățării sunt relevante și transferabile la locul de muncă. Participanții se implică în provocări autentice din industrie sau din comunitate, dezvoltând soluții care aliniază formarea profesională cu capacitatea de angajare și inovația.
Încurajați creativitatea și inovația: Prin aplicarea procesului de gândire de design - empatizare, definire, ideare, prototipare și testare - EDUckathons oferă un mediu structurat, dar flexibil, pentru explorarea creativă. Atât educatorii, cât și cursanții sunt încurajați să experimenteze, să își asume riscuri și să exploreze noi posibilități de predare și învățare.
Creșterea implicării și a motivației: Natura participativă a EDUckathons energizează mediul de învățare. Cursanții se simt împuterniciți să contribuie în mod semnificativ, în timp ce educatorii își redescoperă scopul prin co-design creativ. Această implicare duce la o participare mai activă, rezultate ale învățării mai solide și un sentiment comun de realizare.
Stimulează transformarea instituțională și sistemică: Atunci când sunt adoptate în mod regulat, EDUckathoanele devin catalizatori pentru schimbarea organizațională. Acestea integrează inovația, colaborarea și incluziunea în cultura instituțională, aliniind programele VET cu prioritățile de transformare digitală, sustenabilitate și învățare pe tot parcursul vieții. Instituțiile care adoptă acest model devin mai agile, mai prospective și mai bine pregătite să facă față provocărilor educaționale și de piață în continuă evoluție.

2. CADRUL CONCEPTUAL

Modelul EDUckathon nu este doar o metodă - este o convergență a mai multor filozofii și cadre educaționale care s-au dovedit eficiente în crearea unor experiențe de învățare dinamice, relevante și transformatoare.

Prin urmare, modelul EDUckathon integrează multiple abordări educaționale, inclusiv învățarea experiențială, andragogia și învățarea bazată pe jocuri. Învățarea experiențială, așa cum a fost explorată de O'Bannon (2008), pune accentul pe experiențele de învățare practice și netradiționale pentru adulți. Andragogia, un pilon cheie al teoriei învățării adulților (Merriam, 2001), se concentrează pe educația autodirijată și transformatoare (Halupa, 2015). Modelul încorporează, de asemenea, elemente ale învățării bazate pe jocuri, despre care s-a demonstrat că îmbunătățește abilitățile cognitive, luarea deciziilor și relațiile sociale în contextele educației adulților (Filatro & Garcia, 2021). Aceste abordări susțin împreună dezvoltarea unor experiențe de învățare dinamice, relevante și transformatoare. Integrarea principiilor pedagogice, andragogice și heutagogice (Halupa, 2015) permite o abordare flexibilă care se poate adapta la diverse contexte de învățare și nevoi individuale. Această fundație multifațetată asigură că modelul EDUckathon este atât inovator, cât și solid din punct de vedere pedagogic, fiind potrivit pentru diverse contexte de educație și formare profesională.

Pentru a înțelege și aplica pe deplin EDUckathon-urile, este important să explorăm fundamentele teoretice care susțin această abordare. Această secțiune prezintă cei patru piloni care conturează metodologia EDUckathon: Design Thinking, Învățare experiențială, Gamificare și învățare bazată pe jocuri și Andragogie.



Modelul EDUckhaton, sursa: Acceleras



Sursă: Canva

Fiecare concept îmbogățește EDUckathoanele în moduri unice - aducând structură, promovând participarea activă, sporind motivația și aliniindu-se la principiile învățării adulților. Aceste elemente conceptuale oferă organizatorilor și facilitatorilor o înțelegere mai profundă a motivului pentru care funcționează EDUckathoanele - și a modului în care să le proiecteze și să le implementeze pentru a maximiza impactul atât pentru educatori, cât și pentru cursanți.

2.1 DESIGN THINKING ȘI RELEVANȚA SA PENTRU EDUCKATHOANE

Design Thinking este o metodă creativă de rezolvare a problemelor complexe, concentrându-se pe nevoile oamenilor. Aceasta urmează pași clari, cum ar fi înțelegerea problemei, gândirea la idei, construirea de modele simple (prototipuri) și testarea acestora. Această metodă se potrivește bine cu EDUckathons, deoarece participanții urmează acești pași și atunci când lucrează la provocări reale în timpul evenimentului. Design Thinking îi ajută să rămână concentrați, să lucreze împreună și să obțină rezultate utile.

EDUckathoanele urmează cele cinci faze ale metodologiei Design Thinking, așa cum se arată în ilustrație: Empatizare, Definire, Ideare, Prototipare și Testare. Fiecare fază se bazează pe cea anterioară, ajutând echipele să înțeleagă mai bine nevoile utilizatorilor și să dezvolte soluții practice, inovatoare și eficiente în contexte de învățământ profesional.



Cele cinci faze ale gândirii de design, sursă: adaptat după VETdesign, 2024, p. 3

1. Empatizare: Scopul acestei faze este de a înțelege nevoile, provocările și emoțiile utilizatorilor. Participanții vorbesc cu utilizatorii, observă mediile lor și adună informații prin interviuri sau activități precum hărți ale empatiei și hărți ale călătoriei. În VET, aceasta înseamnă interacțiunea cu cursanții, educatorii sau partenerii din industrie pentru a afla ce contează cu adevărat pentru ei.

„Scopul final este de a construi o înțelegere cuprinzătoare a mediului și motivațiilor utilizatorului" (Manualul de Design Thinking, p. 4).

2. Definire: În faza de definire, echipa rezumă concluziile din faza de empatizare și scrie o declarație clară și concisă a problemei. Aceasta ajută la ghidarea procesului de generare a ideilor. Rezultatul este adesea o întrebare de tipul „Cum am putea?" care invită la gândirea creativă.

„Această etapă își propune să formuleze problema într-un mod centrat pe utilizator, inspirator și axat pe identificarea oportunităților de inovare" (Manualul de Design Thinking, p. 5).

3. Ideați: În timpul sesiunii Ideați, participanții fac brainstorming cu cât mai multe idei posibil folosind metode precum scrierea ideilor sau hărțile mentale, încurajând creativitatea înainte de a alege direcțiile cele mai promițătoare.

„Această fază pune accentul pe gândirea divergentă pentru a încuraja creativitatea și a contesta presupunerile" (Manualul de Design Thinking, p. 6).

4. Prototip: În această fază practică, participanții creează modele simple sau simulări ale ideilor lor. Acestea pot fi obiecte fizice, machete digitale sau storyboard-uri. Scopul este de a explora cum ar putea arăta soluția și cum ar putea funcționa.

„Această fază se concentrează pe traducerea conceptelor abstracte în forme fizice sau digitale" (Manualul de Design Thinking, p. 7).

5. Testare: În cele din urmă, prototipurile sunt testate cu utilizatorii pentru a colecta feedback. Acest lucru ajută la îmbunătățirea soluției și la verificarea dacă aceasta satisface nevoile utilizatorilor. În VET, testarea poate implica testarea unei activități sau a unui instrument de învățare într-o sală de clasă sau într-un cadru de formare.

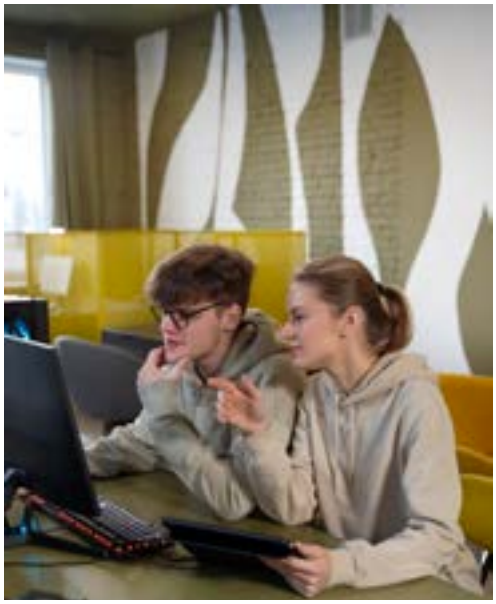
„Pasul de testare oferă o soluție care a fost îmbunătățită pe baza feedback-ului părților interesate" (Manualul Design Thinking, p. 8).

Facilitatorii din cadrul EDUckathons pot îmbunătăți procesul de învățare prin sprijinirea activă a tranziției între fazele divergente (cum ar fi idearea) și fazele convergente (cum ar fi prototiparea). Gestionarea acestui flux creativ ajută la asigurarea faptului că echipele rămân concentrate, dar și explorează pe deplin căi inovatoare.

Formatul EDUckathon este utilizat în proiectul VETdesign, care face parte din programul Erasmus+ KA220-VET (2024–2026). Acest proiect își propune să modernizeze educația și formarea profesională (VET) prin creșterea flexibilității, creativității și alinierii acesteia la nevoile reale ale pieței muncii. Ca parte a acestei activități, a fost creat Manualul Design Thinking, o resursă detaliată care oferă instrumente, șabloane și structuri de ateliere pentru aplicarea Design Thinking în contexte VET. Acest manual completează formatul EDUckathon oferind sprijin practic pentru planificarea și derularea activităților de inovare centrate pe cursant.

Puteți descărca manualul aici:
📘*Link către Manualul de Design Thinking

Furnizorii de învățământ profesional și tehnic se asigură că învățarea nu este doar teoretică, ci și direct conectată la rezolvarea problemelor din lumea reală, utilizând metoda Design Thinking în cadrul EDUckathons; ajutând cursanții să își dezvolte abilitățile și mentalitatea necesare pentru viitorul muncii.



Sursă: Canva

Studiu de caz privind utilizarea Design Thinking într-un Hackathon educațional

Pentru a sărbători centenarul Finlandei, Marimekko a găzduit un Design Hackathon în cadrul Săptămânii Designului de la Helsinki. Cincizeci și unu de tineri designeri au fost invitați să exploreze integrarea realității augmentate și virtuale în designul textil.

Evenimentul a pus accent pe principiile Design Thinking, încurajând participanții să empatizeze cu utilizatorii, să definească probleme, să conceapă, să prototipeze și să testeze soluții într-un mediu colaborativ. Primele cinci echipe și-au prezentat conceptele investitorilor și startup-urilor internaționale, prezentând abordări inovatoare pentru combinarea metodelor textile tradiționale cu tehnologia modernă (Helsinki Design Weekly, 2017).

2.2 ÎNVĂȚARE EXPERIENȚIALĂ

CE ESTE ÎNVĂȚAREA EXPERIENȚIALĂ?

Învățarea experiențială este o metodă de predare în care elevii „învață prin practică”. În loc să asculte doar prelegeri sau să citească texte, elevii sunt implicați activ în activități reale. Aceste experiențe îi ajută să înțeleagă subiectul mai profund și să vadă cum se conectează acesta la viața reală. Învățarea experiențială se concentrează pe dezvoltarea unor abilități importante, cum ar fi rezolvarea problemelor și gândirea critică, mai degrabă decât pe simpla memorare a informațiilor. Este văzută ca fiind semnificativă deoarece este percepută ca fiind importantă și utilă pentru cursant (Universitatea Northern Illinois, 2025).

Procesul de învățare experiențială urmează de obicei trei etape cheie: (Universitatea Northern Illinois, 2025).

→ Elevii participă la o activitate

→ Ei reflectă asupra a ceea ce s-a întâmplat și a cum s-au simțit în legătură cu asta

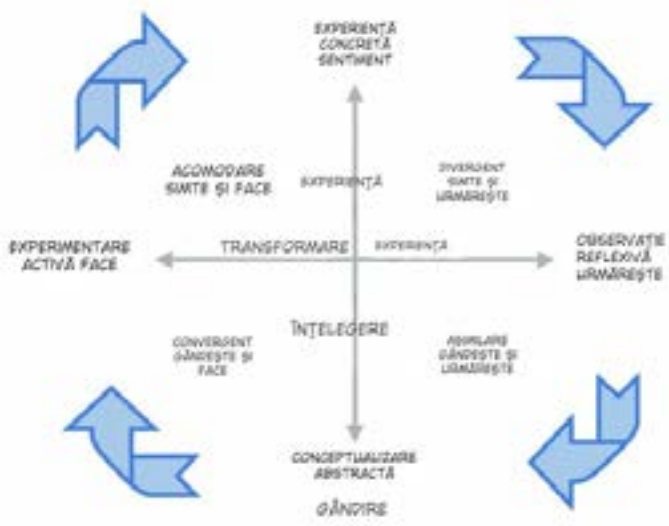
→ Ei aplică ceea ce au învățat în situații noi sau în sarcini viitoare

Învățarea experiențială este conectată la abordările din educația și formarea profesională (VET). În mediile „reale”, cursanții trebuie să fie capabili să se adapteze, să reflecteze și să aplice abilitățile lor în mod flexibil. Programele VET pot pregăti studenții, utilizând metode experiențiale, pentru locuri de muncă dinamice, unde învățarea pe tot parcursul vieții și adaptabilitatea sunt cruciale.

Proiectul VETdesign promovează metode active, centrate pe cursant, care se aliniază în mod natural cu principiile învățării experiențiale. Prin formatul EDUckathon, participanții sunt încurajați să se implice direct în provocări reale, să reflecteze asupra acțiunilor lor și să aplice noile cunoștințe în practică. Acest lucru asigură că învățarea nu este doar teoretică, ci devine o experiență semnificativă și practică pentru toți participanții.

În cadrul EDUckathoanelor, învățarea experiențială ar trebui integrată în mod intenționat în fiecare fază. Organizatorii pot planifica scurte momente de reflecție după activitățile majore (de exemplu, după Ideare sau Prototipare) pentru a consolida ciclul de învățare. Această reflecție structurată nu numai că aprofundează înțelegerea, dar sporește și capacitatea participanților de a transfera cunoștințele acumulate în contexte din lumea reală.

Ciclul de învățare al lui Kolb este un model care explică învățarea experiențială și modul în care oamenii învață prin experiență. A fost dezvoltat de David A. Kolb în 1984 și este încă utilizat pe scară largă în educație astăzi. Modelul include patru etape care funcționează împreună într-un ciclu: Experiență concretă, Observație reflexivă, Conceptualizare abstractă și Experimentare activă. Învățarea este considerată cea mai eficientă atunci când indivizii trec prin toate cele patru etape, combinând acțiunea, reflecția, gândirea și aplicarea (Main, 2022).



Ciclul de învățare experiențială al lui Kolb, sursa: Educational Technology, 2020

CICLUL DE ÎNVĂȚARE ÎN PATRU ETAPE AL LUI KOLB:

1. Experiență concretă: Aceasta este prima etapă a ciclului. Implică învățarea prin experiență personală directă. În acest moment, elevul ia parte la o situație reală, adesea implicându-i și pe alții. În loc să folosească un plan fix, elevul reacționează deschis și se adaptează la ceea ce se întâmplă. Această etapă se bazează mai mult pe sentimente și flexibilitate decât pe logică sau structură (Main, 2022).

2. Observație reflexivă: În această etapă, elevul privește retrospectiv la experiență și încearcă să o înțeleagă. Reflectă asupra a ceea ce s-a întâmplat și se gândește la asta din perspective diferite. Acest pas necesită răbdare și observare atentă înainte de a trage concluzii. Elevii își formează idei pe baza gândurilor și reacțiilor lor emoționale (Main, 2022).

3. Conceptualizarea abstractă: Această etapă se concentrează pe gândire și crearea de teorii. Aici, elevii folosesc logica și planificarea pentru a da sens experienței lor. Ei construiesc idei și concepte noi care ajută la explicarea a ceea ce s-a întâmplat. În loc să se bazeze pe emoții, elevii se concentrează pe structură, reguli și strategii de rezolvare a problemelor (Main, 2022).

4. Experimentare activă: În etapa finală, cursanții își testează noile idei în „viața reală". Ei aplică ceea ce au învățat pentru a testa noi abordări sau soluții. Această etapă este practică și axată pe acțiune. Cursanții depășesc simpla gândire și încep să acționeze, folosindu-și experiența pentru a ghida sarcinile sau provocările viitoare (Main, 2022).

CUM SE ALINIAZĂ EDUCKATHOANELE CU CICLUL LUI KOLB

Facilitatorii care organizează EDUckathoane pot concepe în mod intenționat activități care să susțină fiecare dintre etapele lui Kolb.

De exemplu, faza de prototipare poate fi structurată ca o experiență concretă; atelierele de reflecție pot încuraja observarea reflexivă; sesiunile de ideare pot promova conceptualizarea abstractă, iar prezentările finale pot sprijini experimentarea activă. Asigurarea parcurgerii tuturor celor patru etape de către echipe poate face experiența de învățare mai profundă, mai durabilă și mai transferabilă.



Sursă: Canva

În studiul său despre învățarea prin hackathon-uri, Lionaite (2020) arată că participanții trec adesea prin procese similare chiar și fără îndrumare formală. Participanții au raportat „experiențe practice reale", „reflecție în timpul și după activități" și „aplicarea noilor cunoștințe în contexte viitoare" (Lionaite, 2020, pp. 10, 38, 58). Aceste elemente se potrivesc îndeaproape cu etapele ciclului de învățare al lui Kolb și evidențiază alinierea naturală dintre hackathon-uri și teoriile învățării experiențiale.

Așadar, EDUckathoanele nu au fost inițial concepute explicit pe baza modelului lui Kolb, însă se potrivesc în mod natural structurii ciclului. Organizatorii pot consolida și mai mult rezultatele învățării experiențiale prin alinierea activităților cu etapele lui Kolb. Această abordare sprijină participanții în transformarea experiențelor de proiect în abilități reale, transferabile, ceea ce reprezintă o competență esențială pentru educația și formarea profesională modernă.

Studiu de caz privind utilizarea învățării experiențiale într-un Hackathon educațional

O călătorie de studiu pe teren de 24 de ore prin Austria, Italia și Slovenia a fost transformată într-un **hackathon virtual** din cauza pandemiei. Studenții de licență s-au implicat în activități imersive, de rezolvare a problemelor din lumea reală, consolidându-și competențele interculturale și abilitățile de colaborare. Formatul **hackathon a oferit un mediu de învățare experiențial,** permițând studenților să aplice cunoștințele teoretice la provocări practice într-un context intercultural (Buko Knappitsch, 2020).

2.3 GAMIFICARE ȘI ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOCURI

Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri (GBL) sunt două metode inovatoare utilizate în educația modernă. Deși sunt adesea discutate împreună, ele se referă la abordări diferite.



Gamificarea înseamnă adăugarea de elemente întâlnite de obicei în jocuri, cum ar fi puncte, insigne sau clasamente, în contexte non-joc, cum ar fi sălile de clasă sau mediile de instruire. Scopul este de a crește implicarea, motivația și participarea fără a utiliza neapărat un joc complet (Qasim et al., 2024, p. 23).



Pe de altă parte, învățarea bazată pe jocuri (GBL) implică utilizarea unor jocuri reale, concepute cu obiective educaționale clare. Elevii învață jucându-se activ, experimentând și rezolvând probleme în mediul de joc (Qasim și colab., 2024, p. 23).

Ambele metode au beneficii dovedite. **Cercetările arată că gamificarea și GBL pot spori motivația cursanților, pot aprofunda implicarea și pot îmbunătăți performanța academică. Aceste abordări sunt deosebit de eficiente pentru cursanții care s-ar putea confrunta cu predarea tradițională, bazată pe cursuri.** Caracteristici precum provocările, feedback-ul imediat și povestirea creează medii de învățare mai interactive și mai semnificative (Qasim și colab., 2024, pp. 23–24).

Învățarea bazată pe jocuri sprijină, de asemenea, dezvoltarea unor competențe importante, cum ar fi gândirea critică, munca în echipă și abilitățile de rezolvare a problemelor. În plus, se aliniază cu principiile învățării active, ajutând elevii să-și amintească și să aplice mai bine ceea ce au învățat prin participare, mai degrabă decât prin observarea pasivă (Qasim și colab., 2024, pp. 24–25).

CUM REFLECTĂ EDUCKATHOANELE GAMIFICAREA ȘI PRINCIPIILE ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOCURI

Deși EDUckathoanele nu sunt concepute ca jocuri, ele au în comun câteva caracteristici importante atât cu gamificarea, cât și cu învățarea bazată pe jocuri. Conform EdForGood (2025), EDUckathoanele sunt evenimente bazate pe echipe, în care participanții lucrează la provocări sociale sau de mediu reale folosind metoda Design Thinking (Qasim et al., 2024, pp. 23–25).

Chiar dacă EDUckathoanele nu folosesc de obicei elemente de joc formale, cum ar fi puncte, insigne sau clasamente, ele creează totuși o structură motivațională similară. Participanții lucrează împreună pentru a rezolva provocări semnificative, se angajează în gândire creativă și operează într-un mediu de susținere care valorizează testarea, feedback-ul și îmbunătățirea (Qasim și colab., 2024, pp. 24–25).



Sursă: Canva

În cercetarea sa, Lionaite (2020) descrie că hackathon-urile promovează adesea niveluri ridicate de implicare a cursanților, o colaborare puternică în echipă și învățarea prin cicluri iterative de feedback. Aceste caracteristici reflectă beneficiile cheie asociate în mod tradițional cu gamificarea și învățarea bazată pe jocuri (Lionaite, 2020, p. 42).

Formatul EDUckathon, susținut și promovat de proiectul VETdesign, creează în mod natural un mediu de învățare care include multe elemente puternice de gamificare și învățare bazată pe jocuri. Acestea se concentrează pe motivație și participare activă, ceea ce menține cursanții implicați și îi ajută să dezvolte abilități practice pentru locuri de muncă din lumea reală. Această abordare face din EDUckathons o modalitate eficientă de a pregăti cursanții pentru cerințele mediilor de lucru în schimbare de astăzi.

Organizatorii EDUckathons ar putea îmbunătăți evenimentele prin adăugarea unor mici elemente de gamificare, cum ar fi acordarea de insigne pentru creativitate, lucru în echipă sau atingerea obiectivelor importante. Acest lucru ar ajuta la menținerea motivației participanților din interior, fără a face evenimentul prea competitiv. De asemenea, i-ar ajuta să rămână concentrați pe lucrul și învățarea împreună - totul în timp ce menține distracția.



Studiu de caz privind utilizarea gamificării într-un hackathon educațional

Proiectul „Gamificarea ca metodă de educație" (G.A.M.E.) a reunit tineri lideri din întreaga Europă pentru a explora gamificarea în educație. Participanții au participat la ateliere pentru a înțelege principiile gamificării și au **colaborat pentru a concepe jocuri educaționale menite să promoveze valorile fundamentale și dezvoltarea abilităților în rândul tinerilor.** Proiectul a demonstrat modul în care abordările gamificate pot îmbunătăți implicarea și rezultatele învățării în mediile educaționale (CEFIG, 2024).

2.4 PRINCIPII ANDRAGOGICE ÎN CADRUL EDUCKATHOANELOR

PRINCIPII ANDRAGOGICE

Andragogia este o teorie a învățării adulților care se concentrează pe caracteristicile, nevoile și motivațiile specifice ale cursanților adulți. Introdusă pentru prima dată de Malcolm Knowles la sfârșitul anilor 1960, andragogia se bazează pe ideea că adulții învață diferit față de copii și că educația ar trebui să respecte și să se bazeze pe aceste diferențe. Knowles a identificat șase presupuneri de bază despre cursanții adulți care ghidează modul în care ar trebui concepute activitățile de învățare (St. Clair, 2024, pp. 7–8).

Cele șase ipoteze ale andragogiei sunt:

1. Adulții trebuie să înțeleagă motivul pentru care învață ceva înainte de a se angaja în acel lucru.
2. Ei prețuiesc autonomia și își doresc control asupra propriei învățări.
3. Experiențele lor de viață și de muncă sunt resurse cheie de învățare.
4. Sunt pregătiți să învețe atunci când se confruntă cu provocări din viața reală.
5. Ei preferă învățarea care îi ajută să rezolve probleme practice.
6. Factorii motivaționali interni — precum dezvoltarea personală și stima de sine — îi determină mai mult decât recompensele externe (St. Clair, 2024, pp. 7-8).



Cele cinci faze ale gândirii de design, sursă: adaptat după VETdesign, 2024, p. 79

Aceste șase ipoteze formează fundamentul practicii andragogice. Formatul EDUckathon reflectă în mod natural multe dintre aceste principii andragogice. Fiind o metodă centrată pe cursant, EDUckathons oferă participanților adulți oportunitatea de a-și asuma responsabilitatea pentru propria învățare, de a se baza pe experiențele lor personale și profesionale și de a se implica în provocări care sunt direct legate de problemele din lumea reală. În loc să se concentreze pe transmiterea pasivă de informații, EDUckathons pun accent pe participarea activă, colaborare, gândire critică și rezolvarea problemelor, toate acestea răspunzând nevoilor și preferințelor cursanților adulți.

Concentrându-se pe provocările din viața reală și încurajându-i pe cursanți să își asume responsabilitatea pentru propria învățare, EDUckathons reflectă ideile de bază ale andragogiei. Participanții sunt motivați nu doar de obiective externe, ci și de satisfacția personală de a rezolva probleme reale, de a lucra cu ceilalți și de a-și aduce ideile la viață.

Studiu de caz privind utilizarea principiilor andragogice într-un hackathon educațional

Evenimentul **DigiEduHack din Italia** s-a concentrat pe educația adulților, aliniindu-se principiilor andragogice care pun accent pe învățarea autodirijată și aplicarea practică. Cursanții adulți au colaborat pentru a **dezvolta soluții digitale pentru provocările educaționale, valorificându-și experiențele și motivațiile.** Hackathonul a oferit o platformă pentru adulți pentru a se implica în rezolvarea problemelor, reflectând principiile de bază ale andragogiei (Valentini, 2022).

Următoarele secțiuni explică modul în care patru principii importante ale andragogiei (învățarea autodirijată, rolul experienței, motivația și disponibilitatea de a învăța și învățarea activă) sunt aplicate în cadrul modelului EDUckathon.

1. Învățare autodirijată

Una dintre ideile centrale ale andragogiei este că adulții se consideră responsabili pentru propria învățare. Ei vor să facă propriile alegeri și să participe la conturarea propriului parcurs de învățare (St. Clair, 2024, p. 8). În cadrul EDUckathons, participanților nu li se oferă instrucțiuni pas cu pas. În schimb, ei pot decide cum să abordeze provocarea, cum să își organizeze echipele și cum să își dezvolte ideile.

Această libertate le consolidează sentimentul de apartenență și motivația. De asemenea, îi pregătește pentru situații reale de muncă, unde luarea deciziilor independente este foarte importantă.

Facilitatorii pot sprijini învățarea autodirijată oferind instrumente flexibile și întrebări deschise, în loc de reguli stricte. În acest fel, participanții își păstrează controlul asupra învățării.



Sursă: Canva



Sursă: Canva

2. Experiența cursantului

Conform teoriei andragogice, adulții aduc în situația de învățare un bogat bagaj de experiență personală și profesională. Aceste experiențe reprezintă o resursă valoroasă pentru învățare (St. Clair, 2024, p. 8). În cadrul EDUckathons, echipele sunt formate din participanți cu roluri și experiențe diferite, cum ar fi educatori, designeri, dezvoltatori sau studenți. Abilitățile și perspectivele lor diferite fac proiectele mai bogate și mai creative.

Împărtășirea experiențelor îi ajută pe cursanți să conecteze idei, să rezolve probleme și să învețe unii de la alții într-un mod natural.

Organizatorii pot consolida acest lucru prin planificarea unor activități de echipă care invită participanții să împărtășească povești personale sau experiențe trecute, în special la începutul evenimentului.

3. Motivație și disponibilitate pentru învățare

Una dintre ipotezele de bază ale andragogiei este că adulții sunt motivați în mare parte de factori interni. Deși unele motive externe, cum ar fi locuri de muncă mai bune sau salarii mai mari, pot juca un rol, cei mai puternici factori motivaționali sunt interni: satisfacția profesională, dezvoltarea personală, stima de sine și o calitate a vieții îmbunătățită (St. Clair, 2024, p. 8). EDUckathons susțin acest tip de motivație oferind participanților provocări reale de rezolvat, adesea cu valoare socială sau de mediu. Participanții simt că munca lor contează, ceea ce le sporește interesul și angajamentul.

Este important să alegeți provocări care sunt semnificative și relevante pentru interesele sau profesiile participanților pentru a le menține motivația ridicată.



Sursă: Canva



Sursă: Canva

4. Învățare activă

Un alt principiu cheie al andragogiei este acela că adulții preferă să învețe prin practică, nu doar prin ascultare sau citire (St. Clair, 2024, p. 8).

EDUckathoanele urmează acest lucru în mod natural. Participanții sunt implicați activ în brainstorming, construirea de prototipuri, testarea ideilor și prezentarea soluțiilor. Această abordare practică îi ajută să-și amintească și să aplice ceea ce au învățat mult mai bine decât predarea tradițională în sala de clasă.

Facilitatorii pot consolida învățarea activă prin includerea regulată a unor sesiuni scurte de feedback după fiecare fază a activității. Acest lucru îi ajută pe participanți să reflecteze și să își ajusteze munca, rămânând în același timp implicați.

CONCLUZIE

Diferitele teorii prezentate în acest capitol se concentrează pe creșterea activității, practicității și a centrului elevului în educație. Împreună, ele formează o bază conceptuală solidă pentru EDUckathons, arătând de ce acest format poate fi un instrument eficient pentru educația și formarea profesională (VET).



Design Thinking introduce o abordare structurată și creativă a rezolvării problemelor din lumea reală. Îi ghidează pe cursanți prin faze de empatie, definire a problemei, generare de idei, prototipare și testare. Această metodă nu numai că încurajează gândirea inovatoare, dar plasează și nevoile utilizatorului în centrul fiecărei soluții. În cadrul EDUckathons, acești pași de Design Thinking oferă participanților un proces clar de urmat, ajutându-i să rămână concentrați, să colaboreze eficient și să dezvolte rezultate practice și semnificative.



Învățarea experiențială, așa cum este explicată în capitolul respectiv, subliniază importanța învățării prin acțiune directă și reflecție. Aceasta depășește educația tradițională bazată pe prelegeri, implicând activ cursanții în sarcini reale. Ciclul de învățare în patru etape al lui **Kolb (experiență concretă, observație reflexivă, conceptualizare abstractă și experimentare activă)** oferă un cadru clar pentru înțelegerea modului în care funcționează învățarea experiențială. În cadrul EDUckathons, participanții parcurg în mod natural aceste etape, abordând provocări, reflectând asupra ideilor lor, dezvoltând concepte și testând soluțiile lor în medii reale sau simulate. Acest proces susține o înțelegere profundă și îi ajută pe cursanți să transfere noi abilități în contexte din lumea reală.



Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri (GBL) pot adăuga un nivel motivațional procesului de învățare prin utilizarea de elemente precum provocări, feedback, colaborare și recompense. Aceste strategii de gamificare fac învățarea mai interactivă și mai captivantă. Chiar dacă EDUckathons nu implementează pe deplin caracteristici formale de gamificare, cum ar fi punctele sau clasamentele, ele încorporează totuși multe elemente motivaționale prin stabilirea unor obiective clare, încurajarea muncii în echipă și oferirea de spațiu pentru explorare creativă. Cercetările arată că acest tip de mediu crește motivația, implicarea cursanților și dezvoltarea unor abilități importante, cum ar fi gândirea critică și rezolvarea problemelor - rezultate esențiale pentru succesul în mediile de lucru actuale.



Andragogia se concentrează în mod specific pe modul în care adulții învață cel mai bine. Aceasta subliniază faptul că adulții care învață sunt independenți, aduc experiențe personale și profesionale bogate în procesul de învățare și sunt motivați de factori interni, cum ar fi creșterea personală sau relevanța pentru viața reală. EDUckathons se încadrează îndeaproape în aceste principii, oferind participanților control asupra muncii lor, recunoscând valoarea experiențelor lor și conectând provocările cu problemele din lumea reală care contează pentru ei. Acest lucru asigură că adulții care învață nu sunt doar implicați, ci se simt și respectați și împuterniciți în timpul procesului de învățare.

EDUckathoanele oferă un model unic prin combinarea gândirii de design, a învățării experiențiale, a gamificării și andragogiei. Această combinație asigură structură, acțiune, motivație și respect pentru cursanții adulți. Rezultatul este o abordare puternică pentru VET modern, dezvoltând atât abilități tehnice, cât și abilități non-tehnice, cum ar fi colaborarea și rezolvarea problemelor. Bazate pe o teorie solidă, EDUckathoanele pregătesc cursanții pentru piețele muncii în continuă evoluție, învățarea pe tot parcursul vieții și dezvoltarea personală.

Teoriile educaționale discutate în acest capitol oferă îndrumări solide pentru a face ca EDUckathon-urile să fie și mai eficiente. Concepte precum Design Thinking, învățarea experiențială, gamificarea și andragogia susțin experiențe de învățare active, centrate pe cursant și din lumea reală. Organizatorii pot crea medii de învățare puternice care să sprijine mai bine cursanții adulți și să pregătească participanții pentru succes în sectorul actual al educației și formării profesionale, aflat în rapidă schimbare, prin alinierea mai strânsă a activităților EDUckathon la aceste principii.



Sursă: Canva

3. PROIECTAREA EDUCKATHON-ULUI

De obicei, EDUckathoanele pot fi organizate de una sau mai multe școli profesionale, care pot colabora pentru a include studenți din diferite instituții. Studenții formează echipe mici pentru a lucra împreună la provocări practice. Fiecare echipă este susținută de un facilitator, care în acest context se presupune a fi un profesor de școală profesională. Acești profesori nu țin prelegeri, ci ghidează echipele, încurajează participarea și îi ajută pe studenți să reflecteze asupra muncii și progresului lor. Alte roluri pot include organizatori (care se ocupă de logistică și planificare), mentori (care oferă expertiză în domeniu) și, eventual, experți din industrie sau părți interesate care oferă perspective și feedback din lumea reală (Affia-Jomants et al., 2020, p. 22).

EDUckathoanele au loc în diverse contexte. Locațiile comune includ săli de clasă, ateliere școlare, laboratoare de inovare sau centre comunitare pentru evenimente față în față. Alternativ, EDUckathoanele pot fi organizate online folosind platforme digitale sau ca evenimente hibride care combină participarea fizică și cea virtuală pentru a crește accesibilitatea.



Sursă: Canva

3.1 DOMENIU DE APLICARE ȘI DURATĂ

DURATĂ

Durata unui EDUckathon este adaptabilă pentru a se potrivi nevoilor școlii și complexității provocării. Evenimentul poate fi scurt, cum ar fi o sesiune concentrată care durează 2-3 ore, sau poate avea loc pe parcursul unei zile întregi de școală. Alegerea depinde de obiectivele de învățare, de numărul de participanți și de amploarea provocării. Organizatorii ar trebui să planifice programul astfel încât să permită suficient timp pentru activități în echipă, discuții de grup și feedback, menținând în același timp participanții implicați și motivați pe tot parcursul evenimentului.

DOMENIUL DE APLICARE AL CONȚINUTULUI ȘI PROCESUL DE ÎNVĂȚARE

Există multe modalități valide de a aborda designul unui EDUckathon. Flexibilitatea acestui format este unul dintre punctele sale forte. Cel mai important este să se **definească clar** abordarea învățării înainte de a construi structura evenimentului. Învățarea experiențială, Design Thinking, Gamificarea, Andragogia, fiecare dintre ele poate fi utilizată individual sau în combinație, iar organizatorii ar trebui să aleagă ceea ce se potrivește cel mai bine nevoilor cursanților și rezultatelor așteptate.

Este util să se utilizeze ciclul de învățare experiențială al lui Kolb. Procesul începe cu o **experiență concretă**, în care elevii se implică activ într-o situație reală sau simulată. Apoi, elevii trec la **observarea reflexivă**, unde discută și analizează experiența lor recentă ca grup. În faza de conceptualizare **abstractă, echipele** își folosesc reflecțiile pentru a dezvolta idei sau soluții noi. În cele din urmă, în timpul **experimentării active**, elevii testează aceste idei noi în practică, aplicând ceea ce au învățat în sarcini din lumea reală sau simulate.

Această abordare asigură o învățare practică, direct legată de abilitățile relevante. Gamificarea și gândirea de design pot fi prezente pe tot parcursul procesului pentru a stimula implicarea și creativitatea.

3.2 TEME ȘI PROVOCĂRI

CUM SĂ DEFINIȚI PROVOCĂRILE RELEVANTE (EDUCAȚIONALE, DE FORMARE SAU PROFESIONALE) PENTRU SECTORUL VET

Pentru a defini provocările relevante pentru elevii VET - în special în contextul EDUckathons - trebuie să ne concentrăm pe probleme reale, practice, pe care elevii le pot aborda într-o perioadă scurtă și intensă de învățare. EDUckathons reprezintă o metodă puternică de perfecționare și recalificare, deoarece combină munca în echipă, creativitatea și rezolvarea problemelor sub presiunea timpului. Acest format funcționează cel mai bine atunci când provocările sunt legate de domeniile vocaționale ale elevilor și reflectă situații cu care s-ar putea confrunta în locuri de muncă reale. (Schlögl și colab., 2018, p. 6).

Domeniile TIC și mecanică,

O provocare tipică ar putea implica ajutarea unei școli sau a unei companii de formare să își actualizeze instrumentele sau sistemele digitale. Elevilor li s-ar putea cere să dezvolte un prototip simplu, să automatizeze o sarcină mică sau să proiecteze un instrument digital de asistență de bază. Aceste sarcini sunt practice, motivante și direct legate de nevoile locului de muncă modern.

Sectoarele construcțiilor, agriculturii sau autovehiculelor

Elevii ar putea lucra la provocări legate de eficiența energetică sau reducerea deșeurilor. Ar putea proiecta o îmbunătățire ecologică simplă, să planifice cum să reutilizeze materialele sau să sugereze schimbări în rutinele zilnice care reduc impactul asupra mediului.

Îngrijire, educație sau ospitalitate

Provocările s-ar putea concentra pe creșterea incluziunii serviciilor. Elevii ar putea concepe materiale de primire pentru nou-veniți, ar putea găsi modalități mai bune de a sprijini persoanele cu nevoi speciale sau ar putea dezvolta modalități creative de a îmbunătăți comunicarea în echipe diverse.

Afaceri și logistică

O provocare ar putea implica îmbunătățirea modului în care circulă informațiile, modul în care sunt urmărite bunurile sau modul în care sunt serviți clienții. Studenții ar putea reproiecta o mică parte a unui proces, ar putea testa noi instrumente de comunicare sau ar putea veni cu idei pentru a face serviciile mai eficiente și mai ușor de utilizat.

Câmpuri de artizanat

Cum ar fi tâmplăria, instalațiile sanitare, prelucrarea metalelor sau croitoria - provocările se pot concentra pe combinarea abilităților tradiționale cu nevoile moderne. De exemplu, studenții ar putea reproiecta un produs folosind materiale sustenabile, ar putea îmbunătăți funcționalitatea unui articol realizat manual sau ar putea dezvolta o soluție de reparare.

Provocările ar trebui să fie concrete, ușor de gestionat și semnificative – ceva ce elevii pot înțelege rapid și la care pot lucra activ folosindu-și abilitățile tehnice, experiența personală și ideile. EDUckathons răspunde direct problemei motivației scăzute a elevilor în sistemele VET din școli și legăturii slabe dintre formarea profesională și practica în companii. Prin introducerea unor provocări reale, practice – adesea dezvoltate cu contribuții din industrie – EDUckathons fac ca învățarea să fie relevantă și imediată.



Sursă: Canva

EDUckathoanele ar trebui să le permită studenților să fie rezolvitori activi de probleme și să dobândească nu doar abilități tehnice, ci și experiență în lucrul în echipă, gândire critică și prezentarea ideilor lor. Atunci când sunt bine concepute, acestea ar trebui să le dezvolte gândirea studenților, să îi expună la noi instrumente sau metode și să le dezvolte încrederea pentru învățarea și munca viitoare.

3.3 INTEGRAREA ÎNVĂȚĂRII EXPERIENȚIALE, A ÎNVĂȚĂRII BAZATE PE JOCURI ȘI A GAMIFICĂRII

În cadrul învățării experiențiale, o experiență concretă ar trebui să înceapă cu o sarcină clară și practică, care să pună participanții la treabă imediat. În cadrul EDUckathons, aceasta înseamnă să le oferi cursanților o provocare practică din domeniul lor vocațional, pe care o pot înțelege rapid și pe care o pot începe să o rezolve în echipă. Scopul este să acționăm mai întâi, să gândim mai târziu. Fără explicații lungi - doar o scurtă introducere, instrumente simple și o sarcină care pare reală și utilă.
Această fază poate include și elemente din Design Thinking, în special etapele de empatizare și definire, în care participanții explorează nevoile utilizatorilor și reformulau problema înainte de a construi o soluție.

Pentru a spori implicarea și motivația în timpul fazei de experiență concretă a unui EDuckathon, organizatorii pot implementa elemente simple, dar eficiente, de gamificare și învățare bazată pe jocuri. (Vanhée și colab., 2024) Aceste strategii aduc energie, structură și un element de distracție procesului de învățare. Sunt deosebit de importante la început, când cursanții sunt abia la începutul provocării lor.

Modalități posibile de implementare a gamificării în faza de experiență concretă:



Sursă: Canva

01 **Panouri de urmărire a progresului –** Panouri vizuale sau tablouri de bord digitale pentru a arăta etapele importante și progresul echipei.

02 **Insigne de realizare –** Recompense simple pentru etapele importante, menite să stimuleze motivația.

03 **Sugestii sau instrumente suplimentare –** Furnizarea de „cartoane cu indicii” sau resurse suplimentare echipelor pe măsură ce ating etape importante, adăugând un nivel suplimentar de strategie.

04 **Provocări de timp –** Sarcini rapide, cronometrate, pentru a crea impuls și entuziasm, utile în special pentru sesiunile scurte de hackathon.

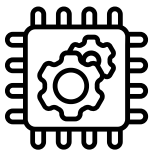
05 **Roluri în echipă –** Atribuirea de roluri în echipă, cum ar fi „Vizionar”, „Păstrător de resurse” sau „Organizator de echipă”, pentru a menține o colaborare echilibrată și distractivă.

PROIECTAREA ACTIVITĂȚILOR PENTRU EXPERIENȚA CONCRETĂ

Aceste exemple de activități arată cum Concrete Experience poate fi aplicată rapid și eficient. Pentru EDUckathoane scurte (mai puțin de o zi), cel mai bine este să vă concentrați pe acțiune. În formatele mai lungi, însă, introducerea cercetării utilizatorilor și a definirii problemei (cheia Design Thinking) poate aprofunda învățarea și poate duce la soluții mai puternice, mai centrate pe utilizator. (Brevik & Kaiser, 2023).

De exemplu, în domeniile de mai jos, studenților li s-ar putea cere să:

Domeniul mecanic (de exemplu, mecanică, mecatronică)



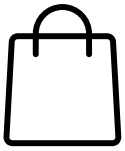
„Gândește-te la o unealtă sau un dispozitiv de măsurare care i-ar putea ajuta pe muncitori să își facă treaba mai ușor în atelier. Cine l-ar folosi? Ce problemă rezolvă? Planifică-l și apoi construiește o versiune simplă folosind materialele rămase."

Profesii de îngrijire:



„Gândește-te la ceva ce ai putea face pentru a ajuta o persoană în vârstă în viața de zi cu zi (cum ar fi să-și amintească ce să facă, să se simtă în siguranță sau să se simtă confortabil). Cine va folosi acel lucru? Cum va ajuta? Planifică-l și apoi realizează o primă versiune cu imagini sau materiale."

Afaceri și comerț cu amănuntul:



„Imaginați-vă că aveți un produs nou pe care doriți să îl vindeți într-un magazin mic - cum ar fi o sticlă de apă reutilizabilă, o lumânare lucrată manual sau o gustare locală. Mai întâi, gândiți-vă la ce îl face un produs bun (cum ar fi cine l-ar putea dori și de ce). Apoi, gândiți-vă cum să îl promovați în magazin - cum să îl faceți să iasă în evidență și să stârniți interesul oamenilor (cum ar fi un afișaj special, un semn sau o masă cu mostre). Faceți o schiță a ideii dvs. și, dacă puteți, construiți o machetă mică a afișajului."

Domenii meșteșugărești (de exemplu, prelucrarea lemnului, cusut, prelucrarea metalelor):



„Gândește-te la ceva mic și util pe care l-ai putea face din materiale rămase (cum ar fi un suport, un cârlig sau o cutie). Cine l-ar putea folosi? Cum i-ar ușura viața? Planifică-ți mai întâi ideea și apoi construiește-o folosind resturi."

INCORPORAREA SESIUNILOR DE REFLECȚIE (OBSERVAȚIE REFLEXIVĂ)

După ce elevii au finalizat primul pas al Experienței Concrete, urmează Observația Reflexivă. Această reflecție îi ajută pe elevi să privească înapoi la ceea ce au făcut, să vadă ce a funcționat (sau nu) și să înceapă să-și transforme experiențele în învățare reală. (Wijnen-Meijer și colab., 2022).

Într-un EDUckathon, acest pas poate arăta ca o sesiune de reflecție scurtă, dar concentrată. De exemplu:

Elevii stau împreună în echipe și discută ce tocmai au făcut: Ce a mers bine? Ce a fost dificil? Cum a colaborat echipa lor? Ar putea scrie notițe scurte sau ar putea desena diagrame rapide despre ceea ce au văzut și simțit. (Fișă informativă pentru școala Lipnice, 2018, p. 16)

Un profesor sau un facilitator poate ghida reflecția punând întrebări deschise precum:

„Ce te-a surprins la această activitate?”

„Ce ai schimba dacă ar trebui să o faci din nou?”

„Cum a ajutat (sau nu a ajutat) ideea ta persoana pe care ți-ai imaginat-o că o folosește?”

„De ce abilități ți-au trebuit pentru asta?”

Această simplă sesiune de debriefing poate fi realizată în 15-20 de minute și îi ajută pe elevi să își vadă mai clar acțiunile și să învețe din ele.

În afară de asta, ar putea fi util și:

- Arătați scurte videoclipuri sau fotografii din munca lor și rugați-i să vorbească despre ceea ce observă.
- Lăsați-i să compare soluția lor cu a celorlalți - de exemplu, plimbându-se și văzând prototipurile sau planurile altor echipe.
- Rugați-i să își evalueze propria muncă în funcție de câteva aspecte: cât de utilă a fost, cât de bine au colaborat sau cât de creativă a fost soluția lor.

Reflecția este cea mai utilă atunci când include:

Un spațiu sigur pentru o împărtășire sinceră (fără judecăți - doar învățare).

O concentrare atât pe ceea ce s-a întâmplat, cât și pe motivul pentru care s-a întâmplat.

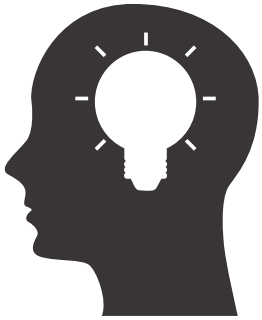
O șansă de a lega ceea ce au făcut de îmbunătățiri viitoare - „Ce veți face data viitoare?”

Această etapă de reflecție nu are ca scop judecarea elevilor. Este vorba despre a-i ajuta pe elevi să-și vadă propriul proces de învățare. Construiește o punte între plăcerea de a „face” și „gândirea” mai profundă necesară pentru a se îmbunătăți data viitoare. (Fișă informativă pentru școala Lipnice, 2018)

ÎNCURAJAREA CONCEPTUALIZĂRII ABSTRACTE (LECȚII ÎNVĂȚATE)

După ce elevii au făcut lucrul (Experiență Concretă) și au făcut o reflecție (Observație Reflexivă), următorul pas este să îi ajutăm să înțeleagă acest lucru prin extragerea de modele, lecții și principii. Elevii încep să își transforme experiența și reflecțiile în lecții sau principii mai ample. Este momentul în care se întreabă:

- **„Ce am învățat?"**
- **„De ce a funcționat (sau nu a funcționat)?"**
- **„Cum putem folosi aceste cunoștințe în altă parte?"**



Acest pas transformă o activitate și experiența aferentă într-o înțelegere mai profundă.

În cadrul EDUckathon, această fază poate fi implementată prin activități ghidate care ajută echipele să identifice lecțiile din proiectul lor și să le conecteze la idei mai ample, cum ar fi practicile la locul de muncă, conceptele tehnice sau abilitățile sociale (Passarelli & Kolb, 2012).



Sursă: Canva

Strategii practice:

Elevii notează sau discută lecții cheie, cum ar fi ce a contribuit la succesul soluției lor sau cum le-a influențat munca în echipă rezultatul.

Elevii creează un poster sau un diapozitiv cu „lecțiile învățate", identificând ce abilități sau metode au funcționat bine.

Elevii răspund la întrebări directoare, cum ar fi**:**

- *„Ce abilități ți-ai dezvoltat?"*
- *„Cum se aplică asta la viitorul tău loc de muncă?"*
- *„Ce ai face diferit data viitoare?"*

Aceste întrebări îi ajută să conecteze proiectul lor cu cunoștințele din lumea reală.

FACILITAREA EXPERIMENTĂRII ACTIVE (APLICAREA CUNOȘTINȚELOR)

În ultima etapă, elevii iau ceea ce au învățat în etapele anterioare și încearcă să aplice într-un mod nou sau îmbunătățit. Acolo se testează ideile, se fac planuri, iar învățarea devine acțiune.

Această fază se potrivește cu etapele de „Test" și „Implementare" ale procesului Design Thinking, unde cursanții își aplică soluția în contexte reale sau simulate și o ajustează pe baza feedback-ului. Ambele modele pun accent pe învățarea prin încercarea a ceva din nou, cu o mentalitate nouă.

Modalități practice de implementare a acestei faze:

Îmbunătățirea ideilor
După reflecție, echipele au timp să își îmbunătățească sau să își adapteze ideea inițială. De exemplu, o echipă mecanică își îmbunătățește designul sculelor simplificându-l și alegând materiale mai bune.

Aplicarea la o nouă situație
Elevii folosesc ceea ce au învățat într-o provocare ușor diferită. De exemplu, o echipă de afaceri care a creat un stand de prezentare pentru adolescenți îl adaptează acum pentru clienții seniori, ajustând aspectul și mesajul.

Planificați pentru utilizarea în lumea reală
Studenții scriu sau prezintă cum și-ar folosi ideea la locul de muncă sau în stagiu de practică. De exemplu, studenții de la domeniul sănătății explică cum ar putea fi folosită planificatorul lor vizual zilnic cu clienți reali și ce modificări ar putea fi necesare.



Sursă: Canva

Aceste activități ajută la trecerea de la experiența izolată la cunoștințe transferabile și aplicații în lumea reală. De asemenea, consolidează ideea că învățarea nu înseamnă doar să faci ceva corect o dată - ci să continui să testezi, să te adaptezi și să crești. În același timp, îi învață să înțeleagă că eșecul face parte din învățare, iar cheia este să aplici și să te perfecționezi în mod constant.

AN OUTLINE OF AN ACTIVITY/WORKSHOP

Date: .....

Time: 9:00 AM - 16:00 PM

Location: .....

PRESENTERS

- .....
- .....
- .....

AGENDA	TIME	NOTES
WELCOME AND INTRODUCTIONS • Outline objectives, rules, and expected outcomes • Icebreaker energiser to build team trust	09:00 – 09:15	
TEAM FORMATION & CHALLENGE BRIEFING • Dividing students into small teams (4-5 per team) • Presenting the practical vocational challenge • Quick Q&A to ensure clarity	09:15 – 09:45	
DESIGN & PROTOTYPING (CONCRETE EXPERIENCE) • Teams first define user needs and reframe the problem, then they actively design and build solution prototypes • Facilitators guide without lecturing	09:45 – 11:00	Gamification: introduce team roles, progress boards, hint cards, and time challenges to boost engagement)
BREAK	11:15 – 11:45	
REFLECTION SESSION (REFLECTIVE OBSERVATION) • Teams discuss their experience • Guided questions by facilitator: "What went well?"; "What would you change?"; "How did teamwork help/hinder?" • Optional: quick gallery walk to see other teams' solutions	11:45 – 12:15	
ABSTRACT CONCEPTUALISATION • Each team identifies key lessons learned • Create a "lessons learned" poster or slide: • What skills/methods worked? How does this relate to real workplace practice?	12:15 – 14:15	
LUNCH	14:15 – 14:30	
ACTIVE EXPERIMENTATION / IMPROVEMENT PHASE • Teams refine their solution based on reflections and adapt it for a user context • Facilitators encourage testing assumptions and creativity	13:00 – 14:15	Gamification: hint cards or time challenge to build momentum
FINAL PREPARATION FOR PRESENTATIONS • Teams finalise solution pitch, prototypes, and visuals	14:15 – 14:30	
TEAM PRESENTATIONS & FEEDBACK • Each team presents their solution (5 mins per team) • Peer and facilitator feedback using guided positive critique: • "One strength, one improvement suggestion"	14:30 – 15:30	
FINAL REFLECTION & CLOSING • Group reflection: Key takeaways for future learning/work and personal insights and feelings about the day • Achievement badges distribution • Closing remarks and next steps if applicable	15:30 – 16:00	

O SCHIȚĂ A UNEI ACTIVITĂȚI/ATELIER

Data: .....

Timp: 9:00 - 16:00

Locație: .....

PREZENTATORI

- .....
- .....
- .....

ORDINEA DE ZI	TIMP	NOTE
BUN VENIT ȘI PREZENTĂRI • Descrierea obiectivelor, regulilor și rezultatelor așteptate • Energizant pentru spargerea gheții, care construiește încrederea în echipă	09:00 – 09:15	
FORMAREA ECHIPEI ȘI BRIEFINGUL PRIVIND PROVOCĂRILE • Împărțirea elevilor în echipe mici (4-5 persoane per echipă) • Prezentarea provocării vocaționale practice • Întrebări și răspunsuri rapide pentru a asigura claritatea	09:15 – 09:45	
PROIECTARE ȘI PROTOTIPARE (EXPERIENȚĂ ÎN BETON) • Echipele definesc mai întâi nevoile utilizatorilor și reformulau problema, apoi proiectează și construiesc în mod activ prototipuri de soluții. • Facilitatorii ghidează fără a ține prelegeri	09:45 – 11:00	Gamificare: introducerea rolurilor în echipă, a panourilor de progres, a cartonașelor cu indicii și a provocărilor temporale pentru a stimula implicarea.
PAUZĂ	11:15 – 11:45	
SESIUNE DE REFLECȚIE (OBSERVARE REFLEXIVĂ) • Echipele își discută experiența • Întrebări ghidate de facilitator: „Ce a mers bine?”; „Ce ați schimba?”; „Cum a ajutat/a împiedicat munca în echipă?” • Opțional: o scurtă vizită la galerie pentru a vedea soluțiile altor echipe	11:45 – 12:15	
CONCEPTUALIZARE ABSTRACTĂ • Fiecare echipă identifică lecțiile cheie învățate • Creați un poster sau un diapozitiv cu „lecțiile învățate”: • Ce abilități/metode au funcționat? Cum se leagă aceasta de practica reală de la locul de muncă?	12:15 – 14:15	
PRÂNZ	14:15 – 14:30	
FAZA DE EXPERIMENTARE/ÎMBUNĂTĂȚIRE ACTIVĂ • Echipele își rafinează soluția pe baza reflecțiilor și o adaptează la contextul utilizatorului • Facilitatorii încurajează testarea presupunerilor și creativitatea	13:00 – 14:15	Gamificare: cartonașe cu indicii sau provocări de timp pentru a crea impuls
PREGĂTIREA FINALĂ PENTRU PREZENTĂRI • Echipele finalizează prezentarea soluției, prototipurile și elementele vizuale	14:15 – 14:30	
PREZENTĂRI ȘI FEEDBACK ALE ECHIPEI • Fiecare echipă își prezintă soluția (5 minute per echipă) • Feedback din partea colegilor și a facilitatorilor folosind critică pozitivă ghidată: • „Un punct forte, o sugestie de îmbunătățire”	14:30 – 15:30	
REFLECȚIE FINALĂ ȘI ÎNCHEIERE • Reflecție de grup: Concluzii cheie pentru învățarea/munca viitoare și perspective și sentimente personale despre ziua respectivă • Distribuirea insignelor de realizare • Observații finale și pașii următori, dacă este cazul	15:30 – 16:00	

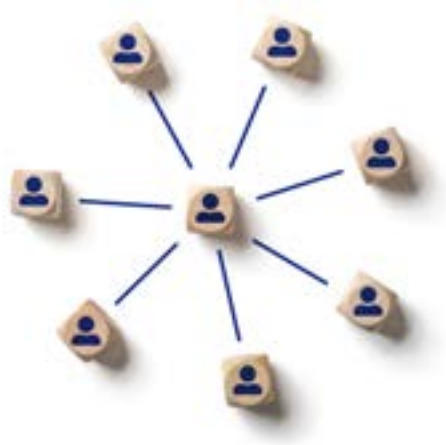
4. ROLURI ȘI RESPONSABILITĂȚI

Există câteva roluri diferite care trebuie îndeplinite pentru a pregăti și implementa un EDUckathon de succes. Succesul unui EDUckathon depinde de înțelegerea clară și executarea riguroasă a acestor roluri, de la planificarea generală de către organizatori până la implicarea activă a participanților și informațiile neprețuite oferite de experții din industrie.

În paragrafele următoare vom analiza mai în detaliu diferitele roluri asociate unui EDUckathon și responsabilitățile aferente. În funcție de dimensiunea și mediul EDUckathon-urilor, persoanele pot prelua diferite roluri în același timp.

4.1 ORGANIZATORI

Organizatorii sunt arhitecții unui EDUckathon, responsabili pentru viziunea generală, planificarea și executarea evenimentului. Rolul lor este multilateral, cuprinzând aspecte strategice, logistice și promoționale pentru a asigura o experiență de succes și cu impact pentru toți participanții. Ei sunt forța motrice din spatele transformării conceptului de EDUckathon într-o oportunitate de învățare tangibilă și îmbogățitoare.



Sursă: Canva

Responsabilitățile lor principale includ:



Definiția obiectivelor

Organizatorii definesc obiectivele și temele principale ale EDUckathon-ului, aliniindu-le cu obiectivele educaționale mai largi ale participanților. Aceasta include determinarea rezultatelor învățării dorite și a provocărilor sau subiectelor specifice care trebuie abordate. Aceștia se asigură că scopul EDUckathon-ului este clar și contribuie la perfecționarea și recalificarea în domeniile relevante.



Planificarea și gestionarea resurselor

Aceasta implică asigurarea finanțării, identificarea și rezervarea unei locații adecvate și gestionarea bugetului general. Organizatorii sunt responsabili pentru alocarea eficientă a resurselor pentru a sprijini toate aspectele evenimentului, de la materiale și tehnologie până la personal și catering.



Managementul echipei

Organizatorii adună și gestionează echipa principală responsabilă de EDUckathon. Aceasta include atribuirea de roluri co-organizatorilor, facilitatorilor, mentorilor și altor membri ai personalului de sprijin. Sunt stabilite canale de comunicare eficiente pentru a asigura o colaborare fără probleme între toți membrii echipei.



Pregătirea agendei

În timp ce facilitatorii și mentorii contribuie la experiența de învățare, organizatorii supraveghează dezvoltarea structurii, programului și modulelor cheie de învățare ale EDUckathon-ului. Aceștia se asigură că respectivul conținut este relevant, captivant și propice atingerii rezultatelor de învățare definite.



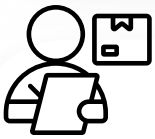
Promovare

Dacă participanții nu sunt definiți de la început (de exemplu, dacă EDUckathon este implementat cu profesori dintr-o singură școală), organizatorii trebuie să dezvolte și să execute o strategie de marketing cuprinzătoare pentru a atrage participanți. Aceasta include crearea de materiale promoționale, utilizarea diverselor canale de comunicare și evidențierea beneficiilor unice ale participării la un EDUckathon.



Implicarea părților interesate și a experților din industrie

Organizatorii stabilesc și mențin relații cu părțile interesate cheie, inclusiv instituții de învățământ, parteneri din industrie și sponsori. Aceste parteneriate sunt cruciale pentru asigurarea resurselor, obținerea de perspective de specialitate și asigurarea sustenabilității pe termen lung și a impactului EDUckathon-ului.[1]



Logistică

În ziua evenimentului, organizatorii gestionează toate aspectele operaționale, inclusiv înregistrarea, configurarea tehnică, asistența pentru participanți și rezolvarea problemelor. Aceștia asigură o desfășurare lină a activităților și o experiență pozitivă pentru toți cei implicați.



Evaluare

După eveniment, organizatorii sunt responsabili de colectarea feedback-ului de la participanți, facilitatori și mentori. Aceste date sunt utilizate pentru a evalua succesul EDUckathon-ului în raport cu obiectivele sale și pentru a identifica domeniile de îmbunătățire în edițiile viitoare. Aceștia analizează impactul asupra rezultatelor învățării și dezvoltării competențelor (a se vedea capitolul 7).

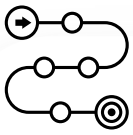
1 Cum să organizezi un hackathon. Ce am învățat în timp ce îmi organizam... | de Tereza Tizkova | Medium. (https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682)

4.2 FACILITATORI

Facilitatorii joacă un rol esențial în ghidarea participanților prin procesul EDUckathon, asigurând o experiență de învățare productivă și captivantă. Spre deosebire de mentori, care oferă cunoștințe de specialitate, facilitatorii se concentrează pe proces, încurajând colaborarea, rezolvarea problemelor și respectarea structurii EDUckathon. Ei sunt factorii care facilitează învățarea activă și dinamica de grup.

Facilitatorii au nevoie de cunoștințe profunde și cuprinzătoare despre Design Thinking pe care să le poată folosi.

Responsabilitățile lor principale includ:



Ghidare de proces

Facilitatorii îi ghidează pe participanți prin fiecare fază a EDUckathon-ului, de la ideație și definirea problemei până la prototipare și prezentare. Aceștia se asigură că participanții înțeleg metodologiile (de exemplu, pașii Design Thinking) și îi menține pe drumul cel bun pentru a-și atinge obiectivele de învățare în intervalul de timp dat.



Promovarea colaborării și a muncii în echipă

O responsabilitate cheie a facilitatorilor este de a încuraja comunicarea și colaborarea eficientă în cadrul echipelor. Aceștia ajută la rezolvarea conflictelor, asigură participarea echitabilă și creează un mediu incluziv în care toate vocile sunt auzite și apreciate. Ei promovează un spirit colectiv de colaborare.



Suport pentru rezolvarea problemelor (orientat spre proces)

Deși nu oferă soluții directe, facilitatorii ajută echipele să depășească obstacolele punând întrebări îndrumătoare, sugerând abordări alternative și încurajând gândirea critică. Aceștia împuternicesc participanții să găsească propriile soluții, în loc să le ofere direct.[2]



Managementul timpului

Facilitatorii ajută echipele să își gestioneze eficient timpul, asigurându-se că acestea progresează prin diferitele etape ale EDUckathon-ului conform programului. Aceștia oferă mementouri ușoare și ajută la prioritizarea sarcinilor pentru a respecta termenele limită.

2. Descrierea rolului de facilitator al studenților la Hackathonul virtual LearnServe. (https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf)

Menținerea implicării și a motivației

Facilitatorii sunt responsabili pentru menținerea unei atmosfere pozitive pe tot parcursul evenimentului. Aceștia motivează participanții, celebrează micile succese și adaptează activitățile pentru a menține un nivel ridicat de implicare, în special în perioadele de lucru intens.[3]

Colectare de feedback (orientată pe proces)

Aceștia adună feedback informal despre procesul EDUckathon și experiența participanților, transmițând perspective organizatorilor pentru îmbunătățire continuă. Aceasta include observarea dinamicii de grup și identificarea provocărilor comune.



Sursă: Canva

3 Cum să organizezi un hackathon? - Beeshake. (https://beeshake.com/en/animer-un-hackathon/)

4.3 MENTORI

Mentorii sunt experți în domeniu care oferă îndrumare, asistență tehnică și cunoștințe specifice domeniului echipelor participante. Rolul lor este de a îmbogăți experiența de învățare oferind sfaturi practice, împărtășind perspective și ajutând participanții să navigheze prin provocări complexe legate de proiectele lor. Mentorii sunt cruciali pentru a reduce decalajul dintre cunoștințele teoretice și aplicațiile practice.

Responsabilitățile lor principale includ:



Îndrumare de specialitate și asistență tehnică

Mentorii oferă cunoștințe specializate și expertiză tehnică relevantă pentru tema EDUckathon și proiectele participanților. Aceasta poate include îndrumări privind tehnologii specifice, principii de proiectare sau abordări de rezolvare a problemelor. Aceștia ajută echipele să își rafineze ideile și să dezvolte soluții fezabile. [4]



Suport pentru rezolvarea problemelor (orientat pe conținut)

Spre deosebire de facilitatorii care se concentrează pe proces, mentorii oferă contribuții directe la conținutul proiectelor. Aceștia ajută echipele să depaneze problemele tehnice, sugerează resurse și oferă critici constructive pentru a îmbunătăți calitatea și viabilitatea soluțiilor lor.



Transfer de cunoștințe

Mentorii își împărtășesc experiențele din lumea reală și cele mai bune practici, oferind perspective valoroase care depășesc ceea ce se poate învăța din manuale. Aceștia acționează ca o sursă de inspirație și înțelepciune practică, ajutând participanții să dezvolte o înțelegere mai profundă a materiei.



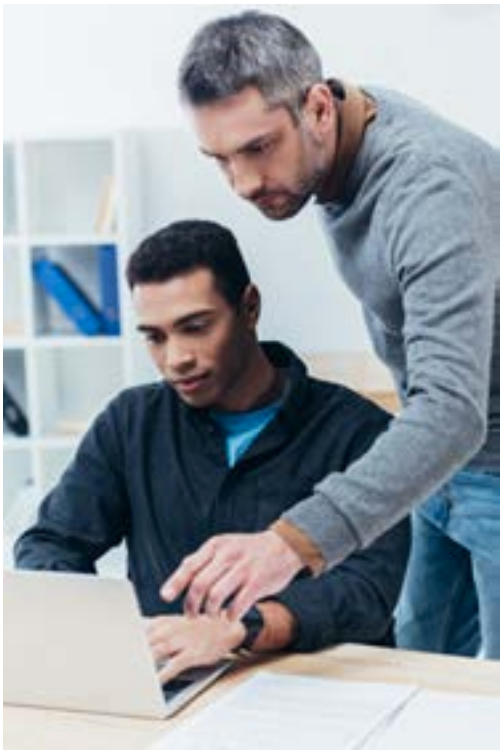
Încurajarea inovației și a creativității

Mentorii provoacă echipele să gândească creativ și să exploreze soluții inovatoare. Aceștia oferă feedback care stimulează idei noi și îi ajută pe participanți să își depășească limitele conceptelor inițiale.

4 Ghidul complet pentru organizarea unui hackathon de succes | HackerEarth. (https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-toorganize-hackathon/)

Feedback și evaluare (orientate pe proiect)

Mentorii oferă feedback specific cu privire la progresul și calitatea proiectelor echipelor. Aceștia ajută la evaluarea fezabilității, originalității și impactului potențial al soluțiilor, contribuind la evaluarea generală a rezultatelor învățării.



Sursă: Canva

4.4 PARTICIPANȚI (CURSANȚI ȘI EDUCATORI)

Profesorii și formatorii sunt „clienții" principali ai unui EDUckathon. Aceștia joacă un rol dublu, deoarece sunt atât creatorii, cât și utilizatorii conținutului dezvoltat în timpul evenimentului. Participanții creează în mod activ rezultate pentru uzul propriu (și, bineînțeles, pentru uzul colegilor și al altor părți interesate).

Angajamentul, creativitatea și dorința lor de a învăța sunt esențiale pentru succesul evenimentului și pentru atingerea obiectivelor lor personale de perfecționare și recalificare.

Responsabilitățile lor principale includ:

Implicare și învățare active

Participanții sunt așteptați să se implice activ în toate activitățile EDUckathon, inclusiv ateliere, sesiuni de brainstorming și colaborări în echipă. Aceștia ar trebui să fie proactivi în căutarea de cunoștințe, adresarea de întrebări și aplicarea de noi concepte la sarcinile și provocările lor. Principalul rezultat al EDUckathons pentru participanți îl reprezintă rezultatele învățării.

Munca în echipă colaborativă

Lucrul eficient în cadrul unei echipe este crucial. Participanții trebuie să contribuie constructiv la eforturile echipei lor, să împărtășească idei, să asculte perspective diverse și să colaboreze pentru a atinge obiective comune. Aceștia sunt încurajați să îmbrățișeze spiritul colectiv de colaborare al EDUckathons.

Rezolvarea problemelor și inovația

Organizatorii adună și gestionează echipa principală responsabilă de EDUckathon. Aceasta include atribuirea de roluri co-organizatorilor, facilitatorilor, mentorilor și altor membri ai personalului de sprijin. Sunt stabilite canale de comunicare eficiente pentru a asigura o colaborare fără probleme între toți membrii echipei.

Integrare feedback

Participanții ar trebui să fie deschiși să primească feedback de la facilitatori, mentori și colegi și să fie dispuși să își iterateze ideile și soluțiile pe baza acestui feedback. Acest proces iterativ este esențial pentru învățare și îmbunătățire.

Managementul timpului și autodirecția

Având în vedere natura limitată în timp a EDUckathons, participanții sunt responsabili pentru gestionarea eficientă a timpului lor, prioritizarea sarcinilor și lucrul autonom în cadrul echipelor lor pentru a respecta termenele limită.

Documentație și prezentare

Participanții sunt, de obicei, rugați să își documenteze progresul, soluțiile și parcursul de învățare. De asemenea, își prezintă proiectele finale sau prototipurile, articulând ideile, provocările cu care s-au confruntat și soluțiile pe care le-au dezvoltat.



Sursă: Canva

4.4 EXPERȚI DIN INDUSTRIE ȘI PĂRȚI INTERESATE

Experții din industrie aduc relevanță pentru lumea reală și perspective practice la EDUckathons. Implicarea lor asigură că provocările abordate și soluțiile dezvoltate sunt bazate pe nevoile și tendințele actuale ale industriei. Aceștia oferă o legătură vitală între învățarea academică și practica profesională, îmbogățind experiența pentru toți participanții.

Responsabilitățile lor principale includ:

Oferirea contextului și a provocărilor din lumea reală

Experții din industrie pot ajuta la definirea provocărilor relevante și cu impact pentru EDUckathon, asigurându-se că problemele abordate reflectă nevoile și oportunitățile reale ale industriei. Aceștia pot împărtăși studii de caz și scenarii practice care să inspire participanții.

Partajarea cunoștințelor specifice domeniului

Experții oferă perspective aprofundate în domeniile lor respective, oferind participanților informații valoroase despre cele mai bune practici din industrie, tehnologiile emergente și cerințele pieței. Aceste cunoștințe sunt cruciale pentru dezvoltarea de soluții care sunt nu doar inovatoare, ci și viabile și relevante.

Inspirarea și motivarea participanților

Prin împărtășirea experiențelor și a pasiunii lor pentru domeniul lor, experții din industrie pot inspira și motiva participanții, demonstrând aplicarea în lumea reală și impactul abilităților pe care le dezvoltă.



Sursă: Canva

5. PLANIFICARE ȘI PREGĂTIRE

Succesul unui EDUckathon nu constă doar în energia sa creativă sau în designul pedagogic, ci și în calitatea și intenționalitatea planificării și pregătirii sale. Capitolul 5 servește drept o foaie de parcurs cuprinzătoare pentru organizatori, pentru a pregăti strategic fiecare componentă înainte de desfășurarea evenimentului. Acest capitol îi ghidează pe cititori printr-o abordare structurată și practică pentru organizarea unui EDUckathon care să fie atât solid din punct de vedere pedagogic, cât și fezabil din punct de vedere logistic, adaptat nevoilor unice ale sectorului educației și formării profesionale (VET).



Sursă: Canva

5.1 DEFINIREA OBIECTIVELOR ȘI SCOPURILOR

Succesul unui EDUckathon depinde de claritatea și relevanța obiectivelor sale. Înainte de a aborda logistica sau conținutul, organizatorii trebuie să definească ce își propune EDUckathon să realizeze - din punct de vedere educațional și organizațional. Obiectivele clare și măsurabile ajută la asigurarea faptului că evenimentul este intenționat, aliniat cu pedagogia și receptiv la nevoile comunității VET (Educație și Formare Profesională) (Converse et.al., 2024). EDUckathons promovează învățarea activă, experiențială și bazată pe probleme. Spre deosebire de instruirea tradițională, acestea îi cufundă pe cursanți în provocări din lumea reală folosind gândirea de design. Obiectivele cheie ar trebui să se concentreze pe dezvoltarea de competențe precum creativitatea, colaborarea, gândirea critică și învățarea autodirijată, aliniindu-se în același timp cu prioritățile VET, cum ar fi angajabilitatea, abilitățile digitale și incluziunea (Converse et. al., 2024).

Obiectivele pot fi considerate pe trei niveluri (Kong, 2021): individual, de grup și instituțional. Indivizii ar trebui să dobândească abilități practice - cum ar fi aplicarea gândirii de design sau construirea de prototipuri. Grupurile ar trebui să demonstreze o îmbunătățire a muncii în echipă și a rezolvării colaborative a problemelor. La nivel instituțional, obiectivele pot include îmbunătățirea programei de învățământ, construirea de parteneriate cu industria sau testarea de noi abordări didactice. Utilizarea cadrului SMART - Specific, Măsurabil, Realizabil, Relevant și Limitat în Timp - ajută la formularea unor obiective eficiente. De exemplu: „Până la sfârșitul EDUckathon-ului de două zile, fiecare echipă va prezenta un prototip funcțional unui grup pentru feedback.” Aceasta definește un rezultat clar, limitat în timp, legat de învățarea practică.

Este important să se alinieze obiectivele cu modelele pedagogice ale ghidului, inclusiv Design Thinking, Învățarea Experiențială, Andragogia sau Gamificarea. De exemplu, urmând ciclul de învățare al lui Kolb, obiectivele ar trebui să includă etape precum reflecția și iterația, nu doar finalizarea sarcinilor. Un exemplu ar putea fi: „Participanții vor lua parte la reflecție ghidată pentru a îmbunătăți munca în echipă"

„și să își perfecționeze soluțiile." Incluziunea ar trebui să ghideze, de asemenea, stabilirea obiectivelor. Cursanții VET provin adesea din medii variate, cu niveluri de încredere și experiențe diferite. Obiectivele ar trebui să asigure accesibilitatea și să încurajeze participarea în roluri potrivite punctelor forte ale fiecărui cursant - cum ar fi prezentarea, proiectarea sau prototiparea (Oh, 2019).



Sursă: Canva

Accentuarea alfabetizării digitale și a muncii în echipă susține, de asemenea, abilitățile transversale esențiale. Obiectivele organizaționale pot include pilotarea de noi metode, creșterea colaborării interinstituționale sau implicarea partenerilor din industrie (Oh, 2019). Acestea ar trebui să se alinieze cu misiunea mai amplă a instituției. De exemplu: „Colectarea de feedback cu privire la subiecte legate de inovarea ecologică pentru a fundamenta viitoarele programe de învățământ VET." În cele din urmă, integrarea evaluării impactului este esențială. Întrebați-vă din timp: „Cum va fi măsurat succesul?" Definiți indicatori precum numărul de prototipuri, feedback-ul participanților, dobândirea de competențe sau implicarea continuă a mentorilor (Orr et al., 2022). Legarea evaluării de obiective asigură relevanța și ajută la îmbunătățirea viitoarelor EDUckathoane.

5.2 IDENTIFICAREA PARTICIPANȚILOR ȚINTĂ ȘI A PĂRȚILOR INTERESATE

Un EDUckathon bine conceput începe cu o înțelegere clară a cine este implicat și de ce. Identificarea participanților țintă și a părților interesate potrivite nu este doar un pas administrativ, ci o decizie strategică și pedagogică. Participanții sunt nucleul experienței, în timp ce părțile interesate oferă sprijinul și structura necesare pentru succes (Green & Torres, 2024). Selecția atentă și implicarea ambelor asigură că EDUckathon este incluziv, dinamic și cu impact.

Participanții țintă includ de obicei **studenți la învățământul vocațional**, **cursanți adulți sau profesioniști din domeniul VET.** În funcție de obiectivele EDUckathon-ului, aceștia pot fi noi în domeniul lor sau practicieni cu experiență. În unele cazuri, participanții pot fi și **formatori** care învață să aplice EDUckathon-urile în propria lor predare. Indiferent de pregătirea lor, participanții trebuie să fie pregătiți **să se implice în activități de colaborare, rapide și de rezolvare a problemelor** (Green & Torres, 2024).



Sursă: Canva

Diversitatea în rândul participanților - în funcție de discipline, niveluri de experiență sau medii educaționale - îmbogățește experiența prin aducerea unor perspective variate (Haque et.al, 2022). Organizatorii trebuie să se asigure că această diversitate este susținută printr-o planificare atentă a limbajului, accesului digital și dinamicii de grup pentru a crea un mediu cu adevărat incluziv. Mărimea echipei este un alt factor de luat în considerare. Deși EDUckathons pot include atât grupuri mici, cât și mari, echipele de 4 până la 6 participanți funcționează cel mai bine pentru a încuraja colaborarea, a distribui rolurile și a oferi oportunități semnificative de feedback (Haque et.al, 2022).

Dincolo de participanți, părțile interesate precum **educatorii, facilitatorii, mentorii, liderii instituționali și partenerii din industrie sau din comunitate** sunt vitale. Aceștia contribuie prin **îndrumare, expertiză, resurse și sprijin pe termen lung**. Facilitatorii ghidează procesul de învățare fără a prelua controlul. Aceștia au nevoie de o înțelegere solidă a gândirii de design, a dinamicii de grup și a strategiilor de învățare activă. O instruire adecvată este esențială, în special pentru cei care sunt noi în acest format.

Mentorii oferă cunoștințe despre subiect și perspective din lumea reală. Aceștia pot fi reprezentați din companii, ONG-uri, absolvenți sau alte sectoare și oferă feedback, pun întrebări provocatoare și contribuie la conturarea unor soluții viabile. Liderii instituționali susțin EDUckathon prin alinierea acestuia la obiectivele strategice, oferind acces la resurse și integrându-l în programele formale de învățământ (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024). Implicarea lor consolidează, de asemenea, angajamentul instituțional față de inovare.

Părțile interesate din industrie leagă EDUckathon de relevanța din lumea reală. Aceștia ajută la definirea provocărilor, oferă mentorat și pot oferi oportunități precum stagii de practică sau colaborări viitoare. Prezența lor ajută la reducerea decalajului dintre formare și angajare. Organizațiile comunitare și instituțiile publice îmbunătățesc EDUckathons prin contribuția la provocări locale sau civice, ceea ce adaugă profunzime, valoare socială și vizibilitate publică evenimentului (Oyetade, Zuva & Harmse, 2024).



Sursă: Canva

O analiză a nevoilor și intereselor ajută la alinierea a ceea ce dorește fiecare grup cu ceea ce oferă. Studenții pot căuta experiență practică, în timp ce partenerii pot căuta idei sau talente. Alinierea așteptărilor consolidează implicarea și sustenabilitatea. O comunicare puternică este esențială - materialele promoționale clare, explicațiile rolurilor și ghidurile de integrare asigură că toți participanții și părțile interesate înțeleg obiectivele și cum să contribuie eficient (UNESCO, 2017).

În cele din urmă, menținerea relațiilor post-eveniment promovează o cultură a inovării pe termen lung (UNESCO, 2017). Acțiunile ulterioare, cum ar fi partajarea rezultatelor, feedback-ului și planurilor viitoare, ajută părțile interesate să rămână implicate și pregătite să sprijine viitoarele EDUckathoane. Această colaborare continuă transformă evenimentele unice într-o parte a unui ecosistem de învățare VET sustenabil și în continuă evoluție.



Sursă: Canva

5.3 STABILIREA UNUI CRONOLOGIE ȘI A UNOR ETAPE IMPORTANTE

Un EDUckathon de succes se bazează pe o **programare atentă** și pe stabilirea unor etape clare. Deși evenimentul poate dura doar câteva ore sau zile, planificarea, pregătirea și monitorizarea acestuia se întind adesea pe câteva săptămâni. Un calendar bine structurat asigură finalizarea eficientă și la timp a sarcinilor de conținut, logistică și implicare (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). Fără acestea, chiar și evenimentele bine concepute riscă să eșueze din cauza întârzierilor sau a coordonării deficitare.

Procesul începe cu definirea **duratei totale** a parcursului EDUckathon - de la conceptul inițial până la reflecția finală (Resch, Freudhofmayer & Martínez-Usarralde, 2025). O fereastră de planificare tipică este de **8-12 săptămâni,** deși aceasta depinde de amploarea și complexitatea evenimentului. EDUckathon în sine poate dura una sau mai multe zile, dar faza de pregătire este semnificativ mai lungă și trebuie să țină cont de coordonarea dintre diferitele echipe și părți interesate.

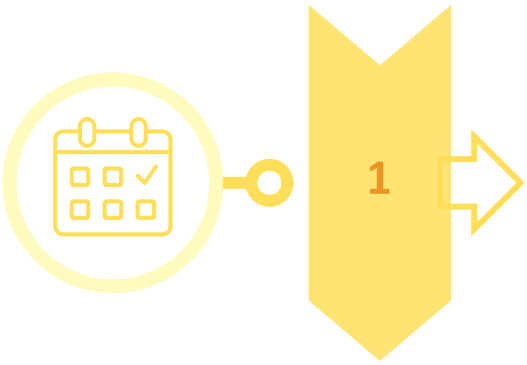
Cronologia include de obicei trei faze: pregătirea **pre-eveniment, executarea evenimentului și urmărirea post-eveniment** (Schulten & Chounta, 2024). Fiecare are rezultate specifice și poate fi urmărită folosind instrumente precum diagrame Gantt, panouri de planificare sau instrumente de urmărire a etapelor importante pentru vizibilitate și aliniere.

PREGĂTIREA PRE-EVENIMENT

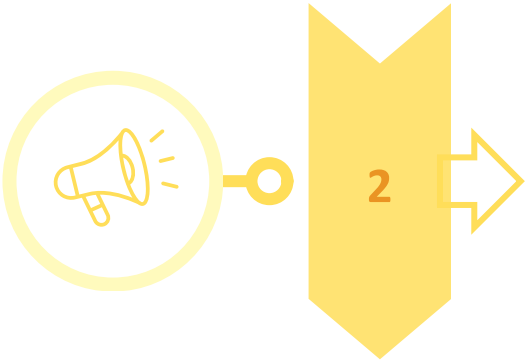
EXECUTAREA EVENIMENTULUI

URMĂRIREA POST-EVENIMENT

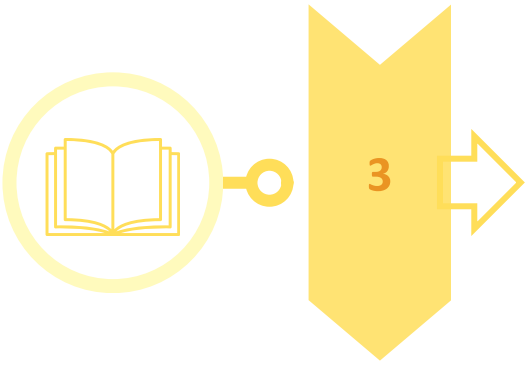
PREGĂTIREA PRE-EVENIMENT



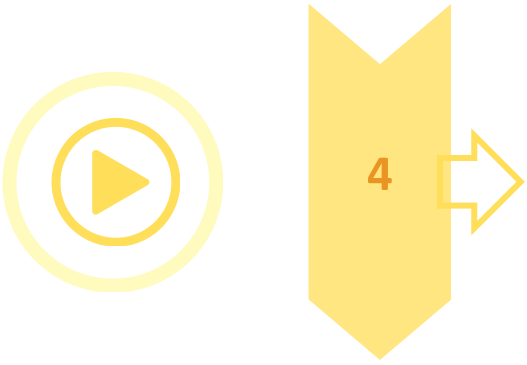
În faza de pregătire, organizatorii definesc conceptul evenimentului, inclusiv tema, obiectivele, formatul (prezent, online sau hibrid) și publicul țintă. Primele etape includ finalizarea echipei de planificare, atribuirea rolurilor și asigurarea datei și a locației/platformei. Etapele logistice cheie, cum ar fi dezvoltarea materialelor, recrutarea participanților și confirmarea părților interesate, trebuie programate cu termene limită și responsabilități clare.



Recrutarea participanților începe de obicei cu 4-6 săptămâni înainte de eveniment, cu etape importante precum lansarea înregistrării, formarea echipelor și partajarea materialelor pre-eveniment. În același timp, implicarea părților interesate ar trebui să progreseze - instruirea mentorilor, facilitatorilor și partenerilor din industrie.



Cu câteva săptămâni înainte, organizatorii ar trebui să finalizeze tot conținutul de învățare, **seturile de instrumente și ghidurile de facilitare.** Aceste resurse - cum ar fi fișele de reflecție, rezumatele provocărilor sau șabloanele de prototipare - sunt esențiale pentru o desfășurare fără probleme a evenimentului și ar trebui finalizate cu mult timp înainte.



O etapă importantă este **simularea pre-eveniment**, unde echipa repetă întregul flux EDUckathon. Aceasta permite testarea logisticii, a timpului, a instrumentelor digitale și a coordonării echipei. Pentru formatele virtuale, este deosebit de important să se testeze camerele de lucru separate, partajarea ecranului și alte funcții ale platformei.

EXECUTAREA EVENIMENTULUI

Faza de execuție a evenimentului necesită o gestionare detaliată a timpului. O agendă clară ar trebui să ghideze participanții prin faze precum idearea, prototiparea, reflecția și prezentarea. Etape importante precum propunerile de soluții sau verificări ale echipei ajută la menținerea impulsului și permit feedback structurat.

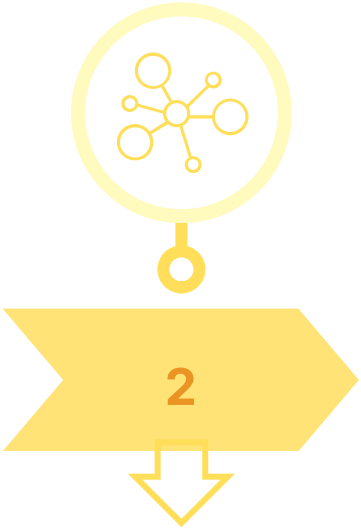


Sursă: Canva

URMĂRIREA POST-EVENIMENT



Monitorizarea post-eveniment este vitală. În câteva zile, organizatorii ar trebui să colecteze **feedback-ul participanților,** să discute cu facilitatorii și să înceapă evaluarea rezultatelor. Aceasta poate implica sondaje, rapoarte de sinteză sau documentarea principalelor învățăminte. Acțiunile prompte asigură că informațiile sunt actuale și utilizabile.



Partajarea rezultatelor cu **comunitatea extinsă** este o altă etapă importantă (Milićević et.al., 2024). Aceasta ar putea include mesaje de mulțumire, rapoarte publice sau prezentări care extind impactul EDUckathon-ului și pregătesc terenul pentru iterații viitoare. Luați în considerare planificarea sustenabilității, cum ar fi sesiuni de urmărire sau o a doua ediție cu procese rafinate (Milićević et.al., 2024). Pe parcursul tuturor fazelor, întâlnirile regulate de verificare - săptămânale sau bilunare - ajută la monitorizarea progresului, la abordarea obstacolelor și la menținerea unui moral ridicat al echipei. Utilizarea instrumentelor de colaborare, cum ar fi fișele partajate sau panourile de proiect, îmbunătățește transparența, în special în contextele multi-instituționale.

5.4 BUGETAREA ȘI ALOCAREA RESURSELOR

Bugetarea eficientă este crucială pentru organizarea unui EDUckathon fără probleme și cu impact. Deși evenimentul în sine poate fi scurt, succesul său se bazează pe o planificare financiară și materială atentă. Fără un buget clar și realist, chiar și cele mai bine concepute experiențe pot fi deraiate de întârzieri sau oportunități ratate (Surendran et al., 2023; Resch et al., 2025). Această secțiune prezintă modul de organizare și alocare eficientă a resurselor pentru a sprijini procesul EDUckathon.



Bugetarea începe cu înțelegerea amplorii și a scopului evenimentului. Factori precum numărul de participanți, durata evenimentului, formatul de desfășurare (prezent, virtual, hibrid) și complexitatea activității afectează toate nevoile financiare. Un EDUckathon local de dimensiuni reduse va necesita mai puține resurse decât un eveniment hibrid de dimensiuni mari, cu mentori externi și prototipuri (Oyetade et al., 2024).

Printre principalele categorii de costuri se numără: taxele locației/platformei, compensațiile facilitatorului, materialele participanților, instrumentele digitale, consumabilele pentru prototipare, serviciile de catering, marketingul, transportul și fondurile de rezervă. Alte costuri potențiale pot include suport audiovizual, modernizări ale internetului sau servicii de accesibilitate, cum ar fi traducerea sau ajutoarele pentru mobilitate (Milićević și colab., 2024).

Pentru evenimentele cu prezență fizică, bugetul se va baza în mare măsură pe infrastructura fizică: închirierea spațiului, consumabile și crearea unor medii de învățare adecvate. Articolele pentru prototipare, cum ar fi markere, hârtie, adezive și instrumente 3D, ar trebui detaliate și calculate în funcție de utilizarea preconizată. Măsurile de economisire a costurilor pot include achiziții în cantități mari, împrumuturi de la parteneri sau reutilizarea materialelor.

Pentru formatele virtuale sau hibride, accentul se mută pe infrastructura digitală - instrumente de videoconferință, platforme de colaborare și asistență tehnică. Unele platforme pot fi gratuite prin acces instituțional, dar organizatorii trebuie să asigure stabilitatea și utilizabilitatea în diverse contexte de utilizare (Oh, 2019).

- **Resursele umane** sunt un alt factor semnificativ. În timp ce personalul intern poate ocupa anumite roluri, altele - cum ar fi facilitatorii externi, vorbitorii invitați sau mentorii - pot necesita onorarii. Bugetarea pentru timpul de instruire și pregătire asigură o livrare de calitate și o facilitare fără probleme (Green & Torres, 2024).

- **Costurile legate de participanți** - cum ar fi kiturile de bun venit, certificatele, mesele sau transportul - au, de asemenea, un impact asupra bugetului. Planificarea incluzivă necesită atenție la accesibilitate, inclusiv nevoile alimentare, accesul fizic sau instrumente adaptive care să îi facă pe toți cursanții să se simtă sprijiniți.



Sursă: Canva

O fișă bugetară detaliată ar trebui să urmărească costurile estimate și reale ale fiecărui element, sursa de finanțare și membrul responsabil al echipei. Organizarea acestora în categorii logice facilitează gestionarea și revizuirea. Un ghid general ar putea aloca 30% logisticii, 20% facilitării și 15% materialelor, cu 5-10% rezervate pentru situații neprevăzute.

Pentru a sprijini finanțarea, organizatorii pot combina **resurse interne, granturi, sponsorizări și contribuții în natură.** De exemplu, o afacere locală ar putea dona materiale în schimbul vizibilității brandului. Fișele de evenimente sau propunerile bine pregătite pot ajuta la asigurarea acestor parteneriate (Kong, 2021).

Alocarea resurselor ar trebui să fie axată pe valoare. Fiecare cheltuială ar trebui să servească experienței de învățare și obiectivelor evenimentului. De exemplu, investițiile în facilitare sau documentație de calitate pot avea un impact mai durabil decât elementele neesențiale, cum ar fi decorațiunile. Transparența este, de asemenea, esențială. Un fișier bugetar comun menține toți membrii echipei aliniați și informați. În unele cazuri, partajarea unor porțiuni din buget cu părțile interesate construiește încredere și îmbunătățește colaborarea (Schulten & Chounta, 2024).

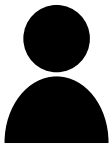


Sursă: Canva

După eveniment, organizatorii ar trebui să evalueze bugetul - comparând costurile planificate cu cele reale, măsurând impactul și identificând domeniile care necesită îmbunătățiri. Această reflecție ajută la optimizarea viitoarelor EDUckathoane, perfecționează abilitățile de bugetare și promovează învățarea instituțională.

5.5 ALEGEREA UNEI LOCAȚII SAU A UNEI PLATFORME (FAȚĂ ÎN PERSOANĂ VS. VIRTUALĂ)

Alegerea locației sau **platformei potrivite** este importantă pentru succesul unui EDUckathon. Mediul ales - fie el **fizic, virtual sau hibrid** - ar trebui să susțină principiile cheie ale EDUckathon, cum ar fi colaborarea, creativitatea, reflecția și învățarea practică (Schulten & Chounta, 2024). Această decizie trebuie să fie aliniată cu obiectivele pedagogice, nevoile participanților și resursele disponibile.



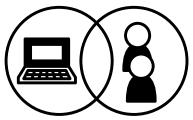
Pentru EDUckathoanele cu prezență fizică, locația influențează energia, fluxul și implicarea. Spațiile ideale sunt flexibile, deschise și colaborative, cu lumină naturală, mobilier mobil, suprafețe de scris și zone de relaxare. Opțiunile includ săli de clasă, laboratoare, spații de coworking sau chiar centre comunitare, cu condiția să îndeplinească criteriile de bază: accesibilitate, pregătire tehnică și adecvare pentru lucrul în echipă și prototipare (Green & Torres, 2024).

Amenajarea spațială trebuie să permită mai multe echipe care lucrează simultan, cu spații de lucru dedicate, instrumente comune și zone pentru reflecție liniștită sau prezentări de grup. O conectivitate puternică la internet, echipamente tehnice și facilități accesibile, cum ar fi toalete sau opțiuni de catering, sunt esențiale. Considerații precum accesul la transportul public, respectarea normelor de siguranță și utilizarea pe mai multe zile ar trebui, de asemenea, să ghideze alegerea locației (Surendran et al., 2023).



Pentru EDUckathoanele virtuale, platforma acționează ca locație. Aceasta trebuie să reproducă un mediu colaborativ și imersiv. O configurație robustă include instrumente de videoconferință (de exemplu, Zoom, Teams), table albe digitale (de exemplu, Miro, Jamboard), sisteme de partajare a fișierelor și platforme de mesagerie. Instrumentele ar trebui să fie ușor de utilizat, stabile și compatibile între dispozitive (Oh, 2019).

Pentru a asigura o participare virtuală fără probleme, organizatorii trebuie să ofere materiale de orientare, asistență tehnică și instrucțiuni clare de navigare. Caracteristici precum sălile de lucru separate, colaborarea în timp real și accesul facil reduc dificultățile și mențin echipele concentrate. Pentru a combate oboseala digitală, evenimentele online ar trebui să includă sesiuni mai scurte, pauze regulate și elemente interactive, cum ar fi sondaje sau tablouri de bord vizuale (Haque et al., 2022).



EDUckathoanele hibride combină prezența fizică cu accesul online, oferind flexibilitate și o participare mai largă. Acestea permit mentori la distanță, participanți internaționali și o implicare extinsă. Cu toate acestea, necesită o infrastructură tehnică solidă și o integrare atentă pentru a evita fragmentarea între grupurile față în față și cele virtuale. Instrumente precum spațiile de lucru comune, provocările comune și sesiunile co-facilitate promovează unitatea și echitatea.

Alegerea formatului potrivit - față în față, virtual sau hibrid - depinde de factori precum locația participanților, bugetul, tehnologia și obiectivele de învățare. De exemplu, prototiparea fizică beneficiază de configurațiile față în față, în timp ce colaborarea globală poate fi mai bună online. Modelele hibride oferă versatilitate, dar necesită o planificare suplimentară pentru a gestiona complexitatea (Milićević și colab., 2024).



Sursă: Canva

Indiferent de format, mediul ales trebuie să fie centrat pe cursant, promovând un sentiment de siguranță, incluziune și implicare. Pentru spațiile fizice, luați în considerare utilizarea unor pereți de inspirație, postere sau zone codificate prin culori. Pentru spațiile digitale, integrați metafore vizuale, branding consistent și machete interactive pentru a crea identitate și fluiditate.

În cele din urmă, facilitarea joacă un rol vital. Cel mai bun loc de desfășurare sau platformă nu poate avea succes fără facilitatori pricepuți. Aceștia trebuie să gestioneze spațiul, instrumentele și dinamica grupului, fie că este vorba de rearanjarea mobilierului, fie de organizarea de sesiuni online. Capacitatea lor de a încuraja interacțiunea și de a se adapta nevoilor în continuă evoluție îmbunătățește considerabil experiența de învățare (Converse și colab., 2024).

5.6 CONSIDERAȚII JURIDICE ȘI ETICE

Considerațiile juridice și etice sunt esențiale pentru crearea unei experiențe EDUckathon sigure, incluzive și responsabile. Deși evenimentul este adesea alert și creativ, acesta implică participanți, instrumente digitale, creare de conținut și uneori date sensibile - toate acestea necesitând atenție la obligațiile legale și responsabilitățile etice încă de la început (Surendran et al., 2023; Green & Torres, 2024).



Una dintre principalele preocupări este protecția datelor și confidențialitatea acestora. EDUckathons poate colecta informații personale, cum ar fi nume, date de contact, media și date despre performanță. Organizatorii trebuie să respecte reglementările prin obținerea consimțământului informat, precizând clar ce date sunt colectate, cum vor fi utilizate și asigurându-se că participanții au dreptul de a-și retrage consimțământul în orice moment. Acest lucru se aplică și fotografiilor și videoclipurilor - permisiunea trebuie obținută înainte de utilizarea în conținut public (Oh, 2019).

Proprietatea intelectuală este un alt domeniu cheie. Participanții generează adesea idei și prototipuri originale. Organizatorii ar trebui să definească clar în prealabil dreptul de proprietate. În multe cazuri, este potrivit să se permită participanților să își păstreze drepturile, dar dacă implicarea instituțională sau a partenerilor este semnificativă, ar trebui stabilite acorduri comune sau licențieri, care să fie comunicate în mod transparent (Haque et al., 2022).

Siguranța și bunăstarea - atât **fizică**, cât și **psihologică** - sunt cruciale. Pentru evenimentele cu prezență fizică, aceasta înseamnă respectarea standardelor de siguranță ale locației, efectuarea de evaluări ale riscurilor și asigurarea accesibilității. În contextele virtuale, atenția se îndreaptă către securitatea digitală și comportamentul online respectuos. Canalele de raportare clare și facilitatorii instruiți ajută la menținerea unui mediu sigur (Milićević et al., 2024).

Incluziunea și nediscriminarea sunt principii etice centrale. EDUckathoanele ar trebui să fie accesibile tuturor, indiferent de sex, vârstă, origine, dizabilitate sau acces digital. Aceasta implică oferirea de opțiuni alternative de participare, respectarea normelor culturale și instruirea personalului pentru a combate prejudecățile și excluziunea. Resursele adaptive susțin implicarea egală (Converse și colab., 2024).



Sursă: Canva

Transparența și corectitudinea sunt, de asemenea, vitale. Toate așteptările, rolurile și criteriile de evaluare ar trebui comunicate clar. Dacă EDUckathon include jurizări sau premii, procesul trebuie să fie echitabil și bine explicat. De asemenea, partenerii externi - cum ar fi sponsorii sau mentorii - ar trebui să își dezvăluie în mod deschis rolurile și interesele pentru a evita conflictele de interese.

Deși poate fi inclusă și o oarecare competiție, modelul EDUckathon pune accent pe colaborare, învățare și dezvoltare personală. Organizatorii ar trebui să evite presiunea excesivă și, în schimb, să recunoască creativitatea, efortul și reziliența. Participanții ar trebui să se simtă în siguranță să experimenteze, să eșueze și să reflecteze ca parte a călătoriei de învățare.

Facilitarea etică joacă un rol major. Facilitatorii trebuie să modeleze un comportament respectuos, să sprijine echipele aflate în dificultate și să protejeze bunăstarea - în special a grupurilor vulnerabile. Mentorii ar trebui să îndrume fără a domina, încurajând autonomia și încrederea cursanților.

Dincolo de participanți, EDUckathons au o responsabilitate etică față de societate și mediu. Temele evenimentelor ar trebui să abordeze provocări din lumea reală, cum ar fi sustenabilitatea sau incluziunea cu autenticitate. Prototiparea fizică ar trebui să utilizeze materiale sigure și ecologice, iar organizatorii ar trebui să planifice gestionarea deșeurilor (Schulten & Chounta, 2024).



Practicile legale și etice trebuie documentate și revizuite. Aceasta include păstrarea formularelor de consimțământ, crearea unui cod de conduită, desemnarea unei persoane care să se ocupe de reclamații și reflectarea asupra dilemelor etice în evaluările ulterioare evenimentului. Integrarea eticii în cadrul EDUckathon-ului construiește încredere, siguranță și sporește integritatea educațională a acestuia.

6. DESFĂȘURAREA EDUCKATHON-ULUI

Lansarea dă tonul și așteptările pentru întregul EDUckathon. Un început dinamic încurajează încrederea, stimulează creativitatea și aliniază participanții la obiectivele evenimentului.

SCOPUL LANSĂRII:

- Energizați participanții și creați entuziasm comun
- Clarificați procesul EDUckathon
- Stabiliți așteptări privind colaborarea și respectul
- Construiește siguranță psihologică



Sursă: Canva

6.1 MESAJ DE BUN VENIT

Mesajul de bun venit este lansarea emoționantă și motivațională a EDUckathon-ului. Îi ajută pe participanți să se simtă incluși, inspirați și pregătiți să se implice.

SCOP:

- Energizează și inspiră
- Comunicarea relevanței pentru învățarea VET și capacitatea de angajare
- Subliniați impactul asupra lumii reale
- Stabiliți tonul pentru incluziune și creativitate

Sfaturi pentru livrare:



- Fii entuziast și autentic
- Vorbește natural, nu pe baza unui scenariu
- Folosește un limbaj incluziv
- Recunoașteți expertiza grupului
- Încurajați co-crearea

STRUCTURĂ DE BUN VENIT EFICIENTĂ:

01 **Salut călduros**
Scurt și prietenos; recunoașteți diversitatea și valoarea participanților.
Exemplu: „Bună dimineața! Suntem bucuroși să primim un grup atât de divers, gata să inoveze împreună.”

02 **Scop și relevanță**
Legați EDUckathon de rezultate practice în învățământul profesional și tehnic.
Exemplu: „Ideile tale de astăzi ar putea influența modul în care îi pregătim pe cursanți pentru cariere reale.”

03 **Păstrați-l scurt**
Stai sub cinci minute. Folosește un limbaj clar și captivant.

04 **Personalizează-l**
Distribuie o scurtă poveste sau o mărturie care ilustrează impactul.
Exemplu: „Anul trecut, un participant a descoperit că este creativ – până la final, avea un prototip și încrederea să-l împărtășească.”

6.2 PREZENTARE GENERALĂ A FLUXULUI EDUCKATHON

Participanții trebuie să știe la ce să se aștepte. O prezentare generală clară le sporește încrederea și îi ajută să se concentreze asupra muncii creative.

OBIECTIVE CHEIE:

- Vizualizați structura evenimentului
- Înțelegeți fiecare fază a Design Thinking
- Anticipați pauzele și tranzițiile
- Știți când să vă așteptați la feedback și mentorat

INSTRUMENTE DE SUSȚINERE:



- Postere de fază
- Panouri de progres sau pereți Kanban
- Table albe online partajate (Miro, Mural)
- Ceasuri cu numărătoare inversă sau cronometre digitale

ORDINEA DE ZI SUGERATĂ (FORMAT DE 1 ZI):

FAZĂ	DURATĂ	FOCUS
Începe	30 de minute	Bun venit, orientare
Empatizează	60 de minute	Cercetarea utilizatorilor, cartografierea nevoilor
Defini	45 de minute	Provocarea de reformulare (întrebări HMW)
Ideați	60 de minute	Brainstorming, selectați cele mai bune idei
Prototip	75 de minute	Machete, modele, storyboard-uri
Test	60 de minute	Feedback de la colegi sau mentori
Cabrare	30 - 45 de minute	Prezentări, reflecție în echipă
Învelire	15 minute	Încheiere, feedback, certificate

Sfat pentru facilitator:



- Folosește un ghid vizual codificat prin culori pentru fiecare fază - acest lucru îi ajută pe participanți să rămână orientați pe tot parcursul evenimentului.



Sursă: Canva

6.3 ACTIVITĂȚI DE PREZENTARE A ECHIPEI

Participanții trebuie să știe la ce să se aștepte. O prezentare generală clară le sporește încrederea și îi ajută să se concentreze asupra muncii creative.

OBIECTIVE:

- Sparge gheața și construiește încredere
- Promovați incluziunea și identitatea echipei
- Încurajați comunicarea deschisă

Sfat pentru facilitator:



- Alege o activitate care se potrivește cu tonul grupului tău
- Folosește aceste activități pentru a sprijini formarea echipelor
- Încurajați creativitatea și recompensați participarea (de exemplu, prin stickere sau mici jetoane)

ACTIVITĂȚI SUGERATE (15–20 DE MINUTE):

01 Două adevăruri și un prototip
Împărtășește două fapte adevărate și o idee pentru prototip.

02 Rețele rapide
Rotiți perechile la fiecare 3 minute cu sugestii distractive.

03 Verificarea stării de spirit cu emoji
Alege un emoji pentru a descrie cum te simți și explică de ce.

6.4 DISTRIBUIREA SETULUI DE INSTRUMENTE

Seturile de instrumente îi ajută pe participanți să parcurgă EDUckathon cu încredere și independență. Acestea pot fi fizice sau digitale.

SETUL DE INSTRUMENTE AR TREBUI SĂ INCLUDĂ:

- Fișe de fază Design Thinking (1 per fază)
- Poster cu rolurile echipei (facilitator, cronometrator, persoană care ia notițe etc.)
- Rezumatul provocării (rezumatul problemei și contextul acesteia)
- Șabloane de activități (de exemplu, harta empatiei, fișa de lucru prototip „Cum am putea”,)
- Instrumente de reflecție (cartușe sau sugestii pentru feedback și jurnalizare)
- Listă de contacte pentru mentori (pe cine să întrebați și când)

FORMATE:

În persoană: Dosare sau clipboard-uri per echipă

Online: Foldere partajate (Google Drive), table albe colaborative, Notion

Sfat pentru facilitator:



- Revizuiți conținutul setului de instrumente în timpul orientării. Subliniați că sunt instrumente flexibile - nu instrucțiuni rigide.

6.5 INSTRUMENTE DE ORIENTARE ȘI URMĂRIRE

Urmărirea clară a progresului îi ajută pe participanți să rămână concentrați și încrezători pe tot parcursul evenimentului.

INSTRUMENTE CHEIE:

- Hărți vizuale ale parcursului fazelor Design Thinking
- Tabele de echipă (digitale sau fizice) cu:
- Încărcări de prototipuri
- Liste de verificare a progresului
- Spațiu de feedback pentru mentori/colegi
- Cronometre și numărătoare inversă (proiectate sau bazate pe aplicație)

Sfat pentru facilitator:



- Introducerea instrumentelor de urmărire în timpul lansării
- Verificați panourile echipei în timpul tranzițiilor
- Folosiți coduri de culori și simboluri comune pentru a reduce confuzia



BONUS:
Spațiile „sediu central al echipei” sau camerele digitale ajută la crearea unei atmosfere asemănătoare unui studio.

6.6 MENTORAT ȘI ÎNDRUMARE

Mentorii oferă sprijin specific conținutului, în timp ce facilitatorii ghidează întregul proces. Mentoratul ar trebui să fie oportun, să ofere putere și să se concentreze pe reflecție - nu pe oferirea de soluții.

ROLURI DE MENTOR:

- **Mentori în materie: Relevanță pentru industrie**
- **Mentori de proces: îndrumare Design Thinking**
- **Mentori pentru abilități non-tehnice: Comunicare și colaborare**
- **Mentori colegi: Participanți experimentați care își împărtășesc perspectivele**

TEHNICI CHEIE:

- Puneți întrebări deschise
- Folosește exemple din lumea reală
- Iterație de susținere: „Ce este un lucru mic pe care l-ai putea testa în continuare?”

MENTORAT PE ETAPE:

FAZĂ	ROLUL DE MENTOR
Empatizează	Clarificați nevoile utilizatorilor
Defini	Rafinează provocarea
Ideați	Stimulează o gândire nouă, provoacă limitele
Prototip	Verificați fezabilitatea, oferiți sugestii
Test	Integrarea feedback-ului de asistență

6.7 GESTIONAREA TIMPULUI ȘI A RESURSELOR

Gestionarea eficientă a timpului și a resurselor asigură concentrarea și creativitatea. EDUckathoanele se desfășoară cel mai bine cu o structură suficientă.

EXEMPLE DE BLOCURI DE TIMP:

FAZĂ	TIMP
Empatizează	60 de minute
Defini	45 de minute
Ideați	60 de minute
Prototip	75 de minute
Test	60 de minute

Sfaturi pentru gestionarea timpului:



- Distribuiți o agendă vizuală de la început
- Folosește numărătoare inversă și verificări ale fazelor
- Atribuiți cronometratori de echipă
- Planificați pauze scurte de energizare

Sfat pentru facilitator: Creați kituri pentru echipă în avans. Etichetați și folosiți coduri de culori pentru o distribuire ușoară.

PLANIFICAREA RESURSELOR:



Materiale: Șabloane, markere, adezive, materiale pentru prototipuri



Instrumente digitale: Miro/Mural, Google Drive, Trello, Zoom



Asistență tehnică: Desemnați pe cineva care să vă asiste cu Wi-Fi-ul, conectările etc.

6.8 GESTIONAREA PROVOCĂRILOR ȘI CONFLICTELOR

Conflictele și blocajele creative sunt normale. Facilitarea ar trebui să se concentreze pe prevenire, rezolvarea respectuoasă și bunăstarea echipei.

PROVOCĂRI COMUNE:

- Participare inegală
- Oboseala creativă
- Presiunea timpului
- Probleme tehnice
- Bariere culturale sau lingvistice

STRATEGII PREVENTIVE:

- Stabilirea normelor de echipă de la început
- Folosește pauze de verificare și reflecție
- Încurajați micro-pauzele și spațiile liniștite



PAȘI PENTRU RĂSPUNSUL LA CONFLICT:

- **Dialog între colegi –** „Putem revedea această idee împreună?”
- **Suport pentru facilitatori –** Mediere cu întrebări deschise
- **Ajutor pentru mentorat –** Pentru probleme nerezolvate



PENTRU BLOCURI CREATIVE:

- Întreabă „Ce ar spune utilizatorul tău despre asta?”
- Încearcă un brainstorming de tipul „Ideea cea mai proastă câștigă”
- Folosește sugestii aleatorii sau sugestii din partea mentorului



SIGURANȚĂ ȘI BUNĂSTARE:

- Desemnează o persoană de contact pentru siguranța emoțională
- Oferiți zone liniștite sau timp în afara camerei în cadrul evenimentelor virtuale
- Respectați confidențialitatea și permiteți pauze temporare



Sursă: Canva

6.9 FACILITAREA CICLULUI DE ÎNVĂȚARE AL LUI KOLB

Modelul lui Kolb (Experiență → Reflecție → Învățare → Aplicare) ajută la integrarea învățării mai profunde în activitățile EDUckathon.

STADIUL KOLB	EXEMPLU DE ACTIVITATE EDUCKATHON
Experiență concretă	Prototipizare, interviuri cu părțile interesate
Observație reflexivă	Ședințe de debriefing în grup, cercuri de feedback
Conceptualizare abstractă	Cartografierea informațiilor, postere pentru învățarea în echipă
Experimentare activă	Jocuri de rol, mini-prezentări, planuri de acțiune



ACȚIUNI ALE FACILITATORULUI:

- Acordați spațiu pentru încercări și erori
- Programați scurte perioade de reflecție
- Încurajați sinteza înainte de predarea conceptelor
- Sprijinirea testării și prezentării în faza finală

7. EVALUARE ȘI EVALUARE



Evaluarea și evaluarea sunt componente esențiale ale oricărei inițiative educaționale, iar EDUckathoanele nu fac excepție. Acest capitol prezintă domeniile și metodologiile cheie pentru evaluarea succesului EDUckathoanelor și a rezultatelor învățării obținute de participanți.

Întrucât EDUckathons sunt concepute atât pentru profesori/formatori, cât și pentru cursanții VET, evaluarea va trebui să ia în considerare diferitele obiective și rezultate ale învățării.

7.1 MĂSURAREA REZULTATELOR ÎNVĂȚĂRII

Măsurarea rezultatelor învățării în cadrul EDUckathon-urilor depășește evaluările tradiționale. Se concentrează pe aplicarea practică a cunoștințelor și pe dezvoltarea de noi competențe. Rezultatul principal al unui EDUckathon este rezultatul învățării persoanelor participante, fie că sunt profesioniști din domeniul VET sau cursanți. Prin urmare, evaluarea ar trebui concepută pentru a surprinde acest aspect unic.



Sursă: Canva

Evaluări pre- și post-eveniment

Administrarea de chestionare sau chestionare scurte înainte și după EDUckathon poate ajuta la evaluarea creșterii cunoștințelor și încrederii participanților în domenii specifice. Aceste evaluări ar trebui adaptate la obiectivele și temele EDUckathonului.

Evaluare bazată pe proiecte

Când EDUckathoanele pentru studenții VET implică participanți care dezvoltă soluții sau prototipuri, calitatea, inovația și fezabilitatea acestor proiecte servesc drept indicatori direcți ai învățării. Criteriile de evaluare ar trebui să fie clar definite și comunicate participanților încă de la început. Acestea pot implica rubrici care să evalueze înțelegerea problemelor, creativitatea soluțiilor, execuția tehnică și abilitățile de prezentare.

Autoevaluare și evaluare inter pares

Încurajarea participanților să reflecteze asupra propriului parcurs de învățare și să ofere feedback constructiv colegilor lor poate favoriza o înțelegere mai profundă a materialului și poate promova învățarea autodirijată. Acest lucru se aliniază cu strategiile andragogice subliniate în designul EDUckathons.

Portofolii și jurnale de învățare

Participanții ar trebui să fie motivați să mențină un portofoliu al muncii lor, inclusiv idei inițiale, iterații și soluții finale, împreună cu un jurnal de învățare care să documenteze provocările, perspectivele și dezvoltarea abilităților lor. Acest lucru oferă o perspectivă holistică asupra progresului lor.

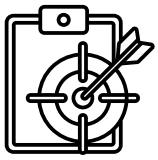
7.2 EVALUAREA SUCCESULUI EDUCKATHON-ULUI

Evaluarea succesului general al unui EDUckathon implică analizarea diverselor aspecte, dincolo de rezultatele individuale ale învățării. Aceasta cuprinde eficacitatea organizării evenimentului și impactul acestuia asupra participanților. Această evaluare ajută la identificarea domeniilor care necesită îmbunătățiri suplimentare.



Satisfacția și implicarea participanților

Sondajele și formularele de feedback pot măsura satisfacția participanților față de structura, conținutul, facilitarea, mentoratul și experiența generală a EDUckathon-ului. Un nivel ridicat de satisfacție este adesea corelat cu experiențe de învățare pozitive.



Realizarea obiectivelor

Evaluați dacă EDUckathon și-a îndeplinit obiectivele declarate, cum ar fi stimularea creativității, promovarea dezvoltării competențelor sau abordarea provocărilor specifice din sectorul VET. Acest lucru se poate realiza prin intermediul unor informații calitative colectate din grupurile de discuții și interviuri.



Impact pe termen lung

Deși este dificil de măsurat imediat, impactul pe termen lung al unui EDUckathon poate fi evaluat prin intermediul unor sondaje de urmărire cu participanții, pentru a se determina dacă aceștia au aplicat abilitățile dobândite în viața profesională sau dacă experiența a dus la avansări în carieră sau la noi inițiative.

7.3 COLECTAREA FEEDBACK-ULUI DE LA PARTICIPANȚI

Colectarea sistematică de feedback de la participanți este vitală pentru înțelegerea experiențelor acestora, identificarea punctelor forte și identificarea domeniilor de îmbunătățire. Ar trebui utilizate diverse metode pentru a colecta informații complete.

Aici se pot folosi diferite metode care s-au dovedit a fi eficiente în alte evenimente și activități.

Sondaje post-eveniment

Chestionarele cuprinzătoare distribuite imediat după EDUckathon pot surprinde percepțiile participanților asupra diverselor aspecte, inclusiv relevanța conținutului, eficacitatea facilitatorilor și mentorilor, aranjamentele logistice și satisfacția generală.

Aceste sondaje includ atât elemente cantitative (scale de evaluare), cât și calitative (întrebări deschise).



Sursă: Canva

Grupuri de focus

Discuțiile scurte, moderate, cu un grup reprezentativ de participanți pot oferi perspective calitative mai profunde asupra experiențelor, provocărilor și sugestiilor lor. Acest lucru permite explorarea nuanțelor care s-ar putea să nu fie surprinse în sondaje.



Sursă: Canva

Interviuri

Interviurile individuale cu participanți selectați pot oferi perspective aprofundate asupra parcursului lor de învățare, impactului EDUckathon asupra competențelor lor și recomandări pentru evenimente viitoare. Acest lucru este util în special pentru colectarea de dovezi anecdotice bogate.

Observare

Facilitatorii și organizatorii pot observa implicarea participanților, dinamica echipei și abordările de rezolvare a problemelor pe tot parcursul EDUckathon-ului. Acest lucru oferă date în timp real despre eficacitatea activităților și intervențiilor.

Platforme digitale de feedback

Furnizarea de canale anonime pentru feedback poate încuraja participanții să împărtășească opinii și sugestii sincere fără ezitare. Există diferite platforme disponibile.[5]

5 https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/%20(assessed%2004/08/2025)

7.4 ÎMBUNĂTĂȚIRE CONTINUĂ ȘI ITERAȚIE

Evaluarea și evaluarea nu se rezumă doar la a judeca evenimentele în retrospectivă; ele sunt parte integrantă a ciclului de îmbunătățire continuă. Informațiile obținute din feedback și evaluare ar trebui să informeze direct planificarea și proiectarea viitoarelor EDUckathoane, asigurându-se că fiecare iterație este mai eficientă și mai impactantă decât precedenta.

Pașii cruciali pentru acest proces sunt:

Analiza și raportarea datelor

Analizați sistematic toate feedback-urile și datele de evaluare colectate. Generați rapoarte complete care evidențiază principalele constatări, succesele, provocările și recomandările concrete.

Întâlniri de evaluare a părților interesate

Convocați întâlniri cu organizatorii, facilitatorii, mentorii și alte părți interesate cheie pentru a analiza constatările evaluării. Facilitați discuții pentru a interpreta datele și a identifica împreună domeniile care necesită îmbunătățiri.

Planificarea acțiunilor

Pe baza analizei, dezvoltați un plan de acțiune concret pentru implementarea schimbărilor în cadrul EDUckathoanelor ulterioare. Aceasta ar putea implica rafinarea curriculumului, ajustarea programului, modificarea tehnicilor de facilitare sau îmbunătățirea strategiilor promoționale.

Programe pilot rafinate

Pentru schimbări semnificative, luați în considerare testarea unor noi abordări la scară mai mică înainte de implementarea completă. Acest lucru permite o rafinare suplimentară și minimizează riscurile.



Sursă: Canva

7.5 EVALUAREA ÎNVĂȚĂRII EXPERIENȚIALE

Învățarea experiențială pune accent pe învățarea practică și aplicarea practică. Evaluarea învățării experiențiale necesită metodologii care surprind procesul dinamic al învățării prin acțiune, aliniindu-se cu Ciclul de învățare experiențială al lui Kolb (Experiență concretă, Observație reflexivă, Conceptualizare abstractă, Experimentare activă).



Sursă: Canva

Fiecare etapă a ciclului Kolb poate fi evaluată separat.

01

Experiență concretă

Evaluarea în această primă etapă se concentrează pe implicarea activă a participanților în activitățile EDUckathon. Aceasta poate fi observată prin participarea lor la sesiuni de brainstorming, proiectare sau discuții. Documentarea implicării lor directe poate servi, de asemenea, ca dovadă.

02

Observație reflexivă

Această etapă implică participanții care reflectă asupra experiențelor lor. În această parte, evaluarea se poate face prin intermediul jurnalelor de învățare. Participanții își documentează gândurile, sentimentele și observațiile în timpul EDUckathon-ului, reflectând asupra a ceea ce a mers bine, a provocărilor cu care s-au confruntat și a ceea ce au învățat.

03

Conceptualizare abstractă

Aici, participanții își dau sens experiențelor prin formularea de idei noi sau prin modificarea celor existente. Evaluarea poate implica hărți conceptuale, în cadrul cărora participanții creează reprezentări vizuale ale înțelegerii conceptelor cheie înainte și după EDUckathon.

Exercițiile de rezolvare a problemelor, în care participanților li se prezintă probleme noi, conexe, pentru a vedea cum pot aplica conceptele abstracte învățate, sunt, de asemenea, o opțiune.

04

Experimentare activă

În această etapă finală, participanții își aplică noile cunoștințe și abilități în situații noi. Acest lucru poate fi evaluat prin prezentarea abilităților și cunoștințelor dobândite în timpul EDUckathon-ului.

8. INSTRUMENTE, ȘABLOANE ȘI RESURSE

8.1. LISTĂ DE VERIFICARE PENTRU PLANIFICARE

8.2. EXEMPLE DE ORDINE DE ZI

8.3. FORMULARE DE FEEDBACK

8.4. ȘABLOANE DE PROTOTIPARE

8.5. ȘABLOANE DE BUGETARE

8.6. INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU COLABORARE

8.7. MATERIALE PENTRU PROTOTIPARE

8.8. INSTRUMENTE DE ÎNVĂȚARE EXPERIENȚIALĂ

8.1. LISTĂ DE VERIFICARE A PLANIFICĂRII

Acest șablon integrează elemente din diverse capitole, inclusiv roluri, responsabilități, considerații practice și evaluare.

Această listă de verificare este concepută pentru a ajuta la planificarea și executarea cu succes a unui EDUckathon, încorporând principiile și fazele descrise în GHIDUL EDUckathons.

Numele proiectului:

_____

Data (datele) evenimentului:

_____

Locație (față în persoană/virtuală/hibridă):

_____

Organizat de:

_____

Organizator principal:

_____

1 FAZĂ

CONCEPTUALIZARE ȘI PLANIFICARE INIȚIALĂ (CAPITOLELE 1 ȘI 5.1, 5.2)

1.1 Definiți obiectivele și scopurile

- Articulați clar scopul principal al EDUckathon-ului (de exemplu, perfecționarea competențelor, recalificarea, oferte VET inovatoare).
- Stabiliți rezultate ale învățării măsurabile pentru participanți (cursanți și/sau educatori).
- Determinați problema/provocarea specifică pentru sectorul VET pe care o va aborda EDUckathon.

1.2 Identificarea participanților țintă și a părților interesate

- Definiți publicul țintă principal (de exemplu, studenți ÎPT, profesori ÎPT, profesioniști din industrie).
- Identificați părțile interesate cheie (de exemplu, experți din industrie, afaceri locale, organizații comunitare).

1.3 Înțelegerea conceptului EDUckathon

- Confirmați înțelegerea modului în care EDUckathoanele diferă de hackathonurile tradiționale (concentrare pe rezultatele învățării).
- ○Revizuirea cadrelor conceptuale: Design Thinking, Învățare experiențială (Ciclul lui Kolb), Gamificare, Andragogie.

DESIGN ȘI STRUCTURĂ (CAPITOLUL 2, 3)

2.1 Integrarea cadrului conceptual

2 FAZĂ

- Design Thinking: Planificați modul în care fiecare dintre cele cinci faze (Empatizare, Definire, Ideare, Prototipare, Testare) va fi integrată în programul EDUckathon.
- Învățare experiențială (Ciclul lui Kolb): Proiectați activități care să susțină experiența concretă, observația reflexivă, conceptualizarea abstractă și experimentarea activă.
- Gamificare/Învățare bazată pe jocuri: Luați în considerare încorporarea de elemente precum urmărirea progresului, insigne de realizări, cartonașe cu indicii sau provocări cronometrate pentru a stimula implicarea.
- Andragogie: Asigurarea faptului că activitățile sunt aliniate cu principiile învățării adulților (învățare autodirijată, valorificarea experienței, centrată pe probleme, învățare activă, motivație internă).

2.2 Proces și structură

- Determinați structura generală și fluxul EDUckathon-ului.
- Domeniu de aplicare și durată: Decideți durata evenimentului (de exemplu, 2,5 ore, 1 zi, mai multe zile).
- Teme și provocări: Definiți provocări vocaționale concrete, gestionabile și semnificative pentru participanți.
- Asigurați-vă că provocările sunt relevante pentru sectorul VET și pentru scenariile potențiale din lumea reală.

2.3 Proiectarea activităților specifice

- Schițați activități specifice pentru fiecare fază a Design Thinking (de exemplu, cartografierea empatiei, sesiuni de brainstorming, prototipare cu fidelitate redusă).
- Planificați sesiuni de reflecție structurate (întrebări de debriefing, reflecție individuală/de echipă).
- Proiectarea de activități pentru conceptualizarea abstractă (identificarea lecțiilor învățate, corelarea cu principii mai largi).
- Planificați faze active de experimentare/îmbunătățire (rafinarea soluțiilor, aplicarea în scenarii noi).

3 FAZĂ

ROLURI ȘI RESPONSABILITĂȚI (CAPITOLUL 4)

3.1 Identificarea și recrutarea personalului

- Organizatori: Atribuiți roluri pentru coordonarea generală, logistică, comunicare și buget.
- Facilitatori: Recrutați și instruiți facilitatori (profesori VET) pentru a îndruma echipele fără a ține prelegeri.
- Mentori: Identificați experți în domeniu sau profesioniști din industrie care să ofere îndrumare.
- Experți/Părți interesate din industrie: Asigurați participarea pentru perspective și feedback din lumea reală.

3.2 Informare și instruire

- Organizați sesiuni de informare pentru toate rolurile (organizatori, facilitatori, mentori) cu privire la responsabilitățile lor și la metodologia EDUckathon.
- Oferiți facilitatorilor resurse despre Design Thinking, Ciclul lui Kolb și tehnici eficiente de debriefing.

PLANIFICARE ȘI PREGĂTIRE (CAPITOLUL 5)

4 FAZĂ

4.1 Stabilirea cronologiei și a etapelor importante

- Creați un calendar detaliat pentru toate activitățile de planificare care au dus la eveniment.
- Stabiliți etape cheie (de exemplu, definirea provocării, recrutarea participanților, rezervarea locației, pregătirea materialelor).

4.2 Bugetarea și alocarea resurselor

- Elaborați un buget cuprinzător, care să includă costurile locației, materialele, băuturile răcoritoare și personalul.
- Alocați resursele necesare (de exemplu, unelte, șabloane, materiale pentru prototipare).

4.3 Alegerea locului de desfășurare/platformei

- Selectați o locație potrivită (sală de curs, atelier, laborator de inovare, platformă online) în funcție de tipul de eveniment (prezent, virtual, hibrid).
- Asigurați-vă că spațiul este potrivit pentru activități de învățare colaborativă și activă.

4.4 Considerații juridice și etice

- Abordați orice considerații legale sau etice necesare (de exemplu, consimțământul participantului, confidențialitatea datelor, proprietatea intelectuală).

5 FAZĂ

EXECUȚIE (CAPITOLUL 6)

5.1 Configurarea înainte de eveniment

- Pregătiți toate materialele, echipamentele și instrumentele digitale necesare.
- Amenajați spațiul evenimentului (fizic sau virtual) pentru a facilita colaborarea.

5.2 În timpul evenimentului

- Lansare și orientare: Începeți cu obiective clare, reguli și elemente de spargere a gheții.
- Facilitarea colaborării: Încurajați activ munca în echipă și rezolvarea creativă a problemelor.
- Mentorat și îndrumare: Asigurați-vă că mentorii și facilitatorii oferă sprijin prompt și constructiv.
- Gestionarea timpului și a resurselor: Mențineți evenimentul la timp și gestionați resursele eficient.
- Gestionarea provocărilor/conflictelor: Aveți un plan pentru abordarea problemelor neprevăzute sau a conflictelor de echipă.
- Facilitarea ciclului de învățare al lui Kolb: Ghidați participanții prin experiență practică, reflecție, conceptualizare și experimentare activă.

6

EVALUARE ȘI EVALUARE (CAPITOLUL 7)

6.1 Măsurarea rezultatelor învățării

- Planificați metode pentru a evalua dacă participanții au atins obiectivele de învățare definite.

FAZĂ

- Evaluați fiecare etapă a Ciclului lui Kolb: Experiență concretă (de exemplu, calitatea prototipurilor), Observație reflexivă (de exemplu, profunzimea discuțiilor de debriefing), Conceptualizare abstractă (de exemplu, claritatea lecțiilor învățate), Experimentare activă (de exemplu, aplicabilitatea soluțiilor rafinate).

6.2 Evaluarea succesului evenimentului

- Stabiliți criterii pentru evaluarea succesului general al EDUckathon-ului (de exemplu, satisfacția participanților, inovarea soluțiilor, feedback-ul din partea părților interesate).

6.3 Colectarea feedback-ului

- Pregătiți formulare de feedback pentru participanți, facilitatori și mentori.
- Planificați sesiuni de debriefing cu organizatorii și personalul cheie pentru a aduna informații.

6.4 Îmbunătățire continuă

- Analizați feedback-ul pentru a identifica domeniile de îmbunătățire pentru viitoarele EDUckathoane.

7 FAZĂ

INSTRUMENTE, ȘABLOANE ȘI RESURSE (CAPITOLUL 8)

7.1 Pregătirea documentelor esențiale

- Ordinea de zi finală a evenimentului.
- Listă de verificare pentru planificare (acest șablon).
- Pachet de bun venit/informații pentru participanți.
- Ghizi pentru facilitatori/mentori.
- Exemple de ordine de zi: (Consultați programul EDUckathon de 1 zi furnizat ca bază).
- Formulare de feedback: Proiectați formulare pentru participanți, facilitatori și mentori.
- Șabloane de prototipare: Furnizați șabloane sau îndrumări pentru dezvoltarea soluțiilor.
- Șabloane de bugetare: Utilizați pentru urmărirea financiară.
- Instrumente digitale: Identificați și pregătiți instrumente pentru colaborare (de exemplu, table albe online, platforme de comunicare).
- Materiale pentru prototipare: Enumerați și achiziționați materialele fizice necesare.
- Instrumente de învățare experiențială:
  - Jurnale de reflecție (dacă este cazul).
  - Ghiduri de debriefing cu întrebări deschise.
  - Șabloanele de activități ciclare ale lui Kolb pentru a asigura acoperirea tuturor etapelor.

8 FAZĂ

ACTIVITĂȚI POST-EVENIMENT (CAPITOLELE 9 ȘI 10)

8.1 Documentație

- Compilați rezultatele evenimentelor, soluțiile și învățămintele cheie.
- Creați un glosar de termeni pentru ghid.

8.2 Diseminare și urmărire

8.2. EXEMPLE DE ORDINE DE ZI

Aceste exemple de agende sunt concepute pentru a fi adaptabile și pot fi personalizate în funcție de obiectivele specifice de învățare, publicul țintă (studenți VET sau profesioniști VET) și complexitatea provocărilor. Acestea integrează cadrele conceptuale cheie ale Design Thinking, Învățării Experiențiale (Ciclul lui Kolb), Gamificării și Andragogiei.

AGENDA SCURTĂ ȘI CONCENTRATĂ A EDUCKATHON-ULUI (2,5 - 3 ORE)

Această agendă este ideală pentru o sesiune introductivă, un sprint rapid de rezolvare a problemelor sau atunci când timpul este limitat. Se concentrează pe un proces simplificat de Design Thinking și abordează puncte cheie ale învățării experiențiale.

Țintă: Studenți sau profesioniști VET (nivel introductiv) Tipul provocării: Problemă unică, bine definită și restrânsă. Focus principal: Ideare rapidă și prototipare cu fidelitate redusă, aplicare imediată a conceptelor.

Timp	Activitate	Descriere	Cadre conceptuale	Materiale/Unelte
0:00 - 0:15	Bun venit și introducere	Prezentați pe scurt conceptul, obiectivele și provocarea EDUckathon. Activitate de spargere a gheții	Andragogie	Slide-uri de prezentare, tablă albă/flipchart
0:15 - 0:45	Empatizează și definește	Introducere la provocare. Echipele explorează problema din perspectiva utilizatorului. Definiți enunțul principal al problemei.	Design Thinking (Empatizare, Definire), Andragogie	Rezumatul provocării, Șablon de cartografiere a empatiei, Personaje de utilizator
0:45 - 1:30	Ideare și prototipare (fidelitate redusă)	Brainstorming pentru soluții. Echipele selectează idei promițătoare și creează prototipuri rapide, de fidelitate redusă (de exemplu, schițe, storyboard-uri, machete simple).	Design Thinking (Ideare, Prototip), Învățare Experiențială (Experiență Concretă), Gamificare (opțional: provocare cronometrată)	Tehnici de brainstorming, șabloane de ideație, materiale pentru prototipare (hârtie, pixuri, bilețele autoadezive)
1:30 - 2:00	Testare și feedback	Echipele își prezintă prototipurile și primesc feedback de la alte echipe, facilitatori sau mentori.	Design Thinking (Test), Învățare Experiențială (Observație Reflexivă)	Instrucțiuni de prezentare
2:00 - 2:30	Reflectează și conceptualizează	Reflecție structurată asupra procesului și a învățămintelor. Echipele identifică concluziile cheie și le conectează cu principiile VET mai ample.	Învățare experiențială (observare reflexivă, conceptualizare abstractă), andragogie	Întrebări pentru debriefing, Șabloane de reflecție
2:30 - 2:45	Experimentare activă și concluzie	Discutați potențialii pași următori pentru rafinarea soluțiilor sau aplicarea învățămintelor. Rezumați rezultatele cheie și mulțumiți participanților.	Învățare experiențială (experimentare activă), Andragogie	Șablon de planificare a acțiunilor

PROGRAMUL EDUCKATHONULUI DE 1 ZI (6 - 8 ORE)

Această agendă permite o explorare mai aprofundată a procesului Design Thinking și o integrare mai completă a ciclurilor de învățare experiențială. Poate ține cont de provocări mai complexe și de un public țintă mai larg.

Țintă: Studenți sau profesioniști din domeniul învățământului profesional și tehnic (VET) Tipul provocării: Problemă VET de complexitate moderată Focus principal: Proces cuprinzător de gândire prin design, cicluri multiple de învățare experiențială, dezvoltarea unor prototipuri mai rafinate.

Timp	Activitate	Descriere	Cadre conceptuale	Materiale/Unelte
0:00 - 0:30	Bun venit, introducere și pauză de spargere a gheții	Prezentați EDUckathon-ul, obiectivele sale, agenda zilei și provocarea. Facilitați o acțiune de spargere a gheții pentru a construi o relație în echipă.	Andragogie	Slide-uri de prezentare, tablă albă/flipchart
0:30 - 1:30	Empatizează	Echipele aprofundează înțelegerea provocării din perspectiva utilizatorilor, a părților interesate și a contextului VET. Realizează interviuri, observații sau analizează datele existente.	Design Thinking (Empatizare), Andragogie	Fișă de provocare, Ghiduri de cercetare, Protocoale de interviu, Șablon de cartografiere a empatiei
1:30 - 2:30	Defini	Echipele își sintetizează descoperirile privind empatia pentru a identifica perspectivele cheie și a defini o declarație clară și practică a problemei.	Design Thinking (Definire), Învățare Experiențială (Observare Reflexivă, Conceptualizare Abstractă)	Tehnici de sinteză, șabloane de încadrare a problemelor
2:30 - 3:30	Ideați	Echipele analizează o gamă largă de soluții potențiale la enunțul problemei definite. Încurajează gândirea creativă și „în afara tiparelor”.	Design Thinking (Ideare), Învățare experiențială (Experiență concretă), Gamificare (opțional: jocuri de ideație)	Tehnici de brainstorming (de exemplu, bilețele autoadezive, hărți mentale), șabloane de ideație

Timp	Activitate	Descriere	Cadre conceptuale	Materiale/Unelte
3:30 - 4:30	Prototip	Echipele selectează cele mai promițătoare idei și dezvoltă prototipuri. Acestea pot varia de la fidelitate redusă (schițe) la fidelitate medie (machete digitale de bază, jocuri de rol).	Design Thinking (Prototip), Învățare Experiențială (Experiență Concretă)	Materiale pentru prototipare (fizice și digitale), Ghiduri pentru prototipare
4:30 - 5:30	Test	Echipele testează prototipurile cu utilizatorii țintă sau cu părțile interesate pentru a colecta feedback. Aceasta poate implica prezentarea prototipului și observarea interacțiunii utilizatorului.	Design Thinking (Test), Învățare Experiențială (Observație Reflexivă)	Scenarii de testare, Formulare de feedback, Ghiduri de observare
5:30 - 6:30	Reflecție, Conceptualizare și Experimentare Activă	Reflecție structurată asupra întregului proces de Design Thinking și a feedback-ului primit. Echipele identifică lecțiile învățate, își rafinează soluțiile pe baza feedback-ului și discută despre cum să aplice aceste cunoștințe în alte contexte VET.	Învățare experiențială (observare reflexivă, conceptualizare abstractă, experimentare activă), andragogie	Întrebări pentru debriefing, Șabloane de reflecție, Șablon de planificare a acțiunilor
6:30 - 7:00	Prezentări și concluzii	Echipele își prezintă soluțiile finale rafinate și concluziile cheie. Rezumați realizările zilei, mulțumiți participanților și discutați potențialii pași următori (de exemplu, dezvoltare ulterioară, implementare).	Andragogie	Instrucțiuni de prezentare

PROGRAMUL EDUCKATHONULUI DE MAI MULTE ZILE (2+ ZILE)

Un EDUckathon de mai multe zile permite o analiză mai profundă a provocărilor complexe din domeniul învățământului și formării profesionale (VET), o cercetare mai extinsă și o muncă de empatie mai profundă, cicluri multiple de prototipare și testare și potențialul de dezvoltare a unor soluții mai robuste și mai ușor de implementat.

Țintă: Profesioniști din domeniul VET sau studenți avansați Tipul provocării: Problemă VET complexă, cu multiple fațete Focus principal: Proces aprofundat de Design Thinking, iterații multiple ale învățării experiențiale, dezvoltarea unor soluții mai rafinate și potențial implementabile.

Ziua 1: Empatizează și definește

Timp	Activitate	Descriere	Cadre conceptuale	Materiale/Unelte
Dimineaţă	Bun venit, prezentare și formarea echipei	Prezentați EDUckathon-ul, obiectivele sale generale, agenda de mai multe zile și provocarea complexă a VET. Facilitați formarea echipelor și momentele inițiale de spargere a gheții.	Andragogie	Slide-uri de prezentare, tablă albă/flipchart, activități de team building
Dimineața târziu - După-amiaza	Empatie în profunzime	Echipele efectuează cercetări ample, interviuri, observații și analize de date pentru a obține o înțelegere profundă a provocării din toate perspectivele relevante (utilizatori, părți interesate, sistemul VET).	Design Thinking (Empatizare), Andragogie	Fișă de provocare, Ghiduri de cercetare cuprinzătoare, Protocoale de interviu, Instrumente de analiză a datelor, Șabloane de cartografiere a empatiei
După-amiaza târziu	Defini	Echipele își sintetizează descoperirile bogate în empatie pentru a identifica perspective esențiale, tipare și nevoi nesatisfăcute. Ele lucrează pentru a formula o declarație de problemă clară, convingătoare și practică, care surprinde esența provocării.	Design Thinking (Definire), Învățare Experiențială (Observare Reflexivă, Conceptualizare Abstractă)	Tehnici de sinteză, instrumente de grupare a informațiilor, șabloane de încadrare a problemelor
Seară	Reflecție și planificare pentru ziua 2	Echipele reflectă asupra învățămintelor dobândite în timpul zilei și își planifică abordarea pentru fazele de Ideare și Prototipizare din ziua 2.	Învățare experiențială (observare reflexivă, conceptualizare abstractă), andragogie	Întrebări pentru debriefing, Șabloane de reflecție, Șablon de planificare a acțiunilor

Ziua 2 (sau zilele următoare): Ideare, Prototipizare, Testare și Rafinare

Timp	Activitate	Descriere	Cadre conceptuale	Materiale/Unelte
Dimineaţă	Ideați	Echipele se implică în sesiuni intensive de brainstorming pentru a genera o gamă largă de soluții potențiale la enunțul problemei definite. Încurajați perspective diverse și idei inovatoare.	Design Thinking (Ideare), Învățare experiențială (Experiență concretă), Gamificare (opțional: tehnici avansate de ideare)	Tehnici avansate de brainstorming, Șabloane de ideație, Instrumente de gândire vizuală
Dimineața târziu – După-amiaza devreme	Prototip (Runda 1)	Echipele își selectează ideile principale și dezvoltă prototipuri inițiale. Acestea pot avea o fidelitate de la scăzută la medie, în funcție de provocare (de exemplu, machete fizice, wireframe-uri digitale, jocuri de rol, hărți de proces).	Design Thinking (Prototip), Învățare Experiențială (Experiență Concretă)	Materiale pentru prototipare (artizanat, instrumente digitale, software de modelare), Ghiduri pentru prototipare
După-amiaza	Testați și colectați feedback	Echipele își testează prototipurile cu utilizatori, colegi sau experți. Observă interacțiunile și adună feedback structurat pentru iterație.	Design Thinking (Test), Învățare Experiențială (Observație Reflexivă)	Scenarii de testare, Formulare de feedback, Liste de verificare pentru observații
După-amiaza târziu	Rafinare și Iterare (Prototip Runda 2)	Pe baza feedback-ului, echipele își rafinează sau adaptează soluțiile. Accentul se pune pe iterație, fezabilitate și potențialul de implementare.	Design Thinking (Prototip, Test), Învățare Experiențială (Experimentare Activă)	Instrumente de prototipare actualizate, șabloane de urmărire a iterațiilor
Seară	Reflecție și pregătire pentru prezentările finale	Echipele reflectă asupra feedback-ului și a procesului de învățare, finalizează soluțiile pentru prezentare și pregătesc perspectivele cheie și materiale vizuale.	Învățare experiențială (observare reflexivă, conceptualizare abstractă), andragogie	Șabloane de reflecție, instrumente de design pentru prezentări

8.3. FORMULARE DE FEEDBACK

SONDAJ PRE-EVENIMENT PENTRU PARTICIPANȚII LA EDUCKATHON

Instrucțiuni: Vă rugăm să răspundeți la următoarele întrebări cât mai bine posibil. Feedback-ul dumneavoastră este valoros pentru a înțelege așteptările dumneavoastră și a adapta EDUckathon-ul la nevoile dumneavoastră.

Partea 1: Profilul participantului

Numele complet: _____

Adresa de e-mail: _____

Organizație/Instituție: _____

Rolul/Poziția dumneavoastră: _____

Partea a 2-a: Experiență și așteptări

Cum ați evalua înțelegerea dumneavoastră actuală a principiilor Design Thinking?

- ☐ Fără cunoștințe anterioare
- ☐ Înțelegere intermediară
- ☐ Înțelegere de bază
- ☐ Înțelegere avansată

Ai participat vreodată la un hackathon sau la un eveniment intensiv similar?

- ☐ Da
- ☐ Nu

Dacă da, vă rugăm să descrieți pe scurt evenimentul și rolul dumneavoastră în acesta.

_____

_____

Care sunt principalele motivații pentru participarea la acest EDUckathon? (Selectați toate variantele aplicabile)

- ☐ Pentru a învăța despre noi metodologii de predare și formare.
- ☐ Pentru a dezvolta noi abilități pentru proiectarea programelor VET.
- ☐ Pentru a interacționa cu alți profesioniști din domeniul VET.
- ☐ Să găsesc soluții la provocări specifice din munca mea.
- ☐ Altele (vă rugăm să specificați):

Ce abilități sau cunoștințe specifice sperați să dobândiți în urma acestui EDUckathon?

_____

_____

Care sunt cele mai mari provocări cu care vă confruntați în prezent în munca dumneavoastră legată de VET?

_____

_____

Partea 3: Informații logistice

Aveți vreo restricție alimentară sau alergii?

_____

Aveți nevoie de vreo facilități speciale pentru a participa pe deplin la eveniment?

_____

Vă mulțumim pentru timpul acordat! Așteptăm cu nerăbdare să vă revedem la EDUckathon.

JURNALUL DE ÎNVĂȚARE EDUCKATHON

Acest jurnal de învățare este conceput pentru a te ajuta să reflectezi asupra experiențelor, învățării și perspectivelor tale pe parcursul EDUckathon-ului. Acordă-ți timp în fiecare zi pentru a completa secțiunile de mai jos.

ZIUA [NUMĂRUL ZILEI]: [DATA]

1. ACTIVITĂȚI ȘI SUBIECTE CHEIE ABORDATE
- Care au fost principalele activități la care ați participat astăzi?
- Ce subiecte sau concepte cheie au fost introduse sau discutate?

2. CE AM ÎNVĂȚAT ASTĂZI
- Ce cunoștințe sau abilități noi ai dobândit?
- Au existat vreo revelație surprinzătoare sau momente de revelație?

3. PROVOCĂRI ȘI ÎNTREBĂRI
- Ce provocări ați întâmpinat?
- Ce întrebări mai ai?

4. APLICAȚIE ȘI PAȘII URMĂTORI
- Cum poți aplica ceea ce ai învățat astăzi la muncă sau la studii?
- Care sunt următorii pași pe baza învățăturilor de astăzi?

5. REFLECȚIE ȘI SENTIMENTE
- Ce părere ai despre progresul tău de astăzi?
- Ce a fost cel mai impresionant sau memorabil?

REFLECȚIE GENERALĂ (DUPĂ EDUCKATHON)

1. CONCLUZII CHEIE
- Care sunt cele mai importante lucruri pe care le veți reține de la acest EDUckathon?

2. IMPACTUL ASUPRA PRACTICII
- Cum vă imaginați să aplicați cunoștințele și abilitățile dobândite în practica profesională?

3. SUGESTII PENTRU ÎMBUNĂTĂȚIRE
- Ce sugestii aveți pentru îmbunătățirea viitoarelor EDUckathoane?

4. COMENTARII SUPLIMENTARE
- Orice alte gânduri sau comentarii pe care doriți să le împărtășiți.

ȘABLON DE EVALUARE INTER PARES EDUCKATHON

Instrucțiuni: Vă rugăm să folosiți acest șablon pentru a oferi feedback constructiv colegilor dumneavoastră. Evaluarea dumneavoastră sinceră și atentă este crucială pentru învățarea și perfecționarea lor.

1. Informații pentru recenzent

Numele dumneavoastră: _____

Numele echipei tale: _____

2. Proiectul/Echipa în curs de evaluare

Titlul proiectului: _____

Numele echipei: _____

3. Criterii de evaluare (Notați pe o scară de la 1 la 5, unde 1 = Necesită îmbunătățiri semnificative, 5 = Excelent)

3.1 Definirea și înțelegerea problemei

- Claritatea problemei abordate: 1 2 3 4 5
- Dovezi ale înțelegerii publicului țintă/utilizatorilor: 1 2 3 4 5

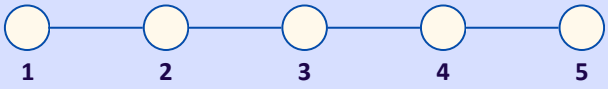
3.2 Inovație și creativitate

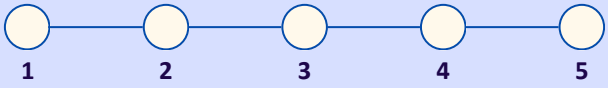
- Originalitatea soluției/ideii: 1 2 3 4 5
- Creativitate în abordare și design: 1 2 3 4 5

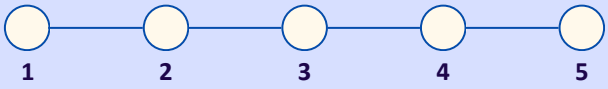
3.3. Fezabilitate și practicitate

- Realismul și caracterul practic al soluției propuse: 1 2 3 4 5
- Luarea în considerare a resurselor și a constrângerilor: 1 2 3 4 5

3.4. Prezentare și comunicare

- Claritatea și coerența prezentării: 

- Eficacitatea transmiterii mesajului: 

- Implicarea publicului: 

4. Puncte forte

Care au fost cele mai puternice aspecte ale proiectului/prezentării? (de exemplu, problemă clară, soluție inovatoare, abilități solide de prezentare)

5. Domenii de îmbunătățire

Ce aspecte ar putea fi îmbunătățite? (de exemplu, definirea problemei, dezvoltarea soluției, claritatea prezentării)

6. Feedback și recomandări generale

Care este impresia ta generală despre proiect?

Ce recomandări specifice aveți pentru echipă pentru a-și dezvolta în continuare ideea sau prezentarea?

Vă mulțumim pentru feedback-ul dumneavoastră valoros!

SONDAJ DE SATISFACȚIE AL PARTICIPANȚILOR

Instrucțiuni: Părerea dumneavoastră este importantă pentru noi! Vă rugăm să acordați câteva momente completării acestui sondaj despre experiența dumneavoastră.



1. SATISFACȚIE GENERALĂ

Cât de mulțumit/ă ești de experiența ta generală?

- ☐ Foarte mulțumit
- ☐ Satisfăcut
- ☐ Neutru
- ☐ Nemulţumit
- ☐ Foarte nemulțumit

2. CONȚINUT ȘI ACTIVITĂȚI

Cât de relevant a fost conținutul pentru nevoile tale?

- ☐ Foarte relevant
- ☐ Relevant
- ☐ Neutru
- ☐ Irelevant
- ☐ Foarte irelevant

Cât de captivante au fost activitățile?

- ☐ Foarte captivant
- ☐ Angajator
- ☐ Neutru
- ☐ Nu este captivant
- ☐ Foarte puțin captivant

Ai dobândit cunoștințe sau abilități noi?

- ☐ Da, în mod semnificativ
- ☐ Da, moderat
- ☐ Da, puțin
- ☐ Nu

3. FACILITARE/SPRIJIN

Cât de eficient a fost facilitatorul/echipa de suport?

- ☐ Foarte eficient
- ☐ Eficient
- ☐ Neutru
- ☐ Ineficient
- ☐ Foarte ineficient

Ți-au fost răspunse în mod adecvat la întrebări?

- ☐ Întotdeauna
- ☐ De cele mai multe ori
- ☐ Uneori
- ☐ Rareori
- ☐ Nu

4. LOGISTICĂ ȘI ORGANIZARE

Cum ați evalua organizarea evenimentului?

- ☐ Excelent
- ☐ Bun
- ☐ Târg
- ☐ Sărac

Au fost facilitățile adecvate?

- ☐ Excelent
- ☐ Bun
- ☐ Târg
- ☐ Sărac

5. RECOMANDĂRI ȘI COMENTARII

Ce sugestii aveți pentru îmbunătățire? Ați recomanda acest tip de activitate și altora?

- ☐ Da, cu siguranță
- ☐ Da, probabil
- ☐ Nu sunt sigur
- ☐ Nu, probabil că nu
- ☐ Nu, cu siguranță nu

AVEȚI ALTE COMENTARII?

_____

Mulțumesc pentru feedback!

SONDAJ POST-EVENIMENT PENTRU PARTICIPANȚII LA EDUCKATHON

Instrucțiuni: Vă mulțumim pentru participarea la EDUckathon! Părerea dumneavoastră este esențială pentru a îmbunătăți evenimentele viitoare. Vă rugăm să acordați câteva minute completării acestui sondaj.



Partea 1: Feedback general

Per total, cum ați evalua experiența dumneavoastră la EDUckathon?

- ☐ Excelent
- ☐ Bun
- ☐ Târg
- ☐ Sărac

Care a fost cel mai valoros aspect al EDUckathon-ului pentru tine?

_____

_____

Care a fost cel mai puțin valoros aspect al EDUckathon-ului pentru tine?

_____

_____

Cât de bine a îndeplinit EDUckathon așteptările dumneavoastră?

- ☐ A depășit așteptările
- ☐ Așteptări îndeplinite
- ☐ A îndeplinit parțial așteptările
- ☐ Nu a îndeplinit așteptările



Partea a 2-a: Conținut și învățare

Cât de relevant a fost conținutul prezentat în timpul EDUckathon-ului pentru munca dumneavoastră în domeniul VET?

- Foarte relevant
- Puțin relevant
- Moderat relevant
- Nu este relevant

Ai dobândit noi abilități sau cunoștințe legate de Design Thinking și proiectarea programelor VET?

- Da, în mod semnificativ
- Da, puțin
- Da, moderat
- Nu

Ce sesiuni sau activități specifice ați considerat cele mai benefice pentru învățarea dumneavoastră?

_____

_____

Ce subiecte sau domenii ați fi dorit să fie abordate mai detaliat?

_____

_____

Partea 3: Logistică și organizare

Cum ați evalua organizarea și logistica EDUckathon-ului (de exemplu, locația, programul, materialele)?

- Excelent
- Târg
- Bun
- Sărac

Au fost facilitatorii/mentorii de ajutor și sprijin?

- ☐ Întotdeauna
- ☐ De cele mai multe ori
- ☐ Uneori
- ☐ Rareori
- ☐ Nu

Aveți sugestii pentru îmbunătățirea aspectelor logistice ale viitoarelor EDUckathoane?

_____

_____

Partea 4: Impact și aplicații viitoare

Cum intenționezi să aplici în munca ta cunoștințele și abilitățile dobândite în cadrul acestui EDUckathon?

_____

_____

Ai recomanda colegilor tăi participarea la un EDUckathon?

- ☐ Da, cu siguranță
- ☐ Da, probabil
- ☐ Nu sunt sigur
- ☐ Nu, probabil că nu
- ☐ Nu, cu siguranță nu

Aveți comentarii sau feedback suplimentar?

_____

_____

Vă mulțumim pentru feedback-ul dumneavoastră valoros!

8.4. ȘABLONE PENTRU PROTOTIPARE

Scop: Să ajute participanții să proiecteze, să construiască și să documenteze prototipurile lor în timpul EDUckathoanelor. Aceste șabloane ghidează procesul de la idee la soluție tangibilă.

Prezentare generală a prototipului

Numele echipei: _____

Titlu prototip: _____

Data: _____

1. Enunțarea problemei

- Ce provocare sau nevoie a utilizatorului abordează acest prototip?

_____

_____

2. Utilizatori țintă

- Cine va folosi această soluție?

_____

Nevoile cheie ale utilizatorilor:

1. _____
2. _____
3. _____

3. Conceptul prototipului

- Scurtă descriere a soluției dumneavoastră:

_____

- Schiță / storyboard / spațiu diagramă: [Introduceți desen sau atașați imagini]

_____

4. Tip prototip

- [ ] Machetă de hârtie
- [ ] Storyboard
- [ ] Joc de rol / Simulare
- [ ] Model fizic
- [ ] Machetă digitală
- [ ] Alte: _____

_____

5. Materiale utilizate

- Enumerați toate materialele, uneltele sau software-ul utilizate:

_____

_____

6. Planul de testare

- Cine îl va testa? _____
- Cum va fi testat? _____
- Ce feedback cauți? _____

7. Învățăminte cheie și pașii următori

- Principalele concluzii din prototipare:

_____

- Îmbunătățiri pentru următoarea versiune:

_____

8.5. ȘABLOANE DE BUGETARE

PENTRU FORMATORI / EDUCATORI

Data: .....

Perioada bugetară: .....

Locație: .....

Pregătite de:

Defalcarea bugetului

NOTE PENTRU EDUCATORI

Sfaturi

- Comparați întotdeauna costurile estimate cu cele reale.
- Alocați cel puțin 5-10% din fondurile de rezervă pentru cheltuieli neprevăzute.
- Urmăriți contribuțiile în natură (de exemplu, unelte donate, instructori voluntari).
- Folosește acest lucru atât ca instrument de planificare, cât și ca instrument de evaluare după instruire.

CATEGORIE	DESCRIERE	COST ESTIMAT	COST REAL	NOTE / OBSERVAȚII
Materiale și consumabile de instruire	Caiete de lucru, materiale informative, papetărie, consumabile, resurse digitale			
Echipamente și unelte	Mașini, dispozitive sau instrumente specifice VET necesare pentru instruire			
Onorarii / Onorariile de formator	Plăți către formatori, facilitatori, lectori invitați			
Locație și facilități	Plăți către formatori, facilitatori, lectori invitați			
Călătorii și transporturi	Excursii pe teren, rambursarea călătoriilor pentru formatori/cursanți			
Catering / Gustări	Excursii pe teren, rambursarea călătoriilor pentru formatori/cursanți			
Licențe / Software	Acces la software, aplicații și platforme online pentru formare profesională			
Evaluare și certificare	Materiale de examen, certificate, taxe de acreditare			
Diverse / Urgențe	Costuri de urgență, cheltuieli neprevăzute			

REZUMAT

- **Buget total estimat:** .....
- **Buget total real:** .....
- **Varianță (±):** .....

ȘABLOAN DE URMĂRIRE ȘI MONITORIZARE A BUGETULUI

Program / Curs de formare: .....

Formator / Educator: .....

Locație / Instituție: .....

Perioada bugetară: De la.....Până la.....

Tabelul Jurnalului de Cheltuieli

DATA	CHELTUIALĂ	COST ESTIMAT (€)	COST REAL (€)	DIFERENȚĂ (±)	MODALITATE DE PLATĂ	NOTE
01/09/2025	Imprimarea materialelor informative	Materiale și consumabile	50	-3	Numerar	Plătit la magazinul local
02/09/2025	Onorariul antrenorului invitat	Taxe de antrenor	200	0	Transfer bancar	Factura nr. 123
03/09/2025	Echipament de siguranță pentru atelier	Echipamente și unelte	315	+15	Card de credit	Sunt necesare mănuși suplimentare
...	...	...	...	...	...	...

Tablou de bord pentru monitorizarea bugetului

- **Buget total estimat: €** .....
- **Cheltuieli totale reale: €** .....
- **Varianță (±): €** .....

Informații despre urmărire:

- % din buget cheltuit până în prezent: .....%
- Categorii cheltuieli excesive: .....
- Categorii în cadrul bugetului: .....
- Sold rămas: € .....

Note de reflecție ale formatorului
Ce domenii de cheltuieli au corespuns așteptărilor?
Unde au apărut costuri neprevăzute?
Ce strategii ar putea îmbunătăți eficiența costurilor în sesiunile viitoare?

Aceasta este diferită pentru că este dinamică:

Urmărește cheltuielile zilnice/săptămânale (nu doar planificare statică).
Util pentru raportarea către finanțatori, evaluarea rentabilității și reflecția asupra managementului financiar.

8.6. INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU COLABORARE

Program / Curs: .....

Instituție / Centru de formare: .....

Formator / Educator: .....

Perioada de utilizare: De la.....Până la.....

Tabel de selecție și planificare a instrumentelor

CATEGORIE	NUME INSTRUMENT	SCOP / CAZ DE UTILIZARE	METODĂ DE ACCES	COST (€)	NOTE
Comunicare	Microsoft Teams	Apeluri video, chat și partajare de fișiere	Web/Aplicație	Inclus în Office365	Se integrează cu Outlook
Management de proiect	Trello / Asana	Atribuirea sarcinilor, urmărirea progresului, mementouri privind termenele limită	Web/Aplicație	Gratuit / Pro	Utilizare pentru proiecte de grup
Colaborare și documente	Spațiu de lucru Google	Documente, foi de calcul, prezentări partajate	Web	Gratuit / Educațional	Stocare pe unitate de până la 15 GB gratuită
Brainstorming și idei	Miro / Jamboard	Tablă albă digitală pentru brainstorming în grup	Web/Aplicație	Gratuit / Educațional	Ideal pentru gândire bazată pe design
Stocare și partajare fișiere	OneDrive / Dropbox	Stocarea și partajarea în siguranță a documentelor	Web/Aplicație	Depinde de plan	Materiale de instruire de rezervă
Evaluare și feedback	Mentimetru / Kahoot	Teste interactive, sondaje, implicarea cursanților	Web/Aplicație	Gratuit / Educațional	Util pentru sesiuni de reflecție
Programare	Calendarul Google	Planificarea sesiunilor, mementouri, sincronizarea cu cursanții	Web/Aplicație	Gratuit	Legătură cu Gmail
Forumuri de colaborare	Moodle / Edmodo	Discuții despre curs, forumuri de întrebări și răspunsuri, partajarea resurselor	Web/Aplicație	Gratuit / Deschis	Funcționează bine în învățarea mixtă

Plan de implementare

- **Formator principal / Coordonator digital:**.....
- **Nevoi de instruire: (de exemplu, comunicare, lucru în echipă, partajare de fișiere, urmărire a proiectelor)**
- **Considerații privind accesibilitatea cursanților: (dispozitive, conectivitate, nivel de competență digitală)**
- **Note de securitate / confidențialitate:** .....

Secțiunea de monitorizare și feedback

INSTRUMENT UTILIZAT	FEEDBACK-UL CURSULUI (1–5)	FEEDBACK ANTRENOR (1–5)	PROBLEME ÎNTÂLNITE	ÎMBUNĂTĂȚIRI SUGESTIATE
Echipe	4	5	Unele probleme de conectare	Oferiți un ghid pas cu pas
Trello	5	4	Nici unul	Mai multă instruire pentru cursanți
Kahoot	5	5	Necesită Wi-Fi stabil	Teste predescărcate

Note finale



Sfaturi pentru formatori/educatori:

- Întotdeauna testați instrumentele înainte de implementarea completă.
- Asigurați-vă că instrumentele sunt optimizate pentru dispozitive mobile, deoarece mulți cursanți se bazează pe telefoane.
- Alegeți instrumente care permit utilizarea offline acolo unde internetul este limitat.
- Colectați feedback de la cursanți în mod regulat pentru a ajusta utilizarea instrumentului.

8.7. MATERIAL PENTRU PROTOTIPARE

Scop: Furnizarea unei liste de verificare a materialelor fizice și digitale care pot sprijini prototiparea practică în timpul EDUckathoanelor.

Materiale fizice de bază

- [ ] Hârtie (A4, coli de flipchart, carton)
- [ ] Note autoadezive (diverse culori)
- [ ] Markere, pixuri, creioane
- [ ] Bandă adezivă, lipici, foarfece
- [ ] Articole reciclabile (sticle, cutii, materiale textile etc.)

Consumabile creative și artizanale

- [ ] Hârtie colorată și post-it-uri
- [ ] Sfoară, benzi de cauciuc, cleme
- [ ] Argilă, plastilină sau spumă de modelat
- [ ] Recuzită mică (jucării, figurine etc.)

Instrumente de prototipare digitală

- [ ] Canva / Figma (machete, storyboard-uri)
- [ ] Miro / Jamboard (table albe colaborative)
- [ ] PowerPoint / Google Slides (demonstrații conceptuale)
- [ ] Software de simulare (dacă este disponibil)

Instrumente tehnice / specializate

- [ ] Unelte de bază pentru atelier (șurubelnițe, clești, rigle)
- [ ] Laptopuri sau tablete pentru design/machete digitale
- [ ] Proiector sau ecran mare pentru prezentări

8.8. INSTRUMENTE DE ÎNVĂȚARE EXPERIENȚIALĂ

Învățarea experiențială este esențială pentru EDUckathons. Pentru a face procesul mai intenționat și structurat, facilitatorii pot oferi instrumente simple care să ajute participanții să reflecteze asupra experiențelor lor, să le conecteze cu teoria și să le aplice în contexte noi. Această secțiune prezintă trei instrumente practice: Jurnale de reflecție, Ghiduri de debriefing și Șabloanele de activități ciclice Kolb.

JURNAL DE REFLECȚIE EDUCKATHON

„Indiferent dacă ne concentrăm pe experiențe problematice sau pe cele pozitive, reflectarea asupra lor ne va oferi oportunități de creștere și dezvoltare.”
- Barbara Bassot, Jurnalul reflexiv

Ce este reflecția? De ce să o faci într-un EDUckathon?

Reflecția înseamnă mai mult decât simpla retrospectivă a ceea ce s-a întâmplat - este vorba despre înțelegerea experiențelor, tragerea de lecții și aplicarea lor la provocările viitoare. În cadrul EDUckathons, reflecția asigură faptul că participanții nu doar „desfășoară o activitate”, ci și transformă acea activitate într-o învățare semnificativă care consolidează atât dezvoltarea profesională, cât și cea personală. Principalele motive pentru a te implica în reflecție în timpul unui EDUckathon includ (Skerrow, n.d.):

Luarea în considerare a procesului de învățare: Participanții reflectă asupra modului în care au învățat, cu scopul de a-și îmbunătăți procesul de învățare și de a transfera abilitățile în contexte școlare, de formare sau la locul de muncă.

Revizuirea critică a experiențelor: Aceștia analizează evenimente sau comportamente specifice, cum ar fi munca în echipă, provocările sau rezultatele eforturilor lor.

Construirea teoriei din practică: Participanții conectează observațiile la concepte mai largi, aplicând teorii existente sau generând propriile perspective.

Sprijinirea dezvoltării personale și profesionale: Reflecția încurajează conștientizarea de sine, abilități de colaborare mai puternice și pregătirea pentru piața muncii.

Îmbunătățirea procesului decizional: Analizarea experiențelor îi ajută pe participanți să facă alegeri mai bune și să gestioneze incertitudinea în viitoarele EDUckathoane sau în situații reale de muncă.

JURNAL DE REFLECȚIE EDUCKATHON

VERIFICARE EMOȚIONALĂ:



Data: _____

Nume: _____

Jurnalul de reflecție te ajută să notezi ce ai făcut, ce ai învățat și cum poți aplica aceste informații în viitor. Folosește-l după fiecare fază majoră (de exemplu, ideare, prototipare, testare).
Acordă-ți 5-10 minute pentru a-ți nota gândurile.

MOMENTE IMPORTANTE ALE ZILEI

Cel mai bun moment al meu de astăzi:

_____

Ceva de care sunt mândru/mândătoare:

_____

O abilitate pe care am folosit-o bine:

_____

Perspective și idei cheie
(Un spațiu pentru a capta gânduri creative sau învățăminte neașteptate pentru a le explora mai târziu)

CE A FUNCȚIONAT BINE
(momente de muncă în echipă, soluții de succes)

CU CE PROVOCĂRI M-AM CONFRUNTAT?
(obstacole, probleme de lucru în echipă, lucruri care nu au mers conform planului)

CUM POT APLICA ACESTE ÎNVĂȚĂTURI DATA VIITOARE?
(schimbări pe care le-aș face, strategii de încercat în sarcini viitoare sau la locul de muncă real)

GHID DE DEBRIEFING EDUCKATHON

Scop: Să ajute echipele să reflecteze asupra parcursului lor de învățare, să conecteze experiențele cu abilități din lumea reală și să se pregătească pentru aplicații viitoare (Collard, 2015).

01

PREGĂTEȘTE SCENA

- Adunați participanții într-un cerc sau în grupuri mici.
- Reamintiți-le: „Aceasta nu este o evaluare, este un spațiu sigur în care putem împărtăși și învăța unii de la alții."
- Folosește o sursă rapidă de energie (de exemplu, „un cuvânt pentru a descrie starea ta de spirit actuală").

02

FLUXUL DE REFLEXIE (CE – ȘI CE – ACUM CE)

1. CE? (Experiență concretă)

- Concentrează-te pe fapte: Ce s-a întâmplat? Ce ai făcut?
- Care a fost provocarea sau sarcina de astăzi?
- Ce a ieșit în evidență în timpul activității?

- 📝Sfat pentru facilitator: Folosește bilețele autoadezive sau o tablă digitală unde fiecare participant notează un moment cheie.

2. ȘI CE? (Observație reflexivă și conceptualizare abstractă)

- Concentrați-vă pe sens: De ce contează? Ce am învățat?
- Ce a mers bine și de ce?
- Cu ce provocări sau conflicte ne-am confruntat și cum le-am gestionat?

🎲 Opțiune creativă: Folosește „cartonașe de reflecție" cu simboluri (de exemplu, cărți Dixit)

3. ACUM CE? (Experimentare activă)

- Concentrare pe aplicații viitoare: Cum vom folosi aceste cunoștințe?
- Ce am face diferit dacă ar trebui să repetăm activitatea?
- Cum putem aplica cunoștințele dobândite astăzi în formarea noastră, în studii sau în viitoarele noastre locuri de muncă?
- Care este un pas concret pe care îl vom face ca echipă/individ după EDUckathon?

🎨 Opțiune creativă: Rugați fiecare echipă să deseneze o „foaie de parcurs pentru învățare" o mică schiță care arată cum vor folosi în viitor cunoștințele de astăzi.

03

ÎNCHEIEREA SESIUNII DE DEBRIEFING

- Invitați fiecare participant să își împărtășească „concluziile într-un singur cuvânt" (de exemplu, încredere, creativitate, muncă în echipă).
- Opțional, distribuiți insigne pentru realizări (de exemplu, „Gânditor creativ", „Constructor de echipe", „Rezolvator de probleme") pentru a sărbători într-un mod distractiv.

Note pentru facilitator:

- **Încercați să durați 15-30 de minute, în funcție de mărimea grupului.**
- **Implică-te, nu ține prelegeri: Pune participanților întrebări deschise în loc să le spui ce să gândească.**
- **Rămâi neutru: Reacționează fără să judeci (în loc de „Răspuns excelent!", încearcă „Mulțumesc pentru informații").**

ȘABLONUL DE REFLECȚIE ASUPRA CICLULUI EDUCKHATON KOLB

Data: **Nume:** **Activitate/Fază:**

Ciclul de învățare experiențială al lui Kolb are patru etape.
Folosește acest șablon pentru a reflecta și a face învățarea transferabilă.

1 EXPERIENȚĂ CONCRETĂ: CE AM FĂCUT?

Descrieți activitatea sau provocarea de astăzi:

Ce acțiuni a întreprins echipa noastră?

Care a fost rolul meu în acest proces?

2 OBSERVAȚIE REFLEXIVĂ: CE S-A ÎNTÂMPLAT ȘI CUM TE-AI SIMȚIT?

Ce a funcționat bine?

Ce a fost o provocare?

Cum m-am simțit eu/noi în timpul acestei activități?

3 CONCEPTUALIZARE ABSTRACTĂ: CE AM ÎNVĂȚAT?

Ce perspective sau lecții pot desprinde?

Ce abilități am folosit sau am dezvoltat?

Cum se leagă aceasta de practica vocațională sau situații reale de muncă?

4 EXPERIMENTARE ACTIVĂ: CUM VOI APLICA ASTA?

Ce aș face diferit data viitoare?

Cum pot aplica ceea ce am învățat în viitor

O acțiune concretă pe care o voi întreprinde:

9. ANEXE

9.1 GLOSAR DE TERMENI

1. Andragogie: O teorie a învățării adulților care pune accentul pe autodirecție, experiența personală, rezolvarea problemelor și motivația internă.

2. Conceptualizare: Procesul de formare a ideilor, teoriilor sau principiilor bazate pe reflecție și analiză, adesea în urma experiențelor practice.

3. Convergent: Un proces de gândire axat pe restrângerea opțiunilor, selectarea și rafinarea celor mai promițătoare idei (cum ar fi prototiparea).

4. Debriefing: O sesiune structurată de reflecție după o activitate, în care participanții analizează ce s-a întâmplat, ce au învățat și cum se pot îmbunătăți.

5. Design Thinking: O metodă creativă și structurată de rezolvare a problemelor concentrându-se pe nevoile utilizatorului, care implică faze precum empatizarea, definirea, idearea, prototiparea și testarea.

6. Divergent: Un proces de gândire care încurajează generarea multor idei diferite și explorarea mai multor posibilități fără o judecată imediată.

7. EDUckathon: Un eveniment educațional bazat pe lucru în echipă, inspirat de hackathon-uri, în cadrul căruia participanții folosesc Design Thinking pentru a rezolva provocări din lumea reală în educația și formarea profesională (VET).

8. Empatizare: Prima fază a Design Thinking-ului, axată pe înțelegerea nevoilor, provocărilor și emoțiilor utilizatorilor prin observare, interviuri și cartografiere.

9. Învățare experiențială: O metodă de predare bazată pe „învățare prin practică”, în care cursanții dobândesc cunoștințe prin experiență directă, reflecție și aplicare.

10. Grupuri de discuții: Grupuri mici de discuții ghidate, folosite pentru a aduna informații, perspective sau feedback de la participanți cu privire la un anumit subiect sau o anumită provocare.

11. Învățare bazată pe jocuri (GBL): O abordare în care cursanții dobândesc în mod activ cunoștințe și abilități jucându-se sau lucrând într-un mediu de joc educațional.

12. Gamificare: Utilizarea elementelor de joc, cum ar fi punctele, insignele sau clasamentele, în contexte non-joc pentru a crește implicarea și motivația.

13. Hackathon: Un eveniment intensiv, cu o durată limitată, în cadrul căruia participanții colaborează pentru a dezvolta soluții inovatoare, de obicei în domeniile tehnologiei sau designului.

14. Heutagogie: O abordare centrată pe elev, care depășește andragogia, concentrându-se pe învățarea autodeterminată, în care elevii își definesc propriile obiective și căi.

15. Ideare: O fază de Design Thinking în care participanții generează o gamă largă de idei prin brainstorming, hărți mentale sau alte tehnici creative.

16. Iterație: Procesul de rafinare a ideilor sau soluțiilor prin repetarea ciclurilor de testare, feedback și îmbunătățire.

17. Parte interesată: O persoană, un grup sau o organizație cu un interes sau o influență asupra unui proiect, o activitate sau un rezultat.

18. Spații ale sediului central (sediu central) al echipei: Spații fizice sau virtuale desemnate în care echipele colaborează pentru a face brainstorming, a partaja și a dezvolta soluții.

19. Competențe transversale: Abilități transferabile, cum ar fi munca în echipă, comunicarea, rezolvarea problemelor și adaptabilitatea, care sunt valoroase în diferite profesii și contexte.

20. VET (Educație și Formare Profesională): Programe de educație și formare care pregătesc cursanții pentru locuri de muncă, ocupații sau cariere specifice, combinând învățarea practică cu cea teoretică.

10. REFERINȚE

10.1 REFERINȚE

Descrierea rolului facilitatorului hackathonului 2020. (n.d.). https://learn-serve.org/assets/2020/04/2020-Hackathon-Facilitator-Role-Description-3.pdf

Affia-Jomants, A. O., Gama, K., Herbsleb, J. D. și Nolte, A. (2020). Cum să organizezi un hackathon față în față, online sau hibrid: Un kit de planificare revizuit. arXiv. http://arxiv.org/abs/2008.08025

Bell, K. (2018). „Jocul începe! Gamificarea, designul de jocuri și ascensiunea educatorului de jucători." [Manuscris nepublicat].

Brevik, B. și Kaiser, F. (2023). Provocări și condiții benefice pentru profesorii de învățământ vocațional din Europa: Rezultate ale proiectului „VETteach". Zenodo. https://doi.org/10.5281/zenodo.7808346

Brightidea. (2025). Ce este un hackathon? Accesat la 24 aprilie 2025 de pe https://www.brightidea.com/guide/hackathon/what-is-a-hackathon/

Brookfield, S. D. (2013). Profesorul iscusit: Despre tehnică, încredere și receptivitate în sala de clasă (ediția a 3-a). Jossey-Bass.

Brown, T. (2009). Schimbare prin design: Cum creează gândirea de design noi alternative pentru afaceri și societate. Harvard Business Press.

Converse, B. A., Roberts, A. R., Hennecke, M. și Fishbach, A. (2024). Despre experiența obiectivelor: Diferențierea valorii generice a obiectivului de valoarea specifică obiectivului. Social and Personality Psychology Compass, 18(9), articolul e70006. https://doi.org/10.1111/spc3.70006

Cornell, J. (16 septembrie 2025). 10 cele mai bune instrumente de feedback anonim pentru informații autentice. Blogul de sondaje ProProfs. https://www.proprofssurvey.com/blog/best-anonymous-feedback-tools/

Manual de gândire de design. (2024). Gândire de design pentru educație și formare profesională. Proiectul Erasmus+ VETdesign [Document intern].

EdForGood. (2025). Proiectul EDUckathon. Accesat la 24 aprilie 2025 de pe https://www.edforgood.org/projets/educkathon/

Comisia Europeană. (2015). Îmbunătățirea eficacității formării: Un set de instrumente pentru formatori. Cedefop.

Fundația Europeană de Formare Profesională. (2021). Învățarea se conectează: Cum modelează pandemia viitorul învățământului și formării profesionale. https://www.etf.europa.eu

Filatro, A. și dos Santos Garcia, M. S. (2021). Designul de jocuri pentru învățarea adulților: Îmbinarea pedagogiei inteligente cu o perspectivă andragogică. În L. Daniela (Ed.), Pedagogia inteligentă a învățării bazate pe jocuri (pp. 179–194). Springer Nature Switzerland AG. https://doi.org/10.1007/978-3-030-76986-4_12

Green, K. și Torres, K. (2024). Crearea de hackathonuri educaționale inovatoare ca mijloc prin care instituțiile internaționale să colaboreze, oferind în același timp asistență ONG-urilor. Lucrările Conferinței Internaționale privind Educația și Dezvoltarea, 1–6. https://doi.org/10.22492/issn.2759-1182.2024.1

HackerEarth. (n.d.). Ghidul complet pentru organizarea unui hackathon de succes. Ghidul complet pentru organizarea unui hackathon de succes. https://resources.hackerearth.com/the-complete-guide-to-organizing-a-successful-hackathon

Halupa, C. M. (2015). Pedagogie, andragogie și heutagogie. În C. M. Halupa (Ed.), Design curricular transformativ în educația în științe ale sănătății (pp. 143–158). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8571-0.ch005

Haque, R., Salmani, A., Raessinejad, N. și Moshirpour, M. (2022). Eficacitatea hackathonurilor în educația în inginerie software. În cadrul Conferinței IEEE Frontiers in Education (FIE) din 2022 (pp. 1–8). IEEE. https://doi.org/10.1109/FIE56618.2022.9962527

IDEO. (2015). Ghidul practic pentru designul centrat pe om. IDEO.org. https://www.designkit.org

Knowles, M. S., Holton, E. F., III și Swanson, R. A. (2015). Cursantul adult: Clasicul definitiv în educația adulților și dezvoltarea resurselor umane (ediția a VIII-a). Routledge.

Kolb, D. A. (1984). Învățarea experiențială: Experiența ca sursă de învățare și dezvoltare. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Kong, Y. (2021). Rolul învățării experiențiale asupra motivației elevilor și implicării lor în clasă. Frontiers in Psychology, 12, 771272. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272

Lark Suite. (2025). Hackathoane educaționale online: Ce sunt și cum să organizezi unul. https://www.larksuite.com/en_us/topics/education/online-educational-hackathons

Lionaite, M. (2020). Hackathoanele ca instrument pentru învățare în cadrul orașelor de învățare UNESCO (Teză de master, Universitatea din Stockholm). DiVA. https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1512603/FULLTEXT01.pdf

Main, P. (2022). Ciclul de învățare al lui Kolb. Învățare structurală. Accesat la 24 aprilie 2025 de pe https://www.structural-learning.com/post/kolbs-learning-cycle

McLeod, S. A. (2017). Stilurile de învățare și ciclul de învățare experiențială ale lui Kolb. Simply Psychology. https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html

Merriam, S. B. (2001). Andragogie și învățare autodirijată: Pilonii teoriei învățării adulților. Noi direcții pentru educația adulților și educația continuă, 2001(89), 3–14. https://doi.org/10.1002/ace.3

Milićević, A., Despotović-Zrakić, M., Stojanović, D., Suvajdžić, M. și Labus, A. (2024). Indicatori de performanță academică pentru abordarea învățării hackatonului: cazul hackatonului blockchain. Journal of Innovation & Knowledge, 9(3), 100501. https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100501

Centrul Național pentru Cercetare în Învățământul Profesional. (2020). Pregătirea forței de muncă: Provocări și oportunități pentru VET. ERIC. Accesat la 24 aprilie 2025 de pe https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED606353.pdf

Universitatea Northern Illinois. (2025). Învățare experiențială. Centrul pentru Predare și Învățare Inovatoare. Accesat la 24 aprilie 2025 de pe https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/experiential-learning.shtml

O'Bannon, T. și McFadden, C. (2008). Model de andragogie experiențială: Dezvoltarea unui model de program de învățare experiențială netradițională. Journal of Unconventional Parks, Tourism & Recreation Research, 1(1), 23–28. https://juptrr.asp.radford.edu/volume_1/experiential_andragogy.pdf

Oh, L.-B. (2019). Stabilirea obiectivelor și învățarea experiențială autoreglementată într-un program de internship în pereche. În Proceedings of the ACM Conference on Global Computing Education (p. 239). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3300115.3312516

Orr, R. B., Csikari, M. M., Freeman, S. și Rodriguez, M. C. (2022). Scrierea și utilizarea obiectivelor de învățare. CBE—Life Sciences Education, 21(3), fe3. https://doi.org/10.1187/cbe.22-04-0073

Oyetade, K., Zuva, T. și Harmse, A. (2024). Evaluarea impactului hackathon-urilor în educație. Cogent Education, 11(1), 2392420. https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2392420

Passarelli, A. M. și Kolb, D. A. (2012). Utilizarea teoriei învățării experiențiale pentru a promova învățarea și dezvoltarea studenților în programele de educație din străinătate. Învățând din experiență. Accesat la 2 iunie 2025 de pe https://learningfrômexperience.com/downloads/research-library/using-experiential-learning-theory-to-promote-student-learning-and-development-in-programs-of-education-abroad.pdf

Qasim, S. H., Ansari, A. B. și Ahmad, F. A. (2024). Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri: Viitorul educației. Revista Internațională de Cercetare în Științe Umaniste și Sociale, 10(5), 23–25. https://www.researchgate.net/publication/384688987

Resch, K., Freudhofmayer, S. și Martínez-Usarralde, M.-J. (2025). O metodologie promițătoare: Evaluarea valorii pedagogice a hackathonurilor. Învățare activă în învățământul superior. Publicație online avansată. https://doi.org/10.1177/14697874251330793

Schlögl, P., Stopper, J. și Schmölz, A. (2018). Viitorul învățământului profesional și al formării profesionale în Europa: Rezumatul conferinței. Ministerul Federal Austriac al Educației, Științei și Cercetării. https://www.bmwet.gv.at/dam/jcr:861c9139-2475-40f7-9290-3a3865e83e2e/Future%20of%20VET_AT%20Presidency%20Conference_Summary.pdf

Schulten, C. și Chounta, I. A. (2024). Cum învățăm în și din hackathonuri? O analiză sistematică a literaturii de specialitate. Education and Information Technologies, 29, 20103–20134. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12668-1

St. Clair, R. (2024). Andragogie: Potențial trecut și prezent. Noi direcții pentru educația adulților și educația continuă, 2024(184), 7–8. https://doi.org/10.1002/ace.20546

Surendran, S., Mack, K., Bingham, N. M., Edwards, N., Frost-Schenk, J., Keshishi, N., Matos, F., Moldoveanu, J., Walsh, R. și Bodman-Smith, K. (2023). Utilizarea hackathon-urilor extracurriculare pentru a promova și îmbunătăți abilitățile academice și de angajare ale elevilor. International Journal of Educational Research Open, 5, 100307. https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100307

Szymanska, I., Sesti, T., Motley, H. și Puia, G. (2020). Efectele hackathon-urilor asupra setului de abilități antreprenoriale și a autoeficacității percepute ca factori care modelează intențiile antreprenoriale. Administrative Sciences, 10(3), 73. https://doi.org/10.3390/admsci10030073

Tizkova, T. (2024). Cum să organizezi un Hackathon. Medium. https://tereza-tizkova.medium.com/how-to-organize-a-hackathon-58b97c721682

UNESCO. (2017). Educație pentru obiective de dezvoltare durabilă: Obiective de învățare. Editura UNESCO.

Școala de vacanță Lipnice. (2018). Fișe informative pentru instructori despre învățarea experiențială. Accesat la 2 iunie 2025 https://psl.cz/ke-stazeni/

Vanhée, L., Danielsson, K., Enqvist, L., Grill, K. și Borit, M. (2024). Hackathoane educaționale și provocări interdisciplinare: definiții, principii și îndrumări pedagogice. European Journal of Education, 59(3), 435–448. https://doi.org/10.1111/ejed.12658

Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A. și Berberat, P. O. (2022). Implementarea ciclului de învățare experiențială al lui Kolb prin conectarea experienței reale, a discuțiilor bazate pe cazuri și a simulării. Journal of Medical Education and Curricular Development, 9, 238212052210915. https://doi.org/10.1177/23821205221091511