

Nr.8781/ 15.10.2025

Către

Unitățile de învățământ preuniversitar din județul Mureș, nivel preșcolar și primar

*În atenția doamnei/domnului director și a cadrelor didactice***Referitor: Invitație proiect educațional „STEAM ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE”,
Ediția a II-a, anul școlar 2025-2026**

Asociația EDUVITAL-EDUCAȚIA ESTE VITALĂ vă invită să vă alăturați proiectului educațional „STEAM ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE”, Ediția a II-a, an școlar 2025-2026.

Proiectul educațional „STEAM ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE” își propune o abordare inovatoare a educației STEAM: utilizarea inteligenței emoționale pentru a deschide calea către starea de bine în mediile de învățare, incluziune, reziliență, diversitate și nondiscriminare.

Atașat regăsiți Regulamentul Proiectului educațional „STEAM ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE” și codul QR pentru înscriere valabil până la 25.11.2025.

**INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL,
prof. ~~Paula-Maria~~ DĂRĂBAN****SCAN ME****Inspectori școlari,**

prof. dr. FEJES Réka

prof. UNGUREANU COVĂSAN Mihai Paul

prof. GROS Maria Ramona

prof. KOVÁCS Júlia

STEAM

ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE

Aprobat ISJ/CCD

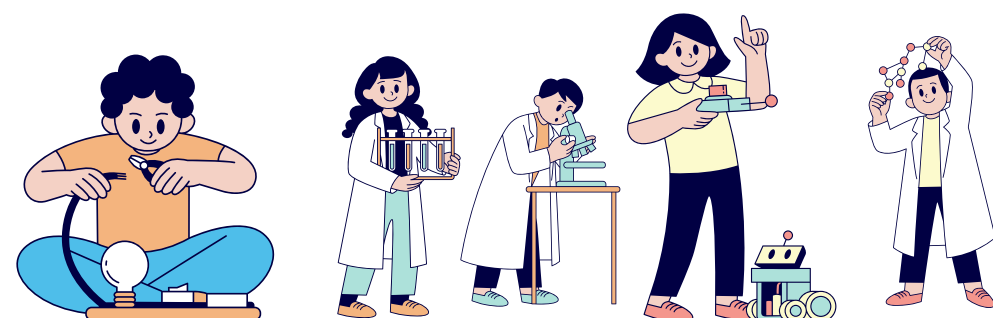
PROIECT EDUCAȚIONAL LA NIVEL NAȚIONAL

o abordare inovatoare a educației STEAM: utilizarea inteligenței emoționale pentru a deschide calea către starea de bine în mediile școlare, incluziune, reziliență, diversitate și nondiscriminare.

Ediția a II-a, 2025-2026



„STEAM-În mișcare pentru schimbare” este rezultat al inițiativei Education Resilience in Europe, finanțat de Cisco Foundation și susținut de Scientix.



În cadrul proiectului se oferă formare, metode și instrumente pentru înțelegerea conceptelor de educație STEAM, educație emoțională și educație pentru sănătate.



CASA
CORPULUI
DIDACTIC
VÂLCEA

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN VÂLCEA
INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL,
PROF. MIHAELA ANDREIANU



CASA CORPULUI DIDACTIC VÂLCEA,
DIRECTOR,
PROF. FLORENTINA-ADINA DOBRETE



Inspector Școlar Management Instituțional
Prof. Stan Dana

Inspector Școlar Învățământ Primar
Prof. Trăistaru Adriana

Inspector Școlar Dezvoltarea Resurselor Umane
Prof. Tricuță Algina Elena

Ediția a II-a, 2025-2026



ÎN MIȘCARE
PENTRU SCHIMBARE

PROIECT EDUCAȚIONAL LA NIVEL NAȚIONAL

ARGUMENT

Conform declarației adoptată la Summitul Mondial pentru Copii: „Copiii acestei lumi sunt inocenți, vulnerabili și dependenți. Ei sunt de asemenea curioși, activi, plini de speranță. Viața lor ar trebui să fie una de bucurie și pace, de joc, învățare și creștere. Viitorul lor ar trebui modelat în armonie și cooperare. Ei ar trebui să se formeze prin lărgirea orizonturilor și dobândirea de experiență.”

Plecând de la premisa că profesia didactică se află într-o continuă schimbare, determinată de evoluția rapidă a societății și implicit de complexitatea provocărilor la care trebuie să răspundă sistemul de învățământ, personalul implicat în procesul educațional are nevoie de competențe practice și de experiențe colaterale care să-i confere abilități cerute pentru un sistem educațional în plin proces de reorganizare.

Atunci când faci referire la invenție sau inovație imediat te gândești la marii inventatori, geniile din toate domeniile, acei oameni care au venit la un moment dat cu idei revoluționare, cu ajutorul cărora au reușit să schimbe lumea. Dintre aceștia amintim pe: Albert Einstein care a dezvoltat teoriile relativității generale și restrânse; figura culminantă a revoluției științifice care a descoperit gravitația, Isaac Newton; Nikola Tesla, inventator și inginer care a descoperit și brevetat câmpul magnetic rotativ, baza celor mai multe utilaje pe curent alternativ; becul se mândrește cu doi inventatori care au contribuit în egală măsură la apariția acestui element revoluționar: Thomas Edison și Sir Joseph Wilson; vaccinurile inventate de Louis Pasteur, cu ajutorul cărora au fost salvați zeci de milioane de oameni de boli infecțioase, etc.

Uităm că mulți inventatori, cercetători și oameni de știință au trebuit să intervină pentru a ne conduce acolo unde ne aflăm acum. Educația STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) este peste tot și a schimbat „jocul” pentru întreaga umanitate.



Educația STEAM a evoluat exponențial în recenta istorie a omenirii. Am ajuns la un punct în care majoritatea dintre noi suntem utilizatori competenți ai tehnologiei, dar totuși nu înțelegem cu adevărat știința din spatele obiectelor din viața de zi cu zi, cum ar fi telefoanele mobile, dispozitivele tehnice etc.

Proiectul nostru este inovativ și vine în ajutorul cadrelor didactice sprijinind educația formală în școlile țintă prin dotarea profesorilor cu un model de predare STE(A)M prin prisma inteligenței emoționale și prin stimularea învățării socio-emoționale a elevilor, dezvoltând astfel reziliența și creând o cultură a incluziunii și a diversității.

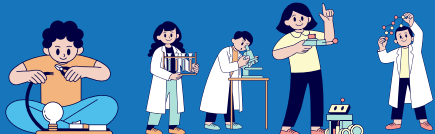
Învățarea Socio-Emoțională (SEL) este un proces educațional care se referă în special la dezvoltarea abilităților sociale și emoționale. Mai exact, este despre capacitatea copiilor de a percepe și a își exprima emoțiile, de a stabili și de a menține interacțiuni, de a înțelege și de a răspunde la emoțiile celorlalți, de a dezvolta conștiința de sine, stima de sine și imaginea de sine.

Am ales să abordăm această temă deoarece considerăm oportună învățarea prin educația STEAM în sinergie cu învățarea socio-emoțională, asociere care aduce numeroase beneficii: gândire independentă, abordare holistică, curiozitate naturală, gândire critică, creativitate.

Prin Educația STEAM, elevilor li se oferă loc să gândească, să evalueze și să determine cum să își atingă cel mai bine obiectivele și să finalizeze proiectele. Rezultatele nu trebuie măsurate pur și simplu prin succes sau eșec. În schimb, câștigul lor este modul de a gândi multilateral în timpul derulării proiectelor care au importanță și relevanță pentru ei.

Mulți oameni tind să separe STEAM-ul de Inteligența emoțională din motivul presupus corect pentru care inteligența emoțională se referă la a fi creativ și imaginativ, în timp ce STEAM se bazează pe calcule solide și fapte. Unul dintre avantajele majore ale educației STEAM este abordarea interdisciplinară. Acesta este și motivul pentru care acest tip de educație este atât de importantă pentru elevi, indiferent de domeniul pe care aleg să-l urmeze, artă sau știință.

Studiile au arătat că elevii care au dezvoltat abilități sociale s-au adaptat mult mai bine la mediul școlar. Cu ajutorul educației STEAM și învățării socio-emoționale elevii vor putea gândi "out of the box".

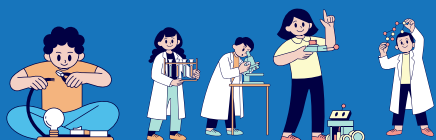


După cum este descrisă de Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL), învățarea socio-emoțională este procesul de dobândire și aplicare eficientă a cunoștințelor, atitudinilor și abilităților necesare pentru a recunoaște și gestiona emoțiile, dezvoltarea grijii și a preocupării față de ceilalți, luarea deciziilor responsabile, stabilirea de relații pozitive, gestionarea adecvată a situațiilor provocatoare.

O reușită neașteptată redă unui elev încrederea în sine și crește astfel motivația pentru învățare și perseverență în a-și atinge potențialul maxim. Controlul și dirijarea sistemului motivațional intrinsec specific activităților de învățare reprezintă una dintre cele mai dificile sarcini ale muncii profesorului, bazată pe măiestrie și har didactic.

Nivelul de dezvoltare a competențelor profesorului, ca și gradul lui de implicare în activitatea didactică, entuziasmul, pasiunea cu care își face meseria impactează dinamica motivațională a elevilor. Cadrul didactic trebuie să fie capabil să stârnească curiozitatea elevilor prin elemente de noutate și prin antrenarea lor în realizarea unor proiecte conectate la realitate.

Învățarea abilităților socio-emoționale este un drept de dezvoltare și o problemă de justiție și echitate socială. Pregătirea elevilor pentru lumea maturității lor este una dintre cele mai esențiale sarcini pe care le au profesorii. De aceea, inteligența emoțională contează și ar trebui „adusă” în clasă!



Ediția a II-a, 2025-2026



ÎN MIȘCARE
PENTRU SCHIMBARE

PROIECT EDUCAȚIONAL LA NIVEL NAȚIONAL

A. INFORMAȚII DESPRE APLICANT

Asociația EDUVITAL- EDUCAȚIA ESTE VITALĂ

Adresa: Str. Republicii, nr.35, bl.35, ap.16, loc. Rm.Vâlcea, județul Vâlcea

Persoană de contact: Iulia Cazan, telefon: 0763699706

email: asociatiaeduvital@gmail.com

B. INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Denumire proiect educațional: „STEAM - În mișcare pentru schimbare”

Categoria în care se încadrează proiectul:

- a. Știință;
- b. Tehnologie;
- c. Inginerie;
- d. Matematică;
- e. Inteligență emoțională;
- f. Învățarea socio-emoțională.

C. REZULTATELE PROIECTULUI

Prezentați următoarele elemente ale proiectului dumneavoastră:

- Ce fel de activitate este:

STEAM-ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE propune o abordare inovatoare a educației STEAM: utilizarea inteligenței emoționale pentru a deschide calea către starea de bine în mediile de învățare, incluziune, reziliență, diversitate și nondiscriminare.

În cadrul proiectului se oferă formare, metode și instrumente pentru înțelegerea conceptelor de educație STEAM, educație emoțională și educație pentru sănătate.



- Proiectul educational de parteneriat presupune activitati interconectate:

1. Cursul de formare "STEAM-În mișcare pentru schimbare" & WEBINARII

Modul 1. Inovație în educația STE(A)M prin învățare socio-emoțională

Modulul al 2-lea: Învățarea socio-emoțională

Modulul al 3-lea: Starea de bine. Reziliența în sala de clasă

Modulul al 4-lea: Instrumente digitale & design scenariu de învățare pe baza modelului de predare STEAM

Cursul se va realiza pe [Google Classroom](#).

Modulele de curs sunt parcurse individual de către cursanți (asincron). După fiecare temă de curs parcursă individual, cursanții se înscriu la WEBINARII/sesiunea sincron, pe ZOOM, conform graficului de mai jos.

Tipul și titlul activității	Perioada de desfășurare	Susținut de:
Webinar 1. Instrumente digitale în educația STEAM	26 noiembrie 2025 ora 16.00	prof. inv. primar Simona GHENEA – ambasador eTwinning, Scientix, Genially, Quiver, Wakelet și Bookcreator Echipa Eduvital – Educația este Vitală
Webinar 2. Instrumente, tehnici, abordări pedagogice inovative	03 decembrie 2025 ora 16.00	prof. inv. primar Ana Clara Grecu – ambasador eTwinning, Echipa Eduvital – Educația este Vitală

2. **Aplicarea modelului de predare STEAM** prin intermediul inteligenței emoționale, în conceperea unor lecții pentru învățământul preșcolar și primar.

3. **Activități specifice de consiliere psihopedagogică și de management al vieții personale și al carierei**, realizate în cadrul webinarilor.

4. **Utilizarea unor abordări pedagogice, metode și tehnici inovative** în crearea scenariului de învățare.

5. **Realizarea Ghidului Metodologic** cu scenarii didactice și exemple de bune practici în învățământul primar, înregistrat cu ISBN.



D.PREZENTAREA PROIECTULUI

D.1. **Argument justificare, scop:** STEAM-ÎN MIȘCARE PENTRU SCHIMBARE propune o abordare inovatoare a educației STEAM: utilizarea inteligenței emoționale pentru a deschide calea către starea de bine în mediile de învățare, incluziune, reziliență, diversitate și nondiscriminare.

Scopul proiectului este de a coordona activități metodico-stiințifice preluate din cercetarea educațională de profil, prin care cadrele didactice să beneficieze de:

- un model de predare STEAM prin intermediul inteligenței emoționale
- activități specifice de consiliere psihopedagogică și de management al vieții personale și al carierei
- abordări pedagogice, metode și tehnici inovative pe care să le inițieze și/sau aplice la clasă pentru îmbunătățirea performanțelor școlare, combaterea stereotipiilor de gen, promovarea carierelor STEM, dezvoltarea gândirii critice, reducerea abandonului școlar, creșterea frecvenței elevilor la cursuri, facilitarea procesului de incluziune școlară, integrarea școlară și socială a copilului/elevului.

Modalități de gândire: creativitate, inovație, gândire critică, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor și învățarea bazată pe experiență.

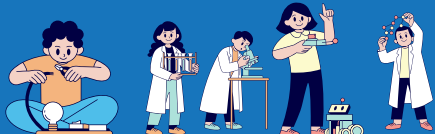
Modalități de lucru: comunicare, colaborare, lucru în echipă.

Instrumente de lucru: alfabetizare informațională și alfabetizare TIC

Orientarea în carieră: competențe civice, management al vieții personale și al carierei, combaterea stereotipiilor de gen, promovarea carierelor STEM, responsabilitate personală și socială, incluziune, non-discriminare.

D.2. Obiective generale și specifice:

Obiectivul general al proiectului este de a crea un cadru educațional inovator, un spațiu de învățare care să sprijine cadrele didactice în dobândirea și aplicarea competențelor necesare pentru predarea STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică), prin intermediul inteligenței emoționale, promovând astfel incluziunea școlară, diversitatea, reziliența și echitatea în sistemul de învățământ.



Obiectivele specifice ale proiectului:

- formarea cadrelor didactice în a utiliza modelul de predare STEAM prin intermediul inteligenței emoționale;
- inițierea/organizarea/participarea la schimburi de experiență între cadrele didactice prin intermediul comunității de profesori a Asociației;
- participarea la activități de voluntariat în cadrul prezentului proiect sau dobândirea calității de membru voluntar al Asociației;
- realizarea de activități specifice de consiliere psihopedagogică și de management al vieții personale și al carierei;
- promovarea unor abordări pedagogice, metode și tehnici inovative în procesul de predare-învățare-evaluare;
- realizarea Ghidului Metodologic cu scenarii didactice și exemple de bune practici în învățământul preșcolar și primar, înregistrat cu ISBN.

D.3. Grupul țintă căruia i se adresează proiectul:

- Cadrele didactice din învățământul preșcolar și primar;
- Elevii tuturor instituțiilor de învățământ implicate în parteneriat;
- Părinții, alți membri ai familiilor, școala, comunitatea locală.

D.4. Perioada de desfășurare a proiectului : 01.10.2025 – 31.03. 2026



CALENDARUL PROIECTULUI

1 octombrie- 25 noiembrie

ÎNSCRIEREA PARTICIPANȚILOR

26 noiembrie- 10 decembrie

CURS DE FORMARE & Webinarii

Modulele de curs sunt parcurse individual de către cursanți (asincron), pe Google Classroom. După fiecare modul parcurs individual, cursanții vor participa la WEBINARII/sesiunea sincron, pe ZOOM, conform graficului de mai jos.

Tipul și titlul activității	Perioada de desfășurare	Suținut de:
Webinar 1. Instrumente digitale în educația STEAM	26 noiembrie 2025 16.00-20.00	Prof. inv. primar Simona GHENEA - ambasador eTwinning, Scientix, Genially, Quiver, Wakelet și Bookcreator Echipa Eduvital - Educația este Vitală
Webinar 2. Inovație în educația STE(A)M și bune practici	03 decembrie 2025 16.00-20.00	Prof. inv. primar Ana Clara GRECU - ambasador eTwinning, Scientix.. Echipa Eduvital - Educația este Vitală

26 noiembrie- 15 ianuarie

CREAREA SCENARIILOR DE ÎNVĂȚARE, utilizând
șablonul Model de predare STEAM & SEL.

15 ianuarie 2026

TRANSMITEREA SCENARIILOR DE ÎNVĂȚARE

Termen limită: 15 ianuarie 2026

15 martie 2026

SELECȚIA ȘI PUBLICAREA SCENARIILOR DE ÎNVĂȚARE

Termen limită: 15 martie 2026

31 martie 2026

EXPEDIEREA MAPELOR

Termen limită: 31 martie 2026



SCAN ME

