

Școlile europene revoluționează educația științifică și artistică prin evenimente transnaționale de inovare

În Grecia, Portugalia și România, cadrele didactice și liderii din domeniul educației au încheiat cu succes evenimentele naționale de multiplicare din cadrul proiectului **FIND STEM** (*Fostering Innovations and Nurturing Diversity in STEM Education* / Promovarea Inovațiilor și Cultivarea Diversității în Educația STEM), prezentând abordări revoluționare care îmbină artele, jocul și instrumentele digitale în educația științifică primară și secundară.

Inițiativa FIND STEM își propune să răspundă principalelor provocări din sistemul educațional prin transformarea predării tradiționale a disciplinelor STEM într-o experiență STEAM incluzivă, creativă și echilibrată din punctul de vedere al genului. Prin intermediul celor trei evenimente naționale de multiplicare, intitulate *Simpozioane privind Artele, Creativitatea și Învățarea Ludică pentru STEM*, instituțiile partenere au diseminat două rezultate cheie ale proiectului: **Curriculumul de Dezvoltare Profesională Continuă (CPD)** și **Compendiul de Resurse**.

Evenimentul din Rafina îmbină știința practică cu implicarea comunității

Pe 9 mai 2026, Școala Gimnazială Nr. 1 din Rafina a organizat simpozionul național din Grecia, în localitatea Rafina. Integrat într-un festival local educațional și comunitar mai amplu, la care au participat aproximativ 2.000 de vizitatori, evenimentul a atras 56 de participanți direcți. Publicul a reunit 12 profesori, 5 psihologi, actori de la nivelul școlii, părinți și un reprezentant al Autorității Elene pentru Asigurarea Calității în Educația Primară și Secundară (ADIPDE).

Coordonat de directorul școlii, Chelmis Sarantis, alături de asistentul de formare George Stefanis și personalul de sprijin format din Maria Latzaki, Aikaterini Lazarou și Manolis Vinichakis, simpozionul a pus accent pe învățarea practică, centrată pe elev. Printre momentele principale s-au numărat:

- **Prezentările elevilor:** Elevii și-au prezentat propriile proiecte, acționând ca co-constructori ai rezultatelor învățării.
- **Proiecte interdisciplinare:** Activitatea „Umi no Kokoro” (Valuri, Grădini și Misiuni Marine) a conectat tematicile de mediu marin cu cercetarea și explorarea creativă.
- **Demonstrații STEM experiențiale:** Participanții s-au implicat într-o provocare practică de inginerie — construcția unui scaun din foi de ziar — și au explorat robotica subacvatică, experiențe de realitate virtuală (VR), roboți educaționali, parcuri de buzunar (*pocket parks*) și escape room-uri digitale (*digital breakouts*).

Răspunsurile de evaluare colectate din cele 47 de chestionare (o rată de răspuns de 83,9%) au arătat un nivel de satisfacție excepțional de ridicat, cu scoruri medii pe domenii cuprinse între 4,96 și 5,00 din 5. În plus, 83,0% dintre respondenți și-au exprimat intenția directă de a utiliza sau de a distribui resursele FIND STEM.



Evenimentul de multiplicare din Porto ajunge în sectoarele învățământului profesional și superior

În Portugalia, organizația parteneră ECSH a desfășurat un eveniment național de multiplicare structurat în trei sesiuni, pe parcursul a două zile consecutive, la Porto, pe 1 și 2 iunie 2026.

Pentru a maximiza impactul în diverse sectoare educaționale, ECSH a adoptat o structură ținută în trei sesiuni:

- **Sesiunea 1 (CESAE Digital, 1 iunie 2026):** La care au participat 9 profesioniști din învățământul profesional, coordonatori de formare, manageri de proiect și specialiști tehnici specializați în competențe digitale.
- **Sesiunile 2 și 3 (Escola Superior de Educação do Porto - ESE-IPP, 2 iunie 2026):** La care au participat 29 de lideri academici, inclusiv coordonatorul și vicecoordonatorul Consiliului Pedagogic, lectori universitari, psihologi școlari, consilieri de orientare în carieră, cercetători și studenți la programe de masterat în educație primară.

Sesiunile din Portugalia au oferit prezentări de la experți și ateliere interactive axate pe escape room-uri digitale (*Digital Breakouts*), vânătoare de informații pe internet (*WebQuests*), cercetare bazată pe proiecte și cadre didactice sensibile la dimensiunea de gen. Scorurile de evaluare din partea participanților au depășit 4,8 din 5 la toate criteriile, 93,5% confirmând intenția de a utiliza materialele prezentate în activitatea lor profesională, iar 87,1% solicitând actualizări continue privind rezultatele proiectului.





Simpozionul din Pitești accelerează transformarea educațională regional

Pe 3 iunie 2026, Centrul pentru Inovare și Performanță (CIPerform) a organizat evenimentul național de multiplicare din România, la Hotel Ramada (Sala Onix) din Pitești.

Evenimentul național intensiv a reunit 39 de participanți activi, reprezentând 15 școli distincte, centre de educație incluzivă (cum ar fi CSEI „Sfânta Filoftea” Ștefănești) și organisme administrative din întregul județ Argeș. Publicul a inclus profesori din învățământul primar și secundar din discipline științifice și umaniste, directori de școli, coordonatori pedagogici și consilieri școlari din cadrul CJRAE Argeș.

Simpozionul din România a inclus sesiuni plenare despre tranziția de la STEM la STEAM, îndrumări privind eliminarea prejudecăților inconștiente de gen în disciplinele tehnice și ateliere practice de simulare a escape room-urilor digitale gamificate (*Digital Breakouts*), vânătoare de informații pe internet (*WebQuests*) și proiectare tactilă de mini-lecții STEAM. Indicatorii cuantificabili de evaluare au arătat un nivel de satisfacție aproape perfect (între 4,89 și 4,95 din 5 pentru criteriile evaluate), 97,4% dintre respondenți confirmând explicit intenția de a implementa și distribui imediat resursele FIND STEM în cadrul instituțiilor lor.



Sinergie transnațională și impact educațional de durată

În toate cele trei țări gazdă, evenimentele naționale de multiplicare au depășit obiectivele de participare, instruind direct peste 130 de cadre didactice, psihologi, cercetători și lideri instituționali[cite: 1, 2, 3]. Prin combinarea artelor creative, a instrumentelor digitale gamificate și a cercetării aplicate cu disciplinele tehnice de bază, proiectul FIND STEM a pus o temelie solidă pentru o educație STEAM durabilă, incluzivă și atractivă în întreaga Europă.