

## PROIECT DE FINANȚARE RED

**Farcaș Alina Aurora**  
**Școala Gimnazială „Liviu Rebreanu”,**  
**structura Grădinița cu program Prelungit „Licurici”, Tg-Mureș**

### *Scopul general al proiectului*

Stimularea curiozității naturale a copiilor, prin activități practice și interactive, care să le permită să exploreze concepte de știință, tehnologie, inginerie, matematică și arte într-un mod accesibil și ludic, care să dezvolte abilități esențiale, cum ar fi gândirea critică, rezolvarea de probleme, creativitatea și colaborarea, folosind jocuri, experimente simple și construirea de obiecte.

### *Descrieți pe scurt proiectul*

Prin implementarea Proiectului „Învățare STEAM pentru viitor” în grădinița noastră, ne propunem să dezvoltăm și să implementăm un program educațional inovator, bazat pe abordarea STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică)

Proiectul „Învățare STEAM pentru viitor” are potențialul de a transforma experiența educațională a copiilor din grădiniță, îmbunătățind abilitățile lor critice și creative prin crearea unui mediu educațional stimulativ care să încurajeze curiozitatea copiilor, să le dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor și să le ofere oportunități de învățare practică. În plus, implicarea părinților și a comunității va întări legăturile și va promova educația ca un efort comun.

Caracterul inovativ al proiectului Învățare STEAM pentru viitor este integrarea unui mediu de învățare interactiv și hands-on care stimulează curiozitatea copiilor mici și care îi încurajează să exploreze concepte fundamentale ale științei, tehnologiei, ingineriei, matematicii și artei. Noi propunem activități prin care copiii să interacționeze atât cu materiale, jocuri inovatoare: masă luminoasă pentru apă și nisip, panou luminos Led, tavă de explorare pentru panou luminos, baghete și jetoane magnetice, microscop, proiector, cât și cu materiale, forme, texturi, culori, substanțe diverse, etc. Aceste activități oferă copiilor oportunitatea de a descoperii mediul înconjurător într-o manieră distractivă, de a învăța și explora prin joacă efectele de mixare a culorilor, opacitatea sau transparența corpurilor, de a înțelege simetria, reflexia, magnetismul, lumina, spațialitatea, de a observa obiectele într-un mod interesant și diferit, dezvoltând abilități de rezolvare a problemelor, gândire critică și creativă, colaborare. Nevoia identificată, pentru care am gândit derularea unui astfel de proiect în grădinița noastră, este faptul că în multe cazuri, copiii nu au acces suficient la activități care să dezvolte abilități de gândire critică, rezolvare a problemelor și creativitate într-un context științific, tehnologic și matematic. Acest lucru este din cauza faptului că atât cadrele didactice cât și în cadrul familiei nu se pune accent pe aceste abilități esențiale în vremurile noastre.

### **Proiectul Învățare STEAM pentru viitor răspunde acestor nevoi prin:**

- Stimularea interesului pentru știință și tehnologie de la vârste fragede, pregătind copiii pentru succesul școlar și pentru o viață activă în societatea digitală

- Dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor și colaborare. Copiii învață prin activități de grup, în care sunt nevoiți să comunice, să coopereze și să își exprime ideile într-un mod clar, esențial pentru succesul lor viitor.

- Promovarea unei mentalități de învățare continuă și adaptabilitate, prin încurajarea curiozității și experimentării, esențiale pentru viitorul lor educațional și profesional.

Astfel, proiectul propus în grădiniță, poate contribui la egalizarea șanselor educaționale în comunitate și poate ajuta la formarea unor tineri cu abilități esențiale pentru o lume în continuă schimbare.

#### **Acest lucru se va realiza prin:**

- Ateliere de formare pentru educatori: Sesiuni de instruire care să le ofere educatorilor instrumentele necesare pentru a implementa educația STEAM.

- Activități practice cu copii: Organizarea de sesiuni săptămânale de activități STEAM, precum experimente științifice simple, activități de construcție, artă și tehnologie.

- Evenimente de prezentare: Organizarea de expoziții și evenimente în care copiii să-și prezinte proiectele și realizările.

Rezultatul principal al proiectului Învățare STEAM pentru viitor pe termen lung este dezvoltarea abilităților fundamentale de gândire critică, rezolvare de probleme și creativitate, care sunt esențiale pentru învățarea viitoare a copiilor. Prin implicarea continuă în activități care integrează știința, tehnologia, ingineria, matematica și arta, copiii dobândesc o înțelegere timpurie a modului în care funcționează lumea din jurul lor și sunt încurajați să abordeze provocările cu o mentalitate deschisă și experimentativă.

În plus, pe termen lung, un astfel de proiect contribuie la dezvoltarea unor abilități socio-emoționale, cum ar fi colaborarea, comunicarea și perseverența. Copiii învață să lucreze în echipă, să-și exprime ideile, să accepte greșelile ca parte a procesului de învățare și să-și aprecieze succesul colectiv. Aceste abilități nu doar că sprijină progresul lor academic dar le formează și un set de competențe esențiale pentru a deveni gânditori critici și inovatori pe măsură ce cresc.

Prin urmare, prin integrarea educației STEAM în grădinița noastră, ne angajăm să creăm o bază solidă pentru viitorul educațional al copiilor, să-i pregătim pentru provocările unei lumi în continuă schimbare.

#### ***Care este grupul țintă și beneficiarii proiectului dumneavoastră?***

În cadrul acestui proiect ne adresăm unui număr de 59 preșcolari din grupele mari din cadrul Grădiniței cu Program Prelungit „Licurici”, și pentru 14 cadre didactice, fiind considerați beneficiari direcți. Beneficiarii indirecti sunt părinții copiilor participanți la proiect, precum și ceilalți preșcolari din grădiniță, prin ghidarea cadrelor didactice de la grupele mijlocii și mici.

#### ***Câți beneficiari direcți o să aibă proiectul? 73***

#### ***Câți beneficiari indirecti o să aibă proiectul? 172***

#### ***Care sunt obiectivele proiectului (ce vă propuneți să realizați)?***

**Obiectivele proiectului sunt:**

1. Integrarea disciplinelor STEAM în activitățile zilnice desfășurate în grădiniță, pentru a oferi o înțelegere holistică a conceptelor.
2. Încurajarea colaborării între preșcolari prin proiecte de grup care să dezvolte abilități interumane și de comunicare.
3. Stimularea creativității prin proiecte artistice care să completeze învățarea în domenii științifice și tehnice.
4. Încurajarea gândirii critice și a rezolvării problemelor prin activități interactive.
5. Abordarea unor teme relevante pentru copii, care să dezvolte un sentiment de responsabilitate socială.

***Care este lista de activități și perioada în care se vor desfășura acestea?***

Perioada în care se va desfășura proiectul va fi 03 februarie- 11 aprilie 2025. Activitățile se vor desfășura săptămânal. Vor fi 6 activități cu participarea activă a preșcolarilor, o activitate de expunere a materialelor și 2 activități de diseminare a rezultatelor, pentru cadrele didactice din grădiniță.

***Activitățile desfășurate în această perioadă vor fi:***

1. Sistemul solar- 4 februarie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
2. Pământul este casa mea, eu am grijă de ea! – 11 februarie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
3. Animale acvatice 18 februarie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
4. Animale de la Poli- 04 martie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
5. Monstrul culorilor – 11 martie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
7. Mijloace de transport - 18 martie 2025 - activitate cu implicare directă a copiilor
8. Expoziție de lucrări - 25 martie- 2025 - vizitarea standului cu exponatele copiilor de către copiii din grădiniță și părinți
9. Activitățile STEAM în grădiniță – 1 aprilie 2025 - masă rotundă cu cadrele didactice din Grădinița P.P. Licurici
10. Diseminarea rezultatelor proiectului „Învățarea STEAM pentru viitor”, în rândul cadrelor didactice de la Grădinița P.P. Licurici și a părinților 8 aprilie 2025

***Care este contribuția proprie la desfășurarea proiectului - activități voluntare, cofinanțare, echipamente, spații etc. (dacă e cazul)?***

1. Cofinanțare: Asigurarea de resurse financiare proprii și sponsorizare din partea Asociației Licuricii talentati. Aceste fonduri vor fi utilizate pentru achiziționarea de materiale didactice, echipamente și consumabile.
2. Împrumutul de echipamente necesare desfășurării activităților STEAM, laptop, calculator, videoproiector, materiale pentru experimente științifice și resurse pentru activitățile artistice.
3. Spații: activitățile se vor desfășura într-o sală de grupă a Grădiniței cu P.P. „Licurici”
4. Voluntariat:

***Ce indicatori numerici vă propuneți să realizați ?***

1. Numărul de ore de lucru - 27 ore
2. Număr de ore voluntariat- 60 ore
3. Număr de participanți - 59 preșcolari și 14 cadre didactice
4. Număr de activități STEAM realizate - 6
5. Număr de persoane implicate indirect: 100 părinți/ 72 preșcolari
6. Număr de materiale realizate: 90

### ***Care este caracterul inovativ al proiectului?***

Caracterul inovativ al proiectului ”Învățare STEAM pentru viitor,, este integrarea unui mediu de învățare interactiv și hands-on care stimulează curiozitatea copiilor mici și care îi încurajează să exploreze concepte fundamentale ale științei, tehnologiei, ingineriei, matematicii și artei. Noi propunem activități prin care copiii să interacționeze atât cu materiale, jocuri inovatoare: masă luminoasă pentru apă și nisip, panou luminos Led, tavă de explorare pentru panou luminos, baghete și jetoane magnetice, microscop, proiector, cât și cu materiale, forme, texturi, culori, substanțe diverse, etc. Aceste activități oferă copiilor oportunitatea de a descoperii mediul înconjurător într-o manieră distractivă, de a învăța și explora prin joacă efectele de mixare a culorilor, opacitatea sau transparența corpurilor, de a înțelege simetria, reflexia, magnetismul, lumina, spațialitatea, de a observa obiectele într-un mod interesant și diferit, dezvoltând abilități de rezolvare a problemelor, gândire critică și creativă, colaborare.

Planul de comunicare Promovare pagina de Facebook Grădinița cu Program Prelungit ”Licurici” Târgu Mureș, săptămânal, pentru părinți și urmăritori

### ***Care sunt abilitățile pe care credeți că le dezvoltă proiectul și de ce credeți că se întâmplă acest lucru?***

Proiectul dezvoltă următoarele abilități:

- gândirea critică, copiii sunt încurajați să experimenteze, să exploreze, să formuleze și să testeze ipoteze
- rezolvarea problemelor, preșcolarii vor învăța cum să examineze problemele și apoi să creeze un plan pentru a le rezolva
- creativitate și implicare a cunoștințelor, copiii învață experimentând și făcând, învățând să aplice cunoștințele însușite în lumea reală.
- luarea deciziilor, copiii sunt capabili să evalueze și să cântărească mai bine diferite opțiuni și să ia decizii mai bune în viitor
- munca în echipă, copiii învață să lucreze împreună în echipe pentru a găsi soluții la probleme, a înregistra date, a prezenta constatări și a lucra împreună cu scopul de a rezolva o problemă.
- experimentarea și asumarea de riscuri, procesul de experimentare promovează o atitudine de tipul „să încercăm și să vedem”

### ***Ce schimbări credeți că poate genera proiectul în modul de învățare / predare a științelor?***

Abilitățile pe care copiii le câștigă atunci când se implică în activități STEAM sunt transferabile și utile în mai multe aspecte ale vieții lor actuale și viitoare. Activitățile STEAM sunt experiențiale, gândite astfel încât copiii să descopere soluții creative și să devină încrezători în

capacitatea lor de a rezolva probleme. Prin activitățile STEAM pregătim copiii pentru situații din viața reală, îi învățăm să fie curioși, să fie inventivi, să fie proactivi, să se cunoască pe sine, să ceară feedback, să ofere feedback, să facă parte dintr-o echipă, să coordoneze o echipă, să îi respecte pe cei din jur, să aibă spirit civic și să fie autonomi.

***Cum vor fi implicați activ beneficiarii (copii sau tineri) în activitățile proiectului? .***

**Impact specific**

Copiii vor descoperii mediul înconjurător într-o manieră practică, interdisciplinară și atractivă prin implicarea lor directă în activități care integrează știința, tehnologia, ingineria, arta și matematica într-un mod creativ și îi va ajuta să înțeleagă noțiuni, concepte, fenomene:

- proiecte hands-on și experimente interactive: de exemplu proiectarea și construirea unui pod utilizând materiale din natură care să conecteze două puncta îmbină Ingineria cu Matematica și Tehnica și dezvoltă gândirea critică și rezolvarea de probleme
- atelier de creație artistică cu temă științifică: de exemplu redarea fenomenului Aurora Boreală utilizând guașă fluorescentă, panou luminos și tavă pentru panou luminos va îmbina Arta cu Știința și va oferi o abordare vizuală și creativă a acestui fenomen natural spectaculos, facilitând înțelegerea lui într-o manieră accesibilă
- experimente de fizică, chimie: jocuri cu lumina, apă, nisip, magneți, diferite substanțe. De exemplu fenomenul de erupere a unui vulcan realizat cu ajutorul unei machete, bicarbonat și oțet îi ajută pe copii să înțeleagă cum se combină substanțele pentru a crea o reacție chimică; experimente prin care se observă creșterea, dezvoltarea unei plante dintr-o sămânță; descompunerea luminii în culori utilizând un CD și o lanternă, etc.
- vizite, excursii: o vizită la Muzeul de Științe sau la Grădina Zoologică urmată de un proiect în care copiii să reproducă un ecosistem
- colaborări cu experți din comunitate, specialiști: discuțiile cu un biolog, inginer, artist, astronom le permite copiilor să înțeleagă cum fiecare disciplină se intersectează cu lumea reală

***Cum credeți că poate fi continuat proiectul după încheierea finanțării?***

**Impact transversal .**

Proiectul poate fi continuat prin mai multe strategii, având în vedere sustenabilitatea, impactul educațional și adaptarea la resursele disponibile:

- crearea unei echipe de cadre didactice voluntare la nivel de unitate care să continue activitățile derulate cu alte grupe de preșcolari
- crearea unui program de mentorat pentru cadrele didactice voluntare
- atragera de noi parteneri, sponsori, colaboratori, participanți după publicarea/ mediatizarea rezultatelor (sponsorizări, donații, colaborări)
- promovarea proiectului în cadrul comunităților de practică la nivel de educație timpurie și extinderea lui de la nivel local la nivelul mai multor unități școlare

***Ce se va întâmpla cu echipamentele / bunurile achiziționate prin intermediul finanțării, după finalizarea proiectului (dacă este cazul)? .***

Bunurile achiziționate prin intermediul finanțării vor fi utilizate la nivelul unități de învățământ pentru a continua, extinde, aprofunda activitățile STEAM împreună cu preșcolarii.