



MINISTERUL EDUCAȚIEI



INSPECTORATUL ȘCOLAR
JUDEȚEAN NEAMȚ

PROIECT EDUCAȚIONAL JUDEȚEAN

„AVVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI”

EDIȚIA a II-a, 2023 – 2024

Domeniul: științific



CUPRINS ÎN CALENDARUL JUDEȚEAN AL ACTIVITĂȚILOR EDUCATIVE
NEAMȚ 2024
POZIȚIA 60

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN NEAMȚ
Nr. 19946 din 03.11.2023

APROBAT
INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL
Prof. Florentina LUGA-MOISE



AVIZAT
INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL ADJUNCT
Prof. Ana SOCEA



INSPECTORI ȘCOLARI
Prof. Elena Cristina ALUNGULESEI
Prof. Ioana POEȚELEA
Prof. Steluța POSTOLICĂ
Prof. Elena MORARIU



PROIECT EDUCAȚIONAL JUDEȚEAN

„AVVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI” -Educație STEAM-



„AVVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI”

-proiect educațional care valorifică tehnica inovativă STEAM de abordare
a predării-învățării-evaluării la nivel preșcolar și primar-

ORGANIZATOR: Inspectoratul Școlar Județean Neamț

PARTENERI:

Liceul „Gh. Ruset Roznovanu”, Roznov
Școala Gimnazială Nr. 2, Piatra Neamț
Școala Gimnazială „Elena Cuza”, Piatra Neamț
Școala Gimnazială Nr. 8, Piatra Neamț
Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman
Colegiul Național „Roman Vodă”, Roman

ECHIPA DE PROIECT:

*prof. Florentina LUCA-MOISE, Inspector Școlar General
prof. Ana SOCEA, Inspector Școlar General Adjunct
prof. Elena Cristina ALUNGULESEI, Inspector Școlar
prof. Ioana POEȚELEA, Inspector Școlar
prof. Steluța POSTOLICĂ, Inspector Școlar
Prof. Elena MURARIU, Inspector Școlar*

*prof. Ioan STROIJA, Director, Liceul „Gh. Ruset Roznovanu”, Roznov
prof. Stela Luminița ANDREI, Director, Școala Gimnazială Nr. 2, Piatra Neamț
prof. Teodora SIMIONEL, Director, Școala Gimnazială Nr. 8, Piatra Neamț
prof. Dumitru LETOS, Director, Școala Gimnazială „Elena Cuza”, Piatra Neamț
prof. Claudiu MAXIM, Director, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman
prof. Ioana Roxana IORGA, Director, Colegiul Național „Roman Vodă”, Roman*

*prof. inv. preșcolar Gina GHEORGHIU, Școala Gimnazială Nr. 8, Piatra Neamț
prof. inv. preșcolar Claudia BERNAD, Școala Gimnazială „Elena Cuza”, Piatra Neamț
prof. inv. preșcolar Oana FLORICEL, Școala Gimnazială „Elena Cuza”, Piatra Neamț
prof. inv. preșcolar Alina- Alexandra IACOB, Școala Gimnazială „Elena Cuza”, Piatra Neamț
prof. inv. primar Laura BĂRGĂOANU, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman
prof. inv. primar Nicoleta IAMANDEI, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman
prof. inv. primar Mihaela MORARU, Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza”, Roman
prof. inv. primar Paula MAFTEI, Colegiul Național „Roman Vodă”, Roman
prof. inv. primar Gabriela LUNGU, Colegiul Național „Roman Vodă”, Roman*

PARTENERI:

LICEUL „GH. RUSET ROZNOVANU”, ROZNOV
NR. 7695 DATA 28.11.2023

Director,
prof. Ioan STROIA



ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 2, PIATRA NEAMȚ
NR. 4586 DATA 29 XI. 2023

Director, prof. Stela Luminița ANDREI



ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 8, PIATRA NEAMȚ
NR. 3533 DATA 22.11.10



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ELENA CUZA”, PIATRA NEAMȚ
NR. 5310 DATA 24.11.2023

Director,
prof. Dumitru LETOS



ȘCOALA GIMNAZIALĂ „ALEXANDRU IOAN CUZA”, ROMA
NR. 8617 DATA 22.11.2023

Director
prof. Claudiu Constantin MAXIU



COLEGIUL NAȚIONAL „ROMAN VODĂ”, ROMAN
NR. 1810 DATA 29 XI. 2023

Director,
prof. Ioana Roxana IORGĂ



PREZENTAREA PROIECTULUI

Argument, justificare, context



"Copiii noștri vin în această lume ca niște mici oameni de știință. Vor să înțeleagă cum funcționează lucrurile. Alătură-te experimentării lor dacă poți. Reîncadrează ceea ce arată ca un comportament negativ într-o mentalitate de cercetare. Configuează situații în care pot turna lichide, răsuci / arunca lucruri, sau gusta. Oprește-te să miroși păpădia, uită-te la nori și la stele. Niciodată să nu-ți fie frică să spui „Nu știu de ce - dar hai să aflăm împreună!”" - **Mellissa, dr. Cercetător STEM**

Educația STEAM este un nou concept educațional. Educația STEAM (STEAM: Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics (en) – Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă, Matematică) a început să se dezvolte începând cu anul 2007, luând naștere prin fuziunea educației STEM cu artele. Termenul de artă în contextul educației STEAM a fost considerat în diferite moduri (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019).

Proiectul educational „**AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI**” are ca scop antrenarea preșcolarilor și școlarilor din ciclul primar în înțelegerea lumii înconjurătoare prin maxima lor implicare, valorificând în mod holistic cunoștințele, aptitudinile, deprinderile și experiențele de viață dobândite.

Prin activitățile propuse în cadrul proiectului îi putem ajuta pe copii să înțeleagă conceptele abstracte, prin realizarea de experimente și joacă. Copiii sunt fascinați de baloanele care se înalță spre cer, de picăturile de ploaie care cad de sus, de nicăieri, de transformarea omului de zăpadă într-o băltoacă, de plutirea bărcilor și vapoarelor pe apă și de câte și mai câte lucruri pe care le observă în mediul înconjurător. Proiectul își propune învățarea prin experiment, prin joacă.

Prin experimentele propuse putem dirija în mod plăcut și util învățarea prin descoperire, putem activa gândirea analitică și segmentul senzorial, antrenăm creativitatea și imaginația copiilor, totul într-un mod proactiv și distractiv. Ce poate fi mai interesant pentru un copil decât să învețe luând parte efectiv la procesul creației!

Ne propunem să expunem copilul la experiențe artistice, la explorarea tehnicii și științei, la o incursiune în domeniul matematicii, la frumoasa provocare a ingineriei și totul în maximă securitate și confort, colaborând cu familia, cu colegii, cu specialiștii, în sălile de clasă, în natură cât și în alte locuri în care copiii se pot transforma cu ușurință în mici cercetători.

Finalitatea proiectului se dorește a fi concretizată prin răspunsuri la "De ce-urile" copiilor, răspunsuri la care au ajuns prin propria lor acțiune, descoperire, implicare.

Folosește lumea din jurul tău!

NU UITA - NATURA E ȘTIINȚĂ!

Scopul proiectului:

Proiectul educațional județean „*AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI*” are ca scop organizarea de activități comune la nivel preșcolar și primar, într-un cadru adecvat, care să contribuie la familiarizarea preșcolarilor și elevilor din învățământul primar cu lumea Științelor, Tehnologiei, Engineering/ Ingineriei, Artelor și Matematicii, la stimularea și dezvoltarea potențialului creator.

Obiectivele specifice proiectului:

- stimularea interesului pentru experimente și formarea unei gândiri convergente/ divergente/ creațoare;
- popularizarea și valorificarea unor strategii didactice inovatoare pentru îndrumarea preșcolarilor/ elevilor în realizarea unor proiecte științifice;
- crearea unor contexte de învățare în care preșcolarii și elevii să dobândească abilitățile necesare rezolvării situațiilor problemă;
- implicarea preșcolarilor și elevilor în activități extrașcolare, transdisciplinare care să cultive potențialul creator prin creare de produse noi valorificând informațiile dobândite;
- evidențierea importanței experimentelor în dezvoltarea abilităților de explorare a lumii înconjurătoare și a formării personalității;
- formarea, dezvoltarea și promovarea competențelor cheie necesare în secolul XXI;
- diseminarea rezultatelor obținute în școlile partenere și în comunitatea locală.

Descrierea grupului țintă căruia i se adresează proiectul:

Proiectul se adresează preșcolarilor și elevilor din învățământul primar, precum și cadrelor didactice din școlile participante la proiect.

Beneficiari direcți și indirecți ai proiectului:

Beneficiari direcți: preșcolarii, elevii din învățământul primar și cadrele didactice participante la proiect

Beneficiari indirecți: cadre didactice, comunitatea locală, parteneri educaționali

Durata proiectului: noiembrie 2023- iunie 2024

Descrierea activităților:

ACTIVITATEA NR. 1

a. Titlul activității: JURASSIK PARK, ROCI-FOSILE-DINOZAURI

b. Data/perioada de desfășurare: decembrie 2023- ianuarie 2024

c. Locul desfășurării: sălile de grupă /clasă (Sectorul Știință/Micul meu laborator), în natură sau în alte locuri accesibile copiilor (solarii, laboratorul școlii etc)

c. Locul desfășurării: sălile de grupă /clasă (Sectorul Știință/Micul meu laborator), în natură sau în alte locuri accesibile copiilor (solarii, laboratorul școlii etc)

d. Participanți: preșcolari, elevi din ciclul primar, părinți, specialiști (pădurari, reprezentanți ai Agenției de protecție a mediului, muzeografi, geologi etc.)

e. Descrieți pe scurt activitatea:

-Preșcolarii și elevii, îndrumați de către cadrele didactice vor crea un spațiu expozițional în clasă cu atlase, machete, fotografii cu fosile, tipuri de roci și caracteristicile acestora.

- Se vor realiza produse creative care să valorifice potențialul creator al preșcolarilor/elevilor și care să presupună combinarea Științelor, Tehnologiei, Ingineriei, Artelor și Matematicii, având la bază lumea dispărută a dinozaurilor, rocile și fosilele.

Imagini ale activităților și ale spațiului expozițional vor fi posteate pe pagina de Facebook a proiectului.

Termen- 31 ianuarie 2024

ACTIVITATEA NR. 2

a. Titlul activității: SUPER FRUCTE ȘI LEGUME

b. Data/perioada de desfășurare: februarie 2024- aprilie 2024

c. Locul desfășurării: sala de grupă /clasă/ laboratorul școlii

d. Participanți: preșcolari, elevi din ciclul primar, părinți, specialiști(medici, biologi, fermieri, muzeografi, ingineri agronomi etc.)

e. Descrieți pe scurt activitatea:

-Preșcolarii și elevii, îndrumați de către cadrele didactice vor afla informații despre super fructe și legume, vor crea un spațiu expozițional cu fructe și legume, machete, etc.

- Se vor realiza produse creative care să valorifice potențialul creator al preșcolarilor/elevilor și care să presupună combinarea Științelor, Tehnologiei, Ingineriei, Artelor și Matematicii, având la bază fructele și legumele, proprietățile acestora.

Imagini ale activităților și ale spațiului expozițional vor fi posteate pe pagina de Facebook a proiectului.

Termen- 30 aprilie 2024

ACTIVITATEA NR. 3

a. Titlul activității: CONCURS JUDEȚEAN DE MACHETE „STEAM TEAMS”

b. Data/perioada de desfășurare:

ETAPA I - PERIOADA 6-10 MAI 2023-participare directă

ETAPA II - PERIOADA 13-26 MAI 2023-participare directă

ETAPA III - JUDEȚEANĂ- PERIOADA 28-31 MAI 2023-participare directă

c. Locul desfășurării: sala de grupă /clasă/ laboratorul școlii/ centrul județean

d. Participanți: preșcolari, elevi din ciclul primar, cadre didactice

e. Descrieți pe scurt activitatea:

Concursul de machete **STEAM TEAMS** va consta în construirea de către preșcolarii/elevii din școlile participante la proiect a unei **MACHETE** reprezentând una dintre cele 2 activități din cadrul Proiectului Județean „Aventuri în lumea științei” (**JURASSIK PARK, ROCI-FOSILE-DINOZAURI sau SUPER FRUCTE ȘI LEGUME**).

În utilizarea machetelor se va ține cont de imaginația creatoare a preșcolarilor și elevilor, de implicare, de originalitate, precum și de folosirea cu preponderență a materialelor(lemn, semințe, paie, plante uscate, lână, cânepă, pânză de iută, plută, roci, etc.) .

În construirea machetei elevii trebuie să surprindă elemente specifice activității.

Etapa I

Această etapă se derulează la nivelul fiecărei unități de învățământ cu personalitate juridică cu grupe de nivel preșcolar sau clase de învățământ primar, **care doresc să participe la concurs**. În urma desfășurării concursului și jurizării materialelor de către o echipă numită la nivelul unității de învățământ, va fi desemnată câte o **singură echipă pentru fiecare ciclu de învățământ (preșcolar respectiv primar) care va reprezenta unitatea cu personalitate juridică la etapa a doua concursului**.

Etapa II

Această etapă se va desfășura cu participare directă.

Înscrierea pentru etapa a II-a se va face prin completarea fișei de înscriere și trimiterea acesteia, în perioada 13 mai – 16 mai 2023, pe adresa de email concurssteam@gmail.com.

*** O unitate de învățământ cu personalitate juridică poate participa cu o echipă de copii de nivel preșcolar și cu o echipă de elevi de nivel primar la etapa a doua a concursului.**

Machetele înschise în etapa a II-a a concursului vor fi jurizate în perioada 17 – 26 mai, separat, pentru fiecare ciclu de învățământ, de către o comisie numită de organizatori. Produsele vor fi prezentate în cadrul unei expoziții organizate într-una din instituțiile implicate în proiect.

Machetele trebuie să fie însoțite de o prezentare conformă Anexei 1 din Regulamentul de concurs.

Etapa III Această etapă se va desfășura cu participare directă într-una din unitățile partenere, în perioada 28-31 mai 2024

Echipele calificate, *sub îndrumarea cadrelor didactice coordonatoare*, vor realiza o machetă reprezentând una din cele două activități: **JURASSIK PARK/ ROCI – FOSILE - DINOZAURI sau SUPER FRUCTE ȘI LEGUME.**

Echipele vor avea pregătite, pentru susținerea probei de concurs, materialele necesare conceperii machetelor. *Se vor folosi următoarele materiale: lemn, semințe, paie, plante uscate, lână, cânepă, pânză de iută, plută, roci, scoici, solzi etc.)*

Timp de lucru: 30 – 40 minute.

Jurizarea se va face separat, pentru fiecare ciclu de învățământ, de către o comisie numită de organizatori, formată din cadre didactice/ specialiști ai instituțiilor implicate în proiect, având în vedere criteriile de evaluare prevăzute în Anexa 3.

Nu se admit contestații. Nu se acordă premii în bani.

La finalul concursului se vor acorda diplome de premii și diplome de participare pentru toate echipele înscrise în concurs.

ACTIVITATEA NR. 4

a. Titlul activității: AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI- GHID DE BUNE PRACTICI

b. Data/perioada de desfășurare: mai- iunie 2024

c. Locul desfășurării: sala de grupă /clasă/ laboratorul școlii

d. Participanți: preșcolari, elevi din ciclul primar, părinți, specialiști, cadre didactice

e. Descrieți pe scurt activitatea:

Ghidul „AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI” este organizat la inițiativa Inspectoratului Școlar Județean Neamț.

Scopul declarat al ghidului este acela de a promova bunele practici în predarea științelor în școală. Activitatea este destinată cadrelor didactice din învățământul preșcolar și primar preocupate de activitățile STEAM și includerea acestora în actul educațional.

Lucrările vor fi publicate într-un ghid.

Structura referatelor și condiții de participare:

Secțiunea 1. Experimente STEAM- EDUCAȚIE TIMPURIE

La această secțiune cadrul didactic coordonator poate participa cu un singur articol.

Toate lucrările vor fi însoțite de un referat care trebuie să cuprindă: considerații teoretice, materiale necesare, mod de lucru, date experimentale, interpretarea rezultatelor, aplicații practice, fotografii, bibliografie (anexa 5). Referatul nu va depăși 4 pagini.

Lucrările vor fi redactate utilizând fontul Times New Roman 12, la 1 rând, fișierul care va fi trimis trebuie să fie în format Word editabil și va fi denumit astfel: titlul lucrării _ numele și prenumele cadrului didactic _ școala de proveniență, localitatea.

Articolul pentru secțiunea 1 –comisiasteam.edtimpurie@gmail.com

Secțiunea 2 . Experimente STEAM- ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR

La această secțiune cadrul didactic coordonator poate participa cu un singur articol.

Toate lucrările vor fi însoțite de un referat care trebuie să cuprindă: considerații teoretice, materiale necesare, mod de lucru, date experimentale, interpretarea rezultatelor, aplicații practice, fotografii, bibliografie (anexa 5). Referatul nu va depăși 4 pagini.

Lucrările vor fi redactate utilizând fontul Times New Roman 12, la 1 rând, fișierul care va fi trimis trebuie să fie în format Word editabil și va fi denumit astfel: titlul lucrării _ numele și prenumele cadrului didactic _ școala de proveniență, localitatea.

Articolul pentru secțiunea 2- comisia2steam@gmail.com

Lucrările care nu vor respecta condițiile prevăzute în prezentul regulament nu vor fi înscrise în concurs!

Toate materiale selectate vor fi cuprinse în publicația concursului cu cod ISSN.

Acordarea premiilor

La finalul proiectului se vor acorda diplome pentru toți preșcolarii și elevii care au participat la activitățile din cadrul Proiectului Județean „Aventuri în lumea științei”.

Se vor acorda diplome și adeverințe pentru toate cadrele didactice îndrumătoare.

Nu se admit contestații.

Etapa de trimitere a diplomelor

Diplomele pentru participanți și adeverințele pentru cadrele didactice coordonatoare vor fi trimise pe e-mail până pe data de **31 august 2024**.

NU SE PERCEPE TAXĂ DE PARTICIPARE.

Persoane de contact pentru informații suplimentare:

Maftei Paula - învățământ primar, comisia2steam@gmail.com

Iacob Alexandra - educație timpurie, comisiasteam.edtimpurie@gmail.com

Acordul de parteneriat va fi trimis către profesorii coordonatori pe adresa comisiasteam.edtimpurie@gmail.com.

Informații și pe pagina de facebook a proiectului

ACTIVITATEA NR. 5

- a. Titlul activității:** Diseminarea rezultatelor proiectului
- b. Data/perioada de desfășurare:** iunie-august 2024
- c. Locul desfășurării:** grădinițe/ școli participante
- d. Participanți:** preșcolari, elevi din ciclul primar, părinți, cadre didactice
- e. Descrieți pe scurt activitatea:**

Pe parcursul activităților, rezultatele vor fi mediatizate în cadrul întâlnirilor metodice, cercurilor pedagogice, lectoratelor cu părinții, consiliilor profesionale, în presa locală, pe site-ul școlii sau în spațiul virtual.

Rezultate cantitative și calitative așteptate ca urmare a implementării proiectului:

Implementarea Proiectului educațional județean „*AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI*” va avea impact asupra:

Preșcolarilor/ elevilor:

- stimularea preșcolarilor/ elevilor pentru realizarea de experimente;
- stimularea și dezvoltarea potențialului creativ prin punerea copiilor în situații inovative de învățare/ experimentare;
- creșterea gradului de autonomie în luarea deciziilor;
- dezvoltarea cooperării/ colaborării între preșcolari/ elevi;
- îmbunătățirea rezultatelor școlare.

Părinților:

- abilitarea părinților cu practici de susținere;
- creșterea nivelului de implicare a părinților în desfășurarea activităților propuse.

Școlii:

- creșterea prestigiului în comunitatea educațională și locală/ județeană.

Activități de mediatizare și de diseminare din timpul implementării proiectului:

- mediatizarea pe rețele social- media, pe site-ul școlii;
- prezentări în cadrul întâlnirilor metodice, a cercurilor pedagogice, a consiliilor profesionale, în cadrul consfătuirilor de la nivel județean din anul curent sau viitor.

Rezultate calitative și cantitative așteptate ca urmare a implementării proiectului

- educarea unui comportament adecvat la copii și cultivarea interesului pentru activități STEAM.

Rezultatele cantitative ale proiectului vor fi evaluate prin:

- numărul de parteneriate;
- numărul de cadre didactice participante;

- numărul de elevi participanți la activități;
- numărul de articole publicate pe site-ul școlii, social-media;
- un ghid de bune practici cu act.

Modalități de monitorizare și de evaluare ale proiectului

- monitorizarea derulării activităților și a respectării responsabilităților membrilor echipei de implementare și a calendarului stabilit;
- monitorizarea respectării regulamentelor de înscriere;
- analiza rezultatelor concursului, jurizarea și monitorizarea lor;
- crearea unei pagini a proiectului pe Facebook pentru monitorizarea activităților;
- realizarea de clipurilor video și încărcarea acestora pe grupul de comunicare;
- realizarea unui ghid de bune practici cu exemple de activități realizate pe parcursul proiectului sau cu propuneri de activități care să promoveze educația STEAM.
- diseminarea informației prin popularizarea experienței didactice și publicarea broșurii cu benzi desenate/ creații literare;
- evaluarea impactului proiectului prin aplicarea unor chestionare de feedback participanților.

Modalități de asigurare a continuității /sustenabilității proiectului

- prin mediatizarea proiectului în țară, sperând în creșterea numărului de participanți anual;
- prin includerea în proiect și a altor parteneri din țară;
- prin calitatea și varietatea activităților, prin seriozitate, corectitudine și respectarea termenelor stabilite;
- prin identificarea unor sponsori care să asigure premii la secțiunea concurs a proiectului.

Riscuri implicate de proiect și planul de răspuns (lipsa de finanțare de la ME, retragere parteneri, lipsa sponsori etc.)

- În cazul retragerii unor parteneri, vom căuta alți parteneri sau vom distribui responsabilitățile;
- Lipsa sponsorilor poate fi un risc, situația va fi rezolvată cu ajutorul Asociațiilor de părinți din școlile partenere.

Activități de promovare/ mediatizare și de diseminare pe care intenționați să le realizați în timpul implementării proiectului

- articole în presa locală și online;
- publicarea rezultatelor activităților pe pagina de Facebook a proiectului;
- mediatizare pe rețelele social media și site-ul colegiului;
- prezentări succinte în cadrul comisiilor de curriculum, cercurilor pedagogice și în cadrul lectoratelor cu părinții.

ANEXE

Inspectoratul Școlar Județean Neamț Str. Lt. Drăghiescu, Nr. 4A Telefon: 0233 214 860 Nr. <u>14946</u>Data <u>29.11.2023</u>	Unitatea școlară: Adresa..... Telefon:..... Nr.....Data.....
---	--

ACORD DE PARTENERIAT

PROIECT EDUCAȚIONAL JUDEȚEAN „AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI”

EDIȚIA a II-a, 2023- 2024

ART. 1 PĂRTILE

Prezentul acord de parteneriat se încheie între:

1. Inspectoratul Școlar Județean Neamț, Str. Lt. Drăghiescu, Nr. 4A, Cod. 610125, Piatra Neamț, Județul Neamț, e-mail: office@isjneamt.ro, telefon: 0233 214 860, reprezentat de Inspector Școlar General, prof. Florentina LUCA- MOISE, Inspector Școlar General Adjunct, prof. Ana SOCEA, inspector școlar educație timpurie, prof. Elena Cristina ALUNGULESEI, inspector școlar învățământ primar, prof. Ioana POETELEA și inspector școlar proiecte educative, prof. Steluța POSTOLICĂ, în calitate de ORGANIZATOR

2. Unitatea școlară:.....

....., reprezentată de, în calitate de director și.....

....., în calitate de PARTENER în cadrul Proiectului Educațional Județean „AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI”.

ART. 2 OBIECTUL CONTRACTULUI

Obiectul contractului de parteneriat educațional îl reprezintă colaborarea dintre instituțiile partenere în vederea organizării și desfășurării Proiectului Educațional Județean „AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI” și asigurarea unui climat favorabil de colaborare între părțile amintite.

Obiectivele proiectului:

- stimularea interesului pentru experimente și formarea unei gândiri convergente/ divergente/ creatoare;
- popularizare și valorificare unor strategii didactice inovatoare pentru îndrumarea preșcolarilor/ elevilor în realizarea unor proiecte științifice;
- crearea unor contexte de învățare în care preșcolarii și elevii să dobândească abilitățile necesare rezolvării situațiilor problemă;

- implicarea preșcolarilor și elevilor în activități extrașcolare, transdisciplinare care să cultive potențialul creator prin creare de produse noi valorificând informațiile dobândite;
- evidențierea importanței experimentelor în dezvoltarea abilităților de explorare a lumii înconjurătoare și a formării personalității;
- formarea, dezvoltarea și promovarea competențelor cheie necesare în secolul XXI;
- diseminarea rezultatelor obținute în școlile partenere și în comunitatea locală.

ART. 3 OBLIGAȚIILE PĂRȚILOR

Inspectoratul Școlar Județean Neamț

- Să mediatizeze proiectul la nivelul unităților de învățământ din județ, prin intermediul coordonatorilor de proiect și programe educative școlare și extrașcolare;
- Să participe prin intermediul mai multor reprezentanți la coordonarea proiectului;
- Să participe la activitățile de evaluare secvențială și finală ale proiectului;
- Să monitorizeze respectarea Calendarului de desfășurare a activităților proiectului;
- Să trimită online diplomele participanților la proiect;
- Să disemineze rezultatele proiectului la nivel județean.

Unitatea școlară:.....

- Să promoveze proiectul în grădiniță/ școală/ comunitate;
- Să respecte regulamentul de desfășurare a proiectului;
- Să respecte termenele prevăzute în calendarul proiectului;
- Să distribuie diplomele preșcolarilor/ elevilor și cadrelor didactice;
- Să disemineze rezultatele proiectului la nivel local.

ART. 4 DURATA PARTENERIATULUI/ ÎNCETAREA PARTENERIATULUI

4. 1 Parteneriatul își produce efectele începând cu data semnării de către părți și este valabil până la încheierea proiectului.

4. 2 Prezentul parteneriat încetează:

- a) la expirarea duratei Parteneriatului;
- b) prin acordul scris al Părților;
- c) prin denunțarea unilaterală a Partenerului de către oricare dintre părți, cu preaviz de 15 zile calendaristice;
- d) prin reziliere, de către oricare dintre părți, pentru neîndeplinirea obligațiilor parteneriale ale părților.

4. 3 Părțile, de comun acord, pot prelungi durata prezentului Parteneriat prin încheierea unui act adițional.

ART. 5 CLAUZE FINALE ALE ACORDULUI

5. 1 Orice modificare a prezentului Parteneriat se face numai prin act adițional încheiat între părți.

5. 2 Niciuna dintre părți nu poate cesaona către terți drepturi sau obligații prevăzute în prezentul Parteneriat fără acordul scris, prealabil al celeilalte părți, sub sancțiunea nulității cesiunii.

Inspectoratul Școlar Județean Neamț	Unitatea școlară:
Inspector Școlar General, prof. Florentina LUCA- MOISE	Director, prof.

EXEMPLE DE ACTIVITĂȚI STEAM

ACTIVITATEA NR. 1: JURASSIK PARK, ROCI-FOSILE-DINOZAURI

Descrierea activității:

1. Copiii sunt împărțiți în 5 echipe, fiecare echipă având de realizat un puzzle. Ei constată că imaginea reconstituită reprezintă un dinozaur. Se poartă discuții despre dinozauri (pentru a afla ce știu copiii), apoi se prezintă un PowerPoint despre diferite specii de dinozauri.

Se utilizează platforma educațională <https://www.mozaweb.com/> pentru a viziona animația 3D din biblioteca virtuală despre Tyrannosaurus rex (Şopârla tiran). Copiii află informații despre această specie de dinozaur (mediu de viață, caracteristici, mod de hrana), apoi sunt antrenați în jocul video educativ cuprins în aplicație.

Se realizează dinozauri (3D) din materiale reciclabile (de exemplu pot fi folosite şabloane din carton colorat care reprezintă părțile componente ale corpului unui dinozaur și care se asamblează).

2. Se realizează, la nivelul clasei, macheta „Grădina cu dinozauri” utilizând o cutie de carton, pământ, pietre de diferite mărimi și culori, ierburi, crenguțe și frunze, pahare de unică folosință și dinozaurii asamblați la activitatea anterioară.

3. Elevii sunt împărțiți în 4-5 echipe a câte 3-4 copii, fiecare echipă primind pietre de diferite mărimi și culori. Pietrele se observă și se grupează după mărime, formă, culoare etc., apoi se folosesc în rezolvarea diferitelor sarcini matematice (numerație, compunerea și descompunerea numerelor, compararea numerelor, rezolvarea de operații matematice cu sprijin intuitiv etc), pentru construirea literelor de tipar, pentru scrierea unor cuvinte (se utilizează pietricele).

Se prezintă un filmulet despre diferite tipuri de roci
(<https://youtu.be/XBSZRp4JouQ?si=mMrcP6-EfH9WBMXV>).

Se inițiază jocuri de construcție (ex.: „Căsuța de piatră”). De asemenea pietrele pot fi pictate (cu flori, peisaje, chipuri de personaje ce pot fi folosite în jocuri de rol etc.).

ACTIVITATEA NR. 2: SUPER FRUCTE ȘI LEGUME

Descrierea activității:

1. „Mărul oxidat”

E nevoie de mere, lămâie, un bol de sticlă și apă. Fructele se înjumătățesc. Jumătate de lămâie se stoarce în bol, apoi se adaugă apă. Se lasă mărul tăiat până capătă culoarea maronie (adică oxidează). Jumătate de măr se introduce în limonadă, cealaltă jumătate fiind lăsată pe masă. După aprox. 15-20 min se scoate jumătatea de măr din limonadă și se compară cu jumătatea rămasă pe

masă. Se observă că mărul din limonadă și-a căpătat culoarea inițială, zeama de lămâie înlăturând culoarea maronie.

Cât timp mărul este în zeama de lămâie putem realiza o salată de fructe gustoasă pe care să o savurăm la finalul activității.

2. Ouă de Paști vopsite natural

E nevoie de un vas cu apă, coji de ceapă (de preferat de la ceapa roșie), sare, oțet, plită electrică, ouă, ulei, bol de sticlă. Se fierb cojile de ceapă, se strecoară lichidul obținut, apoi se adaugă sare și oțet (2-3 linguri) în colorantul obținut. Se lasă colorantul la răcit puțin. Într-un alt vas se pun ouăle degresate (cu oțet) și se adaugă peste ele colorantul obținut din coji de ceapă. Se fierb ouăle cca 10 min., apoi se scot și se ung cu puțin ulei.

Cât timp durează acțiunea de fierbere (a cojilor de ceapă, respectiv a ouălor), li se explică elevilor că se pot obține culori naturale din diferite legume (de exemplu: roșu prin fierberea sfecliei roșii, verde prin fierberea spanacului, galben prin fierberea cepei). Se prezintă coloranți obținuți prin procesul de fierbere a legumelor și apoi li se cere copiilor să picteze cu astfel de coloranți.

STIINTĂ (S) - EXPERIMENTE

1. Cerneala invizibilă

<https://youtu.be/v4AMW0hmws4?si=Iv6RcufuwB4ZXqoZ>

Cerneala invizibilă este *zeama de lămâie pură*.

Ai nevoie de: hârtie alba, lămaie, bețigas de urechi, cuțit, un bol mic, un tocător

Care sunt pașii?

Se taie lămâia pe jumătate și se stoarce zeama într-un bol mic.

Înmoia bețigașul în zeama de lămâie și scrie un mesaj sau desenează ceva pe hartie.

Cu sprijinul unui adult pune hârtia pe o tavă de copt și când s-a încins cuptorul bagă tava cu hârtia în cuptor preț de 30 de minute.

Scoate tava din cuptor folosind manuși de bucătărie și las-o la răcit.

Marcajele invizibile ar trebui acum să fi devenit vizibile.

2. Uite ce se întâmplă dacă pui suc de portocale pe un balon umflat

<https://youtu.be/JMHPC5RVuVw?si=ooZWwszZQTsvjB-X>

Ai nevoie doar de câteva citrice și niște baloane normale, pentru copii.

E suficient să le umfli cât poți și apoi să le legi bine de tot pentru ca aerul să nu iasă. Apoi curăță coaja de la portocale și stoarce puțina zeama. O sa pocnească imediat din cauza Limonene, un ulei care se regăsește în coaja portocalelor în concentrații mari.

Limonene este un hidrocarbon lichid puternic ce topește practic balonul care imediat se sparge.

3. Ce se întâmplă când îngigli cuie într-o lămâie.

https://youtu.be/IRZHow_wH2A?si=YjKdAxOCrlOifpFu

4. De ce lămâile/portocalele plutesc în paharul cu apă iar lime-ul sau limeta verde se scufundă

<https://www.youtube.com/watch?v=AEgVzfHvoXg&pp=ygUlZXhwZXJpbWVudCBsaW1lIHNlIH NjdWZ1bmRhIGxhbWFpYSBudQ%3D%3D>

5. Un vulcan într-o lămâie!

<https://youtu.be/LwpMygQPQF0?si=qvgFzXvPmRacUx9>

Aveți nevoie de :

1 lămâie + zeama de la încă o lămâie

1 linguriță bicarbonat de sodiu

colorant alimentar

detergent lichid de vase

o spatulă din lemn/o tavă

Am tăiat la ambele capete lămâia, astfel încât să aibă stabilitate și să “stea în picioare”.

Am stors separat și o lămâie, astfel încât să obțin un efect și mai spectaculos.

Am așezat lămâia pe o tavă și am început să scobesc în interior să strâng cât mai multă zeamă.

Am adaugat apoi și sucul de lămâie stors anterior.

Am adaugat colorant și detergentul de vase.

Am pus și linguriță de bicarbonat, o ”lava” spumoasă și colorată a erupt din vulcanul nostru.

6. Coloranți pentru pictură din fructe de pădure și alte fructe.

<https://youtu.be/y35DGkfeakg?si=FOqjHh-lo7hqkhNk>

7. Colorăm spaghetti cu coloranți obținuți din fructe și legume(afine, ceapă, rodie, sfeclă roșie, spanac, morcov, etc)

https://youtu.be/-w-nRq0mz9M?si=2i_49-KzqAutFfm

<https://youtu.be/OGEktpptxx0?si=uIGHyfr6iUzOuz38>

8. Culori din legume!

<https://youtu.be/D3Z0LKJb1WM?si=ZdtJNb7gfAmqGgH>

9. Experiment cu varza roșie!

<https://youtu.be/8SuB4rvbg3U?si=RAWiI-nTkjuHMidI>

<https://youtu.be/8SuB4rvbg3U?si=4C4Awlg3o0Bs4jxs>

10. Experimente cu fasole.

<https://youtu.be/RTRW2Cf9U2U?si=RkVpK6x9cZMeD0iv>

<https://youtu.be/lTPIgcb7K8U?si=Gq14LQBu0D04VYo1>

<https://youtu.be/ItANNg7sQhk?si=a4clh0eiqb7-eDq>

11. Pepene albastru!

<https://youtu.be/CB07b0MRAt0?si=k-ad3KmWIPVqlIdl7>

TEHNOLOGIE (T)

1. Stampile din fructe și legume.

https://youtu.be/AdqJ53bUKpc?si=7HA7kYOwmQo0_bfx

<https://youtube.com/shorts/cJ4w7fJD4n4?si=b-8uxk3UwqplGLUh>

2. Animale fantastice din fructe și legume

<https://youtu.be/NhGmZnpfibs?si=vFxnH3SomhioHHxB>

<https://youtu.be/NDIt3M6wp0Q?si=9IEwZaF8t8E0Vwvz>

<https://youtu.be/8YNutu64HKo?si=BM5WW-0xmC89dCdS>

3. Jucării din fructe și legume

https://youtu.be/lUDeTijCobE?si=Yz_a3q1jPBxIkBWm

<https://youtu.be/hAWimMZOdAo?si=sQL4LFFY0JfbE0qY>

https://youtu.be/oey4evE5uBc?si=qUN3rAi3_7Ox3QZe

4. Gătim gustări funny din legume!

<https://youtu.be/xV7y9LJA8iQ?si=zWH8FrpQAGYyL3hH>

5. Decorațiuni din fructe și legume.

<https://youtu.be/bxontcg1s1w?si=Y6VIBDxcuE0id7TR>

6. Cum preparăm sucul de fructe/legume.

<https://youtu.be/ECw9KnUVWrM?si=D6sdJButR7zwmHIT>

https://youtu.be/3v-r-Vdq3_o?si=rbK8Ot1r94Qcq1_6

7. Salate, salate!

<https://youtu.be/MtpZJvdZYQY?si=witVgDo-6Nm5RReu>

<https://youtu.be/UsCQQkMLp88?si=3YZjwKjt8Lzy-1Rr>

8. Munca în grădina de legume.

<https://youtu.be/N0183Wb8GA8?si=xc74qeP-ha5uLji4>

9. Copii la market.

<https://youtu.be/1cikKfxmiw0?si=vev96viqRCC61PfO>

INGINERIE (E)

1. Confeționăm costume pentru parada legumelor și fructelor

https://youtu.be/jwOBmUevbbs?si=Z_dELpJjWMheN4SB

<https://youtu.be/N-3PMsV2Dwc?si=JhwSQjrWO8UAotNB>

<https://youtu.be/XQNGi5zeUv8?si=XDMMDGIAXPOrhPY3w>

2. Amenajăm o grădină!

https://youtu.be/0TJuJTFEBbs?si=q9NHzvEGgC_nqchv

<https://youtu.be/I-sttXzs7CE?si=g6-HMO64ChP6mzAR>

3. Amenajăm cu copiii, o grădină de legume!

https://youtu.be/Z7GCYG9YeT8?si=_kO4pRpsk-bXrTtS

4. Cum crește grădina mea!

<https://youtu.be/y7FPYUVsqn0?si=ghjm3qRUN2OrRlvf>

5. Construim o seră din peturi.

<https://youtu.be/-FfiyuzbkxM?si=YXR9RvbM9yknO-ai>

6. Copii construind.

<https://youtu.be/BMe49CE0h4M?si=npZsGEkjQqomZ35a>

ARTĂ (A)

1. Învățăm să desenăm un măr!

https://youtu.be/vKNq5tZbgYw?si=c_6EurM41Ua5XOYw

2. Desenăm fructe!

<https://youtu.be/MTow4fl9zPs?si=OJkEN2wdEUcwQKYq>

3. Desenăm legume!

https://youtu.be/r5X121SJGv0?si=QTq3WvasdGuz3_Es

4. Modelăm fructe și legume!

<https://youtu.be/FMIIESVvG14?si=6U3OcuPc4a4IgaM6>

5. Activități practice cu fructe și legume!

https://youtu.be/HNMNrDQEtxk?si=-E_W11YLG1trHS18

<https://youtu.be/NVsKPORhDkA?si=EwupA7H04byMHKLs>

<https://youtu.be/ueRPD65c-Ro?si=qhnBXUcSrRX6rK93>

<https://youtu.be/Ut0Xnch00zE?si=gWzeog8w9zqKLtYm>

6. Legumele și fructele – cântec

<https://youtu.be/SDxa2bvguRs?si=HhJEdrsi0GeLS72N>

7.Fructe – Colaj

[https://youtu.be/248BeFHPL5k?si=CUATmsit8yiUMcfq](https://youtu.be/248BeFHPL5k?si=CUATMsit8yiUMcfq)

8.Legume – miniaturi/modelaj

https://youtu.be/EdTKnQHZg-A?si=d3Z_cN6WoVD6cZvp

9.Dans tematic

<https://youtu.be/nwNSReZs6QY?si=RbhnL1dl1QYoP9RI>

10.Coș cu fructe.Tutorial- pictură

https://youtu.be/_qsZX4tEooc?si=SK_Prb2D9L5Y7PKc

MATEMATICA (M)

1.Legume timpurii - numerația

<https://youtu.be/FyfN8Zx4Fyc?si=TS3qZIzRGl4qqapx>

<https://youtu.be/DeGme-MN6TQ?si=TRCm7pGjxuEro7ww>

2.Fructe de toamnă!- alcătuire de mulțimi după mai multe criterii

<https://youtu.be/3U-Wxd0Ui54?si=JygLDLfvuqm4FS0>

3.Intreg/jumătate/sfert- fracțiile

<https://youtu.be/IdiSYW4W2n4?si=qVqrjNMYmkV2pNm>

4. Împărțirea

<https://youtu.be/X3sHqEbhDYQ?si=lQyeRrYR1Ah6HCtt>

5. Scăderea numerelor naturale până la 10

<https://youtu.be/-oqD7RJrcjU?si=T5Yjh1dIiuyceRVq>

6.Mai multe/mai putine!

<https://youtu.be/Ej84YcSiMcE?si=HLHb09zsIOiuPTe3>

7. Morcovi subțiri și groși

<https://youtu.be/41vGJ0RFD0I?si=Pm6lebxn9fFRUNcT>

8. Activitate matematică de sortare

https://youtu.be/FUgSlOKBC7U?si=NCbZPHIJg_C_umfx

9. Numerația 1-10

<https://youtu.be/9SAEtarfNqc?si=2au8OSO3Ey3oGL5Y>

10.Matematica în natură.

<https://youtu.be/a8HY3vMIpW8?si=n-iLy7C9VGxLXkcY>



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN NEAMȚ
Nr. 14946 din 03.11.2023

*Adriat,
inspecțor școlar,
prof. Heliuța Postoliciu*



PROIECT EDUCATIONAL JUDEȚEAN

„AVENTURI ÎN LUMEA ȘTIINȚEI”

EDIȚIA a II-a, 2023 – 2024

Domeniul: științific



STEAM-TEAMS

CONCURS JUDEȚEAN DE MACHETE ȘCOLARE STEAM

REGULAMENT DE PARTICIPARE

Concursul de machete **STEAM TEAMS** va consta în construirea de către preșcolari/elevii din școlile participante la proiect a unei **MACHETE** reprezentând una dintre cele 2 activități din cadrul Proiectului Județean „Aventuri în lumea științei” (**JURASSIK PARK, ROCI-FOSILE-DINOZAURI sau SUPER FRUCTE ȘI LEGUME**).

Pentru a participa la concurs se vor forma echipe în conformitate cu cerințele specificate în prezentul regulament pentru fiecare etapă în parte.

O echipă poate fi coordonată de maxim două cadre didactice.

Echipele vor fi formate din maxim 5 preșcolari, respectiv elevi.

Nu se percepe taxă de înscriere/participare.

Nu se oferă premii materiale.

Participarea la concurs nu este obligatorie, activitățile nr. 1 și nr. 2, pot fi implementate fără obligativitatea participării la activitatea nr. 3 – **Concursul STEAM-TEAMS**.

**CONCURSUL VA AVEA TREI ETAPE:****ETAPA I - PERIOADA 6-10 MAI 2023**

Această etapă se derulează la nivelul fiecărei unități de învățământ cu personalitate juridică cu grupe de nivel preșcolar sau clase de învățământ primar, care doresc să participe la concurs. În urma desfășurării concursului și jurizării materialelor de către o echipă numită la nivelul unității de învățământ, va fi desemnată o *singură echipă pentru fiecare ciclu de învățământ (preșcolar respectiv primar) care va reprezenta unitatea cu personalitate juridică la etapa a doua concursului.*

ETAPA A DOUA – PERIOADA 13-26 MAI 2023

Această etapă se va desfășura cu participare directă.

Înscrierea pentru etapa a II-a se va face prin completarea fișei de înscriere și trimiterea acesteia, în perioada 13 mai – 16 mai 2023, pe adresa de email [concursteam@gmail.com](mailto:concurssteam@gmail.com).

* *O unitate de învățământ cu personalitate juridică poate participa cu o echipă de copii de nivel preșcolar și cu o echipă de elevi de nivel primar la etapa a doua a concursului.*

Machetele înschise în etapa a II-a a concursului vor fi jurizate în perioada 17 – 26 mai, separat, pentru fiecare ciclu de învățământ, de către o comisie numită de organizațiori. Produsele vor fi prezentate în cadrul unei expoziții organizate într-o din instituțiile implicate în proiect.

Machetele trebuie să fie însoțite de o prezentare conformă Anexei 1 din Regulamentul de concurs.

* Răspunderea pentru originalitatea materialelor revine cadrelor didactice îndrumătoare.

Criterii de evaluare / jurizare

* Vor fi descalificate materialele în care se observă intervenția adulților și care nu respectă tematica concursului.

* Se va urmări exclusiv munca preșcolarului/elevului.

* Se va urmări gradul de originalitate și imagine pe care preșcolarii/elevii îl dovedesc prin lucrarea realizată.

* Se va urmări transpunerea cât mai fidelă a principiilor STEAM.

* Jurizarea se va face de către cadrele didactice/ specialiști ai instituțiilor implicate în proiect. Nu se admit contestații. Nu se acordă premii în bani.

* În urma aplicării criteriilor de evaluare vor fi selectate cele mai bune **10 echipe de nivel preșcolar** și cele mai bune **10 echipe de nivel primar** care vor participa la etapa județeană a concursului.

* Fiecare echipă va primi diplomă de participare.

Nu se admit contestații.

**ETAPA JUDEȚEANĂ A CONCURSULUI – PERIOADA 28-31 MAI 2023**

Această etapă se va desfășura cu participare directă într-una din unitățile partenere, în perioada 28 – 31 mai 2024.

Echipele calificate, *sub îndrumarea cadrelor didactice coordonatoare*, vor realiza o machetă reprezentând una din cele două activități: **JURASSIK PARK/ ROCI – FOSILE - DINOZAURI sau SUPER FRUCTE ȘI LEGUME.**

Echipele vor avea pregătite, pentru susținerea probei de concurs, materialele necesare conceperii machetelor. *Se vor folosi următoarele materiale: lemn, semințe, paie, plante uscate, lână, cânepă, pânză de iută, plută, roci, scoici, solzi etc.)*

Timp de lucru: 30 – 40 minute.

Jurizarea se va face separat, pentru fiecare ciclu de învățământ, de către o comisie numită de organizatori, formată din cadre didactice/ specialiști ai instituțiilor implicate în proiect, având în vedere criteriile de evaluare prevăzute în Anexa 3.

Nu se admit contestații. Nu se acordă premii în bani.

La finalul concursului se vor acorda diplome de premii și diplome de participare pentru toate echipele înscrise în concurs.

Numărul premiilor nu va depăși 25% din numărul participanților.

Deplasarea preșcolarilor și elevilor în scopul participării la etapa județeană a proiectului se va face cu respectarea prevederilor legale referitoare la deplasări/drumeții/excursii școlare.



ANEXA 1

FIŞĂ DE PREZENTARE

CONCURS JUDEȚEAN DE MACHTE- STEAM TEAMS

Ediția a II-a

2023- 2024

1. CONSIDERAȚII TEORETICE:

Titlul activității:

Nivelul de învățământ:

Obiectivele activității:

2. Materiale folosite:

3. Mod de lucru:

4. Aplicabilitate practică a cunoștințelor dobândite:

5. Bibliografie/webografie:



ANEXA 2

FIŞĂ DE ÎNSCRIERE

CONCURS JUDEȚEAN DE MACHTE- STEAM TEAMS

Ediția a II-a

2023- 2024

Instituția, localitatea, clasa/grupa:

.....
.....

Adresa, telefon, e-mail unitate școlară:

.....
.....

Echipaj:

.....
.....

Cadru didactic îndrumător/Cadre didactice îndrumătoare :

.....
.....

Adresa, telefon, e-mail cadru didactic/cadre didactice îndrumătoare:

.....
.....

Am luat la cunoștință prevederile regulamentului concursului și sunt de acord cu acestea.

Nume, prenume.....

Semnătura



Notă: Fișa de participare va fi completată și asumată prin semnătură de către cadrul didactic/cadrele didactice coordonator de lucrare.

ANEXA 3**FIŞĂ DE EVALUARE A MACHETELOR**

Evaluarea machetelor va fi realizată în funcție de:	Punctaj
Abordarea elementelor specifice activității alese	25p
Importanța practică/ metodică a lucrării;	10p
Gradul de originalitate/inovare;	10p
Corelația dintre titlul lucrării și tema simbolizată	10p
Utilizarea materialelor solicitate în realizarea lucrărilor;	15p
Interdisciplinaritatea/ transdisciplinaritatea machetei	10p
Argumentarea alegerii temei și prezentarea lucrării în fața comisiei de evaluare	20p
Total punctaj	100p