



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



UNIVERSITATEA
PEDAGOGICĂ DE STAT
ION CREANGĂ
DIN CHIȘINĂU



REGULAMENT

privind organizarea și desfășurarea

Concursului național STEAM^x - Idei care mișcă

ediția 2026–2027

Perioada de desfășurare a Concursului	Octombrie 2026 – Mai 2027
Partener de dezvoltare	Guvernul Norvegiei
Partener instituțional	Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Implementator	Programul Națiunilor Unite pentru Dezvoltare (PNUD) Moldova și Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului” (CNIDE), din cadrul Universității Pedagogice de Stat „Ion Creangă” din Chișinău
Categorii	clasele a V-a – a IX-a clasele a X-a – a XII-a

Chișinău, 2026

I. DISPOZIȚII GENERALE

Prezentul Regulament stabilește cadrul de organizare și desfășurare a Concursului Național STEAM, ediția 2026–2027 (în continuare – Concursul).

1. Concursul este o inițiativă educațională națională destinată elevilor din clasele a V-a – a XII-a și cadrelor didactice care îi îndrumă și mentorează în procesul de elaborare și dezvoltare a proiectelor STEAM.
2. Concursul este organizat de Programul Națiunilor Unite pentru Dezvoltare (PNUD) Moldova, cu sprijinul financiar al Guvernului Norvegiei, în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova și Centrul Național de Inovații Digitale în Educație „Clasa Viitorului”.
3. Concursul este realizat în cadrul proiectului „Transformarea Educației prin intermediul Școlilor Model”, în baza Contractului nr. 10595260, încheiat între Programul Națiunilor Unite pentru Dezvoltare (PNUD) și Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, pentru implementarea activităților aferente Concursului Național STEAM în perioada 18 septembrie 2026 – 30 iulie 2027.
4. Concursul este conceput ca un parcurs educațional integrat, care cuprinde: înscrierea și selectarea echipelor participante; formarea profesorilor-mentori; dezvoltarea și prototiparea proiectelor; activități de mentorat și monitorizare; evaluarea proiectelor dezvoltate; selectarea proiectelor pentru prezentarea în cadrul Expoziției Naționale STEAM; prezentarea și evaluarea proiectelor în cadrul Expoziției; premierea și valorificarea rezultatelor Concursului.
5. Concursul urmărește valorificarea interdisciplinară a științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii în investigarea unor probleme reale și în dezvoltarea unor soluții relevante, demonstrabile și argumentate.
6. În etapa inițială sunt selectate 50 de echipe/proiecte STEAM, care participă la activitățile de formare, dezvoltare și mentorat. Ulterior, în baza evaluării proiectelor dezvoltate, sunt selectate 30 de proiecte, din ambele categorii de concurs, pentru participarea la Finala Națională și Expoziția STEAM.
7. Concursul se desfășoară la nivel național, în limba română. Participarea este gratuită.
8. Organizatorii promovează participarea echitabilă și incluzivă și pot asigura, după caz, măsuri rezonabile de acces și comunicare pentru participanți, în limita resurselor disponibile.
9. Prelucrarea datelor participanților, utilizarea materialelor și documentarea activităților desfășurate în cadrul Concursului se realizează cu respectarea legislației aplicabile și a prevederilor prezentului Regulament.

II. SCOP, OBIECTIVE ȘI PRINCIPII

Scopul Concursului este dezvoltarea competențelor STEAM ale elevilor prin implicarea acestora în identificarea și investigarea unor probleme reale, precum și în proiectarea, realizarea, testarea și prezentarea unor soluții relevante pentru mediul școlar, comunitar sau social.

Concursul urmărește, totodată, dezvoltarea capacității cadrelor didactice de a ghida și facilita proiecte interdisciplinare STEAM, centrate pe elev, conectate la curriculum și orientate spre rezolvarea de probleme.

Obiectivele Concursului sunt:

- a) stimularea participării elevilor la elaborarea și dezvoltarea unor proiecte interdisciplinare STEAM, bazate pe investigare, proiectare, experimentare și prototipare;
- b) dezvoltarea capacității elevilor de a aplica integrat cunoștințe și competențe din domeniile științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii pentru soluționarea unor probleme relevante;
- c) dezvoltarea și testarea unor soluții și prototipuri STEAM demonstrabile, documentate prin planuri de lucru și jurnale de progres;

- d) dezvoltarea competențelor cadrelor didactice pentru ghidarea și mentorarea echipelor de elevi în procesul de proiectare și realizare a proiectelor STEAM;
- e) asigurarea unui proces de mentorat, monitorizare și feedback care să sprijine dezvoltarea progresivă a proiectelor;
- f) identificarea și promovarea proiectelor STEAM cu potențial pentru prezentare în cadrul Finalei Naționale și Expoziției STEAM;
- g) promovarea participării echitabile și incluzive a elevilor în activitățile Concursului.

Concursul valorifică atât produsul final, cât și procesul de învățare și de dezvoltare a proiectului. Evaluarea urmărește relevanța problemei abordate, integrarea STEAM, creativitatea și inovația, fezabilitatea soluției, utilizarea datelor, impactul, documentarea procesului și calitatea prezentării.

Activitățile de formare, mentorat, monitorizare și evaluare sprijină dezvoltarea proiectelor STEAM ca experiențe autentice de învățare interdisciplinară, colaborativă și aplicată.

Concursul se bazează pe următoarele principii:

- echitate și incluziune;
- echilibru de gen;
- protecția copilului și siguranța participanților;
- integritate academică;
- utilizarea etică și responsabilă a tehnologiilor digitale;
- sustenabilitate și utilizarea responsabilă a resurselor;
- transparență;
- evaluare obiectivă, pe baza unor criterii cunoscute participanților.

III. PARTICIPANȚI, CATEGORII ȘI CONDIȚII DE ELIGIBILITATE

1. La Concurs pot participa echipe de elevi din clasele a V-a – a XII-a din instituțiile de învățământ general din Republica Moldova.
2. Concursul se desfășoară pe două categorii:

Categoria	Clase
Junior	V–IX
Senior	X–XII

3. Fiecare echipă este formată din **3–5 elevi** și este coordonată de **1–2 profesori-mentor**. Școlile sunt încurajate să formeze echipe mixte și echilibrate din perspectiva genului, asigurând oportunități egale de participare pentru fete și băieți.
4. În cazul echipelor formate din elevi care aparțin ambelor categorii de vârstă, proiectul se înscrie la categoria **Senior**.
5. Elevii trebuie să aibă un rol activ și demonstrabil în etapele esențiale ale proiectului, inclusiv în identificarea și analiza problemei, generarea ideilor, proiectarea și realizarea soluției, testarea, analiza rezultatelor, documentarea procesului și prezentarea proiectului.
6. Profesorul-mentor are rol de ghidare, facilitare și sprijin pedagogic. Acesta poate sprijini organizarea activității echipei, integrarea curriculară, respectarea cerințelor de siguranță, documentarea progresului și reflecția asupra rezultatelor, fără a substitui activitatea elevilor.
7. Proiectele pot valorifica idei, cercetări sau produse dezvoltate anterior de echipă, cu condiția ca, în cadrul Concursului, acestea să fie dezvoltate substanțial, iar contribuțiile și îmbunătățirile realizate în perioada de implementare să fie documentate clar.

8. Prin înscrierea în Concurs, echipa și instituția de învățământ confirmă acceptarea prevederilor prezentului Regulament și angajamentul de a respecta cerințele organizatorice, metodologice și de siguranță comunicate pentru fiecare etapă.

IV. DOMENII TEMATICE ȘI CERINȚE PENTRU PROIECTE

- Proiectele înscrise în Concurs trebuie să identifice și să investigheze o problemă reală din școală, comunitate sau societate și să propună o soluție concretă, care să fie proiectată, realizată, testată și argumentată de echipă. Pot fi abordate și probleme privind incluziunea și participarea grupurilor vulnerabile.
- Proiectele pot fi dezvoltate în unul dintre următoarele domenii tematice:

Domeniu	Ce vizează în esență	Tipuri de probleme	Exemple de proiecte
1. Energie, climă și mediu	reducerea impactului asupra mediului și utilizarea responsabilă a energiei	consum energetic ridicat, poluare, emisii, schimbări climatice, gestionarea deșeurilor, pierderea biodiversității	sistem de monitorizare a consumului de energie; sistem de iluminat eficient energetic; stație meteo; sistem pentru colectarea și sortarea deșeurilor; instrument pentru estimarea amprente de carbon
2. Apă și resurse naturale	utilizarea responsabilă și protecția apei, solului și altor resurse naturale	risipa de apă, calitatea apei, seceta, eroziunea și degradarea solului, utilizarea inefficientă a resurselor naturale	sistem de colectare a apei pluviale; sistem eficient de irigare; sistem de monitorizare a calității apei; sistem pentru monitorizarea și reducerea consumului de apă
3. Școală și comunitate inteligentă	dezvoltarea unor soluții inteligente pentru optimizarea proceselor, serviciilor și utilizării resurselor în școală și comunitate	siguranță, mobilitate, accesibilitate, monitorizarea factorilor de mediu, utilizarea inefficientă a resurselor, informarea și organizarea proceselor și serviciilor	sistem de monitorizare a calității aerului; hartă digitală a zonelor de risc; sistem inteligent de informare și avertizare; soluție pentru monitorizarea consumului de resurse; aplicație pentru optimizarea mobilității elevilor; instrument digital pentru eficientizarea unui proces sau serviciu din școală/comunitate
4. Sănătate și bunăstare	protejarea sănătății și promovarea unui stil de viață sănătos	sedentarism, postură incorrectă, alimentație dezechilibrată, disconfort, igienă insuficientă, factori de mediu care afectează sănătatea	dispozitiv pentru monitorizarea posturii; aplicație pentru promovarea activității fizice; sistem de monitorizare a temperaturii și umidității; instrument pentru susținerea alegerilor alimentare sănătoase
5. Agricultură, nutriție și bioinovație	utilizarea științei și tehnologiei în agricultură, nutriție și procese biologice	irigare inefficientă, productivitate scăzută, degradarea solului, condiții necorespunzătoare pentru plante, risipă alimentară, gestionarea deșeurilor organice	mini-seră inteligentă; sistem de monitorizare a umidității solului; sistem de compostare; sistem inteligent de irigare; sistem pentru reducerea risipei alimentare

3. Lista exemplurilor de proiecte are caracter orientativ. Sunt eligibile și proiectele care abordează alte probleme relevante, dacă respectă scopul Concursului și demonstrează integrarea coerentă și justificată a componentelor STEAM.
4. Fiecare proiect trebuie să integreze în mod funcțional și justificat cel puțin trei componente STEAM dintre: știință, tehnologie, inginerie, arte și matematică.
5. Integrarea STEAM nu presupune simpla enumerare a unor discipline sau utilizarea ocazională a unor tehnologii. Echipa trebuie să demonstreze contribuția concretă a fiecărei componente STEAM la investigarea și înțelegerea problemei, proiectarea și realizarea soluției, testarea acesteia ori analiza și interpretarea rezultatelor.
6. Proiectul trebuie să conducă la un rezultat demonstrabil, care poate lua forma unui prototip, a unei machete funcționale, a unei aplicații, a unui sistem automatizat, a unui produs digital sau multimedia, a unui model experimental ori a unei alte soluții relevante pentru problema abordată.
7. Proiectul trebuie să includă:
 - definirea clară a problemei sau a nevoii identificate și a beneficiarilor;
 - documentarea problemei și utilizarea unor surse relevante;
 - formularea obiectivelor și a criteriilor de succes;
 - descrierea și argumentarea soluției propuse;
 - planificarea etapelor de lucru și distribuirea rolurilor în echipă;
 - realizarea prototipului, produsului sau soluției propuse;
 - testarea soluției;
 - colectarea și analiza datelor sau a altor dovezi relevante;
 - argumentarea deciziilor luate pe parcursul dezvoltării proiectului;
 - îmbunătățirea soluției în baza rezultatelor testării;
 - documentarea procesului de lucru;
 - prezentarea rezultatelor și formularea concluziilor.
8. Proiectul trebuie să reflecte contribuția proprie și activă a elevilor. Utilizarea unor modele, kituri, coduri, resurse, soluții existente sau instrumente bazate pe inteligență artificială este permisă, cu condiția indicării surselor și a explicării modului în care acestea au fost adaptate, dezvoltate sau integrate în soluția propusă.
9. Soluția propusă trebuie să fie realizabilă în raport cu vârsta participanților, timpul și resursele disponibile echipei și să fie compatibilă cu cerințele de siguranță.
10. Proiectele care implică echipamente, componente electronice, instrumente, substanțe sau alte materiale care pot genera riscuri trebuie să prevadă măsuri corespunzătoare de prevenire și să fie realizate sub supravegherea profesorului-mentor sau a unui adult responsabil, cu respectarea cerințelor de siguranță prevăzute în prezentul Regulament.
11. Procesul de dezvoltare constituie parte integrantă a proiectului și trebuie documentat astfel încât să poată fi urmărite investigarea problemei, deciziile luate de echipă, etapele de realizare și testare, utilizarea datelor, modificările și îmbunătățirile efectuate pe parcurs.
12. Proiectele trebuie realizate cu respectarea rigorilor științifice și metodologice adecvate nivelului de vârstă al participanților, inclusiv prin utilizarea unor surse relevante și verificabile, descrierea corectă a metodelor utilizate, colectarea și interpretarea responsabilă a datelor și formularea concluziilor în concordanță cu dovezile obținute.
13. Pe întreg parcursul dezvoltării proiectului, echipele trebuie să respecte legislația aplicabilă, principiile etice, cerințele de integritate academică, drepturile de autor, protecția datelor cu caracter personal, protecția copilului și normele de sănătate și siguranță.

V. ETAPELE ȘI CALENDARUL CONCURSULUI

1. Concursul se desfășoară etapizat, pe parcursul anului școlar 2026–2027, în conformitate cu calendarul operațional aprobat de Organizatori.
2. Etapele principale ale Concursului sunt:

Perioada orientativă	Etapa	Rezultatul principal
15 octombrie 2026	Lansarea Concursului	anunțul oficial al Concursului
16 octombrie - 5 noiembrie 2026	Înscrierea echipelor	depunerea aplicațiilor
Webinar de lansare - sesiune Q & A - 23 octombrie 2026, ora 14:00.	Înscrierea echipelor	sesiune de informare pentru clarificarea condițiilor de participare Link de conectare: https://meet.google.com/rdm-ojpx-vfx
6 - 11 noiembrie 2026	Evaluarea aplicațiilor și selecția inițială	evaluarea aplicațiilor și selectarea a 50 de echipe/proiecte STEAM
12 noiembrie	Anunțarea rezultatelor selecției inițiale	publicarea/comunicarea listei celor 50 de echipe selectate
16 noiembrie - 11 decembrie 2026	Formarea profesorilor-mentori și pregătirea proiectelor	program de formare de 16 ore, definitivarea fișei de proiect și a planului de implementare
decembrie 2026 - martie 2027	Dezvoltarea proiectelor, prototiparea, mentoratul și monitorizarea	prototipuri/produse, testări, jurnal de proiect, sesiuni de mentorat și monitorizare
aprilie 2027	Evaluarea proiectelor dezvoltate	selectarea a 30 de proiecte finaliste, cumulat pentru categoriile Junior și Senior
mai 2027	Concursul Național și Expoziția STEAM	expoziție, prezentarea și demonstrarea proiectelor, jurizare și premiere
mai - iunie 2027	Evaluarea și raportarea finală	feedback, analiza rezultatelor, date privind participarea și raportul de implementare

3. Datele exacte pentru fiecare etapă se stabilesc prin calendarul oficial al Concursului și se comunică participanților prin canalele stabilite de Organizatori.
4. Organizatorii pot ajusta calendarul orientativ atunci când acest lucru este necesar pentru buna desfășurare a Concursului, cu informarea în timp util a participanților.
5. Participarea la etapele de formare, dezvoltare, mentorat, monitorizare și evaluare constituie parte integrantă a parcursului Concursului pentru echipele selectate.
6. Trecerea la etapa următoare este condiționată de îndeplinirea cerințelor prevăzute pentru etapa precedentă și de respectarea termenelor comunicate de Organizatori.

VI. ÎNSCRIEREA ȘI SELECȚIA ÎNȚIALĂ A ECHIPELOR

1. Înscrierea la Concurs se realizează online, în perioada prevăzută în calendarul Concursului, prin completarea formularului de înscriere pus la dispoziție de Organizatori.
2. Înscrierea este realizată de profesorul-mentor, în numele echipei, cu indicarea instituției de învățământ pe care aceasta o reprezintă.
3. Pentru înscriere, profesorul-mentor completează formularul online de înregistrare și anexează următoarele documente:
 - fișa de proiect, structurată conform **Anexei 1** la prezentul Regulament;
 - scrisoarea de motivare a echipei;
 - confirmarea instituției de învățământ privind participarea echipei la Concurs și susținerea implicării acesteia în etapele ulterioare.
4. Scrisoarea de motivare va prezenta succint:
 - motivația echipei pentru participarea la Concurs;
 - relevanța problemei alese pentru școală, comunitate sau societate;
 - interesul echipei pentru dezvoltarea unei soluții STEAM;
 - disponibilitatea de implicare în activitățile de formare, mentorat, dezvoltare, monitorizare și prezentare a proiectului.
5. Organizatorii pot solicita documente, informații sau clarificări suplimentare necesare pentru confirmarea eligibilității echipei și verificarea îndeplinirii condițiilor de participare.
6. Aplicațiile depuse după termenul-limită sau cele care nu conțin informațiile și documentele obligatorii solicitate pot fi declarate neeligibile.
7. Selecția inițială are ca scop identificarea echipelor care vor participa la etapele ulterioare ale Concursului, inclusiv la programul de formare, dezvoltarea și prototiparea proiectelor, mentorat și monitorizare.
8. În urma evaluării aplicațiilor, sunt selectate **50 de echipe** pentru participarea la etapa următoare a Concursului.
9. Evaluarea aplicațiilor se realizează în două etape:
 - verificarea eligibilității;
 - evaluarea de conținut a aplicației.
10. Evaluarea de conținut urmărește, în principal:
 - relevanța și claritatea problemei identificate;
 - gradul și coerența integrării componentelor STEAM;
 - caracterul inovativ și/sau creativ al soluției propuse;
 - fezabilitatea ideii și posibilitatea realizării acesteia în perioada Concursului;
 - respectarea cerințelor de siguranță, integritate și etică;
 - impactul educațional, comunitar, social sau de mediu;
 - capacitatea echipei de a realiza, testa și documenta proiectul;
 - motivația și disponibilitatea echipei de a se implica în parcursul complet al Concursului.
11. Evaluarea aplicațiilor se realizează în baza **Anexei 2** la prezentul Regulament, în vederea asigurării unui proces de evaluare transparent, unitar și comparabil.
12. Organizatorii pot solicita clarificări echipelor atunci când anumite informații din aplicație sunt insuficient de clare pentru evaluare. Clarificările solicitate nu pot conduce la modificarea substanțială a ideii de proiect după expirarea termenului de înscriere.
13. Lista celor 50 de echipe selectate este aprobată de Organizatori și comunicată prin canalele oficiale ale Concursului.

14. Echipele selectate trebuie să confirme participarea la etapele ulterioare ale Concursului în termenul comunicat de Organizatori. Prin confirmarea participării, acestea își asumă implicarea în activitățile de formare, mentorat, monitorizare, dezvoltare, evaluare și prezentare a proiectului, conform calendarului stabilit.
15. În cazul retragerii unei echipe selectate înainte de începerea etapelor de implementare, Organizatorii pot invita următoarea echipă eligibilă, în ordinea punctajului obținut la evaluare.
16. În condițiile respectării criteriilor de eligibilitate și de calitate prevăzute în prezentul Regulament și în grila de evaluare, Organizatorii urmăresc asigurarea, în măsura posibilului, a unei participări echilibrate din punct de vedere teritorial, al categoriilor de concurs și al incluziunii, fără afectarea ordinii rezultate din aplicarea criteriilor de evaluare.

VII. FORMAREA PROFESORILOR-MENTORI

1. Profesorii-mentori ai echipelor selectate participă la un program de formare online, dedicat facilitării proiectelor STEAM, organizat de CNIDE „Clasa Viitorului”.
2. Programul de formare are rolul de a sprijini cadrele didactice în proiectarea, coordonarea și monitorizarea proiectelor STEAM și în menținerea rolului activ al elevilor pe întreg parcursul Concursului. Cadrele didactice-mentori ale echipelor selectate participă obligatoriu la programul de formare. Pentru validarea participării, este necesară prezența la minimum 80% din sesiunile programate și realizarea integrală a sarcinilor stabilite de organizatori.
3. Programul are durata de **16 ore** și abordează, în principal:
 - principiile pedagogiei STEAM și ale învățării bazate pe proiecte;
 - proiectarea unui proiect STEAM și integrarea curriculară;
 - formularea problemei, stabilirea obiectivelor și a criteriilor de succes;
 - organizarea echipei și distribuirea rolurilor;
 - prototiparea, alegerea materialelor și testarea soluțiilor;
 - utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale și, după caz, a instrumentelor de inteligență artificială;
 - siguranța în activitățile de prototipare;
 - monitorizarea progresului, oferirea feedback-ului și documentarea procesului;
 - pregătirea prezentării proiectului.
4. În funcție de tematica și obiectivele activităților de formare, la unele module vor fi invitați să participe și elevii din echipele selectate. Participarea acestora urmărește implicarea activă a elevilor în procesul de planificare și dezvoltare a proiectelor STEAM, precum și facilitarea colaborării cu profesorii-mentori.
5. În cadrul formării, profesorii-mentori elaborează și/sau definitivează documente de lucru necesare dezvoltării proiectului, precum fișa de proiect, planul de implementare, schița soluției, necesarul de materiale, planul de testare și modalitatea de monitorizare a progresului.
6. Cel puțin un profesor-mentor din fiecare echipă selectată trebuie să participe la programul de formare și la activitățile de suport organizate ulterior.
7. Participarea la programul de formare constituie parte a parcursului educațional al Concursului și precedă etapa de dezvoltare și prototipare a proiectelor.
8. Profesorii-mentori au responsabilitatea de a aplica în activitatea cu echipa principiile și instrumentele abordate în cadrul formării, adaptându-le la vârsta elevilor, specificul proiectului și contextul instituției de învățământ.

VIII. SPRIJINUL MATERIAL PENTRU DEZVOLTAREA PROIECTELOR

1. Echipele selectate beneficiază de sprijin material în valoare de 2000 MDL pentru dezvoltarea și prototiparea proiectelor STEAM, în conformitate cu bugetul aprobat al proiectului și cu necesarul justificat pentru fiecare proiect.
2. Sprijinul material are scopul de a facilita realizarea prototipurilor, experimentelor, machetelor, sistemelor sau altor produse demonstrative prevăzute în proiectele echipelor selectate.
3. După finalizarea etapei de formare, fiecare echipă prezintă necesarul de materiale și consumabile, corelat cu:
 - problema abordată și soluția propusă;
 - funcționalitățile prototipului sau produsului;
 - etapele de realizare și testare;
 - criteriile de succes ale proiectului;
 - cerințele de siguranță.
4. Necesarul de materiale este analizat și validat înainte de procurare. Organizatorii pot solicita revizuirea listei atunci când anumite materiale:
 - nu sunt justificate prin activitățile proiectului;
 - depășesc limitele bugetare stabilite;
 - pot fi substituite cu alternative mai adecvate;
 - prezintă riscuri pentru elevi sau pentru mediul educațional;
 - nu pot fi procurate în condițiile și termenele proiectului.
5. Pot fi incluse, în funcție de specificul proiectului, componente electronice, senzori, microcontrolere, elemente pentru robotică și automatizări, materiale pentru construcția prototipurilor și machetelor, consumabile pentru imprimare 3D și alte resurse necesare realizării și testării soluției.
6. Sprijinul material nu este destinat achiziționării de echipamente de uz general sau de bunuri care nu sunt direct legate de realizarea proiectului.
7. Nu sunt acceptate materiale sau echipamente a căror utilizare poate crea riscuri nejustificate pentru sănătatea și siguranța elevilor. În cazul utilizării unor instrumente sau componente care necesită supraveghere, profesorul-mentor asigură respectarea măsurilor de siguranță.
8. Materialele și consumabilele primite trebuie utilizate exclusiv pentru dezvoltarea proiectului aprobat în cadrul Concursului.
9. Echipele documentează utilizarea materialelor în jurnalul proiectului și prezintă, după caz, dovezi privind realizarea, testarea și îmbunătățirea prototipului.
10. Modificările semnificative ale necesarului de materiale, apărute în procesul de dezvoltare a proiectului, se coordonează în prealabil cu Organizatorii.

IX. DEZVOLTAREA PROIECTELOR, MENTORATUL ȘI MONITORIZAREA

1. După finalizarea etapei de formare și validarea necesarului de materiale, echipele selectate intră în etapa de dezvoltare și prototipare a proiectelor STEAM.
2. Dezvoltarea proiectului se desfășoară pe baza fișei de proiect și a planului de lucru elaborate de echipă, cu sprijinul profesorului-mentor și al mentorilor desemnați de Organizatori.
3. Pe parcursul acestei etape, echipele sunt încurajate să parcurgă un proces iterativ de lucru, care poate include:
 - clarificarea sau reformularea problemei;
 - documentarea suplimentară;
 - dezvoltarea și testarea soluției;
 - realizarea succesivă a unor versiuni ale prototipului;
 - colectarea și analiza datelor;

- identificarea dificultăților;
 - îmbunătățirea soluției în baza rezultatelor obținute;
 - formularea concluziilor și pregătirea prezentării finale.
4. Echipele beneficiază de mentorat online pe perioada dezvoltării proiectelor. Mentoratul are rolul de a sprijini procesul de lucru al echipelor, fără a substitui contribuția elevilor sau rolul profesorului-mentor.
 5. Mentoratul poate viza, în funcție de necesitățile proiectului:
 - clarificarea problemei și a obiectivelor;
 - integrarea coerentă a componentelor STEAM;
 - alegerea soluțiilor tehnice și a materialelor;
 - planificarea prototipării și testării;
 - utilizarea datelor și interpretarea rezultatelor;
 - identificarea și gestionarea riscurilor;
 - documentarea progresului;
 - îmbunătățirea prototipului;
 - pregătirea demonstrației și a prezentării proiectului.
 6. Progresul echipelor este monitorizat periodic de Organizatori și mentori, pe baza unor repere comune și a documentelor de lucru stabilite pentru Concurs.
 7. Fiecare echipă completează un **jurnal de proiect (Anexa 5)**, care reflectă evoluția proiectului și principalele etape parcurse.
 8. Jurnalul de proiect poate include:
 - deciziile importante ale echipei;
 - schițe și variante succesive ale soluției;
 - fotografii sau alte dovezi ale procesului de lucru;
 - datele colectate;
 - rezultatele experimentelor și testelor;
 - dificultățile întâmpinate;
 - modificările realizate;
 - contribuțiile membrilor echipei;
 - feedbackul primit în cadrul mentoratului;
 - reflecțiile și concluziile echipei.
 9. Jurnalul de proiect nu trebuie tratat doar ca un document de raportare, ci ca un instrument de învățare, reflecție și documentare a progresului.
 10. Profesorul-mentor sprijină organizarea activității echipei, urmărește respectarea planului de lucru și a regulilor de siguranță și facilitează participarea elevilor la sesiunile de mentorat și monitorizare.
 11. Echipa este responsabilă pentru realizarea proiectului și pentru demonstrarea progresului propriu. Mentorii și profesorii pot oferi sprijin și feedback, dar nu pot realiza proiectul în locul elevilor.
 12. În cazul în care proiectul suferă modificări importante față de propunerea inițială, echipa trebuie să poată explica și documenta motivele acestor modificări și modul în care acestea contribuie la îmbunătățirea soluției.
 13. Pentru etapa de evaluare în vederea selectării finaliștilor, echipele prezintă un dosar de proiect care include, cel puțin, versiunea actualizată a proiectului, prototipul sau produsul realizat, documentarea progresului și dovezi privind testarea și rezultatele obținute.

X. EVALUAREA ȘI SELECȚIA PROIECTELOR FINALISTE

1. După finalizarea etapei de dezvoltare și mentorat, proiectele realizate de echipe sunt evaluate în vederea selectării participanților la Concurs.
2. Evaluarea se realizează în baza produselor și dovezilor dezvoltate pe parcursul Concursului, inclusiv:

- proiectul actualizat;
 - prototipul sau produsul realizat;
 - jurnalul de proiect și documentarea progresului (**Anexa 5**);
 - rezultatele testării;
 - datele și dovezile colectate;
 - materialele de prezentare solicitate de Organizatori.
3. Evaluarea proiectelor se realizează de o comisie desemnată de Organizatori, formată din specialiști cu experiență relevantă în domenii precum educație, STEAM, științe, tehnologie, inginerie, arte, cercetare și inovare.
 4. Membrii comisiei de evaluare respectă principiile imparțialității, confidențialității și integrității, precum și prevederile prezentului Regulament privind conflictul de interese.
 5. Evaluarea se realizează în baza criteriilor și punctajelor prevăzute în **Anexa nr. 3**, parte integrantă a prezentului Regulament.
 6. Criteriile se aplică ținând cont de categoria de vârstă a participanților și de nivelul de complexitate adecvat categoriilor Junior și Senior.
 7. Evaluarea proiectului urmărește atât calitatea rezultatului final, cât și progresul realizat de echipă pe parcursul dezvoltării proiectului. Un prototip complex nu substituie lipsa documentării, testării sau contribuției reale a elevilor.
 8. În urma evaluării sunt selectate **30 de proiecte finaliste, cumulativ pentru categoriile Junior și Senior**, care sunt aprobate pentru participarea la Concursul Național și Expoziția STEAM, conform prevederilor contractuale.
 9. Lista proiectelor finaliste este aprobată de Organizatori și comunicată prin canalele oficiale ale Concursului.
 10. În cazul punctajelor egale, departajarea se poate realiza, în ordine, în funcție de:
 - gradul de integrare STEAM;
 - fezabilitatea și calitatea soluției;
 - relevanța problemei și impactul proiectului.
 11. Rezultatele evaluării sunt documentate într-un raport de evaluare, în conformitate cu cerințele de implementare și raportare ale proiectului.
 12. Eventualele contestații pot viza erori de calcul, nerespectarea procedurii de evaluare sau aplicarea necorespunzătoare a criteriilor de eligibilitate și evaluare și se depun în condițiile și termenul comunicate de Organizatori odată cu publicarea rezultatelor. Contestațiile nu vizează aprecierile profesionale ale evaluatorilor formulate în limitele grilei aprobate.
 13. Contestațiile se examinează de persoane care nu au participat direct la evaluarea proiectului contestat, în măsura în care acest lucru este posibil.

XI. CONCURSUL NAȚIONAL STEAM

1. Concursul Național reprezintă etapa de valorificare publică a proiectelor selectate și oferă echipelor posibilitatea de a demonstra soluțiile dezvoltate, de a prezenta procesul de lucru și de a comunica rezultatele obținute.
2. La Concurs participă cele **30 de proiecte selectate**, din ambele categorii de concurs, Junior și Senior, în conformitate cu rezultatele evaluării proiectelor dezvoltate.
3. Concursul se desfășoară în format de expoziție și competiție și include:
 - prezentarea proiectelor și prototipurilor;
 - demonstrarea funcționalității soluțiilor;
 - interacțiunea cu membrii juriului;
 - prezentarea procesului de dezvoltare și testare;

- evaluarea finală;
 - ceremonia de premiere.
4. Echipele finaliste prezintă proiectul într-o formă clară, accesibilă și argumentată, evidențiind:
 - problema abordată;
 - soluția dezvoltată;
 - integrarea componentelor STEAM;
 - modul de realizare și testare a prototipului sau produsului;
 - datele și dovezile utilizate;
 - rezultatele obținute;
 - îmbunătățirile realizate pe parcurs;
 - impactul și posibilitățile de dezvoltare ulterioară.
 5. Prezentarea și demonstrarea proiectului sunt realizate preponderent de elevi, astfel încât juriul să poată evalua contribuția reală a acestora la conceperea, dezvoltarea și testarea soluției.
 6. Profesorii-mentori sprijină echipa în organizarea participării și în pregătirea logistică a prezentării, fără a substitui rolul elevilor în susținerea proiectului.
 7. Evaluarea finală este realizată de un juriu desemnat de Organizatori, format din persoane cu experiență relevantă în domeniile educației, STEAM, cercetării, tehnologiei, inovării și/sau dezvoltării comunitare. Membrii juriului respectă principiile imparțialității, integrității și confidențialității, precum și prevederile prezentului Regulament privind conflictul de interese.
 8. Evaluarea finală se realizează în baza criteriilor prevăzute în prezentul Regulament (**Anexa 4**), cu accent pe dovezile prezentate în cadrul Finalei, inclusiv funcționalitatea soluției, calitatea argumentării și capacitatea echipei de a răspunde la întrebările juriului.
 9. Juriul poate solicita clarificări sau demonstrații suplimentare pentru a verifica:
 - funcționalitatea prototipului sau produsului;
 - contribuția efectivă a elevilor;
 - modul de utilizare și interpretare a datelor;
 - etapele de testare și îmbunătățire;
 - respectarea regulilor de integritate și siguranță.
 10. Proiectele prezentate în cadrul Finalei trebuie să respecte cerințele de siguranță prevăzute în cap. XIV al prezentului Regulament.
 11. Programul detaliat al Finalei, cerințele tehnice privind amenajarea spațiului de expoziție, durata prezentărilor și alte aspecte logistice se comunică echipelor finaliste de către Organizatori înaintea evenimentului.

XII. PREMIEREA

1. În cadrul Concursului Național STEAM, proiectele sunt evaluate și premiate în baza criteriilor stabilite în prezentul Regulament și a rezultatelor obținute în etapa finală.
2. Fondul total de premii, schema de premiere, numărul premiilor și valoarea aferentă fiecărei categorii sau distincții se stabilesc în conformitate cu bugetul aprobat și regulile aplicabile proiectului și se comunică participanților înainte de desfășurarea Concursului.
3. Premiile pot fi acordate pentru categoriile **Junior** și **Senior**, precum și sub forma unor distincții speciale, inclusiv pentru:
 - inovație și creativitate;
 - impact educațional sau comunitar;
 - sustenabilitate;
 - comunicare științifică;

- alte aspecte relevante stabilite de Organizatori.
4. Juriul poate decide neacordarea unei distincții speciale în cazul în care niciun proiect nu întrunește în mod corespunzător criteriul aferent acesteia.
 5. Participanții la Concursul Național pot primi diplome și/sau certificate de participare, conform deciziei Organizatorilor.
 6. Profesorilor-mentori li se vor acorda certificate pentru activitatea desfășurată în cadrul Concursului.
 7. Rezultatele Concursului și lista proiectelor premiate sunt comunicate prin canalele oficiale ale Concursului.

XIII. INTEGRITATE, PROPRIETATE INTELECTUALĂ, PROTECȚIA DATELOR ȘI VIZIBILITATE

1. Participarea la Concurs presupune respectarea principiilor de integritate academică și profesională. Proiectele trebuie să reflecte contribuția reală a elevilor pe întreg parcursul elaborării, dezvoltării, documentării și prezentării acestora.
2. Nu sunt admise:
 - plagiatul;
 - falsificarea sau manipularea datelor;
 - prezentarea drept proprie a muncii realizate de alte persoane;
 - ascunderea unor contribuții externe semnificative;
 - alte practici care afectează autenticitatea și integritatea proiectului.
3. Sursele utilizate în dezvoltarea proiectului trebuie indicate corespunzător, inclusiv, după caz, textele, imaginile, datele, codul, schemele, materialele digitale și alte resurse preluate sau adaptate.
4. Utilizarea instrumentelor de inteligență artificială este permisă în măsura în care sprijină procesul de învățare și dezvoltare a proiectului. Echipa trebuie să poată explica modul și scopul utilizării acestora și să demonstreze contribuția proprie la produsul final.
5. Abaterile de integritate constatate și documentate pot conduce, în funcție de gravitate, la avertizare, depunere sau excluderea proiectului din Concurs.
6. Drepturile de autor și de proprietate intelectuală asupra contribuțiilor originale ale participanților se exercită în conformitate cu legislația aplicabilă și cu prevederile contractuale aferente proiectului.
7. Utilizarea, în scopuri educaționale, de raportare și de promovare necomercială, a descrierilor proiectelor, imaginilor produselor, fotografiilor și materialelor video realizate în cadrul Concursului se realizează cu respectarea drepturilor autorilor, a protecției datelor și a procedurilor comunicate de Organizatori.
8. Datele cu caracter personal sunt colectate și prelucrate numai în măsura necesară pentru organizarea, implementarea, monitorizarea, evaluarea și raportarea Concursului, cu acces limitat la persoanele autorizate și cu aplicarea măsurilor corespunzătoare de protecție, confidențialitate și securitate.
9. Pentru participanții minori, utilizarea imaginii și prelucrarea datelor se realizează în condițiile stabilite de legislația aplicabilă și de procedurile comunicate de Organizatori.
10. Informațiile și documentele cu caracter confidențial sunt utilizate exclusiv în scopul pentru care au fost comunicate.
11. Utilizarea denumirii, logoului, emblemei sau altor elemente de identitate vizuală ale PNUD/UNDP sau ale Organizației Națiunilor Unite, precum și a altor elemente de vizibilitate ale proiectului, se realizează numai cu respectarea regulilor de vizibilitate aplicabile și, după caz, cu aprobarea prealabilă a PNUD/UNDP.

XIV. PROTECȚIA COPILULUI ȘI SIGURANȚA PARTICIPANȚILOR

1. Toate activitățile desfășurate în cadrul Concursului se organizează cu respectarea drepturilor, demnității, siguranței și interesului superior al copilului și trebuie să fie adecvate vârstei participanților.

2. Activitățile de documentare, experimentare, prototipare, testare, mentorat și prezentare nu trebuie să implice sarcini, materiale sau situații care pot afecta sănătatea, siguranța ori dezvoltarea participanților.
3. Profesorii-mentori au responsabilitatea de a supraveghea participarea elevilor și de a se asigura că activitățile desfășurate respectă cerințele de siguranță. Participarea elevilor la activitățile față în față se realizează sub supravegherea profesorilor-mentori sau a persoanelor responsabile desemnate de instituția de învățământ.
4. În cazul utilizării unor instrumente, echipamente, componente electronice sau alte materiale care pot implica riscuri, activitatea se desfășoară cu respectarea măsurilor de protecție și, după caz, sub supravegherea unui adult responsabil.
5. Nu sunt admise:
 - materiale sau substanțe care prezintă riscuri nejustificate pentru sănătatea și siguranța participanților;
 - activități care presupun expunerea elevilor la riscuri nejustificate;
 - utilizarea nesupravegheată a echipamentelor sau instrumentelor care necesită control special;
 - demonstrații care pot pune în pericol participanții, publicul sau spațiul de desfășurare.
6. Organizatorii pot solicita modificarea, limitarea sau excluderea unor elemente ale proiectului atunci când acestea prezintă riscuri pentru siguranță.
7. Comunicarea cu elevii în cadrul activităților de mentorat și monitorizare se realizează prin canalele oficiale stabilite de Organizatori și, în cazul participanților minori, cu implicarea sau informarea profesorului-mentor.
8. Sunt interzise orice forme de exploatare, abuz, hărțuire, discriminare, comportament ofensator sau alte conduite care pot afecta siguranța, demnitatea ori dezvoltarea participanților.
9. În cazul încălcării regulilor de protecție și siguranță, Organizatorii pot lua măsuri corespunzătoare, inclusiv suspendarea unei activități sau excluderea unui participant ori proiect, în funcție de gravitatea situației.

XV. RESPONSABILITĂȚILE PARTICIPANȚILOR ȘI ALE ORGANIZATORILOR

1. Elevii participanți au responsabilitatea de a se implica activ în toate etapele proiectului, de a respecta rolurile asumate în cadrul echipei, termenele stabilite și cerințele privind integritatea, siguranța și documentarea activității.
2. Elevii trebuie să poată explica modul în care a fost dezvoltat proiectul, contribuția proprie, deciziile luate, metodele de testare, rezultatele obținute și îmbunătățirile realizate pe parcurs.
3. Profesorii-mentori au responsabilitatea de a:
 - sprijini organizarea activității echipei;
 - facilita integrarea componentelor STEAM și, după caz, legătura dintre proiect și curriculum;
 - monitoriza respectarea cerințelor de siguranță și integritate;
 - facilita participarea elevilor la activitățile de formare, mentorat, monitorizare și prezentare;
 - menține comunicarea cu Organizatorii și transmite documentele solicitate în termenele stabilite.

Profesorii-mentori nu realizează proiectul în locul elevilor și nu substituie contribuția acestora în etapele de proiectare, dezvoltare, testare sau prezentare.

4. Instituția de învățământ:
 - confirmă participarea echipei la Concurs;
 - sprijină, în limita posibilităților, desfășurarea activităților de proiect;
 - facilitează participarea elevilor și profesorilor-mentori la activitățile Concursului;

- asigură, după caz, condițiile necesare pentru utilizarea responsabilă și sigură a materialelor și echipamentelor;
 - asigură participarea echipei la etapa finală organizată în municipiul Chișinău, inclusiv organizarea deplasării și acoperirea cheltuielilor aferente participării;
 - sprijină respectarea cerințelor privind protecția copilului și participarea elevilor minori.
5. Organizatorii au responsabilitatea de a:
 - asigura cadrul general de organizare și desfășurare a Concursului;
 - publica și comunica informațiile relevante pentru participanți;
 - organiza procesul de înscriere, selecție, formare, mentorat, monitorizare și evaluare;
 - facilita sprijinul material pentru echipele selectate;
 - organiza selecția finaliștilor, Concursul Național STEAM;
 - asigura jurizarea, premiarea, documentarea și raportarea activităților conform cerințelor proiectului.
 6. Organizatorii pot solicita participanților informații, clarificări sau documente suplimentare necesare pentru buna desfășurare a Concursului și pot adapta aspectele operaționale, inclusiv formatul sesiunilor, modalitatea de comunicare și cerințele tehnice, cu informarea în timp util a participanților.
 7. Toate persoanele implicate în organizare, formare, mentorat, evaluare și jurizare trebuie să respecte principiile de imparțialitate, confidențialitate, integritate și conduită profesională.
 8. Situațiile de conflict de interese real, potențial sau perceput trebuie declarate. Persoana aflată într-o astfel de situație nu participă la evaluarea sau luarea unei decizii care vizează proiectul respectiv.

XVI. DISPOZIȚII FINALE

1. Participarea la Concurs presupune acceptarea prevederilor prezentului Regulament și a instrucțiunilor operaționale comunicate de Organizatori pentru fiecare etapă.
2. Situațiile neprevăzute de prezentul Regulament se soluționează de Organizatori în conformitate cu scopul Concursului, principiile de echitate, transparență și integritate și cu prevederile documentelor aplicabile proiectului.
3. Organizatorii pot actualiza calendarul, formularele, modelele de documente și instrucțiunile operaționale aferente Concursului, cu informarea participanților.
4. Orice modificare care afectează direct participanții se comunică prin canalele oficiale ale Concursului.
5. Calendarul detaliat, formularele operaționale, modelele de documente, cerințele pentru dosarul final și instrucțiunile logistice pot fi aprobate și comunicate separat, ca documente aferente prezentului Regulament.
6. Prevederile prezentului Regulament se aplică în concordanță cu obligațiile contractuale aferente implementării proiectului.
7. Prezentul Regulament intră în vigoare la data aprobării de către Organizatori și se aplică ediției 2026–2027 a Concursului Național STEAM.

ANEXA 1. STRUCTURA FIȘEI DE PROIECT

Fișa de proiect constituie documentul de bază pentru înscrierea echipei și evaluarea inițială a propunerii de proiect.

1. Date generale

- instituția de învățământ;
- localitatea, raionul/municipiul;
- categoria: **Junior / Senior**;
- titlul proiectului;
- domeniul tematic;
- numele și prenumele elevilor;
- clasa fiecărui elev;
- numele și prenumele profesorului/profesorilor-mentori;
- datele de contact ale profesorului-mentor.

2. Problema identificată

Echipa descrie succint:

- problema reală pe care dorește să o abordeze;
- contextul în care apare problema;
- persoanele sau grupurile afectate/beneficiarii;
- dovezi, observațiile sau datele care demonstrează relevanța problemei.

3. Soluția propusă

Se prezintă:

- ideea de soluție concretă;
- modul în care aceasta răspunde problemei identificate;
- elementele de noutate, creativitate sau adaptare la context;
- rezultatul/produsul care urmează să fie realizat.

4. Integrarea STEAM

Se indică minimum trei componente STEAM implicate și contribuția concretă a fiecăreia la proiect.

Componenta STEAM	Cum este valorificat în proiect
Știință	
Tehnologie	
Inginerie	
Arte	
Matematică	

Se completează minimum trei componente STEAM relevante pentru proiect.

5. Obiective și criterii de succes

Echipa precizează:

- ce urmărește să obțină prin proiect;
- cum va determina dacă soluția funcționează;
- ce rezultate sau dovezi vor fi utilizate pentru evaluarea soluției.

6. Plan preliminar de lucru

Etapa / activitatea	Responsabili	Rezultatul preconizat	Perioada

7. Prototipare și testare

Se descriu succint:

- prototipul/produsul care urmează să fie realizat;
- modul în care acesta va fi testat;
- tipurile de date sau dovezi care vor fi colectate;
- modul în care rezultatele testării vor fi utilizate pentru îmbunătățirea soluției.

8. Siguranță, etică și utilizarea responsabilă a tehnologiilor

Echipa identifică, după caz:

- eventualele riscuri asociate proiectului;
- măsurile de prevenire și siguranță;
- aspectele privind protecția datelor;
- sursele și materialele protejate prin drepturi de autor;
- utilizarea instrumentelor de inteligență artificială.

9. Necesari estimativi de materiale și consumabile

Material / componentă	Cantitate estimativă	Utilizarea în proiect	Justificare

Necesarul indicat în aplicație are caracter estimativ și poate fi revizuit și validat în etapa de dezvoltare a proiectului.

10. Impact și posibilități de dezvoltare

Echipa prezintă:

- beneficiarii soluției;
- utilitatea preconizată;
- posibilitatea de aplicare sau replicare;
- perspectivele de dezvoltare sau îmbunătățire ulterioară;
- utilizarea responsabilă și sustenabilă a resurselor.

ANEXA 2. GRILA DE EVALUARE PENTRU SELECȚIA ÎNȚIALĂ A ECHIPELOR

Evaluarea aplicațiilor are ca scop selectarea a 50 de echipe/proiecte STEAM din cele înscrise la concurs, care vor participa la activitățile de dezvoltare, formare și mentorat prevăzute în cadrul Concursului.

Evaluarea se realizează în două etape: verificarea eligibilității și evaluarea de conținut.

A. Verificarea eligibilității

Condiție de eligibilitate	Da	Nu
Echipa respectă componența prevăzută de Regulament.	☐	☐
Categoria de participare este indicată corect.	☐	☐
Aplicația a fost depusă în termen și conține informațiile obligatorii solicitate.	☐	☐
Problema abordată și soluția propusă sunt descrise.	☐	☐
Sunt indicate minimum trei discipline STEAM relevante pentru proiect.	☐	☐
Este prezentat un plan preliminar de realizare a proiectului.	☐	☐
Sunt indicate resursele/materialele necesare și, după caz, măsurile de siguranță relevante pentru realizarea proiectului.	☐	☐

Aplicațiile care nu îndeplinesc toate condițiile obligatorii de eligibilitate nu sunt admise la evaluarea de conținut.

B. Evaluarea de conținut

Pentru fiecare criteriu, evaluatorul selectează nivelul care descrie cel mai bine aplicația evaluată și acordă punctajul corespunzător.

0 puncte se acordă în cazul în care criteriul nu este reflectat în aplicație sau informațiile prezentate nu permit evaluarea acestuia.

Criteriu	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
1. Relevanța problemei	Problema este menționată, dar este formulată general, iar legătura cu o nevoie reală este insuficient argumentată. 7 p.	Problema este clar formulată și justificată prin raportare la o nevoie reală a școlii, comunității sau societății. 14 p.	Problema este clar definită, bine argumentată și susținută prin observații, date, exemple sau alte informații relevante din contextul vizat. 20 p.
2. Integrarea STEAM	Sunt indicate minimum trei domenii/discipline STEAM, dar contribuția acestora la proiect este prezentată superficial. 7 p.	Minimum trei domenii/discipline STEAM sunt integrate coerent, cu contribuții concrete la investigarea problemei și dezvoltarea soluției. 14 p.	Domeniile/disciplinele STEAM sunt integrate într-un demers unitar, iar contribuția fiecăruia este clar justificată în investigarea, proiectarea, realizarea și/sau testarea soluției. 20 p.

3. Caracterul inovator și creativ al soluției	Soluția pornește în principal de la modele sau idei existente, cu modificări limitate. 5 p.	Soluția conține elemente originale sau adaptează într-un mod propriu o abordare existentă la contextul proiectului. 10 p.	Soluția demonstrează o abordare originală sau o adaptare creativă bine argumentată, relevantă pentru problema identificată. 15 p.
4. Fezabilitatea proiectului	Realizarea soluției este posibilă, dar sunt neclarități privind timpul, resursele sau nivelul de complexitate. 5 p.	Soluția este realizabilă în condițiile prevăzute, dar unele aspecte privind resursele, timpul sau modalitatea de testare necesită clarificare. 10p	Soluția poate fi realizată și testată în perioada stabilită, cu resursele disponibile, iar nivelul de complexitate este adecvat echipei. 15 p.
5. Siguranța realizării proiectului	Sunt menționate materialele și/sau echipamentele, dar eventualele riscuri și măsurile de siguranță sunt insuficient precizate. 3 p.	Principalele riscuri sunt identificate și sunt prevăzute măsuri generale de siguranță. 6 p.	Materialele, echipamentele și activitățile sunt adecvate vârstei elevilor, iar riscurile și măsurile de prevenire sunt clar identificate. 10 p.
6. Impactul preconizat	Sunt menționați beneficiarii, dar efectele soluției sunt formulate general. 3 p.	Beneficiarii sunt identificați, iar efectele preconizate sunt descrise în mod relevant. 6 p.	Beneficiarii sunt clar identificați, iar schimbările sau efectele preconizate sunt concrete și corelate cu problema abordată. 10 p.
7. Planificarea implementării	Sunt indicate unele activități, fără o succesiune clară sau fără precizarea suficientă a responsabilităților și resurselor. 3 p.	Sunt prezentate principalele etape, roluri și resurse, dar unele elemente ale implementării sau testării necesită clarificare. 6 p.	Etapele de lucru, rolurile membrilor echipei, resursele necesare și modalitatea de testare sunt prezentate clar, logic și coerent. 10 p.

Punctaj acordat: _____ / 100

Comentariile evaluatorului:

.....
.....
.....

Rezultatul evaluării:

- ☐ Propus pentru selectare
☐ Propus pentru lista de rezervă
☐ Neselectat

ANEXA 3. GRILA DE EVALUARE PENTRU SELECTAREA PROIECTELOR FINALISTE

Grila se aplică evaluării proiectelor dezvoltate de cele 50 de echipe selectate în etapa inițială, în vederea selectării a 30 de proiecte finaliste pentru participarea la Concursul Național și Expoziția STEAM.

Evaluarea se realizează după finalizarea etapei de formare, dezvoltare, prototipare și mentorat, în baza proiectului actualizat, a prototipului/produsului realizat, a jurnalului de proiect, a rezultatelor testării și a altor dovezi relevante privind progresul echipei.

Grila are un punctaj total de 100 de puncte. Pentru fiecare criteriu, evaluatorul selectează nivelul — Bază, Mediu sau Avansat — care corespunde cel mai bine dovezilor prezentate de echipă și acordă punctajul aferent nivelului respectiv.

În cazul în care criteriul nu este demonstrat prin dovezi suficiente, se acordă 0 puncte.

Fișa evaluatorului

Numele evaluatorului: _____

Denumirea proiectului: _____

Categoria: ☐ Junior ☐ Senior

Criteriu	Nivel Bază	Nivel Mediu	Nivel Avansat	Punctaj maxim
1. Progresul și dezvoltarea proiectului	Proiectul prezintă un progres limitat față de propunerea inițială. Sunt evidențiate unele activități realizate, dar dezvoltarea și modificările proiectului sunt documentate parțial. 5 p.	Proiectul demonstrează un progres clar. Sunt prezentate principalele etape parcurse, modificările realizate și rezultatele intermediare obținute. 10 p.	Proiectul demonstrează un proces coerent de dezvoltare, cu etape succesive, decizii argumentate, dificultăți identificate și ajustări realizate pe baza rezultatelor obținute. 15 p.	15
2. Integrarea componentelor STEAM	Sunt valorificate minimum trei componente STEAM, însă contribuția acestora la dezvoltarea proiectului este prezentată parțial sau predominant declarativ. 5 p.	Minimum trei componente STEAM contribuie clar și coerent la investigarea problemei și dezvoltarea soluției. 10 p.	Componentele STEAM sunt integrate funcțional și interdependent, iar contribuția fiecăreia este demonstrată prin investigarea problemei, proiectarea, realizarea, testarea și/sau analiza soluției. 15 p.	15
3. Calitatea și funcționalitatea soluției/prototipului	Prototipul/produsul este realizat parțial sau funcționalitatea acestuia este demonstrată limitat. 7 p.	Prototipul/produsul este realizat și demonstrează funcționalitățile principale prevăzute, răspunzând problemei identificate. 14 p.	Soluția este realizată, funcțională și adecvată problemei abordate, iar funcționalitatea acesteia este demonstrată prin dovezi relevante. 20 p.	20

4. Testarea, utilizarea datelor și îmbunătățirea soluției	Sunt realizate testări sau colectate unele date/dovezi, dar acestea sunt utilizate limitat pentru analiza și îmbunătățirea soluției. 7p.	Soluția este testată, iar datele și dovezile colectate sunt analizate și utilizate pentru realizarea unor ajustări. 14 p.	Testarea este realizată și documentată sistematic; datele sunt interpretate argumentat și utilizate pentru îmbunătățirea, validarea sau optimizarea soluției. 20 p.	20
5. Documentarea procesului și contribuția elevilor	Sunt prezentate dovezi ale unor activități realizate, dar evoluția proiectului și contribuția membrilor echipei sunt documentate parțial. 3 p.	Jurnalul de proiect și celelalte dovezi permit urmărirea principalelor etape de lucru, a rolurilor, contribuțiilor și modificărilor realizate. 7 p.	Documentarea evidențiază coerent evoluția proiectului, contribuția reală a elevilor, rolurile asumate, deciziile, testările, dificultățile și modificările realizate pe parcurs. 10 p.	10
6. Relevanța și impactul soluției dezvoltate	Soluția are legătură cu problema identificată, însă utilitatea și efectele acesteia sunt prezentate în termeni generali. 3 p.	Soluția răspunde problemei identificate, iar utilitatea pentru beneficiari și efectele preconizate sunt explicate clar. 7 p.	Soluția răspunde argumentat problemei abordate și demonstrează beneficii relevante pentru grupul-țintă, precum și posibilități realiste de aplicare, extindere sau replicare. 10 p.	10
7. Fezabilitatea, siguranța și sustenabilitatea soluției	Unele aspecte privind funcționarea, resursele, siguranța sau utilizarea responsabilă a soluției necesită clarificări. 3 p.	Soluția este fezabilă în contextul proiectului, iar resursele utilizate și principalele măsuri de siguranță sunt adecvate. 7 p.	Soluția este realistă, adecvată vârstei și contextului, utilizează responsabil resursele și demonstrează respectarea cerințelor de siguranță, etică și sustenabilitate. 10 p.	10
TOTAL				100

Punctaj total: _____ / 100

Puncte forte ale proiectului:

.....

Aspecte care necesită clarificare sau îmbunătățire:

.....

Comentariile evaluatorului:

.....

.....

Rezultatul evaluării:

☐ Propus pentru selectarea în lista proiectelor finaliste

☐ Propus pentru lista de rezervă

☐ Neselectat

Semnătura evaluatorului: _____

Data: _____

ANEXA 4. GRILA DE EVALUARE A PROIECTELOR STEAM

Grila se aplică evaluării proiectelor în cadrul Concursului Național STEAM și permite aprecierea unitară a calității proiectelor pe baza criteriilor și descriptorilor stabiliți. Pentru criteriul „Prezentarea proiectului”, evaluarea se realizează în baza materialelor de prezentare solicitate de Organizatori și, după caz, a prezentării și demonstrației proiectului în fața juriului. Grila are un punctaj total de 100 de puncte. Pentru fiecare criteriu, evaluatorul selectează nivelul — Bază, Mediu sau Avansat — care corespunde cel mai bine dovezilor prezentate de echipă și acordă punctajul aferent nivelului respectiv. În cazul în care criteriul nu este demonstrat prin dovezi suficiente, se acordă 0 puncte.

Fișa evaluatorului

Numele evaluatorului: _____

Denumirea proiectului: _____

Categoria: ☐ Junior ☐ Senior

Criteriu	Nivel Bază	Nivel Mediu	Nivel Avansat	Punctaj maxim
1. Relevanța problemei	Problema este formulată și se raportează la un context real, dar necesitatea abordării acesteia este justificată sumar. 5 p.	Problema este formulată clar, iar necesitatea abordării ei este justificată prin raportare la context. 10 p.	Problema este clar definită și argumentată prin observații, informații sau dovezi care demonstrează necesitatea abordării acesteia în contextul identificat. 15 p.	15
2. Integrarea disciplinelor STEAM	Sunt incluse minimum trei discipline STEAM, însă contribuția acestora la dezvoltarea soluției este prezentată parțial sau predominant declarativ. 8 p.	Minimum trei discipline STEAM contribuie clar și coerent la investigarea problemei și la dezvoltarea soluției. 14 p.	Disciplinele STEAM sunt integrate funcțional și interdependent, iar contribuția fiecăreia este demonstrată prin investigarea problemei, proiectarea, realizarea, testarea și/sau analiza soluției. 20 p.	20
3. Inovație și creativitate	Soluția utilizează idei, modele sau abordări existente, cu modificări minime pentru contextul proiectului 5 p.	Soluția adaptează o idee, un model sau o abordare existentă la contextul proiectului și include modificări proprii, explicate de echipă. 10 p.	Soluția propune o abordare proprie distinctă sau combină în mod nou idei, metode ori resurse, iar alegerile de proiectare sunt argumentate și susținute prin procesul de dezvoltare 15 p.	15
4. Fezabilitate tehnică	Soluția poate fi realizată parțial, dar funcționalitatea, testarea sau condițiile de realizare sunt insuficient demonstrate. 5 p.	Soluția este funcțională sau demonstrabilă, poate fi testată și poate fi realizată cu resursele și în condițiile disponibile. 10 p.	Soluția este funcțională, testabilă și realistă; modul de realizare este bine fundamentat, iar cerințele tehnice și de siguranță sunt clar demonstrate. 15 p.	15

5. Utilizarea datelor	Sunt colectate date sau dovezi, dar acestea sunt utilizate limitat în analiza soluției. 3 p.	Sunt colectate și analizate date relevante, utilizate pentru verificarea sau ajustarea soluției. 7 p.	Datele sunt colectate sistematic, interpretate argumentat și utilizate pentru testarea, îmbunătățirea sau validarea soluției. 10 p.	10
6. Impact	Sunt identificați beneficiarii, iar utilitatea soluției este prezentată în termeni generali. 3 p.	Este explicată utilitatea soluției pentru beneficiari și sunt identificate efecte educaționale, comunitare, sociale și/sau de mediu. 7 p.	Sunt demonstrate beneficiile preconizate ale soluției, efectele acesteia asupra grupului-țintă și posibilitățile realiste de aplicare, extindere sau replicare. 10 p.	10
7. Documentarea procesului	Sunt prezentate dovezi ale unor etape ale proiectului, dar procesul de dezvoltare este documentat parțial. 2 p.	Procesul este documentat prin jurnal de proiect și/sau alte dovezi care reflectă etapele de lucru, rolurile și modificările realizate. 4 p.	Documentarea evidențiază coerent evoluția proiectului, inclusiv etapele, rolurile, deciziile, testările, modificările succesive și reflecția echipei asupra procesului. 5 p.	5
8. Prezentarea proiectului	Echipa prezintă ideea și soluția realizată, dar explicațiile sau argumentarea sunt parțiale. 3 p.	Proiectul este prezentat clar și coerent; soluția este demonstrată, iar elevii explică procesul de lucru și contribuția proprie. 7 p.	Prezentarea este clară, structurată și argumentată; elevii demonstrează soluția, explică deciziile, testarea și rezultatele și răspund argumentat la întrebările evaluatorilor. 10 p.	10
TOTAL				100

Regula de acordare a punctajului

Pentru fiecare criteriu, evaluatorul selectează nivelul al cărui descriptor corespunde cel mai bine dovezilor prezentate în proiect. Fiecărui nivel îi corespunde punctajul indicat în grilă. Nu se acordă punctaje intermediare între niveluri.

În cazul în care aspectele prevăzute de un criteriu **nu sunt demonstrate**, se acordă **0 puncte** pentru criteriul respectiv.

Punctaj total: _____ / 100

Puncte forte ale proiectului:

Aspecte care necesită clarificare sau îmbunătățire:

Comentariile evaluatorului:

Semnătura: _____

Data: _____

ANEXA 5. JURNALUL DE PROIECT ȘI DE PROGRES AL ECHIEI

Jurnalul de proiect este utilizat pentru documentarea evoluției proiectului pe întreaga perioadă de dezvoltare, prototipare, testare și mentorat.

Jurnalul poate fi realizat în format digital sau fizic, cu condiția să permită urmărirea cronologică a activităților și a contribuției elevilor. Pentru fiecare etapă relevantă, echipa consemnează:

Data / etapa	Ce am realizat	Dovezi	Roluri și contribuții	Ce am învățat / ce modificăm	Următorii pași

Jurnalul poate include drept dovezi:

- fotografii ale procesului de lucru;
- schițe și desene tehnice;
- versiuni succesive ale prototipului;
- capturi de ecran;
- cod sau linkuri către produse digitale;
- fișe de observație;
- rezultate ale experimentelor;
- seturi de date, grafice și tabele;
- feedback primit;
- alte dovezi relevante.

La finalul proiectului, echipa completează o scurtă reflecție:

1. Ce problemă am încercat să rezolvăm și ce soluție am dezvoltat?
.....
2. Ce am testat și ce am constatat?
.....
3. Ce am modificat pe parcurs și de ce?
.....
4. Care este contribuția fiecărui membru al echipei?
.....
5. Ce am învățat din dezvoltarea proiectului?
.....
6. Ce am îmbunătăți dacă am continua proiectul?
.....