

Fondul Științescu 2024

Proiecte finanțate*

Nr Crt	Nume Aplicant	Nume Proiect	Sumă	Descriere Proiect
1	Alianța Franceză	Lumea muzeelor în palmele copiilor – atelier de educație interactivă 3D	15000 lei	Prin achiziția unei imprimante 3D, proiectul urmărește să ofere copiilor o experiență educativă interactivă și captivantă, în care pot explora și crea obiecte inspirate din științele naturii, contribuind astfel la dezvoltarea gândirii critice și creative.
2	Asociația „Pay It Forward Ro2D2”	Călătorie în lumea STEAM: inovație și inginerie cu Ro2D2	15260 lei	Organizarea unor cursuri complet gratuite, la care pot participa copii din toate mediile (urban/ rural), pe baza înscrierii printr-un formular google.form. Interesul extrem de mare al părinților, pentru astfel de activități, ne determină să organizăm și alte astfel de cursuri.
3	Asociația Pentru Promovarea și Dezvoltarea Turismului Prahova (APDT Prahova)	Grădina Botanică Bucov, grădina celor 5 simțuri	7500 lei	Amenajarea unei grădini senzoriale unde copiii între 3-11 ani, să perceapă mediul care-i înconjoară folosindu-și toate cele 5 simțuri principale: tactil, văz, auz, miros și gust. Grădina botanică este un spațiu care este în continuă schimbare astfel încât ei pot veni în mai multe momente ale anului și pot percepe mediul diferit, deci experiența aici nu se dorește a fi unică ci de a stimula revenirea.
4	Asociația Performanță prin Educație	infO(1)Lego	8500 lei	Proiectul își propune formarea a două echipe de robotică la nivel de gimnaziu în Colegiul Național „I.L. Caragiale” Ploiești, să le inițiem în domeniul programării, construcției roboților, participării la competiția FIRST Lego League (FLL), o competiție internațională dedicată elevilor de gimnaziu, să organizăm ateliere demonstrative pentru elevi din județul Prahova (Ploiești și mediul rural) și o competiție de robotică cu participare națională.
5	Asociația THOTH Pentru Matematică și Științe Ploiești (ca reprezentant al echipei BraveBots19141)	STEAM Academy	15000 lei	Un program educațional inovator, structurat în cinci module distincte, în care elevii vor participa la activități practice, cum ar fi construcția și programarea de roboți Arduino și Line-follower, proiectarea 3D și imprimarea, designul grafic, și dezvoltarea proiectelor complexe folosind kituri educaționale LEGO.

6	Asociația Vulpile Estice	EASTERN TECH	8750 lei	<p>Proiectul își propune crearea unui mediu interactiv prin workshopuri de robotică folosind kituri LEGO și Arduino, și simulări de competiție pentru elevi.</p> <p>Organizarea de conferințe cu speakeri din diverse domenii, inclusiv tehnologie, antreprenariat și educație, pentru a inspira tinerii.</p>
7	Colegiul Național „I.L. Caragiale”	Exploratorii Științei – Dincolo de Limitele Școlii	19390 lei	<p>Proiectul își propune să arate elevilor că știința este interesantă, poate fi înțeleasă mult mai în profunzime, iar aceștia pot inova, atât pe termen scurt cât și pe termen lung, prin implicarea în activități practice, în proiecte de cercetare.</p> <p>Elevii vor beneficia de evenimente interesante în domeniul științelor integrate sau specifice, fizică, chimie, biologie, realizarea unor activități experimentale, interactive.</p>
8	Grădinița cu Program Normal, Bătești	STEAM - noi știm	6120 lei	<p>Scopul proiectului este de utiliza o nouă abordare în educație. Ne dorim să utilizăm disciplinele STEAM în activitățile specifice preșcolarilor (experimente, activități de cunoaștere a mediului înconjurător), să stârnim curiozitatea acestora, să rămână activi într-o sarcină și să le ofere satisfacția de a rezolva probleme din realitatea cotidiană și de a se dezvolta personal.</p>
9	Grădinița cu Program Prelungit Nr 35 Ploiești – grupa mijlocie	STEAM prin ȘTIINȚESCU- experimente amuzante și ateliere fascinante	6426 lei	<p>Proiectul este destinat copiilor cu vârste cuprinse între 3 și 5 ani și își propune să introducă noțiuni de bază din domeniile STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică) printr-o serie de activități și ateliere ludice și interactive. Copiii vor participa la ateliere de programare de bază a roboților, experimente științifice simple și captivante din fizică (magnetism și electricitate statică), chimie (amestecuri de culori), biologie (observarea plantelor și animalelor mici) și construcții STEM (mecanisme și construcții magnetice).</p>

10	Grădinița Step by Step cu PP „Dumbrava Minunată” Ploiești	STEAM it Up!	7500 lei	Prin aceste proiecte copiii grădiniței vor beneficia de ateliere specifice metodologiei STEAM. Aceștia vor explora diverse roluri: ingineri, constructori, matematicieni, oameni de știință, astronomi, artiști sub îndrumarea cadrelor didactice din grădiniță. Materialele didactice noi, atractive și interactive vor oferi copiilor activități la care vor participa cu plăcere, care le vor stimula setea de descoperire și simțul practic.
11	Grup de inițiativă Biblioteca Șirna	EXPERIMENTARIUM STEAM – UN NOU SERVICIU LA BIBLIOTECA PUBLICĂ	15000 lei	Proiectul își propune să transpună în spațiul bibliotecii publice modelul educațional de învățare STEAM, care integrează arta cu știința și lectura într-un mod distractiv și interactiv, oferindu-le copiilor din comunitatea rurală cunoștințele și abilitățile necesare pentru a răspunde provocărilor lumii de azi și de mâine, prin explorare deschisă și investigare, prin identificarea problemelor de rezolvat și găsirea soluțiilor potrivite, în cadrul atelierelor STEAM.
12	Grup de inițiativă Școala Filipeștii de Pădure	Experimentul - Pasiunea mea	6500 lei	Ne-am propus ca prin acest proiect să stărnim atât dorința elevilor noștri de a afla lucruri noi, cât și interesul lor, pentru studiul științelor prin joc, realizând diferite experimente în cadrul unor ateliere. Prin metoda experimentală, ei ar putea înțelege că lumea științelor este frumoasă, atractivă și prietenoasă. Prin dirijare, ar putea observa lumea înconjurătoare, ar putea să folosească diferite materiale și să interpreteze științific anumite fenomene.
13	Liceul Tehnologic „Lazar Edeleanu” Ploiești	O Școală pentru toți, educație de calitate pentru fiecare!	14500 lei	Proiectul își propune să trezească dorința de cunoaștere și explorare a mediului înconjurător prin explorarea deschisă și investigarea unor concepte de energie verde și să mobilizeze elevii pentru a-i transforma, în viitor, în oameni care produc și folosesc energia verde pentru a reduce poluarea mediului înconjurător.

14	Liceul Teoretic „Brâncoveanu Vodă” Urlați	Laboratorul Științelor Creative și Recreative	12000 lei	Laboratorul Științelor Creative și recreative este un proiect interdisciplinar de științe, în care elevii de gimnaziu, liceu/profesională, pasionați de științe, curioși și cu abilități de experimențatori, vor avea bucuria de a participa la atelierelor din cadrul acestui proiect, să investigheze și să descopere tainele științelor, a unor fenomene (fizice, chimice, biologice) și a lumii în care trăim.
15	Școala Gimnazială „George Emil Palade”	RoboHub educațional	17585 lei	Proiectul RoboHub educațional se dorește a fi o călătorie prin disciplinele STEM care să-i atragă pe elevi către domeniul roboticii și a programării. Cu ajutorul pieselor LEGO, elevii construiesc și programează. Acest lucru îi ajută pe elevi să gândească critic, să fie creativi, să-și dezvolte abilitățile secolului în care trăim.
16	Școala Gimnazială „I.A. Basarabescu”	Micul Explorator	7269 lei	Proiectul este o inițiativă educațională destinată elevilor de ciclul primar ce aparțin unei școli de cartier din mediul urban, și este axat pe integrarea educației STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) în procesul de învățare. Proiectul își propune să ofere elevilor din ciclul primar o experiență interactivă, captivantă și practică, care să le dezvolte competențele esențiale în domeniile STEM. Pentru ca elevii din învățământul primar să înțeleagă cum funcționează lumea din jurul lor.
17	Școala Gimnazială „Radu Tudoran” Blejoi	Laboratorul Exploratorilor	5675 lei	Proiectului dorește să dezvolte curiozitatea naturală a copiilor, de a stimula creativitatea și gândirea critică, folosind jocul ca metodă de învățare. Elementele inovatoare ale proiectului includ integrarea tehnologiilor moderne precum programarea de bază a roboților și utilizarea magneților în construcții, aducând un element de noutate în educația preșcolară.
18	Școala Gimnazială Nr.2 Boldești-Scăeni	Exploratori STEAM – Descoperim știința prin experimente	5120 lei	Proiectul „Exploratori STEAM” își propune să atragă elevii de clasa a IV-a spre domeniile științei, tehnologiei, ingineriei, artei și matematicii prin activități practice și experimente captivante, desfășurate lunar, timp de șapte luni. Activitățile vor aborda teme din fizică, chimie, biologie și tehnologie, toate structurate într-un format interactiv și colaborativ.

19	Școala Gimnazială Gura Vitioarei	SCIENCE CLUB	7105 lei	Proiectul își propune să cultive interesul copiilor pentru domeniul STEAM prin activități structurate pe module de învățare, fiecare modul a avut o tematică specifică și au urmărit relansarea științelor implicate în explicarea fenomenelor naturii prin stimularea creativității științifice și tehnice a elevilor și învățarea creativă în școală, încurajând elevii să-și dezvolte modele proprii de explorare, investigare și exprimare. Astfel au fost promovate aplicațiile practice ale științelor, informaticii sau matematicii, pe deoparte, dar și abordării interdisciplinare în diverse domenii, pe de altă parte.
20	Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Ploiești	Ecolab Junior : Măsurăm, Înțelegem, Acționăm	4800 lei	Proiectul propune construirea unui mini-laborator educațional pentru calculul amprentei de carbon din școală, având ca obiectiv principal dezvoltarea competențelor elevilor în domeniul protecției mediului și al sustenabilității. Laboratorul va oferi o platformă modernă și interactivă prin care elevii vor putea monitoriza, analiza și înțelege impactul activităților umane asupra mediului, în special în ceea ce privește emisiile de gaze cu efect de seră și consumul de energie.
21	Universitatea Petrol-Gaze Ploiești	WorkSTEAM pentru educația tinerilor exploratori	15000 lei	Proiectul oferă elevilor ocazia de a aduna idei, de a găsi soluții de proiectare, de a desfășura munca unui inginer care construiește, de a elabora un design atractiv, de a testa soluția propusă și de a împărtăși rezultatul muncii cu ceilalți. Tinerii exploratori vor aplica în rezolvarea problemelor lumii reale conceptele STEAM pentru a descoperi puterea unei minți creative. Activitățile proiectului vizează efectuarea unor experimente și construcții care introduc concepte teoretice prin intermediul unor kituri ce imită construcțiile din viața reală.

***Listele proiectelor finanțate și nefinanțate în această ediție a Fondului sunt afișate în ordinea alfabetică a numelor aplicanților.**

Proiecte nefinanțate*

Nr Crt	Nume Aplicant	Nume Proiect	Sumă	Descriere proiect
1	Asociația „Ai Carte”	ROBOLAB -Laborator din containere pentru echipa de robotică a Liceului Tehnologic Administrativ și de Servicii ”Victor Slăvescu”	20000 lei	Proiectul constă în construirea și dotarea cu instalații de iluminat, aer condiționat și încălzire a unui laborator de robotică în curtea Liceului Tehnologic, Administrativ și de Servicii ”Victor Slăvescu” Ploiești. Laboratorul va fi o sala tip container, dotările tehnice specifice fiind deja achiziționat prin intermediul altor proiecte implementate anterior.
2	Asociația „Romanian Space Initiative”	ROSPIN School	15275 lei	ROSPIN School este un curs cu caracter de competiție în zona de design de rovere, rachetomodele și sateliți care a avut peste 750 de elevi din peste 20 de județe ca participanți în primele 3 ediii. ROSPIN School vine ca răspuns la lipsa de cursuri și proiecte interdisciplinare din sistemul educational din România. Acest program se concentrează pe a aduce în fața elevilor provocări din sfera aerospațială care nu doar implică realizarea unor proiecte tehnice, ci care iau în considerare și elemente de business.
3	Asociația Părinților Școala Nr 1 Boldești Scăeni	Educație în realitatea virtuală	20000 lei	Proiectul presupune abordarea materiilor precum chimie, biologie și fizică printr-o metodă inovatoare: o soluție VR revoluționară și premiată, concepută pentru a contribui la creșterea implicării și la sporirea retenției cunoștințelor pentru elevii de toate vârstele. Este o soluție completă care include hardware, software, conținut și resurse adaptate la curriculum, oferind tot ceea ce au nevoie profesorii pentru a introduce realitatea virtuală în atelierelor propuse.
	Biblioteca Valea Doftanei			Acest proiect a fost propus în primul rând deoarece copiii din zonă nu au alte activități extrașcolare. Biblioteca Valea Doftanei

4		Biblio-STEAm	19870 lei	<p>dispune de un spațiu generos cu internet și mobilier în care se pot desfășura activități STEAM.</p> <p>Biblioteca a fost mutată în 2023 din satul Teșila în satul Trăisteni, unde se află o Școală Gimnazială cu aproximativ 120 de copii cărora nu le este ușor să ajungă în Teșila, la Liceul Tehnologic "Carol I" unde funcționează un Club de Robotică.</p>
5	Grup de inițiativă Colegiul „Al I Cuza” Ploiești	CAD STEAM – Echipamente pentru Educație Modernă la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza” Ploiești	19000 lei	<p>Proiectul CAD STEAM își propune să modernizeze clasa a VI-a A de la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza” Ploiești, dotând-o cu echipamente moderne precum o tablă interactivă, un proiector video și un laptop. Acestea vor sprijini atât lecțiile de zi cu zi, cât și activitățile suplimentare legate de inginerie și design tehnic.</p>
6	Liceul Tehnologic "Gheorghe Ionescu-Sisești" Valea Călugărească	Tradiție si Educație Agricola	20000 lei	<p>Proiectul educațional își propune să le ofere elevilor posibilitatea de a dobândi abilități practice și cunoștințe despre creșterea pasărilor și despre tradițiile românești.</p> <p>Una dintre activitățile principale este construirea unei unități de creștere a păsărilor, unde elevii vor învăța cum să îngrijească găinile iar acest aspect îi ajută să se pregătească pentru cariere în zootehnie sau chiar să dezvolte idei de afaceri în acest domeniu.</p>
7	Liceul Tehnologic „Lazăr Edeleanu” Ploiești	Tehnologiile viitorului	19000 lei	<p>Proiectul își propune să satisfacă următoarele nevoi identificate în urma analizei contextuale: nevoile de documentare, de informare și de cunoaștere a tehnologiilor și meseriilor viitorului, a evoluției tehnicii, de îmbunătățire a relațiilor de comunicare și colaborare a elevilor.</p> <p>Abordarea schimbărilor tehnologice ce influențează viitorul prin raportare la principalele tehnologii/descoperiri tehnologice, invenții și personalități din domeniul tehnic.</p>

8	Palatul Copiilor Ploiești, Cercul de Aeromodele / Rachetomodele	Achiziția de obiecte de inventar, materiale de construcție, logistică concurs.	7500 lei	Prin folosirea programelor de proiectare în diferite limbaje de calculator(fusion 360, Corel, Qcad, Autocad etc), unde elevii dezvoltă noi abilități digitale, elevii au oportunitatea de a-și executa modele mai performante, cu un efort mai redus în execuția lor. Acest aspect facilitează obținerea unor modele mai rezistente, fiabile, cu performanțe mai bune în competiții.
9	Școala Gimnazială „Anton Pann” Ploiești	Olaritul - Arta Creativității	12233.5 lei	Prin atelierelor de olărit dorim sa oferim tuturor copiilor oportunitatea de a explora tainele manuirii lutului. Atelierelor sunt concepute special pentru elevii de la clasele noastre (700 de elevi) din 3 unitati scolare (“Anton Pann”, “ Emil Palade” si “Palatul Copiilor”) astfel sa isi puna la incercare indemanarea si creativitatea.
10	Școala Gimnazială „Grigore Moisil” Ploiești	Călătorie prin Sistemul Solar – arta și știința planetelor	6670 lei	Proiectul își propune să aducă elevii din clasele a II-a și a III-a mai aproape de universul astronomic, oferindu-le o abordare interactivă și interdisciplinară asupra planetelor și fenomenelor spațiale. Prin activități practice, simulări și jocuri educative, copiii vor învăța despre structura și dinamica Sistemului Solar, facilitând înțelegerea acestui subiect aparent intangibil.
11	Școala Gimnazială „Radu Tudoran” Blejoii	Învăț prin experimente în școala mea!	7480 lei	Proiectul constă în transformarea spațiului din jurul școlii într- un spațiu favorabil pentru procesul instructiv-educativ prin realizarea unor stațiuni pedagogice în natură, astfel încât copiii să învețe într-un mediu dinamic, viu, plin de culoare și miros, unde învățarea acoperă teme integrative actuale: poluare, mediu, specii de plante, faună, știință, experimente.

***Listele proiectelor finanțate și nefinanțate în această ediție a Fondului sunt afișate în ordinea alfabetică a numelor aplicanților.**