



JUDEȚUL BACĂU



Asociația  
Libra

Proiectul: ”**Educație pentru Viitor – Școala Comunității Inteligente (STEAM, educație digitală, ecologică și civism în comunități rurale)**”, cofinanțat de Consiliul Județean Bacău prin Programul finanțărilor nerambursabile din bugetul propriu pentru anul 2025, conform Legii nr. 350/2005, în baza Contractului de finanțare nerambursabilă cu numărul: 24526/01.09.2025

---

ASOCIAȚIA LIBRA a semnat, cu Consiliul Județean Bacău, contractul cu numărul: 24526/01.09.2025 prin Programul privind finanțările nerambursabile acordate de Consiliul Județean Bacău pentru activități nonprofit de interes public județean, pentru anul 2025, domeniul Educație.

**Proiectul „Educație pentru Viitor – Școala Comunității Inteligente (STEAM, educație digitală ecologică și civism în comunități rurale)”**, urmărește dezvoltarea competențelor STEAM, ecologice și civice în rândul copiilor, adolescenților și tinerilor din comuna Oituz, și municipiul Onești, din județul Bacău.

**Scopul** este formarea unei generații capabile să contribuie activ la transformarea comunității într-una inteligentă, sustenabilă și participativă.

**Beneficiarii direcți** sunt : 120 de elevi din ciclul primar și gimnazial, 90 de elevi din învățământul liceal și 10 voluntari iar beneficiari indirecti sunt peste 120 de membrii ai comunităților din care fac parte elevii participanți la activitățile proiectului și anume părinți, profesori, autoritățile publice locale, actori principali ai comunităților locale, reprezentanți ai autorității publice județene – invitați să participe la evenimentul final al proiectului.

În vederea atingerii obiectivelor propuse în proiect, sunt realizate următoarele **activități** relevante:

- managementul proiectului ;
- 6 ateliere STEAM (proiecte tehnice- robotică, științe aplicate) ;
- 4 workshopuri de educație ecologică (reciclare, biodiversitate, economie circulară) ;
- 3 ateliere de educație civică (drepturi și responsabilități, participare activă) ;
- 2 expediții / excursii verzi open pentru promovarea diversității și importanța conservării mediului
- organizarea unui eveniment comunitar de educație și inovație „**Festivalul Educației pentru Viitor**” ;

- promovarea și diseminarea proiectului.

Proiectul **“Educație pentru Viitor – Școala Comunității Inteligente (STEAM, educație digitală, ecologică și civism în comunități rurale)”**, se desfășoară în perioada **02 septembrie – 14 noiembrie 2025** în Comuna Oituz și Municipiul Onești.

Bugetul total al proiectului este de 74.409,30 lei din care contribuția Asociației Libra este de 7.440,93 lei iar suma solicitată și aprobată de Consiliul Județean Bacău este în valoare de 66.968,37 lei.

Prin realizarea și implementarea cu succes a tuturor activităților menționate, proiectul își propune rezultate care să genereze un impact major în zona rurală vizată, prin activarea și stimularea potențialului educațional, civic și ecologic al copiilor și tinerilor, în lipsa aproape totală a unor oportunități extracurriculare și non-formale.

Valoarea sa se reflectă atât în dezvoltarea competențelor de bază și transversale, cât și în activarea comunității ca ecosistem de sprijin pentru educație.

Acest proiect aduce în mediul rural o abordare cu adevărat inovatoare, în care:

- Conceptul STEM\* este introdus prin metode prietenoase, adaptate vârstei și contextului socio-educational;
- ecologia este abordată ca o responsabilitate civică practică, nu doar teoretică;
- cetățenia activă este promovată prin implicarea directă a copiilor în ateliere și festivaluri, în care ei sunt actori principali, nu spectatori;
- evenimentele de tip festival, expoziții și prezentări publice transformă educația într-un spectacol comunitar care implică toate categoriile sociale.

Astfel, impactul estimat al proiectului constă în reducerea decalajului educațional între rural și urban și creșterea capitalului educațional și social al comunității.

Prin promovarea învățării prin experiență, proiectul generează o schimbare de paradigmă în raport cu educația non-formală, creând modele replicabile și resurse umane locale valoroase, capabile să susțină procesul educațional și după finalizarea finanțării.

*„Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Consiliului Județean Bacău”*

---

**STEAM\*** reprezintă o abordare educațională a învățării care folosește Știința, Tehnologia, Ingineria, Arte și Matematică ca puncte de acces pentru ghidarea anchetei, dialogului și gândirii critice a elevilor. Rezultatele finale sunt elevi care își asumă riscuri, se implică în învățarea experiențială, persistă în rezolvarea problemelor, îmbrățișează colaborarea și lucrează prin procesul creativ.