

COMUNICAT DE PRESĂ

Partenerii proiectului ROBO STEAM Academy - reuniți la Sofia pentru a promova educația inovatoare în domeniul roboticii și pentru a organiza competiții de robotică demonstrative - Sofia, Bulgaria, 19-20 octombrie 2026

Proiectul Erasmus+ **ROBO STEAM Academy** a reunit partenerii săi internaționali în perioada 19-20 octombrie 2026 la **Centrul Național STEM din Sofia, Bulgaria**, pentru o întâlnire transnațională de două zile și un atelier dedicat analizării progresului proiectului, validării resurselor educaționale și testării activităților inovatoare de învățare și competiție bazate pe robotică.



Întâlnirea a reprezentat o etapă importantă în implementarea proiectului ROBO STEAM Academy (2024-1-BG01-KA220-VET-000256580), care are ca obiectiv consolidarea educației STEAM, promovarea competențelor digitale și tehnologice și sprijinirea practicilor inovatoare de predare și învățare prin intermediul roboticii educaționale.

Analiza progresului proiectului și consolidarea colaborării

Prima zi a atelierului, 19 octombrie, a debutat cu o sesiune de bun venit și un tur ghidat al laboratoarelor Centrului Național STEM, oferind participanților ocazia de a explora infrastructura educațională modernă și abordările inovatoare în domeniul științei, tehnologiei, ingineriei, artelor și matematicii.

Programul a continuat cu o analiză cuprinzătoare a celui de-al doilea raport de progres al proiectului, concentrându-se pe realizările în materie de implementare, documentația administrativă și coordonarea activităților în cadrul consorțiului.

O sesiune tehnică dedicată a abordat funcționalitatea **Jocurilor Robo STEM avansate** și a **Platformei juriului**, precum și a **Setului de instrumente pentru profesori**, două componente esențiale concepute pentru a sprijini organizarea competițiilor de robotică și pentru a facilita integrarea activităților practice STEAM în mediul educațional.

Atelierul de după-amiază a reunit discuții referitoare la pachetele de lucru WP1-WP6, permițând partenerilor să evalueze progresul, să facă schimb de feedback, să identifice provocările tehnice și organizaționale și să convină asupra priorităților pentru următoarele etape de implementare.

De la dezvoltarea proiectului la concursuri practice de robotică

A doua zi, 20 octombrie, s-a concentrat pe aplicarea practică și validarea rezultatelor educaționale și tehnologice ale proiectului.

Dimineața a fost dedicată activităților de testare și instruire în vederea pregătirii pentru **Concursul ROBO STEAM**, permițând participanților să exploreze cadrul competiției, să evalueze funcționalitatea sistemelor robotice și să perfecționeze procedurile operaționale.

După-amiaza a avut loc o competiție demonstrativă ROBO STEAM, care a reunit reprezentanți ai partenerilor proiectului, printre care **Institutul de Tehnologii Informaționale și de Comunicații (IICT), Bulgaria; Centrul Național STEM, Bulgaria; Asociația Națională a Bibliotecarilor Publici și Bibliotecilor din România (ANBPR); Liceul „Cezar Nicolau” din Brănești (LTCN), România; și Universitatea Tehnică din Košice (TUKE), Slovacia**, alături de elevi din învățământul profesional și tehnic (VET) din Bulgaria.

Competiția a oferit o oportunitate valoroasă de a testa soluții robotice în scenarii educaționale realiste, de a evalua gradul de utilizare a platformei de competiție și de a colecta feedback practic privind performanța tehnică, procedurile de evaluare și experiența generală de învățare.

Prin corelarea dezvoltării tehnologice cu experimentarea practică, evenimentul a contribuit la îmbunătățirea continuă a ecosistemului educațional al Academiei ROBO STEAM.

ANBPR: Conectarea roboticii educaționale cu bibliotecile și învățarea comunitară

Pentru Asociația Națională a Bibliotecarilor și Bibliotecilor Publice din România (ANBPR), participarea la atelierul de la Sofia a consolidat potențialul bibliotecilor publice de a acționa ca medii accesibile pentru educația STEAM, incluziunea digitală și învățarea pe tot parcursul vieții.

Pe baza activităților practice de testare desfășurate în România, inclusiv a celor găzduite de Makerspace-ul Bibliotecii Județene „Panait Istrati” din Brăila, ANBPR a oferit perspective privind gradul de utilizare a roboților educaționali, provocările tehnice întâmpinate în timpul testării și adaptarea activităților de robotică la mediile de învățare comunitare.

Activitățile pilot din România au evidențiat importanța testării iterative și a calibrării tehnice, în special în ceea ce privește sensibilitatea la lumină, senzorii de distanță, cinematica brațului robotic și coordonarea servomotoarelor.

Aceste observații practice oferă dovezi utile pentru perfecționarea resurselor educaționale ale proiectului și pentru a asigura că activitățile de robotică propuse rămân accesibile, captivante și adaptabile la diferite contexte de învățare.

Implicarea ANBPR susține, de asemenea, obiectivul mai larg de a încuraja cooperarea între bibliotecile publice, instituțiile de învățământ, experții în tehnologie și furnizorii de formare profesională, creând oportunități pentru cursanți de a-și dezvolta gândirea computațională, abilitățile de rezolvare a problemelor, creativitatea și competențele de colaborare.

Către un ecosistem european incluziv de învățare STEAM



Atelierul de la Sofia a demonstrat valoarea cooperării transnaționale în dezvoltarea de resurse educaționale inovatoare și testarea acestora prin experiențe practice de învățare.

Rezultatele întâlnirii de două zile vor sta la baza perfecționării în continuare a cadrului competiției Robo STEAM, a Jocurilor Robo STEM avansate și a Platformei juriului, a Setului de instrumente pentru profesori, precum și a resurselor educaționale mai ample ale proiectului.

Prin expertiza combinată a partenerilor săi internaționali, ROBO STEAM Academy continuă să promoveze o abordare incluzivă și orientată spre practică a educației în domeniul roboticii, sprijinind educatorii și elevii în dezvoltarea competențelor tehnologice și transversale necesare într-o societate din ce în ce mai digitalizată.

Întâlnirea a reafirmat, de asemenea, angajamentul proiectului de a crea resurse educaționale durabile care pot fi transferate și adaptate în școli, instituții de învățământ profesional, biblioteci și alte medii de învățare comunitare.

Despre ROBO STEAM Academy

ROBO STEAM Academy este un proiect de cooperare europeană cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Erasmus+, cu numărul de referință al proiectului **2024-1-BG01-KA220-VET-000256580**.

Proiectul se concentrează pe dezvoltarea de instrumente educaționale inovatoare bazate pe robotică, resurse de învățare digitale și mecanisme de competiție internațională pentru a consolida educația STEAM și a sprijini dezvoltarea competențelor tehnologice practice.

Prin reunirea partenerilor din Bulgaria, România și Slovacia, inițiativa promovează colaborarea internațională, schimbul de cunoștințe și abordări inovatoare în domeniul educației și formării profesionale.

Site-ul proiectului: <https://robosteam.eu/>