

„STEAM: Patrimoniul cultural și geografic al Republicii Moldova – explorare digitală în Google Earth ”

Obiective

OS1. La finalul proiectului, elevii vor realiza o **hartă interactivă** în Google Earth cu **5 obiective turistice** din RM, utilizând marcaje și trasând un traseu turistic.

OS2. În cadrul proiectului, elevii vor redacta texte informative de **minim 100 de cuvinte** și vor crea **5 pliante** și o **prezentare digitală (5–7 diapozitive)** pentru fiecare obiectiv turistic selectat.

OS3. Până la finalul proiectului, elevii vor crea un **site educațional** pe Google Sites care va integra harta, textele și materialele digitale realizate și vor susține o **prezentare orală** de **maximum 10 minute**.



Perioada 26.01.2026-26.02.2026

Numărul de elevi implicați: 17 elevi din grupele E-313, RC-214

Parteneri: Profesorii Colegiului Politehnic

Bordian Aliona- coordonator;

Iațimirschi Sergiu – membru;

Postolache Natalia – membru;

Siminițchi Gheorghe – membru;

Ursu Oxsana – membru

Argument:

Proiectul urmărește valorificarea patrimoniului național ca resursă educațională, prin integrarea TIC, geografiei și limbii și literaturii române într-un cadru STEAM. Utilizarea Google Earth permite explorarea tridimensională a obiectivelor istorice, culturale și geografice, susținând învățarea activă și dezvoltarea competențelor-cheie.

Scop :

Cercetarea STEAM urmărește dezvoltarea competențelor digitale, geografice și civice ale elevilor prin realizarea unor produse digitale interdisciplinare care promovează patrimoniul cultural și geografic al Republicii Moldova.