

# Concept Tabăra de Vară ODC 2026

## 1. Context și Justificare

În perioada vacanței de vară, copiii și tinerii au nevoie de oportunități educaționale relevante și accesibile care să le permită dezvoltarea competențelor practice, explorarea intereselor personale și utilizarea constructivă a timpului liber. Totodată, accesul la activități educaționale gratuite în domeniul tehnologiilor și manufacturii digitale rămâne limitat pentru mulți copii și adolescenți, în special pentru cei aflați în situații vulnerabile.

Prin organizarea Taberei de Vară ODC, ne propunem să oferim participanților o experiență practică și interactivă de familiarizare cu instrumentele de manufactură digitală, promovând domeniile STEAM și facilitând orientarea timpurie către profesii ale viitorului.

Pentru beneficiarii din centrele de plasament, programul urmărește inclusiv crearea unor oportunități suplimentare de dezvoltare personală și profesională, prin expunerea la competențe tehnice care pot contribui la motivarea acestora spre continuarea studiilor sau alegerea unei cariere tehnice.

## 2. Grup țintă

Programul este destinat copiilor și tinerilor cu vârsta cuprinsă între **7 și 14 ani**, împărțiți în două categorii distincte de beneficiari:

- **50% participanți din centre de plasament**, selectați și organizați în grupuri de către Direcția Generală pentru Protecția Drepturilor Copilului;
- **50% dintre participanți din publicul larg**, selectați prin formular de înscriere online conform principiului „primul venit, primul servit”.

## 3. Structura Programului

Format General	
Număr total ediții:	8 iterații
Durata unei ediții:	5 zile consecutive (Luni - Vineri)
Perioada:	15 iunie - 7 august 2026 - calendar atașat <a href="#">Anexa 1</a>
Program zilnic:	Luni – Vineri, 10:00 – 13:00
Locație:	Orange Digital Center Chișinău
Număr participanți / ediție:	15
Număr total beneficiari unici:	120

Programul va fi organizat în formatul de ediții separate, după cum urmează:

- 4 ediții dedicate beneficiarilor din centre de plasament
  - 15-19 Iunie
  - 29 Iunie - 3 Iulie
  - 13-17 Iulie
  - 27-31 Iulie
  
- 4 ediții dedicate participanților din publicul larg
  - 22-26 Iunie
  - 6-10 Iulie
  - 20-24 Iulie
  - 3-7 August

Această structură permite adaptarea logisticii, comunicării și procesului de facilitare la specificul fiecărui grup de participanți.

#### 4. Curriculum și Tematică Tabără

Fiecare ediție a taberei va include 5 zile tematice, fiecare dedicată unui domeniu distinct de manufactură digitală și lucru practic.

##### **Ziua 1 – Imprimare 3D**

Obiectiv: Familiarizarea participanților cu tehnologiile de imprimare tridimensională și procesele de modelare/imprimare.

Activități:

- Introducere în funcționarea imprimantelor 3D
- Pregătirea software-ului pentru imprimare FDM și SLA
- Atelier practic de imprimare 3D
- Realizarea unui mini-produs imprimat 3D

##### **Ziua 2 – Decupare Laser**

Obiectiv: Introducerea în procesele de proiectare și tăiere laser.

Activități:

- Introducere în utilizarea decupatorului CO2 CNC Laser
- Pregătirea fișierelor pentru tăiere
- Atelier practic de tăiere laser
- Realizarea unui produs personalizat tăiat laser

##### **Ziua 3 – Mașina de Cusut Digitală / Broderie**

Obiectiv: Dezvoltarea competențelor de bază în utilizarea echipamentelor digitale textile.

Activități:

- Introducere în componentele și funcțiile mașinii
- Coasere de bază și elemente introductive de broderie
- Tipuri de cusături și utilizarea lor
- Atelier practic de realizare produs textil simplu

#### **Ziua 4 – Electronică și Sisteme Embedded**

Obiectiv: Introducerea în electronică aplicată și sisteme încorporate.

Activități:

- Inițiere în utilizarea modulelor electronice
- Introducere în platforma Arduino / embedded systems
- Dezvoltarea unui mini-proiect electronic interactiv
- Testare și demonstrare proiect

#### **Ziua 5 – Reparații / Plotter / Lucru cu Instrumente**

Obiectiv: Dezvoltarea abilităților practice de lucru manual și producție asistată digital.

Activități:

- Introducere în utilizarea instrumentelor manuale și tehnici de asamblare
- Introducere în utilizarea plotterului / vinyl cutter
- Realizarea de stickere / produse personalizate
- Mini-proiect practic de asamblare sau personalizare

## 5. Formatori

<b>Marinela Macarenco</b>	Modelare 3D, Mașina de Cusut Digitală
<b>Vitalie Calaev</b>	Electronică, Tăiere Laser
<b>Alexandru Iacoban</b>	Reparații, Plotter / Vinyl Cutter

## 6. Rezultate pentru Participanți

La finalul fiecărei ediții, participanții vor beneficia de:

- Minimum 5 mini-produse realizate individual în cadrul atelierelor;
- Expunere practică la 5 domenii distincte de manufactură digitală;
- Dezvoltarea competențelor tehnice și creative de bază;
- Certificat de participare la Tabăra de Vară ODC. (credeți că este nevoie de certificate?)

# Anexa 1

	Tabara de Vară				Tabara de Vară				Tabara de Vară				Tabara de Vară				Tabara de Vară				Tabara de Vară															
	Grup 1				Grup 2				Grup 3				Grup 4				Grup 5				Grup 6				Grup 7				Grup 8							
9:30- 10:01																																				
10:00-10:31																																				
10:30-11:01																																				
11:00-11:31																																				
11:30-12:01																																				
12:00-12:31																																				
12:30-13:01																																				
13:00-13:31																																				
13:30-14:01																																				
14:00-14:31																																				

	Imprimare 3D
	Sisteme Embedded
	Mașina de cusut digitală
	Tăiere cu laser
	Plotter