GHID COMPLET DE FINANȚARE „ȘCOLI PENTRU VIITOR”

Programul Educație și Ocupare (PEO) 2021–2027 | Prioritatea 7 | OS ESO4.5 | Acțiunea 7.e.3
Sinteză strategică și tehnică adaptată pe înțelesul tuturor solicitanților

ELEMENTE CHEIE ALE APELULUI DE PROIECTE

- Buget total alocat: 52,85 Milioane Euro (42.5M€ FSE+ / 10.3M€ Buget de Stat).
- Valoare proiect: Între **700.000 EUR și 1.000.000 EUR per proiect** (1 EUR = 5.2584 RON).
- Perioadă depunere: 30 Septembrie 2026 (ora 18:00) – **27 Noiembrie 2026 (ora 16:00)**.
- **Cofinanțare proprie minimă: 2%**.
- Durată implementare: Maxim 30 de luni (fără a depăși data de 31 decembrie 2029).
- Grup țintă obligatoriu: **Minimum 400 de elevi asumați per proiect** (cu rată de succes de cel puțin 80%).

1. Tipuri de proiecte care se pot finanța

Apelul de proiecte „Școli pentru viitor”, lansat în cadrul Programului Educație și Ocupare (PEO) 2021–2027, vizează modernizarea structurală a educației preuniversitare din România. Finanțarea adresează o provocare dublă: reducerea decalajelor fundamentale de învățare (combaterea analfabetismului funcțional) și stimularea excelenței și a performanței în domeniile STEAM (Științe, Tehnologie, Inginerie, Arte și Matematică). Se pot astfel urmări 3 tipuri de idei de proiect:

1. RECUPERARE ȘI LITERAȚIE	2. HUBURI STEAM/EXCELENȚĂ	3. PROIECTE INTEGRATE DE ECOSISTEM
Școli cu decalaje mari, medii defavorizate, comunități vulnerabile sau risc de părăsire timpurie.	Școli, licee teoretice/tehnologice, colegii, cluburi de robotică și echipe de performanță.	Instituții de învățământ și parteneriate complexe, care vor să conecteze recuperarea de bază cu excelența
Se axează pe testare/diagnosticare inițială și continuă a literației și numerației, ore remediale, cluburi de lectură, cercuri de matematică aplicată, educație digitală de bază (inclusiv etică și siguranță AI) și pachete de asistență socială (catering alimentar și transport asigurat)	Permite achiziția de dotări complementare avansate (imprimante 3D, kituri complexe de robotică, senzori, drone educaționale, software CAD), pregătirea intensivă pentru competiții naționale și internaționale (acoperind diurne, transport, cazare, taxe), precum și acordarea de premii financiare elevilor și stimulente profesorilor mentori.	Cea mai completă abordare, unind alfabetizarea funcțională cu atelierele avansate STEAM, inovarea curriculară participativă (dezvoltarea de Curriculum la Decizia Elevului din Oferta Școlii – CDEOȘ elaborat împreună cu antreprenori și universități), formarea cadrelor didactice în tehnologii emergente și AI, precum și stagii practice/vizite în laboratoare de inovare și companii tehnologice

2. Reguli financiare, plafoane și cofinanțare

- Valoare minimă eligibilă per proiect: 700.000 euro.
- Valoare maximă eligibilă per proiect: 1.000.000 euro.
- Durată de implementare: Maximum 30 de luni (fără a depăși 31.12.2029).
- Curs de schimb valutar oficial: 1 Euro = 5,2584 RON (cursul InforEuro din septembrie 2026). Bugetul se elaborează exclusiv în LEI.
- Rata de cofinanțare proprie: Cofinanțarea proprie minimă a beneficiarului este de 2% din valoarea eligibilă (98% finanțare nerambursabilă FSE+ și Buget de Stat).

PLAFOANE BUGETARE ȘI REGULI FINANCIARE OBLIGATORII

- Pragul activității de bază (50%): Activitățile 1 și 2 sunt activități de bază obligatorii, iar bugetul alocat cumulat acestora trebuie să reprezinte minimum 50% din bugetul total eligibil al cererii de finanțare.
- Plafonul echipamentelor (FEDR - max. 15%): Cheltuielile directe pentru echipamente și dotări tehnologice (calculatoare, imprimante 3D, kituri robotică) nu pot depăși 15% din totalul cheltuielilor directe eligibile.
- Cheltuieli indirecte forfetare (15%): Cheltuielile indirecte (regie, management administrativ) se decontează ca o rată forfetară fixă de 15% aplicată cheltuielilor directe cu personalul (fără documente justificative pe bază de facturi).
- Plafonul premiilor acordate în școală: Numărul elevilor premiați nu poate depăși 30% din numărul total de participanți la concurs, iar juriul trebuie să aibă cel puțin un membru extern unității școlare.

3. Cine este eligibil: solicitanți, parteneri și regulile parteneriatului

Proiectele pot fi depuse individual (solicitant unic) sau în parteneriat format din două sau mai multe entități eligibile:

i. **Solicitanți eligibili (lider de parteneriat):** Unități de învățământ preuniversitar de stat sau particulare acreditate (primar, gimnazial, liceal, profesional, dual, postliceal tehnologic); Inspectorate Școlare Județene (ISJ) / ISMB; Centre Județene de Resurse și Asistență Educațională (CJRAE) / CMBRAE.

ii. **Parteneri eligibili (cu buget gestionat):** Școli acreditate, ISJ/ISMB, CJRAE/CMBRAE; Palatele și Cluburile Copiilor; Instituții de învățământ superior (universități) acreditate cu experiență STEAM dovedită (minimum 2 proiecte/parteneriate specifice în ultimii 3 ani); Organizații neguvernamentale (ONG-uri) cu experiență în educație, STEAM sau alfabetizare funcțională (minimum 1 proiect în ultimii 3 ani); Muzee, centre de știință; Camere de Comerț și Industrie; Academia Română.

iii. **Parteneri Asociați (fără buget):** Unități școlare sau alte entități care nu primesc buget direct, dar asigură elevii din grupul țintă și beneficiază de activitățile proiectului, pe baza Acordului de Colaborare (Anexa 7).

4. Activități eligibile

i. **Activitatea 1 (obligatorie – activitate de bază): Școli pentru viitor – De la competențe de bază la performanță în tehnologie și STEAM.**

Activitatea urmărește diagnosticarea nivelului de alfabetizare funcțională (scris, citit, matematică aplicată, științe, AI și literație de date), organizarea de ateliere remediale și de aprofundare, respectiv dezvoltarea ecosistemului STEAM (ateliere de robotică, pregătire pentru competiții naționale și internaționale, dotări avansate și premii/subvenții). Solicitantul poate opta pentru Subactivitatea 1.1, Subactivitatea 1.2 sau ambele integrate.

ii. **Activitatea 2 (obligatorie – activitate de bază): Măsuri complementare pentru asigurarea echității.**

Asigurarea de servicii de catering (masă caldă sau pachet alimentar) pe durata activităților suplimentare; transportul elevilor pentru facilitarea participării; servicii de informare, consiliere și orientare școlară/vocațională; activități non-formale pentru abilități sociale (târguri de știință, vizite tematice).

iii. **Activitatea 3 (opțională): Inovare curriculară participativă și adaptarea ofertei educaționale (CDEOȘ).**

Dezvoltarea, revizuirea și implementarea opționalelor CDEOȘ în parteneriat cu părinții și mediul economic; dezvoltarea de resurse educaționale deschise și digitale; programe de formare continuă și mentorat pentru profesori în pedagogie digitală, utilizare AI și coordonarea atelierelor STEAM.

iv. **Activitatea 4 (opțională): Programe colaborative și parteneriate comunitare.**

Derularea de ateliere și activități practice non-formale în parteneriat cu firme locale, muzee, centre de știință și asociații profesionale, facilitând transferul direct către realitatea pieței muncii.

v. **Activitatea 5 (opțională): Evaluarea impactului intervențiilor și analiza potențialului de scalare.**

Cercetare și măsurare riguroasă a progresului competențelor elevilor pe baza standardelor naționale de evaluare (T0, intermediar, final) și diseminarea modelelor de bună practică în vederea scalării sistemice.

ATENȚIONĂRI PRIVIND EVITAREA DUBLEI FINANȚĂRI

- Dubla finanțare la servicii de catering: Școlile beneficiare ale Programului Național „Masa Sănătoasă” pot bugeta masa doar complementar (pentru ore suplimentare/remediale după-amiază sau pentru elevi care nu beneficiază de programul național).

- Evitarea dublei finanțări la formarea cadrelor didactice: Profesorii care urmează cursuri finanțate prin proiect semnează o declarație prin care confirmă că tematica este specifică și nu dublează programul sistemic non-competitiv derulat de Ministerul Educației.

5. Structura cheltuielilor eligibile și plafonul stimulentelor

i. **Cheltuieli de personal (Directe):** Costuri salariale și contribuții pentru management și experți direct implicați (profesori pentru ore remediale/STEAM, mentori, consilieri, formatori); onorarii experți cooptați.
ii. **Cheltuieli de deplasare:** Transport, cazare și diurnă pentru personalul de proiect și profesori mentori însoțitori la competiții școlare naționale și internaționale; transport și cazare pentru elevi.
iii. **Servicii specializate:** Servicii IT, licențe și platforme educaționale cloud, organizare evenimente/ateliere/concursuri, catering masă caldă/pachet alimentar, consultanță de specialitate, audit.
iv. **Materiale și consumabile:** Materiale consumabile, papetărie, kituri de laborator, materii prime pentru cluburile de robotică/inventică.
v. **Cheltuieli tip FEDR:** Echipamente avansate de tehnologie (kituri de robotică, imprimante 3D, calculatoare, componente electronice, drone educaționale) – max. 15% din costurile directe.
vi. **Active fixe necorporale:** Licențe software specializate industriale (ex. soft CAD pentru proiectare și modelare 3D).
vii. **Premii și Subvenții:** Plafoane maximale stabilite prin ghid pentru elevi și profesori (per concurs):
    a) Elevi: Premiul I = 1.000 lei; Premiul II = 700 lei; Premiul III = 500 lei; Mențiune = 300 lei.
    b) Cadre didactice / Mentori: Subvenții egale cu nivelul premiilor obținute de elevii coordonați (max. 1.000 lei per premiu).

REGULI PRIVIND JUSTIFICAREA CHELTUIELILOR ȘI INDICATORII

- Cheltuieli neeligibile stricte: Echipamente și vehicule second-hand; amenzi și penalități; cheltuieli depășind plafoanele stabilite; TVA recuperabil prin ANAF.
- Analiza de piață: Toate costurile din buget trebuie justificate la depunere prin analize de piață atașate (oferte de preț, cataloage etc.).
- Grupul țintă obligatoriu: Minimum 400 de elevi asumați per proiect, dintre care minimum 80% trebuie să își îmbunătățească nivelul educațional la finalizarea proiectului.