



- O incursiune în lumea ecosistemelor acvatice și a impactului activităților umane asupra vieții din apă și asupra echilibrului natural;
- O experiență interactivă în realitatea mixtă, prin scenarii educaționale imersive, care familiarizează participanții cu tehnologiile și competențele digitale ale viitorului;
- Activități interactive folosind formele și tiparele matematice din natură și artă, cu realizarea de imagini digitale și construcții 3D de tip origami;
- Jocuri și activități practice prin care participanții își descoperă abilitățile și interesele și explorează legătura dintre acestea și oportunitățile profesionale;
- O activitate de explorare a datelor statistice prin coduri QR, baze de date și instrumente digitale pentru descoperirea de informații despre economie, societate și tineri;
- Prezentarea și experimentarea unor jocuri de mișcare cu elemente de fotbal;
- Activitate dedicată beneficiilor gimnasticii aerobice pentru starea de bine și calitatea vieții;
- Demonstrarea utilității tehnologiilor și mijloacelor moderne în stimularea funcționalității sistemului neuro-mio-artro-kinetic și în recuperare;
- Prezentarea programului european Girls Go STEM, care dezvoltă competențe digitale, antreprenoriale și de sustenabilitate și încurajează participarea fetelor în domeniile STEM.

„Este un eveniment devenit deja de tradiție, fiind a XIV-a ediție organizată la Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău. Organizatorii și expozanții parteneri și-au propus să aducă în prim-plan importanța cercetării în diverse domenii, prin experimente și jocuri interactive, noutăți din lumea fascinantă a științei contemporane și a tehnologiilor avansate. Prin cunoaștere și inovație, stăpânind cu înțelepciune și responsabilitate instrumentele pe care ni le oferă știința și tehnologia, avansăm către viitorul pe care ni-l dorim”, a precizat Conf. univ. dr. Marcelina MOCANU, de la Facultatea de Științe, coordonatoarea ediției 2026.