

România merge mai departe în Technovation Girls: 9 echipe, 39 de eleve, un singur vis: inovația

Ce se întâmplă când elevele din România își unesc forțele pentru a face lumea un pic mai bună?

Fetele au observat ce nu merge în jurul lor, în comunitate, în școală, în viața reală.

Și-au pus întrebări: cum putem face lumea din jur mai sigură? Mai corectă?

Apoi au trecut la treabă. Au gândit soluții. Le-au transformat în aplicații pentru mobil, unele pentru sănătatea adolescenților, altele pentru reducerea stresului sau sprijinirea educației pentru copiii din medii vulnerabile.

Toate astea, în luni de pregătire alături de mentori, profesori și cu multă determinare.

Rezultatul? România merge mai departe în semifinala internațională Technovation Girls 2025 cu 9 echipe, 39 de eleve și o misiune comună: să aducă schimbarea prin tehnologie.

Competiția este organizată la nivel național de Asociația Adfaber, cu sprijinul Adobe și Women in Tech.

Și da, este o reușită. Dar nu doar pentru eleve. E o victorie pentru toți cei care cred că fetele pot și trebuie să aibă un cuvânt de spus în lumea tehnologiei.

România scrie istorie în Technovation Girls. Un record a fost atins!

Peste 1.500 de eleve din toate colțurile țării s-au înscris ca să învețe și să creeze soluții pentru o lume mai bună. Din școli mari și școli mici. De la sate și de la oraș.

Technovation Girls 2025 marchează cea mai mare participare din România de până acum. Un record. Și nu unul oarecare.

Suntem la a 8-a ediție Technovation Girls, iar ce se întâmplă acum e diferit. E despre momentul în care nu mai poți spune că „nu există fete interesate de tehnologie”. Adevărul este că sunt multe. Și sunt bune la ce fac.

Cele mai bune echipe din România și-au prezentat aplicațiile în fața juriului și a publicului la evenimentul Regional Pitch Technovation Girls, organizat în București. 13 echipe. 13 pitch-uri. Idei reale, probleme reale, soluții care pot fi lansate mâine.

De ce contează experiența Technovation Girls?

Pentru că fetele au nevoie de un context care le provoacă. Le validează. Le face să creadă că „tehnologia nu e doar pentru băieți”.

Studiile o spun clar: fetele expuse devreme la tehnologie și leadership au șanse mai mari să urmeze cariere STEM, să rămână acolo, și să ajungă în poziții de decizie.

Un program precum Technovation Girls oferă un mediu unde vocea fetelor nu e doar ascultată. E pusă în acțiune.



[Link poză](#)

Cum schimbă fetele lumea în bine, cu ajutorul tehnologiei?

*„Anul acesta, fetele nu doar că au construit aplicații, ci au construit **încredere, comunități și viitor**. Complexitatea soluțiilor propuse și maturitatea cu care au înțeles problemele reale ale lumii ne arată cât de important este să investim în educația fetelor. Tehnologia devine mai bună atunci când e creată cu empatie.” a declarat Maria Popescu, Program Manager, Technovation Girls România*

În total, 39 de eleve din România s-au calificat în semifinalele competiției internaționale de antreprenariat IT, Technovation Girls.

Pentru divizia **Beginners (8-12 ani)** s-a calificat următoarea echipă:

Echipa TogetherWeStand, formată din patru eleve de la **Școala Gimnazială Armand Călinescu** și **Colegiul Național Vlaicu Vodă (Curtea de Argeș)**, **Colegiul Național Dr. Ioan Meșotă (Brașov)** și **Școala Generală Nr. 8 (Brașov)**, a dezvoltat aplicația **Stronger Together**, o soluție digitală care le permite elevilor să se susțină reciproc în situații de bullying. Printr-un simplu buton, utilizatorii pot trimite un semnal SOS și locația colegilor lor pentru a cere ajutor imediat. Aplicația promovează solidaritatea între elevi și

transformă sprijinul într-un instrument concret de protecție și încurajare, contribuind la un mediu școlar mai sigur.

[Foto Postare](#)

Pentru divizia **Junior (13-15 ani)** s-au calificat următoarele echipe:

Echipa Sustainovators, formată din două eleve de la **Colegiul Național „Ienăchiță Văcărescu” (Târgoviște)** și **Colegiul Național Pedagogic „Regina Maria” (Ploiești)**, a prezentat proiectul **Math4Future**. Aplicația își propune să transforme matematica într-un instrument practic pentru protejarea mediului. Prin scenarii dinamice de rezolvare a problemelor, elevii sunt provocați să proiecteze orașe verzi, să calculeze amprentele de carbon și să înțeleagă impactul real al acțiunilor lor. Math4Future aduce matematica mai aproape de viața de zi cu zi și inspiră o generație de tineri să contribuie activ la un viitor sustenabil.

[Foto Postare](#)

Echipa NutriMinds – Feel Meal, formată din cinci eleve de la **Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău**, din **divizia Junior**, a creat o aplicație care le arată tinerilor cum să își îmbunătățească starea de spirit prin alimentație. Aplicația oferă rețete adaptate emoțiilor, asistență AI 24/7 și conținut scurt și ușor de înțeles, explicând cum nutriția influențează sănătatea mentală. Feel Meal transformă știința alimentației într-un instrument personal, practic și distractiv.

[Foto Postare](#)

Pentru divizia **Senior (16-18 ani)** s-au calificat 6 echipe:

Echipa BB Girls, formată din cinci eleve de la **Colegiul Național „Mihai Viteazul” Ploiești**, a creat aplicația **SignLanguage App**, care facilitează comunicarea pentru elevii cu deficiențe de auz. Aceasta traduce în timp real vocea profesorilor în limbaj mimico-gestual, folosind un avatar 3D animat afișat pe ecranul utilizatorului. Aplicația funcționează offline și este accesibilă, oferind o soluție pentru ca școala să fie un spațiu pentru toți elevii, indiferent de abilitate.

[Foto Postare](#)

Echipa Bytes of Hope, formată din cinci eleve de la **Liceul Teoretic „Lucian Blaga” Cluj-Napoca**, a creat platforma **SnailTrail**, care leagă elevii din zonele rurale de oportunități educaționale și culturale disponibile în orașe. Printr-o hartă interactivă și recomandări personalizate bazate pe inteligență artificială, aplicația îi ajută pe utilizatori să descopere cursuri, ateliere și evenimente relevante, adaptate intereselor și locației lor. SnailTrail contribuie la reducerea decalajului urban-rural și oferă acces la dezvoltare personală și creativă, indiferent de locul în care trăiesc elevii.

[Foto Postare](#)

Echipa 5ToCode, formată din cinci eleve de la **Liceul Teoretic „Callatis” Mangalia**, a creat aplicația **Cup of Calm**, un spațiu digital dedicat echilibrului emoțional și fizic al adolescenților. Aplicația include un jurnal personalizat, exerciții de respirație și stretching, tehnici de meditație și sfaturi utile pentru combaterea anxietății sau durerilor fizice. Cu ajutorul unei mascote prietenoase și al unor mesaje motivaționale zilnice, Cup of Calm le oferă tinerilor un sprijin constant în gestionarea emoțiilor și a stresului cotidian.

[Foto Postare](#)

Echipa A.S.S.D.S., formată din patru eleve de la **Colegiul Național „Sfântul Sava” București** și **Colegiul Național „Gheorghe Lazăr” București**, a dezvoltat aplicația **Cookie: Bite-Sized Courses**, o aplicație educațională destinată copiilor și adolescenților fără acces constant la școală. Aplicația oferă cursuri scurte, materiale de lectură și obiective personalizate, însoțite de recompense, pentru a încuraja învățarea activă și dezvoltarea abilităților. Prin lectură, recompense și obiective personalizate, echipa A.S.S.D.S. aduce educația la îndemâna tuturor.

[Foto Postare](#)

Echipa Pixel Cookies, formată din cinci eleve de la **Colegiul Național „Ion C. Brătianu” Pitești, Argeș** și **Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Velovan” Craiova, Dolj**, a creat aplicația **OutTogether**, o rețea socială dedicată activităților în aer liber. Utilizatorii pot organiza sau se pot alătura drumețiilor, sporturilor de echipă sau altor evenimente în natură, având posibilitatea de a interacționa cu persoane cu interese comune. Aplicația sugerează locații populare și oferă un chat integrat pentru coordonare, transformând tehnologia într-un instrument pentru conexiuni reale și comunități mai sănătoase.

[Foto Postare](#)

Echipa STARS CL, formată din cinci eleve de la **Colegiul Național „Barbu Știrbei” Călărași**, a creat aplicația **MoveOn**, care promovează un stil de viață activ prin încurajarea mersului pe jos în locul utilizării mașinilor. Aplicația monitorizează activitatea fizică, oferă provocări personalizate și recompense virtuale, transformând fiecare pas într-un joc sau o competiție între prieteni. MoveOn contribuie la sănătatea utilizatorilor și la reducerea poluării, sprijinind obiectivele de sustenabilitate și bunăstare.

[Foto Postare](#)

Pe lângă echipele calificate în semifinale, alte patru echipe au primit **Honorable Mention** pentru efortul, creativitatea și impactul aplicațiilor dezvoltate.

Echipa TerraGreen, formată din patru eleve de la **Școala Gimnazială „Marius Șandru” Reșița**, și **Colegiul Național „Traian Lalescu”**, din divizia **Beginners**, a creat **TerraGreen**, o aplicație mobilă care transformă reciclarea într-o activitate interactivă, prin quiz-uri educative și minijocuri. Proiectul încurajează comportamentele sustenabile și le oferă utilizatorilor informații clare despre reciclare corectă, într-un format prietenos și accesibil. Cu un design atractiv și un mesaj clar de responsabilitate ecologică, fetele propun o soluție digitală care îmbină educația și jocul pentru un viitor mai curat.

[Foto Postare](#)

Echipa Learning Together, formată dintr-o elevă de la **Școala Ion Heliade Rădulescu** din **București**, a creat **FundFlow**, aplicația care permite donarea hainelor, cărților și obiectelor esențiale către familii și comunități aflate în nevoie. Printr-un formular completat din aplicație și o descriere scurtă, donațiile ajung direct la beneficiari, iar utilizatorii pot urmări impactul fiecărui gest.

[Foto Postare](#)

Echipa A&A Girls, formată din două eleve de la **Școala Gimnazială „Marius Șandru”** și **Școala Gimnazială Nr. 7 Reșița, Caraș-Severin**, din **divizia Junior**, a creat aplicația **Beyond the Haze**, care oferă sprijin și resurse pentru adolescenții afectați de patru forme majore de dependență: droguri, alcool, jocuri de noroc și fumat. Aplicația include informații educaționale, strategii practice și opțiuni pentru a căuta ajutor profesional, toate prezentate într-o interfață prietenoasă. Cu un mesaj empatic și puternic, fetele încurajează conștientizarea și schimbarea – un pas important spre o viață sănătoasă, echilibrată și fără dependențe.

[Foto Postare](#)

Echipa ITyap, formată din cinci eleve de la **Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău**, din **divizia Senior**, a dezvoltat **UNPLUGGED**, o aplicație dedicată combaterii dependenței de telefon și promovării redescoperirii de sine. Utilizatorii sunt încurajați să exploreze hobby-uri reale prin sute de cursuri de o oră, să descopere cluburi locale printr-o hartă interactivă și să înlocuiască timpul petrecut online cu activități care construiesc încredere și autonomie. UNPLUGGED oferă o alternativă digitală pentru a ieși din rutina digitală și a reveni la viața reală cu scop și curiozitate.

[Foto Postare](#)

De ce este Technovation Girls un program important pentru elevele din România?

Technovation Girls este o rampă de lansare. Deschide uși reale pentru elevele din România către cariere în tehnologie, către gândire antreprenorială, dar mai ales, către încredere în sine.

Aici nu e vorba doar despre a scrie cod, ci despre a-ți exprima ideile, a-ți testa limitele și a învăța cum să rezolvi probleme care chiar există: poluarea, lipsa de acces la educație, inegalitatea de gen sau sănătatea.

Este singurul program de acest tip din România, dedicat fetelor între 8 și 18 ani, care le oferă acces gratuit la resurse de calitate, mentori din industrie și oportunități de învățare aplicată.

Evenimentul reunește specialiști în tehnologie, antreprenori, dezvoltatori și lideri care nu vin doar să inspire, ci să se implice direct: oferă feedback, ghidează, pun întrebări. Iar asta face toată diferența.

Totul este posibil datorită implicării partenerilor care cred în potențialul fetelor: Adobe România și Women in Tech, parteneri principali în 2025.

Evenimentul a găzduit două momente speciale, în care două invitate importante pentru comunitatea Technovation Girls România au împărtășit povești și inspirație pentru participante:

De la Adobe România, **Roxana-Teodora Moldovan**, Director of Program Management, a vorbit despre cum sprijinul pentru educație și egalitate de șanse poate contribui la construirea unui viitor mai bun. A încurajat fetele să creadă în potențialul lor și să continue să exploreze cu încredere domeniul tehnologiei.

[Foto](#)

De la Women in Tech, **Anca Mihăescu**, reprezentantă a organizației în România, a subliniat importanța implicării fetelor în proiecte de impact și a vorbit despre cum o comunitate dedicată poate deschide noi drumuri în carieră și dezvoltare personală.

[Foto](#)

Aceste intervenții au fost momente-cheie în cadrul evenimentului și au oferit un plus de motivație și validare pentru eforturile depuse de participante.

După etapa națională, echipele de începători, juniori și seniori, din România vor intra în etapa globală de jurizare. În iulie vom afla echipele finaliste și câștigătoarele regionale, iar în Octombrie are loc Summit-ul Mondial Technovation Girls.

Sprijină comunitatea fetelor care schimbă lumea cu ajutorul tehnologiei și urmărește povestea lor. Citește mai multe despre [Technovation Girls România](#).

Evenimentul Technovation Girls România 2025 este posibil cu sprijinul partenerilor care aduc energie, vizibilitate și inspirație: Adobe, Women in Tech, T-Shirt Factory, Agrafa Print, Story Flowers, Aqua Carpatica, AVON, Gerovital, Chartarium, ENGIE, Bitdefender, Edupedu și Itsy Bitsy. Le mulțumim pentru încredere și implicare în formarea unei noi generații de creatoare în tehnologie.

Despre Organizator:

[ADFABER.org](#) este organizația nonprofit care ajută elevii și profesorii din școlile de stat să își dezvolte abilitățile digitale. Organizează anual programe care contribuie la adoptarea tehnologiei în procesul educațional și contribuie la formarea elevilor în domeniul IT.

Despre Technovation:

Technovation Girls oferă elevelor cu vârste între 8 și 18 ani abilitățile de care au nevoie pentru a deveni antreprenoare și lideri în domeniul tehnologiei. Este un program internațional gratuit, desfășurat anual. Sute de eleve din întreaga lume se înscriu, descoperă cum pot dezvolta soluții reale, dobândesc noi cunoștințe și leagă noi prietenii. Cu sprijinul mentorilor voluntari, profesorilor și părinților și folosind materialele pus la dispoziție, fetele învață să dezvolte soluții tehnologice care abordează și rezolvă probleme din lumea reală.

Despre Adobe România

Adobe este lider global în software creativ și soluții digitale pentru experiențe multimedia. Prin produse precum Photoshop, Illustrator, Premiere Pro și Adobe Acrobat, compania ajută milioane de utilizatori din întreaga lume să creeze, să comunice și să

transforme idei în realitate. În România, Adobe susține educația, inovația și dezvoltarea comunităților locale, fiind un partener activ în sprijinirea tinerelor generații prin inițiative de tehnologie și mentorat.

Despre Women in Tech

Women in Tech este o organizație globală non-profit dedicată încurajării și sprijinirii femeilor să se dezvolte și să exceleze în domeniul tehnologiei. Cu o prezență activă în peste 50 de țări, organizația își propune să reducă diferențele de gen în sectorul de tehnologie prin educație, mentorat, advocacy și sprijin în carieră. În România, Women in Tech contribuie activ la dezvoltarea unei comunități solide de fete și femei pasionate de tehnologie, oferindu-le resurse, sprijin și oportunități pentru un viitor în domeniul digital.