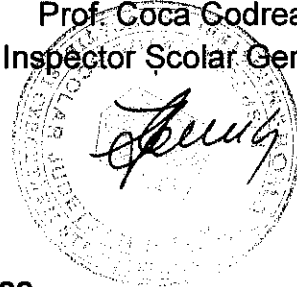


Nr. 13 257 / 08.10.2015Avizat,
Prof. Coca Codreanu
Inspector Școlar General**Către toate unitățile de învățământ****În atenția doamnei/domnului director, cadrelor didactice****Referitor la: proiectul "Kids in Tech"**

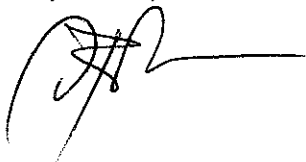
S-a lansat proiectul **Kids in Tech**, un club al copiilor pasionați de tehnologie și programare în fiecare școală și liceu din România. Profesorii sunt invitați să își înregistreze un club în școala/liceul pe care o îl reprezintă.

ADFABER și Oracle Academy propune cu ocazia lansării **Kids in Tech** un concurs pentru licee: **"Începe să programezi cu Alice"**.

Scopul acestuia este de a ajuta copiii români să se apropie de tehnologie și să învețe bazele programării. Ei vor învăța să-și verifice munca în detaliu, să aplice logica, să lucreze în echipă și să-și ducă la bun sfârșit o sarcină.

Detalii despre înscriere și premii puteți afla de pe site-ul: (www.KidsinTech.ro)

Prof. Daniela Barbu
Inspector școlar pentru proiecte educaționale



Invitație participare concurs “Începe să programezi cu Alice”

Ce este ALICE 3?

Alice 3 este un program distractiv realizat de către Carnegie Mellon University, ce te ajută să înveți bazele programării folosind personaje ce interacționează într-un mediu virtual. Alice este făcut să te învețe concepte de bază ale programării cu un limbaj și reguli simple. Folosind Alice, poți plasa obiecte dintr-o galerie dată (drag and drop), într-o lume virtuală, iar apoi să efectuezi diferite secvențe pentru a anima aceste obiecte. Alice este folosită în licee și universitățile din lume pentru a preda bazele programării.



PARTICIPĂ ÎN 3 Pasi Simpli

1. Formează echipa
2. Înscrie echipa (*până la 20 octombrie 2015)
3. Trimite proiectul (*Până la 1 noiembrie 2015)

**Concurs adresat elevilor de liceu*

În urma studiului și folosirii programului ALICE 3, elevii vor putea:

- să dezvolte programe ce însuflețesc obiectele 3D dintr-o lume virtuală;
- să cunoască terminologia de bază în programarea orientată pe obiecte;
- să descrie câteva concepte folosite în programare cum ar fi proceduri, algoritmi, funcții, variabile, bucle sau afirmații condiționate.

Concursul național “Începe să programezi cu Alice”, a fost inițiat anul acesta de către ADFABER și Oracle Academy, cu scopul de a ajuta copiii români să se apropie de tehnologie și să învețe bazele programării.

EDUCAȚIE

TEHNOLOGIE

IMPACT

E-LEARNING

CHANGE