

**Proiectul Erasmus+ 2014-1-RO01-KA102-000160 „Azi învățăm să ne programăm viitorul – Today we learn to program our future”** se adresează elevilor din clasa a XII-a filiera teoretică, profil real, specializarea matematică-informatică, intensiv informatică de la Colegiul Național "Grigore Moisil" Urziceni, care vor efectua 90 ore de activități practice prevăzute în curriculum, pentru modulul: M3 - Programare vizuală, cu scopul de a-și îmbogăți competențele și forma deprinderi și abilități de folosire a conceptelor și metodelor informatice actuale în realizarea aplicațiilor cu interfață grafică pentru utilizator (GUI), care să le permită tinerilor absolvenți accesul rapid pe piața muncii în domeniul IT sau continuarea studiilor pe un nivel superior de calificare.

#### **Echipa de proiect:**

prof. **Ciprian-Viorel Rădulescu** – responsabil de proiect  
prof. **Sorin Bardac** – responsabil cu programul de formare profesională  
prof. **Mariana Brăileanu** – responsabil cu diseminarea și valorizarea rezultatelor proiectului.  
prof. **Iulia-Valentina Tănase** – responsabil cu pregătirea participanților.  
ec. **Eugenia Buga** – responsabil financiar

#### **Obiective urmărite prin proiect:**

- Dezvoltarea competențelor și abilităților profesionale în domeniul realizării aplicațiilor vizuale, necesare unui viitor profesionist IT în secolul XXI, ținând cont de noile tendințe și de evoluțiile rapide care au loc în domeniul IT și pe piața muncii;
- Îmbunătățirea competențelor lingvistice și de comunicare în mediul virtual și real, acumularea de experiență de viață și muncă în altă țară în vederea creșterii capacității de integrare profesională;
- Întărirea dimensiunii europene a educației și formării profesionale pentru domeniul IT prin cooperare internațională.

**Competențele generale** din programa școlară de specialitate care vor fi dezvoltate în cadrul pregătirii practice pe durata celor 3 săptămâni de plasament sunt:

- Identificarea datelor care intervin într-o problemă și aplicarea algoritmilor fundamentali de prelucrare a acestora;
- Elaborarea algoritmilor de rezolvare a problemelor;
- Implementarea algoritmilor într-un limbaj de programare.



#### **Conținuturi:**

Programare vizuală: - Concepte de bază ale programării vizuale; Elemente de programare orientată pe obiecte în context vizual.

**Proiectul se desfășoară pe durata a 2 ani, cu două mobilități în Germania**, prima având loc între 25.11-15.12.2014 (fluxul I – 16 elevi) și a doua între 18.11-08.12.2015 (fluxul II – 16 elevi).

**Organizația de primire este Robotron Bildungs- und Beratungszentrum GmbH** din Leipzig.

**Rezultatele așteptate** sunt mai multe, dintre care amintim:

- 32 participanți cu bune competențe profesionale și individuale în domeniul Informatică-IT, cu o bună capacitate de comunicare într-o limbă străină și cu un orizont cultural lărgit
- un ghid auxiliar, folosit la laboratorul de informatică, cu titlul „Programarea vizuală în Java”;
- un CD cu prezentarea proiectului: obiectivele proiectului, rezultate, imagini, impresii ale participanților, afișe, pliante cu prezentarea proiectului;
- pagini web de prezentare a proiectului, un film, colaje de fotografii din timpul plasamentului;
- aplicații pentru noi proiecte de mobilitate;

Prin participarea la acest plasament elevii vor înțelege dezvoltarea dimensiunii europene prin proiecte, sporindu-și capacitatea de integrare profesională și adaptare la nevoile pieței muncii.