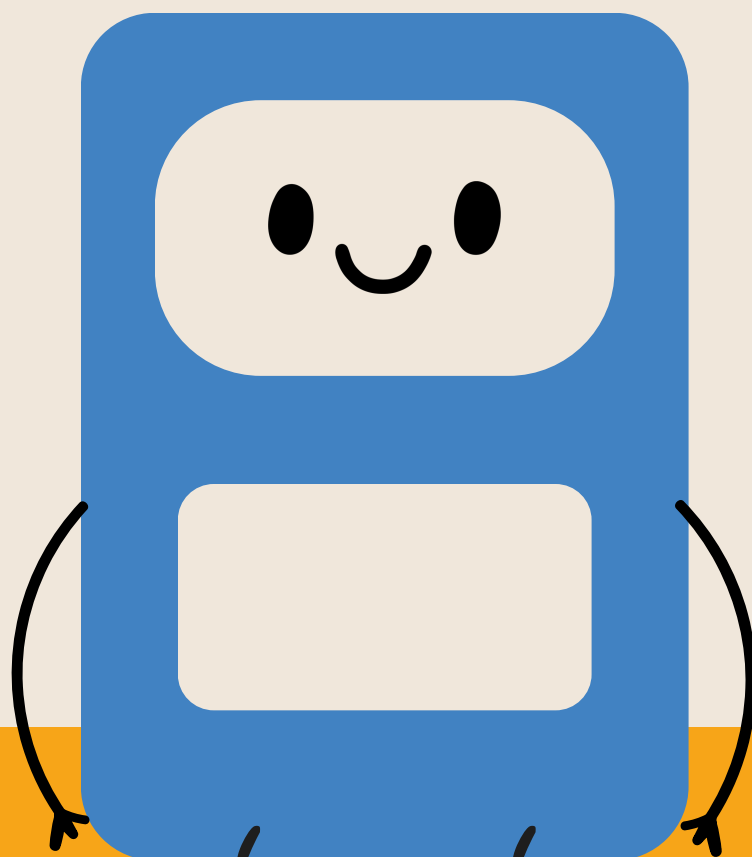


INFOPULS



CNI++

REVISTA ELEVILOR
COLEGIULUI NAȚIONAL DE INFORMATICĂ
PIATRA-NEAMȚ
NR. 34, ANUL XXI, 2025

CUPRINS

INFOBRAND

Olimpiada de informatică, experiențe internaționale	pg 1
CYB3G0DS	pg 3
Share IT - 2024	pg 4
Concursul Național de Robotică NEXTLAB.TECH	pg 5
Prosoft@NT - 20 de ani	pg 6
Impresii... ..	pg 9
Sesiunea de Comunicări „Memorial Vasile Țifui”	pg 15
Concursul PROSOFT@NT SENIOR	pg 17
Concursul PROSOFT@NT JUNIOR	pg 21
Retrospectivă Europeană la Colegiul Național de Informatică	pg 24
Experiențe Erasmus	pg 26
EuroQuiz	pg 32
Conferința „Profesor pentru o zi”	pg 33
„TINERII DEZBAT”- argumentare, dezbateri, gândire critică	pg 33
Zilele Colegiului Național de Informatică	pg 35
MESHWATCH la WorldRobot Olympiad Puerto Rico	pg 37
Gutenberg Jugendverein Piatra-Neamț	pg 39

COLECTIVUL REDAȚIONAL

DESIGN COPERTĂ ȘI TEHNOREDACTARE:

MIRUNA-ILINCA ANGHEL,
clasa a IX-a B
CELIA-IOANA APETREI,
clasa a XI-a E
MAIA CHIȚU,
clasa a X-a A

PROFESORI COORDONATORI:

prof. ELENA-BRÎNDUȘA ANGHEL
prof. ELENA MITREA
prof. CARMEN-MIHAELA ZAHARESCU

LITERATURĂ

Dragostea	pg 40
Să mă iubești	pg 40
Lacrimi de mai	pg 41
Câmp de maci	pg 41
Amintiri	pg 41
Aventurile lui Mobi-One	pg 42

RECENZII

Le Petit Prince	pg 44
Fantôme.....	pg 44
L'Énigme d'Otilia	pg 45
Totul se termină cu noi	pg 46
Anul nou care n-a fost	pg 47
Le film Oppenheimer	pg 48
Marcel la Coquille avec des Chaussures	pg 48
What remains of Edith Finch	pg 49
Tiny Glade	pg 50

HOBBY

Desenul, pasiunea mea	pg 51
Aesthetic Mood	pg 52

JURNAL DE CĂLĂTORIE

Dragă jurnalule	pg 53
Laponia - mirajul Cercului Polar	pg 54

DIVERTISMENT

Balul Bobocilor CNI 2024	pg 56
--------------------------------	-------

Descriere CIP a BIBLIOTECII NAȚIONALE A ROMÂNIEI

INFOPLUS

REVISTA ELEVILOR COLEGIULUI NAȚIONAL DE INFORMATICĂ

PIATRA-NEAMȚ

ISSN: 2065-7854

Editura ALFA a Casei Corpului Didactic Neamț

2009

str. Petru Rareș, nr. 24, cod 610119, Piatra-Neamț, jud. Neamț

Olimpiada de informatică, experiențe internaționale

Olimpiada de Informatică pe Echipe, ediția a VII-a (10-13 mai 2024), s-a desfășurat în Siria. Pentru că este o țară nesigură și din cauza problemelor cu vizele, majoritatea echipelor a hotărât să participe online, iar cele trei echipe din România au concurat din Cluj-Napoca. La Olimpiada de Informatică pe Echipe, ediția a VI-a (26-29 mai 2023) din Egipt, toate echipele au fost prezente fizic, cu excepția celei din Peru. Dificultatea problemelor a fost asemănătoare, la ambele competiții, dar la ediția din Siria, datorită experienței de a lucra în colaborare cu David Vișan și Claudel Ștefan Neagu, colegii mei de clasă, a XII-a E, și cu ajutorul lui Samuel Șoimar, clasa a XI-a F, am obținut cu mai multă ușurință Medalia de Bronz. Olimpiada din Siria s-a desfășurat în același timp cu lotul național de informatică, care a fost tot la Cluj-Napoca. Astfel, am avut posibilitatea de a interacționa cu cei mai buni informaticieni din România. Dezavantajul a fost că nu am mai putut interrelaționa și cu informaticienii din alte țări, ca în trecut.

În ceea ce privește echipele participante, la ediția din Egipt au fost 13 echipe, din șase țări (România, Egipt, Ungaria, Siria, Italia, Peru), iar la cea din Siria, au participat 20 de echipe, din 10 țări (Ungaria, România, Siria, Italia, Bulgaria, Iran, Pakistan, Slovacia, Armenia, Egipt), ceea ce dovedește un interes tot mai mare pe plan mondial pentru această olimpiadă.

Experiența din Egipt a fost una inedită, cu aspecte pozitive, dar și cu unele neașteptate. Am locuit împreună cu profesorii coordonatori, la



un cămin studențesc din Port Said. Apartamentul compus din trei camere, ne-a găzduit generos, dar invazia de țânțari, specifică zonei, ne-a scos din starea de confort. Gastronomica s-a remarcat prin diversitate, degustând, atât meniuri specifice țării africane, cât și din bucătăria universală, pregătite de bucătari chefi.

În ziua a treia, gazdele au organizat o vizită în orașul Port Said, unde ghidul, care vorbea mai mult în italiană, decât în engleză, ne-a prezentat atracțiile locale și portul care face deschiderea la canalul Suez, canal ce desparte cele două continente, Africa și Asia.

Pe drumul de întoarcere, spre aeroport, ne-am propus să vizităm și celebrele piramide egiptene. Din păcate, sistemul de încălzire al autobuzului s-a defectat, blocându-se pe încălzire. Astfel, a trebuit să așteptăm, în mijlocul deșertului, într-o benzinărie, să vină alt mijloc de transport. Această întâmplare a făcut să nu mai ajungem la piramide în timpul programului de vizite, așa că ne-am mulțumit să le admirăm dintr-o trăsură trasă de un cal, făcând înconjurul lor, conectându-ne astfel mai autentic cu civilizația antică.

La ediția din Siria, din cauză că participarea a fost online, cazarea și masa au fost asigurate la Hotel Victoria din centrul orașului Cluj-Napoca. Logistica pentru funcționarea concursului a fost asigurată de Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu”, care a pus la dispoziție un cabinet de informatică dotat cu tot echipamentul necesar.

Ediția a VIII-a, din acest an, se va ține în perioada 30 mai-3 iunie 2025, în Ungaria, la Buda-





pesta. Cu speranța unei calificări la etapa finală, vom face tot posibilul să obținem rezultate cel puțin la fel de bune ca cele de până acum.

Cristian Luchian, clasa a XII-a E

Pentru a-i cunoaște și altfel pe cei din echipa câștigătoare, aceștia au avut amabilitatea de a ne răspunde unor întrebări și curiozități legate de universul tehnologiei pe care ei au început să-l descopere.

Reporter: *Având în vedere că realizați în domeniul informaticii, ce părere aveți despre AI?*

Claudiel Ștefan Neagu: AI-ul nu ne va înlocui. Consider că va crea oportunități noi de muncă și că acea muncă va fi predominant creativă. A se lua exemplul unui tâmplar. Acesta are nevoie de ciocan și alte unelte pentru a-și duce treaba la bun sfârșit. Ar putea încerca să o facă și fără ele, dar ar fi prea dificil. A întreba dacă AI-ul ne va înlocui este ca și cum am întreba dacă ciocanul va înlocui tâmplarul: nu se va întâmpla. Mai mult, inteligența artificială, fie că ne place sau nu, nu va pleca în curând, așa că mai bine încercăm să ne dăm seama cum putem folosi această unealtă în folosul nostru.

David Vișan: Consider că inteligența artificială e foarte folositoare în nenumărate cazuri. Îți poate face rezumatul oricărui subiect, poate rezolva multe probleme care necesită un raționament dificil (deși încă are limitări în acest domeniu) și, toate astea, în doar câteva secunde. Mulți se tem că ne va înlocui, ne va lua locurile de muncă (în unele cazuri e adevărat, nu neg asta), dar eu cred că e mai mult o unealtă pe care trebuie să învățăm să o folosim pentru a ne ușura enorm viața de zi cu zi.

Reporter: *Care este viziunea voastră asupra realității?*

Claudiel: Realitatea este complexă și greu de explorat. De aceea, cred că e esențial să-ți stabilești un scop clar și să cauți oameni care îl împărtășesc sau l-au atins deja. De ce? Pentru că alături de ei îți va fi mult mai ușor să reușești.

David: După mine, viața nu are niciun scop universal. Consider că trebuie ca fiecare să își găsească un obiectiv, pentru care să considere că merită să depună efort, să se lupte, deoarece, fără provocări, nu avem cum să ne depășim limitele sau să simțim că trăim pe bune. Fără entuziasm pentru viață și viitor, mă simt de parcă doar aș aștepta ca timpul să treacă.

Reporter: *Ce visuri are un adolescent din ziua de azi care excelează în domeniul tehnologiei?*

Claudiel: Unul dintre visurile mele este să am o situație financiară stabilă, pentru că e greu să investești în tine și în scopurile tale fără resurse. În plus, îmi doresc să creez ceva - de preferat folosind tehnologia - care să ajute oamenii să devină o versiune mai bună a lor înșiși.

David: Pe lângă cel de a lucra în domeniul roboticii, sper să pot avea situația financiară necesară pentru a trăi cât mai departe de marile orașe (mai aproape de natură), poate într-un loc cu o priveliște frumoasă și să pot să-mi continui celelalte pasiuni.

Reporter: *Cum arată timpul vostru liber?*

Claudiel: În momentele în care am timp liber, prefer să ies la o plimbare lungă cu un prieten. Dacă nu poate să vină nimeni cu mine, ies singur. În acest timp, încerc să nu mă gândesc la nimic și să mă bucur doar de liniște.

David: Nu am un program fix pentru timpul liber. De obicei, aleg după chef, cum s-ar spune. Uneori lucrez la informatică, alteori ies cu prietenii, mai și cânt la chitară sau merg la sală, sunt multe posibilități...

Reporter: *Cine e persoana la care vă poartă primul gând de recunoștință?*

Claudiel: Mama. Nu doar pentru sprijinul în informatică, ci și pentru tot ce a făcut, fără să ceară absolut nimic în schimb. Doar gândește-te cât de greu e să crești un copil timp de 18 ani - nopți nedormite, sacrificii, bani cheltuiți pe haine, calculatoare, orice am avut nevoie. Și totul doar pentru că sunt fiul ei. Ai nevoie de o pu-



tere mentală incredibilă pentru a realiza așa ceva. Unii ar spune că așa trebuie să fie orice mamă bună. Și au dreptate. Ea este o mamă bună. O mamă extraordinară.

David: La părinți mă gândesc prima dată pentru suportul pe care mi l-au acordat toți anii aceștia. În ceea ce privește reușitele la informatică, îi mai sunt recunoscător colegului meu, Cristian Luchian, care în clasa a IX-a s-a ținut de mine să merg la Centrul de excelență în informatică și la olimpiadă, deși credeam că nu voi face față. Dar toate neclaritățile mi-au fost explicate de el, de fiecare dată.

Reporter: *Cum credeți că va arăta lumea peste cinci ani, respectiv, zece ani?*

Claudel: Eu cred că viitorul este promițător, în special, în domeniul tehnologiei. Presupun că până în 2035, vom reuși să reducem considerabil modelele de inteligență artificială, care, împreună cu hardware-ul ieftin și puternic datorat legii lui Moore, vor permite unor astfel de programe complexe să ruleze fără prea mari dificultăți pe mașinării personale. Acest lucru va duce la niște aplicații impresionante ce ne vor permite să realizăm lucruri uimitoare.

David: Greu de zis, nu știu cine ar putea prezice clar ce se va întâmpla. Probabil, inteligența artificială va deveni din ce în ce mai bună, până va atinge o limită, după care va trebui să așteptăm o nouă mare descoperire, poate în domeniul energiei sustenabile.

Așadar, acești tineri, cu preocupările lor și gândirea în care se reflectă lumea contemporană, sunt exponenții generației acesteia. Le dorim reușită la competițiile ce urmează și în destinul personal.

Redacția Infopuls

CYB3RG0DS

Pasiunea pentru informatică a elevilor de la CNI s-a convertit în **Clubul de robotică Cyb3rG0ds** care de câțiva ani derulează proiecte educaționale prin care urmărește dezvoltarea abilităților tehnice, a spiritului de inițiativă și competitivitate în rândul tinerilor. Echipa de robotică **Cyb3rG0ds** a avut un parcurs impresionant în ultimii doi ani, consolidându-și poziția în competițiile de profil și demonstrând o creștere continuă.

Sezonul 2023-2024 a fost marcat de o performanță remarcabilă, echipa reușind să obțină locul al doilea la categoria Control Award, un premiu care recunoaște excelența în programarea și controlul robotului. Acest succes a confirmat abilitățile tehnice și strategice ale membrilor, oferindu-le un avantaj semnificativ în competițiile viitoare. Totodată, **Cyb3rG0ds** s-a calificat la etapa națională, unde și-a demonstrat competențele în fața celor mai puternice echipe din țară.

Sezonul 2024-2025 a reprezentat o nouă etapă pentru **Cyb3rG0ds**, fiind dedicat formării unei noi generații de membri. Echipa s-a concentrat pe integrarea și instruirea noilor recruți, asigurându-se că aceștia dobândesc cunoștințele necesare pentru a excela în viitoarele competiții. Chiar și într-o perioadă de tranziție, **Cyb3rG0ds** a continuat să performeze la un nivel înalt, demonstrând că spiritul de echipă și pasiunea pentru robotică sunt fundamentale pentru succes.

Membrii echipei au avut roluri bine definite, contribuind fiecare la succesul echipei. Echipa este împărțită în două departamente: departamentul tehnic și cel nontehnic.

Departamentul nontehnic a fost împărțit la rândul lui în mai multe echipe:





Marketing: Ana-Maria Lazăr, Diana-Gabriela Secară, clasa a XII-a A, Irina Mihai, clasa a X-a A;

Caiet Tehnic: Alexandra-Ștefania Mutu, clasa a XII-a C, Teodora Tănăsescu, clasa a IX-a A, Briana Topliceanu, clasa a IX-a A;

Design: Anca Ghilescu, absolventă CNI.

Iar departamentul tehnic are în componență următoarele subdepartamente:

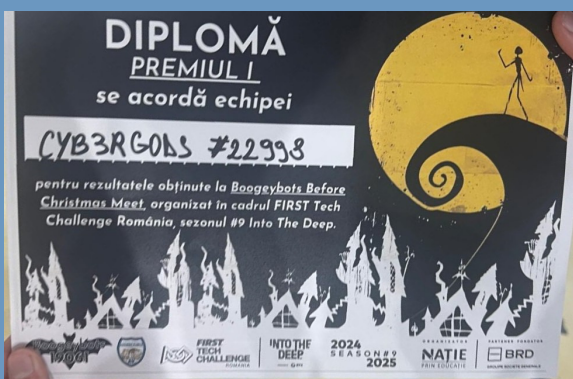
Driver Team: George-Octavian Tanasă, clasa a XII-a A, Ștefan Apopei, clasa a XII-a E, Monica Duceag, clasa a XII-a E, Dragoș Florescu, clasa a XII-a D;

Mecanică: Albert Alistar, Denis Tanasă, clasa a X-a A, Silviu Manea, clasa a IX-a B;

Programare: Ștefan Ciucanu, clasa a XII-a E, Rareș Hasna, clasa a IX-a C;

Proiectare 3D: Mario Munteanu, clasa a X-a A, Mihnea Lupașcu, clasa a XII-a C.

În concluzie, parcursul echipei Cyb3rG0ds reflectă un angajament constant față de excelență și inovație în domeniul roboticii. Cu o echipă bine pregătită și determinată, **Cyb3rG0ds** se află într-o poziție favorabilă pentru a obține noi succese în competițiile viitoare. Profesionalismul, colaborarea și dedicarea fiecărui membru reprezintă fundamentele care vor asigura continuitatea și performanța echipei în anii următori.



Ana-Maria Lazăr, clasa a XII-a A

Share IT – 2024

Proiectul „Share IT”, desfășurat la Colegiul Național de Informatică în data de 17 decembrie 2024, cu ocazia Zilelor Colegiului, a reunit și în acest an elevi de gimnaziu și liceu, pasionați de informatică și robotică, dornici să prezinte colegilor informații și metode de a reuși să devii performant în aceste domenii.

Elevul Victor Simon Apetri, de la clasa a VII-a B, a prezentat colegilor săi de la clasele a VII-a a robotul asamblat de el cu care a câștigat **Mențiune** în cadrul Competiției Naționale Nextlab.Tech de anul acesta.

Activitatea a fost o oportunitate excelentă pentru elevii de liceu de a învăța concepte fundamentale în informatică, într-un mod interactiv și practic, acest lucru stimulându-le curiozitatea și gândirea analitică. Cei care au avut rolul de a preda aceste concepte și de a ghida activitatea au fost Robert Andrei Apetri, Ion Sergiu Gutium, Ioan Claudiu Curca, Mircea Andrei Cobuz și Andrei Goia, toți din aceeași clasă, a X-a F.

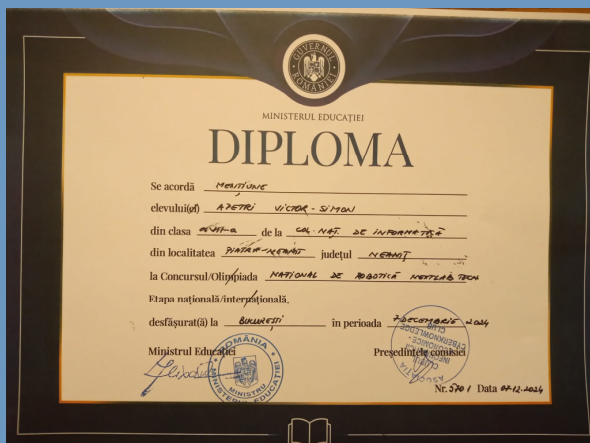
Echipa **CodeNova** (alcătuită din Gabriel-Octavian Luncanu Denis-Gabriel Sechelar și Alexandru-Paul Ivanov, toți din clasa a XI-a F, din cadrul ariei **GameDevelopment** al **Concursului „FiiCode”** organizat de Facultatea de Informatică din Iași) a prezentat jocul video cu care a primit **Premiul I** la competiția menționată. Aceștia au împărtășit atât experiența lor, cât și elementele de bază ale unui joc creat în Unity. Apoi, participanții la activitate au avut ocazia să îl încerce, deschizându-le celor pasionați interesul pentru dezvoltarea jocurilor video.

Elevii claselor de gimnaziu au experimentat pe platforma <https://hourofcode.com/> diferite activități de programare în Scratch, Python sau Minecraft.



Concursul Național de Robotică NEXTLAB.TECH

În data de 7 decembrie 2024, la ASE București, s-a desfășurat finala Concursului Național de Robotică Nextlab.tech, cel mai mare concurs de acest gen pentru elevi din România, organizat de Asociația „Clubul Informaticii Economice – CyberKnowledgeClub”, cu sprijin financiar oferit de BCR și SAP România, parteneri care au susținut acest proiect de anvergură. Concursul este înscris în Calendarul Concursurilor Naționale Școlare finanțate de către Ministerul Educației.



Finala ediției a V-a a competiției a reprezentat un moment de întâlnire al prezentului cu viitorul, un loc în care ideile inovatoare ale participanților au demonstrat că tehnologia, robotica și inteligența artificială au devenit parte integrantă a vieții de zi cu zi.

Aflat la cea de-a doua participare la o finală de asemenea anvergură a concursului Nextlab,



elevul Victor-Simon Apetri, din clasa a VII-a B de la Colegiul Național de Informatică, Piatra-Neamț, a demonstrat din nou că pasiunea, curiozitatea și perseverența sunt elementele de bază ale succesului. Robotul „Smart House” realizat și prezentat de Simon a impresionat comisia, care a acordat acestui proiect prima **Mentiuine**. Rezultatul este important pentru Simon și datorită faptului că a participat la grupa de elevi de 12-16 ani, fiind printre cei mici de la această grupă, concurând cu elevi mai mari cu o experiență bogată în domeniul concursurilor de robotică.

Simon a fost susținut și încurajat constant să își valorifice și să își dezvolte potențialul creativ în domeniul roboticii, iar acest lucru este evidențiat de reușitele lui.

Prof. Gabriela Blaga

Prosoft@NT – 20 de ani

În prag de primăvară, în perioada 28 februarie - 2 martie 2024, Colegiul Național de Informatică a stat sub paradigma performanței, deoarece concurenți din țară și străinătate au trecut pragul instituției de învățământ pentru a participa la etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe și a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT, organizate sub egida Inspectoratului Școlar Județean Neamț și a Ministerului Educației.

Evenimentul competițional a reprezentat un moment special pentru organizatori, pentru că se împlinesc douăzeci de ani de când Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT a fost inițiat de către Colegiul Național de Informatică, la nivelul municipiului Piatra-Neamț. Cu participarea și sprijinul partenerilor din țară și străinătate a devenit un concurs de prestigiu în domeniul informaticii și matematicii, înscris în Calendarul competițional al Ministerului Educației, ce atrage în fiecare an pe cei mai buni elevi.

Ceremonia de deschidere a acestor două competiții a avut loc la Cinema Mon Amour în prezența doamnei Alina Viorica Dumitrașcu, Consilier în Ministerul Educației – președinte

executiv al celor două concursuri, a doamnei Inspector general, prof. Florentina Luca Moise – președinte al comisiei de organizare a competițiilor, a domnului prof. univ. dr. Adrian Iftene, decan la Facultatea de Informatică, Iași – președinte al Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, a domnului conf. univ. dr. Mihai Gontineac de la Facultatea de Matematică Iași – președinte al Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT, a doamnei Inspector de specialitate, prof. Florentina Ungureanu – vicepreședinte al Comisiilor centrale ale celor două competiții, a doamnei Inspector de specialitate, prof. Elena Morariu – vicepreședinte al Comisiei centrale a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT – secțiunea matematică, a doamnei director al Colegiului Național de Informatică, Daniela Neamțu, și a domnilor și doamnelor profesori organizatori de la Colegiul Național de Informatică, precum și în prezența tuturor participanților, elevi, profesori însoțitori și profesori membri ai Comisiilor centrale ale concursurilor.

Participanții, elevi din întreaga țară și de pes-



te hotare, de la Liceul Teoretic „Mircea Eliade”, Chișinău, Republica Moldova, precum și de la IIS ALDINI VALERIANI-SIRANI, Bologna, Italia, partener al Colegiului Național de Informatică în organizarea Olimpiadei de Informatică pe Echipe, au fost întâmpinați cu pâine și sare de Cătălina Gheorghiu, din clasa a XII-a E și Dragoș Florescu, din clasa a XI-a D, îmbrăcați în frumosul port tradițional românesc.

Președintele comisiei de organizare a competițiilor, doamna Inspector general, Florentina Luca-Moise, a întâmpinat participanții cu multă căldură, exprimându-și bucuria de a avea acești elevi olimpici pe meleagurile Neamțului an de an la o competiție de elită. Dumneai a transmis cadrelor didactice un mesaj apreciativ: *„Vă felicit, dragi colegi, pentru că susțineți performanța în învățământul nemțean!”*

Doamna Consilier în Ministerul Educației, Alina Voican Dumitrașcu, și președinte executiv al ambelor concursuri a apreciat readucerea spiritului olimpic al grecilor în post-modernitatea pe care o trăim. Totodată, ea a punctat câștigurile personale ale fiecărui participant: *„Indiferent de clasamentele finale, consider că fiecare dintre voi este deja un câștigător pentru că ați avut curajul să vă asumați această provocare și să vă încercați forțele în acest domeniu fascinant. Să păstrați întotdeauna în minte că ceea ce contează cu adevărat, nu sunt doar rezultatele, ci și călătoria în sine și tot ceea ce învățăm pe parcursul ei.”*

Domnul Conf. Dr. Adrian Iftene, decan la Facultatea de Informatică, președinte al Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe ce ne onorează cu prezența Domniei Sale în fiecare an, a vorbit despre contextul actual al inteligenței artificiale și ce avantaje sau dezavantaje oferă omenirii în domeniul medical, juridic, cel al educației și cel al informaticii.

Domnul Conf. Dr. Mihai Gontineac de la Facultatea de Matematică Iași, președinte al al Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT, și-a împărtășit bucuria de a fi alături, ca în fiecare an, de colectivul profesoral al județului Neamț, dar și de elevii străluciți, competitori în cele două concursuri. Domnia Sa și-a arătat aprecierea față de orașul gazdă și plăcerea de a reveni pe meleaguri nemțene de-a lungul celor treisprezece ani de colaborare.

Doamna director, prof. dr. Daniela Neamțu, a apreciat spiritul de echipă creat în cadrul con-

cursului: *„Mulțumesc celor care pe parcursul a douăzeci de ani ne-au susținut în organizarea Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT, elaborând subiecte, însoțind elevii la competiție sau încurajându-ne cu o vorbă bună atunci când ne era greu. Am reușit astfel să formăm o familie care sperăm să primim și alți profesori în următorii 20 de ani!”*

La încheierea ceremoniei de deschidere a celor două concursuri, participanții au fost încântați de spectacolul oferit de elevii CNI, sub îndrumarea doamnelor profesor Raluca Ene și Cristina Luca. Astfel, Elisabeta Mitrea, din clasa a V-a A, a interpretat vocal și la chitară melodia *Punctul pe l*, urmată de către eleva din clasa a X-a A, Gabriela-Daniela Adăscăliței-Grasu, care a interpretat un monolog propriu intitulat *Scrisoare către Făt-Frumos*. Eleva Ana-Maria Lazăr, din clasa a XI-a A, a interpretat piesa *Skyfall*. Membrii trupei de teatru a CNI *Chouette*, Carina Gugiu și Karina Ciobanu, clasa a VI-a A, Mara Andronic și Sara Hurgheș, clasa a VI-a B și Dascălu Octavian, clasa a IX-a A, au amuzat publicul cu piesa de teatru *Gaițele* de Alexandru Kirițescu. Atmosfera a fost întreținută de alte câteva momente muzicale, unul interpretat de eleva Iustina Grădinariu, din clasa a XI-a E, care ne-a cucerit cu vocea ei, interpretând *Must be love on the brain*. În final, elevul Iustin Paraschiv, din clasa a XII-a B, participant la *Vocea României*, cu care ne mândrim, a interpretat piesele *Ever since New York* și *Wish you the best*. Prezentatorii celor două festivități au fost Raluca Berbece, clasa a XI-a B, și Robert Măstăcăneanu, clasa a IX-a G.

Joi, 29 februarie 2024, Prosoft@NT a debutat cu susținerea probelor individuale la matematică și informatică, a probei de soft educațional și pagini web. Fiecare elev participant și-a testat forțele și pregătirea pentru această întrecere, iar la finalul zilei a putut să vadă rezultatul muncii lui. O componentă a pluridisciplinarității este și secțiunea fizică a acestei competiții care a adunat joi concurenți din județul Neamț și numai. Tot atunci s-a derulat și etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe.

Vineri, 1 martie 2024, a avut loc Sesiunea de Comunicări Metodice Științifice „Memorial Vasile Țifui”. Tema din acest an a fost „Creativitate și inovație prin medii virtuale de învățare - Provocări digitale”, iar profesorii au avut ocazia să prezinte cum folosesc tehnologia cu scopul de

a le capta atenția elevilor, împărtășind idei inovative de învățare.

De asemenea, tot vineri a fost ziua probei interdisciplinare pe echipe la matematică și informatică, dar și a încununării tuturor eforturilor depuse de elevi, deoarece cei mai buni dintre cei mai buni au fost premiați pe scena de la Cinema Mon Amour. Ceremonia de premiere a fost deschisă cu o călduroasă intonare a Imnului Național de către Grădinarul Iustina. Pe scenă a fost invitată doamna Consilier Alina Viorica Dumitrașcu din Ministerul Educației, care a adresat publicului câteva cuvinte la finalul celei de-a XX-a ediție a concursului. *„Fiecare dintre voi a avut un angajament față de sine remarcabil în ceea ce privește excelență. Astăzi, la finalul acestei călătorii pline de provocări, dar și de realizări, vă îndemn să păstrați vie flacăra învățării în inimile voastre. Vă felicit din plin pentru munca asiduă, atât a voastră, a copiilor, a elevilor, cât și a domnilor profesori. Indiferent de rezultat, ați câștigat experiență, ați întâlnit triumfuri sau doar provocări și suntem mândri de fiecare dintre dumneavoastră pentru curajul și determinarea de care ați dat dovadă.”*

Doamna Inspector de specialitate Florentina Ungureanu, vicepreședinte al Comisiilor centrale ale celor două competiții, domnul prof. univ. dr. Adrian Iftene, președinte al Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, precum și studenții Vlad Butnaru, Bogdan Ion Popa și Vlad Mihai Bogdan, membri ai Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe, au înmănat premiile pentru probele individuale de la informatică și cea de soft educațional.

Premierea concurenților de la probele individuale ale concursului Prosoft@NT, secțiunea matematică, a fost făcută de către domnul conf. univ. dr. Mihai Gontineac, președinte al Comisiei Centrale a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@Nt și doamna Inspector de specialitate, prof. Elena Morariu, vicepreședinte al Comisiei centrale a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT – secțiunea matematică. Ultimul moment de premiere a fost oferit de către domnul profesor doctor Gheorghe Manolache și doamna profesor Luminița Cozma, care au felicitat concurenții de la proba interdisciplinară pe echipe.

Premianții și toți participanții la această ediție a Concursului Prosoft@NT și a Olimpiadei de Informatică pe Echipe s-au destins datorită momentelor artistice presărate de-a lungul festivi-

tății de premiere. La chitară și voce, elevul Matei Mihăilă, clasa a X-a E, i-a încântat cu melodia *A fost odată*, iar Iustin Paraschiv i-a delectat cu piesa *Chasing Pavements*. Surorile gemene Nicole și Daria Agavriloaiei, clasa VI-a A, au impresionat cu vocile superbe și cu energia lor, cântând melodia *Hai la joc, Bădiță!*, înainte de a fi premiați concurenții de la proba de soft educațional. Festivitatea de premiere s-a finalizat cu mesajul doamnei director al CNI, prof. dr. Daniela Neamțu: *„Dați-mi voie să le mulțumesc colegilor mei care au fost prezenți aici, la școală sau lângă dumneavoastră, elevilor voluntari și tuturor celor care au susținut organizarea acestei competiții, așa cum mulțumesc tuturor celor care au venit astăzi aici, nu numai la spectacol, ci și la o competiție la care ați muncit și ați arătat tot ceea ce puteți. Vă urez succes în continuare și vă mulțumesc!”*. Evenimentul a fost încheiat cu un dans popular performat de ansamblul de dansuri populare *Mugurelul* de la CNI, coordonat de domnul profesor Octav Preisler și doamna coregraf Anda Maria Acristinei.

Elevii care au venit pe meleaguri nemțene ca să-și testeze abilitățile în matematică și informatică au fost tot timpul însoțiți de voluntarii de la Colegiul Național de Informatică, coordonați de doamnele profesor Carmen Florescu și Elena Mitrea. Ritmul melodiilor, al monologului și al pieselor de teatru interpretate de trupa *Chouette*, a avut o acustică perfectă, asigurată de domnul profesor Ionuț Ciurlea.

Jurnaliștii CNI, coordonați de doamnele profesor Brîndușa Anghel și Carmen Zaharescu, au luat pulsul evenimentelor, iar domnul profesor Jerard-Octav Preisler a immortalizat în imagini digitale momentele frumoase ale competițiilor.

Astfel a luat sfârșit cea de-a XX-a ediție a concursului Prosoft@NT, susținut an de an la Colegiul Național de Informatică, Piatra-Neamț, și privim cu optimism spre viitor la noua ediție la care sperăm că vor participa noi speranțe dornice de a urma calea performanței, dar și mințile geniale care au mai participat în trecut la acest concurs.

Celia Apetrei, clasa a XI-a E
Teona Țăranu, clasa a XI-a C

Impresii....

Ediția a XX-a a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT și etapa națională a Olimpiadei de Informatică pe Echipe s-au bucurat, ca în fiecare an, de altfel, de prezența unor personalități ale învățământului românesc. Reporterii noștri au consemnat câteva gânduri ale acestora.



Doamna Alina Viorica Dumitrașcu, Consilier în domeniul educației, Ministerul Educației, Președinte executiv al celor două competiții

Reporter: Vă urăm bun-venit pe meleaguri nemțene, la început de primăvară. Întâlnirea este facilitată de organizarea Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT și a etapei naționale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe de către Inspectoratul Școlar Județean Neamț la Colegiul Național de Informatică, Piatra-Neamț, sub egida Ministerului Educației. Vă rugăm să ne transmiteți câteva gânduri referitoare la aceste competiții.

Alina Viorica Dumitrașcu: Vă mulțumesc! În primul rând, vă doresc o primăvară frumoasă cu sănătate și multe realizări.

Pentru mine, ca membru al comisiei, Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT și Olimpiada de Informatică pe Echipe reprezintă un fericit prilej de întâlnire cu oameni frumoși, dedicați, creativi și dornici să exploreze și să influențeze lumea digitală într-un mod pozitiv. Îmi doresc ca locurile, tradițiile, ospitalitatea moldovenilor și efortul organizatoric să construiască și de această dată amintiri plăcute pentru toți participanții.

Inspectoratul Școlar Județean Neamț, sub egida Ministerului Educației, organizează cele două competiții, extrem de importante pentru

disciplinele matematică și informatică, Olimpiada de Informatică pe Echipe fiind, de altfel, prima care deschide calendarul competițional la această disciplină. Este o bucurie imensă și o onoare deosebită pentru mine să particip în calitate de președinte executiv al comisiei centrale pentru ambele competiții.

În aceste zile, elevii au fost provocați să rezolve probleme complexe, să găsească soluții ingenioase și să colaboreze pentru a atinge obiective comune la proba pe echipă. A fost un moment de învățare, de creștere și de împărtășire a cunoștințelor și abilităților acestora, o bună oportunitate de a-și depăși limitele și de a se conecta cu elevi din întreaga țară, care împărtășesc aceeași pasiune pentru informatică sau matematică, de a inspira și de a fi inspirați de către cei mai buni.

Indiferent de clasamentele finale, fiecare dintre participant este deja un câștigător, pentru că a avut curajul să-și asume această provocare și să-și încerce forțele în acest domeniu fascinant. Ceea ce contează cu adevărat nu sunt doar rezultatele, ci călătoria în sine și tot ceea ce învățăm pe parcursul ei. Îi încurajez să abordeze fiecare provocare cu încredere și determinare, să colaboreze între ei și să se bucure de fiecare moment al acestei experiențe.

Salut prezența la această olimpiadă națională a unor personalități de prestigiu, iubitori ai informaticii și matematicii, atât din România, domnul profesor universitar doctor, Adrian Iftene, decan al Facultății de Informatică Iași, domnul conferențiar universitar doctor, Mihai Gontineac, de la Facultatea de Matematică UAIC Iași, studenți medaliați la olimpiadele naționale și internaționale de informatică, profesori din Comisia Națională de Specialitate Informatică și Matematică și specialiști din industria de software românească și din afara granițelor țării, cum este președintele Comitetului Olimpic Internațional IIOT, doamna

Nadia Amaroli, din Italia, președintele Asociației pentru Promovarea Matematicii, ICAR, doamna Tamara Curtescu Marinciu, din Republica Moldova.

Adresez felicitări celor care au făcut posibilă organizarea în cele mai mici detalii, doamnei profesor Florentina Luca-Moise, Inspector Școlar General al Inspectoratului Școlar Județean Neamț, doamnei inspector școlar pentru disciplina informatică Florentina Ungureanu, doamnei inspector școlar pentru disciplina matematică Elena Morariu, doamnei profesor doctor Daniela Neamțu, director al Colegiului Național de Informatică din Piatra-Neamț, județul Neamț, sponsorilor, voluntarilor.

Reporter: *Concursul organizat de Colegiul Național de Informatică împlinește 20 de ani. Ce așteptări credeți că au participanții de la această competiție?*

Alina Viorica Dumitrașcu: Echipele au sosit cu gânduri mărețe, iar elevii sunt cei mai buni dintre cei mai buni. Se cunosc de la diverse competiții și abia așteaptă să-și întâlnească idoli din rândul propunătorilor de subiecte, cândva premianți la olimpiade și concursuri internaționale de informatică. Fiecare elev este pregătit temeinic și speră la premiul cel mare, care îi asigură intrarea la o universitate din România, dar și calificarea pentru etapa internațională.

Reporter: *Care credeți că este relevanța participării elevilor la competiții de acest gen în alegerea carierei?*

Alina Viorica Dumitrașcu: Ministerul Educației sprijină procesul de modernizare a educației și încurajează elevii care manifestă interes pentru noile tehnologii să participe la cât mai multe competiții care au legătură cu tehnologiile specifice Industriei 4.0. Participarea elevilor la competiții de informatică poate avea un impact semnificativ asupra alegerii carierei lor, servind drept un catalizator pentru dezvoltarea interesului și abilităților în domeniul tehnologiei. Aceste competiții oferă o platformă valoroasă pentru tineri de a-și testa și îmbunătăți cunoștințele de programare și gândirea logică într-un mediu competitiv și stimulant. Experiența dobândită în cadrul acestor concursuri poate crește încrederea în propriile abilități și poate inspira elevii să urmeze studii superioare și cariere în domeniul IT, un sector în continuă expansiune și cu

cerere mare de profesioniști calificați.

Reporter: *Cum vedeți influența Inteligenței artificiale în educație și ce credeți despre faptul că elevii apelează din ce în ce mai mult la aceasta pentru a se informa?*

Alina Viorica Dumitrașcu: Inteligența artificială ajută la personalizarea proceselor educaționale și la creșterea calității și a gradului de incluziune a actului educațional. În cadrul Ministerului Educației căutăm să sprijinim adoptarea tehnologiilor moderne care sunt în beneficiul elevilor în mod responsabil și constructiv, în conformitate cu normele europene din EU AI ACT. Inteligența artificială transformă educația, oferind acces la resurse infinite. Elevii care apelează la IA pentru informare beneficiază de oportunități ample de învățare adaptivă, capabilă să se ajusteze la nivelul și ritmul lor. Cu toate acestea, este crucial să se mențină un echilibru, promovând gândirea critică și abilitățile interpersonale, esențiale în dezvoltarea completă. Adoptarea responsabilă a IA poate îmbogăți experiența educațională, pregătind elevii pentru o lume în continuă schimbare, dar nu ar trebui să înlocuiască interacțiunea umană vitală în procesul de învățare.

Reporter: *Ce impresie v-a făcut orașul Piatra-Neamț?*

Alina Viorica Dumitrașcu: Municipiul Piatra-Neamț, reședința județului Neamț, este situat în partea de Nord-Est a României, într-una din cele mai frumoase depresiuni intramontane de la limita Carpaților Orientali, placă turnantă pentru turismul din regiunea de Nord-Est a țării. Se remarcă prin arhitectura modernă a clădirilor sale, armonios integrată în peisajul natural, conferind orașului un cadru peisagistic deosebit, de unde și numele de *Perla Moldovei*, pe drept atribuit acestui oraș.

Și cum, „Omul sfințește locul”, nemțenii, oamenii gospodari, calzi și primitivi, gazde minunate, sunt cei care sporesc valoarea acestor meleaguri binecuvântate, ceea ce te face să te simți ca acasă.

Vă mulțumim tuturor pentru eforturile depuse în organizarea și desfășurarea în condiții deosebite a celor două competiții.

Așteptăm cu nerăbdare ediția viitoare. Gânduri bune și spor în toate! Cu deosebită considerație, pentru excelențele dumneavoastră.



Domnul profesor universitar doctor Adrian Iftene, decanul Facultății de Informatică, Iași
Președinte al Comisiei centrale a Olimpiadei de Informatică pe Echipe

Reporter: *În fiecare an ne-ați onorat cu prezența dumneavoastră la Concursul Prosoft@NT. Ce credeți că va aduce nou ediția aceasta?*

Adrian Iftene: Este foarte bine că se continuă tradiția, iar acest lucru arată interesul elevilor, ministerului și a profesorilor pentru acest concurs.

În țară, multe facultăți recunosc rezultatele la această competiție, iar elevii care iau premii sunt admiși automat. Legat de Olimpiada de Informatică pe Echipe, lucrurile au pornit acum câțiva ani la intervenția celor din Italia, de la IIS ALDINI VALERIANI-SIRANI, Bologna. E o zonă în care ne lipsea experiența, iar aici încă se pot face multe. Interesantă este componenta de lucru în echipă, ca formă de exercițiu pentru elevii obișnuiți să lucreze individual. Mai târziu, când ajung să se angajeze, vor lucra împreună cu colegi din același departament sau unul total diferit. Vă pot da un exemplu personal. Eu sunt implicat în proiecte medicale. Până acum câțiva ani lucram fără să consultăm specialiști medicali, doar cu studenții. Colectam niște date, cream niște sisteme care analizau radiografiile sau fișele pacienților, datele lor medicale. În baza lor dădeam un diagnostic

pentru pacientul respectiv, spuneam noi ce credeam că are, la final evaluând credibilitatea unor astfel de sisteme. Problema era că noi nu înțelegeam prea bine rezultatele, neavând un medic lângă noi care să se uite pe datele respective și să spună că e în regulă sau nu ce am făcut, că eroarea este mică sau mare. Noi o vedeam, dar nu știam gradul ei de corectitudine. De doi-trei ani, de când lucrăm cu specialiști medicali, lucrurile s-au schimbat, evoluția sistemelor noastre a fost mai accelerată. Acum primim feedback, putem îmbunătăți foarte repede totul și, astfel, se punctează lucrul în echipă.

Reporter: *Concursul organizat de Colegiul Național de Informatică împlinește 20 de ani. Ce așteptări credeți că au participanții de la această competiție?*

Adrian Iftene: De regulă, această competiție este înainte de olimpiada de informatică, iar participanții vin aici să se antreneze, să verifice cât de bine au învățat și cât de bine ar putea să performeze în momentul olimpiadei. Între timp, își cunosc co-adversarii din celelalte județe, având o primă întâlnire cu ei. Cred că acestea sunt așteptările lor, în primul rând să se antreneze și să cunoască adversarii, iar în al doilea rând să pregătească condițiile de concurs. Olimpiada pentru mulți dintre ei este cea mai importantă. Faptul că rezultatele la acest concurs sunt recunoscute la multe facultăți din țară este un beneficiu foarte mare pentru ei.

Reporter: *Informatica este în continuă schimbare, apar noi ramuri în domeniul IT. Cum vedeți influența Inteligenței artificiale în educație și ce credeți despre faptul că elevii apelează din ce în ce mai mult la aceasta pentru a se informa?*

Adrian Iftene: E și bine, e și rău. E bine, pentru că, în loc să piardă câteva zile, câteva săptămâni să stea să găsească noțiunile, le găsesc foarte

rapid folosind internetul. Problema apare în momentul în care te încrezi foarte mult în ce îți transmise IA. Cred că ați văzut și voi, de multe ori dă rateuri, aduce niște informații care nu sunt reale, care sunt combinate din mai multe surse, iar, în final, ceea ce primesc este fals sau conține elemente care nu sunt adevărate. Așa că trebuie să cumpănească mult înainte să folosească această informație. Noi nu le recomandăm studenților din anii mici, din anul întâi sau al doilea, să folosească asemenea tool-uri ca să-și facă bazele, ci să înțeleagă mai întâi partea aceasta de informatică. Doar când ajung în anii mari sau la master, le recomandăm să le folosească. Ei știu calitatea rezultatelor, le pot îmbunătăți foarte ușor și avansează foarte repede în ceea ce fac. Deci IA poate fi folosită de elevi sau studenți la un moment dat, dar numai după ce devin experți într-o direcție care îi interesează ca să fie mai productivi, mai rapizi.

Reporter: *Care credeți că este relevanța participării elevilor la competiții de acest gen în alegerea carierei?*

Adrian Iftene: Desigur, cei care participă sunt majoritar interesați în a urma o carieră în IT. Dar nu putem uita că și componenta de lucru în echipă este foarte importantă. Aici pot da un exemplu de ce avem nevoie de echipe. Gândiți-vă că voi în școala primară, în școala gimnazială, liceu, chiar și la facultate, lucrați mult timp individual. Evaluările și proiectele sunt tot individuale. Concursul acesta își propune ceva diferit, să lucrați în echipă. Cu toate că sunteți învățați să lucrați singuri în timpul tuturor acestor etape de studiu, când vă angajați începeți să colaborați cu cei din jurul vostru, să lucrați în colectiv. Trebuie să faceți lucruri în echipă, nu puteți face singuri ceva fără să interacționați cu colegii și cumva, e nevoie să vă pregătiți pentru așa ceva. Astfel de concursuri sunt o treaptă de lansare, de pregătire pentru ce va fi mai târziu, indiferent de cariera aleasă.

Reporter: *În fiecare an absolvenții Colegiului Național de Informatică, și nu numai, își îndreaptă pașii spre Universitatea „Al. I. Cuza”. Ce programe de licență oferă Facultatea de Informatică pentru absolvenții din acest an și care sunt oportunitățile pentru o carieră ulterioară?*

Adrian Iftene: Noi avem programe clasice de licență de informatică, în limba română și în limba engleză. De anul acesta încercăm, și sperăm să reușim până în vară, să introducem un curs de licență de inteligență artificială. Am primit mai multe întrebări și mulți se arată interesați de acest program, așa că sperăm să-i debutăm anul acesta. Estimez că vor fi cei mai mulți studenți la această secție. E complicat, nu e atât de simplu, din afară pare ușor și interesat și toți își doresc să fie acolo, dar, când ajungi să fii student la acel departament, vezi că e multă muncă, ceea ce e și normal. Construiești niște sisteme care ajung să gândească singure.

Reporter: *Începând cu iulie 2023, Facultatea de Informatică din Iași organizează examen de admitere. Cum preconizați că va fi anul acest concursul de admitere la Facultatea de Informatică, Iași, pentru absolvenții de liceu?*

Adrian Iftene: Sunt sigur că vor fi mult mai bine pregătiți. Anul trecut i-am luat cumva prin surprindere. Am întrerupt o perioadă examenul și erau mulți care sperau să nu dăm admitere, ceea ce s-a văzut din notele candidaților. Revenim la normal, elevii știu deja ceea ce înseamnă să susțină un examen de admitere începând din clasa a XI-a, a XII-a. Anul acesta bănuiesc că insistă mai mult pe subiecte din anii anteriori, se pregătesc și cred că se vor prezenta mai bine.

Celia-Ioana Apetrei, clasa a XI-a E



Domnul Conf. Dr. Ioan Dumitru de la
Facultatea de Fizică, Iași
Președinte al Comisiei Centrale a Concursului
Pluridisciplinar Prosoft@NT – secțiunea fizică

Reporter: Fizica este o disciplină frumoasă, dar destul de greu accesibilă pentru unii elevi. Și, totuși, sunt mulți absolvenți de liceu care își doresc să o studieze. Ce credeți că îi impulsionează să devină studenți la Facultatea de Fizică?

Ioan Dumitru: Aceasta este chiar o întrebare interesantă. În primul rând, societatea a evoluat în ultimul timp, datorită faptului că a analizat natura și a înțeles anumite lucruri. Atunci când înțelegi, trebuie să-ți pui întrebări, plecând de la niște date concrete. Trebuie să observi evenimentele, să analizezi sistemul solar, timpul, planetele. Acestea au fost cercetate și descoperite de oamenii de dinaintea noastră și noi, cei de azi, am preluat tot ce au făcut ei și am continuat procesul pentru ca societatea noastră să se dezvolte mai departe. Toate generațiile au contribuit pentru ca umanitatea să atingă un anumit nivel tehnologic, iar fizica a avut și ea un rol major în acest proces.

Nu cred că există, la ora actuală, ceva care să nu aibă legătură cu fizica. Analizăm fenomenele, raportându-ne la această

disciplină. Până și telefonul pe care îl folosim are un ansamblu de circuite electronice care sunt complexe și au fost elaborate de fizicieni prima dată. Așa că trebuie să investigăm fenomenele mai departe pentru a asigura progresul.

Ne dorim de la generațiilor voastre să continue cercetarea, să dezvolte lucrurile, să avanseze. Fizica este un domeniu complex care presupune cunoaștere dincolo de porțile școlii. Orice persoană care termină o facultate este încă la un nivel minimum de cunoaștere și de înțelegere a acestui domeniu. Trebuie să se persevereze în acest domeniu. Fizica e o disciplină grea, pentru că așa este realitatea, complexă. Doar cei pasionați cu adevărat trec pragul facultății.

Reporter: Cum vedeți influența Inteligenței artificiale în educație și ce credeți despre faptul că elevii apelează din ce în ce mai mult la aceasta pentru a se informa ?

Ioan Dumitru: Aș putea răspunde cu un paradox la întrebare. Această Inteligență artificială, care se presupune că deține toate informațiile pentru a oferi un răspuns coerent, trebuie învățată. De exemplu, dacă eu îi dau niște probleme de fizică să le rezolve, voi primi niște răspunsuri irelevante, cu toate că nivelul ei de „inteligentă” este mult mai mare decât al unei persoane. Dar ea trebuie „învățată”, trebuie creați anumiți algoritmi pentru a rezolva problemele de fizică. Aș putea să-i spun care este traiectoria, care sunt ecuațiile traiectoriilor, dar, în momentul de față, nu este capabilă să gestioneze informația. Consider că n-ar fi rezolvat problemele de la concurs.

Reporter: Care credeți că este relevanța participării elevilor la competiții de acest gen în alegerea carierei?

Ioan Dumitru: Cred că este o șansă care li se oferă tinerilor pentru a vedea ce pasiuni au, pentru că, la un moment dat în viață, trebuie să iei o decizie în privința carierei. Faptul că ai deja niște cunoștințe într-un domeniu, ar putea să fie un lucru bun pentru a decide să te îndrepti spre Facultatea de Fizică sau nu. Fiecare are

libertatea de a alege să facă ceea ce vrea, să-și aleagă propriul drum în viață.

La Facultatea de Fizică avem studenți pasionați de acest domeniu. Cei care participă astăzi la concurs pot afla care le sunt atuurile și, de ce nu, pot urma, ulterior, studii academice.

Tuturor le urez succes și să-și urmeze visul!

Cosmin Munteanu, clasa a XI-a D



Domnul Conf. Dr. Mihai Gontineac de la
Facultatea de Matematică Iași
Președinte al Comisiei Centrale a Concursului
Pluridisciplinar Prosoft@NT

Reporter: *Ne bucurăm, ca în fiecare an, de prezența dumneavoastră la Concursul Prosoft@NT. Ce credeți că va aduce nou ediția aceasta?*

Mihai Gontineac: Pe lângă copiii care sunt deja cunoscuți, care vin an de an la concurs, avem ocazia să descoperim și alte tinere speranțe în matematică și informatică.

Reporter: *Concursul organizat de Colegiul Național de Informatică împlinește 20 de ani. Ce așteptări credeți că au participanții de la această competiție?*

Mihai Gontineac: Așteptările sunt clare, fiecare dintre participanți își dorește să câștige.

Reporter: *Matematica este o disciplină frumoasă, dar destul de greu accesibilă pentru unii elevi. Și, totuși, sunt mulți absolvenți de liceu care își doresc să o studieze. Ce credeți că îi impulsionează să devină studenți la Facultatea de Matematică?*

Mihai Gontineac: Meritul îl au profesorii pe care i-au avut în școală, deoarece aceștia pot crea modele de urmat.

Reporter: *Cum vedeți influența Inteligenței artificiale în educație și ce credeți despre faptul că elevii apelează din ce în ce mai mult la aceasta pentru a se informa?*

Mihai Gontineac: Este obligatoriu să apelăm la Inteligența artificială din moment ce există. A nu apela la aceasta ar fi exact ca atunci când ni s-ar cere să punem de-o parte telefoanele mobile întotdeauna, ceea ce este un lucru neconceput. Deci, în ceea ce va urma, a interacționa și a ști să utilizezi Inteligența artificială în mod benefic pentru persoana ta va fi fundamentală în orice domeniu.

Reporter: *În fiecare an, absolvenții Colegiului Național de Informatică, și nu numai, își îndreaptă pașii spre Universitatea „Al. I. Cuza”. Care este oferta Facultății de Informatică pentru absolvenții din acest an și care sunt oportunitățile pentru o carieră ulterioară?*

Mihai Gontineac: De anul acesta, au locuri separate, deci se dă admiterea separat, matematică pură sau matematică-informatică. Eu văd secția de matematică-informatică cea mai bună posibilitate pentru un student din toată oferta bazată pe informatică a Centrului Universitar Iași. Oricine poate să recunoască până la urmă că informatica este, de fapt, o ramură științifică desprinsă din matematică și are la bază foarte multă matematică. Cei care înțeleg și care studiază matematica înțeleg mult mai bine informatica și tot ce înseamnă probleme de algoritmi și rezolvare de probleme.

Teona Țăranu, clasa a XI-a C

Sesiunea de Comunicări Metodico-Științifice „Memorial Vasile Țifui”

Componentă a Concursului Pluridisciplinar Prosoft@NT este și Sesiunea de Comunicări Metodico-Științifice „Memorial Vasile Țifui”, care a ajuns la a XX-a ediție. Tema din acest an a fost „Creativitate și inovație prin medii virtuale de învățare – Provocări digitale”, iar profesorii au avut ocazia să prezinte cum folosesc tehnologia în procesul de predare pentru a capta atenția elevilor și pentru a le transmite noțiunile din programă, iar aceștia, la rândul lor, au propus idei inovative de învățare.

Doamna director al CNI, prof. dr. Daniela Neamțu, a deschis simpozionul cu un scurt discurs despre influența Inteligenței artificiale în educație și despre faptul că tocmai imperfecțiunile și greșelile ne fac superiori acesteia, întrucât ele aduc creativitatea în procesul de învățare.

Sesiunea de comunicări științifice s-a bucurat de o prezență considerabilă a cadrelor didactice, atât de la CNI, cât și profesori care au participat la Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT, fie ca membri ai comisiilor centrale

ale competiției, fie ca profesori însoțitori ai elevilor participanți.

Doamna profesor Gabriela Blaga, de la CNI, a prezentat mai multe probleme ale dependenței de tehnologie, ajungând la concluzia că este necesară adaptarea educației la noile generații. Doamna profesor Elena Mitrea, tot de la CNI, a atras atenția asupra modului în care profesorii de germană folosesc tehnologia în sprijinul lor, dar și al elevilor, încă din 2012, de când lucrările de la olimpiada județeană de limbă germană se evaluează digital pentru ca



elevii să beneficieze de o evaluare cât mai obiectivă.

Domnul prof. dr. Adrian Iftene, decan al Facultății de Informatică din cadrul Universității „A. I. Cuza” din Iași, a prezentat avantajele și dezavantajele ale Inteligenței artificiale. În accepția dumnealui, aceasta se găsește peste tot: în dispozitivele casnice, în telefonul cu recunoaștere facială sau cu amprentă, în autocorectorul folosit de mijloacele de comunicare, la Siri (un asistent virtual dezvoltat de Apple pentru dispozitivele lor cum ar fi Iphone, Ipad sau Mac) sau Alexa (un asistent virtual creat de compania Amazon, care este integrat în dispozitivele lor inteligente, cum ar fi difuzoarele Echo și alte dispozitive smart home), iar, mai recent, în realitatea augmentată. IA este folosită în alte țări europene de studenții de la medicină pentru a studia corpul uman, dar și de medici pentru a discuta cu pacienții, a realiza operații, dar și pentru a citi radiografiile. IA-ul a ajuns atât de avansat, încât poate realiza tablouri în stilul unor pictori cunoscuți, poate genera muzică, crea aplicații pornind de la logouri și chiar să învingă campionul mondial la Go (o variantă mai complexă a șahului). Discursul dumnealui a punctat avantajele IA care în curând va înlocui milioane de locuri de muncă, întrucât este mai rapidă, învață mai ușor, nu obosește și nu trebuie plătită foarte mult. Totuși, sistemul are și vulnerabilități, deoarece este deschis la atacurile hackerilor.

De la Colegiul Național „Unirea” din Focșani, doamnele profesor Liliana Hermineanu și Marilena Oprea au prezentat o metodă inovativă aplicată în cadrul liceului pentru a incita atenția elevilor în procesul de învățare: crearea de benzi desenate digitale. Există chiar un concurs, WebToonCNU, în care elevii trebuie să realizeze benzi desenate legate de o temă. Anul acesta tema este viața lui Constantin Brâncuși.

Domnul profesor Florin Constantin Enache a prezentat cum poate fi aplicată matematica în crearea unui medicament, iar doamna profesor Adelina Arseniu, de la Școala Gimnazială „Spiru Haret” din Bacău, ne-a arătat mai multe platforme pe care le putem utiliza în timpul orelor (generatoare de emoji-uri Padlet, Zumpad, Wordwall, etc.). În continuare, doamna profesor Daniela Nanu, de la Școala Gimnazială „Bogdan-Vodă” din Rădăuți, ne-a captat interesul cu alte două platforme care pot fi folosite la mai multe ore în care elevii pot crea

cărți: Book Creator și Story Jumper.

Doamna profesor Brîndușa Stan și eleva Raluca Berbece din clasa a XI-a B de la CNI au prezentat pe scurt platforma „Let’s be innovative and social!” din cadrul proiectului Erasmus+ „Let’s be innovative and social!” ce s-a desfășurat la CNI între anii 2020-2023. Această platformă conține numeroase cursuri de formare pentru elevi, în special în domeniul antreprenoriatului.

Elevii Renata-Antonia Pricopie și Robert Cosmin Valentin Munteanu, din clasa a X-a D, de la CNI, au prezentat două metode inovative de învățare care au fascinat mediul școlar în ultimii ani: Educația Inversată (care presupune ca elevii să studieze un material nepredat acasă, iar la școală să pună întrebări legate de ceea ce au studiat) și Educația STEAM (acronim pentru Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică) care promovează interdisciplinaritatea și simțul practic. Prin acest proiect, au vrut să sugereze profesorilor câteva activități ce pot dezvolta la elevi abilități de care vor avea nevoie în viitor și metode prin care pot fi în pas cu tehnologia.

Doamna profesor Ana Mirela Mititelu a prezentat proiectele EduDec din cadrul ECDL. Prin intermediul acestui program se susțin cursuri de 3D printing, robotică și, cel mai nou, cursuri de formare și certificare în domeniul IA.

Doamnele profesor Diana Bejan și Carmen Florescu de la CNI au prezentat proiectul de acreditare Erasmus+ pentru Domeniul „Educație școlară”, aprobat cu nr. 2022-1-RO01-SCH-000107826 care se desfășoară la CNI. Au povestit despre experiența elevilor de la obiectivul O1-Metode inovative de predare și învățare care au trebuit să susțină o oră de curs în fața colegilor mai mici sau chiar din aceeași clasă. Dumnealor au prezentat și propriile experiențe din mobilitatea din Suedia și ce metode ingenioase folosesc profesorii din țările nordice în procesul de educație.

Sesiunea a fost încheiată de doamna profesor Claudia Drăgan de la CNI care a expus un film realizat de o clasă de a XI-a anul trecut privind siguranța pe Internet și cum putem cădea pradă atacurilor hackerilor.

Astfel s-a încheiat ediția din acest an a sesiunii științifice- o adevărată lecție în „provocările digitale” impuse de folosirea tehnologiei în procesul de predare-învățare.

Renata-Antonia Pricopie, clasa a XI-a D

Concursul PROSOFT@NT SENIOR

Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT a ajuns într-un moment aniversar, împlinind 20 de ani de când este organizat de Colegiul Național de Informatică. Astfel, continuând tradiția anilor anteriori, elevi din toată țara și de peste hotare au participat, fiecare dintre ei sperând la un loc pe podium.

Echipa de jurnaliști ai CNI a luat pulsul competiției și ne împărtășește câteva dintre gândurile și emoțiile participanților.

Prosoft@NT – probele individuale matematică și informatică

Reporter: *Cum te numești și din ce județ ești?*

Participant 1: Mă numesc Ana Tuca, sunt din Ploiești și învăț la Colegiul Național „Ion Luca Caragiale”, clasa a X-a.

Participant 2: Albert Iulian Romaniuc, sunt în clasa a XII-a la Colegiul Național „Roman Vodă” din Roman.

Participant 3: Dimitrie Octavian Radu, sunt de la Vaslui, în clasa a XII-a la Liceul „Mihail Kogălniceanu”.

Participant 4: Minaț Cerbănescu, clasa a IX-a, și vin de la Colegiul Național „Elena Cuza” din București.

Reporter: *La ce competiție ai participat? E prima*

experiență aici sau ai mai fost și anii anteriori?

Ana Tuca: Este prima participare la Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT.

Albert Iulian Romaniuc: Sunt la a treia participare la acest concurs.

Dimitrie Octavian Radu: Nu am participat la concursul Prosoft@NT, am fost numai la olimpiadele de matematică și de informatică.

Minaț Cerbănescu: Nu, nu am mai participat la acest concurs, este primul an.

Reporter: *Ce impresie ți-au făcut subiectele? Grele sau ușoare? Cât de mult te-au provocat?*

Ana Tuca: Mi s-au părut de nivel de olimpiadă județeană.

Albert Iulian Romaniuc: Subiectele mi s-au părut relativ ok, puțin mai grele decât în anii trecuți, dar ca la nivel de olimpiada județeană.



Dimitrie Octavian Radu: Cele din anul acesta mi s-au părut dificile, undeva cam la nivelul unei olimpiade. Au fost subiecte anii trecuți care erau mai ușoare.

Minaț Cerbănescu: Au fost destul de greute, cam la nivel de olimpiadă.

Reporter: *Te aștepti la un rezultat bun?*

Albert Iulian Romaniuc: Sperăm cât mai bun, mă aștept la un top 3.

Dimitrie Octavian Radu: Mă aștept la un rezultat mediu, să fiu cumva înspre mijloc.

Reporter: *Cum ți s-a părut organizarea olimpiadei?*

Ana Tuca: Mi-a plăcut cazarea, deoarece, comparativ cu alte olimpiade la care am mai fost, condițiile sunt excelente, iar organizarea concursului bună, în general.

Albert Iulian Romaniuc: Eu, venind din Neamț, nu am avut nevoie de cazare, dar, în rest, organizarea pare în regulă, adică toată lumea își face treaba.

Dimitrie Octavian Radu: Voluntarii au fost până acum super, m-am înțeles foarte bine cu persoanele care au grijă de noi, iar cazarea este foarte frumoasă.

Minaț Cerbănescu: Foarte, foarte fain, adică condiții de top. Cazarea e foarte frumoasă, condițiile sunt bune, nu pot să cer mai mult.

Reporter: *Care crezi că este relevanța participării la un astfel de concurs în alegerea carierei?*

Albert Iulian Romaniuc: Absolut, în primul rând participarea la un astfel de concurs, indiferent de rezultat, este cât se poate de benefică, de altfel, știu că este trecut și în cadrul admiterii la anumite universități din România.

Dimitrie Octavian Radu: Scopul ar fi să iau un premiu, deoarece știu că mă pot duce la facultate pe baza lui și cred că m-ar putea ajuta astfel.

Minaț Cerbănescu: Aș considera că da, pentru cei care vor să treacă la nivelul următor de învățare, adică să fie mai buni decât ceilalți din anii lor.

Prosoft@NT – proba interdisciplinară matematică și informatică

Reporter: *Cum te numești și din ce județ ești?*

Participant 1: Alexandru Venescu, din București, Colegiul Național Internațional „Tudor Vianu”.

Participant 2: Dimitrie Octavian Radu, sunt din

Vaslui și sunt clasa a XII-a la Liceul „Mihail Kogălniceanu”.

Participant 3: Numele meu este Alexandru Samoilă, sunt de la Colegiul Național de Informatică, clasa a XII-a.

Participant 4: Mă numesc Denis Mărășescu și sunt de la Colegiul Național „Ienăchiță Văcărescu” din Dâmbovița.

Participant 5: Mă numesc Diego, sunt din Italia și am venit alături de colegii mei pentru că am fost selectați pentru acest proiect.

Reporter: *Cum se numește echipa ta?*

Denis Mărășescu: Echipa mea se numește SPERANȚA STEAUA.

Diego: Numele echipei mele este GINO PINO și cu acest nume ne-am înscris.

Reporter: *Cum au fost subiectele la proba interdisciplinară față de cele de ieri?*

Alexandru Venescu: Cele de astăzi au fost mult mai ușoare față de cele de ieri, mai ales mi-au plăcut provocările de la matematică de la clasa a XI-a, în special, ultimul. Iar cele de la informatică mi s-au părut foarte interesante.

Dimitrie Octavian Radu: Cerințele de la matematică au fost mai ușoare față de subiectele de ieri, dar noi tot nu am reușit să ducem la bun sfârșit totul. M-am bazat pe colegul meu, care e mai la curent cu materia, să se ocupe de geometrie și eu am făcut cât de bine am putut. Sperăm la 90 de puncte.

Alexandru Samoilă: Azi am participat la proba interdisciplinară matematică-informatică. La proba de matematică, atât eu am rezolvat mulțumitor subiectele, cât și echipa mea, de aceea ne așteptăm la această probă să luăm un rezultat bun, dar, din păcate, la proba de informatică, nu am fost la nivelul așteptărilor. Nu prea a fost ziua noastră.

Denis Mărășescu: La matematică au fost o idee mai ușoare, dar la informatică au fost de aceeași dificultate.

Diego: Subiectele au fost mai simple, deoarece am lucrat în echipă și am cooperat. La matematică subiectele au fost mai simple, dar la informatică un pic mai grele.

Reporter: *Te aștepti la un rezultat bun?*

Alexandru Venescu: DA.

Dimitrie Octavian Radu: În total, 100 puncte.

Diego: Nu ne așteptăm la un rezultat perfect, dar sperăm să obținem niște punctaje bune.

Reporter: *Crezi că vei obține un punctaj mare la*



proba interdisciplinară?

Alexandru Venescu: Da, ne așteptăm la un punctaj chiar foarte mare.

Dimitrie Octavian Radu: Nu prea, mă aștept să iau un rezultat mai mic azi, față de punctajul de ieri.

Alexandru Samoilă: Nu prea.

Denis Mărășescu: Nu mă aștept la un rezultat foarte mare.

Reporter: *Ce înseamnă pentru tine participarea la un concurs de acest fel?*

Alexandru Venescu: Mie îmi place acest tip de concursuri, mai ales cu materia care este acum. Da, sunt fanul acestor tipuri de concursuri.

Dimitrie Octavian Radu: Mi se pare senzațională participarea la un astfel de concurs.

Alexandru Samoilă: Participarea la un astfel de concurs înseamnă, atât exercițiu pentru olimpiadă și alte concursuri de informatică, cât și antrenament pentru toate examenele care vor veni, atât la liceu, cât și la facultate, deoarece te înveți cu acest mediu competițional, cu emoția și cu timpul.

Denis Mărășescu: Este o experiență nouă, deoarece am venit mai mult pentru Web și am participat la proba interdisciplinară mai mult ca să ajut echipa.

Diego: Este o mare onoare pentru că reprezintă țara mea și, astfel, pot să câștig o nouă experiență.

Reporter: *Cum ți s-a părut până acum organizarea concursului?*

Venescu Alexandru: A fost foarte fain, și la hotel, și la școală.

Samoilă Alexandru: Profesorii coordonatori au fost foarte de treabă.

Diego: În afară de limbă, totul a fost în regulă cu organizarea. Orașul Piatra-Neamț îmi amintește de casă, chiar dacă sunt două locuri foarte diferite.

Alexandru Anton, clasa a XI-a E
Teona Țăranu, clasa a XI-a C

Prosoft@NT - secțiunea fizică

Reporter: *Cum te numești și din ce județ ești?*

Concurent 1: Mă numesc Teodor Huștiu și sunt din județul Neamț și este prima participare a mea la Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT - secțiunea fizică.

Concurent 2: Mă numesc Gabriela Adăscăliței, sunt din județul Neamț și este prima participare a mea la Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT - secțiunea fizică.

Concurent 3: Mă numesc Dimitrie-Hrisostom Bodron și sunt din județul Neamț și este prima participare a mea la Concursul Pluridisciplinar Prosoft@NT - secțiunea fizică.

Reporter: *Ce impresie ți-au făcut subiectele? Grele sau ușoare? Cât de mult te-au provocat?*

Teodor Huștiu: Subiectele au fost foarte dificile și m-au provocat din mai multe puncte de vedere.

Gabriela Adăscăliței: Nivelul de dificultate a fost unul mediu spre greu din punctul meu de vedere, dar lucrând în echipă am reușit să ne descurcăm.

Dimitrie-Hrisostom Bodron: Subiectele au fost interesante din punctul de vedere al teoriei. Au fost niște probleme care mi-au dat bătăi de cap, dar, în cele din urmă, am reușit să le rezolv. Cât despre proba experimentală, a fost un subiect pe care nu l-aș putea vedea în cadrul școlar, deoarece ne-a provocat să ne folosim cunoștințele pentru a crea și nu doar a rezolva probleme pe hârtie.

Reporter: *Te aștepti la un rezultat bun?*

Teodor Huștiu: Sper la un rezultat bun, dar nu pot spune că nu am emoții!

Gabriela Adăscăliței: De multe ori, în ceea ce privește competițiile, tind să nu îmi fac speranțe pentru a nu fi dezamăgită.

Dimitrie-Hrisostom Bodron: Sper la un rezultat bun și sunt sigur că m-am descurcat.

Reporter: *Cum ți s-a părut organizarea competiției?*

Teodor Huștiu: Organizarea a fost foarte bună și cu siguranță voi participa și anul viitor.

Dimitrie-Hrisostom Bodron: Organizarea a fost foarte bună, profesorii au prezentat foarte bine

subiectele, iar discursul motivațional de la început m-a impresionat.

Reporter: *Ce înseamnă pentru tine participarea la un concurs de o astfel de anvergură?*

Teodor Huștiu: Înseamnă o experiență nouă și, totodată, o acumulare de cunoștințe.

Gabriela Adăscăliței: Înseamnă o experiență nouă, fiind pentru prima dată când particip la un concurs care implică lucrul în echipă.

Dimitrie-Hrisostom Bodron: Pentru mine, participarea la un concurs de acest fel reprezintă un mod de a mă dezvolta, un mod de a vedea lucruri noi.

Reporter: *Care crezi că este relevanța participării la un astfel de concurs în alegerea carierei?*

Teodor Huștiu: Scopul participării la acest concurs este de a înțelege ce înseamnă colaborarea și să urmărim standarde ridicate care ne-ar putea ajuta în alegerea unei cariere de viitor.

Gabriela Adăscăliței: Consider că scopul acestui concurs este de a ne îndemna pe noi, tinerii, să lucrăm în echipă, deoarece această aptitudine va fi necesară pe viitor.

Dimitrie-Hrisostom Bodron: Scopul participării la acest concurs este de a mă dezvolta ca persoană și de a învăța lucruri noi pe care nu le găsim în programa școlară.

Cosmin Munteanu, clasa a XI-a D



Concursul PROSOFT@NT JUNIOR

În prag de primăvară 2024, la Colegiul Național de Informatică, s-a organizat Concursul PROSOFT@NT JUNIOR, care vizează disciplina matematică pentru clasele de gimnaziu. Ziua de joi, 29 februarie 2024, a fost momentul confruntării cu subiectele, dar, mai ales cu provocările lansate de acestea și de contextul unei astfel de competiții.

În general, elevii înscriși aparțin județului, dar printre aceștia s-au regăsit și câțiva colegi din Republica Moldova, curioși de a explora domeniul învățării prin analiza comparativă a curriculumului specific celor două țări.

Și dacă emoțiile matinale s-au așezat pentru unii într-o paradigmă cunoscută, fiind vechi prieteni ai concursului, pentru alții emoțiile le-au dat fiori pe care au învățat să-i gestioneze constructiv. Așteptările participanților s-au canalizat către o experiență pozitivă, în urma căreia, nu doar soluțiile de la problemele matematice au fost căutate, ci și posibilitățile de a lega noi prietenii cu cei care împărtășesc aceleași preocupări.

Unii dintre concurenți au avut amabilitatea de a ne răspunde nouă, reporterilor colegiului gazdă, atât înainte de începerea concursului, cât și după finalizarea acestuia.

Ora 08.30

Reporter: *Bună dimineața! Cum te numești? Din ce județ, de la ce școală și în ce clasă ești?*

Participant 1: Mă numesc Ilie Văgăuna, din Județul Neamț și sunt de la Școala Gimnazială Nr. 3, clasa a V-a B.

Participant 2: Mă numesc Alexandru Mârșu și sunt din Piatra-Neamț, de la Colegiul Național „Petru Rareș”, clasa a VI-a.

Participant 3: Mă numesc Sebastian Leoveanu și sunt din județul Neamț, de la Colegiul Național de Informatică, clasa a VI-a.

Participant 4: Eu sunt Andrei Nistor, din județul Neamț, clasa a VII-a, de la Școala Gimnazială Nr. 3.

Participant 5: Eu sunt Damian Mereacre, din Chișinău, Republica Moldova, de la Liceul Teoretic „Spiru Haret”, clasa a VIII-a.

Reporter: *E prima experiență aici sau ai mai fost și în anii anteriori?*

Ilie Văgăuna: Anii trecuți am mai fost la alte competiții, dar e prima participare aici.

Alexandru Mârșu: Eu am mai fost și în clasa a V-a și mi-a plăcut mult acest concurs.

Andrei Nistor: Nu am mai participat la acest concurs până acum.

Damian Mereacre: Eu sunt pentru prima dată la PROSOFT@NT JUNIOR

Reporter: *Cum crezi că vor fi subiectele? Consideri că vor avea un grad de dificultate mare?*

Ilie Văgăuna: Cred că vor fi lungi, vom avea de lucrat efectiv două ore. Cu siguranță vor fi mai grele decât în mod obișnuit.

Sebastian Leoveanu: Probabil vor fi grele, dar sper să fac față fiecărui exercițiu. Cu siguranță vor avea un grad de dificultate mai mare, deoarece, între timp, am învățat lucruri noi.

Damian Mereacre: Mă aștept la ceva similar cu Olimpiada Republicană din Republica Moldova și cred că vor fi mai dificile subiectele decât anul trecut.

Reporter: *Care sunt așteptările tale de la această competiție?*

Alexandru Mârșu: Nu știu, sper să am un punctaj acceptabil.

Andrei Nistor: Îmi doresc să obțin un punctaj cât mai bun.

Damian Mereacre: Mă interesează să aflu dacă există diferențe între curriculele celor două țări și dacă nivelul de aprofundare a matematicii este similar sau nu.

Ora 12-13

Reporter: *Bună ziua! Cum vă numiți și de unde sunteți?*

Participant 6: Mă numesc Yuriy Vărdineanu și sunt din județul Neamț, Bicaz, de la Școala Gimnazială „Regina Maria”, clasa a VI-a.

Participant 7: Bună ziua! Eu sunt Buzu Alexandru Mihnea Vărdineanu, județul Neamț, de la Școala Gimnazială Nr. 2, clasa a VIII-a.

Participant 8: Mă numesc Amalia-Ioana Obreja și sunt din județul Neamț, Târgu-Neamț, de la Liceul „Vasile Conta”.

Participant 9: Mă numesc Bogdan Ștefan Tatulea și sunt din județul Neamț, de la școala Gimnazială Nr. 2, clasa a VIII-a.

Participant 10: Mă numesc Sophia Lungoci Stamatin și sunt din județul Neamț, de la Colegiul Național „Petru Rareș”.

Participant 11: Mă numesc Miruna Lupu și sunt din județul Neamț, de la Colegiul Național de Informatică.

Reporter: *Cum au fost subiectele?*

Damian Mereacre: Pentru mine, subiectele au fost grele, dar interesante. Ele au fost o provocare, astfel încât mi-am văzut punctele slabe.

Amalia-Ioana Obreja: Subiectele au fost potrivite, au fost și mai grele, și mai ușoare, provocându-mă să mă concentrez la anumite detalii.

Bogdan Ștefan Tatulea: După ce am văzut subiectele, mi-am dat seama că vor fi puțin grele și foarte provocatoare. Am reușit să rezolv o parte din acestea, însă nu în întregime.

Sophia Lungoci Stamatin: Mie mi s-au părut destul de grele subiectele, dar asemănătoare cu cele de anul trecut, așa că am reușit să le rezolv.

Miruna Lupu: Subiectele mi s-au părut dificile, dar nu imposibil de rezolvat.

Reporter: *Te aștepti la un rezultat bun*

Damian Mereacre: Mă aștept la un rezultat mediu. Cred că va depinde de cum sunt punctate problemele și cum e baremul.

Amalia-Ioana Obreja: Nu mă aștept la rezultate extraordinar de bune, iar, dacă aș face totul perfect, nu aș avea dorința să lucrez mai mult pentru un rezultat mai bun pentru anul viitor.

Bogdan Ștefan Tatulea: Nu mă aștept la un rezultat extraordinar, ci la unul bun (nu printre primele). Anul trecut am luat locul I la acest concurs, dar nu cred că voi reuși acest lucru și anul acesta.

Sophia Stamatin Lungoci: Nu mă aștept la un rezultat bun, dar sper că voi obține măcar jumătate din punctaj.

Reporter: *Cum ți s-a părut organizarea concursului?*

Damian Mereacre: Am iubit organizarea competiției. Ni s-au dat instrucțiuni clare, supraveghetorii au fost amabili. E prima dată când ni se oferă un pahar cu apă în timpul concursului.

Mihnea Buzu: Concursul a fost foarte bine organizat, fiindu-ne oferite toate condițiile impuse de un astfel de context.

Amalia-Ioana Obreja: Mi-a plăcut organizarea, doamnele care ne-au supravegheat au fost foarte draguțe și ne-au explicat cu calm pașii pe care trebuie să îi urmăm.

Sophia Stamatin Lungoci: Din punctul meu de vedere, concursul a fost foarte bine organizat, iar eu am înțeles tot ce am avut de făcut.

Reporter: *Ce înseamnă pentru tine participarea la un concurs de acest fel?*

Damian Mereacre: Această experiență a fost pentru mine o oportunitate de a-mi verifica ceea ce știu, de a mă confrunta cu o comunitate extinsă, de a le observa și celorlalți capacitatea, dar, nu în ultimul rând, a fost o experiență interculturală.

Mihnea Buzu: Pentru mine, a participa la un astfel de concurs înseamnă o onoare, dar și o provocare.

Amalia-Ioana Obreja: Mi se pare foarte interesant să întâlnești copii de vârsta ta la aceste concursuri, iar participarea poate chiar deveni o ocazie să legi prietenii.

Bogdan Ștefan Tatulea: Participarea la un astfel de concurs înseamnă să mă evaluez, să văd cât de bine mă descurc. De asemenea, mă ajută cu gestionarea emoțiilor și îmi oferă experiență pentru a mă descurca la Evaluarea Națională.

Sophia Lungoci Stamatini: Pentru mine, participarea aceasta înseamnă pregătirea pentru alte examene mai importante pe care le voi susține în viitor.

Miruna Lupu: Consider că acest concurs este un mijloc de gestionare a emoțiilor, care ajută tinerii să învețe și să facă față unor probleme și să le rezolve sub presiune.

Reporter: *Care crezi că este relevanța participării la un astfel de concurs pentru viitor, în alegerea carierei?*

Damian Mereacre: Îmi place să fiu prezent la aceste concursuri pentru a-mi dezvolta logica. Deja știu că domeniile care mă tentează în alegerea unei meserii se fundamentează pe matematică. Nu neg că aspir către mediile academice, poate chiar la o carieră de profesor.

Mihnea Buzu: Consider că relevanța experienței de acum este una enormă, deoarece îmi voi putea controla emoțiile mai eficient pe viitor. De asemenea, aceste probleme îmi stimulează gândirea și, implicit, evoluția, așa că în urma

participării rămân cu foarte multe avantaje.

Amalia-Ioana Obreja: Cred că e foarte important să ne măsurăm forțele în astfel de concursuri, deoarece în viață ne vom confrunta cu multe examene pe care vom ști să le gestionăm din ce în ce mai bine.

Bogdan Ștefan Tatulea: Eu încă nu m-am decis ce carieră aș dori să am, dar știu că îmi place matematica, așa că aceasta va avea legătură cu matematica. Aceste concursuri ne ajută pe noi, elevii, să ne pregătim pentru ceea ce urmează.

Ascultând ceea ce ne-au împărtășit colegii noștri, putem concluziona că această competiție este binevenită, oferindu-le șansa de autocunoaștere, de relaționare cu oameni pasionați în aceeași măsură de matematică. Totodată, e un bun prilej de autodepășire și șlefuire a unei eventuale profesii ce se construiește treptat, cu tenacitate.

Rebeca Blaga și Bianca Daniliu,
clasa a VII-a B



Retrospectivă europeană la Colegiul Național de Informatică

Sub semnul dezideratului de a răspunde cu fapte la nevoia de a clădi schimbarea din lume, Colegiul Național de Informatică a obținut statutul de Școală Acreditată Erasmus+, pentru perioada 2023-2027

Dacă prin profilul colegiului nostru, matematică-informatică, informatică intensiv, s-a statornicit **rațiunea** ca fiind motorul care generează întreaga energie pentru a păstra ritmul impus de schimbările sociale, de era tehnologică ce se transformă perpetuu cu o viteză ce are corporalitate, atunci **inima** a fost, este și va fi mecanismul care întreține combustia necesară alimentării motivației de a progresa, de a evolua. Cu siguranță, calitățile necesare asigurării acestei reușite au fost: **determinarea** - capacitatea de a face acțiuni constante în direcția concretizării viziunii; **introspecția** - clarviziunea în a ne analiza munca, trăirile, noua paradigmă intenționată, în locul autosuficienței și, nu în ultimul rând, **plăcerea** - generarea unor emoții pozitive în munca noastră - spre deosebire de încrâncenare. (Apud Daniel Zărnescu)

După un an de implementare a activităților corespunzătoare obiectivelor propuse, se pot trasa trei direcții clare prin care schimbarea s-a concretizat:

Pedagogia inovativă a adus un suflu revitalizant în procesul instructiv-educativ al colegiului. Fie că ne referim aici la metodele asimilate de profesorii, Luminița Cozma și Cornelia Țăbâr-



nac, respectiv, domnul informatician, Adrian Mujdei ce au participat la cursuri sau job shadowing în Tallinn, Estonia „Digital STEAM. Teaching Integrated science, arts and mathematics with digital devices”, fie că vorbim despre achizițiile elevilor din mobilitatea în Arenaskolan, Timrå, Suedia, fiind însoțiți de profesor Carmen Florescu, la care se adaugă experiența de job shadowing a doamnei profesor, Diana Bejan - coordonator Erasmus+, sau mobilitatea elevilor în Agrupamento de Ecolas de Barcelos, Portugalia, însoțiți de prof. Raluca Ene, cu experiența de job shadowing a doamnei prof. Brîndușa Anghel, toate acestea au contribuit la adoptarea unor căi de cunoaștere racordate la viziunea și valorile europene. Comunicarea interculturală și interdisciplinară s-a bazat pe împărtășirea exemplelor de bune practici, iar metodele inovative studiate au fost Debate, Flipped classroom, Context and Content, Steam. Și poate că cea mai valoroasă reprezentare a acestor concepte este **metoda Peer-to-peer learning**, găsindu-se o soluție pentru depășirea unor bariere ale cunoașterii. Inițial, metoda a dat roade concrete în atingerea excelenței în informatică. Foști absolvenți au ghidat studiul elevilor CNI pentru a confirma rezultate la concursuri de specialitate. Preocuparea pentru modernizarea în acest mod al actului învățării s-a cuantificat în obținerea rezultatelor foarte bune, atât la concursuri și olimpiadele aflate sub egida ME, cât și la examenele naționale.

De asemenea, o parte dintre elevii întorși din



mobilități, Ingrid Budiș, Magda Laszlo, Alexandru Voloșeniuc-Hudescu, clasa a X-a B, Iarina Zlăvoc, clasa a X-a A, și Raluca Berbece, clasa a XI-a B, au participat la Conferința Internațională „Profesor pentru o zi” unde, în prezentările lor, au pus accent pe momentele de predare-învățare de la elev la elev, precum și pe jocurile educaționale ca o manieră distractivă educativă, reactualizând adevărul cunoscut de latini” Docendo discimus”.

În plus, emulația generată de participanții la mobilități a insuflat o atitudine constantă privind această abordare la diferite discipline. Astfel, o colaborare fără precedent s-a instaurat între elevii din clasele liceale și cei de gimnaziu. Efectul pozitiv s-a reflectat din ambele perspective, pe de o parte, elevii mari au experimentat statutul de mentor, validându-li-se propriile performanțe, pe de altă parte, cei mici au obținut prin aceștia noi modele de urmat.

Asimilarea unor concepte și mentalități noi a fost materializată prin schimbul de experiență ce a facilitat accesul elevilor și profesorilor la diverse sisteme educaționale, devenite repere pentru reușita lor în plan european (Suedia, Estonia). Astfel, s-a observat că nu doar baza materială fundamentează reușita, indispensabilă firește, ci și abordarea individualizată, creativă și, mai ales, pragmatică. Elevul e pregătit să se confrunte cu palierele complexe ale realității, nefiind vizată strict performanța academică. E o formă inteligentă de a integra ceea ce se numește „școala vieții” cu noțiuni, concepte, din educația formală. Gândirea critică, responsabilizarea elevului față de propriul proces evolutiv și conexiunea directă dintre teorie și practică, toate aceste aspecte sunt obținute într-un mod firesc, iar dificultatea procesului devine insesizabilă. De aici, modificarea stării de spirit în abordarea întâlnirii cu școala: raportarea exclusivistă la notele care sondează realități de moment a fost înlocuită de o înțelegere mult mai profundă asupra actului învățării.

Atitudinea vizionară s-a obținut ca o formă de acceptare a ideii că fiecare elev este o parte dintr-un întreg, european, universal, și că propria contribuție e o cale importantă în asigurarea calității vieții mult dorite. Componenta sustenabilității a fost vizată în mod expres prin cursurile la care au participa profesorii Maria Berea și Mirela Mititelu ce s-au organizat în Barcelona, Spania. În urma acestora, s-au împărtă-

șit cu elevii idei fundamentale despre provocările ecologice, stimulând competențele necesare într-o economie circulară, în contextul încălzirii globale și a pierderii biodiversității. S-au dezbătut concepte precum: adaptare la marile schimbări climatice, amprenta apei, disponibilitatea apei la nivel planetar, alegeri și valori, noile meserii ale viitorului și dispariția în proximitate a unora dintre ele de pe piața muncii moderne, principiile și scopurile sustenabilității, domenii extrem de variate în care e bine să devenim sustenabili.

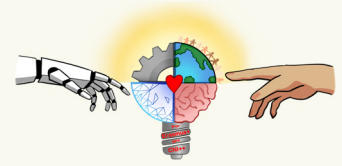
Trebuie menționat, totodată, că în toate celelalte interacțiuni europene, elevii au fost receptivi la aspectele concrete pe care școlile vizitate le-au implementat în vederea asigurării sustenabilității. Multe dintre acestea i-au inspirat și avem siguranța că se vor concretiza și în comunitatea noastră educațională, fie în forma



asimilată, fie printr-o adaptare creativă.

Și pentru că suntem convinși de adevărul afirmației că „În psihologie există o lege conform căreia dacă îți formezi în minte o imagine a ceea ce ți-ai dori să fii și menții și păstrezi acea imagine timp suficient, vei deveni în curând exact așa cum te-ai gândit” (Dr. Wayne W. Dyer), după un an de periplu european știm cum ni s-a configurat această imagine. O păstrăm nu doar în mințile noastre, ci și în inimile noastre, pentru că e calea ce asigură progresul, stabilitatea și prosperitatea. Toată această experiență ne-a făcut să colaborăm mult mai bine și să comunicăm eficient.

Echipa Erasmus+



Experiențe Erasmus

În perioada 22-26.04.2024, un grup de elevi de la CNI, Raluca Berbece, clasa a XI-a B, Alexandra Ifrim și Darius Gavriloaia, clasa a XI-a E, Magda Laszlo, Onu Rareș și Alexandru Voloșeniuc-Hudescu, din clasa a X-a B, Celia Apetrei, clasa a X-a E, Teona Țăranu, clasa a X-a C, și Maria Luchian, clasa a IX-a B, însoțit de doamna profesor Mihaela Raluca Ene, a participat la a doua mobilitate din cadrul proiectului Erasmus+ în Barcelos, Portugalia. Alături de aceștia, a mers și doamna profesor Elena Brîndușa Anghel, într-o experiență Job Shadowing. Aceștia ne împărtășesc impresiile lăsate de a doua mobilitate din cadrul proiectului Erasmus+.

Respectând un plan bine pus la punct, am plecat din Piatra-Neamț spre Barcelos via Otopeni, București, și Zürich, Elveția. Evident, nu a lipsit mascota proiectului, Mobione, care



s-a alăturat entuziasmului cu care echipa a călătorit spre Portugalia. **Prima zi** a voiajului a de-butat cu o vizită la Muzeul Național al Elveției din Zürich, un adevărat tezaur al culturii și istoriei elvețiene. Clădirea impunătoare găzduiește o colecție impresionantă de artefacte istorice și expoziții fascinante pe care am fost nerăbdători să le explorăm. Prima vizitată a fost dedicată corpului uman în era medievală. Aceasta a oferit o perspectivă detaliată asupra vieții și sănătății oamenilor din acea perioadă, prezentând instrumente medicale vechi și tehnici de tratament din epoca respectivă. Expoziția a fost captivantă și educativă, oferindu-ne o înțelegere profundă a evoluției medicinei. Următoarea secțiune a muzeului ne-a condus către o colecție impresionantă de bijuterii și haine. Fiecare piesă

expusă a spus o poveste unică despre gusturile estetice și statutul social al posesorilor de-a lungul secolelor. De la bijuterii extravagante la costume elaborate, am fost fascinați de măiestria și creativitatea artiștilor de-a lungul timpului. Muzeul Național Elvețian nu doar că ne-a oferit o călătorie prin timp, dar ne-a și implicat activ în diverse experiențe inovative. Am avut ocazia să participăm la jocuri interactive care ne-au testat cunoștințele și abilitățile în domenii variate. Unul dintre punctele culminante ale vizitei a fost secțiunea dedicată digitalizării. Aici am putut explora modul în care tehnologia modernă a influențat și a transformat diverse aspecte ale vieții noastre. Interacțiunea cu exponatele digitale a fost atât distractivă, cât și educativă, oferindu-ne o perspectivă asupra viitorului digital.



Spre seară, am ajuns la Barcelos, Portugalia. Deși oboseala își punea amprenta, am observat prezența cocoșului care te întâmpină la intrarea în oraș. De fapt, momumente cu el sunt peste tot, acesta fiind simbolul care definește Barcelos. Are și o legendă interesantă. Într-o dimineață, locuitorii din Barcelos s-au trezit cu știrea că un necunoscut a săvârșit o crimă și apoi s-a făcut nevăzut. După un timp, în localitate a apărut un om tăcut, modest îmbrăcat, venit din Galiția, care a fost învinuit de această ucidere. A fost arestat, deși el susținea că este nevinovat. Nimeni nu credea că acest om nu are niciun



amestec în cele întâmplate. Autoritățile au hotărât să-l aresteze și să-l spânzure. A fost adus, la dorința lui, în fața unui judecător, care era în toiul unei petreceri. Supărat că a fost deranjat, judecătorul l-a condamnat la moarte. Văzînd că toți cei de față nu îl cred, acuzatul a arătat spre un cocoș fript

așezat pe o tavă și a spus că acesta va cânta în momentul în care va fi pe punctul de a fi spânzurat. Acest lucru s-a întâmplat, așa că pelerinul a fost eliberat și lăsat să își continue drumul. Această poveste este celebrată prin figurine colorate de cocoș, care sunt populare suveniruri și o emblema a norocului și a justiției.

A doua zi, mobilitatea a început cu prezentarea școlii gazdă, Agrupamento de Escolas de Barcelos, în care am interacționat cu elevii portughezi. Astfel, periplul școlii a început la clubul de robotică, a continuat cu laboratoarele în care gazdele descopereau tainele chimiei, biologiei și a fizicii. Elevii de la clubul de robotică au făcut cu ajutorul unei benzi led, a unui senzor ultrasonic și a unei plăcuțe Arduino un coș de gunoi inteligent, sustenabil. Ledurile se aprind atunci când gunoiul este plin. Un alt proiect al elevilor care studiază electronica a constat în realizarea unor panouri solare, promovând energia verde. Preocupați de dezvoltarea noastră personală și profesională, am vizitat și biblioteca școlii unde exista posibilitatea de a studia opere, atât în limba portugheză, cât și în limbile moderne engleză, franceză și spaniolă. Un moment interesant a fost vizitarea colțului dedicat proiectelor Erasmus+, unde am surprins câteva crâmpeie și din țara noastră. În tot acest timp, s-a discutat despre cele două sisteme de învățământ, elevii portughezi dorind să descopere asemănările, dar mai ales deosebirile dintre cele două școli.

După ce am terminat vizita în școală, am explorat orașul,



conduși de Darius, atingând Obiectivul 1 al proiectului – abilitați de leadership. Am fost la Ponte Medieval de Barcelos Muzeul Arheologic, Biserica Bom Jesus de Cruz, Piața Libertății, Galo de Barcelos, Torre do Cimo da Vila, unde am combinat distracția cu învățatul prin lecții outdoor interdisciplinare (istorie, artă, arheologie, geografie). Ponte Medieval de Barcelos este un simbol al orașului. Construit în secolul al XIV-lea, acest pod din piatră traversează râul Cávado, conectând două părți ale orașului. Structura sa solidă și arhitectura gotică impresionează prin durabilitate și estetică. Podul a fost esențial pentru dezvoltarea Barcelos, facilitând comerțul și comunicarea în regiune. Muzeul Arheologic din Barcelos oferă o incursiune captivantă în trecutul bogat al orașului și al regiunii înconjurătoare. Muzeul găzduiește o colecție impresionantă de artefacte, de la epoca romană până la Evul Mediu. Biserica Bom Jesus da Cruz este o capodoperă barocă din secolul al XVIII-lea, situată în inima orașului. Această biserică impresionează prin fațada sa elaborată și interioarele bogat

decorate.

Piața Libertății este centrul vibrant al Barcelosului, un loc unde localnicii și turiștii se adună pentru a socializa și a se bucura de atmosfera orașului. Această piață spațioasă este înconjurată de clădiri istorice și cafenele, oferind un spațiu perfect pentru evenimente culturale și târguri. Torre do Cimo da Vila este un turn medieval care face parte din vechile fortificații ale Barcelosului. Construit în secolul al XV-lea, turnul servea inițial drept



punct de observare și apărare. Astăzi, este un punct de atracție turistică, oferind o panoramă superbă asupra orașului și împrejurimilor sale. Farmecul orașului Barcelos a fost dezvăluit pas cu pas, cocoșul de Barcelos întâmpinându-te la fiecare monument vizitat.

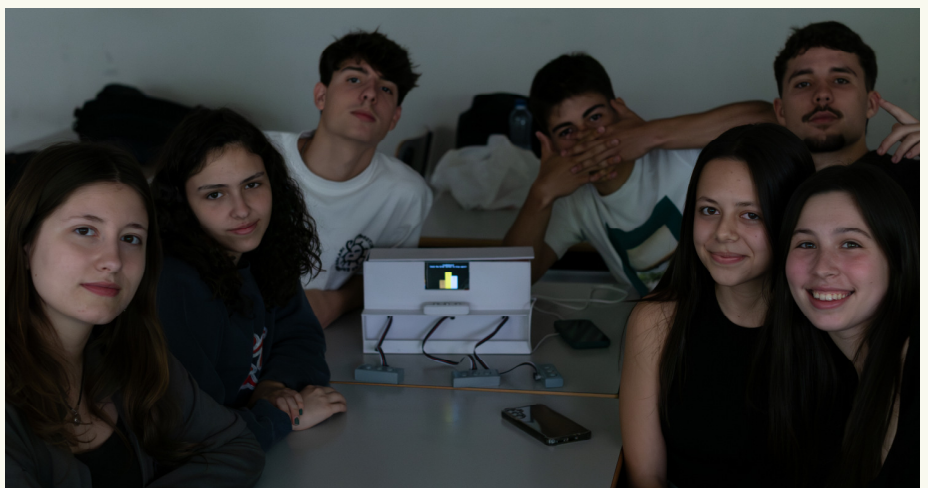
A treia zi a călătoriei ne-a îndreptat pașii spre orașul Porto, a cărui istorie îi fascinează toți turiștii care-l vizitează. Nu poți să nu remarci plăcuțele de ce-



ramică albastră care înfățișează diverse scene. Porto este acel oraș de suflet pe care trebuie să-l vizitați ca să simțiți aromele Portugaliei adevărate. Are un aer relaxat, boem, este plin de istorie și ai ce vedea la fiecare colt de stradă. Pentru a ajunge în locațiile pe care doream să le vizităm, ghizii noștri, Maria și Alexandra, au folosit Google Maps, îndeplinind ceea ce Obiectivul 2 al proiectului și-a propus - comunicare digitală și într-o limbă modernă. Gare Porto, Catedrala din Porto, Liberdade Square au fost punctele cu care ne-am intersectat în periplul nostru prin oraș. De asemenea, am aflat informații despre împrejurimile Porto prin intermediul activităților ghidate în aer liber alături de ghidul digital în plimbarea cu barca

pe râul Douro. Informații erau traduse în mai multe limbi. **Catedrala Se do Porto** este unul dintre cele mai vechi monumente ale orașului, ridicat în secolul al XII-lea. Aici a fost botezat Prințul Philip Navigatorul și tot aici s-a căsătorit regele John I, în secolul al XVI-lea. **Gara Sao Bento** este un loc unde trebuie neapărat să ajungeți. Ea a fost ridicată în 1900 și are pereții decorați cu scene istorice, realizate din azulejos, mici faianțe alb-albastre, specifice zonei. Aici era înainte mănăstirea călugărițelor benedictine Ave Maria. Legende spun că locul ar fi bântuit de sufletul ultimei călugărițe care a trăit aici și s-ar auzi rugăciunile prin ziduri.

În **a patra zi** accentul s-a pus pe interacțiunea culturală, co-

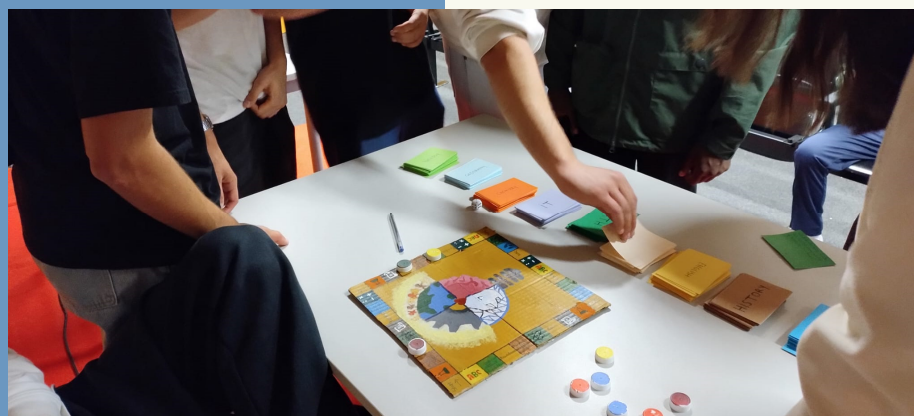


municarea digitală, leadership și sustenabilitate. Într-o dimineață plină de energie, am avut privilegiul de a lucra cu elevii din clasa a XII-a în cadrul unor activități inovatoare și educative. Pentru a începe ziua cu dreptul, am împărțit elevii în trei grupe și am aplicat jocurile interactive create de colegii noștri Rareș Onu, Teona Țăranu și Alexandru Voloșeniuc-Hudescu în cadrul proiectului Erasmus, menite să stimuleze colaborarea și creativitatea într-un mod distractiv. Alternând grupurile, am oferit fiecărui elev șansa de a participa la diverse provocări și de a-și dezvolta abilitățile într-un mediu interactiv. Apoi, am avut oportunitatea de a prezenta țara noastră, județul, dar și cele patru obiective mari ale proiectului Erasmus printr-o proiecție PowerPoint, realizată în limba engleză, iar Raluca Berbece, Magda Laszlo și Celia Apetrei au fost gazdele care le-au arătat elevilor portughezi punctele interesante ale prezentării. Această experiență nu a fost doar un exercițiu de comunicare în limba engleză, ci și o oportunitate de a împărtăși



cultura și tradițiile noastre într-un mod captivant și accesibil.

În timp ce noi interacționăm cu elevii din școala gazdă, doamnelor profesor Brîndușa Anghel și Raluca Ene au participat la orele de job shadowing, observând metodele diverse de predare în timpul lecțiilor de portugheză, biologie. Acest schimb de experiență și cunoștințe a adus o perspectivă nouă și interesantă în procesul educațional. Partea a doua a zilei s-a dovedit un prilej de a descoperi farmecul regiunii prin vizitarea Sanctuarului Bom Jesus do Monte de Braga, care este considerat unul dintre cele mai frumoase locuri din Portugalia, precum și prin vizitarea orașului



Braga. Primul popas în sanctuar s-a constituit într-o plimbare relaxantă cu bărcuțele de lemn în Parque de São João da Ponte, care a fost nu doar o experiență plăcută, ci și un moment de introspecție și reflecție. În timp ce alunecam pe apele liniștite ale lacului, am fost martorii frumuseții naturii și ne-am reamintit de importanța conservării acestor ecosisteme fragile pentru generațiile viitoare. De asemenea, plimbarea a oferit o oportunitate perfectă de a pune în practică abilități de leadership și de a lucra în echipă. Împreună, am vâslit pe lacul pitoresc, colaborând în armo-

nie pentru a menține ritmul și direcția.

Sanctuarul este un exemplu notabil de loc de pelerinaj, deoarece biserica construită, dar și monumentală scară de 116 metri înălțime invită la meditație și pioșenie. Biserica este situată în vârful unei coline, la capătul unei scări pe care se spune că pelerinii o urcă în genuchi, pe treptele căreia sunt sculptate elemente cu aluzii simbolice sau mitologice. Spațiile mai mari dintre trepte au fost umplute cu statui, grote, sculpturi, capele, fântâni alegorice care simbolizează rănilor lui Hristos, simțurile umane, virtuțile creștine.

La finalul zilei, am avut oca-

zia să vizităm orașul Braga, un oraș încântător cu o istorie bogată și peisaje deosebite. Vizita noastră la Muzeul Misericordia de Braga a oferit oportunitatea de a explora comunicarea digitală într-un context cultural. Folosind tabletele puse la dispoziție, vizitatorii au avut posibilitatea să interacționeze cu expozițiile și să descopere istoria și patrimoniul cultural al orașului Braga într-un mod modern și captivant. La muzeu, am descoperit exponate fascinante realizate din materiale reciclate, care ne-au inspirat să reflectăm la modul în care putem contribui la reducerea impac-



tului nostru asupra mediului. Reciclarea și reutilizarea resurselor au devenit mai mult decât o opțiune, o necesitate în eforturile noastre de a proteja planeta.

A cincea zi a mobilității a coincis cu sărbătorirea Zilei Libertății, zi națională a Portugaliei de mare importanță. Anul acesta au celebrat 45 de ani de la Revoluția Garoafelor așa cum este cunoscută această zi. Ea reprezintă lovitura de stat militară de stânga, în urma căreia Portugalia a trecut de la un regim dictatorial la democrație. În numai câteva ore, o jumătate de secol de dictatură fascistă a fost răsturnată. Noțiunea de revoluție implică, pe lângă schimbări sociale, economice și politice la nivelul unui regim politic, și violență, vărsare de sânge, un număr de victime, dar acestea nu au avut loc în Portugalia. S-a făcut apel la calm, iar populația a ieșit în stradă pentru a sărbători și a oferit garoafe soldaților, semn al păcii, nu pentru a protesta. Astfel, am sărbătorit și noi împreună cu gazdele aceste momente de bucurie.

În a șasea zi, cu mult regret în suflet, ne-am apropiat de finalul călătoriei noastre în Barcelos, Portugalia, însă nu și de

sfârșitul aventurii noastre. Orașul însuși a fost marcat de către plecarea noastră, luându-și un rămas-bun emoționant întâmpinat de către o ploaie caldă, mai mult ocrotitoare decât aprigă, care ne-a scurs anxietatea plecării de pe umerii noștri și ne-a revigorat după multe zile de căldură copleșitoare. Ziua noastră a început cu împlinirea obiectivului O1 – metode inovative de predare și învățare. În sala de prezentări a liceului gazdă, Raluca Berbecu, Lazlo Magda și Apetrei Celia au prezentat, din nou, elevilor din altă clasă, țara, orașul și liceul nostru, precum și obiectivele proiectului Erasmus+. De ase-



menea, atât noi, cât și elevii portughezi, am avut prilejul de viziona prezentarea făcută de alți vizitatori ai școlii în cadrul unei alte mobilități, și anume, de colegii noștri veniți tocmai din Târgoviște. Deși am avut probleme tehnice la începutul prezentării, am învățat cum să remediem astfel de defecțiuni și ne-am dezvoltat abilitățile digitale pentru obiectivul O2. Ulterior acestei activități am pus în aplicare, din nou, jocurile realizate în cadrul proiectului Erasmus+, dezvoltându-ne abilitățile de comunicare în limba engleză, specifice obiectivului O2. Împreună cu elevii din liceu am ieșit după-amiaza în oraș. Am făcut schimb de experiență și cultură, însă nu am uitat să ne amuzăm conform vârstei adolescente și să auzim povești într-un mod autentic. Spre mijlocul zilei, ploaia torențială nu ne-a lăsat nicio opțiune decât să fim alături înăuntru. Am avut o ultimă seară în care ne-am petrecut timpul împreună ca între prieteni și am jucat fel și fel de jocuri - de la clasicul joc de cărți până la aplicații digitale, astfel îndeplinind puncte relevante de la obiectivele O2 și O3.

Dar cum călătorului îi șade bine cu drumul, ne-am luat rămas-bun de la fermecătorul oraș Barcelos și, în **a șaptea zi**, am început drumul anevoios spre Piatra-Neamț, evident cu o nouă oprire în Zürich. De data aceasta, soarele ne-a întâmpinat de cum am ieșit din aeroport și am putut hoinări nestingheriți pe străzile orașului vechi, am intrat pioși, dar și curioși, în același timp, în cea mai mare catedrală din Zürich, Grossmünster, și evident ne-am clătit ochii pe Bahnhof-

strasse, strada comerciala din Zürich, unde erau foarte multe magazine de haine de lux. Deși eram triști că ne despărțeam de Portugalia și, în special, de Barcelos, gândurile noastre s-au îndreptat spre familiile care ne așteptau acasă. Și totuși unul răzleț s-a strecurat, aducându-ne aminte de gazda noastră de la restaurantul Faty Ferros, doamna Susana Ferreira, căreia i-am dat în dar, în ultima seară, un buchet de flori.

În toată această „peripeție”, am fost însoțiți de mascota proiectului, Mobione, dar povestea ei o veți afla chiar de la ea, într-o pagină de jurnal, separat.

De asemenea, putem spune cu mândrie că în această mobilitate, ne-am îndeplinit toate obiectivele proiectului:

O1 - Metode inovative de învățare - ne-am folosit de prezentări PowerPoint pentru a ne prezenta pe noi, școala și proiectul, de table interactive pentru a descoperi o cultură, o civilizație și o istorie interesantă; am folosit Google Maps pentru a ne orienta, lecțiile outdoor pentru a descoperi lucruri fascinante;

O2 - Comunicare lingvistică și digitală - am comunicat atât între noi, dar mai ales cu elevii și profesorii gazdă, în limba engleză; am învățat câteva cuvinte în portugheză și, la rândul nostru, i-am învățat cuvinte și expresii din limba română;

O3 - Spirit de echipă și leadership - fiecare dintre noi am fost lider pentru o zi ghidându-i pe ceilalți printre meandrele călătoriei noastre, atât pe străduțele din fiecare loc vizitat, cât și prin cunoștințele și abilitățile acumulate; am învățat cum să predai altei persoane vâslele,



când suntem în aceeași barcă;

O4 - Sustenabilitate - ne-am folosit de lucruri reciclate (un ananas pe care l-am transformat în pahar, bărcuțe de lemn pentru a salva mediul, un coș reciclabil pentru gunoaie), pentru că iubim lumea în care

trăim și suferim atunci când mediul înconjurător este poluat.

Călătoria noastră s-a încheiat, dar am învățat foarte multe lucruri unii de la ceilalți.

„Prin comunicare am învățat de la Rareș Onu să am un spirit mai petrecăreț, de la Magda Lazlo să am o eleganță constantă, de la Raluca Berbece să fac un lucru bun pentru oricine atunci când am ocazia, de la Alexandra Ifrim cum să am mai multă empatie, de la Darius Gavrioloia cum să am un spirit de antreprenor, de la Alexandru Voloșeniuc cum să am o garderobă de invidiat, de la Maria Luchian cum să mă distrez, de la Celia Apetrei cum să mă conectez mai bine cu alții, de la doamna Raluca Ene cum să alternez între distracție și seriozitate, de la doamna Brîndușa Anghel cum să fiu gingașă și cooperantă, și, nu în ultimul rând, am învățat de la Mobi cum să zâmbesc mai des, un sfat primit de nenumărate ori!” (Teona Țăranu)



Echipe de mobilitate

EuroQuiz

EuroQuiz este o competiție europeană anuală, organizată de Reprezentanța Comisiei Europene în România, în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării, având drept scop îmbunătățirea cunoștințelor elevilor despre Uniunea Europeană. Evenimentul vizează elevii de gimnaziu (clasele V-VIII) și se concentrează pe subiecte precum istorie, geografie, artă și gastronomie. Competiția încurajează munca în echipă, gândirea critică și cetățenia activă în rândul participanților, deoarece echipe de 4 elevi de gimnaziu sunt provocate să răspundă corect la 50 de întrebări în maxim 30 de minute, echipa câștigătoare fiind aceea care a răspuns corect în cel mai scurt timp la cât mai multe întrebări.

„Eu cred că EuroQuiz este o experiență frumoasă pe care orice elev de gimnaziu ar trebui să o încerce. Acest concurs mi-a deschis porțile spre un nou mod de gândire și m-a făcut să înțeleg importanța lucrului în echipă. Pe lângă cunoștințele asimilate și consolidate, ce m-au ajutat să îmi dezvolt cultura generală, Euroquiz m-a apropiat de prietenii mei. A fost o experiență de neuitat care mi-a oferit multe amintiri frumoase și, cu siguranță, o voi repeta cu cel mai mare entuziasm!” (Anastasia Tacu, clasa a VII-a B)

„Consider că am avut o experiență foarte plăcută la EuroQuiz, dar nu pot să neg faptul că a fost stresant. Timpul scurt – doar o săptămână – de pregătire a unui conținut consistent despre istoria, geografia, cultura și gastronomia statelor membre UE, a fost copleșitor, dar și util. Încă mai țin minte detalii despre tematica concursului. Mi-a plăcut și faptul că a trebuit să ne împărțim sarcinile de lucru în echipă. În momentul susținerii celor două etape ale con-

cursului, județeană și națională, am fost foarte stresată, deoarece mi s-a părut că 30 de minute este un timp prea scurt, dar sunt hotărâtă să particip și anul acesta.” (Sofia Toma, clasa a VII-a B)

„Salutare! Mă numesc Ștefania Tudorache din clasa a VII-a B și am să vă împărtășesc experiența mea de la EuroQuiz. Personal, am învățat foarte multe lucruri care mi-au îmbunătățit cunoștințele de cultură generală, dar și faptul că e important să fim atenți la ore, deoarece am avut câteva cerințe pe baza asta, la care a trebuit să ne unim forțele și, prin cooperare, am reușit să ne calificăm la etapa națională..”

„Părerea mea este că EuroQuiz este un concurs interesant și diferit, care m-a învățat foarte multe despre lucrul în echipă, controlul emoțiilor în condiții de stres și limită de timp. Doresc să particip și anul acesta, deoarece mi-a plăcut cum istoria a fost pusă în legătură cu geografia și celelalte domenii. A fost o experiență unică!” (Gabriel Zănoagă, clasa a VII-a B)



**Anastasia Tacu, Sofia Toma,
Ștefania Tudorache, Gabriel Zănoagă,
clasa a VII-a B**



Conferința „Profesor pentru o zi”

Pe 16 mai 2024, elevii Ingrid Budiș, Magda Laszlo, Alexandru Voloșeniuc-Hudescu, clasa a X-a B, Iarina Zlăvoc, clasa a X-a A, și Raluca Berbece, clasa a XI-a B, de la Colegiul Național de Informatică, însoțiți de doamna director, profesor doctor Daniela Neamțu, și de doamna profesor Diana Bejan, au prezentat proiectul Erasmus+ la Conferința Internațională „Profesor pentru o zi”. Aici au pus accent pe Obiectivul 1: metode inovative de predare și învățare, mai exact pe momentele de predare susținute de elevi în fața colegilor lor, precum și pe jocurile educaționale create ca o nouă metodă inovativă și distractivă



de a preda și învăța. Prin discursul lor la această conferință nu doar au prezentat experiențele lor, dar au promovat și programul Erasmus+ care se desfășoară la CNI prin mobilități pentru elevi și profesori. Elevii au fost coordonați de doamnele profesor Diana Bejan, Carmen Florescu, Raluca Ene și Brîndușa Anghel.

Prezentarea activităților se găsește accesând linkul de mai jos:

<https://prezi.com/view/EdiLqdRVLhtYY0117bLK/>

Alexandru Voloșeniuc-Hudescu, clasa a XI-a B



„TINERII DEZBAT” argumentare, dezbateri, gândire critică

MOTTO: „Oamenii se urăsc pentru că se tem, se tem pentru că nu se cunosc și nu se cunosc pentru că nu comunică.” - Martin Luther King

Olimpiada este o competiție națională transdisciplinară, cu tradiție în domeniul dezbaterilor educaționale și care promovează valori culturale și etice fundamentale, spiritul de fairplay, competitivitatea și comunicarea interpersonală și contribuie la formarea, dezvoltarea și exersa-

rea prin dezbateri a competențelor de gândire critică și de comunicare rațională în spațiul public, precum și la formarea și dezvoltarea atitudinilor social-civice democratice, necesare tinerii generații pentru participarea activă la viața socială.

Olimpiada se adresează elevilor din clasele a IX-a, a X-a, a XI-a și a XII-a din învățământul liceal, public și particular din România, dornici să își valorifice competențele de comunicare, de argumentare persuasivă și de gândire critică în cadrul dezbaterilor. (Regulament specific de organizare și desfășurare a Olimpiadei Naționale de Argumentare, Dezbateri și Gândire Critică „Tinerii Dezbat”)

Echipa Colegiului Național de Informatică, care a participat în anul școlar 2023 - 2024 la olimpiadă, a fost formată din Cezara Radu, clasa a X-a F, Arina Chelmuș, clasa a X-a A și Rareș Miron, clasa a X-a B.

„Olimpiada de argumentare, dezbateri și gândire critică nu a fost doar un concurs pentru mine, ci și un proces de auto-dezvoltare, oferindu-mi multiple beneficii în ceea ce privește abilitatea de a vorbi în public. Participarea la acest tip de olimpiadă te obligă să analizezi subiecte din perspective diferite, să înveți lucruri noi despre respectivele subiecte, iar acest exercițiu mi-a îmbunătățit capacitatea de a lua decizii. Dezbateri necesită claritate, logică și fluiditate în vorbire pentru a transmite mesaje convingătoare. În cursul competiției, am apărut în fața unui public și a unui juriu unde a trebuit să îmi susțin punctul de vedere cu fermitate și argumente valide, lucru care mi-a crescut încrederea în sine prin gestionarea emoțiilor și construirea unei prezente sigure și persuasive. În dezbateri trebuie să poți răspunde rapid la argumentele echipei adverse și să îți ajustezi strategia pe loc, iar această abilitate de adaptare și flexibilitate pe care mi-am dezvoltat-o, îmi este utilă în orice domeniu al vieții. Această experiență mi-a îmbunătățit și cultura generală pentru că acest tip de concurs acoperă diverse domenii cum ar fi politică, mediu, economia și altele. Bineînțeles, această experiență a presupus munca în echipă, care m-a ajutat să îmi perfecționez abilități precum spiritul de echipă și colaborare.” (Arina Chelmuș, clasa a XI-a A)

„Pentru mine a fost foarte interesantă experiența de la Olimpiada de dezbateri pentru că am avut ocazia interacționez cu elevi de la alte licee și am format și prietenii de lungă durată. De asemenea, am putut să văd cum decurge un meci la avansați, ceea ce a fost o experiență valoroasă, am văzut cum ar trebui să arate și să se desfășoare o sesiune oficială de dezbateri. Am avut multe de învățat din aceasta olimpiadă

și nu doar despre moțiunile care s-au jucat, dar și despre tehnica oratoriei și cum să pot să susțin discursuri mai bune.” (Cezara Radu, clasa a X-a F)

Din punctul meu de vedere, participarea la Olimpiadă a fost o premieră absolută. Într-o primă etapă, când profesorul coordonator ne-a prezentat regulile „jocului”, am fost puțin contrariat de ce ar trebui eu să fac, dar, exersând cu echipa, căutând informații și participând la meciurile de antrenament desfășurate, am înțeles că rolul meu de vorbitor este să întăresc argumentele aduse în discuție de echipa mea, dar și să concluzionez punctul de vedere prezentat de echipă. Provocator în dezvoltarea gândirii a fost să căutăm argumente pro și contra pe o temă dată, făcând abstracție de punctul nostru de vedere cu privire la moțiune, astfel încât să câștigăm meciul. Pe parcursul celor două zile în care s-au desfășurat rundele, am evoluat, mi-am îmbunătățit discursul și perspectiva asupra fiecărei moțiuni, am încheiat amicitii cu colegi și profesori din județ, fapt ce m-a ajutat să mă dezvolt personal.



În încheiere, vă invit să vă implicați, deoarece, cred eu, e o modalitate eficientă care vă oferă posibilitatea să deveniți valoroși în orice domeniu ați alege să performați.

Rareș Miron, clasa a XI-a B

Zilele Colegiului

Național de Informatică

Apropierea sărbătorilor de iarnă a însemnat un moment festiv pentru Colegiul Național de Informatică, deoarece, în săptămâna 16-20 decembrie 2024, s-au celebrat **Zilele Colegiului**, devenite de acum o tradiție. Dress-code-ul pentru toată săptămâna a fost albastrul și albul.

Ziua de 16 decembrie 2024 a marcat debutul evenimentelor derulate de instituția de învățământ, cu expoziția de felicitări „**Mesajul meu de suflet pentru cei dragi**” care a reunit viziunea clasică cu cea modernă de a împărtăși gânduri frumoase celor apropiați. Handmade-urile s-au întâlnit în expresie cu arta digitală, iar produsul final a fost unul neașteptat. Elevii claselor a V-a A, a VII-a A, a VII-a B, a IX-a E, a IX-a C, a X-a B, a XII-a D au contribuit la realizarea acestora, consolidându-și legături interpersonale, prin sondarea propriilor valori, trăiri și sentimente. Astfel, ei și-au valorificat potențialul intelectual, artistic și emoțional, explorând diferite abilități interdisciplinare.



Felicitările realizate de elevii Colegiului Național de Informatică au demonstrat că ei nu sunt ancorați doar în lumea abstractă a științei, ci și în cea sensibilă, artistică și au celebrat acest moment al iernii printr-un vernisaj plin de culoare – „**Identitate culturală – spirit și culoare de Crăciun**”, marți 17 decembrie. Expozanții au fost din clasele a V-a până la clasele a XII-a și s-au întrecut în desene și grafică, iar punctul comun al tuturor lucrărilor expuse au fost sărbătorile

de iarnă și tradițiile populare, pentru că au fost prezentate și măști confecționate de ei, reflectând obiceiurile de iarnă de la români.

Magia sărbătorilor de iarnă a fost marcată de împodobirea bradului de la intrarea principală a colegiului, precum și de ornarea claselor școlii. Elevii CNI, de la cei mai mici până la cei mai mari, s-au înscris în competiția **Clasa Moșului**, a cărui final a fost miercuri, 18 decembrie. Globuri, beteală, brazi interesanți, decorațiuni handmade și-au găsit locul în întrecerea pentru desemnarea **Celei mai frumoase clase** pregătite pentru Moș Crăciun. Câștigătorii, elevii clasei a VI-a A, au fost recompensați de Consiliul Școlar al Elevilor și Fundația Infomat cu un tort.

Tot în această perioadă porțile Colegiului Național de Informatică au fost deschise pentru elevii claselor a VIII-a din școlile municipiului Piatra-Neamț și ale comunelor limitrofe, care au dorit să vadă și să cunoască performanțele și dotările colegiului, ce oferă acesta unui absolvent de clasa a VIII-a care dorește să-și continue educația la CNI. Voluntarii colegiului i-au însoțit în periplul lor prin școală, punctând reușitele colegilor lor, participările la mobilități Erasmus, echipamentele moderne din laboratoarele colegiului.

Inovația își are locul ei la CNI, căci **pedagogia inovativă** a adus un suflu revitalizant în procesul instructiv-educativ al colegiului. Pentru o zi, elevii au experimentat statutul de mentor devenind profesori pentru colegii lor, ziua de miercuri 18 decembrie fiind dedicată activităților care presupun metode inovative de predare-învățare.

Tot miercuri a fost probat talentul jurnalistic al tinerilor elevi prin apariția publicațiilor **Info-puls** și **TNT**, prezentate de elevii din cadrul redacțiilor fiecărei reviste. Preocupările științifice ale cadrelor didactice și-au găsit concretizarea în **Anuarul** colegiului. Domnul profesor Vasile Lazăr și-a lansat volumul **Bătrânul înțelept și discipolul**, creând un moment emoționant în mijlocul colegilor săi. Întregul eveniment a fost marcat



de colindele cântate de elevii claselor a IX-a B, a IX-a A și a IX-a C.

Ingeniozitatea elevilor colegiului a fost materializată în cadrul concursului de proiecte în limbi străine „Cutia cu idei”, joi, 19 decembrie. Elevii au prezentat ideile în limbile franceză, engleză și germană, iar juriul a evaluat originalitatea, aplicabilitatea și modul de prezentare a ideilor.



Cu prilejul Zilelor Colegiului Național de Informatică, tot joi 19 decembrie, membrii catedrei de științe au organizat o nouă ediție a **Concursului de Științe** care a constat într-o probă teoretică ce conține câte zece întrebări din fizică, chimie, biologie la care fiecare participant a răspuns individual. La proba de echipă, cei patru membri, aleși aleatoriu, au lucrat împreună la un proiect practic pe o tematică stabilită de cadrele didactice implicate. La această ediție au participat elevi din clasele a IX-a și a X-a de la Colegiul Național de Informatică, Colegiul Național „Petru Rareș”, Colegiul Național „Calistrat Hogaș”, Colegiul Național „Gheorghe Asachi” și Colegiul Tehnic „Gheorghe Cartianu”. Juriul a fost format din elevii din clasele a XI-a și a XII-a care au obținut rezultate remarcabile la

această competiție. Paralel cu acest concurs, în laboratorul de chimie s-a desfășurat activitatea -concurs „**Fascinant în eprubetă**” care se adresează elevilor de clasa a IX-a care și-au testat cunoștințele legate de identificarea substanțelor chimice pe baza unor reacții de identificare și recunoaștere.



Elevilor iubitori de robotică și inteligență artificială, care își caută drumul în viață după absolvirea colegiului, întâlnirea cu absolventul colegiului, domnul conf. univ. dr. Dragoș Popescu, le -a oferit ocazia de a înțelege oportunitățile oferite de secția de Automatizări și Calculatoare a Universității Politehnice București în cadrul activității **Ambasadorii UPB**.



Clubul de robotică **Cyb3rgods** a realizat o demonstrație a ceea ce poate face robotul lor participant la **Competiția națională First Tech**



Challenge România.

Ca o unitate, în aceste momente de sărbătoare, nu trebuie să uităm de Ziua părinților, care a permis întâlnirea dintre cadrele didactice, elevi și părinții acestora. Fiecare clasă împreună cu dirigintele a organizat o activitate care a presupus implicarea părinților.

Diversele hobby-uri și preocupări ale elevilor de la CNI și-au făcut simțite prezența pe scena din sala „Calistrat Hogaș” a Consiliului Județean Neamț, în cadrul concursului **Info are talent**, unde elevi de gimnaziu și liceu și-au demonstrat talentul.



Aceste activități au fost susținute financiar de **Fundația Infomat** a colegiului, alături de care au fost firmele **Merlin Beverages**, **Cris Expres** și **Lucia Pan Prod**. Organizatorii le mulțumesc pentru implicare!

Festivitățile dedicate Zilelor Colegiului s-au încheiat în stil exuberant, deoarece vineri, 20 decembrie, pe holurile școlii, au răsunat colinde, urături, vestind zilele de sărbătoare care se apropie. Elevi, profesori, personalul didactic auxiliar și cel nedidactic așteaptă cu nerăbdare să vină Moș Crăciun.

Echipa Infopuls



MESHWATCH cucerește podiumul la World Robot Olympiad Puerto Rico

Performanță excepțională pentru clubul de robotică „Eu Codez” din Piatra-Neamț, care a obținut locul I și premiul „Best Robot Solution” la competiția internațională World Robot Olympiad desfășurată în Puerto Rico, între 1 și 3 octombrie 2024.

Niciodată nu ne-am fi imaginat că vom urca pe podiumul unei competiții internaționale de robotică atât de prestigioase! Însă visul nostru a devenit realitate în Puerto Rico. Echipa MESHWATCH, formată din Andreea Crețu (clasa a IX-a), Alexia Apetri (clasa a IX-a D) și Mario Bucur (clasa a X-a A), sub îndrumarea men-

torului Cornel Ciurezu, a adus României și Europei o victorie istorică, cucerind trofeul pentru cea mai bună soluție robotică la World Robot Olympiad.

World Robot Olympiad, o competiție anuală de renume internațional, atrage echipe din întreaga lume care concurează pentru a dezvol-



ta soluții tehnologice inovatoare. Tema din acest an a fost „Ajutor pentru victimele dezastrelor naturale”, provocând participanții să creeze soluții robotice menite să sprijine comunitățile afectate.

Echipa MESHWATCH s-a remarcat la categoria *Future Innovators – senior*, impresionând juriul cu o soluție creativă și complexă, care a fost apreciată drept cea mai bună din competiție. Participarea la eveniment, unde au fost prezente echipe din 40 de țări, majoritatea din America și Asia, a evidențiat talentul și dedicarea echipei, care a demonstrat un nivel impresionant de inovație și profesionalism.

Proiectul nostru, conceput pentru a ajuta victimele dezastrelor naturale, a impresionat juriul. Soluția inovatoare MESHWATCH utilizează o rețea compactă, cu consum redus de energie, activată doar în situații de urgență. Prin intermediul sistemului LoRa, transmite date GPS chiar și în zone fără semnal, facilitând localizarea rapidă a persoanelor aflate în pericol.

A fost o experiență de neuitat! Înconjurați de tineri pasionați din întreaga lume, am învățat enorm și am legat prietenii de durată. Mândria cea mai mare a fost să prezentăm proiectul nostru și să vedem cât de uimiți erau oamenii. Juriul a fost impresionat de creativitatea și



complexitatea soluției noastre.

Atmosfera competiției a fost una de colaborare și prietenie. Am împărtășit idei cu echipe din diverse colțuri ale lumii, demonstrând că pasiunea pentru robotică ne unește pe toți.

Acest rezultat deosebit aduce prestigiu nu doar clubului „Eu Codez” și orașului Piatra-Neamț, ci și întregii României, consolidând reputația țării noastre în domeniul educației STEM și al roboticii.

Această victorie este o dovadă că tinerii români sunt capabili de performanțe remarca-



bile. Vrem să mulțumim tuturor celor care ne-au susținut. Suntem siguri că acesta este doar începutul și că vom continua să explorăm lumea fascinantă a roboticii. Încurajăm toți tinerii să-și urmeze pasiunile și să contribuie la dezvoltarea tehnologiei. Cu imaginație și multă muncă, puteți realiza lucruri extraordinare!

Alexia Apetri, clasa a IX-a D
Mario Bucur, clasa a X-a A

Gutenberg Jugendverein

Piatra-Neamț

Retrospectiva anului 2024

Asociația Gutenberg din Piatra-Neamț (Gutenberg Jugendverein Piatra-Neamț) este membră a Rețelei Gutenberg (Gutenberg Netzwerk), care reunește toate asociațiile elevilor vorbitori de limba germană din România, coordonate de Asociația Gutenberg a studenților vorbitori de limbă germană (Gutenberg Deutschsprachiger Studentenverein).

Asociația Gutenberg din Piatra-Neamț a fost înființată în anul 2017 și este formată din 40 de elevi de liceu, din diferite clase ale Colegiului Național de Informatică, toți având același scop: promovarea în Piatra-Neamț a limbii și culturii germane prin proiecte și acțiuni sociale.

Președintele asociației este Alexandru Vo-loșeniuc, clasa a XI-a B, care a devenit membru acum doi ani. Acesta cunoaște foarte bine fiecare coleg cu care lucrează și a fost ales de către ceilalți membri datorită calităților sale de lider. Diana Vasiliu, clasa a XI-a B, a fost, de asemenea, foarte implicată în activitățile de anul trecut, fiind aleasă ca vicepreședinte, pentru calitățile sale manageriale. Asociația este împărțită în mai multe departamente, respectiv contabilitate, secretariat și PR. Fiecare departament este condus de către un reprezentant. Ceilalți membri sunt, de asemenea, la fel de importanți și fideli Gutenberg, implicându-se activ și cu plăcere în proiectele desfășurate.

În anul școlar precedent, 2023-2024, s-au



desfășurat două proiecte interactive. Un Game Night cu jocuri variate și un atelier pentru confecționarea unor felicitări de Crăciun cu elevii de clasa a V-a de la Colegiul Național de Informatică. În ultima săptămână înaintea Crăciunului, cu ocazia zilelor Colegiului Național de Informatică, am organizat această activitate care a fost foarte apreciată de copii. Cei mici s-au distrat confecționând felicitările, iar noi, voluntarii, i-am îndrumat și ajutat cu tot ce au avut nevoie.

De câțiva ani, pe perioada vacanțelor de iarnă, respectiv de vară, se desfășoară programele SommerSchule și WinterSchule, tabere unde participanții își îmbogățesc cunoștințele. Este un mod bun de a ieși din zona de confort, interacționând cu diverse tipuri de oameni. Aici există workshop-uri bine puse la punct, în așa fel încât toți copiii să aibă posibilitatea de a învăța limba germană, indiferent de nivel. Alte activități susținute au fost cluburile de actorie sau muzică, organizate pe echipe sau individual.

Astfel, membrii asociației Gutenberg își desfășoară activitatea cu plăcere în fiecare an, cu multe idei de proiecte noi și cu dedicare pentru limba și cultura germană. În fiecare an se recrutează noi colegi de la clasele a IX-a, mărindu-se constant echipa.

Iarina Zlăvoc, clasa a XI-a A



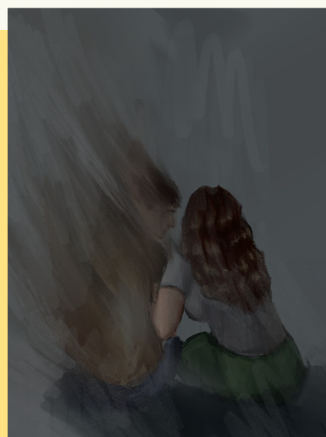
Dragostea



dragostea...
 cu ochii albaştri, verzi, căprui
 părul blond, brunet sau creț,
 tu, adolescent străin,
 te visez noapte de noapte
 dar chipul nu pot să îți rețin.
 dragostea...
 te cred în fiecare el...
 frumos, înalt sau scund
 părul blond, senin sau lung.
 dar visele-s acum epavă
 căci o iubire de demult
 s-a transformat brusc
 într-o poezie, ce acum o insult.
 o ceartă între sentimente
 vise distruse din puține dulci fragmente.
 dură, oarbă și nedreaptă
 nu ai cum să o cunoști,
 iar mie îmi e predestinată
 să îmi fie doar o poezie ruınată.
 dragostea...
 cât timp am să te mai visez,
 sub o mască ce acum are ochii verzi?
 mâine ești blond sau brunet?
 și îmi șoptești încet
 că vorbele-mi de interpret
 ți s-au tatuat acum în suflet.
 cât timp ai să te mai ascunzi?
 căci am atâtea motive să mă opresc
 dar unul pentru care încă vreau să mai iubesc.
 spune-mi tu în noaptea seacă
 câte persoane mai blestemi
 ca să le pui la colț, iar după să te temi?
 fugi subtil știind că te-au simțit
 dar pentru unii încă n-ai venit.
 ce tot plănuești tu, dragoste ciudată
 spune-mi dacă să renunț să te mai caut
 sau să-mi plâng de dor și teamă
 că n-ai să te întorci
 la o fată care nu mai crede în a ta dramă?

Să mă iubești

să mă iubești cu tot ce ai pe lume,
 cu întregul chip și întreaga ta amărăciune.
 să pui în iubirea ta
 tot ce merit și tot ce crezi că îmi poți da.
 iubește-mă cu ochii plini de lacrimi
 și să îți pui în suflet și cuvinte
 jurământul tău în întregimi
 și-n frumosul tău fel de a spune
 tatuează-ți sărutul lipsit de cruzimi.
 să mă iubești ca o pe o copilă naivă
 ce o vei strânge în brațe așa de tare
 și gândindu-te că o fată emotivă
 nu te va părăsi de la o simpla certare.
 să mă iubești ca și cum ar fi ultima,
 ultima oară și pentru mine
 în care hanoracul tău îmi va încălzi inima
 și ultima oară în care ochii tăi mă privesc cu rușine.
 te rog, iubește-mă așa puternic
 cum niciodată n-ai visat,
 pentru că sufletul meu e mult prea mic
 la câtă iubire are de vărsat,
 pe o persoană așa specială,
 dar pentru toți artificială.
 iubește-mă ca și cum nu ar exista
 altă dată în care mă voi așeza
 lângă tine, pe banca plină de amintiri
 uitându-ne la stele ca la niște știri
 iubește nebuna din mine
 care îți scrie această poezie
 plină de sentimente în ambiguu
 și la rândul meu am să continui
 să iubesc cu tot sufletul
 și să îți dedic cu dor
 toate versurile și epitetul
 care te descriu cu amor .



Poezii: Mara Gherasim, clasa a IX-a C

Ilustrații: Miruna-Ilinca Anghel, clasa a IX-a B

Lacrimi de mai

Printre frunze, carnete dezordonate și zmei,
Trăim noi doi, singuri cu toată lumea;
Zei ne invidiau, așa că ne-am apropiat de ei,
Străbătând de mână, încrezători culmea.

În percepția noastră durerea nu există-
Un sentiment pe care riști să-l minți-,
Ci mai mult ca o cicatrice ce persistă,
Sublim inserată între lacrimi și sfinți.

Curgeau pe-obraz lacrimile lor sărate,
Cu miros de vâsc și cuprinse strâns,
Și-n sânge dulce zac și-acum marcate
De viețile-mi trecute cu-n fraged surâs.

de Miruna Curea, clasa a X-a B

Amintiri

Îmi vin în minte amintiri și soare,
Parcă revăd o zi de sărbătoare,
Când eu eram în universul meu,
Îmbrățișat de mama și de tatăl meu.

Îmi vin în minte râsete, senin,
Parcă aud un cântec de alin,
Când eu eram în curte la bunici,
Înconjurat de frații mei mai mici.

Îmi vin în minte glasuri, bucurie,
Parcă resimt din nou copilărie,
Când eu eram la școală-n prima zi,
Înconjurat de voi, colegii mei, copii.

de Andrei Văduva, clasa a VII-a B

Câmp de maci

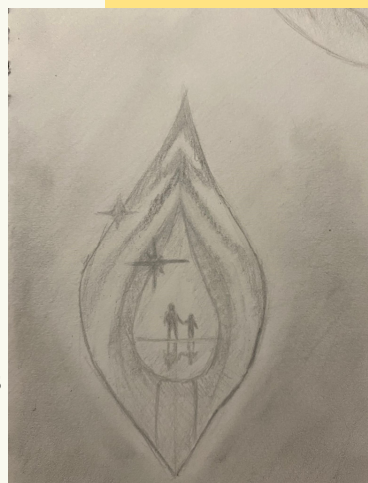
Mi te-amintesc și acum... nu-i râu,
În câmp de maci, tu te scaldai,
Cutremurai lumea și-i surâdeai,
Iar eu mă bucuram de roșul tău.

Mă cufundam în ochiul tău cel brun,
Și nu întâmplător, ca într-un vis,
În ultima ta cursă către Paradis
Multe aș fi vrut să îți tot mai spun.

Când umpleai camera de viață,
Cu pași înceți, de flacără subtilă,
În scumpa și eterna noastră grea idilă,
Vorbeai și ne dădeai speranță.

Erai o pată albă, dintr-un întâi florar
Și până-n miez târziu de toamnă,
Ființa ți-o găseam mereu diafană,
Dar pe retină pari un joc temporar.

de Miruna Curea, clasa a X-a B



Ilustrații: David Alexandru Mihai, clasa a XI-a F

Aventurile lui Mobi-One

Dragă cititorule,

Numele meu este Mobi-one și jurnalul meu de călătorie continuă în Portugalia unde am reprezentat din nou **Colegiul Național de Informatică** în proiectul Erasmus+ 2023-1-RO01-KA121-SCH-000129684.

După călătoria magnifică în Suedia, unde a fost rece și a trebuit să ne îmbrăcăm foarte gros, am decis să plecăm în Portugalia la căldură, unde soarele strălucea și era mereu pe cer. Eram foarte curios să văd diferențele dintre Suedia și Portugalia așa că, în continuare, îți voi descrie amintirile minunate pe care le-am avut alături de noii mei prieteni: Raluca, Magda, Teona, Celia, Alexandra, Maria, Alex, Darius și Rareș.

În prima zi, am luat parte la prezentarea școlii din Barcelos (orașelul modest din Portugalia unde am stat șapte nopți). Am realizat că școala lor nu era foarte diferită de cea din România. Și ei aveau cluburi de robotică, de informatică, o bibliotecă plină cu cărți (am și citit despre istoria orașului, unde s-a născut simbolul cocoșului) și săli de clasă spațioase. M-a surprins să aflu că numărul maxim de copii care iau parte la o oră este de douăzeci. Elevii erau foarte sociabili și plini de entuziasm.

A doua zi, am vizitat orașul Porto, unul dintre cele mai frumoase din țară. Aici am fost pentru prima dată cu barca și am putut simți briza oceanului. A fost de neuitat. Prietenii mei mi-au dat să încerc multe tipuri de mâncare portugheză, cum ar caracatiță cu cartofi la tigaie, Pastel de nata (un dulce pe care cu toții l-am savurat cu toată inima), înghețată și am încercat și pina colada fără alcool, deoarece încă sunt minor. O experiență mai puțin plăcută a fost când m-am ars, deoarece nu am folosit protecție solară, dar pentru viitor am învățat din propria greșeală.

În următoarea zi, ne-am întors la școala unde prietenii mei au prezentat jocurile create de ei, făcându-ne totodată și noi amici. Am primit chiar și un pix de la liceu! Ce bine m-am simțit! Apoi, am mers la shopping și mi-am cumpărat ochelari de soare cu florice-

le. Îmi stăteau foarte bine. De asemenea, am văslit pentru prima dată și pot recunoaște că a fost destul de dificil, iar barca nu era așa de stabilă. Era să cădem în apa și, ce-i drept, m-am udat puțin, însă am considerat că acela a fost botezul meu. Creativi, nu?! Parcul unde ne-am plimbat cu bărcuțele de lemn se numește Parque de São João da Ponte și face parte din Sanctuarul Bom Jesus do Monte de Braga, care este considerat unul dintre cele mai frumoase locuri din Portugalia.

Acum, probabil o să vă descriu ziua mea preferată, deoarece am învățat să negociez la un târg. Ziua de joi a fost dedicat Revoluției Garoafelor. Ea reprezintă lovitura de stat militară de stânga, în urma căreia Portugalia a trecut de la un regim dictatorial la democrație. De asemenea, ea este numită și Ziua Libertății. Am sărbătorit alături de copiii portughezi această zi, dar am fost și la târgul care se organizează în fiecare joi în orașelul unde eram găzduiți. Am făcut o paranteză, ca să înțelegeți de ce am ajuns la





cumpărături. Astfel, de la 10 euro la 5 euro am putut să îmi cumpăr un tricou. Sunt tare, nu-i așa? Am avut totuși grijă și am stat aproape de grup, deoarece erau foarte mulți oameni care voiau să mă fure. Am râs foarte mult cu prietenii mei, pentru că fetele și-au cumpărat tricou cu Messi în țara lui Ronaldo. Observasem niște priviri ciudate de la portughezi în timp ce purtam și eu tricoul, însă a fost amuzant. Mai târziu, am vizitat Muzeul olăritului și am învățat foarte multe lucruri. M-am dat și cu parfum (poate îmi cumpăram unul, însă nu am găsit ceva care să-mi placă), iar după aceea am asistat la un concert și am fost super fericit când am făcut poză cu cei din orchestră.

Deoarece zborul nostru a avut escală și la dus și la întors, am putut vizita și o a treia țară: Elveția. Am descoperit minunatul oraș Zürich, unde am rămas uimit de cât de modern era. Totul în jur părea foarte scump. Am

învățat chiar și câte ceva despre mașini și pot să recunosc că Porsche mi-a atras atenția. Cine știe? Poate o să îmi cumpăr și eu unul când o să fiu mai mare! Dar să nu credeți că nu am învățat nimic. Am vizitat și Muzeul Național Elvețian, unde am descoperit o surprinzătoare expoziție a corpului uman din perioada medievală, exponate care arătau diverse stiluri de îmbrăcăminte și bijuterii, dar și secțiunea dedicată digitalizării.

Portugalia a fost o experiență extraordinară pentru mine pe care nu o voi uita niciodată. Am avut parte de aventuri, râsete, glume, mâncare bună și oameni minunați cu care m-am înconjurat.

Așadar, dragă cititorule, sper că povestea mea, a unui robot din carton, care a trăit emoții adevărate în Portugalia, este pentru tine o inspirație și un avânt ca să vizitezi și tu Portugalia și să înveți multe lucruri frumoase!

Pe data viitoare, cititorule!

Raluca Berbece, clasa a XII-a B

Le Petit Prince

Antoine de Saint-Exupéry

Le Petit Prince est bien plus qu'un simple livre pour enfants; c'est une œuvre intemporelle qui transcende les âges et les cultures. Publié pour la première fois en 1943, ce récit poétique et philosophique explore des thèmes universels tels que l'amour, l'amitié, la solitude et le sens de la vie. Le narrateur, un aviateur échoué dans le désert, rencontre un jeune prince venu d'une autre planète. À travers leurs conversations, le lecteur découvre des réflexions profondes sur la nature humaine et les absurdités du monde adulte. Le narrateur, un aviateur échoué dans le désert, rencontre un jeune prince venu d'une autre planète. À travers leurs conversations, le lecteur découvre des réflexions profondes sur la nature humaine et les absurdités du monde adulte. Chaque planète visitée par le petit prince abrite un personnage symbolisant un défaut ou une absurdité: l'obsession du pouvoir, la vanité, ou encore le matérialisme.

Le style de Saint-Exupéry est empreint de douceur et de poésie, rendant les messages philosophiques accessibles et émouvants. Les illustrations simples mais évocatrices, réalisées par l'auteur lui-même, ajoutent une touche de magie à cette œuvre unique.

Le Petit Prince n'est pas seulement un livre, c'est une invitation à redécouvrir l'importance des choses invisibles aux yeux mais essentielles au cœur. Une lecture incontournable pour les enfants comme pour les adultes, qui rappelle que "on ne voit bien qu'avec le cœur".

Matei Gălușcă, clasa a IX-a C



Fantôme

Helen Grant



Helen Grant réussit à tisser dans *Fantôme* une histoire captivante où mystère et suspense donnent des frissons à chaque page. Ce roman est bien plus qu'un simple récit de maison hantée; c'est une exploration profonde de nos peurs les plus sombres et de la puissance du passé à façonner le présent.

L'action se déroule dans un décor gothique à couper le souffle – un manoir isolé, avec des pièces poussiéreuses et des ombres qui semblent prendre vie. La protagoniste, une jeune femme partagée entre curiosité et peur, découvre des secrets troublants qui te poussent à te demander: jusqu'où irais-tu pour connaître la vérité?

Le style d'écriture de Grant est hypnotisant. Avec des phrases riches en détails saisissants et des descriptions qui donnent la chair de poule, l'auteure instille une tension constante et une irrésistible envie de tourner la page. Les personnages sont complexes, et leurs émotions, si bien dépeintes, que tu te retrouveras souvent à réfléchir sur tes propres expériences et angoisses.

Le livre ne parle pas seulement des fantômes qui hantent une maison, mais aussi de ceux qui hantent les âmes. Il invite à réfléchir à la perte, à la culpabilité et au lien entre passé et présent. Chaque rebondissement est surprenant, et la fin – bien que inattendue – laisse une impression indélébile.

Si tu cherches une histoire qui bouleverse l'imagination, te garde éveillé la nuit et t'offre une expérience littéraire intense, *Fantôme* de Helen Grant est le choix parfait. Une fois commencé, tu ne pourras plus le poser. Prépare-toi à être captivé – et à ressentir les frissons d'un mystère bien construit.

Teodor Hilohi, clasa a IX-a C

Sursă imagini: internet

L'Énigme d'Otilia

George Călinescu

Le roman *L'Énigme d'Otilia*, écrit par George Călinescu et publié en 1938, est une œuvre réaliste balzacienne qui explore la complexité des relations humaines et les défauts de la société de Bucarest au début du XXe siècle. L'histoire aborde des thèmes comme l'amour, l'avidité, le conflit entre générations et l'influence de l'argent sur les relations humaines.

L'intrigue met en avant Felix Sima, un jeune orphelin qui arrive à Bucarest pour poursuivre ses études de médecine. Il s'installe chez son oncle, Costache Giurgiuveanu, un vieil homme avare obsédé par sa richesse et par l'idée de la cacher à son entourage. Dans cette maison, Felix rencontre Otilia, la fille adoptive de son oncle, une jeune femme charmante et énigmatique qui devient rapidement l'objet de son affection et de son admiration.

Entre Felix et Otilia se développe une relation spéciale, basée sur une forte admiration et des sentiments intenses, mais leur relation est constamment compliquée par le comportement contradictoire de la jeune femme. Otilia est tantôt affectueuse et proche de Felix, tantôt distante et préoccupée par une vie différente aux côtés de Pascalopol, un homme mûr et généreux qui la soutient financièrement.

L'intrigue est aussi marquée par le conflit entre Costache Giurgiuveanu et Aglaé, sa sœur, qui cherche à s'emparer de sa fortune. Aglaé et ses enfants, Olimpia et Titi, forment une famille dépourvue de scrupules, prête à tout pour de l'argent. L'atmosphère de la maison est tendue par ces querelles et par l'avidité qui domine presque tous les personnages.

Au fur et à mesure que l'histoire progresse, Costache subit une attaque cérébrale, et la lutte pour l'héritage devient de plus en plus intense. Sa mort plonge tout dans le chaos, et Felix, qui espérait une vie aux côtés d'Otilia, réalise que ses rêves sont loin de la réalité. Otilia part avec Pascalopol, choisissant une vie confortable et stable, tandis que Felix reste seul, mais déterminé à poursuivre ses études et à bâtir son avenir.

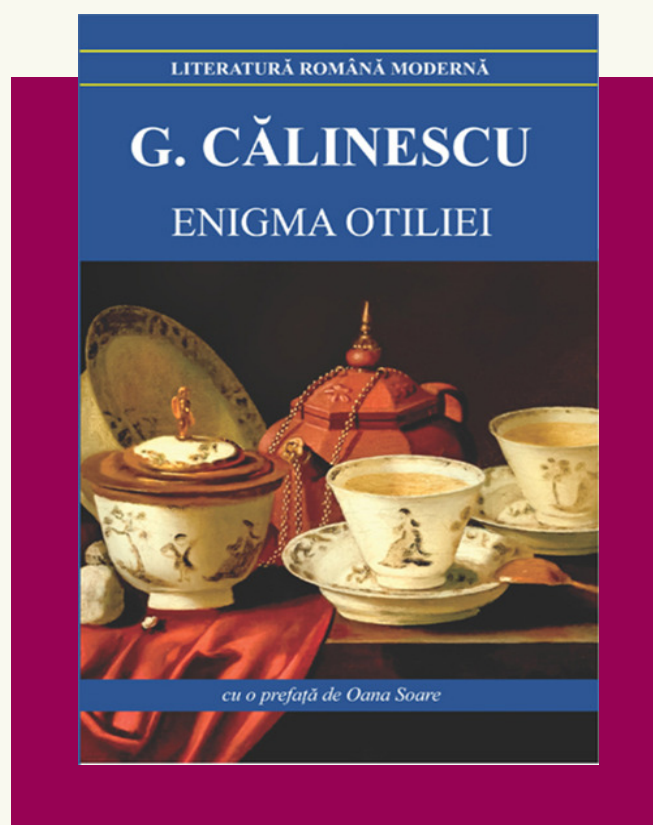
À travers cette fin, l'auteur met en lumière non

seulement la fragilité des relations humaines, mais aussi les effets que l'argent et les ambitions peuvent avoir sur les individus.

L'Énigme d'Otilia est un roman captivant, qui met en avant non seulement l'histoire d'amour entre Felix et Otilia, mais aussi les défauts d'une société gouvernée par des intérêts matériels. C'est une lecture profonde qui incite à réfléchir sur les valeurs authentiques et les choix que l'on

Catincea Manea Strungariu, clasa a IX-a C

Sursă imagine: internet



Totul se termină cu noi

„Uneori, cei care te iubesc te rănesc cel mai tare.”



Bazat pe romanul scris de Colleen Hoover, filmul *Totul se termină cu noi* a prezentat un interes pentru publicul larg având recenzii diverse datorită temelor complexe redactate. Traumele, dar și incidentele dureroase din trecut, dovedesc cum pot influența negativ viața de adult, acțiunile afectându-i și pe cei apropiați. După vizionarea filmului s-a constatat că nu este doar o ecranizare despre o poveste de dragoste perfectă, ci o lecție valoroasă asupra unei probleme sensibile din societatea în care trăim, abuzul asupra femeilor.

Lily Bloom, o tânără ambițioasă și modestă reușește să își îndeplinească visul de a-și deschide propria florărie chiar după moartea tatălui său. Certurile și bătăile dintre părinții acesteia i-au afectat copilăria, făcând-o să-și urască figura paternă, dar ambiționându-se să își depășească trecutul tumultuos. Aceasta îl întâlnește pe Ryle Kincaid, un neurochirurg carismatic, dar complicat. La fel ca Lily, din păcate, nici Ryle nu a avut o copilărie fericită, avându-l pe conștiință pe fratele său pe care l-a împușcat din greșeală atunci când se jucau. Totuși această întâmplare l-a ajutat să-și dorească o meserie ce poate salva vieți, devenind un doctor renumit.

Relația dintre cei doi părea perfectă la început, dar, odată cu trecerea timpului, începe să se degradeze. Traumele trecutului îi macină pe amândoi, fiind nevoiți să facă alegeri dificile care să le definească viitorul. Lucrurile se complică cu adevărat, atunci când în viața lui Lily reapare Atlas Corrigan, prima sa iubire cu care a avut o legătură deosebită. Deodată, tot ce a clădit împreună cu Ryle amenință să se destrame.

Deciziile pripite și fără sens pe care Ryle le ia se răsfrâng într-un mod negativ asupra lui Lily și asupra relației acestora, tânăra ajungând să fie victima unor certuri sfârșite mereu prin bătaie. De asemenea, filmul pune în prim-plan lupta pe care Lily o duce pentru a-și recăpăta respectul de sine și curajul de a lua decizii dureroase, dar necesare.

Filmul explorează în profunzime relațiile interumane, limitele iubirii și puterea de a pune capăt atunci când este nevoie. Povestea sfâșietoare dintre iubire și sacrificiu rămâne fidelă emoției din roman și oferă o experiență puternică prin interpretări memorabile. Atât cartea, cât și filmul îndeamnă femeile ce trec prin astfel de relații toxice să aibă puterea de a lupta și de a recunoaște că nu este firesc să fie victimele abuzurilor de orice natură.

Mina-Bianca Gașpar, clasa a X-a D

Sursă imagini: internet

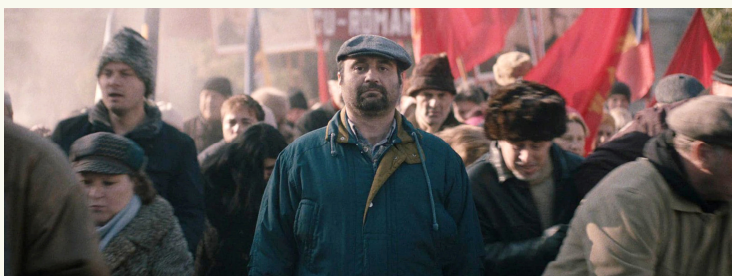


Anul nou care n-a fost

Scris și regizat în totalitate de Bogdan Mureșanu, unul dintre numele demne de așezat în rama cinematografului românesc, filmul *Anul nou care n-a fost* aduce în fața publicului larg încă o producție unică, o tragicomedie minuțios construită pe emoția, agonia și speranța Revoluției Române din iarna anului 1989, peliculă ce a reușit să câștige numeroase distincții încă din vara acestui an și până în prezent, fiind un real succes în cadrul Festivalului de Film de la Veneția, unde a câștigat nu mai puțin de patru premii.

Pe parcursul celor 138 de minute petrecute în cinematograful, m-am simțit uluit să asist la conturarea sublimă a unui impresionant mozaic constituit din șase povești de viață ce se intersectează în ajunul zilei de 21 decembrie, întrunind toate categoriile sociale, portretizate magistral de actori notorii: Iulian Postelnicu, în rolul securistului ce dirijează, atât mutarea mamei sale, interpretată de Emilia Dobrin, cât și actele de rebeliune ale „elementului muncitor”, ilustrat de către Adrian Văncică; Mihai Călin intră în pielea regizorului responsabil de filmarea programului de Revelion, exasperat și, totodată, îngrijorat de firea artistică și rebelă a propriului fiu, adus la viață de Andrei Miercure, ce dorește trecerea frauduloasă a graniței; în plus, situația sa regizorală devine și mai tensionată atunci când este nevoit să găsească o sosie potrivită, întruchipată de Nicoleta Hâncu, pentru protagonista fugită „dincolo” ce trebuia să aducă omagii partidului prin tradiționalul plugușor.

Jocul actoricesc este potențat, atât de prezența unor nume dragi nouă, cinefililor, precum Marian Rîlea, Elvira Deatcu, Gabriel Radu sau Manuela Hărăbor, cât și de abundența de cadre, decoruri, vestimentații și obiecte ce redau din plin trăirile perioadei comuniste: penarele din lemn, primite de la moș Gerilă, portocalele și bananele ce se coceau doar iarna, hainele lălâi și amărâte, daciile negre ce înspăimântau până în măduva oaselor populația sau sufrageriile împânzite de bibelouri și mileuri. În plus, celebrele șlagăre românești ale vremii, omniprezente pe durata peliculei, completează monumental tabloul cinematografic al „epocii de



aur”.

Prin caracterul său de tragicomedie, filmul reușește să surprindă exemplar firul vieții din multiple perspective, reconstituind traiul modest al majorității, pe cel privilegiat al oamenilor-cheie, obedița instaurată prin frică, subversivitatea izbucnită din dorința de libertate, dar și cenzura accentuată, uneori jucată pe degete de artiști sau studenți ce prin glume subtile criticau fără sensibilitate sistemul și regimul comunist.

Situațiile cu rol în generarea comicului și replicile fine cu dublu-sens, împletite cu prestația minunată și plină de naturalețe a elitei de actori, au reușit să valorifice verosimil atmosfera sumbră, plină de agonie a perioadei predecembriste, subliniind nuanțat valența argotică a scenariului scris în manieră excepțională: „Da’ să fure, mă, că nu zice nimeni să nu fure. Da’ nu de unde se vede”, „Ce-ați fost la viața dumneavoastră, dacă nu vă supărați că întreb?/O proastă!”, „I-am scris moșului și ce-și dorește tata – să moară Nea’ Nicu”.

Pelicula este una deosebită, un roller-coaster de emoții, sentimente și trăiri, o lecție demnă de învățat despre trecutul apropiat nouă ca națiune, fără clișee sau scene exagerate în van, o interpretare artistică remarcabilă a evenimentelor istorice desfășurate acum 35 de ani în urmă.

În încheiere, recomand cu mare căldură vizionarea filmului, în special dacă se număra cineva printre pasionații de istorie și nu numai, celor ce vor să „trăiască” pentru aproximativ două ore și jumătate agitația și frământarea părinților și a bunicilor din zilele Revoluției sau celor ce sunt deja iubitorii (ori doresc descoperirea) cinematografului românesc.

Georgiana Lalău, clasa a XII-a D

Sursă imagini: internet

Le film *Oppenheimer*



Christopher Nolan parvient, une fois de plus, à créer un chef-d'œuvre cinématographique en racontant l'histoire de l'un des

personnages les plus importants du XX^e siècle, Robert J. Oppenheimer, le “Père des bombes atomiques” joué par le célèbre acteur Cillian Murphy. Christopher Nolan aborde l'histoire avec une structure narrative complexe, combinant la chronologie traditionnelle avec des flashbacks et des scènes en noir et blanc qui symbolisent différentes perspectives. Un montage rapide et des dialogues denses créent une atmosphère tendue. Sa technique de mise en scène spécifique de combinée à des effets spéciaux pratiques, parvient à transformer l'explosion du test Trinity en

un moment d'une beauté dévastatrice, sans tomber dans les clichés typiques des films de guerre. L'acteur principal, Cillian Murphy, présente le conflit intérieur du personnage, celui d'un homme pris entre le progrès scientifique et la responsabilité morale de la destruction que son invention peut entraîner.

En conclusion, *Oppenheimer* est plus qu'un biopic; c'est une expérience cinématographique. C'est l'un des films les plus importants de la décennie qui mérite d'être vu et discuté.

Rareș Andrei Hasna, clasa a IX-a C

Sursă imagine: internet

Marcel la Coquille avec des Chaussures

Marcel la Coquille avec des Chaussures est bien plus qu'un simple film d'animation. C'est un voyage émotionnel et profond dans l'univers d'un personnage inhabituel : une petite coquille, d'une taille minuscule, avec une personnalité vibrante et pleine de curiosité. La voix de Marcel, interprétée avec sensibilité par Jenny Slate, nous séduit dès les premiers mots, tandis que l'animation en stop-motion donne vie à cet univers minuscule avec une précision étonnante. L'histoire de Marcel est celle de la perte, de la solitude et de l'espoir. Après avoir survécu à une tragédie qui a emporté sa famille, Marcel et sa grand-mère, Connie, tentent de reconstruire une nouvelle vie. Lorsqu'un documentaire sur eux devient viral, Marcel se rend compte qu'il n'est pas seul et qu'il existe une communauté qui l'accepte et l'aime.

Le film explore des thèmes universels tels que l'amitié, la famille, la perte et l'acceptation de soi, de manière délicate et émouvante. Marcel, avec sa naïveté et sa sagesse enfantines, nous invite à voir le monde à travers ses yeux et à apprécier les choses simples. Sa relation avec le documentariste Jesse est spéciale, fondée sur la confiance et le respect mutuel.

Marcel la Coquille avec des Chaussures est un film qui vous fait rire et pleurer en même temps. L'humour subtil et les observations fines de Marcel sur la vie créent des moments de joie authentique, tandis que les instants de tristesse vous touchent profondément. L'animation en stop-motion est un élément clé du film, offrant une atmosphère chaleureuse et intime. Les détails minutieux des décors et des expressions

faciales des personnages donnent vie au monde de Marcel de manière magique. La petite coquille nous enseigne que, peu importe nos dimensions ou les obstacles que nous rencontrons, nous pouvons trouver de la joie dans les choses simples et construire des connexions significatives avec les autres. C'est un film qui nous rappelle que chacun de nous est spécial et mérite d'être aimé et apprécié. Que vous soyez enfant ou adulte, vous trouverez dans cette histoire un petit morceau de vous-même.

Alexia Apetri, clasa a IX-a C

Sursă imagine: internet

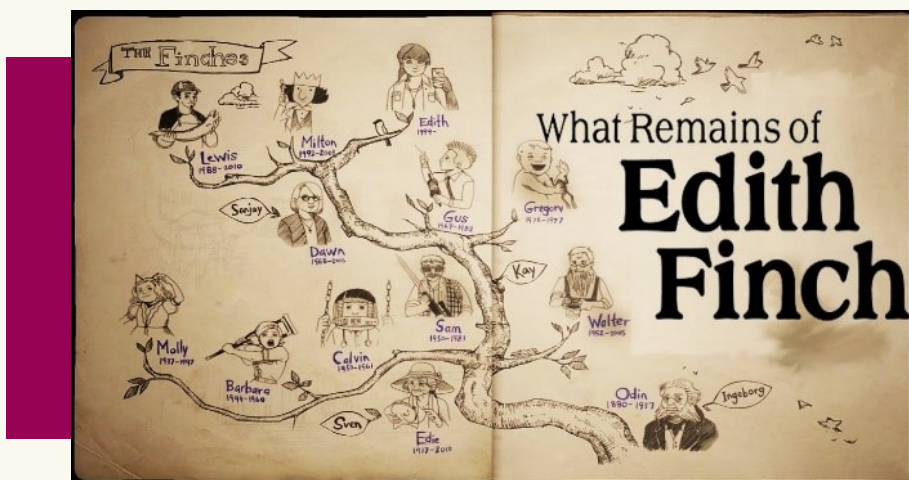
What remains of Edith Finch

“Si nous vivions éternellement, nous aurions peut-être le temps de comprendre les choses. Mais dans l'état actuel des choses, je pense que le mieux que nous puissions faire est d'essayer d'ouvrir les yeux. Et comprenez à quel point tout cela est étrange et bref.” – Edith Finch

Un simple first-person, walking simulator pour certains, une histoire émotionnelle et tragique pour d'autres, *What Remains of Edith Finch*, le jeu gagnant du prix Bafta en 2018 dans la catégorie "Meilleur jeu" et de plusieurs autres prix importants, le deuxième jeu développé par le studio indépendant Giant Sparrow et publié par Annapurna Interactive, révèle les mystères et les dires compliquées de la famille Finch.

Les membres de la famille Finch s'installent en Amérique vers 1930, et bientôt ils sont accompagnés de rumeurs provoquées par leur courte durée de vie: des morts tragiques et inexplicables semblent être prédestinées pour tous les membres qui vivaient dans la maison Finch. La protagoniste Edith, âgée de seulement 11 ans, et sa mère, la laisseront derrière elle, dans l'espoir d'échapper à la soi-disant malédiction, mais le désir d'éluider les mystères ramènera la jeune fille. Lorsqu'elle aura 18 ans, après avoir reçu la clé de la maison, elle commencera à explorer toutes les pièces où ont vécu les 4 dernières générations de sa famille, dont elle ne savait pas grand-chose. Avec la mort d'un membre, une nouvelle porte s'est fermée à clé, un Finch n'est plus qu'une histoire.

Tout au long du jeu, vous explorez la maison avec Edith, découvrant ensemble des lettres, des journaux intimes ou des documents des Finches décédés. Leur lecture revient à transposer le personnage dans son histoire, à vivre avec lui les derniers instants de sa vie et à découvrir les événements qui ont conduit à sa fin tragique. Même si le thème du jeu peut paraître sombre, il parvient à reproduire un fil narratif émotionnel sur la façon de



faire face à la perte d'un être cher. Spécifique aux walking simulators, l'essentiel du jeu est basé sur la marche. Pendant que vous explorez le chemin vers la maison familiale Finch, le bâtiment lui-même ou les souvenirs de ses membres, des lignes du monologue d'Edith apparaîtront à l'écran. Parfois, vous devrez interagir avec une poignée, une porte ou une fenêtre pour avancer. Bien que le jeu ne donne pas d'indices sur ce que vous devez faire dans certaines interactions, il est assez facile de comprendre ce que vous devez faire. Le walkthrough ne prend que deux heures, ce qui fait de *What remains of Edith Finch* un jeu parfait si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas investir trop de temps devant l'ordinateur pour découvrir l'histoire des personnages.

Les graphiques, spécifiques à ce type de jeu, sont une combinaison parfaite de réalisme stylisé, qui surprend par la multitude de détails dans chaque coin de la maison, donnant l'impression qu'elle est encore habitée. Les chambres des Finches sont le reflet de leur personnalité, comme en témoignent les objets soigneusement placés partout. La beauté des paysages se combine à la tragédie de l'histoire, et l'atmos-

phère est complétée par la soundtrack émotionnelle créée par Jeff Russo, qui plonge le joueur dans un état à la fois de tranquillité et de mélancolie.

À première vue, le prix de 18,50 \$ peut vous décourager d'acheter un jeu que vous pouvez terminer en seulement deux heures, mais *What remains of Edith Finch* ne concerne pas le temps que vous passez à y jouer, mais les histoires qu'il raconte sur la famille Finch. C'est un incontournable pour tout amateur de jeux indépendants ou de jeux basés sur une his-

Gabriela Ifrim, clasa a XI-a E

Sursă imagini: internet



Tiny Glade

Într-o industrie plină de *shootere*, *RPG-uri*, *gacha games* și simulatoare, un joc despre Lego în varianta digitală pare să fie ceea ce ne lipsea. Tiny Glade, jocul de debut al studioului Pounce Light (format din doar doi oameni, Anastasia Opara și Tomasz Stachowiak), pune în valoare o abordare nouă pentru genul *diorama builders*, concentrându-se pe atmosfera liniștită și pe gestionarea unei lumi mici, dar pline de viață.

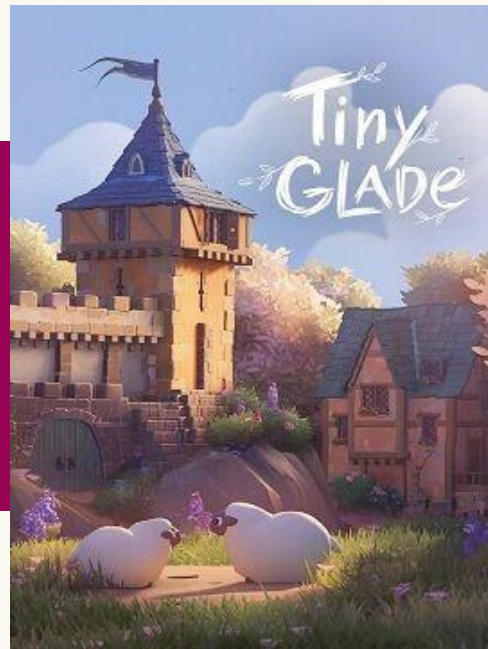
Tot ceea ce trebuie să faci în Tiny Glade este să-ți dai frâu liber imaginației și să construiești. Spațiul pus la dispoziție este destul de mic, o poieniță plină de copaci în care poți modela terenul așa cum îți dorești. Prea mulți copaci? Îi poți defrișa. Prea puțină vegetație? Poți adăuga flori, râuri și nuferi. Prea plat terenul? Poți ridica bolovani sau poți săpa în pământ pentru a-i oferi tot felul de denivelări sau forme variate. După ce te-ai hotărât cum vrei să arate relieful,



nu rămâne decât să-i adaugi clădiri: case medievale, turnuri de vrăjitori, poteci pietruite, țarcuri pentru oile care se găsesc în toată poiana (și cu care poți interacționa dând click pe ele) sau orice îți trece prin cap.

Uneltele puse la dispoziție, deși par puține, sunt destul de diverse. Prin modurile în care acestea pot fi combinate, prin faptul că jocul completează de la sine anumite aspecte legate de îmbinarea armonioasă a structurilor (parcă gândind „cum ar putea arăta mai bine?”), Tiny Glade reușește să compenseze pentru aparenta lipsă de conținut, dar lăsând loc pentru posibile update-uri. Totodată, jocul oferă o gamă largă de modificări care pot fi aduse clădirilor ridicate: dacă proiectezi o potecă spre o casă, apare o ușă; poți alege, dacă vrei, un acoperiș mai rotund, mai ascuțit sau chiar cu aspect de zid de cetate, poți modifica înălțimea, lățimea și lungimea acestora, poți suspenda clădirile în aer pentru a crea tot felul de efecte inedite.

Pe lângă modul obișnuit de joc care oferă libertate tota-



lă, Tiny Glade mai are o opțiune: tematici zilnice. În fiecare zi, jucătorilor le este pus la dispoziție câte un șablon pe care să-l dezvolte pe baza unei teme date. Astfel, este adăugată o doză de motivație intrinsecă, încurajând explorarea continuă a lumii jocului. În același timp, este o ocazie pentru comunitatea jucătorilor de a-și împărtăși creațiile și chiar să realizeze competiții amicale.

Grafica este una dintre părțile cele mai speciale ale acestui joc. Artstyle-ul *cartoonish* este fermecător, combinând un design 3D simplu, dar detaliat, cu elemente de natură stilizată. Peisajul (care poate fi ales în funcție de cele patru anotimpuri) are un aspect magic, cu o paletă de culori pastelate care, împreună cu soundtrack-ul compus cu atenție de Oda Tilset, creează o atmosferă liniștitoare, caldă, relaxantă.

Tiny Glade demonstrează că nu e nevoie să asaltezi jucătorul din toate părțile cu inamici sau cu tot felul de obiective pentru a te bucura de experiența unui joc video de calitate. Așadar, este ideal, atât pentru amatori, cât și pentru cei care se consideră gameri profesioniști.

Gabriela Ifrim, clasa a XI-a E

Sursă imagini: Steam & creații proprii în joc



Desenul, pasiunea mea

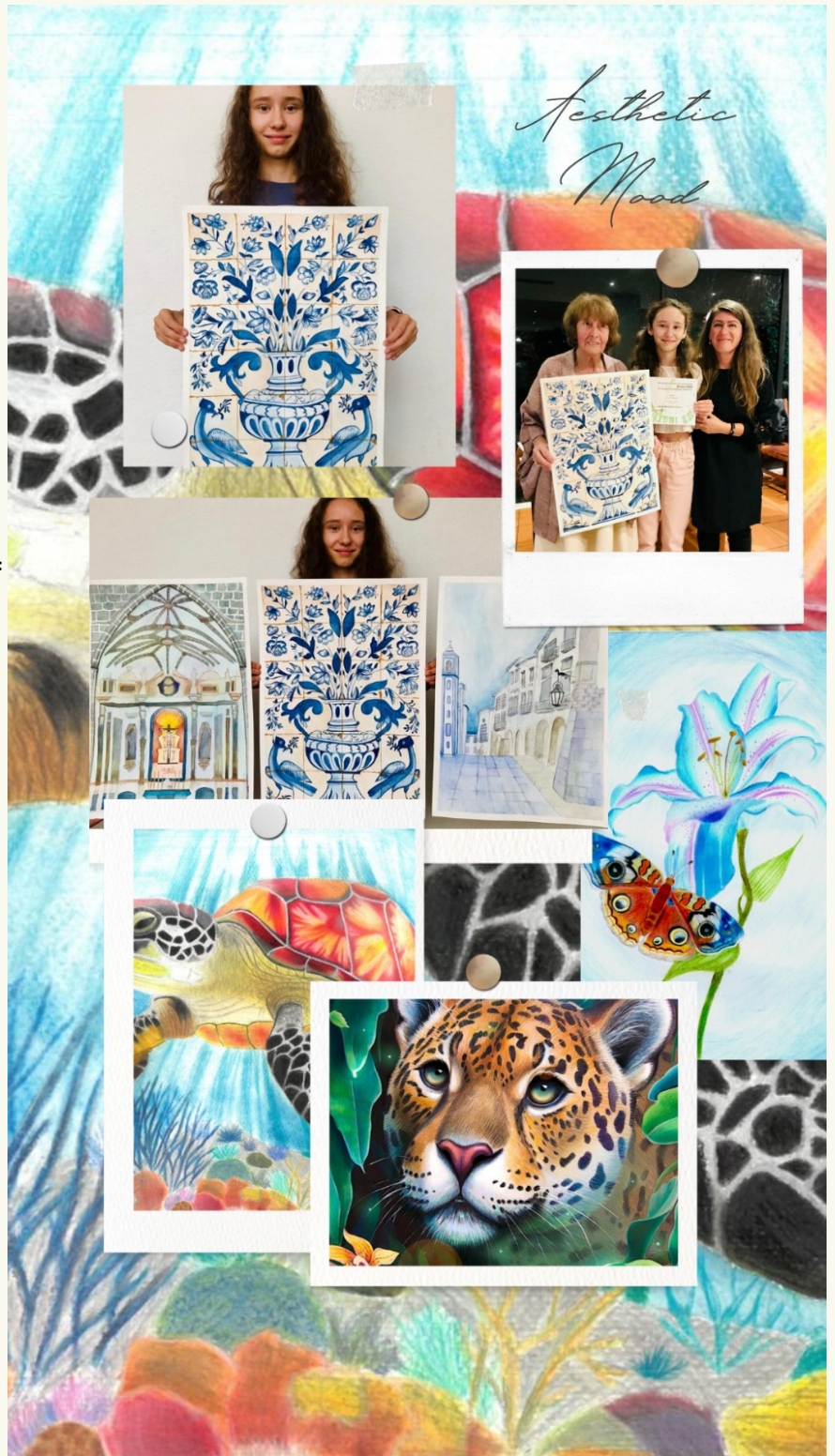
Încă de mică, lumea mea a fost plină de culori. Fiecare creion colorat, fiecare nuanță și fiecare desen pe care îl realizam era o fereastră către imaginația mea. Îmi plăcea să creez lumi pe hârtie, să dau viață unor forme și personaje care existau doar în mintea mea. Pasiunea pentru desen m-a însoțit mereu, crescând odată cu mine, iar creioanele colorate au devenit tovarășii mei de drum.

Acum, la vârsta de 12 ani, acea joacă s-a transformat în artă, iar visul meu de a participa la un concurs internațional a devenit realitate. Între 6 și 12 octombrie 2024, am avut onoarea să particip la **International Meeting of Juvenile Art** din orașul Evora, Portugalia, o competiție internațională de arte plastice destinată copiilor și tinerilor din întreaga lume.

Lucrarea mea, care a obținut premiul I, a fost un desen realizat după o reprezentare cu azulejos, plăcile decorative specifice culturii portugheze. Am încercat să surprind nu doar frumusețea acestor plăci, ci și povestea pe care ele o spun prin culori și forme.

Participarea la acest concurs și premiul obținut le datorez doamnei profesor Cristina Petrariu de la Asociația Culturală „Arte.Ro” și Palatul Copiilor din Piatra-Neamț, sub îndrumarea căreia am reușit să îmi dezvolt abilitățile și să mă pregătesc pentru provocările acestui concurs.

Concursul mi-a oferit ocazia să îmi afirm pasiunea și să înțeleg mai bine rolul artei în comunicarea ideilor și emoțiilor. Arta este mai mult decât o simplă pasiune - este modul meu de a interacționa cu lumea din jur.



Casia Rînja-Ciobotă, clasa a VI-a B



Desenul a devenit

pasiunea mea pe măsură ce am crescut. Nu pot spune cu exactitate ce m-a atras spre artă, dar știu că, de fiecare dată când desenez, reușesc să mă detașez de realitate. Este un moment în care mă regăsesc, mă relaxez și simt o adevărată plăcere în ceea ce fac. Pentru mine, desenul nu este doar o activitate, ci o formă de exprimare și o sursă de liniște.

22 octombrie 2024

Dragă jurnalule,

Astăzi am plecat într-o excursie la Bran. Cu entuziasm, am așteptat acest moment încă de când am aflat că voi călca pe urmele unor pași legendari. Visul avea să devină realitate. Am plecat dis-de-dimineață din Piatra-Neamț, pe o vreme ce accentua senzația de lume bântuită.

Drumul a fost destul de lung și dificil, cu multe serpentine, însă timpul a trecut rapid, ascultând muzică și cântând împreună cu toți colegii. Din când în când, privirea ne era furată de nenumărate peisaje cu copaci multicolori. După cinci ore, ne-am trezit în fața mărețului Castel Bran. Îți pot spune că acesta mi-a atras din prima atenția, căci părea desprins dintr-o poveste.

Vizita a început urcând poteca din curtea castelului.



În interiorul său, am descoperit povestea reginei Maria și am învățat despre lumi trecute cu ajutorul ghidului care, de altfel, a fost și prietenos. Fiecare cameră ascundea câte o istorisire diferită, dar cel mai mult mi-au plăcut turnurile ale căror scări înguste le-am străbătut pentru a descoperi priveliști ale munților împăduriți ce se vedeau în depărtare. Bineînțeles că am immortalizat imagini pe care le voi păstra aproape de suflet. Acest loc și-a lăsat o amprentă în inima mea care nu va fi ștearsă ușor. Ce să îți mai spun? Pe renumitul conținut l-am întâlnit, dar aceasta e o altă poveste.

Că tot a venit vorba, campusul unde am locuit ascundea Valea cu povești. Recunosc că m-am simțit din nou copil, când am străbătut lumea imaginară ce luase contururi neașteptate. Uitându-mă

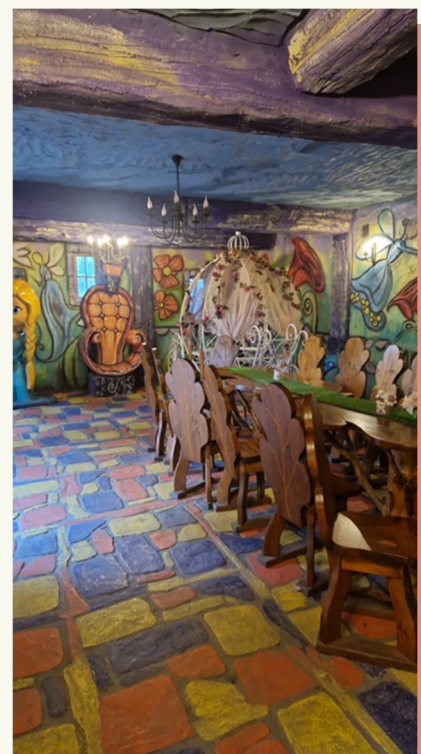
în jur, am realizat că și bunii mei colegi s-au reconectat cu o parte apusă a ființei lor. Și astfel, am înțeles-o pe vulpea din Micul prinț care ne-a transmis că "Limpede nu poți să vezi decât cu inima."

După un treasure hunt pe cinste, realizat în lumea personajelor, ne-am așezat în jurul focului de tabără și am cântat diferite melodii cu iz arhaic, dar neașteptat de plăcute.

De cu seară, sufletele noastre vibrau a cântec, joc și voie bună.

Revin în curând cu alte noutăți!

**Rebeca Blaga și
Cristiana Humă,
clasa a VII-a B**



Laponia - mirajul Cercului Polar

Anul 2025 a început feeric pentru mine, cu o excursie în partea finlandeză a Laponiei, chiar din primele zile ale lunii ianuarie. Am avut o vacanță de poveste în care am descoperit diverse aspecte ale culturii finlandeze, în fiecare zi bucurându-mă de noi activități uimitoare, de la o vizită la o fermă de reni, până la întâlnirea cu Moș Crăciun.

În prima zi am vizitat capitala Finlandei, Helsinki, încercând să mă obișnuiesc cu temperaturile scăzute. M-a fascinat prin simplitate, dar și prin căldura și bunăvoința oamenilor. Am vizitat portul din Helsinki, unde câțiva localnici aveau ritualuri de relaxare, surprinzătoare pentru mine, ca turist, dar perfect normale pentru ei. Aceștia ieșeau din saună în costum de baie la temperaturi foarte scăzute și înotau în Marea Baltică, printre sloiuri de gheață. Am ajuns apoi și în piața de pește și am observat o multitudine de preparate pe baza de pește sau icre, considerate delicatose, la niște prețuri exorbitante. Seara eram în gară, așteptând trenul pentru a părăsi capitala, în căutarea unor noi aventuri, spre Kemi și Rovaniemi.

Experiența primei seri a fost inedită, întrucât am petrecut noaptea în trenul lui Moș



Crăciun! Am dormit în cușete și am fost toți fascinați de drum, totul în jur fiind acoperit cu zăpadă. Desigur că somnul a fost întrerupt de dorința de a vedea din tren Aurora Boreală, dar întâlnirea cu ea a fost mult mai târziu. A doua zi am ajuns în Kemi, un orașel mic și foarte puțin populat, unde am experimentat prima dată plimbarea printre munții de zăpadă. Aici am vizitat un parc de gheață și ne-am plimbat prin păduri pe lacuri înghețate. Spre seară am explorat orașul, am vizitat Muzeul de Istorie local și ne-am relaxat în sauna de la hotel, urmând ca a doua zi să ne continuăm drumul către nord.

În jurul prânzului am ajuns în Rovaniemi, capitala administrativă a Laponiei și orașul lui Moș Crăciun. Ne-am îndreptat repede, curioși și nerăbdători, spre casa Moșului. Ca să ajungi la el trebuia să treci printr-un labirint desprins dintr-o poveste: cadouri împărțite peste tot, jucării, diverse materiale colorate și mulți spiriduși zâmbitori. După traseul pitoresc, l-am întâlnit, în sfârșit, pe Moș Crăciun. A fost o experiență greu de descris în cuvinte. A fost unul dintre cele mai emoționante momente din viața mea, mi-am îndeplinit visul de a întâlni personajul care face în fiecare an Crăciunul să fie... Crăciun. Atâția ani am așteptat cu nerăbdare cadourile de la el, puneam prăjiturile și lapte ca să aibă forță să ducă cadourile la copiii din întreaga lume. Și iată, acum sunt în fața lui, ne-am îmbrățișat ca și cum am fi cei mai buni prieteni. Ne-am fotografiat ca să avem o amintire palpabilă, dar voi rămâne cu acel moment întipărit pentru



totdeauna în memorie. Ulterior, într-o altă încăpere, am putut să observăm scrisorile trimise de copiii din întreaga lume. De asemenea, am putut și noi, la rândul nostru, să scriem scrisori pentru cei dragi, chiar optând ca acestea să fie expediate în decembrie 2025, înaintea Crăciunului viitor. De asemenea, aici am trecut Cercul Polar de Nord, deci am ajuns la Polul Nord! Evident că ne-am luat și certificate care atestau acest lucru - ca să nu uităm și să ne mândrim că am ajuns până acolo - și ne-am distrat făcând fotografii hazlii.

Următoarele zile au fost petrecute parțial în satul lui Moș Crăciun, unde am descoperit atracțiile parcului: am mâncat carne de ren și de elan, supă de somon, am vizitat un restaurant de gheață și ne-am jucat pe patinoar și pe toboganele de gheață.

Este clar că Moș Crăciun este atracția principală a Laponiei, dar, pe lângă întâlnirea cu el, una dintre momentele mult așteptate a fost vânătoarea de Auroră Boreală. Pentru aceasta, ne-am echipat cu salopete, mănuși, căciuli și fulare speciale oferite de ghizi pentru a menține căldura și am pornit într-o expediție departe de luminile



orașului, unde fenomenul este vizibil. Am stat în jurul focului, ne-am jucat prin zăpadă și am admirat neaua strălucitoare. Dintr-o dată, pe cer au început să apară diferite nuanțe de verde care se mișcau, dansau după ritm numai de ele știut. Inițial, nu am știut dacă acela este momentul așteptat, dar, pe măsură ce se clarifica, ne-am dat seama că ne uităm la Aurora Boreală. Nicio fotografie nu a capturat perfect frumusețea peisajului, întrucât era ca o furtună de culori care se mișcau în diferite forme cu viteză pe cer. Cu toții am fost fascinați de experiență, iar liniștea din acea întindere de zăpadă la -28 de grade Celsius ne-a făcut pe toți să privim altfel viața nordică.

O altă activitate a fost vizita noastră la o fermă de reni. Aici, ghidul, originar dintr-o familie veche de crescători de reni, ne-a povestit legende populare finlandeze, ne-a explicat tradițiile lor și ne-a arătat diferite obiecte populare, în timp ce noi savuram sucul fierbinte tradițional de merișoare alături de biscuiții cu scortîșoară și ghimbir. A urmat o plimbare cu o săniile trase de reni. Aceștia, foarte blânzi, ne-au permis să ne apropiem și ne-au lăsat să îi ghidăm pe traseu. Renul pe care eu l-am condus, Turo, era albicios, cu picioare maro, și foarte mâncăcios. În această zi, am simțit frigul cu adevărat, temperaturile ajungând în jur de -37 de grade Celsius.

În ultima seară, ne-am bucurat de o vizită la o fermă de câini husky. După întâlnirea cu Moș Crăciun, a fost momentul meu preferat din această excursie. Toți câinii aveau nume inedite și stăteau în cuști separate, în funcție de poziția pe care o ocupau când trăgeau săniile. Erau jucăuși și foarte



pufoși. Ghidul ne-a explicat procesul de îngrijire a câinilor și cum sunt aceștia antrenați pentru a trage săniile. Bineînțeles, a urmat o plimbare cu sania trasă de husky. Traseul a fost prin pădure, în liniște, așadar am putut observa, pentru ultima dată în această excursie, peisajul alb și cerul înstelat, cu o lumină specifică Polului Nord.

În dimineața următoare, am pornit cu un tren de mare viteză către Helsinki, de unde am luat avionul către casă. A fost una dintre cele mai frumoase destinații pe care le-am văzut. Am simțit adevărata magie a Polului Nord, cea pe care o ascultam în poveștile de Crăciun pe care mi le citeau bunicii încă de când eram foarte mică. De asemenea, a fost o excursie plină de activități palpitate, în natură, unde am putut să admirăm peisajul arctic din mai multe ipostaze. În ciuda frigului și oboselii, cu siguranță aș repeta experiența! De altfel, așa spune și legenda: cine trece o dată de Cercul Polar și simte magia Nordului, sigur va reveni. Ca om sau ca ren!

Iarina Zlăvoc, clasa a XI-a A

Balul Bobocilor CNI 2024

Balul Bobocilor din 2024 de la Colegiul Național de Informatică a fost pentru mine una dintre cele mai frumoase experiențe trăite, dar și una dintre cele mai solicitante. În calitate de organizator, am simțit presiunea de a face ca totul să iasă perfect, iar acest lucru a însemnat multe ore de planificare și pregătire. Încă de la început, am realizat că un astfel de eveniment necesită dedicare, muncă în echipă și atenție la detalii. A fost o provocare constantă să îmbinăm ideile, să rezolvăm problemele care apăreau și să ne asigurăm că fiecare detaliu contribuie la o seară memorabilă. Totodată, organizarea acestui bal a fost un start bun pentru clasa a XII-a, oferindu-mi oportunitatea de a-mi testa și perfecționa abilitățile de coordonare și leadership.

Pe parcursul organizării, am avut ocazia să învăț lucruri noi și să descopăr diverse aspecte ale coordonării unui eveniment de o asemenea amploare. Am învățat că un astfel de proiect cere adaptabilitate și răbdare, iar momentele în care am găsit soluții pentru situațiile neprevăzute au fost printre cele mai valoroase lecții. De asemenea, am observat cât de important este să păstrezi o viziune clară asupra obiectivelor, în ciuda obstacolelor care apar pe parcurs.

Una dintre cele mai mari satisfacții a fost antrenarea bobocilor, niște elevi minunați care m-au inspirat cu energia și entuziasmul lor. Am petrecut ore împreună la repetiții, învățând coreografiile și lucrând la prezentările individuale. Ei au adus un plus de vitalitate evenimentului și m-au motivat să dau tot ce am mai bun. Teodora Timofte, Tudor Barna, Andrei Petrescu, Tudor Corfă, Miruna Mihăilescu, clasa a IX-a B, Cătălina Pruteanu, clasa a IX-a D, Mara Gherasim, Corneliu David, clasa a IX-a C, Elena Nistor și Darius Alungulesei, clasa a IX-a A, sunt bobocii care au dat tot ce au putut ca să încânte publicul și să câștige titlurile mult râvnite: **Miss Boboc–Teodora Timofte** și **Mister Boboc–Andrei Petrescu**, ambii din clasa a IX-a B.

Un rol esențial în reușita **Balului Bobocilor** l-a avut sprijinul domnului diriginte Gheorghe Ma-



nolache, al doamnei director Daniela Neamțu și I domnului director Vasile Diaconu. De-a lungul pregătirilor, ei au fost un adevărat suport pentru noi, oferindu-ne îndrumări și încurajări constante. Încurajările lor ne-au motivat să ne păstrăm entuziasmul și să ne concentrăm pe fiecare detaliu al evenimentului. În plus, juriul excepțional, format din doamnele profesor Luminița Cozma, Mariana Fronea, Lucica Horhogeia și Cristina Alterescu, a adus o notă de profesionalism și eleganță în seara balului. Evaluările lor obiective au contribuit la atmosfera unică a evenimentului.

Nu în ultimul rând, vreau să le mulțumesc colegilor mei de clasă și din colegiu, care au fost implicați în organizare alături de mine. Fără sprijinul lor, nu aș fi reușit să duc la bun sfârșit toate sarcinile care apăreau zilnic. Fiecare dintre următorii: Larisa Bârlădeanu, Alecsia Andronic, Ana Maria Avarvarei, Dimitri Bogan, Ștefan Caba, Codrin Strâmbu, Cristian Coroi, Matei Bunghez, Daniel Isache, Denisa Bojani, Andreea Caia, Miruna Amățoaiiei, Matei Cenușă, Eric Condorache, Denis Neacșu, George Cojocar, Cristian Veleşcu, Codrin Preda, Mihnea Petraru, Adelina Creangă, Robert Măstăcăneanu, Cosmin Văideanu, a adus o contribuție esențială, iar implicarea și dăruirea lor mi-au arătat ce înseamnă spiritul de echipă.

Balul Bobocilor 2024 va rămâne pentru mine o amintire de neuitat, o lecție despre responsabilitate, prietenie și puterea unei echipe unite, un moment care a marcat un început promițător pentru anul final de liceu.

Raluca Berbece, clasa a XII-a B

PARTENERI

PRIMĂRIA MUNICIPIULUI



PIATRA-NEAMȚ



ALEXANDRU IOAN CUZA
UNIVERSITY of IAȘI

SPONSORI

GRUPUL DE FIRME GIROV

Merlin's
vitam!n aqua[®]



algolymp



FARMACIA
ARDEALUL



ISSN 2065 - 7854
EDITURA ALFA A CASEI CORPULUI DIDACTIC NEAMȚ
STR. PETRU RAREȘ, NR. 24, COD 610119, PIATRA-NEAMȚ
TEL. 0333 401 92
FAX 0233 233 885