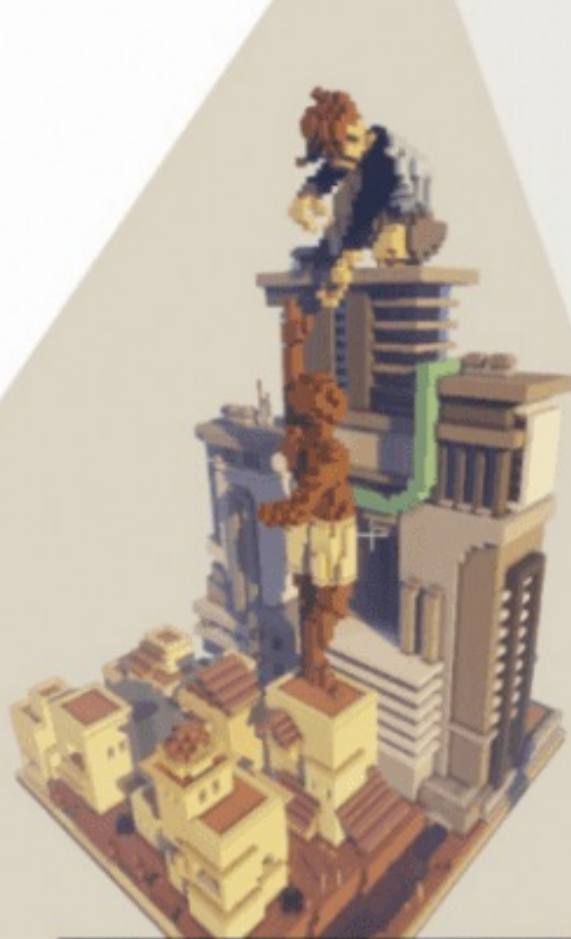


# informatic@[365]

PROGRAMARE CREATIVA  
DE JOCURI SI APLICAȚII  
-PCJA-



MINECRAFT  
PENTRU EDUCATIE





Descriere foto:

## **Fundația EOS lansează proiectul Informatica 365 în parteneriat cu Microsoft România, prin programul global de responsabilitate socială Microsoft YouthSpark.**

Deși proiectul se adresează profesorilor de gimnaziu, beneficiarii finali vor fi elevii, pentru că în cadrul materiei Informatică și TIC pot dobândi cunoștințe de programare prin intermediul Minecraft pentru Educație (versiune a în Minecraft, dezvoltată special pentru scopuri didactice) și prin cursurile Programare Creativă prin Jocuri și Aplicații.

Prin această măsură, România se înscrie în rândul țărilor din Europa care au introdus studiul obligatoriu al informației tehnologia informației și comunicațiilor la ciclul gimnazial.

„Fundația EOS lansează proiectul Informatica 365 în parteneriat cu Microsoft România, prin programul global de responsabilitate socială Microsoft YouthSpark. Deși proiectul se adresează profesorilor de gimnaziu, beneficiarii finali vor fi elevii, pentru materia obligatorie Informatică și TIC pot dobândi cunoștințe de programare prin intermediul Minecraft pentru Educație (versiune a în Minecraft, dezvoltată special pentru scopuri didactice) și prin cursurile Programare Creativă prin Jocuri și Aplicații.

Prin această măsură, România se înscrie în rândul țărilor din Europa care au introdus studiul obligatoriu al informației tehnologia informației și comunicațiilor la ciclul gimnazial, într-un context în care informatica are rolul de a educa elevii / creatorii de instrumente computaționale (spre exemplu aplicații software), în timp ce tehnologia informației îi educă pe doar utilizatori de tehnologii informatice (hardware și software).

În plin avânt al societății informaționale, cele mai căutate locuri de muncă nici nu existau în urmă cu 10 sau chiar 5 ani. Raportul „The Future of Jobs” publicat cu ocazia Forumului Economic Mondial de la Davos, 2016. Printre principalele producători de schimbare în ceea ce privește locurile de muncă vor fi: cloud computing, tehnologiile big data, Internetul de lucru, robotica avansată, inteligența artificială, machine learning, toate acestea necesitând cunoștințe / abilități de programare și utilizare a tehnologiei.

[citeste si]

Aceste perspective creează necesitatea concretă de a transforma sistemul educațional pentru a instrui și pregăti elevii pentru vederea al competențelor, astfel încât aceștia să poată avea acces la locurile de muncă ale viitorului, o condiție fiind profesorii competenți în domeniu.

Proiectul Informatica 365 își propune să susțină inițiativa Ministerului Educației Naționale de a introduce programarea în curriculum-ul timpuriu al ciclului educațional. Astfel, programul își propune să faciliteze accesul profesorilor de gimnaziu la instrumente educaționale pentru predarea acestei discipline, prin acreditarea cursurilor: „Minecraft pentru Educație și Programare Creativă prin Jocuri și Aplicații”, se arată într-un comunicat.