

“MEET and CODE”

la Liceul Teoretic “Aurel Lazăr”

Liceul Teoretic “Aurel Lazăr” a fost în această toamnă gazda a două evenimente de programare și tehnologie – *RoboIncubator* și *RoboPlant* – desfășurate în cadrul inițiativei Europe Code Week 2022, sprijinită de Comisia Europeană.

Aceste evenimente sunt finanțate în cadrul programului **Meet and Code** – (<https://www.meet-and-code.org/>) sprijinit la nivel european de compania de software SAP. **Meet and Code** este coordonat de Haus des Stiftens gGmbH și rețeaua TechSoup Europe în 35 de țări europene și susține, pentru cel de-al 6-lea an consecutiv, evenimente de tehnologie și programare aliniate cu inițiativa Comisiei Europene – Europe Code Week (<https://codeweek.eu/>). În România, programul Meet and Code este coordonat de Asociația Techsoup.

Primul atelier – *RoboIncubator* – a avut loc în luna septembrie și a fost gândit ca un incubator de idei de programare, robotică și 3D printing. Evenimentul s-a adresat în special elevilor de clasa a XII-a, dar și altor elevi pasionați de programare (în special de dezvoltare de jocuri). Elevii țintă aveau cunoștințe de programare, dar nu de robotică și tipărire 3D. Membrii voluntari ai clubului de robotică – foști lazăriști Tudor Huza și Narcis Turani – au acționat ca mentori pentru ceilalți elevi. În cadrul evenimentului aceștia au prezentat idei și proiecte realizate în cadrul activităților clubului, a participării la diverse concursuri sau susținute în cadrul examenului de atestat. Ulterior, elevii au fost asistați activ în găsirea propriilor idei de proiect și prototipizarea acestora, indiferent de natura lor. S-a utilizat o varietate de medii de dezvoltare abordate precum: C#, C++, Unity, Python, HTML/CSS, dar mai ales Arduino cu elemente de 3D printing. Scopul principal a fost atins – transformarea elevilor în creatori de soft (în special în vederea susținerii examenului de atestat profesional), dezvoltarea gândirii creative și mai ales creșterea interesului pentru realizarea de proiecte de robotică și 3D printing.



Al doilea workshop – *RoboPlant* – desfășurat în luna octombrie, a avut ca obiectiv principal familiarizarea elevilor cu elemente de robotică și în concret proiectarea și realizarea

unui mini-sistem de irigare a plantelor care să monitorizeze umiditatea din sol prin folosirea senzorilor Arduino specifici.



Evenimentul s-a adresat în special elevilor din clasele a IX-a, nefamiliarizați cu domeniul roboticii. Activitățile au fost diverse și au îmbinat cu succes proiectarea în TinkerCAD cu scrierea de cod în Scratch, sarcinile propuse fiind duse cu succes până la capăt de către tinerii învățăcei, asistați de veteranii clubului RoboCODE.

“Pentru clubul de robotică din școală, acest tip de activități reprezintă o ocazie binevenită de a promova activități viitoare, derivate din aceste evenimente și de a găsi colegi noi cu care membrii clubului să împărtășească aceleași pasiuni” – ne-a declarat domnul profesor Viorel Muscaș, organizatorul celor două evenimente.

“Suntem încântați și onorați să desfășurăm pentru al cincilea an consecutiv un eveniment în cadrul programului “Meet and Code”, un program devenit deja tradiție pentru școala noastră. Aceste evenimente înseamnă o bună oportunitate de a stârni pasiunea pentru studiul disciplinelor STEM în rândul elevilor și, totodată, de a aduce plus-valoare comunității din care facem parte” – ne-a comunicat doamna profesoară Mihaela Băguț, directorul instituției.

Și fiindcă bunele practici trebuie împărtășite mai departe, domnul profesor Muscaș va participa ca speaker în cadrul Festivalului *Digital Predau Viitorul*, care va avea loc în perioada 24-28 octombrie 2022. *“Voi vorbi despre evenimentele Meet and Code la care particip de 5 ani și care reprezintă o excelentă oportunitate pentru elevi și comunitate de a explora programarea și domeniile conexe într-o manieră inedită”*, a mai declarat domnul profesor de informatică.

Sub motto-ul *„Empowering a Generation”*, Meet and Code continuă să încurajeze organizațiile nonprofit din toată Europa să contribuie la promovarea educației digitale, prin activități de programare sau de tehnologie dedicate copiilor și tinerilor cu vârsta între 8 și 24 de ani. Conform raportului *“The Digital Skills Gap in Europe”* al Comisiei Europene din 2017, 9 din 10 locuri de muncă vor necesita abilități digitale în viitorul apropiat.

