

Poezii ale
autorilor
vianiști

Mathmoiselle

Medii
inteligente de
învățare

Jurnal Vianist



Valori, vise, Vianu, viitor!

Math
experience

Nr. 2 - feb 2017

Liceul
din perspectiva unui
vianist

Are sustainable cities
possible?

Cuprins

Știință și aplicații

Fascinanta Matematică	4
Mathmoiselle	6
Math experience	8
Math.en.Jeans	9

Literatură și poezie

Între oglinzi	10
Metamorfoze in oglindă	12
Teama	14
Retur	15
Umanitate	16
Salvare	17
Are sustainable cities possible?	18

Articole diverse

Experiența de liceu a unui vianist	20
Medii inteligente de învățare	22
Arta	27

FASCINANTA MATEMATICĂ

Autor: Dan Voicilă
Clasa a XII-a I

SIMPOZION
C.N. VICTOR BABEȘ



Organizat de Colegiul Național "Victor Babeș", Simpozionul "Fascinanta Matematică" adună la fiecare ediție elevii și profesorii din Municipiul București care îndrăgesc matematica sau domeniile sale conexe (informatica, fizica, etc.).

La cea de-a IX-a ediție a simpozionului, care s-a desfășurat la data de 12.12.2016, elevii Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu” au prezentat un număr impresionant de lucrări:

- „Mașina de criptare-decriptare Enigma” – autor Adrian Gabriel Bosnegeanu și Cassian Wolff;
- „Generalizarea unei inegalități logaritmice” – autor Dan Gabriel Ichim;
- „O problemă din Gazeta Matematică, revista elevilor isteți” – autori Ana Mitran și Oana Mirancea;

- „Rezolvarea ecuațiilor logaritmice și exponențiale cu soluție unică” – autori Andreea Nicoleta Cazan și Antonia Pitulan;
- „Probleme cu ecuații funcționale” – autori Radu Tănase și Vlad Matei;
- „Interpretarea unei inegalități date la Olimpiada de matematică” – autori Maria Chichioacă și Iulia Cătălina Manea;
- „Art of problem solving, un site foarte util pentru pregătirea suplimentară la matematică. O problemă USAJMO 2013” – autori Răzvan Staicu și Mihai Ghioca;
- „Probleme cu inegalități date la concursurile școlare. Comentarii, soluții și probleme originale” – autori Andrei Dănilă și Ene Andrei;
- „Criptare” – autori Mihai Vlad și Gheorghe Diana;
- Probleme de geometrie vectorială – autori Luca Popescu și Radu Adrian.

Profesorii îndrumători Anca Leuciuc și Mihaela Berindeanu au asigurat acuratețea științifică a prezentărilor și ne-au sfătuit cum să ne gestionăm emoțiile în timpul expunerii.

Lucrările noastre au captat atenția publicului prin conținut (tematica variată, comentariile clare și la obiect, prezentarea



unor probleme originale, gândite de noi după modelul unor probleme date în concursurile școlare), dar și prin grafică (prezentări în PowerPoint, cu animație).

Evaluând lucrările după comentariile moderatorilor și numărul de întrebări puse din public, cele mai apreciate lucrări prezentate de elevii noștri par ar fi TaxicabGeometry și Criptarea.

Elevul Radu Ștefan și-a asumat rolul de fotoreporter pe tot parcursul prezentărilor. El a făcut fotografii reușite în momentele importante și le-a transmis live colegilor și părinților lor. Cele mai frumoase fotografii de la simpozion au fost apoi postate pe Facebook.

Organizatorii merită felicitați pentru atmosfera caldă și prietenoasă cu care ne-au întâmpinat și pentru că dotările electronice au funcționat impecabil.

Vom participa cu bucurie și la următoarea ediție a simpozionului.



MATHMOISELLE

Probleme originale propuse pentru Concursul interjudețean de matematică în limbi moderne "Mathmoiselle"

Pentru orice tânăr, participarea la concursurile școlare este cel mai bun prilej de a-și măsura abilitățile cu colegii de generație; dacă iese pe primele locuri, îi crește încrederea în sine și este motivat să-și continue pregătirea, iar dacă rezultatele sale sunt slabe în comparație cu ale ceilorlalți, este un semn că trebuie să-și întetească eforturile pentru a-i ajunge din urmă.

Pe site-ul S.S.M.R. mi-a atras atenția un concurs interjudețean de matematică în limbi străine, organizat de Inspectoratul Școlar al Municipiului București, Societatea de Științe Matematice din România și Liceul Teoretic Bilingv „Ita Wegmann”.

Am răsfoit broșura (format electronic) de prezentare a concursului și am constatat că problemele date în anii anteriori au caracter practic inter și pluridisciplinar, solicită cunoștințe avansate de limbi străine și sunt foarte, foarte amuzante.

Pe ultima pagină a broșurii (cea pe care se vor încărca subiectele concursului din anul 2016) scrie acum „PLEASE WAIT!” (Așteptați, vă rog!). Eu m-am hotărât să nu aștept deloc și mi-am încercat puterile compunând probleme originale, asemănătoare celor date în concursurile "MATHMOISELLE" anterioare.

Voi prezenta în această lucrare problemele din cele trei arii de interes ale concursului: o problemă aplicativă, una de calcul și o problemă de logică matematică.

A. Probleme aplicative

1. Tom Sawyer are de vopsit un gardîn formă de trapez isoscel, cu AB congruent cu AD și BD perpendicular pe BC.

Știind că i-au trebuit 5 litri de vopsea pentru porțiunea de gard AB, câți litri de vopsea va consuma pentru porțiunea CD?

a). 6; b). 8; c). 10; d). 12; e). 15.

2. Calculați perimetrul triunghiului ABC știind că BM și CN sunt bisectoare exterioare ale unghiurilor B, respectiv C, AM perpendicular pe BM, AN perpendicular pe CN, MN=1008.

a). 2016; b). 2017; c). 2018; d). 3008; e). 3018.

Următoare problemă are un bogat caracter interdisciplinar matematică - engleză - chimie.

B. Calculus problem

Element	Oxidation Number
K	+1
N	X
O	-2
Ca	+2
C	Y
H	+1
P	Z

Given the information in the table and taking into consideration that the sum of all oxidation numbers in a neutral compound is zero, the oxidation number of nitrogen (X), carbon (Y) and phosphorus (Z) respectively, in KNO_2 , CaCO_3 and H_3PO_4 is:

a)+3; -4; +5; b) +3; +4; -5; c) +5; -4; -5; d)+3; +4; +5.

Și vă propun o ultimă problemă, care are în plus față de „ingredientele problemei anterioare” și o notă de amuzament.

Dan Voicilă, clasa a XII-a I

C. Logical problem

Alice in the kitchen

In front of Alice there are two 100 ml glasses which she is about to use to prepare some sweetened tea. In the first glass Alice has put 2 teaspoons (6 grams) of sugar. The second glass is full of unsweetened tea. Using the entire quantity of sugar, Alice wants to prepare 100 grams of sweetened tea which she will offer to her friend Susie, when she comes to see her at 5 o'clock. She does not have any other instruments to either measure the tea or weigh the sugar. How can she do it and what is the sugar concentration in the tea?

a) Alice adds half of the unsweetened tea on the sugar and the sugar concentration is 10.71%;

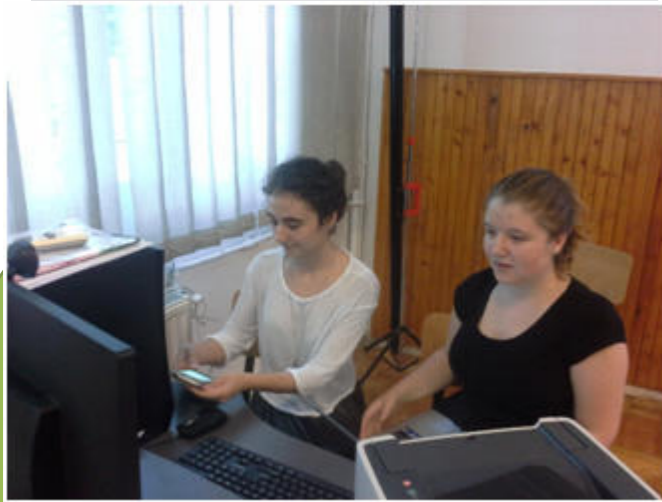
b) Alice adds tea on the sugar until the glass is full and the sugar concentration is 6%;

c) Alice adds 100 ml tea on the sugar and the sugar concentration is 5.66%;

d) Alice adds all the sugar on the tea and the concentration is 11%.

Sper că problemele mele vor atrage cât mai mulți colegi să participe la ediția a VII-a a concursului Mathmoiselle care se va desfășura în liceul nostru!

MATH EXPERIENCE

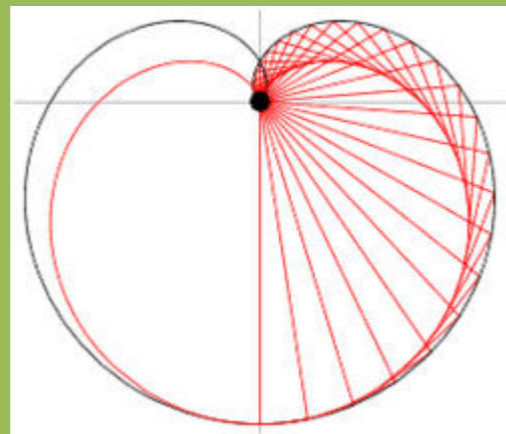


Organizat de Clubul Copiilor din Sectorul 5, Concursul Internațional de Matematică Aplicată "MATH EXPERIENCE", ajuns în acest an la cea de-a VII-a ediție, s-a desfășurat pe 23 iunie 2016, în sistem de videoconferință. Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu” a participat la concurs cu trei lucrări:

- „Matematica, un joc frumos. Numerele palindrom”, autor Maria Ionescu (clasa a V-a);
- „Pledoarie pentru GeoGebra” autori: Iulia Dinu și Istrate Andreea (clasa a IX-a);
- „Joc didactic pentru rezolvarea ecuației de gradul II”, autori: Savu Alexandru și Minea Radu (clasa a IX-a) și Savu Leonard (clasa a XI-a).

Ne-am logat prin WebEx meetingspace la ora 12:00, oră la care am încercat să ne eliberăm de emoțiile negative și să le stimulăm pe cele pozitive.

Tamponul anti-emoții negative al Mariei Ionescu a fost surioara sa din clasa a III-a. Domnul profesor Constantin Hărăbor, unul dintre organizatorii concursului, a felicitat-o pe Maria pentru că a învățat să lucreze în limbaj htm la o vârstă atât de fragedă. Echipa băieților a prezentat un program informatic original ce poate fi folosit de elevi pentru calculul rapid sau verificarea soluțiilor unei ecuații de gradul II, iar Iulia Dinu și Istrate Andreea au prezentat cu dezinvoltură argumente solide pentru folosirea încă din gimnaziu a programului interactiv GeoGebra. Fetele și-au încheiat pledoaria cu graficul unei „cardioide” realizat în GeoGebra (o curbă matematică formată din pachete de cercuri, ce seamănă cu o inimă) pentru a sublinia că le este foarte drag acest program informatic interactiv. Moderatoarea videoconferinței, doamna Gabriela Lupu, a remarcat utilitatea programului GeoGebra pentru rezolvarea problemelor de loc geometric, iar domnul Constantin Hărăbor a îndemnat fetele să participe la concursul din 2017 cu o aplicație în GeoGebra care să rezolve o problemă concretă (ex: eroziunea unei faleze produsă de forța valurilor).



Math.en.Jeans

Radu Ștefan-clasa a X-a C

În cadrul proiectului internațional MATH.en.JEANS s-a semnat un parteneriat între liceul nostru și Liceul Francez pentru anul școlar 2016-2017. Parteneriatul prevede înființarea unui atelier de lucru cu elevi din cele două unități de învățământ, în scopul rezolvării temelor de matematică aplicată propuse de responsabilul de proiect, domnul profesor doctor Costel Chiteș. Prima întâlnire de lucru a avut loc vineri, 18.11.2016 la sediul Liceului Francez, scopul acesteia fiind familiarizarea elevilor de la Liceul Francez cu tematica de cercetare propusă. Echipa Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu”, formată din 10 elevi, a fost însoțită de doamna profesoară Mihaela Berindeanu. Am fost întâmpinați cu eleganță și vădită bucurie de directorul adjunct al Liceului Francez, domnul Pierre Leparoux și de doamna profesoară Mihaela Bădescu, responsabilă de proiect din partea Liceului Francez. Toți am admirat arhitectura Liceului Francez (care asigură o iluminare naturală perfectă), ambientul sălilor de studiu (spațioase, cu mobilier bine întreținut) și dotările excelente pentru învățare, sport și relaxare ale școlii. Întâlnirea cu colegii noștri de la Liceul Francez a început cu prezentarea temei „O aplicație a geometriei combinatorice în ecologie”, la care au participat patru elevi din clasa a X-a C. Întreaga prezentare s-a realizat în limbi de circulație internațională (Ana Mitran a uimit asistența cu franceza ei impecabilă și Radu Ștefan a vorbit în limba engleză). În rezumat, această temă cere elevilor să studieze posibilitatea intervenției umane într-un ecosistem (ex: săpături pentru fântâni sau jgheaburi de alimentare cu apă) fără a prejudicia vegetația naturală. Elevii din clasa a XI-a I au prezentat apoi tema de cercetare „Geometria Manhattan, o aventuroasă evadare din geometria euclidiană”.



Tema propune elevilor ca, pornind de la o definiție a distanței diferite față de cea cunoscută în geometria euclidiană, să redefină formele geometrice în două și trei dimensiuni. Elevul Diaconescu Andrei, ajutat de animațiile realizate de colega sa, Mihaela Bercaru, a uimit asistența demonstrând că în Geometria Manhattan valoarea constantei matematice este 4. Elevii Liceului Francez s-au arătat foarte interesați de ambele teme de cercetare. Pentru a se hotărî cetemă de cercetare să aleagă, unii dintre elevii Liceului Francez au cerut lămuriri suplimentare, pe care le-au primit cu promptitudine. Atmosfera pe tot parcursul întâlnirii a fost caldă și entuziastă, deci putem anticipa legarea unor trainice prietenii în viitor între elevii celor două licee. Acest prim contact cu colegii de la Liceul Francez a unul fost rodnic, așa că așteptăm cu nerăbdare următoarea întâlnire, la care noi vom fi gazde.

Între oglinzi

Ecraanul telefonului s-a luminat. Mi-am ridicat privirea de pe lecția obositoare și în mare parte străină de chimie, atrasă de micul dispozitiv pe care îmi era interzis să îl ating până la sfârșitul lecțiilor. Mi-am îndepărtat o cască din ureche și am privit, precaută, prin cameră (a mea), așteptând să răsară de oriunde fie tata sau, mai rău, mama, exact în momentul în care mi-aș fi îndreptat degetelele tremurânde și cuprinse de tentație către ceea ce jumătatea feminină a cuplului parental ar numi „porcărie pe care o să ți-o să sparg într-o zi cu ciocanul”, iar cea masculină „dispozitiv de spălare pe creier a tinerei generații.”

După ce pericolul a fost înlăturat (sau cel puțin așa mi s-a părut), mi-am îndepărtat și cea de-a doua cască, pentru un plus de vigilență în cazul unei surprize neplăcute. Însă, imediat, am înlemnit. Înlăturasem ambele căști, dar muzica nu se oprise. Am deschis telefonul și am apăsat în disperare butonul de pauză, până ce palmele au început să se umple de sudoare rece, iar un fior mi-a străbătut șira spinării, oprindu-se pe ceafă, în care parcă bătea insistent o privire necunoscută. M-am întors, auzind în continuare, blocat undeva între sinapsele creierului meu, refrenul îndrăgितului cântec de Crăciun al lui Mariah Carey, însă nu am zărit nimic altceva în afară de peretele gri, pe care mai răzbătea un fir de lumină de la lampa de pe birou. M-am ridicat de pe scaun, nu înainte de a-mi fi ciupit brațele până la sânge. Bănuiesc că, atâta vreme cât îmi dăduseră lacrimile de durere, nu visam, nu? Am ieșit din camera mea și m-am îndreptat către cea a părinților.

Maria Bodeanu, clasa a IX-a C

-Mamă...? Tată...?
Acordurile colindului parcă se intensificau pe măsură ce mă apropiam. Am grăbit pasul. Ritmul devenea din ce în ce mai alert. M-am izbit de ușă, apăsând pe clanță... Și, apoi... Nimic. Muzica din capul meu a încetat. M-am împins în ușă întredeschisă și am amuțit în prag. Camera era goală și, de altfel, neschimbată, cu excepția unui mic detaliu. Pe jos era un copil ce se târa de-a bușilea. Dar nu un copil oarecare, ci un bebeluș ce semăna perfect cu... mine. Eu-bebeluș... Mă holbam în ochii micuței care se uita, la rândul său, mirată la mine. Apoi mi-a surâs. Asta m-a făcut să mă apropii de ea, luând-o în brațe. M-am așezat pe pat, nevenindu-mi să-mi cred ochilor. Eram „interzisă”, neștiind ce să fac... sau mai bine zis, ce să fac mai întâi. Fetița mă apucase de palmă și deja se împrietenise cu degetul mic, pe care și începuse să îl roadă. Intenționam să mă ridic, când am auzit un foșnet în pragul ușii. M-am răsucit și am dat nas în nas cu o bătrânică adusă de spate, cu părul nins de povara anilor grei ce trecuseră peste ea. Am dat să mă îndepărtez, împleticindu-mă, însă ceva m-a împiedicat. În momentul în care i-am întâlnit privirea, a fost inevitabil să o recunosc. De 15 ani de zile vedeam aceeași privire zilnic, în oglindă. M-am cutremurat, însă și ea părea la fel de surprinsă.

-Ce...? Cum se poate așa ceva? Cred că visez... am bâiguit. Doamne, spune-mi că visez, te rog...

-Și eu sper la fel de mult ca tine să visez, mi-a răspuns vocea calmă a bunicuței. Fetița din poala mea și-a întins mânuțele spre bătrână, însă eu eram ca un obstacol în calea celor două. Bebelușul a dat să apuce mâna femeii, care o întinsese pe a ei, însă m-am ridicat brusc.

Am clipit, pregătindu-mă să propun ceva sau să cer lămuriri, însă după milisecunda în care ochii mei au fost închiși, m-am trezit învăluită de familiarele versuri și acorduri. M-am lăsat purtată de colind și de destin simultan, încetând să mă mai împotrivesc nevoii de a strânge pleoapele puternic, apărându-mă involuntar de coșmar. Iarăși melodia asta...

Am deschis ochii. Primul lucru pe care l-am văzut a fost tabelul periodic al lui Mendeleev, urmat de niște explicații succinte. Mi-am dus instantaneu mâinile la urechi, scoțând căștile, și am mers către baie, pentru a îndepărta transpirația din palmele umede. Mi-am clătit fața, îndreptându-mi fără voie privirea spre oglindă. Aceiași ochi mă priveau, însă de pe fața bătrânei, pe care se putea citi zâmbetul copilăros al bebelușului...



Metamorfoze în oglindă

Autor: Maria Bodeanu
clasa a IX-a C

Cel mai mult și mai mult am iubit primul zâmbet al mamei, prima ei strângere caldă la piept. Am urât, pe moment, faptul că am zăcut nouă luni închisă, privată de plăcerea simplă, nevinovată, de a trăi. Apoi, am plâns de teamă, neștiind ce mi se va întâmpla în continuare. Am adormit, inocentă, iar apoi, cel mai mult și mai mult mi-a plăcut să visez. M-a fascinat de la început viața. Curând, am învățat că puteam gândi, că vocea care mă motiva și pe care o ascultam eram eu. Cel mai mult și mai mult m-au pus la încercare micile denivelări ale vieții. Mă jucam, închipuind lumi fantastice, pe care apoi, cel mai mult și mai mult am simțit că le voi păstra, citind. Cea mai multă răbdare am avut-o când a trebuit să învăț să descopăr sensul ascuns, vocea tainică a cărților, pentru că cel mai mult și mai mult am ținut la prietenia lor. M-am speriat când a trebuit să merg în paradisul uitat, îndrăgît de unii, antipatizat de cei mai mulți, amenințat de dezintegrarea și de părăsirea rapidă... ȘCOALA... Însă, cel mai mult și mai mult am legat prietenii durabile, am răs cu poftă de mine, de tine, de noi și de viață, am plâns de fiecare dată când am simțit cu adevărat; am zâmbit în treacăt și am acceptat. Am trudit și eu, și tu, și noi, și ne-am ambiționat văzând câte o pasăre călătoare luându-și zborul din cuibul său. Am continuat să urcăm treptele copilăriei, întorcându-ne să apucăm mâinile înălțate spre noi. Ne-am sprijinit unul pe altul, râzând când ne venea să plângem, plângând când lumea plângea cu noi. I-am zâmbit unui om trist, am suferit văzând un om disperat, am ajutat cât am putut și am înseninat și cel mai întunecat suflet. Am fost deruțați când oameni din viața noastră ne-au părăsit. "E vina noastră!" ne-am zis, fără să vrem să acceptăm mâhnirea. Unii oameni pleacă, iar alții vin. Fiecare are un rol în viața ta. După ce și-l îndeplinește, o părăsește la fel de brusc cum a apărut. Și nu ține de tine să-l faci să rămână... Un timp ne-am împotrivit realității. Am crezut că acest gol însetat de amărăciune ne va distruge pe noi înșine, ne va mânca puțin câte puțin, dar...am supraviețuit! Cu timpul, durerea nu a mai fost durere, iar golul a fost umplut de persoane care, mai devreme sau mai târziu, își vor lua și ele zborul de lângă noi. Cel mai mult și mai mult am TRĂIT la bunici. Am simțit dragostea lor învelindu-ne când ne era frig, hrănindu-ne când ne era foame, legănându-ne când ne era somn, alinându-ne când sufeream. I-am iubit și noi, inocent, la rândul nostru, ca și pe părinți, însă mai altfel, rezervându-le un alt cotlon al sufletului nostru de copil. Copil... Cel mai mult și mai mult am fost, sunt și voi fi copil. Copil în adevăratul sens al cuvântului. Copil - Regele Copilăriei. Da, al copilăriei, pe care poate că ai cunoscut-o și tu cândva, și poate că ai stăpânit-o așa cum o fac eu acum.

Copilăria cu jocurile ei, cu nevoia ei de atenție, de afecțiune, cu marile despărțiri și mult așteptate și obligatoriile împăcări. Copilăria cu julturile din coate și genunchi, sau de pe nas și frunte, cu atâtea haine rupte, agățate prin garduri sau copaci; cu orgolii ceva mai mari decât căsuțele de păpuși care erau doar ale MELE, sau decât bicicleta pe care doar TU o foloseai. Copilăria cu micile invidii și inevitabilele "furturi", cu râsetele inocente sau cu plânsul sfâșietor; cu dușmani de temut sau cu bruște întoarceri de arme împotriva aliaților trădători. Poate că nimic de aici nu înseamnă ceva pentrutine, însă pentru mine, fiecare trăire este o cărămidă din zidul împărăției mele - Copilăria. Dintr-o dată, un asediu inevitabil m-a luat pe nepregătite. M-am speriat, apoi mi-am recăpătat speranța. Am scos fiecare oștean la război: micii soldăței de plumb, dragele domnițe-păpuși, ursuleții de pluș care se tolăneau în pat, câteva mașinuțe de cursă, toți Hopa-Mitică pe care-i aveam în dulap. Am scos chiar și cartea groasă de Basme, cu care am acoperit cetatea - INIMA. La început, sorții ne-au fost favorabili: reușisem să determinăm inamicul să se retragă destul de mult. Încă o lovitură, iar războiul era câștigat. Totuși, am decis să-mi privesc armata. Soldăței zăceau aruncați prin tranșee, acoperiți de moloz. Păpușelele plângeau, rochițele fine de odinioară fiind acum sfâșiate dureros. Mașinuțele erau răsturnate și împrăștiate pe câmp, iar puștii Hopa-Mitică, pe care îi avusesem cândva, zăceau acum, culcați la pământ. La ursuleți nici nu am vrut să mai privesc...Plânsul mă podidise deja, iar regretul mă sfâșiasse nemilos. A trebuit să mă predau, iar adolescența s-a instalat rapid în corpul meu, cu toate că nu a izbutit niciodată să-mi cucerească, cu adevărat, sufletul.

Odată și odată ne vom îndrăgosti. Ah! Nu te speria de vorbele mele, nu îmi spune că greșesc!

Pentru că, într-o bună zi, vom întâlni doi ochi sinceri și o bătaie plăpândă, aprinzându-se în piept, și atunci, fără să ne întrebe cineva, vom iubi... Vom suferi, poate, însă nu ne vom lăsaînfrânți niciodată! Vom lupta pentru fiecare clipă în care vom fi NOI, nu tu și eu...

Dar cine ești tu? Parcă nu te recunosc... Sau poate anii ce au trecut te-au prăfuit puțin pe dinăuntru? Nu e nimic. Se vede că încă n-au acoperit visarea. Văpaia ei încă arde, mocnit, dar arde undeva!

Îți aduci aminte ce fericiți eram? Îți mai amintești cum mă priveai pe atunci, cu câtă însuflețire ne imaginam finaluri fericite? Mai știi vreo vară din cele ce au trecut și nu o să mai vină? Poate că îți va aminti de ele vreun crâmpei din mireasma ierbii abia cosite sau din parfumul serilor în care priveam apusul din vreo poieniță, urcați pe căpițele de fân ce ne îmbrățișau, vrând să ne piardă... Sau, poate, apa rece a vreunui pârâu va semăna cu apa înghețată unui izvor de munte și atunci memoria îți va înfățișa soarele arzându-ne, când ne jucam pe malul lui, vegheați de poala umbroasă a pădurii.

Iar dacă nu-ți vei aminti, o voi face eu, căci va fi veșnic o parte din mine!

Cândva, voi strânge și eu la piept pe cineva care va fi "cel mai mult și mai mult"-ul meu. Iar peste ani, vom privi cu melancolie spre fiecare clipă ce a zburat și care nu se va mai întoarce să ne acorde un scurt răgaz, în care să fim ce ne-am priceput și am ales să fim.

Teama

Încerc să mă ascund privirii tale
În ale dorului ape, brațele-mi cedează valurilor,
Mă tem...
Dacă în a ta privire nu vor mai fi o mie de cuvinte?
Mă tem... că n-ai să fii tu...

Sub pleoapele grele,
Mă tem că ochii mei și ai tăi nu vor purta aceeași simțire
Că m-ai uitat, că amintirile-ți zac moarte,
Mă tem că brațele tale nu-și vor mai găsi locul în jurul taliei mele,
Că a ta iubire nu se va mai revărsa asupra mea.

Nu știu dacă ești aici, acum, sub picături de ploaie,
Nu știu dacă ești chiar tu,
Strig...

Dar nu mă auzi.
Simt...
Atemporal, anormal, pentru totdeauna,
Iubirea.

Autor: Maria Stăncilă
Clasa a X-a H

Retur

Pupila răsare topindu-ți pleoapele.
Un iris stângaci așteaptă chemarea.

Pe umărul stâng ți-am scris îndrumarea,
Întoarce-te-n lut-
Ai pierdut.

Din rană mai curge cerneala:
Război pe subt piele mă arde
Și singurul gând la apus
Este să îți spun: zbori departe!

Brândușa Raluca
Clasa a X-a H



Umanitate

Istrate Andreea Elena - 10 E

Cu ochii roșii privesc orizontul...
De ce văd oameni și nu umanitate
Suntem criticați de toți și toate,
Unde a pierit sentimentul?

Într-o lume în care omul
A uitat și alfabetul,
Generația noastră devine poetul,
Ce scrie și rescrie umanitate.

Dar cui îi pasă cu adevărat?
Doar omul "mare" poate fi împărat.
El critică și biciuie sentimentele
Ucide făptura, creează curente.

Închid în final ochii,
Dar nu mă las omorât,
Sunt un supraviețuitor a ceea ce există.
Deschid inima și ucid.

Salvare

Istrate Andreea Elena - 10 E

Marea mă strigă,
Mă aruncă,
Mă strivește,
Mă ucide.

E rece, mă doare,
Rămân doar speranțe
astrale.
Mă pierd în infinitul obscur,
Sper spre un existențial mai bun.

Iau spuma mării
O prefac în existență,
Las nisipul să mă zgârie,
Doar așa simt că trăiesc.

Strig după ajutor,
Privesc condamnare,
Las totul în mare,
Ma contopesc în neajutorare.

Lacrimi reci îmi îngheață obrazul,
Valurile mă aruncă în stânci,
Ucid sentimente contradictorii
Și mor.

Are sustainable cities possible?

by Marius Garbea - XII G

(Acest eseu a fost printre Finalists la concursul international de eseuri în limba englez organizat de "The Living Rainforest/The Trust for Sustainable Living" din Berkshire, Marea Britanie, cu tema "Are Sustainable Cities Possible?" în februarie 2016)

Due to mankind evolving faster than ever before, especially in the technological area, the pollution has alarmingly increased. We need some kind of counterattack in order to continually thrive in good environmental conditions, so we have come with this definition of the eco-city, an urbanized ambient which depends only on a small amount of means and can efficiently produce quality resources (such as air) with little to no casualties, thus making a healthier and safer place to live in. Even though eco-cities seem far-fetched and just a few revolutionary ideas are currently implemented, I can still envisage such an artificially developed habitat with ever-growing reliable resources.

But what exactly does sustainable define? How can a city "live" on its own without any outside interference? This ambiguity led to the following question: Are sustainable cities even possible? Many may also say that it is certainly possible; everything is possible if your desire and devotion are high enough. In fact, this question has been controversial for centuries because in theory everything seems simple but when the actual real-world practicability comes in, it becomes much easier to throw the idea away and eventually the whole thing collapses. Feasibility is probably the most important factor taken into consideration before a project is launched. And that is why there isn't an abundance of cutting-edge technology and futuristic concepts about eco-cities. Every single idea on this planet has its caveats (limitations). That's just how our life works; nothing's perfect and will never be. In fact, eco-cities are not an option, they are a necessity. Yet you won't believe or at least realize what holds us back from innovating in this area.

I am sure that a wide variety of scientists and researchers wondered about why it is so difficult to create this so-called eco-city. My personal opinion is that humans and only humans are decisive on whether this project is achievable or not. In order just to create this entirely complex habitat, people's mentality should first of all be changed. And this has to come from us all, not being compelled by some rules we must abide to. It is our duty to keep our planet in such a good shape that even the next 100th generation could benefit from what we have done. That being said, I urge you to contemplate on how our way of thinking can influence the environment and how we can change that. This problem has been raised before and Charlie Chaplin gives an example in his renowned speech of "The Great Dictator": "But we have lost our way. Greed has poisoned men's souls. Machinery that gives abundance has left us in want". We are superficial, materialistic... We have forgotten where we come from... Our purpose is lost in every new car bought, every factory built and every walk we don't take. These machines should not be goals, but just means. Our goal should be to make this world better and help us not neglect the surroundings. By defending the environment we offer aid to ourselves exponentially more.

Of course eco-cities are possible. Nothing is impossible and I truly believe that. Dedication is the key and if we want this to be obtainable we must fight for it. Shall we let our sloth destroy the world we live in just because we are too lazy to go by bus, recycle or take care of where we throw our garbage? This is not the way... Will you be better than yesterday? Will you care about the environment? Will you fight for it?

(Acest eseu a fost printre "Short-listed finalists" la concursul de eseuri în limba englez organizat de "The Living Rainforest/The Trust for Sustainable Living" din Berkshire, Marea Britanie, cu tema "Are Sustainable Cities Possible?" în februarie 2016) - Irina Bercu - XII A

I do not believe that sustainable cities are possible on their own, as I reckon we need a more holistic approach to environmental issues in general. We cannot have truly sustainable cities while there are problems such as excessive deforestation, over fishing and water and air pollution outside of them. The Earth is similar to an organism, thus reacting like one: if a part of it is having problems, all of it will suffer. Therefore, if sustainable cities are our goal, we need to ensure that even the resources it uses are sustainable.

As far as external resources are concerned, food is one of the most important ones. It is proven that animal agriculture is harmful for the environment as it is responsible for 91% of Amazon's rainforests destruction, it uses one third of world's fresh water and more than a half of grain production is fed directly to livestock, not to mention a third of all food that is produced is never consumed. The solution for that is lowering the meat consumption as much as possible and growing food locally, aiming for a mostly plant-based diet. For cities, urban farming is a viable alternative since not only can dirt beds be put almost anywhere, but food grown this way can be cheaper, healthier and more environmentally friendly as there is not much transportation needed. In time, urban areas could also become self-sufficient in this field.

In terms of the required energy, renewable sources like hydroelectricity, solar, wind and geothermal energy have been proven to be sustainable and accessible, as well as improve the climate, our health and economy. At the moment, these sources are virtually endless as they provide a vast and constantly replenished supply of energy.

Regarding the city itself, its planning for improvement should engage the population so it can benefit all. The citizens should have access to basic services, hence it must not be divided in strictly isolated zones. In this way, people will choose to walk or take the bike for shorter distances rather than take the car, which is beneficial for both them and the planet. Infrastructure shall improve overall as the public transportation system will be safer and used by most citizens, while electric vehicles ought to replace gas ones. There should also be

plenty of green recreational places within everyone's proximity.

Safe housing in buildings made out of biomaterials must be available to anyone in need, for social stability. On top of those buildings, green roofs are a terrific way of reducing temperature and pollution. Monitoring the waste management and air quality would make sure that every activity is within accepted standards and it would also make it easier to identify and solve and problems that may arise. The goal is to reduce waste as far as possible, and recycle everything that can be recycled. Studies have shown that 75% of solid waste is recyclable, yet 70% of it is simply thrown away.

Last but not least, cities ought to be resilient to disasters and adaptable to any situation and communicating effectively with other cities to ensure their longevity. They shall also be concerned with the non-urban areas for their own well-being.

To sum up, internal factors such as infrastructure, living spaces, usage of resources, as well as external ones like food and energy sources, ought to be sustainable in order for the city and planet itself to be sustainable.

EXPERIENȚA DE LICEU A UNUI VIANIST

Popescu Adrian
clasa a XII-a G

Pentru mulți dintre noi, anii de liceu au reprezentat cei mai frumoși ani din viață. Absolvirea liceului este momentul în care urmează să pășesti în viață, un examen al maturității noastre. Când viața ne va copleși, vom rămâne măcar cu un vis frumos – Liceul. Parcă ieri eram și eu boboc! Da, parcă ieri eram mic și speriat, parcă ieri m-am trezit într-o clasă plină de străini, într-un liceu în care mă pierdeam, într-o curte în care nimeni nu părea prietenos. Un nou an școlar a început azi, ultimul pentru unii, primul pentru alții. A fi boboc înseamnă mai mult decât și-ar fi putut imagina orice elev de clasa a noua înainte să ajungă la liceu, înseamnă

SCHIMBARE. După ce ai fost botezat, ți-ai cunoscut și colegii, ți-ai făcut și prieteni chiar urmează partea frumoasă: baluri, petreceri, chiar și chiuluri. Cine nu a chiulit măcar o dată în liceu? Sau, mai bine zis, "doar o dată"? Liceul este legat de atâtea aspecte, încât nu-mi pot da seama care e cel mai important dintre ele. Dacă stau să mă gândesc mai bine, un lucru foarte important este timpul.



Nu îți dai seama cum trece, iar la final, când realizezi cât de repede s-a scurs, parcă ai vrea să dai timpul înapoi și să mai trăiești puțin anii de liceu. Practic, trăiești zilnic o viață monotonă. Te trezești, mergi la școală, stai pe acolo cât stai, mergi acasă, dormi și tot așa, în fiecare zi. Însă, acea viață banală va deveni obișnuită, iar după ceva timp în care ne-am „acomodat”, ne va lipsi și acea viață monotonă.

Cel mai frumos lucru care se poate întâmpla în liceu reprezintă prietenii pe care le legi și nenumăratele și memorabilele întâmplări prin care treci împreună cu prietenii tăi.

nelipsitele porecle date profesorilor, copiatul temelor, întârzierea la ore, prima oră „adormită” și ultima oră atât de așteptată, schimbul de „opinii” la lucrări, pozele și zâmbetele, absențele nemotivate, motivările inventate și mult așteptata zi de vineri. Toate aceste lucruri și întâmplări vor rămâne mereu niște amintiri plăcute. Amintiri care ne vor trezi în minte acea imagine plăcută numită liceu.

Liceul te va ajuta pe parcursul anilor să te descoperi, să te cunoști mai bine și să te maturizezi. Îți vei da seama de dorințele tale și de viitorul pe care ți-l dorești. Îți va scoate în cale oameni extraordinari și persoane de care îți vei aduce aminte toată viața. Îți va dăruia o mulțime de întâmplări care vor deveni amintiri inestimabile. Liceul îți oferă tot ceea ce ți-ai putea dori. Important e să vezi ceea ce îți oferă, să profiți cât de mult poți pentru a rămâne în urma lui cu cât mai multe lucruri. Să profiți la maxim și să te bucuri de fiecare zi și de fiecare întâmplare. Va veni o zi când nici nu vei realiza cât de repede a trecut timpul, deci de ce să nu profiți și să te bucuri de fiecare clipă acum?

Cu unii poți avea o relație simplă de amicitie, cu alții vei fi doar simplu coleg, iar cu alții vei crea acele prietenii strânse și puternice. Prietenii din liceu sunt, de obicei, cele care pot dura o viață întreagă. Vei avea și prietenii destrămate și certuri și împăcări, iar toate aceste întâmplări vor deveni peste un timp simple amintiri.

Toate lucrurile legate de anii de liceu sunt unice și efemere. Emoțiile de început, prietenii legate, orele plictisitoare, trezirea grea de dimineață, bilețelele trimise în ore, testele neașteptate și foșnetul caietelor rascuse în bancă, pauzele mult așteptate, râsetele și convorbirile din timpul orelor,

MEDII INTELIGENTE DE ÎNVĂȚARE

Prof. Corina Elena Vinț
Prof. Mirela Magdalena Marinescu

În condițiile unei dezvoltări accelerate a tehnologiei informației, educația trebuie să se adapteze la posibilitățile tehnice nou apărute. Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ actual a devenit o necesitate. Învățarea cu calculatorul conferă procesului învățării un caracter interactiv. Acest caracter interactiv este conceput pe baza unui software educațional constituit dintr-un pachet de programe dispuse pe un suport de memorie (CD-uri, hard-disk, etc). Lecția este afișată cu ajutorul acestui software secvențial, sub forma unor imagini pe ecran. Dialogul cu calculatorul se asigură prin intermediul dispozitivelor de intrare-ieșire (tastatura, mouse-ul, monitorul). Răspunsurile sunt analizate tot cu ajutorul programului, urmând a fi date îndrumările necesare. Calculatorul permite o mai bună instruire a fenomenului studiat, pe baza repetării acestuia până la învățarea deplină. Profesorul poate analiza experiența după modelul clasic, simulând-o apoi pe calculator prin varierea parametrilor până la înțelegerea și asimilarea ei. Calculatorul poate fi utilizat pentru simularea unor experiențe dificile sau imposibil de realizat în laboratoarele clasice din școli. Prezentarea unei astfel de lecții necesită calculatoare performante ce au instalate placa grafică, placa de sunet, boxe, CD-player. Activitatea elevului, prin utilizarea lecțiilor multimedia, este mai bine dirijată spre acțiune, exploatare și descoperire personală. Calculatorul conferă tehnologii didactice cu caracter interactiv, iar profesorul realizează un permanent dialog între mașină și cel care învață.

Varietatea modelelor din realitatea practică permite concretizarea abstractului. Utilizarea calculatorului poate facilita învățarea rapidă a unor meserii, este nelipsită în munca de cercetare și conducere, în informarea documentară. Învățământul orientat spre individualitatea elevului presupune dezvoltarea potențialului inovator al profesorului. Datorită procesului de informatizare, profesorii au mijloace noi de instruire și un mediu nou pentru organizarea și dirijarea procesului instructiv, care provoacă elevii să caute, să aleagă, să analizeze, să-și însușească informația. În cadrul lecțiilor se utilizează tot ce poate motiva, stimula, orienta, prezenta conținutul într-o manieră ușor de parcurs și de înțeles. Procesul de învățământ este concentrat pe învățare, o învățare individualizată; se pune accentul pe participarea elevului, acesta având un rol central.

Utilizarea calculatorului în instruire

Un software educațional este o aplicație proiectată cu scopul de a fi utilizată în procesul de învățare și are în vedere mai multe repere de natură pedagogică (obiective comportamentale, conținut specific, caracteristici ale populației țintă) și tehnice (asigurarea interacțiunii individualizate, a feedback-ului secvențial și a evaluării formative). Un software educațional este însoțit de documentația necesară (indicații metodice, resurse hardware necesare) și eventual alte resurse materiale (fișe de lucru, exerciții propuse etc).

Softul educațional reprezintă un program informatizat, proiectat special pentru rezolvarea unor sarcini didactice sau educative prin valorificarea tehnologiilor specifice instruirii asistate de calculator care asigură:

- memorarea datelor;
- organizarea datelor în fișiere;
- gestionarea fișierelor;
- simularea învățării;
- realizarea învățării;
- evaluarea formativă a învățării;
- reglarea și autoreglarea activității de învățare.

Se disting două tipuri de aplicații utilizate la clasă:

Software-ul folosit ca suport pentru activitățile de predare-învățare (utilitarele și materialele de referință, softul tematic)

Software-ul educațional propriu-zis (aplicații elaborate pentru a-i ajuta pe elevi să-și însușească sau să dobândească anumite competențe pentru demonstrații, simulări, experimentări, etc.).

Multe astfel de materiale se găsesc pe platforme didactice on-line (<http://lbi.ro/teachinginnovatively/store/>). Print Screen-urile pentru lecțiile de biologie din acest material sunt preluate din softuri educaționale pentru biologie care pot fi descărcate de pe această platformă.

Software-ul folosit ca suport pentru activitățile de predare-învățare

1. Utilitarele și materiale de referință
Sunt reprezentate de dicționare, enciclopedii, editoare de expresii matematice, pentru științe, prin utilizarea cărora este percepută mai ușor informația.

2. Softul tematic
Abordează subiecte și teme din diverse domenii ale curriculumului școlar, oferă oportunități de lărgire a orizontului cunoașterii în diverse domenii sau achiziția independentă a unor competențe profesionale; nu are integrată o strategie didactică și modul de lucru este stabilit de profesor.

Software-ul educațional propriu-zis

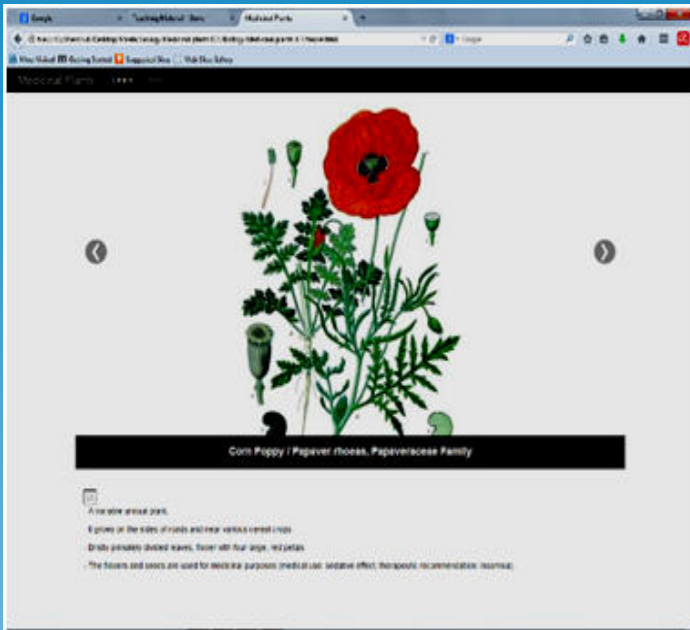
I. Software-ul interactiv pentru predarea de cunoștințe noi – materialul de învățat este prezentat pe baza unui dialog între elev și aplicația respectivă; interacțiunea poate fi controlată de computer (dialog tutorial) sau de elev (dialog de investigație).

Softul interactiv de învățare cuprinde o strategie care permite feed-backul și controlul permanent, determinând o individualizare a parcursului în funcție de nivelul de pregătire al elevului. Acesta este genul cel mai complex, din punct de vedere pedagogic, pentru că își propune să asigure atingerea de către utilizator a unor obiective educaționale.

Tutorialele sunt recomandate pentru prezentarea informațiilor faptice, pentru învățarea unor reguli și principii, precum și pentru învățarea unor strategii de rezolvare a unor probleme; acestea sunt materiale de predare de îndrumare, de consiliere, de oferire a unui sprijin în dificultățile care pot apărea.

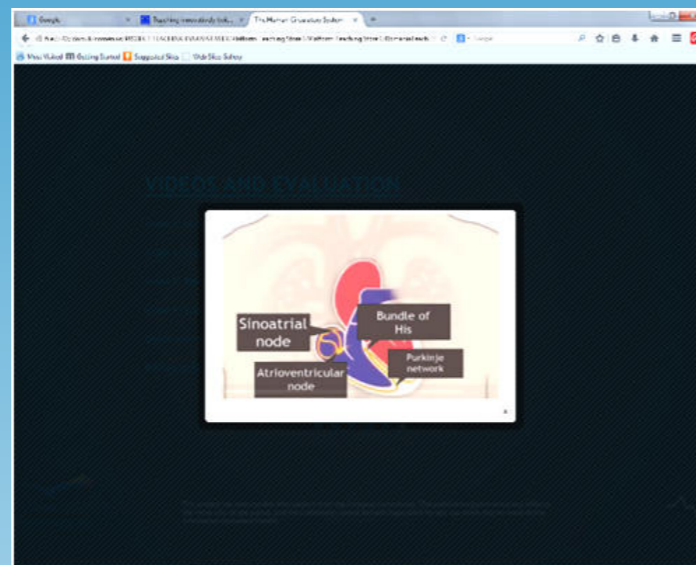
Software-ul de investigație folosește o altă strategie: elevului nu i se prezintă informațiile deja structurate (calea de parcurs), ci un mediu din care el poate să-și extragă toate informațiile necesare pentru rezolvarea sarcinii propuse, pe baza unui set de reguli. Calea parcursă depinde într-o mare măsură de cel care învață (de nivelul lui de cunoștințe și de caracteristicile stilului de învățare).

În imaginea ce urmează, este prezentat un soft educațional de biologie pentru clasa a IX-a, unde elevii pot să-și întrească cunoștințele referitoare la plantele medicinale utilizate în terapia sistemului nervos. Acest soft poate fi utilizat și în cadrul orelor de biologie de clasa a X-a unde elevii pot descoperi plantele utile și pe cele nocive pentru sistemul nervos. În urma studiului individual și pe grupe, elevii vor putea să răspundă unor cerințe formulate.



Utilizarea activității de simulare pe calculator duce la creșterea motivației din partea elevilor, la un transfer de cunoștințe, la o învățare eficientă; prin această metodă profesorul are control asupra unor variabile multiple ale fenomenului și asupra timpului.

În imaginea ce urmează, este prezentat un soft educațional de biologie pentru clasa a XI-a care demonstrează, prin intermediul graficii în mișcare, modul în care funcționează inima, acest lucru facilitând asimilarea mai ușoară a cunoștințelor și o viziune mai clară a fenomenelor.



IV. Software-ul pentru testarea cunoștințelor – este un program capabil să testeze nivelul de însușire a cunoștințelor prin evaluarea răspunsurilor, prin afișarea de mesaje corespunzătoare interpretării acestora. Specificitatea unui astfel de software depinde de mai mulți factori – momentul testării, scopul testării, tipologia interacțiunii (feed-back) – aceste software-uri apar uneori independente, altele fac parte integrantă dintr-un mediu de instruire complex. Printr-un sistem „drag and drop”, elevii își pot testa cunoștințele asimilate pe parcursul orei de curs.

V. Jocuri educative – software-uri care duc la atingerea unui scop prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli și îl implică pe elev într-un proces de rezolvare de probleme. Jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată. Aceasta valorifică la nivelul instruirii finalitățile de tip recreativ care sunt proprii activității umane.

II. Software-ul de exersare (Drill-and-Practice) – asigură exersarea individuală necesară însușirii unor date, proceduri, tehnici, fixării cunoștințelor sau formării unor deprinderi specifice prin seturi de sarcini repetitive, urmate de aprecierea răspunsului elevului. Exercițiile pot fi propuse într-o ordine prestabilită sau pot fi generate aleator.

III. Software-ul de simulare – acest tip de software permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model cu un comportament analog. Prin observare și prin lucrul cu modelul, elevii au posibilitatea să modifice parametrii și să observe modul în care se schimbă comportamentul sistemului, în funcție de modificările operate (schimbarea valorilor, a condițiilor), facilitează înțelegerea fenomenului și nu implică riscurile și costurile fenomenului real. Simularea este o metodă de predare prin care se încearcă repetarea, reproducerea sau imitarea unui fenomen sau proces real. Elevii interacționează cu programul de instruire în care situațiile reale sunt simplificate. Scopul simulării este de a ajuta elevul în crearea unui model mental util pentru înțelegerea unui fenomen real, permițând acestuia să testeze comportarea sistemului în diverse situații. Aceasta metodă poate fi utilizată în cadrul științelor exacte, unde fenomenele desfășurate în natură nu pot fi reproduse în laborator.

Column A has the names of several plants useful for the treatment of afflictions and disorders of the nervous system, while Column B has the scientific names for these plants. Match the two names correctly and you will discover the image of the respective plants.

Scots Pine	Papaver rhoeas
Peppermint	Rosina pseudacacia
Black Locust	Lavandula angustifolia
St. John's Wort	Salvia alba
Corn Poppy	Tilia tomentosa
	Pinus sylvestris
	Artemisia absinthium
Wormwood	Mentha piperita
White Willow	Hypericum perforatum
Silver Lime	

La sfârșitul unei secvențe din cadrul lecției, elevii se pot relaxa prin rezolvarea cerințelor unui rebus, primind răspunsul așteptat din partea programului.

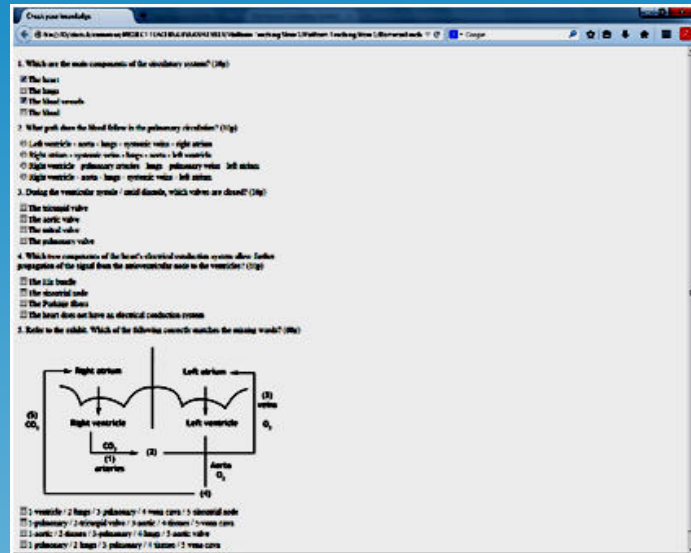
VI. Testele pedagogice sunt testele de cunoștințe care sunt probe standardizate utilizate în procesele de instruire pentru a măsura progresele sau dificultățile de învățare. Testările sunt utile în următoarele situații:

1. Înaintea instruirii trebuie să aibă loc o pre-testare pentru:

- identificarea deprinderilor practice pe care le posedă elevul înainte de a începe instruirea propriu-zisă și nivelul de competență (capacitatea de a parcurge materia de studiu);
- concentrarea atenției elevului asupra importanței subiectelor care trebuie învățate;
- stabilirea nivelului inițial de la care se începe asimilarea de cunoștințe.

2. Pe parcursul instruirii se va proceda la o testare-formativă care:

- să evalueze progresul înregistrat de elev;
- să ofere îndrumare corectivă;
- să determine necesitatea acordării unor îndrumări suplimentare;
- să asigure reconcentrarea atenției elevului asupra rezultatelor dorite de programul de instruire.



3. După terminarea instruirii (evaluare sumativă) care cuprinde: testarea calitativă și cantitativă a noțiunilor și deprinderilor asimilate de către elev; luarea unor decizii privind: acreditarea cunoștințelor insuficient sau greșit acumulate și înțelese de către elev.

Instruire în rețea locală (Intranet)

Materialele sunt memorate pe computere care sunt legate în rețea, informația putând fi partajată (gestionată și accesată) în cadrul aceleiași școli. Software-ul este instalat pe server. Acest gen de învățare permite o instruire dirijată de profesor care impune o anumită succesiune a momentelor lecției. Elevii își pot stabili ritmul propriu de învățare, fiind în același timp conectați la activitățile indicate de profesor.

Concluzii

Instruirea programată se dovedește a fi utilizată pe scară din ce în ce mai largă, în toate domeniile (nu doar în învățământ) și în toate mediile (urban și rural). Într-o lume informatizată, este nevoie de oameni pregătiți să facă față solicitărilor, să gândească și să facă conexiuni, să găsească soluții la problemele noi ale unei societăți în continuă schimbare. Cu toate acestea, instruirea programată poate avea o serie de avantaje, dar și dezavantaje în utilizarea ei. În urma prezentării acestei teme, se desprind câteva idei referitoare la acestea.

Avantajele instruirii programate:

1. este o resursă pentru activități de predare-învățare;
2. utilizarea computerelor este foarte eficientă în studiul științelor exacte, al disciplinelor tehnice, dar și în cel al limbilor străine și al tehnicilor de comunicare;
3. asigură posibilitatea învățării rapide a unor meserii;
4. posibilitatea de înțelegere mai ușoară, prin divizarea materiei de predat și prezentarea structurată pe etape;
5. posibilitatea elevilor care învață încet și a celor rămași în urmă de a progresa;
6. capacitatea de a interacționa diferențiat cu fiecare elev;
7. folosirea ilustrațiilor grafice în sistemele computerizate de instruire permite mărirea vitezei de transmitere a informației către elev și ridică nivelul de însușire a acesteia;
8. folosirea tehnicilor multimedia în sistemele computerizate de instruire dezvoltă intuiția și imaginația elevului;
9. aduce varietate în cadrul lecțiilor;
10. atrage atenția asupra materialului studiat;
11. ajută la procesul de conceptualizare a fenomenelor, exersând abilitatea elevilor de a face conexiuni;
12. ajută elevii în memorarea mai ușoară a unor concepte mai greu de înțeles atunci când sunt explicate verbal, într-o lecție obișnuită;

13. realizarea interdisciplinarității care oferă o imagine unitară asupra fenomenelor și proceselor studiate în cadrul unor disciplinediferite;

14. asigură interactivitatea și precizia operațiilor efectuate;

15. asigură posibilitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor;

16. oferă o „bibliotecă” de resurse pentru profesor și elevi;

17. poate oferi posibilitatea de a utiliza unele materiale care ar putea fi greu de procurat;

18. se poate utiliza pentru a face prezentări sau pentru discuții în grup sau alte activități;

19. poate fi utilă în realizarea unor activități între elevii unor școli din țări diferite, stimulând în același timp și exersarea unei limbi de circulație internațională;

20. încurajează inovația în predare și învățare.

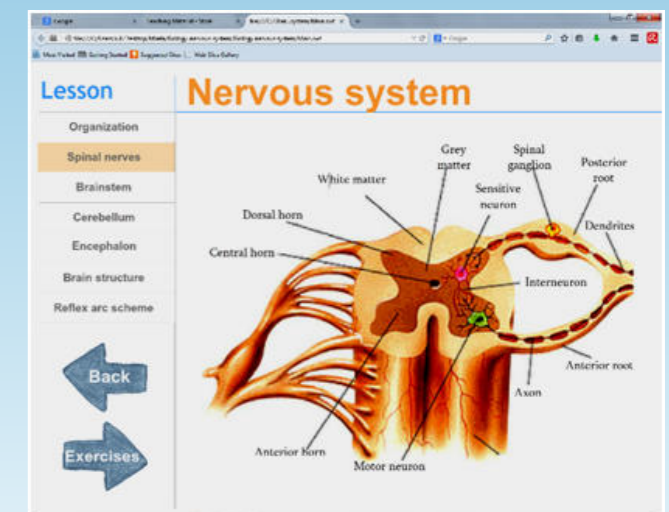
Dezavantajele și limitele instruirii programate:

1. necesită instruirea profesorilor și a elevilor în domeniul informaticii;
2. este mai eficientă ca instruire complementară, decât ca formă alternativă;
3. exersarea este eficientă în formarea deprinderilor elementare, în timp ce sistemele tutoriale sunt mai eficiente în formarea deprinderilor intelectuale de nivel superior;
4. nu toate materiile și nu toate noțiunile se pretează unei astfel de metode;
5. limitează posibilitățile elevilor de a-și dezvolta capacitățile creatoare;
6. poate duce la izolarea elevilor prin imposibilitatea lor de a realiza un dialog cu profesorul și chiar cu ceilalți colegi;

7. necesită cunoașterea și respectarea unor principii ale instruirii programate: principiul pașilor mici (materia este împărțită în fragmente pentru a putea fi înțeleasă mai ușor); principiul participării active (fiecare răspuns depinde de rezolvarea celor anterioare); principiul confirmării imediate (feed-back); principiul ritmului individual (fiecare elev parcurge materialul în funcție de posibilitățile sale).

BIBLIOGRAFIE CONSULTATIVĂ

1. B. Bălan, S. Boncu, A. Cosmovici, T. Cozma, C. Cretu, C. Cucos, I. Dafinoiu, L. Iacob, C. Moise, M. Momanu, A. Neculau, T. Rudica; 1998, Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice – ed. Polirom, București
2. Geoff Petty; Profesorul azi – metode moderne de predare – 2007, ed. Atelier Didactic, București,
3. <http://lbi.ro/teachinginnovatively/store/>
4. <https://academy.oracle.com>





Încet, încet, nu v gr biți!

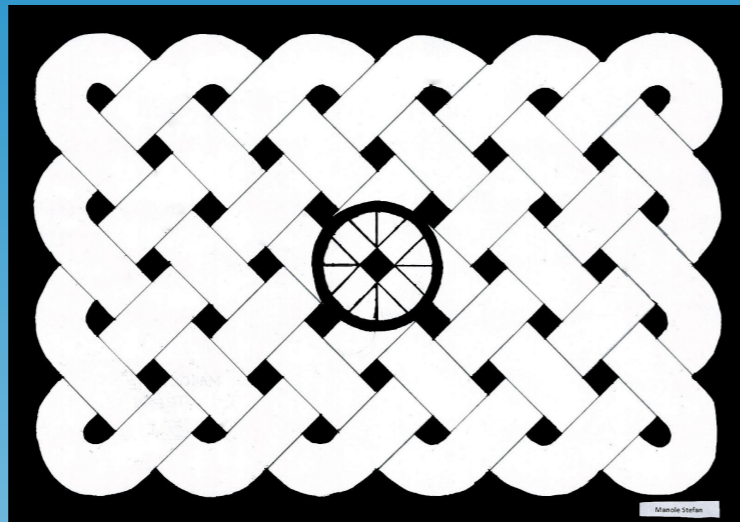
Andreea Istrate - X E

Sunt un pui,
Un pui de om,
Un pui al existenței,
Eu trăiesc,
Ei presupun că exist.

Dar cine sunt ei?
Ei sunt mușii ce vorbesc,
Ei sunt surzii ce ascultă,
Ei sunt orbii ce privesc.
Ei judecă și păcătuiesc.

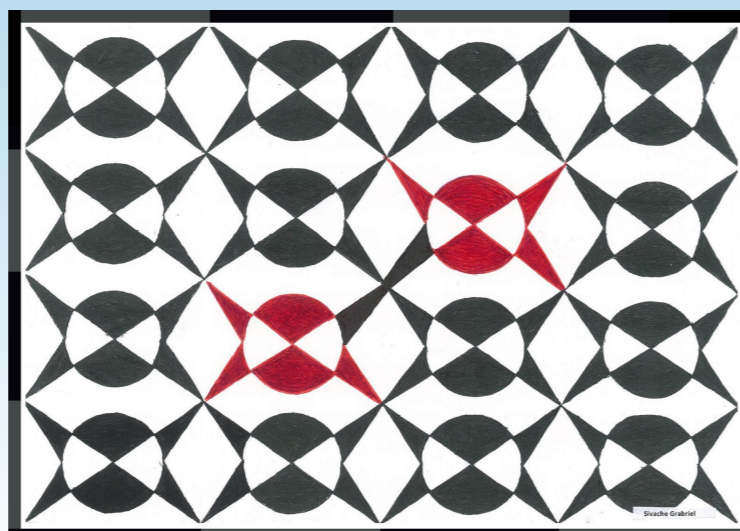
Eu tac.
Ei pregătesc un atac...
Pușini sunt cei ce spun:
Eu! Eu sunt cel ce trebuie atacat.

ARTA



Societatea e o sferă,
Un infint al inevitabilului,
Idealul încearcă atmosfera...
Trăim într-o concepție înmărmurită,
Ne lovim de limitele univesalului și
atunci iubim.

Iubirea e scăpare,
Iubirea suflă emancipare,
Iubirea nu judecă,
Iubirea ne acetifică,
Ne purifică, ne creează.



Așa că da, da, eu iubesc,
Sunt un iubitor al existenței,
Într-un ireal al abstenenței.
Da, eu strig, da, eu mă fac auzit.

Semnează în final,
Pe cât se poate de banal,
O persoană originală
Fără nici un fel de abureală,
Care vă îndeamnă să iubiți
Încet, încet, nu vă grăbiți!



Sfârșit. Punct. Început.

Andreea Istrate - X E

Sfârșit. Punct.
Încep cu postfața,
Termin cu prefața,
Și mă întreb...
Ce sunt eu pentru tine?
Semnul întrebării.
Punct. Și de la capăt.



Cine ești tu pentru mine?
Umbră. Punct. Cuvânt.
Să te-aștept?
Să mi te cos pe piept?
Iubire.
Ce suntem noi pentru ei?
Sau ce sunt ei pentru noi?



Poate dacă eram alt eu
Pe o altă planetă
Într-un alt univers...
Oare o să îmi fii?
Oare o să îmi scrii?
Aștept. Punct. Început.



Director: Prof. Corina-Elena Vin
Director adjunct: Prof. Mirela Marinescu

Redacție:

Redactori, Design și grafic : Radu Drăgănescu
Marius Gârbea

Ilustrații: Cristian Maranca

Profesori coordonatori:

Prof. Elena Voicil – Limba engleză / Chimie
Prof. Mihaela Berindeanu – Matematică

Profesori colaboratori:

Prof. Lavinia Dumitrescu - Limba română
Prof. Grațiana Stoian - Educație vizuală

Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu" București
Str. Arh. Ion Mincu Nr. 10, Sector 1

ISSN 2537 - 4796
ISSN-L 2537 - 4796

