



Concursul „Linfo@Sv”, la Colegiul de Informatică

15 mai 2014 de [Magda AXON](#)

Elevii suceveni au obținut 12 premii și 8 mențiuni

Cea de-a XI-a ediție a Concursului de creativitate software LINFO@SV, de la Colegiul de Informatică „Spiru Haret” Suceava, și-a desemnat laureații, elevii suceveni acumulând 4 premii I, două premii II, 6 premii III și 8 mențiuni.

La secțiunea dedicată elevilor de liceu, câștigătorul secțiunii soft educațional este elevul Constantin Serediuc, de la colegiul gazdă. Câștigătorii suceveni ai celorlalte premii de la această secțiune sunt Adrian Bîndiu, de la Colegiul de Informatică – premiul III, cu mențiune fiind recompensați elevii Bogdan Brumă, de la același colegiu, Ionuț Hojbotă și Teodor Beleca, ambii de la CN „Alexandru cel Bun” Gura Humorului. **La secțiunea dedicată elevilor din ciclul primar, intitulată „Îmi plac poveștile”, copiii au avut de realizat, în timpul concursului, o prezentare în Microsoft PowerPoint a unei povești. Ei au avut de ales între „Croitorașul cel Viteaz”, „Soldățelul de plumb” și „Doi feți cu stea în frunte”. La această secțiune, premiul I a fost obținut de Albert Paul Lupu și Tudor Spirescu de la Școala Generală Nr. 8 Suceava, care au descris, prin imagini de desen animat, povestea „Soldățelul de plumb”. Premiul II a fost obținut de elevii Alexandru Curic, Școala Nr. 8 Suceava, Sergiu Melinte, Școala Nr. 4 Suceava, premiul III fiind acordat Cezarei Diana Larionescu și lui Alexandru Munteanu, ambii de la Școala Nr. 8. Mențiuni au primit elevele Teodora Mihăilă, Școala Nr. 8, și Mara Alexandra de la Școala Nr. 4. La secțiunea InfoSmart, pe locul I s-a situat elevul Andrei Palaghian, pe locul III elevii Alexandru Cervinschi, de la Școala „Constantin Morariu” Pătrăuți și Denisa Verenca, de la Școala Nr. 4 Suceava, iar elevii Sebastian Avasiloaie, Cosmin Rotaru și Iustina Logigan, toți de la Școala Nr. 4, au obținut mențiuni. Concursul „Linfo@sv s-a adresat elevilor de toate vârstele, fiind organizat pe secțiuni, în funcție de vârste, elevii de liceu concurând la categoriile Soft educațional, Web Design, Soft utilitar și Jocuri. Elevii din învățământ gimnazial au avut de rezolvat probleme de logică și matematică la secțiunea InfoSmart. La competiție au participat concurenți din județul Suceava, din București și din Botoșani. „Comisia de jurizare a lucrărilor a avut misiunea de a evalua proiectele prezentate în cadrul concursului atât din punct de vedere a conținutului științific, cât și din prisma utilizării unui astfel de proiect: elementele de design, de interfață, originalitatea, portabilitatea și modul de prezentare. Prin rezolvarea unor probleme din tehnică, din viața economico-socială, elevii își pot lărgi perspectiva de percepere a informaticii, văzând în ea nu numai un domeniu de cunoaștere, dar și un instrument de acțiune conștientă, de controlare și folosire a fenomenelor în folosul societății” a precizat directorul colegiului, prof. Virginel Iordache.**