

**Comunicat de presă
privind
Olimpiada Națională de Informatică pentru liceu București 2024**

În perioada 23-28 aprilie 2024 s-a desfășurat, în cadrul Universității Naționale de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București (UNSTPB), etapa națională a **Olimpiadei de Informatică pentru Liceu** înscrisă în calendarul olimpiadelor școlare OME 3.469/29.01.2024 al anului școlar 2023-2024.

Olimpiada Națională de Informatică este organizată de Ministerul Educației și Inspectoratul Școlar al Municipiului București, în parteneriat cu Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București și Societatea pentru Excelență și Performanță în Informatică.

Olimpiada de Informatică secțiunea Liceu se adresează elevilor pasionați de tehnologie, pentru care informatica este atât o disciplină intelectuală, cât și un imbold spre creativitate și excelență. Beneficiind an de an de sprijinul unor profesori dedicați și performanți, elevii au astfel oportunitatea de a se cunoaște reciproc și de a-și demonstra competențele și perseverența, conectându-se cu o comunitate energetică de elevi, profesori, studenți și mentori.

Cei 405 de liceeni au participat atât la concurs și probele de baraj, cât și la workshopurile organizate conform programului, disponibil pe www.oniliceu.ro. Acestea au inclus dezbateri pe teme actuale de tehnologie, precum: „IT FOR LIFE - cercetare în eHealth”, „De la un smartwatch românesc la Google București”, sau „Informatica aplicată în inginerie”, competiții amicale, precum și vizite în laboratoarele Facultății de Automatică și Calculatoare și ale Facultății de Inginerie Industrială și Robotică, UNSTPB.

Alături de noi, în calitate de sponsori, au fost Edu Apps - sponsor principal, Banca Românească de Dezvoltare, NXP Semiconductors Romania, Adfaber și Fundația Frâncu - Pentru Progres și Educație.

În cadrul festivității de premiere a Olimpiadei de Informatică secțiunea Liceu s-au decernat premii, mențiuni și medalii pentru fiecare clasă, oferite de sponsorul principal al evenimentului, Edu Apps. Acestea au inclus:

- **Premiul I** - 5 premii, recompensate cu un laptop performant Asus;
- **Premiul II** - 9 premii, recompensate cu un Chromebook Asus cu touchscreen, ecran rabatabil și stylus;
- **Premiul III** - 6 premii, recompensate cu o pereche de ochelari virtuali VR/AR XREAL Air 2 Pro + Beam.

Câștigătorii competiției din această ediție sunt:

Clasa a IX-a:

- **Premiul I** - Iorgulescu A Andrei Paul, Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București, Neacșu C.V. Matei, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București
- **Premiul II** - Petrean La Roland, Colegiul Național "Sylvania", Centrul Județean de Excelență Sălaj
- **Premiul III** - Belu D Ianis, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București

Clasa a X-a:

- **Premiul I** - Stanciu Țivlea V Valentin, Gabriel Colegiul Național "Spiru Haret", Gorj
- **Premiul II** - Voicu C.A. Valeriu-Mihai, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București
- **Locul III** - Neculau V. Rareș-Andrei, Colegiul Național "Vasile Alecsandri", Galați

Clasa a XI – a:

- **Premiul I** - Tudose C Rareș-Felix, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București
- **Premiul II** - Cozma I. Tiberiu- Ștefan, Liceul Teoretic De Informatică "Grigore Moisil", Iași; Luchian F Cristian, Colegiul Național de Informatică, Neamț; Mușat B Tudor- Ștefan, Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București
- **Premiul III** – Arsenoiu S Iulian- George, Colegiul Național "Ion Luca Caragiale", Centrul Județean de Excelență Prahova, Moroșan V. Teodor, Liceul Teoretic de Informatică "Grigore Moisil", Iași

Clasa a XII – a

- **Premiul I** – Todoran D. Alexandru- Raul, Liceul Teoretic „Aurel Vlaicu”, Hunedoara
- **Premiul II** - Boacă I. Andrei, Colegiul Național "Emil Racoviță", Infogym - Hai La Olimpiadă, Iași; Botnaru I. Victor, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, Constanța; Haivas A. C. Vlad- Alexandru, Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București; Peticar D. Alexandru, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București
- **Premiul III** - Popescu M. Adrian, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, București; Stănescu M. Matei Octavian, Liceul Teoretic Internațional de Informatică, Constanța

Noutatea acestui an a constat în oferirea unor workshopuri inovative, a unor premii de ultimă generație și a unor noi parteneriate cu sponsorii, care au contribuit semnificativ la îmbogățirea experienței participanților. Pe lângă consacrată competiție de informatică, organizatorii au inclus și ateliere și vizite interactive în laboratoarele specializate ale UNSTPB. Aceste activități au oferit elevilor oportunități valoroase de învățare practică și de interacțiune directă cu comunitatea universitară a UNSTPB și cu tehnologii de vârf. Această abordare a adăugat o dimensiune practică și inspirațională Olimpiadei, marcând încă un pas în consolidarea acesteia ca platformă de excelență în educația IT.

"Anul acesta am pus un accent deosebit pe integrarea informaticii și tehnologiilor digitale în procesul educațional și pe crearea unor oportunități reale pentru elevi de a-și testa și dezvolta abilitățile în contexte aplicative moderne. Sunt mândră să observ entuziasmul și creativitatea cu care tinerii noștri participanți au răspuns acestor noi provocări. Felicitări tuturor elevilor participanți, profesorilor și mentorilor acestora, precum și premianților competiției!" a declarat Ioana Cosma, inspector școlar pentru Informatică și T.I.C, reprezentantul Inspectoratului Școlar al Municipiului București.

Edu Apps, sponsorul acestei ediții, este o companie românească care activează în principal în mediul educațional, începând cu anul 2011. Prin proiecte locale și naționale colaborăm cu instituții educaționale din mediul preuniversitar și universitar, dar și cu mediul guvernamental și de business, prin comercializarea de aplicații, dispozitive și cursuri de formare.

Edu Apps a inițiat și este partenerul oficial al Ministerului Educației în implementarea proiectului Clasa Viitorului, la care au aderat peste 80% din unitățile de învățământ din România și este utilizat de peste 2.500.000 de elevi și cadre didactice.

Mai multe detalii găsiți la următoarele adrese:

Pagina web a evenimentului <https://oniliceu.ro/>

Pagina web SEPI <https://sepi.ro/page/oni2024>

Pagini web sponsori: www.eduapps.ro; www.edustore.ro; www.clasaviitorului.ro;