



# JOCUL și INFORMATICA

editorial

Pentru început țin să urez din partea redacției **GInfo** un sincer *Bun venit și succes în noul an!* tuturor elevilor și studenților care au intrat în noul an școlar.

Un nou an a început și în cadrul redacției noastre care acum se prezintă într-o configurație schimbată.

Nu puțini dintre elevii de la secțiile de informatică, pasionați de acest domeniu, au încercat să realizeze jocuri sau mai bine zis *joculețe*, la puțin timp după ce li s-au explicat principiile de bază ale algoritmicii și ale programării. Din nefericire, nu poți să-ți dai seama de rolul important pe care acest gen de activitate o are în dezvoltarea imaginației și structurarea gândirii, decât dacă ai reușit să finalizezi cel puțin un astfel de program.

Prin realizarea de jocuri, un elev din clasele mai mici are foarte multe de învățat și descoperit. Multe lucruri pe care un elev le descoperă singur i se par uluitoare, deși, pentru cei mai mari și interesați de informatică, lucrurile stau cu totul altfel.

Unora dintre acești elevi le-au fost puse *bețe-n roate* de diferite persoane. De exemplu, elevul, încântat, le povestește părinților ce a realizat, iar o parte dintre ei au replici de genul "*Nu mai face prostii, fă și tu ceva util!*".

Dacă vi se pare că nu aș avea dreptate în ceea ce privește faptul că realizarea unui joc este *utilă* pentru dezvoltarea modului de gândire, vă invit să citiți mai departe.

O categorie însemnată de persoane care consideră că elevul care implementează jocuri pe calculator ar avea

și altceva mai bun de făcut, sunt chiar profesorii de informatică. Unora le voi da dreptate în privința unui singur fapt, și anume, acela că elevul trebuie să-și pregătească mai întâi temele pentru orele de la școală și abia după aceea să-și continue activitatea creativă (sau invers, ordinea nu contează ci numai prioritatea).

În momentul în care un profesor de informatică observă că un anumit elev este pasionat de informatică încearcă să-l pregătească pentru concursurile de informatică. După cum știți, o foarte mică parte a elevilor pasionați de informatică sunt interesați de concursuri. Unii dintre ei își cunosc limitele, iar alții își subestimează forțele proprii.

În cazul elevilor care nu au devenit interesați de concursurile de informatică, încercarea de a-i face să învețe algoritmi noi nu duce decât la încetinirea procesului de învățare pentru aceștia. Desigur este important și modul cum se încearcă apropierea elevilor de concursurile de informatică.

Mediul social în care trăiește un elev este, de asemenea, unul dintre factorii care duc la încetarea procesului de învățare prin realizarea de jocuri. Ce părere aveți de următorul dialog, purtat de doi colegi de clasă:

- *Aseară am făcut un joc de șah.*  
- *Și poți să joci cu programul tău?*  
- *Da, dar îl bat cam de fiecare dată.*  
- *Ce aiurea, cu programul făcut de tine nu poți învăța șah, și majoritatea programelor de acum joacă foarte bine. La ce folos încă unul?... Eu aseară am jucat jocul XYZ și am avut cele mai multe puncte dintre toți.*

În urma unui astfel de dialog, realizatorul jocului de "*șah*" din păcate, își va pierde interesul pentru informatică, domeniu vast, plin de surprize și care are nevoie din ce în ce mai mare de mai mulți programatori buni.

Vă mărturisesc că eu am realizat în trimestrul al doilea din clasa a IX-a un joc de *tetris* în *Pascal*. Am ținut cu tot dinadinsul să-l fac în mod text, pentru că mi-a plăcut mie un joc asemănător pe care l-am văzut la un prieten și piesele erau formate din jumătăți de pătrățele (nu din caracterul ■, ci din caracterele ■ și ■).

Unii dintre voi veți zice "*Simplu!*". Încercați să-l realizați și veți vedea că nu este chiar așa *simplu*. Poate va suna surprinzător, dar din realizarea acestui joc am învățat mai multe decât la orele propriu-zise de informatică: elemente de grafică pe calculator, limbaj de asamblare, structuri de date și o serie de detalii interesante.

Recunosc că nu am fost atras în mod deosebit de concursurile de programare, dar am participat la ele și cu puțin noroc și cu multe cunoștințe acumulate din "*jocuri*" am reușit să rezolv și probleme pe care nu le-am mai întâlnit niciodată. Dar, cum v-am mai spus: lumea nu se învârtă în jurul concursurilor...

Am convingerea că prin realizarea de "*jocuri*" un elev învață să gândească *algoritm*ic (structurat și logic) și mai târziu, îi va fi ușor să atace cu curaj și să rezolve elegant probleme reale, pe scurt, să devină un programator apreciat.

Claudiu Soroiu