

informatic@[365]



CONCURSUL
NATIONAL

MINECRAFT
EDUCATION EDITION

EDITIA 2016



Microsoft
YouthSpark



Regulamentul competiției de Minecraft: Education Edition (M:EE)

Descrierea competiției M:EE 2018

Pentru această competiție, **echipele formate din doi elevi și un profesor** vor crea un tur ghidat al Cetății **Alba Carolina** din Alba Iulia. Concurenții vor reproduce cât mai fidel zidurile exterioare ale cetății folosind algoritmi (cel puțin pentru structurile care se repetă în structura zidurilor), programând fie cu blocuri, fie în JavaScript, utilizând MakeCode. În interiorul cetății, va fi realizată o construcție care să reprezinte în mod creativ viziunea echipei referitoare la România anului 2118. Construcția trebuie să poată fi vizitată în interior. În anexa de la sfârșitul acestui document puteți consulta criteriile de evaluare și secțiunea dedicată produsului finit pentru a decide ce veți include în proiectul dvs. În cadrul competiției vor exista patru categorii de vârstă, detaliate în secțiunea înscrieri.

Specificațiile jocului

Pentru realizarea proiectului va fi utilizat **M: EE** ceea ce implică deținerea de către școala dvs:

- ⌘ a unor calculatoare cu Windows 10
- ⌘ a unui [abonament Office 365 pentru instituții de învățământ](#), cel puțin planul gratuit **A1**, în cadrul căruia membri echipei să aibă câte un cont de utilizator corespunzător rolului său (elev sau profesor). Dacă școala nu deține, încă, un astfel de abonament, puteți obține o [versiune de încercare](#) gratuită, de 30 de zile, pentru planul **A5**.
- ⌘ a unor licențe instituționale pentru **Minecraft: Education Edition** (alocate membrilor echipei) sau cel puțin a unor conturi de utilizator, în cadrul abonamentului Office 365 pentru instituții de învățământ (**cu licențe Office 365 alocate**), cu care veți avea dreptul la 10 autentificări de încercare (cu funcționalitate deplină), în **M:EE**, pentru fiecare dintre conturile de elev și respectiv 25 de autentificări pentru conturile de profesor.
- ⌘ a programului **M:EE** instalat pe calculatoarele pe care vor lucra la proiect membri echipei.

Pentru a putea juca colaborativ și respectiv pentru a putea supraveghea și coordona proiectul din interiorul jocului, puteți utiliza [Classroom Mode](#).

Pentru realizarea proiectului, partea de programare, veți folosi **MakeCode** pe care-l veți conecta la joc cu ajutorul [Code Connection](#).

Este recomandabil să configurați opțiunile jocului astfel:

- ⌘ creați o lume nouă cu următoarele configurații:
 - ⊗ Default Game Mode: **Creative**
 - ⊗ Difficulty: **Peaceful**
 - ⊗ World Type: **Flat**
 - ⊗ În grupul de opțiuni **Cheats**:
 - * activați opțiunea **Always Day** (deplasați comutatorul spre dreapta)
 - * activați opțiunea **Show Classroom Settings** și sub acesta:
 - ⊗ activați opțiunea **Perfect Weather**
 - ⊗ dezactivați opțiunea **Allow Mobs** (deplasați comutatorul spre stânga)
 - ⊗ dezactivați opțiunea **Allow Destructive Items**
 - ⊗ dezactivați opțiunea **Player Damage**
 - ⊗ dezactivați opțiunea **Player VS Player Damage**
 - ⊗ Pentru restul opțiunilor păstrați configurațiile implicite

Înscrierea la concurs

Înscrierea echipelor la competiția națională de **Minecraft: Education Edition**, se va efectua de către profesorii coordonatori prin completarea [formularului online](#) ce poate fi accesat și de pe telefon prin scanarea QR codului de mai jos, în special dacă ați primit acest ghid în varianta tipărită:



Înscrierea fiecărei echipe se va face pentru una din următoarele categorii de vârstă ale elevilor:

- ★ clasele a V-a și a VI-a
- ★ clasele a VII-a și a VIII-a
- ★ clasele a IX-a și a X-a
- ★ clasele a XI-a și a XII-a

Produsul final

Odată finalizat, proiectul va fi trimis prin intermediul [We Transfer](#) la gabi.barna@eos.ro, având în linia de subiect și eticheta „CNMEE”, și va conține următoarele elemente:

- ⌘ fișierul **.mcworld** care conține lumea în care a fost realizat proiectul
- ⌘ fișierul **.mkcd** care conține codul scris în MakeCode
- ⌘ un videoclip de maxim 5 minute în care să fie prezentat proiectul și etapele de realizare
- ⌘ o explicație, într-un document Word de **maxim o pagină**, a mecanismelor incluse în construcții și modul lor de funcționare, precum și orice alte informații ce pot fi relevante în procesul evaluării proiectului

Evaluarea proiectelor

- ⌘ Proiectele vor fi evaluate de un juriu format din reprezentanți ai instituțiilor implicate
- ⌘ Fiecare dintre cele 4 categorii va avea câte o echipă câștigătoare
- ⌘ Evenimentul de premiere va fi detaliat după centralizarea proiectelor

Calendarul competițional

- | | |
|---------------------|--|
| ⌘ 26 octombrie 2018 | Lansarea concursului |
| ⌘ 26 noiembrie 2018 | Termenul limită de transmitere a proiectelor |
| ⌘ 07 decembrie 2018 | Anunțarea câștigătorilor |
| ⌘ 14 decembrie 2018 | Evenimentul de premiere |

Atribuțiile profesorilor coordonatori ai echipelor

- ⌘ înregistrarea echipei în concurs
- ⌘ prezentarea regulilor concursului celor doi membri ai echipei
- ⌘ asigurarea accesului la computere pe care elevii să poate lucra
- ⌘ furnizarea unor conturi de Office 365 care să aparțină unui abonament instituțional
- ⌘ instalarea programelor necesare pentru realizarea proiectului
- ⌘ oferirea de indicații organizatorice pentru realizarea proiectului
- ⌘ asistență în realizarea videoclipului de prezentare a proiectului și a documentației acestuia
- ⌘ transmiterea proiectului final pentru evaluare, conform cerințelor și la termen

Atribuțiile elevilor din componența echipelor

- ⌘ să construiască în M:EE respectând cerințele proiectului
- ⌘ să programeze în MakeCode părțile repetitive ale proiectului
- ⌘ să introducă funcționalități ale construcțiilor create în M:EE
- ⌘ să realizeze videoclipul de prezentare și documentația proiectului

Criterii de evaluare

Categorii	Criterii	Punctaj maxim
Aspectul general	Impresia estetică	15
Nivelul de detaliere al zidului exterior	Nivelul de detaliu și fidelitatea reproducerii zidului exterior.	15
Funcționalitatea construcției din interiorul cetății	Uși, ferestre, mecanisme, iluminat, surse de apă, etc. Indicatoare și explicații pentru realizarea turului.	20
Creativitatea	Diversitatea materialelor folosite, ingeniozitatea soluțiilor găsite.	20
Codarea în MakeCode	Procentul din proiect realizat în MakeCode și calitatea codului utilizat.	20
Prezentarea	Filmulețul și documentația proiectului.	10
Total puncte		100

