

**informatic@[365]**

**CONCURSUL  
NATIONAL**

**MINECRAFT**  
**EDUCATION EDITION**

**EDITIA 2019**

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

### Descrierea competiției M:EE 2019

Pentru această competiție, **echipele formate din câte doi/trei elevi și un profesor** vor realiza un tur virtual ghidat prin „ECO-ȘCOALA VIITORULUI”. Mai exact, concurenții vor realiza macheta unei școli prietenoase cu mediul (utilizarea de energie regenerabilă, elemente de reciclare, materiale ecologice, etc). Concurenții vor prezenta conceptele implicate motivând soluțiile alese pentru implementarea lor. Implementarea unor automatizări cu circuite Redstone, precum și cele care utilizează algoritmi programați cu ajutorul blocurilor sau în JavaScript, utilizând MakeCode, vor fi apreciate și notate. 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.

**Exemple de soluții eco realizate în M:EE:** [Sustainable City](#), [PowerGrid](#), [EcoTown](#).

### Specificațiile jocului

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

- ❖ a unor calculatoare cu [Windows 7, 8.1, 10, macOS Sierra 10.12^, iOS 10^](#).
- ❖ a unui [abonament Office 365 pentru instituții de învățământ](#), cel puțin planul gratuit **A1**, în cadrul căruia membrii 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 gratuite 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](#) sau mai și mai simplu, apăsând tasta „c” din cadrul jocului.

Este recomandabil să configurați opțiunile jocului astfel:

- ❖ creați o lume nouă cu următoarele configurații:
  - Ⓢ Default Game Mode: **Creative**
  - Ⓢ 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 [office@eos.ro](mailto:office@eos.ro), având la începutul liniei de subiect eticheta „CNMEE 2019”, 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 (turul virtual pe scurt)
- ❖ o explicație, într-un document Word de **maxim o jumătate de pagină**, a automatizărilor implementate în proiect și modalitățile lor de funcționare (pentru verificare).

## 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
- ❖ **Proiectele care nu conțin toate elementele din secțiunea „Produsul final” vor fi descalificate!**

## Calendarul competițional

- |                        |  |
|------------------------|--|
| ❖ 09 octombrie 2019    | Lansarea concursului                         |
| ❖ 28 noiembrie 2019    | Termenul limită de transmitere a proiectelor |
| ❖ 05 decembrie 2019    | Anunțarea câștigătorilor                     |
| ❖ 12/13 decembrie 2019 | 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 documentului explicativ
- ❖ transmiterea proiectului final pentru evaluare, conform cerințelor (complet) și la termen

### Atribuțiile elevilor din componența echipelor

- ❖ să construiască în M:EE respectând cerințele proiectului
- ❖ să implementeze algoritmi în MakeCode în funcție de nivelul grupei lor de vârstă
- ❖ să implementeze automatizări cu circuite Redstone conform grupei lor de vârstă
- ❖ să conceapă turul virtual și să se asigure că poate fi reprodus și de către comisia de evaluare
- ❖ să realizeze videoclipul de prezentare și documentul explicativ al proiectului

### Criterii de evaluare

Categorii	Criterii	Punctaj maxim
Aspectul general	Impresia estetică	15
Nivelul de detaliere	Nivelul de detalii la care este realizat proiectul.	15
Automatizările realizate cu circuite Redstone	Funcționalitatea și utilitatea soluțiilor de automatizare.	20
Adecvarea	Alinierea la tema proiectului	20
Codarea în MakeCode	Măsura în care a fost utilizată programarea în cadrul proiectului	20
Prezentarea	Calitatea turului virtual înregistrat video și a documentului explicativ.	10
<b>Total puncte</b>		<b>100</b>

**NOTĂ:** Evaluările se vor face corespunzător fiecărei categorii de vârstă astfel că punctajele proiectelor nu vor putea fi comparate între categorii diferite de vârstă ci doar cu cele din aceeași categorie!