

CONCURSUL NAȚIONAL

MINECRAFT EDUCATION



EDIȚIA 2025

Regulamentul competiției Minecraft Education – ediția 2025

Tema CNME 2025 – Construirea unui buncăr subteran de supraviețuire în caz de cataclism de origine naturală sau atropogenă având implementate elemente de AI.

Competiția din acest an se adresează individual elevilor din ciclurile gimnazial și liceal și are ca temă crearea unui buncăr subteran care să asigure supraviețuirea în cazul unor cataclisme naturale sau produse de om. Din punct de vedere funcțional va include elemente de AI sub forma unor sisteme automate bazate pe senzori care să controleze ventilația, sursele de apă, sursele de energie, camuflajul, etanșeitatea etc., în funcție de calitatea aerului interior și exterior, fenomenele meteo exterioare, nivelul de radiații, nivelul de poluare, proximitatea unor elemente inamice. **Elementele de automatizare cu ajutorul AI** incluse în proiectele participante vor trebui **să fie funcționale** nu doar să apară ca un element constructiv în lumea creată cu **Minecraft Education**.

Concurenții participanți la competiție vor realiza individual (**nu în echipă**) un tur virtual al proiectului lor prezentând arhitectura, resursele destinate supraviețuirii precum și automatizările pe care le-au implementat. Pentru **demonstrarea automatizărilor AI implementate** proiectul va dispune de un **panou interactiv din care parametrii monitorizați să fie alterați manual** pentru a putea vedea modul în care reacționează elementele buncărului.

În anexa de la sfârșitul acestui document puteți consulta criteriile pentru calificarea la competiție. Aceste criterii vor trebui respectate întocmai pentru ca proiectul să ajungă în faza de evaluare. În cadrul competiției vor exista două categorii de participare, detaliate în secțiunea înscrieri.

Cerințe pentru participarea la competiție

Pentru realizarea proiectului va fi utilizat **Minecraft Education** ceea ce implică deținerea de către concurenți:

☞ a unor dispozitive cu sistem de operare ([detalii](#)):

- ✧ Windows 10 (minim versiunea 16299.0) sau mai recent
- ✧ macOS 12 (Monterey) sau mai recent
- ✧ iOS 13 sau iPadOS 13 sau mai recent
- ✧ Chrome OS 114 sau mai recent
- ✧ Android 8 sau mai recent

☞ a unor conturi Microsoft 365 pentru educație **planul A3** sau **A5** (inclusiv licențe **ME** «Minecraft Education») a aplicației **Minecraft Education** instalată pe dispozitivele pe care vor lucra

* Dacă școala **deține** un abonament educațional Microsoft 365 planul **A1**, poate achiziționa [licențe individuale](#) pentru participanții la competiție, la prețul de **\$5.04** utilizator/an.

** Dacă școala **nu deține** un abonament educațional Microsoft 365, îl poate [achiziționa gratuit](#) împreună cu un tenant **Entra ID** (fost **Azure AD**) după validarea eligibilității academice. Fiecare cont **Entra ID** (*cont Microsoft de la locul de muncă și de la școală*) permite **10** autentificări **ME** gratuite pentru elevi și respectiv **25** pentru profesori.

Înscrierea la concurs

Se va face prin completarea corectă și completă a [acestui formular](#) de către profesorii coordonatori într-una din următoarele categorii:

- ☞ Echipele cu elevi din clasele a V-a, a VI-a, a VII-a și a VIII-a la categoria „Gimnaziu”.
- ☞ Echipele cu elevi din clasele a IX-a, a X-a, a XI-a și a XII-a la categoria „Liceu”.

Proiectul ME participant la concurs

Proiectul va fi trimis cu ajutorul serviciului gratuit [WeTransfer](#) prin [variantele obținerii unui link](#), la adresa de e-mail cnme25@eos.ro, (doar link-ul obținut din WeTransfer) având obligatoriu la subiect eticheta:

CNME 2025 – Școala – Localitatea – Numele și Prenumele concurentului – clasa (a V-a – a XII-a), iar Folderul încărcat pe WeTransfer va conține obligatoriu toate elementele de mai jos:

- ☞ Fișierul **.mcworld** exportat conform indicațiilor din secțiunea **Export**: vezi și [pagina dedicată](#).
- ☞ Un videoclip de maxim 5 minute în care să fie prezentat și explicat proiectul (tur virtual).
- ☞ Un fișier **.txt** cu datele concurentului (numele complet, școala, clasa și profesorul coordonator).

Evaluarea proiectelor

- ☞ Proiectele vor fi evaluate de un juriu format din reprezentanți ai instituțiilor implicate.
- ☞ Se vor acorda **premii primilor trei plasați** atât la categoria gimnaziu cât și la categoria liceu.
- ☞ Ora exactă a evenimentului de premiere va fi anunțată doar celor ale căror proiecte au fost acceptate.
- ☞ Proiectele **care nu conțin** toate elementele din secțiunea „Proiectul ME participant la concurs” în **formatul cerut**, cele **care nu respectă cerințele de expediere**, cele care au fost realizate în altă variantă de Minecraft decât **Education** și cele ale căror autori nu pot fi identificați **vor fi descalificate** din start!

Calendarul competițional

- | | |
|-----------------------------|--|
| ☞ Luni 17 noiembrie 2025 | Deschiderea formularului de înscriere și lansarea competiției. |
| ☞ Vineri 12 decembrie 2025 | Închiderea formularului de înscriere și verificarea înscrierilor. |
| ☞ Duminică 11 ianuarie 2026 | Termenul limită de transmitere a proiectelor. |
| ☞ Vineri 23 ianuarie 2026 | Anunțarea câștigătorilor și organizarea evenimentului de premiere. |

Atribuțiile profesorilor coordonatori

- ☞ Înregistrarea elevilor în concurs (**doar de pe e-mailul coordonatorului vor fi acceptate proiectele !**).
- ☞ Furnizarea licențelor pentru Minecraft **Education** conform cerințelor și instrucțiunilor de mai sus.
- ☞ Asistență în realizarea videoclipului de prezentare a proiectului.
- ☞ Transmiterea proiectelor, **unul câte unul (nu en-gros !)**, conform cerințelor, complet și la termen.

Atribuțiile elevilor

- ☞ Realizarea proiectului în Minecraft **Education** respectând cerințele proiectului.

Criterii de evaluare

Categorii	Criterii	Punctaj
Aspectul și respectarea cerințelor	Impresia estetică, conformitatea transmiterii proiectului	20
Nivelul de detaliere	Nivelul de detalii la care este realizat proiectul	20
Implementarea automatizărilor AI	Complexitatea automatizării	20
Demonstrarea funcționalităților	Ușurința modificării parametrilor pentru testare	20
Prezentarea proiectului	Abilitățile de prezentare din videoclip (turul ghidat)	20
Total puncte		100