

**REGULAMENT SPECIFIC PRIVIND  
ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA  
CONCURSULUI DE ROBOTICĂ „CyberExplorer”  
2026**

**I. Prevederi generale**

Art. 1. Concursul de robotică se desfășoară în conformitate cu prevederile Normelor metodologice privind organizarea și desfășurarea olimpiadelor școlare și a concursurilor școlare și a Regulamentului specific de întocmire a calendarelor de proiecte de educație extrașcolară, Anexe la OMEC nr. 6.727/2025.

Art. 2. Concursul de robotică este destinat elevilor din învățământul gimnazial.

Art. 3. Concursul are un caracter transdisciplinar și acoperă aria STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths). Competențele evaluate prin probele competiției sunt dezvoltate în special în cadrul disciplinelor T.I.C., informatică și fizică însă nu sunt limitate strict la acestea.

Art. 4. Tematica generală a concursului o constituie utilizarea unui limbaj simplu de programare, Scratch, pentru a îndeplini anumite sarcini date utilizând algoritmi informatici, precum și aplicarea unor deprinderi tehnice privind asamblarea unei instalații robotizate și programarea acesteia pentru a îndeplini o sarcină dată.

Art. 5. Concursul este organizat de Liceul Tehnologic „Vasile Juncu” Miniș.

Art. 6. Concursul de robotică „CyberExplorer” este o activitate educațională facultativă care nu este inclusă în învățământul de masă obligatoriu. Elevii care doresc să participe la concurs trebuie să accepte faptul că nivelul de dificultate al concursului depășește elementele curriculare din învățământul obligatoriu. Participanții au responsabilitatea de a studia și lucra individual pentru a face față cerințelor concursului.

**II. Desfășurarea concursului**

Art. 7. Concursul se va desfășura în format hibrid și va conține două probe: o probă on-line – concurs de informatică, algoritmi în Scratch, cotate cu 60 puncte, iar a doua în format fizic – un

workshop urmat de un concurs pe teme de tehnică și programare, asamblarea unei instalații de robotică și programarea acesteia, cotate cu 40 puncte.

Art. 8. Desfășurarea primei probe:

- a) La această probă poate participa un elev sau o echipă formată din cel mult 2 elevi pentru un proiect realizat în Scratch. Se pot înscrie mai mulți elevi sau echipe din cadrul aceleiași școli.
- b) Sarcinile de lucru pentru realizarea algoritmilor folosind limbajul de programare Scratch vor fi adaptate pentru două categorii de vârstă ale elevilor: 10-12 ani, respectiv 13-14 ani. Din acest considerent la înscrierea participanților va fi solicitată data nașterii.
- c) În formularul de înscriere va fi solicitată de asemenea o adresă de e-mail la care se va primi sarcina de lucru la data și ora ce vor fi anunțate în cuprinsul respectivului formular. De asemenea, în formularul de înscriere va fi solicitat link-ul de pe platforma <https://scratch.mit.edu/> în care participantul va realiza proiectul. Proiectul va fi denumit **Concurs2026**, va fi setat Partajat/Share, iar la ora începerii probei nu va conține linii de cod/blocuri.
- d) La ora stabilită va fi transmisă sarcina de lucru pe e-mail și totodată va fi afișată pe site-ul concursului, iar participanții vor avea la dispoziție 2 ore să rezolve cerințele în cadrul proiectului **Concurs2026**.
- e) Va fi punctată originalitatea ideii (10 p), acuratețea codului folosit (20 p), designul spațiului de lucru și originalitatea personajelor (10 p), iar o atenție deosebită se va acorda comentariilor de pe parcursul codului, prin care participanții vor explica semnificația pașilor algoritmului (20 p).

Art. 9. Desfășurarea celei de a doua probe:

- a) Proba se va desfășura în format fizic la sediul Liceului Tehnologic „Vasile Juncu” Miniș. Vor participa elevii/echipele de 2 elevi înscriși/înscrise la prima probă, însoțiți de un profesor coordonator din cadrul școlii din care fac parte.
- b) Proba constă dintr-un workshop de 90 minute în care vor fi prezentate componentele de bază pentru un sistem robotic: placa programabilă (de tip Arduino), piese electronice pentru ieșire semnal (LED), senzori de căldură și umiditate, lumină, infraroșu, ultrasunet, conectorii pentru acestea, precum și interfața pentru programarea sistemului (prin intermediul limbajului C++). Elevii familiarizați cu aceste sisteme și cu limbajul de programare își vor consolida cunoștințele și deprinderile iar ceilalți vor dobândi cunoștințe și deprinderi noi.
- c) La finalul workshop-ului va fi organizată proba de concurs la secțiunea robotică, cu durata 30 minute: programarea unui sistem cu placă Arduino pentru a realiza o sarcină dată. Vor

fi evaluate: corectitudinea asamblării componentelor (10 p), corectitudinea codului folosit (20 p), explicațiile privind semnificația instrucțiunilor din cadrul codului (10 p).

Art. 10. Înscrierea la concurs a elevilor este individuală, dar poate fi înscris și un coleg care va fi partener în echipă. Înscrierea se realizează online pe platforma concursului la adresa :

<https://concurs.liceulminis.ro> , în perioada 30.04-04.05.2026.

Art. 11. Calendarul desfășurării concursului:

5 mai 2026 – proba on-line, proiect Scratch

6 mai 2026 – afișarea rezultatelor

6-7 mai 2026 – depunerea contestațiilor, reevaluarea proiectelor și afișarea punctajelor finale

8 mai 2026 – a doua probă: workshop și concurs practic.

8 mai 2026 – festivitatea de premiere.

### **III. Evaluarea**

Art. 11. La înscrierea elevilor în cadrul concursului se va solicita numirea unui profesor coordonator din cadrul școlii din care face parte elevul/echipa respectivă. Profesorii coordonatori vor constitui comisia de elaborare a subiectelor și de evaluare.

Art. 12. Profesorii coordonatori vor stabili o listă de teme pentru probele concursului, din cadrul cărora se vor extrage în zilele alocate fiecărei probe subiectul transmis elevilor. Se va folosi o aplicație de extragere aleatorie pentru stabilirea subiectului.

Art. 13. Profesorii coordonatori vor evalua, de asemenea, proiectele elevilor și vor stabili punctajul acordat. Media punctajelor acordate de profesorii evaluatori va constitui punctajul final în cazul fiecărei probe. Vor putea fi contestate doar punctajele acordate la proba de programare în Scratch.

Art. 14. În interval de 24 de ore de la afișarea pe site-ul concursului:

<https://concurs.liceulminis.ro>

a rezultatelor se vor putea depune contestațiile pentru proba Scratch.

Membrii comisiei de evaluare / profesorii coordonatori vor reevalua proiectele respective și vor argumenta acordarea punctajului propus. Media punctajelor va constitui punctajul final.

Art. 15. Elevii sau echipele clasate pe primele trei locuri vor primi premiile I, II și III, iar ceilalți elevi / echipe vor primi diplome de participare, toate acordate de școala organizatoare.

### **IV. Prevederi finale**

Art. 16. Prin participarea la activitățile din cadrul concursului elevii, profesorii, părinții și alte persoane implicate își exprimă acordul cu privire prevederile prezentului regulament.

Art. 17. Presentul regulament și eventuale detalii suplimentare se găsesc pe site-ul concursului:

<https://concurs.liceulminis.ro>

Art. 18. Accesul cu telefoane mobile sau alte dispozitive de comunicare în sălile de jurizare este strict interzis. În sălile de jurizare nu se vor efectua filmări.

Art. 19. Concursul nu presupune taxe de participare sau vreo altă contribuție financiară din partea elevilor/copiilor, a părinților acestora și a cadrelor didactice, iar participarea acestora nu este condiționată de achiziții de foi de concurs, reviste, cărți, manuale școlare, instrumente de calcul sau de scris etc.

Art. 20. Criteriile de notare și cele de stabilire a punctajului final pentru fiecare probă de concurs sunt prevăzute în prezentul regulament.

Art. 21. Afișarea subiectelor, a baremelor și a rezultatelor inițiale și finale se va face pe site-ul concursului.