CONSILIUL MUNICIPAL CHIȘINĂU
PRIMAR GENERAL AL MUNICIPIULUI CHIȘINĂU
DIRECȚIA GENERALĂ EDUCAȚIE, TINERET ȘI SPORT

nr. 01-18/1039 din 29.03.21

la nr. _____ din _____

Conducătorilor instituțiilor de învățământ secundar general

Direcția generală educație, tineret și sport informează despre desfășurarea, în perioada martie – mai 2021, a jocului intelectual pentru elevi și tineri „Cunoaște-ți Parlamentul", ediția a IV-a.

Prima etapă a jocului se va desfășura la data de 14 aprilie 2021 în colaborare cu Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale și va presupune aplicarea voluntară a echipelor în baza unei înregistrări on-line

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdXoXqgcMpjPM1lQfoIrrZYGmJmtpU5AvfKq4ViqreAjS91MQ/viewform).

În temeiul scrisorii Ministerului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova nr. 03/1-09/921 din 26.02.2021, atașăm Regulamentul jocului intelectual „Cunoaște-ți Parlamentul" (anexă 3 file).

Șef adjunct

Andrei PAVALOI

Ex: Raisa Stratulat,
tel. 022-232333

Regulamentul jocului intelectual „Cunoaşte-ţi Parlamentul",
organizat de Parlamentul Republicii Moldova în parteneriat cu Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale şi Ministerul Educaţiei, Culturii şi Cercetării al Republicii Moldova

Jocul intelectual pentru elevi şi tineri "Cunoaşte-ţi Parlamentul" este o activitate de promovare a educaţiei pentru drepturile omului şi cetăţeniei democratice, organizată în două etape, inclusiv online.

Prima etapă este organizată prin intermediul Oficiilor teritoriale de informare ale Parlamentului din Edineţ, Orhei, Leova şi Comrat şi cu suportul Direcţiilor raionale de educaţie, în format online. Aceasta implică echipe a câte 6 elevi din ciclul liceal al instituţiilor preuniversitare din ţară. Echipa învingătoare din fiecare regiune urmează să participe la etapa finală a concursului, organizată de Direcţia generală comunicare şi relaţii publice a Parlamentului.

Etapa finală presupune o abordare interactivă a modalităţii de vizitare a clădirii Parlamentului şi de familiarizare cu procesul legislativ. Echipele, formate din maximum 6 elevi şi un profesor vor concura în cadrul competiţiei, care se va desfăşura pe traseul vizitelor ghidate (macheta, Muzeu, sala Europa, sala pentru conferinţe de presă, sala de şedinţe plenare) şi bibliotecă. În cazul menţinerii restricţiilor epidemiologice şi această etapă va fi organizată în format online.

Etapa I

1. Organizatorii

Organizatorii competiţiilor numesc componenţa Juriului Jocului, desemnează un prezentator şi asistenţi pentru acesta.

Regulamentul competiţiei este trimis tuturor echipelor înainte de competiţie.

2. Juriul Jocului

Juriul Jocului are funcţia de a lua decizii referitor la corectitudinea răspunsurilor echipelor în timpul jocului şi de a calcula rezultatele provizorii.

Juriul Jocului păstrează răspunsurile până la verdictul final.

Juriul Jocului este compus din cel puţin două persoane. Numărul membrilor Juriului poate creşte proporţional cu numărul echipelor participante.

Comunicarea dintre Juriul Jocului şi echipe este interzisă în timpul desfăşurării jocului. În pauzele dintre etape comunicarea dintre Juriul Jocului şi echipe este făcută numai prin intermediul căpitanilor.

3. Jucătorii

Jucătorii sunt elevi, reuniţi în echipe pentru a participa la competiţie.

În orice moment într-o echipă trebuie să se afle maximum 6 jucători. Jucătorul care a întârziat poate să-şi ocupe locul în echipă doar în pauzele dintre întrebări cu permisiunea organizatorilor.

În fiecare echipă anumite funcţii sunt îndeplinite de căpitani. Echipele trebuie să anunţe din timp identitatea căpitanului. În unele cazuri, funcţia căpitanului poate fi transferată unui alt jucător al aceleiaşi echipe, cu acordul organizatorilor.

4. Prezentatorul

Prezentator este o persoană care nu participă la concurs în calitate de jucător.

Prezentatorul îndeplinește următoarele funcții:

- citește textul întrebărilor, a răspunsurilor autorilor întrebărilor și al altor componente ale întrebărilor;
- urmărește îndeplinirea corectă a regulamentului;
- anunță scurgerea timpului în cazul lipsei unui sistem automat de cronometrare.

5. Asistenții

Funcțiile asistenților pot fi îndeplinite de orice persoane care nu participă la joc în etapa respectivă. Asistenții ajută la buna desfășurare a jocului și îndeplinesc indicațiile prezentatorului. Asistenții au funcția de a:

- distribui materialele ilustrative la întrebări;
- aduna fișele cu răspunsuri de la echipe;
- veghea controlul respectării normelor prezentului regulament în timpul jocului. În special, asistenții vor urmări ca numărul de jucători într-o echipă să nu fie mai mare de 6 și ca echipa să respecte regulile de desfășurare a discuțiilor.

6. Materialele și echipamentul pentru joc

Pentru desfășurarea unei competiții sunt necesare următoarele materiale:

- întrebări;
- încăpere de joc;
- locuri de șezut;
- fișe pentru răspunsuri
- conexiune online.

Alte materiale și echipament, care sunt recomandate utilizării la competiții:

- mese de joc;
- cronometru;
- sistem de amplificare a sunetului;
- calculator;
- proiector;
- acces la internet.

7. Împărțirea pe runde

O rundă se compune din două părți – runda de joc și pauza dintre runde.

În pauza de după runda de joc au loc calculul și anunțarea rezultatelor intermediare, corectarea greșelilor tehnice și alte evenimente, în conformitate cu regulamentul competiției.

8. Timpul de discuții

Timpul de discuții în cadrul jocului intelectual cu timp fixat este de un minut.

Semnalul pentru începutul timpului de discuții este comanda prezentatorului "Timpul".

În timpul minutului de discuții jucătorilor le este interzis să deranjeze celelalte echipe, să-și părăsească locurile de joc, să se întoarcă la locurile de joc, să folosească publicații de orice tip, precum și tehnică de orice fel care ar permite consultarea unor surse de informații de orice fel, să comunice prin orice modalități cu altcineva în afară de jucătorii propriei echipe care se află la locul de joc. În mod special este interzisă comunicarea cu prezentatorul și asistenții.

Peste 50 de secunde după începutul minutului de discuții se dă semnalul "au mai rămas 10 secunde".

La expirarea timpului alocat se dă comanda "timpul a expirat". La acest semnal timpul de discuții se termină.

9. Colectarea sau expedierea răspunsurilor de la echipe

Echipelor li se oferă 10 secunde pentru scrierea răspunsurilor. Până la expirarea acestei perioade căpitanii echipelor trebuie să scrie răspunsurile pe cartonașe și să-l ridice deasupra capului. În cazul jocului online acestea sunt expediate organizatorilor. Dacă echipa nu are un răspuns, cartonașul de asemenea trebuie să fie ridicat. După expirarea celor 10 secunde suplimentare, cartonașul nu mai poate fi dat jos sau modificat.

Asistenții vor colecta răspunsurile în cel mai scurt timp posibil și le vor transmite Juriului Jocului. Asistenții nu au dreptul de a se întoarce la echipa care a avut deja ocazia să dea răspunsul.

Echipa este obligată să dea asistentului cartonașul când asistentul trece pe lângă ea pentru a colecta răspunsurile. Dacă echipa nu face acest lucru, asistentul anunță Juriul despre încălcarea regulilor.

Prezentatorul și Juriul Jocului au dreptul să decidă fără participarea asistenților că răspunsul a fost oferit cu încălcări.

Dacă prezentatorul a observat un motiv onorabil de încălcare a regulilor, el poate să propună asistentului să revină la echipă și să accepte cartonașul cu răspuns.

10. Anunțarea răspunsului corect

După ce colectarea răspunsurilor de la echipe se încheie, prezentatorul citește răspunsul autorului.

11. Rezultatul rundelor

Rezultatele intermediare sunt calculate de Juriu în pauza dintre runde și sunt anunțate de către prezentator sau un membru al Juriului. La final se anunță echipa câștigătoare.

Etapa II

Echipele învingătoare ale jocurilor regionale din etapa I participă la un joc intelectual combinat. Participanții merg prin sălile Parlamentului și rezolvă sarcini/ răspund la întrebări despre istoricul și activitatea legislativă, drepturile omului, cetățenia democratică etc..

Echipele vor parcurge un traseu alcătuit din Muzeul Parlamentului, biblioteca, sala Europa, sala pentru conferințe de presă și sala pentru ședințe plenare. Fiecare sală îi va întâmpina cu o probă intelectuală care va pune la încercare atât cunoștințele participanților, cât și abilitățile de lucru în echipă.

Fiecare sarcină se punctează iar învingătorul se stabilește în baza punctajului total. Regulamentul de punctare a celei de a doua etape va fi transmis suplimentar echipelor participante la această etapă.

În cazul restricțiilor epidemiologice, etapa finală va fi organizată în format online.

Premierea

Participanții ambelor etape vor primi Certificate de participare și seturi de materiale informative și promoționale cu logo-ul Parlamentului Republicii Moldova.