APROB: 

Președintele Asociației de jocuri intelectuale din Republica Moldova



**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Evgheni Poleacov**

**REGULAMENT**

**I Dispoziții generale**

Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova (în continuare Asociația) cu susținerea Ministerului Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova și UNICEF Moldova, desfășoară campania republicană de informare ”Avertizat - înseamnă protejat”, dedicată măsurilor de precauție și prevenire a COVID-19, modului sănătos de viață și vaccinării.

În cadrul campaniei de informare va avea loc o oră de dirigenție, în cadrul căreia va avea loc un joc educațional. Ora de dirigenție se va desfășura până la data de 17 septembrie inclusiv.

**II Participanți**

La ore participă elevii claselor a V-a - a XII-a din orice instituție de învățământ din Republica Moldova.

Pentru a realiza dreptul de participare și informare a elevilor, persoana responsabilă din cadrul instituției de învățământ (director adjunct, diriginte, profesor) va transmite oferta de participare (Anexa) pe adresa electronică dialogica.ed@gmail.com până la 23 august 2021, ora 20:00.

Fiecare diriginte va participa la un training (curs de instruire) online de desfășurare a orelor informative de dirigenție în cadrul campaniei de informare ”Avertizat - înseamnă protejat”. Training-urile vor avea loc pe 25 august 2021 (pentru vorbitori de limbă rusă) și pe 26 august 2021 (pentru vorbitori de limbă română). Ora exactă va fi comunicată personal fiecărui participant.

**III Formatul orei de dirigenție**

Ora de dirigenție va avea loc în formatul online sau offline, la dorința profesorului.

Toate materialele necesare desfășurării orelor sunt elaborate în două versiuni lingvistice: limba română și limba rusă.

Profesorul este persoana responsabilă și reprezintă veriga de legătură dintre organizatori și participanți.

Fiecare profesor primește în prealabil materialul didactic necesar pentru desfășurarea eficientă a orei de dirigenție:

* prezentarea programei orei de dirigenție în formatul Microsoft PowerPoint;
* recomandări și instrucțiuni de desfășurare a orei de dirigenție;
* recomandări și instrucțiuni de moderare a jocului educațional.

În baza participării la training-ul de moderare a orei de dirigenție și a desfășurării orelor de dirigenție, profesorul obține un certificat confirmativ.

Programul orei de dirigenție constă din 2 componente de bază:

***1. Partea introductivă***

Prezentarea măsurilor de precauție și prevenire a COVID-19.

***2. Jocul educațional***

Jocul educațional va avea loc cu participare în bază de echipe: fiecare profesor formează echipe a câte 4-6 elevi (la discreția profesorului) din elevii prezenți la oră.

Jocul educațional constă din întrebări de 2 tipuri:

* întrebări de tip Erudit (fiecare întrebare este însoțită de 4 variante de răspuns; participantul alege un răspuns din cele 4 propuse)
* întrebări de tip Quiz (participantul de sine stătător găsește răspunsul la întrebare, fără a avea variante de răspuns)

Întru desfășurarea de calitate a orei de dirigenție și moderare a procesului de joc, vor fi desfășurate training-uri online pentru fiecare profesor.

**IV Descrierea jocului educațional**

Fiecare profesor va recepționa o prezentare PowerPoint. Prezentarea conține toată informația necesară pentru a desfășura ora de dirigenție: materialul introductiv, întrebările și răspunsurile.

Fiecare profesor obține model de fișe pentru joc (pe care le printează de sine stătător).

După accesarea prezentării PowerPoint, întrebările una câte una, apar automat pe ecran. La apariția întrebării pe ecran, profesorul vociferează întrebarea, după ce echipele au timp 60 de secunde pentru a răspundem la întrebare. După expirarea timpului, prezentarea va trece n mod automat la următoarea întrebare.

Elevii notează răspunsurile în fișele special destinate pentru aceasta. Profesorul colectează fișele cu răspunsuri la sfârșitul jocului.

Întrebările nu pot fi rejucate.

**V Cerințe tehnice**

**Dirigintele**

Întru desfășurarea eficientă a orei de dirigenție, profesorul va dispune de un calculator sau laptop, și un proiector conectat la acesta.