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

nr. 01-18/641 din 02.03.22

la nr. _____ din _____

Conducătorilor instituțiilor de învățământ secundar general

Direcția generală educație, tineret și sport informează despre desfășurarea, în perioada martie – mai 2022, a jocului intelectual pentru elevi și tineri „Cunoaște-ți Parlamentul", ediția a V-a.

Înregistrarea pentru prima etapă a jocului se va desfășura până la data de 15 martie 2022 completând formularul online:

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQ0rtZBlFNCfkj0IoQxAEzLLXoQdX1UdwQ_uvzRtNWnqAdvA/viewform).

În temeiul scrisorii Ministerului Educației și Cercetării al Republicii Moldova nr. 03/1-09/1000 din 28.02.2021, atașăm Regulamentul jocului intelectual „Cunoaște-ți Parlamentul" (anexă 3 file).

Șef adjunct

Andrei PAVALOI

Ex: Raisa Stratulat,
tel. 022-232333

Str. Mitropolit Dosoftei, 99, MD-2704, municipiul Chișinău, Republica Moldova,
Tel.: (022) 201 601, www.chisinauedu.md, e-mail: dgetsmun@gmail.com

Regulamentul jocului intelectual "Cunoaște-ți Parlamentul", organizat de Parlamentul Republicii Moldova în parteneriat cu Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale și Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova

Jocul intelectual pentru elevi și tineri "Cunoaște-ți Parlamentul" este o activitate de promovare a educației pentru drepturile omului și cetățeniei democratice, organizată în două etape, inclusiv online.

Prima etapă este organizată cu suportul Direcțiilor raionale de educație, în format online. Aceasta implică echipe a câte 6 elevi din ciclul liceal al instituțiilor preuniversitare din țară. Echipa învingătoare din fiecare regiune urmează să participe la etapa finală a concursului, organizată de Direcția generală comunicare și relații publice a Parlamentului.

Înregistrarea pentru runda regională se face online, de către fiecare echipă în parte, prin completarea acestui formular - https://forms.gle/3Y1ponUC2YsycLEn9

Etapa finală presupune o abordare interactivă a modalității de vizitare a clădirii Parlamentului și de familiarizare cu procesul legislativ. Echipele, formate din maximum 6 elevi și un profesor vor concura în cadrul competiției, care se va desfășura pe traseul vizitelor ghidate (macheta, Muzeu, sala Europa, sala pentru conferințe de presă, sala de ședințe plenare) și bibliotecă. În cazul menținerii restricțiilor epidemiologice și această etapă va fi organizată în format online.

Etapa I

1. Organizatorii

Organizatorii competițiilor numesc componența Juriului jocului, desemnează un prezentator și asistenți pentru acesta.
Regulamentul competiției este trimis tuturor echipelor înainte de competiție.

2. Juriul jocului

Juriul jocului are funcția de a lua decizii referitor la corectitudinea răspunsurilor echipelor în timpul jocului și de a calcula rezultatele provizorii.
Juriul jocului păstrează răspunsurile până la verdictul final.
Juriul jocului este compus din cel puțin două persoane. Numărul membrilor juriului poate crește proporțional cu numărul echipelor participante.
Comunicarea dintre Juriul jocului și echipe este interzisă în timpul desfășurării competiției. În pauzele dintre etape, comunicarea dintre Juriul jocului și echipe este făcută numai prin intermediul căpitanilor.

3. Jucătorii

Jucătorii sunt elevi, reuniți în echipe pentru a participa la competiție.În orice moment într-o echipă trebuie să se afle maximum 6 jucători. Jucătorul care a întârziat poate să-și ocupe locul în echipă doar în pauzele dintre întrebări cu permisiunea organizatorilor.

În fiecare echipă anumite funcții sunt îndeplinite de căpitani. Echipele trebuie să anunțe din timp identitatea căpitanului. În unele cazuri, funcția căpitanului poate fi transferată unui alt jucător al aceleiași 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

6.1 Pentru desfășurarea fizică a 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.

6.2 Pentru desfășurarea online a unei competiții sunt necesare următoarele materiale:

- întrebări;
- calculator cu cameră video, boxe și microfon;
- conexiune online/ acces la internet;
- foițe pentru notițe

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.

7.1 Pentru desfășurarea online

În cazul organizării jocului în format online, jocul se transmite în direct pe canalul de YouTube al Parlamentului. Echipele primesc înainte de joc link către această transmisiune. Întrebările sunt citite în glas și, concomitent, afișate pe ecran.

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.

9.1 Pentru desfășurarea online a jocului

Dacă jocul este organizat și desfășurat online, răspunsurile sunt transmise prin intermediul unui formular Google Forms, transmis echipelor preventiv.
Înainte de începerea jocului acest formular precum și întregul proces de transmitere a răspunsurilor este testat împreună cu toate echipele.

10. Anunţarea răspunsului corect

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

11. Rezultatul rundelor

Rezultatele intermediare sunt calculate de Juriu în pauza dintre runde şi sunt anunţate de către prezentator sau un membru al Juriului. La final se anunţă echipa câştigătoare.

Etapa II

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

Echipele vor parcurge un traseu alcătuit din Muzeul Parlamentului, biblioteca, sala Europa, sala pentru conferinţe de presă şi sala pentru şedinţe plenare. Fiecare sală îi va întâmpina cu o probă intelectuală care va pune la încercare atât cunoştinţele participanţilor, cât şi abilităţile de lucru în echipă.

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

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

Premierea

Participanţii ambelor etape vor primi Certificate de participare şi seturi de materiale informative şi promoţionale cu logo-ul Parlamentului Republicii Moldova.