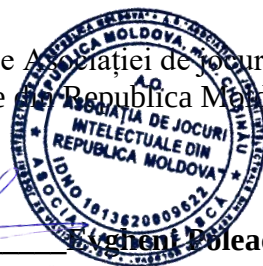


APROB:
Președintele Asociației de jocuri
intellectuale din Republica Moldova



Valeriu Boleacov

РЕГЛАМЕНТ

I Общее положение

Ассоциация интеллектуальных игр Республики Молдова (далее Ассоциация) при поддержке МЕСС и ЮНИСЕФ в Молдове проводит республиканскую информационную кампанию «Предупреждён – значит защищён» по мерам предосторожности и профилактике COVID-19, здоровому образу жизни и вакцинации.

В рамках информационной кампании пройдёт два классных часа в онлайн-формате. В программе каждого классного часа предусмотрена интеллектуальная игра. Информационная кампания пройдёт в период с 17 по 31 мая. Финальная игра приурочена ко Всемирному дню защиты ребёнка.

II Участники

К участию допускаются ученики 5-12 классов любого учебного учреждения Республики Молдова.

Чтобы ученики могли принять участие в интеллектуальных играх в рамках информационной кампании, ответственное лицо (классный руководитель или любой преподаватель) должен подать заявку (Приложение 1) на электронную почту igqgames.md@gmail.com до 17.05.2021, 20:00.

Каждый классный руководитель должен пройти онлайн-тренинг по проведению классного часа в рамках информационной кампании «Предупреждён – значит защищён». Тренинг пройдёт 18 мая. Точное время будет сообщено персонально.

III Формат классного часа

Классный час пройдёт в онлайн или офлайн-режиме.

Весь материал есть в двух языковых версиях – на румынском и русском языках.

Классный руководитель является ответственным лицом и связующим звеном между организаторами и участниками.

Для упрощения коммуникации преподавателей с организаторами будет создан отдельный чат в Viber.

Каждый классный руководитель получит заблаговременно дидактический материал, необходимый для проведения классного часа, а именно:

- презентацию с программой классного часа в формате Microsoft PowerPoint;

- инструкции по использованию онлайн-инструмента U-Report;
- рекомендации и инструкции для управления игровым процессом.

По итогам прохождения тренинга и проведения классных часов каждому педагогу будет выдан подтверждающий сертификат.

Программа классного часа состоит из трёх основных компонентов

1. Вводная часть

Информация о мерах предосторожности и профилактике COVID-19.

2. Инструкция по регистрации участников на онлайн-платформе U-Report

Игра проходит на онлайн-платформе U-Report.

U-Report – это инструмент, разработанный ЮНИСЕФ для улучшения взаимодействия с подростками и молодёжью, информирования лидеров и содействия позитивным изменениям.

Для участия в игре необходимо пройти простую регистрацию на онлайн-платформе U-Report.

Зарегистрироваться в U-Report можно в [Viber](#) и [Facebook Messenger](#).

Важно: инструмент U-Report не собирает и не хранит персональные данные участников!

3. Интеллектуальная игра

Интеллектуальная игра индивидуальная, то есть каждый ученик играет сам за себя.

Игра состоит из вопросов с четырьмя вариантами ответа, участникам лишь нужно выбрать правильный вариант.

Для качественного проведения классного часа и управления игровым процессом заранее будет организован онлайн-тренинг для классных руководителей, в котором будет подробно объяснено как использовать онлайн-платформу U-Report.

IV Описание игры

После регистрации в U-Report и ввода ключевого слова, у участника появляются вопросы. Для того, чтобы ответить, участник должен выбрать один из вариантов ответа.

Вопрос нельзя сыграть повторно.

Важно: есть только одна попытка для выбора правильного ответа.

Если участник сомневается или не знает какой из вариантов ответа выбрать, всё равно необходимо выбрать любой, чтобы появился следующий вопрос.

После окончания игры в чате онлайн-платформы U-Report появятся правильные ответы с комментариями.

Игра будет вестись одновременно на двух языках (румынском и русском), то есть все вопросы будут в двух языковых версиях. При регистрации в U-Report необходимо выбрать язык, на котором будет играть участник.

1 классный час

В рамках первого классного часа пройдёт интеллектуальная игра, которая состоит из 14 вопросов.

Первая игра носит информационный характер. Благодаря первой игре участники научатся пользоваться онлайн-инструментом U-Report. Результаты первой игры не идут в зачёт.

2 классный час

В рамках второго классного часа пройдёт интеллектуальная игра, которая состоит из 19 вопросов. Вторая игра тоже информационного характера, но с учётом результатов каждого участника в отдельности.

VI Результаты и призы

В зачёт идут только правильные ответы второй игры.

В конце первой игры в чате онлайн-инструмента U-Report появятся правильные ответы и количество правильных ответов. Правильные ответы второй игры станут доступны лишь после того, как все участники закончат игру.

Участники, давшие одинаковое максимальное количество правильных ответов, будут участвовать в розыгрыше 20 ценных призов. Отбор 20 человек будет осуществлён при помощи генератора случайных чисел random.org в прямом эфире в Facebook на странице [Ассоциации интеллектуальных игр РМ](#).

VIII Технические требования

Классный руководитель

Для проведения классного часа у учителя должен быть компьютер или ноутбук с выходом в интернет.

Классный руководитель сам выбирает удобную для него и учащихся онлайн-платформу для видеоконференции. Например, Zoom, Google meet, Google classroom, Microsoft Teams, Skype.

У классного руководителя должен быть аккаунт в Viber, чтобы иметь доступ к общему чату для получения актуальной информации и для возможности получить оперативно ответа на интересующие вопросы.

Ученики

Для подключения к классному часу у ученика должен быть любой девайс с выходом в интернет. Например, смартфон любой марки, планшет, ноутбук или компьютер.

Для участия в игре, ученик должен быть зарегистрирован в Viber или в Facebook Messenger.