

Regulament general Poleis – Joc de educație civică

1. Durata desfășurării jocului

Competitia se va desfășura în perioada, în școlile/clasele..... din

2. Organizatori

Organizatorul editiei este, în parteneriat cu

3. Scopul jocului

Jocul propune învățarea și exersarea de competențe-cheie civice prin intermediul unui joc original de educație civică POLEIS (din gr. poleis=orase), care presupune transformarea echipelor participante în Orase. Prin latura sa interactivă, competitiv-ludică, practică și pragmatică, acest joc contribuie la dezvoltarea competențelor-cheie civice la elevii din ciclul primar și gimnazial, în concordanță cu metodele psihologice eficiente de învățare și schimbare a atitudinilor.

4. Mecanismul Jocului

Cele trei școli participante vor forma trei „Orase”, care pe parcursul probelor de joc vor acumula puncte în funcție de îndeplinirea sarcinilor obligatorii și prin realizarea unor probe suplimentare (optionale). Fiecare echipă-Oras va fi coordonată de echipa de Primarie desemnată la începutul jocului, cu sprijinul coordonatorilor-profesori desemnați de Organizator pentru fiecare școală, a părinților și a cadrelor didactice ce se vor implica în proiect (profesori-diriginti, etc.)

Fiecare probă obligatorie, precum și probele suplimentare, vor fi notate de către un juriu conform unei grile de jurizare (vezi „Criterii de jurizare”).

La finalul jocului va fi desemnată școala castigătoare, adică Orasul cu cel mai mare număr de puncte castigate, care va fi premiata în cadrul unui eveniment la care vor participa elevi, profesori, membrii juriului și reprezentanți ai presei.

4.1. Modalitatea de înscriere a echipelor participante ca „Orase”

Fiecare școală participantă va organiza întâlniri cu elevii pentru prezentarea jocului (în special prezentări la orele de dirigentie și la orele de educație civică). În cadrul acestor întâlniri va fi explicat mecanismul jocului-concurs, vor fi înscriși candidații pentru „Primar” și desemnate echipele aferente fiecărui candidat.

Coordonatorul fiecărei școli va comunica Administratorului de Joc numele ales pentru Oras, iar acesta va crea o pagină dedicată în platforma online www.poleis.ro.

4.2. Modalitatea de înscriere a candidaților pentru „Primarie”

În urma sesiunilor de prezentare, candidații doritori pentru poziția de „Primar” vor depune candidatura cu ajutorul Coordonatorului de joc, astfel:

- nume și prenume, vârsta, clasă
- echipa sa de primarie (maxim zece elevi: viceprimari și sefi-servicii: mediu, comunicare etc.)
- o fotografie format jpg, png
- un text de prezentare (competențe, abilități și o propunere de probă suplimentară)

Coordonatorul de joc va trimite aceste informații Administratorului de Joc, care va publica pe platforma online candidatura respectivului elev. Pe pagina dedicată candidaturilor vor apărea toți candidații cu informațiile respective, având fiecare un buton de vot.

Dezvoltat de:



Fundația pentru
Dezvoltarea
Societății
Civile

În parteneriat cu:



ROMANIAN - AMERICAN
FOUNDATION
A gift from the American people

Cu sprijinul:



4.3. Modalitatea de înscriere a membrilor echipelor participante ca „Cetateni”

Elevii scolilor/claselor mentionate mai sus se vor putea înscrie în joc, ca cetateni ai orașelor reprezentate de școala/clasa lor.

Coordonatorii de școala/clasă vor realiza în acest sens liste de înscriere, în care vor nota: Numele și prenumele, clasa, vârsta și adresa de email (dacă elevul are un cont de email activ). Pe baza acestor liste, Administratorul de joc va realiza conturi în platforma online www.poleis.ro, fiecare elev primind un username și o parolă cu care vor putea participa în diferite etape ale jocului. Dacă elevii au furnizat la înscriere o adresă de email, username-ul și parolă le vor fi trimise pe această adresă de email, împreună cu instrucțiuni privind utilizarea acestora. Cei care nu au o adresă de email activă vor primi aceste informații de la Coordonatorul de școala.

4.4. Desemnarea „Primarilor” și a funcționarilor din Primării

Primării înscrise în competiție își vor desfășura campania electorală în școala și în mediul online (social media), cu suportul membrilor echipei de „funcționari” pe care i-au ales la înscriere și al coordonatorilor de școala. Vor fi încurajați să realizeze afișe publicitare, să țină prezentări/discursuri în cadrul orelor de educație civică și/sau a altor întâlniri organizate împreună cu școala (în care fiecare va avea, de exemplu, un timp alocat pentru a ține un „discurs”). În campania electorală, candidații vor susține „platforma lor electorală” (proba suplimentară propusă etc.).

Scopul campaniei electorale este de a aduna cât mai multe voturi de la „Cetateni”. Aceștia vor putea vota pe pagina dedicată a platformei www.poleis.ro, folosind username-ul și parola primite, o singură dată un singur candidat. Votul se încheie la data de Candidatul cu numărul cel mai mare de voturi va fi desemnat „Primarul” Orașului respectiv, având funcție de conducere în realizarea probelor, împreună cu echipa de „funcționari” desemnată de el.

Primării celor trei școli vor putea fi recompensați la finalul proiectului cu premii-surpriza, ei fiind cei care vor primi, în caz de castig, cupa Poleis, în numele Orașului lor.

4.5. Numarul și tipul probelor

Există trei tipuri de probe:

4.5.1. Probe pe echipa obligatorii

Aceste probe sunt obligatorii pentru toate echipele înscrise în joc. Ele vor fi rezolvate de către întreaga echipă-oraș, sub conducerea Primarului și a echipei de primărie, cu ajutorul Coordonatorului de școala. Deși probele sunt obligatorii, ele pot fi rezolvate în diferite moduri, iar modalitățile de rezolvare vor fi stabilite creativ de fiecare echipă-Oraș.

Există trei probe obligatorii:

4.5.1.A (ex: *Sunteți un Oraș din viitor, care, din cauza poluării, nu mai are copaci și spații verzi, tot oxigenul fiind produs sintetic, în laborator. O civilizație extraterestră va da posibilitatea să vă întoarceți în timp, pentru o săptămână, în anul 2018, ca elevi ai școlii unde învățați. Ce faceți, concret, pentru a încerca să vă salvați Orașul?*)
Posibile idei pentru a rezolva această probă: campanie de plantat puieți în zonele din apropiere/curtea școlii, introducerea unui sistem de colectare selectivă a deșeurilor în școala, campanie de informare în cartier despre pericolul poluării, campanie de strângere de gunoaie în parcuri/zone verzi, etc.

4.5.1.B (ex: *Orașul vostru a fost ales Capitala Culturală a anului 2018. Realizați cel puțin un eveniment cultural pentru a fi inclus în agenda anuală, eveniment care va aborda o temă civică, va promova cetățenia activă sau conștiința civică.*)

Dezvoltat de:

În parteneriat cu:

Cu sprijinul:



Fundația pentru
Dezvoltarea
Societății
Civile



Posibile rezolvări: organizarea unui spectacol de teatru forum, organizarea unui festival al multiculturalismului și diversității, realizarea unui „muzeu al Orașului”, etc.

4.5.1.C (ex.: *Un Razboinic al Intinericului pune stapanire pe Orasul vostru, iar singura modalitate de a va elibera Orasul este de a convinge alte civilizatii sa va acorde ajutor, aratand ca valorile pe care le aparati sunt valori comune universale. Realizati, concret, actiuni de promovare a spiritului civic, a drepturilor si libertatilor omului.*)

Posibile rezolvări: o sceneta cu costume si roluri, in care fiecare personaj principal sa reprezinte un drept al copilului, expozitie de desene pe tema Drepturile omului/Drepturile Copilului, Respecta legea! - Concurs de desene, Zilele Meseriilor – festival despre utilitatea meseriilor pentru societate, Dati-mi voie sa vorbesc! – Eveniment de public speaking in scoala – vorbim despre ce imi place si ce nu imi place la scoala mea si cum am putea sa o schimbam, etc.

4.5.2. Probe pe echipa suplimentare

Orasele sunt incurajate ca in perioada mentionata sa desfasoare si alte actiuni avand ca tema cultura civica. Aceste probe creative nu sunt obligatorii, insa ele aduc puncte suplimentare echipei-Oras care le realizeaza. Nu exista un numar minim sau maxim de astfel de probe si nici o structura anume. Aceste activități pot avea numeroase forme, de la proiecte realizate în comun de elevi pe o anumită temă civică, până la acțiuni propriu-zise în școală și comunitate (igienizare parc, ajutor bătrâni din căminul de bătrâni, colecte de jucării pentru copiii nevoiași sau insituționalizați, cercuri de ajutor pentru elevii cu note mai slabe la matematică, strangeri de fonduri pentru scoala de la micii intreprinzatori din cartier, actiune de curatenie/decorare a scolii, etc.). In campania electorala, candidatii la primarie vin cu idei de probe suplimentare, iar Primarul desemnat va putea sa realizeze proba suplimentara propusa de el, dar si alte probe.

Creativitatea și spiritul civic al copiilor și al proiectelor vor fi apreciate! Vor fi astfel acordate puncte suplimentare pentru fiecare activitate suplimentară în parte, precum și pentru „cele mai multe activități suplimentare” și „cele mai originale activități suplimentare”. Punctele pentru cele mai originale activități vor fi acordate de către Juriu, pe baza unor criterii precum: originalitatea ideii, numărul de elevi implicați, schimbările produse.

4.5.3. Probe individuale suplimentare

Platforma informatica Poleis (www.poleis.ro) contine o sectiune dedicata, numita *Ajuta-ti echipa!*

Pe aceasta pagina sunt incarcate planse al caror continut este reprezentat de infografice pe teme de cultura civica (ex. drepturile cetateanului, cum reciclam deseurile corect, care este misiunea unui primar etc.), urmate fiecare de o intrebare cu trei variante de raspuns, dintre care doar una corecta.

Elevii se pot loga cu username si parola (primite la inscrierea ca Cetateni in joc), pot parcurge plansele si pot raspunde la aceste intrebari, iar pentru raspunsuri corecte echipa lor va primi puncte suplimentare.

5. Criterii de jurizare – acordarea punctelor

Dupa realizarea probelor de joc pe echipa (obligatorii sau suplimentare), fiecare Oraș va aduce dovada realizării probei. Aceste dovezi vor fi trimise electronic de catre Coordonatorul de scoala/clasa la adresa de e-mail a Administratorului de joc și sunt reprezentate de:

- (obligatoriu) un text care să arate cum a fost efectuată proba (detalii de execuție)
- (obligatoriu) minim 5, maxim 10 fotografii per probă
- alte documente considerate relevante (scrisori de mulțumire, materiale video etc.)

Proba este considerata ca efectuata numai in urma primirii acestor materiale de catre Administratorul de Joc.

In urma jurizarii respectivei probe pentru care au fost trimise materialele, Administratorul de Joc va afisa rezultatele partiale/finale pe platforma electronica www.poleis.ro.

Orașele trebuie să respecte regulamentul de conduita (vezi mai jos). Orice abatere este amendată și poate duce chiar

Dezvoltat de:

În parteneriat cu:

Cu sprijinul:



Fundația pentru
Dezvoltarea
Societății
Civile



la excluderea din joc, prin cumularea de puncte negative.

5.1. Punctele primite pentru realizarea probelor obligatorii:

Pentru fiecare proba realizata se acorda maxim 100 de puncte, astfel:

- Adecvarea executiei la tematica probei: maxim 10 puncte
- Originalitatea ideii: maxim 20 puncte
- Creativitate in executia probei (solutii ingenioase de rezolvare): maxim 10 puncte
- Implicarea activa a elevilor-Cetateni: maxim 20 puncte
- Impactul la nivel de scoala-Oras: maxim 10 puncte
- Impactul la nivelul comunitatii (cartier, familiile elevilor etc.): maxim 20 puncte
- Empatie si Fair Play (echipa unui Oras poate ajuta un alt Oras la indeplinirea sarcinilor!): maxim 10 puncte

5.2. Punctele primite pentru realizarea probelor suplimentare pe echipa:

Fiecare proba suplimentara realizata aduce echipei respective 100 de puncte suplimentare.

Echipa cu cele mai multe probe suplimentare va primi in plus 300 de puncte.

Echipa cu cea mai creativa proba suplimentara va primi in plus 300 de puncte.

Atentie! Pentru ca probele suplimentare sa fie notate, la finalul jocului echipa respectiva va trebui sa aiba toate cele trei probe obligatorii rezolvate! In caz contrar aceste puncte nu se calculeaza la scorul final.

5.3. Punctele primite pentru realizarea probelor suplimentare individuale:

Fiecare raspuns corect in cadrul probelor suplimentare individuale (vezi 4.5.3.) aduce echipei 1 punct. Primarii vor trebui sa isi mobilizeze cetatenii pentru a castiga aceste puncte pentru echipa! Prin mobilizarea intregului Oras pot fi castigate numarul maxim de puncte la aceasta proba (in functie de numarul cetatenilor inscrisi, minim 100 per Oras x numarul de probe rezolvate corect de fiecare cetatean)!

6. Juriul si Desemnarea castigatorilor

Juriul EditieiPoleis va fi format din(ex.: reprezentanti ai Organizatorului si a altor asociatii si organizatii care activeaza in domeniul promovarii drepturilor omului, drepturilor si libertatilor cetatenesti, care promoveaza spiritul civic.)

Juriul va evalua materialele trimise de fiecare Oras, corespunzatoare probelor efectuate si va acorda punctajele. Punctele castigate la fiecare proba vor fi afisate pe platforma informatica www.poleis.ro ca rezultate partiale/finale. Punctele castigate de Orase in cadrul probelor individuale se vor adauga automat la scorul echipei, pe masura ce acestea vor fi castigate.

La finalul concursului, echipa cu cel mai mare numar de puncte va fi desemnata castigatoare.

In cazul unei paritati va castiga echipa cu cele mai multe puncte acordate pentru originalitatea ideii si numarul punctelor castigate la probele suplimentare individuale (se face suma). In cazul paritatii repetate se vor stabili ca departajare punctele pentru (in aceasta ordine): Creativitate in executia probei sau Implicarea activa a elevilor-Cetateni sau Impactul la nivel de scoala-Oras sau Impactul la nivelul comunitatii (cartier, familiile elevilor etc) sau Empatie si Fair Play.

7. Acordul parintilor

Pentru a putea participa la acest joc, copiii trebuie sa aduca un Acord de participare semnat de catre unul dintre parinti, pentru a nu încălca politica GDPR de protecție a datelor prin apariția online.

8. Regulament de conduita pentru Cetatenii oraselor

Dezvoltat de:

În parteneriat cu:

Cu sprijinul:



Cetățenii orașelor vor respecta reguli de conduita în joc pe toată perioada concursului. Fiecare abatere care va fi adusă la cunoștința Administratorului de Joc va fi sancționată cu 50 de puncte negative) și poate duce chiar la excluderea din joc, prin cumularea a 500 de puncte negative. Punctele negative vor fi scăzute din totalul de puncte de victorie ale echipei la final de joc

Reguli de conduita în joc:

- Respectarea colegilor de joc și a membrilor celorlalte echipe, a coordonatorilor de joc, a profesorilor, a organizatorilor și a tuturor persoanelor implicate în desfășurarea programului. Vor fi penalizate individual (și vor aduce penalizări echipei) comportamentele agresive (fizic și verbal), intolerante, discriminatorii, jignirile și acțiunile neloiale etc.
- Onestitate în realizarea probelor, atât de echipă, cât și individuale. Vor fi penalizate individual (și vor aduce penalizări echipei) orice tentative și acțiuni de înșelăciune, fals, atribuire de faloase necuvenite și furt etc.
- Seriozitate în realizarea probelor. Vor fi penalizate individual (și vor aduce penalizări echipei) comportamentele indecente, împiedicarea voită a colegilor de echipă sau a altor echipe în realizarea probelor, orice încercare de învrăjbit, instigare la ură, încălcarea fair-play-ului etc.

Această publicație este parte a proiectului „Poleis-Joc de educație civică”, realizat cu sprijinul financiar al Fondului pentru Inovare Civică, program dezvoltat de Fundația pentru Dezvoltarea Societății Civile în parteneriat cu Romanian-American Foundation, Enel România și Raiffeisen Bank.

Dezvoltat de:



Fundația pentru
Dezvoltarea
Societății
Civile

În parteneriat cu:



Cu sprijinul:



Banking așa cum trebuie