

RAPORT DE ACTIVITATE

Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova

2022

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Introducere

Istoria Asociației de jocuri intelectuale din Republica Moldova a început mult înainte de înregistrarea oficială a acesteia. Din mai 2007, un grup de entuziaști dezvoltau și organizau jocuri intelectuale de diferite formate. La 21 octombrie 2013, Asociația a fost oficial înregistrată și a început activitatea pe întreg teritoriul Republicii Moldova, deja ca o organizație non-guvernamentală.

Scopul

Să optimizăm sistemul de educație al Republicii Moldova până în 2030.

Misiunea

Misiunea noastră este să mărim nivelul de educație al populației din Moldova.



Realizări

Pe parcursul activității sale Asociația a dezvoltat și implementat proiecte în parteneriat cu organizații internaționale și locale. Beneficiari a proiectelor de consolidare a abilităților, schimbări comportamentale, informare și implicare au fost aproximativ 100.000 de persoane, inclusiv aproximativ 1.000 de persoane cu nevoi speciale și 2.000 de reprezentanți ai grupurilor vulnerabile.

În anul 2020, Asociația a dezvoltat un Ghid de organizare și desfășurare a jocurilor educaționale ca modalitate de menținere a sănătății mintale și reducere a bullying-ului, care a fost aprobat de Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău și recomandat spre utilizare de Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova.



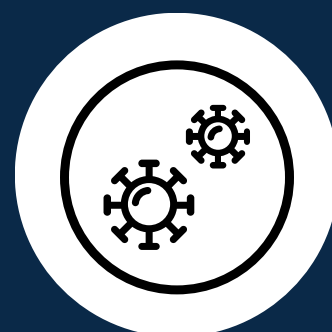
Proiecte realizate în 2022



**International Youth
Day in Moldova**



**Raising awareness of teachers and
schoolchildren in 22 districts of Moldova
about COVID-19 and vaccination through
educational games**



**Raising awareness of teachers and
schoolchildren in ATU Gagauzia about
COVID-19 and promote vaccination
through educational games**

Proiecte realizate în 2022



Programul modular de reducere a auto-stigmei în rândul persoanelor din populațiile cheie

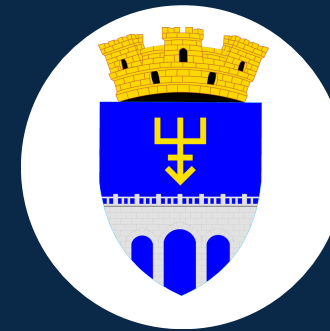


A V-a ediția a Campionatului Republican de jocuri intelectuale „Sub cușma lui Guguță”



Celebrating the 16 days of activism against gender-based violence against women and girls in Cahul and Ungheni districts through educational games

Proiecte realizate în 2022



**Jocuri educaționale pentru
cadrele didactice din raionul
Edineț drept instrument de
prevenire a arderii
profesionale**



**30 de ani de prietenie dintre
USAID și Republica Moldova**



**Festivalul internațional de
creație incluzivă**

INTERNATIONAL YOUTH DAY IN MOLDOVA

Pe 12 august, Asociația de Jocuri Intelectuale din Republica Moldova, în parteneriat cu UNICEF Moldova și cu sprijinul USAID Moldova, a organizat o serie de activități interactive și educative în aer liber pentru a marca Ziua Internațională a Tineretului.

Evenimentul a reunit participanți de toate vârstele prin activități precum Family Quest – un concurs de echipă ce a combinat provocările logice cu activități sportive –, și Youth Quiz, un joc educațional pe teme de sănătate și stil de viață sănătos. Activitățile au fost accesibile în limbile română și rusă, subliniind astfel importanța incluziunii lingvistice.

Vizibilitatea proiectului

Facebook: [LINK](#)



Programul modular de reducere a auto-stigmei în rândul persoanelor din populațiile cheie

În vară-toamnă Asociația a implementat Programul modular de reducere a auto-stigmei în rândul persoanelor din care trăiesc cu HIV, persoanelor care consumă droguri și persoanelor din grupurile vulnerabile. Programul a fost bazat pe gamificare și praxeologie.

În rezultatul implementării, s-a constatat micșorarea nivelului de auto-stigmatizare a beneficiarilor, a fost mărit nivelul de autoacceptare. 94% din beneficiari au mărit cercul de persoane cu care comunică, 96% au comunicat statutul său (HIV pozitiv or consumator de droguri) societății; 20% făcând-o în cadrul sesiunilor de informare desfășurate în instituțiile de învățământ general.

Vizibilitatea proiectului

Postare a fost făcută pe Facebook: [LINK](#)



Acest program a fost dezvoltat de Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova și A.O. "Inițiativa Pozitivă" ca parte a proiectului "UCIMP Advocacy"

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Raising awareness of teachers and schoolchildren in ATU Gagauzia about COVID-19 and promote vaccination through educational games



12500+ beneficiari

Scopul proiectului - a crește gradul de conștientizare a profesorilor și elevilor din UTA Găgăuzia cu privire la COVID-19 și vaccinare.

Bugetul total al proiectului:

631,672.00 MDL



RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Scopul

A crește gradul de conștientizare a profesorilor și elevilor din UTA Găgăuzia cu privire la COVID-19 și vaccinare.



Impact

- Cadrele didactice din UTA Găgăzia au căpătat abilități și instrumente de informa și conștientiza tinerii în contextul pandemiei COVID-19.
- A fost mărit nivelul de informare și conștientizare a elevilor din UTA Găgăuzia referitor la COVID-19.
- A fost mărit nivelul de motivație a elevilor de a respecta și a promova regulile de comportament în contextul pandemiei COVID-19.
- A fost majorată rata de vaccinare a cadrelor didactice din UTA Găgăuzia



Rezultatele

- Prin 5 ateliere, 814 diriginți (96,48% din toți diriginții din regiune; 67,83% din toți profesorii din regiune) au fost instruiți să predea lecții cu integrarea jocurilor educaționale despre COVID-19. Prin 3 ateliere, 128 de profesori au fost instruiți să utilizeze (să organizeze și să desfășoare) jocuri educative ca instrument de informare cu privire la COVID-19 și vaccinare.
- 12 766 de elevi (79,16% din toți elevii din regiune) cu vârste cuprinse între 6 și 19 ani (6 471 de fete și 6 405 băieți) au fost informați cu privire la COVID-19 prin participarea la lecții cu integrarea jocurilor educative. Această cifră este mai mult decât dublă față de obiectivul de 6 000 de elevi.
- 4.551 de elevi (2.475 de fete și 2.076 de băieți) au participat la 135 de jocuri educative școlare despre COVID-19 și vaccinare (cu 26,4% mai mult decât era planificat).



Rezultatele

- 540 de elevi au participat la 7 jocuri educative regionale despre COVID-19 și vaccinare.
- 1 261 de profesori și angajați (cu 57,62% mai mult decât era planificat) din toate instituțiile de învățământ ale UTA Găgăuzia au participat la sesiuni de informare cu un expert în medicină, care a vorbit despre COVID-19 și vaccinare și a organizat sesiuni de întrebări și răspunsuri.
- 2 522 de elevi cu vârste cuprinse între 6 și 19 ani (630,5% din obiectivul planificat) au participat la concursul de desene pe tema „Când vom învinge pandemia, va fi ...”



Proiectul educațional și de sensibilizare „DIALOGICA. Sensibilizarea cadrelor didactice și elevilor din UTA Găgăuzia cu privire la COVID-19 prin intermediul jocurilor educaționale” este elaborat de Asociația de Jocuri ale Minții din RM și implementat în parteneriat cu Direcția Generală Educație Găgăuzia, cu suportul Guvernului Marii Britanii, USAID Moldova și UNICEF Moldova în Moldova.



RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Reflectarea

Vizibilitatea proiectului a fost asigurată prin postări pe paginile Asociației în rețelele sociale (Facebook, Instagram și Twitter). Au fost publicate diferite tipuri de postări, inclusiv reportaje foto și testimoniale. În medie, postările au atins 38 418 vizualizări.

Printre cele mai populare postări s-au numărat:

1. DIALOGICA: elevii din UTA Găgăuzia desenează pe tema „Când vom învinge pandemia, va fi...” - 83,090 views [LINK](#)
2. Elevii din UTA Găgăuzia măresc nivelul de conștientizare, participând la lecții dedicate pandemiei COVID-19 și imunizării cu integrarea jocurilor educaționale - 53,219 vizualizări [LINK](#)
3. DIALOGICA: profesorii și angajații instituțiilor de învățământ din UTA Găgăuzia au aflat mai multe despre pandemia COVID-19 și vaccinare prin participarea la sesiuni de informare cu expert în medicină - 48.511 vizualizări [LINK](#)

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Raising awareness of teachers and schoolchildren in 22 districts of Moldova about COVID-19 and vaccination through educational games



12400+ beneficiari

Proiectul educațional-informativ „DIALOGICA. Creșterea gradului de conștientizare a profesorilor și elevilor din 22 raioane ale Republicii Moldova cu privire la COVID-19 și imunizare prin intermediul jocurilor educaționale”

Bugetul total al proiectului:
1,832,050.00 MDL



Scopul și obiectivele



Scopul

Proiectul a avut scopul de a alfabetiza copiii în domeniul sănătății, igienii și siguranței vieții; de a dezvolta abilitățile de gândire critică și gândire logică; de a întări capacitățile profesorilor în dezvoltarea unei generații educate și sănătoase, și de a crea comunități durabile prin intermediul jocurilor educaționale.

Obiectivele

1. Informarea elevilor și cadrelor didactice din 22 raioane ale Moldovei despre pandemia COVID-19 și imunizare;
2. Dezvoltare abilităților de gândire critică și gândire logică în conextul pandemiei COVID-19 printre elevii și cadrele didactice din 22 raioane ale Moldovei;
3. Abilitarea cadrelor didactice și implicarea elevilor în crearea comunităților durabile dedicate luptei contra pandemiei COVID-19, prin intermediul jocurilor educaționale.

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Rezultatele

Proiectul [#DIALOGICA22Raioane](#) a atins scopurile propuse și echipa Asociației este mândră de realizările obținute.

Vă prezentăm unele dintre acestea:

- Activitățile proiectului au avut loc în **366 localități** din **22 raioane** ale Republicii;
- **1514 cadre didactice** au căpătat abilități de a măsura nivelul de conștientizare a elevilor despre pandemia COVID-19 și imunizare prin jocuri educaționale;
- **10886 elevi** au mărit nivelul de conștientizare despre pandemia COVID-19 și imunizare prin jocuri educaționale;
- **1980 elevi** și-au mărit nivelul de motivație de a promova conștientizarea despre pandemia COVID-19 și imunizare prin participare la evenimente raionale de jocuri educaționale despre COVID-19 și imunizare;



RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Rezultatele

- **194 decibeli** de fericire au răsunat la fiecare eveniment raional
- **12052 zâmbete** au fost cadonate de către participanții la activitățile proiectului
- **1127 de elevi** și-au făcut prieteni noi
- **76 de evenimente**, pentru desfășurarea cărora au fost nevoie de **170 de ore de drum**, în timpul cărora echipa Asociației a întâlnit 44 răsărituri și 44 apusuri.



Proiectul educațional informativ „DIALOGICA. Creșterea gradului de conștientizare a profesorilor și elevilor din 22 raioane ale Republicii Moldova cu privire la COVID-19 și imunizare prin intermediul jocurilor educaționale” este realizat de către Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova cu sprijinul UNICEF Moldova, USAID Moldova și Guvernului Marii Britanii UK government.



RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Reflectarea

Vizibilitatea proiectului a fost asigurată prin postări pe paginile asociației în rețelele sociale (Facebook, Instagram, Twitter). Aceasta s-a realizat prin diferite postări, inclusiv fotoreportaje, videoclipuri și testimoniale. În medie, postările au atins 47 226 de vizualizări.

Printre cele mai populare postări au fost:

1. Eveniment raional de conștientizare a pandemiei COVID-19 și imunizării în raionul Glodeni: 55,757 vizualizări [LINK](#)
2. ToT-s pentru cadrele didactice din raionul Sîngerei: 59,320 vizualizări [LINK](#)
3. Rezultatele proiectului: 61,211 vizualizări [LINK](#)

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

A V-a ediția a Campionatului Republican de jocuri intelectuale „Sub cușma lui Guguță”



4320+ beneficiari

Proiect realizat în cadrul Programului de Granturi 2022 pentru Organizațiile de Tineret al Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova.

**Bugetul total al proiectului:
273 650,00 MDL**



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



UNIVERSITATEA
PEDAGOGICĂ DE STAT
ION CREANGĂ
DIN CHIȘINĂU

Scopul și obiectivele



Scopul

Întărirea și lărgirea rețelei de tineri (inclusiv tineri din categoriile social-vulnerabile, proveniți din medii dezavantajate, reprezentanți ai minorităților etnice) activi, toleranți, activi social, capabili de autoeducare, participanți la jocuri intelectuale dedicate culturii, literaturii, istoriei și geografiei Republicii Moldova.

Obiectivele

1. Dezvoltarea și întărirea dialogului socio-cultural printre tinerii din Moldova, cu scopul de a majora nivelul de cunoștințe în domeniul culturii, literaturii, istoriei și geografiei RM.
2. Integrarea socială a tinerilor din categorii social-vulnerabile, proveniți din medii dezavantajate.
3. Integrarea socială a tinerilor reprezentanți ai minorităților etnice
4. Majorarea nivelului de toleranță printre tineri în contextul diversității lingvistice, etnice, fizice, de sex și apartenenței sociale.
5. Întărirea și lărgirea rețelei de tineri participanți la jocuri intelectuale dedicate culturii, literaturii, istoriei și geografiei Republicii Moldova.
6. Majorarea nivelului de interes a tinerilor către cultura, literatura, istoria și geografia RM.

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Rezultatele

Realizările intermediare ale Proiectului au permis consolidarea tinerilor din Republica Moldova prin intermediul participării a 4320 tineri, inclusiv 27 tineri cu necesități speciale, 125 tineri din grupuri de risc și 709 tineri reprezentanți ai minorităților etnice, din toată Republica la jocuri intelectuale.

Realizările intermediare ale Proiectului au permis consolidarea tinerilor din Republica Moldova prin intermediul participării a 4320 tineri, inclusiv 27 tineri cu necesități speciale, 125 tineri din grupuri de risc și 709 tineri reprezentanți ai minorităților etnice, din toată Republica la jocuri intelectuale.



Proiectul „A V-a ediție a Campionatului Republican de jocuri intelectuale „Sub cușma lui Guguță” este realizat de către Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova, în parteneriat cu UNICEF Moldova și Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” din Chișinău, în cadrul Programului de Granturi 2022 pentru Organizațiile de tineret al Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova.

RAPORT DE ACTIVITATE 2022

Rezultatele

Datorită platformelor de comunicare create pentru desfășurarea bună a Campionatului, s-a realizat un dialog continuu cu participanții la joc (elevi), cât și cu cadrele didactice. Acest fapt a permis implicarea acestora în procesele decizionale referitoare la conținutul jocurilor. Datorită formatului online de desfășurare a jocurilor a fost posibilă participarea tinerilor de diferite naționalități, vorbitori a diferitor limbi (toate sarcinile, cât și instrucțiunile au fost elaborate în 2 limbi: română și rusă), inclusiv a tinerilor cu nevoi fizice speciale și din grupurile de risc.

Metodologia folosită în cadrul Proiectului a permis diversificarea activităților cu scop educativ, destinate tinerilor. Metodologia reprezintă un exemplu eficient de educație non-formală, care permite testarea și acumularea cunoștințelor de către un grup larg de tineri din toată țară, fără a face vreo discriminare pe baza oricărui criteriu.



RAPORT DE ACTIVITATE 2022

30 de ani de prietenie dintre USAID și Republica Moldova

439 de echipe (peste 2600 de tineri) din întreaga țară au participat la seria de jocuri intelectuale organizate în cadrul Campaniei de comunicare. Tinerii au reprezentat municipiile Chișinău și Bălți, raioanele Hâncești, Cahul, Anenii Noi, Călărași, Taraclia, Edineț, Ungheni, Dondușeni, Nisporeni și UTA Găgăuzia. 150 tineri însoțiți de coordonatori au participat la etapa finală pe 15 octombrie, în Parcul Alunelul.

La jocul final au participat tineri din Chișinău, Călărași, Anenii Noi și UTA Găgăuzia. Concurenții și-au pus cunoștințele și abilitățile la încercare și au luptat pentru premii - vouchere în valoare de cinci mii de lei, patru mii de lei, trei mii de lei pentru utilizarea lor în una din pensiunile: Eco Resort Butuceni, Valea Stâncii și Hanul lui Hanganu. Pe lângă asta, jucătorii s-au ales și cu seturi promoționale din partea USAID.

Vizibilitatea proiectului

Postare a fost făcută pe Facebook: [LINK](#)



Festivalul internațional de creație incluzivă

Pe 17 septembrie, Asociația s-a implicat activ în desfășurarea Festivalului internațional de creație incluzivă, în cadrul căruia a organizat jocuri educaționale de format quest și quiz pentru copiii cu necesități educaționale speciale. Copiii și părinții acestora au fost provocați să participe la activități fizice și de gândire, adaptate abilităților fiecărui participant în parte, și menite să educe participanții.

Implicarea Asociației a motivat copiii cu CES și părinții acestora să se implice activ în activități educaționale.

Vizibilitatea proiectului

Postare a fost făcută pe Facebook: [LINK](#)





Promovarea egalității de gen în raioanele Cahul și Ungheni

În cadrul campaniei „16 zile de activism împotriva violenței în bază de gen” Asociația a desfășurat jocuri educaționale în format online și cu prezență fizică pentru tinerii din raioanele Cahul și Ungheni.

Peste 200 de tineri și 30 cadre didactice au mărit nivelul de conștientizare și au fost motivați să devină promotori a toleranței zero față de violența în bază de gen.

Vizibilitatea proiectului

Postări a fost făcute pe Facebook: [LINK](#), [LINK](#).



Turneul a fost implementat de Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova în cadrul proiectului EVA - „Promovarea egalității de gen în raioanele Cahul și Ungheni”, finanțat de Uniunea Europeană European Union in the Republic of Moldova și implementat de UN Women Moldova în parteneriat cu UNICEF Moldova.

Jocuri educaționale pentru cadrele didactice din raionul Edineț drept instrument de prevenire a arderii profesionale

Asociația în parteneriat cu Direcția Educație a Consiliului Raional Edineț a organizat un Turneu de jocuri educaționale printre profesorii din raionul Edineț.

La turneu au participat 11 echipe de profesori din 10 instituții de învățământ din raionul Edineț. Participanții au demonstrat abilități excelente de lucru în echipă și cunoștințe profunde în diferite domenii.

66 cadre didactice au micșorat nivelul de stres și au mărit nivelul de rezistență față de arderea profesională.

Vizibilitatea proiectului

Postare a fost făcută pe Facebook: [LINK](#)



VĂ
MULTUMIM

,
pentru atenție!