

Бланк-заявка пропозиції (проекту), реалізація якої відбуватиметься за рахунок коштів громадського бюджету (бюджету участі) у місті Чернігові на 2021 рік та список мешканців міста Чернігова, які підтримують цю пропозицію (проект)

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Ідентифікаційний номер проекту (вписує уповноважений робочий орган) | 20 |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------|

Примітка: пункти, зазначені „*” є обов'язковими для заповнення!

1.* Назва проекту (не більше 15 слів): «UNIOR-QUIZ».

2.* Вид проекту (необхідне підкреслити і поставити знак „x”, який вказує тип проекту):

проект: малий великий

Проект буде реалізовано на території міста Чернігова (впишіть назву житлового масиву/мікрорайону): Загальноміський.

3.* Адреса, назва установи/закладу, будинку:

Дитячі розважальні заклади міста Чернігова, приміщення загальноосвітніх навчальних закладів.

4.* Короткий опис проекту (не більше 50 слів)

Проект «UNIOR-QUIZ» - новий формат розваг для дітей та молоді, національна дитяча вікторина з українським контентом та адаптованими питаннями. Метою проекту є популяризація інтелектуальних розваг серед дітей та молодого покоління, виявлення та заохочення творчого потенціалу молоді, заохочення дітей до інтелектуального розвитку та корисних альтернативних видів дозвілля.

5. Опис проекту (примітка: опис проекту не повинен містити вказівки на суб'єкт, який може бути потенційним виконавцем проекту):

«UNIOR-QUIZ» - є частиною проекту «Національний QUIZ», який проводиться в 6 містах України, протягом 2 років.

Гра складається з 6 раундів та 44-50 питань .

Склад команди - від 4 до 12 гравців.

Відповіді на всі питання гравці вписують в спеціальні бланки, які відповідають специфіці кожного з раундів.

Питання з'являються на екранах та дублюються ведучим.

Питання можуть бути у різних форматах: текстові, ребуси, анаграми, музичні, у вигляді предметів, у вигляді людей в образі (акторів) та інших форматах.

По закінченню раунду команди здають бланки для підрахунку балів.

У команд є можливість оскаржувати результати під час підрахунку балів.

Усі результати під час гри фіксуються в турнірній таблиці, яку гравці можуть бачити протягом гри.

По закінченню останнього раунду, бали усіх раундів підсумовуються та виявляються три команди – переможці, які нагороджуються відповідно за 1, 2 та 3 місце. Також всі команди отримують заохочувальні відзнаки.

Загальна тривалість гри 120-150 хвилин.

Завдання побудовані таким чином, що одночасно (на рівних) в грі можуть брати участь діти як середнього так і старшого шкільного віку.

В рамках реалізації проєкту буде проведено 50 ігор (по одній грі щотижня): відбіркові ігри в кожній школі міста Чернігова, 1/16, 1/8, 1/4, півфінал та фінальна гра, а також промоігри (для роз'яснення правил та специфіки гри). Відбіркові ігри в школах проходять між паралелями, по одній-дві команди від паралелі, в залежності від кількості бажаючих.

6.* Інформація стосовно доступності (результатів) проєкту для мешканців міста Чернігова у разі його реалізації:

(примітка: інформація щодо доступності може стосуватися, наприклад, годин роботи об'єкту, можливої плати за користування, категорії мешканців, які зможуть і які не зможуть користуватись результатами реалізації даного проєкту)

Цей інтелектуально-розважальний проєкт буде географічно та інформаційно доступним для усіх шкіл міста Чернігова. Реалізація проєкту відбуватиметься поза уроками. Всі бажаючі діти матимуть змогу безкоштовно взяти участь у грі.

Гра не має жодних національних та релігійних обмежень.

7. Обґрунтування необхідності реалізації проєкту, а також його бенефіціари *(основна мета реалізації проєкту; проблема, якої воно стосується; запропоновані рішення; пояснення, чому саме це завдання повинно бути реалізоване і яким чином його реалізація вплине на подальше життя мешканців; основні групи мешканців, які зможуть користуватися результатами реалізації завдання)*

Ігри, зокрема інтелектуальні, відіграють важливу роль у вихованні та розвитку молодого покоління. Адже, на відміну від комп'ютерних, не занурюють дитину у вигаданий світ, який далекий від реальності, а, навпаки, розвивають ті вміння, які допоможуть соціальній адаптації. Не створюють ілюзії, а допомагають самовиражатися, повірити у власні сили і суттєво зрости в очах друзів. Також інтелектуальні ігри допомагають дітям швидше порозумітися з дорослими, розкрити творчий потенціал, критично оцінювати свої перемоги та невдачі, сприймати їх як крок до нових звершень. Інтелектуальний розвиток дітей є одним із завдань національного виховання та ефективною формою реалізації духовних потреб дитини. Однак для того, щоб інтелектуальна гра дала якнайкращий ефект потрібно, аби грати дитині було цікаво, захоплююче і пізнавально.

Проєкт «UNIOR-QUIZ» - це новий формат інтелектуальних ігор для дітей, який поєднує елементи змагання, розвитку, спілкування та розваг. Інтелектуальні завдання

змінюються веселими та цікавими перервами, а заохочення цінними призами спонукає до успішного та активного їх виконання.

Інтелектуальна гра завжди викликає задоволення: найвиразніше воно відчувається тоді, коли гравці перемагають, однак воно не згасає й у разі поразки. Остання в учасників інтелектуальної гри стає серйозним стимулом до самоосвіти, саморозвитку, самовдосконалення, самореалізації. Завдяки різнобічному позитивному впливові на учнів, інтелектуальні ігри є не лише засобом виховання, але й активною формою відпочинку: вони підвищують життєдіяльність і бадьорість, пронизані веселістю, невимушеністю і дружнім спілкуванням. Все це особливо яскраво проявляється в іграх проекту «UNIOR-QUIZ». Проект навчить дітей працювати в команді, в колективі, сприятиме вихованню стресостійкості, емоційної врівноваженості та наполегливості.

Молоде покоління щодня стикається з великою кількістю проблем, таких як відсутність мотивації до навчання та незацікавленість здобувати нові знання, девіантна поведінка, булінг та проблеми в стосунках з однолітками, складність з адаптацією в навколишньому світі, дефіцит спілкування тощо. На допомогу у вирішенні цих проблем головним чином направлений проект «UNIOR-QUIZ». Беручи участь у квізі діти не лише демонструють свої знання, а й вчаться співпрацювати, досягати спільної мети, підтримувати одне одного. Гра зближає дітей, виступає засобом отримання лідерства у групі, підвищення авторитету та визнання серед однолітків. Допомагає засвоїти шкільний матеріал швидше і якісніше, показує, як можна отримані знання використати на практиці. Виступаючи альтернативною корисною формою дозвілля, сприяє зменшенню проявів девіантної поведінки та дефіциту спілкування, особливо у підлітків.

У вікторині мають змогу брати участь діти з особливими потребами, тому окремою метою проекту є соціалізація таких дітей в суспільстві. «UNIOR-QUIZ» буде безкоштовним для всіх учасників, що сприятиме залученню до інтелектуальних розваг дітей незахищених категорій, які не мають змоги брати участь в іграх на комерційній основі.

Необхідно особливо виділити комплексні можливості проекту для всебічного розвитку особистості, реалізації духовного потенціалу підростаючого покоління. Проект «UNIOR-QUIZ» передбачає створення умов для формування інтелектуальної еліти, організацію змістовного дозвілля учнів.

Сферою поширення проекту є учнівська молодь загальноосвітніх навчальних закладів. Вікова категорія учасників: 5-11 класи. Всі бажані дітки матимуть змогу безкоштовно взяти участь у грі, реалізувати та проявити себе.

8.* Орієнтовна вартість (брутто) проекту (всі складові проекту та їх орієнтовна вартість)

| Складові завдання | Орієнтовна вартість (брутто), грн |
|--------------------------|------------------------------------------|
| 1. Придбання обладнання | 27750,00 |
| 2. Поліграфічні послуги | 25870,00 |
| 3. Канцелярські витрати | 1865,00 |

| | |
|-----------------------------------------|------------------|
| 4. Призи | 9470,00 |
| 5. Оплата послуг залучених спеціалістів | 160000,00 |
| 6. Транспортні витрати | 10000,00 |
| 7. Інші витрати | 65000,00 |
| РАЗОМ: | 299955,00 |

Докладний розрахунок (кошторис) витрат для реалізації проєкту додається.

9.* Список з підписами щонайменше 15 громадян України, які належать до територіальної громади міста Чернігова, мають право голосу та підтримують цю пропозицію (проект) (окрім його авторів), що додається. Кожна додаткова сторінка списку повинна мати таку ж форму, за винятком позначення наступної сторінки (необхідно додати оригінал списку у паперовій формі).

10.* Контактні дані авторів пропозиції (проекту), які будуть загальнодоступні, у тому числі для авторів інших пропозицій, мешканців, представників ЗМІ, з метою обміну думками, інформацією, можливих узгоджень і т.д. (необхідне підкреслити):

а) висловлюю свою згоду на використання моєї електронної адреси для зазначених вище цілей:

Володимир Березинський – 86keller@gmail.com

Роман Харченко – harsenkoroman00@gmail.com

Підпис особи, що дає згоду на використання своєї електронної адреси

б) не висловлюю згоди на використання моєї електронної адреси для зазначених вище цілей.

Примітка:

Контактні дані авторів пропозицій (проектів) (тільки для Чернігівської міської ради), вказуються на зворотній сторінці бланку-заявки, яка є недоступною для громадськості.

11. Інші додатки (якщо стосується):

а) фотографія/ї, які стосуються цього проєкту,

б) кошторис витрат для реалізації проєкту,

в) інші, суттєві для заявника проєкту: авторські права на проєкт «Національний Quiz».