

**Бланк-заявка пропозиції (проекту), реалізація якої відбуватиметься за рахунок коштів громадського бюджету (бюджету участі) у місті Чернігові на 2022 рік та список мешканців міста Чернігова, які підтримують цю пропозицію (проект)**

<b>Ідентифікаційний номер проекту</b> (вписує уповноважений робочий орган )	<b>47</b>
--	-----------

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

**1.\* Назва проекту** (не більше 15 слів):

Політика здорового глузду

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

проект:  малий

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

Проект доступний для школярів старших класів, студентів професійних та вищих навчальних закладів, а також всіх жителів міста, небайдужих до знань про взаємодію в інформаційному просторі.

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

Регіональний ландшафтний парк «Ялівщина»

Червона площа

Національний університет «Чернігівська політехніка», вул.Шевченка 95

Центральний парк культури та відпочинку

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

Інтерактивні квест-локації для команд Чернігова та окремої участі всіх охочих, а також запуск онлайн-уроків в соціальних мережах з метою навчання основ боротьби з дезінформацією, фейками та маніпуляціями. Форма проекту дозволяє в ігровій та розважальній формі отримати навички XXI століття та познайомитися з туристичними особливостями нашого міста.

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

Проект складається з проведення недільного квестового навчання та подальшого загального змагання учасників. Протягом 7 насичених днів команди з кількістю до 5-6 учасників зможуть випробувати себе у грі-на-вибуття. Відправною точкою та зв'язним пунктом між учасниками та організаторами буде телеграм-бот, який стане своєрідним провідником по місту за картою квесту. До телеграм-боту матиме доступ лише телефон

капітана команди, куди будуть приходити необхідні матеріали та зараховуватися командні бали. Кожен день квесту буде проходити за чітким сценарієм і буде мати певний теоретичний матеріал для засвоєння в інтерактивній формі. Також до цих локацій кожний охочий може приєднатися для перевірки та освоєння навичок за межами конкурсної боротьби, або отримати знання, вивчаючи в соціальних мережах відео уроки.

Основними складовими проекту є:

1. Квест-локації
2. Фактчекінг
3. Освоєння знань про діяльність гілок влади
4. Веселе навчання
5. Ігрова реальність політичного життя суспільства
6. Інтелектуальні змагання за круті призи
7. Командний дух та сюрпризи
8. Перевірка стресостійкості та амбіцій
9. Інтерактивний бот-мотиватор

Основними завданнями проекту є:

1. Боротьба з дезінформацією населення
2. Зменшення панічних атак суспільства
3. Збільшення стійкості населення до маніпуляцій
4. Сприяння обізнаності у сфері власних прав та функцій органів управління
5. Просвітницька робота серед населення задля уникнення загрози стати жертвою шахраїв

Основними формами реалізації проекту є:

1. Тижневий квест по місту Чернігів
2. Участь на квест-локаціях всіх охочих жителів міста
3. Просвітницька робота в соціальних мережах

Тижневий квест включає:

1. Вступний курс «Хто є хто?»
2. Лекційний день та Ліс Блуканини
3. День качки та підготовчий етап до наступного дня
4. Інтерактив «Не дуріть мою голову»
5. Затишшя перед буревієм
6. Вибірчі моменти для учасників
7. Рефлексія та конкурсні змагання

Етапи проекту:

1. Піар-компанія про захід
2. Технічна підготовка всіх локацій
3. Конкурсний відбір команд-учасників
4. Одночасна участь команд та всіх жителів міста
5. Просвітницька програма за допомогою запуску відеоматеріалів в соціальних мережах

**6.\* Інформація стосовно доступності (результатів) проекту 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 проекту)*

Проект доступний для шкільної та студенської молоді а також усіх охочих, Команди будуть формуватися на конкурсній основі і в той же час кожний бажаючий зможе відвідати квест-локації по м.Чернігову. В той же час доступним є проект за рахунок розповсюдження просвітницьких відео в соціальних мережах. Головне бажання та мотивація.

**7. Обґрунтування необхідності реалізації проекту, а також його бенефіціари** *(основна мета реалізації проекту; 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)*

У XXI столітті існує велика кількість інформаційних ресурсів, що заводить в оману суспільство. Це є загрозою для маніпуляції суспільною думкою, що призводить до небезпечних ситуацій для державного рівня та шахрайських, інформаційних, загроз кожному з нас. Також слід зазначити про те, що виборчий процес може бути спотворений в результаті маніпуляцій та популізму зі сторони кандидатів на виборах всіх рівнів, а зі сторони виборця – дезінформація щодо повноважень органів управління. Через несвідоме ставлення до інформації соціальних мереж та додавання не справжніх друзів суспільство може створити базу для кібер-атак як місцевого так і державного рівня. Проект пропагує соціально-активний спосіб життя (потому что активний это про спорт больше), що є необхідним в столітті інформаційних технологій. За допомогою проекту ми покажемо людям, що захищеність в інформаційному просторі – важлива складова сьогодення.

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

Складові завдання	Орієнтовна вартість (брутто), грн
1. Рекламна піар - компанія (роздруківка та розповсюдження листівок, ЗМІ, реклама у соціальних мережах)	30 000
2. Витрати на зняття відеоматеріалу, монтажу та його розповсюдження	40 800
3. Друк роздаткового матеріалу (для проведення квесту)	20 000
4. Оплата роботи промоутерів, тренерів, координаторів локацій, ІТ-спеціаліста	69 000
5. Оплата підготовки міського заходу (технічне забезпечення, гостинці, сцена, допоміжні атрибути заходу)	70 000

6. Призовий фонд (переможців квесту та заохочувальні призи учасникам заходу)	50 000
7. Розробка дизайну та айдентики для створення рекламної кампанії	20 000
<b>РАЗОМ:</b>	<b>299800</b>

**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.**

**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 koritskaya78@gmail.com для зазначених вище цілей

**Підпис особи, що дає згоду на використання своєї електронної адреси .....**

**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 проекту,  
 б) мапа з зазначеним місцем реалізації проекту,  
 в) інші, суттєві для заявника проекту, які саме?