

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор Департаменту молоді та спорту виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації)

Ю.М. ХАН

2020 року

ПІДСУМКОВИЙ ЗВІТ

про виконання договору та обсяг використаних бюджетних коштів громадською організацією «Ліга життя» проект «Молодіжний фестиваль інтелектуального дозвілля»

Пріоритетне завдання: Створення умов для інтелектуального, морального, здорового розвитку молоді, ініціативної та обдарованої молоді.

Проект реалізовано відповідно до наказу Департаменту молоді та спорту виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації) від 11.02.2020 № Н-110 «Про надання фінансової підтримки громадській організації «Ліга життя» на реалізацію проекту «Молодіжний фестиваль інтелектуального дозвілля».

1. Запланована мета проекту:

Протягом останніх декількох десятирічь популярними напрямками культурного відпочинку та розвитку молоді були футбол, КВК, «Що? Де? Коли?», театр, авторська пісня, балет. Як би сьогодні не трансформувалися і не назвалися ці рухи, у кожного з них є багатомільйонна армія прихильників. Але навколо кожного з них також існує багато міфів та стереотипів.

Проект дозволить молоді взяти участь у якісному культурному дозвіллі, розкриє можливості кожного учасника, спонукатиме до пошуку та отримання нових знань, особливо в історичному просторі, більш глибоко вивчати культуру та спадщину Києва та України в цілому. Пошук та аналіз нових фактів спонукає на вироблення своєї власної позиції та точки зору, що призводить, в свою чергу, до підвищення національної свідомості та патріотизму.

Ігрова форма інтелектуального змагання допомагає отримати здорове задоволення від процесу без застосування додаткового допінгу, підвищує культурний рівень молоді.

Завдання проекту - створити платформу міського рівня для щорічних інтелектуальних змагань між навчальними закладами м. Києва. Підвищити рівень культурного саморозвитку молоді, популяризувати історію міста Києва та України, інтелектуальне дозвілля, як здорового способу відпочинку серед молоді.

Основні завдання проекту:

- створення змістовного дозвілля для молоді;
- створення платформи для реалізації та розвитку інтелектуального потенціалу молоді;

- зацікавленість учасників за рахунок створення конкуренції між студентськими командами та навчальними закладами (так званий «спортивний азарт»);
- проведення майстер-класів та тематичних тренінгів відомими тренерами інтелекту;
- тренінги та навчання під керівництвом авторитетних тренерів – інтелектуалів світового рівню;
- можливість в подальшому розвиватися та працювати у цьому напрямку шляхом участі у телевізійних проєктах;
- висвітлення актуальних тем у ненав'язливій формі завдань та квестів.

150 учасників взяли участь в двох різних інтелектуальних іграх, навчилися принципам інтелектуального неформального розвитку, продемонстрували свої вміння та навички.

2. Основні заходи реалізації проєкту:

№ з/п	Заходи (завдання) проєкту (форма їх організації)	Місце реалізації	Строки реалізації
1	2	3	4
1	Підготовчий етап: Проведення інформаційної кампанії, реєстрація учасників, запрошення гостей	м. Київ	11-15 лютого 2020 року
2	Основний етап проєкту:	м. Київ, вул. Басейна 2-а	16 лютого та 5 березня 2020 року
2.1.	Перший день фестивалю. 16:00-18.00 – монтаж обладнання, підготовка приміщення до гри, репетиція 15:00-16:00 збір учасників. Формування команд. 16:00-19:00 – проведення гри в форматі інтелектуальної гри «Що? Де? Коли?» 19.00-19.30 - Нагородження переможців 19:30-20:00 – неформальне спілкування гостей та роз'їзд учасників та гостей 1 дня фестивалю.	м. Київ, вул. Басейна 2-а	16 лютого 2020 року
2.2	Другий день фестивалю. 16:00-18.00 – монтаж обладнання, підготовка приміщення до гри, репетиція 18:00-19:00 збір учасників. Формування команд. 19:00-22:00 – проведення гри в форматі інтелектуальної гри «Квіз»	м. Київ, вул. Басейна 2-а	5 березня 2020 року

22.00-22.30 - переможців	Нагородження		
22:30-23:00 спілкування гостей та роз'їзд учасників та гостей 1 дня фестивалю.	неформальне		

3. Учасники проекту:

№ з/п	Назва проекту (етапу)	Відповідальний виконавець на кожному проекті (етапі)	Категорії учасників	Кількість учасників проекту, які беруть безпосередню участь у проекті, і видатки, на утримання (або часткове утримання) яких фінансуються за рахунок коштів міського бюджету	Кількість учасників, охоплених проектом
1	2	3	4	5	6
1	Підготовчий	Голова правління громадської організації «Ліга життя» Антонова А.	Студентська молодь м. Києва	-	Проінформовано понад 3000 осіб
2	Основний	Голова правління громадської організації «Ліга життя» Антонова А.	Студентська молодь м. Києва	150 безпосередніх учасників 67 500,00 грн.	150 безпосередніх учасників

4. Особи, запрошені до участі у реалізації проекту (якщо вони не входили до складу учасників проекту)

№ з/п	Назва проекту (етапу)	Категорії запрошених	Кількість запрошених
1	2	3	4
	Основний	Фахівці із техніки проведення інтелектуальних ігор	5

5. Залучені фахівці

№ з/п	Назва проекту (етапу)	Фах, спеціалізація залучених спеціалістів	Кількість залучених спеціалістів
1	2	3	4
	Основний етап		

6. Організації, які виступили партнерами під час реалізації проекту (здійснення заходу):

Товариство з обмеженою відповідальністю «ГРА-Україна»;

Торгова Марка «Жарім кофе»;

Торгова Марка «Отрада».

7. Виконання показників та умов договору :

№ з/п	Опис та перелік завдань проекту	Результативні показники проекту (кількісні та якісні)	Причини невиконання умов договору в повному обсязі або частково (у разі потреби)	Оцінка рівня заінтересованості та задоволеності потреб цільової аудиторії, на яку спрямовувався проект
1	2	3	4	5
	Реалізація проекту «Молодіжний фестиваль інтелектуального дозвілля»	Завдання проекту виконано у повному обсязі відповідно до запланованих результативних показників. Охоплено 150 безпосередніх учасників.	Проект реалізовано в повному обсязі	Фактична кількість учасників 150 осіб. При підготовці та здійсненні заходу були враховані та виконані всі пропозиції та задоволені потреби заінтересованої цільової аудиторії.

8. Обсяг використаних бюджетних коштів на реалізацію проекту

№ з/п	Сума виділених бюджетних коштів (грн.)	Фактично використані бюджетні кошти (грн)	Сума залучених коштів громадською організацією (грн)
1	2	3	4
	67 500,00	67 500,00	11 912,00

9. Інформаційна підтримка проекту (обов'язково додаються ксерокопії публікацій, примірники інформаційних матеріалів)

№ з/п	Назва ЗМІ/теле-, радіоканалу	Рівень розповсюдження (всеукраїнський, обласний, місцевий, районний, видання об'єднань громадян (недержавних організацій, політичних партій)	Назва публікації (програми)	Дата публікації (ефіру)
1	2	3	4	5
1	Соціальна мережа «Фейсбук»	Всеукраїнський https://www.facebook.com/quizcheese/	Проект «Молодіжний фестиваль	11,15,19 лютого, 7

			інтелектуальних ігор»	березня 2020 року
	Соціальна мережа «Фейсбук»	Всеукраїнський https://www.facebook.com/groups/LigaKiev/	Проект «Молодіжний фестиваль інтелектуальних ігор»	23 січня, 5,16,18,26 лютого, 3,4,5,7 березня 2020 року
	Соціальна мережа «instagram»	Міжнародний https://www.instagram.com/quiz.cheese/	Проект «Молодіжний фестиваль інтелектуальних ігор»	23 січня, 5,16,18,26 лютого, 3,4,5,7 березня 2020 року

10. Видання та розповсюдження інформаційно-методичних матеріалів

№ з/п	Види інформаційно-методичних матеріалів	Назви інформаційно-методичних матеріалів	Спрямо-ваність	Кількість	Місце розповсюдження та категорії населення, які їх отримали
1	2	3	4	5	6
	-	-	-	-	-

11. План використання організацією результатів реалізації проекту: заплановано подальше проведення інтелектуальних ігор у м. Києві.

12. Показники, що характеризують реалізацію проекту:

№ з/п	Показники	Одиниця виміру	Значення
1	Продукту	Кількість осіб	150 безпосередніх учасників, понад 3000 охоплено інформаційною кампанією
2	Якості	Рівень заінтересованості та задоволеності потреб цільової аудиторії	100%

13. Перелік додаткових матеріалів: ..



(підпис)

АНТОНОВА А.Ю.
(ініціали, прізвище)

ЗАТВЕРДЖУЮ

В.о. директора Департаменту
молоді та спорту виконавчого
органу Київської міської ради
(Київської міської державної
адміністрації)



Д.В. ПАНЧЕНКО

2020 року

МОНІТОРИНГОВИЙ ЗВІТ

1. Назва проєкту: «Молодіжний фестиваль інтелектуального дозвілля».

2. Найменування молодіжної громадської організації: Громадська організація «Ліга життя».

3. Інформація про кількість учасників проєкту та повнота охоплення цільової аудиторії: 150 осіб, безпосередніх учасники 150 осіб (жінок - 50, чоловіків - 100).

4. Поліграфічна продукція та роздатковий матеріал.

За рахунок коштів міського бюджету: учасник отримали послуги проведення заходу, фото-послуги, послуги визвучення заходу та обслуговування екранів, оренду обладнання, складання інтелектуального пакету, дизайну веб-продукції. Поліграфічна продукція та роздаткові матеріали за рахунок коштів місцевого бюджету не використовувались.

5. Досягнення мети і завдань в результаті виконання реалізації проєкту:

Проєкт «Молодіжний фестиваль інтелектуального дозвілля» реалізовувався 16 лютого та 05 березня 2020 року за адресою м. Київ, вул. Басейна, 2-а, Івент-хол «ТАО».

В рамках проєкту організовано 2 інтелектуальних гри серед 150 учасників (студентська молодь столиці). 16 лютого 2020 року проходила гра спортивного формату «Що? Де? Коли?», 05 березня 2020 року гра у форматі інтелектуальної вікторини «Квіз».

У заході взяло участь 16 лютого 2020 року близько 300 осіб, 05 березня 2020 року 230 осіб.

6. Відповідність результативних показників виконання реалізації проєкту запланованим результативним показникам:

Проєкт реалізовано в повному обсязі. Результативні показники відповідають запланованим. При підготовці та здійсненні заходу були враховані та виконані всі пропозиції та задоволені потреби заінтересованої цільової аудиторії.

7. Рівень заінтересованості та задоволеності потреб цільової аудиторії в результаті діяльності, що провадиться в рамках реалізації проекту):

Реалізація проекту викликала зацікавленість з боку цільової аудиторії, про що свідчить бажання брати участь у подібних заходах надалі.

8. Додаткова інформація:

Інформацію щодо реалізації проекту було поширено у соціальних мережах, на сторінках дружніх тематичних проєктів.

9. Дата та місце проведення моніторингу:

16 лютого та 05 березня 2020 року, м. Київ, вул. Басейна 2а.

Голова правління громадської організації «Ліга життя»



АНТОНОВА А.Ю.
(ініціали, прізвище)

05 березня 2020 року

Член громадської організації «Товариство сприяння збройним силам України та військово – морському флоту «Цивільний корпус «АЗОВ», член конкурсної комісії, член конкурсної комісії з розгляду проєктів розроблених молодіжними та дитячими громадськими організаціями, для реалізації яких надається фінансова підтримка з бюджету міста Києва у 2020 році


(підпис)

ЧЕСАК В.С.
(ініціали, прізвище)

05 березня 2020 року