

ПРОЄКТ

Номер та назва навчального закладу	Рівненська українська гімназія
Ідентифікаційний номер проєкту	1

ВСІ ПУНКТИ Є ОBOB'ЯЗКОВИМИ ДЛЯ ЗАПОВНЕННЯ!

Інформація про автора/авторку чи команду авторів проєкту:

Ім'я та Прізвище автора/авторки або представника від команди	Матвій Жужа
Клас навчального закладу	9-А клас
E-mail	matzh0107@ukr.net
Контактний номер телефону	093-168-74-78
Підпис	
Імена та прізвища учасників команди проєкту	Матвій Жужа

1. Назва проєкту: «Клуб інтелектуальних ігор РУГ»

2. ПІБ автора: Жужа Матвій Костянтинович

3. Сума коштів на реалізацію проєкту: 7890 (Сім тисяч вісімсот дев'яносто) грн.

4. Тематика проєкту: Організація дозвілля

5. Місце реалізації проєкту м. Рівне, вул. 24 Серпня, 2, Рівненська українська гімназія

6. Мета та цілі проєкту:

Організація та проведення інтелектуальних ігор в гімназії з метою змістовного дозвілля учнів. Розвиток критичного мислення та пізнавального творчого потенціалу учнів

7. Потреби яких учнів задовольняє проєкт:

Учні 5-11 класів

8. Часові рамки впровадження проєкту : 3 місяці

9. Опис ідеї проєкту:

Гімназійні команди завжди займали призові місця у різноманітних змаганнях з інтелектуальних ігор. Оскільки актові зали для проведення таких турнірів у нас немає, то важливо швидко організовувати подібні заходи у вільних локаціях приміщення РУГ, зокрема хол II поверху. Вимогою гри «Що? Де? Коли?» є гучність і чіткість озвучення запитань командам. Для цього необхідно придбати мобільну акустичну систему з мікрофоном, таймер та дзвінки (згідно різних форматів гри, команди повинні подати вчасно звуковий сигнал готовності дати відповідь). А настільні інтелектуальні ігри доповнять дозвілля гімназистів під час перерв.

10. Очікувані результати від реалізації проєкту:

Вдала організація та проведення інтелектуальних змагань у гімназії, активізація ігрової позаурочної діяльності гімназистів.

11. Коментар/Додатки до ідеї проєкту:

І таймер і акустична система можуть використовуватись також при організації гімназійних дебатних турнірів, для організації гімназистів під час перерв на різноманітних заходах (благодійні ярмарки, рухливі перерви тощо).

12. Орієнтовна вартість (кошторис) проєкту

№ пор.	Найменування витрат	Одиниця вимірювання	Кількість, од.	Вартість за одиницю, грн	Всього, грн
1	Акустична мобільна система Goldteller GT - 6023	шт	1	4000	4000
2	Таймер відліку часу	шт	1	1110	1110
3.	Дзвіночки настільні	шт	4	75	300
4.	Доставка товарів				400
5.	Настільні інтелектуальні ігри: ● SMART-гра «Квадріліон» ● SMART-гра «Дуель в кубі» ● Квест у коробці «Таємна кімната» ● Настільна гра Bingo Connect	шт	1 1 1 1	700 700 350 330	2080
				ВСЬОГО:	7890

13. Чи потребує проєкт додаткових коштів на утримання об'єкта, що є результатом реалізації проєкту:

Оскільки і акустична система має свій акумулятор та електрокабель для стаціонарного живлення, і таймер передбачає адаптер живлення від мережі 220 V, то проєкт фактично не потребує придбання елементів живлення (батарейок), тому ймовірні витрати лише на ремонт у разі поломки техніки в ході експлуатації.

14. Додатки

Фото обладнання, яке потрібно придбати



Таймер відліку часу

Посилання на інтернет магазин:
https://gadget-town.com.ua/p1443680376-cekundomer-tajmer-obratnogo.html?source=merchant_center&gclid=Cj0KCOjwwY-LBhD6ARIsACvT72PrT4aJYNN3YO-bk93peT7I3buj7iJ8g4E25IIgkA66Pg3DVixLjnOaAnOJEALw_wcB



Мобільна акустична система

Посилання на інтернет магазин:

https://skidochka.com.ua/p1426805672-akusticheskaya-sistema-goldteller.html?source=merchant_center&gclid=Cj0KCOjwwY-LBhD6ARIsACvT72MQIIL9tyAD99ryIAbDBqJeZ4Gw9wWGop152DGBhGhBK Hs2n3GAw0ZsaAg9mEALw_wcB



Дзвіночки на ігрові столи для подання сигналу

a-flux.com.ua

Посилання на інтернет магазин:

https://a-flux.com.ua/p1039298823-zvonok-nastolnyi-dlya.html?source=merchant_center&gclid=Cj0KCQjw1OmLBhCHARIsAGiJg7kBcySfbP_Hi5Uvy4Lv1CYTqFc8qnOE9jRafP0