

**ЗАЯВКА НА УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ  
МОЛОДЕЖНЫХ ЭЛЕКТОРАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ «УЧИМСЯ ВЫБИРАТЬ»**

<b>Название проекта</b>
Настольная игра «Узнавай и выбирай»
<b>ФИ автора проекта</b>
Петренко Ксения
<b>Краткая аннотация проекта</b> <i>(объем текста от 1000 до 2000 знаков с пробелами)</i>
<p>Проект представляет собой настольную игру по избирательному праву «Узнавай и выбирай», участникам которой предлагается пройти все этапы избирательного процесса и примерить на себя роли кандидатов, членов избирательных комиссий, наблюдателей, избирателей, представителей СМИ.</p> <p>Главным образом игра ориентирована на школьников и студентов, однако в неё можно играть всей семьей или в компании друзей. Данная игра поможет наглядно понять, как устроены выборы Президента Российской Федерации. Не случайно выбрана именно эти избирательная кампания. Выборы главы государства имеют особое значение, поэтому весьма важно, чтобы молодые и будущие избиратели были знакомы с избирательным процессом выборов федерального уровня.</p> <p>Проект предполагает наличие у участников базовых знаний избирательного законодательства. Поэтому к игре прилагаются теоретические материалы, которые могут быть использованы преподавателями для ознакомления школьников и студентов с основами избирательного законодательства и помогут участникам освоить теорию и подготовиться к игре. Также, например, игра может быть использована для проверки знаний в образовательных учреждениях.</p> <p>Игра включает в себя правила, карточки с ролями и заданиями, теоретические материалы, бланки ответов для участников и список правильных ответов для ведущего, а также бюллетени, список избирателей, итоговый протокол и бланки для выставления баллов, электронный носитель с перечисленными материалами. Следует отметить, что все задания разработаны на основании действующего законодательства Российской Федерации.</p>
<b>Актуальность проекта</b>
<p>Актуальность проекта заключается в том, что избирательный процесс представляет для молодёжи некую сложную структуру. Чтобы разобраться в ней требуется много времени и усилий, которые не всегда дают ожидаемый результат, ведь довольно часто в молодёжной среде бытует мнение, что выборы это скучно и неинтересно. Вследствие этого необходим новый формат, который в доступной и интересной форме поможет понять, как проходят выборы и как устроен избирательный процесс.</p> <p>Настольная игра «Узнавай и выбирай» призвана развеять все мифы и учитывая аспекты избирательного законодательства, позволит приобрести знания необходимые для участия в выборах в качестве избирателей, кандидатов, членов комиссий, наблюдателей или представителей СМИ</p>
<b>Цель проекта</b>
Цель проекта – повышение интереса молодёжи к избирательному процессу. Формирование политической и правовой грамотности, что в свою очередь повысит уровень электоральной активности молодёжи.
<b>Задачи проекта</b>
Задачи проекта:

1. Знакомство молодых и будущих избирателей с избирательным законодательством.
2. Наглядное представление избирательного процесса в интерактивной форме.
3. Формирование устойчивого интереса к выборам и преодоление абсентеизма в молодёжной среде.
4. Подготовка молодёжи к участию в выборах в качестве кандидатов, членов участковых комиссий, наблюдателей.
5. Проверка знаний, приобретённых в ходе освоения школьного курса обществознания по теме избирательного права и процесса и предметов по основам избирательного законодательства.

**Команда проекта**

ФИ	Роль в команде (задачи)	Компетенции в соответствии с ролью в команде	Опыт реализации проектов
Хмелевская Ирина	<u>Дизайнер игры</u> Разрабатывает дизайн карточек с заданиями и внешний облик упаковки (коробки) для игры.	Владение фоторедакторами и специальными дизайнерскими программами. Творческий подход и креативность	Дизайн Первого Регионального Молодёжного избирательного диктанта, дизайн викторин, проводимых МИКБО
Лисничая Маргарита	<u>Автор заданий</u> Формулирует вопросы и составляет задания в соответствии с действующим избирательным законодательством Российской Федерации.	Наличие юридического образования. Знание избирательного законодательства	Участие в организации деловой игры "Система органов государственной власти в Российской Федерации", "Брейн-ринга", квеста «Как стать Президентом»
Петренко Ксения	<u>Редактор</u> Проверяет правильность составленных вопросов, корректирует возможные недочёты, оказывает содействие команде проекта по техническим и теоретическим вопросам.	Внимательность и способность к объективной критике.	Автор сюжетов при создании комикса VMike, помощь в реализации викторин и онлайн-игр, участие в разработке и проведении обучения ТМИК БО
Лисничая Маргарита	<u>Ответственный за информационное</u>	Коммуникабельность, знание всех деталей	Участие в организации

	<p><u>обеспечение и распространение игры.</u> Взаимодействует с учебными заведениями и молодёжными организациями с целью предложения её для широкой аудитории.</p>	<p>проекта, умение презентовать проект перед широкой аудиторией</p>	<p>деловой игры "Система органов государственной власти в Российской Федерации", "Брейн-ринга", квеста «Как стать Президентом»</p>
--	--	---	--

Также при подготовке проекта предполагается обращение в типографию для создания демонстрационной версии игры и её дальнейшего тиражирования.

#### **Целевая аудитория проекта**

Целевой аудиторией проекта являются школьники средней и старшей школы, студенты средне специальных и высших учебных заведений, участники клубов молодых избирателей, члены молодежных общественных организаций и так далее. Список тех, кто может принимать участие в проекте не ограничен, потому что игра будет интересна не только для интересующихся избирательным правом или изучающих его в учебном заведении, но и для людей, решивших провести время с пользой и узнать что-то новое для себя.

#### **Механизм реализации проекта**

Для достижения цели проекта и выполнения поставленных задач предполагается создание настольной игры с последующим её распространением среди населения.

#### **Период реализации проекта**

Реализация проекта включает в себя несколько этапов. На подготовку игры отводится месяц. Далее осуществляется её распространение среди школ, колледжей, высших учебных заведений субъектов Российской Федерации.

Запуск игры предполагается осуществить в преддверии Дня молодого избирателя.

Разработанная версия игры может быть использована неограниченное количество времени, однако если в законодательство, на основе которого составлена игра, будут вноситься изменения, возникнет необходимость изъятия игры из общего доступа и предоставление нового исправленного варианта.

#### **География проекта**

Тестирование и запуск проекта осуществляется на территории Белгородской области. В дальнейшем предполагается передача игры в избирательные комиссии субъектов Российской Федерации.

#### **Масштабируемость проекта**

На начальном этапе осуществляется тираж игры в количестве 100 экземпляров, которые передаются в школы Белгородской области.

Последующее распространение игры предполагает выпуск ещё 200 экземпляров и отправку их в субъекты Российской Федерации, не менее двух в каждый субъект.

#### **Ожидаемые результаты**

Молодёжь довольно редко принимает участие в выборах в качестве кандидатов, наблюдателей и членов участковых избирательных комиссий. Поэтому реализация данного проекта направлена на получение следующих результатов:

Количественные показатели

Качественные показатели

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Повышение интереса молодёжи к избирательному праву и процессу.</li> <li>2. Повышение уровня знаний избирательного законодательства и успеваемости по предметам, имеющим непосредственное отношение к теме выборов.</li> <li>3. Привлечение молодёжи к участию в выборах и формирование интереса к участию в политической жизни страны.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Оснащение как минимум 300 учебных заведений и молодёжных организаций комплектами игры.</li> <li>2. На выборах Президента Российской Федерации в 2018 году явка среди избирателей в возрасте 18-34 лет составила 65,6%, в связи с этим одним из количественных показателей, который будет достигнут при реализации проекта станет повышение явки молодежи на выборах до 80-90%.</li> <li>3. Увеличение количества молодёжи в составе участковых избирательных комиссий на 1/3 или половину.</li> <li>4. Привлечение молодёжи к участию в выборах в качестве наблюдателей. Увеличение количества молодых наблюдателей на 30%.</li> </ol>
<p><b>Дополнительная информация (по необходимости)</b></p>	
<p>В качестве примера того, как могут выглядеть карточки с заданиями и сам комплект игры, прилагается файл с сопроводительными материалами игры, а также пример материалов, которые будут использованы на этапе реализации игры</p>	

### Календарный план реализации

№ п./п.	Решаемая задача	Мероприятие, его содержание, место проведения	Сроки проведения	Ожидаемые результаты
1	Создание игры	Разработка заданий игры и дизайна. Осуществляется командой проекта лично или посредством социальных сетей. Применяются различные дизайнерские программы и используются законодательные акты.	19 – 28 апреля	Получение демонстрационной версии игры.
2	Получение первого экземпляра	Печать демонстрационной версии игры. Обращение в Белгородскую областную типографию и иные организации.	29 – 30 апреля	Выпуск первого экземпляра игры
3	Проверка правильности задний, последовательности этапов и иных деталей игры.	Тестирование игры командой проекта. Привлечение группы участников, например, тестирование игры на базе какой-либо школы в городе Белгороде	1 – 4 мая	Выявление каких-либо недочётов если они имеются
4	Редактирование игры и создание окончательной версии	Доработка задний игры и корректировка выявленных недочётов командой проекта лично или в онлайн-формате	5 – 7 мая	Получение итогового экземпляра игры, который будет допущен к тиражированию
5	Масштабируемость настольной игры	Тиражирование игры в количестве 100 экземпляров	8– 14 мая	Получение 100 готовых экземпляров настольной игры
6	Распространение игры	Передача игры в образовательные учреждения и молодёжные общественные организации Белгородской области	15 мая	Оснащение 100 школ Белгородской области комплектами настольной игры
7	Использование игры в рамках занятий. В том числе посвященных Дню молодого избирателя	Использование игры в рамках проведения занятий и различных форм контроля усвоения знаний по избирательному законодательству, а также получение обратной связи от участников.	16 – 31 мая	Широкое применение игры в учебных заведениях
8	Распространение игры по субъектам Российской Федерации.	Изготовление 200 экземпляров игры и отправка их в субъекты Российской Федерации.	1 – 20 июня	Игра «Узнавай и выбирай» приобретёт Всероссийский уровень.

Далее реализация проекта будет иметь неограниченный период, так как игра может тиражироваться и распространяться по субъектам Российской Федерации, а также дополняться и обновляться в соответствии с изменениями законодательства.

## Смета проекта

№ п./п.	Наименование статьи	Цена	Кол-во	Общая стоимость	Софинансирование (если имеется)	Запрашиваемая сумма
		(руб.)	(шт./ч./и т.д.)	(руб.)	(руб.)	(руб.)
1	2	3	4	5	6	7
1	Коробка для игры (с печатью)	213	300	63 900	0	63 900
2	Карточки с ролями и заданиями	1000	265*300	300 000	0	300 000
3	Теоретические материалы к игре	60	300	18 000	0	18 000
4	Правила игры	8	300	2 400	0	2 400
5	Избирательные бюллетени	4	9 000	36 000	0	36 000
6	Список избирателей	8	300	2 400	0	2 400
7	Протокол участковой избирательной комиссии	8	300	2 400	0	2 400
8	Листы с ответами	80	300	24 000	0	24 000
9	Бланк для выставления баллов	4	300	1 200	0	1 200
10	Бланки для заполнения ответов участниками	4	7 500	30 000	0	30 000
11	Ящик для проведения голосования	50	300	15 000	0	15 000
12	Флешка с материалами игры	199	300	59 700	0	59 700
13	Передача игры в учебные заведения и другие субъекты Российской Федерации. (услуги транспортных компаний)	1000	85	85 000	0	85 000
<b>ИТОГО</b>					0	640 000