



освітній проект
**Відкривай
УКРАЇНУ**

2018/2019

Флагманський проект напрямку «Освіта»
фондації соціальних інновацій
«З країни в Україну»
www.coukraine.org

**З
КРАЇНИ
В
УКРАЇНУ**
COUNTRY TO UKRAINE
Culture



ЩО ЦЕ ЗА ПРОЕКТ?

найбільший, за часів незалежності, командний освітній гейміфікований проект для підлітків 7-11 класів малих міст України (10К-150К)

МЕХАНІКА

По 2 учні з 7 по 11 клас формують команду та обирають собі вчителя серед шкільного складу, визначають назву, реєструються, виконують завдання, створюють для початку проект шкільного рівня, а потім – міський проект



ГЕЙМІФІКОВАНА ПЛАТФОРМА – ОСНОВА ПРОЕКТУ

- Кожному зареєстрованому учаснику надається можливість створити свій власний кабінет
- 10 кабінетів, та кабінет вчителя-ментор можна об'єднати в єдиний кабінет команди та стежити за прогресом гри своєї та інших команд
- Кожне виконане завдання покращує школу, кожна покращена школа змінює місто, кожне місто – міняє країну (це відображується за рахунок гейміфікованих графічних елементів)
- 13 500 осіб було зареєстровано на сайті в 2016 році, 25000+ планується зареєструвати в 2018 році

МІСІЯ

формувати нову генерацію соціально-активної, культурно збагаченої, ініціативної та високорозвиненої молоді!

ЦІЛЬ

сприяти розвитку громадянського суспільства в регіонах через реалізацію молодіжних соціальних, культурних та підприємницьких проектів

1

Провести широку інформаційну компанію щодо залучення молоді віком від 12 – 17 років (7-11 класи) до участі в проекті та розбудови регіональних центрів «Відривай Україну»

2

Створити регіональну мережу «Відривай Україну» через розбудову регіональних центрів в кількості 24 представництва

3

Створити мережу менторів проекту серед інноваційних та активних вчителів шкіл проекту

4

Створити умови для командування молоді 7-11 класів інструментами та задачами проекту за допомогою соціальних та культурних ініціатив

5

Створити гейміфіковану освітню платформу з властивостями соціальної мережі, електронної бібліотеки та дистанційного навчання

6

Організувати та провести регіональні півфінали з метою визначення найкращого проекту регіону, півфіналістів, які прийдуть презентувати проект до Києва

7

Організувати та провести фінал-фестиваль освітнього проекту у м. Києві за участі 24 регіональних команди переможців країни

8

Сприяти збільшенню числа реалізованих молодіжних ініціатив культурного та соціального напрямку через вплив гейміфікованих авторських методик проекту "

9

Розвинути солідарність, толерантність і взаєморозуміння серед різних соціальних груп.

10

Налагодити перехресне співробітництво між молоддю із різних регіонів країни.

ЗАВДАННЯ ПРОЕКТУ

ЕТАПИ ПРОЕКТУ



- **шкільний** - підлітки досліджують проблематику школи, обирають найбільш актуальну для них проблему, створюють проект та реалізують його самотужки (**понад 300 проектів в 16/17 роках**).
 - На цьому етапі із групи підлітків починає формуватися команда
- **міський** - ті, хто виконав завдання шкільного проекту, виходять за межі школи – досліджують проблематику міста, опитують мешканців, спілкуються із владою – йдуть за підказками розробленого алгоритму та створюють свій проект (**понад 3500 учасників в 16/17 роках**).
 - Це головний етап навчання, де підліткам надаються методики ощадливого стартапу, критичного мислення та основи проектного менеджменту.
- **Півфінал** – презентація проектів в обласних центрах на фестивалях інноваційної освіти (**132 проекти**), де експертний склад журі обирає **24 команди**, які їдуть на фінал у Київ
 - Під час півфіналу ми включаємо в логіку національного проекту для малих міст обласні центри країни – на рівні експертного середовища, ресурсних центрів, лідерів думок і медіа
- **Фінал** – моделювання нових проектів, які можуть бути масштабовані під наставництвом ігротехніків та методологів, під час проведення спеціально розробленої навчальної гри на 4 доби.
 - За результатом гри на пітчінгу, Великим Журі відібрано **3 команди** для поїздок за кордон та **3 команди** для менторінгу проектів в Україні представниками Великого Журі

ОПИС ПРОЕКТУ



Єдина гейміфікована платформа

Курс навчання для 7-11 класів

Реєстрація команд із 10 учнів

Вибір вчителя-координатора

Шкільний етап проєктів – покращення шкіл

Міський етап проєктів – покращення міст

Півфінал проєкту – фестивалі в 24 містах

Фінал проєкту – презентації в Києві

ПІВФІНАЛ ПРОЕКТУ

- **24 одночасних фестивалі** інноваційної освіти в кожному обласному центрі країни
- **Круглі столи** та тему співпраці місцевого самоврядування, освітян, бізнесу, батьків
- Понад **700 запрошених експертів** освіти, представників освітніх організацій
- Біля **800 презентованих проєктів** в містах
- Понад **300 представників** освітніх бізнесів, навчальних курсів та закладів
- **Більше 25 000 учасників**

ФІНАЛ ПРОЕКТУ

- Концерт ІДЕНТИФІКАЦІЯ в Палаці Спорту (9-10.11.2019)
- 4 денна освітня конференція для 300 вчителів з усієї країни "Освітній Марафон"
- 4 денна організаційно діяльнісна гра для 24 команд-фіналістів проєкту ВУ у таборі під Києвом
- 3-денний Освітній Хакатон за участю всіх бажаючих, що напрямлений на покращення освіти в Україні (секції середньої та вищої освіти)
- Понад 200 лекцій та воркшопів на тему розвитку людини та освіти
- **Більше 40 000 гостей всіх проєктів**

З ЧОГО МИ ПОЧИНАЛИ

(ПІЛОТНИЙ ПРОЕКТ 2015/2016)

- 11 міст, донецької та луганської областей
- 107 шкіл та 1607 підлітків
- більше 80 проектів в напрямках моди, кіно, літератури, хореографії тощо.

- Повністю змінити дизайн та суть проекту
- Намагатися зробити його повномасштабним проектом на всю країну
- Разом з тематикою проекту задати новий дискурс – освіти і розвитку в сучасному суспільстві

ЩО МИ РОЗУМІЛИ

ЯК МИ ТОДІ ДУМАЛИ

- Ми зможемо допомогти змінити свідомість дітей, які ще вільні від стереотипів, які готові прислуховуватися і змінюватися
- Ми їм відкриємо красу і різноманітність України

- Школи – дуже закриті системи в громадах
- Існує великий конфлікт між вчителями (системою) та батьками (одними з клієнтів системи) і він поглиблюється
- Підлітки – суб'єкти громади, система і більшість дорослих не готова їх так сприймати

ЩО МИ ВИРІШИЛИ

ЩО В НАС ВИЙШЛО

- Надати дітям можливість реалізувати свої мрії командою з 15 учнів
- Прибрати границі між різними класами
- Показати дітям, що вони частинка великого цілого

- Найбільший освітній проект України для учнів 7-11 класів – майбутня нац програма розвитку ПО ВСІЙ Україні
- 13 000 дітей на старті та 133 реалізованих повноцінних проекту на фінальній стадії (в маленьких містах України)
- Розуміння того, як допомогти змінитися освіті в Україні

ЩО В НАС Є СЬОГОДНІ

ЕВОЛЮЦІЯ ПРОЕКТУ

ПРОБЛЕМАТИКА В ОСВІТНІЙ СИСТЕМІ

Закритість шкіл,
як частини системи
грумади

Конфлікт
між світами
вчителів та батьків

Об'єктність
підлітків

Відсутність знань
проектної роботи в
командах, навчок XXIст

ВИРІШЕННЯ

НАЦІОНАЛЬНИЙ
ГЕЙМІФІКОВАНИЙ
ОСВІТНІЙ ПРОЕКТ
ВІДКРИВАЙ
УКРАЇНУ

РЕЗУЛЬТАТИ ПРОЕКТУ

Формування мережі
проекту

350 менеджерів в Києві та в 300 містах України, які проникнені єдиною ідеєю, цінностями та метою

Запуск гейміфікованої
платформи

Інструмент для комунікації та навчання 30 000+ підлітків 300 малих міст України, які зібрані в команди і мають свої акаунти

Курс навчання (квест, тести,
завдання)

Унікальна навчальна програма, яка допомагає дітям формувати навички 21 століття, надає можливість командного навчання

Реалізація проектів на
рівні шкіл

Понад 2000 реалізованих проектів, в яких задіяно біля 30 000 підлітків та дорослих

Реалізація проектів на
рівні міст

Понад 800 реалізованих проектів, в яких задіяно біля 10 000 підлітків та 2000 дорослих, в тому числі представники бізнесу і влади

Фестивалі освітніх інновацій в
24 містах країни

24 фестивалі освітніх інновацій по всіх областях країни в один день, понад 200 заходів в рамках фестивалів, 25 000+ гостей

ФІНАЛ ПРОЕКТУ В КИЄВІ /ВЧИТЕЛІ, БАТЬКИ, ДІТИ – КОМПЛЕКСНІ ПРОГРАМИ/

Найбільша розважально-просвітницька подія в області Освіти за часи незалежності – десятки спецпроектів з медіа, унікальний контент, сотні новостворених ідей для проектів, 40000+ гостей



29.05.19-02.06.19
25 локацій в місті

ФІНАЛЬНА
ЧАСТИНА
ПРОЕКТУ



02.06.19
Палац Спорту*

ІДЕНТИФІКАЦІЯ

ВІДКРИВАЙ УКРАЇНУ

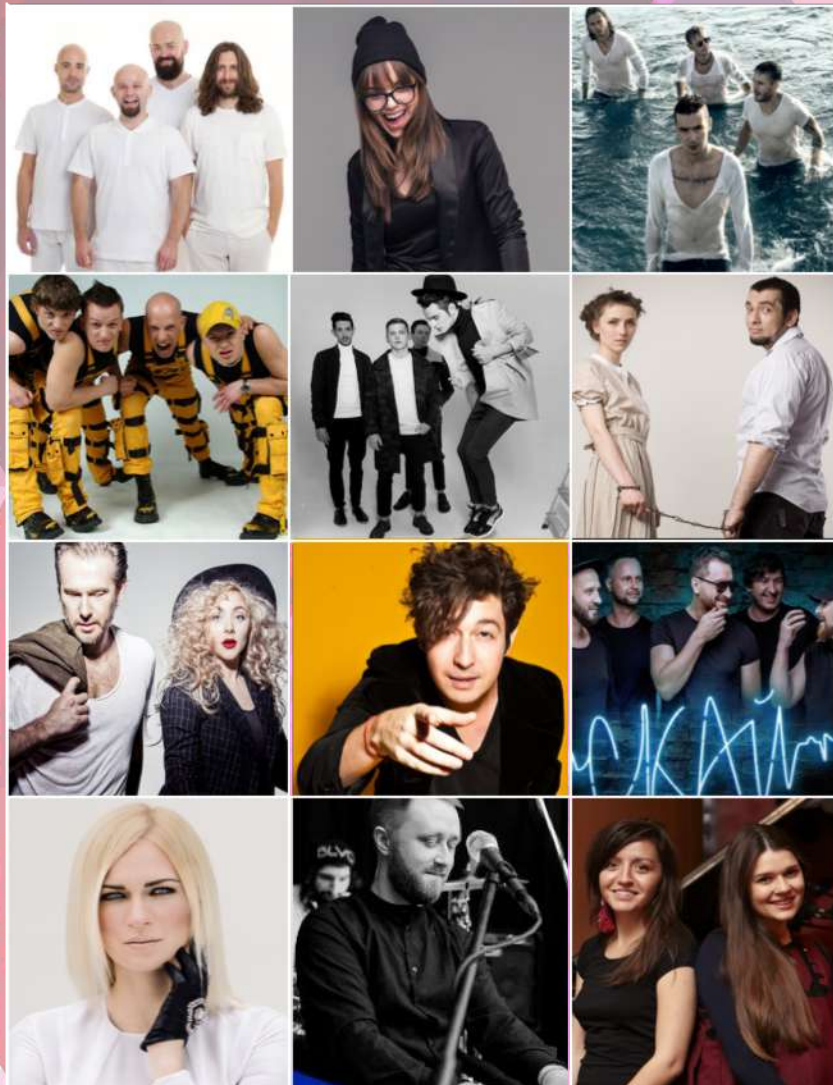
* Гроші з продажу квитків йдуть на навчальну поїздку однієї з команд-переможниць проекту в Європу

живий звук

Концерт в Палаці Спорту



- **15 відомих українських артистів** стають 25ю командою фіналу, яка створює пісні на українські вірші традиційної української шкільної програми
- Презентація відбувається 02 червня – **фантастичний концерт в Палаці Спорту для 8 000 гостей**, який пропагує українські цінності, розкриває ключові питання української культури, популяризує освіту та розвиток
- На концерті оголошуються **6 команд-переможниць** проекту
- До та під час концерту розповідаються **історії успіху дітей**, який спромоглися змінити свої міста – зробити великі проекти, які часто не під силу навіть дорослим (спецпроекти зі ЗМІ, фільми, фотовиставки)
- На самому концерті навколо події з 10.00 до 20.00 1.06 (Сб) та з 10.00 до 17.00 2.06 (Нд) відбуватиметься окреме дійство:
 - інтерактивні зони дитячих проектів, найкращі освітні українські стартапи та візуалізації ключових подій української історії утворять найбільшу інтерактивну демо-зону ідентифікації української культури та освіти
- Після концерту ми випускаємо та оприлюднюємо:
 - Диск з піснями на вірші українських поетів для радіостанцій та широкого вжитку
 - Пісенник з матеріалами проекту для середніх шкіл України
 - Матеріали з конкурсу молодих артистів і груп – пісні на вірші українських класиків



СКАЙ
Brunettes
Shoot Blondes

ALLOISE

Ріанобой

BB

Monochromea

Nesprosta

Zapaska

OT VINTA

Без Обмежень

ОНУКА

Jamala



Марко Вовчок
 (1813—1907)



Володимир Сосюра
 (1898—1965)



Іван Нечуй-Левицький
 (1838—1918)



Леся Українка
 (1871—1913)



Тарас Шевченко
 (1814—1861)



Ліна Костенко
 (нар. 1930 р.)



Олександр Олесь
 (1878—1944)



Іван Франко
 (1856—1916)



Іван Котляревський
 (1769—1838)

**Кожен з артистів виконує по 2 композиції:
 власний хіт та пісня написана на вірші поета, твори якого вивчаються у загальноосвітній школі 7-11 клас.**

ЦИФРИ

ТА

ВПЛИВ

1. **15 000** відвідувачів концерту та активностей у Палаці Спорту (1-2.06.2019)
2. **3 500 000** охоплення активностей у ФБ
3. **24 регіони** України задіяні в проекті:
 - Міські ради та міські бізнеси
 - Управління освіти, молоді та спорту
4. Понад **350 дітей-фіналістів** та **300 вчителів** з усіх куточків країни
5. Аудиторія медіа-партнерів проекту:
 - СУСПІЛЬНЕ МОВЛЕННЯ - **1 000 000** глядачів
 - М2 Понад **500 000** глядачів
 - ТЕЛЕКАНАЛ 24 Понад **600 000** глядачів
6. Аудиторія збірок пісень та презентацій:
 - **850 000** дітей та дорослих по Україні

Проект не закінчується виключно концертом в Палаці Спорту

Обрані інструменти для вирішення викликів та вибудоване співробітництво з Міністерством освіти та науки надають можливість співпрацювати після закінчення за такими напрямками:

1. Підтримка випуску збірки пісень для позашкільного вивчення в школах (географія – вся Україна)
2. Презентації збірок в ключових містах (за участю артистів проекту)
3. Підтримка випуску музичних дисків для розповсюдження на радіостанціях та в регіонах України
4. Підтримка дитячих проектів (3-10 проектів) краунфаудіговими платформами

ЗАГАЛЬНИЙ БЮДЖЕТ ПРОЕКТУ ВІДКРИВАЙ УКРАЇНУ 2018/2019 складає **15 650 000** грн

ПОТЕНЦІЙНІ ПАРТНЕРИ ПРОЕКТУ 2019 рік

РЕСУРСНА ПІДТРИМКА



Міністерство
освіти і науки
України



ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА



ОБОЗРЕВАТЕЛЬ



ПЕРЕМОЖЦІ ПРОЕКТУ 2016/2017

«Shake» (м.Мала Виска)

“DOG SPACE” - МАЙДАНЧИК ДЛЯ СОБАК, PR-КАМПАНІЯ У МІСТІ

МІСЬКИЙ ПРОЕКТ



Ідея фінального проекту КОМАНДИ: "БУДИНОЧКИ НА ДЕРЕВАХ"



Арт, книжковий та будинок
для спілкування



*Проект вільного простору для самореалізації
та творчості в містечку на деревах для
підлітків міста*

*"Коли дорослі закривають гуртки на землі - ми
зробимо свій простір на деревах"*

Команда SHAKE

“ГАРЯЧІ СЕРЦЯ” (м. Новодністровськ) “АЛЕЯ ЗАКОХАНИХ” – ОБЛАШТУВАННЯ ПАРКОВОЇ ЗОНИ

МІСЬКИЙ ПРОЕКТ



Ідея фінального проекту команди: "ВІД БЕРЕГА ДО БЕРЕГА" (Листопад 2017)

Мета:

- Започаткувати туристичні напрями в місті та створити рекреаційні зони навколо ГЕС
- Створити оптимальні умови для транспортування працівників ГЕС

Завдання:

- Дослідити проблему перепадів рельєфу в місті та запропонувати кілька варіантів відповідей на виклики
- Привернути увагу громадськості до можливих шляхів вирішення проблеми та обрати найоптимальніший шлях вирішення
- Створити проект прототипу та розробити всю необхідну документацію
- Долучити до реалізації проекту міську владу, бізнес, громадськість

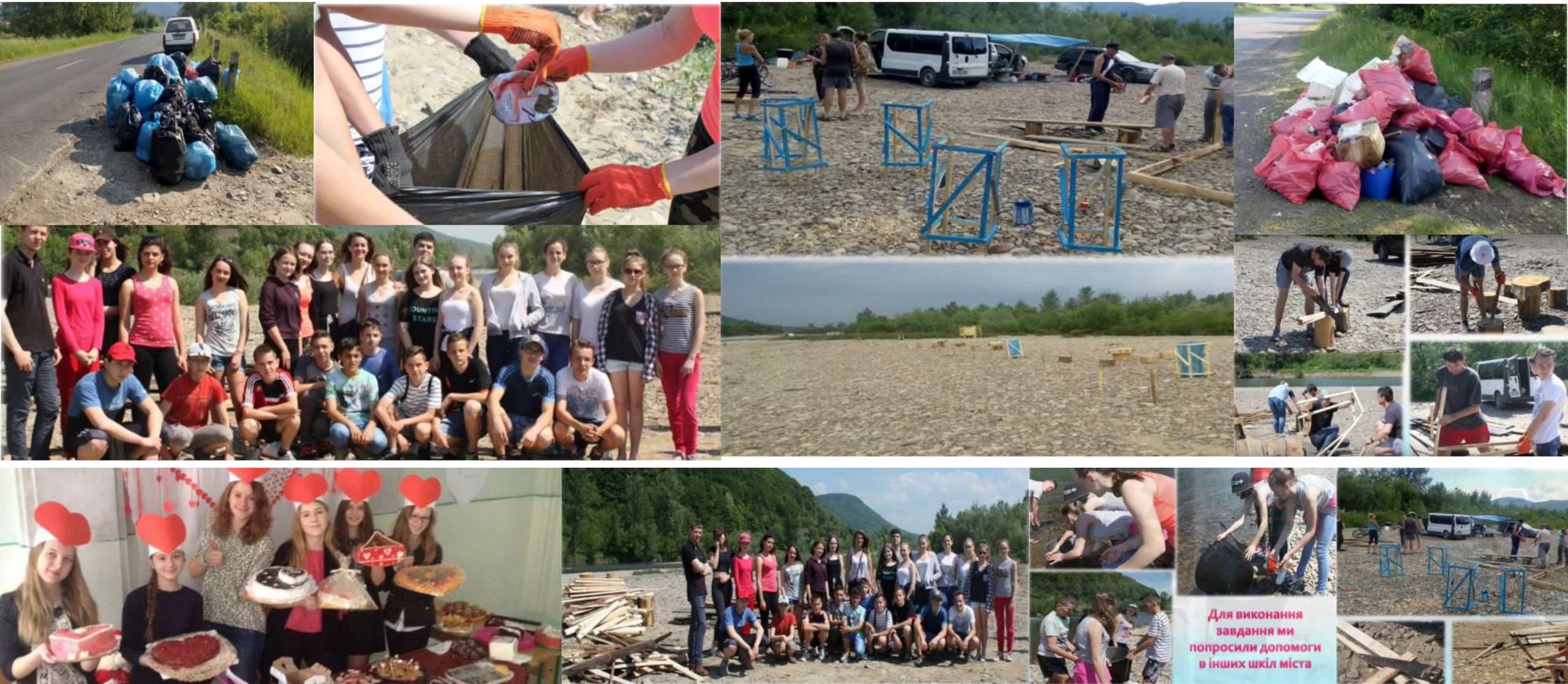


Питання побудови великого інфраструктурного проекту для міста, який вирішить проблему сполучення нижнього містечка, пляжу та промислових територій із великим верхнім містом

“ХУСТСЬКІ ОЛЕНЯТА” (м. Хуст)

“ЧИСТИЙ ПЛЯЖ” – ПРИБИРАННЯ ТА ОБЛАШТУВАННЯ МІСЬКОГО ПЛЯЖУ

МІСЬКИЙ ПРОЕКТ



Для виконання завдання ми попросили допомоги в інших школі міста

Ідея ФІНАЛЬНОГО ПРОЕКТУ

“PR кампанія по спорудженню очисної споруди”

Питання спорудження очисної споруди на річці Хустець та екологічного використання водних ресурсів – це питання, яке торкається тисяч гектарів української землі та земель гирла Дунаю на Угорщині

ЗАВДАННЯ

- залучення громадськості до реалізації проекту;
- формування у громадськості бережного ставлення до навколишнього середовища, як «джерела життя»;
- взаємодія із владою та місцевим бізнесом для реконструкції застралої, згідно екологічних норм, очисної споруди;
- поширення досвіду на приватний сектор міста з метою недопущення забруднення річки Хустець;



Дякуємо!

“Все починається з культури
...а культура починається з освіти!”

З питань партнерства та підтримки проекту:

*Денис Блощиський
+38 (067) 401-84-49
denblo@coukraine.org*

