

# МОЛОДЁЖЬ

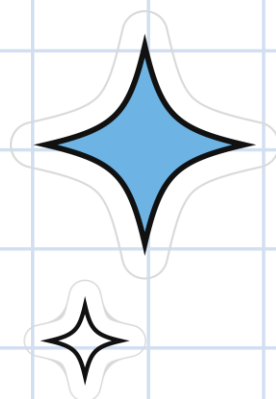
ГРАНТОВАЯ ПОЛИТИКА  
КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ



molod39\_grants

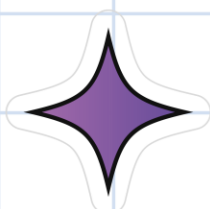
ИДЕЯ  
ИДЕЯ  
ИДЕЯ  
ИДЕЯ



**МЫ СОБРАЛИ ДЛЯ ВАС**

## **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ**

**– ЭТО СПИСОК МЕРОПРИЯТИЙ, КОТОРЫЕ  
НАШ ОТДЕЛ МОЖЕТ ПРОВЕСТИ ДЛЯ ВАС.  
ЗДЕСЬ ВЫ СМОЖЕТЕ ПОЗНАКОМИТЬСЯ  
С ОПИСАНИЯМИ МЕРОПРИЯТИЙ И ТРЕБОВАНИЯМ  
К НИМ, ВЫБРАТЬ ДЛЯ СЕБЯ ПОДХОДЯЩЕЕ.**



### ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ: «О ГРАНТОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЯХ»

участники узнают о том, что такое социальный проект и где получить грант на его реализацию.

### ВИКТОРИНА ПО СОЦИАЛЬНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ

интерактивная игра, в которой участники расширят свои знания о грантовых возможностях.

### ИНТЕРАКТИВНАЯ ВСТРЕЧА С ГРАНТОПОЛУЧАТЕЛЯМИ

участники познакомятся с опытом победителей грантовых конкурсов в формате викторины и живого общения.

### НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ШАГ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

погружение в социальное проектирование при помощи карточек и игрового поля.

### НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СОДЕЙСТВИЕ»

погружение в социальное проектирование при помощи карточек и игрового поля.

### «ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ»

модерационная сессия, в рамках которой участники проанализируют существующие проекты и определят наиболее актуальные проблемы целевой аудитории.

### МОЗГОВОЙ ШТУРМ «ЕСТЬ ИДЕЯ?»

участники сформируют список проектных идей для подачи на грантовый конкурс.

### ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ

О ФГАИС «МОЛОДЁЖЬ РОССИИ» —  
КАК РАССКАЗАТЬ О ПРОЕКТЕ? —  
ТОП – 5 ОШИБОК В ЗАЯВКАХ —  
ГДЕ ИСКАТЬ ПАРТНЁРОВ? —  
МАСШТАБИРОВАНИЕ ИДЕИ —  
СЕРВИСЫ ДЛЯ РАБОТЫ С КОМАНДОЙ —

### СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СЕССИЯ

участники определяют наиболее актуальные направления работы и предложат идеи проектных решений.

### РЕГУЛЯРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ —  
ПРОЕКТНЫЙ АКСЕЛЕРАТОР —  
ПРОЕКТНЫЙ МАРАФОН КОНСУЛЬТАЦИЙ —  
С ЭКСПЕРТАМИ



# | ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ: «О ГРАНТОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЯХ»

Формат онлайн/офлайн мероприятия со спикером. Знакомство с муниципальными, региональными и федеральными конкурсами для физических лиц и НКО (в том числе конкурсы, в которых могут участвовать образовательные организации) с представлением презентации. В конце мероприятия у участников есть возможность задать вопросы.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 1-1,5 часа.

**ЦЕЛЬ:** познакомить участников с социальным проектированием и грантовыми конкурсами для физических лиц (в возрасте 14-35 лет) и юридических лиц.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 150 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, начальный уровень знаний или их отсутствие.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** театральная. Необходимы стулья по количеству участников, компьютер и проектор с возможностью вывода презентации (в формате .pdf) на большой экран.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** участники узнают о понятиях проекта, инициативы, направлениях проектов, о грантовых конкурсах (приблизительные даты проведения, требования к участникам, максимальная сумма гранта, форматы и направления участия).



# І ВИКТОРИНА ПО СОЦІАЛЬНОМУ ПРОЕКТИРОВАНИЮ

Формат онлайн/офлайн мероприятия со спикером с представлением презентации с элементами викторины и использованием интерактивной онлайн платформы «AhaSlides».

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 40 минут – 1 час.

**ЦЕЛЬ:** познакомить участников с социальным проектированием и с требованиями к заявкам и участникам конкурса Росмолодёжь.Гранты.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 20 до 100 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 14 до 35 лет, начальный уровень знаний или их отсутствие.

**ОФЛАЙН ФОРМАТ:** рассадка театральная. Необходимы стулья по количеству участников, компьютер, проектор с возможностью вывода презентации (в формате .pdf) на большой экран, стабильный доступ с компьютера в интернет (сайт AhaSlides.com), аудитория со стабильным доступом к подключению мобильного интернета, телефоны с мобильным интернетом у участников.

**ОНЛАЙН ФОРМАТ:** возможность к интернет-подключению с личных смартфонов у участников.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** участники узнают о понятии «проект», направлениях проектов, о требованиях к участникам и заявкам грантовых конкурсов Росмолодёжь.Гранты, максимальных суммах грантов.



# | ИНТЕРАКТИВНАЯ ВСТРЕЧА С ГРАНТОПОЛУЧАТЕЛЯМИ

Офлайн формат знакомства с победителями грантовых конкурсов с использованием интерактивного онлайн сервиса. Живое интерактивное взаимодействие с грантополучателями, обсуждение реальных историй победителей грантовых конкурсов, полезные советы и хитрости от них, ответы на вопросы участников.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 1,5 часа.

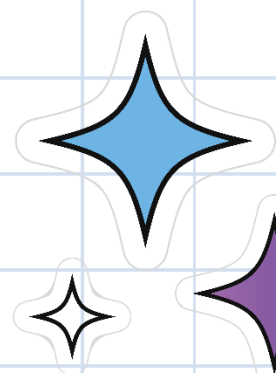
**ЦЕЛЬ:** познакомить участников с грантовыми возможностями и опытом победителей в подготовке и реализации проекта и вдохновить их на участие в грантовых конкурсах.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 30 до 150 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, начальный уровень знаний или их отсутствие.

**РАССАДКА:** театральная. Необходимы стулья по количеству участников, компьютер и проектор с возможностью подключиться к интернету.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** участники познакомятся с опытом победителей грантовых конкурсов, смогут задать свои вопросы об участии в конкурсе и реализации проекта.



# I НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СОДЕЙСТВИЕ»

Командная игра – формат с включением карточной настольной игры с игровым полем. Игра позволяет команде прожить все этапы проектирования и найти решения в условиях проблемных ситуаций на этапе реализации проекта. Гибкие правила игры позволяют проводить её для одной команды, и для нескольких команд в формате чемпионата.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 1,5–2 часа.

**ЦЕЛЬ:** познакомить участников с социальным проектированием и механикой создания и построения проекта, используя предложенные варианты на карточках.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 30 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 13 лет, начальный уровень знаний о социальном проектировании или их отсутствие.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** необходимы стулья по количеству участников и 1–4 стола (в зависимости от количества участников).

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** узнают характеристики проекта и целевой аудитории, потребности целевой аудитории, стадии реализации проекта с примерами, как планировать расходы проекта и привлекать партнёров проекта, о возможных рисках при реализации проекта.





# | ИГРА «ШАГ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Командная игра, в которой участники занимаются полной проработкой проблемы проекта. Игроки получают проблему, описанную в карточке, или работают над решением проблемы своего проекта. Далее участники проходят все этапы, необходимые для подготовки проектного решения: целевая аудитория, цель, решение, софинансирование и бюджет, команда и другое.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 3 – 4,5 часа.

**ЦЕЛЬ:** научить участников заполнять проектные блоки заявки, а также замотивировать их на участие в грантовых конкурсах.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 30 человек.

**УЧАСТНИКИ:** средний уровень знаний о социальном проектировании. Есть представление о том, что такое социальный проект и какие этапы необходимо описать для полноценной заявки на грант.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** необходимы стулья по количеству участников и столы (в зависимости от количества команд), лист для флипчарта на каждом столе и несколько маркеров, игровые карточки.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** теоретические знания по заполнению блоков заявки на грантовый конкурс: целевая аудитория, цель, решение, софинансирование и бюджет, команда и другие. Подготовят черновик заявки, которую можно будет доработать и отправить на грантовые конкурсы. Получат навыки презентации проектов и аргументации в случае вопросов от экспертов.





# I МОДЕРАЦИОННАЯ СЕССИЯ «ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ»

Для разработки проекта необходимо понять: какие проблемы есть у целевой группы? Групповая работа на сессии помогает определить целевую группу, найти их запрос и сформулировать его, найти решение проблем и потребностей. Основа сессии – анализ существующих проектов, их положительные и отрицательные стороны.

**Цель мероприятия:** определить приоритетные задачи организации или сообщества и разработать проектные решения.

**Длительность мероприятия:** 2-2,5 часа.

**Количество участников:** от 15 до 35 человек.

**Участники** – от 18 лет, работают в одной сфере, имеют представление о том, что такое социальный проект, планируют создание собственного проекта.

**Оборудование, рассадка:** рассадка за столами по 5-7 человек, микрофон для основного модератора, листы для флипчарта по количеству команд + 1 флипчарт для модератора, оборудование для демонстрации презентации, бумажные стикеры, маркеры, исходя из количества участников.

**Что получают участники в результате:** участники определяют сильные и слабые стороны существующих проектов, что позволит рассмотреть проблемное поле в целом и конкретные проблемы целевой аудитории.



# І МОЗГОВОЙ ШТУРМ «ЕСТЬ ИДЕЯ?»

Формат индивидуальной и командной генерации идей, совместное определение приоритетных идей для дальнейшей разработки и подачи на грантовый конкурс.

**Цель мероприятия:** определить приоритетные идеи для сообщества или организации и разработать проектные решения.

**Длительность мероприятия:** 1-2 часа.

**Количество участников:** от 15 до 35 человек.

**Участники** – от 18 лет, работают в одной сфере, имеют представление о том, что такое социальный проект и как сформулировать цель и задачи проекта.

**Оборудование, рассадка:** рассадка за столами по 5-7 человек, микрофон для основного модератора, листы для флипчарта по количеству команд + 1 флипчарт для модератора, оборудование для демонстрации презентации, бумажные стикеры, маркеры, исходя из количества участников.

**Что получают участники в результате:** участники сформируют список проектных идей для подачи на грантовый конкурс.



# | СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СЕССИЯ ДЛЯ ПРОЕКТНЫХ КОМАНД ПО РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА

В рамках сессии команды будут работать над определением приоритетных задач организации или сообщества и генерации проектных решений.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 2–4 часа.

**ЦЕЛЬ:** определить приоритетные задачи компании организации или сообщества и разработать проектные решения.

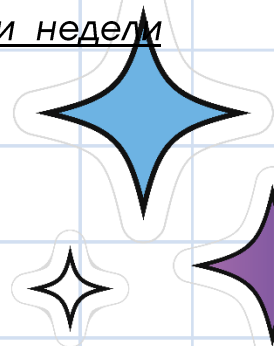
**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 15 до 35 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 18 лет, работают в одной сфере, имеют представление о том, что такое социальный проект и как сформулировать цель и задачи проекта.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** рассадка за столами по 5–7 человек, микрофон для основного модератора, бумага для флипчарта по количеству команд + 1 флипчарт для модератора, оборудование для демонстрации презентации, бумажные стикеры, маркеры по количеству участников.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** участники обсудят существующие задачи в своей сфере деятельности, определяют наиболее актуальные направления работы и предложат идеи проектных решений для дальнейшей разработки проекта.

Проведение данного мероприятия требует включенности руководителя на этапе разработки сценария, а также на этапе открытия, презентаций решений и закрытия непосредственно на самой сессии. Запрос данного формата мероприятия осуществляется не позднее, чем за три недели до даты мероприятия.



# | ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ БЛОКИ:

Формат онлайн/офлайн мероприятия со спикером с представлением презентации. В конце мероприятия у участников есть возможность задать вопросы.

## О ФГАИС «МОЛОДЁЖЬ РОССИИ»

Знакомство с основами работы на платформе: как зарегистрировать аккаунт; как верифицировать аккаунт через «ГосУслуги» и зачем это необходимо; где найти конкурсы и форумы; как создать проект и выбрать шаблон; как выглядит типовая заявка на конкурс Росмолодёжь.Гранты.

## КАК РАССКАЗАТЬ О ПРОЕКТЕ?

Медиа сопровождение и продвижение – важная составляющая проекта. Вместе определим решение для позиционирования проекта в медиа-пространстве. Разберёмся с актуальными инструментами работы с медиа.

## ТОП – 5 ОШИБОК В ЗАЯВКАХ

Расскажем и покажем самые популярные ошибки в заявках. Обсудим, что нужно делать, чтобы их не допустить.

## ГДЕ ИСКАТЬ ПРТНЁРОВ?

Участники узнают где искать партнёров, как это делать и как презентовать им свою идею. Разберёмся, что необходимо предоставить и в каком виде, чтобы подтвердить софинансирование при подаче заявки на грантовый конкурс.

## МАСШТАБИРОВАНИЕ ИДЕИ

Задуматься о том «Как развивать свой проект?» стоит ещё на этапе разработки заявки. На мозговом штурме участники найдут личную мотивацию для дальнейшего развития проекта. Вместе разберём сильные стороны проекта и найдём новые вершины: идея, миссия, цель, ценности и задачи.



## **СЕРВИСЫ ДЛЯ РАБОТЫ С КОМАНДОЙ**

Участники узнают, как следить за ходом проекта, какие сервисы могут в этом помочь, про полезные материалы и эффективные способы работы с командой.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 30 минут – 1,5 часа (в зависимости от мероприятия).

**ЦЕЛЬ:** познакомить участников с социальным проектированием и грантовыми конкурсами, отдельными элементами работы над проектом.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 150 человек (в зависимости от мероприятия).

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, начальный уровень знаний или их отсутствие.

**РАССАДКА:** театральная. Необходимы стулья по количеству участников, компьютер и проектор с возможностью вывода презентации (в формате pdf) на большой экран.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** участники узнают о необходимых элементах для успешной подачи заявки на грантовый конкурс.



# | ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ

На любом этапе проекта требуется помощь. Molod39 | гранты всегда готовы провести индивидуальную консультацию по проекту в онлайн/офлайн формате. Для этого необходимо пройти регистрацию по ссылке: [clck.ru/33Vyxs](https://clck.ru/33Vyxs).

Консультации проходят по адресу: БЦ «Акрополь», 4 этаж, каб. 444 или в дистанционном формате с помощью сервиса «Яндекс.Телемост».

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 1 час – 1 консультация.

**ЦЕЛЬ:** повысить качество проектной заявки участника конкурса.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 1 до 5 человек (индивидуальная или групповая консультация по 1 проекту).

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, имеющие вопросы о грантовых конкурсах или подготовке заявки.



# I ПРОЕКТНЫЙ АКСЕЛЕРАТОР

Разработка заявки – длительный процесс, особенно когда не знаешь: что туда написать. В онлайн формате проводим занятия о блоках заявки и вместе с участниками заполняем заявку по их проекту. На занятиях участник получает теоретический блок информации от эксперта, разбирает готовый пример заполненного блока и на самом занятии готовит блок проектной заявки.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** по 2 часа в течении 5 дней.

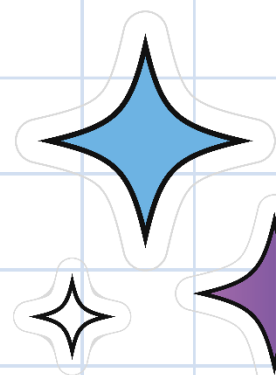
**ЦЕЛЬ:** подготовить черновик заявки для дальнейшей работы над проектом.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 30 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, имеющие базовые знания о социальном проектировании и идею для разработки проекта.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** стабильный доступ с компьютера в интернет, наличие регистрации на сайте [grants.myrosmol.ru](https://grants.myrosmol.ru)., верифицированный через «ГосУслуги» аккаунт в системе.

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** полностью подготовленный черновик заявки на грантовый конкурс.





# I ПРОЕКТНЫЙ МАРАФОН КОНСУЛЬТАЦИЙ С ЭКСПЕРТАМИ

Когда уже подготовлена заявка, необходимо узнать мнение о проекте «со стороны». В рамках мероприятия приглашаем для вас экспертов грантовых конкурсов разного уровня. В формате онлайн/офлайн консультации участник представляет свой проект и может задать вопрос: как улучшить заявку или получить экспертную оценку по своему проекту.

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ:** 30 минут – 1 консультация.

**ЦЕЛЬ:** повысить качество проектной заявки участника конкурса.

**КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:** от 10 до 30 человек.

**УЧАСТНИКИ:** от 14 лет, имеющие подготовленный для подачи на грантовый конкурс проект.

**ОБОРУДОВАНИЕ, РАССАДКА:** необходимы стулья по количеству участников и 1–4 стола (в зависимости от количества экспертов).

**ЧТО ПОЛУЧАТ УЧАСТНИКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ:** экспертное заключение и «реперные точки» для доработки грантового проекта.



# МОЛОДЁЖЬ

ГРАНТОВАЯ ПОЛИТИКА  
КАЛИНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

**БЫСТРЫЕ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ:**  
[https://t.me/grants\\_molod39](https://t.me/grants_molod39)



[molod39\\_grants](https://t.me/grants_molod39)