

Проект: "Ярмарок Добра: цифровий штаб волонтера"

1. Загальна інформація про проект

Назва: Ярмарок Добра: цифровий штаб волонтера

Клас-виконавець: 8 класи (фокус на ІТ-компетентностях, фінансовій грамотності)

Ідея: організація благодійного ярмарку з продажу учнівських виробів для збору коштів на потреби ЗСУ

Мета: створити прозору, ефективну та публічно доступну систему управління ярмарком та звітності для максимального збору коштів

Основні завдання: провести аналіз попиту на товари та встановити рекомендовані ціни, розробити інтерактивну POS-систему для обліку продажів на кожній точці, створити рекламну кампанію та забезпечити публічну звітність про використання коштів

2. Кейс: Програмні Середовища та Обов'язкові Проектні Продукти

Проектний Продукт (Звіти)	Призначення	Програмне Середовище / Інструмент
1. Візитка (Ідентичність)	Дизайн єдиної, відзначеної етикетки/бірки для всіх виробів та рекламного банера заходу.	Графічний редактор (Figma, Canva)
2. Блог підтримки роботи	Онлайн-щоденник підготовки: інструкції для учасників, список "Найкращі ідеї хендмейду", фотозвіт з процесу.	Онлайн-редактор/Blogging Platform (Google Sites / Markdown-файл)
3. Презентація	Фінальний публічний Звіт Прозорості: скільки зібрано, на що витрачено (з фото-підтвердженнями), загальний аналіз успіху.	Програма для презентацій (Google Slides, Canva)
4. Власне проектна розробка	POS-система для обліку продажів: Електронна таблиця (Google Sheets) з доданими скриптами (Apps Script) або простий HTML/Javascript інтерфейс. Дозволяє волонтерам на точках швидко фіксувати продажі та автоматично рахувати загальну суму.	HTML/CSS/JS або Google Sheets + Apps Script

5. Форма для планування	Реєстрація Команд Продавців: Збір інформації про тип товару, кількість, необхідну площину та графік чергування.	Електронні таблиці (Google Sheets)
6. Опитувальник/Планувальник витрат	Опитувальник: Збір даних про очікуваний попит (який хендмейд найбажаніший?). Кошторис: Таблиця обліку всіх витрат (наприклад, на друк, рекламу, пакування) для розрахунку Чистого Прибутку .	Google Forms
7. Інші: Інтерактивний Лічильник та Стіна Подяки	Веб-сторінка, що в режимі реального часу відображає поточну зібрану суму. Це підвищує довіру.	Просте веброзроблення (HTML/CSS/JS)

3. Етапи реалізації проекту

Етап 1: Концепція та Аналіз (1 тиждень)

- Дослідження Попиту:** запуск опитувальника (Google Forms) серед учнів та батьків, щоб зрозуміти, які товари матимуть найбільший успіх (випічка, сувеніри, прикраси).
- Планування:** створення Форми для планування (Google Sheets) для реєстрації команд, фіксації асортименту та розподілу торгових місць.
- Брендування:** розробка візитки (Canva) — фіrmового кольору (наприклад, жовто-блакитний) та логотипу заходу.

Етап 2: Цифрова Розробка та Підготовка (2 тижні)

- Розробка POS-системи:** створення власної проектної розробки (POS-таблиці або JS-застосунку). Система повинна дозволяти вибирати товар із випадаючого списку та фіксувати оплату, автоматично підбиваючи проміжні підсумки.
- Розробка Лічильника:** створення Інтерактивного Лічильника (HTML/JS), який підтягує дані з POS-системи і показує загальну зібрану суму на великому екрані під час ярмарку.
- Документація:** заповнення Блогу підтримки інструкціями для продавців (як користуватися POS-системою, як встановлювати ціни).

Етап 3: Проведення та Збір Коштів (1-2 дні)

- Ярмарок:** проведення заходу з активним використанням POS-системи для фіксації кожної транзакції.

2. **Контроль витрат:** ведення планувальника витрат (Google Sheets) для фіксації всіх операційних витрат ярмарку (папір, декор, тощо).

Етап 4: Фінальний Звіт та Захист

1. **Аналіз даних:** обробка даних із POS-системи: який товар був найпопулярнішим, який приніс найбільший прибуток.
2. **Звітність:** створення презентації з фінальною сумою збору та публічним звітом про передачу коштів на потреби ЗСУ (фото, документи).
3. **Захист:** презентація проєкту шкільній громаді.