

RAPORT DE ACTIVITATE

ASOCIAȚIA DE JOCURI INTELECTUALE DIN REPUBLICA MOLDOVA

O asociație obștească cu adevărat incluzivă

Cuprins

| | |
|---|----|
| <u>Despre noi</u> | 4 |
| <u>Domeniile principale de activitate</u> | 5 |
| <u>Rezultatele anului 2024 în cifre</u> | 6 |
| <u>Realizările anului 2024</u> | 8 |
| <u>Impactul anului 2024</u> | 10 |
| <u>Activitatea de proiect</u> | 13 |
| ▪ <u>La nivel republican</u> | 14 |
| <u>A VII-a ediție a Campionatul Național de jocuri intelectuale „Sub cușma lui Guguță”</u> | 14 |
| <u>Știu pentru ce votez.</u> Proiectul de educație electorală a tinerilor din Republica Moldova | 17 |
| ▪ <u>La nivel regional</u> | 20 |
| <u>Unitate în diversitate.</u> Program modular de informare a locuitorilor UTA Găgăuzia despre beneficiile colaborării cu Uniunea Europeană | 20 |

- **La nivel raional și municipal** 23
 - Turneu municipal de jocuri intelectuale printre liceeni 23
 - DIALOGICA. Incluziunea în acțiune. Program pilot de capacitate și implicare a tinerilor în promovarea incluziunii, voluntariatului, implicării civice și stilului de viața sănătos 25
 - Parcursul European al Republicii Moldova. Joc intelectual dedicat parcursului european al Moldovei 28
 - Baștina mea. Ediția a II-a. Proiect științifico-practic – capacitatea și implicarea tinerilor în elaborarea cercetărilor dedicate patrimoniului național 30
 - Cupa Deschisă de jocuri intelectuale a Primarului mun. Chișinău 33
- **Proiecte de creștere a potențialului** 36
 - Fundraising 37
 - Parteneri 38

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Despre noi

Asociația de jocuri intelectuale din Republica Moldova este o organizație non-guvernamentală care promovează educația prin jocuri intelectuale și competiții bazate pe cunoștințe, logică și gândire critică.

Asociația joacă un rol semnificativ în comunitate, oferind acces la educație non-formală, promovând învățarea prin joc și contribuind la dezvoltarea cunoștințelor tinerilor într-un mod atractiv. Prin proiecte, precum cele legate de patrimoniul cultural și educația electorală, Asociația încurajează implicarea civică, sensibilizând tinerii asupra rolului lor activ în societate.

Un alt obiectiv al Asociației este de a stimula implicarea tinerelor generații în voluntariat, oferindu-le oportunități de a se alătura diferitelor proiecte comunitare și de a contribui la dezvoltarea acestora. De asemenea, Asociația promovează incluziunea și diversitatea. Prin toate aceste inițiative, contribuie la formarea unei generații educate, capabile să gândească critic și să se implice activ în viața socială și profesională.

Misiunea

Creșterea nivelului de educație și coeziune socială în Republica Moldova prin intermediul jocurilor intelectuale și educaționale.

Scopul

Să optimizăm sistemul de învățământ al Republicii Moldova până în 2030.



Domeniile principale de activitate



**Educație
non-formală**



Incluziune



**Tineret și
Voluntariat**



Rezultatele anului 2024 în cifre



4 560 350 MLD

Buget total (activitate de proiect + fundraising)



96 720 beneficiari
directi



57 843

de fete



38 877

de băieți

29 599 de elevi

1952 de profesori

37 708 de studenți

2295 de voluntari

215 de copii cu CES

50 de părinți ai copiilor cu CES

1300 de participanți la
evenimente publice

25 692 de adulți 25+

924 de instituții de învățământ

14 de universități

565 de Consilii Elevilor

36

de unități
administrativ-
teritoriale
ale țării



Evenimente organizate



1664 jocuri
intelectuale



503 lecții
educaționale



47 sesiuni de
instruire



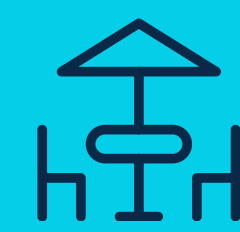
24 sesiuni de
informare



23 flashmob-uri



175 concursuri de
creativitate



2 evenimente
Open Air



20 quest-uri

Realizările anului 2024

În 2024, echipa noastră a obținut rezultate remarcabile, consolidând poziția organizației și măbind impactul în domeniul dezvoltării intelectuale și personale a tinerilor și altor categorii sociale.

- **Extinderea națională:** Am reușit să ajungem în toate cele **36 de raioane și municipii**. Proiectele noastre au oferit oportunități educaționale tinerilor, profesorilor și instituțiilor de învățământ din toată republica.
- **Recunoaștere oficială:** Am obținut **statutul de organizație de utilitate publică**, ceea ce confirmă importanța activității noastre în domeniul educației și incluziunii sociale și ne oferă noi oportunități de colaborare cu partenerii guvernamentali.
- **Acorduri de parteneriat:** Am semnat **3 acorduri de colaborare** cu instituții-cheie.
- **Activitate științifico-practică:** Am organizat **primul concurs „Baștina mea”**, axat pe promovarea științei și patrimoniului național. În urma acestuia, participanții au creat **35 de articole pe Wikipedia**, contribuind la dezvoltarea resurselor educaționale deschise.
- **Dezvoltarea mișcării intelectuale în rândul elevilor:** Campionatul „Sub cușma lui Guguță” a continuat să se dezvolte activ și în acest an au participat la campionat **11.794 de elevi** din diferite regiuni ale țării, ceea ce îl face cea mai mare competiție de jocuri intelectuale din republică
- **Colaborare cu universitățile:** Am inițiat parteneriate cu **14 din cele 16 universități** din țară, oferind noi oportunități studenților și profesorilor.



- **Incluziunea și inițiative urbane:** Am lansat primele evenimente incluzive în aer liber confirmând că jocurile intelectuale și proiectele educaționale sunt accesibile și eficiente pentru toată lumea, inclusiv pentru persoanele cu cerințe educaționale speciale și cu dizabilități. Aceste evenimente au reprezentat un pas important spre crearea unei societăți incluzive.
- **Dezvoltarea voluntariatului:** Am instruit voluntarii pentru a lucra cu copiii cu dizabilități, contribuind la schimbarea percepției acestora în societate.
- **Creșterea implicării civice a tinerilor:** Am organizat un proiect național de dezvoltare electorală destinat tinerilor, scopul căruia a fost creșterea gradului de conștientizare a alegerilor și participarea tinerilor cetățeni la procesele democratice din țară.

Unul din obiectivele importante ale anilor 2024 și 2025 este diversificarea surselor de finanțare ale organizației.

- **Dezvoltare strategică:** Anul acesta am dezvoltat și implementat o strategie de dezvoltare a organizației, identificând domeniile prioritare de lucru pentru următorii ani.
- În cadrul strategiei, a fost conturată o strategie de fundraising, care vizează finanțarea durabilă a proiectelor noastre prin atragerea de parteneri, donatori și prestarea de servicii.
- Primul pas în implementarea sa a fost campania de colectare de fonduri „Noi suntem investitorii voștri”, în cadrul căreia am prezentat publicului activitățile noastre și le-am spus cum îi putem ajuta.

Aceste realizări au devenit posibile datorită profesionalismului echipei noastre, sprijinului partenerilor noștri și, bineînțeles, participării active a tinerilor, cărora le creăm noi oportunități de creștere și dezvoltare.



Impactul anului 2024

În anul 2024, organizația noastră a continuat să utilizeze activ gamificarea și praxiologia pentru a obține rezultate semnificative în domeniul educației non-formale, incluziunii, tineretului și voluntariatului.

Educație non-formală

Datorită abordărilor gamificării și praxiologiei:

- Am contribuit la creșterea responsabilității civice și a implicării tinerilor cu vârste între 18 și 25 de ani în procesele sociale, în special prin participarea conștientă și informată la alegerile prezidențiale și la **Referendum**. În cadrul proiectului de educație electorală **Știu pentru ce votez**, am reușit să sporim semnificativ implicarea tinerilor la alegeri și să contribuim la rata de participare a acestei categorii de vârstă, care ulterior **a crescut până la 46,69%**.
- Am implementat un nou model de proiecte școlare științifico-practice. Rezultatele cercetărilor realizate sunt utilizate pentru a populariza istoria și cultura Moldovei pe scena internațională prin intermediul Wikipediei. În plus, aceste proiecte contribuie la dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, consolidându-le abilitățile în lucrul cu resursele informaționale.
- **29.559 de fete și băieți cu vârsta de peste 12 ani** au reușit să îmbunătățească dialogul elev-profesor și să își dezvolte abilitățile soft.



Incluziunea

- **Consolidarea dialogului intercultural:** Desfășurarea tuturor activităților în **format bilingv** a contribuit la îmbunătățirea comunicării dintre copii și tineri care studiază în limbi diferite. De asemenea, acest lucru a permis crearea unui mediu mai incluziv, implicând minoritățile etnice și refugiații în programe educaționale și intelectuale.
- **Integrarea socială:** În cadrul a două evenimente **Open Air**, s-a reușit creșterea nivelului de integrare socială a persoanelor cu dizabilități, precum și schimbarea percepției publice asupra acestora, promovând o atitudine mai incluzivă și empatică.
- **Schimbarea modelelor comportamentale:** Datorită participării la activități, voluntarii instruiți și-au schimbat atitudinea față de copiii cu autism și sindromul Down, devenind lideri de opinie în rândul semenilor săi și promovând valorile incluziunii.
- **Formarea cadrelor didactice:** cadrele didactice de sprijin au fost instruiți în metode de jocuri educaționale adaptate pentru copiii cu dizabilități și cerințe educaționale speciale (CES). Acest lucru a creat baza pentru lansarea **primului campionat incluziv de jocuri intelectuale**, deschizând noi oportunități pentru participarea copiilor cu nevoi speciale la competiții educaționale.



Tineret și voluntariat

- **Dezvoltarea leadershipului și a abilităților organizatorice și de management:** Prin sesiuni de instruire bazate pe gamificare și mentorat, reprezentanții consiliilor elevilor și autoguvernanta studențească și-au dezvoltat competențele în organizarea evenimentelor și managementul de la egal la egal. Ei au învățat să desfășoare jocuri educaționale și intelectuale, flashmob-uri și campanii de informare, sporind astfel activitatea mișcării de tineret.
- **Extinderea campionatului „Sub cușma lui Guguță”:** Datorită instruirii și implicării voluntarilor pregătiți, numărul participanților la Campionat a ajuns la 11.794 de persoane, de trei ori mai mult comparativ cu anul 2022 (4.320 participanți).
- **Popularizarea culturii jocurilor intelectuale:** Implicarea sistematică a tinerilor și voluntarilor în activitățile noastre a contribuit la apariția unei culturi a organizării independente a jocurilor intelectuale în regiuni. Tinerii au început să organizeze autonom turnee intelectuale, promovând cultura jocurilor intelectuale în comunitățile lor.
- **Dezvoltarea soft skills:** Formatul proiectului a contribuit la dezvoltarea soft skills în rândul tinerilor, precum reziliența la stres, comunicarea eficientă, auto-organizarea și leadershipul. Aceste competențe nu doar favorizează dezvoltarea personală a participanților, ci și le sporesc șansele de succes în educație și carieră.



Activitate de proiect



LA NIVEL
REPUBLICAN



LA NIVEL
REGIONAL



LA NIVEL
RAIONAL ȘI
MUNICIPAL



PROIECTE DE
CREȘTERE A
POTENȚIALULUI





MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA

NAȚIONAL



RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Ediția a VII-a a Campionatului național „Sub cușma lui Guguță”

MAI - NOIEMBRIE 2024

Proiectul Sub cușma lui Guguță. Program complex de stimulare a implicării civice a tinerilor este implementat cu sprijinul Agenția Națională pentru Tineret, în cadrul Programului Anual de Granturi pentru organizațiile de tineret 2024.

Scopul

- Majorarea nivelului de atractivitate și accesibilitate a educației non-formale pentru tineri.
- Consolidarea interacțiunii „profesor-elev” prin întărirea colaborării dintre cadrele didactice și Consiliile elevilor în cadrul proiectului.
- Instruirea profesorilor, Consiliilor elevilor și organizațiilor de tineret, prin gamificare și praxiologie, întru eficientizarea și îmbunătățirea calității educației non-formale.

Rezultatele și impact

Activitățile desfășurate au contribuit semnificativ la consolidarea capacităților instituțiilor și lucrătorilor din sectorul educației non-formale de tineret, încurajând o implicare mai activă și informată în procesele de dezvoltare comunitară.

- Educația non-formală a devenit mai atractivă pentru elevii din toată Moldova. Copiii sunt motivați să participe la activități educaționale extracurriculare.
- Consiliile Elevilor din 388 de instituții și-au consolidat abilitățile în organizarea evenimentelor de educație non-formală și au oferit tinerilor oportunitatea de a participa activ la organizarea și desfășurarea jocurilor intelectuale, demonstrând abilități de leadership și responsabilitate.
- Interacțiunea dintre profesori, Consiliile elevilor și elevi a devenit mai eficientă.
- Profesorii, reprezentanții Consiliilor elevilor și organizațiile de tineret au însușit metode de gamificare și le implementează cu succes în activitățile extracurriculare.



Rezultate în cifre



35 de unități administrativ-teritoriale ale țării.



388 instituții de învățământ



388 de Consilii al Elevilor

11 794 de elevi

8 316 gimnaziști

3 478 liceeni

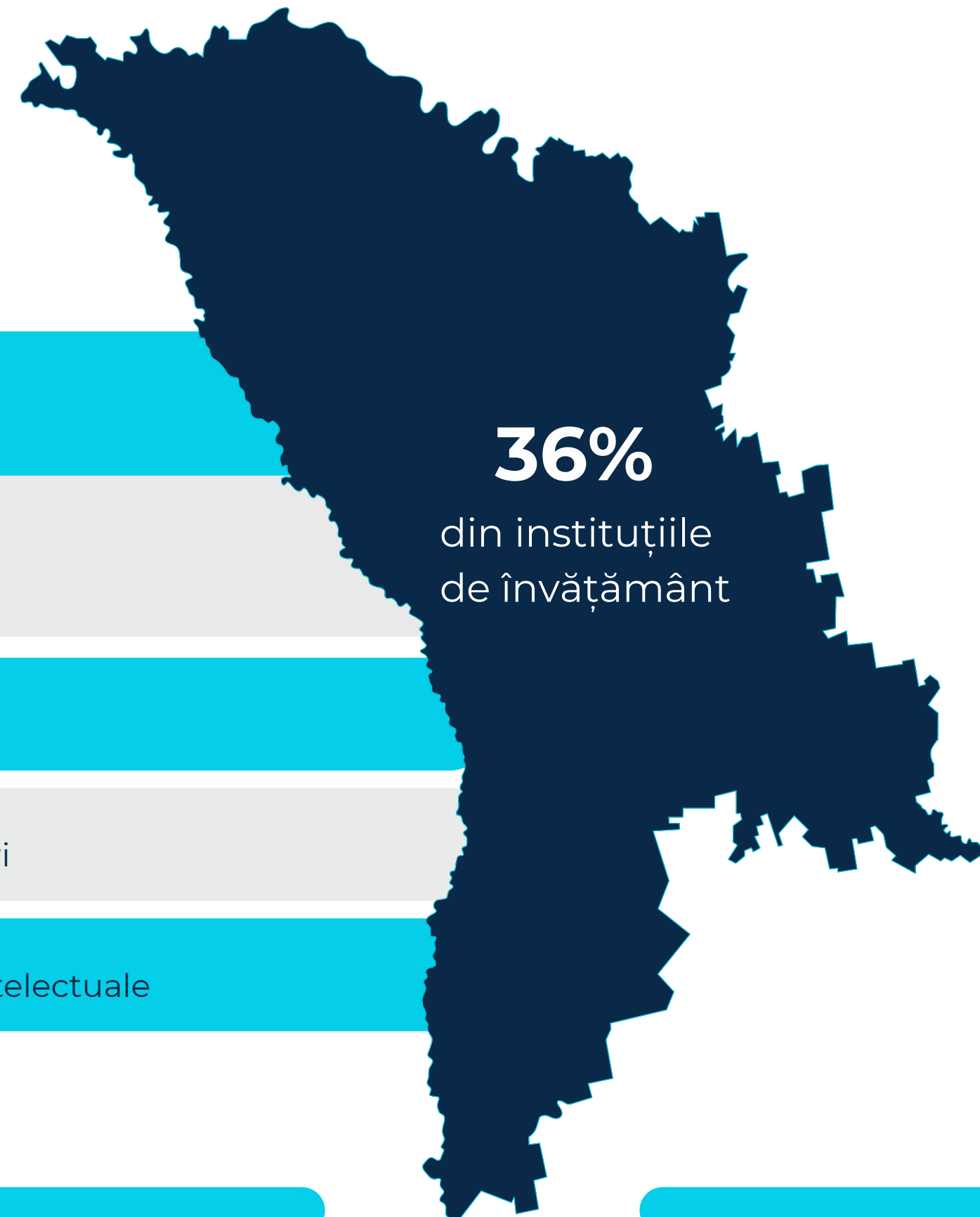
981 de profesori

1369 de voluntari

1142 de jocuri intelectuale

36%

din instituțiile de învățământ



știu pentru ce
votez!



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA

 Sweden
Sverige



NAȚIONAL

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Știu pentru ce votez! - proiect de motivare și educație electorală a tinerilor din Republica Moldova

2 SEPTEMBRIE - 31 OCTOMBRIE

Proiectul este implementat cu sprijin financiar din partea Suediei Embassy of Sweden in Chisinau, prin intermediul Fundația Est-Europeană / East Europe Foundation - Moldova, în cadrul proiectului „Cetățeni activi, comunități prospere 2021-2025”, și cu sprijinul Ministerului Educației și Cercetării.

Scopul

Creșterea activității civice, a educației electorale a tinerilor cu vârste între 18 și 25 de ani și motivarea acestora pentru a participa activ la viața socio-politică a țării. Obiectivul este de a stimula tinerii din Republica Moldova să participe într-un mod conștient și informat la alegerile și Referendumul din 20 octombrie 2024.

Impact

Datorită metodologiei proiectului (implementarea lecțiilor și jocurilor educaționale, interacțiunea cu consiliile elevilor și autoguvernanta studentească, precum și organizarea unui concurs de creativitate, în care tinerii și-au exprimat opinia prin desen, video sau eseu), s-a reușit:

- **Creșterea participării tinerilor cu vârste între 18 și 25 de ani la alegeri și,** alături de ceilalți, contribuirea la un procent mai mare de participare a acestei grupe de vârstă, care ulterior a fost de 46,69%.



Rezultate în cifre



14 din cele 16

universități ale țării s-au alăturat



37 586

de studenți
informați în cadrul proiectului



503 lecții educaționale

pe tema educației electorale



151 de concursuri de creativitate

În cadrul concursului, elevii au creat 1120 de lucrări (video, desene, eseuri pe tema educației electorale).

8 052 de elevi

255 cadre didactice

150 de consilii ale elevilor

456 de voluntari



ЕДИНСТВО В
МНОГООБРАЗИИ



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



REGIONAL

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Program modular de informare a locuitorilor UTA Găgăuzia despre beneficiile colaborării cu Uniunea Europeană “Unitate în diversitate”

APRILIE - IUNIE 2024

Proiectul este implementat cu sprijin financiar din partea Suediei Embassy of Sweden in Chisinau, prin intermediul Fundația Est-Europeană / East Europe Foundation - Moldova, în cadrul proiectului „Cetățeni activi, comunități prospere 2021-2025”, și cu sprijinul Ministerului Educației și Cercetării.

Scopul

Consolidarea abilităților elevilor și promovarea valorilor umane, democratice și europene pentru tânăra generație.

Impact

- **A crescut implicarea civică în rândul tineretului din regiunea autonomă Găgăuzia.** Inițiativele noastre au motivat elevii să participe conștient la procesele sociale. În cadrul formatelor educaționale și de joc, elevii au discutat teme sociale actuale și au învățat să argumenteze corect opiniile proprii.
- **S-a îmbunătățit interacțiunea în modelul „elev-profesor”.**
- **A fost consolidat dialogul intergenerațional.**
- **A crescut coeziunea socială.** Implicarea diferitelor grupuri de vârstă și grupuri sociale în inițiative educaționale și comune a consolidat sentimentul de unitate și sprijin reciproc. Elevi, profesori, părinți și comunități locale au interacționat în cadrul jocurilor, flashmob-urilor și discuțiilor, ceea ce a contribuit la dezvoltarea toleranței, colaborării și **întărirea valorilor umane și europene.**



pentru mai multe detalii, accesași link-ul: iqgames.md

Rezultate în cifre



3950 de elevi

au participat la jocurile educaționale



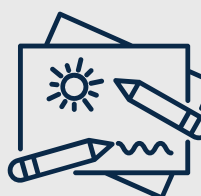
2289

de fete



1631

de băieți



2 212 lucrări au fost create
în cadrul concursului de desene



23 de flashmob-uri

au avut loc în toată Găgăuzia

2 300 de participanți

138 de publicații

au fost create de beneficiarii direcți
pe rețelele sociale

≈ 140.000 de persoane

au fost informate în cadrul
campaniei pe rețelele sociale



RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Turneul de jocuri intelectuale printre liceenii din municipiul Chișinău

FEBRUARIE - MARTIE 2024

Proiectul este implementat cu sprijin financiar din partea Suediei Embassy of Sweden in Chisinau, prin intermediul Fundația Est-Europeană / East Europe Foundation - Moldova, în cadrul proiectului „Cetățeni activi, comunități prospere 2021-2025”, și cu sprijinul Ministerului Educației și Cercetării.

Scopul

Informarea și implicarea liceenilor din municipiul Chișinău în promovarea accesibilității.

Rezultatele în cifre



869 de elevi
au participat la jocuri educaționale



2289
de fete



1631
de băieți



144 de profesori



43 de instituții de învățământ





RAIONAL/MUNICIPAL

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

“DIALOGICA. Incluziunea în acțiune”- program pilot de capacitate și implicare a tinerilor în promovarea incluziunii, voluntariatului, implicării civice și stilului de viață sănătos

MAI - IULIE 2024

Proiectul este susținut financiar în cadrul Programului municipal de Granturi pentru organizațiile de tineret din mun. Chișinău, lansat de către Direcția Generală Educație, Tineret și Sport din municipiul Chișinău și Centrul Municipal de Tineret Chișinău sub egida Primăria Municipiului Chișinău.

Scopul

Proiectul este destinat instruirii și implicării tinerilor în promovarea incluziunii, voluntariatului, activității civice și unui stil de viață sănătos. Scopul său principal este creșterea nivelului de integrare socială a copiilor cu dizabilități.

Impact

Rezultatele proiectului demonstrează un impact semnificativ asupra promovării voluntariatului, incluziunii și implicării civice:

- Am oferit **asistență psihologică** pentru îmbunătățirea stării psihoemoționale a părinților copiilor cu CES
- Am adunat și instruit o echipă de **30+ voluntari** pentru a lucra cu copii cu tulburări mentale. Datorită practicii de la evenimente, voluntarii și-au schimbat atitudinea față de copiii cu dizabilități și au devenit lideri ai opiniei publice, promovând valorile incluziunii.
- Prin joc, am consolidat dialogul între generații, la care au participat **peste 150 de familii**.
- Prin joc, am implicat **peste 120 de copii cu dizabilități** în dialog cu copiii tipici
- Am organizat **activități în școlile auxiliare nr. 6 și nr. 7**, unde copiii cu dizabilități au interacționat cu copiii tipici.

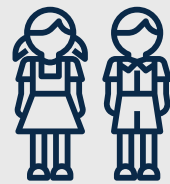


pentru mai multe detalii, accesați link-ul: iqgames.md

Rezultate în cifre



33 voluntari instruiți și implicați
activ în organizarea evenimentelor incluzive



126 copii cu dizabilități
implicați în activități



50 părinți ai copiilor cu dizabilități
au primit suport și ajutor psihologic



2 Open Air incluzive
la care au participat 600+ persoane





MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



Finanțat de
Uniunea Europeană



EUROPE CAFÉ

Centrul de informare
al UE în Chișinău

RAIONAL/MUNICIPAL

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Joc Intelectual “Parcursul European al Republicii Moldova”

MAI 2024

Evenimentul este o inițiativă comună a Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova, Asociației de jocuri intelectuale și „Europe Café”, Centrului de informare al Uniunii Europene la Chișinău. Jocul s-a desfășurat în susținerea strategiei naționale de dezvoltare „Moldova Europeană 2030”. Scopul principal a fost promovarea valorilor europene și evidențierea beneficiilor colaborării cu Uniunea Europeană.

Scopul

Scopul jocului este de a promova beneficiile integrării Republicii Moldova în Uniunea Europeană.

Impact

Evenimentul „Parcursul European al Republicii Moldova” a **reunit reprezentanți ai ministerelor, deputați, membri ai organizațiilor societății civile, profesori, studenți și tineri ambasadori europeni**, creând un cadru interactiv pentru dialog și colaborare, importanța implicării tuturor generațiilor în procesul de integrare europeană.

Și subliniind, de asemenea, **importanța implicării tuturor generațiilor** în procesul de integrare europeană.





RAIONAL/MUNICIPAL

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Proiect științifico-practic „Baștina mea. Ediția a II-a.” – capacitatea și implicarea tinerilor în elaborarea cercetărilor dedicate patrimoniului național”

OCTOMBRIE - DECEMBRIE 2024

Proiectul Baștina mea a fost organizat în colaborare cu Direcția Generală Educație, Tineret și Sport din municipiul Chișinău, cu sprijinul Primăria Municipiului Chișinău.

Scopul

Popularizarea științei și implicarea tinerilor în studierea, păstrarea și promovarea patrimoniului național al Moldovei atât la nivel local, cât și internațional. *În cadrul concursului, elevii și profesorii cercetează împreună obiecte istorice și culturale din Moldova, le studiază semnificația și scriu articole pentru Wikipedia.*

Impact

Tinerii participanți s-au transformat în adevărați ambasadori ai patrimoniului cultural al Moldovei. Rezultatele cercetărilor lor (articolele pe Wikipedia) sunt accesibile publicului și promovează istoria și cultura Moldovei pe plan internațional.



pentru mai multe detalii, accesași link-ul: iqgames.md

Rezultate în cifre

Temele abordate în articole:

- *capodopere arhitecturale*
([Castelul Mimi](#) și [Vila Urbană Nazarov](#))
- *simboluri culturale*
([desertul tradițional „Baba Neagră”](#) și [Ritualul nunții moldovenești](#))
- *monumente semnificative*
([Ruinele sinagogii funerare Beit-Taara](#) și [Biserica Adormirea Maicii Domnului din Căușeni](#))



250 de elevi



50 profesori



9 voluntari



35 articole publicate pe Wikipedia



RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Cupa Deschisă a Primarului mun. Chișinău

NOIEMBRIE - DECEMBRIE 2024

Proiectul „Cupa deschisă a primarului mun. Chișinău la jocuri intelectuale printre tineri”, este implementat cu sprijinul Direcția Generală Educație, Tineret și Sport din municipiul Chișinău, în cadrul Programului de co-finanțare a proiectelor de și pentru tineret, proiectelor de susținere a sectorului asociativ, de promovare a voluntariatului și a parteneriatelor instituționale.

Scopul

Creșterea nivelului de implicare a tinerilor din mun. Chișinău în activități de educație non-formală și dezvoltare personală, care contribuie la formarea cunoștințelor și deprinderilor pentru integrarea acestora în societate.

Impact

- **Dezvoltarea competențelor cheie:** Prin sesiuni de instruire și competiții de jocuri intelectuale, profesorii și membrii Consiliilor elevilor au învățat să utilizeze metode educaționale inovatoare, stimulând gândirea critică și participarea activă a elevilor.
- **Îmbunătățirea relației profesor-elev:** Activitățile desfășurate în cele 5 sectoare ale municipiului Chișinău au creat un spațiu de colaborare eficient, consolidând dialogul între profesori și elevi.
- **Promovarea leadership-ului și colaborării intergeneraționale:** Finala Cupei Deschise a Primarului la jocuri intelectuale a reprezentat punctul culminant al proiectului, demonstrând potențialul tinerilor de a deveni lideri activi ai comunității și subliniind importanța cooperării între generații.



Rezultate în cifre



1238 de beneficiari direcți



111 de profesori



72 de studenți

1 055 de elevi



60%
fete



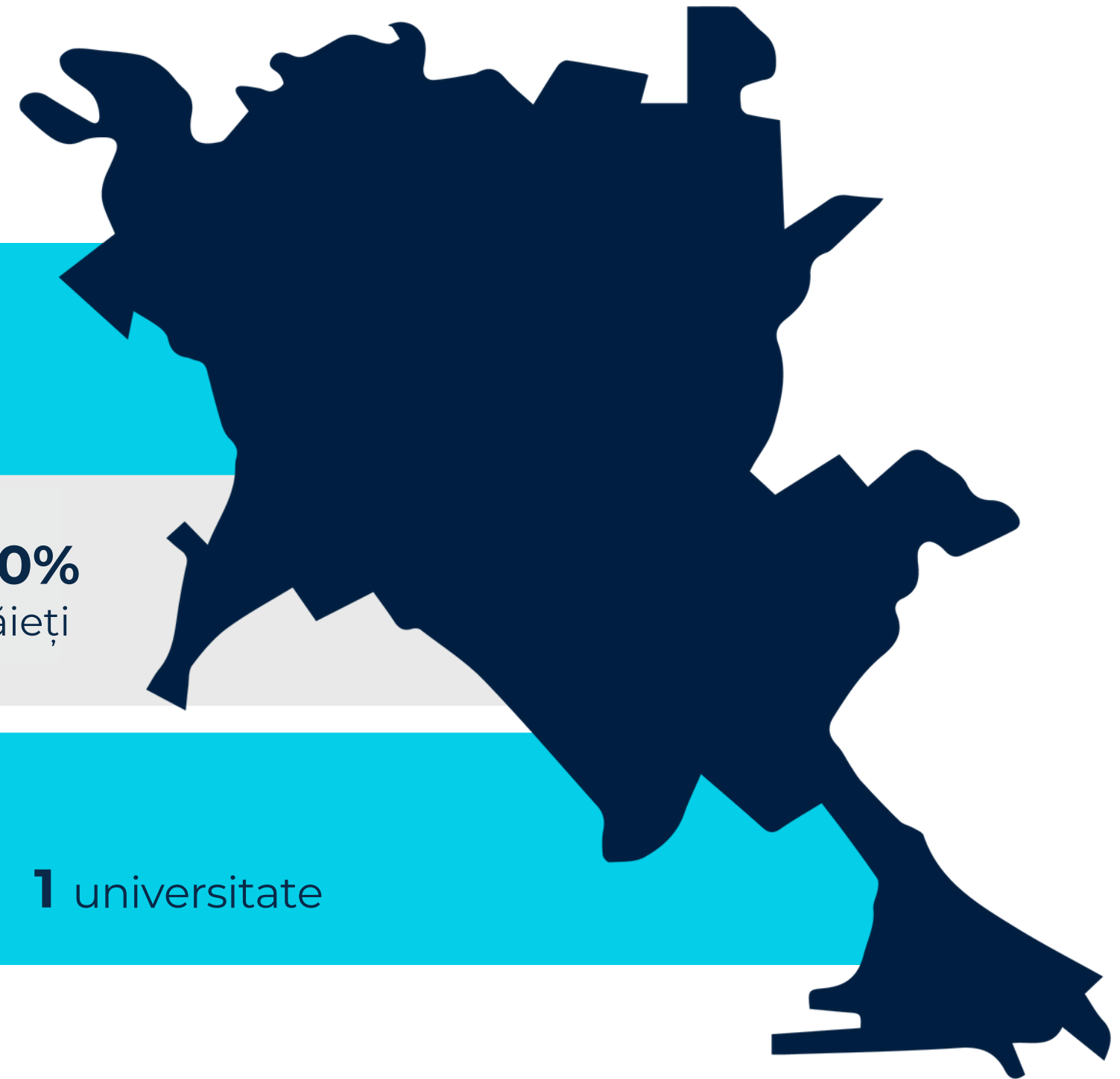
40%
băieți

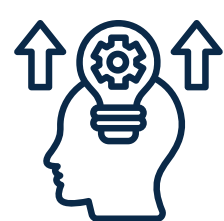


32 de școli

6 colegii

1 universitate





ÎMBUNĂTĂȚIREA CAPACITĂȚII ORGANIZAȚIEI

În 2024, Asociația a pus accent pe dezvoltarea echipei și dotarea tehnică a organizației.

- 1. Cu sprijinul UN Women, în cadrul proiectului #evolve4age, am:**
 - elaborat strategia de dezvoltare a organizației până în 2028, luând în considerare egalitatea de gen,
 - elaborat strategia de colectare de fonduri până în 2026,
 - completat baza material-tehnică.
- 2. Cu sprijinul centrului CONTACT, în cadrul proiectului „PRACTIC. Creșterea rezilienței societății civile în Moldova”, am desfășurat o campanie de colectare de fonduri „Noi suntem investitorii voștri”, în cadrul căreia am prezentat reprezentanților afacerilor, structurilor guvernamentale și fondurilor activitatea și serviciile noastre.**
- 3. Toți membrii echipei au urmat un cursul regulat PSEA.**
- 4. Am încheiat acorduri de parteneriate cu Ministerul Educației și Cercetării al RM, Muzeul Național de Etnografie și Istorie Naturală și Consiliul Raional Călărași,** ceea ce a deschis noi oportunități pentru inițiative comune.
- 5. În 2024, la noi s-au alăturat 2295 de voluntari noi,** ceea ce a permis creșterea acoperirii proiectelor.

Datorită acestor pași, organizația noastră a reușit să-și sporească semnificativ reziliența și potențialul pentru dezvoltarea ulterioară și munca productivă.



Fundraising

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

Datorită colectării de fonduri, Asociația a câștigat **977 974 lei** în anul 2024, ceea ce ne-a permis nu doar să implementăm inițiative educaționale, incluzive și esențiale pentru tineri, dar și să sporim potențialul organizației.

Am organizat **149 de evenimente** pentru reprezentanți ai structurilor guvernamentale, fondurilor, afacerilor, inclusiv pentru sectorul B2C.

ACTIVITATEA DE COLECTARE DE FONDURI A INCLUS 3 DOMENII PRINCIPALE:

Prestarea de servicii

MDL 497 363,00

(organizarea de team building-uri, training-uri, campanii de informare, campionate de jocuri intelectuale pentru autoritățile publice locale, fonduri și reprezentanți ai afacerilor)

Mai multe detalii despre serviciile noastre: **aici.**

Jocurile regulate

MDL 478 320,00

Din 2007, organizăm jocuri intelectuale pe o bază regulată pentru sectorul B2C. Jocurile au loc în Chișinău, Comrat, Tiraspol, dar și în afara Moldovei, în Alania. Aceste evenimente nu doar că aduceau venituri stabile organizației, dar și extindeau comunitatea jocurilor intelectuale în țară.

Mai multe detalii despre serviciile noastre: **aici.**

Colectarea taxei de 2%

Datorită colectării de fonduri, Asociația a reușit nu doar să asigure sustenabilitatea proiectelor sale, dar și să creeze surse suplimentare de finanțare pentru inițiativele viitoare.

Parteneri

RAPORT DE ACTIVITATE 2024

GUVERNUL ȘI APL



MINISTERUL EDUCAȚIEI
ȘI CERCETĂRII
AL REPUBLICII MOLDOVA



PRIMĂRIA MUNICIPIULUI
CHIȘINĂU



avocatul
poporului
OMBUDSMAN



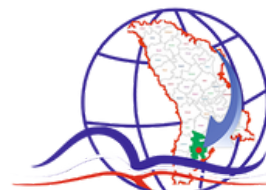
AGENȚIA
NAȚIONALĂ
PENTRU TINERET



Centrul
Municipal
de Tineret
Chișinău



CONSILIUL MUNICIPAL CHIȘINĂU
DIRECȚIA GENERALĂ
EDUCAȚIE, TINERET
ȘI SPORT



GAGAUZ YERİ
GENEL ÜÖRETMÄK MÜDÜRLÜÜ
ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГАГАУЗИИ

FUNDAȚIILE



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE

unicef
for every child

Sweden
Sverige



UNHCR
The UN Refugee Agency

UN
WOMEN

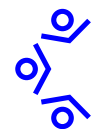


FUNDAȚIA EST-EUROPEANĂ
MOLDOVA

ONG-URI



CONTACT



EUROPE CAFÉ
Centrul de informare
al UE în Chișinău



Inițiativa
POZITIVĂ



COMERCIANȚI

Felicia
FARMACII • SĂNĂTATE • FRUMUSEȚE



Parkopedia



Contactați-ne!

 +(373) 691 63 989

 iqgames.md

 iqgames.md@gmail.com

 Chișinău, bd. Decebal 76, of. 701

iq... for everyone
GAMES

