

**ПОЛОЖЕНИЕ О ШКОЛЬНОМ КОНКУРСЕ
СОЦИАЛЬНЫХ ИНИЦИАТИВ «МОЙ КРАЙ – МОЁ ДЕЛО»**

**Тема Конкурса для всех участников:
«Народное искусство и нематериальное
культурное наследие народов»**

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения школьного конкурса социальных инициатив «Мой край – мое дело» (далее – конкурс).

1.2. Конкурс – это масштабная площадка для презентации инициатив школьников в области создания социальных, медиа- и бизнес-проектов, а также проектов личностного развития.

1.3. Является полигоном для успешного применения школьниками современных навыков и компетенций, необходимых для реализации и управления социо-культурных и гражданских практик.

2. Цели и задачи конкурса

2.1. Цели конкурса:

- развитие социально-ответственной позиции через вовлечение школьников в реализацию собственных инициатив;
- повышение лидерского потенциала подрастающего поколения в реализации социальных и гражданских практик.

2.2. Задачи конкурса:

- вовлечь участников конкурса в реализацию социальных, медиа-, бизнес-проектов, проектов саморазвития;
- организовать квалифицированную экспертную оценку реализованных школьниками собственных инициатив;

- осуществить оценку актуальных образовательных результатов (личностных, метапредметных) участников конкурса, формируемых в процессе реализации социально-значимой проектной деятельности;

3. Участники конкурса

3.1. В конкурсе принимают участие обучающиеся в возрасте от 7 до 11 лет (1 возрастная группа) и от 12 до 17 лет включительно (2 возрастная группа) как командой (до 8 человек), так и индивидуально.

3.2. Дополнительные требования к участникам отдельных номинаций:

- в номинации "PROсебя" приглашаются к участию школьники, заинтересованные в построении индивидуальных траекторий развития, в том числе участники проекта "Билет в будущее".

4. Содержание и номинации конкурса

4.1 Конкурсные испытания во всех номинациях предполагают:

Презентационный формат – презентация участниками результатов реализации своих инициатив - продуктов социальной деятельности (проектов) в соответствии с номинациями.

Деятельностные состязания – соревновательная игра "Битва проектов", направленная на оценку уровня сформированности современных навыков и компетенций, необходимых для реализации социальных и гражданских инициатив школьников. Игра "Корпорация социальных изменений" предполагает выполнение участниками реального социального заказа путем кооперации участников, владеющих разными навыками.

4.2. Номинации конкурса.

4.2.1 Номинация «Социальные проекты»

Социальные проекты, направленные на конкретные социальные изменения территории, а также на создание нового социально значимого продукта, ранее не существовавшего в ближайшем социальном окружении. Основанием для проектных решений может являться наличие проблемы, требующей проектного подхода, или качественное улучшение условий жизни населения муниципалитета. Представленные проекты могут предлагать как уникальный способ решения проблемы своей территории и (или) Красноярского края и не подлежат тиражированию другими людьми в других территориях, так и проекты, которые имеют возможность тиражирования (распространения опыта) среди широких масс заинтересованных людей.

В номинации представлены **3 направления**:

- *Направление "Я - гражданин России"*.
Участниками в данном направлении разрабатывается и реализуется социальный проект по социально-образовательной технологии "Гражданин", призванной приобщить учащихся к сотрудничеству с государственными и общественными организациями, представителями бизнеса при решении актуальных проблем местного сообщества.

- *Направление "Инфраструктурные проекты"*. Участниками в данном направлении разрабатывается и реализуется социальный проект, направленный на создание, модернизацию и расширение объектов инфраструктуры, необходимых для улучшения жизни.
- *Направление "Событийные проекты"*. Участниками в данном направлении разрабатывается и реализуется социальный проект, направленный на разработку, организацию и проведение новых культурных, досуговых, образовательных, спортивных и других событий с целью решения социальных проблем и повышения качества жизни в территориях.

В направлениях "Инфраструктурные проекты" и "Событийные проекты" разрабатывается и реализуется социальный проект по любой существующей проектной технологии, кроме социально-образовательной технологии "Гражданин".

Социальный ролик. Короткометражный ролик, который освещает давно существующую укоренившуюся в обществе проблему и направлен на изменение поведения и мышления людей. В основе сюжета лежит проблема, которая обладает социальной ценностью. Социальные ролики позволяют автору заявить о себе как об организации / человеке, небезразличных к общечеловеческим вопросам (хронометраж не более 3 мин.).

4.2.2. Номинация "Медиапроекты".

Номинация является обязательной для 5 класса.

Scratch. Интерактивная история или игра, созданные в визуально-блочной событийно-ориентированной среде программирования Scratch (хронометраж 2-3 мин.).

Интерактивная газета. Одна из форм интерактивной журналистики. Интерактивная газета позволяет «оживить» привычный новостной материал. На конкурс необходимо предоставить не менее 2-х выпусков газеты.

Анимационный ролик. Короткий видеосюжет, в котором фон, персонажи и другие детали выдуманы и нарисованы. Анимация — последовательная демонстрация заранее подготовленных графических файлов для имитации движения объектов, реализуемой путем изменения или перерисовывания каждого кадра. Персонажем в анимационном видеоролике может быть как живое, так и неодушевленное существо. Оно может находиться в любой среде и эпохе (хронометраж 3-5 мин.).

Стоп-моушин. Видео на основе покадровой фотосъемки. Снимается сцена, затем в нее вносятся незначительные изменения, и она снимается еще раз. Таким образом, достигается эффект движения, который группируется и монтируется на компьютере (хронометраж 3-5 мин.).

4.2.3 Номинация "Школьный бизнес-стартап".

В номинации представляются бизнес-проекты, направленные на извлечение прибыли через создание или продвижение различных товаров, услуг и призванные решать какую-либо проблему местного сообщества.

Для участия в номинации необходимо подготовить:

- бизнес-план проекта;
- ссылку на страницы в социальных сетях, рекламирующие товары или услуги;
- рекламный видеоролик товара или услуги.

Участие в данной номинации обязательно для участников сетевого проекта «4К».

.2.4. Номинация "PROсебя" (индивидуальное участие).

В номинации представляются проекты индивидуального развития, направленные на качественное изменение какой-либо характеристики автора проекта: развитие творческих, коммуникативных, управленческих способностей, интеллектуального развития, приобретения практических навыков. Проект предполагает анализ своих сильных и слабых сторон, опыт приобретения нового навыка, способности, а также описание своей траектории развития на основании анализа и опыта. В рамках проектов саморазвития приветствуется наличие у участника целей, связанных с выбором профессии в будущем. В рамках проектов запрещается разработка и реализация идей, которые несут угрозу жизни и здоровью автора проекта и/или другим людям, а также противоречат законодательству Российской Федерации и содержат агрессию по отношению к кому-либо.

Для участия в номинации необходимо подготовить:

- ролик-самопрезентацию "Моя траектория развития";
- сценарий мастер-класса, демонстрирующего на практике приобретенный навык; - портфолио проекта (описание опыта построения и реализации индивидуальной траектории развития).

5. Конкурс включает четыре этапа:

подготовительный этап – оформление заявки на конкурс (17 января 2022 г.- 24 января 2022 г.);

разработческий этап (24 января 2022 г - 17 февраля 2022 г.);

презентационный этап (18 февраля 2022 г-22 февраля 2022 г..)

6. Требования к работам

Тема Конкурса для всех участников: **«Народное искусство и нематериальное культурное наследие народов»**

6.1. На Конкурс принимаются работы, соответствующие заявленной тематике.

6.2. Все работы должны быть достойного качества, с чётким изображением и звуком.

6.3. От одного участника в каждой номинации не более одной работы.

Работы в формате презентации (Microsoft PowerPoint) не принимаются.

7. Критерии оценки

7.1. Заявитель медиапроекта должен быть автором работы. **Все работы тщательно проверяются на авторство.**

7.2. Экспертная оценка медиапроектов осуществляется по следующим параметрам и критериям:

Scratch

- Оригинальность идеи проекта и содержание.
- Оформление титульного листа (Проект содержит титульный лист с указанием: названия проекта, автора ФИО участника)
- Отсутствие ошибок в программе (Проект запускается/выполнен без ошибок).

Корректная смена фонов, событий, аккуратные края, четкость изображений, соблюдение пропорций, внешняя привлекательность) Креативный подход
 Сложность программы (Задействовано много персонажей, фонов, событий. Персонажи взаимодействуют между собой. Смена фонов, развитие событий на каждом фоне).

Озвучка (Автор озвучивает диалоги героев проекта и/или выступает в качестве рассказчика).

Длительность проекта (Проект длится от 2 до 3 минут)

Интерактивная газета.

К участию не допускаются статьи, ранее опубликованные в других изданиях и индекс уникальности которых ниже 60%.

актуальность (значимость рассматриваемых проблем и степень соответствия современным тенденциям развития образования);

практикоориентированность (практическая значимость, возможность применения данной идеи, методики, технологии в различных образовательных условиях);

целостность (ясность и последовательность изложения материала); языковая культура (оригинальность и выразительность подачи материала, использование публицистического стиля, художественных приемов);

наглядность и использование технических возможностей электронной газеты (использование схем, таблиц, рисунков, фотографий, презентаций, видеofilьмов, аудиоряда, QR-кодов, переходов по ссылкам, взаимодействие с социальными сетями и т. д.).

Социальный ролик, анимационный ролик, стоп-моушин :

Актуальность и раскрытие заявленной темы;

Целостность работы (сочетаемость и уместность видео и аудиоряда, спецэффектов);

Выразительность, читаемость используемых образов;

Владение выбранной технологией создания видео, анимационной работы;

Качество операторской работы, логичность монтажа, качество звукового ряда, оправданность специальных эффектов и выразительных средств (компьютерная графика, видеопереходы и пр.).

7.2. Социальный проект

актуальность избранной проблемы и ее социальная значимость;

устойчивость практического результата;

целесообразность шагов по реализации проекта, эффективность действий;

соответствие результатов поставленной цели;

ресурсное обоснование и реалистичность проекта;

взаимодействие с государственными органами, социальными партнерами, организациями и группами граждан;

уровень аргументированности ответов на вопросы экспертов;

анализ разнообразных источников информации по выбранной проблеме (только для направления «Я – гражданин России»);

юридическая обоснованность предложений и действий команды в ходе проектной деятельности (только для направления «Я – гражданин России»).

7.3. PROсебя

целесообразность шагов по реализации проекта, эффективность действий;

качественное изменение навыков автора в связи

с реализацией проекта саморазвития (наличие сравнения начальных данных и конечных результатов);

- наличие у участника целей, связанных с выбором профессии в будущем;
- соответствие результатов поставленной цели;
- умение показать результат здесь и сейчас;
- уровень аргументированности ответов на вопросы экспертов.

7.4. Школьный бизнес – стартап

- актуальность бизнес-проекта для территории (спрос населения на предоставляемую услугу или товар);
 - соответствие бизнес-проекта рекомендуемой структуре (наличие всех разделов и соответствующее их содержание);
 - обоснование реальности воплощения бизнес-планов и готовность к практическому внедрению (наличие сил и возможностей у школьника для реализации проекта в дальнейшем);
 - обоснование конкурентоспособности продукции или услуги;
 - финансовое обоснование проекта (обоснованность использованных и требуемых ресурсов);
 - наличие у команды понимания своей деятельности в рамках бизнес-проекта;
 - перспективы развития бизнес-проекта на ближайшие 1-3 года;
 - подходы к масштабированию и тиражированию бизнес-проекта (при желании);
- уровень аргументированности ответов на вопросы экспертов (при очной защите).

8. Определение победителей и награждение

8.1. По итогам финала конкурса определяются победители в каждой из номинаций конкурса согласно следующему распределению мест:

номинация «Школьный бизнес-стартап» – 1, 2, 3 места;

номинация «PROсебя» – 1, 2, 3 места;

номинация «Медиапроекты» – 1, 2, 3 места в представленных направлениях;

номинация «Социальные проекты»: 1, 2, 3 места в представленных направлениях;

Победители конкурса награждаются дипломами.

8.2. Эксперты конкурса вправе присуждать специальные призы.