

Неформальна освіта «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги»

(Проект створення шкільних івент-команд та розвиток навичок у 10 професіях, пов'язаних зі спортивними медіа, організацією подій і маркетингом)

1. Що таке неформальна освіта «Пліч-о-пліч»

Неформальна освіта – це можливість для школярів здобувати практичні навички поза межами уроків. У межах проекту «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» учні створюють івент-команди свого навчального закладу й стають частиною медійної екосистеми «Пліч-о-пліч».

Мета програми – допомогти кожному учню:

- знайти себе в професії;
- розвинути креативні та організаційні навички;
- навчитися працювати в команді;
- створити сильну айдентичку шкільного спортивного клубу.

2. Перелік амплуа / професій (10 напрямів)

Учні можуть обрати одну із 10 професій та командно виконувати реальні завдання під час шкільних спортивних подій: головний редактор, журналіст, відеооператор, коментатор, ведучий, SMM-менеджер, фан-менеджер, дизайнер, фоторепортер, спонсорхантер.

3. Практичне висвітлення діяльності для кожного амплуа

Амплуа	Практична діяльність	Де видно результат
Головний редактор	Координує команду, затверджує контент-план, дає ТЗ для всіх членів команди	Контент-план, виконання командних задач
Журналіст	Пише статті, бере інтерв'ю	Публікації у найпопулярнішому спортивному медіа країни – Tribuna.ua та в інших ЗМІ
Відеооператор	Знімає та монтує відео	TikTok / Instagram / YouTube / Facebook
Коментатор	Коментує змагання, створює емоційні репортажі	Записи стрімів / відео з коментатором
Ведучий	Проводить події та активності	Відео з івентів, які проводить ведучий
SMM-менеджер	Веде соцмережі шкільного клубу	Основний критерій регулярність постів (анонси, підсумки, інформаційні, розваги), додаткові: охоплення, підписники
Фан-менеджер	Організовує фан-зони та підтримку	Фото/відео з трибун

Дизайнер	Створює айдентiku: афіші, графіку картинку для соцмереж	Візуальні матеріали в соцмережах (анонси, інформаційні, розваги) та на змаганнях/ в школі
Фоторепортер	Фотографує спортивні події	Фото у соцмережах школи
Спонсорхантер	Шукає партнерів та підтримку	Список партнерів, домовленості допомоги команді

4. Система оцінювання (критерії)

Принцип оцінювання: кожен учасник івент-команди отримує індивідуальні бали за результативність роботи. Сумарні бали учнів формують командний рейтинг івент-команди.

- Є **10 амплуа** (професій).
- Тривалість сезону – **10 місяців** (вересень – червень).
- **Кожне амплуа = максимум 10 балів** (по 1 балу за кожен місяць виконання KPI).
- Якщо учень/амплуа виконує критерій у конкретному місяці – отримує **1 бал**. Якщо не виконує – **0 балів** за цей місяць.

Щомісячне завдання (KPI). Кожне амплуа має свій обов'язковий результат щомісяця:

Амплуа	Що оцінюється	Максимальний бал
Журналіст	1 новина / стаття / інтерв'ю у будь-яких медіа	10
SMM-менеджер	5 постів + сторіс + хештеги ліги	10
Відеооператор	1 відео тривалістю понад 1 хв (підсумок події / інтерв'ю / рекламний ролик / інші креативні ідеї)	10
Фоторепортер	30-50 фото з події, завантажені на Google Диск для подальшого використання SMM-менеджером, журналістом, медіа	10
Коментатор	Коментування подій в онлайн-трансляції	10
Ведучий	Відео участі в івенті (інтерактиви, ведення церемонії)	10
Фан-менеджер	Фото/відео з трибун, організація фан-сектора (кричалки, плакати)	10

Дизайнер	Графічне оформлення публікацій та афіш	10
Спонсорхантер	Створення комерційної пропозиції (презентація, комунікація з партнерами) / залучення 1 спонсора впродовж сезону	5 / 5
Головний редактор	Подання звіт за цілу команду у Google Form (https://cutt.ly/ZttNKZxX), дані з якого й будуть оцінюватись журі	10

3. Механізм звітування

- Раз на місяць головний редактор подає звіт у Google Form (<https://cutt.ly/ZttNKZxX>) за цілу команду.
- До форми додаються посилання на пости / відео / фото / статтю.
- За виконання KPI команда отримує 1 бал в місяць за ампула (окрім спонсорхантера, робота якого оцінюється за сезон). Якщо KPI не виконано – 0 балів.
- Впродовж сезону бали сумуються. Команда, яка отримує максимальну кількість балів – стає переможцем сезону.

4. Якщо кілька команд наберуть однакову кількість балів

Вводиться додаткове фінальне медіа-завдання.

Фінальне завдання — медіа-батл (до 10 балів)

Команди, які набрали однакову найбільшу кількість балів, мають взяти фінальний відеоролик про івент-команду, тривалістю до 90 секунд.

Критерії	Макс. балів
Креативність	4
Storytelling	3
Технічна якість	3

Фінальна формула визначення переможця

Фінальний бал = KPI (0–100) + Фінальне завдання (0–10)

Максимальний результат = 110 балів

5. Результати для учнів

- Формування портфоліо робіт
- Досвід у медіа, маркетингу, комунікаціях
- Практичні проекти, які видно публічно
- Кращі дві команди отримують можливість поїхати в табір «ПЛІЧ-О-ПЛІЧ 2026» (по одній команді на заїзд)