



ПОДРОСТКОВЫЙ ТРЕК КОНКУРСА
«ОМК ПАРТНЁРСТВО»

Включайся!

Подростковый трек конкурса
«ОМК Партнёрство»

Конкурс для подростков от 14 до 18 лет,
которые хотят изменить город вокруг себя.

2026



ТЕМА ГОДА
«Спорт
и здоровье»



СПОРТ
СОЗДАЁТ
ВОЗМОЖНОСТИ

БОЛЬШЕ
ЧЕМ
СЕЙЧАС

ИДЕИ
ДВИЖУТ
ГОРОДА

ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ

Трек «Включайся!»: вовлечение подростков
от 14 до 18 лет в социальное проектирование



ДЛЯ ПОДРОСТКА

Попробовать себя в роли
автора изменений

- научиться видеть проблему и формулировать решение;
- получить опыт в управлении творческой работы;
- научиться считать бюджет и оценивать результат;
- работать в команде и воплощать свои идеи.



ДЛЯ ШКОЛЫ, СЕКЦИЙ И ГОРОДА

Получить новые решения от тех,
кто видит среду каждый день

- проекты, отвечающие реальным потребностям подростков;
- вовлечение школьников в развитие городской среды;
- новые форматы спорта, активности и просвещения.



Бюджет

Сумма гранта до 350 тысяч рублей.
К поддержке — 4 проектов:

3 — выбор экспертов
1 - народное голосование

Поддержка инициатив в сфере:

спорта • физической активности • ментального здоровья •
ЗОЖ • безопасности • доступной среды на стыке спорта и IT



БОЛЬШИЕ
ИДЕИ
РЕАЛЬНЫЕ
ИЗМЕНЕНИЯ

Трек для тех кто не ждет, а делает!



Ты в игре, если тебе 14–18 лет.

Школьники, студенты, участники секций и кружков — все свои



Команда: до 6 сверстников.

Вместе проще генерировать, тестировать и не сдаваться в середине пути.



Наставник — твой проводник к гранту.

Именно наставник получает средства гранта и помогает команде грамотно их потратить: по бюджету, с чеками и без лишних хлопот



Решаешь ты и твои товарищи:

Это твой проект, твоя идея, твой результат



Не уверен, с чего начать?

«Лабораторию проектных суперсил» - прокачка навыков в игровом формате: кейсы, задания, наставники.



Наставник — проводник от идеи к реальному проекту

Наставник помогает превратить задумку в жизнеспособный проект, получить грант и грамотно отчитаться за средства.

Что делает наставник на каждом этапе



На обучении для подростков

помогает сформулировать идею, увидеть социальную проблему и проверить, реально ли её решить силами подростков.



При подготовке заявки

помогает структурировать проект: цель, задачи, результаты, бюджет, риски, помогает распределить роли в команде.



Перед защитой

тренирует питч, разбирает слабые места, учит отвечать на сложные вопросы экспертов.



После получения гранта

поддерживает темп, помогает распределять роли в команде, следить за сроками и не терять фокус. Помогает команде выстроить работу в рамках документов, фиксировать результаты и оформлять отчёт.



**Наставник —
это не про «делать за»,
а про «научить делать»**



Чем наставник **НЕ** заменяет подростка

- Не пишет заявку за участника.
- Не делает всю работу команды.
- Не «продавливает» свою точку зрения.

Тема 2026 года «Здоровье и спорт»

Ищем идеи, которые помогают сделать физическую активность, спорт и заботу о здоровье доступнее и интереснее.

Какие проекты можно подать на конкурс

01

СПОРТ В ГОРОДЕ

Локальные турниры, фестивали и новые спортивные форматы.

Футбол • стритбол • лапта • городки • другие виды спорта



02

ЗДОРОВЬЕ БЕЗ СКУКИ

Контент для подростков о спорте, ЗОЖ, безопасности и профилактике.

Видео • подкасты • соцсети • стенгазеты



03

СПОРТ РЯДОМ

Идеи по развитию дворового и доступного спорта.

Карты площадок • инвентаризация • предложения по благоустройству • инклюзивные форматы



04

СПОРТ x ТЕХНОЛОГИИ x ТВОРЧЕСТВО

Проекты на стыке спорта и IT, науки и креативом.

Челленджи • трекееры • приложения • биомеханика • фотопроекты



05

БЕЗОПАСНОСТЬ

Первая помощь, профилактика травм и безопасное поведение на тренировках



Формат не ограничен: спорт может соединяться с технологиями, творчеством, наукой и городской средой. Главное чтобы проект не заканчивался на одном мероприятии, а был долгосрочным



Календарь конкурса

От идеи к реальным изменениям — вместе!

БОЛЬШЕ
ИДЕИ
НАЧИНАЮТСЯ
ЗДЕСЬ



ИДЕИ
ДВИЖУТ
ГОРОДА

БОЛЬШЕ
ЧЕМ
СЕЙЧАС

Критерии отбора победителей



Экспертный отбор

(ТОП 10 проектов)

- 1 Масштаб и охват
- 2 Актуальность проблемы
- 3 Реализуемость
- 4 Доля общественного участия и самоуправления
- 5 Устойчивость и план после гранта
- 6 Польза для людей/территории
- 7 Измеримость результатов
- 8 Креативность защиты в рамках питча



Голосование

В социальных сетях ОМК.
Учитываются голоса подписчиков.



Роли в проекте

Участник	Роль
Подросток от 14 до 18 лет	Автор идеи, заявитель и руководитель проекта
Команда	До 6 сверстников, которые помогают реализовать проект
Наставник	Представитель из числа САМ, социальных предпринимателей и АНО «Центр развития Высоки» и др. предпринимателей
ОМК	Обеспечивает проведение конкурса, экспертизу заявок, поддержку участников и возможность реализации проектов

Первый опыт самостоятельных изменений — с поддержкой ОМК.

БОЛЬШИЕ
ИДЕИ
РЕАЛЬНЫЕ
ИЗМЕНЕНИЯ

ВОЗМОЖНОСТИ
НАЧИНАЮТСЯ
ЗДЕСЬ

ОМК создаёт площадку, где подростки учатся самостоятельно решать реальные проблемы школы и города.

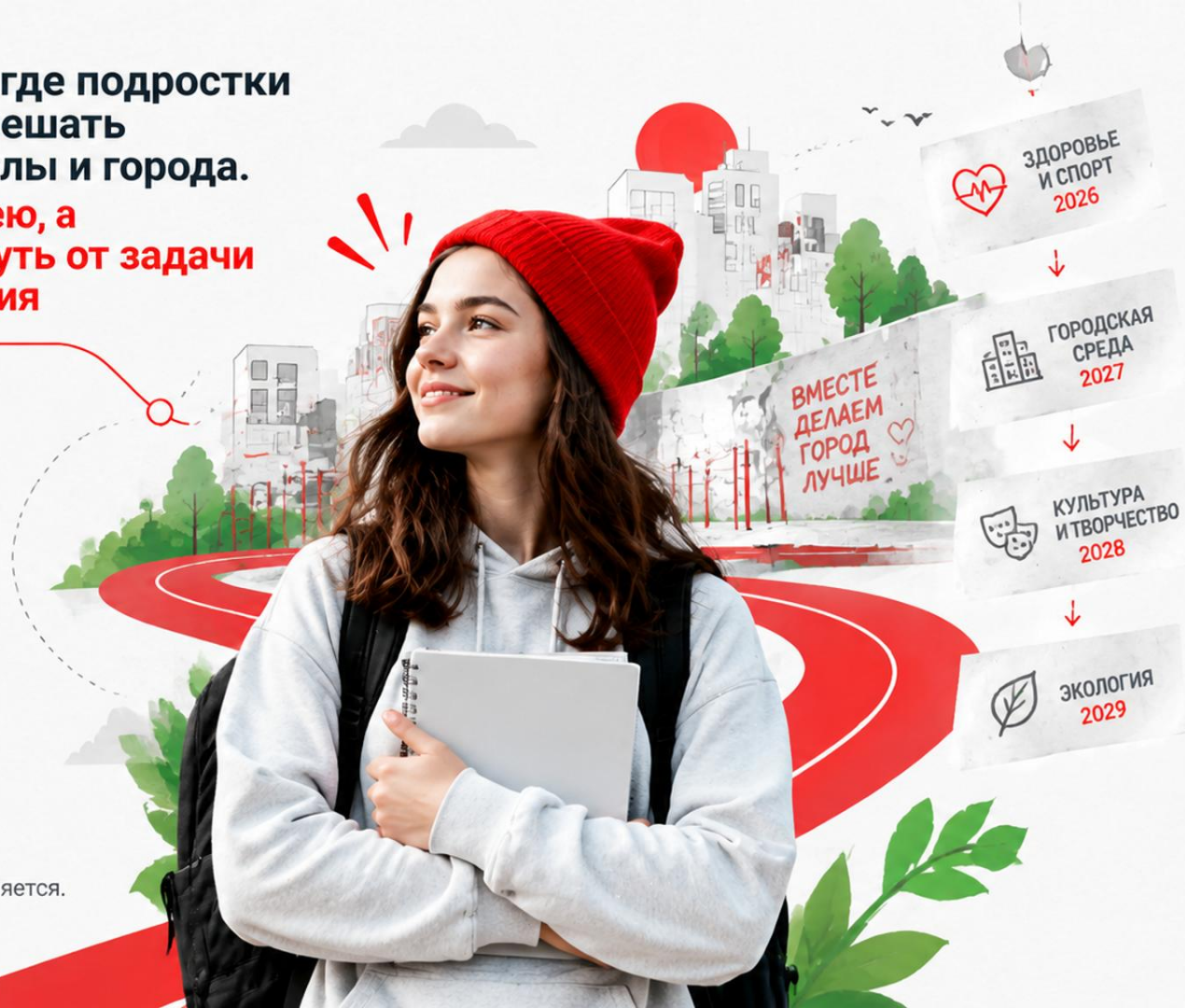
Не просто предложить идею, а самостоятельно пройти путь от задачи до реализованного решения

В 2026 году мы предлагаем им начать с темы здоровья и активности.

В следующие годы можно органично менять тему:

- 2026 — здоровье и спорт
- ↓
- 2027 — городская среда
- ↓
- 2028 — культура и творчество
- ↓
- 2029 — экология

При этом «Включайся» остаётся постоянным подростковым треком ОМК Партнёрства, а тематическое направление ежегодно обновляется.



Остались вопросы? Мы на связи!

Игра уже началась. Впереди — твоя команда, твой проект и твой грант. Мы рядом на каждом шаге!

Игра «Лаборатория
проектных суперсил»



Регистрируйся



Медведева Ирина



Почта:
partnerstvo@omk.ru



Телефон:
+7 968 065 85 95

БОЛЬШИЕ
ИДЕИ
НАЧИНАЮТСЯ
ЗДЕСЬ



ТЫ
МОЖЕШЬ
БОЛЬШЕ

