

## Международная молодежная сеть #INFOCUS

Международная молодежная сеть социальных инноваторов #INFOCUS – это интерактивная Интернет-платформа, где молодежные команды из разных уголков мира под наставничеством ведущих мировых экспертов разрабатывают и реализуют социально значимые проекты, решая актуальные проблемы локальных сообществ для достижения Целей устойчивого развития, провозглашенных Организацией Объединенных Наций.

**Организаторы:** Национальная ассоциация развития образования «Тетрадка Дружбы», в состав которой входит Организация «Вектор Дружбы» со специальным консультативным статусом при Экономическом и Социальном Совете ООН (ЭКСОС).

К участию в сети #INFOCUS приглашаются молодые инноваторы в возрасте от 14 до 30 лет из разных стран мира, готовые совершать реальные действия для достижения устойчивого развития и всеобщего процветания.

### Участники #INFOCUS:

- **реализуют** значимые инициативы в социальной, экологической и экономической сфере;
- **развивают** гуманитарное сотрудничество и культурную дипломатию;
- **формируют** незаурядные креативные кадры.

Участники сети разрабатывают и реализуют проекты под руководством экспертов-наставников.

### Эксперты-наставники #INFOCUS:

- **профессионалы и практики**, готовые делиться знаниями;
- **заинтересованы** в решении современных актуальных проблем;
- **вносят вклад** в устойчивое развитие;
- **вдохновляют** на преобразование сообщества;
- готовы поддерживать **инновационные идеи**;
- **мотивируют** молодых инноваторов.

## Дорожная карта участия в Международной молодежной сети #INFOCUS

1. Для присоединения к Международной молодежной сети #INFOCUS участники формируют молодежную команду в количестве от 2-х до 10-ти человек и подают заявку на Официальном сайте сети #INFOCUS: [infocusglobalgoals.net](http://infocusglobalgoals.net). В заявке необходимо указать контактные данные лидера команды, который затем добавляет к работе над проектом остальных участников. Внимание! Лидер команды должен быть старше 18 лет
2. Команда определяет проблему, на решение которой будет направлен ее проект. Проблема должна содействовать достижению одной или нескольким Целям устойчивого развития, провозглашенным ООН на период до 2030 года.

3. **Команда описывает свой проект, заполняя все поля online-заявки в Личном кабинете на Официальном сайте.**

*Проекты могут:*

- быть уже реализованными, но требующими доработки и улучшения для расширения географии их реализации и трансляции в другие регионы и страны мира;
- находиться на стадии реализации;
- находиться на стадии идеи. В данном случае, проект должен иметь четко обозначенную проблему и прописанный механизм ее решения.

**Заявка оформляется на русском и (или) на английском языке.** Название и краткое описание проекта должны быть оформлены на двух языках. Название и краткое описание размещаются на платформе в публичном доступе.

4. **После заполнения online-заявки проект проходит первичную проверку на соответствие основным требованиям.**

Если во время проверки в проекте были выявлены недостатки (неверно или не в полном объеме заполненные поля, расхождение в цели и методах ее достижения и т.п.), проект отправляется на доработку. Проект может быть доработан не более 3-х раз. Если после 3-го раза проект так и не прошел проверку, он не допускается к дальнейшему участию в Молодежной сети #INFOCUS.

5. **Проекты, прошедшие проверку, отправляются экспертам.**

Эксперты знакомятся с предложенными проектами и выбирают те, наставниками которых они хотели бы быть. Информация о том, какой эксперт выбрал проект, отображается в Личных кабинетах участников.

6. **Список международных экспертов, которые готовы стать наставниками молодежных команд и оказывать консультативную, информационную и иную поддержку в реализации социально значимых проектов, представлен в разделе «Эксперты» на официальном сайте.**

Эксперт вправе выбрать до трех проектов, которые он будет курировать в течение одного года.

7. **После определения эксперта команда под его руководством приступают к реализации проекта.**

Взаимодействие с экспертом-наставником может выстраиваться следующим образом: переписка по электронной почте, скайп-конференции, общение в мессенджерах и т.д.

Начиная с момента выбора проекта и до его завершения, *эксперт проводит не менее 3-х сеансов связи с участниками команды.* В рамках сеансов эксперт может давать советы по:

- доработке и улучшению проекта;
- поиску и привлечению ресурсов для реализации проекта;
- информационному сопровождению.

После каждого сеанса связи с экспертом-наставником команде необходимо записать краткое резюме в личном кабинете проекта. В резюме обязательно должны быть по пунктам отражены вопросы, которые поднимались на обсуждении, и решение по каждому из них. Данное резюме выступает в роли «конспекта» (шпаргалки) об итогах общения с экспертом, к которому всегда можно обратиться и вспомнить обсуждаемые вопросы.

**8. Работа над проектом длится в течение 24 недель, затем проект оценивается экспертами и организаторами Молодежной сети #INFOCUS.**

При отборе победителей учитываются следующие критерии:

- Выполнение условий проекта;
- Активность команды;
- Наличие отчетов, сопровождаемых фотографиями, видеороликами и/или иными наглядными материалами;
- Креативный подход;
- Соблюдение сроков.

**9. По итогам экспертного голосования определяются 5 команд победителей, которые будут приглашены к участию в Международной конференции #INFOCUS в Женевском Отделении ООН (июнь 2020 года).**

Именно здесь команды смогут лично познакомиться со своими наставниками, экспертами международного уровня, найти партнеров для дальнейшего развития проектов и трансляции в регионы России и страны мира, заинтересованные в их реализации.

Все инноваторы #INFOCUS получают сертификаты об участии, а команды 5 самых успешных проектов будут награждены дипломами.

**Меняй мир вместе с #INFOCUS!**