

REGULAMENTO VERTUS – Ativando a Transformação

1. APRESENTAÇÃO DA MISSÃO

Nas missões Genus e Polis, vocês pensaram em problemas existentes na escola, e em Vertus terão o desafio de escolher um deles para solucionar. Agora é a hora de mobilizar toda comunidade escolar para, juntos, colocarem a mão na massa e transformarem sua realidade, ajudando a construir a escola que queremos.

Em Vertus, as equipes terão de realizar uma experiência prática e coletiva que envolva os talentos da equipe e da comunidade local, promovendo a materialização de um projeto, que deverá ser a transformação de um espaço de uso comum. Durante todo o processo, terão de estimular o desenvolvimento de atitudes propositivas, cooperativas e empreendedoras, além do exercício da criatividade, promovendo aumento do senso de comunidade, participação e engajamento da comunidade.

Inicialmente, vocês deverão compreender o ambiente e o contexto em que vivem. O reconhecimento das habilidades de materializar projetos de forma coletiva é essencial para a construção de uma rede que impulse ações de impacto positivo na sua escola. Após identificarem o cenário atual, entenderem o que os chama para a ação e criarem estratégias para que o plano aconteça, é fundamental caminharem juntos para que, de fato, a transformação com a qual sonham se torne realidade a cada passo dado. Chegou a hora de pegar as melhores ideias e intenções da sua equipe e fazer acontecer. Levem as suas melhores versões para que o resultado seja espetacular.

Definam quais serão os papéis desempenhados por cada um dos participantes da equipe, selecionem potenciais parcerias, identifiquem todos os talentos e recursos e conversem com a comunidade escolar para conseguirem o que vocês ainda não possuem. Todo o processo da missão deverá acontecer para a materialização de um sonho comum, transformando algo dentro do ambiente escolar. Tão importante quanto a materialização, são os aprendizados percebidos ao longo da jornada. Fiquem atentos às etapas de planejamento e execução para que o conhecimento adquirido possa se

perpetuar e ser útil em outros momentos das suas vidas. Por fim, celebrem as conquistas que tiveram.

2. QUEM PODE PARTICIPAR

2.1 Podem participar da missão Vertus todas as equipes cadastradas no jogo Logus - A Saga do Conhecimento no ano de 2016, que tenham no mínimo 12 membros ativos e que estejam de acordo com este regulamento.

3. COMO PARTICIPAR – INSCRIÇÃO

3.1 Para a entrega da missão Vertus, as equipes deverão coletar informações, imagens, depoimentos, entre outros, e produzir um vídeo, de até 3 minutos, explicando: (1) os papéis desempenhados pelos participantes; (2) as parcerias estabelecidas; (3) os talentos e recursos articulados; (4) como foi a materialização; (5) quais os aprendizados percebidos.

3.2 O vídeo deverá ser postado no YouTube, em modo público ou não listado.

3.3 Os líderes das equipes devem acessar a missão Vertus na plataforma www.logusasaga.com.br, aceitar este regulamento, seguir o passo a passo, preencher os campos indicados e enviar o link do vídeo postado no YouTube.

4. SELEÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

4.1 O principal da missão é que os participantes realizem o processo, mais do que o resultado quantitativo e estético do que será materializado no mutirão.

4.2 O primeiro critério para escolha dos vencedores será a realização do processo. Se a equipe cumpriu as etapas propostas ela segue com possibilidades de vencer.

4.3 Os vídeos enviados pelas equipes passarão por um comitê avaliador organizado pela Fundação Maurício Sirotsky Sobrinho. O comitê terá a função de validar as ideias enviadas pelas equipes com base nos seguintes critérios:

4.3.1 Estratégias adequadas ao contexto e tempo da missão;

- 4.3.2 Definição de papéis relevantes para o bom desempenho da equipe;
- 4.3.3 Identificação de papéis e talentos dos membros da equipe que foram utilizados para a realização do mutirão.
- 4.3.4 Quantidade e relevância das parcerias institucionais (pessoas jurídicas) estabelecidas - em função do desafio proposto;
- 4.3.5 Articulação de talentos (pessoas físicas) e recursos locais - quantidade e relevância;
- 4.3.6 Qualidade do resultado de materialização;
- 4.3.7 Boa reflexão sobre o processo vivido e percepção dos aprendizados.

4.4 **IMPORTANTE:** vídeos que não estejam postados no YouTube ou não sejam enviados via plataforma, que excedam o limite máximo de 3 minutos e que não cumpram todos os critérios descritos no item 3.1 deste regulamento serão automaticamente desclassificadas.

5. PONTUAÇÃO

Nesta missão, as equipes podem acumular:

- 500 Logus se enviarem o projeto e ele for validado;
- 100 Logus para cada equipe que ficar entre os três primeiros lugares;
- 150 Logus extras para a equipe que ficar em primeiro lugar.

6. RECOMPENSAS E DOAÇÕES

As 3 (três) transformações vencedoras receberão uma doação de R\$ 2.000,00 (dois mil reais) cada uma.

7. ENTREGA DAS RECOMPENSAS E DOAÇÕES

Cada uma das 3 (três) transformações vencedoras receberá uma doação de R\$2.000,00 (dois mil reais), por meio de depósito efetuado em conta bancária vinculada à Escola em que a equipe vencedora estiver matriculada. A Escola terá até dez dias úteis, após a divulgação dos vencedores, para fornecer seus dados bancários.

8. CRONOGRAMA

- 13 de Outubro de 2016: lançamento da missão;
- 19 de Outubro de 2016, às 17 horas: Videoconferência (hangout) para esclarecimento de dúvidas;
- 23 de Novembro de 2016, às 17 horas: prazo final para cumprimento da missão e envio do vídeo;
- 10 de Dezembro de 2016: divulgação das 3 (três) equipes vencedoras.