УТВЕРЖДАЮ:
Директор ЧОУ
«Барнаульская классическая школа»
_____ А.А. Паутова
«29» октября 2026 год

ПОЛОЖЕНИЕ
о детском творческом конкурсе по разработке художественного образа главного героя иллюстрированного образовательного издания «Археологическая азбука Алтая»

1. Общие положения

Частное образовательное учреждение «Барнаульская классическая школа» организует детский творческий конкурс в рамках проекта «Ключи к истории. Археология Алтая». Проект реализуется с использованием гранта Губернатора Алтайского края в сфере деятельности СОНКО. Партнеры проекта: ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет», ФГБОУ ВО «Алтайский государственный педагогический университет, КАУ ДПО «Алтайский институт развития образования имени А.М. Топорова».

Проект «Ключи к истории. Археология Алтая» посвящен популяризации древней истории и археологического наследия Алтая среди школьников, созданию доступных образовательных материалов и поддержку педагогов в преподавании истории родного края. Одним из итогов проекта является печатное иллюстрированное образовательное издание «Археологическая азбука Алтая». Знакомство с ним позволит учащимся расширить свои знания о древней истории Алтая через понятные и увлекательные статьи, выстроенные по принципу алфавита. В издании предполагается использование сквозного художественного образа героя-персонажа, от лица которого пойдет речь о древнем Алтае.

По итогам конкурса будет определён художественный образ героя, который будет использован при подготовке иллюстрированного образовательного издания «Археологическая азбука Алтая».

2. Цели и задачи конкурса

Цель конкурса - создание художественного образа главного героя иллюстрированного образовательного издания «Археологическая азбука Алтая» посредством вовлечения детей и подростков в изучение археологического наследия региона и творческую интерпретацию древней истории Алтая.

Задачи конкурса:

- повышение интереса детей и подростков к археологии, древней истории Алтая и культурному наследию региона;
- популяризация результатов археологических исследований, связанных с историей Алтайского края;
- развитие художественных и творческих способностей детей и подростков;
- стимулирование интереса к созданию книжной иллюстрации и разработке персонажей для образовательных изданий;
- выявление и поддержка творчески одарённых детей.

3. Организаторы и участники конкурса

Организатором конкурса является частное образовательное учреждение «Барнаульская классическая школа».

К участию в конкурсе приглашаются дети и подростки, учащиеся общеобразовательных организаций и учреждений дополнительного образования Алтайского края.

Возраст участников – 7 – 16 лет.

Участие в конкурсе является добровольным и бесплатным.

4. Тема и содержание конкурсной работы

Участникам конкурса предлагается разработать художественный образ главного героя будущей книги «Археологическая азбука Алтая» — персонажа, который поможет юным читателям познакомиться с древней историей Алтая, археологическими открытиями и жизнью людей в далёком прошлом.

В качестве главного героя предлагается образ девочки Денни, имя которой связано со всемирно известной Денисовой пещерой, расположенной в Солонешенском районе Алтайского края. Поскольку точный облик девочки из далёкого прошлого неизвестен, участникам конкурса предстоит самостоятельно придумать её образ.

Путешествуя по разным эпохам истории Алтая, Денни будет менять свой облик в соответствии с особенностями каждого исторического периода. Участникам необходимо представить **пять художественных образов одного персонажа**: для эпохи камня, неолита, бронзового века, раннего железного века и средневековья.

При разработке образов следует учитывать особенности каждой эпохи и использовать археологические находки в качестве исторических ориентиров и возможных элементов изображения. Подробные сведения о периодах представлены в Приложении № 2.

Образ Денни должен быть интересен детям, соответствовать образовательному и просветительскому назначению книги и сохранять узнаваемость персонажа на протяжении всего издания.

5. Сроки проведения конкурса

Сроки проведения конкурса с 02 ноября 2026 года по 15 января 2027 года.

Приём конкурсных работ осуществляется с 02 ноября 2026 года по 13 декабря 2026 года.

Определение победителя до 15 января 2027 года.

Информация об итогах конкурса публикуется на информационных ресурсах организатора.

6. Условия участия и требования к конкурсным работам

Для участия в конкурсе необходимо представить авторскую работу, содержащую художественное изображение главного героя будущего издания «Археологическая азбука Алтая».

Работа должна включать:

1. **Изображение персонажа** - рисунок, раскрывающий внешний облик главного героя. Персонажа необходимо представить в полный рост.
2. **Основной образ и эмоциональные вариации персонажа.** Участник представляет 5 изображений образа главного героя (по одному на историческую эпоху). Они должны различаться между собой не только в соответствии с

особенностями каждого исторического периода, но и мимикой, жестами и позами. Возможны следующие вариации эмоций и реакций: интерес, удивление, радость открытия, задумчивость, увлечённость исследованием. Изображения должны сохранять единый художественный образ персонажа.

Работы могут быть выполнены в различных техниках изобразительного искусства, в том числе с использованием графики, живописи, смешанных техник или цифрового рисунка.

На конкурс можно предоставить работу в любом из двух форматах: цифровом (электронном) или физическом (оригинальном).

Требования к оформлению и представлению цифровых (электронных) конкурсных работ

1. Конкурсные работы представляются в электронном виде в формате JPG, JPEG или PNG. Допускается представление работы в формате PDF.
2. Изображение должно быть чётким, качественным, без искажений, позволяющим рассмотреть детали рисунка и особенности художественного образа персонажа.
3. Рекомендуемое разрешение изображения — не менее 300 dpi для растровых файлов. При подготовке работы в графическом редакторе приветствуется предоставление исходного файла в дополнение к изображению.
4. Работа должна быть представлена в цветном исполнении. Фон и дополнительные элементы не должны мешать восприятию персонажа.
5. Основной образ персонажа и его эмоциональные вариации (не менее 5 изображений) должны быть представлены в одном файле или в виде отдельных файлов, объединённых в единую конкурсную работу.
6. Файлы должны иметь понятные названия, содержащие фамилию и имя участника. Например: Иванов_Иван_Главный_герой.jpg.
7. Вместе с конкурсной работой направляется заявка участника (Приложение №1).
8. При отправке работы по электронной почте в теме письма необходимо указать: «Конкурс рисунков по археологии».
9. Конкурсная работа должна быть выполнена самостоятельно. Использование чужих изображений, искусственного интеллекта, готовых персонажей и материалов, нарушающих авторские права третьих лиц, не допускается.
10. Организаторы вправе запросить у участника оригинал рисунка или исходный электронный файл для подтверждения авторства и уточнения технических характеристик работы.
11.

Требования к оформлению и представлению физических (оригинальных) работ

1. На конкурс принимаются оригиналы рисунков, выполненные на бумаге или картоне с использованием любых художественных материалов и техник: карандашей, фломастеров, красок, цветных мелков и других материалов.
2. Рекомендуемый формат работы — А4 или А3. Использование других форматов допускается по согласованию с организаторами конкурса.
3. Рисунок должен быть выполнен на листе, обеспечивающем возможность его качественного сканирования или фотографирования для дальнейшего использования в работе над изданием.
4. Работа должна быть аккуратной, без значительных повреждений, заломов, загрязнений и следов воздействия влаги. Не допускается оформление рисунка объёмными, осыпающимися или легко отделяющимися элементами.
5. Основной образ персонажа и не менее 5 его эмоциональных вариаций могут быть представлены на одном или нескольких листах. Каждое изображение должно быть достаточно крупным и чётким для рассмотрения деталей.

6. К работе прилагается заполненная заявка участника (Приложение № 1).
7. При отправке работ почтовым отправлением или курьерской службой необходимо обеспечить надлежащую упаковку, предотвращающую сгибание, намокание и иное повреждение рисунков при транспортировке.
8. Оригиналы конкурсных работ передаются организаторам в заявленные сроки и по адресу, указанному в настоящем Положении, либо лично в руки представителю организатора конкурса по предварительному согласованию.
9. Оригиналы конкурсных работ возвращаются участникам по их запросу. Запрос на возврат работы направляется организаторам конкурса по электронной почте, указанной в настоящем Положении. Получение оригиналов осуществляется участниками самостоятельно по предварительному согласованию с организаторами конкурса.

Представляя работу на конкурс, участник подтверждает её авторский характер. В случае использования цифровых инструментов или иных вспомогательных средств эта информация указывается в описании работы.

7. Авторские права на конкурсные работы

Исключительные права на конкурсные работы сохраняются за их авторами, за исключением случаев и объёма передачи прав, оформленных отдельным соглашением.

Участие в конкурсе предполагает предоставление организаторам права использования художественного образа, признанного победителем, при подготовке, оформлении, издании и распространении иллюстрированного образовательного издания «Археологическая азбука Алтая», а также в целях информационного сопровождения проекта и популяризации его результатов.

Использование художественного образа организаторами осуществляется с обязательным указанием имени автора в доступной для этого форме, в том числе в издании, информационных и презентационных материалах, связанных с реализацией проекта.

Условия и объём предоставляемых прав, включая право на воспроизведение, публикацию, распространение и переработку художественного образа для адаптации к формату издания, определяются отдельным письменным соглашением с автором, а в случае несовершеннолетнего автора - с участием его законного представителя, в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

8. Критерии оценки конкурсных работ

Конкурсные работы оцениваются по следующим критериям:

- соответствие теме и задачам конкурса;
- оригинальность художественного замысла;
- выразительность и узнаваемость образа персонажа;
- связь образа с древней историей и археологическим наследием Алтая;
- творческая самостоятельность автора;
- качество исполнения и продуманность деталей;
- возможность использования персонажа в иллюстрированном образовательном издании для детей.

Особое внимание уделяется тому, насколько образ героя соответствует задачам книги, способен заинтересовать юных читателей и может быть использован в различных иллюстративных ситуациях.

9. Жюри конкурса

Для оценки конкурсных работ формируется жюри, в состав которого входят представители организатора конкурса, профессиональные художники, дизайнеры, археологи и другие специалисты, обладающие необходимой компетенцией.

Жюри оценивает представленные работы в соответствии с установленными критериями и определяет победителя конкурса.

Решение жюри принимается коллегиально, оформляется протоколом и является окончательным.

Организатор конкурса обеспечивает организацию работы жюри и информирование участников о результатах.

10. Подведение итогов и награждение

По итогам конкурса жюри определяет победителя главной номинации «Герой «Археологической азбуки Алтая», а также победителей в дополнительных номинациях:

- «Археология в деталях»
- «Живой характер»
- «Авторский почерк»

Победителем главной номинации признаётся автор работы, художественный образ которого наиболее полно соответствует целям и задачам конкурса и обладает наибольшим потенциалом для использования в издании «Археологическая азбука Алтая». Этот образ победителя становится основой для создания сквозного персонажа издания. При подготовке книги допускается его профессиональная художественная и техническая адаптация с сохранением основных авторских особенностей образа.

Победители дополнительных номинаций определяются жюри на основании установленных критериев оценки конкурсных работ. По решению жюри перечень номинаций конкурса может быть изменён, дополнен или сокращён. Соответствующее решение принимается жюри при подведении итогов конкурса и отражается в протоколе заседания жюри.

Победители и призёры конкурса награждаются дипломами. По решению организаторов могут быть предусмотрены специальные призы и дополнительные формы поощрения участников.

Жюри вправе не присуждать отдельные номинации, если представленные работы не соответствуют установленным критериям, а также присуждать несколько наград в одной номинации.

Информация об итогах конкурса размещается на информационных ресурсах организатора, а также партнёров проекта.

Организатор конкурса вправе провести выставку конкурсных работ на площадке ЧОУ «Барнаульская классическая школа» с целью представления творческих работ участников и популяризации археологического наследия Алтая. Экспонирование работ осуществляется с согласия авторов, а в случае несовершеннолетних участников — их законных представителей. Состав экспонируемых работ, сроки и условия проведения выставки определяются организатором.

Порядок использования конкурсной работы, включая условия её воспроизведения, переработки и публикации, согласуется с автором и его законным представителем в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

11. Финансирование конкурса

Подготовка и проведение конкурса осуществляются в рамках проекта «Ключи к истории. Археология Алтая». Проект реализуется в рамках гранта Губернатора Алтайского края в сфере деятельности социально ориентированных некоммерческих организаций.

12. Заключительные положения

Участие в конкурсе означает согласие с условиями настоящего Положения.

Организатор обеспечивает обработку персональных данных участников и публикацию сведений о результатах конкурса в установленном законодательством Российской Федерации порядке с соблюдением прав несовершеннолетних участников.

Организатор оставляет за собой право уточнять организационные вопросы проведения конкурса при условии соблюдения его целей и основных условий.

13. Контакты

Организаторы конкурса:

Филиппова Ольга Григорьевна, заместитель директора по УВР ЧОУ «Барнаульская классическая школа», к.и.н.

Емельянов Дмитрий Владиславович, педагог дополнительного образования ЧОУ «Барнаульская классическая школа».

По возникающим вопросам можно обращаться по адресу электронной почты altay.bksh@yandex.ru или через сообщения в MAX (89293777067, Дмитрий Владиславович)

Прием конкурсных работ осуществляется в двух форматах: электронный и физический.

- электронная почта: altay.bksh@yandex.ru.
- почтовый адрес приёма работ: 656045 Алтайский край, г. Барнаул, Змеиногорский тракт, 45а (Барнаульская классическая школа)

Приложение 1

Заявка участника детского творческого конкурса по разработке художественного образа главного героя иллюстрированного образовательного издания «Археологическая азбука Алтая»

1. Фамилия, имя и отчество участника
2. Возраст
3. Образовательная организация и класс
4. Контактные данные участника или его законного представителя (адрес электронной почты, номер телефона)
5. Фамилия, имя и отчество педагога (при наличии)
6. Наименование работы
7. Материал, техника
8. Необходимость возврата оригинала конкурсной работы (да/нет)

Исторические эпохи Алтая: подсказки для художников

1. Эпоха камня.

Древнейшие жители Алтая охотились на животных и собирали съедобные растения: ягоды, орехи, грибы и коренья. Они изготавливали орудия из камня, которые помогали добывать пищу и обрабатывать разные материалы. Одним из известных мест, где археологи изучают следы древнейших людей, стала Денисова пещера.

Одежда: для художественной реконструкции можно использовать шкуры и мех животных.
Предметы: каменное рубило, скребок или острый каменный отщеп, игла
Окружение: пещера, скалы, костёр или изображения животных, на которых охотились люди.

2. Неолит.

Люди продолжали охотиться и рыбачить, изготавливали орудия из камня, кости и рога. Важную роль играли лук и стрелы, рыболовные крючки и другие приспособления для добычи пищи. Люди умели делать украшения из кости, камня и раковин, а также глиняные сосуды.

Одежда: условная реконструкция одежды из природных материалов, украшенной костяными или каменными подвесками.
Предметы: лук со стрелами, каменный нож, топор, рыболовное приспособление или глиняный сосуд.
Окружение: река, лес, место стоянки или предметы, связанные с охотой и рыболовством.

3. Бронзовый век.

На Алтае жили разные группы населения. Люди разводили домашних животных (коровы, лошади), охотились, занимались ремёслами. Они научились изготавливать бронзу - сплав на основе меди, из которого делали орудия труда, оружие и украшения. При этом каменные, костяные и другие орудия продолжали использоваться.

Одежда: можно представить одежду из шкур и других природных материалов, дополненную украшениями.
Предметы: бронзовый нож, топор, украшение или глиняный сосуд.
Окружение: домашние животные, поселение, предметы быта или изделия древнего мастера.

4. Ранний железный век.

Для многих людей важным занятием было скотоводство, а лошадь играла большую роль в жизни людей. Развивались обработка металла и изготовление оружия, украшений и конского снаряжения. Известная Пазырыкская культура оставила находки из кожи, войлока, дерева и металла, которые помогают представить быт того времени.

Одежда: можно использовать образец одежды из шерсти, войлока, кожи или меха, ориентируясь на находки конкретной культуры.
Предметы: пояс с украшениями, металлическое изделие, детали конского снаряжения.
Окружение: лошадь, предметы скотоводческого быта или орнаменты с изображениями животных.

5. Средневековье.

В средневековье на Алтае жили разные народы, в том числе тюрки, кыргызы, монголы и другие группы населения. Люди занимались скотоводством, охотой, ремёслами и торговлей. Большое значение имели лошади и верховая езда. Археологи находят оружие, предметы конского снаряжения, керамику, металлические украшения и другие вещи, которые рассказывают о жизни людей.

Одежда: можно придумать длинную одежду с поясом, застёжками и украшениями.
Предметы: поясная бляшка, металлическая застёжка, предмет конского снаряжения, лук, стрелы, копьё.
Окружение: лошадь, всадник, предметы ремесла или детали быта средневековых жителей Алтая.

При создании художественного образа рекомендуем использовать в качестве референса изображение археологических артефактов, с которыми можно познакомиться по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/t0t1JKCaa9Yu8A