



ПоСтупай экоЛогично

Авторы проекта:
Мотуз Савелий,
Мамедов Амиль
ученики 7В класса
МАОУ «СОШ №55» г. Перми

Пермь - 2020

Основная проблема, которую призван решить проект, связана с недостаточной просвещенностью населения о проблемах экологии, вызванных деятельностью человека, о необходимости вести экологичный образ жизни.

Созданное мероприятие по работе с молодежью станет уникальным явлением в выбранном регионе, охватит широкую аудиторию, поспособствует развитию экологической грамотности и формированию экологической культуры.

Цель проекта - проведение 30 игр для школьников 7-17 лет, обучающихся в школах Пермского края для просвещения молодежи в сфере экологии в период по 20.12.2020 с охватом 500 человек.

Задачи:

1. Разработка концепции игры.
2. Поиск волонтеров, партнеров.
3. Изготовление необходимой атрибутики.
4. Подписание соглашения о проведении экологической игры в школах.
5. Продвижение проекта.
6. Подведение итогов реализации проекта.
7. Проработка перспектив распространения проекта на другие регионы России.

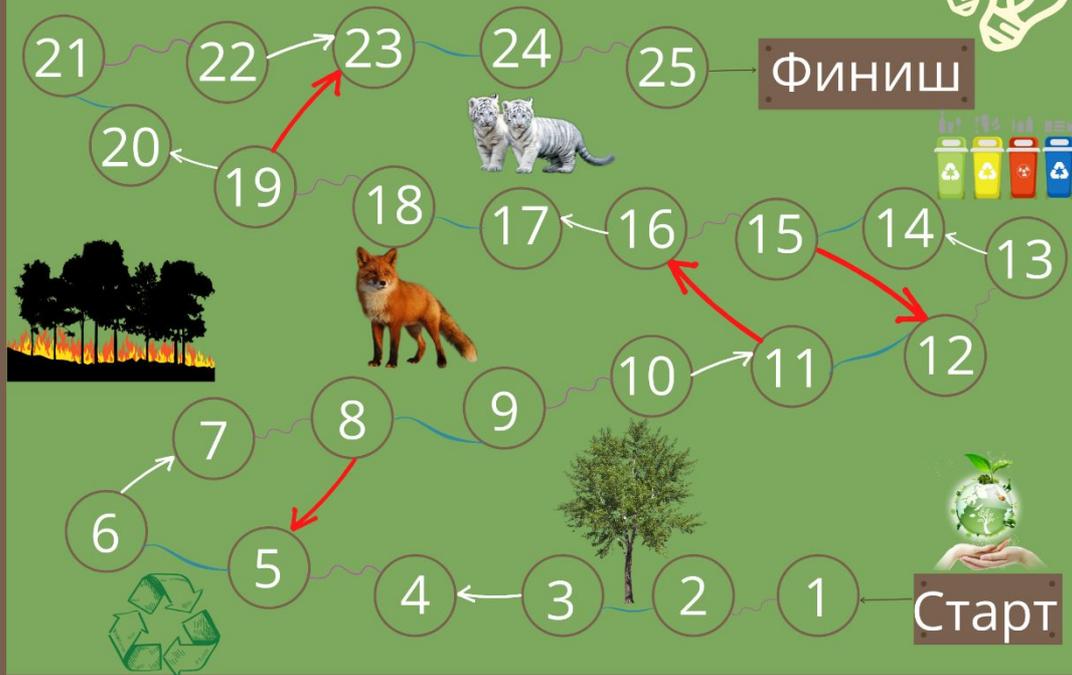
Повышение уровня экологической грамотности – одна из основных задач современного мира, подверженного постоянным загрязнениям окружающей среды. Проект заключается в разработке настольной игры и поможет сформировать у школьников в возрасте от 7 до 17 лет экологическую культуру и активную жизненную позицию по отношению к экологическим проблемам.

Суть игры: игроки выступают на поле в виде фишек и передвигаются по клеткам игрового поля в соответствии со значениями, выпавшими на кубике. Попадая на клетки участник должен решить ту или иную экологическую задачу, проблему, составленную в виде кейса, за ограниченный промежуток времени. Игровое поле состоит из материала, который позволяет проводить игру не только в помещении, но и на свежем воздухе.

Для проведения игры будет написано несколько сценариев для разных возрастных категорий, также предусмотрена вариация кейсов и практических задач по уровням сложности.

Игра будет проводиться в школах не только города Перми, но и других населенных пунктах Пермского края.

СХЕМА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Примерная схема игрового поля

- Размер поля – 5x7м.
- Каждый ход требует решения кейса, практического задания или проявления творческих способностей – все задания связаны с экологией.
- В виде игровых фишек выступают участники игры
- Используется мягкий игровой кубик 30x30x30см
- В случае неверного решения кейса/задания игрок остается на своем месте, ход переходит к другой команде.
- Побеждает команда, первая добравшаяся до финиша.

Пример экологического кейса для школьников

Знакомство с проблемой. Познакомившись с экологической ситуацией и стремясь доступными для вас средствами содействовать ее улучшению, вы постепенно стали изменять свой образ жизни. Теперь очень важно, чтобы вы, знающий об экологической проблеме больше, чем многие окружающие вас люди, могли поделиться своими знаниями. Только подумайте - если вы сможете поговорить с родителями, старшей сестрой или младшим братом, соседями и друзьями так, чтобы они тоже поняли, насколько сложна нынешняя экологическая ситуация, сколько единомышленников у вас появится!

Семья и друзья уважают вас и с удовольствием выслушают. Однако существуют и другие пути распространения знаний и привлечения сторонников.

Поиск решения. Задача вашей группы - подготовить текст выступления по радио, заметку в газету на экологическую тематику. Тексты должны быть короткими, но яркими, убедительными, с использованием фактов загрязнения окружающей среды в вашем городе, районе.

Пример практического задания для школьников

На игровом поле команде выпал значок, символизирующий раздельный сбор мусора. Команде предлагается за 1,5 минуты рассортировать карточки, обозначающие мусор (банка из-под газировки, бутылка из-под йогурта и т.д.) по предложенным контейнерам (пластик, стекло, бумага, алюминий).



Календарный план реализации проекта

№ п/п	Задача	Метод (мероприятие)	Сроки	Показатели результативности
1	Разработка концепции игры	Создание макета игрового поля	01-30.08.2020	Утвержденный макет игрового поля
		Написание сценариев игры		3 готовых сценария для проведения игры у разных возрастных групп
		Составление кейсов и практических заданий		Утвержденные кейсы и практические задания, адаптированные для разных возрастных групп
2	Поиск волонтеров и партнеров	Встречи с городскими волонтерскими объединениями	01-30.08.2020	Укомплектованный волонтерский состав для реализации проекта
		Создание презентации проекта для потенциальных партнеров		Презентация проекта, раскрывающая его суть и привлекающая внимание партнеров
		Встречи с потенциальными партнерами, подписание соглашений о сотрудничестве		5 подписанных соглашений о сотрудничестве в рамках реализации проекта
3	Изготовление необходимой атрибутики	Создание макетов значков, футболки волонтеров	01-30.08.2020	Утвержденный макет значка d=3см и футболки для волонтеров
		Печать карточек с заданиями для игры, запись видео вопросов		Готовый комплект карточек к каждому сценарию игры и видео вопросы

№ п/п	Задача	Метод (мероприятие)	Сроки	Показатели результативности
4	Подписание соглашения о проведении экологической игры в школах	Встречи с руководителями и заместителями руководителей образовательных учреждений	01.09-01.11.2020	20 заинтересованных в проведении игры учебных заведений Пермского края
		Рассылка презентации проекта через Департамент образования г. Перми		Повышение спроса на проведение игры
5	Проведение игр	Выезды в школы Пермского края для проведения игр	01.09.2020-01.12.2021	30 проведенных игр для целевой аудитории
		Мастер-классы по решению экологических кейсов и задач		Повышение уровня экологической просвещенности
		Финальная игра «Битва экологов»		Выявление команд-победителей



№ п/п	Задача	Метод (мероприятие)	Сроки	Показатели результативности
6	Подведение итогов реализации проекта	Опрос целевой аудитории, выявляющий уровень информированности об экологических проблемах до игры и после игры	01.12-10.12.2020	График изменения уровня информированности целевой аудитории об экологических проблемах
		Сбор и анализ данных, полученных в ходе реализации проекта		Отчет о реализации проекта, выявление положительных и отрицательных сторон



Смета проекта

№ п/п	Статья расходов	Стоимость ед.	Кол-во	Всего
1	Услуги по разработке дизайна игрового поля (согласно прайс-листу рекламного агентства «Студия 7», разработка дизайн-макета игрового поля составляет 7000)	7000	1	7000
2	Услуги цветной печати игрового поля на баннерной ткани 5х7м (согласно прайс-листу рекламного агентства «Студия7» цена печати на баннере за 1м2 – в среднем 300р)	300	35	10500
3	Приобретение мягкого игрального кубика 30х30х30см	1200	1	1200
4	Приобретение формы для волонтеров: - футболка с нанесением логотипа проекта	550	3	1650
5	Услуги по разработке электронных сертификатов и благодарственных писем	300	2	600
6	Услуги по изготовлению наградной продукции для участников игры	16	500	8000
7	Приобретение наградной продукции для победителей финальной игры (термокружки с логотипом)	400	20	8000
Полная стоимость проекта:			36950	

Планируемые результаты

Количественные показатели

1. Охват аудитории - 500 человек
2. Проведение игр - 15 школ
3. Привлечено волонтеров – 15 человек
4. 10 статей в местных СМИ и 3 статьи в региональных о проекте
5. Привлеченные партнеры – 3-5.
6. Количество проведенных игр – 30.

Качественные показатели

1. Повышение уровня просвещенности об экологических проблемах, вызванных деятельностью человека – опрос до игры и после игры, сравнение результатов.
2. Повышение уровня экологической культуры целевой аудитории – 95% охваченных учебных заведений после игры проведут собственные экологические акции.

Успешно реализовав проект «Поступай экоЛогично» мы главным образом сможем:

- Привлечь внимание подростков к проблемам охраны окружающей среды;
- повысить уровень заинтересованности данной проблемой у школьников;
- повысить уровень экологической культуры школьников;
- поделиться опытом реализации проекта с другими школами и регионами;
- продать свою идею и разработанные кейсы в другие учреждения, провести обучение.

Преимущества нашего проекта:

- ✓ Игрофикация – решение важной проблемы с помощью увлекательной игры, не нужно мотивировать подростков к участию, для них игра – это привычно и интересно.
- ✓ Универсальность – проект можно реализовать в любом городе, в любой школе.

«Человечество не погибнет в атомном кошмаре — оно задохнется в собственных отходах» - Нильс Бор



У нас есть шанс всё исправить,
но действовать надо уже сейчас!