Министерство образования и науки Челябинской области

 государственное бюджетное образовательное учреждение

профессиональная образовательная организация

«Златоустовский техникум технологий и экономики»

(ГБОУ ПОО «ЗТТ и Э»)

**Экологический квест**

**«Мир, в котором ты живешь»**

 *Разработчик:*

*Заведующий отделением по*

*воспитательной работе*

*Меркулова Н.А.*

**г. Златоуст**

**ПОЛОЖЕНИЕ**

Экологический квест – (далее ЭКОквест)  проводится с целью формирования экологической культуры и активной жизненной позиции у молодежи и подростков, воспитания бережного отношения к природе.

ЭКОквест проводится в дистанционном формате с использованием цифровых сервисов Google.

**Цели и задачи**

Цель: формирование экологической культуры и активной жизненной позиции у подрастающего поколения в вопросах охраны окружающей среды.

Задачи:

- привлечение внимания подростков к экологическим проблемам;

- популяризация природоохранной деятельности и пропаганда экологических форм поведения среди молодежи;

- пробуждение в сознании студентов чувства гордости за природное и культурное достояние родного края.

**Условия участия:**

1. К участию в отборочном туре квеста приглашаются студенты ГБОУ ПОО «ЗТТиЭ» с первого по четвертый курс.
2. Во втором туре квеста могут участвовать команды обучающихся (до 10 человек в одной команде), сформированные по результатам отборочного тура внутри учебных групп.
3. Количество команд не ограничено.

**Формат проведения**: онлайн

**Ожидаемые результаты:**

1. Проведение ЭКОквеста позволит сформировать чувство ответственности за будущее природы своей Родины.
2. Научит молодежь бережливым навыкам взаимодействия с природой.
3. Повысит общую экологическую культуру подростков.
4. Позволит осознать значимость командной работы в вопросах природосбережения.
5. Сплочение ребят в ходе командной работы.

**Порядок проведения ЭКОквеста:**

ЭКОквест проводится в два этапа:

1 тур – отборочный. Студентам предлагается в дистанционном формате ответить на вопросы викторины, по результатом которой определяются участники второго тура. Студенты, набравшие большее количество баллов за правильные ответы, формируют команду внутри учебной группы (не более 10 человек в одной команде) для участия во втором туре квеста. От учебной группы допускается не более 2 команд.

2 тур – ЭКОигра.

К игре допускаются команды, сформированные из студентов учебных групп, имеющих лучшие результаты отборочного тура. Квест –игра и отчетность по выполнению этапов игры проводятся в дистанционном формате. Заявка для участия во 2 этапе квеста подается в электронном формате капитаном команды по ссылке: <https://forms.gle/qUvPdubAGPa3Ffki7>

1. Этап игры

Знакомство. Участникам команд предлагается заполнить электронную анкету, с помощью которой, можно оценить свой уровень экологической культуры, а также результаты анкеты помогут организаторам понять степень вовлеченности участников в тему сохранения природы до того, как они начнут проходить задания квеста. На выполнение задания дано 24 часа, задание считается выполненным как только все участники команды отправят анкету.

1. Этап игры

Продвижение. Чтобы зарабатывать очки, необходимо будет размещать отчеты о выполненных заданиях в соцсетях. Для этого командам необходимо создать группу в ВКонтакте, оформить ее и опубликовать первые посты. На выполнение задания дано 24 часа, задание считается выполненным, как только в группе появится не менее 2 постов. Ссылку на группы отправить в отчете 2 этапа.

1. Этап игры

Юный исследователь. Командам предлагается исследовать здание (можно учебный корпус). Для этого необходимо скачать из дополнительных материалов [чек-лист.](https://docs.google.com/document/d/1t5Q-LOPIxfDw4HoNT2WpSEjtsENPae3nj4WPfEP3qS0/edit?usp=sharing) Изучить его и заполнить, проводя необходимые исследования для каждого пункта. Часть информации можно получить самостоятельно, обойдя здание внутри и снаружи. Для некоторых пунктов потребуется общение с сотрудниками, работа с картами или поиск в интернете. Задание считается выполненным после публикации в группе ВК поста с итогами проверки и отправки чек листа. Ссылку на пост прикрепить в отчете 3 этапа. Время для работы 24 часа.

1. Этап игры

. В этом задании командам предстоит выступить в роли дизайнеров и создать символику для мерча, который бы напоминал, что необходимо заботиться об окружающей среде. В качестве символики может быть картинка, текст (слоган) или картинка с текстом. Необходимо выбрать один предмет (например, футболка, сумка и кружка или кепка, тетрадь и зонт) куда уместно было бы нанести символику. Задание считается выполненным после размещения в группе поста с изображениями мерча команды (желательно у каждого участника команды). Время для работы 24 часа. Ссылку на пост прикрепить в отчете 4 этапа

1. Этап игры

Мой край. На этом этапе командам предлагается изучить свой населенный пункт и его окрестности и найти не менее трех мест, полезных для людей, которые интересуются экологией. Это могут быть особо охраняемые природные территории, пункты сбора вторсырья, вегетарианские кафе, музеи, экоцентры, магазины без упаковки, артобъекты, полки для обмена книгами и другое. Участникам команды необходимо посетить найденные точки и сделать фотографии или видео. Задание считается выполненным после публикации поста в соцсетях с описанием, адресами и фото экообъектов. Время для работы 48 часов. Ссылку на пост прикрепить в отчете 5 этапа

1. Этап игры

Озеленители. Командам необходимо внести свой вклад в сохранение природы. Для этого необходимо найти пустующую территорию, изучить условия, например, насколько освещен и увлажнен участок земли, и подобрать подходящие растения для высадки на участок. ВАЖНО для выполнения задания необходимо получить все необходимые разрешения на озеленение участка, либо на размещение зеленых друзей на той или иной территории.

На выполнение задания команда имеет 24 часа. Фото или видео оформить в пост в созданной группе, ссылку на пост отправить в отчете.

1. Этап игры

Организаторы. Участникам квеста предлагается попробовать себя в качестве организаторов экологического мероприятия. Необходимо подготовить и провести экологическое мероприятие (акцию, классный час, челлендж, флешмоб) в своем учебном заведении, в мероприятии должны принять участие не менее 2 учебных групп. Форму проведения мероприятия выбирают сами участники команды. Фото или видео отчет оформить в пост в группе и ссылку выслать в отчете к 7 этапу. На выполнение задания команде дается 48 часов.

**Критерии оценки**

(Подсчет баллов производится за каждый отчет каждого этапа)

- своевременность сдачи отчета (10 баллов)

-вовлеченность максимального количества участников команды в выполнение заданий (90-100% вовлеченность – 10 баллов; 70-80% вовлеченность - 7 баллов; менее 70% -5 баллов)

- креативность выполнения заданий (10 баллов)

- информационная и тематическая проработанность постов и отчетов

(есть научное обоснование, выводы и предложения - 10 баллов, отсутствие научного обоснования, но наличие выводов и предложений - 7 баллов, информационный пост без научного обоснования и выводов – 5 баллов)

- наличие мультимедийных материалов в постах (фото, видео) есть фото и видео – 8 - 10 баллов, только фото - 5-7 баллов, отсутствие фото и видеоматериалов -3 балла

**Подведение итогов**

Подведение итогов игры проводится не позднее 3 рабочих дней после завершения ЭКОквеста. Команды – участники, справившиеся со всеми этапами игры в срок награждаются сладкими призами и почетными грамотами.

Доступ к ЭКОигре

