

ТОЧКА  ДОБРА

Маршрут экологизации

Всероссийский экологический образовательный проект

Цель проекта

ТОЧКА  ДОБРА

Популяризация экологических привычек и ознакомление с городской инфраструктурой для ведения экологичного образа жизни через проведение экологической квест-игры «Маршрут экологизации»

Задачи проекта

1. Разработать и запустить бота в "Телеграме", который будет проводить экологическую квест-игру "Маршрут экологизации".
2. Создать информационный ресурс с описанием городской инфраструктуры, включающий экологически значимые объекты и места.
3. Рекламирровать проект и бота через социальные сети, сайты, местные СМИ и организации, связанные с экологией.
4. Провести презентацию проекта в школах, университетах и других образовательных учреждениях для привлечения участников.
5. Организовать конкурсы и призы для участников, чтобы стимулировать их активность и интерес к проекту.

6. Провести мониторинг и анализ активности участников, чтобы выявить причины оттока и разработать меры по удержанию и привлечению новых пользователей.
7. Провести опросы среди участников для оценки качества игры и сбора обратной связи для дальнейшего улучшения проекта.
8. Установить партнерство с местными организациями и предприятиями, чтобы расширить возможности игры и предоставить дополнительные бонусы и скидки для участников.
9. Анализировать результаты проекта и подготовить отчет о его эффективности, включая количество участников, достигнутые цели и рекомендации для дальнейшего развития.

Описание проекта

Проект «Маршрут экологизации» - это инновационная, флагманская экологическая инициатива, направленная на привлечение и вовлечение общественности в решение экологических проблем города. Глобальная цель проекта - создание осознанного отношения к окружающей среде и активного участия в ее охране и восстановлении.

В рамках проекта разработан и запущен бот в мессенджере «Телеграм», который предлагает пользователям пройти экологическую квест-игру «Маршрут экологизации». В игре участники получают задания и подсказки о экологически значимых объектах и местах города, которые они должны посетить и изучить. За успешное выполнение заданий участники получают баллы и могут выиграть призы от партнеров проекта.

Помимо игры, проект предоставляет информационный ресурс с описанием городской инфраструктуры, включая экологически значимые объекты и места. Это позволяет участникам лучше понять и оценить экологическое состояние своего города, а также найти способы его улучшения.

Социальная значимость проекта

1. Проект способствует повышению экологической грамотности и осознанности участников. Они получают знания о проблемах окружающей среды и способах их решения, а также узнают о важности экологических объектов и мест в своем городе.
2. Проект активно вовлекает общественность в решение экологических проблем. Участники становятся активными участниками процесса охраны и восстановления окружающей среды, что способствует формированию экологической культуры и ответственного отношения к природе.
3. Проект стимулирует развитие экологического туризма. Участники игры посещают экологически значимые объекты и места города, что способствует их популяризации и привлечению туристов.

Минимальные планируемые показатели

ТОЧКА  ДОБРА

10

Регионов

1000

Привлечено к участию
в проекте

10

Квестов организовано

50

Партнеров проекта
привлечено

10000

Охват онлайн
просмотров

Потенциальные партнеры проекта

ТОЧКА  ДОБРА

1

Некоммерческие
организации

2

Экологические центры

3

Социально-
ориентированный
бизнес

4

Пункты приема
вторсырья

5

Государственные
учреждения

6

Общественные
объединения

8

Временная линия реализации

Реализация проекта будет проходить по этапам:

Разработка IT
решений

Упаковка
проекта

Пробный запуск
квест-игры

Распространен
ие материалов

Проведение
квестов в
регионах

Ориентировочные сроки продолжительности этапов:

1 месяц

2 месяца

1 месяц

От 1
месяца

От 1
месяца

Первый этап

ТОЧКА  ДОБРА

Разработка IT решений:

- Разработка лендинга проекта
- Разработка бота для мессенджера «Телеграм»
- Аренда сервера и доменного имени

Второй этап

Упаковка проекта:

- Разработка методических инструкций: по организации квест-игры в регионе; по работе с партнерами в регионе, по использованию возможностей бота; и т.п.
- Разработка партнерского соглашения об некоммерческом использовании методики проведения квест-игры
- Разработка брендбука

Третий этап

ТОЧКА  ДОБРА

Пробный запуск квест-игры:

- Выбор тестового региона
- Организация проведения квест-игры в регионе
- Сбор обратной связи от организаторов, участников и партнеров проекта
- Доработка методических рекомендаций и бота (при необходимости)

Четвертый этап

Распространение материалов:

- Поиск региональных координаторов (организаторов) проекта
- Подписание соглашения об некоммерческом использовании методики проведения квест-игры

Пятый этап

ТОЧКА  ДОБРА

Проведение квестов в регионах:

- Реализация проекта в городах с помощью региональных координаторов и партнеров квест-игры
- Сбор обратной связи с организаторов, участников и партнеров
- Предоставление отчетной документации по проведению квест-игры от регионального координатора

ТОЧКА  ДОБРА

Присоединяйтесь к нам!

