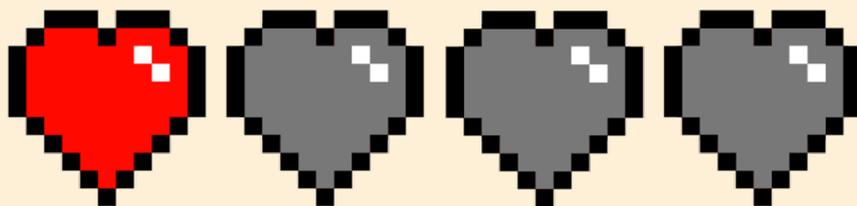


# «Культурное общество»

Конкурс рекламных  
и PR-проектов

Проект подготовили

- Матросова Валерия
- Маюлова Ангелина



**И**звестная поговорка гласит: «Чисто не там, где убирают, а там, где не мусорят». Почему обучающиеся нашей школы позволяют себе бросить, не донести до урны фантики, контейнеры, пластиковые бутылки? Получается парадокс – всем хочется жить в красивом, чистом городе, играть в уютном дворике, и при

этом не особо заботиться о том, куда исчезает мусор если ты бросил его мимо урны. Итак, **наша проблема** – это загрязнение пришкольной территории. Очевидно, низкая культура – это в том числе и недостаток экологических знаний. Именно экологическая образованность поможет сформировать правильное поведение школьников. С группой соратников – школьным экологическим обществом «Эврика» и педагогическим коллективом школы **мы решили привить навыки экологического поведения с помощью компьютерной игры**. Ни для кого не секрет, что школьники много времени проводят за компьютером. Но нам не удалось найти в Интернете игры нужной направленности. **Мы решили создать ее сами наша**. Предполагается, что игра будет интересна и наиболее полезна школьникам с 1 по 6 классы.



**В** основе нашей игры лежит история об обычном человеке, по воле судьбы оказавшимся супергероем, который должен спасти Землю от надвигающейся экологической катастрофы. Путь нашего героя начинается у входа в подземную пещеру. Там его встречает червяк Геннадий, обучающий персонажа всем премудростям игры и жизни под землёй.

На пути тебе встретится множество загрязнителей почвы. Чтобы победить их тебе понадобится этот волшебный посох. Кликни на персонажа и правильно ответь на вопросы.  
Давай потренируемся в сражении.

принять  
вызов

отказаться



**Г**ерой, прошедший обучение, двигается решать проблемы загрязнения почвы. На пути ему встречаются различные персонажи, побеждая которых, он узнает много полезной информации о переработке мусора и охране окружающей среды.

Чтобы сделать нашу игру оригинальной, мы придумали собственных персонажей. Например, пластиковая бутылка по имени Спластик и целлофановый пакетик Изяслав являются вредными загрязнителями почвы. А вот Макзовки - это нездоровые морковки, жертвы загрязнения почвы различными выбросами и химикатами.

**Д**

ействующие лица игры: целлофановый пакет, пластиковая бутылка, морковки и другие обитатели недр земли и ее поверхности.

**М  
А  
К  
З  
О  
В  
К  
А**



**П**осле своего поражения они не умирают, а перерабатываются, чтобы вновь стать полезными. В конце каждого уровня нашего героя ждет Босс. Чтобы победить его, нужно ответить на вопросы, информация по которым была предоставлена в игре ранее. **Вот примеры некоторых из них:**

- Сколько лет разлагается пластмасса?
- Способы переработки пластмассы
- Чем опасно загрязнение почвы
- Что такое кислотные дожди
- Какими методами можно добиться экологической утилизации и переработки мусора
- Что можно получить из пластмассы
- Сколько кубических метров древесины можно сэкономить, используя одну тонну макулатуры
- Сколько свалок по статистике приходится на 1 крупный мегаполис
- И другие



**В**опросы усложняются с каждым уровнем не только по содержанию, у них появляется траектория движения, и становится трудно поймать нужный ответ. Это поможет детям выучить и закрепить полученные знания об экологии, и в дальнейшем применять их на практике. После уровня литосферы планируются еще два – уровни гидросферы и атмосферы.

<b>3 уровень</b>	атмосфера
<b>2 уровень</b>	гидросфера
<b>1 уровень</b>	литосфера

Они продемонстрируют, что есть экологические проблемы не только на местном уровне, но и в глобальном масштабе. И для того, чтобы их решить, всем людям нужно сплотиться и приложить огромные усилия. Нашего героя ожидают различные локации, новые персонажи, интересные сведения и увлекательные битвы. Мы разработали две концовки, зависящие от результатов прохождения игры:

1. **Герой не спас планету**, и теперь наблюдает за разрушительными последствиями.
2. **Герой осознает, что виновник всех экологических проблем на планете – это человек**. Поэтому он решает начать с себя и измениться к лучшему, тем самым у него есть шанс спасти планету.

Игра учит бережному отношению к природе, заставляет задумываться о правильности своих собственных поступков.

Мы также разработали пути реализации данной компьютерной игры. По началу, мы при поддержке педагогического коллектива школы и экологического общества "Эврика" проведем презентацию. На уроках информатики и биологии ученики смогут попробовать поиграть в нашу игру, а уже на ближайшей школьной ярмарке - приобрести ее. В дальнейшем, мы планируем найти спонсора для более широкого круга распространения нашей игры.

**Мы надеемся, что игра поможет сформировать более ответственное отношение к окружающей среде, заставит задуматься о последствиях загрязнения почвы, воды и воздуха. И в итоге школьная территория будет всегда чистой, комфортной, безопасной благодаря стараниям наших учеников.**