

# «Эко-Брендинг: Вторая жизнь вещей» – общая концепция проекта



Проект развивает экологическую и предпринимательскую культуру подростков через творчество и технологии.

*Ларионова Е.А., педагог ДО  
МБУ ДО «Детский технопарк «КубИТ»  
МР «Намский улус» РС(Я)*

# Актуальность переработки и вовлечение подростков

Проблема отходов в школах и технопарках требует нового подхода. Проект превращает отходы в ценный ресурс, объединяя креатив и современные технологии для заинтересованности подростков.



# Название, автор и организация



Проект носит название «Эко-Брендинг: Вторая жизнь вещей» и представляет инновационный эко-стартап для подростков 12–16 лет.



Автор проекта — Ларионова Е.А. педагог, ответственный за интеграцию STEAM-подхода и экологического воспитания в образовательный процесс.



Детский технопарк "КубИТ" реализует междисциплинарный, социально-экологический проект, направленный на развитие практических навыков участников.



# Цели и задачи проекта

Цель — развитие инженерно-дизайнерских и медийных компетенций через создание и продвижение экологичных изделий из вторсырья.

Образовательные задачи включают освоение 2D/3D моделирования и работы с высокотехнологичным оборудованием для изготовления прототипов.

Развивающие задачи направлены на укрепление проектного мышления, навыков командной работы и публичной защиты своих идей.

Воспитательные акценты фокусируются на формировании осознанного отношения к экологии и ресурсам через творческую деятельность.

# Инновационный междисциплинарный подход



## STEAM-синтез

Объединение науки, технологий, инженерии, искусства и математики для формирования комплексных компетенций у подростков.



## Экологическая направленность

Включение концепции upcycling и устойчивого развития, акцент на превращении отходов в ценный ресурс с бизнес-ориентированным подходом.



## Проектная деятельность

Ролевой метод и стартап-модель стимулируют командное взаимодействие и практическое применение знаний на каждом этапе.



## Цифровое продвижение

Использование мультимедиа и онлайн-инструментов для создания и продвижения бренда в цифровой среде.

# Теоретические основы и поддержка проекта



## **STEAM и метод проектов в образовании**

Проект базируется на интеграции STEAM-принципов с акцентом на междисциплинарность и практическую ориентированность через метод проектов, что повышает мотивацию учащихся.



## **Устойчивое развитие и циркулярная экономика**

Используются концепции бережного потребления и повторного использования материалов, что отражено в философии upcycling и поддерживается мировыми экологическими инициативами.



## **Международные практики и стандарты**

Проект опирается на опыт успешных эко-брендов, таких как Freitag и 99recycle, применяет современные образовательные стандарты и инновационные методики обучения.

# Критерии оценки и ожидаемые результаты

Критерий	Доля оценки	Описание
Экологичность	20%	Использование вторичного сырья и экологическая безопасность изделия
Техническая реализация	25%	Качество изготовления и точность технических чертежей
Дизайн	25%	Эстетика, айдентика и упаковка продукта
Мультимедиа и продвижение	15%	Создание и качество цифровых материалов для бренда
Защита (питчинг)	15%	Навыки публичного выступления и аргументации

Ключевые параметры оценки и конечные продукты проекта, отражающие комплексное развитие навыков и знаний участников.

Сбалансированная оценка обеспечивает развитие как технических, так и социальных компетенций у подростков.

Материалы проекта «Эко-Брендинг: Вторая жизнь вещей»

# Структура и этапы реализации проекта

По материалам проектной методики и практических занятий



# Методы и приемы обучения

Дизайн-мышление помогает выявлять потребности и генерировать решения через эмпатию, прототипирование и тестирование.

Деловые игры и стартап-инкубатор создают имитацию реальной бизнес-среды для практического усвоения знаний.

Кейс-метод включает анализ успешных экобрендов, стимулируя творческий подход к решению задач.

Мозговой штурм и ТРИЗ способствуют поиску нестандартных идей и инновационных решений из отходов.

# Основные командные роли в проекте



---

## Инженер-дизайнер

Ответственен за разработку и техническую реализацию изделий с применением 3D-моделирования и хайтек оборудования.



---

## Графический дизайнер

Создаёт фирменный стиль, логотипы и дизайн упаковки, обеспечивая уникальность и визуальную привлекательность бренда.



---

## Медиа-менеджер

Ведёт цифровую кампанию, производит промо-видео и контент для социальных сетей для продвижения продукта.



---

## Project-менеджер

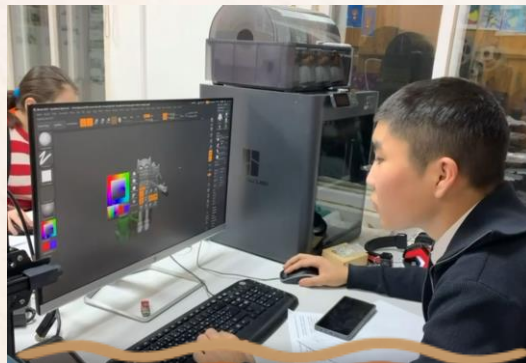
Координирует работу команды, следит за сроками и организацией процессов, обеспечивая эффективность выполнения проекта.

# ИКТ и цифровые инструменты в проекте



## Графические программы для дизайна

Для создания логотипов и макетов используются CorelDRAW, Adobe Illustrator и Photoshop, что позволяет подросткам освоить профессиональные инструменты в векторной и растровой графике для экологичного бренда.



## 3D-моделирование и прототипирование

CAD-системы Компас-3D и Fusion 360, а также программы 3D-моделирования ZBrush и Blender применяются для создания цифровых моделей деталей из PLA-пластика, производимого на 3D-принтерах, что обеспечивает интеграцию хайтек-технологий в проект.



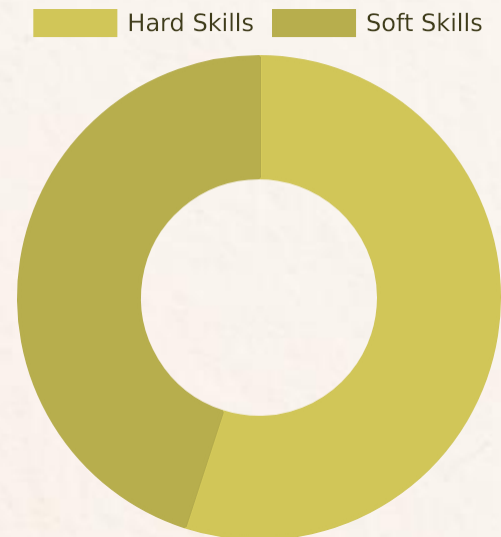
## Мультимедиа и командная работа

Видеомонтаж ведётся в CapCut и Adobe Premiere, дизайн цифровых материалов создаётся во Figma. Для менеджмента используются канбан-системы Trello и Яндекс.Трекер, а для мозговых штурмов — Miro и Яндекс.Доски.

# Соотношение Hard Skills и Soft Skills

В проекте уделяется внимание как техническим навыкам, так и развитию коммуникации и управления проектами.

Сбалансированное сочетание обеспечивает формирование универсальных компетенций, необходимых в современном профессиональном и социальном контексте.



*Материалы педагогического проекта «Эко-Брендинг», 2025*

# Практические задания для команд



## Аудит и анализ отходов

Команды проводят обследование и классификацию мусора для определения материалов для переработки.



## Генерация и выбор идей

Проводится мозговой штурм, отбор концепций изделий с экологической направленностью.



## Создание чертежей и прототипов

Разработка 2D/3D моделей и производство первых опытных образцов.



## Разработка упаковки и брендинга


Проектирование фирменного стиля и экологичной упаковки с учётом устойчивости.




## Продвижение и публичная защита

Цифровое продвижение и презентация продуктов перед экспертным жюри.


# Учет возрастных и иных особенностей аудитории



Программа адаптирована для подростков 12–16 лет с использованием игровой формы, что повышает вовлечённость и восприятие материала.



Фокус на быстром достижении видимых результатов мотивирует участников и поддерживает интерес на протяжении всей работы.



Индивидуальный подход учитывает уровни подготовки и поддерживает амбиции каждого, а командная работа формирует социальные навыки.

# Примеры и вдохновение: мировые эко-бренды



## **Freitag: стиль и устойчивость**

Бренд Freitag производит аксессуары из переработанных тентов, демонстрируя, как можно сочетать экологичность с модным дизайном и высоким качеством.



## **99recycle: инновации в переработке**

Компания 99recycle создает велосипеды и товары из пластиковых отходов, комбинируя технологичность с экологической миссией и общественной пользой.

# Мультимедийное сопровождение и цифровая кампания

Создаются профессиональные фото- и видеоматериалы, подчёркивающие качество и экологическую ценность продуктов.

Видеоролики и сторис для соцсетей формируют имидж бренда и привлекают аудиторию.

Виртуальная витрина на платформе ВКонтакте и сайт-визитка обеспечивают широкое представление продукции.

Фокус на коммуникации экологической миссии поддерживает лояльность и активное взаимодействие с сообществом.

# Формы контроля и диагностики результатов

Метод	Цель	Критерий оценки
Анкетирование	Оценка уровня осознанности	Экологичность
Анализ портфолио	Качество работ	Дизайн и техническая реализация
Экспертная защита	Ораторские навыки и аргументация	Питчинг
Наблюдение	Командная работа и вовлечённость	Мультимедийное продвижение

Используются комплексные методы для объективной оценки достижений и развития участников.

Сочетание разных методов позволяет всесторонне оценить и поддержать рост профессиональных и личностных компетенций.

*Материалы педагогического проекта «Эко-Брендинг», 2025*

# Преимущества и педагогические эффекты



## Развитие востребованных навыков

Проект способствует освоению рыночных компетенций, включая работу с современными технологиями и создание продуктов с актуальной экологической ценностью.



## Снижение психологического барьера

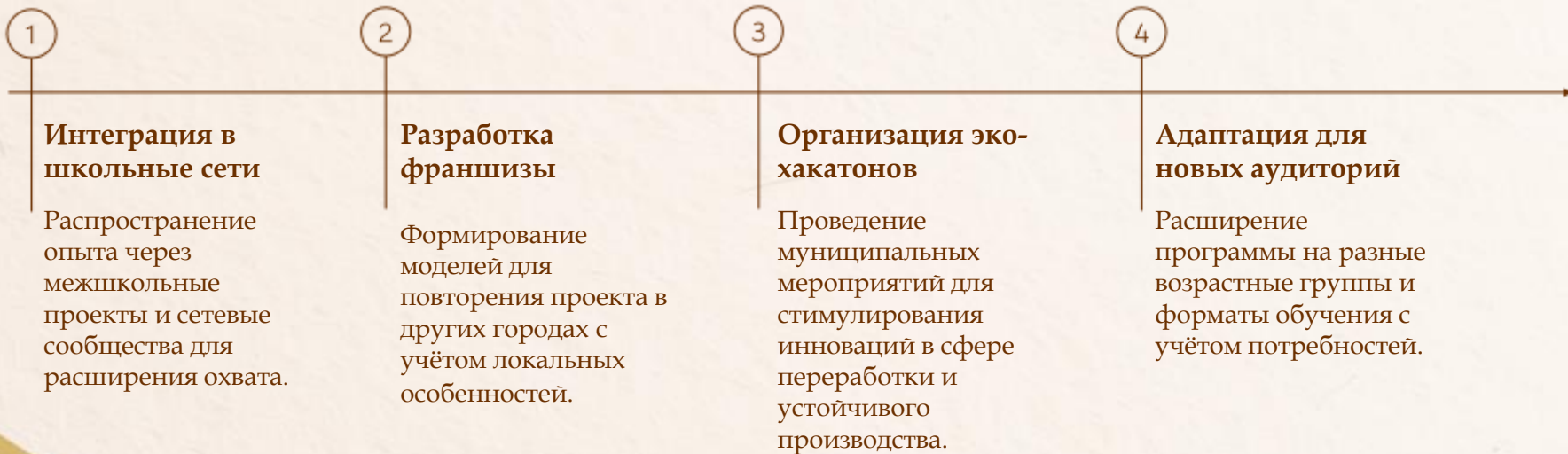
Участники набираются уверенности в собственных силах, преодолевая страхи перед новыми технологиями и публичными выступлениями.



## Формирование экологической ответственности

Программа мотивирует переход к практическому экологическому мышлению, вовлекая подростков в коллективное творчество и осознанное потребление.

# Перспективы развития и масштабирования проекта



# Заключение: устойчивое образование и инновации

Проект демонстрирует успешное сочетание STEAM-обучения и экологического воспитания, формируя у подростков активную жизненную позицию и навыки будущего.