

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ № 25 «РОДНИЧОК»

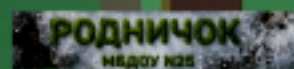


Красная книга Югры: ожившие страницы.

ДЕТСКО-ВЗРОСЛЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ ДЛЯ ДЕТЕЙ
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ОТ 5 ДО 7 ЛЕТ

АВТОР:
ШУМСКАЯ ДАРЬЯ ВАЛЕНТИНОВНА

«КРАСНАЯ КНИГА ЮГРЫ ОЖИВАЕТ В ДЕТСКИХ
МУЛЬТФИЛЬМАХ: ТАК ЗНАНИЯ О РОДНОМ КРАЕ
ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЗАБОТУ, А ОБУЧЕНИЕ – В
МИССИЮ»



Актуальность

Почему этот проект нужен сейчас?

Вызов цифровой эпохи

Традиционные формы знакомства с природой уже недостаточны для удержания интереса детей. Необходимы новые подходы, способные вызвать эмоциональный отклик.

Сензитивный период

Старший дошкольный возраст — наиболее благоприятный период для исследовательской активности. Формат «оживших страниц» (анимация, творчество, моделирование) переводит абстрактное понятие «Красная книга» в доступную практическую деятельность.

Семья как партнёр

Совместная деятельность ребёнка и взрослого укрепляет семейные связи и повышает экологическую грамотность родителей.

Анимация — это разговор с детьми на их языке.



- ☉ Прогностический результат: переход ребёнка от пассивного созерцателя природы к позиции активного защитника окружающей среды.



Цель и задачи проекта

Цель: Формирование основ экологической культуры у дошкольников в процессе исследовательской деятельности по изучению Красной книги Югры с применением инновационных технологий – мультипликации и нейросетей.

Образовательные

- Углубить знания о редких видах флоры и фауны ХМАО-Югры
- Ознакомить с заповедными территориями округа
- Обучить основам исследовательской деятельности

Развивающие

- Развить творческие способности и цифровую грамотность
- Стимулировать познавательный интерес и художественный вкус

Воспитательные

- Формировать экологическую ответственность и региональную идентичность
- Укреплять детско-родительские отношения

Технологические

- Овладеть техникой покадровой анимации
- Применять инструменты искусственного интеллекта



РОДНИЧОК
МАЙ 2024 ГОДА



Ожидаемые результаты

1

Анимационный мультфильм
«Тайна Белого журавля» — цифровой продукт, созданный детьми и родителями

5

Направлений работы
Исследование, анимация, эко-социум, диалог поколений, цифровая экология

4

Этапа проекта

За 6 недель — от квеста до грандиозной премьеры и флешмоба



Познавательная активность

Дети переходят от пассивного восприятия к активной исследовательской позиции.

Творческий потенциал

Участие в создании мультфильма и интерактивной выставки «Югра — дом для живой природы!» раскрывает способности каждого ребёнка.

Семья и сообщество

Укрепление детско-родительских связей; социальные акции и флешмобы формируют чувство причастности к защите природы.

Цифровые компетенции

QR-коды, анимация, нейросети — современный медиаконтент, понятный «цифровому поколению».



Пять направлений реализации

🔍 Заповедный навигатор

Изучение ООПТ Югры, сбор «Досье редкого вида»: питание, повадки, причины исчезновения.

▶ Мастерская анимации

Перекладная и пластилиновая анимация. Итог — готовый мультфильм, где «оживают» редкие виды.



Эко-социум

Трансляция знаний в сообщество: QR-коды, «Эко-памятка туриста Югры», презентации в других группах.



Диалог поколений

Родители озвучивают персонажей, помогают с монтажом, участвуют в домашних исследованиях.



Цифровая экология

Генерация фонов с помощью ИИ, интерактивные карты, монтаж голосов птиц и зверей Югры.





Этапы реализации проекта

Проект рассчитан на 6 недель и включает четыре последовательных этапа.

1 — I. Подготовительный

«Старт экспедиции» — 1-я неделя. Анкетирование, квест «Тайна Красной книги», мозговой штурм, формирование «Экологических агентств»: Исследователи, Художники-мультипликаторы, Экологи-спасатели.

2 — II. Практический

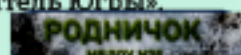
«Полевой дневник» — 2–3-я недели. Циклы занятий, виртуальные экскурсии, «Гость недели», экспедиции в музей и библиотеку, «Дни» отдельных видов: росомахи, орлана-белохвоста, венерина башмачка.

3 — III. Творческий

«Студия анимации» — 4–5-я недели. Мастер-классы мультипликатора и музыканта, создание мультфильма в разных техниках (пластилин, перекладка, рисованная анимация), интерактивная выставка.

4 — IV. Заключительный

«Мы — эко-голос!» — 6-я неделя. Премьера мультфильма «Тайна Белого журавля», фестиваль «Голоса заповедной Югры», флешмоб, социальные акции, награждение значками «Юный хранитель Югры».



Участники и роль педагога

Проект объединяет усилия различных сторон для достижения общих целей в изучении и сохранении природы Югры.



Дети: Юные исследователи

Активные участники всех этапов проекта: собирают информацию, создают мультфильмы, участвуют в социальных акциях как «Экологические агентства».



Родители: Партнёры и соавторы

Озвучивают персонажей, помогают в домашнем исследовании, оказывают техническую поддержку при монтаже, укрепляя детско-родительские связи.



Специалисты: Наставники и эксперты

Приглашенные мультипликаторы и музыканты делятся своим опытом на мастер-классах, вдохновляя детей и родителей на творчество.

Роль педагога: Дирижер оркестра

Педагог выступает в роли организатора, координатора и наставника, создавая стимулирующую среду для исследовательской и творческой деятельности. Он направляет, поддерживает инициативу детей и родителей, помогает осваивать новые технологии и интегрирует все этапы проекта в единое целое, выступая главным фасилитатором.



Картотека игр «Заповедными тропами»

Систематизированные игровые методы для формирования экологических знаний о редких видах Югры у детей 5–7 лет.



Дидактические игры

«Угадай по описанию», «Чей след?», «Собери цветок», «Эко-правила» — закрепление знаний о редких видах через карточки и пазлы.



Подвижные игры

«Птицы и гнездо», «Спаси цветок», «Лесные следопыты» — развитие координации и закрепление знаний о местах обитания редких видов.



Сюжетно-ролевые игры

«Заповедник» (директор, егерь, биолог, турист) и «Ветеринарная станция» — погружение в профессиональный контекст охраны природы.



Игры с родителями

«Семейный эко-квест», «Книжка-малышка», «Природа в объективе» — вовлечение семьи в экологическое воспитание.

Финальный фестиваль «Голоса заповедной Югры»

Форма проведения: **интерактивная презентация-путешествие**. Оборудование: проектор, планшеты с QR-сканером, стенд «Живая Красная книга», костюмы животных Югры.

01

Торжественное открытие

Звуки тайги, крик стерха. Ребёнок в роли Полярной совы читает стихотворение. Педагог приветствует гостей.

02

Презентация страниц

Дети подходят к своим страницам. Родители сканируют QR-коды — звучат голоса детей от имени животных: «Я — северный олень. Берегите мох-ягель, без него мне не прожить!»

03

Игра «Заповедный патруль»

Родитель-активист называет действия: помогает природе — хлопают, вредит — топают. Живое интерактивное взаимодействие.

04

Награждение

Вручение медалей «Юный эколог Сургута» детям и благодарности родителям за создание медиаконтента.



Итоги и заключение

Проект «Красная книга Югры: ожившие страницы» реализует эколого-патриотический вектор развития личности. Экологическая культура выступает как действенная форма любви к Родине, а знание редких видов фауны округа становится основой региональной идентичности дошкольника.

Итоговые продукты

Анимационный мультфильм «Тайна Белого журавля»



Интерактивная выставка «Югра — дом для живой природы!»



QR-код влияние человека на природу



Значки «Юный хранитель Югры» и листовки «Сохраним природу» для каждого участника



Видео отчет о проделанной работе

Перспектива

По итогам проекта дети принимают решение создать долгосрочный «Зелёный патруль» — для ухода за растениями в саду и подкормки птиц зимой. Ребёнок становится «амбассадором природы», готовым транслировать ценности сохранения экосистемы Югры