

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение дет-  
ский сад № 25 «Родничок»  
(МБДОУ № 25 «Родничок»)

ДЕТСКО-ВЗРОСЛЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

«Красная книга Югры: ожившие страницы»

для детей старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет

Разработал:

Воспитатель Д. В. Шумская

Срок реализации: 2 месяца

г. Сургут

2026 год

## Содержание

1 Введение.....	2
1.2 Актуальность проблемы.....	2
1.3 Цель и задачи проекта .....	3
1.4 Целевая аудитория проекта.....	3
1.5 Теоретическое обоснование.....	4
2 Основная часть .....	4
2.1 Этапы реализации Проекта .....	4
2.2 Направления реализации проекта .....	6
2.3 Участники проекта.....	7
2.4 Роль педагога в реализации проекта .....	7
3 Ожидаемые результаты .....	7
4 Заключение .....	8
Список литературы (рекомендуемый) .....	9
Приложения .....	10

## 1 Введение

«Красная книга Югры оживает в детских мультфильмах: так знания о родном крае превращаются в заботу, а обучение — в миссию».

Сегодня, перед дошкольным образованием стоят важные задачи формирования базовой культуры личности, включающие любовь к Родине, ответственность за природу и культурное наследие. Многие российские ученые, такие как Рыбáлкина Е.М., Сергеева Г.Н., Николаева С.Н., Семенова Л.А. указывают на высокую значимость экологического воспитания для всестороннего развития личности ребенка.

### 1.2 Актуальность проблемы

Актуальность проекта обусловлена современными тенденциями, которые показывают, что традиционные формы знакомства с природой уже недостаточны для привлечения и удержания интереса детей в условиях цифровой эпохи. Для полноценного восприятия окружающего мира необходимы новые подходы, способные вызвать эмоциональный отклик и заинтересовать детей в познании родного края. Выбор анимационной педагогики, как инновационное направление может стать эффективным инструментом в этом процессе. Анимация — это разговор с детьми на их языке.

Проблема сохранения редких видов растений и животных требует активного участия всех слоев общества, особенно детей, поскольку именно они будут заботиться о будущем нашей планеты. Настоящий проект нацелен на углубленное изучение местной Краснокнижной флоры и фауны, превращая традиционное ознакомление с ней в увлекательное путешествие в мир живой природы.

Старший дошкольный возраст является сензитивным (наиболее благоприятным) периодом для развития исследовательской активности. У детей этого возраста активно формируется познавательный интерес, способность устанавливать причинно-следственные связи и сопереживать окружающему миру. Формат «оживших страниц» (визуализация через анимацию, творчество, моделирование) позволяет перевести абстрактное понятие «Красная книга» в доступную для ребенка практическую деятельность.

Проект основан на вовлечении родителей в образовательный процесс. Совместная исследовательская деятельность ребенка и взрослого (поиск информации, создание макетов, оформление страниц книги) способствует укреплению семейных связей и повышению экологической грамотности родителей, что делает процесс воспитания целостным и эффективным.

**Прогностический результат:** Создание условий для перехода ребенка от пассивного созерцателя природы к позиции активного защитника окружающей среды.

### **1.3 Цель и задачи проекта**

**Цель:** Формирование основ экологической культуры у дошкольников в процессе исследовательской деятельности по изучению Красной книги Югры с применением инновационных технологий (создание анимационного продукта с использованием мультипликации и нейросетей)

**Задачи:**

*Образовательные:*

- Углубить знания детей о редких и исчезающих видах флоры и фауны ХМАО-Югры;
- Ознакомить с заповедными территориями округа и правилами поведения там;
- Обучить основам исследовательской деятельности.

*Развивающие:*

- Развить творческие способности, навыков проектирования и цифровой грамотности;
- Стимулировать познавательный интерес и художественный вкус.

*Воспитательные:*

- Формирование экологической ответственности и региональной идентичности;
- Укрепление детско-родительских отношений;
- Популяризация идей экотуризма и бережного отношения к природе.

*Технологические:*

- Овладение техникой покадровой анимации и применение инструментов искусственного интеллекта.

### **1.4 Целевая аудитория проекта**

Проект «Красная книга Югры: ожившие страницы» представлен как инновационная педагогическая практика, объединяющая экологическое просвещение, исследовательскую деятельность и современные медиатехнологии. Мы предлагаем новую форму работы с детьми и родителями, где обычные страницы справочника превращаются в анимированные сюжеты, созданные собственными силами участников. Такой подход обеспечивает глубокое погружение в тему, стимулирование творческой инициативы и интеграцию междисциплинарных знаний.

Представленный проект направлен на формирование у дошкольников основ экологической культуры и осознанно-бережного отношения к уникальному природному наследию Ханты-Мансийского автономного округа - Югры.

## 1.5 Теоретическое обоснование

Инновационная образовательная практика «Красная книга Югры: ожившие страницы» базируется на интеграции полевой исследовательской деятельности, цифрового творчества (мультипликация) и технологий виртуального экотуризма. Ключевая концепция проекта заключается в трансформации статического контента региональной Красной книги в динамический образовательный ресурс.

Результатом совместного творчества детей и взрослых становится цифровой анимационный альманах и интерактивная выставка-инсталляция «Дом для редких видов флоры и фауны Югры». Проектная деятельность позволяет воспитанникам не только освоить знания о редких представителях биоты, но и «пройти» по заповедным маршрутам округа в виртуальном формате. Итогом практики становится формирование субъектной позиции ребенка как «амбасадора природы», готового транслировать ценности сохранения экосистемы Югры через социальные акции и просветительские флешмобы».

## 2 Основная часть

### 2.1 Этапы реализации Проекта

Этап	Сроки	Содержание деятельности
<b>I. Подготовительный</b> «Старт экспедиции»	1-я неделя	<ul style="list-style-type: none"><li>• Анкетирование родителей, подбор методической литературы, создание развивающей среды (уголок «Заповедная Югра»), определение списка объектов Красной книги для изучения.</li><li>• Квест «Тайна Красной книги»: в группе появляется таинственный сундук с замочком. Чтобы его открыть, дети выполняют задания (собрать пазл с редким животным, отгадать загадки о природе). Внутри — красивое издание Красной книги Югры и письмо от «Хранителя тайги» с просьбой о помощи.</li><li>• Мозговой штурм «Как мы можем помочь?»: фиксируются все идеи детей (нарисовать, снять мультик, рассказать всем, построить скворечник, не мусорить).</li><li>• Создание «Карты нашего проекта»: Большая интерактивная стенгазета, куда на протяжении всего проекта будут добавляться фото, рисунки, находки.</li><li>• Формирование детских «Экологических агентств» (мини-группы):<ul style="list-style-type: none"><li>- Агентство «Исследователи» (ищут факты, задают вопросы гостям).</li><li>- Агентство «Художники-мультипликаторы» (готовят фон и персонажей, снимают кадры, создают шумы, музыку, озвучку).</li><li>- Агентство «Экологи-спасатели» (продвигают идеи защиты).</li></ul></li></ul>
<b>II. Практический</b> Исследовательский «Полевой дневник»	2-я - 3-я неделя	<ul style="list-style-type: none"><li>• Проведение циклов занятий, виртуальных экскурсий. Организация детско-взрослых исследовательских групп. Запись аудио-контента, оформление страниц «Живой книги». Мастер-классы по ИЗО-деятельности.</li><li>• «Гость недели»: цикл встреч с интересными людьми (не только эколог, но и фотограф-анималист, орнитолог, сотрудник зоопарка, художник-иллюстратор).</li><li>• Экспедиции (реальные и виртуальные):</li></ul>

Этап	Сроки	Содержание деятельности
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• В краеведческий музей с специальным квестовым заданием «Найди все экспонаты из Красной книги».</li> <li>• В детскую библиотеку на тематический День чтения.</li> <li>• Глубокое погружение в каждый вид (не просто изучение, а «вживание в роль»):</li> <li>• «День росомахи»: подвижная игра «Следопыты» (пройти по сложному маршруту-следам), эксперимент «Как работает мех-непромокайка?».</li> <li>• «День орлана-белохвоста»: измерение размаха крыльев (ниткой, потом на бумаге), изучение принципа полета, строим огромное гнездо из веток в группе.</li> <li>• «День венерина башмачка»: тактильная игра «Угадай растение» (с закрытыми глазами), создание «заповедной полянки» в уголке природы.</li> <li>• Практические исследования:</li> <li>• Опыт «Мусор в природе»: закопать в землю кожуру банана, бумагу, пластик. Наблюдать и фиксировать, что исчезает, а что нет.</li> <li>• Акция «Спаси дерево»: Сбор макулатуры в детском саду. Подсчет: сколько деревьев мы спасли.</li> </ul>
<p><b>III.</b> Творческий «Студия анимации»</p>	<p>4-я - 5-я неделя</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Мастер-классы от профессионалов:</li> <li>• приглашенный мультипликатор проводит мастер-класс по перекладке.</li> <li>• Музыкант помогает создать простые звуки природы (шум леса, ветра) с помощью подручных средств.</li> <li>• Создание насыщенного контента для мультфильма:</li> <li>• Разные техники для разных историй: росомаху лепят из пластилина, орлана делают в технике перекладки, цветок оживают с помощью рисованной анимации (воспитатель дорисовывает кадры).</li> <li>• Сценарий с проблемой и решением: в сюжете не просто показ животного, а история с экологической проблемой (мусор в лесу, беспокойство птиц) и понятным детям решением (убрать, повесить предупреждающий знак).</li> <li>• Съемка тизер-трейлера: за неделю до премьеры выкладываем в родительский чат 30-секундный «анонс» мультфильма.</li> <li>• Параллельная активность – создание интерактивной выставки: дети создают не просто макеты, а интерактивные объекты: «Погладь мех росомахи» (образцы разных мехов), «Посмотри в бинокль» (найти спрятанную птицу на панно), «Собери цветок из пазлов».</li> </ul>
<p><b>IV.</b> Заключительный Презентационное-соци-</p>	<p>6-я не- деля</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Презентация интерактивного пособия «Красная книга Югры: ожившие страницы». Проведение итогового экологического праздника «Голоса заповедной Югры»</li> <li>• Оценка эффективности проекта.</li> <li>• Грандиозная премьера мультфильма «Тайна Белого журавля»</li> <li>• Социальная акция: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дети создают листовки-памятки с главными правилами (не рвать редкие цветы, не шуметь в лесу) и рисуют социальные плакаты.</li> <li>2. Флэш-моб «Ожившие страницы»: дети в костюмах редких животных (маски, хвосты) раздают листовки на улице у садика или в торговом центре (согласовано).</li> </ol> </li> </ul>

Этап	Сроки	Содержание деятельности
аль- ный «Мы эко го- лос!»		<p>3. Письмо Хранителю леса/Губернатору: коллективное составление письма с просьбой защитить природу Югры.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Медиа-освещение: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Размещение мультфильма и статьи о проекте на сайте ДОУ, в городских пабликах, (сюжет о юных экологах).</li> <li>- Создание QR-кода на плакате выставки, отсканировав который, можно посмотреть мультфильм.</li> </ul> </li> <li>• Рефлексия и перспектива: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Игра «Экологический совет»: дети решают, что будет с их студией дальше. Принимают решение: создать долгосрочную «Зеленую патруль» для ухода за растениями в саду и подкормки птиц зимой.</li> <li>- Награждение: Вручение не просто дипломов, а значков/шевროнов «Юный хранитель Югры» и семенных бомбочек (шариков с семенами цветов) для высадки весной.</li> </ul> </li> </ul>

## 2.2 Направления реализации проекта

### 1. Направление «Заповедный навигатор» (Научно-исследовательское)

- содержание: изучение карты особо охраняемых природных территорий (ООПТ) Югры.
- деятельность: сбор информации о «краснокнижных» обитателях конкретных заповедников. Работа с атласами, видеоматериалами, виртуальные экскурсии на сайты природных парков округа.
- результат: формирование «Досье редкого вида» (факты о питании, повадках, причинах исчезновения).

### 2. Направление «Мастерская анимации» (Продуктивно-технологическое)

- содержание: освоение техник перекладной и пластилиновой анимации.
- деятельность: создание персонажей, раскадровка сюжетов, где главный герой преодолевает трудности или знакомит зрителя со своим домом (тайгой, болотом, тундрой).
- результат: готовый анимационный продукт (мультфильм), в котором «оживают» редкие виды.

### 3. Направление «Эко-социум» (Коммуникативно-туристическое)

- содержание: трансляция полученных знаний в местное сообщество.
- деятельность: презентация мультфильма в других группах ДОУ, размещение QR-кодов со ссылками на мультфильм в рекреационных зонах детского сада, создание «Эко-памятки туриста Югры».
- результат: пропаганда бережного отношения к природе среди сверстников и жителей города.

### 4. Направление «Диалог поколений» (Детско-взрослое партнерство)

- содержание: вовлечение семьи в образовательный процесс.
- деятельность: совместные домашние исследования, участие родителей в озвучивании персонажей, помощь в техническом монтаже видеоряда.

- результат: укрепление детско-родительских отношений на почве общей социально значимой деятельности.

#### **5. Направление «Цифровая экология» (Инновационное)**

- содержание: использование современных ИТ-ресурсов для экологического просвещения.

- деятельность: генерация фоновых изображений природы Югры с помощью ИИ, использование интерактивных карт, монтаж звуковых эффектов (голоса птиц и зверей Югры).

- результат: современный, конкурентоспособный медиаконтент, понятный «цифровому поколению».

### **2.3 Участники проекта**

Дети старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет группы «Незнайка» МБДОУ 25 «Родничок» совместно с родителями и педагогами становятся участниками увлекательного путешествия по миру редких видов флоры и фауны Югры. Каждая подгруппа занимается изучением конкретного вида растения или животного, создавая уникальный медиа-продукт — кадр, героя мультфильма.

### **2.4 Роль педагога в реализации проекта**

Роль педагога в проекте «Красная книга Югры: ожившие страницы» чрезвычайно многообразна и включает в себя функции организатора, руководителя, наставника, консультанта, режиссера и вдохновляющего лидера. Эффективная реализация проекта возможна исключительно благодаря высокому уровню профессионализма, личной заинтересованности и искренней увлеченности педагога идеей экологического воспитания подрастающего поколения.

## **3 Ожидаемые результаты**

По итогам реализации проекта мы ожидаем следующее:

- увеличение количества детей, проявляющих активный интерес к исследованию природы Югры.

- появление нового ресурса — анимационной версии Красной книги Югры, созданной усилиями самих детей и родителей.

- укрепление связей между семьями и образовательным учреждением, усиление родительской компетентности в вопросах экологического воспитания.

- рост уровня удовлетворенности педагогов качеством работы с дошкольниками и результатами собственного профессионального роста.

Таким образом, проект «Красная книга Югры: ожившие страницы» реализует эколого-патриотический вектор развития личности. Экологическая культура здесь выступает как действенная форма проявления любви к Родине,

а знание редких представителей фауны округа становится основой формирования региональной идентичности и национального самосознания дошкольника.

**Итоговый продукт:** Анимационный Мультфильм «Тайна Белого журавля»  
Интерактивная выставка «Югра-дом для живой природы!»

#### 4 Заключение

Реализация проекта «Красная книга Югры: ожившие страницы» стала важным этапом в формировании экологической культуры и гражданской ответственности у детей старшего дошкольного возраста. Благодаря комплексному подходу, сочетающему исследовательскую работу, цифровое творчество (анимация) и активное взаимодействие с семьей, удалось достичь значимых образовательных и социальных результатов.

#### Основные достижения проекта:

- **Активизация познавательной активности:** Дети перешли от пассивного восприятия окружающей действительности к активной исследовательской позиции, научившись самостоятельно искать информацию, анализировать данные и применять полученные знания на практике.
- **Развитие творческих способностей:** Участие в создании анимационного фильма и интерактивной выставки позволило раскрыть творческий потенциал каждого ребёнка, развило навыки проектной деятельности и повысило уверенность в собственных силах.
- **Укрепление семейных ценностей:** Совместная деятельность детей и родителей способствовала укреплению внутрисемейных связей, формированию общих интересов и повышению уровня экологической грамотности семей воспитанников.
- **Повышение социальной активности:** Социальные акции и флешмобы помогли детям осознать важность личного вклада в защиту природы и почувствовать себя частью большого сообщества защитников окружающей среды.
- **Использование современных технологий:** Применение мультимедийных ресурсов и цифровых решений (QR-коды, анимация, нейросети) обеспечило привлекательность образовательного процесса и соответствие современным требованиям подготовки детей к жизни в информационном обществе.

## **Список литературы (рекомендуемый)**

1. Красная книга Ханты-Мансийского автономного округа – Югры: животные, растения, грибы / отв. ред. А. М. Куприянов. – Екатеринбург, 2013.
2. Николаева С. Н. Методика экологического воспитания в детском саду. – М.: Просвещение, 2020.
3. Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО). – Приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 № 1028.
4. Рыжова Н. А. «Наш дом — природа». Программа экологического воспитания дошкольников.
5. Г.П. Сикорская, Г.И. Кушникова «Экологическое сафари по Югорскому краю

## **Картотека игр экологической направленности «Заповедными тропами»**

**Цель картотеки:** систематизировать игровые методы для формирования у детей 5–7 лет экологических знаний о редких видах Югры, развития бережного отношения к природе.

### **1. Дидактические игры**

#### **«Угадай по описанию»**

**Цель:** закрепить знания о внешнем виде и повадках редких животных Югры.  
**Материал:** карточки с изображениями бобров, орланов, северных оленей, росомах.

**Ход:** воспитатель даёт описание («Летает высоко, ловит рыбу когтями, белый хвост»), дети находят картинку.

**Вариант:** дети сами составляют описания.

#### **«Чей след?»**

**Цель:** учить различать следы животных Красной книги.

**Материал:** шаблоны следов (бобр, росомаха, северный олень), листы бумаги, карандаши.

**Ход:** дети сопоставляют следы с животными, рисуют цепочку следов на бумаге.

#### **«Собери цветок»**

**Цель:** познакомить с редкими растениями Югры (венерин башмачок, кувшинка).

**Материал:** пазлы из 4–6 частей с изображением цветов.

**Ход:** команды собирают пазлы, называют растение и объясняют, почему оно в Красной книге.

#### **«Эко-правила»**

**Цель:** сформировать представления о правилах поведения в природе.

**Материал:** карточки с ситуациями («Мальчик ломает ветку», «Девочка собирает букет»).

**Ход:** дети выбирают «правильное» и «неправильное» действие, объясняют свой выбор.

## **2. Подвижные игры**

### **«Птицы и гнездо»**

Цель: развить координацию, закрепить знания о птицах Красной книги.

Ход: Дети — «птицы» (скопа, орлан-белохвост).

По сигналу «Ветер!» бегут в «гнездо» (обруч).

Кто не успел — рассказывает, почему эта птица редкая.

### **«Спаси цветок»**

Цель: тренировать ловкость, воспитывать бережное отношение к растениям.

Материал: мягкие мячи («камни»), фигурки цветов (венерин башмачок).

Ход: дети «убирают камни» от цветов, не задевая их. Побеждает команда, сохранившая больше растений.

### **«Лесные следопыты»**

Цель: развивать внимание, закреплять знания о местах обитания редких видов.

Материал: карточки с символами (вода, деревья, болото).

Ход: по карте-схеме дети находят «места обитания» (уголки группы) и называют животных, которые там живут.

## **3. Сюжетно-ролевые игры**

### **«Заповедник»**

Роли: директор, егерь, учёный-биолог, турист.

Атрибуты: бинокли, блокноты, карта заповедника, фигурки животных.

Сюжет:

«Учёные» наблюдают за редкими видами, ведут записи. «Егерь» патрулируют территорию, объясняют туристам правила.

«Туристы» задают вопросы о Красной книге.

### **«Ветеринарная станция»**

Роли: ветеринар, помощник, «раненые» животные (игрушки).

Атрибуты: аптечка, бинты, карточки с диагнозами («перелом крыла», «отравление»).

Сюжет: дети «лечат» животных, обсуждают, как избежать таких ситуаций в природе.

#### **4. Творческие игры**

##### **«Создай плакат, листовку»**

Цель: выразить отношение к проблеме охраны природы через искусство.

Материал: ватман, краски, наклейки с животными.

Ход: команды рисуют плакаты «Спасите Красную книгу!» с призывами и изображениями редких видов.

##### **«Оживи героя»**

Цель: развить воображение, закрепить образы редких животных.

Материал: пластилин, природные материалы (шишки, листья).

Ход: дети лепят «персонажа» Красной книги, придумывают ему историю (например, «Как бобр нашёл новый дом»).

##### **«Мульти-студия»**

Цель: освоить основы мультипликации, повторить знания о природе Югры.

Материал: бумага, фломастеры, фотоаппарат, штатив.

Ход:

Дети рисуют кадры для мультфильма (например, «Путешествие орлана»).

Снимают покадрово, озвучивают роли.

#### **5. Игры с родителями**

##### **«Семейный эко-квест»**

Цель: вовлечь семью в экологическое воспитание.

Материал: карта-маршрут, задания (найти лист берёзы, услышать птичье пение, собрать мусор).

Ход: семьи выполняют задания на территории ДООУ, получают «эко-баллы».

##### **«Книжка-малышка»**

Цель: создать семейный продукт о Красной книге.

Материал: листы бумаги, клей, вырезки из журналов.

Ход: родители и дети делают книжку «Наши друзья из Красной книги» с рассказами и рисунками.

##### **«Природа в объективе»**

Цель: научить наблюдать за природой, фиксировать находки.

Материал: смартфоны/фотоаппараты.

Ход: семьи фотографируют растения и птиц во время прогулок, обсуждают, есть ли они в Красной книге.

## **6. Речевые игры**

### **«Интервью с животным»**

Цель: развить диалогическую речь, углубить знания о повадках редких видов.

Ход: ребёнок в роли животного отвечает на вопросы («Почему ты живёшь у реки?», «Как ты спасаешься от врагов?»).

### **«Сочини сказку»**

Цель: стимулировать творческое мышление, закрепить экологические понятия.

Ход: дети придумывают сказку о приключениях северного оленя или венерины башмачка, включают в сюжет правила охраны природы.

### **«Закончи предложение»**

Цель: формировать грамматические навыки, повторить эко-правила.

Примеры:

«Если я увижу гнездо, я...» (не буду трогать). «Чтобы помочь бобру, я...» (не буду шуметь у воды).

## Сценарий финального мероприятия

### Экологический фестиваль «Голоса заповедной Югры»

**Форма проведения:** интерактивная презентация-путешествие

**Оборудование:** проектор, планшеты или смартфоны с программой для сканирования QR-кодов, «Живая Красная книга» (стенд с детскими работами), костюмы или элементы костюмов животных Югры.

**Ход мероприятия:**

**Ведущий (Педагог):**

- Добрый день, дорогие друзья! Мы приветствуем вас на закрытии нашего большого исследования. Три месяца мы с вами путешествовали по лесам и болотам нашей родной Югры, узнавали тайны её обитателей. И сегодня наша «Красная книга» готова ожить!

**Звучит музыка: звуки тайги, крик стерха, шум ветра**

**Ребенок 1 в роли Полярной совы:**

Белым снегом край одет,  
Здесь лесов храним секрет.  
Книга Красная лежит,  
О спасении говорит!

**Ведущий:**

- Посмотрите на наш выставочный стенд. Здесь - результат вашего труда. Но страницы этой книги необычные. В них спрятаны голоса и истории. Ребята, давайте покажем родителям, как услышать природу?

**Блок «Презентация страниц»:**

*Дети по очереди подходят к своим страницам. Родители (или другие дети) с помощью планшета сканируют QR-код на странице.*

- **Пример:** скан кода на странице «Северный олень» - из динамиков звучит голос ребенка: «Я - северный олень. Я очень быстро бегаю по тундре и не проваливаюсь в снег. Берегите мох-ягель, без него мне не прожить!»

- **Ребенок - автор** добавляет 1-2 предложения о том, что было самым интересным в его исследовании.

**Интерактивная игра «Заповедный патруль»:**

### *Проводит родитель-активист*

- Ребята, представьте, что мы в заповеднике. Если я называю действие, которое помогает природе — хлопайте, если вредит — топайте!

- Оставить костер в лесу? (Топают)
- Сделать кормушку для птиц? (Хлопают)
- Забрать ежика из леса домой? (Топают)
- Рассказать друзьям о редком венерином башмачке? (Хлопают)

### **Финальная часть:**

#### **Ведущий:**

- Наша «Живая книга» остается в группе. Теперь каждый гость сможет услышать ваши рассказы. В знак того, что вы стали настоящими защитниками Югры, мы вручаем вам медали «Юный эколог Сургута».

**Награждение детей и благодарности родителям за помощь в создании медиа-контента**

## **Анкеты для родителей**

### **Анкета №1 (Входная: на этапе запуска проекта)**

**Уважаемые родители! Просим вас ответить на вопросы для успешного старта проекта:**

1. Знает ли ваш ребенок, что такое Красная книга? (Да / Нет / Затрудняюсь ответить)
2. Можете ли вы назвать 2-3 вида животных или растений ХМАО-Югры, которые нуждаются в защите? \_
3. Часто ли вы обсуждаете с ребенком правила поведения на природе во время прогулок? (Часто / Редко / Не обсуждаем)
4. Готовы ли вы принять участие в творческом исследовании и записи аудио-рассказа вместе с ребенком? (Да / Постараюсь / Нет времени)

### **Анкета №2 (Итоговая: после реализации проекта)**

**Уважаемые родители! Благодарим за участие и просим оценить результаты:**

1. Появился ли у ребенка интерес к изучению природы нашего края после начала проекта? (Да, постоянно рассказывает новое / Заметил небольшой интерес / Изменений нет)
2. Был ли для вас полезен опыт создания цифрового продукта (работы с QR-кодами, записью аудио)?
3. Какой этап проекта показался вам самым интересным для вашего ребенка? \_
4. Изменилось ли отношение вашей семьи к вопросам экологии в Югре? \_

Фотоотчет «Мы - исследователи Югры»



Начало проекта – распределение по агентствам



Изучение Красной книги



Изучение влияния человека на окружающую среду



Коллективная работа экологов, исследователей и мультипликаторов



Воссоздание Красной книги



Библиотечное занятие «Красная книга Югры»



Акция «Съедобные кормушки»



Эколого-биологический центр.  
Мастер-класс по изготовлению брошки «Стерха»



Эколого-биологический центр.  
Взаимодействие с социальными партнерами.



В гостях в студии мультипликации



Подготовка к съемке мультика



Совместная работа детей и родителей



Интерактивная выставка «Югра-дом для живой природы!»



Акция «Сохраним природу Югры»



QR-код влияние человека на природу



QR-код Анимационный Мультфильм «Тайна Белого журавля»