МГУУ Правительства Москвы IV Конкурс исследовательских и проектных работ учащихся образовательных учреждений города Москвы и Московской области «Мегаполис XXI века – город для жизни»

ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

На тему: «Развивающая игра «По страницам Красной книги России» для детей подготовительной группы детского сада №1684»

Выполнена: **учащимися** 5 «З» класса ГБОУ «Многопрофильной школы № 1955» СПЗ

Горелкиным Гордеем Витальевичем

Мурашко Купавой Михайловной

Научный руководитель работы: педагог ИЗО **Розанова Мария Евгеньевна**

Заместитель директора ГБОУ «Многопрофильная Школа № 1955»

Тишина Ольга Юрьевна _____

Москва 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. Аннотация……..2
2. Команда проекта……4
3. Введение……4
4. Постановка проблемы……...5
5. Актуальность проектной работы……5
6. Новизна проектной работы……..6
7. Цель проектной работы……7
8. Задачи проектной работы……7
9. Методы……8
10. План выполнения проекта……9
11. Доступные ресурсы……9
12. Обеспечение результативности…….....9
13. Материальное обеспечение проекта……10
14. История работы над проектом……10
15. Анализ существующих решений (аналогов) и их сравнение с предлагаемым в проекте решением……15
16. Практическая значимость проекта……..16
17. Определение эффективности и результативности проекта……16
18. Собственная оценка эффективности проекта и оценка перспектив развития проекта……17
19. Список использованной литературы……17

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ФОТОМАТЕРИАЛЫ (Фото набросков, «калек», фото первого этапа создания барельефов, фото готовых барельефов, фото игровых полей……19

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Методические материалы, карточки - «шпаргалки» для ведущих (воспитателей), правила игры……

1. АННОТАЦИЯ

Проектная работа выполнена учениками 5 класса «Многопрофильной школы №1955», Горелкиным Гордеем и Мурашко Купавой под руководством Розановой Марии Евгеньевны.

В рамках сотрудничества между школами и детскими садами в школу №1955 пришла заявка от детского сада №1684 на разработку игр для детей. Сотрудники детского сада утвердили целевую аудиторию – старшая группа детского сада (6-7 лет).

Цель проектной работы – создание игрового пособия для детей-дошкольников на актуальную тему. Игровое пособие должно иметь важное воспитательное и развивающее значение, быть визуально интересным и хорошо восприниматься детьми младшего возраста.

Была выбрана актуальная тематика игрового пособия: создание настольной игры по материалам Красной книги. Изображения животных притягивают детей с самого младшего возраста, вызывают интерес. Изучение названий животных, их разновидностей будет интересно дошкольникам. Акцентирование внимание на том, что эти животные могут исчезнуть с лица Земли, должно сформировать «экологическое сознание» у детей, приучить с детства беречь природу и окружающий мир.

Правила игры предполагают разнообразное использование игровых пластин для формирования различных знаний: группировка животных по цвету, размеру, названию, изучение начальных букв названий животных, среды обитания в игровой форме, узнавание животных с закрытыми глазами по тактильным ощущениям, «на ощупь» и т.д.

При выполнении проекта была изучена Красная книга мира и Красная книга Российской Федерации. Мы провели исследование по восприятию детьми различных животных и выбрали для детей-дошкольников наиболее

притягательных, не отталкивающих и не пугающих животных из Красной книги РФ. Для этого мы провели опрос в начальной школе, в котором приняло участие 125 человек. Мы провели анализ материалов, пригодных для изготовления игрового пособия, и выбрали наиболее прочный, пластичный, устойчивый к падениям, нетоксичный материал (Cernit doll). Также на основе анализа были подобраны краски для росписи и покрывной лак, обеспечивающие гигиенические нормативы для игрушек детского сада. Выполнили игровые пластины с изображениями животных, а затем цветную роспись пластин, а также игровые поля. Были разработаны правила для игры и методические пособия для воспитателей. По желанию заказчика игра была дополнена трафаретами животных, выполненных по нашим рисункам, расширяющим возможности взаимодействия с детьми. Цель проектной работы достигнута.

Проект является актуальным и социально-ориентированным, так как решает важную социальную задачу по формированию экологического сознания у подрастающего поколения и имеет важное образовательное значение.

Практическая значимость работы состоит в изготовлении интересного игрового пособия для детей старшего дошкольного возраста детского сада №1684, которое имеет также развивающее значение.

Новизна проекта состоит в исполнении игры «лото» в виде барельефов, техники, не применяемой раньше для игр этого типа. Проведенный анализ аналогов выявил, что лото обычно делают на бумажном носителе. Исполнение же в технике «барельефа» расширяет возможности игры, развивает тактильную память, что положительно сказывается на развитии умственных способностей детей.

2. КОМАНДА ПРОЕКТА

Распределение обязанностей в команде приведено в таблице 1.

Таблица 1

ФИО	Класс, организация, должность	Функции в проекте	Задачи в проекте
Розанова Мария Евгеньевна	Учитель ИЗО школы №1955	Научный руководитель	1. Организация работы проектной команды 2. Организация коммуникации с заказчиком 3. Научное сопровождение и консультирование в процессе работы над проектом
Горелкин Гордей Витальевич	Школа №1955, 5 «З»	Художник-разработчик, дизайнер, художник	1. Разработка концепта игры 2. Разработка полного цикла 12 игровых пластин (половины): дизайн, набросок, перенос на кальку, изготовление из полимерной глины 3. Подготовка акварельных этюдов для игровых полей 4. Дизайн игровых полей в программе Photoshop 5. Создание векторных изображений для трафаретов в программе CorelDRAW
Мурашко Купава Михайловна	Школа №1955, 5 «З»	Художник-разработчик, дизайнер, художник	1. Разработка концепта игры 2. Разработка полного цикла 12 игровых пластин (поло-вины): дизайн, набросок, пере-нос на кальку, изготовление из полимерной глины 3. Подготовка акварельных этюдов для игровых полей 4. Создание записки в программе Microsoft WORD 5. Создание презентации проекта в программе Power Point

3. ВВЕДЕНИЕ

Сегодня много внимания уделяется экологическим проблемам. Это важно потому, что промышленность, постоянно развиваясь, наносит вред природе и загрязняет ее. Повсеместно исчезают виды животных и растений, меняется климат, происходят природные катаклизмы.

Отношение к природе закладывается в детстве. Воспитывая любовь к природе у малышей, мы закладываем прочный фундамент бережливого к ней отношения. Важную роль в экологическом воспитании детей играет формирование с дошкольного возраста у них интереса к природе. Маленькие дети воспринимают природу эмоционально, замечая то, что не способен увидеть взрослый.

Дети должны с детства получать информацию и о проблемах окружающей среды, о том, что некоторые виды животных и растений близки к исчезновению. Также очень важно донести до нового поколения, что мировое сообщество не пассивно наблюдает за исчезновением растений и животных, а занимает активную позицию в этом вопросе. Одно из направлений охраны природы – это создание Красной книги [1-5].

В 1949 году Международный союз охраны природы создал постоянную Комиссию по редким видам животных. Основной целью этой Комиссии было создание всемирного кадастра животных, которым угрожает вымирание. Председатель Комиссии предложил назвать данный сок «**Красной книгой** (англ. *Red Data Book*) для того, чтобы придать ему ёмкое значение, так как красный цвет символизирует собой также среди прочего и опасность» [1].

4. ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ

Негативная экологическая обстановка на Земле сегодня принимает глобальный характер. Решать экологическую проблему нужно начинать с воспитания нового поколения.

5. АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ

Наш проект актуален, так как игровое пособие, созданное нами, поможет сформировать у детей осознанное эмоционально-положительное отношения к окружающему миру, воспитать детей, задумывающихся о судьбе планеты и сохранении редких животных. Игра – это наиболее до-

ступный для дошкольников вид деятельности. Пособие в игровой форме поможет узнать детям животных, которых не встретишь даже в зоопарке, ценить и охранять природное разнообразие, уникальность каждого живого существа. Акцентирование внимания на экологических проблемах и воспитание «экологического сознания» сегодня особенно актуально.

6. НОВИЗНА ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ

Настольные игры типа «Лото» по теме «По страницам Красной книги России» по разным областям РФ существуют только в бумажном варианте. Наш игровой набор выполнен из пластичной массы и имеет рельеф. Игровые пластины в виде барельефов включат в процесс познания различные органы чувств. Тактильные ощущения помогут лучше запоминать детям информацию. У детей в процессе игры будет развиваться не только зрительная (образная), слуховая, смысловая, эмоциональная, но и осязательная (тактильная) память [6]. Кинестетика очень важна при формировании человека. Осязательная память наибольшее значение имеет именно в детстве, когда начинает развиваться тонкая моторика и малыши стремятся прикасаться ко всему, что видят. Как показывают исследования: «ребята, у которых в раннем детстве была развита тактильная память, лучше учатся в школе. Если у ребенка хорошо развит такой вид памяти, то быстрее и лучше будет развиваться речь, воображение, координация» [7].

Также игра подойдет детям с ограниченными способностями зрения, ребенок может играть, ориентируясь на тактильные ощущения.

Также новизна заключается в содержании различных игровых полей. Набор игровых пластинок может использоваться для игр с разными правилами, формирующими различные навыки и умения:

1. группировка по классам (птицы, рыбы, животные)

2. по месту обитания (животные леса, животные гор, животные степи, животные пресного водоема, животные моря, животные тундры)
3. по узнаванию образа животного и соответствия его образу на игровой карте (лото)
4. «угадайка» - определение животного по тактильным ощущениям

7. ЦЕЛЬ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ

Мы поставили цель: создать игровое пособие для детей-дошкольников старшего возраста на актуальную тему. Игровое пособие должно иметь важное воспитательное и развивающее значение, быть визуально интересным и хорошо восприниматься детьми.

8. ЗАДАЧИ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ

1. Изучить Красную книгу РФ и Красную книгу мира. Выбрать животных для создания игровых пластин на основе проведения социологического опроса и выявления предпочтения детей

2. Разработать концепцию игры, придумать правила

3. Ознакомиться с различными видами памяти человека

4. Ознакомиться с существующими аналогами проектируемой нами настольной игры. Выявить их достоинства и недостатки

5. Выбрать удобный формат игрового поля и пластинок. Выполнить зарисовки животных, фонов игровых полей, продумать компоновку и композицию пластин

6. Сделать пробные образцы пластин из скульптурного пластилина

7. Выбрать пластичную массу для изготовления пластин, проанализировать существующие в магазинах предложения

8. По наброскам, сделанным на кальке, выполнить игровые пластины, соблюдая технологию создания барельефа, сделать роспись животных акриловыми красками. Наклеить пластинки на прочную основу (оргстекло)

9. Сделать игровые поля, применяя фотографии готовых барельефов, используя программу Photoshop. Выполнить ламинирование игровых полей для их долговечности

10. Выполнить векторные рисунки в программе CorelDRAW по силуэтам готовых калек для изготовления трафаретов

11. Опробовать игровой набор среди школьников начальной школы и среди дошкольников

12. Оформить коробку в виде «Красной книги России»

9. МЕТОДЫ

1. **Опрос**. Был проведен опрос школьников младшей школы для выявления предпочтений. Ребятам были показаны специально выполненные распечатки и задан вопрос: «Каких животных вы бы хотели видеть в игре?» Опрос был проведен в виде интервью. На листах было изображено 60 животных. Выбрать нужно было 24. В опросе приняло участие 125 детей.

2. **Анализ и сравнение**. С помощью методов анализа было отобрано 60 животных. Критерием отбора были: возможность изобразить этих животных, наличие у них характерных, узнаваемых черт.

Была изучена и проанализирована литература по различным видам памяти.

Были проанализированы различные виды паст для моделирования, глины и массы для лепки, гипса. На основе анализы выбраны лучшие для выполнения нашей задачи.

3. **Классификация.** Выбранные животные были классифицированы для изготовления игровых полей

4. **Фотографирование.** Для изготовления игровых полей были сделаны фотографии барельефов, выполненных по собственным эскизам, самостоятельно

10.ПЛАН ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА

Разработка концепции проекта	сентябрь 2019
Изучение Красной книги	сентябрь 2019
Проектирование, разработка концепции игры	октябрь 2019
Изготовление пробных экземпляров из пластилина	октябрь 2019
Анализ материала, выбор наиболее узнаваемых редких животных и создание эскизов, калек	октябрь-ноябрь 2019
Анализ существующих игр и сравнение с предлагаемым в проекте решением	сентябрь-октябрь 2019
Создание элементов игры из пластичной массы	ноябрь-декабрь 2019
Анализ красителей, окраска	декабрь 2019
Создание игровых полей, разработка правил	декабрь 2019- январь 2020
Оформление записки	декабрь 2019
Апробация игры в дошкольном учреждении и начальной школе	январь 2020

11. ДОСТУПНЫЕ РЕСУРСЫ

Различные электронные издания, электронные библиотеки lib.ru, royallib.com;

Государственный Дарвиновский музей, г. Москва

12. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРИТЕРИЕВ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Успешность реализованного проектного замысла оценивается по следующим параметрам:

1. Изучена Красная книга и, на основании социологического опроса, сделан выбор животных для изготовления детской игры
2. На основе анализа выбран наилучший материал для игровых пластин
3. Выполнены игровые пластины в виде барельефов, что сделано впервые, и решает важную задачу по развитию тактильной памяти у детей

4. Пластины и игровые поля получились яркие, привлекающие внимание детей, одним набором можно играть в несколько игр, развивающих разные навыки.
5. Использование игры с тематикой «По страницам Красной книги России» в детских садах и начальной школе решает важную социальную задачу: воспитание поколения с «экологическим сознанием»
6. Выполнена записка, где систематизированы все этапы проведенной работы

13. МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЕКТА

Для создания проекта были необходимы следующие средства:

Пластичная масса для лепки «Cernit Doll» 4*500гр	4000р
Стеки для лепки, 4*200	800р
Бумага формата А3 для игрового поля	100р
Фанера для изготовления коробки	600р
Изготовление трафаретов	2500р
Акриловые краски для росписи готовых пластин	1000р
Ламинирование	1500р
Итого материальная база проекта составляет	10500р

14. ИСТОРИЯ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ. РЕАЛИЗАЦИЯ ПЛАНА ПРОЕКТА

С пятого класса в нашей школе преподается предмет «Скульптура». С начала года мы занимались изготовлением барельефов из скульптурного пластилина. Это натолкнуло нас на мысль сделать проект в этой технике.

Выбрать тему проекта нам помог запрос из детского сада №1684 на изготовление игровых пособий. Мы сходили в детский сад, пообщались с директором и выяснили основные требования к игровому пособию:

1. Наличие методических рекомендаций для воспитателей
2. Прочность элементов игры

3. Возможность мыть и протирать элементы игры для соблюдения санитарных норм
4. Материал игры не должен быть токсичным

Решено было изготовить игру на актуальную тему в технике барельефа. Мы решили выбрать такое направление, которое будет интересно и нам, и детям-дошкольникам, для которых предназначено игровое пособие. Решено было разрабатывать игру на тему «По страницам Красной книги России». Для сбора материала мы изучили Красную книгу России и Красную книгу мира. Редких животных оказалось очень много, решено было сделать выбор при помощи нашей целевой аудитории. Проведя интервью у 125 детей, мы выбрали 24 животных разных видов. Мы выбрали такое количество из-за ограниченного времени для реализации проекта. Но проект можно будет продолжить. Добавление игрового комплекта новыми пластинами входит в наши планы по продолжению проекта в дальнейшем.

Были выбраны следующие животные:

Животные леса
Манул
Енот
Зубр
Животные степи
Тарбаган (монгольский сурок)
Даурский еж
Дзерен (степная антилопа)
Птицы
Стерх (белый журавль)
Белая чайка
Беркут
Животные пресных водоемов
Русская выхухоль
Озерный дельфин
Байкальская нерпа

Животные Севера
Северный олень
Белый медведь
Заяц-беляк
Животные гор
Архар (горный баран)
Красный волк
Ирбис (снежный барс)
Рыбы
Хариус
Лещ черный амурский
Сибирский осетр
Животные моря
Нарвал
Серый кит
Морж

Мы сделали зарисовки животных и пробные барельефы из скульптурного пластилина. Мы выбрали два пробных размера: 10*10 и 10*15.

Решено было делать игровые пластины более большими (10*15), так как моторика маленьких детей недостаточно развита, крупные игрушки ими лучше воспринимаются. Также этот размер был выбран из-за удобства составления композиции и расположения на игровом поле, которое предполагается выполнить на стандартном формате А4 (20*30см), который удобно распечатать. Таких пластин можно разместить на листе от двух до четырех, в зависимости от количества играющих детей.

Далее была выбрана пластичная масса, отвечающая требованиям:

1. Легкость (вес)
2. Пластичность, облегчающая лепку для детских рук
3. Не токсичность, гигиеничность
4. Прочность после застывания
5. Срок застывания, достаточный, чтобы выполнить изделие
6. Цена

Мы проанализировали имеющиеся в магазинах массы для лепки, их характеристики представлены в таблице 2.

Таблица 2

№	Название материала	Особенности	Плюсы	Минусы
1	**КЕРАпласт**, производитель «Кохинор», Чехия	Керамическая масса для моделирования, застывающая на воздухе	1. Низкая цена (1 кг стоит 300р) 2. Легко лепится 3. Мягкая	1. При долгом процессе лепки затвердевает, крошится 2. Липнет к рукам 3. Невозможно сделать мелкие детали 4. Когда изделие застывает, появляются трещины 5. Изделие хрупкое
2.	**DAS**, производитель Fila, Италия	Керамическая масса для моделирования, застывающая на воздухе	Низкая цена (1 кг стоит 350р) 2. Легко лепится 3. Мягкая	1.При долгом процессе лепки затвердевает, крошится 2.Когда изделие застывает, появляются трещины 4. Изделие хрупкое 5. Имеет сильный запах
3.	**DARWI,** Бельгия	Самозатвердевающая глина	1. Невысокая цена (400р. за 1 кг) 2. Мягкая, легко работать 3. Не липнет к рукам	1. Глина быстро твердеет, работать надо быстро 2. Невозможно исправить, переделать изделие из-за быстрого высыхания 3. Изделие не устойчиво к падениям

Продолжение таблицы 2

4.	**CLAYCRAFT ™ by DECO,** Япония	Самозатвердевающая глина	1. Легко лепится 2. Не токсичная, натуральная 3. Легкая	1. Глина быстро твердеет, работать надо быстро 2. Невозможно исправить, переделать изделие из-за быстрого высыхания 3. Изделие не устойчиво к падениям 4. Боится воды
5.	**Skulpey Original**, США	Полимерная глина, требуется запекание в духовке	1. Очень мягкая 2. Не затвердевает до запекания	1. Высокая цена (1200р за 800гр) 2. Из-за мягкости трудно лепить мелкие детали 3. Хрупкая 4. Готовое изделие ломкое
6.	**FIMO Professional**, STAEDTLER, Германия	Полимерная глина, требуется запекание в духовке	1. Не затвердевает до выпекания 2. Не липнет к рукам 3. Есть разные цвета 4. Прочная после выпекания	1. Очень высокая цена (85г. – 250р) 2. Пластика очень жесткая, трудно и долго размягчается 3. Чувствительно к падению 4. Меняет цвет при перегреве
7.	**FIMO KIDS**, STAEDTLER, Германия	Полимерная глина, требуется запекание в духовке	1. Не затвердевает до выпекания 2. Есть разные цвета 3. Нет запаха 4. Мягкая	1. Очень высокая цена (42г. – 145р) 2. Изделие чувствительно к падению
8.	**CERNIT**, Бельгия	Полимерная глина, требуется запекание в духовке	1. Не затвердевает до выпекания 2. Есть разные цвета 3. Нет запаха 4. После запекания имеет фактуру пластика – прочная и гибкая	1.Высокая цена (500г. – 700р) 2. Жесткая
9.	**CERNIT DOLL** , Бельгия	Полимерная глина, требуется запекание в духовке	1. Не затвердевает до выпекания 2. Есть разные цвета 3. Нет запаха 4. Самая прочная из всех полимерных глин (прошла испытание на ломку, скручивание и удар)	1. Высокая цена (500г. – 1000р.) 2. Жесткая, долго разминается

Для выполнения барельефов была выбрана полимерная глина CERNIT DOLL из-за своих прочностных качеств. Она трудно и долго разминается, но затем лепится легко, можно выполнить мелкие детали. Масса не засыхает на воздухе, что важно при внесении изменений и правок. Игровые плитки было решено делать из белой пластичной массы с последующей

покраской, чтобы избежать однотонных декоративных цветов, имеющихся в палитре, достигнув более натуральной цветовой гаммы. Барельефы делались по следующей технологии:

1. Создание наброска
2. Перенесение наброска на кальку
3. Создание контура на пластине с нанесенным фоном
4. Послойное наращивание объема

Готовые барельефы были запечены в духовке при температуре 130 градусов и наклеены на жесткую основу (см. рисунок 1)

Рис. 1

Затем барельефы были окрашены акриловыми красками и покрыты лаком. Покрытие лаком необходимо для использования в детском саду, так как игрушки необходимо регулярно обрабатывать в целях гигиены водным раствором. Готовые игровые пластины представлены на рисунках 2-27.

Рис.2

Рис. 3

Рис.4

Рис.5

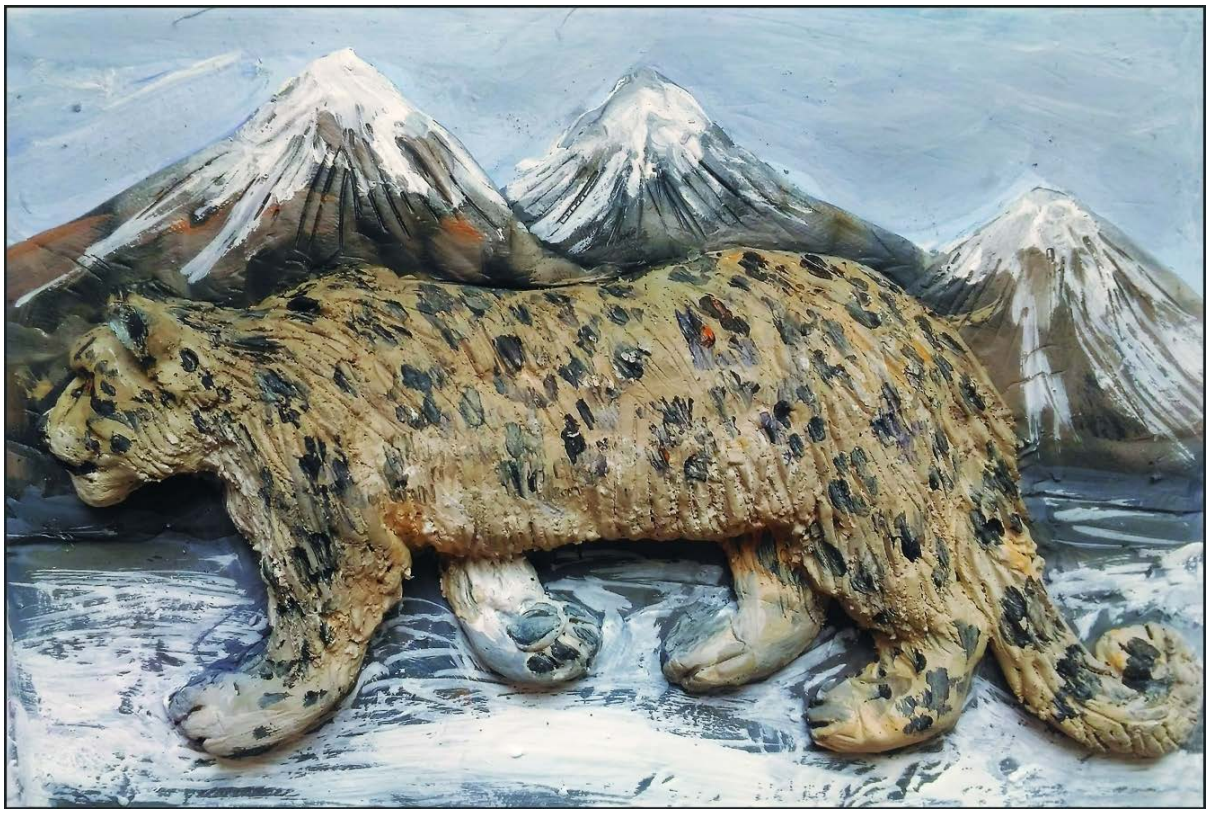


Рис. 6

Рис. 7

Рис. 8

Рис. 9

Рис. 10

Рис. 11

Рис. 12

Рис. 13

Рис. 14

Рис. 15

Рис. 16

Рис. 17

Рис. 18

Рис. 19

Рис. 20

Рис. 21

Рис. 22

Рис. 23

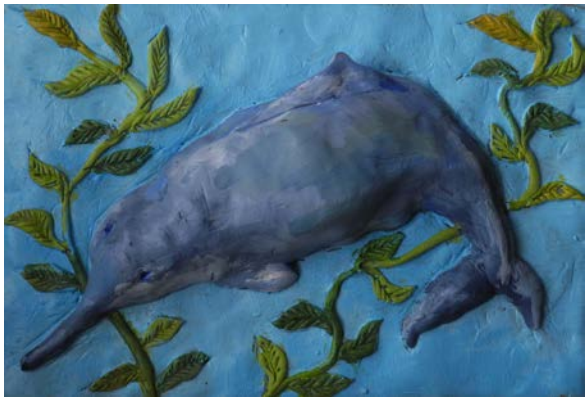


Рис. 24

Рис. 25

Рис. 26

Рис. 27

Готовые барельефы были сфотографированы. Фотографии были использованы для создания игровых полей в программе Photoshop (см. 28-33). Для разных видов лото были сделаны 2 вида игровых полей:

1. Классическое лото – животные были сгруппированы произвольно. На игровых полях размещены фотографии игровых пластин. Ребенок должен узнать животное, когда ведущий называет его, забрать плитку и расположить в своем поле.

Рис. 28

Рис. 29

Рис. 30

Рис. 31

Рис. 32

Рис. 33

2. Лото – ареал обитания. Игровые поля изображают ареал обитания животных (использованы собственные акварельные пейзажи) и надпись: поле, лес, горы, тундра, река, море (пример: рис. 34-35).

Рис. 34

Рис. 35

Следующим этапом были сделаны векторные изображения по готовым «калькам» в программе CorelDRAW. По векторным изображениям изготовлены трафареты, дополняющие возможности настольной игры. Тра-

фареты выполнены по просьбе заказчика. Так как в игре участвуют 12 детей, остальная часть группы детского сада может воспринимать на слух информацию о животных и рисовать их, используя трафареты. Потом группы могут меняться. Следующим этапом были созданы методические рекомендации и «карточек-шпаргалок» для ведущих (воспитателей) (Примеры см. рис. 36-39), а также описаны Правила игры (см. Приложение 1).

СИБИРСКИЙ ОСЕТР

Сиби́рский осётр – пресноводная рыба. Обитает в реках Сибири (Обь, Колыма, Иртыш, Катунь и других), а также в сибирских озерах (Телецкое озеро, Байкал). Питается сибирский осётр ракообразными, личинками насекомых, моллюсками, рыбой, червями. Осетр держится преимущественно у дна водоема. Предельный возраст сибирского осетра — 60 лет. Средняя масса осетра 15-20 кг, но есть и очень крупные особи длиной до 2 м, а массой до 210 кг.

Царство: Животные Класс: Лучеперые рыбы
Отряд: Осетрообразные Семейство: Осетровые

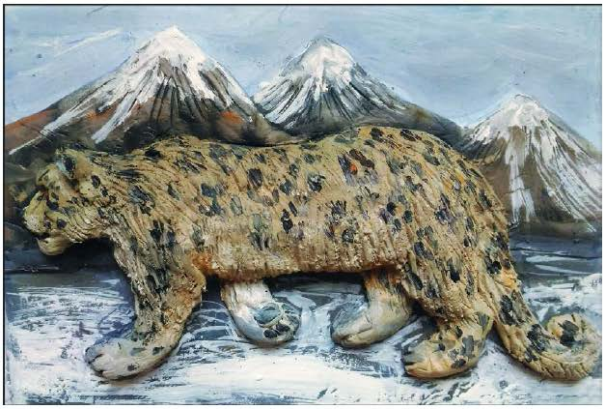
Рис. 36

БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Белый медведь — самый крупный представитель семейства медвежьих и отряда хищных, второй по величине сухопутный хищник планеты. Его длина достигает 3 м, масса до 1 т. Обычно самцы весят 450—500 кг. Самые мелкие медведи водятся на Шпицбергене, самые крупные — в Беринговом море. Обитает на дрейфующих морских льдах, где охотится на кольчатую нерпу, морского зайца, моржа и других морских животных. Продолжительность жизни — максимум 25—30 лет.

Царство: Животные Класс: Млекопитающие
Отряд: Хищные Семейство: Медвежьи

Рис. 37



ИРБИС (СНЕЖНЫЙ БАРС)

Крупное хищное млекопитающее семейства кошачьих, обитающее в горах Центральной Азии. В России встречается в горах Алтая и в Саянах. Достигает вместе с хвостом длины 200—230 см, имеет массу до 55 кг. Окраска меха светлая дымчато-серая с кольцеобразными и сплошными тёмными пятнам. Хищник охотится обычно на крупную добычу, соответствующую его размерам, или более крупную. В России основной пищей снежному барсу служат горный козёл, марал, косуля, аргали, северный олень. Снежные барсы охотятся в одиночку.

Царство: Животные Класс: Млекопитающие
Отряд: Хищные Семейство: Кошачьи

Рис. 38

АРХАР (ГОРНЫЙ БАРАН)

Архар - самый крупный представитель диких баранов. Его длина 1-2 м, высота в холке до 1м 20см, а вес 65-180 кг. Имеет длинные рога, закрученные в спираль. Обитает в горных районах Азии, Южной Сибири. Предпочитает открытые пространства — склоны гор, предгорья со скалами, альпийские луга, скалистые ущелья, каменистые возвышенности. Архары живут группами до 100 животных. Продолжительность жизни 10—13 лет. Питаются исключительной растительной пищей, в основном это трава, клевер, шиповник, смородина.

Царство: Животные Класс: Млекопитающие

Отряд: Парнокопытные Семейство: Полорогие

Рис. 39

«Карточек-шпаргалок» выполнено 24 штуки, они полностью соответствуют игровым пластинам. Чтобы они служили дольше, карточки ламинированы в прозрачную пленку. На карточках приведена справочная информация о животных.

АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ РЕШЕНИЙ (АНАЛОГОВ) И ИХ СРАВНЕНИЕ С ПРЕДЛАГАЕМЫМ В ПРОЕКТЕ РЕШЕНИЕМ (Табл.3)

Таблица 3

№	Существующие аналоги	Особенности	Плюсы	Минусы
1	Настольная игра-лото « Красная книга Кузбасса»	Растения и животные Кемеровской области Для старших дошкольников и детей начальной школы	1. Красочные	1. Существует в электронном виде 2. Тематика ограничена одним регионом 3. При распечатке карточки будут быстро приходить в негодность 4. Не развивают тактильную память
2	Экологическое лото «Красная книга Рязанской области»	Животные отдельного региона Содержат текст, игра предназначена для младших школьников	1. Много игровых карточек	1. Не продается в магазинах, существует в электронном виде 2.Быстрый износ распечатанных карточек 3.Все растения на картинках похожи одно на другое 4.Не развивают тактильную память
3	Растения Красной книги Татарстана	Растения одного региона Содержат текст Для детей младшей школы	1.Большое количество игровых карточек	1.Неяркие картинки 2. Игра выполнена на бумажном носителе 3. Не развивают тактильную память

Продолжение таблицы 3

4	Лото «Люби и знай свой край. Красная книга Волгоградской области»	Представлен один регион Для детей более старшего возраста6-12 лет	1. Можно купить в интернет-магазине	1.Фишки выполнены на бумажном носителе 2.Не развивают тактильную память
5	Экологическое лото «Твои соседи по планете»	Для детей старшего возраста. В виде опросника (вопросы в конвертах)	1. Развивает смысловую и слуховую память	1.Не содержит визуального материала 2. Не подходит для детей-дошкольников
6	Экологическое лото «Красная книга»	По Красной книге РФ. Для возраста 10-17 лет	1. Большой игровой комплект (96 карточек)	1.На бумажном носителе 2.Не подходит для детей младшего возраста
7	Ихтиологическое лото «Рыбы, занесенные в Красную книгу РФ»	Настольная игра на тему «Рыбы» Для детей от 7 лет	1.Обширная информация по теме «Рыбы Красной книги»	1.Существует в электронном виде, при распечатке будет быстро изнашиваться 2. Для детей старшего возраста

В результате сравнения с существующими аналогами, мы обнаружили, что наше игровое пособие уникально. Существующие настольные игры на эту тему предназначены для детей более старшего возраста, содержат текст, выполнены на бумажном носителе. Лото для детей-дошкольников, развивающие тактильную память, до нас никто не разрабатывал.

15. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА

Проделанная нами работа имеет важное социальное и практическое значение. Изготовленная нами настольная игра была с интересом воспринята детьми-дошкольниками и учениками младшей школы. Экологическое лото выполняет важную задачу воспитания «экологического сознания» у будущего поколения, развивает все виды памяти, в том числе и тактильную. Игра необходима для усвоения в игровой форме материала по предмету «Окружающий мир» в детском саду и начальной школе.

16. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ И РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОЕКТА

В результате проектной работы выполнены все поставленные задачи, цель достигнута. Самостоятельно, по собственным разработкам и наброскам, изготовлена настольная игра для детей-дошкольников на тему «По страницам Красной книги России», решающая важные социальные задачи.

17. СОБСТВЕННАЯ ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА И ОЦЕНКА ПЕРСПЕКТИВ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТА.

Мы считаем наш проект удачным, так как все задачи выполнены, цель достигнута. Результатом проекта явилось создание развивающей настольной игры для дошкольников, не имеющей аналогов, актуальной, интересной и красивой.

Нам бы хотелось в дальнейшем продолжить работу над проектом, создав дополнительные игровые пластинки с животными из Красной книги России.

18.СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Красная книга. Статья из Википедии. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0
2. Красная книга Российской Федерации. Электронное издание. http://redbookrf.ru/
3. Животные Красной книги. Образовательный ресурс. https://www.sites.google.com/site/mirzivotnyhkg/zivotnye-krasnoj-knigi
4. Международная Красная книга. https://cicon.ru/krasnaya-kniga-mira.html
5. Скалдина О.В., Слиж Е.А. Красная книга. Изд.: Эксмо, Москва. 2017. – с. 480

6. Матюгин, Игорь Юрьевич. Тактильная память / И. Ю. Матюгин. - М.: НВК "Центр Эйдос", 1991. - 61 с.

7. Осязательная или тактильная память: развиваем у ребенка. Источник: https://mozgius.ru/psihologiya/razvitie/taktilnaya-pamyat.html Мозгиус - журнал о головном мозге.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Настольная игра «По страницам Красной книги России» - игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста, способствующее развитию следующих знаний и навыков:

1. Понятие о Красной книге России, о видах животных, которым угрожает вымирание
2. Знакомство и изучение животных, занесенных в Красную книгу России
3. Приобретение начальных знаний по курсу «Биология». Объяснение понятий классификации «класс», «отряд», «семейство» в биологии
4. Развитие и тренировка различных видов памяти

Для игрового пособия выбрана актуальная тематика: создание настольной игры по материалам Красной книги. Такая игра сформирует «экологическое сознание» у детей, приучит с детства беречь природу.

Новизна игрового пособия состоит в исполнении игры «лото» в виде барельефов, техники, не применяемой раньше для игр этого типа, расширяющей возможности игры, развивающей тактильную память, что положительно сказывается на развитии умственных способностей детей.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ:

24 барельефа с изображением животных

24 «карточки-шпаргалки» с информацией о животных

6 игровых полей с изображением животных (комплект можно дополнить вторым комплектом игровых полей)

Методические разработки – правила игры

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. Количество игроков: игроков может быть от двух до шести (по максимальному количеству игровых полей).

Также возможен вариант игры с 12 играющими, если мы имеем двойной комплект игровых полей (с повторяющимися животными)

2. Ведущий знакомит детей с животными, показывая плитку с изображением и зачитывая или рассказывая краткую информацию, приведенную на обратной стороне «карточки-шпаргалки»

3. Затем начинается игра в «лото».

1 вариант:

Ведущий показывает барельеф, называет животное.

6 игроков: Игрок, на игровом поле которого есть такое животное, забирает плитку.

12 игроков: игрок, на игровом поле которого есть такое животное, который первым поднял руку, забирает плитку. Если оба игрока подняли руки одновременно, то одному отдается барельеф, другому – «карточка-шпаргалка»

Когда один из игроков первым заполнит игровое поле – игра будет окончена.

2 вариант:

Ведущий называет признаки животного. Тот игрок, который первым угадал, имеет право забрать плитку. Если на его поле есть такое животное, то он размещает плитку на игровом поле. Если на его поле нет этого животного, то ведущий оставляет плитку у себя. Он может еще раз задать вопрос про это животное, назвав другие его характеристики.

Когда один из игроков первым заполнит игровое поле – игра будет окончена.

Победитель может быть только один.

3 вариант:

Игроки получают игровые поля с ариалами обитания животных: степь, лес, море (соленый водоем), озеро, река (пресный водоем), арктические пустыни.

Животные леса	**Животные Севера**
Манул	Северный олень
Енот	Белый медведь
Зубр	Заяц-беляк
Животные степи	**Животные гор**
Тарбаган (монгольский сурок)	Архар (горный баран)
Даурский еж	Красный волк
Дзерен (степная антилопа)	Ирбис (снежный барс)
Птицы	**Рыбы**
Стерх (белый журавль)	Хариус
Белая чайка	Лещ черный амурский
Беркут	Сибирский осетр
Животные пресных водоемов	**Животные моря**
Русская выхухоль	Нарвал
Озерный дельфин	Серый кит
Байкальская нерпа	Морж

Ведущий показывает плитку с изображением животного. Игроки должны расположить животных в места их обитания:

Лес:

Манул

Енот

Зубр

Арктические пустыни:

Северный олень

Белый медведь

Заяц-беляк

Нарвал

Морж

Стерх (белый журавль)

Белая чайка

Моря (соленые водоемы)

Нарвал

Серый кит

Морж

Реки, озера (пресные водоемы)

Русская выхухоль

Озерный дельфин

Байкальская нерпа

Хариус

Лещ черный амурский

Сибирский осетр

Степь

Тарбаган (монгольский сурок)

Даурский еж

Дзерен (степная антилопа)

Беркут

Горы

Архар (горный баран)

Красный волк

Ирбис (снежный барс)

Игрок, первым заполнивший ареал обитания, выигрывает. Победитель может быть только один.

Также с этим игровым комплектом возможна игра **«Угадайка»**

Игрок с закрытыми глазами достает из коробки плитку. И, ощупывая барельеф пальцами, пытается определить, какое животное перед ним.

В игре может участвовать по очереди 6-12 детей. За каждое угаданное животное ребенок получает призовое очко. Выигрывает тот, кто правильно определил на ощупь большее количество животных. Победителей может быть несколько.

ОТЗЫВ

На проектную работу по теме:

«Развивающая игра «По страницам Красной книги России» для детей подготовительной группы детского сада №1684», выполненную учениками 5 «З» класса ГБОУ «Многопрофильная школа № 1955» Горелкиным Гордеем и Мурашко Купавой

Команда пятиклассников, Горелкин Гордей и Мурашко Купава, выполнили проектную работу на тему: «Развивающая игра «По страницам Красной книги России» для детей подготовительной группы детского сада №1684». Работа была выполнена в рамках программы сотрудничества между школами и детскими садами. Игровое пособие разрабатывалось по непосредственному заказу детского сада № 1684, в лице его директора, Грачевой Ольги Игоревны.

Ребята обсудили идею своего проекта с заказчиком, получили конкретные пожелания и рекомендации, которым должна соответствовать будущая «Игра». В результате проекта было выполнено: выбор актуальной темы игрового пособия; разработка концепта игры, выгодно отличающегося от аналогов, представленных сегодня на рынке; ознакомление с «Красной книгой России»; разработка правил игры и методических рекомендаций; самостоятельное изготовление игровых плиток «от эскиза – до готового изделия» из полимерной глины; изготовление игровых полей; итоговое составление записки и презентации.

При выполнении проекта Гордей и Купава проявили самостоятельность, показали отличные знания и умения, полученные на уроках по предметам «Изобразительное искусство» и «Скульптура». Проектная работа выполнена качественно, с учетом требований к содержанию и оформлению проектных работ. Продукт проекта продуман, обладает актуальностью и новизной, выполнен с учетом рекомендаций заказчика.

Научный руководитель Розанова Мария Евгеньевна