



Навчальні проекти

1. Тема: **«Україна і Африка».**

Навчальний предмет, розділ: *Географія материків і океанів. Африка.*

Мета: *дослідити зв'язки України з країнами Африки.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми для роботи в Інтернеті, редактор карт знань.*

Форма подання результатів проекту: *карта знань зв'язків України з країнами Африки.*

2. Тема: **«Африка і Австралія, спільне і відмінне».**

Навчальний предмет, розділ: *Географія материків і океанів. Африка. Австралія та Океанія.*

Мета: *скласти порівняльну характеристику двох континентів Африки і Австралії за географічним положенням і природними зонами.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми для роботи в Інтернеті, текстовик процесор.*

Форма подання результатів проекту: *текстовий документ.*

3. Тема: **«Раз, два, три, чотири, п'ять. Зараз я іду шукать!» (Майстерність маскування).**

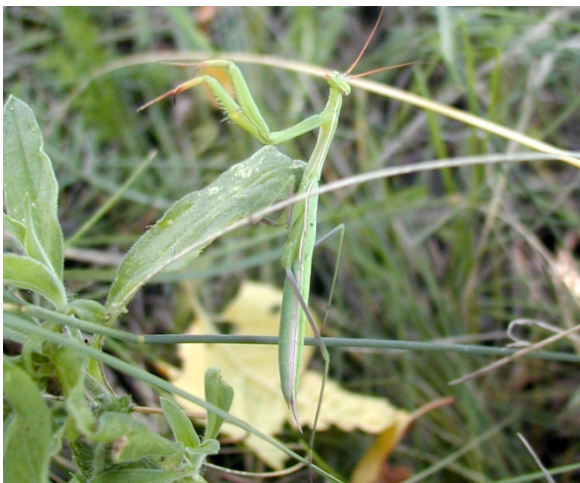
Навчальний предмет, розділ: *Біологія. Процеси життєдіяльності тварин.*

Мета: *дослідити наявність засобів маскування у тварин нашої місцевості.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми для перегляду та редагування фотографій, редактор презентацій.*

Форма подання результатів проекту: *презентація з фотографіями тварин та описом засобів маскування.*

Приклади фотографій тварин подано на рисунках:



4. Тема: «**Птахи нашої місцевості**».

Навчальний предмет, розділ: *Біологія. Різноманітність тварин.*

Мета: *скласти міні-довідник птахів нашої місцевості.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми для перегляду та редагування фотографій, текстовий процесор.*

Форма подання результатів проекту: *текстовий документ з фотографіями й описами птахів.*

Приклади фотографій тварин подано на рисунках.

Доповніть перелік фотографій власними або з Інтернету.



5. Тема: **«Як захистити тварин?»**.

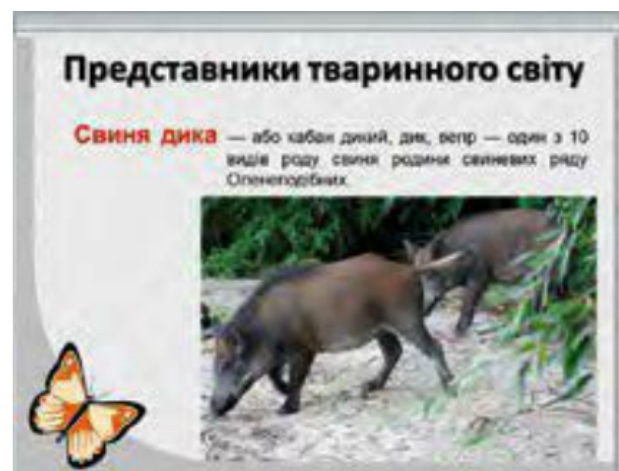
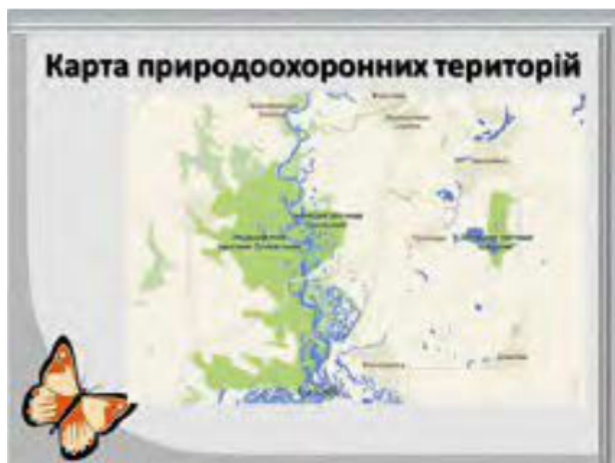
Навчальний предмет, розділ: Біологія. *Організми і середовище Існування.*

Мета: *розробити довідник з природоохорони території нашої місцевості.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати и проекти: *програми для роботи в Інтернеті, програми перегляду та редагування фотографій, текстовий процесор.*

Форма подання результатів проекту: *текстовий документ або презентація з картами та описами природоохоронних територій регіону.*

Приклади слайдів презентації про один з природоохоронних заказників подано на рисунку.



6. Тема: «**Південна Америка – унікальність природи**».

Навчальний предмет, розділ: *Географія материків і океанів. Південна Америка.*

Мета: *скласти карту розміщення об'єктів природної спадщини ЮНЕСКО в Південній Америці.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати а проекті: *програми опрацювання графічних зображень, текстовий процесор.*

Форма подання результатів проекту: *графічне зображення карти з позначеними об'єктами природної спадщини ЮНЕСКО.*



7. Тема: **«Сім нових чудес світу».**

Навчальний предмет, розділ: *Географія материків і океанів.*

Мета: *підготувати презентацію для ознайомлення учнів класу з результатами проекту з визначення найвеличніших чудес світу сьогодення (New 7 Wonders of the World).*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми роботи з Інтернетом, програми опрацювання графічних зображень, редактор презентацій.*

Форма подання результатів проекту: *презентація з відомостями про сам проект та його результати – сім нових чудес світу.*

8. Тема: **«Краса, що застигла в камені».**

Навчальний предмет, розділ: *Образотворче мистецтво. Мистецтво в нашому житті.*

Мета: *дослідити архітектурні стилі будівель у нашому місті (районі).*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми опрацювання графічних зображень, редактор презентацій.*

Форма подання результатів проекту: *комп'ютерна презентація з ілюстраціями будівель різних архітектурних стилів.*

9. Тема: **«Шевченко Т.Г. біля нас».**

Навчальний предмет» розділ: *Образотворче мистецтво. Мистецтво в нашому житті.*

Мета: *дослідити архітектурні пам'ятники України, пов'язані з життям і творчістю Т.Г. Шевченка.*



Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми опрацювання графічних зображень, редактор презентацій, програми для роботи в Інтернеті.*

Форма подання результатів проекту: *комп'ютерна презентація з ілюстраціями та описом архітектурних пам'яток, пов'язаних з життям і творчістю Т.Т. Шевченка, що збереглися на території України.*

10. Тема: **«Іграшки наших бабусь і дідусів».**

Навчальний предмет, розділ: *Образотворче мистецтво. Мистецтво в нашому житті.*

Мета: *дослідити види ужиткового мистецтва, що знайшли своє відображення в іграшках першої половини ХХ століття.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми роботи в Інтернеті, програми опрацювання графічних зображень, текстовий процесор.*

Форма подання результатів проекту: *текстовий документ з фотографіями та описами дитячих Іграшок зазначеного періоду.*

11. Тема: **«Сучасність і традиції».**

Навчальний предмет, розділ: *Образотворче мистецтво. Дизайн.*

Мета: *розробити ескіз одного з напрямків дизайну: середовища, побутових виробів, одягу, поліграфічних виробів з урахуванням традицій і сучасної моди.*

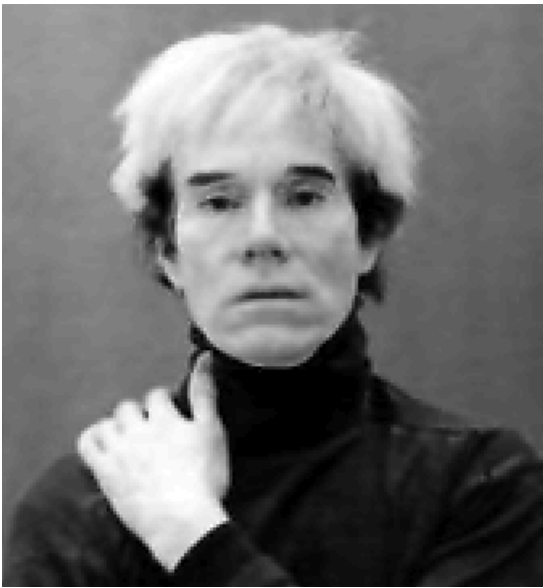
Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми роботи в Інтернеті, програми опрацювання графічних зображень.*

Форма подання результатів проекту: *графічне зображення.*

12. Тема: **«Енді Воргол (Андрій Варгола) і революція в арт-дизайні».**

Навчальний предмет, розділ: *Образотворче мистецтво. Дизайн.*

Мета: *дослідити вплив американського митця, українця за походженням, на розвиток сучасного мистецтва.*



Енді Воргол



Енді Воргол.

Портрет королеви Єлизавети II

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми роботи в Інтернеті, програми опрацювання графічних зображень, редактор презентацій.*
Форма подання результатів проекту: *комп'ютерна презентація з репродукціями робіт Енді Воргола і описом його творчості.*

13. Тема: «Університети Середньовіччя».

Навчальний предмет, розділ: *Всесвітня Історія. Матеріальний і духовний світ європейського Середньовіччя.*

Мета: *дослідити поширення університетів як освітніх центрів на території Європи в середні віки.*

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: *програми роботи в Інтернеті, програми опрацювання графічних зображень.*

Форма подання результатів проекту: *карта Європи з нанесеними місцями утворення університетів.*





Фрагмент карти розміщення перших університетів у Європі