



## 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.*

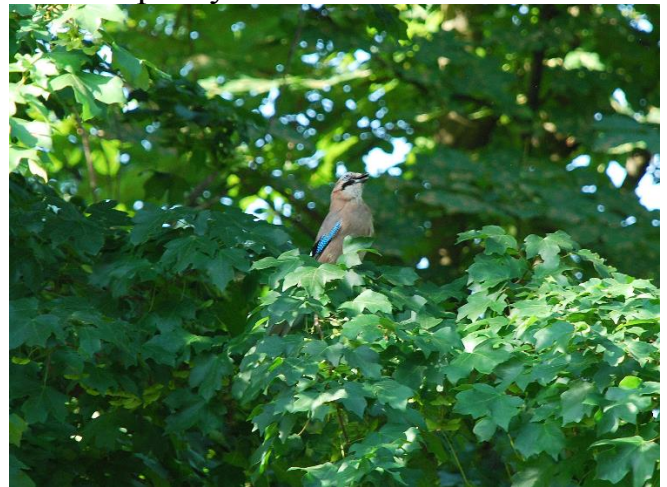
Мета: *скласти міні-довідник птахів нашої місцевості.*

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.*

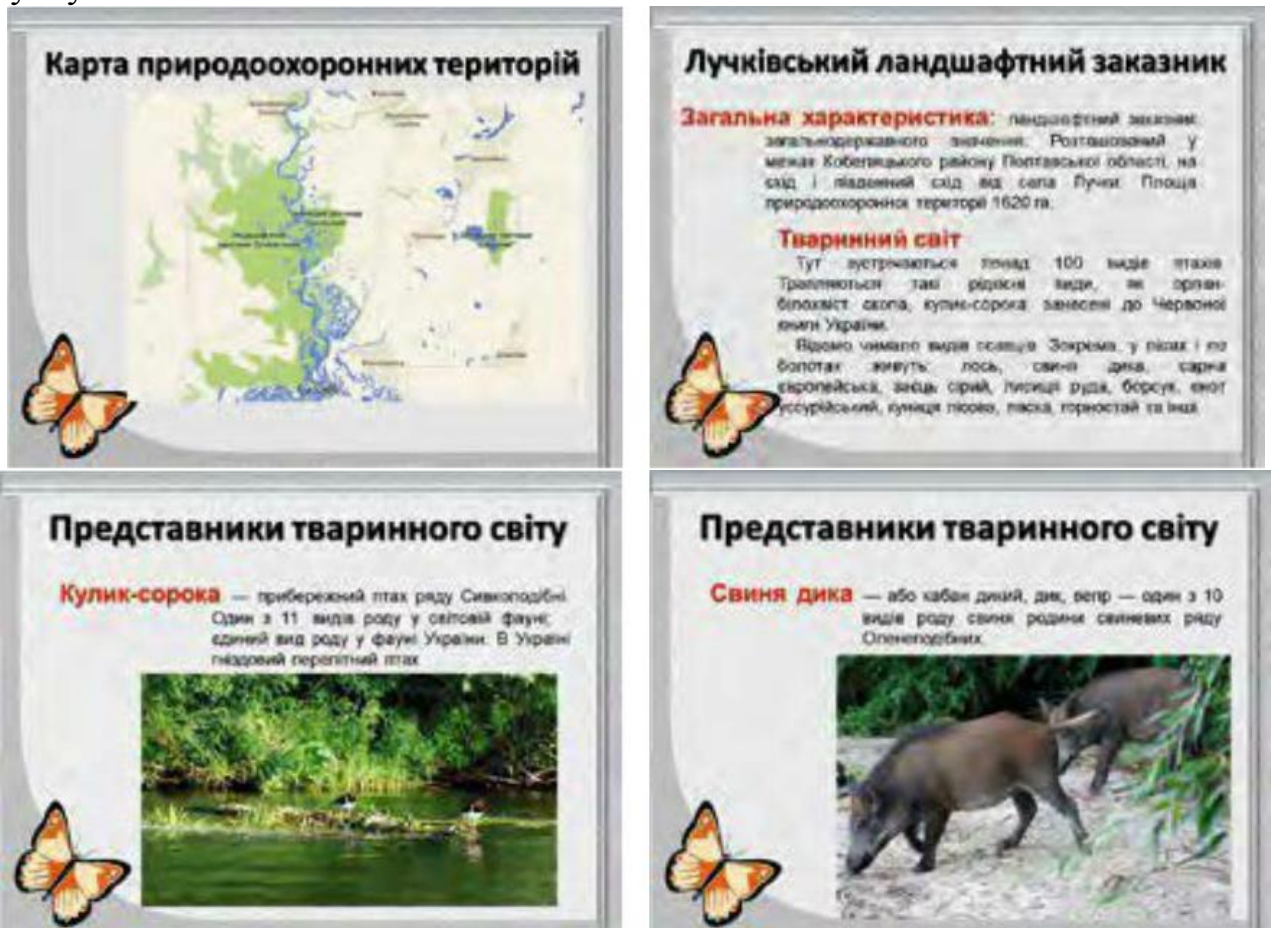


Мета: розробити довідник з природоохорони території нашої місцевості.

Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: 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 в 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 Інтернатом, 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.

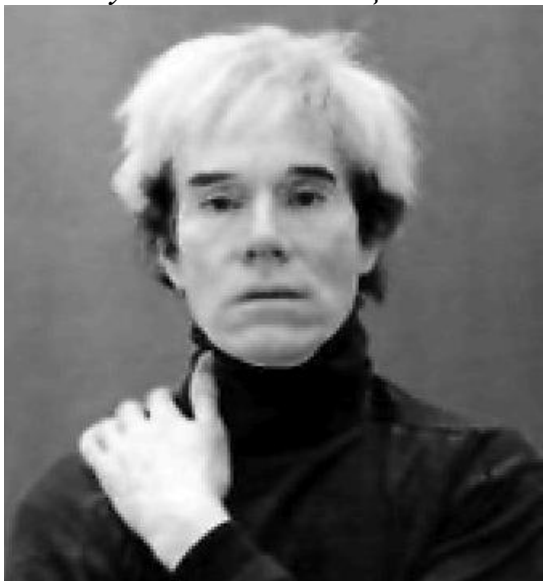
Комп'ютерні програми, що пропонується використати в проекті: програми роботи в Інтернеті, програми опрацювання графічних зображень.

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.



ЕндіВоргол



ЕндіВоргол.

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 ЕндіВоргола 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