

Сетевой проект " Тайны подземных миров " (окружающий мир, математика, информатика)

Цель проекта:

- составление карты полезных ископаемых своего края, области, региона;
- воспитание бережного отношения к природе и обучение экономно использовать богатства нашей планеты.

Проект посвящен изучению полезных ископаемых своего края, области, региона. Участвуя в проекте, ребята познакомятся со всем многообразием полезных ископаемых, узнают о способах их добычи и переработки, попытаются решить экологические проблемы своего края.

В ходе путешествия ученики будут искать ответы на вопросы:

Какие секреты древности хранятся в кладовых Земли?

Почему глина - сестра сапфира и рубина?

Какой камень, весом 1,5 тонны, удалось добыть?

Из какого полезного ископаемого изготавливались первые хирургические инструменты? и многие другие.

Сетевой учебный проект — это сетевое удалённое взаимодействие учащихся из разных регионов и стран.

Под сетевым проектом понимают совместную учебно-познавательную, исследовательскую, творческую или игровую деятельность учащихся-партнёров, организованную на основе компьютерной телекоммуникации, имеющую общую проблему, цель.

- * учащиеся обсуждают решение проблем в реальных условиях;
- * работа, в основном, проводится в Сети, она осмысленна и активна;
- * организация взаимодействия школьников полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы;
- * основным видом деятельности является работа с информацией на разных носителях, в том числе содержащейся в информационных ресурсах Интернета;
- * возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;
- * систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу и работу всей группы;
- * учащиеся приучаются выполнять разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей и т.д.).

В процессе работы над сетевым проектом учащиеся могут обмениваться опытом, мнениями, данными, информацией, методами решения проблемы, результатами собственных и совместных разработок.