
Сетевые образовательные проекты

Сетевой образовательный проект

Проектирование - это деятельность, под которой понимается в предельно сжатой характеристике промысливание того, что должно быть.

Сетевой образовательный проект — совместная учебно-познавательная, исследовательская, творческая или игровая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленные на достижение общего результата этой деятельности, организованная на основе компьютерной телекоммуникации.

Решение проблемы, заложенной в сетевом проекте, почти всегда требует привлечения интегрированного знания (знания из разных предметных областей).

Образовательные ценности сетевых проектов

- Повышение образовательной активности
(Е.Н.Ястребцева: «...реальный путь совершенствования не только ученика, но и учителя, который, будучи вовлеченным в проектную деятельность, вынужден постоянно учиться»)
- Развитие коммуникативных способностей
- Освоение информационных технологий

Сетевые проекты педагогически оправданны тогда, когда в проекте предусматривается:

- Сбор данных в разных странах, регионах, городах и сопоставление наблюдений за природой, физическими, социальными и др. явлениями;
- Сравнительное исследование или изучение событий, явлений, фактов, эффективности решения одной проблемы для выявления определенной тенденции, разработки предложений и принятия решения;
- Совместная познавательная, творческая или игровая деятельность.

Классификация сетевых проектов

Классификация может быть проведена по различным основаниям:

Доминирующий в проекте содержательный аспект:

литературное творчество, естественно-научные исследования, экологические, языковые (лингвистические), культурологические (страноведческие), географические, исторические, музыкальные, межпредметные;

Характер контактов (среди участников одной школы, класса, города, региона, страны, разных стран мира);

Использование различных сетевых возможностей (on-line проекты, off-line проекты)

...

Сетевые проекты

- **On-line проекты** (все участники проекта одновременно находятся в сети и выполняют задание основанное на взаимодействии всех участников проекта)
- **Off-line проекты** (участники работают над одним заданием, но временные рамки раздвинуты, и одновременного нахождения в сети не требуется; некоторые проекты могут проходить только с использованием электронной почты)

Примеры сетевых образовательных проектов

- [«Зоопарк»](#) (используя поисковые системы найти по описанию животное);
- [«Борьба змей»](#) (виртуальное сражение запрограммированных командами змей);
- [«Сто к одному»](#) (аналог известной передачи «100:1»);
- [Чемпионат по поиску в Интернет](#);
- [Биржа задач, Черные ящики, Авторская галерея](#);
- [Проект-форум «Три поросенка»](#);
- [Воронежские олимпиады и викторины](#);
- [«Пентаграмма мозга»](#) (сетевая реализация игры «Что? Где? Когда?»);
- [Российский @вгустовский интернет-педсовет](#);
- [Интернет-государство учителей](#).

Этапы разработки сетевой игры

- Составление сценария (сюжет известный или вымышленный).
- Выбор предметной области.
- Выбор темы.
- Определение целевой аудитории.
- Определение целей, задач.
- Описание игры.
- Регламент.
- Изюминка, лицо игры (элемент, присутствующий только в вашей игре).

Этапы проектирования

- Постановка целей
- Формулировка задач
- Функциональная схема проекта
- Положение
- Техническое задание
- Программная реализация
- Тестирование
- Внедрение в производство
- Обучение персонала
- Сопровождение

Техническое задание

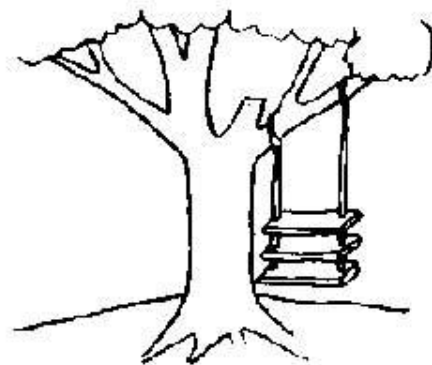
Техническое задание — это документ, регламентирующий требования заказчика к создаваемому или модернизируемому сайту

Техническое задание Техническое задание приложения Интернет-государства Учителей «Педсоветик»

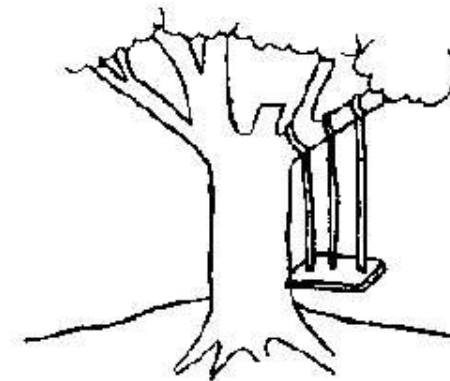
Этапы реализации технического задания

- Общая концепция создаваемого сайта;
- Описание веб-дизайна (подробно или концептуально);
- Обязательные встроенные функции (поиск, рассылка и т.д.);
- Необходимые средства обратной связи (конференции, опросы и т.д.);
- Требования к навигации;
- Описание допустимых технических средств;
- Описание алгоритма функционирования (при наличии программных компонентов);
- Описание интерфейсов администрирования;
- Требования к объемам загружаемых страниц;
- Требования по совместимости с различными браузерами;
- Специальные требования.

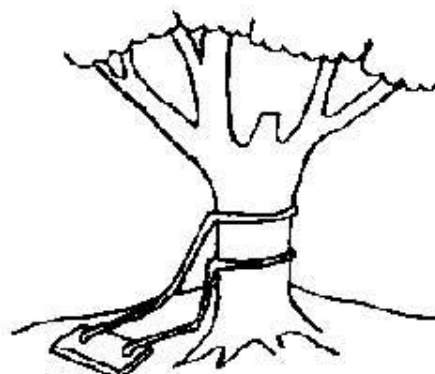
Желаем Вам,
чтобы данный
рисунок не стал
прообразом
Вашей
деятельности



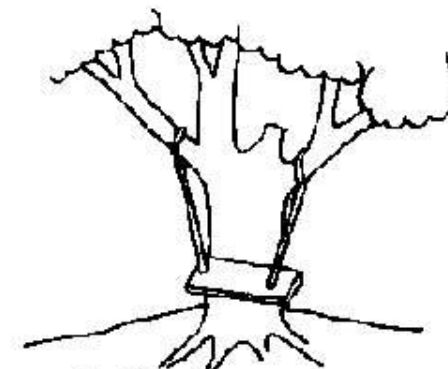
1. Как было предложено организатором разработки



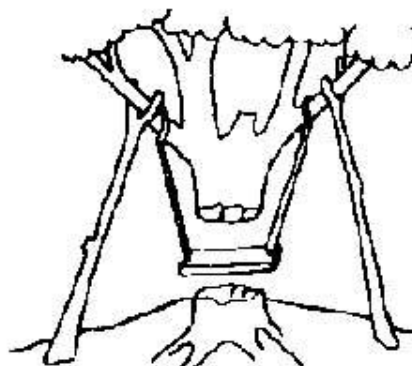
2. Как было описано в техническом задании



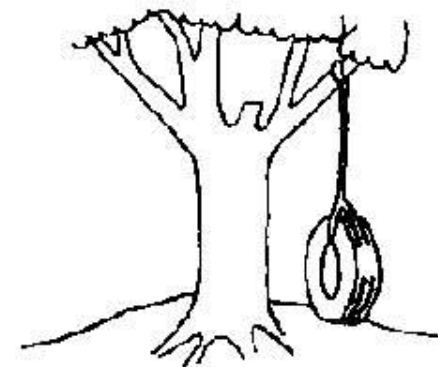
3. Как было спроектировано ведущим системным специалистом



4. Как было реализовано программистами



5. Как было внедрено



6. Чего хотел пользователь

Функциональная схема

