



Через метод проектов к межпредметной интеграции.

Выступление учителя информатики и ИКТ
Тополевой Н.И.

Интеграция

Межпредметные связи – это один из важнейших акцентов современного обучения в школе, которые позволяют составить целостную картину мира обучающемуся.

Одними из эффективных форм интеграции в школе – является **интегрированный урок и проектная деятельность.**

Пути реализации

Для успешного решения вопроса о создании системы интегрированных уроков необходима **планомерная работа всего коллектива ОУ.**

Для успешной реализации проектной деятельности на пересечении наук - необходимо **желание 2-х педагогов и обучающегося.**

Немного истории.

- **Метод проектов возник** во второй половине XIX века в США.
В его основе были идеи американского философа и педагога Д. Дьюи (1859-1952).
Американский педагог У.Х. Килпатрик заложил основы теории метода проектов.
- **В 1920-х годах в школах России** также использовался метод проектов как средство развития учащихся, но в 1930-е годы метод проектов постановлением ЦК ВКП(б) был признан вредным и ошибочным.
- **В настоящее время** проектное обучение вновь возрождается на новой научно-методической основе. Основы теории проектного обучения разработаны в трудах В.В. Рубцова, В.Д. Симоненко, Н.В. Матяш и других ученых России.

Что такое проект?

Проект - это вид самостоятельной, познавательной, деятельности учащихся, осуществляемой под руководством учителя, нацеленный на получение конкретного результата.

Проект - это метод обучения, который может быть использован в изучении любого предмета, может применяться на уроках и во внеклассной работе.

Деятельность по выполнению проектов **называется проектной**. Данная форма работы повышает интерес к предмету, реализует творческий потенциал, учит самостоятельности, достижению поставленной цели.

Результат - защита проектов на уроке или во внеурочное время – конкурс, конференция и т.д.

Классификация проектов:

1) *по доминирующей деятельности учащихся:*

Исследовательский - целью является выдвижение и проверка гипотезы.

Информационный - акцент на работу с информацией и презентацию продукта.

Практико-ориентированный нацелен на решение проблемы прикладного характера.

Творческий - проект, центром которого является творческий продукт .

Игровой - изначально определены лишь роли участников и правила игры.

2) *по содержанию:*

монопредметный,

межпредметный.

3) *по объему затраченного времени:*

Краткосрочные (от части урока до 4-х),

Среднесрочные (4 - 6 уроков),

Долгосрочные (полгода и более).

4) *по количеству участников проекта:*

индивидуальный,

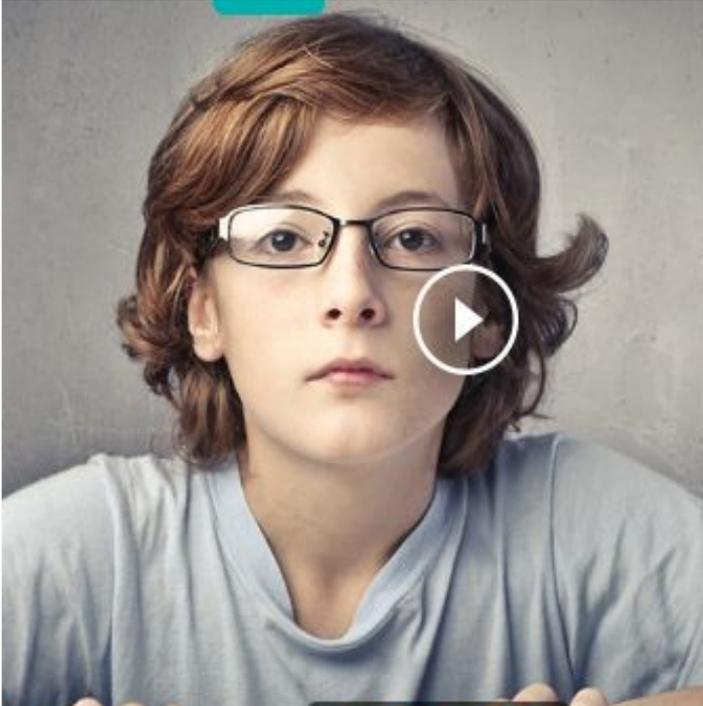
парный,

групповой

Проектный урок по информатике и ИКТ в 7 классе «Лего - зоопарк»



В рамках акции «Час кода в России». Проведен урок «Время кодить».



Час кода в России

Количество участников:

0 0 3 1 8 5 5 2

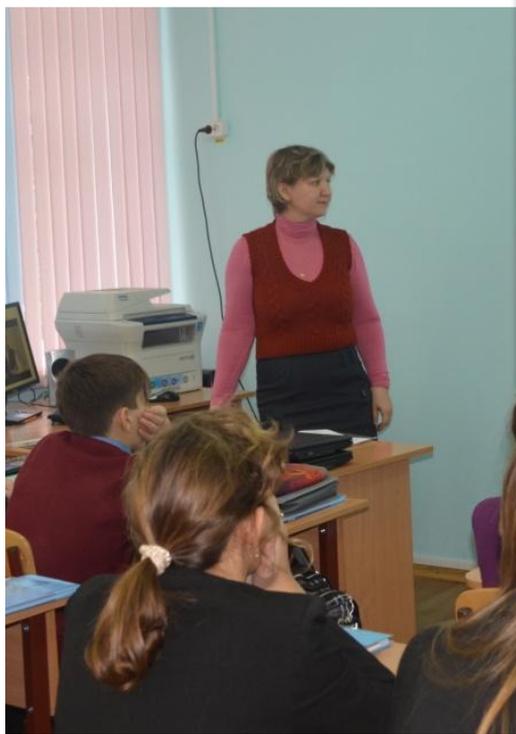
С 4 по 12 декабря 2014 года пройдет беспрецедентная акция #ЧасКода. В каждой российской школе пройдет уникальный урок, которого еще никогда не было и который изменит ваше представление о программировании.

Присоединяйтесь и станьте частью успешного будущего!

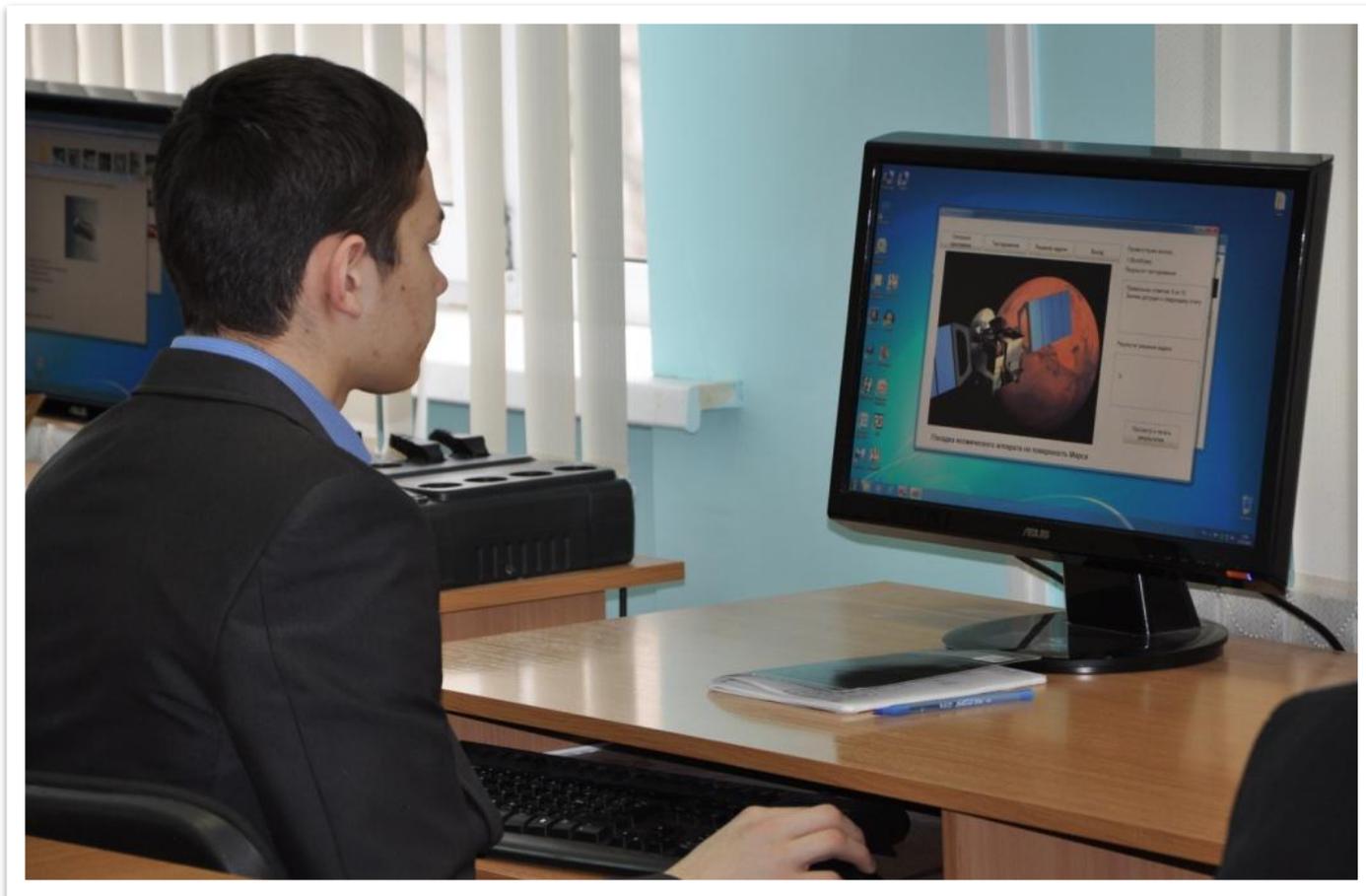
Выбери свой час кода

СIT the ROPE
Лабиринт Ам Няма

Миры KODU



Урок-исследование «посадка на Марс».



Урок-исследование «Липкий геккон»

