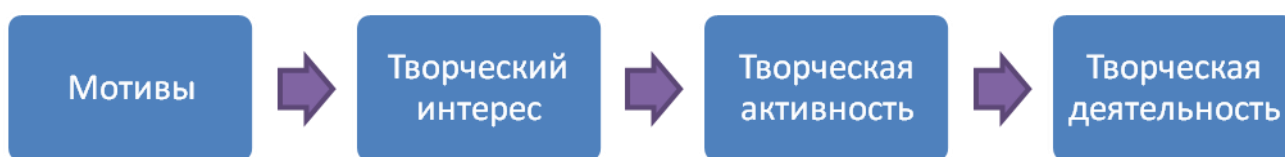


РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Булай С.В., учитель информатики

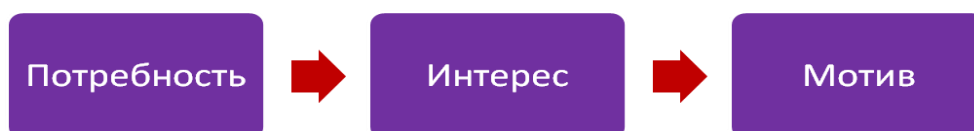
ГУО «Средняя школа № 37 г.Могилева»

Факторы, формирующие творческую активность учащихся можно выстроить в следующую цепочку:



Мотивы обуславливают творческие интересы учащихся и их избирательность, самостоятельность учения. Творческий интерес обеспечивает активность учащихся на всех этапах урока. Как следствие, повышается творческая деятельность учащихся.

За последние несколько лет изменились мотивы изучения предмета. Наличие большого количества интересных готовых программных продуктов снизило стремление учащихся к теоретической информатике. Самостоятельное освоение игровых программ, умение выполнять некоторые технологические операции создает у многих учащихся иллюзию, что они все знают и им нечему учиться на уроке. С другой стороны, необходимость изучения информатики после окончания школы при дальнейшем получении образования, является положительным внутренним мотивом.

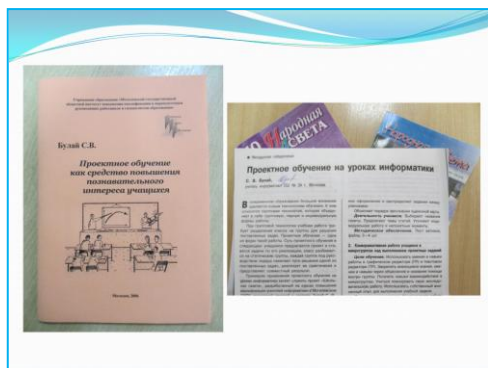


Учитывая, что мотивы учащихся формируются через их потребности и интересы, все усилия учитель должен направить на развитие творческих

интересов учащихся. Интерес является единственным мотивом, который поддерживает повседневную работу нормальным образом, он необходим для творчества, ни один навык не формируется без устойчивого интереса.

Воспитание устойчивого творческого интереса – процесс длительный и сложный. Нужна система строго продуманных приемов ведущих от любознательности к интересу, от интереса нестойкого к все более устойчивому, глубокому творческому интересу, для которого характерно напряжение мысли, усилие воли, проявление чувств, активный поиск, направленные на разрешение познавательных задач, т. е. к такому интересу который становится свойством личности.

В нашей школе работают два творческих учителя информатики высшей категории: Булай Светлана Викторовна и Семеняко Оксана Сергеевна. Сегодня я хочу поделиться опытом нашей работы по развитию творческой активности учащихся на уроках.



Широкие возможности регулярной творческой активности на уроках информатики предоставляет **использование проектной технологии**. Современное обучение должно ориентироваться на интересы и потребности учеников и основываться на

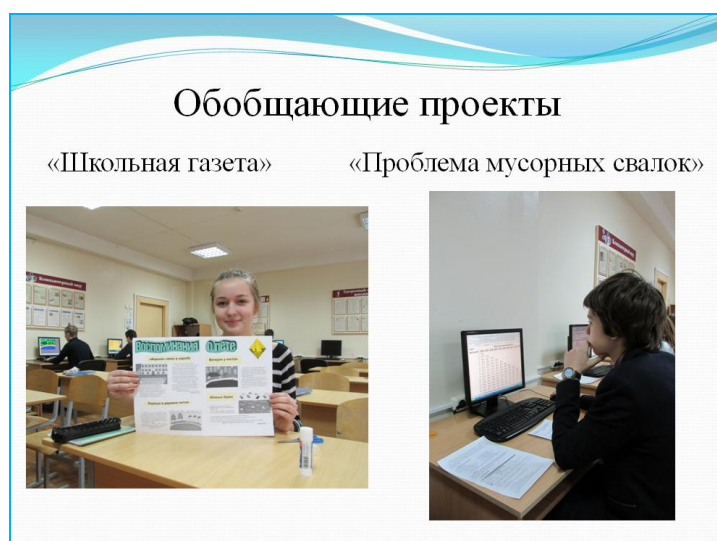
личном опыте ребенка. Основной задачей образования становится актуальное исследование окружающей действительности, в основе которого лежит развитие познавательных, творческих навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического мышления. Для выполнения каждого нового проекта необходимо решить несколько интересных, полезных и связанных с реальной жизнью задач. От ребенка требуется умение координировать свои усилия с усилиями других.

Многo разработаны и реализуются на уроках информатики следующие проекты:

1) **Обобщающий проект «Школьная газета».** Это прикладной групповой краткосрочный монопроект, для выполнения которого требуются в полном объеме знания и умения, которые учащиеся получают при изучении тем «Обработка текстовой информации» и «Обработка графической информации».

Поэтому данный проект может быть реализован на одном из следующих этапов изучения курса информатики:

- как обобщающий урок в конце учебного года в 6 или 8 классах;
- как урок-повторение в начале учебного года в 7 или 9 классах.



2) **Обобщающий экологический проект «Проблема мусорных свалок».** Это исследовательский межпредметный групповой краткосрочный проект. При его выполнении составляется расчетная таблица, позволяющая определить сроки разложения различных материалов и просчитать сроки полной очистки земли от мусора. Проект реализуется при изучении темы «Электронные таблицы».

Главная цель этих проектов – показать, что полученные на уроках информатики знания и умения, могут быть применимы в дальнейшей, возможно профессиональной, деятельности учащихся.

3) **Обучающий проект «Социологическая служба школы»** выполняется на протяжении 8 уроков при изучении темы «Обработка информации в СУБД» в 11 классе. Получение необходимых по теме знаний и закрепление умений и навыков проводится на примере базы данных об учащихся школы, которую в процессе выполнения заданий собирают и создают сами учащиеся.



4) **Обучающий проект «Подготовка доклада для биологической конференции»** реализуется при изучении тем «Основы работы с графической информацией» и «Основы работы с текстовой информацией» в 6 классе. Информацию для проекта учащиеся получают на уроках биологии, поэтому проект является межпредметным.

Главная цель этих проектов – создать условия для развития умения школьников учиться на собственном опыте и опыте других обучающихся в процессе разработки учебного проекта.

Игра – это деятельность, мотив которой не результат, а сам процесс. Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства, содействует развитию самостоятельности, инициативности и творчества. Поэтому, участвуя в игре, учащиеся лучше запоминают информацию, и лучше отрабатывают умения. Так, разрабо-

танная мной игра **«Найди клад»**, успешно реализуется при изучении темы **«Файловая система»** в 7 классе, для отработки умений находить файлы по указанному пути к файлу, которые очень актуальны при изучении всего курса информатики. *Видеофрагмент урока информатики.*

Кроме этой темы, в игру **«Найди клад»** с интересом играют 11-тиклассники при изучении баз данных.

Чтобы заинтересовать ребят в обобщающем повторении понятий и технологических алгоритмов перед контрольной работой предлагаю им поиграть в игру **«Морской бой»**. Каждый ученик хотя бы раз играл в обычный **«Морской бой»**, поэтому правила игры знают все. Нужно только подготовить тематические вопросы.



Развивать творческую активность учащихся и соответственно творческую деятельность на уроках помогают различные типы уроков. Нами разработаны и уже несколько лет реализуются уроки-путешествия, уроки-деловые игры, уроки-соревнования и другие типы нестандартных уроков.

Урок-путешествие «Круиз по океану Умений» при изучении темы «Действия над графическими изображениями» в 6 классе, предполагает творческий подход со стороны учащихся к освоению умений в процессе активной познавательной деятельности. Учащиеся получают возможность проявить свои творческие способности и личностные качества, благодаря чему повышается запоминание изучаемого материала и стимулируется интерес к происходящему на уроке.



Урок-деловая игра «Компьютерная фирма» моделирует будущую профессиональную деятельность при изучении темы «Электронные таблицы» путем игры по заданным учителем правилам.

Кроме всего перечисленного, очень успешно развивают активность и способности учащихся на уроках **творческие задания**.

Мы часто задаем учащимся творческие домашние задания. Например:

1. Напиши сказку на тему «Поспорили устройства компьютера: кто из них важнее?...», «Один день из жизни файла...».

2. Придумай загадку о любом устройстве компьютера.

3. Придумай свой шифр и закодируй им сообщение одноклассникам.

4. Сделай чертеж своей комнаты.

5. Подбери текстовый материал, рисунки, фотографии по любой теме:

«Моя любимая улица»; «Мой дом»; «Мир моих увлечений»; «Моя семья». Создай презентацию на выбранную тему.

6. Составь задачи по теме «Основы алгоритмизации». Запиши условие каждой задачи и нарисуй блок-схемы.

7. Нарисуй ребус по теме «Информация.

Информационные процессы»,

«Алгоритмы и исполнители».

8. Составь (заполни) кроссворд.



Вообще, осуществлять контроль за усвоением детьми той или иной изученной темы интересно при помощи кроссворда, составленного из понятий, терминов и определений информатики. Кроссворд можно использовать на одного ученика, на парту, на некоторую группу или на весь класс. Кроссворд можно составлять или заполнять. Составленными самостоятельно кроссвордами (незаполненными) учащиеся могут обмениваться. В этом случае учителем оценивается и составитель и заполняющий.

С большим удовольствием на уроках и дома выполняют учащиеся следующие творческие задания:

● *составление:*

- задач;
- вопросов к викторинам и конкурсам;
- тестов;



- кроссвордов;
- *написание:*
- рассказов, сказок, сочинений;
- докладов и рефератов;
- *создание:*
- наглядных пособий для оформления тематических стендов по разным темам курса информатики;
- графических объектов, типа: поздравительных открыток, иллюстраций, плакатов, коллажей и пр.;
- презентаций по разным школьным предметам;
- тематических буклетов и брошюр.



В заключении отмечу, что благодаря тому, что в своей практической деятельности мы акцентируем внимание на развитие познавательных интересов и творческой активности учащихся:

- повышается уровень познавательного интереса к предмету;
- значительно увеличивается количество учащихся с повышенным интересом к информатике;
- повышаются практические умения и навыки;
- ежегодно увеличивается качество знаний учащихся.

