**Хрулева Г.В., педагог дополнительного образования**

**ГБОУ ДОД Санкт-Петербургский центр детского (юношеского) технического творчества**

ОПЫТ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ В ОБЪЕДИНЕНИИ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

С развитием современной информационной технологии, система «человек и компьютер»  быстро превратилась в проблему, которая касается всех членов общества, а не только специалистов, поэтому воздействие школьников с компьютером должно проходить по программам, способствующим наиболее эффективному и полезному взаимодействию ребенка с компьютером. «Очень важно уже в начальной школе заложить мысль, что компьютер - это вовсе не игровой автомат и попутчик в путешествии по виртуальным мирам, а инструмент решения задач. Такие обучающие программы должны формировать конструкторские и исследовательские навыки, способствовать активному творчеству с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер». [3,49]

Моя деятельность в качестве преподавателя компьютерных знаний началась тогда, когда основными дисциплинами были языки программирования. На простых примерах излагались основы построения алгоритмов, а затем предлагались задачи, требующие и смекалки и точного расчета и соблюдения правил языка. В этой достаточно суровой, но по-своему красивой среде было много возможностей для развития творческого нестандартного мышления. Этому способствовал и широкий круг задач: моделирование с применением вероятностных распределений, построение лабиринтов и геометрических объектов, решение математических задач, создание собственных игровых программ, построение баз данных. В качестве небольшой, но требующей творческого подхода задачи, могу привести пример. « Расположить на плоскости число, являющееся квадратом в виде зигзагов или спирали. Распространить задачу на любое число n2. Оказалось, что задача имеет множество оригинальных решений, в том числе неожиданных для меня и предложенных мне учащимися.

Современность предлагает нам другие компьютерные среды и другие принципы мышления. Обучение компьютерной грамотности состоит преимущественно в том, чтобы научить наиболее эффективно использовать готовый инструментарий для решения конкретного круга практических задач: создавать текстовые документы, строить таблицы, рисовать, делать презентации. Хороший результат достигается, к сожалению, в основном за счет многократного повторения готовых приемов, использованию стандартного набора инструментов, готовых шаблонов и клипов. Как избежать рутины, пробудить и стимулировать творческую мысль и энтузиазм учащихся?

Во-первых, в пределах стандартных редакторов можно предложить задачи, требующие смекалки. Например, построение геометрических фигур, требующее преобразований (поворотов, отражений и т.д.), создание своего оригинального фона для презентации, настройка наиболее удобных и понятных переходов по гиперссылкам, оптимизация навигации. Здесь, по-моему, следует уделять особое внимание подбору материалов из интернета, строгости отбора и творческой переработке текста.

«Формирование творческой личности, одна из главных задач, провозглашённых в концепции модернизации российского образования. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Прекрасная пора детства! Ребёнок, впервые переступивший порог школы, попадает в мир знаний, где ему предстоит открывать много неизвестного, искать оригинальные, нестандартные решения в различных видах деятельности. Наиболее эффективными средствами включения ребёнка в процесс творчества на уроке является: игровая деятельность, создание положительных эмоциональных ситуаций, работа в парах». [1, 12]

Конечно, игра дает мотивацию, эмоциональный настрой и делает овладение компьютерными технологиями приятным и интересным занятием. Но она, погружая маленького человека в виртуальный мир, создает иллюзии, которые могут иметь неблагоприятные последствия. Поэтому мне кажется, что игра хороша как разминка, активизация интеллектуальной деятельности, мобилизация умственных ресурсов. Главный акцент следует поставить на решении задач, имеющих реальный конечный результат или продукт. Нужно, чтобы ребенок приобрел вкус к созиданию, а не только к развлечению.

В процессе обучения ребята создают открытку, объявление, календарь, рекламу, оформляют расписание уроков. С помощью таблиц MS Excel разрабатывают тесты, анкеты, проводят опрос и анализируют его результаты. Особое внимание уделяется созданию презентаций, т.к. это позволяет развить различные способности и применить полученные ранее знания. Выбрать или создать самим дизайн, сочинить сюжет, подобрать музыкальное сопровождение или самим озвучить показ, настроить переходы, включить анимацию, выбрать подходящую смену слайдов. При этом очень важно избегать шаблонов, самим создавать объекты, а не пользоваться готовыми клипами.

В ходе занятий со временем выявляются индивидуальные способности учащихся. Кто-то обладает математическими способностями и оригинально решает задачи логического характера, кто-то обладает интуицией и находит верный путь решения при минимуме исходных данных. Многие дети параллельно занимаются в других объединениях: художественном, музыкальном. Мне представляется удачным использование этих навыков и талантов в создании коллективной творческой работы. Например, презентации с музыкальными фрагментами, голосовым сопровождением слайдов, оригинальным дизайном и текстом. Это способствует формированию коллектива и оживляет занятия.

Наряду с освоением компьютерных технологий (графических редакторов и офисных программ) я включаю в курс и основы алгоритмики. Для этого служат специальные программы построения алгоритмов «Кукарача», «Колобок на шахматной доске». Эти программы позволяют как составлять по определенным правилам алгоритм, так и наоборот, самим изобретать задачу для решения ее с помощью алгоритма.

В завершении хочу отметить, что даже при работе с младшими школьниками хорошо держаться не позиции учитель – ученик, а создавать отношения единомышленников. Тем более, что дети могут воспринимать мир и собственно изучаемые компьютерные дисциплины и сам компьютер как явление ярче, полнее и глубже, чем взрослый человек.

1. Ким Н.А., Коробейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников. // Информатика и образование. – 2005. - №2.

2. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет). - М.: Изд-во "УРАО", 1998.

3. Гребенев И.В. Методические проблемы компьютеризации  обучения в школе. Педагогика – 2004. - №5