**Творчество учащихся – один из способов формирования ключевых компетенций**

Иногда некоторые родители удивляются: «Ребенок сутками сидит за компьютером, а оценка по информатике невысокая!» В чем причина? Образовательная программа по информатике предусматривает навыки практической работы с компьютером, в учебниках по информационным технологиям излагается в основном информационный материал, в них мало заданий творческого характера. Результатом деятельности учителя информатики и достижений учащихся по этому предмету становятся олимпиады. Их содержание состоит только из программирования. А разве все школьники мечтают стать программистами? Конечно, нет. А вот используют в своей профессиональной деятельности компьютер, наверное, большинство выпускников.

Так как же найти ту «золотую середину» в изучении информатики? Ответ прост: надо учиться работать по - новому. Ведь учитель информатики отличается от других учителей в школе. Он вынужден постоянно за стремительным развитием информационных технологий, за появлением новых программ, а значит новыми приемами работы с ними. А это значит, что учитель информатики не может работать по годами сложившейся методике, он должен подходить к своей работе **творчески**, все время быть в творческом поиске новых знаний и умений.

**Согласно словарю Даля «ТВОРИТЬ»** - давать бытие, сотворять, созидать, создавать, производить, рождать.  Творчество – это деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающееся неповторимостью, оригинальностью, уникальностью.

Задача современного учителя информатики – найти в каждом ученике гения. Из большого количества учеников обязательно найдутся несколько талантливых программистов. И тогда им надо дать шанс не только участвовать в олимпиадах, но и работать над написанием прикладных программ. Например, ученик гимназии использовал свои знания по ОБЖ и информатике для написания программы, проверяющей знания по противопожарной безопасности. В итоге он победил в различных турах конкурсов, проводимых Всероссийском Добровольным Пожарным Обществом, на областном конкурсе «Юные конструкторы Дона – третьему тысячелетию».

Другой учащийся увлекается историей и собирается продолжить военную династию своей семьи. Проект, сделанный данным учеником с использованием компьютерной графики «История страны начинается с истории семьи», занял 1 место в районном конкурсе «Информационные технологии в образовании» и областном конкурсе «Юные дизайнеры».

В классе есть дети, увлекающиеся филологией? Тогда я предложили им тему проекта «Компьютерный сленг» и ребята становятся победителями научно-практической конференции «Мир и мы».

А как привлечь любителей спорта? Они снимают видеоролики о здоровом образе жизни и своих занятиях на турнике, тем самым оживляя интерес одноклассников к спорту, и параллельно представляют видеоролик на районном конкурсе по информационным технологиям, в котором становятся призерами.

Лидеры детского объединения гимназии «Радуга» создают с помощью компьютерной графики плакаты социальной рекламы «Выбери свое будущее!», «Образование – сила!», «Здоровая семья – здоровые дети» и становятся победителями районных и областных конкурсов.

Группа пятиклассников организовала в гимназии «Клуб защиты животных», и, чтобы об их деятельности узнало больше людей, юная ученица создала свой сайт, посвященный защите животных, который стал победителем районного и призером областного конкурса «ИТО в образовании».

Таким образом, мне удается самые разносторонние интересы детей применять для успешного изучения информатики. А как нам всем необходима «ситуация успеха», а ребенку тем более. Получив шанс быть успешным в юном возрасте, он пронесет это через годы. Став взрослым, в своей практической деятельности такой ученик всегда будет работать не «по шаблону», а искать что-то новое, экспериментировать, исследовать, прогнозировать, а ведь именно такие деловые качества необходимы на современном рынке труда. И вот тогда можно увидеть результат работы учителя, ведь основные компетенции были заложены в ребенке со школы. Это и учебно-познавательные, и социально- трудовые, и информационные, и компетенции самосовершенствования.