***«Развитие творческого потенциала учащихся через реализацию метода проектов на уроках информатики»***

Образованные творческие личности востребованы во всех сферах современной жизни, особенно в сфере образования. Именно они двигают научно-технический и социальный прогресс. Тем не менее, в современной средней школе уделяется недостаточное внимание творческому развитию личности. Более того, развитие культуры мышления и интеллекта — зачастую побочный процесс, зависящий в большей степени от активности самого учащегося, а не от действий педагога. Массовая школа ориентирована на обучение, которое сводится к запоминанию приемов действия, типовых способов решения, стандартных алгоритмов.

Современные информационные технологии породили новые цели обучения, которые заключаются не только в прямой передаче знаний и умений, а открывают для учителя новые возможности для поддержания и направления развития личности учащегося.

Компьютер как новое средство обучения, раскрывает в должной мере возможности, когда он ориентирован на творческой личности, ее образного мышления, [воображения](http://helplamer.ru/?p=3611), фантазии, эмоциональной сферы.

Перед всеми учителями стоит сложная задача не только научить, но и заинтересовать учащихся, сделать так, что бы детям нравилось то, что они делают. Только тогда ученик с удовольствием идет на урок и с радостью выполняет поставленную задачу. Все люди в любом возрасте любят играть, рисовать, творить.

Важно, чтобы дети были раскрепощены, вместе с учителем «творили» урок. Ведь не только и не столько знания и владение школьниками ПК определяет эффективность процесса обучения информатики, сколько готовность и желание детей участвовать в общении. Основной двигатель изучения предмета – радость познания, чувство комфорта и положительные эмоции. Через общение дети знакомятся с новыми понятиями, учатся употреблять их.

Развитие познавательного интереса и творческих способностей учащихся дает большой обучающий, развивающий и воспитывающий эффект: у детей формируются прочные, глубокие знания по информатике, рождаются творческие интересные работы.

Современные дети приходят в школу напичканные различной информацией и уже знакомые с компьютером. Правда, это знакомство на 90% составляет игровой опыт. Одна из задач школьных уроков информатики в части применения информационных технологий – приобщить этих «игроманов» к широчайшему спектру применения компьютера: в образовании, быту, творчестве, профориентации и т. д. Именно создание учащимися творческих учебных работ помогает достигнуть высокого результата на пути решения этой задачи. Чаще всего творческие работы представляют собой продукт проектной деятельности.

В проектной деятельности ребёнок наиболее ярко проявляет свои способности, раскрывает своё мироощущение, открывает для себя что-то новое. В то же время, богатые возможности современного программного обеспечения позволяют подходить к работе творчески и нестандартно.

Опыт применения метода проектов дает возможность выделить два уровня тем для проектирования:

* ***Тематические*** – это, как правило, индивидуальные проблемные задания, сравнительно небольшие по объему и включающие во все возможные варианты решения, вновь полученные знания;
* ***Итоговые –***это, как правило, объемные проблемные задания для рабочих групп, состоящих из нескольких учеников, выполняемые на протяжении длительного периода времени.

В школе на уроках информатики перед учащимися ставится учебная цель и дается максимально возможная самостоятельность для выполнения учебного проекта. Ученики могут выбрать делового партнера по проектной работе, проблемную область, задачу из предложенных, что позволяет создавать работоспособные группы и учитывать предметные склонности учащихся.

На пропедевтическом этапе (5−6 класс) один проект выполняется, как правило, за один урок. Самыми любимыми темами, в силу развитого образного восприятия в этом возрасте, стали проекты, выполненные в среде графического редактора Paint: «Открытка маме», «Елочная игрушка», «Мои летние каникулы». При изучении темы «Алгоритмизация» учащиеся творчески выполняют алгоритмы, выступая в роли «заказчика», создавая заготовки для построения алгоритмов.

При изучении базового курса (7−9 классы) в проекты учащихся добавляется исследовательская деятельность. Чтобы составить генеалогическое древо своей семьи необходимо общение с представителями старших поколений (бабушки, прабабушки), а итогом становится проект «Иерархическая модель. Генеалогическое древо семьи», выполненный средствами векторной графики в Word. С огромным удовольствием выполняются и проекты-презентации на тему «Моя семья» в PowerPoint. В этом же приложении осуществляются и групповые проекты «Мой класс», «Моя школа».

Опыт использования данного метода дает возможность сделать вывод о том, что метод проектов ориентирован не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых, порой и путем самообразования.