Якуша Лиана Станиславовна,

учитель информатики и математики первой квалификационной категории. г.Таганрог, Ростовской области, МОБУ СОШ №23

 **«Компьютерное творчество как реализация свободы деятельности»**

Творчество - это деятельность, порождающая нечто новое, ранее не бывшее, на основе реорганизации имеющегося опыта и формирования новых комбинаций знаний, умений, продуктов. Творчество имеет разные уровни. Для одного уровня творчества характерно использование уже существующих знаний и расширение области их применения; на другом уровне создается совершенно новый подход, изменяющий привычный взгляд на объект или область знаний.

 При этом нужно иметь в виду, что творчество как специфический вид человеческой деятельности наряду с "новизной" характеризуется и "прогрессивностью". Невозможно предопределить конечный продукт творческого начинания, поскольку творчество это многокомпонентный процесс, зависящий от многих факторов, от общего развития творящей личности, до условий в которых происходит творческий процесс.

 Педагогическое творчество тем более многогранно, что зависит от реальных людей, реальных детей, реальных событий, меняющихся ежечасно, ежеминутно. С дугой стороны педагогический труд нетворческим не бывает, и быть не может, ибо неповторимы обучаемые, обстоятельства, личность самого педагога, и любое педагогическое решение должно исходить из этих всегда нестандартных факторов. Педагогическое творчество, представляя особый феномен, при всей специфике имеет много общего с деятельностью ученого, писателя, артиста, творца. Следовательно, педагогическая деятельность — процесс постоянного творчества.

 Развитие современной целостной личности в мире цифровых технологий, повсеместной компьютеризации общества, комунникационных средств общения не возможно без свободного общения человека и компьютера, без общения человека с человеком с помощью компьютера. И это общение начинается в школе. С изучения предмета информатика и вычислительная техника. Где происходит обучение учащихся работе на компьютере, причем использование его как средства для развития ученика, то есть превращение компьютера в предмет, с помощью которого можно решать поставленные задачи, а также получать новые знания.

Любому обществу нужны одаренные люди, но далеко не каждый человек способен реализовывать свои способности. Поэтому так важно в школе выявить всех тех, кто интересуется различными областями науки и техники, помочь наиболее полно раскрыть свои способности. Пожалуй, главная задача школы – дать ученику возможность развить свой интеллект в самостоятельной творческой деятельности. Поэтому учитель не только предоставляет ученикам свободу выбора, но и учит их действовать осмысленно в ситуации выбора.

 Ориентируясь на глобальные цели системы образования,  я ставлю перед собой цель: подготовить выпускников, владеющих современными технологиями и способных адаптироваться к быстро меняющемуся миру, приобретать компетенции..

        На уроках информатики я постоянно привожу примеры из повседневной жизни, примеры из географии, химии,  физики, биологии, математики и другим предметам. Тем самым показываю  учащимся, что информационные технологии можно и  нужно использовать в любых сферах деятельности.

Моей задачей является воодушевить учеников на созидание, на создание своими руками продуктов, которые реализовали бы их интерес в различных областях науки.

         В информатике, как  и в любом школьном предмете, присутствует историческая линия с датами, событиями, именами. Знание истории предмета помогает сформировать  у учеников целостное представление о его содержании. В учебниках по информатике присутствуют различные исторические темы: истории развития вычислительной  техники, языков программирования, систем счисления, ОС, и т.д. И здесь появляется большой простор для творческой работы учащихся. Чтобы различные исторические даты были восприняты в ненавязчивой форме, учащиеся, используя ресурсы Интернет, отправляются «в поход за информацией». Я даю учащимся вопросы, на которые они ищут ответы, а затем составляют  кроссворды  и  красочно оформляют их. Составление кроссвордов  является одной из форм творческой компьютерной деятельности учащихся. Работа по составлению кроссворда по внешней форме напоминает игру – наиболее близкую и приятную деятельность учащихся. Такая деятельность учащихся очень важна для запоминания понятий и терминов информатики.

        В конце изучения темы текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; могут использовать объект WordArt и автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных  условиях предлагаю оформить поздравительную открытку к празднику (Новому Году, Дню защитника Отечества, 8 марта,  Дню рождения). В результате такой творческой деятельности  я прослеживаю, насколько хорошо ученики усвоили материал, могут ли они грамотно и красиво расположить на странице текст, подобрать и красиво внедрить  изображение.

Предлагая  учащимся выполнение заданий за компьютером, я предоставляю детям возможность стать исследователем, открывателем. При таком подходе каждый ребенок, не выходя за рамки учебной программы, имеет возможность работать над заинтересовавшими его  вопросами, то есть делать все «по-своему желанию», проявить своё творчество и индивидуальность.

 В старшей школе значительно глубже рассматривается содержательная линия информационные технологии. Рассматриваются такие возможности текстового редактора как создание таблиц, различных видов списков,  слияние нескольких документов, форматирование документов сложной структуры и т.д. Для реализации умений учеников по данным вопросам предлагаю: оформить грамоту победителю олимпиады по информатике; оформить титульную страницу доклада; оформить произвольное рекламное объявление; оформить афишу кинотеатра о любом фильме;

В нашей школе созданы все условия для развития компьютерного творчества школьников. Функционирует кружок «Мир мультимедиа технологий, где учащиеся 7-8 классов имеют возможность глубоко погрузиться в фантастический мир компьютерной графики, видеомонтажа интерактивных презентаций. Так же функционирует кружок «Информатика первые шаги» для учащихся 1-х классов где младшие школьники в игровой форме знакомятся с различными логическими понятиями, свойствами предметов, их расположении, а так же составом компьютера и назначением основных его устройств.

Я ставлю перед собой цель не просто научить детей, а помочь им раскрыть свои способности, научить работать творчески, получать от этого удовольствие, почувствовать уверенность в своих силах, когда получаешь   ожидаемый результат и желание самосовершенствоваться. Приятно видеть, как у ребят начинают блестеть глаза, когда они начинают предлагать свои проекты для реализации.

Результатами работы кружка являются творческие проекты учащихся, принявшие участие в школьных конференциях, муниципальных конкурсах, региональных конкурсах-фестивалях. Почувствовав вкус успеха и побед, мои ученики охотно фантазируют и реализуют творческие порывы в создании новых продуктов, презентаций, публикаций, видеороликов, и пр.

Ребятам я даю возможность работать, именно так они реализуют свой творческий потенциал.  К праздникам «День Учителя», «День защитника отечества», «8 марта», «окончание школьного года» учащиеся  младших классах создают  поздравительные открытки, старшеклассники – презентации и видеоролики. Увлекающимся компьютерной графикой даю возможность реализовать свои способности в создании и оформлении обложки для книги, написанной одноклассницей. Увлекающимся журналистикой, даю возможность оформить свой репортаж в виде многоколончатой вёрстки с иллюстрациями. Группе учащихся - создать журнал о своём любимом классном руководителе, юным лингвистам - описать историю своей семьи, великого земляка и представить свои работы на школьных конференциях и городских конкурсах.

Авторы наилучших работ  были награждены Дипломами и грамотами. Участие детей в различных конкурсах и проектах позволяет решать проблему актуальности изучаемого материала и, конечно, развивает творческие способности учащихся.

Компьютерное творчество в нашей школе актуально не только для учащихся, но и для педагогов. Результаты своей деятельности, дидактические материалы к урокам, материалы к Интернет конкурсам они охотно разрабатывают в виде электронных приложений, что позволяет сделать уроки яркими и запоминающимися, поднять уровень профессиональной подготовки на новый уровень.

Творчество – это процесс, позволяющий расширить и углубить знания в изучаемом вопросе, компьютер – это средство для облачения изученного в новую, никем ранее не реализованную форму. Желая получить особенный результат, пользователь ищет пути решения своей задачи, тем самым глубже узнавая возможности компьютерных программ, и при настойчивости всегда получает желаемый результат.

Скажи мне и я забуду.

Покажи мне, - я смогу запомнить.

Позволь мне это сделать самому,

И это станет моим навсегда.

*Древневосточная мудрость*