

## ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

**Шевченко Ольга Владимировна,**

учитель информатики,

ГБОУ «Шебекинская гимназия-интернат»,

г. Шебекино, Белгородская область

### РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ПОСРЕДСТВОМ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**Аннотация.** В статье рассматривается термин «креативность» и его отличие от «творчества». Представлены примеры проектов, которые способствуют развитию креативного мышления.

**Ключевые слова:** креативность, информационные технологии, информатика, творчество, метод проектов.

Современное общество ставит перед образованием новые задачи и предъявляет новые требования к организации учебной деятельности. В настоящее время недостаточно обладать суммой знаний, необходима постоянная готовность к решению задач в меняющихся условиях, умение рассматривать ситуацию с разных точек зрения, находить наиболее рациональные способы решения проблем. Такими характеристиками обладают люди, способные мыслить креативно. Поэтому, развитие креативности должно стать целью реализации различных образовательных программ.

«Креативность» - это латинский термин, который переводится как «творчество» или «сотворение из ничего». На Западе креативностью обозначают технологический элемент творчества. Отличием креативности от творчества является то, что главной составляющей становится прагматический элемент, то есть изначальное понимание, зачем нужно что-то создавать, для кого нужно что-то создавать, как нужно что-то создавать и, собственно, что именно нужно создавать. Креативность – это только технология организации творческого процесса, которая бесплодна сама по себе,

## ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

какие бы задачи перед ней не ставились. В условиях информационного общества стало возможным синтез творчества и креативности. Креативность вне творчества невозможна.

Способов применения информационных технологий, способствующих развитию креативности, много: от компьютерной графики до программирования и 3D моделирования.

Метод проектов становится одним из лучших способов развития творческого потенциала учащегося. Проектное обучение ориентировано на личность учащегося, на раскрытие его творческого потенциала и строится таким образом, что непосредственная деятельность учеников, их опыт, мировоззрение, учебные и внеучебные интересы и склонности, их чувства, жизненные ориентиры находятся в постоянном процессе актуализации. Это позволяет сделать процесс обучения процессом созидания, в ходе которого раскрываются творческие возможности ребенка.

В методической литературе выделяются следующие типы учебных проектов:

1. *Творческий*. Такие проекты носят долгосрочный характер и создаются гимназистками по окончании изучения тем по созданию презентаций, сайтостроению, настольным издательским системам, графическим редакторам.

В 7 классе в качестве мультимедийного проекта я предлагаю создание анимированного сюжета в программе Power Point. Обычно, учащиеся анимируют уже известные или собственно придуманные сказки. Такой проект развивает пространственное воображение и включает в себя все возможности программы по созданию презентаций: анимацию, движение по траектории, вращение, озвучивание, настройку по времени и т.д.

## ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ



При создании творческих проектов по теме сайтостроение, я не ограничиваю учащихся в выборе темы. Главное, чтобы, проблема, представленная в работе, была лично-значимой для автора и мотивировала его на поиски решения. Ведь для того, чтобы создать по-настоящему интересный и оригинальный проект учащийся должен пропустить через себя всю информацию и осознать практическую значимость ресурса. Кроме того, выбор собственной темы позволяет расширять кругозор и реализовывать межпредметные связи.



Работая над презентациями и сайтами, учащиеся стремятся сделать проект не похожий на остальные и часто задают вопросы "Как сделать так, чтобы...?" (объект стал интерактивным, начал действие по наведению мыши, изменял свои свойства и т.д.) При защите проектов в классе учащиеся демонстрируют дополнительные возможности программного обеспе-



## ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

3. *Исследовательский проект* - деятельность, связанная со сбором и анализом информации. В основном такие проекты направлены на изучение развития современных компьютерных технологий.

Темы:

1. Интернет-вещей
2. Перспективы 3D моделирования
3. Рынок профессий через 10 лет
4. Облачные технологии
5. "Умный дом"
6. Виртуальная реальность
7. Виды компьютерной графики
8. Большие данные
9. ...

Любой проект заканчивается демонстрацией результата.

Таким образом, работа с проектом побуждает обучающегося открывать что-то новое, неповторимое, искать оригинальные пути решения. В ходе своей деятельности достигаются личностные цели и развиваются информационно-коммуникационные компетентности. Все это относится к формированию креативности, столь необходимой современному человеку.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Маршалл Маклюэн. *Теория медиа* [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://monocler.ru/teoriya-media-marshalla-maklyuena>
2. Слостенин В.А., Исаев И.Ф., Мищенко А.И., Шиянов Е.Н. *Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений.* – М.: Школа – Пресс, 1998. С. 115.
3. Шамова Т.И., Давыденко Т.М., Шибанова Г.М. *Управление образовательными системами: Учебное Пособие.* – М.: Академия, 2002. – С. 316.