

Матеріали з досвіду роботи на тему:

***Інноваційні технології як засіб
розвитку творчих здібностей та
креативного мислення учнів***

Вчителя інформатики
комунального закладу
Великоглибочецької ЗОШ І-ІІІ ступенів
імені Ярослава Стецька
Тернопільської районної ради
Тернопільської області
Комарницької Оксани Михайлівни

*Учитель – це скрипаль дитячих сердець:
як поведе смичком, таку мелодію й почує...*

В.О.Сухомлинський

Одним із завдань сучасної школи є підготовка учня до життя й професійної діяльності у високорозвиненому комунікаційному середовищі, забезпечення формування у підростаючого покоління нових знань та вмінь, способів діяльності. Життя доводить, що в складних умовах, що постійно змінюються, найкраще орієнтується, приймає рішення, працює людина творча, гнучка, креативна, здатна до використання нових ідей, задумів, нових підходів та рішень.

Інформатика як наука та шкільна дисципліна має потенційні можливості для побудови логічних ланцюжків, здатних поєднати між собою різнопланові вміння дітей, здобуті на різних уроках, дозволить сформувати комплексну схему перебігу інформаційних процесів. Модернізація навчально-виховного процесу на сучасному етапі сприяє формуванню та розвитку творчої особистості, спроможної повноцінно реалізуватись в житті.

Василь Сухомлинський у книзі «Сто порад учителю» писав: «Немає абстрактного учня. Мистецтво й майстерність навчання і виховання полягає в тому, щоб розкривати сили й можливості кожної дитини, дати їй радість успіху в розумовій праці...». Завдання вчителя – допомогти учневі знайти себе в житті; пробудити чи розвинути в дитині те творче зернятко, яке є в кожному, бо закладене там природою. То ж виявлення розумової обдарованості (інтелектуальної чи творчої), спеціальних здібностей у дітей, їх розвиток і реалізація є однією з актуальних проблем на сучасному етапі розвитку педагогічної теорії та практики.

Робота в процесі навчання інформатики направлена на конкретну ціль – сформувати в учнів знання та уміння з кожної теми шкільного курсу інформатики. Моє завдання, як учителя, полягає в тому, щоб будувати свої уроки на основі потреб кожного учня, максимально забезпечити прояв активності, самостійності, розвивати творчість, поважати інтереси кожного.

У своїй педагогічній практиці використовую способ інтеграції таких сучасних технологій навчання:

- проектне навчання;
- ігрові технології навчання;
- інтерактивна технологія;
- мережеві технології.

Одним із методів, що спонукає розвиток творчої діяльності учнів, є метод проектів. В основі цього методу лежить розвиток в учнів пізнавальних навичок, уміння самостійно конструювати свої знання та орієнтуватися в інформаційному просторі, формування креативного мислення, мислення високого рівня. Хочу відмітити, що на таких уроках учні починають розуміти, де і як вони зможуть застосувати отримані знання. Одними із найцікавіших проектів, які було виконано учнями, є проект *«Безпечна мандрівка»* (мета проекту - підготувати учнів до свідомого, грамотного, а головне - безпечного використання інформаційних ресурсів, виховати культурних користувачів мережі Інтернет), проект *«Втрачений депозит»* (мета – усвідомлення учнями негативних наслідків шкідливих звичок, набуття навичок економії електроенергії), проект *«Чистота душі – чистота природи»* (набуття учнівською молоддю досвіду вирішення екологічних проблем; усвідомлення важливості ролі кожного в житті суспільства, місцевої громади; набуття навичок здійснення громадянських дій, опанування формами демократичної поведінки та ефективного спілкування), проект *«Веселковий світ»* (мета – дослідження оптичних явищ).

Проаналізувавши рівень виконання проектів, я зробила висновки про те, яких результатів досягають учні в ході виконання проектів:

- розширюються та поглиблюються знання з різних предметних областей;
- підвищується рівень інформаційної культури;
- учні більш досконало вивчають комп'ютерні програми, які використовують для роботи над проектом;
- кожен учень має можливість здійснити свої творчі задуми;

- стосунки з учителем переходять на рівень співпраці;
- підвищується самооцінка учнів.

Також ефективними є міні-проекти, розраховані на один урок чи його частину: створення вітальної листівки, візитки, анімаційного привітання, розрахункової книги, предметної газети, відеоролика тощо. Саме такий підхід забезпечує позитивну мотивацію здобуття знань, сприяє розвитку творчої особистості.

Сьогодні більшість дітей знайомляться із персональним комп'ютером ще у дошкільному віці, легко засвоюють роботу і проявляють захоплення комп'ютерними іграми та різноманітними видами мультимедійної інформації. У школі при вивченні шкільного курсу інформатики сучасного учня важко здивувати комп'ютерною технікою, тому дуже важливо вчителю пробудити інтерес, зацікавленість дитини до комп'ютерних наук, починаючи від історії обчислювальної техніки та будови комп'ютера до сучасних методів моделювання і програмування.

В цьому напрямку я використовую інтерактивні методи навчання. При підготовці до уроку слід обов'язково, і чи не найперше, врахувати ту модель, де уроком учитель лише керує, а творять урок самі учні. Я використовую на уроках залежно від віку учнів, матеріалу, теми, особливостей класу наступні методи й прийоми інтерактивного навчання: обговорення проблеми в загальному колі, мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, аналіз ситуації, дерево рішень, асоціативний кущ, займи позицію, лови помилку. Наприклад, прийом «Асоціативний кущ» - розвиває варіативність мислення, здатність установлювати всебічні зв'язки й відносини досліджуваної теми. Для створення асоціативного куща використовую програму для створення карт знань *FreeMind*. Прийом «Лови помилку» – універсальний прийом. Він може використовуватися й у роботі із групою, і в індивідуальній роботі. Такий прийом доцільно застосовувати в малих групах. Учні сперечаються, радяться, а коли приходять до якоїсь думки, вибирають спікера й пропонують свій аргументований варіант відповіді. Узагальнення та систематизацію знань,

умінь і навичок проводжу в різних формах: робота в групах, колективна робота, робота в парах, самостійна робота, а також впроваджую і такий інтерактивний метод навчання як «навчаючи-вчуся», де і учень, і вчитель є суб'єктами. При проведенні уроків на формування практичних навичок роботи з програмним забезпеченням використовую власні відеоуроки, які дозволяють мені розповісти й показати все, що вимагає навчальна програма. Запис відеоуроку здійснюю у програмі **HyperCam**. Також записи розміщую на блозі, де учні мають можливість переглянути їх в позаурочний час.

Практикую проведення уроків у вигляді гри, що допомагає учням відчувати себе природно, мислити самостійно, зосереджуватись, викликає захоплення. З учнями 10-11 класів проводжу ділові та рольові ігри. Для створення *ігрових навчальних програм* використовую сайт <http://learningapps.org/>. Створені програми розміщую на власному блозі. Такі ігрові елементи тренують пам'ять, відточують кмітливість учнів, спонукають до поглиблення знань, виробляють уміння доводити розпочату справу до кінця. Для створення завдань на закріплення, узагальнення, перевірку знань учнів використовую програму **HotPotatoes**, яка дає можливість створювати кросворди, завдання на відновлення послідовності, заповнення пропусків. Хочу, щоб учні запам'ятовували навчальний матеріал через його осмислення. Бо зрозуміти – ще не значить знати, для знань потрібно осмислити, володіти знанням наче уявною кулькою, що обертається до учня потрібним йому боком.

Для проведення тестування використовую середовище **MyTest**. Комп'ютерне тестування, як і будь-яке тестування, також дає можливість індивідуалізувати і диференціювати завдання шляхом різнорівневих запитань. До того ж, тести на комп'ютері дозволяють повернутися до невідпрацьованих питань і зробити "роботу над помилками". Складаючи завдання теоретичного та практичного змісту, намагаюся надати міждисциплінарної, творчої, випереджаючої, тренувальної спрямованості, тобто, щоб у процесі їхнього опрацювання вирішувалася цілий комплекс проблем. Відповіді до тестових завдань містять розв'язки, що стимулюють до пошуку нових ідей, творчості,

оригінальності мислення. Дане середовище є зручним для підготовки учнів до зовнішнього незалежного оцінювання.

У позакласній роботі здійснюю виявлення та розвиток творчих здібностей учнів шляхом:

- підготовки і участі школярів у Всеукраїнській олімпіаді і конкурсах з інформаційних технологій (конкурс учнівської молоді з використання інформаційних технологій, конкурс «Бобер»);
- роботою над проектами;
- випуском шкільної газети «Весела перерва», яка містить рубрики: «На крилах поезії» - твори учнів нашої школи, «Наше здоров'я» - рекомендації або повідомлення про здоров'я школяра; «Калейдоскоп шкільних подій» - інформація про шкільні заходи; «На дозвіллі» - рубрика присвячена творчості учнів; «Приколи зі школи» - веселі жарти зі шкільного життя.

Інтернет надає величезні інформаційні можливості, але діти, їхні батьки та вчителі повинні бути впевнені у тому, що Інтернет середовище є безпечним для дитини. З цією метою щорічно у лютому проводжу День безпечного Інтернету, який включає такі заходи: тренінги з питань безпеки в Інтернеті, круглий стіл для старшокласників «Інтернет – за і проти», конкурс малюнків, публікацій, проектна робота.

Використовую дистанційне навчання як нову форму організації навчального процесу, що базується на принципі самостійного навчання, як сукупність інформаційних технологій, що забезпечують доставку учню основного об'єму матеріалу, що вивчається, інтерактивну взаємодію тих, що навчаються. На допомогу в підготовці учнів до участі в олімпіадах, конкурсах і розвитку зацікавленості предметом використовую блог (<http://informschoolvglyb.blogspot.com>). Творчою групою вчителів інформатики району під моїм керівництвом створено сайт дистанційного навчання з курсу «Програмування мовою Паскаль» (<http://group.mdl2.com/course/view.php?id=2>), метою якого є підготовка учнів до олімпіад з інформатики. Для надання консультацій по підготовці учнів до олімпіади та конкурсів з інформаційних технологій проводжу вебінари у системі *wiziq* та *BigBlueButton*. В освітньому

середовищі «Щоденник.UA» також організована робота з учнями: створюються групи для роботи над проектом, здійснюється дистанційна робота із домашніми завданнями.

Прагну навчити дітей вчитися ціле життя, самостійно поповнювати свої знання, навчити працювати творчо!