**Тема:** «Развитие творческого мышления и творческих способностей учащихся через использование активных методов обучения».

**Введение.**

Применение системы активных методов содействует достижению комплекса образовательных эффектов - создание свободной творческой обстановки, наполнение  каждого действия обучающегося смыслом, пониманием  и мотивацией, вовлечение  в общую осознанную работу всех участников образовательного процесса, придание процессу обучения  личностной значимости для каждого его участника, обеспечение самостоятельности обучающихся в постановке целей и определении путей их достижения, организация  командной работы и построение истинных субъект-субъектных отношений.

Одной из характерных черт современного образования является резкое увеличение объема информации, которую необходимо усвоить, «переварить» учащемуся. При этом увеличение объема учебной информации наблюдается во всех школьных дисциплинах: и в химии, и в физике, и в литературе, в географии, и, конечно же, в информатике. Так как «нормальный» ученик имеет пределы усвоения новой информации, то в педагогических кругах идет активное обсуждение вопроса об изменении содержания школьных дисциплин. Под изменением содержания, с одной стороны, подразумевают уменьшение объема содержания, а с другой стороны, замену одних учебных тем другими, более важными для формирования компетентного человека.

За основу понятия компетентный человек взята способность индивидуума брать на себя ответственность при решении возникающих проблем, проявлять самостоятельность в постановке задач и их решений, обучаться на протяжении всей жизни. Для каждого предмета вырабатывается свое понятие компетентности. Урокам информатики отводится роль для развития информационной компетенции.

 Сущность педагогической идеи заключается в разработке путей повышения качества знаний, умений, навыков учащихся на основе компетентностного, практико-ориентированного подхода в учебно-воспитательном процессе. При этом используются различные пути актуализации опыта ребенка, дальнейшего обогащения и наращивания этого опыта в максимально возможном диапазоне.

**Актуальность и перспективность опыта.**

Очевидно, что переход от обучения «знаниями, умениям, навыкам» к компетентностному подходу потребует изменения всех составляющих учебного процесса: содержания, способов контроля и методов обучения. Одно из возможных направлений изменения методов обучения при переходе к компетентностному подходу – использование активных методов обучения в учебном процессе.

При использовании активных методов обучения меняется роль учени- ка, из послушного запоминающего устройства он превращается в активного участника образовательного процесса. Эта новая роль и свойственные ей ха- рактеристики позволяют на деле формировать активную личность, обладаю- щую всеми необходимыми навыками и качествами современного успешного человека [Кукушин ,2005,с.165 – 168].

Активные методы обучения активизируют познавательную активность учащихся, усиливает их интерес и мотивацию, развивает способность к самостоятельному обучению; обеспечивает в максимально возможную связь между учащимся и преподавателями. Исследователи активных методов обучения отмечают, что если при лекционной подаче материала усваивается не более 20% информации, то в деловой игре – до 90%.

**Теоретическая база опыта.**

Я применяю активные методы обучения для достижения следующих целей:

* повышение учебной мотивации;
* активизация познавательной деятельности учащихся;
* развитие способности к самостоятельной работе;
* выработка навыков работы в коллективе;
* корректировка самооценки учащихся;
* формирование и развитие коммуникативных навыков.

В настоящее время наиболее распространенными являются следующие активные методы обучения:

* ***практический эксперимент***;
* ***метод проектов*** – форма, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие его интеллектуальных и творческих способностей в процессе создания новых продуктов, имеющих практическую значимость;
* ***групповые обсуждения*** – групповые дискуссии по конкретному вопросу;
* ***мозговой штурм*** – метод групповой работы, направленный на генерацию новых идей, стимулирующий творческое мышление каждого участника;
* ***деловые игры*** – метод организации активной работы учащихся, направленный на выработку эффективной учебной и профессиональной деятельности;
* ***ролевые игры*** – метод, используемый для усвоения новых знаний и отработки определенных навыков в сфере коммуникации;
* ***баскет – метод*** – метод обучения на основе имитации ситуаций. Например, обучаемому предполагают выступить в роли экскурсовода по музею компьютерной техники;
* ***анализ практических ситуаций*** – метод обучения навыкам принятия решений; его целью является научить учащихся анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, генерировать альтернативные пути решения, оценивать их, выбирать оптимальное решение и формировать программы действий.

Выбор методов активного обучения зависит от различных факторов. Но в первую очередь выбор метода определяется дидактической задачей занятия.

**Практическая значимость.**

Немаловажную роль в развитии компетентности занимает информатика как наука и учебный предмет, так как компетентности, формируемые на уроках информатики, могут быть перенесены на изучение других предметов с целью создания целостного информационного пространства знаний учащихся. Однако учебный процесс можно построить так, чтобы каждая группа компетенций заняла свое место на уроке информатики.

Неотъемлемая  черта преподавания информатики – это наглядность: одну и ту же информацию можно представить в виде множества графических образов (картины, иллюстрации, схемы, таблицы, опорные конспекты и т.д.). Демонстрируя слайды, электронные учебники, учебные фильмы и другие аудиовизуальные средства, я делаю паузу для ***постановки проблемных вопросов,*** на которые ученики должны получить ответ в ходе просмотра.

Из своего опыта я знаю, что не следует предъявлять более высоких требований тем учащимся, кто не достиг уровня обязательной подготовки. Трудности в учебной работе должны быть для школьников посильными, соответствующими индивидуальному темпу овладения материалом на каждом этапе обучения. В то же время если для одних учащихся необходимо продлить этап отработки основных, опорных знаний и умений, то других не следует необоснованно задерживать на этом этапе. Именно компьютерные программы, ЭОР позволяют каждому ученику двигаться в индивидуальном темпе и применять полученные знания при выполнении творческих заданий.

В моей педагогической практике уже в течение ряда лет веду работу по использованию НИТ (новых информационных технологий) в обучении.

***Уроки с использованием компьютерных форм контроля***  (интерактивные тесты, игры и т.д.), дают возможность проверки знаний учащихся (на разных этапах урока, с разными целями) в форме тестирования, что позволяет быстро и эффективно зафиксировать уровень знаний по теме, объективно оценивая их глубину (отметку выставляет компьютер).

На современном этапе обучения, когда большинство школьников сдают ЕГЭ, применение тестов является необходимым компонентом обучения.

В зависимости от цели и формы работы варьирую использование ***мультимедийных презентаций*** как фронтально с помощью проектора, так и индивидуально на компьютере каждого ученика.

Опыт применения ***учебных тренажеров*** позволяет выделить следующие положительные моменты: учитывается индивидуальный темп работы обучающихся; ученик сам управляет учебным процессом; сокращается время выработки необходимых навыков; увеличивается количество тренировочных заданий; легко достигается уровневая дифференциация; повышается мотивация учебной деятельности.

Технология ***компьютерного моделирования*** лучше всего осваивается на конкретных задачах, развивается логическое мышление учащихся, отрабатывается алгоритм решения задач. В этом направлении для углубленного развития умений использования компьютерного моделирования мною разработаны программы элективных курсов «Компьютерная графика», «Создание Web-сайта».

***Уроки защиты проектных работ*** позволяет активизировать работу учащихся на уроке, повысить познавательный интерес, развить творческое мышление. Метод проектов используется в той или иной мере во всех классах: мини-проект по графике и конструированию в 5 классе; в 6–м классе при изучении приложения MS PowerPoint учащиеся реализуют свой проект в виде небольших анимационных фильмов. В 7–8 классах при изучении программ MS Word, MS Publisher создаются комбинированные документы: программки, рекламные объявления, открытки, буклеты и т.д.; в 9 классе по итогам изучения темы «Электронные таблицы – программа Excel» - творческой работой (мини-проектом) может быть красочный кроссворд, созданный в этой программе. Работа над проектом выполняется индивидуально. На последнем этапе происходит защита проекта.

Одной из главных особенностей проектной деятельности, на мой взгляд, является ориентация на достижение конкретной практической цели – наглядное представление результата, будь это рисунок, презентация, действующая модель устройства, кроссворд или сайт, рассчитанные на расширение образовательной деятельности в виде самообразования в рамках самостоятельной работы дома или в школе.

Применение интерактивной доски на уроках активно вовлекает учеников в учебный процесс. Позволяет наглядно рассмотреть те или иные аспекты изучаемой темы, упрощает схемы, помогает объяснить абстрактные идеи. Таким образом, информационно коммуникационные технологии, а также технические средства позволяют учителю вовлекать своих учеников очень активно в учебный процесс. Впрочем, излишняя информатизация тоже вредна. Ведь заменить в полной мере живое человеческое общение компьютер и Интернет не в силах.

Для обеспечения образовательного процесса мной разработаны рабочие программы на основе Федерального компонента государственных стандартов основного общего образования по информатике, географии, ОБЖ, обществознанию, искусству на базовом уровне.

Создана методическая база (раздаточный, дидактический материал, мультимедийные презентации) для использования на уроках информатики, географии, искусства.

При подготовке и проведении современного урока использую различные образовательные сайты. На уроках, как при объяснении нового материала, так и для закрепления очень удобно использовать сайт <http://school-collection.edu.ru/>, на котором можно найти массу теоретической информации в виде текстов, анимации, схем, рисунков, а также различные тесты, тренажеры по темам уроков.

Результат образовательного процесса во многом зависит от того, насколько он обеспечен разнообразными средствами обучения.

**Результативность опыта.**

Урок информатики отличается от других учебных предметов:

* наличием специальных технических средств, в первую очередь – персонального компьютера для каждого ученика, а также задействованной в учебном процесс оргтехники, мультимедийных устройств;
* каждый ученик имеет, с одной стороны, индивидуальное рабочее место, а с другой – доступ к общим ресурсам;
* ответы у доски практикуются значительно реже, чем на других уроках, зато больше приветствуются ответы с места; даже визуальный контакт с соучениками и учителем строится несколько иначе, чем на других уроках. Это создает особые условия для развития коммуникативных компетентностей;
* активная самостоятельная деятельность, создание собственного, личностно-значимого продукта могут быть естественным образом организованы педагогом;
* предмет информатика отличает изначальная высокая мотивация учащихся. Как правило, этих уроков ждут, младшие завидуют старшим, изучающим информатику.

Обучающиеся с одной стороны - хотят по окончании получить практический конкретный результат, а с другой стороны – у них не развито умение при помощи информационных технологий самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию, то есть они не обладают информационной компетентностью. Поэтому, изучив методическую литературу, и на собственном опыте пришла к выводу, что использование активных методов обучения с применением ИКТ, может решить данную проблему:

* повышается познавательная активность на уроках (из пассивного слушателя в активного участника);
* высокое усвоение УУД на уроке;
* формируются личностные компетенции.

Уровень успеваемости, благодаря использованию данной инновационной технологии, за последние 3 года составляет 100%, качество знаний по информатике колеблется от 97,9% до 100%.

Вызвать желание творить, мыслить – задача трудная и интересная, тем более что она не имеет однозначного решения и в каждом классе приходится решать ее заново, зачастую находя новые средства и методы. Образование – процесс обоюдный, без активных усилий ученика он обречен на провал, каким бы замечательным учитель не был. Такой процесс требует изменения позиции ученика и переосмысления педагогической деятельности учителя.

Чем больше информации, методов и инструментов в своей работе использует педагог, тем больше эффект от его работы. Но какой бы современный компьютер и самый быстрый Интернет не обеспечить, самое главное – это желание работать над собой и способность творить, учиться, экспериментировать и делиться своими знаниями и опытом, приобретенными в процессе самообразования.

**Заключение.**

Основную задачу школы я вижу не только в том, чтобы каждый ребенок, окончив ее, имел целостную картину мира и получил набор конкретных знаний и умений. Важно привить ребенку вкус к самостоятельному добыванию знаний.

Применение современных педагогических технологий позволяет формировать ключевые компетентности: информационную культуру, умение ориентироваться в потоке информации, критически её оценивать, систематизировать, обобщать. У учеников формируются навыки, позволяющие продолжить дальнейшее обучение. Дети осваивают коммуникативный, аналитический, проектировочный, творческий типы деятельности.

Свою главную педагогическую цель я вижу в формировании и развитии таких качеств ученика, которые помогут ему быть самодостаточным, творческим, способным учиться всю жизнь, получать радость от своего труда, общения и быть счастливым в личной жизни.