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

*Подзолкина Людмила Сергеевна*

*учитель информатики ГБОУ ШИ «Олимпийский резерв»*

*г Санкт – Петербург*

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, коммуникационных 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 других предметов. Тем самым показываю учащимся, что информационные технологии можно и нужно использовать в любых сферах деятельности.

Моей задачей является воодушевить учеников на создание продуктов, которые реализовали бы их интерес в различных областях. 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, операционной системы, и так далее. 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), но предлагаю сделать эту работу в настольно – издательской системе MS Publisher . Работу в Publisher осваивают самостоятельно, в качестве помощи предлагаю свою презентацию по созданию открытки. В этой настольно – издательской системе ребята делают календари и буклеты. В результате такой творческой деятельности я прослеживаю, насколько хорошо ученики усвоили материал, как грамотно работают с информацией. 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. Как-то на одном из уроков информатики после изучения построения ментальных карт ученик 11 класса решил сделать карту по подготовке к ЕГЭ по физике. Это оказалось очень удобно – структурировать информацию по разделам, заданиям, сделать гиперссылки на сайты с примерами. Отпала необходимость делать множество закладок или запоминать, какой из сайтов для подготовки к ЕГЭ наиболее подходит конкретному учащемуся. Каждый строил карту под себя. Опыт применения интеллект - карт для организации образовательного процесса по информатике показывает, что такой способ организации изучения материала позволяет не только разнообразить урок, сделать его интерактивным, динамичным, но и улучшает запоминание информации, развивает способность к изображению окружающего мира в виде образов, ускоряет процесс обучения. Кроме того, что немало важно для изучения информатики, развивает компетенцию школьников в области современных компьютерных технологий. На уроках 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 нашей совместной работы являются творческие проекты учащихся, принявшие участие в школьных конференциях, районных этапах городских конкурсов, 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», «Последний звонок» учащиеся создают поздравительные открытки, 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, историкам — создать сайт об истории своего города, своей семьи, великого земляка и представить свои работы на школьных конференциях, районном фестивале компьютерных работ, 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.