

УДК 377  
О.С. МЕЛЬНИК  
м. Умань  
[treklm@meta.ua](mailto:treklm@meta.ua)

## АКТИВІЗАЦІЯ ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА ЗАНЯТТЯХ ІНФОРМАТИКИ В ПЕДАГОГІЧНИХ КОЛЕДЖАХ

*Розвиток в учнів творчого мислення одне з найважливіших завдань в педагогічних коледжах. Прагнення реалізувати себе, виявити свої творчі можливості - направляючий рух, який проявляється в усіх формах людського життя, прагнення до розвитку, розширення, вдосконалення, зрілості, тенденція до вираження і прояву усіх здібностей особи. Показано, що при підготовці уроку інформатики акцентувавши увагу на розвитку творчого мислення учнів, використовувати спеціально-розроблену методіку навчання вирішенню творчих завдань з різною мірою проблемності, то це може привести до підвищення ефективності навчання інформатики, до поліпшення успішності.*

**Ключові слова:** *творча діяльність; інформатика; коледж; творче мислення; урок; позаурочна діяльність.*

Одне з головних завдань, що стоїть перед коледжами, полягає в необхідності забезпечити учнів усвідомленими, міцними знаннями, розвитку їх самостійного мислення. Кожен викладач розуміє, що навчити учнів творчо мислити - це означає забезпечити успішніше досягнення головної мети виховання - всебічного і гармонійного розвитку особистості.

Творчість являє собою явище, що відноситься, передусім до конкретних суб'єктів і пов'язане з особливостями людської психіки, закономірностями вищої нервової діяльності, розумової праці, для реалізації навчання інформатиці на основі використання творчих завдань, вирішальне значення мають не самий по собі зміст знань, а в більшій мірі їх структура, психологічний тип засвоєних знань, визначений типом діяльності, в якій вони отримувалися. Без розвиненого внутрішнього плану дій здійснювати творчий тип діяльності неможливо.

Пристаючи до педагогічної діяльності, передусім, необхідно досліджувати, що учню дано від природи і що отримується під впливом середовища. Розвиток природних здібностей особи, перетворення їх в здатності одне із завдань навчання і виховання, вирішити яку без застосування творчих завдань на уроках інформатики не можна.

Дослідження Я.А.Пономарьова, Л. Д. Столяренко, М. Г. Ярошевського у області розвитку і формування творчого навчання теоретично обгрунтовані, проте робота над вдосконаленням методики такого навчання, у тому числі і на уроках інформатики, триває [4, 45]. Велика увага приділяється виявленню механізмів творчої діяльності і природи творчого мислення.

Психологами, педагогами і філософами (М. Г. Ярошевський, С. Л. Рубінштейн, В. А. Крутецький, М. Н. Скаткін та ін.) давно встановлено, що навчання з використанням творчих завдань, бере свій початок в підходах до рішення проблемної ситуації, і необхідності формування розумових процесів, які спрямовані на її вирішення [5,37].

Тому, метою статті є науково обгрунтувати систему умов розвитку творчих здібностей студентів коледжів при вирішенні навчальних завдань на уроках інформатики.

Аналіз педагогічної практики підтверджує, що сучасний урок став дуже гнучким, різноманітним по цілях і завданнях, варіативних по формах і методах викладання, насичених по використанню новітніх технічних засобів, та все ж далеко не завжди урок залишається результативним [2,10].

Одним із засобів розвитку творчої активності є створення на уроках інформатики таких умов, при яких формується і задовольняється пізнавальна потреба учнів. Педагог стимулює учня до саморозвитку, вивчає його пізнавальні потреби, створює умови творчої діяльності і тим самим формує пізнавальні інтереси учнів.

Викладачі і учні найчастіше майже нічого не знають про особливості своїх творчих можливостей, умовах їх "застосування" і розвитку. Тому, для активізації

творчої діяльності учнів на уроці інформатики необхідно, передусім, подати навчальний матеріал найцікавіше, в проблемному вигляді.

Безумовно, не всяку діяльність можливо або доцільно трансформувати в проектну. Тоді в цілях активізації слід використовувати такі прийоми [2,17]: особливим чином сформулювати цілі діяльності учня, позначивши його особисту зацікавленість (зацікавленість у відмітці; позначення значущості практичної діяльності як чергового етапу в рішенні важливіших завдань); додати в практичну діяльність ігровий, змагальний момент, тоді вона набуде значущості (замість відповіді про графічний інтерфейс організувати театральну виставу, де кожен з учнів гратиме свою роль, розповідаючи свою "інтерфейсну біографію"); створити незвичайну атмосферу під час діяльності, зробити урок нестандартним (скласти разом столи і попросити групу вирішити завдання уроку спільно або групами, дозволити обговорення, розподілити ролі, призначити відповідальних і тому подібне).

Вкрай важливо в усьому цьому не допустити помилки: практична діяльність повинна нести розвиваючий характер, тому в ній повинно бути мінімум інструкціонізму (велику роль зіграє саме самостійна дослідницька, пошукова, аналітична діяльність, ніж виконання покрокової роботи, коли процес вже повністю описаний). Нарешті, для активізації творчої діяльності при вивченні складного або легкого матеріалу, яким часто буває, наприклад, вивчення програмування, із самого початку продемонструвати результати, які може надати той або інший матеріал, що вивчається. Виникає питання як активізувати творчий інтерес знань, що вивчають інші області, на уроках інформатики засобами інформаційних технологій.

В цьому випадку необхідно задіювати міжпредметні зв'язки. Вирішення проблем інших областей засобами інформаційних технологій (наприклад, побудова динаміки популяцій тварин в MS Excel; малювання топографічної карти в графічному редакторі або створення плакату або стенду і так далі).

Але пізнавальний інтерес до навчального матеріалу не може підтримуватися увесь час тільки яскравими фактами. Далеко не все в

навчальному матеріалі може бути для учнів цікаво. І тоді виступає не менш важливе джерело пізнавального інтересу - сам процес діяльності. Освоєння цього процесу полягає, передусім, в різноманітній самостійній роботі учнів, організованою відповідно до особливості інтересу.

Цінним підходом для розвитку творчої активності виступає метод використання різних ігор та ігрових форм організації пізнавальної діяльності.

В умовах оновлення змісту і структури сучасної освіти проблема розвитку творчих здібностей учнів надає нове звучання і вимагає подальшого осмислення. Засоби інформатизації все активніше проникають в усі сфери освіти, стаючи інструментом ефективної підготовки компетентних випускників, здатних адаптувати отримані знання в сучасних соціально-економічних умовах [1,58].

У навчанні інформатики (на уроках і в позаурочний час) необхідно створювати атмосферу творчого пошуку, що допомагає учню як можна більш повно розкрити свої здібності. Для цього на уроках необхідно використовувати елементи розвивального навчання: проблемні ситуації, творчі завдання, застосовувати проектний метод, залучати учнів до самостійної науково-дослідної діяльності. Поєднання декількох технологій, вживаних викладачем на уроці, дозволяє зробити кожен урок захоплюючим і неповторним. Використання цих елементів в навчанні істотно підвищує рівень знань по інформатиці, творчу і пізнавальну активність учнів.

Сьогодні викладачу інформатики пояснювати з крейдою в руках, як працює Word, Excel або будь-яка інша програма неефективно. Працюючи на дошці електронним маркером як мишею, застосовуючи на уроці навчальні презентації і електронні підручники, викладач може швидко і наочно показати той або інший прийом роботи з програмою відразу всьому класу, а не пояснювати те ж саме кожному за його комп'ютером. Однією з форм творчої роботи на уроках інформатики, учнів являється складання і відгадування ребусів.

Переходячи зі школи в коледжі, учні знайомляться з програмами обробки різних видів інформації. Серед них: графічний редактор (MS Paint), текстовий редактор (MS Word), електронна таблиця (MS Excel).

Після закінчення вивчення теми графічний редактор учням пропонується творче домашнє завдання, реалізація якого на комп'ютері буде на наступному уроці (намалювати ілюстрацію до книги з її головними героями).

В кінці вивчення теми текстовий редактор учні вже мають навички набору тексту, його редагування, можуть змінити шрифт, його розмір, зображення; застосовують різні типи вирівнювання абзаців (по правому краю, по лівому краю, по центру, по ширині); можуть використовувати у своїй роботі об'єкт WordArt а також прості автофігури. Для визначення готовності діяльності учнів в нестандартних (нових) умовах пропонується завдання, на реалізацію якої учням відводиться два уроки: наприклад, оформити вітальну листівку до довільного свята. На першому занятті учні створюють малюнок майбутньої листівки, на другому пишуть текст привітання і впроваджують зображення в текстовий файл. В результаті такої діяльності, коли умова завдання сформульована недостатньо чітко, коли учнем слабо представляється кінцевий результат і шляхи його досягнення, можна прослідкувати на скільки добре учні засвоїли матеріал. Іншими словами чи можуть вони грамотно і красиво розташувати на сторінці будь-який текст або готові діяти тільки за зразком запропонованим учителем.

Базовий курс інформатики має декілька змістовних ліній, серед яких є лінія виконавця, лінія алгоритмізації і програмування. Розділ алгоритмізація є найскладнішою в курсі інформатики - це період формування логічного і алгоритмічного мислення. Творчу діяльність учнів на таких уроках організувати дуже нелегко, оскільки потрібна дуже міцна база, спираючись на яку можна вирішувати нестандартні завдання, завдання підвищеної важкості. Є чітко поставлене завдання, для вирішення якої учні будують модель, складають алгоритм вирішення, записують алгоритм на зрозумілій комп'ютеру мові (програма), запускають програму для виконання, аналізують результат виконання програми, при необхідності уточнюють модель і виконують операції описані раніше.

Та все ж елементи творчої діяльності учнів можна побачити, пропонуючи їм самим скласти умову завдання після вивчення певної теми (вибір, повторення, допоміжні алгоритми та ін.), а ще краще, якщо умова завдання супроводжуватиме і її рішення. В результаті такої діяльності учнів викладач може визначити: наскільки глибоко, повно і правильно учень зрозумів і засвоїв матеріал; чи грамотно складено завдання і до якого класу складності відноситься (на одну, дві, чи три дії); чи має "підводні камені" в рішенні або її вирішення досить оптимізовано і викликає інтерес інших учнів і т.д.

В коледжах значно глибше розглядається змістовна лінія "інформаційні технології". Розглядаються такі можливості текстового редактора як створення таблиць, різних видів списків, впровадження об'єктів MS Equation, Graph, Image, злиття декількох документів, форматування документів складної структури і так далі. Пропонуються завдання наступного змісту: оформити грамоту переможцю олімпіади по інформатиці в довільній формі; оформити титульну сторінку будь-якої книги; оформити довільне рекламне оголошення (формат листа А4); оформити афішу кінотеатру про будь-який фільм, після виведення теми повинні задаватися три тестуючі питання, а у разі невірних відповідей - виводити довідку по цій темі; розробити гіпертекстовий документ "Відеотека", в якому знаходиться список відеофільмів і посилання на біографії акторів і режисерів, що брали участь в зйомках того або іншого фільму. За допомогою дизайнера презентацій PowerPoint створити довідник по одній з тем курсу інформатики або будь-якого шкільного предмета. Довідник повинен мати структуру що складається з декількох слайдів, причому передбачити перехід по слайдах залежно від вибору того або іншого поняття або визначення. Слайди повинні містити в собі не лише текстову інформацію, але і таблиці, малюнки, діаграми, а по можливості звуковий супровід і відеофрагменти [3].

Творчі здібності відкривають перед особою нові шляхи розвитку, що характеризуються розширенням кругозору, деякою зміною особових цінностей. Високий рівень розвитку цих здібностей дозволяє говорити про певну оптимальність рішень, що приймаються, особою. Тому використання творчих

завдань, що змінюють ціннісне відношення до самого процесу пізнання, можуть зробити ефективнішим процес навчання.

Навчальний процес на уроках інформатики з використанням творчих завдань представляється деяким унікальним процесом, що забезпечує передумови активності у своїй суті, за умови освоєння цієї технології. Звичайно, творчий процес видозмінюється через специфіку предмета, але його особливості зберігаються, а в певному значенні і доповнюються специфічними особливостями.

Отримані результати дослідження відкривають перспективи подальшої роботи із створення системи завдань для підвищення рівня засвоєння матеріалу, творчих здібностей і мотивації до навчання на уроках інформатики.

### **Список використаних джерел**

1. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский.– М.: Наука, 1967.– 93 с.
2. Гребенюк, О.С. Общие основы педагогики: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / О.С. Гребенюк, М.И. Рожков.– М., 2003.– 160 с.
3. Морзе Н.В. Intel®Навчання для майбутнього [Електронний ресурс]: посібник/ Морзе Н.В., Дементієва Н.П. - К.: Видавництво «Нова-прінт», 2005 -- 1 електрон. опт. диск (CD-ROM) : кольор. ; -- Систем. вимоги: Pentium-266 ; 32 Мб RAM ; CD-ROM Windows 98/2000/NT/XP.
4. Пономарев, Я.А. Психология творчества [Текст] / Я.А. Пономарев.– М.: Наука, 1990.–150 с.
5. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии [Текст] / С.Л. Рубинштейн.– СПб.: Питер, 2006.– 713 с.

**О. MELNYK**

Uman

**ACTIVATION OF CREATIVE ACTIVITY IS ONE OF THE MAIN CONDITIONS FOR THE  
EMPLOYMENT OF INFORMATICS IN PEDAGOGICAL COLLEGES**

*Development for the students of the creative thinking one of major tasks in pedagogical colleges. Aspiration to realize itself, educe the creative possibilities - directing motion, that shows up in all forms of human life, aspiring to development, expansion, perfection, to maturity, tendency to expression and display of all capabilities of person. It is shown that at preparation of lesson of informatics, accenting attention on development of the creative thinking of students, to use the specially-worked out methodology of studies to the decision of creative tasks with the different measure of problem, then it can result in the increase of efficiency of studies of informatics, to the improvement of success.*

**Keywords:** *creative activity; informatics; college; creative thinking; lesson; extracurricular activity.*

**А.С. Мельник**  
**г. Умань**

## **АКТИВИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНФОРМАТИКИ В ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КОЛЛЕДЖАХ**

*Развитие у учеников творческого мышления одно из важнейших заданий в педагогических колледжах. Стремление реализовать себя, выявить свои творческие возможности - направляющее движение, которое проявляется во всех формах человеческой жизни, стремления к развитию, расширению, совершенствованию, зрелости, тенденция к выражению и проявлению всех способностей лица. Показано, что при подготовке урока информатики, акцентировав внимание на развитии творческого мышления учеников, использовать специально-разработанную методику учебы решению творческих заданий с разной мерой проблемности, то это может привести к повышению эффективности учебы информатики, к улучшению успеваемости.*

**Ключевые слова:** *творческая деятельность; информатика; колледж; творческое мышление; урок; внеурочная деятельность.*

*Стаття надійшла до редколегії 04.09.2015*