Т. А. Тагаева

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Современные информационные технологии тесно связаны с образовательным процессом: на любом уроке учитель может применять цифровые образовательные ресурсы.

В образовательном процессе применяются разные типы цифровых образовательных ресурсов, важных для организации учебно-образовательного процесса – это презентации, видео и аудио уроки, отобранные в соотношении с содержанием темы.

В свое время Л.С. Выготский определил ведущую задачу педагогики будущего, в которой жизнь «раскрывается как система творчества, постоянного напряжения и преодоления, постоянного комбинирования и создания новых форм поведения. Таким образом, каждое наше движение и переживание являются стремлением к созданию новой действительности, прорывом вперёд к чему – то новому…».[1] Исходя из всего выше сказанного, можно выделить следующие основные пункты стимулирования и совершенствования творческого потенциала:

1. наличие дружественного интерфейса;

2. обогащение образовательной среды объектами;

3. стимулирование любознательности детей и поощрение их активности;

4. личный (индивидуальный) подход в использовании творческого решения проблем.

Все это реализуется с помощью информационных технологий, где можно гарантировать тесное взаимодействие между компьютером и учеником.

Информационные технологии расширяют возможности образовательной среды разнообразными программными средствами. К ним относятся, такие программы, как поисковые, слайдовые презентации, компьютерные программы на компакт-дисках, графические редакторы, базы данных. Современные технологии имеют все шансы посодействовать в развитии надлежащих возможностей и устроить эффективнее почти все рубежи творческого процесса, разрешая все больше и больше идеальных итогов. [2]. Рассмотрим, как можно использовать некоторые из этих программ для влияния на развитие творческого мышления, используя метод проектов.

В процессе работы над проектом по созданию слайдовых презентаций на разные темы, например, «Образ сказочного персонажа», учащиеся должны сначала изучить доступные источники информации по теме, выделить персонажи, заинтересовавшие их, определить технику, в которой будет выполнена работа, и только затем найденные материалы и иллюстрации отобразить в презентации.

Поисковые программы являются эффективным инструментом повышения мотивации учащихся к решению творческих и исследовательских задач. Наиболее подготовленные учащиеся (1-2 человека) могут получить опережающее задание: провести самостоятельный поиск ресурсов в Интернете по данной теме и сделать затем краткое сообщение. После работы в Интернете у школьников остается электронная папка документов, в которой представлены итоги поисковой работы (мини-каталог ресурсов), таблицы. Ребенок узнает новые методы сбора информации и обучается пользоваться ими, расширяя свой кругозор, развивая творческое мышление.

Затем дети учатся работать в графическом редакторе во время рисования сказочных героев. Получившиеся картинки вставлять свои в презентации, добавлять текст и анимации. Весь творческий процесс порой так захватывает детей, что раскрываются даже самые замкнутые и не решительные.

Практика показала, что применение средств информационных технологий на уроках позволяет увидеть весь процесс творчества в динамике, помогает понять ошибки и положительные моменты, способствует развитию внимания, памяти учащихся, воображения и творческого мышления, применять знания и умения при создании новых, порой фантастических объектов.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Союз, 1997.

2. Ярославцева Е.И. Человек в цифровом мире: компенсаторные возможности интерактивных технологий. [Электронный ресурс] / Е.И. Ярославцева. - Режим доступа: http://inot.rsuh.ru/news.html?id=79793. (21.02.2016).

Научный руководитель ст. преподаватель каф. ТиМПИ
Валеева Ю.И.