



педагогика искусства

Эрзина Наталья Валерьевна,
*аспирант Учреждения Российской академии образования
«Институт художественного образования»,
учитель информационных технологий
средней школы № 3,
г. Реутов Московской области
spamshell@yandex.ru*

**Инновационные технологии творческого развития школьников
на уроках информатики**

Образовательная сфера и преподавание в частности в настоящее время преодолевают некоторый кризис. Кризис заключается в невозможности старой системы преподавания включать в себя использование творческого процесса во время обучения. В условиях постоянно меняющегося общества простая передача информации от старшего поколения уже не может считаться развитием общества. Для того чтобы развитие было осуществимо, следует учитывать способность каждого члена общества к творческой деятельности как к возможности обогащения и развития процессов социального опыта. Большим подспорьем в обогащении процессов социального опыта следует считать развитие творческого воображения подростков, что возможно только в процессе творческой деятельности, решения проблемно-творческих задач. Л. С. Выготский считает, что «...воображение не повторяет впечатлений, которые накоплены прежде, а строит какие-то новые ряды из прежде накопленных впечатлений. Таким образом, привнесение нового в наши впечатления и изменение этих впечатлений так, что в результате возникает новый, раньше не существовавший образ, составляет основу той деятельности, которую мы называем воображением».

Для того чтобы организовать учебную деятельность с точки зрения общего полного, в том числе и творческого развития ученика, педагог должен применять следующие принципы построения урока:

- Четкое обоснование темы урока, определение методов и техники для осуществления поставленных задач.

- Постановка времени каждого этапа урока, нормировать самостоятельную работу учащихся во времени.
- Совершенствование системы мотивации, стимулирования труда.

Сегодня в педагогической науке существует множество технологий подачи материала. Некоторые из технологий достаточно спорны. Многие исследователи этой проблемы предпочитают следующую формулировку: «**Педагогическая технология** – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам, а методики являются инструментарием для достижения поставленной цели» [7, с. 9].

В данной статье мы бы хотели остановиться на некоторых педагогических технологиях.

1 технология. Моделирование процесса формирования и развития опорных навыков учащегося на уроках информатики в рамках творческого процесса.

Данную технологию можно разделить на несколько опорных модулей.

1 модуль – организационно-ориентировочный.

В этом модуле преподаватель ставит рамки, в которых проходит процесс обучения. Определяются цели и задачи урока, а также готовность учащихся к творческому процессу. В рамках процесса обучения неограниченно применение любых технологий, развивающих творческое воображение учащегося.

В рамках модуля проводится разбиение учащихся на группы: тестовая, контрольная. В тестовой группе используются технологии, развивающие творческое воображение и фантазию учащегося, стимулирование творческой деятельности. В контрольной группе применяются традиционные технологии преподавания информатики.

В 5 классе был проведен эксперимент, в ходе которого выяснилось, что учащиеся легко включаются в процесс творческой деятельности. Некоторые ограничения в целях и задачах урока не мешают развитию и реализации творческой деятельности. Результат деятельности остается на долгое время.

В 7 классе в рамках модуля учащиеся уже более избирательны в приемах и методах использования фантазии. При утверждении процесса и ограничении в творчестве у учащихся не возникает желания перейти за рамки поставленной задачи.

В 11 классе в рамках модуля учащиеся не стремятся проявить творческую деятельность. Они предпочитают воспользоваться шаблонами, которые дает им учитель как рамки постановки задачи и цели урока. Учащиеся 11 класса действуют строго в

рамках поставленной задачи, не отходя от условия, но их деятельность носит вариативный характер.

2-модуль – основной (формирующий усвоение новых знаний).

Основной целью модуля является вовлечение учащихся в творческий процесс и развитие творческого воображения.

Подростковый возраст характеризуется несколькими признаками:

- продолжительный переходный период;
- интенсивное развитие человека как личности;
- ряд физических изменений.

Анализ преподавания информатики как предмета показывает, что в процессе обучения, как правило, используется логический подход к запоминанию материала. Иногда это неэффективно: например, при прохождении материала, часть объяснения которого лежит в области, непонятной ученику.

По мнению ученых, человек 80% всей входящей информации получает через зрительный канал, поэтому визуализация привычных образов очень важна в процессе обучения точным наукам, таким как информатика. При этом в работе преподавателя в основном используется формально-логический метод подачи материала. Возникает вопрос, как построить обучение информатике так, чтобы создать баланс между логическими и визуальными образами, максимально сочетать логическое и образное мышление.

В настоящее время широкое распространение получил термин «визуальное мышление», т. е. зрительно-наглядное, означающее, как пишет Р. Арнхейм, «мышление посредством визуальных (зрительных) операций».

Визуальное мышление – это некоторая умственная деятельность, которая обеспечивает создание визуальных образов, дает возможность сохранять и редактировать поступающую информацию. Для построения визуального образа используется несколько принципов, например:

- выявление различных признаков образа;
- выявление свойств объекта, значимых для человека.

Визуально-познавательный принцип обучения позволяет максимально использовать все возможности визуального мышления, а именно:

- наглядность учебного материала;
- возможность сконструировать виртуальную среду;
- возможность интегрировать различные предметы в один обучающий модуль;
- возможность развивать творческие способности и фантазию учащихся.

Условия применения визуально-познавательного принципа предусматривают как применение традиционных наглядных пособий, так и погружение в виртуальную среду при моделировании объектов исследования.

Одним из достоинств при применении этого метода является то, что осуществляется возможность учитывать индивидуальные способности учащихся и развивать творческое воображение детей.

Существует несколько путей развития творческого воображения у подростков.

Один из самых распространенных путей развития характеризуется стремлением в достижении определенного результата. Подросток стремится не просто к познанию мира, а к определенной постоянной оценке. Развитие творческого воображения позволяет увеличить количество решений вопроса. Подросток получает большое наслаждение от процесса творчества. Направление развития по первому пути в основном ориентировано на получение результата. Развитие фантазийных способностей подростка как возможность усвоения опыта, как развитие возможности объединения понятий во множества, как развитие гибкости мышления возможности манипулировать образами, как определенную легкость в генерации идей, как некоторое предвидение пути процесса – задача педагога.

Развитие творческого воображения подростка играет большую роль в его психологическом развитии. Важно умение преподавателя избавить развивающееся творческое воображение подростка от стереотипности мышления. Развивая творческие способности подростка, мы оказываем сильное влияние на конечное развитие личности.

Современные психолого-педагогические исследования проблемы формирования и развития визуального мышления учащихся концентрируются вокруг следующих вопросов:

- педагогические условия организации творческого процесса;
- взаимодействие традиционных и современных методов преподавания дисциплин;
- педагогические условия совершенствования художественно-эстетического сознания;
- взаимодействие искусств как условие активности педагогического творчества;
- формирование эстетической культуры школьника.

Использование графических материалов в учебном процессе является основным принципом развития творческого воображения учащихся. Но в учебном процессе стоит избегать использования только визуально-познавательного метода. Оптимальным является разумное сочетание визуально-познавательного и формально-логического методов обучения.

Проблема визуализации информатики в наши дни стоит особенно остро. Так как информатика достаточно новая наука, визуализировать ее пытались с начала появления. Без использования наглядных образов, особенно в преподавании информационных технологий, знания учащихся становятся беспредметными. Нельзя определить, к какой из наук они принадлежат: к математике или информатике. Вообще следует подчеркнуть, что в преподавании информационных технологий визуализация объекта имеет главенствующее значение.

Педагогически правильное использование визуальных пособий на уроках информатики может превратить процесс развития визуального мышления из второстепенного в ведущее продуктивное методическое средство, способствующее развитию художественного воображения ученика.

Применение в практике преподавания визуализированных задач дает возможность отойти от формально-логических схем и преподавать информацию на языке образов. Такая информация может быть достаточно сложна с точки зрения формальной логики, при этом визуальные образы позволяют преподавать ее детям, далеким от формальной логики в силу возраста. Понятность и доступность данной информации дает возможность преподавателю с помощью элементарных зрительных образов объяснить логические структуры уровня высшей школы ученикам 5-х классов.

Таким образом, визуализированные задачи являются одним из основных компонентов реализации визуально-познавательного подхода в изучении информатики.

3 модуль – аналитико-корректировочный.

На этом этапе анализируется проделанная опытно-экспериментальная работа.

4 модуль – обобщающий. Содержанием деятельности этого этапа является заключительная обработка материала, в ходе которой накопленный материал обрабатывается, обобщается и формулируется в виде выводов, практических рекомендаций к успешному применению данной педагогической модели.

Следующей технологией, которую мы будем рассматривать в статье, является технология Дальтон.

Дальтон-технологии были впервые применены в США. В основе технологии лежит принцип объединения возможностей учителя и ученика в достижении поставленной цели.

Целью Дальтон-технологии является обеспечение индивидуализации деятельности ученика путем обеспечения свободы развития творческого воображения, развитие его социального опыта за счет овладения навыками сотрудничества, ответственности и самостоятельности в учебно-познавательной деятельности.

В рамках Дальтон-технологии задания, которые выдаются учащимся, должны носить творческий характер, что способствует развитию творческого воображения.

Школьники, работая индивидуально, находят источники информации, самостоятельно ставят цель и находят пути ее достижения.

Обучение в сотрудничестве позволяет овладеть элементами культуры общения в коллективе и элементами управления.

Преподавание информатики в рамках использования Дальтон-технологий ведется нами с 2007 года. Задействованы учащиеся начиная с 7-го класса. Тему исследовательской деятельности и способы достижения результата выбирают сами ученики. Это может быть свободная тема или тема по предмету, который им наиболее интересен.

Дальтон-технология является отличным стимулом для поднятия интереса учеников к изучаемому предмету, повышения уровня качества знаний, наглядной демонстрации межпредметных связей и подготовки учеников к участию в научно-исследовательской деятельности.

Перед выбором тем учащимися учитель обозначает перечень знаний и умений по информатике или ИТ, которые дети должны показать в итоговой защите. Выполняя исследования, учащиеся закрепляют знания, полученные ими на уроках во время теоретических и практических занятий по изучаемой теме.

Защита исследуемой темы проходит в виде конференции на завершающем тему уроке.

Принципиально важно при использовании технологии Дальтон показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Таким образом, необходима проблема, взятая из реальной жизни, значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания, новые знания, которые еще предстоит приобрести.

От того, как ученик может применить свои знания, насколько он компетентен в широком внешкольном контексте, зависит его будущее самоопределение. Это не только умение добывать и применять знания, но и коммуникативные навыки, навыки самоконтроля и самооценивания, развитие творческих способностей.

В рамках данной статьи мы постарались рассмотреть две наиболее перспективные педагогические технологии.

Модулирование представляет собой действенную технологию, которая находит применение как в обучении, так и во многих других сферах деятельности. В педагогике модулирование способствует активизации учебного процесса, пробуждению творческого потенциала учащихся.

Несмотря на популярность, моделирование остается одной из самых сложных и спорных педагогических технологий. Учитель должен так организовать среду обучения, чтобы при всей свободе действий учащийся не имел возможность выйти за рамки учебного процесса. Именно в модулях создается нечто новое, чего не было раньше.

Одной из самых новейших образовательных технологий является технология Дальтон, позволяющая дать возможность учащемуся свободно выбирать интересующую его тему исследования в рамках учебного процесса. Однако развитие данной технологии порождает и ряд проблем, связанных с качеством преподавания и использованием современных информационных средств в обучении.

При использовании технологии Дальтон также стоит вопрос об эффективной организации учебного процесса, повышении заинтересованности учащихся.

Два типа технологий – моделирование и технология Дальтон – могут (и должны) успешно сочетаться, способствуя диверсификации процесса обучения, развитию творческого воображения и познавательных стремлений личности, что и является смыслом образования в целом.

Литература

1. Алексеева Л. Л. Российское образование через искусство: традиции, реалии и перспективы. Педагогика искусства – № 3 – 2010.
2. Арябкина И. В. Осмысление идей культурологического подхода в контексте формирования культурно-эстетической компетентности современного учителя. Педагогика искусства – №3 – 2010.
3. Атутов П. Р. Технология и современное образование. // Педагогика. – 1996. – № 2.
4. Беккерман П. Б., Стукалова О. В. Педагогические ситуации творческого развития студентов колледжа. Педагогика искусства» – №2 – 2011.
5. Бордовский Г. А., Извозчиков В. А. Новые технологии обучения. Вопросы терминологии. // Педагогика. – 1993. – № 5.
6. Выготский Л. С. Собрание сочинений: В 6 т. Т. 3. М.: Педагогика, 1983.
7. Горелик Н. А., Взаимосвязь художественной и познавательной деятельности младших школьников как условие гармонизации общего развития. Педагогика искусства – № 4 – 2010
8. Гузеев В. В. Образовательная технология: от приема до философии / М.: Сентябрь, 1996.
9. Манн Ю. В., Олесина Е. П., Стукалова О. В., Заметки о современной культуре: Педагогика искусства – № 3 – 2011.
10. Олесина Е. П. Искусство в нашей жизни. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования /Под ред Е. С. Полат М., 1999.
11. Педагогическая техника в контексте образовательной технологии. М.: Народное образование, 2001.
12. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998.

13. Селиванов Н. Л., Селиванова Т. В., Мастерские Будущего. Опыты построения образовательных моделей на основе современных художественных практик в Москве. Педагогика искусства – № 3 – 2011.
14. Стукалова О. В. Универсальная категория жизни (феномен игры в контексте современной педагогики искусства) – часть 3. (начало в №№ 3,4 2009). Педагогика искусства – № 1 – 2010.
15. Стукалова О. В. Универсальная категория жизни (феномен игры в контексте современной педагогики искусства) – часть 4. (начало в №№ 3,4 2009, № 1 2010). Педагогика искусства – № 2 – 2010.
16. Удовик Е. Э. Информационная среда как фактор развития эстетической культуры учащихся. Педагогика искусства – № 2 – 2011.
17. Удовик Е. Э. Повышение информационной компетентности учащихся в ходе выполнения творческих заданий. Педагогика искусства – № 3 – 2011.