

Николаева Диана Александровна

учитель

МАОУ «СОШ №59»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Аннотация: в статье рассматривается вопрос об организации работы по развитию интеллектуально-творческих способностей у обучающихся на уроках информатики. Отмечается, что урок информатики, представляющий собой творческую мастерскую по решению мыслительных задач с использованием цифровых инструментов, выступает мощным стимулятором развития гибкого, адаптивного и созидательного интеллекта.

Ключевые слова: интеллектуальные способности, творческие способности, обучающиеся, урок информатики.

В современных образовательных организациях уроки информатики обладают уникальным потенциалом для стимулирования интеллектуального и творческого роста учащихся. Их значение выходит далеко за рамки освоения конкретных программ или языков программирования. Информатика по своей сути является междисциплинарной областью, которая предоставляет инструменты и среды для моделирования мыслительных процессов, поиска решений и создания новых цифровых продуктов. Таким образом, класс информатики превращается в настоящую лабораторию, где развиваются системное, алгоритмическое и дивергентное мышление, а технологии служат не самоцелью, а средством для интеллектуального творчества.

Е.Г. Пичугина [3] отмечает, что основу этого развития составляет формирование алгоритмического мышления и логики. Процесс создания последовательности действий для достижения поставленной цели, будь то написание программы, настройка формулы в электронной таблице или построение логической схемы, требует чёткости, структурированности и способности разбивать сложные задачи

на более мелкие. Этот процесс напрямую тренирует логические операции: анализ условий, синтез решения, выявление закономерностей и доказательство правильности выбранного подхода. Особую ценность имеет работа с ошибками (отладка), которая воспитывает интеллектуальную настойчивость в поиске и устранении причин сбоев, развивая критическое мышление и рефлексию.

Н.А. Каляева [2] пишет, что следующим важным направлением является раскрытие творческого потенциала через цифровое созидание. Информатика открывает безграничные возможности для творчества, где идеи могут быть мгновенно воплощены и проверены. Это может проявляться в следующем.

1. Программировании, где из абстрактного кода рождаются работающие программы, игры или анимации, требующие воображения, оригинальности и чувства гармоничной структуры.

2. Компьютерной графике и дизайне, которые развивают художественный вкус, пространственное мышление и способность к визуализации идей.

3. Создании мультимедийных проектов, веб-сайтов и цифровых историй, где интегрируются текст, звук, графика и интерактивность, что требует от ученика навыков проектного мышления, понимания потребностей целевой аудитории и синергии различных форм представления информации.

А.В. Артамонов [1] считает, что ключевым аспектом является развитие исследовательских навыков и умения работать с информацией. В эпоху больших данных уроки информатики учат не только искать сведения, но и критически их оценивать, фильтровать, структурировать и представлять в удобной форме (схемы, графики, инфографика). Работа с базами данных, электронными таблицами и инструментами визуального анализа учит выдвигать гипотезы, проверять их, выявлять скрытые закономерности и делать обоснованные выводы, формируя тем самым научный подход к мышлению и владение данными – компетенцию XXI века.

Наконец, проектная и проблемно-ориентированная деятельность на уроках информатики становится центральной формой развития комплекса способностей. Решая реальные или учебные задачи (например, проектирование «умного

2 <https://phsreda.com>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

дома», создание обучающего тренажёра по другому предмету, разработка модели автоматизации процесса), ученик задействует весь спектр интеллектуальных и творческих ресурсов: от генерации идеи и планирования до практической реализации, тестирования и презентации результатов. Такая деятельность естественным образом стимулирует креативность, навыки коллaborации, управления и самообучения в динамичной цифровой среде.

Таким образом, урок информатики, представляющий собой творческую мастерскую по решению мыслительных задач с использованием цифровых инструментов, выступает мощным стимулятором развития гибкого, адаптивного и созидательного интеллекта. Он готовит ученика не к пассивному потреблению технологий, а к активному участию в их создании и осмысленному применению для решения разнообразных задач в любой будущей профессиональной сфере.

Несмотря на очевидный потенциал, развитие творческих и интеллектуальных способностей учащихся на уроках информатики сталкивается с множеством серьёзных препятствий. Эти вызовы носят комплексный, организационный и педагогический характер, требуя от педагогов не только глубоких знаний предмета, но и пересмотра устоявшихся методик преподавания.

Одной из ключевых проблем является несоответствие декларируемых творческих целей формату стандартного урока. Жесткие временные рамки, программные ограничения и акцент на унифицированные формы контроля подавляют творческий процесс, который по своей природе требует времени на эксперименты, ошибки и осмысление. Урок часто сводится к механистическому выполнению заданий по готовому алгоритму, исключая возможность вариативности, исследования или глубокого анализа неудач. В результате, ученики осваивают репродуктивную деятельность, копируя образцы вместо разработки собственных решений.

Другая группа проблем связана с существенной разницей в начальном уровне подготовки учащихся. Контраст между теми, кто уже владеет навыками программирования, и теми, кто испытывает трудности с базовой компьютерной

грамотностью, ставит учителя перед сложной задачей. Либо приходится ориентироваться на среднего ученика, рискуя потерять интерес у всей группы, либо пытаться выстроить индивидуальные образовательные траектории, что зачастую неосуществимо из-за нехватки времени, большого числа учеников в классах и отсутствия вспомогательных ресурсов. Это приводит к нивелированию потенциала: сильным ученикам становится скучно, слабые отстают, а усредненные не получают должного вызова.

Третья, часто недооцениваемая, трудность – это жесткая предопределенность и «правильность» многих цифровых сред. Учебные программы, особенно для начинающих, предлагают задания с единственным верным ответом. Это, безусловно, способствует развитию алгоритмического мышления, но в то же время ограничивает возможности для творчества и поиска альтернативных решений. Ученик приучается искать заданный ответ, а не конструировать свой собственный. Для преодоления этого учителю требуется прилагать значительные усилия для создания или поиска открытых, проектных задач, допускающих множество путей решения.

Четвёртая проблема заключается в слабой мотивации и потребительском отношении к технологиям. Для многих учеников компьютер и интернет – это, прежде всего, средство для развлечений и общения. Переориентировать их на восприятие технологий как инструмента для интеллектуального труда и творчества – непростая педагогическая задача. Нередко креативные проекты сталкиваются с «синдромом ожидания волшебной кнопки», а именно – нежеланием погружаться в рутинные, но необходимые этапы работы. Это требует развития волевых качеств и настойчивости, которым на уроках информатики уделяется недостаточно внимания.

Наконец, существует дефицит времени, ресурсов и, зачастую, специальной подготовки у самого педагога для организации подлинно творческой и исследовательской деятельности. Разработка и сопровождение проектов, организация командной работы и оценка нестандартных результатов требуют значительных уси-

лий и компетенций, превосходящих проведение традиционного урока. Отсутствие системной поддержки, обмена опытом и адекватного материально-технического обеспечения демотивирует даже самых инициативных учителей.

Таким образом, основная трудность состоит в преодолении инерции существующей системы, которая зачастую противоречит самой природе интеллектуально-творческого развития. Успех возможен только при условии смены приоритетов: с освоения инструментов на развитие мышления, с оценки единичного правильного ответа на оценку процесса поиска и оригинальности, с фронтальной работы на гибкую проектную организацию обучения.

Список литературы

1. Артамонов А.В. Развитие интеллектуального и творческого потенциала детей на уроках информатики / А.В. Артамонов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.proflenka.org/metodicheskie-razrabortki/575239-razvitie-intellektualnogo-i-tvorcheskogo-pote> (дата обращения: 05.02.2026).
2. Каляева Н.А. Развитие познавательной активности, интеллектуальных и творческих способностей через комплексное использование элементов современных педагогических технологий на уроках информатики / Н.А. Каляева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3RfRAY> (дата обращения: 05.02.2026).
3. Пичугина Е.Г. Развитие творческих способностей обучающихся на уроках информатики / Е.Г. Пичугина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/razvitie-tvorcheskih-sposobnostey-obucha.18179835535/> (дата обращения: 05.02.2026).