

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 рефлекссию.

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

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 коллаборации, 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 единственно 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.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/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).