

Технология критического мышления как творческий аспект в изучении информационных технологий

Наряду со школой реализацию компьютерного обучения в рамках своих материально-технических возможностей берут на себя учреждения дополнительного образования с целью восполнения и расширения школьного образования. Это является тем более важным, т.к. возможности организации образовательной процесса у учреждений дополнительного образования несколько шире по следующим показателям:

1. Малочисленность группы;
2. Комплектация группы по уровню обученности;
3. Продолжительность занятий до 6 часов в неделю;
4. Реализация содержания образовательной программы с учетом потребностей родителей, обучающихся, общества.

При постоянно совершенствующихся и появлении новых электронных средств обработки информации, данные возможности дополнительного образования представляют собой особую сферу в развитии познавательной самостоятельности с последующим выходом на уровень самообразования. И главным в решении данной проблемы является проблема выхода обучающихся на творческую деятельность в компьютерном обучении. Она заключается в следующих причинах:

1. Повышенная мотивация к компьютеру как к игровому средству, отсюда снижение мотивации к компьютеру как к объекту изучения и средству обучения.
2. Низкий уровень познавательных мотивов, отсюда не умение осуществлять поиск и обработку информации, отсутствие желания применять усилия при решении задач конструктивного и творческого типов.

Решение проблемы развития познавательной самостоятельности с перспективой развития электронных средств обработки информации может

лежать через обучение учащихся навыкам критического мышления и игровое действие. Рассмотрим, каким образом они могут решить данную проблему. Решение первой проблемы, проблемы мотивации в дополнительном образовании, легко решается, т.к. данная область образования подразумевает свободный выбор направления обучения. Т.е. мотив обучающихся связан именно с получением компьютерного обучения. Вторая проблема, проблема выхода на творческий уровень может быть решена следующим образом:

1. Проведение в начале занятия интеллектуальной разминки.
2. Применение технологии критического мышления с целью вызова первоначального интереса к теме занятия:
 - 1) Стадия вызова
 - актуализация имеющихся знаний
 - классификация знаний
 - выделение главного
 - обобщение
 - 2) Стадия осмысления
 - вдумчивая работа с текстом
 - 3) Стадия рефлексии
 - что узнал нового, что еще хотел бы узнать.
3. Развитие и закрепление знаний по информационным технологиям в форме игры.
4. Начальное (продолжение) изучение компьютерной программы с применением технологии критического мышления.
 - 1) Стадия вызова:
 - актуализации имеющихся знаний по внешнему виду окна компьютерной программы
 - перенос имеющихся знаний с одной компьютерной программы на другую
 - 2) Стадия осмысления:
 - инсталляция компьютерной программы (если требуется)

- овладение компьютерной программой через логические выводы и через работу со справочной системой программы, учебного пособия
 - выполнение практического задания репродуктивного характера
 - выполнение практического задания конструктивного, творческого характера
- 3) Стадия рефлексии:
- развитие (проверка) полученных знаний по компьютерной программе в форме игры
 - презентация своих работ

Таким образом, использование технологии критического мышления на занятиях при изучении информационных технологий может способствовать повышению уровня познавательных мотивов, развитию конструктивного поиска и обработки информации, желанию выполнять задания творческого характера.

Ю.Т. Микулина