

创客教育视角下的小学信息技术课堂模式研究

胡敏

(南京市金陵小学, 江苏南京 210000)

摘要:创客教育是一种全新的教学模式, 它的最终目的便是培养创新型人才。创客教育融合着多个领域的知识与技能, 秉持着创新、自由、体验以及探索等等的理念, 旨在通过实践探索来培养学生创新能力、创造力以及探究能力, 可以说创客教育对于教育领域发展起到了很好地推动作用。信息技术就是时代创新的产物, 它本身就具有创新突破、自由探索的特点。因此, 在小学信息技术教学中开展创客教育, 对于小学信息技术教学的开展以及学生信息素养的提升有着直接性的影响。

关键词:小学信息技术; 创客教育; 创新能力

在如今的信息时代, 具有创新能力的信息人才是国家以及企业需要的重点人才, 因此, 培养创新型信息人才成为了教育的重点方向之一。小学信息技术是基础阶段的信息教学, 是帮助小学生初步认识信息技术并且掌握一定基础信息技术的时期。在小学信息技术教学内容当中, 包含着许多可以让学生自由发挥、自主探索的内容, 对于培养学生创新能力和创造力有着很好地帮助, 也是实现创客教育的有效途径。因此, 小学信息技术教师不仅仅要明白开展创客教育的重要性, 还要结合教学内容制定出符合创客教育目的的教学策略, 让学生能够在学习信息技术的同时, 创新能力得到培养, 实践能力得到加强, 从而为了成为新时代创新型信息人才打好基础。

一、创客教育的特点

(一) 创新性

创客教育的最终目的便是培养学生创新能力, 让学生可以真正地掌握自己所学的知识, 并且可以将其转化为实践成果。而且能够结合自己的思维想法, 运用自己所学的知识来转化为实际作品。因此, 创新性是创客教育的主要特点之一, 更是创客教育的核心目标。

(二) 实践性

实践性同样是创客教育的特点之一, 也是开展创客教育的前提和方法。单纯的理论教学是无法帮助学生真正理解知识并且实现创新的。教师需要通用实践活动或者是实践性的任务, 让学生将自己所学的知识应用在实践中, 从而不断地汲取经验教训, 获得进步发展, 最终实现创新能力的培养。因此, 实践性也是创客教育的主要特点之一, 更是教师在课堂中开展创客教育的有效方法。

(三) 合作性

创客教育鼓励学生进行合作学习, 这样才能够将学生的力量聚集在一起, 然后达到相应的目标和完成相应的任务。学生之间的合作, 不仅仅可以更快更高效的完成学习任务, 而且在合作交流的过程中, 学生可以实现思维的交互, 拓展学生的思维空间, 从而实现学生创新能力的培养。因此, 合作性也不仅仅是创客教育的特点, 更是教师想要在课堂中开展创客教育的有效方法之一。

二、创客教育在小学信息技术中应用的意义

(一) 培养信息技术创新型人才

创客教育的核心就是培养学生创新能力, 也就是培养创新型人才。在如今的时代, 创新型人才是一个国家的核心竞争力, 也是企业和社会进步的重要推力。尤其是信息技术方面的创新型人才, 更是少之又少, 是国家和企业需求的重点人才。而在小学信息技术当中应用创客教育, 可以从小培养学生创新能力、激发学生对于信息技术的学习兴趣, 从而为今后培养创新型信息技术人

才做好铺垫, 为国家和社会的进步打下基础。因此, 创客教育在小学信息技术中的应用, 具有着重大的现实意义。

(二) 加强学生对于信息技术的认知

创客教育秉持着自由探索、创新发展的理念, 所以在小学信息技术教学中会有着多元化的教学体现。学生可以在创客教育的背景下, 有更多的机会去了解信息技术, 了解信息技术在现实中的实际情况应用以及发展情况。这个过程当中可以加强学生对于信息技术的认知, 激发学生对于信息技术学习的兴趣, 对于学生今后的学习和成长有着很好地促进作用。

三、创客教育背景下小学信息技术课堂教学策略

(一) 开展合作学习, 拓展学生思维空间

创客教育的最终目的就是培养学生创新能力, 而拓展学生思维空间是培养学生创新能力的思想基础, 更是帮助学生加强思想认知和提高学习效率的关键。因此, 小学信息技术教师应该重视对于学生思维空间的拓展, 而利用合作学习是实现这一目标的最佳方式。

开展合作学习, 可以让学生在交流合作中完成教师所布置的学习任务, 在讨论交流中实现思维空间的拓展和知识的深入掌握。但是对于合作学习地开展, 还是需要精心设计, 否则很容易出现课堂秩序混乱、学生扎堆玩闹的情况。本人在进行小学信息技术教学时, 就对于合作学习开展十分重视, 也制定了相应的合作学习计划。首先, 是对于小组的分配, 在满足学生意愿的基础上, 进行互补搭配, 每个小组四个学生, 要保持个小组之间的学习情况相差无几, 从而能够实现高效合作学习。其次, 设计小组任务。针对所学的内容来布置一些实践操作任务, 由小组合作完成。让小组成员能够以完成目标为目的, 通力合作、相互进步。最后, 是开展小组竞争, 针对各个小组学习任务的完成情况进行记录、评比, 每个月选出三个最佳小组进行奖励和表扬。通过小组竞争的方式来激发学生的斗志, 充分发挥出合作学习的效果, 达到拓展学生思维空间的目的。在利用这样的方式开展了小组合作学习之后, 学生的学习效率有了明显的提升, 对于信息技术知识的掌握和应用变得更加熟练, 甚至很多的小组可以用不同的方式来完成学习任务。这样的表现足以说明, 合理地开展小组学习, 对于拓展学生思维空间以及培养学生创新能力起到了应有的作用。

(二) 开展实践活动, 实践解决生活问题

创客教育的核心就是通过实践来完成学生创新能力的培养。因此, 小学信息技术教师一定要给学生充足的时间以及空间进行实践操作, 从而帮助学生在实践中总结知识、应用知识, 结合自己的想法来解决问题, 为培养学生创新能力打下坚实的实践和理论基础。

在开展实践活动的过程中, 小学信息技术教师应该根据教学

实践内容来融入一些生活中常见的信息技术问题,从而让学生可以运用所学知识来解决生活问题。一方面可以通过这样的方式来提高学生信息技术知识的应用,另一方面解决生活问题可以开发学生想象力并且提升学生学习自信,对于培养学生创新能力很有帮助。本人作为一名小学信息技术教师,在教学中也经常开展一些关于生活主题的实践活动,让学生运用所学的知识来解决生活中的信息技术问题。例如有一次我便开展了“解决生活中信息技术小难题”的主题实践活动,在活动中我设计了很多关于生活中经常出现的信息技术难题,包括“打不开电脑”“word文档的排版”以及“幻灯片设计中如何进行图片的有效切换”等等。在布置了这些问题之后,我就给了学生充足的时间去进行实践操作解决。经过学生对于自己所学知识的思考和运用,很快学生就解决了这些问题,也让学生对于自己所学的知识有了更深层次的理解和掌握,学生的学习自信心也有了很大的提升,想要能够继续寻找相关的问题并且进行解决。学生的表现说明了开展实践活动对于小学信息技术开展创客教育有着促进作用,对于学生的学习和成长起到了很好地帮助。

(三) 提高教学趣味, 激发学生学习兴趣

学习兴趣是学生进行知识探索的动力,更是实现创客教育的关键。因此,小学信息技术教师在开展教学时,应该提高教学趣味性,激发学生学习兴趣,这样学生才能够有更大的动力参与到信息技术学习当中,才能够有兴趣去探索和发现信息技术应用的新方式。基于此,提高教学趣味性是小学信息技术教学开展创客教育的关键,需要被小学信息技术教师重视起来。

小学信息技术教师要想更好地提高教学趣味,就应该结合教学内容,让学生在发现学习的过程中发现学习的快乐,由此才能够真正地激发学生学习兴趣,为小学生培养创新能力打下基础。本人在进行小学信息技术教学时,就会结合一些信息技术教学内容来设计一些趣味主题任务,让学生在发现学习的过程中获得快乐,激发学生学习兴趣。例如本人在进行“画图”软件的教学时,我便给学生布置了一个趣味任务,利用画图软件来画出一幅自己最喜欢的动物,谁画的最好、最吸引人,就可以获得奖励。在布置了这一任务之后,我让学生开始进行自主探索,让他们不断地尝试画图软件当中的各项功能,将其合理的应用在画像当中,画出一幅自己认为最好看的画。在不断地探索当中,学生逐渐发现了画图软件的很多功能,有涂色、旋转以及各种不同的图形等等。很快学生就在不断的探索中发掘了画图软件的大部分功能,并且利用这些功能画出了一幅幅优秀的画作。在这个过程中学生的学习兴趣得到了有效地激发,在不断地探索中获得了快乐,教室当中充斥着欢乐的氛围,学生对于未知的探索变得更加感兴趣。由此看来,提高教学趣味,对于小学信息技术开展创客教育的确起到了很好地推动作用,在帮助小学生掌握了一些基本信息技术功能之外,还培养了他们探索能力。

(四) 利用思维导图, 加强学生知识串联

信息技术教学内容当中的很多知识点都是具有串联性,只有帮助小学生构建出一个稳固的知识网络,才能够帮助小学生更好地巩固知识基础,实现技术创新。基于此,小学信息技术教师应该在教学中找到合适的方法,帮助学生进行知识串联,从而实现创客教育在小学信息技术中的有效应用。

小学信息技术教师可以使用思维导图来实现知识串联,利用思维导图将所有的知识点以树状图的形式进行展现,这样学生可以更直观地将自己所学的知识进行串联,而且小学信息技术教

师还可以利用网络思维导图的功能,让学生根据线索来找到延伸知识点,这对于学生逻辑思维能力的发展以及创新能力的培养也起到了很好地促进作用。本人在进行小学信息技术教学时,就遇到了很多学生知识点记忆混乱,相互之间无法联系的情况。基于此,我就利用信息技术来创设思维导图,将每一单元所学的知识点以思维导图的方式串联起来。但是我并没有直接展现在学生面前,而是将一些关键知识点进行隐藏,让学生根据前后知识点的联系,通过交流探讨和书本查询来找到答案。这个过程对于学生逻辑思维能力的发展以及知识点的深入掌握很有帮助。在利用思维导图开展教学之后,学生的知识网络得到了很好的完善,甚至在课堂上可以利用所学知识举一反三。这样的表现已经充分证明了思维导图对于学生基础知识的巩固效用,为创客教育在小学信息技术的开展打下了坚实的基础。

(五) 拓展知识内容, 鼓励学生进行创新

在如今的信息时代,基本上大部分的小学生家中都会有计算机,因此他们对于信息技术的掌握相比较以往的学生更加熟练。所以小学信息技术教师不能够单纯的以帮助学生掌握基础信息技术为目标,还应该根据实际教学情况,拓展教学内容,鼓励学生进行创新,从而更好地实现创客教育在小学信息技术教学中的应用。

在如今信息技术飞速发展的今天,很多的信息技术公司也开始创设了一些适合青少年学习编程的软件,这些软件不仅仅使用方式简单,而且还能够让青少年在使用的过程中掌握一些基本的编程技术,对于提升学生信息素养以及培养学生创新能力很有帮助。本人在进行小学信息技术教学时,除了完成既定的课本教学目标,也会根据实际情况来延伸和拓展一些教学内容,以此来满足学生的学习需求,让学生在不断地探索中进行创新。例如本人会给学生以及学生家长推荐一些相关的编程软件,让学生可以回到家中去进行自主尝试,这些编程软件的内容并不是很困难,基本上都是针对青少年的信息技术认知情况来进行设计的。例如Scratch这个编程软件,内容是以积木的方式进行,学生直接可以用鼠标拖动模块便能够实现编辑。学生可以根据自己的想象来进行编程,更好的发挥学生的创新能力和创造力。我也会对于学生的创作进行表扬,激发学生创新积极性。通过这样的方式,学生掌握了更多的信息技术知识和操作技术,对于学生的创新能力培养起到了很好地推动作用,实现了创客教育在小学信息技术教学中的有效应用。

总而言之,创客教育在小学信息技术中的应用,对于信息技术教学的发展和学生的成长进步有着重要的影响。尤其是在如今创新为王的时代,培养创新型人才的重要性不言而喻。因此,小学信息技术教师更要重视其对于创客教育的应用,将其合理的与教学内容相融合,创造出符合实际的教学策略,为学生的将来发展打下坚实的基础。

参考文献:

- [1] 凌华玉. 浅谈创客教育下的小学信息技术教学实践研究 [J]. 名师在线, 2022 (02): 71-73.
- [2] 李欣洪. 浅谈小学信息技术教学中创客教育模式的应用 [J]. 中小学电教, 2022 (01): 94-96.
- [3] 许丹妮. 创客式教育视角下的小学信息技术课堂构建 [J]. 当代家庭教育, 2022 (03): 180-182.