

基于创客教育的小学信息技术教学实践

吴婧

(临清市实验小学 山东 临清 252600)

摘要:现阶段,随着信息化时代的来临,社会各个领域都加强了对信息技术的应用,而在小学信息技术的教育教学过程中,创客教育作为一种新型的教学模式,逐渐被小学信息技术教师了解并应用到课堂上。教师可根据实际情况对教学方案进行优化和完善,进而为学生后期的发展打下坚实的基础。就目前的发展状况来讲,教师需要对创客教育下的教学模式进行逐渐完善,尽可能的做到理论和实际相连,从根本上将小学生的信息技术能力提升上来。因此,文章先是就创客教育的基本概念进行分析和介绍,然后主要就其在教学实践当中的应用进行分析和介绍。

关键词:创客教育;小学;信息技术教学

引言

21世纪的今天,可谓是一个大众创业、万众创新的时代,现阶段人才的培养的主要方法是创客教育,也就是加强了对学生信息素养的培养,使其具有较强的创客思维和创新的能力。因此在小学信息技术课堂教学当中,教师要结合小学生的实际情况有目的性的将创客教育活动融入其中,彻底摆脱之前那种“填鸭式”的教学方法。再者,在实际进行信息技术学习的过程中,教师要以学生为主体,与其实际学习需求和兴趣爱好相结合进而进行创新教学方案的制定和完善,帮助小学生构建完整的信息技术知识体系,真正做到学以致用。

1 创客教育的基本概念

互联网时代下,创客教育也应运而生,作为一种全新的教育模式,同传统化的教学模式相比较,更为注重对学生创新意识和能力的培养。创客一词来源于英文单词“Maker”,本义是指出于兴趣与爱好,努力把各种创意转变为现实的人。创客教育则是创客文化与教育的结合。虽然在实际的教学中,创客教育不会直接向学生进行知识的传授,但是在具体的教学中,教师可以将多种学科都结合在一起,从而促进学生主动地投入到其中。

2 基于创客教育下小学信息技术的教学实践

2.1 多学科融合,提升学生综合素养

素质教育理念下,在小学信息技术课堂教学中,教师不仅要向学生传授理论知识,更重要的是要培养学生良好的信息素养,这样学生才能够对所学信息技术知识有更为透彻的理解和认知,构建完整的信息技术知识体系。在小学信息技术课堂中,教师要实现多学科融合教学,以此提升学生的信息技术专业素养。首先,教师一定要把信息技术学科和其他学科内容结合在一起,为学生展现出一体化、综合化的教学模式,帮助学生拓宽自身知识面,拥有较强的创新思维能力。比如,教师可以把信息技术知识和地理、数学、语文设立联系,结合信息技术构建优秀的语文教学情境、设定数学模型、呈现地理地图要素等,让学生明确信息技术和每一个学科之间的联系,在信息技术的运用之下,构建完整的知识体系,提升小学生的综合运用能力,使其意识到学习信息技术的重要性与实用性,从而能够全身心地投入信息技术学习。

2.2 转变教育理念,培养学生创客精神

技术是一门综合性学科,随着现代信息技术在社会生活各领域的推广与应用,各学科与信息技术学科之间的联系也日益密切。对于小学生而言,掌握信息并运用信息技术存在一定的难度,但是教师在教学指导中,却依然可以将创客所传递出的探索、创新、想象等精神渗透其中,让信息技术能够与小学生的生活、学习建立联系,从而潜移默化地培养其创客精神,渗透创客教育理念。例如,“初识画图”一课的教学设计中,教师向学生提出问题:我们在商场中经常会看到一些绚丽精美的广告牌,广告牌中文字、图片穿插、衬托,既传递了广告信息,也带来了美妙的视觉体验,那么你知道这些广告牌是怎么制作出来的吗?在问题的引导下,教师逐渐引导学生入门用电脑操

作进行画图,并启发学生思考信息技术与现实生活的联系。在“添加文字”的教学设计中,教师可以进行学科拓宽,为学生呈现语文教材中的插图与课文,引导学生在熟悉的情境中理解信息技术在教材编排中的作用,并根据语文教材的示范尝试添加文字,进而在学科融合中实现创新思考。

2.3 推动作品分享,强化学生创新乐趣

创客不是闭门造车,它需要在分享与交流中刺激、产生新的想法。因此,在小学信息技术教学中,教师应根据学习任务,构建作品分享过程,鼓励学生表达自己在实现创意过程中的思考与探索,并从其他人的创客经历中得到启发与借鉴,从而实现共同发展与进步。例如,在关于机器人的相关教学设计中,教师围绕“小创客”这一主题,组织学生参加“学生机器人”比赛,鼓励学生通过独立制作或者团队合作完成的作品在竞赛中进行展示,介绍机器人的主要功能,解释传感器的设计原理,描述自己以及团队在设计中遇到的问题,并针对已经形成的设计方案进行互动交流,对比分析,进而不断优化创新实践方案。在这一过程中,学生不仅体现到了运用信息技术践行创新想法的乐趣,更体会到了分享、交流的重要性,并对创客教育形成了更加深入的理解。

2.4 引入编程软件,锻炼学生思维能力

在传统的小学信息技术课堂教学中,仅仅是让学生掌握基础的计算机操作技能,但是因为现在计算机的广泛普及,导致信息技术教材已经无法满足小学生的学习需求,教学内容完全不具备任何的挑战性,针对以上问题,小学信息技术教师要注重引入编程软件教学,以此锻炼小学生的信息技术思维能力。比如,教师可以利用小猫 Scratch 编程软件开展教学,让学生在动手操作中学习、在玩耍中掌握理论知识,达到寓教于乐的教学效果。同时,教师也可以把 Ar-duino 主板与 Scratch 结合起来,激发学生参与创客教育的积极性,提高课堂教学效率。

结束语

总而言之,创客教育也是对传统教育所进行了一种说明和补充,能够有效促进信息技术在教学实践当中的应用。因此在实际进行课堂教学的过程中教师需要与自身实际相结合,对自身在教学过程当中所存在的不足有一个更加充分的了解,及时转变教学观念,对教学方案进行优化和完善,使学生在自主实践当中将自身的信息素养提升上来。

参考文献

- [1]白俊如.基于创客教育的小学3D打印课程开发与设计研究——以华兴小学课程开发为例[J/OL].中国教育技术装备,2019,13(09):1-4.
- [2]张志新,韩浩文,刘静.美国中小学创客教育特点及对我国的启示[J/OL].当代教育论坛,2019(02):1-13.
- [3]田友谊,姬冰澌.国内创客教育研究的进展与反思——基于2014-2018年文献的Citespace可视化分析[J].当代教育科学,2019(09):77-82.
- [4]陈荣,郑旭东.人的不完备性及其超越:创客教育何以推动教育变革与创新[J].现代远程教育研究,2019,31(05):39-45.