

借助创客教育模式创新初中信息技术课堂

◆俞清洪

(浙江省义乌市后宅中学)

摘要: 由于时代的不断发展,在教育界逐渐出现一种新的教育手段——创客教育。创客教育着重与培养学生的创新意识,能够贴合学生的特点,慢慢引导学生,让学生找到适合自己的学习方法。本文在创客教育模式的大环境中,根据当前我国初中阶段的学生信息技术教育的现状,意在创新初中信息技术课堂,让学生能够在上课的过程当中建立起学习的思维,让学生更好的学习。

关键词: 创客教育;教育模式;信息技术教学

在新课程改革之后,信息技术这一课程也发生了一定的变化。从传统的仅仅重视基础的操作内容变为当前在练习基础操作的基础的同时锻炼学生的创新能力。然而,由于一些地区受到传统教育的影响,在信息技术教学的课堂当中仍然按照传统的教育模式,使得学生动手能力较差,不具备创新的思维。创客教育能够帮助学生建立创新意识,增强学生对于操作技能的掌握程度,提高学生的动手能力。

1 创客教育的理论基础

我们通常所说的创客教育指的是一种比较能够创新性的培养学生,教导学生的一种教育理念,创客教育其实也是传达DIY理念的一种方式。近些年来,网络技术不断发展,人们也逐渐开始接受创客教育模式。在21世纪,几乎每家每户都在网上冲浪,创客教育在这种背景下走进人们的生活,它将信息技术作为一种技术支持,将多中的科目知识在融合在一起,让学生锻炼自己,从达到教育的目的。创客教育主要是能够培养学生的关于知识内容的想象力以及提高学生的创造能力,创客教育相比较传统教育的优势主要有培养学生的知识能力,在课堂当中进行实际操作,最后将创意转变为实际存在的物体。在整个的课堂学习当中,使用创客教育能够激发学生的学习兴趣,培养学生学习的良好习惯。

2 创客教育理念指导下的信息技术课堂教学

2.1 发掘初中信息技术教材创客教育理念

借助创客教育模式创新初中信息技术课堂可以从课堂教学的内容、课堂教学的知识呈现、课堂的活动设计安排等方面等方面进行。首先,就课堂教学的内容来说,在学生的教材当中,包含的不应该仅仅有那些基础性的知识点,还应该适当的添加一些其他科目的知识内容。并且,活动的进程应该与知识内容的顺序紧密相关。一般情况下,人们会选择将整体的一个活动划分为不同的顺序,按照顺序将活动划分为几项内容。在每一项当中,学生能够判断自己的基础知识掌握的程度以及操作的熟练程度,在完成任务的过程当中来锻炼自己。学生在整个的过程当中不是因为学习才去使用,而是因为自己需要,所以去学习,这样,学生在学习当中就会有一种主动性,从而提高学生在学习当中的效率。其次,根据教材当中知识的呈现可以发现,新版做出了极大地改变。第一,新版的教材增加了许多的图画,让知识点“活”了起来,学生在学习过程当中,相比较单纯的文字,图画更能够吸引学生的注意力。第二,新版舍弃了那些大篇幅的枯燥的文字,而是将知识点以一种框架的模式呈现出来,学生可以在这个框架当中增加自己想要增加的东西,给了学生极大的自由,能够调动学生自己动手探究,让学生积极主动的学习,增强学生对学习的兴趣。最后就是课堂活动的设计安排问题了。新版的教材设计的问题是“完成一个杂志的出版”,这一整个过程包括准备规划、编辑正文、排版、审阅、制作目录,最后将这些内容打印出来,然后发布。就这一整个过程能够帮助学生梳理知识内容,构建知识框架。新版的教材是让学生自己发现问题,从而解决问题,提高学生对于学习的积极性。

于学习的积极性。

2.2 课堂教学活动体现创客教育理念

在课堂的教学当中,教师应该积极使用创客教育的理念,让学生在课堂当中积极主动的学习。比如,在平常的节日当中,教师可以将“设计自己所在班级的宣传册”作为主题,出版杂志。就这一主题而言,可以分为四个步骤,然后在这四个步骤当中适当添加内容。首先,在准备规划的阶段让学生收集资料,找出班级中那些有特长的学生,最关键的是让学生明白怎样进行宣传册的排版、出版。而在目录的设计当中,学生可以寻找文字材料,根据班级学生的特色,概括出来班级的优势。各小组成员要积极参与,积极讨论,解决其中的不足之处。为了更加快速的完成这一任务,教师可以将班级的学生分成不同的小组,在分组时要根据学生的特点,比如对于那些水平好的学生要与水平差的学生分在一起,方便他们互相学习,共同进步。对于那些有一定美术功底的学生可以将他们放在不同的小组中,确保每个小组水平相差不大。为了让学生更好的完成任务,教师可以适当的给学生提供一些知识的帮助,比如格式的设置,插入图片等等内容。在选择素材的时候,学生还可以自己制作,比如拍下教室当中有趣的地方,介绍自己的同学等等活动,让学生在参与当中进步,提高学生对于学习的兴趣。

3 结束语

初中时期的学生较为活跃,对于一些新奇的事情比较有好好奇心,教师利用这种心理,利用创客教育创新初中信息课堂,让学生在玩耍当中练习,在练习当中学习,在学习当中制作,在制作当中创作,让每一位学生都能够体会到学习带给自己的乐趣。

参考文献:

- [1]王同聚.基于“创客空间”的创客教育推进策略与实践——以“智创空间”开展中小学创客教育为例[J].中国电化教育,2016,(6):65-70+85.
- [2]吴金菊.创客背景下的初中信息技术课堂教学探究[J].中国教育技术装备,2017,(19).
- [3]何克抗.论创客教育与创新教育[J].教育研究,2016,(4):12-24.

