

基于创客教育的小学信息技术教学实践分析

高立峰

(黄骅市学院路小学, 河北 黄骅 061100)

【摘要】通过应用创客教育,在一定程度上能够打造出高质量的课堂,不仅可以调动学生的学习热情,还有利于帮助学生解决遇到的学习问题。在开展小学信息技术教学活动过程中,合理化应用创客教育,对提升小学生全方面的能力发挥着关键性的重要性,同时也有利于确保课堂质量的提升。本文主要以创客教育的小学信息技术教学实践为重点进行阐述,首先分析创客教育融入小学信息技术教学的重要价值、小学信息技术的教学现状,其次从优化创客教育理念,创新信息技术教学模式、明确教学目标,确定创客教育方向、设计具体任务,驱动学生构思创意实践以及教师转变自身定位,引导学生自主学习几个方面深入说明并探讨,旨在为相关研究提供参考资料。

【关键词】创客教育; 小学信息技术; 教学实践

小学信息技术教师在进行教学过程中,合理化应用创客教育,就可以获得多样化的教学结构,而对拓展教学空间也发挥着一定促进的作用,确保信息得到有效共享。区别于传统课堂,融入创客教育的课堂,学生就可以及时打开自身知识视野,让学生在自主创新的同时,还可以积极开展大量的实践操作,为实现迁移的目标打下了良好的基础。可见,把创客教育融入小学信息技术教育教学中,就可以让创新、实践以及应用模块相结合,帮助学生提升自身的能力水平。

一、创客教育融入小学信息技术教学的重要价值

(一) 有利于为学生创设开放式教学环境

随着教育事业不断地发展,教学功能也出现了巨大的改变,越来越重视学生思维能力的发展,坚持以学生为中心的原则也成了现阶段育人的主要任务。教师在开展教学活动过程中,应该结合学生具体情况,及时把传授知识内容变成发展学生思维能力,只有学生拥有较强的思维能力,才能够形成良好的素养,促进自身个性化发展。由于创客教育理念与核心素养理念相吻合,能够快速完成这个任务。将创客教育融入小学信息技术课堂中,尊重学生课堂主体地位,让其实现价值最大化,积极参与到学习活动中,便于提升自身学习能力。教师与学生进行有效沟通,就能够及时了解学生具体情况,应用科学有效方法对学生开展教学,同时高度重视学生思维能力的发展以及综合素养的提升。可见,教师将小学信息技术教学与创客教

育相结合,就能够根据学生具体情况,明确教学目标,确定教学任务,规范学生学习行为,而学生只要跟随教师的步伐进行探究与分析,就能够加深对相关知识内容的了解,让学生应用自身所掌握的知识处理遇到的问题,有效地提升小学生信息素养。

(二) 有利于加大教学改革力度

小学信息技术教师在教学活动过程中,合理化应用创客教育,在一定程度上可以弥补传统教学存在的不足,逐渐地变成了一门现代化课程。在以往小学课堂上,教师主要以向学生传授知识内容为中心,高度重视对信息技术的应用,然而因为小学生不具备较强的自主探究意识,学生在自主学习过程中,无法全身心地投入,不利于进行创新和应用,也不能把自身所掌握的知识变成获取知识。而随着创客教育不断地进行深入,需要及时优化创客教育模式,让学生在分析问题过程中,加深对信息技术知识内容的了解,丰富自身知识体系,便于帮助小学生形成健全的知识体系。教师将小学信息技术教学与创客教育相结合,突显学生主体性,为学生设计开放性的问题,引导学生自主进行探究与分析,提供广阔的思考空间,便于学生获得自身想要的知识内容,提升学生各项技能。

(三) 有利于丰富教学活动

随着素质教育不断地进行深入,对小学信息技术教师教育教学提出了越来越高的要求,不仅要完善教学内容,还要创新课程教学技术,加大对互联

网技术应用,便于学生及时掌握信息技术存在的优势以及价值。由于小学信息技术课堂拥有较强的特殊性,应该立足于创客教育,构建健全的教学方案,以此来确保教学活动有序开展。一般来说,教师与学生进行有效沟通与交流,就可以及时掌握学生实际情况,并应用学生感兴趣的方式进行教学,从而调动学生学习热情,把创客教育引入到信息技术课堂中,为学生营造良好的学习情境,尊重学生课堂主体地位,突显学生重要价值,增强学生探究意识,如此一来,就你呢狗狗形成良好的自主学习习惯。另外,小学信息技术教师作为学生教育者与引导者,应该充分发挥自身的价值,坚持以与时俱进原则为中心,定期整合自身教学体系,完善教学方法,创新教学内容,应用多样化教学方法辅助教学,在调动小学生学习积极性的同时,还有利于让学生得到全新的体验,且一直保持良好学习状态,有效地提升自身学习质量。

二、小学信息技术的教学现状

(一) 缺少实操环节

在新时代下,信息技术得到了有效发展,且在教育事业中得到了有效应用。为了帮助小学生形成良好的信息素养,积极开展信息技术课程突显得非常关键,其原因就是信息技术包含大量信息素养内容,学生进行有效学习,就能够增强自身对信息技术的认知。然而结合现阶段部分小学信息技术教学而言,一些教师在开展教学活动期间,缺少实操环节,其原因就是小学生年龄小,信息技术内容呈现一定的抽象性,即便是学习也仅仅掌握部分简单知识内容,从而在实操过程中,也经常出现问题,在一定程度上削弱了学生学习自信心。

(二) 教学模式单一、落后

在小学时期的信息技术课堂上,一些教师向学生传授的内容呈现一定的枯燥性。由于小学信息技术课程拥有一定的趣味性,学生通过有效地学习,就能够激发学生学习热情。然而结合现阶段教学情况而言,教师在开展教学活动期间,未做好这个方面的工作,其原因就是小学生无法全身心投入到工作中,教师也没有高度重视教学设计工作,无法确保学习有效性的提升;另一方面,一些教师所应用的教学模式不科学,未站在学生角度,从而开展的教学设计工作无法得到理想的效果。

三、创客教育下小学信息技术教学实施策略

(一) 优化创客教育理念,创新信息技术教学模式

在小学时期,开展小学信息技术教学活动的作用就是让小学生积极主动地进入到学习中,合理化应用自身所掌握的知识解决实际生活中遇到的问题,在增强自身自主探究意识的同时,还有利于提升小学生动手操作能力。所以随着创客教育理念不断地进行深入,教师就需要结合教育发展情况以及信息化发展趋势,筛选适合学生学习的学习内容,应用学生感兴趣教学模式开展教学,同时也应该结合实际发展需求及时创新教学内容,完善教学模式,只有这样才能教学顺应新时代发展要求。例如,教师在教学PPT设计制作课程过程中,若是教师仅仅向学生传授基本知识内容,学生就会对这门课程出现抵触心理,不仅不利于学生加深对知识内容的了解,还不能够确保课堂教学效果的提升。这时教师就应该引导学生自主进行设计与制作,让学生应用自己喜欢的方法,针对优秀作品而言,可以让班级其他学生进行展览,在调动学生创作兴趣的同时,还有利于提升学生实践能力,从而快速完成创客教育兴趣学习的目标。

(二) 明确教学目标,确定创客教育方向

明确教学目标除了能够更好地预估教学成就,还为教学工作的开展承担着导向的作用。小学信息技术教师在开展教学活动期间,合理化应用创客教育理念,可以发展小学生思维能力,提升自身学习能力。在此情况下,教师应该结合创客教育的特点,及时明确小学信息技术教学目标,确保教学工作的开展。对此,教师需要结合创客教育内涵以及课程规则标准以及学生具体情况,设计与优化教学目标,且把目标当成教学导向,如此一来,就能够保障课堂教学质量的提升。例如,教师在教学认识画图软件知识内容过程中,引入创客教育,就可以让小学生有效地提升自身综合能力,促进自身全方面发展。通过结合创客教育的目标,教师需要投入大量的时间与精力进入到教学内容探究中,如画图软件认识、画图软件启动与推出等。在这样背景下,教师就能够设计以下创客教育目标:学生在学习期间,需要帮助学生加深对画图软件启动与退出内容的了解,且在潜移默化中生成良好的迁移意识,探究出其他软件的使用方法;学生通过深入的学习,就可以了解用颜色填充的运用方法,有效地调动了学生创新热情,若是学生了解应用铅笔

工具以及橡皮擦工具绘制图案,学生自身创造性思维就会变得越来越强。

(三) 设计具体任务,驱动学生构思创意实践

任务教学法作为一种常规的教学方法,自身的价值不言而喻,呈现一定的自主交流性以及合作探究性。把任务教学法应用小学信息技术课程中,对增强小学生自主意识以及发展创新思维发挥着关键性的作用。在具体教学过程中,教师需要结合学习内容明确教学主题,接着根据对应的主题设计对应的教学任务。在给学生布置任务期间,教师需要为学生设计启发性问题,让学生在任务以及问题引导下,及时完成对应的任务,为帮助学生形成良好的创客思维夯实了基础。比如,教师在调整图像大小与扭曲知识内容过程中,要想让学生在创客教育中提升自身优化图像的能力,教师就需要为学生设计对应的任务,如调整《岭南春色》图片,并把其放置到文本框中,让图画的四周与文本框四周保持一致。这项任务的提出就是锻炼学生优化图像的能力。教师布置任务过后,要想增强学生认知,就继续向学生并进行提问,如原图参数为100,那么把图像放大,需要更改的参数为多少?缩小图像的参数为多少?扭曲图像过程中,如果形状不对齐怎样解决?学生在分析与探究问题期间,就会加快对知识的深化,从而可以确保学生创意实践能力的提高。

(四) 教师转变自身定位,引导学生自主学习

在小学信息技术课堂上,教师为了完成这门课程的教学目标,应该结合信息技术具体情况,从实践性方面加以着手,明确自身的定位,尊重学生课堂主体地位,引导其积极主动地参与到课堂学习中。要想让创客思维应用到小学信息技术教学,教师就需要优化教学理念,发挥自身的引导作用。在开展实践活动过程中,需要坚持以生为本的原则为中心,与学生进行有效沟通,让学生结合问题提出对应的想法与意见,明确学生学习思路,且运用网络资源开展自主学习,加大对问题分析探究力度,增强学生创新意识,有效地提升小学生信息素养。随着创客教育理念不断地进行深入,教师作为学生教育者与引导者,应该与学习成绩偏差的学生实施有效互动,便于学生及时掌握自身存在的不足。可见只有小学生养成健康的学习习惯,才可以积极主动参与到信息技术课程学习中,为之后实现自身的价值打下了良好的基础。教师在教学前期,需要把准备工作落实到位,加大对教学内容

探究力度,且为学生设计大量的问题,引导学生之间进行有效互动,为构建高质量课堂创造了有利条件。

在小学信息课堂上,教师需要对第一时间完成的项目实施介绍,之后学生结合自身实际情况,对项目开展延伸,学生在自主想象以及创造期间,自身的创造性思维就会得到有效发展,教师应该对学生的项目开展评价,引导学生进行创新,从而顺应创客教育相关需求,实现价值最大化。

结束语:

综上所述,小学信息技术教师在进行教学过程中,应该把创客教育融入其中,在一定程度上可以确保小学生创新能力的提升,让学生可以积极主动地参与到探究与分析问题中,此外,教师也需要结合学生实际情况,为学生提供自主探究、想象的空间,在提升小学生信息素养的同时,还有利于促进小学生全方面的发展。

参考文献:

- [1] 王黎黎.如何推进信息技术与小学数学教育教学融合[J].试题与研究,2023,(31):114-116.
- [2] 祁怀炳.信息技术与小学语文学科教学有效整合的研究[J].考试周刊,2023,(43):76-79.
- [3] 刘洪祥.基于CiteSpace国内外小学信息技术教学研究比较知识图谱分析[J].信息系统工程,2023,(10):59-62.
- [4] 段婵媛.STEAM教育理念在小学信息技术课程教学中的渗透策略[J].第二课堂(D),2023,(09):4-5.
- [5] 王娣.“减负”不减质,信息素养更重要——小学信息技术教学的创新路径[J].第二课堂(D),2023,(09):14-15.
- [6] 王海波.信息技术与小学数学教学深度融合的应用研究——以“图形面积”单元教学为例[J].中小学信息技术教育,2023,(10):87-88.
- [7] 李辉.基于创客教育理念的小学信息技术智慧课堂教学模式研究——以苏教版六年级“家园安全卫士——智能安防报警”教学为例[J].中小学电教,2023,(09):94-96.
- [8] 孙万赞.基于创客教育的小学信息技术教学探索与实践[J].基础教育论坛,2023,(08):85-87.
- [9] 林芬.创客教育背景下小学信息技术教学优化探讨[J].当代家庭教育,2023,(08):49-52.