

# 基于创客思维视角下的小学信息技术教学策略分析

翟小严

宁夏盐池县第五小学

**[摘要]**创客思维符合我国信息技术教学发展要求,对提高小学生信息技术知识的学习能力和应用能力具有重要作用,激发学生学习信息技术的兴趣,开发了学生的创新思维。教师必须对此高度重视,在小学信息技术课堂上融入创客教育思想,不断创新教学模式,提高小学生信息技术综合素养。

**[关键词]**创客思维;小学信息技术;教学策略

**【DOI】**10.12252/j.issn.2096-6261.2020.03.372

创新思维是创客教育的核心,是基于创造的学习过程中激发学生的创新意识和培养学生创新能力的有效途径。在新课改背景下,将创新思维培养渗透到小学信息技术课程中,有助于促进创新思维与信息技术学科核心素养教育的有机融合,激发小学生对新鲜事物的好奇心,引导学生积极地对新事物进行挑战,与他人分享创造性成果,认识自主创新的重要性。因此,基于创新思维视角,主动探索小学信息技术教学的实践策略,对激活学生的创新能力与实践能力以及提升学生的信息技术核心素养具有重要的意义。

## 1、创客思维应用于小学信息技术教学中的作用

### 1.1有利于激发学生的创新思维

创新是创客思维的一个突出特点。在“互联网+”时代背景下,对学生的学习提出了更高的要求,教师应有效培养学生的创新意识,在信息技术课程中,有效利用创客思维进行创客教育,提高学生的创新能力。同时,小学生也要积极开发创新思维,为适应信息社会发展的创新人才打下基础。

### 1.2有利于增强学生对科技的认知

在小学信息技术教学中,教师要合理运用创客思维,促进学生展开多样化的学习方式,了解现阶段的科学技术发展。在社会飞速发展中,科学技术的影响力越来越大,若学生长期运用传统单一的学习方法,难以确保形成完善的知识体系,也失去了培养科技能力的教育时机。因此,在进行教育活动时,教师必须更新教学思想,加强应用创客教育,开发新的教学方式,增强学生对信息技术的认知能力。

### 1.3有利于营造良好的教学氛围

在日常教学活动中,教师必须不断变换教学模式,拓展教学内容,营造良好的课堂教学氛围,激发学生的学习兴趣,提高学生的课堂活动的参与度。基于创客思维的创客教育,学生在探究知识时了解了很多新知识。由于小学生好奇心较强,对新事物比较敏感,在创客思维下,学生可以了解更多教材以外的知识,不仅使课堂教学氛围更加活跃,还提高了教学效率。

## 2、培养创新思维,开拓信息技术核心素养新视角

### 2.1激发自主意识,提高思维创新力

创新思维主张尊重学生主体地位,激活学生主体作用,为学生创造突破自我、表现自我和展示自我的空间。在信息技术教学中应用创新思维,可以促使学生自主地依据自己的

兴趣、创意等进行大胆地想象,更好地对问题进行分析、思考和探究,从而设计和提出独特的解决问题的思路、方法和预想。

### 2.2提高科学认知,增强信息化素养

创新思维的生活性强调要贴近学生生活实际开展教学,提升学生对学科学习的期望和参与度。基于创新思维的教学要求教师在教学中要突出小学信息技术学科科学性与实用性之间的联系,为学生提供更加生活化的信息技术学习模式,使学生通过学习了解科学技术的发展,获得一定的科学概念,体验科学改变生活的力量与神奇,获得想象变为现实的感觉,这样有利于提高学生对科学技术的认知,增强学生的信息化素养。

### 2.3营造融乐教学,提升教学有效性

创新思维的教学要求教师抛弃单一传授知识的课堂教学观,运用整合和融合的眼光引导学生向全面发展转型,有意识地启发学生运用科学、音乐、数学等多学科知识和思维积极地进行自主知识理解与意义建构。因此,创新思维的应用是对传统课堂的创客式改造,能够促使信息技术教师自觉地构建学科课程之间的联系,依据具体的教学内容进行内容重构与调整,把握不同教学内容和教学形式之间的联结点,逐步建立起创客视角下的信息技术课程体系。这样会更加贴合小学生对新鲜事物的好奇心,营造出乐学、乐思、乐创、乐教、乐动、乐研的教学氛围,吸引小学生在信息技术课堂学习中成为有思想、有精神、有创造的快乐的学习者,提高教学的有效性。

## 3、引入创客教学,构建培养小学生创新思维新模式

### 3.1改变薄弱的信息认知

当前,部分教师对创客教育的核心概念和内涵特征的认识存在偏差,无法将创客教育与信息技术课程整合,在实际的教学中落实创新思维培养仍然面临一定的难点与困惑,如如何引导学生将创意变为现实,如何有效地在教学环境、方式和内容中融合体验教育、项目式学习以及DIY等理念,如何在具体的课堂上体现可探索性等。这些问题对学生的创新思维培养会产生一定的阻力,因此,可将创客教育融入信息技术教育中,真正提升学生的信息技术实践创新能九

### 3.2创新信息技术教学模式

创新思维视角下的小学信息技术强调合作式学习、探究

式学习和项目式学习等,教师在教学中需要积极发挥主导作用,引导学生在合作交流和探索中增强思维,以合作学习锻炼自身的能力。所以,教师可以测新思维与游戏式教学、问题导向式教学有机结合,而信息技术应用比赛,组建学习小组,帮助学生通过小组合作、独立思考、积极实践来有效提升自身的创新能力。

### 3.3 提升教学内容的实践操作

小学信息技术教育中创客教育的目标强调教学内容在生活性、开放性的基础上凸显创新性与实践性,需要教师设计的教学内容能够为学生提供课堂动手操作和实践应用的空间。因此,教师可结合创客教育理念为学生创设更多的实践机会,让学生将所学知识运用到实际操作中,感受信息技术的实际作用与价值,进而提升学生学习信息技术知识的动力。

## 4、创客思维视角下小学信息技术教学策略

### 4.1 创设教学情境

在展开小学信息技术课堂教学活动时,教师应创设一些有趣味性的教学情境,激发学生参与学习的热情,以便在信息技术应用中大胆想象,开发创新思维,循序渐进地学会应用信息技术的技能。如在教学“使用记事本”时,教师可以在课堂上提出相应的问题:“你们平时有记录日记的学习习惯吗?你们一般是采取什么方式记事?”“学生通常会回答:“用纸和笔记事。”这时,教师可以继续提问:“你们知道如何利用计算机进行日常记事吗?”然后引入新课,向学生介绍计算机中的记事本功能,讲解计算机记事本的操作过程和使用方法,引导学生利用计算机中的记事本进行记事。在教学中,教师可以让学生回忆自己的生活经历,找找有趣的情景,引导学生积极地探究,提高信息技术课堂的教学效率。

### 4.2 展开实践操作

在信息技术学习中,由于受教师教学的引导,大多数小学生的创意都是短暂的,唯有在学生激发创意时展开实践应用,才能延续创意。如“用WPS‘小报制作’”的教学内容具有很大的实践特点,教师应先收集齐全的资料,引导学生结合自身兴趣,搜寻开放性资源,然后带入课堂活动。学生在很短时间内就找到了大量校园文字、环境图片。此时,教师应向学生明确相应的小报排版和制作标准,让学生以生活化创意作为校园宣传重点,在实践练习的前提下传达独特的创意。通过分析长期的应用教学了解到,学生在主动思考、操作过程中,提高了文稿演示制作水平,通过不断地制作与尝试,增加了很多新的创作灵感,巩固了信息技术应用技能。

### 4.3 展开微课导学

在进行微课导学的过程中,小学信息技术教师要先对教学任务进行分层设计,教导学生自主设计创意,结合任务的难简情况,向学生分层布置。在设置情境时,教师要求学

生从模拟到深入,强化情境的真实性。如在教学“电子小报综合制作”时,教师可以将三个学生分为一个小组,学生的总体创意相近,这样在分工时确保了创意表现形式的统一,教师要求一名学生设计综合创意主题,一名学生分类整理素材,一名学生进行版面后期的制作,然后由小组成员对小报综合制作的过程加以整合,共同完成操作任务。这个过程可以强化学生对知识的应用能力,使学生学会运用信息技术进行知识迁移,提升了学生的信息技术水平。

### 4.4 构建多媒体学习平台

当小学生完成信息技术的操作任务时,教师可增加作品发布环节,将这一环节划入信息技术教学体系。学生在知识相互交流和作品共享过程中,调动了学习的积极性,提高了学习的自信心,有利于激发学生深入地完善作品。

第一,学生先进行分组分享,全员参与。在创客思维视角下的信息技术课堂教学活动中,各小组的学生需要共享作品,并选出组长协调组员任务,一起进行创客项目的探讨。在总结、汇报的不同分工,以及完成作品过程中,让学生在作品赏析中加深了对作品的认识。如信息技术教师在教授学生运用计算机中配置的画图工具时,可以布置相应的画图任务,借助多媒体平台向学生展示样图,再安排学生模仿样图,要求独立完成作画任务,学生运用系统中的画图工具,画出相仿的画面。在此期间,教师应注意选图技巧,尽量选择比较简单的图,让小更易于接受,确保作品达到预期效果。然后,教师可以组织学生进行画作分享,在作品共享中激发创新思维,让带有创客性质的作品在信息技术应用中更具魅力。

第二,教师应引导学生分享学习成果。在创客思维视角下的信息技术课堂教学中,大量时间用于作品创作,对作品进行分享、展示有利于调动学生创作的积极性。教师有必要搭建多媒体学习平台,将优秀的作品发布到平台上,运用现代点评过程整合知识,为学生进行信息技术探讨提供条件,提升学生学习信息技术的动力。

### 结语

创客思维适应现代教学发展理念,小学信息技术课程具有极强的实践特点,也是提高学生信息技术素养的主要课程。创客思维模式下的创客教育在小学信息技术课程中的应用,对提高小学信息技术教学质量具有重要意义。

### 参考文献

- [1]吴德银.创客思维视角下小学信息技术教学策略初探[J].中小学电教(教学),2019(10):75-76.
- [2]朱峰.创客思维视角下的小学信息技术教学策略[J].小学科学(教师版),2018(10):40.
- [3]张婷婷.创客思维视角下的小学信息技术教学策略[J].考试与评价,2018(01):142.