

握,其技术水平也存在不足。这就导致了目前的幼儿教师无法实现游戏化教学与多媒体教学的融合。此外,大部分幼儿教师在实际的幼儿园游戏化教学当中也缺乏较为系统的理论培训和指导,仍然沿用经验教学的方式来实施对幼儿的教学。而在多媒体技术教学应用上还缺乏一定的实践基础。要想实现教育模式和教学方法上的突破就不能仅仅依靠对教学模式的模仿,只有不断的创新和改进才能够真正的实现幼儿园游戏化主题教学活动的发挥。

2.3 利用网络实现教师和家长的联系

随着网络的普及和幼儿教学信息化建立,很多学校也能实现和学生家长的关系。家长可以在学校网站的班级速递和手机QQ群、微信群等实现联系,而且教师可以将孩子在实践活动中的视频和完成的作品通过图片或视频的方式传递给家长,还可以在班级博客和QQ群中上传这些信息,这样家长可以实时了解孩子的学习情况,并体会到教师的辛苦,从而更好的配合教师的工作。而且在开展一些主题活动时,教师可以通过网络通信让家长了解活动内容和目的,并获得家长的支持。比如在开展“清明节”这样的活动时,教师可以让孩子观看一些关于清明的习俗,知道清明节应该做什么。通过这些教学活动,不仅可以锻炼孩子的实践能力,同时也能

丰富孩子的生活经验,而且在一定程度上也能促进孩子和家长之间的关系,这也有利于孩子以后的成长。

结束语

信息技术的出现为当下的教育工作者提供了新的教学手段,也对当前的教育模式提供了新的要求。在幼儿园阶段,教师的教学任务依旧是任重道远,不仅要保障学生的智力发育,更要注重其身体健康,通过信息技术的合理引入,让学生在动画与音频中掌握知识,在帮助教育工作者减轻教学压力的同时,也是对学生自我探索能力的发掘。

参考文献

- [1] 赵燕. 新课程背景下的幼儿园多媒体教学[J]. 读与写(教育教学刊), 2019, (07): 237.
- [2] 常华. 信息技术与幼儿园美术教学活动的融合初探[J]. 学周刊, 2019, (23): 171.
- [3] 徐中兰. 信息技术在幼儿园教学活动中的运用[J]. 科学咨询(教育科研), 2019, (07): 186-187.

借助于创客教育理念, 构建有效的小学信息技术教学模式

汤欣欣

(南京市六合区龙池中心小学 江苏 南京 210000)

【摘要】近几年来“创客”这一新词汇出现在了人们视野当中,在全国上下掀起了一股创客热潮,渐渐的创客理念延伸到了教育领域。教育者们以其各自的方式参与着这场创客运动,创客教育的兴起势必会对我国的教育产生深远的影响。将创客教育理念与信息技术学科融合创新教学模式,增强学生的创新创造能力,是改善目前我国信息技术课教学现状的最有效途径。

【关键词】创客教育;小学信息技术;教学模式

如今,时代发展迅速,我国的基础教育也面临着很大的变革。互联网技术的不断进步和发展让人们的生活发生了翻天覆地的改变。“创客”最早源自于“Maker”,即是不以盈利为目的,将新奇有趣的创意变为现实的人。在小学信息技术教学中,借助于创客教育理念,让学生主动参与,支持和引导他们把自己的创意转变为最终的成果。这样的创新教育有效促进了小学信息技术课堂教学效率的提升。学生依靠课堂内外的创新,能够进一步拓展视野,更新知识,成为真正的“创造者”。

一、创客教育在小学信息技术教学中的价值

首先,利用该教学理念能够实现目标与情景的有效结合,将促进学生的全面发展作为根本目标,帮助学生构建科学的知识体系,在培养学生创新能力的同时,提升学生的合作能力与沟通能力,进而提升其在社会中的生存能力。在当前复杂的社会环境中,学生需要从多个角度分析问题,并有效解决问题。创客教育便是利用该理念,实现目标与情景的结合,进而培养符合社会要求的新型人才。

二、创客教育理念下的小学信息技术教学模式的构建方法

1. 优化整合,二次开发

教学不是简单的知识传递,而是教师结合教学实际创造性地运用教材开展教学的过程。在创客教育教学中要取得较好的教学效果,教师要认真钻研教材二次开发理论以及教材优化整合理论,将创客思维渗透到课堂内容的开发,结合实际教学有针对性的进行加工改造和优化教材。教师设置贴近学生生活且具有趣味性的任务灵活使用教材,使之适合不同学生的特点、需求。

以教学《动画真精彩》为例。师:这里是美丽的呱呱池塘,这里正如火如荼地举行呱呱池塘才艺秀,参赛的选手有小鸭子、小青蛙和小鱼,赶快让我们来看看它们精彩的表现吧(播放Scratch动画)!首先登场的是可爱的小鸭子,它给我们带来的才艺是走钢丝,接下来是小鱼带来的本领,它能跟着鼠标指针游动,最后是小青蛙带来的本领,它能在舞台上自由地跳动。

教学中,我并没有让学生完全按照教材上的去制作,而是设计了“呱呱池塘才艺秀”,利用相同的方法去设计脚本。我们不需要千篇一律的大脑,而需要丰富多彩的设计。这样学生参与到课堂活动,融入到课堂教学中,以便达到师生互动,提高课堂效益。

2. 创设情境,启发创意

小学信息技术教学中的情境创设可以在很大程度上调动学生的积极性。在教学过程中借助于有效的情境来充分激发学生想象,鼓励他们大胆创意。真正打开学生思维的大门。比如说在教学过程中一些教师在课堂上让学生从互联网上下载自己喜欢的动物、汽车、风景等图片来导入新课,这样的情境创设虽然能够起到一定作用,但对学生想象思维的启发不是很大。我们要认识到,实践练习和应用是让学生掌握理解知识的有效途径,也是落实创意的最佳选项。如在教学《下载网上信息》的过程中,为学生设置了三个不同的自主探究学习任务,让学生能够在实践操作情境中自己去理解和总结搜索引擎的使用技巧:①利用百度搜索并下载QQ和360杀毒软件,自己思考输入哪些关键词②为保护视力,我们通常选择绿色作为桌面背景,请大家使用百度搜索自己喜欢的绿色背景桌面图片,此时学生能够根据自己的喜好输入关键词来寻找图片;③介绍搜索逻辑命令,让学生自己尝试使用逻辑命令

来搜集资料,这一点不要求学生必须掌握。通过三个层层递进的探究活动,学生对于搜索引擎的理解和搜索技巧的使用有了更全面的了解,同时在动手搜索过程中也能够促进其思维的发展。

3. 提出任务,设计创意

信息技术课程非常重视对学生动手实践能力的培养,所以我们在课堂教学中应当把学生的创意真正转变为项目设计,这是确保学生在课堂中是否可以按照自己的想法来完成作品的基本前提。其目的是让学生能够在信息技术知识的学习过程中不但重视实践操作,同时也强调过程参与。学生通过反复长期的实践,进一步内化项目设计中的过程和方法,主动促进自身思维能力和信息素养的提升,可以说一个好的项目设计即是好创客的起点。比如在教学《Scratch主题活动》,我们让学生自己动手制作幸运大抽奖的游戏。学生分为各个学习小组对游戏规则进行讨论,最终细化任务。之后把小任务分配到各个组员,确定每个组员负责的内容。学生合力共同完成这样强调过程和教学方法的教学让学生眼前一亮,也为做好创新型教育打开了思路。

4. 将生活与知识相联系

在创客教育下,知识不再是单一固化、枯燥乏味的理论,而能够帮助学生解决生活中的问题。例如,生活中有很多奇怪有趣的现象,可以让学生带到课堂中仔细探讨,最终拿出实际的解决方案,让学生获得成就感。比如:在教学《创作演示文稿——首页和目录页的制作》这部分知识内容时,教学时首先从学生喜欢的期刊杂志入手,让学生去观察思考,最后呈现项目要求。

教师:同学们喜欢看杂志么?喜欢看哪些杂志?

学生:《七彩语文》《智力大王》《课外阅读》《英语小达人》

教师:大家看的杂志真不少,看期刊杂志的时候可能更多吸引你的是杂志的内容吧?有没有同学关注过杂志的封面?有没有哪本书哪个封面特别吸引你?

学生各抒己见

教师:这节课希望同学们开动脑筋,发挥创意,设计一个属于你自己的杂志期刊封面(首页)。通过这样的方式来激活学生的创意,选择与他们实际生活相贴近的内容来激发他们的参与积极性,在之后的学习中能够进一步的投入到项目实践中来。

综上所述,创客教育的本质是激发学生潜在的创新能力、实践能力与学习能力。因此,在小学信息技术教学过程中,教师应结合学生的基本特点,从实际情况出发,将创客教育理念完美地融入教育教学中,充分展示创客教育的优势,提升学生的创新能力,培养出符合社会要求的综合性人才。

参考文献

- [1] 李睿. 创客教育下的小学信息技术教学实践[J]. 吉林教育, 2017(40): 145.
- [2] 殷斌. 创客教育下的小学信息技术教学实践探讨[J]. 中小学电教(下半月), 2017(10): 19.
- [3] 郑燕林, 李卢一. 技术支持的基于创造的学习——美国中小学创客教育的内涵、特征与实施路径[J]. 开放教育研究, 2014(6): 90-92.