信息技术课堂中的Scratch

天津市蓟州区公乐小学 耿弢

 内容摘要：随着互联网+时代的到来，新新人类是数字土著的思维方式的改变，能力的体现方式的由记忆为主变为创新为主。这些都是“知识创造”取向的学习理论的体现，可以在一定程度上解决学习的“知识传承”隐喻带来的困扰，体现了人类的学习从继承到创造的诉求。信息技术教学在互联网+的环境中必将以新的教学方式展现自身魅力，将碎片化知识以创新精神相结合才能更好的体现课标让孩子们在创客的海洋中发现自我，展示天赋，让他们更乐于到知识的海洋中遨游。创客教育必将在信息技术学科中大放异彩，让学生从传承到创造，从学习向创新迈进。

 关键词： 创客教育 碎片化 数字土著 Scratch

 创客教育是“视每位孩子为创客”，为学生提供更多的机会，让学生通过学习STEAM（科学、技术、工程、数学和艺术）提高他们学习的兴趣、自信心和创造力，并在动手制作的过程中对STEAM进行整体性学习。在创客教育中，学生的角色定位异常重要，他们的角色是从知识的接受者和消费者，向知识及其产品的生产者和创造者转变。要让他们明白，自己也是人类文明的创造者，而不仅仅是传承者。创客教育要从中小学生开始进行培养，这是“知识创造”在互联网时代取向的学习理论的体现。

 **一、**Scratch**开拓了学生思维**

 教育是传承人类文明的活动，这是我们长久以来的认识。而在信息技术日新月异的今天，它和人们学习生活有着紧密联系。所以信息技术教育更应该跟得上时代的发展。通过十几年的教学实践，我认为所谓学生，就是掌握人为限定的知识内容的人。在当今应试教育下，学生转变为“考生”成为了“考试机器”，即为考试而大量练习解题技能的人。长期以来信息技术学什么一直是困扰信息技术教师的大问题，学习Windows+Office+上网这种传统模式已经满足不了现在这些数字土著的需求。他们要求信息技术能够给他们带来更多更广阔的空间，来充分展示他们的才华。创客教育是“视每位孩子为创客”因此我在信息技术教学中选择了创客。这本身就是信息技术的一种体现。

为了寻找一种适合软件从2009年我就开始探索能激发学生创新意识的软件从动画功能的Ulead GIF ，到Flash动画，从到PPT动画，到现在的绘声绘影，我一直在寻找。直到2015年我从天津市科协哪里接触到了Scratch这个软件。它是一个将程序模块化的全新的编程软件，让孩子学习程序就如搭积木一样简单，用Scratch可以去创造交互式故事、动画、游戏，让他们充分地去发挥自己的想象力和创造力。

编程可以发展一个人逻辑思维，写代码的方式限制了大多数人，对于学生来说，代码的确是困难的，也引不起学生兴趣。而Scratch编程入门的门槛很低，接近自然语言的表达，比较容易让学生获得成功的体验。这对培养学生的计算思维，对释放学生的创造力，拓展学生的思维，起到不可估量的作用，所以我选择了它。

  **二、 让学生从“学好”到“好学”**

 “学好”就是学得好就是学习成绩好、考试成绩好。“好学”是懂得怎样学的一种能力。建构主义认为，人的学习是在真实情境中与学习共同体的交往活动中进行的，而不仅仅是个体内在的努力。它要求把人放到社会群体当中，只有在社会中去发现问题、认识问题、从而解决问题才是真正的学习，这就是“好学”。

 以前Windows+Office+上网这种传统模式是传授技能，而创客教育传授的是创新思想，所谓“授之以渔”就是这个道理。创客教育是要求在设计中学习。学习要遵循基于设计的基本原理，在学习过程中要求学生设计并制作出需要理解并应用知识的作品时，他们会更深入地思考，并创造性的学习。因此在进行教学时我要求学生要“好学”，并强调在小组中合作学习。要求通过小组协作，创造出能够与人分享的作品，并在创作它的过程中获取知识和创造知识。学生在学习中要学会如何理解他人，站在别人的角度看待问题，从而激发学生的创新思维通过创意和创新的解决方案解决自己或他人生活中的问题。通过课程学习明白设计思考的最终目的是以人为本、为人服务的。比如，在设计“小马过河”的动画中学生可以按照课文进行设计，但教学不能止于此。教师可以提出马妈妈为什么不直接告诉小马呢？它是怎么想的？你能设计一个相关的动画作品吗？让学生去定义具体的问题、形成解决问题的创意，开发出原型去测试。从而使他们自觉的向“好学”过度。

 信息技术教学使用Scratch软件平台，可以将创客教育理念融入教学实践，体现“知识创造”取向的学习理论，在一定程度上解决学习的“知识传承”隐喻带来的困扰，反映了人类的学习从知识传承到知识创造的诉求。信息技术教学在互联网+的环境中必将以新的教学方式展现自身魅力，将碎片化知识以创新精神相结合才能更好的体现课标让孩子们在创客的海洋中发现自我，展示天赋，让他们更乐于到知识的海洋中遨游。创客教育必将在信息技术学科中大放异彩，让学生从传承到创造，从学习向创新迈进。

参考文献：

[1] 创客[DB/OL].[2015-06-14].https://zh.wikipedia.org/wiki/创客

[2] 吴向东,王继华.儿童数字文化创作课程的目标体系[J].中小学信息技术教育,2010(9)：21-23.

[3]吴向东 创客教育：从知识传承到知识创造[J] 中小学信息技术教育,2015(7)

[4]王竹立 碎片与重构：互联网思维重塑大教育[M] 北京 电子工业出版社2015-02-01