**新劳动教育视野下创客教育的校本行动**

**一、从统一走向超越：新劳动教育视野下创客教育的价值审视。——Why**

1. **劳动教育——儿童成长的基本要求。**整个人类社会发展史从根本上说是生产劳动发展史，人类的智慧源自于劳动，世界各大改革都是缘于劳动质变需求。我们国家一直重视儿童劳动教育的重要性，把劳动与“德、智、体、美”放一起，提出“五育并举”的育人目标。2020年以来，中共中央、国务院印发**《关于全面加强新时代大中小学劳动教育的意见》**，教育部出台**《大中小学劳动教育指导纲要（试行）》**，对劳动教育目标、具体内容和实施要求进行了细化，明确了每个学段劳动教育的内容，将劳动教育纳入人才培养全过程，将劳动素养纳入学生综合素质评价体系，为新时期如何加强劳动教育提供了设计和施工图。2022年4月，教育部印发《义务教育课程方案》并发布《义务教育劳动课程标准(2022年版)》，今秋开学起劳动课正式成为中小学的一门独立课程，有固定的课时，有固定的教师。
2. **创客教育——学校教育的未来趋向。**联合国教科文组织在《教育，财富蕴藏其中》一文中，提出“21世纪人才培养”需要五个学会，即“学会求知、学会做事、学会共处、学会发展、学会改变”，其中，学会发展与学会改变，就是指向创新精神。作为一种创新取向的教育新形态，以创中学为核心理念的创客教育迅猛发展，在教育领域内一步步地突破人类自身的不完备性，不仅正在重塑21世纪教育的现实和未来景观，而且还正在重构数字化生存时代的教育理论。创客教育自《义务教育信息科技课程标准（2022年版）》明确要“遴选科学原理和实践应用并重的课程内容”“倡导真实性学习”，创客课程的实施无疑是信息科技课程的重要载体和补充，能够引导学生在真实问题中，进行团队合作研究，培养初步解决问题的能力，提高数字化运用与探究的能力，发扬创新精神。
3. **学校行动——灵动教育的办学追求。**采菱小学自建校起，就对全校学生进行了多方位分析，确立儿童成长需求。我们的学生90%以上是新市民儿童，他们纯朴、规矩、努力，但在创新意识与创新能力上稍弱。针对生源实际，我校树立创新、协调、绿色、开放、共享的发展理念，以“灵动教育、精彩人生”为办学理念，把“有正气、有底气、有灵气”作为学生培养目标，从空间建设、师资培养、课程研发、活动开展、文化宣传等方面推进我校创客教育发展，为实施“大众创业，万众创新”国家战略培养创新人才。
4. **融合并行——课程超越的校本实践。**课程与课程，既有自己的个性，又有之间的共性。学校的五育发展，既要多手抓，又要多手硬。但如何在有限的时间与空间内，让各类课程都可以得到充分而长久的发展？融合是一条最佳途径。我们考虑到，劳动教育不能够只停留在简单的扫地擦桌子上，更应该看到未来劳动的可能，应该培养儿童具有未来劳动的意识与能力。鉴于此，构建符合采小特质的“新劳动教育视野下创客教育的校本化行动”项目应运而生。它找准劳动教育与创客教育的契合点，瞄准儿童核心素养设计融合课程，实现“1+1>2”的课程价值追求。这一方面是对新课标的早呼应，是“看天气”的前瞻之明，另一方面坚持以“面向未来，培养学生成才”为目标，是“接地气”的深谋之略。同时，通过建设项目，增强学校劳动教育的实效性，润生校园创客文化，打造学生校园生活新样态，使采小兼具金杯和口碑，成为家门口的优质学校，成为区域创客品牌特色校的标杆，更是“聚人气”的致远之举。

**二、从单一走向融合：创客教育的实践路径。——How**

在该项目的探索实践中，我们坚信一条——人的发展是整体性的，儿童的学习也不应该过多地强调分科。所以，我们聚焦“融合”，逐步从理念上的“知道”，向行动上的“做到”迈进。

1. **追求“场景”与“学习”的融合，夯实创客实践新基础。**

情境与氛围对于创客思想萌芽来说，犹如土壤空气之于苗木成长。我们对内挖掘、对外拓展，不断寻找资源，建成多元一体的创客空间场景，为项目的实施奠定了扎实的物质基础。

我们构建了三院、三园、三场、三厅、三馆的物型空间。其中三院三园是采小新劳动教育下具身体验的定制场景。如：知乎探究院，设置在楼道的共享空间，包括“知乎吧”和“齿轮梨”，学生利用课余时间随时上网查询，探究广阔的世界万物。又如：环保园，位于学校艺体楼后面的一片小树林，结合专门设置的雨水回收系统，介绍环保理念，重点介绍采菱小学在“绿色建筑”方面的实际设置的雨水回收、太阳能路灯、太阳能热水、旧集装箱利用等设施，让学生参与相关设施的管理，了解学校节能的具体数据，从小培养学生的科技环保意识。三厅三馆则是采小创客教育下超越时空的开放场域。如：我们与江苏龙文智能机器人有限公司合作，他们投资建设了标准的STEAM创客中心，包括机器人功能区、3D打印、物联网编程、VR专区、加工制造区等不同探究区域，学生可以在新型“创客+”空间里，在专业师资的带领下，尽享自由研创、数字造物、平台展示的快乐。

这些场景，既有建立在专设的楼层的定制空间，有一眼可知、置身可感的创客学习氛围；又有建于教学区中间、学生方便可进的探索空间，便于他们随时激发好奇心、产生新学习、探究新问题、讨论新发现、尝试新创造。这种“场景”与“学习”的融合，为创客教育提供有效基础，促进泛在性学习随时发生。

1. **探索“课程”与“项目”的融合，营造创客实践新样态。**

围绕“灵动教育、精彩人生”的办学理念，学校以“有正气、有底气、有灵气”为学生培养目标，将国家课程、地方课程和校本课程融合，建构起“书香”“绿色”“创客”三大课程为支撑的“灵动课程”体系。我们基于STEAM理念，构建新劳动教育视野下交叉重组、螺旋上升的创客课程群，旨在打通学科壁垒，将信息技术与通用技术及综合实践活动、研究性学习等科目整合，形成采小独具特色的创新型融合课程——“C.L.²课程”（Cai Ling Creative Learning），以提高学生创新实践能力和信息技术综合运用能力，提高学生作为“数字时代原住民”的数字素养，激发学生的潜能，真正实现灵动教育、为学生精彩人生赋能。

我们从“普适课程”“专设课程”“研究性学习项目”三个方面进行设计，其中，普适性课程是为每位儿童设计的、针对提升儿童成长所必须的劳动素养与创客素养的全员性课程；专设课程是学校针对有对信息科技、创客活动、创意劳动等方面特别感兴趣、有特长的孩子个性定制的课程；而主题学习项目由是各班级根据实际情况而定的。这三者的融合递进，纵涵一到六年级，横铺学生一整个学年的校园生活。

1. **普适课程：全员参与、全面评价**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **年级** | **课程内容、目标** | **支持****课程** |
| 一二三年级 | 总目标：基于低段学生的学习特点和儿童本位的教育理念，一二年级的创客教育主要从传统文化方面进行启蒙，通过简单有趣、融合多学科知识的手作课程，一方面拓宽学生科创学习的视野，使学生初步感知创客学习的魅力，激发创造的兴趣与动力；另一方面，开展多元主题创作，既弘扬传统文化，厚植家国情怀，又培养学生进行创客学习的能力，培植创客文化基因。 |
| 通过学习使用3D打印笔,使学生了解3D技术层层堆积的实现原理；由平面到立体的绘制，培养学生识图、制图的实际操作能力,提升色彩搭配的艺术素养。同时,不断锻炼学生的创造力、想象力和空间思维能力。 | 3D打印笔课程 |
| 皂匠时光劳技手工课程在创意设计过程中，通过一些工艺技法来制造出作品的体积和结构，让学生了解现代手工设计艺术及技术，开阔学生的视野，培养学生适应时代的动手操作能力。 | 皂匠时光课程 |
| 木趣课程是依据国家科学、信息科技课纲所开发的一套课后延伸课程。基于不同年级学业的要求，我们针对不同年级的知识点，设计了包含不同教学目标与操作功能的实践教具。帮助学生通过动手实践的方式，利用木工，搭建各类科技作品，在过程中培养学生从平面思维方式进化为立体结构思维方式，在不断的创作工程中，增强创造好奇心，提升创新素养。 | 木趣课程 |
| 三四五六年级 | 总目标：三-六年级的创客教育，凸显了“创”的内涵与价值，将传统与现代进行碰撞融合，引导小创客们通过设计材料创新、表现载体创新、展示途径创新等多元化的方式，融入现代科技新技术，尝试实现多领域、跨学科的融合，进行创意、多元的表达。在创造过程中，学生受到激励，能坚持不懈通过动手来完成自己的想象，在不断的摸索和实践中，让创客教育真正推动人的个性化发展。 |
| 通过开展智慧电子积木课程，引导学生以创作作品原型为目标，实现多学科知识整合运用。学生使用积木进行搭建，并将声、光、电等物理实效通过简单模块化的组件呈现，同时经过简单的编程实现作品的智能化功能。通过这样的综合创作，进一步深化学生创客思维，提升设计创新能力，工具选择能力，将身份变成真正的创造者。 | 智慧电子积木课程 |
| 小思实验板是一款集成了多种传感器和执行器教学实验板，支持多款图形化编程软件，开设小思开源课程，锻炼学生利用传感器进行数据采集和分析的能力，提升数字化学习能力。 | scratch小思开源课程 |
| 123d design软件是一款专门为初学者设计开发的三维建模软件。学生将自己脑海中的想象通过建模，再由3D打印机打印出来，既品尝到实物制造的成就感，又锻炼了动手实践能力，使创新思维和创新能力得到进一步发展。 | 3D建模 |
| 时间：综合实践课 |

1. **专设课程：点上提升、纵深推进**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **课程** | **课程内容、目标** | **参加人员** |
| 科技模型 | 科技模型是依据科学、信息科技课程标准开发的一款课程，学生在玩中学到机械结构、电路制作等知识，又在学中玩到模型的趣味，感受到同伴之间友好、和谐的合作交往。通过制作或操纵模型，学生不仅获取科技知识，又能锻炼各种能力，磨练克服困难和拼搏进取的意识品质，培养“发现问题、仔细观察、分析问题、解决问题”的思维。 | 一二三年级全员课程中，表现优异且对课程感兴趣的学生 |
| 无线刷卡编程 | 学习积木搭建技巧，并结合刷卡编程，教会学生如何思考，培养学生“理解问题——找出路径”的高效思维，提升学生实践的能力、解决问题的能力等综合素质，同时，编程活动也帮助学生发展自我学习的自律性和合作学习的自觉性。 |
| 智能机器人 | 智能机器人教学纳入中小学课程，可以让学生加深对计算机、电学、力学、机械原理、数学思维等知识的了解与运用，更可以培养学生的思维创新与动手能力。学生通过各种模块、传感器的搭建，实现机器人的自动避障、自动寻路、自动检测、识别、抓取物体等多种功能。培养学生对智能机器人的兴趣，让学生了解和掌握以智能机器人为载体的通用技术与信息技术的基本知识和技能，了解技术的发展及其应用对人类生活和科学的深刻影响。通过机器人课程培养学生良好的信息素养、创新精神和实践能力。教育学生正确认识和理解技术与文化、伦理和社会等问题，树立正确的技术观。　　 | 四年级全员课程表现优异且对课程感兴趣的学生 |
| 其他 | 趣味编程、电脑制作、人工智能、创意超轻粘土、吸管结构、纸牌承重、益智乐高、电子报刊、巧手工坊、衍纸艺术、有趣的数独等涵盖艺术与科技的社团课程。学生浸润在这样的创客文化里，自由地学习、创作与分享表达，真正让生命闪光！ | 学生自选 |
| 时间：周二自课程 |

**3.研究性学习项目：按需开发、班本实施**

“研究性学习”是新课标中增加的必修课，要求综合实践老师引领学生走向社会、走向生活，自主研究感兴趣、有意义的课题，并通过报告、实物等形式把研究结果向大众呈现。创客课程与研究性学习具有内在契合性与相互促进性。一方面，创客教学内容紧贴现实、紧跟潮流, 教学对象囊括全校学生，在校园创客氛围与精神的孕育上具有独特优势。研究性学习强调通过学生在实践中学会学习，在自主探究的过程中培养学生的创新能力和实践能力，这与创客在本质上通过亲身行动和实践去发现问题和需求，并努力找到解决方案是一致的。另一方面，在内容上，他们都具有综合性、广泛性、多学科性，在培养目标方面都注重学生实践能力的提升，这为我们把研究性学习理论引入创客教学提供了相通的教学环境与途径。

其中，以三个特色项目进行重点介绍。

1. 我校学生关注校园鸟撞现象，进行调查研究，呼吁政府部门建立相关法律政策，依托鸟类友好玻璃工程建设，提升市民们的生态文明意识。以《折翼之声——关于鸟类友好玻璃的建议》报告，获江苏省“小五年规划—我为高质量发展献一计”科学建议评选活动一等奖，获江苏省十佳科学建议。
2. 我校五六年级自选队员成立雏鹰小队，选择“老漂族”这一特殊群体展开研究，深入调查和思考关于老漂族的生活现状。成员们从童眼看社会、童言诉心声、童心递关爱三个研究阶段入手，就老漂族产生的原因、群体特点和异地生活现状及行动措施展开研究，形成报告《远方的家——关于老漂族生活现状的研究与思考》，获江苏省“小五年规划—我为高质量发展献一计”科学建议评选活动一等奖，获江苏省十佳科学建议，获武进区中小学研究性学习优秀成果评选特等奖。

（3）基于我校流动儿童家庭居多，多数选择电动自行车接送孩子上下学这一客观现实，学生关注电瓶车在路上泛滥成势，引发很多交通事故这一现象，通过查阅资料、观察记录、调查问卷、现场访谈等形式开展研究，形成报告《上学路上——关于流动儿童上下学乘坐电动自行车安全问题研究》，获武进区中小学研究性学习优秀成果评选一等奖，并推广研究成果，向社会大众宣传安全骑行和乘坐电动自行车安全知识。

**（三）实施“体验”与“节庆”的融合，打造创客实践新生活。**

所有的学习，真正用到生活中，才是真正有用的学习；所有的创造，只有经过实践的检验，才可以确定是否正确；所有的劳动产品，只有到生活中去使用，才可以分辨出是否有效。总之，创客，从生活中来，到生活中去。采菱小学正是基于这种结果导向的思考，特意设计了创客集市与创客嘉年华，为儿童提供平台，展示其创意科技劳动成果，讲述创客故事，分享创造经验，营造“人人重创新，个个当创客”的浓厚氛围，使全体采小娃过一种真实的创客新生活。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **活动****支撑** | **课程内容、目标** | **各年段目标** |
| 创客集市 | 小创客们准备多件精美自制义卖物品，如：手工制品、书画、模型等，化身热情的售货员和推销员合作经营义卖摊铺。推销自己的“商品”，在体验“创造快乐”、“公平买卖”、“资源共享”的乐趣的同时，通过义卖活动来筹集善款，帮助贫困山区希望小学的孩子们。“积小善，成大爱”，通过爱心义卖活动，既让学生献爱心又让他们在活动中锻炼语言表达、人际交往、团队合作、创作交流、综合实践等能力。 | 低段：参与、体验为主，感受创客活动氛围，能够将自制物品进行简单交易，品尝劳动快乐。中段：在老师带领下组建团队，合作经营，锻炼沟通、表达、等综合能力。高段：自主规划、自主经营，能够利用信息手段更新传统义卖形式，扩大影响，在创作中收获成功。 |
| 创客嘉年华-科技节系列活动 | 节日现场开设3D笔、木趣、物联网传感器等体验专区，小创客们通过体验，感受浓浓的科技氛围。同时，在知乎探究院、环保园等专设科学实验体验区，小创客们积极参与，感受魔幻科学实验的神奇，领略科学的魅力。各年段根据年龄特点，制作创意科技作品，并进行评比。 | 低段：体验3D笔、木趣课程，能够简单地对家中物品进行”变废为宝”改造，感受创意劳动的快乐。中段：能够通过简单零件组装，自制科技小模型，实现机械装置的自动化，感受科技带来的快乐，锻炼创新思维发展，提升科技素养。高段：基于现实情景，能够团队合作，围绕一个项目进行构思、创新、实践，制作出智能化模型，品尝创意智造带来的成就感，提升创客素养。 |

**（四）实现“引入”与“输出”融合，构建创客教育新关系。**

**1.内强素养，夯实师资队伍。**一方面，学校不定期举办科创研训活动，邀请专业科技人员、专业创客导师为全体教师做教育创新讲座；或由校内创客课程领衔教师进行创客教育及课堂实操性培训。既有创新普及，又兼顾实践操作，有效提升教师的科学素养和创新教学能力。另一方面，学校把教师送出去参加各级创新教育类专业培训，以提高创客骨干教师的业务水平，让他们指导学生更好发展，还可对其余教师展开二次培训。以此，深度挖掘、培养各科教师兴趣爱好和特长，通过研训与纳贤并重的方式构建创客教师团队，设想每个大主题课程由“1名主持教师+几名核心教师+多名外围教师”组成，主持教师负责统筹和团队管理，核心教师全程参与学生指导，外围教师可根据学生项目开展需要灵活适时邀请。授课教师主要承担“教练”和“项目导师”的角色，绝不“越俎代庖”，同时为学生提供必要的脚手架支持和及时的指导反馈。这样的创客共同体，协调好各种创客资源关系，在科研创新中解决问题，最终“反哺”于创客空间教学，实现创客辅导教师自身的可持续发展。

**2.外交同盟，辐射创客经验。**2019年3月20日，采小“南田E梦”创客中心举行了“武进——天宁创客教育联合教学研讨活动”。活动盛况空前，与会领导和老师分别分享了在创客教育上的思考探索，并从创客基地建设、创客模式及共享交流三方面对学校的创客教育实践给予了肯定，提出了很好的建议。2021-2022学年，江苏省徐展网络名师工作室、江苏省沈小伟网络名师工作室成员齐聚采小，开展相关教研活动，积极探索数字化学习环境下信息技术与中小学教学深度创新融合的新思路、新方法、新策略、新模式。工作室核心成员章琦、解元老师，得益于工作室集体智慧的滋养，迅速成长，并带动学校教师们对创客课程有了更多的启发和新的探索尝试，并于多个平台中分享、展示采小的创客教育风采。采小自办校起一直践行创客教育的校本化研究，推进全员创客课程，开展包括校内创客嘉年华等活动，具备丰厚的文化基础。且已经连续三年（2019-2021）承办武进区中小学生聪明算独竞赛，拥有较丰富的组织大赛经验，建立了较完善的竞赛工作机制，其组织承办的经验、成果也辐射全区，大大促进我区科技教育的普及与提高。

整个项目推进过程中，我们的团队有学校校长室牵头组成的核心组教师，有醉心于创意劳动指导的班主任队伍，有精于创客教育的专家团队，有信息工程学院等高校、武进科协等社会人士，尽管来自不同岗位、不同单位，研究的方向不尽相同，但却为了“基于新劳动教育视野下创客教育的校本实践”这一项目，心往一处想，形成了创客教育共同体，这种凝聚力强的新型关系，成了推进项目前进的最大力量。

**三、从耕种走向收获：创客教育的成果分享——Show**

得益于近年来学校创客教育的深耕，全体师生也有不少收获。

**1.学生成果**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 成果内容 | 成果等级 |
| 张雅苗、刘碧青、甘双远 | 江苏省少年科学院小院士 | 省级 |
| 张语秦、姚奕宸 | 常州市第七届中小学生创客大赛一等奖 | 市级 |
| 韩逸轩 | 2022常州市创意编程与智能设计大赛一等奖 | 市级 |
| 谷岳宇 | 2020年常州市信息技术应用技能大赛评比二等奖 | 市级 |
| 翟烁涵 | 2022常州市创意编程与智能设计大赛二等奖 | 市级 |
| 姚奕宸 | 2022常州市创意编程与智能设计大赛二等奖 | 市级 |
| 罗超、徐雨乐 | 常州市第六届中小学生创客大赛二等奖 | 市级 |
| 王吕呈、唐天奕 | 常州市第七届中小学生创客大赛二等奖 | 市级 |
| 宋俊杰、张家荣 | 2021常州市中小学生数字化学习成果二等奖 | 市级 |
| 陈芷涵、刘敬娴 | 常州市第六届中小学生创客大赛三等奖 | 市级 |
| 成科 | 第十一届武进区小学生电脑制作竞赛电子报刊一等奖 | 区级 |
| 谷岳宇 | 第十一届武进区小学生电脑制作竞赛电子报刊二等奖 | 区级 |
| 宋鹏辉 | 第十一届武进区小学生电脑制作竞赛电子报刊三等奖 | 区级 |
| 谭一鸣 | 武进区第十二届小学生电脑制作竞赛3D设计二等奖 | 区级 |
| 陈芷涵 | 第十一届武进区小学生电脑制作竞赛3D设计一等奖 | 区级 |
| 杨铮 | 第十一届武进区小学生电脑制作竞赛3D设计二等奖 | 区级 |
| 谷岳宇 | 2020年武进区中小学生信息技术应用能力竞赛一等奖 | 区级 |
| 王浩然 | 2020年武进区中小学生信息技术应用能力竞赛一等奖 | 区级 |
| 王珈伊 | 2021武进区教育信息化应用能力竞赛电脑绘画一等奖 | 区级 |
| 澎湃、冯硕 | 2021武进区教育信息化应用能力竞赛电脑绘画二等奖 | 区级 |
| 杨铮 | 2021武进区教育信息化应用能力竞赛3D设计二等奖 | 区级 |
| 谷岳宇 | 2021武进区第小学生电脑制作竞赛电子报刊一等奖 | 区级 |
| 吴欣怡 | 2021武进区第小学生电脑制作竞赛3D设计一等奖 | 区级 |
| 黄子玉、王天宇 | 第十届武进区小学生电脑制作竞赛人工智能一等奖 | 区级 |
| 宋瑞婷、吴加欣 | 第十届武进区小学生电脑制作竞赛3D设计一等奖 | 区级 |
| 陈宇轩、屠鲁巧 | 第十届武进区小学生电脑制作竞赛3D设计二等奖 | 区级 |
| 贾俊、赵雨阳 | 第十届武进区小学生电脑制作竞赛3D设计二等奖 | 区级 |

**2.教师成果**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 姓名 | 成果内容 | 成果等级 |
| 信息化赛课 | 解元 | 2019新技术新媒体应用研讨会暨第十二届全国中小学创新课堂教学实践观摩活动现场课 | 全国一等奖 |
| 章琦 | 2020常州市数字优课 | 市一等奖 |
| 解元 | 2021常州市数字优课 | 市二等奖 |
| 朱丹萍 | 2019常州市信息化教学能手评优课比赛 | 市二等奖 |
| 朱丹萍 | 2018武进区信息化教学能手大赛评优课 | 区一等奖 |
| 章琦 | 2020年武进区信息化能手比赛 | 区一等奖 |
| 童圣萍 | 2020武进区信息化能手比赛 | 区一等奖 |
| 钟鹃 | 2020年武进区信息化教学能手 | 区一等奖 |
| 科技竞赛 | 解元 | 2018年全国青少年创意编程与智能设计大赛 | 全国 |
| 解元 | 2020第四届全国中小学生创·造大赛 | 全国 |
| 解元 | 2019第三届全国中小学生创·造大赛 | 全国 |
| 解元 | 江苏省青少年科技模型大赛优秀辅导员 | 省级 |
| 勇璐琰 | 第九届江苏省少年科学院院士评聘展示活动“优秀辅导教师” | 省级 |
| 许丹 | 江苏省中小学金钥匙科技竞赛“优秀辅导员” | 省级 |
| 李莉 | 第九届江苏省少年科学院院士评聘展示活动“优秀辅导教师” | 省级 |
| 解元 | 常州市第五届青少年电子技师赛“优秀辅导员” | 市级 |
| 虞赛春 | 常州市第六届中小学生创客大赛“优秀辅导员” | 市级 |
| 虞赛春 | 常州市第五届中小学生创客大赛“优秀辅导员” | 市级 |
| 解元 | 常州市第六届中小学生创客大赛“优秀辅导员” | 市级 |
| 虞赛春 | 2021常州市数字化学习优秀作品展评活动“优秀辅导员” | 市级 |
| 解元 | 武进区第九届电脑制作比赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 2018武进区中小学生信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 第九届小学生电脑制作比赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 解元 | 武进区第十一届程序设计竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 2019武进区中小学生信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 吴淳 | 2019武进区中小学生信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 第十届小学生电脑制作比赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 第一届武进区中小学生聪明算独竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 解元 | 武进区信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 2020武进区中小学生信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 张浩 | 2020武进区中小学生信息技术应用能力竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 第十一届小学生电脑制作比赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 虞赛春 | 第二届武进区中小学生聪明算独竞赛“优秀辅导员” | 区级 |
| 科研 | 许丹 | 《基于stem教育理念的改善小学科学评价方式的对策》发表于《时代教育》 | 省级发表 |
| 解元 | 《基于STEAM的信息技术项目式学习的研究与实践》发表于《考试周刊》 | 省级发表 |
| 解元 | 《项目迭代：小学信息技术Scratch教学的新途径》发表于《教育界》 | 省级发表 |
| 郑恩泽 | 《小学体育教学中学生创造性思维的培养研究》发表于《中国教师》 | 省级发表 |
| 虞赛春 | 《基于STEAM的小学信息技术综合实践活动实施策略研究》发表于《教学与研究》 | 省级发表 |
| 王龙 | 《体教融合背景下创新特色体育课程的实践研究》发表于《教研周刊》 | 省级发表 |
| 解元 | 《以项目迭代打开小学信息技术Scratch教学的一扇窗》 | 市二等奖 |
| 解元 | 《项目迭代：小学信息技术Scratch教学的新途径》 | 省一等奖 |
| 章琦 | 《信息技术促进小学美术深度学习的实践研究》 | 区一等奖 |
| 王龙 | 《体教融合的路径创新与实时策略》 | 区一等奖 |
| 陈可泓 | 《巧用“希沃＋”助力小学数学教学》 | 区一等奖 |
| 仇伟红 | 《南田E梦：新劳动教育视野下创客教育的校本行动》 | 区一等奖 |
| 闵洁 | 《浅谈希沃白板在小学数学生态课堂中的优势》 | 区一等奖 |
| 袁晓红 | 《心灵手巧——新劳动教育视野下创客教育的价值追求》 | 区二等奖 |
| 李泱 | 《当习作教学邂逅数字技术》 | 区二等奖 |
| 仇伟红 | 《信息技术助力英语教学的实践探索》 | 区二等奖 |
| 乔乔 | 《“希沃易＋”在小学数学课堂教学中的应用研究》 | 区二等奖 |
| 吴鸣凤 | 《巧用“希沃易＋”，打造小学数学“技术型”生态课堂》 | 区二等奖 |

1. **学校收获**

|  |
| --- |
| 全国青少年人工智能活动特色单位 |
| 国家教育信息化产业技术创新战略联盟全国青少年机器人技术等级考试授权培训点 |
| 增材制造（3D打印）人才培养示范基地 |
| K12科学教育培训基地 |
| 爱其科技米兔积木机器人活动中心 |
| 《小学“陶文化+”素质教育模式的实践研究》获武进区优秀教科研成果一等奖 |
| 《“活教育”思想引领下的“灵动课堂”实践研究》获武进区优秀教科研成果二等奖 |
| 《折翼之声——关于鸟类友好玻璃的建议》获江苏省“小五年规划—我为高质量发展献一计”科学建议评选活动一等奖，获江苏省十佳科学建议。 |
| 《远方的家——关于老漂族生活现状的研究与思考》获江苏省“小五年规划—我为高质量发展献一计”科学建议评选活动一等奖，获江苏省十佳科学建议，获武进区中小学研究性学习优秀成果评选特等奖。 |
| 《上学路上——关于流动儿童上下学乘坐电动自行车安全问题研究》获武进区中小学研究性学习优秀成果评选一等奖。 |
| 《采小的麦田守望者 ——采小娃关于种植技术的初步实践与研究》获武进区中小学研究性学习优秀成果二等奖 |

**四、从现在走向未来：创客教育的目标锚定——Want**

以梦为马，不负韶华，行而不辍，未来可期。我们深知还有许多不足，未来我们不仅要加强盘活资源，变革管理，迭代升级创客课程，还将在以下方面加大力度，开展重点工作。

**1.课程设计有待于进一步规范。**

我们围绕创客教育做了顶层设计，也开展了很多实践，但有些课程与课程、课程与活动、活动与项目还是有存在交叉与重复的现象，有待于我们进一步梳理与构建，绘制出更完整与科学的课程图谱，以便为师生提供更清楚的课程脚手架，使其走得对、走得稳、走得快。

1. **学习方式有待于进一步升级。**

项目的根本目的是改变学生，促进其主动学习，成长为新时代社会主义事业的建设者与接班人。项目前期，我们通过大量动手做，引导学生“做中学”，很好地打开了儿童的视野，在一定程度上改变了学生的学习。但是，从整体上说，儿童的模仿性学习还占有相当大的比例。今后，要结合项目与学科教育，进行儿童学习方式的整体改革，鼓励采小儿童以更浓的未知欲、更强的动手力、更深的思维力投入到学习中去。学校也将进一步总结出更适合采小学生的学习模式，使其提前适应未来的劳动与生活。

1. **项目评价有待于进一步设计。**

切实结合校本化创客教育开展情况，系统规划与特色兼顾，探索建立科学有效的创客教育评价机制，从学校建设、教师发展、学生成长等多层面、多维度对创客教育工作进行全面科学的考核与评价，推动创客教育科学有序发展。重点放在对儿童的劳动素养与创客素养的评价上，要设计出增值性评价，让儿童对创客学习进入“爱、想、抢”的良性循环中。

1. **项目成果有待于进一步总结。**

关于项目，我们做了很多，但总结得还不够。要趁中期评估的机会，再一次以成果导向思维，来思考与策划，形成经验总结与反思，为创客教育作出采菱表达。充分发挥报纸、广播电台、电视台等传统媒体和网站、微信等新媒体的宣传作用，多角度、多层次报道创客教育工作，全方位展示我校创客教育取得的成绩，提升创客教育的社会影响力。

同时，依托学校校园网站和省名师工作室平台，打造跨区域创客交流展示平台，为学校开展创客活动提供线上支持，展示创客成果，分享创客经验，营造创客文化氛围。我们也将发挥创客教育基地的作用，努力推动武进区中小学生创客大赛顺利开展。希冀区内各中小学能积极参与，在与他校师生学习交流中，促进区域创客教育的深度合作，共同推动我区创客教育蓬勃发展。

**结束语：**采小多年来在教育教学改革的实践探索中，孜孜不倦植培全员众创的文化基因，不仅滋养了师生，也使学校焕发了新的生机。今后，我们仍将以社校一体的创客学习基地为抓手，以建设“创客教育生态体系”为引领，全面推进学校创客教育发展，扩大“C.L.²”创客品牌的影响，力争将采小创客教育打造成我区特色教育的一个新品牌。