最新创客教育培训总结与反思(实用5篇)

总结是对过去一定时期的工作、学习或思想情况进行回顾、分析，并做出客观评价的书面材料，它可使零星的、肤浅的、表面的感性认知上升到全面的、系统的、本质的理性认识上来，让我们一起认真地写一份总结吧。总结怎么写才能发挥它最大的作用呢？下面是小编带来的优秀总结范文，希望大家能够喜欢!

创客教育培训总结与反思篇一

为期两天的创客培训，给我留下深刻的印象，这其中有欣喜，有感动，有付出，有竞争。也令我很震惊，在我内心对创客是这样理解的：创客——一个很高大上的、很前沿的、对思维设计等要求很高的科技创新型名词。可是接触了之后才发现，创客其实就在我们身边。首先，创客内容的丰富性。

詹娜老师和王延团等老师给我们展示了很多内容，题材新颖，动感逼真的实际创客项目。我感觉非常震撼，觉得落伍了，如果不进行学习，估计会被淘汰的感觉。其次，培训方式多样化。

通过理论与实践相结合的学习方式，使参培教师对创客教育能有更直观的了解和体验，激发了参训人员探索创客教育的热情，让他们体会到创新的快乐。在培训中讲师们耐心讲解，参训学员积极提问、动手操作、互相交流，极大地调动了学员使用创客软件并将之运用于实际教学中的积极性接创造性，开拓了老师们的创新意识。

最后，作品展示。

在老师的在指导下我们就以小组为单位，根据老师提供的材料在规定的时间发挥自己的想象，制作出属于自己的作品。并且进行了展示。

我在这次创客培训中感受到了创客教育的魅力也希望在自己工作岗位上用一种新的方法鼓励学生创造和创新，让学生也能利用新的数字技术来设计、制作、分享和跨时空的学习，让他们走进创客教育，点亮创新梦想。

创客教育培训总结与反思篇二

我是纬三路小学的张佳琦，每个人都会有很多朋友，我有一个朋友，也是我的邻居，叫王春凯。

我们每天形影不离，一起玩耍，一起学习。有一次我放学回到了家，妈妈还没回来呢，我就先去王春凯家写作业，阿姨非常热情地把我请到了他们家里，此时他正在玩一个游戏，这个游戏叫桌子上的足球，我看他玩的非常开心就说“等我写完作业我们一起玩吧？”，他兴高采烈地说“好啊好啊”！过了一会我的作业写完了，我们就分成两队一人带一个队，各自控制自己的队员，齐心协力，想把球射进去，给自己的球队挣分，我们玩得都很投入，一直到天暗下来了妈妈才回来，我跟王春凯和阿姨说了声再见就回家去了。

王春凯的动手能力也是好强的，他有一个拼图一共有一千多块，每天放学回到家写完作业他就坐下来认真的拼起来，他只用了五天就把拼图拼完了。我的动手能力不怎么好，我也有一个拼图送给了他，他只用了两天就拼完了，他的这种做事认真的精神值得我学习。

其实不只是拼图，还有美术，英语，机器人。。。。。。他学什么都很认真专心·样样精通。这就是我的创客朋友，一个聪明、能干，动手能力强的人，我为有这样的朋友感到非常自豪。

创客教育培训总结与反思篇三

摘要

创客教育的推行需要一个系统的体系架构从宏观上进行把握和指导，教育中的创客行动大体依照社会上传统的创客行动运作思路而展开，本研究综合创客行动的基本运作模式和思路，结合教育领域的特殊性和复杂性，根据前人的研究和经验基站，尝试构建创客教育的体系架构，对创客教育的大范围推行、顶层设计、实施细则及评价标准和创客教育的推行可能引发的教育公平等问题进行思考和展望，以期为创客教育未来的发展提供有益的参考。

关键词：创客；创客行动；创客空间；创客教育；体系架构

引言

在社会大系统中，创客浪潮已席卷各个领域，教育这一特殊领域当然也不会“独善其身”,《新媒体联盟地平线报告》的高等教育版和基础教育版中将“创客”技术作为未来两到三年内必将影响教育的技术。创客行动为教育带来了众多机遇和挑战，创客行动正在为教育的创新发展开启“一扇窗”,学校教育创新的落地有了新的抓手和支撑，创客行动与教育的结合与碰撞已成为大势所趋，教育系统能否抓住机遇，顺应这一浪潮实现教育创新的跨越式发展，将是很长一段时间内的重大研究课题。

教育中的创客行动大体依照社会上传统的创客行动运作思路而展开，同样是基于项目或问题，借助于创客空间和创客网络来进行创意转化。但创客教育是一项系统工程，创客行动在教育领域的发展又有其特殊性，需要统筹考虑教育本身及教育内部各层次和各要素间的复杂关系，而目前创客教育才刚刚起步，很多学校对创客教育的发展理念认识不明晰，发展目标定位不明确，创客教育的发展较为零散，加之没有一个系统的理论和体系架构从宏观上把握和指导，使得创客教育在学校中的发展举步维艰。

基于此，本研究综合创客行动在传统行业中的运作模式和思

路，结合教育领域的特殊性和复杂性，根据前人的研究和经验基础，尝试构建了创客教育的体系架构，将教育系统的诸多相关要素加人其中，以推进创客教育在学校中更好地应用和发展。

一、构建创客教育体系架构的必要性

（一）创客教育的价值诉求

1.创客教育

“创客”源于英语“maker”,从理论上来讲，人人都是创客，日常生活中的工厂创造、艺术创作等都属于创客行动范围，《创客》主编dougherty认为，创客是有特定属性的人群，坚持分享和传播知识，努力将创意变为现实的人。而从狭义上讲，创客之父克里斯？安德森将“创客”定义为，“不以营利为目标，利用3d打印技术以及各种开源硬件，努力把各种创意转变为现实的人”,他们更多地将研究兴趣集中在电子产品、机械产品、机器人制造和3d打印等工程化的项目活动中，创客也用来指一种致力于创新和创造的理念和文化。

创客行动是指创客所从事的创造活动，其核心理念是技术、工具和场所的共享。创客行动的涌现得益于近年来开源软硬件的普及、电子元器件成本的降低和信息化产业的快速发展，这些为创客们进行创新创造提供了可能性。

创客行动与教育的结合与碰撞产生了创客教育，当前学术界对创客教育还未形成统一的定义，国内有多种说法，但创客教育的理念已渐渐明晰和成熟。创客教育是以信息技术的融合为基础，传承了体验式教育、项目学习、创新教育□diy理念和思想的一种教育方式（祝智庭等，）；创客教育强调学习者投人到创造的情境和过程中，以开展基于创造的学习（郑燕林等，）。总结国内外对创客教育的内涵解读，笔者尝试给出了以下定义：创客教育是以现实问题为导向，以信

息技术的融合与应用为基础，集成了“做中学、项目式学习□diy和创新教育”等以学生为中心的教育思想，秉承“开放创新、探究体验、动手实践”的教育理念，将创客理念应用于学校教育活动中以培养创新型人才的一种教育方式。目前创客教育仍是新生事物，学术界对创客教育的研究才刚刚起步，很多困惑和问题有待解答和梳理，以更好地推动创客教育向实践发展。

2.创客教育的价值诉求

创客行动与教育融合和碰撞，创客教育得以实现，创客教育集成了“体验教育、项目式学习□diy和创新教育”等以学生为中心的教育理念，其推行对学生创新力的培养乃至创新型社会的构建都有着深远的意义和价值。

第二，创客行动蕴含着难以估量的经济和社会价值，创客行动为参与者创造了更多的工作机会，各种新产品的出现，不仅能促使创客创业，甚至还能催生新的产业。当前我国已将推进自主创新、建设创新型国家作为落实科学发展观的一项重大战略决策，创客教育是一种自下而上的创新教育形式，注重培养学生的动手能力、创新能力和创新意识，符合构建创新型国家、培养创新型人才的发展方针，其推行具有重大的战略意义。

（二）构建创客教育体系架构的必要性及重要性

当前对创客教育的研究还处于探索阶段，相关理论还不成熟，其在学校的推行也存在一定的争议，学者对创客教育的研究主要集中在创客教育理念解析、价值潜能和争议等理论研究，学校创客空间的建设和创客教育与学科整合等实践研究，而从整体上指导创客教育实施的体系架构却鲜有涉及，创客教育在学校的发展缺乏系统的理论和架构指导，教学目标定位不明确，学校多是零散地开设创客教育相关课程，因此创客教育体系架构的构建具有重要的理论实践意义，能够对学校

创客教育的实施进行宏观的把握和指导，在意识层面使学校认识到创客教育的潜能和价值，特别是得到一线教师的认可，在规划层面对学校创客教育的推行进行整体把握和设计，在实践层面指导学校创客空间的建设、创客课程的开发和实践。

基于此，本研究综合创客行动在传统行业中的运作模式和思路，结合教育领域的特殊性和复杂性，根据前人的研究和经验基础，尝试构建了创客教育的体系架构，以期为创客教育的开展和推行提供一定的参考。

二、创客教育体系架构的构建

（一）创客行动的基本模式

创客行动有多种形态和方式，但通常社会上的创客行动都是基于创客空间和创客网络的，一般经历以下几个阶段：创意提出、原型设计与创造、产品成型、商业孵化。

从最初的创意提出到产品最终发布，创客环境即创客实体和创客网络贯穿全程，创意提出后，创客将创意转化成项目，并将项目上传至网络，各地创客根据兴趣组成项目团队，共同在创客空间进行数字化原型设计和加工制作，经过逐步修缮，完成产品的制造，()而产品发布后是否有市场价值和投资价值，需要经过商业孵化的阶段，以预测和检验其市场潜能。但这一步并不是所有创客行动会经历的。创客行动的主体是创造活动本身，而非商业生产，但创客行动不排斥商业，很多创客通过创客项目实现了创业，创客将产品制作出来并发布到众筹网上集资，或通过各种创客集会吸引目标投资者投资，集资成功则可以进行大批量生产。

（二）创客教育的特殊性

创客教育是一项系统工程，创客行动在教育领域的发展有其特殊性，需要统筹考虑教育本身及教育内部各要素间的复杂

关系，从教育的特征人手把握创客行动在教育中的运作规律。

1.教育系统涉及诸多要素，创客教育要协调好各要素的复杂关系

教育是一个复杂的系统，涉及学校、教师、学生、课程和教学活动等诸多要素，创客行动应用于教育之中，需要考虑和协调创客行动与教育系统中诸多要素的复杂关系，使之达到动态的稳定和平衡。

创客行动在教育中推行要面对来自社会各方的压力，包括政策、体制压力以及学校、家长、教师和学生自身的压力，创客教育能否被家长和学生所接受，是否会影响学生成绩都是需要考虑的问题，同时，教师是实施教学的主体，创客教育要推行，必须获得教师的接受和认同，因此创客教育的推行要均衡各方利益，寻找可行之策，尽管如此，教育的最终目的仍是培养全面发展的人，创客教育能够激发学生的创造力，这是和素质教育理念相吻合的。

教育并非是孤立的，创客行动在教育领域的扎根需要依靠外在的推动力量，依靠国家政策的推行和企业的扶持，推动作为技术需求方的企业和作为技术供给方的学校开展合作，连接教育领域、科研和社会生产领域，有效促进产学研的协同发展。

2.教育的特殊性决定了创客教育不存在一个全球统一的操作模式

每个国家和民族的教育都有其自身独具特色的生存土壤，各种教育改革需要正视自身的社会文化特征，把握好自身的目标和定位，创客教育在各国的具体实践方式不一，不存在一个全球统一的操作模式，创客教育最初源于国外，其要在中国教育中推行，在某种程度上是一种教育改革，其教育理念在中国的推行必须立足于我国的教育特征和国家发展规划，

在此基础上，吸纳外部先进教育理念。

（三）创客教育的体系架构

本研究综合创客行动在传统行业中的运作思路和环节，结合教育领域的特殊性，尝试构建了创客教育的体系架构。下面将就创客教育的体系架构各部分做具体分析。

1.技术支撑

创客教育的实施和推广需要计算机技术和信息技术的有效支撑，如，创客空间的建设会使用到3d技术，可穿戴技术、虚拟现实技术和传感技术等，而网络通讯技术在创客网络中作为创客交流的纽带，全程贯穿在创客教育的实施中，技术支撑是创客教育得以实施和推广的前提和基础。

2.创客空间

创客空间是创客进行创造活动的场所，作为创客活动的载体，创客空间通常指各个领域拥有共同兴趣的人们聚集在一起分享创意、共享资料、开展合作和创造活动的地方。创客空间的基本形态通常为配备有各种硬件工具、相关设备并支持加工制作的实体场地。一个典型的创客空间一般配备有3d打印机、铣床、数控机床、激光切割机和开源硬软件平台等，同时根据需要不断更新和完善，以保持创客空间的可持续发展。创客空间不仅仅是一个单一的创造活动场所，它也为创客营造了一个合作共享的环境，创客在此所获得的合作交流体验和社交认同感，是保持创客群体间黏着度和保证创客项目持续推进的重要因素。国内最具代表性的是“清华创客空间”，它是一个开放的软硬件开源社区。

3.创客网络

创客网络即网上的创客交流平台，包括创客社区、开源社区、

论坛和众筹网络等。世界各地创客们通过网络建立联系，交流讨论项目，分享知识、经验和工具，互通有无，跨越了空间和地域的阻隔，弥补了实体创客空间地域和时空的限制。同时，创客网络为创客提供了一个项目展示、人员扩充、筹集资金和创意集会的平台，创客可以在创客社区发布项目、展示创意设想和项目计划书，感兴趣的人可以加人项目。

4. 创客课程

开设创客课程的主要方式有两种，一种是将创客式教育理念有机地整合到各学科中，另一种是学校开设专门的创客课程。第一种更类似于经常提到的steam教育，它鼓励各学科知识的融会贯通，强调知识的全面学习，通过开发多学科整合的课程，满足创造需要。第二种专门的创客课程更多的是创客思维的培养和各种新技术的教授，如3d打印技术3d建模、计算机控制技术和机械设计等一系列课程，有目的地培养学生的创新能力和创客式思维。

5. 创客项目

创客行动一般围绕创客项目来展开，创意提出后形成项目计划书，经过一步步验证，最终形成一个稳定且有研究价值的项目，学生正是在项目的初步形成、项目计划书的制定、项目的推进和实施过程中逐渐明晰所要研究的事情，在项目实施中实现创意向现实成果的转化，实现基于创造的学习。一个好的创客项目需要精心的设计和规划gary等人指出一个好的项目要具有八个基本特性，即项目的切身性、复杂性、挑战性、创新性、合理的时间安排、丰富的资源支持、各领域的合作和成果的定期交流分享。

6. 创客活动

创客行动的迅速发展也得益于创客嘉年华、创客马拉松和创客大赛等各种创客活动的开展，创客嘉年华将各地的创客聚

集到一起，分享经验、展示成功产品，创客嘉年华也对社会公众开放，使得创客行动不再是创客们小范围的活动，而成为全民都可以参与的一项活动，创客教育也得到宣传和推广。教育领域创客文化的宣传和推广，需要形式多样且符合学生特点的创客活动，如学校可以开展创客作品展览、创客教育知识普及、创客空间参观和举办创客文化节等，另外，中小学也可以多校合作举办创客大赛，宣传创客文化，并为学生参与各种创客活动提供支持，推动创客行动在中小学的普及。

7. 创客教师队伍建设

学生在创客活动中的各种行为和操作需要教师的专业指导，以免造成资源的浪费甚至人身危害，而创客教育刚刚起步，对于很多一线教师仍是一个新名词，有经验、有技术的. 指导教师并不多，因此，要建设一批高质量且专业化的创客教师队伍。目前创客教师的角色主要由学校的信息技术老师来担任，专门的创客指导教师极少，因此创客教师队伍的建设又是一个新的课题，学校对教师的培训要包括创客理念的传递和创客课程的建设，鼓励学科教师将创客教育理念应用到教学中，另外也可邀请校外专家对学生的创客活动进行指导。

8. 推动产学研协同

产学研相结合，是科研、教育、生产等不同社会分工在功能与资源优势上的协同与集成化，作为技术需求方的企业和作为技术供给方的高校或科研机构之间的合作，实现技术创新中上、中、下游各生产要素的对接和有效组合。如海尔集团联合教育部教育管理信息中心共同创立了创客实验室m-lab, 在多所高校建立创客空间，成为高校创客孵化机构，为学生的创业提供了有效支持。

创客教育能够连接教育领域、科学研究和社会生产领域，促进构建以企业为主体、市场为导向、产学研相结合的技术创新体系，有效促进产学研协同发展，创客行动使创新从传统

的自上而下的形式转换成自下而上自发进行的形式，从传统的单一的“内部研发一设计一市场一用户”的过程转变为“用户一设计一市场一用户”的迭代模式，创新创造也不再是科学研究者的专利，而成为全民共同参与的运动，为创新型国家的建设提供了准备条件。

在创客教育体系架构中，涉及诸多要素，这些要素在创客教育系统内有着紧密的联系，创客教育的实施在很大程度上依赖于各种新技术的应用，因此，技术支撑是创客教育开展的前提和基础；创客空间和创客网络构成了创客环境，它为创客活动的开展和创客课程的实施提供了实践和交流平台，是创客教育得以推行的依托；教师理念的转变和教师队伍的建设是创客教育推行的重要保证，教师只有接受创客教育，才会在教学中积极推行创客教育理念，从而开发出优质的创客课程和创客项目；创客教育能够连接教育领域、科学研究和社会生产领域，有效促进产学研的协同发展，它是创客教育推行和成果转化的重要路径。创客教育体系架构能够从整体上对学校创客教育的实施进行系统的把握和指导，从意识层面认识创客教育的潜能和价值，特别是得到一线教师的认可，在规划层面对学校创客教育的推行进行整体把握和设计，在实践层面指导学校创客空间的建设、创客课程的开发和具体实践。

三、相关思考及建议

创客教育在我国的推广和发展绝不是一蹴而就的事情，针对创客教育和创客教育体系架构，笔者进行了以下几点思考，并给出了相关建议。

（一）经费和资金的缺乏，创客教育大范围推广受限

创客教育需要经费的支持，创客空间的建立需要各种开源软硬件、加工设备、资源和工具。这些工具的采购都需要学校资金的投人，虽然现在的技术产品和工具的成本下降了，但

对于很多学校来说仍较难承受，即使学校开设了创客空间，各种设备的持续更新和维护以及所需材料和资源源源不断的供给，仍是一笔不小的开销，因此，在学校范围内进行创客教育大范围的推广仍存在较大困难。

（二）缺乏相关的教学设计模式、实施细则和评价标准

目前国内的创客教育刚刚起步，教师对创客教育的理解不明确，相关课程设计不规范，缺乏相关资源和教材的开发，缺乏健全有效的教学设计模式，而相关资源和教材的开发也是一项不小的工作，需要具有专业能力的教师团队进行设计和开发。

创客课程的教学设计要根据教学对象的特点，涵盖课程设计、教学活动和综合评价等，首先要结合创客教育的理念和学校的教学目标，设计相关创客课程，通过一系列有针对性的课程，有目的地培养学生的创新能力和创客式思维；教学活动的设计要采取以实践操作为主、理论讲授为辅的形式，注重学生知识转化和创新创造的过程；要对项目的创新性和可行性、项目团队的协作、产品加工制作的过程及最终呈现、项目的转化率等进行综合评价，通过系统的教学设计来保证创客教育的推行。

本研究只是笔者根据已有研究成果，结合创客教育的特点构建的创客教育体系架构，从总体上对学校实施创客教育提出建议，但未涉及创客教育具体实施细则和创客教育效果评价标准的问题，创客教育实施后是否对学生成绩产生影响及影响如何难以评估，因此，创客教育评价标准的制定、评价手段的选择等都需要进一步探讨。

（三）加强顶层设计，引导多方协同参与

目前创客教育的推动迫切需要相关部门的顶层设计和系统规划，要从整体设计、配套支持服务、推广计划等多方面进行

布局，创客行动在全球范围内已逐渐推开并展现了蓬勃发展之势，为教育的创新改革提供了新的发展契机，创客教育亟需相关理念的指导、思想的引领和路径的指引，需要各领域知识的有效融合，同时，政府要给予政策性的指导，如创客教育在学校教育中的定位、相关平台的建设和创客空间建设标准的制定等，从总体上把握全局，统筹规划，做好“总设计师”, 调动社会各方力量协同参与。促进产学研相结合，为创客教育乃至创新型社会的建设做好“舵手”.

创客教育是一项大工程，需要国家政府、社会、学校和家庭共同推进和支持，如，美国白宫推出的“makereducationinitiative,mei”,即创客教育计划，将创客教育提到了国家战略的高度。因此，创客运动要在教育领域内生根发芽，必须有国家相关政策的支持、资金的支持和社会各界（企业、社会组织、科研机构等）力量的支持，进而发挥创客运动的价值潜能，掀起全民创客热潮，推动创新型人才的培养和创新型社会的建设。

（四）创客教育中的公平问题

中国教育的发展是不均衡的，技术在教育中的应用，不可避免地会涉及到教育公平和均衡的问题，这是信息时代教育改革所面临的新问题，创客教育存在地区差异性，经济发达地区的学校有经济能力开设创客教育课程和建立创客空间，为学生提供所需的各种设备和材料，而偏远不发达地区甚至不能为学生提供最基本的教育，创客教育则更是无从谈起，创客教育的推行，需要谨慎处理这种状态，避免在当前的不均衡中催生另一种新的不均衡，因此，创客教育如何扩展到偏远地区、农村地区，创客教育是否会拉大数字鸿沟，加剧教育不公平的现状，也需要给出正面回应。基于此，创客教育相关的理论和实践研究必须跟上来，综合考虑，全面把握，多方协同，为创客教育的实施铺平道路。

创客教育培训总结与反思篇四

（一）创客教师培训——素养

今年暑假，我们参加了创客教育师资培训(第二期)，此次培训是第一期培训的拓展与延伸。第一期培训，我明白了什么是创客教育，大脑对stem有了初步的概念。而此次的第二期培训则让我对创客教育有了更直观的体验，因为我们这次的培训方式主要是全程参与式的培训。我所理解的创客教育是为了解决生活中的各种实际问题，将多门课程融会贯通，提高学生动手操作能力，发挥学生创造力的一项活动。

实际的创客比赛中，都是由一个团体而不是个人单独去完成任务，这个团体也不是由我们平常身边熟悉的人组成，都是由陌生的人临时组合而成。俗话说:尺有所短，寸有所长。这就需要组长根据每个人的特长合理分配任务。有了合理分工，再加上组员的团结努力，很快我们组就完成了作品。我们在这次培训中接触了乐动魔块，做了一个防近视帽子；还接触了开源机器人相关的器材，做了一个梦幻游乐场。

回学校后，我会将自己在这次培训中所学到的知识，传授给学生。同时，我在创客教育这方面知之甚少，回去后仍要加强学习，提升素养，为高新区创客教育的发展贡献自己的一份力量。

（二）创客教师培训——理念

经过3天的培训，我大开眼界，也受益匪浅！让我近距离感受到风靡全国的创客教育活动的氛围以及关于steam教育和创新教育理念应用到实践活动中的相关强化型知识。让我在教育的道路上更坚定了对孩子创新思想培养的意识。

作为一名幼儿教师，我是第一次接触到这样时髦的东西，然而在其他地区一些中小学生已经在如火如荼的进行着创客教

育，一个已经被预见的趋势是，今后的孩子将要进入“创客”式学习的新时代。创客教育的目的在于培养一批动手能力强，勇于实现自己想法的小创客。我们在孩提时代，就喜欢在纸上涂鸦，用积木堆房屋，但如今大量的作业和考试，造成了孩子许多的死记硬背，创造力正在丧失，这提醒我们创客教育的重要性，我们不应该让我们的学生与子女输在起跑线上steam新型的教育理念需要我们教师去灌输给我们的孩子。

（三）创客教师培训——蜕变

今年暑期，我有幸到一实小参加创客培训，在几天的学习中，我们认真聆听了专家们精彩的专题报告，观摩了老师们带来的创客作品，积极参与教师互动交流。这几天，每天的感觉是幸福而又充实的，因为每一天都要面对不同风格的名师、专家，每一天都能听到不同类型的讲座，每一天都能感受到创客带来的冲击。

在培训中，培训老师边演示，边讲解。我们从中学到了创客的基础知识。在分组学习中，我们小组3人，各司其职，完成了一个机器人作品。让我们在动手实践中，体验到了创客的喜悦。

创客教育，契合了学生富有好奇心和创造力的天性。我们要让学生人人成为创客，教师必须先于学生成为创客。每一个学科课程都应该是创客课程。教师要提升课程整合的能力，学科内学习需要整合，学科之间需要整合，要让学生学科学习过程要成为知识创造的过程。教师要从一个知识的传授者蜕变为一个创客型教师。其实，基于推进创客教育的要求，学校的每一位教师都应该是创客型教师。

（四）创客教师培训——挑战

作为一名刚参加工作的新老师，通过这次的创客培训，接触

到了很多新奇的东西，感受颇多。通过这三天的培训，我对创客有了新的认识。在这三天里我有幸和来自康和实验中学的袁建华老师以及来自鲍徐中心小学的王萌老师组成一个团队，一起学习创客教育。

说实话，这对于像我这样的新老师而言是一项新的挑战，在平时的教学过程中，不仅要完成日常教学，还需要激励学生从日常生活出发，用创客知识解决实际问题。这三天的学习大部分内容是平时没有接触过，在大学里并没有学过的，但是经过老师的耐心讲解和联系之前的学习经验，也能够很好地理解新知识、新技术。

在这里要进行一个从自身学习一门技术到应用的实际教学当中的转变，让学生学习，却又不能压制学生天马行空的奇妙思维，这是教学中的一个大难点，是需要我们每个人去克服的。

（五）创客教师培训——进步

培训期间，谢梅月、周克龙等几位讲师的课让我大开眼界，点燃了创新思维与探索新知的火花，令我学到了很多，接触到了很多新奇的东西，我的眼界得到拓宽，动手能力得到提升。尤其是第一天早上，不同于以往的讲堂，谢梅月讲师给我打开了一扇新的大门，知识不再局限于学校的语数英等基础课程，我第一次接触到创客的概念和steam教育理念，知识新奇有趣，选择并安装乐动模块以达到目的的小小成就让我沉迷其中。

随后，在steam技能培训--创意制造迷你马拉松中，我更是学会与本组老师分工合作，大家一起追求创新，努力动手实践，合作完成主题创作并成功进行路演，这让我们快乐而充实。

我感受到自己得到成长，更意识到自己需要不断努力学习，更新观念，跟上时代的脚步。随着知识经济时代的到来，信

息技术在教育领域广泛运用，如泰微课，如中小学电脑制作及noc活动等，信息技术在教育中有着重要的地位，这让我感受到教师应充分利用信息技术，激发学生的求知欲，启迪学生的智慧，提高学生的实践能力，培养学生的创新精神，发挥学生的想象力和创新力，促进学生全面发展。

在教学生的同时，我们自己更要注重学习，重视信息技术，注重创新和实践，让自己不断处于进步的状态才能引领学生与时俱进，教学相长，与学生共同进步。

（六）创客教师培训——探索

三天学习，课程满满，认真聆听了外请指导老师的讲解和现场指导，在我们面前充分展示了现代科技发展的无穷魅力。面对每一天的课程，我们向小学生一样，充满好奇、充满新鲜。聆听课程，我们聚精会神，记录笔记、拍下照片，甚至录下视频、音频，以便回去后“温故而知新”——我们生怕遗漏一句话、一个词语，或者错失一次与老师们沟通的机会。

作为创客小组的一员，作为一名幼儿教师，我感到非常荣幸，在培训老师和小组其他成员的帮助下，我第一次接触到了创客工具包，参与了小组创客作品的设计、制作和展示，在我的面前打开了一个崭新的世界，一种成就感和荣誉感充斥着我的内心，这种体会是前所未有的。

在我的认识中，叠纸飞机、意面搭建，甚至各种材料的’学习课程，都只是实现steam教学的一些形式。而真正的steam应该是一套完整的课程流程体系。但在现阶段，不可能一蹴而就，所以会有一个对steam课程的探索过程。课程首先要抓住孩子对事物的好奇心理，先培养孩子爱观察，爱思考，爱跟同学讨论的习惯，继而使孩子爱科学。

（七）创客教师培训——分享

本次培训在第一期的基础上加入了很多有意义的元素，让我受益匪浅。三天的创客之旅，有欣喜，有感动，有付出，有竞争。

第一天：谢梅月讲师对我们进行了盛思模块的培训，这是在scratch的基础上利用盛思模块造物，搭建程序，解决实际问题。作为一名信息老师，我担任了第二组的组长，而我的学员我都是第一次见到。他们中有幼儿园老师、语文老师、科学老师，有年龄大的，有刚刚工作的。面对不熟悉的学员和不熟悉的软硬件，我在忐忑中选择了“智能停车场”这一主题的作品设计。

虽然小组成员之间不够熟悉，但是接下来设计队名、队旗、口号的时候，我们集思广益，很快就形成了默契，在制作作品时更是各司其职，将各自的特长发挥到极致。王峰老师书法了得，他负责美工；夏慧兰老师设计ppt有一套，我们让她负责做讲解的ppt幼儿园的滕老师手工水平很高，口才也很棒，她负责工程和讲解。作为队长，我要将程序设计好，同时对其他人的工作进行一个统筹的安排。这样，我们有条不紊地完成了我们的作品，虽然最后排名不高，我们第一天的培训算是圆满结束了。

第二天，周克龙老师带领我们学习了makeblock组件的学习，我们的作品是智能泡泡机。经过第一天的磨合和第二天新队员的加入之后，我们的队伍水平有了更好的提高，我们在最后的评选打分中获得了第二名的好成绩，这是对我们团队的肯定，也是对我这个组长的肯定。

创客——一个很高大上的、很前沿的、对思维设计等要求很高的科技创新型名词。可是，接触了之后才发现，创客其实就在我们身边，从未走远。例如：老师们的自制教具，孩子们的纸飞机，一年级家长们设计的班徽，美术课上的剪窗花，数学课开展的小组合作等等都属于创客。真可谓：时时处处都可以找到创客的影子。我们的课堂也将由“生本课堂”走向

“学本课堂”，我们的评价方式也将由“单一”走向“多元”。8个不同的小组的不同的作品，一下子把人的思维打开了，分享的力量是伟大的，就像人生：每个人的一生都是不同的，每个人的想法和理念也是各具特色的。

匆匆忙忙的三天，自己真学会了对一些线路的连接和设计，尤其是看到大家的作品，真的感觉团队的力量真的很厉害。一个人的力量是有限的，一个团队的力量是无穷的。想要走的更远，就要学会智造；想要飞的更高，就要学会分享。

创客教育培训总结与反思篇五

3、创客是把陈述性知识转化为程序性知识的重要途径

5、创客是创新精神和实践能力培养的重要方式

6、创客与steam课程有异曲同工之处

7、创客是综合实践课程以及高中技术课程的重要内容。当前的青少年创客活动以学生的兴趣为主，并且能够让学生自发、自主、自由的活动。创客活动要把学生的短暂兴趣变成持续的兴趣，进而把兴趣变成爱好。因此，搭搭乐乐在设计创客活动的时候培养了学生思考空间、创造空间、操作空间的能力。