

2023年创客工作总结 创客中心周工作计划 (优秀5篇)

当工作或学习进行到一定阶段或告一段落时，需要回过头来对所做的工作认真地分析研究一下，肯定成绩，找出问题，归纳出经验教训，提高认识，明确方向，以便进一步做好工作，并把这些用文字表述出来，就叫做总结。优秀的总结都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是我给大家整理的总结范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

创客工作总结篇一

聊城三中精细化管理系统对孩子每学期的情况进行汇总，自动形成学生每学期的成长记录，涵盖学生的学习表现、日常表现、习惯爱好、学习成绩以及各项活动的结果等。通过对学生每学期的成长记录与数据分析，可以为孩子今后的人生规划提供指导。

班级精细化管理系统（图1）

细致、完善的学生个人管理功能（图2）

学生宿舍量化管理，可以细化到每天（图3）

学生个人操行积分（图4）

平台与微信公众号捆绑（图5）

班级量化管理（图6）

学生日常记录之一（图7）

（二）信息化与教师服务——聊城三中问卷调查系统

创客工作总结篇二

参加本次论坛的嘉宾研究领域与成长经历都不同，他们纷纷从自身研究领域的方方面面阐述了创客理论与创客思维，将创客教育的思想发散，让大家认识到了：任何固化创客的思想都是片面的，我们应该将理论与一线教育相结合，从各个不同的层面来看待创客教育的模式。论坛现场可谓是：“百家争鸣”。

此次论坛由中国教育在线[wtio(世界科技创新组织)、中国教育科学研究院与aprc理事会联合主办，亚太机器人、果核儿公社分别担任承办与协办。论坛以“steam理念. 创客教育. 产品融合”为主题，结合中外steam创客教育的大环境，就创客教育的五个方面展开谈论交流，探索中国教育的新模式及发展方向，推广中国创客教育的成功经验和先进模式，为中国的“教育创新”提供借鉴参考。

4月22日，来自国际、国内各专家、学者就“高考改革下的创新教育”、“创客教育的使命”、“创客教育中快速的讲授及学习方法”、“徐寅生的创新观同青少年发明与专利”、“科技创新教育与国际平台”、等问题进行主题发言。

中国教育在线陈志文总编表示：“高考改革下的创新教育，已经根据高考大环境的变化发生了逆转，国内的考试制度与美国的考试制度越来越融合，有好的基础成绩是前提，另外竞赛和各项活动经历以及创新专利的申请已成为教育创新的重要参考”。

国家督学、云南省人民政府参事罗崇敏先生在论坛中提出：“创客教育要坚守以育人为目的的价格取向，创造学校环境培养创客意识，整合课程内容，改革学校教育评价体制是创客教育的使命。”

斯坦福大学科学家、微软资深架构师musa jahanghir表示：“任何复杂的东西都可以用“1、2、3”来实现，只要相信现在的年轻人并给他们足够的时间也一定能做到。”他从科学家的角度阐述了用最简单的数字来发明、延伸最少的程序用以解决问题。

美国的斯坦福大学科学家，微软资深架构师musa jahanghir教授、中国知识产权研究会马秀山副秘书长、aprc理事会理事长wtio联合主席岳鹏先生、山东大学机器人研究中心书记宋锐，就领域中遇到的问题进行了沙龙讨论，从“中外创客教育与steam教育的研究发展及实践”等问题纷纷表达了自己的看法并广泛征询他人的意见，将全场带入了浓厚的学术讨论氛围。

4月23日，来自各中小学、大学的一线教学工作者就“中国基础教育steam创新课程共同体的实践”、“创客教育、科技教育发展的新动力”等问题进行主题发言。

主题沙龙中，由北京交通大学电气工程学院院长王毅教授，中科院自动化研究所研究员、博士生导师易建强先生，北京二中教师、国内steam教育研究者高凯老师，青岛市科技馆赵文主任，中国传媒大学附属小学杨琳老师分别阐述了不同学校不同基层间对于创客的理解、创客的操作，带来一系列创新理念的影响和教学实践的经验，获得了参会人员的阵阵掌声。

此次论坛中的亮点是“创客模拟实验室”，创客实验室是一个开放、创新、协作、共享的社会化智造平台，也是创客教育的主要学习环境，实验室包含有：智能机器人、开源无人航拍机、开源激光雕刻机、3d打印机及机器人科技创新制作等设备，将“科技、自然、人文”有机融入中小学实验课堂中，旨在通过调动青少年探索未知科技领域的兴趣，使孩子在动手发明创造的过程中，实现自我创造的价值。

会议最后，岳鹏先生□msua jahanghir教授、宋锐书记分别为此次论坛中的：北京市育英中学代表、山东省章丘市实验中学代表、山东省章丘市青少年科技艺术中心代表进行授牌。

亚太机器人副总裁朱翼飞作最后闭幕式致辞并表示：目前我们国家的创客教育存在诸多的“痛点”，国内的创客教育无论教材和师资培训还有活动平台与支持都面临着很大的挑战□steam是创客教育的理念，而创客是载体。

亚太机器人将秉承“引领steam创客教育、打造国际开放式科技创新交流平台”的理念，提供硬件实验室配置和师资培训(教材、网络视频教学平台)以及aprc创客大赛与国内国际活动，并帮助优秀创客进行国际创新基金与专利的申请。

未来一段时间内，将免费投入价值5千万创客软件或硬件产品。助力部分省教育厅、市教育局、学校在未来一年内实现创客项目优先落地，发展，树立创客标杆，并带动其它地区创客教育的发展。

创客，就像一粒粒神奇的种子，播撒在时代的土壤上，创客教育就是在为时代的变革培育创新力量，而创客精神正是教育改革与发展的不竭源泉。

物理学科组创客教育工作计划

创客工作总结篇三

实施素质教育，结合信息技术学科教学的特点，面向全体学生，整体提高教学质量。通过教研组的活动，使教师的.教学水平都有相应的提高。

以课改为导向，使教师们领悟教育思想，更新教育观念，解决教师在教学中遇到问题或困惑，提升教师驾驭课堂能力，促进教师向专业化方向发展，致力于提高教师教育教学水平。

建立以“自我反思、同伴互助、专业引领”为核心要素，教研组加强集体备课，共同分析教材，研究教法，探讨疑难问题，由备课组长牵头，定时间定内容，对下一阶段教学做到有的放矢，把握重点突破难点。

（二）加强课堂教学，注重培养学生信息技术素质。根据教学大纲要求积极有效地参与课程改革，积极开展好教研活动。

（三）关注学校办公室、教师阅览室、多媒体教室、计算机机房及班班通的正常运行状况，及时排除故障，保障正常开展信息技术教学活动。

（四）积极开展信息技术课外活动，积极辅助学生参加各类竞赛活动。

创客工作总结篇四

在孩提时代，儿童们就喜欢在纸上涂鸦，用橡皮泥捏出各种形状，以及用乐高积木堆叠成房屋。但是，一路走来，学校教育变得越来越僵化，大量的作业和考试，造成了学生对知识的死记硬背。学生的创造力和创新精神正在丧失。

毫无疑问，创客运动将改变我们在学校的学习。它能减少标准化教学和测试对学生个性化发展带来的损害，用一种新的方法鼓励创造和创新——利用新的数字技术来设计、制作、分享和跨时空的学习。

一些年轻人已经通过创客运动展现出惊人的天赋。除了文章开头介绍的凯恩外，11岁的西尔维娅[sylvia]拥有一个网络直播节目，叫做“西尔维娅的超级无敌创客秀”。她在父亲的帮助下，通过唱、玩、教的方式向数百万的观众介绍电子学、开源硬件arduino开发，以及其它有趣的项目，非常受欢迎。14岁的乔伊·哈迪[joey hudy]是一个年轻的创客和企业家。在白宫，用他自己设计制作的棉花糖大炮让奥巴马惊叹不已。

在美国，从政策到实践层面，创客文化已经开始在教育中站稳脚跟。

白宫开始拥抱创客运动是源自奥巴马总统提出的要创新教育以提升学生stem（科学、技术、工程、数学）的学习水平。奥巴马在的竞选演讲中说到，“我希望我们所有人去思考创新的方法激发年轻人从事到科学和工程中来。无论是科学节日，机器人竞赛，博览会，鼓励年轻人去创造、构建和发明——去做事物的创建者，而不仅是事物的消费者。”

美国政府在初推出了一个新项目，将在未来四年内在1 000所美国中小学校引入“创客空间”，配备开源硬件（3d打印机和激光切割机等数字开发和制造工具。创客教育已经成为美国推动教育改革、培养科技创新人才的重要内容。

一些学校也意识到他们已经失去了激发学生主动学习的办法。他们开始尝试把创客精神带到学校教育中。过去几年内，美国高校中的学术性创客空间和制造类实验室迅速多了起来。而一些k12学校也纷纷尝试在图书馆设立创客空间，或者改装教室以适应基于项目和实践的学习。

创客教育的关键点是，如何把创客空间整合到现有的教育项目中。创客空间是创客们制作、交流、共享知识和资源，以及项目协作的场所。对于学校来说创客空间不仅如此，还是课程实施的环境。教师要学会把课堂变成一个充满活力的创客空间，鼓励学生创建物品、发明工艺、分享创意点子。创客课程主要有以下一些要素：动手做是最重要的，开放和分享，大胆尝试，迭代设计，注重美学，打破年龄歧视，强烈的个性化学习，技术是基本要素，学生自己掌控学习等。

在《创造即学习》书中为k12学校提供了一些创客课程的思路。

小学——发明制作一个有趣的玩具；用scratch简单编程；学习定格动画制作等。

中学——制作组装电动玩具；用简单图形软件绘制个人头像；学会简单的电子元件的焊接；学会用makey makey套件组装触控设备等。

高中——用树莓派[arduino]或其他开源硬件解决日常问题；制作自己的机器人；学会编制一个游戏展示你的数学才能等。

数字技术与教育的融合，带来了的不仅是慕课，还有创客教育。在学习的个性化时代，二者需要结合互补。学生不但可通过在线学习获得知识，而且还能在学校的创客空间设计制作，发挥创造才能。从这个意义上看，创客运动将成为学习变革的下一个支点。

如何看待创客教育呢？

据说20是“创客年”，有关学校开展创客教育，创新大赛的新闻报道频现。和其他教育者一样，我很看好这类反应培养创新能力，提倡动手实践的创客活动。

“创客[maker]”是早先自己动手diy[do it yourself]文化在科技和工程领域的一种延伸。与骇客文化[hacker]不同的是，创客的操作主体主要的互动对象是看得见摸得着的实物，因此机器人[3d打印、金属加工、木工等都是典型的创客活动。

和传统以教师授课为主的课堂环境不同，创客教育建立促进学生动手的全新互动体验。课程种类一直在增加，目前比较受欢迎的是3d打印、机器人，和生物。创客教育补充了传统课堂重理论、轻动手和创造不足的缺陷。

在多元智能理论[theory of multiple intelligences]中，加德纳教授认为过去对智力的定义过于狭窄，未能正确反映一个人的真实能力。他认为，人的智力应该是一个量度他的解题能力[ability to solve problems]的指标。这也就是创客教育

所关联的两个重要关键词□tq,即technology quotient科技商□creativity,创造力。

创客工作总结篇五

在学习中成长，在成长中实践。人生中就是这样，每一次的学习就是一次实践的机会。通过这次创客指导师培训，我学到了很多，接触到了很多新奇的东西，感受颇深。作为一个刚参加工作的新老师来说，能够得到这次创客指导师培训的机会也是十分难得。近几年，创客教育作为一种创新型教育形式在广大中小学中发展起来，对于我们来说，既是机遇，也是挑战。

“创客”一词，作为十大热词之一，近几年广泛地出现在众人的眼球中。所创客□maker□“创”指创造，“客”指从事某种活动的人，“创客”本指勇于创新，努力将自己的创意变为现实的人。这个词译自英文单词“maker”□源于美国麻省理工学院微观装配实验室的实验课题，此课题以创新为理念，以客户为中心，以个人设计、个人制造为核心内容，参与实验课题的学生即“创客”。“创客”特指具有创新理念、自主创业的人。

每个人都可以成为创客，通过实践与分享，相互协调，发挥自己特长时，就会爆发巨大的创新活力。创客即使创意的来源者，也是创意的设计者，又是创意的实施者。

在孩提时代，儿童们就喜欢在纸上涂鸦，用橡皮泥捏出各种形状，以及用乐高积木堆叠成房屋。但是，一路走来，学校教育变得越来越僵化，大量的作业和考试，造成了学生对知识的死记硬背。学生的创造力和创新精神正在丧失。

毫无疑问，创客运动将改变我们在学校的学习。它能减少标准化教学和测试对学生个性化发展带来的损害，用一种新的方法鼓励创造和创新——利用新的数字技术来设计、制作、

分享和跨时空的学习。

一些学校也意识到他们已经失去了激发学生主动学习的办法。他们开始尝试把创客精神带到学校教育中。过去几年内，美国高校中的学术性创客空间和制造类实验室迅速多了起来。而一些k12学校也纷纷尝试在图书馆设立创客空间，或者改装教室以适应基于项目和实践的学习。

创客教育的关键点是，如何把创客空间整合到现有的教育项目中。创客空间是创客们制作、交流、共享知识和资源，以及项目协作的场所。对于学校来说创客空间不仅如此，还是课程实施的环境。教师要学会把课堂变成一个充满活力的创客空间，鼓励学生创建物品、发明工艺、分享创意点子。创客课程主要有以下一些要素：动手做是最重要的，开放和分享，大胆尝试，迭代设计，注重美学，打破年龄歧视，强烈的个性化学习，技术是基本要素，学生自己掌控学习等。

在《创造即学习》书中为k12学校提供了一些创客课程的思路。

小学——发明制作一个有趣的玩具；用scratch简单编程；学习定格动画制作等。

中学——制作组装电动玩具；用简单图形软件绘制个人头像；学会简单的电子元件的焊接；学会用makey makey套件组装触控设备等。

高中——用树莓派[arduino或其他开源硬件解决日常问题；制作自己的机器人；学会编制一个游戏展示你的数学才能等。

确实，不同年龄阶段的学生需要不同的创客思维来开展更适合、更有意义的活动。

数字技术与教育的融合，带来了的不仅是慕课，还有创客教育。在学习的个性化时代，二者需要结合互补。学生不但可

通过在线学习获得知识，而且还能在学校的创客空间设计制作，发挥创造才能。从这个意义上看，创客运动将成为学习变革的下一个支点。

“很多人以为创客教育一定要跟3d打印、机器人、各种‘高大上’的设备挂钩，其实这是个很大的误区。”北京师范大学中国教育创新研究院院长刘坚说，创客教育应该回归育人的本质。创客教育应该要让学生有切切实实的发展，而不是做一个好玩的、炫酷的作品，点到为止。

这几天的培训总共有四个模块□3d打印模块□scratch编程模块□arduino模块和app inverter模块。大部分是以前在大学里没有接触过的内容，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。但是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。

秉着让学生在“玩中学”，在“学中做”的理念，我们还需要不断努力学习，抓住这次机遇，迎接挑战！