

促进小学生自主学习的项目式教学模型设计与实践研究

——以小学信息技术为例

周琳惠¹ 余秋磊² 孙晓燕²

(1. 昆明理工大学附属小学, 云南 昆明 650200;

2. 西南林业大学附属中学(云大附中西林分校), 云南 昆明 650200)

摘要: 在新的教育形式下, 自主学习是全世界范围内都在提倡的一种学习方式, 也是当今教育的热点领域。培养学生的自主学习能力, 使学生由“学会”走向“会学”, 是教师不断追求的目的, 也是当前新课程改革的重要目标之一。本文以促进小学生自主学习为目标, 详细阐述了促进小学生自主学习的项目式教学模型。

关键词: 小学信息技术; 自主学习; 项目式教学

一、概念界定

(一) 项目式教学

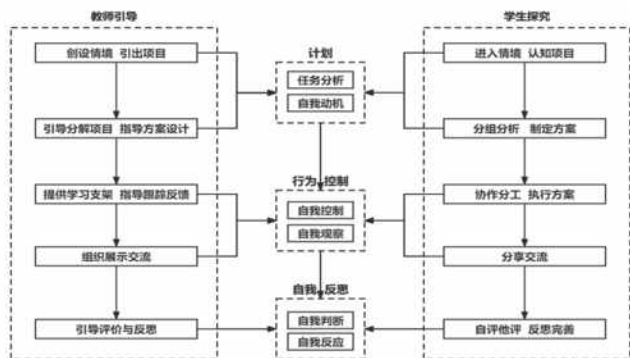
项目式教学是基于建构主义教学理论的一种教学模式, 它突出学生的中心地位, 以开放性项目为核心, 让学生以解决项目为目标, 在解决项目的过程中主动获取知识, 完成知识建构, 最终提升能力。其中, 项目是指开放性任务群, 是项目式学习的中心, 学生学习能否顺利进行很大程度上取决于项目的选择。

笔者认为项目的选择要满足以下几点: 1. 项目源于生活的真实情境, 和学生的生活息息相关。2. 项目要与教材紧密结合, 紧扣教材知识点。3. 大小项目相结合, 根据知识点的数量和课时安排设计不同体量的项目。除了项目的选择外, 学习支架的搭建与学习资源的呈现也是至关重要的。笔者认为导学案能够帮助教师理清思路过程, 分析出项目中的关键点, 为学生搭建学习支架。而微课是信息技术学科中学习资源呈现的最佳方式, 它将操作步骤知识点清晰地展现在学生面前, 既避免了教师反复教学, 又能够满足不同学习水平的学生对于学习不同的需求, 实现分层教学。

(二) 自主学习

在学习了我国学者对自主学习的定义后, 笔者将自主学习的要素总结为以下三个方面: 1. 在正式开始学习之前能够对于即将进行的学习活动做充分的计划与安排; 2. 在学习过程中对自己的学习行为进行监控、评价与反馈; 3. 在学习过程中不断调节自己的学习行为。

二、教学模型的设计与构建



1. 引出项目。作为以项目式教学促进自主学习教学过程的核心, 项目的设置是否合理将直接影响到最终的教学效果。项目要

真实有趣。建构主义认为, 学习结果的检验需要依靠真实项目的解决情况。笔者认为, 源于生活的真实的项目能够让学生感受到学习的现实意义, 避免学生对学习产生错误认知, 避免理论脱离实际的教学。此外, 真实的项目能够在一定程度上激发学生学习的欲望。所谓有趣, 则是指项目要能够激发学生的学习欲望, 调动起学生的内部动机, 从而进行主动的探究学习, 而这也是自主学习发生的前提。项目要有适当的难度及开放度。项目难度的确定要综合前端分析的结果来制定, 既要符合学情又要符合教学内容与教学目标。在综合前端分析结果的基础上, 需要将项目的难度适当提高, 使完成任务需要学生克服一定的困难。而开放度则是指任务的最终解决方法并不是唯一固定的。

2. 引导分析项目, 指导方案设计。在引出项目的基础上, 引导学生对项目进行分析, 完成以下两个项目的思考: 1. 这个项目可以分成几个部分? 每部分分别是什么? 2. 完成这个项目的大致思路是怎么样的? 3. 完成这个项目需要哪些知识? 有哪些是我已经掌握的, 哪些是我还未了解的? 思考过这些问题后, 对于自己还未了解的知识, 学生就会表现出很强的求知欲, 从而提升学习的内在动力。紧接着, 学生基于自己对项目的思考开始第一次小组讨论。第一次小组讨论要求学生完成以下几项任务: 1. 统一完成项目分解。在个人思考的基础上进行小组整合讨论, 统一意见, 确定各子任务并完成学习单相应内容的填写。2. 完成项目分工。基于对项目的统一分解, 小组成员进行民主任务分工, 确定各子项目的负责人。3. 制定子项目的执行方案。根据分工与自己对于项目的认知完成方案的制定, 列举完成过程中需要用到的知识, 并且用红笔标注出自己还没有掌握的知识以及需要小组其他成员帮助的部分。4. 组内确认方案, 针对各组员方案标红部分进行资源整合交流, 完成方案汇总, 并将组内无法解决的部分标红。

3. 提供学习支架, 指导跟踪反馈。教师提前对项目中学生遇到的问题进行预判, 为学生提供学习资源的搭建。学习资源的形式包括以微课形式展示的步骤操作、以学习单展示的文字知识以及网络资源等。本阶段主要是学生自主尝试完成各子项目的过程, 也是学生将知识内化的重要阶段, 在此阶段学生可能会遇到各种各样的问题, 教师一定要给予学生足够的时间去突破自己, 适当引导帮助, 及时给予反馈。

4. 组织展示交流。学生通过思维的不断碰撞后解决了项目, 此时的分享欲是很强的, 在分享的过程中, 分享的学生需要对所在小组解决项目的思路进行整体的梳理, 从而形成一个完整的分

享报告,在清晰思路的同时也能够提升表达能力。而其他小组在听分享的同时,可以将自己的解题思路与其进行对比,找到各自的优缺点,便于下一步的完善。完善阶段则是让孩子明白同一个项目的解决方法有很多种,而更优解是一步步完善而来的。在此阶段,孩子需要根据其他小组的分享,对所在小组的项目过程进行复盘,找到可以突破的地方,进行不断的优化。

5. 引导评价与反思。评价部分采用全方位多元化的评价模式,其中生生互评和学生自评是至关重要的两个部分。在每个项目完成后,组织学生进行综合评价,一方面,小组内部对项目完成过程当中每个人的表现(包括但不限于积极性、贡献度)进行评价,另一方面,学生对自己的表现进行自我反思与评价。

三、教学模型的实践与应用

下表为新纲要云南省实验教材三年级第2册第二单元的内容及相关知识罗列。本文将第二单元中五课的内容整合为以“幸福体育节 秩序册我来做”为主题的项目式教学单元,在学生完成项目的同时促进学生自主学习。“幸福体育节 秩序册我来做”项目式学习单元分为“竞赛分组表我来做”和“秩序册版面我来优化”两个子项目,第二单元的五节课以第12课为分界线分别从属于两个子项目。本文主要阐述“竞赛分组表我来做”项目的教学设计与实践过程。

课题	学习目标
设计并插入格	认识表格及其组成;学会插入表格;学会在表格中输入文字并设置文字格式。
调整表格	学会选择表格;学会插入表格的行与列;学会合并单元格;学会调整表格的行高和列宽;学会在表格内插入图片。
美化表格	学会调整表格中单元格的对齐方式;学会使用“表格样式”美化表格;学会设置表格的边框与底纹。
设置页面景	学会设置页面背景颜色;学会设置页面图片背景。
制作并美化档	学会使用分页符分隔页面;学会为文档添加页眉、页脚和页码;学会在页眉处插入时间和日期;学会设置页面的边框。

教学过程

第一阶段:项目的引出

【创造情境 引出项目】同学们,我们马上就要迎来幸福体育节了!校园里到处都有同学们锻炼的身影,但是体育老师们却开始发愁了,我们来一起来看看是为什么吧!(播放导入微课视频:幸福体育节前体育老师的烦恼)

【学生活动】在观看微课视频过后,了解到体育老师的烦恼即各竞赛分组表的设计。认知项目:帮助体育老师完成各竞赛分组表的制作。

【自主学习要素】通过真实的校园生活引入项目,充分激发出学生的学习兴趣,从而激发内在学习动力。

第二阶段:项目分解

【引导分解项目 指导方案设计】同学们,这是本届幸福体育节各项比赛的报名名单,接下来请同学们先自行思考再通过小组讨论完成学习单上项目计划部分,不清楚有问题的地方用红笔标注。

【学生活动】首先自行思考,根据对项目的初步理解理清思路,找到难点与突破口,之后通过小组讨论确定本小组的方案并完成学习单。

【自主学习要素】在正式开始学习之前对于即将进行的学习活动做充分的计划与安排。

第三阶段:项目执行

【提供学习支架 指导跟踪反馈】跟踪辅导,及时给予孩子帮助,但是并非手把手教学,尽量以提示为主,要给孩子试错的机会。

【学生活动】根据制定好的方案,独立完成自己负责的部分。

【自主学习要素】在学习过程中对自己的学习行为进行监控;在学习过程中不断调节自己的学习行为。

第四阶段:项目交流

【组织展示交流】同学们,大家经过自己和小组成员的共同努力,已经完成了小组的体育节各项目报名表的设计与制作,现在是时候将你们的成果展示给大家了!

【学生活动】根据小组分工与展示方案分组展示交流。

【自主学习要素】在学习过程中对自己的学习行为进行监控、评价与反馈。

第五阶段:项目反思

【引导评价与反思】在与其他小组交流后,对于你们的表格是否有新的想法?将想法付之于实践,完善作品吧!

【学生活动】小组讨论出完善方案后,各成员按分工进行完善和评价。

【自主学习要素】在学习过程中对自己的学习行为进行监控、评价与反馈;在学习过程中不断调节自己的学习行为。

四、应用总结反思

1. 模型的使用提升了学生自主学习意识和能动性。在以往的课堂教学中,学生的学习过于以教师为中心,而自主去进行学习的意识被埋没,主动参与的意愿较低,自主思考、探索的能力较弱。因此学生在课堂中开展的大部分学习是在老师的带领下开展的被动的学习。而本文所提出的教学模型的使用,改变了学生一向被动的学习习惯,整个项目从分析到完成,完全都是以学生为主体进行的,教师仅起到引导作用。模型从提高学生学习的内驱力和外驱力入手,激发学生自身由里到外一致的学习,提升学生自主学习意识和能动性。

2. 模型的使用满足了不同学生的学习需求,利于学生自主学习能力的培养。以往的学习过程中,经常出现理论课过于枯燥,实践操作课出现基础好的同学“不够学”,基础弱的同学“学不会”的情况,学生水平参差不齐,传统教学模式教师很难在课堂上满足不同学生的学习需求,不利于学生自主学习能力的培养。而模型的使用不仅让学生能够主动学习枯燥的理论知识,又在小组合作中通过不同的任务分配,实现每个学生的个性化学习。打破传统教学模式的壁垒,满足不同孩子的学习需求,培养学生自主学习。

参考文献:

- [1] 许金杰. 小学信息技术有效开展项目式教学对策研究[J]. 中小学电教(教学), 2022(11): 34-36.
- [2] 林海燕. 核心素养理念下小学生信息技术自主学习能力的培养策略研究[J]. 新课程导学, 2021(05): 79-80.
- [3] 江思萍. 浅谈以解决生活问题为驱动的小学信息技术项目式学习活动的开展[J]. 新课程, 2022(40): 201-203.
- [4] 刘美怡. 面向核心素养的信息技术项目式教学实践——以“新的伙伴机器人”教学设计为例[J]. 中小学信息技术教育, 2022(06): 64-65.