

# “项目学习共同体”教学 范式的构建和探讨

江苏省扬州市新华中学 陈林林

**摘要**：课程改革是教育改革与发展的重要组成部分，以学生素养为核心的课程改革的特点是全面发展学生的综合能力，而搭建新的课程体系则是重中之重。根据真实的生活情境，构建跨学科、跨专业的主题或项目学习，成为新的课程探索途径。同时，学习共同体的研究也备受关注，学习共同体以真实任务为核心，师师、师生与生生在其中进行深层次合作和互动，是师生共同成长和进步的学习组织，它更具有开放性和社会性，追求真实情景中的协作无间和精神升华。

**关键词** 核心素养 项目式学习 学习共同体

近年来，随着各个国家对课程改革的探索和发展，大家对基础教育的课程体系的态度逐渐呈现出一个共同的趋势——逐渐关注学生发展，培养学生各方面的能力，这也是“核心素养”概念提出的阐释。学生的核心素养从人的全面发展角度出发，体现“促进人的全面发展、适应社会需要”这一要求，按照学生的发展规律规定了一定教育经历后，其必须拥有的基本素养和能力。解决“培养什么样的人”的教育问题，是对教育目标的另一种诠释。

## 一、背景阐述

在国家推出核心素养概念的大背景下，各个学科的核心素养也应运而生。比如，信息技术的核心素养主要包括：信息意识、计算思维、数字化学习与创新、信息社会责任。李艺、钟柏昌经过研究认为信息技术的融合推动了科技创新模式的嬗变，同时也展现出了其另外两个独特的魅力：开放性和社会性。

回到真实的信息技术课堂中，学生对于信息技术课程是喜爱的。因为信息技术是一门理论和实践相结合的

课程，课程的大部分时间都是学生自己动手操作，在应试教育的大背景下，学生已经对灌输课堂产生厌倦，转而与实践、操作课堂更加喜欢和投入。但是，信息技术课程跟社会信息技术联系紧密，生活中的信息技术已经飞速发展，而教材却依然是十年前的内容，学生的学习需求和课程已经形成了极大的矛盾，造成了学生想学，却没有好的内容供学生学习的结果。久而久之，学生的信息技术学习最终回到了理论和现实脱节的隔空象牙塔，既而也回到了应付计算机考试的应试教学模式中。

## 二、“项目学习共同体”构建

上述客观情况对于培养学生信息技术核心素养是极其不利的，教师只有从课程改革入手才能真正落实核心素养的实施。

### 1. 项目式学习

我认为项目式学习是课程整合的一种形式，它不仅是信息技术课程内容之间的整合，也是信息技术课程和其他学科的整合，以项目整合课堂教学，能够重构教学组织方式。项目学习通常要求学习内容来源于现实生活和真实情境中表现出来的各种复杂的真实问题，并建立真实的学习情境，在此情境中，利用信息技术方法，结合其他学科知识，最终解决问题或完成作品创作，这也体现了信息技术的开放性和社会性特点。

### 2. 小组合作学习与学习共同体

在课堂中，为了增强学生的合作学习能力，教师通常以学习小组形式开展教学活动。但是学习小组属于较强控制，课堂中的合作大多属于结构化合作，学习的任务、步骤、规则大多数由教师事先规定或安排，学生在规定的时间内按规则与要求进行交流对话，完成特定的学习任务。小组合作学习也偏向同辈群体为了解决任务而组合

而成。

随着社会的发展,教师不光要培养学生的知识和技能,同时也要关注个体的发展。我认为培养学生的社会性是刻不容缓的事情,不能把学生培养成纸上谈兵的赵括,同样也不能培养光有智商没有情商的人。而“学习共同体”正是解决上述问题的学习方式。钟志贤认为学习共同体是为完成真实任务或问题,学习者和其他人相互依赖、探究、交流和协作的一种学习方式。学习共同体不光是技术层面上的互相合作,更是精神层面上的互相欣赏,也兼容现实共同体与虚拟共同体,更加强调个人在以后社会上发展所需要的协作、管理、交流、沟通等能力。同时,学习共同体也属于较弱控制,不再局限于多个任务学习,而是为了解决问题,同伴之间分享想法,自由发挥,通过协调、沟通、制作等环节最终解决问题,学生个体的创造性也得以释放与展示。

### 三、“项目学习共同体”教学范式

#### 1. 建立学习共同体

在“项目学习共同体”的教学中,学习共同体的构建至关重要,教师可以利用问卷调查的形式对学生情况进行大致的了解,如兴趣爱好、人际关系、智能类型等,这样有助于建立合理的共同体团队,这也是开展项目学习的前提。

#### 2. 项目提出与实施

在具体教学中,首先由教师提出教学目标,通过教师与学生交流讨论等形式,将教学目标联系到具体项目中,最后确定项目。学习者针对不同的任务进行自主学习或协作学习,共同体内的每次讨论、每个人的学习进度、资料的搜集等都要做好记录整理工作,方便日后整合和评价。通过不断地交流、互助、评价,学习者在共同体的活动中能够形成自主构建知识的能力,最终达成学习目标。教师在整个过程中要对各团体进行必要的调控、监督和协助,如组织阶段性报告以了解各组的进度,使学生明确自己的不足,融入薄弱共同体,协助项目的有效实施;提供多样化的学习资源等。最后,各学习共同体将成员的学习成果进行有机整合,并以报告的形式进行全班解读,结合组内互评、组间互评、教师评价三个维度,量化得分,最终进行反思完成整个学习过程,通过反思对下一个阶段的共同体成员组成、制订计划、分工、协作等工作进行调整。上述范式可用图1简要表示。

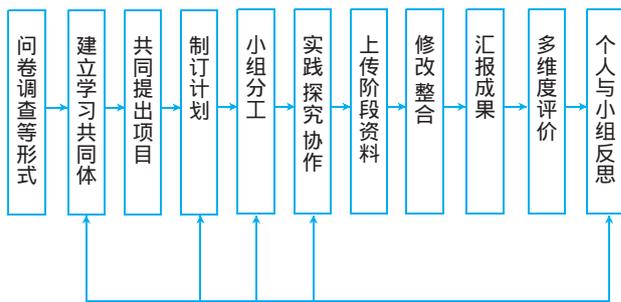


图1 “项目学习共同体”教学范式

### 四、“项目学习共同体”教学范式在现实课堂教学中可能遇到的问题和解决对策

“项目学习共同体”教学范式是高中信息技术课堂的一次探索,重点培养学生的信息技术素养,其特点是周期长、课与课之间承接性强。共同体教学,需要学生分工明确、各司其职,对学生个体的信息素养要求较高,所以在现实课堂教学中,可能会遇到以下几个问题。

#### 1. 学习共同体分组之难

由于学生个体存在差异,自身信息素养也存在差异,因此他们在探究学习中的表现也会不尽相同。若想要高效完成任务,就需要个体之间的互补,尽量人尽其才,同时也需要教师在分组之前,做详细的调查,不光要了解学生的兴趣爱好,也要知道学生的相关素养和能力。比如,3d打印需要图形设计,那就需要美术素养较好的同学来完成。

#### 2. 顶端设计之难

“项目学习共同体”教学范式虽然把大部分时间交给学生,让学生在探究过程中培养信息素养,但是从模型中仍旧可以看到弊端,教师依然是整个学习过程的顶端设计者。这就需要教师的项目设计既要符合教学大纲,又要符合信息素养要求。而信息技术是一门年轻的课程,不仅学科年龄短,而且其内容更新周期快,课本教材内容已经严重脱离现实。为了培养学生的信息素养,教师必须将课程重新编排和重组,这也是“项目学习共同体”的初衷。

那么教师在设计项目时,如何在教学目标任务和信息素养培养两方面取得平衡呢?我认为教师除了主动设计外,还应该让学生参与其中,让学生对信息的问题需求融入项目中,让发现问题和解决问题两个环节始终贯穿在项目过程中。

#### 3. 监督和评价体系建立之难

“项目学习共同体”教学是一个周期长、连续性强的教学方式,高中学生如何在一个阶段内,长时间保持专注

和高效探究是一个难题,而监督体系的出现,会最大限度地帮助学生回到自己的兴趣原点,那么如何建立一个有效的监督体系呢?

小组最终会以汇报成果的方式展示自己的学习探究过程,而评价是对学习最终的反馈,如何建立一个合理的评价体系呢?多维度监督和多维度评价体系的建立,能够让组内、组间、教师在项目学习前期、中期、后期三个阶段进行监督和评价。(如图2所示)

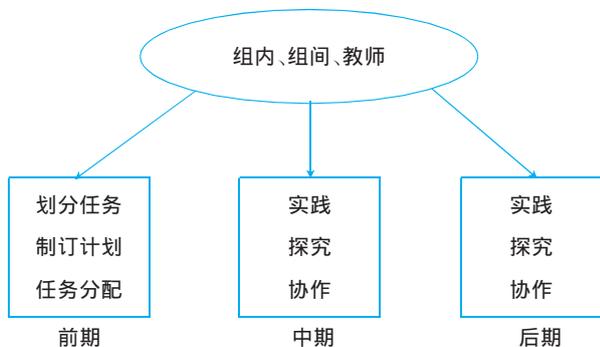


图2 多维度监督和评价图

(上接66页)

无法进行交互操作。白板5软件有一个突出特点是可以将现有的PPT文档直接转化成交互性很强的白板课件,将PPT导入白板5后教师只要稍加编辑,即可制成一个新的白板课件,制作课件更加便捷。

### 5. 简单高效的云贮存功能

“希沃白板5”最方便的还是它的云贮存功能,教师只需在软件中登录自己的帐号,即可实现教学资源与服务平台资源的同步,可对课件、微课及素材进行一键上传或下载,只要有网即可轻松地在网上调用课件,免去使用U盘等外部存储设备的麻烦,也免去教师忘带U盘或上课时推拉黑板损坏U盘的担忧。

### 三、其他相关产品的功能及应用

除白板软件外,一些周边设备(包括反馈器、视频展台等)也非常好用。如反馈器就是一种非常好的教学反馈设备。学生利用反馈器在课堂回答问题,答题的结果可即时显示在一体机上,哪些学生提交了,哪些学生未提交,学生答题的正确率,答错学生的具体情况,教师都能一目了然。教师可以通过全班同学的答题情况,及时了解学生对该知识点的掌握情况。反馈器还有抽选、抢答等功能,使用时课堂氛围空前活跃,学生学习的积极也大大增强。视频展台软件支持将任何摄像头接在一一体机上,将所摄

### 五、结语

“项目学习共同体”教学范式是一次探索,学生在整合的课程项目中,自主学习、探究合作,在完成项目的过程中,提高自己的信息技术素养。但是要真正将其运用到现实教学中,并且发挥其作用,达到应有的效果,教师还需要结合实际教学进行反思和修改。

### 参考文献:

- [1] 辛涛,姜宇,王焯辉.基于学生核心素养的课程体系建构[J].北京师范大学学报(社会科学版),2014(1).
- [2] 李艺,钟柏昌.信息技术课程核心素养体系设计问题讨论[J].电化教育研究,2016(4).
- [3] 肖广德,黄荣怀.高中信息技术课程实施中的问题与新课标的考量[J].中国电化教育,2016(12).
- [4] 潘洪建.“学习共同体”相关概念辨析[J].教育科学研究,2013(8).
- [5] 钟志贤.知识建构、学习共同体与互动概念的理解[J].电化教育研究,2005(11).

内容即时传到大屏上,方便展示学生的作业和实验操作演示。

### 四、结语

总之,教师在教学中如果能充分利用好一体机和白板软件,就能够更方便地运用学科工具、各种模板、在线资源等快速地备、授课;就能将海量的线性PPT资源转化为交互性很强的白板课件,就能轻松设计出游戏化的课堂活动,使练习的趣味性更强,从而使学生能保持高度的注意力,就能用多媒体资源创设丰富的教学情景,引起学生学习的兴趣;就能利用其交互性强的特点,为学生提供充分的展示机会,使学生自始至终都融入教学活动中;就能用软件自带的小工具强化教学展示对象,突出教学重点,让学生集中注意力;就能根据即时反馈快速地对学生的学习情况做出判断,调整自己的教学节奏,从而轻松实现信息技术与学科教学的深度融合,真正体现课堂高效的总体原则。

### 参考文献:

- [1] 赵玉萍.交互式电子白板在课堂教学中的应用[J].实验科学与技术,2010(1).
- [2] 李逸.信息技术课程与教学[J].高等教育出版社,2010(4).
- [3] 吴筱萌.交互式电子白板课堂教学研究[J].中国电化教育,2011(3).