

教学设计集锦: 项目的特点 项目学习的探索: 小学1-2年级

池塘与青蛙: 一个小学1,2年级, 生命科学的学习项目

小学生从卵开始饲养青蛙, 我们可以通过一个内容丰富的小册子来分享他们的经验, 这个小册子是为当地动物园新近举办的一个两栖动物展览会的参观者准备的。当你观看完整的[池塘与青蛙的单元计划](#) **英文**时, 你可能需要打印这一页。

以学生为中心

这个学习项目通过提出基本问题来联系学生的实际生活: *为什么人们说没有地方比得上家?* 学生研究青蛙, 创办时事通讯, 发布人工建造的青蛙栖息地的情况, 进行观察, 制作观察结果幻灯片。

结合课程标准

项目活动是课程的中心。根据国家和地区课程标准, 生物体和它们的生存环境通常是小学K-4年级生命科学课程的一部分。它包括关键的科学过程: 观察, 创建和比较栖息地等。

重要问题

基本问题和单元问题可以引起有趣的讨论, 这些讨论可以适当地远离课堂。

“为什么人们说没有地方比得上家?” 的问题帮助小学K-

2年级学生将自己的真实生活和单元内容联系起来。内容问题如 *“健康的青蛙栖息地需要什么?”*

促使学生思考有关的情况和知识, 引导出高一层次的问题。在整个单元的学习过程中, 学生有很多机会探讨基本问题, 如个别反思, 一对一交流, 分组讨论等。这不仅给学生在高层次上思考学习内容的机会, 而且也给教师提供了学生对学习内容理解程度的信息, 根据这些信息指导并调整讨论和教学。

多种形式的评价和过程性评价

评价是以观察日记的形式, 通过文字或图形的方法记录想法, 并且贯穿整个单元学习。学生也在日记里回答老师提出的问题。这类问题很多是单元问题和内容问题。学科内容量规常常用来评价日记, 学生有机会及时收到反馈。教师用幻灯片评价量规来评价最后的学习成果。在整个项目学习过程中, 学生用同样的评价量规来检查学习效果。

真实的活动

学生需要通过观察和比较自己的家和青蛙的家, 才能将真实生活与基本问题联系起来。学生同样可以通过参观当地动物园, 为参观者创作一篇新闻通讯将学习单元和社团联系起来。

学习范例

学生完成的几件作品: 一幅装饰画或者野外活动指南, 也可以是最后的幻灯片和新闻通讯。对任务而言, 这些作品在本质上是具有魅力的、真实的。

技术提高学习

学生利用技术来创作新闻通讯和幻灯片展示, 可以和更大范围的听众一起分享学习成果。用数码相机为新闻通讯和幻灯片制作图片, 通过因特网搜索学习需要的各种资料。

更高级的思维技能

完成青蛙自然栖息地资料的收集后, 学生通过完成以下两件任务之一来综合分析这些资料: 一幅装饰画或野外活动指南。学生根据已有的知识和从自然栖息地获得的知识来建立一个人工的栖息地。学生在最后的幻灯片介绍中利用更高级的思维来回答基本问题和单元问题。在单元学习过程中, K-W-L图促进思维和研究, 而教师通过日记中的问题, 鼓励学生提高思维层次。

多种教学策略

- **预备知识**：在单元学习开始时，学生通过“知道－想知道－学会”图表获得预备知识。图表的建立者从中可以引出学生好奇的问题。在整个单元学习中，可以随时参考“知道－想知道－学会”图表，单元学习结束后庆祝获得的关于青蛙和栖息地的知识时，再重新回顾这个图表。
- **图形管理器**：单元学习从一个“知道－想知道－学会”图表开始，在单元学习过程中，学生不断地增加这样的图表。用T图表比较青蛙和人类在成长过程中需要什么。用图表从逻辑上展示青蛙的生命周期。情节串连图板计划编制单帮助学生设计演示文稿。
- **建立合作小组**：学生在协作团队中活动，创建幻灯片和简讯。在完成整个学习项目的过程中，每位学生负责一个指定角色的任务。最好是学生两人一组来完成青蛙生命周期这个难题。
- **学生和教师的反馈**：在整个单元学习过程中，学生可以通过观察日记得到教师的反馈。学生作为协作者给同伴反馈并共同起草简讯作品。
- **赏识**：学生通过发表简讯和幻灯片得分获得承认。幻灯片和其他班级的同学共同完成，与成年人和高年级伙伴合作，他们肯定并帮助指导学生活动。
- **提问**：在单元学习过程中，可以用日记中记录的问题以及对基本问题、单元问题和内容问题的讨论等进行提问。当学生填写“知道－想知道－学会”表时他们被反复询问，你知道什么？/你想知道什么？/你学会什么？进一步促使他们在高层次上思考。
- **范例**：教师提供收集资料的示范并指出要点。有许多可模仿的活动范例，如学生幻灯片范例、动物园里青蛙栖息地的真实生活实例。
- **课堂管理**：学生两人一组或分小组活动，设法完成技术作品。由于这是一个幼儿园的学习单元，学生同样需要在成年人和在和高年级伙伴的帮助下设法完成学习任务，如阅读，书写和使用计算机。