# 项目式学习常见课型"放大镜"——拆解后的沉淀与前行

昆明市首批"春城计划"教学名师陈为工作室 昆明市五华区华山中学

赵秀菊 2025年3月12日

# 内容

| 项目启动课: | 点燃学习热情的第一把火 | 01 |
|--------|-------------|----|
| 知识准备课: | 为项目实施奠定基础   | 02 |
| 头脑风暴课: | 激发创新思维的源泉   | 03 |
| 团队讨论课: | 促进协作交流的平台   | 04 |
| 成果展示课: | 展示学习成果的舞台   | 05 |
| 项目反思课: | 促进自我成长的关键   | 06 |

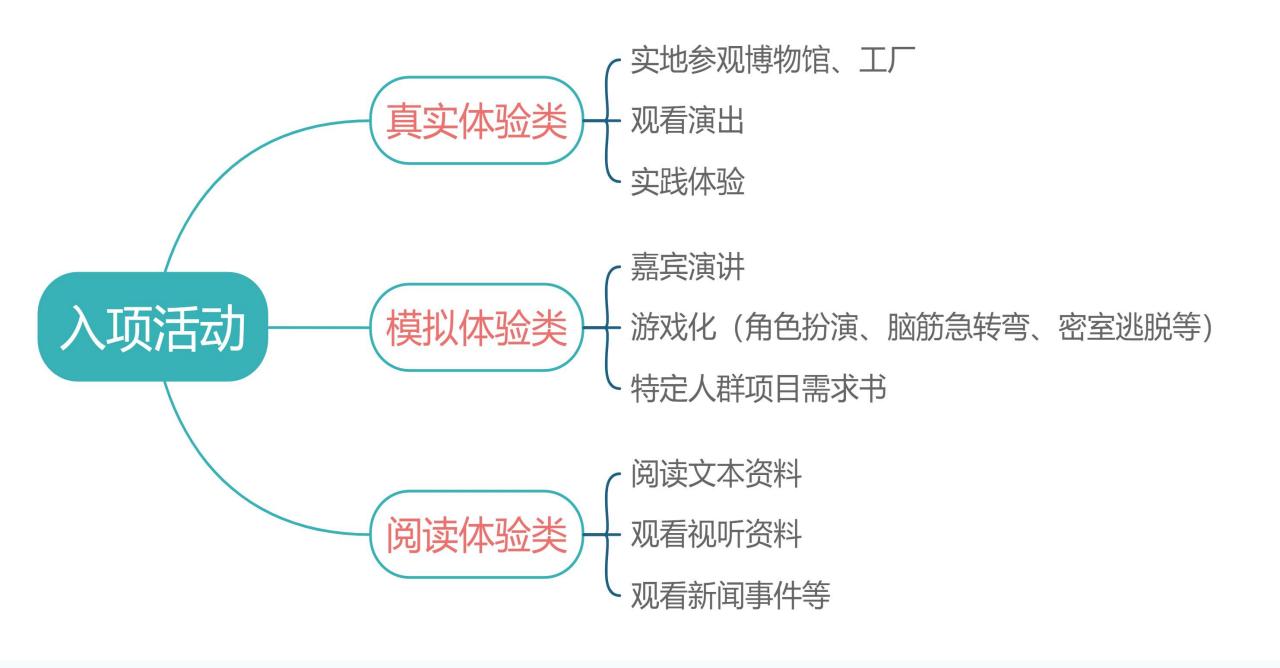
# 1.项目启动课: 开启项目式学习之旅

课型目标:激发学生兴趣,让其明确项目主题、目标、任务、 流程和评价方式

授课时机:项目开启阶段

注意事项

情境导入素材要有吸引力,项目介绍要简洁,分组分工要合理,计划要可行且考虑应对措施





### 1.入项活动

视频、图片、 游戏、实地活动......

### 2.介绍驱动问题

讨论核心驱动问题, 引导学生分解问题形成问题列表

### 3.介绍项目关键信息

项目最终成果、展示方式、评价标准、时间安排



### 4.组建团队

介绍分组情况、 解释组员角色、 团队公约

### 入项活动 ——"团队默契大考验"

### 核心驱动问题:

"在集体成长的道路上,竞争与合作究竟谁才是更强大的助推器?







# 2.知识准备课: 筑牢项目实施的基石

课型目标:帮助学生掌握项目所需知识和技能,弥补不足

授课时机:按需授课

注意事项

知识梳理要全面, 讲解要深入浅出, 技能培训重实践, 练习巩固要及时

# 授课时机:按需授课

01

#### 学生的知识盲区

9生的方法欠缺

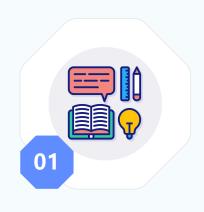
增设相关方法课程,如调研、采访、视频剪辑技巧等

03 出现共性问题 方向有误、项目需重大调整等



### 知识梳理

学习相关内容,建立知识框架





### 知识讲解

### 技能培训





### 练习巩固

进行实战练习,教师提供反馈评价,及时纠正错误,持续巩固提升

# 3.头脑风暴课:激发创新思维的火花

课型目标:激发学生创新思维,为项目提供思路

授课时机:需要激发学生创意思考、团队共创环节

注意事项

营造宽松氛围,控制时间,鼓励 全员参与,及时整理成果

## 头脑风暴的原则:

- ①想到什么说什么
- ②不要评价和否定
- ③不做修改,接受不完整的想法
- ④把所有的想法都记下来
- ⑤要快

+ + + +

# 方法: 旋转木马头脑风暴 小组头脑风暴 三步头脑风暴

#### 旋转木马头脑风暴

1. 张贴问题板

老师在张贴板上写下不同问题或话题,并围绕教室将张贴板贴上墙。

2. 分组

学生分成小组, 每组被分配一支不同颜色的记号笔及一块张贴板。

3. 记录想法

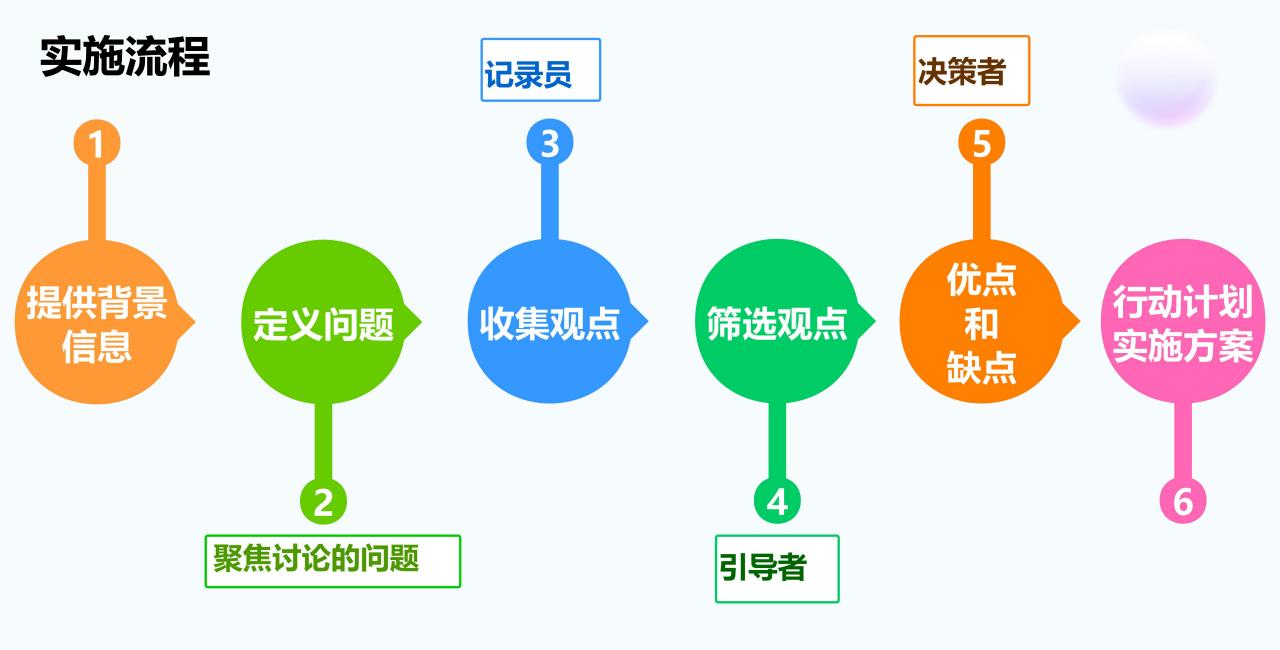
每组用记号笔在张贴板上不限条目地写下自己的意见或想法。

4. 转动旋转木马

每组就是一匹小木马,在教室里旋转起来,到达下一块张贴板时, 用记号笔记录下意见或想法,直到回到最开始的那块张贴板。

5. 阅读张贴板

小组各自阅读张贴板上的所有意见或想法,并标出最重要的条目。



# 定义问题:"为论证己方'竞争更有利于集体成长'或'合作更有利于集体成长'的观点





#### 合作小分队(正)(12)



贾雅棋妈妈13987605513

@松果 @赵小菊 老师们好, 我想请问一下是不是



靖一

外交部:中国推动的是互利共赢的O合作O是O更加O包容普惠...

外交部:中国推动的是互利 共赢的O合作O是O更加O 包容普惠平衡的共同O发...



\*

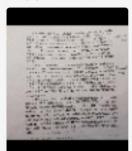
T 百度APP



八(4) 班张梵羽



八(4) 班张梵羽



# 4.团队讨论课:凝聚团队智慧的力量

课型目标:促进小组协作,培养团队合作与沟通能力

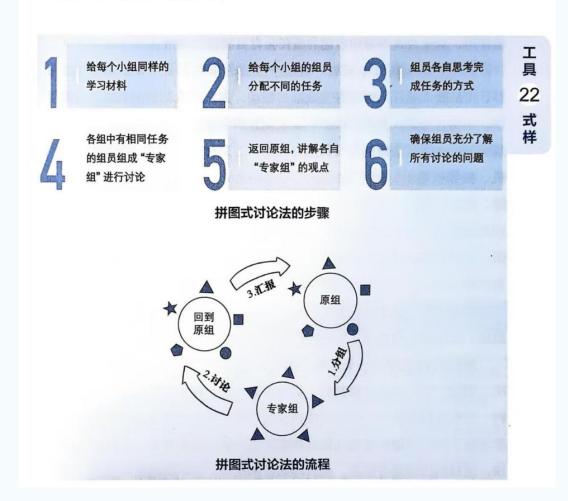
授课时机:项目进展的中后期

注意事项

引导全员参与,鼓励理性思考, 培养协作精神,关注小组讨论

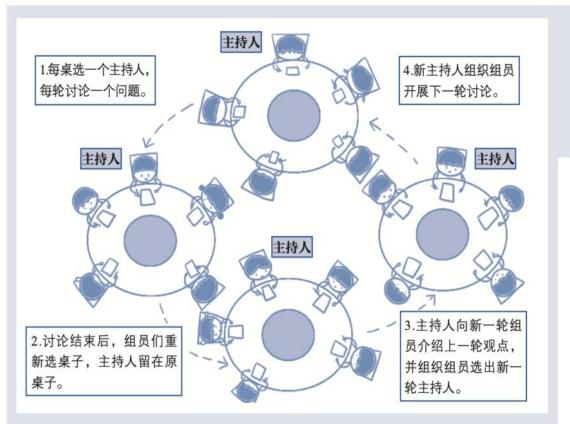


#### 工具 22 拼图式讨论法



# 拼图式讨论法

#### 工具 23 世界咖啡流程



# 世界咖啡流程







各抒己见 适时引导

# 5.成果展示课: 收获项目式学习的硕果

课型目标:让学生展示成果,分享经验,接受评价,提升素养

授课时机:项目终结时

注意事项

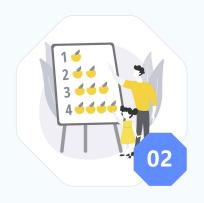
营造宽松氛围,控制时间,鼓励 全员参与,及时整理成果

# 项目概述

教师

回顾项目进展





# 成果展示

团队或个人代表

学习成果

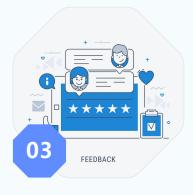
学习收获

学习过程

# 终结性评价

老师&学生

老师评价 学生自评 学生互评





# 庆祝活动

老师&学生

颁奖、总结

拍照、留念

#### 100 +基于项目学习的最终产品想法

书面、口头、视觉

是否还在为PBL最终产品的创意而苦恼?

这里整理了一百多条项目学习的创意想法供大家参考

| 序号   | 英                           | 汉                   |  |  |
|------|-----------------------------|---------------------|--|--|
| No.1 | Create a magazine           | 创编杂志                |  |  |
| No.2 | Write trivia                | 设计一款益智游戏            |  |  |
| No.3 | Make an interactive exhibit | 举办一场互动展览            |  |  |
| No.4 | Make a board game           | 制作棋盘游戏              |  |  |
| No.5 | Engineer a moving model     | 设计一个移动模型(例如:演示突触传递) |  |  |







辩论会





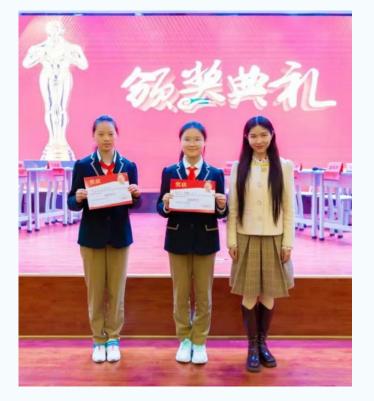
画廊漫步











# 6.项目反思课:深化学习成果的关键

课型目标:引导学生全面反思项目过程,促进成长

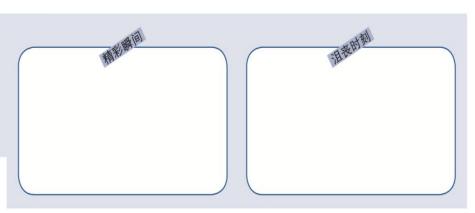
授课时机:项目结束后

注意事项

引导深入反思,营造安全氛围,注重个体差异,跟进改进计划实施。

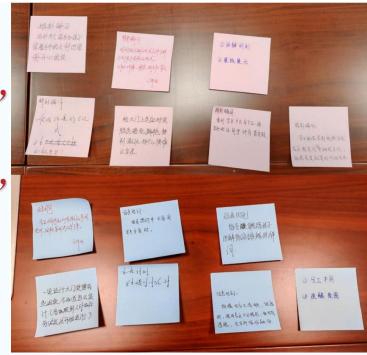
工具 42 "冰火两重天"

工具 42 式样



"精彩瞬间"

"沮丧时刻"



#### 工具 43 SKS反思模型

工具
停止做
继续做
开始做

具
Stop doing
Keep doing
Start to do

43
式样

| Stop doing | Keep doing | Start to do |
|------------|------------|-------------|
| 不再做什么      | 继续做什么      | 开始做什么       |
| 争抢资源       | 明确组内分工     | 开始拟定小组公约    |
| 相互埋怨       | 定期反思       | 开始做会议记录     |

# 语言表达 逻辑思维 团队协作







#### 未来学习空间设计师 项目实施路径图

项目启动

里程碑1:

未来学校分别 是什么样的

里程碑2:

你对现在的校 园和未来学校 有什么感受?

里程碑3:

为什么现校园 空间不能满足 学习需求?

里程碑4:

如何基于现有 条件设计未来 学习空间?

里程碑5:

如何绘制 设计图纸? 里程碑6:

如何基于设 计图建造未 来学习空间? 成果展示 庆祝活动

课上任务

2课时 入项活动课

前期沟通

团队组建

2课时

头脑风暴课

调研活动

1课时

团队讨论课

2课时

团队讨论课

学习需求分析

选定改造空间

2课时

知识准备课

知识探究

设计报告

2课时

知识准备课

绘制图纸

2课时

知识准备课

模型制作

2课时

成果展示课

庆祝活动

间隔3天 或更短

间隔一周

间隔一周

间隔3天 或更短

间隔一周

间隔一周

间隔一周

课下任务

创想文案

项目角色 自荐表

需要至少 一次讨论, 完善调研 报告。

如需要,修 订调研报告

如课上没完成, 需要课后完善

需要至少一 次讨论, 完 善设计报告。

需要至少一 次讨论,完 善设计图。

招募施工 队,完善 并调试模 型

无

# 谢谢聆听

