## **《追求理解的教学设计》读书心得**

**安家中学 常海霞**

本书的两位作者在课程设计、教育评估等方面具有丰富的经验，他们将理论与实践相结合，提出“追求理解的教学设计”（UbD），创造 “逆向设计法”，不灌输学生零散、学了不会用的知识，而是使教学致力于发掘大概念，帮助学生获得持久、可迁移的理解。本书中某些语言既富有理性又具有符合当下教育形势的魅力，接下来做些摘抄，也结合教学举些例子谈谈体会。

“在最好的设计中，形式服从于功能。换句话说，我们使用的所有方法和材料，都取决于对预期结果的清晰界定。”“如果目的地未定，那怎么走都行。”怎么知道我们的设计是适合的还是随意的呢？我们如何将只是有意的学习和有效的学习区别开来呢？

**为什么“逆向”的是最好的**

逆向设计是有目的的任务分析：给定一个值得完成的任务，我们如何使每位学生都获得最佳装备？或者我们可以把它看作是使用地图去安排一个智慧之旅：给定一个目的地，最快且最有价值的路线是什么。

教师在思考学习计划之前，先要努力思考预期结果以及评估证据。

这是“以终为始”，从学习结果开始的逆向思考。翻转课堂

就像导游一样，只有在清楚地知道希望“游客”对文化有哪些特定理解的情况下，我们才可能做出最好的决定。只有明确知道预期结果，我们才能专注于最有可能实现这些结果的内容、方法和活动。

内容导向的教学与其说是“设计”教学，还不如说是在“撞大运”。这就好比站在讲台上丢向一些内容和活动，然后盼着总有些内容或活动会起作用。

灌输式学习：就像是走马观花式的欧洲之旅，没有总括性目标来引导。

活动导向的设计：“只动手不动脑”-----就算学生真的有所领悟和收获，也是伴随着有趣的体验偶然发生的。活动纵然有趣，但未必能让学生获得智力上的成长。学生只是参与，学习只是活动，而不是对活动意义的深刻思考。有时我们为了体现教学方式的多样，为了体现教学的有趣，也会花样百出，而常常忘记了我们所做的是否促进了有效学习。还有的教师为了设计出新颖别致的游戏活动，弄的操作起来很复杂，使学生在活动中产生不必要的误解。例如：有教师为了模拟水痘病毒的传播，设计了如下游戏：同学拿到气球随着音乐以最快的速度进行传球，注意不能让气球掉到地上。请同学观察：自己的双手、身上，你都发现了什么？接着请学生思考：气球上的粉末相当于什么？被沾到粉末的同学，有的发病了，有的没有，这些发病的同学相当于什么？传气球的同学们相当于什么？沾有粉末的气球相当于什么呢？毫无疑问，好的模拟游戏活动可以变抽象为具体，对于教学难点的突破具有“化难为易”的功效。该活动要求动手又要动脑，比较有趣，但是活动细节的设置装饰的过于华丽也许是锦上添花，有时就有化蛇添足之嫌疑。在这个活动中为什么要学生随着音乐传球，音乐或许可以是教师的口号，但是病毒的传播是不受口号控制的，让学生通过传递气球上的粉末来模拟病毒的传播，沾有粉末的气球相当于传播途径？这似乎太牵强。有教师直接通过握手的方式来模拟病毒的传播感觉更直观易懂，减少了不必要的误解。