|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 劳动育美项目课程设计方案 | | | | 备注说明 |
| 学校 |  | 设计人 |  |  |
| 课程主题 | 建筑与人文（故事） | 电话 |  |  |
| 学段 | 4年级 | 参与人数 |  |  |
| 课时数量 | 5月6日 | 活动场所 | 学校/博物馆/图书馆/古建筑/会议室 |  |
| 课程背景 |  | | | 从学校文化、学校课程建设的基础、学校教师及学生情况、未来学校课程建设目标等层面进行描述。 |
| 课程目标 | | | |  |
| 1.如何找到想要探究的问题？ 2.理解是什么？ 3.理解为什么？ 4.找到解决方案； 5.多种方式分享及应用推广。 | | | | 基于项目的主题特征、学生的发展规律、教师对学生学习情况的观察和和理解，并结合学生 |
| 驱动问题（Driving Question） | | | |  |
| 建筑与人文：古代建筑-现代建筑-不同地域建筑特点-建筑中的人文故事  江南建筑特色-家乡建筑中的人文故事 | | | | 驱动问题是一个劣构问题/复杂问题，没有统一、确定的答案或解决方案，要回答这个问题，学生需要经过一系列探究，经历知道-理解-应用的过程。 |
| Knowledge 学生将知道的知识 | 1.不同地域建筑的特点； 2.江南建筑特色及相关人文故事； 3.家乡建筑特色及相关人文故事； 4.古今建筑有哪些区别与传承； | | | 【知道】会包含知识和技能，这个层面比较孤立，就是 一个个的事实和概念。  “知道”（know）是指各种信息，如地球是圆的、水是液体可以流动、钻石是由碳原子组成的等一些事物的描述或说明的信息。通常是可以通过读书、亲自观察和感觉所获得的。技能是指具备一种或多种实际操作功能。如会骑自行车、会编写程序、会打羽毛球等。通常是掌握一定知识后，再进行实际操作而掌握的操作方式。  例：以《紫藤萝瀑布》为例 【知道】 1.不同时期的紫藤萝花的特点 2.作者的情感变化 3.创作背景：作者宗璞一家的遭遇 4.关键术语：托物言志 |
| Understand 学生将理解的概念 | 1.什么是建筑中的人文故事？ 2.建筑是如何与人文相结合的； | | | 【理解】这个层面开始关联，就是概念之间有了结构。 “理解”（understand）目标主要是帮助师生理解该课程背后的基本知识，形成基本观念或归纳一般意义以统摄“知道”目标。即是联合各个概念形成整体；组织不同的事实，形成更广泛的理解。同时，观念并不总是显而易见的，需要进行引导或点拨；观念可以迁移至不同环境、时间和文化传统中。  例：以《紫藤萝瀑布》为例 【理解】 1.紫藤萝与作者情感变化的联结 2.作者寄托在紫藤萝上的“志” 3.生命的整体性与延续性 |
| Do 学生能应用的行为 | 1.搜集相关建筑中的人文故事； 2.将搜集到的建筑与人文故事分类整理； 3.将建筑中的人文故事应用到作品中。 | | | 【应用】这个涉及到了案例情境或者问题，就是尝试解决问题。 “能够”（do）目标主要是聚焦于学生的行为，强调教学目标是可观察、可测量的，是涵盖了认知、情感与技能的教学目标。教学目标需要明确学生应该能够清晰展现出的行为，但这种行为不应该与教学过程中学生开展的行动混为一谈。 能够也就是能力，是指具备解决一些问题的实操。能力通常是需要将知识内化、并在掌握技能的基础上，能够思考分析问题，从而解决问题。这是一个创造价值的过程。  例：以《紫藤萝瀑布》为例 【应用】 鉴赏其他托物言志类的作品 |
| 成果产出 | | | |  |
|  | | | |  |
| 核心学习任务（驱动问题拆解） | | | | 核心学习任务=驱动问题拆解，分任务=项目流程，学习内容=核心探究问题。对学习任务进行分类，哪些任务是学生自主探究，哪些是老师教学输出。 |
| 分任务（项目流程） | 学习内容（核心探究问题） | | 可见进展 |
| 探究 | 大主题：建筑与人文-不同地域、时间建筑中包含的人文故事-将人文故事融于作品； | | 从大主题到细分子主题的确定，子主题可以多个，先选择一个进行探究。 | 对一个问题进行不同角度的解读，调查背景信息，开展用户调研，收集所有的事实和观点。 |
| 分析 | 基于关键问题分析：什么是建筑中的人文？ | | 学生分工查找资料； 教师寻找资源带领学生现场参观； 通过交流理解建筑中的人文； | 在这一阶段，学生需要整理并分析获得的知识和信息，并设定一个可为之努力的目标。 |
| 想象 | 这个问题是可以解决的？ | | 查询资料，参观不同建筑，了解不同建筑中的人文故事； | 在想象阶段，学生需要保持思维开放，着手设计尽可能多的解决方案，并学会与他人共创。 |
| 创造 | 问题解决方案初成 | | 寻找合适的资料搭建微模型，并进行测试。 | 学生需要选择最喜欢的想法，将想法变为现实，创建原型并进行测试，得到他人的改进反馈。 |
| 分享 | 宣讲、戏剧、模型展示 | | PPT制作、人员分工练习、戏剧内容共创、记录、演出分工、组织展示活动 | 分享阶段鼓励学生向尽可能多的人分享自己的解决方案，在该阶段学习“如何讲好故事”。 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 分课时教学设计（对应word文档“学习路径”） | | | | |
| 第一课时：入项活动 | | | | |
| 课时目标 | 建筑与人文（故事）主题调查 | | | |
| 实践类型 | 实地感受 | 活动场地 | 海边 |  |
| 环节与时间 | 学生任务 | 教师准备 | 外部资源 | 资料支持 |
| 3小时 | 1.跟父母/老师一起去图书馆（博物馆），完成老师提供的记录工作纸。 | **铺垫性问题：** 你知道建筑与人文的故事吗？  任务准备（共同体验）：周末在父母的带领下到图书馆搜集资料；  客观性问题： 你看到了什么？你听到了什么？你做过什么？发生了什么具体的事情？  反应性问题： 图书馆（博物馆）有什么让你惊讶的事情吗？这些事情带给你怎样的感受？  诠释性问题： 这些现象背后的原因是什么？  决定性问题： 我们能为此做些什么？ | 图书馆与博物馆 | 问题工作纸 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 分课时教学设计（对应word文档“学习路径”） | | | | |
| 第二课时：探究 | | | | |
| 课时目标 | 不同地域（时代）建筑中的人文故事 | | | |
| 实践类型 | 实地感受 | 活动场地 | 教室 |  |
| 环节与时间 | 学生任务 | 教师准备 | 外部资源 | 资料支持 |
| 40分钟 | 1.组内分享上周工作纸，并找出具有共性的问题，推选一人进行汇报； 2.与家长一起查找资料，找出至少三种建筑中的人文故事，通过完成金数据链接的方式来进行填写，方便数据收集。 | 任务准备（共同体验）：提醒学生带上工作纸进行汇报；  **铺垫性问题：** 大家周末去了图书馆（博物馆），相信一定发生了很多的事情，现在请大家在小组内分享完成的工作纸。  **客观性问题：** 小组分享时发现了哪些具有共性的问题？  **反应性问题：** 听到这些共性问题时你有什么感受？脑子里想到了什么？  **诠释性问题：** 人文是如何与建筑相结合的？  **决定性问题：** 建筑与人文有哪些结合方式？请跟家长一起查阅资料，找出至少三种类型的结合案例。 | 家长 | 建筑与人文结合收集链接 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 分课时教学设计（对应word文档“学习路径”） | | | | |
| 第三课时：探究 | | | | |
| 课时目标 | 建筑与人文结合细分 | | | |
| 实践类型 | 讨论 | 活动场地 | 教室 |  |
| 环节与时间 | 学生任务 | 教师准备 | 外部资源 | 资料支持 |
| 40分钟 | 1.小组讨论马上能找到解决方案的、我们解决不了的、与我们生活相关的，确定探究的问题？ 2.通过分享感受，来加强解决问题的决心。  3.与家人一起寻找合适的资源了解建筑与人文结合的方式。 | 任务准备（共同体验）：将大家反馈的问题进行归类，找出数量较高的问题；  **铺垫性问题：** 一共收集了xxx条问题，前十名的有XXXX，我们现在需要确认探究哪个问题。  **客观性问题：** 哪些问题是我们可以马上讨论出解决方案的？ 哪些问题是我们解决不了的？ 哪些问题离与我们的生活相关？  **反应性问题：** 当听到建筑中的人文故事时，你有什么感受？  **诠释性问题：** 你是如何理解建筑中的人文故事的？  **决定性问题：** 请在这个周末带着这个问题请做些相关的信息收集。 | 家长及家长资源 | 问题工作纸 |