

# 以“幸福”为核心：“碁美·融乐”课堂的构建与实践

周日桥<sup>1</sup> 黄安娜<sup>2</sup>

1. 广州市番禺区石碁教育指导中心, 中国·广东 广州 511450;

2. 广州市番禺区罗家桥虹小学, 中国·广东 广州 511450

**【摘要】**观念是行动的先导, 未来教育倡导一种新的学习观, 日常传统教学虽能最大程度地发挥教师主导价值, 但“教师主角学生配角”“重知识轻能力”“教师讲学生听”等还时常发现, 学生的学习观得不到应有体现。怎样有效解决以上问题? 基于《学习罗盘2030》, 教学应帮助学生“在陌生环境中的自定航向”, 研究团队探索进行“碁美·融乐”课堂改革。“碁”同“棋”, 传说古代神仙下凡, 路经S镇下棋时因打盹落下一石质棋子而得名。“碁美”寓用弈棋之道去体验学习之美。“碁美·融乐”课堂就是教师依据教育规律, 运用弈棋之道去启发学生的学科思维, 让学生在愉悦的课堂中体验学习的乐趣。

**【关键词】**“碁美·融乐”课堂; 未来教育; 素养导向; 幸福育人

**【基金课题】**本文系广东省教育科学“十四五”规划2021年度立项课题“基于‘学习罗盘2030’的中小学教学一体化教学实践研究”(项目编号: 2021YQJK012)、广州市番禺区教育科学“十四五”规划2021年度重点课题“核心素养下古诗词融入小学音乐‘融·乐’教学策略研究”(项目编号: 2021-PY465)、中国教科院粤港澳大湾区教育发展专项研究2020年度立项课题“粤港澳大湾区背景下‘1+2+N’教师教育共同体发展研究”(项目编号: GBAJY-YB202001)阶段性研究成果。

“碁美·融乐”课堂的基本理念是: 遵循“研学后教, 以学定教, 以学促教, 能学不教”的基本原则, 以“谋划中实现双赢, 变化中寻求突破, 互动中成就你我”为目标, 以改进教与学的方式为宗旨, 努力创设“素养导向”“学生喜欢”的“探究式课堂、合作式课堂、体验式课堂、活动式课堂、开放式课堂”。“碁美·融乐”课堂主要包括乐导、乐研、乐学、乐动、乐思和乐评等六个部分。教师在保证“乐导”“乐研”“乐评”环节的基础上, 可以根据教学需要, 对不同学科、不同教材内容、不同班级学情等, 自主灵活选用“乐学”“乐动”“乐思”环节, 通过对话交流、动态生成、合作共享, 利用现有教学手段、教育观和价值观帮助学生“在陌生环境中自定航向”。

## 1 构建与实践

### 1.1 乐导: 问题驱动

课堂教学是师生生命的唤醒、激活、改善和提升的活动过程。创设充满情趣的问题情景, 是激发学生接受新课的首要环节。在导入新课时, 教师多借助多媒体呈现教学内容和教学目标, 设法由“善教”转为“乐导”、由“教学目标”转为“学习目标”、由“要我学”转为“我要学”, 变被动为主动。“学思无疑, 疑则进也”, 通过好的问题驱动, 点燃学生浓厚的学习兴趣, 充分调动学生的学科思维。

### 1.2 乐研: 自主探究

本部分要求教师对教材做深入、全面分析, 对所教问题尽可能以问题串的方式呈现给学生, 在学案(学生用的)设计时要充分考虑学生的认知水平和思想方法, 让学生带着一系列的问题进行自主学习。通过学生有效的自主探究, 依据奥苏贝尔理论把新、旧知识的上、下位关系将学生的新知识学习分为上位学习、下位学习和并列结合学习统一起来, 让学生的思维学科思维循脉生长。

### 1.3 乐学: 小组合作

育人和发展是现代课堂教学的核心理念和本质使命, 也是“以人民为中心思想”在教学过程中的真正体现。问题要关注三个方面: 一是要促进教学目标的预期达成, 要有助于学生的基础知识和基本技能的提升; 二是要注重解决学生的学习困惑, 对多个问题可形成问题串的形式让每个小组都有明确的探究任务, 通过合作把自己负责的问题深入研究、分析透彻, 为交流分享做好充分的铺垫; 三是要关注高质量教学的课堂效益, 设法让教师投入最少的时间精力获取学生最大的学习收益, 让学生在宽松、愉悦的氛围中接受学科文化的熏陶。

### 1.4 乐动: 交流展讲

“碁美·融乐”课堂的突出特点是充分搭建学生交流展讲的平台, 教师要有针对性地引导学生对合作成果和问题疑问进行展讲, 发展多向思维, 激励发表见解。当然, 教师要关注全体学生, 充分调动每个学生进行积极思考, 注意引导学生紧扣学习目标、逐层深化探讨, 在提问、质疑和讨论的愉悦情景中, 不断进行知识的运用和迁移, 在“生教生”“生练生”“生助生”的交流展讲中, 达到快节奏、大单元、多容量、高效益的教学效果。

### 1.5 乐思: 高效拓学

诺曼·韦伯博士依据布卢姆《教育目标分类学》中的认知领域理论构建了“知识深度等级”(Depth Of Knowledge, DOK), DOK教学系统侧重培养学生的高阶思维。根据学习内容的复杂性和层次性, 以及学生学习思维的由浅入深, 韦伯对知识深度学习划分为四个等级: DOK1: 回忆与再现; DOK2: 概念与技能; DOK3: 策略性思维; DOK4: 延展性思维。

### 1.6 乐评: 当堂互评

“碁美·融乐”课堂教学的总结环节, 教师要依据“多个维度观测”的评价方法, 引导学生及时做好总结归纳、形成思维能力、构建师生互评。依据课程标准和教学目标, 根据学情实际设计可操作性、实践类问题, 也可设计有梯度的必做题、选做题与思考题等。通过一系列的问题驱动让学生体验知识的应用训练, 让学生体验在同辈中互帮、互助、互评的学习乐趣, 同时达到使学生知道学习结束后“应该知道什么”“能做什么”以及“需要发展什么”。“碁美·融乐”课堂紧紧顺应“教育高质量”这个核心要求, 通过“立德树人”“素养导向”的评价指挥功能, 从“知识”评价到“能力”评价、“单一评价”到“综合评价”、从“结果评价”到“过程评价”, 充分体现“幸福育人”独特价值。

## 2 总结

“碁美·融乐”课堂建设遵循“常规工作科研化, 科研工作常规化”的教学研究思路, 旨在实现“学生喜欢”和“教师幸福”: 一是创设“学生喜欢”的问题情景, 利用“同辈效应”引导学生积极交流、主动展讲, 在思维碰撞中互帮互助; 二是通过课堂教学改革, 以未来教育理念引导教师观念改变, 提升潜心教书育人能力, 促进教师专业型、学者型、研究型快速发展; 三是通过区域教学方式改革, 助力实现片区教育教学优质均衡发展, 大力推进“家门口好教育”建设。

### 参考文献:

- [1] 闫玉海. 建设“和而不同”的精彩课堂[J]. 人民教育, 2020(24).
- [2] 周日桥. 中小学教学一体化教学[M]. 长春: 吉林大学出版社, 2020.