

校本课程研发中体验式学习方法的应用

龚静月

(个旧市第四中学 云南 红河 661000)

摘要 体验式学习(Experiential Learning),是教师利用感官接触的媒质为道具,使学生通过参与、体验、感受等方式,对语言活动留下深刻的印象,真正成为课堂的主人,教师则为引导者,让教师把“言传”的过程转变为学生的互动体验式学习方法。

关键词 校本课程研发;体验式学习;自主学习

美国未来学家托夫勒曾经说过:社会的发展从制造业发展到服务业,在服务业之后应该是体验业;体验业其实经营的是人的感受和经历,让人在愉悦的经验过程中得到情感的释放和心理的满足感。在现代化社会,教师的课堂不再是单纯的“言传”,为了激发学习兴趣、让学习者自主参与学习,主动探究、协作,“体验式”的学习方法更能激发学生自主的能力。

一、体验式学习的概念

体验式学习(Experiential Learning),是教师利用感官接触的媒质为道具,学生通过参与、体验、感受等方式,对语言活动留下深刻的印象,真正成为课堂的主人,教师则为引导者,让教师把“言传”的过程转变为学生的互动体验式学习方法。而体验的核心思想是:

1、学生为主,教师为辅,关注学习者内心感受

古希腊著名学者普洛塔尔说过:“学生的心灵不是一个需要填满的罐子,而是一颗需要点燃的火种”。

在体验式学习中,学生是课堂的主人,教师为引导者。但教师要关注到每一位学习者的内心感受,使学生在参与中得到共鸣,获得学习上的共同体,实现课堂的教学目标。

体验的重点是对学习者内心感受的反馈和评价,突显“以学习者为主”的教学思想。

2、调动学习者多种感官,创造多维语言环境。

教师要应用多种感官媒质进行教学,通过视觉、听觉、触觉和知觉等感官,使学习者有多维的语言环境体验,让语言活动更加深刻。

3、活动为主,自主研究

体验理念的目标之一,就是倡导学生在参与活动环节的过程中,自主研究,以小组讨论形式进行分享。以培养学生自主获取知识的能力,团队交流、协作的能力。

4、注重学习者需求

“注重学习者需求”也是以学习者为主的体验式学习的具体

体现。

比如,教师在选择体验活动时,要选择与学生实际相符合的,贴近学习者生活的活动设计,更容易提高学习者的参与度。根据需求制定学习目标时,不仅要注重学习者的需求,还要关注教材的目标设定。

二、体验式学习模型

大卫·科尔布(Kolb, 1984)认为学习不单是内容的获取和传递,更多的是通过经验的转换而获取知识的过程。他以此创造了“科尔布认知模型”(图1)以体现体验式学习圈。

“科尔布认知模型”分为了四个步骤:

实际经历和体验:主要是学习者在参与活动中的真实的、实际的体验;

观察和反思:所谓“一分活动,三分讨论与分享”,体验活动之后要给学习者提供充分的时间,进行观察和反思。从多维的角度去,观察和反思活动中学习者自身的感受;

抽象概念和归纳的形成:通过观察和反思,抽象出合理、有逻辑性的知识概念(学习目标);

行为实验:运用新的知识概念,进行实践,以验证自己新形成的概念和理论是否合理、有逻辑,并用这些新的知识概念去解决一些实际问题。

如此循环,学习者形成一个连贯的学习经历体验,自主地完成反馈和调整。经过整个学习过程,学习者在体验中完成认知。

三、体验式学习在校本课程研发中的应用

在校本课程的课堂中,不同于以往传统学习方式:以教师为中心,学生听、记录即可。而校本课程的课堂以学生为中心,设置情境体验,全员参与,让学生通过活动体验——反思观察——抽象概括——行动应用的学习圈模式完成认知。正如蒙台梭利说过:我看到了,我忘记了;我听到了,我记住了;我做过了,我理解了。只有学生亲身体验和经历后,才能真正理解知识并加以应用。

比如在PhotoShop校本课程“动物先生”一课中,学生先想象自己想要成为的一种动物,以此去搜集相关的动物素材图片。课堂上老师将范例提供给学生,让其思考“如果是自己会运用到PhotoShop中哪些工具进行修图?”。学生通过观察和思考后,总结出需用到的工具,然后开始操作,并在操作的同时进行创新,最后创造出独一无二的作品。本节课老师先根据学生的需求去制定学习目标“套索工具”的使用。然后让学生观察和反思示例图的制作方式有哪些,接着抽象概括出结论。最后行动,在实践中去验证得出的理论知识是否正确、合理,同时,也激发了学生的创新精神。

综上所述,体验式学习让学生得到了极大的自主学习权,提高了协作、创新、自主研究的能力,达到了校本课程研究的目的:以学习者为主,提升教学质量。

