

基于 Assure 模型的教学设计

——以 What would you like to be 小学英语课为例

谢璧如

(西南大学 计算机与信息科学学院 重庆 400715)

摘要: 在新媒体时代,媒体渗透到我们生活、工作、学习的方方面面。Assure 模式是基于媒体的教学设计方式,它是针对教室环境下如何使用媒体而设计的一套模式,是为教师使用的模式,更贴近教学。以一节小学英语课为例,介绍如何利用 assure 模式进行教学设计。

关键字: assure 模型;媒体教学;学习者;教学设计

中图分类号:G434

文献标识码:A

文章编号:1672-7800(2012)09-0010-02

0 引言

1989年,教育技术专家罗伯特·海涅克、迈克尔·莫伦达和詹姆斯·罗素在他们的著作《教学媒体与技术》中提出的Assure模型,在国外已经得到了广泛的应用,而在我国还没有得到很好地推广,仅有极少数的学者作了初步的探讨。它整合了加涅(Gagne)的9段教学事件理论,在设计媒体和技术的使用上帮助教师完成教学设计指南。本文以重庆市涪陵区龙桥镇中心校的六年级三班学生为教学对象,以一堂小学英语课为例,介绍Assure模式的具体环节。

1 学习者分析

(1)一般特征。6年级学生年龄层集中在11—13岁左右,这个年龄层的学生思维比较活跃,好说好动,有一定的模仿能力。同时他们对新鲜事物保持着高度的好奇心,对什么事情都很想知道,而且他们喜欢跟别人进行比较,好胜心比较强,希望得到别人的肯定与鼓励,这会促使他们在学习中保持一种较好的学习状态。该班同学大多数都是农村的孩子,相对于城市的学生,他们更加质朴和单纯。

(2)入门能力。6年级学生已经可以按自己的所想所思进行表达,但是老师在进行教学时仍然需要考虑到自己所表达的他们是否能听得懂;其次,因为笔者所在的学校长期以来没有专门的英语老师,都是由每个班的班主任进行英语教学,这种情况下英语课就变成了班主任的科目课了,所以就导致学生的英语

能力几乎为零,除极个别的孩子家长比较重视,有特别的辅导外,其他孩子都不具备最基本的英语基础。在本次课之前,学生已经学会了一些简单单词,比如:spring,summer,autumn,winter等。

(3)学习风格。6年级学生尚处于缺乏独立思考的阶段,所以他们受外界的影响较大,对老师的依赖性也较强,他们都属于场依存性的孩子。同样地在这个阶段,他们都还没有很好的自控能力,都很好动,需要老师适当地进行引导,但他们不喜欢在灌输式的学习方式中进行学习,喜欢通过自己动手或者参与活动进行知识学习。

2 教学目标

(1)能够听懂课堂所学职业的英语单词。

(2)能够认读课堂所学的英语单词。

(3)能听懂和使用“what would like to be”。

(4)采用玩中学模式,让学生在掌握知识的同时,能够喜欢英语课。

(5)在教学过程中,给予学生及时的鼓励与肯定,帮助他们建立学习成就感和自信心,增强他们学习的内部动机。

3 教学方法、媒体和材料选择

(1)教学方法。由于学生有场依存性的特点,所以对于基础知识的学习,还是采用了传统的教学方式,也就是所谓的讲授法。同时,为了增强他们的记忆,在讲授之后采取游戏的方式,

收稿日期:2012-02-29

作者简介:谢璧如(1988-),女,贵州贵阳人,西南大学计算机与信息科学学院硕士研究生,研究方向为新媒体技术与未来教育。

在游戏中一遍又一遍地重复所学的内容。

(2)教学媒体。黑板呈现教学内容即可如前所述,他们有一定的模仿能力,也喜欢模仿,然后通过录音机播放单词的发音,让他们模仿学习;图片是各种各样的职业,用来吸引学生的注意,激发他们的兴趣。

(3)教学材料。课本、教案以及图片、磁带等。

4 媒体和材料

(1)材料预览。在正式上课前,应做好备课准备,仔细研读本课内容,针对课本内容进行相关资源补充。对于所选择的材料,要预先浏览一遍,上课前再次对材料进行浏览,删除可能会对学产生伤害或者刺激的内容。

(2)材料准备。教师按照课程的内容准备一组图片,此外,需要准备教案以及课堂上所需的音频文件,将这些材料以合适的方式组织起来。

(3)环境准备。没有特别的准备,只要有黑板,粉笔以及能够有插座即可。

(4)让学生做好准备。提前告知学生本次课的教学目标,以及教学方式,同时在课程开始前进行预习。

(5)提供学习体验。通过黑板展示单词的拼写,老师以及录音机纠正同学们的发音。

5 学习者参与

(1)导入课程,采用音乐热身法。对于小学生,刚上课时注意力难以集中,所以通常会使用一些方法来集中他们的注意力,比如游戏、唱歌等等。本次课采用的是音乐热身法,也就是播放一段音乐,同学跟着老师一起欢唱。在轻松愉快的气氛中,学生的注意力便很快地集中到课堂上来,学习的兴趣便不知不觉地提了上来。

(2)在教学讲授过程中,先用传统讲授法教授本堂课的基本内容,在黑板上拼写出所有单词,通过老师的读及磁带的播放,让学生学会这些单词以及纠正他们的发音。周而复始地看黑板可能会产生倦怠,因而可以用课前事先准备好的图片来进行提问,刺激他们的感官,从而增加学习兴趣,使他们的注意力一直集中。

(3)游戏强化。一直周而复始地读,学生开始产生倦意。但为了强化所学的知识又不得不一直重复。为了做到既能学习又不至于产生倦意,所以在此选用了对本次课目标达成有一定效果的游戏——萝卜蹲,让学生进行角色扮演,在游戏中不断地进行本堂课的单词学习。

6 评价与修正

6.1 学习者效果评价——根据目标进行评价

在教学过程中,观察学生的表现(星级评定优秀★★★良好

★★合格★待合格):

(1)喜欢本次课,能够听懂,认识并说出本课所学的英语单词。

(2)学习态度认真,课堂上积极配合老师,踊跃参与。

(3)在学习和游戏的过程中有勇气,有自信地展现自我。

6.2 教学媒体和方法评价

(1)录音机的使用对学生的发音纠正有没有很明显的效果。

(2)图片使用有没有激发学生学习兴趣。

6.3 教师评价

(1)通过对学习效果和使用媒体方法的评价,也可以对教师进行一个大致的评价。

(2)采用量表的方式对教师进行一个系统、全面的评价(量表为表1)。

表1 量化评价内容

序号	评价内容	分值(分)	评价标准	得分
1	教学内容	15	符合学生的认知水平(8分) 逻辑严密,讲清重难点(7分)	
2	教学目标	15	认知与技能(7分) 情感态度与价值观(8分)	
3	教学方式	24	教学形式富于变化并为目标、内容服务(8分) 突出学生的自主学习(8分) 组织有效的合作学习(8分) 教态热情、大方、亲和力强(5分) 以引导者、合作者的角色关爱每一个学生(7分)	
4	教学态度	25	努力构建和谐、平等、尊重的师生关系(7分) 4、努力营造宽松、愉悦的学习氛围(6分)	
5	教学手段与效果	21	恰当利用多种教学媒体(7分) 学生学习兴趣浓厚(7分) 目标内容体现开放性(7分)	

7 反思

7.1 本设计存在的问题与不足

(1)本次课的教学内容主要是学习单词,比较枯燥和乏味。

(2)在课程开始前运用音乐热身法集中学生的注意力,但是在进行教学的第一环节——引入部分却没有做得很好,没有进行很细致的考虑,只是单纯进入本次课的学习。

(3)学生评价方式太单一,主要采用观察法,而且在教学过程中进行,可能会没办法考虑到所有的学生,也不能作出全面而具体的评价。

7.2 针对问题的解决方案

(1)采用图片、磁带等媒体对学生产生刺激,让单调学习单词变得有趣,同时运用游戏的方式,让学生在娱乐中对所学内容加以巩固,让学生始终保持高涨的学习热情,积极地参加到学习中来,使得枯燥的学习变得生动活泼。

(2)本次课主要是教授学生学习一些关于职业的单词(例

应用型本科计算机专业双语教学思考

徐海波

(山东英才学院 计算机学院,山东 济南 250100)

摘要:我国双语教学指除汉语外,使用一门外语作为课堂主要用语开展学科教学的教学方式,目前主要是指中英双语教学。通过引进原版教材和提高师资水平,国内各高校纷纷展开了双语教学模式的探索与实践,不断支持和鼓励专业教师实施双语教学。应用型本科院校在计算机专业开展双语教学时,应更注重其实用性和适用性,要切实结合学校自身师资情况、学生水平和课程特点,合理选择教学模式和教材,以计算机文化基础课程为切入点,探索一条循序渐进、应用为主、富有特色的双语之路。

关键词:应用型本科院校;计算机专业;双语教学;计算机文化基础

中图分类号:G434

文献标识码:A

文章编号:1672-7800(2012)09-0012-03

1 计算机课程双语教学的必要性

计算机是国际上最具通用性的学科,在计算机课程中开展双语教学是必要的,也是必须的。首先,现代计算机技术和网络技术都起源于英语国家,不仅有大量的原文教材和原版软件是基于英语编写和开发的,而且程序设计语言中有很多指令和命

令也都是英文的,所以相对其它学科来讲,计算机课程更适合采用汉英双语教学。其次,计算机技术的更新和发展日新月异,新的科技成果绝大多数是以英文发布的,如果把国外先进的技术翻译成中文再出版和学习,显然已经错过了学习的最佳时机,错过了新知识的更新。所以计算机专业的学生为了了解学科的前沿知识和学科动态,必须在专业领域熟练使用英语。

如 teacher、doctor、policeman……),所以可以在引入部分和学生讨论他们未来的理想,以及想做的职业,导入本次课的内容,这种方式让学生更乐于接受,而且他们学习也会更有动力。

(3)可以采用观察法与访谈法相结合的方式对学生进行更为细致的评价,也可以每几个同学安排一个主要的监督员来对组员进行观察,这样可以照顾到更多的学生,但不知道这样的方式会不会影响到监督员的课程学习,需要在以后的实践中加以考察。

7.3 本设计的优点

(1)玩中学模式让学生很乐于学习,并且本游戏很适合本次课的教学内容。通过这种游戏中的角色扮演,巩固所学的知识,让学生的学习动机增强了,同时教学效果也提高不少,所以在以后的教学中可以借鉴。

(2)在设计过程中,应尽量地根据学习者特征进行设计。

7.4 总结

Assure 模式是一个计划过程模式,通过 Assure 模式对教学进行规划,可以更好地利用教学媒体和教学技术。总结本次

Assure 模式设计经验,笔者深刻地体会到要想真正地做好 Assure 模式的设计,不单单是把 6 个步骤填满,更应深入理解该模式,从而更好地掌握和运用它,同时教学就是一个不断实践,不断反思的过程,需要我们持之以恒地去完善和充实。

参考文献:

- [1] 严丹.基于 ASSURE 模式的英语文学名著导读网设计[D].上海:上海外国语大学,2009.
- [2] 宋丽丽.一种推动自主学习的英语课堂教学新模式——清华大学试点班教学报告[J].清华大学教育研究,2002(S1).
- [3] 陶晓静,王立群.教学设计的 ASSURE 模式[J].青海师范大学学报:自然科学版,2008(2).
- [4] 裴娣娜.教学论[M].北京:教育科学出版社,2007.
- [5] 崔永华.对外汉语教学设计导论[M].北京:北京语言大学出版社,2008.
- [6] 何克抗,李克东.教学系统设计[M].北京:北京师范大学出版社,2005.
- [7] 徐娟.assure 模式在数字化对外汉语教学中的应用[M].北京:清华大学出版社,2009.

(责任编辑 徐丽娟)

收稿日期:2012-08-29

作者简介:徐海波(1978-),女,硕士,山东英才学院计算机学院公共基础教研室主任,讲师,研究方向为计算机软件与理论、计算机教育理论。