

# 项目学习——信息时代重要的学习方式

刘云生\*

(重庆市巴蜀小学)

**摘要** 项目学习是信息时代一种重要的学习方式,其基本特点是:学习情景真实而具体;学习内容综合而开放;学习途径多样而协同;学习手段数字化、网络化;学习收获多面而有个性。项目学习遵循自为性、生活化、整合性、最优化和创新性原则。项目学习模块有主题式、行动式、问题式和自由式;学习方式主要有:虚拟活动式、模拟实践式和现实活动式。在实施项目学习的过程中,要注意处理好“主体目标”与“附加收获”的关系,“复杂现实”与“抽象知识”的关系,“基本规律”与“个性体验”的关系,“无限世界”与“有限利用”的关系。项目学习的评价要重过程、重方法、重体验、重规律、重创新。

**关键词** 信息时代 项目学习 学习方式

## 一 项目学习的内涵与特征

所谓项目学习,就是学习者围绕某一个具体的学习项目,充分选择和利用最优化的学习资源,在实践体验、内化吸收、探索创新中获得较为完整而具体的知识,形成专门的技能并获得发展的学习。如,以《小小人口普查》为学习项目,让学生通过户口网络查寻、实际走访等途径调查全班同学家庭人口情况,从人口数量、年龄结构、文化程度等方面进行统计分析,在一系列的实践活动中掌握数学统计的初步知识、熟悉调查等方法,形成一定技能。

项目学习的基本特点是:1)学习情景真实而具体。项目学习按学习的需求立项,一般取材于生活,学习者面对的是真实而具体的问题,而不是被“挤干”了各种复杂因素的单纯而抽象的某个学习问题。2)学习内容综合而开放。项目学习所涉及到的问题不论大与小,都具有综合性和开放性。说它综合,是因为它融理论知识与实践操作于一个个项目之中,包容了多方面的知识和技能。如,让学生调查某电脑城的收支情况,就涉及到数据的收集与整理、统计与分析,以及对市场行情和其他经商知识的了解;说它开放,是因为它不局限于书本,也不局限于某个角度来看问题,所涉及到的问题是活生生的、不断变化发展的、可从多个角度来分析。3)学习途径多样而协同。项目学习往往需要通过实践体验、学习书本知识、创造想象等多种途径来完成,如上例中的调查走访、数据统计与计算、结果分析与撰写报告等,但这一切都为的是一个共同的目标,即完成该项目的学习。4)

学习手段数字化、网络化。项目学习充分利用多媒体和网络等信息技术,学习者在数字化的学习环境中,利用数字化学习资源,以数字化方式进行学习、在利用资源、自主发现、协同合作、实践创造中完成学习任务。5)学习的收获多面而有个性。项目学习需要学习者既学习书本知识,又参与实践活动,既吸收前人的文化传承,又大胆探索创新,这就使得学习者的收获不仅是多方面的,而且是富有个性化的。

项目学习尽管也强调学习的研究性、综合性和创造性,但它不是从学习的目的或特征来说的,而是强调学习的方式、注重学习项目的生活情景和文化内涵,让学习者在知识的活化形态中吸收和创新。

## 二 项目学习的背景与意义

“项目学习”实际产生于20世纪八九十年代西方一些发达国家,并逐步发展成为信息时代一种重要的学习方式,它有其深厚的历史背景和现实意义。

在农业时代和大工业时代,一般学习的目的仅仅限于文化知识的吸纳,书本和教师传授成为最便捷的方式。传统的学习一般是把要学的知识从具体的生活情景中抽取出来,学习者所面对的问题被人为地删除了许多复杂因素,变得单纯而抽象,这样能让学习者一下子抓住问题的本质,但不利于学习者全面地了解知识的生活原型,一旦面对复杂的现实问题往往束手无策,更不用说创新了。在信息时代,随着知识经济的兴起,学习知识的目的不只是继承,更在于创造更多的知识和解决实际生活中的问题,用知识创造财富,促进人类可持续发展。项目学习正是创造性地解决实际问题

\* 刘云生,重庆市渝中区巴教村15号 重庆市巴蜀小学, 400013

的学习,从多个层面促进人的发展的学习方式。

从另一个角度来说,当今电脑技术、网络技术、通讯技术等迅速发展,信息传递速度越来越快捷,知识量猛增,仅仅靠书本知识的学习难以完全了解知识海洋的一朵浪花。为此,我们可以根据自身发展的需要确定一个个学习项目,透过一滴水来看世界。同时我们也应看到,在信息时代,各学科之间的界限被打破,在更高层次上整合和返璞归真,所有学科更贴近生活和现实问题,因此采取综合性的、研究性的项目学习也是必要的。此外,在信息时代,由于高科技的迅猛发展,学习资源的极大丰富和信息获取的丰富而快捷,项目学习不仅是可行的,而且是高效的。

### 三 项目学习的原则与形式

开展项目学习要遵循的主要原则有:1)自为性原则。学生在学习时“自觉自为”,自主地实践、体验、总结和创新,从中获取知识、形成能力。教师只是给他们提供必要的条件和相关的帮助,如某教师以《人民币的使用》为项目组织学生进行学习,课前让学生准备一些小物品和10元现金,课上从购买同一物品的不同付款方式谈起,让学生去设计购买方案,填写购买单,然后进行买卖,结果有的学生10元变成了20元,而有的学生一样东西没买着,钱也花掉了。这样的课打破了教师牵着学生鼻子走的传统教学模式,解放了学生的大脑和手脚,学生在模拟情境中不仅学会了使用人民币,而且受到了消费和投资理财的启蒙教育。2)生活化原则。学习项目的确立紧密联系学生的生活实际,把要学习的知识融人生活问题之中,以具体、真实和活化的形态呈现在学生面前,引发学生自己去学习、思考、实践和探索。3)整合性原则。项目学习以项目为纲,把多种知识点融会在一起,这在学习内容上是整合的;学生在进行项目学习时,既要思,又要做,还要创,学生的感官全面参与,形成富有个性化的认识和体验,在学习方式上体现了整合。如某教师以《逛街一日行》为项目,让学生上一次街、过一次公路、乘一次车、逛一次商场、购一次物、下一次餐馆,看一场电影或球赛,在与人们的交往过程中寻找闪光的美德,学习、感悟良好的社会公德。4)最优化原则。项目学习是一种有选择性的综合学习,要选择就必然涉及到最优化的问题,项目学习要求学习者利用当前可以利用的一切有效的学习资料,通过选择、建构,进行创新性的学习,以取得最好的效果。同样是以《小小人口普查》为项目来组织学习,对学习资料、途径、方法等的选择是多样的,这需要我们在设计项目学习时遵循最优化原则,尽可能从多种方案中选择最佳者。5)创新性原则。项目学习的收获是多方面的,解决问题的途径是开放的,不少问题的结果也

不是唯一的,因此,项目学习鼓励学习者大胆创新,寻找一切可能的、合适的解决问题的方法和途径。如,以《发现吊脚楼》为项目组织学生进行学习,学生可从吊脚楼的历史文化、美术形象、建筑风格等多角度去分析研究,通过调查走访、摄影摄像、实地勘测,收集相关的美术作品去发现,虽各自的收获不尽相同,只要有创新,有个人的体验和发现就行。

从项目的内容来看,项目学习的模块至少有以下几种:1)主题式。确定一项学习主题,让学生去探索。如以《小丑不丑》为主题,让学生在观看有关小丑的影片、讨论小丑的美学价值、模仿小丑化妆、装扮小丑表演等学习过程中去弄清“小丑不丑”的内涵。2)行动式。把某个行动做为学习的项目,让学生在行动中学习到多方面的知识。如以《逛街一日行》为项目,学生通过上一次街、乘一次车、购一次物、看一场电影或球赛等活动,在与人们的接触过程中学习交往、购物等知识、感悟闪光的社会美德。3)问题式。以某个问题为学习项目,组织学生进行学习,如某教师教古诗《登鹳雀楼》,以“更上一层楼后会看到什么”为切入点,引导学生想象登楼后的所见所闻,有不少学生写得非常好:“更上一层楼,见到黄河头,大海和江河,无话不交流”;“更上一层楼,云在脚下走,伸手摘星斗,银河好泛舟”;“更上一层楼,不见天尽头,何止十万八,放眼看五洲”。4)自由式。由学生自己确定项目,自己探索。如学习《景阳岗》时,某教师让学生预习原著后,自己确定一个项目来学习,结果,在没有固定框框的情况下,不少学生确定了富有创意的学习项目。有的为武松写起了“求职介绍信”、“招聘启示”、“应聘书”、“自荐书”等。有个学生这样写道:“本人叫武松,乃打虎英雄也,但由于曾在景阳岗打死国家保护动物而被迫下岗。本人五官端正,身体健康,饮酒海量,力大无比,十分勇敢。可是文化不多,而且死爱面子。我很正直,说一不二,做事认真。我适合于保安之类工作,报酬面议,慧眼者,请联系景阳岗打虎英雄街888号。垂询电话:1234567.BP:7654321。”

从学习的方式看,项目学习主要有3种:1)虚拟活动式。互联网是一个偌大的虚拟世界,是不可多得的学习资源。我们充分利用校园网络资源,让学生在网络中学习。如以《人民币的使用》为题,课前让学生在网上一查找一些小商品的价格,课上从购买同一物品的不同付款方式谈起,让学生在电脑上设计购买方案,填写购买单,然后进行网上交易。2)模拟实践式。通过模拟的物化世界,让学生去实践、探索。如有一位数学老师以《6000元装修房屋》为学习项目,让学生以组为单位测量一间房的面积,并根据自己的喜好,用不超过6000元钱的费用对小屋进行“装饰”,比谁的小屋装修更经济。3)现实活动式。例如,以《发现吊脚楼》为题

组织学生学习,让学生通过实地勘测、调查走访、网上查寻等,去发现和探究吊脚楼的历史文化、美术形象和建筑风格等。

#### 四 项目学习的设计与实施

项目学习的设计与实施一般包括设计项目、规划学习、实践操作、总结提炼等环节。其操作模式可以用图1来表示:

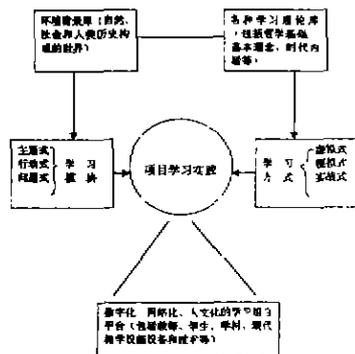


图1 项目学习的操作模式

其中,设计项目是极为重要的一步。对学生来说,所设计的项目至少应具有“三性”:一是价值性,即项目本身要有学习价值,值得去探索,如“蚯蚓生活的地方是温暖的还是阴冷的”这个问题就有价值,可以以此项目指导学生进行学习;二是开放性,所设计的项目有探索的空间,学习者可以以此为课题,展开多方面的研究;三是探索性,所设计的项目不仅要贴近学生,使学生有兴趣,而且在现有的条件和环境下能够进行探索。

在实施项目学习的过程中,还要注意处理好如下一些关系:1)“主体目标”与“附加收获”的关系。项目学习以项目为龙头,学习的资料、方法、内容不尽相同,学习者所得到的收获也是多方面的,但是其中必有“主体目标”,即某个项目学习所要达到的主要目标。在指导学生项目学习时要强化主体目标的达成,并在此基础上关注附加目标,切不可本末倒置。如,体育课以《单踏双落的跳跃》为学习项目,我们可把整个场地布置成一个大池塘,四周摆满绿色小荷叶,配上轻快的音乐,引导一群“小蝌蚪”在池塘“游动踏跳”做游戏,并鼓励同学们将一张张荷叶拼成太阳、月亮、星星、小雨伞、铁轨、剑、拼音字母等图形,再想象把荷叶当方向盘在池塘开小汽车、当雨伞遮雨、当飞盘对飞等,让学生在玩中学习,张开想象的翅膀。但教师在指导过程中,应着眼于让学生学会“单踏双落的跳跃”,而不是把重点放在让学生想象如何用荷叶拼各种图形上,因为本项目

学习的主体目标是让学生学会“单踏双落的跳跃”。2)“复杂现实”与“抽象知识”的关系。项目学习以真实、具体而复杂的现实为背景,知识以活化的形态融入其中。在指导学生学习时既要让学生在巨大背景中去学习,又要让学生从中抽象出所学的知识,并把二者有机地结合起来。如,以《昆虫是怎样生活的》为项目指导学生学习,可以先让学生深入现实生活,了解昆虫生活的环境、气候、生活习性等,再从中抽象出有关昆虫生活的若干知识点,然后再回到现实生活中去印证,进行新的发掘。3)“基本规律”与“个性体验”的关系。在项目学习中,学生的脑、手等得到充分的解放,他们从不同的视角去探索和研究,其体验是富有个性的,对事物的看法也可能迥然不同,这是允许的,也是值得提倡的,它并不影响对基本规律的共同认识。但需注意,绝不能以强调个性为名,否认对基本规律的共识,也不能以强调对基本规律的共识而忽视个性体验和不同看法。如前文所述的用6000元“装修”房屋,其“装修”的样式和方法各不相同,但测量预算等的基本数学模型的建构应该是相同的。4)“无限世界”与“有限利用”的关系。在信息时代,项目学习选材非常广泛,其资源极为丰富,但学生对这些资源的利用毕竟有限,因此只有从中选择最有效的资源加以利用。

#### 五 项目学习的评价与分析

项目学习不同于传统的学习方式,评价也相应有所不同,其标准和方式明显不同于强调固定答案和注重知识体系的传统学习。笔者认为,项目学习的评价重过程、重方法、重体验、重规律、重创新。具体说,可从过程和结果两个方面来评价:1)看项目确立和内容设计是否具有学习价值和可探索性。2)看其资源利用是否具有最优性,如《关于爬山虎的研究》,可供选择的资料很多,有介绍爬山虎这种植物生长特点的、有介绍爬山虎观赏价值的,等等,对此,应把学生选择最有参考价值资料的情况做为项目学习评价的一个指标。3)看研究方法是否具有科学性,即看学生思考问题的方式、策略是否科学。4)看学生的学习实践是否具有全员参与性和全程体验性,即看是否人人参与项目学习,个个参与实践、探索和创新的全过程。5)看学习结果是否具有深刻性和广阔性,即学生所提出的见解有没有一定深度,看问题是否全面,是否有独到之处。6)看学习效率是否高,这主要从学生项目学习所用的时间和所花的精力去分析。需要指出的是,实际评价中的情况非常复杂,要坚持宜粗不宜细,多鼓励少批评,多启发少代替的原则,充分调动学生项目学习的积极性,以促进学生智能、个性的持续健康发展。

(责任编辑 杨太清)