

浙江大学教育学院附属学校工作简报

附校视线

浙江大学教育学院附属学校合作办学领导小组办公室

2018年7月10日

【附校微讯】

附校专家团队第十三次工作会议纪要

6月22日，浙江大学教育学院附属学校专家团队第十三次工作会议在田家炳书院顺利召开。本次会议有两位主讲人。第一位主讲人为叶映华教授，其主讲内容为“三自文化”实施方案，第二位主讲人是省教育科学研究院普教所所长林莉，主要解析了两本两卡及新学习系统的构建。与会专家为两个方案在附校能够真正“发芽开花”而对具体实施策略和方式提出了具有可行性、建设性的意见与建议。

会议之初，叶映华教授主要从制度设计和整体的学生活动出发来阐述“三自文化”实施的内容和形式等。专家们经过讨论与交流后认为：一、“三自文化”（自强文化、自理文化、自愈文化）的落地需要合适的载体，制度、活动和学生要优化配置，并要具有较强的可操作性；二、自强文化的载体之一“求是工程院”的章程和制度（包括进、升、退的时机、人数和条件）需要合理设置并凸显科技品质，不能将之定位于社团，而是着眼于拔尖创新人才的培养，激励学生奋发努力，而且奖励方式要更多地倾向于蕴含学校文化的奖品、稀缺资源或机会的获得而非以纯物质奖励；三、学生评议会制度的职能不可“求全”，可主要在于学生突发事务的应对与解决，而且学生成长银行的测量维度和细则亦不能复杂化。之后，林莉所长主要详细介绍了“两本两卡”制度（整理本、反馈本、问题卡、助学卡）实施中出现的问题及有效经验，及其对附校自主学习机制的借鉴作用。

最后，首席专家方展画教授认为，《赛车STEM》课程是附校“工程探究中心”的主打课程之一，要体现两大功能。一是作为学生深度学习的重要补充载体，开发学生潜能，激发学习兴趣；二是以课程为依托组建学校“赛车梦之队”，参加相关赛事，扩大附校影响力。（夏永明）

【附校“速写”】

编者按

《附校2018年下半年工作分解》由于篇幅关系分为三部分登载，下面为第一部分。

附校2018年下半年工作分解（一）

2018年秋季附校正式进入办学实操，2018年上半年专家团队制定的各项目方案将陆续付诸实施。从项目研制到实施还有一个修改与完善过程，所以后续跟进尤为重要。

各项目研制专家（责任人）需要对所设计项目的实施过程负责，尤其是对实施中出现的新情况与新问题及时发现，及时解决，及时调研和完善原定方案。项目需与欧自黎校长或附校相关部门负责人充分沟通，力求“落地”，力求可操作性。

加强项目实施过程的评估工作，各位专家在所负责的项目中有重点地选择一两个项目加以系统关注，年末撰写项目成效评估报告。

下半年加强“现场实地考察”工作，深入附校，深耕理念。2018年下半年前二个月（9-10月）时间内，建议每周到附校实地考察不少于一次（根据各自时间自主安排）；后面时间段可酌情与需要灵活性安排实地考察。根据专家团队达成的共识，每一位专家确定至少一位附校教师结

对培养。

一、教师培训（责任人：孙元涛）

1、2018年暑期教师“影子计划”培训方案落实（8月底前完成）。

2、开学后教师全员“校本培训”制度及项目的实施与完善，重点落实“四题能力提升工程（出题、改题、选题、释题）”方案。

3、提出面向“青年教师”专项（工作坊）成长计划并负责实施。

二、校园文化建设方案落地（责任人：邵兴江）

1、附校开学系列活动方案（含前期宣传、开学典礼、开学前后“亮点行动”策划等）（7月底前完成）。

2、附校校园文化的系统提炼（理念、特色、内涵、象征等）。

3、根据附校实际，完善并适度调整、补充体现“三自文化”的校园文化布局与相关文化载体。

三、附校课程实施方案（责任人：屠莉娅）

1、七年级课程表设计：着重关注“分层走班”实施的问题、解决对策及初步效果（7月底前完成）。

2、设计并完善附校校本课程的体系、结构及主要的课程项目（含选修课程和社团课程）。在教学组织形式、教学方法、教学内容等维度适当体现（区别）选修课程和社团课程的不同特征，明晰两者可能具备的不同功能。

3、组织附校教师着手开发若干门校本课程。

四、“工程探究中心”之《木艺STEM》课程（责任人：方展画）

1、作为附校工程探究中心两门核心校本课程之一，《木艺STEM》在七年级实验，开发《木艺STEM》（教师手册）、（学生操作手册）、（学生小组合作学习手册）等（8月底完成）。

2、开发《木艺STEM》学生自主学习的视频系统，探索全新校本课程学习模式。

3、跟踪《木艺STEM》选修课程的实施过程，分析问题、研究对策，总结成效。（方展画）

【研究风向标】

附校学生“三支架式”自主学习支持体系的框架

作为附校“三自”教育的有机组成部分，自主学习是附校的特色教学制度，自主学习能力和附校学生必备的基本素养。附校将构建“三支架式”自

主学习支持体系，培养有强烈的学习意愿和明确的学习方向，自我监控水平高，善用相应学习资源、工具与策略的成熟自主学习者。

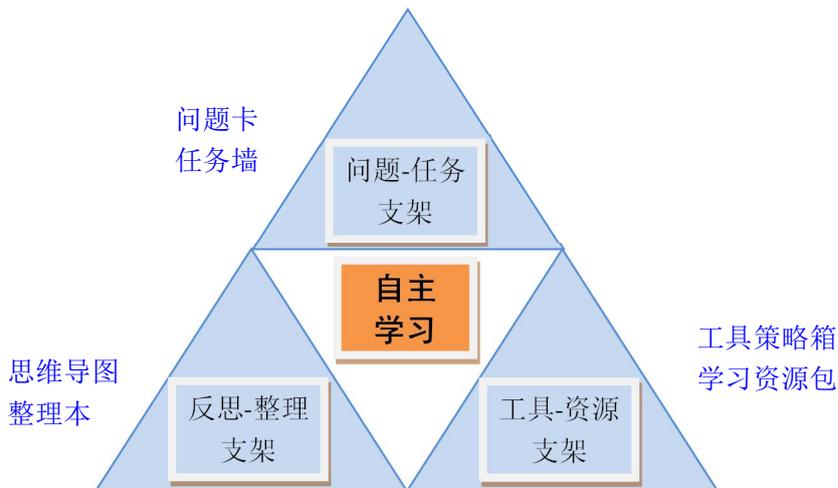


图 附校学生自主学习“三大支架”

问题卡-任务墙。问题-任务支架，旨在建立自主学习的动力机制。问题卡针对学生没有问题、不敢提问、不会提问设计，每月初发放给学生，学生

想问就问，随时填写，写好就交。老师对收集到的问题卡进行归类、汇总、改编，形成新的问题卡发放给学生，同时根据问题卡反映的学情，在任务墙

发布差异化、选择性学习任务，供学生选择学习。问题卡-任务墙的学习单位是月或主题，这种长周期制度可增加学生对学习过程的参与感、控制感，增强学生时间管理意识和能力。

思维导图-整理本。反思-整理支架，旨在建立自主学习的自我管理机制。思维导图用可视化方式帮助学生对所学的知识进行系统性反思，分类、梳理、建立联系，形成具有个人意义的知识地图。整理本则引导学生从知识体系、错题、学习方法等多个方面对自己的学习进行整理，如按专项、主题的活页整理，按天-周-单元-月的定期整理，按易错题、重难点进行的颜色整理，等等。思维导图-整理本共同引导学生通过回顾、整理、监控和管理自己的学习过程。

方法策略箱-工具资源包。策略-资源支架，旨在建立自主学习的策略资源环境。附校相信，成熟的自主学习者是善于找到和运用工具与资源，善于综合运用各种学习方法和策略的学习者。在借鉴国内外先进学习策略与工具研究成果的基础上，附校提出适合初中学生的通用学习工具策略箱，为学生提供系统的学习方法指导，并鼓励学生在不断尝试的过程中发现和形成适合自己的个人学习方法策略箱。与此同时，附校将大力构建自主学习的工具与资源包，引导学生广泛地利用书籍、杂志、新媒体，以及通用或学科 APP，各种技术工具、认知工具，获得丰富、完整、深入的学习经验，促进深度学习。（林莉）

附校学生学习方法策略箱		
<p>记忆</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 回忆/描述 ● 列表 ● 命名 ● 定义 ● 强化练习 ● 再认 ● 再现 	<p>理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 改写 ● 阐释/说明 ● 复述 ● 注释 ● 概括/提纲/梗概 ● 可视化表达 	<p>应用</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 修改 ● 计算 ● 改变 ● 变式练习 ● 估计 ● 展示
<p>分析</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 分类 ● 推断 ● 调查 ● 比较/对比 ● 推论 	<p>评价</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 质疑 ● 判断 ● 评论/辩护/论证 ● 预测 ● 作决定 	<p>创新</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 解决问题 ● 设计 ● 构造/构想 ● 发明 ● 建议

【智力加速器】

编者按

《教师：芬兰教育的立教之本》由于篇幅关系分为两部分登载，下面为下半部分。

教师：芬兰教育的立教之本（下）

2、完善的职前教育

在芬兰，不少综合性大学都设有教师教育学院，专门培养幼儿园和中小学教师。教师教育学院有完备的师范生培养体系，提出了培养“好的初任教师”的 IEA 模式。I, 即 Professional Identity (职业认同)，强调“教师要对个人、社会及文化的职业身份提高认同度；在日益全球化的学校共同体里，教师要以

未来为导向，有强烈的使命感”。E, 即 Expertise (专业知识)，强调学科专业知识、教育教学知识、能力与技巧、价值观、社会准则、道德标准和社会责任等多方面的知识。A, 即 Agency/Action competence as a teacher (教学实践能力)，强调“作为教师，要有较强的教学实践能力；倡导职业精神、专业素养和综合能力”。

3、研究导向的教师教育

“研究导向的教师教育”一直是芬兰引以为傲的，也被认为是芬兰在 PISA 测试中连续获得成功的一个关键要素。“研究导向的教师教育”强调研究知识是教师教育的基础，其目的是“使教师把他们的职业看做是一个在智力上、社会上以及道德上都有挑战性的职业”，“培养对教师工作的研究态度并使之内化”。

教师教育学院的教师会根据芬兰教育现实以及教师工作中遇到的真实问题，提出并进行相关的研究项目。在项目研究的过程中，不仅有师范生的参与，也有中小学教师的参与。大学教师和参与项目研究的中小学教师一起通过为师范生开发一系列基于共同关注点和问题的“问题解决”情境的课程，创建了师范生学习的一种独特方式。在这个过程中，师范生不只是一个被动接受知识的人，被告

知真正的教师工作是怎么样的，而是通过研究型的思考和讨论，聚焦于一个专业工作者在实践中的角色，丰富基于理性讨论的决策。

除此之外，芬兰的教师教育一直保持着高度的开放性和实践性。芬兰和几十个国家的教师教育同行保持着联系，以确保其教学内容保持当今世界上先进水平。面对信息技术带来的挑战，他们专门成立了信息技术和教学融合的研究团队，让科技发展的最新成果成为教师教育的重要内容，使得科技引领教育成为常态。另外，芬兰的大学和中小学保持着密切的联系。芬兰的教师教育学院都有固定的实习学校，学院也常常邀请实习学校的校长、园长授课，真正实现了教师教育和中小学的完美对接。大学的教师教育建立在对中小学广泛而全面的了解基础之上，这样大学的教师教育就有了根。（孙元涛）

我的世界编程+

游戏在人类发展史中一直扮演着重要的角色，虽然不同时代、不同地域的人们有着不同的游戏体验，但共同的一点是，游戏对个体的成长有着不可估量的作用。随着信息与科技的飞速发展，在线游戏成为互联网时代下人类的新宠。《2017 年中国游戏产业报告》显示，2017 年中国游戏用户数达到 5.83 亿人，其中青少年占了很大比例。研究发现，游戏与学习有着密不可分的关系，著名儿童心理学家、儿童认知学家皮亚杰的儿童游戏理论中提到，儿童在游戏中通过同化和顺应来与外界达到智慧和情感的平衡。自 2011 年以来，全球知名的《地平线报告》连续几年的预测都指出，基于游戏的学习是未来学习的重要方式之一。

在当前流行的诸多游戏中，由 Mojang AB 和 4J Studios 联合推出的“我的世界（Minecraft）”是一款深受全球青少年喜爱的在线游戏，自 2009 年面世以来，至今已经吸引了数以亿计的用户，成为了全球最畅销的电子游戏之一。这个游戏中没有指

定的任务与目标，玩家可以根据自己的兴趣随意破坏或搭建小方块使之形成建筑、农场、森林等虚拟空间和环境，也可以进行吃饭、睡觉、打猎、探险等虚拟活动，像一个真实世界中的人一样去体验不一样生活。“我的世界”操作简单，素材丰富，玩家能够发挥无限想象力和创造力。

考虑到“我的世界”的诸多优势以及青少年编程教育的重要性，浙大教育学院附属学校拟开设“我的世界编程+”课程，该课程将以“我的世界”在线游戏平台为学习环境，以“校园农场建设”为游戏主题，以 Python 编程语言为主要教学内容，同时融入一些生物、物理和美术等学科知识。通过这样游戏化、任务化、情景化的学习体验，让学习者在学习计算思维和编程技能的同时，还能更好地掌握生物、物理、美术等学科的某些知识和技能，同时，学习者的想象力和创造力也可以得到发挥和提升，最终达到学生跨学科学习和多元智能培养的目标。（李艳）