

四步玩转智慧课堂教学设计：第三步 学习活动设计

智慧课堂教学设计的第三步是学习活动设计。

学习活动是学习者及学习群体基于具体的学习目标和群体中的游戏规则，利用高效实用的学习工具而实施的相关学习程序的集合。

智慧课堂学习活动设计主要包括：活动目标的设计、活动任务的设计、活动规则的设计、活动流程的设计四个部分。



在设计过程中需要遵循以下基本原则：

一是，每个学习活动都应该有明确的目标，落地有效，能够解决实际教学问题。

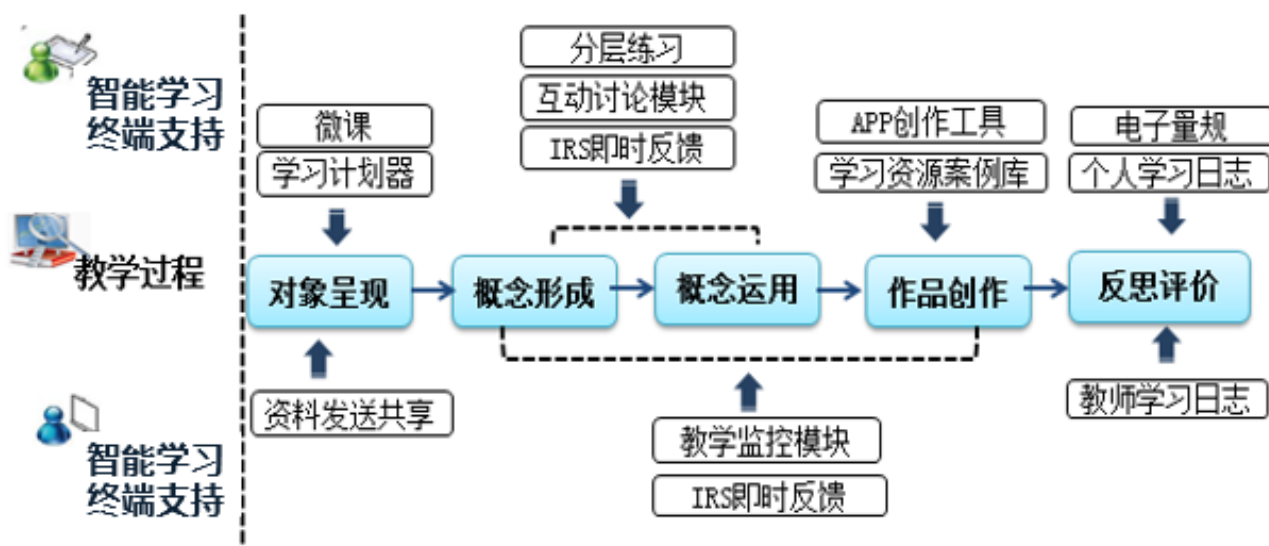
二是，提供明确的活动规则，便于教师进行课堂教学管理

三是，体现学科教学特点与规律，确保教学结构设计完整，教学活动设计详实，师生互动过程流畅。

此外，智慧课堂学习活动的设计要充分、合理利用智慧课堂中的教学云平台、智能学习终端、学科教学工具以及数字化教学资源等，支持学生学习活动的各个环节，帮助学生完成任务，实现活动目标。

如：利用丰富的富媒体资源创设活动情境、利用网络空间深化互动交流、利用认知工具支持作品创作、利用实时监控记录活动过程，等等。

接下来，我们来看几个智慧课堂学习活动设计案例



这是基于智慧课堂智能学习终端设计协作知识建构活动的案例。

该案例将智慧课堂智能学习终端的支持作用与协作知识建构活动的具体流程相结合，设计活动框架：在对象呈现环节，突出个性化的观察指导和微课导学；在概念形成和运用环节，利

用互动模式协商共享，开展分层练习，即时反馈，并进行有效调整；在作品创作环节，为学生提供学习资源和创作工具，实时监控创作过程；在反思评价环节，提供电子量规，并基于个人空间开展师生学习反思。



这是基于智慧课堂可视化工具设计学生科学探究活动的案例。

可视化技术不仅能够为学生的探究过程提供可视化的支架与导航，还可作为认知工具支持学生知识的建构和问题的解决。

利用视频工具可将知识可视化，展示实验步骤和生活应用；利用思维导图可将探究思维可视化；利用相机可以记录探究过程；利用数据分析工具可将实验数据可视化；借助云平台，可以实现探究成果可视化共享。

以上便是四步玩转智慧课堂教学设计的第三步：学习活动设计。