附件1

28种以学生为中心的教学策略

**1.协作学习**

这是一种让小组共同来完成学习任务的策略。

**2.作品展示**

学生展示任务的一种形式，学生可以独立或者合作完成。

**3.专家小组**

这是一个主题具有多种声音的方法。

学生可以写/问问题在Q&A环节中。

**4.KWL**

把这些都贴在公告栏上：

你知道什么？

你想知道或者学习什么？

或者升级版的KWHLAQ策略。

**5.头脑风暴**

头脑风暴让学习者行动起来，并产生刺激，要求学习者创造性地思考。

**6.创建媒体**

提出一个问题，让学生创建一个公共视频。

**7.讨论**

提出一个问题，让学生就此讨论，如果想要增加信息，让他们去发现。

**8.小组**

一个小组的伙伴们能完成什么任务？发挥小组成员的最佳特点。学会分配角色。

**9.案例研究**

在课堂中运用案例研究学习复杂的问题、应用批判精神和探索各种场景。

**10.小组交叉**

将学生的小组打乱，每个成员有不同的任务，将小组聚集在一起分享想法。

**11.学习中心**

利用不同的活动打破既定的教室形式，并设置特定的时间让学生开始另外一个新的活动。

**12.实验研究**

设计实验让学生参与，或者让学生自己设计实验。

**13.角色扮演**

允许学生尝试一些经历，既可以是学生创造也可以是教师创造角色。

**14.模拟**

计算机模拟已经很常见，运用技术模拟现实是没有恐惧和失败的实践。

**15.实验室**

把学生带到实验室中，让学生自由活动，并让学生上交实验活动。

**16.工作坊**

学生能够自己创建工作坊，并与同伴一起做实践，同伴也可以给予反馈。

**17.示范**

示范是一种让学生参与的有趣的方式，尝试烹饪示范或者科技示范。

**18.索引卡**

运用一张索引卡有101种方式，给学生索引卡和指南，并要求他们创建活动。

**19.探究式学习**

这种方法始于一个问题，可以有多种形式，以多种结构来引导探究。

**20.心智模型**

构造心智模型可以支持新的信息，揭示你的心智模型，测试它，挑战它并建立他。

**21.项目式学习**

一个项目可以模拟学习者在工作环境中能够做什么，它也能是一个学生创造积极挑战的服务项目。

**22.问题式学习**

问题式学习的目的在于解决问题，其学习本身可以是问题的一部分。

当教师实施教学活动时，学生发现解决方案。

**23.发现式学习**

这里的发现可以在范围内可宽可窄，一些发现式学习允许学生选择一个主题并且去探索。

**24.Q&A（Questions and answers）**

一个Q&A部分可以允许学习者和教师相互学习和交流。

**25.社交媒体**

运用社交媒体高效同他人分享信息，获得反馈，保持简洁和突出要点。

你也在高效地传达信息吗？

**26.游戏**

游戏可以被用在教学概念中，给予学习者间隔来思考或挑战他人的想法。

**27.竞赛**

学习者可以参加当地的或者国际化的竞赛，国内外的学习者都可以参与。

**28.辩论**

辩论期间学生可以相互挑战，辩论允许有间隔休息便于进行补充研究。