|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |
| --- |
|  |
|

|  |
| --- |
| **以“思享汇”促进深度学习** |
|  |
| **焦建利** |

 |
|  |
|

|  |
| --- |
|  |

 |
|

|  |
| --- |
|     研究表明，提问和参与课堂讨论之类的活动可以支持学生课堂内外的高效学习，并提高学业成绩，参与式学习活动也构成了课堂教学中深度学习的基础和前提。然而，在教学中，学生只有极有限的时间来形成和阐述他们的想法，加上含蓄内敛与内向害羞，都会不同程度地阻碍学生参与课堂学习的积极性。    为此，教学研究人员和一线教师迫切需要找到能够帮助学生提高课堂参与度、促进学生深度学习的简便易行的教学策略和方法。    “思享汇”就是一款基于网络、促进学生深度学习的极简教育技术工具。    思享汇是一个非常简单的网页程序。在课堂教学中，为了促进学生独立思考、同伴互学、展示分享，由教师组织学生开展一个包括三个步骤的活动。三个步骤分别是：    1．思：自己想一想（Think），就是让学生独立思考和自主学习。    2. 享：彼此聊一聊（Pair），鼓励学生同桌之间或小组内部讨论。    3. 汇：展示给大家（Share），邀请学生将自己所学在全班同学面前展示。    其实，思享汇源于 Think-Pair-Share（也简称TPS），是1981年由美国马里兰大学的Frank Lyman提出来的。这是一种主动学习策略，旨在让课堂上的所有学生都有机会思考和讨论他们正在学习和研究的问题。    在Think-Pair-Share中，学生必须首先自己回答提示，然后以小组为单位聚在一起讨论，最后与全班分享他们的观点。在分享之前，先与合作伙伴讨论答案，这可以最大限度地提高学生的课堂参与度，并有助于学生将注意力集中在教师的要求上。    作为一种鼓励并允许在同一活动中进行个人思考、协作和演示的技术,自提出40多年来，Think-Pair-Share一直受到全球各级各类学校教育工作者的支持和喜爱。    思享汇就是依此设计开发的一款极简教育技术工具，任何人都可以通过访问“课堂有点酷”（http://ketang.cool）平台的思享汇直接免费使用。    尽管Think-Pair-Share教学策略简便易行而且行之有效，可是在传统的课堂中组织Think-Pair-Share活动会遇到诸多麻烦。比如，三个步骤烦琐，教师组织起来不方便，活动时间不太好控制，每个环节的任务要教师反复向学生强调，以及学生对整个流程不甚了解等。    而这个思享汇使用非常简单。任何人只要会打字会上网，就可以通过极简的步骤，在自己的课堂中使用思享汇。    课前，教师要登录平台注册，选择开始创建思享汇。在弹出面板中，教师选择自己所教授的班级、设置思享汇活动主题，之后打字输入，对学生的“思”（Think）、“享”（Pair）、“汇”（Share）三步提出明确的、具体的要求，最后点选“创建思享汇”就完成备课了。    第1步“思”：自己想一想（Think）。在课堂教学中，教师给学生留出一定时间，组织学生独立思考和自主学习，完成一个小任务。这是后续“享”和“汇”的基础和前提。    第2步“享”：彼此聊一聊（Pair）。在第1步完成之后，教师立刻组织学生在同桌之间或小组之间，共享观点，相互点评，展开讨论，促进同伴之间的学习。    第3步“汇”：展示给大家（Share）。在前两步基础上，教师随机选取几位同学或几组同学，在全班面前展示独立思考和完成彼此讨论与交流的成果，从而促进深度学习。    在课堂教学中使用思享汇的时候，登录平台进入思享汇，在自己事前设计的思享汇活动中点选展示，就进入课堂使用环节了。在“思”和“享”的环节可以设置互动倒计时的时间以及活动的背景音乐，从而让你的课堂活动在美妙的音乐声中展开，带给学生深度学习的美好体验。 |

 |
|  |
|  |

 |
|  |
|

|  |
| --- |
|  |

 |