

Attempt to Improve Teaching Based on COP Big Data Analysis and Diagnosis——*Let's Play Number Games* Grade 8 Teaching Reflection on Unit 2 Grammar Volume 1

Si Shen

Yucai No.2 Middle School, Shekou Yucai Education Group, Airong Road, Nanshan District, Shenzhen City, Guangdong Province, Shenzhen, Guangdong, 518067, China

Abstract

This paper is a teaching reflection of a gamified grammar course, *Let's play number games*. The author comprehensively reviewed the whole course from the aspects of teaching material analysis, learning situation analysis and important and difficult point analysis, teaching target design, four wh-problem design, classroom transcript and homework design, and introduced the COP project analysis method, and finally obtained the highlights and improvement scheme of this class through analysis.

Keywords

big data analysis; gamification teaching; four wh-problems; teaching reflection

基于 COP 大数据分析诊断改进教学的尝试——*Let's Play Number Games* 八年级上册第二单元语法课教学反思

申思

广东省深圳市南山区爱榕路蛇口育才教育集团育才二中, 中国·广东 深圳 518067

摘 要

论文是一堂游戏化语法课程*Let's Play Number Games*的课后教学反思。笔者从教材分析、学情分析及重难点分析、教学目标设计、四何问题设计、课堂简录及作业设计等几个方面全面回顾了整堂课程,并介绍了COP项目式分析方法,最后通过分析得出这节课的亮点与改进方案。

关键词

大数据分析; 游戏化教学; 四何问题; 教学反思

1 引言

2020年9月23日,笔者作为参与南山区中小学教师课堂教学诊断与改进项目(以下简称COP项目)的一员,在某校上了一节英语学科研讨课*Let's Play Number Games*。本课以“数词”为依托,用游戏化的方式,引导学生进行了语法知识的巩固与听说练习。

2 教材分析

本课以上海教育出版社出版的《英语》八年级上册第二单元语法部分作文授课内容。第二单元的语法知识是数词,包括基数词、序数词以及加减乘除的基本运算表达式。这样的知识点虽然不作为学生中考的重难点,却渗透在平时学习的方方面面,在听力、阅读、语法填空等学习材料

中都会遇到,是必须掌握的知识点与技能。掌握后,也有利于他们进行跨文化的交际与学习活动,因此是非常重要的。由于笔者曾教授过《英语游戏》校本课,领略过孩子在游戏投入与兴趣,也印证了游戏后孩子确实能掌握相关的知识,所以笔者决定也以游戏的方式,帮助学生掌握有关数字的听说读写技能。

3 学情分析及重难点分析

从知识层面分析,在课前学生们已经系统地学习过基数词、序数词的拼写、读法及基本用法,也学了两种基本的运算表达式。从学生身心特点分析,这个年龄阶段的孩子对游戏的方式更感兴趣,更容易接受,喜欢在玩中学。^[1]在之前的教学过程中发现,他们对于运算的表达不是非常熟练,所以就将此作为这节课的难点。另外,由于数字与我们的实际生活息息相关,为了拉近英语与学生的实际生活的距离;为了强调数字的重要性,我将“巩固各个场合

【作者简介】申思(1990-),从事COP项目式分析方法研究。

各类数字的表达”作为本节课的重点。

4 教学目标设计

重难点确定后,笔者设立了四个教学目标:①学生通过听力练习了解生活中用到数字的场合并熟悉相关的提问回答方式;②学生通过玩数“7”游戏熟悉巩固基数词和序数词;③学生通过数学大师的游戏巩固数字加减乘除的表达;④学生通过听短文写数字综合运用关于数字的各种技能。

这四个教学目标分别由四个游戏来实现: The best ears, Special 7, The maths king, Write them all. 这四个游戏首尾呼应,涉及了数字在各种场合的应用。

5 四何问题设计

由于 COP 项目聚焦教学问题系统地设计,在四何问题(是何,如何,为何,若何)中提倡教师在课堂中多设计能引发学生高阶思维的创造性问题、推理性问题^[2],所以如何讲教学目标、游戏化的方式与各类型问题相结合成了笔者设计这节课最大的挑战。笔者体会到了教学设计,尤其是问题设计的乐趣,也让笔者对数词有了更深层次的思考。

本节课教学问题系统设计如表1所示。

表1 本节课教学问题系统设计

	记忆性问题	推理性问题	创造性问题	批判性问题
环节一 问题	听力原文中问了哪些与数字有关的问题?		什么场合下还需要用到数字?	
环节二 问题	记忆性问题 有哪几类数字?	推理性问题 我们用基数词做什么? 我们用序数词做什么?	创造性问题	批判性问题
环节三 问题	记忆性问题 有几种数学运算的表达方式?	推理性问题 哪类数字在数学中经常被使用?	创造性问题 你能想出更简便的运算表达吗?	批判性问题 你认为这种运算表达是否清楚明晰? 你更喜欢哪一种运算表达?
环节四 问题	记忆性问题 有没有写下所有的数字?	推理性问题	创造性问题 有没有记笔记的好办法? 作业环节:你能制定一份英文版的九九乘法表吗? 思考题	批判性问题 有没有写下所有的数字?

6 课堂简录及作业设计

研讨课现场,在明确的指令和清晰的引导下,学生们以小组为单位,以小组竞争的方式,积极踊跃,兴趣盎然地参与着一个个游戏。每完成一个游戏,我们都会进行简短的

总结,帮助学生巩固所学知识。课程的最后,笔者给学生留了两个作业:第一是制作一份英文版的“九九乘法表”,第二是一个图文数结合的思考谜题。不仅激发了他们的兴趣,也将课堂技能的学习延伸到了课外的应用。

7 COP 项目分析方式

课后, COP 项目团队以极高的效率,用极其精准的数据对笔者的这节课做了分析与评价,并提供了相关的改进意见,令我受益匪浅。

课堂教学行为大数据的课堂诊断分析给我最大的感受就是“高效、真实、客观、科学”^[3]。首先,课堂教学行为大数据的采集是与课堂同步进行的,课程一结束,数据就同步生成。其次,师生的互动,对话的深度,提问的类型与次数等等各项数据都是基于课堂表现全面真实地呈现出来。再次,数据的好处是不受任何主观情感或者个人偏好的影响,实事求是,非常客观。最后,以这些反映实际课堂教学行为的数据为依托,就能够科学地给课程定性、定量,从而提出改进意见。

8 课程设计亮点

根据课堂观察和数据分析,我的课以“游戏化、问题意识、大输入大输出”为关键词,有四个精彩之处:第一,学习活动的设计有梯度,能够落实具体的教学目标;第二,教师教学经验丰富,控场能力强;第三,游戏化的教学理念激发学生的参与度;最后,整个教学设计体现了清晰的问题设计意识。整堂课师生的交互频繁有条理,既保证了学生的主体地位,又保证了语言、文字的输出。在课堂评价方面,有一个亮点是“非言语回应”占比大于全国常模数据。这归功于我的一个妙招:课前我给学生们准备了木签,但凡是能主动回答问题,参与课堂的孩子都可以从我这里拿到一根木签,不同的木签代表不同的数字,课后哪个组的木签数字之和最大即为胜者。孩子们很快就被这种评价方式吸引了,上课参与度非常高。

9 课程改进建议和设想

但由于听说课型的限制,整堂课有几个可以探讨和改进的地方:

第一,从教学目标的设计上,不能只针对知识、技能的掌握,要照顾到学科核心素养的落实,增加培养学生的人文情感和正确价值观的目标。为了达到这样的教学目标,在学习语篇材料以及学习游戏活动的选择上要动脑筋、下工夫,可以与时下热点紧密联系起来。

第二,在课堂中要加强对听说策略的指导,先教会孩子怎么听、听什么,再让他们去练习和感受。例如,教会孩子听取关键信息,或者教会他们做听力时的速记技巧。

第三,既然是以小组为学习单位,就要体现出合作学

习的优势,将部分学习任务下放到小组,通过大家的互帮互助以及分工提升合作学习的效度。例如数7的游戏,换成在组内进行,这样参与度就更高,更容易调动积极性。

第四,问题设计可以更合理的优化,既能创设情境,搭好台阶,又能促进学生的深度思维,最为重要的是,让他们在课堂上有时间、有机会去表达,去发挥。让他们不仅能完成基本的听懂信息,获取知识,记录要点,还能归纳总结,转述讲解,最好能让他们产生疑惑,从而在课堂上提出问题。

10 结语

经过这次项目,笔者对课堂行为大数据的分析有了较为系统全面的了解,觉得对改进教师教学有不小的帮助。但由于课型的不同,相关数据也一定会有所区别,是否所有的教学都要以问题为核心,或者项目提供的改进方案是否过于理想,都是我想继续跟项目组探讨和请教的地方。

参考文献

- [1] 牛玉霞,任伟.游戏化教学初探[J].软件导刊,2006(5):4-5.
- [2] 李玉良,泮桂秋.“四何”问题设计引导高阶思维训练[J].基础教育课程,2017(6):3.