

4 如何恰当地选择教学方法

我国古代的教育家孔子曾经说过“我听，我忘记；我看，我记得；我做，我懂得”，这就说明，不同的教学方法，效果是不同的。教学方法是为了实现教学目的、完成教学任务、组织学生与教学内容（信息）互动方式的总称。教学方法是否有效直接决定了教学效果。教学方法的选择要基于特定的教学内容和教学目标，教学媒体有时候更能使教学方法运用得更加有效，如以某“人物”的事迹作为教学内容的案例，可以通过书面表达案例，通过音频表述、视频播放，也可以通过实地考察、面对面去采访本人。用视频呈现案例或许会比书面表达获得更佳的效果。

（1）讲授法

讲授法是教师通过口头语言向学生传授知识、发展学生智力的方法。它是通过叙述、描绘、解释、推论来传递信息、传授知识、阐明概念、论证定律和公式，引导学生分析和认识问题。

讲授法的优点是教师容易控制教学进程，能够使学生在较短时间内获得大量系统的科学知识，运用讲授法要重视启发性和语言艺术。但如果运用不好，学生学习的主动性、积极性不易发挥，就会出现教师满堂灌、学生被动听的局面。

（2）小组讨论法

小组讨论法是将学生分成若干小组，就特定的问题发表自己的观点，通过小组成员之间的合作与交流，实现对问题的理解达成共识。小组讨论中需要设定主持人，主持人的职责是通过指导、提问，确保讨论紧扣主题，鼓励学员提出问题并将重要的问题和意见整理成文。

小组讨论最适用于分析或评价知识，能够培养学生的团队合作精神，督促全体学生的共同进步。小组讨论需要教师科学地根据教学目标设计讨论主题，并做好主持与评价工作。小组讨论方法使用的效果，很大程度上取决于讨论主题的设计与教师的主持技巧。

（3）案例研究法

案例研究法是指向学生提供一个有关教学内容的现实例子，案例可以来自真实生活，也可以是为教学内容而专门设计的。通过案例分析，提出相关问题的解决办法，让学生理解教学内容所要传达的知识点。案例教学旨在将抽象的教学内容融入生动、通俗的真实情境中，帮助学生理解、学习相关知识。

案例研究法适用于运用或分析诸如政策、模式或方法等方面的学习活动，通过真实或设计的案例研究，将研究成果应用于所要学习的教学内容中，帮助学生充分理解、掌握与运用所学的知识。

（4）角色扮演

角色扮演是学生通过情境表演学习内容。情境展示了学习目标拟定的问题，学生通过自身的体验将所学的知识运用其中；表演结束时，进行自我分析或者其他角色扮演者和观察员进行他人分析。

角色扮演能让学生身临其境、进入角色，通过自身的参与来学习知识，深化对知识的掌握。适用于以运用信息和知识为目的、能够实现分角色的学习活动，以及人与人之间互动的技能，如顾客或客户关系、顾客服务、采访等互动知识。

(5) 头脑风暴

头脑风暴是让学生对学习内容或问题提出尽可能多的意见和解决办法。教师提出议题或问题，主持头脑风暴，并指导其后的讨论，最后将学生提出的意见整理成文，在头脑风暴课程结束时对它们进行评价。

在实际教学中，很多教师认为头脑风暴等同于小组讨论，这种认识是片面的，小组讨论总是围绕着实际的某一个教学主题展开的，小组成员之间的合作是为了实现既定的主题理解，是以主题为“圆心”开展的；而头脑风暴让学习者畅所欲言，使各种设想在相互碰撞中激起脑海的创造性风暴，是一种发散式的民主地表达自己的见解，即“仁者见仁、智者见智”，从而达到对一个开放性问题的全面辩证认识。例如：“以计算机网络为代表的现代信息技术对人们交往方式的影响是什么”，这个问题就适合于小组讨论；而“如何看待计算机网络对人们交往方式的影响”，这个问题适合用头脑风暴。

当学习目标定为快速提出新的意见或鼓励思想创新，激励学生提出意见和解决问题的方法时，使用头脑风暴是有益的。并且使用此方法时教师要尽量鼓励学生自由畅谈，延迟评判，禁止批评，保持一个自由民主的活跃的学习氛围。

(6) 概念图

概念图是一种用节点代表知识点概念，用连线表示知识点之间关系的图示法，知识点是通过其连线上的文字来说明之间的关系。

当教学内容是一个具有层级或交叉关系的概念时候，使用概念图是非常直观和有效的。

(7) 任务驱动式教学

任务驱动教学是通过“学习任务”来诱发、加强和维持学习者的成就动机。学习任务作为学习的桥梁，学习者的成就动机作为学生完成任务的根本动力，使学习者真正在自主学习过程中主动地完成了相关知识的学习，该教学方法的终极目标是学习者成就动机的形成。

教师在教学过程中，可根据教学目标与教学内容，设计实践任务，提供案例、研究工具和相关的学习资源，指导学生完成实践任务，形成设计作品，实现在“做”中学的教学理念。

除了上述教学方法外，教师根据教学目标和教学内容，还有许多教学方法供在实际教学中选择运用，诸如基于问题的学习、示范法、采访法、实地考察、专家组教学、模拟法、测验法、阅读法等。

by 基于问题的高校教师信息化教学能力提升. 科学出版社, 2014:4-6