# 合作学习策略

## 一、三步采访法

**1.三步采访法的操作步骤**

（1）组成4人小组，确定A\B\C\D四个角色，A\B和C\D各自组成两个2人组；

（2）A采访B，同时，C采访D；

（3）互换角色，即B采访A，同时，D采访A；

（4）A向C和D介绍B的采访信息；B向C和D介绍A的采访信息；C向A和B介绍D的采访信息；D向A和B介绍C的采访信息。

（5）A最后汇总所有信息。

**2.三步采访法的操作要领**

（1）应事先将采访题发给学员，使其有充分的时间做回忆和思考。

（2）可让学员模仿采访的场景，采访者手中持笔做话筒。

（3）要求采访者对采访对象谈话中的重点部分做好记录。

（4）可根据需要，省去第三步采访，只实施2人组的互访。

（5）要求被采访者不仅说出思维的结果，更要向采访者说明思维过程。

**3.三步采访法的运用**

三步采访法是一种协同式的合作学习策略，主要适用于：

（1）小组成员分享有差异化的信息；

（2）需要高水平认知活动的学习环节；

（3）多用于充分展示思维过程的学习活动中。

## 二、叽叽喳喳法

1.叽叽喳喳法的操作步骤

（1）学生围坐在一起，4-6人。

（2）让学生自由发言，有话则长，无话则短。

2.叽叽喳喳法的操作要领

（1）提示学员注意倾听他人发言，在打断他人发言时要注意礼貌。

（2）当有小组成员发言过长，计时员应予以提示。

（3）当出现冷场时，组长应鼓励学员积极参与。

（4）当噪音过大时，教师或组内噪音控制员应予以干预。

3.叽叽喳喳法的运用

这是合作学习中最松散和自由的一种合作策略，能充分体现良好的合作氛围。适用于需要创造性思维的学习活动中；在具备合作技能的合作小组中展开更为有效。

## 三、切块拼接法

1.切块拼接法的操作步骤

（1）编组。将学员分为4-6人为一组，每个小组成员就分到的某一项学习材料的有关章节或单元进行阅读。

（2）自学。给每个小组成员发放一份“专家作业单”,分别就不同的问题再次进行深入阅读和研究；“专家作业单”上一般包括对某一单元最为重要的4个论题,以及与专家论题有关的材料。

（3）专家组研讨。不同小组阅读同一内容的成员组成“专家组”,共同讨论他们的问题。教师可把提前准备好的每一论题的讨论提纲发给每个专家组使用。

（4）小组汇报。完成专家组讨论后,专家组成员各自返回其原来所在小组,轮流把自己所学内容和讨论的论题教给自己的小组同伴。

（5）测验。每个小组成员参加包括所有学习内容的测验，并将测验分数转化成小组得分。

2.切块拼接法的操作要领

（1）在编组阶段，应将相对较容易的学习资料分发给学习能力较弱的小组成员。

（2）每一专家组由教师指定一名负责人,其工作职责主要是组织与调节讨论过程,安排举手的同学发言,并要确保每一个学生都能积极参与。专家组负责人这一角色应当使所有的学生在适当的时机都有机会担当此任。在专家组讨论的过程中,教师可巡回于各组中进行指导,但不能取代各小组讨论负责人的职责。

（3）专家组的讨论时间一般可控制在20分钟左右。专家组成员通过共同学习和研究,直到熟练掌握这部分材料内容。教师应多观察和参与学习能力相对较弱的专家组的学习和讨论。

（4）小组汇报时，应允许和鼓励小组成员向汇报“专家”发问。

（5）当堂测验的试题应涵盖某一任务的所有内容,每一个论题一般设2个问题,或使每一论题的问题数量要相同；可以设置一些的需要具有相当的理解力才能完成的题目,以激发学生的积极性。

（6）学生答完后,教师可将试卷收上来自己评判,也可让学生与其他小组的成员交换试卷评分。

3.切块拼接法的运用

切块拼接法属于“互助式”的合作学习策略，适用于：

（1）可将材料按并列关系切块的和中等难度的学习内容；

（2）具备一定自学能力的学员；

（3）事实性和概念性知识的记忆、理解；

（4）单元教学和复习课。

## 四、接力法

**1.接力法的操作步骤**

（1）组成4-6人小组，确定A\B\C\D\E\F四个角色；

（2）每个成员都将独立思考后形成的答案写在纸上；

（3）由A开始，每人只回答一部分内容，其他成员依次做补充，直至构成完整内容。

（4）最后汇总所有信息，由汇报员或任一成员向全班汇报。

**2.接力法的操作要领**

（1）每人只能说部分内容，以保证其他成员能做补充；

（2）做补充时不能重复其他成员已经说过的内容；

（3）保证每个成员都说完，当不再有补充时，才能进行汇总。

**3.接力法的运用**

接力法是一种协同式的合作学习策略，主要适用于：

（1）探究性的和创新性的学习活动；

（2）需要举出实例（例举）的学习活动；

（3）需要对所学知识进行回顾的学习活动。

## 五、坐庄法

**1.坐庄法的操作步骤**

（1）组成4-6人小组，确定A\B\C\D\E\F四个角色；

（2）每个成员都将独立思考后形成的答案写在纸上；

（3）由A负责主持（坐庄），A邀请到某一成员时，该成员进行回答；

（4）A在听取了所有成员的意见后，进行汇总，并对每一成员发言时的优点进行赞美。

**2.坐庄法的操作要领**

（1）主持人可以随机确定；主持人尽量先邀请学习能力不足的成员优先发言；

（2）被邀请到的成员应尽可能穷尽答案，其他成员可以做补充，也可以发表不同意见。

（3）第一名发言的成员必须有主持人邀请，之后可以举手争取被邀请；未经主持人邀请，不得发言。

**3.坐庄法的运用（同“接力法”）**

## 六、四角站立法

**1. 四角站立法的操作步骤**

（1）对某一开放性问题，先思考自己的立场：“非常同意”、“同意”、“反对”、“非常反对”；

（2）相同立场的学员站在一起，构成四个谈话角；

（3）每个谈话角选出一名代表作主持，在成员中收集支持本立场的论据；

（4）主持人代表向全班陈述立场；

（5）四位学员陈述完立场后，成员可变化立场，并站到新的立场的角落上；

（6）改变立场的学员向全班解释改变立场的原因。

**2. 四角站立法的操作要领**

（1）提示学员尊重和倾听其他立场的学员的发言；

（2）主持人收集论据时，应对有所贡献的成员进行赞美；

（3）当噪音过大时，教师应予以干预；

（4）鼓励学员克服情面观，坦露自己真实的想法。

**3. 四角站立法的运用**

四角站立法是一种协同式的合作学习策略，主要适用于：

（1）需要发表自己观点的开放性学习活动；

（2）需要对自己观点进行修正的学习活动；

（3）需要打破小组建立更大范围合作的学习活动。

## 七、MURDER

1.MURDER的含义

Mood （情绪：互相问候，确定步骤）

Understand（理解：默读理解段落）

Recall （回忆：中心思想，不再看文章）

Detect （检查：概述中的错误和遗漏）

Elaborate （详述：举例、联系、意见、应用、问题）

Review （复习：总结概括整篇文章）

2.MURDER的操作步骤

（1）组成两人组。

（2）情绪。两人组相互间可以以各种方式创造一种有利于达成学习目标的气氛，可以简短地聊一会儿，共同约定读完一段后怎样示意对方。比如，可以拍一下另一个人的肩或抬起头来。

（2）理解。一起阅读学习材料中的同一部分，同时开始。

（3）回忆。两个人都读完后，一个人不看材料，向同伴回忆材料中的重点内容。

（4）检查。当同伴在回忆时，检查者指出概述中的错误和遗漏。

（5）详述。两个成员举出生活中能反映材料中心意思的例子。

（6）复习。完成上述任务后，两个人都要对全文进行概括总结。

3.MURDER的操作要领

（1）两人组应尽量差异编组，两人轮流做“检查者”和“回忆者”。

（2）教师可以事先把文章分成几部分，也可由学生来分。

（3）要求学员不要省略其中任何一个环节，这将影响学习效果。

（4）详述时可以举出符合材料中心意思的例子，也可以举出反例。

4.MURDER的运用

（1）适用于两人互助式的合作学习中；

（2）适用于事实性知识和概念性知识的学习；

（3）适用于知识的记忆和理解。

## 八、组际评价法

1.组际评价法的步骤

（1）由一名学员向外组的任一学员提问；

（2）被点到的学员代表本组回答提问；

（3）发出提问的学员对被点到的学员的回答做出反馈和评价。

（4）回答问题的学员向外组的任一学员提问；

（5）重复（2）-（4）步骤直到教师宣布结束。

2.组际评价法的操作要领

（1）回答问题的学员应注意倾听，不应重复之前学员已经回答过的内容。

（2）回答问题的学员与提问的学员应两两面对，形成课堂对话。

（3）回答问题的学员应主动寻求提问学员的反馈。

（4）教师应事先给出反馈与评价的内容，以使反馈评价更为有效。

3.组际评价法的运用

（1）适用于全班交流和组际竞争。

（2）适用于知识记忆、理解和应用。

（3）适用于知识的总结和复习。

## 九、记记法

1.记记法的操作步骤

（1）组成4-6人组。

（2）桌面上摆放题卡，题卡正面是问题，背面是答案。

（3）A向其他成员出示卡片正面的问题，其他学员抢答。

（4）交换角色，B、C、D分别向其他学员出示卡片正面的问题，其他成员抢答。

2.记记法的操作要领

（1）每张题卡上只能有一道题，答案应是唯一的。

（2）答题人对某一问题只可以答一次。

（3）题卡上的题可以是教师提供，也可以由学生自主设定。

（4）可使用抢答，也可以使用指定答题人的方式进行。

3.记记法的运用

适用于记忆和理解层面的认知活动。

## 十、内外圈

1.内外圈的操作步骤

（1）小组中一半成员组成内圈，面朝外，还有一半成员组成外圈，面对内圈。外圈中的每个人都应面对内圈的一个人。

（2）面对面的两个人进行交流。

（3）外圈的人轮换位置，面对内圈中另外一个人。

（4）面对面继续交流。

2.内外圈的操作要领

（1）组成内外圈时，可以是本组的一半成员是内圈，另外一半成员是外圈，也可以跨组组成内外圈，即，一个组为内圈，另外一个组为外圈，甚至可以由女生做内圈，男生做外圈。

（2）已经先讨论完的可以举手示意，当内外圈中大多数成员都已经讨论完，统一由一名成员指挥轮换。

（3）全部轮换并讨论完毕后，由组长向教师示意，经教师许可后方可入座。3.内外圈的运用

（1）这是合作学习中用于高水平思维活动的一种合作策略。

（2）主要适用于分析、评价和创造性的认知活动。

（3）也可以用于对他人的学习指导，即，内圈每人负责成为一个学习内容的专家，反复教授外圈的同学。

## 十一、站立分享法

1.站立-分享法的操作步骤

（1）全班学生起立；

（2）随机提问一名学生，与该学生观点一致的坐下；

（3）再随机指定一名站着的学生，与该学生观点一致的坐下；

（4）直到全部坐下。

2.站立-分享法的操作要领

（1）为防止未经思考就附和他人观点，可要求事先将观点写在纸上，或随机抽一名学生回答同意他人观点的理由。

（2）应允许学生在讨论过程中改变起先的观点，可在讨论完毕后再安排一次站立-分享。

3.站立-分享法的适用范围

（1）适用于讨论容易引发意见分歧的开放性问题；

（2）适用于需要创造性解决问题的学习活动中；

（3）适用于训练学生求异思维的学习活动中。

## 十二、对折评价线

1.对折评价线的操作步骤

（1）学生独立思考在某一论题上的立场；

（2）每个人在纸上划一条直线，并将两个完全相反立场的选项放在直线的两端，并将直线均分为八格；

（3）在自己认可的一格上打上标记，所做的标记越是靠左，代表自己的观点越是接近或等同于左侧立场，所做的标记越是靠右，代表自己的观点越是接近或等同于右侧立场；

（4）所有学生站成一排，形成一条就像他们在纸上划的那样的评价线，每个人所站位置根据他的观点所定；

（5）将整个一排分成两部分，从最左端站到中心点学员为左半部分，从中心到最右端的是右半部分；左半部分的同学从头至尾依次走到右半部分同学的对面。如，全班成员共36人，最左端的1号和最右端的36号对面站立；18号和右半部分中心附近的19号对面站立。

（6）面对面站立并讨论：为什么会持有与对方不同（或相同）的观点。

2.对折评价线的操作要领

(1) 为防止未经思考就附和他人观点，可要求事先将观点写在纸上，并在讨论前先在小组内公开自己的观点。

(2)如果班级人数过多，可将讨论移至教室外的走廊或室外。

(3)也可根据需要使用“并行评价线”的方法，即，将整个一排分成两部分，左半部分的同学从头至尾依次走到右半部分同学的对面，最左端的1号和中心附近的19号对面站立，18号和最右端的36号对面站着；

3.对折评价线的适用范围

适用于公开表明自己立场的价值讨论活动中。

## 十三、围圈传

1.围圈传的操作步骤

(1)4人小组围成圈；

(2)每个成员独立思考；

(3)由A先在纸上写上心中的答案或想法，然后传给B；

(4)由B在纸上写，传给C……直到全部写完；

(5)小组讨论，对纸上的答案或想法进行评估。

2.围圈传的操作要领

（1）每位成员的所有的观点被记录下，但在围圈传时不进行任何评论。

（2）其他成员正在书写时，应保持安静。

（3）如果轮到自己，却没有内容可写，应向大家道歉，然后传到下一位。

（4）可借鉴其他成员的内容，但自己在纸上写上的内容不能与他人重复。

3.围圈传的适用范围

（1）适用于对事物的分析，并找到现象背后的原因；

（2）适用于需要提出创造性想法的学习活动中。

## 十四、组际批阅法

1.组际批阅法的操作步骤

（1）各小组派出一名成员到其他小组；

（2）按标准答案上的内容对答题纸上的答案进行批阅；

（3）反馈批阅结果，回复对方的疑问；

（4）将分数誊写在分数公示栏。

2.组际批阅法的操作要领

（1）批阅时，批阅者应低声朗读答题纸的答案；

（2）回复被批阅小组的疑问，直到对方信服；

（3）如有批阅错误，应向对方表示歉意；

（4）在论述题的批阅中，与答案类似的应算作正确；批阅者和被批阅小组有较大分歧的，则请教师做出仲裁。

3.组际批阅法的适用范围

适用于有标准答案的认知活动。

## 十五、练练法

1.练练法的操作步骤

（1）阅读一段文字材料；

（2）由一名成员按文字上的要求发出动作指令；

（3）其他成员按指令完成动作。

2.练练法的操作要领

（1）发出指令的成员必须忠于学习材料内容；

（2）其他成员必须按指令要求做；

3.练练法的适用范围

（1）适用于有具体操作流程要求的学习活动；

（2）适用于技能学习。

## 十六、人形矩阵

1.人形矩阵的操作步骤

（1）在教室中画出一条假想的线，一侧表示赞成，另一侧表示反对，未确定立场的在原位，让参加者自由选择站位。

（2）相邻的人讨论为什么选择这个位置。

（3）两侧各派代表向全班阐述立场；在阐述观点期间，所有人都可自由改变立场，走动到另外一侧；先前未确定立场的也可做出选择。

（4）请未确定立场的发言，说出自己的疑惑。

2.人形矩阵的操作要领

（1）在选择立场前应给予一定的时间做准备；

（2）可随时改变自己的立场，但只能改变一次；

（3）培训师应提示慎重考虑自己的立场；

（4）未确定立场的学生最后说出自己的疑惑；如最终全部都选定了立场，则挑选中途改变立场的学生发言。

3.人形矩阵的适用范围

（1）适用于价值观层面的讨论；

（2）适用于在深入思考之前激发思考、激活思维。

## 十七、合作辩论法

1.合作辩论法的操作步骤

（1）教师对需要辩论的问题做讲解，或为学生提供有关这一问题的材料，或由学生自己进行研究收集相关材料。

（2）把学生分为四人小组，每组又分成两方。指定每一方必须持有的一种立场，正方或反方。一方准备向另一方陈述他们被指定的立场。

（3）双方陈述指定的立场。一方陈述时，另一方应该做记录，并保持沉默。除了问些他们没懂的问题，任何反对意见都应等到下一步方能提出。

（4）陈述之后，学生们进行辩论，力争说服对方他们被指定的立场是正确的。

（5）双方交换立场，准备陈述与此前相反的观点:原先为正方的学生现在要准备作为反方出现，反方学生则做正方。

（6）学生们就新指定的立场重复（3）和(4)。

（7）不再给学生们指定立场。每个学生陈述他们自己对这一问题的观点。整个小组力争就这一问题达成一致。

2.合作辩论法的操作要领

（1）辩论前，应使学生对于所要辩论的话题有所了解，当他们了解越多，辩论越是有效。

（2）鼓励学生通过合作自己收集与辩论相关的材料。否则这一辩论便没有多大用处。为了提供这一背景知识，教师可以对这一问题做些讲解，减少课堂讨论的困难，为学生提供有关这一问题的材料，鼓励学生自己进行研究等等。

（3）参加合作辩论的人在辩论结束时力争达成一致。在这过程之中并不要求他们在小组内真正达成一致，而只是要求他努力争取做到这一点就可以。这种达成一致的努力恰恰是合作辩论法的核心，相反，在传统辩论中，其目标是击败对方，而不是力争与他探讨真理。

3.合作辩论法的适用范围

（1）适用于价值观层面的讨论；

（2）适用于探究性的学习活动。

## 十八、联想链

1.联想链的操作步骤

（1）请学生回答由某个主题所联想到的内容。可以提出如下问题：这个主题让你想到什么？如果你是某某，你会怎么做？如果只能举一例，你会举例什么样的事物？你会把某某比喻成什么？如果要例举某某一样的经历你会列举什么？对你而言，最好的某某是什么？最坏的是什么？等等；

（2）组内依次迅速做出回答，想不出答案的人，就马上跳过；

（3）记录每一位成员回答的内容；

（4）小组对记录的内容进行评估。

2.联想链的操作要领

（1）在联想和发言时，速度是关键，最好是突发奇想，不要深思熟虑。

（2）小组汇总和评估时，虽然对异想天开、不切实际的回答予以剔除，但对创意依然要表示鼓励。

3.联想链的适用范围

（1）适用于需要有想象力和创造力的学习活动；

（2）适用于讨论开放性的没有固定答案的问题。

## 十九、发言卡

1.发言卡的操作步骤

（1）给每名学生发放三张发言卡；

（2）小组成员在组内发言，每讲一次话，拿出一张卡片。

（3）卡片用完后，不能再讲话，只能提问，直到每个人都用完发言卡。

2.发言卡的操作要领

（1）发言卡的张数可根据需要确定；也可每人不一样多；

（2）可将发言卡用颜色进行区分；

（3）为增加趣味性，可由学生对发言卡进行设计。

3.发言卡的适应范围

（1）适用于任何话题的小组讨论；

（2）特别适用于需要鼓励发言的活动中。

## 二十、综合排序法

1.综合排序法的操作步骤

（1）向参与者提供或者由他们自己创建一组不同的决策意见；

（2）每一位小组成员按个人观点从高到低对意见进行选择；

（3）在小组中对每一种选择的结果做出统计并重新排序；

（4）每个小组选出一位代表，代表公布本组的统计结果；

（5）对各个小组的最高得分项目加以明示。

2.综合排序法的操作要领

（1）每个人都应该在不受暗示和干预的情况下做出价值选择。

（2）每个人都应充分发表自己的观点，在此基础上进行小组综合；

（3）虽然要综合小组意见，但每个人都有保留自己观点的权利。

3.综合排序法的适用范围

（1）当小组产生意见分歧时，运用综合排序法可以有效地对小组意见进行取舍。

（2）适用于价值观的讨论。

## 二十一、一人走，三人留

1.“一人走，三人留”的操作步骤

（1）每个小组派一名代表，离开本组到其他小组；

（2）到其他小组参与小组活动；

（3）离开其他小组，回到本组。

2.“一人走，三人留”的操作要领

（1）应在教师指令下统一行动；

（2）每个组只能派出一名代表，每个组只能接纳一名外组代表；

（3）也可使用“三人走，一人留”的方法。但要规定三人不能都到同一个外组。

3.“三人走，一人留”的适应范围

（1）适用于完善解决问题的方案；

（2）适用于创造性思维活动。

## 二十二、小组成绩分享法

小组成绩分享法是美国约翰·霍普金斯大学斯莱文及其同事研制的。小组成绩分享法的基本思想就是强调小组奖励、所有人成功机会均等以及组内合作、组间竞争。

1.小组成绩分享法的操作步骤

（1）准备工作：分组；确定每名学生的基础分；准备辅助材料；

（2）教师通过讲座等方式授课；

（3）小组学习，为测验作准备；

（4）学生独立进行测验；

（5）小组得到认可。教师根据学生的测验分数和基础分，计算学生个人提高分和小组得分，并以此为依据对小组进行奖励。

2.小组成绩分享法的操作要领

（1）由于小组成绩分享法强调小组之间的竞争，各小组在成员的能力构成上平等才能保证竞争的公平性,科学分组是一个关键的问题,所以,使用小组成绩分享法时,一般不允许学生自由选择小组,主要由教师决定。

（2）在实施小组成绩分享法时,要使用一些辅助材料,教师必须提前准备。这些辅助材料包括:

·作业单:主要提供小组讨论之用,使学生熟悉教师的授课内容。它由若干问题组成,要解答这些问题需要用到所学的内容。

·答案单:提供作业单的答案,小组讨论结束之后由教师发给小组,各小组自行订正,自我检讨,可以起到立即反馈的效果。

·小测验:是供当堂测验或一个单元学习结束之后使用的小考卷,测验时由学生自己作答,测验分数不仅影响个人成绩,也会影响小组的得分。为了在小组测验中有良好的表现,个人在小组讨论、练习作业单时力求理解,不懂的地方立刻请求同学的帮助。

（3）授课之前，教师先宣布在讲授之后，将组织小组活动，并要当堂测验以检查小组学习的效果；教师的讲授应当紧扣测验目标，方式应生动有趣，能够激发学生兴趣；并且，讲授过程中应减少不必要的间断或提问，以提高效率。

（4）教师给每个小组发放两份作业单和答案单，并向学生解释，之所以不发四份材料使人手一份，是为了促使组员通过共享资料进行合作。

（5）学生的试卷既可由教师批阅，也可由不同的小组交换批阅(注意:要求批阅人签名，以确保公平)，然后尽快算出测验分数。

（6）教师应当根据学生的年龄特点，开发适当“授勋”的方式，使学生充分体验到成功的乐趣。教师还可以与学生一起商量如何奖励以产生激励作用。

3.小组成绩分享法的适用范围

（1）适合于大多数学科和年级水平；

（2）适合于有正确答案、目标明确的学习活动。

## 二十三、小先生（艺友）

1.小先生的操作步骤

（1）由一名学员扮演教师，其他学员扮演他的学生；

（2）扮演教师的学员向其他学员讲授学习内容；而后组织小组活动；

（3）组织学员进行小组学习并进行观察和监控；

（4）检测学员学习情况；

（5）对小组活动进行评价和反馈。

2.小先生的操作要领

（1）扮演教师的学员在事先应掌握学习材料上的内容；

（2）扮演教师的学员在学员小组学习时应检查小组交互行为。

3.小先生的适用范围

适合于有正确答案、目标明确的学习活动。

## 二十四、复述通行证

1.复述通行证的操作步骤

（1）将学生编为4-6人组；

（2）A将自己的想法阐述给其他成员，B在发表自己的观点之前先复述A的话；

（3）A确认B的复述，表示复述无误，B方能开始发表观点；

（4）依次，每位成员发表观点前都必须复述前一位成员的话，并经过前一位成员的认可方能发言。

2.复述通行证的操作要领

（1）要求每个成员必须倾听，才能做出完整的复述；

（2）如果后一位成员的复述没有经过前一位的认可，就不能发表观点

3.复述通行证的适用范围

（1）适用于将自己的观点建立在其他成员基础上的合作活动；

（2）适用于对所有的观点进行总结和梳理的学习活动。

## 二十五、世界咖啡

1.世界咖啡的操作步骤

（1）将分学生成4-6人组，让大家围着铺满宣传纸的桌子坐下。

（2）每张桌子选定一个谈话主持人。由主持人负责告知讨论主题。

（3）每张桌子的人以主持人为中心展开自由讨论，并在桌子的纸上记录下印象深刻的关键词。

（4）当讨论进行到一定的时候，每张桌子除主持人以外的其他人都转移到另一张桌子上。

（5）转移的人和留下来的人，各自介绍自己刚才所在桌子所讨论的话题后，同先前一样继续讨论。并继续在纸上记录下关键词。

（6）所有人回到原位，相互介绍自己在移动过程中的谈话内容，然后，继续讨论。

（7）汇总时由主持人从桌上留下的纸张中找出共同点，并贴在墙上让全体小组进行评估和总结。

2.世界咖啡的操作要领

(1)每位学员可选择不同颜色的笔写下关键词。

(2)主持人应承担维护秩序的任务。

3.世界咖啡的适用范围

适用于联想和想象性学习；适用于富有创造力的学习活动。

## 二十六、小组游戏竞赛法

小组游戏竞赛法是一种富有成效的合作学习策略，是由约翰·霍普金斯大学的迪沃里斯和斯莱文共同创设的。

1.小组游戏竞赛法的操作步骤

小组游戏竞赛法与“小组成绩分享法”在操作步骤上是基本相同的，所不同的是加上了游戏这个富有刺激的因素，以每周一次的学业竞赛代替了“小组成绩分享法”中的测验和个人提高分计分制。（“小组成绩分享法”的具体内容可参照第11讲）

（1）教学。与学习小组成绩分工法相同,由教师按教学计划讲授新课。

（2）小组学习。与学习小组成绩分工法相同，在教师讲授新课之后，学生在小组中学习作业单以掌握学习内容。教师通常发给学生两份作业单和两份答案单。

（3）竞赛。这一环节的主要任务是使能力相似或过去有相似学业成绩记录的学生，在3人“竞赛桌”旁展开游戏竞赛活动(4人也可)。游戏通常由设计教学内容的问题构成，旨在测验学生对教师在课堂上所呈现知识的掌握情况。游戏是以3人一张的“竞赛桌”为形式展开的,每一张竞赛桌的学生都代表着不同的合作小组。

（4）小组认可。竞赛结束后，将所有组员的分数相加，将所得总分除以参加游戏的小组人数，得数即为小组平均分数。与学习小组成绩分工法相同,成绩优异的小组获得认可或其他形式的奖励。

2.小组游戏竞赛法的操作要领

（1）为保证竞争的公平性，应每周根据学生的成绩对竞赛桌的安排做一次调整。

（2）为保证这一活动顺利进行，需要事先准备一些相关的教学材料:一份竞赛桌安排情况单；为每一竞赛桌准备一份游戏问题单和游戏问题答案单(与学习小组成绩分工法中试卷与答案单相同)；为每一竞赛桌准备一份游戏得分单；为每一竞赛桌准备一套数字卡片，其数字应与游戏问题单上的数字相对应。

（3）在游戏竞赛开始之前，教师要向学生公布竞赛桌的安排。在学生到各自的竞赛桌旁就座后，分发给每个竞赛桌一份游戏问题单、一份答案单、一套数字卡片和一份游戏得分单。然后就可以开始游戏了。

（4）根据约定的规则，依次由一个学生选出一个带有数码的卡片，并在问题单上找出相对应的题目，先朗读题目，然后进行回答。如对问题的答案拿不准，可以猜，然后由同一竞赛桌的其他两人先后进行质疑。当每个人都给出了答案，也进行了质疑，则由第二质疑者检查答案单，朗读正确答案。答对题者保存卡片。质疑者中，谁答错了题，谁就得把先前赢得的卡片还回一张去(如果他们有的话)。如果某个问题谁都没有答对，那么这张相应的卡片也得还回去。当游戏做完后,参赛者要把赢得的卡片数填写到游戏分数单的第一栏第一局中。

（5）如果时间充足,学生们可以重新洗卡片，进行第二局游戏，直至结束。

（6）根据每一个学生所获得的卡片数，计算每人的竞赛得分。具体积分方法视情况而定，比如在3人桌竞赛不等分的情况下，得卡最多的学生得60分，第二名得40分，得卡最少的学生得20分。当每个学生都得出了它们的竞赛分后,请一个学生把游戏分数单收起来。

（7）在竞争过程中，是不允许小组成员之间互相帮助的，这样可以保证个体责任的落实。

3.小组游戏竞赛法的适用范围

学生小组学习法主要是通过成绩的评价来鼓励每个学生参与，适合有一个正确答案的界定清楚的目标教学。

## 二十七、连环画展法

1.连环画展法的操作步骤

（1）小组合作，以连续性的图画和台词来呈现学习成果。

（2）各组在指定位置上张贴连环画，并向大家做说明。

（3）参观其他小组张贴的连环画，将自己的意见张贴在连环画边。

2.连环画展法的操作要领

（1）要求各组制作连环画时应先明确小组分工，一般要求一人统筹，一人绘画，一人配台词，一人向大家做说明。

（2）要求通过设置起、承、转、合或收场等噱头来润色故事情节；也可以制作四格漫画。

（3）观看完作品后，可以将意见写在便签上，粘贴在作品边；也可以准备意见本或留言本。

3.连环画展法的适用范围

（1）适用于讲故事的和设计情节的学习活动；

（2）适用于学习活动的展示环节。

## 二十八、非正式学习

1.非正式学习的操作步骤

（1）组成4人组；确定编号A/B/C/D

（2）由A讲述一个案例或一个观点；

（3）由B对A所说的内容进行阐发；

（4）由C分析A所讲述的内容背后的原因；

（5）由D对ABC三位成员的发言进行汇总和小结。

2.非正式学习的操作要领

（1）A讲完后，应检查其他三位学员听得是否准确、理解是否正确；

（2）B应运用感性的思维方式，一般以举例的方式进行阐发，可以是正例，也可以是反例；

（3）C应运用理性的思维方式，一般要分析的方法找原因；

（4）D在总结使应作自我反思。

（5）如果小组人数超出4人，则可以增加B/C/D角。

3.非正式学习的适用范围

（1）适用于反思性学习；

（2）适用于高水平认知活动。

## 二十九、实地漫步

1.实地漫步的操作步骤

（1）组成4-6人组；做好分工；

（2）小组确定漫步主题；

（3）到实地漫步，通过自己的眼睛，耳朵和双脚去收集资料和信息；

（4）小组成员共同整理素材，进行分享。

2.实地漫步的操作要领

（1）实地漫步时应带着相机、手记和笔记本；充分地调动五官，从各个角度去做细致观察；

（2）小组成员可结对漫步，也可独立行走；

（3）主题应集中，不宜超过两个。

3.实地漫步的适用范围

（1）适用于情感、态度和价值观的学习；

（2）适用于考察、体验和探究性活动。

## 三十、两人互查法

1.两人互查法的操作步骤

（1）两两结对，为A/B；

（2）A向B提问，B在不看材料的情况下回答A的提问；

（3）A向B寻求解释；B在回答不了时，应向A寻求帮助，A应予以帮助；

（4）轮换角色。

2.两人互查的操作要领

（1）发放给学生的学习资料尽量事先未被阅读和学习；

（2）无论回答是否正确，都应向对方阐述自己的思维过程；如有疑问可进一步追问。

3.两人互查的适用范围

（1）适用于程序性知识和元认知知识的学习；

（2）适用于探究性学习活动。

## 三十一、小组调查法

1.小组调查法的操作步骤

小组调查法通常包括选题并分组、小组调查设计、进行小组调查、准备总结报告、呈现总结报告、评价这六个连续不断的活动阶段。由于调查论题范围不同，教师和学生活动技巧程序不一，整个活动可能持续一两周，甚至几个月。

（1）选题并分组

步骤1:教师向全班提出一个宽泛的总论题。

步骤2:让学生明确表述他们所选择的探究子论题。

步骤3:教师将学生列举的子论题通报全班。

步骤4:通过小组合作讨论把子论题分成几个不同的类别。所分类的结果即作为各个不同的小组进行调查的子论题。

步骤5:把各个子论题的题目向全班公开。接着,每个学生都参加所选择的子论题的小组活动。

（2）小组调查设计

小组设计可以通过填写和应用作业单的形式来进行。一般而言，作业单要明确小组的研究论题、小组的成员、要调查的内容、所需要的资料、如何分工等。

（3）进行小组调查

各个小组按照小组调查设计，由每个成员从各种资源中收集信息，分析评价资料，得出结论，在小组中共享研究成果，比较各自的发现，交换、讨论、澄清和综合不同的观点，达成共识，用于解决小组研究的问题之中。

（4）准备总结报告

在调查完成之后,所有小组成员参与设计一份向全班呈报的总结报告。最后的总结报告可以用书面报告、展览、戏剧等形式展现。

（5）呈现总结报告

所有小组集合在一起，根据事先确定的呈现程序，每个小组向全班汇报他们的总结报告。在每个小组汇报后，作为“听众”的小组成员都要对他们看到的和听到的作出反应。

（6）评价

学生与同伴之间可以共同讨论评价他们所研究的论题、所做的工作以及情感体验，可以把自己对论题的感受，以及作为一个调查者如何提高有效性的想法写下来。

教师要对小组调查过程本身进行评价，要对学生所研究论题的思维水平进行评价，要评价学生把知识应用于解决新问题的能力，推理的运用能力，对结论的抽象能力。

2.小组调查法的操作要领

（1）论题的选择可以是课程中的，也可以是从学生的兴趣中引出的，还可以是当前时事中的问题。

（2）总论题应以问题的形式表述出来，而且应引起学生各种不同的反应，激发学生去探索、了解论题的答案。教师可通过让学生查阅教科书、杂志、论文、互联网等各种资源进一步激励学生进行探究。

（3）子论题的选择可以由合作小组通过多种途径来完成。例如,可以让每个学生写出自己要调查的问题,然后在人数不断增加的小组中继续进行设计,人数从2一直到8。在这个过程中，学生对他们所列举的问题进行比较，删除重复的子论题，最后形成一份子论题单，使之代表所有参与者的共同兴趣。

（4）在具体的小组分工方面，可以让某位学生担任记录员负责组织整个工作，提醒小组成员他们的任务是什么，何时该向小组报告，并对每一个人的进步情况做记录。可设一名协调员，在小组讨论的过程中起领导作用，同时还要鼓励每一个小组成员都要为小组作出努力。

（5）教师可以公布每个小组的作业单，提醒大家每个小组正在做什么，使大家了解全班的情况。

（6）小组调查阶段所需时间最长,教师要给学生一定的时间限制，但要努力确保使学生在完成调查活动之前不被干扰。

（7）呈现总结报告的过程中,小组成员应一起交流彼此的作业情况，不断讨论各种问题，把自己学到的知识的核心部分教给其他同学。

（8）教师可抽取小组代表组成指导委员会,协调各小组关于小组报告的计划。

（9）在评价阶段，教师和学生也可以合作进行评价活动。

3.小组调查法的适用范围

适用于探究性的学习活动中。

## 三十二、意见一致游戏

1.意见一致游戏的操作步骤

(1)组成4-6人小组；

(2)确定研讨主题；

(3)各组讨论这一主题的关键点；

(4)各组向全班发布这些关键点；

(5)自由辩论。

(6)教师出示答案，最接近正确答案的一方获胜。

2.意见一致游戏的操作要领

(1)在小组讨论前，应确保学生有独立思考时间；

(2)小组讨论应尽可能充分；为进一步促进思考，还可以要求小组对关键点根据重要程度排序；

(3)也可以进行没有正确答案的游戏，但应使讨论指向于意见一致。

3.意见一致游戏的适用范围

(1)适用于高水平认知活动；

(2)适用于探究性学习活动。

## 三十三、情境表演

1.情境表演的操作步骤

阶段1：小组准备活动。确定问题；明确情境；编创脚本；解释角色要求。

阶段2：挑选扮演者。分析角色特征；选择角色扮演者。

阶段3：安排场景。确定表演程序；重述角色；进入表演情境。

阶段4：组织观众。确定观察任务；分配观察任务。

阶段5：表演。开始表演；表演结束。

阶段6：讨论和评价。

阶段7：重新表演。表演修改过的角色；提出下一步或行为转变的建议。

阶段8：讨论和评价。

阶段9：分享经验和总结。把问题情境与现实经验和当前问题联系起来。

2.情境表演的操作要领

(1)教师的提问及评论应该鼓励学生自由、真实地表达思想和情感。

(2)一定要创设问题情境，最重要的就是问题情境。要让一个或几个角色都处于两难境地而又必须做出选择。

(3)电影、小说及短篇故事可以给问题情境提供素材。

3.情境表演的适用范围

(1)适用于理解学习材料上的关键内容；

(2)适用于让多种智能的学生都能获得发展的学习活动；

(3)适用于培养学生想象力和创造力的学习活动。

## 三十四、合作思维导图

1.合作思维导图的操作步骤

（1）给出一个固定的主题；

（2）围绕这一主题，每人独立写出理由；

（3）小组成员共同合作在宣传纸上画出导图；

（4）向全班展示导图。

2.合作思维导图的操作要领

（1）要围绕主题，且以图形的形式体现；

（2）简洁，突出关键词；

（3）小组先讨论和构思，然后正式动笔。

3.合作思维导图的适用范围

（1）适用于知识的复习整理；

（2）适用于需要发散思维的创造性学习活动；

## 三十五、德尔菲法

德尔菲法又名专家意见法或专家函询调查法，该方法主要是由调查者拟定调查表，按照既定程序，以函件的方式分别向专家组成员进行征询；而专家组成员又以匿名的方式（函件）提交意见。经过几次反复征询和反馈，专家组成员的意见逐步趋于集中，最后获得具有很高准确率的集体判断结果。

1.德尔菲法的操作步骤

（1）开放式的首轮调研。提出预测问题，请专家围绕预测问题提出预测事件；组织者汇总整理专家调查表，归并同类事件，排除次要事件，用准确术语提出一个预测事件一览表，并作为第二步的调查表发给专家。

（2）评价式的第二轮调研。专家对第二步调查表所列的每个事件作出评价；组织者统计处理第二步专家意见，整理出第三张调查表。

（3）重审式的第三轮调研。发放第三张调查表，请专家重审争论；组织者回收专家们的新评论和新争论。总结专家观点，形成第四张调查表。其重点在争论双方的意见。

（4）复核式的第四轮调研。发放第四张调查表，专家再次评价和权衡，作出新的预测；回收第四张调查表，归纳总结各种意见的理由以及争论点。

2.德尔菲法的操作要领

1.并不是所有被预测的事件都要经过四步。有的事件可能在第二步就达到统一，而不必在第三步中出现；有的事件可能在第四步结束后，专家对各事件的预测也不一定都能达到统一。

（2）问题要集中和明确，要有针对性。

（3）如果是一系列问题，则要按等级排队，先简单后复杂；先综合后局部。这样易引起专家回答问题的兴趣。

（4）组织者的意见不应强加于调查意见之中，要防止出现诱导现象，避免专家意见向组织者靠拢，以至得出专家迎合组织者观点的预测结果。

# 合作学习的策略和适用范围

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课题 | 合作学习策略 | 认知水平 | | | | | | 知识类型 | | | | 合作类型 | | 问题类型 | |
| 记忆 | 理解 | 应用 | 分析 | 综合 | 创造 | 事实性 | 概念性 | 程序性 | 元认知 | 互助 | 协同 | 封闭 | 开放 |
| 1.序言 | 1.三步采访法 |  |  |  | √ | √ | √ |  | √ | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 2.要素 | 2.叽叽喳喳法 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 3.切块拼接法 | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 3.定义 | 4.接力法 |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 5.坐庄法 |  |  |  | √ | √ | √ | √ |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 6.四角站立法 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 4.教研 | 7.MURDER | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 8.组际评价法 | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |
| 5.理论 | 9.记记法 | √ | √ |  |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 10.内外圈 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ |
| 6.选择 | 11.站立-分享法 |  | √ |  |  |  | √ |  | √ | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 12.对折评价线 |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  | √ |
| 7.效果 | 13.围圈传 |  |  |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 14.组际批阅法 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 8.利弊 | 15.练练法 | 技能 |  |  |  |  |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  |
| 16.人形矩阵 |  |  |  | √ | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  | √ |
| 17.合作辩论法 |  |  |  |  | √ | √ |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 9.依赖 | 18.联想链 |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  | √ |  | √ |  | √ |
| 19.发言卡 | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |  | √ | √ | √ |
| 10.技能 | 20.综合排序法 |  |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  | √ |  | √ |
| 21.一人走，三人留 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ |  | √ | √ |  | √ |
| 11.检查 | 22.小组成绩分享法 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |
| 23.小先生 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 12.评估 | 24.复述通行证 |  |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 25.世界咖啡 |  |  |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |
| 13.游戏 | 26.游戏竞赛法 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |
| 27.连环画展法 |  | √ |  |  |  |  |  |  |  | √ |  | √ |  | √ |
| 14.教师间 | 28.非正式学习 |  |  |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 29.实地漫步 |  |  |  | √ |  |  |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 15.问题 | 30.两人互查 | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ | √ | √ | √ |  | √ |  |
| 31.小组调查法 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 16.差异 | 32.意见一致游戏 |  |  |  | √ | √ |  | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |
| 33.情境表演 |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 17.变革 | 34. 合作思维导图 | √ | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |  |  |  | √ | √ |  |
| 35.德尔菲法 |  |  |  | √ | √ | √ |  |  | √ | √ |  | √ |  | √ |
| 18.设计 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |