



认知工具 介绍

乐高语言学习工具 Story Starter



陈晨

201421010180

目录

- 认知工具
- Story Starter 简介
- Story Starter 教学应用



PART1. 认知工具 [定义/分类]

关于认知工具的定义很多，
个人比较赞同

- Jonassen and Reeves (1996)

technologies that enhance the cognitive powers of human beings during thinking, problem solving, and learning (p. 693)



Jonassen对认知工具的分类



PART1. 认知工具 [作用]

engage learners in creation of knowledge that reflects their comprehension and conception of the information

scaffold the all-important processes of articulation and reflection

activate cognitive learning strategies and critical thinking

empower the learners to think more meaningfully and to assume ownership of their knowledge

Learning with Technology
V.S
Learning from Technology

**Technology as Cognitive Tools:
Learners as Designers**

David H. Jonassen





PART2.

Story Starter简介

<p>StoryStarter Core Set What's in the box? Find out here!</p>  <p>积木套件</p> <p>LEARN MORE</p>	<p>StoryVisualizer Software and App Learn more and try the software online!</p>  <p>配套软件</p> <p>GET STARTED</p>	<p>StoryStarter Curriculum How will StoryStarter develop your students' language and writing skills?</p>  <p>配套课程</p> <p>FIND OUT MORE</p>
--	--	---

乐高Story Starter故事启发套装是一款独特的创造式语言学习工具，该套装适用于2-5年级学生的语言艺术课程，用于发展听、说、阅读、写作、理解以及技术学习和数字化学习领域的的能力。



PART3. Story Starter教学应用[一般方法]

Curriculum

- 用配套教材或传统教材上的课文为故事背景

较适用于语文、英语科目的教学

Core set

- 设定任务主题与目标，学生分组搭建积木

Visualizer

- 借助软件功能，表达用积木创造的故事



PART3. Story Starter教学应用[具体案例]

在Story Starter的发布会上，丹麦总部的乐高教育专家Lisbeth首先介绍了中国古代最高学府——国子监的背景，随后**设定了场景**：学生们在国子监勤勉忙碌一天，入夜后，人们总会听到一些奇怪的声响。Lisbeth要求现场小学生和嘉宾以此为背景，**以小组为单位构思故事，包括开头、发展和结尾三部分**。现场小学生和嘉宾们纷纷**运用手上的乐高零件**，拼凑出自己心目中的故事情节，并将**作品与大家分享**。

“在整个故事搭建的过程中，老师几乎不需要做什么，孩子们能自己完成很多事情。”



PART3. Story Starter教学应用 [认知作用]



教师可以根据学生的能力水平制定多样性的、趣味性和挑战式的学习目标，全面提高语言教学质量。

促使学生们以团队为单位，利用乐高积木构建故事场景、人物和情节，可以有效提高学生的课堂参与度。

通过为学生带来叙事性体验，更好地培养并增强听说读写与理解能力，激发他们的创造力。



资料来源

Jonassen, D.H., & Reeves, T. C. (1996). Learning with technology: Using computers as cognitive tools. In D.H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 693-719). New York: Macmillan.

Jonassen, D. H., Carr, C., & Yueh, H. P. (1998). Computers as mind tools for engaging learners in critical thinking. *TechTrends*, 43(2), 24-32.

乐高教育-Story Starter主页:

<https://education.lego.com/en-us/lesi/elementary/storystarter>

上海热线:

http://news.online.sh.cn/news/gb/content/2014-04/25/content_6832779.htm

Thank you!

