



# 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><b>StoryStarter Core Set</b> What's in the box? Find out here!</p>  <p><b>积木套件</b></p> <p>LEARN MORE</p>	<p><b>StoryVisualizer Software and App</b> Learn more and try the software online!</p>  <p><b>配套软件</b></p> <p>GET STARTED</p>	<p><b>StoryStarter Curriculum</b> How will StoryStarter develop your students' language and writing skills?</p>  <p><b>配套课程</b></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](http://news.online.sh.cn/news/gb/content/2014-04/25/content_6832779.htm)

Thank you!

