

# 上海高中各学科课程标准正在调整

## 专家认为盲目补习完全没有必要

随着上海高考综合改革方案的出台,不少教育培训机构开始闻风而动做起大量广告,从自身的角度对方案作出了“政策解读”。专家呼吁,家长应鼓励孩子把最珍贵的时间花在更有意义的全面发展上,盲目补习完全没有必要。

记者 刘昕璐

### 不要简单地把孩子往校外培训机构送

高考新政刚一落地,不少教育培训机构就开始闻风而动做起大量广告,从自身的角度对方案作出了“政策解读”,并着力宣传高中有关科目课外补习的重要性。记者发现,由于与高考改革配套的课程标准修订尚未出台,而等级考、合格考的知识点区分也未颁布,不少学校在等相关文件出台后调整课程设置,这段“等待期”却让一些社会化教育培训机构钻了空子。实际上,家长如果盲目要求孩子补习,有可能孩子花了大把时间在校外机构,却补了很多课程标准根本不作要求的东西。

至于究竟如何选科,专家认为,高中学生要学会如何去选择合适的等级性考试科目,结合高校招生要求和学生自身兴趣特长进行综合考虑。学生不妨通过一段时间高中各学科学习的经历,对自身潜力发展有更深了解,志向也进一步明确后,参考各高校的招生方案后,再慎重选择等级性考试科目。

### 高中学业水平考即将颁发实施细则

市教委有关业务部门表示,从2014届高一学生起,上海高中学业水平考试分为合格性考试和等级性考试。上海即将颁发的高中学业水平考试实施细则,将从控制学生负担的角度提出明确规定,要求合格性考试内容以高中课程标准中的基础型课程要求为依据,其难度将低于现行高中学业水平考试要求;等级性考试内容以高中课程标准中的基础型和拓展型课程要求为依据,其难度也会略低于现行高考3+1模式中+1科目考试要求。

就时间表而言,本市高中课程方案和高二即将举行等级考的地理学科课程标准将于今年年底前出台,明年6月底前将出台其他学科课程标准,以课程标准为依据的高中学业水平考试和高考的命题要求等也将作出调整。年底前,各高校将陆续公布与高考改革方案配套的招生方案。

### 高中各学科难度可能适当降低

目前,市教委教研室组织专家组正在对高中课程方案和各学科课程标准进行调整,重新设计高中各学科基础型课程与拓展型课程内容及其相应课时,这意味着高中各学科基础型和拓展型课程的内容可能会减少,学习难度可能会适当降低。

专家们建议,本次课程标准修订,要更加明晰教学目标和教学要求,进一步突出不同学科的核心育人价值;同时课程标准修订和考试要求要同步考虑,提高命题的稳定性和对课程标准的适切度。

市教委基教处处长倪闽景预计,高考改革方案公布后,每所学校甚至每个学生的想法都不一样,不过,这恰恰是希望看到的情况:“让学生学会选择比考试成绩高还要有价值,学科选择组合的多样性,将推动学校学生生涯指导课程的开设,也有助于推进高中学校的多样化,‘6选3’最终会自然实现动态平衡。”

DestinationImagiNation®

【DI专刊】

2014-2015 DI青少年创新思维竞赛团体挑战题预览(一)

## 挑战A: 技术类-生物风云

#### ★得分重点

制作一个生物,并使用技术性方法来完成团队指定的动作。

表演一个以生物为角色的冒险故事。

使用技术性方法来展示故事发生所在世界的特点。

创作并展示两个能展现队员们的爱好、技能、强项和天赋的参赛队自选项目。

#### ★时间限制

参赛队必须在8分钟内完成表演(包括场地布置)

#### ★成本限制

所使用材料的总花费不得超过175美元

为了成功地解决此挑战,团队必须了解:

1、团队挑战包括中心挑战(240分)和参赛队自选项目(60分)

2、得分方法  
3、旅程指南和公开挑战澄清等信息

#### A、中心挑战(240分)

##### 挑战主旨

参赛队设计并制作一个生物,此生物必须使用技术性方法来完成参赛队指定的生物动作。还需要创作并表演一个关于冒险的故事,参赛队创作的生物必须是故事里的一个角色,参赛队也必须描绘故事发生所在的世界。参赛队将利用技术性方法来展示故事发生

所在世界的特点。

**生物:** 参赛队设计并制作一个生物,在表演过程中,该生物将利用技术性方法来完成三种生物动作。

生物可以是真实的,也可以是虚构的,队员不能成为生物。

三种生物动作必须从下列种类中选出: 动态、沟通、吃东西/进食、创作/搭建、自定。动作顺序不限定,每种动作只能一次,必须使用技术性方法来启动、操控和引发生物动作。队员可以直接参与利用技术,但创新得分低。

**世界:** 冒险故事发生的所在参赛队用技术性方法展示两项世界特点,包括但不限于以下例子: 野生动物、地貌、交通、建筑、天气、事件、文化产

物、语言、社交活动、发明、发现以及迁移。

世界可以是真实的,也可以是虚拟的,队员不能成为世界特点。必须使用技术性方法来展示两项世界特点,不能同时也是生物动作。队员可以直接参与用来启动、操控和引发世界特点的技术项方法。参赛队直接参与和创新项目的得分越低。

**故事:** 参赛队创作并表演一个以生物为角色的冒险故事

**评分:**  
冒险故事所在世界的描绘的创意;  
冒险故事里生物角色的创意;  
冒险故事里融入生物动作

及世界特点的有效性;

清晰有效的故事阐述: 开头、主体、结尾,易懂的表演。

#### B、自选项目(60分)

参赛队还必须展示两个自选项目,展现队员们的爱好、技能、强项和天赋可以是他们想要做的: 道具、音乐、机械性小工具、戏服、身体动作……自选项目应该与中心挑战的解决方案有关联,不可以是中心挑战里的评分项目,但可以是评分项目里独特的一部分,可以单独评分两个自选项目只有在很容易区分并分别评分情况下才可以同时展现。

**评分:**  
创意和原创性;  
可见的质量、工艺和成果;  
与表演的融合度。