

合作卡--B41-B62		
编号	卡牌	详细说明
C01	角色分组	根据角色设定表，展示自己的特长和爱好，以及期待在项目中发展的技能，再根据团队需要进行分组。
C02	任务排序四象限	根据项目的重要性和紧急性对任务进行分类和排序。
C03	能力意愿分工表	更具能力和意愿，分析不同成员适合分配到哪些具体的任务。
C04	角色扮演讨论	讨论时，每个人扮演不同的角色，例如：计时员，质疑者，创意官，终结者等。
C05	完美任务模型	在任务分工时，阐明必备的要素：1，谁来负责；2，谁会参与任务？3，有哪些事情要做？4，每项事情的完成标准是什么？5，需要在什么时间完成？6，遇到困难时或者完成任务后应该告诉谁？
C06	团队动力低落的解决方案	1，某个成员有负面影响，单独私下与TA沟通；2，用适当的机制营造开放沟通的分为；3，项目状态发生变化需要保持团队信息对称；4，帮助每一个成员了解当下工作的重点，方向以及自己的角色。
C07	好队长的思考列表	1，成员拥有怎样的能力？2，成员需要投入多少时间在项目上？3，成员从事某个任务方面有怎样的经验和过往表现？4，成员对哪些人物有兴趣？5，成员需要怎样的激励和认可？
C08	值得团队合作的任务特征	1，开放式的需要解决的复杂问题；2，能为学生提供多个完成任务的切入点以及展示能力的机会；3，涉及基于学科的，综合能力方面的内容；4，需要个人承担责任，也需要团队成员积极相互支持；5，有评价小组作品的明确标准；
C09	制定小组公约	学生共创小组公约，讨论合作可能遇到的问题和应对策略。
C10	小组类型和应对策略	不同风格的小组会遇到对应的挑战，这里提供了一些可参考的分类和解决策略。例如：1，鸡血型/七嘴八舌，互不相让/轮流反馈，民主决议；2，安静型/不主动，不负责，无人发言/鼓励调动，回归合约；3，专制型/一人强势，他人无语/适当干预，勇于表达。
C11	提神游戏	长时间的项目会让成员感到疲惫，影响氛围和效率。可以在任务开始前利用热身游戏提升兴奋度和团队默契。例如：真假难辨游戏.....
C12	互动留言板	在项目进行过程中，学生在公开展示区分享每日的进展和心情，同时可以给他人鼓励或反馈。

合作卡--B41-B62		
编号	卡牌	详细说明
C13	关键会议	会议流程：昨日回顾→今日议题→预期成果→关键产出→达成共识→任务分工→反馈跟进
C14	趣味技能讨论	在讨论前，每个人在卡牌上写上一条让讨论变得有趣的技能，例如：‘灵感一现’，‘表达赞扬’，‘发动追问’，并约定对应的表达方式。在讨论中每人可任意选时机发动技能，有趣地推进小组讨论并提升氛围。
C15	分析合作案例	教师就某项议题开展讨论，为学生展示如何高效讨论，分工与合作，学生在旁观察与记录。也可以做错误的案例演示，请学生做案例分析。
C16	“假合作”自查清单	1，任务单一封闭，不需要讨论和分工发生；2，开启工作前没有讨论达成共识；3，复杂任务没有进行有序和细致的分解；4，独立工作中没有进度的同步与协同；5，一人带飞，部分划水，全员都在彼此埋怨。
C17	非暴力沟通	用非暴力沟通化解团队内部矛盾。它能使人们基于事实描述达成一致，彼此共情，提出合理的诉求。步骤：观察并描述事实→表达感受而不是看法→直接表达需求，当对方不愿回应时，请倾听对方的情绪和需求→提出具体的，可行的请求。
C18	轮流反馈	讨论时，每个人限时1分钟，后面的发言者需要对前一位发言者给出反馈。
C19	画廊反馈	分享者通过海报，展板等方式展示自己的作品，其他人在浏览后给出反馈和建议。
C20	一体时间	每个项目结束时，在小组内使用10-15分钟回顾当日的合作情况。可以是每人都发言，也可以每次指派一人作为贯穿并进行反馈。
C21	合作棋盘	学生使用团队合作棋盘，记录每天在小组中做出的产出和贡献。
C22	小组贡献值复盘	学生共同讨论，确定每位成员在小组不同任务中的贡献比例。
C23	自定义沙漏	在团队合作中，老师设置可感知的计时工具，比如每间隔20分钟发出闹铃的提醒。最后由学生在小组内根据任务分工设置不同的时间段，以提升专注度和工作效率。
C24	评价合作能力的注意事项	1，相关性：不同任务需要不同的合作技能，确保评价标准与团队任务的性质目的相符；2，客观性：评价基于明确的标准；3，灵活性：合作能力可能在不同的阶段有所变化，要看到团队成员在合作过程中逐渐成长的改善；4，全面性：让团队成员互相评价合作伙伴以提供更全面的视角。
C25	教师观察和反馈	跟组老师观察每日小组内的合作状态，根据观察表进行打分，最后一句团队合作能力评价量规，给出建议和提醒。