

第六章 学校生活与小学生品德成长

教学目的：

- 1、 理解和掌握德性课堂对于小学生品德成长的影响，掌握促进学生品德发展的德性课堂的基本策略；
- 2、 理解和掌握校园游戏活动对于小学生品德成长的影响，掌握通过良好游戏促进学生品德成长的策略；
- 3、 理解和校园仪式活动对于小学生品德成长的影响，掌握通过校园仪式活动促进学生品德成长的策略；

导入：何谓德性？课堂教学有没有德性考察的可能？

第一节 德性课堂与小学生品德成长

一、德性课堂概述

（一）对德性课堂的理解

德性：区别于其他物种的值得称赞的优秀品质；

所谓“德性课堂”，是指能够使小学生获得积极德育影响的教学过程，德性课堂的核心要求是课堂教学能够促进小学生的品德发展。

这里的课堂教学既包括品德类的课堂教学，也包括其他学科，如语文、数学、体育与健康、科学等课程的课堂教学。

（二）德性课堂与品德养成

德育过程的编码——解码——成品

在课堂上，教师的一言一行都会经过有意或无意的“编码”，其中正向的编码的“成品”对学生的道德教育有积极影响，学生经过“解码”产生积极的道德体验，同时，小学生在“解码”时的意识受到生活与文化体验的影响。

构建德性课堂宏观上需从两个维度着手：一是改善小学教师的德育编码，使其具有更多正向的德育因子，这需要教师的专业成长来提升人文素养；二是改善小学生的生活体验，使其在接受正向编码后产生积极的意义。

二、德性课堂促进小学生品德发展的机制

（一）情感营造德性课堂的生命场

情感是课堂复杂多样人际关系的内在心理基础和影响源。

课堂人际关系并不是简单的几条线性关系，而是包含有具体的、不同“注意”或“兴趣”的关系网络。

课堂氛围正是通过这些关系网络所表达的一种群体的情感氛围，它包含着群体层面关于对待自身、他人、他物等的基本态度。

在这种情感氛围中，“人用心灵来感觉别人内心的极其细腻的活动并通过自己的精神活动来回答它们”。——苏霍姆林斯基

德性课堂之门需经由情感才能开启

（二）课堂互动中的道德影响

1、课堂中个体经验的表达与道德体验

表达有助于学生个体生活经验的显性化，它对于不同的学生个体可能有着不同的道德意

义。

德性课堂是走向“全纳”的课堂，每一位学生的特殊需要与发展可能都将被关注、被接受、被承认、被发现、被理解，从而使学生体验到安全、惬意和成功。

2、课堂中的经验分享与道德影响

学生在课堂中的分享具有使个体生活经验“增值”的效应。

学生个体生活经验在课堂互动中得以调整和扩展

相同经验感受的契合使个体的内心获得自我经验的确认感，使个体的情感体验深刻化。

不同经验感受的碰撞带给个体心灵的“震撼”，从而引发个体内在的情感体验复杂化、精细化。

3、课堂的开放与生成内蕴着道德价值

对于学生而言，这样开放的过程是自由的、包容的、相互理解和沟通的，它不仅带领学生体验被尊重、被理解、被包容，也指引学生学会懂得理解和包容他人，在这种生命的开放性中不断获得新知、涵养品德。

三、小学德性课堂的建构

（一）提升小学生教育生活的品质

1. 关于学生的教育生活体验

2. 避免学生的“教育抵制”心理

3. 提升学生教育生活的幸福感受

（二）强化教师成长中的人文之维

1、人性

以人为本：要求教师在教学过程中重视学生，以学生为中心，真正为学生的长远发展包括德性及学生本身的成长作为目的。

关怀学生：要求教师设身处地地为学生和家长着想，在此基础上解决学生成长中的问题。

2、理性

科学认识学生成长：要求教师能够根据加德纳的多元智能理论，综合看待学生各种智能的成长，鼓励个性化发展。

3、超越性

不拘泥于考试分数：要求教师不能拔苗助长，过多关注学生理解能力之外的教学，教学要循序渐进，使之有更长远和更全面的教育考量

路径：教育培训和自我修炼

（三）共筑“表达式”的德性课堂

何为“表达式”的德性课堂？

既重视教师对学科知识，学科教学进行体现教学论特质和遵循德育规律的德育资源开发，同时也留给学生充分的表达空间。

(1)德育资源是在课堂教学中自然生成的,由教学资源自然体现;

(2)学生在道德故事或道德事件中是处于自由的、有意识的状态;

(3)学生愿意走近课堂中的道德资源,并能够在其中积极思考 同时伴有正当的情感与态度。

（四）德性课堂三原则

第一原则：关心

“关心是最深刻的渴望，关心是一瞬间的怜悯。关心是人间所有的担心、忧患和痛苦。”

第二原则：榜样

基于学生模仿的特点和教师权威的存在，教师需要作为学生的德性榜样。

第三原则：艺术

第二节 校园游戏与小学生品德的养成

一、校园游戏概述

(一) 认识游戏

对于“儿童”这一特定的对象而言，我们将游戏定义为：游戏是基于活动本身乐趣的自觉自愿的活动。

对于“小学生”这一具有一定社会属性的特定身份而言，我们将游戏进一步界定为：游戏是学生从学习的义务中抽身而出，放松身心并自由发挥想象力和创造精神的完全随意的活动。

(二) 校园游戏的分类

校园游戏的两种分类

(一) 传统游戏与新游戏

儿童游戏的表现形式具有一定的时代性。

由于受到特殊教育时空的影响，当代小学生的游戏活动还具有较多传统游戏的特点，也有很多新游戏的要素。

(二) “静态”游戏与“动态”游戏

“静态”游戏有聊天、看图画书、跳棋、织花绳等

“动态”游戏有规则简单的游戏（如跳绳、跳皮筋），以及竞技类游戏（如球类、赛跑）、追逐游戏、各类卡片比赛等。

“静态”游戏相对安全一些，是老师希望让学生玩的游戏，一般来说女生更偏向于玩“静态”游戏。“动态”游戏常见的是追逐游戏，但需要注意追逐游戏是否有攻击性。

(三) 校园游戏的特点

1. 校园游戏具有外显的组织化特性

由此分为三种类型的小学生校园游戏：教学游戏、消遣性游戏、越轨游戏。

2. 校园游戏有着鲜明的年级差异

不同年龄段的学生对各类传统游戏的需求是不同的，进入小学高年级，儿童倾向于规则性更强的游戏形式，也更加在意游戏的玩伴和结果，会逐渐将游戏发展为运动或稳定的个人爱好。

3. 校园游戏表现出较大的性别差异

女生喜爱合作类的游戏活动，在游戏过程中注重情感的交流；男生喜爱挑战性强和富有力量感的游戏活动，且十分注重游戏的输赢结果

二、游戏活动隐性影响着小学生的品德发展

(一) 游戏活动涵养好的品德

1、游戏养成自由品质和规则意识

在经历了一场又一场游戏之后，儿童在发展指向游戏的自由品质和规则意识的同时，也在磨炼和养成立身处世所需的“自由”与“规则”两种道德品质。

2、游戏鼓励分享与合作

在游戏过程中，当需要配合或让步时，游戏者能够习得并发展合作的态度和行为，他们不断评估自己，不断通过与同伴的比较来进行自我探索，进而调整自己的认知、情感、行动。

3、游戏促进宽容与对话

在应对游戏冲突的常态过程，无形中便会提升儿童的宽容品质和对话能力，进而泛化到儿童的日常交往并成为稳定的心理和习惯。

(二) 游戏活动可能滋生不良品德

1.坏游戏可能助长不良品德

(1) 整个游戏的价值起点和逻辑结构都是反道德的

(2) 损害游戏者身心健康

2.好游戏也可能滋生不良品德

一些好的游戏可能会因为选择了有偏误的时间、地点、玩伴、规则而出现阻隔，在克服阻隔时，游戏者并非都是借助良好品德来推进游戏的。

需要注意的是，儿童游戏的好坏不能用一个面向所有儿童的共同标准来判断。每个儿童都有自己独特的人格与行为方式，在判断某一个游戏情境时，不能仅仅根据游戏的性质与特点来简单判断，还应该综合考虑游戏参与者的差异性。

三、合理引导小学生在游戏中自主发展品德

(一) 恰当介入校园游戏能够促进小学生品德发展

1、关注小学生的游戏行为

(1) 小学生有着不同的游戏需求

(2) 思考影响小学生游戏活动的因素

2、教师介入校园游戏的益处及方式

(1) 教师在儿童游戏中的作用

不参与者：成人对游戏不予关注。

旁观者：成人旁观儿童的游戏而不处于其中。

舞台管理者：成人帮助儿童为游戏做准备，并在游戏进行过程中给予支持。

共同游戏者：成人参与游戏并成为游戏伙伴。

游戏带头人：成人参与游戏并积极地丰富和延伸游戏。

导演：成人控制游戏，并告诉儿童应该怎样做，或重新引导儿童关注教育性事宜。

2. 教师影响小学生游戏的三种策略

筛选，不仅仅意味着“选择”，也意味着“规范”。对儿童的游戏应加以选择和引导，让儿童远离那些“无聊的”或“有害”的游戏，引导他们玩“有益的”游戏，使他们能够在游戏中获得发展。

改造，对儿童游戏的改造一般以儿童自然的游戏为基础，从儿童的自然游戏中抽取若干被认为“有价值”的游戏因素，结合教育者的期望，从而对一些好的游戏活动进行改造，进一步提升游戏的趣味性和耐玩性。

“再造”策略反对对儿童游戏进行自上而下的改造，主张保持儿童自然游戏的风格和特点。这是一种以儿童需要为中心的游戏干预策略。

(二) 以校园游戏促进小学生品德发展

1、提高校园游戏的品德发展层次

参考纳什的“休闲层次”图示来看，我国小学生休闲层次处在“1”，“0”乃至“负”的层面上。

对于如何组织化色彩浓重的校园游戏中促进儿童道德的发展，纳什的“休闲层次”图示也给了我们很多启示。应鼓励教育者加强对“自由游戏”和“结构性游戏”的重视。帮助小学生超越“1”这一层级的游戏状态，合理引导小学生在达到至“2”“3”“4”游戏层级的过程中，不断提升心智水平。磨炼“探究”“专注”“坚忍”“乐观”等品性。

2、多渠道丰富校园游戏资源

(1) 鼓励学生发展玩伴多样化

好的游戏玩伴能让游戏变得丰富多彩，我们不仅要鼓励孩子结交“学友”还要鼓励孩子结交“玩伴”。

对于中、低年级的小学生，游戏小组更多地发挥看护、陪伴的作用，对于高年级的小学

生，游戏小组则发挥提供游戏设施、组织小规模的游戏竞赛等功能。以“游戏小组”的形式引导孩子广泛开展户外游戏，一方面能够保证安全问题，另一方面也有利于消除独生子女的孤独心理，让他们之间建立起亲密健康的伙伴关系。

(2) 挖掘传统游戏的宝贵价值

随着社会的发展、时代的进步，有许多新的游戏形式诞生，但许多传统游戏形式是值得人们珍视的宝贵的游戏资源。

教育工作者要提高参与、建设儿童游戏生活的能力，能动地运用“筛选”“改造”“再造”策略对经典的、有益的传统游戏进行转化，使其具有时代特色，重获对儿童的吸引力。

第三节 仪式活动与小学生品德养成

一、仪式与小学生品德养成的关系

(一) 对仪式的基本理解

1、仪式与仪式教育

百度百科的释义为：多指典礼的秩序形式，如升旗仪式等。

在教材中的释义为：能让儿童在参与的过程中，儿童的多种品德能够得到针对性的培养与发展的活动。

仪式 出现在十九世纪，被确认为人类经验的一个分类范畴。

武尔夫将仪式定义为一种表演文化。

道格拉斯：仪式存在的根本原因是社会控制的需要。

特纳：象征性仪式与社会固有的道德规范和价值观念密切联系的。

武尔夫：仪式是一种表演文化。

仪式教育：

教育可以借助仪式来实现，仪式因具有教育功能而存在。

教育过程很大程度上以仪式化的组织方式发生的。

仪式的教育具有持续性，主要表现为重复性、象征性和表现性等特点。

2、仪式教育的主要类别

家庭仪式教育、学校仪式教育、社会仪式教育、朋辈仪式教育、媒介仪式教育；

(二) 仪式的德育内涵

1、仪式帮助儿童自我确证。

德育活动不单是面向他人，在一定阶段与层次上必须处理好个人与自我的关系。

2、仪式让儿童认识集体。

学校常规活动仪式具有一定的凝聚功能，即集体主义精神的养成

3、仪式有助于儿童树立国家的形象。

学校是对学生进行爱国主义教育的主要场所，学校组织的很多活动都具有这种功能，使仪式的参与者具有了一种象征性身份和象征意义。

4、仪式带领儿童放眼看世界。

随着信息时代的到来以及我国的开放与强大，越来越多的仪式对儿童具有“国际理解”和教育功能

5、仪式促使儿童形成与自然的亲近关系。

中国历来注重人与自然的和谐统一，学校通过植树、春游、采摘等活动，帮助学生认识自然、亲近自然、感恩自然、保护自然。

(三) 仪式促进小学生品德养成的维度

1、行为维度

行为的规范与养成教育是小学生品德发展的重要内容。由于仪式一般都是集体参与具有

一定的严谨程序，当这种仪式反复进行时儿童会形成稳定的由内而外的秩序性。

2、情感维度

仪式是一种重要的体验式的情感教育途径。仪式活动多样，蕴含的情感多彩，儿童最终得到的潜移默化的情感教育也是丰富的。

3、精神维度

由于儿童生命成长和道德发展层次有所不同，精神信仰方面是更好层次也无法自发形成。儿童可以通过适当的仪式教育来满足精神信仰方面发展的需要。

(四) 学校仪式作为特殊的德育载体

作为学生学习生活的空间，在学校这样的场域内发生的仪式活动具有一定的特殊性：

一是目的性强。学校作为以培养学生各方面素质为主要任务的机构，基本上所有活动的开展都是具有明确目的的。学校仪式的设计与实施也一定是以促进学生某些方面发展为目的的。

二是参与人员身份集中。学校中人员结构相对简单，主要就是学生和教师，这种人员结构的互动关系也比较简单，所以仪式活动的对象针对性很强。

三是组织性强。仪式活动不像其他结构、程序比较松散的活动，仪式需要非常严谨的设计、组织与实施，学校恰恰具备这一优势，无论是班级还是少先队组织，都是强调集体性和组织性的，所以仪式活动更容易开展。

四是教育功能凸显。几乎所有仪式都具有一定的教育影响，发生在学校中的仪式，其主要功能就是教育，这是由学校的功能与任务决定的。所以，学校仪式更应该努力发掘教育价值，要贴近学生的认知、生活与情感，凸显其教育功能。

五是形式多样。少年儿童的天性就是活泼好动，充满想象与朝气。仪式活动形式略显严肃，需要教育者发挥教育智慧，寻找、发展、创造适合不同主题、不同年龄学生的仪式活动。

二、学校仪式促进小学生品德养成的机制

(一) 儿童的模仿性学习

教育人类学的研究中对于儿童的文化学习倾向于采用模仿（mimesis）的观点来解释，模仿是人类内心世界（内部图像）与外部世界（外部图像）的桥梁与通道，这种学习机制以人的身体为中心，借助手势、表演、仪式等方式完成人与世界的沟通，并促进人本身的发展。儿童品德养成的过程也是一种学习的过程，其中模仿机制发挥了重要作用。

1、以身体为核心的学习

(1) 手势与姿势是身体表达的形式之一，人们可以通过认识自己的手势与姿势来认识自我。

手势与姿势是身体表达的形式之一，人们可以通过收拾与姿势来认识自我。在社会环境中使用手势与姿势，可以真正实现身体的主动性和积极性。

小学生通过模仿学校中的手势姿势和参加仪式，孩子达到了学校的期望标准，懂得了一些手势姿势的意义，在这个过程中，孩子懂得了如何在学校这样的机构中言行处事，成为学校能够接受的一员

(2) 比手势更复杂的身体活动，就是表达与表演了。

表演一词最早出现在舞台艺术上。

表达与表演是比手势姿势更复杂的身体活动。在社会生活的方方面面都存在着各种各样的表演，在不同时间地点场合，每个人都可能扮演者不同角色，每个角色都有不同的行为模式和表现方式，这种表现多以身体的行为得以实现。

2、模仿作为内外世界的桥梁

教育人类学倾向于采用模仿的观点来解释儿童的文化学习，模仿是人类内心世界（内部图像）与外部世界（外部图像）的桥梁和通道。

这里的模仿不是简单的复制和再现，而是一种基于模仿者或者学习者自身特点，对于被模仿者或者模仿事物的再创造。外部图像以映像形式通过模仿的途径内化到人的内心世界之中，个体将强加于其自身的外部世界进行转换，并将其整合，使它可以和他的内部世界同时存在。

（二）仪式为儿童品德养成提供模仿平台

1、仪式作为模仿性平台

仪式活动有助于构建一定的教育氛围与模仿机会，人们在模仿行为中获得社会行为的能力，再以模仿通过仪式活动等不同的模仿性平台，发展这种能力。儿童借助这个平台促进品德的养成，个体社会化的进程，同时也进一步维系着不同组织与集体的稳定与发展

2、在优良校风与榜样学习中模仿成长

小学生是特定群体，生活主要围绕学校与家庭展开。首先，优良校风是培养良好行为习惯的主要条件，优良的风气能形成一种氛围，渗透到学生的行为中去。

其次，教师的关注与培养是重要条件，教师象征着权威，如果教师以身作则，做好榜样示范作用，学生会受到影响，对其进行模仿。而学校的仪式活动都有助于这些影响因素的构建与形成。

（三）仪式作为一种重要的经历

1、儿童经历

儿童生命成长正是由一个又一个经历构成的，儿童经历就是儿童生命阶段，亲身见过，做过或者感受过的一些事。而仪式活动可以让亲身经历的儿童感受符号，场景等构成因素，在仪式中成长，在仪式中获得教育。

儿童在这些经历中形成自己对事物的认识与经验，最终指导他们面对不断出现的新事物和新情况，从而促进他们心智，能力，情感等方面的综合发展

2、体验教育

体验是人类生存的基本方式，具有重要的道德教育价值。

（1）.体验是对体验者主体地位的确认。主要是指体验教育打破传统传递—授受模式，使受教育者处于主体地位，有利于个人的全面发展。在凸显主体性教育的时代，体验正切合教育的需要。

（2）提要使体验者获得丰富的感性认识，促进体验者认知发展，更重要的是有利于体验者道德规范知识的内化。

三、几种典型的学校仪式

（一）学校仪式的主要种类

（二）几种典型学校仪式的意义

1、升国旗仪式

增强民族自豪感和自尊心，进行信仰教育、培养学生的团体意识和归属感、升旗手和主持人等工作人员角色的选拔可以示范和激励同学

2、入学仪式

对儿童来说，是一个角色转变的挑战、给小学生学会、喜爱、刻苦学习的力量、唤醒童心，启迪成长。

3、颁奖仪式

（1）表扬的德育价值：提高学生明善恶是非的能力，激发学生的荣誉感、自豪感、上进心、自信心等。

（2）榜样的力量：对于未得奖同学，得奖同学无疑是他们的榜样

4、上下课仪式

对学生而言，保证了对课堂的虔敬感，提升听课效率、对教师而言，保证了教师对课堂的认真负责。

(三) 学校仪式活动可能存在的问题：

- 1、形式过重，内涵单薄
- 2、个体与集体在一室
- 3、活动关系不清
- 4、传统与现代简易拼接
- 5、国际化与本土化融合冲突

教学小结：

1、学校生活实践是学生品德养成的重要和基本渠道，课堂教学、游戏和仪式活动各有其品德促进价值；

2、课堂教学、游戏和学校仪式活动影响儿童品德发展的核心机制在于学生在其中所进行的表达、分享和克制；

3、学校仪式活动唤起学生道德情感的机制是本章重点和难点。