

解放学生

——育人模式改革的浙江样本

浙江省教育科学研究院

Develop Students:

Zhejiang Reform Samples on Educating Mode



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

解 放 学 生

——育人模式改革的浙江样本

浙江省教育科学研究院



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

解放学生：育人模式改革的浙江样本 / 浙江省教育科学研究院.
—杭州：浙江大学出版社，2014. 4

ISBN 978-7-308-12611-3

I. ①解… II. ①浙… III. ①小学教育—教育模式—
浙江省 IV. ①G62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 289030 号

解放学生

——育人模式改革的浙江样本

浙江省教育科学研究院

责任编辑 李玲如

封面设计 续设计

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州中大图文设计有限公司

印 刷 杭州杭新印务有限公司

开 本 889mm×1194mm 1/16

印 张 18

字 数 438 千

版 次 2014 年 4 月第 1 版 2014 年 4 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-12611-3

定 价 60.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行部联系方式: 0571-88925591; <http://zjdxcs.tmall.com>

前言

方展画

历经悠长岁月的垒筑,传统学校教育在“应试”的名义之下形成了一个独处一隅的顽固堡垒,虽然在时代大潮的不断冲刷下渐次显露破残和腐朽,但堡垒依然固封。这些年来,一方面举国高呼推进素质教育,另一方面学校的应试教育始终挥之不去。

我们发现,虽然教育改革不乏轰轰烈烈的场景,也不乏你方唱罢我又登场的激情,但是,形形色色的改革有许多只是修修补补的改良,甚至只是加加减减的改动,因而多半不过是“隔靴搔痒”式的热热闹闹而已。

学校教育发展到了今天,教育改革必须涉足“深水区”,必须在机制体制上亮剑,必须在育人模式上谋求突围。别无选择!

基于此种认知,浙江省教育科学研究院从2009年初开始研究如何在教育机制与育人模式转化上寻找教育改革的增长点,并在全省范围内公开征集教育深度改革的“破冰”项目,并冠之“浙江省教育科研孵化基地学校”,在专家的指导下进行科学的引导和培育。经各地的推荐,全省共有12所学校(项目)成为首批“浙江省教育科研孵化基地学校”,并于2010年3月10日在杭州举行了启动仪式。这些学校以“突破、创新、孵化、示范”为建设理念,致力于攻坚教育改革深度推进过程中碰到的一些制度性障碍与瓶颈,科学探索轻负高质教育的实施途径,积极尝试减轻学生过重课业负担的方式和方法。浙江省教育科研孵化基地学校的实施和推进,迅速引起了各地的高度关注,先后又有多所学校“加盟”。目前全省已有20多所学校作为“浙江省教育科研孵化基地学校”在开展教育改革的研究与探索,并取得了很好的实践成效。新华网、中国教育新闻网、网易教育频道和东南教育网等



主流门户网站以及《文汇报》、《中国教育报》、《浙江日报》等主流媒体都对之进行了大量的宣传与报道。

经过数年的研究、探索和培育,“浙江省教育科研孵化基地学校”不仅特色纷呈,而且绝大多数学校都形成了理念先进、内涵丰富、操作性强、成效显著的实践成果,在不同程度上多多少少革新了我们对学校教育的认识。2013年3月,浙江省教育科学研究院决定对孵化基地学校的改革成果进行总结与评选,共评出优秀孵化项目10项以及优秀孵化项目提名10项。在此基础上,我们又进一步对获奖的这些成果进行进一步的疏理和提炼,现结集成《解放学生——育人模式改革的浙江样本》付梓。

期待着本书的出版能为转变教育理念提供鲜活的成功案例,能为改革育人模式提供生动的操作示范,能为突围应试教育提供现实的栩栩样本,更能为教育科研“接”教育改革实践之“地气”提供可资借鉴的实践诠释。

目 录

前 言	方展画(I)
-----------	----------

“玩艺”课	衢州市新华小学(1)
-------------	--------------

- ◇ 每个孩子都是潜在的宝藏,打造多样的“玩”的平台,让孩子在玩中解放天性,玩出奇思妙想,玩出智慧火花,玩出广袤视野。
- ◇ “玩艺”是以创意教育为核心,以“主题制作、主题研究”为活动内容,以“项目招标、走班社团”为活动形式的活力课程。

“101”体验课程	诸暨市实验小学教育集团城东小学(22)
-----------------	---------------------

- ◇ “101”, 是比“100”还多,意味着只有开始,没有结束,只有更好,没有最好,它是一种更多元、更丰富、更宽广、更自主的课程理念。
- ◇ “101”成长体验课程少了行为束缚,多了亲身经历;少了道理说教,多了亲心体验;少了概念输入,多了探索创造;少了竞争比拼,多了合作分享……

项目学习	金华市金师附小教育集团(41)
------------	-----------------

- ◇ 项目学习是一种新型的学习方式,它打破了按学科培养学生的传统教学模式,注重培养学生从多学科的视角提出问题、分析问题和解决问题的能力。
- ◇ 项目学习以非智力因素培养为突破口,以项目的形式把与实际生活相关的内容融入到学习中,并使学生以项目小组的形式参与到学习活动中。





玩转数学 杭州市学军小学(59)

- ◇ 构建生动的、丰富的、满足学生成长需要的课程内容,让儿童在校园里拥有一份游戏玩耍、一份好奇探究、一份遥想憧憬、一份专注和一份同伴同乐。
- ◇ 以“玩中学”和“研中学”为组织教学的基本线索,引导学生在“经历基本数学过程”、发展“基本数学思想”的活动中水到渠成地学习数学。

CPS 课程 舟山市普陀第二中学(86)

- ◇ 把健康快乐权、学习主动权、社会实践权还给学生,让教育的过程尽量多地增添幸福快乐的色彩,让幸福主义的教育为未来幸福人生奠基。
- ◇ CPS 课程就是指在教师组织指导下,把课堂教学、综合实践活动与社会服务、社会实践、研究性学习相结合,在创造、实践、服务过程中深化对知识的理解和运用,从而有效培养学生的实践、创新能力与社会服务意识的一种教育模式。

先学后教 义乌市廿三里第二小学(106)

- ◇ 儿童作为天生的学习者,从一出生,便具有无限的学习潜能,关键是看我们怎么去激发潜能。
- ◇ 以“先学卡”为学习媒介,“预设卡”为备课载体,“学分储蓄”为评价手段的先学策略,以“小组共学”为支点、“集体辩学”为亮点、“老师帮学”为沸点的互学课堂。

学科动漫教学 宁波市北仑区淮河小学(122)

- ◇ 儿童即可能,教育即创新。儿童有一百种语言,一百双手,一百个想法,一百种思考、游戏、说话的方式,只要我们善于发现,敢于创新,足以使儿童隐性的可能成为现实的可能!
- ◇ 以动漫为载体,探索学科教学新模式。通过“大整合”与“小整

合”两种方式,将创意性和儿童性释放出来。

第三教育空间 杭州采荷第三小学教育集团(137)

- ◇ 兴趣是最好的老师,将学习的选择权还给学生,根据学生的兴趣爱好“量身定制”特色课程,让学生体验快乐、享受童年。
- ◇ 整合现有课程,专门抽出两个半天的时间,为研究提供时间上的保障;充分利用社会上优质的物质资源和人力资源,为学生提供广阔无垠的活动空间和丰富的师资保障;创新评价方式,用成果展览、评语激励、问卷调查等多元化的评价方式,增强学生的自信心,让学生享受成功的喜悦!

学生解放行动 温岭市横湖小学(150)

- ◇ 以“快乐学习、幸福成长、个性发展”为目标,把学生从过重的课业负担、学业负担和心理负担中解放出来。
- ◇ 在不增加课时总量的前提下,以课程改革为切入点,构建起“上静下动、减课增科、降难扩容、弹性作业、多元评价”的实践框架,以乐道文化、乐道课程、乐道课堂为三大支柱,让学生展现个性的魅力,体验成功的喜悦,享受快乐的童年。

六卡导学 浙江省教育科学研究院附属实验学校(169)

- ◇ “找出一种教育方法,使教师因此可以少教,而学生却可以多学;使学校因此少些喧嚣、厌恶和无益的劳苦,独具闲暇、快乐及坚实的进步。”夸美纽斯的教育理想正是我们的向往和追求。
- ◇ “六卡”引导六种学习策略:学识卡,资源辅助策略;学趣卡,需求满足策略;学法卡,主动建构策略;学能卡,脚手架策略;学养卡,视野交融策略;学艺卡,迁移运用策略。

探索“走教” 杭州市崇文实验学校(193)

- ◇ “新班级教育”的愿景是为每个孩子的美好人生奠基。走班合





作教学的核心是“师师合作”，由“一课两班走教”、“一课多班走教”、“多课多班走教”组成，教师教合适的、喜欢的、擅长的内容，让每个孩子享受相对优质和公平的学习，促使教师形成教学特色与风格。

和乐校本课程 宁波市江东区实验小学(200)

- ◇ 没有最好的学校，只有最适合的学校。校本课程的建设要围绕学生共性与个性、师生关系以及学校与社区的和谐发展而展开，把学校办成学生成长的“和谐乐园”。让校本课程寓教于乐，让师生在课程建设中享受自主选择之乐、自信体验之乐、自我创造之乐。

学做研合一 浙江省天台中学(208)

- ◇ 通过校企合作，“学中做”、“做中学”、“学做研合一”，构建书本世界与职业世界的桥梁，体验企业与世界接轨的先进文化、国际化的视野、经营理念、先进的生产技术，满足学生个性化发展的需求，普通高中学校育人模式转换不再是空谈。

微笑教育 浙江省教育科学研究院附属小学(215)

- ◇ 儿童学习的过程就像简笔画中的微笑曲线，曲线的两端是兴趣和信心，中间是学生的学习负担。提高学生学习的兴趣和信心，减轻学习负担，我们就能看到孩子的微笑。微笑教育课程突出“玩、学、创、趣”，“玩”即“玩转数学”，“学”即“魔方科学”，“创”即“创意语文”，“趣”即“情趣英语”。

童玩课程 桐乡市乌镇植材小学(223)

- ◇ 玩于我们恰如氧气，环绕周遭却不易被察觉与感受。童玩课程是从儿童的角度出发，利用学校的教育资源，优化课程设置，开发儿童的自由时间，改善儿童的学习方式，丰富他们对学习的

认知与价值观,从而培养休闲从容、智慧幽默的人生态度。

快乐科学 余姚市东风小学教育集团(231)

◇ 快乐科学是一门和孩子一起玩科学游戏的课程。玩游戏与科学探究巧妙结合,寓探究于“玩游戏”的活动之中,使孩子们体验科学探究的乐趣,体悟科学思想的奥妙。当孩子们沉浸于有趣的科学游戏时,那快乐深入的体验,本身就是对孩子最好的奖赏。

儿童幸福感培养 金华市宾虹小学(239)

◇ 走进儿童真实的情感世界,了解他们心中幸福的含义,领会什么形象是儿童最欢迎的幸福榜样,什么言语是儿童最动情的幸福声音,什么行为是儿童最感人的幸福力量。唯有如此,幸福教育策略才能真正深入人心,才能绽放出蕴含智慧的人文光辉。

学习站学习 杭州长江实验小学(249)

◇ “学习站”即:在教室中专门开辟出一个地方来设立一个站点,是为了教师在特定的课堂教学时间内对某些需要帮助的学生进行个别指导而设。这是一种既有班级教学也有个别教学的教学方法,但不是两者的简单相加。

校企教育联盟 杭州市浦沿小学教育集团(257)

◇ “让每一个孩子拥有梦想并且不断快乐地追逐”,校企教育联盟行动,不仅仅是一种职业认知教育,更是一种人生观和价值观的感染,使教育能够承载孩子的梦想,引领孩子踏上一条充满追求和憧憬的幸福之路,使他们今天有追求,明天有基础。





童味教育 乐清市翁垟第二小学(264)

- ◇ 让教育充满儿童味,让每一个孩子像个孩子!“童味教育”,分为三个板块来实施:童“话”课程:在玩、看、动、演、做中学习、体验享受童味课程乐趣;童“趣”课堂:采用简约有效方法,让学生愉快学习、有序操练;童“真”德育:以社会要求道德规范和学生生活实际为内容,引导学生自主参与、合作学习,在活动中体验,在体验中生成德性。

“玩艺”课^{*}

衢州市新华小学

【学校链接】

衢州市柯城区新华小学创建于1965年，坐落于风景秀丽的衢江之滨、钟灵毓秀的古城门畔。半个世纪来，新华小学一路改革，一路创新，形成了丰厚的文化底蕴，先后获得一系列荣誉：全国雏鹰红旗大队、全国群众体育工作先进集体、全国优秀示范家长学校、浙江省校本教研示范学校、浙江省教科研孵化基地、浙江省体育特色学校、浙江省艺术教育特色学校、浙江省数字校园示范建设校、衢州市名校等。

近十多年来，学校致力于构建“适合学生的教育”的课程体系：“魔方组合”的学科课程、“玩艺”的综合实践课程、“三个结合”的德育课程、“一体两翼”的体艺课程、“三园一展”的生态课程等，造就了全体学生的茁壮成长。

【改革动因】

一、问题的提出

《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》提出：“更新人才培养观念，树立多样化人才观念，尊重个人选择，鼓励个性发展，不拘一格培养人才。”培养创新型人才，成了我们学校教育教学改革的指导方针，也是学校课程改革与课程开发建构的核心理念。

创新、创造、创意、发明是创新型人才必备的潜质，我们该开发、构建一个怎样的课程，以培育、培养、发掘、发挥学生的创新意识、创意思维、创造能力和发明精神？

创新教育的基础是实践。纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》指出：要知行统一。坚持教育教学和生产劳动、社会实

^{*} 项目负责人：孔丽珍。





践相结合。开发实践课程和活动课程,增强学生科学实验、生产实习和技能实训的实效。充分利用社会教育资源,开展各种课外及校外活动,加强学生社团组织指导。

我们该如何挖掘学校本身及周边所拥有的资源,使其成为课程学习实践的内容?真正将教育从知识型、技能型人才教育模式向创新型、发明型人才培养方式转型?

传统课程教学明显呈现出了单学科推进、学科之间老死不相往来的弊端,新一轮课程改革要求“突出课程的整体教育功能”、“走课程综合化道路”,在课程学习中培养学生的综合能力,在综合能力的锻造中提升学生的创造能力。

我们该如何构建一门融知识与技能、自然与人文、动脑与动手、艺术与科学、生活与审美、德育与美育多方综合的课程?

明朝陆绍珩的《醉古堂剑扫》中有句发人深省的话:“高人玩世。”玩耍乃孩子们的天性,儿童时代的玩正是学问与智慧的源头,在玩中出考题,在玩中解答案,在玩中塑智慧,在玩中出创意。玩是培养创新思维的好方法。

我们该如何构建一门基于“玩”的课程,提供平台与时空让孩子们摆脱束缚、释放天性,玩出无限创意?

为了培养创新人才,《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010—2020年)》提出:注重学思结合,倡导启发式、探究式、讨论式、参与式教学,帮助学生学会学习;注重因材施教,关注学生不同特点和个性差异,发展每一个学生的优势潜能。

我们该如何在课程的实施、操作过程中培养学生合作学习的能力,为每一位学生提供想学、乐学的课程内容?

于是,“玩艺”综合实践课程的开发与研究应运而生。它是一门以“玩艺”活动为载体、以创意教育为核心的小学综合实践活动校本课程;它结合家乡经济与社会发展的实际,将地方自然与历史文化特色融合进课程内容;它注重课程对地方、学校和学生的适应性,根据学生兴趣爱好开展走班社团,引导学生开展团队学习与实践。

二、改革的过程

1. 课程前身,以体验为主要方式的社会实践活动

以学生体验为线索,以学生的社会、社区活动为载体,开展了以“我服务、我换位、我上岗、我拓展”为主题的社会实践活动,引导孩子体验社会角色,参与社会实践。在实践中培养学生发现问题、解决问题的能力。

2. 课程雏形,以变废为宝为主题的创意工艺制作课程

以“我拓展”为切入点,以“环境·生态”为主题内容,开展“变废为宝”创意实践,巧妙利用废弃物、自然物制作手工艺,并进行一定的主题拓展,开展小学综合实践活动课程的

研究和开发,逐步形成校本课程。

3. 课程发展,引导主题探究的“超级百变”课程

在手工艺制作上向纵深发展,引导学生拓展探索的深度,开展以“小课题”为形式的研究性学习活动,并将主题制作从“超级百变”调整为“玩艺、画艺、塑艺”,内容更符合学生的认知水平。形成了《超级百变——发现·探究·创造》1~6册的课程文本,由出版社正式出版,并被市教育局审批为校本教材,区教育局作为地方课程教材在全区小学推广使用。

4. 课程深化,促进创意成长的综合课程

依据儿童的年龄特点、知识结构、认知水平,调整主题制作和主题研究的内容体系,将低段定位为“玩艺”,中段定位为“画艺”,高段定位为“塑艺”,进行以创意教育为核心的主题制作和主题研究活动。“玩艺”课程被区教育局确定为地方课程,教材通过省教材审定委员会的审定,列入《浙江省中小学教科书目》。

5. 课程提升,彰显个性发展的社团活动

按照“项目招标,项目走班”的方式开展社团教学。以“项目创意师”为组织核心,由教师进行自主项目招标,组建项目学习班,全程负责项目学习活动,提升“开发创意主题的才干、引导螺旋创新的智慧、总结提炼经验的举措”等能力;以“项目设计生”为组织目标,由学生根据兴趣自主选择项目学习班,在活动中注重“选择项目学习内容、设计项目主题活动、改进项目实施策略”等创意能力的培养。

【核心理念】

在十多年的开发、研究过程中,我们对儿童创意教育的内涵有了新的理解:创意教育是一种启蒙,致力于开发儿童创造的意愿。

“玩艺”综合实践活动课程,其活动主题和活动内容在形式上虽然灵活多变,然而“不变”的是内涵——“发现·探究·创造”,以“百变玩艺”(利用生活中的自然物与废弃物制作玩艺作品)为载体,以“百变探究”(自主发现问题—自觉探究实验—个性创造成果)为内核,以培养具有“百变创意”(多元·多维·多度)的“百变教师”与“百变学生”为目标。

创意教育的着力点体现在四个方面:

(1)“发现”:唤醒创造创新的意愿。激发学生在学习与生活中自主发现问题、提出困惑。

(2)“探究”:形成敏锐感知的品质。围绕自主发现的问题进行考察、构思、制作、实验等系列研究。

(3)“创造”:学习探究分析的方法。通过详细、全面、深入、系统的探究,创生出一个或多个作品。

(4)“展示”:经历突破超越的成功。在物化的展示过程中,通过多元的互动评价,生发再创造的热情。





案例1 主题研究《风味年夜饭》，从主题制作《瓶艺》拓展而来

(1)“发现”。组织开展“年夜饭，大家谈”活动。交流中，引发思考：“关于年夜饭，你产生了哪些小问号？”在学生充分提出问题后，引导他们归纳问题：“为什么人们如此重视年夜饭？”“年夜饭都有哪些习俗？”“不同时代的年夜饭有什么不同？”“各行各业的年夜饭有什么不一样？”……从而确定探究的主题。

(2)“探究”。以罗列“祖孙三代的年夜饭菜谱”为切入口，忆忆爷爷辈的年夜饭，聊聊爸爸辈的年夜饭，摆摆咱现在的年夜饭。析析不同年代年夜饭餐桌上的“常客”、“稀客”、“奢侈品”，画画三代人菜单、菜式的变化图。以“形形色色的年夜饭味道”为视角，访访不同人的年夜饭，查查不同地的年夜饭，辩辩家里家外吃年夜饭的利弊。

(3)“创造”。不断收集、筛选、梳理图文资料，以小报形式编写图文并茂的课题成果集；用废弃物、自然物创意“玩艺”年夜大餐。

(4)“展示”。展示学生制作的课题成果集及“烹制”的“孔雀开屏”、“百舸争流”、“凤凰游台”等18盘菜式，设计了“蛋糕塔”、“流水席”、“旋转台”等多种展示摆放形式，邀请老师、家长、学生评价。

【项目特色】

一、内容体系重架构

1. 一目标

《玩艺》以小学生的认知成长规律为依据，以“知识与技能”、“过程与方法”、“态度情感与价值观”为维度，实现学生知行合一、动手实践、探究创新的综合目标。

2. 两系列

《玩艺》的主题系列分为两类：“主题制作”和“主题研究”。“主题制作”是一种技能的应用性学习，“主题研究”是一种综合的研究性学习。

(1)“主题制作”，是指以“玩艺”作品制作为基点的实践活动。首先在基于制作材料而设计的“听、唱、看、玩、游”等趣味活动中，提出主题学习的相关问题。然后围绕问题，以“制作材料”为基点，生发历史沿革、外形结构、功能作用、文化趣闻等方面的知识，开展综合性学习活动，并从制作材料本身引出制作主题。接着在“赏、学、做、评”等环节中，鉴赏手工艺作品的美韵，学习制作的技能与方法，小组合作完成作品，自评互评交流经验。最后，从“制作材料”或“作品创意”中再延伸话题，提升探究兴趣，延续探究行为，深化探究品格。

(2)“主题研究”，是指围绕一个从“玩艺”拓展而来的话题开展“小课题”研究实践。先从前面的“主题制作”链接出“走一走”、“看一看”、“比一比”等相关实践活动，提出问题，引发思考，创生研究主题。接着，引导学生讨论“研究方案”，商讨“研究攻略”，做出“研究安

排”,使研究有计可依。然后以小组合作方式通过“查阅”、“考察”、“访问”、“实验”、“探究”等一系列活动分析问题,解决问题。最后从多角度生发、学习与研究主题相关的各科知识。

3. 三领域

《玩艺》按低、中、高三个年段,分别确定各自的侧重点:“玩艺、画艺、塑艺”。

(1)低段——玩艺:依据儿童的年龄特点,以主题制作为主,学生利用自然物与废弃物制作手工小玩艺,学习以“玩艺”为基点生发出的知识,进行浅层次的拓展。在制作过程中自然的、自发的、零散的拓展,是类似玩物的拓展,停留在“实物”的不同呈现方式上。

(2)中段——画艺:随着年龄的增长,生活阅历、知识经验不断丰富,中段在主题制作的基础上加入了主题研究的内容。学生利用自然物与废弃物制作平面画艺作品,学习以“画艺”为基点生发出的综合知识,进行综合性的主题拓展,拓展内容逐渐向家庭、社区、社会延伸。

(3)高段——塑艺:学生生活的阅历更为广阔,知识积累、生活经验更为丰富,因此主题研究的比例更大,与主题制作并重。利用自然物与废弃物制作立体塑艺作品的同时,以“塑艺”为基点开展社会性、实践性的小课题研究,主题完全拓宽到家庭、社区、社会中,拓展的内容是超越玩物的,是学科知识的综合运用。

4. 四版块

每一个主题活动均由“乐问泉”、“拾贝园”、“金手指”、“试金石”四个板块构成。



乐问泉

开展传统游戏、特色旅游、专题采访等趣味活动,引导学生提出问题,珍视学生提出的每一个与主题学习相关的问题。



拾贝园

呈现与制作材料紧密相关的知识百科,围绕“乐问泉”中提出的问题开展综合性学习。



金手指

“主题制作”类,先呈现他人用制作材料创作的多样玩艺,启发学生的自我创意;再以图解的形式介绍一种玩艺的制作方法 with 制作技巧,让学生画画所要制作的玩艺,写写制作的主要步骤,谈谈制作过程中的经验;然后展示、介绍自己作品,开展小组评议。

“主题研究”类,先呈现“研究方案”(包括“问题”、“思路”、“阶段”)、“研究攻略”(1~3种研究方法),供学生学习、讨论,做出“研究安排”(包括“时间”、“人员”、“内容”等);再开展调查、访问、考察、实验等系列活动,记录实践经历,撰写访问提纲,设计数据统计图表等,积累研究过程中的宝贵资料;然后整理研究资料,撰写研究报告,交流研究过程中的经历、故事,共享成功与失败的经验。



试金石

提出一个与本次主题学习相关的问题,运用本次主题活动中习得的研究方法,为学有余力或感兴趣的学生提供深入实践的平台。



二、操作流程三步走

《玩艺》以“项目”为驱动开展走班社团教学。一是“项目招标”，由教师进行自主项目招标，组建项目学习班，全程负责项目学习活动；二是“项目走班”，打破年级、班级界限，按照学习主题项目组织教学班，由学生根据兴趣自主选择项目学习班。

案例2 教师自主招标书——《花色时钟》(部分)

新华小学“孵化基地”——《创意与玩艺》社团活动

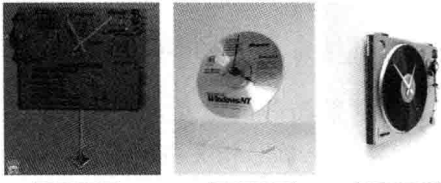
投 标 方 案

投标人员：刘秀芬

投标主题：花色时钟 ☐ 主题制作
立体时钟 ☐ 主题研究

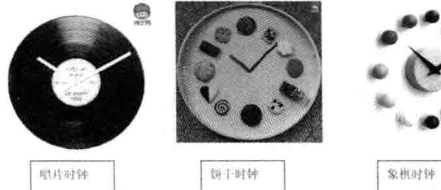
成果预设：
 “主题制作”请出示实物样本（包括作品、“乐问泉”、“拾贝图”、“金手指”、展示设计）；
 “主题研究”请出示研究人图（包括活动安排、成果集提纲、汇报形式）。

作品样图：
 主题一：IT世界时光



主板时钟 光盘时钟 键鼠时钟

主题二：浪漫时光



唱片时钟 饼干时钟 象鼠时钟

创意样稿：

12与60

为什么钟表的盘面是12小时，60分钟？古人发明钟表时设计钟表的盘面是根据什么？为什么利用指针手表和太阳的方位可以测方向？

钟表盘面12小时，60分钟的说法是从西方传过来的，和咱们古代时间的划分差不多，只是更容易辨认。中国古代计时是以日晷为工具，主要看太阳照射日晷针的影子落在哪个方位计时。分十二个时辰，每个时辰两个小时。因为到中午十二点后太阳会使日晷针的影子重复旋转一圈，所以一圈便只记半天。太阳的起升降落是有方向规律可循的，利用手表和太阳方位测方向主要是根据不同时间太阳所处的方位不同来定。

自然界的钟

鸟钟：在南美洲的危地马拉，有一种箭嘴鸟，它每过30分钟就“唧唧喳喳”地叫一阵子，而且误差只有15秒。

虫钟：在非洲的密林中，有一种报时虫，它每过一小时就变换一种颜色，在那儿生活的家家户户就把这种小虫捉回家，看它变色以推算时间。

矿钟：我国黄海岸边有一小岛的矿能报时，它每隔一小时就“撒撒”地叫一次，误差只有三分钟。

泉钟：内格罗湖有一股喷泉，每天7点，12点，17点准时喷射3次。

雨钟：印度尼西爪哇岛上的土隆加市地区，每天15时和17时30分都会准时降一场雨，正巧，这就是当地小学生下午上学和放学时间。

光盘时钟的制作



将普通闹钟上的指针拆下，利用光盘中间的小洞来安装。

不论是“主题制作”，还是“主题研究”，均分三步开展。详述如下：

1.“主题制作”的三步

(1)趣中明主题：不直接把活动主题呈现给学生，而是创设“看一看、猜一猜、比一比”等游戏情境，让学生在兴趣盎然中自觉发现实践主题，在意犹未尽中对主题制作活动产生强烈的渴望。

案例3 《糖纸小玩》活动实录

师：亲爱的小朋友们，手指舞会开始了！曼妙的孔雀舞、可爱的兔子舞、浪漫的双人舞一一登场。（师逐一展示套在手指上的糖纸小人，学生情不自禁地鼓掌。）

师：这些手指舞会的演员们身上藏着什么秘密？