网络休闲教育背景下的教师素养研究

WANGLUOXIUXIANJIAOYU
BEIJINGXIADEJIAOSHI
SUYANGYANJIU

韩峰 著

山西出版传媒集团
山西经济出版社

图书在版编目(CIP)数据

网络休闲教育背景下的教师素养研究 / 韩峰著.—
太原:山西经济出版社,2011.12
ISBN 978-7-80767-469-6

Ⅰ.①网… Ⅱ.①韩… Ⅲ.①计算机网络—影响—教师素质—研究—中国 Ⅳ.①G451.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 248402 号

网络休闲教育背景下的教师素养研究

著　　者: 韩　峰
责任编辑: 王宏伟
助理责编: 姚　岚
装帧设计: 赵　娜

出 版 者: 山西出版传媒集团·山西经济出版社
社　　址: 太原市建设南路 21 号
邮　　编: 030012
电　　话: 0351—4922133(发行中心)
　　0351—4922085(综合办)
E — mail: sxjjfx@163.com
　　jingjshb@sxskcb.com
网　　址: www.sxjjcb.com

经 销 者: 山西出版传媒集团·山西经济出版社
承 印 者: 太原力成印刷有限公司

开　　本: 880mm×1230mm　1/32
印　　张: 6
字　　数: 130 千字
版　　次: 2011 年 12 月　第 1 版
印　　次: 2011 年 12 月　第 1 次印刷
书　　号: ISBN 978-7-80767-469-6
定　　价: 14.00 元

前 言

战国时期的思想家荀况曾指出:“国将兴,必贵师而重傅;贵师而重傅,则法度存。国将衰,必贱师而轻傅;贱师而轻傅,则人有快,人有快则法度坏。”俗话也说:“无德无以成师。”可见,教师作用之重要,教师素养之重要。在网络休闲教育的背景下,加强教师素养的建设就显得更加重要了。

伴随着网络化时代的到来,国力竞争日益激烈。国运兴衰,系于教育。教育担负着提高劳动者素质和培养专门人才的重要任务,是一个民族最根本的事业。发展教育不仅是经济持续增长、科技发展创新、社会全面进步的必要条件,而且也是提高全民族素质,把沉重的人口负担转化为人力资源优势,加快我国现代化建设步伐的必由之路。办好社会主义教育事业,必须依靠在教育第一线工作的广大教师。作为肩负着为人类传承知识,为国家、民族培养建设者和接班人历史责任的人民教师,应当适应网络化社会发展的需要,增强时代感和使命感,积极地提高自身素养。这对于深化教育改革,构建一个充满生机的有中国特色社会主义教育体系,培养和造就我国21世纪的一代新人,为实施科教兴国战略奠定坚实的人才和知识基础,都具有重要的现实意义和深远的历史意义。

百年大计,教育为本;教育大计,教师为本。教师有无限接近最高道德的责任。怀着对教师职业和人民教师的无限敬仰,自己致力于研究教育基本理论和不断思索有关教师素养的最新成果,遂成此书。

本书主要内容有:第一章,主要综述了网络休闲的现状;第二章叙述了我国网络休闲教育的发展;第三章和第四章为本书的结论部分,重点是联系网络休闲教育的特点阐述教师素养的新发展,尤其突出对教师专业道德素养的研究。书中力图贯彻现代教育的观点,反映网络休闲教育背景下对教师素养的新要求,并在内容和形式上体现自身的特色。但由于自己的理论研究能力有限,不当之处,恳请同仁智者批评指正。

本书在写作过程中,参阅和借鉴了国内外专家、学者的著作和论文,还得到了山西经济出版社及太原大学教育学院领导和同事的热情鼓励和大力帮助,在此一并表示深切的感谢。

作者

2011年夏

目 录

绪 论 /1

第一章 我国网络休闲的现状 /7

第一节 网络休闲的概述 /9
第二节 我国发展网络休闲教育的优势 /15
第三节 我国各类网络休闲教育的发展现状 /19

第二章 我国网络休闲教育的发展 /41

第一节 我国网络休闲教育存在的问题 /44
第二节 我国网络休闲教育发展的策略 /50

第三章 网络休闲背景下的教师信息素养 /61

第一节 教师信息素养的概述 /65
第二节 教师信息素养与教师专业化 /71
第三节 山西省中小学教师信息素养调研 /81

试读结束，需要全本PDF请购买 www.ertongbook.com

第四章　网络休闲背景下的教师道德素养　/111

第一节　教师职业道德素养概述　/113
第二节　教师专业道德素养概述　/134
第三节　教师专业道德素养形成的因素　/153
第四节　教师专业道德素养形成的途径　/170

参考文献　/178

附　录　/184

绪 论

随着经济的发展，人们的收入水平提高了，闲暇的时间增加了，休闲成了一种新的生活方式。西方未来学家预测：2015 年，可让人们把生命中 50%的时间用于休闲，人类正在进入“休闲时代”[①]。休闲作为一种新的生活方式、生命状态，是与每个人的生存质量息息相关的。合理而健康的休闲是人的一笔巨大的再生性财富，它对于恢复体力和精力，陶冶人们美的气质与情操，促进人的个性自由和全面发展，促进社会的精神文明建设都具有重要的意义。

互联网络的发展给全世界带来了不同寻常的机遇，人类经历了农业社会、工业社会，现在已迈进信息社会。信息作为 21 世纪的“石油”，它的有效开发和充分利用，成为社会与经济发展的重要推动力，是取得经济发展的重要生产要素，它正改变着我们的生产方式、工作方式、生活方式和学习方式。不管是个体或组织，都可以成为互联网络世界中的成员。网络从最初的军方国防用途，逐渐演变到学术和商业的应用，到后来更是发展出工作、娱乐、沟通、学习、传播等各种功能。互联网络以异常迅猛的发展速度深入到我们生活的各个方面，随着网络使用人口的日益增加，网络已经成为许多人工作和生活的重要组成部分。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）所公布的数据，截至 2010 年 6 月，中国网民规模达到 4.2 亿人，手机网民规模达 2.77

① 比尔·盖茨.未来时速.北京：北京大学出版社，1999

亿人,网民每周上网时间持续增加,平均每周上网时间为 19.8 小时。人们对互联网的使用越来越频繁, 互联网对人们生活的影响力也逐步增强。有学者研究指出,互联网已与传统的五大媒体——报纸、广播、杂志、电视、电影一样,成为人们获得信息与休闲的重要渠道,并深深植根于日常生活中,成为消费者日常生活的中心组成部分。网络休闲在很大程度上能为人们转移在现实生活中遭遇的沉重的精神压力,抚慰受伤的心灵,实现多年的夙愿,提供一种替代性的满足,以此缓和内心的冲突,并将不满情绪发泄出来。在我国大力发展网络休闲教育,可以节约包括能源、材料在内的各种资源,保护环境和生态,实现可持续发展。然而,与任何新生事物一样,网络休闲在发展的过程中对社会也产生了正负两方面的影响:一方面,它给相关行业带来了巨大的经济利益,给消费者带来了极大的快乐和享受;另一方面,由于网络休闲教育属于一种新事物,很多人观念落后,看不到它发展的潜力,相应的法律、行业规范没有出台,组织结构不健全,发展的基础薄弱等,这些都是制约网络休闲发展的问题。

对于休闲的研究,在我国起步较晚。随着改革开放和经济的发展,人民的生活水平有了很大的提高,生活方式也得到了改变,人们的闲暇时间增多了,对休闲的需求迅速增加。从而引起了国内很多学者对休闲的关注, 这样休闲研究和休闲服务也随之迅速发展起来。从 20 世纪 80 年代以来,我国学者从多层次和多角度对休闲进行探讨,尽管休闲思想在东西方同样源远流长,但休闲作为一门学科,是 20 世纪 90 年代才由西方传入我国的,直到 21 世纪才普遍受到人们的关注。著名的经济学家、哲学家于光远先生是我国最早关注和倡导休闲学研究的学者。他指出:“争取有闲是生产的根本目的之一,闲暇时间的长短与人类文明的发展是同步的。从现在看将来,如果闲的时间能够随着生产力的发展进一步增加,闲的地位还可以

进一步提高。”[①]

随着互联网络的发展,作为新兴的网络休闲活动自然也进入了学者的视线范围,但总体来说对网络休闲的探讨还属于起始阶段,研究成果相对较少,在中国知网中,学术期刊和中国优秀硕士、博士学位论文数据库中,与“网络休闲”这一核心词汇相关的期刊论文和硕士论文总共只有 15 篇, 其中关于网络休闲游戏的研究有 7 篇。与“网上娱乐”相关的期刊论文和硕士论文总共 7 篇。与“网络休闲教育”相关的文章没有找到。

2005 年 7 月,《技术与市场》期刊中《网络休闲打造着一个巨大教育》,主要是从网络休闲的内容来研究网络休闲的,其主要内容包括网络游戏、网络动漫、网络聊天、网上看球、网上旅游、在线影视、在线广播等。学者夏梦认为网络休闲的主要内容包括在线广播、在线影视、网络游戏、网络聊天、网上看书、网上收藏、网上看球、网上购物、网上旅游、网上动漫等[②]。这类文章都是从内容来研究网络休闲的,没有对这些休闲方式的影响做进一步的研究。

学者于晓东认为随着网络时代的到来以及休闲时间的增加,网络休闲越来越多地进入了人们的生活空间。一方面,它对传统的休闲方式进行了前所未有的超越;另一方面,网络休闲特有的局限性也产生了一些负面影响,影响了人们的身心健康和社会的稳定发展[③]。学者王岩, 指出网络休闲已经成为人们日常生活中重要的休闲方式,在网上人们心情愉悦。但是,由于人在网络中容易迷失自我,人的主体性价值失去了其应有的位置[④]。因此,要弘扬网络休闲活动中的人文精神,培养网络休闲环境下人的主体性意识,使网络休闲中

① 于光远.论普遍有闲的社会.北京:中国经济出版社,2005.41

② 夏梦.网络休闲之饕餮大餐.中国电子商务,2005

③ 于晓东.网络休闲局限性与休闲方式的平衡性建构.边疆经济与文化,2007

④ 王岩.论网络休闲中人的主体性价值的失位与归位.江汉论坛,2007

的道德回归到日常生活中，从而实现网络休闲的真正目的。学者刘根认为，网络休闲创造了全新的休闲方式，改变了人们的生活方式，拓展了个体的交际空间，网络休闲是一把双刃剑，在带来精神愉悦的同时也有负面影响，要弘扬网络休闲中的人文精神，建构网络休闲与传统休闲的平衡。这类文章大都认为网络是一把“双刃剑”，对休闲的影响有利有弊，但提出的建议不很深刻。

学者王洁、李映辉和王亮通过网络问卷调查形式，获取第一手数据，描绘了网络休闲消费市场的基本结构，分析了其市场特征，对上网人群消费行为和愿望作了初步研究。他们认为现有网络休闲产品线还不够丰富，消费者较为关心的网络教育方式还没有普遍开展起来，将来有可能成为一个新的市场热点。随着网络休闲产品质量的提升，以及有关法律法规和行业规章制度的建立，网络休闲市场将逐步走向规范化、制度化，届时将迎来一个新的发展浪潮。学者甘露、田润乾，在理清网络、闲暇和休闲相关概念的基础上，通过对调查问卷的分析，探讨了人们在网络利用、网络态度等方面的问题，结合时代背景和网络休闲的特点，对网络休闲中存在的问题进行了理论探讨，以期提高人们休闲生活的质量，促进人的健康和全面发展[①]。这一类的文章主要是通过调查问卷的方法来研究网络休闲的，比较重视定量方法的运用，数据可靠但是抽样数量少，数据虽然具有一定的代表性，但是不全面。

学者钱同舟认为网络对青少年的生活起着重要的作用，为青少年提供了社交、学习、工作、休闲和娱乐的全新模式[②]。但是网络带来的负面影响也不容忽视。长时间网上消极娱乐活动对青少年的心理、身体就具有很大的潜在危害。学者袁文惠认为网络对于心理、生

① 甘露等. 基于网络视角的休闲生活问题研究. 青岛酒店管理职业技术学院学报，2010

② 钱同舟.青少年网上娱乐活动的现状及对策.新闻爱好者（理论版），2007

理尚不成熟的青年学生负面影响突出，应引起高度重视；可通过加强网络建设与监管，形成社会、学校、家庭互动的干预机制，从而促进学生身心健康发展[①]。这类文章主要是对青少年的网上休闲进行研究，没有对整体网民进行研究。

学者朱昱指出随着互联网的普及，电信运营商开始介入信息运营的业务领域，游戏业务是当前最大的互联网增值应用。随着游戏业务的规模扩大，数量众多的游戏业务迫切需要统一的管理平台的支撑，通过研究与分析，提出了一个完整的网络游戏业务管理系统设计方案[②]。学者游碧蓉、张晶（2008）认为网络游戏是未来网络休闲的主要内容，网络休闲类游戏相对于其他类型的网络游戏，种类繁多、上手快、游戏时间短，更利于用户进行放松，吸引了众多的网络游戏玩家[③]。这类文章大都认为网络游戏是网络休闲的主要内容，主要是研究网络游戏的。

综上所述，我国在网络休闲方面的研究取得了一定的成果，但数量较少，而且研究不系统、不全面，理论探讨有待进一步深入。这些研究成果仅仅是从网络休闲的某一个层面来研究的，比如钱同舟和袁文惠只是研究了青少年的网络休闲方式，并没有对整个网民进行研究。朱昱、游碧蓉等只研究了网络休闲方式中的一种方式——网络游戏。于晓东、王岩是用哲学的观点来看待网络休闲的，他们认为网络休闲既有有利的一面，又有不利的一面。本书研究旨在通过全面、系统地分析我国网络休闲的现状、我国网络休闲教育发展中存在的问题，阐述我国网络休闲教育发展的优势，并以此为基础研究我国网络休闲教育背景下的教师信息素养和教师道德素养的问题。

① 袁文惠.网上娱乐活动对青年学生身心健康的影响及对策研究.郑州轻工业学院学报（社会科学版），2008

② 朱昱.网络休闲游戏业务管理系统研究及设计.南昌大学硕士学位论文，2007

③ 游碧蓉等.网络休闲游戏的平台——C/S 模式与 B/S 模式的比较.科技情报开发与经济，2008

试读结束，需要全本PDF请购买 www.ertongbook.com

第一章

我国网络休闲的现状

第一章　我国网络休闲的现状

第一节　网络休闲的概述

在不同的历史时期不同的人对“休闲”一词有不同的理解，它最初来源于拉丁语“licere”，意为“许可”，泛指劳动工作之余获得许可进行的活动。柏拉图曾将休闲理解为四层含义，即“空闲”、“一种自我控制的自由状态”、“休闲的状态”和“从活动中获得自由”。[①]亚里士多德对休闲的个体发展价值进行了充分的论述，在他看来，人“唯独在休闲时才有幸福可言，恰当地利用休闲是一生做自由人的基础”[②]。清人张潮认为“人莫乐于闲，人非无所事事之谓也。闲能读书，闲能游名胜，闲能交益友，闲能饮酒。天下之乐，孰大于是”[③]。休闲里丰富多彩的生活可以使人身心俱爽，体力得到恢复，精神得到调整和升华。无论对个人还是对社会而言，休闲都是一笔巨大的财富。迄今为止，人们对休闲的理解较多地集中在时间范畴和活动范畴两个维度上。在时

① 冯建军，亚平.休闲及休闲教育.教育研究，2000

② 裘指挥.休闲教育初探.江西社会科学，2001.183

③ 卢昌崇，仲广.从《诗经》到《生活的艺术》.中国古、近代休闲思想探析.自然辩证法研究，2003.82

间维度上，休闲时间是指除去劳动时间与满足生理生活所必需的时间之外的时间。在此时间内，个人可按照自己的意愿自由支配，用于开展娱乐、学习、消遣、交往等活动。由此可见，休闲不仅是一个时间的范畴，更是一个活动的范畴。从活动的维度上看，休闲则是指人的某些具体行为即休闲活动。综上所述，关于休闲，比较一致的观点是：休闲是人们自我完善与自我发展的载体，人们在休闲中有更多的机会使自己成为活动的主体而不是活动的客体，人的物质和精神需要在休闲中获得平衡。

由于网络休闲还是一个比较新的事物，对于网络和网络休闲，目前尚无统一的定义。

学者于晓东将网络休闲定义为：网络休闲即运用网络这种高科技手段达到休闲的目的，并通过互联网进行休闲娱乐的活动，也称其为“网上休闲”。他认为比较常见的网络休闲方式有：网络游戏、网络动漫、网上聊天、网上看球、网上旅游、在线影视音乐、网上阅读、网上购物等。同时指出，网上休闲娱乐已成为人们休闲方式的重要部分之一，许多人选择网络休闲来代替某些传统休闲。

学者陈来成将网络休闲定义为：网络休闲是指网络时代人类休闲的活动、现象、方式和特征的总和[①]。网络是休闲活动的虚拟空间，它构筑了一个无穷大的立体休闲空间，将原来仅仅是单纯的交流方式和沟通手段的网络，迅速演变成了人们寄存理性、寻求安慰的心灵休闲栖息地。在以信息网络技术虚拟构成的休闲空间里，形成了虚拟权威、虚拟尊严、虚拟情感，甚至虚拟生命的休闲活动方式，从而使人类的休闲活动理念和方式

① 陈来成.休闲学.广东:中山大学出版社，2009

产生了革命性的变化，极大地丰富了休闲文化的内涵。现在，无论在何处，无论在何时，人们只要通过网络就可以随时随地在多维和无限宽广的网络世界中，无拘无束、自由地进行各种娱乐活动。

一、网络休闲的内涵

网络休闲是通过网络这种高科技手段来达到休闲目的的，是网络时代人类休闲的活动、现象、方式和特征的总和。网络休闲是基本普及互联网之后出现的一种新的休闲方式，网络休闲空间为人们提供了前所未有的休闲活动方式，网络交流方式突破了传统的交往方式，扩大了人们交往的范围。

网络休闲教育是指以网络为手段，为人们提供休闲产品，以此来满足人们对休闲需求的教育，它是一大休闲教育，是网络经济的一部分，是互联网络发展的产物，它是结合了计算机、网络通信和信息服务的综合性高科技的休闲教育。网络休闲教育市场巨大，经济效益明显，网络休闲内容丰富。我国网络休闲市场的容量非常可观，网络休闲以其新颖独特的娱乐方式和营利形式被消费者、投资商和软件开发商一致认可，网络休闲教育已经成为极具发展潜力的、具有广阔前景的朝阳教育。

二、网络休闲的特点

与常规休闲活动不同，网络休闲往往表现为一种虚拟活动，具有开放性、猎奇性、创造性、便捷性、大众化等特点。

开放性是因特网最根本的特性，整个因特网就是建立在自

试读结束，需要全本PDF请购买 www.ertongbook.com