

张建各◎主编

职业道德 模拟汇编

ZHIYE DAODE MONI HUIBIAN

根据学生观考的实际情况，经过反复研究和实践，现总结出关于学生团队教育的实例，以解决新任主任的接班问题和个别学生的集体教育问题，更好地适应中职学校学生的发展，拥有健全人格，更好地在新的环境中适应下去，并能在新的环境中得到新的认识和新的的发展，善于与老师和同学和平相处，且有利于今后的就业，为增加抗压能力打下坚实的基础。

光明日报出版社

主 编◎张建各

副主编◎吴小华 郭合韬

王亚兰 朱春霞

职业道德 模拟汇编

ZHIYE DAODE MONI HUIBIAN

根据学生现存的实际情况，经过反复研究和实践，现总结出关于学生团队教育的实例，以解决新班主任的接班问题和个别学生的集体教育问题，更好地适应中职学校学生的发展，拥有健全人格，更好地在新的环境中适应下去，并能新的环境中得到新的认识和新的发展，善于与老师和同学和平相处，且有助于今后的就业，为增加抗挫能力打下坚实的基础。

光明日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

职业道德模拟汇编 / 张建各主编. -- 北京: 光明日报出版社, 2015. 6

ISBN 978-7-5112-8628-4

I. ①职… II. ①张… III. ①职业道德—通俗读物

IV. ①B822.9-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 130209 号

职业道德模拟汇编

主 编: 张建各

责任编辑: 陈 娜

责任校对: 张明明

封面设计: 中联学林

责任印制: 曹 净

出版发行: 光明日报出版社

地 址: 北京市东城区珠市口东大街 5 号, 100062

电 话: 010-67078248 (咨询), 67078870 (发行), 67019571 (邮购)

传 真: 010-67078227, 67078255

网 址: <http://book.gmw.cn>

E - mail: gmcbs@gmw.cn chenna@gmw.cn

法律顾问: 北京德恒律师事务所龚柳方律师

印 刷: 北京天正元印务有限公司

装 订: 北京天正元印务有限公司

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社联系调换

开 本: 710 × 1000 毫米 1/16

字 数: 305 千字

印 张: 17.5

版 次: 2015 年 8 月第 1 版

印 次: 2015 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5112-8628-4

定 价: 42.00 元

版权所有 翻印必究

前 言

为了更好的满足于德育教育和学生集体活动的需要,及走向社会更好地与他人合作,更好的适应社会;同时,也为进行企业培训机构提供素材的需要。根据学生现存的实际情况和毕业的大学生就职时存在的问题,及社会培训机构的需求,经过反复研究和实践,在前人的基础上总结出关于学生德育团队教育的一些活动项目和培训机构经常用到的十大精典游戏,以解决班主任的接班问题和个别学生的集体教育问题,及其培训机构的人才培训素材问题,更好地适应中职学生的发展及毕业生的就职心理问题,让他们拥有健全的人格,更好地适应的环境,并能新的环境中得到新的认识和新的发展,善于与老师和同学及同事之间的和平相处,有助于增加今后在事业中的抗挫能力,同时还会让身心修养得到相应的提高和完善,个人的心灵得到净化和成长,故此特汇编出以下具体的关于心理、感恩、沟通交往、适应、创新、责任意志力、学习管理、竞争合作一些德育团队活动及相应的案例分析。

另特别附上一些精典的破冰游戏和国际十则精典培训案例,以供参考,利用好破冰游戏,对于打开活动局面、调节氛围很重要;利用好十则精典培训团队活动,有助于提升班主任和培训师的亲和力及其个人魅力,有助于营造良好的集体意识和合作精神,认清个人和集体的关系。希望看到此书的班主任和德育教师们认真研究,如有不适或者与其他书有雷同之处,敬请谅解,本书目的旨在传播教育艺术,非谋利之想,校园内部版本,不要翻版,汇编仓促,当中定会有错别字或语法的错误,敬请提出宝贵建议,定当修改,谢谢。

目 录

CONTENTS

第一篇 适应篇 1

- 活动一 个性名片 3
- 活动二 寻找归宿 6
- 活动三 有缘相识 10
- 活动四 体验放松 13
- 活动五 “蜈蚣”翻身 17
- 活动六 寻人行动 20
- 活动七 多元排队 24

第二篇 合作篇 29

- 活动一 同舟共济 31
- 活动二 穿越“沼泽地” 34
- 活动三 广告设计 37
- 活动四 解开“手链” 41
- 活动五 巧渡“小河” 45
- 活动六 指尖流转(破冰游戏1) 48
- 活动七 喝汽水(破冰游戏2) 49
- 活动八 独臂神功(破冰游戏3) 50
- 活动九 托球接力(破冰游戏4) 51
- 活动十 保罗、彼得(破冰游戏5) 52
- 活动十一 凹凹凸凸(破冰游戏6) 53
- 活动十二 群策群力(破冰游戏7) 55

第三篇 沟通交流篇 57

- 活动一 我说你画 59
- 活动二 风雨同行 62
- 活动三 “盲人”旅行 64
- 活动四 人体“拷贝” 67
- 活动五 变形虫 70
- 活动六 最佳配图 73
- 活动七 我说你剪 76
- 活动八 找“领袖” 79

第四篇 竞争篇 83

- 活动一 啄木鸟行动 85
- 活动二 圈之魅力 89
- 活动三 造“房子” 92
- 活动四 “松鼠”搬家 95

第五篇 心灵成长及感恩篇 99

- 活动一 感恩父母 101
- 活动二 心灵电报 104
- 活动三 留舍最爱 107
- 活动四 命运之牌 111
- 活动五 规则的意义 115
- 活动六 寻宝记 119
- 活动七 看我“走过来” 122
- 活动八 走出“舒服圈” 125

第六篇 学习管理篇 129

- 活动一 时间分割 131
- 活动二 寻找变化 134
- 活动三 一分钟价值 138
- 活动四 集思广益 141
- 活动五 于无声处 145

- 活动六 时装秀 148
- 活动七 用途无限 151
- 活动八 资源共享 154

第七篇 意志责任篇 159

- 活动一 举手仪式 161
- 活动二 手指的力量 165
- 活动三 信任后仰 168
- 活动四 突出重围 172
- 活动五 承担责任 176
- 活动六 护蛋行动 179
- 活动七 祝福花篮 183
- 活动八 接受现实 186

第八篇 创新实践篇 189

- 活动一 比比谁高 191
- 活动二 卖梳子 194
- 活动三 畅想拼图 198
- 活动四 心中的塔 200
- 活动五 遵从指导 202
- 活动六 传球夺秒 205
- 活动七 平面魔方 207
- 活动八 高空飞蛋 209
- 活动九 设计大师(破冰游戏1) 211

第九篇 自己意识篇 213

- 活动一 画“自画像” 215
- 活动二 价值拍卖 218
- 活动三 背后留言 221
- 活动四 目标搜索 223
- 活动五 我要…… 226
- 活动六 音乐与意象 231

活动七 百花园 234

活动八 备受攻击(破冰游戏1) 238

第十篇 精典团队培训国际游戏十则 239

一 则 “报数”,也叫“负责的传递” 241

二 则 孤岛求生 244

三 则 红黑游戏启示录 246

四 则 风中劲草 254

五 则 Don't touch me 255

六 则 谁是“杀手”(台湾版“杀人”游戏) 257

七 则 兔子舞 259

八 则 化解对抗 261

九 则 再撑一百步 265

十 则 我有一个梦 267

第一篇 01

| 适应篇 |

适应是个体积极改变自己生存环境或者改变自己原有的状态,以获得所需的间接满足的过程。适应能力是人类战胜自然,改造社会,改造自己的必备素质。物竞天择,适者生存,这是一条不以人的意为转移的规律。

能面对现实并以积极的心态适应环境,情绪稳定,乐观,能保持良好的心境,这是中职生心理健康的一个重要指标。刚从初中升入中职一年级的学生来说,他们所遇到的第一个问题就是如何在新的环境中适应下来。也正是青少年们的心理断乳期,再加上周围环境的改变,青春期发育的困扰,心理准备的不认可,会造成许多新进入的中职生的自我,自卑,困惑,痛苦,失望等情况,尤其是社交能力较差的同学在入学一个月后尚不能与班里其他同学相熟,使得他们在校园的各种活动陷入孤独无助的境地。如果班主任和教育者不能及时发现并帮助他们的问题,将会导致该生的辍学,甚至影响其正确的人生观和价值观。

因此本篇专门就此问题设计几个团队游戏,以解决他们的认知和适应性问题,几个游戏都设计简单,可操作性强,深受学生们的喜爱,可帮助学生们快速建立起良好的人际关系,适应新的学习环境。

活动一 个性名片

一、教育目的

1. 把自己最想与他人交流的信息简洁明了的公布出来,学会推荐自己。
2. 通过“个性名片”的交流,让学生了解他人,尽快地彼此熟悉。

二、活动时间

大约 40—50 分钟

三、活动道具

每人准备一个胸卡、彩笔若干。

四、活动场地

教室内,教室外均可(以教室内最佳,以有投影多媒体最好)

五、活动程序

1. 主持人发给每位学生一个空白的胸卡,彩色笔放场地中央公用。
2. 在 10 分钟内,每位学生为自己设计一张“个性名片”,插入胸卡内。
3. 个性名片要求:(1)不少于 5 条个人信息。
(2)除文字外可用图形等多种形式表示。
(3)可以使用多种颜色的笔。
4. 小组交流,集体分享。

六、注意事项

1. 5 条个人信息可以是具体的,也可以是抽象的、含蓄的,但要求是个性化的。
2. 主持人发现典型案例要进行交流并重点提问,深入挖掘个性特质,帮助当事人进一步了解自己。
3. 学生分享完毕后要用投影展示一篇,增强其自信心和加深个体间了解。
4. 适用刚入学的新生。

七、学生分享

八、班主任点评

九、活动回顾

1. 活动点评

一群彼此不熟悉的学生坐在一起,如何在短时间内推荐自己、了解他人?设计、交流“个性名片”是一个好方法。

假如我们脖子上挂着的胸卡,除了名字这一符号,其他什么也没有,彼此了解的仅仅是一个符号、一个称呼。但假如我们为自己做一张“个性名片”,把自己的特点公布出来,介绍给大家,让别人记住自己、了解自己,同时在别人了解自己的同时,自己也很快记住了他们,这不是很好吗?我们在交流的过程中,会发现身边还有不少兴趣、爱好相同的朋友,与陌生人的交往真的不是很难。

“个性名片”上写些什么信息呢?不妨从以下几方面考虑:

- (1) 姓名——昵称——网名——外号。
- (2) 特长——爱好——兴趣——嗜好。
- (3) 崇拜的人——欣赏的人——敬重的人——厌恶的人——痛恨的人。
- (4) 理想——目标——经历——志向。
- (5) 对自己的比喻——体型——外貌——身高——体重——肤色。
- (6) 联系方式——家庭电话——手机号——QQ 号——班级——学号。

把自己最想让别人知道并想与他人交流的信息简洁明了地公布在小小的卡片上,可以用直白的语言,也可以诗句来表达;可以用单色的线条,也可以用彩色

画面来展现。总之,一张小小的“个性名片”,就是你人际交往的“通行证”。

2. 活动案例

在小小的胸卡纸上,做一张“个性名片”,真的该好好想一想。5分钟内大家在认真思考着,5条信息怎么反映自己的个性特征。我们可以来看几个学生的“个性名片”:

实例一:●爱笑的女孩●永远有梦●最爱绿色●冰淇淋大王●来自江南水乡

实例二:●网名——冰山一角●灌篮高手●土生土长●开朗热情●壮如牛

实例三:●大名陈东栋●高一学生●71公斤●爱好理科●与老爸称兄道弟

他们几个人的“个性名片”,虽然个性差异蛮大的,但可以看出他们的兴趣特长、体征特点、人际关系等重要信息。

3. 学生感言

甲:我这个人不善于表现自己,在陌生人面前不太愿意多说话,更不会在大家面前自我介绍。这是我有生以来第一次,主动向别人介绍自己的情况,所以刚开始时无从着手,不知道介绍自己的哪些方面。看到别人都能自然介绍,我也硬着头皮说了自己的情况,说完后,心里很开心。我做了一件自己认为了不起的事。

丙:这个游戏很有意思,因为通过“个性名片”的交流,我看到了富有个性的每个人。因为“我”是包括了“公开的我”和“隐蔽的我”,自己不说,又有谁知道呢?我们小组衡宇同学的“名片”上写着:“愿听不愿说,愿想不愿动,愿写不愿唱,愿独不愿合,愿静不愿闹。”经过他本人解释,我们知道他的性格是内向的,有时虽然不愿多发表意见,其实还是蛮有自己观点的。遇到这样的同学,我们要鼓励他把自己的想法说出来,并且对他要多尊重、多信任。

活动二 寻找归宿

一、教育目的

1. 让学生从了解自己开始,逐渐关注同伴,最后融入团体,体验归宿感。
2. 在活动中自然产生“领袖人物”,发现个人特长与潜质。

二、活动时间

约需要 40 分钟

三、活动道具

十二生肖面具各一副

四、活动场地

室内较好

五、活动程序

每个人都有个属相,自己的属相是什么,自己一定一清二楚。但你是否知道,在我们这个群体中,谁的属相与自己相同?我们群体中又究竟有多少种属相呢?下面我们一起来做游戏:寻找归宿

1. 不用语言交流,通过肢体语言找到与自己属相相同的人。
2. 所有学生都先蹲下来,同一属相的学生用肢体语言集体表演所属动物的典型特征,如查大家看明白了,鼓掌表示认同,他们就可以站立起来,派一名代表到主持人处领到生肖面具。直到所有的人都站立起来。

3. 戴上生肖面具的学生排在第一位,其他同属相的学生均排在其后。通过成

语接龙壮大自己的队伍。如龙马精神,属龙的与属马的就连成一体。

4. 最后看看,自己的归宿找到了吗? 是一个还是一批,是一群还是全体?

六、注意事项

1. 强调不允许用语言交流,只能用肢体语言。

2. 在表演所属属相动物的典型特征时,一定要强调集体表演,在全体认同鼓掌后才可以站立起来并领取生肖面具。

3. 在用成语或俗语壮大队伍时,一定要按序连接,最后可以清楚地看到所有学生均连成一体,如遇到生肖不连时,主持人要引导大家通过多种方式完成连接。

4. 此游戏不适合同龄人团体做,年龄结构越复杂效果越好。

七、同学分享

八、班主任点评

九、主持人总结(游戏结束)

十、效果预测

1. 活动点评

每个人都有个属相,去寻找与自己属相相同的人,充满着好奇,所以这是一个人人愿意参与的快乐游戏。

由于没有设组长,所以开始大家只知道找一个与自己属相相同的人,不知道如何集中所有同一属相的人,往往出现同一属相的人分散成几拨。这种时刻“领袖人物”会自然产生,他们会具有号召性地去召集所有同一属相的人,并带领全体成员用肢体语言表演属相动物的典型动作。这样的“领袖人物”最终受到同伴的信任与尊重。

在集体表演时,不少小组会表现出非常有创意的群体动作,受到大家的一致好评。如舞龙、母鸡与小鸡、奔马、眼镜蛇等。通过群体表演,每个人在团体中不仅找到归属而且扮演了适当的角色。通过成语(或俗语)接龙,把小团体的归属感

扩大到整个团体中。所以,最后当所有的人都在一起时,大家是非常惊讶与兴奋的。

成语、俗语参考:

龙腾虎跃、龙马精神、龙潭虎穴、龙争虎斗、兔死狗烹、鸡兔同笼、牛鬼蛇神、牛头马面、虎头蛇尾、虎踞龙盘、声色犬马、羊落虎口;挂羊头,卖狗肉;山中无老虎,猴子称大王;鸡犬不宁、马马虎虎、鸡鸣狗盗、车水马龙、犬马之劳、风马牛不相及、牧马放牛、藏龙卧虎、猪狗不如、降龙伏虎;宁为鸡前,不为马后;杀鸡儆猴、画虎不成反类犬。

2. 活动案例

在家长沙龙上主持人安排了“寻找归属”游戏,效果较好。

由于家长的年龄差别较大,所以40个家长中包括了10种生肖,可谓是“品种齐全”。由于有几位热心人的“领导”,所以很快出现了10个生肖的方阵。在进行集体表演时,由于彼此不熟悉,加之年龄的关系,家长们感到不好意思,所以表演放不开,活动出现僵局。在这种情况下,主持人耐心启发,动员小组学生商议、排练,在充分准备的基础上作集体亮相。对成功的表演以热烈的掌声表示认可与鼓励,家长们体验了团队精神与成就感受。在一组突破的基础上,要求每一组都能积极尝试。在一阵阵的欢笑中,家长们圆满地完成了表演任务。

由于家长的文化水平有限,所以在成语(俗语)接龙壮大队伍时,他们大量选用的不是成语而是俗语。这也没有关系,最主要的是要让大家想办法把10个方阵连成一体,找到团体的归属感。

3. 学生感言

甲:“寻找归属”的游戏,让我深刻体会到了人与人之间的交流除了语言外,还可以依靠许多其他方法,比如:动作、神态、眼神等。

因为我们都是同龄人,所以大家的属相基本相同,主持人采取了一个办法,把12种生肖分别写在纸上,每人抽一张,我抽到的是“狗”。我们大家都保持不说话,通过肢体语言,找同类。我伸出舌头,两手放在胸前,做出小狗的样子,很快便找到了同类。其他同学也有通过手指,表达在生肖中的排位,也很快找到了伙伴。

主持人要求“同类”一起商量一下,通过集体造型,让其他同学认可。每个生肖的“同类”表演得都很出色。

丙:我抽到了“蛇”,但不知为什么(可能字迹不很清楚)我看成了“蚊”, (因为我不知道其他同学抽的是什么,也没有想到是十二生肖),就竭力为大家表演了“蚊子”。人群中传来一片笑声,我不知道他们在笑什么,同学也不知道我在表演

什么。我又认真地表演了几遍,大家说:“是蜜蜂”,我摇头否定。大家说:“是蚊子”,我使劲地点头。此时同学笑翻了。“十二生肖中,哪有蚊子的啊?”主持人问。我也傻眼了:“不是蚊子,那是什么?”主持人一看我手中的纸条,也笑了:“是蛇,不是蚊。”我才明白,原来误解了。我赶紧双手合掌,柔软地扭动,大家一起喊了起来:“蛇”,被大家认同了,我很开心。

游戏要你用心去领会别人通过肢体语言所表达的意思,猜出他所属的生肖动物——或是圆鼻大耳的猪,或是吐火戏球的龙,或是竖耳轻跳的兔……表演者尽量抓住其特征让他人猜,而猜的人也是尽量地领悟表演者的用意,并成功地将答案回馈到表演者耳中。当掌声响起来的时候,你成功了,也找到了“归属”。