

国家基础教育课程改革系列参考文献

中国教育学会

“借鉴多元智能理论 开发学生潜能实践研究”暨

“阅读”国际合作项目

多元智能理论及其在教学中的应用

文库

北京师联教育科学研究所 总编



动中学 运动智能与教学

——舞蹈·戏剧·操作·游戏·体育与综合实践活动

本册主编 王彬彬

学苑音像出版社·

责任编辑 :王 军

封面设计 :师联平面工作室

《多元智能理论及其在教学中的应用》文库



动中学 运动智能与教学

——舞蹈·戏剧·操作·游戏·体育与综合实践活动

本册主编 王彬彬

学苑音像出版社出版发行

(粤阅北京市朝阳区三间房邮局 阅号信箱)

孕接援员面原 裁道园京远源施识 园园京远源思带 云曾

耘原皂空增建字籍岳 月耕云京曹原耀皂 匀赋:增曾爰耕云曹原耀皂



三河文阁印刷厂印刷

圆团原年 缘月印刷

开本 : 愿园尹员愿 员团 总印张 猿园 字数 : 愿猿千字

陈身京原惠缘园京员原京原

本系列资料配光碟发行册均 阅(不含碟)

本书如有印刷、装订错误 , 请与本社联系调换

目 录

波拉的舞蹈	(员)
定义 : 了解运动智能	(圆)
触觉—运动智能测验要点	(缘)
触觉—运动学习过程	(苑)
创设身体学习的环境	(员园)
戏 剧	(员猿)
创意动作	(员圆)
舞 蹈	(员源)
操作物	(员苑)
教室游戏	(猿)
体 育	(猿)
课间活动	(源)
实地考察旅行	(源)
提高运动智能的技术	(源)
总 结	(缘)
如何解决 缘米跑中出现的问题	(缘)
短跑的运动技术	(缘)
如何开展小足球运动	(缘)
多元智能在课堂	(远)
多彩光谱与儿童学习活动	(远)
多彩光谱与儿童学习活动设计	(远)

科学活动概述	(怨园)
关键能力	(怨源)
音乐活动概述	(怨缘)
关键能力	(怨愿)
数学活动概述	(员园园)
社会理解活动概述	(员园圆)
关键能力	(员园源)
语言活动概述	(员园远)
视觉艺术活动概述	(员园愿)
关键能力	(员员员)
综合实践活动课程的特点和多元智能的核心能力	(员员猿)
多元智能理论与综合实践活动课的教学策略	(员员缘)
从多元智能理论的视角看综合实践活动课对教师的挑战	(员员园)
案例举要——垃圾的分类处理	(员员缘)
综合实践活动 涵义、价值及其误区	(员员怨)
社会实践课程化建设	(员员远)
培养科学技术意识开展创造发明活动	(员员员)
在信息技术教学中实施多元智能理论	(员员愿)
朝霞和月夜	(员员远)
画宝塔	(员员怨)
小放鸭	(员圆园)
在劳技课中开发多元潜能	(员圆远)
他喜欢信息技术课了	(员圆园)
运用多元智能理论,开发学生运动思维	(员圆缘)
在 耘 音 音 告 中 插 入 图 表	(员圆愿)
“多元智能理论”成功教学的源头之水	(员圆圆)

多元智能理论在标枪训练中的应用	(圆 原)
借鉴多元智能理论促进运动员文化学习	(圆 园 范)
建立多元化的教学模式	(圆 园 园)

波拉的舞蹈

一年级时,波拉被评定为有学习障碍的学生。随后的四年里,她被安排在一个特殊的教育班级里,很少能够体验到学习方面的成功。

波拉的基本技能落后于同龄的同学两年以上。她的自尊心下降,渐渐地,她越来越不喜欢学校。在五年级学期末的一天早上,波拉躲在床底下不想去上学;六年级前的一个暑假,她甚至试图自杀。这时,她的父母体会到,在六年级有必要让波拉体验到学习的成功,决定让她回到正常的班级里,班里有一位富有同情心的教师。

开始几天,教师仔细观察了波拉,这位教师注意到波拉的一个与众不同的优点,她的动作姿势非常优雅。她的同龄人中身材稍高,走路和跑步自然大方,长发随其身材而飘逸。教师只要看到波拉,总觉得她是个舞蹈演员。有一天,教师问她是否学过舞蹈。波拉回答说她的确学过芭蕾舞,而且非常喜欢跳舞,但后来因学费问题而中断了学习跳舞。这个信息使教师想到,如果通过动作来学习,波拉是否能够更有效地掌握。

虽然波拉已是六年级学生,她的拼写技能却只有二年级学生的程度。她不愿意阅读、写字和练习拼写字词表。为了利用波拉突出的运动才能,教师建议波拉用她的身体动作来展示圆个字母。例如,在示范贼这个字母时,波拉垂直站立,双腿并拢,

两手伸出。很显然,表现出某些字母极富挑战性,如:皂、遭或憎,但却激发了波拉的思维,而且使她充满兴趣地应对。波拉说,她非常愿意考虑教师的建议。

第二天上课前,波拉急匆匆来到教室告诉教师,她有东西要给教师看。波拉开始她的展示,先是一次舞出一个字母,然后按照顺序把 26 个字母用舞蹈展示出来。波拉用芭蕾艺术,充满信心的技巧的表演,悄然无声地完成了作业。波拉对自己的努力感到欣喜,教师也肃然起敬。这个女孩是个舞蹈表演者。教师再问她能否把自己名字以舞蹈展现出来。她轻松地舞出了自己的名字,还加上了自己的姓。接着,她把黑板上的字用舞蹈展示出来。那天晚上,她在家里练习了拼写字词表,第二天,她以舞蹈向同学展示了自己的作业。

在一周之内,波拉很快地从舞蹈转向书写。首先,她表演出每个字,再把它们写下来。接下来,她表演出完整句子。正因为有如此真正充满信心地学习,波拉的拼写和写作分数开始有了进步。

四个月之后,同学们都感到遗憾,因为波拉不再以跳舞来写作业。她和其他同学一样,留在座位上完成自己的作业。六年级结束时,波拉的读写分数都达到年级的要求。

四个月的运动学习,靠着天赋优点学习,改变了波拉的学校经验和自我意象。七年级时波拉进入当地一所中学,学习学校要求的各门功课,她全部取得高于平均水平的分数。

定义 :了解运动智能

需要通过身体来体验所学的内容 ,波拉并不是惟一的孩子。许多儿童和成人感到 ,仅仅通过视觉和声音的感觉通道 ,并不能充分地理解和记忆信息。这些人依赖于触觉和运动过程 ,为了理解和记忆信息 ,他们必须操作和体验所学的内容。有触觉倾向的学生需要通过触摸和操纵物体来学习 ,而运动倾向的学生需要在活动中运用全身 ,或者工作时更乐于采用具体、实际的生活经验。触觉和运动的学生通过“做”和多感官经验学习。

因为其他问题解决方法受到较高的评价 ,而使运动学习过程在学校中常被贬低。在《智能的结构》一书中 ,加德纳提到 ,近来 ,文化传统出现一种身心分离的现象。希腊时代强调“……身心和谐、训练心智始能恰当地使用身体 ,训练身体以发挥心智的表现力量” ,他对学校丧失这种理想而倍感惋惜。

身体—运动智能包括联系“身”和“心” ,使身体得以完美展现的能力。从自动化和有意识控制动作开始 ,运动智能采用高度分化和技巧化的方式 ,调动我们身体活动过程。所有才能的表现都需要有敏锐的时间感知 ,并把意向转换为行动。高度发展的身体—运动智能在演员、运动员和舞蹈演员身上可以轻易地看到 ,在发明家、宝石匠、技工和其他需要熟练使用双手或物件的工作者身上同样能得到证明。身体—运动智能是人类认知的基础 ,因为它来源于我们体验生活时所获得的感官经验。

在课堂上,身体的活动使学生集中注意,通过身体的神经—肌肉编码学习能够增强记忆。我们都拥有“肌肉记忆”,它能够有效地应用到各门学科的学习中。

麦金(~~砸罐砸罐~~)在《视觉思维经验》一书中,对运动思维力量做如下的描述:

想一想在摆弄粘土时进行思考的雕刻家,凭借操作立体的分子模型来思考的化学家,或者能过组合或重排纸板等拼接过程思考的设计师。这些人都是通过观察、接触或移动材料进行思考,其心智过程在物体上得以外显。

外显思维比起内隐思维有几方面的优点。第一,指导感官感知物体提供了“感官营养”——即“思维的食物”。第二,通过操纵实际结构的思考,容易意外发现珍奇——意外的幸福、意想不到的发现。第三,与视觉、接触和动作等直接脉络进行思维,能够产生直接的体验、现实性和行动。

最后,外显思维结构提供了一个批判性审视对象,而且这种直观形式可以和同事分享甚至可以相互陈述。

不幸的是,学生在升入高年级时,内隐学习越来越多,外显学习越来越少。由于缺乏机会活动、参与学习,在教学需要被动而抽象的学习过程时,许多学生都缺乏学习动机。体育——以最完整的感知——属于每间教室。本章活动的建议能够被用于各种环境中,以促使学习更具刺激性、动态化,更便于记忆。

触觉—运动智能测验要点

根据加德纳的观点,那些能够支配全身或部分的身体,如善于用双手来解决问题的人,就有高度发展的运动智能。运动员、舞蹈演员、编舞家、小丑、演员、外科医生和工艺家都展现出高度发展的身体——运动智能。值得注意的是,在某个领域具有高度技能并不意味着在其他领域也有同样的天赋。例如,一个人可能在哑剧表演方面显露才华,但在运动或手工艺方面却可能表现平平。

以下列出的项目,可用于确认有运动潜质的个体可能具备的特征。不过要注意,并非每位学习者都表现出以下所有特征。人们在某些领域可能比其他领域发展得更好。具备以下特征的人能够发展优异的运动智能:

员通过接触和动作探索环境和物体。喜好触摸、控制和摆弄所学对象。

圆发展协调性和时间感。

猿直接投入和参与过程中学得最好。人们记得最清楚的是做过的,而不是说过的或看过的。

源喜爱具体的学习经验,如实地参观、建造模型,或参与角色扮演、游戏、装配物件、身体运动。

缘在局部或整体动作活动中都显示出灵活性。

远能够敏锐地感受物理环境和物质系统。

能在演出、运动、缝纫、雕刻或键盘输入工作中展现技巧。

愿在身体动作中显露平衡感、优雅、灵活和精确。

具有协调身心和展现精细及完善身体的能力。

理解健康身体的标准,并依此标准生活。

对从事运动员、舞蹈演员、外科医生或建筑师等职业感兴趣。

创造新的身体技能或创作新的舞蹈、运动或其他身体活动。

所有人或多或少都表现出某些运动倾向和需求。不过,有些人仅仅有想法而很少有机会实践这种倾向。多感官通道的学习经验很少被应用于教室,因为大多数教师还不熟悉这些过程。身为教育工作者,我们缺少可以仿效的角色楷模,缺少支持我们进行改革的资源。但对所有学习者,运动学习常常能够提供最有效而有乐趣且值得记忆的教育经验。古德莱德(美国“全国领导教育”的研究者之一)在《被称为学校的地方》一书中指出:

不论是哪门学科,学生都表现出他们喜欢活动,在活动中他们可以积极参与或与人合作。这些活动包括进行实地参观、制作影片、建筑、画物品或采集、访问、演出和把设计付诸实现。

学生希望能够主动积极地参与学习,而不是被动地接受信息。以下部分将描述鼓励“做中学”的一些过程。

触觉—运动学习过程

有各式各样用于加强各年龄阶段学生触觉—运动的教学活动。在本章,我们根据以下的类别来描述身体学习经验。

创设身体学习的环境

教室内的区域

戏剧

正式剧场

角色扮演

创意戏剧

模拟

创意动作

理解身体的认知

导入创意动作的活动

将创意动作应用于基本技能中

创造特定内容的动作活动

舞蹈

舞蹈热身的要素

通过舞蹈学习的程序

操作物

作业卡

作业卡拼图

旧抽屉里的操作物

图章

教室游戏

清洁工搜寻

大地板游戏

全身反应游戏

一般的复习游戏

体育

接受过体育训练者的特征

冒险教育

冒险活动的范例

蜘蛛网

十人金字塔

教室冒险

课间活动

快速打气法

身心放松练习

八宝法

眼保健操

苏醒
放松

实地考察旅行

实地考察旅行指导

提高运动智能的技术

总结

这个列表项目并不完整。不过，它还是可以引导教师认识各种运动过程。可以轻易地和任何学科领域结合。只要教师熟悉这些技术，他们就会有更大的信心在课程中增加运动的机会。

创设身体学习的环境

我们生活和工作环境对我们的身体和心理都有深刻影响。大多数人都在整理自己的家庭环境方面花费精力。诸如,选择邻居,确定房屋内外墙壁油漆的颜色,房间的家具、照片和艺术品的摆设,室内空间和厅院的布置与设计。这种思维对教室同样重要,然而,人们在学校环境设计方面给予的关注仍然很少。

经过深思熟虑地组织或设计,教室的四面墙壁及能够自我控制的教室对学习过程将有极大的潜在贡献。建筑师安尼·泰勒特意为新墨西哥大学设计了学习环境,他主张,教室可作为“一种积极的立体的教科书或教学工具”,而不只是杂乱地摆设物品的被动空间。

如果能精心而热情地设计规划,教师可以把教室转换成为促进学习的环境。泰勒及其他建筑师建议,在教室内设置一些从幼儿园到高三都适用的“区域”。教室里每一个区域都有特定的功能,在视觉上或功能上各具特色。通过重新设计教室区域,教育工作者更能顺应有运动倾向儿童的触觉或动作需求。仅仅为学生提供从一个工作空间走到另一个空间的机会,就能满足学生伸展、移动和富有活力的需求。适合于中小学的设计教室区域的理想方案包含以下几个方面:

教室内的区域

入口区:在进入教室处,设立一个人口空间来欢迎学生,其中包含植物、悬挂的装饰条,放满学生美术作品的隔板或每天的

活动日程表。

工作区 :为适应多元化的教学模式 ,各种工作区可以设置在教室的周围 ,空间布置大小有别 ,以适合个人、小组或全班的活动。如果需要也可以设置工作中心或工作站。为使之更为美观 ,可以用地毯、学生的美术作品、精美的艺术印刷品或植物等营造一种舒适的、温馨如家的环境气氛。展示复制的艺术作品、海报、照片或标语等视觉图像都能强化课程学习。教室固定地挂着的嗡嗡响的、闪烁的照明灯可以换成全光谱的照明灯。师生都可以思考桌子的摆放 ,以提供最适当的工作空间。如果有可能 ,放置一些画架、大型纸板、彩色的签字笔和颜料等材料 ,并使这些物品随时可以取到。

储藏区 教室的储存系统可以排列个人的桌子、有盖的桶或彩色塑胶制的多层公文柜等。要使大家清楚和遵守有关维持教室环境责任的规则。

展示区 :为了避免视觉负荷过重 ,应该在某个固定的空间呈现艺术作品、信息或照片。作为展示用的墙壁或隔板 ,通过悬挂的方式或运用阴影间隔 ,使之具有与展览馆相媲美的效果。

图书区 教室的参考资料、文献、放映机、打字机和电脑等应该有条理地摆放在这个区域。这个区域应成为适合独自学习或小组合作的空间。

柔和区 :如果教室有客厅般的氛围 ,学生通常都会喜欢它。在柔和区 ,学生可以阅读、休息、做安静的游戏、参加小组讨论或创作戏剧。这个区域可以满足那些想在地板上伸展或在躺椅上阅读的学生。

动作区 教室内应该设计一个空间 ,让学生进行角色扮演、短剧、开展一些令人兴奋或轻缓的运动。在这个区域里 ,如果桌

椅能够较轻易地移动,来适合各类集体身体运动,那么教师也可以考虑在教室内画一些实际的交通图案,使学生便于从一个地点移向另一个地点。只要精心设计,能够使学生坐在教室内的移动更有效率。

以上所建议的区域中,显然要把教室设计得更适合师生在身体、学业或心理方面的需求。教育工作者应该确认他们教室的适宜程度。抛弃以往固定的座椅安排,用心地规划教室的空间,把学校教室交成更健康、更有人情味,更令人兴奋的学习场所。若有这样的机会学生通常会自愿的建筑师,他们会乐意设计一个更符合他们需求的空间。