

梦想课程指南 2016 版



目 录

前言	1
《梦想课程指南》改版的意义	1
第一章 上海真爱梦想公益基金会简介 / 3	
第二章 关于梦想课程研究院 / 5	
第三章 梦想课程之“为何”与“何为” / 7	
第四章 梦想课程说明 / 22	
第五章 “梦想引路人”的教学素养 / 38	
第六章 如何玩转梦想中心 / 41	
第七章 如何上好梦想课 / 50	
附 1 看见 梦想课程 / 81	
附 2 课程资源下载路径 / 84	
附 3 梦想课程游戏库 / 85	
附 4 《梦想第一课》教案 / 111	
致谢	116

前言

《梦想课程指南》改版的意义

从2008年到2015年的七年多里,梦想课程已经在全国31个省市自治区实施约200万课时。2015年,许多受到教师和学生欢迎的梦想课程实现了教学方案的进一步充实完善,尤其是在2015年12月份开展的“梦想好课堂”全国决赛与展示活动中,来自全国各地的优秀梦想教师呈现了各具特色的课堂,也见证了梦想课程在探索实践中日渐丰富,获得了非常宝贵的经验积累。真爱梦想公益基金会的梦想课程在全国大范围、长时间的落地推广实践,为素养教育入梦中国提供了独特而珍贵的实操经验。

伴随全球与中国教育继续向素养教育方向进化,梦想课程也需要在长期实践的基础上,沿着专业化、系统化的发展路径,步入全新的迭代升级阶段。梦想课程是共情、启发、赋能、自省的成长“土壤”——让孩子们在这片土壤根基的孕育支持下,成为真正的“求真、有爱、追梦人”,大胆、自信且充满兴致地探索世界与未知,是梦想课程的使命。梦想课程以其“长期本土化的实践性”,“不断生成迭代的发展性”,以及“课程、教师、空间多维结合的生态性”,成为中国迈向素养教育探索的创新实践先锋。“梦想课程”致力于:为孩子们追求多元梦想创造更多可能,补充完善素养教育课程设计的个性化可能,不断探索中国素养教育本土化解决方案的各种可能,与持续前瞻试验课程、教师、空间互相结合共创的教育方式的未来可能,在“行动中学习与成长”,是素养教育的特征之一,也是梦想课程进化的特征。2016年《梦想课程指南》进行全新改版,也正是基于这样的愿景,让我们再次一起出发:

1. 理论与课程方向梳理:整理激发全球与中国迈入素养教育时代,孕育梦想课程产生与成长的理论,解析梦想课程的基础理论来源,前瞻未来课程发展方向。

2. 解决方案的系统性解释:“梦想课程”不仅是一种素养教育课程设计实施方案,而且是与“梦想引路人”、“梦想中心”理念互相结合的系统性解决方案。

3. 实用性和指导性的全面升级：结合过去七年多在全国 31 个省市自治区的梦想课程落地实践经验，梳理出课程实施的必备技艺，提升《指南》的实用性与指导性。

希望 2016 版《梦想课程指南》能够帮助大家更好地理解梦想课程不断发展的目标与诉求；也希望更多同道通过阅读《指南》，理解梦想课程进化发展之于中国教育发展的意义，与真爱梦想一起携手让素养教育入梦中国。

第一章 上海真爱梦想公益基金会简介

一、真爱梦想是谁？

上海真爱梦想公益基金会是一家由金融机构和上市公司的专业管理人员发起与运营的教育公益组织，致力于发展素养教育，促进教育均衡，帮助孩子自信、从容、有尊严地成长。真爱梦想通过集硬件、软件、服务于一体的素养教育解决方案，帮助无论是偏远乡村的儿童，还是城市长大的子女，都能够基于自我意识的觉醒，探索更广阔的世界和更多的人生可能性。

我们的项目使命：帮助孩子自信、从容、有尊严地成长！

我们的行业目标：让公益更有效率！

我们的工作原则：帮助自助之人、公益需要全方位引入商业管理、倡导非牺牲的公益精神。

从 2008 年开始，真爱梦想每年详细公开审计报告和财务数据，并从 2009 年开始每年公开举办年报发布会，成为国内首家按照上市公司标准公开发布年报的公益基金会。年报不仅详尽披露了基金会的财务数据和管理情况，更引用了全球最大的独立慈善评估机构 Charity Navigator 的指标系统对基金会的组织效率和组织能力进行了模拟的自我评估，裸报基金会工作。真爱梦想连续四年蝉联福布斯中国慈善榜“中国慈善基金会透明榜”榜首，也荣获“5A 级社会组织”、“全国先进社会组织”的称号。

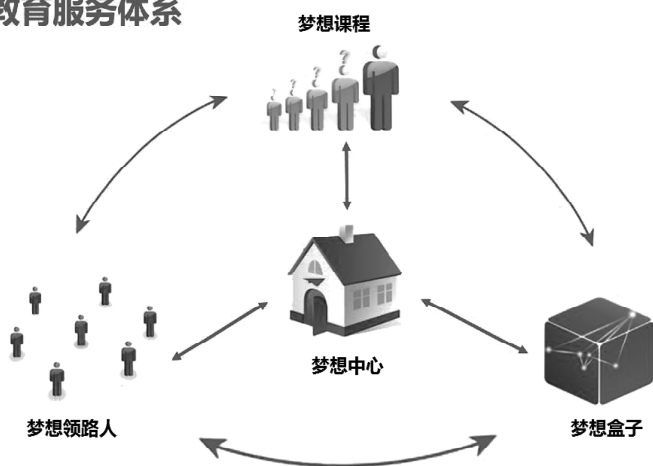
二、真爱梦想做什么？

我们开发了一整套素养教育解决方案：在学校建设一个集多媒体、网络、图书于一体的学习空间“梦想中心”教室，为孩子们提供一系列“梦想课程”，课程内容包括：自我认知、情绪智能、团队合作、问题探究、创新创造、环境保护、戏剧表演、信息与媒体素养等，并为授课教师提供 5 年的“梦想领路人”专业培训。此外，我们为教育工作者架构了多维度、多层级的培训体系：面向教师的从 1.0 到 3.0 的系列培训；针对校长的引导力训练营；打开局长视野的局长工作坊。“梦想盒子”是为老师们打造的社群平台，老师们可以在上面发文、交流，也可以上传

课表、下载课件,并有一套科学的积分系统对表现优异的教师给予参加真爱梦想组织的各类培训的奖励,同时所有的使用者还可以在上面查询梦想中心的分布情况。

8年来,真爱梦想联结起一批企业、基金会、教育局和个人,截至2015年底,在全国31个省市自治区的500个区县建设了2,108间梦想中心,培训了4万名梦想教师,有近230万人次的孩子在梦想中心学习了约200万课时的梦想课程。

| 素养教育服务体系



第二章 关于梦想课程研究院

真爱梦想公益基金会旗下的“梦想课程研究院”是由“真爱梦想课程发展中心”于2016年1月升级而成立的专注于全球与中国素养教育研究与“梦想课程”开发的核心科研机构。梦想课程研究院由真爱梦想公益基金会理事、华东师范大学课程与教学研究所所长崔允漷教授指导设立。研究院针对学生发展需求,紧扣时代脉搏和教育发展趋势,汇聚国内外顶级的教育专家学者,联结各类教育教研部门、专业机构,包括公益与商业方面的研究力量,共同致力于素养教育的研究与合作,立足在梦想课程的持续创新与系统管理,推动教育生态优化的共创与发展,为一线师生提供有品质保障的课程产品和服务系统:

1. 把握趋势,扎根实践,构建、管理符合真爱梦想价值观的、有品质保障的梦想课程体系;

2. 勇于创新,持续迭代,借力国内外领先教育机构与最优质素养课程资源的合作,不断创新、丰富、完善梦想课程内容;

3. 联结内外,构建系统,创设支持教师专业发展、支持学习空间和资源建构的立体化课程保障解决方案。

梦想课程研究院的课程研发指导,由华东师范大学课程与教学研究所所长崔允漷教授领衔,集结了来自国内外知名学府、教研部门、专业机构的研究力量,共促优质梦想课程服务系统产品的打造。学术委员会核心成员包括:

尹后庆 国家督学,中国教育学会副会长,上海市教育学会会长,教育部基础教育课程教材专家工作委员会委员,原上海市教育委员会巡视员。

崔允漷 教育部人文社会科学重点研究基地华东师范大学课程与教学研究所所长、教授、博士生导师,中国教育学会课程学术委员会副理事长,国家基础教育课程教材专家工作委员会委员,全国教师教育课程资源专家工作委员会委员,教育部基础教育课程研究华东师范大学中心常务副主任。

吴刚平 华东师范大学课程与教学研究所教授、博士生导师,国家基础教育课程教材专家工作委员会委员、教育部基础教育课程研究华东师范大学中心副主任。

潘江雪 上海真爱梦想公益基金会发起人、理事长;真爱梦想中国教育基金

创始人、理事会主席。曾任香港招商证券董事,汇丰晋信基金管理公司教育网站总监。

张 伟 上海真爱梦想公益基金会梦想课程研究院执行院长;复旦大学管理学院可持续创新与增长研究所研究人员;商业与公益,教育产品设计与社会创新的跨界者。

周文胜 上海真爱梦想公益基金会梦想课程研究院副院长,河南省政府督学,郑州市教育学会副会长。

《梦想课程指南》2016 版编写组:

张伟、周文胜、温育灵、陈馨、王洪琦颀、郭凌曼、王博、孟素琴、刘海军

第三章 梦想课程之“为何”与“何为”

一、梦想课程缘起与发展方向

梦想课程缘起于回应国家基础教育课程改革目标,协同中国教育“新课改”的大胆公益创新实践。从2008年到2015年的七年多里,梦想课程已经在全国31个省市自治区实施约200万课时。真爱梦想公益基金会的梦想课程在全国大范围、长时间的落地推广实践,为“素养教育”入梦中国提供了独特而珍贵的实操经验与数据。伴随全球与中国教育继续向“素养教育”方向进化,梦想课程也需要在长期积累实践的基础上,进一步专业化、系统化,步入全新的迭代升级阶段。

(一) 梦想课程缘起的社会背景——中国基础教育课程改革的协同创新实践

1. 梦想课程是对国家基础教育课程改革目标的回应,是国家基础教育课程改革大背景下的公益创新。

2001年,我国第八次基础教育课程改革(也称“新课改”)正式启动。教育部颁发的《基础教育课程改革纲要(试行)》明确了改革的目标:“改变课程管理过于集中的状况,实行国家、地方、学校三级课程管理,增强课程对地方、学校及学生的适应性”。三级课程管理体系催生了三类不同性质的课程:国家课程、地方课程与校本课程。其中,校本课程属于此次新课改的亮点,它是以学校教师为开发主体,通过对本校学生的需求进行科学的评估,充分利用当地社区和学校的课程资源而开发的多样性的、可供学生选择的课程。为落实《基础教育课程改革纲要(试行)》,教育部制定了《义务教育课程设置方案》,对课程结构进行了大的调整。但现实的情况却不容乐观,在课程改革推进多年后,广大中小学的课程结构依然处于失衡状态,国家课程依然在唱“独角戏”。调查发现,造成这种局面的原因是多方面的:

- 乡村教师课程意识淡薄,缺乏课程开发技能。有研究显示,中小学教师缺乏“课程开发的知识与技能”可谓通病。^① 这种情况,在师资水平相对低

^① 崔允漤等. 我国校本课程开发现状调研报告[J]. 全球教育展望, 2002(5): 6—11.

下的西部农村地区更为严重。

- 学校缺乏相应的财政、物力支持。调查显示,23.1%的教师认为“学校财力物力等资源有限”是校本课程开发的主要困难。^①

为了帮助学校解决在课程开发方面遇到的实际困难,落实课程改革目标,“真爱梦想”把公益服务定位于课程开发和推广,并汇集社会各方资源,研究开发了素养教育课程体系——梦想课程,免费提供给有需求的学校。学校可以将梦想课程作为校本课程和综合实践活动课程的课程资源加以利用,也可以通过梦想课程的实施提升教师课程能力,从而为自主开发满足本校学生个性化需求的校本课程奠定基础。

2. 梦想课程与国家课程的关系

国家课程在解决课程的基础性与统一性方面具有优势,而“梦想课程”则能更好地兼顾学校以及师生的独特性和差异性。两者各有优势且互相补充,能够更好地满足我国当前课程发展的需求。

2001年颁布的《义务教育课程设置实验方案》规定,地方与学校课程以及综合实践活动课程课时累计要占到总课时的16%—20%。^②(如下表所示)

国家课程、地方课程和校本课程在学校课程计划中所占课时比例虽然不同,但都是我国基础教育课程体系的有机组成部分,共同构成我国基础教育的学校课程整体。它们在功能上具有互补性,同时又都服从和服务于基础教育课程的总体目标,不存在“高低贵贱”之分。

图 我国义务教育阶段课程设置及比例

	年级									九年课时 总计(比例)
	一	二	三	四	五	六	七	八	九	
课程 门类	品德与 生活	品德与 生活	品德与 社会	品德与 社会	品德与 社会	品德与 社会	思想 品德	思想 品德	思想 品德	7~9%
							历史与社会 (或选择历史、地理)			3~4%
			科学	科学	科学	科学	科学(或选择生物、物 理、化学)			7~9%
	语文	语文	语文	语文	语文	语文	语文	语文	语文	20~22%

^① 崔允漷等. 我国校本课程开发现状调研报告[J]. 全球教育展望, 2002(5): 6—11.

^② 中华人民共和国教育部. 义务教育课程设置实验方案[EB/OL]. http://www.moe.gov.cn/publicfiles/business/htmlfiles/moe/moe_711/201006/xxgk_88602.html, 2001-11-19.

续 表

	年级									九年课时 总计(比例)
	一	二	三	四	五	六	七	八	九	
课程 门类	数学	数学	数学	数学	数学	数学	数学	数学	数学	13~15%
			外语	外语	外语	外语	外语	外语	外语	6~8%
	体育	体育	体育	体育	体育	体育	体育与健康	体育与健康	体育与健康	10~11%
	艺术(或选择音乐、美术)									9~11%
			综合实践活动							16~20%
	地方与学校课程									

(二) 梦想课程缘起的全球背景——动态联结全球与中国的素养教育的发展落地,是基于全球素养教育研究的本土化实践

“素质教育”(Quality Education)的概念自 20 世纪 80 年代提出至今已逾 30 年,“素质教育”一词无疑占据了中国主流教育发展 with 教育改革的大部分版面。这个旨在以教育提升国民素质的核心主题在 30 多年的实践历程中,被不断赋予中国特色的内涵。根据学者柳夕浪^①的整理,“素质教育”的概念从德、智、体、美、劳“五育”并举到“两全、一主动”,再到“一个灵魂、两个重点”,后来又有“德育为先”、“能力为重”、“全面发展”和“因材施教”等等。而在实践层面,“素质教育”常常困扰于“过于概念化、缺乏具体方向”等问题,因而在具体落实中鲜见好的效果。

1997 年,经济合作与发展组织(Organization for Economic Co-operation and Development,简称 OECD)通过“素养的界定与遴选:理论和概念基础”项目(Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations,简称 DeSeCo)^②,首度提出“核心素养”(Key Competency)的概念,通过界定现代民主的社会中儿童和成人应对技术变革和全球化的挑战所需要的核心要素,为世界的教育提供参考体系。十几年来,众多国家、地区及组织在此基础上发展出自己的核心素养框架。我国教育部在 2014 年 3 月正式印发《教育部关于全面深化课程改革落实立德树人根本任务的意见》(以下简称《意见》),《意见》中首度提出了“核心素养体系”的概念,希望借鉴 OECD 及其他全球素养

^① 柳夕浪. 从“素质”到“核心素养”[J]. 教育科学研究, 2014(3): 5—11.

^② OECD. Definition and Selection of Competencies (DeSeCo): Theoretical and Conceptual Foundations Strategy Paper [EB/OL]. <http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/definitionandselectionofcompetenciesdeseco.htm>.

教育的研究成果,更好地改善中国当下的教育理念、教育生态和教育实践。至此,中国教育的语境发生了转向。

真爱梦想在课程体系的建构方面正是紧扣时代脉搏,以“全人教育”理论为依据,汲取国内外素养教育研究成果,通过开发梦想课程来推动素养教育的本土化实践,依托于覆盖 230 万师生的梦想中心,借助课程的力量,帮助孩子成为“自信、从容、有尊严”的追梦人。

(三) 梦想课程愿景与发展规划

真爱梦想希望通过每周一节梦想课程,逐步开启孩子们的眼界与心智的教育——这就是真爱梦想倡导的“多元、宽容、创新”的梦想教育价值观。经过几年自下而上的探索和实践,我们逐渐梳理出梦想课程培养出的毕业生形象:一个求真,有爱的追梦人。它包含了真爱梦想所倡导的教育价值观:

求真,学会独立思考与选择,真诚正直;有一个强健理性的大脑;

有爱,学会感知和联结,感受爱、相信爱、传递爱;有一颗温暖有爱的心;

追梦,坚持梦想勇于探索,学会自我引导的终生学习能力,始终保持孩子般的好奇心。

美国积极心理学创始人 Martin Seligman 教授最近的研究认为,我们的优势并不在于学习知识、掌握知识、应用知识,这些方面人工智能早晚会超越我们,而我们人类独一无二的卓越智能可能是我们计划未来、憧憬未来、想象未来、创造未来的能力。准确地说,人应该被称为期望人(homo prospecteos)——一个有梦想力的人。

梦想课程的理念经过数次迭代,涵盖了从“人与自我、与他人”的关系学习,到“人与自然,人与未知世界”不断深化的学习方向,梦想课程最核心的目标越来越清晰——就是帮助孩子们拥有梦想力,不断实现自我超越式的成长。

目前,梦想课程正在形成三个层次梦想课程体系,通过搭建一个自下而上的金字塔模式,覆盖从广泛实践到专注精华的梯度课程系统。

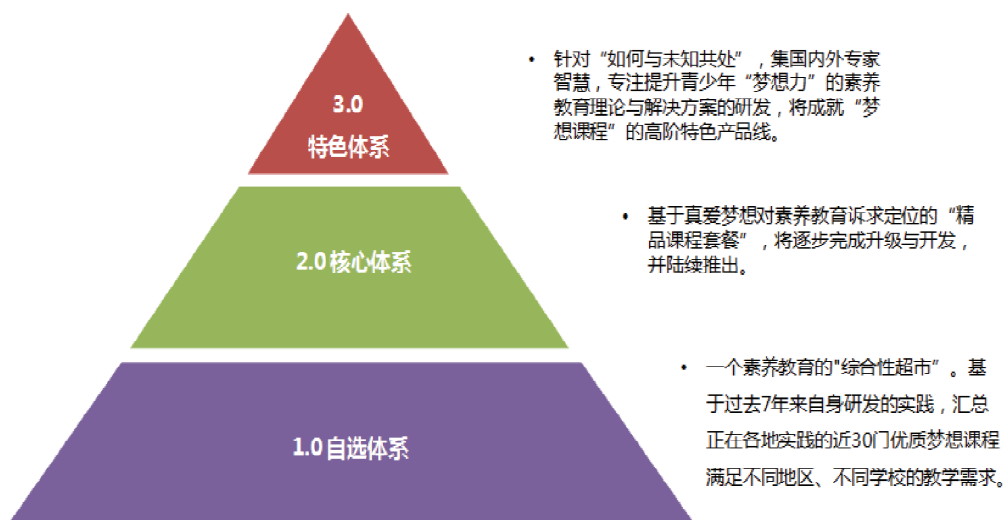
已构建完成的梦想课程 1.0 自选体系,是一个素养教育的“综合性超市”。它基于过去 7 年来自身研发的实践,汇总正在各地实践的近 30 门优质梦想课程,满足不同地区、不同学校的学生发展需求。

正在升级的梦想课程 2.0 核心体系,是基于真爱梦想对素养教育诉求定位的“精品课程套餐”,预期为 9 个领域的 9 门系列课程。梦想课程从 1.0 到 2.0 的升级是为了更好地对标全球素养教育与国家核心素养教育理念,结合国内外先进教育理论,系统化梳理梦想课程“求真、有爱的追梦人”毕业生形象及其对应的核心指标涵盖,课程在 2016—2018 年期间将逐步完成升级与开发,并陆续推出。

愿景	核心素养建构的过程	核心素养建构的内涵
有爱	感知与联结	能够进行正确表达、有效沟通;欣赏自己与他人,尊重自己与异于自己的群体及文化;关怀自己、关怀他人与自然、关怀理想;能够发现美、欣赏美,有创意的表现美。
求真	思考与选择	具有创新探索的精神和动手实践的习惯,能够积极关注、适当应用科技;树立对待财富的正确态度,初步了解财富的运行规律,学会科学合理的运用财富实现人生的梦想;能够根据已有信息发现和理解事物之间的关系,坚持独立思考和理性选择;理解与欣赏本国及世界各地历史文化,尊重、了解其他国家、民族、地区文化的基本精神及风俗习惯。
追梦	探索与行动	具备设计人生规划与个人计划的能力;能够合理制定目标,鉴别已有及所需资源,平衡资源以满足不同目标;能够脚踏实地,且勇于尝试。

计划研发的梦想课程 3.0 特色体系,是针对“如何与未知共处”,集国内外专家智慧,专注提升青少年“梦想力”的素养教育理论与解决方案的研发,将成就“梦想课程”的高阶特色产品线,从而使“梦想课程”走向“专卖店、精品店、自选超市”相融合的结构化、多元化课程体系。

梦想课程自选超市(30 门左右的自主研发与合作的梦想课程)、核心梦想课程体系(9 门升级课程)、高阶特色课程(3 门梦想力素养特色课程),是一个金字塔由下而上的发展过程,从广泛实践向专注精华迭代探索的梯度发展逻辑。



二、梦想课程理论与理念基础

“梦想课程”虽是新生事物,但其中蕴含的教育教学理论(如全人教育、人本主义、合作学习、体验教学等)却并非我们先创。“梦想课程”背后的理论基础,构成了我们对育人目标、学习者、教师、学习过程等概念的理解和认识。

1. 课程建构的价值取向:基于“全人教育”理念

教育的终极目标是什么?——考上好大学?抑或找到一份体面的工作?我们认为,教育的目标应该是培养“全人”(whole person)。所谓“全人”,是指“躯体、心智、情感、精神、心灵力量融汇一体”的人。^①

古典哲学家亚里士多德、中国古代圣贤孔孟、实用主义教育家杜威、人文主义教育家罗杰斯、日本教育家小原国芳等都不约而同地关注人作为个体的“整全”。《大学》的“格物、致知、诚意、正心、修身”,罗杰斯培养“躯体、心智、情感、精神、心力融汇一体”的人的教育理想,都是“全人”理念的表达。

而“全人教育”(holistic education)作为正式的教育理念被提出,源于20世纪70年代在北美掀起的一场教育思潮。这场思潮针对近代以来学校教育以培养工具人为目的,缺少人文关怀的状况,旨在纠正教育目的的机械化与功利化。正如联合国教科文组织于1972年发表的《学会生存:教育世界的今天和明天》报告中所指:“目前教育青年人的方式,针对青年人的训练——这一切都有助于人格的分裂。为了科学研究和专门化的需要,对许多青年人原来应该进行的充分而全面的培养被弄得残缺不全。”^②“全人教育”对传统教育只重视知识传授和技能习得的教育目标提出批评,倡导培养“全人”,使人在身体、知识、技能、道德、智力、精神、灵魂、创造性等方面都得到发展,成为一个真正的人、一个具有尊严和价值的人,而不仅仅是一个雇员、一个国家的人力资源、一个政治或经济的工具。^③

重视知识技能传授、忽视学生素质均衡发展的现象在我国并不鲜见。2001年,我国发起第八次基础教育课程改革,目标是“为了中华民族的复兴,为了每位学生的发展”,在教育目标上的具体体现就是使学生发展成为一个“整体的人”——即“全人”。将教育定位为不仅谋求学生智力与人格的协调发展,而且追求个人、自然与社会的和谐发展。^④

① 吴式颖、任钟印. 外国教育思想通史(第十卷)[M]. 长沙:湖南教育出版社,2002. 142.

② 联合国教科文组织国际教育发展委员会. 学会生存:教育世界的今天和明天[M]. 北京:教育科学出版社,1996. 193

③ 刘宝存. 全人教育思潮的兴起与教育目标的转变[J]. 比较教育研究,2004(9): 20.

④ 钟启泉、崔允漷. 新课程的理念与创新——师范生读本(第2版)[M]. 高等教育出版社,2008: 3—5.

我们认同“全人教育”与新课程改革对教育目标的阐述：教育应以人的和谐发展、整体发展为导向，旨在培养具备基础知识与基本技能，拥有健康体魄、终身学习能力、完备人格、正确价值观和积极人生态度的“全人”。中国传统历史文化本身一直倡导的“素养”教育，如：“马不伏历，不可以趋道；士不素养，不可以重国。”——（《汉书·李寻传》）^①；当代教育思考的学习面对在信息指数爆发、人工智能升级中到来的未来，学会处理“人与未知”的关系，都是与“全人教育”中“身”、“心”、“体”相互融汇的理念相对应的。“求真、有爱的追梦人”是梦想课程对“全人”的具象化定位。

2. 教学理论基础：依从建构主义学习理论与探究性学习方式

建构主义源自关于儿童认知发展的理论^②，由于个体的认知发展与学习过程密切相关，因此利用建构主义可以比较好地说明人类学习过程的认知规律，即能较好地说明学习如何发生、意义如何建构、概念如何形成，以及理想的学习环境应包含哪些主要因素等等。

建构主义学习理论的基本内容可从“学习的含义”（即关于“什么是学习”）与“学习的方法”（即关于“如何进行学习”）这两个方面进行说明。建构主义认为，知识不是通过教师传授得到，而是学习者在一定的情境即社会文化背景下，借助其他人（包括教师和学习伙伴）的帮助，利用必要的学习资料，通过意义建构的方式而获得，建构主义学习理论认为“情境”、“协作”、“会话”和“意义建构”是学习环境中的四大要素。基于项目的学习，实质上就是一种基于建构主义学习理论的探究性学习模式，“情境”是这种学习模式的四大构成要素之一。这种学习模式强调小组合作学习，学习者在学习过程中需不停地与同伴进行交流。同时它又是一种立足于现实生活，对现实生活中的问题进行解决的学习模式。^③

建构主义强调学习者的主动性，认为学习是学习者基于原有的知识经验生成意义、建构理解的过程，而这一过程常常是在社会文化互动中完成的。建构主义的提出有着深刻的思想渊源，它具有迥异于传统的学习理论和教学思想，对教学设计具有重要指导价值。建构主义的思想来源于认知加工学说，以及维果斯基、皮亚杰和布鲁纳等人的思想。

探究性学习是新课程倡导的一种学习方式，运用探究性学习方法能让学生从探究中主动获取知识、应用知识、解决问题。

探究性学习指学生通过类似于科学家进行科学探究活动的方式获取科学知

①（汉）班固撰，（唐）颜师古注。汉书[M]。中华书局，2005。

②③ 莱斯利·P·斯特弗，杰里·盖尔。教育中的建构主义[M]。高文，等，译。上海：华东师范大学出版社，2002。

识,并在这个过程中,学会科学的方法和技能、科学的思维方式,形成科学观点和科学精神。探究性学习是学生学习方式的根本改变,学生由过去主要听从教师讲授,从学科的概念、规律开始学习的方式变为学生通过各种事实来发现概念和规律的方式。这种学习方式的中心是针对问题的探究活动,当学生面临各种让他们困惑的问题的时候,他就要作出各种猜测,要设法寻找问题的答案,在解决问题的时候,要对问题进行推理、分析,找出解决问题的方向,然后通过观察、实验来收集事实,也可以通过其他方式(如查阅文献资料、检索等)得到第二手的资料,通过对获得的资料进行归纳、比较、统计分析,形成对问题的解释。最后通过讨论和交流,进一步澄清事实、发现新的问题,对问题进行更深入的研究。^①

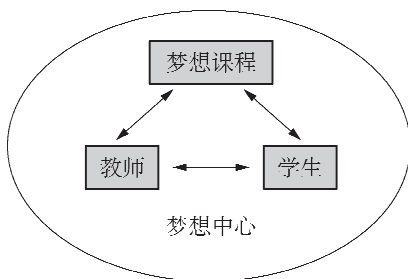
探究性学习是与接受性学习相对而言的,探究性学习要解决的是“如何学”的问题。苏霍姆林斯基指出:“探究性学习是指学生在教师的指导下,以类似科学研究的方法去获得知识和应用知识的一种学习方式。”

3. 梦想课程研发独特性:四方面基本理念与特征

梦想课程是共情、启发、赋能、自省的成长“土壤”,让孩子们在这片土壤根基的孕育支持下自主自发自然地成长。帮助孩子成为真正的“求真,有爱,追梦人”,大胆、自信且充满兴致地探索世界与未知,是梦想课程的使命。基于“全人教育”的理念倡导,与“建构主义”教学理论,梦想课程在研发上,具体体现为四方面的基本理念与特征:

- (1) 在教学关系定位上,重塑教师与学生的角色关系;
- (2) 在教学设计上,提倡多元体验,探究合作的学习过程;
- (3) 在教学评估上,强调教学评一体化;
- (4) 在教学生态上,倡导学生、教师、课程及教育空间协同的理念。

也由此,梦想课程形成了自身的独特性:对素养内容保持开放性,同时更强调构建培育素养的过程,突出教育过程本身的“建构性”与实践落地。



(1) 教学关系定位:着眼于重塑教师与学生的角色关系

基于人本主义的学生中心观,实用主义的体验式学习观,建构主义的探究学习观,梦想课程建构了一个开放、互动的学习过程。在梦想中心中,学生、课程、教师三者之间相互作用,形成了共同效应。

^① 王升主编,《研究性学习的理论与实践》[M],教育科学出版社,2003.

① 学生：自我实现者

为什么“梦想课程”认为“信任比帮助更重要”？因为我们相信：每一个正常的人犹如一粒种子，只要能给予适当的环境，就会生根发芽长大并开花结果。

人本主义心理学代表人物罗杰斯认为，人天生就有好奇心、寻求知识、真理和智慧以及探索秘密的欲望，不用督促，不用指导，也不用传授。这种天生的学习愿望和潜能，是一种值得信赖的心理倾向，它们可以在合适的条件下释放出来。当学生了解到学习内容与自身需要相关时，学习的积极性最容易激发；在一种具有心理安全感的环境下可以更好地学习。“唯一能显著地影响行为的学习是发现自我、撩拨自我的学习。”每个人在其内部都有一种优异的自我实现的潜能，而学习就是这种天生的自我实现欲的表现。每个人都是自发的自我指导的自我实现者。

既然学生具有先天的学习潜能，课堂教学就应充分利用学生这种学习内驱力，激发学生自我实现的欲望。教学的任务只不过是创设合理条件，提供有效的自我学习的环境，促进学生潜能的发展，使学生成为真正的自我实现者。

② 教师：以“引导员”取代“教导者”

教师在教学中应该扮演什么角色？——面目威严的老夫子？循循善诱的教导者？

我们推崇卡尔·罗杰斯主张“以人本为中心”的人本主义心理学反映在教育领域的“以儿童为中心”的教学观，也认可布鲁纳(J. S. Bruner)的观点：学生不是被动的知识接受者，而是积极的信息加工者。教师因此应是一名与学生平等相处的“引导员”(facilitator)。

梦想课程特别重视教师作为“引导员”的角色转换。人本“引导员”在教学过程中的具体职责表现为以下三个方面：^①

- **促进学生的意义学习。**罗杰斯认为，意义学习不在教材之中，而是个人赋予教材以意义。教师的任务就是引导学生从教材中获取个人意义的学习。
- **培养一种促进学习的良好课堂气氛。**教师要尽可能调动所有学生参与到课堂学习活动中，鼓励学生相互分享学习经验和感受，增加对自我和他人的理解和接受程度。
- **提供学习所需的资源。**这种资源不仅指书籍、杂志和实验设备，还包括教师的知识、经验和有关技能，以及教师本人在以往学习中成功和失败的经历。

^① 施良才. 学习理论[M]. 北京：人民教育出版社，1994.

引导技术(Felicitating Skill)

教学不能无视学习者的已有知识经验,简单强硬地从外部对学习者实施知识的“填灌”,而是应当把学习者原有的知识经验作为新知识的生长点,引导学习者从原有的知识经验中,生长新的知识经验。这一思想与维果斯基的“最近发展区”的思想相一致。教学不是知识的传递,而是知识的处理和转换。

教师不单是知识的呈现者,不是知识权威的象征,而应该重视学生自己对各种现象的理解,倾听他们时下的看法,思考他们这些想法的由来,并以此为据,引导学生丰富或调整自己的解释。

教学应在教师指导下以学习者为中心,教师的作用从传统的传递知识的权威转变为学生学习的辅导者,成为学生学习的高级伙伴或合作者。教师是意义建构的帮助者、促进者,而不是知识的提供者和灌输者。学生是学习信息加工的主体,是意义建构的主动者,而不是知识的被动接收者和被灌输的对象。简言之,教师是教学的引导者,并将监控学习和探索的责任也由教师为主转向学生为主,最终要使学生达到独立学习的程度。

作为“引导员”的教师,以下态度品质是被推崇具备的:^①

- **真实性。**它是指教师面对学生时应坦诚相待,思想感情要表里一致,既不掩饰自己的情感,也不粉饰自己的缺点,没有任何装腔作势或虚伪。
- **珍视、接纳与信任。**教师应充分尊重学生,认可每个学生都是具有价值的独立个体。教师要善于倾听学生的意见,重视学生的情感,欣赏并赞扬学生的优点,同时也宽容其缺点,维护学生的尊严与爱好。
- **同感理解。**教师不对学生作定性评价,而只表示同情、理解和尊重,而且教师要正确恰当地将这种体验传达给学生,让学生感受到这种理解。

对于“引导员”,卡尔·罗杰斯有一个形象的比喻——“音叉”(tuning forks),意为应学生之呼声而共鸣。我们相信:教学成败的关键不在于教学技巧,而在于人际关系与情感态度。如果教师都能成为“引导员”,师生关系便能由权威“授——受”式转向平等合作的交流,教学也就从硬梆梆、无生气的局面中走出,学生的潜能就能充分发挥,达到自我实现。

^① 卡尔·罗杰斯(Carl R. Rogers)、杰罗姆·弗雷伯格(H. Jerome Freiberg)著,伍新春、管琳等编. 自由学习[M]. 北京:北京师范大学出版社,2006: 141—146.

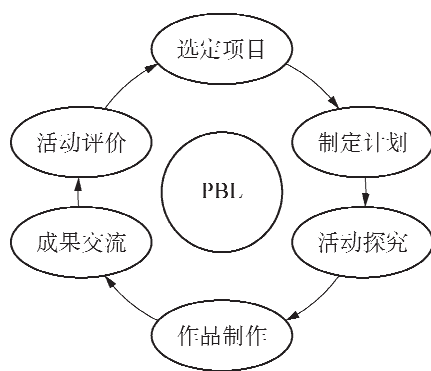
(2) 教学设计理念：遵循多元体验、探究合作的学习过程

美国教育家杜威提倡从儿童的天性出发,促进儿童的个性发展。杜威的理论是现代教育理论的代表,区别于传统教育“课堂中心”“教材中心”“教师中心”的“旧三中心论”,他提出“儿童中心(学生中心)”“活动中心”“经验中心”的“新三中心论”。杜威以教育是生活、生长和经验改造的理论为基础,对教材和教法等课题作出和传统观念不同的论述。在教材的选择上,杜威建议“学校、科目相互联系的真正中心,不是科学……而是儿童本身的社会活动”。具体地讲是学校安排种种作业,把基本的人类事物引进学校里来,作为学校的教材。在教学方法上,杜威主张“从做中学”,他认为儿童不从活动而由听课和读书所获得的知识是虚渺的。杜威说:“道德是教育的最高和最终的目的。”“道德过程和教育过程是统一的。”在杜威看来,德育在教育中占有重要地位。杜威极力强调道德才是推动社会前进的力量。在实施方面,杜威首先主张“由活动中培养儿童的道德品质”,其次是要求结合智育达到德育的目的。再则,他很注重教育方法的道德教育作用。

在建构主义学习理论基础上,同时借鉴杜威的“实用主义”理论。梦想课程的教学设计理念采用的是基于项目的学习,提供多元体验,探究合作的学习过程。

● 基于项目的学习模式(Project-based learning)

基于项目的学习简称 PBL(Project-based learning)是以学科的概念和原理为中心,以制作作品并将作品推销给客户为目的,在真实世界中借助多种资源开展探究活动,并在一定时间内解决一系列相互关联着的问题的一种新型的探究性学习模式。基于项目的学习主要由内容、活动、情境和结果四大要素构成,是一种新型教学模式,是一种革新传统教学的新理念,这种学习强调的是以学生为中心,强调小组合作学习,要求学生对现实生活中的真实性问题进行探究。通常其操作程序分为选定项目、制定计划、活动探究、作品制作、成果交流和活动评价等六个步骤。



● 体验式学习(Experiential Learning)

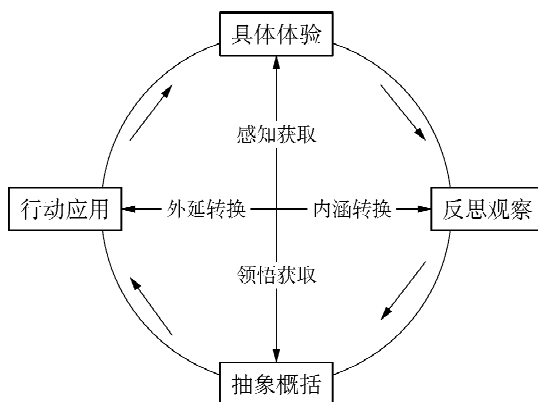
大卫·库伯(David. A. Kolb)的体验式学习模型是体验式学习理论的代表,他认为学习不是内容的获得与传递,而是通过经验的转换从而创造知识的过程。

他强调学习过程中四个重要方面：^①

- 1) 强调适应和学习的过程,而不是内容和结果;
- 2) 知识是一个转换的过程,是连续不断的创造与再创造,而不是可获得或可传递的独立过程;
- 3) 学习转换的体验包含主观形态和客观形态两种体验;
- 4) 要理解学习,必须理解知识的性质,反之亦然。

他创造性地提出了“体验学习环”,用这个学习循环模型来描述体验式学习。该模型包括四个步骤:

- 1) 实际经历和体验——完全投入到当时当地的实际体验活动中;
- 2) 观察和反思——从多个角度观察和思考实际体验活动和经历;
- 3) 抽象概念和归纳的形成——通过观察与思考,抽象出合乎逻辑的概念和理论;
- 4) 在新环境中测试新概念的含义——运用这些理论去作出决策和解决问题,并在实际工作中验证自己新形成的概念和理论。如下图所示:^②



- ◇ 具体体验: 让学习者完全投入一种新的体验过程;
- ◇ 反思观察: 学习者在停下的时候对已经历的体验加以思考;
- ◇ 抽象概括: 学习者必须达到能理解所观察的内容的程度,并且吸收它们使之成为合乎逻辑的概念;
- ◇ 行动应用: 学习者要验证这些概念并将它们运用到制定策略、解决问题之中去。

^{①②} (美)D. A. 库伯著,王灿明、朱水萍等译. 体验学习: 让体验成为学习和发展的源泉[M]. 华东师范大学出版社,2008: 33,37.

● 合作学习(cooperative learning)

维果斯基、皮亚杰和布鲁纳等人强调学习的主动性、社会性和情境性,对学习 and 教学所提出的许多见解,被运用到梦想课程主要教学实践中。

由于事物的意义并非完全独立于我们而存在,而是源于我们的建构,每个人都以自己的方式理解事物的某些方面,教学要增进学生之间的合作,使学生看到那些与他不同的观点的基础。因此,合作学习(cooperative learning)与维果斯基重视社会交往在儿童心理发展中的作用的思想相一致的。学习者以自己的方式建构对于事物的理解,从而不同的人看到的是事物的不同的方面,不存在唯一标准的理解,通过学习者的合作使理解更加丰富和全面。

学习究竟是生硬无趣的知识获取,还是充满惊喜与乐趣的体验过程?毫无疑问,在梦想课程里,答案是后者,是重视多元体验、探究合作的学习过程:

- 多元体验: 强调课程为学生创设多元的情境,激发好奇,激发思考,启发对未知的探索。
- 探究合作: 提倡基于项目的探究和与基于合作的学习,学生之间相互在认知与能力上实现共同创造。

西方教育家如杜威、勒温和皮亚杰也非常强调“体验”、“经验”在学习过程中的重要性,大卫·库伯(David. A. Kolb)提出的“体验学习环”,同样重视体验、反思、理解和解决问题的过程。

我们认为: 在学习的体验中,乐趣是推动教师和孩子接受新事物的起点。教师如何营造有乐趣的学习氛围,创造师生共同的学习体验,在提出启发性问题的时候,运用引导技术引领和陪伴孩子们走向探索之路,是梦想课程实施的关键点。也由此形成了梦想课程独特的三大教学理念: 问题比答案更重要,方法比知识更重要,信任比帮助更重要。

(3) 课程评估的原则: 基于教—学—评一致性的理念

教—学—评一致性是课程有效性评估的重要原则,在课程与教学中,必须一致性地思考在目标统领下的教学、学习、评价的问题,即从“期望学生经历学习之后发生的变化”(目标)开始,思考“选取什么素材或者活动”、“如何组织这些素材或者活动为学生创设探究和体验的机会”,还要考虑“怎么知道学生真的学会了”。

梦想课程是一个结构化的课程体系,课程结构与真爱梦想秉承的“培养求真、有爱的追梦人”的教育哲学保持了一致性;在课程结构中,各门课程的育人目标与梦想课程的价值追求保持了内在的一致性;在每门课程中,单元和主题的教学目标与课程目标保持了内在的一致性。

课程纲要和教学方案是梦想课程的主要文本形态的教学资源,在每门课程

的课程纲要开发和课时教学方案设计中,都需要运用教—学—评一致性的原则,以课程思维系统回答“为什么学”“学什么”“怎么学”“如何评价学的效果”这四个基本问题。在教学活动中,强调围绕主题、依据学情来设定明确的教学目标,针对目标来设计和实施有助于目标达成、有利于学生呈现学习进展的体验式活动,从而使教学目标、学习目标、评价目标融为一体,确保每一次梦想课程的学习体验都能成为学生获得知识、学会方法、增长才干、丰富情感的成长阶梯。

(4) 学习生态的创设:推动课程与教师、教育空间协同的教育理念

随着科学技术的发展,反思与超现代主义的哲学思潮——后现代主义产生。它认为世界不再是决定论的,简单的、有序的,而是随机的混沌的,后现代主义课程实施要通过参与者的行为和互相作用来实现,整个过程就是参与者的对话和反思,具有明显的开放性、启发性。建构主义认为,学习者的知识是在一定的情境下,借助他人的帮助,如人与人之间的协作、交流、利用必要的信息等等,通过意义的建构而获得的。理想的学习环境应当包括情境、协作、交流和意义建构四个部分。学习环境中的情境必须有利于学习者对所学内容的意义建构。在教学设计中,创设有利于学习者建构意义的情境是最重要的环节或方面。

在梦想课堂中,学生、教师、课程、环境是一个整体。学生和教师是参与者,课程是参与者互动的载体,梦想中心是实现互动的场景与环境。

① 课程设计是实现教育意义的介质:学校教育过程是基于专业方案的师生互动,教师作为引导者,依托教学方案对课堂进行引领以实现教育意义。梦想课程设计即“教学方案”,是梦想教师对教学过程的计划安排,是实施教学的依据。课程手册包含课程简介、课程纲要、教学目标、教学过程设计、教学评价设计。

② 梦想中心旨在营造宽松的教学情境:“梦想中心”是一间集移动桌椅、图书、电脑、先进教学设备于一身的“素养教育实验室”。在梦想中心,墙不一定是白色的,可以涂上孩子们天才的想象;教室的桌子不一定是并排的,可以摆出童话的堡垒;图书和互联网是开放的,孩子们可以围在一起探究未知的世界;演讲台是鲜艳但低矮的,孩子们被鼓励面对大家侃侃而谈……梦想中心作为一个信息技术活动学习空间有效促进学生的学习行为,同时在学生的生理、心理和空间体验方面,也带来积极的影响。

在梦想中心这个学习情境中,教师与学生之间、学生与学生之间的协作与交流贯穿于学习的全过程,每个学习者的想法都为整个学习群体所共享,因此构建了学习的意义,达成共同学习的目标。

综上所述,真爱梦想所倡导的素养教育(Competency-based Education),是基于全人教育理念与建构主义学习理论发展而来,与中国传统文化与教育理念一脉相承。其目标不在于彻底改变学习者的素质,而在于为学习者创造与社会、

与未知联结的场域,并提供与情境互动探究的各种可能性。为培养求真有爱的追梦人,帮助孩子学习“处理人与未知的关系”,真爱梦想聚焦建构各类核心素养的三方面必要过程:

求真:思考与选择;

有爱:感知与联结;

追梦:探索与行动。

第四章 梦想课程说明

一、课程与课程性质

梦想课程是国家基础教育课程改革大背景下的公益创新先锋,是国家素养教育体系不断探索发展的必要补充。区别于传统标准型的课程设计模式,梦想课程倡导在探索中不断地生发,结合各省市与学校的情况“因地制宜”,借力国内外领先教育机构与最优质素养课程资源,持续迭代发展。梦想课程倡导教师素养发展与教学空间相配合,在梦想课堂中,学生、教师、课程、环境是一个整体。梦想课程在具体实施中(也即“梦想课堂”中)具有如下基本特征:

(一) 活动性

梦想课程以活动为教和学的基本形式,课程形态主要是学生直接参与的各种主题活动、实践活动,强调合作、探究,课程目标主要通过学生在教师指导下的活动过程中的体验、感悟和主动建构来实现。

(二) 综合性

梦想课程以学生的社会化发展需求为基础,课程结构体现人与自我、人与社会、人与自然、人与工具的整合,课程主题关注学生生活,实现生活、学习、发展的三位一体。

(三) 开放性

梦想课程以梦想中心为学习空间,通过网络和资源连接广阔的生活世界,课程内容以其灵活和弹性关注区域的差异化需求,主题开放、多元,为教师结合校情、学情实施课程预留了空间。

二、课程的教学理念

每个孩子都有与生俱来的好奇心、想象力以及创造与表现的欲望,梦想课程就是共情、启发、赋能、自省的土壤:帮助人实现内心的成长而不是追随外部的诱惑;带来广阔的视野而不囿于狭窄的格局;让人坚持独立的理性判断而非寻找标准的答案;理解多元差异而因此臣服于宽容。

梦想课程独特的三大教学基本理念如下：

(一) 问题比答案更重要。爱因斯坦曾经说过：“提出一个问题比解决一个问题更重要。”受应试教育的影响，中小学教育过度追求标准化的答案，孩子们普遍好胜心有余而好奇心不足。在梦想课程里，我们着力培养师生的问题意识——提出一个好的问题远比给出一个所谓的“正确答案”更为重要。

(二) 方法比知识更重要。古语：授之以鱼，不如授之以渔。信息社会，搜索引擎让知识获取变得如此简单便捷，纯粹的知识已成为廉价的信息商品。在梦想课程看来，让学生拥有独立思考的大脑，掌握解决问题的根本方法，才是“最有价值的知识”。

(三) 信任比帮助更重要。在这个一切追求速效的时代，信任是摒弃功利的等待和赞许，信任是对个性的认同和生命的尊重。我们相信，每个生命都是一粒种子，只要给予适当的环境，就会生根、发芽、长大、开花结果；我们相信自然生长的力量。

三、课程内容的建构

梦想课程围绕着“我是谁”“我要去哪里”“我如何去”的课程哲学，关注学生的品格、心智、情感、兴趣和能力的培养，在自主、合作、体验、探究的场景中，发展联结力、思考力和行动力，聚焦“感知与联结、思考与选择、探索与行动”三方面建构各类核心素养的必要过程，培育青少年与“未知”同处的能力，从而实现自信、从容、有尊严地成长。

1.0 自选体系梦想课程的结构框架是由真爱梦想公益基金会梦想课程研究院、华东师范大学课程与教学研究所合作研究开发的，同时也汇聚了各方面社会与专业的课程资源与合作支持。每门课程均由专业的开发团队来完成，团队成员包括高校课程专家、学科或专业专家、行业或企业专家、优秀一线教师。多元的团队结构，不仅为“梦想课程”带来新颖的视角与新鲜的内容，也保障了课程主题的多元与课程设计的专业。截至 2015 年 12 月底，梦想课程框架内包含约 30 门不同主题的课程。

追梦 (探索与行动)	《去远方》BC《远方的城市》BC 《梦想剧场》B《缤纷课本剧》D 《梦想音乐课》BC☆ 《理财 I 》BC《理财 II 》D 《计算机里的魔法师》B《玩转科学》BC 《爱绿小卫士》BC 《安全教育》BC☆ 《微软编程课》BCD☆★	我要去哪里？ (where)
---------------	--	-------------------

续 表

求真 (思考与选择)	《思维导图》A《信息与秘密》A 《多元实用才能 I》A《多元实用才能 II》BC 《结构思考力》BC☆《审辩式思维》BC☆ 《共创成长路 I》D★《共创成长路 II》D★	我如何去? (How)
有爱 (感知与联结)	《我是谁》A《野孩子》A《我和你》A 《不一样的童话 不一样的梦想》B 《身边的大自然》A《家乡特产》BC 《全人教育 I》AB《全人教育 II》CD 《梦想与团队》CD☆《开花的教室》BC☆ 《生命教育》B★	我是谁? (Who)

☆正在开发与试点的课程 ★合作课程

推荐自选年级段: A-小学(1—2 年级);B-小学(3—4 年级);C-小学(5—6 年级);D-初中(7—9 年级);
每门课合适选修的年级段用字母标注在侧。

1. “有爱”课程系列: 建构“感知与联结”

每一个人来到世界,便自然有了“关系”。与自己的关系,与他人的关系,与身边事物的关系。要经营好的关系,爱与联结是最基本的能力,拥有有爱的能力让人感受到价值,感到幸福。

有爱,做一个心灵健康、有正向思维、能够悦纳自己的人,一个尊重欣赏他人,察觉他人感受与需求的人,一个会感受生命与万物、感恩谦卑的人。

(1) 代表课程:《我和你》

◇ 适用年级: A 段

◇ 课程简介: 世界其实很小很简单,不过是“我和你”。“你”也许是爱我们的亲人,也许是形影不离的好朋友,还可能是素未谋面、远在千里的陌生人。如何理解、平衡、协调与不同人群的关系,并使这些关系让我们的生活变得更美好,是一种可贵的能力。不管“你”是谁,如果我们怀着一颗感恩、珍惜、宽容的心,我们就会更多感受到其中美好的爱意。《我和你》课程分为“我和亲人”、“我和朋友”、“我和陌生人”三大模块,每课时都采用一到二个绘本故事作为素材,带领孩子欣赏绘本的同时,寓教于乐,感受与身边的人的情感连接,探讨如何与父母、同学朋友、陌生人形成良好和谐的关系。

◇ 课程框架:

模块名称	模块目标	具体课时
梦想第一课	团队建设,初步了解绘本	第 1 课时: 梦想第一课
我和亲人	学生通过相关绘本故事的学习,体味亲情,感受与家人情感	第 2 课时: 为什么妈妈总是说“不”
		第 3 课时: 爸爸,你能给我月亮吗

续 表

模块名称	模块目标	具体课时
我和亲人	交流的美好,并向亲人表达感情。	第4课时:逃家小兔
		第5课时:阿慧和妹妹
		第6课时:爷爷总有办法
		第7课时:猜猜我有多爱你
		第8课时:团圆
我和朋友	学生通过相关绘本故事的学习,体味友情,并学习如何与朋友相处交流。	第9课时:好朋友
		第10课时:小老鼠和大老虎
		第11课时:世界上究竟有没有胡萝卜味的苍蝇
		第12课时:别取笑我的朋友
		第13课时:敌人派
我和陌生人	学生通过相关绘本故事的学习,掌握一些与陌生人交流沟通的技能。掌握信件书写的技能。	第14课时:嘿!站住
		第15课时:鳄鱼怕怕,牙医怕怕
		第16课时:世界各地的来信
拓展活动	通过笔友活动结识更多朋友,了解其他地区的风土人情,开阔视野。	课程拓展活动:梦想中心笔友活动

(2) 其他“有爱”系列课程:

● 课程名称:《我是谁》

◇ 适用年级:A段

◇ 课程简介:“我是谁?”是一个值得思考的问题。1岁半左右,孩童从家人那里学会使用自己的名字。2岁以后,幼儿在语言学习中掌握了人称代词“我”和物主代词“我的”,标志着真正的自我意识的出现。学龄起,孩子可能便开始模糊地思考:我是谁?是自己名字所代表的那个人?是周围人眼中的那个“我”?还是自己心中的“我”?以及由此牵连出来的一系列问题:“我”在做什么?“我”想要什么?“我”想去哪里……

人的一生是一个不可逆过程,要提高人的社会价值,使人生更有意义,就必须善于认识自己、设计自己、安排自己、监督自己,使个人的发展与社会的进步相协调、相和谐,尽可能去发展每个人的自我管理能力。这样,不仅有利于每一个人,而且有利于整个社会、整个人类。

认识自己是自尊与自信的前提,亦是与人交往的重要基础。每个孩子都是

一个独立的个体,每个个体都有属于自己的身份与特征。全方位了解自己,探索属于自己的奥秘,让每个孩子感受到自己的特殊性与重要性,对于个人的成长尤为重要。

本课程分为“我的个性秀”、“我的成长路”、“我的大家庭”三大模块。

帮助学生从不同角度认识自己,了解自我的独特性,敢于用多种形式展现自己,并感知自我与他人的关系,学会合作,加深对亲情、友情和集体的理解。

● 课程名称:《野孩子》

◇ 适用年级: A 段

◇ 课程简介: 这是一门供孩子们“撒野”的课程。这是一门为“野孩子”量身打造的课程。让孩子们玩得开心,玩得有意义,就是我们的目标! 野孩子可能有点闹,可能很顽皮,可能身上总是脏兮兮,但他们绝不是坏孩子。他们永远带着好奇心,喜欢大自然和新鲜事物,总是问为什么,充满生命力、想象力与创造力。

本课程帮助学生养成细心观察大自然的习惯,无论是用眼睛还是其他感官;让学生充分发挥想象力和创造力,在课堂上玩出开心。

● 课程名称:《不一样的童话不一样的梦想》

◇ 适用年级: B 段

◇ 课程简介: 童话是孩子梦想的代名词,是孩子生命中温暖、美好、勇气和力量的代名词,她会“悄悄”地走进孩子的心灵,为孩子的成长插上翅膀。学生在低幼阶段通过童话故事了解了真善美,爱和友谊;同时,也在童话里形成了对许多动物形象的符号化认知。比如:一提起狐狸就会想起狡猾;一提起老鼠就会想起胆小;狼总是一个无恶不作的大坏蛋……因此,在这一年龄阶段我们希望再次通过童话故事来打破思维定势,学会用新的视角来了解世界,创造性地看待生活,认识事物存在的多元形态,进而培养“创新、多元、宽容”的价值观。

《不一样的童话,不一样的梦想》分为三个模块:两个主题阅读,一个绘本剧表演实施。在主题阅读中蕴含了“创新、多元、宽容”的价值观,同时也贯穿了解角色情感、分角色朗读、道具制作、小片段表演,为第三模块的演出奠定基础。三个模块是一个将理解、感受、运用融合,并循序渐进的整体。

● 课程名称:《身边的大自然》

◇ 适用年级: A 段

◇ 课程简介: 植物学家贝利曾说过:“教育的最高境界是使人对生命本身敏感。”著名的日本环保学家田中正造也说过:“关怀河川,其着眼点不在河川,而在于人心。”如果我们想培养尊重生命的态度,必须先对生命有所认识,然后与自然达成一种默契,心神合一。当我们意识到自己与周围的生命休戚相关时,就会自然而然地与其它生物和谐共处,关心它们的需要和福祉。

《身边的大自然》想给孩子们提供更多的机会去亲近大自然,观察大自然,感受大自然。亲近大自然的目的,不在于知识的积累,而在于态度的养成。用自然的体验,陪伴孩子的童年,在孩子生命的最初,埋下一颗热爱自然的种子,这一生他将以自然为师,与自然同行,养成天地广阔之襟怀,包容万物之慈心。

通过本课程的学习,学生能够:体会与感受到大自然的神奇与魅力;对大自然产生了解与探究的兴趣;养成观察大自然的习惯和基本技能;形成热爱大自然、保护大自然,与自然和平共处的意识。

● **课程名称:《家乡特产》**

◇ 适用年级:BC段

◇ 课程简介:家乡,是家所在的地方,是生活的环境。如何理解家乡进而深度联结,我们可以从家乡的风物入手。但家乡特产、民俗等内容很容易重介绍而轻思考,重认同而缺创造。通过本课程,学生们可以从身边熟悉的事物出发,用全新的角度辨识、理解和分析“家乡”、“特产”的广义概念及其实践意义,并以此为出发点,进一步探究外部世界和事物发展的无限可能。本课程希望引导学生通过对触手可及的身边事物的多角度认知,启发学生的探究能力和创造能力。

● **课程名称:《全人教育Ⅰ》、《全人教育Ⅱ》**

◇ 适用年级:AB段、CD段

◇ 课程简介:8—15岁学龄青少年(2—9年级)在他们所处年龄阶段的发展目标主要包括:生理发展、认知发展和社会性发展,本课程包括生活伦理、体验拓展、体育文化、艺术体验、义工服务、环境意识、情绪智能和逆境求存8个模块。通过本课程培育学龄青少年(健全的人格与健康的性格,使其成为具备一定知识背景、能独立思考、独立解决实际问题、具有社会责任、正确的价值观念和道德操守的人。

《全人教育Ⅰ》让学生提升生活适应力,感受生活的快乐;实现自我突破和培养团队合作精神;提高对体育文化的认知和培养体育精神;提升艺术欣赏能力和培养创意。《全人教育Ⅱ》培养学生服务社会和关爱他人的义工精神;增强学生的环保意识和社会责任感;使学生认知和管理情绪,学会选择积极情绪,建立积极心态并在逆境中实现自我超越。

● **合作课程名称:《生命教育》**

◇ 适用年级:B段

◇ 课程简介:《生命教育》课程将生命信念的内涵分成“人与己”、“人与人”、“人与环境”、“人与生命”四个向度来探索生命的议题,帮助学生检视其与自己、他人、环境、生命的关系。藉由认知、情意、行为的学习历程,让孩子领会不同的生命智慧,拥有一个能与自己、与他人、与环境、与生命都能和平共存的人生路。

生命教育并非外塑孩子行为规范的“品格教育”,而是注重孩子内在的“生命

信念”的建立。孩子认识到自己生命的价值、学会尊重自己与其他人事物并拥有正向的态度是至关重要的素养。

《生命教育》课程由台湾彩虹爱家生命教育协会提供。

2. “求真”课程系列：如何“思考与选择”

世界很大,社会很多元,海量的信息和无数的机遇以这个时代特有的速度向我们呼啸而来,如何探寻真相、追索真理,怎样做出我们自己的判断和选择?

求真,在思考和选择的过程中,剥离喧嚣的背景音、学会运用信息和科技分析和判断,掌握解决问题的方法,了解了多元的文化并具备包容心态。此时,你的视野足够清晰,你的体力也足够充沛,那就向着求真指引的道路,出发!呈现内心和世界回响的精彩。

(1) 代表课程:《多元实用才能 I》、《多元实用才能 II》

◇ 适用年级: A 段, B 段

◇ 课程简介: 什么是更好的自己,面对诱惑是立刻实现亦或选择延迟满足?如何站到对方的角度思考问题?面对不可能的情况是否选择应对挑战以及创新思维?如何理解情绪的真相,用积极的心态面对挫折和逆境,建立目标和希望,并为之身体力行?

面对问题我们始终需要思考与选择,具备多元能力,选择才有方向。《多元实用才能》让学生建立对自己的认知和选择做最好的自己;学会抵抗诱惑和运用延迟满足实现目标;增强自发动机和激励自己,学会易地而处,遇挫不屈;积极思考,学会积极乐观面对与解决问题;运用创新思维;身体力行施行计划和培养习惯。

◇ 课程框架

《多元实用才能 I》

模块名称	模块目标	具体单元
自我认知	学生建立对自己的认知和选择做最好的自己,提升自我认知的能力。	单元一: 我是谁(第 1—2 课时)
		单元二: 做最好的自己(第 3—4 课时)
延迟满足	学生学会抵抗诱惑和运用延迟满足实现目标,提升延迟满足的能力。	单元一: 抗拒诱惑(第 5—6 课时)
		单元二: 延迟满足(第 7—8 课时)
自我激励	学生增强自发动机和激励自己追求卓越,提升自我激励的能力。	单元一: 自发动机(第 9—10 课时)
		单元二: 追求卓越(第 11—12 课时)
人际关系	学生学会易地而处,建立和谐关系,提升人际关系的能力。	单元一: 易地而处(第 13—14 课时)
		单元二: 和谐关系(第 15—16 课时)

《多元实用才能Ⅱ》

模块名称	模块目标	具体单元
遇挫不屈	学生学会运用情绪智能面对挫折,提升遇挫不屈的能力。	单元一:情绪智能(第1—2课时)
		单元二:转败为胜(第3—4课时)
积极思考	学生学会积极乐观和自尊自信,提升积极思考的能力。	单元一:积极乐观(第5—6课时)
		单元二:自尊自信(第7—8课时)
解决问题	学生学会勇往直前和运用创新思维,提升解决问题的能力。	单元一:勇往直前(第9—10课时)
		单元二:创新思维(第11—12课时)
身体力行	学生学会施行计划和培养习惯,提升身体力行的能力。	单元一:施行计划(第13—14课时)
		单元二:培养习惯(第15—16课时)

(2) 其他“求真”系列课程

● 课程名称:《思维导图》

◇ 适用年级: A 段

◇ 课程简介: 思维导图是英国学者东尼·博赞(Tony Buzan)在 70 年代所创,它是表达发散性思维有效的图形思维工具。思维导图符合人类大脑的思考方式和思维方式,它就像大脑中的地图,能够完整地将大脑的思维、想法呈现出来。

手绘是掌握思维导图的基础,通过不断的手绘可以培养学生放射性全面思考问题的习惯,促使学生进行创新性的思考,培养学生的创新能力,而且还是提高学生记忆能力和学习效率的有效工具。本课程通过初识篇、基础篇让学生在轻松愉快的学习氛围中逐步掌握思维导图这一学习工具,通过实用篇让学生掌握思维导图在学习、生活中的应用。

通过本课程的学习,学生将能够了解思维导图的基本要素;学会思维导图的简单绘制;学会运用思维导图表达信息;培养学生的发散思维、创新思维能力,增强学生的自信心。

● 课程名称:《信息与秘密》

◇ 适用年级: A 段

◇ 课程简介: 本课程通过课时活动的形式,培养学生对信息的理解,以及搜索信息的能力。本课程与常规的计算机课不同,不以操作为重点,而是通过体验性的活动,让学生认识和体会到信息的含义、作用,以及收集、整理

和使用信息解决生活中的实际问题的方法和途径,从而培养学生的信息素养。

课程分为信息感知篇、信息检索篇和综合应用篇三大部分,信息感知篇主要涵盖信息概念、传播、获取、分类和共享;信息检索篇主要是搜索引擎的使用,包括认识搜索引擎、体会文字检索和图片检索等;综合应用篇则以学生学到的基本技能为基础,进行一些信息获取和处理的综合性应用。通过本课程的学习,学生能够:了解生活中常见的信息载体;学会收集、评价、处理、共享信息;学会基本的网络搜索方法。

● 合作课程:《共创成长路》

◇ 适用年级: D 段

◇ 课程简介:青少年的健康发展受到诸多因素的影响。社会的发展,城市化的进程加快为青少年带来了越来越多的挑战和威胁。青少年在面对压力、危机因素和危险环境时,缺少相应的应对技巧、必要的支持、以及自身的抗逆能力,从而越来越多的青少年产生心理、行为问题。

《共创成长路》聚焦于下述 14 项青少年正面发展所必需的核心能力素质,帮助青少年较好地应对生活、学习中的压力和挑战:(1)与健康成人和益友建立联系;(2)抗逆能力;(3)社交能力;(4)情绪控制和表达能力;(5)认知能力;(6)采取行动的能力;(7)分辨是非的能力;(8)自我抉择的能力;(9)心灵素质;(10)自我效能感;(11)建立明确及正面的身份;(12)建立目标和决策的能力;(13)了解亲社会规范;(14)参与亲社会活动。

《共创成长路》课程背景:香港自 2004 年起在石丹理教授的带领下,由五所香港高校共同联合,围绕 14 个素质能力模块,研发了一套针对初中阶段学生正面成长的课程。该课程在香港近 300 所中学得以推广,并由韩晓燕教授主持在上海、无锡等地区的 4 所中学进行了初步评估研究。2012 年上海真爱梦想公益基金会引入该课程并进行本土化修改,用于真爱梦想梦想中心学校公益使用。

3. “追梦”系列课程:启发“探索与行动”

当人工智能日益发达,还有哪些是“人”独有特质?当机器人可以以超越百万倍的速度完成我们无法企及的记忆量和分析能力时,“人”有哪些是可以引以为傲、机器不及的能力呢?细细盘点,你我都会发现,即使“记忆”能力再超群,机器永远是“被动”运转,对未知的好奇心是只有人类所特有的能力。

追梦,恰是要唤起孩子内心对未知的好奇、对未来的探索。也许是对远方城市的窥探之心,也许是对戏剧表演的尝试之情,也许是对极客科技的无限好奇……这个过程,本身对孩子就是有极大意义——探寻未知、看到未来,方知如何与未来相处;认识自我,发现兴趣,才能恰当与自我对话。

(1) 代表课程:《去远方》

◇ 适用年级: BC 段

◇ 课程简介:

再远的远方,都始于足下。旅行是走向未知的路途,编制旅行计划也是。在这个过程中,我们将面对无数可能性,每一步都要在许多分岔中作出选择,而每一个选择,又会引向许多新的分岔。

《去远方》这门课程借助课堂活动,组织孩子们以小组的形式掌握团队共同出游、共同讨论旅行目的地、对旅行资金资源管理分配、完成交通食宿各项选择,并有足够的勇气信心与合理的风险管理办法,让孩子对于外出旅行的行程安排进行充分的了解,教会学生掌握去远方的基本的路线和常识,也教会学生在面对不同的可能性时如何做出选择,体会如何整合资源进行最佳选择。同时透过制定旅行计划的过程,令学生对目的地产生好奇心,唤起孩子们的旅行兴趣和旅行向往,了解旅行“不止于游玩,更是丰富人生的重要体验”。“世界这么大,我想去看看”,去远方,行走的脚步就从现在、从制定一份尽可能完善的旅行计划开始。

◇ 1.0 版本《去远方》课程框架与课程相关活动介绍:

模块名称	模块目标	具体课时
提出问题	激发学生对于去远方的兴趣	第 1 课时: 你想去哪里
		第 2 课时: 两千元, 七天
如何去	讨论、研究并决定去远方的交通方式	第 3 课时: 火车开开开(1)
		第 4 课时: 火车开开开(2)
做什么	讨论、研究并决定去远方的游览活动	第 5 课时: 去远方做什么(1)
		第 6 课时: 去远方做什么(2)
		第 7 课时: 去远方做什么(3)
		第 8 课时: 去远方做什么(4)
往哪里	讨论、研究并决定去远方的住宿	第 9 课时: 去远方住哪里(1)
		第 10 课时: 去远方住哪里(2)
准备行囊	讨论、研究去远方的行囊	第 11 课时: 我的行囊(1)
		第 12 课时: 我的行囊(2)

续 表

模块名称	模块目标	具体课时
在路上	体验在路上的感受	第 13 课时：在路上
		第 14 课时：意外不意外
		第 15 课时：一个都不能少
世界无限	扩展视野	第 16 课时：世界无限大

在 16 课时里,每个小组假设有 10 000 元的预算,1 周的时间,要去到离家 700 公里外的地方去做一次旅行。2014 年起,《去远方》课程举办专题活动,在全国梦想中心项目学校范围内征集选修《去远方》课程班级的旅行计划,并经过专业的外部专家参与评审,按照活动方案,选出优胜的旅行计划,通过网络众筹的方式和真爱梦想提供赞助,帮助孩子们真正实现“去远方”的梦想。2014 年有 6 支队伍,2015 年有 13 支队伍被甄选出实现了 7 天的旅行。

“去远方”课程专题活动,让孩子们走出课本,走进真实的世界里,用自己的眼睛和双脚,去感受,去丈量,去收获!

(2) 其他“追梦”系列课程

● 课程名称：《远方的城市》

◇ 适用年级：BC 段

◇ 课程简介：《远方的城市》这门课程并不是一门向乡村孩子介绍某个(或某些)大城市的知识性的课程,而是关于认知方法论的课程。我们从“什么是城市”这样一个看似简单的问题出发,通过不断地追问引发参与者越来越深刻的思考。城市光怪陆离的表象之下,隐藏着人类社会有机生长的客观规律。通过引入一些科学工具(如电子地图)和方法的训练,使学生能够以各种不同的视角(平面的城市—立体的城市—天空和地下的城市—不同观测者眼中的城市—历史时间轴上的城市—我身边的城市……)全方位地理解这样一个社会生态的典型影像。

课堂活动中,除了梦想课程一贯的思辨性的头脑风暴和多角度质证,还大量加入了操作性内容,如每个小组需要随着课程的推演,逐页手绘一本城市认知手册;小组深入城市各个角落的采访;甚至还有飞行模拟器比赛之类的备选活动提供给教师灵活运用。每个组制作《城市认知手册》,学生们便完成了有自己署名的第一本“著作”,还可以列入梦想中心的馆藏。

通过本课程的学习,学生能够:了解城市的核心要素——人、建筑、街道——之间的内在联系;学会使用几种主要的地图,包括使用电子地图查找指定城市和指定地点;能够使用网络工具来了解一个陌生城市的特定实用信息。

● 课程名称:《梦想剧场》

◇ 适用年级: B 段

◇ 课程简介:

戏剧是用来表达生活中的喜怒哀乐的。孩子也有自己的喜怒哀乐。梦想剧场课程让孩子发挥想象力或者再现真实生活中的情景,展现出生活中的这些喜怒哀乐。本课程是从戏剧基础元素训练开始,逐步发展成完整的作品展示。

通过本课程的学习,学生敢于在舞台上展现自己;打开身体,探索肢体、声音和表情,学会并运用表情、肢体及语言来表现自己或模仿他人。尝试各种表演的可能性,激发想象力,创造力;能够感受戏剧,初步欣赏戏剧、了解戏剧。

● 课程名称:《缤纷课本剧》

◇ 适用年级: D 段

◇ 课程简介:

“人生就是为了梦想和兴趣而展开的表演”,初中阶段是最富于幻想、最乐于表现、最渴望创造的年龄。而目前学校教育中单调、呆板的教学方式却在很大程度上抹杀了学生的天性。本课程意在改变传统的、灌输式的教学方式,采用戏剧这种充满艺术性同时兼带生活乐趣的授课形式,促进孩子了解相关知识,同时注重孩子的情感熏陶,培养孩子对于生活的深刻认识和感悟。

通过本课程的学习,学生具备初步的戏剧欣赏能力;进行剧本编演的尝试,具备编写简单剧本的能力;能够根据课本素材等编演简单的小品、短剧等;具备观察生活,并从生活中提取戏剧素材应用到剧本创作中的能力。

● 课程名称：《理财 I》

◇ 适用年级：BC 段

◇ 课程简介：财商(Financial Quotient),简称 FQ,是指一个人认识、创造和管理财富的能力。财商是与智商、情商并列的现代社会能力三大不可或缺的高素质。在现代社会,经济及金钱现象无处不在,人们对金钱的态度、获取和管理金钱的能力,对人们生活幸福感受的影响越来越大。

在发达国家,对孩子的理财教育是从学前开始的,美国人从 3 岁开始进行财商教育,让孩子知道家庭的财产,并参与家庭财富管理;英国的理财教育是从 5 岁至 7 岁时开始的;法国人从三四岁始进行理财教育;日本人、犹太人都会针对孩子进行形式不同的财商教育。

经过 30 多年的改革开放,中国经济得到了快速发展,中国家庭收入逐年增长,高净值家庭正在逐年增加。但财富的快速增长与理财教育的滞后现状却并不匹配。在人的一生中,财商、智商、情商形成的最佳时间段是青少年阶段。我们希望通过《理财》课程,帮助孩子在青少年阶段了解有关金钱、财富的常识,了解有关挣钱、消费、投资的概念,进而树立自己的财富观以及财富梦想。

《理财》这门课程共包含 5 个内容模块,分别是:钱是什么、挣钱初体验、花钱有门道、投资连连看、我的财富梦想。

我们首先让孩子们探寻“钱”的内涵,追溯货币的起源,体验汇率转换的奇妙;然后在跳蚤市场里初次体验挣钱的滋味,在“神秘岛”上大胆创业;花钱看似简单,但买东西原来有大学问哦,不妨在“开心购物节”和“小小拍卖会”上小试牛刀吧!到了投资模块,孩子们在“财富大转盘”里就能充分体验“股市有风险,入市须谨慎”!到了课程的最后,我们来谈一谈梦想:万一有了一百万,你要怎么花呢?纵使再大的梦想,也要一步一步走,于是就先从每天喂你的小金猪开始吧……

● 课程名称：《理财 II》

◇ 适用年级：D 段

◇ 课程简介：理财课程通常被看作成人教育,而许多人的成长经历证明,财富启蒙是非常重要的一课。本课程将艰涩的理财内容用灵活的教学方式传递,并带给学生更多的关于财富的思考,开发学生的财商,为今后的成长和生存打下良好的基础。

本课程让学龄青少年在游戏中掌握更多的创造财富的方法和技巧,把投资、储蓄、银行、金融风暴等专业知识通过游戏渗透到学生的心里。培养学生认知财富的能力,大胆拥有自己的财富梦想,树立正确的价值观和人生观;培养学生创造财富的能力,养成良好的心态,学会创造财富的方法和技巧;培养学生运用财富的能力,合理进行资产分配,规划自己的人生。

● **课程名称:《计算机里的魔法师》**

◇ 适用年级: B 段

◇ 课程简介: 媒体素养是学生应对未来生活和工作的重要能力,是让学生在信息时代发挥魔力的重要素质,所以我们鼓励从小开始培养这方面的素养。而 PowerPoint(PPT)这种看似操作简单的软件,却能帮助学生在掌握基础知识的同时,充分发挥想象力和创造力,真正发现计算机里的魔法。本课程以 PPT 的相关操作为线索,让学生开始接触计算机,掌握有关 PPT、网络搜索和收发 Email 的技能。

通过本课程的学习,学生将能够: 学会 PPT 的基本操作;运用 PPT 作为表达工具;运用关键词搜索文字、图片、音频和视频;收发简单的 E-mail。

● **课程名称:《玩转科学》**

◇ 适用年级: BC 段

◇ 课程简介: 在科学技术日益深刻影响我们生活的今天,公众科学素养关乎综合国力。科学素养的高低,不仅影响到一个现代社会中的人的生活质量,同时也在不断影响和改变国民的价值观和人们对许多问题的看法。良好的科学素养即“了解必要的科学知识”、“掌握基本的科学方法”、“崇尚科学精神”,而良好科学素养的培养要从儿童科学教育开始。

课程秉持“以人为本”的理念,按孩子生理、心理特点将物理科学学习设计成身边的科学、透明的科学、动手的科学、好玩的科学。科学教育不再是“以概念为中心”,而是“兴趣第一”、“动机第一”。科学兴趣、科学精神、科学知识、探究方法、实践能力五维目标同步达成的“整体开发、全面培养”方式,着力打开孩子智慧的“发动机”。全部课程由“科学难不难”、“空气妈妈”、“生命之水”“运动和力”“魅力电磁”“绚丽光色”六大模块组成,让孩子们在玩中学、学中玩,在“看看、做做、想想、说说”的活动中完成科学启蒙,走进科学殿堂。

● 课程名称：《爱绿小卫士》

◇ 适用年级：BC 段

◇ 课程简介：

“环境保护”是一个世界性的课题，也与孩子们的生活息息相关。很多国家已经将环保的内容列入学校课程之中。在中国，随着经济的高速发展，城市化进程的加速，许多环境问题显得尤为突出，孩子们发现周围的工厂建越多、河里的水越来越脏、道路越来越拥堵、天空也越来越黯淡……因此，让孩子们深刻地认识到破坏环境的危害，树立起环境保护的意识，创造属于自己未来的美好生活，显得尤为重要。

《爱绿小卫士》这门课程的设计正是遵循这样的理念，通过图片、故事、视频、讨论、实验、制作等方式将环保理念渗透到每个孩子的心中，并转化到点点滴滴的日常行为实践中。本课程的活动方式生动有趣，贴近孩子们的日常生活，又富有知识性，非常符合儿童的个性特点。本课力求在孩子们深刻体验的基础上，达到“经验”的持续重组与改造。

通过本课程的学习，学生能够：了解生活当中的一些环境危害，了解一定的环境保护知识；通过一些实验操作和小制作活动，提高动手能力与合作能力，学会边动手边思考；知道科学探究需要不断地观察、动手与思考，保持一份科学探究的兴趣与好奇心；树立起环境保护的意识和责任感，能够从身边的小事做起，为环保贡献自己的一份力量。

● 课程名称：《安全教育》

◇ 适用年级：BC 段

◇ 课程简介：

人一出生，会面对很多危险，而危险一旦发生，给我们带来的伤害会很大。我们应该如何保障孩子们的安全成长？是严控他们和外界的接触，还是时时相伴监控？显然，这些方式不仅侵犯了孩子们的人身自由，更不利于他们人格和独立能力的健全发展。

该课程通过 6 大主题，16 节互动课程，让孩子们形象地了解危险是什么，并保护自己远离危险状况，掌握一些基础自救的方法。我们并不用传统的课本教学，而是以孩子们认识世界的习惯，用有趣和形象的形式，帮助他们建立安全管理的体系。游戏是该课程中最大的特色，情景游戏、桌面游戏

在每节课里都有设计。课程梳理了生活中发生概率较高的几大类危险,包括日常外出常见危险、交通出行危险、火灾危险、自然灾害危险。期待孩子们在体验学习后,在日常生活中能够预防、自救,在危险发生时能够转危为安。

第五章 “梦想引路人”的教学素养

在“梦想课程”的实施过程中,我们将一线教师视为重要的合作伙伴,是孩子生命成长的见证者和影响者,我们称其为“梦想引路人”。

而无数实践经验也告诉我们,梦想课程不但改变了孩子们的生活、学习状态,也令老师们重拾专业兴趣、重温职业幸福。

【案例】

重庆酉阳土家族自治县桃花源镇阳光小学的向敏老师,以亲身经历证明了“梦想课程”对其专业发展的影响:

向敏老师,37岁,18岁毕业投身教育,然后嫁人、生孩子,人生轨迹平淡无奇,直至遇见“梦想课程”。虽身处偏于一隅的少数民族地区,向敏老师通过尝试“梦想课程”,一年有余便成为了全国优秀的二星梦想老师。通过梦想课程,她重新审视了自己,知道自己是真心热爱教师这个职业;通过实践梦想课程,她变得自信、有尊严和负责任。她说:

渐渐的,我对梦想课程有了自己的理解,在梦想课堂上也越来越驾轻就熟。通过上梦想课,我变了——

1 把学习的主动权真正还给孩子

因为梦想课对教师没有任何考核任务,所以我敢大胆地把学习主动权交还给学生,真正实施“以生为本”的教学;

2 积极备课,拓展视野和知识面

因为要在课堂上让孩子们快乐地学习、快乐地收获,我得认真备课、广泛收集资料,时间一久,我自己的知识面也得到了拓展;

3 教学反思带来收获

由于经常教学反思,我的梦想课教学策略越来越丰富,我经常为课堂中师生临时生成的精彩而激动不已;

4 赢得外出学习培训交流的机会

由于坚持梦想课程的实践,我获得了基金会的邀请,到珠海参加梦想课程研讨会,聆听梦想课程开发者们的精彩讲座,和全国各地梦想课程的优秀老师交

流；作为梦想二星梦想老师往辽宁省为当地老师做“梦想课程”培训。

5 教师的职业幸福感

因为上梦想课，我得到了同行和领导的认可和尊重，我体验到了自己作为教师的职业幸福感！

千千万万个如同向敏老师一样的“梦想领路人”在梦想课程中“教学相长”的故事，让我们逐步认识到：如果期待真正、持续的让孩子们自信、从容、有尊严地成长，首先要令一线老师们自信、从容、有尊严地生活。也因此，梦想课程的实施重要环节之一，是去发现、关注、鼓励并支持在广袤的国土上，那些有思想、有担当、有职业责任、有热情和梦想的老师们，并落实于如下三方面能力培养，促进“梦想引路人”不断成长。

1. 梦想老师教学能力

能力要素	含 义
角色转换能力	运用素养教育理念，开放包容、充分信任和尊重学生，把课堂的主动权放手交给学生，激发学生求知欲、好奇心，赋予学生自主学习的能力。
教学设计能力	以学生为中心，以梦想课程目标为导向，通过设计适合的教学环节和活动，提供多样性的机会使学生积极参与和体验并能引发学生思考；课程的组织形式要产生于学生的需要、兴趣和接受度。
引导提问能力	在梦想课堂中，老师通过各类技巧、方法和工具启发学生积极发言，更多地参与课堂活动中，促进学生更深层的思考。
活动组织能力	根据梦想课程的教学目标设计匹配相应的教学活动并组织实施，增强趣味性，促进参与，寓教于乐，帮助学生在体验中获取知识和启发思考，保证课堂教学的效果。

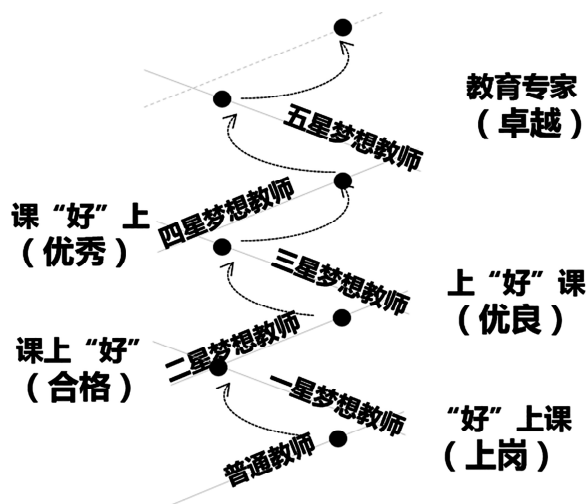
2. 梦想老师职业素养

能力要素	含 义
持续学习	积极发现需要学习和提升的领域；经常主动创造或利用学习机会；将新学到的知识或技能应用在工作中，在应用中不断更新反思。
爱的沟通	带着爱去沟通，建立联结，使我们能够理解并看重彼此的需要，一起寻求方法，满足双方的需要。
勇于创新	知道去哪里寻找到的更多知识，综合使用这些知识进行新的创造。同时结合不同情境，启发他人创新。
信息素养	信息素养是一种对信息社会的适应能力。信息素养的重点是内容、传播、分析，包括信息检索以及评价并涉及更宽的方面。它是一种了解、搜集、评估和利用信息的知识结构，既需要通过熟练的信息技术，也需要通过完善的调查方法、通过鉴别和推理来完成。

3. 梦想老师社会能力

能力要素	含 义
立己立人	帮助别人就是帮助自己,认同利己与利他的一致性,通过自我反思、自我评估等方式,全面深入地了解真实的自己。推己及人,帮助他人反思、了解自己、完善自己。愿意将自己学习成长的经验、感悟分享给身边的人,用合作的方式共同提升。
意义价值	关注和关心社会问题和社会发展的需求,积极追求和探索工作和人生的意义,相信自己能够对社会有所贡献,支持社会公益性活动,参与推动社会进步的活动,并从中感受到荣誉感和自豪感。
爱的影响力	以一种为别人所乐于接受(情绪管理、共情、述情、允许、影响)的方式,联结更多的人,理解他人的需求,唤醒内在动机,激发共同行动。

为了更好地促进一线教师了解不同能力发展的阶段过程,我们也构建了有关梦想领路人的成长路径地图,便于每一位教师清晰成长过程及不同阶段可以达到的阶段目标,让每个教师都能成为自信、从容、幸福的引路人。



- ★ 梦想教师个人能力
持续学习、勇于创新、适应力
- ★ 梦想教师专业能力
角色转换能力、教学设计能力、
引导提问能力、活动组织能力
- ★ 梦想教师社会能力
爱的沟通、爱的影响力

第六章 如何玩转梦想中心

一、教育空间设计变革的缘起

始于18世纪工业化及后工业化浪潮的教室标准化进程展示了一种专门形态的教室物理空间,该空间体现了一种工厂取向。由于教育普及和对教学效率的需求,教室的建筑空间被扩大、学生座位成“秧田式”固定排布、黑板得以普及。这种教室空间不仅随着教育国家化的发展而逐渐成为国家形态教室物理空间的范本,而更在全球化浪潮中成为全球教室物理空间的模板。

这种标准模式的现代教育空间体现出一种强制性,即教室中产生的教学行为及内容、师生及生生关系等方面在一定程度上受到空间格局的制约。首先,“秧田式”的座位排布预设了教学行为是“以教师为中心,教师把信息传递给学生,知识只有一个来源——教师”,其属性必然为“聚焦于演示,教师控制,学生被动接受”。^①在该过程中,教师因集教学中心和权力于一身,其呈现出的教学内容和形式往往较为单一,学生易成为按同一程序批量生产的“产品”。其次,师生之间、生生之间的交往也会因教学行为和内容以教师为单一中心的特点而窄化并出现排外性。交往的窄化主要指师生之间、生生之间通常以教学及学习为目的和内容进行交往,忽略了作为其他的交往。排他性主要指师生、生生交往中局限于本班级成员,而排斥班级之外的成员。这些都容易对学生社会交往能力的发展造成一定的影响。

20世纪末至今,随着由网络、计算机以及通讯技术共同建构的共时性网络时代的来临,知识媒介的转变带来了知识传输体系的变化,也带来人才需求的影响。整齐划一的人才不再能满足时代的需求,“具有开放的心态、乐于和善于接受新的事物,既有自主精神又有协作精神、既会按程序办事又兼具创造能力的人成为社会的新宠”,^②工厂式的教育也已不能满足社会的需要,教育面临更加广

① Kenn Fisher. Linking pedagogy and space [EB/OL]. http://www.eduweb.vic.gov.au/edulibrary/public/assetman/bf/Linking_Pedagogy_and_Space.pdf, 2011-10-17

② 何顺果. 世界史: 以文明演进为线索[M]. 北京: 北京大学出版社, 2012: 341.

泛的改革。教学组织形式多元化、开放化的变革趋势要求教室物理空间设计理念多元化。原有的大工厂式的教室空间已经不能满足新的人才培养的需求,于是,教室物理空间和社会空间的改革成为必然。

西方国家在教育空间变革方面做了很多可资借鉴的探索和研究。英国联合信息系统委员会于 2012 年发布《21 世纪学习空间设计指南》的研究报告,报告提出,为适应 21 世纪的学习,教育部门需要为学生提供灵活、多变、支持多种教学法的学习空间;未来的学习空间可以用四个关键词来概括,即动机、协作、个性化和灵活;学习空间要能激发学生的学习动机,支持学生的协作学习,能为学生提供个性化的环境,并能根据需求灵活改变空间布局。该报告还指出,21 世纪学习将发生巨大改变,用于学习的各种技术,包括交互式白板、个人学习环境、无线网络、移动设备、高质量的数字学习资源以及学习资源的及时获取,正在改变学习者的学习体验。^①

梦想中心教室作为承载素养教育使命的空间载体,5 年来助力于素养教育的实现而不断进行着教育空间设计方面的革新和迭代,从最初的 1.0 版图书馆升级到集网络、多媒体、图书和课堂为一体的 5.0 版教室。梦想中心通过对教育空间的精心设计很好地支持了梦想课程中学生的协作学习,为学生提供了多元、开放的学习环境,可以根据师生需求灵活改变空间布局并为学生营造了良好的学习体验以激发其学习动机。此外,梦想中心里的网络、平板电脑、多媒体等设备有效实现了教育的延展,为学生带来了全新的学习体验。美国新媒体联盟(New Media Consortium,简称 NMC)发布的《2015 地平线报告》^②中提到,预测和描述未来 5 年全球范围内可能对教育产生重大影响的新兴技术及其在教学中的应用有:自带设备、创客空间、3D 打印、自适应学习技术、数字徽章、可穿戴技术等。随着教育技术在基础教育中的重要进展,未来素养教育的发展推动着我们走向“梦想中心 6.0 版”的升级改版之路。

二、梦想中心的设计理念

1. 梦想中心的设计可以助力素养教育实现

教育空间设计的目的是为学习者创建一个使其能够轻松、有效和投入地开展学习的环境。近年来,随着国内外课程与教育改革在向“素养教育”方向的进化,教育的重心从让学习者掌握知识转向如何让学习者主动建构知识,这一范式

① JISC. Designing Spaces for Effective Learning: a Guide to 21st Century Learning Space Design[EB/OL]. http://www.jisc.ac.uk/uploaded_documents/JISClearningspaces.pdf, 2012-09-15

② New Media Consortium. NMC Horizon Report(2015 K-12 Edition). <http://www.nmc.org>. 2015.

重视学习者的参与度,学习者以前的经验、知识与已有的图式衔接以及创造新的图式。教育环境应提供经验、刺激感官、鼓励信息交流,提供练习、反馈和应用与迁移的机会,以最大限度地支持学习。

梦想中心很好地实现了素养教育对教育空间设计的要求。

首先,梦想中心舍弃了传统的“秧田式”格局,代之以小组围坐式桌椅布局,便于学生协作式学习,这也是梦想课程中最常见的学习形式。澳大利亚的肯恩·费希尔(Kenn Fisher)博士(2005)就开展了“连接教学法和学习空间”的研究,指出学习空间和学习活动关系密切,特定的学习空间会激发和促进特定的学习活动。小组围坐式的布局有助于生成“创造”型教学活动,其基本属性为“去领导化、平等、分布式认知、积极学习”,教学过程为“研究、认识需求、发散思考、深思熟虑、创新的成果”,预设学生的学习行为是“创新或知识从抽象转化为产品”,^①以上正是素养教育所倡导的学习活动。

其次,梦想中心富有布局弹性,所有桌凳均轻便可移动,师生可根据梦想课程中不同类型的学习活动重新排列组织,例如既可以创设6—8人的小组的协作,也可布置出大的讨论空间供学生分享知识和快速互动。除可移动桌凳外,梦想中心的格子书架也同样小巧灵动,通过任意叠放组合即可摆出不同的造型,方便孩子随意取阅。总之,梦想中心的使用者可以通过移动、组合使用各种教学设备来实现教育空间的多种功能,以便支持多元的素养教育课程活动。

再次,梦想中心给每小组学生准备了4个内置梦想课程资源和学习类APP的PAD,每桌8人,2人可共用一台,学生可以获得更多操作体验的机会并畅享不受时空限制的开放式移动学习。除PAD外,梦想中心还配有无线网络设备、教师用电脑、投影仪等,这些装置连通了教室与外界,将教育空间进行延展,优化了教学效果。澳大利亚的大卫·拉德克利夫(David Radcliffe)教授(2008)提出了学习空间设计和评估的教学法—学习空间—技术(Pedagogy-Space-Technology,简称PST)框架,他认为在社会信息化的今天,信息技术、教学法和学习空间三者之间互相作用:信息技术拓展了学习空间,使学习空间不仅仅是物理空间,还包括虚拟空间;信息技术增强了教学法,使教师可以采用多种教学手段进行教学;学习空间可以促进教学法,灵活、丰富的学习空间为教师的教学提供了多种选择,也可促进教师改变教学方法,提高教学效率和效果。^②因此,

① Kenn Fisher. Linking pedagogy and space[EB/OL]. http://www.eduweb.vic.gov.au/edulibrary/public/assetman/bf/Linking_Pedagogy_and_Space.pdf, 2011-10-17.

② Radcliffe, D. A Pedagogy-Space-Technology(PST) Framework for Designing and Evaluating Learning Places[A]. Proceedings of the Next Generation Learning Spaces Colloquium[C]. Brisbane: The University of Queensland, 2008. 9-16.

在梦想中心的教育空间中加入电脑、网络等设备可以起到与素养教育方法协同增效的效果。此外,由于当前学习者是在数字技术的大背景下成长起来的一代,他们往往被称为“数字土著(Digital Native)”^①,数字土著一代具有不同于以往学习者的学习特征,他们喜欢与人协作、对技术使用依赖、偏好连接和体验式学习。梦想中心的设计也特别考虑到当代学习者的学习特征,因此用信息技术活动学习空间的范式为学生创建能够支持他们彼此协作、便捷接入网络、促进真实学习的环境,同时也尊重学生的个性化需求,推动自适应和个性化学习。

美国明尼苏达大学自2007年起开展了为期3年的关于“活动学习教室(Active Learning Classrooms,简称ALCs)”的研究来评估配备电脑和投影且小组围坐的活动学习教室(即ALCs)与传统“秧田式”格局的普通教室两者的学习效果,得出以下几个结论:(1)学生在高技术环境下的学习体验好,在活动学习教室内的学生的成绩高于普通教室的学生,因此教室的特征对学习有重要的影响;(2)学习环境影响课堂教学和学习行为,在活动教室内教师的讨论比例和答疑比例明显偏高,学生的小组活动也有所增加;(3)技术是学生学习中不可或缺的重要组成,学生喜欢能够快速、可靠接入网络的学习环境。^②

综上所述,作为信息技术活动学习空间的梦想中心可以有效助力素养教育的实现。

2. 梦想中心的设计可以改善“师生”和“生生”的交往模式

梦想中心采用小组围坐式等多元灵活的座位编排,这种设计符合梦想课程的理念,即强调“师生”及“生生”之间的交流,将教育空间中的焦点由教师的“教”转向了学生的“学”,使教室社会空间多中心化,为每个个体间的交往提供了一个相对自由宽松的环境,因为这样的环境才能催生更融洽的合作:“参与立足于每一个人,他(她)的经验、热情、投入、好奇、智力风格、思维特质都成为课程资源;合作意味着这是一个群体的学习、群体的生活”。^③

梦想中心功能的多样性使其不只是单一的梦想课程的教学空间,而是集教学、活动、休息等功能于一体的多义空间,这种多样化不仅体现出一种对学生主体的关注,而且促使了学生之间多渠道的开放交流。在梦想中心,学生不再被限制在一定的范围之内,而是成为一个自由的个体,得以脱离座位的限制,与其他

① Prensky, M. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?. On the Horizon. 2001

② Whiteside, A., Brooks, D. C., & Walker, J. D.. Making the case for space: three years of empirical research on formal and informal learning environments[J/OL]. EDUCAUSE Quarterly, 2010, 33(3).

③ 刘云杉. 教学空间的塑造[J]. 教育科学研究, 2004(6): 11.

学生自由地进行交流。

如前所述,梦想中心里的计算机、平板电脑、网络、投影等设备为梦想课程教学内容的展现提供了新的媒介,这一媒介的出现将教室空间予以延伸。同时,在师生交往的过程中,教师得以利用这一教学媒介对教学内容进行更好的呈现,使课堂更为活跃,师生交往更顺畅。

综上,梦想中心在座位编排、空间功能、设施设备等方面都促进了师生之间、生生之间更为开放和广泛的交流,改善了彼此间旧有的交往模式,提升了孩子的社会交往能力。

3. 梦想中心的设计可提升学生的学习体验

梦想中心力图通过其教育空间设计为学生带来良好的学习体验。在《21 世纪学校的设计模式》一书中,耐尔和菲尔丁(Nair & Feilding, 2005)基于设计师和教育家亚历山大(Christopher Alexander)的“建筑模式语言”理论提出,一个教育空间会带给人空间(如开放、亲密、跃动等)、生理(如悦目、温暖、馨香等)、心理(如慰藉、安全、提振精神、好玩等)、行为(如协同学习、表演、反思、玩乐等)四大方面的体验,每类体验协同作用于空间内活动对学生的影响。^① 梦想中心即采用特别定制的家具和建材,通过空间设施的模式、形状、色彩和材质来提升学生在生理、心理、空间和行为四方面的学习体验。

上文已详述,梦想中心作为一个信息技术活动学习空间可有效影响学生的学习行为,在学生的生理、心理和空间体验方面,梦想中心同样能带来积极的影响。

首先,梦想中心为学生量身定做了配有软垫的小巧座椅和低矮的演讲台除造型美观外还非常舒适,书架上千余册精心挑选的图书对师生完全开放,孩子们可以舒服地坐在地板上随意阅读,探究未知的世界。

其次,空间中的色彩为学生营造轻松愉悦的心理体验,如小学版梦想中心的墙面是橙色和黄色的,这符合小学生活泼好动的天性,其主色调以柔和的嫩黄为主,使学生感到温暖、舒适、愉悦;中学则采用紫色和白色,适合中学生青涩中略带成熟的个性,主色调以哑光白为主,辅以淡紫色,使学生感到轻松、宁静、自然。

再次,梦想中心作为为学生而建的素养教育空间,学生不仅是空间的使用者,也可以是空间的创建者。梦想中心允许学生按照他们自己的要求创建环境,以满足各自的偏好和目的,并感受到自己对空间的权利。我们倡导学生参与梦

^① Prakash Nair, Randall Fielding. The Language of School Design: Design Patterns for 21st Century Schools. 2005.

想中心的管理,可以负责 PAD、图书等设备和物料的收纳、记录、管理。学生通过对梦想中心的维护实现自我管理和参与式体验,这也是素养教育的一种途径。我们也欢迎师生发挥想象,自己 DIY 装扮梦想中心:师生可以自由移动桌椅书架来布置所需的环境,也可以在几乎无装饰的墙面上张贴孩子的作品或者与课程相关的情境创设要素等,这样既可以满足学生对学习空间的个性化需求,又可以创造有趣、宜人的空间,发挥梦想中心的使用潜力。

综上,梦想中心作为教育空间的设计有助于全方位提升学生的学习体验,促进素养教育学习活动对学生的积极影响。

三、梦想中心的使用延展

如上所述,梦想中心配备了多功能投影无尘书写板、互动超短焦投影仪、演讲台、教师用电脑、PAD、实物展台、组合式桌椅等,此外,这里的图书是可以外借的,教室是对所有师生开放的。友好、活泼的空间设计,多样的上网及多媒体设备,通过梦想课程与学生建立的归属感,极大的布局弹性和开放性,使梦想中心有着比“梦想课程的教室”更为丰富的意义与用途。

1. 教学类

(1) 非梦想课程的教室

除了梦想课程之外,其他科目的教学及研究性学习也可以利用梦想中心的硬件设备及小组式桌椅来进行。在学科教学中,教师可以根据学科特点及教学需求自行布置梦想中心。如在数学课上,教师可在教室相应位置摆放数学学习工具,例如数字游戏卡片,塑料棒、塑料圈和圆球、圆柱、圆锥等等,除此之外,教师也可课前在 PAD 上下载教学辅助 APP 供学生使用;语文老师也可以创设出极具文化意蕴的情境来加深孩子对中文之美的体验:在梦想中心的墙壁上张贴诗词书画,用音响播放古风或民族风乐曲,在课桌上摆放课程相关的书籍,在 PAD 上下载课程背景介绍视频等等;在品德与社会课上,老师可用投影仪向学生播放相关纪录片引发学生思考“我”与社会的关系,也可将梦想中心布置成真实社会的若干种情境让学生身临其境地体验和探索;在科学课上,教师可以将仪器和设备摆放在桌面上,组织学生分小组完成观察、操作和测量等科学探究活动,偏工程类的活动也可以让学生在梦想中心运用学习材料,自主设计、组装与测试模型,学生在操作中若遇到问题可以先用 PAD 或梦想中心的图书资料自己寻找解决的方法,如此可更好培养学生学习的自主性。

总之,多样的多媒体设备,可活动桌椅和教室四周的“留白”为教师提供了自由挥洒创意的教学情境创设空间;可联网的电脑和 PAD、丰富的图书资料有助

于课程内容的丰富和创新;小组为单位的空间布置有助于学生在课上讨论、合作,这也符合新课改的核心理念。一句话,梦想中心可以帮助教师和学生共创不一样的课程,关键在于如何挖掘其中蕴含的丰富资源,实现更多可能。

(2) 图书馆

梦想中心配备了超过一千册图书,PAD 里预装了和教学相关的 APP,中心建成后 APP 还会有更新补充。梦想课程之外,梦想中心可以分时段作为图书馆开放给全校学生,让阅读成为同学们再平常不过的一个习惯,孩子们可以藉由图书进行自主探索、认识自己和世界。试想一下,在舒适温馨的梦想中心沉醉于书籍构建的广阔世界会成为孩子今后记忆中多么美好的时光啊!为了鼓励孩子们表达好书在 TA 心中引发的涌动,梦想中心的墙壁上还可以张贴“好书推荐榜”,由同学们自己选出心目中最值得与人分享的书籍并写明推荐理由。此外,还可以开展“读书心得交流会”,由小读者们向其他伙伴进行类似“开卷八分钟”的书籍介绍并分享读后感受。如果能在梦想中心举办一个“阅读节”那是再好不过的了,大家可以经营“小小书市”,来一次“图书漂流”;也可以开展“读书挑战赛”,看看谁是最“满腹经纶”的小读者;甚至,孩子们可以尝试写自己想要写的故事,为梦想图书馆增添别样好书……让我们在梦想中心为学生点燃阅读的明灯,让孩子们在精神之旅中收获喜悦和幸福。

2. 活动类

易于活动和组合的桌椅及多媒体设备可以协助搭建多种学生社团的活动及小型演出场地,如有表演兴趣和才华的同学可以在梦想中心排演话剧、舞台剧等;学生演讲社团也可以在这里发表感人肺腑、鼓舞人心的演讲;梦想中心经过简单布置后可以作为合唱团和舞蹈社排练和演出的绝佳场地;班级联欢会等活动也可以在这里举办……需要注意的是,使用梦想中心之前要确保将 PAD 收好,教师要提醒学生爱护梦想中心内的硬件设备。

3. 文艺类

(1) 影视欣赏

同书籍一样,好的影视作品能于无形之中起到传递知识、激发善意、鼓励创造的作用。看过《阿甘正传》《肖申克的救赎》《放牛班的春天》《辛德勒名单》《鸟的迁徙》或《冰雪奇缘》的人,应该都受到过不小的感动、启发或者鼓舞。梦想中心正可以作为观影的最佳场地,学生们在这里可以以自己最舒服的姿势——或围坐一圈、或小组分坐、或坐在地板上,来欣赏大屏幕上的光影世界。观看影视作品可以作为丰富学生课外生活的单独活动,也可以是充实课程内容的环节,或者是给予学生优秀表现的奖励,但无论作为哪种形式出现,优秀的影视作品都可以润物细无声地滋养学生的心灵、丰富学生的人生体验、培养学生的人文

情怀。值得注意的是,教师需要给予学生适当的设备操作说明,订立简要的观影规则。

(2) 展览馆

梦想课程给了学生发现及展示自我的机会,梦想中心作为承载这些机会的实体环境可以延伸出小小展览馆的功能。不论是学科课程或梦想课程,梦想中心都可以利用闲置的区间来展示学生的绘画、科创作品、摄影、书法等作品,并定期更换,使得更多学生(尤其是较少因为成绩获得关注的孩子)的不同才华得以被看见、被尊重、被鼓励。

4. 社区联结类

综合实践活动课程包括社会实践和社区服务等内容,学生可以通过参与社区活动、践行社会服务来增进社会公民责任感、培养积极进取的生活态度。在学生进行社会实践和社区服务的过程中不仅可以“走出去”,也可以将社区活动“请进来”,让学生在梦想中心就能实现同社区和社会的联结。例如,学校可以组织社区相关人员同学生在梦想中心交流甚至合作,帮助孩子们了解社会成员的职责并亲身体验社区活动的过程。除此之外,在梦想中心还可以举行家校活动,比如家长可以同学生一起参与课程,见证孩子的努力和成长。对于留守孩子,教师可以在梦想中心为每个人营造独处的空间,帮助他们用 PAD 和父母视频聊天,减少孩子们因缺少父母陪伴的孤单。

5. 心理辅导工作室

梦想中心明快、活泼的色彩设计及由梦想课程建立起的“自由、开放、友好”的积极认知,可以促进学生在这一环境中放松身心,敞开心扉。基于这一特点,梦想中心可以开辟出特定的区域和时间来开展心理辅导工作。在该时间段内,学校的心理辅导老师可以在温馨舒适的梦想中心帮助有困惑的孩子答疑解惑、调适身心,并可以布置上一些用于心理抚慰和宣泄的器具,如脸谱、毛绒玩具、宣泄橡皮、沙袋等,让孩子们更好地处理成长中的小小问题。

总之,梦想中心顺应教育空间变革发展的浪潮,以其独具特色的设计理念提升学生的学习体验,改善师生、生生的交往模式,助力素养教育的实现。梦想中心所蕴藏的丰富教学资源还有待于老师和学生不断挖掘、补充。

附录：5C 版梦想中心配置物资：

在 2015 年 5C 版的梦想中心里,配置了如下物资：

- 平板电脑(平均 2 个学生一台),内含基于 wifi 环境下的智慧课堂软件及各种内置应用;

- 台式电脑一台,主要供教师上课使用;
- 超短焦互动投影仪,以及展示物体的实物展台;
- 特别定制的平板电脑桌和配合的阅读凳;
- 1 100 册精心挑选的图书以及配套的造型多样的格子书架;
- 更多软装,梦想课程理念的海报、墙贴以及可供学生随意书写/粘贴的书写板;
- 其他服务于这间教室的工程类物资:涂料、地板等。

注:所有物资都通过环保检测,适合学校使用。

第七章 • 如何上好梦想课

在充分了解了梦想课程的构建理论、发展脉络和性质特点后,本章将进入“实操”阶段。考虑到教师对梦想课程的熟悉程度各有差异,在关于“如何上好梦想课程”的理解和关注点上也会稍有不同。对此:

- 如果您是刚刚接触梦想课程的老师,希望先概览、系统了解“原汁原味”的梦想课程,可参阅第一部分“梦想课程各阶段方案解析”。
- 如果您是我们的老朋友,已经比较熟悉课程教材,并对上课有了一定的心得体会,可以直接阅读第二部分“梦想课程实施问答”。

一、梦想课程各阶段方案解析

(一) 选课阶段

在面对崭新的“梦想中心”和多样的“梦想课程”选择时,想尝试开课但又限于时间有限不知从哪门课入手,我们为您推荐初体验、入门套餐、组合套餐等课程,希望为您节省宝贵的抉择时间,更便捷地开始体验梦想课程!

1. 如果贵校的梦想中心刚建成,您可以从“初体验”开始

(1) 只用一节课就能带孩子体验梦想课程的魅力?

零基础、零备课负担的《梦想第一课》2015 全新推出!

(2) 如果您参加过我们免费提供的 1.0 培训,将体验过的示范课依葫芦画瓢带着学生试上一遍加深体验吧。

(3) 《我和你》、《不一样的童话 不一样的梦想》是绘本阅读课,每节课一本绘本,方便任选一节灵活体验。同时,“梦想中心”配备有上千册优选图书,您也可以组织学生到“梦想中心”开展阅读课。总之,不让漂亮的梦想中心闲置,就是最好的初体验!

2. 如果您是新学期第一次选课,“入门套餐”最省心

入门套餐是我们按人气口碑俱佳、课程上手容易,并结合精品课打造方向特别定制的入门推荐课程。(注:课程对应推荐的年级,考虑到不同地域学生的发展程度不同,可以根据学生实际情况上下调整一年。)

学段	入门套餐	推 荐 理 由
小学 1—2 年级	《我和你》	2015 版的全新改进,每节课一个绘本,带领新入学的小朋友在学校结识新朋友、在家和父母亲友形成良好关系。
	《我是谁》	通过活动,帮助学生认识自我的独特性,增进彼此的了解,形成融洽的班级文化。
	《野孩子》	通过有趣的课堂内外活动设计,激发学生充分发挥想象力和创造力,养成细心观察大自然的习惯。
	《思维导图》	发散思维、形象记忆,可以成为帮助学生记笔记、准备作文、复习、制定计划的利器。
小学 3—4 年级	《梦想剧场》	戏剧可以帮助孩子表达喜怒哀乐,也可以帮助孩子展现想象力。
	《不一样的童话 不一样的梦想》	借助绘本阅读和绘本剧表演,思考童话与现实,打开想象的空间,体验真实的情境。
	《理财 I》	细致的活动设计、游戏化的学习过程让孩子体验“君子爱财,取之有道”。
	《多元实用才能 II》	学会运用情绪智能面对挫折、积极乐观和自尊自信、勇往直前和运用创新思维、施行计划和培养习惯。
小学 5—6 年级	《家乡特产》	特产也许是有形的物质,也许是无形的文化。从“特产”入手认识家乡、理解家乡、热爱家乡,并付诸到可让更多人感受家乡美的行动中。
	《去远方》	再远的远方,都始于足下。通过系列课程的学习,激发学生的旅行兴趣,了解旅行计划制定方向,并初步掌握团队共同出游、面对旅途不确定性的经验办法。
	《爱绿小卫士》	通过图片、故事、视频、讨论、实验、制作等方式将环保理念渗透到每个孩子的心中,并转化到点点滴滴的日常行为实践中。
初中 7—9 年级	《理财 II》	理财,理的是财务,拓展的是财商,更帮助学生树立正确的财富观。
	《全人教育 II》	培养学生服务社会和关爱他人的义工精神;增强学生的环保意识和社会责任感;使学生认知和管理情绪,学会选择积极情绪,建立积极心态并在逆境中实现自我超越。
	《缤纷课本剧》	通过本课程的学习,学生具备初步的戏剧欣赏能力;尝试剧本编演,能够根据课本素材等编演简单的小品、短剧等;学会观察生活,并从生活中提取戏剧素材应用到剧本创作中。

3. 如果您已上过一年以上的梦想课,乐此不疲而又兴趣广泛,您可以尝试“组合套餐”,探索梦想的力量

试试看,带一班同样的学生,上过这样的组合课程后,学生会有什么样的表

现或变化——我们也很期待您的尝试结果：

组合套餐		组 合 理 由
去远方套餐	《理财 I》	运用“思维导图”制定计划,运用“理财 I”筹集旅行款,“去远方”时与异地的朋友交流“家乡特产”——如此厉害的组合拳助您的队伍在每年暑期“去远方”评选活动中一鸣惊人!
	《思维导图》	
	《家乡特产》	
	《去远方》	
梦想剧场套餐	《梦想剧场》	打造一出可能在学校、社区,甚至更大范围的巡演的儿童剧——心有多大,舞台就有多大
	《不一样的童话 不一样的梦想》	
	《缤纷课本剧》	
绿色创想套餐	《野孩子》	认识自然、热爱家乡——穹顶之下,创意能否带来改变
	《身边的大自然》	
	《爱绿小卫士》	
	《家乡特产》	

4. 如果您已经是身经百战的梦想讲师,欢迎您挑战“融合课程”打通梦想课与学科课的任督二脉

学科教师在上相关的梦想课时,因为背景的融合可能如鱼得水,也可能一试成瘾,请谨慎尝试——期待您能打通梦想课和学科课的界限,探索出独具魅力的教学特色为学生的学科学习插上有力的梦想翅膀:

学科	相关梦想课程
语文/英语	《我和你》、《思维导图》、《不一样的童话 不一样的梦想》、《野孩子》、《缤纷课本剧》
数学	《理财》
地理/社会/历史	《家乡特产》、《远方的城市》、《去远方》
生物/自然	《身边的大自然》、《爱绿小卫士》、《野孩子》、《家乡特产》
信息技术	《计算机里的魔法师》、《思维导图》、《信息与秘密》
思想品德	《共创成长路》、《多元实用才能》、《安全教育》
美术	《野孩子》、《我和你》、《全人教育》
音乐	《梦想剧场》、《全人教育》、《梦想音乐课》
体育	《梦想与团队》、《全人教育》

您可以通过以上提示的线索初步选择两门课程,对照纸质版课程手册(或者通过梦想盒子下载最新电子版课程手册)详细了解该课程的教案内容,再结合个人兴趣、学科背景、学生需求、学生水平等因素最终决定开设的课程。

正如梦想课程的理念:多元、宽容、创新,我们期待您大胆尝试,我们推崇“做中学”;我们也相信“问题比答案更重要”——只要上路就会遇到盛典,期待您与孩子们开始体验梦想课程,并通过“梦想盒子”分享你们的快乐和收获,为梦想课程提供宝贵意见和建议——让我们一起努力让梦想课程绽放更大的魅力!

(二) 备课阶段

尽管每一门梦想课程都配套有相对完整的教师用书,但我们依然鼓励教师结合学情、资源对课程进行再次开发,以“目标—教学—评价”一致性的原则设计教学方案,规划属于您和您的学生的梦想课堂。

1. 目标梳理

目标是预期的学习结果,是我们所期待的学生经过学习之后发生的变化。目标不仅是写在教案上的“那句话”,更是牵引课堂教学方向的那只看不见的手,贯穿课堂始终,引领教师不断一致性思考“为什么学”“学什么”“怎么学”、“学的怎样”的问题。

不同的课程形态对应不同的目标,由宏观到具体。以梦想课程为例,包括了梦想课程体系的目标、具体一门梦想课程的课程目标和一个课时要带领学生达到的学习目标。各层次有效衔接,层层呼应,无论是哪一层级的目标,都必须清晰、明确、可测度。

基于此,教师在梦想课程的备课阶段,首先要从目标的清晰梳理和深度理解开始,过程中要不断反思、推敲如下问题:

(1) 这节课的目标源自哪里,和本单元目标关系是什么,呼应了本门梦想课程的素养目标中的哪些内容?

例如:《我和你》,课程指向的是“情感联结、理解与表达”的总体目标之一,在“我和亲人”模块,要达成的目标是“通过相关绘本故事的学习,体味亲情,感受与家人情感交流的美好,并向亲人表达感情”。具体到第7课时《猜猜我有多爱你》需要达成两个目标“通过绘本阅读,感受大兔子和小兔子之间表达爱的创意和其间蕴含的亲情”,“通过讨论,学会用更多方法创意表达自己对亲人的爱”。

(2) 目标设计是否思考全面,在三维(知识与技能、过程与方法、情感态度价值观)叙写中,是否包括了行为主体、行为表现、行为条件和表现程度等内容?

(3) 目标是否基于即将进行课程学习的学生情况,是否可以达成,难易界定是否得当?

(4) 这些目标是否清晰、可评价? 所谓清晰,即能清楚地表达出预期的学习结果(包括成果、过程与创造)是什么;所谓可评价,即该目标除了清晰,还能够呈现可以观察、测量的关键行为特征。

2. 教学规划

同样的目标设计下,是否教学活动和教学实施方法就是一模一样的呢?

显然不是! 课程的具体规划与老师的教学风格相关、与所能利用的教学资源有关,更要充分考虑学情特点。学情分析是教学设计的有机组成部分,并与教学设计的其他部分存在着紧密的关系。梦想课程提供了课程手册,对教学环节进行了初步的设计,但选择同一门课程的教师面对着不同的学生群体,因此要结合学生情况来设计教学,如学生的实际需要、能力水平、认知倾向、地域特色等。

例如:《理财1》第3课时《地球村》的主题活动涉及汇率及货币兑换,一线城市的学生会对币种略微了解,而乡村学生则需要介绍一些背景知识,增加一定的说明才能有效完成兑换活动。教师想要使自己的教学效果达到最佳状态,必须要分析好学生的实际情况。同时,学情分析既要分析学生的整体特点还要分析学生间的个体差异。

结合学情,思考妥当活动内容和教学方法,是否就完备了呢?

依然不是。如果我们将活动和方法已齐全的教学方案比作旅行计划,那欠缺的还有“风险预案”。课堂的生成性是不确定的。因此备课阶段我们建议教师对课堂实景做“遐想”,例如:

- (1) 如果某个活动孩子们参与不积极,有没有备案方法或者活动可以替代?
- (2) 如果课程中临时出现突发状况,原本课程设计预计不能如期完成,是否可以调整或者临时取消某个环节?
- (2) 如果孩子纠结于某个问题无法继续课程,有没有合适的引导方法?

.....

而这一切的“应对预案”,即来源于教师经验积累,更依从于课程目标。教学准备的预设越充分,面对课堂的生成越沉稳。

3. 评价设计

评价引导着教与学的过程。美国评价专家斯蒂金斯认为,任何课堂教学的质量最终都取决于该课堂所运用的评价的质量,如果评价能够在课堂层面得到良好的运行,那么学习将会得到极大的改善。“为了确保学生最终实现学习目标,教师在教学前就应该清楚学生达成学习目标后的表现是怎样的”。评价不仅是对教学、对学习的判断,更是促进教学和学习工具。

学习评价的方法主要包括以下几种:一是一般性的了解。比如口头提问,

直接谈话等等；二是日常性的考查或者考试，比如随堂小测试、课后测验、单元测验、期中或者期末的考试等等；三是开放性的提问，让学生运用所学知识来解释一些生活现象，对一些事件进行分析和判断等；四是实践性作业，比如实验、小制作、课题研究等等。选择什么方式来评价学生的学习，最基本的一条原则就是看它能否直接评价学习目标中反映的学习结果。

在梦想课程当中没有考试测验，主要使用的是表现性的评价。课堂评价是教学过程中不可缺少的一个部份。评价不是为了“判断”而是为了“改善”。例如：在《我是谁》的第2课时《我的自画像》，学生的活动为“完成一幅自画像”，对应的目标是“学生通过观察和画自画像更了解自己在外貌上的特点”，教师的评价设计则可以是“完成一幅自画像并表现了自己至少一个特点包含但不限于五官、肤色、身材等”，而不是画得好或者像。更重要的是基于课堂中的评价，教师可以引导没有找到特点的学生往其它方向去挖掘自己的特点，以完成观察自己了解自己的目标。

有了课前的教学评价设计，教师才能在梦想课程实施的过程中，依据教学目标，开展与之匹配的活动，为学生提供多样的学习机会，运用评价方法收集信息并进行教学决策与改进，从而达成目标，真正落实“目标—教学—评价”一体化。

附录：2015 年“梦想好课堂”全国赛课优秀教学方案设计示例

课程名称	多元实用才能 1			单元名称	自我激励
主题	挑战不可能	共几课时	1	第几课时	1
背景分析	“自我激励”模块旨在通过体验式学习，帮助学生在当前适当的发展阶段达成适当的人格完善和才能习得。自我激励是我们实现自己的目标并认识到自己的潜能，面对挑战积极应对。本课时旨在帮助学生在遇到看似不可能完成的事情时，能够鼓起勇气，并运用创新思维，努力寻求解决问题的方法。				
教学目标	1. 通过活动体验，能够认识到，只要勇于尝试，那些看似不可能完成的任务，也是可以找到方法的。 2. 通过小组合作，在解决真实问题的情境中，能够认识到突破思维局限是对“不可能”进行成功挑战的重要方法。 3. 通过本节课的学习，树立解决问题的信心和敢于挑战、善于挑战的积极态度。				
评价设计	1. 参与“五秒击掌”活动，说一说活动体验与感受。 2. 合作完成“手指抬人”任务，交流、分享解决问题的方法和感受。				
教与学活动设计	一、导入活动与目标说明(5 分钟) 1. 播放视频《挑战不可能》相关内容。 2. 师生交流，揭示课题。				

教与学活动设计

二、主题活动(30 分钟)

活动一：五秒击掌(10 分钟)

1. 猜一猜：5 秒钟能击掌多少下？
2. 想一想：5 秒钟能击掌 50 下吗？
3. 试一试：5 秒钟能击掌多少下。
4. 引导学生梳理出方法：击掌的方法和数的方法。
5. 再次挑战，超越自我。
6. 引导学生在遇到看似不可能完成的任务时，要勇于挑战，找对方法，就能把它变成可能。

活动二：手指抬人(20 分钟)

1. 出示第二个任务：4 个人，每人用两个食指，抬起一个人。
2. 学生猜测完成活动的可能性。
3. 学生分组交流，并尝试活动。
4. 展示尝试结果，全班交流，总结方法。
5. 根据总结出来的方法，再次挑战。
6. 展示分享，交流心得。

三、体验分享(3 分钟)

1. 填写课堂自我评价表。
2. 在以后生活中，如果遇到看似不可能完成的任务时，你会怎么办？

四、课堂总结(2 分钟)

打分方法：一列用文字表述进行自我评价，一列由同伴给不同数量“星星”进行互评，星星越多说明评价越高(最少一颗，最多五颗)

评价指标	自我评价	同伴评价
五秒击掌达到预期目标了吗？		
小组合作活动中自己贡献了什么？		
自己的学习体验给了同伴什么有价值的启发？		

教师总结：在生活中，我们常常会遇到许多“不可能”，我们应该敢于挑战生活中的这些“不可能”，相信自己的潜能，不断超越自我！

专家点评：本方案是参赛教师根据模块主题重新设计的课时教学方案，目标的指向及逻辑层级更加明确；评价任务具体，紧扣目标，并精心设计了主体多元、维度清晰的评价表，整个方案较好的体现了目标—活动—评价的一致性。

(三) 上课阶段

学科课程有教学环节的设置，如：检查预习、引入新课、师生活动、课堂训练、反馈矫正、小结提升、布置作业，梦想课程教学环节也有一些常用的关键词：热身导入、主题活动、分享展示、评价总结。

	环节	备课时思考	提示	老师要做到	期待的效果 (学生的反应)
1	热身导入	1. 吸引学生; 2. 调动学生上课状态; 3. 温习课堂规则。	1. 有趣,与主题相关; 2. 关注每个人的状态; 3. 强调课堂规则,明确指令。	1. 学生期待; 2. 学生进入上课状态,集中注意力; 3. 学生按照规则活动,明确职责。	
2	主题活动	活动的形式、内容与目标是什么关系?	1. 活动形式有利于学生思考、想象、讨论、观察; 2. 活动内容能够激发学生参与。	1. 形式灵活,不死板; 2. 参与体验为主,机会均等; 3. 规则明确、任务有序、课堂高效。	1. 学生有多种角色、多种途径参与课堂; 2. 学生参与积极性高; 3. 学生在一定的规则下参与活动。
3	展示分享	分享展示什么?	1. 学生经过思考得到的答案或提出的问题; 2. 学生解决问题的方法; 3. 学生感受。	1. 问题具有新意,引导学生思考; 2. 关注过程,关注方法,而非结果; 3. 尊重学生的不同感受,给予积极回应。	1. 生成不同的答案或解决方案、提出自己的问题; 2. 能够意识到问题是怎么得到解决的,借助了什么手段; 3. 有安全感,敢于表达观点和感受。
4	评价总结	是否达到了课程目标?希望学生课后有哪些行动?	1. 围绕课程目标评价效果; 2. 将课程内容迁移至生活中。	1. 反思并总结学习的过程(去哪里,怎么去,为什么去),回应课程目标; 2. 反思并总结实际生活与本课的联系。	1. 学生巩固新的收获; 2. 学生有课后行动的意愿。

1. 热身导入与目标说明

热身导入,尽快将孩子们“一键”切换入最佳课堂状态。

热身导入往往作为一堂课程开启仪式,引导学生渐入佳境,建立轻松的氛围并让学生在较短的时间内进入课堂学习的最佳状态。具体方式不拘,有联系生活导入、问题导入、与主题相关音乐导入、游戏导入等等。

这个环节核心把握在于:一是时间不宜过长,三五分钟为佳;二是唤起学生

潜在的好奇心,激发学生学习兴趣;三是尽量与活动主题相关,顺理成章过度至正式课程内容。

目标说明,意在课堂之初给予孩子一张“邀请函”,是师生共同步入互信互赖课堂、协力达成目标的起点。

梦想课程中的整体目标说明往往融入导入环节中体现,也有些时候任务目标说明在活动任务交代中体现。无论哪一个,教师都需要注意“语言转化”,“翻译”成适合孩子理解的表述,不宜将教学目标直接出示并请学生朗读。

例如:《我和你》第8课时,教学目标为“①通过绘本阅读,观察画面中生活场景,感受绘本的中国元素之美。②通过活动分析,体会全家福的意义和美好。”而在教学过程中目标说明为“今天老师给大家介绍一个小朋友毛毛,看看毛毛一家是怎样过年的。大家可以边看边思考,毛毛家过年的是种怎样的氛围,有哪些让你觉得印象深刻、或者觉得特别的地方。”

2. 主题活动

主题活动设计在精不在多,应紧扣目标、层次递进开展。

以《去远方》2016 试点版第四课“不寻常的旅行”为例,围绕“理解特色旅行,学会‘结合出行目的和需求’,设计旅行方案”的课程目标,主题活动一意在“以北京为统一目的地,虚拟若干不同特点和要求的人物,学生选择为其中之一设计满足需求的北京一日游,并讨论分享”,在有所体会后主题活动二则设计为“根据自己选择的旅行目的地,梳理特色需求,并规划与之相适应的线路安排”。

附录:

课程名称	去远方(2016 试点版)			模块名称	做什么
主题	不寻常的旅行	共几课时	1	课程课时	第 1 课时
背景分析	这是《去远方》课程的第四节课,学生在前期课程中已经协商好旅行目的地,并且对目的地有了一定的了解。本节课将开始学习具体的“去远方”旅行线路规划。				
教学目标	1. 通过一起“帮助”他人设计旅行线路,理解“特色游”的概念和设计方式,知道需要考量的因素(比如旅行人背景特点、旅行时间、旅行期待等),从而更好思索规划自己的去远方安排。 2. 通过小组讨论的方式,确立本组的旅行“特色需求”,并筛选出相匹配的旅行内容(景点、活动)安排,能够根据主题设计旅行安排。				
教与学活动设计	主题活动(25 分钟) 活动一: 欢迎来到“不寻常”旅行社 老师导入: 我们一起发现了这么多的“北京特色”,大家一定也很想去北京看看				

续 表

教与学 活动设计	吧? 其实呢,除了你们之外,还有一些人在看过这段 2008 年北京奥运会主题曲《北京欢迎您》的视频后,也非常想去北京,他们不约而同的来到一家叫做“不寻常”的旅行社。 哪里不寻常呢? 第一,来的客人的要求都是奇奇怪怪的,都有自己的个性要求。不走旅行社寻常线路。 第二,这家旅行社的负责人呀,也特别不寻常,就是在坐的同学们。对! 今天这节课,我们要一起做“不寻常旅行线路规划师”。 1. 以小组为单位,负责设计一条“不寻常”的北京一日游线路安排。 2. 每组派出一名代表,从老师手里抽取信封,了解自己组“不寻常”的要求是什么,并朗读给全班听。包括如下几个:(有些组和组之间会重复,则不用重复朗读,说明下自己和哪组是一样的即可。老师对此可引导,鼓励有不同的思考理解,对一样的需求生发出不同的“答案”) (1) 我叫张京城,75 岁。你别看我叫“京城”,但 65 年前,我在和你们差不多大的时候,就随着家人离开了北京,离开了祖国。虽然漂泊在美国多年,也许吃的好穿的好,但总还是惦记“京城”的味道。这次终于能回来看看,我想知道这个和我同名的“京城”,分开的这许多年中,都有了哪些新的变化。 (2) 我叫林雪风,19 岁,杭州姑娘,去年考到北京读书。听说秋天是北京最美的季节,爸爸妈妈又都很偏爱自然风光,这次他们送我来学校报到,我也想带他们在未来我要生活四年的这座城市转转。对了,听说我们学校本来就是“景区”,也想让他们看看,放心我在这里的生活。 (3) 我叫郝爱学,我是个美国人,但特别热爱中国历史和文化,最爱溜达展览馆和古建筑。这次能来古都北京,我一定要一饱眼福。对了,我还是个地地道道的“吃货”,到每个地方都想尝尝当地的特色小吃。 【备注:教师可以自由创意“不寻常”需求,介绍到人物背景、需求特点即可】 3. 考虑到孩子们对北京的了解程度不一,老师可以: (1) 给每组发放一份《北京旅行攻略》供参考。 (2) 如教室条件允许,也可以鼓励孩子们上网查找相关信息。特别是结合第二节课已经教授的网络查询方式。 (3) 或在课堂 ppt 中呈现“北京特色”(可继续利用导入中孩子们发现的那些:北京欢乐谷、天坛、八达岭长城、隆福寺小吃、奥林匹克公园、颐和园、北京大学、故宫博物院、圆明园、石景山游乐园、慕田峪长城、前门全聚德烤鸭、恭王府、中国古生物馆、清华大学、护国寺小吃、八达岭野生动物园、中国美术馆、火车博物馆、居庸关长城、王府井东来顺涮羊肉、中国人民大学、鸟巢、中国人民革命军事博物馆、国家体育馆、中国电影博物馆、大栅栏北京小吃、太平洋海底世界、黄花城水长城、水立方、北京师范大学、首都博物馆、北京动物园世界公园、北京航天航空大学、中国国家博物馆、北京电影学院……) 4. 10 分钟,小组讨论并设计出针对自己组负责的“不寻常”北京一日游 5. 全班分享。老师可追问: (1) 有没有考虑到年龄特点,会不会一日内地方太多,老人太辛苦? (2) 有没有考虑“客户”需求,希望看到更多“自然风光”/“历史文化”景点? (3) 有没有考虑季节因素,例如客户 2 中,秋天北京有哪些特色的可以看? (4) 除了景点,吃饭、和当地人聊天(例如客户 1,希望听听变化,也许可以找找差不多年纪但一直在北京生活的)等也能体现“特色”安排的,可不可以设计进来? …… 【备注:通过追问带领孩子思索“旅行是不是就只是景点串联、是否充分考虑了主题特点等】
-------------	---

续 表

教与学 活动设计	活动二：梦想盒子之“不寻常”旅行社开张啦(8分钟) 老师导入：听说同学们的“不寻常”旅行社生意火爆，真爱梦想基金会的哥哥姐姐、叔叔阿姨寻思得让这门“生意”越做越好，就在梦想盒子上开辟了一个“不寻常”旅行社专区。 看到同学们刚刚都这么热情的给张京城、林雪风、郝爱学设计路线，也要帮咱们同学们今年想去的远方支支招。 1. 分组讨论，模拟张京城、林雪风、郝爱学对旅行的需求，撰写本组对“去远方”目的地旅行的“需求”，可以包括“我们是谁”、“为什么想去 XX 地方”、“最关注什么”、“有哪些特色期待”等等。 2. 班内分享，介绍自己的“不寻常”需求。 3. 互动提问，每组分享后老师和其他同学可以发问、补充，帮助完善“不寻常”旅行需求，或现场给予一些线路安排建议，老师可以引导发问： (1) 如果以一到五颗星表示线路安排由一般到最好的指数，你觉得他们组的不寻常指数是几颗？为什么？ (2) 虽然听起来确实很“不寻常”，和咱们同学的情况符合吗？（年龄、去的目的地情况、可以花的资金等等） 老师会把这些“不寻常”的旅行期待都转交“不寻常”旅行社。同学们也要开动脑筋，根据你们的期待，课后结合上节课了解的远方旅行目的地信息，规划出你们要去的景区和活动清单，下节课分享。
-------------	---

主题活动实施中，对于每个主题活动的开展都应努力做到如下三个方面：

(1) 有效说明活动和达成标准

梦想课程相比传统课堂，活动更丰富有趣，学生们很容易“急于”投入活动。

老师在每个活动开展前，应引领和培训学生学会倾听、理解规则，包括：

A. 活动开展方略，包括步骤说明、举例示范等。

B. 职责分工要求，例如哪些同学负责之后的分享展示等。

C. 活动时长说明，整体活动总时长，如果部分活动有几个不同环节，也要说明具体各部分的时间长度要求。提示学生们可以通过哪些方式了解到时间进度，例如老师定期提醒或看 PPT 上的倒计时。

D. 成果展现方式，比如大白纸讲解、角色扮演、思维导图分析、选派代表发言等。

E. 活动终止口令，如师生达成约定的某个声音或某个指令。

F. 活动达成标准，例如某个话题达成小组共识、回答齐全任务单上的问题、绘制完成思维导图、排演完备一出课本剧等。如涉及到学生个体之间、或团队之间的竞争评价，活动在开展之初也要明确评选维度和标准，避免“唯老师心情或个人喜好论”的出现。

(2) 提出检测性问题明确规则

在布置任务后，适度检测学生是否都清楚活动规则和自己的责任，可用提问

方式让学生复述活动规则。话术例如：

- A. 请问这个活动什么时候完成？
- B. 你在小组中的分工是什么？
- C. 完成用什么方式展示？
- D. 在活动过程中要注意什么？（做什么、不做什么？）

（3）把握角色定位

如前文所述，梦想课堂中教师不再是“知识的占有者”，而成为“课堂的引导员”——提供学习所需资源、创设良好的课堂气氛、引领学生体会学习意义。为把握好教师在梦想课堂中的角色定位，教师可以从如下方面着手尝试：

A. 适度的节奏控制，维护课堂氛围：暂时冷场时积极的鼓励、一时过热时适度的收敛（例如老师们熟悉的“一二三”、学生回应“我坐好”口令）都属于此范围。

B. 良好的问题设置，推进思考深度。

C. 巧妙的奖惩使用，规范课堂秩序：实际课程中老师经常出现“滥用奖励”、“不敢惩罚”。对此，我们建议教师在课程之初即和学生一起讨论奖惩规则，并请学生将设计方式呈现在课堂中。实际使用时，搅碎依规则而行，不用担心惩罚一时伤及孩子的兴趣，这种“特殊的奖励”也许更有助于孩子理解课堂秩序，更投入地参与课程学习。

3. 展示分享

梦想课程教学法特点之一是课堂以体验式活动为主，为学生创设环境，形成高峰体验经历，其“体验”的意义不止于“参与活动”，更在于体验后的反思观察和抽象概括。（具体参考前文所提到的大卫·库伯“体验学习环”理论）

因此，课堂实施中的“让学生在参与体验后用自己的语言分享感受”，是整个课程的“点睛之处”。对此，教师应通过提供一个宽松的环境，尽可能为每个学生创造“平等且安全”的分享机会，每个人都乐于分享、敢于分享。

而展示分享环节不应止步于学生“说”，教师对于学生所分享的体悟心得更应“认真倾听，全然信任与接纳，并给与详细、具体、有依据的回应，回应的内容最好为：

- A. 肯定品格而不是表扬成就
- B. 留意值得肯定的行为和态度
- C. 引导学生重复成功的经验
- D. 肯定你希望对方养成的品格

4. 评价总结

大多数教师会觉得评价总结就是下课前的一句话，唱唱高调收尾就好。其

实完全不尽然,这“一句话”紧密联系着课堂与生活,要合理的回应课程目标、引导学生反思并总结实际生活和本课的联系。在这“一句话”之后,也许课堂教学告一段落,但学生对此话题的思索探寻可能刚刚开启。

建议老师们可以学习 ORID 引导技术,从如下四方面引导总结发问:

- 客观性提问(Objective): 这节课发生了什么? 看到了什么? 听到了什么? 你观察到了什么? 什么吸引了你的注意力?
- 反应性提问(Reflective): 哪些部分让你觉得开心、难过、困惑、难忘?(感受)
- 诠释性提问(Interpretive): 为什么我们要这样进行学习? 为什么有这样的感受? 共识?(目的)
- 决定性提问(Decisional): 你会从这里带走什么经验? 你想跟谁分享? 你将怎样运用所学? 接下来怎么做?

如上,我们从四个步骤对梦想课程课堂教学环节进行解读。梦想课程教学环节可以视作教师理解梦想课程理念和初步掌握教学方法的模式。新教师在梦想课程授课的最初阶段需要模式,模式旨在规范“教”与“学”,让课堂更加贴近教育本质和规律,即教育的科学性。模式只是一个框架,不代表规定了所有的教学过程和教学细节,否则就成了“模式化”。正如武林高手到了一定修为可以将一切招数融会贯通达到“无招胜有招”的境界,教师需要凭借模式的梯子到达这样的境界,而非止步于技术层面。

另外,教学环节也可以随着教学内容调整,例如:有些课时主题活动需要较长时间,活动本身也很吸引学生关注,就可以直接进入活动目标说明环节而不安排热身活动;有些课时会用提问回答替代展示分享环节。总而言之,教学环节围绕学习目标进行,因地制宜,才能达成好的效果。

(四) 课后阶段

教学反思,是指教师对教育教学实践的再认识、再思考,并以此来总结经验教训,进一步提高教育教学水平。教学反思一直以来是教师提高个人业务水平的一种有效手段,在梦想课程实施后也需要进行教学反思。

反思的内容有:思可取之处——教学过程中达到预先设计的目的、引起教学共振效应的做法;思教学机智——课堂教学中临时应变得当的措施;因为一些偶发事件而产生的瞬间灵感火花;思再教设计——考虑一下再教这部分内容时应该如何做,这堂课的引导形式是否可以用在学科课程。

梦想课程的教学反思不止呈现于授课教师脑海,非常期待老师们在课后将

所思所感、教学故事发表在梦想盒子中(www.adreambox.net),也许千里之外某个老师也正和您有类似想法,隔空共鸣,岂不快哉!

二、梦想课程实施问答



(一) 如何理解梦想课程的游戏活动?

活动性是梦想课程的特性之一,而游戏是梦想课程教与学常见的活动形式。在梦想课程中,游戏是学习的载体,它会出现于热身导入环节或者主题活动中。而在学习过程中,可将主题融入游戏活动中,培养孩子的规则意识、团队意识、合作能力。

在热身导入环节,游戏活动有利于激发学生学习和探究的欲望,这个环节的游戏活动通常简单有趣,学生能够全员参与。简单是指容易上手,规则不复杂,不需要借助太多道具。有趣则是指能够让学生在游戏中的放松情绪,快速地从学科课堂中转换到轻松愉悦的梦想课堂氛围中,学生往往在游戏过程中,开怀大笑,被老师幽默风趣的引导语言吸引,进而注意力得到集中,对后续的活动有所期待,进入到课堂状态。用于破冰、热身,起到放松情绪、活跃课堂气氛作用的游戏有“姓名叠罗汉”、“手指操”、“狂风暴雨”、“卡通跳”等。在热身导入环节的游戏活动常常还具有一定的功能性。比如,通过游戏引出课堂的主题,或者从侧面提醒学生课堂的规则要求,或者巧妙地对学生分组,或者检验之前课程的学习情况。

以“大小分”游戏(大西瓜小西瓜)为例。学生在听口令做相同或相反的动作时,注意力高度集中,全身也能调动起来,大家在做错动作时也会开怀大笑。老师还可以邀请做错的同学当裁判,协助其找到做错动作的同学。游戏短小精干,无须道具,可长可短,灵活多变,同时还可以迅速抓住同学们的注意力。在游戏结束之后,老师也可以自然地引出课堂规则,即游戏中成功的要素在于注意力集中,而课堂上更加需要集中注意力,仔细聆听指令。

在主题活动环节的游戏活动,则是要带给学生充分的体验。该游戏活动不能仅以娱乐和玩为目的,而是要围绕课堂目标进行设计。通常该游戏活动设置一定的规则,具有一定的挑战性,学生需要通过不断的思考和尝试,来参与到活动之中,无论体验到失败还是成功,欣喜还是挫败,都有意义,因为只要通过充分的体验和反思,学生能够对自己在活动中的表现有所反思,进而获得某些方面的知识技能,感悟到某些情感、态度、价值观,对方法和过程有所体察。

需要注意的是,主题活动环节的游戏活动应该尽量模拟实际情境,或者通过教师的引导反思,让学生建立起与现实的联系。通过体验游戏活动,学生能够将

所感悟到的迁移到真实生活中,才更有价值。

以“魔幻水杯”体验游戏为例。该游戏的目标是让学生不要轻易说“不”,能够创造性地解决具有挑战性的问题。游戏活动本身动手操作性较强,学生需要将一堆东西,如石子、沙子、大头针等放入已经满的水杯,但不得让水溢出。学生在玩这个游戏时,通常忍不住尝试各种手段,但往往一开始以失败告终。甚至一些同学在做活动时,会互相争吵起来。少有学生会在动手之前,冷静思考解决问题的策略。当活动失败,水溢出之后,通常也没有时间再一次动手尝试。教师如果此时草草总结,游戏活动为什么失败,学生往往互相指责埋怨,看不到创造性解决问题的策略,活动目标也就无法达成。

因此,主题活动中,教师的引导反思十分重要,例如,在操作之前,教师可以引导学生讨论方案策略,每个组至少先讨论出3种备选方法。在活动进行中,教师可以多准备几个水杯,让学生能够充分尝试不同的方法。在活动进行之后,如果均失败也没关系,让学生反思哪种方法效果更好,如果有的方案能够成功,则让学生讨论成功和失败的策略的不同之处。最后,教师还可以以学生生活中的案例来引导学生思考生活中的困难问题可以如何创造性地解决。这样一来,学生不再只是纠结于活动游戏的成败,而是会深入思考解决问题的策略。从而实现活动目标。可见,充分地体验游戏并反思,至关重要。

用于团队建设,培养团队合作能力的游戏,如“我型我秀”、“巧解手链”、“同心杆”、“鼓动人心”等;还有一些游戏可用于创新探究,培养创造力、想象力、探究力,如“立锥之地”。(游戏内容可参考附录3 游戏库)

游戏活动不仅深受孩子喜欢,也是拉近师生距离、融洽师生关系、实现课堂教学师生互动、生生互动的有效方式。需要明确的是,在梦想课程中,游戏不是目的而是手段,因此,游戏活动的运用和选择必须以学习目标为导向,不能为了游戏而游戏。

如何带学生做游戏?首先要清晰地解说游戏步骤、讲解规则、确立目标。在游戏开展过程中教师要有目标地对游戏进行监控和观察,为之后的提问、讨论、总结收集素材。游戏结束后,围绕课时目标对游戏过程进行回顾和讨论,让学生在反思和分享的过程中得到收获。

(二) 必须按照课程手册的设计来上课吗,课程设计中哪些部分可以因地制宜?

梦想课程提供了课程手册,对每一课时的教学环节进行了初步的设计。这样做的目的是为了给教师提供一个教学设计的样例,便于教师理解梦想课程的教学特点,同时减小教师课程开发的难度。我们知道,学生是教师进行具体的课堂教学设计时必须要考虑的核心因素,正确分析学生的学习现状、分析学生在学

习过程中可能出现的情况和潜在的困难,是提高教学设计合理性、顺利实施教学的保证,因此,教师在面对不同的学生群体时,一定要结合学生情况来设计教学,否则可能出现“心中有书、目中无人”的状况。

在参照课程手册上的设计时,需要注意三个原则。

首先,教师要把握一门课设计的总目标。每一门课都是由总体目标和若干子目标组成。比如,《去远方》(2015 版)这门课究竟是要教会学生制定行程的知识技能,还是培养学生的团队合作解决问题的能力,还是让学生产生对远方的憧憬?这需要教师在备课前从整体进行把握。在这个过程中,课程手册是必须要参考的,要忠实于课程的总体设计。翻开《去远方》(2015 版)课程的课程纲要不难发现,这门课旨在教会学生掌握去远方的基本路线和常识,也教会学生在面对不同的可能性时如何做出选择。这一总体目标一定要把握住,课程手册是重要的参考。

当教师整体把握了某一门课的目标后,每一节课的目标则会更加明晰,不同课时可能会从知识技能、过程方法、情感态度价值观等不同侧面入手,设计相应的体验活动和引导问题,带领学生达成每一个目标。比如,《去远方》(2015 版)课程框架中第 1、2 课时激发学生对远方的兴趣,第 3 至 12 课时,围绕去远方的方法逐一展开,从如何去、怎么去等主题引导学生学习去远方的方法,第 13 至 16 课时则从感受体验的角度,认识旅途的不确定性、安全的重要性,以及世界的无限美好。这些子目标也是需要精准把握的,不宜偏离课程手册的要求。

在把握了课程目标不偏离的基础上,第二个原则是教师对每节课具体的活动内容可以因地制宜。课程手册中所设计的每一课时的热身导入和主题体验活动,都只是参考。经验不够丰富的梦想教师,建议参考课程手册上的活动流程,组织课堂体验,确保每一课时目标的达成;而对于经验丰富、授课熟练的梦想教师,则鼓励围绕目标对课堂体验活动进行改编和完善。只要活动设计能够带给学生达成目标的相应体验,都可以尝试。此外,课程手册上活动后面引导的问题,教师可参考,但不一定原句照搬,需要根据课堂进度,引导的深入程度进行调整。

第三个原则,教师在备课过程中,一定要结合学生的学情进行改良。例如,在乡村学校的学生,对于去远方会有浓厚的兴趣,无需过多引导,学生自然会激发起强烈的去远方的动机。因此授课的重点可以放在方法层面和问题解决层面。而对于城市的学生,也许有着丰富的外出旅游的经验,甚至跟随爸爸妈妈去过国外,因此去远方的方法层面可能不再是授课重点,而分享去远方的体验,感受远方的精彩,思考远方之于自我生命、梦想、成长的意义,才更加重要。因此,当结合学生的学情进行备课时,教师们可以打开思路,以课程手册上的活动作为

主题,带领学生达成目标。

综上,很难具体地指出哪些部分可以改,哪些部分不能改,把握上述三个原则,则可将课程手册中课程设计的价值发挥到最大。此外,课程手册的教学设计仅仅考虑了梦想中心可以利用的教学资源,但在不同区域、不同学校,都会有一些具有本地特色的课程资源,教师结合教学目标和教学内容合理开发和有效利用课程资源,可以优化教学设计,提升教学效果。

(三) 梦想课程的教学流程一定要按照五个环节来进行吗?

有许多梦想教师听说过“梦想课程五步骤”(热身导入、目标说明、主题活动、展示分享、总结评价),现在已整合为四环节(热身导入、主题活动、展示分享、总结评价)。无论是“五步骤”还是“四环节”,梦想课程倡导的教学流程可以视作教师理解梦想课程理念和初步掌握教学方法的模式。模式旨在为“教”与“学”提供基本规范,让课堂更加贴近教育本质和规律,即教育的科学性。模式只是一个框架,不代表规定了所有的教学过程和教学细节,否则就成了“模式化”。正如武林高手到了一定修为可以将一切招数融会贯通,从而达到“无招胜有招”的境界,新教师在梦想课程授课的最初阶段需要模式,当教师凭借模式的梯子到达这样的境界,就可以超越模式,形成自己的教学风格。

另外,教学环节也可以随着教学内容调整,例如:有些课时主题活动需要较长时间,活动本身也很吸引学生关注,就可以直接进入活动目标说明环节而不安排热身活动;有些课时会用提问回答替代展示分享环节。总而言之,课堂教学流程的环节设计要围绕学习目标和具体内容进行,既有一定之规又不可墨守成规。教师在教学过程中,既要关注一般规律,又要结合实际情况,才能达成好的效果。

(四) 梦想课程设计中如何创设与加强情境体验?

强调活动与体验是梦想课程设计与实施的基本理念。在教学中结合主题创设教学情境,有利于克服单向知识传输的传统教学弊端,使学习成为一种包括情感体验在内的综合性活动,有助于提高学生的学习兴趣和效果。特别是在小学阶段,学生形象思维占优,教师更应该注重创设情境,加强情境体验。

梦想课程的情境创设,首先要紧密联系生活世界和学生已有的生活经验,帮助学生建立知识与生活的连接,引导学生在真实的情境中主动思考、探索与发现。第二,情境要有利于刺激和激发学生的想象和联想,促进感性认识向理性认识的转化和升华,促进学生形象思维与抽象思维的互动发展。第三,要紧密结合主题和目标,教学情境与课程内容要有实质性的联系,有价值的教学情境一定是内含与目标关联的问题情境,能够有效地引发学生的思考。比如在《声音很美妙》的学习中,为了让学生更好地理解声音的表现力,教师可以播放有关下雨的

视频,让学生闭上眼睛,通过听到的声音来想象画面,并分享出自己的体验。再比如在《理财》课程的学习中,教师可以设置团队外出旅行时部分团员钱包丢失而行程未结束的情境,让学生思考如何用好剩余的钱,从而引导学生在体验中学会作财务计划,理解“按需购物”“量入为出”等道理。

此外,教学情境必须寓情于境。一方面教师要用真情实感激发学生的学习欲望,另一方面要为课堂教学提供一个良好的情绪背景,从而引发最佳的学习精神状态。

(五) 除了分组讨论,合作学习还有哪些形式?

合作学习是一种通过小组或团队的形式组织学生进行学习的策略。合作学习强调学习过程中的合作行为,协同工作,以及共同分享学习目标的学习过程。

合作学习是梦想课程重要的学习形式,我们建议在梦想课程第一课进行分组。老师可采用一些分组游戏来分组,也可以按照学生的能力、学习类型、学生之间的关系进行分组。

小组协作活动中的每个学生可以将其在学习过程中探索、发现的信息和学习材料与小组中的其他成员共享,甚至可以与其他小组或全班同学共享。学生之间为了达到小组学习目标,每个人之间可以采用对话、商讨、辩论等形式对问题进行充分论证,以达到学习目标的最佳途径。

要达成合作学习,分组是必不可少的,然而除了简单的分组讨论,实际上还有多种合作学习的模式可供参考,举例如下:

● 二人研讨(Thank Pair Share)

用处:

- ◆ 让学生在较安全的环境下发表意见和讨论;
- ◆ 分享功课、解答问题;
- ◆ 作课题或课节的总结。

组合: 两人一组。

步骤:

- 1) 学生个别思考问题,尝试解答;
- 2) 两人一组,将自己的想法和意见与伙伴分享和讨论;
- 3) 学生将两人的讨论结果与全班分享。

这种模式最为简单,但也最为常用,让学生两人一组,将自己的想法和意见与同伴分享和讨论,进一步将两人的讨论结果与全班分享。这种模式

下,两名同学的思维可以互相碰撞,常在课程总结或者讨论相对简单的问题时使用。虽然讨论形式简单,但是两人讨论时由于学生会处于比较安全的环境下,因此表达思想时会更加真诚、深入。

● 各司其职(Numbered Heads)

用处:

◆ 让组内的学生各有其专职,例如:一组四人,有 A、B、C、D 四个职位,A 是讨论主持人,B 是书记,C 是论据检查人,D 是报告者;

◆ 让每一组员都要对学习负责;

◆ 让每组内各人互相扶持。

组合: 四人一组(A, B, C, D);

步骤:

1) 每小组内个人分配 A, B, C, D 的职分;

2) 这些职分可以轮流更替;

3) 老师请各组讨论一个问题;

4) 讨论完毕后,老师可以让专职负责报告的组员报告讨论结果,也可以随意抽问其他职分的学生。

组内同学分工明确,各有其专职,一般来说,可以有主持人、记录员、证据搜集者、报告人等。分工之后,每一个组员都对小组的学习负责,同时大家可以从不同的角色出发,为小组的目标达成出谋划策。各司其职的合作学习模式通常在小组共同解决问题时使用。

● 拼图小组(Jigsaw)

用处:

◆ 一种以较少时间覆盖较多资料的学习方法;

◆ 透过分担责任和资料的搜集、消化和整合,让学生共同完成一件较复杂的工作或学习一个较艰深的课题。

组合: 四人一组(A, B, C, D)

步骤:

1) 原来组别: 组员各有自己要负责的部分;

2) 专家小组: 各原来组别负责相同工作的成员另外组成小组,共同负责搜集、钻研或理解所负责的部分;

3) 原来组别分享：专家返回各自的原来组别，教授和分享自己负责的部分。

资料整合：组员共同将所有资料整合，完成有关学习目标。

在各司其职的基础上，组内承担同一角色的同学可以打破小组的界限，进一步形成专家小组，共同负责搜集、钻研或理解角色所承担的责任。例如，各组的主持人可以聚在一起，形成主持人专家组，共同讨论在主持带领小组解决某一问题过程中的经验和感受。在专家组讨论结束后，组员返回到各个原来的组内，向组员传递和分析专家组讨论的结果。通过这种资料拼图整合，组员可以收获更多视角的经验。通常，该方法运用于解决复杂问题或艰深的学习任务中。

● 圆桌会议(Round Table)

用处：

- ◆ 鼓励学生在小组内的平等参与和贡献；
- ◆ 将已学的资料重温 and 重组；
- ◆ 重温事件的发生次序。

组合：三至五人一组。

步骤：

- 1) 每组有一张纸，并以顺时针向组内传递；
- 2) 当纸传到自己面前时，组员对老师提出的问题提供一个意见或答案，写在纸上，然后传给另一位组员；
- 3) 每人轮流将答案写在纸上，传给下一位组员，直至再没有新意见；
- 4) 每组将所有答案整理并报告。

小组成员的角色平等，针对课堂的问题，其中一个人先在白纸上写下自己的回答。然后，将白纸传递给其他组员，请他们补充上自己对问题的答案。后一个写的同学，也可以在前面同学意见的基础上加以补充。转过一圈后，大家对同一问题的不同看法汇聚在一起。通常该方法用于重温学习过程，巩固学习方法的阶段。

此外，也可以请小组每个同学自己提一个问题，然后写下自己的答案，并将问题和答案传给小组其他同学。拿到新问题的同学，将自己的意见写在后面，以此类推循环。待转过一圈后，每个同学可以收集上来小组其他同

学对自己的问题的看法和意见汇总。该方法效率较高,有助于同学沉思,并激发不同的观点。

● 循环涂鸦(Graffiti)

用处:

- ◆ 将已学的资料重温 and 重组;
- ◆ 在课堂开始用以引发讨论;
- ◆ 让学生对课题建立多方面的认识。

组合: 三至五人一组。

步骤:

- 1) 每组各有题目纸一张,每组题目皆不同;
- 2) 组员以头脑风暴方式共同对题目作出思考和回应,将意见写在纸上;
- 3) 在指定时间后,题目纸会传到另一组,每组以同一方式对新题目作出回应;
- 4) 当题目纸回到原来所属的小组时,每组将纸上所有的意见整理和综合,并向全班报告。

每组认领一个不同的问题,通过小组讨论头脑风暴,将对问题的思考和回应写在小组的白纸上。各组完成后,将小组的白纸传递到另外的组内,每组以同样的方式对新题目给出新的回应。以此类推,当白纸回到最初的小组时,组员可以对多元的意见进行汇总整理,并在全班报告。该方法可以用于引发讨论的过程中,帮助学生对某一问题建立多方面的认识。

● 四个角落(Four Corners)

用处:

- ◆ 让学生以不同的组合来讨论或探讨一个题材或事件;
- ◆ 训练学生发展、阐述和改善支持某种意见或论点背后的论据。

组合: 八至十人一组。

步骤:

- 1) 将教室分成四个角落,每个角落代表对事件的一种意见;
- 2) 老师提出一个问题或看法,学生根据自己的意见走到相应的角落;
- 3) 在同一角落的组员讨论他们持该种看法的论据,并向全班报告。

例如,《理财》课中的问题:“你认为哪种理财方式的风险和收益更为平衡?”四个角落可以分别是:银行存款、股票、收藏、债券。身处同一角落的组员聚在一起讨论他们持该种看法的论据,并向全班报告,以说服其他角落的同学。通过这个过程,学生可以以不同的组合来讨论对统一题材或事件的看法,训练学生发展、阐述和改善支持某种意见或论点背后的依据。

合作学习的优势在于:学习形式活泼和多样化;增强个别学生之间差异的包容能力;能培养学生自学及互学能力、引发求知欲;提升内在学习动机,培养学生正面的学习态度;学习成效比较持久;有利于发展学生创意和思维能力,有助于提升自我形象;学生能够学习人际沟通技巧;提升解决问题的能力,处事能从多角度考虑等。



(六) 展示分享除了让学生上台还有其它方式吗? 展示一定评比吗?

梦想课程的展示分享环节是非常重要的环节,然而也是最难上好的环节。很多教师只是简单地让学生一组一组、一个一个地上台展示,不仅效率低,浪费时间,而且无益于课堂目标的达成。

首先,我们要弄清楚展示的目的。在课堂主题活动中,通常学生以小组为单位,动用奇思妙想,解决了一个棘手的问题,或者创编了一个情境剧,或是设计出来了一个产品,产生了一个方案等,在这之后,会自然地进入到各组展示环节。展示的目的表面上看是让所有同学能够看到其他各组的成果,而看到其他各组的成果又是为了什么呢?实际上,是要让同学们在课堂当中,通过观察、反思,形成自己的观点,完善自己的想法,获得启发。因此,展示的深层次目的在于,交流学生的创意,互相启发、互通有无。从这个角度看,评比也就不是目的了。

以《爱绿小卫士》第9课时的活动二为例:该课时的目标是让同学们了解塑料袋的危害,并通过制作创意环保袋子,减少对塑料袋的使用。活动二需要大家充分利用旧布料或旧衣服,制作出一个环保袋。很多教师在该环节过后,通常会组织各组将最有创意的环保袋拿到台前展示,并组织其他各组学生评选最有创意的袋子,并颁奖。课程如果进行到这里就结束,则没有达成既定目标。本课时的初衷并非评比创意,而是让学生能够学会循环利用废弃物。因此,展示的目的本应该是让学生互相启发,互通有无,学会多种循环利用的方法。展示的目的不是评选创意。有些同学为了能够在展示评比中获奖,过于追求设计的“美感”,袋子并不实用,这无疑是对旧衣物和旧布料的浪费,这是有悖于循环废物利用的初衷的。因此,不应本末倒置,把握展示分享的目的至关重要。

其次,展示的方法是多元的,除了逐一展示,其实有很多其他方式可以让大

家看到这些成果。

比如,如果产出是一组观点、一个方案、或一个设计,可以让同学将其写在白纸上,贴在教室墙壁四周。全班同学可以以“游园”的形式,观看墙壁上的作品,并且留下一些反馈。给予反馈的形式也是多种多样,比如贴上几颗星代表自己的喜欢程度,或者用便利贴将自己的看法、评价写上,贴在成果后面。这样一来,大家可以在相对短暂的时间内,充分地浏览多个成果和作品。创作者则可以收集多元的反馈信息,以更好地完善自己的方案。在这个过程中,同学之间的思想观点得到的交流,彼此的思路、理念、创意得以传播。如果课堂时间有限,还可以将“游园”的活动放到课后,在下节课之初进行总结。教师可以灵活调整。教师可以引导学生去发现与自己观点、想法最不同的方案,或者发现其他作品中的可借鉴之处等,通过这种引导,学生能够有更多的观察和反思。

如果产出是一组表演,或是难以用文字呈现的解决方案,则可以让两组同学互相展示,并给予点评,互相取长补短。如果场面难以控制,则可以让一组同学上台展示表演,其他组的同学不断就这个展示进行完善。教师要时刻铭记,不能为了展示而展示,展示是为了想法观点得到更好的交流。

第三,展示分享中的分享更值得关注。分享的内容不仅仅是活动成果,还可以是创作的方法、思路与过程,活动中的感受、思考与新发现等等。这些都呼应一堂课的三维目标,即知识与技能、方法与过程、情感态度价值观。在恰当的引导问题带领下,分享能够更加深入。很多教师在上梦想课的过程中,只是匆匆让大家上台展示,没有点评,没有反馈,评了个一二三名就匆匆下台。这种展示没有分享,课程的效果就会大打折扣,课程目标必然难以达成。

第四,基于上述论述,我们不难发现,展示分享环节重在体验的沉淀,而不在于评比。教师通常会将主题活动设置成竞争性的,如“接下来的任务看看哪组完成得最快、最好”。在这个背景下,展示环节就成了评比环节,分享过程就被忽略了。诚然,评比也许能够激发同学的参与和创意,但是这种略显“功利化”的手段,让学生将注意力放在了结果之上,无助于学生关注和反思过程,这会丧失体验的价值。只评比,无反馈,无交流,无分享,将会把课堂带入歧途。

第五,学生共享经验时,有些同学未必赞同或欣赏,他们可能会以言行表示不同意。此时,老师要先表示出尊重学生的看法,并引导学生从不同的角度了解事情。

梦想课程的展示分享环节,要以分享、交流体验的经验和感悟为主,展示的方式多种多样,教师应加以引导,使展示更加高效和充分。评比只是众多手段之一,过多的不恰当使用,会抑制学生的交流,也有违方法、过程更重要的理念。



(七) 如何科学、合理地运用激励性评价?

梦想课堂里激励的手段经常被应用,但是很多梦想教师把握不好使用激励的原则,更深层的原因在于他们不清楚为什么要使用激励,以及激励会给学生带来哪些影响。很多课堂上,都出现了无原则的激励、过多使用物质奖励等滥用、误用激励的现象。

无原则的激励是指激励的行为标准不清晰,很多同学只要举手就有奖励,或者只要发言就有奖励,不考虑发言的质量。或者是很多小组只要完成了任务,只要上台展示,就有奖励。甚至,一些组安静地坐在那里都会得到奖励。并不是说上述这些行为不可以给予奖励,关键在于奖励之前,教师是否向学生澄清了什么行为可以得到奖励,什么行为不可以,这个规则和原则很重要。学生如果不清楚什么时候做什么行为是被鼓励的,他们自然也不会按照这个标准和规则去行动,这样一来,激励也就不会起到任何效果了。毕竟,激励是一种为了激发或鼓励某些行为而设置的手段。

无原则激励的另一种表现在教师会滥用奖励机制。教师认为只要给出激励手段,可以鼓励出任何行为。例如,一些课堂上,教师之前并未明确交代激励的规则。当发现学生冷场时,没有人愿意上台分享时,教师就会说,“谁上台来,就给哪个小组奖励加分”。这种奖励的手段过分强调了外部动机,将学生上台的行为与奖励联结在了一起,究竟为什么上台,为什么要进行展示分享已经被忽略了,为了展示而展示,为了不冷场而展示,交流分享的初衷已经偏离。

过多使用物质奖励的现象也很突出,很多教师上课前展示了“神秘大礼包”,成功地吸引了学生注意力,待课后总结各组成果时,往往学生之间会出现争执,比如“老师为什么刚才没给我们组加分”,“老师你给他们组多加了1分”等等。通过学生的争论可以发现,学生在这种情况下参与课堂的动机是外部动机,是为了获得大礼包才认真参与活动,当出现分歧时,会争论不休。而另一些小组在活动过程中,由于获得奖励无望,就会一下子垂头丧气,参与课堂的意愿会有所下降。这些都是过度使用物质奖励惹的祸。过度的物质奖励会有损学生的内部学习动机,使学生功利化,学生变成了为奖励而学习,当没有这些奖励手段时,学生的学习动机则会下降,相关的积极参与课堂行为也会逐渐消退。

可见,激励作为一种评价手段如果能够被恰当地使用,则可以激发学生的学习行为,对学生的参与、付出、创造等是一种肯定,但如果激励被滥用,则无益于评价或激发学生的内在动机和学习意向。那么,究竟应该如何科学、合理地使用激励手段呢?

首先,明确激励的目的。激励既可以用于“肯定结果”,又可以用于“传递信

息”。如果一个学生达到了教师所要求的目标,比如考了 100 分,或者答对了某个问题,针对这个结果所给予的奖励,则是用于“肯定结果”的,是一种褒奖。而如果在某种激励下,一个学生朝着教师所期望的行为而努力进取,比如积极参与课堂讨论,带领组员一起解决问题,虽然不一定得到理想的结果,但是这个努力的过程是被期望的,那么这种激励则是用于“传递信息”的。教师通过激励机制,传递了某种信息,即“我期望看到你什么样的行为。”

用于传递信息的激励明确了学生该努力的方向,即使学生没有达成某个结果,他们所努力的行为是值得鼓励和肯定的。而用于肯定结果的激励则没有给出学生该努力的方向,“好”学生会得到更多的奖赏,而“差”学生则会放弃。举例来说,为了让学生有好的学习行为,肯定结果的激励模式是只要学生达到 95 分,就给他一个奖励(一个玩具),而传递信息的激励模式是只要学生连续一个月每天认真看书,独立完成作业,就给他一个奖励(一个玩具)。这两种条件下的激励效果是不同的,有些学生无论怎样努力都达不到 95 分,他们永远不能得到这个奖励,而有些学生轻轻松松就可以达到 95 分,给他们褒奖也不会激发他们更加认真地学习。因此肯定结果式的奖励往往徒劳无效,而传递信息式的激励则能够给学生明确的行动指引。我们激励的目的就是要刺激某类行为的产生,而不仅仅是褒奖某个结果。

其次,过度使用激励的手段会有损内部动机。以学生学习行为为例,学生为了掌握知识、出于好奇心、出于兴趣、或追求真理、或为了实现自我而开展的学习活动都是被内部动机所驱使的,相反,学生为了父母老师的期望、为了得到奖励、为了跟同学比较才开展学习活动,是受外部动机驱使的。外部动机驱使的学习行为持续时间比较短暂,当这些外部因素去除后,比如,没有父母老师督促,没有具有吸引力的奖品,没有必要跟同学比拼时,学生的学习行为也会随之消退。但是如果是内部动机驱使学习行为,则可以更加持久,不会受到外部这些因素的干扰和影响。过度使用激励手段,给予过多的物质奖励,会将学生的内部动机消磨,转变成外部动机,这是不利于学生长久保持某些行为的。

第三,激励的措施最好以小组为单位,而不是个人。当我们激励个人时,学生会不顾与他人的合作和配合,只顾自己的表现。如果将激励的对象换成小组,即当小组获得某项成果或者开展了某种行动后才能获得奖励的话,那么小组组员之间就会更加团结合作,共同解决问题,组员之间会为了小组的利益和目标而互相帮助,互相配合。显然,激励小组可以起到事半功倍的效果。

接下来举一个例子来说明如何更好地激发学生主动展示与互相分享。很多教师期望学生能够积极参与到展示活动或积极踊跃地在分享过程中表达自己的想法。显然,主动参与、有思考的分享是教师期望的行为。那这个行为是在学生

个人层面还是小组层面？假设是在小组层面。在上课之初，教师需要给出这个期望，即告知学生在活动之后，小组主动地上台展示会得到一定的计分奖励，计分的多少取决于展示的内容是否有一定的深度、是否经过了充分的小组讨论、是否能够体现小组对问题的深入思考。这些规则介绍后，学生明确了被期待的行为。在活动过程中，学生主动的行为、认真交流分享的行为都会得到口头鼓励。在最后的展示分享环节，还可以让学生小组互相评价彼此的分享是否有深度、是否与其他小组有不同的新意，是否是汇总的意见而非个人的意见。通过这种方式所评选出来的小组，一定是实至名归。在这个过程中，激励的手段传递了教师期望的行为，学生的内部动机也得到了比较好的保护。

(八) 如何评价学习目标完成？

学习目标是指教学过程结束后学生身心发生的变化，是对学生通过学习获得的结果的一种预期。学习目标达成情况，是课堂教学是否有效的依据。

教师和学生一起探索未知世界，就像我们在荒漠中驾车旅行。在旅行中，我们会用 GPS 来定位目的地，并且根据卫星反馈的位置信息来判断我们在哪里，接下来该沿着什么路线向目的地行进。如果没有 GPS，我们可能会迷失方向，甚至离目的地越来越远。教学不也是这样吗？对学习目标的评价，就好比 GPS。教师需要不断搜集反映学生学习状况的信息，从而做出正确的判断：当前学生是否学会？有多少学生学会了？是继续开始对下一个目标任务的学习，还是停下来解决没有完成的任务？

教师在教学中搜集信息作出判断的过程，就是学习评价。不重视或者不能够正确开展教学评价，就像没有了 GPS，课堂教学是否有效就成为一本“糊涂账”。评价如此重要，所以才有了“教学即评价”的说法。

对学习目标进行评价，以下三点是关键。

1. 学习目标必须具体、清晰。目标要具有可评价性，能够观察或者测量，如果目标不清晰，就好比漫无目的的旅行，GPS 是无法工作的。学习目标如果能描述学生学习的行为变化，对目标的评价就能够更好地开展。比如在《去远方》的学习目标中，“通过小组讨论，能够归纳并写出至少 3 种搜集旅行目的地相关信息的方法”就比“通过学习，了解搜集旅行目的地相关信息的方法”要更具体、更易评价。我们常说的“教—学—评一致性”，就是指教学目标、学习目标、评价目标三者的一致性，教学目标不是教师要做到事情，而是通过教师的教学活动要达到的结果，这种结果是想让学生体现出来的。“学什么”清晰了，“评什么”才会明确。

2. 依据目标设计评价任务、选择评价方法。除了提问之外，为了判断学习目标完成情况，教师往往需要设计特定的评价任务来引出期望看到的表现，经历

“给出任务—实施任务—搜集信息—作出推断”的过程。在梦想课程实施中,常用的评价任务是针对目标进行的“写一写”“做一做”“说一说”“演一演”等活动。比如,在《梦想剧场》课程学习中,为了了解学生是否掌握了舞台表演站位的相关知识,可以通过让学生完成一个小表演的方式来进行评价。在表演之前,如果教师能够和学生一起把评价的标准理清楚,不仅有助于学生学会,而且能够更好地进行自我评价、同伴评价。

3. 要把评价和教学镶嵌在一起,进行即时性评价。在驾车旅行时,只有GPS始终处于正常工作状态我们才能够放心前行。教学同样如此,教师不能等一节课结束了,再来检验学习结果。教师教完了,不等于学生学会了。一节课的大目标都是由若干个小目标构成的,每一个目标都应该匹配合适的评价任务和方法,小目标实现了,才能够保证学生学的结果达到目标要求。



(九) 怎样进行课堂提问?

课堂提问是实现对话教学的重要手段,也是师生互动的主要形式和教学评价的有效方式。有效的课堂提问具有以下特征:和教学目标匹配;指向思维策略和方法;能引起学生的认知冲突与参与热情。好的问题可以培养学生的问题意识和高阶思维,因此,梦想课程一直把“问题比答案更重要”作为核心理念之一。

梦想课堂上,老师们都会提出问题。梦想课程《可爱又可恨的塑料袋》中,有老师提出了如下7个问题:1. 塑料袋常见吗? 2. 塑料袋有哪些好处和坏处? 3. (看一段视频)了解到了什么? 4. 面对白色污染,我们该怎么办? 5. 我们是不是要行动起来呢? 6. (展示一些环保袋)看清了吗? 我们会做吗? 可以开始制作了吗? 7. 哪个小组先来展示呢?

分析这些问题,我们发现,第6、第7是两个教学管理方面的问题;第1、第5是两个只需判断“是”或“不是”的问题;第2、第3、第4个问题,也是答案比较确定的问题。总之,我们用“问题比答案更重要”这一理念来衡量的话,这些问题显然都不能算是“好问题”。

提出好问题是梦想教师的一项基本功。如何提出好问题呢? 首先要了解问题的分类,这样才能有意识地要求自己提出适宜的各层级问题。《有效讲解和提问的技巧》一书的作者在研究中采用布鲁姆的分类方法,把问题分为7类:管理问题、回忆、简单理解、应用问题、分析性问题、综合性问题、评估性问题。不管是哪种分类方法,教师心里要知道自己准备提出的问题处于怎样的能级上。我们可以用案例分析的方法,选一节自己或他人的梦想课,列出全部提问并为之归类。归类之后,我们就会发现问题。

郑州市经开区梦想种子教师王杰,回看自己上过的《雨点变奏曲》一课的录像,列表整理了这堂课上提出的全部问题。她惊奇地发现,短短的40多分钟里,自己竟然提出了18个问题。接下来给这些问题归类,结果让她更加吃惊:这18个问题绝大部分都处在相同的低层级上。于是,她一个一个地或删除,或修改,重新设计了提问。其中一个问题修改前后分别是这样的:

(在播放一段音乐后)

修改前的提问:这个音乐给你带来怎样的情绪?舒服吗?

修改后的提问:请你想象一下,这段音乐表现的是什么样的故事或情境?

问“舒服吗?”,得到的是全班同学众口一词的回答。而修改后的提问,则打开了学生想象的大门,我们会听到因生活积累、音乐素养甚至当下心情不同而产生的各种各样的回答。这些不同的回答在学生之间产生了积极的效应,更多的思路被打开了,处于不同发展水平的学生都得到了发展。

能成功激发儿童产生多种答案的问题,就是一个好问题。例如,深圳百仕达小学在全班共读一本书的过程中,经常在故事的叙述中停下来,让学生猜测“接下来会发生什么”。在这样问题的启发下,我们看到成人世界想象不出来的可能性,像春雨后的山泉一样从孩子们的心灵深处咕嘟咕嘟地冒了出来。

国外还有研究者提出了“建设性问题”这个类别并给出了以下解释:“建设性问题是指那些可以增强理解力的问题,它要求学生连接知识点,解释问题,关注重要问题和核心概念并拓展思维。”(《哈佛大学教育学院思维训练课》)

学习提出好问题的另一个方法,是把提问具体化,要有清晰、明确的问题指向。笼统的提问,换来的是学生整齐的浮浅回答。如:你们小组获得成功的原因是什么?猛一看这个问题提得颇具开放性,可是在课堂上,我们听到的却往往是“因为我们小组团结”这类空洞的回答。可不可以换一些问法呢?

A. 在小组活动中,你是如何完成所承担的角色任务的?如果想做得更好,你准备怎样改进?

B. 在小组合作过程中,意见发生分歧是很正常的,面对分歧,你们是如何解决的?

C. 在活动的过程中,有人感到挫败吗?怎么解决?

D. 你怎样评价你的团队?

E. 第二轮活动如果让你当小组长,你可以拿出哪些新的办法?

这些问题都可以从不同的角度帮助学生重新审视自己和小组的活动。至于具体提什么问题,教师可以多观察课堂上的真实情境,结合实际,选择最适宜的问题发问。如果在巡视中发现有小组争论不休,就可以选择B。通过这类发问,引导学生在出现不同意见时,学会倾听、学会包容,学会比较、判断和取舍。而E

这类发问,适宜引导更多的同学尝试做“小领袖”,提高其“领导力”。当小组长的经历,会让处于“后进”状态的学生在集体的舞台上获得新的定位,这将极大地增强他们的自信心,加快他们的成长,推动合作学习进入更高的境界。

我们在梦想课堂上常用的问题分类有:观察性问题:做了什么?怎样做的?/关联性问题:还体现在什么地方?/解释性问题:什么?为什么?/总结性问题:目的是什么?怎样实现的?/应用性问题:我们可以如何做?得到怎样的启示?备课时,规划好提问环节中的问题,则可以做到提问有的放矢,围绕学习目标进行。

在分享引导环节更多地提有启发性的问题、开放性问题,如使用“什么”、“该如何”的发问词。启发性问题可以促使学生通过思维活动拓展新的思路,提炼自己的观点。

在提问后给学生思考时间,并予以积极评价。积极评价不仅是:很好、不错,更重要的是肯定,比如肯定学生有新的思路、肯定他们的积极思考。

在梦想课堂中创设一个轻松、安全的提问和回答的环境至关重要。梦想教师要真实地表露出你期待听到任何一位学生的任何一种回答,而不是把学生分成三六九等,只相信少数“优秀学生”能回答自己的问题。那些被边缘化的学生心知肚明:“老师根本就不相信我是一个能说出正确答案的学生。”长此以往,这部分学生的自信心就会被消磨掉,而与生俱来的好奇、探索的幼芽,也难以舒展地成长。

(十) 一节课 35 分钟上不完怎么办?

时间是课堂管理的基本要素之一,对教学时间进行合理的规划、调控与利用,是教师的教学基本功之一。梦想课程一般按每课时 35 分钟来规划学习内容,但在实际教学中,有时会遇到在规定的课时内无法完成教学任务的情况。

针对这种情况,首先要分析原因,进而采取有效的解决措施。

原因 1: 课堂秩序比较乱,影响教学进度。梦想课堂有许多体验式的活动设计,对于因为学生兴奋、规则不明确等原因产生的课堂秩序问题,教师在课程的第一课时进行分组和团队建设时就要注重建立小组积分奖惩规则和班级公约,为今后的学习“定规矩”

原因 2: 课程容量大,教学设计时没有针对目标进行时间的合理预设,从而完不成教学任务。在结合学情进行课程的二度开发设计时,结合教学目标和学生的能力水平,规划好 35 分钟时间的使用分配是非常重要的,尤其在内容容量确实比较大的情况下,活动选择必须把所需时间作为重要标准。

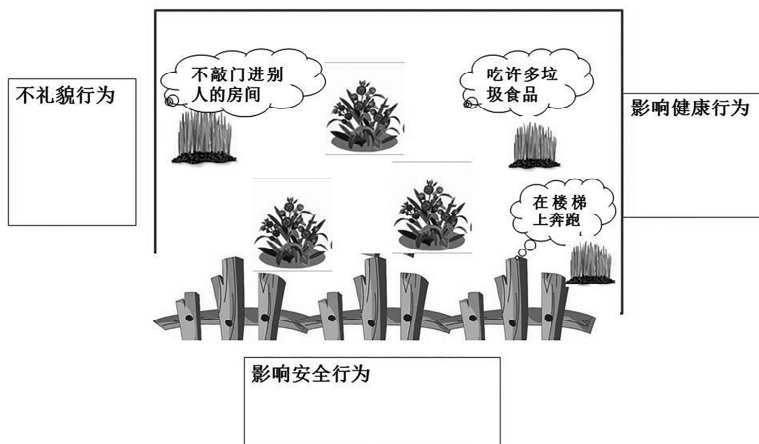
例如《我和你》第 2 课时:为什么妈妈总是说“不”,教学流程有 1、导入;2、绘

本阅读;3、故事感受;4、延伸讨论;5、拓展活动;6、结语。从容量上看,这个课时的设计是偏多的,结合学情,《大卫,不可以》是一个较普及的绘本,如果学生已经阅读过,课堂上的阅读时间则可以相应减少;如果在课堂上需要充分的阅读时间,第五环节“拓展活动”可以设计成作业纸,让孩子回家和父母分享这个故事,并一起完成这个除草任务。如果在第四环节延伸讨论中学生已经分享出许多“不可以做的事”,第五环节也可以取消。

附:《我和你》拓展活动“除草”

帮助我们的花园除草,把应该说“不”的行为杂草移到篱笆外面去。
(请教师根据学生的具体情况设置花园中的行为杂草,并作适当美化。)低年级可以选择一些图画让学生观察,中高年级可以请学生讨论生活中有哪些“不可以”,贴在大方块中,再由学生分类“除草”。

我们的“不可以”



当然,课堂教学是复杂的,教师会面对许多生成的问题,即便课前进行了充分的预设,有些时候生成的问题会超出我们的预计。这种情况往往出现在教师面对陌生学生和全新的教学内容时。在教学中,教师不能无视课堂生成,要针对目标及时进行调整,结合对学生学习状况的评估,重新安排教学进度,而不能机械地完成预设流程,因为“教完了”不代表“学会了”。即便没有完成全部目标,也不能置教学效果于不顾,一味的“赶进度”。要解决这一问题,进行及时的课后反思,开展基于问题的研讨交流,是有效的方法,有助于提高教师的学情评估能力、

教学设计能力和课堂管理水平,从而顺利地完成教学任务。总之,课程方案是为目标服务的,内容“教完”不是最重要的。

(十一) 如何保证学生的分享、参与机会均等?

梦想课堂是师生交流互动的平台,是学生舒展灵性的空间,学生“参与”的重要性要求梦想教师为学生创设一个平等参与、和谐安全的课堂氛围并关注学生参与的机会均等。

首先是课堂发言机会均等。课堂发言机会均等并不是要求在一节课中所有学生都要有在全班同学前发言的机会。课堂发言不仅是教师提问发言,展示分享发言,也包含组内讨论和发表意见。教师在课堂上设计多种发言机会,并且以“多肯定少评判”的原则来鼓励学生发言。同时重点关注自信不足而不敢发言的学生,适时创造一些机会给这部分学生,引导和鼓励他们迈出发言的第一步。在有学生感兴趣的话题、学生较积极发言的情况下,可以为每个小组的学生编号,随机叫号回答问题、分配任务也是很好的选择:设置 ABCDEF 组,每组有 1—8 号,每次随机抽取编号如“请 A5、D7 同学回答问题”,“请每组 5 号同学在本环节中担任分享代表”,不仅能机会均等,还能给学生一些小小的期待。

其次是小组活动的组内成员参与机会。在小组活动中,有的学生不积极参与小组活动,游离于小组学习活动之外,成为课堂活动的边缘人;有的学生不能与其他成员合作学习,强占小组学习用具或学习资料,独占发言权,成为课堂活动核心。这些情况都会有一些学生的自身原因,班主任或学科教师兼任的梦想教师可以去发掘背后的原因并作辅导,单从梦想课堂的角度来说,减少活动参与机会不均等现象需要教师善于组织小组活动。在活动开始时,应明确学生个人责任,尽量要求每一个都必须承担一定的活动任务,分工明确,责任到人。同时,小组成员要为其所在小组的同伴负责,即除非他们的组员取得成功,否则他们就不能获得成功。

第三,在展示小组活动成果阶段,教师尽量合理安排时间,让每个小组都能够展示学习成果,从而让学生体验成功,增强学习的自信心。

附1 看见 梦想课程

梦想中心,因环境的改变、设施的标配、装饰的统一、色彩的亮艳,更因课程的精彩而成为素质教育的实验室——

在那里,课程是有意图的、有趣味的、有意义的;

在那里,学习是源于内心的、自主建构的、合作分享的;

在那里,教师是儿童学习权的保障者,是儿童学习的促进者;

在那里,问题比答案重要,方法比知识重要,信任比帮助重要!

.....

——崔允漷 华东师范大学教授/博士生导师

教育部人文社科重点研究基地华东师范大学课程与教学研究所所长

每个孩子都怀有天赋,只是表现在不同方面罢了,梦想课多元的课程为孩子们创设了展示他天赋的舞台,也为教师提供了去发现每一个孩子天赋的机会!看到每个孩子、在乎每个孩子,每个孩子都是有希望的,只要我们开始!

——刘秀丽 贵州省贵阳市花溪区华阳小学校长

梦想课程给学校吹进了一缕清风。他改变了学校的教育思想,改变了教师的教学方式,改变了学生的学习方法,改变了课堂的教学氛围。我们期待,将梦想课程的教育思想、教学方法和教学形式尽快地渗透到学科教学的各个领域,让梦想课程的生命之花开得更加鲜艳!

——肖志华 福建省顺昌县教师进修学校培训处主任

上梦想课很自然、很开心、快乐。如果一天中最劳累的时候想到梦想课,那我立刻就会丢掉所有的烦恼,就像一个人从四周封闭的小房子里一下被带到无边无际的大草原上,心里总是有一种美滋滋的感觉。要是每周能多几节就好了,这样我们就可以多读一些书,多做一些游戏,多学一

些知识。

——夏加尔甲 四川省阿坝州马尔康第三小学学生

我一次次感叹：梦想课程教材及游戏库中的游戏，让每一节课都有精彩，学生都有收获。结合孩子的实际情况，让孩子说一说，填一填，画一画，演一演，议一议，问一问，从不同角度认识自己，了解自我的独特性，并敢于用多种形式展现自己。让孩子学会自我激励，克服恐惧，自信地展望未来。学会合作，加深对亲情、友情和集体的理解。通过举办个性秀，丰富班级文化。每上完一节梦想课，我都会让一些学生来谈谈自己的收获与大家分享。“每次上梦想课的时候，我的心情都是开心的、激动的。觉得梦想课程有无穷的乐趣。”“在这堂课里，通过游戏明白了许多道理，学会了怎么尊重他人。我们懂得了小组团结合作的重要性”。“我第一次发现自己原来这么多优点，我对自己更加充满自信。”

.....

孩子们活泼起来了，胆子大起来了，变得自信起来了。在教学中我和学生们一起探索，一起快乐，一起成长，我更加坚信教育这一职业的意义，更加肯定自身的价值。

我和“猴精们”充实着，快乐着，成长着.....

——刘晓琪 山西运城市盐湖区解放路第三小学老师

我们的好多家长好奇的问：你们学校的梦想课堂是什么？我家的孩子特别喜欢，他每天回来总是津津乐道的向我们讲述梦想课堂的事情。

102 班的梦想课，我发现一名学生家长在教室门口来回徘徊。我走上前问有什么事情，家长说我在等孩子。我好奇，问“你有事情吗？”爸爸不解的说孩子病了，需要去医院打针，可是孩子说非要上完梦想课再去医院，爸爸无奈只好等着，天还下着小雪。我说你进来听课吧，外面天气很冷，上完课你就带他走。下课时爸爸激动的说：“老师梦想课堂真的很有吸引力，您的课堂学生积极发言、畅谈感受、生动有趣。你们的梦想课堂真棒！”

——王传玲 长白山池北三小学校老师

感谢这个伟大的时代，感谢真爱梦想。从此，梦想的种子在我们心中埋下。在她的指引下，我们整装出发，一路上见证了教育给孩子和老师们注入的勃勃生机。未来的日子，我们将帮助孩子们学会爱自己、爱他人、爱与他们共处的世界，共同创造一个自信、从容、有尊严的未来。让我们每一个人过一种幸福而有意义

的人生！

——赵刚 天津市津南区教育局局长

真爱梦想——引领课程改革方向，助推教育回归本真。

——苏永兴 宝鸡市教育局党组书记、局长

附 2 课程资源下载路径

1. 进入梦想盒子,点击“课程中心”



2. 点击“梦想课程”



3. 选择需要资料的课程名称。

年级	我是谁 11门
(1-3年级) 11门	《A类A1-01全人教育I》 《A类A1-02我是谁》 《A类A1-03身边的大自然》 《A类-试点-生命教育4.1人与己》 《A类-试点-生命教育4.2人与人》
(4-6年级) 10门	《A类A2-01家乡特产》 《A类A2-02爱绿小卫士》 《A类-试点-安全教育》

附 3 梦想课程游戏库

游戏名称	洗礼(我型我秀)	游戏分类	团队建设
游戏时间	8 分钟	游戏人数	每组 4—10 人
游戏目的	培养学生团队意识,增强团队凝聚力。		
游戏准备	每组 1—2 张大白纸、3—4 只水彩笔		
游戏流程	1. 每组分发一张大白纸、3—4 只水彩笔; 2. 要求在白纸上写出组名、组长、副组长、口号、组歌以及画出能表现小组精神的图画或吉祥物; 3. 规定的时间内设计完成后,每组要到台前进行团队展示,介绍自己小组并唱组歌。		
注意事项	低年级学生容易互不相让,可以先让每个人画出自己的自画像,画出能代表自己的吉祥物,(儿童是喜欢画画的)。然后再推选组长和设计精神图画; 注意引导避免产生歧视性的绰号等; 在低年级孩子的视野中自然景物都是可以说话的,可以让孩子模拟这些“吉祥物”对自己的小组说一些祝福语。		
游戏点评	就学员出现的创意亮点给与肯定并表扬,并提醒学员团队的力量是无穷的,每个人都能为自己的团队贡献一份力量; 注:如果时间允许可以增加个人介绍的环节,对个人介绍要求写自己的爱好,特点,最向往的地方,最想做的事情等等相对个性化的特点。		

游戏名称	拼图(拷贝不走样)	游戏分类	沟通能力培养 观察力和理解力培养
游戏时间	15 分钟	游戏人数	分组进行
游戏目的	训练多层沟通的能力和视觉记忆的观察力、理解力		
游戏准备	每小组一套七巧板		
游戏流程	游戏布置: 接来下的游戏叫“拷贝”不走样,我们每个小组将选出一位同学到老师这里接受		

续 表

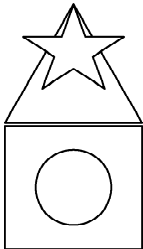
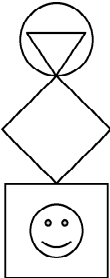
	一项任务,之后回到组内带领大家完成老师交给的任务; 1. 每组选出一名学生,到外面接受任务; 2. 老师用一副七巧板摆出 2—3 个形状,让这名学生看 1 分钟; 3. 把七巧板的图形打乱,让这个学生把七巧板带进教室; 4. 让他带领大家把七巧板拼成刚才看到的图形。		
注意事项	可以不需要特别点评,对于视觉记忆有困难的孩子,避免负面引导的点评,鼓励他多练习。		
游戏点评	1. 接受任务的时候是不是感到非常容易? 2. 为什么容易的事情却难以做成? 3. 自己认为清楚的事情未必能够让别人也清楚。		
游戏名称	铺路(风火轮)	游戏分类	团队合作类
游戏时间	10—15 分钟	游戏人数	
游戏目的	培养学员团队合作与创新精神。		
游戏准备	1. 每组分发相同数量的报纸,报纸的数量视小组人数定,以刚好能完成游戏为最佳,如果是大 A4 的报纸,大约需要人数 $\times 1.5$ 张足够; 2. 每组一卷小的透明胶,一把安全的小剪刀。		
游戏流程	游戏布置: 我们的任务是用给定的报纸和胶带制作一个全封闭的履带状的圆环,要求所有队员全部站在履带上共同向前行进一段距离,以用时短的队伍为胜出。 规则如下: 1. 所有队员必须全部参加; 2. 在过程中任何人的身体的任何部位都不可以触碰到除“履带”之外的任何部位,否则在行进过程中将被罚停 5 秒; 3. 过程中如“履带”断裂,则必须原地停下修补,至“履带”完全连接后方可继续行进; 4. 出发前“履带”必须全部在起点之后,到达终点时要求“履带”的尾部必须过线方可以计成绩; 注: 如果时间允许可以玩接力形式的,即一个小组内部分成 2—3 个小队,每个小队做一个闭环,然后进行接力比赛,趣味性竞技性更浓。		
注意事项	1. 注意在制作过程中适当提醒节省原料,尤其胶带的使用,要保留一点胶带在比赛中进行“履带”修补; 2. 注意报纸的使用情况,提醒大家适当折叠可减少破裂的可能; 3. 随时提醒使用剪刀注意安全; 4. 如果场地非常平整可以提醒大家在比赛的时候光脚进行; 5. 小学生可能比较容易摔倒,甚至滚做一团,要提醒动作要轻,并且老师可能要做轻柔的肢体语言的示范。提醒如果有人摔倒,其他人不要拥挤。		
游戏点评	1. 在设计风火轮时是否有明确的分工? 2. 你们是否想过什么方法风火轮最快、最省材料、最结实? 3. 你们在进行设计时是否大家都出了主意? 观察到没有积极参与的学生,特		

续 表

	别给他时间鼓励他表达和参与； 4. 在行进的过程中怎样保持所有人的步调一致？怎样才可以走得又稳又快又好，相互之间是怎样支持和帮助的。
备注	如果时间允许可以玩接力形式的，即一个小组内部分成 2—3 个小队，每个小队做一个闭环，然后进行接力比赛，更具趣味性竞技性。

游戏名称	触电（达芬奇密码）	游戏分类	创造力、沟通能力培养
游戏时间	15—30 分钟	游戏人数	
游戏目的	提高沟通能力，发挥想象力与创造力		
游戏准备	1. 写有一组数字的小纸条； 2. 评比表		
游戏流程	游戏布置：将参加队员按照 10—15 人一组分成若干小组，每个小组面向同一方向坐（站）成一路纵队； 这个活动叫做“达芬奇密码”，我们的任务是队伍的最后一位伙伴会在活动开始时接到一张写有密码（3 至 5 位数的一组数字）的小纸条，要求在规定的时间内在遵守规则的情况下把小纸条的信息准确无误地依次传递至排头的第一位伙伴并上交，在保证结果正确的前提下按时间长短给予计分。 计分规则： 3. 计分的前提是正确，如果不正确则不计分； 4. 有几个参加的队伍第一名即获得几分，依次递减，最后一名得 1 分； 5. 活动规则： 6. 禁止从嘴里或鼻子里面发出任何声音； 7. 不可以离开和改变自己的位置，如果有椅子，椅子也不可以移动； 8. 前面的人不可以回头，后面人的手不可以越过前面人的肩膀中线； 9. 不可以借助任何工具和道具（纸条，手机，小镜子等等）； 10. 老师随时可以增加或减少活动规则。		
注意事项	严格按规则执行，不过不可以太武断，有小违规动作的可警告一次，实在违反的厉害，则取消该轮成绩。		
备注	1. 时间允许可以多做几轮，每一轮的数字信息都可以变化，计分也可以每一轮翻一番； 2. 如果第一轮完成的很好，可以要求上一轮的方法至下一轮的时候不可以再用，给讨论的时间适当延长，这样可以培养孩子们的创新思维能力和应对变化的能力。		
游戏点评	1. 沟通方式单一将会造成沟通困难；办法是很多的，只要积极开动脑筋，可以想出很多； 2. 创造性的思维将给你带来出其不意的结果； 3. 根据学员的表现进行其他点评。		

游戏名称	生命线(生日快乐)	游戏分类	创造力培养 沟通能力培养 人际关系
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	训练沟通能力,掌握多种沟通方法与技巧,学会使用肢体语言		
游戏准备	每 10—15 人分成一组,每个小组站成一行横排		
游戏流程	游戏布置: 首先请大家想一下自己的生日(阳历),只要几月几日就好,但不要说出来;我们的任务是按照生日的时间排成一行,从左至右从大到小(1 月为大 12 月为小); 规则如下: 1. 每个人只可以与相邻(左边或右边)的人交流自己的生日,交流时可以用肢体动作,但不能发出任何声音; 2. 交换位置也只可以与相邻(左边或右边)的人交换,不可以随意走动; 3. 排序正确,用时最短的小组获胜。		
注意事项	1. 可以设定固定的交换动作,比方类似探戈舞步的转圈动作,这样可以保证大家在换位的时候不会过于混乱; 2. 也可以要求在同一时间里只可以有两个人做交换动作,这样会更有秩序; 3. 关注一下交换人的动作,判断一下是否有在最近时间(本月甚至本周)过生日的,可以在活动结束后大家一起唱生日快乐歌。		
游戏点评	1. 语言是重要的交流工具; 2. 当语言工具无法使用时,肢体语言就会越来越丰富; 3. 一定要有耐心; 4. 平时就知道生日的同学占优势,所以关心和了解身边的伙伴是重要的; 5. 每个伙伴像兄弟姐妹一样在一起,耐心地等待每个人找到自己生日的位置,大家可以在那一天为他祝福和庆贺。		

游戏名称	我说你画	游戏分类	沟通能力、图形空间想象力、 情绪处理能力培养
游戏时间	10 分钟	游戏人数	不限
游戏目的	通过训练来提高学员的情绪处理和交际沟通技巧。让学员在活动中相互交流,开展竞赛,使他们在活动中学会沟通技巧和增强团队合作精神。		
游戏准备	两幅拼图  图一  图二		

续 表

游戏流程	游戏布置： 接下来的活动叫“我说你画”，我们请一位同学到前面来根据老师给到的一张图纸用语言描述给所有的同学听，同学们根据他的描述在自己的本子上画出来该图形； 活动流程： 1. 先一名表达能力较强的同学站到前面面向所有同学； 2. 将图纸交给该同学，不可以让其他同学看到，30 秒思考时间； 3. 用语言描述拼图要求其他同学根据描述画出来， 4. 描述第一图时，台下学员只允许听，不许提问（单向沟通）； 5. 描述第二图时，台下学员可以发问（双向沟通）； 6. 每次描述完，统计自认为对的学员和实际对的学员。
注意事项	1. 拼图可以根据同学的年龄和接受能力自行设计； 2. 描述的时候只可以用语言，不可以有肢体动作； 3. 尽量让学生自己分享怎样才能把这个游戏玩好，教师对精彩领悟给予鼓励，对于没有领悟到的不必急于解释； 4. 鼓励说者在说话之前整理自己的思路，要设法用简洁的表达让大家容易听懂； 5. 鼓励听者不要急着提问，自己急着有话说就不容易听清楚别人要说什么。
游戏点评	对听者而言： 1. 自认为自己做的更好——单向沟通时，听的比说的着急； 2. 自以为是——认为自己作对了的人，比实际做对了的人多； 3. 想当然——没有提问就认为是； 4. 仅对对方提要求，不反求自己； 5. 不善于从别人的提问中接收信息； 对说者而言： 1. 要注意听众的兴趣所在； 2. 要对所表达的内容有充分的理解与了解； 3. 存在信息遗漏现象，要有很强的沟通表达技巧； 4. 要先描述整体概念，然后逻辑清晰地讲解。

游戏名称	辩论赛	游戏分类	语言表达能力培养
游戏时间	20 分钟	游戏人数	
游戏目的	训练学生的语言表达能力		
游戏准备			
游戏流程	1. 选择学生较为敏感的话题，设置正反方； 2. 每个小组由一辩、二辩、三辩、陈述组成； 3. 每人根据自己小组所拥有的论点进行辩论。		
注意事项	1. 可以设置流程在阐述己方观点时，先简单总结对方辩友观点，这样培养在意见不合时也能“听到”别人的意见； 2. 话题的选择上，注意如果辩论处于下风的小组不容易因此产生消极情绪。		

续 表

游戏点评	1. 对于搞不清楚的事情,通过这种辩论就搞明白了;这之前可以先让学生分享总结一下,因为有时候辩论也会因为表达能力的差异导向相反结论; 2. 学生自己把问题搞清楚,比老师的观点更容易接受;答案是需要探索的,别人告诉你的答案未必是唯一的答案; 3. 有些同学所在小组的观点并不是个人的观点,但通过辩论,能够站在反方的角度理解对方。
------	---

游戏名称	巧解手链(连环手)	游戏分类	团队合作
游戏时间	15—20 分钟	游戏人数	分小组进行
游戏目的	用团队合作的力量把复杂的问题简单化		
游戏准备	无		
游戏流程	游戏布置: 接下来的游戏叫“连环手”,每个小组在围成一圈的情况下把所有的手连接起来,在手不松开的情况下解开成一个大圆圈或者两个小圆圈; 1. 每个小组围成一圈; 2. 找对面的一位同伴把一只手握在一起; 3. 再找另外一位同伴的一只手把另外一只手握在一起; 4. 一个人的两只手不可以和另外同一个人的两只手握在一起; 5. 相邻两个人的手不可以握在一起; 6. 以小组完成的时间顺序排名; 7. 没有完成的,或者手松开的不计成绩。		
注意事项	手不松开但可以转动,可能出现的情况是有的人在解开时是面向内的而有的人解开时是面向外的。		
游戏点评	1. 学会把复杂的问题简单化; 2. 在完成的过程中,每个伙伴的配合非常重要; 3. 方法总比问题多。		

游戏名称	拍卖	游戏分类	竞争意识培养
游戏时间	30—40 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼学员竞争意识及资源分配意识。		
游戏准备	1. 准备道具钱 2. 准备拍卖物品 3. 拍卖锤		
游戏流程	游戏布置: 下面我们将进行一场别开生面的拍卖会,请小组内部讨论并先举一位竞拍员,在拍卖过程中只有竞拍员举手才算有效竞拍,其他同学在组内有建议权没有竞拍权;		

续 表

游戏流程	1. 给学员发放物品拍卖单和 1 000 元道具钱； 2. 让学员们大致浏览一下罗列在拍卖单上的物品，并把他们最想拥有的物品圈上。然后让学员们安排一下他们的预算；提醒他们，他们只有 1 000 元，物品拍卖时每次加价 100 元。他们可以拍几件商品，也可以全部钱只拍一件商品； 3. 拍卖物品底价 50—100 元不等，学员必须举手出价，仅口头出价无效。出价最高者得； 4. 学员竞拍物品后，要交出刚才所叫的价钱才能拿走物品，若叫价高于手中的钱（交不起钱了），拍卖结束要惩罚表演节目。
注意事项	如果时间充分，可以设计暗拍方式，在底价确定的基础上由各小组出暗标，即一次性出标，拍品由出标最高者获得。
游戏点评	1. 拍卖过程中你有什么感受和感想？你是否对自己在拍卖场上的表现感到满意？从其他人身上你观察到了什么？ 2. 有什么物品你确实非常想拥有，但最终却没有得到？为什么没有得到？ 3. 有什么物品你不敢竞买吗？是哪些物品？为什么？ 4. 一旦出价开始以后，有多少人完全抛弃了最初的计划预算？在拍卖过程中是什么使你们改变了计划？ 5. 这个游戏的一些特征（与他人的竞争、有限的资金、果断的做出决断）是如何与现实生活相联系的？

游戏名称	故事接力	游戏分类	创造力培养
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	发挥学员想象力，开拓学员思维，活跃课堂氛围。		
游戏准备	无		
游戏流程	1. 老师编制好学员接力的顺序，对于故事的接力，可以完全不受原故事的限制，不受时间、空间的限制，可以展开任意想象； 2. 老师可以选一个大家熟知的故事开头，如“白雪公主”、“三个和尚挑水吃”等故事。		
注意事项	1. 注意故事情节的发展有时不一定是正向的，可以根据实际情况约定一个结局，中间的过程可以任意创造，这样会发展成一个精神历险的故事。		
游戏点评	1. 惯性思维是创意的大敌； 2. 思维训练时不要陷入现实的条条框框里，假设任何事情都是可以的； 3. 产生创意前先要清空自己的大脑； 4. 养成跟别人碰撞思维的习惯，学会运用头脑风暴。		

游戏名称	立锥之地（步步为营）	游戏分类	创造力培养
游戏时间	5—10 分钟	游戏人数	
游戏目的	使学员获取解决问题的能力、创新能力、自主学习能力。		

续 表

游戏准备	每队至少一张大 4 开报纸
游戏流程	游戏布置： 下面进行的活动叫“步步为营(赢)”，我们的任务是所有队员全部站在一张固定大小的纸上面，并且在站好后保持 10 秒钟队形不散视为挑战成功。 1. 对学员进行分组，每组发报纸一张； 2. 小组设计方案，让所有人都能站在报纸之上，脚和身体任何地方不能接触地面或其他地方； 3. 小组必须在 5 分钟内完成设计并开始站立，站立时间必须超过老师的倒数 10 个数，所站人数最多者获胜； 4. 如有人数并列者，将报纸对折，再看哪组所站人数最多； 5. 报纸依次对折下去，哪组坚持到最后并所站人数最多为胜者。并可以让他们继续表演下去。
注意事项	计时的时候必须让小组依次进行，在一个小组进行的时候要求其他的小组派队员围在竞赛小组的外围伸出双手做保护。
游戏点评	1. 在强制你做这个游戏时，你在想什么？你认为游戏能成功吗？ 2. 当困难越来越大时，你是越来越有信心还是认为越来越不可能？ 3. 在成功以后感觉如何？ 4. 探索问题的解决过程是可以带来很多快乐的。

游戏名称	神奇铅笔	游戏分类	创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	训练学生的发散思维		
游戏准备	无		
游戏流程	1. 学生在课堂上有些疲倦，让学生先停下来； 2. 问出这个问题：“想一想，铅笔可以用来做什么”； 3. 鼓励学生大胆地想，数量越多越好； 4. 学生的回答将会大大出乎你的意料； 5. 选择有创意的答案给予奖励。		
注意事项	1. 积极的同学可能很积极，不积极的同学可以让他对别的同学的答案做出评价，或者在别的同学的回答基础上延伸开去； 2. 鼓励不积极的同学多表达。		
游戏点评	1. 身边看似普通的物品其实是可以有很多用途的； 2. 头脑风暴的方式会打开创意的脑； 3. 一个小小的互动可以让大家轻松很多。		

游戏名称	下达指令(比比谁更快)	游戏分类	统筹规划能力培养
游戏时间	3 分钟	游戏人数	
游戏目的	训练自我规划和管理的能力		

续 表

游戏准备	测试题每人一份,可设计一些计算题,脑筋急转弯题以及谜语和自然地理类的题增加同学们的兴趣,题目数量在 20 道—30 道之间。
游戏流程	游戏布置: 下面进行的游戏叫“比比谁更快”,我会给每位同学发一张试题,要求所有同学在通读试题之后按要求完成任务; 1. 每小组选一位队员负责发试题; 2. 发试题的时候题面向下扣在桌子上,在没有听到开始口令的时候任何人不可以翻开试题; 3. 说明这次测试的时间限制为 1 分钟,然后口令“开始”。
注意事项	测试题: 20 道左右简单但繁多的指令式的题目。最后一道指令为“请只做第一道题和第二道题要求你做的事情即可”。
游戏点评	1. 做事情要先想好了再做可以更有效率; 2. 实际生活中有时不能马上看到最后那道题,是不是可以一边做事情一边注意发现可以总结经验教训的地方?

游戏名称	魔幻水杯	游戏分类	创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	不要轻易说“不”		
游戏准备	1. 水杯一只; 2. 石子、沙子、水、回形针、大头针少许。		
游戏流程	1. 取一个水杯,2. 旁边准备一堆石子、沙子、水、回形针、大头针; 2. 先问一下学员这些东西能否放进水杯; 3. 循序放进石子、沙子、水、回形针、大头针; 4. 证明很多看上去不可能的事情是完成有可能的。		
注意事项	1. 可以让孩子自己动手来完成。 2. 有的孩子容易把东西弄得到处都是; 3. 可以提示孩子或许全放进去是可以的,鼓励他自己动手想办法,然后适当给予提示。		
游戏点评	1. 改变自己从改变思维开始; 2. 思维的改变决定行为的改变,导致结果的改变; 3. 有时候想的和实际的情况不一样,是不是一次成功的? 如果不成功,是不是可以换个办法? 4. 实践是检验想法的好办法。		

游戏名称	成语接龙	游戏分类	创造力培养
游戏时间	20 分钟	游戏人数	
游戏目的	增长成语知识		

续 表

游戏准备	无
游戏流程	1. 从一个学生开始,说一个成语,依次的同学要用前一位同学说出成语的最后一字作为成语的第一个字;可以音同字不同; 2. 每个学生都按照这个规则说成语; 3. 说不出来的要表演节目; 4. 让大家记住自己说过的成语,在全部说完后,规则前面加时间和主语再说一遍,如:开始说“囫圇吞枣”,第二次的规则是在成语的前面加上“深更半夜,我……”,学生就要说“深更半夜,我囫圇吞枣”,颇富喜剧效果。
注意事项	注:另一个版本是设计成语的第一个字,比方成语的第一个字必须是数字,然后让每个同学说一个; 可以写出时间、地点状语的纸球,每人各自抽取各一个,然后加上自己做主语,将成语串联起来,并表演动作,可以利用喜剧效果来培养语言、表情、肢体的表达能力。
游戏点评	1. 学过的知识要熟练到脱口而出; 2. 成语放在不同的语境中,会产生不同的效果; 3. 知识来自于日常的点滴积累。

游戏名称	问题球(大战)(击鼓传花)	游戏分类	探究互动地学习
游戏时间	45 分钟	游戏人数	
游戏目的	这个游戏所提出的构想,就是要打破这个世界是由个别的、不相关的力量所创作的幻觉。基于此,才能建立不断创新、进步的“学习型组织”		
游戏准备	1. A4 白纸 2. 干净的容器 2—3 个		
游戏流程	1. 老师给每人发一张白纸; 2. 请每位学员在白纸上写出一个问题。这个问题可以是你百思不得其解的,也可以是你知道答案的; 3. 学员将所有写上问题的白纸揉成一个小团球,并收集到 2—3 个容器中; 4. 让学员随意拿起问题纸球扔给他人,可以一个学员扔,也可以进行纸球大战,视时间而定; 5. 接着,人手一个纸球,回到自己的座位上,打开它,然后寻找问题的答案。学员在解决问题的时候可以求助其他任何人; 6. 给学员 10—25 分钟的时间完成任务,并让每一位学员读出他的问题并给出答案; 7. 老师及其他学员可以就所有问题及答案做出必要的评论。		
注意事项			
游戏点评	1. 学无止境,通过这个活动你是否体会到了其中的道理? 2. 提出问题被别的同学解答后,鼓励提问人分享对这个回答的感受。接受有的问题可能一时间没有满意的答案,但是它给别人提供了不一样的探索的思路;		

续 表

游戏点评	3. 在学习中提出问题,即使没有答案,但也可以激发我们的好奇心; 4. 在日常生活中,你是否愿意大胆地提出问题? 5. 你在写这个问题之前,会假定其他学员会回答吗? 你有期待的答案吗? 6. 在玩纸球大战时,你是不是暂时忘记了回答问题的烦恼? 7. 在回答纸球上面提出的问题时,你想到了哪些途径和方法? 这些方法有效吗? 你是怎样找到问题的答案的? 8. 别人的问和答中,即使纸球没有被自己接到,还有谁是对哪些问题有兴趣的?(鼓励多多的交流与分享。) 9. 有没有非常让你出乎意料的答案,这对你有什么启发吗?
------	--

游戏名称	大小分(反口令)	游戏分类	注意力训练
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼学生的思维与反应能力		
游戏准备	无		
游戏流程	1. 告诉学生,双手打开就是“大西瓜”,双手收缩就是“小西瓜”; 2. 随着老师的指令变幻动作“大西瓜”,“小西瓜”,不停重复; 3. 当学生正习惯地跟着老师指令做动作的时候,老师突然改变规律“大西瓜”,“大西瓜”; 4. 很多学生会不留意,把动作做反,做错了就要表演节目。		
注意事项	注:另一种版本是反口令,老师说大西瓜的时候同学要做双手收缩动作,老师说小西瓜的时候同学要双手打开。		
游戏点评	1. 动作灵敏,可以适应很多变化; 2. 要用清醒的头脑来知道自己的身体动作,思想不集中的时候,动作是有惯性的; 3. 习惯可能会使人不能很快适应变化。		

游戏名称	雨点变奏曲(狂风暴雨)	游戏分类	注意力训练
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼学生的反应与应变能力		
游戏准备	无		
游戏流程	游戏布置: 下面我们来做的游戏叫“狂风暴雨”,请同学们思考一下,如果不让我们用嘴发任何声音,我们还可以利用什么来发出声音?(同学们会想到各种方法,老师引导同学们只用手脚来发声) 好的,下面我们手脚并用来完成一个神奇的游戏。 1. 学生在老师的指导下完成表现“小雨”:指尖敲击桌面,“中雨”:两手轮拍大腿,“大雨”大力鼓掌,“暴雨”跺脚这样的动作搭配;		

续 表

	2. 老师说：“现在开始下小雨，小雨渐渐变成中雨，中雨又变成大雨，大雨变成暴雨”，一会儿再说：“暴雨减弱成大雨”，大雨变成中雨，中雨又渐渐变成小雨……最后雨过天晴。”； 3. 学生跟着变化动作，有做错者表演节目。
注意事项	注：老师可以在第一排学生面前从一侧走到另一侧，边走边提示换动作，经过的地方按老师的要求变换动作，没经过的地方保持上一个动作不变。 老师可以朗诵一些描写雨的诗，比方“山雨欲来风满楼等等……”
游戏点评	1. 你是否听清楚了规则； 2. 你的双手跟思维是否能够配合好； 3. 你为什么会违规； 4. 当你被抓住的时候，是什么样的感觉？

游戏名称	变形金刚	游戏分类	创造力培养
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼学生的行动力与模仿能力		
游戏准备	无		
游戏流程	游戏布置： 我们下面进行的游戏叫“变形金刚”，先请每一个小组讨论 5 分钟，在这 5 分钟的讨论时间里你们要设计出一个怪物，这个怪物有一些非常奇怪的特点，比方 3 头 6 臂啊，比方好多好多腿啊等等…… 1. 一组设计的怪物由二组来表演，二组设计的怪物由三组来表演，三组设计的怪物由四组来表演，四组设计的怪物由一组来表演； 2. 表演的小组成员用身体组成符合这个条件的形状； 3. 其他小组进行评比，根据相似度打分。		
注意事项			
游戏点评	1. 人的身体是万能的； 2. 团队在一起配合才可以完成表演； 3. 表演没有好和坏，只有是不是符合要求。		

游戏名称	对推掌(降龙十八掌)	游戏分类	创造力培养 竞争意识的培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	达成胜利的方法不只一种。输赢是相互成就的。		
游戏准备			
游戏流程	游戏布置： 下面的游戏叫“降龙十八掌”，我们所有同学请两两组合成一组，面对面站立，双手向前屈肘伸出，大约相距 50 CM，掌心相互抵住，此时指定一名同学为 A 同		

续 表

	学,另外一名同学为 B 同学; 游戏将分为三轮: 第一轮是双方都尽可能用力推对方,过程中 A 同学随时可以把力收回,而 B 同学不可以; 第二轮换角色,即 B 同学可以随时把力收回,而 A 同学不可以; 第三轮为自由推掌,即 A 同学和 B 同学都可以随时把力收回。
注意事项	注:在每一轮过程中如果有脚下移动的同学视为失败,由另一同学做小惩罚,比如刮鼻子。 这个游戏可以有許多深度的诠释,让孩子自己分享感受比较好,不必灌输什么。
游戏点评	1. 施加压力或者收回压力都有可能使自己获胜; 2. 竞争也可以是一种相互的支持,施加压力的时候,如果对手不支持你的时候,你也会输掉比赛; 3. 积极参与可以使比赛变得更精彩。

游戏名称	接龙(环环相扣)	游戏分类	竞争意识培养
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼竞争意识		
游戏准备			
游戏流程	1. 每个人找一个对手,玩“石头剪刀布”; 2. 输者排到赢者身后,双手拉住赢者的衣服; 3. 跟着继续找对手,循环做,最后接成一条长龙。		
注意事项	可配合按摩,拍打肩膀等动作在其中,增加乐趣		
游戏点评	1. 放下架子,你会有更多的乐趣; 2. 赢者能够占据主导地位; 3. 约定竞争的规则后,我们可以坦然地接受输赢; 4. 没有永远的赢者。无论输和赢,最后都仍然是一个整体。		

游戏名称	抢椅子	游戏分类	竞争意识培养
游戏时间	随机	游戏人数	5 人左右
游戏目的	培养学员竞争意识,活跃课堂气氛,振作精神。		
游戏准备	比参加人数少一个的椅子		
游戏流程	1. 在椅子比学员少一个的情况下,听老师的指令围绕椅子转然后抢椅子; 2. 淘汰一人后,搬走一把椅子,游戏继续; 3. 视时间情况,进行四五轮; 4. 淘汰的学员进行惩罚或表演。		

续 表

注意事项	注意安全： 1. 要求同学只能走不可以跑； 2. 要求不可以有明显的推搡； 3. 任何人不可以移动椅子； 4. 最好用没有靠背的椅子，防止夹手。
游戏点评	1. 在抢椅子的时候，你紧张吗？ 2. 积极进取是值得赞赏的； 3. 不要害怕机会没有了，输了可以总结经验，下次重新来过； 对表演的同学给予鼓励，虽然在抢椅子时失败了，但是给大家提供了精彩的表演。只要能展现精彩的另一面，并没有绝对输掉竞争的人。

游戏名称	信任步步行(牵手)	游戏分类	沟通能力培养 人际关系
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	锻炼学生帮助别人的能力		
游戏准备	1. 每人一副眼罩； 2. 根据需要设置障碍。		
游戏流程	1. 让学员二人组成一对，给每对发一个眼罩； 2. 让其中一人戴上眼罩，另一位学生引导他走完固定的路线； 3. 活动中不允许任何人说话，引导者只能通过肢体语言进行暗示型领路； 4. 可在道路中增加障碍，提高游戏的难度； 5. 顺利走完者按照时间先后排序。		
注意事项	游戏升级： 1. 在有肢体接触的游戏之后可以让两个搭档讨论设计暗号，比如用拍手掌的方式来提醒搭档通过一段路线； 2. 设计一段路，搭档两个人经过讨论之后开始，在“盲人”通过这段路的过程中其搭档只可以接触他 3 次； 安全监控： 如通过道路设计过于困难，必须加派人手在过程中从旁边辅助保护。		
游戏点评	1. 帮助别人时的感受； 2. 当别人需要你的时候，要有一份责任心； 3. 你做盲人的时候是否信任你的同伴，如果感到恐惧，是为什么？ 4. 在别人的帮助下，能完成单凭自己的力量做不到的事情； 5. 求助就意味着要将信任给同伴。		

游戏名称	开心大转盘	游戏分类	人际关系
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	营造热烈气氛，培养与人友好相处的习惯		

续 表

游戏准备	
游戏流程	1. 老师让学生围成两个人数相等的两个同心圆,两个圆圈中的人面对面站立; 2. 老师宣布规则: (1) 在你面前,可以有四种选择:伸出一个指头,代表不愿意搭理对方,伸出两个指头,表示愿意与对方“微笑”,伸出三个指头,表示希望能和对方握手,伸出四个指头,表示希望能跟对方拥抱,如果对方同意,你就可以按照你希望的跟对方表示; (2) 一个人面对另外一个人的时间很短,做完后,老师喊:“向左一步走”,所有人听到命令都会向左跨一步,换成另外一个陌生的人重复上面的动作; 3. 听懂规则后开始。
游戏点评	1. 我们应该如何对待不熟悉的人? 2. 让爱心成为习惯; 3. 每个人都可能被人拒绝,但重要的是进行尝试; 4. 有开放的心态,就会有很多朋友; 5. 每个人都不是一成不变的,不要求别人总是用同样的方式对自己; 6. 当对方想法与自己不同的时候,可以接受,如果不接受,也可以表达出来。

游戏名称	巧猜名人	游戏分类	统筹规划能力培养
游戏时间	15 分钟	游戏人数	
游戏目的	如何利用概念、逻辑、分类等来探测未知事物		
游戏准备	纸做的高帽子一顶,上面写有名人的名字		
游戏流程	1. 学生围坐一圈; 2. 选出一人做“名人”; 3. 给名人戴上一顶高帽子,高帽子上写着名人的名字,但“名人”自己不知道; 4. “名人”开始向圈圈中的人寻问:“我是……吗?”,不允许观众直接告诉名人他自己是誰,只能在“名人”寻问后回答“是”或者“不是”,如果有违反规则,“名人”判输; 5. “名人”根据同伴的回答自己判断自己是谁?说出名字来就算胜出。分组时,使用问题数量最少的胜出。		
注意事项	1. 上述时间可以根据实作时的需求进行适当调整; 2. 所有的游戏均可根据实际情况进行改造; 3. 点评要点仅供参考,根据游戏不同的用途,点评的重点也不同。		
游戏点评	1. 能确定出大的类别,然后逐渐缩小范围,就比较容易猜到自己“是谁”; 2. 有时为了追求快捷,大胆地直接猜测也是可以尝试的。但猜错后,就损失了一次提问机会。		

游戏名称	五秒击掌	游戏分类	融洽气氛 注意力训练 探究动力培养
游戏时间	10—15 分钟	游戏人数	不限
游戏目的	融洽氛围 培养注意力 培养探究问题的动力		
游戏准备			
游戏流程	1. 询问：在 5 秒时间内，可以最多击掌多少次？ 2. 挑选 4—5 人回答预判答案； 3. 发布开始口令，5 秒后喊停； 4. 随意提问实际答案； 5. 据所得答案最高值开始询问有无更高数值答案，依次以 10 为单位递增，请做到的学生介绍经验； 6. 再次邀请大家练习，提问两次练习的答案（通常会有更多进步）。		
注意事项	1. 布置游戏时强调不要用击掌来实际测试； 2. 留意预判答案最多、最少的两名学生的实际结果； 3. 通常都会超出自己的预判； 4. 通常使双手距离更近、改善数数技巧（比如 1 234……、2 234……、3 234……）等可使数字增加； 5. 鼓励学生自己讨论数字增加的原因、想象和实际情况不一样的原因。		
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来做点评； 2. 想象的答案要经过实践的检验； 3. 改变做事的方法可以使结果不一样； 4. 行动的潜力可能超出想象； 5. 将行动分解成环节，可以找到许多可以改变的地方； 6. 要勇于尝试，不轻言放弃； 7. 专注地做事才能找到答案（有的孩子可能只是跟随别人拍手而已）。		

游戏名称	抓逃手指	游戏分类	注意力训练
游戏时间	10 分钟	游戏人数	不限
游戏目的	融洽氛围 培养注意力 培养探究问题的动力		
游戏准备			
游戏流程	1. 请大家将右手掌心向下，左手食指竖直向上，相邻者左右手连为一线； 2. 请学生听到老师接下来讲述的一段故事中出现数字“3”，则迅速用右手抓握下面右边同学的食指，同时将自己顶在相邻左边同学掌心的食指逃脱； 3. 邀请所有人按以上规则做好准备； 4. 讲述故事：从前有一座大山（注意不是 3），山上住着一群猴子，山下有一片挂满香蕉的园子。只见第 1 只猴子跑进院子，摘了一串香蕉就跑了回来。第 2 只猴子一看，也跑去摘了两串香蕉跑了回来。下一只猴子又跑到园子里去摘香蕉，它摘了一串又一串，一共摘了 3 串香蕉。		

续 表

注意事项	1. 随时观察学生中的场景,当大家神情紧张时(比如听到第 2 只猴子时,大家都以为要讲第 3 只猴子),故意改变语速(比如拖长); 2. 等大家因为误判已抓成一团时,教师故意停下不说,等大家恢复为预备姿势后,突然加快速度说出含有数字 3 的语句(比如一共摘了 3 串香蕉)。
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评; 2. 专注地听别人说话才能听得清楚,行动才能果断、敏捷; 3. 过分担心失败,反而更容易做错了; 4. 很容易受旁边同学的影响,所以做判断时保持独立清醒的头脑也是重要的。

游戏名称	集体按摩	游戏分类	表达力训练 人际关系
游戏时间	5—8 分钟	游戏人数	
游戏目的	通过身体接触,打破疏远和隔阂,增进情感。		
游戏准备			
游戏流程	1. 集体排成圆圈,全部转向同一侧; 2. 将双手搭在前排同学肩膀上; 3. 请大家用最好的水准为前边同学按摩; 4. 学唱按摩歌。哟呀揉揉,哟呀哟呀揉揉,哟呀揉揉,哟呀哟呀揉揉……。哟呀拍拍,哟呀哟呀拍拍,哟呀拍拍,哟呀哟呀拍拍……; 5. 都按摩好后,所有人后转,为刚才按摩你的人服务。		
注意事项	1. 强调动作要让对方舒适,不要用实心拳; 2. 腰肾部位不要敲; 3. 可以让儿童自己发明音节感强的按摩歌。		
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评; 2. 肢体语言也是语言的一种; 3. 简单的音节也可以成为音乐,可以表达情感; 4. 有的方面(比如按摩后背),是自己无法做到的,只能接受别人的服务,在享受服务的同时,从感受里获得的经验,也帮助我们服务别人。		

游戏名称	抓手掌	游戏分类	注意力训练
游戏时间	10 分钟	游戏人数	
游戏目的	培养注意力等		
游戏准备			
游戏流程	1. 请同学两两面对面站立,和对面同学握手; 2. 保持握手姿势,慢慢松手,让两掌心相对保持 10 cm; 3. 由教师喊数字,喊 1 的时候,1 队同学去抓,2 队同学要逃;喊 2 的时候,2 队朋友去抓,1 队同学要逃; 4. 增加难度,喊出一个算式,让计算结果得出相应的行动数字。		

续 表

注意事项	1. 可以变换各种有趣的抓逃方式； 2. 可以变换各种有趣的行动指令(比如形容词分类等)； 3. 可以用输者被刮鼻子等来增加输赢趣味。
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评； 2. 专注才能行动果断且正确。

游戏名称	名字叠罗汉	游戏分类	注意力训练 人际关系
游戏时间	20 分钟	游戏人数	10—15 人
游戏目的	形成轻松氛围,快速使大家熟悉起来,培养注意力等		
游戏准备			
游戏流程	1. 所有人围成圆圈； 2. 依次介绍名字和爱好,比如“我是喜欢旅游的张三”； 3. 下一位须在自我介绍前面叠加前一位的介绍内容,比如“我是坐在喜欢旅游的张三左边的喜欢打球的李四”； 4. 依此类推,直到一圈结束,但是第一位须将整圈人名字和爱好复述一遍。		
注意事项	1. 可以变化各种有趣的介绍方式,比如加出生地、星座等。		
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评； 2. 每个人都是不一样的,但也可以是相互联系的。		

游戏名称	夹鼻子+翻手掌	游戏分类	观察力培养 创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的			
游戏准备			
游戏流程	1. 请同学们跟老师一起做动作,伸出双臂,体前平伸,两臂交叉,掌心相对,十指相握,由外向内翻到胸前。伸出食指,用两个手指的指甲背部夹住鼻翼的两侧。在指甲和鼻翼不脱离接触的情况下将两个手掌打开； 2. 有的人可以做到,有的人做不到； 3. 教师重复示范,仍然有的人可以做到,有的人做不到； 4. 请能做到的同学给大家讲授技巧； 5. 分解正确做法:当双手交叉时,将处于上方一侧手的小指放在十指相握后的最高一层位置,接下来就可以打开了。 翻手掌: 1. 仍然是刚才的口令描述,但是同样动作,教师竟然可以双手十指相握后,将原本垂直向下的大拇指顺利的反转向上； 2. 秘密在于教师在演示掌心相对时间,两个手掌掌心是朝着一边反转的,这就很容易做到翻手掌了。		

续 表

注意事项	
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评； 2. 有时在台下能做到的,到台上就做不到了； 3. 即使能做到,有时也不知道是怎么做到的； 4. 有时做事需要不墨守成规的勇气。

游戏名称	同心杆	游戏分类	团队意识培养
游戏时间	30 分钟	游戏人数	
游戏目的			
游戏准备	1 根长度不少于 4 m 的竹竿或报纸卷拼的纸棍。		
游戏流程	1. 邀请 4 名男生 4 名女生上台； 2. 请大家握紧拳头,然后只将食指伸出向前,靠近大拇指一侧的指背向上,我会将一根棍子放在大家的手指上,请大家在不弯腰的条件下,一起将棍子放低至膝盖的高度； 3. 任何时间,台上参与的人食指不得离开杆子,同时不得用手指勾或者下压杆子的方式都是不允许的。		
注意事项	1. 有的人会故意离开后者勾住杆子往下拉,要立刻制止； 2. 过程中,有人会提出需要沟通一下,听一个人的,以及要喊喊号子一起往下放,以及提出每次下落的具体高度差等。可以说话,欢迎交流。就是不能够违反规则； 3. 开始前一定要多次强调规则,并且询问参与尝试的同学,得到大家的认可后开始游戏； 4. 可以挑选身高胖瘦差异较大的同学,要求一男一女站立； 5. 可以在开始前要求大家站的紧一点如何做,其实就是集体向左转,然后贴近即可； 6. 如果大家的手指集中到两个点,就可以向一个人的两根手指一样迅速将杆子放下了。		
游戏点评	1. 根据学生分享的内容来点评； 2. 如果有同学提出要听一个人的,询问他为什么。		

游戏名称	手指操	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	放松,娱乐,启发创造力。		
游戏准备			
游戏流程	“做早操哎,做早操哎,早上起来做早操哎”,通过一段歌词,以两个食指的屈伸模拟做操的动作,达到开心有趣的目的,需要多加练习。——这个游戏需要将来看到视频版本的才可以示范。		

续 表

注意事项	
游戏点评	1. 启发学生自己发明各种歌词和手指操做法。

游戏名称	信任不倒翁	游戏分类	团队意识培养
游戏时间	10 分钟	游戏人数	10—15 人
游戏目的			
游戏准备			
游戏流程	1. 请所有同学除去身上硬物,包括眼镜、钥匙、手机等,放在教师指定场所; 2. 请所有同学围成一个圆圈,请其中一位同学站在圆圈当中; 3. 站在圈中的这位队员需要将双手交叉抱肩,脚跟脚尖并拢,腿部并紧,腰部挺直,头部低垂姿势直立。(在大家体验过这个姿势后,请所有人呈放松姿势站立聆听下一步布置); 4. 圈中做信任倒的同学需要首先报出自己的名字,然后大声说出请大家为我加油; 5. 然后由教师组织为这名同学充电,所有人将手搭在这名同学的肩膀和背部,由教师起头 1、2、3,大家一起喊出他的名字,再喊一遍加油加油,齐声“耶”结尾; 6. 完成加油后,做信任倒的同学需要先闭上双眼,然后做双臂抱肩的预备姿势,大声询问大家:“准备好了吗”,大家略呈下蹲的姿势,掌心对着圈中的队员,五指打开做承托准备的姿势,然后回答:“准备好了。”; 7. 在得到大家的回答后,信任倒同学大声报出“1,2,3”,3 字出口即在保持脚步不移动的情况下,身体向前直倒,由前方的同学用双手将其托住,两侧的同学做好保护姿势,以防漏接; 8. 由前方同学承接住信任倒同学后,以适当的速度将此名同学向他身后的方向推去,由他后方的同学用双手承托。之后将此同学向左再向右以及顺时针逆时针各转一圈在将他扶到圆心位置稳定站立为结束; 9. 以上均为教师项目布置和示范阶段,询问大家是否掌握动作要领和有没有其他问题需要解释。		
注意事项	1. 选择地面相对平整,无明显尖锐障碍物的区域; 2. 不得有意加大难度或开玩笑; 3. 要提前告知大家这个项目是徒手团体项目,安全主要靠每个人的认真负责,请集中精神参与; 4. 要告知希望向他人怎样对待你,你就要怎样对待他人; 5. 过程当中,教师要始终站在此名队员的身后方向,以防止失手; 6. 万一发生某位队员意外倒落在地,应立即暂停项目,请全体队员反思刚才哪里不到位,应如何避免。探讨后,带领全体队员向倒落队员鞠躬致歉,然后继续进行; 7. 注意监控圈中做信任倒的队员速度不能过快; 8. 严格要求信任倒队员身体并直,闭目,遵守规则。		
游戏点评			

游戏名称	卡通跳	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	放松,娱乐,启发创造力。		
游戏准备			
游戏流程	1. 本游戏分为男版和女版两种; 2. 男版双臂夹紧肋部,一手在前向上曲臂,一臂在后垂坠后摆,轻轻向上跳起,此刻两膝盖夹紧,一脚向前一脚向后,口中发出“呦吼”的快乐叫声,一次一前一后一组; 3. 女版卡通跳,要求双手托腮,头部歪向一侧,身体向上跳起同时,两小腿同时向外侧反转。成可爱状,口中发出“咦”的声音,模仿动画电游中春丽的动作。		
注意事项			
游戏点评	启发学生自己发明各种跳法。		

游戏名称	我要去北京	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	5 分钟	游戏人数	
游戏目的	放松,娱乐,启发创造力。		
游戏准备			
游戏流程	1. 台词是:我要去北京,我要去延安,一颗红心,两手准备; 2. 动作时先是立正预备姿势,第一步,身体向左跨出半步呈弓箭步姿势,两臂向左前侧上部伸出,口中高喊“我要去北京”时,要求面部表情呆滞,不得发笑; 3. 第二步,身体收回,转回向右侧跨出半步,再次呈现弓箭步,两臂向右上方伸出,口中念台词“我要去延安”; 4. 第三步,再次回复立正预备姿势,短期两手在胸前闭环模仿心形,口中念叨“一颗红心”,然后再向前跨一步,高喊“两手准备”同时将两手向上打开朝天,完成整组动作。		
注意事项			
游戏点评	启发学生自己发明各种表现方法。		

游戏名称	森林故事	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	10—15 分钟	游戏人数	50 人以下
游戏目的	放松,娱乐,启发创造力。		
游戏准备	户外相对开阔平坦(最好是草地)的场地。(至少 1 名助教协助。)		

续 表

游戏流程	1. 在森林故事中我们在场的所有人会扮演两种不同的角色,一种角色是大树,另一种角色是松鼠; 2. 现在大家(从某一个衣服特征突出的人开始)1—3 报数; 3. 报 1 和 3 的同学角色是大树,报 2 的同学角色是松鼠; 4. 现在请报 1 的同学向左转,报 3 的同学向右转,双手向前上方伸出掌心相对组合成一个树洞,报 2 的同学现在可以蹲下来; 5. 请所有的同学听清楚教师口令,口令有三种: 口令一,刮风了,听到此口令后所有的松鼠要立即起身跑出自己所在的树洞去寻找另一个树洞,要求:不能进相邻的树洞。 口令二,着火了,听到此口令后所有的大树要迅速跑离自己的位置,去寻找另一个位置站成树洞,注意,在跑动的过程中两个大树的树枝(双手)不可以分开;同样,不能跑到相邻的位置。 口令三,地震了,听到此口令以后所有的朋友都要离开自己的位置寻找另一个位置重新组合,要求:树枝不能分开,不能带着松鼠一起跑;同样,不可以直接到相邻的位置。 6. 奖励条件:每一轮找不到自己位置的要表演小节目,如人数过少,可累计两轮或三轮以后一起表演。
注意事项	必须提醒大家在跑动的过程中不可以过于猛烈,以防发生身体碰撞。同时提醒注意脚下安全。
游戏点评	启发学生自己发明各种游戏方法。

游戏名称	喊数抱团(人民币抱团)	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	10—20 分钟	游戏人数	100 人以下
游戏目的	放松,娱乐,启发创造力。		
游戏准备	户外相对开阔平坦(最好是草地)的场地。(至少 2 名助教协助。)		
游戏流程	1. 请所有同学以教师为圆心迅速围成一个大圆圈,全体听口令,向右转; 2. 请所有同学以逆时针方向慢跑,在跑动过程中请大家注意听清教师口令,教师随机喊出一个阿拉伯数字,请就近的相应数字的几个同学迅速的抱成一团,从教师喊完数字起只有 5 秒钟时间组合,在 5 秒钟时间内按数字组合合成的为成功,多于或少于教师喊出的数字为失败,失败者要接受小小的惩罚; 3. 常规情况下操作 3 轮,每一轮数字都逐渐增大; 规则同上,人民币抱团的玩法是让男生代表人民币 5 角钱,女生代表人民币 1 元钱,之后在喊的时候要喊钱数,比方说 3 块 5 等。可以玩三轮,第二轮让男生代表 1 元钱,女生代表 5 角钱,第三轮的时候不变,只是喊的钱数是 1 块 5。气氛会比较好。		
注意事项			
游戏点评			

游戏名称	美女英雄野兽	游戏分类	放松游戏 创造力培养
游戏时间	15—20 分钟	游戏人数	PK 类游戏, 适合四个以内的团队, 两两 PK
游戏目的	放松, 娱乐, 启发创造力。		
游戏准备			
游戏流程	1. 请大家一起学习 3 个肢体动作, 第 1 个动作是美女, 请同学来模仿一下, (注意观察大家的动作, 如果有可爱的动作就选定); 2. 大家一起做一下美女(教师可数 123 我们一起); 3. 接下来要学习的动作是英雄, 谁能表现一下英雄气概, (关注大家的动作, 适时选择); 4. 最后要学的动作是野兽(环视, 一定会有人做动作的, 适时选择); 5. 以队为单位进行 PK, 要求全队整齐一致出动作, 如果有人出的和团队不一致直接判负。3 局 2 胜制或 5 局 3 胜; 6. 以队为单位展开讨论, 1 分钟时间迅速决策出至少 5 个动作的顺序; 7. 开始 PK, 教师喊 123 两队同时出动作, 要求动作定格 3 秒。		
注意事项			
游戏点评			

游戏名称	鼓动人心	游戏分类	团队意识培养
游戏时间	50—60 分钟	游戏人数	每组 15—20 人, 2—4 组。教师 1—2 人。
游戏目的			
游戏准备			
游戏流程	1. 这是一个团队协作项目, 要求队员在保证安全的情况下, 创造尽可能多的掂球记录; 2. 每人可牵拉一根或两根鼓上的绳子, 要求: 手握绳子部位距离鼓边缘不少于 1 米距离; 3. 将一个网球或者有一定弹力的球放在鼓面上, 在大家的通力协作下, 使鼓有节奏地平稳地把球连续地掂起, 不落地; 4. 球掂起高度不低于鼓面 10 厘米, 球不得落到鼓面以外的其他地方, 否则重新开始计数; 5. 教师可以先给予各组 30 分钟的练习时间, 练习结束后进行小组比赛。可使用背对背猜拳的方式挑出场顺序。要求比赛时间内, 只允许一次球落地, 以两个阶段累计次数为最终次数, 累计超过 20 分钟停止计数, 比赛结束; (可以根据实际情况调整比赛的持续时间, 比如两分钟) 6. 可以考虑为大团队设定一个集体达到的目标, 例如三个队伍设定 500 个的集体目标, 在形式上设定大团队是合作关系。以帮助各个团队彼此鼓励, 合作完成团队目标。突出, 团队目标是集体目标的而一部分, 从而在项目结束时间对于每一个小的团队的贡献给予表扬。		

续 表

注意事项	1. 要有足够大的平坦场地,检查场地上不要有石头、木棍等障碍物; 2. 要求学员注意爱护鼓,不要将鼓摔到地上,不要在地面拖拉鼓面,以防鼓面磨损; 3. 学员需要穿平跟的鞋参加活动; 4. 在队员一直找不到方法时,培训师可以给予适当的方法提醒; 5. 在大风天气下要降低颠球数的目标要求。
游戏点评	这是一个可以让一个团队完完整整地经历一次浓缩的团队发展的四阶段:形成期、动荡期、规范期和高效期,并认真反思每个成员在团队发展的不同阶段应该怎么做; 1. 能让个人和组织深刻理解什么是平衡与控制; 2. 能将不可能变成可能,将重复低效变成完美高效; 3. 它可以将游离漠然聚焦为专注专业,将急躁抱怨变为平和宽容; ● 在项目实施的过程中,我们经历一次浓缩的团队发展的四阶段,并认真反思每个成员在团队发展的不同阶段应该怎么做。(提问:各位同学刚才经历了一场激动人心的体验,现在可否请您谈谈您和团队经历了几个阶段,各个阶段有哪些表现和体会?) ● 要学会感谢对手,他可以给你很大的刺激,促使你有更好的表现。(提问:我们获得这样的体验,是只依靠自己团队的努力吗?看似竞争对手的其他团队的成绩对我们又怎样的影响?如果竞争对手对我们取得成绩产生好的影响,我们应该如何表达?) ● 当团队处在一直的低迷的状态下,大家要放下包袱,抱着“不抛弃、不放弃、不抱怨”的心态来挑战,同时团队中要有很多人扮演鼓舞者,在每个时期都有大家的鼓励比如“稳住”、“不要激动”的鼓励,还要勇敢的朋友说出自己的经验、勇敢地分享,相互包容。(提问:团队在过程中是否经历到低谷和情绪低落的时间,有人提出坚持和鼓励的语言,你的感受如何?对于我们得到最终的结果起着怎样的影响?) ● 要善于目标管理,阶段性目标,从 50、100、200、300、400、500、、、(提问:最初我们设立的目标是 100 个,看似不可得到,当我们突破这个目标后,大家对于目标有些不明确了,此刻重新设定目标起到怎样的作用?) ● 要寻找团队协作的关键点:注意力的转移(鼓而非手)、精神决定力量、专注于目标等。 ● 过程中不断总结提升,思考无论个人还是团队从胜利中走向更高胜利的代价要远远小于从失败到成功的转变代价;目标激励。 ● 和谐平衡(人、力量、心态、动平衡、目标平衡(从对于个数的关注转到平稳地落到鼓面上这种现象));规律方法改变和调整:从关注于弹起来到接得住;专注于目标,焦点,注意力的转移; ● 体验到个人和团队的高峰体验,就是以十当一、鼓人合一、鼓球合一、多样性与统一性完美结合的美境界,这种美好感觉可以让我们在工作生活中有更好的复制。(提问:团队成就个人收获,对于我们共同体验的这个鼓动人心的项目,请问是什么让我们共同达到这样的体验,又是什么真正将我们联系在一起呢?) 以上问题设置,请操作者根据实际情况选择使用,仅供借鉴,切勿生搬硬套。

游戏名称	盲侠	游戏分类	沟通能力培养
游戏时间	45—55 分钟	游戏人数	
游戏目的			
游戏准备	场地：一间教室，如果可以将教室中间空出一片场地。 道具：用报纸或者大白纸(可以使用过的)卷成一个相对硬朗的棍子当做剑，可以用两张一起卷，这样相对结实。眼罩四个(按照分成小组的数量准备，也可以用黑色垃圾袋或者手绢)		
游戏流程	1. 将全体同学分为四个组，每个组占据教室的一角； 2. 每个队选出一名队员参与扮演盲侠的角色，等下需要将双眼蒙住，扮演盲侠。然后手持道具的剑，听从自己组员的指令行动，首先击中对手身体的任何部位为胜利； 3. 口令规定：每个小组在一个环节，只可以发布一次口令，(可以是两句三句，但是不能说完后又补充)。可以像足球比赛一开始那样，通过剪刀布锤来决定哪个小组发布口令的次序。每个小组必须要对方动作完毕后 10 秒钟内，发布己方的口令。逾期是为此轮弃权； 4. 教师首先选出两个小组互为对手，通过对在原地准备好的盲侠用向前转，向后转，向左转等随机的口令，使她无法辨别方向，然后培训师上前告诉她接下来请跟我到指定地点，用手扶着盲侠转到一个距离本组有点距离的地方待命。同理，对手组的盲侠也如此引领到一个距离第一个盲侠对角线或有一定距离的地方。		
注意事项	1. 每一次口令发布完成后，不得补充口令和重复口令； 2. 全体人员保持安静，否则记违规一次； 3. 教师时刻关注盲侠，避免意外摔倒和磕碰到桌椅的物体。必须距离盲侠附近不远的地方以便随时帮助。以防止刺到眼睛以及其他容易受到损伤的部位。因此盲侠的剑不可选择棍子以及金属棍等硬物。适当强度的报纸是最好的； 4. 当有第一轮完成项目后，请两组盲侠和小组分别发言，谈谈感受。时间控制在 5 分钟以内，随后进入下一轮。可以随后在场地中央增加两个椅子起到障碍物或掩蔽物的作用，开始下两组的盲侠体验，规则同前。		
游戏点评	1. 作为沟通类的游戏，通过项目锻炼了盲侠和组员之间的联系，对于小组成员，如何发布别人容易理解，并且容易执行的指令？有的组会说：向左手转动 35 度，向前进 4.5 米，作为盲侠是无法精确到这种。作为小组成员，如何站在别人的角度思考，如何说他可以理解的话，对于队员们都是一种体验；(在刚才的游戏中，组员和盲侠的沟通当中有哪些沟通技巧需要修改，哪些沟通方式比较容易被他人接受?) 2. 作为盲侠，如何和你的支持团队做主动沟通，眼睛蒙上了，可是可以说话呀，沟通最主要的是主动沟通。在他人不知道如何帮助你，或者你无法理解和执行这种口令的时候一定要大声说出你的感受和需求，以帮助小组共同赢得胜利；(盲侠在刚才的体验中，是否可以将你的需求大声讲出来，以便帮助团队对你的沟通方式的改善?) 3. 山不过来我过去，凡事求己因。每个人都可以在自己的环节找到改善的环节和节点，从而对也是团队中一员的自己找到帮助团队成功的方法。		

游戏名称	身体写数字	游戏分类	创造力培养
游戏时间	5—10 分钟	游戏人数	
游戏目的	放松,娱乐,创造力培养		
游戏准备			
游戏流程	以身体中段的臀部模仿笔的笔尖,在垂直于地面的平面上写出一个大家要求的数字,如 8,和汉字。以大家可以猜出来为评判标准,尺度可以适度放宽。		
注意事项			
游戏点评			

附 4

《梦想第一课》教案

【教学目标】

- 1. 通过分组和主题活动,了解小组合作是梦想课程的重要学习方式,知道分担责任是合作完成任务的基础。
- 2. 在小组内议一议自己喜欢的学习方式,进而了解梦想课程的基本理念,并共同制定梦想课程的学习公约。
- 3. 阅读和讨论课程纲要,说一说自己的期待和困惑,大致了解本学期梦想课程的学习内容,为学习做好准备。

【教学准备】

课件 ppt;每组:一张大白纸、A4 纸若干和彩笔一套;相机

【教学流程】

教学活动	时间	目 标
分组	5 分钟	1. 扩大不同学生之间的交往互动圈,锻炼学生和新伙伴的交往能力、沟通能力和协作能力; 2. 梦想课程以小组合作学习为主,小组团队是整个课程体验、探索的基本单位。
主题活动一: I SPY 教室大不同	15 分钟	通过有限时间内探索完成看似不可能完成的任务,体会团队合作的重要性,感受梦想课程的理念。
主题活动二: 团队建设	20 分钟	1. 熟悉团队成员、初步形成团队分工; 2. 自发形成梦想课程的学习公约。
总结	5 分钟	1. 通过回顾本节课的亮点,正向鼓励学生的表现; 2. (备选)通过老师简介课程纲要,学生初步了解本学期梦想课程内容。

一、分组(5 分钟)

导语: 同学们来到学校新建的这间梦想中心已经发现这里和我们之前的教

室有些不一样,是吗?我们将会在这里上很好玩的“梦想课程”,和一般课程不一样的是,团队是体验、探索梦想课的基本单位,因此让我们先通过分组来组建各自的团队吧!

利用分组游戏,将全班同学分为每组 6—8 人的几个小组。

1. 根据梦想中心配备的小组桌数及班级总人数,确认要分成几组。

2. 分组方式

● 拼字成组:设计一句话,字数和每组人数相同,分几组就打印几句。将每个字裁开,随机分给同学,每人一个字,可以贴在手背上。在规定时间内组成完整句子的同学为一组。如 8 人一组“欢迎走进梦想课堂”。

小提示:在这样的分组适合 3 年级以上学生,分组过程会有一些混乱,可以因此让学生分享体验,比如说一说:“为什么分组过程中会混乱”,“如果再有一次机会你会怎样安排让分组进行得迅速且顺利”。根据学生回应教师可以引出规则意识梦想课堂需要多思考再行动等理念。

● 简单“报数”分组:如要分成 6 组,那么全班同学就 1、2、3、4、5、6 依次报数,记住自己喊到的数字。喊 1 的组成第 1 组,喊 2 的组成第 2 组……以此类推,组成 6 个小组后按组就座。更多分组方式可参考梦想课程游戏库。

小提示:在梦想课中可以根据学生的上课精神状态、年龄特点、老师的教学风格以及课程内容相关性等选择合适的游戏设置“热身”环节。热身的目的通常有两个:调动学生的活跃度;通过游戏中老师发布的口令训练学生形成良好注意力。

第一次进入梦想中心的学生进入新环境时一般都会比较新奇兴奋,因此在第一节课中穿插练习师生间的口令约定比热身游戏调动学生活跃度更重要。比如遇到学生声音太大或者活动时间截止要求停止时,老师可以说“教室里面——”,学生回应“静! 悄! 悄……”,同时需放下手中的事情,坐好安静;或者“1、2、3——”,学生回应“木头人!”——通过约定好的互动模式以及语言的暗示力量,逐步锻炼学生收复心情和行为并将注意力投向老师。

二、主题活动

活动一: I SPY 教室大不同(15mins)

导语:既然我们已经分好组了,接下来的活动我们就要以小组形式来进行。

1. 目标说明:

- ① 以小组为单位,5 分钟内各组根据任务要求完成任务;
- ② 每组有一次寻求老师提示的机会。
- ③ 老师喊“时间到!”时停止游戏并迅速回到座位做好。
- ④ 游戏过程中注意安全和礼让,否则小组和个人扣分。

2. 任务发布:

① “梦想中心”的教室看起来和一般的教室有很多不同之处,请找出一项你们小组认为最特别的发现。

② 在“梦想中心”的书架上有多少本课外阅读书?

③ 你知道全国有多少家这样的“梦想中心”吗? 我们省有多少?

3. 展示分享(10 分钟):

老师根据上述问题,请各组分享任务的完成情况、完成任务时遇到的挑战等。老师可以根据学生完成任务过程中的实际情形,重点关注面对问题学生是怎么解决的。比如“任务开始时,你们小组有商量过谁做什么吗?”“你们是怎么数出书的数量的?”“一次提示机会够用吗,你还可以从哪里获得更多提示?”等。

小提示:任务的设置充分开放,且在规定时间内有貌似不可能完成的任务,比如这么短的时间怎么可能数出梦想中心课外书的数量、我怎么知道全国有多少家梦想中心?! 任务的目的并不是要学生找出答案,老师也不必担心最后应给出一个标准答案。在有限的时间内,小组是否形成分工;在面对复杂问题或疑难问题时,学生想到了哪些可能的解决办法……这才是最大的收获——“没有标准答案”“问题比答案更重要”“发现更多可能”正是梦想课程的重要设计理念。

活动二: 团队建设(20mins)

导语: 在梦想课程中,不用考试、没有习题演练,但就像刚才大家以小组完成任务一样,梦想课中需要小组的合作才有可能收获更多,团队的力量是无限的,每个人都有自己的特长和独特的价值,在团队里怎样发挥好每个人的特点,形成团队最大的合力,才有可能成为最大的赢家。因此,让我们来更加熟悉一下我们的小组吧!

1. 目标说明:

① 以小组为单位,8 分钟内完成下列任务;

② 选组长和计时员:“组长”负责协调小组活动、保持小组纪律;“计时员”负责活动中提醒时间进度。

③ 队名与口号: 建议与后续梦想课程的内容相关;

④ 二选一: 用画笔创作一个团队的 logo(即图标);或者设计一个展示团队的动作造型。

⑤ 共同的约定: 为了在好看又好玩的梦想中心上课时,既能听清老师的指令学的愉快、又能避免意外而玩的开心、安全,我们大家应该遵守哪些规则呢? 每组写下 3 条保证可以做到的课堂规则。

⑥ 每组 1 分钟,组员共同上台展示。台下同学需安静观看,并用掌声表达敬意,学会相互尊重的良好礼仪。

2. 创作与设计:

各组长领一张大白纸以及彩笔,将以上内容呈现在纸上并设计展示动作,准备展示。

3. 展示分享(12 分钟):

各组轮流进行团队展示。老师对“共同的约定”进行汇总和明确,遇到有歧义的规则时,全班举手表决,超过 2/3 即获通过。最终形成一份 5 条以内切实可行的梦想课程班级公约。

小提示:如何引导学生选择画团队 logo,还是进行动作造型展示? 尽量尊重学生的自主选择,如需引导也可以根据课程的内容特点做推荐:比如后续是《理财》课,可以用画 logo 的方式,下节课中这个 logo 就是小组记账本非常棒的封面;《梦想剧场》等侧重表演的课可以推荐动作造型。

老师在汇总班级公约时,在语句上要明确指向具体行为且具可操作性,比如“上课认真听讲”会过于笼统,不易评判;而“听到老师指令能立即安静坐好”是更明确的规则。讨论出课程规则后,还需要明确若违反公约,如何处理。如果时间不够,公约也可在课后整理,下节课展示。

三、总结(5 分钟)

1. 回顾本节课的亮点,梳理梦想课堂要有规矩地活跃,多思考再行动,团队合作等要点。

正向引导并鼓励学生在本节课中的出彩表现,比如以前很少发言的同学大胆发言了、内向的学生登台展示了、活泼好动的学生能够遵守老师的口令了、面对不可能完成的任务大家想出了各自的办法、新的小组团队通过共同的努力共同创造了小组的展示、大家发自内心的约定了共同的课堂规则……

2. (备选)展示梦想课程内容

如本节课有时间剩余,将这学期要上的梦想课程或适合学生年级使用的梦想课程向同学做一个简单介绍。目的是增加学生对课程目标的理解,并形成期待。如果没有时间,此环节可以放在正式上课的开头,让学生对整门课程的内容、成果及评价方式等有全局性了解。

小提示:课程介绍可以根据课程手册的“课程纲要”部分简单说明,更好的方式可以借助已经上过这门课的老师或者通过梦想盒子搜集该课的成果、照片、视频进行展示。根据不同学生的年龄特征、接受能力、兴趣爱好来选择不同的素材。比如《身边的大自然》,是不是可以把其他同学到公园听大树的“心跳”的照片展示出来,比如《不一样的童话》、《梦想剧场》是不是可以把一些好的情景剧、个性秀等等的照片来展示。如此等等,不一而足。这样是不是可以体现直观性原则的基础上,调动学生对梦想课的渴望。如果一时找不到更合适的课程资源,

我们3分钟的理财课纪律片也很受欢迎哦:

http://v.youku.com/v_show/id_XNTU5NDI4NTcy.html? f=19362210

展示课程内容后可以请小组讨论,分享一些期待和困惑,参考问题:

- ① 同学们觉得我们共同学习这门课程后会了解到什么故事\方法\内容?
- ② 同学们看到什么不能理解的地方,有什么问题想要问老师?
- ③ 你最感兴趣的课程是什么?说一说理由。(本问题可用于老师介绍了好几门梦想课时)

【课后反馈】

上完《梦想第一课》,老师,您辛苦啦!我们非常期待您能分享给我们您当下的感受,也希望您和学生精彩的梦想课程被更多的人看到!

- 如果用一个词形容《梦想第一课》,您的感受会是什么,为什么?
- 主题活动过程中(如“I SPY 教室大不同”中面对不可能完成的任务时;团队建设中,选组长时、团队展示时……),学生有什么不同的细节表现给您深刻的印象?
- 在不影响授课的前提下,给小组团队建设的成果拍照留念,让我们也有机会一起看到您和学生的精彩瞬间吧!

以上三项内容或其他建议,请您以“梦想第一课+(课程名)+校名+教师姓名”为主题,登陆梦想盒子(<http://www.adreambox.net/>)“点击分享我的教学故事”发表您的第一篇博文吧;如果您有新浪微博或者微信账号,也欢迎您以“#梦想第一课#……@真爱梦想公益基金会”的话题形式分享您的故事或者宝贵经验!

致 谢

从国家课程教材的執行者,到梦想课程中师生学习共同体的创造者;从知识权威和拥有者,到陪伴学生一道学习的促进者;从告知答案到引导问题,从传授知识到唤醒兴趣……在梦想课程实践中,老师们在诸多方面挑战自我、迎接机遇,带来最显著的变化是师生关系的改善。教育质量取决于师生关系,正如卡尔·罗杰斯说:“我们大多数问题(教学成败)的答案不在于教学技术,而在于人际关系与情感态度。”

我们清楚地认识到:梦想课程是国家课程的补充,是诸多探索素质教育的一种尝试,而不是唯一。教育的目标就是促进改变和学习。我们继续前行的内在动力和力量源泉,来自于我们相信:孩子、老师和我们的生命因由我们共同的经历而改变。

教育是慢的艺术。生命的纬度是时间,改变的纬度也是时间。相信在广袤的国土上,会涌现出越来越多像刘秀丽校长、向敏老师等如此优秀的梦想老师们。我们常常与老师交流分享:教育是社会最大的公益事业,因此,我们与老师们的相逢不是偶然,而是必然。教育与公益的本质近似,那是生命吸引生命,生命感动生命的事业。因此,我们与老师们互相鼓励,互相照亮。

纵然,现实关山千重,但我们相信:行者常至,为者常成。只要迈出哪怕是小小的一步,不放弃,终究有一天,我们就能到达世界上的任何地方。永远不要怀疑,一小群有想法、肯付出的人竟能改变世界。事实上,世界和自己就是这样被改变的。

梦想课程的诞生与不断迭代更新凝聚了很多人的心血,在此向所有为梦想课程作出贡献的相关人士及机构致以真诚的谢意!

个人(按姓氏首字母排序)

鲍贤清 毕 青 蔡文艺 范景玲 范银霞 方 薇 顾力兵 郭晓冰
郭新燕 何义炜 胡洁婷 蒋文慧 李 莎 李 珊 林柏宇 缪静霞
兰 璇 马瑞芳 申宣成 司 漂 王阿林 王 博 王俊晓 王 营

委智华 吴贝贝 吴 冲 吴 玥 吴玉莲 吴宙旭 徐夏云 徐章英
杨艳艳 叶云露 袁晓峰 袁 坚 张 凤 张建梅 张晓旭 郑 营

学校及机构

华东师范大学课程与教学研究所

香港浸会大学北京师范大学联合国际学院

北京理工大学珠海分校

贵州教师进修学院

成都师范学院

福建闽江师专

上海浦东进才实验小学

贵州贵阳市华阳小学

四川成都武侯实验中学

山东青岛 24 中

四川资中县水南镇实验学校

四川省内江市桐梓坝小学

福建漳州南太武实验小学

贵州贵阳 34 中

贵州贵阳实验中学

四川内江八小

香港赛马会

中信银行信用卡中心

浙大网新集团

北京思考力管理咨询有限公司

上海益优青年服务中心

课程开发及组件赞助支持



SIEMENS



特别感谢华东师范大学课程与教学研究所崔允漦教授、吴刚平教授及其团队为“梦想课程”的体系设计、战略发展做出的巨大贡献。

感谢孟素琴老师、王博老师、刘海军老师对新版梦想课程指南提供的支持。

感谢数以万计的梦想课执教老师以及相关志愿者,无法将你们的名字一一列出,但你们用热情与理想传递梦想的火种,为孩子们拥有一个自信、从容、有尊严的未来而努力,你们才是真正的“梦想领路人”。

✈ 联系我们

官网: <http://www.adream.org> 官网二维码:



梦想课程研究院子网站: <http://www.adream.org/curriculum>

地址: 上海市浦东新区张江高科技园区碧波路 572 弄 116 号 5 幢 A 座
邮编: 201203

电话: 021-68587100 电子邮箱: service@adream.org

✈ 梦想中心申报

网址: <http://www.adream.org/project/dreamapply> 梦想中心申报

网址二维码:



邮箱: xuandian@adream.org 客服 QQ: 4000038862

✈ 梦想课程资源及教师交流

梦想盒子网址: <http://www.adreambox.net/> 梦想盒子网址二维

码:



客服 QQ: 4000038862

✈ 捐赠及公益合作

网址: <http://www.adream.org/beforedonation#tab-id-5> 捐赠及公

益合作网址二维码:



电话: 021-68587100 转 282、232 邮箱: donation@adream.org

教育公益平台—火堆网址二维码:

