少年新闻学院

为谁辛苦为谁甜

——多元视角下的蜂文化

■ 徐露



中华民族的文明是农耕文明，而蜜蜂在农耕文明中具有一定的典型性却又常常被人忽略。随着时代的发展、进步，蜂文化已从农耕文化中蜕变而出，在许多全新的领域绽放出光彩。让我们一起走进多元视角下的蜂文化。

互动导入，走进蜜蜂世界

每个孩子都有好奇心，每个孩子都有学习的渴望，问题就在于如何开启他们的好奇心，如何以亲近的姿态走近他们，和他们一起开始课程。蜂蜜水、自我介绍、小问题，都是简简单单的，但也打开了孩子们的话匣子和好奇心，让这节课在热情的鼓掌中启程。

互相讨论，了解蜜蜂知识

蜜蜂在生活中极为常见，孩子们对蜜蜂都有一定的了解，通过一次热烈而又简单的交流，每个人交换了彼此的了解和看法，其乐融融。其实，蜜蜂和人类的历史息息相关。人类与蜜蜂打交道的历史源远流长，西班牙就曾在山崖上发现过七千年前描绘人类取蜜的壁画。我国的“蜂文化”历史悠久，山东临朐出土了两千多万年前的蜜蜂化石。而我国的养蜂史可追溯到距今3600多年的殷商时期，在商朝的甲骨文中就有“蜜”字。我国关于蜜蜂最早的饲养记载是在西晋皇甫谧的《高士传》中记载：“隐居以畜蜂豕为事教授者满于天下，营业者三百余人”。

无论是什么品种的蜜蜂，蜂群总由一只蜂王、几百只雄蜂和成千上万的工蜂组成。蜂王虽然被称为“王”，但她并不是蜂群的领导者，只负责生育。工蜂一出生就开始工作，其任务就是采集酿制蜂产品、为植物授粉及巢门防卫。工蜂一生特别忙碌，就比如说酿蜂蜜，是要经过反复吞吐几百次，才能将花蜜转化为蜂蜜。

品读诗词，感受蜜蜂文化

蜜蜂与古人的生活密切相关，古人因而格外欣赏蜜蜂，他们乐于观察蜜蜂，了解蜜蜂，借物喻人，用蜜蜂展现中华文化中勤劳踏实、无私奉献的精神。如唐诗中，罗隐的《蜂》用“采得百花成蜜后，为谁辛苦为谁甜”一句，抛出这样一个似乎每个人心中已有答案的问题，道出了蜜蜂不为自己为他人的奉献精神；如宋词中，毛滂的《调笑》用“西园一点红犹小，早被蜂儿知道”一句，描写了初春的盎然生机。春来花圃欣欣向荣，枝叶新绿，花苞绽放呈现出“万绿丛中一点红”的园景。辛勤的蜜蜂敏感地得知了芳讯，不约而同从四面八方飞来。此处写景妙在前句以小见大，后句化实为虚，意趣深含，留下了令人想象的空间。

历朝历代的文人笔下，蜜蜂的形象是那么鲜明和统一，其实，如同蜜蜂这样，在农耕文化中具有代表性地位的事物还有很多，如牛、燕子、鸡、布谷等。学会举一反三，能够从更加宏观的角度去看待和了解文化，学起来也会更加有趣、轻松、高效。

学习知识 丰富蜜蜂价值

蜂文化在经历了千百年的发展后，已不再局限于一种农耕文化，而是向着更加多元、多层次的方向发展着。在艺术方面，有专门描绘群蜂飞舞的钢琴名曲《野蜂飞舞》，光是听着那曲子，脑内就会浮现出漫天蜂海的模样；在科技方面，蜜蜂更是人类的老师，人造卫星、照相机、轻型飞机等发明的背后，都有人类对于蜜蜂的学习借鉴。

蜂文化就是这样的博大精深、浩渺璀璨。我们不仅要从蜂的身上学习它无私奉献、勤奋刻苦的精神，更要用科学的眼光看待它，让它真正成为人类的老师。

（作者工作单位：江苏省锡山高级中学实验学校第一小学）

快乐游戏 现场写作初体验

■ 陈纯



说到游戏，它能直面儿童内心世界，是童年的“主题曲”，是学习活动的“原始状态”，它能够解放孩子的精神束缚，释放他们自由独特的个性。将其融入课堂，更符合孩子的心智发育水平和认知事物的特点。

减压“小点心”

见面初始阶段，孩子难免有些畏惧感，有的精力还不集中。此时设计一段简单活泼的开场精彩视频，时髦的形式，具有思维含量的猜谜。不仅能够促进大脑的思维，更能激励他们广泛参与，活跃气氛，激发兴趣。

现场游戏

这是游戏作文课堂的主要环节。此环节以“一边玩，一边记录、整理”的形式进行。强调孩子在参与游戏过程中要细心观察，留心收集素材，为接下来的练笔做足准备。游戏的选择是这个环节的重点，本次选择的游戏是“新击鼓传花”。猜猜游戏会新在哪里，新的规则和你平时知道的有什么不同，新的任务会是什么……新规则、新玩法、新任务、新体验充分调动了积极性，游戏井然有序地进行，一块巧克力的“奖励”、一次模仿大猩猩的“惩罚”，戏剧性的任务一下子打开了孩子们的话匣子。

放胆“侃大山”

孩子们正处于亢奋状态，不适合立刻进入写作，也必须通过这种方式冷静思考、调整。

围绕着刚才的游戏过程，可以侃的内容很多：自己玩游戏时心里的想法，自己的观察所得，表达各自的感受同时听取他人的想法意见，进行交流和质疑……这个过程中耐心倾听、有意识地引导。一方面听听看孩子们的口语表达是否通畅、准确，及时纠正；另一方面照顾到他们是否收集到足够的素材以应对写作，不够的引导他们从发言信息中补充；第三，引导他们将表达的重点和写作活动紧密联系在一起。

现场自由写作

出示PPT上的记录游戏现场的四张照片。记者们的职责就是把耳闻目睹的事播报出去，请你把刚才玩游戏和领任务的过程记录下来，设置三个不同难度等级，分别是初级、中级、高级。根据自己的水平，三选一，还可以设置一些开头做参考，降低难度。

交流评议

鼓励孩子们在现场大声分享朗读自己的作品，大家相互议一议，评一评。觉得他是第几级？说说各自的原因。有没有哪里值得学习？有什么建议等。最后教师“下水文”欣赏，同样评一评、议一议，人人都是参与者，都有发言权。评议过程就是自我完善、再次提高的过程，所以强调评议过程要有针对性，在评议中再次明确和补充写作要点：写游戏是有顺序的，写游戏是有方法的。

要想改善孩子“无米可炊”的困境，可以将他们喜爱的各种游戏活动和习作指导结合起来，用游戏活动激发写作兴趣，让游戏的乐趣成为鲜活的素材，促成孩子当场完成习作训练任务。这就使得游戏充分发挥其激趣、引导、启发、辅助的功能，成为此类习作指导的“主旋律”。

（作者工作单位：江苏省锡山高级中学实验学校第二小学）