

黑虎小学夏令营回顾

夏令营已过去一个月，我这个拖延症终于开始提笔试图写下所思所感。感谢舒欣用照片记录下了很多细节，才使得我的回忆有了载体，不至于脑袋空空大而化之。

说起来，这次黑虎小学夏令营也是“不得已而为之的”。为什么这么说呢，原本在我的计划里，是希望能够带孩子们外出游学，通过对其他地方村庄和城市的新鲜体验来加深对自己所处家乡的反思。自身成长的经历和曾经带过的一次CC营，都让我看到新的环境刺激可以让我们更加愿意并且更加容易通过对比看到自己家乡的优劣，进而加深对家乡的认知和认同感，产生行动的愿望。但校方出于安全的考虑，拒绝了我的提议。只好退而求其次，在本地，校园内举办。毕竟长夏漫漫，若夏令营能给孩子们带来多一份快乐和思考，何乐不为？有总好过没有。

在筹备和正式活动期间，我也渐渐认识到，这何尝不是一种歪打正着？之前的方案或许是有些操之过急了。首先让孩子们对自己的家乡产生认识的兴趣，未必不是一个更好的方案。

于是此次夏令营的主题便定为“家乡是本书，等你来阅读”。希望这种表述能够扩大孩子们对“阅读”这一概念的认知范围，不知他们看到这样的主题会不会感到好奇：原来家乡也是一本书啊？！呵呵~

另外再稍微介绍一下活动的基本情况：参与人数学生 11 人（由于下雨有的孩子没过来），老师三位（我，王茂芳和志愿者舒欣）。活动时间总共四天半，这期间孩子们与几位老师同吃同住，没有预计到的是在做饭这个问题上我们花费了大量的时间和精力，以至于最后一天活动结束时带领大家回顾这几天，有的同学竟然说印象最深的是做饭、吃饭……可见做饭是个多么重要的技能啊！这恐怕是我吸取的一个重要教训，也是以后在类似地方做夏令营一定要考虑的因素。

大体上这次夏令营的目的是激发学生了解认识自己家乡的兴趣，设计的主线是学生自主学习关于家乡的一个面向，同时小组合作完成一件作品展示自己的学习成果，老师在其中起的作用是必要时给予协助和支持。另外辅以游戏、电影、整本书阅读和基于当地的手工活动、童谣谜语等帮助学生丰富对家乡的了解和认识。每天的活动大致如下：

第一天：读诗、激发兴趣、设计队呼及 LOGO、植物手工活动（敲染）、确定方向、夜行

第二天：规划方案、搜集资料、手工活动（植物相框及收纳袋）、盗宝游戏

第三天：建塔游戏、手工活动（纸花）、制作寻访计划及模拟、外出寻访、观影《冰河世纪》

第四天：上午继续外出寻访（找人和古塔）、植物小组制作植物标本及搜集资料

下午游戏（踩龙尾和撕名牌）、完成海报、石膏拓印

第五天上午：完成最后的手工作品及通过照片回顾活动，最后每人选择一到两本书带回去看

具体如何呢？且看——

晨诵

夏令营晨诵诗集的编辑采纳了曹旸老师的建议，在黑虎当地居民那儿采集了一些他们儿时经常传唱的童谣，谜语等，孩子们倒很感兴趣，第一天带着一起读了几遍之后，很快就能背诵并分组对唱了，接下来几天有的小朋友还会自发地不时唱几句。那些祖辈在劳动时唱的

歌现在读来虽已失了当时的情境，但多少能让人产生对祖辈们当年生活的一些遐想。生活的情趣就体现在这些简单日常的劳作当中。

少数民族也是有趣，做什么都把歌来唱，有一句话说羌族人“会说话就会唱歌，能走路就会跳舞”此话看来确实不假，歌谣如此深地浸入到生活当中，从小在这种环境当中长大，想不会也难吧。

可惜的是手机掉了，里面存的诗歌朗诵照片也遗失，是为一憾。

夜行

第一晚的夜行，本来期望按照我之前参加过的自然体验那种形式来，希望能够带孩子们重新感受夜晚的黑虎乡，那些白天的人和物是怎样的状态，到了夜晚就更加需要调动自己的听觉去“看”。然而……这个夜行活动终究没有随我的意，演变成了夜逛黑虎乡。孩子们似乎从来没有集体在晚上一起出游，异常兴奋，提醒几次无效之后，只好放弃了自己的企图，就让他们开心玩耍吧，最后我们还一起参加了当地村民的锅庄舞。现在想来，后面应该再安排一个晚上来做理想中的夜行，第一次新鲜劲过后，心也许就能更静得下来了。另外我个人的带领技巧还不够，下次再夜行需要在之前有更多的静心活动做铺垫，效果才可能更好。

小组活动之 设计队呼、LOGO

第一天我们按照王茂芳事先分好的小组来将同学们分成了三个小组（三四四），每个小组一块“地盘”。组名早已有之，就剩下设计队呼和 LOGO。在设计 LOGO 上，我允许孩子们先各自在纸上展示自己的创意，接着组内交换看，评选出最喜欢的一副作品，或者将几位同学的融合起来重新设计一张。最后发现大家第二遍的作品确实要比第一遍更好，不仅配色大胆，而且有的甚至能让人轻易地将 LOGO 和组名匹配起来。比如前进小组，画了一颗向前飞驰的流星，极富速度感。发言小组用四种颜色的四角星来代表每个组员，外层再画上一层一层的类似光环的圆圈，很有种曼陀罗的感觉。而快乐小组最直接，用一个徽标来表示他们小组，霸气外露啊……外面再配以各种颜色涂鸦，简单随性。上书他们的口号：快乐快乐，永远快乐。我开玩笑说：本来没有这个字挺好的，加上字这幅画就给毁了，哈哈~这么一说他们倒不好意思了，直好说组里没有字写得好看的~

小组活动之 确定方向&规划方案&搜集资料&执行方案

基本上，小组活动是按照之前设计的方案来。首先带出去体验，打开五感重新观察黑虎乡的一切——人、动植物、建筑、道路、河流、田地等……每个同学都很认真地在感受，不时做一些记录。回来之后再说出自己看到的，想到的，听到的，闻到的，摸到的。我则将他们说的分别放在五色花的每片花瓣上使同学们可以清晰的看到自己外出的成果。

接着再把这些重新归类，同学们普遍分成了两类——人物和事物。这自然没有符合我的期待，于是又“循循善诱”非要跟他们介绍人文和自然这两个概念，又大致介绍了思维导图，请同学们通过我的几个举例归纳思维导图特点，按照思维导图的方法以人文和自然两类主题来发散思维……其实事后看来，太多的纠缠在尽可能思考得全面详细上，对于孩子来说可能并非那么必要。

接下来是小组讨论确定他们都感兴趣的方向，其中一个小组选择了本地植物，另外两个小组都对历史比较感兴趣。再细问其中一组对羌碉的历史感兴趣，而另一组主要是对当地历史名人黑虎将军感兴趣。

方向确定之后即开始规划小组行动方案，组内分工，查找书籍和在运用网络搜集资料，制定采访提纲，提前预演，外出寻访……

在这个过程中，我不断跟他们强调这次是全程由他们自己来做，老师只会在需要帮助的时候给予提示。孩子们的主动意识还是挺高的，学习基本的电脑搜索知识，外出寻访过程中也许有面对拒绝或没有获得想要答案时的气馁，但仍坚持要完成自己制定的任务。毫不夸张地说，他们真的很好带。每次看到他们这么积极主动想要了解那些感兴趣的知识，就觉得心满意足。冒雨外出，与大人交谈，在路边打杏吃，探访古碉，在乡政府看黑虎乡志……都是一番有趣的经历，即使过了一个月，那些细节仍历历在目，令人感动不已。







小组活动之 制作成果展

说到成果展，我原意是希望每个小组能出一篇图文集，后来由于时间关系，再加上发现他们确实对于完成这样的任务有些困难，便建议每个小组做一张海报，向大家介绍此次夏令营自己小组的成果。植物小组额外增加一个制作植物标本的任务，做好之后等到开学，我们就可以看到他们的植物标本了。

遗憾的是最后成果展本来是要办成一个小小的仪式，每组同学带植物花环入场，配合海报向我们介绍自己小组的成果和感想，也因为时间关系作罢。跟舒欣说起这个遗憾，她说也许真正让他们上去说也说不出来个啥，确实我们这几天下来发现同学们当众表达时是很难的，下学期的课程里可能需要加强这方面能力的培养。

总之，最后我们的成果展顺利做出来了，各小组 LOGO + 成果海报 + 手工作品。然后大家一起通过照片回顾了这些天的精彩瞬间，同学们也纷纷表达他们印象最深刻的活动或者游戏。王芳说她看着这些照片非常感动，只因同学们在活动当中的那种专注。





2015.7 黑虎



2015.7 黑虎

手工活动之 植物敲拓染&植物相框（收纳袋）

七月正是黑虎草木茂盛，百花开的季节，怎样将这种自然的美丽保存下来，带到生活中呢？舒欣给我们带来了一种方法——拓敲染，将野外采集来的植物叶片或花朵放在两层棉麻布之间，用石头敲打出其中的汁液，敲打之前按照自己的心意摆出好看的图案，敲打的时候用力均匀适中。印出了美丽图案之后，大家都很兴奋，原来还可以这么玩植物。没想到的是第二天舒欣又带领大家用第一天染出来的布料制作相框或者布袋，自由选择的结果是男生都做相框，女生都做布袋。两次手工活动之后舒欣告诉我，她带过很多小朋友和成人的手工活动，这些小朋友相比城里的小孩更能够专注在手工上面，不需说太多，告诉步骤之后他们自会安静完成自己的作品，结果超出预期。也完全不必担心针会刺到他们，甚至在采集做相框的枝条时，孩子们马上找来材料三下两下就搞定了。客观地说，这是她带过的最好带的一个小团体。没想到这群孩子竟然收到这么高的评价，太让我惊喜了。



手工活动之 纸花云

纸花云是个什么玩意儿？呵呵，我取的名字。意即纸花堆积起来的一朵云。舒欣首先带孩子们剪出一朵朵花，然后孩子们自己在大白纸上画出云朵的形状剪出来做底板，每个同学剪出的花朵就这样贴在云朵上。原先的设想是，羌族是云朵上的民族，且最喜羊角花，所以想带孩子们做出这些具有象征意义的形象。没成想这些小孩最后剪出了各种各样的“花”，有的甚至极富创意和美感，配色颇有当地民族风格，这又是一个惊喜。于是我们也就乐呵呵地一起把它们给贴起来了~



手工活动之 拓印石膏

拓印石膏相对较难一些，首先要将石膏粉搅拌均匀，再倒在塑料纸上。接着在几分钟之内迅速将植物叶片放在石膏上面等待凝固。差不多之后再用手或者镊子将叶片剥离。存放一晚之后便可上色了。这一次稍微有点失误的地方在于事先给孩子们看了舒欣做的图样示例，于是最后女孩子们的涂色普遍趋同，而男孩子仍然是千奇百怪各种颜色都大胆地上。拓印石膏说难也不难，但要做得好看就得费些功夫了。





游戏之 热身游戏&策略游戏

热身游戏一般放在每天活动的开始用于振奋精神。踩龙尾、撕名牌、踏尾巴、落难王子这几个游戏确实很有效，有时候中午休息了一下整个队伍蔫蔫儿的，这时候玩一个游戏马上就来精神了。

策略游戏则相对较为复杂，考验独立思考和团队分工合作的能力。这次主要玩了建塔、盗宝、只言片语三个游戏。

建塔游戏感觉同学们稍微缺乏一点数学知识，三角形是最稳固的多边形。如何在有限时间内，用数量有限的报纸来建一座稳固的，漂亮的高塔，这确实是一个很难的任务。刚开始大家都有些犯愁，这么软的报纸，怎么建啊？后来估计是想起了羌碉，最后建出来的塔都跟羌碉差不多了~有的小组为了使它更为稳固，甚至使用胶带在底部绑三条腿与地粘连起来。好吧，虽然我不鼓励这样做，但只要我没说到的规则，都可以做。从这也能看出一个人是否

足够大胆有创造力。

盗宝游戏恐怕是此次夏令营最受小朋友欢迎的游戏了。最后回顾时很多人都提到这个游戏。尤其是在夜色之中盗宝更增加了刺激性，偷盗成功的快乐也让孩子们无比高兴。游戏进行一遍又一遍，三个大人已经稍感困倦，这些小孩仍乐此不疲一直玩到十点……看来这个游戏以后可以加入我的常规游戏了。

只言片语相对简单，每个小组互相出词语难对方，其他小组需要仅用动作或唇语或者绘画的方式将这个词语表现出来。也是玩得 HIGH 啊，出什么词语能难住对方呢？用什么方式表达最能让队友猜到呢？每轮选择谁代表本队出战才能战胜对方呢？就像田忌赛马一样，这是要讲究策略需要多脑筋的，哈哈~







做饭

提起一日三餐的做饭，真是快乐与痛苦并存的一项工作啊……不得不说这些小孩太让我佩服了，做饭比我强多了。如果用电磁炉倒是很快，三下五除二几盘菜就搞定了。但主食因为人数的原因必须得用上灶，必须牵涉到生火，这也是这次我们最头疼的一大问题。每次生火都集好几个人之力才能把饭煮熟，用时大约两个小时……到最后一两天我们终于比较熟练地掌握了生火技术，可以快一点吃上饭了，哈哈~对于我来说这也是一次很难得的体验。





(可惜手机掉了，没有当时一群人炸面饼的照片，只能留存在我的记忆中了)

四天半的夏令营，整体上我都挺满意的，收获了很多的开心和感动。即使因为做饭吃饭耽误了很多时间不得已取消了一些活动(毕竟未完成的读书会可以让他们带上书回家看下学期再做，没看的电影，没做的自然体验也可以下学期来补)仍然觉得并无大碍。

但最后的一点小尾曲——手机被其中一位同学拿了，委实让我心里不好受了一阵。即使心底里有千百个不愿意去相信这个事实也不得不承认，它确实发生了，我也只好再一次面对人性的复杂。即使是孩子，体内也不完全都是天使……而我自己的过失就在于随手乱放手机，给了某个同学心中那点贪滋长的机会。开学之后我觉得仍然有必要强调一下此事做一个了结。不指望将手机找回来，只希望拿了手机的同学以后不要再做类似的事情，同时还希望大家不要受到影响，我仍然是爱他们所有人的。

胡望月
2015.8