

《基于 T 县儿童乐园的青少年体验活动设计与实施研究》

研 究 报 告

目 录

一、研究缘起	1
(一) 丰富青少年体验活动阵地所需	1
(二) 体验式学习促进青少年核心素养的发展	1
(三) T 县儿童乐园发展趋势所需	2
二、研究构想	2
(一) 概念定义	2
1. 体验式学习	2
2. 体验活动	3
3. T 县儿童乐园	3
(二) 研究方法	3
(三) 研究路径	3
(四) 研究意义	4
三、研究实施	4
(一) 体验活动设计的特点	4
1. 自主性	4
2. 体验性	4
3. 教育性	4
4. 娱乐性	4
(二) 体验活动设计的形式	5
1. 社会角色体验活动	5
2. 游乐交流体验活动	5
3. 探究体验活动	5
(三) 体验活动参与的方式	7
(四) 体验活动的实施	7
1. 生活式探究学习——社会角色体验活动	8
(1) 管理小能手体验	8
(2) 服务小能手体验	8
(3) 宣传小能手体验	8
(4) 安全小使者体验	8
(5) 以“小小机修工”体验活动为例	8
2. 交流式探究学习——游乐交流体验活动	12
(1) 免费春秋游体验	12
(2) 公益交流体验	12

(3) 主题教育活动体验	12
(4) 以“得荣·T县”青少年交流体验活动为例	13
3. 自主探索式体验学习——探究体验活动	17
(1) 科学探索体验	17
(2) 乐园定向运动体验	17
(3) 红色研学体验活动	17
(4) 以在碰碰车碰撞中初探牛顿第三定律为例	17
四、 实施策略	21
(一) 体验式学习活动实施策略图	21
(二) 体验阶段的实施设计	21
1. 知识体验式学习	21
2. 情感体验式学习	21
3. 技能体验式学习	22
(三) 反思阶段的实施设计	22
1. 记忆反思	22
2. 循环反思	22
3. 协作反思	23
(四) 评价阶段的实施设计	23
1. 学习目标评价	23
2. 自我认知评价	23
3. 他人点评评价	23
4. 实践操作评价	23
五、 研究成效	24
(一) 实践育人，教育精准化	24
(二) 助力双减，服务多样化	24
(三) 开拓资源，发展持续化	24
六、 实践思考	24
(一) 教育理念改革	24
(二) 运营模式局限	25
(三) 阵地资源开发	25
(四) 活动辐射优化	25
(五) 体验维度拓宽	25
七、 参考文献:	26

基于 T 县儿童乐园的青少年体验活动设计与实施研究

【摘要】本课题通过青少年“体验活动”作为青少年体验式学习的重要手段，根据 T 县儿童乐园功能设置的各类社会角色体验、游乐交流体验、探究体验活动等三大类十个专项的活动为载体，全年开展近 150 余场，服务近 2.9 万人次；以青少年通过具体体验+反思+实践的体验式学习方式自主选择参与，从而获得与社会接轨的知识、情感与技能感等，培养其从具体活动体验到反思观察、评价消化后再实践运用的体验式学习能力，实现体验活动设计与实施有效促进青少年核心素养发展。通过 T 县儿童乐园优厚资源的开发和利用，进一步增加青少年体验活动的阵地资源。助理“双减”形式下的课后托管活动，形成一套基于管理理念、社会角色体验活动、游乐体验活动、探究体验活动的设计与实施的可持续发展运作机制，打造集自主性、体验性、教育性和娱乐性合一的公益性校外教育活动阵地。

【关键词】 体验式学习 体验活动 核心素养 儿童乐园

一、研究缘起

我国教育部自提出核心素养教育整体框架后，国内的实践体验活动已开始融入校园中，尤其在 2021 年“双减”政策推出后，目前我国各类体验活动场馆以及儿童乐园等逐渐发展，如 A 市都 DO 城、洞桥国际营地等专一化的青少年角色体验和素质拓展研学活动；“欢乐谷”、“方特乐园等”等专一化开展游乐游玩活动，相关优秀的体验活动基地运营经验为本研究提供了有力的指导。

（一）积极开发儿童乐园资源，丰富青少年体验活动阵地所需

《新课程标准》指出：“要积极开发并利用校内外各种资源，让学生通过实践，增强探究和创新意识，学习科学研究的方法，发展综合运用知识的能力，增进学校与社会的密切联系，培养学生的社会责任感。”体验式教育活动、体验式学习逐步走进校园；各类青少年角色体验、实践活动基地或研学活动等逐渐涌现。本研究正是积极开发和利用青少年宫公益体制下 T 县儿童乐园优势和丰厚资源，通过社会角色体验、游乐体验和探究体验活动设计和实施等，使青少年在体验活动中感受“玩中学”体验式学习方式，打造自主性、体验性、教育性和娱乐性合一的公益性校外教育活动阵地，丰富青少年体验活动的阵地资源。

（二）以体验活动为体验式学习载体，促进青少年核心素养的发展

当前青少年高智商与低情商的反差；留学生环境适应和生活自理能力；英语等级证书和口语水平反差等现象并非偶然，而与青少年成长过程中体验活动和实践能力的培养有关。青少年正处于身心发育旺盛期，是人生观、价值观养成的关键期，而实践能力是基本生存技能。我国教育部门于 2016 年发布《中国学生发展核心素养》的总体框架，阐明了学生发展核心素养是适应自身发展和社会发展需要的必备品格和关键能力，是关于学生知识、技能、情感、态度、价值观等多方面的综合表现，是每一名学生适应自身发展和社会发展都不可或缺的素养。

基于 T 县儿童乐园资源开发下青少年体验活动设计和实施，将体验活动作为青少年体验式学习的重要载体。通过社会角色体验活动，培养青少年自主探究、体验、反思生活，发展良好处理问题实践能力，增强社会责任感；从游乐体验活动设计充分展现校外活动场所的娱乐性和阵地开放的公益性，培养青少年在社会适应中形成良好人际交往能力；探究体验活动中，培养青少年对科学探究及体力与智力的锻炼等综合实践运用能力。引领青少年从具体活动体验到反思观察及实践运用能力的培养，从而获得与社会接轨的知识、情感及技能发展，提升青少年核心素养。

（三）体验式学习与娱乐性并存，T 县儿童乐园发展趋势所需

T 县儿童乐园是青少年公益性场馆下的儿童乐园，是青少年校外教育活动场所阵地活动之一。其发展理念并非仅仅是常规儿童乐园的娱乐性功能，而是在此基础上与青少年素质培养的实践基地为目标，运用得天独厚的乐园资源设置相应的体验活动情境，与青少年体验式学习相辅相成，打造自主性、体验性、教育性和娱乐性合一的公益性青少年体验活动场所，是发展理念趋势所需。

二、研究构想

（一）概念定义

1. **体验式学习**：大卫·库伯（David Kolb）在教育家杜威的“做中学”理念以及其他多位学者的相关研究的基础上，提出了“体验式学习”的理论。体验式学习是指，学生的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。体验式学习是以学习者的体验为基础，通过真实或虚拟地经历某一项活动或通过感官对某种事物进行了解，并经过对经验的反思来获得知识、发展能力、生成情感的学习。库伯的“体验式学习模型”包括四个要素：具体体验、观察和反思、抽象概念和归纳的形成、在新环境中测试概念的含义。

2. **体验活动**：体验活动泛指个人或群体亲身体验参加各类活动，或是一种预设情景的角色扮演过程。本研究的体验活动是指 T 县儿童乐园设置的各类社会角色体验、探究体验活动等，并以青少年通过具体体验+反思+实践的体验式学习方式自主选择参与，是作为青少年体验式学习的重要手段，从而获得与社会接轨的知识、情感与技能等核心素养的一种活动。

3. **T 县儿童乐园**：儿童乐园泛指面向青少年儿童及成人的供游戏、娱乐、观赏的游乐场所，一般以主题乐园或以各种新颖、刺激的游乐项目设备吸引游客，多以企业社会化运作为主。但 T 县儿童乐园是指于 2015 年 A 市团市委帮扶项目，由 A 市青少年活动中心投资打造的公益性青少年校外活动场所。占地约 44 亩，共有摩天轮、自控飞机等大中型收费游乐项目 16 个，1 个全免沙滩自玩区；目前以成本核算运行，常规 4 元/项目。T 县儿童乐园设有专业大型游乐设备安全管理员、机修工程师、活动辅导员及特种设备操作员等，严格遵守《特种设备安全检查条例》等法律法规运作。在此基础融入游乐交流体验、社会角色体验和探究体验活动，打造集娱乐、体验、教育一体的青少年综合儿童乐园。

（二）研究方法

本研究采用行动研究法为主，辅以调查访谈法、文献分析等研究方法。

（三）研究路径

在课题研究的过程中，我们构建了以下体验活动操作运行模式图（图 1），在行动研究加以细化和调整，形成具体的策略。

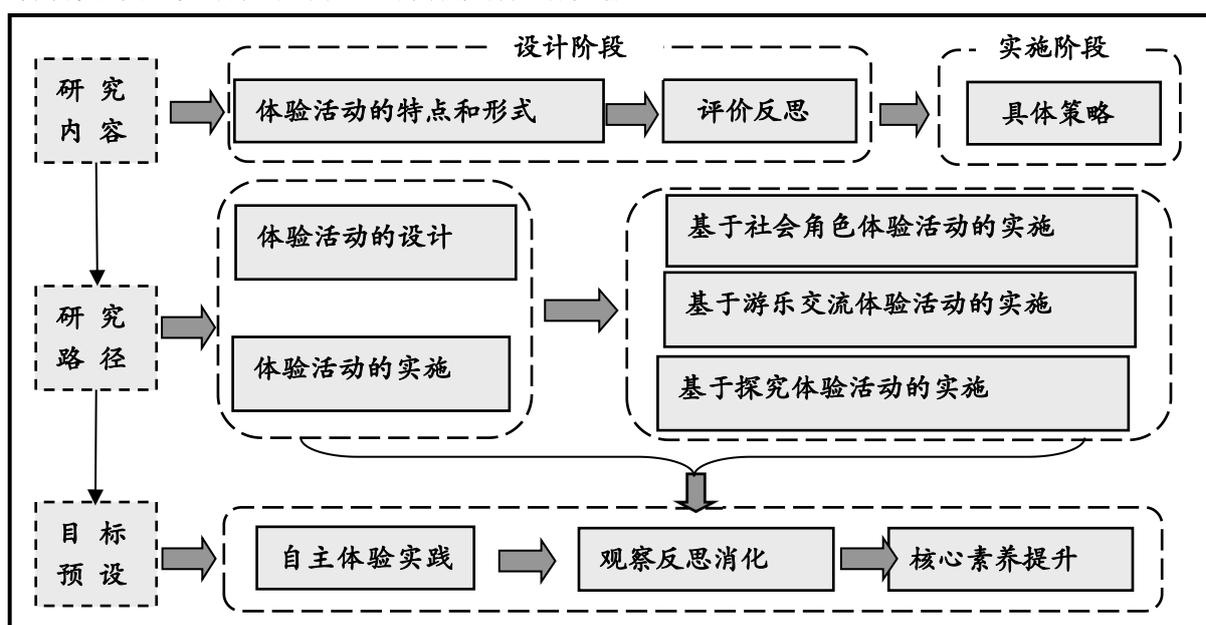


图 1 体验活动运行模式图

（四）研究意义

1. 实现体验活动设计与实施有效促进青少年核心素养发展。通过青少年知识体验、情感体验和技能体验的获得感，培养其从具体活动体验到反思观察及综合实践运用的体验式学习能力。

2. 通过 T 县儿童乐园丰厚资源的开发和利用，进一步增加青少年体验活动的阵地资源。形成一套基于管理理念、游乐体验活动、社会角色体验活动、拓展性体验活动的设计与实施的可持续发展运作机制，打造集自主性、体验性、教育性和娱乐性合一的公益性校外教育活动阵地。



图 2 体验活动模块图

三、研究实施

（一）体验活动设计的特点

资源的获得性：通过 T 县儿童乐园三类体验活动的设计与实施，让青少年在自主体验、活动反思和实践运用中获得知识、情感和技能的能力素养。

1. **自主性**：青少年根据自身年龄特点自主选择适合自我能力成长所需的一个或多个体验活动参加。

2. **体验性**：体验社会角色、实践活动等，初步感受职业体验，增强探究和创新意识，在体验活动中学习综合运用知识的能力，提升综合素养。

3. **教育性**：通过体验式学习的方式让青少年在快乐中学习知识、提升探索探究能力、增强团队协作与交往能力、自主选择、体验实践和素养资源获得。

4. **娱乐性**：通过参加免费春秋游活动、游乐交流体验等主题活动畅游儿童乐园，也可单独来参加社会角色体验或探究体验活动，玩中学，打造青少年喜爱的活动。

（二）体验活动设计的形式

通过 T 县儿童乐园的娱乐功能及专业性岗位的衍生，设计青少年社会角色体验、游乐体验及探究体验三大类活动。适合低、中和高段不同年龄段青少年体验，青少年可根据自身年龄特点自主选择适合自我能力成长所需的一个或多个的体验活动参加。儿童乐园设有专业性的机修工岗位、操作服务岗位等全新的体验活动，活动辅导员对于参与者进行活动前、中、后指导，引导其从亲身体验岗位角色结合科学、安全技能、沟通能力、运动能力等跨学科知识的综合运用，获得知识、技能、情感等素养能力。

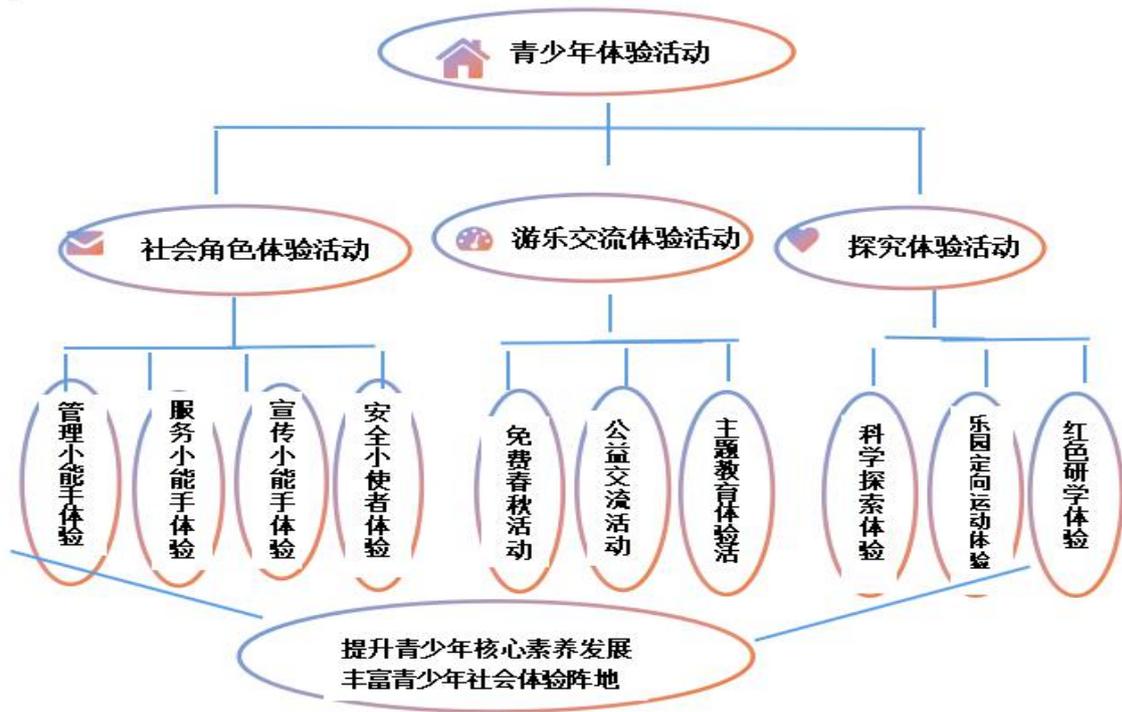


图 3 青少年体验活动设计图

青少年体验活动表					
体验类型	实施年龄段	体验活动情境设置	活动目标		
			知识获得	技能获得	情感获得
1. 社会角色体验活动	低中高段 (困难家庭子女优先享受)	<p>1. 管理小能手体验: 适合中、高段青少年。负责服务小能手及宣传小能手的招募、体验角色分配、协助岗前培训, 对其他体验角色进行记录、评价。单人预约或应聘。</p> <p>2. 服务小能手体验: 适合低、中段青少年。“小机修工”角色体验, 负责协助机修工开展日检、维护工作及检查记录。“小票务员”负责刷游乐卡统计人次。“小操作员”负责检查设备安全带或安全压杠、乘坐须知要求等的规范使用。“文明监督员”负责劝导文明排队、安全游玩及场所环境卫生督导等。体验角色每期可据实际所需灵活调整, 体验时间 0.5 天或 1 天可选择。单人、小组预约或应聘。</p> <p>3. 宣传小能手体验: 适合低、中、高段青少年。“我的乐园摄影秀活动、我为乐园代言、我是乐园小成员(游乐设备推荐)”等网络征集、投稿、微信编辑排版等工作。单人或小组预约或应聘。</p> <p>4. 安全小使者体验: 适合中、高段青少年。深入儿童乐园游乐设备安全操作、运转及乘坐等知识的安全演练活动, 通过宣讲、海报展示、微信等一系列活动展示评价。可预约应聘报名, 单人或小组不限。</p>	<p>1. 了解乐园各岗位的服务职责。</p> <p>2. 了解乐园安全、宣传管理工作的具体要求。</p>	<p>1. 协作、人际交往能力</p> <p>2. 解决问题能力</p> <p>3. 自主探究能力</p> <p>4. 反思实践体验式学习能力。</p> <p>5. 与社会接轨的锻炼能力</p> <p>6. 安全防范能力。</p>	<p>1. 感受到服务岗位的劳动不易, 体谅父母的工作艰辛。</p> <p>2. 感受体验活动中的真诚交往、认真工作、反思总结等情感。</p> <p>3. 从小树立严格遵守文明游玩安全游玩的意识。</p>
2. 游乐交流体验活动		<p>1. 免费春秋游体验: 学校或少先队集体活动, 集体预约形式免费畅游儿童乐园。</p> <p>2. 公益交流体验: “百人体验儿童乐园”夏令营活动、与台湾、四川得荣等地青少年交流活动。</p> <p>3. 主题教育活动体验: “庆六一童玩节、我与祖国同生日、全民游乐节”等体验畅游儿</p>	<p>1. 海峡两岸是一家, 青少年交流活动的参与。</p> <p>2. 了解</p>	<p>1. 关爱特殊青少年, 能投入到公益的志愿者队伍中。</p>	<p>1. 体验快乐、童真。</p> <p>2. T 县儿童乐园娱乐公益性场所。</p>

表一：青少年体验活动表

		童乐园活动。（2、3项均可预约报名，单人或小组不限。）	我国各地区民族特色及重要节日。	2. 协作、人际交往能力	
3. 探究体验活动		<p>1. 科学探索体验：适合中、高段青少年。探究游乐设备的运转原理，承载要求，基本构架等多层面的科学知识活动（力的相互作用、惯性与旋转类设备探索、加速度与滑行车类设备探索、重力与垂直运动设备探索）</p> <p>2. 乐园定向运动体验：适合低、中、高段青少年以乐园游乐设备分散的40亩室外场地，开展定向运动体验活动。</p> <p>3. 红色研学体验活动：充分发挥T县儿童乐园本来“红领巾1013阵地”功能，通过走访、志愿服务等在体验式、互动式教育中让青少年更好地走进历史、感悟历史。</p>	<p>1. 各设备相关重力、速度、碰撞力等科学知识。2. 定向运动地理、户外生存知识。</p>	<p>1. 协作交往能力</p> <p>2. 自主探究能力</p> <p>3. 解决问题能力</p> <p>4. 体力与智力、户外生存综合实践能力</p>	<p>1. 建立爱科学、探科学的美好志趣。</p> <p>2. 树立爱运动、基本户外自我生存的意识。</p> <p>3. 引导爱祖国、听党话、跟党走的接班人。</p>
备注	以上设计实施的三类体验活动适合低、中和高段不同年龄层次的青少年，可根据自身年龄特点自主选择适合自我能力成长所需的一个或多个体验活动参加，获得知识、技能和情感的体验。				

（三）体验活动参与的方式

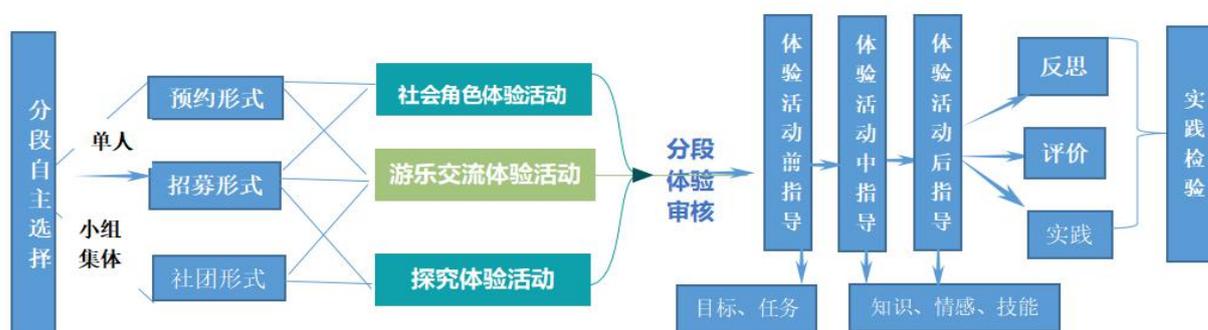


图4 体验活动流程图

（四）体验活动的实施

体验活动的实施重自主选择、体验实践和素养资源的获得。结合青少年发展需求

与儿童乐园娱乐功能和设备运作原理设计三大类的青少年体验活动，适合低、中、高段不同年龄的青少年自主选择、体验探究，在活动辅导员指导、体验反思和实践中提升自身综合素养。

各体验活动内容的设计根据青少年不同年龄段和身心发展制定，子活动的设计方案和组织架构根据儿童乐园特点开展角色体验。以体验的手段达到青少年学习的目的，青少年实践体验活动的设计与实施有效促进青少年综合素养发展，是自身发展和社会发展都不可或缺的素养。

1.生活式探究学习——社会角色体验活动

体验活动在培养学生的“生存能力”方面发挥着至关重要的作用，社会角色体验也是青少年接触职业体验的开始，能提高学生的自我认知和社会认识，实践能力和社交能力。是学生素养提升的有效途径。通过职业体验能了解自己的性格特征、兴趣爱好，认识自己的优势和不足；积极看待自己的独特性和价值，学会表达、调节情绪的方法，掌握有效的沟通技能；树立正确的世界观、人生观和价值观，唤醒自我生涯规划意识，学会对自己的选择负责。

(1) 管理小能手体验：通过体验服务小能手招募、体验角色分配、协助岗前培训，对其他体验角色进行记录、评价。单人预约或应聘。

(2) 服务小能手体验：“小机修工”角色体验，负责协助机修工开展日检、维护工作及检查记录。“小票务员”负责刷游乐卡统计人次。“小操作员”负责检查设备安全带或安全压杠、乘坐须知要求等的规范使用。“文明监督员”负责劝导文明排队、安全游玩及场所环境卫生督导等。体验角色每期可据实际所需灵活调整，体验时间 0.5 天或 1 天可选择。单人、小组预约或应聘。

(3) 宣传小能手体验：“我的乐园摄影秀活动、我为乐园代言、我是乐园小成员（游乐设备推荐）”等网络征集、投稿、微信编辑排版等工作。单人或小组预约或应聘。

(4) 安全小使者体验：深入儿童乐园游乐设备安全操作、运转及乘坐等知识的安全演练活动，通过宣讲、海报展示、微信等一系列活动展示评价。可预约应聘报名，单人或小组不限。

(5) 以“小小机修工”体验活动为例：通过社会角色体验活动，为让青少年零距离体验机修工作岗位，深入了解机修工作的重要意义以及机修人员如何保障游艺设备安全运行。培养青少年自主探究、体验、反思生活，发展良好处理问题实践能

力，增强社会责任感；儿童乐园设有专业性的机修工岗位、操作服务岗位等全新的体验活动，活动辅导员对于参与者进行活动前、中、后指导，引导其从亲身体验岗位角色结合科学、安全技能、沟通能力、运动能力等跨学科知识的综合运用，获得情感、技能、知识等素养能力。



图 5 “小小机修工”活动报名路径

桐庐乐园我是小小机修工活动方案

一、活动意义：

2021年是十四五规划的开局之年，也是中国共产党建党100周年。

为庆祝中国共产党百年诞辰，更好培育和塑造社会主义核心价值观，丰富和活跃青少年的课外生活，激发实践操作能力和对儿童乐园的热爱。桐庐乐园在2021年5月15日组织开展“我是小小机修工”桐庐乐园综合素质社会实践活动，让小朋友们零距离体验机修工作，深入了解机修工作的重要意义以及机修人员如何保障游艺设备安全运行。

二、主办单位：杭州青少年活动中心、共青团桐庐县委
承办单位：桐庐县青少年宫、杭州青少年活动中心桐庐乐园

三、活动时间：2021年5月16日 08:30~10:00

四、活动地点：桐庐县青少年宫康乐部

五、活动人数：20人

六、活动对象：7~15周岁青少年儿童

七、活动内容：

- (一) 活动成员分为两队，选队长，绘制队旗、队名，选口号（7号楼会议室，机修组安排，20分钟）
- (二) 认识机修工作的工作内容以及重要意义（7号楼会议室，机修组讲解，10分钟）
- (三) 了解专业机修工具名称和功能（机修间，机修组现场展示，10分钟）
- (四) 参与游乐设备晨检工作（各个游乐设备，机修组现场展示，40分钟）
- (五) 评价环节：小组内互评及机修组对各队评价，印活动章（7号楼会议室，机修组，10分钟）

八、报名时间：2021年5月14日下午12:00起接受报名，额满即止。

九、报名方式：网络报名，报满即止，请识别二维码报名。

图6 “小小机修工”活动体验方案片段图



图7 活动前工作人员目标设定



图 8 体验“维修”活动现场

我是小小机修工活动签到表

序号	姓名	性别	出生日期	联系电话	签到
✓1	何焯棋	女	2009-09-04	13588801357	何焯棋
✓2	史秀哲	男	2013-02-20	15990082627	史秀哲
3	曾梓鑫	女	2014-01-17	17858636693	曾梓鑫
✓4	赵嘉明	男	2011-02-27	15805818751	赵嘉明
✓5	刘沛宏	男	2012-06-02	18968169369	刘沛宏
✓6	麻周睿	男	2014-05-10	15268196320	麻周睿
✓7	王建智	男	2013-11-15	13606517847	王建智
✓8	汪锦程	男	2014-03-05	15906626559	汪锦程
✓9	胡皓轩	男	2012-12-12	15988187912	胡皓轩
✓10	孟祥博	男	2010-12-16	18868769686	孟祥博
✓11	潘皓轩	男	2010-10-23	15382338444	潘皓轩
✓12	严子淇	女	2011-09-19	13588366930	严子淇
✓13	吴锦轩	男	2012-04-01	13777393691	吴锦轩
✓14	陈世凡	男	2013-01-03	15968133993	陈世凡
✓15	小米	男	2013-01-24	15858156218	薛家斌
✓16	贾嘉桐	男	2014-03-31	13456859520	贾嘉桐
✓17	华晨好	女	2012-03-29	13858046908	华晨好
✓18	陈可妍	女	2009-10-23	15306515878	陈可妍
✓19	聂俊豪	男	2006-10-23	17857317990	聂俊豪
20	陈梓韩	男	2012-01-26	13968013462	陈梓韩

图 9 活动签到表

青少年体验活动反思记录表			
活动主题	我是小小机修工		
活动对象	7~15 周岁青少年儿童	活动人数	20 人
活动时间	2021 年 5 月 16 日	活动负责人	朱旭峰
活动地点	桐庐县儿童乐园	工作人员	潘聪
体验活动目标	一、知识领域： 1. 通过社会角色体验，充分了解机修工这一职业的工作内容及意义； 2. 唤醒自我生涯规划意识。 二、情感领域 1. 学会沟通，与人和谐共处，调节情绪，提高社交能力； 2. 理解团队协作的意义。 三、技能领域 1. 学会简易维修工具的使用； 2. 学会发现问题 → 研究问题 → 解决问题。		
青少年儿童获得感	这次活动让我们更勇敢，让我们了解机修人员如何保障游乐设备安全运行。活动开始自己就害怕了，自己觉得困难挺多的，自己觉得很渺小，但通过几次的尝试就慢慢克服自己内心的恐惧。 卧龙队小小机修组 2021.5.16		
指导点评	两队的伙伴们能顺利完成任务，为大家点赞。活动中，我看到煜宸团队协作很棒，也感受到副队的巨大进步，希望这次活动中对每一位小朋友的人生产生积极影响，为你们的未来奠定坚实的基础。		

图 10 “小小机修工”体验活动反思记录表

2. 交流式探究学习——游乐交流体验活动

开展东西部协作和对口支援，是党中央推动区域协调发展、协同发展、共同发展的大战略，是实现先富帮后富、最终实现共同富裕目标的大举措。我县与四川、黔东南等地帮扶“结缘”，是加强交流、扩大合作、共谋发展的重要契机。通过游乐交流体验活动在青少年思想引领、少先队建设等为两地青少年交流探讨协作，提供共同发展平台。通过交流体验，两地青少年建立交流互动机制，增强人际交往能力和友谊之情，培养互相理解、共通协作等构建良好人际关系的态度让更多的青少年增智受益，推动青少年思想引领、民族文化等情感交流再上新台阶。

(1) **免费春秋游体验：**学校、少先队集体活动，集体预约形式免费畅游儿童乐园。

(2) **公益交流体验：**“百人体验儿童乐园”夏令营活动、与台湾、四川得荣等地青少年交流活动。

(3) **主题教育活动体验：**“庆六一童玩节、我与祖国同生日、全民游乐节”等

体验畅游儿童乐园活动。（2、3项均可预约报名，单人或小组不限。）

（4）以“得荣.T县”青少年交流体验活动为例：“得荣·T县”青少年交流体验活动视频：链接（<https://pan.baidu.com/s/1Y1U3h0hzHAVhmkuMhdQmKQ>）提取码（qsng）

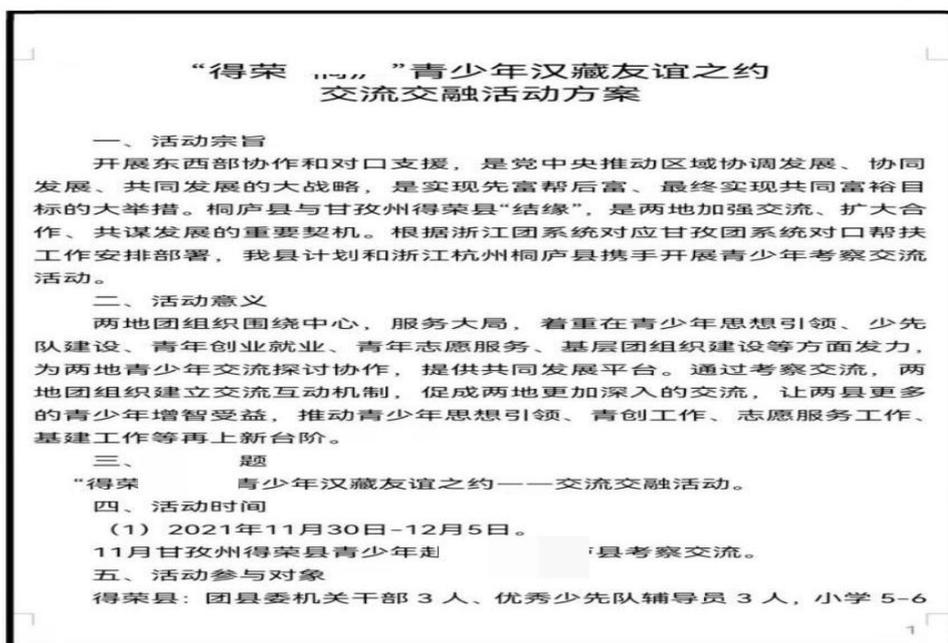


图 11 活动方案片段

“得荣·桐庐”青少年汉藏友谊之约在桐圆满开展

桐庐青年 2021-12-07 16:59



桐庐县与得荣县因“援建”相识
为了进一步加强两地共青团交流
12月2日-12月5日
“得荣·桐庐”青少年汉藏友谊之约—交流交融活动
在桐庐举行

图 12 活动宣传图

得荣青少年风采展示

从2900公里外赶来的得荣学子还准备了精美的节目，表达对桐庐东西部对口支援的谢意。



图 13 青少年才艺交流



图 14 青少年游乐体验交流

号	学生姓名	否打过疫	性别	身份证号	监护人联系电话	结对老师姓名	是否打过疫	身
1	洛绒志玛	1	女	51333820100125002	13541476760	彭冬勤	√-3	51333819
2	斯南白姆	1	女	51333820091110002	13990490524	陈仁志玛	√-3	51333819
3	扎西罗布	1	男	51333820081001239	15983743258	格绒昂翁	√-3	51333819
4	邓珠龙布	1	男	51333820090930001	15388402008			
5	丁真央霓	√	女	51333820090808122	1.51836E+10	秦美兰	√-3	51332519
6	次仁志玛	√	女	51333820090425062	1.53877E+10	肖赞	√	51333819
7	斯朗措措	√	女	51333820090526062	1.53884E+10	罗绒藏格	√	51333619
8	次翁仁真	1	男	51333820091115021	1.87836E+10	四郎志玛	√	51333819
9	格桑梅朵	√	女	51333820090301022	1.39905E+10	卢玉娜	√	51332419
10	洛桑达瓦	1	男	51333820100402001	1.35415E+10	次乃降央	√-3	51333419
11	丁真拉珍	√	女	51333820071115142	1.39905E+10	张馨怡	x-过敏	51333819
12	泽仁罗布	√	男	51333820081015101	1.7765E+10	格绒珠扎	√	51333819
13	次仁拉姆	√	女	51333820080506102	1.59837E+10	泽仁志玛	√	51333819
14	斯郎次仁	√	男	51333820080702061	1.83836E+10	罗绒益西	√	51333819
15	志玛次姆	√	女	51333820080501082	1.59847E+10	黄靓	√	51333819
						吴亚平	√	51333819

图 15 交流人员信息表

“得荣·桐庐”青少年体验活动反思记录表			
活动主题	“得荣·桐庐”青少年汉藏友谊之约		
活动对象	得荣、桐庐两地青少年儿童	活动人数	60 人
活动时间	2021 年 12 月 4 日	活动负责人	胡荣艳
活动地点	桐庐县儿童乐园	工作人员	宋懋燮
体验活动目标	一、知识领域： 1. 通过交流互动，了解汉藏不同的民族文化； 2. 了解文化的多样性、包容性。 二、情感领域 1. 学会沟通，与人和谐共处，调节情绪，提高社交能力。 三、技能领域 1. 掌握沟通技巧。		
青少年儿童获得感	我们在这次活动中学会了如何更好的与别人沟通。这让我们更加的团结，大家合力去做事，更加事半功倍。同时我们还结交了许许多多的藏族小朋友，我们非常的开心！ 桐庐同心小队 2021.12.4		
指导点评	“得荣·桐庐”青少年汉藏友谊之约是在实现共同富裕的大背景下，在青少年思想引领、素质提升、就业创业、志愿服务等方面，促进两地更加深入交流，让更多青少年增智受益。		

图 16 “得荣、桐庐”青少年交流体验活动反思记录表

3.自主探索式体验学习——探究体验活动

通过跨学科的、综合性的学习和探究性学习，培养学生自己发现问题、自主学习和思考、独立判断以及更好地解决问题的素质和能力，掌握学习方式和思考方式，在解决问题和探究活动中培养其主体性、创造性、合作处理问题的态度，解决实际问题的能力。

(1) **科学探索体验：**适合中、高段青少年。探究游乐设备的运转原理，承载要求，基本构架等多层面的科学知识活动（力的相互作用、惯性与旋转类设备探索、加速度与滑行类设备探索、重力与垂直运动设备探索）

(2) **乐园定向运动体验：**适合低、中、高段青少年以乐园游乐设备分散的40亩室外场地，开展定向运动体验活动。

(3) **红色研学体验活动：**充分发挥T县儿童乐园本来“红领巾1013阵地”功能，通过走访、志愿服务等在体验式、互动式教育中让青少年更好地走进历史、感悟历史。

(4) 以在碰碰车碰撞中初探牛顿第三定律为例：相互作用的两个质点之间的作用力和反作用力总是大小相等，方向相反，作用在同一条直线上。

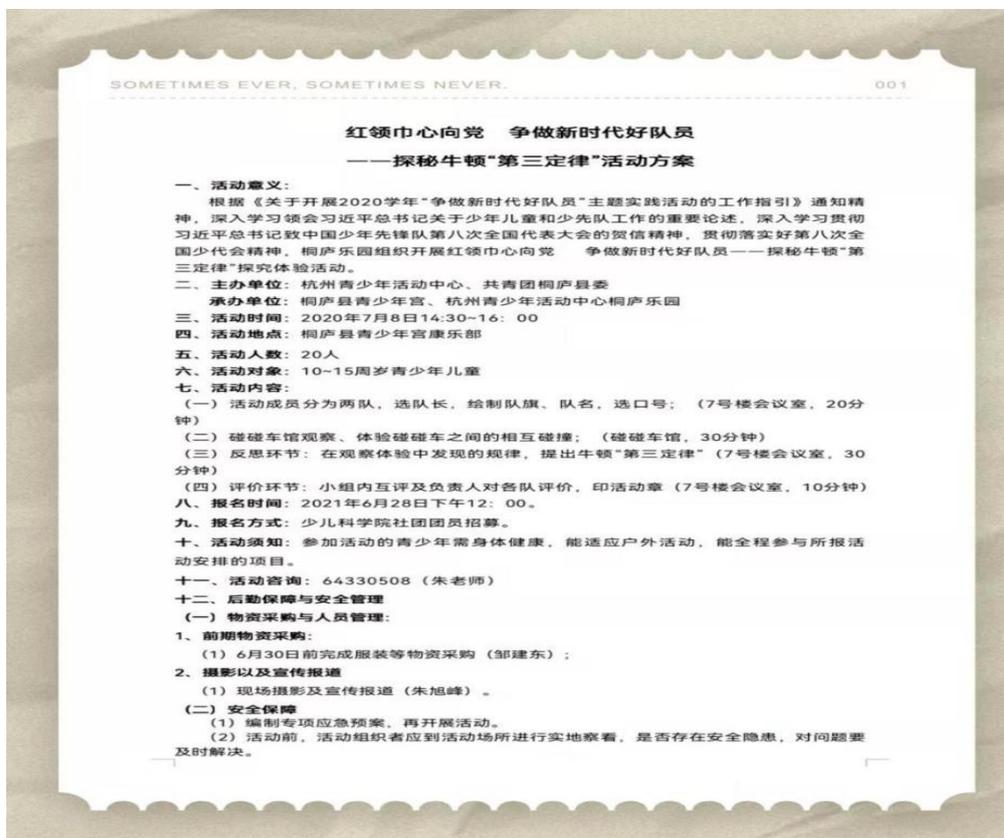


图 17 活动方案片段



图 18 分组讨论、分工



图 19 体验碰碰车力的碰撞



图 20 青少年实地采访、问卷调查等

二、青少年体验活动反思记录表

活动主题	探秘牛顿“第三定律”		
活动对象	10~15 周岁青少年儿童	活动人数	20 人
活动时间	2020 年 7 月 8 日	活动负责人	朱旭峰
活动地点	桐庐县儿童乐园	工作人员	潘聪
体验活动目标	<p>一、知识领域： 1. 通过观察碰碰车相互碰撞，了解牛顿“第三定律”的意义。</p> <p>二、情感领域 1. 学会沟通，与人和谐共处，调节情绪，提高社交能力； 2. 理解团队协作的意义。</p> <p>三、技能领域 1. 学会观察、发现问题 → 研究问题 → 得出结论。</p>		
青少年儿童获得感	<p>我们在这次活动中学到了许多有趣的知识，而且同学们都玩得很开心，增进了朋友之间的友谊。当然我们也交到了许多好朋友。非常喜欢少年宫的体验活动！我们要让学校里的更多同学过来体验。让他们也知道力的作用是相互的（牛顿第三定律）</p> <p style="text-align: right;">牛顿小队 2020.7.8</p>		
指导点评	<p>在游戏过程中，让孩子发现科学规律，从而激发他们的探索心，并在团队协作的方式下掌握科学规律，是一件非常有意义的事。</p>		

图 21 探秘“牛顿第三定律”活动反思记录表

四、实施策略

(一) 体验式学习活动实施策略图

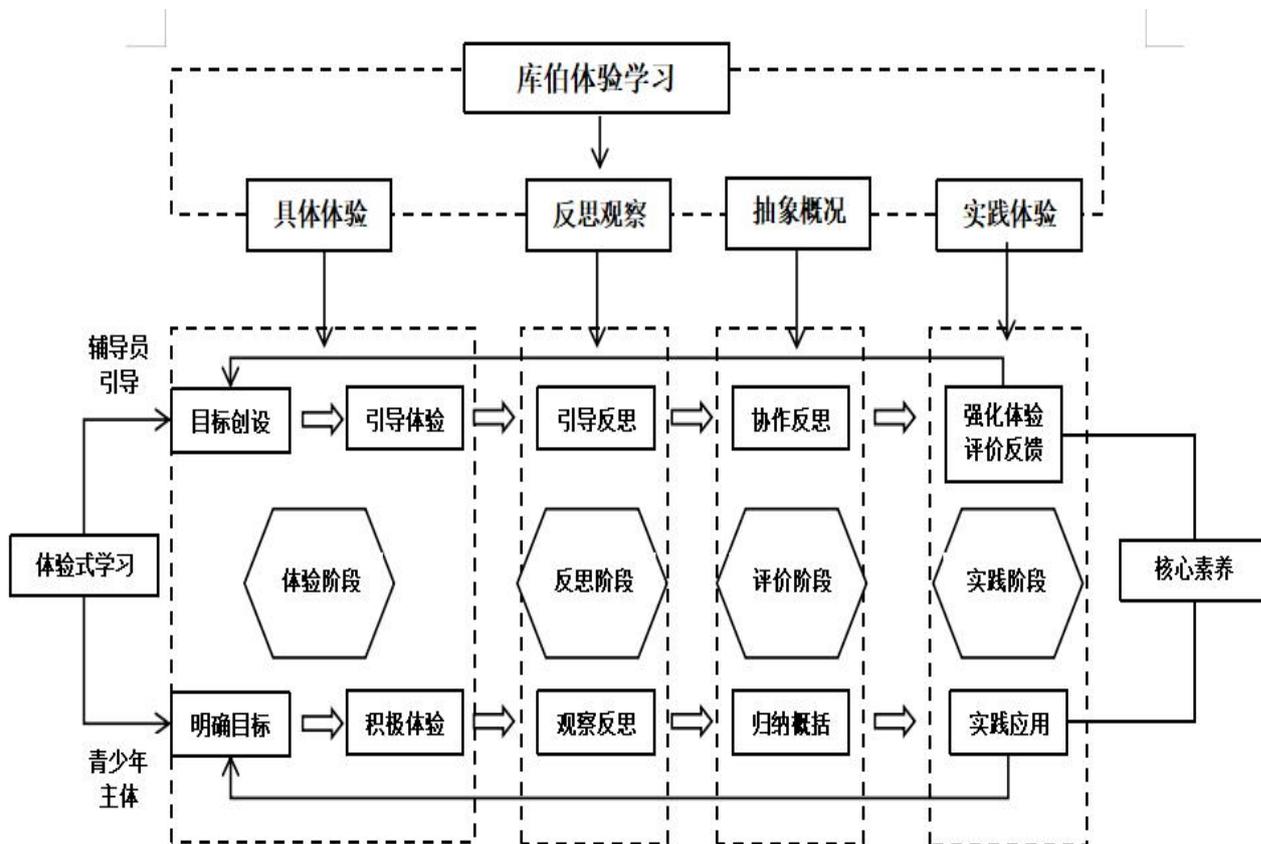


图 22 体验式学习活动实施策略图

(二) 体验阶段的实施设计

体验式学习活动适用于多种学习情境，而根据不同的学习内容差异化的学习内容等因素，可将体验式学习分为知识体验式学习、情感体验式学习、技能体验式学习三种类型，在对体验式学习分类的基础上，结合布鲁姆的学习目标分类理论，对体验式学习活动设计中的学习目标进行分析。

1. **知识体验式学习**是以获取直接经验、技能或认知体验为主要目标的体验式学习，既可以发生在真实的生活情境中，也可以在活动中模拟。知识体验式学习的学习目标分为六个层次，从高到低分别是：创造、归纳、分析、应用、理解、记忆。

2. **情感体验式学习**是以获取某种情绪感受、培养某种态度为主要目标的体验式学习，是培养非认知能力、情感态度的最有效方式，可将情感体验式学习的学习目

标分为五个层次，分别是注意、参与、判断、认同、内化。

3. **技能体验式学习**是以掌握某种技能操作或行动经验为主要目标的体验式学习，在掌握默会知识和行动技能时非常有效，可将技能体验式学习的学习目标分为四个层次，分别是模仿、操作、应用和改进。

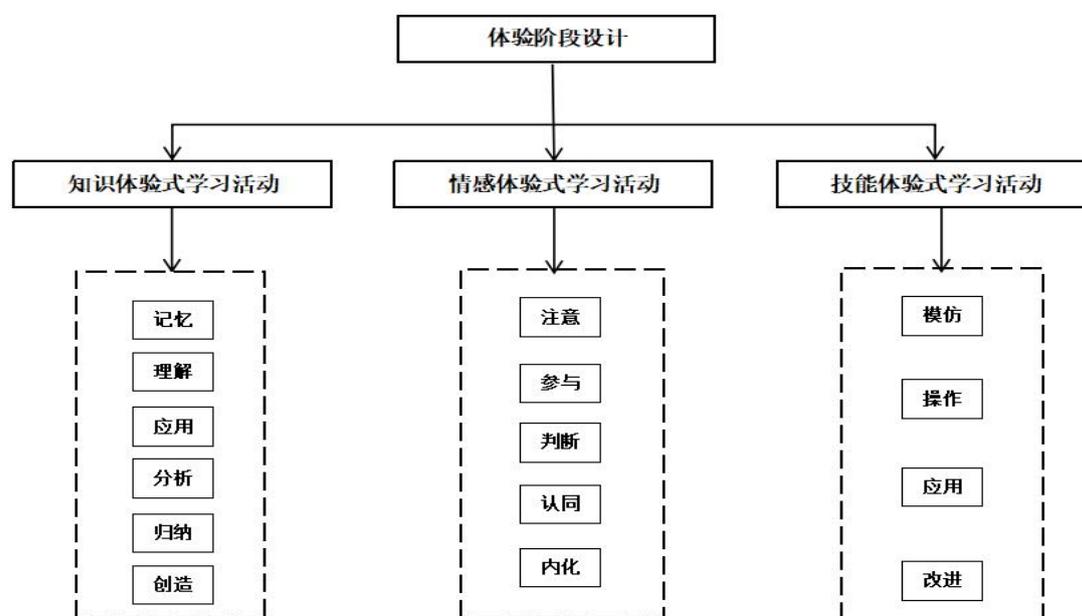


图 23 体验阶段实施设计图

（三）反思阶段的实施设计

杜威是最早在西方的教育领域中提出“反思”这一概念的，他在著作《我们怎样思维》中定义了反思的含义：反思是一种思维形式，是个体在内心深处对问题不断、审慎、深入的思考。体验式学习重视反思，视体验和反思为学习的两个关键环节，认为学习就是基于身体感知的即时性行动和借助技术工具的结构化反思两种认知模式的协调运作。该阶段的重心在基于体验的反思，关系着体验式学习的效果能否得到体现、学习者的能力能否得到培养，是体验式学习的精髓所在。

1. **记忆反思**：体验式学习的第一个环节就是具体体验，在这个阶段的反思形式主要以回忆描述为主。这是最简单最易操作的反思方式。在体验式学习中，对具体学习情境中的真实体验进行反复回忆、再现描述是进行思考归纳的起步，这也是学习者自我反思的一种常用方式。之后的反思阶段，是基于对体验中获取的零碎知识的回忆、梳理后，与自身已有的知识结构关联思考，形成初步的反思成果的过程。

2. **循环反思**：体验式学习模式中的反思环节是在体验过后，对体验中获取的直

接经验回顾、深化，完成从感性认识到理性建构的过程。但在体验式学习活动中的反思并不是单独的一个环节，而是贯穿整个学习过程的结构化、完整性的反思活动。包括从获取具体体验为开端，经历回顾概括、关联反思、批判性审视和反思性实践的完整过程和循环作用。而在不同的学习阶段，根据学习内容、学习活动与学习目标的不同，可以采用不同的反思形式，以支持学习者从浅入深、循序渐进的反思。

3. 协作反思：反思是一种内隐的认知方式，通过与同学讨论、向老师咨询、向家长求助等方式，学习者借助与他人的讨论交流，将自己的反思结果表达呈现出来，根据他人的反应和评价进行修正和补充，可形成更全面真实的思考。可采用整理学习记录、制作反思笔记、成果展示等反思形式。学习者在整理自己的笔记、作业、概念图等学习过程中留下的痕迹时会从中反思自己的学习过程与学习效果。学习者在进行成果展示时，也是同步进行着反思与思考的过程。

（四）评价阶段的实施设计

学习评价是对学习者一个阶段的学习成果的评估，以优化学习者的学习效果为目的，是学习过程中非常重要的一环。在体验式学习活动设计中，合适的学习评价可以帮助设计者获得学习者的反馈，从而更科学有效的设计进一步的学习活动。对于学习者而言，恰当的学习评价有助于学习者明确自身对于学习内容的真实掌握情况，完成学习目标的程度，学习反思的效果等，帮助学习者确定后续的学习行为。

1. 学习目标评价：在对学习评价进行设计时，可以基于体验式学习活动的三种分类，即知识体验式学习、情感体验式学习和技能体验式学习进行分类设计。以评估学习目标是否达成，学习效果是否优秀、展示其情感价值的变化与收获、判断学习者是否真正掌握了某项动作技能。

2. 自我认知评价：常用于体验式学习中的评价更多是对学习者的学习过程的评价，更多涉及到学习者的自我评价。基于自身认知的体验式学习中，学习者在具体的学习情境中围绕具体问题，通过开展体验学习，由于不同学习者在个性特点、身体属性和学习风格上都互有差异，其学习过程中的学习路径、心智操作和学习效果都各有不同。

3. 他人点评评价：通过辅导员或带队教师对学习者在整个体验式学习活动中的表现进行评价，对学习者的反思结果进行反馈，可以帮助学习者更全面客观的了解到自身的学习状况、存在的问题等，促进其认知能力的发展。

4. 实践操作评价：体验式学习中的评价并非针对结果，而是更多针对过程的。

体验式学习的目的不单单是传授知识与技能，更重要的是使学习者在体验过程中个性人格、创新能力和实践能力的培养。学习者将反思的结果在实践中验证，转为现实的解决问题的行动。要想取得成效，必须通过实践进行验证。

五、研究成效

（一）实践育人，教育精准化。

培养青少年通过体验活动所促进达成的学生体验式学习的成效，能够有效促进新时代青少年需具备的“竞争力”和“合作意识”，提升了独立思考和解决问题的能力，以及关心他人、奉献社会的精神，引领青少年从具体活动体验到反思观察及实践运用能力的培养，在体验后的再实践中得以改进和提升，从而获得与社会接轨的知识、情感及技能发展，提升青少年核心素养。

（二）助力双减，服务多样化。

以T县儿童乐园为主，辐射多点化，打造自主、娱乐、体验和教育性合一的公益性校外教育活动阵地，联动全县各校外活动场所开展青少年实践体验活动。联合教育局、团委、文明办等下文《关于中小学生组织开展公益春秋游活动》、《助理双减，进一步加强与义务教育阶段学校合作方案》、《流动少年宫三走进活动方案》等文件，提供多样化的青少年体验活动服务，全年开展150余场，服务近2.9万人次。

（三）开拓资源，发展持续化。

本研究旨在发挥乐园阵地活动特色和优势，有效搭建平台，促进青少年“玩中学”的体验式学习方式得以全面提升。丰富青少年体验活动阵地资源，开拓了青少年角色体验和素质拓展研学活动基地。同时，通过体验活动的组织开展培养和组建了一支优秀的校外活动辅导员，特邀了先进劳模、非遗传承人、优秀志愿者等人士加入共125人，促进青少年玩中学的体验式学习方式，形成一套基于管理理念、社会角色体验、游乐体验、探究体验活动的设计与实施的可持续发展运作机制。

六、实践思考

综上所述，体验活动是积极开拓青少年学习能力的一种载体，是核心素养发展的有效策略之一，且目前我国青少年体验活动处于发展期。在本课题体验活动的设计与实施中也遇到了值得进一步思考和探究的方面，如下：

（一）教育理念改革。

相关数据显示，国外有更丰富的体验活动资源、久远实践教育理念的优势。国内还需合理科学地开发体验活动场所资源和设计内容，如儿童乐园的开发利用，通过体验式学习提升青少年关爱特殊群体、独立生活能力、合作交流能力等核心素养培育。

（二）运营模式局限。

据不完全统计，大部分儿童乐园是以商业运营模式经营，充分体现娱乐性。儿童乐园的大型游乐设备成本高，损耗大，经营成本较高，大部分机构更凸显经济效益。虽儿童乐园开展青少年体验活动有其自身的困难，但笔者的儿童乐园运营是以青少年素质培养的实践基地为目标，有校外活动场所优势。

（三）阵地资源开发。

目前隶属于青少年宫公益性体制下儿童乐园数量有限，据笔者初步了解除文中儿童乐园外 A 市青少年活动中心和山东德州青少年宫各有一家。更应积极利用开发优厚资源与青少年体验活动结合，打造自主性、娱乐性、体验性和教育性合一的公益性青少年体验活动场所，开拓我国青少年社会体验活动的阵地新资源。

（四）活动辐射优化。

我国教育部自提出核心素养教育整体框架后，国内的实践体验活动已开始融入校园中，尤其在 2021 年“双减”政策推出后，目前我国各类体验活动场馆以及儿童乐园等逐渐发展，相关优秀的体验活动基地为本研究提供了有力的指导，在省校外教育中心的指导下已邀请专家评审对本课题的开题做了指导和论证。本乐园组建了一支乐园运作、体验活动设计有经验的教师队伍，但研究的深度和广度有待提升。组织的体验活动服务面不够广，仅满足了本县的青少年儿童参与，在今后的活动辐射面可以拓宽至周边。

（五）体验维度拓宽。

根据青少年需求、个体差异等方面，需进一步改进和丰富体验活动的类别与内容。同时，活动的组织形式可以多样化、童趣化、实操化。多从体验活动之后的各维度的能力、素质提升方面设计青少年喜爱的各类体验活动。

七、参考文献：

- [1]. 余新年. 体验式学习理论模式梳理及其对当下教师教育实施的启示[J]. 中国成人教育. 2017
- [2]. 房慧. 张九洲. 库伯经验学习理论视域下的成人学习模式研究[J]. 成人教育. 2010 (11)
- [3]. 一帆. 《中国学生发展核心素养》总体框架正式发布[J]. 教育测量与评价. 2016(09)
- [4]. 熊梅. 大卫·库伯体验式学习对课堂教学的指导意义[J]. 亚太教育, 2016 (21) : 280
- [5]. 余娟. 小学综合实践活动 [M] . 北京: 北京师范大学出版集团, 2013.
- [6]. 倪志刚. 学生发展核心素养及学科教学培养之我见[J]. 基础教育课程, 2017, (12上) .
- [7]. 杨万莹. 基于学生核心素养的“12347”德育工作模式 [J/OL]. 学周刊, 2019(07):164[2019-01-30]. <https://doi.org/10.16657/j.cnki.issn1673-9132.2019.07.148>.
- [8]. 高飞. 在活动中体验概念的本质特征[J]. 小学数学教育, 2018(24):8-9.
- [9]. 仲丹妮. 游客体验视角下三台山景区旅游产品开发优化研究[D]. 安徽财经大学, 2019.
- [10]. 司马一民. 从体验走向参与和融合[N]. 杭州日报, 2018-10-22 (007) .
- [11]. 孙秀鑫. 日本中小学“特别活动”实践探索——以古座川町高池小学“自然体验”活动为例 [J]. 世界教育信息, 2016, 29 (22) : 58-62.
- [12]. 梁建业. 探究体验式学习 提高道德教育有效性[J]. 基础教育参考, 2018, (18) : 67-68
- [13]余国良. 反思型教师的自我培养[J]. 中国教育学刊, 2009(01)
- [14]陈佑清. 反思学习:涵义、功能与过程[J]. 教育学术月刊, 2010(05)
- [15]赵琦洁. 基于体验式教学法的中国传统节日文化活动设计. 年期: 2021(09)