

# 基于 C-STEAM 理念的高中语文“家乡文化生活” 学习活动教学策略探究

王翠

重庆三峡学院文学院

**摘要：**高中语文是实现核心素养中文化传承和理解的重要途径之一，将 C-STEAM 理念与学习活动单元相结合，充分挖掘区域文化作为语文教学资源，是语文教师的义务和责任。石柱土家族自治县拥有浓厚的少数民族文化气息，基于 C-STEAM 教育理念，开展“家乡文化生活”学习活动，利用独特的区域文化资源，帮助学生走进家乡生活、认识家乡文化、传承和发扬家乡文化。

**关键词：**C-STEAM；学习活动单元；教学策略

**【DOI】** 10.12252/j.issn.2096-6288.2025.02.201

## 引言

当下少数民族非物质文化遗产的生存受到挑战，随着民歌非遗传承人去世和民歌保护不到位等原因，石柱民歌也离人们的生活越来越远。统编版高中语文“家乡文化生活”学习活动作为学生了解家乡文化的重要契机，语文教师在区域文化的传承和发展上应高度重视，将 C-STEAM 理念贯穿于学习活动的全过程，促进学科融合发展，做到以文化人。

### 一、核心概念界定与理论基础

#### （一）C-STEAM 理念

STEAM 兴起于美国，是集科学、技术、工程、艺术和数学跨学科的综合教育，在培养复合型人才上卓有成效。2015 年，我国开始引入 STEAM 教育理念，2020 年由詹泽慧团队在 STEAM 教育理念本土化的过程中，创造性地提出了 C-STEAM 教育（C 是表示 Culture），即以文化传承作为目标导向，以多学科融合教育的 STEAM 作为现实方式。

为推动 C-STEAM 教育进一步发展，詹泽慧团队提出了 6C 模型作为课程设计的指导，6C 模型包括文化情境感知（C1）、文化内涵理解（C2）、文化特征探究（C3）、文化制品创作（C4）、联系社会推广（C5）、总结反思评价（C6）。

#### （二）理论基础

建构主义强调学生在学习过程中自己对于知识的建构，帮助学生在原有学习基础之上，创设情境展开学习。高中语文学习活动单元都是按照“任务-活动提示”的形式展开，C-STEAM 理念提倡创设学习情境，“家乡文

化生活”学习活动也要求为学生创造学习情境，民歌离当代学生的生活越来越远，因此需要帮助学生在一定的文化氛围中去感受少数民族民歌，多角度学习民歌知识，体验民歌文化。

#### （三）C-STEAM 理念在高中语文教学中的适用性

《普通高中语文课程标准（2017 年版 2020 年修订）》中明确指出“理解和借鉴不同民族和地区的文化，拓展文化视野，增强文化自信”。高中语文必修上册的“家乡文化生活”学习活动提供了一个学习区域文化的机会，针对石柱土家族自治县少数民族区域，可以开展非遗文化民歌的学习。

C-STEAM 理念倡导在传统文化导向下进行学科融合教育，文化（C）与和艺术（A）之间有着紧密的联系，文化是通过 STEAM 课程开展达到的目标，因此，艺术可以充当文化传播的重要途径之一。传统文化自身带有的复杂性需要通过多种方式进行学习，C-STEAM 理念下倡导的项目式等多种学习方式与之相适应。

### 二、高中语文学习活动教学分析

#### （一）高中语文学习活动教学存在的问题与不足

第一，真实活动情境的欠缺。教师在开展学习活动时常用的情境创设就是音乐、视频等多媒体方式，这说明教师有情境创设的意识，但这种情境很多时候都是为了情境而硬嫁接。对于学生而言，此种情境并未真正激发学生的探究欲望，只是流于形式。

第二，活动评价体系的欠缺。学习活动单元的开放程度很高，不同活动在评价方式上有所差异，目前并未有成体系的评价标准。一方面，教师的能力有限，班级

学生人数过多，很难去监控学生的学习过程；另一方面，在以选拔性考试为主的评价模式导向之下，注重终结性纸笔测验，过程评价被忽视。

第三，学习活动教学设计的欠缺。由于学校资源有限，学生在开展学习活动时很大程度上会受阻，比如，在开展“家乡文化生活”学习活动时，由于学校不能提供相关的场所帮助学生亲身体验，教师的语言讲解，视频播放等方式，导致整个学习活动达不到预期效果。

### （二）C-STEAM 理念解决现有问题的价值

第一，C-STEAM 理念最终目的是传承和发扬文化，在整个活动的过程中有文化作为主轴贯穿其中，可以防止学习活动流于形式。在培养复合型人才上，我国作为最大的发展中国家，更要进一步思考怎样留住人才的问题。文化是最深沉最持久的动力，通过人文素养和人文情怀进行融合教育，落实在文化传承和理解的核心素养目标。

第二，C-STEAM 教育理念倡导多元化评价，包括总结、评价和反思三个部分。评价是一个贯穿 6C 模型的动态过程，而 C6 的评价更加注重正式的总结性评价，可以达到以评促思，进一步对文化进行剖析。开展“家乡文化生活”学习活动时，评价的维度是多元的（家乡文化知识、家乡文化艺术等）、思维能力（逻辑思维、创新思维等）、情感态度与价值（家乡文化理解、家乡文化兴趣等）。

第三，C-STEAM 教育理念中的 6C 模式是一套完整且操作性强的教学模式。在开展“家乡文化生活”学习活动时，以石柱土家族自治县民歌为例，C1（文化情境感知）是从外在环境刺激学生去接受文化的过程，通过研学的方式引导学生对家乡文化产生初步认知；C2（文化内涵理解）通过基础阅读等方式加深在 C1 中感知到的情境进行进一步加工；C3（文化特征探究）通过社会调查对文化的本质及其形成原因进行探究；C4（文化制品创作）通过在前面几个步骤的基础之上，

学生自我理解后进行创造；C5（联系社会推广）是对外输出文化，也是再次进入到文化情境的过程，如公益汇演，这是在 C1-C5 过程后的二次文化情境；C6（总结评价反思）进行活动的评价，在评价基础上反思，并优化学习活动。

## 三、6C 模式建构下《家乡文化》学习活动教学策略设计

### （一）课程背景

石柱土家族自治县作为渝东北少数民族之一，其民歌具有独特的地域特色和土家民族风情，这些民歌不仅记录了土家人的历史、生活、习俗和信仰，还蕴含着丰富的文化意蕴和审美价值。C-STEAM 理念下以文化传承为导向目标，开展“歌韵石柱·文化寻根”之旅的主题活动课程，帮助学生了解家乡的历史文化，增强文化自信，进一步打造出区域文化特色课程（活动）。

### （二）课程目标

在以上课程背景之下，结合本地区和学生情况，设计了以下教学目标：

1. 通过采访、考察和查阅文献等方式，了解石柱民歌的历史脉络和发展状况；
2. 学习石柱民歌中代表性的民歌，例如“啰儿调”及其文化内涵；
3. 感受石柱民歌非遗传承人的民族情怀，会唱《太阳出来喜洋洋》等经典民歌；
4. 在实践中创造石柱民歌的文化制品，并面向社会进行推广。

### （三）课程活动设计

STEAM 教育以传承文化为导向，引导学生认识、理解、认同家乡文化，从而潜移默化的实现文化传承。石柱民歌是具有地方特色，且与学生生活比较接近的优势，根据 C-STEAM 教育下的 6C 模型，结合石柱民歌设计“家乡文化生活”学习活动课程，如图-1 所示：

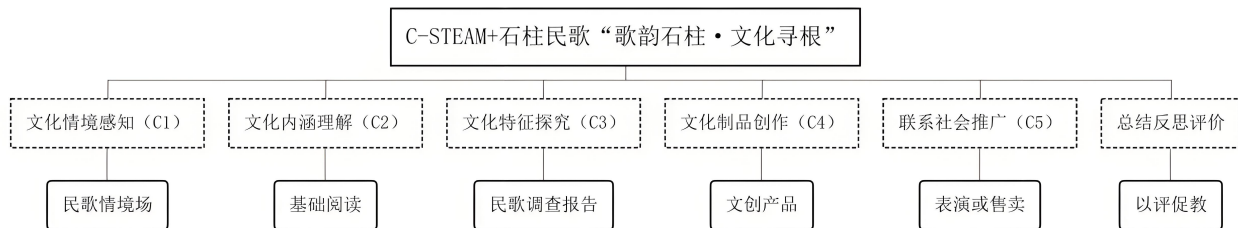


图-1 基于 C-STEAM 的石柱民歌活动流程图

### 1. 文化情境感知 (C1)

针对本区域的高中学生可以为其创设出真实可感的情境。首先,带领学生走进石柱县的村落、县文化馆,面对面了解土家族的历史文化和民歌产生的环境。其次,教室悬挂土家族的图腾和服饰,让学生感受到土家族的文化氛围。教师提前做好石柱民歌的相关资料帮助学生对于石柱民歌产生外部环境刺激,是学生接受信息的过程。最后,组织学生进行小组讨论,分享自己身边的民歌现象或对于石柱民歌初步的感受和理解,加强学生对于家乡民歌文化的理解和认同。

### 2. 文化内涵理解 (C2)

首先,要通过学生的基础阅读进一步建构对石柱民歌的理解,帮助学生在原有知识的基础上,更新或重构石柱民歌文化内涵。其次,文化观摩上,教师给出石柱民歌“啰儿调”中《太阳出来喜洋洋》《怀胎歌》等经典曲目进行观看,引起学生对家乡文化的认同感。最后,技能训练上,观看时要求学生记录所听到的“啰儿调衬词”等细节,并邀请学生进行模仿演唱。

### 3. 文化特征探究 (C3)

文化特征是一个地区的时代、地形、风俗等多重因素影响之下形成的,对于文化特征的探究可以通过田野调查,进行资料的搜集和整理。首先,学生可以根据C2中对于文化内涵的了解,提出不理解的问题;其次,师生共同设计访谈内容,安排学生与石柱县非物质文化遗产民歌的传承人或相关人员的深度访谈;最后,将访谈资料进行整理,形成调研报告。以石柱民歌中国国家级非物质文化遗产“啰儿调”和民间乐器“耍锣鼓”为例,要明确“啰儿调”的音乐特征和文化内涵等,了解“耍锣鼓”的音乐形态特征和曲牌结构等。

### 4. 文化制品创作 (C4)

文化制品创作需要在前面几个环节的基础之上进行实践性操作。对于石柱县民歌的文化制品创作,可以结合现代元素和创意,来打造一些新颖且有趣的作品。

第一,音乐邮票系列。设计以石柱县民歌为主题的邮票系列。邮票上都可以绘制与民歌相关的元素,如风景或人物,并附以简短的歌词或介绍。结合AR技术,在邮票上制作二维码,使用手机扫描邮票时,能播放出该邮票对应的民歌旋律,为用户带来视听双重体验。

第二,日常生活用品系列。学生运用美术知识和音乐知识设计出民歌元素的绘画,如餐具、服装等,这些日用品让民歌文化融入人们的生活。

### 5. 联系社会推广 (C5)

推广环节主要通过公益性的展览交流分享成果,这是经过C1-C5深入学习后再次回到C1的二次文化情境感知。首先,要求学生明确布展的地点、时间等基本内容,让学生制作好文创产品的宣传海报;其次,进行展会的布置,邀请师生、民歌歌手等参与,班级内分工合作,做好参观记录;最后在班级中进行分享交流。通过让学生带着文化制品走出校园,帮助石柱民歌走向社会的形式,既是学生体验文化创新获得成就感的过程,又是宣传家乡文化的新途径。

### 6. 总结评价反思 (C6)

当前倡导师生多元化评价,不仅要运用多种评价方式,更要吸引多种评价主体参与进来。对于C-STEAM+石柱民歌——“歌韵石柱·文化寻根”之旅主题活动课程的评价可以从民歌知识的测验(石柱民歌的来源与舞蹈的关系)、阶段性评价表(石柱民歌文化特征探究记录表)、文化制品创作的创新性、社会推广的参与度和可实施性等方面进行。

### 结语

综上所述,石柱土族自治县民歌作为土家族文化的重要组成部分,具有浓厚的家乡文化特色,以高中语文“家乡文化生活”学习活动为契机,在C-STEAM理念下对石柱民歌进行传承和理解,帮助学生建立文化认同感。新时代下,党的十八大以来在教育上把“立德树人”作为根本任务,就必须回答“为谁培养人?培养什么人?”的重要问题。在“C-STEAM+石柱民歌”的模式之下,通过开展“歌韵石柱·文化寻根”之旅的主题活动,一方面可以对石柱民歌进行挖掘,另一方面是青年传承本地文化的重要途径,更是防止民歌文化断流的重要手段。

### 参考文献

- [1] 刘小琴. 基于文化传承的初中C-STEAM课程设计与应用研究[D]. 陕西理工大学, 2024.
- [2] 梁少莹. 基于C-STEAM理念的“智能皮影”课程的设计与实践[J]. 中国信息技术教育, 2024(07): 64-68.
- [3] 崔慧莹, 赵婉婷. 面向文化传承, 初探C-STEAM学科融合教育模式[J]. 教育家, 2023(37): 64-65.
- [4] 刘建平, 袁志利. 石柱县土家族非物质文化遗产的保护与传承[J]. 重庆文理学院学报(社会科学版), 2007(05): 16-19.