



摘要:大学语文作为通识课,倡导“稚趣、智趣、志趣”美育发展理念,坚持推进以美育人、以美化人的课堂建设。面对课堂主体出现的审美疲劳、审美偏移、审美错位等心理现象,大学语文课程稚趣美育根据青年大学生故事情结、符号认知、游戏精神的特点,以故事美育、符号美育、游戏美育三要素构建教学设计过程,营造语言美、设计美、活力美三美课堂,促进教学模式的转变,提升主体的审美期待。

关键词:大学语文;稚趣美育;故事美育;符号美育;游戏美育

大学语文课程稚趣美育的实施策略

马宇

青年学生的自我意识稍显稚嫩纯真,灵动活跃,更能体会诗情画意的美感,获得精神愉悦的乐感。但学生在学习期间,也会对诗文中的山河美景、凌云壮志失去兴趣,课堂反映平平,出现审美疲劳、审美偏移、审美异化、审美错位的无奈现象。当前,高职高专院校普遍存在三种授课方式,即提理论提流派、“说评书”讲故事、用科技谈人文等功利实用教学方法,缺少美育内容。因而,提出稚趣美育实施策略,符合青年大学生动态发展的审美心理,能促进教师积极建设课堂的审美态度,有利于课堂审美主体的多维输出、接受与创造。

一、明审美主体,新审美期待

审美主体包含三方面的含义:一是指审美创造主体,即文章作者及作品;二是指审美传播主体,即高校教师;三是审美接受及再创造主体,即高校学生。教师起主导作用,学生是课堂的主体。随着互联网、多媒体教学等概念的提出,接受主体(高校学生)的审美期待和审美能力不断提高,如果对审美创造主体(作家及作品)照本宣科,起桥梁作用的审美传播主体(高校教师)不促进审美课堂的拓展和丰富,就会发生审美疲劳、审美偏移、审美错位等现象。

审美疲劳的失兴。大学语文作为通识课、公共基础课,专业性要求不高,涉及面不广,主要是对一些名家名篇进行教学,教学方式以讲授法为主,教学环节概括为“读一品一析一悟”,导致学生审美兴趣较低。

审美偏移的异化。与光明壮美、崇高优雅的美学追求相比,学生更容易被社会现实中丑恶低俗、荒诞可笑的社会现象和道德败坏、疏离漠世的个人所吸引,即所谓的审丑学问。比如,《一枝花》(杭州景)盛赞杭州的都市繁荣和湖光山水之美,学生反应平平;但吟诵另一支散曲《一枝花》(不伏老),关汉卿高举风流嫖客的自我标签,反而激发了学生的高昂兴趣。美得无味,丑得有趣。

审美错位的无奈。青年审美心理的动态发展,并不总是按常态进行,甚至出现美丑不分、突然发笑、以假为真、以浅薄为深刻的窘境。长期发展之下,就会出现学生情感淡漠麻木、审美排斥、审美能力不足、审美偏移等教育缺憾,教师无法获得情感共鸣,也会出现教学成就感、幸福感下降等教育危机。

二、提稚趣理念,融美育功能

(1) 稚趣美育的定义和内涵。主要面向非文学专业大学生群体,立足青年学生的认知水平和身心发展特点,以传承中华优秀传统文化、传播中华先进文明为出发点,倡导“稚趣、智趣、志趣”美育理念,伴随稚趣增智趣,紧跟智趣养志趣,营造生动和谐的课堂氛围。在丰富的直觉感知活动中引发自然、自由、灵动的精神,增强学生的想象力和探索力,以春风化雨、润物无声的方式,使学生获得美感、乐感。

(2) 稚趣美育的目标。以“一要点,两目标,三维度”为总体目标,即以“个性美育,纯真稚趣”

为要点,以“培养具有审美态度的当代大学生”和“成就具有审美情趣的艺术从业者”为两目标,以稚趣、智趣与志趣为三个维度。其中,稚趣是基础维度,主要指向学生积极愉悦的亲历体验;智趣是提升维度,主要指向学生学习内容转向学方法的审美能力;志趣,主要指向学生良好品质的志向与情趣。

(3) 稚趣美育的特征。以“稚”定位美的生命力,以“趣”阐明接受美、创造美的方式,具有语言美、简洁美、逻辑美、活力美特征。语言美,特指课堂教学中使用最广的语言艺术要富有变化美;简洁美,强调在师生互动过程中的图片、音乐、活动要具有简约凝练美;逻辑美,强调教学设计过程行云流水,教学方式转换自如;活力美,包含师生良好互动关系,班级心理环境和谐自由,精神世界愉悦轻松,生活态度具有诗意美、艺术美。

(4) 稚趣美育的构成要素。以青年大学生身心特点和审美态度为依托,由故事美育、符号美育、游戏美育三大要素构成。故事美育,将传统“说书”场景与现代数字故事叙述、故事叙述微课结合实现语言美;符号美育,基于文学符号、视觉符号、情感符号,创设美的情景,将艺术经典适宜地渗透到课堂中,实现逻辑美和简洁美;游戏美育,涵盖了书写游戏、民间游戏、户外主题游戏等内容,提供了丰富多样的艺术表现材料,鼓励青年学生用自己的方式表现表达美的创意,实现活力美。

三、施稚趣美育,建三美课堂

现在高校大学语文课堂普遍存在三种授课方式。第一种是教师提理论提流派,积极关注时代前沿热点和最新理论接轨,好处是提高了大学生的文学理论高度,增加了知识储备,不足之处是将语文课堂变成了文学史课堂,灌输陌生概念增加了审美隔阂。第二种是“说评书”讲故事,迎合学生兴趣,侧重名人八卦绯闻,将语文课堂变成了大型说书现场,好处是使抽象难懂而略显枯燥的课堂生动活泼起来,不足之处是导致学生把握不住学习重点,造成审美偏移。第三种是用科技谈人文,把文学理论、文学发展内容汇编成章,以相关教学软件作为载体,通过答题正确率来概括学习效果,好处是抓住重难点教学,事半功倍,不足是削弱了大学语文的人文功能和美育功能。因而,让美变成“活的形象”,让大学语文变成“活课程”,

让学生自由活泼地“活着”,是文章研究的思想。故事化、图片化、游戏化是稚趣美育的重要手段。

(一) 以故事美育实现言语美

说评书、讲故事。说即叙述,在课堂教学的叙述语言中,学生会有“故事情结”。现代高校教师语言类课堂的情景化教学,与元代的综合表演艺术杂剧情境极为相似。首先,能承担“说书式”叙述者的角色功能。教师扮演说书人的角色,将文学史知识化为故事,融入人生经验,灵活轻巧地表达出来。其次,要凸显“复调”式叙述声音的抒情功能。在故事构建传达中,让学生分辨艺术真实、生活真实、科学真实,追求不同的审美品质。最后,具有“独白式”表演的姿态美育功能。无论是普通课堂还是翻转课堂,师生站在讲台上一枝独秀,都会形成独立的审美空间。

随着多媒体技术在语文教学中的灵活应用,采用数字故事叙述成为潮流,视觉传达可将文字转化为图片、图表、图示、照片等。如对张飞脸和鲁智深脸都有“燕颌虎须,豹头环眼”的描述,想象力欠缺的学生,可以借鉴具体的图片和视频复原二人形象。教师也可采用微课的方式,“用故事来串联知识点而制成微课视频”,在大的文学潮流故事中,嵌入文人故事,再嵌入文学作品故事,形成故事链,更好地将故事和知识融合,沉浸审美体验。同时,鼓励学生将专业知识、个人经验、审美情趣融入故事,如广告学专业学生可将李白“一生好入名山游”的故事运用到旅游景点解说词中或宣传片拍摄中,增加自由超然的美感。通过勾连原著改编剧本、设定结局填补情节或独白、小组合作创建绘本等多种方式,成为新的审美创造主体,更要求师生将语文中的叙述性语言与“故事思政”汇融,讲好华夏文明故事,坚定大学生传统文化自信;讲好中华红色故事,坚定大学生革命文化自信;讲好中西差异故事,坚定大学生中国文化自信。如学前教育专业学生可讲述“孟母三迁”的文学故事,并指导幼儿进行故事表演,拉近与国学文化的距离。

(二) 以符号美育实现设计美

当代审美多样化,也需要多样符号的课堂构建,从文学符号、音乐符号、视觉符号、情感符号展开讨论,创设美的情景,将艺术经典适宜地渗透到课堂中,实现逻辑美和简洁美。

(1) 文学符号。特指审美化的意象、形象。可以

尝试用新的流行审美塑造人物形象,如“诗仙”李白是“自恋狂魔”,“曲圣”元好问可以是“嘻哈潮流音乐人”等。在课堂导入环节这样介绍,就让庄重肃穆的古人推开时代隔阂的大门,展示真实的放荡不羁、富贵闲适、矜功苦吟的形象,体会他们反抗封建礼教、求实进取、惩恶扬善等优秀品质,成为学生的青春榜样。

(2) 视觉符号。文字线条、排列方式、篇章长短等表现形式,诗词、文言小说、白话长篇小说等体裁会给人不同的美感,因而要注意教学篇章的选取,诗词主讲,散文、小说、戏剧选讲。多运用网络资源,如观看学习通等教学软件讲课视频,查询知网等网络信息,获取背景资料;或采用表情包传达视觉符号,以静态图或 GIF 格式的动态图等表达方式,在课堂导入、课后反思等环节构成一个完整的视觉符号序列,形成一种独特的环境语言。视觉符号很大程度上打破了情感难理解、喜好有差别的认知屏障,以图解文,为情绪宣泄提供更为便捷的途径。

(3) 情感符号。指表达抽象情感、逻辑思维的音乐、绘画等艺术符号。朗格说:“一切艺术都是创造出来的表现人类情感的知觉形式。”音乐符号美育可仿照诗词音乐文化节目《经典永流传》赋予古典诗词生命力的方式,通过课前三分钟阅读分享,利用口口相传的音声,在吟诵诗词“我向你学”、阅读美文“我对你说”等活动中,实现与古人的对话,并发表在校园期刊上;开展“说说我像谁”活动,使学生对审美对象产生共鸣,触动心灵,进行个性化的深度挖掘。绘画符号美育可通过点线面绘画造型,利用思维导图,快速、有效地梳理知识体系,不断挖掘二级、三级主题,发现知识美、线条美、逻辑美;通过绘本插图形成发散的思维模式,以剪纸、手绘海报、Q版人物动漫等多种方法赋予色彩含义,丰富人物形象,熏陶学生的审美能力。

(三) 以游戏美育实现活力美

以游戏美育实现活力美,指在课程游戏中尊重游戏精神的审美理想,尊重并发展青少年学生的自由精神、理性精神、创新精神以及完美经验追求等游戏精神,鼓励学生向主动作为、淡泊名利、正直包容的审美理想发展。

(1) 书写游戏。书写是一种自由的态度,非功利的审美创造。如对庄子寓言的文字游戏进行认识,挖

掘庄子任性逍遥的人生追求;对明清时的《西游记》等游戏小说进行探究,幻想出诙谐滑稽的玄幻世界;《镜花缘》更是以游戏笔法集中展示了古代旅游文化。从中取材,当代大学生也可把书写当成肆意落笔的游戏方式,将无意义的笔画转化为具有情理意蕴的审美创造。一是写作网络游戏小说,借助网络平台发表。以文学虚构的方式创造想象的游戏世界,构建游戏社会、游戏人生的新现实,与现实生活建立新的连接关系,更好地处理现实生活中的人际关系;二是开展主题系列活动,诵写讲演中华经典;三是故事情节接龙,体会人生如戏。

(2) 民间游戏。贴近生活,了解民俗,如昆曲、剪纸、木偶戏、皮影戏等,这些都是美育的优秀教材。比如小学教育专业学生毕业后从事小学语文教学工作,请学生上课回答问题,可以手绘梅花图式的九九消寒图,寓教于乐,美化教学环境;或开展竞赛游戏,玩转飞花令;或开展歌舞观赏游戏,创编课本剧。音乐专业学生可以按词谱曲,高声吟诵,美术专业学生可以灵巧地创设小说中的人物形象,折出诗词中的动物景物形象,如孔夫子杏坛讲学图,拉近与古人的审美距离。

(3) 户外主题游戏。可从智能游戏、竞赛游戏等方面进行。结合校园文化、师表文化,创设墙壁贴画游戏、实习教师角色扮演游戏、实训楼打击乐游戏,成为学生乐于接近的存在,在潜移默化中熏陶大学生的审美情趣。结合地方文化、区域文化,激发青年学生对学校的赞美、热爱、自豪之情。

总之,稚趣新奇伴随一个人的学前、低龄、高龄学段乃至一生发展。各个学科有不同的审美,但师生对美的追求是永恒的。通过线性序列的语言表达、绘声绘色的情景体验、百花争艳的审美创造,对大学语文课堂的感知形成直接体验、认同体验、反思体验三层次的沉浸审美体验,钻耳入脑修身,可以培养气韵灵动、经世致用的审美志趣,将实用美转化为灵动美。[作者单位系川南幼儿师范高等专科学校。基金项目:川南幼专校级课题“大学语文课程稚趣美育”(CNYZ2021C04)研究成果]

参考文献

- [1] 封孝伦.人类生命系统中的美学[M].合肥:安徽教育出版社,1999.