

# 小学道德与法治课虚拟情境教学方式的逻辑理路

邢瀚予

曲阜师范大学教育学院, 山东 济宁

收稿日期: 2024年4月27日; 录用日期: 2024年5月24日; 发布日期: 2024年5月31日

## 摘要

小学道德与法治课承担着“立德树人”的光荣使命,在数字技术赋能德育的浪潮中,教师可以根据教学目标,运用数字技术设备创设高度逼真的虚拟教学情境进行道德教育。在设备模拟的虚拟情境中,学生不仅能够身临其境的学习而且面对事件中的道德冲突,可以启动道德思维,将道德认知进一步转化为道德实践。文章分析发现,杜威的“做中学”理论,建构主义理论,情境认知理论,可以为虚拟情境教学提供理论支撑,信息技术和虚拟技术的发展可以提供相关的技术支持,因此小学道德与法治课进行虚拟情境教学具有较高的可行性;依托皮亚杰认知阶段发展理论和道德阶段发展理论,得出此教学方式适合小学阶段的道德教育,具有较高的适切性。因此,希望进一步讨论其实践逻辑和现实价值以推广虚拟情境教学方式在小学道德教育课堂中的使用,改善传统的以“讲授法”为主的教学方式,生动德育内容,丰富德育场域,培养学生的自我修养能力,最终提高德育实效性。

## 关键词

小学道德与法治课, 数字化, 虚拟情境, 教学方式

# A Logical Rationale for a Virtual Contextual Approach to Teaching Ethics and Rule of Law in Elementary School Classes

Hanyu Xing

Faculty of Education, Qufu Normal University, Jining Shandong

Received: Apr. 27<sup>th</sup>, 2024; accepted: May 24<sup>th</sup>, 2024; published: May 31<sup>st</sup>, 2024

## Abstract

The teaching of morality and the rule of law in primary schools has the glorious mission of “establishing morality and educating people”, in the wave of moral education enabled by digital technology, teachers can use digital technology equipment to create highly realistic virtual teaching situations for moral education according to their teaching objectives. In the virtual situation simulated by the equipment, students can not only learn and face the moral conflict in the event, but also initiate moral thinking and further transform moral cognition into moral practice. The paper finds that Dewey’s “learning by doing” theory, constructivism theory and situational cognition theory can provide theoretical support for virtual situation teaching, and the development of information technology and virtual technology can provide relevant technical support. Therefore, it is highly feasible for primary school morality and rule of law course to conduct virtual situation teaching. Based on Piaget’s theory of cognitive stage development and moral stage development, it is concluded that this teaching method is suitable for primary school stage moral education and has high relevance. Therefore, it is hoped to further discuss its practical logic and practical value in order to promote the use of virtual situation teaching method in primary school moral education classroom, improve the traditional teaching method based on “teaching method”, vivid moral education content, enrich the field of moral education, cultivate students’ self-cultivation ability, and finally improve the effectiveness of moral education.

## Keywords

Primary School Morality and Rule of Law Course, Digitization, Virtual Situation, Teaching Methods

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

近年来，数字化德育蓬勃发展，虚拟情境教学成为小学道德与法治课新兴的教学方式。但是，这种教学方式的可行性和适切性以及其实践逻辑仍需得到分析。本研究主要从理论逻辑层面和实践逻辑层面对小学品德课中使用虚拟情境教学方式进行分析，同时探讨使用此种教学方式的现实价值，目的是推广此种教学方式的使用，助力道德教育，培养学生自我修养能力，切实提高德育实效性。

## 2. 虚拟情境教学方式和小学道德与法治课的理论契合

从理论层面来说，在小学道德与法治课中进行虚拟情境教学之所以拥有比较高的可行性和适切性离不开相关理论的支撑与融合。

### 2.1. 教学方法可行性的理论支撑

首先是杜威的“做中学”思想对于此种教学方式的启发，杜威批判将道德知识强加给儿童，比如强制灌输道德格言和准则，这严重阻碍了儿童的身心发展，杜威提倡教育者建构合适的道德情境，学生能够在与道德情境发生相互作用的过程中，触发道德判断和思考，进而做出道德实践，培养儿童的道德品质[1]。虚拟现实技术为学生的“做”提供了数字化德育的环境，教育者可以根据道德教育的目标和教学需要创设合理的情境，鼓励学生在虚拟情境中发挥主观能动性，亲自操作，根据自身道德认知做出道德

判断和道德选择，以此来提升学生的道德水平。

其次是建构主义理论与虚拟情境教学的不谋而合。建构主义理论认为，学生不是空着脑袋进入教室的，不同的成长经历，学习背景，知识储备等等使每个学生对于同一个道德情境会产生不同的观点和想法。学生并不是道德知识的被动接受者，与此相反，而是道德知识的主动建构者，因此在教学过程中，学生的主动性和能动性需要得到教师的尊重。虚拟情境教学恰好能够协助教师激发学生的积极性，它不同于以往的教学方式，学生能以“当事人”而不是“旁观者”的学习视角在虚拟技术创设的具有道德冲突的道德情境中，主动联系自己头脑中已经有的道德知识和道德经历，做出自己的判断和选择。而在这个过程中，不同的学生由于道德观念和生活经历不同，新旧道德知识会发生不同的联系，因此学生会做出不同的道德判断和道德选择。这时教师就可以引导学生，激发学生对道德选择的分析与反思，促进道德观念的“生长”和“改造”。

最后是情境认知理论架起学习者与虚拟道德情境的桥梁，情境认知理论强调学习者的主体性和学习过程不能够脱离真实的情境创设，要与具体的实践相结合[2]。道德教育也不例外，如果在德育过程中，不给予学生进行道德实践的相关情境，那么道德知识就不能够充分得到学以致用，学生的感受性和灵活性会大大折扣，在面对生活中的道德事件时可能会手足无措，即使想要去帮助他人，却也不知道该如何做出妥当正确的行为，正是因为如此，在日常生活中会发生学生明明想要见义勇为却不知如何保护自己的事件。数字化虚拟情境教学是一种新的“当事人”情境，当学生以“当事人”身份处于情境中，他们已经成为情境中的一部分，与整个情境的变化都密不可分，甚至道德事件如何发展直接取决于学生在虚拟情境中的道德选择和道德行为。这种情境最突出特点是让学生关注自己处于“当下的时刻”，学生通过角色扮演在具有道德冲突的“事件”里，必须根据面临的道德问题，灵活地运用道德知识来解决问题。这种就很好地避免了学生的道德冷漠和道德旁观。并且教育者不必担心情境过于失真，虚拟现实技术能够呈现真实，动态，三维立体画面，光，声音，图画能够使情境更加逼真。虚拟情境教学方式让学生在充分发挥主动性的道德教育过程中不知不觉的获得道德知识进而转化为道德实践，完成立德树人的任务。

## 2.2. 教学方法适切性的理论支撑

学生在教育活动具有主体地位，身为教育者不能忽视学生的主体性和身心阶段发展规律，因此教学方式要符合学生的身心发展规律和年龄阶段认知特点，这样教学方式才具有适切性，而皮亚杰的认知阶段发展规律和道德阶段发展规律能够在一定程度上说明该教学方式适合小学阶段，该教学方法具有较高的适切性。

皮亚杰的认知阶段发展规律符合小学生的认知特点，著名教育学家和心理学家皮亚杰从认识发生论的视角对儿童的认知发展阶段展开了系统而深入的研究，最终形成了认知阶段发展理论。根据教育部以及我国《义务教育法》规定小学阶段年龄为6~12岁，按照皮亚杰认知阶段发展规律属于具体运算阶段。在这个年龄段，小学生具有去自我中心化，思维去集中化，认识事物要借助具体事物的特点。他们具象思维突出，想象力丰富，善于接受新事物[3]。

虚拟情境教学借助于虚拟现实技术首先可以模拟不同的道德情境，不在拘泥于教师口中抽象的道德情境，小学生可以沉浸于高度仿真的道德情境中去站在不同角度进行思考，从而做出不一样的道德判断和选择。比如具有道德冲突的海因兹与药的故事中，通过情境的模拟，学生可以站在丈夫，法官，妻子，医生等不同角度考虑是否应该偷药，比如学生以妻子的身份视角，需要考虑丈夫是否应该偷药，让学生在情境中进行道德判断，学生会意识到自己道德判断是否存在不合理之处，教师可以激发学生更新道德判断以此提升自己的道德水平；其次虽然虚拟情境教学可以以“第一人称”视角进行教学，但是学生可以通过沉浸式和互动式体验来感同身受他人的道德境地或此前没有经历过的道德情境，有利于小学生站

在他人立场去考虑问题；最后这种教学方式具有高度仿真的情境，栩栩如生的画面和环绕立体的音效，使得道德知识更加具体生动，不再抽象于课本或教师口中，可以帮助小学生理解道德知识，培养道德情感，对抗道德冷漠，提升小学生的道德思维能力，为日后把道德知识内化于心，外化于行打好坚实基础。

皮亚杰在《儿童的道德判断》中明确指出，小学生品德发展的规律是循序渐进地从他律走向自律。小学生在 6~10 岁低年级阶段是他律阶段：表现为对外界的权威和指令绝对的服从，10~13 岁高年级阶段是自律阶段。这一时期的儿童会依据个体与环境相互作用，将外在事物逐渐转化为内在观点的过程[4]。涂尔干对此也深有感受，“道德教学在我们的学习中占有一席之地。因为教授道德既不是步道，也不是灌输，而是解释，如果我们拒绝把所有这类解释提供给儿童，如果我们不尝试帮助他理解他应该遵守的那些规范的理由，我们就会贬低他，使他陷入一种不完备的，低下的道德”[5]。所以从低年级阶段道德发展规律来看，以往教师大多以讲授法将道德观念和知识传授给学生，这可能导致学生不理解执行起来行动力不足或即使行动了但是心中仍有困惑——我为什么要这样做？这样做有什么好处？那么在虚拟情境教学中教师和学生通过分布式虚拟现实系统同时参加一个虚拟现实环境，通过计算机网络技术对真实道德情境的高度模拟进行观察和操作，教师的讲解能够更加生动有说服力，学生的困惑解决了，理解力和执行力也能够得到提高。

“我们必须集中关注这些学校，进而集中关注道德教育，因为道德教育是在学校中得到理解并付诸实践的”[5]。所以从高年级阶段道德发展规律来看，不能仅停留在他律阶段，虚拟情境教学可以提供个体与环境交互的机会，学生可以发挥主观能动性，通过亲身体验实践，处理这种社会关系，才能获得对它们的理解和认识，促进学生将外在道德标准内化，从他律走向自律。

### 3. 相关技术支持使得虚拟情境教学成为可能

德育数字化如果想要蓬勃发展离不开相关技术支持，互联网技术，虚拟现实技术等使得在小学德育课堂中模拟高度逼真的生活化德育情境不再只是构想。

#### 3.1. 教育信息化为虚拟情境教学方式搭建平台

教育信息化是教育与计算机网络等信息技术的有机结合，现代技术手段在教育领域的广泛应用，实现教育的数字化和网络化。改革开放以来，中国教育信息化建设取得了举世瞩目的成就，先后经历了从无到有、从有到强的发展过程。目前，教育信息化逐步从 1.0 时代迈向 2.0 时代，教育信息化推动教育实现系统性变革，促进教育改革与发展，带动实现教育现代化的作用显著增强。

在科教兴国方针的指引下，我国教育信息投入不断增长，2021 年我国教育信息化经费投入同比增长 9.4% 至 4640 亿元；2022 年我国教育信息化经费投入大约为 4853 亿元。同时，根据教育部 2023 年的最新数据表明：目前，全国中小学(含教学点)互联网接入率达到 100%，比 2012 年提高了 75 个百分点；99.9% 的学校出口带宽达到 100 M 以上，超过四分之三的学校实现无线网络覆盖，99.5% 的学校拥有多媒体教室[6]。虚拟情境教学需要借助互联网，多媒体实现。在这样的背景下，小学道德与法治课进行数字化教学已经不再是空中楼阁。

#### 3.2. 虚拟现实技术的发展能够构建多元化的道德情境

虚拟情境教学借助虚拟现实技术，虚拟现实技术(Virtual Reality)早在 20 世纪 50 年代就已提出，它是计算机为运行平台，依托各种先进复杂的电子信息技术，比如交互技术，传感技术等，创设立体的虚拟空间，用户可以借助传感器在创设的虚拟情境中调度自身的听觉、视觉、触觉、味觉做出一系列相关行为与情境发生关联[7]。虚拟现实技术最大的特点是交互性强，沉浸感强烈，用户往往具有身临其境的

感觉。现有的虚拟现实系统的分类是第一种为桌面虚拟现实系统，它主要是利用普通 pc 平台的小型虚拟现实系统，以图形工作站和立体显示器，产生虚拟情境，参与者可以使用数据手套、三维鼠标等其他输入设备实现虚拟现实技术；第二种是沉浸式虚拟现实系统，使用者可以佩戴头盔，数据手套等等完全沉浸于虚拟情境中，并且头部、手部、眼睛的数据交互都会达到尽可能的实时性；第三种是分布式虚拟现实系统，它是基于网络虚拟环境，在这个环境中，多个用户同时参加一个虚拟现实环境，通过计算机和网络对这个虚拟环境观察和操作，实现与其他用户互动，并且数据资源可以实时交互[7]。

VR 技术为教育教学的发展带来了新机遇，我国不少高校已经运用虚拟现实技术，清华大学利用虚拟现实技术模拟汽车发动机工作投入教学使用；北京师范大学利用虚拟现实技术开展文化遗产保护，先后开发了一系列北京胡同虚拟现实游览的交互系统，秦兵马俑运动模拟用于历史和旅游教学；华中理工大学机械学院创设虚拟实验室用于远程教育等等。

近年来，一些道德教育学者也开始试图将 VR 技术引入到道德教育之中。他们认为：一个人的道德品质来自于日常行为经验与感知体验，而这些经验的产生依赖于其身体认知器官和行动感受，而 VR 技术可以向学习者提供可感知的学习场景。基于此，学者们试图将道德情境同 VR 技术结合起来，将难以构建或难以语言描述的道德场景进行实时逼真的三维立体显示，使教育者仿佛身临其境[8]。在道德感知的基础上不断深化道德认知，体验道德情感，做出道德选择，最终落实道德实践，从而提升自身的道德水平，这一方法也符合道德教育的本质要求——不是一般的道德知识传输而是道德品质的培养。所以虚拟现实技术在教育领域已有所使用，这种趋势下也为道德教育提供了硬件支持，使得虚拟情境教学能够实现。

#### 4. 小学道德与法治课虚拟情境教学实践逻辑

具体落实虚拟情境教学方式，还应该考虑其道德教学实践逻辑，否则仍停留于课堂教学的空中楼阁，就像涂尔干所说：“课堂教育沿着理论与思辨的路线进行，而道德所支配的却是行动和实践[5]。”

##### 4.1. 虚拟情境教学中道德与法治教育场域的构建

“场域”是法国社会学家布迪厄的观点，他认为一个场域就是在各种位置之间存在的客观关系的一个网络或者说一个构型。整个社会可以看作作为一个大场域，大场域可划分为子场域比如经济场域、文化场域、政治场域等。每个场域都有自身的规律，场域之间无法替代[9]。

“情境”是从认知角度来说明，行为者与环境，主体与客体的相互关系。行为者在活动和行动之前对于环境的知觉及认识，不是纯客观的，而是多少加进了主观的成分，从主观上给予的把握和规定的环境就叫做情境[9]。

“情境德育”是指在道德教育过程中根据德育目的和受教育者的身心发展特点，有计划、有目的、有意识地创设贴近受德育者的现实生活情境，目的是通过这种方式，引导学生融入自己的亲身经验和感受，鼓励学生进行自主选择其道德行为方式，促进学生道德品质内化和道德习惯的形成[9]。

依托上述概念，在小学品德课中进行情境教学会搭建一个情境德育场。情境德育场是指构成一定道德情境的各因子之间在相互作用中，因师生，生生之间传递、交换其信息所产生的并且影响道德场主体的道德选择和道德行为的空间。情境德育场包括真实的情境德育场和创设的情境德育场。真实的情境德育场指的是学生在现实生活中所亲身经历事件、行为中所感受的场情境。创设的情境德育场是指情境德育场主体在教育者有意图和目的创设的具有一定价值导向的德育场景。所以，小学品德课虚拟情境教学中借助网络和虚拟现实技术人为所搭建的情境德育场属于后者。

教育者可以借助虚拟现实系统，根据德育目标，有意图构建情境德育场，打破学校的场域限制，将

品德教育的场域推进到自然，社会，家庭等场域，比如可以模拟祖国的大好河山激发学生热爱环境，保护自然的观念，可以模拟各种各样的自然灾害，学生在这些情境中学会生存技能，增强自我保护意识，珍惜热爱自己的生命[10]。教师和学生可以借助数字设备在情境德育场中进行观察和操作，做出道德思考和判断，进而触发道德行为。与此同时，即使在不同场域下，教师与学生也能够借助网络技术实时互动，知识共享，及时引导，高效反馈。

## 4.2. 虚拟情境教学中德育主体关系的显现

人具有主观能动性，学校德育必须发挥人的主体性，在道德教育过程中，教师是德育的主体，教师的人格和能力是德育的关键中介因素，如果忽视教师的主体作用，一味强调学生的自主性和个性化，学校德育也无法顺利展开。学生是道德学习和发展的主体，如果过渡强调教师权威，忽视学生的主体作用就无法取得预期的德育效果。如果要做好品德教育，不能忽视教师的引导和学生的主体作用[11]。

虚拟情境教学中的德育主体关系不再是简单的教师讲，学生听的单向度关系，而是多元类型的德育主体关系。首先，学生在诸多可穿戴设备等产品的帮助下和依托虚拟技术创设的情境中，可以“人-机”对话，在这个过程中，得益于5G为代表的信息技术，数据的获取传递，分析处理的时间被大大压缩，能够为师生及时提供反馈，在这个过程中德育主体关系表现为：学生佩戴相关设备使用教学机器，教师根据反馈的信息给予及时，合适的帮助和指导；其次，虚拟情境教学更能“人-人”主体间对话，这里主要指教师和学生。在虚拟情境教学中，教师可以通过计算机网络技术收集关于学生品德学习不同维度的数据来了解认识学生以便与学生有针对性的交流。同时，学生和教师可以借助分布式VR平台，同时出现在同一个教学情境中，教师借助虚拟情境讲解道德知识，可以实时交流，拉近师生之间的距离，提高师生互动性，鼓励学生积极进行道德实践，而不是“你”远在讲台，“我”只在课桌。并且，在这个过程中，教师作为教育者也会被带入到虚拟情境中，教师在虚拟情境中身体力行，做出自己的道德判断和思考，不仅能推动主体间对话，提升自身的道德水平和专业能力，还能为学生树立良好榜样，提高信服力。最后，品德课也不能只在学校中进行，可以模拟家庭，社会的多种场域。那么，家庭中的父母，社会中的陌生人作为道德主体也可以加入到虚拟情境中，家长可以通过计算机网络技术收集的虚拟情境教学中孩子做出的道德判断和道德行为的相关数据，深入了解孩子的所感所想，及时与教师进行交流，在学校的引导下进行协同育人。

## 4.3. 虚拟情境教学中道德事件的涌现

具有道德两难的道德事件是学生道德水平提高的重要推手，在道德教育中具有较高的实践价值。比如科尔伯格继承了皮亚杰的道德认知阶段发展规律的观点，提出了海因兹与药的经典的道德两难故事。科尔伯格推断此故事能让学生意识到自己思维的矛盾之处，就会努力寻找一种新的更好的解决道德问题的办法，从而促进自身道德水平并且评定学生道德水平发展情况[12]。

具体措施就是让学生和教师在课堂中针对道德两难问题进行讨论，故事中的核心问题就是：海因兹妻子患重病，在无法筹集到足够钱的情况下，丈夫是否应该为危在旦夕的妻子偷药，如果学生认为丈夫不该偷盗否则将会受到法律惩罚，那么此学生道德发展水平处于前习俗水平阶段，因为他将法律作为惩戒人的工具而非捍卫人合法权益的保护伞，该学生坚持以自我为中心，为他人考虑的能力较弱，在考虑事情时是物质的，自私自利的，这时教师需要适当及时的引导，推进学生向更高水平道德层次发展，或者询问学生如果你是“妻子”，你希望“丈夫”如何做？这样能让学生意识到自己的道德判断和推理具有局限性，刺激学生更新自己的道德判断，提升道德水平。另外，除此之外，科尔伯格在其《发展心理学》一书中共设计了九个假设性的道德两难故事，以此来促进个体道德发展[11]。试想一下，若品德事件

不具有道德冲突，不能促使学生启动道德思维，学生可能只停留在“一听了之”的阶段。因此，虚拟情境下所建构的品德事件要具有道德困境，这样能激发学生做出思考和判断。

当然道德两难故事也具有一定的局限性，就是过于重视道德认知和判断，学生具有“离身感”，缺乏“具身感”，忽视道德情感和道德行为的培养，但是虚拟情境教学可以较好的弥补，VR 虚拟技术突破了传统的课堂讲故事的教学方式，创设了虚拟情境，学生从“剧外人”变成了“剧中人”，对具有道德两难的故事进行了立体式，沉浸式的表达，使道德主体在“沉浸式”与“体验式”中做出道德判断和行为，培养道德情感，并且这种判断和行为，是理性和感性交织的结果。

## 5. 小学道德与法治课虚拟情境教学的现实价值

### 5.1. 德育场域：丰富场域类型，降低真实情境危险

数字化虚拟情境教学利用虚拟现实技术，可以在道德教育过程中建构不同的场景，创设特定条件模拟不能实现的德育场景和画面，让教育者和受教育者“走”出教室，“走”出枯燥和苍白的语言所描述的道德场景。虚拟情境技术能够让情境变得生动，真实。由于受时间和空间的限制无法在现实生活演示和重现，教师也不可能短时间内把社会中所有具有德育价值的场景搬进课堂，但是虚拟情境技术将其变得可能，学生在虚拟情境的德育情境中完成人与不同类型场域的互动。

除此之外，真实情境可能存在两方面的危险，一方面是情境本身具有危险性，另一方面是即使我们真的模拟真实的情境，一旦做出错误的判断和行为，其结构也无法预测和控制的。对于道德主体来说，这种教学情境存在着危险，而虚拟技术模拟的情境可以处理这种问题，既克服了情境本身的危险性，又可以避免不良操作产生的后果，保护道德主体的生命安全，降低真实情境的危险性。

### 5.2. 德育主体：师生共创，教学相长

在虚拟情境教学中，学生不再是道德知识的被动接受者，而是可以借助虚拟现实技术，佩戴相关设备，主动与情境进行交互，学生有机会能在高度仿真，沉浸式的道德两难的情境中，自主建构，引发道德判断和思考，启动道德思维，进行道德实践，并且虚拟情境可以做出相应的反馈或进入下一个场景中，提高学生参与感与体验感，给予学生充分的道德“在场感”。

德育的受教育者不仅有学生还有教师。教师借助相关虚拟现实技术和网络技术，师生可以共在一个道德情境中，与学生进行互动与讨论，比如在皮亚杰的对偶故事中，教师也能够情境中做出自己的判断和思考，产生道德情感，做出相应的行为，这使得道德教育不再抽象，教师能为学生树立榜样，教师不再是距离遥远的道德观念的“讲授者”。更重要的是，在这个过程中，教师也能提升自己的道德水平，能够真正实现师生共创，教学相长。

### 5.3. 德育内容：德育内容“活”起来，走出课本，走进师生

如果在课堂中教师直接创设情境，采用讲解法，演示法教学方式，此德育情境呈现出的德育内容仍然止步于课本，教师讲解，不够生动形象，学生可能不够理解，浮于表面。如果采用虚拟情境技术进行教学，德育内容会被高度仿真，立体的创设出来呈现在学生面前，通过光，声，画等调动学生多感官参与。此外，计算机网络等技术可以搜集整合丰富多样的德育内容。这样无论从形式上还是内容上，德育内容能够实现真正的“活”起来，走出课本，走进师生。

### 5.4. 德育方式：打破传统教学方式，提高教学效率

传统的教学方式主要是采用讲解法，并且配合多媒体技术嵌入图画，音频，声音等，在这种教学方

式下,教师创设的情境形式感突出,真实感不足,学生体验感也较弱。并且,碍于部分老师创设情境水平不足,教师一方面需要学习创设情境的专门技术比如画图,野外调查等,另一方面又需要备课,上课,这就导致灵活度低,教学效率大大折扣。虚拟情境教学方式可以弥补上述问题,教师佩戴虚拟技术相关设备,学会使用相关软件就可以创设集声音,画面,仿真,可参与等优点于一体的德育情境。这样教师可以有更多时间深入了解学生,挖掘德育资源,开展道德教育。但是,虚拟情境教学方式也是一把双刃剑,利用此方式并不意味着要抛弃传统教学方式,而是弥补传统教学方式的不足之处,两者相互配合,优势互补,虚实结合。

### 5.5. 最终诉求:培养学生自我修养能力,提升德育实效性

真正成功的德育是实现让学生有能力主动地将他们所学的道德知识内化于心,通过培养道德情感与道德意志,进而外化于行——道德实践。在小学品德课中采用虚拟情境教学方式,教师与学生在创设的不同场域中,以高度仿真,具有参与感,互动感的虚拟德育情境和拥有道德冲突的品德事件为桥梁,教师给予及时,合适的引导,在这个过程中不仅学生能主动建构,积极启动道德思维,培养德育情感,触发道德实践,最终提高德育实效性。

## 6. 结语

数字化时代的到来,使得在小学道德与法治课堂中使用虚拟情境教学已不再是空中楼阁,但是这种教学方式是否真正适合小学阶段的道德教育,需要教育者理性看待,因此文章从理性层面,实践逻辑层面进行分析,得出小学阶段使用虚拟情境进行道德教育拥有一定的理论和技术设备支持,并且更重要的是符合小学生的思维特点和道德阶段发展规律,对于小学生的接受程度较为友好,所以我们更不能忽视虚拟情境教学在小学德育课堂中的实现价值,要鼓励教育者在小学德育课堂中借助相关技术设备进行虚拟情境教学,给予学习者启动道德思维,进行道德实践的机会和空间,培养学生自我修养的能力,切实提高德育实效性。

## 参考文献

- [1] 约翰·杜威. 民主主义与教育[M]. 魏莉,译. 武汉:长江文艺出版社,2018.
- [2] 杨伟芳. 论虚拟道德情境的德育功能[J]. 新西部,2010(2): 169-171.
- [3] 赵红莉. 皮亚杰道德认知发展理论对小学德育的启示[J]. 当代教育理论与实践,2015,7(11): 16-17.
- [4] 汪家华. 论儿童的道德教育——基于皮亚杰的儿童道德发展理论[J]. 陕西学前师范学院学报,2015,31(3): 1-4.
- [5] 埃米尔·涂尔干. 道德教育[M]. 陈光金,沈杰,朱谐汉,译. 上海:世纪集团人民出版社,2006.
- [6] 中华人民共和国教育部. 教育部:全国中小学(含教学点)互联网接入率达到100% [EB/OL]. <http://www.moe.gov.cn/>,2023-11-10.
- [7] 刘园. VR技术在教育领域的研究与应用[J]. 电脑知识与术,2016,16(12): 207-208.
- [8] 熊远,郭雨,徐玲,林李泽强. 虚拟现实技术视角下课堂德育情境创设的目标要求与仿真实现[J]. 教育科学论坛,2023,8(6): 60-65.
- [9] 邵文英,王凤晨. 情境德育场:基于场域理论视角的德育研究[J]. 河北学刊,2011,31(3): 176-178.
- [10] 刘晓玲. 场域间性:学校道德教育困境的空间突围[J]. 当代教育科学,2017(8): 81-83.
- [11] 戚万学,唐汉卫. 学校德育原理[M]. 北京:北京师范大学出版社,2013.
- [12] 常运立,王璐颖. 基于VR技术的道德教育探析——科尔伯格道德两难困境的实践转向[J]. 思想政治研究,2023(4): 102-110.