

云南师范大学教材建设基金资助出版

中学生物游戏教学概论

ZHONGXUE SHENGWU YOUXI JIAOXUE GAILUN

主编 ● 王重力 副主编 ● 韩宁



云南师范大学教材建设基金资助出版

中学生物游戏教学概论

ZHONGXUE SHENGWU YOUXI JIAOXUE GAILUN

主 编 王重力（云南师范大学）

副主编 韩 宁（云南师范大学）



人民教育出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

中学生物游戏教学概论/王重力主编. —北京: 人民教育出版社, 2015. 4

ISBN 978-7-107-29730-4

I. ①中… II. ①王… III. ①生物课—教学研究—中学 IV. ①G633.912

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 062366 号

人民教育出版社出版发行

网址: <http://www.pep.com.cn>

人民教育出版社印刷厂印装 全国新华书店经销

2015 年 4 月第 1 版 2015 年 5 月第 1 次印刷

开本: 890 毫米×1 240 毫米 1/16 印张: 18.25

字数: 500 千字 印数: 0 001~3 000 册

定价: 41.70 元

著作权所有·请勿擅用本书制作各类出版物·违者必究

如发现印、装质量问题, 影响阅读, 请与本社出版科联系调换。

(联系地址: 北京市海淀区中关村南大街 17 号院 1 号楼 邮编: 100081)



前言

随着课程改革的不断进行和深入，游戏教学也越来越广泛地被一线教师认可和接受，在外语、体育等学科教学领域都开展了相关的研究，生物学科同样有着众多的同行对此进行探索，并取得了可喜的成果。本书主编王重力教授一直致力于生物游戏教学的研究和推广工作，期望这种调动学生学习兴趣、深入体验和感悟生命科学的内涵、发展学生能力并养成辩证自然观的有效教学策略，能够被更多的一线教师所采纳并应用于生物学教学中，于是便有了编写此书的初衷。

本书将游戏划分为角色扮演、结构游戏、模拟游戏、数学游戏、文字游戏、栽培与养殖、棋牌游戏、美术游戏、室外体育游戏及其他类游戏等十个类别。通过网络、报纸、书籍、期刊、走访学校、学术交流等各种途径，竭尽所能地将应用广泛而有效的生物游戏教学集中、整合，博百家所长。为了能够呈现最优的生物教学游戏，王重力老师带领编者对每一个入选的游戏都进行了实施和操作，细致优化各个生物教学游戏。所做的这一切，只是为了最大限度地整理出可以应用于生物教学的游戏教学案例集，将它们呈现于诸位同行面前，拓展教学思路，使大家可以更全面、更正确地看待并很好地实施生物游戏教学。

本书由王重力和韩宁带领云南师范大学众编者共同努力完成。编者翻译了大量 SOIL-SHOP 生物教材制作所的文献，参考了美国宾夕法尼亚州立大学等网站的英文资料。此外，本书还参考了大量同行的设计，尤其是以下单位及个人，在此一并表示感谢！

- SOIL-SHOP生物教材制作所.
- 王小英. 儿童游戏的意义[M]. 长春: 东北师范大学出版社, 2006.
- 尼尔·本内特(英). 通过游戏来教——教师观念与课堂实践[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2010.
- 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2004.
- 奥尔顿·比格斯(美). 生物——生命的动力 中册[M]. 杭州: 浙江教育出版社, 2008.
- 有泽重雄. 实用趣味实验图鉴[M]. 北京: 接力出版社, 2003, 05.
- 华爱华. 幼儿游戏理论[M]. 上海: 上海教育出版社, 1998.
- 斯蒂芬·D·布鲁克菲尔德. 大学教师的技巧[M]. 杭州: 浙江大学出版社, 2005.
- 乔治·雅各布斯. 共同学习的原理与技巧[M]. 北京: 中央民族大学出版社, 1998.
- The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. New Unesco source book for science teaching[M]. Paris: Firmin Didot S.A., 1979.

还有一些同行公开发表过的论文, 我们也作为本书编写参考之用, 并在书中相应位置标注了文献来源, 未尽事宜还望见谅。最后, 对各位在游戏、活动教学领域中孜孜探索的各位教育工作者致以最真诚的感谢!

主 编 王重力

云南师范大学教授，硕士生导师，教育部基础教育课程教材专家工作委员会委员，中国教育学会生物教学专业委员会常务理事，《生物学通报》编委。多年从事生物教育的教学和研究工作，参加《生物新课程教学资源与评价》《生物课程教育学》《初中生物新课程教学法》和人民教育出版社《义务教育教科书 生物学 七年级 下册》《普通高中课程标准实验教科书 生物 选修1 生物技术实践》的编写，主编教材4部，副主编1部，参编16部。其中《中学生物教学法》（高等教育出版社）被评为国家优秀教材。执笔撰写和指导学生撰写论文30余篇。并参与云南省单殖吸虫的国家自然科学基金课题研究。

副主编 韩 宁

2005年毕业于华中师范大学，2008年获得云南师范大学生物课程教学论专业硕士学位，先后在《生物学通报》《中国教师》等期刊发表《美国教材中的小组活动解析》《如何锻炼学生提问的能力》《组合阅读方法在师范院校<动物学>教学中的应用和思考》《师范生教育实习远程指导研究》等论文，承担过英特尔未来教育项目云南昆明云南师范大学职前教育项目，与王重力老师共同承担2010第六届全国高等师范院校“生物学教学论”专业学术研讨会在云南师范大学的组织召开工作。

编 者（以章节编写顺序排序）

韩 宁 赵丽琼 范冰霜 杨晓婷 陈 玉 解丽娟 樊红娥

袁 玲 马东艳 张陆启 段燕琼 郭丽芬 王重力



目 录

■ 绪论	2	第三节 速查模型	57
第一节 什么是游戏	3	第四节 平面纸模型	60
第二节 游戏与学生发展	4	■ 第三章 模拟游戏	67
第三节 游戏与教学	9	第一节 立体模型的模拟	67
第四节 生物学教学中的游戏	10	第二节 平面模型的模拟	81
■ 第一章 角色扮演	14	第三节 其他模拟	84
第一节 规定内容的角色扮演	15	■ 第四章 数学游戏	96
第二节 创编剧本的角色扮演	26	第一节 测量游戏	96
第三节 依据视频资料编写解说词	34	第二节 计算游戏	104
■ 第二章 结构游戏	38	第三节 模型计算	109
第一节 纸质立体模型	38		
第二节 接插件立体模型	55		

■第五章 文字游戏	126	■第九章 室外体育游戏	246
第一节 单人游戏	126	第一节 亲近自然类	246
第二节 小组游戏	150	第二节 知识强化类	249
第三节 课堂调剂小游戏	157	第三节 情景模拟类	256
■第六章 栽培与养殖	164	■第十章 其他类游戏	260
■第七章 棋牌游戏	187	第一节 放松类游戏	260
第一节 棋类游戏	187	第二节 建立自信心类游戏	263
第二节 牌类游戏	192	■第十一章 生物教学游戏的 设计方法	265
■第八章 美术游戏	206	第一节 生物教学游戏设计的指导思想	265
第一节 绘画类游戏	206	第二节 生物教学游戏设计	267
第二节 填色、填图、拼图和制作动画类游戏	218	第三节 生物教学游戏的课堂实施	269
第三节 动画制作	233	■第十二章 生物教学游戏的 评价	274
第四节 其他工艺美术和绘画	239	第一节 表现性评定	274
		第二节 行为量规的举例	277
		第三节 表现性评定的操作	283

| 云南师范大学教材建设基金资助出版 |

中学生物游戏教学概论

ZHONGXUE SHENGWU YOUXI JIAOXUE GAILUN

主 编 王重力 (云南师范大学)

副主编 韩 宁 (云南师范大学)



人民教育出版社

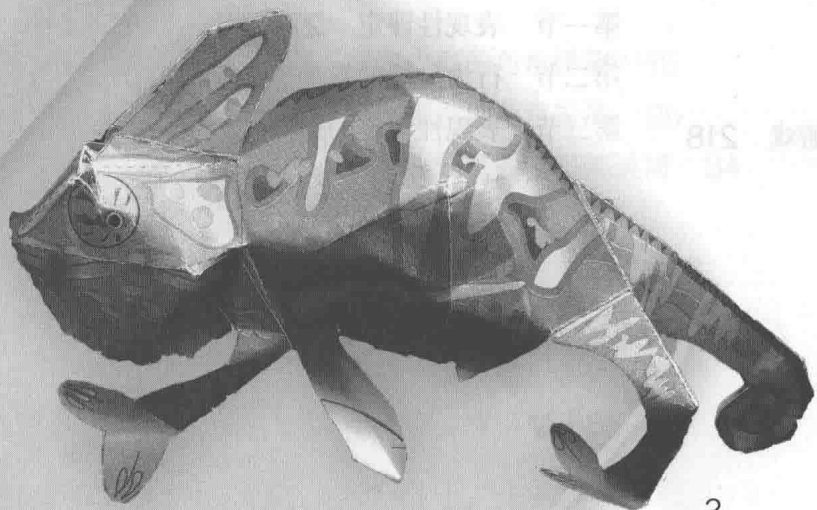
· 北京 ·



绪论

基础教育课程改革是完善基础教育阶段素质教育体系的核心环节。在基础教育课程改革过程中，教学方法改革是非常重要的一个方面。一个成功的教学过程的关键就在于“教什么”和“如何教”的合理组合，也就是采取合适的教学方法，从而达到实施有效教学的目的。

虽然我国基础教育进入一个崭新的课程改革时代，但是由于升学的压力，迫使教学成了学生被动接受学习的灌输式教学，不能很好地体现学生的主体地位，更谈不上游戏教学了。目前很多课堂暴露出：重知识传授，轻科学探究和学习进程的体验，课堂缺乏趣味性。这样的课堂，教学活动多由教师直接作主，教师将学习内容直接呈现给学生，学生的主体地位受到限制，这不利于培养学生的创新意识和合作精神，不利于学生的全面发展。而游戏教学法突出体现了学生在教学中的主体地位，强调活动和情感因素在教学中的作用。课堂教学与游戏相结合，只要控制得当，寓教于乐，就能够取得很好的教学效果。





第一节 什么是游戏

游戏是一种极为古老且普遍的活动，但要问游戏是什么，答案却是异彩纷呈、莫衷一是。游戏也的确无法以单一特定的定义来做解释，因而往往用许多个别化概念交织而成一整体性的概念。

柏拉图的游戏定义：游戏是一切幼子（动物和人）生活需要和能力提升需要而产生的有意识的模拟活动。

亚里士多德的游戏定义：游戏是劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动。

拉夫·科斯特的游戏定义：游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。

《新华字典》将“游戏”解释为：与生活 and 劳动技能有关的，能够促进体力和智力发展的娱乐性活动。

《辞海》将“游戏”定义为：“以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。”这个定义说明了游戏的两个最基本的特征：一是以直接获得快感（包括生理和心理的愉悦）为主要目的，二是主体参与互动。主体参与互动是指主体的动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。

关于游戏的理论，根据时间可以分为古典学派和现代学派。

古典学派又可分为两派：能量过剩和休养理论，进化重演和能力练习论。

能量过剩论认为生物体具有能量以满足其生存的需要，当需求满足之后，若还有剩余能量，那就变成多余的能量。过剩的能量累积会造成压力，必须消耗掉。因此视游戏为无目的的行为，只是人或动物用来消耗能量的方式而已。

休养论认为游戏的目的是储存能量以供工作的消耗。工作会消耗能量并使能量不足，因此可以用睡眠或游戏来补充，游戏与工作是不同的，它是一种储存能量的理想方式。

进化重演源于个体胚胎学，认为在人的发展过程中，种族发展演化情形会再现。将这一理论应用于青少年游戏，并且青少年的发展继承祖先的发展阶段。青少年游戏的阶段性也是遵循人类历史的演进，并且在演化中未被淘汰而保留下来的。游戏的目的是消除那些不应呈现于现代生活中的原始本能。

能力练习论认为游戏不是消除原始本能，乃是帮助青少年加强日后所需的本能。游戏则提供一种安全方法帮助青少年去练习，使这些本能更完善，以便日后成人生活使用。

现代游戏理论包括以下几个方面。

西格蒙德·弗洛伊德认为游戏可以调节孩子的情绪，具有净化的效果，可帮助青少年治疗因创伤情境所带来的负面情感；游戏可让孩子抛开现实，并将孩子从一个被动的、不良经验的角色转移，净化其情绪。

爱立克森认为可推广弗洛伊德心理分析理论，用游戏来检视青少年个人的一般发展。透过游戏，青少年创造了可模仿的情境，进而可以帮助自己处理现实中的要求。



皮亚杰认为游戏不仅可反映孩子的认知发展，更可以促进孩子的认知发展。游戏是一种不平衡的状态，且同化作用大于调适作用，因为游戏无所谓适应，所以孩子在游戏中不用学习新的技巧，而可以通过游戏去练习并巩固最新的技巧，进而达到熟练的程度。

维果茨基认为游戏可以直接促进青少年的认知发展。表征想象性游戏对青少年的抽象思考是很重要的。认知学派认为游戏可以促进青少年的创造力和变通力。青少年参与游戏常常在他们的能力发展之前，游戏能帮助青少年获得更高层次的行为功能。

布鲁纳认为游戏的方法及过程比游戏的结果重要。游戏提供探索不同可能性的机会，并提供缓冲情境，以保护青少年避免在真实生活中受到伤害，提供在人类发展及演化中不断成熟的机会，并借此达到个人行为的适应。

桑顿史密斯认为角色扮演游戏可帮助青少年打破传统心理联想而增加新的想法，用新的、不寻常的方法来游戏。适应变化游戏理论认为游戏的变化性是人类发展的主要功能。发展中青少年的适应潜能不仅需要正确及精准的适应，而且也需要更大的行为弹性。游戏可以提供广大的适应潜在性，对青少年的发展尤其在提升智力的多样性方面是有帮助的。

辛格认为游戏（特别是想象游戏）对青少年的发展有正面及实质的意义。游戏被认为可帮助发展中的青少年，影响其一些表征能力。



第二节 游戏与学生发展

游戏对于学生各方面的发展都有促进作用。

一、游戏促进认知能力的发展

（一）游戏促进感知能力的提高

感知觉是学生认识外界事物、增长知识的主要途径之一。处于直觉动作思维阶段向抽象思维阶段转换的中学生，依然习惯于用形象、声音、色彩以及动作来进行思考，因而需要用各种感官去接触事物，对它们进行直接的感知，才能对事物具有一定的印象。游戏就是一种通过操作物体来感知事物的过程。在游戏中，学生接触到各种性质的物体，并动用各种感官参与其中，通过眼看、耳听、口尝、手摸，了解各种事物的特性，大大加强了感官的感受性和观察力，促进了感知能力的提高。

由于游戏是学生的兴趣所在，这就大大激发了他们的活动积极性，在兴趣引导下对事物的感知注意，比成人要求下的有意注意更为集中和持久，感知事物的印象也更深刻、巩固。这是因为中学生的心理特点具有极大的无意性，尤其是无意注意占优势，这种注意是一种不需付出很大的意志努力就容易引起感知指向的注意，引起无意注意的主观因素就在于兴趣诱发的感知选择性。一般能引起中学生兴趣的事物都是符合他们的心理发展水平的，过高或低于中学生心理发展水平的事物往往不能引起中学生的兴趣，因而也不易引起中学生的感知注意。而游戏的自发功能表明，中学生在游戏过程中的积极参

与感,正是这种与中学生心理水平相适宜的活动形式和内容所引起的中学生感知注意,有着较好的感知效果。

因为由教师直接教给学生的知识,缺少的是感官的直接体验,即使在教学中学生动用了感官,也不如学生在游戏中那样多种感官的综合运用,即使教师相当注意调动学生的多种感官,但实践和练习的机会却不如游戏那么充分。所以,游戏对促进感知能力提高的意义,在于有更多的机会给学生综合运用各种感官,从而提高感官的感受性,进一步促进观察、记忆力的发展。

(二) 游戏促进思维能力的提高

所谓思维过程可以说始于所面临的特定问题,在不断解决问题的过程中,思维才会发展。因为不同水平、不同难度的问题都有一定的目的和条件,思维过程就是要分析既定条件,把条件与目的加以比较,找出解决问题的办法,这里有分析、推理、判断,可见思维是从问题开始的。

青少年的思维很早就会表现出来,只要他面对某种问题就会表现出思维活动。这问题可能是自然发生的,比如在生活和游戏中;也可能是教师为了发展学生的思维特意提出来的。学生年龄越小,其问题越主要产生于游戏,只要让学生多游戏,游戏中必然产生问题,在游戏情景中发生的问题,更容易激发学生的思维积极性,为了游戏的开展,学生能玩中生智,找出更多解决问题的办法。

不少研究都证明,有机会自由摆弄后来用于解决问题任务中物体的学生,比没有机会玩过这些物体的学生解决问题的速度快,教师给予的提示少,同时,与解决任务无关的行为也少些。

可见,游戏有助于青少年解决问题能力的提高。这是为什么呢?

第一,游戏的不确定性经常给学生带来问题,促使青少年自发地进行探索,去寻找解决问题的办法。在游戏中,青少年不断地运用对应、均等、分类、顺序、多种组合等概念,以推进一般的游戏进程,并在各种问题的情景中,运用这些概念对事物作出反应,这是解决问题的基本实践。

第二,游戏可降低学生对成功的期望和对失败的担忧的压力,使学生具有更强的挫折承受力和坚持性。因此,游戏的背景就能促使学生机智地理解问题的条件和问题的情景,这是解决问题的重要心理基础。

第三,游戏使青少年获得大量尝试在各种条件下使用各种物体的机会,使学生的思维处于积极的活跃状态。他们常常创造性地使用物体,变换各种方式对待物体,可以用不同方法对待同一物体,也可以用同一种方法对待不同的物体,尝试自己的动作与物体、手段与目的之间联结的多种可能性,扩大了物体之间相互作用的范围。在这一过程中试误、比较、操作、判断、思考,充满了变通性,有助于灵活地解决问题。

第四,游戏中替代品的使用本身就是一个复杂的思维过程,它需要比较分析代用品与被代用品之间的异同关系,这里有对物体特征的感知,有利用表象对物体特征的概括、对物体意义的抽象等,尤其是同一种物体可替代不同的物体,不同的物体可以替代同一种物体的多种转换,具有发散思维的特点,是一种创造性地解决问题的实践。

看来,游戏是一种运用心智的方法,也是对待运用心智的一种态度,它是一个实验室,学生在这里有时试试自己的力量,有时目证一下思考的结果,有时发现了什么,使学生懂得了许多事物的关系及物体的性质,锻炼了动手操作的能力。在此基础上把握的知识,会使学生的机智提升,一旦在现实中遇到问题,就能急中生智,巧妙地运用知识解决问题。

(三) 游戏促进语言能力的提高

游戏对学生掌握语言的奥妙有着重要作用。我们知道,语言的先天因素是显而易见的,这与发音器官、大脑语言中枢的成熟有关,但大量的语言却是通过实验和实践来掌握的。布鲁纳的研究给我们以

启示，他认为在游戏活动中学生可以最迅速地掌握本国语言，语言中最复杂的语法和实用形式都是首先在游戏活动中出现的。他以一个3岁学生第一次使用条件句的例子为证：“如果你和我好，把你的石子给我，我就把我的枪给你。”如此复杂的语言，通过“教”是难以实现的，教一个4岁学生用“如果……就……”来造句，恐怕也难以顺利完成。同样，一些新的复杂的谓语、省略语、重复句等也首先出现在游戏中。如果一味地教学生一些复杂的词汇，那只能使学生长时间停留在消极词汇中，只有在游戏的情景中，这些词汇才有机会转化为积极词汇。

可见，我们不能指望进行大量说教来训练学生的口语表达能力，学生语言发展的关键就在于使学生有机会以各种方式练习说话，游戏就为学生的语言实践提供了机会。因为学生通过模仿学到的是简单句，在游戏中他可以运用已知语言的各种因素，并将它们结合起来，以便表达出更为复杂的意思，用他已经掌握的语言来处理问题。

首先，学生不是简单地学习语言的，而是学习用组合的方式把语言作为思想和行动的工具。游戏正具有激发一般的语言组合能力的功能，其中包括语法本身所具有的组方式，这样可以促使游戏者产生更为复杂的句子。

其次，学生为了学会用组合的方式谈话，似乎能够以贪玩心理所促成的灵活方式与周围的人交流，游戏就提供了语言表达的环境，游戏伙伴的交流迫使他们相互表白，在贪玩心理的刺激下，练习了发音，训练了表达，丰富了词汇，理解了语义。

再次，学生天生就有一种通过游戏练习刚获得的技能的冲动，包括语言游戏。通过游戏的幽默感，以一种机智的语言练习语法规则。直至入学以后，这种语言游戏仍然在继续。

（四）游戏促进想象力的提高

根据一般观察，我们可以看到，学生的想象力似乎比成人的想象力更加丰富、更加新奇（因为成人的知识较广，不免处处受到现实常规的纠正和约束），有人说学生的一半时间是生活在自己幻想的世界里的。这可能与学生的主要活动是游戏有关，因为游戏就是假想。事实上，学生比成人更富于想象力是因为学生缺乏知识经验，其想象力不受常理约束，不受事实规范，他们的想象力来去无碍，具有更大的随意性。只要有一点实事实物触动他的思路，他立刻就能生出一个意境，随之便把这个意境渲染得五光十色。然而他们的想象力水平并不比成人高，表现为他们的想象力具有极大的无意性、不稳定性和任意夸张性等。所以，学生的想象力也有一个逐渐发展的过程，这一过程也是在游戏中展开的。

首先，学生在游戏中对物体的想象是从无意到有意，从被动到主动的。开始时，学生总是用一种东西代替另一种东西，然后才会按游戏的需要给这些东西取名字。他们的游戏需要角色和情节，这种游戏可以为创造性想象力的发展提供广泛的条件，在角色游戏中，学生不仅以物代物，而且扮演多重角色，要扮演角色，就得想象出十分复杂的活动，周密地设想角色此时干什么、下一步干什么，以推动游戏的发展。游戏的构想、情节使学生的想象力具有朝一定方向发展的稳定性。

其次，游戏又能使想象力逐步脱离外在活动状态，向内在活动转化。我们经常发现，学生只是通过在桌面上边摆弄学具边用语言表达，就可进行一场情节丰富的游戏；学生还可以看着云彩的变幻，想象出丰富的情节；可以用笔画出连贯的故事情节；可以用语言编出离奇的故事。这种情况的确是随着游戏的发展而发生的。想象从外在活动状态向内在活动转化，又使想象服从一定的构思，情节按预定的计划发展，这就表明了创造的主动性。于是，就会出现各种各样的学生作品，正是从这个意义上说，学生是天生的小作家、天生的小诗人。如果我们与学生生活在一起，就会经常听到学生的口头创作，其想象力令人惊讶，这都是在游戏中发展起来的，游戏使他们敢想、敢做，无拘无束地假想，创造着离奇的故

事。形象思维是创造的基础，从这里我们才体会到有位学者的话，要说游戏有什么规律的话，那就是它总是和美联系的，艺术是游戏的最高形式。难怪诗人，尤其是浪漫主义的诗人，常常具有近似学生般的感受呢，这种感觉就是游戏带来的美感。

二、游戏实现学生社会性的发展

（一）游戏促成学生的社会交往关系

我们知道，社会交往活动与社会性的发展有着密切关系，离开了交往，社会性就无从谈起。对中学生来说，交往活动是在游戏中开始的，可以说游戏是他们进行社会交往的起点。进行游戏就必须进行同伴间的相互交流，学生一方面要表达自己的意愿、主张、态度，一方面要理解别人的意愿、主张和态度，并作出反应，这类交往就出现在各种合作性的游戏中。在游戏中，学生结成了两种类型的社会交往关系，一种是现实的伙伴关系，一种是游戏中的角色关系，无论哪种交往关系，都为学生的社会性发展创造了有利条件。

学生的社会交往关系是以学具、道具等模拟材料为媒介联结起来的，玩具加强了这种交往关系，并充实了交往的内容。同时，学具、道具等还帮助学生在交往活动中形成交往技能，诸如分享、协商、谦让、轮流、交换等规则，也可以说，就是在通过玩具的交往中，在解决玩具的纠纷中形成了交往技能。

（二）游戏提供学生社会实践的机会

中学生正处于从自然人向社会人转变的时期，他们要不断地学会生存，即学会去适应他们所面临的社会生活，包括学习适应社会所必需的生活知识，学习理解人与人之间的关系和遵守社会准则，学习社会所公认的行为方式，这一切首先是在游戏中得到实践的。中学生开始同龄伙伴之间的游戏活动，在合作游戏中用游戏规则协调人际关系，从而体验规则的意义。

首先，游戏中的角色扮演，是学生学习社会角色、掌握社会行为规范最好的实践机会。因为每一个社会成员在社会关系系统中都将承担多重角色，每一种角色都有其特定的行为规范，由于角色是由社会客观赋予的，所以角色的承担者本身不能任意决定自己的行为标准，而行为标准是由社会规定的。所以，对社会行为规范、行为准则就有一个学习掌握的问题。对学生来说，游戏中的角色扮演、动作模仿正是一种社会角色的学习过程，每个学生都有可能扮演不同的角色，就要理解角色关系、学习和模仿角色行为，从中学到角色的义务、责任和权利，以便更好地处理现实人际关系。

其次，游戏是缩小的成人社会，因为游戏情节的展开过程正是学生对现实生活的反映。在游戏中，学生通过模仿再现了家庭、商店、公共汽车、医院、邮局等，凡是学生接触到的社会领域，都能在游戏中得到反映，学生便有机会将在现实生活中所获得的知识经验在游戏中实践，去进一步感受、体验、理解，从而大大加深了学生对社会的了解。

三、游戏实现学生情感的发展

（一）游戏使学生经常体验积极的情感

情感是一个人对他所接触到的人和事的态度，而且情感态度往往是成对存在的：喜欢—厌恶、快乐—痛苦、爱—恨、喜—悲、轻松—紧张、安全—恐惧等，前者我们称为积极的情感，后者为消极的情感。也许正如弗洛伊德的观点所说，游戏是由快乐原则支配的，所以游戏往往给人一种积极的情感体验。这最集中地表现在游戏能发展学生的成功感，从而增强学生的自信心和自尊心。我们知道，在日常生活中，由于活动成功而获得的肯定评价，将引起学生自豪、快乐的情感体验，由于活动失败导致的否

定评价,将引起难过、沮丧的情感体验。快乐的情感又促使人充满信心而更好地去做事,沮丧则使人丧失信心而自暴自弃。在游戏中,一切都是来自于学生的自觉自愿,毫无外加的约束和干涉,且对活动的结果并无强求,活动时学生没有心理压力,情绪是放松的。一来在自由、轻松的氛围中活动容易获得成功,二来游戏中的活动失败也没有负担,可以重来,不会有任何损失,也不会丢面子,所以成功感这一积极的情感体验要比挫折感这种消极的情感体验强烈得多。

同时,游戏的假想情景给学生营造了一个安全的心理氛围,这能使学生的现实紧张感得以放松,消极的情绪得以排解。更多地获得游戏的机会,实际上是更多地获得心理保健的机会,正如前苏联学前教育专家阿尔金所说,游戏是学生的心理维生素。可见,游戏是学生心理健康的保证。

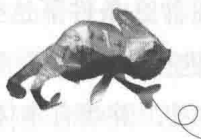
(二) 高级情感产生于游戏之中

高级情感指道德感、美感、理智感。道德感主要指学生评价自己和别人的行为是否符合社会道德行为标准时所产生的内心体验。游戏是对现实生活的反映,游戏角色的行为常常表现出道德行为,比如在公共汽车游戏中,学生扮演了给老人让座的乘客;在医院游戏中,学生扮演了同情和护送病人的角色等。当学生游戏中的角色行为经常和道德行为相关联时,对角色行为的体验也就常常充满着道德情感的体验,长此以往就有助于形成稳定的道德情感。同时,游戏的开展需要同伴之间的协作、谅解和帮助,游戏中能力弱的学生常常需要能力强的学生帮助,这种帮助是被游戏的需要所促发的,被帮助的学生会体验到友好,表示感激之情,助人的行为得到肯定,使学生体验到一种满足。此外,分组竞赛的游戏,还会发展出一种集体的荣誉感和责任心。可见,友爱、同情、荣誉等许多道德情感的体验是产生于游戏之中的。

美感是人们对事物的审美体验,是人们在领略美好事物时产生的。而学生对美的感受源自于游戏。我们可以看到,游戏常常使学生自得其乐,沉浸在高度的美感享受中,从而产生自发的表现欲。学生在游戏中的角色扮演形式使他们陶醉,结构造型活动使他们痴迷,自制的教学模具使他们爱不释手,他们用材料装饰、美化自己的游戏环境,从中得到一种审美快感。特别是游戏形式本身充满了美的形态,能使学生产生各种美感。例如,在平面结构游戏折纸、绘制数字油画、制作动物模型等活动中,学生的创造和智慧以一种平衡、和谐、对称的特点体现出来时,他的一句“好看吗?”道出了优美感的内心体验。又如,角色游戏以物代物、以人代人的活动中,学生的想象和意境以一种似真非真、似假非假的滑稽形态呈现出来时,他的一句“假的呀?”道出了幽默感的内心体验。可见,游戏总是和美联系在一起的,学生通过游戏激发了审美创造性。

理智感是与中学生的认知活动、求知欲、好奇心和解决问题等需要是否满足相联系的内心体验。理智感是由求知的动机引起的,否则就不会有探索、惊奇和了解事物的愿望。中学生理智感的源泉也是游戏。青少年的求知欲在游戏中有着最充分的表现,他们看、摸、动、拆,提出问题,自发地寻求答案,解决问题后会获得一种极大的满足和愉快。我们看到,每当他们用一种材料玩出多种花样来,每当他们发现了事物的奥秘,每当他们掌握了一种游戏技巧,每当他们从探索中懂得了一个道理时,他们都会由衷地发出欣喜的欢呼,这种求知欲的满足正是学生理智感的表现。对学生来说,在进入正规的学习之前,是游戏帮助他们发展了理智感。

综上所述,青少年的发展决定了游戏的内容和形式,而游戏又实现了青少年的发展,游戏促进发展的奥秘就在于游戏确实是侧重于青少年发展的心理机能的一种表现。为了发挥和发展这些心理机能,就有一种内在的得到应用的需要,当青少年专注于一种游戏时,正是给予某种功能以发展的机会,当青少年彻底放弃一种游戏而代之以新的游戏形式时,则表明原来在游戏中调动起来的心理机能已经完成发展,进入一个更高的发展状态中。



第三节 游戏与教学

教学有“教”与“学”两个方面，是教育者和受教育者的双边活动，教育者和受教育者分别是教和学的主体。教育情景中的学习，其过程将受到教育目标的控制，而游戏情景中的学习则具有很大的随意性。

一、游戏与“学”

对于游戏与学习价值的认识，基本上分为两大类。一类认为游戏有碍于学习，一类认为游戏有助于学习。对游戏与学习不同的理解导致了不同的实践。

认为游戏有碍于学习的人认为“业精于勤，荒于嬉”。这种态度把游戏与学习看成是两种不同的活动。认为游戏是无目的的活动，学习是有目的的活动。游戏是表现已有经验，是一种练习；学习是接受新的知识，是一种探索。游戏的结果对发展的内容具有偶然性；学习的结果对发展的内容具有必然性。游戏是轻松愉快的消闲活动；学习是具有外在压力的严肃活动。因此，在实践中往往出现这种情况，从家长和教师的角度看，把时间花在游戏上，意味着占用了学习的时间；从孩子的角度看，把时间花在学习上，就是占用了游戏的时间。这种态度夸大了游戏与学习的对立，以致使两者割裂。

认为游戏有助于学习的人认为，游戏就是学习，两者相辅相成，可以相互转化。这种态度把游戏与学习看成是同一个过程，认为游戏和学习的内容无法区分，在游戏和学习中都产生新的经验，因此游戏就是学习，学习也就是游戏，两者不用分辨，所谓“童孙未解供耕织，也傍桑阴学种瓜”。游戏和学习也可以看成相互促进的并列活动，游戏获得的是学习的机智，学习获得的是系统的知识；游戏积累直接经验，学习接受间接经验；游戏中获得的直接经验成为学习间接经验的背景，学习获得的间接经验又成为游戏的背景。因此，游戏有助于学习，学习的成果在游戏中练习和巩固。游戏是学生意愿的活动，学习也必须成为学生意愿的活动才能奏效。因为我们可以强迫学生学习知识，但我们不能强迫学生学到知识，常言道“强按牛头不喝水”。只有当学习要求转化为学生的需要、外在目的转化为内在动机时，学习与游戏之间便实现了部分转化，通过转化，学生在游戏中获得了学习的收获，在学习体验到游戏般的乐趣。

由于游戏和学习的内涵具有丰富性和复杂性，因此，在不同的情况下却又往往跨越范畴而产生不同的做法和说法。如果从活动的丰富内涵来阐明观点，上面的对立论和同一论显然过于片面和绝对，而相关论和统一论则比较全面和辩证。

二、关于游戏与“教”的分析

如何理解“寓教于游戏之中”？

当我们在认同“寓教于乐”这一教育原则时，我们依据的是游戏和教育的一致性，但当我们在执