



游戏课程论

金建生 著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

丽水学院出版经费资助

游戏课程论

金建生 著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

游戏与课程的结合兼具了课程的目的性和游戏的自然性之道,是教育者非常推崇的合目的性和合规律性的安排。但课程和游戏的内涵、特质不同,如何寻找他们的一致性,融合性,构成游戏课程,是本书的一个任务。本书从课程与游戏的内涵,理论统合出发,得出课程即游戏,游戏即课程的结论,再从游戏课程的具体实践出发,论述游戏课程与儿童发展、游戏课程的中外实践、游戏课程的规划、实施与指导。最后,从理论基础视角论述游戏课程的当代理论发展。

图书在版编目(CIP)数据

游戏课程论/金建生著. —上海:上海交通大学出版社,2019

ISBN 978-7-313-15076-9

I. ①游… II. ①金… III. ①游戏课—教学研究

IV. ①G423.02

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 022390 号

游戏课程论

著 者:金建生

出版发行:上海交通大学出版社

邮政编码:200030

印 制:北京虎彩文化传播有限公司

开 本:710mm×1000mm 1/16

字 数:271 千字

版 次:2019 年 2 月第 1 版

书 号:ISBN 978-7-313-15076-9/G

定 价:98.00 元

地 址:上海市番禺路 951 号

电 话:021—64071208

经 销:全国新华书店

印 张:19.25

印 次:2019 年 2 月第 1 次印刷

版权所有 侵权必究

告读者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话:010-84720900

前言

许多先贤和后秀的研究表明,游戏基于儿童就是大海基于鱼儿。福禄贝尔说,“整个人最纯洁的素质和最内在的思想就是在游戏中得到发展和表现的。”席勒说,“只有当人是完全意义上的人时,他才游戏;只有当人游戏时,他才完全是人。”杜威说,“没有一些游戏和工作,就不可能有正常的有效的学习”。维果茨基说,“游戏是儿童发展的源泉,游戏创造了儿童的最近发展区。”胡伊青加说,“人是游戏者,一切游戏都是一种自愿的活动,遵照命令的游戏已不再是游戏,它至多是游戏的强制性摹仿。”迦达默尔说,“游戏就是具有魅力吸引游戏者的东西,就是使游戏者卷入到游戏中的东西,就是束缚游戏者于游戏的东西。”马卡连柯说,“游戏在儿童生活中具有极其重要的意义,具有与成人的活动、工作和服务同样重要的意义。儿童在游戏中怎么样,当儿童长大的时候,他在许多方面的工作中也会怎么样。因此未来活动家的教育首先要在游戏中开始。”这些论述都强调了游戏基于儿童认知、能力、情感发展的重要性,或者说基于人格、社会性发展的重要性,同时也说明游戏基于儿童的自然属性,儿童爱游戏就像老鼠爱大米。那么,作为现代人必须经历的课程,就不应该远离游戏、排斥游戏,而是要和游戏结合。

恰巧的是,当代课程观在认识的具身性、延展性、内嵌性、生成性、情境性上,在人的“全人发展”目的性上,在能力形成的统合性和分布式上也具有游戏的本真特征——“自在”“体验”“生成”。

其实,课程的本质也是“自在”“体验”“生成”。从课程观的视角来看,存

在三种基本的课程观：一是知识或学术理性主义课程观；二是经验或自我实现课程观；三是生活经验重构或批判课程观。知识或学术理性主义课程观注重“知识”，强调知识对发展儿童理性的作用，将知识视为永恒的真理，布鲁纳、斯宾塞、奥苏伯尔等均是这一课程观的代表。经验或自我实现课程观则关注儿童的现实生活，强调课程是促进儿童自我实现的手段，活动是重要的课程实践，卢梭、裴斯泰洛齐、福禄贝尔和杜威均持这一课程观。生活经验重构或批判课程观源于现象学解释学和批判理论，强调儿童经验的独特性、建构性、反思性，鼓励儿童的批判意识和独立创新精神，派纳、格鲁梅特、艾普尔、弗雷尔等均是这一课程观的代表。

纵观课程发展的历史，从知识到经验再到儿童，课程回到了“人是目的”的原点。这就需要建构一种合规律性、合目的性的合理性课程。

游戏课程就是这样的课程形态。游戏课程不是简单的课程游戏化，或相反游戏课程化，而是基于“游戏是儿童的自然，课程是教学的自然”的自主课程形态。其基本理论是：游戏生成经验，经验来自活动，活动是儿童操作“工具”，工具是教学具，教学具凝结着课程结果，课程结果具有目标性和过程性，从而实现游戏课程。

实践中，课程整合的思路就是游戏课程的思路。当前，在学习的环境中，游戏化学习发展势不可挡，STEM、STEAM、STREAM 课程模式、教育游戏项目、安吉自主游戏课程、利津指导游戏课程、小学中的全课程实践都深受儿童和家长喜爱。这种实践不仅仅发生在幼儿园、小学，也发生在中学、大学和成人学习活动中。

本书主要从游戏理论与课程理论融合的角度统整游戏与课程，大胆提出“游戏是儿童的自然，课程是教学的自然”的游戏课程观，强调游戏与课程的融合是自然而然、游戏与课程的融合是强强联合、游戏与课程的融合符合 4R 标准、游戏与课程融合具有辩证性、游戏与课程融合合目的性、游戏与课程融合合规律性、游戏与课程融合实践性的观点，论证了游戏与课程融合的机制：目的的一致性——发展、过程的一致性——生活、活动的一致性——交互、特

征的一致性——创生。同时指出,游戏与课程功能的一致性、游戏与课程活动的一致性、游戏与课程结果的一致性、游戏与课程过程的一致性、游戏课程的不断生成性、游戏课程的无限整合性、游戏课程的不断实践性、游戏课程的深刻的体验性等游戏既课程,课程既游戏的一致性表现和特点。

在论证了游戏课程的合理合法合实践性的同时,本书也从中小学与幼儿园实践视角介绍了游戏课程中外实践的典型案例,提出了游戏课程的组织与规划、游戏课程活动的实施与指导、游戏课程的观察与评价。最后,从课程哲学的视角介绍了游戏课程的当代理论趋势,一共方家批评。

金建生

2018.8.8

目 录

第一章 游戏课程概述	3
第一节 游戏界说	3
第二节 课程界说	14
第三节 游戏与课程的融合	27
第二章 游戏理论与课程理论统合	37
第一节 游戏理论择要	37
第二节 课程理论择要	60
第三节 游戏即课程,课程即游戏	71
第三章 游戏课程与儿童发展	83
第一节 游戏课程的生理、心理基础	83
第二节 游戏课程的功能	92
第三节 儿童游戏课程发展与分类	109
第四章 游戏课程的中外实践	127
第一节 游戏课程在中国的实践	127
第二节 中外幼儿园游戏课程具体实践	144

第五章 游戏课程的组织与规划	161
第一节 游戏课程的总体组织与规划	161
第二节 游戏课程要素的规划	172
第六章 游戏课程活动的实施与指导	203
第一节 游戏课程的实施	203
第二节 游戏课程实施中教师的指导	220
第七章 游戏课程的观察与评价	233
第一节 游戏课程观察常用的技术	233
第二节 游戏课程的评价类型与典型游戏课程评价策略	246
第八章 朝向游戏课程的当代理论探究	267
第一节 游戏学习理论	267
第二节 与游戏相通的后现代课程哲学观探究	273
第三节 与游戏相通的当代教育哲学和心理学研究	281
参考文献	291
索引	297

“人是游戏者”

——胡伊青加



第一章 游戏课程概述

第一节 游戏界说

一、游戏的内涵与特征

游戏课程即具有游戏性质的课程,这是把游戏与课程有机统合的课程类型。从哲学视角看,这种课程是合目的性与合规律性的统一。从课程视角看,游戏课程形态各异,具有鲜明的后现代课程意蕴。从历史视角看,游戏与课程是分离的,游戏是伴随儿童诞生就有的自然的事,课程则是成年人目的性的载体。游戏课程走过了游戏与课程分离、游戏与课程整合、游戏与课程融合三个阶段。

如何理解游戏是确定游戏的内涵和功能的首要条件。历史上,对游戏内涵的理解不尽相同,我们从游戏的概念、游戏的特征来加以把握。

(一) 游戏概念

游戏是什么?到目前为止,还没有一个定论。这或许就是游戏的魅力吧。可以说,游戏是一种普遍的社会现象,各种文化的社会都有游戏。因为,游戏不但是儿童学习社会生活的关键步骤,也是社会存在的一种方式。各种文化中的游戏虽然各有一些不同的特点,但存在更多相似的形式和共同的性质。当然,游戏也是随着人类社会的持续进步而不断发展的,其基本的内涵和特征还是具有共性的。

1. 游戏的词源理解

在我国,“遊”“游”“嬉”“戏”等词最早出现在战国时期的历史文献中。

“遊”多为行走、远行等意思,具有闲暇、嬉戏的本意,同时也是一种学习的方式。《礼记·学记》曰:“遊,故君子之学也,藏焉、修焉、息焉、遊焉。”其中“遊焉”即为“闲暇无事”。而“游”则多与水有关,后来侧重于出行。《说文解字》曰:“游,旌旗之流也。从旂,汙声”;又释:“旂,旌旗之游,旂蹇之兒,从中,曲而下垂,旂相出入也。”这里“游”的含义为旌旗上的飘带或垂缨。后来“游”从飘带舞动的形态上引发出悠闲自在、无拘无束的含义。《庄子·田子方》有如下一段记叙:

孔子曰:“请问‘游’是?”

老聃曰:“夫得士,至美至乐也。得至美而有游乎乐至,谓之至人。”

这里的“游”指悠然忘我,优游自得。

“戏”同“嬉”,“嬉”是“戏”的方言变体,嬉戏二字常连用。《广雅》曰:“嬉,戏也。”“戏”的本义为角斗,角力。《国语·晋语九》云:“少室周为赵简子之右,闻牛谈有力,请与之戏,弗胜,致右焉。”韦昭注:“戏,角力也。”《论语·阳货》中“偃之言是也。前言戏之耳”的“戏”意为开玩笑,耍笑捉弄。嬉戏二字连用则常指小儿玩耍。

至于“游戏”二字一起连用,始见于《韩非子》中的“或曰:管仲之所谓言室满堂,言室满堂者,非特谓游戏饮食之言也,必谓大物也。”这里的“游戏”更与现代的“游戏”一词基本一致,意指玩耍、嬉戏和娱乐。

《辞海》中对“游戏”的解释为:“体育的重要手段之一。文化娱乐的一种。有智力游戏(如下棋、积木、填字),活动性游戏(如捉迷藏、搬运接力),竞技性游戏(如足球、乒乓球)。游戏一般都有规则,对发展智力和体力有一定作用。”

而《现代汉语词典》中对“游戏”的解释为:“①游乐嬉戏、玩耍;②犹戏谑,也指不郑重、不严肃;③文娱活动的一种,分智力游戏(如拼七巧板、猜灯谜、玩魔方)、活动性游戏(如捉迷藏、抛手绢、跳橡皮筋)等几种。”

毫无疑问,从汉语的词源分析看,游戏应该是一种闲暇时无拘无束的活动。其中体现出自由之禀赋,竞争之精神,规则之行为。

英语中与游戏相关的有“play”和“game”两词。其中“game”一词多指有规则的竞技活动,与汉语中“博弈”“搏戏”等词相仿。而“play”与“plaything”

则有“玩”和“游戏”的含义,与现代汉语中通行的“游戏”一词意义相同。而英语“fun”一词,则表达蕴含着丰富的“乐趣”意思。把“游戏(game)”“玩(play)”和“乐趣(fun)”联结起来,便构成游戏品质的素描:“游戏”是富有趣味的玩乐活动;“玩”是游戏的具体行为;“乐趣”是从游戏中得到的体验和情感。

2. 游戏的现代汉语语境理解

游戏基于现代汉语来说,是由“游”和“戏”构成的复合词。一般说来,“游”是生物在水中的活动,往往区别于在地上的“走”和天上的“飞”。基于人的视角,“游”本身是一种随意的和自如的身体活动。当然,这种意义也扩展到陆地和天空中的活动,如“游走”和“飞游”等。同样,汉语语境中的“戏”主要是指玩耍活动,如嬉戏、戏言、演戏等,也表现出不严肃、自由性、随意性等性质的活动。

3. 游戏的多学科理解

(1)文化学理解。从文化的角度来看,认为游戏是一种特殊的文化现象。其特殊性首先表现为游戏先于文化,是游戏孕育了文化的生成。文化是游戏的衍生物。游戏中极小的细节都带有文化的痕迹,文化在游戏中具有渗透性。儿童在游戏中成长,游戏中潜伏着一种结构及文化的向心力,会制约孩子们的行为。同时,游戏往往具有一套潜在的规则,而这一套规则对孩子们能够想象得出来的任何新的游戏都起着“结构”作用。其次,儿童游戏受到成人文化的影响,早已建立好的规则、价值和传统形式奠定了儿童文化的基础和框架,为孩子的智力发展和自我意识的形成提供支持和结构。同时,游戏也是创新的,每个孩子接连不断的参与,使儿童文化所有的独特性和多样性得以保存和更新。因此,从上述角度说,游戏是文化本质的、固有的、不可或缺的成分,是作为文化存在的现象。

(2)社会学理解。社会学认为,儿童需要社会化,而儿童社会化过程有两个步骤。一是模仿阶段,二是游戏阶段。游戏是儿童学习社会生活的关键步骤。游戏给了儿童成功扮演各种社会角色的机会。而这种角色扮演不是看会的、教会的,必须通过实际的操作、练习习得。同时,游戏与工作是对立的。从本质上来看,游戏的成果是无效用的,而工作的本质是成果具有的有效用

性;游戏的目的在于过程,而工作的目的在其结果。当然,游戏与工作是可以相互转换的。其转化的关键是参与者的目的性。目的在效益则是工作,目的在乐趣则是游戏。

(3)生物学理解。生物学理解的游戏观强调:第一,游戏是一种生物本能的活动,是发泄能量过剩或恢复、补充能量的活动。第二,游戏是生活的预备。儿童先天的本质不能适应未来生活的需要,因此通过游戏练习成年后维持生存所必需的技能 and 活动。第三,游戏是一般愿望的满足。第四,游戏是复演人类行为进化的过程,因为童年是连接人和动物之间的过渡期。尽管受当时社会历史条件的制约,游戏的生物学理解遭到学术界的广泛质疑,但是不可否认的是,它第一次以抽象的思辨方式肯定了儿童游戏的生理性机制,提出了游戏的本质是人的一种本能性活动这一假设。直到今天,游戏是儿童与生俱来的天性早已深入人心。

(4)人类学的理解。人类学认为游戏是人类从生存需要发展到追求享受的需要,是人类从儿童成长为大人的过程中的一种自然现象。儿童的游戏过程蕴含着至少三种意义:第一是自由的意义,儿童能无拘无束地游玩,实现着个性的自由;第二是开放的意义,儿童对世界开放,实现着自己的愿望;第三是创造的意义,儿童在游戏中既是模仿,更是创造。

(5)心理学的理解。心理学主要围绕游戏动机的解释、儿童游戏的发展阶段、游戏与儿童发展关系等方面对游戏进行研究。从儿童游戏的动机上看,游戏是由内在动机引起的,自动自发、自由选择的。引起儿童内在动机的来源主要是儿童认知的矛盾、儿童自身的能力以及儿童身处的活动。从儿童游戏的发展阶段上看,儿童活动先是探索,后是游戏。从儿童游戏活动的规则看,游戏不受外在规则的限制,但游戏本身常有其非正式或正式的内在规则,由儿童自行协调制定。游戏规则随着儿童和情境的不同而有弹性的变化。从游戏对儿童的功能看,游戏需要游戏者积极主动的参与,带有愉悦的体验,对儿童的认知、情感、人格具有重要作用。

(6)哲学理解。20世纪90年代以来,随着游戏理论的不断丰富以及对游戏认识的进一步深化,人们开始从哲学层面上对儿童游戏的本质作更为科学

的探索,这些讨论的焦点主要集中在游戏的主体性与反主体性的统一上。游戏的主体性观点认为,游戏的本质是人的主体性活动。这一观点的源头要追溯到康德和席勒,他们早在18世纪就提出游戏的核心在于人的主体性自由。我国学者大都持此观点。丁海东、刘焱等都曾撰文探讨游戏活动的本质的主体性问题。游戏的反主体性观点的代表人物是德国哲学家加达默尔。他认为“游戏具有一种独特的本质,它独立于那些从事游戏活动的人的意识。所以,凡是在主体性的自为存在没有限制主体视域的地方,凡是在不存在任何进行游戏行为的主体的地方,就存在游戏,而且存在真正的游戏。游戏的主体不是游戏者,而游戏只是通过游戏者才得以表现。”^①显然,加达默尔强调游戏与主客体无关,游戏只是游戏者和观赏者依靠自身的内心秩序,在往返重复中无目的、无功利的自我表现。他是从现象学角度来阐释游戏的本质的:游戏的本质就是游戏本身。为此,我们应该从儿童的生存方式出发去认识和理解儿童游戏;从儿童的天性出发去认识和理解儿童游戏;重视儿童游戏的本体性价值。^②

(二)游戏活动的特征

游戏的特征是游戏活动这个客体的共有属性,是游戏区别于其他活动的标志。一般说来,我国教育界往往认为游戏有四个主要特征:第一,游戏是幼儿自主控制的活动;第二,游戏是伴随着愉悦的情绪体验活动;第三,游戏是在假想的情景中发展的;第四,游戏是无强制的外在目的。本书认为,以上游戏的特征太笼统,我们从下面三个维度来讨论游戏的特征。

1. 游戏活动的描述性特征

(1)游戏是内部动机引发和控制的行为。游戏是一种内驱性的行为,它既不受食欲的动机支配,也不受社会要求或行为本身以外的诱因所左右。是由内部动机引起的、主动的、自发的活动,是由游戏者自由选择,非强制性的,

① 加达默尔.真理与方法:哲学诠释学的基本特征[M].洪汉鼎,译.上海:上海译文出版社,2004.

② 冯季林.加达默尔的游戏观对儿童游戏教育的启示[J].广西师范大学学报:哲学社会科学版,2008(8).

不受外部强加规则制约的行为。

(2)游戏是过程中的行为。游戏行为是一种过程性行为,其目标的确定以及有无都是由游戏者自我规定的,而不是他人强加的,它不受外部世界的约束,只注重活动过程的投入和由此带来的自由、自在和愉悦。儿童沉浸在游戏中,因为游戏而游戏,正如哲学家马丁·海德格说:“儿童为什么要游戏呢?儿童游戏就因为他们游戏。‘因为’二字在游戏中消失了。游戏没有‘为什么’。儿童在游戏中游戏。”^①

(3)游戏是模拟和假装的行为。游戏是不真实的、充满幻想的行为。游戏活动的内在现实超越了外在现实。物体的通常意义被忽略,而常常取代以新的意义。动作行为也与平时非游戏情景中的不同,如在游戏情景中,儿童用积木来假装鸡蛋,并通过举起玩具杯子的动作来假装喝咖啡。这种假装可以让儿童逃离此时此地的限制,去经历各种新的可能性。游戏者通过对现实物体、材料的借用,把它们假想、替代成游戏所需要的物品,来模拟现实生活中的行为;儿童在游戏中不是机械地模仿、对周围生活的翻版,而是通过想象,将日常生活中的表象,组合成新的表象运用于游戏之中。

(4)游戏是愉快有趣的行为。游戏通常充满着“愉悦及欢乐”。即使有时并非如此,儿童仍然认为其好玩而重视它。有时候,游戏也会伴随着忧虑、不安或些许恐惧。但是这种恐惧似乎也具有快乐的本质。有时游戏包括对游戏者的积极约束,要求参加者积极地参与活动。即使有时并不一定表示出快乐,但游戏者仍然做出积极的评价。

当然,游戏的描述性特征只能部分地解释游戏行为。对于游戏(play)这些描述特征是实用的,而对于有规则的游戏(game),却不能做出解释。对游戏行为本身,这些描述性特征也不能涵盖游戏的全部行为。由此看来,对游戏活动的这种简单描述、列举的方法是远远不能将游戏的特征阐释清楚的。

2. 游戏活动的辩证特征^②

游戏活动不同于其他活动的一个特点是它性质的双重性。看起来相互

^① 郑也夫. 游戏人生[M]. 海口:海南出版社,1997:40.

^② 刘焱. 儿童游戏通论[M]. 北京:北京师范大学出版社,2011:149—152.

矛盾的特性可以在游戏活动中达成对立面的统一。

(1)游戏既是想象的,也是真实的。想象游戏是幼儿特有的游戏。通过想象,儿童可以把一种“真实”变成另一种“真实”。如把石头变成馒头,把椅子变成汽车。前一种真实是成人世界的实在,后一种真实是儿童世界的实在。在两种真实中,儿童实现着“对立面的统一”。在“是与非的对立统一中,区分是与非,真与假。”在想象和真实这对关系中,儿童得以用自己的方式解决内省的矛盾和冲突,所以,假装的游戏具有反映真实和掩盖真实的双重性质。

(2)游戏既是自由的,也是规范的。自由是游戏的品质,但规则也起着重要作用。不管是什么游戏,自由和规范总是不可或缺。有规范就需要自由,有自由就必须规范,在规范中产生冲突,在冲突中产生不平衡,而不平衡则带来发展。游戏正是在这种联系发生的平衡和不平衡的结构中获得自己存在的形式。游戏的乐趣不在于无限扩展的自由之中,而在于有规则约束的自由之中。

(3)游戏既是放松的,也是紧张的。放松、嬉戏等经常被看作是游戏的品质。但是幼儿在游戏时常常又表现出认真和紧张。游戏的放松往往是通过游戏的紧张带来的,所以,游戏的放松外表下掩盖的是紧张。这种对立统一的关系说明游戏和工作有时是分不清的,游戏着的儿童往往是用工作者的精神对待游戏。由此,有人说:游戏是儿童的工作。

(4)游戏是过程性的,也是结果性的。毋庸置疑,游戏的过程性是游戏区别于工作的重要特性。人们往往把对目的、结果的追求看作工作的特征,而把无目的、专注于行动的过程而不是结果等特性看作是游戏的重要特征。其实,游戏也是有目的的,只不过游戏的目的是在游戏本身,而不是在游戏之外。由于手段和目的、过程与结果在游戏过程中是统一的,所以游戏者在游戏时具有实现目的的自由和自愿。

正是因为游戏的这种辩证关系,使游戏充满了魅力和趣味。

3. 游戏的本质特征

本质是事物本身所具有的决定其性质面貌和发展的根本属性,是此事物