

学前教育新视野丛书

游戏精神 与幼儿教育

黄进 著

凤凰出版传媒集团



江苏教育出版社

学前教育新视野丛书

游戏精神 与幼儿教育

黄进 著

凤凰出版传媒集团



江苏教育出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏精神与幼儿教育 / 黄进著. —南京: 江苏教育出版社, 2006.6

(学前教育新视野丛书)

ISBN 7-5343-7425-1

I. 游... II. 黄... III. 游戏课—教学研究—学前教育 IV. G613.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 062139 号

书 名 游戏精神与幼儿教育
作 者 黄 进
责任编辑 刘明燕
出版发行 凤凰出版传媒集团
江苏教育出版社(南京市马家街 31 号 210009)
网 址 <http://www.1088.com.cn>
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
照 排 南京前锦排版服务有限公司
印 刷 南京通达彩印有限公司
厂 址 南京市六合区冶山镇(邮编 211523)
电 话 025 - 57572528
开 本 787 × 1092 毫米 1/16
印 张 18
插 页 1
字 数 193 000
版 次 2006 年 6 月第 1 版
2006 年 6 月第 1 次印刷
印 数 1 - 3 135 册
书 号 ISBN 7 - 5343 - 7425 - 1/G·7110
定 价 27.00 元
批发电话 025 - 83260760, 83260768
邮购电话 025 - 85400774, 8008289797
短信咨询 10602585420909
E - mail jsep@vip.163.com
盗版举报 025 - 83204538

苏教版图书若有印装错误可向承印厂调换
提供盗版线索者给予重奖

《学前教育新视野丛书》

编 委 会

主任委员 朱慕菊

副主任委员 (按姓氏笔画排列)

冯晓霞 许卓娅

朱家雄 张胜勇

李季湄 虞永平

序

《游戏精神与幼儿教育》是黄进在读博期间撰写的学位论文(2001年)基础上完成的。我认为这是一篇优秀的博士论文,经过她的修改润色后,也是一本有分量的学术著作。

游戏一直被幼教界公认为幼儿期间最重要的活动,在幼儿园的游戏是幼儿一种重要的学习方式。但是,对游戏本质的认识,游戏的真正内涵、游戏与教学之间的冲突与联系等一系列理论问题,以及对幼儿园游戏中存在的根本问题的解决,都有重新认识和进一步研究的必要。

作者首先从哲学的视角考察了游戏精神的历程:梳理了游戏精神在古典、现代和后现代所走过的历程,提炼出游戏精神的内在特征,以此观照整个幼儿教育,提出三个层层递进的命题:“游戏是人的存在方式”“游戏是儿童的存在方式”“游戏是幼儿教育的存在方式”,突显出游戏在人类整个社会、生活、文化中,在儿童和儿童教育中的重要地位。在对现实的层层剥离和分析中,进一步批判了现有教育中“外在目的”“消极被动”“封闭重复”“虚假体验”等反游戏精神的存在。

在此基础上,作者在游戏精神的观照下,从宏观到微观对教育视野中的儿童游戏进行了考察和分析,重新解读了“儿童中心”的基本内涵,进一步提出游戏所独有的、核心的价值在于“体验”,而非知识的获取,分析了作为游戏体验的“游戏愉悦”,并倡导师

序

幼之间达成“对话的游戏”，倡导教学和游戏由对立走向融合，以此确立了教师作为游戏者的角色定位。

作者以开阔的视野，对当今处于两难的游戏概念加以梳理，在整个幼儿教育中追索游戏存在问题的根源，试图对教育和游戏重新作出解释。她提出了对教育目的的质疑——发展与享乐的对话；提出了教育以游戏方式存在，提倡充满游戏精神的教学。这些新思想、新观点，与实现她“从真正意义上把游戏还给孩子”的理想是一致的。

我很赞赏作者所提出的游戏的自由精神，赞赏作者以新颖的观点、清晰的思路，以一定的理论深度和广度和个人独特的见解，对游戏的实质性内涵作出的合理解决。这不仅拓宽了本学科的游戏研究领域，也填补了游戏理论研究的某些空白。同时，在教育实践中，游戏精神的理论对教师的游戏观的建立，以及教师作为游戏者的身份进入游戏，都具有实际意义。

屠美如
2005. 12

前 言

我一直认为,游戏是人类活动中最有魅力的领域之一。它的魅力,在于你永远说不清它的缘由。生活中的许多活动却并不是这样,我们总有一个清楚明白的目的,每一个动作都要最大限度地追求这个目的的实现,因此我们的眼里只看见那个目的地,所有的经历都有待于目的来给予它们价值,宛若天宇中的行星需要恒星来给予它们暗淡的光芒,目的就是那个恒星,它是神圣中的神圣,绝对中的绝对。游戏让我迷惑,它究竟是为了什么?它仿佛只是为了自身而存在的,它的价值就在此时,就在此地,就在它徐徐展现的一切风景。人类可以以这样的方式存在吗?没有缘由、没有目的向来被视为“盲目”,这样的“盲目”对人究竟具有什么样的意义?

我开始怀疑是我的思维方式导致了这种混乱,我想在我睁着一双明澈天真的眼睛初涉人世的时候,用的不会是这样一种尺度。用目的性和计划性来衡量一个活动的价值,恐怕是“成熟”的结果,而“成熟”,顶多只能算是一个中性的状态,做一个极端理解的话,和天真相比,它离衰老和死亡近得多。在那个日渐淡出记忆的年代里,“成熟”曾经是人所拥有的最佳品质,而在未来世界里,它的光芒正在逐渐隐退。日常生活中,与“劳作”那尊贵、严肃、厚重的话语相比,游戏谦卑、羞涩、轻盈地潜伏在帷幕之后,对于游戏的热爱,许多人在克制,许多人却羞于承认,并在这种行为中最终丧失游戏的欲望。科学、艺术、法律、宗教……人类文化如



此丰富和厚重,生死、疾病、工作、生养……个人的生活也如此劳碌和繁忙,那么游戏是什么呢?是田间沟边的闲花野草罢了,是重复平淡外的南柯一梦罢了。梦做过了,醒来就醒来了,谁还要去记得它呢?

有时我会想,如果生活只剩下了劳作会怎么样,也许人生会变成一个人让人厌恶和恐惧的历程。席勒说得很有道理,动物精力的盈余产生了自然游戏,人的心智的盈余产生了美和艺术的游戏,游戏不管是自然的还是审美的,都是盈余的结果。我深为相信,没有体力和智慧的盈余,人不可能创造如此丰厚的文化。盈余就是可能性,它超越了必然而赋予人以自由;也正因为有着盈余,人的一切活动才超越了纯粹的生存行为,而充满了游戏的自由精神,使生存成为生活。人类游戏并不仅仅作为一种独立自主的自由活动而具有其价值,也由于它的因素、精神渗入了人类所有活动领域,使人在世界中的存在成为自由的。日常生活中的人是近视且善忘的,收割完了庄稼,也就忘了土地。因为人生在世有太多忙碌的理由,所以没有多余的理由留给游戏。

思想者伟大之处在于他们喜欢把生活翻过来看——就像幼儿喜欢把镜子翻过来看后面躲藏着什么秘密一样,两者都从不轻易接受呈现出的现实。当哥白尼从地球跨入天宇,达尔文俯身于生物群落,弗洛伊德和容格揭开人类的潜意识……直至后现代的“儿童”们推垮了整个知识和真理的积木大厦,我们才发现,原来尊贵与卑微、黑暗与明亮、严肃和游戏之间非但没有不可逾越的距离,而且是相依相存的,中国古代的老子更是早就言明了这一点。不管是人类还是个人,是时候重新审视那些微弱的、被压制和忽略的层面了,只有这样,我们才能从自欺和人欺、虚幻和飘摇中走出来,追求一种坚实和完整。

有一个思想者则将视线定格在了这人类最古老的活动——游戏上,并尽其一生心血去艰难探索,搜集证据,反复辨明。在那个理性依旧繁荣的时代里,他提出了一个命题:人是游戏者。老



人后来因为反纳粹而被捕入狱，迫害致死。风尘过尽，不论是哲学、艺术，还是我们的日常生活中，“游戏”成为了一个核心概念、热门词汇，当我想起这个命题时，仍不免有一种激动。

二

我也一直以为，游戏是幼儿教育研究中最有魅力的领域。这首先是因为幼儿这个年龄阶段天然就是属于游戏的，几乎没有不热爱游戏的孩子，而且游戏就是他们存在于世界的一种基本方式。对待事物，对待人，前一分钟可能还是以本来面目，后一分钟就成为了游戏。真实与虚幻、严肃与轻松之间的交替那样迅速和流畅，甚至可以说，现实在幼儿那里更多是为游戏而存在的，游戏对于幼儿来说有着至高无上的价值。他们几乎时时刻刻在游戏，重复往返，不知疲倦。我想，是游戏给了他们一个熟悉的世界，如果没有游戏，这个世界不知该有多么陌生，多么让人不知所措。

世界上没有比游戏更简单的活动了，因为孩子天然就会，不需要教，也不需要努力去学；可是也没有比游戏更复杂的活动了，它曾经吸引了那么多的生物学家、哲学家、心理学家去反复研究和解释，望而不见其涯，愈往愈不知其所穷。如果孩子知道大人人们的努力，一定会像上帝一样发笑，我们越是要弄清楚游戏的道理，实际上就离它越远了，也正因为离它太远，才越觉得它神秘和复杂。我是想说，游戏成为当下幼儿教育领域一个研究热点，并不是什么好事，因为这说明游戏成为了一个“问题”，也就是说，发生了“是什么样”和“应该怎么样”的矛盾，如果这两者是和谐一致的，它就不会进入我们的研究视野。

在幼儿园中我有时会为孩子的游戏而备感痛苦。窄小的空间和局促的时间里，充满了教师发号施令的声音，孩子小心地操作和说话，当教师敬业地“参与”游戏时，孩子们甚至有一些紧张不安。他们经常地去告状，并不断期待和渴求着表扬。他们的材料摆放得井井有条，作品清一色的干净整齐，一模一样。游戏结



束了，他们排排坐好，接受教师的批评和奖励。这是一种“强迫游戏”，只有游戏的躯壳，而没有游戏的灵魂。

因为孩子喜欢游戏而让他们游戏，这并不是一件简单的事情，教育走到今天，也没有完成这一任务。实际上，这个命题本身就蕴含了成人社会对儿童的裁决权。可不可以游戏、做什么样的游戏，要取决于成人是否允许，游戏是被给予的、被施舍的。游戏不再是自由的了。在游戏被当成罪恶、当成轻浮和没有出息的行为的那些个年代里，孩子当然不可能理直气壮地游戏。而现在，游戏被当作一种重要的学习方式的时候，他们游戏就理直气壮了吗？我们让孩子游戏只是因为游戏可以使得他们获得知识经验，是因为游戏“有用”，游戏的价值依赖于知识经验的价值，游戏的地位靠的是“学习”的提携，它本身没有自足性，游戏还没有成为儿童的权利，更多的只是他们的责任和义务。一旦将游戏定义为一种学习，那么结果就成为比过程更重要的东西，在这种观念上，不可能有真正属于孩子的游戏，只有属于成人规定的“游戏”。

在现实生活中，“教育”向生命早期的扩展对于人来说并非幸事，在这个年龄段孩子还没有走入教育视野的那些年代和那些地方。我体会过也看见过幼年更为美好的生存方式，那或许是因为经济、文化、教育意识的匮乏所致的“无为而治”，但足以给我们启示。如果说教育意识是一种控制意识，那么它并不具有教育的真义，而如果我们还将这理解为爱的话，那么就不配做一个真正的爱者，因为我们只停留在占有式的“爱物”的层面上，而非生长式的对人的爱，只有后者，才因为爱与被爱而获得智慧、幸福和尊严。正如泰戈尔诗中写到的：

尘世间那些爱我的人，
都想尽办法来束缚我。
你的爱与他们不同，
你的爱要伟大得多，
你让我自由。

三

但是,我并不认为游戏就等同于教育,就完成了教育所要完成的任何事情,如果自由意味着放任,那么就又走入了另一个牢笼。彻底将孩子放逐出社会、文化、教育,只能造就“野人”和“狼孩”,事实上,儿童虽然有游戏的本能,但游戏绝不只是一种本能,它是根植于本能而与文化纠结缠绕长成的巨木。它的发展有两个途径,一是诉诸不同符号形式成为独立自主的实体性游戏活动,二是它的因素渗入人日益宽泛的社会生活领域,使之充满它的精神。儿童在成长发展的过程中,实体性的游戏活动的时间和精力比例在日趋减少,所以,凸显游戏的价值并非是要一味扩展实体性游戏活动在儿童生活中的地位。我更为强调的是游戏作为一种人生的态度和境界,而这恰恰需要教育。如果我们不再将教育当作一种自上而下的统治和控制,而是将之作为教育活动中所有参与者的成长和享乐,作为成人与儿童、自然与文化、个体与群体、过去与未来……的沟通与对话,那么教育与游戏,不但不是相互冲突的,而且是互补互生、相得益彰的。在这样的教育中,实体性游戏活动从社会文化中获得了它更广泛的基础和样式,而工作、学习、生活也从游戏的意义上解除了功利的紧张,分享了它的精神自由。

我同时发现,实体性游戏活动并不必然就培育人的游戏精神。许多有成就的大家都热爱游戏,也有许多普通人因为迷恋游戏而输掉了整个人生。人生的态度、境界是人诸多因素在一次性的、不可再返的情境中相遭遇而生成的,并不存在某一个决定一切的单纯因素。所以,对于教育来说,不仅要给予孩子自由游戏活动的空间,更要在所有活动之间、现在与未来之间形成一种互生互补的生态关系,这是更广泛意义上的“游戏”。教育既是要成为这样的“游戏”,又是要造成这样的“游戏”,实体性游戏活动所蕴含的游戏精神,只有灌注于整个教育、整个人生,才能最大程度

地实现自己。

当然,这只是我的理想。

四

我关注幼儿游戏的境遇是在近七年,我的初衷很简单,出于对自己童年的感受,认为应该从真正的意义上把游戏还给孩子。我曾想做一个“纯粹的游戏”的研究,妄想自己是幼儿游戏的拯救者。然而在深入现实和不断反思间,我逐渐感悟到,要把游戏还给孩子,要拯救的是整个教育,这才是本,这才是根。

我一直都陷入一种观念上的两难:游戏对于孩子来说意义在于享乐,而对于教育来说意义在于发展,它只有在自成目的的时候才成为游戏,可它要在教育中存在就必须牺牲自己的本质属性而作为发展的手段,这两者如何在现实中得以统一呢?最初我责难教育,认为就是它无孔不入而殖民了游戏的乐土,教育应该有它的界限,不要在生活的任何区域都肆意行使立法权;随后我在把游戏纳入教育时扩展了对教育的理解,认为教育就是要创造儿童生长发展的空间,因此游戏应成为教育的一个组成部分,让儿童在教育中享有自由游戏活动的权利;我还是不满足,因为幼儿园教育现实使我发现,自由游戏在“严肃”的教学活动的衬托下显得那样脆弱和古怪,以至于它时刻都有“献身”的危险,而那种一成不变的严肃教学更让我感到了自身观念上的穷途末路。当我从“生活”的意义上重新去理解教育时,才感到自己已接近了游戏与教育的契合点。我原来所持的教育观,是站在教育者立场的言说,而当我站在儿童的立场时,忽然领悟了“教育即生活”的真义。生活虽然是一个时间上不断展开的历程,但它总是完满的、当下的,是享乐和体验的。教育的目的如果只指向发展,它将使得儿童永远处于手段与目的相分裂所致的苦难之中。

我是想说,教育所关注的惟一目的——发展,应该为发展与享乐的对话所替代。这样,教育就不仅仅是要让孩子有自由游戏

活动的时间和区域,从更开阔的视野来看,它应该以游戏的方式存在——是方式而不是形式,形式更倾向于指一种表层形象,方式是指它的精神实质,也就是说,不论是教学、交往还是生活活动(不管是在什么标准下划分的活动类型),都应该充满游戏的精神。

五

把握一种精神,是十分困难的事。我不得求助于历史上那些伟大的思想家,看他们如何解释游戏。在那一段时间里,我心醉神迷,却也不得其解,因为几乎每个论及游戏的人释读出的意义都不一样,甚至还完全相悖。当将这些解释放在时代和文化的历史长河中时,我才恍然感悟到,游戏精神和人类精神一样,是一个发展的历程,它的丰富和复杂来源于人性的丰富和复杂,每一种解释在一个时代都是相对完满的,同时又向着未来敞开,有待于被赋予和生发更多的意义。就在这个解释的历程中,游戏精神不断地走向完满,这种完满不是因为后来的解释比原先的解释更接近真理,而是因为历史并没有遗弃什么,过去、现在,所有都在同一个世界中向我们展开,向我们澄明。

这是人类游戏的精神,也是儿童游戏的精神,是因为这些思想家几乎都是从儿童游戏入手而作出的思考,也是因为人类游戏与儿童游戏精神上本就是一致的。儿童游戏被认为是纯粹的游戏,也就是说它凝聚了最纯正的游戏精神,当然儿童对这一切是不自觉的,这只是我们的解释,儿童只是在游戏,并在游戏中陶醉和享受。

一个最简单的事实说明了游戏精神渗入其他活动领域的可能性,那就是当工作不再受威胁和强迫的时候,它因具有一个自身的目的而成为了自由活动。游戏精神与游戏活动在人类生活中往往是以分离的方式存在着的,游戏有时会是一种虚假的游戏,比如说为了牟利的赌徒,再比如说教师监控下的儿童游戏;而



非游戏却可以以游戏的方式存在,比如说解牛的庖丁,再比如说师生的对话。这种分离的现象警示我们不要被游戏的形式所迷惑,也喻示我们生活的的确确是可以作为游戏来过的——只要它充满游戏的精神。

我很难对游戏精神做一个本质上的界定,因为那样本身就是对游戏精神的一种否定,我只能展现它的历史以及它向未来开放和生成的轨迹。

六

在本书中,游戏意指两种含义,一种是游戏精神,一种是具体的游戏活动,我称为实体性的游戏活动——教育学和心理学通常就是在这个层面上定义游戏的。比如说它有一个相对封闭的空间,有一段持续的时间,有一些扮演的角色,有愉快的情绪,是主动积极的活动等等。游戏理论也偶尔会提到那些对游戏精神作过重要阐释的思想家,可一落实到教育中,他们通通就都不见了,他们的解释与教育似乎没有关系。教育学似乎只关心游戏对于知识获得、经验学习、行为养成的价值,很少把游戏作为教育存在的一种参照,这不能不说是一个损失。以游戏反观教育,正是我想尝试的一种视角。

我也从游戏精神的角度重新看待教育中那些实体性游戏活动,想突出它的本体地位。以前总是从认识论的基础上把游戏作为学习的方式,这个角度没有什么不对,但只有这个角度却是不对的,我从存在论的角度突出游戏的体验价值,就是想在功利的基础上进行一种超越。针对一些争论,比如说游戏中教师应该处于什么地位,游戏应该让幼儿学习什么,我还是参照游戏精神作出了解释;我还论及了以前较少有人关注的问题,比如游戏中的愉悦体验,以及玩具对于儿童的价值,并从具体玩具类型入手研究了其从传统到现代的变迁。



七

我真心呼唤教育成为游戏。我深谙强迫教育的苦难，也体会过以游戏方式存在的教育的自由，因而深深地感到，如果做一个比喻的话，过去的教育是一种“出发式”的教育，是把孩子当成一个行囊千斤、豪情万丈的出发者，我们不断装备他、鼓励他、驱策他走入社会，走向未来，真诚而热切地盼望他在未来的世界里幸福生活。是的，他出发了。而我却担心，他离家越远，心会不会越来越慌张，脚步会不会越来越陌生，眼睛会不会越来越冷寂？人是需要家的，家是一个孕育生命的地方，家给予你出发的动力，也给予你灵魂的安宁。

游戏就是回家。教育以游戏的方式存在就是要把教育变成家园，真正有家园感的人是不会惧怕出发的，因为家就在心里。儿童在教育中生活着，幸福不再处于一个需要付出一段人生作为代价的遥远彼岸，而就在此刻，就在他现在的欢笑和悲愁中，疑惑和相信中，清醒和睡眠中。

让我们出发，让我们回家。



目 录

序/1

前言/1

第一章 游戏精神的历史进程/1

第一节 游戏精神的古典历程/1

第二节 游戏精神的现代历程/9

第三节 游戏与后现代精神/26

第四节 中国传统文化中的游戏精神/39

第二章 游戏精神与幼儿教育/47

第一节 游戏是幼儿教育的存在方式/49

第二节 儿童中心与游戏精神/79

第三节 从对立走向融合的游戏与教学/115

第三章 走入教育视野的幼儿游戏/149

第一节 儿童游戏中游戏精神的衰落/149

第二节 论“游戏是一种学习”/162

第三节 游戏愉悦及其培育/176



第四节 教师:游戏者/182

第四章 玩具的价值/213

第一节 玩具是物/214

第二节 玩具建构儿童与世界之间的关系/217

第三节 玩具拓展儿童发展的空间/230

第四节 传统玩具和现代玩具/238

主要参考文献/268

后记/271