

<<游戏与学习>>

图书基本信息

书名：<<游戏与学习>>

13位ISBN编号：9787504149367

10位ISBN编号：7504149365

出版时间：2010-11

出版时间：教育科学出版社

作者：李敏

页数：202

字数：195000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏与学习>>

### 前言

近年在国外旅行的时候，常常有外国友人非常礼貌地赞叹中国经济及教育指标成长的神速，令我们的自尊心得到很大的满足。

但是也有一些特别熟悉中国大陆、和我们保持最紧密关系的友人，会在由衷赞叹之后十分善意地补充或者提醒说，“除了在思想方面之外”！

每当这个时候，我都会陷入沉思。

因为思想的贫血其实是这个时代（全球性）的问题，只不过忙于发展经济的中国更突出而已。

我认为，思想的贫血对于我们这个时代来说最主要原因可能有以下三个方面。

第一，经济理性导致了思想的贫乏。

经济理性等现代性问题的确是造成思想贫乏的罪魁祸首。

比如，当每一个个体都醉心于发家致富、全社会都奉行“经济挂帅”原则的时候，人们除非万不得已才会抽时间去“仰望天空”。

因此历史上曾经最“高贵”的人文学科如哲学、历史、高雅艺术等在当代世界的几乎任何一个国度都是囊中羞涩的现实，就是一个不难解释的尴尬。

虽然哲学家很早就说过人们“宁愿当一个苦恼的人，而不愿当一个满足的猪”，但令人遗憾的是，在当代社会，显然人们更愿意当一个快餐店里安逸生活的猪而不愿去遭遇任何属人的思想的苦恼！

第二，思想解放导致了思想的消解。

当代社会的思想自由与价值多元本来对于人类来说是革命性的解放。

但是，“上帝死了”、“人死了”也必然导致思想的消解。

而一旦所有的想法都合理的时候，思想的逻辑就已然会崩溃。

## <<游戏与学习>>

### 内容概要

本书从中小学教育面临的困境入手，通过对两种社会存在——游戏和学习进行分析，澄明游戏对于学生的意义、价值以及游戏的应然形式，进而提出两项指向教育现实的建议：第一，将游戏纳入儿童的教育生活，在教育建制中谋求独立的游戏时空。

第二，借助游戏精神实现游戏与学习的融通。

## <<游戏与学习>>

### 作者简介

李敏，教育学博士，上海师范大学上海师资培训中心讲师。

主要从事教育政策、教师教育、学校文化等研究，曾主持和参与教育部、上海市教育委员会等部门各级别课题十余项。

主译《学校领导与管理》、《教育变革新意义》，参译《教育管理：基于问题的方法》等，参编《校长领导

## &lt;&lt;游戏与学习&gt;&gt;

## 书籍目录

绪论第一章 困顿的童年 一、失乐的童年 (一)儿童生活的“大生产性” (二)成人继“发现”儿童之后又“主宰”了儿童 (三)坍塌的童年天堂 二、奴役与拔根：在学习中迷失自己 (一)学习成为奴役 (二)儿童的拔根状态 三、逃逸的游戏和侵入的游戏 (一)游戏在教育生活中的疏离 (二)传统游戏的消逝 (三)游戏对学习的皈依与反叛 (四)游戏式教学：拙劣的形式主义 四、守护童年的幸福——引入生活质量的话题 (一)游戏进入生活质量研究的视野 (二)生活质量的概念及其使用 (三)游戏与儿童的生活质量 (四)用生活质量的均衡提升守护童年的幸福第二章 游戏与学习的社会意识形态分析 一、学历社会批判与游戏的可能 (一)学历社会的不可逾越性 (二)学历社会的内在冲突：学习对游戏的压制 (三)学历社会的功能更新：满足游戏需要 二、游戏与学习的社会文化心理 (一)社会对“学生·学习”的理解与操作 (二)社会对“儿童·游戏”的理解与操作 三、游戏与学习的既定社会安排 (一)社会性格中固化的社会安排 (二)借助学历社会推行的社会安排 (三)学校教育中具体的社会安排第三章 游戏独立于学习之外——游戏进入教育建制 一、游戏走向独立的现实反思——游戏与学习的现实作用形态考察 (一)在冲突状态中认识游戏独立的必要性 (二)在协调状态中认识游戏独立的相对性 二、游戏进入教育建制的可能路径 (一)厘清观念认识——确立游戏的意义和价值 (二)争夺游戏时空——游戏获得独立的关键 (三)提供游戏资源——努力推进学生的游戏生活第四章 游戏相融于学习之中——游戏精神进入学习活动 一、游戏·游戏精神·学习——游戏精神构筑游戏与学习融通的桥梁 (一)游戏与游戏精神 (二)游戏精神与学习 二、游戏精神进入学习活动——以推进深度学习为例 (一)演进的学习理论不断趋向美好的游戏精神 (二)关于深度学习的理解和认识 (三)以游戏精神推进深度学习 结语 走向和谐幸福的“游习世纪” 参考文献 后记

## 章节摘录

在现代社会，无论是从事脑力劳动的生产者，还是从事体力劳动的生产者，均要依靠生产劳动之外的学校教育去掌握系统的科学文化知识。

于是，旨在传授科学文化知识的学校教育在很大程度上脱离了生产劳动而成为独立的社会过程。

由于现代教育是被现代生产决定并为现代生产服务的，所以又被称作生产性教育。

教育的大生产性是现代教育的本质特点和根本职能之一。

现代教育直接推动了学校教育的普及化发展，在中国以及更广泛的地区，学龄儿童的生活就是一种“受教育”的生活。

当“受教育”的生活成为儿童生活的一种基本样态时，我们则需要关注，儿童的“受教育生活”是一种怎样的童年生活，它能否给孩子带来成长的幸福和欢乐。

现代学校同众多其他社会部门一样强调机构的“合理性”（rationality）。

根据马克斯·韦伯的观点，科层制（或官僚制）是“合理性”的表达范式。

韦伯认识到合理性的优点，但也十分关注其可能带来的危险，特别是对他自己所称的“理性的铁笼”十分关注。

现代社会的发展表明，日益增多的社会部门变得越来越合理化，社会逐渐形成了一张布满理性机构的密不透风的网。

一旦那些合理系统不断增生到一定程度，我们将面对一个合理的铁笼：无法逃离，没有出口。

然而，不断合理化的机构却远远不能“合理”地满足人性的需要，带有大生产印记的学校教育让学生成为可计算的产品，让教育数量成为教育质量的对等物。

教育的普及化发展和学校的科层化制度，使学校生活鲜明地表现出现代化大生产所具有的“数量化”和“抽象化”特征：学生的未来发展是可以预测的，只要他们进入相同的学制体系、使用相同的教材、遵从相同的学校管理制度、配合相同的课堂教学流程，那么，在预定的时间点上，他们就会被集中贴上相应的标签，然后再被配置到不同的社会部门中去，继续编织合理性的神话。

## <<游戏与学习>>

### 编辑推荐

我们虽然身处学历社会之中，虽然无法消除体制化学习的工作属性，但我们可以在生活质量的话语指导下，将生活中许多原本对立的方面统整起来，其中就包括儿童的游戏和学习。

游戏生活在多大程度上得以实现，取决于学生从学习生活中解脱出来的程度。游戏需要进入教育建制，获得独立的游戏时空，并借助游戏精神实现游戏与学习之间的融通。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>