

在中职日语词汇课堂中趣味性教学模式实践研究

白玉笔

(延吉市职业高级中学, 吉林 延吉 133099)

摘要: 为了让学生尽可能长时间地保持学习词汇的兴趣, 我们采用趣味式教学模式, 创建以“玩中学、学中玩”学习方式, 以观察学生学习兴趣的激发程度。结果发现游戏教学法为主的趣味式教学模式和一般的学习方法相比, 更加促进学生学习兴趣, 使学生提高自信心, 是有效的学习策略, 又能发展自主学习的能力, 也能提高合作精神。因此, 游戏教学法在中职日语教学中很有推广意义。

关键词: 日语词汇学习; 游戏教学法; 学习兴趣; 提高记忆

日语绝大部分的课程都是理论课, 并且大多场合是脱离语言环境的。枯燥的词汇、语法学习会让这些学习意志力本来就薄弱学生不能长时间围绕一个目标持之以恒的努力。大部分学生在学习期间能集中精力时间很短。在另一方面, 日语专业的中职生几乎都是零起点, 只有极少数学生在影视剧动画片中接触过日语。盲目性的死记硬背倍感无趣。因此, 教师在备课的时候, 应当在现有的教材中去挖掘出一些既符合中职学生实际认知能力又有娱乐性、趣味性的成分, 以活跃课堂气氛, 激励学生积极思维, 让学生能通过自身努力, 就能达到教材的要求, 体会到词汇学习的乐趣, 在学习上有成功的感觉。让学生尽可能长时间地保持学习词汇的兴趣, 是学好日语的必要途径。现把结合我们学校的游戏教学方法, 提高学生记忆日语词汇的研究过程和讲究结果汇报如下。

一、日语课堂学生词汇学习现状分析

日语教师在专业课堂中教学用语几乎用专业语言来表述, 一堂课中表述的词汇量普遍是 700 个以上词汇, 但能有反应的学生占 38%, 没有反应的 25%, 剩余的 37% 的学生边听老师的话, 然后看老师的表情和动作猜意思, 这说明能有反应的孩子已掌握 650 个以上单词, 能猜出老师的意图的孩子已掌握 300 个以上的词汇量, 但老师的意图猜不住的孩子只掌握了几十个单词而已, 并且不会运用。

中职高学生日语学习现状: 首先解释词汇及使用方法, 然后教词汇的读法, 范读, 跟读, 自由读, 指名读。课堂内掌握单词的基础上做练习题, 做题过程中, 能巩固词汇, 也能掌握词汇的使用方法。

商务日语专业, 是以培养学生的综合语言运用能力为培养目标, 使学生掌握基本的语言知识和技能。结合教学内容创造性地设计贴近学生实际的教学活动, 促进学生听、说、读、写四项技能的持续发展, 并参加国际日本语能力考试。授课班级共两个班, 其中一个班已经掌握了一定程度的日语基础知识, 另一个班是 0 基础的新入生, 大部分学生对专业课学习都有比较明确的学习目的, 也有较强的学习热情和求知欲。

二、在中职高日语课堂学生词汇学习中采用趣味式教学模式的必要性

从上述对中职高日语教学现状问题进行分析来看, 在中职高日语教学中开展趣味性教学是非常有必要的。开展中职高日语趣味性教学是提高当前中职高日语教学水平的必然要求, 当前中职高日语教学中学生面临着零基础、理论化的课程中失去学习兴趣, 越来越觉得学习负担重而枯燥, 教师在教学中侧重对学生应试能力的培养, 忽略了学生全面发展和个性化发展的需求, 这种教学模式对学生学习积极性和学习效率的提升是不利的。顺应素质教育的要求, 开展日语趣味性教学, 从学生的兴趣入手, 循序渐进地培养学生的兴趣, 不断探索日语课堂趣味性教学的新思路、新途径, 是提高中职高日语教学水平和教学质量的必然要求。

三、措施方法

(一) 趣味性教学模式

“趣味性教学模式”, 就是教师在教学的实际过程中一趣味作为教学载体, 学生通过教师的引导在趣味教学中进行知识的学习。这是一种新型教学方法, 充分体现了“玩中学、学中玩”的教学原则, 能够更好地激发学生学习兴趣。

从整体来看, 趣味性教学模式的整体流程分为:

前期准备: 教学者透彻分析教学内容和教学对象, 确定教学目标的过程;

游戏选择: 根据教学内容和教学对象, 选择适合教学需求的游戏的过程;

课堂教学: 教师利用传统的教学模式, 讲授知识, 使学生对教学内容和教学目标有初步了解的过程。

总结评价: 分 5 个目标: 运用游戏教学法使学生的课堂参与活动多于教师的解释; 在课堂上学生较老师说得多; 提出简单易懂的要求, 使学生积极参与课堂活动; 是否班级全员参与课堂活动; 是否有效掌握词汇。达成度分 4 个等级: 最高为 4; 最低为 1。

(二) 研究对象和方法

为了分析在日语课堂中学生词汇学习现状, 选择 2016 级商务日语专业 (18 名学生)、2017 级商务日语专业 (10 名学生)、

2018 级商务日语专业（8 名学生）学生。通过调查问卷、询问等
的形式考察学习现状。依据结果，进行分析。

四、结果

表 1. 课堂效果分析比较

班级	2016 级商务日语	2017 级商务日语		2018 级商务日语
学情	共计：18（名） 学优生 7； 中等生 6； 学困生 5	共计：10（名） 学优生 4； 中等生 4； 学困生 2		共计：8（名、0 基础） 学优生 2； 中等生 4； 学困生 2
采用游戏方法	无采用任何游戏，要求 学生死记硬背	未采用游戏组	猜单词游戏、接龙游戏组	数字游戏、单词的读法 朗读课文
课堂效果	上课单调，没把学生引 入课堂，学生发困、厌倦、 闲聊。集中在课堂的学 生较少。	1. 溜号东张西望、趴桌子瞌 睡、闲聊。 2. 死板的句型练习，呆滞的 词汇背诵和程式化的范文阅 读，学生们很快失去兴趣， 课堂变得死气沉沉，没有活 力，更别提学生的参与了。	1. 集中注意力，提高了学生整 体的学习效率。 2. 使用“看动作，猜单词”游 戏，变被动学习为主动学习， 在动手、动口、动脑的过程中， 让学生在游戏和活动中掌握词 汇。达到评价标准的 3 和 4。	1. 师生互动游戏法的运用更加活跃了整 个课堂的学习气氛，让学生掌握本堂课 的知识点更加灵活、有效。 2. 教学环节中中学生没有闲聊、摆弄手机、 瞌睡趴桌子、溜号东张西望、做小动作、 打扰别人、小声说话等，做与教学无关 行为的学生。 达到评价标准的 3 和 4。

从表中可显示采用游戏教学法使学生掌握一定的日语基础知识
和听、说、读、写技能，形成一定的综合语言运用能力；培养
学生的观察、记忆、思维、想象能力和创新精神。其结果：1）明
显提高学生上课集中力，评价标准中 4 分和 3 分占大多数。特别
是上 5.6 节课的时候，孩子们愿意发困，这时候的游戏教学法，
明显能提高了上课集中力。2）增强了学习积极性。学困生对课堂
无兴趣，易厌学。游戏教学法能把学困生带进课堂，也提高了评
价级别。3）增加词汇量。利用游戏教学法，学生掌握的单词量明
显增加。特别是 2018 级学生，比往年学生掌握的词汇量明显增多。
短期内效果也明显增高，已有 25% 的学生能听懂用日语讲述的课
堂教学，63% 的学生能听懂 50% 以上的课堂教学，只有 12% 的
学生还没达到基本教学内容。然而，2016 级的学生只有 11% 的学
生听懂用日语讲述，39% 的学生根本听不懂日语讲述教学。此结
果提示：游戏教学法，激发学生的学习兴趣，提高单词掌握度及
巩固度。基本达到评价标准中 4 分和 3 分。4）明显提高学生词汇
掌握速度和接受能力。在一堂课中，单词量掌握度由 50% 提高到
85% 以上。也基本达到评价标准中 4 分和 3 分。

五、讨论与分析

通过几轮的相关教学，我们体会日语教学十分容易走入死板
的句型练习，使学生容易失去兴趣，注意力下降。因此，以猜为动力，
引导学生探索；符合课堂设计游戏。游戏虽然是在课堂中占用了一
定的时间份额，但是，没有降低学生学习效率。

并且，一线教师从学生的实际出发，摸索教学相关游戏，引
导学生积极参与游戏活动，让学生自然而然地集中在课堂中，并，
“玩中学、学中玩”。在课堂效果中体现出无厌学情绪，从游戏
中感受到学习乐趣，也能感受同学间友爱、关心和帮助，并自觉
遵守游戏规则。在课后学生易愿交流，充满快乐、易兴奋以及倍

感亲切。我们的情趣性教学方法虽然教师没有硬性地讲解教学内
容，学生却能在游戏中掌握知识，师生互动游戏法的运用更加活
跃课堂的学习氛围，促使学生更加灵活、有效掌握知识点。明显
提高到我们的评价标准之上。这些结果也体现在其他已报告的高
中课程的趣味性教学方法之上〔1、2、3〕。因此，本次教学方法
是正确的，也是值得推广的。

六、结论与建议

以厌学而中途放弃学业、考不上普通高中的学生为主的中职
高学生为对象，选择适合学生有关教学的游戏，应强调趣味、益
智和学习功能。通过游戏教学法，能充分调动学生的学习主动性，
激发学生的学习兴趣，提高了学生的学习效率，在共同完成游戏
的过程中，增强了团队协作精神，真正体悟到成功的乐趣，也培
养了学生们良好的心理品质，是一举多得。很适合零基础的中职
高中生学习日语。

然而，通过此次游戏教学法的实践，发现游戏教学法并不是
万能的，它只适合运用在大部分日语词汇教学，但有些词汇不适
合游戏教学，如：そして、それから、だから等副词，因此，对
这些要进一步研究。

参考文献：

[1] 崔梅花. 思维导图在中职日语词汇教学中的应用 [C]// 中
国国际科技促进会国际院士联合体工作委员会. 现代化教育国际
研究学会论文集（五）. 吉林省延吉市职业高级中学；，2022：3.
[2] 王美琪. 中职生日语词汇学习策略使用情况的调查研究 [D].
吉林外国语大学，2021.