

DOI: 10.12361/2705-0866-05-07-130889

浅析游戏教学法在国际中文课堂中的应用

陈佳慧

吉林外国语大学, 中国·吉林 长春 130117

【摘要】近年来,随着中国的飞速发展,综合国力的不断增强,各国对汉语学习的需求迅速增长。为改变传统中文课堂单调枯燥、缺乏趣味性的问题,使学习者更好地学习汉语,游戏教学法被越来越多地运用到了教学中。《诗艺》有言“寓教于乐,融学于趣”,游戏教学法让学生在轻松愉快的学习氛围中学习汉语。

【关键词】游戏教学法;国际中文;课堂游戏

Analysis of the Application of Game Teaching Method in International Chinese Classroom

Jiahui Chen

Jilin International Studies University China · Changchun, Jilin 130117

[Abstract] In recent years, with the rapid development of China and the continuous increase in comprehensive national strength, the demand for Chinese learning has grown rapidly. In order to change the traditional Chinese classroom, boring and lacking interesting problems, and make learners to learn Chinese better, game teaching methods are increasingly applied to teaching. “Poetry and Art” says “make entertainment a medium of education”, and the game teaching method allows students to learn Chinese in a relaxed and happy learning atmosphere.

[Keywords] Game teaching method; International Chinese; Class games

1 国际中文课堂中的游戏教学法

汉语作为世界三大象形文字之一,对大多数使用字母文字国家的学生来说是比较困难的,而语言的学习必然会有枯燥、艰难的情况,因此在汉语学习过程中,有不少学生出现畏难情绪从而放弃学习汉语。《诗艺》有言“寓教于乐,融学于趣”,指要在娱乐中寄托教育的作用。故在对外汉语课堂上,老师可以适当运用游戏辅助教学,以此提高课堂有趣性,减少学生畏难情绪,激发和提高学生学习汉语的兴趣,使其更好地融入课堂。

1.1 游戏教学法的内涵

游戏教学法,从字面上看是“游戏”加“教学”,即采用游戏的形式进行教学。曾健(2006)认为在二语课堂中运用游戏可以起到调节课堂气氛,提高学习者学习兴趣,并复习和练习所学知识,运用语言进行交际的作用。刘亚琪(2009)指出课堂游戏能够激发学生汉语学习的兴趣,

是一种重要的教学方法。因此,笔者认为游戏教学法在国际中文课堂中是指,教师在教授汉语知识时,将各种游戏作为载体,从而达到活跃课堂气氛,提高学生注意力和积极性,使学生更好地掌握和理解教学内容的一种教学方法和手段。

1.2 游戏教学法的特点

游戏教学法的理论基础有克拉申的情感过滤假说,刘珣(2000)在《对外汉语教育引论》中提到,第二语言学习者有时输入的语言信息并没有被吸收,是由于情感因素对输入的信息进行了过滤,如学习动机、态度等心理因素^[1]。因此,降低情感过滤可以有效增加可理解输入的比例。游戏教学法可以有效降低情感过滤,其能创造轻松愉悦的课堂氛围,让师生、生生之间有互动,缓解学生学习汉语的畏难情绪,提高学生学习自信心。游戏教学法也在教学中突出了学生的主体地位,关注了学生学习体验,满足了学

生需求,使学生获得积极的情感体验,也在一定程度上培养、提升了学生的学习能力。

2 游戏教学法在国际中文课堂中的应用

2.1 线上中文课堂的游戏教学

线上中文课堂是当前国际中文教育教学的一种主要模式,但缺乏师生间互动是其不足之处,而游戏教学法可以满足线上教学互动性需要,并在一定程度上丰富课堂活动形式,增加线上教学趣味性。以下介绍三种线上中文课堂可以用到的平台。

2.1.1 Kahoot

“Kahoot”是一个基于游戏的网络平台,能让学生以游戏竞答的方式参与课堂。教师可以在这个平台上创建一些问题,并插入相应的图片或视频,接着输入选项并标记正确答案,根据问题的难度设置时长及分数^[2]。学生可以通过电子设备扫码或填写PIN(Personal Identification Number)进入教师已创建的游戏。Kahoot游戏能大大提高学生的课堂参与度,活跃课堂气氛的同时还可以让汉语知识得到预习、复习或巩固。

2.1.2 Quizlet

“Quizlet”是用于创建和归类在线记忆卡的应用,其核心就是单词卡片。教师可以将卡片的正面设置为中文,背面是学生的母语,在生词学完之后,用Quizlet来检验学生记忆情况,也可以在课前检查学生生词的复习情况。

2.1.3 Wordwall

“Wordwall”是很多国际中文教师在线上课会用到的网站,其主要是用来制作词汇类的互动游戏,该网站有多种可以选择的游戏方式,如词卡、转盘、配对等,教师可选择其中一种制作完成后,在课上将游戏链接发给学生进行参与,能使学生沉浸式体验,在娱乐中记住生词。

2.2 线下中文课堂的游戏教学

线下中文课师生的互动性更强,因此,可选择的游戏也较为丰富多样,以下列举几种较为常用的课堂游戏。教师可以根据实际教学需要选择并改编游戏规则^[3-6]。

2.2.1 拍苍蝇

该游戏可练习语音、词汇等。教师事先准备几个苍蝇拍,并在黑板上写好需要练习的内容,如声母、韵母、音节等等。游戏形式:两人一组,每人手拿一个苍蝇拍,在听到教师给出的语音后,快速拍一下黑板上对应的语音形式并说出,先拍到的人得一分,游戏时间为30秒,比比谁

在规定时间内拍的“苍蝇”多。

2.2.2 西蒙说(Simon says)

该游戏可练习五官词汇,游戏形式:教师以带“Simon says”开头的指令加上五官之一的词,学生需要用手指五官并重复该词,如果教师没有以带“simon says”开头的指令,学生则不需要有反应。西蒙说可以练习到学生的反应能力,在游戏中输入汉语语音,记住五官词汇。

2.2.3 举卡片

该游戏可练习中文数字,游戏形式:教师给每个学生分配一张上面写有随机汉字数字的卡片,让学生们注意自己和周围同学的卡片,接着教师随机说数字,让持有该数字卡片的学生快速站立并向同学展示自己的卡片,学生间可互相监督是否正确。这该游戏可以帮助学生巩固汉语数字的发音和字形^[7]。

2.2.4 词汇坐标

该游戏可练习词汇,游戏形式:在PPT上放一张X和Y最多为10的数学坐标图,并在坐标中的任意几个点上放置生词图片(如米饭、面条、茶),由教师任意说一坐标,让学生找该坐标对应的图片,并用中文说出该图片名称。也可以教师给出示范,由学生两人一组进行。

2.2.5 你比划我来猜

这个游戏可练习词汇,尤其是动词,如跳舞、唱歌、游泳、看书、玩电脑等等。游戏形式:两人一组,一人看词并比划,另一人进行猜词,在规定时间内猜得最多的两人组获胜。

3 课堂游戏应注意的问题

3.1 游戏要服务于教学

课堂中所设置的游戏不是单纯地增加娱乐效果,而是为了达到预期教学效果,使教学任务更好完成,因此,要牢记游戏服务于教学。课前进行游戏设计时,教师应着重考虑教学目标和教学内容,还要考虑学生是否能通过该游戏更好地理解教学内容。其实,游戏教学法究其根源还是教学,只是为降低学生畏难情绪,在游戏中学习语言知识,寓教于乐^[8]。

适用于课堂的游戏有很多,但教师要在有限的课堂时间内完成有效的游戏。教学重难点可作为选择游戏的标准之一,比如,本课重点教学内容是对话,就可以选择角色扮演,不仅可以让学生更好理解对话内容,还可以提升学生交际能力。

3.2 游戏要适合学习者

备课的三备之一是“备学生”，所以教师在设计游戏时要充分考虑学生的年龄特点，以此设计难度等级不同的课堂游戏。针对低年级学生设计简易的小游戏，以培养兴趣为主，复杂的游戏则会让其出现分心、走神、理解困难的情况，类似指读、配对、传声筒等游戏较适合这类学生；针对高年级学生，可以设计一些系统的、难度等级高的游戏，因他们已经掌握一定的汉语知识，如情景表演，教师可给定场景，让学生分角色进行表演，也可不给场景，让学生结合所学过语言知识进行设计表演；而针对中等年级学生，可根据他们的汉语水平，穿插进行简易游戏或略有难度的游戏^[9-10]。

3.3 教师要有课堂游戏把控能力

教师作为整体课堂的主导者，要有对课堂游戏的把控能力，张弛有度，尤其是线上中文课堂，教师更应具备把控能力，不然会适得其反。首先，课堂游戏时间不宜过长，游戏时间过长会使教学内容完不成，学生注意力分散，游戏时间过短会使学生无法投入，达不到游戏的目的，综合考虑3-8分钟最佳。并且要在游戏前跟学生明确时长，尽量不要因学生的热情高涨或强烈建议而延长游戏。其次，低龄学生在进行课堂游戏时更容易兴奋，脱离教师指挥，因此教师要时刻关注学生并把控局面，线下课堂的人数较多可将游戏分批分次进行^[11]。年龄较大的学生可能会出现羞涩或淡漠的表现，教师不能因此先行放弃，要鼓励学生积极参与，用热情感染他们，如可以先进行示范，再和个别学生一起游戏，最后让学生自己参与游戏。

3.4 游戏后要有总结反思

游戏教学法要因地制宜、因人而异，同一个游戏不同教师运用会得到不同的教学效果，因此，教师应对每堂课的游戏有活动过程记录，并与预期效果进行对比，针对游戏过程出现的问题进行思考分析，找出解决办法。总结反思可以促使教师改进“游戏教学法”，使游戏更有针对性，更好地服务教学^[12-13]。比如，学生在游戏中有很大的情绪波动，导致无法投入游戏中，这可能是由于学生的输赢观念较强，在进行游戏前，教师就应强调游戏目的是为了学习知识点，并且在游戏过程中，以鼓励和表扬学生为主。

4 结语

游戏教学法在国际中文课堂中的运用，可以改变传统中文课堂单调枯燥、缺乏趣味性的问题，使课堂更具生机与活力，真正实现“寓教于乐，融学于趣”，并且教师要根据具体教学目标、教学内容，兼顾学习者的特点，创造性的运用课堂游戏。

参考文献:

- [1] 刘珣. 对外汉语教育学引论[M]. 北京: 北京语言大学出版社, 2000.
- [2] 周健. 汉语课堂教学技巧325例[M]. 北京: 商务印书馆, 2009.
- [3] 骆圆圆. PPT互动游戏应用于对外汉语趣味教学的思考[J]. 汉字文化, 2022(19).
- [4] 孟国. 趣味性原则在对外汉语教学中的作用和地位[J]. 语言教学与研究, 2006(6).
- [5] 戴语. 游戏教学法在对外汉语教学中的优势[J]. 汉字文化, 2019(20).
- [6] 潘毓昉, 赵楠玉, 雷莉. 游戏教学法在国际中文教育线上少儿教学中的应用研究[J]. 教育[7]科学论坛, 2022(11).
- [8] 孟杨. 从课堂教学有效性看对外汉语课堂游戏教学[J]. 大连教育学院学报, 2021, 37(3).
- [9] 杨兰章, 白震. 探讨游戏教学法在国际汉语语音教学中的应用[J]. 汉字文化, 2020(23).
- [10] 吴勇毅, 徐欣怡. 美国小学的汉语课堂教学: 教学反思与教师成长[J]. 国际汉语教学研究, 2019(3).
- [11] 冯季林. 论教学的游戏性[J]. 教育研究与试验, 2009(3).
- [12] 刘亚琪. 谈课堂游戏在对外汉语教学和中的有效应用[J]. 海外华文教育, 2009(3).
- [13] 杨荣蓉, 洪勇明. 对外汉语中小学课堂教学游戏浅析——以吉尔吉斯斯坦伊塞克湖地区.
- [14] 基洛夫中学为例[J]. 喀什师范学院学报, 2015, 36(01).
- [15] 曾健. 游戏在二语习得和教学中的应用[J]. 湖北成人教育学院学报, 2006, 12(2).