

中文线上教学中的课堂游戏设计

栗梓莹

(北京语言大学 北京 100000)

【摘要】2020年以来,中文线上教学迅速崛起,给学习者带来了许多便利。但线上教学的发展与普及也暴露出许多问题,如互动性不强、课堂管理困难、现代教学技术难以掌握。作为中文教学中重要的一部分,游戏能够提高学生的积极性,增加师生的互动性,在线上教学背景下愈发重要。本研究在分析线上课堂变化的基础上,列举出一些有效的游戏活动并提出原则性的设计思路与实施技巧,并且尝试为教师提供实用性的教学建议。

【关键词】中文线上教学;游戏;教学设计

Classroom game Design in Chinese online teaching

Ziying Su

(Beijing Language and Culture University, Beijing, 100000)

[Abstract] Since 2020, the rapid rise of online Chinese teaching has brought a lot of convenience to learners. But the development and popularization of online teaching also expose many problems, such as weak interaction, classroom management difficulties, modern teaching technology is difficult to master. As an important part of Chinese teaching, games can increase students' motivation and increase teacher-student interaction, which is increasingly important in the context of online teaching. On the basis of analyzing the changes of online classroom, this study lists some effective game activities, puts forward the principle design ideas and implementation skills, and tries to provide practical teaching suggestions for teachers.

[Key words] Chinese online teaching; A game; Instructional design

1 中文线上教学中课堂游戏的设计背景

2020年以来,中文线上教学迅速崛起,如今各大高校汉语学院都依托钉钉、Zoom等线上直播互动软件有序展开线上教学,线上教学已成为中文教学的常态。同时许多成规模化的教学平台应运而生,从而使中文线上教学成为一种流行趋势。

相比传统线下教学,线上中文课堂有其自身的优点,但也存在很多不足。

线上中文课堂具有超时空性。超时空性是远程教育的本质属性。线上中文课堂打破了线下传统课堂的时空限制,使得学习者不再受到地理、时间因素的制约,具有更大的自由性。

线上中文课堂教学资源丰富。与线下教学相比,线上教学资源更加丰富且使用便捷。教师可以使用更多的图片、视频、软件辅助教学,同时也可以利用教学资源建立课堂内外的联系,让学生在学习知识点的同时,体悟语言背后中华文化的魅力。

线上中文课堂为学生提供的学习方式更加丰富。学生不仅可以参与直播课程,还可以观看回放,同时教师可以利用网络平台布置预习、复习任务和作业,让学生用多种方式参与学习。学生获取知识的方式更加丰富,在教学过程中的参与度也更高。

线上中文课堂的互动性不强。师生互动性方面,

教师与学生在传统线下教学中直接面对面交流,除语言沟通外,还可以使用眼神、手势等非语言沟通方式促进师生互动;但在线上教学中,师生在空间上处于分隔状态,几乎只能通过语言交流,非语言沟通困难。生生互动方面,中文线下教学已形成完备的教学体系,教师会通过教学环节设置增加互动;但在线上教学中,教师难以组织传统的面对面小组活动,进行游戏也更加困难,学生间的互动也大大减少。

线上中文课堂的课堂管理较为困难。课堂管理与师生间的互动息息相关。在师生互动过程中,学生可能过度活跃而导致纪律问题。在传统线下教学中,教师管理课堂纪律较为轻松,但在线上教学中,教师可能难以管控课堂纪律。

线上中文课堂所使用的新兴教育技术较难掌握。美国教育传播与技术协会将教育技术界定为“对学习过程和学习资源进行设计、开发、运用、管理和评价的理论与实践”。许多教师适应了传统线下教学,转变为线上教学后,对现代教育技术不够熟悉,不会使用线上教学平台、软件,使用教育技术进行课程设计更是难上加难。

2 中文线上教学中课堂游戏的设计理论基础

2.1 建构主义学习理论

建构主义理论是在皮亚杰认知理论的基础上提出

的心理学理论。该理论认为,学习是个体在原有知识经验的基础上,积极主动地进行意义建构的过程,强调学习的主动建构性、社会互动性和情境性。

在游戏教学过程中,教师应该调动学习者的主观能动性,以学习者为中心,通过游戏练习让学生建构新旧知识,最后通过有意和无意识记实现教学目标。教师应多采取分组协作的方式,更大程度地使生生之间沟通交流,从而强化生生、师生互动。

2.2 多元智能理论

美国教育学家和心理学家加德纳提出的多元智能理论认为,智力是在某一特定文化情境或社群中所展现出来的解决问题或制作生产的能力,每个人都至少具有八种智能:语言智能、逻辑—数学智能、空间智能、肢体—动觉智能、音乐智能、人际智能、自省智能、自然观察智能。

在游戏教学过程中,教师应了解学生的智能特点,并根据学生的智能特征进行多元的游戏设计,使学生充分发挥智能优势,在擅长的领域中学习语言知识,同时照顾学生的全面发展。

2.3 学习律理论

美国心理学家桑代克提出学习要遵循三条学习律:准备率,即个体在学习开始时存在预备定律;练习率,即刺激—反应联结被练习和使用得越多,联结越强;效果率,即在一定情境下产生满意效果的行为倾向于在一定情境中重复出现。

在游戏教学过程中,教师应基于学生学习内容使学生反复练习,强化S-R联结,增强学生的学习动机,使学生愿意投入到练习当中,形成循环。

2.4 自我决定理论

美国心理学家德西和瑞安所提出的自我决定理论认为,人与生俱来的心理成长倾向需要社会环境中的营养支持才能有效发挥,而社会环境中的营养支持是人固有的三种基本心理需要——自主需要、能力需要、关系需要的满足。满足人的基本心理需要应引导树立内部目标、设置适度挑战任务、呈现信息的指导、反馈、评价和奖励。

在游戏教学过程中,教师应明确规则,引导学生自主参与,及时给予反馈,注意总结评价,调动学生积极性,促使其产生内在动机,提高其自我效能感,从而继续进行探索和挑战。

3 中文线上教学中课堂游戏的设计案例

3.1 扫雷

教师先将本课所学的重难点例词的拼音用对应的词义图片进行遮挡,有的图片下面除例词拼音外还有雷区,教师通过线上教学平台的随机抽取功能抽取学

生进行排查。无论是否是雷区,学生都需要读出拼音,若选中雷区,学生需要读出拼音后再排查一次。若学生拼读正确,可由此名学生指定下一位参与者,若拼读错误,教师纠正后再随机抽取下一位参与者。

教师在选取例词时,应尽量选择易找到图片代表的词,并确保准备的例词数量足够全班同学进行游戏。例如进行舌面音教学时,教师可以选用将军、金钱、惊吓、学习等词。

3.2 井字棋

教师提前准备好方格,每个方格中写一个学生学过的语法点或句式,如“像”“和……一样”等。然后将学生分为两组,并将学生在组内编号,随机抽取一组学生先选择格子。学生使用格子中的句型造句即可在格中落子,造句错误则不能落子。两组轮流选择,组内学生按编号由小到大依次上场,先连成五子则为胜利。

教师可通过增加方格数量或提高方格内知识点的重复率等方式覆盖教学重难点,避免学生因选择落子位置而错过重难点的练习。此游戏需用到Baamboozle等线上教学游戏设计平台的井字棋功能,教师须提前在网站设计好游戏,再分享给学生链接。

3.3 拆红包

教师先引入春节背景,介绍红包习俗,然后为学生展示PPT,PPT红包图片下有不同金额的人民币图片以及常见四字祝福语的拼音。学生轮流选择红包,读出拼音即可获得红包,最终金额多的学生获得“大富翁”称号。

游戏适用于人数较少的小班教学,在声母、韵母、声调都教授完后,教师可使用此游戏考察学生的认读能力,红包数量以全部学生每人能选择1-2次为宜,避免产生疲劳。祝福语应包含多个语音教学的重难点内容,如家庭美满、锦绣前程、喜气盈门等。教师可以在学生读完后展示金额,拓展数字词的教学,同时可以简单讲解祝福语的含义及使用对象,加深学生对春节文化的了解。

3.4 辨音比拼

教师利用雨课堂、学习通等教学平台提前设置好十个选项判断正误的习题,在游戏环节发布。由教师朗读词语,让学生判断教师所读内容与习题的十个音节是否一致。最后总结学生错误率高的选项,对正确率高的学生进行奖励。

教师应尽量选择实际存在的常用词语。设置习题时,应使学生在作答完成后可看到自己作答的正误情况以及题目的参考答案,并在每道题下方附上教师朗读的音节作为解析。

4 中文线上教学中课堂游戏的设计案例分析

4.1 设计与实施的原则

4.1.1 目的性

任何教学环节都应基于教学内容展开, 游戏设计也应以此为基本原则。游戏设计应以学生所学内容为目的, 以此达到游戏的效果。

4.1.2 可操作性

游戏只是教学的辅助工具, 而非主要内容, 因此设计游戏时应注意规则简明扼要、难度适当, 使所有学生都有能力参与其中。

4.1.3 趣味性

中文教学应遵循趣味性原则, 故而中文教学中的游戏也应遵循此原则。游戏的目的是调动学生学习积极性, 所以游戏必须以学生感兴趣的形式开展, 使学生感受到学习语言的乐趣。

4.1.4 多样性

中文教学常使学生感到枯燥的根本原因便是中文学习常常需要学生反复纠音、练习, 具有重复性、单一性。若只采用单一的游戏方式, 学生同样会逐渐失去兴趣。因此, 教师应设计不同形式的游戏, 交替实施。

4.1.5 针对性

游戏的针对性体现在内容和对象上。在游戏内容方面, 游戏应针对教学重难点展开, 结合新旧知识, 起巩固拓展作用。在游戏对象方面, 设计游戏时, 教师应考虑教学对象的母语背景、汉语水平、文化背景等, 针对教学对象进行调整。

4.1.6 互动性

线上教学的一大问题是师生、生生间缺少互动。游戏可以较好地解决此问题。游戏应以学生为主体, 全员参与、互促互补。此外可以设置合作竞争机制, 以此促进教学互动, 提升课堂参与度。

4.2 注意事项

4.2.1 充分利用教学技术

教师应充分利用在线平台基础功能和网络教学资源。许多在线平台都具备很多适合线上汉语教学的功能, 教师要充分利用平台功能, 将其纳入游戏设计中。同时, 教师可以使用更多图片、视频、软件进行辅助教学, 从而增加课堂趣味性。

4.2.2 提高学生的参与度

在游戏环节中, 教师应更多地起引导而非主导的作用。教师可以利用在线平台的基础功能让学生更好地参与游戏, 例如让学生使用远程控制功能控制鼠标、使用协作功能在屏幕上勾划。为避免在一人参与游戏时, 其他学生注意力分散的现象, 教师可多引入“砸金蛋”“开盲盒”等游戏形式, 使用分组竞争、随机点名等方式, 提高游戏的神秘感、刺激感, 提高学生参与度。

4.2.3 注意课堂纪律的管理

游戏过程中, 学生热情被调动, 可能产生课堂纪律问题。教师应提前设计好突发状况的应对策略, 例如游戏时长不宜过长, 语音游戏以2-4分钟或6-10分钟为宜。

4.2.4 建立合适的游戏反馈机制

对于竞争性质的游戏, 学生产生竞争欲的前提是教师对游戏胜负的反馈, 教师须建立合适的反馈机制, 对于表现优秀的学生, 可采用奖状、奖杯或其他虚拟道具进行奖励。对于表现略微逊色的学生, 教师也需及时鼓励, 避免其产生挫败感。

4.2.5 及时总结

游戏结束后, 教师须进行公平客观的评价, 将游戏中的语言重点提取出来进行总结、复习、扩展, 帮助学生触类旁通, 同时可以针对教学内容和对象对游戏进行改良, 替换游戏部件、增减游戏难度。

5 结语

随着互联网技术的升级, 中文线上教学呈现出蓬勃发展的良好趋势。在发展的道路上, 如何适应线上教学、如何与学生进行有效互动等则是每一位中文教师需要共同关注的问题, 而游戏正是辅助教师教学的极佳选择。在线上课堂中, 课堂游戏能够调动学生的学习兴趣, 帮助学生更好地理解知识点, 对于游戏操练的知识点, 学生的记忆也会更深刻, 为之后的学习打下坚实的基础。综上所述, 本文通过分析现有教学案例, 归纳中文线上教学游戏设计与实施的原则和注意事项, 为教师教学提供参考。由于笔者研究能力有限, 还有很多不足, 希望在今后的研究中能够继续丰富理论依据, 扩大研究案例范围, 提供更为详尽、深入的教学策略。

参考文献:

- [1] 周健. 汉语课堂教学技巧 325 例 [M]. 上海: 商务印书馆, 2009.
- [2] 郑艳群. 对外汉语教育技术概论 [M]. 北京: 商务印书馆, 2012.
- [3] 谈玉芳. 浅谈游戏教学在小学语文课堂教学中的应用 [J]. 新课程 (上), 2019 (11): 114.
- [4] 孙静雅. 巴拿马孔子学堂线上汉语课堂游戏教学应用研究 [D]. 山东师范大学, 2021. DOI: 10.27280/d.cnki.gsdsu.2021.001528.
- [5] 包龙英. 游戏教学法在小学语文课堂教学中的运用探析 [J]. 读写算, 2021 (11): 94-95.

作者简介:

栗梓莹 (2003.05.21-), 女, 汉族, 北京语言大学教师教育学院汉语国际教育专业本科生。