

课堂游戏在国际中文教育中的有效应用研究

郝寒霜

新疆师范大学

DOI:10.12238/jief.v6i4.8988

[摘要] 为提高汉语学习者的学习兴趣,提高其学习效率。本文首先梳理了课堂游戏的相关理论知识,然后就如何更好的将课堂游戏融入到课堂教学中,使其在汉语课堂教学中发挥更大的作用进行了探讨。力求实现课堂游戏更好地为汉语课堂服务,为学生服务。本文分三个部分进行论述:第一部分介绍了国内外关于课堂游戏的相关理论研究情况,包括课堂游戏概念界定及其功能、理论基础等内容;第二部分是中文课堂中常用的课堂游戏介绍,旨在探究当前汉语课堂上存在的问题以及学生喜爱的游戏形式;第三部分是基于以上两部分的基础提出了课堂游戏在汉语教学中的具体实施策略,即提高教师自身素质、完善课堂游戏的设计、优化课堂游戏的实施。

[关键词] 课堂游戏; 国际中文教育; 应用

中图分类号: G4 **文献标识码:** A

Research on the effective application of classroom games in international Chinese Education

Hanshuang Hao

Xinjiang Normal University

[Abstract] In order to improve the learning interest of Chinese learners and improve their learning efficiency. This paper first sorts out the relevant theoretical knowledge of classroom games, and then discusses how to better integrate classroom games into classroom teaching, so that they can play a greater role in Chinese classroom teaching. Strive to achieve classroom games to better serve the Chinese classroom, service for students. This paper is discussed in three parts: Chapter 1 introduces the theoretical research on classroom games at home and abroad, including the concept definition, function and theoretical basis; the second chapter is the introduction of classroom games in Chinese classroom to explore the problems in the current Chinese classroom and the game forms preferred by students; the second chapter, which is to improve teachers' quality, improve the design of classroom games and optimize the implementation of classroom games.

[Key words] classroom games; international Chinese education; application

引言

近年来,世界各国掀起了汉语学习的热潮。由于语言学习的枯燥性,越来越多的学者将研究视角落到极富趣味性的游戏教学法中,对于课堂游戏的理论与实践研究也与日俱增。刘颖(2012)就对国际中文教育中的游戏教学法进行分析,主张游戏教学能减轻学生在汉语学习过程中因厌倦枯燥的语言学习内容而产生的反感,并且提出在游戏教学中要防止“机械式”的运用。刘峪诚(2018)主张游戏教学法在汉语课堂中的使用可以大幅度降低学生们对汉语的生疏程度,增强教师与学生之间的有效交流,从而达到提升课堂质量和效果的目的。综上所述,随着国际中文教育事业的不断发展,课堂游戏更多的被汉语教师使用,汉语教学法的研究也日益引起人们的关注。但目前,针对各国的课

堂游戏的实践与理论研究还很缺乏,专门针对游戏教学法的教材更是少之又少。从当前的研究状况来看,有关游戏教学的设计的研究很少,无论是老师还是学生,都没有给予足够的关注,导致了大多数的学生对汉语的掌握程度较差,学习的热情较低,学习的效率较低。由此可以看出,课堂游戏在国际中文教育中的有效应用研究有着很大的发展意义。

1 课堂游戏概述

1.1 课堂游戏的定义

“游戏”在现代汉语中被解释为“玩,游,嬉”,仅仅从字面上就尽数体现其富含了极大的趣味性。与此同时,“趣味性”又是增强学习者积极性的一个关键要素。但是“课堂游戏”与教学相结合,并不只是为了让学生感到好玩,它的主要目的是为了

更好地模拟真实的汉语对话,帮助老师完成教学目标。通过上述对游戏本身的研究,我们可以归纳出国际中文教育中“课堂游戏”的概念:旨在为学习者提供一种富有创新性的、有趣味性的、有竞争性的第二语言学习活动。依据相关教学目标与教学内容,以培养汉语学习者运用汉语进行交流的知识与技巧为目的,为学生提供仿真汉语情境并进行练习。

1.2 课堂游戏的功能

1.2.1 具有课前热身的功能

在新课程开始前,老师会先回顾旧课,检查同学们对已学内容的掌握程度,及时发现问题,解答同学们的疑惑。课堂游戏的进行需要老师和全体同学的共同参与,可以更好地促进师生之间进行交流互动,更能快速的组织学生,营造良好的课堂氛围。

1.2.2 具有引出新课的功能

在玩游戏的时候,学生们的思维会非常活跃,在探索中他们会把自己脑中已有的知识与在游戏中新学到的知识进行整合、串联,从而更快地接受知识。教师利用课堂游戏既可以启发学生独立探索新知识的能力又巧妙地为学生搭建了新知识的桥梁。有利于激发学生的学习兴趣,更好的引出新课。

如果本节课的主题是“人与自然”,那么游戏可以设计成“逛三园——动物园里有什么”,要求学生依次说出动物园里有的东西,不能重复,最先回答不出来或者最先重复的同学接受惩罚。做到为后面新课程的引入进行铺垫。此外,它还具有练习新知识的功能。

1.3 课堂游戏的理论基础

1.3.1 第二语言习得理论

美国语言学家克拉申在20世纪80年代提出了“五大假说”理论,其中特别肯定了输入假说和情感过滤假说的作用。克拉申提出了“输入”的概念,即语言的输入不能太困难,也不能太容易,克拉申将其定义为“ $i+1$ ”。这里的“ i ”是指当前的语言等级,而“ $i+1$ ”是指下一个层次所能达到的等级,也就是比当前的等级略高。“ $i+1$ ”式语言输入不仅使学生得到了想要的东西,而且没有给学生带来太多的压力,使学生能够在一个舒适的情境中,自然而然地获得语言。

这点在课堂游戏中也值得借鉴,根据“情感过滤”假设,二语学习者在日常生活和学习过程中,与目标语的各种接触都是一种输入,但是,有些情况下,二语学习者并不能将其全部吸收。^[1]学生的消极心理,如学习动力降低、学习态度消极和焦虑,可能会成为输入信息的“过滤器”。这些因素也会对学生积极参与课堂游戏的意愿产生重大影响。如果课堂气氛过于严肃,学生就会因为紧张错过一些内容的学习。相反,利用游戏来练习某些知识点,可以有效地减少课堂上的紧张气氛,让学习者在语境中轻松地学到相关知识,提高学习者的语言运用能力。

1.3.2 动机理论

学习动机是一种动力倾向,它能推动并也能在一定程度上阻碍学习者的进步。学习者的学习动机直接影响其学习汉语的态度和积极性。内在动机和社会性动机对学习者的动机影响更

大,这使他们能够有目的地学习。因此,在汉语课堂上,教师经常使用课堂游戏来激发学生的兴趣和动机,满足他们的内在动机,从而使他们的学习热情更为持久。

1.3.3 认知发展理论

以皮亚杰为代表的认知发展理论认为儿童的语言发展是在具备人的思维方式、身体机能的同时,通过活动获得客观经验而形成的。受这一理论的启发,皮亚杰提出了他的游戏理论。游戏为儿童提供了一个自由的空间,让他们可以尽情想象和创造,^[2]在这个过程中,他们可以更积极主动地去寻求问题的答案,而不是被父母的强迫所限制。游戏不仅可以让孩子体验到快乐和乐趣,还可以激发他们的想象力和创造力,让他们更有自信地面对生活中的挑战。

1.3.4 建构主义理论

建构主义源于皮亚杰的儿童认知发展理论,该理论认为:儿童是在与周围环境相互作用的过程中,逐步建构起与关于外部世界的认识,从而使自己得到发展。建构主义主张,学习者获得的知识量取决于他们对自己的经验进行理解的能力,而不是取决于他们记忆和重复教师所教的能力。^[3]在二语教学中,教师需要以学生为中心,尽可能多地创设真实的情境,让学生借此多加练习,在真实的情境中完成知识和语言的意义建构,了解他们所学的内容。

2 课堂游戏的应用

2.1 汉字教学中常用的课堂游戏—象形字谜游戏

在进行汉字教学时,可根据当前汉字的形体结构特征,将其与有关文字学知识相结合,形成一套简单、易于理解的“字谜”,以便于学生进行书写、记忆。如:“山上还有山——‘出’”“千里丢一,百里丢一一——‘伯’”“大丈夫不得出头——‘天’”等。字谜游戏既与现代汉字的基本构造相吻合,又与汉字的文字学知识密切相关,其中许多字谜都是在造字的过程中所体现出来的基本意义,从这一点上来说,对于汉字教学具有非常重要的意义。

2.2 语法教学中常用的课堂游戏—搭配句子游戏

在上课前,老师事先准备好有代表意义的单词卡,请同学们从单词卡中随机抽取。当学生抽到的词语卡片为名词时,要求考生在其前加上适当的定语。当学生抽取到的卡片为动词时,则让该同学填入对应的宾语。没有参与抽签的其他同学,需要对参与抽签的同学作出评价,并判定其合适与否。老师在结尾处进行总结,纠正不良的搭配,使课堂中的所有同学都能理解一个正确的句子中各个成分的搭配。

2.3 词汇教学中常用的课堂游戏—听词猜位置游戏

词汇是汉语学习者非常重要的学习内容。大多数情况下,在国际中文教育的初级阶段,为提高学生的词汇能力,教师会为学生提供汉字读写课本。有趣的词汇游戏,有利于提高学生对汉字的认识与记忆的兴趣,使他们能更好地掌握汉语词汇。

教师可以通过此游戏考察学生方位词的相关知识是否已经完全掌握,学生也可以在此过程中查漏补缺。老师在游戏前向学

生详细地介绍游戏规则,确保每一位同学都理解游戏规则^[4]。选出一位代表参与游戏,剩下的全体学生辅助他找到物品。由老师将物品藏到教室的一个地方,学生转圈后蒙眼寻找,其他同学只能通过方位词“向左”“向右”“向前”“向后”“上”“下”等来提示。

2.4 语音教学中常用的课堂游戏-看拼音说节日游戏

用拼音在PPT中展示某一节日的相关元素,在学生逐一拼读出来后展示相关照片,并要求猜测是哪个节日。比如选择“春节”,可以展示“春联”“鞭炮”“红包”等元素;

“端午”可以展示“粽子”“龙舟”等。此游戏主要考察学生对拼音知识的掌握,对学生的拼读能力有一定的要求。同时也增加了同学们对中国节日和文化的认识。

3 对课堂游戏在国际中文教育应用中的建议

3.1 提高教师自身素质

在课堂游戏环节,教师不仅是导演,又是演员,这对教师的综合素质要求很高。特别在国外从事国际中文教育工作的教师,沟通能力强是必须具备的。^[5]汉语学习者的国籍各不相同,个体之间存在着很大的差异性。有些同学比较活跃,愿说愿做,有些同学则比较害羞,不太愿意参加课堂活动。课堂游戏应该由“老师”来设计,而非“学生”来自发采用。课堂游戏的目标较为明确,这使得教师成为了游戏的创造者、组织者和领导者。因此,这需要教师把学生们在课堂上的消极态度转化为积极态度,从而使学生自觉地参加到课堂活动中去。

首先,教师要明确自己的教学目标。教师在进行课堂游戏过程中常常会犯偏离教学目标的错误。一开始玩游戏,教师往往也会受到学生们欢乐气氛的影响而投入到游戏中,就会忘了事先规定好的时间安排,从而无法有效地完成其他知识点的任务。因此,教师要时刻明确教学目标,要能够将教学目标与游戏内容更好的联系起来,使学生在游戏玩有所得、学有所获,从而激发学习兴趣,以便于学生更好地掌握知识。

此外,教师在运用课堂游戏时应当有创新精神,不断提高游戏的趣味性、竞争性。

3.2 完善课堂游戏的设计

要与教学内容密切相关。为达到学习目标,在汉语教学中,教师应将游戏的形式与学生爱玩的本性相结合。汉语课程的教学内容分为词汇、句法、文法三个部分,各部分之间相互独立,也相互统一。课程内容多的时候,要把握好重点、难点,围绕重难点开展课堂游戏。当需要具体讲授的知识点比较零散时,要对这些知识点进行巧妙地设计,用一个游戏将知识点进行串联,为学生构建相互关联的知识体系。要与教育对象的水平相适应。教师要根据学生的年龄特点和汉语水平,以此为依据设置游戏

的难易程度。总之,教师应根据教学对象的年龄、汉语程度、个性特点等因素进行课堂游戏的设计,以确保所使用的游戏具有“量体裁衣”的效果。

3.3 优化课堂游戏的实施

合理选择课堂游戏的形式,深度切合课堂教学开展的需要。就课堂游戏本身而言,其方式与方法是非常灵活的,而不同的方式与方法,其结果也是大相径庭。所以,在具体的应用过程中,汉语教师要以教学内容的安排为依据,对课堂游戏的形式和方式进行合理的设计,如在教学初期采用角色扮演法、游戏等形式;^[6]在教学中期采用游戏法、游戏与语言学习结合法等;在教学后期则可采用游戏法、语言与文化学习相结合的方法等。在不同的教学阶段采取不同的教学方法,才能有效地提高教学效果。

4 结论

“课堂游戏”是汉语课堂中一种常用、有趣的教学方式。它可以营造一个更轻松的学习氛围,创造良好的语言环境,让学习者在相对真实的语境中轻松地学到相关知识,提高学习者的语言运用能力。另外,通过“课堂游戏”,可以使学生摆脱“怕出错”的思想负担,在现实生活中锻炼口头表达与交流能力,对提高学生的中文水平起到了尤为重要的作用。老师们要明白,游戏仅仅是课堂的一个工具。虽然它发挥了很大的用处,但汉语课堂不能被游戏束缚。我们要及时发现目前课堂游戏已经出现的问题,加强课堂游戏的实践与理论研究,并逐步完善课堂游戏在汉语教学中的应用机制。

[参考文献]

- [1]于杨.游戏教学法在韩国综合高中汉语课堂的应用[D].哈尔滨:黑龙江大学,2021.
- [2]杨佳钰.泰国初高中生初级汉语课堂游戏设计[D].昆明:云南大学,2016.
- [3]赵传兵.建构主义学习观对成人教育的影响[J].成人教育,2009,(10):34-35.
- [4]黄可欣.对外汉语教学中课堂游戏的理论沿革、质量评价与教学效果研究[D].杭州:浙江大学,2017.
- [5]刘亚琪.谈课堂游戏在对外汉语教学中的有效应用[J].海外华文教育,2009,(03):35-39.
- [6]ENYIAZU FRANCA ADANNE(方雯).游戏教学法在尼日利亚初级汉语课堂上的应用研究[D].重庆:西南大学,2020.

作者简介:

郝寒霜(2003--),女,汉族,河南扶沟人,本科在读,新疆师范大学,国际中文教育。