

游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用

赵梦然

(吉林师范大学, 吉林 四平 136000)

【摘要】随着中国国力日益增强, 世界范围内汉语学习者日趋增多, 为激发汉语学习者汉语学习兴趣, 本文尝试研究游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用。笔者首先界定了游戏教学法的概念, 之后重点阐述了如何在对外汉语词汇教学中恰当使用游戏教学法辅助教学, 并通过两个具体的教学案例进行展示。

【关键词】游戏教学法; 对外汉语; 词汇教学

一、游戏教学法概述

Levy 对语言与游戏的关系作了研究, 他说道: 游戏会激发语言的创新, 提供新的语言概念, 推动语言使用和语言思考。对于任何年龄段的学生来讲, 教学中加入游戏都会让教学效果更好, 寓教于乐无疑会对教育起到事半功倍的效果, 而游戏教学法就很好地证明了这一点。

《经典教学法 50 例》指出, 游戏教学法就是以游戏形式为教学方法, 使学生在轻松的氛围中, 在欢快的活动中, 甚至在激烈的竞争中, 不知不觉地学到教材上的内容, 或者学到必须掌握的课外知识的教学方法。在《浅谈游戏教学法的运用》中, 王贺玲认为: “游戏教学法就是以游戏的形式, 使学生在竞赛中、在兴奋中不知不觉地掌握教材中的内容和知识, 并在此过程中享受学习的乐趣。”

综上所述, 笔者认为游戏教学法是一种完美地把“游戏”和“教学”结合在一起, 可以让学生在轻松愉快的游戏中, 不知不觉掌握知识的新型教学方法。

二、游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用

(一) 课堂游戏的使用原则

1. 目的性

在进行课堂游戏时需要明确, 课堂中加入游戏不是最终目的, 通过游戏进行教学, 帮助教师更好地达到教学目标才是课堂中加入游戏的最终目的。因此这就要求我们在加入游戏之前, 需要首先明确自己的教学目标是什么, 明确需要游戏辅助达到的教学目标之后, 再具体根据学生学习情况、性格特点设计合适的游戏进行辅助教学。教师需要切记的是, 不要为了加入游戏而盲目加入游戏, 游戏是为教学目标服务的。

2. 全体性

教师在考虑加入何种课堂游戏时, 一定要注意全体性原则, 需要使得加入的游戏大多数学生都正好可以完成。如果游戏难度太大, 只有少数同学可以完成,

会降低学生学习的积极性, 达不到加入游戏的效果; 但如果游戏难度过小, 那多数同学会觉得游戏幼稚, 不愿参与游戏, 同样起不到游戏效果。因此, 教师在考虑课堂中加入何种游戏时, 一定要考虑到全体同学的学习情况, 选择一个多数同学都可完成的游戏辅助教学, 只有这样才能达到游戏辅助教学的目的。

3. 交际性

学习语言的最终目的是能够把语言能够用出来。因此这就要求教师在进行汉语教学时, 注重学生之间的交际训练, 多去提供平台和机会, 让学生之间多去用汉语进行交流表达。所以教师在考虑课堂游戏加入时, 也需要基于此进行选择, 多去选择交际性强的游戏, 在课堂上, 多给学生提供交流的机会, 鼓励学生开口说, 如出现严重错误, 教师也可及时纠正。

4. 趣味性

汉语是表意文字, 其他国家语言大多是表音文字, 本身属于不同的系统, 这让留学生在开始学习汉语时会很不适应, 除了要注意语法、发音外, 汉语字形的变化以及字形与发音间的对应也需花费时间去记忆, 加大了学习汉语的难度, 如果采用常规说教式教学方法去教留学生, 会显得汉语学习枯燥无趣, 影响学习效果。适当在教学中加入游戏, 可提高学生学习的兴趣和积极性。

(二) 韩国小学课堂教学案例分析

刘老师在韩国小学任教已有一年, 目前所带的二年级学生一共有 21 人, 都是 9 或 10 岁的孩子。下面笔者引用一个刘老师课堂教学案例, 并对此教学案例进行了反思。

课堂实录

师: 同学们, 我们刚刚学习完生词, 现在我们一起来做个游戏。这个游戏叫做“萝卜蹲”。一会每个人来老师这抽取一张卡片, 卡片上的颜色代表你的身份, 之后开始做动作, 像老师这样的动作 (做

教学案例：萝卜蹲 《好棒儿童汉语》第一册 《你喜欢什么颜色》

游戏名称	游戏目的	教具	游戏时间
萝卜蹲	掌握生词读音和意思	颜色卡片	15 分钟
1. 准备好“红色 黄色 蓝色 绿色 黑色 白色 粉色”卡片 2. 将学生分为 3 组，每组 7 人 3. 每位学生抽取卡片 4. 根据卡片说出“我是... 色” 5. 选好第一个同学开始游戏，一边做动作一边说“... 色蹲... 蹲，... 色蹲完... 色蹲”，被叫到同学继续做动作，之后传给下一个人。			

蹲下的动作），而且要一边做动作一边说口令，比如老师是红色，就说“红色蹲红色蹲，红色蹲完绿色蹲”。如果接到指令的同学没有反应就要被淘汰。下面请两个同学上台示范一下，Mary Candy 请上台好吗？

师：请来老师这边抽取一张卡片，并且念给大家听。

Mary：绿色。

师：跟老师读“我是绿色”

Mary：我是绿色。

师：很好。Candy 你抽到的身份是什么？

Candy：我是蓝色。

师：很好。老师展示自己的卡片，“我是红色”。游戏开始了，“红色蹲红色蹲，红色蹲完蓝色蹲”（边说边做动作）

Candy：蓝色蹲蓝色蹲，蓝色蹲完绿色蹲。（边说边做动作）

Mary：绿色蹲绿色蹲，绿色蹲完红色蹲。（边说边做动作）

师：大家看明白了吗？

生：明白了。

师：好，现在我们分成 3 组，每组 7 人，然后来老师这里抽取卡片，之后和小组同学介绍自己的身份，然后咱们 3 组同学一起开始游戏。

刚开始的时候会有几个同学反应不过来，但是玩了一会之后就都熟悉了，大家越玩越起劲。

教学反思：

1. 目的性：学生在游戏中做动作说口令时，需不断去听其他同学发音，自己不断重复某几个颜色词的发音，有利于词语在听说上的掌握。加入游戏对复习刚学会的词很有帮助，符合目的性原则。

2. 全体性：教学对象是二年级学生，学习程度是刚学完颜色词，萝卜蹲游戏难度适合于大多数同学，在实际操作中学生游戏的参与度很高，符合全体性原则。

3. 交际性：虽然在游戏过程中只是简单地说口令，但是口令间也是需传递的，告诉小组同学这个人

蹲完下一个人是谁，这也属于简单的交际，符合交际性原则。

4. 趣味性：教学对象是二年级学生，本身是爱玩的年龄，如果只是学习完生词后进行常规题目训练，学生学习效果肯定比不上做游戏生词的掌握效果好，而且学生兴趣肯定也比不上游戏复习的方式，符合趣味性原则。

整体来讲，使用萝卜蹲进行生词复习效果很好，但也有不足之处，比如有些同学积极性不高，没认真玩游戏。针对这种情况，可采取比赛方式进行，在相同时间内三组同时进行，最终剩下人最多的队伍获胜。

（三）中国对外汉语课堂教学案例分析

下面是笔者《发展汉语初级综合 1》第七课“中国银行在哪儿”的教学案例记录（教学对象为初级班留学生）：

师：同学们好，我们上次课刚学习完第六课，现在让我们一起来做个游戏看看大家掌握的怎么样。这个游戏叫“比比谁最快”，老师会把写有第六课生词的卡片（电脑、面包、香蕉、苹果、词典）贴到黑板上，把全班同学分成两组。老师念一个生词的发音两遍，之后说“开始”，两组同学同时派一名同学到讲台上用粉笔在对应卡片下划对号，最快答对的一组得 10 分。游戏结束分数最高的小组获得中国风书签。下面请两位同学上台示范一下，朱迪、安娜请你们上台示范一下，好吗？

师：下面老师要说生词读音了，请准备好。“电脑，电脑，开始”。

好，安娜最先在卡片下面划对号，安娜得 10 分。大家看明白了吗？

生：明白了。

之后开始把班级同学分成两组，老师念卡片内容，学生进行抢答。

师：好，经过大家的不懈努力，获得胜利的是第一组同学，下面请第一组组长上台领中国风书签。

生：（鼓掌）第一组组长上台领中国风书签。

师：大家在刚刚游戏中反应的都很快，上一课的

生词大家掌握的都很好。今天我们接着往下学习第七课中国银行在哪儿，我们先来看一下生词。

师：我们先整体读一遍，老师读一遍，你们跟一遍。

之后老师朗读生词“教学楼、图书馆、体育馆、运动场、饭馆、超市、南边”，学生跟读，再通过图片法进行词语讲解。

师：同学们，我们刚刚学习完生词，现在我们一起来做一个游戏“你画我猜”，全班同学分为两组，一位同学看着老师卡片的内容做动作，一位同学猜。在3分钟内答对个数多的小组获胜，获得中国结。大家明白了吗？

师：好，我们现在开始分组。

之后进行游戏，在3分钟之内，两组分别上台。

师：好，现在结果已经出来了，这次是第二组同学获胜，请第二组组长上台领奖。大家这次游戏表现得都很棒，在游戏中如果有反应不出来的生词，课下好好复习。

教学反思：

1. 目的性：这两个游戏做起来都非常简单，在比比谁更快游戏过程中，学生需要先听清楚单词发音，然后进行快速反应，才能得分，有利于学生在单词听写上面的掌握；在你画我猜游戏过程中，学生需要快速看懂并且理解卡片内容才能做出最贴切的动作，这有利于学生对于单词意思的掌握。课堂中加入游戏，很好地辅助了单词教学，符合课堂游戏的目的性原则。

2. 全体性：在游戏过程中，每一次都是全体同学一起参与，活跃度高，课堂气氛好，这也符合课堂游戏的全体性原则。

3. 交际性：虽然在游戏过程中只是简单的你画我猜，但是在猜出来的过程中会进行交流，符合课堂游戏的交际性原则。

4. 趣味性：课堂一开始就通过游戏进行复习，很好地调动了学生气氛，上课氛围也更加轻松，比之前通过做题复习单词的效果更好。尤其在进行了你画我猜时，学生很多时候的动作往往让人忍俊不禁，很多动作还能加深学生对于原来单词意思的掌握，这也符合课堂游戏的趣味性原则。

整体来讲，使用游戏来进行单词复习的效果非常好，但是也有不足之处，比如在进行比比谁更快游戏时，两组同学为了快一点在对应单词下面划对号，出现过几次两名同学撞到一起的情况，容易发生危险。针对这种情况，之后可在黑板上设置两个单词墙，单词内容一样，但是位置不同，避免发生安全问题。

三、结语

本文首先对游戏教学法进行了概述，之后通过展示具体的对外汉语游戏教学课堂实录重点阐述了游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用，希望可以为对外汉语教师提供一份帮助。

近年来，随着汉语学习者数量不断增长，学界针对游戏教学法的文章、专著数不胜数，但是大多都是各自发表各自观点，还是缺少权威性的理论指导。在此种情况下，会导致一些对外汉语教师虽然认可游戏教学法的作用，但是却不能很好地将此运用到自己的课堂之中，会出现整堂课都是游戏或者为了进行游戏而进行游戏，忽视教学目标等极端情况的出现，如何恰当在课堂教学中运用游戏教学法，如何掌握好使用的限度，仍然需要学界继续深入研究。

目前，中国综合国力日益提高，汉语传播越来越广泛，这也意味着对外汉语教学模式方法也会越来越完善提高，越来越多的人投身对外汉语教学行业，相信在不久的将来，对外汉语教学行业一定会发展得越来越好，针对游戏教学法在对外汉语教学方面的研究也会更加权威，更加透彻，更加精准。

参考文献：

- [1] Larry A. Samovar, Richard E. Porter, Lisa A. Stefani. Communication Between Cultures[M]. 北京：教育与研究出版社,2009.
- [2] Mary T. Hayes, Using Art Post cards in ESL/EFL Communication Classes[J]. The Internet TESL Journal, 2007.
- [3] 赵金铭. 对外汉语教学概论 [M]. 北京：商务印书馆，2004.
- [4] 李珠，姜丽萍. 怎样教外国人汉语 [M]. 北京：北京语言大学出版社，2011.
- [5] 赵金铭. 汉语可以这样教：语言技能篇 [M]. 北京：商务印书馆，2006.
- [6] 周健. 汉语课堂教学技巧与游戏 [M]. 北京：北京语言大学出版社，2006.
- [7] 任秀芹. 《对外汉语教学游戏研究综述》[J]. 中国校外教育，2004.
- [8] 李菲. 基于游戏教学法的对外汉语时间名词教学分析 [J]. 科教文汇（下旬版），2018.
- [9] 于帅. 浅谈对外汉语游戏教学法 [J]. 学周刊，2019.
- [10] 王琳. 游戏教学法在韩国初级汉语课堂中的应用——以韩国南岳高中为例 [J]. 艺术科技，2019.

作者简介：赵梦然（1998—），女，河北保定人，研究生，研究方向：对外汉语教学。