



เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม

การศึกษาการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีน
ของโรงเรียนบางปะกง “บวรวิทยายน”

THE RESEARCH OF THE GAME-BASED LEARNING IN THE CLASSROOM
OF BANGPAKONG BORVONWITTAYAYON SCHOOL

对外汉语课堂游戏中的游戏教学
——以邦巴功中学为例

ทตยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล
(方媛杰)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
พ.ศ. 2557

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

การศึกษาการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีน

ของโรงเรียนบางปะกง “บวรวิทยายน”

THE RESEARCH OF THE GAME-BASED LEARNING IN THE CLASSROOM

OF BANGPAKONG BORVONWITTAYAYON SCHOOL

对外汉语课堂教学中的游戏教学

—— 以邦巴功中学为例

ทศยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล (方媛杰)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ตรวจสอบและอนุมัติให้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)

เมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2557

อาจารย์ ดร.กัญจนिता สุขะวรินทร์
ประธานกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

Assoc. Prof. Dr. Ai Hongjuan
กรรมการ

Assoc. Prof. Dr. Xie Renmin
กรรมการ

อาจารย์ ดร.ธเนศ อิมสำราญ
กรรมการ

อาจารย์ ดร.ธเนศ อิมสำราญ
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(การสอนภาษาจีน)

รองศาสตราจารย์อัสยา จันทรวิทยานุชิต
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุไรพรรณ เจนวาณิชยานนท์
คณบดีคณะภาษาและวัฒนธรรมจีน

การศึกษาการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในชั้นเรียนภาษาจีน ของโรงเรียนบางปะกง “บวรวิทยายน”

ทตยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล 554063

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: Ai Hongjuan, Ph.D.

บทคัดย่อ

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ ครูผู้สอนภาษาจีนจำนวนมากได้ยึดเอาประสบการณ์การทำงานภาคปฏิบัติของตนเองมาทำให้วิธีการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นที่น่าสนใจมากขึ้น วิธีการสอนแบบป้อนความรู้โดยยึดครูเป็นศูนย์กลางนั้น ไม่สามารถที่จะบรรลุผลสัมฤทธิ์ของการเรียนการสอนที่ดีได้ และเป็นการทำให้ผู้เรียนสูญเสียความสนใจในการเรียนไป การเรียนการสอนโดยการใช้เกมเป็นตัวช่วยเสริมที่สำคัญและเป็นที่ยอมรับมาก สามารถเลือกใช้เกมเพื่อยกระดับคุณภาพด้านการเรียนการสอน เพิ่มแรงกระตุ้นในการเรียนของนักเรียน ปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนการสอน และส่งเสริมความรู้ที่ได้รับทางภาษาของผู้เรียนซึ่งเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ได้ผล ในปัจจุบันนี้งานวิจัยจากในและนอกประเทศได้ตีพิมพ์เรื่องการเรียนการสอนโดยการใช้เกมสำหรับการเรียนการสอนภาษาจีนสำหรับชาวต่างชาติเป็นจำนวนมาก มีการวิจัยถึงบทบาทและวิธีการการเรียนการสอนโดยการใช้เกม ทฤษฎีการเรียนการสอนโดยการใช้เกมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งบทความวิจัยของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์

บทความวิทยานิพนธ์นี้มีกรณีศึกษาโดยใช้นักเรียนโรงเรียนบางปะกง “บวรวิทยายน” เป็นกลุ่มเป้าหมายสำหรับการเรียนการสอน โดยแบ่งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ห้อง มาดำเนินการเปรียบเทียบผลคะแนนจากการเรียนการสอนก่อนและหลังการใช้เกม ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการใช้เกมในวิทยานิพนธ์นี้ได้ส่งเสริมการพัฒนาด้านการออกเสียง ไวยากรณ์และคำศัพท์ของนักเรียน

นอกจากนี้แล้ว ปัญหาอีกอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยการใช้เกมที่ผู้สอนจะต้องเข้าใจและใส่ใจ ซึ่งผู้เขียนได้เสนอตั้งต่อไปนี้ ประสบการณ์ภาคปฏิบัติที่เลือกใช้เกมกับชั้นเรียน ปัญหาในการออกแบบเกมที่ควรเข้าใจ ระดับความรู้ที่จะแทรกเข้าไปในเกม ผลลัพธ์ทั้งหมดภายหลังจากเสร็จสิ้นเกม บทบาทของครูในชั้นเรียนทั้งหมดแสดงออกมาเป็นอย่างไร ข้อกำหนดระหว่างครูและนักเรียนในการเรียนการสอนโดยการใช้เกม เป็นต้น อีกทั้งมีข้อเสนอที่เป็นประโยชน์สามารถนำไปใช้พัฒนาเทคนิคการเรียนการสอนภาษาจีนต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนโดยการใช้เกมสำหรับชาวต่างชาติ, เกมในชั้นเรียน, การเรียนการสอนด้วยเกม

THE RESEARCH OF THE GAME-BASED LEARNING IN THE CLASSROOM
OF BANGPAKONG BORVONWITTAYAYON SCHOOL

THATAYAPORN RUTTHANUNTHAMONGKOL 554063

MASTER OF ARTS (TEACHING CHINESE)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: AI HONGJUAN Ph.D.

ABSTRACT

In the last few years, many teachers who teach Chinese to foreign people often adapt their real work experiences for making their teaching method more interesting. The Teacher-centered Learning method cannot reach the good achievement and does not appeal to their students. Therefore the Game-based Learning method becomes more important and popular teaching instrument because this teaching method is able to attract the student's motivation, review the student's language knowledge, and also help teachers increase the effectiveness of teaching. Now a lot of domestic and international researches have published about the Game-based Learning method for teaching Chinese to foreign people. These researches study the rule of this method and summarize to be the learning theories. Thus, this research continues analyzing these learning theories and applies the method to the real class.

The sample of this research is the students of Bangpakong Borvonwittayayon School as the main purpose. The students of grade 10 are divided into 2 groups. This study compares and analyzes the scores of 2 groups after using the Game-based Learning method. The Game-based Learning method in this study focuses on the pronunciation, grammar and vocabulary.

However, the teachers have to pay more attention on some problems related to the Game-based Learning method, which are how to choose the most appropriate game for the class, how to insert the important contents into the game, the achievement after the game, the role of the teacher in the game, the new terms of the game, and the relation between the game and the teacher and the student.

Keywords : The Game-based Learning method for teaching Chinese to foreign people, The game in the classroom, The Game-based Learning method .

对外汉语课堂教学中的游戏教学 以邦巴公中学为例

方媛杰 554063

文学院硕士学位（汉语教学）

指导教师：艾红娟 副教授 博士

摘要

近年来，很多对外汉语教学的老师们根据自己的实践工作经验让汉语教学这一方法越来越丰富有趣。以教师为中心的填鸭式不能取得很好的教学效果，而让学生失去学习的兴趣。游戏教学是非常重要的辅助手段特别是最近非常流行的游戏教学法，可以采取游戏提高教学质量，增加学生学习动力，改善教学效果，促进学生的语言习得一种有效的途径。目前国内外也出版了很多对外汉语游戏教学这方面的专著，研究了游戏教学作用和方法，前人的相关游戏教学理论，对本论文的写作具有巨大的指导作用。

本论文以泰国邦巴公中学为教学对象，通过高中一年级两个半的学生进行游戏教学成绩对比。本文的游戏教学活动促进学生的语音、语法和词汇方面的发展。

除此之外，关于游戏教学中必须了解和注意的细节问题作者也有提出：课堂游戏选择的一些实践经验，游戏设计中必须了解的细节的问题，游戏过程中知识灌输的度，游戏结束后所产生的效果，老师在整个游戏教学中扮演什么样的角色，游戏教学情形下对老师学生关系的新规定等。另外还有对继续汉语教学事业发展的建议。

关键词：对外汉语游戏教学法；课堂游戏；游戏教学

目录

บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
摘要	III
目录	IV
第一章 绪论	1
1.1 选题来源	1
1.2 研究现状	1
1.2.1 泰国国内游戏教学研究	1
1.2.2 泰国境外游戏教学研究	2
1.3 研究目的、意义及创新之处	3
1.3.1 研究目的与意义	3
1.3.2 创新之处	3
1.4 研究方法与研究对象	4
1.4.1 研究方法	4
1.4.2 研究对象	4
第二章 课堂游戏教学的理论基础	5
2.1 游戏教学法的理论基础	5
2.1.1 心理学基础	5
2.1.2 教育学基础	6
2.1.3 第二语言习得理论基础	6
第三章 游戏教学方法在对外汉语教学中的应用	7
3.1 游戏教学理念	7
3.1.1 服务于汉语学习的宗旨	7

3.1.2 服务于当堂汉语课	8
3.2 游戏教学的原则	9
3.2.1 目的性	9
3.2.2 灵活多样性	9
3.2.3 控制性	11
3.2.4 趣味性	13
3.2.5 实用交际性	13
3.2.6 适用性	14
3.2.7 文化性	14
3.3 游戏教学对师生关系的新要求	15
3.4 汉语课堂语音教学游戏运用	17
3.5 汉语课堂词汇教学游戏运用	19
3.6 汉语课堂语法教学游戏运用	21
第四章 课堂游戏效果考察	24
4.1 什么是成功的课堂游戏	24
4.2 游戏效果考察	25
4.2.1 游戏效果考察应注意的事项	26
4.2.2 邦巴功中学高一年级学生游戏效果考察	27
4.3 游戏的执行难度	28
4.3.1 不同游戏的难度系列	28
4.3.2 不同游戏的执行难度	29
4.4 游戏设计时应考虑的因素	30
4.5 游戏中知识的输入强度	31
第五章 结语	32
5.1 后续研究	32
5.2 对汉语课堂教学的建议	32

附录 教学图片	34
参考文献	35
致谢	38
ประวัติผู้เขียน	39



第一章 绪论

1.1 选题来源

汉语是国际交流中十分重要的语言之一，由于中国社会的不断进步，中泰交流的进一步加强，汉语逐渐变成了越来越不可或缺的交流工具。为了增强泰国人民的汉语语言能力，泰国教育部颁布了推动泰国汉语教学的制度——《泰国华教政策》^①。

中国国家汉办业已开始建造 435 所孔子学院（2013 年），分布在全球 117 个国家与地区，估计到明年其数量将达到 500 所。另外中国政府提供了大量奖学金，用以资助外国人学习汉语，据统计，目前获得中国政府奖学金的人数大约有 25 万人。

泰国目前在各个中、小学学习汉语的学生约 13 万人，基础教育委员会正在尽力做好促进与推动汉语教育的工作，使可以设置汉语课程的学校达到 2000 所，基础教育委员会业已颁布了汉语教育的相关制度。比如：为了同小学的汉语教育接轨，基教委在促进全泰国开设初、高中汉语课程，并向全国推广教育部课程、教材和课外读物等。

汉语教育事业的发展，与汉语师资力量的配备是息息相关的。“‘教师’在课堂中是很重要的，教师要解决‘怎样教’的核心问题。”（仲哲明，1996），教师的上课技巧也因时、因人、因目的不同而“教无定法”。所以执教者一定要实施丰富多样的教学措施，比如：总结法、演绎法、操作法等。原苏联著名教育科学博士 JI. B Bahkob 建议教学策略应该是灵活多元的，在教学的过程中，教师要根据不同类型的课程和不同的教学内容采用不同的教学策略。也就是说，在同一类型、同一节课中，也应该根据教学内容转换和学生情绪的变化而变换教学方略。

教学有法，法无定法。^②第一个“法”是指一般的教学规律，第二个“法”是指运用教学规律来实施教学，第三个“法”就是指教学中所运用具体方法，也就是教学技巧。课堂教学手段在课堂教学实践中有灵活性、创造性、多样性、服务性、操作性和控制等特点。教学技巧的探索，同教学效果与学习效率息息相关，是不可或缺的。

“游戏”是很好的教学方式之一，它能够激发学生思考的主动性，可以让学生产生轻松愉快的感觉，进而活跃课堂气氛，使学生对学习汉语保持较高的兴趣。

1.2 研究现状

1.2.1 泰国国内游戏教学研究

目前很多学者都结合对外汉语教学实践经验，对如何改进与创设对外汉语教学方法做了大量研究，当前比较有效的方法主要包括改进教学法、实际操练法、对生活体验等，效果最显著的是利用游戏来辅助课堂教学，也即游戏教学法。

^① 根据泰国教育部 2013 年制定的政策。

^② 吕必松. 对外汉语教学研究[M]北京语言学院出版社, 1993

Jiraporn(2002)指出“上课时间玩游戏,给学生在刺激有趣的游戏氛围中灌输知识。”Tisana(2005)也提出:“游戏教学是教师使用游戏来辅助学习者达到教学目标的很好的途径。”Sumrueng(2546)提到:“游戏教学让学生愉快轻松地学习,能够提高学生的语言能力,此外学习者要掌握游戏的规则,游戏富有竞争性,教学后还要评估学习者的学习效果。”

1.2.2 泰国境外游戏教学研究

提到国外的教学游戏,最早要追溯到古希腊哲学家柏拉图的“儿童游戏场”这一概念。“儿童游戏场”强调通过音乐、体育、讲故事、做游戏等方式进行幼儿教育,培养儿童的参与意识和活动能力^①。这之后,古罗马的贺拉斯首先提出了一直沿袭到今天的“寓教于乐”的思想,在他看来,“既劝谕读者,又使他喜爱,才能符合众望。”^②他指出诗人进行创作时应考虑到读者的兴趣,虚构作品的意义在于带给读者欢乐,在“乐”中指导读者人生观的形成。虽不是专指教学,却又触及到了教育或教化的方式,给教学一定的启示。玩游戏是人与生俱来的特质,我们理应尊重人的本性,策划游戏,利用游戏进行教学。

美国哲学家和教育家杜威的“活动教学”体系认为传统教学是灌输式的,因此应坚持“从做中学”,让学生由主动作业而学习,“游戏”正是主动作业的重要形式。杜威提出学校需要开展游戏教学。他认为,由于理智与社会层面的因素,学校应该重视实施游戏教学,游戏在教学中应有重要的作用,而不是权且的行为与暂时的欢愉舒适,其对于“游戏”课程的开设给予了十分肯定的定位。

Wright 体会到语言的学习是一项十分困难的任务,同时游戏能够促进学生多方面的爱好以此促使学生能够更好的进行语言学习。Lee Su Kim(1995)觉得游戏能够给学习者营造一个实在的语言氛围,能够促进学习者之间的商议沟通和进行语言学习。

在中国,游戏教学思想起源于孔子的“乐学”观念,在他看来“知之者不如好之者,好之者不如乐之者”(《论语——雍也》)孔子认为只停留在“好之”的程度是不够的,应“乐之”以达到治学的最高境界,游戏教学正是实现“乐之”的最佳手段。明代思想家王阳明提出“今教童子,必使其趋向鼓舞,中心喜悦,则其进自不能已。”(《训蒙大意》)主张发挥教育对象的主体作用。学习本来是一件很开心很主动的事情,而学习者不情愿学习是因为还没有认识到学习的重要性,教师应努力创造条件,努力开启学生的心智,使其产生学习的主观需要,而“游戏”正是使学习者“喜悦”的重要手段。

虽然中外教育家所论及的教学内容不同,但都不约而同地提出了游戏理念,还指出了一些游戏的具体操作方法。这也给我们一个启发,是否可以在枯燥的语言教学中引进游戏的方法呢?作为后发型步入现代化门槛的中国,一门学科在初创期,一般都须借鉴外来的理论,只有当具备了一定的学科沉淀,这一学科的专家和教师才能以从容的心态仔细打磨,对原有的教学模式回眸反观,优化创新各种方法与技巧。

在对外汉语教学中的游戏教学的研讨就是最近几年才出现的,现在学界对于游戏教学业已有了些许研究成果,重点聚焦在游戏教学的理论阐发、实证性探讨

^①张念,张丽,林晓群. 海外儿童汉语课堂游戏的编写原则[J]. 国际汉语, 2012

^②贺拉斯:《诗艺》,杨周翰译,北京:人民文学出版社,1962版,第155页

与实例呈现这几个层面。崔永华、杨寄洲在其 2009 年出版^①的《对外汉语课堂教学技巧》一文中对游戏教学进行了大量阐述，除了列举游戏教学的案例，还介绍了很多方法和技巧。这些技巧和方法都可用来指导汉语教学，其中游戏教学在课堂教学中有着重大的指导作用。周健在其 1998 年^②的《汉语课堂教学技巧与游戏》一文中指出对外汉语执教者实施课堂教学时给予部分具体适用的、含有愉悦性的、可行性强的课堂教学方式、手段与游戏，以提高课堂教学的质量。杨文惠（2009）^③的《轻松教汉语》一书致力于探索对外汉语课堂的教学方法，注重教师与学生以及学生与学生之间的交流互动，且为此采取了方式多样的研究，归纳出大量舒适愉快的游戏用于汉语课堂教学。蒋以亮（1999）建议，将音乐融进语音教学中，汉语声调教学同音乐相结合，这种方法对于促进外国学习者学习汉语语音是十分有效的。就汉语口语的教学方法而言，崔永华、杨寄洲归纳了国内与海外执教者进行的会话能力培养的途径与措施。比如：“表演”可以包括人物的角色替换。“讨论”一般含有文字、图片、卡通、期刊的评述。“游戏”能够包括根据看肢体语言说话、根据语言的内容做动作。“问答”一般含有情景问答、卡片提示问答、联想式回复、自由回复等。

此外，Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian（2010）的《中文游戏》一书为对外汉语教师介绍了 100 个实用有趣的游戏，内容涉及了汉语语音、词汇、汉字、听力、口语等方面，对汉语游戏教学有着较好的参照价值。

1.3 研究目的、意义及创新之处

1.3.1 研究目的与意义

本文研究的目的在于借助汉语课堂教学观念，以泰国邦巴功中学高一年级两个班汉语课堂教学实践为例，研究汉语课堂教学的游戏教学。具体是，其中一个班通过使用游戏来进行汉语教学，另一个班则没有使用游戏来教学，最后通过对比教学效果，进而分析游戏在教学中的作用。为了与教材相结合，本文为中国高等教育出版社高中学生用书——《体验汉语》中的部分课文，设计了相应的游戏。游戏教学有利于教材中教学难点的教学，可以让学生在轻松愉快的氛围下更加容易、快速地掌握比较复杂的内容，有助于教师更好的控制课堂进而顺利完成教学目标，还有助于建立教师与学生间的良好关系。

所以在教学时，教师要注重策划活动，并采取游戏手段来促使学习者减少“畏难情绪”，激发学习者学习汉语的兴趣，提高学生用汉语听、说、读、写的能力。笔者希望自己的研究能够对泰国的汉语教学工作有所帮助。

1.3.2 创新之处

由于泰国邦巴功中学开设汉语课程的时间还不长，所以到目前为止，还没有过相关的游戏教学方面的研究，本人算是首次对该校的汉语游戏教学进行研究。

① 崔永华、杨寄洲《对外汉语课堂教学技巧》北京，北京语言大学出版社，2009

② 周健《汉语课堂教学技巧与游戏》北京，北京语言大学出版社，1998

③ 杨文惠《轻松教汉语》北京，世界图书出版社，2009

1.4 研究方法与研究对象

1.4.1 研究方法

(1) 文献搜集法

本文主要运用文献搜集法，谈话调查法，建构一套能配合《体验汉语》使用的课堂游戏教学实践模式。通过搜集相关国内外论文和专著，大量阅读有关“课堂游戏”的研究成果，整理出能够支持本论文的理论观点，在此基础上，开展本文的写作。

(2) 比较分析法

通过对两个班学生的教学效果进行比较，统计整理得出数据，研究分析出不同班级之间的差距。

1.4.2 研究对象

本文的研究对象为邦巴功中学高中一年级四班和五班的学生，每个班有四十个人，均作为研究对象。



第二章 课堂游戏教学的理论基础

2.1 游戏教学法的理论基础

2.1.1 心理学基础

重点通过建构思想为依托是游戏教学方法的心理学基础。建构思想的理论主张是关于知识与学习之间相互关系，也就是，知识的获取并非凭借教师的教学而取得，而是凭借学生自己的主动体验，即在课堂上融入一定的情景，以建构的方式来获得。并且建构精神还提出学生得到的知识是学生自身利用具体的情景通过其他人的支持来取得的，这种获得的过程是体验和发现及创造，因此也是学习者本身心理连续不断的建构过程，而并不是经由他人传授而得。

因此教学的过程也是向学习者创设一定情景，让学习者参与情景体验的过程，学生在参与活动中获得知识。在这一过程中，这就要求教学活动尽可能接近真实和贴近自然。正因为如此，才能刺激和激发学习者原有的知识结构和认知意识，而这样的新旧双向的刺激会引导学习者重新梳理旧的知识，接受和学习新的知识信息。在特定的情景中，接受和获得，引导和影响，体验和融入，感受和刺激并行于学习者的认知结构，这种综合的、立体的、多维的交融与整合使学习者感受到了知识的真实性，且鞭策学生积极的学习与加快信息的建立。^①

与此同时，学习者在接受他人帮助的时候，合作和互动的意识增强，这也要通过与别人的信息交流与语言沟通来获得，因此获得的知识和语言信息等不再是孤立的，而是被调动与激活后的重新整合，兴趣正是导引了内在的动因。在这样的教学形式下，课堂教学的职责就是给出与设定具体的教学场景，学习者本身则是通过与人的互动后体验、练习、构建和反思来完成教学任务，而教师则是充当媒介来调配学习者融入教学情境并完成教学目标。此学派关于对外汉语教学，重点的启迪是：

(1) 目的是语言教学的最终目标，语言同文化密不可分。

(2) 强调情景的创设，使用语言是必须受当时当地的情景支配的。执教者一定要在情境中提高学习者学习语言的积极性。

(3) 课堂教学经常采用各种语言和动作的游戏，包括猜谜、模仿、谈话、辩论、角色扮演、演讲等形式来调动学习者主观能动性和学习热情，在协作与沟通中实现对教学意义宗旨的架构。

著名心理学家埃里克森的人格发展论强调：应发挥学生自主学习的积极性，而对外汉语教学的游戏教学法则会使学生采取自主性的学习方式，学习者抑制羞涩与质疑，引发其学习汉语的内部学习想法。心理学表明，“轻松，愉快，乐观，良好的氛围，除了能让人形成超强的记忆外，还可以激发创造性思维，更好的表现心理潜能”。相反的，沉寂、压抑的课堂氛围就对学习者的学习和记忆不利，学习者也非常反感，不容易实现良好的教学效果。^②

^①黄晓颖. 对外汉语有效教学研究[D]. 东北师范大学博士论文, 2011.

^②马智. 对外汉语课堂游戏教学法研究综述[D]. 东北师范大学硕士论文, 2011.

2.1.2 教育学基础

教育学中的多重编码思想和游戏教学法存在一些关系。多重编码理论内容是指我们在学习语言文字时，首先会把实物的意义，声音和形状尽可能地分门别类地转变成各种代码标识，而转变的顺序依次是形码、声码和意码。在我们学习和掌握这类信息并在记忆储存之前，这种记忆代码被转译的过程，我们称之为编码。记忆中的双重编码学说则是由美国的心理学家佩沃在1975年首先提出的，这种理论的主要内容是指我们在学习、存储信息和记忆的时候，我们首先将非语言类的信息处理成形码，而语言类的信息存储则主要是以意码为主。

比如钟表，在我们的头脑中既可以记忆成为一种记时工具；也可以幻化形成一个图象，而前者是意码，后者则是形码。因此我们在记忆的时候，这种记忆的信息存储既可以是以平行的形式相互联系，又可以是以意码和形码的形式同时存在，而且它们之间可以根据需要进行随时的相互转换。由于此类理论的一步步改进与提高，之后就被心理学家麦克纳马拉(McNamara)发展为多重编码思想，其重点内容不仅具备语义编码，而且具备动作的编码，形象与声音的编码。^①

综合运用和转换这些编码则有利于记忆的存储和识别，同时还为以后的信息叠加和逻辑推理提供和发展了更多的信息线索。在对外汉语的教学中，运用游戏教学法即是各类编码综合运用在教学游戏中，使学生能够对所学的新的知识信息加以理解和运用，有助于对信息的记忆和储存。

2.1.3 第二语言习得理论基础

第二语言习得理论是克拉申首先提出的，重点内容是人们在学习第二语言过程中，情感因素对于我们的学习有着一定的阻碍作用，因此我们可能会被这种情绪所左右。主要表现为心情郁闷，没有信心，动力不足或是下降，长期处在一种莫名的焦虑之中，担心自己学不好，因此这种情感因素会使任何学习第二语言的人都难以避免的产生抵触和厌倦的心理障碍。

在对外汉语课堂教学中，教师可以营造一个轻松、愉悦、活跃的学习氛围，减少学生学习的心理障碍，激发其对汉语学习的兴趣。通过灵活多变的教學形式，对学习动机、课堂学习环境产生积极的影响。在二语教学中，游戏最主要也是最重要的优点在于可以创造一个“轻松、和睦、互助的氛围”，帮助学生降低学习障碍，使学生能够轻松地学习汉语。

^①姚洋. 浅谈对外汉语的课堂游戏教学[J]. 改革与开放, 2011,

第三章 游戏教学方法在对外汉语教学中的应用

3.1 游戏教学理念

教师在备课时应考虑设计游戏进行教学，同时应注意游戏的使用策略，以便保证游戏的顺利进行，进而保证教学效果尽可能的顺利实现。当前的对泰汉语教学中，一些教师虽然不同程度实践了“游戏教学”，然而在具体运用中往往存在一些问题，如忽视游戏的实际目的，为游戏而游戏；未想到学习者的特点，随使用游戏。显然，这些考虑不周最终很可能导致游戏的运用不能真正地为汉语教学服务，或者不能够达到理想的教学效果。游戏实施过程中，教师必须有意识地地对游戏过程进行合理指导，以实现较好的游戏效果。所以，游戏的设计与拟定，以及对游戏过程和游戏效果的预估就变得特别重要。

由于游戏是为教学服务的，因此，执教者需要首先清楚其宗旨，游戏方式为教学内容提供服务，执教者要使学生真正实现在快乐中学习汉语。部分执教者为了执着的谋求教学的有趣性，为此在教学中随意使用游戏，学习者蹦蹦跳跳，这样的课堂的确具有趣味性，不过舍本逐末，把措施误作为了宗旨，这是非常不正确的。

所以作为执教者在策划游戏的过程中，必须要不断警告自己：设计这个游戏是为了训练哪个知识点；在策划游戏的时，还需要多扪心自问，是否已将需要教学抑或考察的知识点恰当设计在游戏中；游戏策划大功告成时，还要采取批判的态度回顾自己策划好的游戏，是否能够实实在在地实现游戏形式为知识点的学习提供服务。

然后，在实施有游戏的教学之前，执教者还需要事先按照教学目标安排游戏时间，这样可使游戏发挥其应有的作用。课前游戏通常是唤醒学生注意力、激发学习积极性而提供帮助的；课中游戏通常给学生记忆知识点与推动体会知识给予支持；课后游戏能够为学生回顾旧知识提供帮助，给教学新知提前进行准备。

3.1.1 服务于汉语学习的宗旨

在对外汉语教学中采取游戏教学，是由多个因素决定的。但最为关键的因素是增强汉语交际水平的需要，也就是说，使用游戏进行汉语教学，最终还是要为汉语教学而服务。在汉语课堂教学中，因为学习者感觉到的是轻轻松松的课堂气氛，所以更容易感受到学习汉语的兴趣。另外，在游戏的过程中，学生大脑受到刺激，思路更加清晰，更能学好汉语。

裴头本（1997年）在汉语课上使用游戏，学生们进行了游戏活动，无意识地接受了学习内容。所以可以说明，如果利用授课的一部分时间插入适当的游戏，可以大幅度提高学生的汉语学习效果。

游戏是一种很好的教学方式或手段，在游戏过程中要本着为教学目的服务的理念，游戏的设置以及对可能出现的问题的处理等，都要以完成教学任务和提高学生汉语兴趣为目标。游戏为课堂教学起到了辅助的作用，是为汉语教学进行服

务的，达成汉语教学的最终目标才是最高宗旨。^①

课堂游戏必须自始至终体现在教学内容中，要将教学目标作为课堂教学游戏的最终要求。无论是在传统的对外汉语教学中，还是在汉语课堂游戏教学中，教学目标都要明确，想要充分发挥课堂游戏教学的积极作用，就要依据明确的教学目标，提前设计相配的教学游戏。

3.1.2 服务于当堂汉语课

汉语被成为最难学的语言，因为汉语有独特发音系统和文字系统。汉语比较难学的是发音，同时汉字的书写也是比较难学的。部分学生要记住一个字、一个词需要花很长的时间。因此执教者要通过有效的教学方法促进学习者在尽可能短的时间内学会学懂当堂课的知识。

游戏是学习语言最有效的途径。游戏需要参与和体验，在语言课堂中越能体会全新的角色，学生的主动参与性就越为积极。倘若执教者实施的是机械死板、沉闷、没有生气的课堂教学，将给学习者造成难乎其难的感受。倘若执教者可以实施饶有乐趣的教学手段来教学，比如采用课堂游戏的方法来调整自己枯燥乏味的教学，那么学习者的学习态度是统统能够改善的。

吕必松认为“趣味性是激发学习的热情的一个不可或缺的措施”^②。趣味性是指教学与课堂活动的生动有趣，目的是为了让学习者更加爱好汉语学习，使学生更好更快地掌握当堂课所学的内容，具有浓厚趣味性的游戏教学法就是最好的方法。游戏教学的前期筹划工作，就是执教者在策划教学游戏时，要求涉及到哪些内容，要考虑哪些问题，哪些需要进行提前“预演”。游戏并非在脑子里演示一下就能够开展的，我们是教师，所以要培养自己的思维习惯，要确保每节课均是高效的。

第一，游戏为教学服务。就像前文所叙述的那样，游戏一定要是为推动学习者学习汉语知识、加强语言应用本领而开展的。这是游戏策划与进行准备时的最高原则。

第二，教学游戏设计要合理。什么是合理的教学游戏呢？就一个班而言，学习者的能力绝对是良莠不齐的，执教者在开展游戏时要保证所有学习者均会进入，所以游戏要具备层次性，简繁结合，存在“弹性”，使所有学习者均可通过游戏而建立自信，这是科学游戏的一个方面；第二方面，游戏要避免过于繁杂或者过于简单，要符合学生的学习能力，反之则将打击学生参与的主动性；另一方面，由于学生能力的加强，容易的游戏业已无法适应他们，所以游戏还需要存在自主性，可以使学习者在舒缓的氛围里学习知识，更好激发学生的创新性与积极性。

第三，游戏规则的制定。不要认为游戏原则仅占游戏整体的很少一部分，不过恰恰是这很少的部分却是引领性的。众所周知，相同的游戏方法，仅需改换游戏原则就会成为全新的游戏，由此不难发现游戏原则的关键性。首先要确定好游戏原则，一定要“旗帜鲜明”，特别是针对低年级的学生，其就原则而言十分敏锐，只要看出执教者未能惩罚破坏原则的人，则将失去玩下去的兴致。另一方面，不应选择过于困难的游戏原则，这样不方便学生领悟、实施与开展。

①刘越. 基于学习效果的对外汉语课堂游戏教学研究[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.

②吕必松. 对外汉语教学研究[M]北京语言学院出版社, 1993

第四，道具制作。在还未开展游戏时，执教者必须保证道具业已备好。执教者能够自行制作一点饶有趣味的道具，抑或同学习者一同制作，这样也能够建立良好的师生关系。

第五，课堂游戏要具备交际性。什么是课堂游戏的交际性呢，是指在游戏时，知识的接收与教授是一致的，换言之执教者借助游戏把知识教授给学习者，而且执教者可以接收到来自学习者的输出回馈。也就是说，游戏的方法除了达到学习者的需求外，还要有助于执教者清楚了解学习者对知识的掌握情况，这样有助于执教者迅速对教学内容进行调整。

第六，游戏也需要时髦。部分游戏频繁的开展，学习者将会感到厌倦，逐渐丧失乐趣，此刻作为执教者就必须创新，策划出与时俱进的新游戏。当下的年轻人早就与以往的人不同了，其懂得的知识是很多的，执教者应该时常同学习者进行沟通，去发现哪些是他们关注的，哪些是他们爱好的，按照其好恶抑或现在时兴的事物而进行策划的游戏，必定可以凝聚他们的目光。

第七，游戏构思要缜密。既然是游戏，那么在开展时发生一些与游戏脱节的出乎意料的现象是不可避免的。所以，执教者在策划游戏的过程中还要更多的对可能发生的情况进行估计，并对此做好预防措施，防止出现状况时手足无措。

第八，关于游戏分组的问题。一些游戏比较适合集体开展，一些游戏适合小组参与，不过一个小组人数到底是多少呢？一些执教者全部均为五人一组，这样做是不合理的。这不只是一个分组的小问题，应该将这个问题上升到更高的程度来审视，这是执教者在策划游戏时必须认真思考的问题。倘若要求学习者自由组合，他们一定会只与自己关系较好的人一起，如此其仅能同一种条理交流。执教者在安排小组人数时，要考虑所策划的游戏适合的人数。一些游戏只适合分组参与，那么就必须进行分组的游戏，执教者还应想到人数的配给，如何分配等问题。倘若一些小组各个游戏都落后，将打击学习者的自尊心，所以要尽量使每个小组之间的能力得到平衡。尽管游戏始终会有成败，不过如果成败的差距并非很大，就不会过多地打击学习者的学习兴趣。

3.2 游戏教学的原则

3.2.1 目的性

教学的目标必须要清晰，杜绝随意设置游戏。教学中游戏的开展必须具有较强的针对性，一定要使其服务于教学。上课前必须按照课堂内容、教学目标安排适当的游戏。要借助游戏训练学生哪方面的能力，想要使学习者达到何种水平，诸如此类，执教者一定要了然于胸，杜绝仅仅是玩乐意义上的游戏。课堂教学时，游戏一定不能信手拈来。临时随意选择用来教学的游戏，很可能就是玩乐意义上的游戏，对于教学而言没有实际意义，看似热闹却没有实现教学目标，结果达不到预期的教学效果。

3.2.2 灵活多样性

在课堂中进行游戏教学要把握好游戏活动的时间和度，要灵活多变。开展游戏时要关注课堂氛围，并注意教学进度，从整体上安排和掌控游戏，要正确把握

好教学内容同游戏之间的相互联系。^①并且,要按照教学目标与学习者的能力,用开放与驳斥的态度对采用的游戏时时调整,同时勇于更改游戏,使之完善。在教学游戏进行的过程中如果出现问题,教师要根据实际情况来转换游戏方式,一成不变地遵守游戏规则,不一定能带来理想的教学效果。

教学游戏运用还要丰富多样,操作方式相同的游戏,用久了,学生就会觉得腻烦,没有新鲜感。不同的游戏可以放在同一个教学环节中进行,这不仅可以提升课堂气氛,更可以让学生感受到更多的乐趣。若是同一个游戏开展多次后,学习者就会丧失乐趣,如此一来就要求执教者不停变化游戏的规则,开发新的游戏,改变游戏的玩法,才能让学习者强烈的好奇心得到满足。要多尝试不同的游戏,不要永远都用一个游戏,让课堂气氛没有兴趣。

通过上述对游戏分类的介绍,我们能够了解到,游戏其实也就分为这几类,开发也应该基于具体的基础之上。不过,中国的语言文化博大精深,在教学中如何才能通过仅有的游戏来实施大量的语言知识教学呢?

此处我援用了数学中的一个专业术语“参数”来对游戏进行形容。“参数”在数学界的定义为探索具体问题而引进的变量。用于游戏教学的探讨中,能够将其看作是为探讨游戏方法而强调的某种变量。前面在描述游戏类型时,对游戏的参数能够酌情变化进行了扼要的说明,将游戏变化成为不一样的全新的游戏。此处我想对游戏参数蕴含的内容进行具体介绍,如何更换游戏的参数,形成崭新的课堂游戏。

大家在实施游戏参数的更改前,首先应对游戏中不可少的要素进行了解:关键是学习者,再是游戏所需物品,最后是学习者需要调动的器官等。比如“用手(写、译)”“用口(说,读)”“用眼(看)”“动耳(听)”“动脑(想)”。游戏过程训练的、要求的也就是这几类,执教者的工作就是需要通过少量的游戏方法开发出无穷的学习乐趣。

相同的游戏再有乐趣,多玩几次后学习者必然会感到乏味,此时就需要运用那些通常不重视的游戏参数了。游戏参数更换最突出的就是游戏原则的更换。相同的游戏,只要对游戏原则进行调整就可以创造出不同的崭新的游戏。这在前面对游戏分类进行描述时已有阐述,此处就不再多论。不过,游戏原则的更换代表的是什么呢?游戏原则的更换就代表着游戏中要求学习者参与的身体部位出现了变化,也就是游戏的参数出现了变化。比如,仍然是“击鼓传花”这个游戏,得到“花”的学生能够对执教者的提问进行回答,也可以要求他根据执教者的指令,把指定的字写在黑板上。前者回答问题是让学生“动脑”,后者写字是让学生“动手”。

游戏参数的更换也能够融入到游戏里。例如,执教者在实施游戏过程中,能够逐渐把主动权从执教者手里转到到学习者手里。最初由执教者提问,逐渐要求学习者提问。通常用不了多长时间,就将达到游戏沸点,学习者你追我赶。不过,值得提醒的是,整个过程中务必要由简入繁,切忌急功近利,执教者必须在适当时机方可让学生自由游戏。

除了这些,游戏参数的设置,还与执教者需要学习的知识点紧密联系在一起,不仅有知识点,而且应该想到参加人数等。比如,开展“猜猜看”这个游戏时,

^① Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. 课堂游戏 100 例[M]. 北京大学出版社, 2010.

倘若执教者要求集体看着答案，其中一人出题，如此受到训练的仅有一人，其他的学习者仅仅说出“是”抑或“不是”。倘若执教者进行些许改动，让知道答案的只有一人，由其他的学习者来出题，由此得到训练的就可以变成大部分人了。所以，不起眼的游戏参数更改可以对课堂教学效果造成影响。

我们实施语言知识点的教学，最初肯定要根据教材来进行的，在开展游戏时，执教者察觉学习者业已习得句式后，可把以教材为基础的游戏逐渐转变成沟通性的游戏。学习者在无声无息中，掌握了知识，同时学会了运用句式的文化语境。例如，大家说“你几岁”时，能够先要求学习者进行以教材为基础的联系，而后执教者再说出：此刻你和妈妈去她的朋友家，她有一个女儿，妈妈和她朋友一见面就谈上了，你和她女儿初次相见，可能说些什么呢？学习者的答案必然会打破教材硬生生的“你几岁”，其必然将根据本人首次与别人相见时如何说进行阐述。如此，使学习者形成了与旧知识的关系，充分的将新知识实施了练习。

在大家开展诸如淘汰制的游戏时，被淘汰的学习者不可避免的成为被冷落的观众，看着其他人玩得不亦乐乎，而其本人却被置身事外，如此，游戏的作用仅为对于部分学生。因此，执教者应该防止此类现象产生，把全部的人均紧紧围绕着执教者。此时，执教者就应该更换一下游戏当中的部分参数。要求被淘汰的学习者选择本人看好的学习者，成立一个小组，给予其有提出建议的权限，然后看哪个队获胜。这样，他们即使淘汰了，也还是在游戏当中。

进行游戏之前，大家掌握的知识均为正确的，方可为游戏的开展提供保障。游戏中可以故意出现一些错误，执教者把学习者具有代表性的错误进行总结，还可不妨将正确的与错误的进行组合，再要求学习者找出错误之处。学习者对让教师为自己改进不足业已习惯，通过游戏让其找出别人的缺点，他们必然感到很刺激，同时可以使其对于错误有更加深刻的领悟，在将来的学习过程中，可以防止其再出现类似的错误。游戏的形式也就那么几种，对外汉语知识的要点也就是“听”“说”“读”“写”“译”“句型”“文化”这些要素，执教者要实施的就是按照知识点的差异，教学目标的差异，采取适当的游戏参数，以此设计可以充分展示知识点的课堂游戏，做到乐中学，使学习者在舒缓、愉悦的氛围中学习。

3.2.3 控制性

课堂游戏与学习者好玩儿、好动、好胜的天性相符，所以学习者在进行课堂游戏时要专注。在游戏活动中，一定要关注游戏时间，并对游戏进行过程中的气氛有良好的把握。教师一定要确保每个学生都积极地参与，都在按着教师说的做，到了规定的时间，一定要停止游戏。倘若在课堂上游戏中执教者无法很好地把握，就可能无法实现预期的教学目标。^①

游戏教学中存在的不足之处是游戏时可能出现秩序混乱的现象，导致游戏丧失其本该具有的效果，演变为纯粹的玩耍。因此，执教者在开展游戏教学过程中，必须要能够驾驭课堂。

老师作为课堂活动的组织者，也是执行教学的引领者，甚至是课堂活动的执行者。在游戏教学的氛围中，执教者把一贯的基于其引领下被动的学习活动演变

^① Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. 课堂游戏 100 例[M]. 北京大学出版社, 2010.

为使学习者积极学习的自助行为，使学习者在积极进行游戏的行为中掌握知识，与其心理成长相适应，将课堂演变为愉快习得知识的场所，通过这些可以说，执教者在教学中的意义确实是不可忽视的。

第一，教师是课堂的主导。这样的主导功能最突出的要是反映在训练学习者的爱好方面，应该让学习者除了爱好学习，还应该养成主动学习的习惯，有良好的学习方法。现在的课堂需要激起学习者的自主学习，让学习者的理解与情感体验能够一致，如此需要执教者可以将学习者的爱好挖掘出来，设置的情景应该具备激励性与挑战性，在容易且好玩的游戏游戏中渗透知识，让学习者持续得到学习的自信心。

第二，实施课堂游戏时，执教者是课堂活动的组织者，控制课堂的决策者，是学习者参与游戏活动执行的引领者，还是学习者在语言应用行为中的辅助给予者。执教者在准备、策划游戏过程中，要清楚的知晓学习者的认知，要十分了解教学对象，比如：学习者的岁数，国籍，汉语程度，学习目的以及个性兴趣等，如此方可在课堂策划、课堂游戏中做到“对症下药”。执教者在策划游戏过程中，还需要有课型思想，就是在游戏策划时应该展示这节课的教学目标与能力培养的关键。此外，还应该了解游戏的开展时间，怎样衔接，机会是不是恰当等要素。

第三，执教者是语言应用的践行者，并非参观者。尽管在有时从形式上来看执教者仅为评定，并未参与游戏，不过却不表示执教者未参与游戏。例如，大家在要求学习者通过小组答题获得分数时，在看出部分小组得分确实不高时，那么通过适当开开“绿灯”，当这些小组答题时，那就可以出几个容易的问题让其回答，可以防止学习者的积极性受到打击。由此可以看出，执教者好像并未参与到游戏中去，而事实上却是间接参与了游戏，并且还发挥出了较大的作用。这就等同于执教者的角色由以前的台前改变成当前的幕后，将课堂的发言权与主动权由执教者手里转变到了学习者手里，将学习者学习知识变被动为主动。卓越愉快的课堂教学，已告别了课堂是教师一个人的舞台的时代，学习者已然改变了听众或观众的角色，成为了课堂教学的主角，执教者成为导演——提醒学习者，布置学习进度，安排任务，设计场景等。

第四，在游戏过程中，执教者是协作者。执教者与学习者一起进行游戏，他们均为课堂活动的主体，在整个活动中，执教者应该驾驭好游戏过程，不过并非一直高高在上，应该将自己转换为学习者的协作者，引导学习者充分地参与到游戏中。我们一直觉得对外汉语教学活动要基于愉快却有效的环境之上，执教者应该以平易近人的态度更好的指导学习者进行学习，同时要学会纠错的方法，不打击学习者的学习积极性。师生之间要彼此尊重，向着共同的目标继续努力。

第五，在游戏过程中，执教者还要做一个优秀的演员。例如：明显的神态，模拟动物的声音，扮演相应角色等，均可发挥引导学习者参与游戏的功能。

第六，执教者作为学习者活动的评判者，是评判游戏是否公平、公正的执行者。执教者除了是课堂教学行为的组织者与执行者外，还是学习者活动的评判者。学习者答题时，不管是不是恰当，执教者都要进行合理的评判，之于学习者奇异的思维模式要给予表扬，使学习者感受到快乐与自豪。执教者在教学时给予学习者的肯定对其存在非常关键的指导与慰勉价值。就像我们曾经经历的那样，父母的话我们不一定听，但是对于老师的话却言听计从。教师的这种权威正是借助于班级这个大的集体氛围本身形成的。

一般来说，学生很重视自己在集体或者同龄人眼中的形象和表现，所以可以说，教师对一个学生的批评或者表扬，会对全班形成警戒和激励作用。游戏教学过程的课堂评价通常能够由下面几点着手：首先游戏体现评价，也就是对做得好的个人或集体在全班给予褒奖；其次当学习者进步时恰当的给予褒奖。在学习者学习过程中，执教者必须会找出其优点，恰到好处地对其进行正面激励与褒奖，引出学习者的好胜心与集体荣誉感，珍爱孩子的思维方式与勇气，使教学处于积极、热烈、民主的环境之中；就学习者在学习过程中产生的缺点应给予原谅，不应该“有错必纠”，应该多给孩子们给予鼓励，让其力争上游。最重要的是应该使学习者掌握学习知识的技巧，培养自主学习知识的好习惯，将学习探索转换为一种爱好。就游戏的公平而言，通常岁数越小的学生更加重视游戏的公平性，因此，教师要做到公平公正。在游戏过程发生差错时，应该迅速察觉并迅速进行处理。不过，执教者的想法与处理问题的方法应努力防止伤害到学习者的自尊。

第七，执教者要是教学的引领者。增加学习者的学习自主性，却不代表不关注执教者的了解价值，反之，执教者的引领在学习者的自主学习中表现得特别关键。教师在教学中引导学生，并在适当的时机放手让学生自助尝试、探索、解决、完成知识的探索。但是教师一定要在能够及时掌握学生的问题，有的放矢的进行指导并进行点拨，这样能够起到“四两拨千斤”的作用。在此过程中，教师也一定要注意，如果是个别问题，只单独指点便可以，但如若是共性的问题，教师便需要进行集体性讲解，找出学生出错的根源，并对问题予以解决。总体来说，教师要做好课堂的咨询师角色，不像传统那样对课堂“大揽大包”，也并非任其发展，却是有针对性的，为其指明道路，应该指引学习者反省个人的学习经历，为学习者建立合理的学习技巧与积极的学习行为给予帮助。所以说“执教者是引领者”，除了之于知识而言的引领，还是之于学习技巧与态度的引领。

3.2.4 趣味性

游戏教学法的最基本原则是趣味性，当然，趣味性不是单纯的为追求娱乐的形式，而是在“教”时针对于“乐”有着特定的要求，首先是“教”要围绕课堂的教学难点和教学重点来设计；而“乐”则是限定教学游戏的选择要针对“教”来贯穿和依托，即教学游戏的选择要适中，应该有游戏规则，有着一定的参与性。教学中的游戏不能是简单而肤浅的为“乐”而“乐”，而应该同教学目的与教学的重难点相符，杜绝脱离教学目标与重难点的游戏。^①

3.2.5 实用交际性

就对外汉语教学过程而言，教师必须要清楚的是课程标准的基本准则，就是与相关的教学内容相结合，重视汉语的实用交际原则。因此在游戏的选择和设计时我们尽量要以真实的生活场景为依托来进行实用的语用交际的练习。例如在零起点的口语课中，由教师讲授课文中的词语和句型，然后学生在教师的指导下进行句型的重复练习，最后模拟课文的语境，之后在游戏环节的配套练习中，学生能运用这些知识来实现语用交际。

^①司轶琦. 对外汉语教学中游戏的应用[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.

3.2.6 适用性

不同国别和语系的学生由于受文化价值观和年龄及个性特征等因素影响会导致教学效果差异很大,因此在选择和设计游戏时一定要首先考虑学生的实际情况。比如以没有汉语学习基础的成人学习者为例,尽管他们的汉语基础与阐述水平不高,不过这对他们的逻辑思维水平没有影响,如果教师在教授中文歌或者讲述中文故事所选择的都是幼儿类的歌曲或故事,那么学生可能会觉得幼稚或是可笑,这与趣味教学的初衷是截然相反的。^①

3.2.7 文化性

文化是生词和语法等语言知识要素内涵的外延,对外汉语教学不但要教授语言知识等文化要素,更要将文化内涵和精髓外延和引申,即“传承中华文化”。因此在设计游戏的同时应考虑文化的适当介绍,特别是学生经过了一段的汉语学习后,此时教师在设计和安排游戏的时候应当适时的赋予游戏更深的文化内涵性。

教师在实际教学中,借鉴参考资料或自己开动脑筋,来丰富活跃自己的课堂游戏。进行游戏教学时还应充分考虑学习者的特点,了解学习者的国别、性别、认知风格、思维方式、个体性格、学习目的乃至文化背景等方面的不同。即便在成人语音教学的初级阶段,教学内容较为基础简单,但如果教学形式过于幼稚,比如给成人学生设计幼儿益智类游戏进行教学,学生可能无法接受甚至感到反感。这样不仅达不到教学目的,连师生关系也会受影响。因此,一定要在汉语教学中根据不同学生的特点作相应的调整,采取与学生特点相适应的游戏形式。比如设计一些符合成人留学生特点的教学游戏,在课堂教学中,根据教材贯穿一些趣味的游戏,使学生在合作、竞争的游戏里不知不觉进行了语言的学习和操练。而在具体游戏教学操作时,教师还应根据学生可能出现的不同表现和反应来积极调整游戏教学策略,使之灵活应变。

不同的地区会存在一定的文化差异,文化决定着大家的沟通形式。比如:思维模式、风俗习惯、情感表达、处理问题的形式等。

对泰汉语教学本身就是第二语言教学,不过追本溯源是语言教学,学习其拼音、汉字、词汇和语法,最终目的是为了在实际生活中使用汉语来进行交际。语言是构成文化的诸多元素之一,不过语言又体现出文化的内含。由于全球经济一体化进程的加快,各个国家、地区之间的沟通日益增强。

文化教学无疑是通过特定的汉语课程来实现的,在我们看来,文化的输出与教学理应是与教学的过程相融合的,而并非为了输出而输出。在教学中,当教学内容涵盖了与文化相关的知识时,也就顺理成章地引出了文化因素的教学,学习者不会感到意外,还可以获得不错的效果。

文化教学应在平时的教学中得到展示,而在游戏教学中又如何得到体现呢?答案是肯定的,而且我们应该大力提倡在游戏中添加文化的成分。为什么呢?要让学生接受另外一种完全不同于自己国家风俗习惯的文化,难免有的学生会有一种心理设防,在游戏轻松、趣味性的环境下,除了生动的阐释之外,还能避免了学生的压力和焦虑感,引导学生在自己的生活实践中寻找与中国文化的交集,从中也可以学习到与文化元素相关的语言知识。因此文化不必一定要在说教下才能得以体现,在轻松自如,“润物细无声”的环境中也可以得到传播。

^①罗莉莉. 对外汉语教学中游戏的应用[D]. 河南大学硕士论文, 2013.

游戏中怎样才能体现文化呢？这里我举几个比较典型的例子大家就豁然开朗了。对于初级的学习者：讲到“好”和“不好”的时候，我们就可以给学生说说，在中国的文化里，我们用竖起大拇指表示“好”，用小拇指表示“不好”。在游戏的时候，我们就能用得上这些肢体语言了。“小白兔，真聪明（竖起拇指），大灰狼，坏坏坏（竖起小拇指）”。

对于中级的学习者：讲到色彩词的时候，我们就可以跟他们讲讲这些色彩在中国有什么特殊的含义，为什么中国人喜欢红色等。游戏过程中，能够使学习者把色彩同事情结合起来。例如，执教者说：“春节到了，见到最多的颜色是什么颜色呢？”学生们就会回答：“红色”；“中国人讨厌哪种颜色的帽子？”等等。

对于高级的学习者：在讲到一些词汇的时候，除了其表面的含义，我们还应该告诉学生其在中华文化里面特有的含义。如，我们讲到“乌龟”这个词的时候，我们要告诉学生，除了其表面的含义，在现在中国，这个词是有骂人的含义的；但是在古代的中国，“龟”有长寿的含义，因此在中国古代的宫殿里面，都有龟的塑像。然后，我们就能让学生做个调查报告，看看不同的国家都用些什么动物或植物来表示长寿，让大家做个汇报表演，既加深了对汉语文化的理解，又丰富了对世界文化的了解。

文化教学有其一定的教学准则，尤其是当我们把文化教学融入到游戏之中的时候，还有更多的东西是我们需要注意的。

首先，应该因材施教。处于存在差异的文化背景的学习者，对汉文化的接受水平也会存在差异。处于汉文化背景下的日韩学习者，就汉文化的某些内容可以较好的认知，但西方学习者就不是这样了，所以游戏时要考虑到这样的差异，因材施教的实施文化教学。

其次，文化教学要适时、及时。例如，端午节即将到来，执教者适当给学习者介绍一些端午节的相关知识，要求其亲身感受端午气氛，仿照古时端午的情形等。恰当、快捷的文化活动，较之单调的口头讲解，更可以使学习者对文化产生更好的领悟；另外，教授文化时应该符合学习者的学习和接受能力，由简到繁。

第三，文化无好坏。教授与运用文化的过程中，执教者务必留心防止卖弄祖国的文化而对其他国家的文化表现出轻视之意。这个问题是需要对外汉语执教者特别留心的。

第四，通过游戏进行文化领悟，方法必须正确。这里“方法正确”有两层含义：一方面，游戏类型应是可以较好地显露文化；另外，游戏类型要防止使学生感到自己的文化在受到轻视。

第五，应选择性的进行文化教学。汉文化内容繁多，无法做到全部都教，也没有这个必要，那么我们在教学时应该选择哪些内容呢？标准又是什么？在我看来教师输出的文化理应是当下盛行的文化，同时还应该是全球公认的文化。因此，教学中要有扬弃，要清楚什么是需要学习者了解的，什么是没有必要让学习者了解。

3.3 游戏教学对师生关系的新要求

如今学校教育的关键形式还是知识教授，课堂教学时最原始的关系仍然是师生之间的关系，她一直存在于整个课堂教学的始终。大家越来越觉得，和谐的师生关系除了能够推动教学，还可以对学习者的学习态度造成影响，所以，教育界

的专家学者们逐渐重视师生关系这个热点，逐渐感觉到和谐的师生关系也是教育过程中的一种隐形资源。

教育学思想与执行很早之前就得到了证明，执教者与学习者之间倘若互相尊重，彼此肯定、宽容。如此，执教者的课堂活动就可以激发学习者的兴趣，让学习者欣然接受；反之，倘若学习者认为其受到质疑、受到轻视、受到误会，这样，不管是他们平常如何爱好的学科，也不可能以好的态度来对待，而学习者的看法也对执教者就其教学的成就感造成巨大影响。如果师生间的关系不和谐就将导致教学过程形成恶性循环。因此，执教者应该掌握同学习者交流的方法，知道如何使其心理成长的需要得到满足。特别是在基础教育阶段的老师，假设无法这样做，就算他在课堂上讲得再好，也不能让其“教学”实现预想的作用。

如今大家已逐步大量采用游戏教学法实施第二语言教学，因此师生间的关系显得特别关键。由于游戏教学法已无法像过去的教学一样，老师教学生学。在这种教学方法下，执教者需要得到学习者的协作方可准时做好教学工作，所以在教学中，以往的执教者占主体的教学方式无法适应当前的教学活动。在游戏教学法时代中，需要建立“平等互助”“教学相长”^①规范引领下的新型师生关系：学习者得到执教者的尊重与指导，执教者激励学习者主动融入于课堂之中，让学习者在舒缓、快乐的氛围里学习知识，同时提高适当的语言知识水平。学习者是进行教学行为的主体，需尽量协助执教者的课堂活动，努力思考，在执教者的指导下，优化个人的知识架构且拓宽个人的思维水平。

首先，应该是平等互助的师生关系。执教者无法再与过去一样居高临下，以往的那种师生关系很明显对开展游戏教学是不利的。假设学习者对执教者总是存在害怕的心理，其如何能够在游戏中舒缓、自由的玩耍呢？执教者需要同学习者一起，使其感到教师站上讲台的那一刻，是教授知识的执教者，不过和学习者打成一片时，仅仅是其值得信赖的好友。

其次，要形成相互尊重的师生关系。尊重不只是代表与教师见面时要问好，遵守课堂纪律。学习者对执教者的尊重在现如今新的形式下，进行了重新定义：课堂上主动协助执教者完成教学任务，课后按时认真做好执教者安排的任务，这是游戏教学环境下“尊师重教”的新定义。执教者对学习者的尊重同样有了新的内涵：不体罚学习者，认真完成每一次教学任务，对学习者的谆谆教导，不歧视任何学习者，不以成绩为唯一评价标准，对待学习者要公平、公正，这也是当前社会环境对每一位执教者的要求。

再者，师生彼此要相互合作。由于科学技术不断进步以及学习知识的途径越来越广，学习者学习知识的途径不是只有课堂，学习者的知识面就某个层面而言也许比执教者更广，同时学习者的创新能力是不可限量的，执教者能够就其身上看到源源不断的创意。执教者与学习者应该多沟通，彼此取长补短，如此，执教者能够把少数学习者的创意与别人进行分享。执教者通过这样的取长补短过程，对其教育教学质量的提高也是大有裨益的。

最后，师生要彼此相互赏识。在新型课堂教学模式下，执教者扮演着导演的角色，学习者的地位是演员。如此执教者应该为所有学生提供展示的机会，尽量使所有同学的水平得以发挥。所有同学都有优点，执教者倘若可以打破成绩，由

①张景珍. 课堂游戏教学之我见[J]. 琼州大学学报, 2005

另外的角度发现学习者的长处，看到学习者的冲劲，给予学习者启迪和激励，则可以为学习者了解自己提供帮助，使其不只是通过少数学科建立自信，更是对自己价值的一种肯定。

上文是对新型课堂教学模式下对师生关系的要求的介绍。但是，怎样才能做到像以上描述的那样呢？形成良好的师生关系并非是三两天能实现的，要使师生彼此建立和谐、友好的关系，就要求执教者做持之以恒的努力。在形成良好师生关系这个问题上，我提倡执教者方面要积极点。这是由于执教者主动体现自己的热情，学习者方可愿意和执教者亲近。尽量不要使学习者主动，由于以往的各类缘故，学习者也许害怕对执教者展示出友好、合作的意愿，因此作为课堂引领者的执教者就要主动，努力拓宽课堂主体彼此的认识，使学习者体会到自己的友好，通过不懈的努力，我们相信学习者也必然会对执教者的付出予以回报。

不仅要在教学中来往与沟通，在课堂之余，也要同学习者多进行交流，良好的关系就是在长久的交流中形成的。作为教师，我们应该主动了解学生。形式要不拘一格，执教者要因学习者的差异采取不同形式与学习者交流。执教者能够采取同学习者交流，缓解学习者心中的压力，走进其内心；执教者还可不妨在日常的教学中，利用引领，为学习者给予帮助，在解答难题，柳暗花明的过程中，慢慢形成威望，得到学习者的尊重；执教者在同学习者交流的过程中，不妨赋予学习者一些期盼，让其认为老师对他十分关切，他就将在学习中表现出比较积极。

执教者也要主动参与到学习者的活动中。活动过程中，执教者的角色的是合作伙伴，执教者不妨为学生想办法，准备道具，提供建议，不过首先务必尊重其自己的想法。如此，开展多次活动后，执教者与学习者彼此的关系，就将改变为像朋友一样。执教者要放下高高在上的身份，同学习者一起参与，如此方可与学习者建立良好的关系。

执教者还需要学会重视学习者所谈论的热点与新鲜事物，如此方可防止和他们沟通时，他们对你关注的热点不感兴趣，而你也不知道他们说的什么。努力多认识一些新鲜事物和其重视的热点，与其沟通过程中，不妨适当“调侃”一下，比如谈谈穿着、化妆、影视等等。逐渐，学习者会认为你和他们有共同语言，心中的距离感慢慢淡化，这样在教学中他们就会十分默契的与你配合。

师生关系尽管是无形的，不过对实施教学却具有非常大的作用。在游戏教学过程中，执教者需要学习者的踊跃协作方可完成教学工作，此时师生之间业已从单纯的接触转换为彼此依赖。所以师生关系并非一个单纯的叙述性词组，其展示的是一种交际的过程。平时总是强调，在课堂教学时，执教者是引领者，学习者是课堂的主体。师生关系就是他们之间的纽带，应该将师生彼此的关系由单纯的教学相处，

3.4 汉语课堂语音教学游戏运用

语音教学是对外汉语教学的基础，因为汉语语音的特点，拼音的声韵调难学难发音，加之不像中级课堂，可以从教材中找到很多趣味性的话题调节课堂气氛。^①学习任何一种语言，特别是第二语言，都得在语音上下工夫^②。可以说，在第二语言学习中，语音学习是整个语言学习基础。帮助汉语初学者跨过学习语言的第

^①张和生. 汉语可以这样教—语言要素篇[M]. 商务印书馆, 2010

^②黄晓颖. 对外汉语有效教学研究[D]. 东北师范大学博士论文, 2011.

一道门槛，是汉语教师的责任，如果教师了解学习者发音的难点，教师能掌握一些语音教学技巧，可能提高教学的效果。学习语音不是靠记忆和理解，而是靠听辨、模仿来培养的发音习惯。在初级阶段的汉语语音教学中，学生顺利掌握声母和韵母以及声调的发音，是以模仿教师或录音为主要学习手段的。在语音的过程中，教师大多是以操练强化为主，学生容易疲倦，因此也可以通过变化语音的学习方式缓解学生的倦怠感。

3.4.1 “声韵举示” 游戏

游戏目的：训练学生听准音节，分析声母与韵母的能力。

游戏准备：汉语拼音声母韵母卡片。

游戏过程：

- ①教师把声母韵母拼音卡片给学生，每个人可以得到一张。
- ②老师发单音节，例如“好”，持有该拼音声母和韵母的同学站起来大声读出来。
- ③在1秒钟内正确举起卡片的学生就得1分，超过时间或误举者均扣1分。

教学说明：

- 这个游戏可以使教师发现每个学生对拼音的掌握情况。
- 游戏的具体进行方法可以改变。例如：可以把声母卡片给男学生，把韵母卡片给女学生。
- 教师也可以发双音节或者声调让学生训练。
- 教师还可以改变卡片的大小，还可以用不同颜色的纸分别制作声母卡片和韵母卡片。

3.4.2 “四色四声” 游戏

游戏目的：训练学生听准声调。

游戏准备：四种颜色的纸条

游戏过程：

- ①让学生分成四个组，每个组发两套黄、红、蓝、绿四种颜色的纸条，
- ②教师告诉学生比赛规则：黄色代表第一声，红色代表第二声，蓝色代表第三声，绿色代表第四声。
- ③每个组的学生要轮流回答例如：教师说“周末”第一组的学生应该举起黄色和绿色的纸条。
- ④又快又正确的那个组得2分。

教学说明：

- 让学生记好哪个颜色代表哪个声调。
- 教师要充分调动每个人的积极性，规定每个人每个组的学生轮流来举纸条回答。
- 游戏方法可以改变，一个组的学生说单词，给另一个组的人举纸条。
- 注意控制场面，不要让学生玩儿纸条。

3.4.3 “吹乒乓球”游戏

游戏目的：训练学生掌握送气音和不送气音的发音要领。

游戏准备：5个乒乓球，5个杯子

游戏过程：

- ①把5个杯子装满水。
- ②每个水杯面上放一个乒乓球。
- ③让学生分小组。
- ④让每个组派一个代表参加比赛。
- ⑤在规定的时间内，学生说出多个拥有送气音和不送气音的气流将乒乓球吹出水杯。
- ⑥在规定的时间内，吹出乒乓球最多的一组为胜。

教学说明：

- 必须让学生说汉语。
- 教师可以推荐多个音，可以写在黑板上写，或者用PPT展示上，让学生选哪个是送气音，哪个是不送气音。
- 注意控制场面和时间。

语音课堂的语音游戏，乃至整个汉语课堂游戏研究仍在起步发展中。相关的文献资料也多集中于经验的介绍，或者简单的游戏设计，却缺少对其进行全面、系统的归纳，上升至理论层面的研究就更是凤毛麟角了。语音游戏是一个较新的研究领域。在把握好其特点和原则的基础上，应更多地在实际课堂教学中加以验证，进而不断地改进教学方法和丰富教学技巧，发展和充实语音游戏在汉语教学中的应用。

3.5 汉语课堂词汇教学游戏运用

词汇是组成语言的根本，是学习第二语言的重点。就汉语学习者而言，习得大量的汉语词汇是训练汉语交际技能不可或缺的元素，是轻松熟练地应用汉语进行沟通的条件保障。^①如此将互助式学习的教学方式归纳成具备规范方式的教学模式的研究，还需要在实际教学中进行验证。但是采用游戏这种活动策略来提高课堂词语教学效率的方法是可取的。

3.5.1 “猜猜词”游戏

游戏目的：刺激加强学生大脑活动，锻炼学生的联想猜测能力。

游戏准备：跟教学内容相关的词语或实物。

游戏过程：

- ①教师描述一个东西。
- ②让学生根据得到的信息猜出那个词语。

例1：“形状是圆的---颜色是红的---外面有毛---里面是白色的”

答案是：（红毛丹）

^①张和生. 汉语可以这样教—语言要素篇[M]. 商务印书馆, 2010

例 2:“有头没有颈——身上冷冰冰——有翅不能飞,无脚也能行”
答案是:(鱼)

教学说明:

- 可以让学生分组或单独玩儿。
- 如果学生不懂句子,就翻译成泰语。
- 教师翻译时,要每个词语都解释出来。

3.5.2 “你演我猜”游戏

游戏目的:训练学生对词语理解能力,提高课堂兴趣。

游戏准备:生词卡片或图片。

游戏过程:

- ①让学生分 7 个人一组,一个人负责猜词,4 个人负责表演。
- ②教师先准备好生词卡片或图片。
- ③选一位比较高的学生举卡片或者图片,让每个表演的同学都能够清楚地看。
- ④举卡片和猜词的同学站在表演的同学对面。
- ⑤举卡片的同学举出卡片时,让表演的同学根据卡片上的生词进行表演。
- ⑥猜对一个就得一分,不能表演或猜不出的可以说“过”就猜下一个。
- ⑦在规定的时间内,得分最多就获胜,如果得分相同,就可以进行一轮加赛。

教学说明:

- 教师要解释清楚游戏规则,让每个学生都明白,就可以开始玩儿。
- 表演的同学可以告诉猜词的同学要猜的词语有几个字,但是不能说出词语。
- 注意控制课堂

3.5.3 “说水果”游戏

游戏目的:复习同类的词汇,活跃课堂气氛。

游戏准备:PPT,球

游戏过程:

- ①教师准备有 20 方格的 PPT,每个方格内有一种水果的图片。
- ②图片上方有一个号码。
- ③教师把球给学生,然后开音乐。
- ④第一个学生把球送给别的同学。
- ⑤教师暂停播放音乐,球在谁的手里,谁就要选择一个号码。
- ⑥学生选号码后,PPT 呈显出水果图片,要求说出水果名称。

教学说明:

- 如果没有 PPT 可以用卡片代替。
- 这游戏方式还可以用于颜色,运动,日常物品等。

同时,我们还应该注意到的是:游戏式词汇学习模式进一步减少了课堂教学

的时间。由于课堂内讲解时间的减少，教师必须由简单的知识传授者转变为知识门径的指路人，学习兴趣的激发者和共同的研究者。教师必须进一步精练课堂讲解内容，改革教学方法。这不能不说是教师们提出了更高的要求。

3.6 汉语课堂语法教学游戏运用

语法是语言要素之一，是人们用语言进行交际时必要遵循的语言组织规则。人们要学习一种语言，如果只学习词汇而不学习掌握这种语言组词造句的规则，就无法清楚明确的理解这种语言，更无法用词汇生成合乎语言结构规律的话语，与他人进行有效的交际。^①对外国人的第二语言教学，汉语语法教学是其中重要的组成部分。对大部分汉语学习者来说，语法教学是为了使他们在学汉语语音词汇的同时，尽快掌握用汉语语法规则来组词造句的技能，从而达到汉语交际的目的。

3.6.1 卡片排队游戏

游戏目的：这个游戏可以帮助学生了解句子的结构，增强语法学习。

游戏准备：

- ①教学内容准备
- ②卡片

游戏过程：

- ①教师把卡片给学生
- ②教师说句子
- ③学生把生词卡片走向前面进行排序
- ④学生一起读出句子，然后翻译出来。

例 1：以《体验汉语》的《日常生活》一课为例。教师说“我每天早上七点起床。”持有这句话里的生词卡片的学生走向前面把老师说的句子按正确顺序排列出来。

例 2：以《体验汉语》的《时间》为例。教师准备若干卡片发给学生，然后在黑板上画一个钟表图，选一位学生在空表盘里画出时针和分针。然后由老师或那个学生问：“现在几点？”学生到教室前用卡片把答案展示并读出来，同时翻译。

3.6.2 添语法成分

游戏目的：训练学生掌握名词、动词、量词的搭配。

游戏准备：教学内容准备。

游戏过程：

- ①教师说一个名词，学生积极的添上数量词。例如：

教师：苹果	学生：一个苹果
教师：笔	学生：一支笔
教师：桌子	学生：一张桌子

^①张和生. 汉语可以这样教—语言要素篇[M]. 商务印书馆, 2010

教师：椅子 学生：一把椅子

②教师说一个动词，学生立刻举手回答。例如：

教师：看 学生：看书、看电影、看电视……

教师：吃 学生：吃饭、吃水果、吃饺子……

教师：去 学生：去学校、去邮局、去银行……

教师：写 学生：写作业、写汉字、写信……

教学说明：

- 教师要做好准备教学内容，先把要提问的词汇整理好。
- 这类游戏可以单独进行或者分组进行。
- 学生出现错误，教师要立刻纠正。

3.6.3 越长越好

游戏目的：训练学生用“的”结构用法。

游戏准备：笔，教学内容

游戏过程：

①分学生 4 个组

②老师开始说一个句子让学生用“的”来补充句子

③给 5 分钟的时间，每组同学都把想好的句子写在纸上。写得最多最长，且又正确的一组获胜。

例如：教师开始说：我的书。

学生应该写：我的中文书。

我姐姐的中文书。

我的姐姐的朋友的中文书。

我的姐姐的中国朋友的中文书。

我的姐姐的中国朋友买的中文书。

我的姐姐的中国朋友买的中文书真好看。

教学说明：

- 学生掌握“上，下”的语法点。
- 教师还把生词写在黑板上。
- 教师随时更换新词语。比如：我的家，他的笔等。
- 教师应把学生写错的句子写在黑板上，然后一起修改。

3.6.4 看图说话

游戏目的：训练学生熟练掌握疑问句的问与答。

游戏准备：图片或者物品。

游戏过程：

①教师让学生看图片

②教师提问图片中物品的位置

例如：教师：书在哪儿？ 学生：（看图片回答）书在桌子上。

教师：笔在哪儿？ 学生：笔在本子下面。

教师：猫在哪儿？ 学生：猫在椅子下面。

教学说明：

- 学生掌握方位词“上，下”的用法。

- 这类游戏可以改变方法，选一位学生在黑板上画画儿，让同学们说句子或者写句子。
- 可以让学生分组玩。先看图片，让每一组写在纸上，然后在前面读，哪组写的最多就获胜。

3.6.5 在哪儿？

游戏目的：训练学生掌握方位词的用法。

游戏准备：关于地方的生词卡片。

游戏过程：

①每个人在纸上写一个生词（家，医院，学校，邮局，银行，超市，百货公司，商店，花店，公园），放在教室不同的位置。

②教师发出指令。

③学生按教师指令站到相应的位置上去。

例如：老师说“学校在医院的左边”，然后学生应该站到“医院”卡片的左边去。

教学说明：

- 学生有掌握地方生词。
- 如果学生多，可以分组玩儿。
- 注意控制场面。

笔者认为，对外汉语教学中的游戏教学运用不仅仅局限于此。不同的教学目的运用不同的游戏教学法，教师选游戏之前要明确教学目的是什么，应该采用哪个游戏辅助学生。周建所著的《汉语课堂教学技巧 325 例》一书中，作者从语音教学、汉字教学、词汇教学、语法教学、语篇教学和交际训练等几个方面入手，在各个教学方面都详细的阐述了很多教学游戏，有很高的参价值。

第四章 课堂游戏效果考察

课堂游戏是当代社会背景下，对外汉语教学实现其教学目的的核心方法。由于实施教学内容条件不一般，游戏之后的学习成果检验就会十分关键。第一，执教者要测试学习者对知识的习得情况，第二，执教者要通过测试结果总结成功与失败之处，总结哪些做法是有效的，哪些做法是在今后的教学中有待改善的。所以教学游戏成效检验除了便于执教者更好的复习与强化，还可以使执教者以此创设出与教学更加吻合的游戏方式，取消与教学不相符的游戏形式。

4.1 什么是成功的课堂游戏

教师要进行有效地教学，就应了解有效的课堂教学是什么样的；要能够有效地在课堂教学模式下实施游戏教学，就应了解有效的课堂游戏是什么样的。最关键的是要考虑可能对教学游戏造成影响的要素有哪些，然后再了解教学游戏应该实现哪些目标，最后归纳出有效的课堂游戏。

在课堂游戏教学背景下，重点要素是：教师、游戏和学生。不过，可能对课堂游戏造成影响的因素就不止这几要素了，有时候学习者之间一个不起眼的意外就能够破坏整个游戏。但是这个不是我们这里讨论的重点。本文商榷的是在通常的游戏教学过程中，能对课堂游戏效果造成影响的因素。^①

首先，当然是教师对于游戏的整体设计。例如，游戏策划应和学习者的知识水平一致，要杜绝太难或太简单；游戏策划应尽量表现出知识点的训练；要策划舒缓而生动的游戏，应尽量展示出与时俱进与创新性等等，这一方面我们业已在之前的内容中进行了详细阐述，此处不再进行赘述。

其次，是自身通过教学获得的一个感受。执教者一定要顾及到教学班级的集体氛围。部分执教者也许会同时任教两个及两个以上的班级，有时为了方便，往往仅设计一种游戏形式。笔者本人以前也曾这样做过，不过在教学中却发现，个别游戏在某个班级特别受学生们的喜欢、大家可以玩得不亦乐乎。而放到另一个班则完全相反，无法激发学习者的积极性，也无法实现培养知识点的宗旨。我们认真观察就不难看出，由于各个班级的整体氛围存在差异，因而导致相同的游戏在不同的班级进行时，效果会存在很大的差异。即使他们是同一届、岁数相仿的学生，游戏效果也会存在差异。因此，课堂游戏教学还应顾及到各个教学班级的好恶：一些班级氛围相对活跃，就可以让其表演或者开展一些自主性强的游戏；一些班级氛围相对沉闷，或者表现欲不强的，这就要选取相对常见的、简单的、集体参与型的游戏。执教者在教学时，应多观察多思考，抓住问题的本质，如此方可设计出有针对性的教学游戏。

再者，学生的年龄也是对游戏实施产生影响的关键因素之一。相邻的两届学生，其岁数也许仅相差一岁，虽然仅一岁之差，不过其好恶有时却是截然不同的。比如五年级的同学，愿意接受你引导他们开展低年级学生的游戏，而六年级的同学，其业已完全对此类游戏不放在眼里，认为自己已经长大了，对这样“小儿科”

^①王永娇. 对外汉语课堂游戏设计与应用分析[D]. 吉林大学硕士论文, 2013.

的游戏不屑一顾。因此，只有成熟一点的游戏才适合他们，就是他们认为的“形式上不这样小儿科的”游戏。所以，执教者要根据学生的年龄，了解学生的需求，设计适合学生年龄段的游戏。

最后，要注意游戏中人员的分配。有这样一小部分人，好像同大伙兴致勃勃的气氛相反，完全将自己置身于事外。所以在进行游戏时，一定要让开朗的学生与内向的学生搭配进行游戏，以便使学习者尽可能全部都融入游戏。在进行人员分配时，执教者应悄无声息地对其进行分配，表面上看是随意的组合，而实际上是“别有用心”的安排。这是由于部分学生也许不乐意老师为其安排合作伙伴，因此教师应总结出一条适合自己的“分配”方法。

前面就对课堂游戏造成影响的部分原因进行了分析，现在我来讨论有效的教学游戏应该实现哪些目标，抑或说如何检验什么是有效的教学游戏？在我看来，有效的教学游戏应通过这几个方面来进行评价：首先是学生的参与度；其次是游戏对学生的知识点的培养情况；三是游戏效果考察情况。

学生的参与度要高。在执教者的指挥与引领下，学习者可以主动融入到游戏中来。再者，知识点的培养要求可以多次展示出知识点，学习者在反复却又丰富的条件下达到对知识点的习得。最后，游戏后学习者可以按时习得知识点。借助游戏，学习者可以在舒缓的环境下学习知识，这是游戏教学的终极目标。

按照前面介绍的对教学游戏造成影响的原因与通常所指的教学游戏要实现的目的，我们可以为成功的课堂游戏进行这样的定义：

所谓成功的课堂游戏，是指在教师有意识的引导和带领下，学生们积极参加到教师为操练语言知识点而设计的课堂游戏当中来，在舒缓、欢快的氛围中训练学生的语言交际能力，以此加强对知识进行整体、深入的学习。在游戏过后的反馈中，学生们能够显示较好的知识掌握水平，这样的课堂游戏我们称之为成功的课堂游戏。

4.2 游戏效果考察

教学游戏结束了，不过却不代表我们的教学也就结束了。我们需要善始善终，既然要用游戏的方式达到教学目标，那么游戏过后，就需要检测我们是否达到了教学目标，即学生们是否掌握了知识。真正的掌握知识，是指学习者利用自身所有的知识，理解并吸收新知识，并将这种新的知识变为自身的精神财富，从而能够在现实生活中运用自身所学知识来解决相关问题。这一环节教师要重视怎样对教学游戏的效果进行考察和检验。在这一部分我们会就游戏效果考察的方式及需要注意的一些问题进行商讨。

通常涉及到知识检验时，人们立刻就会联想到测试。的确，考试是检测学生对知识习得水平的一种手段，不过此类手段需要执教者花费大量时间来批阅考卷。如此一来就需要更长的时间方可了解学习者对知识的学习情况，所以无法快速回馈信息。再者，此类手段所需的课堂时间较多，所以以此用来检验教学游戏的作用不太现实。现在来分析一些比较实用的检验方式。

复习提问。这是检验游戏作用的重点方法，其有着开门见山的实施提问，抑或通过重点词、重点问题实施提问等形式。这些形式不是唯一的，执教者也可自行出部分填空题，抑或让学习者互问互答，复述之前所学等形式实施检验。

用目光扫描学生的表情。这种方法就渗透了一些教育心理学方面的知识。执

教师发问后，目光扫视所有同学，这时假如能够回答的同学，通常不会躲避教师的目光，而不能回答的同学，通常会躲避教师的目光。如此可以大致了解同学们对知识的掌握情况。教学新课时有关于学过的知识点时，教师采取回忆式的引领、启示，粗略估计可以清楚记忆知识点的同学有多少。教学新课前，对旧知识点的回忆，还能选择热身小游戏的形式开展，不过方法要适当简单，可以对旧知识点进行考察，还能顺利的导入新课。

4.2.1 游戏效果考察应注意的事项

游戏效果检验就如语言检测应关注的根本准则相同，仍然要关注其可信度与效力。不过，我们不提倡选取测试的方法来检验游戏效果，所以，可信度与效力给予保障的途径也存在差异的。这也是在实施游戏成效检验中必须关注的问题。语言检测的信度就是检测结果的可信度。执教者在考察游戏学习成效过程中，必须防止这些情形：^①防止把学习者的瞬间记忆视为其对知识的学会，如此的考察就是没有可信度的考察，无法确切地考察出学生对知识的学习程度，执教者也无法以此总结出成功之处与不足之处，由此难以对课堂游戏设计进行完善。

通常在游戏结束后，均有一个惯例，那就是要求学习者回答方才在游戏时应掌握的知识点，不过此时值得注意的是：一定要防止将这时的归纳复习，变成对游戏成效的检测。倘若必须要给这样的检验进行定义的话，唯有将其定义为对知识点的熟悉水平检验。因此，检验最快也要在下一堂课中，通过一定的记忆遗忘时间之后方可展示出学习者的习得效果。

在之前的叙述中，我们谈及游戏检验时，讲到能够在新课伊始通过热身小游戏的形式来进行。这实在是个不错的方法，我们还讲了此游戏要尽量简单，这是由于要测试习得效果的对象是学生。在此必须要说一下，此游戏的方法，尽量防止同之前教学这个知识点的方法一样，也许学习者由于存在思维定式，我们无法考察出他们实际能力，同时信度也就没有保障了。

就考察人员、人数方面而言，由于随机考察无法与考试相同，兼顾到所有人，同时存在偶然性的可能很大，所以执教者提问的层次必须不同，按照问题的难易程度与学习者平常的能力。不过，这个内容实在是随机考察具有的相当突出的内容，需要大家不断探寻对其进行完善的途径。

语言考察的效力是一类相关性的考察，是指考察与考察对象之间的关联度，也就是考察有没有展示出其所需考察的内容。具体在我们游戏成效的考察中体现出来，实际上就是方法与宗旨的关系。平常选取的游戏成效考察的形式、措施是否切实实现考察学学习者具体知识点的宗旨。语言检测就效力的需要，也是平常在游戏成效考察时需要关注的。所以，平常在考察学习者时，必须采用可以切实考察知识点的方法。

语言测试的信度与效力是相得益彰的，游戏的成效考察也与之相同。在较高的语言考察效力的条件下，这样的信度才能体现出其存在的作用。所以，游戏成效考察作为统一反馈部分，贯穿于教学环节过程的始终，具备了承前启后的关键功能，是对外汉语教学工作者们值得关注之处。

^①石薇. 对外汉语初级语法教学的课堂教学游戏研究[D]. 陕西师范大学硕士论文, 2012.

4.2.2 邦巴功中学高一年级学生游戏效果考察

为了进一步了解和考察课堂游戏教学的效果，本人对邦巴功中学高一年级四班的 40 名学生和五班的 40 名学生进行了试验。两个班的汉语都是本人任教，使用相同汉语教教材，教学内容也相同。实验内容是：本人在四班的汉语课堂上使用游戏教学，而在五班的汉语课堂上没有使用游戏教学，经过一个学期的教学，所得考核成绩记录如表一和表二。

表一：邦巴功中学高一年级四班的学生 40 个人（使用游戏）

项目 \ 等级		不及格	及格	良好	优秀
		0-15	16-20	21-25	26-30
期中	人数	17	15	5	3
	百分比	42.5%	37.5%	12.5%	7.5%
期末	人数	6	9	12	13
	百分比	15.0%	22.5%	30.0%	32.5%
成绩变化幅度		下降 27.5%	下降 15.0%	上升 17.5%	上升 25.0%

本表格分为四个等级，0 到 15 分为不及格，16-20 分为及格，21-25 分为良好，26-30 分算优秀。从表一我们可以看到，使用游戏教学法以后，期中考试时不及格的人数为 17 人，到期末考试时，不及格人数下降到了 6 人，下降幅度为 27.5%。位于及格分数段的学生人数由期中的 15 人减少到 9 个人，也下降了 15.0%。但是分数在良好分数段的人数由期中的 5 个人上升为 12 个人，上升幅度达到 17.5%，位于优秀段的学生人数则由以前的 3 个人上升为 13 个人，上升幅度达 25.0%。

表二：邦巴功中学高一年级五班的学生 40 个人（没有使用游戏）

项目 \ 等级		不及格	及格	良好	优秀
		0-15	16-20	21-25	26-30
期中	人数	15	18	4	3
	百分比	37.5%	45.0%	10.0%	7.5%
期末	人数	13	19	6	2
	百分比	32.5%	47.5%	15.0%	5.0%
成绩变化幅度		下降 5.0%	上升 2.5%	上升 5.0%	下降 2.5%

从表二我们可以看到，没有进行游戏教学的高一五班，期中考试使不及格的人数为15人，到期末考试时，不及格人数下降到了13人，下降幅度为5.0%。期末考试位于及格分数段的学生人数，期中为18人，期末增加了1人，为19人，上升了2.5%。但是分数在良好分数段的人数由期中的4个人上升为6个人，上升幅度达到5.0%，位于优秀段的学生人数则由以前的3人减少到2人，下降了2.5%。

从表一和表二的统计结果不难看出，使用游戏教学法的班级（表一），在经过游戏教学后，学生期末考试的不及格率与期中考试的相比，下降了27.5%，而没有使用游戏教学法进行教学的班级（表二），却只下降了5.0%。使用游戏教学的班级，期末考试位于及格分数段的学生人数与期中考试相比下降了15.0%，因为很多学生期末考了良好或优秀的分数，而没有使用游戏进行教学的班级则几乎没有变化，只增多了1人，上升幅度为2.5%。期末考试处于良好分数段的学生，使用游戏教学的班级的学生人数上升了17.5%，而没有使用游戏进行教学的班级只上升了5.0%。处于优秀分数段的学生人数变化最大，使用游戏教学的班级，人数上升了25.0%，而没有使用游戏进行教学的班级，则下降了2.5%，减少了1人。

上面的学生的成绩对比结果表明，在汉语课堂中使用游戏教学法进行教学的班级，其学生成绩明显要比没有使用游戏进行教学的班级的学生成绩提高得快。因此，我们可以说，经过对比和考察，对高一年级四班使用的游戏教学是成功的。

4.3 游戏的执行难度

游戏是按照学生的已有能力差异与游戏本身覆盖的知识范畴，同样存在难易层次的差别。后文的游戏难度系数与不同游戏的共时执行难度，是我在对外汉语教学中的一点感受，还有在教学时和同事们进行沟通的一些心灵感悟，希望所有进行对外汉语教学工作的同行与专家们多多指正。

4.3.1 不同游戏的难度系数

为存在差异的游戏进行定性之前，我们需要先对难度系数的尺度进行叙述。在我看来，课堂教学游戏对于学生而言存在难易差异，这是由于学生目前所掌握的学习能力决定的。换言之，就是游戏本身所覆盖的知识成分。所以，在本文中，对于游戏难度的辨别，是按照游戏本身所涉及的知识多少与能力培养（听、说、读、写、译）归纳的量进行辨别的。

卡片类游戏涉及的知识可能只是学生本课要学习的知识，或者近期相关内容，因此知识含量较少，学生们也比较容易执行，所以难度系数较低。

文字类游戏，它涵盖的内容可能是从学生最基础的汉字知识到最新学习到的较难汉字的书写，而且他需要学生调动自己的思维进行联想、设计，因此有一定难度，而且它涉及到的知识只是文字方面的，因此难度系数比较高。

动作类游戏，前面已经讲了一点，因为生动、活泼，深受学生喜欢，而且其知识可以设计很多方面，因此难度系数中等；

表演类游戏形式多样，创新性较强，学生有充分的发挥空间，而且是综合性知识技能的大展示，因此知识含量较大，难度系数相对而言也比较高。

记忆类游戏因其具有强烈的竞赛性，追逐高强度环境下最终胜利的刺激感使得学生们很喜欢此类游戏，记忆类游戏通过设计也可以达到训练不同技能的目的，因此知识含量也比较多，难度系数也较高。

乐曲类游戏方法独特，传唱率不错，学习者可以在舒缓、欢娱的环境里学习新的知识，能够用于知识输入的内容也是多种多样的，包括声母、韵母，数字，举行等，知识含量也较丰富，但是也具有一定的局限性，如在歌曲中要考虑不能出现太多的生字等，所以实施也存在应有的层次性，因此难度系数不高也不低。

4.3.2 不同游戏的执行难度

倘若将游戏难度系数定义为表现游戏方法所涉及知识量的大小，那么同学习者的岁数无关。不过游戏的实施难度，除了同游戏本身所涉及知识量相关，还同学习者年龄存在的联系，由于岁数的增大，经验的不断丰富，学习者对游戏的采纳或接受态度也会产生变化。从而很容易估计游戏的共时实施难度，同前文所阐述的游戏难度系数未必是成正比的，因为对这两者造成影响的因素有差异。

此处将游戏的难度系数与游戏的实施难度分别进行说明，是为了解释执教者在进行游戏教学过程中，防止错误地认为看上去相对简单的游戏，学习者就能轻易采纳；或者看上去相对困难的游戏，学习者就将产生畏难情绪。其实这种想法仅仅是执教者的臆想，我们要尽量总结出符合学习者学习水平、心理发展水平的游戏，用恰当的方法把自己希望达到的教学目的通过游戏进行实现。

在小学的学习中，游戏的实施难度由高到低这样的：文字类游戏>表演类游戏>记忆类游戏>歌曲类游戏>动作类游戏>卡片类游戏。

在小学的学习中，游戏的实施难度一般按照游戏自身所涉及的知识量大小来决定。由于在小学学习的过程中，学生们对每类游戏的兴致都是很高的，每类游戏均能激发其兴趣，刺激学生参加的主动性。他们镇定自若，哪怕自己只学到点皮毛知识，也会踊跃地参与游戏。因此游戏的局限就在于学生知识的多少。^①

初中阶段游戏的执行难度按照从难到易的排列顺序是这样的：动作类游戏最难，然后依次是表演类游戏、文字类游戏、歌曲类游戏和记忆类游戏，最容易的是卡片类游戏。步入初中阶段的学生会逐渐对一些主要偏向展现自我的游戏越来越不感兴趣，他们更愿意挑选一些集体性的游戏。和小学生截然不同，小学生喜欢不留余地的将自己展示出来，而初中生则会介意自己的形象，不想一个人承担“单打独斗”可能出现的失败。^②

高中阶段游戏的执行难度和初中阶段不同，游戏难度从难到易的排列顺序是这样的：动作类游戏最难，接下来依次是表演类游戏、记忆类游戏、文字类游戏和卡片类游戏。高中阶段的学生因为有越来越丰富的阅历，知识积累也越来越多，于是一些越是具有挑战性和创造性的游戏越是能受到他们这个年龄阶段的青睐。带有任务型和刺激型的游戏能更进一步的激发他们的潜能，此时的学习者业已不再喜欢“幼稚”的游戏了^③，其比较喜欢偏向成熟一些的游戏。学习者不再乐于表现自己的肢体行为与容易的表演秀，而是想展示出个人的精神。例如：自己原创的小剧本，经过考虑而获得的或其他人为得到的答案，个人对知识特有的观点以及有意义的提问等诸多方面，均为高中生希望突显个性的内容。

①柳筱. 小学英语课堂游戏教学的应用分析及策略研究[D]. 曲阜师范大学硕士论文, 2011.

②杨志君. 关于韩国高中汉语课堂游戏教学的研究[D]. 沈阳师范大学硕士论文, 2013.

③刘越. 基于学习效果的对外汉语课堂游戏教学研究[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.

4.4 游戏设计时应考虑的因素

按照课堂教学中游戏的共时实施难度与历时应用频率，希望借助游戏教学的对外汉语执教者们，就存在层次差异的游戏的实施情形具有大致的认同。根据一项关于影响教学游戏成败因素的调查，可以看到对游戏教学成败造成影响的因素实际上还有游戏自身的策划。换言之，执教者在安排游戏进入课堂时，有那么一部分内容是大家应该关注的。

首先，游戏整体策划方面，就是执教者确定选取何种类型的游戏来对知识点实施操练。这里包含几个需要我们注意的地方。

在策划游戏的过程中，执教者应该弄清楚训练的知识是开放式的、沟通式的，或者是闭塞式的、限制的？开放式、沟通式的知识是哪些呢？开放式的知识是可以用一个句式扩展出其他的句子或句式的。例如：“我喜欢……”这类句式，很容易发现，其可以扩展出“我喜欢+紫色（颜色）；我喜欢+猫（动物）；我喜欢+妈妈（人物）”等这类“我喜欢+名词”的具有差异的句子。这类句式也可以扩展出“我喜欢+唱歌（动宾短语做宾语）；我喜欢+宽敞的房间（偏正短语做宾语）”等新的句型。而沟通式的知识显而易见是指大家在实际生活中频繁可以应用到的。同开放式、沟通式的知识不同的，闭塞式、限制性的知识是指知识的内容是受到限制的，例如汉语中的声调、声母、韵母、整体认读音节等。

开放式、沟通式的语言知识点，要求学生在游戏时勤于思考，方可实现训练知识点以及起到由此及彼的作用；不过闭塞式、限制性的知识点，由于知识内容受到限制，一般训练十分单调，因此这个时候执教者应该安排一个情境，使其忽视单调的反复，通过一再强调、重复的训练习得知识的娴熟性。所以，在大家训练开放式、沟通性的知识过程中，采用的游戏应防止太过急躁与喧哗，如此的游戏可能导致学习者只重视比较热闹的环节，而对知识的训练与探究不加以关注；就闭塞式、限制性知识的训练而言，由于相对而言比较乏味，大家在策划游戏时就应尽量使游戏显得活跃、轻松一些。由此，当学习者在参与游戏时，才能体会到活跃的氛围，而不去关注持续不变的单调。

前面仅为采用游戏的一个方面，除了要注意前文所述的原因外，执教者还需要顾及到学习者的岁数、已有知识能力，不同班级而存在的风格差异等，结合以上全部因素对游戏方式做出设计。

其次，在设计好游戏方式后，就到改进游戏的具体内容了。这里所说的游戏的具体内容是指游戏方案、怎样分组、将游戏安排在整个课堂的什么时间段、游戏开展时间为多长、如何处理突发事件等。

游戏原则在整个游戏中是非常关键的环节。相同的游戏方法能够训练有差异性的知识点；相同方法的游戏，仅需高明地变化游戏方案，就能产生一个全新的游戏。执教者也能够凭借掌握游戏原则，变换游戏中语言的训练内容。比如：最容易的卡片类游戏——操练拼音中的声母与韵母进行拼读。执教者能够要求学习者自行用声母与韵母进行拼读，还能够更改游戏原则，把声母与韵母分给各组的学习者，要求其将自己听到的声母或者韵母展示出来。如此更改原则产生新游戏，还能够更改训练的知识内容。还是拼图游戏，能够对学生之于汉字的了解与书写进行训练。把上中下、左中右、上下、左右结构的汉字进行拆开，要求学习者组成新字。

就要求小组开展的游戏而言，分组情况是非常关键的，这一点同行们在执教过程中肯定也大有同感。分组需要考虑学习者的学习能力，特别是要求进行比赛的游戏，始终会有胜有负，不过大家要特意使胜负之间不要出现太大差距。游戏的宗旨是提高学习者学习语言的兴致并非伤害其学习的信心。教师应该巧妙将学生分成不同的组，而不是刻板的让一些人成为一组。因为学生们都愿意与自己熟悉的人组队，但是我们要让他们觉得教师分组不是生硬地将一些人拉在一起的，这样可以减少他们游戏的心理障碍。

游戏需要安排在课堂的什么部分，此亦为执教者在策划游戏时需要顾及的一个方面。对知识点的训练是基于讲完重要知识点时立刻进行呢，抑或基于讲完这节课全部知识点时统一实施训练。倘若执教者拟在课堂教学时开展游戏，那就要估计时间需要多少。^①

游戏完结过后，能不能迅速平复学习者的心情，使其尽快由游戏的环境里恢复到课堂中。

除前面可以对课堂游戏胜负造成显著影响的因素外，执教者还需要预设游戏中可能发生的突发事件。例如学习者不积极时该怎么做，游戏场面紊乱时如何尽快进行调整，有人不遵守游戏规则时如何提醒他们，选择道具时，有没有可能发生意外伤害等一系列问题。

4.5 游戏中知识的输入强度

克拉申提出的二语习得的“输入假说”指出，学生接受的能认知的语言材料，此类材料的难度要稍微比学生已有的知识能力高一些，就是“i+1”理论。其中，“i”表示学生已有的语言知识能力，“1”表示材料中比学习者已有能力高的知识，还能够认为是学习者已有语言知识能力与下一层次知识能力的差异。如此，学生借助不断接收到比自己已有知识能力稍高的能认知性输入习得语言。在课堂游戏教学过程中，我觉得，克拉申提出的“输入假说”是非常有价值的。借助已有的调查、沟通可以发现，越具有挑战性、越需要动脑筋的游戏，对年龄越大的学习者存在的诱惑力越大。

倘若“i+1”^②的语言资料输入对学生语言知识的掌握有利，那么，“i+1”游戏方法的语言资料输入对学生就知识的归并与汲取也有利。例如：在学习者学习完声母、韵母知识后，执教者适当给出部分容易的声韵拼读的词，要求学者进行组合，如此一来方便其在无形中增强、复习声母与韵母，还能让学习者整体了解拼音；此外，也可以要求学习者在未教学声韵拼读时，自己动脑筋，自行体会汉语的趣味。

所以，倘若执教者可以通过游戏实现语言知识资料的“i+1”教学，那么本人认为学习者除了可以体会到游戏的趣味性外，还能通过游戏学习到大量的知识。

①张景珍. 课堂游戏教学之我见[J]. 琼州大学学报, 2005.

②司轶昀. 对外汉语教学中游戏的应用[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.

第五章 结语

5.1 后续研究

怎样在对外汉语语言要素教学以及分技能教学中更好地应用游戏还是全新的论题，需要进行更多的探索与检验。目前进行的探讨大多都是理论层面的，虽然我们讨论了游戏教学效果的评价方面，不过怎样才能更好地应用游戏，还有待进一步研究。在教学过程中，大家到目前业已研发了上千个游戏，并通过执教者把研究拿到课堂教学中进行检验。不过此类课堂检验的教学效果具体如何，我们仅靠亲身经历的人方可得知。目前还没有制定出一个相关的准则对其进行评价，所以还无法确定采取哪些游戏能为我们的教学服务。

此外，大家并未就对外汉语课堂的分技能课堂教学游实施研究。大量学者均提出将游戏用在听、说、读和写的这些课型中，此类游戏重点偏向于语言技能而非只是汉语技能的训练中，与汉语的性质联系不太突出。但是，此类游戏作为技能的培养也能够广泛应用的。只不过因为此类游戏所培养的实质相对虚拟，希望研发、开展此类游戏且获得比较突出的效果，难度是相当大的。

5.2 对汉语课堂教学的建议

探讨教学游戏的宗旨，是因为可以有效地提升课堂教学质量。“对外汉语课堂教学模式乏味无趣，生动趣味不足仍然是一个比较广泛的问题。”^①使课堂教学氛围更加活跃，充满生机，教学游戏就是一个有效途径。不过，为了单纯目的的生动与活跃，而只注重形式，还是不正确的做法，这恰好是我们实施这项探讨的宗旨。对汉语课堂教学，我们有以下建议：

(1) 破除对游戏教学的误解。一部分人以为，游戏是儿童才玩的，成年人不适合玩，这是不对的。人们有热爱游戏的天性，不管是大人还是小孩。当前风靡的各类网络游戏，还有人设计出教育游戏来对语言学习提供辅助(张妮等, 2008)，诸如此类游戏均说明游戏并非儿童才玩的。不过，合理看待游戏要看是否将成年人参与的游戏儿童化，对外汉语课堂开展游戏时一定要更多的想到学习者的年龄与心理接受水平。

(2) 正确把握和操作游戏。采取恰当的游戏，重点是对于课堂游戏的性质。执教者一定要十分了解课堂游戏的性质，避免只是单纯的玩耍。在开发与援用游戏时，必须按照其准绳，不能无所顾忌^②。此外，在开展的过程中，倘若是援用的游戏，执教者要避免一一按照游戏开发者的程序，一定要根据具体情况来开展。此时，合理实施就变得十分关键。偶尔，要实现这个目标，“演练”是最好的途径。

3. 预想突发事件。在游戏时，也许会出现一些意想不到的事件。例如学习者之间的协作不融洽，有人临时想退出游戏，游戏的目标产生了变化，游戏操练的宗旨被抛弃。诸如此类的情况，执教者均要在课前有所预设，而在开展过程中适时进行补救。简单的干预与无计可施的执教者显然无法实现游戏的训练目的。

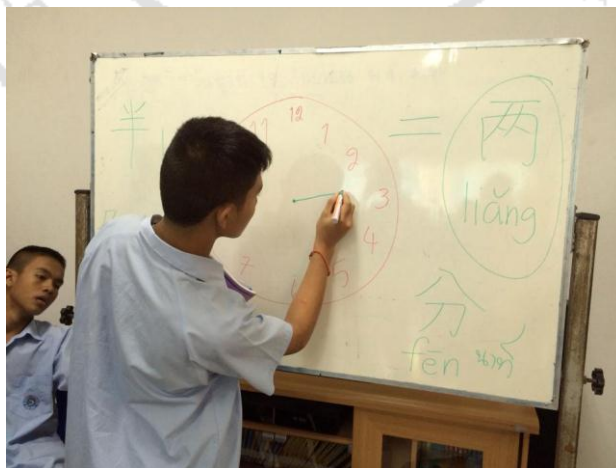
^①周健. 汉语课堂教学技巧与游戏[M]北京语言大学出版社, 1998.

^②姚洋. 浅谈对外汉语的课堂游戏教学[J]. 改革与开放, 2011,

4. 及时反思游戏效果。因为学习者的反馈无法长期实施，所以执教者采用游戏教学除为了提高教学的自信外，也是为了提高使用游戏进行教学的水平。每当实施课堂游戏之后，都必须要进行反思与总结，这是至关重要的。至于反思的形式，可以是多种多样的。比如与同事共同分析、沟通，以此有效地增强教学能力。



附录：教学图片



参考文献

- [1]雷真真. 汉语语音游戏教学在初级留学生课堂的应用[D]. 湖南师范大学硕士学位论文, 2012.
- [2]苏萍. 初级汉语口语课堂词汇教学游戏初探[D]. 西北大学硕士学位论文, 2012.
- [3]刘蕊. 对外汉语听说教学中的游戏技巧[D]. 西北大学硕士学位论文, 2012.
- [4]郑溟尹. 游戏教学法在韩国儿童汉语课堂中的应用探究[D]. 山东师范大学硕士学位论文, 2012.
- [5]Ryu Miseon (柳美善). 游戏在汉语语法教学中的运用[D]. 山东大学硕士学位论文, 2012.
- [6]运建晶. 基于维特根斯坦理论的课堂活动设计在泰国大学汉语综合课上的应用[D]. 山东大学硕士学位论文, 2012.
- [7]王碧霞. 游戏教学法在泰国汉语初学者口语课堂的运用[D]. 广西大学硕士学位论文, 2012.
- [8]石薇. 对外汉语初级语法教学的课堂教学游戏研究[D]. 陕西师范大学硕士学位论文, 2012.
- [9]邬鹏. 少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用[D]. 陕西师范大学硕士学位论文, 2012.
- [10]王怡. 课堂游戏在儿童对外汉字教学中的运用[D]. 复旦大学硕士学位论文, 2012.
- [11]代秀敏. 哥伦比亚初级汉语综合课教学现状调查[D]. 东北师范大学硕士学位论文, 2012.
- [12]田鑫. 韩国釜山地区开花小学汉语游戏教学的行动研究[D]. 东北师范大学硕士学位论文, 2012.
- [13]王永娇. 对外汉语课堂游戏设计与应用分析[D]. 吉林大学硕士学位论文, 2013.
- [14]周钰焯. 游戏教学法在韩国小学汉语课堂中的应用[D]. 山东师范大学硕士学位论文, 2013.
- [15]常青. 游戏教学法在泰国大学汉语词汇教学中的实践分析[D]. 吉林大学, 2013.
- [16]王岩. 韩国中小学汉语课堂游戏教学法研究[D]. 吉林大学硕士学位论文, 2013.
- [17]杨志君. 关于韩国高中汉语课堂游戏教学的研究[D]. 沈阳师范大学硕士学位论文, 2013.
- [18]程嘉妮. 论儿童文学在少儿汉语课堂游戏教学中的运用[D]. 兰州大学硕士学位论文, 2013.
- [19]李银珠. 韩国高中汉语教材中的游戏应用研究[D]. 山东大学硕士学位论文, 2013.
- [20]王成鑫. 国际汉语教学课堂游戏教学活动实证研究[D]. 吉林大学硕士学位论文, 2013.
- [21]庞博. 游戏在蒙古国民族大学汉语课堂教学中的应用研究[D]. 内蒙古师范大学硕士学位论文, 2013.
- [22]罗莉莉. 对外汉语教学中游戏的应用[D]. 河南大学硕士学位论文, 2013.
- [23]李映平. 基于游戏教学法的小学英语课堂教学设计与实践[D]. 宁夏大学硕士学位论文, 2013.
- [24]仲阳. 小学英语游戏教学设计应用研究[D]. 宁夏大学硕士学位论文, 2013.

- [25]黄颖. 游戏教学法在韩国幼儿园汉语课堂中的应用[D]. 南昌大学硕士论文, 2013.
- [26]陶三春. 试论留学生汉语课堂教学游戏的评价要素[D]. 扬州大学硕士论文, 2013.
- [27]刘莹. 论游戏教学法在国际幼儿汉语课堂中的运用[D]. 扬州大学硕士论文, 2013.
- [28]司轶旸. 对外汉语教学中游戏的应用[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.
- [29]刘越. 基于学习效果的对外汉语课堂游戏教学研究[D]. 黑龙江大学硕士论文, 2011.
- [30]马智. 对外汉语课堂游戏教学法研究综述[D]. 东北师范大学硕士论文, 2011.
- [31]吕娟娟. 浅谈课堂游戏作为鹰架在对外汉语课堂教学中的有效应用[D]. 山东师范大学硕士论文, 2012.
- [32]孙晓飞. 游戏式教学在泰国中学生汉语课堂上的应用分析[D]. 云南大学硕士论文, 2012.
- [33]姚洋. 浅谈对外汉语的课堂游戏教学[J]. 改革与开放, 2011, 02:149+151.
- [34]刘颖. 对外汉语课堂游戏教学法初探[J]. 和田师范专科学校学报, 2012, 02:62-65.
- [35]郭钧贻. 儿童汉语课堂游戏使用情况个案研究[D]. 华东师范大学硕士论文, 2010.
- [36]柳筱. 小学英语课堂游戏教学的应用分析及策略研究[D]. 曲阜师范大学硕士论文, 2011.
- [37]曹莹燕. 小学英语课堂游戏教学中的问题及对策[D]. 华东师范大学硕士论文, 2011.
- [38]王连辉. 运用课堂游戏开展有效汉语教学[D]. 华东师范大学硕士论文, 2011.
- [39]陈伟锋. 小学英语课堂游戏教学的运用[J]. 科技信息, 2010, 11:303+317.
- [40]徐罗. 近十年中国英语课堂游戏教学研究综述[J]. 北京教育学院学报, 2010, 06:36-38.
- [41]张念, 张丽, 林晓群. 海外儿童汉语课堂游戏的编写原则[J]. 国际汉语, 2012, 00:69-76+141.
- [42]崔凯婷. 游戏教学在初中汉语课堂中的应用[J]. 时代教育, 2012, 23:260.
- [43]耿巍. 浅谈课堂游戏教学对小学生英语兴趣培养与保持的体会[J]. 科技创新导报, 2012, 27:190.
- [44]屠莎莎. 论对外汉语课堂的游戏教学策略[J]. 怀化学院学报, 2013, 04:120-122.
- [45]夏蕾. 小学英语“课堂游戏教学”模式初探[J]. 江苏教育, 2002, 12:31-32.
- [46]周英瑛. 课堂游戏, 寓教于娱——浅谈大学英语的游戏教学[J]. 考试周刊, 2009, 14:125-126.
- [47]杨徐君. 向课堂游戏要效率——也谈如何增强中职英语游戏教学的有效性[J]. 科技信息(科学教研), 2008, 04:251-252.
- [48]文琪. 小学英语课堂游戏教学模式初探[J]. 新乡教育学院学报, 2005, 03:136-137.
- [49]张景珍. 课堂游戏教学之我见[J]. 琼州大学学报, 2005, 01:85.
- [50]王广秀. 中学英语课堂游戏教学初探[J]. 六盘水师范高等专科学校学报,

1999, 03:61-62.

[51]黄晓颖. 对外汉语有效教学研究[D]. 东北师范大学博士论文, 2011.

[52]Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. 课堂游戏 100 例[M]. 北京大学出版社, 2010.

[53]张和生. 汉语可以这样教—语言要素篇[M]. 商务印书馆出版社, 2010

[54]赵金铭. 汉语可以这样教—语言技能篇[M]. 商务印书馆出版社, 2010.

[55]吕必松. 对外汉语教学研究[M]. 北京语言学院出版社, 1993.

[56]周健. 汉语课堂教学技巧与游戏[M]. 北京语言大学出版社, 1998.



致谢

本论文最终得到顺利完成，首先要感谢我的论文指导教师艾红娟博士。从论文开提到论文的最终完成，都是在她的悉心指导下进行的。艾老师渊博的知识和严肃的治学精神，以及诲人不倦的品格一直感染和激励着我不断上进，给了我深刻的印象。导师层层把关，一遍一遍的修改，在这个过程中，不仅论文更加完善，我也从中梳理了自己所学的知识，最终得到了提高。再次，特向艾老师致以崇高的敬意！

同时，要感谢我的母校华侨崇圣大学，感谢所有曾经教过我的老师。感谢他们传授给我的专业知识，这些知识是我论文完成的基础。

还要感谢邦巴公中学的学生，感谢他们在调查中的积极配合。

感谢身边的每一位同学，正是有了同学的陪伴和鼓励，我的研究生生活才如此充实快乐。

感谢我的家人，感谢他们一直以来在的支持，让我在学业上无后顾之忧。有了他们的关心和爱护，才使我在学业上更进一步。

最后，衷心感谢每一位百忙中审阅拙作的教师。

方媛杰

2014年7月

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล นางสาวทยาภรณ์ รัฐนันท์มงคล (方媛杰)
วัน เดือน ปีเกิด 20 กรกฎาคม 2530
ที่อยู่ปัจจุบัน 365 ง ซอยกล่อมค้าย ถนนวชิรปราการ ตำบลบางปลาสร้อย
อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000

ประวัติการศึกษา
พ.ศ. 2553 คณะภาษาและวัฒนธรรมจีน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
ศิลปศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับสอง)

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานในปัจจุบัน
พ.ศ. 2555 - ปัจจุบัน ข้าราชการครู ตำแหน่ง คศ.1
โรงเรียนบางปะกง “บวรวิทยายน”

