

海外中小学对外汉语教学中教学游戏的应用

——以印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生为例

涂昕悦

澳门科技大学国际学院, 澳门

收稿日期: 2024年9月12日; 录用日期: 2024年10月8日; 发布日期: 2024年10月16日

摘要

近年来学习汉语的热度提高, 部分国家的中小学把汉语设为了必学的课程, 使用教学游戏来提升少年儿童学习者学习汉语的积极性, 十分值得探究。文章以印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生为例, 研究少年儿童对外汉语教学课堂中教学游戏的应用, 探究其在应用过程中存在的问题及不足, 希望能够探索出合理化的解决对策, 帮助未来少年儿童提升在学习汉语过程中的积极性与学习效率。

关键词

少年儿童, 对外汉语, 教学游戏

Application of Teaching Games in Teaching Chinese as a Foreign Language in Overseas Primary and Secondary Schools

—A Case Study of Grade 3 Students at Sublime Christian School in Surabaya, Indonesia

Xinyue Tu

College of International, Macao University of Science and Technology, Macao

Received: Sep. 12th, 2024; accepted: Oct. 8th, 2024; published: Oct. 16th, 2024

Abstract

In recent years, the popularity of learning Chinese has increased. Some primary and secondary schools in some countries have set Chinese as a compulsory course. In this study, third grade students

at the Indonesian Sublime Christian School in Surabaya will be used as an example to study the use of instructional games in Chinese as a foreign language classrooms for children and adolescents to explore the problems and shortcomings in the application process, hoping to explore reasonable solutions to help the future children to improve the enthusiasm and learning efficiency in the process of learning Chinese.

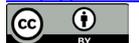
Keywords

Young Children, Chinese as a Foreign Language, Teaching Game

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

现今学习汉语的外国友人增多，研究提高对外汉语教学的效率成为一个有意义的课题。其中，在面对中小学的少年儿童年龄阶段的学生时，相比起传统的单纯讲授知识，适当插入教学游戏的课堂更能吸引学生的注意力，以此达到提高教学效率的目的。国内外的研究多注重于理论研究，或研究重心为儿童教育，本文旨在以印度尼西亚泗水崇高基督教学校三年级学生为例，针对研究时发现的将教学游戏应用于对外汉语教学课堂时存在的问题提出建议。

2. 研究目的和意义

近些年来，伴随着中国全球影响力的增强，各国对于汉语产生了浓厚的兴趣，学习汉语的积极性逐渐上升，汉语的受众也在逐渐扩大，越来越多的人开始接受汉语、学习汉语。目前有相关研究表明，少年儿童时期是学习汉语的最优时期，由于少年儿童自身的心理和生理特征与成年人有一定的差异，其在性格特征、社会认知等多个方面也存在一定的不足，因此对外汉语教师在对于儿童少年进行汉语教学时不能完全按照成年人的教学办法进行开展，需要采用更加柔和、更具有吸引力的教学策略。

少年儿童具有爱玩、好玩的特点，所以通过游戏来辅助课堂的教学活动不仅能够有效提升学生的学习积极性，还能激发学生对于学习汉语的热情。对笔者而言，如何基于对外汉语教学的特点，根据学生的实际情况与心理，探索更加新颖有趣的教学方法，是十分值得探索和思考的。因此本文的主要目的就是分析在课堂教学过程中以少年儿童为教学对象的融合游戏的教学策略，从课堂教学实际出发，通过实验和调查的教学策略，为未来对外汉语少年儿童的教学课堂存在的问题提供一定的建议和参考。

3. 国内外研究综述

3.1. 国外研究现状

国外学者对于教学游戏的研究较为深远，不仅涵盖了教学游戏的概念探讨，同时还深入思考了教学游戏自身的优势及劣势，并且还探索了教学游戏未来在教学中的使用，具体研究情况如下：

教学游戏对教学的积极作用最早是由西方学者提出，并探索其在教师授课时的应用。从很早，英国教育家 Herbert Spencer 和 John Dewey [1]就分别提出了“快乐教育”的教育理念和“从活动中学”的教育思想，前者更是成为游戏教育思想的直接来源；维果茨基提出的游戏教育理论则是解释了游戏教育与儿童发展之间的关联；皮亚杰不仅全面归纳总结了游戏教学理论，还通过许多游戏试验证明了适当使用游

戏在教学中的必要性[2]。不仅如此,西方还有许多关于教学游戏的优秀著作,例如新西兰学者 Rod Ellis 所著的 *Task-Based Language Learning and Teaching* (2003) [3], *Planning in Task-Based Performance* (2004) [4]和澳大利亚学者 David Nunan 所著的 *Task-Based Language Teaching* (2004) [5], 系统阐述了任务型教学法的基本要素、设计、类型、实施方法等,他们都高度肯定了教学游戏对语言教学具有积极作用。除此之外,新西兰籍学者 Victor Siye Bao、Sihuan Bao 和 John Tian 编著的《中文游戏大本营:课堂游戏100例》(2010) [6],是为从事对外汉语教学职业的人编写的汉语教学辅助用书,详细介绍了一百个包含多个方面的实用有趣的课堂游戏,为对外汉语教师提升教授汉语的课堂质量提供了许多帮助与思路。

Hunkin Elise 和 Carmel Julie (2022) [7]在其研究中对于教学游戏的概念进行了探索,他们研究认为,教学游戏即基于教学大纲,结合教学内容和游戏目的,由相互联系的游戏任务、游戏信号物、游戏行为和游戏规则共同组成的教学方法。例如模拟游戏就经常被运用于美国学校的教学当中,这不仅能有效激发学生对学习的兴趣,还增强了学生在课堂上对知识的记忆力。

Galbraith Jeanne (2022) [8]在其研究中对于教学游戏的优点进行了分析,经过他研究发现对于学生来说,教学游戏的活动方式格外必要,能够让学生在游戏活动中形成的游戏精神,能够很大程度上满足学生对于创造的培养需要,进而推动其创造力的成熟发展。Jarrett Kendall (2022) [9]在其研究中也对于教学游戏的优势进行了探索,他认为游戏精神能从根本上消除学生教育功利性思维、教育盲目性思维以及教育固化思维等这些问题,促使学生形成自律意识。

González-Espinosa Sergio 和 García-Rubio Javier 等(2021) [10]则对于当前教学活动中教学游戏的弊端和不足进行了思考,他们认为在教育中,“听话”被认定是学生优秀的标准之一,很难想象,在学生的游戏活动中也需要保持“听话”的状态,那么这种模式自然会导致学生丧失其本应当有的游戏精神,且学生在游戏中的自主性会被破坏,以至于游戏出现了异化的情况。Hossein Rikhtehgar Berenji 和 Hossein Najmi (2021) [11]也在研究中对于目前教学游戏中的不足进行了探索,他们发现游戏具有一定的体验性,但是目前的教学中,这种体验精神存在一定的虚假情况。过往的学生在游戏过程中会产生一定的情感感悟,并且对自己在游戏中所扮演的角色产生一定的思考,这种体验精神是成人难以赋予的,所以这种体验精神让学生能够真正的参与到游戏中,且在游戏中感悟知识。

Stephen Mitchell 和 Judith Oslin 等(2020) [12]在其研究中对于未来的教学游戏的方式进行了探索,他们发现学生天生好动,其在玩闹与嬉戏中成长起来,更容易形成游戏精神,所以教师应当在教学活动中扮演这种具有游戏精神的学生形象,和学生成为朋友,在快乐和自由的氛围中打造良好的教育平台。Aakash Jain、Parth Shah、Anish Punamiya 等(2020) [13]也提出了相应的解决办法,他们认为教师还应当赋予教育情境一定的游戏魅力,在创设出游戏精神氛围的情况下,提升教育过程中的感染力,因为游戏精神需要自由生动的环境才能有效培养和运用。

综上所述,西方学者在很早的时候就开始了对于将教学游戏应用到教学中的研究,并取得了丰富的成果,他们都认同将教学游戏应用于教学中有利于学生的学习。然而,西方学者的研究着重于理论与以儿童为授课对象的教育,对于将教学游戏应用于对外汉语教学课堂的研究相对较少,本文旨在以印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生为例,探究将教学游戏应用于对外汉语教学课堂时存在的问题。

3.2. 国内研究现状

国内学者对于教学游戏的研究并不全面,更多都是对于问题及对策的探索,具体综述情况如下:

李嘉琦(2016) [14]诠释了教学游戏的概念,教学游戏是教学与游戏的巧妙结合,即以游戏的形式教学,使学生在欢快或竞争激励的环境中学会新知识[14]。李喆(2016) [15]在研究中对于教学游戏的特征进行了探索,他认为,教学游戏具有教学性、参与性、趣味性和反馈性四种主要特点。此外,还有安全性、公平

性、鼓励性、针对性。另外在网络条件下的某些教学游戏软件还具有竞技性、协作性的特点。

袁小颖(2015) [16]在其研究中对于教学游戏的问题进行了探索,他认为目前教学游戏活动中缺乏愉悦精神,他认为在游戏活动中,教师会不自觉地干涉学生开心大笑或者是手舞足蹈的行为,并且告诉学生参与游戏活动必须要“严肃”,这样的情况也导致了学生失去了精神享受,无法获得愉悦体验,在成人的控制与安排中,游戏失去了体验感,自然教学效果也会下滑。杨荣蓉和洪勇明(2015) [17]在其研究中认为当前小学教学游戏活动中存在精神虚假体验的问题,他们认为教师很少顾及到体验精神,仅仅只是根据自己的教育目标或者教育方案,带领学生完成教学活动,让所有幼儿掌握相同的知识,明白相同的道理,填鸭式的模式让学生丧失了教学游戏的体验感。

李丹(2013) [18]在其研究中探索了教学游戏的未来提升策略,他认为提高教师的专业素养是关键步骤之一,需要对于其教育观念进行更新,需要尊重学生的自由,因为学生在教育生活中获得自由是其学生精神体验的重要方式,意味着学生能够主动独立地参与到教育活动当中,更好地成长和进步。苏萍(2012) [19]则认为,应当提升幼儿园的管理水平,需要充分信任教师,建立起多元化的评价机制,目前《发展指南》提到,教育需要促进幼儿的“德、智、体、美、劳”的全面发展,幼儿教师能够赋予学生更多展现游戏精神的外部环境,且教师的主动性及积极性能够促进教育中游戏精神的形成。石薇(2012) [20]则提出,需要着眼于教育的根本,他们提出,教师应当在教学活动中扮演这种具有游戏精神的形象,和学生成为朋友,在快乐和自由的氛围中打造良好的教育活动平台。

杨兰章、白震(2020) [21]对运用于对外汉语教学中的教学游戏进行了探讨[21],专门针对于语音教学进行了深入研究,他们认为,对于学生而言,传统语音教学的机械模仿不利于教学质量的提高,也无法有效推动教学效果的提升。而通过合理化的教学游戏办法不仅可以帮助提升学生的学习积极性,还能够帮助其纠正语音学习中的负面心理,适当使用教学游戏,有利于使学生更加顺利地掌握汉语语音,对于未来多个领域汉语教学活动的开展都有一定的推动作用。

李琬玲、鲁修红(2020) [22]阐述了将教学游戏应用于字形教学中的意义和价值,他们发现在教学时使用教学游戏来帮助学生记忆知识的效果极佳,例如使用字谜,不仅可以有效激发学生的新鲜感,还可以更好地实现汉字结构的展示,帮助学生提升记忆力。

陈扬(2019) [23]认为需要考虑到学生的国别和文化背景,以避免学生因为部分文化问题和文化冲突情况的发生。在教学活动中融入游戏,可以提升学生的积极性,同时能够有效激励初级的汉语学习者。同时,部分教师需要在日常的教学活动中进行游戏的准备,尽管可能会增大备课压力,但是其上课的环节会更加顺利,游戏效果会更好。

综上所述,国内对于将教学游戏应用于对外汉语教学课堂的研究同样取得了丰富的成果,但并不是整个教学课堂中最为重要的部分,教学游戏仅仅是作为调节课堂气氛或帮助学生加强对知识的记忆的一种辅助课堂进行的教学活动,前辈们对其的研究多集中在总结前人教学经验,缺乏对其理论的研究。本文旨在以印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生为例,针对研究时发现的将教学游戏应用于对外汉语教学课堂时存在的问题提出建议。

4. 研究评述

对外汉语教学起步不早,较为缺少关于少年儿童的对外汉语教学理论研究,许多对外汉语教师在教少年儿童学习汉语时难免会将英语教学的方法套用在对外汉语教学上,然而汉英语系不同,因此二者在教学中必定会有所差异[1]。在本文的研究中,对于教学游戏的相关文献综述进行整理,发现相关研究较为充分,能够在一定程度上满足本文研究的需求,但是不得不承认的是,其教学与对外汉语教学没有很好的融合在一起,对外汉语教学与本土汉语教学存在一定差异,所以融合性不高,笔者将从该角度出发

探索研究，希望能够更好地为该领域的研究做出一定的贡献。

4.1. 研究内容

本文的研究主要包括以下几个部分：第一部分对于研究背景和意义、国内外研究现状进行研究探索，给本文的研究打下一定的研究基础，能够有效满足本文的研究需要。第二部分对于相关概念进行诠释与介绍，对少年儿童对外汉语的学习内容特点与教学游戏的定义进行了介绍，为本文的研究打下一定的理论基础。第三部分将对于少年儿童对外汉语教学中教学游戏的具体应用情况进行了介绍，针对于印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生进行了问卷调查，从多个方面总结了其课堂教学游戏开展的效率和效果。第四个部分对于少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用存在的问题进行了分析，发现存在有游戏应用容易脱离教学目标、游戏环节课堂管理容易失控、少儿对外汉语游戏类型单一这三方面的问题。最后结合上文研究对于少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用改善对策进行了分析，总结出了游戏应用与教学目标的联结、提高游戏环节课堂管理效果、开拓多元对外汉语游戏类型三个方面的对策。

4.2. 研究方法

本文将使用文献研究法、案例分析法以及问卷调查法。首先将总结有关于“少年儿童对外汉语”、“教学游戏”相关的文献内容，给本文的研究提供一定的研究基础。其次使用问卷调查法，通过该学校在职的三年级教师帮忙向64位三年级的学生发放问卷并回收交给笔者进行分析，通过问卷的方式更加直观地分析教学游戏的效果和效率，为下文的研究提供数据基础。最后将使用案例分析法，选择印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级学生为案例进行针对性分析，让本文的研究更具有针对性。

5. 相关理论概述

5.1. 少年儿童对外汉语相关概述

5.1.1. 少年儿童对外汉语的学习内容

“对外汉语”作为一种面向外籍人士的汉语教育系统，既与本国学生所学的汉语教育有区别，又有别于本国学生所学的外语教育过程，是一门具有独立性和针对性的汉语教学课堂。任何一种学科都具有其自身的独特性和学科任务，因此才会被独立分科。面向少年儿童的对外汉语教学与面向成人的不同，面向少年儿童的对外汉语教学使学生了解对外汉语教学发展的历史和现状，掌握对外汉语教学相关理论知识和教学方法，具备教学实践能力；培养学生在教学实践中发现并研究问题的能力[24]，为其未来的成长打下基础。

5.1.2. 少年儿童对外汉语的学习特点

第一，娱乐性。娱乐性是游戏的根本特点，教学游戏也是一种游戏，自然也会具备这种能让参与者在游戏过程中获得快乐的特点[25]。第二，教学性。对外汉语教学游戏的根本在于教学，是通过游戏的方式辅助学生学习对外汉语，游戏只是辅助性的工具，其最终是为了帮助学生了解对外汉语，熟悉对外汉语，能更好地运用汉语。第三，竞争性，为了提高教学效果，所以游戏的设置必须要具有一定的竞争性特点，让学生能够积极参与其中，更好地学习知识，这种竞争性能够刺激学生更好地成长，提高获胜的欲望。

5.2. 教学游戏的定义

教学游戏是一种教师为了课堂教育活动能够达到既定的教学目标，根据教学内容设计的一种游戏活动，教学游戏的本身需要涵盖教育和游戏两种基本性质，并且他本身是一种以教学为根本、以教学内容为基础的教学活动形式。在西方很早就开始倡导教学游戏，根据部分西方学者研究表明，在教学活动中

适当融入教学游戏，不仅能够有效提高学生对于学习的兴趣和积极性，同时还能够提高学生的创造能力和表达能力。但是值得注意的是，教学游戏与传统意义上的普通游戏并不相同，它是一种更加灵活、更具有竞争性的游戏和教学手段，其教学游戏本身可以运用到任何教学活动中，目前学术界并没有对于该种教学方法的完整定义。

6. 少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用

6.1. 印度尼西亚泗水崇高基督教学学校简介

印尼崇高基督教国际学校成立于 2001 年，位于印尼泗水市西部，依托基督教教会，由华人团体出资兴建，学校的理事为印尼籍华人。设有幼儿唱游班(2~3 岁)、幼儿园(4~5 岁)、小学部(一~六年级)、初中部(七~九年级)，目前正在筹建高中部。该校建有三个主校区，三个汉语补习学校，汉语和英语教学是该校特色。该校与广东外语外贸大学、华南师范大学均已建立多年的合作关系。

6.2. 少年儿童对外汉语教学问卷调查

本文的调查对象选择以少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用作为研究对象，选择以印度尼西亚泗水崇高基督教学学校三年级的 64 位学生作为调查对象。同时选择使用问卷调查法作为主要的研究办法。

Table 1. A survey of curriculum learning participation games

表 1. 课程学习参与教学游戏调查

参与频率	经常	偶尔	从不
人数占比	93.75%	6.25%	0%

根据表 1 可以得知，目前大部分学生经常在课程学习中参与到教育游戏之中，其人数占比为 93.75%。

Table 2. Understanding of the teaching of the game map

表 2. 对教学游戏的了解程度

了解程度	非常了解	比较了解	一般	不太了解	太了解
人数占比	29.69%	50%	20.31%	0%	0%

根据表 2 能够看出，目前大部分的学生都对于对外汉语教学游戏有着良好的认知，其统计情况显示，当前 79.69% 的学生都能够充分认识到教学游戏的知识能力，但是仍然有 13 名学生并不能够充分了解到教学游戏的价值。

根据统计情况能够看出崇高基督教学学校的大部分学生都能够了解到教学游戏的知识能力，且多少有所了解，没有出现完全不了解的情况发生，证明了尽管其综合水平并不高，但是还需要尝试进行对外汉语活动能力的提升。

Table 3. A survey of teaching games commonly used by teachers

表 3. 教师常用教学游戏调查

游戏类型	记忆类游戏	猜测类游戏	角色扮演	敏捷类游戏	其他
占比	98.44%	87.5%	57.81%	68.75%	17.19%

Victor Siye Bao、Sihuan Bao 和 John Tian 编著的《中文游戏大本营：课堂游戏 100 例》(2010) [6] 详细介绍了许多种教学游戏，便于教师备课时用以参考。根据表 3 可以得知，当前崇高基督教学学校的教学

游戏活动的开展多为记忆类游戏的形式，其人数达到了 63 人，所占比重为 98.44%，而其次为猜测类游戏，其选择人数达到了 56 人，所占比重为 87.5%，除此以外，角色扮演类、敏捷类游戏的使用相对较少，所占比重仅仅为 57.81%、68.75%。由此能够看出，其课程的游戏策略选择分配并不均衡，比例有失平衡。

Table 4. A cognitive survey of the characteristics of instructional games

表 4. 教学游戏特点认知调查

认知	针对性	循序渐进	教育性	创新性	趣味性	安全性
人数占比	90.63%	87.5%	89.06%	71.88%	92.19	79.69%

李喆(2016)[15]的研究总结出教学游戏具有教学性、趣味性、针对性等特点。根据表 4 可以看出，认为目前崇高基督教学校在使用教学游戏进行教学的主要教学原则为趣味性原则，所占比重为 92.19%，人数达到了 59 人，同时还有 58 名学生认为对外汉语教学游戏的教学过程主要为针对性原则，所占比重为 90.63%，也有 57 名学生选择了教育性教学原则，所占比重达到了 89.06%，其余的创新性原则、循序渐进原则以及安全性原则的所占比重相对前两者较低，其中最低的就是创新性原则，所占比重为 71.88%。

第一，根据统计情况能够看出，目前大部分学生对于教学游戏的认知程度较好，但是仍然有部分学生缺乏参与到教学游戏的机会和时间，导致了对外汉语教学游戏的开展效果不佳，影响了教学游戏活动的开展与进行。

第二，根据分析情况来看，部分三年级学生认为部分教师获取游戏知识的途径较为单一，其知识专业性不强，且在开展游戏过程中的频率也不高，影响了最终教学活动的开展，同时也导致了对于教学游戏的正确认知存在一定的偏差情况。Galbraith Jeanne (2022) [8]的研究表明，对学生而言，能活跃课堂气氛的教学游戏的活动方式是不可或缺的，适当开展多种类型教学游戏有利于推动学生创造力的发展，也不容易让学生因感到课堂乏味而分散注意力。

第三，教学游戏的教学活动与正常的运用与对外汉语学生的自身的综合素质有着十分密切的联系，其素质越高，那么使用效果就自然越强，其素质越低，那么使用频率就越低，无法充分认识到教学游戏活动的正确价值和效果。

通过相关教学的实践，不难看出，在初级汉语的教学活动中，教学游戏对提升教学效果有非常明显的积极作用，李嘉琦(2016) [14]在《对外汉语初级阶段语法课堂教学游戏设计》中提到教学游戏能在让学生摆脱乏味的课堂氛围的同时，激发学生对学习知识的热情。现代教学所倡导的“寓教于乐”，可以在让学生在轻松的环境中进行知识的掌握，特别是在进行词汇教学时，由于外国人普遍对汉语存在着“汉语是最难学习的语言”的认识，使得学习汉语的外国学生先入为主地认为自己难以学会汉语，而将教学游戏应用于课堂活动的方法可以在一定程度上改变学生认为自己很难学会汉语的这一认知，从而激发学生学习汉语的积极性。

6.3. 少年儿童对外汉语教学案例分析

根据自身实际的教学经历，同时结合本人在印度尼西亚泗水崇高基督教学校三年级汉语课堂中主讲老师使用教学游戏在第一次课时学习《星期二有中文课》一课中的生词时带学生练习刚才所学习的生词与第二次课时带领学生练习上次课学习过的句型这两个教学实例，分析教学游戏在印度尼西亚汉语课堂具体应用时的不足之处进行反思并提出相关教学建议。

6.3.1. 将教学游戏应用于生词练习的案例

在第一次课时教师使用教学游戏带领学生练习刚才学习过的《星期二有中文课》一课的生词时，开

展了“摘苹果”游戏——教师先在 PPT 展示苹果树，把学生分为两组，苹果树上有写着生词的苹果，树下是写着拼音的篮子。教师介绍摘苹果游戏的游戏规则，教师首先选择一位学生开始，被选到的学生念出篮子上显示的拼音对应生词，老师点击苹果树上的苹果，将苹果摘下并放进篮子里，接着学生选择另一组的任意一位学生，被选中的学生用前一位学生念出的苹果上的生词造句，并念出下一个苹果，以此类推，被选到的同学没有及时做出反应或者读错生词则立马淘汰，最后剩下的同学，教师给予奖励。

在该游戏环节开始前，有的学生本来昏昏欲睡，但在听到老师说“下面我们来做个小游戏”时立刻抬起了头，可以看出学生对做游戏是期待的。

在游戏开始初期，有的学生很兴奋，有些学生在还未被同学点到时显得漠不关心。在游戏进行了一段时间后，已经被点到的学生肉眼可见地松懈了下来，注意力分散。

在点到对生词掌握良好的学生时，他们能迅速做出正确反应，教师会夸赞他们；而点到对生词掌握得不太熟练的学生时，他们往往犹豫一段时间才能给出答案，还可能会给出错误的答案，教师在学生犹豫了不短的时间后会适当鼓励学生，而在学生答出错误答案时，会鼓励学生再思考是不是这个答案，如果学生依然给出了错误答案，教师会在纠正答案后安慰学生，并鼓励学生继续努力。

由于游戏环节中有的学生对生词掌握得不太熟练会耽误部分时间，加之要照顾到全班二十多位学生都回答问题，游戏时长远远长于原计划时长，那些回答得早的学生本就已经松懈下来，等到游戏结束，在游戏初期好不容易聚集起来的注意力再次分散。除此之外，本次案例是线上教学课堂，学生在回答完后会关闭麦克风，即使与旁人聊天也不会影响到课堂纪律，若是在线下教学课堂，当学生与旁人聊天时会影响到课堂纪律，教师就需要停下来管理课堂秩序，这更会耽误教学游戏环节的进行，使得教学效率降低。因此，教师应该在设计教学游戏环节时计算好游戏时长，不宜过长，并且在课堂中开展的教学游戏超出预计时长时及时停止并进行下一教学环节。

6.3.2. 将教学游戏应用于句型复习的案例

在第二次课时教师使用教学游戏带领学生复习上次课程学习过的《星期二有中文课》一课的句型时，开展了“开火车”游戏——该游戏与中国中小学生所熟知的那个“开火车”游戏规则一致，皆是教师在 PPT 展示上次课所学的句型，选择一行或一列学生，依次接龙回答；当然，因为是线上教学课程，教师对游戏规则做出了少许修改，将选择一列学生更改为选择学生考勤表上第 10 到第 20 位学生，由原本的学生在轮到自己时自行起立回答更改为教师点名学生回答。考虑到学生年龄较小，未必记得上节课所学的知识，教师的 PPT 上除了指定用来造句的句型，还标了上节课所学的生词作为提示，以便学生用其造句，在复习句型的同时巩固对生词的记忆。

在开展游戏时，从学生们熟练的反应能看出学生对这一游戏十分熟悉。虽然，由于复习句型时教师常常使用这一游戏，部分学生似乎对该游戏感到有些无趣，在没点到自己时悄悄地做自己的事，但总体而言，游戏进行得十分顺利。游戏过程中，不论学生的回答正确与否，教师都会及时回应：当学生回答有误时，教师十分温柔耐心地引导学生纠正错误，让学生不必担心答错会被责骂、不会对汉语这一课程产生厌学情绪；面对回答正确的学生，教师会认真夸赞学生，并且赞扬学生的句式很少重复，不会让学生感到自己被敷衍。正是因为教师这样认真负责的态度，该教师所教班级的学生都十分愿意听从教师的指令，大大减少了教师管理班级秩序的额外耗费的时间，有效提高了教学效率。

由此可以得出，在应用教学游戏时，要尽可能少的频繁重复运用同一游戏，这可能会容易让部分学生感到乏味；在面对学生时，要及时对学生的回答做出温柔的回应，如此一来，学生就不容易对教师所教学的这一科目产生厌恶情绪，反而会十分爱戴教师，愿意听从教师的指令，这对提升教学效率有十分大的帮助。

6.3.3. 案例分析总结

通过对这两个案例的教学游戏的分析与反思,可以得出以下几个结论:

第一,在设计教学游戏时,要根据所带学生的国籍、文化背景、年龄、汉语水平等做出相应的调整,面对不同国籍,不同年龄,不同教学环境应进行不同的教学游戏,设计教学游戏时根据学生的国别和文化背景进行适当调整,能有效避免文化问题和文化冲突。石薇(2012) [20]提出教师在教学活动中要扮演学生的朋友这样的身份,在快乐的氛围中打造良好的教育活动平台。在面对年纪较小的学生时,教师扮演学生的朋友这一形象,带领学生进行规则简单易懂、过程有趣的教学游戏,面对学生的回答,及时温柔地给予回应,相比起扮演严肃的领导者形象,更能让学生接受、愿意听从老师的指令,从而有效达到活跃课堂气氛、集中学生的注意力的目的。

第二,在设计教学游戏时,要尽可能避免连续使用相同的游戏,并且游戏时长不宜过长。虽然教学游戏能提高课堂的趣味性,但频繁地使用相同的游戏容易让学生感到枯燥无趣,以至于注意力分散;同样,如果游戏时长过长,学生的注意力在游戏热情随着游戏时间消散的同时分散,以至于教学效果依旧不佳。例如本次课程进行了摘苹果的教学游戏,则下次课程可以进行开火车的教学游戏;并且在进行某一游戏时,被选择的学生人数要适中,在进行下一次教学环节时,再选择前一环节没被点到的学生。

第三,在进行教学游戏时,要灵活变通,如果教学游戏所耗费的时间超出预期,要及时停止,进入下一环节的教学,如果为了完成教学游戏而导致教学内容无法按时完成,是得不偿失的。除此之外,还要时刻留意课堂秩序,在出现课堂秩序失控的情况时及时处理,毕竟三年级的印尼学生正处于好动的年龄段,在教学游戏活跃气氛的同时保证课堂教学的有序进行也是不容易的,如果在课堂秩序失控时不及时处理,该节课的教学效率将会大幅降低。

除此之外,由于该个案是线上教学案例,教师在授课时是全屏展示 PPT,无法及时观察到学生的反应,分析结果存在一定的局限性。

7. 少年儿童对外汉语教学中教学游戏应用存在的问题

7.1. 游戏应用容易脱离教学目标

对于教学游戏而言,最重要的就是在于尺度的把握,合理化的尺度把握能够控制好游戏时长,并达到教学目标。有效的教学游戏的设计,不仅能够引起学生对学习知识的热情,还能够对于课堂运用到的知识进行反复巩固,最终提升课堂的教学效果。然而,有些教师在使用教学游戏时,将游戏作为了课堂的中心,一整节课都在和学生进行互动游戏,尽管课堂热火朝天,却并没有能够将教学的效果展现出来,最终导致课堂的教学活动失去了其本身应当具有的效果,影响了对外汉语教学活动的顺利开展。

在授课时适当的使用教学游戏,可以活跃课堂气氛,将学生分散的注意力重新集中起来,同时,还能有效缓解学生对学习较难掌握的知识的畏惧或厌学心理。当然,在课堂上开展教学游戏时,要注意不能将教学游戏作为课堂的主体,这样是本末倒置,容易耽误讲授教学内容的进度。同样,如果在课堂教学中,所使用的教学游戏只是锻炼了学生的某一单一能力,没有巩固本节课的重点,则该游戏虽然增加了课堂的趣味性,却消耗了宝贵的课堂传授知识的时间。

因此,在设计或进行教学游戏时,不仅要明确游戏目的,还要调整好合适的游戏时长,且所设计的游戏应与该次课的重点知识紧密联系,不必过分追求课堂趣味性,而应将重心放在教学内容上。

7.2. 游戏环节课堂管理容易失控

Jarrett Kendall (2022) [9]认为学生在参与到教学游戏中形成的游戏精神有利于推动学生形成自律意识。然而,在实际的对外汉语教学活动中,游戏环节经常会出现失控的情况。对于母语不是汉语的外国学生

而言,学习汉语是十分困难的,再加上小学生自身具有的活泼好动的性格,导致了他们在课堂中参与游戏的积极性会不断提高,以至于丢失了学习的目标。并且目前小学生并没有形成良好的听课习惯,自由性较强,使得教学中的游戏环节变成了学生的自由活动环节,部分崇高基督教学校教师也过于注重于游戏效果,疏于对学生的管理,导致在实际的课堂中游戏活动时常会让课堂秩序失控,教学游戏效果不佳,最终影响了学生对汉语的学习。因此,教师设计教学游戏时,要做好准备,引导学生自觉维护课堂秩序,促使学生形成自律意识。

当然,在课堂中,难免会出现教师事先没有准备过的意外情况,例如回应教学游戏的学生寥寥无几、进行教学游戏的过程中调皮的学生恶意扰乱课堂秩序、学生过于注重游戏输赢拒绝游戏结束等等,这些都会是影响课堂的因素。因此,教师在进行教学游戏时要懂得灵活变通,做好游戏引导和组织,及时调整课堂上的各种情况,避免被未及时处理意外情况拖累教学任务的进程。

7.3. 少儿对外汉语游戏类型单一

长时间以来,崇高基督教学校三年级的对外汉语教学模式与成人教学的模式类似,尽管融合了教学游戏,但是过于重视教学导致了整个课程设计缺少一定的吸引力与趣味性,游戏设计的内容过于单一,无法与实际的教学活动联系在一起,这样的教学游戏其实并无太大的意义可言。随着教育的发展与深入,对外汉语教学活动也会涉及到其他不同课程教学的融合,这些课程最重要的目的是能够让学生奠定坚实的基础。然而略显乏味单一的教学游戏模式会让学生产生心理压力,不利于激发学生对汉语学习的热情。虽然如今的崇高基督教小学三年级已经开始将游戏融入到课堂的教学活动之中,但其课堂中的教学游戏更多的是一种辅助性的内容,其娱乐性与学习性相互分离,让其学生很难真正感受到学习的快乐与游戏的乐趣。

Victor Siye Bao、Sihuan Bao 和 John Tian 在《中文游戏大本营:课堂游戏 100 例》(2010) [6]中介绍了许多种教学游戏供后人参考。教师在设计教学游戏时,可以结合教学内容,参考该文献中介绍的,尽可能的使用多种新颖的教学游戏,从而更好地激发学生的学习积极性,让学生在在游戏中巩固该次课所学知识。

8. 少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用改善对策

8.1. 游戏应用与教学目标的联结

三年级的少年普遍年龄较小,缺乏足够的知识储备,如果单纯的对其进行对外汉语知识的讲解,因为其天性贪玩,而且精力充沛不集中,很难实现正常的教学内容。Stephen Mitchell 和 Judith Oslin 等(2020) [12]在研究中发现学生天生好动贪玩这一特性,在玩乐中极易形成游戏精神。教师在设计教学活动时可以利用该特性,在教学活动中开展一个合适的教学游戏,基于学生的丰富的想象力和天性,学生就很可能沉浸其中,集中精力进行游戏,同时可以通过游戏获得一定的知识水平。例如:可以用跟着老师一起连线,点学生连连看,具体游戏过程为:复习上次课学的词,学生念一个老师点一下,就会有对应的拼音与单词相连消除的动画,让学生自觉参与其中。让他们在游戏的同时,讲授最近所学习的知识,从被动输入知识,到主动输出知识,将知识的巩固与语言能力的实践练习相结合,有效提高了教学效率。

8.2. 提高游戏环节课堂管理效果

三年级正是孩子调皮的时候,即使是在日常的班级管理中也常常会出现学生扰乱班级秩序的情况,课堂中进行教学游戏时班级秩序更是容易失控。结合 Jarrett Kendall (2022) [9]认为学生在教学游戏中形成的游戏精神能促使学生形成自律意识的观点,教师在进行教学游戏时,除了要做好引导和组织,时刻注

意课堂秩序,在出现状况时及时调整外,还可以在 Teaching Game 开始前与学生约定好一个“暗号”,例如,不论游戏进行到哪一步,当老师拍三下手时,全体学生都要跟着拍三下手,然后坐好,安静下来看向老师;或是当老师做出禁止手势加声音“嘘”时,立即结束游戏或讨论,安静下来准备进行下一个环节等等。在刚开始的时候,学生可能会反应不过来,但次数多了,学生就会形成条件反射,当听到指定暗号时,会迅速安静下来。如此一来,教师在进行教学游戏时,就能有效地提高课堂管理效率,进而提升教学效果。

8.3. 开拓多元对外汉语游戏类型

杨兰章、白震(2020) [21]认为合理化的教学游戏有利于提升学生尤其是初级汉语学习者的学习积极性。教师需要不断拓展知识来源,不断开拓多元化的对外汉语的游戏类型,让自身的所储备的知识展现出多元性和全面性,同时也让自己的教学方法更多样。随着目前经济的发展与时代的变化,新的知识水平及技术逐渐开始成为时代发展的核心,尤其是知识的转变速度正逐渐增快。这要求教师需要尽可能的利用自身的信息化能力和水平,拓宽网络途径,丰富教学游戏理论知识,从而设计出更有趣多样的教学游戏,进而提升自己的教学水平。尤其是在对外汉语的教学活动中,教师更应该提高自己的教学水平和能力,丰富自己的教学思路,通过多种形式的教育方式来激发学生的学习兴趣 and 参与的热情,从而更好地提升自己的课堂品质,也让对外汉语教学活动可以更好地展现出价值。

9. 结论

教学游戏在对外汉语中的应用,将游戏与汉语教学相结合,改善了汉语教学课程容易使学生感到乏味无趣的问题,激发了学生学习汉语的热情,进而使对外汉语教师的汉语教学活动开展得更顺利且富有风趣,提高了对外汉语教学课堂的教学质量。本文以崇高基督教小学三年级学生作为研究对象,通过研究教师在课堂上对教学游戏的应用,分析了在对外汉语教学中使用教学游戏的利与弊,并提出了自己对此的建议。

通过问卷调查法等研究方法,深入分析其水平和能力。教师想要在对外汉语教学的课堂中使用课堂教学游戏,就必须考量其游戏对当前教学活动的意义和价值,同时课堂的教学游戏应当和对外汉语教学课程紧密相连,只有将游戏和教学积极结合在一起,才能够最终展现出较好的教学价值和教学特色。经过本文的研究发现,目前对外汉语教学游戏中仍存在有游戏应用容易脱离教学目标、游戏环节课堂管理容易失控、少儿对外汉语游戏类型单一等问题,所以本文在此基础上提出了游戏应用与教学目标的连结、提高游戏环节课堂管理效果以及开拓多元对外汉语游戏类型的策略,希望能够更好地提高管理效果,最终满足未来教学游戏的发展需要。

参考文献

- [1] 邬鹏. 少年儿童对外汉语教学中教学游戏的应用[D]: [硕士学位论文]. 西安: 陕西师范大学, 2012.
- [2] 彭峥. 游戏教学法在新西兰中小学汉语教学中的应用研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 华中科技大学, 2017.
- [3] Ellis, R. (2003) *Task-Based Language Learning and Teaching*. Shanghai Foreign Language Education Press.
- [4] Ellis, R. (2004) *Planning in Task-Based Performance*. Shanghai Foreign Language Education Press.
- [5] Nunan, D. (2010) A Task-Based Approach to Materials Development. *Advances in Language and Literary Studies*, **1**, 135-160. <https://doi.org/10.7575/aialc.all.v.1n.2p.135>
- [6] Victor Siye Bao, Sihuan Bao, John Tian. 中文游戏大本营: 课堂游戏 100 例[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.
- [7] Hunkin, E. and Carmel, J. (2022) Toward a Higher Education Playfulness Pedagogy (HEPP) for Pre-Service Early Childhood Work Integrated Learning Courses. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, **43**, 414-425. <https://doi.org/10.1080/10901027.2021.2012542>

- [8] Galbraith, J. (2022) "A Prescription for Play": Developing Early Childhood Preservice Teachers' Pedagogies of Play. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, **43**, 474-494. <https://doi.org/10.1080/10901027.2022.2054035>
- [9] Jarrett, K. (2022) The Utility of Game-Based Approaches within the PE Curriculum Design and Implementation Process to Develop "More Knowledgeable Others". *Strategies*, **35**, 3-10. <https://doi.org/10.1080/08924562.2022.2052774>
- [10] González-Espinosa, S., García-Rubio, J., Feu, S. and Ibáñez, S.J. (2021) Learning Basketball Using Direct Instruction and Tactical Game Approach Methodologies. *Children*, **8**, Article 342. <https://doi.org/10.3390/children8050342>
- [11] Berenji, H.R. and Najmi, H. (2021) Game-Based Pedagogy in Operations Management: Impact of Playing a Simulation Game and Providing Feedback on Students' Knowledge. *International Journal of Information and Operations Management Education*, **7**, 179-209. <https://doi.org/10.1504/ijiome.2021.10041975>
- [12] Mitchell, S., Oslin, J. and Griffin, L. (2020) Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach. Human Kinetics, Inc.
- [13] Jain, A., Shah, P., Punamiya, A. and Sayyad, S. (2020) Game Based Pedagogy System for Assessment Using Features Like OCR and Speech-to-Text Recognition. *International Journal of Emerging Science and Engineering*, **6**, 1-8. <https://doi.org/10.35940/ijese.k2482.1061120>
- [14] 李嘉琦. 对外汉语初级阶段语法课堂教学游戏设计[J]. 长江丛刊, 2016(21): 117-118.
- [15] 李喆. 移动端汉语教学游戏的设计研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 中央民族大学, 2016.
- [16] 袁小颖. 游戏教学法在英国中学汉语课堂的运用研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 重庆大学, 2015.
- [17] 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基洛夫中学为例[J]. 喀什师范学院学报, 2015, 36(1): 109-112.
- [18] 李丹. 初级汉语口语课堂上的游戏活动设计研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西北大学, 2013.
- [19] 苏萍. 初级汉语口语课堂词汇教学游戏初探[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西北大学, 2012.
- [20] 石薇. 对外汉语初级语法教学的课堂教学游戏研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 陕西师范大学, 2012.
- [21] 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): 84-85, 96.
- [22] 李琬玲, 鲁修红. "趣味性教学"在对外汉字字形教学中的应用研究[J]. 汉字文化, 2020(11): 71-72, 81.
- [23] 陈扬. 试论中国民歌在对外汉语听说初级教学中的应用[J]. 农家参谋, 2019(17): 262.
- [24] 晁瑞, 李卫东. 汉语国际教育本科生语言学课程一体化建设初探[J]. 科教导刊(上旬刊), 2016(13): 96-97.
- [25] 王婷. 游戏教学在小学心理健康教育课程中的应用研究[D]: [硕士学位论文]. 石河子: 石河子大学, 2015.