

## 课堂游戏运用与技巧

 10.24412/2181-1784-2021-1-263-267

**SH. E. Xakimova,**  
pedagogika fanlaridan falsafa doktori (PHD),  
O'zDJTU, Xitoy tili nazariyasi va amaliyoti kafedrası mudiri

**摘要:** 本文的主题是介绍如何在汉语课堂中运用游戏来进行教学和使用游戏教学时的技巧。从古至今，人们常将学习与苦联系起来。“学海无涯苦作舟”；“寒窗苦读”等。可有时候即便是苦学，也未必能到达好的效果。成这样的结果的原因是方方面面的，学习方法的不得当，教师的教学方法等。一般来说在课堂上，我们常用的传统教学方法仅仅是为了完成教学任务，教师通常会采用机械的灌输。内容单一，缺乏趣味性，缺乏创新和娱乐性。所以本篇论文的主要目的就是向大家介绍一种新型的教学法叫做游戏教学法，就是在汉语课堂中运用游戏辅助教学；其次，简单介绍课堂中出现的游戏的种类及其相应的作用；再次，向大家传授一些运用技巧，方便大家在教学中使用，提高教学效果；最后向大家说明游戏教学法的局限性，并不是任何情况下都可以使用，大家要视情况而定。

**Abstract:** This article introduces how to use games to teach in Chinese classrooms and the skills of using games in teaching. From ancient times to the present, people often associate learning with suffering. "Study the sea without bounds and work hard to make a boat"; "Study hard in the cold window" and so on. But sometimes even if you study hard, you may not be able to achieve good results. The reasons for this result are various, such as improper learning methods, and teachers' teaching methods. Generally speaking, in the classroom, the traditional teaching methods we commonly use are only to complete teaching tasks, and teachers usually use mechanical indoctrination. The content is single, lacking in interest, innovation and entertainment. Therefore, the main purpose of this paper is to introduce a new type of teaching method called game teaching method, which is to use games to assist teaching in Chinese classrooms; secondly, briefly introduce the types of games that appear in the classroom and their corresponding functions; again, to teach you some skills to facilitate your use in teaching and improve the teaching effect; finally, to explain the limitations of the game teaching method, which can not be used under any circumstances, it depends on the situation.

**Keywords:** Chinese classroom, teaching method, principle, skills of using games, teaching effect, act, songs

在课堂中使用游戏教学法是否成功，主要取决于三个部分：老师、学生和游戏。任何一份部分出现差错都会导致课堂的失败，那么我们就应该分别从这三部分出发，总结一些能让课堂游戏成功的技巧。

首先从教师的角度出发，教师是整个课的设计者，所以在课前一定要做好课堂规划，合理的安排教学时间和游戏时间，游戏出现的时间一定要根据教学的进度安排调整，如果教学进度缓慢，就要适当延后玩游戏的时间，不能突然在教学过程中插入游戏环节，学生会不知所措，这样会造成课堂混乱现象。教师在课前一定要仔细备课，明确本节课的重点和难点，哪些地方适合用游戏教学法，如果本节课出现的知识点不适合用游戏教学法，那就一定不要用，如果硬用到课堂中会影响教学进度，也不会有良好的教学效果，反而会起到适得其反的作用。教师要了解每一个学生的汉语水平，每个班级的学生都会出现学得快的学生和学得慢的学生，学生的汉语水平也是参差不齐的，同一个阶段的学生很难保持所有的学生水平差不多，那么这个时候教师一定要仔细考虑，学生的平均水平是什么样的，要估计整体的水平。有的老师一个人要教好几个班，所以不能只使用一套游戏方案，要根据实际情况更改。教师在讲解游戏规则的时候一定要语言简练，表达清楚，有的时候在课堂上无法开展课堂游戏就是因为老师没有讲清规则，导致学生不知道如何去做。教师在课堂中一定要发挥引导作用，这个是非常重要的，在游戏环节中出现错误时，教师要及时更正。教师还要维持游戏的公平性，否则一旦学生觉得老师有偏袒心理，那么在以后的课堂教学中学生就不愿意配合教师的工作，也很难再开展课堂游戏。在游戏过后教师要做好游戏的总结工作，不能做完游戏就结束了，要对课堂游戏做出整体评价，游戏进行的好还是不好，优点和缺点都要找到，为以后的课堂游戏教学做准备，在游戏中如果学生方面出现问题，教师也要加以指正。

其次从学生的角度出发，学生是课堂的主体。教师做的所有准备都是为了学生服务的，所以学生应该积极配合老师的教学工作，尊重老师的劳动成果。在老师讲解游戏规则的时候要认真的去听，如果有不明白的地方要及时的去问老师，如果自己明白规则而其他的同学不明白规则，那么自己可以帮助老师向同学们解释游戏规则。学生应该积极的参与到游戏的过程中去，如果认为自己不喜欢这个游戏或者不适合自己的，那么应该在课下的时候及时向老师反馈，然后老师会做出相应的调整，不能因为自己不喜欢这个游戏而影响其他同学做游戏，导致课堂秩序混乱，影响教学进度。学生在参与游戏的过程中也要进行自我反思，找到自己的不足之处，看看自己究竟哪些知识点掌握的不牢靠，下课后自己尝试解决，自己解决不了的时候向老师求助。

最后从游戏的角度出发，游戏是辅助教学的手段。游戏的作用就是为了让老师更好的教，学生更好的学，不能为了娱乐而玩，而是为了教学而玩。在游戏的选择上，一定要适应学生的水平和所在的班型，游戏不能过难或者过易，游戏太难学生不会玩，容易产生畏难情绪，游戏太容易又不能吸引学生兴

趣，学生不愿意参与。游戏规则一定要清楚，不能出现模棱两可的现象，这样在游戏竞赛中无法评定结果，会打击学生的积极性，或者使游戏无法开展。做课堂游戏的时候一定要设置奖惩制度，良性的竞争有助于调动学生的积极性和热情，能都更好的达到教学效果，学生为了得到奖励或者避免惩罚愿意主动的参与到游戏中。奖励和惩罚要有度，太有诱惑的奖励会引起恶性竞争，过于严重的惩罚会打击学生的自信心，学生会觉得丢面子，对汉语课堂产生厌恶感。游戏的内容不能触碰到文化的禁忌，一旦出现这样的情况，学生会感觉不被尊重。

### (1) 汉语课堂中的游戏分类

可以在汉语课堂中运用的游戏非常多，为了方便以后在汉语课堂中使用这些游戏，我们有必要对其进行系统的分类，根据不同的划分标准我们可以将其分为以下几类：

根据训练汉语的针对的内容，我们可以将这些游戏分为：语音游戏、词汇游戏、语法游戏、汉字游戏、文化类游戏、表达类游戏等等。

根据训练不同的技能，我们可以将这些游戏分为：听力游戏、口语类游戏、综合类游戏等等。

根据参与到游戏中的学生数量，我们可以将这些游戏分为：集体游戏、小组游戏（三至五人一组）、双人游戏、单人游戏等等。

根据进行游戏的场地不同，我们可以将这些游戏分为：课堂游戏、非课堂游戏、室内游戏、室外游戏等等。

根据游戏出现在课堂中的时间，我们可以将这些游戏分为：课前游戏、课中游戏和课堂结束以前的游戏。

根据游戏中的参与者，我们可以将这些游戏分为：老师和学生之间互动的游戏、学生和学生之间互动的游戏等等。

根据游戏不同的表现形式，我们可以将这些游戏分为：歌曲类游戏、记忆类游戏、动作类游戏、表演类游戏。

这些游戏有许多重叠的地方，一种游戏根据不同的划分标准，可以被归属到不同种类的游戏中去，根据教学需要，我们要有针对性的对这些游戏进行选择，选择最适合本节课教学要求的游戏来辅助自己调动课堂气氛，提高教学效率。

### (2) 不同类型的游戏能解决的问题

正式讲解新课前做游戏是导入新课的一种方法，有助于吸引学生的兴趣，在课堂的开端就调动了学生学汉语的热情，后面的教学内容也比较容易开展下去。在刚上课的时候做游戏也可以给学生一个缓冲，慢慢的从上节课中的情绪过渡到这节课上。如果汉语课经常有学生迟到，但是迟到的时间又不是特别长，教师可以采取做游戏的方法来等这些学生，游戏做完时，学生差不多都到齐了，就可以继续开展教学工作了。

在课堂中期做游戏非常适合低年龄段的学生，因为这些学生年纪非常小，对知识接受的能力和消化的能力有限，所以很容易听不懂，再加上学生年龄小，注意力集中的时间非常短，所以教学效果非常不明显，成人学生具有一定的逻辑思维能力，如果有语言难点的时候教师可以解释，但是小学生的逻辑思维不强，很难对他们解释。这时如果采用做游戏的方法，首先会吸引学生的注意力，其次可以帮助学生形成语感，虽然不知道为什么这么说，但是能正确使用，时间久了学生自然而然的会使用了。对于成人的学生来说，在课堂中期做游戏主要就是为了活跃课堂气氛，为接下来的教学内容做准备。

在汉语课快要结束前做游戏，其最主要的目的就是为检验学生对本节课掌握的程度，相比传统的检验方式例如“提问法”、“课堂小考”的枯燥单一，这种方法具有趣味性，学生愿意主动参与，不会出现没有学生回答的尴尬场面，也避免提问到没有掌握好知识点的同学，打击他们的自信心。在课堂结束前做游戏也有助于学生自己总结梳理知识点，加深对这些知识点的印象，以后在实际生活中可以正确使用。

汉语的发音看似简单，实际上是很难把握的，除了有轻重音的区别外还有语流音变<sup>1</sup>的现象，还有的音与其他语言中的发音不完全一样，导致学生负迁移现象<sup>2</sup>严重，或者出现语言化石化<sup>3</sup>的现象，所以学生在掌握汉语语音时是很困难的，急需一种有效的方法帮助学生记忆。这时候学习中文歌曲是一种有效的方法，选择和教学内容相关的简单易学的歌曲，在歌曲中更容易练习发音。例如在学习中国春节的时候，可以教学生唱和中国春节相关的歌曲《恭喜恭喜》、《恭喜发财》，歌词简单易学，不但可以锻炼发音，又可以学习中国文化，感受春节的气氛。

在汉语课堂中引入游戏教学法的目的就是为了调动课堂气氛，在实践中证明，游戏教学法是一种有效的教学手段。我们不能只把它看成是一种教学工具，它也是学生和老师之间、学生和学生之间合作交流的平台。学习汉语就是为了以后能在实际生活中运用它，但是传统的教学方法就是老师一个人在上面讲，学生在下面听，不但十分枯燥，学生还没有机会练习自己的汉语，这时就凸显出游戏教学法的优势，一是课堂游戏具有趣味性，能抓住学生的注意力，二是游戏具有互动性，学生可以通过游戏来练习自己的汉语。汉语是一门非常难的语言，知识面广、知识点复杂，非常难以把握，可能老师讲很多遍学生还是不会怎么用，如果可以将这部分的教学内容和课堂游戏相结合的话，可能会有意想不到的效果，让学生在游戏的过程中不知不觉就掌握了汉语的要领。

<sup>1</sup> 因发音器官的制约和发音方便的需要，音位与音位接续时会发生一定的变化，这就是语流音变。常见的语流音变有同化、异化、弱化、脱落四种类型。

<sup>2</sup> 负迁移一般是指一种学习对另一种学习起干扰或抑制作用。

<sup>3</sup> 语言石化现象指在第二语言和外语教学中，一个时不时的会出现的过程，在这个过程中，不正确的语言特征成为了一个人说或写一门语言的方式的一个不变的部分。

虽然课堂游戏在教学中有很大积极作用，但是我并不建议在所有的课堂中都使用游戏进行教学。首先玩是人的天性，不管是成年人还是儿童，大家都喜欢玩，只是程度不同，如果在课堂中引入的游戏太具有诱惑力，那么有的学生可能会被这个游戏本身所吸引，偏离了教学目标，把自己的注意力放在了游戏上而不是知识点上，那么我们就失去了引入课堂游戏的最初目的。其次，引入课堂游戏就是因为它能吸引学生的注意力，如果每节课都使用这些游戏，学生会逐渐习惯，进而失去兴趣，游戏就失去了其应有的作用。游戏教学法这个理论是近些年才提出来的，所以这个理论还不成熟，中国的学者还在一直探索，使其完善，在汉语课堂中引入游戏这个作法还要借鉴其他国家关于这方面的经验。游戏教学法对于汉语教师来说也是很难掌握的，尤其是对一些比较缺乏经验的老师来说，怎么运用是一个难题。如果在使用的時候出现问题，老师和学生都会感觉很尴尬，尤其是经验少的老师，就很难再能继续上课，老师会失去威信，学生也会质疑老师的能力，这是非常不好的局面。虽然在课堂中使用游戏有一定的局限性，但是其积极意义还是大于消极意义的，相比传统的教学模式，这种方法还是值得研究的。总之我们应该加大研究游戏理论的力度，使游戏教学法日益完善，以后能更好的为汉语课堂服务。

## 参考文献

1. 陈绂,朱志平主编. 跟我学汉语[M]. 人民教育出版社, 2004。
2. 丁迪蒙, 李白坚. 做游戏学汉语[M].北京: 高等教育出版社, 2005。
3. 胡文仲.跨文化交际学概论[M].北京: 外语教学与研究出版社, 2011。
4. 刘询. 对外汉语教育学引论[M]. 北京: 北京语言文化大学出版社, 2007。
5. 曾健 .游戏在二语习得和教学中的应用[M].湖北成人教育学院学报, 2006.3。
6. 张和生.对外汉语课堂教学技巧研究[M].北京: 上午印书馆, 2006。
7. 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。
8. 周小兵. 对外汉语教学入门(第2版) [M]. 广州: 中山大学出版社, 2009。
9. S.A. Nazarova Experimental Research Results Identificating Efficiency of Teaching Students' Foreign Lexical Competence Methodology- Eastern European Scientific Journal, 2019.
10. Назарова Сайера Анваровна Трудности освоения лексической системы китайского языка студентами // Преподаватель XXI век. 2020. №2-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-osvoeniya-leksicheskoy-sistemy-kitayskogo-yazyka-studentami> (дата обращения: 10.11.2021).
11. Nazarova S.A. (2021). [On the issues of overcoming interlingual and intralingual interference in teaching Chinese to students: lexical and grammatical aspect](#). Modern Oriental Studies (3), 401-409.