

ISSN 2414-4746

MODERN VECTORS OF SCIENCE AND EDUCATION
DEVELOPMENT IN CHINA AND UKRAINE
中国与乌克兰科学及教育前沿研究



2022
ISSUE № 8

ISSN 2414-4746

MODERN VECTORS OF SCIENCE AND EDUCATION
DEVELOPMENT IN CHINA AND UKRAINE

中国与乌克兰科学及教育前沿研究



**State institution “South Ukrainian National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky”**

Harbin Engineering University

**2022
ISSUE № 8**

Odesa, Ukraine

Harbin, the People’s Republic of China

莫尔贡·亚历山大·亚历山德罗夫娜

教育学博士，大学翻译理论与应用语言学系实习讲师

乌克兰南方师范大学，

老码头街 26 号，敖德萨，乌克兰

对乌克兰汉语教学中游戏的应用

伴随着对外汉语推广事业的不断增强，广大从事对外汉语教学的教师用自己的亲身实践不断丰富着对外汉语教学法。从研究角度上，本文注重从实践角度提出最有针对性的游戏教学法，根据在乌克兰为期十个月的教学经验，尝试对乌克兰汉语 Ushynsky University 的汉语教学现状及问题有一个比较客观的分析，并对游戏教学相关问题提出更多的建议，同时提供较多第一手资料，使论文更加生动具体，有参考意义。在今后赴乌克兰教学过程中作为借，从而不断完善在乌克兰汉语教学工作。理论与实践相结合，对比分析目前对外汉语课堂游戏教学法，Ushynsky University 学校学生课堂游戏教学情况以及不同种类游戏在课堂上的效果等方面对对外汉语游戏教学发进行归纳总结，提出自己的见解，从中寻找最适合乌克兰汉语零基础学生在课堂教学中使用的游戏教学法。通过对游戏教学法的实践研究，也可以从中认识到乌克兰商业技术学院学生作为汉语教学授课对象的独特性。

关键词：对乌克兰汉语游戏教学法；课堂游戏；游戏教学

“游戏”以参与的形式来开展语言教学，使单调的知识传授变成了有目的、有内容、轻松活泼的自然交际；将教学游戏运用于国际汉语课堂教学，不但能帮助学生克服学习汉语的畏难情绪，并且可以培养学习者之间互相合作的精神，对于对乌克兰汉语课堂教学质量的提高也是很有帮助的；因此，游戏教

学法是一种能有效促进国际汉语课堂教学的方式手段。

中国于早期就有关于游戏教学的相关表述。宋代学者程颐曾说：“教人未见意趣，必不乐学”。明代教育学家王守仁提出“教童子，必使其趋向鼓舞，中心喜悦，则其进自不能自己。”现代教育学家吴冠杰认为在外语课堂上游戏可以作为一种非常重要的组织形式。游戏能是学习者在游戏中学会掌握汉语，从而践行“寓教于乐”的思想。西方从古希腊代就有许多有关教学和游戏的论述。德国的教育学家福禄贝尔 可谓首位系统地探讨游戏的专家，他指出“游戏是儿童活动的特点，游戏和语言是儿童生活的组成因素。通过多种游戏，儿童的内心活动和内心生活变为自主的外部自我表现，从而获得满足、自由和愉快，并保持外在和内在的平衡。”席勒甚至认为“只有当人是完全意义上的人的时候，他才游戏；只有当人游戏时，他才是完全意义上的人。”可见，游戏教学法越来越受到了重视。

1. 对乌克兰汉语游戏教学中所融入的理论基础

对外汉语教学，亦称汉语作为第二语言的教学。其有两方面的意义，即可以指概括这种教学研究活动的学科，也指对母语非汉语的外国人进行汉语教学的活动。经过最近一百多年的历史沉积，各国学者在对外汉语教学各领域的研究取得了十分丰硕的成果，“对外汉语教学”已经初显成效。在乌克兰进行汉语教学由来已久，随着乌克兰经济的发展，与中国往来的日益密切，越来越多的乌克兰人选择自己或者让自己的后代在乌克兰接受汉语教育。早期的汉语学习者多来自于中国移民，这些移民在乌克兰成家立业后，开始重视自己儿女的汉语教育。由于当时乌克兰还没有正规的汉语教育机构，为了使自己的儿女能够系统正规地接受中国传统文化教育，一些中国移民将自己的后代送回国内或者其他东南亚国家学习汉语。受客观环境的影响，当时的汉语学习往往带有浓厚的功利目的，或者只片面的学习，只关注汉语的使用而忽视完整的中国文化的渗透学习。由于缺乏对外汉语教学方法的科学研究，所以当时教授汉语的方法往往是死记硬背，显得简单且枯燥。在研究对乌克兰汉语教学中游戏的应用时也应该对此教学法中所融入的教学理论有一定的掌握。

1.1 行为主义理论

上世纪六十年代在美国风行的行为主义，主要研究外界的刺激对个体学习者行为的影响。然而，行为主义者的研究大都以动物为研究基础，如巴甫洛夫的“狗条件反射实验”，斯金纳名垂青史的“鸽子实验”等。但批评者认为人要比动物要错综复杂得多，不像动物那样在受到一定训练后，行为就可以变得容易预测。虽然行为主义存在理论缺陷，但它对后来发展的一些观点起到推动作用，比如，桑代克在研究“刺激—反应”理论之于人们学习第二语言时，指出利用重复熟悉的材料来进行学习。又如，斯金纳的行为主义核心理论将学习分为应答性行为和操作性行为两类。斯金纳指出，在学习过程中，操作性行为更具典型。在此过程中，老师充当的角色应是学生行为的设计师，老师的任务是帮助学生通过操作性的训练逐步完成学习计划。以上理论对于游戏教学法的生成具有极重大的意义。

1.2 跨文化交际理论

跨文化交际是指具有不同文化背景的人从事交际的过程。对外汉语游戏教学事实上就是一个跨文化交际的过程。对乌克兰汉语游戏教学法在中文课堂上的实施是一个文化交际的过程。在利用汉语交际过程中，学生会反映出对中国文化认知的差异。游戏不仅仅是简单的娱乐，更包含了风化习俗、思维方式、价值取向等等。教师在游戏法的课堂教学过程中，要引导学生积极掌握和体会该汉语知识在目的语国家的文化内涵，刻培养学生的跨文化交际的能力。

1.3 二语习得理论

在外语教学领域，二语习得研究主要包括影响第二语言习得的个人因素和社会因素（特别是学习策略、学习风格）。艾利斯是著名的第二语言习得专家，他于1992年发表的一篇名为《第二语言习得和语言教学》的文里说到：“第二语言习得研究的目的在于描写和解释第二语言是如何进行的。课堂语言教学的目的，在于组织和安排第二语言学习者的学习活动。前者的成果有助于课堂教学的设计和教学活动的完成，后者对于不同教学过程、方法如何影响学习效果的研究，又会促进前者的发展。”也就是说，课堂就是研究“语言输入对语言

习得的影响”的一个实验室，教学活动中的实践者是教师。如何利用相应理论成果指导教学实践并用第二语言习得研究的成果来提升学生学习效率是对外汉语老师在课堂中所要考虑的问题。教师在设计课堂游戏的时候，需要以第二语言习得理论为依据，用二语习得理论来指导教学。

1.4 建构主义理论

建构主义理论基础主要强调以学生为中心，突出学生对知识的主动发现、主动探索和对所学知识意义的主动建构。依据建构主义理论，在游戏教学中不是通过教师的传授得到的知识，而是学习者在既定的任务推动下，借助教师或游戏的帮助，通过意义建构获得。这一指导理念与对外汉语教学的思想也异常相近，对外汉语教学着重强调将学习放在真实的情境中去学习语言，通过特有的语言环境使学习者使用原来认知结构中的语言基础去调整或同化认知结构，拓展原来已有的语言基础，达到新的知识水平。这对于第二语言教学中自觉实践法和交际法的产生和发展有着启示作用，也为游戏教学提供了直接的理论基础。

2. 对乌克兰汉语游戏教学法的特点

游戏教学法与活动教学法不同。活动教学法常是利用某个节日而展开或是学术交流活动的教学活动。游戏教学法限制不大且易实施，在普通的课堂上就能够完成。乌克兰的教育主张学生学习的过程应该充满趣味，并强调以学生为中心。然而由于文化及语言的差异，尤其是汉字不属于表音文字，字的发音和形状之间没有很直观的联系，而乌克兰语属于拼音文字，常规看来对汉语为非母语的学生说，汉语的字音和字形需要分别来记忆，因此乌克兰学生大部分认为认读和书写汉字都很难，觉得学汉语费时费力，效果还很不好。

游戏教学法最根本的目的就是提高课堂效率，最直接的作用则是使课堂氛围更加愉悦轻松，辅助教师把对外汉语教学目标中的知识点传授地更加生动灵活，让学生更易接受。在对乌克兰汉语教学中针对 ATC 的学生，游戏教学需要有深入的互动性，这种互动性主要是体现在口语交际的过程中的，并且要寓教于乐。

2.1 深入互动性

语言是交际之工具，游戏设计也应该遵循这一要求，游戏法教学应该具有深入地互动性，一个完整的课堂游戏教学活动不仅要体现出师生互动，并且还要突出学生的主体地位，以实现学生之间的互动。课堂教学应以学生作为中心，教师在整个游戏活动中主要扮演协调者和组织者。现代语言的教学总趋势要让课堂教学适应学生，还要以学生为中心。课堂游戏教学的活动都要立足于学习者的需求，教师通过学习者积极主动的参与课堂完成教学任务。

2.2 口语交际性

对乌克兰汉语教师在设计游戏时应该考虑到游戏要培养学生沟通、思考、小组合作的能力，并且游戏要能提高学生汉语的实际应用能力。在教学游戏中，学生使用的错误的语言知识点会在潜意识里受到游戏伙伴们的纠正，这样就可以强化学生汉语知识自我构建的能力。课堂游戏教学正确使用，解放了学生，使他们不再感觉学习中文是索然无趣的。我会做、我能说、我能演——游戏教学使学生成为了学习的主人。

2.3 寓教于乐性

游戏教学有非常多的优点，特别是趣味性，但是在设计课堂游戏的时候绝对不能任意而为，要充分思考教学的重点在哪里和在其他的教学要求。课堂教学游戏的选择要有一定针对性，游戏必须为教学服务。备课过程中要根据教学目、教学内容等对课堂进行充分思考，设计适应课程和课堂的游戏。对外汉语老师要明了，通过课堂游戏要提升学生哪方面的技能，期望学生的汉语达到什么样的水平。教师要做到胸有成竹，不能漫无目的地地为了游戏而游戏。课上绝不能信手拈来一个游戏就用，不然为了游戏而游戏只能让热闹大于深刻，形式大于内容，学生没有从课堂上收获应该收获的，课堂也就失去了意义。

总体来讲在进行游戏教学中教师需要具有以下素质：

首先，教师在游戏的设置上，要将所需练习的知识点很好地融合在游戏中，游戏规则要简单明了、易理解，且要有竞争性、趣味性。

其次，教师需要掌握教学的节奏，语速不可太快，因为 ATC 学生的汉语水

平都处于初级及以下，太快的话，学生的神经时刻处于紧张状态，一节课结束就感到疲惫，从而产生压力感，和本文教师希望通过游戏教学法达到的效果背道而驰；亦不能太慢，太慢学生的精神状态会过于涣散，从而注意力不集中就失去了对课堂上老师所授内容的兴趣。因此，既要做到节奏跟着学生的思维走，又要领着学生的思维走。

再次，教师在课堂上的情绪表现需要适应游戏教学法。在课堂上进行教学的过程中老师的态度不能太严肃，若教师太严肃则学生无法在轻松的环境中学习汉语，游戏教学就变得公式化。教师的态度也不能太过于随意，太过松弛的课堂教师难以控制，则不能达到游戏教学的目的。教师不仅是可同时是游戏的组织者还是游戏的参与者，在适当的时候强调游戏的规则，把学习的人分为几队，用小组竞争的方式让他们达到最好的学习心理状态。

ATC 的老师在准备游戏教学的时候一定要保证理论知识的准确性，老师在解答学生问题的时候要做到知其然更知其所以然，并且要掌握第二语言教学法的知识和教学理论，中国的地理、文化、历史、社会科学等知识，心理学、教育学的知识，外语及世界各个国家的文化知识。由于笔者实在乌克兰的商业技术学院任教，应该掌握的外语除了英语之外还需要掌握乌克兰语，对乌克兰语的掌握可以帮助笔者进行语言差异的比较辅助教学，对世界各国文化知识的了解可以帮助笔者在与学生沟通的过程中不会产生文化冲突，保证师生关系的友好融洽。

3. 游戏教学的准备工作

教材的乐趣固然重要，但是一堂课是否有趣，能否让学生产生趣味，最主要的还是在于教师。教师是整个课堂的教学的组织者，策划者和主导者。课堂是否有效的关键在于教师，怎样利用游戏激发学生对汉语的学习兴趣，课堂是否有效等的关键都在于汉语教师。教师需要在进行游戏教学之前做好充分的准备工作。

第一，游戏的制定。每个班级学生的汉语水平参差不齐，汉语教师在设计游戏时应当考虑学生的汉语水平，设计出的游戏要适合学生的学习水平，保证

每个学生都能积极地参与游戏，充分发挥学习者的主动性和创造性。游戏的设计还要考虑还要常玩儿常新，增加游戏的新鲜感。游戏的规则也要明确，便于理解、操作和执行。教师还要考虑到游戏中可能会出现的情况，做好应急预案，以免到时措手不及。

第二，制作道具。游行制定出来以后接着就是准备游戏过程中所需道具，确保课堂游戏开始之前道具准备妥当，否则影响游戏的进程。道具制作的任务可以交给学生，因为

ATC 学生的动手能力是很强的，同时也提高了他们参与课堂游戏的积极性。

第三，教学游戏要有互动性。在游戏过程中老师把所要讲的语言点融入到游戏当中，学生在游戏中吸收知识点，并把不明白的语言点反馈给老师，以便老师及时的在教学过程中做出教学方面的调整。

第四，游戏分组的问题。根据不同性质的游戏把学生分成不同的小组，确定没小组的人数，并考虑学生的语言水平、性格特征等来进行小组成员人员的搭配。

4. 游戏中学习者的主体地位不容剥夺

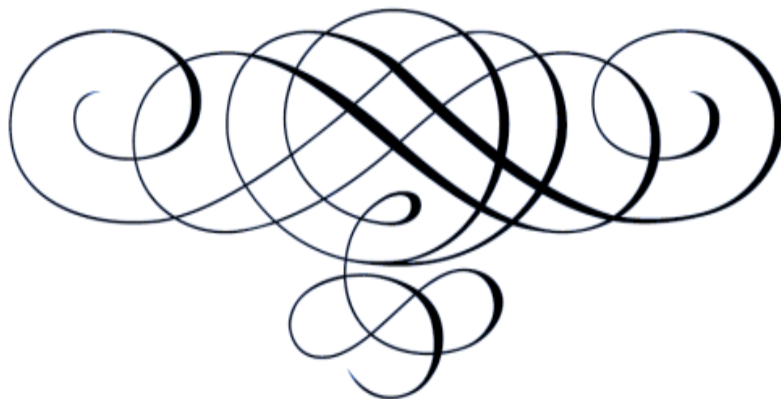
在游戏教学的课堂上要以学生作为游戏的主体，这是衡量课堂游戏教学成功与否的标志，同时也是保证教学质量的要求。教师应当让学生都参与到游戏中来，让学生通过游戏更加喜欢汉语本体知识，中国文化，这样才能达到游戏的目的。在一节课的什么时间哪个环节插入游戏，针对不同水平的学生应该设计怎样的游戏都是教师应该考虑的，让每一个学生熟悉游戏的规则，确保学生之间在游戏过程中的合作和交流可以顺畅进行，如此学生才能够有更多的积极性参与到游戏中来，才能确保游戏当中学习者的主体地位不被剥夺。

关于课堂游戏教学教师应该从宏观和微观两个方面来把握。游戏开始之前，教师需要从宏观的角度上把握住游戏的全过程，从微观角度上掌握细节，关注细节的才能够评判游戏是否适合课程内容，适合课堂。在游戏过程中教师应该保持学生的主体性，在游戏中给予学生帮助和鼓励，游戏结束后，教师要对游戏进行适当的评价和总结，深化与巩固课堂所学的知识内容。游戏的目的就是

让学生巩固和掌握语言知识和技能。这既是对游戏成绩的巩固，又是对游戏效果的检验，而且是课堂效果的强化，不仅帮助学生学到知识，学会技能，而且学会方法。

参考文献

1. 陈记运, 乌克兰汉语教学现状[J], 世界汉语教学, 2006。
2. 崔永华, 对外汉语课堂教学技巧[M], 北京:北京语言文化大学出版社,1997。
3. 丁迪蒙, 对外汉语的课堂教学技巧[M], 上海:学林出版社,2006。
4. 方芳, 教育游戏的理论基础及应用模式, 上海交通大学硕士论文, 2007。
5. 冯冬梅, 试论游戏在对外汉语课堂教学中的应用[J],消费导刊, 2008。
8. 冯季林, 教学的游戏性研究,湖南师范大学博士论文, 2008。
9. 黄锦章, 对外汉语教学中的理论和方法[M], 北京:北京大学出版社, 2004。
10. 李白坚, 丁迪蒙,做游戏学汉语[M], 北京:高等教育出版社, 2009。
- 11.李艳娟, 趣味教学——对外汉语教学中的重要方法[J],辽宁工业大学学报(社会科学版), 2009。



Oleksandra Morhun

*Postgraduate Student of the Department of Pedagogy,
Trainee teacher of the Department of Translation,
Theoretical and Applied Linguistics,
State institution "South Ukrainian
National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky",
Odesa, Ukraine*

**TRANSLATOR-ORIENTALIST: THE PHILOSOPHICAL AND
PEDAGOGICAL PARADIGM OF PROFESSION-ORIENTED SPEECH
TRAINING IN A HIGHER PEDAGOGICAL EDUCATIONAL INSTITUTION
OF UKRAINE**

With the continuous enhancement of the promotion of Chinese as a foreign language, the teachers who are engaged in teaching Chinese as a foreign language continue to enrich their methodological background taking into consideration their own experience and practice in this respect. From a research point of view, this paper focuses on putting forward the most targeted game teaching method from a practical viewpoint. Based on the ten-month teaching experience in Ukraine, the author tries to have a more objective analysis of the current situation and problems of Chinese language teaching at Ushynsky University in Ukraine. It also puts forward more suggestions on issues related to game teaching, and provides more first-hand information to make the paper more vivid and specific, with reference significance. Combining theory with practice, this paper compares and analyses the current methods of teaching games in the classroom of Chinese as a foreign language, the practical aspects of teaching games in Ushynsky University's affiliated educational establishments, as well as the effects of different game types used in the classroom. The author describes the most suitable game teaching method to be used for Ukrainian students who possess with zero basic knowledge of Chinese.

Keywords: *the game teaching method, Ukrainian, Chinese, classroom games, game teaching.*

UDC: 378.4:37.014.25(510+477.74)(045)

Oleksandra Popova

*Doctor of Science in Pedagogy, Professor,
State institution “South Ukrainian
National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky”,
Odesa, Ukraine*

CONFUCIUS INSTITUTE AS A PLATFORM FOR INTERNATIONAL ACTIVITIES OF USHYNKY UNIVERSITY

The article deals with the issues related to the international activities of Ushynsky University on the platform of the Education and Culture Centre “Confucius Institute”. The author specifies the CI’s capability and potential which facilitate the international activities of Ushynsky University. Some culture-related creativity-based events contributing to academic and profession-focused success of university students and teachers non-specialising in foreign languages have been revealed; their philosophical content (related to the abovementioned events) has been described. The perspectives of further collaboration of Confucius Institute and the Faculty of Arts and Graphics have been outlined (involvement of the academic staff of the Faculty of Arts and Graphics into internship programs both in China and in other Western and Oriental countries under and within the relevant programmes; involvement of the students majoring in Arts into the programmes of academic mobility; institutional partnership with foreign institutions and education centres).