

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

刘娴君

汉语国际教育硕士

乌克兰南方师范大学孔子学院志愿者教师

敖德萨，乌克兰

乌克兰英吉利特学校中文课堂的游戏运用分析

本文以英吉利特学校的中文课堂游戏为研究对象，探讨上学期中文课堂中游戏的运用。首先整理游戏归纳表格，借助表格和教学案例整体分析所用课堂游戏的特点，再结合不同单元所用游戏内容的对比，分析课堂游戏的独特性，然后总结所用游戏的优势和缺陷，最后再提出相应的解决措施。

关键词：英吉利特学校，中文课堂游戏，整体分析，独特性，解决措施

1.引言

本文所指的游戏属于狭义概念，即教学中为调动学生积极性，巩固应用所学的语言知识，用趣味性、多样性、灵活性的内容安排在教学过程中的语言活动[1,p.61]，作为一种教学手段，游戏能使学习者对中文课产生兴趣，并积极地学习运用中文，有利于语言交际能力的培养。

已有的中文教学游戏研究非常精细，从不同层面展示并分析。有针对特定年龄学习者提出的游戏教学经验总结和建议（周丽霞，2014）；有从具体国别进行的 game 应用研究（陈永霞，2021）；还有针对不同水平，课型的 game 研究（刘瑜，2012），上述研究从深层次上考察了 game 在教学中存在的问题和发挥的作用，但缺少对乌克兰少儿中文课堂 game 的个案研究，本文以笔者在乌克兰任教的一所中小学英吉利特为例，研究笔者在该校中文课堂中运用的 game，先用表格整理上学期课堂设计的 game，通过不同的 game 案例和对比分析说明这些

游戏的作用效果及存在的问题，最后结合相关理论针对游戏问题提出解决方案。

表1

第1课的游戏归纳表格

所用对象	游戏方式	道具	目标			效果				
			知 识	技 能	情 感	好	良 好	不 错	一 般	不 好
小学生	动作：舞蹈《一年级》	视频			√	好				
中小学生	认读：比赛吃披萨	ppt	√		√	好				
中小学生	认读+选择：旋转木马	ppt	√			中学好；小学一般				
中小学生	选择：孵小鸡	ppt	√			中学好；小学不好				
中小学生	唱歌：《你好》、《再见》	视频	√	√	√	中学不错；小学好				
小学生	动作+表达：用手偶打招呼	手偶	√	√	√	好				
中小学生	唱歌：《声调歌》	视频	√		√	中学不错；小学好				
中小学生	认读：声调帽子	ppt	√			好				
中小学生	寻找：圈出笔画“横、竖、撇”	笔、ppt	√			中学一般；小学好				
中小学生	磁贴拼字：“你”“好”	软磁贴	√			好				
小学生	动作：用肢体摆笔画形态	ppt	√		√	好				
中学生	动作：汉字书写接龙比赛	笔	√	√	√	良好				

第2课的游戏归纳表格

所用对象	游戏方式	道具	目标			效果				
			知 识	技 能	情 感	好	良 好	不 错	一 般	不 好
中小学生	认读：声调帽子	ppt	√			好				
小学生	表达：手偶间的姓名询问	手偶	√	√	√	好				
中小学生	认读+选择：拆宝箱	ppt	√			中学良好；小学一般				
中小学生	认读：奔跑的小人	ppt	√		√	中学良好；小学不好				
中小学生	动作+表达：角色扮演	教室门	√	√	√	好				
中小学生	动作+认读：手势舞	ppt	√		√	好				
中小学生	唱歌：《声调歌》	视频	√		√	中学一般；小学好				
小学生	动作：用肢体摆笔画形态	ppt	√		√	好				
中小学生	寻找：找笔画“捺、点、提”	笔、 PPT	√			中学一般；小学好				
中小学生	动作：磁贴拼字“什么”	软磁贴	√			好				

所用对象	游戏方式	道具	目标			效果				
			知 识	技 能	情 感	好	良 好	不 错	一 般	不 好
中小学生	唱歌：《汉语数字》	视频	√		√	中学一般；小学好				
中小学生	动作+表达：拨号打电话	ppt、自制电话	√	√	√	好				
中小学生	动作：做广播体操	视频	√		√	中学良好；小学一般				
中小学生	动作+认读：萝卜蹲	视频、自制词卡	√		√	好				
中小学生	认读：声调帽子	ppt	√			好				
中小学生	寻找+认读：真人版声调帽子	自制词卡及声调帽子	√		√	中学良好，小学好				

中小學生	找筆畫“橫折、豎鈎”	筆、ppt	√			中學一般；小學好
中小學生	動作：磁貼拼字“二五”	軟磁貼	√			中學良好；小學好

所用對象	遊戲方式	道具	目標			效果				
			知識	技能	情感	好	良好	不錯	一般	不好
中小學生	動作+認讀：數字接龍傳球	視頻、球	√		√	好				
中小學生	尋找：用“蒼蠅拍”拍數字詞	“蒼蠅拍”、自制詞卡	√		√	好				
中小學生	認讀：“摘星星”	ppt	√			中學良好；小學不好				
中小學生	動作+認讀：擲色子	色子、自制詞卡	√		√	好				
小學生	動作：舞蹈《我的朋友在哪裡》	視頻			√	好				
中小學生	動作+認讀：手勢舞	ppt	√		√	好				
小學生	尋找+認讀：真人版聲調帽子	自制拼音卡及帽子	√		√	好				
中學生	動作+認讀：聽語音用肢體擺聲調	自制拼音卡	√		√	良好				
中小學生	動作+表達：年齡信息採訪對話	自制詞卡及話筒	√	√	√	中學好；小學不錯				
中小學生	動作：磁貼拼字“十、二”	軟磁貼	√			中學不錯；小學好				
中小學生	唱歌：《我的朋友在哪裡》	視頻	√		√	好				
中小學生	動作+唱歌：找朋友送花	視頻、自制紅花	√		√	中學良好，小學好				

中小學生	動作+認讀：找東西	學生的東西	√		√	好
------	-----------	-------	---	--	---	---

表3

第3課的遊戲歸納表格

所用對象	遊戲方式	道具	目標			效果				
			知識	技能	情感	好	良好	不錯	一般	不好
中小學生	認讀：解鎖詞卡隱藏的圖案	ppt	√		√	中學不錯，小學好				
中小學生	認讀：放大鏡下猜詞語	ppt	√		√	好				
中小學生	動作+認讀：我說你畫	筆、ppt	√		√	好				
中小學生	動作+認讀：蒙眼睛貼頭部器官	眼罩、自制器官教具	√		√	好				
小學生	動作+表達：用器官道具演示表達	自制器官教具	√	√	√	好				
小學生	動作：舞蹈《眼睛鼻子耳朵嘴巴》	視頻	√		√	好				
小學生	動作：舞蹈《小手拍拍》	視頻	√		√	一般				
中小學生	認讀：解鎖詞卡隱藏的圖案	ppt	√		√	中學不錯；小學好				
中小學生	動作+認讀：抽詞簽画画	自制簽條	√		√	好				
小學生	尋找+認讀：真人版聲調帽子	自制拼音卡及帽子	√		√	中學良好，小學好				
中學生	動作+認讀：聽語音用肢體擺聲調	自制拼音卡	√		√	良好				
中小學生	動作：磁貼拼字“耳”	軟磁貼	√			中學不錯；小學好				

中学生	动作+认读：玩跳棋写词 语音节	打印的棋 纸，筛子	√	√	√	好
-----	--------------------	--------------	---	---	---	---

表4

第4课的游戏归纳表格

表5

第5课的游戏归纳表格

所用对象	游戏方式	道具	目标			效果				
			知识	技能	情感	好	良好	不错	一般	不好
中小学生	认读+选择：猜五官选答案	ppt	√		√	好				
中小学生	动作+认读：根据跳舞机提示读词	ppt	√		√	好				
中小学生	动作+表达：拍手说儿歌	无	√	√	√	好				
中小学生	动作：做眼保健操	视频			√	中学好，小学不错				
中小学生	动作+认读：手势舞	ppt	√		√	良好				
中小学生	认读：读闪烁的卡片	ppt	√		√	不错				
中小学生	寻找：我说句子你找字	笔	√		√	中学不错，小学好				
中小学生	动作：磁贴拼字“手”	软磁贴	√			中学不错；小学好				
中小学生	动作+认读：123木头人	视频	√		√	中学不好，小学好				
中小学生	动作+表达：学做手影并配音	ppt，手机闪光灯	√		√	不错				
中小学生	动作+认读：我说你画	笔、ppt	√		√	中学良好，小学好				
中小学生	动作+认读：画声调读拼音	笔、自制纸质汽车	√		√	好				

表6

第6课的游戏归纳表格

2.1 课堂游戏的整体分析

根据表格中的“游戏方式”可知，以“动作+认读”、“认读”、“动作”类的游戏为主，其中包括“寻找+认读”游戏在内，“动作+认读”游戏总共占全部游戏的31%，“认读”游戏占16%，“动作”游戏占19%，说明在课堂中的游戏主要是围绕听、读、说设计的机械性练习，这样的设计符合多数学生的实际水平。

从使用道具上看，ppt课件、教学所用视频、自制教具为主要教具形式，其中ppt占32%，视频和自制教具各占22%，说明笔者在线下教学注重对运用多媒体技术开展游戏，同时，自制教具也逐渐成为游戏中重要的组成部分。这是因为笔者在实际的教学中，发现动画课件并不能完全让课堂充满趣味，之后开始利用多种渠道设计游戏。

从游戏目标上看，课堂开展的游戏主要以知识和情感目标为主，训练写和自主表达的技能目标的游戏较少。一方面，是由于写和自主表达对于许多零起点和初级学生来说存在较大的难度，另一方面，要让两个高难度的技能训练变成有趣的游戏，对教师来说也是一个难题。

从游戏效果看，除了针对单一教学群体设计的游戏外，同一游戏作用于不同的教学对象其效果也有差异。如在玩“真人版声调帽子”中，小学生通常很喜欢这个游戏，在听教师读出的特定声调韵母后，快速去找正确的声调帽子，并兴奋地戴在另一位扮演韵母的同学头上，而在坐的很多学生也因为戴帽子的学生样子滑稽而发出爽朗的笑声，但如果是六七年级的中学生参与，大多数学生不会特别想笑，而且异性之间的学生在参与时会有点不好意思，和青春期年龄的性格特点有很大关系。

2.2 课堂游戏的独特性分析

在上述表中，可以看出各单元设计的具体游戏并没有完全相同，体现了课堂游戏在每单元中的独特性。一方面，这是由于各单元课的具体内容所决定，笔者在设计课堂游戏时首先会考虑游戏是否和教学内容紧密贴合。如在第5课中，“动作+认读”类“我说你画”的实施方案是教师提前画出一些人和动物，并有意留出部分所学头部器官的位置，让学生根据教师提供的言语信息找到相

应位置并填补将图画填补完整。这一课所学的主要内容之一是“眼睛、鼻子、耳朵、嘴巴、鼻子、头发”等词语，根据格式塔心理学理论，人们在感知不完整事物时，在内心深处总是倾向于将其补全，以上词语作为名词，其表达的概念都和人体的头部位置有关，因此，可以将它们看作一个整体，在开展课堂游戏时将整体变作一种需要补全的残缺体。

另一方面，游戏的独特性还受到教师个人教学理念的影响，在中小学教学中，笔者注重教学的趣味性，不希望每课实施的游戏永远都按照熟练已知的经验安排，一味反复使用同一游戏也会让学生感到疲倦，失去参与动机，因此，笔者会在实践中不断变换游戏形式，进行新的实验。如在前5课中，拼音声调练习运用的游戏一直是“真人版声调帽子”，为避免长时间使用相同游戏，在第6课的拼音声调练习中，笔者运用的新游戏是“画声调读拼音”。

同时，笔者也注重教学之后的反思，如在第1课中，对五到七年级的中学生进行的“动作”类的“汉字书写接龙比赛”本来是练习汉字书写技能的好游戏，但在第一次实践中，因学生较多，教室空间有限，很多学生在上来写字时都用跑步节约时间，所以两组在接龙的过程中出现了许多拥挤碰撞，导致秩序混乱。因此，在后面的课程中，该游戏此后并未出现，以后的课堂书写都是点几名生上来在白板上练习，并且该环节安排在用软磁贴拼字的环节之后。

3. 所用课堂游戏具备的优势

3.1 促进学生学习中文的积极性

由游戏归纳表可知，每课开展的游戏数量丰富，内容趣味性强。这也为学生创造了轻松愉快的课堂环境，特别是对于英吉利特的小学生，他们是学习中文的主力军，对新鲜的事物充满好奇，但是年龄尚小，自控能力弱，又习惯以形象思维感知事物，所以在教学实践中，他们对游戏的热情是最强烈的，经常会争先恐后地举手，并兴奋地喊道：“можно я?（可以让我试试吗？）”、“я хочу!（我要试试!）”，以此表达自己想要参与游戏的愿望。

至于中学生，虽然在进行课堂游戏时没有小学生表现得激动振奋，但他们已具备初步的抽象思维，不需要太多解释就立刻明白游戏规则，在参与游戏时

也能投入其中，积极配合游戏中的每项任务，通过游戏能有效掌握教学内容，在游戏体验中有时也能听到他们爽朗的笑声。

3.2 游戏的前期工作准备充足

首先，在游戏教具准备方面，笔者在教学赴任前，针对教学点学生的总体年龄、风格特点，提前自备了一些用于游戏的现成教具，如动物手偶、苍蝇拍、儿童弹簧伸缩拳头枪等，表中的部分游戏就是利用自备的教具开展的。此外，游戏并不仅局限于已有的教具，笔者在教学中还会根据教学内容自制教具，如表所示，如果没有这些自制教具准备，游戏的多样性和趣味性也无法进一步增强。

其次，在游戏规则的制定方面，笔者在设计时力求游戏规则的解释简单明了，由于笔者俄语水平有限，在解释规则的方式上也做了准备，其中会多利用提前准备的图片和视频说明。

最后，在游戏类课件的设计方面，笔者在赴任前也收集了很多来自网络各平台上优秀教师设计的游戏课件，为了带来更好的教学体验，笔者也通过付费获得一些更高质量的游戏课件，上述表中的许多游戏设计也因这些课件的支持而得到较强的操作性。

3.3 紧密联系教学对象、内容和目标

在上学期游戏实践过程中，笔者根据对学生的了解，融入了学生在日常生活中喜欢的一些元素，如在第5课“认读”类的“解锁词卡隐藏的图案”游戏中，笔者分别将图案设为中小學生熟悉并感兴趣的“*маша и медведь*”动画片和“*Ерлаш*”校园搞笑剧，在游戏中，很多学生因为对隐藏的图感兴趣，为了验证自己猜测的答案，都迫不及待地想快点解锁词卡，所以许多学生非常配合地读完每张卡上的词语。

另外，由于学生中文水平程度不高，因此，笔者对学生的预期要求是掌握每课的语言知识，同时，希望通过游戏增强学生间的互动合作，增进学生的友好关系。因此，教学内容和目标主要放在语言知识和情感体验方面，结合之前对课堂游戏的独特性分析，所实施的游戏贴合教学基本内容和目标。

4. 课堂游戏在应用中存在的问题

4.1 游戏中的课堂秩序管理问题

在对一到三年级的小学生的游戏实施过程中，难免会出现学生们都想积极参与，导致课堂秩序变得非常混乱，有的小学生在面对游戏时表现太过激动，如果没有被教师点名参与，会一直举手，甚至会离开座位跑到笔者跟前希望可以参与。或是有的学生只注重游戏形式带来的快乐体验，却忽视了中文课堂的教学目的，所以会出现教师难以控制的局面。

4.2 缺乏针对中学生的专门游戏设计

从所列的游戏归纳表上看，针对小学生开展的游戏有 11 个，针对中学生开展的游戏有 4 个，从数量上看，针对中学生开展的游戏最少，这是笔者设计课堂游戏的一大短板。另外，中小学生对游戏内容和规则的接受度各有不同，同一游戏对不同学生群体的作用仍有差异。

4.3 未能充分培养语言输出的技能

上学期笔者所用的课堂游戏多用于对语言知识的练习，占所用课堂游戏的 96%，其中，以词汇为主的游戏居多，缺乏输出句子的游戏设计，不利于语言表达的熟练性，在技能训练中，开展机械性的听、读、说训练的游戏较多，而对写、自主表达的技能的开展较少，仅占有所有课堂游戏的 1%。

另外，在英吉利特学习中文的学生中，还有两名中文程度较好的华裔学生，他们和其他中学生一样在课堂中的学习状态比较松散，其主要原因是笔者在课堂所讲授的教学内容对他们来说很简单，他们更需要进一步提升包括说写的语言输出能力，但笔者所设计游戏中恰恰缺少对他们学习需求的照顾，更加无法激发他们学习的动力。

5. 解决课堂游戏问题的措施

5.1 注重游戏实施后的教学反思

通过反思，教师在教育教学实践活动中，可以逐渐积累自己的实践性知识，并不断更新、发展和重构自己的知识系统和认知结构，在“同化”和“顺应”中逐渐形成自己的“个人实践理论”，在经验和教训中使自己从一个新手成长

为熟手，乃至专家[6,p.79]。

因此，关于课堂秩序管理的教学问题，首先可以通过反思探索解决问题的方法。笔者过去对于课堂秩序的反思不充分，对于上面提及的游戏中的课堂秩序问题，现在笔者可针对学生特点，从实施前游戏规则的强调说明、实施中教师的监督管理、实施后游戏的奖励制度等方面进行反思，通过搜集资料、咨询等多种方式想好解决的方案，并做好相关的准备工作，比如提前准备介绍游戏规则的简单俄语表达、针对课堂秩序问题的教师课堂管理用语、对积极参与游戏的学生的奖励物品等，再通过实践检测方法的效果。

5.2 注重与学生和乌方教师的沟通

在中度干预方面，由于在海外汉语教师的特殊身份，笔者不能选择暂停上课、隔离、留校等中重度干预，再加上语言障碍的问题，所以，笔者会选择与有问题的学生进行课后谈话的干预。具体操作是笔者在课后先想好对学生表达的话语，然后通过机器软件翻译和已学的俄语语法知识，将话语内容翻译为学生可以听懂的俄语，经过练习之后，再去找到学生向他表达出来笔者的想法。

另一方面，英吉利特学校有可以沟通的英语本土教师，教学主管也懂一些英语，因此，在重度干预方面，笔者会主要寻求乌克兰教师的帮助解决课堂管理方面严重的问题，具体做法是，用手机拍照或拍摄课堂表现问题严重的学生，发给教学主管，然后客观陈述事实，说明自己难以处理的问题。

5.3 结合中学生的喜好特点展开游戏

皮亚杰的游戏理论指出象征性游戏是 2-7 岁儿童游戏的主要形式，而 7-12 岁的儿童游戏以规则性游戏为主，同时，笔者也通过“动作+认读”类“玩跳棋写词语音节”的实践发现，相比小组之间的游戏竞争，中学生更喜欢具有挑战性的个人之间的竞争游戏，因此，可设计个人竞争方面规则性游戏。

同时，也需注意游戏的内容是中学生喜爱的，喜爱的界定需要不断的游戏实践来判断，也需要通过观察、沟通增加对学生的了解。

5.4 为开展多种技能训练的游戏创造机会

上学期，笔者基本以两课时上完一个单元课，并且所实施的游戏面向的对

象以零基础和初级水平为主，因此，只以机械性的听、读、说作为游戏训练的技能，更多类型的技能训练没有充分展开。

因此，笔者决定对每个单元增加一到两节课时数，兼顾学生水平，让学生有更多的机会通过游戏练习书写和自主表达的技能，实施的游戏可以是个人或小组间的竞争，如通过小组“传话筒”游戏，让学生练习句子的表达。

另一方面，相对于“写”，笔者会更侧重于口语表达，因为除了游戏，笔者会在课堂上点名让学生用笔在白板上书写汉字，此外，还通过布置其他课堂练习和家庭作业的方式让学生练习书写，而语言的本质是口耳之学，因此，“说”的技能更加需要在课堂上充分训练。

6. 结语

本文对英吉利特学校 2021 年到 2022 年上学期运用的教学游戏进行分析，发现所运用的游戏存在一定的优势，同时，也存在以下问题：小学生存在课堂秩序管理问题；对中学生实施的游戏缺少针对性的设计；技能训练中，缺少写和自主表达的训练。最后，根据存在的问题，提出了可行的建议。可见，课堂游戏需要在教学中不断尝试才能发现问题，教师需要通过反思想出解决的预案，但另一方面，这些预案还要通过后期的再实践来检测其有效性。由于文章篇幅和实际能力所限，本文还存在不足之处，如对游戏分析带有个人主观色彩，缺乏对学生的实际调查。

参考文献

1. 曾健. 2006. 游戏在二语习得和教学中的应用. 湖北成人教育学院学报, (2), 61-62. doi: 10.16019/j.cnki.cn42-1578/g4.2006.02.026
2. 周丽霞. 2014. 浅谈以儿童为中心的游戏式教学法. 魅力中国, (7), 144.
3. 陈永霞. 2021. 游戏教学法在汉语词汇教学中的应用. 时代报告, (2), 134-136.
4. 刘瑜. 2012. 浅谈初级汉语口语课的游戏教学. 华章, (35), 153. doi: 10.3969/j.issn.1009-5489.2012.35.126
5. 孟杨. 2021. 从课堂教学有效性看对外汉语课堂游戏教学. 大连教育学院学

报,37(3),63-64. doi: 10.3969/j.issn.1008-388X.2021.03.025

6.吴勇毅,华霄颖等.2014.叙事探究下的CSL教师成长史研究——实践性知识的积累.国际汉语教学研究,(1),75-80.

Liu Xianjun

*Master of Teaching Chinese to Speakers of Other Languages,
Volunteer Teacher of Confucius Institute at the
State institution "South Ukrainian
National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky",
Odesa, Ukraine*

ANALYSIS OF CHINESE CLASSROOMS GAMES APPLICATION IN INTELLECT SCHOOL OF UKRAINE

The paper takes the Chinese classroom games at Odesa private educational complex "Intellect" as the research object and discusses the application of games in the Chinese classroom from September 2021 till December 2022. Firstly, the author sorts the tables of inductive games and gives an overall analysis of the characteristics of classroom games by means of tables and teaching cases. Secondly, the paper analyzes the uniqueness of classroom games, being combined with the content of the games used in different units. As a result, it summarizes the advantages and disadvantages of the games used. Finally, the author puts forward corresponding solution measures.

Keywords: *Odesa private educational complex "Intellect", Chinese classroom games, overall analysis, uniqueness, solution measures.*