

## The Application of Game Teaching Method in University Literacy Class 遊戲教學法在大學教養課上的應用

獨海峰 Du Haifeng<sup>1</sup>

東明大學 教養學部

Department of Liberal Studies, University of Tongmyong, South Korea

---

**Abstract:** *This article is about the research of the game teaching method. A reasonable game teaching method is helpful for enlivening the classroom atmosphere and improving learning efficiency. At present, the game teaching method is often used in the classrooms of middle school and elementary students, and there are not many researches on the game teaching of college students. Through theoretical analysis, this article attempts to provide some ideas for college students' game teaching.*

**Keywords:** *game teaching method, Chinese class, college Students*

### I. 提出問題

在教育領域遊戲教學的理念由來已久，無論國內外都在很久以前提出過類似觀點，并在針對兒童教育方面取得了諸多成果。張文娟（2012）中指出國外最早提出“寓學習于遊戲”觀點的是古希臘的柏拉圖，在他的著作《理想國》中提出不强求孩子學習，而提倡用做遊戲的方法合理解放孩子天性。同樣的教育理念也出現在亞裏士多德的講學中，同時亞裏士多德<sup>2</sup>強調要丟棄鄙俗的遊戲。這說明遊戲對於學習是具有正面意義的，精心設計的遊戲不僅可以活躍課堂氣氛，更能培養學生的學習興趣。在國內，我們熟知的孔子也是倡導教育趣味性的大家，孔子在《論語》中：“知之者，不如好之者，好之者，不如樂之者。”等一系列學說也印證了教育過程中趣味的重要性。

對外漢語教學中遊戲作為一種寓教於樂的方法被廣泛應用在聽說讀寫各個環節。優秀的遊戲設計能夠增加學習者自信心、培養對漢語的興趣，提高課堂學習效率。目前課堂上可以應用的遊戲種類繁多，有自學型、互動型、混合型等等。并根據聽說讀寫不同課程采取相應策略。因為遊戲在人們心中有刻板印象，即“只有孩子才會做遊戲”的觀念導致遊戲教學法的受眾具有局限性，所以目前大部分的研究主要針對小學到高中的學生，課程主要以英語和體育為主，另外還有數學、物理，美術等科目。我

---

<sup>1</sup> 獨海峰, 男, 文學博士, 現為東明大學教養學部助教授, 主要從事漢語國際教育相關研究。

<sup>2</sup> 提倡游戏教学的还有昆体良、夸美纽斯、卢梭、巴西多、福祿培尔、可乐利、杜威等。

們知道遊戲可以培養學習興趣，激發學生創造力，那麼大學生在學習漢語時是否適用遊戲教學法？是不是遊戲具備趣味性就可以直接引用到課堂上呢？這些答案值得我們討論。課堂教學千變萬化，未經設計的遊戲雖然具有趣味性，但學習效率會打折扣，一個教學目的明確，參與度高的遊戲才是理想選擇。那麼遊戲如何設計？需要哪些注意事項？本文針對韓國大學生教養課的特點，主要從理論層面對目前研究成果進行了梳理，之後例舉了漢語方位詞“上下左右前後”等的遊戲設計方案。希望拙文能給漢語口語及相關教學提供一些有價值的參考。

## II. 遊戲教學法相關研究

國內如今在多個領域都開發出了許多質量頗高的遊戲課程，拿漢語國際教育來說比較常見的是針對外國兒童、青少年進行的遊戲教育。目前，針對漢語遊戲教學法的研究還處在初始階段，并在不同國家呈現不同活躍度。本文根據知網的搜索引擎，以“漢語、口語、遊戲教學”為關鍵詞進行檢索。下面以國別形式，將本文收集到的研究現狀整理如下（見表1）。

國家	研究成果
澳大利亞	冉小雨（2016）陶琳琳（2019）等
愛沙尼亞	葉承隽（2020）等
東帝汶	王雪芸（2018）等
菲律賓	徐呵呵（2019）王碧君（2017）馮美珍（2018）等
格魯吉亞	張 雪（2016）王玉婷（2015）等
韓國	毛 宇（2016）張文娟（2012）張 越（2014）于夢雪（2016） 郭 芯（2018）曾小麗（2017）彭 航（2020）張可蒙（2019） 曹鈺嬋（2018）周鈺燁（2013）李 菲（2018）何 苗（2017） 王艷婷（2018）王俊瑩（2017）王亞新（2019）田 佳（2018） 蔣茹蓓（2018）王 迪（2019）鄭曉偉（2016）龐 成（2017） 劉子鈺（2017）李斯琪（2019）昔河那（2011）張 靜（2017） 羅 元（2020）田 鑫（2012）等
吉爾吉斯斯坦	俞雯雯（2016）等
盧旺達	田 文（2018）等
蒙古	王美琦（2016）等

馬達加斯加	曹俊君（2018）等
緬甸	王茫茫（2020）尤華英（2017）胡玉妹（2016）等
美國	劉瑩（2013）等
尼泊爾	李婷婷（2017）等
泰國	王碧霞（2012）馬夢瑩（2014）胡舒婷（2014）李雪艷（2016） 李如梅（2016）張娟娟（2015）田家（2016）殷嬌（2020） 朱虹（2019）姚永峰（2019）趙妹（2017）魏巍（2019） 王婧（2018）覃瑩瑩（2015）屈海軍（2015）李亞萍（2018） 鄭日節（2019）胡孟君（2017）郝淑敏（2016）王京旌（2019） 趙楠（2017）劉鑫樂（2018）孫晴清（2017）任思潔（2018） 倫樹蔭（2017）馮斌（2017）田勝勝（2016）宋爽（2018） 蘇聰聰（2013）劉峪誠（2018）趙培培（2017）高雅靜（2018）等
新西蘭	彭崢（2017）等
匈牙利	紀卓群（2016）等
悉尼	趙一凡（2018）等
英國	張璐（2019）袁小穎（2015）等
意大利	婉麗（2018）等
印尼	魯俊峰（2014）林偉納（2018）楊婷婷（2019）等
智利	邵樂樂（2016）等

表 1

根據上述表格我們得知目前<sup>3</sup>遊戲教學法的研究已在 20 多個國家相繼展開，其中韓國和泰國的研究成果最豐。數量上韓國相關 70 余篇，泰國相關 30 餘篇。韓國相關 70 餘篇論文中研究對象大部分是小學到高中這個階段的學習者，針對大學生或者成人的遊戲教學研究并不多見。或許這只是時間問題，隨著相關研究的深入會出現更多成果。說到時間，無論韓國還是泰國，遊戲教學法受到關注也就是近 5 年來的事情。遊戲教學法在泰國為何受歡迎還需要進一步瞭解，但在韓國遊戲教學法研究如此受關注和國情不無關係，包括漢語在韓國的影響力，漢語學習普及程度，漢語課程設置，教材選擇等因素。在韓國遊戲教學法研究對象從幼兒園到大學生均有涉及，此外還有龐

<sup>3</sup> 截止 2021 年 4 月 30 日

成（2017）關於孔子學院的相關調查。下面主要看一下從幼兒園到高中游戲教學法的相關研究情況。

### 1. 幼兒園游戲教學研究

整體來看針對幼兒園的研究有昔河那（2011）、鄭湜尹（2012）、黃穎（2013）、王歡（2014）、樸弘敏（2018）、曹鈺嬋（2018）、王埔芳（2018）等。幼兒園是最早的教學現場，在語言學習關鍵期通過游戲強化語言能力已成為共識，並且從年齡段上看游戲教學法最適合兒童，這一點在研究文獻的數量上可以得到佐證。昔河那（2011）中特別針對韓國兒童設計了幾款本土特色的游戲，並指出語言學習關鍵期兒童的好奇心、好動等特點是游戲教學的原動力。可見語言與游戲的關係密不可分。

Levy<sup>4</sup>指出語言與游戲的關係有以下 5 點：

- (1) 刺激新語言形成。
- (2) 明確單詞感念。
- (3) 誘導使用、練習語言。
- (4) 提高對語言的認知。
- (5) 激勵用語言思考。

語言是交流的工具，更是思考的工具。作為表意文字的語言在兒童智力開發方面有許多值得借鑒的地方。漢字學習與游戲教學合理結合會使兒童身心得以鍛煉，真正做到寓教於樂，在不知不覺中發展兒童的語言能力。同時，游戲教學在設計時應注意教學要具有連續性，認為游戲教學法只限于幼兒園的這種想法是狹隘的。另外，鄭湜尹（2012）中認為目前韓國兒童漢語教學方面存在的問題主要有（1）師資問題。主要是缺乏專業的漢語教師，特別是發音教育方面不太理想。（2）教學法問題。由於教師缺乏的問題導致教學法落後，缺乏專業教師的結果導致學習效率低，難以做到以學生為中心。在問卷調查中很多老師傾向於唱歌和看動畫片的教學方法，游戲互動排在第三位。不得不說教學法確實存在很大改善空間。（3）教材問題。教材內容呆板，不能吸引兒童，同時為了吸引孩子用韓國語標注發音的方法影響了語音教學效果。除以上原因外課程安排不合理也是很大的問題。

### 2. 小學游戲教學研究

---

<sup>4</sup> 轉引：昔河那（2011：7）

針對韓國小學生的漢語遊戲教學研究有田鑫（2012）、周鈺燁（2013）、王岩（2013）、張越（2014）、穆甜甜（2014）、王征（2015）、張夢茹（2016）、樸美穎（2016）、鄭曉偉（2016）、胡婉（2016）、吳曉喬（2017）、倫樹萌（2017）、程誠（2017）、徐芳（2017）、王俊瑩（2017）、周媛（2018）、郭芯（2018）、郭蕊（2018）、王欣（2018）、李菲（2018）、丁信惠（2018）、薛慧媛（2019）等。小學開始兒童的母語能力與外語能力急劇提高，這個階段可以看作漢語學習黃金期的開始。隨著母語單詞量的增加韓國兒童對外語的學習能力也隨之提升。小學生處在好動的年齡段，遊戲教學可以促進兒童身心成長，在運動的過程中不知不覺地習得語言，強化概念。韓國教育部要求小學生畢業之前需要認讀 1000 漢字，書寫 500 漢字。雖然這裏的漢字指的是韓國漢字詞中的漢字，既有中國的簡體字也包含繁體字和韓國本土造漢字，但不容置疑韓國小學生學習的漢字詞中的漢字與漢語學習有想通之處。在教學過程中漢語學習和漢字（韓國漢字詞）學習是兩門課，但根據正遷移理論無論哪種漢字學習最終都將有助於漢語能力的提升。我們知道遊戲教學法可以用于單詞教學，句子教學，篇章教學等領域，這樣看來針對韓國小學生的遊戲設計有多種選擇。

田鑫（2012）中為提高漢語聽說能力，收集列舉了 16 種適合小學生的課堂遊戲，分別為（1）聽聲變調做動作（2）角色扮演（3）逢四避開（4）句子接龍（5）拍蒼蠅（6）比手畫腳（7）唱歌比賽（8）快速舉卡片（9）一閃而過的 PPT（10）猜數字（11）熊貓主子搭橋遊戲（12）魔力箱（13）翻炸彈（14）賓果遊戲（15）句子回答（16）盲人摸象。並在問卷調查後，根據實際情況設計了教學內容，遊戲設計的過程值得參考。

張越（2014）中根據遊戲教學法的 6 項原則，對韓國小學生遊戲教學法的具體實踐方式做了說明，並根據問卷結果展示了教案。其中的 6 項原則有（1）針對性原則（2）適度性原則（3）趣味性原則（4）實踐性原則（5）時效性原則（6）發散性原則。此外，這部分研究大多從理論分析，問卷調查，遊戲設計，結果評估等幾個環節上切入。各學校情況雖有不同，但整體上反映出在小學階段使用遊戲教學法的必要性，同時也指出了現階段存在的問題，改善矛頭大多指向教師資質、教材、課程設置（課時安排）等領域。

### 3. 初中遊戲教學研究

針對韓國初中生漢語學習的研究有毛宇（2016）、蔣茹蓓（2018）、王迪（2019）、王夢珂（2020）、彭航（2020）、白瑞娟（2019）、李一萱（2019）、陸

雯娟（2018）、蔣茹蓓（2018）、田佳（2018）、李妙玲（2017）、王嫻怡（2017）、陳敬（2017）、張靜（2017）、曾小麗（2017）、鄧蘇娟（2017）、王逸秋（2017）、王靜姝（2015）、王琳（2019）、羅元（2020）等。初中生處在青春期的孩子期望同齡人的認可，渴求合作又嚮往獨立。在遊戲設計方面除了知識性、趣味性之外，還要強調合作與協同。

王迪（2019）中根據國內外對“遊戲”的理解做了整理，並引用了曾建（2016）<sup>5</sup>中對遊戲的定義“...廣義而言，指外語或二語課堂教學中一切有組織的語言活動；狹義而言，可指在外語或二語課堂教學中為調動學生積極性，鞏固運用所學語言知識，以趣味性、靈活性和多樣性的內容穿插在教學過程中的語言活動。”，可以說這個定義是比較客觀的。

彭航（2020）、鄧蘇娟（2017）、蔣茹蓓（2018）、王逸秋（2017）、白瑞娟（2019）、李一萱（2019）、張靜（2017）、王嫻怡（2017）、羅元（2020）等研究都圍繞問卷調查，從老師、學生、校方的角度分析問題後，嘗試設計了遊戲教學的各個環節。王琳（2019）<sup>6</sup>、陸雯娟（2018）、田佳（2018）雖然沒有問卷調查，但在教學現狀、教學設計、師資、教學模式、教學法等內容上作了詳細的研究。

毛宇（2016）針對首爾兩所學校的師生分別做了問卷調查，並結合課堂實際情況對遊戲教學法做了分析。文中指出了在遊戲設計過程中存在的問題，並介紹了韓國學生的特點與漢語課在初中教學中的地位。其中通過對初中教師問卷調查得知，大多數教師認同課堂遊戲最佳時間應該控制在 15 分鐘左右。初中生處在青春期的學生，面對遊戲時，初一和初三的學生呈現出不同偏好，初一學生喜歡手脚并用的遊戲，而初三的學生更有競爭意識，喜歡競猜類遊戲。

王靜姝（2015）中以教材編寫為出發點，通過問卷調查和偏誤分析的方式對韓國學生學習問候語時存在的問題提出了解決方案。文中指出針對問候語學習可採用遊戲教學法和文化教學法，這樣可改善教材對話脫離實際的問題。

曾小麗（2017）中也提到了教材問題，文中指出 2009 年 8 月 19 日韓國教育課程評價院審核通過了 13 種《中國語 1》漢語教材，2010 年開始各學校在 13 種教材中任意選擇。但這些教材存在相同問題：（1）教材难度大，沒有因材施教。（2）教材針

---

<sup>5</sup> 转引王迪（2016：9）

<sup>6</sup> 韩国于 2011 年成立了在韩对外汉语教学“CPIK”（Chinese Program in Korea）项目，2018 年有 334 名汉语教师志愿者被派往韩国中小学进行为期 11 个月的汉语教学。该项目报名的大多是研究生，所以研究成果以硕士论文为主。

對對象不明確，很多初中和高中使用同一教材。（3）教材類型劃分不明顯，很難根據不同需求選擇合適教材。除了以上問題外教師資質、教師資源不足也成爲了頭等問題。

此外，陳敬（2017）、李妙玲（2017）以教材《生活中國語》爲基礎設計了幾款遊戲，特別是後者別出心裁的針對初中男生的特點設計了具有特色的遊戲環節。

#### 4. 高中遊戲教學研究

針對高中生的有于夢雪（2016）、張可蒙（2019）、王亞新（2019）、李斯琪（2019）、樊丹（2018）、王艷婷（2018）、劉子鈺（2017）、何苗（2017）、謝妮（2017）、張琳（2017）、安佳逸（2016）、趙敏智（2015）、周子璐（2015）、史雲霄（2014）、李銀珠（2013）、李玲（2017）等，其大部分研究者爲國家 CPIK 項目的志願者。

于夢雪（2016）中在研究遊戲教學法授課時引入了協同教學。本土教師和原語民共同授課既改善了本土教師授課時發音不准、文化教學不足等問題，又培養了學生學習興趣，調動了學習積極性。協同教學最早起源于美國，主要以中小學爲主，在韓國也有不同形式的應用，例如：中韓的“寫作教學”模式。

李斯琪（2019）中針對 18 名參加 CPIK 項目的中國老師做了問卷調查，在列舉語音、詞匯、漢字，語法等遊戲教學的實例後，根據問卷結果給出了改善意見。調查顯示參加項目的老師大部分是對外漢語專業，上課時和韓國老師進行分工，中方教師有時輔助，有時通過翻譯進行教學，有時獨立教學。大部分志願者韓國語水平是零基礎，但溝通上并無大礙。

王艷婷（2018）、張可蒙（2019）基于教學現狀及師生問詢結果設計了個別教學案例，并進行了評估。學校的師生對於遊戲教學法的調查都十分配合，這證明遊戲教學對於韓國高中生也是很適用的。

史雲霄（2014）、趙敏智（2015）、周子璐（2015）安佳逸（2016）、劉子鈺（2017）、何苗（2017）、王亞新（2019）圍繞問卷調查進行了教學反思，具體來說先進行理論研究，之後通過問卷調查的形式瞭解情況，爲下一步課堂遊戲做了鋪墊，并在最後做了反思總結。總結的環節不可小覷，無論是理論研究，還是現場教學，及時總結才會有所提升。

此外，樊丹（2018）除了做問卷調查，圍繞獎懲制度進行的研究也十分有借鑒意義。張琳（2017）、謝妮（2017）圍繞詞匯與遊戲教學的關係展開研究，考慮到詞匯教學在二語習得過程中的地位，類似研究有深挖的必要。除上述研究外，李銀珠

(2013) 以教材為中心，研究韓國高中使用的漢語教材《中國語 1》<sup>7</sup>，對其中游戲環節做了詳細描述，目前，面向韓國高中生的漢語教材目錄可參看表 2。

區別	作者	出版社	出版時間
A	박용호外 5人	넥서스 CHINESE	2012年
B	최규발 外 2人	朴英社	
C	심형철 外 4人	時事中國語社	
D	우인호 外 3人	正進出版社	
E	박흥수 外 3人	(株)教學社	
F	임승규 外 4人	(株)多樂園	
G	김난미 外 2人	(株)朴英社	
H	최재영 外 3人	天才教學社	
I	박덕준 外 4人	天才教育	

表 2<sup>8</sup>

### 5. 大學游戲教學研究

針對大學生的游戲教學法研究并不多，或許是因為大學生漢語教育屬成人教育，使用游戲教學法欠妥。因為大學生教育屬成人教育，所以國外很多漢語教學現場使用的是“聽說領先”的教學法，而國內多使用“聽說讀寫”綜合教學，出現這種現象呂必松（2007）<sup>9</sup>認為有 4 個原因。一是大學生是成人，理解能力強；二是課時多，多種訓練分課時進行學生比較感興趣；三是成年人語言學習不能完全依靠聽覺，要借助其它感官強化記憶；四是消除漢語難學意識，用各種形式多接觸、多練習。基于以上原因我們可以窺見韓國大學內游戲教學法研究為什麼不活躍的原因。筆者認為除了以上原因，從幼兒園到高中教學階段存在的問題，在針對大學生的漢語課堂上依然存在。

我們知道韓國漢語課分為專業課和教養課。根據教學目的，教學法應靈活多變，特別是對教養課而言，培養學生對漢語的學習興趣，打下良好的基礎才是重要的。張文娟（2012）是為數不多針對韓國大學生游戲教學法進行研究的。研究從理論依據、實際作用、特點，原則等問題出發，對韓國大學生教養課性質和特點做了分析，并依據座位排列法將語音、漢字、詞匯、句子，篇章教學分別設計了教案。

<sup>7</sup> 2012 年起，依照《第七次教育課程（2009 年修訂版）》編撰了 9 種教材統一命名為《中國語 1》

<sup>8</sup> 引自李銀珠（2013:14）

<sup>9</sup> 轉引整理于呂必松（2007:81）



綜上所述，我們發現遊戲教學法的研究成果大部分是中國志願者在韓國任教期間根據自己的經歷整理所得，並以碩士論文為主。內容上大體以研究必要性、重要性、遊戲教學特點、學生特點、課程設置、問卷、教材、課堂遊戲設計、反思等順序為主。在此本文將借鑒張文娟（2012）中的遊戲思路，利用網絡遊戲進行漢語口語訓練的探索。

### III. 針對韓國大學生實施遊戲教學法的可行性與必要性

#### 1. 民族特性

韓民族是能歌善舞的民族，同時國民對寓教于樂這種教育形式帶有與生俱來的親近感，風靡全球的韓國流行音樂和娛樂節目讓我們窺見在韓國實施遊戲教學法的可行性。韓國十分注重寓教于樂，從小學到大學每個階段都會根據年齡特點設置不同文體類遊戲。無論學生郊游還是公司團建都少不了遊戲。遊戲過程中，不僅可以加深彼此間相互瞭解，還可以加深友誼，結交志同道合的朋友。無論學校的小環境還是社會大環境娛樂性無處不在，在韓國街道隨處可見的卡拉 OK 就充分說明遊戲教學法在韓國會有很大潛力。

#### 2. 課程設置

目前，韓國漢語課程主要有專業課和教養課兩大類。相對於前者，後者的教育課程設置不具有長期性與連貫性。教養課與選修課的性質差不多，學習者或因興趣、學分，好奇等諸多原因選擇漢語課，在此過程中過于困難的教學內容或呆板的教學法會讓學習者缺乏動力，放棄學習。怎樣挖掘漢語中精華的部分，設計巧妙的遊戲，拉近與學習者間的距離，讓他們喜歡上漢語，敢于表達，樂于表達，消除對學習漢語的恐懼心理，這些都值得我們去探究。

#### 3. 語言環境

儘管韓國經濟發達，通訊技術也處于全球先進行列，但學習中文的學生很多都沒有到過中國，平時接收到的碎片化信息很難起到有效促進學習的作用。特別是口語環境缺失，導致學生更不容易開口說漢語。害怕自己說錯，社交障礙症等問題促使韓國學生錯失開口說話的機會。怎樣在自然狀態下培養韓國學生的自信心，讓學生對漢語學習產生興趣，從“要我說”到“我要說”，要想實現以上目標遊戲教學法尤為重要。

#### 4. 學習者特性

正如呂必松（2007）指出的，大學生教育屬成人教育，其邏輯思維能力與理解力都優于高中階段，因此這個階段的遊戲教學法明顯區別于其他階段。筆者認為通過遊戲欲達到的目標應包括：

（1）對當堂課學習知識的鞏固。遊戲時間不宜過長，可以放在課堂結束前，利用5到15分鐘即可。

（2）利用邏輯推理能力強的特點開動腦筋，提高課堂參與度。大學生有競爭意識，合理利用會讓學生成為教育的積極參與者。

（3）通過互動，增強彼此之間的瞭解，包括師生關係與同學間關係。大學生嚮往認識新朋友，為學生創造合作的機會，能給課堂帶去新鮮感。

（4）增加開口說漢語的機會。大學生因缺乏自信等原因不愛開口說話，通過團隊的遊戲活動可減輕壓力，緩解緊張心理。

（5）給學生展示個性的機會。大學生身上具有時代氣息，尊重學生，在遊戲開發時給學生獨立展示個性的機會。

#### IV. 遊戲教學法的相關理論

遊戲教學法相關理論大致整理如下：

##### ① 學習動機

學習動機是指激勵并維持學生朝向某一目的的學習行為的動力傾向（張文娟2012）。學習動機受內部因素（興趣、需要、價值觀、態度），外部因素（教師期待、鼓勵、學生間合作、競爭）等因素影響。動機根據性質又可分為社會性動機和生理性動機，前者對語言學習效果的影響顯著。社會性動機包括興趣動機、成就動機、交往動機。以遊戲教學法舉例，學習者對進行的遊戲感興趣時，學習的動力就很足，即使沒有教師指導，沒有任何獎勵，學習者也願意主動探尋答案，這就是興趣機制在起作用。網絡遊戲正是利用了這一點，在升級打怪的設計上為玩家設計好了一套激勵機制，這套方法運用到教學上，我們稱其為成就動機達成。最後，語言的學習是為了溝通，無論是從書籍裏獲取知識，還是和朋友談話，都能實現交流目的，交往目的達成屬正向反饋，會刺激學習者繼續保持學習興趣，并在自願自覺的狀態下不斷增加學習難度，交際的效果在這個過程中會越來越好。

##### ② 交際理論

應用語言學的基礎理論，也是語言的重要功能。交際理論強調要在真實的語言環境中，多樣的交際任務中鍛煉語言能力，同時交際能力的實踐不是一次完成的，要在多次，不同的內容，不同形式下進行實踐。交際理論告訴我們，遊戲教學法不能只圖有趣簡單，要劃分難易度，在設置教學目標時要分階段去教學。同一個遊戲規則不變的情況下不能套用到多個知識點。一成不變的遊戲會讓學生產生膩煩心理，同時在面對不同難度的交際任務時把握不好分寸的話，自信心會受挫。綜上所述，一個交際任務要逐漸變化難度與實現方法，讓學習者擁有成就感的同時順利完成交際任務。

### ③ 建構主義理論

建構主義理論強調教師的意義是幫助者、促進者而不是傳授者與灌輸者。學生是信息加工的主體，學習者在一定的背景下借助知識（社會文化等）、通過溝通合作等方式達成意義構建。學生是學習的主體，教師可以制定遊戲規則，學習者根據規則發揮其主觀能動性完成學習任務，用所學語言知識實現交際的功能，這與翻轉教學、以學生為中心的教學、翻轉課堂的設計原理也很契合。

## V. 實施遊戲教學法的注意事項

遊戲教學法需要根據具體教學需求進行設計，怎樣才能科學設計出具有效率的遊戲環節，我們需要從教學原則、注意事項等方面入手。首先需要對成功的遊戲教學做出定義，陳思萌（2014）中提到成功的遊戲教學應該具備以下四點：引導性：我們常說的教師的作用，即引導學生完成教學任務。這裏需要注意引導也包括了對遊戲規則的詳細說明與課堂進度的把控。遊戲開始前如果沒有對遊戲規則說明清楚會導致遊戲效果不佳，同理，遊戲結束後如果沒有總結和分析的環節，教學水平就很難提升。有效性：是否對知識獲取，語言訓練有幫助。多數時候遊戲被貼上了消磨時間，教師不作為的標籤。怎樣讓遊戲的效果最大化值得教師們去摸索其中的方法。針對性：明確遊戲針對的知識點。遊戲需要根據所學知識進行針對性訓練，盲目娛樂輕鬆無異于浪費時間。想要做到有針對性，需要教師花時間去設計。互動性：即語言的溝通功能。所有學生都要參與進來，并能得到有效溝通。遊戲要避免個別人積極活躍，要讓大家都動起來，都參與到語言交際中來。

同時，陳思萌（2014）中例舉了遊戲教學法的幾個原則，值得大家參考。（1）簡單性原則：主要針對初級班學生。初級班基礎薄弱，儘量用簡單的表達說明問題。（2）適用性原則：遊戲難度的考量。太容易或太難都達不到教育效果。（3）文化性原則：在

游戲中加入文化元素。(4) 全面性原則：讓每個學生都得到參與的機會。(5) 適度性原則：控制游戲時長與次數。

遵守以上原則進行游戲教學時，還應該注意幾點，昔河那（2011）中指出了游戲教學法的 9 點注意事項：（1）游戲要有意思。（2）游戲不能只具有趣味性（3）盡可能全體參加（4）游戲從簡單到複雜（5）游戲時間不要過長（6）調節學生競爭心理（7）教師主導（8）同樣游戲不重複做（9）游戲可作為評價手段。雖然陳思萌（2014）和昔河那（2011）的內容有相似之處，但都反映出游戲教學法并不是輕鬆可以實施的，必須經過前期設計，後期總結才能日臻完善。

田鑫（2012）中提到了游戲教學法實施步驟，這些步驟具有代表性，有一定參考價值。步驟分別為（1）發現問題（2）分析問題（3）提出解決問題的辦法（4）制定具體行動方案（5）實施行動方案（6）觀察并收集數據（7）分析反思評價效果。其中筆者認為最後一步“分析反思評價效果”十分重要，很多時候因為時間關係我們都會放棄分析，使很多有價值的東西失去了繼續研究的可能性。

綜上所述，一個成功的游戲教學需要經過精心設計，并且要不斷觀察改進，時刻銘記以學生為中心，教師只起到輔助和引導的作用。

## VI. 游戲教學法實際案例分析

鑒于游戲教學法在大學階段應用的案例不多，這裏特別針對“方位詞”設計了一堂課，以下就是面向大學生教養課設計的課堂游戲。下面將以“問路”為主題展示游戲教學法的具體實施步驟。

游戲類別	選修課（漢語口語課）	訓練目的	掌握“問路”基本表達
參與人數	每組 2~3 人，共 15 人	座次排列	自由排列（在綫授課）
學生水平	具有 6 個月以上不連續學習經驗者	道具準備	PPT, zoom, 游戲“推箱子”“停車”
時長	50 分鐘	使用教材	스마트중국어 2
	<p>課前：</p> <p>將要學習的單詞，特別是方位詞整理好，製作一個精煉的小視頻，視頻長度在 3 分鐘左右。把重點簡明扼要的介紹清楚。并將視頻發送至班級群裏，以便學生及時學習。</p> <p>（這部分有翻轉教學的特點，但內容更簡潔）</p>		

## 遊戲過程

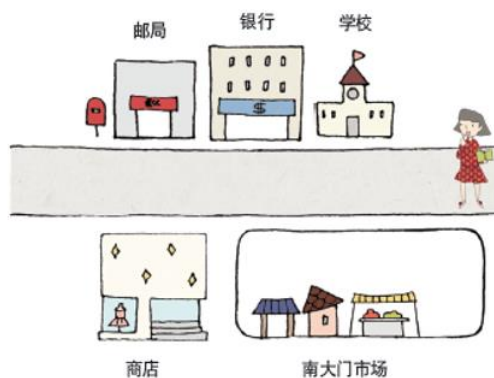
課上：導入階段

（開始放 1 分鐘的問路視頻。）

教師：同學們，大家都喜歡旅游。我們到不熟悉的地方旅游會遇到問路的情況。用漢語怎麼問路，怎麼指路，今天我們就來學習一下。

（確認課前學習情況）

1. 在 PPT 上展示本課重要詞匯“上、下、左、右、前、後、旁邊、往~一點”，并領讀，喚起學生記憶。
2. 在 PPT 上展示慣用表達方式：“往~走”（第一節課），“向~拐”（第二節課）  
（上述過程 5 分鐘，并讓個別學生大聲跟讀。）
3. 讓學生分組，每組製作一個簡易的城市地圖。如圖 1（教材例圖）：



（圖 1）

教師根據每組學生製作的地圖，選擇目的地，讓學生描述“怎麼走”。

記錄學生在表達過程中的偏誤，待所有組發表完後集中糾正。沒有馬上糾正錯誤是因為怕打擊學生的積極性，影響後面小組的發揮。（5 分鐘）

進行第一輪遊戲：往+上、下、左、右+（走）

首先讓學生以小組形式登錄網站<sup>10</sup>。



（圖 2）

<sup>10</sup> 游戏网址：<http://www.4399.com/flash/210179.htm>

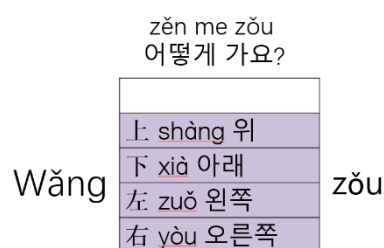
## 游戲過程

教師給出幾組難度相近關卡，每組選擇 1 組關卡，學生們用自己的電腦登錄頁面。隨後教師在主屏幕上打開圖 1，講解規則，領學生們讀一遍需要輸出的表達句式：往上、往下、往左、往右。當熟悉表達後，教師給 1 分鐘時間，讓每組攻克關卡，并用漢語表達通關過程，記錄每個步驟。（5 分鐘）

用“往上、往下、往左、往右”分組發表自己是怎麼通關的。具體方法如下，讓 B 組學生大聲問“怎麼走？”，A 組學生口頭下達指令。之前 A 組將自己的關卡圖發給 B 組，B 組同學根據 A 組同學的指令邊問“怎麼走？”邊完成關卡。這樣 A 組練習口語表達，B 組練習了聽力。（5 分鐘）

教師在此過程中不打斷，只做觀察者。

第二階段，當學生對游戲方法熟悉後，增加表達難度，如圖 3。



（圖 3）

加上動詞“走”構成“往上走，往下走，往左走，往右走”的短語。本次訓練教師給出一個難度稍大一點的關卡，並將同一關卡分給所有小組，當聽到開始時，所有組一起開始通關，教師在一旁計時，最先完成組獲勝。稍微等待後，當所有組都完成時，由獲勝組發表通關的所有步驟。（5 分鐘）

## 游戲過程

整理目前為止出現的偏誤，糾正表達句式和發音。拿出課文對話進行講解，并追加詞匯“前、後、旁邊、往~一點”（5 分鐘）

用同樣的流程和方法，換成停車游戲<sup>11</sup>，再次進行兩次游戲，如圖 4（15 分鐘）。



（圖 4）

最後總結，領讀發音、課文，常用表達句式。（5 分鐘）

課後：

留作業，將本堂課學到的表達式每句念兩遍發送到群聊框中。

<sup>11</sup> 游戏来自：<https://dr-parking-4.en.softonic.com/iphone>

反思總結	<p>遊戲教學是輔助課堂教學，活躍課堂氣氛的手段。適當使用會有奇效，但在時間把控上需要不斷練習，摸索規律。遊戲並不能完全替代傳統教學。正常一個遊戲的時間控制在15分鐘左右最佳。另外，規則的說明要到位，根據課堂效果隨時調整節奏。</p> <p>大學生推理能力強，同時缺乏開口說話的機會。正好借此遊戲可以增加互動，提高大腦活躍度，競爭關係又讓學生發自內心的、愉悅地參與到知識活用的環節中來。</p>
------	---

## VII. 結語

本文對遊戲教學現狀進行了梳理，並為韓國大學生設計了一堂遊戲教學課。雖然對遊戲教學整體認知上有幫助，但因時間關係未能對大學生進行問卷調查，以瞭解大學生心理需求。欠妥之處將在今後研究中不斷完善。

寓教於樂是自古就有的教育理念，不僅適用於兒童也適用於成人。成人的邏輯思維能力強，但礙於面子不愛開口，將這些問題綜合起來，根據教育目標找出恰當的遊戲將會有不錯的教學效果。適合成人的遊戲可以從現有的，針對青少年的遊戲中篩選。北京奧運會後漢語學習在全球升溫。未來隨著國際間合作的日益深入，漢語必將在世界範圍內吸引更多學習者。同時，我們也該意識到漢語確實對於一般學習者來說太難，還沒有學習之前就知難而退了。培養學習者的興趣，讓漢語變得有趣易學是漢語作為第二外語教學的重點工作之一，不僅能讓世界人民看到中國經濟的強大，也能讓大家具有認同感，輕鬆接近漢語，這項工作任重道遠。相信未來會有越來越多新穎的遊戲出現在我們的漢語課堂上，藉以吸引更多的學習者。

## 參考文獻

### 1. 專書

周 健，《漢語課堂教學技巧 325 例》，北京：商務印書館，2008。

呂必松，《漢語和漢語作為第二語言教學》，北京：北京大學出版社，2007。

全香蘭，《中韓字詞比較及教學研究》，成都：西南交通大學出版社，2015。

### 2. 論文

昔河娜，〈遊戲教學法在韓國兒童漢語教學中的應用研究〉，東北師範大學，碩士畢業論文，2011。

張文娟，〈在韓國大學漢語口語課中應用遊戲教學法〉，曲阜師範大學，碩士畢業論文，2012。

田 鑫，〈韓國釜山地區開花小學漢語遊戲教學的行動研究〉，東北師範大學，碩士畢業論文，2012。

鄭淞尹，〈遊戲教學法在韓國兒童漢語課堂中的應用探究〉，山東師範大學，碩士畢業論文，2012。

李銀珠，〈韓國高中漢語教材中的遊戲應用研究〉，山東大學，碩士畢業論文，2013。

陳思萌，〈淺析對外漢語教學中的遊戲教學法〉，鄭州大學，碩士畢業論文，2014。

Date Submitted: August 18, 2021

Date of Review Completion: September 19, 2021

Date of Publication: October 31, 2021

### About the Author



Du Haifeng graduated from Yanbian University in China with a Master of Arts degree and completed his Ph.D. program at Korea University, South Korea. Presently, he is an Assistant Professor of Chinese course in the University of Tongmyong, South Korea. He has been engaged in Chinese education for a long time and his research interest is about the international education of Chinese language. He is passionate about Korean cultural education and international Chinese education research. Up to now, he has published many excellent academic papers.

獨海峰先後於中國延邊大學及韓國高麗大學取得碩博學位，現就職於韓國東明大學。他長期從事漢語教育工作，已發表多篇優秀學術論文。