

# 韩国小学汉语教学中的游戏与奖励

## ——以韩国忠清南道洪城郡内浦小学为例

林怡璇

渤海大学

**摘要:** 本文根据笔者自身教学经历, 讨论在韩国小学汉语教学中学生喜欢的游戏教学方法。本文分析了面对零基础学生且教师不擅长韩语的情况下, 如何根据语音、词汇和语法教学内容进行游戏, 给予学生适当的奖励, 激发学生汉语学习兴趣, 并通过课堂实时反馈展开优缺点及改进方法的探讨。

**关键词:** 韩国小学; 汉语教学; 游戏与奖励; 优缺点及改进

【DOI】 10. 12252/j. issn. 2096-6261. 2022. 02. 064

当前新冠病毒在全球肆虐, 但汉语教师仍“供不应求”, 特别是中韩合作的“Chinese Program in Korea (CPIK)”项目, 对在韩汉语教师的需求量很大, 汉语教师志愿者会被分配到韩国各地中小学开展汉语教学。大多数汉语教师并不擅长韩语, 而分配到小学的汉语教师要单独进行汉语教学, 独自面对低龄且零基础的汉语学习者, 以及汉语课作为兴趣课程课程量较少的情况, 单纯进行知识讲授无法引起学习者的汉语学习兴趣。在教学时辅以适当的游戏, 能够让学生的汉语学习兴趣持续高涨。所谓游戏原则, 就是把教学内容融入恰当的游戏, 使之具体化、形象化, 让每一个学生都参与到教学活动中来, 在游戏中能够学到并巩固更多的汉语知识。<sup>[1]</sup>

### 一、汉语课堂使用游戏与奖励的必要性

小学生在6-12岁左右, 学生年纪较小, 对任何事情都充满兴趣, 处在语言学习关键期, 学习第二语言的能力较强。但相对来说注意力集中时间短, 通常在20分钟左右。学生自制力较差, 课堂秩序一旦出现问题则很难维持。在内浦小学, 一个学期内要对四个年级进行汉语教学, 每个年级能够学习汉语的时间较少。同时笔者的第二外语是英语, 并不擅长韩语, 很难用语法翻译法进行教学。在整个小学阶段, 儿童有着强烈的活动需要, 包括对游戏活动的需要和对运动活动的需要。<sup>[2]</sup>面对从未接触过的汉语, 零基础的小学生则更需要丰富的授课内容和有趣的游戏调动汉语学习的积极性。

### 二、汉语课堂教学中的游戏与奖励

#### (一) 语音教学游戏与奖励

赵元任先生在《语言问题》中指出, “在对外汉语教学中, 语音教学是教学的起点, 也是教学基础, 如果起点过于草率, 基础没有打好, 必然会影响整个学习过程, 这是显而易见的道理。”<sup>[3]</sup>在汉语课程较少的情况

下, 让学生在短期汉语教学后能够拼读汉字是笔者希望达到的目标, 因此语音教学在所有课程中占比最大, 是整个课程最重要的一环。受新冠疫情影响, 师生都需要戴口罩上课, 更增加了语音教学的难度。选用合适的游戏既可以调动学生的积极性, 又能让笔者了解学生的发音状况, 及时发现学生的偏误进行针对性练习。

最能调动学生汉语学习积极性且全体学生都能参与的是传声游戏。在讲授完单韵母和声调后, 将六个单韵母加上不同的声调写成的词卡。游戏开始前先带领学生认读熟悉词卡上的音节, 确保学生们能够正确拼读, 接下来由学生抽取词卡, 从最后一排到最前排依次传声, 第一排的学生回答正确即为成功(第二次进行游戏时顺序相反), 成功后一整排的学生都能得到一个熊猫印章奖励。不同年级的学生, 给出答案的要求不同。在6年级进行时, 给出答案的学生需要将包含韵母和声调的音节正确、完整地写在黑板上; 而在4年级及更低年级进行时, 给出答案的学生能够正确说出音节即可。

复习读音时可以采用“幸运分数”游戏。把上一课学过的词语以及拼音共同展示在方格中, 将学生分成两队, 两队轮流选择词语拼读, 拼读正确后可以获得词语背后隐藏的分数, 分数在1-5分之间, 词语全部读完后分数高的一队获胜, 全员获得熊猫印章。

#### (二) 词汇教学游戏

词汇是语言的建筑材料, 词是组织短语和句子的备用单位。<sup>[3]</sup>词汇教学与语音教学密不可分, 词汇也是语法教学的基础。单独教学生声母、韵母和声调是很难记住的, 以词语的形式将声母与韵母讲授给学生, 既让学生了解拼读技巧, 又方便学生掌握读音, 便于记忆。

Wordwall网站中有多种游戏, 可以应用于词汇学习的不同阶段, 运用网站中的游戏进行词汇复习与巩固都非常有效, 能够检验学生是否达到教学目标。配对游戏

可以匹配相同内容，也可以像笔者匹配图片和读音。学生随机选择两个格子，选择错误则回到座位等待下一轮，选择正确则可以得到盖章奖励。这一游戏涉及的记忆量较大，适用于初学较简单的词汇进行及时复现。检验学生新知掌握情况时，可以使用寻找匹配项。这个游戏下面列出学过的词语读音，上面展示学过的词语图片，学生找到正确的读音后展示下一张图片。这一能够最为直接的反映出学生对词语的整体掌握情况。

### （三）语法教学游戏与奖励

语法是说出汉语句子的基础，学生在学习了语音、词汇后，自然会有说出完整汉语句子的需求。讲授简单的语法，能够促进学生在课堂上多表达汉语句子。游戏则是帮助学生理解汉语语法的最快途径。学生通过游戏设置的问题情境，结合游戏中需要说出的目标句，能够很好地理解汉语中的简单语法。

进行“是”字句的语法练习时，根据说明内容不同，可以进行不同的游戏。“是”说明国籍时，可以运用“打怪兽”的游戏。根据学过的国家设置选项，在左侧插入学生需要说明的对象，并配上国旗作为提示，学生回答时需要说“她/他是……人。”。这样结合图片和句型的游戏，“是”说明职业时，可以使用“你画我猜”。根据教学内容准备好职业的词卡，一名学生上前抽取词卡并在黑板上画出职业，其他学生用“他/她是……。”的句型回答问题，答对的学生和绘画的学生都可以得到熊猫印章。这两个游戏既巩固了国家和职业的生词，又加强了学生对“是”字句的理解。

在讲授句型时可以进行“沉睡企鹅”记忆游戏。如果学生的汉语水平较高，可以单人进行游戏，依次展示图片背后的词语，最快说出正确句子的学生获得奖励。笔者是将学生分为四人一组，运用当课学习的水果生词和“S+喜欢+O”句型，组成简单的句子。游戏开始时所有学生闭眼，然后四名同学轮流睁眼，看到内容并确认记住后闭眼，四名同学全部看完后，最先正确说出句子的小组获胜。这个游戏串联词汇语法，可以帮助学生梳理本课所学。

### （四）总结游戏

笔者最后一节课采用了“神秘盒子”游戏。即设置数字“1-30”的30个盒子，盒子里有根据学过词汇、语法知识设置的问题，每个盒子有相应的分值，分值在-3000到3000之间。进行游戏时，将学生分成两队，两队学生轮流用汉语选择数字并回答盒子里的问题，正确回答问题后可以选择保留或向另一队送出盒子，最终分数高的一队获胜。游戏中问题由易到难，可以检验学

生汉语学习成果。“神秘盒子”这一游戏还可以进行进一步延伸，根据学生喜欢的宝可梦、漫威等动画形象设计出不同主题的盒子，更能提升学生学习汉语及参与游戏的积极性。

### 三、利用游戏与奖励进行汉语教学的优势

在内浦小学对学生进行的9课时汉语课中，游戏和知识讲授共同构成了汉语课堂，每一课时学生正确回答问题后都有奖励。从汉语课课堂氛围和学生学汉语的成果来看，游戏和奖励无疑极大地提高了学生学习汉语积极性和学习效率。不论是几年级的学生，为了能够在游戏中获胜取得奖励，都会在讲解语音、词汇及语法时认真听讲记录。在内浦小学，大部分零基础的6年级学生用4课时就掌握了汉语拼音读法，有的学生在简单测试中还能正确默写出学过的汉字，9节课结束后学生可以用“是”字句说明自己的姓名、国籍及职业，进行简单的自我介绍。

游戏可以自然地向学生传达教学目标。笔者希望学生在9课时的汉语课程后能够完成汉语拼音的拼读，因此无论在进行的是词汇游戏还是语法游戏，笔者对学生的要求都是说出目标词或目标句，不会过分纠正读音的精准性以及汉语表达的完全正确。例如，在进行数字游戏时，要求学生既要选出正确选项，又要正确读出数字的读音，保证学生形、音、义同时掌握。在这样的游戏要求下，学生对于汉字拼读十分用心，能够顺利在9课时汉语课后达到正确拼读汉字的目标。

游戏可以反映出学生对于教学内容的掌握情况。传声游戏极大地激发了学生对汉语的兴趣，因为需要传递的内容是音节，学生为了赢得游戏，都会伴随手势大声地说出音节，且不会在游戏过程中使用任何母语。学生在传声时会自觉维持课堂秩序，防止听不到正确的读音，从而使该游戏检验了学生对单韵母及声调的掌握情况。便于教师了解学生学习韵母及声调的偏误情况，进行对“阳平”和“上声”声调的针对性训练。词汇游戏帮助学生巩固词语的语音及对应语义，游戏进行时学生记忆模糊或发音有问题的词语，都是重点练习、复习的对象。有的班级学生在一起读单词的时候声音较小，无法了解到学生是否掌握生词。在进行单人游戏时，教师可以很好地了解到学生的发音状况，并进行及时纠正。语法游戏通过游戏设置的语境，学生能否说出目标句直观地反映了学生对该句型的掌握程度。

游戏可以即时反映出汉语课出现的问题，通过游戏可以了解到汉语课的难度是否合适。授课效果可能受授课内容、授课时间甚至学生当天状态影响，但学生对游

戏的参与最能反映出汉语课的问题。例如在6年7班的第4课时，学生在进行词汇游戏时参与度不高，下课后通过班主任询问得知是课程讲授中的语音对于学生较难，学生没有完全掌握，导致大多数学生无法参与到游戏中。在4年级讲授平翘舌声母的时候，也发生了类似的情况。于是笔者在之后的课程中，针对学生的情况对课程内容进行了调整，学生在课堂中的游戏参与度有了较大提升，学生也不再发出“太难了”的感叹。

#### 四、汉语教学课堂中游戏与奖励的缺陷及改进

学生年纪较小，心智并不成熟，在进行游戏的过程中，有时会出现学生因游戏名额及奖励产生冲突的情况。如果有类似情况出现，可以让全班同学共同回答这一问题，避免激化二人矛盾。而小学生虽然在乎游戏结果，但注意力很容易被吸引及转移。这时，可以顺势讲解其他内容或播放有趣的视频，转移学生注意力。

大多数学生都对奖励很有兴趣，课堂上有时会出现发言的学生过多而难以抉择的情况。如果仅仅依靠汉语教师一人选择，在游戏中同一学生发言两次会引起其他学生不满，扰乱课堂秩序。为了保证汉语课堂顺利进行，在讲授完数字后，可以采用用中文说出学生学号的办法选择发言的学生，帮助学生巩固中文数字。还可以采用抽签的方式选择学生，特别是让学生抽签选择发言的学生时，课堂气氛得以显著提升。

对于课堂氛围并不活跃的班级，游戏可能达不到预期的效果。在比较活跃的班级，每节课都会有半数以上的学生积极发言，课堂有利于汉语学习的竞争氛围；而一些课堂气氛不活跃的班级，每节课只有固定的学生回答问题，难以判断其他学生的掌握情况。从最后一节课的游戏来看，有的学生的确掌握了既定教学目标，但是因为害怕说错或其他原因课上不愿意回答问题，但平日课堂参与度较低，课堂氛围并不利于汉语学习；而有的学生则是汉语教学中就跟不上课堂的进度，从而产生了畏难心理，无法参与到课堂活动中。

在课程进行中，笔者发现相比于学生个人获胜取得奖励的游戏，将学生分组的游戏更能调动所有学生在游戏中的参与度。个人之间的游戏除了上文提到的学生之间由于名额问题可能产生争执外，发言过的学生对游戏就不再集中；部分学生还会因为疏忽没回答问题，在之后的游戏中失去回答问题的兴趣。在集体游戏中，学生由个人凝聚成整体，受集体分数影响始终集中于游戏内容，且不需要奖励也能提起学生极大的兴趣。可以额外增设规定每个学生只能回答一次，这样在游戏中，会

有一些个人游戏中从未发言的学生努力回答问题，调动了学生的学习积极性；同时集体游戏也解决了个人游戏游戏名额的问题，学生不会过度纠结于谁回答了问题，而会更多关注是否正确回答了问题。当然，游戏的输赢势必会影响学生的心情，集体游戏的失败对学生的情绪的影响更为明显，这时笔者会说“游戏并未结束”，让学生能够继续认真听讲，在进行新的游戏时还能积极参与，保证汉语课堂顺利进行。

#### 五、总结

本文以内浦小学的汉语教学为例，从语音、词汇、语法三个方面介绍了汉语课堂中可以使用的游戏与奖励。受新冠疫情的影响，学生在课堂上的活动受限。这些游戏让学生在最小的活动范围内，最大程度地激发了学生的学习积极性。本文列举的游戏应用场景十分灵活，例如传声游戏、“你画我猜”可以用于词语讲授的过程中，“沉睡企鹅”这一游戏可以将声母、韵母拆开进行词汇游戏等。这些游戏借助于ppt和网站进行，对实物教具的依赖较小，减轻了教师准备教具的负担。对于和笔者一样韩语水平一般的教师来说，这些游戏都不需要过多说明学生就能理解，减少了沟通成本。通过游戏与奖励，笔者能够了解到学生对教学目标的掌握程度，学生也能在游戏中掌握汉语课的教学内容，尽管游戏进行中可能出现争执，有些班级学习氛围没有特别活跃，但在不断的内容调整、不断的复现以及采取进行集体游戏的改进下，学生最终成功达到了笔者设定的教学目标。

笔者在各个年级中每个班级的汉语课程只有9课时，在课堂上使用知识讲授与游戏和奖励结合的方法是为了维持学生对汉语课的兴趣和积极性。在课程进行中，游戏和奖励确实能吸引学生的注意力，但有趣丰富的授课内容和对学生及时的鼓励更能提升学生的学习兴趣。更为重要的是，汉语教师自身具备一定的吸引力，是促进学生汉语学习的根本。

#### 参考文献

- [1] 刘红梅. 谈游戏原则在韩国小学生汉语教学中的应用[J]. 吉林省教育学院学报, 2010(9).
- [2] 李蔚. 游戏在对外汉语教学中的应用[J]. 理论前沿, 2014(03).
- [3] 赵元任. 语言问题[M]. 商务印书馆, 1980.
- [4] 黄伯荣, 廖旭东. 现代汉语[M]. 高等教育出版社, 2018.