
低龄学习者汉语课堂活动设计与实践研究

芳草地国际学校 李佳玲

摘要：低龄学习者与成人学习者在认知水平、习惯、动机方面都有诸多差异。学生不具备目的语的知识和技能，统编教材的难度较大，配套的校本教材和教学资源也都需要教师设计丰富多彩的活动来进行教学。因此如何设计低龄学习者汉语的课堂活动一直是笔者教学实践和研究的重点。本文归纳总结了课堂活动的定义、分类、设计原则，并结合笔者多年教学实践给出了具体详尽的低龄学习者汉语课堂活动设计案例，以供汉语教师参考。丰富的课堂活动能让汉语学习更加高效、更富于乐趣，同时也更好地培养国际学生的情感、态度、价值观。

关键词：课堂活动设计 国际汉语 游戏 统编教材

一、课堂活动的定义及分类

本文所指课堂活动主要指国际学校汉语教学的课堂活动，后文中涉及的具体案例和操作方法，主要针对低龄学习者的汉语学习者，即学生不具备汉语听说读写的技能。

国际学校中很大一部分学生的母语不是汉语。因此我们从汉语作为第二语言教学的研究成果中获得启发。姜丽萍（2011）将课堂活动定义为“教师在课堂上指导学生积极参与的学习活动，是将客观的学习内容转化为主体的运用能力和素养的中介与载体”。王巍（2012）认为对外汉语教学中，常规教学环节和单纯的如游戏如导入、讲解、问答等不属于课堂活动，课堂活动主要包括语言游戏活动（如击鼓传花）和任务式汉语语言实践活动（如制作汉语海报）。这些定义主要从活动的“有效性”进行考虑，即是否有明确的教学标目，是否能帮助学生更多地掌握知识或提升技能。

“有效性”当然是我们定义和研究课堂活动的重中之重。但近年来关于游戏教学的研究，甚至心理学成果也使我们能从不同角度去看待问题。

尚俊杰、肖海明（2014）在国际教育游戏实证研究中得出结论：尽管教育电子游戏对提升学习效果的验证性研究仍然是焦点，但其对学习者高阶思维能力、情感、态度、价值观的培养都有显著积极效果。他们也指出“结构化评价方法相

较于书面测试提高了学习效果的全面性”。对于游戏教学的效果的验证，也应该考虑更为全面的评价方式。

Lawrence J.Cohen (2016) 从心理学角度阐述了游戏的功能，他认为游戏是儿童的语言，游戏不但能帮助孩子建立与成人的情感联结，也是儿童及青少年依附感的来源，能帮助孩子建立自信，获得快乐，并从中学习规则。

综上所述，笔者认为，帮助学生学习汉语知识、习得汉语技能，不光需要从活动的有效性层面进行考虑，也需要考虑学生的情感、态度和价值观。对于那些能够促进学习者动机、更好地建立学习者与教师、与汉语课堂的情感联系的活动，即使不涉及具体的语言知识技能或教学目标也应该划为课堂活动的范畴。因此，本文将国际学校汉语教学的课堂活动定义为：教师在课堂中开展的一系列有组织有目的的活动，包括常规教学活动、游戏活动、语言实践任务等，这些活动应该具备以下的功能：能够帮助学生习得语言知识、技能，或能够促进学生的学习动机、加强与汉语课堂及汉语教师建立更好的情感联结，或有助于组织课堂秩序、调节课堂氛围及学生情绪。

因此，本文将课堂活动分为两大类，第一类是非知识技能类的活动，包括123木头人、破冰游戏、分组游戏等；第二类是知识技能类的活动，包括常规教学活动（如听力训练、朗读、替换练习、对话练习、听写等等）、语言游戏（萝卜蹲、卡片游戏、击鼓传花等等）、语言实践活动（制作主题画报、撰写旅行日志、角色扮演等等）、语言类视频游戏、项目式学习活动等等。如下图：



图 1. 课堂活动的分类

二、课堂活动设计的原则

课堂活动设计应该遵循一定的原则。一是要有目的性，如为了调节沉闷的课堂气氛，缓解学生学习的疲劳，或者让失去秩序的课堂恢复秩序，或为了具体的教学目标而设计活动；二是要遵循学生的年龄、已有的语言水平等，做到“因材施教”；三是课堂活动的设计要多元化。根据加德纳的多元智能理论，学生可能适应或偏好的学习方式并不相同，在设计教学活动时应该兼顾视觉、听觉、动觉等多元感官的启发；四是趣味性，有趣的课堂活动可以吸引学生主动积极地参与课堂；五要难度适当。根据最近发展区理论，过于简单的任务对于学生而言没有挑战，吸引力；太难的活动可能导致无法完成，或让学生感到沮丧继而失去学习的信心。要开发难度恰当的课堂活动。六是可操作性。这里包括两个层面的内容，一方面教师需要设计合理的讲解语言，简洁易懂，若很难讲解如何操作，教师应当设计好示范环节。

三、课堂活动设计举例

本文将整理、归纳多个具体的课堂活动设计案例。这些课堂活动都是低龄学习者汉语学习者适用的。从活动目的、应用场景、活动步骤等方面逐一描述。这些课堂活动不但涉及组织课堂、调节气氛的目标，也包含单项语言技能的训练如拼读、认读、综合语文素养的训练。

（一）非知识技能类的活动

1、123 木头人

活动目的：维护课堂秩序。

适用场景：当课堂秩序过于活跃或学生不能专注于学习时，也可用于教学环节之间的过渡。

活动流程：教师发出指令“123 木头人”，学习者停止说话、动作并保持一段时间，违规的学习者被淘汰并需要立即回到座位坐好。可以根据具体情况进行 2-4 轮游戏，胜出者可以得到口头荣誉称号如“超人”等。

2、小鸡做操

活动目的：调节沉闷的课堂气氛，缓解学生长时间的读写疲劳，或刺激学生较低的参与欲望，使之恢复活力，主动参与课堂。

适用场景：课堂开始 20 分钟后或更长时间，或学生情绪较低落整体课堂氛围沉闷时，也可用于教学环节间的过渡。

活动流程：教师播放卡通动画小鸡做操（如图 2），学生起立，并跟着一起坐。在实际操作中，低段学生尤其容易被可爱的小鸡吸引一起舒展身体，并达到重新融入课堂的目的。

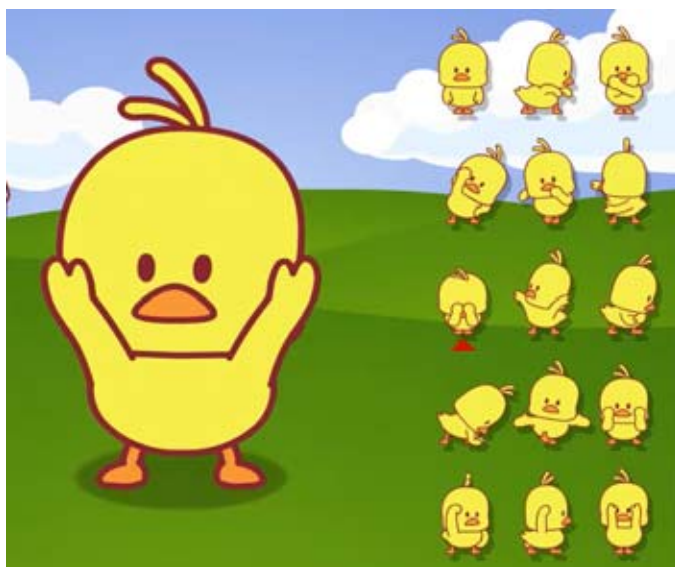


图 2. 小鸡做操视频截图

3、分组游戏

活动目的：用有趣的方式吸引学生主动参与小组活动。

适用场景：需要进行分组活动或训练时。

活动流程：打破常规的分组方式（如分一二三四组），以更加活泼、有趣的方式分组。例如以衣服颜色、头发长短、家庭成员的数量来分组，也可以教师给定一组卡通形象，学生根据喜好来选择，教师根据学生的选择结果来分组。

以上试举几例说明非知识技能类的课堂活动是什么，怎样开展，在实际教学中，教师还应该控制这些活动的时间，为主要的教学活动留下充足时间。尽管这些活动不涉及或较少涉及语言知识，但实践证明，对于维护课堂秩序、调节课堂氛围、促进学生学习动机，甚至对学生的学习态度、情感都有积极影响。

此外，我们也可以借助这些活动的框架及其中蕴含的师生创造力、想象力来改造我们的常规教学活动。

（二）知识技能类课堂活动

这类课堂活动是针对明确的具体的教学目标而设计，是用时最多的课堂活动。教师需要根据自己的教学目标精心设计。一个课时内可能有多个教学目标，但一个教学活动不可能完成所有目标，因此教师需要将不同的活动合理安排，有机结合，以达到最佳的教学效果。

1、常规课堂活动游戏化

听力训练、拼读、认读、听写等常规课堂不可或缺，但因为其趣味性低，形式单一，又具有一定的难度，学生往往很难长时间积极主动参与。教师可以利用非知识技能类的课堂活动来对这些常规活动进行改造。以下试举两例：

（1）词语超人

活动目的：让学生积极主动读词语

适用场景：齐读、带读、指名读。

活动流程：教师可准备一个哈利波特魔法棒、超人披风、功夫熊猫头饰等道具，指名一名学生上台带读。因为道具赋予了学生特殊的身份，所有学生都希望能够成为词语超人。教师可以根据学生读词语的准确程度、积极程度来挑选“超人”。

（2）听写小老师

活动目的：让听写变得更有趣

适用场景：听写词语或句子。

活动流程：教师可用上一个游戏的道具，在听写时，改变教师读词语或句子的规则，而指名某一学生来充当教师角色。这名学生可以是上一次听写正确率最高的同学，也可以根据实际情况设定其它规则，但需要确保该生能使用较为标准的语音进行朗读，如有错误，教师需要及时纠错或范读。

2、语言游戏

（1）拼音名牌游戏

活动目的：练习拼读

适用场景：破冰，分组，指名

活动流程：课前教师准备好印有学生姓名的拼音名牌(如图3),课中根据需要,由教师或学生抽签,指名或齐读拼音姓名。



图3.拼音名牌举例

(2) 卡片游戏——找朋友

活动目的：巩固、检验拼读、认读，帮助进行词语搭配或理解课文内容等。

适用场景：课堂进行15-20分钟后，学生有一定的知识储备和学习准备。

活动流程：a 学生分别拿到声韵母卡片，根据教师说出的音节，进行声韵母配对；
b 学生分别拿汉字和音节卡片，配对。c. 学生分别拿不同的汉字，根据图片提示或课文内容进行配对。

注意事项：学生可以将卡片贴在胸前，也可以贴在黑板上；配对后要有展示和小组齐读环节。

在《荷叶圆圆》的家长开放课中，笔者运用卡片游戏帮助孩子理解课文的重点句子：

小水珠说：“荷叶是我的摇篮。”

小蜻蜓说：“荷叶是我的停机坪。”

小青蛙说：“荷叶是我的歌台。”

小鱼儿说：“荷叶是我的凉伞。”

将划线词语制作成彩色纸卡，学生、家长抢读并获得纸卡贴在胸前。教师提问：“荷叶是你的什么？请你找一找你的朋友。”学生、家长根据课文内容两两配对。由于人数较多，一个词语可以印制多张卡片。如果人数为单数，教师也可以参与活动。



图 4.统编教材一下《荷叶圆圆》开放课课堂实录

(4) 萝卜蹲

活动目的：训练听力、认读。

适用场景：词语教学或复习环节

活动流程：一组学生 5-7 名，学生抽取词语卡片贴到胸前，教师说：“XX 蹲，XX 蹲”，相应词语的同学要蹲下并大声跟读词语，教师继续说“XX 蹲完 XX 蹲”。没有及时蹲下并跟读的学生被淘汰，最后可以保留 2-3 名获胜者给予口头奖励或贴纸奖励。

3、语言实践活动

(1) 角色扮演

活动目的：训练朗读，多种方法识词，巩固词语，理解文意。

适用场景：词语教学环节，朗读环节，巩固检验环节。

活动流程：a. 课前需要准备一定的道具，如绘制头饰、准备服装

b. 学生自愿选择喜欢的角色进行扮演，并按要求读词、句子，最好做出相应的动作、表情等。

下图是《荷叶圆圆》的读课文环节，学生佩戴头饰扮演相应的小动物，并读出课文中的语句。



图 5.《荷叶圆圆》角色扮演活动

(2) TPR 全身反应法读儿歌

活动目的：帮助学生理解儿歌内容，促进学生积极参与朗读活动。

适用场景：读儿歌、读古诗、读韵文等。

活动流程：a. 在语言基础较弱的情况下，教师主导设计动作，学生跟着做。边做动作边朗读。

b. 学生语言水平提高后，可以共同设计动作。边做动作边朗读。

在我校的校本教材《芳草汉语》中有大量儿歌，笔者通过主导设计和与学生共同设计动作的方法，帮助学生快速理解儿歌内容。如《小金鱼》和《小蝌蚪》文本如下：

小金鱼，没有腿。

摇摇头，摆摆尾。

一串泡泡吐出嘴。

小蝌蚪，在长大。

伸伸腿，乐哈哈。

呱呱呱，变成一只小青蛙。

根据文本内容我们设计了完整的动作，并让学生进行展示。



图 6. 读儿歌《小金鱼》

四．小结

以上是笔者对低龄学习者汉语教学的课堂活动研究，包括定义、分类、设计原则及设计举例。这些例子是过去教学中的实例，有参考借鉴意义，尽量做到丰富详实，有代表性。但由于篇幅限制和经验，无法做到全面罗列和陈述。在今后的教学中还需继续总结。游戏化的课堂活动如何在情感、态度、价值观等方面影响学习者，是值得深入探讨和研究的。如何对学习者的学习效果进行多元化评价，也值得教师进一步研究，以期能够客观、全面对多元课堂活动的效果进行反馈。

参考文献：

[1]姜丽萍.汉语作为第二语言课堂教学[M].北京大学出版社.2011

[2]王巍.对外汉语教学中的课堂活动设计[J]:55-57.2012,32(24)

[3]尚俊杰.肖海明,贾楠,国际教育游戏实证研究综述:2008 年—2012 年[J].
环境建设与资源开发:71-78.2014(1).

[4]Lawrence J.Cohen.游戏力[M].中国人口出版社.2016.

bjhanyu.cn bjhanyu.cn bjhanyu.cn