

# 桌游在国际汉语教学中的应用研究——以任务型教学法为导向

吴卓轩

曲阜师范大学, 山东曲阜, 273165;

**摘要:** 任务型教学法强调学习者要在学习过程中尽可能地与他人交流。桌游进行过程中玩家需要不断通过提问获取信息的特点正与之契合, 将桌游运用于国际汉语教学当中可以提高学习者的参与积极性, 提高开口度。本文以任务型教学法为导向, 分析了适用于课堂教学的桌游教学案例, 详细介绍了使用这种教学模式完成语言学习目标的具体步骤和教学经验等。同时, 结合教学实践, 指出在教学过程中要正视桌游的教学辅助地位、关注任务型教学法使用过程中学习者的情绪、妥善发挥教师的协调指导作用等要注意的具体教学问题。

**关键词:** 桌游; 任务型教学法; 国际汉语教学

**DOI:** 10.69979/3029-2735.25.3.058

## 1 桌游适用于任务型教学法的可行性分析

任务型教学法 (Task-Based Language Teaching, TBLT) 诞生于 20 世纪 80 年代, 是一种强调通过“任务”来促进语言学习的教学方法, 其突出特点是主张“在做中学”。在任务型教学法中, 鼓励参与者尽可能与他人进行交流是习得语言的基础。它通过设计具体的、具有挑战性的任务, 促使学生在完成任务的过程中, 自然地使用目的语言, 从而提升语言交际技能。任务型教学法要求学习者通过协商与讨论来完成自然并有意义的交际, 要求课堂教学中的任务应具有可操作性、趣味性、真实性和现实意义性。

桌游是玩家通过卡牌、棋盘等道具在有限的时间和空间内模拟真实情境, 根据规则进行竞争、合作、互动的游戏。桌游的易操作性和趣味性等特点比较突出。

首先, 桌游有一定情境化背景、互动性强且具有明确的任务导向, 很适合作为任务型汉语课堂练习的辅助工具。例如玩家需要进行模拟交易的“大富翁”、需要对战双方不断通过提问与描述来形成对某事物判断的“猜猜我是谁”、玩家通过人物、场所、物品词语组合成不同句子来推理的“妙探寻凶”等游戏, 多使用一些日常交流用语, 还可以根据学习者语言水平调整桌游交流的内容展开有目的的课堂教学。

其次, 桌游还充满趣味性、互动性, 可以极大提高学习者参与学习任务的积极性与运用目的语交际的意愿。在看似娱乐的过程中最大限度地运用汉语, 提升开口率和口语表达能力, 强化巩固所学语言点。同时, 学

生用目的语进行交流、交换信息来解决问题的过程中也是增加他们的学习兴趣、学习动力与获得完成任务的成就感的过程。

基于任务型教学法的真实性指“相对上的真实”, 即让教师在课堂上创造接近真实活动的情境, 让学习者在任务过程中进行真实、自然的语言表达的特点。桌游游戏恰好符合这样的人物设置特点。桌游游戏中可以设定类似于日常生活中的场景, 并且玩家在互相获取信息时又是自发提问、自然交流的互动过程, 这样在类似于真实场景中所表达出来的语言就更相对真实, 符合日常表达中口语化、日常化的语言特点。

任务型教学法所设定的任务的现实意义是为了让学习者在习得词汇、语言点、句法结构后, 能够了解并体会实际运用的场合, 而不只局限于理解含义。许多桌游的设计逻辑是让参与者在游戏过程中不断向其他参与者提供信息。教师结合桌游的特点, 根据教学内容有目的地设定桌游环节, 相较于孤立地进行机械性的句子练习, 学习者在游戏中展开对话, 描述事物, 是更易于掌握教师给出的语言点的实用性练习。

综上所述, 桌游游戏的设定、游戏的逻辑进程等, 与任务型教学法的真实性、现实意义等相适应, 有效结合二者的特点展开国际汉语教学, 可以提升学生的学习效率, 增强学生的参与度, 提高学习兴趣, 有节奏有目的地完成教学任务, 提升教学效果。

## 2 桌游在国际汉语教学中的应用分析

将桌游作为练习环节的辅助手段运用在国际汉语

教学中,可以极大地调动起学习者的积极性,并增加学习者在课堂中的目的语言输出频率。与传统练习活动中师问生答、生生互问互答相比,学生在游戏过程中主动根据桌游内容进行提问与发言,可以大幅度增加学生的开口率和实践实训机会。以下为任务型教学指导下的汉语课堂中应用桌游“大富翁”作为辅助教学手段的案例分析:

## 2.1 课型及教学对象

课型为初级汉语综合课,教学对象为初级水平汉语学习者。

## 2.2 教学目标

1) 提升学生汉语表达,使学生输出的句子更接近生活化。

2) 巩固学过的移动及买卖相关词语和句子:“贵”、“便宜”“向前走”、“走几步”、“我要买”、“我要卖”、“多少钱”、“请给我XX元”等。

3) 熟悉中国货币外观及面值。

4) 熟悉中国城市名称及发音。

5) 通过不同城市土地价格差异了解中国各城市经济发展程度。

## 2.3 教学用具

棋盘、人物棋子、骰子、模拟货币、随机命运卡片、土地卡片。

## 2.4 课时安排

50分钟。

## 2.5 教学步骤

1) 复习导入(5分钟)

(1) 复习所学过的有关移动的表达:“往前走X步”、“停”。

(2) 复习交易相关的表达:“我要买XX”、“XX多少钱”、“请给我XX元”、“请找我XX元”、“我有XX元”、“贵”、“便宜”。

2) 组织教学(5分钟)

教师向学生介绍本节课要用到的大富翁桌游、对应的任务、分组方式、基本游戏规则及进行过程中需要使用的语言点。

(1) 桌游介绍:在游戏中,玩家通过在棋盘上前进、买卖房产购买土地、建设房屋、收取“过路费”以

及与其他玩家的互动赚取资金,模拟房地产商业。

(2) 桌游任务:尽可能多地赚取金钱、购买房产。

(3) 分组方式:四人一组。

(4) 游戏步骤:

a. 玩家各自分配初始资金1000元人民币,面值包括1元、5元、10元、20元、50元、100元。

b. 玩家各选一个棋子,放在棋盘的出发点。

c. 轮流掷骰子,按照骰子朝上一面的数字移动各自棋子往前走对应的格数。

d. 棋子移动的对应的格子时玩家可以选择购入土地/不购入土地。如购入土地,则需向“银行”上交土地对应的价格的金钱后获得该土地卡牌。

e. 其他玩家停驻在有玩家已购入土地的格子时,需要向该玩家上缴土地卡片上所标注的对应额度“过路费”。

f. 买入了对应土地的玩家在再次停驻在相应格子时可以在拥有土地的基础上建筑房屋,同时,“过路费”的额度也会相应上涨。

g. 游戏过程中走到“命运”格子的时候可以抽取一张命运卡,根据卡片上缩写的内容获得或扣除资金。

h. 游戏结束结算时拥有资金及土地、房屋价格总合最高的玩家获胜。

3) 游戏环节(35分钟)

(1) 准备与分工:

分配角色棋子、初始资金;进行分工,选出成员分别“兼职”负责管理银行与土地卡片。

(2) 正式游戏环节示例:

a. 轮流掷骰子,学习者A掷到“三”后,说“往前走三步”并移动角色棋子。

b. 到达“重庆”后,根据格子中所写的土地价格决定是否购买。“重庆”的价格为150元。如买,则说“我要买重庆”,并交给管理银行的同学,说“给你200元,请找我50元。”与此同时管理银行的同学说“找你50元”并给出,管理土地卡片的同学说“给你重庆”并给出。四位玩家都进行一次视为一轮,以此类推。

c. A前进至“命运卡”一格,抽到“命运卡”内容为“用汉语向左边的人说自己的爱好后可从银行获得100元”,依照卡片内容说出汉语句子,如“我喜欢打篮球”,获得奖励资金。

d. B前进至A的土地“重庆”,询问A“过路费价

格”：“重庆的过路费是多少钱？”A回答后，B向A给出对应的钱数，同时说出“给你20元。”

e. A再次前进至“重庆”后，可以选择是否在当前土地上建房子，建房后可以收取更多“过路费”。B如果再次经过“重庆”，可向A询问“现在重庆的过路费是多少钱？”并给出对应的金额。

f. 教师观察学习者都已走过一圈后，向不同小组学习者询问“哪里最贵？哪里比较贵？哪里比较便宜？”学习者回答“上海最贵”，教师启发学习者归纳中国各地土地价格与经济发展差异。

g. 临近结束时间时教师组织学生们计算个人资产，学生计算后互相询问并回答“你有多少钱？”、“我有3600元”，钱数最多的胜利。

#### 4) 分析总结（5分钟）

询问学生们在桌游的中学习到的具体知识点及应用感受；归纳学生们桌游中出现的偏误；总结学生们在桌游过程中所用的语言点及认识到的中国城市；称赞学生在桌游过程中的进步，鼓励学生课下继续积极利用桌游复习巩固所学知识。

### 3 教学反思及教学建议

在任务型教学法的指导下，桌游可以为第二语言学习者提供相对真实的情境，并提升课堂练习效果。在使用其作为练习手段的同时，也要正视其辅助地位、关注学习者情绪、并发挥好教师的课堂把控作用。

#### 3.1 正视桌游的教学辅助地位

在汉语课堂中应用桌游时，首先需要明确其作为辅助工具的地位。桌游的活动设计应围绕语言学习目标展开，让学生使用的汉语更贴近日常生活中会说出的语言，而不只是为了吸引学生的兴趣而存在。桌游可以为学生提供提供一个操练语言的情境，但其核心任务仍是帮助学生巩固语法、词汇等基本知识，锻炼目的语的运用及表达能力。

#### 3.2 关注学习者的情绪

运用桌游进行练习活动的目的是让学习者能够在情境中自主通过进行提问回答来锻炼习得的语言点。桌游难度过大，或者游戏太复杂都会增加学生的畏难情绪，有时游戏中的失败也会挫败学生的信心，影响学生参与游戏的积极性，从而达不到设定的教学目的。所以在桌游进行过程中，也要关注学习者的情绪。

桌游虽然能激发学习者的参与热情与兴趣，但如果忽视了情绪管理，难度过高，则会打击学生的自信心，降低学习热情，从而影响学习体验。学习者的情绪状态直接影响他们的学习动机、参与度和学习效果。如果想要学生在学习过程中能够积极主动地自发提问，就需要帮助学生克服心理障碍。比如，避免桌游规则过于复杂；避免使用过于复杂的语句，尤其是超过了当前学习阶段的语句；避免任务过难等因素。

因此，在设计桌游时要确保游戏的难度适中，尽量选择简单易行的游戏，确保所有学生都能参与并享受游戏。同时，面对学生在桌游中失败的情况，也要及时安慰并适当鼓励学生积极参与下次活动。

#### 3.3 发挥教师的把控作用

在汉语课堂中使用桌游作为练习手段时，教师的把控作用十分重要。教师在桌游教学中的角色不仅是引导者和支持者，更是课堂管理者，负责确保教学活动有序进行，让每个学生都能顺利参与其中。

发挥教师的把控作用，首先要注意的是要合理控制时间。桌游的一个特点是互动性强且充满趣味性，学生容易沉浸其中，导致时间过长。教师需要有效管理课堂时间，确保游戏环节不会过长而影响学习进度。教师应在每次桌游开始前明确告知时间限制，并在适当时机进行提醒，避免时间过长以保证教学节奏。如果学生对某一桌游兴趣较大，可以在以后不影响进度的前提下再次进行。

其次，教师也要引导学生尽量用目的语输出，专注于语言学习的任务。在进行桌游期间，学生可能会不经意用母语交流，或是忘记运用任务中要求使用的语言点，这时教师可以进行适当的提醒，或提前让学生们互相提醒，并多多鼓励表扬学生所说出的汉语句子。

同时，在桌游设计与课程目标的对接上需进行把控。教师应根据学生的语言水平和教学需要，设计适当的游戏任务，与课堂的语言学习目标紧密结合，确保学生通过游戏能够有效地学习和巩固所学语言点。

再次，课堂氛围的管理与维持也很重要。桌游的互动性强，部分年纪小的学习者在一起玩桌游的时候容易情绪激动，甚至会因为意见不同而争吵。这时教师应及时观察并安抚学生情绪，调节课堂氛围，引导学生沉稳地完成桌游练习环节，同时也要注意鼓励信心不强的学生先从简单的句子开始练习。

最后,在桌游活动结束后,教师还要进行反思与总结,归纳学生在运用汉语时出现的偏误,提供反馈,以帮助学生进一步巩固学习成果。比如,在初级阶段学习者常会由于母语负迁移的影响,进行语序不当等错误的表述,如韩国学习者由于母语中的目的宾语位置在谓动词之前,会把“请给我100元”误说成“100元请给我”;或者丢失母语中本身不存在的语气词“了”,这些偏误需要教师在桌游活动开始前,根据学习者情况进行强调,或在总结阶段进行补充。

综上可知,将桌游运用到国际汉语教学的课堂中,可以打造具有趣味性的课堂氛围,尤其是桌游中创设的情景能让学习者获得相对真实的对话体验。在为了完成任务而获取信息的动力推动下,学习者主动利用所学汉语知识点问答,可以提高他们的开口率,并更加有效地掌握所学语言点,提升口语表达技能。同时还可以根据学习者的水平,灵活调整桌游任务的内容,与需要用到的目标语句等,可以更加有的放矢地展开教学。现今人

工智能辅助手段得到广泛应用,通过AI来设计桌游任务并寻求完成任务的路径,也是今后可以开展进一步研究的方向。

### 参考文献

- [1] 马箭飞. 任务式大纲与汉语交际任务[J]. 语言教学与研究, 2002, (04): 27-34.
- [2] 闫晶. 游戏式任务教学法在国际汉语教学中的应用[D]. 黑龙江大学, 2011.
- [3] 岳守国. 任务语言教学法: 概要、理据及运用[J]. 外语教学与研究, 2002, (05): 364-367.
- [4] 郑贵红. 浅谈任务型语言教学法及其应用[J]. 华南师范大学学报(社会科学版), 2001, (03): 137-138.
- [5] 周谦. 基于任务型教学法的韩国孔子学院初级口语课教学设计[D]. 山东大学, 2011.

作者简介: 吴卓轩(1997年-), 女, 汉族, 籍贯宁夏, 曲阜师范大学硕士研究生在读, 研究方向: 汉语教学、词汇。