

第五章 印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语网络教学方法建议

5.1 对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

本文按照调查结果进行统计分析，发现印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师在进行网络教学过程中存在不足的地方。针对调查出来的结果学生很难集中精神以及学生的学习动机下降，本文提供了趣味教学法来引导小学生的注意力。16 世纪早期，杰出的教育理论家伊拉斯谟（Desiderius Erasmus, 1467-1536）认为学习既需勤奋努力，又需培养浓厚兴趣³。“趣味”一词的意思就是有趣、好玩、能够引起人们的愉悦感。课堂教学中的趣味性不仅能让师生感到愉快，更重要的是具有一定的目的性以及知识性。使用趣味教学法的目的是为了把本来很“普通”的教学手段改成较“有趣”的教学手段。使用趣味教学法的其他目的是为了提高学生学习的积极性以及提升学生学习的动机，使学生在有趣或快乐的氛围中学会汉语，提升汉语教学效率。本文提供的趣味教学法，包括：看图学汉语、做游戏学汉语。建议如下：

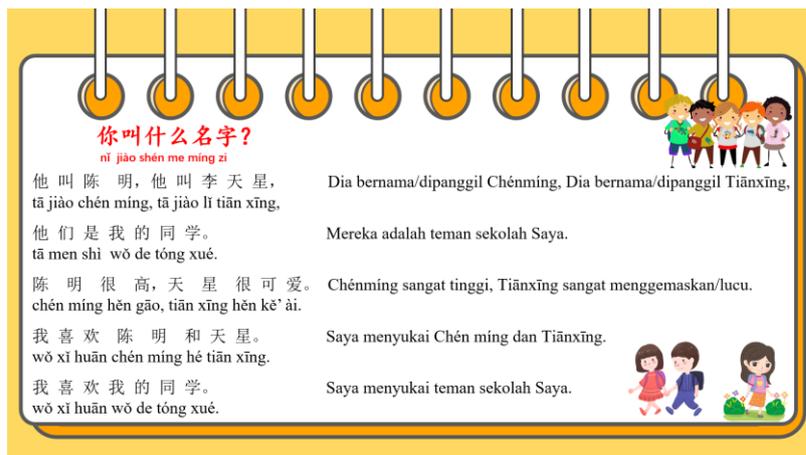
（一） 看图学汉语

看图学汉语是教师给学生展示有关内容的图片。给学生展示有关内容的图片的目标是为了使学生能够更容易记住汉字与生词。因为在小学这段时期，学生的想象力是最强的。比如：教师使用 PPT 作为教学媒体。

（a） 首先，教师必须选择适合内容的 PPT 模板。教师可以在“优品 PPT（ypppt.com）”网站免费下载各种各样的 PPT 模板。

（b） 选择适当的 PPT 模板后，教师把课文输入到 PPT 里，然后再设计有关内容的图片、汉字或生词、拼音以及汉字或生词的意思，如：

³ 刘新科. 国外教育发展史纲[M]. 北京：中国社会科学出版社，2002



图二十二. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议



图二十三. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

通过有趣的教学媒体，不仅能够使学生更有兴趣与积极地学习，同时也能够让学生更专心来听教师讲课。

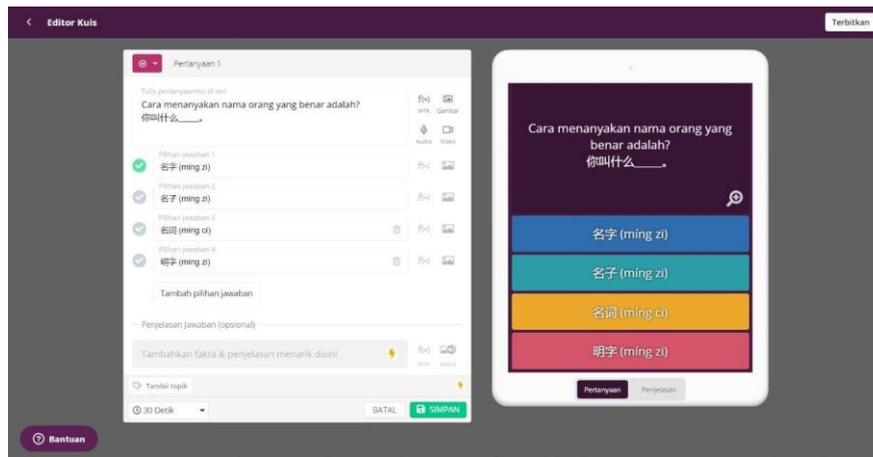
(二) 做游戏学汉语

Zdybiewska 认为游戏是练习语言的好办法，因为游戏提供了在今后现实生活中运用语言的模板⁴。对小学生的想法来看，“玩”是他们最喜爱的活动，特别是玩游戏。在进行教学的过程当中，除了给学生解释内容以外，教师也要给学生做一些有关内容的练习或测验。教师可以使用玩游戏来给学生做一些练习或测验，这就是为了吸引学生更积极地去练习。汉语教师可以使用 Quizizz、Nearpod、Wordwall、Mentimeter、Kahoot 平台给学生玩教师所设计的游戏。首先，教师需要准备一些有关内容的练习题，然后把练习题

⁴ Zdybiewska, M. 1994. One hundred language games. Warszawa: WSiP.

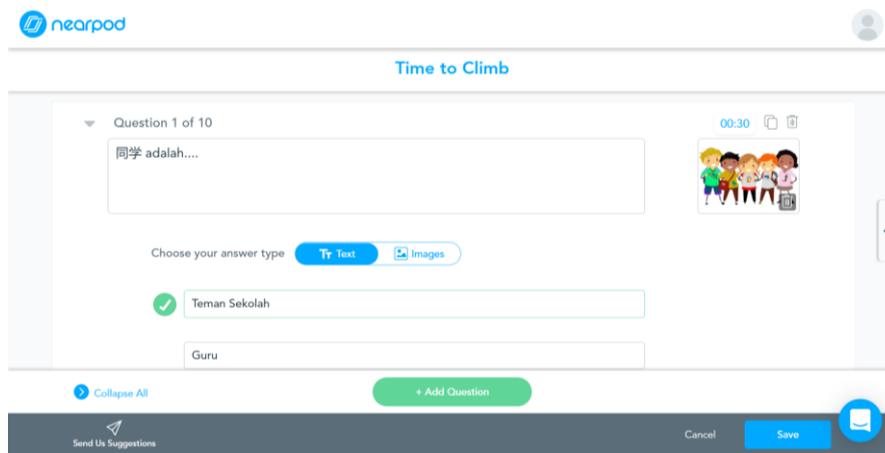
输入在 *Quizizz*、*Nearpod*、*Wordwall*、*Mentimeter*、*Kahoot* 平台。教师设计练习题后，就把链接转发给学生，学生按链接就可以直接玩。游戏的过程中，教师可以提醒学生要使用快速并选择准确的答案。因为只有能够快速并准确地回答问题才能获得最高分数，并且成为游戏冠军。在这简单的游戏环节，教师就能提高学生的学习动机，使学生能更快乐地完成教师所给的练习或测验，如：

(a) 使用 *Quizizz* 平台编游戏



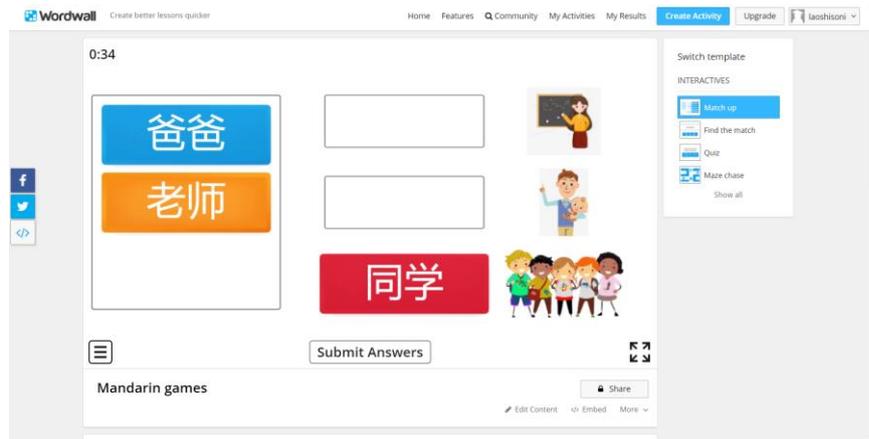
图二十四. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

(b) 使用 *Nearpod* 平台编游戏



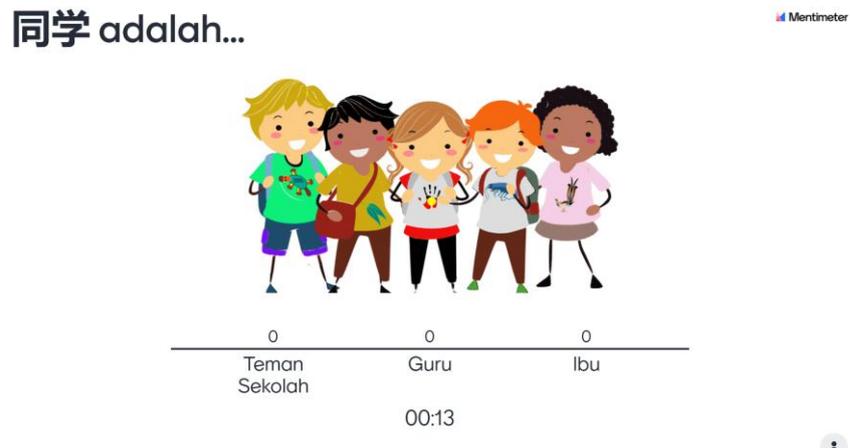
图二十五. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

(c) 使用 *Wordwall* 平台编游戏



图二十六. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

(d) 使用 *Mentimeter* 平台编游戏



图二十七. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

(e) 使用 *Kahoot!* 平台编游戏



图二十八. 针对印尼峇淡 Yos Sudarso 小学汉语教师网络教学的建议

通过使用多种平台来做游戏的主要目的是为了让学生不感到无聊。如果教师只使用一个或两个平台做游戏，恐怕学生会感到无聊。