

遊戲教學法中的教師話語分析

羅葦ⁱ、王珊^{ii, 1}、劉銳ⁱⁱ

香港教育大學ⁱ、澳門大學ⁱⁱ

提要

遊戲教學法在國際漢語教學的課堂操練中能引起學生興趣，具帶動作用。教師話語對遊戲的應用質量有關鍵性影響，但目前針對課堂遊戲教師用語的研究並不多見。故本文以遊戲教學法設計詞彙教學，錄製準教師的教學視頻，並轉寫教學話語，從話語量、話語類型和話語策略等方面進行分析，討論遊戲教學中教師應如何利用話語帶動課堂操練，並針對準教師在模擬教學中存在的問題提出改進建議，為提高準教師教學話語質量以及國際漢語師資培訓作參考。

關鍵詞

遊戲，教師話語，國際漢語教學，師資培訓，模擬課堂

1. 前言

教師話語是教師在組織和從事教學時所使用的語言，漢語作為第二語言教學課堂語言的研究雖在九十年代開始受到關注（彭利貞 1999），但依然較為缺乏。其中針對課堂內運用遊戲教學法的定量研究更為薄弱，對於準教師在教學遊戲中的話語分析亦不多見。本文對準教師模擬課堂中遊戲教學的部分，進行教師話語個案研究，集中探究“記憶力大比拼”、“大師動起來”兩種遊戲中的話語量、教師話語類型以及教師話語策略等方面，分析遊戲中教師話語如何有效帶動操練，並據此提出遊戲教學中教師話語以及師資培訓方面的改進建議。

2. 相關研究

2.1. 教師話語研究

對於教師話語的研究，主要涉及教師使用的語言類型（Chaudron 1983, Long 1983），話語量、語速、詞彙、句法和語篇等教師話語的語言特徵（Chaudron 1988,

¹ 本文通訊作者。

Ellis 1996)，提問的類型（Brock 1986），反饋方式（Numan 1991）等。相比之下，國際漢語教學界對教師話語的關注起步較晚，主要包括以下方面的研究：

（1）教學語言的特點。饒勤（1998）指出對外漢語教學語言的特徵包括在語速上偏離自然語言；在詞彙上由于教學需要而采取迂迴、替代、迴避的手段使得詞語意義在表達上受到部分的缺損和變形，在語法上儘量用結構簡單的單句或用有明確標記的複句，強調語法的完整、規範；教學語言伴隨著大量以手勢為主的輔助手段；教學語言具有傳達信息和進行語言示範的雙重功能。彭利貞（1999）認為對外漢語教學語言的主要特點是產生的階段性、適用範圍的有限性、發展過程中的可塑性和不穩定性、與自然語言的關係上的參數遞變性、構成成分上的正確有效性、編制過程中言語行為主體思維活動的自覺性。張婧（2005）認為對外漢語教學中課堂教學語言特點包括以下方面：詞彙方面相對較少使用語言學術語；多用通俗易懂的詞語；混雜少量媒介語；適量使用熟語，重視熟語的釋義；適時適度使用新詞新語；多用禮貌用語及褒獎性詞語；常用重疊式嘗試性詞語。句型句式方面多用陳述句、疑問句和表示要求的祈使句；多用結構簡單的單句，少用結構複雜的複句，特別是多重複句；多用重複句；換述句的使用；同義異構句間的替換使用。孫德金（2003）提出對外漢語教學語言有受限性、動態性的特點。

（2）教學語言的分類。饒勤（1998）把教學語言分為兩大類：①指令性課堂用語：問已知答案的問題、問不知答案的問題，②解釋性語言：解釋詞語意義、解釋語法點、解釋功能點、解釋課文內容、課堂操作說明、對學生進行評價（表揚、批評）。趙曉紅（1998）將教師話語分為與教學內容無關的組織性話語以及與教學內容直接相關的話語兩類；借鑒該分類，郭睿（2014）進一步將後者細分為講解性話語（包括講解、解釋、答疑等）和操練性話語（帶讀、領讀等）。

（3）教師話語策略。彭利貞（1999）指出與其讓漢語二語學習者以較低的水平適應語言教師的自然語言，不如採用適合學生漢語能力水平的教學語言，這樣才更有利於學生的學習，並歸納出了主要的策略有：迴避和迂迴、替換和變換、簡化和繁化、重複和複指、使用獨特的語速特徵和輔以大量的手勢語六種策略。其中，廣義的手勢語指教師為配合教學語言而做出的動作，包括了通過身體動作教授外語的全身反應法（呂必松 1993）。這六種策略的前五種與教師口語有關，第六種為動作輔助。此外，還有對模擬課堂遊戲教學環境中的教師反饋話語分析（任映菲、王珊 2019）和話語功能研究（張嘉欣、王珊 2020）。

（4）話語量研究。這方面的研究主要討論師生話語量多寡的問題，如關春芳（2013）指出現今對外漢語課堂存在教師話語量多於學生話語量的問題；郭睿（2014）對課堂師生話語量比例與學生操練和輸出的關係進行了討論，指出教師話語量並非越少越好。

2.2. 國際漢語遊戲教學法研究

遊戲教學法為漢語學習者提供了模擬交際場景的語言情境，鼓勵學生多說多練，從而全面培養漢語學習者的聽、說、讀、寫的能力。已有研究包括國際漢語教學中使用遊戲教學的優勢和作用（戴語 2019，張海贊 2018）、漢語教學的遊戲案例（任國平 2019，周健 1998）、遊戲教學中的多模態使用情況和模態間的配合關係（凌睿、王珊 2018）、遊戲教學法在教學中的應用（陳苑媛 2015，馬紅紅、馬海濤 2018，張曉宇 2018）、遊戲教學設計（林任風、彭曉媛 2016，明樹杰 2017，文麗 2017）等。

綜上所述，遊戲教學法是國際漢語教學的重要方法，教師話語是教學過程中重要的影響因素。採用遊戲教學法的過程中，教師的話語量、話語類型、話語策略以及教師如何恰當地運用教師語言有效帶動教學，目前缺少定量與定性相結合的研究。模擬課堂是國際漢語師資培訓的重要環節，對準教師在微格教學中的話語使用情況值得深入研究，從而更有效地促進其專業技能的發展。

3. 遊戲教學視頻介紹

本研究選取的模擬課堂是《中國樂器》教學，此次模擬課堂的作用是培養準教師使用遊戲教學法教授詞彙的能力。準教師是正就讀中國語文教育課程且副修中文作為第二語言教學的學生。課堂設定的教學對象為英文母語，在海外入讀中文興趣班，年齡大約十至十二歲的學習者，已有一年在興趣班學習漢語的經驗，中文屬於初級水平。班級規模為十人，模擬課堂學生由在讀相同課程的師範生扮演。教學設計是根據教材《輕鬆學中文》第四冊（馬亞敏、李欣穎 2007）的一課練習改編的校本課程。

課堂的主要教學目標是有關中國樂器的詞彙教學。教學內容中有一些比較陌生的詞語，如中國樂器名稱以及樂器演奏的動詞。詞彙學習應該重視趣味性，以調動學生的積極性。因此，本次模擬課堂以遊戲教學為主，以遊戲形式的練習代替簡單枯燥的填鴨式語言學習，實現有效的課堂操練。

教學環節中設計了不同的遊戲元素。該課的故事背景是“熊貓生日音樂會”，班上的每名同學在音樂會上充當不同的動物角色，以故事背景將整節課的教學環節串聯起來。此外，以小組比賽的形式組織課堂，使課堂活潑有趣。其中，鞏固練習全部以遊戲形式進行，每個遊戲都結合教學目標，見附錄。

本研究定量分析一節國際漢語模擬課堂的錄製視頻。課堂錄像的總時長為 27 分 46 秒（1666 秒）。本研究針對教學環節的遊戲部分，分析遊戲教學中教師話語的使用及運用遊戲教學時需注意的語言策略。首先，將整節課堂的錄像轉寫成書面文字材料（共六千餘字，334 個語段，說話者開始說話到說話者轉換為一個語段），並對每一

個語段進行編號分析。本研究主要考察教學環節的遊戲部分。根據遊戲出現的位置，進行統計的欄目分為：編號、說話者、說話內容、說話時間等，話語量計算精確至秒。遊戲的在視頻中出現的位置、時長、語段編號及相關佔比見表 1。

表 1 課堂遊戲概況

課堂遊戲	視頻中出現位置(時數)	遊戲時長(秒)	遊戲時長佔課堂總時長的比例	語段編號	語段數量	所在遊戲語段總數佔整節課語段總數的比例
記憶力大比拼	05:17–12:28	431	25.9%	58–138	81	24.3%
大師動起來	18:35–23:35	300	18.0%	240–305	66	19.8%
擊鼓傳花	23:44–27:00	196	11.8%	306–331	26	7.9%
總計	/	927	55.7%	/	173	52%

課堂遊戲的時長和語段數量都佔課堂總體的一半以上，遊戲教學法的特點明顯。其中，“記憶力大比拼”和“大師動起來”兩個遊戲在課堂中佔較多的時間，它們屬於不同的遊戲類型，前者是師生互動的比賽型遊戲，後者是生生互動的“接力”式遊戲。遊戲的教學目標也不同，前者是針對樂器名詞詞彙的鞏固練習，後者是針對樂器演奏動賓搭配的鞏固練習。兩者的操練目標都較為突出，因此，下文將選取遊戲“記憶力大比拼”和“大師動起來”進行詳細研究，對遊戲中的教師話語量、話語類型以及話語策略進行統計和分析。

4. 研究結果與討論

4.1. 話語量分析

在整節課（共 1666 秒）中，教師話語時長為 860 秒，佔整節課用時的 52.6%；學生話語時長為 388 秒，佔課堂用時的 23.7%；其他時長為 387 秒，佔課堂用時的 23.7%，包括多媒體（圖片、音樂、視頻）的呈現、待答時間、話語停頓、語輪轉換以及師生皆沉默的時間。教師的話語量受遊戲教學形式和操練目標的影響，而教師話語量與質量又影響著遊戲作為課堂操練的有效性。

4.1.1. 遊戲“記憶力大比拼”的話語量分析

遊戲“記憶力大比拼”屬於猜詞競賽類遊戲，用於對新學詞語的鞏固練習。它分為三個不同的遊戲環節並以小組比賽的形式進行：“看圖憶詞”，“甚麼不見了”和“好

耳朵”。此遊戲是控制性練習的教學環節，旨在給予學生更多詞語認讀的機會，讓學生更充分地熟悉語料。

在課堂遊戲“記憶力大比拼”中，教師說話時長為 235 秒，約佔整個遊戲話語量的 55%，教師話語主導著遊戲的進行。學生說話時長為 65 秒，約佔話語量的 15%。其它時長（如師生都沉默，多媒體播放或等待回答，話語停頓，話輪轉換等）為 131 秒，約佔總話語時間的 30%。

與整節課的話語量比例相較，此環節的教師話語量比重較高，不過這並不意味著不利於學生的操練，而是由於教師作為遊戲組織者帶來的。教師作為遊戲組織者導致了教師話語量偏多。遊戲開始前，為了遊戲能順利進行，教師需要對遊戲規則作必要的說明。在遊戲進行時，教師觀察全班情況，並提問個別學生，學生回答後，教師請全班一起判斷回答的對錯，給出評價。教師按照遊戲規則，還需要給搶答正確的組別加分。這些組織性的話語使得教師話語量增加。

學生話語皆為認讀或說出詞語或短句，這是導致學生話語量比例不高的原因，而這是遊戲形式和目的所決定的。對於單純的詞語鞏固，學生在回答時只需要答出詞語或者含有詞語的簡單的句式：“_____不見了”以及“_____的聲音”。但對於初級學習者而言，簡單的問題和直接的回答的模式易於掌握。學生易於回答樂於回答，亦可增強學習者的信心。

從語段來看，該遊戲共有 81 段語段，教師語段為 41 段，學生語段為 40 段。學生話語基本是在教師話語的帶動之下產生的，師生互動，一問一答，語段分佈合理。比賽類型的遊戲有利於師生互動，提高學生的參與度。

“其他”時長佔遊戲總時長的 30%，大部分時間用於音頻和圖片的展示。中國樂器絕不僅僅是枯燥單一的詞語，更多的是中華文化鮮活的載體。在遊戲中加入音樂和圖片等元素，融合了多模態教學模式（凌睿、王珊 2018，劉峻宇、王珊 2019a, 2019b，王珊、劉峻宇 2020），可以多維度多感官地激發學生的興趣，促進學生語言能力的發展。遊戲中多媒體的運用，可以形象地展示樂器的圖片和聲音，從而幫助學生更好地鞏固新學內容。

4.1.2. 遊戲“大師動起來”的話語量分析

遊戲“大師動起來”作為詞語搭配的鞏固練習，是一個以學生為主導的遊戲。在教師完成遊戲規則的講解後，遊戲過程運用“人浪法”以及“跟讀法”，由學生帶動學生進行操練。其中，教師話語量佔整個遊戲話語量的 41%，學生話語量佔 38%，共同說話話語量（如下文教學片段一中語段 263）佔 4%，其他話語量佔 17%。下面以一個教學片段來詳細分析該遊戲的教學過程：

序號	說話者	說話內容
258	T	你可以把魔法棒傳給下一位同學
259	S (小熊)	我想傳給 - 河馬【河馬上台】
260	S (河馬)	呃 :: 打鼓
261	T	好大聲一點跟同學 [們說]
262	S (河馬)	[打鼓]
263	S (All) &T	鼓 :: 鼓 :: 打鼓
264	T	很好 你想傳給誰呢
265	S (河馬)	呃 - 熊貓
266	S (熊貓)	我喜歡 笛子
267	T	你應該說 ↑
268	S (熊貓)	吹笛子
269	S (all)	笛子笛子吹笛子

語段 262–263 和語段 268–269 顯示了“跟讀法”的運用，即通過一名學生帶讀，全班學生跟讀的形式，使全班獲得操練的機會。語段 264–266 展示了“人浪法”，在學生河馬成功完成帶讀後，教師著學生將“魔法棒”傳遞給下一位學生，再由下一位學生熊貓進行帶讀。生生互動，學生因此獲得更多的練習機會，練習時長與前一個遊戲相比增多。並且，此遊戲讓學生可以說出自己喜歡的樂器，自主性較上一個遊戲強。學生有選擇的機會，從而對操練的內容有決定權，增強了學生表達的動機。如語段 266 所示，學生會根據自己的想法說出“我喜歡笛子。”教師引導下，再說出“吹笛子”（語段 268）的動賓搭配，擴大語言輸出的範圍。學生領讀的方式，可以增強學生的自信心和成就感，有利於帶動有效操練的進行。學生全體回答以及師生共同說話的話語量比例提高，學生參與度得以提升。

4.1.3. 小結

由上文分析可見，遊戲的形式與目的影響了師生話語量的比例。遊戲“記憶力大比拼”中教師主導著遊戲的進行，話語量更多。而到了遊戲“大師動起來”，學生的主導性增強，師生話語量比例相當，學生語言輸出量較為充足。

4.2. 教師話語類型分析

本文將教師話語分為“組織性話語”、“操練性話語”和“解釋性話語”三類。遊戲的活動規則等操作說明歸為“組織性話語”；教師的帶讀、領讀、復讀歸為“操練性話語”；對教學內容的講解和答疑歸為“解釋性話語”。

4.2.1. 遊戲“記憶力大比拼”的教師話語類型

“記憶力大比拼”遊戲中三類教師話語的時長比例統計見表 2。

表2 “記憶力大比拼”教師話語類型時長比例

分類	組織性話語	操練性話語	解釋性話語	總數
時長 (秒)	152 (64.7%)	83 (35.3%)	0 (0%)	235 (100%)
語段數量	23 (56.1%)	18 (43.9%)	0 (0%)	41 (100%)

在這個遊戲中教師的組織性話語多。這與上部分話語量分析一致：在這個遊戲中，教師的角色主要是組織者。遊戲規則的講解（如語段 58）、遊戲環節的過渡（如語段 102）以及遊戲過程中的加分（如語段 114）都屬於組織性話語，因而其比例較大。語段示例如下：

序號	說話者	說話內容
58	T	那麼 現在呢 我們就來玩一個遊戲叫做 < 記憶力大比拼 > 我們班分成了 A B 兩個組 在整一個 - 課堂裡面呢 我們都會進行比賽哦 那 同學們就要搶著回答 > 不過是要舉手示意老師 < (2.5) 那老師會問 < 它是甚麼 > ↑ 那同學們就要 - 留意 < 屏幕上出現的是哪一種樂器 > 回答最快又準確的同學 就可以為他的小組加上一分 同學們準備好了嗎 ↑
102	T	(1.0) 那現在呢 在同學們非常認真學習樂器的時候呀 小老鼠悄悄地把一些樂器藏起來了 那我們要找 甚麼東西 不見了呢 ↑ 大家要說出 這個樂器的名稱 正確說出 這個樂器 就會再出現 (2.0) 我們來試一試 這裡有三種樂器 這種叫甚麼
114	T	(2.0) 那這個一樣是為一 -A 組 加上一分 (3.5) 【師為 A 組加分並切換 PPT】好 看清楚咯 (2.0) 準備好了嗎 ↑

該遊戲沒有用到解釋性語言，因為遊戲是針對新學詞彙的鞏固，學生需要提供固定的答案，學生回答正確時，教師不需要補充解釋。再者，遊戲過程有多媒體的輔助，直觀明瞭，也可以幫助學生自行理解。當然，模擬課堂本身亦是原因之一，參加聽課的學生對詞彙教學的內容不存在疑問且鮮有出錯，所以教師語言沒有用到“解釋性語言”。

4.2.2. 遊戲“大師動起來”的教師話語類型

“大師動起來”遊戲的教師話語類型統計見表 3。

表3 “大師動起來” 教師話語類型比例

分類	組織性話語	操練性話語	解釋性話語	總數
時長	107 (71.8%)	15 (10.0%)	27 (18.2%)	149 (100%)
語段數量	19 (67.8%)	6 (21.4%)	3 (10.7%)	28 (100%)

在這個遊戲中，組織性話語仍佔較大的比重，但伴隨著學生對遊戲規則和學習內容的提問增加，教師的解釋性話語有所增加，如：

序號	說話者	說話內容
245	S (小熊)	呃 我要做動作嗎
246	T	對 把你心裡最喜歡的那種樂器演奏出來 然後同學們跟你一起來

4.2.3. 小結

遊戲教學的形式使教師的角色偏重於組織者，因而兩個遊戲中的組織性話語較多。其中，遊戲前的規則介紹與示範佔教師組織性話語的較多時長。清楚的組織性話語對於遊戲教學的運用而言是必要的，可以讓學生清楚遊戲的規則，從而有效地開展活動，達到練習的目的。遊戲中，教師在過渡和加分等環節的鼓勵性話語以及積極正面的回饋可以增強學生的學習信心，同時活躍課堂的氣氛。教師亦擔當示範者角色，教師的操練性話語穿插於遊戲之中，強調正確的字詞讀音，並要求學生跟讀，可以起到示範並再次鞏固的作用。而解釋性話語在遊戲中作為練習部分只在學生主動提問時出現。

4.3. 教師話語策略的運用

本文將教師話語策略分為教師口語策略（口語表達上運用的策略，包括語言使用以及語速）和身勢語輔助策略，分析個案中準教師對話語策略的使用情況。

4.3.1. 口語策略

本次考察的個案中，準教師對語速策略的運用較為突出。她有意識地留意個人的語速，有利於語言有效地輸入。例如在講授發音較為困難的詞語時，有意放慢語速，讓學習者可以清楚地注意詞語的發音。如語段 25 中的“琵琶”以及語段 29 中的“<揚琴：>”。在語流間隙中，準教師還會插入“對嗎？”、“記住了嗎？”等插入語，促使學習者檢視自己的語言學習效果。

運用迴避的話語策略有意識地控制自己語言的難度。例如，在語段 258 處準教師說道：“你可以把魔法棒傳給下一位同學”，此後，在語段 264 準教師用“你想傳給誰呢？”提問，有意識地迴避了“把”字句的表達。過於複雜的語言會導致理解困難（呂

明 2014)。但整個教學環節中迴避策略的使用不多，準教師仍容易無意識地表露自然語言。

重複策略的運用主要表現為生詞的複現。準教師語言中有意地反復強調本課的學習重點。遊戲以學生操練為目的，準教師的重複主要在糾正學生錯誤發音和肯定學生正確答案時出現，以強調正確的詞語，提高生詞的複現率，加深學生的印象。因此，學生不僅可以在新授階段接受生詞信息，在操練階段也有較多的機會接受信息，有利於強化學生對詞彙的記憶。對於初學者，操練過程中新詞的不斷複現，有助於其模仿和自我修正。

4.3.2. 身勢語輔助策略

身勢語策略的運用在兩個遊戲中都有呈現。在遊戲“記憶力大比拼”中，準教師常運用身體前傾、伸手邀請等簡單的身勢語示意學生。這些動作簡明易懂，配合以簡單的指示語，可以省去繁雜的語言。在表揚學生時，準教師輔以微笑和點頭。在遊戲“大師動起來”中，準教師運用“全身反應法”為樂器演奏的動賓搭配短語輔以演奏動作，學生也模仿老師親身演奏，調動學生的視覺、聽覺等多種感官參與學習和操練，使操練有趣且有效。

4.3.3. 小結

準教師較為留意語速控制和身勢語的運用，但其他策略的運用較少。這可能是準教師的話語運用意識不足、經驗不足導致的。因此，應在師資培訓的過程中重視培養和訓練教師的話語策略意識與使用技巧。

5. 國際漢語準教師話語改進建議

遊戲教學可以讓師生都更加放鬆地投入課堂，對於可能出現的課堂語言枯燥、缺乏感染力的問題有所補足。教師話語影響實際操作中遊戲教學的有效性，本部分結合此次模擬課堂的教學情況提出改進建議。

5.1. 配合教學目標，選擇合適的教學遊戲

遊戲的形式影響教師話語量以及不同類型話語的組成比例。在選取教學遊戲時，應配合教學目標選取容易操作且規則清晰明瞭的遊戲，以避免遊戲講解花費過多的時間。選取遊戲時也應考慮學生的參與度，增加全班話語操練的機會。“記憶力大比拼”是一個比賽型的遊戲，有趣且可以活躍課堂的氣氛。但它需要搶答才能獲得操練的機會，這使得其他沒有搶答的學生錯過了操練的機會。此外，準教師在使用重複策略重複學生答案時，沒有及時邀請全班同學一起跟讀，也使學生錯過了很好的操練機會。若將個別提問改為小組的搶答，讓更多的學生開口說詞語，更能發揮帶動有效操練的作用。

5.2. 把握好課堂遊戲的節奏

遊戲教學的目的之一是達到“多練”的效果，操練的機會和時間應該更多地給予學生。教師應運用好組織性的話語，把握好遊戲節奏，不為遊戲而遊戲。

遊戲開始前的規則講解應精簡意賅，以學生能懂為原則，內容應貼近學生的漢語水平，不應耗時過長。例如在“記憶力大比拼”中，準教師對於學生回答的判定採取了較單一的做法：著全班同學一起判定對錯，遊戲中也多次出現準教師問“對不對？”的判定形式。同一形式使用次數過多，則顯得單調，節奏也顯得拖沓。準教師可以靈活採取判定對錯的方式，例如答對了簡單的詞語可以點頭示意以作回應；難掌握的詞語可以著學生重複一遍正確答案，以增加鞏固的機會，有效地帶動操練。若將簡單的判定過程轉化為提高新學詞語複現或是帶動學生操練詞語的機會，則可增加語言輸入和輸出，使得教師的話語更好地帶動遊戲節奏，並使課堂更有效率。

5.3. 樹立教師話語意識，增強自我研究意識

準教師樹立教師話語意識尤為重要。與學習者水平接近的、容易理解的教學語言對學習效果有關鍵的影響，準教師的自然口語可能導致初學者的困惑或者誤解。例如，在本次課堂教學中教師話語中多次出現“那……”的用法，如語段 58 裡的“那老師會問”、“那同學們就要留意”等。此處的“那”與初學者所學的“那”（表示與“這”相對之意）不同，可能會造成誤解，準教師應當儘量避免，規範自身的語言使用。

國際漢語師資培養現今倡導“研究型教師”的培養（馬秀麗 2015）。教師需擺脫長期以來作為被研究對象這一角色，應當主動地對自己、對學生進行研究（Saha & Dworkin 2009, 馬秀麗 2015）。這能更準確地瞭解教師自身的處境，幫助教師實現自主的發展（Benson 2007, Wang & Li 2017）。在師資培訓過程中，也應當培養準教師的研究意識。而現今國際漢語人才培養仍存在著教學實踐不足，理論與實踐脫離的問題（何建 2014, 施家煒 2016）。準教師應當把握試教和實踐的機會，重視對自身教學過程的研究，使理論與實踐更好地結合。準教師對自己的模擬課堂的分析正是研究與教學實踐的結合，二者相輔相成、相互促進。這樣準教師不僅僅停留在教學實踐層面，還可以通過理論層面的探索，切實有效地輔助課堂教學，更好地運用各類教學法。

6. 結論

遊戲教學法能夠為學習者提供語言表達的情境，激發其興趣和好奇心，使之積極主動地運用新學習的語言進行交際，做到愉快、有效地學習。對本次模擬課堂中準教師的話語量、話語類型以及話語策略的分析可見，遊戲教學對語言學習起促進作用，而教師話語的質量對遊戲的推進至關重要。話語量受遊戲的形式影響；話語類型的比

例分佈呈現組織性話語最多，操練性話語次多的特點，突顯了教師在遊戲中的組織者角色；話語策略較多樣，但準教師對策略的運用還缺乏經驗。準教師模擬課堂實踐可在話語量的控制、組織性話語的豐富性以及話語策略的應用方面作出更多的努力。準教師有意識地改進教學中的教師話語，扎實掌握教學基本功，有利於教學目標的實現，也有利於綜合水平的提高和自身的發展。

國際漢語師資培訓應注重理論與教學實踐的結合。模擬課堂是準教師走上教學崗位前的重要環節，而研究準教師在模擬課堂的表現有助於推動教學實踐，在師資培訓中應得到重視。本研究屬個案分析，有一定的限制，未來的研究將擴大樣本，分析模擬課堂對準教師話語發展的作用，對比準教師、新手教師和專家型教師的課堂話語的異同，為師資培訓提供參考。

附錄 課堂遊戲的教學目標

遊戲名稱	教學目標	學習內容
記憶力大比拼	1. 學生能認辨“中國樂器”中的笛子、二胡、琵琶、揚琴、鼓的圖片和區別其聲音； 2. 能認讀這五種樂器的漢字。	以控制性練習鞏固新學知識：學生根據簡報提示辨認五種樂器名詞（笛子、二胡、琵琶、揚琴、鼓）以及漢字的認讀；並能用“_____不見了”以及“_____的聲音”的句型作答。
大師動起來	1. 學生能分辨“中國樂器”中的笛子、二胡、琵琶、揚琴、鼓不同的演奏方式； 2. 並能說出正確的動賓搭配。	全身反應法配合控制性練習；學生能說出其中一種喜歡的所學樂器及其動賓搭配（吹笛子、拉二胡、敲揚琴、彈琵琶、打鼓/敲鼓）。並由生生互動，帶動全班進行鞏固練習。
擊鼓傳花	學生能按照詞卡的提醒，說出“（誰）在（以甚麼演奏方式）（樂器名）”的句式。	按照詞卡的提醒，學生說出“（誰）在（以甚麼演奏方式）（樂器名）”的句式。

鳴謝

本研究受以下項目資助：澳門大學啟動基金，項目號：SRG2018-00126-FAH；香港教育大學 Teaching Development Grant，項目號：T0170。感謝三位匿名審稿人對本文提出的建議。

參考文獻

- Benson, Phil. 2007. Autonomy in language teaching and learning. *Language Teaching* 40(1). 21–40.
- Brock, Cynthia A. 1986. The effects of referential questions on ESL classroom discourse. *TESOL quarterly* 20(1). 47–59.
- Chaudron, Craig. 1983. Simplification of input: Topic reinstatements and their effects on L2 learners' recognition and recall. *TESOL quarterly* 17(3). 437–458.

- Chaudron, Craig. 1988. *Second language classrooms: Research on teaching and learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chen, Yuanyuan (陳苑媛). 2015. Youxi jiaoxuefa zai laiHua liuxuesheng yixue benke jiaoyu (Yingyu jiaoxue) jichu Hanyu jiaoxue zhong de yingyong 遊戲教學法在來華留學生醫學本科教育(英語教學)基礎漢語教學中的應用 *Yatai Jiaoyu* 亞太教育 19. 89.
- Dai, Yu (戴語). 2019. Youxi jiaoxuefa zai duiwai Hanyu jiaoxue zhong de youshi 遊戲教學法在對外漢語教學中的優勢 *Hanzi Wenhua* 漢字文化 20. 58–59.
- Ellis, Rod. 1996. *Understanding second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guan, Chunfang (關春芳). 2013. Jiyu duiwai Hanyu ketang de jiaoshi huayu yanjiu 基於對外漢語課堂的教師話語研究 *Xiandai Yuyan*, xueshu zonghe ban 現代語文(學術綜合版) 11. 81–83.
- Guo, Rui (郭睿). 2014. Chuji Hanyu zongheke jiaoshi huayu de gean yanjiu: Jiyu liangwei Hanyu jiaoshi ketang huayu yuliao de fenxi 初級漢語綜合課教師話語的個案研究——基於兩位漢語教師課堂話語語料的分析 *Huawen Jiaoxue yu Yanjiu* 華文教學與研究 3. 27–35, 44.
- He, Jian (何建). 2014. Guanchuan quancheng de “Hanyu Guoji Jiaoyu” zhuanye shijian moshi tanjiu 貫穿全程的“漢語國際教育”專業實踐模式探究 *Jiaoyu Jiaoxue Luntan* 教育教學論壇 44. 95–98.
- Lin, Renfeng (林任風) & Xiaoyuan Peng (彭曉媛). 2016. Renwuxing Hanyu jiaoyu youxi zhengti sheji: Yi chuji jieduan Hanyu guoji jiaoxue weili 任務型漢語教育遊戲整體設計——以初級階段漢語國際教學為例 *Guangxi Minzu Daxue Xuebao*, zhexue shehui kexue ban 廣西民族大學學報(哲學社會科學版) 38(6). 185–189.
- Ling, Rui (凌睿) & Shan Wang (王珊). 2018. Guoji Hanyu youxi jiaoxue zhong de duomotai huayu fenxi 國際漢語遊戲教學中的多模態話語分析 In Xiaoqi Li (李曉琪), Jianrong Sun (孫建榮) & Juan Xu (徐娟) (eds.), *Shuwei Hua Hanyu Jiaoxue* 數位化漢語教學, 434–448. Beijing: Qinghua Daxue Chubanshe 北京: 清華大學出版社.
- Liu, Junyu (劉峻宇) & Shan Wang (王珊). 2019a. Duomotai huayu fenxi lilun zai guoji Hanyu yufa jiaoxue zhong de yingyong 多模態話語分析理論在國際漢語語法教學中的應用 In Ruiping Zhu (朱瑞平) & Mingquan Wang (王命全) (eds.), *Di Shiwujie Guoji Hanyu Jiaoxue Xueshu Yantaohui Lunwenji: Hanyu Guoji Jiaoyu de Kuaxueke Fazhan Yanjiu* 第十五屆國際漢語教學學術研討會論文集: 漢語國際教育的跨學科發展研究, 125–135. Beijing: Waiyu Jiaoxue yu Yanjiu Chubanshe 北京: 外語教學與研究出版社.
- Liu, Junyu (劉峻宇) & Shan Wang (王珊). 2019b. Guoji Hanyu chuji zongheke jiaoxuezhong de duomotai huayu fenxi 國際漢語初級綜合課教學中的多模態話語分析 *Guoji Zhongwen Jiaoyu Xuebao* 國際中文教育學報 5. 67–91.
- Long, Michael H. 1983. Native speaker/non-native speaker conversation in the second language classroom. *University of Hawai'i Working Papers in English as a Second Language* 2(1). 94–120.
- Lü, Bisong (呂必松). 1993. *Duiwai Hanyu Jiaoxue Yanjiu* 對外漢語教學研究 Beijing: Beijing Yuyan Xueyuan Chubanshe 北京: 北京語言學院出版社.
- Lü, Ming (呂明). 2014. Duiwai Hanyu moni ketang jiaoshi jiaoxue yuyan cunzai de wenti ji peixun celue 對外漢語模擬課堂教師教學語言存在的問題及培訓策略 *Jiaoyu Lilun yu Shijian* 教育理論與實踐 34(12). 55–56.

- Ma, Honghong (馬紅紅) & Haitao Ma (馬海濤). 2018. Youxi zai duiwai Hanyu ketang zhong de yingyong: Yi Roi-Et Technical College weili 遊戲在對外漢語課堂中的應用——以 Roi-Et Technical College 為例 *Jiaoyu Xiandaihua* 教育現代化 5(3). 181–182.
- Ma, Xiuli (馬秀麗). 2015. Hanyu guoji jiaoyu yanjiu fangfalei kecheng chutan 漢語國際教育研究方法類課程初探 *Guoji Hanyu Jiaoyu* 國際漢語教育 1. 33–42, 198–199.
- Ma, Yamin (馬亞敏) & Xinying Li (李欣穎). 2007. *Qingsong Xue Zhongwen, di si ce* 輕鬆學中文 (第四冊) Beijing: Beijing Yuyan Daxue Chubanshe 北京: 北京語言大學出版社.
- Ming, Shujie (明樹傑). 2017. Qiantan duiwai Hanyu jiaoxue ketang youxi sheji: Yi Lubueryana Daxue Hanxue liangwei laoshi de jiaoxue anli weili 淺談對外漢語教學課堂遊戲設計——以盧布爾雅那大學漢學系兩位老師的教學案例為例 *Hanjiang Shifan Xueyuan Xuebao* 漢江師範學院學報 37(6). 95–98.
- Numan, David. 1991. *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. New York: Prentice Hall.
- Peng, Lizhen (彭利貞). 1999. shilun duiwai Hanyu jiaoxue yuyan 試論對外漢語教學語言 *Beijing Daxue Xuebao, zhexue shehui kexueban* 北京大學學報 (哲學社會科學版) 6. 3–5.
- Rao, Qin (饒勤). 1998. Duiwai Hanyu jiaoxue yuyan tedian ji lianghua fenxi 對外漢語教學語言特點及量化分析 *Waiyu yu Waiyu Jiaoxue* 外語與外語教學 2. 3–5.
- Ren, Guoping (任國平). 2019. *Guoji Hanyu Jiaoxue Youxi 50 Li* 國際漢語教學遊戲 50 例 Beijing: Waiyu Jiaoxue yu Yanjiu Chubanshe 北京: 外語教學與研究出版社.
- Ren, Yingfei (任映菲) & Shan Wang (王珊). 2019. Guoji Hanyu jiaoxue jiaoshi huikui huayu yanjiu 國際漢語教學教師回饋話語研究 *Hanyu Guoji Chuanbo Yanjiu* 漢語國際傳播研究 10. 55–63.
- Saha, Lawrence J. & Anthony Gary Dworkin. 2009. *International handbook of research on teachers and teaching* (Springer International Handbook of Research on Teachers and Teaching 21). Boston, MA: Springer.
- Shi, Jiawei (施家煒). 2016. Hanyu guoji jiaoyu zhuan ye rencai peiyang de xianzhuang, wenti he fazhan fangxiang 漢語國際教育專業人才培養的現狀、問題和發展方向 *Guoji Hanyu Jiaoyu (Zhongyingwen)* 國際漢語教育 (中英文) 1(1). 13–17.
- Sun, Dejin (孫德金). 2003. Duiwai Hanyu jiaoxue yuyan yanjiu chuyi 對外漢語教學語言研究芻議 *Yuyan Wenzhi Yingyong* 語言文字應用 3. 98–105.
- Wang, Shan & Xiaojun Li. 2017. Autonomous vocabulary learning beyond the classroom: New media for learners of Chinese as a second language. In Siu Cheung Kong, Tak Lam Wong, Min Yang, Cheuk Fai Chow & Ka Ho Tse (eds.), *Emerging practices in scholarship of learning and teaching in a digital era*, 199–217. Singapore: Springer.
- Wang, Shan (王珊) & Junyu Liu (劉峻宇). 2020. Guoji Hanyu cihui jiaoxue zhong de duomotai huayu fenxi 國際漢語詞彙教學中的多模態話語分析 *Hanyu Xuexi* 漢語學習 6. 85–96.
- Wen, Li (文麗). 2017. Waiguo liuxuesheng chuji Hanyu yuyin youxi jiaoxue sheji: Yi laiHua Kemoluo liuxuesheng weili 外國留學生初級漢語語音遊戲教學設計——以來華科摩羅留學生為例 *Ningxia Shifan Xueyuan Xuebao* 寧夏師範學院學報 38(4). 145–148.
- Zhang, Haiyun (張海贇). 2018. Youxi jiaoxue zai chuji liuxuesheng Hanyu yuwen kecheng zhong de zuoyong 遊戲教學在初級留學生漢語語文課程中的作用 *Kexue Dazhong (Kexue Jiaoyu)* 科學大眾 (科學教育) 9. 141.

- Zhang, Jiaxin (張嘉欣) & Shan Wang (王珊). 2020. Guoji Hanyu shizi peixun zhong jiaoshi de huayu gongneng fenxi 國際漢語師資培訓中教師的話語功能分析 In Zhihong Feng (馮志弘), Jiahao Xie (謝家浩) & Zhongmou Shi (施仲謀) (eds.), *Yuwen Jiaoyu yu Sixiang Wenhua* 語文教育與思想文化, 212–226. Xianggang: Zhonghua Shuju 香港：中華書局.
- Zhang, Jing (張婧). 2005. Duiwai Hanyu ketang jiaoxue yuyan zhong de ciju tedian 對外漢語課堂教學語言中的詞句特點 *Yuyan Wenzhi Yingyong* 語言文字應用 S1. 54–56.
- Zhang, Xiaoyu (張曉宇). 2018. Youxi jiaoxuefa zai haiwai duiwai Hanyu jiaoxue zhong de yingyong: Yi Jianada Xinbulunruikesheng zhongxiaoxue weili 遊戲教學法在海外對外漢語教學中的應用——以加拿大新布倫瑞克省中小學為例 *Haiwai Yingyu* 海外英語 19. 57–58.
- Zhao, Xiaohong (趙曉紅). 1998. Daxue Yingyu yueduke jiaoshi huayu de diaocha yu fenxi 大學英語閱讀課教師話語的調查與分析 *Waiyujie* 外語界 2. 3–5.
- Zhou, Jian (周健). 1998. *Hanyu ketang jiaoxue jiqiao yu youxi* 漢語課堂教學技巧與遊戲 Beijing: Beijing Yuyan Wenhua Daxue Chubanshe 北京：北京語言文化大學出版社.

Teacher Talk in the Game-based Approach

Wei Luoⁱ, Shan Wangⁱⁱ and Rui Liuⁱⁱ

The Education University of Hong Kongⁱ, University of Macauⁱⁱ

Abstract

The game-based approach can arouse learners' interests in international Chinese teaching and improve teaching efficiency. Teacher talk has a key impact on the application of games, but there are few studies on it in classroom games. This paper uses the game-based approach to design vocabulary teaching, recorded the classroom teaching conducted by a pre-service teacher, and transcribed the video into texts. In view of the problems existing in the simulation teaching, this paper puts forward some suggestions, which can be used for improving the discourse quality of pre-service teachers and as a reference for teacher training in international Chinese teaching.

Keywords

games, teacher talk, international Chinese teaching, teacher training, simulation class

通訊地址：澳門 氹仔 澳門大學 中國語言文學系（王珊）

電郵地址：shanwang@um.edu.mo（王珊）

收稿日期：2017年5月12日

接受日期：2018年7月16日