

真实情境下提高学生核心素养的口语交际实践探究

高鑫瑞

摘要：表达与交流是语文学习的重要内容之一，在统编小学语文教科书中以口语交际和习作（写话）为主要形式呈现，贯穿小学语文学习始终。但在日常教学中，教师对于口语交际的重视程度不足，口语交际教学往往以教科书中的插图为情境，或者由教师创设简单的情境引导学生模仿，并没有推动真实的学习发生。教师可以通过制造信息差的方法创设真实情境，引导学生产生交际需求，实现核心素养的真实发展。

关键词：口语交际；真实情境；真实表达；核心素养

《义务教育语文课程标准（2022年版）》（以下简称“新课标”）明确指出，“义务教育语文课程培养的核心素养，是学生在积极的语文实践活动中积累、建构并在真实的语言运用情境中表现出来的”^[1]“语文学习情境源于生活中语言文字运用的真实需求，服务于解决现实生活的真实问题”^[1]45。

由此可见，创设真实的语言运用情境，可以促进小学生核心素养的发展。“一起做游戏”是统编小学语文教科书（以下简称“统编教科书”）一年级下册第五单元的口语交际，笔者通过教学实践和总结，发现创设真实的学习情境能有效推动学生的真实表达，从而促进其核心素养的真实发展。

一、反复模拟，脱离真实情境

李吉林认为，言语的发源地是具体情境，在一定的情境下产生语言的动机，提供语言的材料，从而促进语言的发展。^[2]在以往的口语交际教学中，教师往往以教科书的插图为情境，简单地将插图制作成课件，或创设类似的简单情境，让学生在模仿中交流。这样的情境并非真实的语言运用情境，无法促进学生形成个体语言经验，发展语言运用能力。

（一）常规教学“一起做游戏”

笔者通过多次观课和学习教学设计发现，许多教师在“一起做游戏”的教学中往往以“邀请”作为课前导入，询问学生“你是否邀请过其他同学做

作者简介：高鑫瑞，北京市西城区康乐里小学语文教师（北京 100053）。

游戏?如果你想邀请同学做游戏,会怎样说?”在此过程中,教师会出示“有礼貌”“热情”等评价标准,并将其作为板书内容,引导学生在后续的邀请中落实。

在学习邀请后,教师会继续通过“贴鼻子”游戏导入。由于很多学生不了解贴鼻子游戏,此时大多是由教师向学生介绍游戏规则,接下来,学生试着复述游戏规则。在此过程中,教师给学生提供表达清晰有序的支架,即“首先、接着”等表示顺序的词语,将是否准确使用这些词语作为复述游戏规则的评价标准并体现在版书上。在学生能够说清游戏规则后,开始玩贴鼻子游戏:几组学生分别上台,从邀请开始到介绍规则,最后做游戏。而教学的最终环节往往是进行游戏的拓展,从玩贴鼻子游戏到邀请教师或同学做其他游戏,并介绍清楚游戏规则。

(二) 教学效果和问题分析

口语交际强调的是交际,统编教科书结合每次交际活动,单独列出几项要点提示,使学生不但明确本次口语交际活动的目标和要求,还可以在自己的生活实践中加以运用。^[3]由此可见,统编教科书口语交际的“小贴士”以让学生在生活实践中积极尝试运用为编排目的,引导学生在真实的语言运用情境中积累、建构,并在积极的运用情境中表达交流。

反观“一起做游戏”的常规教学,学生看似因为需要邀请伙伴做贴鼻子游戏而产生了真实邀请、真实介绍游戏规则的需求。但在教师向学生介绍游戏规则时,师生就已经对此达成了共识,学生的交际只是在进行简单的复述,即使没有介绍游戏规则环节,也不影响学生参与游戏。由此可见,学生此时并没有真实表达的需求作为驱动力,通过简单的模仿,不能落实口语交际的学习目标,提高语言运用能力,也就无法促进核心素养的真实发展。

二、借助信息差,创设真实情境

(一) 何为信息差

“信息差”是指发送者和接受者掌握不同的信息,存在着一定的差异,但通过交流可以消除或缩小两者之间的信息差异,实现一定的信息平衡。^[4]当交际双方存在信息差时,就会引发真实的语言运用动机,信息发送者愿意通过表达让对方清楚、明白地知道信息,接受者也需要通过交际了解新的信息。因此,在口语交际课上,教师可以通过让学生之间形成真实的信息差,从而更好地激发学生积极表达和获取信息的意愿。由此可见,信息差的存在有助于真实语言运用情境的创设。

(二) 信息差的作用

情境创设必须激发学生的内驱力,有了内驱力,学生就有了主动交际的需求,进而真实地表达情感。^[5]以统编教科书一年级下册第五单元为例,“一起做游戏”旨在引导学生在游戏中初步学会有条理地表达,培养学生乐于交往的意识和友善待人的行为习惯。综观统编教科书口语交际的编排,每次口语交际都体现了真实语言情境下的交际运用,意在引导学生逐步建立表达交流的自信心,并能在与他人交谈时做到态度自然大方、有礼貌。

在本次口语交际中,统编教科书通过两幅插图揭示了要达成的教学目标。第一幅插图呈现了“贴鼻子”这一传统游戏的场景,在引发学生观察思考的同时,激发口语交际的兴趣;第二幅图展示了学生对话的场景,提示学生如何邀请和回应,并要讲清游戏规则;“小贴士”提示了表达方法,“一边说,一边做动作,这样别人更容易明白”。

由此可见,本次口语交际的重点是介绍游戏时,要让人听明白。要想让人听明白,学生就需要将自己已知、别人未知的信息有条理地传达给对

方。因此，当学生之间存在真实的信息差时，教师创设的情境就会更加真实，也能更好地激发学生获取对方信息的兴趣，进一步促进学生主动表达以消除或缩小信息差。

（三）如何制造信息差

既然信息差如此重要，那么如何更好地利用信息差来创设真实的语言运用情境呢？

在教学前，笔者通过对学生的调查，了解到低年级学生对游戏感兴趣，有主动邀请别人做游戏的兴趣与愿望。但现在的学生对于传统游戏较为陌生，大多数学生没有真实参与过贴鼻子游戏。因此，笔者在充分分析学情的基础上，在设计教学流程时，通过分解贴鼻子的游戏过程，将贴鼻子游戏进行了三次进阶。一是基础版贴鼻子游戏目标：表达要完整，表达有顺序。二是进阶版贴鼻子游戏目标：试着加动作。三是拓展版贴鼻子游戏目标：创设真实情境，激发表达动机，以及拓展邀请教师，丰富表达素材。

1. 基础版贴鼻子游戏

基础版贴鼻子游戏的教学过程为引导学生通过观察教科书中的插图来说出自己的发现。此时，学生往往只会聚焦“戴眼罩”“听指挥”“贴鼻子”这三个步骤。在这一过程中，学生借助插图推测，将教师讲述游戏规则的过程变为学生自主发现的过程，避免了教师示范性表述后学生无意义地模仿。在这一过程中，要重点落实“表达完整”和“表达有顺序”这两个分级目标。

与原本由教师介绍规则不同，学生通过插图发现规则，每个人的发现并不完全一样。有的学生发现的规则比较完整，有的学生则会有所遗漏，而且没有了教师介绍规则后达成共识的过程。因此，为了能够顺利进行基础版贴鼻子游戏，学生会在交流中不断自发完善规则，实现了真实的口语交际。

2. 进阶版贴鼻子游戏

在真实邀请并体验了基础版贴鼻子游戏后，课堂进入第一个小高潮，学生想要继续进行游戏的兴趣被激发。但本课的目标是借助做游戏促进学生完整有序表达，做游戏是路径而非目的。有了练习和游戏的过程，学生间的信息差已经消失。虽然学生有再次进行游戏的意愿，但此时缺乏口语交际的真实需求。因此，再次形成真实的信息差才能更好地激发学生继续交际的意愿。

教师可以通过“同学们，贴鼻子游戏还有升级后的版本，难度更高，但更有意思，你们想不想试一试？”适时再次激发学生探究和表达的意愿。进阶版贴鼻子游戏在此前的基础上增加了转三圈的步骤，但教师没有直接把这个步骤告诉全体学生，而是先告诉一位学生，边说边用手做出转三圈的动作，让其他学生猜一猜增加的环节是什么。

在交流互动中，教师适时点拨，引导学生发现通过动作能够做出合理推测，同时养成倾听时眼睛看着对方的好习惯。学生在教师的引导下初步感受到在对方讲话时，看着对方的眼睛不仅是尊重他人的表现，而且能通过动作了解对方想要表达的意思。同理，如果自己在表达时加上一些动作，也能让对方更容易听明白。

由于游戏的难度有所增加，表达清楚的难度也增加了。此时，学生先和同桌尝试互相邀请对方做游戏，并试着说清楚游戏的规则。在这一过程中，试着加上动作成为本环节的分级目标。本环节看似只增加了一个简单的步骤，但从学生的视角来看，再次出现了简单的信息不对称，也就是产生了真实的交际需求。

3. 拓展版贴鼻子游戏

在学生再次真实邀请并体验了进阶版贴鼻子游戏后，课堂进入了第二个高潮，愿意参与游戏的学

生更多了。事实上，交际活动就是不断地填补旧的信息差、建立新的信息差的交替过程。^[6]因此，当原有的信息差在交流中缩小甚至消失后，就需要制造新的信息差。同时，由于有了两次真实交际的基础，此时可以适当扩大交际范围，让更多的学生参与其中，或扩大信息差，让学生的交际需求更真实。

此时，教师用拓展版贴鼻子游戏来激发学生积极主动表达的兴趣。“同学们，与之前不同的是，你们小组拿到的拓展版贴鼻子游戏可能和别的小组是不一样的。这样一来，别人就不清楚你们的规则了，如果想要邀请对方一起玩你们组的贴鼻子游戏，就需要把你们组的规则给对方讲清楚。”

与进阶版贴鼻子游戏不同的是，拓展版贴鼻子游戏是通过给予不同小组不同的锦囊来制造更加真实的信息差。各小组拿到的锦囊不同，升级后拓展版贴鼻子游戏的规则也就不同。如“拓展版贴鼻子之说反话”，就是指挥的学生要说反话来指挥贴鼻子的学生；“拓展版贴鼻子之猜鼻子”，就是贴鼻子的学生要先猜一猜鼻子在指挥学生的哪只手里，猜对了转一圈，猜错了转三圈……在小组合作学习中，学生借助已有的锦囊支架不断开展自主合作探究学习，积极主动地尝试将自己小组的游戏规则讲清楚。

到了邀请环节，由于游戏规则与之前不同，此时所有学生并未达成共识，学生的交际需求变得更加真实。在邀请时，学生首先要介绍自己小组贴鼻子游戏的名字，询问有哪些组和他们的游戏规则不同，当看到许多同学举起手后，邀请的学生兴奋起来，主动表达的意愿更加强了。

在后续的自由邀请环节中，学生纷纷离开座位，去邀请与自己小组拿到的游戏版本不同的同学。此时，有的学生说：“我没明白怎么猜鼻子。”于是介绍的学生就不自觉地伸出手来演示，加上了动作。还有的学生说：“摸鼻子可太有意思了！”

这样，真实的语言运用情境就在真实的信息差中产生了。虽然学生在课上没有时间真正进行拓展版贴鼻子游戏，但此时给对方讲明白游戏规则成了更有意义的事情，驱动着学生自主交际。

“教—学—评”一体化是当下教学的热点话题之一，以往的评价大多被一个个量规束缚，教师似乎一定要设计出评价量表，并附以准确可测量的量规；学生则似乎非要达成几星的表达水平，评出个所以然才行。笔者认为，口语交际的评价也可以在真实的情境中进行。此时，伙伴对交际过程的真实反馈，对学生而言就是最真实的评价。当对方愿意接受邀请时，热情大方有礼貌的表达标准就已然达成了；当对方听明白了学生所讲的游戏规则时，便实现了表达有序；当对方说出困惑，学生在解释时不自觉地加上动作，“一边说，一边做动作，这样别人更容易明白”就会悄然印入学生脑海中。

在本环节的最后，教师适时拓展，抛出问题引发学生思考：如果此时别人没有邀请你，但你非常想参与这个小组的游戏，你可以怎样做？以往本课的教学往往停留在邀请上，但口语交际教学应以人为本，关注学生的真实需求。此时，有的学生会说“那就自己玩”，还有的学生会说“邀请还没有玩过游戏的其他同学玩”，但当有学生说“可以去问问他们能不能加入”时，很多学生都表示赞同。当多位学生用不同的话语表达出相似的意思时，教师适时引导学生达成共识：原来想和别人一起做游戏，不一定非要等别人邀请，也可以试着主动问一问能否和对方一起玩。相信今后有类似的情况发生时，学生就会鼓起勇气主动询问，这也是口语交际教学重要的意义之一。

在做拓展版贴鼻子游戏的过程中，学生之间的自主交流将课堂真正推向高潮。在一次次细化贴鼻子游戏规则的过程中，学生已经了解并试着掌握了

介绍游戏规则的方法，并借此对“表达有顺序”有了一定感悟。此时，教师需要拓展学生的思路，不局限于贴鼻子这一个游戏中。在真实的游戏邀请情境中，教师作为邀请者，请学生参与了贴鼻子游戏，学生也可以将自己喜欢的游戏推荐给教师，帮助教师了解游戏规则。这样的情境创设，极大地提高了学生分享的意愿，他们更加积极主动地把自己知道的、喜爱的游戏介绍给教师。对于学生分享的一些简单的游戏，教师可以组织他们在课堂上玩起来。这些游戏既不耽误时间，又让学生置身于一起做游戏的真实语境中，感受到了只有为对方介绍清楚游戏规则才能一起做游戏的重要性，进一步激发了学生交际和表达的兴趣。

本课的最后并没有止步于一起做游戏。“一起做游戏固然快乐，但真正让人感到快乐的事情还有很多，还有哪些事让你感受到了快乐呢？”教师不断引导学生思考，在交流中，学生发现，一起唱歌、一起画画、一起聊天都是快乐的。原来快乐不仅是因为做游戏，还是因为有了伙伴的陪伴。在这样的引导下，学生能够关注内心感受，树立伙伴意识，逐步形成正确的价值观。

三、信息差对于口语交际的影响

信息差在“一起做游戏”的教学中起到了重要作用。在信息差的助力下，教师为学生创设了真实的语言运用情境。从基础版、进阶版、拓展版贴鼻子游戏到最后的拓展邀请教师做其他游戏，教师通过巧妙设计，不断让学生形成新的信息差，产生表达的需求与兴趣。有了使用的动机，学生的表达才是积极主动的，也才能在这样的过程中不断提高语

言运用能力，发展核心素养。

信息差是激发人与人之间表达需求与交际意愿的重要因素之一，依托信息差能够更好地创设真实的语言运用情境，因此，信息差对于其他主题的口语交际学习也具有积极作用。当一个故事存在不同版本时，学生会更愿意倾听，也更愿意将自己所听到的版本讲给其他人听；当一个问题有不同的解决方案时，学生更愿意将自己的方案介绍给对方，并听取对方的建议……由此可见，在教学“听故事，讲故事”“我该怎么办”“请你支持我”等许多口语交际时，都可以巧妙利用信息差创设真实的语言运用情境，助力学生口语交际的真实发生，实现核心素养的真实发展。

参考文献：

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育语文课程标准(2022年版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.
- [2] 袁琳琰. 小学语文口语交际教学策略探究[J]. 基础教育研究, 2022(6): 9.
- [3] 陈先云. 统编小学语文教科书的内容编排[J]. 小学语文, 2023(5): 27.
- [4] 施文娟. 巧用“信息差”促语言真交际: 谈“信息差”在小学英语口语交际教学中运用的研究[J]. 启迪与智慧, 2014(2): 25.
- [5] 沈碧君. 项目化学习背景下的口语交际情境创设[J]. 语文教学通讯·D刊(学术刊), 2022(11): 31.
- [6] 王松美. 论外语教学课堂中信息差任务的原理与设计[J]. 山东外语教学, 2003(3): 38.

(责任编辑: 邝逸宁)