

游戏化教学对于提高国际中文课堂的参与度效果探究

朱 艺

江西理工大学外国语学院, 江西 赣州

收稿日期: 2025年4月15日; 录用日期: 2025年5月16日; 发布日期: 2025年5月22日

摘 要

本研究聚焦游戏化教学对国际中文课堂参与度的影响。首先阐述研究背景、意义、目的与方法, 梳理游戏教学法内涵及理论依据, 涵盖教育学与对外汉语教学层面。接着剖析其在国际中文课堂的分类与可行方式。通过江西理工大学案例, 展示教学设计、实施过程、课堂观察与反馈, 总结成效、问题及改进建议。研究表明游戏化教学有积极效果, 但存在局限。未来需扩大样本、拓展研究范围、跟踪长期语言能力提升、结合新技术创新, 以完善该教学模式在国际中文教学中的应用。

关键词

游戏化教学, 国际中文课堂, 参与度, 教学策略

Exploring the Effect of Gamified Teaching on Enhancing Engagement in International Chinese Language Classrooms

Yi Zhu

School of Foreign Languages, Jiangxi University of Science and Technology, Ganzhou Jiangxi

Received: Apr. 15th, 2025; accepted: May 16th, 2025; published: May 22nd, 2025

Abstract

This study focuses on the impact of gamified teaching on student engagement in international Chinese language classrooms. It begins by elaborating on the research background, significance, objectives, and methods, while also combining the connotations and theoretical underpinnings of game-based

teaching from both educational and teaching Chinese as a foreign language (TCFL) perspectives. Next, it analyzes the classification and feasible approaches of gamified teaching in international Chinese classrooms. Through a case study of Jiangxi University of Science and Technology, the paper demonstrates instructional design, implementation processes, classroom observations, and feedback, summarizing the outcomes, challenges, and improvement suggestions. The research indicates that gamified teaching yields positive effects but has limitations. Future studies should expand sample sizes, broaden research scopes, track long-term language proficiency improvements, and integrate new technologies to innovate and refine the application of this teaching model in international Chinese education.

Keywords

Gamified Teaching, International Chinese Language Classrooms, Engagement, Teaching Strategies

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

1.1. 研究背景

随着全球化的推进和中国文化的传播，国际汉语教学的需求不断增加，尤其是在非汉语国家。汉语的复杂语法、发音和汉字书写使得其学习难度较大，传统的教学方法虽取得一定成效，但由于模式单一、内容枯燥，往往难以激发学生的兴趣和提高课堂参与度。

近年来，游戏化学习作为一种创新教学模式，逐渐受到关注。游戏化通过将游戏元素融入课堂，以此激发学生的学习兴趣，增强互动性和竞争性，从而提高学生的学习动机和课堂参与度。在英语教学中，游戏化已取得显著效果，研究显示其能有效促进学生语言能力的提升。

然而，游戏化学习在国际汉语教学中的应用尚处于起步阶段。因此，探索如何通过游戏化学习提升学生的参与度和学习积极性，成为当前国际汉语教学中的重要课题[1]。

1.2. 研究意义

理论意义：游戏化学习的理论框架虽然在全球教育中已经逐步建立，但在国际汉语教学中的应用研究仍相对薄弱。通过本研究，探讨游戏化学习如何提升学生的课堂积极性和参与度，能够为国际汉语教学理论提供新的视角，并对今后相关研究的深入发展有所帮助。尤其是在如何利用游戏化教学提升学生语言能力、提高课堂互动性等方面，本研究将为现有研究提供一些参考。

实践意义：从实践角度来看，本研究为国际汉语教师提供具体的教学策略和方法。教师可以通过设计不同类型的游戏活动，激发学生的学习兴趣，增强课堂互动，提升学生的课堂参与度。尤其是在当前的国际汉语教学中，教学方法的创新对于提升学习效果、增强学生的主动学习意识具有重要意义。通过游戏化学习，教师不仅能够优化课堂教学结构，还能够创造更加生动、有效的学习环境，进一步提高教学效果。

1.3. 研究目的

本研究旨在探讨游戏化学习在国际汉语教学中的应用，具体分析游戏化教学对提升学生学习积极性、

提高课堂参与度的实际效果。通过案例分析和实证研究,本研究总结游戏化学习在国际汉语教学中的应用模式,提出具体的教学策略,并评估其在提高学习者语言能力方面的作用。

2. 游戏化教学的内涵及相关理论依据

2.1. 游戏化教学的基本概念与内涵

游戏化教学是一种以模拟和互动的方式,让学生通过实际操作和思维活动学习知识的教学模式。这一方法基于心理学、教育学及语言学等多学科的交叉理论,强调学习者的主动参与和经验积累。游戏教学不仅是让学生在“玩”的过程中学习,更注重通过“体验”和“互动”帮助学生内化知识,提高学习效果。

游戏化教学的基本内涵可以从以下几个方面进行解析:

情境创设与任务驱动: 游戏化教学通过设置具体的情境,激发学生的参与兴趣。教师在课堂上不仅仅是知识的传播者,更是引导者和促进者。通过任务驱动和目标设定,学生不仅要完成游戏任务,还要在任务中运用所学知识。

互动与合作学习: 游戏化教学强调学生之间的互动合作。在多人数的游戏中,学生通过相互交流和协作,提升语言运用能力及团队合作能力。此外,互动性也能促进学生在实际情境中的语言输出与反思。

激励机制与即时反馈: 游戏中的竞争性和奖励机制能够有效调动学生的学习动机。教师通过在游戏中提供及时反馈,帮助学生改进学习方法,并在适当时给予正向激励,从而增强学生的学习动力和自信心。

2.2. 游戏化教学的教育学依据

游戏化教学的提出和应用并非凭空而来,它深受教育学及心理学理论的影响,特别是 20 世纪著名教育学家约翰·杜威的教育理念对其发展起到了重要作用[2]。

2.2.1. 杜威的教育理念与游戏化教学

约翰·杜威是实用主义哲学和进步教育思想的代表人物,他的教育理念强调学生中心主义,认为教育的本质是学习者通过实践活动在情境中主动获得经验和知识。他的“教育即生活”、“学校即社会”和“在做中学”的理念为游戏教学法提供了理论基础。

杜威认为,教育应该为学生创设情境,激发其内在的好奇心和探索欲,学习的过程应该是学生主动的、经验性的,而不是教师单向的知识传递。因此,游戏化教学强调学生的主动参与,要求教师通过创造具有趣味性和挑战性的游戏任务,使学生在互动和体验中掌握语言知识。游戏中所涉及的角色扮演、情境模拟等元素正是杜威“在做中学”理念的体现。

2.2.2. 动机理论与游戏化教学

动机理论认为,学习者的动机影响着他们的学习态度、学习效率和学习成果。因此,如何激发和维持学生的学习动机,是游戏教学法能够取得良好效果的一个关键因素[3]。

动机可以分为内部动机和外部动机。在游戏化教学中,教师通过创设富有挑战性和趣味性的游戏,既能够激发学生的内部动机,使学生产生内在的学习兴趣,也能通过外部激励(如奖励、认可)维持学生的参与度。例如,在学习词汇时,通过设计竞赛、角色扮演等游戏,学生不仅能感受到知识学习的乐趣,还能够在游戏中不断获得成功的经验,增强对学习的兴趣和动力。

动机理论中的激活功能、指向功能、维持功能等也为游戏化教学提供了理论支持。通过任务选择、努力程度和坚持性等外部行为,教师可以判断学生的动机强度,并根据学生的反应及时调整教学策略。

2.2.3. 克拉申的输入假说与情感过滤假说

游戏化教学在对外汉语教学中的应用，还受到克拉申(Krashen)的输入假说和情感过滤假说的启发。克拉申的输入假说认为，语言习得的关键在于接触和理解目标语言的输入。学生只有在理解输入的基础上，才能有效地吸收和使用第二语言。输入假说中的“*i+1*”理论表明，学生通过接触略高于其当前水平的语言输入，可以促进语言学习。

情感过滤假说则进一步补充了这一理论，认为情感因素对语言输入的吸收具有重要影响。如果学习者处于焦虑、紧张或防御状态，语言输入就会被“情感过滤器”阻挡，学习效果也会大打折扣。因此，教学过程中需要营造一个轻松愉悦、无压力的学习环境，激发学习者的积极情感和参与热情。

游戏化教学正是通过其趣味性和互动性，能够有效降低学生的焦虑情绪，增强他们的自信心，帮助学生在轻松愉快的氛围中习得语言。游戏活动中的情境设置和任务挑战能够激发学生的情感投入，减少学习中的“情感过滤”，促进语言输入的有效吸收。

2.3. 游戏化教学的对外汉语教学依据

在对外汉语教学中，游戏化教学通过情境模拟、角色扮演等活动，增强了语言学习的实用性和互动性，进而提高了学生的学习兴趣 and 参与感。特别是在二语习得的研究背景下，游戏化教学能够有效促进学生在语境中习得语言，提升他们的语言实际运用能力。通过游戏，学生不仅能够通过反复练习加深对语言形式的记忆，还能在实际交流中加深对语言的理解和运用。此外，游戏中的社会互动性也有助于学生在语言使用过程中形成更自然的表达方式。在实际教学中，教师通过设计丰富的游戏活动，结合学生的兴趣和需求，能够使语言学习更加生动和有效，进而提升对外汉语教学的整体效果。

3. 游戏化教学在国际中文教育中的应用

3.1. 国际中文课堂的游戏分类

许多学者都对国际中文课堂中所使用的游戏进行了一定的分类，大多数是从单一的角度，最常见的就是从语言要素、语言技能、教学环节等方面进行划分。本研究对各分类进行汇总，基于语言要素、课堂阶段、语言技能等维度，构建了国际中文课堂游戏的分类框架(见表 1)。该表整合了传统分类标准，并新增“技术应用”与“学生认知层次”维度，以适配现代教学需求与学习者差异。

Table 1. Classification table of games in international Chinese language classes
表 1. 国际中文课堂游戏分类表

分类依据	游戏类型细分
语言要素	语音游戏、词汇游戏、语法游戏、汉字游戏、文化游戏
语言技能	听力游戏、口语表达游戏、汉字书写游戏、阅读理解游戏、综合交际游戏
教学目标	知识记忆类游戏、技能训练类游戏、文化体验类游戏、情感激励类游戏
教学环节	新课导入游戏、知识点巩固游戏、综合操练游戏、课后延伸游戏
组织形式	全班互动游戏、小组协作游戏、双人配对游戏、个人挑战游戏
技术应用	数字化互动游戏(如 APP/在线平台)、实体道具游戏(如卡片/桌游)、混合式游戏
学生认知层次	初级(机械模仿型游戏)、中级(情景应用型游戏)、高级(创意输出型游戏)

本分类体系具有多维交叉特征，同一游戏可归属多个类别。例如“成语接龙”既属于词汇游戏(语言要素)，又是小组竞赛(组织形式)，同时培养记忆力(教学目标)。教师可根据具体教学需求灵活组合使用，

形成差异化的游戏教学方案[4]。

3.2. 基于分类表的游戏化教学方式

依据表 1 的分类,前人的研究和案例以及本人的教学经验,总结了游戏化教学中几种具体的实践方式。这些方式可以为教师提供多样化的选择,以便更好地满足不同语言学习需求。

3.2.1. “众星捧月”词汇复习游戏

“众星捧月”是一种以词汇复习为核心的全班互动游戏,适用于课堂复习环节。教师将生词卡片(如亲属称谓词“哥哥”“姐姐”)随机固定于展板,学生分为 A/B 两组进行抢答竞赛。当教师朗读目标词汇时,各组代表需迅速拍击对应卡片并准确跟读,抢答正确者为本组积分,错误者需完成惩罚任务(如造句或朗读例句)。游戏可根据学生水平分层设计:初级阶段仅需认读词汇,中级阶段要求用词汇造句,高级阶段则需结合特定语法结构(如“如果……就……”)扩展句子。该游戏通过视觉(辨词)、听觉(听词)、口语(读词)多感官协同,强化短期记忆,同时竞争机制有效降低传统听写的焦虑感。

3.2.2. “拼拼乐”语法探究游戏

“拼拼乐”是以语法探究为导向的小组协作游戏,适配中级认知层次学生。教师准备三类词卡(主语卡、地点卡、动作卡),例如“医生”“食堂”“找朋友”。学生三人一组随机抽取词卡,通过协商排列生成目标语法结构(如“……来/去……”),形成句子(如“医生去食堂找朋友”)并向全班展示。其他学生投票判断句子正误,错误小组需重新排列并解释错误原因。游戏可拓展为限定语法点(如“把”字句)或加入干扰词卡(如错误量词“个医院”),增强语法辨析能力。通过错误分析与教师启发性提问(如“谁去食堂?”),学生自主归纳语法规则,体现建构主义“做中学”理念[5]。

3.2.3. “谁是卧底”综合交际游戏

“谁是卧底”是结合混合式工具的综合交际游戏,旨在强化语言技能训练。学生抽取身份卡(1 名“目标者”与多名“观察者”),目标者词条与他人不同(如“租房子”vs“买房子”)。每人用目标语言描述手中词条(如“我需要带厨房的地方”),限时 30 秒后全体投票选出目标者。教师通过在线投票工具实时统计结果,并屏幕共享高频错误语句供全班纠错。游戏匿名机制降低表达焦虑,学生需灵活运用词汇、句型及交际策略,覆盖听、说、读技能。

3.2.4. “VR 角色扮演”文化沉浸游戏

“VR 角色扮演”利用虚拟现实技术构建文化沉浸场景,如北京胡同或传统茶馆。学生以虚拟身份扮演留学生,完成分层任务:初级任务为根据语音提示找到便利店并进行简单对话(如“多少钱?”),高级任务需与虚拟角色协商价格(如“便宜一点可以吗?”)。系统即时反馈语法与发音错误(如声调偏差),完成任务后解锁文化知识短片(如茶艺演示)[6]。

3.2.5. “合作闯关”混合式任务游戏

“合作闯关”是覆盖综合复习环节的小组协作游戏,整合数字化工具与实体任务。教师可以根据学生的语言水平进行实力相当的队伍组队,并根据需要实现的教学目标进行关卡的设计,例如分为语音、词汇、语法三关,或者听力、书写、对话等,并且教师还可以使用不同的闯关游戏,如词语接龙,你画我猜,拍摄视频等。这项游戏的机动性、综合性很强,教师可以在总复习阶段使用这样的游戏。

4. 游戏化教学应用于课堂的案例分析

4.1. 案例背景

案例研究的对象是江西理工大学大一的国际留学生,共有 28 名学生,他们来自不同的国家,包括巴

基斯坦、缅甸、乌兹别克斯坦、孟加拉国、也门、摩洛哥等，但都可以使用英语作为交流语言。学生的汉语水平参差不齐，大致可以分为三个层次：

汉语水平较好：约 6 人，能够较熟练地进行汉语表达。

汉语水平一般：约 10 人，能够使用简单的汉语进行日常交流。

汉语水平较差：约 7~8 人，主要依赖英语作为媒介语与教师和同学交流。

课堂的教学内容是《hsk》第 12 课的第二课时，主要包括复习第一课时的内容，以及教授第 12 课的第三和第四篇课文及相关生词、语法。本次课程的教学目标是通过游戏化教学，帮助学生更好地掌握目标知识点，同时激发学习兴趣，提高课堂参与度。

课程总时长为 90 分钟，分为两节课，每节课 45 分钟，中间有 5 分钟的休息时间。课程中，教师将游戏化教学集中应用于操练环节，旨在解决操练环节枯燥的问题，通过趣味活动提升学生的积极性和参与感。

4.2. 教学设计与实施

本次课堂的教学设计集中于操练环节，共分为以下几个部分：

(一) 第一节课(复习与新课教学)

复习与导入环节(10 分钟)：

教师进行简单的自我介绍，通过自制的自我阶段短视频，与学生有初步的了解，拉近距离。教师通过分角色朗读快速复习上一节课的课文。

新课教学(35 分钟)：

教师讲解第 12 课第三、第四篇课文的生词和课文内容，结合 PPT 展示词汇的用法及课文重点。让学生逐段朗读课文，并用简短提问检测学生的理解。

(二) 第二节课(练习与操练)

第二节课集中于操练环节，教师设计了三个关卡形式的游戏活动：

1) 词汇接龙(15 分钟)

规则：教师展示第 9~12 课的 24 个生词，由学生按照顺序依次认读。每位学生只有一次机会，读对即可进入下一关，读错则接受惩罚。

实施过程：汉语水平较好的学生顺利完成任务，但汉语水平较差的学生在无拼音认读汉字时遇到一定困难。为了帮助这部分学生，教师多给了回答时间，大部分学生顺利通过。

2) 课文朗读(10 分钟)

规则：学生随机抽取课文中的一段进行朗读，每人有一次机会，超过 15 秒未开始朗读即进入倒计时 3 秒。朗读正确即可进入下一关，错误则淘汰。

实施过程：教师特别关注汉语水平较差的学生，确保他们能够获得更多参与机会。该环节耗时控制较为严格，最终约有一半学生被淘汰。

3) 语法造句(10 分钟)

规则：教师提供语法点状态补语“得”字结构，并提供一些可以使用的词语，学生可以用这些词语造句也可以不用。每位学生有一次答题机会，答对即闯关成功。

实施过程：汉语水平较高的学生表现优异，大部分能够准确使用目标语法。部分汉语水平一般的学生在提示下也能完成任务。最终共有 8 名学生胜出。

(三) 惩罚与奖励机制

惩罚机制：在每一关中答错的学生需要上台模仿角色动作或表情 20 秒，惩罚环节旨在活跃课堂气

氛，减少学生的紧张感。

奖励机制：顺利通过所有关卡的学生获得零食作为奖励。

4.3. 课堂观察与反馈

4.3.1. 课堂观察

在本次课程中，游戏化教学显著提升了学生的参与度和课堂氛围。大部分学生在游戏活动中表现出浓厚兴趣，尤其是第一关的“词汇接龙”环节中，学生之间的互动非常活跃。在“语法造句”环节，汉语水平较高的学生能够灵活运用目标语法，而水平一般的学生在提示下也有所进步。游戏环节减少了课堂的紧张感，学生普遍表现得更为放松，笑声与互动贯穿整个课堂。

4.3.2. 学生与助教反馈

学生反馈：在课后，分别对汉语水平较差、一般、较好三种水平中各随机选取两名同学进行访谈。我一共提问了他们两个问题，第一个是这个游戏难度如何？第二个是有什么需要改进的地方？

首先，水平较好的学生表示游戏难度偏易，形式比之前单一的操练更加有趣，希望以后可以尝试更加有难度的中文游戏。之后，水平一般的学生认为语法部分有点难，因为他们的课程语法的讲解比较少，所以对于语法运用得不够好，都很喜欢这样的操练游戏，但是如果可以提供多一点的回答机会会更好。最后，水平较差的学生认为游戏有点难，并提出他们在刚开始并不能很好地理解游戏的规则，该如何的顺序答题，游戏节奏较快，希望可以给他们复活的机会。总体而言，同学们都表示这样的游戏方式让枯燥的操练环节变得有趣，减少了对于开口的抵触感。

助教老师反馈：助教老师认为游戏化教学环节组织得不错，学生参与度较高，大部分学生都很积极的参与游戏，并得到了操练的机会。同时，游戏关卡的层层递进设计合理，但建议在胜利机制上可以增加更多的奖励和仪式感，让最终获胜的学生有更强的成就感。

4.4. 讨论与反思

4.4.1. 游戏化教学的成效

- 1) 游戏化教学显著提高了学生的学习兴趣 and 课堂参与度，尤其是在操练环节中，学生的积极性明显高于传统方法。
- 2) 任务闯关的形式有效减少了学生的焦虑感，增强了课堂互动性。
- 3) 活动设计紧密结合教学目标，使学生在趣味活动中掌握了生词和语法知识。

4.4.2. 存在的问题与不足

- 1) 学生熟悉程度影响活动节奏：教师第一次接触该班学生，活动开始前对学生的性格、水平和积极性不够了解，影响了部分环节的节奏。
- 2) 奖励设计不足：现有奖励机制对于学生的激励效果有限，部分学生未能充分体验到胜利的仪式感，这可能降低其对后续课堂活动的期望值。
- 3) 时间控制不够：在第一部分生词环节花费了很多时间，导致后面课文和语法部分节奏比较快，以及最后的奖惩环节只剩下三分钟左右的时间。

4.4.3. 改进建议

- 1) 增加复活机制：为那些不是不会而是不敢开口的学生增加复活环节，给予他们更多尝试机会。
- 2) 加强规则讲解与鼓励：特别关注基础较弱的学生，确保他们对游戏规则完全理解，并在课堂中及时给予鼓励，缓解他们的紧张情绪。

3) 优化胜利奖励：为最终胜利的学生设置更有仪式感的奖励，如颁发证书或特别的表扬，进一步激发学生的参与热情。

4) 课堂管理策略优化：在游戏开始前强调游戏纪律，如不能帮助同学回答，其他同学回答时保持安静等，才能让游戏更顺利进行[7]。

5. 总结与展望

本研究探讨了游戏化教学在国际中文课堂中的应用，重点分析了其在提升学生课堂参与度和学习兴趣方面的效果。研究表明，游戏化教学通过增强课堂的互动性和趣味性，有效提升了学生的学习动机，尤其在操练环节，学生的积极性显著提高。游戏的任务驱动和奖励机制也能帮助学生在轻松的氛围中掌握语言知识，增强了语言输出和实际运用能力。

然而，本研究存在一定的局限性。首先，研究仅针对江西理工大学大一留学生进行，样本数量较少且仅代表特定群体，研究结果的普适性有待进一步验证。其次，研究集中于游戏化教学在课堂操练环节的应用，未全面涵盖其他教学环节如词汇学习、听力训练等，因此未能完整展示游戏化教学在整个国际中文教学中的效果。此外，研究主要从学生参与度和学习兴趣的角度进行评估，缺乏对其长期语言能力提升的跟踪分析。

未来研究可以从多个方向进行扩展。一方面，扩大研究样本，涵盖不同年龄、国籍、汉语水平的学习者，进一步验证游戏化教学的普适性。另一方面，研究应拓展至游戏化教学在各个教学环节中的应用，构建更完整的游戏化教学体系。同时，加强对学生长期语言能力提升的跟踪研究，评估游戏化教学是否能带来持久的学习动力和语言进步。最后，结合新兴技术(如人工智能、虚拟现实等)，探索更加创新的游戏化教学方式，以提供更多有效的教学策略[8]。

总之，本研究为游戏化教学在国际中文教学中的应用提供了一定的理论依据和实践指导，未来研究也将进一步优化和丰富这一教学模式，推动国际中文教学的创新发展。

参考文献

- [1] 潘毓昉, 赵楠玉, 雷莉. 游戏教学法在国际中文教育线上少儿教学中的应用研究[J]. 教育科学论坛, 2022(32): 66-70.
- [2] 周正. 游戏辅助汉语词汇教学行动研究——以游戏“谁是卧底”为例[D]: [硕士学位论文]. 上海: 华东师范大学, 2023.
- [3] 赵杨. 第二语言习得[M]. 北京: 外语教学与研究出版社, 2015.
- [4] 赵改静. 游戏教学法在对外汉语教学中的应用与思考——以缅甸卓越语言学校初级汉语综合课为例[D]: [硕士学位论文]. 昆明: 云南大学, 2020.
- [5] 王雪芸. 游戏教学法在对外汉语综合课不同教学环节中的应用研究——以东帝汶汉语课堂游戏教学研究为例[D]: [硕士学位论文]. 桂林: 广西师范大学, 2018.
- [6] 张露, 方璐, 尚俊杰. 游戏化虚拟情境在国际中文教育中的应用——语篇认知与情绪动机的效用视角[J]. 电化教育研究, 2024, 45(7): 121-128.
- [7] 王慧敏. 游戏教学法在菲律宾汉语词汇教学中的应用探究——以马尼拉新加坡国际学校为例[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西安石油大学, 2021.
- [8] 程梦杰. 对外汉语教育游戏模型的设计与实现[D]: [硕士学位论文]. 昆明: 云南师范大学, 2022.