

国际中文教育人工智能剧本杀游戏化方案设计及准实验研究

陈丽婷

四川大学文学院，四川 成都

收稿日期：2026年9月9日；录用日期：2026年10月10日；发布日期：2026年10月16日

摘要

2023年以来，生成式人工智能快速发展并广泛进入社会生活，为国际中文教育带来新的教学机遇。教师可借助多模态备课、教学活动设计与练习生成等功能提升效率、丰富形式。本文以课后汉语游戏化页面作业“剧本杀”为切入点，探讨生成式人工智能赋能国际中文教育的应用优势与现实局限，并提出面向初级学习者的小规模准实验方案，从语言效果、学习兴趣和实施可行性三个维度构建评价框架，为后续教学验证提供参考。

关键词

人工智能赋能，国际中文教育，课后作业，游戏化，剧本杀

Design and Quasi-Experimental Study of an AI Script Murder Game Approach for International Chinese Education

Liting Chen

College of Chinese Language and Literature, Sichuan University, Chengdu Sichuan

Received: September 9, 2026; accepted: October 10, 2026; published: October 16, 2026

Abstract

Since 2023, generative AI has been developing rapidly and widely entering social life, bringing new teaching opportunities for international Chinese education. Teachers can use features like multi-modal lesson planning, designing teaching activities, and generating exercises to improve efficiency and diversify formats. This article takes the after-class gamified Chinese assignment “Script Murder”

as a starting point to explore the advantages and practical limitations of generative AI in international Chinese education, and proposes a small-scale quasi-experimental plan for beginner learners. It builds an evaluation framework from three dimensions—language outcomes, learning interest, and feasibility of implementation—to provide a reference for future teaching validation.

Keywords

AI Empowerment, International Chinese Education, After-Class Homework, Gamification, Script Murder

Copyright © 2026 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

生成式人工智能为国际中文教育提供了重要的数字化支持，其价值主要体现在五个方面：一、基于学习数据识别学习者薄弱环节，生成差异化内容，实现个性化适配；二、借助文字、语音、图像与动画等多模态资源[1]，降低汉语理解与掌握难度；三、承担备课、练习生成和初步批改等重复性工作，提升教学效率；四、通过模拟真实交际情境和设计趣味任务，增强学习者参与度与主动性；五、连接课堂学习与现实应用，促进语言知识向交际能力转化。

相较之下，传统国际中文课后作业多沿用统一、机械的模式，以汉字抄写和词汇背诵为主，内容同质、形式单一，互动性和生活关联不足；其侧重知识记忆，反馈较为滞后，难以照顾学习者差异，也不利于持续激发学习动机[2]。

课后作业游戏化恰好弥补了传统作业的短板，其以趣味性为核心，融入闯关、积分等趣味元素，结合互动性、场景化、层次性设计，将汉语知识巩固与娱乐体验相结合，有效降低学习者抵触情绪、强化语言应用能力。而人工智能数字技术的赋能，可进一步放大游戏化作业的优势，实现个性化适配、高效化落地，二者的深度融合，正是破解传统作业与人工智能结合不足、缺乏趣味性难题的关键路径。

2. 核心概念界定

2.1. 人工智能赋能

人工智能赋能主要指国际中文教育课后作业的设计与优化过程中，借助生成式人工智能在文本创作、代码生成方面的能力，把剧本杀这一作业载体转化成符合初级汉语学习者水平、同时能跟上课堂教学节奏的故事情境与配套学习任务[3]。放到课后作业设计的实际场景里，生成式人工智能最突出的价值，是能让作业在趣味性和教学目标之间找到平衡。教师输入本课重点词汇、语法及训练要求，借助人工智能生成听说读写练习与剧情内容，使作业兼具趣味性、互动性和教学针对性，促进知识巩固与薄弱环节补强，实现“课上所学、课后所练”[4]。

2.2. HTML 技术

HTML (超文本标记语言)是构建网页并实现作业可视化、游戏化呈现的基础技术，该技术可将人工智能生成的代码转化为界面简洁、操作便捷、适合初级汉语学习者的线上页面。借助 HTML，文本、题目、知识提示和任务说明能够直观呈现，词语、句型、听说练习也可融入闯关、匹配、角色扮演等互动形式，

帮助学习者在沉浸体验中练习听说读写，做到在玩的过程中学习、在练习的过程中理解。这种方式能明显降低初学者对课后作业的厌烦和抵触心理，也让他们更愿意主动参与、投入学习[5]。

2.3. 剧本杀

剧本杀是一款近年来深受大众喜爱的多人角色扮演推理类游戏，其核心逻辑是由多名玩家分别沉浸式扮演剧本设定的不同角色，在游戏过程中通过线索搜证、逻辑推理、互动交流，逐步还原剧本背后的完整剧情，最终达成找出关键线索、完成特定任务(如还原真相、达成角色目标等)的核心目的。该游戏全程由主持人负责把控游戏节奏、引导剧情推进、解答玩家疑问，整体流程清晰、操作门槛较低，极易被不同年龄段、不同基础的人群接受和上手。

针对初级汉语学习者“先听说、后读写”的语言学习特点，以及汉语读写能力薄弱、对枯燥学习形式易产生抵触情绪的现状，我们可充分借助人工智能技术的赋能优势，打造一款适配其汉语水平的线上“剧本杀”游戏，同时将线上游戏与线下实践深度结合，设计成“线上模拟-线下实操-反馈巩固”的闭环式游戏化课后作业，打破传统汉语课后作业的局限，让汉语学习跳出课本与课堂的束缚，实现“学用结合、学以致用”的教学目标，助力学习者在沉浸式游戏体验中同步提升汉语听说读写综合能力[6]。

3. 理论基础

本文构建的人工智能赋能剧本杀游戏化课后作业模式，以四大理论为逻辑底座：游戏化学习理论提供动机激发与任务设计框架，沉浸理论保障沉浸式学习体验与高效吸收，产出导向法(POA)统领输入-输出闭环与学用一体，智能个性化教学理论实现精准适配与因材施教。四大理论相互支撑、有机耦合，共同确保游戏化作业有趣、有效、可落地、可推广，为人工智能技术赋能国际中文教育课后作业改革提供坚实学理支撑。

3.1. 游戏化学习理论(Gamified Learning Theory)

游戏化学习是将游戏设计原则、游戏机制、游戏体验系统性迁移至非游戏情境的学习设计范式，核心是用目标、规则、反馈、奖励、角色、叙事、挑战等要素重构学习流程。其底层依托自我决定理论(SDT)，认为学习者内在动机源于三大基本心理需求的满足：自主性(自主选择)、胜任感(能力提升)、归属感(社会联结)。游戏化学习反对机械训练与被动接受，强调任务驱动、过程愉悦、成就导向，通过降低学习焦虑、提升参与持续性，让知识习得在自然体验中发生[7]。

3.2. 沉浸理论(Flow Theory/心流理论)

沉浸理论由 Csikszentmihályi 提出，指个体完全投入活动时，进入注意力高度集中、目标清晰明确、反馈即时有效、自我意识弱化、时间感知扭曲、行动与意识高度融合的最优心理体验。沉浸产生的核心条件：① 挑战难度与个体能力精准匹配(不无聊、不挫败)；② 目标清晰、步骤明确；③ 即时、持续、可理解的反馈；④ 高度自主控制；⑤ 外部干扰最小化。沉浸状态下，学习者认知效率、信息吸收与技能内化效果显著提升。

3.3. 产出导向法(Production-Oriented Approach, POA)

产出导向法是文秋芳团队构建的适合汉语作为第二语言教学的本土化理论体系，核心主张为：以输出为驱动、以输入为促成、以评价为激励、以学用为一体[8]。POA 突破传统“先输入后输出”的线性模式，采用“输出驱动-输入促成-产出评价”闭环教学逻辑：① 输出驱动：用真实交际任务激活需求、驱动学习；② 输入促成：提供精准、够用、可直接使用的语言材料；③ 选择性学习：学习者按需提取、

高效吸收；④ 评价激励：过程性评价与即时反馈促进改进。其核心追求是学以致用、以用促学、学用相长。

3.4. 智能个性化教学理论(Intelligent Personalized Instruction)

智能个性化教学建立在学习分析、学习者模型、自适应系统、生成式人工智能之上，强调依据学习者的语言水平、学习进度、认知风格、薄弱环节、学习习惯提供差异化内容、难度、路径、节奏与反馈，实现“因材施教”的现代化落地。其核心特征：精准画像、动态适配、按需供给、高效减负，从根本上解决传统教学“一刀切、齐步走、同质化”的局限。

4. 课后作业游戏化——剧本杀作业设计技能训练

4.1. 听说技能训练

在汉语学习过程中，口语练习一直是一个看似简单、实则颇具挑战的关键环节。说它简单，是因为绝大多数汉语学习者的核心学习目标都是实现顺畅的口语交际。在专门的口语课堂上，教师围绕日常交流场景所教授的表达、常用词汇与句式，大多贴近生活、实用性强，学习者通常能够较快理解、复述并尝试运用。从心理层面来看，多数汉语学习者也具备较强的表达意愿，乐于开口说汉语、主动进行交际尝试，这为口语练习提供了良好的内在动力。

而口语练习的难点，则集中体现在听说能力的提升与巩固上。一方面，学习者的语言输入与听说训练高度依赖课堂场景，大多只能在专门的口语课上获得系统指导与规范练习，课后缺乏稳定、有效的真实汉语交流环境。与同班同学之间的对话往往局限于简单重复，难以开展深度、自然的交际互动，导致课堂所学难以在真实语境中得到充分巩固与内化。另一方面，汉语语音尤其是声调问题，长期困扰着不少学习者。很多人在初学拼音阶段就忽视声调标注与发音规范，开口表达时只追求“能说出、能听懂”，却不在意发音是否标准、声调是否准确，长此以往形成固定口音，不仅影响交际效果，也阻碍了听说能力的进一步提升。针对汉语听说技能学习中存在的这些现实问题，单纯依靠课堂教学显然不够，必须重视并积极拓展课后口语练习渠道，通过丰富多样的课外实践，为学习者创造更多真实、有效的交际机会，从而切实提升听说综合能力。

具体来说，这款人工智能赋能的线上“剧本杀”游戏，将选择一个初级汉语学习者高频生活话题——比如“出门逛街”，依托人工智能的文本生成、代码编写等核心能力，从角色设定、剧情设计、页面呈现到任务布置，全方位贴合初级汉语学习者的语言认知水平和学习需求[9]，具体设计思路如下：

第一，角色个性化适配，降低学习门槛。人工智能会生成多个贴合“出门逛街”场景的基础角色，每个角色均明确包含性别、年龄、职业(如上班族、学生、游客等)、汉语水平等基础信息，且角色设定贴合初级学习者的生活认知，避免复杂身份和生僻表达。学习者可根据自身喜好自主选择角色，人工智能会根据所选角色的特点，调整后续剧情文本的语言难度，确保文本中的词汇、句式均为初级汉语核心知识点，如基础方位词、日常交际用语、购物相关表达等，让学习者在角色扮演中自然接触、运用所学语言。

角色选择并不是剧情之外的装饰，而是学习者进入任务的第一个决策点。学习者可以根据兴趣选择学生、上班族或游客等身份，因而获得对学习路径的控制感；角色完成任务时不断获得积分、提示和阶段性成功体验，满足游戏化学习理论所强调的自主性与胜任感。与此同时，人工智能依据学习者的汉语水平调节剧本文本和词汇密度，使任务挑战与已有能力保持动态匹配，避免文本过难造成挫败或过易带来无聊，从而为沉浸理论所强调的持续专注和心流体验创造条件。这一做法也把智能个性化教学理论中的学习者画像和差异化供给落实到具体任务中。

第二，剧情场景贴合生活，强化语言运用。人工智能会以学习者所选角色为核心，生成一条完整、

合理的当地逛街路线,路线设计充分融入汉语学习重点:在交通环节,明确标注可供选择的出行方式(如坐地铁、打车、骑共享单车等),并详细说明地铁换乘的具体流程、打车时与司机的简单交流话术,渗透“直达”“换乘”“站台”“目的地”等交通相关词汇;在步行环节,重点融入“左边”“右边”“前面”“后面”“转弯”“直行”等方位词汇,以及“沿着这条路走”“到路口左转”等常用句式,引导学习者在场景中理解、记忆方位表达;在进店选购环节,围绕服装、饰品、食品等常见逛街场景,设计与服务员打招呼(如“你好,我想试试这件衣服”)、交流需求(如“这件衣服有其他颜色的吗?”“我穿M码”)、表达意愿(如“我喜欢这件,我要买”)等日常交际对话,让学习者在剧情推进中练习口语表达,巩固购物相关汉语知识点[10]。

“逛街”路线先让学习者面对“怎样到达、怎样问路、怎样询价和怎样点单”的表达需求,再提供交通、方位和购物话语。学习者为了完成角色目标而主动提取所需语言,使POA的“输出驱动-输入促成”链条自然发生。路线中的分支选择让学习者优先处理与当前路径相关的词汇和句式,体现选择性学习;线上模拟之后的真实问路、询价和点单,则把输入转化为可观察的交际产出,推动语言知识在使用中内化。

第三,人工智能生成互动页面,提升游戏体验。人工智能会将“出门逛街”的完整剧情文本,结合自身代码生成能力,运用HTML技术制作成可视化的线上小游戏页面,这对国际中文教师的数字技术化要求较低。页面设计简洁直观、操作便捷,会清晰呈现剧情推进路径、任务提示、语言知识点提示等内容。学习者需按照页面提示,一步步完成各项任务:比如在出行环节,自主选择交通方式,若选择地铁,需根据页面提示说出换乘相关话术;在逛街购物环节,需模拟与服务人员交流,准确表达自身需求,甚至融入具有中国文化特色的砍价场景(如“这件衣服能便宜一点吗?”“便宜20块钱可以吗?”),感受中式购物文化;在饮品选购环节,结合现年轻人逛街的常见场景,设计奶茶点单任务,引导学习者使用汉语表达奶茶的温度(如“常温”“冰的”“热的”)、甜度(如“全糖”“半糖”“少糖”“无糖”)、小料(如“珍珠”“芋圆”“椰果”)等需求,全方位覆盖日常交际中的高频语言点。

页面把“找到地铁站-完成换乘-进入商店-完成点单”等目标拆成可见步骤,并在每一步提供读音、句式或得分反馈,减少无目标摸索带来的认知负担,帮助学习者形成沉浸理论所强调的目标清晰、反馈即时的心流条件。点击选择和分支剧情保留自主控制,闯关积分与可视化进度让能力提升变得可感知,回应游戏化学习理论中的自主性和胜任感;人工智能还可依据答题记录自动增加提示或调整题目难度,使统一页面转化为智能个性化的适配路径。

第四,线上线下闭环联动,深化学习效果。这款游戏化作业并非单纯的线上互动,而是设计了“线上引导-线下实践-打卡反馈”的完整闭环:学习者需要在线上完成游戏剧情的路径选择和任务模拟,同时按照游戏剧情线下实景完成一天的“出门逛街”作业,严格按照线上游戏中的路径提示,逐一完成交通出行、进店购物、奶茶点单等各项任务,并通过视频或拍照的方式记录每一个任务的完成过程(如拍摄地铁换乘画面、与服务人员交流的视频、奶茶点单凭证等),然后将打卡内容上传至指定平台,形成完整的作业闭环,学习者会同时具有线上游戏的指导也会拥有线下实景的体验。教师收集所有学习者的打卡作业后,会根据作业完成质量、语言运用准确性等方面进行课堂评讲,针对作业中出现的共性问题(如方位词使用错误、交际话术不规范等)进行重点讲解,引导全班同学共同复习相关词汇和语言点,实现“线上模拟练、线下实践用、课堂再巩固”的良性循环。

线上模拟为线下表达提供必要输入和语言支架,线下问路、购物与点单构成真实产出,课堂评讲再把照片、录音和任务记录转化为师生合作评价,完整对应POA的促成、产出和评价环节。真实场景中的明确任务与即时成功反馈延续了学习者的沉浸体验;同伴协作、角色互补和共同完成路线则补充了游戏化学习理论中的归属感。教师根据打卡表现安排补充练习、调整提示或降低任务难度,使智能个性化教

学落实为教师参与的动态干预，而不是停留在自动生成层面。

4.2. 读写技能训练

初级汉语学习者的语言学习普遍遵循“先听说、后读写”的规律，相较于听说技能，读写能力的掌握难度更高，汉字认读、汉字书写、简单文本阅读及基础句式仿写，是学习者面临的核心问题，也是初级汉语教学的重点和难点。依托人工智能赋能的“出门逛街”主题剧本杀游戏化作业，可将读写能力训练融入游戏场景与实践任务，打破传统读写训练的枯燥感，实现“玩中学、练中提升”，让学习者在沉浸式体验中逐步攻克读写难关，同步夯实汉语基础，具体训练设计如下：

第一、汉字认读训练：场景化渗透，降低认读难度

汉字认读是初级汉语学习者读写能力的基础，也是首要突破点。结合“出门逛街”的剧本杀场景，人工智能将针对性设计分层认读任务，贴合初级学习者的汉字储备量，避免生僻字，重点围绕高频常用汉字展开，让认读训练自然融入剧情推进，而非孤立的机械记忆。

线上剧本杀环节中，人工智能生成的剧情文本、互动页面会对核心汉字进行重点标注，标注内容包括拼音、声调及简单笔顺提示，同时结合场景语境帮助学习者理解字义。例如，在交通环节，针对“地、铁、换、乘、站、台”等交通相关汉字，不仅标注读音和笔顺，还搭配“坐地铁”“换乘站台”等短语，让学习者在理解语境的基础上认读汉字，避免“认得出、不理解”的问题；在购物环节，店铺招牌、商品标签等文本均采用初级汉字组合，如“衣、服、鞋、帽、水、果”等，学习者在模拟逛街、选购的过程中，需自主认读这些汉字，完成“找到店铺”“确认购买商品”等任务，强化汉字认读记忆。此外，人工智能还会设置简单的认读小测试，如在页面中弹出商品图片，让学习者选择对应的汉字名称，答对可获得加分奖励，提升训练积极性^[11]。

认读任务把拼音、声调、笔顺和语境短语放在同一页面，提供的是完成“找到店铺、确认商品”这一产出任务所必需的精准输入，因而体现 POA 的输入促成与选择性学习。图片匹配、逐题反馈和分层加分把大目标拆成可达成的小挑战，既减轻初学者的认知负荷，又通过连续成功维护游戏化学习理论中的胜任感；系统还可根据错误类型反复呈现“换乘”“出口”等薄弱词，落实智能个性化教学的按需供给。

线下实践环节中，学习者需实地认读真实场景中的汉字，如地铁线路牌、店铺招牌、商品说明书、价签等，将线上模拟认读与线下真实认读结合，巩固认读效果。例如，在地铁换乘时，认读“换乘”“出口”“方向”等汉字；在进店购物时，认读商品名称、价签上的数字及简单描述，完成“认读并说出商品名称”“记录价签上的汉字”等打卡任务，让汉字认读贴近生活，提升实用性。

1. 汉字书写训练：轻量化任务，夯实书写基础

汉字书写是初级学习者的另一大难点，笔画顺序、结构布局容易出现错误，且传统书写练习枯燥，学习者畏难性、抵触性较强。剧本杀游戏化作业将书写训练设计为轻量化、场景化任务，结合剧情需求布置书写练习，让学习者在完成任务的过程中，自然练习汉字书写，逐步掌握基础笔画和简单汉字的书写规范。

线上环节中，书写训练以“仿写”“补写”为主，难度贴合初级水平。例如，在交通环节，学习者选择地铁出行后，需根据页面提示，仿写“我坐地铁去逛街”“我在 XX 站换乘”等简单句子，重点练习“我、坐、去、在”等基础汉字的书写；在奶茶点单环节，需补写点单凭证上的关键信息，如“常温、半糖、珍珠”等，人工智能会同步给出汉字笔顺演示，帮助学习者规范书写。同时，人工智能会对书写内容进行简单识别，标注书写错误（如笔画顺序错误、结构不规范），并给出纠正提示，及时帮助学习者改正问题。

线下环节中，书写任务聚焦“实用化”，结合逛街场景设计简单的书写内容，避免机械抄写。例如，书写简单的购物清单，记录需要购买的商品名称（如“衣服、奶茶、水果”）；书写点单凭证，记录自己点

的奶茶口味、甜度等信息；书写简单的打卡笔记，记录当天逛街的路线(如“先坐地铁，再去服装店，最后买奶茶”)。书写内容均为线上环节接触过的高频汉字和简单句式，既巩固了线上书写训练的成果，又让学习者感受到书写的实用性，提升书写兴趣。教师在评讲作业时，会重点关注汉字书写的规范性，针对共性错误(如“人”字撇捺顺序错误、“口”字结构不方正)进行集中讲解，强化书写基础。

2. 文本阅读训练：阶梯式推进，提升阅读能力

初级汉语学习者的文本阅读能力较弱，难以快速理解简短的连贯文本，因此阅读训练需遵循“阶梯式”原则，从短句阅读、片段阅读逐步过渡到简单连贯文本阅读，结合剧本杀剧情，让阅读训练更具趣味性和针对性。

线上剧本杀的剧情文本均采用初级汉语句式，语言简洁、逻辑清晰，避免复杂句式和生僻词汇，每一段文本长度控制在3~5句话，贴合学习者的阅读水平。例如，角色剧本中会出现“我是一名学生，今天想去逛街买衣服。我打算坐地铁去，在XX站下车，然后沿着路边走，找到一家服装店。”这类简短连贯的文本，学习者在阅读角色剧本、剧情提示的过程中，练习理解文本大意，提取关键信息(如出行方式、目的地、任务目标)。同时，人工智能会在文本中设置简单的阅读提问，如“这个角色打算怎么去逛街？”“角色想去买什么东西？”，引导学习者带着问题阅读，提升阅读专注力和信息提取能力。

剧情文本控制在3~5句话，并用“角色打算怎么去”“想买什么”等问题引导阅读，使文本难度与初级学习者的处理能力相匹配，避免过长材料造成挫败，也避免过易材料带来无聊，从而服务于沉浸理论的能力-挑战平衡。问题答案直接关系到下一步路线选择，学习者会围绕角色目标选择性读取信息；人工智能可根据答题正确率提供拼音、关键词或简化句式等不同支架，把POA的选择性学习与智能个性化反馈结合起来。

线下实践环节中，阅读训练聚焦真实文本，让学习者在生活场景中提升阅读能力。例如，阅读地铁线路图、店铺门口的营业时间提示、商品说明书(如奶茶配料表、服装尺码说明)等，完成“根据线路图找到换乘站”“阅读营业时间确认店铺是否营业”“根据配料表选择奶茶小料”等任务。这些真实文本简洁实用，与学习者的线下任务紧密结合，既能让学习者练习阅读技能，又能帮助其顺利完成实践任务，实现“学用结合”。此外，学习者还需阅读教师布置的简单阅读材料(如与逛街相关的简短短文)，巩固线上阅读训练成果，逐步提升阅读连贯性。

4.3. 基础写作训练：场景化仿写，培养表达能力

初级汉语学习者的写作能力以“仿写、简单句写作”为主，核心是能运用所学汉字和句式，表达简单的想法和需求。剧本杀游戏化作业将写作训练与场景任务结合，引导学习者模仿线上剧情中的句式，结合线下实践经历，完成简单的写作任务，逐步培养写作表达能力。线上环节中，写作训练以“仿写”为主，人工智能会根据剧情场景，给出示范句式，引导学习者模仿写作。例如，在购物环节，给出示范句“我喜欢这件衣服，它是黑色的。”，让学习者模仿句式，结合自己选择的商品，写出“我喜欢这个奶茶，它是半糖的。”“我喜欢这双鞋子，它是白色的。”等句子；在步行环节，给出示范句“沿着这条路走，到路口左转。”，让学习者模仿写出简单的路线提示。仿写任务贴合剧情，难度适中，既能巩固所学句式和汉字，又能培养学习者的表达意识。

线下环节中，写作训练以“简单记录、表达”为主，结合线下实践经历，完成简短的写作任务。例如，书写打卡日记，记录当天逛街的经历，如“今天我坐地铁去逛街，买了一件衣服和一杯奶茶，我很开心。”；书写简单的推荐语，推荐自己喜欢的商品，如“这件衣服很好看，我推荐大家购买。”；书写简单的问题，如“这家店的衣服多少钱？”，为后续口语交流做铺垫。这些写作任务难度较低，贴合学习者的表达水平，让学习者在实践中感受到写作的价值，逐步提升写作信心和能力。

打卡日记和商品推荐语都要求学习者把当天经历转化为有对象、有目的的文字产出，因此不是脱离情境的仿写，而是 POA “学用一体” 的真实任务。示范句和词语框提供必要输入，学习者再根据自己购买的商品和实际路线进行替换、扩写，既保留游戏化任务的可完成感，又允许不同水平者选择基础或拓展表达。人工智能可按错误类型返回词汇、句式或汉字书写提示，教师再结合内容意义进行评价，形成个性化支架与人工指导相结合的反馈链。

5. 课后作业游戏化——剧本杀作业设计特点

这款人工智能赋能的“剧本杀”游戏化作业设计，相较于传统汉语课后作业，摒弃了传统作业的同质化、枯燥化弊端，结合人工智能技术、HTML 技术与剧本杀的核心特质，形成了鲜明的特色与突出优势，具体可概括为三点：

一是真实性强，贴合初级汉语学习者需求。作业以“出门逛街”等日常场景为背景，通过剧本杀引导学习者在线下完成交通出行、进店购物、奶茶点单等任务，在真实交际中运用课堂词汇、句式和语法，同时进行口语交流、汉字认读与简单书写，促进知识向语言技能转化，提升学习的实用性与趣味性。

二是页面化呈现，改善参与体验。依托人工智能代码生成与 HTML 技术，将剧情、任务和知识提示转化为线上互动页面，并融入点击、闯关、角色扮演、读音及笔顺提示等功能，有助于降低作业单调感、增强沉浸体验。但其实际效果仍需结合完成率、问卷和访谈数据检验。

三是多元激励，支持学习动力与胜任感。学习者完成闯关、口语表达、汉字书写和线下打卡后，可获得积分、勋章及即时反馈，以呈现学习进步、增强成就体验。奖励设置应适度，避免过度追逐积分而偏离语言学习目标，具体作用仍有待实证研究验证。

综上，人工智能赋能的“剧本杀”游戏化作业整合文本生成、代码辅助、情境任务与生活实践，构建兼顾听说读写的课后学习框架，能够连接课堂输入与真实产出，为初级国际中文教育作业改革提供思路。但其对语言能力、学习兴趣与持续参与的促进作用仍需实验验证。实验实施时应将四大理论转化为可观察指标：游戏化学习理论对应自主选择、积分反馈、同伴协作与持续参与；沉浸理论对应目标清晰度、挑战-能力匹配、即时反馈和专注体验；POA 对应输出任务完成、输入材料使用、选择性学习和评价后的再次产出；智能个性化教学对应学习者画像、分层任务、动态提示和教师个别化干预。

6. 规模教学实验设计

为检验“人工智能 + HTML + 剧本杀”游戏化作业的初步教学效果与实施可行性，拟开展一项为期三周的混合方法准实验。研究不预设方案必然优于常规作业，而是通过语言测验、学习体验问卷、平台日志、教师记录与访谈形成多源证据。

(一) 研究问题、对象与分组

研究关注三个问题：该作业能否提升“交通-方位-购物-点单”主题的听、说、读、写表现；能否改善学习兴趣、沉浸体验、自主性与胜任感；在设备、时间、教师工作量和线下组织上是否可行。据此提出待检验假设：实验组后测与延迟后测成绩及学习体验增幅高于对照组，且核心任务完成率达到 80% 以上。拟招募同一高校初级汉语班 24~36 名学习者，纳入已学完本单元核心词汇和句式、可使用移动终端且自愿参加者。记录母语、汉语学习时长、前测成绩和数字经验。若有平行班，按班级设置实验组和常规作业对照组，并检查前测平衡；若仅有一个班，则采用单组前测-后测设计，并将前测成绩作为分析依据。

(二) 干预流程与等量控制

第一周完成背景问卷、前测、设备测试和任务示范；第二周实施两次 30~40 分钟线上任务及一次 60~90

分钟线下实践；第三周完成即时后测、问卷与访谈，两周后再进行延迟后测。实验组使用经教师审核的“出门逛街”HTML 剧本杀作业：角色选择与路线规划、交通问路、购物询价、奶茶点单与汉字记录、线下打卡和课堂复盘依次推进。对照组完成同主题的纸笔、录音和短写作作业。两组在核心词汇、目标句式、听读材料、口语次数、写作要求、课后总时长与教师讲评时间上保持等量，游戏积分和分支页面只改变呈现与反馈方式，不额外增加练习量。

(三) 理论操作化与测量指标

角色和路径选择、积分反馈与同伴协作对应游戏化学习理论的自主性、胜任感和归属感；分步目标、难度分层、即时提示对应沉浸理论的目标清晰、挑战匹配和即时反馈；“先完成交际任务、再调用语言支架、最后复盘评价”对应 POA 的输出驱动、输入促成和产出评价；依据前测和在线表现提供基础、标准、拓展任务及差异化提示，则体现智能个性化教学的学习者画像与动态适配。语言测验总分 100 分，听、说、读、写各 25 分；口语从信息完整性、准确性、可理解度和流利度评分，写作从任务完成、词句运用、汉字规范和连贯性评分。前后测使用知识点和难度相当的平行卷。

学习体验采用 5 点李克特量表，测量兴趣、沉浸、自主性、胜任感、认知负荷、归属感和继续使用意愿。平台记录登录、完成状态、用时、提示调用、正确率、重做、求助和故障；教师记录内容审校、页面测试、发布、讲评、个别辅导和故障处理时间。完成率、按时提交率、平均用时、故障率、教师总工作量及师生可持续使用意愿共同构成实施可行性指标。

(四) 质量控制、数据分析与访谈

口语和写作由两名接受统一量规培训的评分者独立评分，报告评分者一致性；问卷经国际中文教师审阅和小样本预测试，报告内部一致性。量化数据报告均值、标准差、完成率和缺失情况；单组采用配对样本 t 检验，有对照组时比较两组后测和延迟后测，并控制前测成绩；同时报告效应量和 95% 置信区间。即时后测后按学习增值高、中、低各抽取 2~3 名学习者，并访谈授课教师，重点了解任务难度、反馈匹配、线下障碍、技术隐私顾虑及工作量变化。访谈采用主题编码，并与问卷、日志和测验结果三角互证。

(五) 伦理、局限与展望

实验前向学习者说明目的、任务、风险、数据用途、退出权利及线下安全要求；照片、录音、视频和平台数据均去标识化保存。线下任务限定安全区域、白天时段和结伴完成，不要求消费或拍摄陌生人；学习者可随时退出或改用校内模拟任务，且不影响课程成绩。受样本量、周期、班级分配和新奇效应限制，研究结论仅反映特定主题和教学情境下的初步趋势。后续可扩大样本、延长追踪，比较不同母语背景 and 不同游戏化要素的作用。

7. 问题与展望

7.1. 教育公平与资源可及性

该模式依赖终端设备、稳定网络和可进入的线下商业空间，不同地区、学校与学习者的资源条件可能造成新的参与差距。教师应提供低带宽或离线版本、校内替代场景和可借用设备，并允许纸质任务、同伴协作等同等评价的替代路径，避免把技术条件误当作学习能力。

7.2. 技术门槛、平台风险与数据治理

生成式人工智能可能产生语言错误、文化偏差、事实幻觉或不可运行代码，平台更新也会影响作业稳定性。涉及语音、照片、视频和位置的打卡还可能带来隐私风险。因此，教师须建立“人工智能生成 - 人工审校 - 小范围测试 - 发布使用 - 问题复盘”的流程，遵循数据最小化原则，优先收集学习所必需的

信息，并明确保存期限、访问权限和退出机制。

7.3. 教师专业发展与工作负担

人工智能可以缩短素材生成时间，却会增加提示语设计、内容审核、技术测试、过程监测和个别反馈等新任务。推广时应通过校本培训提升教师的人工智能素养、活动编排与数据伦理能力，建设经过审核的共享模板和资源库，并在教学安排中计入开发与维护时间，防止技术减负停留在表面。

7.4. 过度游戏化与教学目标偏移

积分、排行榜和情节刺激可能使学习者关注输赢而非语言使用，也可能对不喜欢角色扮演或存在社交焦虑的学习者造成压力。设计中应坚持“语言目标优先”，让奖励对应有质量的语言产出而非点击次数；控制游戏时长和竞争强度，提供个人完成与合作完成选项，并通过学习反思把注意力重新引向词汇、句式和交际策略。

7.5. 跨文化适切性与线下安全

购物、砍价等情节在不同社会文化中具有不同规范，线下任务还涉及交通、消费和陌生人互动风险。教师应根据学习者所在地和文化背景调整情节，避免刻板印象与强制消费；线下实践宜限定安全区域和时段，允许模拟对话替代真实交易，并建立紧急联络与同伴结伴机制。未来研究可在不同母语背景、年龄层次和教学机构中比较实施效果，检验模式的边界条件。

8. 结语

本文构建了人工智能赋能国际中文教育“剧本杀”游戏化课后作业的设计框架，并从听说读写任务、理论机制、小规模准实验方案及推广风险等方面展开论证。该模式整合文本生成、情境任务、代码辅助与生活实践，具有连接课堂输入与真实语言产出的潜力，可为初级国际中文教育课后作业创新提供参考[12]。但目前研究仍以理论设计与可行性分析为主，尚缺乏课堂实测数据，因而不宜对其学习成效作确定性判断。后续应依据前述实验方案，通过对照研究、学习过程数据、动机与满意度测评，以及访谈等多元证据，检验其对语言能力、学习兴趣、课堂参与和持续使用意愿的实际影响。

未来可重点推进以下工作：建设分级分类、主题标准化且可复用的轻量化剧本杀作业资源库；结合语音识别、书写识别与智能评价，提供更及时的个性化反馈；依据学习者母语背景、年龄与文化经验调整剧情、任务和难度；构建“课前学情分析、课中互动、课后练习、数据反馈与讲评”相衔接的人机协同作业闭环。

最后，需要明确的是，人工智能应始终作为教学辅助工具，而非替代教师。教师仍应以语言能力发展和跨文化交际素养培养为核心，负责学情判断、个别化指导与文化阐释。通过合理分工，让人工智能承担重复性、技术性工作，教师聚焦教育决策与情感支持，才能推动国际中文教育在智能时代实现更具质量、温度与可持续性的创新发展。

参考文献

- [1] 雷莉, 陈雯, 雷思佳. 教育数字化转型背景下国际中文教师多模态教学能力指标体系研究[J]. 四川师范大学学报(社会科学版), 2026, 53(1): 91-99, 201.
- [2] 李孝贞. 对外汉语教学作业的布置与批改研究[D]: [硕士学位论文]. 长春: 东北师范大学, 2011.
- [3] 王新. DeepSeek 等生成式人工智能赋能国际中文数字教材研编[J]. 青海民族大学学报(社会科学版), 2026, 52(1): 188-195.
- [4] 侯泽煜, 徐娟. 基于大语言模型的国际中文阅读材料个性化生成研究[J]. 国际中文教育(中英文), 2025, 10(4): 32-44.

-
- [5] 任健. 基于 HTML5 的初等中文水平游戏化教学资源设计研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 浙江科技大学, 2024.
- [6] 杨月. 实景剧本杀在对外汉语文化教学中的应用研究[D]: [硕士学位论文]. 南宁: 广西大学, 2024.
- [7] 郑春萍, 徐畅, 张娴, 等. 近十年数字游戏应用于语言教学的系统性综述[J]. 现代教育技术, 2021, 31(6): 41-48.
- [8] 于向鑫. 产出导向法视角下剧本杀在跨文化交际教学领域的实践研究[J]. 语言与文化研究, 2026, 34(1): 75-78.
- [9] 范英豪. 国际中文教育视域下生成式人工智能在游戏教学法中的应用研究[N]. 重庆科技报, 2025-08-21(004).
- [10] 赵艳霞. 国际中文教育中在线汉语词汇交互游戏的设计与应用研究[D]: [硕士学位论文]. 长沙: 湖南大学, 2024.
- [11] 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.
- [12] 李蕾. 数智化赋能国际中文教育高质量发展与创新[N]. 中国改革报, 2025-09-07(004).