

# 基于游戏教学法的波兰文化体验课程设计与实践研究

李思城

吉林外国语大学中东欧语学院波兰语教研室, 吉林 长春

收稿日期: 2026年5月26日; 录用日期: 2026年7月20日; 发布日期: 2026年7月28日

## 摘 要

在跨文化交流日益频繁的背景下, 波兰文化其传播与普及对培育多元文化素养具有重要意义。当前, 传统波兰文化课程多以理论讲授为主, 存在体验性不足、学生参与度低等问题, 难以实现文化感知与素养培育的目标。游戏教学法以其互动性、沉浸式优势, 为文化体验课程创新提供了新路径。本文聚焦游戏教学法与波兰文化体验课程的融合, 通过系统设计与实践, 探索适配的课程模式。

## 关键词

游戏教学法, 波兰语, 波兰文化体验

# An Exploratory Case Study on Experiencing Polish Culture through Game-Based Teaching

Sicheng Li

Faculty of Central and Eastern European Studies, Polish Language Teaching and Research Section, Jilin International Studies University, Changchun Jilin

Received: May 26, 2026; accepted: July 20, 2026; published: July 28, 2026

## Abstract

In the context of increasingly frequent cross-cultural communication, spreading and popularizing Polish culture is important for nurturing multicultural literacy. Currently, traditional Polish culture courses are mostly lecture-based, lacking hands-on experiences and student engagement, making it hard to achieve the goals of cultural awareness and literacy development. Game-based teaching,

with its interactive and immersive advantages, offers a new approach for innovating cultural experience courses. This article focuses on combining game-based teaching with Polish cultural experience courses, exploring suitable course models through systematic design and practice.

## Keywords

Gamified Teaching Methodology, Polish Language, Polish Cultural Experience

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

《波兰文化体验》课程是吉林外国语大学中东欧语学院为波兰语专业本科三年级学生开设的独立实验实训课程,以先修课程基础波兰语 I~IV,波兰语视听 I~III,波兰语实践语法 I~IV,波兰语阅读 I~III 为基础结合各类线上资源介绍波兰节日,波兰城市,波兰美食,波兰传统服饰等,旨在学生能够运用现有知识,根据主题解决实践问题。在教学过程中结合当前热门流行的综艺游戏通过游戏教学的方式介绍波兰专有名词、成语、波兰文化增强学生的分析能力使学生了解波兰语各种问题的表达方式和特点,熟悉并了解波兰现在的基本国情和风俗礼仪。将跨文化知识通过游戏教学融入波兰语教学中,使学生在体验和感受跨文化知识的同时,提高波兰语语言技能和水平。李金涛教授提到波兰文字是波兰语的标音符号[1],波兰语有 39 个字母,36 个音。类似于中文拼音的声母和韵母,波兰语通过辅音结合元音拼读单词,这对中国初学波兰语的本科生来说并非难事,但中国某些地方方言的音系结构差异会导致学习波兰语擦音 s, sz, ś, ź, ż(rz)和塞擦音 c, cz, ć, dz, dź, dż 等产生系统性偏差。波兰语学习是极其枯燥漫长的过程,不同于英语学习,波兰语具有复杂的七格五性语法规则,例如一个名词在性数格的影响下有十几种变化,动词也需要根据句子的人称和时态发生改变,如果不打好波兰语基础,这对于波兰语初学者过渡到高级波兰语的学习异常困难,学生易产生厌学情绪,渐渐丧失学习波兰语的兴趣。在通用印欧外语(英语、西班牙语)领域,大量元分析与准实验实证已证实游戏化课堂对词汇识记、口语输出、课堂参与度的正向提升作用。研究者普遍指出,嵌入叙事剧情、分层任务的课堂游戏能够搭建克拉申“i+1”可理解输入支架,搭配即时奖惩反馈,有效缓解学习者口语交际焦虑,降低情感过滤阈值,推动语言输入向语言习得转化。国内非通用语种的游戏化教学现处于薄弱阶段,中国南亚语种学会 2022 年会研讨综述提到非通用语种的游戏化教学不仅可以提升学生对语言学习的兴趣,提高课堂教学效率,而且可以突破传统教学方式,更加突出以学生为中心的教学理念[2]。Zygadlo Dorota 指出由于波兰语对中文使用者而言较为复杂,诸如格和时态等语法现象,对学习者和教师都构成挑战。大多数初学波兰语的人此前未曾学习过任何存在语法现象的语言。学习者在句法、词汇、语音或动词变位等方面也常出现错误[3]。《波兰文化体验》课程融入游戏教学对学生的波兰语学习动机与课堂氛围有积极的作用[4],游戏教学有助于降低学习焦虑,学生从“被动听讲”转为“主动参与”,为语言输出创造更为宽松的情感环境。

## 2. 游戏教学法在波兰文化体验课程中的理论基础

### 2.1. 第二语言习得理论基础

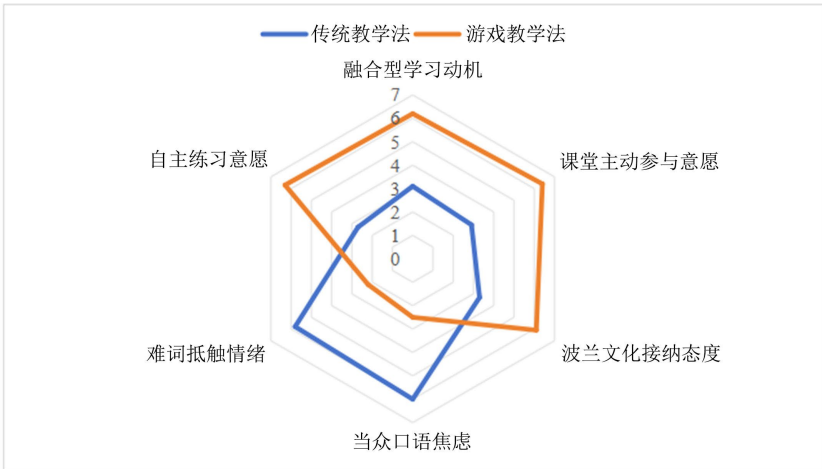
克拉申(Krashen)的情感过滤假说强调动机、自信、焦虑等情感变量在语言输入与内化过程中的决定性作用,对语言教学具有极大的参考价值[5]。学生易对波兰语冗长的单词和句子产生焦虑感,传统的教

学模式不足以让学生对该语言产生兴趣。复杂的波兰语语法使部分学生在用波兰语表达内心想法的时候害怕尝试和犯错，从而导致学生无法用完整有效的波兰语句子表达，在教学环境中融入游戏教学法能有效降低学习者的焦虑感，提升动机和自信心，从而降低情感过滤屏障，使语言输入更有效地被大脑吸收。在波兰文化体验中，游戏创造的轻松氛围让学生更敢于尝试和犯错。克拉申(Krashen)，曹宗清，蒋孟君，何林蔓强调的“可理解性输入假说”强调略高于当前水平( $i + 1$ )的语境化输入对语言习得的关键作用[6]。设计良好的游戏能提供语境化、略高于学习者当前水平的语言与文化输入。例如在了解波兰传统美食时，教师用表格简要列出美食的关键信息如表 1，而不是用高于学生现有水平的长难句介绍，学生小组画图制作食谱，将菜名、图片、关键食材、关节日/地区打乱进行配对比赛。在游戏中学生有效记忆关键单词并用已学的知识连词成句介绍该美食达到教学目标。

**Table 1.** Ingredients of traditional Polish cuisine and associated festivals & regions  
**表 1.** 波兰传统美食食材及关节日/地区

| 菜名                               | 关键食材                                                                              | 关节日/地区                                               |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Polskie pierogi (波兰饺子)           | Ciasto, twaróg, ziemniaki, cebula, śmietana                                       | Boże Narodzenie, Wielkanoc, danie narodowe           |
| Gulasz myśliwski (猎人炖菜)          | Kapusta kiszona, świeża kapusta, różne wędliny i kielbasy, suszone grzyby, śliwki | Zima, Święto Marcina, kultura łowiecka/regiony leśne |
| Żurek (kwaśna zupa żytnia, 酸裸麦汤) | Zakwas żytni, biała kielbasa, gotowane jajko, majeranek                           | Wielkanoc, regiony południowe                        |

林任风，彭晓媛强调以任务型语言教学法为基础设计的游戏利用“发布任务-完成任务”的机制来推动学习进程[7]，游戏本质上就是一种有明确目标、规则和结果的“任务”。TBLT 强调“在做中学”，游戏教学法完全契合这一理念。例如在波兰城市与旅游大富翁游戏中，学生需要团队协作制作大富翁地图图纸，图纸内容包括波兰城市名称、旅游路线、波兰著名建筑、陷阱、奇遇卡片、命运卡片等。这就是一个融合了方位指令、历史信息理解和团队合作的任务，学生需要记忆自己地产的波兰语名称(波兰城市)逐步升级并通过奇遇、命运等各种方式获得奖励。以波兰城市与旅游大富翁游戏为例设置了传统教学法的对照组和游戏教学法的实验组的学习动机与外语焦虑指标对比得分对比如图 1，本雷达图采用 1~7 分量表，对比传统教学组(蓝色)与波兰旅游大富翁游戏教学组(橙色)学生的六项情感指标，正向维度分数越高代表学习动力越强，焦虑、抵触类负面维度分数越高代表学习心理压力越大。



**Figure 1.** Radar chart of learning motivation and foreign language anxiety indicators  
**图 1.** 学习动机与外语焦虑指标对比雷达图

大多数学生在课前对波兰文化了解不足,在传统课程中遇到的难词和复杂句式会让学生产生学习焦虑感和抵触情绪,这种负面情绪不利于高阶语言的学习,让学生对波兰文化的了解仅停留在表面。大富翁游戏的融入让学生主动去搜集波兰名胜古迹的名称,并且通过小组合作根据著名景点的背景故事用波兰语设计奇遇卡片,这能够有效缓解学生的交际焦虑,学生不再海量机械背诵波兰旅游专题的词汇,而是主动地探索和运用。用完整的波兰语句子表达对于有口语焦虑感的学生来说是一项巨大的挑战。学生在传统教学中会产生较强的当众口语焦虑,他们害怕表达自己的感受,害怕犯错,波兰城市旅游主题大富翁游戏能够充分激发学生内在学习动机,显著降低外语口语交际焦虑,优化学生波兰语学习的情感体验。

## 2.2. 心流理论

在日常基础波兰语的教学过程中,无法让学生全心全意地专注于一堂 90 分钟的课程,困难的语法枯燥的课文是学生提高专注力的阻碍,传统的讲授模式无法满足当下学生的情感需求,这门课程无法满足学生的期待值也就无法为学生提供情绪价值,学生就会感觉整堂课程异常漫长,达不到良好的学习效率和课程目标。如何让个体在无意识状态下,全身心投入某项活动时所感受到的高度专注与愉悦的心理状态[8]是日常基础波兰语教学的课题。契克森米哈赖提出的“心流”状态,是指人们全身心投入一项活动,忘记时间流逝的高度专注状态。设计精良的游戏(难度与技能平衡、目标明确、即时反馈)极易引发心流体验[9]。在这种状态下学习波兰语和文化,效率最高,记忆最深刻。例如在波兰传统服饰专题中,围绕服装主题制定以下策略引发心流体验。心流始于明确的目标。避免笼统地“了解波兰传统服饰”,而是将其转化为一系列具体、可完成的任务。学生主动探索和识别波兰三个主要地区(克拉科夫地区、高山地区、卢布林地区)服饰的基本特征,解密服装上常见的符号(刺绣、颜色、图腾),理解波兰人不同人生阶段(婚礼、葬礼、节日)和身份(已婚/未婚、富裕/平民)在服饰上的体现,最终虚拟设计一套服饰,并解释自己的设计来源和文化含义。波兰文化体验课程利用数字化工具及时反馈,教师设计在线测验问答,学生在完成每个知识模块后立即进行挑战,系统自动给出对错和积分。设计虚拟拼图游戏:将一套波兰传统服饰的不同部件(头饰、衬衫、背心、裙子、围裙、饰品)打乱,让学生在限定时间内拼凑完整。每正确放置一个部件,系统给出正面反馈音效或提示。在阶段性成果展示时,设置简单的同伴互评规则(如“点赞一个你最欣赏的细节设计”)完成同伴反馈。这种课程设计不仅满足心流理论中的“及时反馈”的要求,还在游戏拼图中的良性竞争促进了学习波兰语文化的积极性。波兰文化体验课程目标要求学生需要对比中波文化,在虚拟设计服饰过程中如何体现中国传统文化符号是高度情景化的挑战任务,如何平衡挑战与技能,提供深度沉浸的“模拟环境”这是激发心流的核心[10]。课程结合张韶涵寓言世界巡回演唱会的服装造型设计“侦探游戏”,学生需要像侦探一样,利用提供的五套张韶涵“金木水火土”元素服装造型”,匹配比对不同歌曲与造型的纹样特征,最终确定这件服装属于五行中的哪种元素。例如张韶涵在《淋雨一直走》表演过程以及服装中融入水元素,让歌曲里的精神有了更具象的价值支撑。

克拉申  $i+1$  输入假说指出,理想语言输入应略高于学生现有语言水平( $i$  为现有能力,  $+1$  为新知识点),同时需要辅助支架帮助学生理解新知,避免因难度过高加剧焦虑[11]。课前教师提前发放配套学习支架:词汇表(区分男女服装、装饰、面料类词汇: *sukienka ludowa*、*korale naszyjnik*、*lniana tkanina*)、固定句式框架(*Ta ludowa sukienka ma...*; *Na głowie kobiety jest...*)。学生在游戏后的访谈中提到:“传统课要默写一整段服饰描写,看到长单词就不想记;游戏里只需要用短句描述卡牌上的裙装,压力小很多,不害怕开口。”又例如“上课单纯背 *kontusz* (波兰贵族长袍)、*wianek* (花冠头饰)这些服饰词汇时,一站起来造句就紧张,总怕单词变格说错被同学笑;玩游戏不用单独上台发言,说错了同学只会一起纠正,完全不尴尬。”焦虑、抵触、自卑等负面情绪会形成“情感屏障”,阻碍语言输入转化为可吸收的语言习得;低焦虑、放松的课堂环境能够降低过滤屏障,提升语言吸收效率。通过将波兰传统服饰主题转化为

一个有明确目标、有即时反馈、有渐进挑战、有沉浸环境、有自主空间的“游戏化”探究项目，学生不再是信息的被动接收者，而是变成了文化侦探、时尚策展人。在这种全身心投入地“做中学”过程中，心流体验自然产生，对波兰文化的理解和记忆也将格外深刻。

### 3. 波兰文化体验游戏内容设计以“狼人杀”为例

#### 3.1. 课前准备

不同于基础语法类的课程，波兰文化体验课程根据教学大纲会根据主题设计游戏内容，但与主题相关的内容词汇和句式难度高于当前学生的波兰语语言水平。王一荔提到在任务型教学法实施的过程中，教材内容广泛但教学时数有限，加之学生的外语水平普遍不高，课前准备环节的设计尤为重要[12]。为学生能够更好地了解格伦瓦尔之战的历史，教师提前准备该主题的短视频和适合当前学生波兰语语言水平的简要介绍。学生需要根据视频解说中展示的扬·马泰伊科的《格伦瓦尔之战》名画，选择其中印象最深刻的一个人物或一个场景，将它保存或截图，在图片下方，用波兰语写下第一感受。学生同时也需要记录视频解说中关键的人物名称和职业并设计职业名片为狼人杀游戏做准备。学生不再只是记忆历史事件关键时间点和人物，而是带着身份、问题、情感倾向走进课堂。

#### 3.2. 游戏环节

狼人杀是近几年最受欢迎的社交游戏软件之一，游戏以被狼威胁的虚构的村庄为背景分为狼人阵营和好人阵营。好人阵营包括普通村民和有特殊能力的神职角色，狼人阵营则包括普通狼人及特殊能力的狼人。把狼人杀游戏融入格伦瓦尔之战历史教学，达到文化体验的课程目标。好人目标在于放逐所有狼人，狼人目标杀死所有好人，使场上存活狼人数不少于好人。游戏以“天”为单位循环进行，每个游戏日由夜晚和白天两个阶段组成。当所有狼人出局，好人阵营胜利。当狼人存活数等于或大于好人存活数(即屠神胜利条件：杀死所有神职)，狼人阵营胜利。以传统狼人杀标准角色配置为基础将格伦瓦尔之战的历史背景与狼人杀的推理、角色隐藏、阵营对抗机制相结合设计角色。

12名学生通过抽签的方式抽取自己的身份卡，学生需要记忆自己身份牌的波兰语描述和职业技能符号为狼人杀游戏做前期准备，教师则作为法官发放指令。王敏斯、黄奕博提出狼人杀游戏运用设计符号学相关理论用传统意向与现人对符号语言的理解进行牌面设计，使牌面具有述说各个角色技能特性的功能[13]，这极易引发学生在学习波兰文化过程中的心流体验。学生拿到身份卡后会用构件与之对应的游戏语言体系，学生需要站在自己角色符号的语境和语义来表达观点从而促进学生高阶波兰语表达能力，这较于传统讲授型授课方式更能调动学生的学习积极性，达到课程的知识目标、能力目标、情感价值目标。

#### 3.3. 挑战与困难

《格伦瓦尔之战》经过改编为本土化的跨文化体验类教学游戏，学生可以通过游戏分组与阵营设定模拟战场上的外交博弈和策略推演沉浸式体验桌游，但学生游戏参与度两极分化，参与结果不均衡，其中痛点具体表现在语言能力表达不同。表达外向和波兰语语言基础较好的学生可以用该职业涉及的简单词汇表达出完整的句子，该类学生可以在战术发言中进行高阶作答。语言基础较差比较内向的学生参与度较低，高阶语言输出困难，但该类学生会用中文辅助波兰语表达自己意图，完成战术发言。阵营热度的失衡也会影响学生游戏的参与度，例如抽到平民玩家的语言基础薄弱的学生不能使用特殊技能，他们只能实行自己的投票权利，游戏职业的边缘化极难引发学生的心流体验，对此可以新增“停战复盘”的环节，零基础学生依托词汇卡完成短句跟读，外向学生仅负责整合发言，让边缘阵营拥有博弈话语权，平衡阵营参与价值。在游戏的过程中发现每个学生的语言表达能力不同，在发言的过程中部分学生语言

卡顿、查词耗时过长,直接压缩课后文化复盘时间,导致后半程复盘仓促,这让课时节奏难以把握。因此学生可以在课前准备发言的核心词汇和句式,课上免去现场查词时间,压缩语言筹备耗时,把课堂时间留给互动与输出。游戏可以增设记时机制,每个学生的发言仅限时一分钟,教师定点管控发言进度,超时直接强制执行判定,终止自由讨论。重游戏轻文化是波兰文化体验课程中的一个隐性痛点。学生专注阵营对抗,仅把战役当作竞技游戏,无法理解格伦瓦尔之战对于波兰骑士文化的深层意义,游戏和文化教学割裂,属于本次课程衍生教学痛点。因此在每一次的停战复盘环节可插入1分钟微型文化科普,绑定游戏行为与历史文化背景,让学生能够深入了解游戏职业背后的波兰历史。

### 3.4. 课后反馈

课堂观察学生学习成果显示把游戏化教学融入波兰文化体验课程《格伦瓦尔之战》增强了学生对波兰历史的兴趣,游戏化教学使学生更愿意参与课堂,师生和生生互动更加频繁,学生也更加有自信心去挑战高难度波兰语表达。不同于传统的角色扮演和情景对话,“狼人杀”游戏模式降低学生学习波兰语高阶课程的焦虑感,通过游戏角色或技能符号相关的词汇学习,学生可以更深入地理解词汇的含义和用法,更有效地记忆词汇,同时也可以提高他们运用词汇的能力[14]。

## 4. 结论

波兰语复杂的语法体系和困难的词汇理解会增加学生学习波兰语的焦虑感,从而学生不能自信地表达内心情感。把游戏融入高阶波兰语课程能够提高学生的课堂参与度和降低学生学习高阶波兰语的焦虑感。游戏化教学为波兰语教学创新发展提供了路径,外语学习应该是多向发散的。在国内缺乏波兰语教学创新发展的研究的状况下,波兰教学的发展路径是漫长的。此次研究只针对吉林外国语大学本科三年级学生,整体样本有限,以后会重点研究根据不同类型的游戏对学生学习波兰语的影响。

## 参考文献

- [1] 李金涛. 波兰语语法[M]. 北京: 外语教学与研究, 1994: 4-11.
- [2] 陈安澜, 何杨, 洪亦桓, 等. 南亚语种学人对话——中国南亚语种学会 2022 年会研讨综述[J]. 南亚学, 2023(2): 207-229+240.
- [3] Zygadlo, D. (2024) Wyzwania i trudności w nauczaniu języka polskiego jako obcego we francuskojęzycznym środowisku akademickim. *Pismo Federalnego Związku Nauczycieli Języka Polskiego*, 11/12, 89-90.
- [4] 曹芸. 游戏教学法在综合德语教学中的应用[J]. 安徽文学(下半月), 2016(10): 130-132.
- [5] 郝俊丽. 克拉申情感过滤假说指导下的大学英语口语教学研究[J]. 海外英语, 2025(21): 131-133.
- [6] 曹宗清, 蒋孟君, 何林蔓. 高中英语教学中问题链设计的理论依据与过程方法[J]. 中小学教师培训, 2025(4): 81-86.
- [7] 林任风, 彭晓媛. 任务型汉语教育游戏整体设计——以初级阶段汉语国际教学为例[J]. 广西民族大学学报(哲学社会科学版), 2016, 38(6): 185-189.
- [8] 卓丽. 理工科大学生英语口语学习探究[J]. 长江大学学报(社会科学版), 2013, 36(6): 112-113.
- [9] 林育曼, 邱可婷. 应用心流理论的英语口语学习 App 界面设计与实践[J]. 电脑知识与技术, 2025, 21(27): 10-14.
- [10] 徐红梅. 心流理论在激励评价导向下的 STAD 英语课堂中的应用研究[J]. 现代职业教育, 2025(8): 17-20.
- [11] 孙竹墨, 姜婷婷, 陈佩龙, 等. 为教育游戏用户创造心流体验: 提升学习表现和满意度[J]. 现代情报, 2026, 46(2): 4-17.
- [12] 王一荔. 高职英语任务型教学法的应用研究[J]. 海外英语, 2025(19): 222-224+228.
- [13] 王敏斯, 黄奕博. 基于符号学的狼人杀桌游主要角色手牌设计[J]. 艺术科技, 2019, 32(1): 190-191.
- [14] 廖铁凡. 游戏化教学对大学生外语阅读焦虑的影响研究[J]. 海外英语, 2024(17): 51-54+93.