

游戏化元素在汉语阅读教学中的应用研究

邓小玲

浙江传媒学院 浙江 杭州 310018

【摘要】：随着汉语国际传播的深入，传统汉语阅读教学因方法单一、互动性弱、个性化不足等问题，难以适配多元化学习需求。本研究旨在探索游戏化元素在汉语阅读教学中的应用路径，通过文献梳理明确传统教学的核心局限，以自我决定理论、建构主义学习理论为支撑，提出五大游戏化教学策略，并以15名HSK4级水平国际学生为对象开展为期1个月的单组前后测实验。结果显示，实验后学生阅读成绩显著提升，课堂参与度与课后任务完成率大幅提高，所有学生均认可游戏化教学的积极作用。研究表明，科学设计的游戏化元素能有效激发学生内在学习动机，弥补传统教学短板。本文同时指出研究局限，并对未来研究方向提出展望。

【关键词】：游戏化元素；汉语阅读教学；教学策略；教学效果

DOI:10.12417/2705-1358.26.11.021

引言

全球化背景下，汉语作为第二语言的学习需求持续攀升，国际中文教育的目标已从单一语言技能培养转向个性化、综合化发展。阅读作为语言输入的核心环节，是学生积累词汇、理解文化、提升跨文化交际能力的关键。但传统阅读教学多采用从教师讲解到学生做题再到集体订正的线性模式，学生被动接受知识，统一的教学进度与材料无法兼顾个体差异，导致学生学习兴趣低迷，阅读能力提升缓慢。

游戏化教学通过将游戏设计元素融入教学场景，能有效激活学生内在动机，增强教学互动性。在汉语阅读教学中引入游戏化元素，并非简单的娱乐化，而是通过任务设计将阅读转化为主动探究的过程，解决传统教学的痛点。本研究系统探讨游戏化元素的理论基础与应用策略，并通过实证研究验证其有效性，为国际中文阅读教学创新提供参考。

1 汉语阅读教学研究现状

近年来，汉语阅读教学研究取得了一定进展，但仍存在诸多挑战。传统教学模式以教师为中心，侧重词汇、语法的机械讲解，虽能夯实基础，却忽视了学生的主体地位，导致学生阅读停留在表层解码阶段，难以形成深度理解能力。

为突破局限，一方面学者们引入了任务型、支架式、多媒体辅助等创新教学方法。刘新春（2013）证实多媒体资源能提升学生词汇记忆效果，但过度使用易分散注意力^[1]。另一方面，有研究强调了培养自主学习能力和批判性思维的重要性。罗会琴和朴春颖（2025）指出，通过引导学生进行自我评估和反思，可以有效地提升他们的阅读理解能力^[2]。

个性化学习是当前研究的重要趋势。潘毓昉和赵文（2022）提出利用大数据技术分析学生学习行为，定制个性化学习计划与阅读资源，实现因材施教^[3]。然而，现有研究多聚焦技术应用，对如何结合学生心理特点设计个性化教学活动的探讨仍显不足。

游戏化教学在汉语阅读教学中的研究仍处于起步阶段。现有研究多为零散经验总结，缺乏系统理论框架与科学实证验证；部分研究存在为游戏而游戏的倾向，将游戏化简单等同于课堂娱乐化，导致教学目标偏离。因此，深入探索游戏化元素的应用机制，构建科学可操作的教学策略体系，具有重要的理论与现实意义。

2 游戏化教学的理论基础

游戏化由 Deterding 等人（2011）提出，指在非游戏场景中运用游戏设计元素提升用户参与度^[4]。在教育领域，其核心是通过设计激发内在动机，以下两大理论为其提供了关键支撑。

2.1 自我决定理论

Deci 和 Ryan（1985）的自我决定理论指出，人类行为动机源于自主性、胜任感与归属感三种基本心理需求^[5]。传统阅读教学依赖考试、表扬等外部奖励，动机难以持久。游戏化教学通过给予学生阅读主题、任务难度的选择权满足自主性；通过阶梯式目标与即时反馈让学生获得成就感，满足胜任感；通过小组合作与集体竞赛增强同伴互动，满足归属感，从而激发持续的内在学习动力。

作者简介：邓小玲(1995.03-)，女，汉族，广东东莞人，硕士，研究方向：国际中文教育。

2.2 建构主义学习理论

维果斯基(1978)的建构主义理论认为,学习是学习者在社会互动中主动建构知识的过程,且认知发展依赖于最近发展区的突破^[6]。游戏化教学的特点与该理论高度契合:角色扮演、情景模拟为学生提供了真实的语言实践情境,促进知识主动建构;小组合作与同伴互助搭建了学习支架,帮助学生跨越最近发展区;互动交流则让学生在思想碰撞中深化对文本的理解。

3 游戏化元素在汉语阅读教学中的应用策略

结合汉语阅读教学的特点与上述理论,本研究提出以下五大可操作的游戏化教学策略。

3.1 角色扮演与情景模拟

依托建构主义的情境性学习理念,将文本内容转化为沉浸式互动任务。教师紧扣阅读主题,设计贴近学生生活的文化情境,让学生通过角色扮演提取并运用文本信息。例如,在关于中国传统节日的单元,让学生分组扮演解说员、游客、非遗传承人,通过阅读节日起源习俗的文本,完成解说和互动等任务。学生在将书面语转化为口语的过程中,既深化了文本理解,又提升了语言应用能力。

3.2 分级阅读与个性化教学

基于自我决定理论的胜任感需求,构建三级阅读体系,实施差异化教学。将阅读材料按语言难度分为基础、进阶、拓展三个等级,学生可自主选择初始等级,完成测试后自动升级。同时,通过分析学生的答题数据,精准定位薄弱环节,如对细节理解薄弱的学生推送信息提取类文本、对文化背景不足的学生补充带注释的阅读材料,确保每位学生都处于跳一跳可达成的难度区间,避免挫败感或无聊感。

3.3 小组竞赛与合作学习

结合建构主义的社会互动理念,设计阅读闯关、主题探究等竞赛活动。例如,将长篇文本拆分为多个模块,小组分工阅读后协作完成知识整合任务,按完成速度与准确率评分。竞赛中设置互助环节,允许组内成员讲解难点,实现以优带差。每月开展跨级合作活动,让高级别学生带领低级别学生完成项目,形成良性互助氛围。

3.4 积分系统与排行榜

构建个人加小组的双重积分体系,量化学生学习过程。设置多元积分维度:完成基础阅读任务得10分,答对文本分析题得15分,参与课堂讨论得5分/次,帮助同伴得8分/次。个人积分同时计入小组积分池,每周更新个人与小组排行榜,表彰积分TOP3与进步之星。积分领先者可获得阅读主题投票权、免作业等特权,既激发个人竞争意识,又增强集体归属感。

3.5 奖励机制与即时反馈

完善以精神奖励为主、物质奖励为辅的激励体系,同时强化即时反馈。精神奖励包括电子证书、课堂表扬、作品展示等;物质奖励为中文书籍、中国风文创等学习相关物品。教师需在学生完成任务后24小时内反馈结果,避免简单的对错评价,而是给出具体指导,如准确抓住了文本主旨、需注意时间线索,帮助学生及时调整学习策略。

4 游戏化元素在汉语阅读教学中的应用实验分析

上为验证上述游戏化教学策略的实际有效性,本实验以某国际学校15名汉语中级水平学生为对象,开展了为期1个月的教学实验,通过量化数据与质性反馈相结合的方式,系统分析游戏化教学对学生阅读能力、课堂参与度及学习动机的影响。

4.1 实验对象与设计

本实验以某国际学校初中二年级的15名学生为实验对象,均为HSK4级水平。这些学生已接受1年系统的汉语学习,具备识别常用汉字、理解短篇文本的基础能力,但存在明显的共性问题:课堂阅读参与度低,前测阶段平均每课时主动发言仅1.2次,有3名学生从未主动发言;长文本理解效率差,单篇HSK4级文本平均阅读时长超过15分钟;对文化类阅读内容兴趣薄弱,课后阅读任务完成率仅为73.3%。

实验周期为1个月,共12课时,每周开展3课时阅读课,每课时50分钟。教学过程全面融入本研究提出的五大游戏化教学策略,采用单组前后测的研究设计,通过SPSS26.0软件对实验数据进行统计分析。

4.2 数据收集与测量工具

本实验通过三类工具收集多维度的实验数据:一是阅读能力测试,分别在实验前(第1课时)和实验结束后(第12课时)开展两次阅读理解测试,测试内容涵盖细节理解、主旨概括、推理判断、文化背景解读四类题型,满分100分,题型与难度严格参照HSK4级阅读部分标准;二是课堂参与度记录,通过课堂观察表记录学生每课时的主动发言次数、小组活动参与率、课后阅读任务完成率,分别统计实验前2课时与实验最后2课时的数据进行对比;三是一对一访谈,实验结束后,教师对15名学生进行一对一访谈,每人访谈时长约5分钟,收集学生对游戏化教学的主观反馈与建议。

4.3 实验实施过程

(1) 基线建立阶段(第1-2课时):组织学生完成HSK4级阅读前测,统计学生的平均成绩与各题型得分情况;记录初始课堂参与度数据;向学生详细讲解游戏化教学的规则,包括

积分获取方式、排行榜更新机制、奖励设置等，确保每位学生都理解并认同规则。

(2) 教学实施阶段(第3-11课时):按照预设的教学方案开展游戏化教学,每课时选取一篇 HSK4 级阅读文本,配套1次随堂测验、1项小组活动与1份个性化课后任务。每日课后通过在线平台推送个性化阅读任务,24小时内反馈结果并标注错误原因。每周五根据学生的积分情况与学习表现,调整下一周阅读任务难度。

(3) 数据收集阶段(第12课时):组织学生完成与前测难度一致的阅读后测;统计最后2课时的课堂参与度数据;开展一对一访谈,收集学生的主观反馈。

4.4 实验结果

(1) 阅读成绩显著提升:配对样本 t 检验结果显示,学生实验前的平均阅读成绩为 69.33 分,实验后的平均阅读成绩为 75.87 分(见图1),t 值为-12.250, p=0.000<0.05(见图2),表明实验前后学生的阅读成绩存在显著差异,游戏化教学能够有效提升学生的阅读理解能力。

配对样本统计

		平均值	个案数	标准偏差	标准误差平均值
配对 1	游戏化教学前	69.3333	15	7.73366	1.99682
	游戏化教学后	75.8667	15	6.37928	1.64712

图1 游戏化教学前和后的平均阅读成绩

配对样本检验

		平均值	标准偏差	标准误差平均值	差值 95% 置信区间	t	自由度	Sig. (双尾)	
					下限	上限			
配对 1	游戏化教学前 - 游戏化教学后	-6.53333	2.06559	.53333	-7.67722	-5.38945	-12.250	14	.000

图2 游戏化教学前和后的平均阅读成绩的显著性检验

(2) 课堂参与度大幅提高:实验后学生平均每课时发言3.8次,3名从未主动发言的学生平均发言2.5次;课后任务完成率从73.3%升至100%,小组活动参与率达100%。积分激励与小组协作有效激发了学生的参与意愿,改变了传统课堂沉闷的氛围。

参考文献:

[1] 刘新春.对外汉语多媒体教学刍议[J].郑州航空工业管理学院学报(社会科学版),2013,32(04):175-177.
 [2] 罗会琴, 朴春颖.基于批判性思维训练的对外汉语阅读教学策略研究[J].快乐阅读, 2025,(11):78-80.
 [3] 潘毓昉, 赵文.数据挖掘在国际中文教育个性化学习中的应用研究[J].云南师范大学学报(对外汉语教学与研究版),2022,20(06):49-57.
 [4] Deterding S, et al. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"[C]. MindTrek'11 Proceedings,2011:9-15.
 [5] Deci E L, Ryan R M. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior[M]. Plenum Press,1985.
 [6] Vygotsky L S. Mind in society: The development of higher psychological processes[M]. Harvard University Press,1978.

(3) 学生主观反馈积极:15名学生均认可游戏化教学的帮助。80%的学生最喜欢小组积分竞赛,认为同伴互助让学习更轻松;73.3%的学生表示角色扮演加深了文本理解;2名内向学生表示积分激励让自己敢于主动发言。无学生反映因关注积分忽略学习内容。

5 总结与启示

5.1 研究结论

本研究围绕游戏化元素在汉语阅读教学中的应用展开了系统的理论探讨与实证研究,得出以下核心结论:第一,传统汉语阅读教学存在方法单一、互动性不足、个性化适配度低等核心局限,难以满足新时代国际中文教育的发展需求,引入游戏化元素是解决这些问题的有效途径;第二,自我决定理论与建构主义学习理论为游戏化阅读教学提供了坚实的理论支撑,基于这两大理论设计的五大教学策略,具有较强的科学性与可操作性;第三,实证研究结果表明,游戏化教学能够显著提升汉语中级水平学生的阅读成绩,大幅提高其课堂参与度与课后任务完成率,有效激发学生的内在学习动机,且得到了学生的普遍认可。

5.2 教学启示

本研究为国际中文阅读教学的创新实践提供了以下重要启示:首先,教师需转变教学角色,从知识的传授者转变为学习的设计者、引导者与支持者。在游戏化教学中,教师的核心任务是结合教学目标与学生特点,设计富有吸引力的游戏化活动,搭建适宜的学习支架,引导学生主动探究、合作学习。其次,游戏化设计需紧扣教学目标,避免“为游戏而游戏”。游戏化元素只是教学的手段,而非目的,所有的游戏化活动都应围绕阅读教学的核心目标展开,确保学生在参与游戏的过程中能够切实提升阅读能力。最后,注重游戏化教学的差异化与个性化。不同年龄、性格、语言水平的学生对游戏化活动的接受度与偏好存在差异,教师应根据学生的特点设计多样化的游戏化任务,满足不同学生的学习需求。