

泰国某私立大学学生对中文课堂中基于游戏的学习 (GBL) 的态度研究

THAI PRIVATE UNIVERSITY STUDENTS' ATTITUDES TOWARDS GAME-BASED LEARNING (GBL) IN CHINESE CLASSES

樊怡菲^{1*}, 张妙香², 刘甲平³

Yifei Fan^{1*}, Prapatsorn Nikornsawat², Jiaping Liu³

^{1,3}泰国正大管理学院, ²泰国曼谷大学

^{1,3}Panyapiwat Institute of Management, Thailand

²Bangkok University, Thailand

Received: March 24, 2025 / Revised: May 29, 2025 / Accepted: June 4, 2025

摘要

基于游戏的学习 (Game-Based Learning, GBL) 通过将游戏与教学目标相结合, 为教育领域提供了一种创新性教学方法。本研究以泰国某私立大学中文专业学生为研究对象, 探讨本科生对 GBL 在中文课堂中的应用态度, 并为其实践提供改进的参考。研究采用定量方法, 问卷作为数据收集工具, 包含学生背景信息和对 GBL 的态度两个部分。态度部分由封闭式和开放性问题组成, 其中封闭式问题使用李克特量表 (Likert Scale) 测量。研究结果表明, 学生普遍对 GBL 持积极态度, 认为其显著提高了课堂趣味性、互动性及学习动机, 同时促进了团队协作和学习效率。开放性问题分析显示, 学生对游戏活动表现出浓厚兴趣, 并通过游戏环节中的教师讲解巩固所学内容。然而, 部分学生指出任务设计多样性和游戏活动与课堂进度的平衡需进一步改进, 技术支持和设备问题亦可能影响学习体验。基于研究结果, 本研究提出如下建议: 包括优化游戏任务设计、游戏形式选择、合理规划游戏课堂时间分配及游戏后反馈总结等, 以及结合教学目标开发更具针对性的游戏活动, 为 GBL 在中文课堂中的应用提供实践依据与理论支持。

关键词: 基于游戏的学习 GBL 中文课堂 泰国私立大学

*Corresponding Author: Yifei Fan
E-mail: yifeifan@pim.ac.th

Abstract

Game-Based Learning (GBL) integrates games with educational objectives, offering an innovative approach to teaching and learning. This study investigates the attitudes of undergraduate Chinese majors at a private university in Thailand toward the use of GBL in Chinese language classrooms and provides recommendations for its improvement. A quantitative research method was employed, with data collected through a questionnaire consisting of students' background information and attitudes toward GBL, measured using a Likert scale. The findings indicate that students generally hold positive attitudes toward GBL, recognizing its benefits in enhancing classroom engagement, learning motivation, teamwork, and learning efficiency. Open-ended responses further revealed a strong interest in game activities and appreciation for effective teacher guidance during gameplay. However, some students also noted challenges, including the need for more diverse task designs, better alignment with classroom content, and improved technical support. Based on these results, this study proposes the following recommendations: Optimize the design of game tasks, selecting appropriate game formats; allocate reasonably for GBL activities; and provide feedback and opportunities for reflection after gameplay. Additionally, it is recommended to develop more targeted game activities aligned with instructional objectives, thereby offering both practical guidance and theoretical support for the implementation of Game-Based Learning in Chinese language classrooms.

Keywords: Game-Based Learning, Chinese Language Learning, Private University

引言

基于游戏的学习 (Game-Based Learning, GBL) 作为一种创新性教学方法, 通过将游戏与学习目标相结合, 增强了课堂的互动性和趣味性。其核心目标是激发学习者的学习动机, 提高学习参与度, 并优化学习效果 (Kapp, 2012)。作为一种以学习者为中心的教学方式, GBL 不仅关注知识与技能的传递, 还注重学习过程中的情感体验和动机激发。与游戏化学习 (Gamification) 相比, GBL 更注重通过完整的游戏活动将学习内容融入其中, 注重通过沉浸式的游戏体验提升学习者的内在动机, 强化知识的掌握与技能的培养 (Plass et al., 2015)。因此, 本研究以 GBL 为研究重点, 探讨其在泰国高校学生对中文课堂中应用基于游戏的学习方法的态度, 为课堂教学实践提供切实可行的建议。

语言教学是 GBL 应用最广泛的领域之一。研究表明, GBL 能有效促进词汇和语法掌握, 增强情境表达与跨文化沟通能力, 尤其适用于反复练习与实践导向课程 (Reinders & Wattana, 2015)。其即时反馈机制与互动性设计为语言学习者提供真实语境, 有助于提升语言产出与表达意愿 (Kapp, 2014)。然而, GBL 的有效性对于教学内容与所有学习阶段的有效性并不完全相同。现有文献指出, 其最适合应用于具有任务导向、强调沟通互动或问题解决的课程类型, 如语言

课堂、项目式学习、初级至中高级水平的交际型教学等 (Godwin-Jones, 2014)。成人学习者, 尤其是大学阶段的学生, 在具备一定认知能力和学习自主性的基础上, 对 GBL 的接受度更高, 学习效果也更为显著 (Hung et al., 2018; Plass et al., 2015)。

尽管 GBL 在理论与实践上展现出诸多优势, 但其在实际教学中的应用仍面临诸多挑战。当前泰国高校的中文课堂仍以传统讲授法为主, 课堂互动性不足, 学生的学习参与度和主动性有待提升 (Reinders & Wattana, 2015)。泰国教育部多年来倡导“以学生为中心”的教学理念, 并鼓励引入创新教学方法, 但 GBL 在泰国中文课堂中的应用仍处于探索阶段, 相关的实证研究十分有限。尤其是在语言教学领域, 学生的学习态度与动机被广泛认为是影响教学效果的重要变量, 因此, 要实现有效的教学设计, 深入了解学生对 GBL 的态度至关重要。考虑到非母语学习者的文化背景、认知差异以及语言习得路径的复杂性, 从学生视角出发, 探究他们对 GBL 的接受程度、学习体验与潜在挑战, 不仅有助于优化教学实践, 也具有重要的理论价值和现实意义。综上所述, 本研究旨在填补泰国高校中文课堂 GBL 应用态度研究的空白, 深入揭示泰国中文专业本科生对 GBL 的态度特征及其在教学实践中的潜在问题, 并据此提出相应的改进建议, 课堂教学实践提供理论依据和实证支持。

研究目的

本文的研究目的是探究 GBL 在中文教学中的应用, 分析其对大学生中文学习的帮助和学生的想法建议, 期望为中文教学方法创新提供有价值的参考, 促进中文教育专业的教学发展, 提高学生的中文语言能力和学习动机, 为促进国际中文教育的发展做出贡献。

具体研究目的包括:

- 1) 调查泰国私立大学中文专业大学生对在中文课堂上使用 GBL 的态度。
- 2) 提出在泰国私立大学中文课堂应用 GBL 的建议。

通过深入了解泰国私立大学中文专业大学生对 GBL 在中文课堂上的使用, 探讨存在的问题和改进的措施, 为下一步设计于 GBL 活动提供有效的参考, 从而提高学生的中文语言水平, 促进中文教育专业的教学发展, 为推动国际中文教育做出贡献。

文献综述

1. 基于游戏的学习理论

1.1 基于游戏的学习定义

游戏在教育环境中起着催化剂的作用, 它能够为学生提供参与各种学习活动和完成任务的动机。关于“游戏”在教育领域的使用, 有两个重要的概念, “基于游戏的学习 (Gamification)”和“基于游戏的学习 (Game-Based Learning, GBL)”。前者强调在非游戏情景中

使用游戏元素, 将游戏元素融入教学中以提高学习者的兴趣并解决教学中的问题。它更注重通过奖励机制激励学生完成学习任务 (Zichermann & Cunningham, 2011)。后者强调将游戏作为学习体验的一部分, 将现有的游戏与教学内容相结合, 通过竞赛和游戏增强课堂内容的学习, 激发学生的参与度和学习兴趣。游戏设计通常包括解决问题和应对挑战的环节, 这些环节能够为学习者提供成就感。通过将课程内容融入游戏中, 学生可以通过体验式学习来实践和掌握知识和技能, 同时在学习过程中获得乐趣。这种方法不仅使学习者能够在娱乐中学习, 还鼓励他们参与学习过程 (Plass et al., 2015)。

1.2 基于游戏的学习的好处

基于游戏的学习 (Game-Based Learning, GBL) 作为一种新兴的教学策略, 在促进学生达成学习目标方面展现了显著的成效。Pratama 和 Setyaningrum (2018) 的研究指出, 教育游戏的使用能够有效提升学生的数学学习成果。与此同时, Lee 和 Hammer (2011) 也提出, 游戏在教育环境中的应用是一种强有力的激励工具, 可以有效提高学习者的兴趣和积极性。在教育领域, 越来越多的游戏被设计用于实现特定的学习目标, 这表明游戏在教学实践中的重要性逐步增强 (De Carvalho & Coelho, 2022)。Wilson et al. (2008) 指出, 将游戏设计与明确的学习目标结合起来, 有助于优化教学效果, 对教师和学生均有显著的益处。此外, GBL 提供了一个低风险的学习环境, 允许学生在试错过程中积累经验, 从错误中学习, 从而获得更具持久性的学习效果 (Lee et al., 2014)。

2. 基于游戏的学习的应用

2.1 GBL 在成人学习中的应用

Tanago (2018) 探究了基于游戏的学习 (GBL) 对泰国某公立大学 48 名大一学生英语词汇学习的影响。研究为期 6 周, 课程中引入了三种非数字化游戏: 判断正误 (True or False)、悄悄话游戏 (Whisper Game) 和词汇接龙 (Word Chain)。研究者之所以选择这三种游戏, 是因为它们无需借助电子设备, 便于在任何时间和地点进行, 且游戏的难度和形式可根据学生人数、年龄、教学目标及学习环境灵活调整。研究结果显示, 学生词汇学习的后测成绩显著高于前测, 平均提升达 18.14 分, 表明通过 GBL 进行词汇教学能有效提升学生的词汇学习成效。

此外, Cam 和 Tran (2017) 针对越南东奈科技大学英语专业大一新生开展了一项关于在语法教学中应用游戏活动的研究。该研究采用定量与定性方法相结合的方式, 旨在填补当前语法教学领域中关于“游戏教学效果”的研究空白。研究指出, 语法作为语言学习不可或缺的组成部分, 其掌握程度直接影响听、说、读、写四项技能的发展。通过课堂实践, 研究发现游戏教学在语法学习中不仅为学生提供了更轻松的学习氛围, 激发了课堂参与度, 还促进了学生对语法知识的理解与掌握。尽管在实施过程中也面临一定挑战, 如教师在设计游戏时需兼顾教学目标与课堂控制, 但整体来看, 学生普遍对游戏化语法教学持积极态度。因此, 研究建议英语教师应在语法教学中合理引入游戏活动, 以提升教学效果与学生的学习动机。

Chen (2017) 在台湾三所顶尖大学中开展了一项大规模实验研究, 探讨数字游戏教学对学生学习动机与学习成效的影响。研究对象为三所大学中共计 326 名学生, 分别来自每校两班, 实验教学持续 16 周、每周 3 小时, 总计 48 小时。研究通过将情境型数字游戏融入课程设计中, 营造沉浸式学习环境。研究结果显示: 第一, 基于游戏的教学显著提升了学生的学习动机; 第二, 该教学方式有效促进了学生的学习成绩提升; 第三, 学习动机对学习成效具有显著正向影响。研究强调, 数字游戏在教学中不再仅仅具备娱乐功能, 更具备促进深度学习与主动学习的潜力。因此, 研究建议高校在课程设计中合理引入游戏化元素, 以激发学生学习兴趣、优化教学效果, 并为未来教育研究与人才培养提供参考。

此外, Reinders 和 Wattana (2015) 通过问卷调查方式, 探究 30 名泰国大学英语学习者在基于游戏的语言学习环境中的交际意愿变化。研究结果显示, 大多数学生在游戏中使用英语的频率明显提高, 表达更为流畅, 且对犯错的焦虑显著降低。游戏所营造的轻松、匿名化的互动氛围鼓励学生大胆尝试复杂句式, 并更愿意承担语言风险。研究还指出, 学生对游戏活动的接受度与其文化背景密切相关。泰国学习者普遍受课堂等级制度与“面子”文化的影响, 倾向避免公开犯错, 在传统课堂中英语表达意愿较低。而游戏中的匿名互动与轻松氛围, 有助于缓解这些文化压力, 增强学生的交际信心与参与度。此外, 研究发现泰国学生更偏好合作性任务, 对过度竞争的游戏则可能产生抗拒。因此, 教师在设计 GBL 活动时应充分考虑学生的文化背景与任务偏好, 以提升学习效果。

2.2 GBL 在国际中文教育中的应用

在泰国国际中文教育领域, Yan (2018) 的研究探究了 76 名泰国小学六年级学生作为研究对象, 研究使用调查问卷作为主要工具。探究了这些学生对 GBL 进行中文词汇学习的态度。

Li (2021) 的研究在泰国曼谷某双语学校开展的混合方法研究, 探讨了基于游戏的学习 (GBL) 在提升初中阶段学生中文词汇学习成效方面的有效性。研究对象为 20 名八年级学生, 实验为期四周, 采用词汇学习测试 (前测与后测) 收集量化数据, 并通过半结构式访谈与课堂观察收集质性资料。结果显示, 学生在后测中的平均得分显著高于前测, 提升幅度达 6.70, 表明游戏化教学在词汇掌握方面具有显著成效。访谈与课堂观察进一步表明, 学生对游戏学习持积极态度, 课堂参与度高, 乐于通过游戏完成任务, 且在过程中表现出对中文学习更强的兴趣。研究建议在初级中文词汇教学中推广 GBL, 以提升学生的学习成效与课堂满意度。

此外, Shen et al. (2024) 的研究在泰国武里喃府一所小学中, 研究者以 60 名五年级学生为对象, 开展了一项比较传统教学与基于游戏的学习 (GBL) 在小学中文课堂中应用效果的实验研究。研究目的在于比较两种教学模式前后的学习成效差异, 并探讨哪种方式对学生中文学习成效更具促进作用。研究采用随机整群抽样的方式, 将学生分组实施为期一学期的教学

实验, 并通过中文学习成就测试进行前测与后测比较。结果表明, 无论是传统教学还是 GBL, 学生的学习成绩在后测中均有显著提升 ($p < .05$), 但通过 GBL 教学的学生成绩提升幅度显著高于传统教学组, 差异具有统计学意义。这表明, GBL 能够更有效地激发学生的学习兴趣, 提升课堂参与度, 从而促进中文学习成效的提升。该研究进一步验证了 GBL 在泰国小学阶段中文教学中的适用性与积极影响。

在 Fah (2015) 对三年级学生的实验研究中, 探讨了基于游戏的练习活动对中文词汇习得的影响。实验组与控制组各有 30 名学生, 分别接受基于游戏和传统方式的词汇教学, 教学内容保持一致。研究通过词汇测试收集数据, 结果显示, 两组学生在整体词汇习得成绩上无显著差异。然而, 在进一步分析中发现, 实验组中词汇水平处于中等的学生提升显著, 其表现已接近高水平学生; 此外, 实验组在不同词汇水平层次 (高、中、低) 下的学生成绩均优于控制组。尽管整体统计差异不显著, 这一结果说明游戏化练习特别有助于中等和低水平学生的词汇提升, 对促进学生间学习差距的缩小具有积极意义。研究建议教师在词汇教学中合理引入游戏化活动, 以提高学习成效和课堂参与度。

3. 学生对基于游戏的学习的态度

态度是对信念的一种评价 (Burns & Dobson, 1981)。态度可以表现为对特定社会对象的积极或消极反应, 这种反应不仅受到个体信念的影响, 还与外部环境和实际体验密切相关。在教育情境中, 学习者的态度直接影响其对教学方法的接受程度和参与意愿。因此, 在实施 GBL 之前, 教师需要了解学生的态度, 以便设计更加符合学生需求的课堂活动。同的学生群体对 GBL 的态度可能存在差异, 因此分析学生态度有助于优化课堂设计, 使 GBL 更符合学习需求, 提升课堂效果。

在语言教学中, 尤其是引入创新教学法时, 学生的理解与配合至关重要。GBL 通过融入趣味性和互动性的游戏, 旨在提升学习者的学习动机和参与度。然而, 不同的学生群体对 GBL 的态度可能存在显著差异, 这直接影响到其在教学实践中的效果。因此, 充分理解学生对于外语教学中应用 GBL 的态度, 不仅可以为教师设计更适合学生需求的课堂活动提供依据, 还能为 GBL 的有效实施奠定基础。这种态度的分析也有助于教师在教学过程中灵活调整方法, 从而更好地实现教学目标和学生的学习成效。

关于学生对 GBL 的态度研究, 研究结果表明, 大多数学生对 GBL 持积极态度。Kapp (2012) 的研究指出, 游戏化设计能够增加学习的趣味性和互动性, 尤其对年轻一代学生具有吸引力。

Li (2021) 的研究, 从访谈和课堂观察中收集的质性数据的结果显示, 学生对在中文词汇学习中使用 GBL 持积极态度。研究还发现, 学生在词汇课堂中的参与度和满意度显著提高, 游戏的使用有效增强了他们对中文学习的兴趣。此外, 学生还表示基于游戏的学习帮助他们更好的记忆词汇, 更容易集中注意力在中文学习上。

Saraiwang 和 Worawong (2023) 的研究探讨学生对 GBL 和任务型教学相结合的新教学模式的想法。研究结果显示学生对该教学模式表现出积极的态度。学生认为, 通过 GBL 的趣味活动, 能够有效增强语言学习的趣味性和参与度, 同时帮助他们更好地在真实情境中运用语言。

Gowithayakorn (2020) 的研究结果表明, 学生普遍认为游戏中的奖励机制能够显著提升学习过程中的成就感。这种成就感不仅激励学生积极参与课堂活动, 还促使他们主动复习已完成的关卡, 以追求更高的分数。由此可见, GBL 在增强学生学习动机方面的影响, 不仅体现在语言课堂内, 还延伸至课外学习活动中。

然而, 与 Gowithayakorn (2020) 的研究结果相反, Da-Oh et al. (2023) 通过问卷调查探究了学生对 GBL 在英语语法学习中的满意度。研究显示, 学生对 GBL 表现出极高的满意度, 普遍认为该教学方法使课堂变得更加有趣且实用。值得注意的是, 调查结果还显示, 学生最不认同的一点是, 通过获得 GBL 游戏的金币提升排名系统并未有效激励他们积极参与课堂活动。这一发现揭示了奖励机制在不同教学情境中的效果可能存在差异, 需要进一步探讨学生学习动机的多样性及其影响因素。

从现有研究可以发现, 学生基于游戏的学习的态度呈现出积极与消极并存的特点。尽管上述研究结果展示出学生对 GBL 的积极态度。然而, 一些研究也揭示了 GBL 的潜在问题, 如竞争机制可能导致学生间的紧张关系, 任务设计不合理可能加重学生的学习压力 (Gee, 2003)。

为了优化教学实践, 教师需要深入了解学生对 GBL 的具体体验和反馈, 以便为教学方法的改进提供重要依据。目前针对泰国高校中文专业学生在中文教学中对 GBL 应用态度的研究仍较为有限, 尚未引起足够的关注。因此, 本研究旨在探讨泰国高校中文专业学生对 GBL 在中文课堂应用中的看法, 弥补这一领域的研究空白, 并为中文教学工作者在课程设计与教学质量提升方面提供理论支持与实践指导。

研究方法

1. 研究对象

研究对象为泰国某高校中文专业本科生, 共发放问卷 121 份, 剔除无效和未返回的问卷后, 共回收 103 份有效问卷。问卷发放前, 研究者向学生提供了详细的说明与指导, 确保他们对问卷的内容和填写方式有清晰的理解。

2. 研究工具

本研采用问卷调查的方式收集数据, 以探讨泰国高校中文专业学生对课堂中基于游戏的学习 (GBL) 的态度与感受。问卷共分为三个部分:

第一部分包括 3 个问题, 主要用于收集学生的基本背景信息, 包括性别、年级和学习经历等, 为后续数据分析提供基础。

第二部分为 25 道封闭式问题, 改编自 Tanago (2018) 所开发的 GBL 态度调查问卷, 根据本研究的研究目的修改和增加了问题。采用五级里克特量表 (Likert Scale) 评估学生对基于游戏的学习的态度。量表等级分为: 强烈同意、同意、中立、不同意和强烈不同意, 学生根据自身实际情况选择最符合感受的选项。题目分为以下五个维度: 学习兴趣与课堂参与, 用于衡量学生对游戏化教学的兴趣提升、课堂参与积极性以及情绪投入情况。语言技能发展维度, 用于评估游戏活动在中文知识掌握方面的支持作用。游戏元素设计与反馈机制维度, 关注任务设计、即时反馈、情境模拟等核心游戏机制对学生学习动机与掌握情况的影响。教学资源与技术支持维度, 评估游戏操作的便捷性、课堂设备的可用性及时间安排的合理性。个人偏好与接受度维度, 探讨学生对游戏化教学的总体态度、持续使用意愿等。

第三部分为一个开放性问题, 旨在深入挖掘学生对基于游戏的学习的具体看法与建议, 以便补充定量数据未能揭示的细节信息。

为确保问卷内容的有效性, 研究者邀请 3 位具有语言教学领域的专家, 采用 Item-Objective Congruence Index (IOC) 方法对问卷题目与研究目标直接的一致性进行评估。研究者根据专家建议对个别措辞进行了优化, 以增强题项的清晰度与逻辑性。根据分析结果, 所有题项的 IOC 值均高于 0.67, 符合内容效度标准。此外, 在问卷正式发放前, 研究者对 31 名学生进行了预测试。结果显示问卷的 Cronbach's Alpha 信度系数为 0.87, 表明该问卷具有较高的信度, 适合用于后续正式研究。

研究结果

1. 泰国某私立大学中文专业大学生对在中文课堂使用 GBL 的态度的结果

1.1 问卷封闭式问题的结果

问卷封闭式问题的结果显示, 总体上学生对 GBL 教学持积极肯定态度, 尤其在学习动机激发、课堂互动参与以及语言知识掌握等方面尤为显著。以下将从调查问卷封闭问题的五个维度分别分析其得分分布情况。

1) 学习兴趣与课堂参与维度

该维度包含 5 个问题, 该维度整体得分最高 ($M = 4.28, SD = 0.69$), 反映出 GBL 在激发学生学习兴趣与课堂参与方面的显著优势。具体而言, 题项 1 “游戏活动让我对学习中文产生了浓厚兴趣” 得分最高 ($M = 4.60, SD = 0.58$), 这一结果表明 GBL 能有效增强学生情感投入, 调动学习积极性。相比之下, 题项 4 “在 GBL 课堂上, 我更愿意主动参与小组活动” 得分相对较低 ($M = 4.05, SD = 0.86$), 说明尽管整体参与度较高, 但小组活动的活跃程度仍存在提升空间。这一现象在部分学生的开放式反馈中也有所体现, 有学生表示对小组合作中的角色分工或表达机会分配存在困惑, 这一结果反映出教师在组织 GBL 活动时应注重小组任务的公平性与引导性设计。

2) 语言技能发展维度

本维度目的在于评估 GBL 对词汇、语法及听说等核心语言能力的促进作用的态度,这一部分整体得分为 ($M = 4.06, SD = 0.74$),反映出学生较为积极的认知体验。其中,题项 6 “GBL 有助于我记住和理解更多词汇”得分最高 ($M = 4.42, SD = 0.62$),显示出大部分学生认为游戏对词汇掌握具有显著支持作用。尤其是通过情境化任务与重复使用机制,学生能够在任务完成中不断巩固词汇记忆。而题项 10 “GBL 帮助我提升了课堂上用中文表达观点的能力”得分相对最低 ($M = 3.71, SD = 0.93$),表明学生对 GBL 在提升表达能力方面的帮助持谨慎态度。原因可能包括游戏中对语言表达的输出机会仍受限,或学生尚不具备足够的语言储备进行流利表达。因此,在 GBL 活动中加入更具支持性的表达任务(如句型框架、表达模版)或小组分享环节,给学生提供更多使用目的语的机会。

3) 游戏机制与反馈支持维度

本维度得分较高 ($M = 4.13, SD = 0.68$),这一结果表明游戏的任务设计、即时反馈、情境设置等核心元素得到了学生的广泛认可。其中,题项 13 “游戏过程中的即时反馈让我更清楚地了解自己掌握了多少知识”得分最高 ($M = 4.53, SD = 0.64$),表明即时反馈机制有效提升了学生的自我觉察和学习调节能力,增强了其对学习过程的掌控感。相对而言,题项 17 “积分或排名机制对我学习的激励作用不大”(反向记分题)得分最低 ($M = 3.40, SD = 1.08$),这个结果表明部分学生对排行榜式激励方式持保留态度。结合讨论分析,这可能与学生对竞争性机制的敏感性有关,尤其对于语言能力较弱或性格内向的学生而言,过度强调排名可能引发焦虑或压迫感。在后续游戏设计中可结合“合作积分”“自我挑战”等非竞争性激励方式,提升学习体验的公平性和多样性。

4) 教学资源与技术支持维度

该维度整体得分为 ($M = 3.95, SD = 0.79$),这一结果体现出学生对技术条件的基本满意,但也透露出部分限制与挑战。题项 18 “游戏的操作方式简单直观”得分最高 ($M = 4.12, SD = 0.82$),说明绝大多数学生能够顺利掌握操作流程,体现出 GBL 良好的用户体验与操作便捷性。但题项 20 “设备运行缓慢或故障影响了我的学习体验”(反向记分题)得分最低 ($M = 3.65, SD = 1.05$),说明仍有部分学生受到技术问题影响,尤其在设备老化、网络不稳定或软件响应迟缓等方面受到影响。这一结果在所回收问卷的开放性问题的回答中也得到印证。

5) 个人偏好与接受度维度

该维度主要评估学生对 GBL 教学模式的总体接受度、未来使用意愿以及与传统教学方式的比较看法,平均得分为 ($M = 4.09, SD = 0.76$)。题项 24 “如果可以选择,我希望未来的课堂继续采用 GBL 教学”得分最高 ($M = 4.45, SD = 0.68$),表现出学生对该教学方式的高度认可与延续意愿,具有良好的推广基础。然而,题项 25 “我认为在系统性知识讲解方面,传统

教学方式可能更有效”（反向题）得分最低 ($M=3.51, SD=1.02$)，显示部分学生依然偏好系统性的讲授教学，尤其是在知识点讲授等内容上。此类反馈提示教学实践中应将 GBL 与传统教学适度融合，避免将游戏教学绝对化、单一化，使教学效果更具系统性与可持续性。

1.2 问卷开放性问题的结果

通过对开放性问卷的质性分析，可以进一步揭示学生对 GBL 的态度及其建议。学生普遍对 GBL 持积极评价，尤其是在学习兴趣、课堂互动以及语言能力提升方面表现出明显的正面态度。首先，许多学生指出，GBL 的趣味性显著增强了课堂的吸引力，帮助他们摆脱了传统课堂的枯燥感。一位学生提到：“在课堂上玩游戏时，我感到学习中文不再是一种负担，而是一种享受”。另有学生提到，GBL 提供的互动性让他们更愿意参与课堂活动，并积极完成学习任务。

其次，学生认为 GBL 提供了更多与同学合作的机会，提升了课堂互动的质量。一些学生强调，团队任务在促进交流和合作的同时，也帮助他们更自然地在情境中使用中文。一位学生写道：“通过和朋友一起完成游戏任务，我学到了更多表达方式，也觉得团队合作让课堂更加有趣和生动”。此外，GBL 中设计的任务和情境化学习方式被认为有效提高了学生的语言技能，尤其是词汇记忆和语法运用。一位学生表示：“游戏中的任务让我更容易记住中文词汇，并学会在实际对话中如何应用”。

开放性问题的分析还显示，不同语言水平的学生对 GBL 的接受程度存在差异。基础较差的学生认为部分任务的难度过高，可能影响学习体验，而高水平学生则更倾向于向竞争性强和挑战性高的游戏，并且他们倾向通过游戏任务提升语言应用能力。这表明，GBL 在中文课堂的设计需要更加注重多样性，以满足不同水平学生的需求。

2. 与教学建议相关的研究发现

在问卷的开放性问题的结果，显示出在表达对 GBL 教学积极态度的同时，部分学生也提出了一些针对课堂实施的建议与反馈。通过对文本资料的整理与归纳，研究总结出以下几类较具代表性的改进建议：

首先，游戏任务的多样性与难度设计需要进一步优化。有学生指出，“有些游戏任务太过简单，挑战性不够，希望可以加入更多高难度任务”，以更好地激发学习动机并满足不同水平学生的需求。这一建议提示教学设计应在趣味性与认知挑战之间寻求平衡，增强学习任务的适应性与层次感。

其次，技术问题与设备支持成为影响游戏体验的重要因素。部分学生反映，课堂中使用的数字化工具在运行时依赖网速，在稳定性方面存在问题，导致游戏中断和效率降低。一名学生表示：“网络和设备问题会打断游戏进程，让我感到学习效率下降”。这说明在实施 GBL 教学时，教师与学校需重视软硬件资源的保障，确保学习过程顺畅。

第三, 课堂时间安排问题。部分学生认为, 游戏活动有时占用了过多时间, 导致教学内容进度受限。一位学生指出: “有时候游戏时间太长了, 导致后面的内容讲得很赶”。因此, 学生建议教师优化课堂结构, 使游戏任务的时间与整体教学目标相匹配, 保障教学内容的完整性。

以上学生建议体现了其对 GBL 课堂教学效果的深度参与与思考, 这些反馈为本研究“建议”部分中教学策略的提出提供了实证依据与改进方向, 使相关建议更具现实基础与操作可行性。

讨论

本研究旨在探讨泰国某私立大学中文专业学生对基于游戏的学习 (GBL) 在中文课堂中的态度。研究结果表明, 学生普遍对 GBL 持积极态度, 尤其在激发学习兴趣、提升课堂参与度和促进语言技能发展方面, 展现出较高的认同感。这与当前教育研究中强调的“以学生为中心”、“提升学习主动性”理念相契合, 进一步印证了 GBL 在语言教学中所具有的独特优势。

首先, GBL 在激发学生的学习兴趣和积极性方面效果显著。学生普遍认为, GBL 打破了传统课堂的单一节奏, 使课堂更加生动、有趣。这种正向情绪体验不仅提升了参与热情, 也有助于缓解外语学习焦虑, 增强表达意愿。研究表明, 动机是影响语言学习效果的重要因素, 而 GBL 所提供的沉浸式、任务导向型活动, 能够有效促进学生产生积极的情绪联结与学习投入, 从而提升学习效果 (Lamb, 2017)。

其次, GBL 在语言知识的掌握和运用方面也得到了学生的广泛认可。特别是在知识点的理解和掌握方面, 游戏情境中的任务能强化语言知识的理解与应用。该结果也与 Plass et al. (2015) 的观点相符: 在任务导向的语言学习过程中, 游戏能够提供真实的语言情境, 从而提高学生的语言迁移能力, 促进学生将知识灵活运用多种语境之中。

第三, 游戏任务中的反馈机制和情境设计也被学生普遍视为学习过程中的助力因素。即时反馈有助于学生了解自身的学习状态和对知识的掌握情况, 提升元认知调控能力。富有真实语境的游戏任务, 能够强化语言知识的使用, 帮助学生建立“语言—情境—任务”之间的有机联系。

然而, 研究也发现, 部分学生对 GBL 的某些方面持保留态度。例如, 对外部激励机制 (如积分或排名) 部分学生反馈其激励作用有限, 甚至可能引发压力, 这与 Reinders 和 Wattana (2015) 的研究结果相似。另外, 也有学生认为 GBL 任务在系统性知识讲解方面仍不如传统教学。这表明, 在设计 GBL 教学活动时, 应避免单一的竞争机制, 可以更多引入合作式、自我挑战式的激励策略, 同时在课程结构上结合传统讲授, 平衡系统性与趣味性之间的关系。

此外, 技术条件和 GBL 时间安排也是影响学生体验的重要因素。技术条件方面, 虽然大多数学生认可游戏操作的便捷性, 但仍有部分学生提到设备运行不稳定或网络问题影响了学习体验。这一结果说明成功的 GBL 教学不仅需要良好的设计, 还依赖稳定的教学技术环境。

总结与建议

总结

本研究通过对 103 份有效问卷的量化分析, 探讨了泰国某私立大学中文专业学生对 GBL 在课堂教学中应用的态度。结果显示, 学生整体持积极态度, 特别是在学习兴趣、课堂参与和语言技能提升方面评价较高。五个维度中, “学习兴趣与课堂参与” 得分最高 ($M = 4.28$), 说明 GBL 能够有效激发学生学习动机, 增强课堂互动, 提升学习主动性。

与此同时, 研究结果也指出研究也显示, GBL 的具体实施仍需优化, 包括增强任务设计的多样性、平衡内外部激励机制、解决技术问题以及合理规划课堂时间。这些发现不仅为优化 GBL 教学设计提供了依据, 也为后续探索其在不同文化与教学背景下的适应性提供了理论参考。为学生提供了一种更加主动和参与式的学习模式。

建议

基于本研究的结果, 为了提高 GBL 在中文课堂中的实践效果, 本研究提出以下优化建议, 以改进游戏任务的设计与选择, 提升课堂实践的合理性, 从而更好地满足学生的学习需求。

首先, 优化游戏任务设计。GBL 的教学效果在很大程度上依赖于游戏任务的设计。应增强游戏任务的多样性和难度分层, 以适应不同水平和学习偏好的学生。具体而言, 多远化任务类型方面, 在游戏设计上可以引入竞赛型、合作型和解谜型任务等, 以吸引不同学习偏好的学生。适应性难度挑战方面, 根据根据学生的语言水平调整任务难度, 使不同水平的学生都能在适当的挑战中获得成就感。

其次, 在 GBL 课堂实施过程中, 游戏形式的选择及技术支持是影响教学效果的关键因素。建议教师结合教学目标和课堂环境, 合理选择数字化或非数字化游戏。对于数字化游戏, 如 Quizlet、Kahoot 等在线学习工具, 需确保设备和网络环境的稳定性。如果条件不允许, 非数字化游戏: 如角色扮演、桌游、任务型活动等, 在技术资源有限的情况下, 可作为有效替代方案, 以提高课堂参与度。对于有条件的院校, 需要优化教学设备, 确保课堂设备的运行流畅。如提供稳定的网络支持, 定期的技术培训, 帮助教师和学生熟悉数字化游戏工具的使用, 提高课堂活动的流畅度, 避免因技术问题影响学习体验。

与此同时, 应合理规划 GBL 课堂的时间分配, 确保游戏活动的时间与教学目标相匹配, 避免因任务时间过长而影响课程内容的进度安排。为了优化课堂时间管理, 游戏任务应紧密结合课程目标, 控制时长以避免影响课堂节奏, 而非整堂课以游戏为主。

此外，教师反馈与总结是确保 GBL 有效性的关键。建议教师每次游戏后总结任务中的错误，并提供词汇、句型和语法解析，以巩固学习。此外，针对薄弱知识点进行补充讲解，确保学生在游戏后深化理解。许多学生希望获得更详细的解析，而不仅仅是“对”或“错”的判断。因此，增加游戏反馈机制将有助于提升学习效果，通过反馈帮助学生了解学习进展，进一步巩固所学内容。

最后，应注重个性化学习支持，针对基础较弱的学生提供额外指导或辅助材料，帮助其更快适应基于游戏的学习模式；而对于语言水平较高的学生，可设计更具挑战性的任务以激发其学习潜力。

References

- Burns, R. B., & Dobson, C. B. (1981). Attitude measurement. In R. B. Burns, & C. B. Dobson (Eds.), *Experimental Psychology* (pp. 369-384). Springer, Dordrecht. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-011-7241-7_26
- Cam, L., & Tran, T. M. T. (2017). An evaluation of using games in teaching English grammar for first year English-majored students at Dong Nai Technology University. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 16(7), 55-71.
- Chen, Y. -C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3177-3187. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00711a>
- Da-Oh, S., Chaowanakritsanakul, T., Matyakhan, T., Buachuen, A., Phayakka, P., Chesa, P., Namkaew, J., Lakhaphan, T., & Tipsrinimit, N. (2023). Effects of game-based learning on grammatical knowledge of EFL secondary school students in the south of Thailand. *Asian Journal of Arts and Culture*, 23(1), e259033. <https://doi.org/10.48048/ajac.2023.259033>
- De Carvalho, C. V., & Coelho, A. (2022). Game-based learning, gamification in education and serious games. *Computers*, 11(3), 36. <https://doi.org/10.3390/computers11030036>
- Fah, C. K. (2015). The effects of game-based practice on young learners' vocabulary acquisition in learning Chinese language. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, 5(1), 46-67.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy?. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20.
- Godwin-Jones, R. (2014). Games in language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*, 18(2), 9-19.
- Gowithayakorn, T. (2020). Game-based learning innovation to development of analytical thinking ability. *ASEAN Journal of Education*, 6(1), 8-15.

- Hung, H. T., Yang, J. C., Hwang, G. J., Chu, H. C., & Wang, C. C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education*, 126, 89-104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.001>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M. (2014). *Gamification: Separating fact from fiction*. Chief Learning Officer. <http://www.clomedia.com/2014/03/19/gamification-separating-fact-from-fiction/>
- Lamb, M. (2017). The motivational dimension of language teaching. *Language Teaching*, 50(3), 301-346. <https://doi.org/10.1017/S0261444817000088>
- Lee, C., Lee, H., Lee, J., & Park, J. (2014). A multiple group analysis of the training transfer model: Exploring the differences between high and low performers in a Korean insurance company. *The International Journal of Human Resource Management*, 25(20), 2837-2857. <https://doi.org/10.1080/09585192.2014.934887>
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Li, F. (2021). *The application of game-based learning for Chinese vocabulary skill of grade 8 Thai students* [Master's thesis]. Suryadhep Teachers College.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-based learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097, 012123. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57.
- Saraiwang, S., & Worawong, K. (2023). The use of task-based and game-based learning in English learning at small primary schools in Nakhon Pathom, Thailand. *PASAA Journal*, 67(1), 101-138.
- Shen, S., Jermtaisong, R., & Lhongsap, P. (2024). The development of Chinese learning achievement by learning management through game-based learning for primary 5 (Grade 5) students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 23(4), 184-191.
- Tanago, N. (2018). *The effectiveness of using game-based learning in teaching English vocabulary* [Master's thesis]. Thammasat University.
- Wilson, K. A., Bedwell, W. L., Lazzara, E. H., Salas, E., Burke, C. S., Estock, J. L., Orvis, K. L., & Conkey, C. (2008). Relationships between game attributes and learning outcomes: Review and research proposals. *Simulation & Gaming*, 40(2), 217-266. <https://doi.org/10.1177/1046878108321866>

- Yan, S. (2018). *Using game-based learning in teaching Chinese for Thai students with basic Chinese level: A case study of primary school students in Thailand* [Master's thesis]. Sripatum University.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

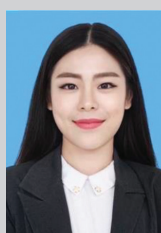


Name and Surname: Yifei Fan

Highest Education: Doctoral Candidate

Affiliation: Panyapiwat Institute of Management, Thailand

Field of Expertise: Teaching Chinese as a Foreign Language



Name and Surname: Prapatsorn Nikornsawat

Highest Education: Master's Degree

Affiliation: Bangkok University, Thailand

Field of Expertise: Chinese Language and Teaching Chinese as a Foreign Language



Name and Surname: Jiaping Liu

Highest Education: Doctoral Degree

Affiliation: Panyapiwat Institute of Management, Thailand

Field of Expertise: Chinese Pinyin, Thai-Chinese Vocabulary Comparison, and Chinese Composition