

积分制游戏化教学在印度尼西亚某校的应用研究

黄亚兰 房慧

大理大学

DOI:10.32629/jief.v7i11.19329

[摘要] 在海外教学实践中,课堂管理问题日益受到教师们的关注。积分制游戏化教学将趣味性元素引入课堂管理,通过更明确的规则设置和更及时的反馈,强化学生的行为意识,改善课堂纪律情况,也在一定程度上上升了学生成绩。因此积分制游戏化教学在海外小学中文课堂中具有一定适用性与实践价值。

[关键词] 国际中文教学; 游戏化; 积分制; 课堂管理; 印度尼西亚

中图分类号: G642.421 **文献标识码:** A

Application of Gamified Teaching with Points System in a School in Indonesia

Yalan Huang Hui Fang

Dali University

[Abstract] In overseas teaching practices, classroom management issues have increasingly drawn the attention of teachers. Gamified teaching with a point system introduces engaging elements into classroom management, reinforcing students' behavioral awareness through clearer rule-setting and more timely feedback, thereby improving classroom discipline and, to some extent, enhancing student performance. Consequently, gamified teaching with a point system holds certain applicability and practical value in Chinese classrooms at overseas primary schools.

[Key words] International Chinese Teaching; Gamification; Point System; Classroom Management; Indonesia

海外中文学习者越来越呈现出低龄化趋势,随之而来的是日益凸显的课堂管理问题,但在实际教学中,以“教师讲、学生听”的传统课堂模式仍然较为普遍。^[1]因此,探索符合儿童学习者心理特点的课堂管理策略具有现实必要性。

1 理论基础

1.1 游戏教学

游戏化教学(Gamification)是指在教学情境中引入游戏设计元素,以增强学习者的参与度与学习体验。积分、徽章、排行榜等元素有助于改善课堂氛围,激发学习主动性。^[2]教育游戏兼具游戏性与教育性,其效果依赖于奖赏机制的合理运用及与教学活动有机结合。^{[3][4]}现有研究中也从不同的角度描述了游戏化教学的形式^[5]及实践效果。^[6]游戏化教学在印尼的汉语教学中也有一定效果。^[9]但是并未重视到游戏化教学在课堂管理上的作用,实际效果仍有待验证。

1.2 学习动机

学习动机是影响学习行为和学习结果的重要心理因素。小学阶段学习者自我调节能力差,外在激励是培养良好习惯的重要原因^[11]。教学活动要结合学习动机进行的语言输出和课堂参与的活动^[14]。游戏教学符合少儿心理发展特点,能有效促进课堂交互^[15]。

1.3 建构主义

建构主义学习理论(Constructivism Learning Theory)认为

知识是学习者在社会文化情境中借助他人支持与学习的资源,通过意义建构而获得的^[16]。教学应通过互动任务、情境活动、反馈机制促进学习者参与,强调教师的引导作用^[17]。积分制游戏化教学则通过明确规则与即时反馈为教学实施提供了可操作的方式。

本文以印尼某学校的实际汉语课堂为对象,对积分制游戏化教学在课堂管理中的实际效果进行观察和分析。研究主要关注以下几个方面:

(1)积分制对学生学习成绩的影响;(2)积分机制在课堂秩序方面的表现;(3)积分规则在实施中暴露出的问题。

2 研究设计与实施

2.1 研究对象

本研究选取印度尼西亚国际学校14个小学中段学生作为研究对象,学校的汉语课每周开8节(共4小时),学生的汉语水平处于初级阶段,具有简单的词汇和语法常识,可以用简单口语对话,能够参与基本的课堂互动。

2.2 研究方法

本研究采用对比分析、行动研究和课堂观察相结合的方法,在真实的教学情境中提出基于积分的课堂管理策略,按照“计划——实施——观察——反思”的流程进行课堂管理。印度尼西亚一年共有4个学期,第2学期和第4学期为考试学期。第3学期开始实施积分制度,并将第2学期(SA1)的成绩(基础数据)和第4学

期(SA2)的成绩进行对照,结合课堂观察记录和反思,分析积分制对于学业成绩和课堂管理的影响。

2.3积分制规则设定

对外汉语课堂管理要明确课堂规则,教师还应关注课堂过程,保持课堂秩序。^[19]本研究的积分制根据学生的课堂参与和课堂纪律作为积分的标准,学生可以根据所得积分兑换奖励,具体规则如下:

表2.1课堂积分面值









积分面值(单位:分)	累计标准	示意图
1	有效的课堂参与行为(主动)	
2	低面值兑换	
3	低面值兑换	
5	低面值兑换	
10	低面值兑换	
20	低面值兑换(自主选择颜色)	
50	低面值兑换(解锁不同配饰)	
100	低面值兑换(解锁隐藏图案)	

表2.2课堂积分规则

行为类型	具体行为表现	分值(单位:分)
正向	回答问题	1
	完成教师指令	1
	参与各类中文活动	5
负向	影响他人学习或无关中文课堂的行为	-3

表2.3课堂积分使用方式

积分消耗	具体使用方式
3分	询问生词含义或检查答案
5分	询问生词书写
5分	日常小测加1分
剩余累计积分	兑换小礼物

注:积分仅用于课堂支持,不计入期末考试。

3 研究结果

设定积分规则后,教师进行了为期5周的观察记录,并通过两次期末成绩和课堂观察记录对学生成绩及课堂表现进行分析,分析结果如下:

3.1积分制游戏化教学对学生学习成绩的影响

在14名学生中,共有10名学生在SA2中取得成绩提升,占样本总数的71.4%;4名学生成绩出现小幅下降,但降幅整体较为有限。学生SA1的平均成绩为72.71分,SA2的平均成绩提升至77.07分,平均增幅为4.36分,表明学生整体学习表现呈现出积极变化

趋势。成绩变化并非集中于个别学生,而是在不同水平学生中均有所体现。其中原低分段学生成绩提升幅度最为明显,部分学在15分以上。中等水平学生成绩变化相对平稳,整体呈上升趋势。个别中高分学生在SA2成绩有所回落,但整体仍处于相对稳定区间。学生学习表现整体呈积极变化趋势,且不同水平学生均受到一定影响,无显著负面效果。

表3.1学生期末成绩对比情况

学生编号	SA1 成绩	SA2 成绩	成绩变化(SA2-SA1)
1	62	65	3
2	85	95	10
3	76	86	10
4	43	60	17
5	84	82	-2
6	82	87	5
7	40	56	16
8	81	74	-7
9	97	99	2
10	90	86	-4
11	91	94	3
12	48	47	-1
13	61	63	2
14	78	85	7

3.2积分机制对课堂秩序的影响

表3.2课堂行为观察记录表(第1周)

指标	记录方式	w1-1	w1-2	w1-3	w1-4
参与课堂互动	人数	8	7	8	6
教师提醒纪律	次数	16	12	15	10
学生随意讲话	次数	10	11	14	11
学生走神行为	次数	8	9	8	10
任务转换是否顺畅	是/否	否	是	否	否
课堂秩序	好/一般/差	差	一般	差	差

从课堂参与互动人数来看,对照基础阶段(W1)学生参与课堂互动的人数整体偏低,整体波动区间为6-8人,在未引入积分机制时,学生主动参与课堂互动的积极性较低,教师纪律提醒频次和学生随意讲话、走神等负面行为发生率较高,课堂任务转换不够顺畅,整体课堂秩序多被评定为“一般”或“差”。

进入积分机制实施阶段(W2-W5)后,课堂互动人数明显提升,并呈现相对稳定趋势。互动人数基本维持在10-13人之间,最低9人,最高13人。教师对课堂纪律的干预减少,课堂活动衔接更加顺畅,课堂秩序评价以“好”为主。积分制游戏化教学通过规则约束与正向激励,有效提升了课堂秩序与管理效能

表3. 3课堂行为观察记录表(第2-5周)

指标	记录方式	w2-1	w2-2	w2-3	w2-4	w3-1	w3-2	w3-3	w3-4	w4-1	w4-2	w4-3	w4-4	w5-1	w5-2	w5-3	w5-4
参与课堂互动	人数	12	10	11	9	11	13	11	11	13	12	10	12	10	11	11	11
教师提醒纪律	次数	4	6	5	8	4	3	4	6	4	4	7	4	6	5	5	6
学生随意讲话	次数	3	3	4	6	4	3	4	5	6	6	7	5	6	5	5	7
学生走神行为	次数	4	3	4	7	4	3	5	6	6	5	8	3	5	6	5	4
任务转换是否顺畅	是/否	是	是	是	否	是	是	是	是	是	是	否	是	是	是	是	否
课堂秩序	好/一般/差	好	好	好	一般	好	好	好	好	好	好	一般	好	好	好	好	好

3. 3积分规则在实施与调整中暴露出的问题

3. 3. 1积分导向对学习过程关注度的阶段性干扰。有些学生由于过于关注积分,把获得积分看成“主动学习”,出现抢答、乱答的现象,影响了课堂互动的质量。教师应不断强调学习目标,并定期调整积分制度,引导学生将关注点从积分数量转向学习过程本身,从而促进从外部激励向内在动机的转变。

3. 3. 2积分激励效应对课堂纪律维持的影响。积分制游戏化教学在课堂管理方面表现出了较为明显的短期效果。在实施初期,学生对课堂上需保持良好行为的意识有所增强,教师为维持纪律而干预的次数也减少了。但随着学生逐渐适应,他们对该制度的敏感度有所降低,教师仍需在课堂纪律方面进行一定的引导。

总之积分制为课堂教学提供了一个相对稳定的管理框架。与传统课堂相比,它在提高课堂管理效率方面具有一定优势。然而如果教师仅依赖这一单一策略,在长期维持课堂秩序和保持学生参与度方面仍会遇到一定的困难。

4 研究结论与后续方向

4. 1研究结论与教学启示

本研究以印度尼西亚小学中段汉语课堂为例,通过课堂观察以及教学反思考察积分制游戏化教学对课堂管理和学生参与度的作用。积分对学生的表现有一定积极影响,尤其是低分段学生,但也有部分学生的成绩出现波动,提示教师需要考虑到每个学生的差异化,通过形成性评价和过程性反馈来及时调整教学策略。

从教师的角度来看,积分制游戏化教学为课堂管理提供了一种更直观、更易操作的工具,也能在一定程度上减少了教师的教学口头干预,减轻了教师课堂中的即时管理负担,使课堂管理由“被动”转为“主动”,教师就能把更多精力放到教学本身。积分也让教师得到更清晰的课堂行为反馈,通过加分或扣分对学生在课堂中的行为进行整体把控,这些信息也有助于教师更及时地做出管理决策。然而积分制并非课堂管理的“万能药”,教师还是需要不断根据学生的行为变化对规则进行调整,避免学生过度依赖外界刺激。

从学生的角度而言,积分确实可以在短时间内带动学生参与的热情但是会有学生将积分的数量置于学习结果之上,出现抢答、乱答等情况,学生一味地追求积分导致了课堂节奏不稳定,互动质量不高。所以外部激励的变化可能对学生的学习和认知

也有短暂影响,教师需要在教学过程中不断引导学生把关注的方向从“结果”引回“过程”,让学习逐步回归稳定的状态。

4. 2研究不足与展望

通过课堂观察和学业成绩的对比,可以看出基于游戏化积分制度的课堂管理方法在实际使用的有效性,但在还存在一定的局限:一是样本量相对有限,研究结果在不同教育阶段中的适用性还有待进一步验证;二是所采用的教学方式相对单一,研究主要围绕积分机制对课堂管理和学习效果的影响展开,对其与其他教学方法结合后的实际效果还未进行更深入的探讨。后续研究可以在此基础上进一步扩大研究范围,去考察积分制游戏化教学在不同教学模式中的具体应用情况。

【参考文献】

[1]李泉.对外汉语教学理论和实践的若干问题[A].对外汉语教学理论思考[C].北京:教育科学出版社,2005:50.

[2]Labibah,H.F.(2025).Gamification in English Learning: Strategies to Increase Student Motivation and Engagement. Journal Corner of Education,Linguistics,and Literature.

[3]熊建峰,林艳华,张屹,等.基于对外汉语教学的教育游戏中的文化设计[J].软件导刊(教育技术),2008,(10):35-37.

[4]伍琴,龚家举.一带一路背景下汉语教育游戏化机制的设计[J].文学教育(下),2020,(01):166-167.

[5]张妮,张屹,张魁元.对外汉语游戏型互动教学模式探析[J].现代教育技术,2009,19(5):58-61.

[6]李琰.游戏教学法在对外汉语教学中的应用[J].文化创新比较研究,2018(11):194+196.

[7]Chandra, T.,& Deli, D.(2025).Education Gamification and Student Motivation: A Case Study of Chinese Language Education.Indonesian Journal of Informatics Education.

[8]陈琦,刘儒德.当代教育心理学[M].北京:北京师范大学出版社,2011.152.

[9]余宏南,马蓉.提升国际中文教育线上文化教学学生课堂参与度的策略研究[J].教育进展,2025,15(3):427-433.

[10]崔希亮.对外汉语教学概论[M].北京:北京语言大学出版社,2014.87.

[11]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.

[12]武星妍.建构主义学习理论综述[J].社会科学前沿,2023,12(11):6645-6651.

[13]谭英.游戏教学法在留学生汉语教学中的应用[J].继续教育研究,2011,(08):162-163.

[14]张魁元,文笑雨.对外汉语——教育游戏发展实现的突破口[J].科技信息(科学教研),2007,(35):752-753.

作者简介:

黄亚兰(1998--),女,汉族,河北人,在读硕士研究生。
房慧(1978--),女,汉族,安徽人,教授,博士研究生导师,单位:大理大学,研究方向:国际汉语教学。