

生成式 AI 赋能游戏化教学在国际中文口语课堂的应用研究

杨元昊, 孙飞洋

吉林外国语大学国际传媒学院, 吉林 长春 130000

DOI:10.61369/EIR.2026050023

摘 要 : 当今时代, 国际中文口语教学长期面临教学模式固化、课堂反馈滞后、学习者开口焦虑等现实困境, 传统的游戏化教学虽然能够有效激发学生学习动机, 但也存在教学模式僵化、学习者个性化需求难以满足等一系列问题。针对上述问题, 本研究以缅北某中学 50 名中文水平良好的华裔学生为研究对象, 将生成式 AI 技术与游戏化教学进行深度融合, 采用文献研究、课堂观察、问卷调查等研究方法, 系统探索该融合模式在国际中文口语课堂中的应用路径与实践效果。本研究依托生成式 AI 动态情境生成、实时口语交互、个性化纠错反馈等技术优势, 构建适配学生词汇水平与学习需求的智能游戏化口语教学体系, 破解传统口语教学与单一游戏化教学的核心痛点。研究结果表明, 生成式 AI 创设的动态口语情境、精准化个性化教学反馈, 能有效拓展学生口语练习的广度与深度, 缓解学习者口语表达焦虑, 提升学生中文口语交际能力与课堂参与度。该人机协同教学模式为优化国际中文口语教学流程、创新教学范式提供了切实可行的实践方案, 也为数字化国际中文口语教学改革提供了参考借鉴。

关 键 词 : 生成式 AI; AI 赋能; 游戏化教学; 国际中文教育; 语言教育

Research on the Application of Generative AI-Enabled Gamified Teaching in International Chinese Oral Language Classrooms

Yang Yuanhao, Sun Feiyang

International School of Media and Communication, Jilin International Studies University, Changchun, Jilin 130000

Abstract : Nowadays, international Chinese oral teaching faces persistent challenges such as rigid instructional models, delayed classroom feedback, and learners' anxiety when speaking. While traditional gamified teaching effectively motivates students, it suffers from limitations including inflexible methodologies and inadequate fulfillment of learners' personalized needs. Addressing these issues, this study focuses on 50 Chinese students with strong Chinese language proficiency from a middle school in northern Myanmar. By deeply integrating generative AI technology with gamified teaching through literature review, classroom observation, and questionnaire surveys, the research systematically explores implementation pathways and practical outcomes of this hybrid approach in international Chinese oral classrooms. Leveraging generative AI's strengths in dynamic scenario generation, real-time oral interaction, and personalized error-correction feedback, the study establishes an intelligent gamified teaching system tailored to students' vocabulary proficiency and learning needs, addressing the core pain points of traditional and purely gamified oral instruction. Results demonstrate that AI-generated dynamic speaking scenarios and precise, personalized feedback significantly enhance the breadth and depth of oral practice, alleviate learners' expression anxiety, and improve both communicative competence and classroom engagement. This human-machine collaborative model provides a practical solution for optimizing international Chinese oral teaching processes and innovating pedagogical frameworks, while offering valuable insights for digital transformation in global Chinese oral education.

Keywords : generative AI; AI empowerment; gamified teaching; international Chinese education; language education

引言

根据中国教育部的相关数据显示，全球目前已有90个国家将中文纳入其国民教育体系中，学习和使用中文的人数已接近2.1亿。随着学习中文的人数日益增多，国际中文教育领域的发展也日益壮大。在当前人工智能技术如此发达的时代下，我们是否可以将生成式 AI 融入到我们的日常中文教学中去？是否可以利用 AI 的功能优势去设计出更适合海外留学生学习中文的新模式？这些问题引起了我们的思考。

通过对留学生的走访与调查发现，大多数留学生在学中文前，可能会有潜在的刻板印象，认为学中文很难，以至于畏惧学习中文。并且留学生们普遍认为，中文不仅难度大，还有些枯燥，对学中文难以产生浓厚的兴趣。因此，我们认为当今国际中文教师应该学会在教学中设计一些具有趣味性、创新性的游戏，以降低中文的枯燥性，增强中文学习者的内部动机，进而提高其学习效果。

因此，在当今人工智能技术迅猛发展的时代下，我们可以将生成式 AI 与游戏化教学融合起来，在国际中文口语课堂中充分运用好这一新的教学模式，以促进国际中文教育领域蓬勃发展，为日后的备课工作提供可参考的方案，这样既能够减轻国际中文教师的备课负担，也能提升国际中文口语课堂的教学效果。

一、国内外研究现状

国际学术界对 AI 结合游戏化教学方面的研究已有一定的积累，但在国际中文教育领域中的应用研究较少。Yung Chieh Ching（2025）等学者对于人工智能和游戏化教学从前测到后测展开了实践调查，但仅限于对护理专业领域的研究^[1]。Aijuan Cun（2025）在儿童早期教育方面的相关研究中提到了游戏化教学这一教学方法，但未结合生成式 AI，只是提出了这一种新颖的教学方法^[2]。Yilei Lyu（2026）结合了福禄贝尔的理论和人工智能，丰富了儿童教育的教学方法，提出了游戏教学法^[3]。综合来看，对于人工智能和游戏化教学结合的国外研究大部分集中于儿童早期教育，但其在国际中文教育领域中的研究较匮乏。

而国内关于国际中文教育领域的相关研究中，游戏化中文教学的研究趋势逐渐上涨，日趋热门。但能在数字化时代的背景下将生成式 AI 融入游戏化教学的研究相对较少。王升豪等（2025）将生成式 AI 与国际中文初级词汇教学结合进行深入研究^[10]。张露等（2024）从语篇认知与情绪动机的效用视角出发，对游戏化虚拟情境在国际中文教育中的应用进行了深刻分析^[12]。朱倪萱等（2024）通过《讲礼貌》的例子对游戏法在初级国际中文课堂中的应用案例进行研究^[13]。诸位学者对游戏化教学的研究方向各异，针对的课型各不相同，设计的教学场景也有所区分，有从宏观角度上研究中文课堂的，也有从微观角度上针对阅读教学、词汇教学等方面进行微观研究的。本文则从国际中文口语课堂的角度去研究生成式 AI 与游戏化教学的融合路径，通过有趣味性的教学方法以提升学生的日常口语表达能力。

二、理论基础

关于“游戏化教学”的早期理论可以追溯到古罗马的诗人贺拉斯的“寓教于乐”思想。贺拉斯曾在其著作《诗艺》中提出“寓教于乐”的思想，主张文学作品应具备教育和娱乐两种功能，这一思想也为游戏化教学奠定了思想基础。

游戏化教学主要是指将游戏中的闯关、积分、任务、角色扮

演、竞技、奖励、即时反馈等元素系统地融入到非游戏类课堂教学的教學理论与实践模式。同时，在实施游戏化教学的过程中，我们还可以参考早期心理学家的经典理论来优化教学设计、提升教学效果。具体的经典理论包括：皮亚杰认知发展理论、维果茨基最近发展区理论以及自我决定理论等。

瑞士心理学家皮亚杰曾提出“认知发展”理论，将儿童的认知发展分为四个阶段，包括感知运动阶段（0-2岁）、前运算阶段（2-7岁）、具体运算阶段（7-11岁）和形式运算阶段（11岁及以上）。每个阶段都有其独特的特征和发展任务，我们应顺应青少年的认知发展规律，在活动、情境互动中建构知识。而游戏正是适合中学生认知特点的学习载体，我们可以利用这一点进行教学设计的优化，进而提高课堂的教学效果。游戏化教学通过设计“实物操作-图像表征-符号抽象”的三阶认知路径，精准适配学生的发展规律^[11]。

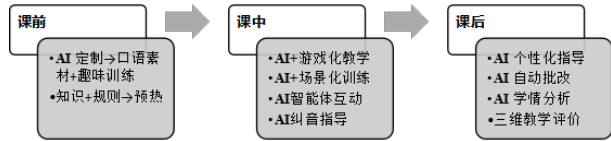
前苏联心理学家维果茨基曾提出“最近发展区”理论，他认为教学应着眼于学生的最近发展区，为学生提供带有难度的内容，调动学生的积极性，发挥其潜能，超越其最近发展区而达到下一发展阶段的水平，然后在此基础上进行下一个发展区的发展。我们也可以参考该理论将游戏化任务设置成阶梯式难度，贴合学生现有的语言水平，逐步提高其口语表达能力。

美国心理学家爱德华·德西（Edward L. Deci）和理查德·瑞安（Richard M. Ryan）在20世纪80年代提出“自我决定”理论。该理论强调个体的自主性和内部动机在适应过程中的重要作用，并指出人类的行为动机可以分为内在动机和外在动机，而这几种行为动机受到自主、胜任和归属三种基本心理需求的驱动。而游戏化的自主选择、成就感、社交竞技能够满足学生自主、胜任、归属三大心理需求，持续激发学习内驱力，因此我们可以充分利用其这一优势优化教学。

三、教学应用设计

本教学设计的授课对象为缅北某中学50名具备2500个中文常用词汇基础、线上口语学习互动不足的华裔学生，语言水平相

对较好。课堂以线上直播授课为主，依托生成式 AI 技术构建“课前—课中—课后”一体化的游戏化口语教学体系，教学实践全程可落地且针对性、实用性较强。



课前主要以生成式 AI 辅助预习为主，精准对接学生不同的词汇基础，定制个性化的口语素材与趣味练习任务，完成课前的知识预览与规则预热，提前扫清学习障碍，为高效授课奠定扎实的基础^[5]。借助生成式 AI 的智能内容生成功能，依据学生已掌握的中文常用词汇，精准匹配难度适宜的口语话题短句、情景对话预习素材，让预习内容贴合学生现有的语言水平，避免难度过高或过低地影响学生的学习效果^[7]。同时，利用生成式 AI 推送词语配对、短句跟读、发音自测等多元化趣味词汇小游戏，以轻松有趣的形式帮助学生提前巩固核心词汇、熟悉基础发音，激发学生课前学习兴趣^[6]。此外，AI 还会自动推送贴合湖北学生日常生活、学习场景的交际语境素材，降低学生对中文交际场景的理解难度，提前感知口语表达的语境逻辑。

表 1：声母教学案例游戏汇总表

课程序号	声母分类（按发声部位）	具体声母	游戏设计
第一课	双唇音	b, p, m	词语朗读闯关、绕口令
第二课	唇齿音	f	词语朗读闯关、看图寻词
第三课	舌尖前音（平舌音）	z, c, s	看图寻词、逛三园
第四课	舌尖中音（齿龈音）	d, t, n, l	词语朗读闯关、绕口令
第五课	舌尖后音（翘舌音）	zh, ch, sh, r	头脑风暴：根据声母组合想词语
第六课	舌根音	g, k, h	词语朗读闯关、绕口令
第七课	舌面音	j, q, x	头脑风暴：根据声母组合想词语
第八课	复习课	所有声母	声母词语接龙

而课中的 40 分钟线上口语课堂以“导入—教学—练习—总结”为核心教学流程，主要通过教师与生成式 AI 共同设计的趣味游戏进行深度互动以活跃课堂气氛，借助 AI 场景化训练突破口语表达难点，以 AI 智能体互动、小组游戏竞技、角色扮演等各式各样的游戏化形式提升中文教学的互动性，同时利用生成式 AI 的纠错功能进行实时的教学纠音指导^[4]。本教学实验涉及中文口语课堂中的各类知识点，包括声母教学、韵母教学、声调教学等，具体游戏可参考本教学案例的游戏汇总表，如表 1 所示。

在一开始的 5 分钟趣味导入环节，教师借助 AI 智能语音互动小游戏，开展看图寻宝、声母接龙等轻量化互动活动，快速集中学生线上课堂注意力，调动学生的学习积极性，完成口语表达热身，让学生快速地进入到中文口语表达的状态。随后的 10 分钟场景教学环节中，教师利用生成式 AI 实时生成贴近学生生活的中文交际情景对话，通过动态场景展示、对话音频播放等形式，直观呈现口语表达语境，重点讲解适配学生语言水平的高频口语句型，梳理句式用法与表达逻辑，帮助学生掌握核心表达方法，夯

实口语表达理论基础^[9]。之后教师在接下来的 20 分钟游戏互动练习环节中，分层开展多元化的口语练习活动，本教学实验中涉及到的游戏在表 1 中有所展现。

课后强化通过生成式 AI 完成个性化作业布置、自动批改以及学情分析，实现线上学习的持续性巩固。教师依据生成式 AI 为每位学生的课堂表现，布置情景复述、录音对话、即兴表达等个性化口语作业，作业难度与内容精准匹配学生个人学习薄弱点，避免同质化练习^[8]。学生完成作业提交后，生成式 AI 自动进行语音批改、发音纠错、语法判断，快速生成个人口语学习薄弱点报告，清晰标注学生在发音、词汇运用、句式表达等方面的问题，并给出针对性改进建议。同时，教学评价打破单一的考核模式，采用 AI 智能评分、课堂表现、课后作业相结合的三维评价方式，全方位追踪学生的学习动向，弥合线上教学与口语能力培养的实际需求。

四、教学实践与成效分析

（一）学生口语能力显著提升

通过从课前预习到课后巩固的全过程 AI 融入，生成式 AI 能够提供相应的游戏化教学、场景化训练以及个性化指导，有效突破口语表达句式单一的问题，学生能灵活运用所学词汇与句型完成日常交际对话，发音准确性、语句流畅度明显改善。大量的沉浸式口语游戏练习也让学生将原有的 2500 个词汇转化为主动表达的语言素材，其口语输出能力与交际应变能力也得到切实提高。

（二）线上课堂学习氛围大幅度改善

游戏化教学形式与 AI 互动工具结合，有效解决了线上课堂注意力分散、互动性弱的问题，学生的课堂参与度大幅提升，主动连麦发言、小组协作积极性高涨。同时，积分竞技、闯关奖励等游戏互动形式激发了学生好胜心与学习兴趣，改变了学生不敢开口、不愿开口的状态，线上口语课堂氛围非常活跃且高效。

（三）个性化教学目标有效实现

生成式 AI 的智能纠错、个性化作业推送与学情报告，弥补了 50 人线上大班教学难以逐一辅导的短板，精准定位每位学生的口语薄弱点，实现分层练习、针对性提升。并且教师能够通过 AI 实时数据快速掌握整体学情与个体问题，及时调整教学难度与内容，教学针对性与实效性显著增强。

（四）教学评价更全面客观

三维综合评价体系兼顾过程性与结果性考核，AI 智能评分保障了评价的精准性、客观性，课堂表现与课后作业评价兼顾学习态度与学习效果，全面反映学生口语学习成效，避免了传统口语评价片面、主观的问题，也能为后续教学优化提供清晰依据。

（五）学生学习主动性持续增强

课前趣味预习、课中互动游戏、课后打卡练习的连贯设计，降低了中文口语学习的枯燥感与畏难情绪，帮助学生建立口语表达自信；轻量化、趣味化的线上学习任务，让学生逐步养成自主练习中文口语的习惯，学习主动性与持久性得到有效提升。

五、结论与展望

本研究针对缅北高级中学50名掌握2500个汉语词汇的线上学生，构建了生成式 AI 赋能游戏化中文口语教学模式，形成课前 AI 预习铺垫、课中 AI 游戏化互动授课、课后 AI 个性化巩固拓展的完整教学闭环，并配套 AI 智能测评、课堂表现与课后作业相结合的三维综合评价体系。实践证明，该模式有效解决学生口语句式单一、不敢开口、线上互动差的问题，既能借助 AI 创设交际语境、实现个性化辅导，又能通过游戏化教学提升学生学习积极性，切实提高口语教学效果，为国际中文线上口语教学提供了可行的实践路径。

本次生成式 AI 赋能游戏化教学在缅北学生国际中文口语课堂的应用，验证了该教学模式的有效性，未来可从多方面深化研

究。第一，优化 AI 教学资源，结合缅北地域文化、学生学习需求，定制更具本土化的口语游戏场景与学习内容，进一步提升教学适配性；针对不同汉语水平学生，开发分层式 AI 游戏化教学方案，满足个性化学习需求。第二，拓展教学实践范围，增加教学时长与研究样本，将该模式推广至更多缅北乃至东南亚线上中文课堂，验证模式的普适性与可复制性。第三，完善技术与教学融合深度，借助生成式 AI 打造更沉浸式的口语交互场景，优化 AI 语音纠错、智能评价功能，实现更精准的学情分析与教学反馈；同时丰富游戏化教学形式，融合更多元的互动玩法，持续提升学生学习兴趣。第四，深化教学效果研究，长期追踪学生口语学习成效，探索该模式对学生跨文化交际能力、自主学习能力的长效影响，为国际中文线上口语教学的智能化、趣味化发展提供更全面的实践依据。

参考文献

- [1]Ching C Y, Ho C Y. AI Virtual Human-Augmented Game-Based Teaching to Enhance Emotional Intelligence in Nursing Students: Protocol for a Single-Group Pretest-Posttest Action Research Study. [J]. JMIR research protocols, 2025.
- [2]Cun A. Chinese Heritage Language and Literacy Learning Through Guided Play Activities[J]. Early Childhood Education Journal, 2025, 54(4): 1-9.
- [3]Lyu Y, McNair L. Bridging Froebel and AI: Reconceptualizing Play Pedagogy in Chinese Context[J]. Education Sciences, 2026, 16(3): 390-390.
- [4]Lu J, Wen X, Lian X, et al. AI Empowering Seewo Whiteboard 5: Exploring New Strategies for Gamified Teaching— A Case Study on Grammar in Unit 3 of the Grade 8 People's Education Press English Textbook[J]. Journal of Modern Educational Theory and Practice, 2025, 1(4).
- [5]Matrafi A O S I, Almuhammadi A. AI in Gamifying English Language Teaching to College Students[J]. International Journal of English Language Education, 2025, 13(2): 179-203.
- [6]Zhou S. The Facilitators and Barriers of AI in Gamified Teaching Models for Early Childhood Education[J]. Journal of Education and Educational Research, 2025, 15(2): 119-123.
- [7]陈默, 冉雄, 陈青. 在线教育游戏课堂在国际中文教育中的应用分析和建构策略 [J]. 国际中文教育 (中英文), 2023, 8(04): 95-102.
- [8]卢元宋, 汪维富, 钟志贤. 生成式人工智能赋能游戏化教学的策略设计 [J]. 教育与装备研究, 2024, 40(11): 29-34.
- [9]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.
- [10]王升豪, 李梅秀. 生成式人工智能赋能国际中文初级词汇教学研究 [J]. 语言治理学刊, 2025, (02): 282-298+310.
- [11]晏治军. 游戏化教学在小学数学低年级课堂的应用研究 [J]. 甘肃教育研究, 2026, (06): 123-125.
- [12]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(07): 121-128.
- [13]朱倪萱, 陈启祥. 游戏法在初级国际中文课堂应用案例分析 —— 以《讲礼貌》为例 [J]. 汉字文化, 2024, (11): 102-104.