

基于游戏化教学法的《基础日语》课程改革——以提高日语口语能力为中心

黄镜霏* 周凡琦 刘禹琦 任盈盈

黑龙江大学外国语言文学学院（区域国别学院），中国·黑龙江 哈尔滨 150006

摘要：随着全球化的快速发展和国际交流的日益频繁，日语口语能力在跨文化交流和国际合作中的作用变得越来越重要。然而，在传统的高校日语教学模式中，学生们往往面临着参与度不高、缺乏足够的口语练习机会等挑战，这些问题使得学生们的日语口语能力难以得到有效的提升。针对这一现状，本研究选取《基础日语》作为研究的突破口来探索一种新的教学方法。将游戏化元素融入日常的教学活动中，以此来激发学生的学习兴趣和主动性。期望能够显著提高学生们的日语口语方面的实际应用能力，以便在未来的跨文化交流中更加自信和流利地使用日语。

关键词：游戏化教学法；日语课程改革；口语能力提升

Reform of the *Basic Japanese Course* Based on Gamification Teaching Method — Focusing on Improving Japanese Oral Proficiency

Jingfei Huang* Fanqi Zhou Yuqi Liu Yingying Ren

School of Foreign Languages and Literature (Regional and National Studies), Heilongjiang University, Harbin, Heilongjiang, 150006, China

Abstract: With the rapid development of globalization and the increasing frequency of international exchanges, Japanese oral proficiency has become increasingly important in cross-cultural communication and international cooperation. However, in the traditional teaching model of Japanese in colleges and universities, students often face challenges such as low participation and insufficient opportunities for oral practice, which make it difficult for them to effectively improve their Japanese oral proficiency. In response to this situation, this study selects “*Basic Japanese*” as a breakthrough point to explore a new teaching method. By integrating gamification elements into daily teaching activities, it aims to stimulate students’ interest and initiative in learning. It is expected to significantly improve students’ practical application ability in Japanese oral proficiency, so that they can use Japanese more confidently and fluently in future cross-cultural communications.

Keywords: gamification teaching method; reform of Japanese language curriculum; improvement of oral proficiency

0 前言

口语交流在第二语言学习中至关重要，尤其在日论文化影响下的日语口语，它不仅展现了语言形式，还体现了日本人的性格、文化身份和思维模式。然而，学习日语口语的挑战在于其表达与日本文化紧密相关，学习者需了解日本礼仪和行为规范，并适应其对礼貌性的细致要求。非日语母语者需投入大量时间和精力学习和实践。信息技术和人工智能的发展为日语教学提供了真实环境和资源，也推动了教学模式的改进^[1]。

《基础日语 I、II》是黑龙江大学日语专业的核心课程，也是学生入门课程。该课程在 2009 年获“省级精品课程”称号，2021 年被评为“第二批省级一流课程（线下）”。结合线上资源与线下教学创新日语口语教学，丰富手段并提供有效工具和策略。这种科技融合的教学方式，通过游戏化学习帮助学生掌握知识，解决口语问题，提高教学效率和实际应用能力，增强口语表达和教学质量。提升语言技能，强

化合作精神和团队意识，促进学生协作、社交技能，以及创造力和批判性思维的发展。

1 游戏化教学法的理论依据

①动机理论是游戏化教学法核心理论之一。动机是推动学生学习的关键因素。自我决定理论将动机分为内在和外在两种，内在动机源于兴趣，外在动机来自外部激励。游戏化教学通过挑战、奖励和反馈激发内在动机，提升学习积极性^[2]。它通过有趣的游戏任务和奖励满足学习者的自主性，增强能力感和成就感，同时促进合作与竞争，满足社交需求。

②合作学习理论强调学习者之间的互动与合作对于知识建构的重要性。游戏化教学鼓励学习者组队完成任务，促进合作学习。例如，在日语口语教学中，设计团队协作游戏如情景剧表演，要求学习者共同编写剧本、分配角色、排练和表演。这不仅提升日语口语能力，还培养团队精神和沟通技巧。维果茨基的社会文化理论强调社会互动在学习中的重

要性^[3], 游戏化教学通过团队合作和竞争, 让学生在互动中提高认知水平和社会交往能力。

③建构主义学习理论强调学习是主动建构新知识的过程。游戏化教学法通过虚拟环境促进探索和实践^[4]。在日语口语教学中, 游戏模拟真实场景如购物、旅行等, 让学习者在扮演角色, 使用日语交流互动。这种方式帮助学习者在实践中修正语言表达, 构建准确自然的日语口语。

2 游戏化教学法在语言教学中的价值意蕴

首先, 游戏化教学法有助于营造轻松愉快的学习氛围。游戏化活动让课堂生动有趣, 减轻学习枯燥和压力, 学习者在愉悦中掌握语言技能。此方法强调互动合作, 培养团队协作和社交技巧, 对语言学习很重要。游戏化教学引入游戏元素, 使学习过程更有趣, 通过即时反馈和奖励增强成就感和动力。它特别适合年轻学习者, 符合他们的兴趣和习惯, 有效吸引注意力, 提高语言水平。

其次, 游戏化教学法为学习者提供了一个虚拟的语言实践环境。这使得他们能够在其中进行大量的口语练习, 促进语言输入和输出的平衡。通过与虚拟角色或其他玩家的互动, 学习者能够不断地运用语言进行交流和表达, 从而提高口语的流利度和准确性^[5]。此外, 游戏化教学法还能够培养学习者的合作与沟通能力。在游戏合作学习环节, 学习者需要与他人进行交流和协商, 共同解决问题。这种合作与沟通的过程不仅能够提高他们的口语能力, 还能够培养他们的团队合作精神和社交能力。

最后, 游戏化教学法对于提升学习者的文化意识。通过将游戏元素融入教学过程中, 能够以一种轻松愉快的方式接触到与语言密切相关的多元文化背景知识。这种互动性和趣味性使得学习者更容易吸收和理解这些知识, 从而深化对语言文化的理解与认识。通过模拟真实世界中的跨文化交流场景, 学习者能够在游戏的虚拟环境中实践和提高自己的跨文化交际能力^[6]。不仅限于语言交流, 还包括对不同文化习俗、价值观和行为模式的理解和尊重, 在进行有效的跨文化交流打下坚实的基础。

3 游戏化教学活动的设计

3.1 课前准备

首先, 学情分析, 教师通过问卷、测试等方式, 了解学生当前日语知识掌握程度, 如词汇量、语法熟悉度, 以及口语表达、听力理解等技能水平。同时, 收集学生对游戏化教学的兴趣点和期望, 为设计合适游戏提供依据。其次, 教学目标设定。依据课程标准和教材内容, 确定本次课的教学目标, 如掌握特定词汇、语法, 提升口语表达能力等。将目标细化为具体、可操作的游戏任务, 如学会 10 个新单词, 能用新的语法进行简单对话。最后, 游戏素材准备。词汇类游戏: 制作单词卡片, 一面写日语单词, 另一面写中文释义或图画。例如, 学习动物词汇时, 卡片一面写“犬(いぬ)”,

另一面画小狗图案。语法类游戏: 准备写有语法填空、纠错句子的卡片或制作 PPT。例如, “彼は(が/を)本を読んでいます”的填空卡片。口语类游戏: 设定情景所需的道具, 如模拟餐厅场景准备菜单、纸币道具; 收集相关音频、视频资料辅助教学, 如动漫片段用于口语模仿游戏。

3.2 课堂教学

3.2.1 词汇游戏: “词汇大冒险”

分组: 将学生分成 4~5 人一组。

游戏规则: 教师在教室前方放置装有单词卡片的盒子, 每组派代表依次抽取卡片。抽到后, 需用日语说出单词并造句, 正确得一分, 有困难组内成员可补充。如果抽到“自動車(じどうしゃ)”, 可说“自動車が道路を走っています(汽车在马路上行驶)”。游戏结束, 最高分组获胜, 可得小奖品。

教学效果: 学生在竞争中快速记忆词汇, 锻炼造句能力, 增强团队协作。

3.2.2 语法游戏: “语法拼图大挑战”

准备: 教师将复杂日语句子按语法结构拆分成小块, 如“日本語の本を 昨日 図書館で 借りました(我昨天在图书馆借了日语书)”拆成五部分。

游戏规则: 学生们开始重组句子片段, 教师检查后, 首个完成的组获胜。接着, 教师请小组代表解释句子语法。

教学效果: 学生通过实践操作理解句子语法结构, 加深语法知识记忆, 提升合作与分析能力。

3.2.3 口语游戏: “情景脱口秀”

情景设定: 给出如“在机场迎接日本朋友”的情景主题。

游戏规则: 学生有 5 分钟准备, 然后每组代表上台进行 2~3 分钟脱口秀, 模拟交流。其他学生作为观众, 结束后提问或评价。教师从语言、流利度、内容等方面评分。

教学效果: 学生通过模拟情景练习口语, 提高实际交流能力, 并增强应变和批判性思维。

3.3 课后巩固

3.3.1 线上词汇游戏挑战

平台选择: 使用日语学习 APP 或在线学习平台。

游戏形式: 推出词汇闯关游戏, 包括猜单词、词汇接龙等。学生在限定时间内完成挑战, 系统自动记录成绩并进行排名。例如, 猜单词游戏限时 10 分钟, 根据日语释义猜出日语单词。

激励机制: 每周对成绩优秀学生给予虚拟奖励, 如电子勋章, 积累一定数量可兑换实体奖品。

3.3.2 语法故事创作

任务布置: 要求学生用本周所学语法创作一个小故事, 字数 150 字左右。例如, 必须用到“~てから(在……之后)”“~ましょう(让我们……)”等语法。

分享与评价: 学生在班级群或学习平台分享故事, 互相阅读并评价。教师挑选优秀作品进行点评, 提供关于语法和创意等方面的反馈。

3.3.3 口语配音模仿秀

素材提供: 教师分享日语动漫、电影片段到班级群或学习平台, 提供无字幕和有字幕版本。

任务要求: 学生配音模仿片段, 录制音视频上传平台。注重语音语调、语速、情感与原片契合度。教师和学生评价, 选出优秀作品班级展示。

3.4 游戏化教学活动的实施

①实验对象, 选择两个同年级的日语班级, 一个作为实验班, 另一个作为对照班。两班学生入学时日语水平一致, 由同一教师授课, 保证实验条件一致。

②实验方法:

实验班: 通过游戏化教学, 结合词汇、语法、口语等游戏活动, 激发学生兴趣, 提高日语能力。

对照班: 采用传统教学, 以教师讲解为主, 辅以练习和测试, 注重知识系统性。

数据收集与分析: 实验前, 对两班级学生进行日语知识与技能的前测, 包括词汇、语法、口语评估等, 获取初始数据。实验中, 定期收集学生课堂表现、作业完成情况等数据。实验后, 进行后测, 对比两班级学生在词汇、语法、口语等方面成绩变化, 通过统计软件分析数据, 评估游戏化教学效果。

3.5 教学实施过程

3.5.1 导入阶段

介绍游戏规则: 在游戏化教学课上, 教师先用 3~5 分钟介绍游戏规则、目标和奖励。例如“词汇大冒险”, 明确说明如何通过造句得分、小组合作规则和获胜奖励, 确保学生明白游戏流程。

激发兴趣: 通过展示与游戏相关的图片、视频或小故事, 激发学生对游戏的兴趣。例如, 在进行日本旅游口语游戏前, 播放日本景点视频, 提高学生参与热情。

3.5.2 游戏进行阶段

组织游戏: 教师将学生分组, 确保实力均衡, 并在游戏过程中维持秩序, 引导进行。例如, 在“语法拼图大挑战”中, 教师控制时间, 观察进展, 解决突发问题。

指导与反馈: 教师密切观察学生表现, 及时提供指导和反馈。学生在游戏中犯语法或表达错误时, 教师立即纠正并简述相关知识点。例如, 口语游戏中学生用词不当, 教师会立即指出并解释正确用法。

3.5.3 总结阶段

知识梳理: 游戏结束后, 教师用几分钟引导学生回顾游戏中的日语知识, 如词汇、语法等, 以强化记忆。例如, 在“词汇大冒险”后, 复习易错单词和重点用法。

评价与反思: 教师全面评价学生游戏表现, 重视团队协作、参与度和进步。鼓励分享体验和反思, 如知识掌握和口语表达的不足。

4 游戏化教学法对于《基础日语》课程改革的效果评估

4.1 课程改革提高了学生口语水平

首先, 设计不同难度的口语游戏化教学任务, 满足学生需求, 创造个性化学习体验。游戏化教学通过创新和趣味性元素激发学生学习日语的热情, 提高口语能力和学习动力。其次, 游戏化教学法通过设计学习目标、激励机制和竞赛环节, 为学生提供丰富的口语实践机会, 构建接近现实的语言互动环境。学生在模拟购物、点餐等活动中运用所学知识, 通过游戏互动练习口语, 强化口语技能。最后, 游戏化教学法促进学生间的协作与互动, 提升口语沟通技巧及表达能力。学生在多样化口语情境中发挥创意, 丰富口语表达内容, 增强口语表达的多样性与灵活性。通过持续练习, 学生口语流利度提高, 更自信地运用日语进行日常对话。

4.2 课程改革让学生学习态度与动机更积极

游戏化教学模式能激发学生学习热情, 通过融合挑战性任务、激励机制和竞争排行榜等元素, 增强学习趣味性和挑战性。这促进了学生的独立思考和问题解决能力, 培养了创新意识和逻辑思维。自主学习模式提高了学习兴趣和动力, 使学生更积极地参与学习。设计良好的游戏化学习任务让学生在愉快的氛围中学习, 增强了愉悦感和趣味性。在这样的环境中, 学生体验成功和成就感, 进一步激发学习热情。游戏化学习还提供了即时反馈和认可, 增强了学生的成就感, 激励他们改善学习态度和提升动力。

4.3 教师对将游戏化教学法应用于《基础日语》课程改革的思考

游戏化教学法能显著提升学生学习兴趣, 尤其在学习外语如日语时。通过设计有趣的游戏化任务和挑战, 教师可以激发学生的学习热情, 增添乐趣。例如, 设计口语对话游戏和语言挑战关卡, 让学生在互动中学习。此外, 游戏化教学法有助于增强学生的学习动机和参与度, 通过设定目标、奖励体系和竞赛活动, 激励学生积极参与。教师可以设立激励机制, 如成就徽章和积分奖励, 增强学习成就感^[7]。最后, 游戏化教学法促进学生合作与互动, 设计团队协作游戏化活动, 培养团队精神和沟通能力, 有效提升口语表达和人际交往能力。

5 结语

结合游戏化教学法和翻转课堂模式, 可为高校日语教学注入新活力。学生课前自主预习, 课堂上通过互动活动巩固和拓展知识, 提升参与度和学习效果。游戏化教学不仅限于语言知识, 还将融入日本文化、历史、经济等多学科内容, 设计跨学科任务培养学生的综合素养和跨文化交际能力。教师角色转变为引导者和设计者, 设计有趣挑战性的游戏任务, 引导学生积极参与。尽管游戏化教学能激发学习兴趣,

但需关注学生个体差异，提供多样化学习方式以满足需求。

参考文献：

[1] 陈红,罗明辉.“新文科、大外语”背景下公共日语课程教学改革[J].湖南工程学院学报(社会科学版),2024,34(3):91-96.

[2] 翁嘉.基于智慧教育的游戏化教学模式在高职日语课程中的应用探究[J].文教资料,2018(17):229-230+236.

[3] 王皓宇.维果茨基文化历史理论的方法论意义与现代教育心理思想研究[J].心理月刊,2023,18(20):188-190.

[4] 欧世木.核心素养背景下高中英语阅读教学中学生思维能力的培养[J].求知导刊,2024(16):53-55.

[5] 苏燕燕.《虚拟环境中的语言和文学教学》英汉翻译实践报告[D].太原:太原理工大学,2021.

[6] 张玉香.项目化学习在初中历史课堂上的应用[J].山西教育(管理),2024(10):69-70.

[7] 韩兰,潘奥,张昕禹.高校日语专业课程思政教学改革研究与实践——以“日语精读”为例[J].大学,2024(21):122-125.

作者简介: 黄镜霏(2004-),女,中国辽宁鞍山人,本科,从事日语语言与教学研究。

课题基金: 论文系黑龙江大学大学生创新创业计划科研能力提升项目: 基于游戏化教学法的《基础日语》课程改革——以提高日语口语能力为中心(项目编号: 2024053)的研究成果。