

课程设计新思路 – “游戏化课程设计法”

及其在高级汉语课程中的应用

“Gameful Pedagogy”- An Innovative Course-Designing Tool and the Implementation in

Advanced Level Chinese Language Courses

刘倩 (Qian Liu)¹

University of Michigan

摘要：随着汉语教育的持续发展，大学汉语教学也在不断面临新的挑战，其中高年级汉语教学因学生差异性大等特点，对教学方式、内容及任课教师都提出了独特的要求。与此同时，“以学生为中心”等新的教学理念广泛渗透到汉语教学之中，如何从不同层面将这些新的教学理念融入教学之中、并更好地解决教学中遇到的问题，成为汉语教师关心的话题。本文通过介绍“游戏化课程设计法”（Gameful Pedagogy）及其在高级汉语课程中的实践与应用，从课程设计的层面为读者提供一种新的教学视角与方法。文章将从“游戏化课程设计法”的理论基础，针对高级汉语教学的适应性及其在大学商业汉语及新闻时事汉语课程中的应用三方面入手，对这一新的课程设计模式做出分析和反思。

关键词：课程设计，高年级汉语教学，学生为中心

Abstract: With the continuous development of Chinese language education, Chinese language teaching at the college level is facing new challenges. The large differences in students' language proficiency, especially at the advanced level, call for different teaching contents, strategies, and practices from Chinese language educators. At the same time, new teaching concepts such as "student-centered learning" have also been widely introduced into Chinese language education. How to incorporate these new teaching concepts into Chinese language teaching at different levels and how to solve the problems encountered during the process, have thus become the topics of interest for many Chinese educators. In this article, by way of introducing the Gameful Pedagogy and its application in Chinese language courses, I provide readers with new perspectives and methods for designing and teaching Chinese courses at the advanced level. This article introduces, analyzes and reflects on the Gameful Pedagogy mainly from the following three aspects: the theoretical foundation of the Gameful Pedagogy, the benefits that Gameful Pedagogy brings to

¹ Correspondence concerning this article should be addressed to Qian Liu (email: qianlw@umich.edu) at the University of Michigan.

advanced level Chinese language teaching, and its applications in college-level Business Chinese and Media Chinese courses.

Key Words : Course design , Advanced level Chinese language courses, Student-centered education

1. 引言

随着汉语教育的不断发展，大学汉语教学也在面临着新的挑战。如何应对学生日益多样化的趋势，如何以学生为中心激发学生的内在学习动力，如何在互联网学习的新时代完成汉语教师角色转变等问题，一直是大家所关心和讨论的话题。在以往对这些课题的讨论中，从课堂教学方式和教学内容出发进行的研究层出不穷，然而从课程设计角度出发的探索与创新却不多见。

作者自 2018 年起，由密西根大学资助，与本校欧洲语言系讲师合作，开始使用“游戏化课程设计法”（Gameful Pedagogy），对各自所教授的部分中文、意大利语和法语课程进行课程和教学实践的重新设计。该项目的目的是为了激发学生的内在学习动力，为其提供个人化的学习经验，并将“游戏化”的教学理念及目标融入初期课程设计之中，希望以此来解决当前语言教学中所面临的困难与挑战。需要指出的是，除语言课程以外，“游戏化课程设计法”在密西根大学的其他课程中也得到了广泛应用。自 2017 年冬季学期开始，已有超过 200 门的校内课程采用了“游戏化课程设计法”，超过 15000 名学生亲身体验了用这种新方法设计的课程。截至目前为止，通过问卷调查等不同渠道的反馈，我们都可以看出新的课程设计得到了学生及老师的肯定与好评。

本文将主要针对“游戏化课程设计法”的理论基础、适应性及其在高级汉语课程中的使用方法，做出介绍、讨论及反思。

2. “游戏化课程设计法” (Gameful Pedagogy)

2.1 “游戏化课程设计法”是什么？

“游戏化课程设计法”是一种新型的课程设计思路和方法。这种方法改变了传统课程中学习活动的组织方式和打分系统，使课程结构更加符合语言教学的现状和规律，在激发学生内在的学习动力，鼓励学生不畏失败、挑战自我等方面具有良好的效果。

“游戏化课程设计法”最初由密西根大学信息学院的博士生 Cait Holman 在攻读博士期间提出，她受到电脑游戏中玩家为了升级而不断主动完成各种任务这种现象的启发，联想到如果在教学中给学生创造一个类似电脑游戏的环境，应该也可以激发学生内在的学习动力，鼓励其主动完成不同的学习任务。这也是此教学法被冠以“Gameful”的原因。之后，在 Cait Holman 和密西根大学信息学院及教育学院的 Barry Fishman 教授的共同努力下“游戏化课程设计法”得到进一步完善，并在密西根大学及其他高校得以推广。

虽然“游戏化课程设计法”的灵感来源于“游戏”，但是它和我们已经比较熟悉的“游戏化教学” (Gamification) 或者“教学游戏” (Learning games) 等课堂教学方法还是不一样的。“游戏化教学”和“教学游戏”所包含的范围很广，但是不管是传统意义上的游戏（如学习数字时用到的 Bingo 游戏），还是广义上的游戏（如角色扮演游戏），都强调在既定的学习活动中加入游戏的元素，以增强教学过程的趣味性和互动性。而“游戏化课程设计法”所关注的是课程设计，是通过对学习大环境的设计，来激发学生的学习动力，提高其教学效率。

2.2 “游戏化课程设计法”的独特之处

与传统课程相比，“游戏化课程”有以下三点独特之处。

首先，在“游戏化课程”中，学生对于需要完成的学习活动有一定程度的选择权。

在“游戏化课程”中，所有学习活动（考试、作业、报告、作文……）都被视为达到目标所需要完成的“任务”。在传统课程设计中，学生需要无一例外地按照老师的要求完成所有的既定任务；而“游戏课程”中，学习任务在数量、内容、难度、完成方式、完成时间等不同方面都具有一定的灵活性，学生可以根据自己的情况在一定程度上对学习任务做出选择，所以在学习过程中学生是在做“主动选择”，而非“被动接受”。

其次，“游戏化课程”采用的是递加的积分方式。

传统的课程大多采用百分制的递减式积分方式，学生成绩起始于 100%，如果在学习过程中有任何一项任务没有完成或者完成质量不佳，那么最终成绩就会一定会被影响，有时这种影响甚至是不可挽回的；而“游戏化课程”的积分方式与其相反，是逐步递加的，学生每完成一个学习任务就会有一定的分数增加，最终的成绩是其完成的任务的数量和质量的累积总和。

第三，“游戏化课程”中融入了行之有效的游戏元素。

在理论研究和教学实践中，密西根大学的学者发现很多成功的“游戏化课程”设计中，都增加了诸如“里程碑”（milestones），奖章（badges），实时反馈（immediate feedback）等游戏元素。就像在游戏中一样，这些元素在学习过程中也起到了增强学生成就感、激励其反复尝试的作用。

2.3 “游戏化课程设计法”为什么适合语言教学？

语言教学首先是教育的一个领域。从教育理念来看，“游戏化课程设计法”可以更好地激发学生的学习动机，并且更符合现代教育中教师和学生角色转换的理念。

一、更好地激发学生的学习动机

作为“游戏化课程设计法”理论基础之一，“自我决定论”（Ryan & Deci, 2000）为我们揭示了“游戏化课程设计法”可以有效激发学习动机的深层原因。“自我决定论”把人的动机分为内部动机（Intrinsic motivation）、外部动机（Extrinsic motivation）和无动机（Amotivation）三种类型。在这三种类型的动机里，内部动机对于高效工作起到了更关键也更长期的作用。“自我决定论”认为，如果要激发人的内部动机，需要满足以下三个条件：

- 1) 自主 (Autonomy) - 对要做的事情有自主选择的能力
- 2) 能力 (Competency) - 面临挑战，但同时认为自己有可以成功的能力
- 3) 归属 (Belongingness) - 感到与周围的环境有联系

在“游戏化课程”的设计中，由于学习任务在数量、内容、难度、完成方式、完成时间等不同方面都具有一定的灵活性，因此学生可以在一定程度上对自己的学习做出自主的选择，所以这实现了以上第一个条件 – 自主。

其次，学生对学习任务的选择是基于其语言水平、学习目标等因素而做出的，因此可以在学习的内容和进度上做出更加个人化的规划。这一点给学生提供了挑战自我和在学习过程中循序渐进的空间。

第三，除了日常课堂教学以及与其他同学的合作，“游戏化课程”中，学生可以根据自己的学习进度和成绩对学习计划进行调整。这使得教师的测评工作不再只是单纯给学生作业打分，而是学生做出自我调整的重要一环。传统教学中，教师的角色以“教”为主，在“游戏化课程中”，除了传播知识，老师也是组织者、引导者、激励者。因此师生之间的互动变得更加复杂和多样。

除了满足“自我决定论”所提出的三个条件以外，“游戏化课程设计法”中采用的递加的积分方式，也从外部对学生的学习动机产生积极的影响。

二，更加符合现代教育的理念

Barry Fishman 教授在“Improve Student Engagement with Gameful Learning”的开篇就提到，“作为教育工作者，我们希望学生努力学习，积极参与，不断挑战自我，勇于尝试，并且在遇到挫折时越挫越勇。然而，现在的教育体系所催生的却与此截然相反。”（Fishman, B., Hayward, C., & Niemer, R., 2021）作为一名语言教育者，对此我也深有体会。学生对于成绩的重视程度普遍高于对学习过程的关注，这的确与宏观的社会环境有关，但是如果从微观的日常教学来说，我们给学生提供的学习环境也与对学生的冀望不相匹配。除此之外，现行的百分制递减式的积分方式近年来也备受异议，很多学者认为这种方式“看似科学，实则是一种充满了假象的准确与可靠。”（Brookhart et al., 2016; Guskey, 2013）。

“游戏化课程”中，为了更好地对自己的学习做出选择和调整，学生不但需要了解和认识自己的语言水平和学习习惯，而且在过程当中也要时时关注学习进度和老师的反馈。同时，学习任务的灵活性和递增的积分方式为学生无惧失败，反复试错，挑战自我提供了可能性。因此，学生可以把更多的注意力放在学习上，并有机会在逆境中学会通过自我调整实现预定的目标。

另外，在互联网学习的新时代，学习资源随处可得，教师的角色也在发生转变。“游戏化课程设计法”以一种系统性的方式改变了传统教学中教师以“传授知识”为主的角色设定，使教师成为学生学习过程中的组织者、指导者和激励者，为教师角色的转变提供了新的思路和方法。

三，更符合语言学习的规律

第二语言或外语的学习中包括“学得”（learning）和“习得”（acquisition）两个重要部分，而其中“习得”是首要的、第一位的。“学习者在第二语言或外语学习中所能达到的流利程度是学习者“习得”产生的结果，而不是“学得”的结果。”（Krashen, 1982）高年级的学生在多年的学习中已经积累了大量的基础知识，想要进一步提高语言水平，就需要通过频繁的语言输出实现语言的“习得”。然而现行的教育体系鼓励的却是“结果大于过程”。这不但符合宏观的教育理念，更加语言学习的这一重要规律背道相驰。

“游戏化课程设计”允许学生对于同一类型的任务进行多次尝试，递加的积分方式也给学生提供了在反复试错中取得进步的空间，所以说更加符合语言学习的规律。

四，更适合高年级汉语教学的现状

除了激发学生的学习动力，鼓励学生在学习过程中挑战自我以外，“游戏化课程设计”对解决语言教学中所出现的特殊矛盾也很有帮助。在大学高年级的汉语课程中，我们常常会遇到“众口难调”的问题。究其根源，这是因为高年级学生在语言水平，专业背景及兴趣以及学习目标及动力这三个方面存在较强的多样性。

在语言水平上，高年级的学生经历了多年的中文学习，已经形成相对稳定的语言面貌。不同的中文学习经历、家庭文化背景，语言能力等因素在每一个学生的身上留下了独特的印记，使学生在听、说、读、写，词汇的选择，语法的运用上出现不同的面貌。其次，在专业背景及兴趣中方面，汉语四年级的学生大部分也是大学高年级的学生，他们不但已经做出了大学专业的选择，而且有些已经具有良好的专业知识储备，因此学生感兴趣的内容、看问题的角度和学习的目标也会有所不同。近年来，在汉语教育的进一步普及等因素的影响下，学生的多样化特征日益增强，传统教学模式中很多做法也在经受着更大的挑战。

在克拉申对语言习得提出的“五个假设”中，“语言输入假设”(Input hypothesis) 中的“ $i+1$ ”的理论强调“要实现语言习得, 学习者必须通过阅读和听力吸收语言材料, 而该材料必须是“略微”超过学习者目前的水平并被学习者所理解。如果输入语料远高或者远低于学生现有水平, 都会造成理解困难且无益于语言能力的提高。”(Krashen, 1982)

传统课程中学习内容相对固定, 进度步调一致, 面对多样化的学生, 想要以不变应万变, 谈何容易。更何况学生语言水平的差距随着年级的增高被逐步拉大, 有时这种差距并不能通过短时间的学习而被弥补, 那么对绝对水平较低的学生来说, 传统的课程设计和递减的百分制积分方式让他们从课程伊始就输在了起跑线上, 成为注定的“弱者”; 而对于水平较高的学生, 同样的课程又可能过于简单, 缺乏挑战, 因而失去学习的兴趣和动力。除了语言难度, 在高年级课程中, 学生在学习内容、形式等其他方面也有不同的需求。

在“游戏化课程”中, 教师可以通过对课程结构的设计使学习活动在内容、形式等方面具有更强的灵活性。学生可以在老师的指导下选择更有针对性的学习任务, 以此加强对语言弱项的训练, 选择更加适合自己语言水平的内容难度和感兴趣的主体。另外, 采用递进的积分方式也使成绩不再只是学生语言水平的表现, 也反映学生在学习的过程中的付出和进步。“自主选择”和“递进积分”这两点对于满足学生多样化的需求, 应对教学中“众口难调”的问题都有帮助。

3. 教学实践

3.1 设计方案

我最初的“游戏化课程设计”实践是从商务汉语和时事新闻汉语课开始的，这两门课都是密西根大学四年级的中文课程，学生组成相对复杂，既有汉语为第二语言的学生，也有华裔学生。另外，学生的专业背景和水平也不尽相同，专业五花八门，大部分是本科生，也有少量硕士生和博士生。复杂的学生组成加之课程本身的特有矛盾对这两门课的课堂教学方式和教学内容的选择都提出了特殊的要求，可以说是高年级教学特殊矛盾与挑战的集中体现，这也是我选择这两门课开始新型课程设计实践的主要原因。

通过新的课程设计，我希望在教学中实现以下几个目标：第一，为学生提供更加个性化的学习经验。第二，激发学生的内在学习动力。第三，为学生提供失败的空间，从制度上保证学生反复练习的可能性。第四，学生在学习过程中对自己学习的目标和进度清晰明了，由此实现学习过程的透明化。

接下来，我将以“时事新闻汉语”课为例，介绍课程设计的具体过程。

为了满足“游戏化课程设计”的第一个条件，即学生对于需要完成的学习任务有一定程度的选择权，就必须要让课程中学习任务更加多样化。基于对课程内容及学生组成的了解，我重新整合补充了课程中的“学习任务”（Assignments），并把这些任务分为三组：1. 必须完成（Must Try）2. 强烈推荐（Strongly Recommended）及3. 自由选择（Up to You）。每一组的具体内容如下：

<p>☐ Must Try</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Text quiz(10) ▪ Dictation(10) ▪ Homework exercise(20) ▪ Study plan (20) 	<p>☐ Strongly recommended</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Online search & report(15) ▪ Oral presentation (50) ▪ Essay(50) ▪ Topic leading discussion(50) 	<p>☐ Up to you</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Online reading (40) ▪ Peer review (30) ▪ Pet project(100)
<p>Required</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essential vocabulary and grammar - Core content 	<p>Minimum of 1 submission</p> <ul style="list-style-type: none"> - Focus on core content - Task-based assignments 	<p>Free choices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Extended materials - Up-to-date materials - Real-life materials

第一组“必须完成”的任务包括课文预习小考（preview quiz）、复习小考（review quiz）、作业（homework exercise）和学习计划（study plan）。这一组任务是所有的学生都必须要完成的，目的是督促学生完成对生词、语法和课文的课前预习和课后复习。通过课堂教学和这些任务的完成使学生对基础词汇、语法及课文这些核心内容熟练掌握，确保学生有一个相对一致的起跑线。

第二组“强烈推荐”主要由任务型的口头报告和写作练习组成，包括网上资料搜索（Online search and report）、口头报告（Presentation），作文（Essay）和课堂讨论（Classroom discussion leading）。这些任务和课本中的核心内容紧密联系，集中火力对生词和语法等内容进行练习，对于学生灵活掌握核心内容非常有效。与第一组不同，这一组的每一项任务每位学生只需要完成其中一个，之后可以根据自己情况增加某一类任务的数量，也会相应得到更多的分数。

第三组“自由选择”中的任务是基于课本内容的拓展学习活动，包括网上阅读（Online reading）、论坛发帖（Forum posting）和个人项目（Pet project）。这是最为自由，发挥空间最大的一组任务，学生可以自主选择课外材料（新闻、论坛、视频、杂志文章...）进

行学习，或者选择一个专题进行更深入地研究。完成任务的数量完全由学生决定，也就是说所有的任务都是可做也可不做的。这组任务可以在一定程度上满足学生在学习内容和兴趣上的不同需求，同时培养学生的自主学习能力。

看到前两个分类的时候，学生曾说像是餐厅的菜单，其实这也是当初我设计课程时一部分灵感的来源。我们去饭馆吃饭，大家的目的都不尽相同，有人是为大快朵颐，有人是为健康养生，再加上健康、体质、口味喜好的不同，点菜的时候每个人都会有自己的考虑和选择，因此饭馆也提供各种佳肴以满足不同的顾客的需求。虽然中文学习和吃饭不是一回事，但是对于汉语水平已经达到一定程度，并且已经有中文学习能力和方式方法的高级水平的学生来说，这两者之间是有一定的共通性的，因此也需要一份内容更加丰富的中文学习的“菜单”。

3.2 设计思路与原则

“游戏化课程设计”的第一步就是要为学生提供一份这样“菜单”，在这份菜单上，每一个菜的材料、吃法、营养成分和对身体健康的影响都应该清晰明确，这样学生才可以根据自己的中文“体质”、学习习惯和感兴趣的内容挑选适合自己的“菜”。当然教学的过程不可能完全由着学生，他们想吃什么就给他们什么，老师要起到引导和监督的作用。“菜单”的设计过程中，除了教学理念、实践经验以外，也要考虑教材内容、学生人数、课时安排等其他教学中的细节。以下是我在任务设计和分组过程中考虑的主要变量：

一、语言要素 - 听、说、读、写。明确每一项学习任务的语言训练侧重点，并在每一组任务中提供不同的选择。比如，第二组“强烈推荐”中的四种任务中，作文主要训练的是写作能力，报告和讨论练习的主要是听说。第三组“自由选择”中的网上阅读（Online

reading），除了阅读网上的文章完成一份文字报告以外，需要在听说方面加强练习的学生也可以选择音频或者视频内容进行学习，并以录音或录制视频的方式完成报告。

二、难易程度。任务的难易程度取决于完成任务所需要的时间，任务的复杂程度，需要达到的标准和要求等因素。每一组中都安排了难度较低，中等和较大的任务。任务的分值主要取决于任务的难易程度。比如，第二组中，口头报告（Presentation）、作文（Essay）和课堂讨论（Classroom discussion leading）的分值相同，难度类似。同一组的网上资料搜索（Online search and report）只需要在网上搜索资料就可以完成，所以是一项相对简单的任务，因此分数也较低。语言水平较高的学生可以在分值较高的任务中进行选择，挑战自己。语言水平较低的学生也可以通过多次完成难度较低的任务达到语言学习的目的。

三、具体内容。在上面的三组任务当中，第一组任务的内容以课本为主，比较稳定；第二组以任务型学习活动为主，内容和当课所学主题及现实生活挂钩，学生在完成任务时需要使用学到的基础知识，同时也可以具体的内容的选择上也有一定的自由；第三组任务只需要主题和当课相关，内容选择的自由度也就更大了。所以这三组任务的内容和课本固定内容的相关性是在逐渐降低的，与此同时，学生对内容的自主选择权也在逐渐增大。不论学生想对课程中已有的主题还是相关的内容做比较深入的学习，都可通过选择不同的任务得以实现。

四、任务完成所需要的人数。在以上的任务中，大部分需要学生独立完成，也有一些任务需要和另外一位同学合作完成，在个人项目（pet project）中学生可以选择单独或和1-2位同学一起完成。这样做的目的是希望学生有机会在与其他学生的合作中互相学习，并培养沟通能力和合作的精神。

五、时间安排。以上各项任务，除学习计划（study plan）和个人项目（Pet Project）以外，其他都以课为单位重复出现，具体的要求与当课的主题相关，学生可以根据自己的时间安排和学习习惯来选择要完成的任务。这个过程不但满足了学生在感兴趣的主题和时

间安排上的不同诉求，而且让学生有机会通过对学习计划的制定和调整学会自我管理。

学习任务在语言侧重点、难度、内容和完成方式上的多样性为学生选择提供了选择的

空间，实现了“游戏化课程设计法”中对于成功课程设计的第一个描述。下一步要做的就是让学生在短时间内了解并接受这种新的课程组织方式，为之后制定自己的“学习计划”做好准备。

通常在学期开始，我首先会带领学生一起了解认识新的课程结构和每一项任务的具体内容，并用“自我调查”（self-survey）等方式帮助学生对自己的中文学习进行反思。之后学生开始根据自己的学习目标、语言水平、兴趣和目标、时间安排等情况初步选择适合自己的学习任务。与此同时，作为老师，我会观察学生的语言面貌，了解每一位学生的学习诉求和目标，最终在规定时间内帮助学生一起制定一份属于学生自己的学习计划。

在教学实践中，我发现这个阶段对于新课程设计的顺利执行至关重要，如果学生可以很好地理解课程设计的理念和目的并且做出适合自己的学习计划，那在之后的教学中学生对完成任务的责任感和积极主动性就会有显著的提高。

除此之外，这门课程学生成绩的计算也遵循了“游戏化课程设计法”的建议，采用了递加的积分制。学生每完成“学习计划”（study plan）中的一个任务，就会得到一个与其完成质量相应的分数。具体打分的操作方式和传统课程相似，不同的是，学生的最后成绩是学生完成任务数量和质量的总和。如果学生在过程中需要对“学习计划”进行调整，也可以在和我讨论以后重新对需要完成的学习活动做出调整。

最后，除了以上最主要的积分任务以外，我还在课程中设置了奖章（badges）奖励机制，两个星期连续出席上课，出色的作业，上课精彩的发言……都可以在网上获得一枚徽章。这种做法是基于“游戏化课程设计”中植入游戏元素的建议。虽然对大学生来说，这种奖励微不足道，但是对正向鼓励学生，创造良好的学习氛围有积极的作用。

4. 教学反馈

- **Students agreed that the (gameful) structure of the course is beneficial for their learning. While it is more work than other Chinese courses, students like that they can follow their own interests, determine what they want to focus on and what points they want to earn.**
 - *“Flexibility.”*
 - *“Flexibility of assignments and manageable work schedule.”*
 - *“It allows us to focus on what we need improvement on, and when we have time.”*
 - *“It relies heavily on personal motivation and organization. The points system allows you to plan your semester around periods of heavy workloads in other classes.”*
- **Students also noted that they especially appreciate how there is a built-in opportunity for recovery, such that they are more comfortable taking risks because one bad grade will not ruin their overall course grade. Because they can complete other assignments, students stress less if they do not do well on one assignment.**
 - *“I think the choosing your own assignment setup is very helpful because it takes pressure off individual assignments and allows for more risk-taking in language use so it is easier to try out new things. One poor result doesn’t destroy a grade. An example would be the presentation and essay assignments.”*
 - *“I like the new structure of the class. It decreases a lot of stress if I do poorly on an assignment because I know I can make up the points on other extra assignments.”*
 - *“It’s really helpful not having to stress as much about performance grades.”*
- **Furthermore, students agreed that the structure of the course (e.g., freedom to choose what assignments to do and when they have a presentation) allows them to focus more on understanding of the language rather than memorizing or reciting what they have memorized.**
 - *“In my past Chinese courses, presentations were required every week. As someone who struggles with speaking this made learning very difficult because I focused more on memorizing.”*

4.1 问卷调查

目前，新的课程设计已经在两门高级汉语课程中使用了 5 个学期，从学生的反馈中可以看出，新的设计基本达到了预期的目标。在 2018 年的秋季学期，我曾经邀请密西根大学的教学研究中心（Center for Research on Learning & Teaching）对商业汉语课的学生做过一个

第三方调查，商业汉语课的学生组成与新闻时事汉语课类似，所以也采用了基本相同的课程设计。下面是一些和课程设计有关的学生反馈：

主要的内容是：

1. 学生普遍认为新的课程设计对学习非常有帮助。虽然这门课比其它中文课的工作量大，但是学生对于可以按照自己的兴趣和目标以及希望专注的内容安排学习这一点非常认可。
2. 因为课程设计中的“容错机制”，学生可以更大胆地挑战自我。因为可以完成其他任务，所以不用为一次失误给最后成绩带来的后果而过分担心。
3. 另外，学生认为新的课程结构（如：自由选择学习任务和完成时间）让他们把精力更多地放在深入理解学习内容上，而不是死记硬背上。

在 2019 秋季，2020 冬季及 2020 年秋季学期末，在我对这两门课的学生进行的问卷调查中，83%的学生对于“Compared to other courses, overall I felt more motivated to learn in this course.”表示同意（agree）或者强烈同意（Strongly agree）。96%的学生对于“Compared to other courses, I had more freedom to arrange my own schedule or pace of study.”表示同意（agree）或者强烈同意（Strongly agree）。90%的学生对于“Compared to other courses, I had more freedom to choose the content I wanted to focus on.”表示同意（agree）或者强烈同意（Strongly agree）。88%的学生对于“Compared to other courses, this course was more tailored to help me develop proficiency in the language skills (e.g. speaking, writing...) I most needed to improve.”表示同意（agree）或者强烈同意（Strongly agree）

4.2 学生案例

除了学生的调查问卷，我们也可以在学生完成的作业中看到新的课程设计更好地激励了学生的学习动力和创造力。在之前的商务汉语课中，曾经有一位来自计算机科学专业的学生选择完成了个人项目（Pet project），她结合电脑编程专业知识和商业汉语课的内容制作了一个虚拟互动的电脑游戏。在这个游戏中主人公要去北京实习，在实习过程中会不断遇到各种考验，比如怎么解释商业术语，怎么和同事相处，还要通过每天看到的新闻做出股票投资的决定……。

做这个项目的这位学生的专业背景和商业无关，对于商业相关的话题也并不是很感兴趣，学期开始的时候，她告诉我上课的目的只是想提高中文水平。但是由于课文的难度较大，专业性也比较强，虽然这位学生每一次都按时上课，专心听讲，但是常常在课堂讨论中感到无话可说，考试成绩也不是很理想。发现这种情况以后，我们一起讨论并对她最初的学习计划做了调整。

我们讨论了她的兴趣爱好和学习的目标，在了解到她喜欢写作，爱看小说以后，我建议她可以做个人项目（pet project），写一个和商业有关系的故事，并在创作中加入我们学习的内容。这次讨论激发了学生的创意，在约好的第二次讨论中，她提出与其写一个故事，不如用她现在正在学习的计算机语言把这个故事变成一个游戏。我现在还记得这位学生坐在我的对面，我们一起构思这个故事的框架，设计人物的场景。学生兴奋地描述着她想象中的情节，手舞足蹈。没过几天，这位学生又出现在了我的办公室，这一次是带着已经开始设计的游戏。她的兴奋和投入也感染了我，我们再次讨论了游戏的细节，以及如何在游戏中有机地加入商业汉语课的内容……经过几次讨论和修改以后，这位学生完成了上面的作品。

后来这位学生告诉我，在设计游戏的过程中，她把课本翻来覆去不知道看了多少遍，最后已经对每一课的内容都了如指掌，而且她还因此学会了一种新的计算机编程语言。像这样结合自己的专业和兴趣做出优秀作业的例子还有很多。每当我看到学生有这样出人预料成果，我都由衷地为他们感到高兴和骄傲，同时为新课程设计对教学带来的改变而备受鼓舞。

语言最终是一种表达和交流的工具，学习的自主权给学生带来了创新的动力，这些学生不但在课上学到新的语言知识，而且用中文表达了所思所想，做到了“言之有物”，甚至在学习过程中有突破和创新，这是我在做课程设计之前的没有预想到的成果。

5. 反思与总结

在教学的过程中，每一位教师所秉持的教学理念，在一门课当中所面对的学生，使用的教材都不尽相同，如何综合考虑各种因素，将之优化组合，并呈现到具体的课程设计之中，是一个充满了挑战与各种可能性的过程。在设计和调整的过程中，以下几点是我认为特别需要关注和思考的：

首先，初期的课程设计阶段至关重要，要求教师投入比传统课程设计更多的时间和精力。课程设计应该基于教师对于所教授课程内容、学生组成、课时等各项因素的综合考量。课程的结构，学习活动的组合方式，具体要求，难易程度，分值，评分标准，时间表等等，都需要反复推敲。对于一门课程的全面设计需要教师对这门课程的学生组成和课程内容有比较全面的了解。如果是一门新的课程或者不希望全面改变课程设计，可以从课程的一部分，甚至是一个学习活动在时间、内容等方面的灵活性开始入手，逐渐增强课程的“游戏化”设计。

第二，如何快速使学生认识理解并接受新的课程设计也是课程设计成功的关键。对于已经习惯于传统课程组织方式的学生来说，接受新的理念需要一个或长或短的过程。为了加快这个过程，教师需要晓之以理，动之以情，让学生明白他们是学习的主人，虽然这句话我们常常听到，但是想让学生理解并做到其实并不容易。

第三，新的课程设计中，每个学生的学习计划都不尽相同，如何督促学生按时完成计划，达到自己的目标是把设计理念赋予实践。除了学生的自律和主动性，教师也需要在日常教学中观察每一位学生，并针对学生的具体情况以不同的方式帮助激励每一位学生。

作为一种课程设计的新实践，融入 Gameful Pedagogy 理念的课程设计初期取得了良好的成效，得到了学生和老师的肯定。但是由于高年级学生人数相对较少，如何将这一理念及方法应用到其他年级的教学中，如何以更加严谨科学的方法对实践效果进行调查研究都将是作者下一步实践研究的重点。

参考文献

- Cohen, D., Raudenbush, S., & Ball, D. (2003). *Resources, Instruction, and Research. Educational Evaluation and Policy Analysis, 25(2), 119-142. Retrieved February 28, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/3699546>*
- Davidson, C. N. (2013). *Why Students Gripe About Grades. HASTAC. From <https://www.insidehighered.com/views/2013/01/07/essay-how-end-student-complaintsgrades>*
- Fishman, B., Hayward, C., & Niemer, R. (in press). *Improve student engagement with gameful learning. In D. Seelow (Ed.) Teaching in the game-based classroom: Practical strategies for grades 6-12. Routledge.*
- Richard, M. Ryan & Edward, L. Deci. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*
- Stephen K. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition, Oxford Pergamon Press.*