

Research on Level of Activeness in Classroom Games Participation among Third-Grade College Students of Oral Chinese Course – Hanoi University of Industry and Strategies to Modernize Classroom Games Contents

Nguyen Truong Giang

Department of Linguistics and Applied Linguistics
School of Chinese Language and Literature
Wuhan University 430072

Tel.:+84 985282504 E-mail: hanvu.wvu@gmail.com

(received 20 September, 2021) (revised 20 October, 2021)
(accepted 3 November, 2021)

Abstract

With the development of society and the advances in modernization, there have been higher requirements on modern education. Modern education can be promoted through modernizing classroom games, which uses the content of modern games to build a socio-economic and competitive environment suitable for the classroom, allowing learners to actively absorb and process information, and therefore form new personal knowledge

from what they have already grasped. The content of classroom games has a strong influence on learners' participation and learning gains. The author uses third-year Chinese majors as a research subjects to explore the impact of debates (arguments and objection) games in oral classroom on third-grade college students. The research finds that classroom games can effectively improve students' enthusiasm on speaking and participating in lessons. Moreover, to utilize the modernization and sociability of the (arguments and objection) games, teachers can use computer software (which is randomly picked) to design small game activities such as grouping, topic selection, etc., in order to encourage students to participate more actively, to absorb, process and analyze information and as a result, form a new personal and social knowledge system.

Keywords: oral course; classroom games; positivity regression analysis; rebuttal game



基于课堂游戏学生参与情况的现代化课堂游戏 内容策略研究——以河内工业大学三年级 汉语口语课为例

阮长江¹

武汉大学文学院中国大陆湖北省武汉市武昌珞珈山
430072 邮箱:hanvu.wlu@gmail.com
电话:+84 985282504

收稿日期 2021. 9. 20 修回日期 2021. 10. 20

接收日期 2021. 11. 3

摘要

随着社会的发展和现代化进程的推进,对现代化教育提出了更高的要求。现代化教育可通过现代化课堂游戏来推进。现代化课堂游戏是借鉴现代化游戏的内容构建适用于课堂的经济-社会环境和竞赛环境,让学习者在这种环境中主动吸收、处理信息,从已经把握的知识中形成具有个人性的新知识。课堂游戏内容对学习者的参与度和学习收获有较强影响。笔者以汉语专业大三的学生为研究样本,探讨了口语课堂中的辩论反驳游戏对大三学生的影响机制,研究发现课堂游戏可以有效提高

¹ 2019 级语言学及应用语言学硕士研究生

学生的发言积极性以及课堂参与度。为提高辩论反驳游戏的现代化和社会性，教师可以通过计算机软件（随机性软件）来设计游戏的小活动比如分组、选题等，促进学生更加积极参与和主动把握新知识。

关键词：口语课、课堂游戏、积极度回归分析、辩论反驳游戏



0 引言

近年来,随着虚拟仿真等游戏技术的快速发展,游戏化学习备受关注,寓教于乐的教学理念也逐渐得到认可,游戏化学习与学校教育进行整合是一种新的发展趋势。教育游戏对于激发学习动机、发展认知能力、促进学习参与度以及培养学生 21 世纪所需的高级能力等功能得到了众多研究的证明。支持教育游戏以及游戏化学习的理论基础也得到了系统的梳理。

教育游戏,顾名思义,就是具有教育意义的游戏。广义的“教育游戏”泛指一切具有教育意义的游戏,包括电子游戏和现实世界中开展的游戏活动,狭义的“教育游戏”(Educational Games)则单指其中的电子游戏。如今,课堂游戏已成为一个重要的教育技术,其可以激发学生的学习兴趣,同时提高课堂的互动性,让学生主动把握知识。一般来说,汉语课细分为听力课、阅读课、口语课和写作课,每节课可以采用不同的课堂游戏形式。

近年来,国内外关于课堂游戏的研究很受欢迎,特别是现代化教育技术、游戏化学习的方面。基于汉语口语课的课堂游戏,Vi (2017) 已经概括了课堂游戏的目的并把课堂游戏细分为学习式游戏与娱乐式游戏,但限制在理论方面,缺少应用性并未提供游戏设计的建议。Nguyen (2014) 探讨了课堂游戏的应用方法并介绍三个课堂游戏,但此游戏的应用性还不太高。Nguyen (2012)

提供了通过课堂游戏提高大学生对“教育学”一门课的学习积极程度的建议。她认为应用课堂游戏的目的是以提高学习者的学习积极性；课堂游戏的内容和举办形式也影响到学生的积极性，但此研究的分析主要是定性分析，未解决各影响因素如何影响到学生的学习积极性。

国外的研究可提起林任风&彭晓媛（2015）通过问卷形式，调查初级阶段汉语学习者对于中国文化学习、数字化汉语学习以及汉语教育游戏等方面的需求与态度。他们总结了三个结论：第一，留学生普遍对中国文化感兴趣，且对中国的风俗观念、旅游地理、语言文字、艺术以及中外文化差异等方面尤为感兴趣，但课内学习已能基本满足其需求；第二，留学生具备数字化学习的物质条件，且乐于使用手机、电脑等电子设备学习汉语；第三，留学生对于电子游戏缺乏兴趣，更看重教育游戏的教育性与便利性。

张露&尚俊杰（2018）以学习体验为视角袁建构游戏化学习体验的理论框架。运用文献研究法，系统地梳理了强调学习体验的三种学习实践理论的核心内容，通过理论要素的推演与归纳，清晰地界定了学习体验的分类，即基于情境的认知体验尧基于协作的社会性体验尧基于动机的主体性体验。基于心理学尧认知科学尧教育学等领域的理论，描述了游戏化学习体验的内容与特征。学习者能够在认知真实性的游戏环境中获得隐性知识，体验具身认知曰游戏元素及反馈机制能够激发学习



动机并辅助元认知过程。教师指导与学习者间的合作是基于协作的社会性体验的重要内容。同时，此文章结合了理论系统地阐述了游戏化学习体验促进认知和主体性发展的原理。

结合国内外的前人研究，笔者认为课堂游戏内容直接影响到学生的学习积极程度；课堂教育游戏的目的是给出学生一个学习体验视角，让他们通过游戏获得隐性知识。因此，本文探讨的是口语课的课堂教育游戏，后文简称为“课堂游戏”。实际观察的结果说明，大学生，特别是三年级的大学生（基于河内工业大学汉语言文学专业）虽然已经拥有一定程度的汉语基础知识（相当 HSK4 级的水平），但他们在口语课上还不太愿意说话。在参与课堂游戏时，组中只有少数学生积极发言。老师举办的游戏对发展学生的口语能力有积极作用，但还存在一些不足之处。本论文通过实证研究和回归分析方法评价课堂游戏的效果和学生的学习积极程度，并基于实证研究结果提出笔者对现代化课堂游戏的几点思考。

1 学习者参与课堂游戏的积极程度研究设计

汉语口语课需要适合的教育方式来提高学习者的学习效果，激发学习者的学习兴趣。因此，课堂游戏是汉语口语课的一个特殊活动。

口语课课堂游戏的主要目的是给学习者更多锻炼的机会，在交流中让他们去使用已学会的知识，提高自己的口语水平，增加同伴之间的亲密度。

2020年，笔者有机会旁听河内工业大学三年级（汉语水平相当HSK4级）的一节汉语口语课。这节课的练习目的是锻炼学习者的演讲和辩论反驳能力。但笔者认为该游戏还存在不足之处，因此在本文中采用问卷调查方法（包含定性研究方法和定量研究方法通过李克特5级量表）和统计方法来调查河内工业大学汉语言文学专业的104名三年级学生的口语课课堂游戏使用情况与学习者的参与情况。问卷包含定性问题和定量问题两个部分，其中定性问题用来概括课堂游戏的使用情况，定量问题用来通过IBM SPSS Statistics 25处理数据并进行相关回归分析和检验。

1.1 回归模型设计

学习者对课堂游戏的参与程度受较多因素的影响。在本论文的研究范围，笔者研究课堂游戏内容和学习者的不合作这两个因素对学习者的积极性（因变量）的影响；分别对两个模型进行回归分析并评估上面所述的两个因素对学习者的参与情况的影响：因变量：参与程度、自变量：

具体：V1, V2, V3, V4, V5 是评价课堂游戏内容的指数

V1. 课堂游戏的形式和内容丰富多彩



V2. 获得胜利的个人或小组总会收到奖励
(积分、零食、小东西、……)

V3. 我参与的课堂游戏具有竞争性

V4. 游戏内容跟教学内容有密切关系

V5. 课堂游戏给了我参与的兴趣

V6, V7, V8 是评价学习者对课堂游戏不合作的指数。

V6. 我觉得课堂游戏对学习无效果

V7. 参与课堂游戏是在浪费学习和练习时间

V8. 课堂游戏无挑战性

1.2 检验回归模型的可行性

1.2.1 Cronbach's alpha 检验结果

克隆巴赫（信度）系数（Cronbach's alpha），是心理或教育测验中最常用的信度评估工具，它是测量一组同义或平行测“总和”的信度。通常，Cronbach's alpha 系数 >0.6 是合格（Hoang & Chu, 2008）。

另外，Corrected Item-Total Correlation ≥ 0.3 是合格（Nunnally, J., 1978）。

通过分析自变量因素的 Cronbach's alpha 系数，可以检验自变量内在指数的一致性。下面是 Cronbach's alpha 检验结果，用来检验自变量内在指数的一致性。

● 课堂游戏内容评价指标

表 1 课堂游戏内容评价指标的克隆巴赫系数分析结果

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.796	0.801	5
Item-Total Statistics		
Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation
V1	15.16	11.808
V2	14.92	11.217
V3	14.85	11.161
V4	14.12	12.860
V5	14.45	11.221
		Squared Multiple Correlation
		Cronbach's Alpha if Item Deleted
V1		0.292
V2		0.384
V3		0.411
V4		0.380
V5		0.464



● 学习者的不合作评价指数

表 2 学习者不合作评价指数克隆巴赫系数分析结果

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.877	0.878	3

Item-Total Statistics			
Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	
V6	4.20	4.803	0.784
V7	4.49	4.718	0.848
V8	3.98	5.145	0.664

	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V6	0.712	0.806
V7	0.756	0.749
V8	0.460	0.914

可见,两组变量的 Cronbach's alpha 系数满足 >0.6 的条件,同时, Corrected Item-Total Correlation

也满足 ≥ 0.3 的条件，因此模型合格，两个自变量内在指数具有一致性。

1.2.2 探索性因子分析结果 (Exploratory Factor Analysis, EFA)

表 3 KMO and Bartlett's Test 结果

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		0.749
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	368.880
	df	28
	Sig.	0.000

KMO=0.749，满足条件 $0.5 \leq \text{KMO} \leq 1$ ；Bartlett's Test 结果受到 $p(\text{Chi}^2 - \text{square}, \text{df}) = 0,00$ (Sig.=0.00) < 0.05 ；从此可以肯定数据符合探索性因子分析。另外，Bartlett's test 于假设 H_0 ：自变量因素不相互相关受到 $\text{df}=28$ ；Sig.=0.000。否认假设；换个说法，可见自变量因素在总体上有相关性。使用探索性因子分析是合适的。



表 4 转轴后的矩阵

	Rotated Component Matrix	
	Component	
	1	2
V1	0.681	
V2	0.760	
V3	0.760	
V4	0.726	
V5	0.791	
V6		0.910
V7		0.941
V8		0.816

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 3 iterations.

EFA 分析结果受到总方差累积是 66.612% > 50%，肯定 EFA 模型符合。这 8 个变数可以代表 66.612% 自变量的影响。转轴后的矩阵表示两组变量，符合如前所述的模型设计。因此，此模型具有可行性，符合进行回归分析的要求。

1.2.3 皮尔逊的相关分析结果

表 5 因变量为积极度的皮尔逊的相关分析结果

		Correlations		
		积极度	游戏内容	不合作
积极度	Pearson Correlation	1	.509**	-.280**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.004
	N	104	104	104
游戏内容	Pearson Correlation	.509**	1	-0.110
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.265
	N	104	104	104
不合作	Pearson Correlation	-.280**	-0.110	1
	Sig. (2-tailed)	0.004	0.265	
	N	104	104	104

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

皮尔逊的相关系数 (r) 有相应的 Sig. 值 < 0.05, 证明笔者设计的两个模型中, 因变量和自变量具有显著相关性, 自变量之间不相关, 模型合格进行回归分析。从上面所述的统计检验, 可见两个模型设计是合理可行, 合格进行回归分析和相当检验。



2 口语课课堂游戏使用情况

在口语课教学范围里，课堂游戏是一个重要的课堂活动，如今大部分教师都会在教学过程中应用此教育技术。67.30%被调查者（70/104）认为课堂游戏是需要、16.35%被调查者（17/104）认为课堂游戏是可有可无、其他 16.35%被调查者（17/104）认为课堂游戏是不需要的。可见学习者对课堂游戏还不太欢迎。

游戏可以是个人或者小组的参与形式。笔者认为小组形式很重要，可以尽可能激发学习者的个人智力和集体智力，给学习者交流、讨论、互通消息的机会。81.73%被调查者（85/104）反馈，在按小组来参与课堂游戏时，小组的成员是由老师分配。笔者认为，小组的组织分配方式有两种：一是让学生主动组合，这方式会让学生在参与游戏时更放松，提高合作效果。另一个是由教师分配。教师可以让不同水平的学习者一起合作，这样可以让他们互相帮助，提高接收知识的效果，也担保游戏的公平性。或者教师可以让相同水平的学习者一起合作，这样教师可以交给各组适合的任务，也可以给水平不太好的小组分配更多关注、指导时间。另外，笔者建议教师利用多媒体的工具，进行设计抽取学习者的名字轮盘，加大游戏化的程度。

当被调查者被提问，在按小组来参与课堂游戏时，小组里是否只有几位同学积极参与，77.89%被调查者

(81/104)选择“是”。另外有 35.58%被调查者(37/104)认为在教师举办课堂游戏时，课堂很喧闹。因此，笔者认为教师还要更加关注学生参与课堂活动的状态。在举办课堂游戏的过程中，教师要在各组之间查看进度，及时给他们提供帮助并检查学习者的状态，避免学习者在参与游戏时去聊天或使用手机。为了避免喧扰的情况，在举办课堂游戏之前，教师应该给出具体的指引、任务和各阶段的参与时间。

以提高学习者的积极参与程度，教师通常会给学习者一些奖励，可以是积分奖励或者物质奖励。49.03%被调查者(51/104)对积分奖励满意，另外 50.97%被调查者(53/104)对物质奖励(零食、小东西、……)满意。一般来说，教师会给学生积分奖励。统计数据说明，教师应该加以丰富课堂游戏奖励，提高学习者对课堂游戏的积极程度。但奖励只有让学习者积极地参与课堂游戏的作用，71.15%被调查者(74/104)还是更关注通过课堂游戏带来的知识；其他 28.85%被调查者关注课堂游戏的奖励。

可见，课堂游戏还存在不少不足之处，需要改进，最重要的是怎么通过改进课堂游戏内容和形式提高学习者的兴趣和期待。解决这个问题要通过回归方程评价各因素在模型中的影响程度，从而确定要在哪个方面进行改进和完善。



3 学习者对课堂游戏的积极参与程度

对模型进行线性回归，自变量为游戏内容和不合作，因变量为积极度，结果如下：

表 6 因变量为积极度的回归分析结果-1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.556 ^a	0.309	0.296	0.725

Change Statistics							
Model	R	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	Durbin-Watson
1	.556 ^a	0.309	22.621	2	101	0.000	2.261

a. Predictors: (Constant), 不合作, 游戏内容

b. Dependent Variable: 积极度

Adjusted R Square $\bar{R}^2=0.296$ ，可见两个自变量可以解释 29.6%被调查者对参与课堂游戏的积极度。另外 70.4%是受模型外的因素的影响。

同时，模型有 $k' =2$ （三个自变量），样本规模 $n=104$ ，依照 Savin、White（1977），结合 Durbin-Watson 理论基础，有： $dL(k' =2;n=104)=1.502$ ；

$$dU(k' = 2; n = 104) = 1.582; 4 - dU = 2.418$$

可见， $dU = 1.582 < D - W = 2.261 < 4 - dU = 2.418$ ，即模型不存在自相关。

以检验该模型是否符合总体，是否有总体的代表性，要看 ANOVA 检验结果：

表 7 因变量为积极度的回归分析结果-2

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	23.770	2	11.885	22.621	.000 ^b
	Residual	53.066	101	0.525		
	Total	76.837	103			

a. Dependent Variable: 积极度

b. Predictors: (Constant), 不合作, 游戏内容

ANOVA 检验有 $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$ ，因此肯定该模型有总体的代表性。同时，从线性回归结果如下：



表 8 因变量为积极度的回归分析结果-3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	2.684	0.368	
	游戏内容	0.502	0.086	0.484
	不合作	-0.182	0.067	-0.226

Model		t	Sig.	Collinearity Statistics	
				Tolerance	VIF
1	(Constant)	7.289	0.000		
	游戏内容	5.815	0.000	0.988	1.012
	不合作	-2.719	0.008	0.988	1.012

a. Dependent Variable: 积极度

可见:

- 两个自变量游戏内容和不合作的 Sig. 值都 <0.05, 因此肯定两个自变量在模型中有统计意义, 显著性水平 $\alpha=5\%$ (可信度 95%)。
- 两个自变量游戏内容和不合作的 VIF 都 <2, 因

此肯定自变量之间不存在多重共线性，模型符合。

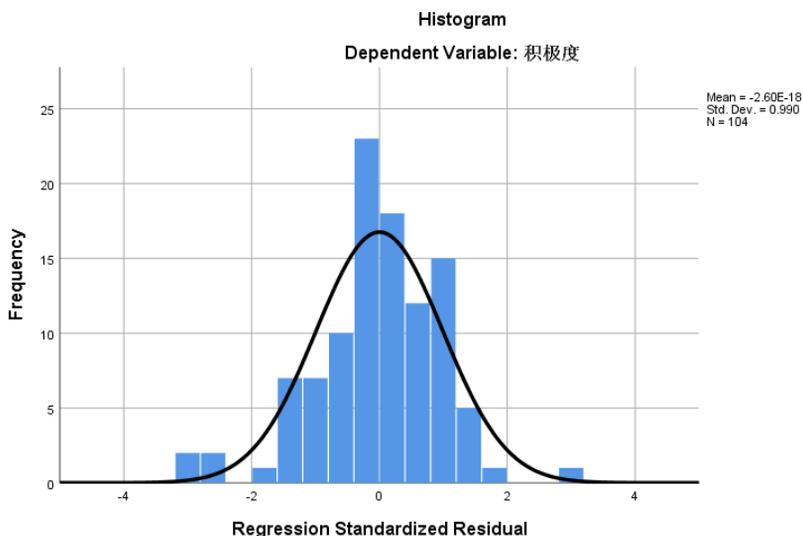


图1 残差直方图

另外，看残差直方图可见，均值接近0，标准偏差为0.990，接近1，因此肯定残差分配近似标准，不违反残差的正态分配假设。

游戏内容的回归系数 (β) > 0，正面影响因变量积极性。

不合作的回归系数 (β) < 0，负面影响因变量积极性。

依照标准化回归系数 ($\bar{\beta}$) 的大小，自变量对因变量的影响程度从大到小顺次是：游戏内容 > 不合作。

回归方程：积极性 = 2.684 + 0.502 * 游戏内容 - 0.182 *



不合作 ($\alpha = 5\%$, $R^2 = 0.296$)

标准化回归方程: 积极度 = $0.484 * \text{游戏内容} - 0.226 * \text{不合作}$

被调查者对参与课堂游戏的积极程度 = $0.484 * \text{对课堂游戏内容、形式、奖励的满意度} - 0.226 * \text{对课堂游戏的不合作}$ 其中:

- 默认积极程度 (不受任何外面因素的影响) 是 2.684, 表示学习者本来对课堂游戏很感兴趣, 一般喜欢玩游戏, 也积极参与课堂游戏。
- 游戏内容的斜率为 0.484, 表示当游戏内容的平均值增加 1, 积极度同时增加 0.484
- 不合作的斜率为 -0.226, 表示当不合作的平均值增加 1, 积极度同时减少 0.226

从此回归结果, 可见游戏内容对学习者的积极参与学习活动有很大的影响, 以提高学习者的积极性、感兴趣和学习效果, 需要从现代化课堂游戏内容开始以牵动教学效果。

结合上面所述的定性分析结果, 学习者对课堂游戏还不太欢迎的原因是课堂游戏内容一般不能满足他们的期望或者学习者本身就对参与课堂游戏没感兴趣。游戏内容的斜率为 0.484, 学习者的不合作态度的斜率为 -0.226, 可见课堂游戏的内容对学习者的积极度的影响大于学习者的不合作态度 (两倍)。

游戏内容包含了奖励（积分奖励和物质奖励），而学生对这两种奖励的满意度是差不多的（51：53），因此教师可考虑结合这两个奖励，在设计课堂游戏时设计符合的奖励，以提高学生对参与课堂游戏的感兴趣。但奖励不是学生最关注的方面，他们还更关心通过课堂游戏获得的知识。如何通过设计课堂游戏和课堂游戏内容给学生一个学习体验视角是现代化课堂游戏内容最关键的目的之一。

4 现代化课堂游戏内容与评价-基于改进汉语口语课的辩论反驳游戏的思考

教育现代化是通过在教育目标、课程、教育教学方法和现代教育管理方面都有着“现代精神”的现代教育，培养具有人道、理性、民主和法治精神的现代人，建设人道、理性 民主和法治的现代社会的过程（褚宏启，2018）。

从接近现代教育过程的角度来看，以按时间阶段描写教学活动的演变，教学活动包含三个阶段：激发学习者的动机、举办活动和检查结果与评价，而课堂游戏是一种课堂活动，因此现代化教育可以通过现代化教学活动，具体是通过现代化课堂游戏的内容和评价方面开始，以学习者为中心、为教学活动的主体，让他们自己从已经把握的知识基础结合新经验建造具有个人性的新知识。



教育评价现代化是传统的“以分数为中心”的评价转化为“以学习为中心”的现代评价的过程，在此过程中，“为评而学”转变为“为学而评”、“强调学生的分数”转变为“关注学生的可持续发展”、“给学生造成威胁”转变成“给予学生以希望”（曾文婕，2021）。

4.1 辩论反驳游戏

● 游戏方式：

班级分成两个组，因为班级的学生数量较多，为了让每个学生都有发言的机会，建议每个组分配不多于3个成员，轮流每节课两组参加。分组、配对竞赛可以按轮盘抽取方式来决定。教师会按小组的表现给分（占比50%），同时，其他学生也给两组投票（占比50%）。反驳失败的小组将被淘汰，赢得胜利的小组在下一轮跟其他赢得胜利的小组再次竞赛。

教师准备丰富的竞赛主题，主题跟课堂内容有密切联系，以轮盘方式来抽取各组要支持的观点（两组所持观点是对立的），例如：不必努力学习也可以成功、在说越南语时加上英语词或者汉语词会更酷、……。学生有一个星期的准备时间。

竞赛分成三轮，每一轮每个组选出1个代表（不重复）发言支持本组并反驳对方的观点，每一轮的发言时间不超过5分钟。然后教师总结，提出建议并给分。

奖励为积分和物质奖励，分为特等奖、一等奖、二等奖和积分奖。

● 游戏意义：

可以提高学习者的说服能力、反驳能力和演讲能力。游戏以竞赛形式，可以激发学习者之间的竞争。在参与游戏时，每个学习者都要做准备、发言和跟同伴讨论，调整反驳策略，这样可以提高学习者的语言能力。通过看《奇葩说》等节目，学习者也可以提高听力水平。

4.2 现代化辩论反驳游戏内容

现代化是一个动态的、全方位的、整体性的并伴随着“现代性”增长的社会变迁过程，主要有三个要点：

(1) 现代化是动态的社会变迁过程，是国家的政治、经济、科学技术及相应的民族文化和心理等达到一种状态，但这种状态不是静止的、不变的，而是在各个发展阶段表现出不同的内容。(2) 现代化的关键是现代性的增长，核心是人的现代化，实质是养成以民主、法治、自由、平等为特征的现代性。(3) 现代化应是体现时代精神的整体的现代化，现代化的发展要走在时代的前列，并且政治、经济、文化和教育等社会的各方面都能在现代化的过程中找到自己的“位置”（曾文婕，2021）。

由教学过程在经济-社会环境中运行，它深刻地受经济-社会环境的影响，因此在举办课堂游戏过程中，必要模仿此环境。辩论反驳游戏的特征体现在反驳主题。教师可通过反驳主题给学生带来实际经济-社会环境的认识。社会中总会存在不同的观点，由于社会不停地发展，每分每秒都有新的值得争论的观点。汉语口语



课的反驳主题需要赶上事实问题，脱离固有的思路和太熟悉、落后的主题。当今最受关注的语言问题是如何保持越南语的纯正在年轻人接触、学习并运用外国语在生活中的情况下、网络语言、平等权、新冠肺炎对经济-社会的影响、等等。

汉语教学的目的是使学习者灵活地运用汉语来表达自己的观点、思想、情感；教育的发展也要赶上社会的发展，通过反驳、争论时事性的问题，学习者可通过接近、讨论、解决社会问题来提高自己的表达能力，同时教学过程会减少单调性、翰林性，更有社会性。

反驳游戏以学生为主体，教师只有引导作用，学习者说出自己的观点并分析同学的观点，发现存在的不足之处，通过游戏收纳具有个人性的知识。认识过程是从生动直观到抽象思维，然后到实践，因此收纳的信息量受着各感官的影响。

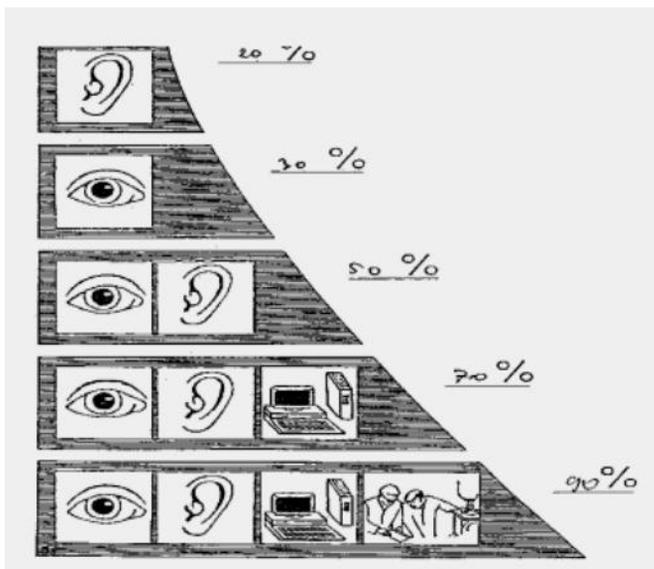


图2 通过各活动保存信息程度

通过观察、聆听、讨论与参与，人们可保留 90% 信息量。因此，除了反驳主题现代化方面，也需要现代化教学工具，以提高学习者的注意力。现代化教学工具在课堂游戏方面是使用现代工具：多媒体、计算机软件等工具来提高课堂游戏的游戏性和真实性。参加辩论反驳游戏的学习者要感受到竞赛环境。以加强游戏性，教师可应用计算机软件（随机性的软件）或者符合奖励。下面介绍几个可以应用的工具：



- 随机抽取工具

随机抽取名字来分组或者随机抽取竞赛主题都可以使用网络平台或者专用的工具,如下面这些网络平台工具:

-<https://pickerwheel.com/> 该网站的工具不能删除已被抽取的选项,适合用来抽取竞赛主题。

-<https://wheelofnames.com/> 该网站工具有删除已被抽取的选项的功能,既可用于抽取名字,又可用于抽取竞赛主题。

-<https://flipsimu.com/> 此网站工具可用于确定一个小组是支持方还是反驳方。

上面的前两个网站工具也可以用来确定哪个小组会跟哪个小组配对,但这不是最优的选择,因为这两个工具都是一次性操作的。实际中很多教室没有网络连接,此时可选用以下两个专用工具:

4.2.1 Random Name Picker:

<https://github.com/heiswayi/random-name-picker/>

该工具可在本地运行,不需要网络,有删除已被抽取的选项的功能。名单可以在打开的 **index** 文件中修改并保存,但重新启动会转回默认的名单。另外也可以如下图所示修改编码中的名单部分,以长期使用。

```
67
68 <script>
69 var text;
70 var names = new Array('A','B','C'
71                       );
72
73 function reset(){
74 // re-enable go button
75 setTimeout("#go").removeAttr('disabled'",11005);
76 var namesbreak = "";
77 if(gup('names') != ""){
78     var names = gup('names');
79     namesbreak = names.replace(/01/g, '\n');
80     namesbreak = namesbreak.replace(/%20/g, ' ');
81 }
82 else {
83     var names = new Array('A','B','C'
84                           );
85     for(var i in names){
86         name = names[i];
87         if (name == "" || typeof(name) == undefined){}else{
88             namesbreak = namesbreak + name + "\n";
89         }
90     }
91 }
92 $("#namesbox").val(namesbreak);
93 }
```

图 3 Random Name Picker 的编码

该工具也可以用来抽取竞赛主题，或者抽取支持和反驳的小组，功能比较全面，简单可行。

4.2.2 Name Pairer:

<https://github.com/ALIAS-001/name-pairing/>

该工具的限制是只能用来配对最多 8 个名额，10 个名额以上会出现如下的重复：



图 4 Name Pairer 的重复错误

不过，实际中口语课的分组一般不会多于 8 个，所以可以选用这个工具。如果小组数量是单数，会有一个小组被排除在外。

上述工具会提高课堂游戏的游戏性并提高学习者的乐趣，同时加以课堂游戏的内容和形式的丰富性，根据如前所述的回归模型来讲，会提高学习者的参与程度。

4.3 现代化辩论反驳游戏评价

关于现代化教育评价，我支持曾文婕（2021）的构建评价现代化七大支柱观点：（1）全局观照的评价目的。（2）全员参与的评价主体。（3）全域覆盖的评价内容。（4）全息整合的评价方法。（5）全程贯穿的评价时间。（6）全面保障的评价质量。（7）全方位发展的未来评价。除了教师的评价，也需要学生的互相评价，因此，要提升学生评价素养。

大三学生的汉语水平实际上还存在许多不足之处，表现在发音、语法运用和语言转换方面。虽然课堂游戏只是一种形式，而非目的；口语课堂采用游戏的方式，未必可取，笔者认为课堂游戏，以辩论反驳游戏为例对大三学生是有很多作用。学习外国语的固有缺点是不敢说，而实践是最直接的路径使学习者锻炼语言表达能力。

5 结论

本论文通过实证研究调查河内工业大学大三的汉语学习者对课堂游戏的积极参与度。运用统计方法得出结论：课堂游戏的内容、形式和奖励正面影响到学习者的参与度。课堂游戏的内容和形式越新、越丰富，学习者参与度越高。同时，学习者也很关注游戏的奖励，但他们更关注通过游戏获得的知识。因此，在举办课堂游戏时，教师要给学习者介绍游戏目的。另外，教师也要通过避免学生对课堂游戏的不合作提高学习者的积极参与程度和课堂游戏的效果。同时，也要在游戏内容和游戏评价方面进行现代化，通过计算机软件和其他工具设计出具有社会性的课堂环境。本文也介绍了两个可以应用在中、高级汉语口语课的活动。



参考文献:

- Chu,H.Q. (2018). The Soul of Education Modernization Is The Modern Spirit. *Journal of the Chinese Society of Education*, 2018(9), 5.
- Hoang,T. & Chu,N.M.N. (2008). *SPSS Data Analysis Vol. 2*. Hong Duc Press.
- Lin,R.F. & Peng,X.Y. (2015). Investigation and Analysis of the Game Demand in International Chinese Language Education: A Case Study of Cultural Teaching in Primary Stage. *Journal of Guangxi Normal University: Philosophy and Social Sciences Edition*, 51(5), 160-164.
- Nguyen,K.C. (2012). *Dong Thap University Science Research Report*. Dong Thap University.
- Nguyen,T.B.H (2014). The method of using games in teaching. *Ho Chi Minh City University of Education, Journal of Science*, 2014(54), 174-179.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd Ed.). New York: McGraw-Hill.
- Savin, N.E. & White, K.J. (1977). The Durbin-Watson Test for Serial Correlation with Extreme Sample Sizes or Many Regressors *Econometrica*. *The Econometric Society*, 45(8), 1989-1996.

- Vi,T.H. (2017). Using Language Games In Speaking Classes Of Chinese. *Journal of Military Foreign Language Studies*, 2017(9), 41-45.
- Zeng,W.J. & Lai,J. (2021) . Development of The Mordernization of Educational Evaluation. *Journal of Wuhan University of Science and Technology (Social Science Edition)*, 2021, 23(4), 458-462.
- Zhang,L. & Shang,J.J. (2018). A Theoretical Study on Game-based Learning from the Perspective of Learning Experiences. *e-Education Research*, 2018(6), 11-26.



附录 1：问卷

第一部分：个人信息

性别：男 女

第二部分：

1. 参与课堂游戏时，分组是由教师决定的。
是 否
2. 参与课堂游戏时，班级经常很喧闹。是 否
3. 参与课堂游戏时，在小组里，只有几位同学积极参与：是 否
4. 你对那类奖励更满意：积分 物质奖励
5. 我常在参与课堂游戏时跟同学聊天或者使用手机。
是 否
6. 我更关注：游戏带来的知识 奖励
7. 课堂游戏是：需要 可有可无 不需要

请对下面的每个认定做出 1-5 分评价，其中：

- 1 - 完全不同意 3 - 不确定 5 - 完全同意
2 - 不同意 4 - 同意

1. 课堂游戏的形式和内容丰富多彩
2. 获得胜利的个人或小组总会收到奖励(积分、零食、小东西、……)
3. 我参与的课堂游戏具有竞赛性
4. 游戏内容跟教学内容有密切关系
5. 课堂游戏给了我参与兴趣

6. 我觉得课堂游戏对学习无效果
7. 参与课堂游戏是在浪费学习和练习时间
8. 课堂游戏无挑战性
9. 我积极参与教师举办的课堂游戏
10. 我对曾参与的课堂游戏的内容、形式、奖励非常满意