

# 游戏化课程设计及新型教学法在商务汉语中的综合应用

刘倩 \*

密西根大学，美国

于晓盈

密西根大学，美国

## 摘要

高年级商务汉语课由于其学生差异较大，教材内容专业性强、实效性低等特殊矛盾对我们的教学也提出了特殊的要求。为了更好地应对上述挑战，本文的两位作者在密西根大学四年级商务汉语课程中不断尝试，将多种创新教学法融入课程设计和教学实践当中，并取得了良好的效果。本文将通过对课程架构及具体教学活动设计的展示，介绍并探讨新型教学法在高级汉语课程中的综合使用。具体内容包括如何使用游戏化课程设计法构建一个更加灵活的平台，为学生提供个性化的学习体验并激发其内在的学习动机。此外，通过项目及任务型教学法、案例式教学法，有效地将真实语料融入课堂教学之中。从而帮助学生提高综合语言技能和实际业务技能，包括正式的语言运用、沟通技巧和解决汉语实际问题的分析能力。

## 关键词

高年级汉语教学，商务汉语，游戏化课程设计法，项目及任务型语言学习

## 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，如何将现代教育理念及教学法有效地融合在语言教学当中，如何将课堂语言学习和现实语言环境做出有机的结合，一直是大家所关心和讨论的话题。而高年级汉语教课程中，学生由于语言学习经历、家庭文化背景、学科专业等因素的影响，在学习中的差异化需求更加突出。与此同时，商务汉语课作为一门专门课，也对内容的专业性和实效性提出了更高的要求。如何在高年级商务汉语课中有效地使用不同的语言教学法，应对上述问题与挑战是一个值得持续探讨的问题。

---

\* 通讯作者。联系电邮： qianlw@umich.edu

密西根大学的汉语课程共分四个年级，从教学内容来看，除了基础课程，还有以听说读写为重点或以商务、新闻等为内容的专门课；从学生来看，非华裔和华裔学生在一到三年级分班教学，而四年级的课程则不再区分，华裔与非华裔学生混合。商务汉语课作为四年级的一门专门课，每个星期两次课，一次课时为一个半小时，共三个学分。这门课的学生人数通常在10-18人之间，人数浮动较大，而且既有接近母语水平的华裔学生，也有刚结束三年的教室环境学习升到四年级的非华裔学生，学生的年级和专业背景也不尽相同。

目前商务汉语课所使用的教材是《求实商务汉语》。这本教材由前密西根大学中文项目负责人陈青海教授组织编写，首次出版于2013年，2019年再版，第二版在主体结构保持相同的基础上对内容进行了调整和补充。教材共十二课，分两个学期进行教学。课本的主课文语体较为正式，主要是商务概念和经贸汉语的基本知识，因此相对稳定。在每一课的最后有任务型为主的“实践活动（Tasks）”，给学生提供了在网络搜索、短文写作、口头报告中的使用所学词汇及语法项目的实践机会。同时在教学实践中，我们根据学生情况、教学主题、教学法以及学生学习需求对教学内容进行了补充，加入了职场汉语、商务案例分析等内容。这其中既有文本，也有视频等其他语料。目前补充材料主要来自于《成功之道：中级商务汉语案例教程》，《学以致用中高级职场汉语教程》以及综艺节目《令人心动的offer》等。

商务汉语课学生组成的复杂性和教学内容的专业性对这门课的教学提出了以下挑战：1. 如何应对学生的多样化需求 2. 如何弥补教材实效性滞后的问题 3. 如何将知识型教学内容与语言使用结合。4. 如何在语言教学中实现现代教育中对于学生其他能力的培养。

接下来，本文将以上述课程为例，探讨及反思如何在课程设计、教学内容及课堂活动的设计与实践中融入不同的教学法，以更加有效地提高教学效率。文中所涉及到的教学法包括：游戏化课程设计法（Gameful Pedagogy），翻转课堂（Flip classroom），任务教学法（Task-based learning），项目教学法（Project-based learning），案例教学法（Case-based learning）等。其中游戏化课程设计法通过对学习环境的构建，不但可以为学生提供更加个性化的学习体验，更好地激发学生的学习动力，而且为其他教学法的使用提供了一个更加灵活的平台。而任务及项目型语言学习，案例型语言学习综合使用，使教学内容更具实效性、真实性和趣味性。

## 2 游戏化课程设计法

### 2.1 背景与定义

作为一种新型的课程设计思路和方法，“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提出，之后在信息学院及教育学院的Barry Fishman教授等多位学者的共同努力下得到进一步完善，并在密西根大学及其他高校得以推广。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”和我们所熟悉的“游戏化教学”（Gamification）或者“教学游戏”（Learning games）并不相同。“游戏化教学”和“教学游戏”所包含的内容非常广泛，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”着眼于课程设计，希望通过学习环境的构建，激发学生的学习动力，提高教学效率。

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自主选择权。在传统课程设计中，学生必须按照老师

的要求按时、按量完成所有的既定任务；而“游戏课程”中，通过增加学习任务的数量及其在内容、难度、完成方式、完成时间等不同方面的设计，让学习任务从之前由老师定时定量转变为学生“自主选择”。

其次，“游戏化课程”采用递加的积分方式。传统的课程大多采用百分制的递减式积分方式，最终成绩是总分减掉学生的错误和失误之后的结果。这个过程让学生把注意力更多地放在避免错误，减少失误上；而“游戏化课程”的积分方式采用逐步递加的累积方式，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，这个过程中变量是学生的努力和进步的表现。

第三，“游戏化课程”中融入了行之有效的游戏元素。“游戏化课程”设计中常会设置诸如“里程碑”（milestones），奖章（badges），实时反馈（immediate feedback）等游戏元素。这些元素在学习过程中起到了增强学生成就感、激励其反复尝试的作用。

在理论研究和教学实践中，我们发现“游戏化课程”中学生对于学习活动由“被动接受”到“主动选择”的转化和递加的积分方式，不但符合“自我决定论”（Ryan & Deci, 2000）中对于激发人的内部动力的三个条件，对于激发学生的学习动力有非常积极的作用，而且对于满足学生的个性化学习需求提供了空间，因此对于解决商务汉语课程中学生差异化大这个问题很有帮助。

同时，“游戏化课程设计”也更加符合语言学习的规律。学生根据自身语言水平、兴趣目的对学习任务进行选择，可以让学生的学习实现克拉申在“语言输入假设”（Input hypothesis）中提到的“*i + 1*”的状态（Krashen, 1982）。学习任务的灵活和递增的积分方式为学生无惧失败，在语言输出中反复试错，挑战自我提供了可能性。而教师除了教授知识以外，也是学生学习过程的组织者、指导者和激励者，这为教师角色的转变提供了新的思路和方法。

## 2.2 教学实践

商务汉语课最初的课程设计采用传统模式，学习活动定时定量，难度统一。在对原有学习活动进行了整合补充之后，这些活动被分为三组：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：

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



第一组“必须完成”的任务是所有的学生都必须要完成的，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”的学习活动主要由任务型的口头报告、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）、课堂讨论带领（Classroom discussion leading）和翻转课堂视频学习（Flipped learning video）。这些任务和课本以及补充学习材料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必须完成一个，之后可以根据自己的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）、虚拟社区论坛（Harmonize discussion board）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。

以上学习活动除学习计划（Study plan）和个人项目（Pet project）以外，其他的任务以课为单位出现。每一项学习活动因其难度及复杂程度都有一个相对应的分数，学生在了解了课程结构及每一项任务的内容、目的和要求以后，可以根据自己的具体情况做出适合自己的一份学习计划。比如说，学生希望最终得到A的成绩，那么就需要选择总分为大于1000分的学习活动。

具体学习活动的选择主要由学生自己完成，老师起到监督和指导的作用。在学期初，通常是第二个星期末，学生通过“自我问卷调查”反思自己的中文学习，并根据自己的语言水平、学习目标、时间安排制定出一份学习计划。与此同时，老师在学期的前两个星期，观察学生的语言面貌，了解学生的学习兴趣及目的。在收到学生的学习计划以后与学生做一对一的讨论，了解学生的设计初衷，提出调整意见。这个过程可以帮助学生明确自己的学习目标，老师也可以通过建议避免学生只选择自己的强项，避开挑战的情况。

学习计划制定以后，学生可以在学期进行中对计划提出修改意见，如果是大幅度的修改，需要和老师沟通讨论。另外，在期中和期末学生也有机会和老师一对一面谈讨论学习的进度和计划完成的情况。我们希望在这个初步计划，不断修改的过程中，让学生进一步感受到自己是学习的主人，学生有责任通过对学习过程的观察，制定调整自己的学习策略，并且由此对于中文学习产生更强的责任感和内在动力。

#### Grading scale

929-870	B+	> 1000	A	999-930	A-
799-770	C+	869-830	B	829-800	B-
699-670	D+	769-730	C	729-700	C-
		669-630	D	599-0	E

### 2.3 反馈

目前，新的课程设计已经在商务汉语课中使用了多个学期，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）对商务汉语课的学生做过一个第三方调查，商

务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)。

使用“游戏化课程设计法”设计的课程框架更加灵活，这为之后将其他新型教学法有机地融入教学过程中的具体教学活动提供了一个很好的平台。在商务汉语课具体教学活动的设计和教学中，我们秉持以学生为中心，使用真实语料，坚持沟通式教学，体验式教学，情景式教学，合作式教学的原则，据教学内容、学生情况等因素的不同，也采用了多种新型教学方法。接下来，本文将以翻转课堂、任务式教学法、项目式教学法、案例教学法为主，介绍具体教学活动的设计及实施。

### 3 翻转课堂教学法

#### 3.1 背景与定义

翻转课堂 (flipped classroom) 是 2007 年起源于美国，最早由科罗拉多州的两位高中老师 Jonathan Bergmann 与 Aaron Sams 为缺勤学生预先录制教学视频上传至网络，让学生可以自己上网学习的一种教学方式。传统的教学模式主要以老师为中心在课堂上传道授业，而学生通过做课后作业的形式对知识进行巩固练习。翻转课堂要求学生在课前通过对教学视频的观看和学习，自主掌握学习内容。学生可以灵活调整学习时间。课堂则以学生为中心，通过对学习内容的讨论练习，达到温故知新的效果。

#### 3.2 教学实践

为了帮助学生了解中国的职场文化以及职场沟通技巧，我们使用了真实语料《令人心动的 offer》作为商务汉语课的补充学习材料。这一节目是中国首个职场真人秀节目。该节目记录了 8 个实习生在上海市的一家律师事务所实习的过程。真实语料的用语自然地道，为学生提供丰富的输入和模仿范本 (鲜丽霞等, 2012)。但是，视频的语言程度很难符合每一位学生当下的

语言水平。除此以外，视频内容丰富，我们很难在课堂上为学生系统地讲解每一个语言点。因此我们把真实语料与翻转课堂教学法相结合。

教师从《令人心动的 offer》综艺节目中选取编辑六个时长为 10 到 20 分钟的片段，每个片段对应不同的主题，例如：面试、初入职场、商务邮件沟通、做正式报告等。以下是以面试主题为例的具体教学步骤。

### （1）课前准备

学生在课前完成《令人心动的 offer》视频选段的观看与学习。教师设计视频自测小考，插入视频中，学生一边看视频，一边完成自测题目。自测练习的主要功能在于引导学生进一步理解视频内容。教师可以通过后台了解学生的答题情况。此外，学生学完视频后需根据自身水平在 Google 共享文档中制作视频的生词表，再选择有一定难度的三段话进行翻译。

### （2）课堂中

上课时，选择了课堂讨论带领任务的学生向其他同学介绍视频的主要内容，同时展示制作的生词表和选段翻译。讨论带领的学生主要担任“主持人”和“讲解员”的角色，引导其他同学就视频片段，结合真实的职场问题进行讨论，从不同角度深入分析并延伸讨论视频内容。同时，教师将根据本章主题，帮助学生整理视频片段的语言焦点，比如常用的动宾搭配和重要的语言注释。

### （3）课后

我们运用 Harmonize Discussion Board 平台，为学生构建一个课后可以互动的虚拟社区，学生在此平台就《令人心动的 offer》观看的内容进行讨论和互动，他们可以发帖，分享视频照片、评论、点赞和留言。教师将在平台上设置相应的分数作为奖励机制，以鼓励更多的学生参与虚拟社区平台讨论。平台的任务设计大大地提高了学生的参与积极性。

虽然翻转课堂模式给与了学生学习的灵活性与自主性，但真实语料的学习材料对学生来说有一定难度，课堂学习讨论的时间又十分有限。因此课后虚拟平台的任务设计为学生创造了更多的语言实践机会。虚拟社交平台也非常符合当代大学生的社交习惯，学生非常喜欢在平台上输出自己的观点、主动分享、点赞、留言。综艺节目中 8 位实习生有着不同的表现，随着观看集数的增加，学生们投入越来越多的感情，关注着这些实习生的个人命运，甚至有学生因自己喜欢的选手遭到淘汰写了一篇长长的帖子来抒发自己遗憾的情感，并获得了很多留言和认可。

## 3.3 小结与反馈

视频的学习以及在虚拟社区的平台上进行交流作为游戏化教学强烈推荐和自由选择的学习活动，激发了学习者自主学习的动力。授之以“鱼”不如授之于“渔”，教师通过翻转课堂的教学设计，能够引导并培养学生今后持续自学中文的能力。

虽然翻转课堂非常适用于《令人心动的 offer》视频材料的学习，但如何恰当地筛选视频内容，如何将真实语料与商务汉语教学内容紧密结合都是使用翻转课堂教学法所面临的挑战。除此之外，视频的处理、图像、动画的制作要求教师熟练应用各类音频处理和视频编辑软件，但材料有一定的时效性，因此翻转课堂的视频教学材料需要不断更新完善。

## 4 任务型教学法

### 4.1 背景与定义

任务型教学法是商务汉语课程中被使用最广泛的教学方法之一。Skehan (1996) 提出任务型教学是学生完成与真实世界相连的一些任务，且这些任务中包含了需要用语言交际解决的具体问题。顾伟列、方颖 (2009) 对任务教学法做了具体定义：以“任务”的形式组织课堂活动，在完成“任务”的过程中学习语言，注重语言意义的表达和语言交际能力的培养。关道雄、费飞 (2010) 总结了三种类型的任务，包括语言技能型任务、交际型任务与预演型真实任务。在设计教学任务时，教师从语言交际性与实用性两个角度出发，将任务与真实职场或商务场景紧密结合。这些特点都与实用性很强的商务汉语课非常吻合。

## 4.2 教学实例

开学初我们会给学生介绍游戏化情景创设：我们是一家著名的咨询公司，学生可以通过完成任务获得本公司实习咨询师的 offer。在本学期接下来的课程中，学生可以自由选择不同类型的学习任务，不断积累自己的经验值从而获得升级资格，逐渐转为本公司的初级咨询师、中级咨询师。

游戏化情景创设旨在帮助学生将翻转视频中学到的职场语言表达进一步应用于课堂任务中。翻转视频材料给学生提供充分的语言输入，任务式教学法则组织学生通过小组合作，完成语言的模仿、分析、讨论以及做商务报告的输出过程。教师根据《令人心动的 offer》学习材料，设计了相关的任务教学活动，例如，模拟面试、商务写作、商务谈判等。将视频中实习生们完成的课题延伸改编成为商务汉语课的强烈推荐或自由选择的学习任务，使得真实语料与课堂教学内容有机结合，实现课上与课下的联动。下面将具体介绍模拟面试的教学任务：

### (1) 任务准备

语言输入：课前我们会把跟面试相关的阅读材料放在 Persuall 平台，学生可在这个平台上做标注，也可以回复解答其他同学的标注问题。这样做的好处是把精读练习这个教师难以评估的环节变成了一项有互动性的交流学习过程。同时，教师通过 Persuall 后台数据，了解学生阅读反馈的问题、每一页花了多少时间，对阅读难点疑点一目了然。同时也为学生搭建语言操练框架：结合课文、阅读视频材料，对重点生词句式反复操练。结合课文练习题目，设计不同翻译、对话、填空等练习。

### (2) 任务执行

准备中文简历：参考本校就业指导中心的简历网站，先为学生讲解简历的基本内容，结构和需要注意的要点。从内容，文化和语言等不同角度，分析对比中英文简历的不同。为学生提供不同领域的中文简历模板以及一些国际化的招聘网站和工作机会。同时在课堂上组织学生讨论，分享找工作的渠道和感兴趣的职位。安排一对一时间，跟学生讨论并修改简历。

模拟面试：任务设计了两轮面试，第一轮学生模仿《令人心动的 offer》进行简单的自我介绍。第二轮，学生抽取不同身份，包括面试官和面试者。这种角色互换能够让学生对面试有更全面的了解和体会。教师在任务中为学生搭建面试需要的语言框架，引导学生参与到具体的情景中，让他们融入其中，从而提高他们的积极性。

## 4.3 小结与反馈

模拟面试任务经过了几个学期的教学实践。在此过程中，我们发现了以下两个问题，并进行了调整和改进。首先，学生目标语输入与输出的脱节。学生在模拟面试的自我介绍环节，用

的仍然是旧生词和简单句式，内容也不够充分。我们通过逆向设计方法，首先确定好输出的内容及目标，然后要明确评估细则：任务前将评分表发给学生作为参考。学生从语言表达、生词语法使用、面试技巧、着装礼仪、回答问题等多个角度进行互评。最后在实际任务执行前，提供足够的语言输入做支撑，并且通过扫清生词语法障碍，各种练习活动和语法操练帮助学生理解、记忆并内化最后具备输出目标语的能力。

其次，生生互动性不够。学生之间的交流是语言学习的重要形式。但是在早期执行模拟面试任务时，我们发现有的学生为了完成模拟面试，只是机械地背稿，收效甚微。因此调整了任务设计。加入了第二轮随机问答环节，将学生分成面试官组和面试者组，用角色扮演、模拟等方式，模拟真实的面试场景，锻炼学生的交际能力。第二，此任务采用师生共同评估方式。学生需要互相评分，并给出合理建议。这种互助式学习能够让学生从语言学习、面试技巧和情感支持方面实行互助（[陈青海，2012](#)）。

## 5 案例式教学法

### 5.1 背景与定义

案例教学法起源于 20 世纪 20 年代。美国哈佛商学院的教授用现实案例作为教学材料，在课堂上引导学生讨论分析，从而培养学生的决策能力。案例教学法以案例为载体，每一个商业案例都基于真实故事。

案例式教学法以真实案例为主，培养学生用目标语分析商业案例，解决实际问题的能力。此教学法具有真实性、情境性、互动性和开放性等特点，可以培养学生的语言表达能力和思维能力，因此很适合商务汉语课。

高年级商务汉语课所使用的很多教学资料都有时效性的问题。而一些经典的以及最新的商业案例恰好能与教材形成互补。[陈青海（2012）](#)提到了集体自学法（socioliterate approach），即学生通过自发查找自己需要或感兴趣的原文材料来对教材做出贡献（student-generated portfolios）。师生们可以在案例教学法的实践中共同努力，不断添砖加瓦，从而做到商务汉语课教学材料的与时俱进。

### 5.2 教学实例

这项案例教学活动是为了通过学习《肯德基的中国化》商业案例，提高学生的语言综合运用能力，同时了解相关的商业知识。再为学生设置一个需要解决的情景式问题。通过查阅资料、头脑风暴、小组讨论总结出一个针对真实案例问题有一定可行性的解决办法，并分析利弊。从而锻炼学生的团队合作能力与沟通交流技巧。以下是具体的教学操作步骤：

#### （1）案例准备

教师将商业案例的补充阅读材料发给学生，学生自主掌握生词和语法，确保课前熟悉生词和课文，准备热身问题。思考案例中出现的问题或者矛盾，梳理作者的观点，搜集相关的论证材料。

#### （2）案例学习与分析

上课时先跟学生一起梳理文章内容，概括主要信息。通过图片展示肯德基在中国推出的一些本土化产品；通过视频采访，让学生了解顾客在肯德基和麦当劳的不同消费体验。课堂的讨

论和相关活动都是以学生为主，教师设计若干个案例问题，对学生语言输出部分给与及时的反馈和建议，兼顾语言与商务知识的学习。学生的小组讨论加以时间限制，同时为学生提供目标语练习的框架和指导。

### （3）课堂讨论带领任务

从全球市场来看，麦当劳从门店数量到资金实力都远超肯德基。可是在中国市场，麦当劳一直处于被肯德基压制的地位。我们公司的客户是麦当劳，请各组实习生从产品研发、广告宣传、品牌竞争，市场开拓，价格策略、目标客户、本土化策略等不同角度，做一个课堂讨论带领报告，分析如何帮助麦当劳赢回中国市场。

学生以小组为单位，自由选择任务，课下讨论并准备商业案例报告。课堂上通过案例分析报告，帮助学生全面认识目标案例，梳理案例的难点，提出解决方案和策略。

## 5.3 小结与反馈

案例式教学法激发了学生的学习动力，通过学习经典商业案例，提高了学生的语言能力，同时也锻炼了学生分析、解决问题的能力。

另一方面，案例式教学法也面临诸多挑战。首先，高年级的学生在做案例分析报告时，无论语言水平在什么阶段，普遍容易出现对目标语使用避难趋易的现象。教师需要帮助学生掌握并熟悉商业案例中的正式表达，帮助其完成语言能力从中级到高级的过度。在课堂讨论带领任务的评分标准中，正式语体使用的流利性和复杂性是评分的一个重要部分。

在具体商务汉语教学中，我们观察到，对于语言程度较高的学生，他们在案例法教学中更多关注案例本身的内容及其所体现的商业逻辑。正如 Yuan (2006) 所指出的，对于他们而言语言只是学习商务知识的载体。而语言程度较低的学生重点是用案例来帮助语言学习，提升语言能力。我们在游戏化课程设计的框架下使用案例教学法，为语言程度高的学生提供更多的案例分析的学习任务；为语言程度较低的学生设计更多针对案例理解和语言练习的学习任务。

## 6 项目式教学法

### 6.1 背景与定义

项目教学法起源于教育学家杜威(J. Dewey)提倡的在“做中学”的相关理论。Hedge (1993) 提出项目式学习可以与语言教学相结合，强调以学生为中心的教学模式。学生通过对某一项目或课题的自主或者合作式的探索，最终通过成果展示用成就激发学生的学习热情。Thomas (2000) 针对“项目”做了具体的定义，这是有一定难度和复杂性的课题任务，项目需要持续一定时间来完成。学生根据自己感兴趣的问题，构思项目，然后通过调查、信息整理、实施计划并解决问题，最后进行成果展示分享。周燕 (2013) 总结了项目式教学法的特征：第一，学习并运用真实语料，第二，以过程与结果为导向，第三，平衡学习过程与最后的学习产出。项目式学习实践了建构主义，将目标语言的学习与项目研究有机结合，让学生在真实的语言环境中内化语言知识，提高交际能力。因此，项目式教学法很适合运用于商务汉语的课堂。我们会给学生提供一些参考项目，例如餐饮创业项目，或者股市分析预测项目。学生也可自行选择自己感兴趣的课题进行项目研究。

## 6.2 教学实践

Pet Project 个人项目，这项学习活动的设计初衷是为了满足那些对于学习内容或者语言侧重点有特殊要求的学生。因此在内容选择和完成方式上都非常灵活。完成这个项目需要至少一个半月的时间，学生可以选择独立完成或者与其他学生合作。除了所关注的内容和主题，学生还可以在研究的呈现方式上发挥创意，采用诸如影音、文字、现场表演等方式，并由此实现语言习得。以下是这项学习活动的具体操作步骤：

### (1) 初步计划

如果学生在课程中，发现自己对教学内容中的某个主题或相关内容有浓厚的兴趣，并且不能通过已有的学习活动实现对这些内容的深入学习和表达，那么学生首先需要在规定时间前（通常在学期结束一个半月之前）提交一份初步计划。这份计划的内容包括学生想要研究的主题、希望如何研究这个主题、希望以什么方式呈现研究的结果，以及学生希望老师如何协助。

### (2) 一对一面谈

在上交了初步计划以后，学生需要和老师联系约定时间做一对一的讨论。在面谈之前，老师需要对学生提出的计划做出一个初步的可行性判断。在讨论中，和学生详细地讨论初步计划的具体内容、可操作性、时间安排，并明确对学生最终成果的预期。

### (3) 修改计划

学生根据面谈的内容，对初步计划进行调整和修改。如果老师和学生都对修改过的计划没有异议，学生就可以开启自己的个人项目了。

### (4) 完成任务

这个过程中学生需要对项目的进展与老师保持沟通。老师需要对于学生在研究内容的把握、语言使用和时间进程等方面进行监督和指导，并且帮助学生应对实施过程中可能出现的困难和挑战。

### (5) 任务呈现

学生在截止日期以前，按照之前计划中讨论的呈现方式完成个人项目。

## 6.3 小结与反馈

Pet project 个人项目作为一项学生自由选择的学习活动，不但给学生提供了更加个性化的学习机会，而且对于激发学生的学习动力和创造力都有很好的效果。学生不再把学习当成是一种任务，而是主动发挥创意为自己创造学习机会和环境，因此呈现出的最终成果也更有创意和突破性。

在之前的商务汉语课中，曾经有一位来自电脑科学专业的学生，她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，经过多次沟通和讨论，她选择了这个学习活动，并最终结合电脑编程知识和商务汉语课的内容制作出一个虚拟互动的电脑游戏。这个 Pet project 的立意新颖独特，既激发了学生的兴趣，又帮助学生实现了语言的学习。这位学生告诉我，因为在设计游戏的过程中，她需要多次翻阅课本，最后已经对每一课的内容都了如指掌了，而且她还因此学会了一种新的计算机编程语言。这样从自己的兴趣或专业出发，对于教学内容做出不同解读的优秀作业的还有很多。选择这个学习活动的学生不但学习了语言知识，而且用中文表达了所思所想，达到了高年级语言教学当中的“言之有物”的教学目标。

## 7 反思与总结

教学实践是教学理念、方法与教学内容、对象等多种因素相结合的体现。在不同的教学环节中有机地融入不同的教学方法，以实现更加有效的教学效果，是我们一直在努力的方向。虽然目前的教学实践取得了学生和其他老师的一些肯定，在教学中，学生的积极性和主动性都得到了激发，同时也在语言学习的过程中培养了学生的跨文化交际、与他人沟通协作等其他能力。但是如何将多种教学方法更有效地融合，在日后的教学实践中还有很多需要思考和探讨的问题。

首先，游戏化课程设计法作为一种新型教学法，在密西根大学第一次被引入语言教学当中。对于这种教学法在语言教学的成效，以及如何将这一理念更加完善地融入汉语教学都需要进一步的研究。同时，如何把游戏化课程的框架更好地与其他语言教学法相结合也需要更长时间的实践和反馈。

第二，如何快速地帮助学生认识理解并接受与传统课程不同思路的结构，如何在学期进行过程中，督促学生按照计划完成学习活动对于新型教学法的综合使用至关重要。

在密西根大学的商务汉语课中，结合游戏化课程设计法等多种新型语言教学法的教学实践初期得到了学生和老师的肯定，但是仍然需要在今后的教学中不断实践总结，进一步完善多种教学法相结合的教学模式，更好地应对不断变化的教学环境与新的挑战。

## 附录

### 2018 年秋季学期商务汉语课学生对于“游戏化课程设计”的反馈（部分）

- 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.”

## 参考文献

Chen, Q., Levin, Q., Li, K., & Tang, L. (2019). *The Routledge course in business Chinese* (求实商务

- 汉语) (2nd ed.). Routledge.
- 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.
- Hedge, T. (1993). Key concepts in EFL: Project work. *ELT Journal*, 47(3), 275-277.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.
- Skehan, P. (1996). A framework for the implementation of task-based instruction. *Applied linguistics*, 17(1), 38-62.
- Stephen K. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. [Available online at <https://www.asec.purdue.edu/lct/HBCU/documents/AReviewofResearchofProject-BasedLearning.pdf>, (Accessed: 2021-10-29)]
- Yuan, F. (2006). Case study, task-based language teaching and a framework for business Chinese instruction, *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 41(1), 13-29.
- Yuan, F. (2005). *Business Chinese for success-real cases from real companies*. Peking University Press.
- Zhou, Y., & Wang, H. (2020). *Chinese for working professionals: A textbook for intermediate-high to advanced learners*. Routledge.
- 陈青海 (2012) 务本求实: 商务汉语教学的必由之路, *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 47(2) : 17-31。
- 顾伟列、方颖 (2009) 商务汉语任务型语言教学法初探, 《云南师范大学学报(对外汉语教学与研究版)》, 2 : 36-41。
- 关道雄、费飞 (2010) 商务汉语教学中的任务类型及设计, 《国际汉语教育》, 1 : 40-49, 98。
- 鲜丽霞、吴海平、陶红印 (2012) 利用真实语料进行语言教学: 理论意义与汉语教学实践, *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 47(1) : 135-157。
- 周燕 (2013) 项目教学法给对外汉语教学的启示, 《现代语文(语言研究版)》, 10 : 84-87。

投稿: 2021 年 8 月 24 日; 接受: 2022 年 1 月 31 日; 出版: 2022 年 4 月 8 日

## 作者简介

刘倩现任美国密西根大学亚洲语言与文化系中文讲师。硕士学位毕业于香港浸会大学传播学专业，并取得香港大学翻译专业硕士证书。2017 到 2019 期间任教于香港中文大学，2011 年起执教于美国密西根大学至今。

于晓盈现任美国密西根大学亚洲语言与文化系中文讲师。本科毕业于北京外国语大学英语学院翻译系，硕士毕业于南加州大学教育学院外语教学专业。来密西根大学之前，曾任教于欧柏林学院东亚系，杜克大学北京项目。

# Gameful Pedagogy and the Comprehensive Application of Innovative Pedagogy in a Business Chinese Course

**Qian Liu\***

University of Michigan, USA

**Xiaoying Yu**

University of Michigan, USA

## Abstract

This article discusses how to incorporate innovative pedagogies, such as Gameful Pedagogy, Project Based Learning and Task Based Learning, into course design and teaching practice in Business Chinese class to maximize students' learning outcomes. One of the challenges in the advanced level language class is the significant variety in students' Chinese language proficiencies and background knowledge. Also, due to the specialized content and time sensitiveness of the text. Gameful pedagogy allows students to have personalized learning experience and promote intrinsic learning motivation. In addition, helping students bridge the gap between classroom language learning and real-world language environments is another challenge instructors encounter in advanced level language teaching. By the implementation of other innovative teaching pedagogies mentioned above, instructors can efficiently design task-based activities, incorporating authentic language materials. Thus, to help students improve their comprehensive language skills and practical business skills, including formal style language usage, communication skills and analytical skills to solve practical problems in Chinese language.

## Keywords

Advanced level Chinese language courses, business Chinese, gameful pedagogy, project and task-based language learning

**Qian Liu** is currently a lecturer of Chinese in the Department of Asian languages and Cultures at the University of Michigan. She received her master's degree in Communication from Hong Kong Baptist University and a Graduate certificate in Translation from Hong Kong University. She worked for the Chinese University of Hong Kong from 2007 to 2019 and the University of Michigan since 2011.

**Xiaoying Yu** is a Chinese lecturer in the Department of Asian Languages and Cultures at the University of Michigan. Her research interests include second language acquisition theories and methodologies. At the University of Michigan, she teaches classes from elementary to advanced levels (Business Chinese). Prior to joining the University of Michigan, Xiaoying Yu also taught second and third level Chinese language classes at Oberlin College and Conservatory and Duke Study in China Summer Program. She received her B.A. in Translating and Interpreting from Beijing Foreign Studies University and her M.A. in Foreign Language Teaching from the University of Southern California.

## References

- Chen, Q., Levin, Q., Li, K., & Tang, L. (2019). *The Routledge course in business Chinese* (求实商务汉语) (2nd ed.). Routledge.
- Chen, Qinghai (陈青海). (2012). 务本求实：商务汉语教学的必由之路 [Seeking truth from facts: The only way for business Chinese teaching]. *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 47(2), 17–31.
- 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.
- Gu, Weilie (顾伟列), & Fang, Ying (方颖). (2009). 商务汉语任务型语言教学法初探 [A preliminary study of the task-based teaching method for business Chinese]. *云南师范大学学报(对外汉语教学与研究版)* [Journal of Yunnan Normal University(Teaching & Studying Chinese as a Foreign Language Edition)], (2), 36–41.
- Guan, Daoxiong (关道雄), & Fei, Fei (费飞). (2010). 商务汉语教学中的任务类型及设计 [The task types and design in business Chinese teaching]. *国际汉语教育* [International Chinese Language Education], (1), 40–49, 98.
- Hedge, T. (1993). Key concepts in EFL: Project work. *ELT Journal*, 47(3), 275–277.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68.
- Skehan, P. (1996). A framework for the implementation of task-based instruction. *Applied Linguistics*, 17(1), 38–62.
- Stephen, K. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. [Available online at <https://www.asec.purdue.edu/lct/HBCU/documents/AReviewofResearchofProject-BasedLearning.pdf> (Accessed: 2021-10-29)].
- Xian, Lixia (鲜丽霞), Wu, Haiping (吴海平), & Tao, Hongyin (陶红印). (2012). 利用真实语料进行语言教学：理论意义与汉语教学实践 [Using authentic corpus for language teaching: Theoretical significance and Chinese teaching practice]. *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 47(1), 135–157.
- Yuan, F. (2005). *Business Chinese for success-real cases from real companies*. Peking University Press.
- Yuan, F. (2006). Case study, task-based language teaching and a framework for business Chinese instruction. *Journal of the Chinese Language Teachers Association*, 41(1), 13–29.
- Zhou, Y., & Wang, H. (2020). *Chinese for working professionals: A textbook for intermediate-high to advanced learners*. Routledge.
- Zhou, Yan (周燕). (2013). 项目教学法给对外汉语教学的启示 [Enlightenment of project-based teaching method for teaching Chinese as a foreign language]. *现代语文* (语言研究版) [Modern Chinese (Language Research Edition)], (10), 84–87.