

AIGC 赋能国际中文教育的教学设计——以《你喜欢什么颜色》一课 为例



<https://doi.org/10.24412/2181-1784-2025-26-290-301>

杨蕊华 Ян Жүй Xya

摘要

近年来，生成式人工智能（AIGC）技术在教育领域逐渐发挥作用，其为国际中文教学的创新发展提供了全新思路。本文以《跟我学汉语》第 28 课《你喜欢什么颜色》为例，详细描述了 AIGC 技术赋能国际中文课堂的具体实践，研究如何通过技术手段优化教学流程、提升低龄学习者的语言习得效率。本文以泰国 8-12 岁零基础儿童为教学对象，使用 deepseek、Kimi、豆包 AI、有言 AI、万彩动画大师等工具设计全流程教学方案：课前利用 AIGC 生成 PPT 大纲、生词图片、语法讲解稿及互动游戏网页，结合传统教具构建多模态教学资源；课中通过万彩动画大师生词视频导入，激活学生的色彩感知，运用图片直观法讲解生词，借助数字人动画突破语法难点，并以“翻翻乐”游戏、角色扮演、连词成句等 AI 互动工具强化语言实践；课后通过分层作业设计促进知识迁移。本研究为国际中文教育的智能化转型提供了可复制的教学模型，验证了 AIGC 在资源生成、情境创设、交互创新中的核心价值。

关键词：AIGC；国际中文教育；教学设计；颜色教学

Abstract

In recent years, Generative Artificial Intelligence technology has gradually exerted. Taking Learn Chinese with Me as an example, this paper elaborates on the specific practices of AIGC technology empowering international Chinese language classrooms, and explores how to optimize teaching processes and improve the language acquisition efficiency of young learners through technical means. This study provides a replicable teaching model for the intelligent transformation of

international Chinese education and verifies the core value of AIGC in resource generation, situational creation, and interactive innovation.

Key words: AIGC; International Chinese Language Education; Instructional Design; Color Teaching

一、课前准备

(一) 学情分析

本次教学对象为泰国零基础 8-12 岁儿童。这一阶段的儿童思维活跃，充满好奇心，动手能力较强，对色彩丰富、生动有趣教学内容表现出较高的参与热情。但他们的注意力集中时间较短，通常在 8-12 分钟左右，因此教学设计需采用多模态、快节奏的切换策略，以吸引他们的注意力。^[1]在认知方面，他们以具象思维为主，难以理解抽象的语言概念，教学过程中需要大量借助实物教具、情景化图像和互动游戏等直观手段，帮助他们理解和掌握知识。

(二) 教材分析

《跟我学汉语》是一套针对国际中文学习者的教材，第 28 课《你喜欢什么颜色》以颜色为主题，内容贴近日常生活，易于引发学生的学习兴趣。课文通过大卫、玛丽和家明之间的对话，引出了“你喜欢什么颜色？”“我喜欢 X 色。”“为什么？因为……”等核心句型，以及“蓝色”“绿色”“大海”“草地”等生词。^[2]这些内容不仅是学生日常交流中常用的话题，也是培养学生语言交际能力的重要素材。

(三) 教学目标制定

1. 知识目标：学生能够准确认读并理解“蓝色”“绿色”“大海”“草地”四个生词的意义和发音。熟练掌握“你喜欢什么颜色？我喜欢 X 色。为什么？因为……”

的句型结构，并能在实际情景中正确运用。能够正确朗读课文，注意语音语调的准确性，尤其是疑问句和陈述句的语气差异。2.能力目标：培养学生运用所学语言知识进行日常交流的能力，能够就颜色喜好进行简单的问答对话。通过互动游戏，提高学生的合作探究能力和语言表达能力。3.情感目标：激发学生对中文学习的兴趣，营造轻松愉快的课堂氛围，让学生在积极参与中感受学习中文的乐趣。

（四）教学方法选择

1.直接法：通过直观的图片、视频，直接呈现教学内容，帮助学生理解生词和句型的意义，避免过度依赖翻译，培养学生用中文直接思考和表达的能力。2.交际法：创设真实的语言交际情景，让学生在实际运用中掌握语言知识，提高交际能力。注重语言的功能性和实用性，鼓励学生积极参与交流，表达自己的真实想法和感受。3.游戏教学法：设计多样化的游戏活动，如“翻翻乐”游戏、连词成句游戏等，将语言学习与游戏相结合，让学生在轻松愉快的氛围中学习和巩固知识，提高学习积极性和参与度。

（五）教学资源准备

1.AIGC 生成资源

2.传统教学资源：板书用于书写教学重点、生词和句型，帮助学生梳理知识结构，加深记忆。简单实物教具：如彩色卡片、玩具水果等，用于辅助生词讲解和课堂互动，增强教学的直观性和趣味性。

（六）教案撰写——deepseek + Kimi

根据学情分析、教学目标、教学方法和教学资源，使用 deepseek 生成详细的教案，口令如下：「我需要为《跟我学汉语》第 28 课《你喜欢什么颜色》做一

个教学设计，要求生动形象，语句简单，活动有趣，时间二十分钟，环节完整，请帮我设计一份教案，导入需要用视频导入，并讲解蓝色、绿色、大海、草地这四个生词，还需要对“你喜欢什么颜色？我喜欢什么”这个语法点进行讲解，和朗读课文的环节，并出五道课后连词成句练习题。下面是课文原文大卫：你喜欢什么颜色？玛丽：我喜欢蓝色，蓝色是大海的颜色。你呢？大卫：我喜欢绿色。玛丽：为什么？大卫：因为树木、草地都是绿色的。家明呢，你喜欢什么颜色？家明：我喜欢红色和橙色，这两种颜色很明亮。以 markdown 的形式生成 ppt 大纲。」同时将大纲指令发到到 Kimi 生成 PPT。每个环节都紧密围绕教学目标展开，注重学生的参与和体验，体现 AIGC 技术与传统教学方法的有机结合。



二、课中实施

(一) 导入环节 (5分钟) ——万彩动画大师

视频导入：教师热情地向学生打招呼：“同学们大家好！今天老师要带大家进入一个充满色彩的奇妙世界，你们准备好了吗？”随后播放从素材库中选取的与颜色相关的视频《我爱水果》，视频中展示了各种颜色鲜艳的水果，如红色的苹果、黄色的香蕉、紫色的葡萄等，配以欢快的音乐和生动的动画效果，吸引学生的注意力，让他们对颜色有一个整体的感知。在视频制作环节，初期尝试运用万彩动画大师自主创作《我爱水果》主题视频时，因软件功

能局限性，多次调试仍未能达到预期的色彩表现力与情景适配度。随后在教学素材库检索，找到相关的视频资源。该素材库涵盖安全教育、节日宣传、主题班会等多维度内容。



(二) 知识讲解 (35分钟)

1. 生词讲解 (8分钟) —— 豆包 AI

在生词教学环节，采用图片直观教学法，借助豆包软件生成图片。针对“蓝色”“绿色”“大海”“草地”四个生词，输入定制化指令生成教学素材。以“蓝色”主题图片为例，具体指令为：「请生成一张蓝色主题图片，画面需符合 8-12 岁儿童审美，适合国际中文生词教学场景。主色调为纯净的天蓝色，整体风格明快活泼，场景构图简洁，突出“蓝色”核心意象，便于儿童快速建立词汇与图像的关联。」

依据此口令分别生成其

他生词。



2.语法点讲解（7分钟）——deepseek + 有言 AI

使用数字人进行语法点讲解，将指令发送给 deepseek「语法点」：“你喜欢什么颜色？我喜欢 X 颜色。为什么？因为.....”在国际中文教育教学课堂中，为上面的语法点生成一个只有老师语言的 300-500 字的讲解逐字稿生成讲解稿。



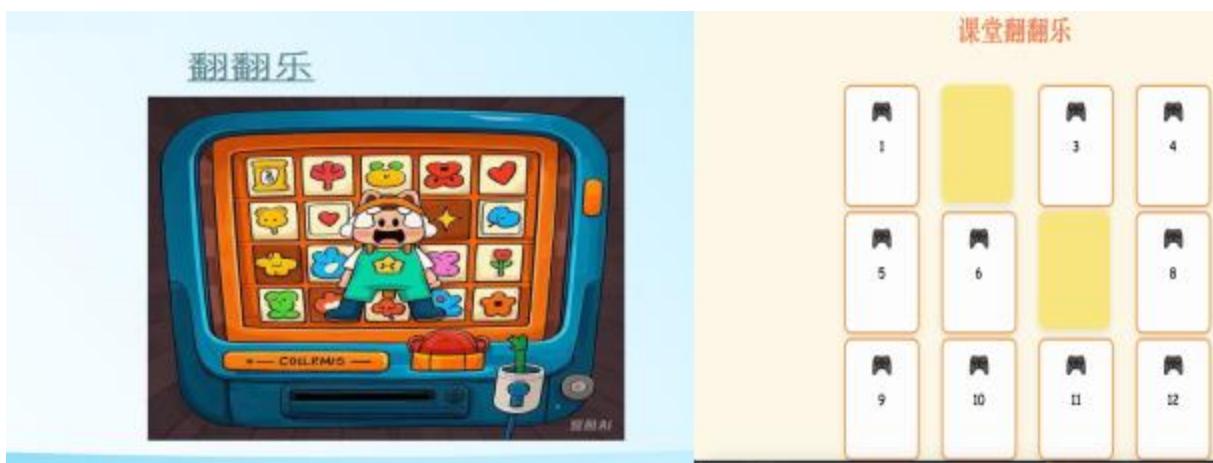
生成的内容如下：「同学们好！今天我们要重点学习如何用中文询问和回答关于颜色的喜好。首先看这个问句结构："你喜欢什么颜色？"请注意这里的疑问词"什么"是用来询问具体事物的，它必须放在名词"颜色"前面，构成"什么+名词"的固定结构，类似的还有"什么水果""什么运动"等。回答时要使用"主语+喜欢+颜色"的句型，比如"

我喜欢蓝色"或者"她喜欢黄色"。当对方追问"为什么？"时，我们需要用因果连接词"因为"来引出原因。这里有两个重点：第一，"因为"后面可以接完整的句子，比如"因为蓝色让我想起大海"；也可以接短语，比如"因为很温暖"。第二，要注意中文里"因为"一般不需要和"所以"搭配使用，这一点和英语的"because...so..."不同。举个例子，我们可以说"因为红色代表热

情", 但不会说"因为红色代表热情, 所以我喜欢它"。现在请两人一组进行情景练习: A 同学先用"你喜欢什么颜色?"提问, B 同学用"我喜欢____, 因为....."回答, 注意要具体说明颜色带来的感受或象征意义。比如"A: 你喜欢什么颜色? B: 我喜欢紫色, 因为紫色很神秘, 像夜晚的天空。"或者"A: 你喜欢粉色吗? B: 对, 我喜欢粉色, 因为粉色让人感觉温柔可爱。"练习时要注意语音语调, 疑问句末尾要上扬, 陈述句要平稳。」将语法讲解稿导入有言 AI 平台进行数字人讲解制作, 依据学习者的年龄与课堂情境需求, 筛选适配的虚拟人物形象及语音类型。选择面容亲切、肢体语言生动的卡通人物形象, 搭配清脆明亮、富有亲和力的童声或青年女声, 确保讲解语调活泼轻快, 增强语法教学的趣味性与吸引力。

3.语法点练习 (8分钟) ——deepseek

设置“翻翻乐”游戏进行练习。在 deepseek 中输入所需要的游戏要求, 口令如下:「帮我做一个离线使用的颜色游戏网页, 要求网页背景奶白色, 顶部显示课堂翻翻乐大标题, 标题旁边有游戏案件的图片, 下面的大小均等的翻牌, 翻牌要可爱一些的设计, 尺寸要大, 牌上要有编号。每个翻牌下有各种颜色, 点击翻牌底牌出现, 只



有翻出两张底牌是同一种颜色，则两张牌都留下，否则要在翻过去，颜色种类要六种。全部牌翻完后，显示恭喜你挑战成功！同时伴有庆祝音效。

4.课文教学（7分钟）——众影 AI

在课文教学中，采用分角色范读和学生练习的方法，使用众影 AI 制作课文视频。课文原文：

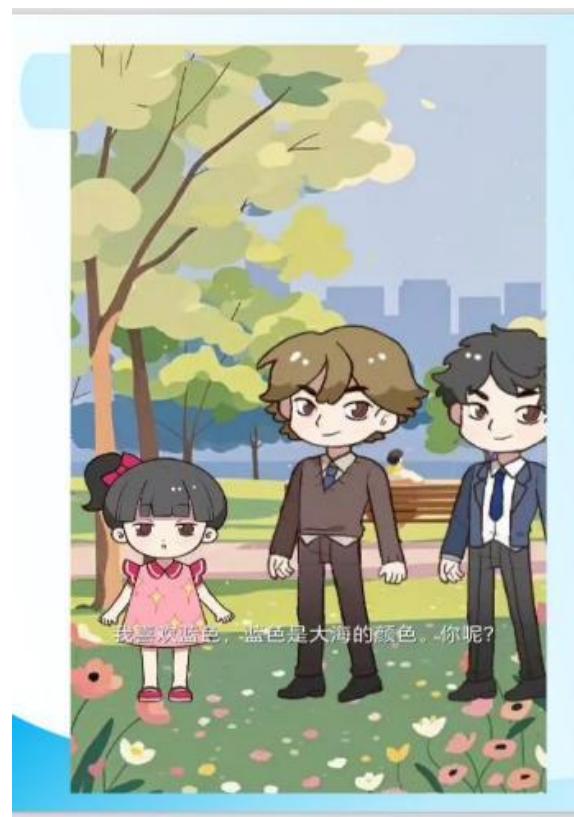
大卫：你喜欢什么颜色？

玛丽：我喜欢蓝色，蓝色是大海的颜色。你呢？

大卫：我喜欢绿色。玛

丽：为什么？

大卫：因为树木、草地都是绿色的。家明呢，你喜欢什么颜色？家明：我喜欢红色和橙色，这两种颜色很明亮





在微信小程序上搜索中众影 AI，接着选择剧本转动画的对话模式，选择适合的角色，角色选择完成后进行创作剧本即本课的课文内容，最后生成视频。同时采用角色扮演：将学生分成三组，分别扮演大卫、玛丽和家明，进行角色扮演朗读。鼓励学生大胆表演，加入适当的动作和表情，增强朗读的趣味性和感染力。朗读结束后，教师给予点评和鼓励，评选出“最佳表演小组”，并给予奖励。

5.课后练习（5分钟）——deepseek

在操练环节，设置小游戏连词成句，使用 deepseek 生成链接，口令如下：「开发一个可爱风连词成句网页游戏。网页背景为奶白色，所有元素采用卡通风格，有圆润边角和 Q 萌装饰。页面顶部正中用超大可爱字体显示“课堂连词成句”，颜色选与背景搭配的鮮艳色，如淡粉或

浅蓝.....」学生使用 deepseek 生成的连词成句游戏网页进行练习。网页上显示乱序排列的词语文本框。学生按正确顺序点击文本框，将词语连成完整的句子。若点击顺序错误，文本框轻微震动；若正确完成句子，弹出“你太棒啦！”的提示框。



(三) 课堂小结 (3分钟)

教师引导学生回顾本节课的学习内容，提问：“同学们，今天我们学习了哪些颜色的生词呀？”“我们学会了怎样询问和回答喜欢的颜色呢？”鼓励学生积极发言，总结所学的生词和句型。教师对学生的回答进行补充和完善，强调重

点和难点，如“什么颜色”的提问方式、“因为”的用法等。最后，教师对学生在课堂上的表现给予肯定和表扬，鼓励他们继续努力学习中文。

（四）布置作业（2分钟）

基础作业：朗读课文 5 遍，录制音频发送给教师，让教师检查朗读情况。

拓展作业：观察身边的事物，用“你喜欢什么颜色？我喜欢 X 色，因为……”的句型写 3 句话，如“你喜欢什么颜色？我喜欢黄色，因为香蕉是黄色的。”

实践作业：与家人或朋友交流，询问他们喜欢的颜色及原因，并用中文记录下来，下节课与同学们分享。

三、课后反思

本堂课以 AIGC 技术为支撑，围绕颜色主题展开国际中文教学，整体呈现出趣味性与互动性兼具的特点，但在实践中也存在若干值得改进的细节问题。AIGC 技术的介入成为本课最大亮点。课前通过 deepseek 生成的 PPT 大纲逻辑清晰，经 Kimi 转化为 PPT 课件后，色彩搭配与动画效果精准适配低龄学习者的视觉偏好。豆包 AI 生成的生词图片以明快的水彩风格呈现“蓝色大海”“绿色草地”等意象。语法讲解环节，有言 AI 数字人以亲切的声音配合生动的肢体语言，将语法点讲解得通俗易懂。互动游戏方面，deepseek 开发的“翻翻乐”和连词成句网页游戏，将语法练习转化为具象化操作，尤其是连词成句时文本框的震动反馈与语音奖励，使学生兴趣大大提高。同时，教学实施过程中也存在不足。时间分配失衡问题较为突出。语法点讲解因数字人视频播放出现两次卡顿，耗时较长，部分小组未能完整展示对话。同时，数字人表情过于生硬，缺乏亲和力。此外，“翻翻乐”游戏虽提升参与度，但六种颜色的翻牌设置使低水平学生出现认知负荷，学生在游戏中出现混淆颜色词汇的情况。课后练习环节，连词成句网页的“上一句”按钮因交互设计不够灵敏，影响了练习流畅性。

因此，针对时间管理问题，需在课前对 AI 工具生成的资源进行全流程测试，尤

其是视频播放与游戏交互的稳定性，预存备用视频文件以防软件卡顿。在游戏难度设计上，建议将“翻翻乐”颜色种类调整为四种，优先巩固本课重点词汇“蓝色”“绿色”，待学生熟练后再拓展其他颜色。可向 deepseek 提出优化请求，为连词成句网页增加拖拽功能，降低点击操作的精准度要求，同时在文本框边缘添加颜色边框，辅助学生识别句子结构。

未来可进一步探索 AIGC 在个性化教学中的应用，如通过 AI 分析学生课堂表现数据，动态调整游戏难度与提问策略。同时需关注技术使用的适度性，避免过度依赖虚拟场景而削弱真实语言交际体验，应保留 30% 以上的课堂时间用于无媒介的人际互动，确保语言学习的人文性与工具性平衡发展。

参考文献

- [1]陈澜,崔颖坤.多模态视域下初级对外汉语教材考察——《跟我学汉语1》为例[J].语文教学与研究,2020(24):20-21.
- [2]万唯唯.《跟我学汉语》中的文化因素研究[D].北京外国语大学,2018.
- [3]张悦. 基于慕课资源的泰国初级汉语口语混合式教学设计[D].西安石油大学,2024.DOI:10.27400/d.cnki.gxasc.2024.000420.