



เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม

การศึกษาการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการสอนออนไลน์  
โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาจีนใน  
โรงเรียนประถมศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียน SISB ธนบุรี  
RESEARCH OF THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING  
PLATFORM FOR THE VOCABULARY TEACHING IN PRIMARY  
SCHOOL : A CASE STUDY OF SINGAPORE INTERNATIONAL  
SCHOOL OF BANGKOK (THONBURI)

游戏教学平台在小学词汇教学中的应用研究  
——以泰国新加坡国际学校  
THONBURI 校区为例

GUO JING  
(郭晶)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)

วิทยาลัยจีนศึกษา มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

การศึกษาการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการสอนออนไลน์โดยใช้เกมเป็นฐานสำหรับการสอน  
คำศัพท์ภาษาจีนในโรงเรียนประถมศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียน SISB ธนบุรี  
RESEARCH OF THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING  
PLATFORM FOR THE VOCABULARY TEACHING IN PRIMARY  
SCHOOL : A CASE STUDY OF SINGAPORE INTERNATIONAL  
SCHOOL OF BANGKOK (THONBURI)  
游戏教学平台在小学词汇教学中的应用研究——  
以泰国新加坡国际学校 THONBURI 校区为例

GUO JING (郭晶)

ได้รับพิจารณาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)  
สอบวันที่ 14 พฤษภาคม พ.ศ. 2566

อาจารย์ ดร. หทัย แซ่เจี๋ย  
ประธานกรรมการสอบ

Assoc. Prof. Dr. Liu Ru  
อาจารย์ที่ปรึกษา

Prof. Dr. Li Chao  
กรรมการสอบ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เชนศ อิมสำราญ  
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
(การสอนภาษาจีน)

Assoc. Prof. Dr. Liu Ru  
กรรมการสอบ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เชนศ อิมสำราญ  
คณบดีวิทยาลัยจีนศึกษา

**RESEARCH OF THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING  
PLATFORM FOR THE VOCABULARY TEACHING IN PRIMARY  
SCHOOL : A CASE STUDY OF SINGAPORE INTERNATIONAL  
SCHOOL OF BANGKOK (THONBURI)**

Guo Jing  
Master of Arts (Teaching Chinese)  
Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Liu Ru

**ABSTRACT**

With the rapid development of information technology and mobile Internet technology, online learning platforms based on games have been widely used in Chinese classroom, which will greatly enrich the form of Chinese classroom teaching, but also bring new opportunities to stimulate students' learning enthusiasm and efficiency. Based on the theory of game teaching, this paper will explain the application of three game-based learning platforms (Kahoot! Quizlet and Wordwall) in the vocabulary learning, practicing, testing and homework by taking 69 students of Primary 5 in Singapore International School of Thailand as the teaching objects, taking the Lesson 8 vocabulary as the teaching content and adopting the methods of literature research, classroom observation and questionnaire and so on. The author will make a horizontal analysis of these three platforms to explain their advantages and disadvantages one by one and then give the corresponding suggestions. In the end, the application of these three platforms in Chinese vocabulary teaching is analyzed in combination with the longitudinal comparison of the pronunciation, the form, the meaning and the usage of the vocabulary teaching. And the following conclusions are drawn:

Firstly, the introduction of gamified learning platforms into primary Chinese vocabulary teaching is of great significance in attracting students' attention, improving class participation and improving the grades in the vocabulary. However, the usage of gamified learning platforms in class will bring some classroom management problems to teachers. So, the gamified learning platforms are not suitable for vocabulary communication teaching.

Secondly, Quizlet has unique advantages in the teaching of vocabulary pronunciation, but it has obvious shortcomings in the vocabulary recognition, vocabulary writing and after-class learning.

Thirdly, Kahoot! has obvious advantages in the practice of vocabulary recognition and the assessment. But it is not suitable for the teaching of vocabulary pronunciation.

Fourthly, Wordwall's bright and vivid game page is favored by younger students, and it has an advantage in word matching and after-school learning. But it is not beneficial to the word recognition.

**Keywords:** Game teaching method, Gamified learning platforms, Chinese, Vocabulary learning

# 游戏教学平台在小学词汇教学中的应用研究—— 以泰国新加坡国际学校 THONBURI 校区为例

郭晶

文学硕士学位（汉语教学）

指导教师：刘儒 副教授

## 摘要

伴随着信息技术与移动互联网技术的快速发展，基于游戏的在线学习平台被广泛应用于汉语课堂，这将极大地丰富汉语课堂教学的形态，同时也为激发学生的学习热情与学习效率带来了新的契机。本文笔者将以泰国新加坡国际学校小学五年级第二语言班的 69 名学生为教学对象，以《欢乐伙伴》五年级下册第八课《很久很久以前》的识读词和识写词为教学内容，以游戏教学为理论依据，采用文献调研、课堂观察和问卷调查等方法，对三款游戏教学平台 (Kahoot!, Quizlet 和 Wordwall) 在本课词汇教学、课堂练习、测试以及课后作业练习中的运用情况进行阐述说明，然后对这三款平台进行横向分析，逐一阐述各自的优点和不足并给出相应建议，最后结合词汇教学的“音、形、义、用”纵向对比分析这三款平台在汉语词汇教学的应用情况并得出结论：

第一，游戏化网络教学平台引入小学汉语词汇教学，在吸引学生注意力，提高课堂参与，提高词汇学习成绩等方面具有重要意义，但是游戏教学平台在线下课堂上的使用会给教师带来课堂管理方面的问题，并且不适宜用于词汇交际的教学中。

第二，Quizlet 在词汇发音的教学上具有独一无二的优越性，但是在辩词练习、词汇书写以及课后学习评估方面有着明显的不足。

第三，Kahoot! 在辨别词汇的练习和课后学习评估上有明显优势，但是不适用于词汇发音的教学应用。

第四，Wordwall 明艳生动的游戏页面深受低年龄学生的喜爱，且在词义配对和课后学习评估方面的应用占优势，但在辨认词形方面的应用没有优势。

**关键词：**游戏教学法 网络教学平台 汉语 词汇教学

# 目 录

ABSTRACT	I
摘 要	II
目 录	III
绪 论	1
<b>第一章 游戏教学法的相关理论依据</b>	12
第一节 游戏教学法的定义	12
第二节 游戏教学法的理论基础	13
第三节 游戏教学法的基本原理	14
<b>第二章 泰国新加坡国际学校小学汉语词汇教学现状</b>	16
第一节 泰国新加坡国际学校小学汉语教学概况	16
第二节 泰国新加坡国际学校小学的词汇教学现状	18
第三节 泰国新加坡国际学校小学网络教学平台的应用现状	19
<b>第三章 应用于汉语词汇教学的网络平台介绍</b>	25
第一节 Quizlet 平台及其操作流程	25
第二节 Wordwall 平台及其操作流程	28
第三节 Kahoot! 平台及其操作流程	33
<b>第四章 网络教学平台在泰国新加坡国际学校小学词汇教学中的具体运用</b>	40
第一节 Quizlet 平台在词汇教学中的应用	41
第二节 Wordwall 平台在词汇教学中的应用	60
第三节 Kahoot! 平台在词汇教学中的应用	67
<b>第五章 网络教学平台应用于汉语词汇教学的总结与反思</b>	73
第一节 Quizlet 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思	73
第二节 Kahoot! 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思	75
第三节 Wordwall 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思	77
第三节 Quizlet、Kahoot! 和 Wordwall 平台在汉语词汇教学应用中的对比分析	79
结 语	83
致 谢	85
参考文献	86
论文发表同意书	94

# 绪论

## 一、选题背景

最近几年，中国在国际舞台上的影响力越来越大，与其他国家的交流也越来越多，在全世界掀起了一股汉语的热潮，很多老外都想让自己的子女学汉语。许多国家都有汉语课程，使儿童在很小的时候就能接触到汉语和中国的文化。在此基础上，语言与其所携带的文化不断地发生着交流、碰撞与融合。语言是人类社会发展的一种必然趋势，是人类社会发展的必然要求。当前，在国外掀起的“汉语热”，将中华文化推向了世界，这对于消除中国在文化上的误解，维护世界和平起到了十分重要的作用。在许多国家，汉语教学已逐渐成为主流的教育制度。随着汉语学习者数量的不断增长，汉语教学在世界各国外语教学体系中的地位不断提升，同时汉语学习者的构成要素和目标也出现了重大而深远的变化，国内外汉语学习与研究的交流合作不断增强。汉语学习与文化传播是国家和民族的事业，也是国家改革开放、中华文化伟大复兴的一个组成部分。汉语的普及，中华优秀文化的弘扬，对于促进中国与世界各国人民的相互理解，促进中国与其他国家在经济、文化等各领域的交流与合作，提升中国的国际影响力，都有着十分重要的作用。这一繁荣，不但推动了中外学者在中国语言学，中华文化，世界汉学，跨文化交流，对外汉语教育等方面的研究，并取得了较大的进展。同时，亦促进了更多的对外汉语教师走出国门，亲身走进各个国家教授汉语，传播并弘扬中华文化。笔者亦是其中一员，自2019年起一直在泰国新加坡国际学校小学部任教，教授泰国学生汉语语言以及中华文化知识。

计算机技术在语言教学中的应用可以追溯到20世纪60年代。随着计算机技术的发展，它在语言教学中的应用也逐渐得到了发展。20世纪60年代和70年代，计算机最初被用于语言教学的时期。主要应用是利用计算机来创造语言实验室，以帮助学生进行语音训练和听力训练。20世纪80年代：随着计算机技术的进步，计算机开始被用于教学软件的开发。这些软件可以提供各种交互式学习体验，如词汇练习、语法教学和阅读理解。20世纪90年代，计算机网络和互联网的普及使得计算机技术在语言教学中的应用更加广泛。互联网上出现了很多在线学习资源，如在线词典、语法指南和语言学习社区。21世纪初，计算机技术开始被用于计算机辅助语言学习（CALL）系统的开发。这些系统使用计算机技术来提供更为高效、个性化的学习体验，如自适应教学、语音识别和自动评估。近年来，随着人工智能技术的发展，计算机技术在语言教学中的应用也

越来越普及。人工智能技术可以使计算机在语言教学中实现更为智能化的应用，如自动翻译、语言生成和智能语音交互。总体来说，计算机技术在语言教学中的应用不断发展，为学生提供了更为丰富、有效的学习体验，同时也为语言教学的教师提供了更多的教学工具和资源。<sup>[1]</sup> 随着信息技术与新兴教学需求的不断发展，许琳(2007)认为，应转变传统的教学观念，从传统书本教学为主到将传统教学与网络信息技术相结合进行教学的转变。<sup>[2]</sup> 俞馨莹(2018)认为对外汉语教学与现代信息通讯技术的结合将成为一种必然的发展趋势。<sup>[3]</sup> 而2020年新冠疫情爆发后，给教育行业以及传统教学模式带来的转变恰好印证了这一趋势。

2020年春突如其来的新冠疫情对传统的教育方式产生了很大的影响。在这种情况下，教学工作从线下转换到了线上。在这种老师见不到学生，学生见不到老师的从未有过的情况下，如何开展教学工作，就成为所有老师们必须要思考和研究的严峻问题，而网络教学恰恰能解决这一难题。在疫情隔离期间，在外语教学中引入互联网技术，既可以解决传统汉语教学中存在的问题，又可以给汉语教学带来新的机遇和挑战，同时也可以为汉语教学开辟一个新的空间。然而，在实际线上教学过程中，许多教师由于理论和实践准备不足，难以应对突如其来的教学模式转变，在网络教学中遇到了很多教学方法与科技工具使用上的问题与挑战。在网上中文教学中，教师对网上教学手段的利用还不够深入，课堂互动性差，效率不高。目前，大多数汉语教师在进行线上教学时还是沿用线下传统的单一的枯燥的填鸭式教学，这种方式没有交互性，也没有趣味性。从整体上讲，目前我国高校教师的技术运用能力还不能适应网络汉语教育的发展，网络汉语教育还存在着很大的难度。所以，为了使对外汉语教师能够更好地开展网上教学，提高他们的教学效率，就必须对目前的网上教学平台以及适合他们使用的网上教学工具进行运用研究。

笔者调查发现，现在各个学科的教学都有网络教学平台的身影，网络教学平台可以为学生提供丰富的教学资源和学习方式，同时也可以为教师提供更加灵活和便捷的教学工具，帮助教师更好地满足学生的学习需求，提高教学效果。本文旨在针对境外对外汉语圈广泛认同的三款线上教学工具，即Kahoot!, Worwall, Quizlet, 通过具体教学案例的阐释，探讨如何有效利用不同网路工具辅助线上汉语教学，以达到预期的教学目的，帮助教师与学生更好地适应网络汉语教学与学习。

[1] 张西平. (2009). 世界汉语教育史. 商务印书馆, 134.

[2] 许琳. (2007). 汉语国际推广的形势和任务. 世界汉语教学, 2, 108.

[3] 俞馨莹. (2018). 对外汉语网络教学平台的分析研究. 苏州大学. 苏州.

## 二、研究现状

### (一) 国外研究现状

网络信息技术的发展带动新时代教育的不断进步，是社会发展的必然趋势。1993年，美国印第安纳州的印第安纳大学推出了第一个在线学位课程。随后，越来越多的大学和学校开始探索在线教育的应用，并且在1995年至2000年间，这一领域发生了快速的发展。英国于1998年开始推行国家因特网教育，当时有相当多的学者对网络英语教育进行了探讨，Janine Delahunty, Pauline Jones 和 Irina Verenikina (2014) 对网络教学中的互动效应进行了讨论。关于网上汉语教育的相关研究不是很多，Yang Wang, Yixi Wang 等 (2019) 运用一组以“行动”为基础的测试工具，对在线汉语教学中的教师进行了网络授课能力测验。Anthony M. Limperos, Marjorie M. Buckner, Renee Kaufmann, Brandi N. Frisby (2015) 通过实验发现，与单一的信息模型相比，多模型的在线教学可以更好地提高师生之间的互动和学生的学习效果。同时，还表明，网络课程已经变得越来越流行，但是在提高学习效率方面，仍然存在着许多需要处理的问题。<sup>[4]</sup> Yang Wang 和 Qingtang Liu (2020) 探讨了在网络教学在学生社交方面具有正面的作用，但是对于教学和考试却具有负面的作用。<sup>[5]</sup> Neringa Kalpokaite 和 Ivana Radivojevic (2020) 对 ATLAS 的两种教学模式进行了对比，并分析了它的教学效果。并下了以下结论：在信息技术蓬勃发展的当下，线上学习环境给学生和老师们都带来了很多的益处。<sup>[6]</sup>

在国外，已经有了很多关于网络教学工具的研究，例如 C. M. Plump 和 J. LaRosa (2017) 认为网络教学平台可以为学生的课堂学习提供一个有趣且能提高参与度的课堂学习环境。<sup>[7]</sup> H. Dis Isfold Sigurdardottir (2016) 研究表明网络教学平台和学生反应系统的使用在高等教育中大幅增加，而数字游戏作为教学和学习的工具被认为是现代社会吸引学生、增加课堂趣味性的有效方

- 
- [4] Anthony M. Limperos, Marjorie M. Buckner, Renee Kaufmann, Brandi N. Frisby. (2015). Online teaching and technological affordances: An experimental investigation into the impact of modality and clarity on perceived and actual learning. *Computers & Education*.
- [5] Yang Wang, Qingtang Liu. (2020). Effects of online teaching presence on students' interactions and collaborative knowledge construction, *Journal of Computer Assisted Learning*.
- [6] Neringa Kalpokaite, Ivana Radivojevic. (2020). Teaching qualitative data analysis software online: a comparison of face-to-face and e-learning ATLAS.ti courses, *International Journal of Research & Method in Education*.
- [7] C. M. Plump and J. LaRosa, (2017). "Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A Game-Based technology solution for eLearning novices". *Management Teaching Review*, vol. 2, no. 2, pp. 151-158.

式。<sup>[8]</sup> Kahoot!, Wordwall, Quizlet 等各种网络教学平台对教学的影响与作用是各个研究者近来关注的主要话题。学者们主要介绍了 Kahoot!的基本情况、将 Kahoot!与某一门专业放在一起进行综合学习,并对 Kahoot!的使用效果进行了探讨, Alf Inge Wang 和 Rabail Tahir (2020)对 Kahoot!应用于教学的优点和缺点进行了分析。Kahoot!可以提高学生的学习兴趣,促进学生参与,提高学习效果。但是 Kahoot!的学习方式较为轻松,可能会使学生关注于比赛和竞争,而忽略了学习内容的深度和广度。而且由于 Kahoot!使用了移动设备和网络技术,可能会导致一些学生在学习过程中分心或者偏离主题,需要进行课堂管理和控制。因此不适合每次中文课都使用游戏化教学平台。<sup>[9]</sup> Mullins 等 (2018)就 Quizlet 的使用方法、作用和效果作了较为详尽的阐述。他们认为 Quizlet 是一款游戏化的、面对面的在线测试平台,不管是在课堂上还是课堂下,Quizlet 都具有诸多的优势。除此之外,Quizlet 还适合于具有各种性格和学习风格的学生,可以激发学生的学习兴趣与积极性,让他们拥有更高的参与度。<sup>[10]</sup> Solhi Andarab (2019)对于在 Quizlet 上进行单词搭配能否提高单词的学习效果,学习独立于上下文的单字是否更有效的问题进行了探讨,研究发现,用 Quizlet 来练习词的搭配,并把词放到上下文中去理解,对单词的学习和运用会有很大的帮助。<sup>[11]</sup>

关于游戏教学的研究,国外学者很早就有了一定的认知和探索。美国乔治亚大学(The University of Georgia)的教育心理学教授里伯博士(Dr.Rieber)提出了一种“沉浸式”的概念,在课堂上,通过游戏的方式,可以使学生在课堂上获得一种有意义的体验,并能使他们在课堂上积极地参与,并引导他们积极地去探索新的知识。学校给学生讲授了太多知识,但是没有给学生提供体验的机会。<sup>[12]</sup> 皮亚杰(Piaget)认为,儿童在成长过程中不能没有游戏是因为游戏使孩子有机会巩固已有的认知结构,并发展他们的情绪。<sup>[13]</sup> 美国心理学家 B. F. Skinner 在 1954 年就开始研究如何利用游戏来帮助儿童学习。他开发了一种名为“教学机器”的设备,利用游戏化的方式对儿童进行语言学

---

[8] H. Dis Isfold Sigurdardottir, (2016). “Domesticating Digital Game-Based Learning”. Nordic Journal of Science and Technology Studies NJSTS, vol. 4, no. 1, pp. 5-16.

[9] Alf Inge Wang, Rabail Tahir. (2020). The effect of using Kahoot! for learning-A literature review. Computers & Education, 149.

[10] Mullins, Amy&Barthlow-Potkanowicz, Deanna, (2018). “Promoting Active Learning with Quizlet”. Online classroom, Vol18, no. 5.

[11] Solhi Andarab, Mehdi. (2019). Learning Vocabulary through Collocating on Quizlet. Universal Journal of Educational Research, v7, n4, p980-985.

[12] 李爽. (2014). 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用. 黑龙江大学. 哈尔滨.

[13] 杨宁. (1994). 皮亚杰的游戏理论. 学前教育研究.

习和认知训练。Bowman (1982) 提出了“游戏式教学”，在他看来，游戏应用教学的主要功能就是通过设置游戏教学模式来实现教学目标，从而提高教学的乐趣。<sup>[14]</sup> Malone and Lepper (1987) 发现，在有趣和具有挑战性的游戏中学习的效果更好，学生的学习动机和兴趣也更高。<sup>[15]</sup> Prensky (2001) 提出了“数字原住民”(Digital Natives) 的概念，认为游戏和其他数字媒体对于这一代人的学习和成长非常重要。<sup>[16]</sup> Gee (2003) 在其著作《什么是游戏》中提出了“游戏思维”(Game thinking) 的概念，认为游戏可以帮助学生发展批判性思维、问题解决能力和创造力。<sup>[17]</sup> Shaffer (2006) 在其著作《游戏教育》中提出了“游戏化学习”(Game-based learning) 的概念，认为游戏可以帮助学生建立知识框架、解决问题和提高技能。<sup>[18]</sup> Clark (2015) 发现，游戏可以帮助学生更好地理解概念、建立知识结构和提高学习效果，同时也可以增强学生的学习动机和兴趣。<sup>[19]</sup>

在已有的针对泰国的对外汉语教学应用中，笔者发现关于运用多媒体、互联网辅助对外汉语词汇教学的研究寥寥无几。以上研究都表明，游戏可以帮助学生建立知识框架、提高技能和增强学习动机和兴趣。这些研究也表明，教育者可以将游戏和游戏化学习纳入到课堂教学中，以提高学生的学习效果和学习体验。同时，网络教学平台也逐渐被广泛使用于教学，很多学者都非常重视，并且对其进行了深入的研究。特别是 Kahoot! 和 Quizlet 在教学上的探讨，值得我们参考。虽然游戏教学被证明可以提高学生的学习动机和兴趣，但一些研究也发现游戏教学可能会对学生的学习和行为产生一些负面影响，对于某些学生来说，游戏教学可能会让他们变得更加依赖于外部奖励（如分数和成就），从而降低了他们内在的学习动机。一些游戏可能会让学生变得沉迷于游戏，从而影响他们的学业和社交生活。游戏中的虚拟世界与现实世界的差异可能会让学生难以将所学应用于实际生活中。这些负面影响的研究还在继续进行，需要更多

---

[14] Bowman, R. F. A Pac. (1982). Man theory of motivation: Tactical implications for classroom instruction. *Educational Technology*, 22(9): 14-17.

[15] Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, learning, and instruction III: Conative and affective process analyses* (pp.223-253).

[16] Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.

[17] Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

[18] Shaffer, D. W. (2006). *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan.

[19] Clark, D. B. (2015). Game-based learning: Strategies for optimizing learning experiences and outcomes. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp.43-58).

的证据来支持或反驳这些观点。同时，游戏教学应该被看作是一种教学手段而不是全部，需要在适当的情况下使用。

## （二）国内研究现状

网络环境中的对外中文教育的最早研究开始于 1998 年，贾鼎和丁一力（1998）从一个新的视角，对汉语国际教学中怎样更好地运用五笔式打字，多媒体，网络等技术，进行了有益的探索。<sup>[20]</sup> 陆俭明、苏丹洁（2010）提出《汉语在线教育本体论》，对汉语在线教育本体论的研究，从在线教育视角阐明了在在线教育中如何展开汉语教学以及汉语教学与网络信息技术结合的必要性。<sup>[21]</sup> 黄欣（2012）提出了将网络资源运用到汉语教育中存在的问题，并给出了对汉语教师应加强网络技术与电脑技术的融合的建议。<sup>[22]</sup> 赵兴辉（2016）论述了网络对现代中文教育的冲击，并对此进行了分析，认为未来应该向学生和教师多多普及网络教学的应用。<sup>[23]</sup> 马晨（2020）在互联网环境中，把汉语教育的研究和实践与现代互联网技术，大数据，5G 等技术相结合，对以高技术为基础的各类国际汉语教育在线交互式教学平台进行了讨论，并对其进行了整理，找出其优点和缺点，然后给出了相应的建议。<sup>[24]</sup>

笔者在知网上输入 Kahoot!，检索到 29 篇相关文献。在 Kahoot! 教学应用的相关研究中，焦建利（2015）在《慕课—互联网+教育时代的学习革命》一书中介绍了如何在教学过程中使用 Kahoot!。<sup>[25]</sup> 邹伟滨、尚杨（2018）介绍了如何将 Kahoot! 应用到国际汉语教育中以及将其应用到教育中能给教育带来多大好处。<sup>[26]</sup> 王立群等（2018）在《Kahoot! 在大学英语课堂中的应用效果研究》的论文中，探讨了 Kahoot! 在大学英语课堂中的应用效果。研究表明，通过使用 Kahoot! 学生的课堂参与度和学习兴趣都得到了提高，同时也提高了学生的学习成绩和英语能力。此外，研究还发现，Kahoot! 在提高学生自信心、积极性和互动性方面也有积极作用。<sup>[27]</sup> 对于 Quizlet 在汉语教学中的应用，大部分人都将其作为一种教育游戏，应用于汉语教学，从而对其对汉语教学的影响进行探讨。笔者在知网上检索出 14 篇相关文献。林伟纳（2018）通过对印尼小

[20] 贾鼎、丁一力. (1998). 现代信息技术与对外汉语教学. 世界汉语教学.

[21] 陆俭明、苏丹洁. (2010). 汉语网络教学本体研究之管见[A]. 中文教学现代化学会.

[22] 黄欣. (2012). 网络时代的对外汉语教学. 文学教育(下).

[23] 赵兴辉. (2016). 试论网络与中文教学的现代化. 《决策与信息》杂志社, 北京大学经济管理学院.

[24] 马晨. (2020). 国际中文在线教育及相关思考. 海外华文教育.

[25] 焦建利、王萍. (2015). 慕课—互联网+教育时代的学习革命. 机械工业出版社.

[26] 邹伟滨、尚杨. (2018). 浅析 kahoot! 在对外汉语教学中的应用. 湖北函授大学学报, 31(20):152-153.

[27] 王立群、胡文虎. (2018). Kahoot! 在大学英语课堂中的应用效果研究. 外语界, (02), 85-89.

学生使用 Quizlet 的情况进行调查,探讨了游戏对他们学习汉语单词的有效性。在与老师们的问卷调查交谈中可以看出,“Quizlet 能够提高生的汉语能力,尤其是听写方面,但对词汇的长久记忆还未达到满意的效果”。<sup>[28]</sup> 姚银佳(2019)在她的的论文研究中,用 Kahoot!和 Quizlet 作为一种主要的授课方式,研究了教学游戏在汉语教学中的应用,并对其促进学习的有效性进行了探索。研究显示,这种教学模式在增强学生的互动参与度,增加学习的趣味性等方面有其独特的优点,但是也存在着教育性和娱乐性的不平衡,容易造成审美疲劳等问题。<sup>[29]</sup> 廉成(2018)将注意力集中在汉语教育的网络工具上,对六种网络汉语教育工具的功能、特点及操作过程进行了分析,并提出在对外汉语教育中使用网络教育工具时,要合理分配传统教育与网络教育的使用,并对学生和教师进行针对性的培训。<sup>[30]</sup> 关于 Wordwall 在汉语教学中的研究,笔者在知网上只检索到 1 篇,大部分相关信息还是来自 Youtube、bilibili 等社交视频媒体平台,很多境外对外汉语教师在这些视频平台上分享了如何使用 Wordwall 平台,以及该平台应用与教学的好处。大部分教师普遍认为 Wordwall 将词汇教学可视化、游戏化,不仅改善了传统的枯燥重复教学,激发了学生的学习欲望,还大大提高了教师设计教学的游戏以及练习的效率。

游戏教学法的在我问过古代由来已久,孔子曾提出:“知之者不如好之者,好之者不如乐之者。”<sup>[31]</sup> 明确表明在教学过程中要注重“知其乐”。近现代在众多专家学者的持续研究与补充下,有关游戏教学的研究正在逐步完善,同时也为在海外任教的汉语老师带来了不少的经验与启迪。举例来说,在《汉语课堂教学技巧 325 例》这本书中,周健(2009)将 325 种不同的游戏整合到汉语教学的课堂中进行了详尽的论述。可以说这本书是对外汉语教师必不可少的教学参考书。只不过有些地方叙述过于简单,比如书中部分游戏提及教学过程可借助多媒体,但应该如何借助,在什么步骤借助并没有详细解释说明。Victor Siye Bao 等(2010)共同创作的《中文游戏大本营:课堂游戏 100 例》是一套图文并茂的游戏书,分上、下两册。这本书包含了近百种汉语课堂游戏,包含了游戏介绍、游戏准备、游戏过程、游戏注意事项、游戏变通等部分。游戏的介绍和游戏的教学实例,能够在语音、词汇、语法和汉字的各个层面上,使汉语听力和口语课堂更加活跃。更有多个体现“中国风”的游戏,使学生在快乐

---

[28] 林伟纳. (2018). 游戏在印尼学生汉语词汇学习中的应用研究. 华侨大学. 泉州.

[29] 姚银佳. (2019). 教育游戏提高汉语学习动机和教学效果的有效性研究. 上海师范大学. 上海.

[30] 廉成. (2018). 新西兰汉语教学中网络工具的应用. 华中科技大学. 武汉.

[31] 杨伯峻. (1980). 论语译注. 北京:中华书局, 61.

学汉语的同时体验中国文化。书中提供了大量课堂游戏指令用语，分别方便且适合对外汉语教师课堂操作参考。李小艳（2011）在《对外汉语词汇教学方法探微》中提到利用多媒体手段，应用课件、图片、视频、动画等辅助汉语词汇教学。<sup>[32]</sup>但是这种方法仍然是教师单方面向学生展示，只是在课堂趣味性上有所改善，在增加学生参与度和调动其积极性上效果仍不明显。在学生跟教师互动，新词汇学完随堂测评，即时反馈测评结果以便教师了解学生真实的掌握情况的这类平台研究不多。

就目前的研究情况而言，从1998年以来，一些学者已将网络技术和游戏引入到对外汉语教学中。在此基础上，针对如何更好地运用网络平台开展对外汉语教学进行了理论上的阐述和经验上的交流，并就在线教学中存在的一些问题展开了探讨。在疫情爆发之前和爆发之后，我国有不少学者对汉语在线教学表现出了极大的兴趣，并对线上教学平台、工具、资源等进行了广泛的关注，并取得了不少的调查结果。第一，在对平台进行研究的时候，学者们也会以不同的平台为切入点，对在线教学进行探索，从而为在线教学中的教师提供更多的指导意见。第二，当学者们对国外网络教学平台进行研究分析时，均认为在中国的语言教学领域，游戏教学平台作为一种游戏化学习教学模式，具有很大的潜力和应用前景。然而，这些研究也指出，这些国外的应用在使用时需要考虑中国学生的文化和教育背景，以便更好地发挥其教学效果。

总体来讲，目前对于网络教学平台的研究仅限于教师们的经验交流，对于平台的具体使用情况仍然需要具体的数据调查。并且，有关在对外汉语教学中使用网络教学工具的探讨也很少。而且，这方面的研究还不是很透彻，需要进行更多的探索。由于当前常用的一些在线教学平台的功能还不完善，学者们已经尝试过将各种教学工具有机地组合起来，或者将在线教学平台与社交软件有机地组合起来进行在线教学，但是，有关怎样把网上教育平台和网上教育工具相结合，以达到网上汉语网上教育的目的的相关调查研究，目前仍鲜见报道。怎样选择网络教学平台和工具，怎样最大限度地利用网络教学资源是目前亟待解决的问题。我们从前人关于对外汉语教学的探讨中得到了一些启发。如何将线上中文教育与网络平台资源相结合，是我们目前应努力的一个方向。

### 三、研究方法

（一）文献研究法。笔者通过万方、CNKI 知网、百度文库等资源平台，搜集整理与游戏教学法、在线教育、汉语词汇教学以及网络平台有关的文献，

---

[32] 李小艳. (2011). 对外汉语词汇教学方法探微. 鸡西大学学报:综合版, 8, 29-30.

进行归纳分析与比较研究，为游戏教学法在汉语词汇教学的积极作用提供多方面的理论研究支持。

（二）课堂观察法。在课堂教学时，通过观察学生使用游戏平台的反应和学习效果，对网络教学平台在教学实践中的作用提供现实证据和实践依据。

（三）案例数据分析法。通过对网络教学平台上词汇教学学习、练习、测试等方面的应用以及学生学习成绩的反馈分析，对本研究提供数据证据。

（四）问卷调查法。笔者以了解网络游戏平台在泰国新加坡国际学校教学中的应用情况为目的展开问卷调查，调查对象为学生和教师，调查内容围绕学生和教师对网络教学平台的喜爱情况、使用频率以及应用学科等方面展开。

（五）对比分析法。将 Quizlet, Kahoot! 和 wordwall 平台应用于相同的词汇教学中，然后对学生的学习成果进行比较研究。本文以泰国新加坡国际学校的学生为例，从词汇讲解、词汇练习、词汇测试和作业四个方面进行教学设计与实践研究，比较 Quizlet, Kahoot! 和 Wordwall 在汉语词汇教学中的具体使用情况，利用平台中的成绩反馈对学生的学习成果进行比较，最终为网络教学平台在对外汉语课堂上的使用提供教学与使用建议。

#### 四、研究意义

##### （一）理论意义

将游戏化网络教学平台与初级对外汉语课程相结合，利用平台的趣味性游戏教学，改变传统的单一教学模式，弥补对外汉语教学中线上与线下结合教学的不足。通过将网络教学平台与初级对外汉语课程相结合，形成了线上线下混合式教学模式，为传统的线下教学提供了线上线下混合式教学模式的典范，同时也为汉语国际教育探索提供实践经验，为汉语国际教育提供教学建议。这样的实践有助于丰富和完善对外汉语教学理论基础，促进对外汉语事业的改革和发展。

优秀的网络教学平台是促进对外汉语教育更好发展的一个重要途径，多种形式的网络教学将更好地促进对外汉语教育的发展。随着互联网科技的发展以及世界汉语热的风潮，线上汉语学习将会越来越盛行，这也就意味着网络学习平台的应用将会越来越广泛。目前网络应用平台只是应用于国外的汉语教学，国内游戏化的网络教学平台的应用仍然是非常有限的。因此，本文从文献收集、问卷调查等多个角度，对这些问题展开了全面的总结和整理，并从多个角度，对对外汉语网络教育的教学展开了研究和分析，不仅要了解当前国际和国内的对外汉语网络教学平台在教学模式上的发展状况，而且要通过研究，认识

到国内和国外的网络教学平台在教学模式上有什么不同之处；在“疫情”这一特殊时期，探索什么样的新型教学媒体能够推动新的教学模式的发展，并对此进行反思，以期为新时期的对外汉语在线教学探索一条新的教学模式，并为在疫情这一特殊时期如何进行有效的教学提供借鉴，为在线教学的平稳、长效发展提出一些建议。该研究将在一定程度上充实和完善网络教学平台在汉语教学中的应用，为该领域的研究提供理论支持，同时也为后续的研究提供一套系统化的理论资料。

## （二）实践意义

在对外汉语教学过程中，无论在哪个阶段，无论在发音、语法等方面，都离不开词汇。在汉语教学中，词汇量和词理解是衡量学生汉语学习成绩的一个主要因素。所以，在对外汉语的教学过程中，词汇教学显得尤为重要。在早期的汉语学习中，学生对汉语的知识基本为零，大部分学生对汉语只有一个模糊的印象，只有一些基本的汉字和词汇。然而在实际的教学中，许多老师都只是简单的将基本的语音、语义知识灌输给学生，而没有足够的关注词汇的实际练习，因此，在词汇教学的过程中，我们的课堂上总是缺少了一种生动的、有创意的语言，这就导致了词汇教学的效果并不理想。学生通常是一提记词汇就头痛，一边学一边忘，词汇学习效率低，部分学生甚至到了厌恶学习词汇的地步。因此，如何使汉语学习者在学习过程中快速、准确地掌握和使用词汇，是当前汉语学习中一个亟待解决的问题，也是当前汉语学习中的一个重要课题。游戏化网络平台在词汇教学中的运用为教师和学生打破了教学难，学习难的壁垒，增加了词汇教学的趣味性，同时也为未来的汉语单词教学开辟了更多的途径和可能性，帮助同学们摆脱对单词的厌烦。

疫情发生之后，汉语教学模式已经发生了巨大的变化，从传统的线下教学变成了在线教学，这不仅仅是教学环境的变化，还包括了老师的教学方法和学生的学习经验。这无疑是在加大了汉语词汇学习的难度，如何提高汉语词汇教学效果也一直是教师们思考的重要问题。这时，多个互动教学平台的出现，包括 Quizlet、Pear deck、Kahoot!、Quizizz、Wordwall 等，其中游戏化的设计也增加了学生学习的兴趣。即使疫情稳定后，学校恢复线下教学后，教师们也依然在使用这些平台进行教学和练习。不仅学生喜欢在学习过程中使用网络平台，国际学校其他科目的老师们也非常喜欢使用这些网络平台提问和设计课堂活动，而且英文网页也让国际学校的学生更容易接受。使用这些平台，教师可以关注学生学习的动态过程，实现在线下课堂上进行的实时评估，同时改变单一的授课模式，激发学生的学习热情。

本文以泰国新加坡国际学校的学生为例，从词汇讲解、词汇练习、词汇测试和作业四个方面进行教学设计与实践研究，比较 Quizlet, Kahoot! 和 Wordwall 三个游戏化网络教学平台在同一课汉语词汇教学中的具体应用，利用平台中的即时反馈报告对学生的学习结果展开分析，并对教学过程中产生的问题，给出相应的建议与解决方法。本项目的研究成果将有助于丰富与完善已有的游戏法理论与小学汉语词汇教学方法。通过此项研究，可以让小学的对外汉语老师们更好地理解游戏式教学方法，更好地了解到在当前的对外汉语教育中，网络游戏式教学的重要性，并为中外的对外汉语老师们提供了一种有价值的教学材料和使用方法，以及一份图文并茂的词汇教学示范。



# 第一章 游戏教学法的相关理论依据

## 第一节 游戏教学法的定义

“如果学习也能像打游戏一样该多好!”想过这个的人有很多,教育家们也一直在思考这个问题。从古代到现在,中外的教育家们对于教育与玩耍有着许多真知灼见,比如,孔子的“顺其天性而育之”,柏拉图的“教育包含游戏成分,游戏能够帮助教育”以及卢梭的“儿童在游戏中所学得的比在教室里所学的,价值要大一百倍”等,这一切都说明了游戏在幼儿的学习与生活中的重要性。

游戏教学法,正如其名所示,它指的是一种通过游戏的方式进行教学,让学生在轻松、快乐或是激烈竞争的环境下,无形中学会了应该掌握的知识。因此游戏教学法就是把游戏投入教学,从而激发学生的学习兴趣。

有些学生学习基础较差,学习热情较低,他们认为现在的传统的教学方式很单调,学习起来也没有什么劲儿,他们自己也会产生一种无法抗拒的对厌学情绪。美国心理学家布鲁纳(1960)说:“学生要从内心对所学的内容产生兴趣,才能达到学习的效果,而游戏恰好能帮助学生从内心产生兴趣。”<sup>[33]</sup>现在教育界普遍推崇要让学生轻松快乐地学习,而将游戏运用于教学就是最好的诠释。

王贺玲(2000)给出的游戏教学法的定义是指,在对外汉语教学中,为了帮助学生理解和掌握相关的语法技能,教师使用各种游戏教学活动的总称。<sup>[34]</sup>

曾建(2006)在《游戏在二语习得和教学中的应用》一书中提出了更广泛的定义,指游戏可以指在二语或外语课堂教学中的所有有组织的语言活动,在狭义上则指教师在二语或外语课堂教学中为了调动学生积极性、巩固所学语言知识、提高趣味性和多样性而穿插于课堂教学过程中的语言活动。<sup>[35]</sup>他对于游戏教学法的界定是从“广义”和“狭义”两个方面进行的,比较深入、全面。

依笔者之见,游戏式教学是一种以特定的教学目标为指导,以趣味性、目的性、灵活性和对抗性为特点,在课堂上进行的一系列的教学消遣活动。这是一种旨在激发受教育者的兴趣,提高他们的竞争意识,充分调动他们的学习热情,以获得最佳的教学效果,提高他们的学习效率的教学方法。游戏里最让人

[33] Bruner, J. (1960). The process of education. Cambridge, MA: Harvard University Press.

[34] 王贺玲. (2000). 浅谈游戏教学法的运用. 河北师范学院学报, (2): 23-24.

[35] 曾建. (2006). 游戏在二语习得和教学中的应用. 湖北成人教育学院学报. (3): 56-58.

无法自拔的一点就是它的“及时反馈”机制，这可以带给玩家一种参与感和成就感，如果将这一点引入到教育中，原本枯燥乏味的课程，也因此多了几分趣味。最好的课堂教学应该是让学生在快乐中吸取知识，并能够积极地应用它。而游戏化教学法恰能实现这一目标，能让学生认为学习过程和玩游戏一样有趣。

## 第二节 游戏教学法的理论基础

任何一种教学法流派的形成，除了要经过大量的教学实践，还会受到当时的时代背景以及政治、经济等因素的影响，更直接地受到这一阶段的语言学理论、心理学理论、教育学理论等邻近学科发展的影响，游戏教学法也不例外。在形成游戏教学法的过程中，受到了认知心理学、建构主义心理学和教育学的相关理论知识的影响，并以这些基础理论学科为理论基础，给予游戏教学法以理论的启发与支持。

### 一、教育学理论基础

“寓教于乐”这一思想是由古罗马诗人贺拉斯首先提出的，席勒后来还提出了三个人类的动机：情感的动机、理性的动机、游戏的动机，其中游戏是人类的天性，也是人类普遍存在的天性。可能两个儿童在文化，肤色，种族，语言等方面存在着不同，但是这并不妨碍他们在一起玩耍，这就是“游戏”的意义。通过游戏提高儿童的语言能力，这将有助于儿童跨过语言、习俗、国别的限制。<sup>[36]</sup> 游戏教学刚好可以印证这一说法，它可以在传统教学模式的基础上，多样化教师的教学形式，也可以营造出一个轻松良好的课堂气氛，改变老师和学生传统的严肃的关系，提高学生的学习兴趣和自主学习能力，让学生快乐地轻松地就掌握了语言知识。

### 二、心理学理论基础

桑代克等人提出，游戏为学习者创造了一个安全的“试错”的学习环境，其乐趣、体验等特性可以满足学习者的预习效果、学习效果以及知识掌握度等方面的提高。<sup>[37]</sup> 马斯洛认为人在学习上有两种动机，一种是来自外部的动机，一种是来自自身内在的动机。从自身产生的内在动机会促使学习者自主投入学

[36] 张和生主编. (2006). 汉语可以这样教——语言要素篇[M]. 北京:商务印书馆, 198.

[37] 林崇德. (2009). 发展心理学. 北京人民教育出版社, 8.

习，并且对学习保持长久的兴趣，不会轻易地被外界的环境所左右。而因为外部动机的而学习的学生，他们的学习目的是非常明确的，在他们实现了既定的学习目标后，就会停止继续学习。游戏式教学法可以使汉语学习的兴趣持续时间持续下去，形成一种内驱力，使学生在汉语教学中更有主动性和积极性，从而实现教学目标并提高教师的教学效果。

### 三、第二语言习得理论基础

第二语言习得理论是一种综合了社会、心理学、语言学和其他学科知识的新的语言学习理论。克拉申（1982）提出了一个重要的理论：“情感过滤假说”，他相信，在二语习得过程中，学习者的情绪会影响到第二语言习得所需的语言输入，这是第二语言习得的一个重要方面，而游戏教学可以通过一种轻松、愉快的方法来使学习者降低焦虑，变得更自信，从而在学习成绩上有显著提高。

克拉申在他的《第二语言习得的原则和实践》一书中也提出了一个观点，那就是：“理想的输入应当做到既有趣又相关。”<sup>[38]</sup>这就是游戏教学法的优点，游戏教学法可以将教学与有趣的活动紧密结合，提供多样化、自然的学习内容，符合第二语言习得的目标和原则。

## 第三节 游戏教学法的基本原理

游戏教学法作为一种创新的教学方法进入对外汉语课堂，其最直接的作用就是活跃课堂气氛，达到寓教于乐的目的。因此，在应用游戏教学方法时，应遵守一些教学原理。

### 一、游戏的开展应有一定的目的性

游戏是一种服务于教学的活动，它与教学有着紧密的联系。在进行游戏设计的时候，要对教材内容的重难度和教学要求进行充分的考虑，要以教学目标为中心进行设计，使游戏目的明确，不只是为了玩而玩。

---

[38] Stephen D. Krashan. (1982). Principles and practice in second language acquisition. San Francisco: Pergamon Press, 63.

## 二、游戏的开展要有趣味性和启迪性

在教学过程中，适当地引入课堂游戏活动是必要的。这不仅可以增强学生的学习兴趣，加深他们对知识的记忆和理解，还能使课堂气氛更加活跃，提高教学效果。此外，游戏还可以促进学生的智力开发，培养他们的各种能力。教师应该设计些富有创造性和挑战性的游戏。例如，“看图猜”活动就是为了发展学生的想像力和创造力。

## 三、游戏的开展应多样化

常言道“把戏不可久玩。”无论多么有趣的游戏，玩多了也就腻了，玩不了多久。因此，教师必须在游戏实践中不断创新，不断创新，才能更好地满足教学的需要。

## 四、游戏的开展应具有一定的灵活性

灵活性指的是在教学过程中，要注意及时、适度地开展游戏活动，在进行游戏活动的时候，要注意控制好教室的气氛和教学速度。对游戏中发生的各种问题进行处理，对教材内容与游戏之间的关系也要进行灵活处理。游戏应遵循教学的规律，以教学的内容为中心来进行。在教学过程中，要对每一个步骤都要有弹性，要有针对性地进行调整。

## 五、游戏的开展应具有一定的交互性

以游戏的方式，让学生参与到师生、生生的互动中去，这在很大程度上改变了传统的教学方式。首先，就教师与学生之间的互动而言，让学生置身于一个充满活力、充满活力的学习环境中，能有效的缩短教师与学生之间的关系，使课堂的气氛更加活跃。其次，就学生彼此之间的关系而言，可以帮助促进学生的团队精神的形成。在运用游戏教学方法时，要注意“交互性”的原则，要保证游戏教学中的所有学生都能积极地参加和交流，才能真正地发挥游戏教学的作用。

## 第二章 泰国新加坡国际学校小学汉语词汇教学现状

### 第一节 泰国新加坡国际学校小学汉语教学概况

泰国新加坡国际学校（Singapore International School of Bangkok）位于泰国曼谷，创建于2001年，是泰国第一所采用新加坡课程作为教学基础的国际学校。Ekkamai校区为该校的第一个校区，之后又先后于2012年建立了 Pracha Uthit 校区，于2013年在 Bangplee, Samutprakarn 建立了 Suvarnabhumi 校区，于2017年建立 Chiangmai 校区和 Thonburi 校区；SISB Nonthaburi 和 Rayong 校区正在建设中，将于2023年8月建成。如今，泰国新加坡国际学校拥有五个校区，皆采用新加坡与英国课程作为教学基础。

泰国新加坡国际学校从幼儿园，小学到中学，均开设了汉语课程。本文主要探讨笔者就职的 Thonburi 校区小学部。小学部一共有二十四各班，五百八十五个学生，十一个中文教师。中文是必修的主要科目之一，每天四十分钟，汉语教学采用的是新加坡的华文教材《欢乐伙伴》，是新加坡教育部钦定的教材，由新加坡教育部课程规划与发展司编著，名创教育出版社出版，内容紧贴日常生活，很适合有汉语基础或者有汉语语言环境的华人学生学习。



图 2-1 《欢乐伙伴》系列课本

《欢乐伙伴》从一年级到六年级共十二本书，每个年级两本课本，分为上下两册。一二年级中文主要培养学生的口语能力，三四年级着重培养学生听、说、读、写的能力，五六年级主要培养学生的阅读和写作技能。

一年级共十九课，每课分为听说剧场、拼音城堡、读写乐园和生活运用四个板块。主要学习拼音，笔画笔顺，以及日常简单对话，和常用字的书写。二年级共十九课，每课分为听说剧场、读写乐园和生活运用三个板块。主要以单元模式进行教学，学习相关词汇、对话句型，简单的语法以及识写字的书写和造句运用。三年级共十七课，每课分为听说剧场、读写乐园和生活运用三个板块。除了延续二年级的口语词汇和句型学习，还开始培养学生的段落写作，考核方式为看图写段落，不少于 50 字。四年级共十六课，一课之中有听说剧场、读写乐园、写作小练笔和生活运用等板块。在写作方面从段到篇循序渐进的训练，考核方式为四图写作，不少于 80 字。五年级共十五课，一课之中有生活看板、核心阅读、词语串串串、句子变变变、写作小练笔和文化屋等板块。主要通过丰富阅读材料提高学生的阅读理解能力，通过各种不同的题型引导学生在阅读过程中深入思考分析。写作方面延续四年级的写作模式，考核方式从 4 图增至 6 图。六年级共十课，教学模块和五年级完全一样，在阅读和写作教学的基础上，更注重听说读写综合技能的发展和练习。由此可见，泰国新加坡国际学校的学生要想在汉语教学中获得好的成绩，就必须要有丰富的词汇。

然而，泰国新加坡国际学校 Thonburi 校区的学生大多都是泰国本土学生，部分学生虽然来自华裔家庭，但是家里只使用潮汕方言，极少甚至完全不会说普通话。在学校，学生除了中文课上有机会说中文，其他时间都是使用英文进行交流，而且在中文课上部分学生因为性格原因或者教师的教学方式问题，除非被教师点名，要不然几乎不会主动开口说中文。也就是说泰国新加坡国际学校 Thonburi 校区的学生不仅没有家庭语言环境去练习中文，而且每天可以开口说中文的时间只有在学校的四十分钟。因此，《欢乐伙伴》的教学内容无疑会让学生的学习过程中倍感压力，同时也增加了教师们中文教学的难度。

因此，泰国新加坡国际学校的老师们一直在研究探讨如何生动有效的进行汉语教学，从而提高学生学习中文的兴趣以及听、说、读、写各方面的能力。

## 第二节 泰国新加坡国际学校小学的词汇教学现状

词汇教学无论在何种语言学习中都是很重要的部分，同时也是很让教师头痛的部分。一旦方法不当，学生就会觉得枯燥无趣，从而对语言学习产生厌倦以及排斥的情绪。如何让学生摆脱枯燥的学习方法，提高词汇学习的兴趣一直是对外汉语教师在不断探索破解的难题。

通过笔者与各年级中文教师的交流讨论以及课堂观摩，目前，泰国新加坡国际学校小学的中文教师在汉语词汇教学方面主要有以下几种方法：

### 一、领读认读

教师对每个词汇做示范朗读，学生跟着教师读。这种方法可以帮助学生掌握词汇的正确读音，教师也要及时纠音纠调。

### 二、使用单词卡

老师给学生看单词卡，让他们认识单词。识字时，可以先识拼音，后识字。此法不仅可以用于学过课文单词的复习，还可以用于当日学习的单词的练习。

### 三、运用图画或实物进行教学

在汉语词汇教学中，对某些专业术语，尤其是低年级学习者，最好采用图示与实物相结合的方式。这样既不会让人觉得无聊，又能让人记住。

### 四、运用身体语言进行教学

那些能用身体语言表达的词汇都可以用这种方法进行教学，如表示动作的词，“举”“拿”“端”“扶”“拉”等等都可以，通过视觉冲击，直观的理解新词汇，从而加深学习记忆。

即使每个年级，教师们的教学方法、教学用具以及教学材料都是统一的，但是由于教师们专业方面的差异，词汇教学的成果仍然呈现良莠不齐的状况。部分学生对词汇学习的兴趣仍然不高。因此，泰国新加坡国际学校每年都会对教师们进行教学专业的培训，教师们也都积极向其他语言教师请教，探索新的词汇教学方法。

### 第三节 泰国新加坡国际学校小学网络教学平台的应用现状

笔者自 2019 年起一直在泰国新加坡国际学校小学部任教。2020 年春，在突发的新冠肺炎疫情影响下，泰国许多学校纷纷将传统的线下教学转为网上教学，从而使汉语课堂的形式也随之产生了巨大的变化。由线下向线上的转变，不仅是空间的变化，还有老师的教学风格，学生的学习感受等等。这无疑是加大了汉语词汇学习的难度，如何提高汉语词汇教学效果也一直是教师们思考的重要问题。这时，多个互动教学平台的出现，包括 Quizlet、Pear deck、Kahoot!、Quizizz、Wordwall 等，给教师提供了多样化的选择，简单易操作的特点也为线上学习平台走进课堂提供了可能，其中游戏化的设计也增加了学生学习的兴趣。即使疫情稳定后，学校恢复线下教学后，教师们也依然在使用这些平台进行教学和练习。

在教学过程中可以发现，即使一直在重复相同的游戏模块，学生们对平台内游戏的热情依然不会减少，反而会增加。在调研过程中发现，不仅学生喜欢使用网络平台回答问题，国际学校其他科目的教师们也非常喜欢使用这些网络平台提问和设计课堂活动，而且英文网页也让国际学校的学生和教师更容易接受和操作。利用这些平台教师可以关注到学生学习的动态化过程，实现线下课堂上就可以进行动态的实时评估。也可以利用这些平台改变单一的授课模式，增加学生的学习热情。

伟大的思想家、教育家孔子曾提出：“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”<sup>[39]</sup> 卢梭认为在游戏中学习者可以获得更好的学习效果。高尔基也曾经说过：“孩子们可以很简单、很轻松地从游戏中了解到他们身边的这个世界。”因此为了提高学生的学习热情，提高整体教学效率，网络教学平台在泰国新加坡国际学校的教学活动中的应用得到了各专业教师的广泛认同与青睐。笔者随机抽选了该学校 100 名不同年级的小学生进行网络平台在平时学习中应用的问卷调查。如图 2-1 和 2-2 所示，其中 96.3% 的学生表示喜欢在学习过程中使用网络游戏平台并且普遍认为网络平台简单易操作，在帮助他们学习学科知识方面非常方便。如图 2-3 所示，网络教学平台应用于泰国新加坡国际学校的各个学科的教学活动中，以语言类学科（英语、汉语、泰语）应用最为广泛。其中，英语占比为 77.8%，汉语占比为 85.2%，泰语占比为 63%。数学位居第四，占比 40.7%，其次是科学占比 18.5%，排在第五，其他科目总占比仅 7.4%。这说明相比较其他学科，网络教学平台对语言教学的作用更大。根据图 2-4 统

[39] 杨伯峻. (1980). 论语译注. 北京: 中华书局, 61.

计, Kahoot!、Quizlet、Wordwall 这三款网络游戏平台在泰国新加坡国际学校教学中的应用最为频繁, 分别是占有所有应用的 88.9%, 55.6%和 48.1%。根据调查统计, 该校没有学生从没有使用过网络游戏平台, 几乎所有学生在每周的学习中或多或少都会使用到网络教学平台, 其中 18.5%的学生每天都会用到网络教学平台, 14.8%的学生一周使用率可以达到五到六次, 18.5%的学生一周使用率为三到四次。当然该学校也不是所有的学生都经常使用网络平台进行学习, 一周使用一到两次的学生占 25.9%, 偶尔使用网络平台的学生有 22.2%, 如图 2-5 所示。

Do you like to use the game platform to learn?

(100 条回复)

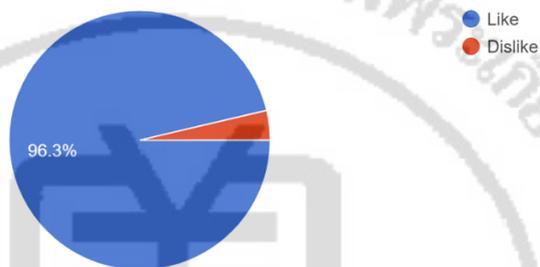


图 2-1 “是否喜欢使用网络平台学习” 答案统计

Is it easy to use the game platforms?

(100 条回复)

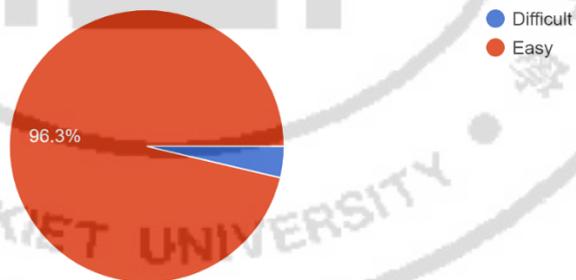


图 2-2 “网络平台是否易操作” 答案统计

What class do you use the game platform to learn?

(100条回复)

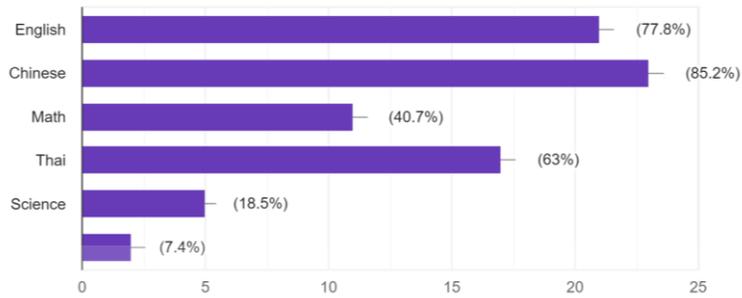


图 2-3 “在什么科目使用网络平台学习” 答案统计

What game platforms do you use oftenly?

(100条回复)



图 2-4 “经常使用什么网络平台” 答案统计

How often did you use the game platforms?

(100条回复)

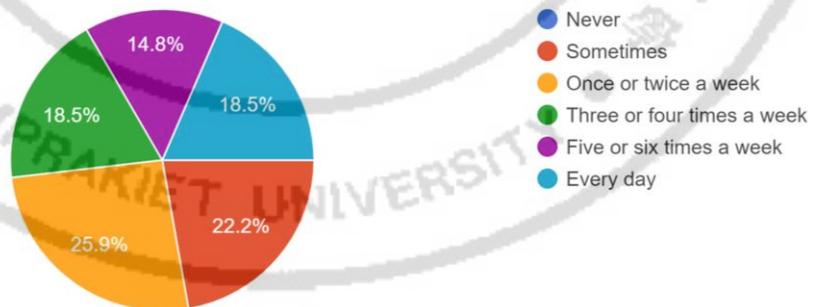


图 2-5 “使用游戏平台频率” 答案统计

根据学生问卷反馈，网络平台在语言学科中的应用广泛于其他学科，因此笔者又对该学校经常使用网络教学平台的 10 位来自不同语言学科的教师进行了问卷调查。调查显示这 10 位教师大多在教授低龄学生，一年级教师占了 30%，与教授高年龄段的老师总占比相同，二、三年级教师各自占 20%，如图 2-6 所示。其中这些老师 50% 来自英语语言学科，40% 来自汉语语言学科，仅 10% 来自泰语语言学科。这说明网络教学平台在国际学校英语语言教学的应用更为广泛。在语言教学中普遍被各教师频繁使用的主要有三款，分别是 Kahoot!、Wordwall 和 Quizlet。他们多被讲授应用于词汇、语法以及听力方面的教学中，尤其是词汇教学。所有教师表示在词汇教学中 100% 会使用网络教学作为工具进行教学，如图 2-8 和 2-9。在问及使用网络教学平台过程中会有什么问题时，笔者根据教师们答案总结成以下几点：1. 网络慢，连接设备需要时间。2. 学生用电子设备作别的事，互相说话，走动，影响课堂秩序。3. 学生在游戏时会起一些奇怪或者不合适的昵称。也有两名老师表示他们在教学活动中使用网络平台时没有遇到过问题。由此可见，网络平台应用于教学也不是十全十美的，仍然存在一些硬件设备以及课堂管理方面的问题。教师反馈如图 2-10 所示。

Which level do you teach?  
(10 条回复)

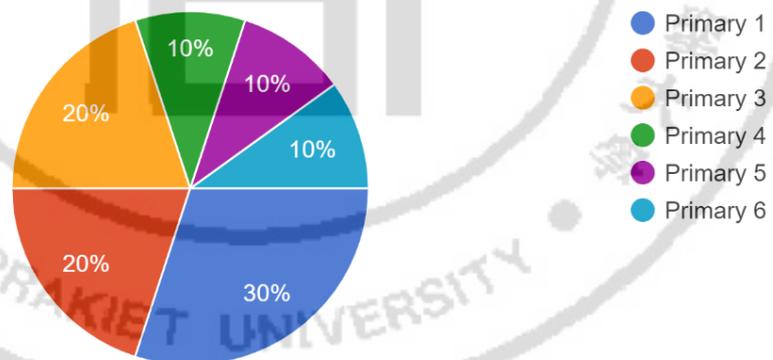


图 2-6 “教师教授哪个年级” 答案统计

What subject do you teach?

(10 条回复)

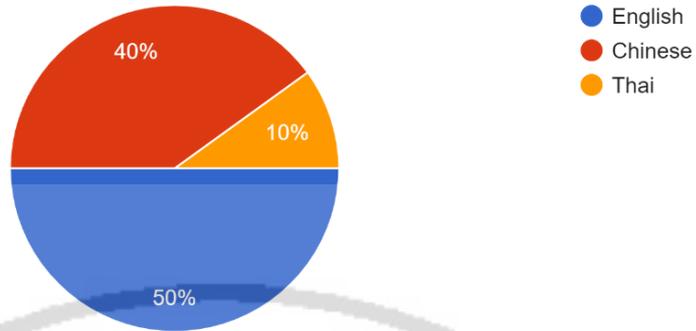


图 2-7 “教师教授哪个科目” 答案统计

What game platforms do you use to teach oftenly?

(10 条回复)

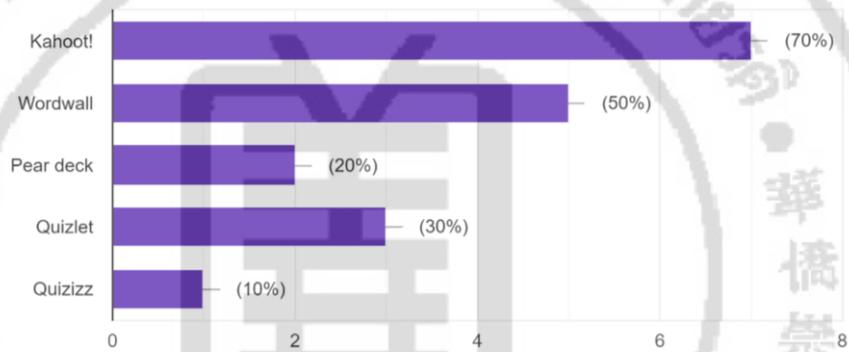


图 2-8 “教师经常使用哪些游戏平台” 答案统计

What do you use the game platform to teach?

(10 条回复)

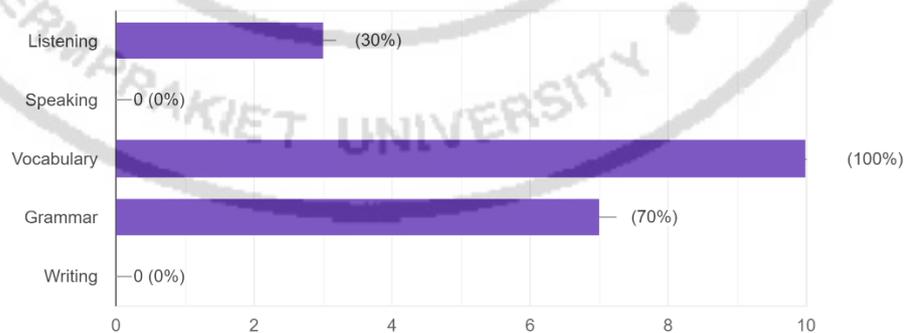


图 2-9 “教师使用游戏平台教授什么内容” 答案统计



图 2-10 “使用游戏平台时会遇到什么问题” 答案统计

通过以上学生和教师的问卷调查信息分析以及结果统计, 笔者得出以下结论: 网络教学平台在泰国新加坡国际学校各个学科的教学过程中都有应用, 其中在语言学科的教学中的应用最为广泛。在泰国新加坡国际学校小学部, 无论是学生还是教师, 都认可并喜欢在学习和教学中使用网络教学平台, 且使用率非常高。在语言教学活动中, 三款网络教学工具应用率非常高, 分别是 Kahoot!、Quizlet 和 Wordwall。这三款网络教学平台多被用于词汇和语法的教学活动中。当然在使用网络平台的过程中, 也产生了一些问题, 比如课堂管理混乱、活动时间难掌控、网络问题、学生不恰当使用等。

以上结论可以看出网络平台在泰国新加坡国际学校的应用已经成为了学生学习 and 教师工作不可或缺的工具, 这对笔者研究分析网络教学平台应用于小学词汇教学提供了现实保障。

## 第三章 应用于汉语词汇教学的网络平台介绍

### 第一节 Quizlet 平台及其操作流程

Quizlet 是一款专门针对移动设备而设计的学习工具，它有 iOS 和 Android 两个版本，既可以被用来自学，也可以被用来在教室里进行授课。网址为 [quizlet.com](http://quizlet.com)。Quizlet 是由年仅 15 岁的安德鲁萨瑟兰创建的，他在法语课上记忆动物的名字时受到启发，想用互联网创建一个可以更快更好地记忆单词的程序。于是他开始尝试编写代码，在 2005 年 10 月成功创建并在 2007 年 1 月向公众发布了 Quizlet 应用程序。从那以后，Quizlet 就因为它的好名声和广泛的社会网络而变得非常活跃。Quizlet 从最初的一个单词记忆功能，发展成一个可以创造并分类所有语言、所有科目的线上记忆卡的学习神器，其宗旨也是为了帮助学习和教学。今日，Quizlet 已经成为了全球最大的师生网络学习社区，也是美国最受欢迎的网络教育平台，它拥有 2 亿个不同学科的学习集，拥有 130 多个国家的 5 千多万积极的学习者。在 2016 年 Quizlet 被 SimilarWeb 评为发展最快的教育网站。<sup>[40]</sup>

The image shows the Quizlet logo, which consists of the word "Quizlet" in a bold, blue, sans-serif font. The logo is centered and overlaid on a faint, circular watermark of a university seal. The seal contains the text "HUACHIEM CHIAI UNIVERSITY" and "華僑崇聖大學" (Huachiem Chiai University).

图 3-1 Quizlet 图标

学生和教师皆可以用手机或者电脑注册使用 Quizlet。例如，一个老师的应用程序，其应用的操作步骤是这样的。

(一) 登记新帐号。新的使用者需要登录 Quizlet 网页 <http://quizlet.com/> 或者已经下载好的 Quizlet 网页上登记新账号。

(二) 设计新的学习集。成功登录官方页面后，创建学习集，输入要教单词，左边部分输入中文词汇，中间会自动匹配词汇的拼音或英文解释，也可以自己手动输入，右边添加图片，系统会自动匹配词的音频，输入界面如下图 3-2 所示。添加完要学的单词后，点击创建，一个学习集完成。Quizlet 平台会根据单词卡列表自动创建对应的游戏和测试题，教师完全不需要重复输入。付费

[40] 信息均来自 Quizlet 官方网站: <http://quizlet.com/mission>

会员甚至可以直接拖拽单词列表进去，平台会自动生成词卡学习集，免费用户也可以一次性输入所有词汇，然后再添加英文解释和图片，如下图 3-3 所示。自己设计的单词卡可以只自己可见，也可以分享给公众使用。老师们在设计词卡之前也可在题库里找一下有没有现成的。



图 3-2 创建词卡界面



图 3-3 导入词汇列表界面

(三) 分享学习集。老师事先建立好一个在线班级，然后把已经建好的学习集加入到对应的班级群里，然后将单词卡的链接分享给学生们，或者将链接邮件发给学生，学生只需要点击进入链接就可以看到老师建好的学习集了。如下图 3-4 所示。

(四) 使用学习集。如下图 3-5 所示，老师可以让学生使用学习集进行自学或者在课堂上集体进行学习。遵循游戏教学法多样性和目的性的原则，系统会针对词汇特点自动安排多样化考试题，题目种类繁多，内容丰富，趣味性强，使同学们时时刻刻都能对题目感兴趣。

(五) 回顾学习集。Quizlet 平台具有离线访问的程序功能，学生们可以在课下利用网站回顾复习单词卡、做测试练习、做配对游戏等方式，对课堂上学过的知识进行巩固，切切实实做到随时随地学习。父母可以从 Quizlet 平台上了解到学生们在学校所学的内容，及时地对孩子的学习进行监管和督促。

## 共享该学习集

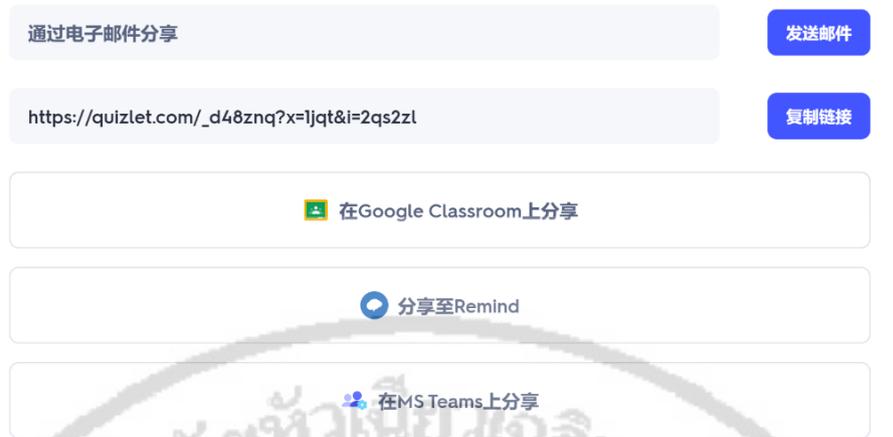


图 3-4 共享界面

## 5A Lesson8 识读词和识写词

### 课堂活动

经典Quizlet Live

快速检查

### 自学活动

单词卡

学习

测试

配对

图 3-5 Quizlet 学习界面

## 第二节 Wordwall 平台及其操作流程

Wordwall 是一种网络词汇学习工具，网址为 <https://wordwall.net>，教师可以很轻松地使用 Wordwall 为学生创建线上互动游戏和词汇练习材料。教师只需输入他们要教授的词汇内容，Wordwall 网站会自动生成不同的游戏模块。

Wordwall 的设计灵感最早始于 2006 年伦敦（英国）的一所中学教室。一直以来，老师们都将单词过塑之后贴在墙上让学生来进行识字练习。之后，一位老师创建了一个程序，只需要在上面输入单词列表，单词就可以就像电视游戏节目一样一个一个的显现在屏幕上。这是 Wordwall 的第一个模块 Flip tiles，今天仍然在游戏模块中被使用。随后出现了一些其他模板。2008 年，两位创始

人 Josh 和 Ben 接受了这个新产品并创办了一家公司。Wordwall 演变成支持高科技课堂的工具，要使用它，需要交互式白板（IWB）或观众响应系统（ARS）。逐渐地，它发展到几十个模板的范围，并受到热烈欢迎。但是有一个问题，高科技技术和设备的加入虽然让单词学习变得很有趣，会让学生很兴奋，但太多的老师没有资金购买这些东西。而且，这些硬件的使用通常难以为大部分人使用，需要很多的技术知识。因此多年来，Wordwall 一直是一个小众产品，只有一小部分粉丝。所以公司改变了方向，并于 2016 年推出了 Wordwall.net 网站。这个概念很简单，使所有教师无论身在何处都能创建和共享资源。这个新产品是由新的 HTML5 网络标准实现的，这意味着这个网络工具可以在任何设备上实现使用。由于其灵活的性质和与学生一起“成长”的能力，Wordwall 可用于从学前班到高中的所有教室。到 2020 年，网站每日访问量多达一百万。2021 年，付费用户有十万多。<sup>[41]</sup>



图 3-6 Wordwall 图标

Wordwall 平台可在任何电脑、平板、手机等联网设备上注册使用，设备能够登陆 Chrome、Windows 等网页即可。以教师应用为例，使用操作步骤如下：

（一）注册账户。Wordwall 注册方式超简单，直接到 Wordwall 官网就能注册，只需要信箱、密码就可以注册，页面右上角可以选择使用语言，方便各个国家不同语言的教师使用，不过由于是电子翻译，所以部分用词不是很准确，不过不影响使用。注册时页面会提示账户权限和升级购买价格。如图 3-7 所示，普通账户只可以建立 5 个游戏，部分游戏模式需要升级后才可以使使用，所以教师注册时可以自主选择是否升级账户。

（二）建立游戏。点击右上角创建活动就会跳出 18 种游戏模板，如下图 3-8 所示，教师可以依据需求选择需要的游戏模式。Wordwall 网站已经将动画、游戏都帮教师做好了，教师只需要如图 3-9 所示填入题目和答案，就可以让学生边玩边学习。登入后建议教师们不用急着建立游戏，可以点选 Community 那边探索其他教师们分享的资源，除了可以观察如何设计游戏，也可以试玩。鉴于 Wordwall 是一款国外开发的游戏网站，虽然可以适用于多语言教学，但是有

[41] 信息均来自 Wordwall 官方网站：<https://wordwall.net>

些游戏模式由于中文汉字不同于其他语言的书写，并不适用于中文教学，比如填字游戏。

按月支付  按年支付 (节省10%)

	基本 免费	标准 ฿ 120 / 月 THB	专业 ฿ 180 / 月 THB
互动式	18 ▾	18 ▾	36 ▾
可打印的	0 ▾	16 ▾	16 ▾
您可以创建的资源数量	5	无限	无限
	<a href="#">免费注册</a>	<a href="#">订阅</a>	<a href="#">订阅</a>

图 3-7 不同账户权限和订阅价格页面

The image displays a grid of 18 game modules, each with an icon and a brief description in Chinese:

- 匹配游戏**: 将每个关键字拖放至其定义旁边。
- 随堂测验**: 一系列选择题。点击正确答案继续。
- 随机转盘**: 旋转滚轮以查看下一个项目。
- 开箱游戏**: 点击每个方框以打开它们并显示里面的内容。
- 闪存卡**: 使用前面有提示的卡片和背面的答案来测试自己。
- 寻找匹配项**: 点击匹配答案以消除它。重复此步骤，直到所有的答案都消失。
- 句子排列**: 拖动单词以将每个句子重新排列到正确的顺序。
- 拼字游戏**: 将字母拖动到正确的位置来拼写单词或短语。
- 随机卡**: 从洗好的卡牌中随机抽取一张。
- 配对游戏**: 一次点击一对卡片，以查看它们是否匹配。
- 完形填空**: 将单词拖放至文本中相应的空白处的完形填空练习。
- 按组分配**: 将每个项目拖入其正确的组。
- 找词游戏**: 单词隐藏在字母网格中。尽快找到它们。
- 打地鼠**: 地鼠一次出现一个，只打正确的答案来赢得游戏。
- 翻卡片**: 通过点击来进行缩放，然后左右滑动来翻转探索一系列双面卡片的内容。
- 问答游戏**: 带有时间压力，生命线和奖金回合的多项选择测验。
- 标记图表**: 将标签内容与图像上的正确位置连接标记。
- 填字游戏**: 使用线索解决字谜游戏。点击一个单词并输入答案。

图 3-8 游戏模块列表

关键字	定义	交换列
1. 增添	zēng tiān	◀ ▶ 🗑️
2. 花木兰	huā mù lán	◀ ▶ 🗑️
3. 票价	piào jià	◀ ▶ 🗑️
4. 免费	miǎn fèi	◀ ▶ 🗑️
5. 订票	dìng piào	◀ ▶ 🗑️
6. 装扮	zhuāng bān	◀ ▶ 🗑️
7. 打仗	dǎ zhàng	◀ ▶ 🗑️
8. 敌人	dí rén	◀ ▶ 🗑️
9. 攻打	gōng dǎ	◀ ▶ 🗑️
10. 爹	diē	◀ ▶ 🗑️
11. 孝心	xiào xīn	◀ ▶ 🗑️
12. 战场	zhàn chǎng	◀ ▶ 🗑️

图 3-9 输入游戏内容界面

(三) 快速变换游戏类型。遵循游戏多样化的原则，Wordwall 有一个超棒的功能，就是可以一键快速变换游戏类型，如图 3-10 所示，只要点击右边红色方框部分，点选可支持的游戏类型，系统就会自动帮你套用图片、题目、答案。不需要建立新的活动，就可以有另一种游戏，让学生可以透过不同游戏方式加深学习印象。



图 3-10 切换游戏模式界面

（四）分享游戏。编辑完游戏后，就可以分享给学生。教师只需要以下几个步骤：

1. 点选分享会跳出两个选项，分享给其他老师还是分享给学生
2. 点击设置作业
3. 填入游戏/作业名称
4. 选择学生是否需填入名字/匿名进入游戏
5. 设定截止时间（也可以实时进行游戏）

6. 勾选结束游戏后的动作（a. 显示答案 b. 公布排行榜 c. 重新开始游戏），如下图 3-11 所示。如果老师想增加一点游戏的竞争性，可以在勾选公布排行榜，这样一来，游戏结束后就会跳出游戏结果，看到游戏结果后好胜的学生也许会一再尝试游戏，就能进一步多多复习了。马斯洛关于学习动力的理论指出，内部动力是学习者取得进步的最大动力，拥有内部动力的学习者会更专注，更喜欢学习，更不容易被外界的因素所影响。整体而言，这个排名机制就是教师刺激学生内在动机，提高学生主动性的好机会。

7. 点选开始即可分享游戏链接给学生。



图 3-11 作业设置界面

（五）评估学习成果。点击最上方 My Result 我的成果就可以得知每个游戏学生们的作答情形，老师可以得知每题答对的比率、答题数、参与答题的学生人数、作答花费时间等等学生作答情形。以上资料平台都帮教师统计好了，教师只需要从游戏结果来评估学习成果就可以。

### 第三节 Kahoot!平台及其操作流程

Kahoot!是由 Morten Versvik、Johan Brand 和 Jamie Brooker 与挪威科技大学 (NTNU) Alf Inge Wang 教授及其团队于 2012 年联合开发的, 后来企业家 Åsmund Furuseth 也加入了该项目。Kahoot!在 2013 年 3 月, SXS 的 Wedu 开始了不公开的内部测试。2013 年 9 月, beta 版本正式上线, 并且保证永久免费, 现在这个版本已经在全世界超过 180 个国家推出了。如今 Kahoot!部分模块需要付费才可使用。Kahoot!的发音与 cahoot 相似, 它是从美国的一个俚语中衍生出来的, 意为“双赢”, Kahoot!的官方宣传语是“Make Learning Awesome”。它是一种以游戏为基础的网络学习平台, 可以为学生提供一个充满乐趣的学习空间, 让学生通过游戏竞答的方式, 参与到课堂中, 同时它也是一个在线测验平台。Kahoot!作为一个网络教学工具, 它不仅兼容性强, 可以在所有样式的电脑和手机上使用, 并且它的用途很广泛, 不仅仅是在教室里, 也可以在任何社会和学习场合使用, 比如商业培训课程、体育和文化活动。现在, Kahoot!拥有大约 9 百万名教师, 数以亿计的学生和家长, 世界 500 强公司中的 97%都在使用 Kahoot!, 一年的活跃用户数已经超过了 10 亿。作为一个网络测试平台, 目前已经有了 3000 多万条 Kahoot! 问卷可以直接应用到教师的课堂教学中, 平台的可构成性评估可以监测参与者对于特定知识的掌握程度, 并及时反馈教学效果。<sup>[42]</sup>



图 3-12 Kahoot!图标

Kahoot!平台对设备要求比较简单, 电脑、平板、手机等联网设备上皆可使用, 设备能够登陆 Chrome、Windows 等网页即可。无论是教师、学生、还是其他领域的所有商务人员都能在这个网站上建立、共享游戏测试、讨论以及研究。教师端和学生端是两个不同的使用界面。以应用于教学为例, 老师端操作流程如下:

[42] 信息均来自 Kahoot!官方网站: <https://kahoot.com/company/>

(一) 登记新帐号。新的使用者可以搜索并进入 Kahoot! 官方网站 <https://kahoot.com>。使用已有的 Google、Microsoft 账户或其它邮箱创建新帐号。这时网页上会要求选择目前的身份，教师、学生还是其他。如下图 3-13 所示，点击网页右上角地球图标可以转换语言，充分满足不同母语教师的使用需求。请注意，Kahoot! 平台同 Wordwall 一样，也是分免费账户和收费账户的，账户权限和升级订阅费用可在平台首页看到，该信息语言只显示英文，如下图 3-14 所示。



图 3-13 选择身份及语言页面

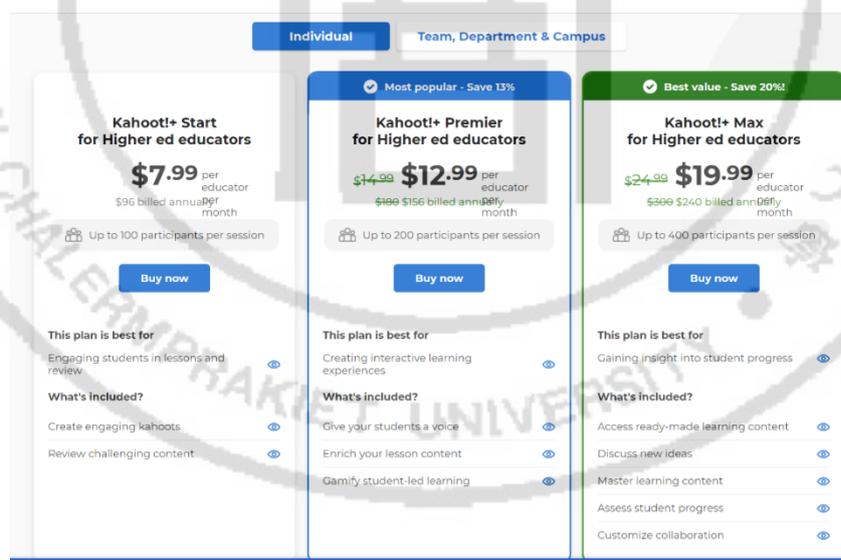


图 3-14 不同订阅价格页面

(二) 设计新游戏。在 Kahoot! 网页的右上角有一个“创建”按钮，点击并设计新的游戏，点击“添加问题”按钮后能看到几种题型的选项，有选择题、判断题、填空题、排序题等。可以免费使用的只有选择题和判断题，其他标星号的游戏题型都需要订阅付费才可使用，如下图 3-15 所示。比如，在选择题中，可以对问题的基本信息进行设置，比如游戏标题、游戏内容、游戏封面、显示语言等等，也可以对问题、回答时限、答案数量与媒体资料进行设置，如图片、音频、视频等。确认游戏标题、问答内容等无误后选择“保存”发布即可，如下图 3-16 所示。



图 3-15 题型列表

(三) 开始游戏。老师可以按照自己的喜好和教学需求选择背景音乐，关闭学生游戏昵称。如果要启动游戏就单击“Play”。可以选择集体游戏，也可以选择单人游戏。开启游戏以后，老师的电脑屏幕上会出现进入游戏的密码。学生只需要在电子设备上进入 Kahoot! 网页或者应用程序，输入老师屏幕上显示的游戏密码进入游戏，输入自己的名字，则可以开始答题，如图 3-17 所示。

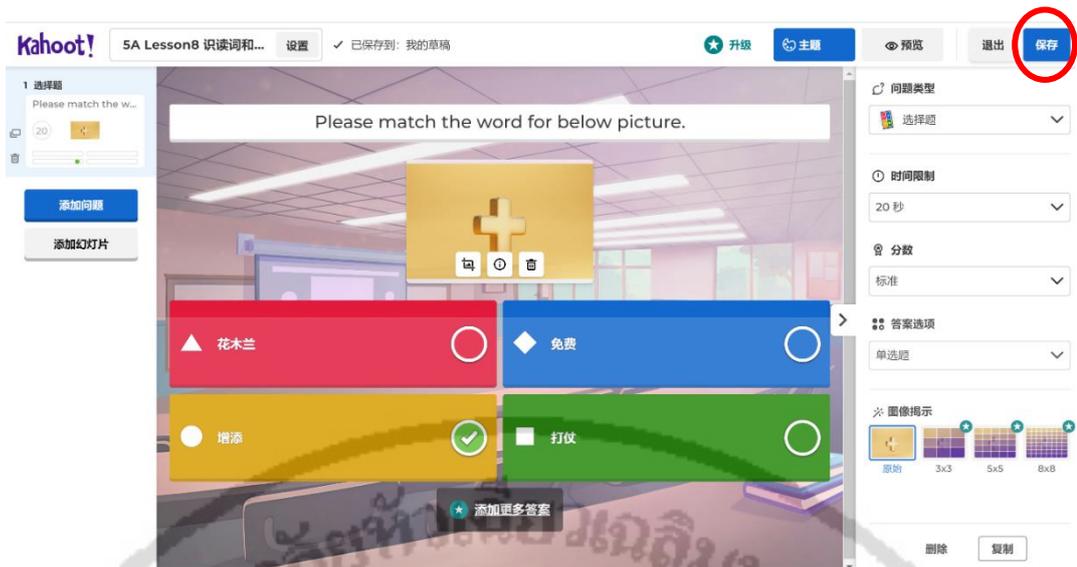


图 3-16 创建游戏界面



图 3-17 学生和老师的游戏登录界面

（四）及时反馈与形成性评价。问答游戏界面，如下图 3-18 所示，教师端的屏幕上会出现题干和答案，学生电子设备的屏幕上只会显示代表答案的四个不同颜色的图形，学生看着老师屏幕上的问题和答案，在设备上选择答案。在每个问题完成之后，系统都会对学生的参与人数、正确率、学生的排名和得分等进行及时的反馈。如图 3-19 和 3-20 所示。在回答完所有的问题之后，交互资料会被自动储存到 Kahoot!，老师只需点击一下，就可以将这次回答的成绩保存在数据库中。

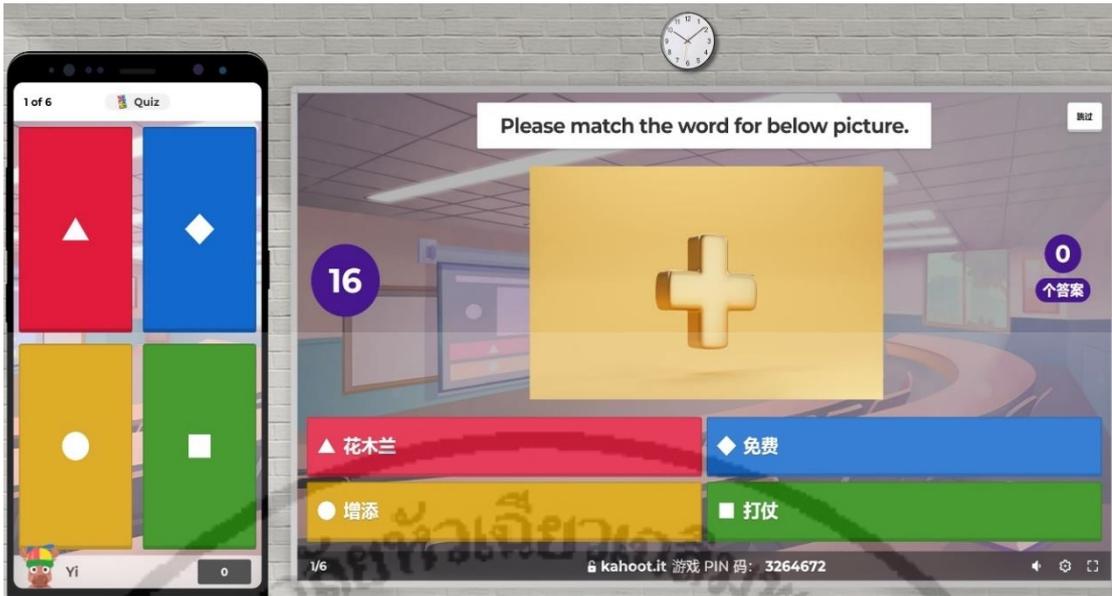


图 3-18 教师端屏幕题目显示

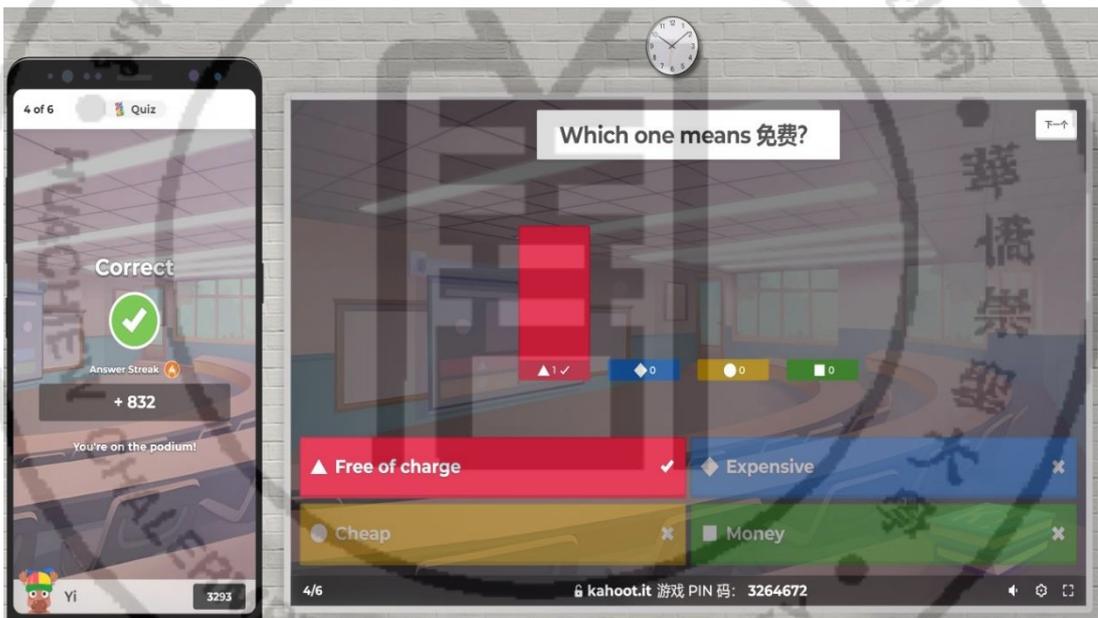


图 3-19 教师端屏幕结果显示

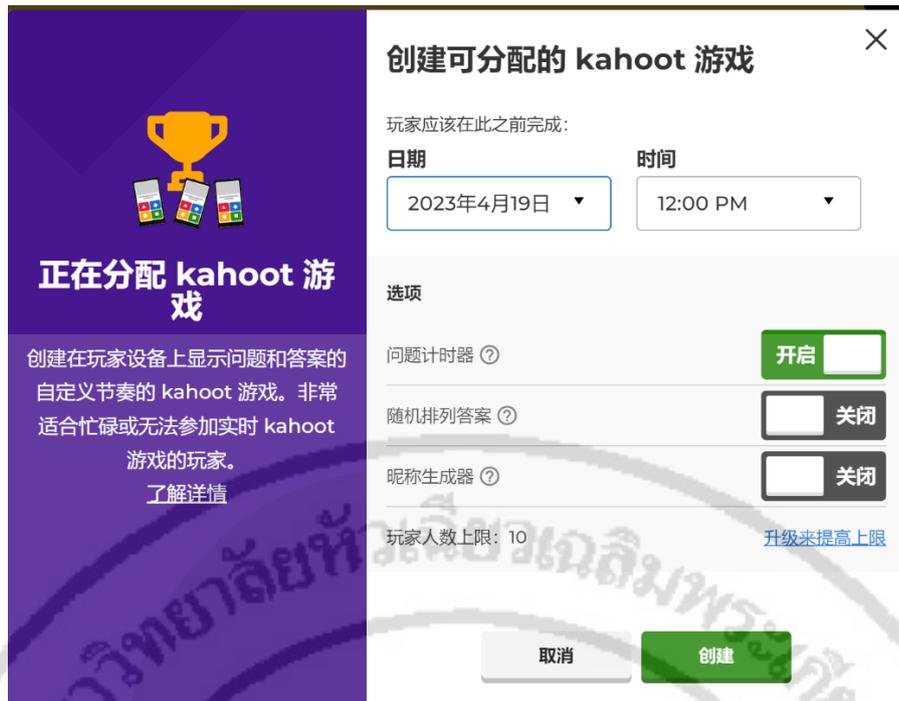


图 3-20 教师端屏幕计分板显示

(五) 课后挑战。点击分配，可以将 Kahoot! 线上抢答变成了线下挑战，老师可以自己设定作业的最后期限，并要求学生在这一期限内完成作业，如下图所示。把作业的连接或游戏的密码发到班级群里，同学们可以用自己的手机来下载 Kahoot!应用后进行实践，如图 3-21 和 3-22 所示。



图 3-21 分配游戏任务设置界面



图 3-22 游戏链接分享页面

通过本章对 Quizlet, Kahoot!和 Wordwall 这三款平台的使用方法和设备介绍,可以看出在当今互联网高速发展的当下,电脑、手机和平板电脑全民普及的情况下,将网络教学平台引进对外汉语教学是完全可行的。这三款教学平台是将课堂教学跟课后实践巧妙结合的一种教学方式的展示,不仅能很大程度解决学生单词涉猎面窄,词汇学习兴趣低,课堂参与不积极等诸多问题,还能解决教师教学方式单调效率低的教学难题。

## 第四章 网络教学平台在泰国新加坡国际学校小学 词汇教学中的具体运用

本章笔者将以泰国新加坡国际学校五年级 3 个第二语言班共 69 名学生为教学对象，汉语教材《欢乐伙伴》五年级上册第八课《很久很久以前》的识读词和识写词为教学内容，详细叙述三款网络教学平台 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot! 在本课词汇教学、课堂练习、测试以及课后作业练习中的运用情况。完整词汇教学教案设计如下表所示。

表 4-1 词汇教学教案设计

《欢乐伙伴》五年级上册第八课《很久很久以前》 词汇教学教案设计		
教学内容	识读词 (18 个)	增添、花木兰、票价、免费、订票、装扮、打仗、敌人、攻打、爹、孝心、战场、杀敌、胜仗、打败、家乡、英雄
	识写词 (11 个)	电影、将、免费、领取、瓶、代替、年纪、孝心、士兵、家乡、英雄
教学目标	识读词	1. 学生只要会认、会读就可以，虽列入考试范围，但不直接考查。 2. 学生能理解本课的词语，并在说话时能正确使用这些词语。
	识写词	1. 学生只要会认、会读、会写、会用，属于考试范围，可直接考查。 2. 学生能在单元测试中正确听写出词语。
教学对象	泰国新加坡国际学校五年级 3 个第二语言班共 69 名学生，1 名中国学生，3 名泰籍华人学生，其他 65 名均为泰国学生。	
教学重点	1. 识读词和识写词的发音。 2. 识读词和识写词的意思以及在语句中的用法。 3. 识写字的正确书写。	
教学时长	5 个课时，每个课时 40 分钟	

## 一、导入教学

1. 教师和学生打招呼“同学们好，现在上课。”，引导学生打开五年级上册课本翻到第 98 页第八课《很久很久以前》，讲解课文主题背景知识。
2. 展示 PPT，让学生根据 PPT 所示用标记笔标记出本课要学习的词汇内容。

第八课 **很久很久以前**

我爱阅读 生活看板

**露天电影放映会**

为了给孩子们六月假期**增添**乐趣，欢乐民众俱乐部**将**举办一场露天电影放映会，放映适合全家观看的电影**《花木兰》**。

日期：六月八日（星期五）  
 时间：晚上八点  
 地点：欢乐民众俱乐部兰花广场

**票价**：成人一元，儿童**免费**  
**订票**网站：www.happycommunityclub/moviescreening

观众可以凭票**领取**一瓶矿泉水。

我知道“兰花”也叫“胡姬花”。



古时候，有一个姑娘**装扮**成男孩子，**代替**父亲去当兵**打仗**。

### 木兰从军

#### 第一场

（一天早上，花木兰愁眉苦脸地坐在家里，姐姐看到了，就走上前。）

姐姐：怎么了，木兰？

木兰：**敌人攻打**边关，马上就要打仗了。

姐姐：我知道，**爹**接到命令，就要去从军了。

木兰：爹**年纪**大了，身体一天比一天差，怎么去打仗？

姐姐：爹教了我们一身好功夫，可惜我们是女孩子……如果我们**是**男孩子，就可以**尽孝心**，替爹爹从军，上**战场**杀敌人。

木兰：（灵机一动）有办法了！

（木兰退场，换男装。）

（父亲、母亲进场。父亲咳嗽。）

母亲：都这么大年纪了，还要去打仗！

（弟弟进场。）

弟弟：爹，外面来了一个**士兵**，说要见您。

父亲：快请他进来。

（木兰扮成士兵进场，向花老爹行礼。）

父亲：免礼、免礼。你是……？

木兰：您不认识我了吗？

父亲：好像在哪里见过……可就是想不起来……

木兰：爹，是我啊！我是木兰，您的女儿！

母亲：木兰，真的是木兰！你怎么穿成这样啊？

木兰：娘，爹爹年纪大了，我决定替爹爹去从军。

父亲：不行！不行！女孩子怎么可以去打仗？

木兰：谁说女孩子不能去打仗？再说，我女扮男装，连你们都看不出来，别人也一定不知道。

第二场

姐姐：爹，娘，你们就答应木兰吧，她一身好功夫，一定能打**胜仗**。

木兰：爹，娘，放心！一**打败敌人**，女儿就马上回来。

弟弟：啊，姐姐变成哥哥了，还要去打仗，真是太好了！

父亲：这……这……

木兰：姐姐，爹娘就靠你照顾了！爹，娘，我走了！（退场）

父亲、母亲：（伸出手）木兰……木兰……

（十二年过去了，花木兰在边关打败敌人，成了将军。她不要金子、银子，也不要当大官，只想回家陪伴爹娘。这一天，木兰终于回到了**家乡**。）

木兰：爹！娘！（把爹娘紧紧抱住）

父亲、母亲：好！好！回来就好！

姐姐：（对木兰身后的士兵）各位请坐。在外打仗，十分辛苦，多谢各位照顾木兰。

（木兰到屋内换衣服。姐姐请士兵们喝茶。不一会儿，木兰身穿女装上场。）

士兵一：原来花将军还有一个妹妹啊！

士兵二：怎么没听花将军提起过呢？

木兰：你们再仔细看看。

士兵们：你是……

木兰：我是花——木——兰！

士兵一：你别开玩笑。

士兵二：我们与花将军一起打了十多年仗，还认不出他吗？

弟弟：花木兰是我姐姐，当年代替爹爹从军打仗，她是女孩子！

士兵们：啊！……（竖起大拇指）花将军，您真是一位了不起的女**英雄**！

剧终



二、使用网络平台 Quizlet 进行词汇教学（教学步骤图示详见第四章第一节内容）

1. 教师登录 Quizlet 进入单词卡 (Flashcard)，通过词卡的翻转功能先展示一面的词汇，再翻转词卡展示另外一面的拼音、英文解释以及图片。

2. 教师先让学生将英文意思抄写在课本上，然后详细解释每一个词语的用法，必要时给出例句帮助学生理解。例如“孝心”，英文意思 filial piety，含有特有的中国文化知识，不适用于所有人和所有关系。特指晚辈“有孝心”，对长辈“尽孝心”，反过来使用或者用于其他关系则不是很恰当。

例句：我对妈妈尽孝心。✓

妈妈对我尽孝心。✗

我对老板尽孝心。✗

3. 使用学习模块进行全部词汇复习。

4. 使用快速检查模块进行课堂复习活动。

三、使用网络平台 Wordwall 进行词汇复习与练习（教学步骤图示详见第四章第二节内容）

1. 教师登录 Wordwall，选择已建好的游戏，请学生轮流到前面智能白板上进行作答。

2. 更换游戏模式，请另外一组学生到前面智能白板上作答。

3. 创建课后作业链接，分享给学生，让学生在家庭里复习。

4. 教师进入我的成果模块，查看学生完成进度和答题情况，评估哪些词汇错误率高。

四、使用网络平台 Kahoot 进行词汇练习与检测（教学步骤图示详见第四章第三节内容）

1. 教师提前申请并领取 ipad 发给学生。

2. 教师登录 Kahoot 平台，选择已建好的测试题，创建游戏代码，让学生在课堂上完成。

3. 教师查看游戏评估报告，针对错误率高的题再次进行讲解。

4. 针对错误率比较多的学生，教师可以创建课后作业链接，让学生在家庭再次进行测验练习。

五、进行单元词汇听写测试

1. 教师发单元测试试卷给学生。

2. 教师打乱识写词汇顺序，以快-慢-慢-快的节奏每个词汇读四遍。

3. 完成听写测试后，教师将试卷收上来批改。错误的汉字要求学生每个改三遍。

## 第一节 Quizlet 平台在词汇教学中的应用设计和实践

新冠疫情以来，随着全球对线上教学工具的需求不断增加，Quizlet 平台一直在持续更新中，语言设置可以选简体中文进行操作。目前，Quizlet 的最新界面项目内容有自学活动和课堂活动两个部分。如图 4-1 所示，自学活动有四个模块，包括单词卡、学习、测试和配对游戏。课堂活动有两个模块，分别是经典 live 游戏和快速检查。Quizlet 部分功能需要付费才能使用，但是免费功能已经足够教师平时教学使用了。



图 4-1 Quizlet 学习集界面

### 一、Quizlet 在词汇教学中的应用

通常教师在词汇教学中最先最主要使用的是单词卡部分，单词卡类似于纸质单词卡。教师可以在课堂上用单词卡集体教学也可以分享链接让学生在家庭自主学习。例如，汉语词汇的设置，教师可以一面设置中文单词，一面设置图片、拼音、解释，或者任意一个或两个都可以。字卡是可翻页的，不会同时显示中文和英文，留出足够的时间让同学们自己琢磨，若同学们记不住，可用鼠标滑动字卡，将字卡翻页，让同学们浏览。在学习过程中，如果遇到了自己不熟悉的单词，可以点击右上方的五角星标志，将这些单词添加到学习库中，这样以后就可以更好地记忆和学习了。如图 4-2 所示。克拉申在《第二语言习得的原则和实践》中提到，理想的输入应当做到既有趣又相关，因此教师在设计词卡内容时，对于可以直观理解的词语直接给出英文解释或者图片，但是对于无法直接理解的词汇，教师讲解时应给出具体例句，将学生带入情境去理解，去学习如何使用，比如语法词“将”，量词“瓶”，含有文化特色的词汇“孝心”等。

<p>增添</p>	<p>zēng tiān - add; increase</p> 
<p>将</p>	<p>jiāng - will, be going to (grammar word)</p>  <p>电影将要开始</p>
<p>瓶</p>	<p>(píng) bottle [measure word for bottles]</p> 
<p>孝心</p>	<p>(xiào xīn) - filial piety (尽- / 有孝心 / 孝顺的 孩子)</p>  <p>我对妈妈尽孝心。✓ 妈妈对我尽孝心。X 我对老板尽孝心。X</p>

图 4-2 单词卡的两面

## 二、Quizlet 在词汇复习中的应用

在用单词卡教授完所有词汇后，教师可以使用学习模块进行复习。在该模块中，学生需根据提供汉字和语音选出相对应的解释和拼音，系统会将学生频繁错误的单词制作成学习集推荐给学生复习，也可以选择之前单词卡学习过程中选择标星号的词汇进行复习，直到学生全部正确为止。该模式使用间隔重复概念来锻炼学生对单词的记忆，如下图 4-3 所示。点击右上方的选项按钮，教师可以学生学习的词汇内容，是只学习星号标记的词语还是所有词语，也可以为学生设置问题类型，多项选择题还是问答题，如下图 4-4 所示。一般由于学校设备都是英语输入，也为了节省课堂活动时间，笔者会选择问题类型为多项选择题给学生练习。为了更好的训练学生对识读字的辨认能力和识写字的听写，笔者还会选择选项里的书写和拼写。在书写模块里，学生可以根据英语解释、拼音或者图片在下方所给的一系列汉字选项选出正确的词汇。在拼写模块里，学生会听到汉字的音频发音，学生根据听到的以及下方提示的图片、拼音或英文意思，在下方所给的一系列汉字选项选出正确的词汇，如下图 4-5 和 4-6 所示。当然，如果设备有中文输入法，学生也可以自行输入正确词汇，锻炼汉字输入能力。其实这两个模块在平台更新之前是出现在主页面的，更新之后被隐藏在这里，很多教师在想使用时都觉得很方便寻找。这部分主要是针对学生能认读识读词和识写字的教学目标进行应用练习的。



图 4-3-1 学习模块页面

词语 ④

花木兰

选择正确的定义

1 lǐng qǔ receive, go and get, collect 	2 (xiào xīn) - filial piety (尽- / 有孝心 / 孝顺的孩子) 
3 Personal name: A legend of Mulan (huā mù lán) 	4 jiā xiāng hometown / native place 

图 4-3-2 学习模块页面

词语 ④

票价

选择正确的定义

1 piào jià ticket price; fare 	2 jiā xiāng hometown / native place 
3 dìng piào - to book tickets 	4 dài tì - instead, to replace 

图 4-3-3 学习模块页面



图 4-4 学习模块选项页面



图 4-5-1 书写模块页面

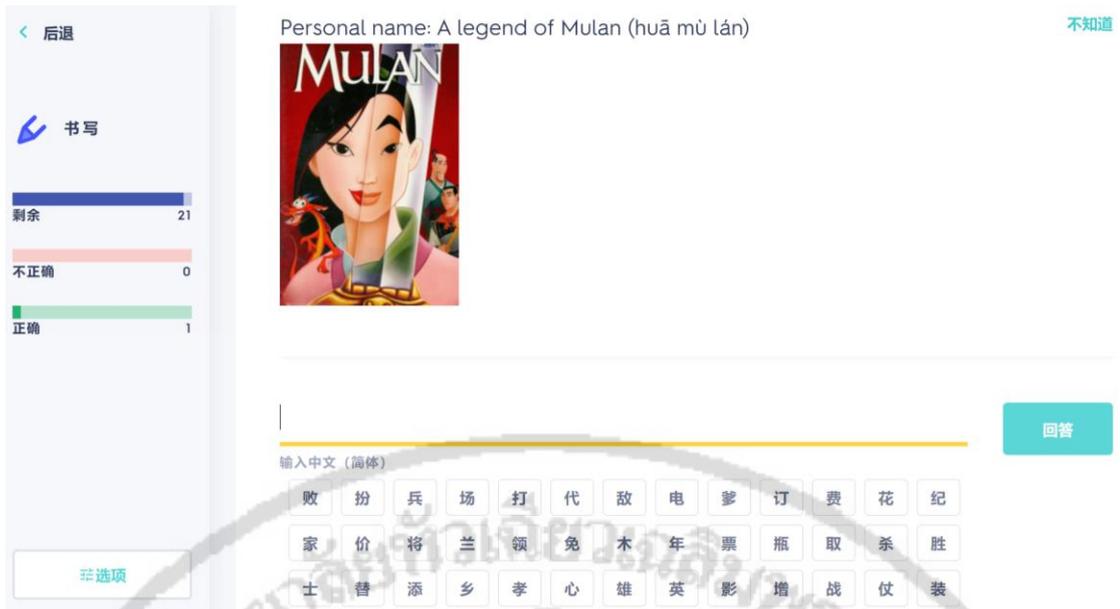


图 4-5-2 书写模块页面

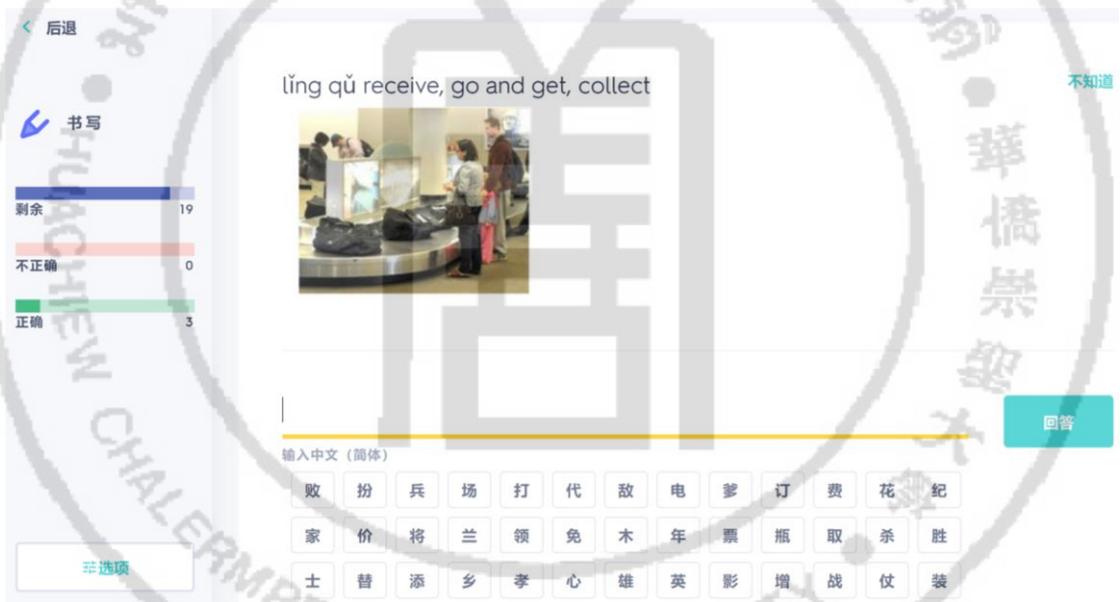


图 4-5-3 书写模块页面

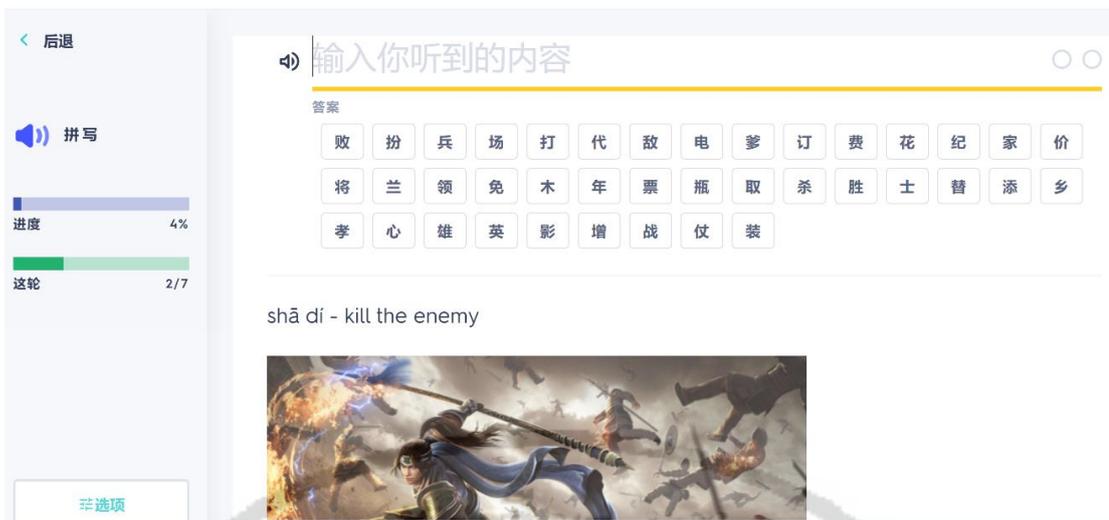


图 4-6-1 拼写模块页面



图 4-6-2 拼写模块页面

### 三、Quizlet 在词汇练习中的应用

(一) 配对游戏。古罗马诗人贺拉斯“寓教于乐”的观点，以及席勒提出的游戏冲动理论，认为游戏是人的本能，它具有普遍性。因此在使用学习模块复习完所有词汇，教师可以使用配对游戏和 Live 游戏让学生对刚刚所学的词汇进行巩固练习。配对游戏优点类似于“消消乐”，是在有限时间内将词汇与图片、英文意思或者拼音，也就是单词卡的一面和另一面进行拖拽配对，配对成功词卡就会消失，直到最后一对词卡配对消失，游戏结束。笔者让学生分组进行游戏，用时最短的一组获胜，如下图 4-7 所示。



图 4-7 配对游戏页面

(二) 经典 Live 游戏。Live 游戏要求每个学生都有一个设备，手机、电脑、ipad 都可以。教师进入 Live 游戏界面后，会出现一个网站链接和二维码页面，学生用设备输入网址或者扫描二维码进入游戏，输入自己的名字，等待其他玩家，如下图 4-8 所示。等所有玩家都进入后，教师在教师页面点击开始游戏，学生的名字就会被自动匹配成一种动物名字，代替真名出现在整场游戏里，如下图 4-9 所示。开始答题后教师端的页面会出现所有学生的答题进度，如下图 4-10 所示。学生一旦错一个题，就会回到原点重新开始。如果有任何一个学生完成答题并且全部正确，游戏结束，公布前三名，如图 4-11 所示。整个游戏过程中学生会觉得很紧张刺激，通常会要求再来一遍，直到自己成为结束游戏的那个人，无形中对词汇进行了多次复习，达到了巩固记忆的效果。从心理学角度来说，这种游戏利用外部动机刺激，让学生对传统的枯燥的反复练习以一种全新的方式进行下去，从而达到提高学生学习效率的目的。

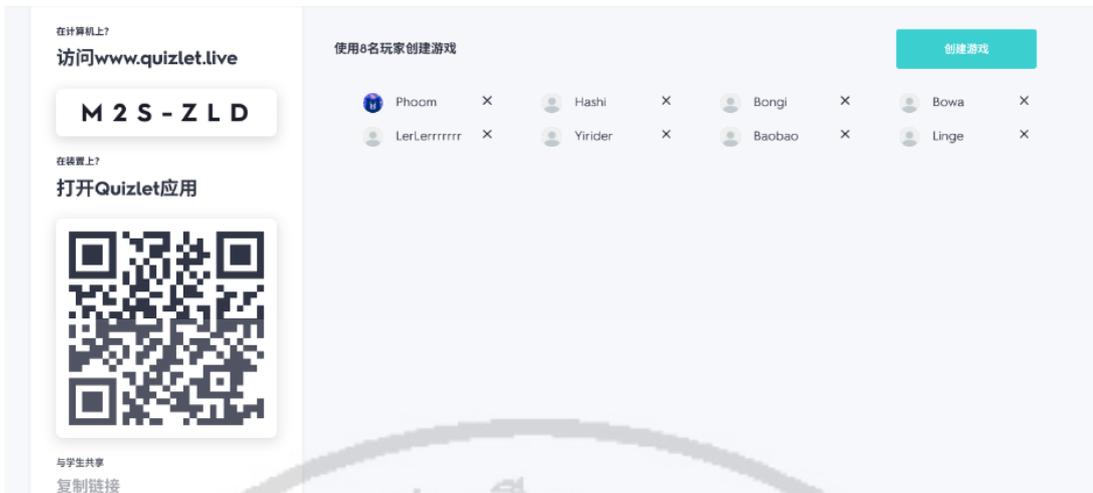


图 4-8 Live 游戏教师端等待玩家页面



图 4-9 动物名匹配页面



图 4-10 教师端游戏进度页面



图 4-11 教师端游戏结果页面

#### 四、Quizlet 在词汇测试中的应用

(一) 快速检查。根据第二语言教学顺序，词汇教学完成之后，教师可以使用快速检查和测试模块检测学生的词汇掌握情况。快速检查模块和 Live 一样，属于游戏模式，要求每个学生有一个设备，登录网页链接或扫描二维码后进入，如下图 4-12 所示。与 Live 游戏不同的是，没有配对动物名，每道题所有学生答完后教师端才会出现结果，教师端显示的是所有学生的答案选择，学生端显示的是这道题的答案，如下图 4-13 和 4-14 所示。所有题目回答完后，教师端和学生端都会收到总的结果报告，同样教师端显示的是所有学生的总报告，学生端显示的是自己的总报告，如图 4-15 和 4-16 所示。

(二) 测试模块。测试模块与传统的模拟考试相同，题目是按照单词卡的内容随机组合而成，题型主要分为书写、配对、单项选择和判断题。学生只需按照题中的要求进行回答，回答完毕后，将立刻显示出正确的答案及得分。如果老师或者学生对题型的设置不满意，可以点击新建一个考试，这样系统就会快速地产生一组不同的试题，这些试题考察的是相同的知识点，但是题型组合会有一些区别。教师还可以点击右上角打印测试用于线下测试使用，如下图 4-17 所示。此模块主要针对完成学生会读会用识读识写词的教学目标。



图 4-12 快速检查教师开始页面

问题2/12 2/2已回答

**yīng xióng hero** 

A 1 B 0 C 0 D 1

A 士兵 B 年纪 C 打败 D 英雄 ✓

图 4-13 每题结束教师结果页面

问题2/12

**yīng xióng hero** 

非常棒!

A 士兵 B 年纪 C 打败 D 英雄 ✓

图 4-14 每题结束学生结果页面

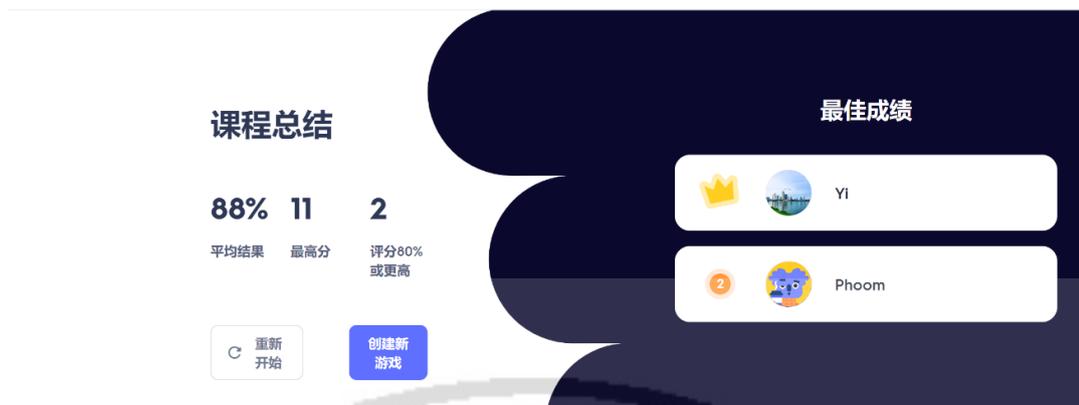


图 4-15 老师端的结果报告



图 4-16 学生端的个人结果报告

## 五、Quizlet 在课后作业中的应用

Quizlet 没有课后作业模块，如果想让学生回家练习，教师可以分享学习集的链接给学生，让学生将在课堂上使用过的所有模块在家里再做一遍，但是老师没有办法对学生是否完成以及完成的结果进行检测。因此在词汇教学过程中，教师应将网络教学资源与传统教学资源相结合来完成教学活动。

定义	词语	1/20
shì bīng - soldier		电影
选择答案		
对	错	
定义	词语	2/20
diàn yǐng - movie; film		战场
选择答案		
对	错	

图 4-17-1 测试模块-判断题

定义 40

8/20

shèng zhàng  
victory/victorious battle



选择正确的词语

胜仗

打仗

领取

家乡

定义 40

9/20

dǎ zhàng  
to fight a battle / to go to war



选择正确的词语

胜仗

孝心

打败

打仗

图 4-17-2 测试模块-选择题

单击词语以将其与定义匹配

从下方列表中选择

(xiào xīn)  
- filial piety  
(尽- / 有孝心 / 孝顺的孩子)



jīa xiāng  
hometown / native place



lǐng qǔ receive, go and get, collect



miǎn fèi  
free (of charge); no cost



zēng tiān - add; increase



piào jià  
ticket price; fare



孝心

票价

免费

家乡

增添

领取

图 4-17-3 测试模块-配对题

## 第二节 Wordwall 平台在词汇教学中的应用

Wordwall 是一个语言课堂教学的小游戏网站。首先在使用设备及使用方式上十分灵活, Wordwall 可支持在手机、平板、电脑等任何支持网页的设备上开展, 且操作方式多样, 在进行线上教学过程中, 学生可在教师的带领下共同进行游戏练习, 课后学生也可自行登录网站, 进行自主练习。在视听感受上, Wordwall 游戏教学平台共有 24 个不同的游戏模板以及 15 种画面主题, 且每种模板颜色鲜明, 操作过程中伴有背景音乐, 不同的主题背景也可根据学生的年龄进行更换, 在一定程度上提升学生的视听感受, 增强学生学习的兴趣。可在操作上, Wordwall 游戏教学平台具有多种模板, 教师只需在选择模板后, 输入内容, 几分钟内即可快速完成交互式小游戏的创建, 创建完成后可按照不同风格切换不同模板, 无需进行内容的重复输入, 方便快捷, 大大节省了老师的课件制作时间。此外, 制作的游戏可以链接的形式分享给学生, 作为课后测试或复习, 也可在课后下载文件, 作为作业下发给学生, 形式和选择多样。如下图 4-18 所示, Wordwall 同样有免费版和付费版, 免费版只可以使用 18 个游戏模板, 不可以打印测试题, 且只可以创建 5 个游戏活动。多得则需要付费升级才可使用。

	基本 免费	标准 ฿ 120 / 月 THB	专业 ฿ 180 / 月 THB
互动式	18 ▲	18 ▲	36 ▲
	随堂测验, 匹配游戏, 寻找匹配项, 问答游戏, 闪存卡, 开箱游戏, 随机转盘, 拼字游戏, 配对游戏, 句子排列, 按组分配, 完形填空, 找词游戏, 打地鼠, 随机卡, 标记图表, 翻卡片, 填字游戏		所有的基本模板, 再加上 猜字游戏, 迷宫追逐, 图像测验, 刺破气球, 真假游戏, 飞机游戏, 输赢测验, 传送带, 排序练习, 分门别类, 重新排序, 座位表, 连词造句, 猜大小, 找到答案, 数学题生成器, 对框进行排序, 拼写单词
可打印的 您可以创建的资源数量	0 ▼ 5	16 ▼ 无限	16 ▼ 无限
		升级	升级

图 4-18 Wordwall 账户升级信息

## 一、Wordwall 在词汇练习中的应用

Wordwall 是一个课堂教学的小游戏网站，没有如 Quizlet 一样的单词卡功能，因此在词汇教学讲解方面帮助甚微，但是平台丰富的游戏模式可以为词汇练习提供多种多样且生动有趣的方式。这里以笔者常用于汉语教学的两款游戏模板为例，详细叙述 Wordwall 在词汇认读练习中的具体应用。每款游戏都有计时功能，游戏结束后会显现得分以及所用时间，如下图 4-19 所示。



图 4-19 游戏结束界面

(一) 翻卡片游戏。以桑代克为代表的早期行为主义心理学提出，游戏为学习者创造了一个安全的“试错”的学习环境，其乐趣、体验等特性可以提高学习者的预备率、习得率、见效率。如下图 4-20 所示，这个游戏就是通过点击卡片进行屏幕缩放，然后点击翻转按钮确认学生是否掌握该卡片词汇，若已掌握则可点击消除，继续翻下一张卡片，直至消除所有卡片。没掌握的词汇可查阅书籍后再次尝试，直至全部掌握。此游戏和 Quizlet 配对消除游戏类似，通过不断的重复试错来刺激学生主动练习认读词语的能力。

0:19



图 4-20-1 翻卡片游戏界面



图 4-20-2 翻卡片游戏界面

(二) 匹配游戏，如下图 4-21 所示就是拖拽左边的词汇到右边相应图片前完成配对，直至左边词汇配对完，同上面游戏一样，也是有助于完成学生的认读词汇的教学目标。



图 4-21 匹配游戏界面

## 二、Wordwall 在词汇测验中的应用

Wordwall 中的游戏不仅仅可以用于词汇的练习，同样也可用于测试学生，以下是笔者在词汇教学过程中经常用来测试学生的两款游戏。

(一) 问答游戏，顾名思义一问一答，学生需要在有限的时间内选出正确答案，用时越少，正确率越高得到的积分也就越多。每道题结束后，屏幕上会显示得到的积分数，如下图 4-22 所示。

(二) 随堂测验。相比 Quizlet 测试模块的多种题型，如下图 4-23 所示，Wordwall 的测试游戏主要是以选择题的形式检测学生对词汇的掌握情况，比较容易让学生有成就感，增强自我学习的信心和动力。



图 4-22-1 问答游戏答题界面

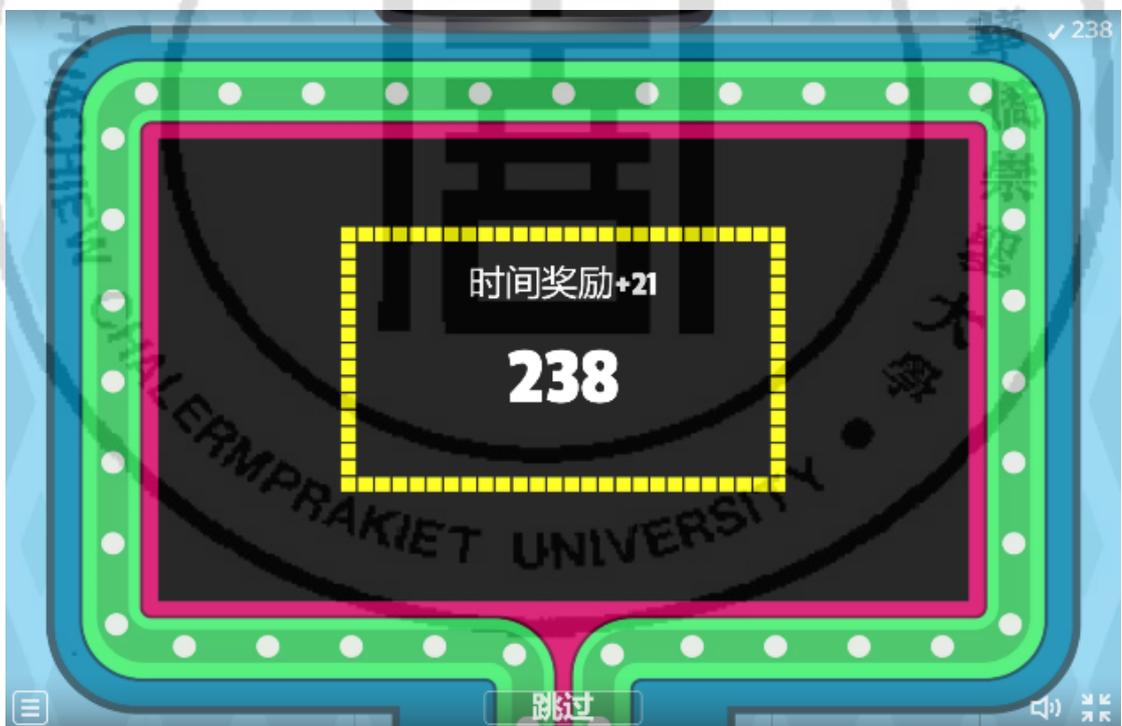


图 4-22-2 问答游戏游戏积分界面



4-23 Wordwall 随堂测试界面

(三) 抽取卡片，大转盘。首先，教师任意点某位学生或学生主动进行词汇的朗读，在朗读的过程中，教师随时进行纠错或学生之间进行互相纠错。在纠错结束后，教师进行屏幕共享，借助 Wordwall 小游戏，如：大转盘、抽取卡片、选词填空等进行发音检测，并借助“你比我猜”等游戏的方式，调动学生参与的积极性。

### 三、Wordwall 在课后作业中的应用

Wordwall 允许教师将游戏设置成课后作业，方便学生可以在家里完成。只需要点击游戏下方的设置作业，设置作业标题、完成截止日期等，然后点击开始按钮，只需要将生成的作业链接分享给学生，学生就可以在家里的任何设备上完成。如果教师想查看学生的作业完成情况，只需要点击主页面右上角的“我的成果”选择布置的作业名称，就可以进行查看学生的完成报告。如下图 4-24 所示，教师可以从报告中知道完成作业的人数、学生名字、用时、回答正确数量和错误数量等。

总结

学生的数量

13

平均得分

24.3 /26

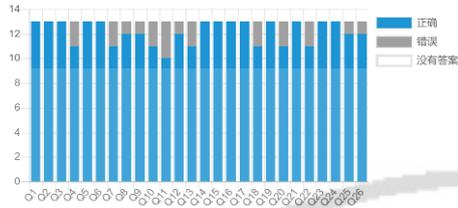
最高分

26 /26  
8名学生

最快的

2.7 s  
LerLer

正确或不正确的问题



分数分布

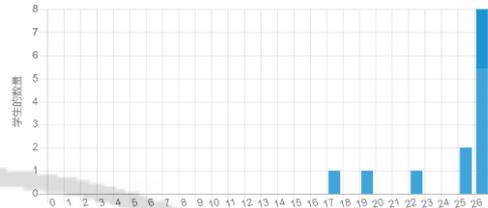


图 4-24-1 课后作业报告界面

按学生显示结果

学生	已提交	正确	错误	时间
Hashi	16:05 - 24 3月 2023	26	0	1:23
LerLer	20:23 - 24 3月 2023	26	0	1:10
Bowa	20:53 - 24 3月 2023	26	0	1:33
Boongy	16:49 - 26 3月 2023	22	4	1:27
Linge	6:58 - 27 3月 2023	17	9	1:29
Baobao	17:28 - 27 3月 2023	26	0	1:12
Phoom	21:59 - 27 3月 2023	26	0	1:50
Bene	18:48 - 28 3月 2023	26	0	1:16
Kate	19:22 - 28 3月 2023	25	1	1:52
Boonboon	8:01 - 29 3月 2023	19	7	3:29
Yirider	19:47 - 29 3月 2023	26	0	1:24
Feeya	21:18 - 29 3月 2023	26	0	1:48
Teetee	22:05 - 30 3月 2023	25	1	1:36

图 4-24-2 课后作业报告界面

### 第三节 Kahoot! 平台在词汇教学中的应用

Kahoot!是一款以游戏化学习为基础的免费网络学习平台，同时也是一个网络在线测试平台。老师在教室大屏幕上播放 Kahoot!向学生展示预先设定好的问题，然后由学生们在自己的 iPad 等电子设备上回答。老师可以通过自己的电脑或者手机来创建四种不同的游戏，测试竞赛 (Quiz)、排序 (Jumble)、调查 (Survey) 和讨论 (Discussion)，Kahoot! 每一种游戏在设计是都可以设置倒计时、积分排名、音乐播放等，教师可以根据自己的风格来设置，而且每道题答完之后会立即呈现正确答案和得分排名。测试结束后，也会立刻出现数据报告，并给出详细的反馈，对此次学生的答题情况和知识掌握程度进行分析，教师可以以此为依据，调整教学进度。

在疫情爆发之初，Kahoot!平台所有游戏类型都是免费的。随着访问用户逐渐增加，同Quizlet和Wordwall一样，Kahoot!平台也设置了免费和收费项目。免费版本可使用的项目非常有限，目前，只有测试竞赛 (Quiz) 的选择题和判断题是免费的，其他则需要付费订阅才可使用。而且，每个测试游戏，免费版仅限 10 位学生作答，一旦超过 10 位答题者，则无法进入测试页面，教师不得不另建测试题或者订阅升级。虽然 Kahoot!主页语言设置添加了简体中文，但是部分界面信息介绍，如下图 4-25 所示仍然只显示英文，这给不懂英文的教师和学生使用 Kahoot!平台增加了一定的难度。

	Basic Free	Kahoot! Start for Higher ed educators \$7.99 per educator per month \$96 billed annually	Kahoot! Premier for Higher ed educators \$12.99 per educator per month \$96 \$156 billed annually	Kahoot! Max for Higher ed educators \$19.99 per educator per month \$96 \$240 billed annually
<b>Player limit</b>				
Synchronous player limit	10	100	200	400
<b>Creation set</b>				
Create private kahoots	✗	✓	✓	✓
Premium image library	✗	✓	✓	✓
Teaching guides	✗	✓	✓	✓
Audio in questions	✗	✓	✓	✓

图 4-25 平台订阅信息页面

## 一、Kahoot!平台在词汇测验中的应用

由于 Kahoot! 免费版使用项目非常有限，只有选择和判断两个题型，不同于 Quizlet 自动生成的测试题，Kahoot! 的测试题是可以有教师自主设计的。在经过 Quizlet 和 Wordwall 的一系列复习和练习之后，学生对词汇的记忆已基本完成。因此，在设计测试题时，笔者不再只是单纯地检测词汇与拼音、意思的配对，而是通过句子来检测学生对词汇的理解情况，如下图 4-26 所示。在设计问题时教师可以给每道题设置答题时间，倒计时的音乐会给学生增添紧张刺激的气氛。Kahoot! 的游戏同 Quizlet 的快速检查和 Live 游戏一样，每个学生需有一台设备扫描教师屏幕上生成的游戏二维码，进入后输入游戏 PIN 码，等待其他玩家进入，如下图 4-27 所示。在答题的过程中，学生的界面是没有题目和答案选项的，只有代表选项的颜色形状，学生需根据教师屏幕显示的答案选项去选择图形，如下图 4-28 和 4-29 所示。每题回答结束后，教师屏幕上都会出现学生们的答案、得分以及积分排名情况，如下图 4-30 和所示。在最终游戏结束后，教师端界面会出现前三名学生的名字，如下图 4-31 所示。



图 4-26 问题页面



图 4-27 玩家等待页面

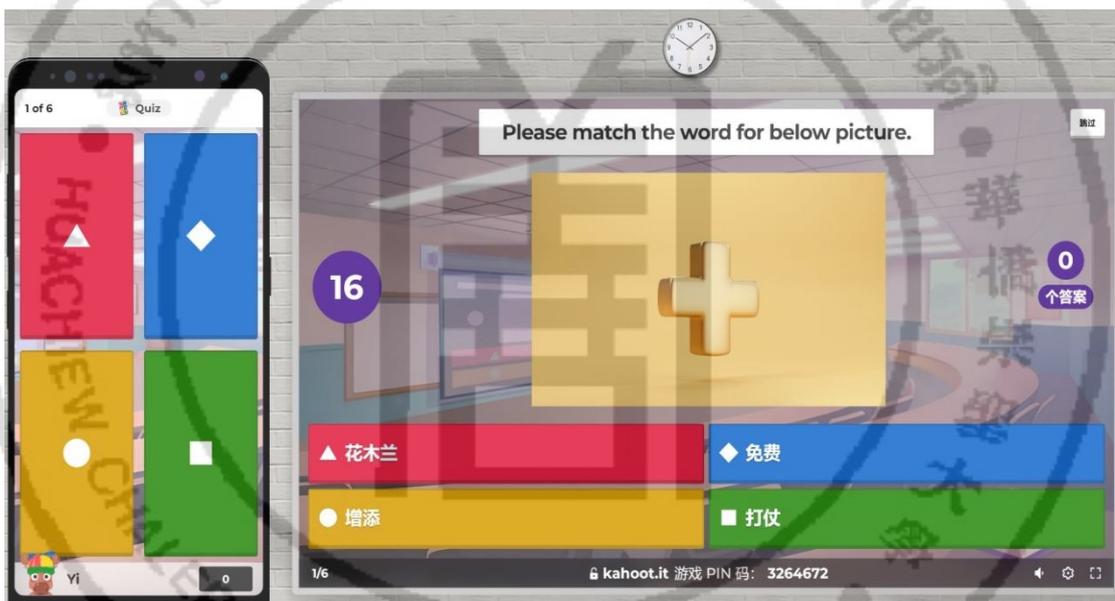


图 4-28 学生和教师端答题界面

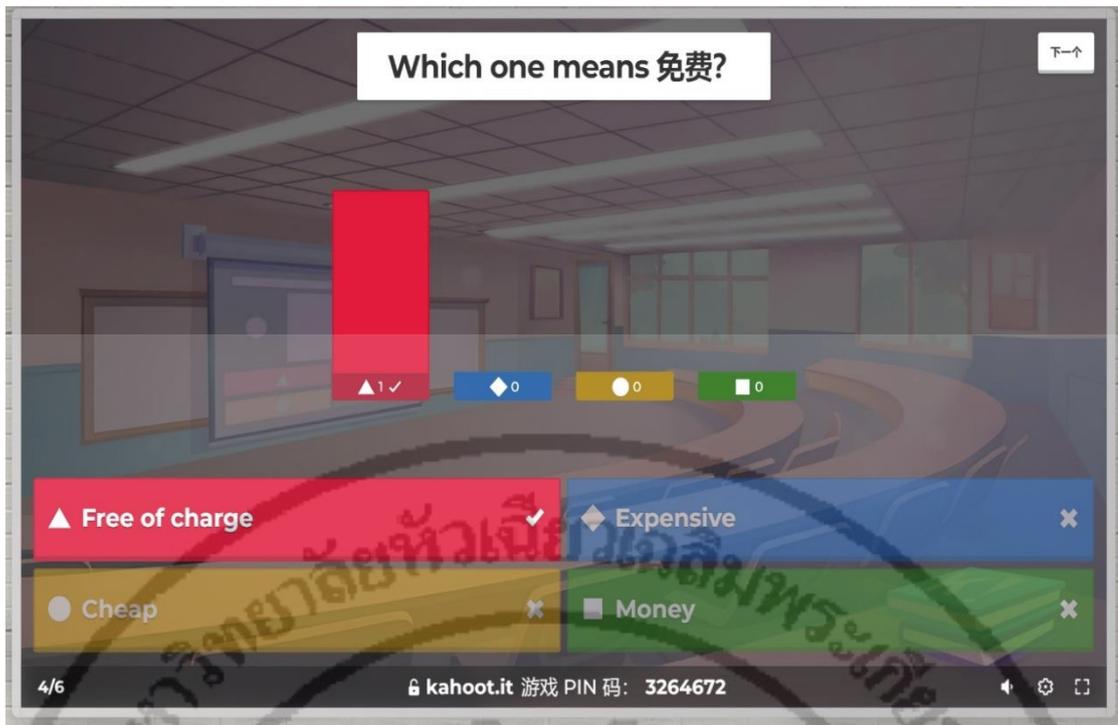
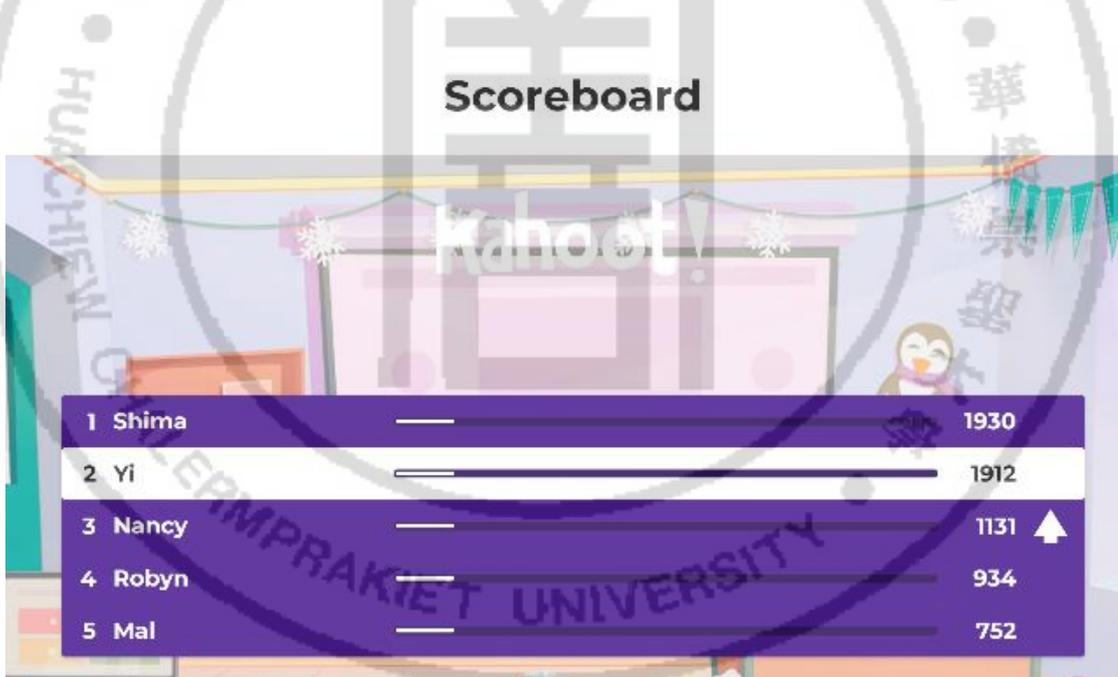


图 4-29 答题后教师端界面图



4-30 答题后教师端积分排名界面



图 4-31 教师端游戏积分前三名页面

## 二、Kahoot!平台在课后作业中的应用

Kahoot!同 Wordwall 一样，可以将测试游戏设置成课后作业，让学生回家完成。如下图 4-32 所示，点击左边分配 (Assignment)，设置作业完成截止时间、答题计时、随机排列答案以及是否自动生成昵称，然后点击创建，之后将生成的链接分享给学生即可。同 Wordwall 一项，教师可以点击上方“报告”，选择布置的作业名称，查看学生的作业完成报告。如下图 4-33 所示，教师可以从报告中知道完成作业的学生人数、姓名、正确率以及积分排名情况。



图 4-32 设置作业页面

摘要 玩家 (6) 问题 (26) 主持人: JingGuo123

昵称	排名	正确答案	未回答	最终得分
bowaa]	1	96%	—	22 679
hashii	2	85%	—	19 846
LerLerrrr	3	77%	—	18 806
Not Boongy	4	73%	—	17 518
Phoom	5	69%	—	16 095
baobao	6	58%	—	14 161

图 4-33 Kahoot!作业报告

## 第五章 网络教学平台应用于汉语词汇教学的总结与反思

在泰国新加坡国际学校小学汉语词汇教学中，三款网络教学平台 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 作为词汇学习、词汇复习、词汇练习、词汇测试和课后作业的教辅工具，帮助教师更好地完成词汇教学的教学目标，从而促进汉语课整体教学目标的完成。但是三款网络教学平台在词汇教学实施过程中仍然有一些不足之处，需要进一步完善。

### 第一节 Quizlet 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思

#### 一、优点

##### 1. 在词汇学习方面的优点

在使用 Quizlet 进行词汇教学的过程中，笔者以及泰国新加坡国际学校其他教师普遍认为 Quizlet 让词汇教学变得更容易、更生动有趣。单词卡模块将枯燥的词汇和生动的图片、语音、英文解释以及拼音相结合，为学生提供了一个视觉的和听觉的渠道，利用多个感官的刺激，来强化学生对词汇的记忆。单词卡输入单词列表，自动匹配拼音、英文解释、图片和语音的设计，大大减少了教师备课的时间和压力。在词汇设计中，教师应将自己对词卡的认识与二语习得的原理相结合，运用二语习得的原理来引导词汇设计，使词汇设计起到潜移默化的作用，比如：利用词汇来建立语义网；将新单词与实际生活相结合，通过情境化、情境化的设计，使学生打破运用的障碍，做到学以致用，使语言成为交际的一种手段，使教学成为老师的主导，学生的主体。

Quizlet 学习模块能让学生在自主词汇复习的过程中，过滤已掌握的词汇，针对难记的还未掌握的词汇进行二次、三次学习，不断重复加深记忆，整个学习过程学生可以自主在家用几分钟时间在手机或者 Ipad 完成，完全不需要教师的辅导，提高了学生的自主学习能力、强化长时记忆。其中学习模块中的书写功能和拼写功能在记忆单词的同时还锻炼了学生的汉字认读、汉语拼音以及汉字输入的能力，特别是现今社会互联网高速发达，人们日渐趋于电脑打字，这对当代对外汉语学习者是一件很重要的技能。如果设备支持手写输入，也可以锻炼学生的汉字书写能力，这在各大网络学习平台，绝对是一大亮点。

## 2. 在提高课堂参与方面的优点

词汇学习本身是一个很枯燥乏味的过程，尤其是对一些学习主动性不高，中文基础不好的学生，更是一件非常排斥的事情。Quizlet 经典的 Live 游戏对于正处于沉迷于网游阶段的六年级学生来书，是一件很熟悉的事情，扫码登录、有趣的游戏名称、错一步就回到原点紧张激烈的比赛形式，都是吸引学生参与的亮点。让学生忽略了对词汇学习的排斥，在玩中学，学中玩。

相比 Live 游戏，比较温和的配对游戏对基础不是很好，反应没有那么快的学生来说也是一个很有趣的学习过程，他们可以在思考的过程中达到认读汉字的学习目标。总的来说，Quizlet 以“玩”为主要手段，激发了学生的思维活动，使他们能够更深层次地进行信息处理，将原本枯燥乏味、毫无意义的单词记忆训练，转变为有意义、高效的训练。

## 3. 在词汇测评方面的优点

在检查学生是否掌握词汇这方面，快速检查和测试模块打破了传统纸质考卷测试的模式。快速检查模块通过选择题的形式网络竞赛的方式，让学生消除了对考试的恐惧与紧张。最后结果报告的公布让学生快速了解自己哪些知识点还没掌握，也让老师知道每个学生的整体情况，节省了批卷改卷的时间。

测试模块多题型的设计，让学生通过不同的形式对记忆的词汇在脑中进行二次加工，然后输出，全方位的测评学生对词汇的听、认读、书写和理解的情况。

## 二、不足

针对笔者在词汇教学中 Quizlet 的实际运用以及学生学习情况的反馈，有以下几点不足：

1. Quizlet 单词卡自动匹配的词汇系统的发音并不是很标准，有的时候，学生根本就听不懂。特别是在长词汇的情况下，死板的发音会让词语听起来非常不自然。

2. Quizlet 问答题的答案判断死板不灵活，必须全部输入词卡上显示的英文解释和拼音，甚至是标点符号也是作为判断答案正确与否的标准之一，严重打击了学生回答问题的积极性。

3. Quizlet 平台页面色彩单一，无法吸引小学生。即使 Quizlet 已经在快速检查的游戏环节加入了音乐和动画，但是相比其他平台来说动画效果还是过于寡淡无趣。

4. Quizlet 平台无法将游戏转为课后作业让学生回家完成，因此无法对学生

课后完成情况以及练习质量做出评估。

5. Quizlet live 游戏错一个就回到原点，以及第一个学生完成游戏则游戏结束的设计打击了部分学生的参与积极性。

6. Quizlet live 游戏开始时，学生会胡乱取一些不合适的昵称，或者谈话说笑影响游戏开始的时间。

### 三、建议

针对上述不足之处，笔者有以下几点建议：

1. 老师在设计词汇卡片的时候，可以通过人为的方式进行语音输入，这样可以让学生听到更加自然的发音。

2. 希望 Quizlet 平台可以更改评分标准，问答题只需要输入词卡显示页面答案之一即可得分。

3. 希望 Quizlet 平台可以多增加一些页面主题供不同年龄段的用户选择。

4. 希望 Quizlet 平台可以增加布置作业的模块，教师可以设置作业截止日期、查看学生的完成情况以及每个学生答题的正确率。或者教师结合其他平台这方面的优势，扬长避短来进行教学使用。

5. 希望 Quizlet 平台可以更改 live 游戏设置，答错题可以扣分，而不是立即返回原点，给部分还未完全掌握的学生试错的机会。教师在进行大班教学并且学生水平差异大的情况下，不建议使用此功能。当进行小班教学并且学生水平差不多的情况下可以使用。

6. 要求教师严格规范学生，提前讲清楚规则，要求学生设置合适的游戏昵称，如果有不合适的应提出警告，必要时踢出游戏。不遵守规则的不可以参与游戏。

## 第二节 Wordwall 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思

### 一、优点

#### 1. 在词汇学习方面的优点

由于 Wordwall 平台是一个课堂教学的小游戏网站，没有如 Quizlet 一样的单词卡功能，因此在词汇教学讲解方面帮助甚微，无法应用于词汇教学的讲解部分。但是 Wordwall 平台游戏模式的多样化让学生的词汇练习时刻充满新鲜感和趣味，特别针对小学生，他们愿意不停的“玩各种游戏”，无形中延长了学词汇练习的时间，加深了词汇记忆，提高了学习成绩。

## 2. 在提高课堂参与方面的优点

Wordwall 游戏教学平台二十四种不同的游戏模板、十五种颜色鲜明的主题动画，操作过程中相应的背景音乐，以及可以随时更换的主题背景受到了从学前到大学各个年龄段学生的喜欢。Wordwall 平台非凡的视听感受和游戏积分奖励，在一定程度上吸引了课堂上容易分心的学生的注意力，增强了这部分学生学习的兴趣和课堂参与度，对提升学习效果起到了积极作用。

## 3. 在词汇测评方面的优点

Wordwall 问答模式和测试模式给学生提供自我检测的机会，鲜艳的主题色彩配上欢快的特效音乐，让常见的选择题题型变得不那么枯燥无趣，降低了学生对测试的排斥和紧张情绪。

## 4. 在课后作业方面的优点

Wordwall 所有游戏都可设置为课后作业，教师不仅可以设置提交的截止日期，还可以随时更改截止日期，这样在有学生因为某些原因未按时提交时可以有补交的机会。教师可以随时在“我的成果”查看学生的完成情况，清楚知道哪些学生提交了，哪些学生未提交，哪些题的错误率高，哪些题的错误率低，从而制定之后的教学计划。游戏变作业打破了传统手写式的作业模式，大大降低了学生对写作业的排斥，提高了学生的学习效率。

## 二、不足

针对笔者在词汇教学中 Wordwall 的实际运用以及学生学习情况的反馈，有以下几点不足：

1. 主题画面以及游戏设计偏幼龄化，初高中以上的学生可能会觉得幼稚，参与的兴致不高。
2. 教师教学活动中，学生无法进行在线竞赛，只能教师电脑进行操作展示，学生一起观看或者个别学生到教室前面操作，其他不参与的学生会分心做别的事情，不利于课堂管理。
3. Wordwall 平台属于纯游戏模式，无法应用于词汇学习的学习阶段。
4. Wordwall 平台无法满足词汇的发音以及书写练习。

## 三、建议

针对上述不足之处，笔者有以下几点建议：

1. 教师在实际教学过程中，要根据学生的年龄选择合适的教学平台作为辅助，以达到提高教学效率的目的。

2. 在使用 Wordwall 进行课堂活动时，教师一定要严格规范课堂秩序，若没有办法做到每个学生参与，可以配合其他教学平台进行课堂教学活动的练习。

3. 建议教师在进行词汇教学讲解部分时，搭配 PPT 或者 Quizlet 的单词卡模块进行教学。

4. 建议教师将 Wordwall 平台用于词汇教学的认读练习中，还应结合传统领读纠音和纸质书写来练习词汇的发音和词汇的书写。

### 第三节 Kahoot! 平台应用于汉语词汇教学的总结与反思

#### 一、优点

##### 1. 在词汇学习方面的优点

同 Wordwall 相似，Kahoot! 作为一款在线测试平台，不具备 Quizlet 的单词卡模式，因此无法应用于词汇学习的学习部分。

##### 2. 在提高课堂参与方面的优点

Kahoot! 的学习方式采用了游戏化的形式，能够吸引学生的注意力，提高学生的学习兴趣 and 积极性。Kahoot! 采用竞赛的方式进行学习，学生可以通过竞赛的方式参与到课堂中来。这种方式能够激发学生的主动性和积极性，促进学生的参与和互动。通过使用 Kahoot!，教师可以创造一种轻松、有趣的课堂氛围，使学生更愿意参与到课堂中来。Kahoot! 能够为学生提供即时的反馈和评估，帮助学生了解自己的学习进度和水平，及时纠正错误和改进学习方法，从而提高学习效果。Kahoot! 的学习方式可以增加学生之间的互动和社交性，使学生在过程中不仅仅是被动地接受知识，而是积极地与其他同学交流和分享。总的来说，Kahoot! 能够帮助教师创造一种有趣、轻松、积极的课堂氛围，激发学生的学习兴趣 and 参与度，提高学生的学习效果和教学质量。

##### 3. 在词汇测评方面的优点

Kahoot! 作为一款在线测试平台，主要的目的就是制作测试游戏，最基本的选择、判断加上付费版的排序和简答基本上可以达到一个传统纸质测试题的效果，但是又减轻了学生对于传统纸质测试题的紧张感和排斥，保护一个轻松的心态完成测试。

##### 4. 在课后作业方面的优点

同 Wordwall 一样，Kahoot! 的测试题也可以设置为课后作业，让学生回家完成。教师同样可以设置提交截止日期，不同的是免费版的教师不可以更改截止日期，如果学生错过提交日期，教师需要将测试题重新设置作业并分享给学

生。教师同样可以在作业的结果报告里查看学生的提交情况和完成情况，然后设计之后的教学计划。

## 二、不足

针对笔者在词汇教学中 Kahoot! 的实际运用以及学生学习情况的反馈，有以下几点不足：

1. 过于游戏化，无法应用于词汇学习的学习阶段。
2. 学生使用设备登录游戏时，胡乱输入游戏昵称，互相交谈参考答案，或者用设备浏览别的网页，不利于课堂秩序的管理。
3. Kahoot! 平台无法满足词汇的发音以及书写练习。

## 三、建议

针对上述不足之处，笔者有以下几点建议：

1. 建议教师在进行词汇教学讲解部分时，搭配 PPT 或者 Quizlet 的单词卡模块进行教学，在词汇练习阶段在使用 Kahoot! 进行课堂或课后练习。
2. 同 Wordwall 一样，在使用 Kahoot! 平台进行课堂活动时，教师一定要严格规范课堂秩序。在分发电子设备时，讲清楚使用原则，不可以浏览其他网页，输入自己正确的名字，独自作答，否则收回设备，不可以参与游戏。
3. 同 Wordwall 一样，建议教师结合传统领读纠音和纸质书写来练习词汇的发音和词汇的书写。

## 第四节 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!平台在汉语词汇教学应用中的对比分析

综合本章前三节的研究内容可以发现, Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!在《欢乐伙伴》五年级上册第八课《很久很久以前》的识读词和识写词教学的应用中有一些共性和各自的个性。

### 一、Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!平台在汉语词汇教学应用中的共性特征

#### (一) 在课堂参与度方面

在课堂教学观察过程中, 笔者发现传统的课堂教学过程中, 总有一小部分学生无法将精神力集中在教师的教学上, 对任何形式的课堂活动参与度都不高。然而, 凡是将网络游戏平台加入教学的课堂活动, 这些学生往往可以保持精神高度集中, 时刻跟随教师的指导, 完全地参与进活动中去。学生问卷调查中关于网络游戏平台 96.3%的高喜爱度结果, 可以印证网络游戏平台在教学上应用的成功。总的来说, 游戏化网络教学平台 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!在小学汉语词汇教学活动中的共性特点是, 都可以吸引学生注意力, 提高课堂参与度, 从而提高学生的词汇学习成绩等。

#### (二) 在学习兴趣方面

基于马斯洛的学习动机理论, 将在线游戏平台运用于课堂教学, 可以使学生对汉语的兴趣持续保持下去, 并将其转化为一种内驱力, 促使学生更积极、更主动地进行汉语的学习, 提高学习效率。在课堂上的观察和问卷调查中, 笔者发现 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!里的各种游戏都是按照这个理论来的, 可以让学生在学习的时候, 有一种竞争的感觉, 这就会让他们对汉语单词的学习产生更大的兴趣和好奇心, 也会让他们重新把这个网络学习平台当成一个学习工具来使用。Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!里所有游戏界面都加入了色彩丰富的动画以及趣味十足的背景音乐, 将学生从紧绷枯燥的词汇练习中解放出来, 在玩中学, 在乐中练, 在轻松的氛围里测试, 在浓厚的学习兴趣带领下去学习更多词汇知识。

#### (三) 在课堂管理方面

通过对 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!三款平台的详细介绍不难看出, 三款网络平台对网络以及设备的要求很高, 虽然学生平时在家里随时可以使用手机、平板或者电脑连接网络去使用这些教学平台, 但是如果应用于课堂教学活动, 对部分学校的教学设备要求则是一种挑战, 特别是在没有网络且电子设备

不发达的地区。通过 10 位教师的问卷调查结果显示，教师在使用这三款平台进行教学活动时，普遍会出现一些课堂管理问题，比如学生聊天走动、活动时间难掌控、网络问题、学生不恰当使用设备等。要求教师在使用网络平台之前，明确使用规则以及课堂要求，遵守规则的学生可以在游戏中给与奖励。

## 二、Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 平台在汉语词汇教学应用中的个性特征

根据五年级上册第八课《很久很久以前》词汇教学教案设计中的教学目标设定：学生要会认、会读所有识读词；学生要会认、会读、会写、会用识写词，其实就是要熟练地掌握单词的“音、形、义、用”。“音”就是单词的发音，要学会听音识字，尤其要关注单词的发音，如多音字的读音，在语流中的变调，轻声，轻重音等等。“形”就是单词的形状，也就是单词的识别和写法，尤其要重视单词和近义词的识别，并注意泰国学生在单词中出现的“逆序书写”的错误。“义”是词汇量的一部分，也是词汇量最大的一部分，它包含了词在对应文本中的意义，对词的情感和颜色进行了分析，对近义词和易混淆词进行了识别。“用”指的是语用，要能够将词汇与情景、义场、交际功能等联系起来，注意词汇的搭配，包括名词与量词的搭配，动与宾的搭配，并能够进行语言间的比较，例如，思考词义的翻译会不会引起误解等等。接下来，笔者会从词汇的“音、形、义、用”四个方面的教学成果对 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 三款平台在词汇教学应用上的个性进行分析。

### （一）“音”——语音

五年级上册第八课《很久很久以前》词汇教学目标设定学生需要会认、会读识读词和识写词，即能够掌握词汇的正确发音。在 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 这三款教学平台里，Quizlet 完全可以满足这一教学目标。Quizlet 的所有模块，词卡、学习、游戏、测试等页面上，每道题里的词汇旁边都会有一个小喇叭，无论是在词汇学习前期的词卡学习中，还是中期词汇游戏练习中，以及后期词汇测试游戏里，学生只要点击小喇叭就能听到词汇的发音，然后进行跟读和听音练习。Quizlet 里拼写、书写以及测试部分还设置了听音选词，听音辨义的游戏题型，充分让学生练习了词汇的“音”，从而达到会认会读识读词和识写词的教学目标。不过由于 Quizlet 所有词的音频都是系统自动生成的，因此词的发音听起来会比较机器化，不像人类发音那么自然，不过瑕不掩瑜。

很可惜，Wordwall 和 Kahoot! 完全没有语音设置，因此在词汇“音”的教学准备过程中教师可以避开使用这两款平台。

## （二）“形”——词形

五年级上册第八课《很久很久以前》词汇教学目标设定学生需要会认、会写识写词，即能够掌握词汇的词形，能辨认会书写。在辨认词形方面，Kahoot!是最佳的应用平台，Kahoot!选择题以及判断题的设计，方便教师根据教学目标设计题目内容，比如“装扮”的“扮”，教师可以在题干部分输入拼音、意思、图片或者将“扮”用括号代替，选项部分给出和“扮”形近的三个字进行混淆，像“份”“纷”“分”，让学生从四个中选出那个正确的字。这种游戏设计不仅可以训练辨认本课词汇，同时也能对已学过的形近词进行辨认复习，一举两得。当然Kahoot!也可以只进行最基本的词与音或词与义的互选练习。

Quizlet 和 Wordwall 的题型设计更适合与词与音或词与义的配对练习，即一边输入识读词和识写词的词形，另一边输入相对应的拼音、英文意思或者图片，然后在不同的游戏模式下进行配对。这种题型相比较于 Kahoot!的设计比较单一简单，更适合初级汉语词汇学习者，幼儿及小学低年龄段的教师在准备词汇教学时可以考虑使用 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!这三款教学平台，有更高学习需求的高年龄段的教师在训练辨别词汇时建议避开 Quizlet 和 Wordwall。

在书写词形方面，很可惜 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!这三款教学平台都无法达成这一教学目标。网络学习平台，顾名思义是通过网络程序操作进行学习，这就导致学生无法完成传统的笔与纸的书写动作。学生会书写识写词这一教学目标仍然需要借助传统词汇练习方式来完成。

## （三）“义”——词义

五年级上册第八课《很久很久以前》词汇教学目标设定学生需要会用识写词，即能够掌握词汇的解释，从而正确的使用这些词汇。关于词义的教学，笔者已经在“形”的辨认词形的平台运用中解释过了，Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!这三款教学平台都适用于词与义的配对练习。相比传统纸质匹配练习，这三款网络教学平台可视化的游戏操作更容易吸引学生的学习兴趣。

## （四）“用”——语用

这里的“用”更多的是口语交际中适合语境不会引起歧义的“用”，这种“用”是我们语言学习的最终目标。任何语言学习的唯一目的就是用于交际。交际需要交谈，需要人与人面对面的进行口语交谈。这一教学目标是无法通过网络平台达成的，需要教师设计线下的课堂教学活动来达成这一目标。

除了上述四点，Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!三款网络平台还在词汇教学的最后一步——教学评估上存在个性差异。Wordwall 和 Kahoot!上的游戏可以

设置成课后练习帮学生课后巩固，教师可以在平台很直观的通过图表数据查看学生的完成以及答题情况，便于根据学生情况做出进一步的教学计划。Quizlet 不具备这一功能，教师只能在课堂上查看学生的学习情况并作出主观判断。因此在课后检测学生的词汇掌握情况时，建议教师们避开 Quizlet，使用 Wordwall 和 Kahoot!。

总的来说，在游戏教学法理论支持下将游戏化网络教学平台 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!应用于小学汉语词汇教学，首先，对小学生而言，它能激发学生对汉语课的兴趣，使学生处于一种轻松、快乐、充满乐趣的情境中，这既能有效地调动学生在课堂上的注意力，又能促进汉语单词的学习。在趣味与竞争并存的游戏里，学生们都是积极的学习者，改变了以往以老师为主，老师讲课、学生倾听的被动学习方式，从而促进了同学们的思考能力以及对汉语单词的使用，使同学们真正地实现了学以致用。但是游戏化网络教学平台又有着自身的缺陷，教师在应用网络平台是应该结合教学目标进行适量适度的运用，应遵循游戏教学法目的性、趣味性、交互性的原则，切不可为了游戏而游戏。

## 结 语

现当代科技的进步带动教育的进步，时代的发展促进教育的发展，线上线下混合式教学模式为教育提供了完善的辅助工具支撑，Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 平台在对外汉语教学上弥补了线上教学资源的不足。此次研究笔者以 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 在汉语词汇教学中的应用为主题，以泰国新加坡国际学校小学五年级第二语言班的 69 名学生为教学对象，以《欢乐伙伴》五年级下册第八课《很久很久以前》的识读词和识写词为教学内容进行研究。在词汇教学的全过程中，充分地运用了 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 平台资源，详细叙述三款网络教学平台在本课词汇教学、课堂练习、测试以及课后作业练习中的运用情况，结合词汇教学的“音、形、义、用”得出以下结论：

第一，游戏化网络教学平台 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 在小学汉语词汇教学活动中的共性特点是，丰富的游戏设置都可以吸引学生注意力，提高学习兴趣，提高课堂参与度，以及最终提高学生的词汇学习成绩。这三款平台都适用于词义教学和词汇测试的教学活动中，但都不适宜用于词汇交际的教学中。并且，这三款平台在线下课堂上的使用会给教师带来课堂管理方面的问题。

第二，Quizlet 在词汇发音的教学上具有独一无二的优越性，但是在辨词练习、词汇书写以及课后学习评估方面有着明显的不足。

第三，Kahoot! 在辨别词汇的练习和课后学习评估上有明显优势，但是不适用于词汇发音的教学应用。

第四，Wordwall 明艳生动的游戏页面深受低年龄学生的喜爱，且在词义配对和课后学习评估方面的应用占优势，但在辨认词形方面的应用没有优势。

鉴于作者水平的限制，本研究的局限性在于：

第一，样本量太小。由于作者仅仅以教授的五年级学生为研究对象，因此研究对象的人数较少，样本数据不充分。

第二，本次实验研究的周期太短了。因为学校有自己的教学计划，也有自己的考核时间，每个单元最多只能上两个星期的课，笔者只能尽可能的在规定的时间内完成这次的行动研究，因此这次的行动研究，显得有些仓促。

第三，同学们经常会用到 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot!，在这种情况下，很容易造成审美疲劳。对于 Quizlet、Wordwall 和 Kahoot! 的热情渐渐褪去，对学习的积极性也难以维持在高度状态。

对于本论文中的一些缺陷，笔者将会在以后的学习和工作中持续提升自己的科学研究水平。

第一，延长了研究时间，以探讨 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!在词汇教学中应用的作用。尽管短期行动研究显示，使用 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!在汉语词汇的游戏化教学中，取得了很好的效果，学生的学习积极性和参与度都得到了很大的提升，他们的学习成绩也得到了很大的提升。不过，如果在一段时间内，学生的学习兴趣和机会都会发生改变，所以，这一切都还是一个未知数，还需要通过实验来进一步的验证。

第二，增多实验研究对象，增加样本量，增加实验研究的可信度。考虑到本次研究的样本仅为 69 名，这在某种程度上可能对研究的效果造成了影响，实验对象多的情况与实验对象少的情况存在差异，在课堂上会出现不同的情况。

第三，要让 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!对于词汇教学一直保持正向影响，教师需要合理安排应用于课堂的时间，不可频繁甚至是每节课都使用，在学生完全掌握 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!的学习方法后，教师可以把玩 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!游戏作为一种课堂奖励，例如，学生们当天课堂上表现非常好，教师可以允许学生们玩 10 分钟的 Quizlet live 游戏当作奖赏，这样既能够减少使用的频率，也能够让学生一直保持对 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!的新鲜感和好感度。另一方面，当自身课堂表现的情况与 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!联系起来之后，学生会更加珍惜机会，主观上提高使用 Quizlet, Wordwall 和 Kahoot!的学习效率。

## 致谢

时光飞逝，白驹过隙，不知不觉已经快要毕业了，在华侨崇圣大学读研究生的这两年对我来说过得格外快，回看这段日子，曾有过迷茫，有过彷徨，亦有收获和成长。我们这一级大概是特殊的一级，全程线上课程，未曾拜见过各位老师，亦未曾团聚过各位同学，熟悉的仅是大家的音容。即便如此，这里我仍然要感谢在我读研这两年以来一直帮助我、鼓励我、支持我的人。

首先感谢我的导师刘儒老师，刘儒老师从论文的选题到开题过程到论文初稿的完成，给予了我很多的指导和建议，耐心的告诉我应注意的细节问题并给我指出错

误。正是因为有刘儒老师的耐心指导和帮助，我才能完成论文的写作。在此，向刘儒老师致以崇高的敬意和衷心的感谢。

我还要感谢我新加坡国际学校的同事们，谢谢他们在我迷茫和松懈时对我的支持和鼓励。

同时，我还要谢谢我的同窗张满峰同学，谢谢他帮大家打印并提交各种材料。

最后，我还要感谢参与论文评阅的各位评委老师，辛苦各位老师审阅！

## 参考文献

### 专著[M]:

- [1] 杨伯峻. (1980). 论语译注. 北京: 中华书局.
- [2] 胡壮麟, 刘润清等. (1988). 语言学教程. 北京: 北京大学出版社.
- [3] 崔永华、杨寄洲. (1997). 对外汉语课堂技巧. 北京: 北京语言大学出版社.
- [4] 桂诗春、宁春岩. (1997). 语言学方法论. 北京: 外语教学与研究出版社.
- [5] 周健. (1998). 汉语课堂教学技巧 325 例, 北京语言大学出版社.
- [6] 刘珣. (2000). 对外汉语教育学. 北京语言文化大学出版社.
- [7] 张鑫友. (2000). 语言学教程. 武汉: 湖北人民出版社.
- [8] 徐通锵. (2002). 基础语言学教程. 北京: 北京大学出版社.
- [9] 赵金铭. (2004). 对外汉语教学概论. 北京: 商务印书馆.
- [10] 周健、彭小川、张军. (2004). 汉语教学法研修教程. 北京: 人民教育出版社.
- [11] 周小兵. (2004). 对外汉语教学入门. 广州: 中山大学出版社.
- [12] 丁迪蒙. (2006). 对外汉语课堂教学技巧. 上海: 学林出版社.
- [13] 成晓光. (2006). 西方语言学教程. 大连: 辽宁师范大学出版社, 190.
- [14] 赵金铭. (2006). 汉语可以这样教——语言技能篇. 北京: 商务印书馆.
- [15] 张和生主编. (2006). 汉语可以这样教——语言要素篇. 北京: 商务印书馆.
- [16] 杨惠元. (2007). 课堂教学理论与实践. 北京: 北京语言大学出版社.
- [17] 刘珣. (2007). 对外汉语教学引论. 北京: 北京语言文化大学出版社.
- [18] 徐子亮. (2007). 对外汉语教学心理学. 上海: 华东师范大学出版社.
- [19] 杨慧元. (2007). 课堂教学理论与实践. 北京: 北京语言大学出版社.
- [20] 詹姆斯·科尔曼. 社会理论的基础 (邓方, 译). (2008). 北京: 社会科学文献出版社, 261.
- [21] 丁迪蒙、李白坚. (2009). 做游戏学汉语. 北京: 高等教育出版社.
- [22] 林崇德. (2009). 发展心理学. 北京人民教育出版社.
- [23] 孙炜. (2009). 语言学通论. 北京: 北京大学出版社.
- [24] 张西平. (2009). 世界汉语教育史[M]. 商务印书馆, 134.
- [25] Victor Siye Bao、Sihuan Bao、John Tian. (2010). 中文游戏大本营: 课堂游戏 100 例 (上册). 北京大学出版社.
- [26] Victor Siye Bao、Sihuan Bao、John Tian. (2010). 中文游戏大本营: 课堂游戏 100 例 (下册). 北京大学出版社.

- [27] 海伦娜·柯顿、卡罗尔·安·达尔伯格. (2011). 语言与儿童——美国中小学外语课堂教学指南. 北京: 外语教学与研究出版社.
- [28] 王巍、孙淇. (2011). 国际汉语教师课堂技巧教学手册. 北京: 高等教育出版社.
- [29] 柏拉图. 理想国(郭斌和、张竹明译). (2013). 北京: 商务印书馆.
- [30] 胡培安、王飞华. (2014). 实用对外汉语词汇. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [31] 李宁、李屏. (2014). 心理学. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [32] 李屏. (2014). 教育学. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [33] 廖新玲. (2014). 汉字学. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [34] 孙汝建. (2014). 现代汉语语用学. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [35] 王建勤. (2014). 第二语言习得研究. 北京: 商务印书馆.
- [36] 于逢春. (2014). 华文教育概论. 武汉: 华中科技大学出版社.
- [37] 赵金铭. (2014). 对外汉语词汇及词汇教学研究. 北京: 商务印书馆.
- [38] 赵金铭. (2014). 对外汉语教学导论. 北京: 商务印书馆出版.
- [39] 包兴敏、白冬青、王晓茜. (2015). 教师教育心理学. 北京: 清华大学出版社.
- [40] 刘润清. (2015). 外语教学中的科研方法. 北京: 外语教学与研究出版社.
- [41] 夏凤琴、姜淑梅. (2015). 教育心理学. 北京: 清华大学出版社.
- [42] 焦建利、王萍. (2015). 慕课—互联网+教育时代的学习革命. 机械工业出版社.
- [43] 王文科、王智弘. (2017). 教育研究法. 台北: 台湾五南图书出版股份有限公司.

#### 学位论文[D]:

- [1] 韩鑫兴. (2009). 试论游戏教学法在小学初中对外汉语教学中的应用. 华东师范大学. 上海.
- [2] 彭小卉. (2010). 游戏教学法在零起点汉语口语课堂的运用. 复旦大学. 上海.
- [3] 马智. (2011). 对外汉语课堂游戏教学法研究综述. 东北师范大学. 长春.
- [4] 李慕霜. (2012). 初级汉语综合课词汇教学策略研究. 东北师范大学. 长春.
- [5] 刘蕊. (2012). 对外汉语听说教学中的游戏技巧. 西北大学. 西安.
- [6] 宋璐璐. (2014). 游戏法在对外汉语初级口语课中的运用及教案设计. 广东外语外贸大学. 广州.
- [7] 闫佳佳. (2014). 初级阶段对外汉语趣味教学法研究. 鲁东大学. 烟台.

- [8] 黄芽萌. (2014). 游戏教学法在泰国小学汉语词汇教学中的应用研究. 广西师范大学. 桂林.
- [9] 李爽. (2014). 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用. 黑龙江大学. 哈尔滨.
- [10] 曹馨匀. (2015). 游戏在对泰汉语教学中的运用. 云南大学. 昆明.
- [11] 李璐. (2015). 游戏教学法在泰国小学汉语课堂中的运用. 河北大学. 保定.
- [12] 覃莹莹. (2015). 汉语初级词汇教学中游戏教学法的应用分析. 广西大学. 南宁.
- [13] 纪卓群. (2016). 游戏教学法在少儿汉语字词教学中的应用. 北京外国语大学. 北京.
- [14] 邵乐乐. (2016). 智利汉语教学中的课堂游戏实证研究. 安徽大学. 合肥.
- [15] 杨朗. (2016). 游戏教学法在菲律宾零基础词汇教学中的应用. 渤海大学. 锦州.
- [16] 赵培培. (2017). 游戏教学法在泰国中学词汇教学中的应用研究. 云南师范大学. 昆明.
- [17] 赵姝. (2017). 游戏教学法在泰国初级汉语教学中的运用. 辽宁师范大学. 大连.
- [18] 阿如寒. (2018). 游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用. 内蒙古师范大学. 呼和浩特.
- [19] 林伟纳. (2018). 游戏在印尼学生汉语词汇学习中的应用研究. 华侨大学. 泉州.
- [20] 廉成. (2018). 新西兰汉语教学中网络工具的应用. 华中科技大学. 武汉.
- [21] 俞馨莹. (2018). 对外汉语网络教学平台的分析研究[D]. 苏州大学. 苏州.
- [22] 王亚. (2018). Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学研究. 山东师范大学.
- [23] 刘鑫乐. (2018). 游戏教学法在对外汉语初级阶段词汇教学中的运用. 内蒙古师范大学. 呼和浩特.
- [24] 高兴. (2019). 基于 Kahoot! 平台的对外汉语综合课教学设计与研究. 北京外国语大学. 北京.
- [25] 石涛. (2019). 几款学习 app 在美国初中汉语课堂中的运用. 苏州大学.
- [26] 姚银佳. (2019). 教育游戏提高汉语学习动机和教学效果的有效性研究. 上海师范大学. 上海.
- [27] 张珞阳. (2019). Kahoot 在初级对外汉语课堂教学中的应用与研究. 浙江大学. 杭州.

- [28] 赵丽娜. (2020). 运用 Kahoot!和 Quizlet 进行汉语游戏化教学的行动研究. 华东师范大学. 上海.
- [29] 王甜丽. (2020). Kahoot!和 Quizlet 在对美国中学生中文教学中的应用研究. 中央民族大学. 北京.
- [30] 胡艳芳. (2021). Kahoot!辅助平台在初级对外汉语课中的应用研究—以新西兰坎特伯雷大学孔子学院为例. 湖北工业大学. 武汉.
- [31] 蒙小乐. (2021). Quizlet 环境下初级汉语学习者词汇学习策略的实验研究. 北京外国语大学. 北京.
- [32] 陈婕. (2021). 国际中文线上教学平台与网络教学工具的应用研究. 广州大学. 广州.
- [33] 刘佳婧. (2021). 对外汉语在线平台的教学模式调查研究. 西南科技大学. 绵阳.

#### 期刊[J]:

- [1] 张希希. (1994). 克里恩福利塔格教学游戏初探. 外国教育研究.
- [2] 杨宁. (1994). 皮亚杰的游戏理论. 学前教育研究.
- [3] 贾鼎、丁一力. (1998). 现代信息技术与对外汉语教学. 世界汉语教学.
- [4] 王贺玲. (2000). 浅谈游戏教学法的运用. 河北师范学院学报, (2): 23-24.
- [5] 程同春. (2004). 交际法理论与实践. 外语研究, (3).
- [6] 曾建. (2006). 游戏在二语习得和教学中的应用. 湖北成人教育学院学报. (3): 56-58
- [7] 许琳. (2007). 汉语国际推广的形势和任务. 世界汉语教学, 2, 108.
- [8] 冯冬梅. (2008). 试论游戏在对外汉语课堂教学中的运用. 消费导刊—教育时空.
- [9] 黄晓莉. (2010). 浅析幼儿英语课堂游戏教学法. 中国校外教育杂志.
- [10] 陆俭明、苏丹洁. (2010). 汉语网络教学本体研究之管见. 中文教学现代化学会.
- [11] 李小艳. (2011). 对外汉语词汇教学方法探微. 鸡西大学学报: 综合版, 8, 29-30.
- [12] 黄欣. (2012). 网络时代的对外汉语教学. 文学教育(下).
- [13] 李星、王建修在. (2014). 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用. 华中师范大学研究生学报.

- [14] 赵兴辉. (2016). 试论网络与中文教学的现代化. 《决策与信息》杂志社, 北京大学经济管理学院.
- [15] 苏颖. (2016). Kahoot: 增强外语课堂互动性与趣味性的网络应用. 中国教育技术装备, 24, 43-44.
- [16] 廖庆生、陈莹. (2017). 利用课堂在线互动平台辅助大学英语教学研究——以 Kahoot 为例. 安徽电子信息职业技术学院学报, 16(5): 86-88.
- [17] 曾敏、唐闻捷、王贤川. (2017). 基于“互联网+”构建新型互动混合教学模式. 教育与职业, 885(5): 47-52.
- [18] 祁芝红, 刘玥. (2018). Kahoot! 游戏化学习平台及其教学应用. 中国教育信息化, 415(4): 86-89.
- [19] 赵丹丹. (2018). Kahoot (手机线上互动教学) 在大学英语教学中的应用. 海外英语, 375(11): 78-79.
- [20] 邹伟滨、尚杨. (2018). 浅析 Kahoot! 在对外汉语教学中的应用. 湖北函授大学学报, 31(20): 152-153.
- [21] 王立群、胡文虎. (2018). Kahoot! 在大学英语课堂中的应用效果研究. 外语界, (02), 85-89.
- [22] 马晨. (2020). 国际中文在线教育及相关思考. 海外华文教育.
- [23] 华珊珊、吴晓琴、屠菁. (2020). “互联网+”时代基于 Kahoot! 的离散结构智慧课堂构建. 电脑知识与技术, 16(11): 118-119, 165.
- [24] 李宇明、李秉震、宋晖等. (2020). “新冠疫情下的汉语国际教育: 挑战与对策” 大家谈(上). 语言教学与研究, 204(4): 1-11.
- [25] 园丁. (2020). 浅谈新时代背景下的网络教学改革. 办公自动化, 25(09): 26-27.
- [26] 孙丽娟. (2021). “互联网+”背景下线上线下混合式教学探究与思考. 科教文汇(中旬刊), 521(2): 57-58.

#### 英文文献:

- [1] Bruner, J. (1960). *The process of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [2] Bowman, R. F. A Pac. (1982). *Man theory of motivation: Tactical implications for classroom instruction*. *Educational Technology*, 22(9): 14-17.

- [3] Stephen D. Krashan. (1982). Principles and practice in second language acquisition. San Francisco: Pergamon Press, 63
- [4] Andrew Wright. (1984). Games for Language Learning. England: Cambridge University Press.
- [5] Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction III: Cognitive and affective process analyses* (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- [6] Lee Su Kim. (1995). Creative Games for the Language Class. *Forum*, (33,1): 35
- [7] Aydan Ersoz. (2000). Six Games for the EFL/ESL Classroom. *The Internet TESL Journal*, VI,6.
- [8] Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- [9] Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- [10] Thompson, Lynn (2004). "Schools Take Teens Back to 2 of the R's". *The Seattle Times*. Retrieved 2008-02-06.
- [11] Shaffer, D. W. (2006). *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- [12] D.B. Geist and M.E. Myers, (2007). "Pedagogy and project management: Should you practice what you preach". *Journal of Computing Sciences in Colleges*, vol.23, no.2.
- [13] Browne, C., Culligan, B. (2008). Combining technology and IRT testing to build student knowledge of high frequency vocabulary. *The JALT CALL Journal*.
- [14] K. Kapp, (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- [15] Janine Delahunty, Pauline Jones, Irina Verenikina. *Movers and shapers*. (2014). *Teaching in online environments*. *Linguistics and Education*.
- [16] A. I. Wang, (2015). "The wear out effect of a game-based student response system". *Computers & Education*, vol.82, pp. 217-227.

- [17] Anthony M. Limperos, Marjorie M. Buckner, Renee Kaufmann, Brandi N. Frisby. (2015). Online teaching and technological affordances: An experimental investigation into the impact of modality and clarity on perceived and actual learning. *Computers & Education*.
- [18] E.Seralidou and C. Douligeris, (2015). "Identification and classification of educational collaborative learning environments". *International Conference on Communications management and Information technology (ICCMIT'2015 Procedia Computer Science*, vol.65, pp. 249-258.
- [19] Clark, D. B. (2015). *Game-based learning: Strategies for optimizing learning experiences and outcomes*. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 43-58). Hershey, PA: IGI Global.
- [20] H. Dis Isfold Sigurdardottir, (2016). "Domesticating Digital Game-Based Learning". *Nordic Journal of Science and Technology Studies NJSTS*, vol.4, no.1, pp.5-16.
- [21] A. Galbis - Córdova, J. Martí - Parreño and R. Currás-Pérez, (2017). "Higher Education Students' Attitude towards the Use of Gamification for Competencies Development". *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, vol.13, no.1, pp.129-146.
- [22] C.M. Plump and J. LaRosa, (2017). *Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A Game-Based technology solution for eLearning novices*". *Management Teaching Review*, vol.2, no.2, pp.151-158.
- [23] MA-A. Ismail and JA-M. Mohammad, (2017). "Kahoot: a promising tool for formative assessment in medical education". *Education in Medicine Journal*, vol.9, no.2, pp.19-26.
- [24] Douligeris, Christos. (2018). *Let's learn with Kahoot!*. *IEEE Global Engineering Education Conference*.
- [25] Mullins, Amy & Barthlow - Potkanowicz, Deanna, (2018). "Promoting Active Learning with Quizlet". *Online classroom*, Vol. 18, no.5.
- [26] Medi Solhi Andarab, (2019). "Learning vocabulary through Collocating on Quizlet". *University Educational Research*, vol. 7, No. 4, pp.980-985.
- [27] Solhi Andarab, Mehdi. (2019). *Learning Vocabulary through Collocating on Quizlet*. *Universal Journal of Educational Research*, v7, n4, p980-985.

- [28] Orhan Göksün, Derya. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers and Education*.
- [29] Yang Wang, Yixi Wang, David Stein, Qingtang Liu, Wenli Chen. (2019). Examining Chinese beginning online instructors' competencies in teaching online based on the Activity theory, *Journal of Computers in Education* 6.
- [30] Alf Inge Wang, Rabail Tahir. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education*, 149.
- [31] Yang Wang, Qingtang Liu. (2020). Effects of online teaching presence on students' interactions and collaborative knowledge construction, *Journal of Computer Assisted Learning*.
- [32] Neringa Kalpokaite, Ivana Radivojevic. (2020). Teaching qualitative data analysis software online: a comparison of face-to-face and e-learning ATLAS. ti courses, *International Journal of Research & Method in Education*.

**网站 Online:**

- [1] Bo Yu. Xin Hua Silk Road, 2021-03-08 [online] Available:  
<https://www.imsilkroad.com/news/p/446610.html>
- [2] Kahoot!官方网站: <https://kahoot.com/company/>
- [3] Quizlet 官网 <http://quizlet.com/mission>
- [4] S. H. Stige, “«Kahoot!» as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting” in Program for universitetspedagogikk, Universiteteti Bergen, Nov.2017, [online] Available:  
<http://hdl.handle.net/1956/15649>.
- [5] Wordwall 官方网站: <https://wordwall.net>
- [6] 中华人民共和国中央人民政府官网:  
[http://www.gov.cn/jrzg/2010-07/29/content\\_1667143.htm](http://www.gov.cn/jrzg/2010-07/29/content_1667143.htm)



หนังสือยินยอมการเผยแพร่ผลงานวิจัย  
Letter of Consent for Publication of Research  
论文发表同意书

เขียนที่ At 写于 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

วันที่ Date 日期 เมื่อวันที่ 13 มิถุนายน 2566

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว 姓名 MS. GUO JING รหัสนักศึกษา Student ID 学号 646065-815  
ระดับ Level 学位  ปริญญาโท Master's degree 硕士  ปริญญาเอก Ph.D 博士  
หลักสูตร Courses 课程 Master of Arts สาขาวิชา Field of Study 专业 Teaching Chinese  
คณะ Faculty 学院 College of Chinese Studies Email 电子邮件: guojing19900326@163.com  
ชื่อเรื่อง Title 论文题目 (ดุษฎีนิพนธ์/วิทยานิพนธ์/การศึกษอิสระ/自由研究)  
(ชื่อภาษาไทย) (Thai Title) (泰文题目) การศึกษาการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มการสอนออนไลน์โดยใช้เกม  
เป็นฐานสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาจีนในโรงเรียนประถมศึกษา : กรณีศึกษาโรงเรียน SISB ธนบุรี  
(ชื่อภาษาอังกฤษ) (English Title) (英文题目) RESEARCH OF THE APPLICATION OF GAME-BASED  
LEARNING PLATFORM FOR THE VOCABULARY TEACHING IN PRIMARY SCHOOL : A CASE STUDY OF  
SINGAPORE INTERNATIONAL SCHOOL OF BANGKOK (THONBURI)  
(ชื่อภาษาจีน) (Chinese Title) (中文题目) 游戏教学平台在小学词汇教学中的应用研究  
——以泰国新加坡国际学校 Thonburi 校区为例

อนุญาต ให้ศูนย์บรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ เผยแพร่ผลงานวิจัยของข้าพเจ้าสู่  
สาธารณะ เพื่อเป็นผลงานทางวิชาการ ผ่านระบบฐานข้อมูลงานวิจัย ThaiLIS

Permit the Information Center at Huachiew Chalermprakiet University to publish my  
research to the public as an academic achievement through the ThaiLIS research database system

我同意將本人論文透過华侨崇圣大学信息中心發表至泰国文献数据库  
ThaiLIS

ไม่อนุญาต Not permitted 不同意

ลงชื่อ Sign.....  ผู้วิจัย Researcher 作者签名

(MS. GUO JING)