

基于游戏化教学平台的高中汉语汉词汇研究—以曼谷邦卡碧学校为例

A Study on Chinese Vocabulary Learning at Upper Secondary Level through a Gamified Teaching Platform: A case study of Bangkapi School Bangkok

Oracha Pumpuang*, Liu Ling

College of Chinese Studies, Huachiew Chalermprakiet University

*Email: pumpuang1991@gmail.com

摘要

本研究以游戏化学习理念为理论基础,结合数字平台 Kahoot 与 Wordwall,探讨其在高中汉语词汇教学中的应用效果。研究目的包括:(1)考察基于游戏化平台的词汇教学对学生汉语词汇学习成绩的影响;(2)比较实验组与对照组学生词汇学习成绩的变化情况;(3)分析学生在课堂中的学习参与情况。

本研究采用准实验研究设计,以泰国曼谷邦卡碧学校高中五年级两个班级共 68 名学生为研究对象,其中实验组 32 人,对照组 36 人。实验组采用基于 Kahoot 与 Wordwall 的游戏化词汇教学模式,对照组采用传统词汇教学方法。实验周期为 6—8 周。研究工具包括教学设计方案、词汇学习成绩测试及学习参与度问卷。数据分析采用描述性统计(平均数与标准差)、独立样本 t 检验及配对样本 t 检验。

研究结果表明:(1)实验组与对照组学生在实验后成绩均有所提升,且实验组学生后测成绩高于对照组;(2)实验组学生前后测成绩存在显著差异($p < 0.05$),表明其词汇学习成绩获得明显提高;(3)学生在课堂学习中的参与度整体处于较高水平,表现为学习兴趣提升、课堂投入增加以及同伴互动更加积极。此外,Kahoot 与 Wordwall 的应用有助于营造积极愉快的课堂氛围,提高学生对汉语词汇学习的兴趣。

研究结论表明,基于 Kahoot 与 Wordwall 的游戏化教学活动在促进学生汉语词汇学习和提升课堂参与度方面具有积极作用。由于实验组与对照组在实验前的词汇水平存在显著差异,因此研究结果仍需谨慎解释。未来研究可进一步扩大样本规模,并采用更严格的实验设计,以进一步验证游戏化教学在汉语词汇教学中的应用效果。

关键词: 游戏化教学; 汉语词汇学习, Kahoot, Wordwall, 课堂参与度, 学习成绩

Abstract

This study is grounded in the theory of gamified learning and integrates the digital platforms Kahoot and Wordwall to investigate their effectiveness in teaching Chinese vocabulary at the senior high school level. The objectives of the study were: (1) to examine the effects of gamified vocabulary instruction on students' Chinese vocabulary achievement; (2) to compare changes in vocabulary learning achievement between the experimental and control groups; and (3) to analyze students' classroom participation during the learning process.

A quasi-experimental research design was employed. The participants consisted of 68 Grade 11 students from two classes at Bangkapi School, Bangkok, Thailand. Of these, 32 students were assigned to the experimental group and 36 students to the control group. The experimental group received gamified vocabulary instruction through Kahoot and Wordwall, while the control group was taught using traditional vocabulary teaching methods. The intervention lasted for 6–8 weeks. The research instruments included lesson plans, a Chinese vocabulary achievement test, and a classroom participation questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation), an independent samples t-test, and a paired samples t-test.

The findings revealed that: (1) the post-test scores of both the experimental and control groups improved, with the experimental group achieving higher post-test scores than the control group; (2) there was a statistically significant difference between the pre-test and post-test scores of the experimental group ($p < 0.05$), indicating a substantial improvement in Chinese vocabulary achievement; and (3) students demonstrated a high level of classroom participation, as reflected in increased learning interest, greater classroom engagement, and more active peer interaction.

Furthermore, the use of Kahoot and Wordwall contributed to creating a positive and enjoyable classroom atmosphere and enhanced students' interest in learning Chinese vocabulary.

The study concludes that gamified instructional activities based on Kahoot and Wordwall have a positive effect on improving students' Chinese vocabulary learning achievement and classroom participation. However, because there was a significant difference in vocabulary proficiency between the experimental and control groups prior to the intervention, the findings should be interpreted with caution. Future research is recommended to include a larger sample size and employ more rigorous experimental designs to further validate the effectiveness of gamified instruction in Chinese vocabulary teaching.

Keywords: Gamified Instruction; Chinese Vocabulary Learning; Kahoot; Wordwall; Classroom Participation; Learning Achievement.

绪 论

一、研究背景和意义

近年来,随着中泰两国合作与交流的不断深化,汉语在泰国中等教育体系中的地位日益提升。尤其是在高中阶段,学生开始系统地学习汉语,为其未来语言能力的发展奠定了重要基础。然而,在实际教学过程中发现,部分学生在汉语词汇学习方面仍存在一定困难,如语音及声调掌握不稳定、汉字记忆与书写困难以及词义理解不准确等问题,这些问题在一定程度上影响了学生听、说、读、写等综合语言能力的发展。

词汇作为语言学习的基础,其掌握程度直接关系到语言能力的提升。因此,如何有效提高学生的词汇学习效果,已成为汉语教学中的重要议题。随着信息技术的发展,基于数字技术的教学方式逐渐融入课堂教学之中。其中,游戏化学习平台(Gamification)因其互动性强、形式多样等特点,受到教师的广泛关注。以Kahoot和Wordwall为代表的游戏化教学平台,通过在线互动活动,有助于提升课堂参与度并激发学生的学习兴趣。

曼谷邦卡碧学校是一所规模较大的综合性中学,开设多层次汉语课程。高中阶段学生普遍具备一定的汉语基础,但在学习能力与学习兴趣方面存在明显差异,传统单一的教学模式难以满足不同学生的学习需求。因此,探索更加多样化且富有互动性的词汇教学方式,具有重要的实践意义。

值得注意的是,近年来关于游戏化教学平台在汉语教学中的研究逐渐增多,相关研究普遍认为Kahoot、Quizizz、Wordwall等平台能够提高学生的学习兴趣与课堂参与度。然而,现有研究大多集中于单一游戏平台的教学效果分析,或比较不同游戏平台之间的功能差异,对于不同游戏平台在词汇教学过程中的分阶段应用及互补使用方式关注相对较少。同时,针对泰国高中阶段汉语词汇教学情境的相关实证研究仍较为有限。因此,有必要结合泰国高中汉语课堂的实际需求,进一步探讨Kahoot与Wordwall在不同教学环节中的协同应用效果,以丰富游戏化教学在汉语词汇教学领域的研究成果,并为相关教学实践提供参考依据。

基于上述背景,本研究以曼谷邦卡碧学校高中汉语课堂为研究对象,结合实际教学经验,引入Kahoot与Wordwall平台,并以“分阶段”与“互补式”方式应用于词汇教学中,旨在探讨游戏化学习平台对学生词汇学习效果及课堂参与度的影响。

从理论意义上看,本研究将游戏化学习理念与汉语词汇教学相结合,有助于丰富对外汉语教学的相关研究,为游戏化教学在语言学习中的应用提供理论支持。

从实践意义上看,本研究为中学汉语课堂提供了一种可操作的教学模式,有助于提升教学效果,并为一线教师在词汇教学中应用数字平台提供参考依据。同时,本研究结果也可为今后相关教学改革与课程设计提供借鉴。

二、研究范围、目的、主要内容、方法和创新性

(一) 研究范围

本研究的研究范围主要包括以下几个方面。

首先,在研究对象方面,本研究以泰国曼谷邦卡碧学校高中五年级学生为研究对象,共32人,采用目的性抽样方法选取。其次,在研究内容方面,本研究聚焦于汉语词汇教学,采用游戏化学习理念,并结合Kahoot与Wordwall平台,以“分阶段”和“互补式”的方式开展教

学活动。再次，在研究变量方面，本研究主要考察学生的学习成绩（词汇学习效果）以及课堂参与度的变化情况。最后，在研究时间方面，本研究的实验周期为6—8周。

（二）研究目的

1. 探讨基于游戏化教学平台的分阶段与互补式词汇教学方法对高中学生汉语词汇记忆效果的影响。

2. 通过实验组与对照组的教学实验，分析游戏化词汇教学方式在提升学生词汇学习效果方面的实际作用。

3. 了解学生对基于游戏化教学平台进行词汇学习的学习体验及课堂参与情况，为优化词汇教学设计提供依据。

（三）研究主要内容

本研究围绕游戏化教学平台在高中汉语词汇教学中的应用方式展开，重点探讨如何通过分阶段与互补式使用 Kahoot 与 Wordwall，提高学生的词汇记忆效果和课堂参与度。

研究内容包括分析 Kahoot 平台在词汇教学中的实时反馈、竞争机制和趣味化测验设计特点，并将其主要应用于词汇导入与课堂检测环节，设计相应的词汇教学活动，如词义匹配、选择题测试和实时抢答等；同时，探讨 Wordwall 平台多样化活动模板（如填空、拖拽匹配和翻转卡片）在词汇操练与巩固阶段中的应用，帮助学生通过反复练习加深词汇记忆。

在教学实施过程中，本研究并非简单比较两种平台的教学效果，而是根据词汇教学不同阶段的教学目标，对 Kahoot 与 Wordwall 进行功能分工与互补使用，形成较为系统的游戏化词汇教学模式。

教学实验以某高中汉语班学生为研究对象，分为使用 Kahoot 与 Wordwall 辅助词汇教学的实验组和采用传统词汇教学方法的对照组。通过前测与后测比较学生词汇记忆力的变化情况，并结合问卷调查了解学生的学习兴趣、课堂参与度及对游戏化平台的主观评价，同时辅以课堂观察与教师访谈，全面分析该教学方式在词汇教学中的实际应用效果。

（四）研究方法

为探讨基于游戏化教学平台的分阶段与互补式词汇教学方法在汉语词汇教学中的应用效果，本研究将采用以下研究方法。

（一）实验研究法

1. 研究对象

本研究选取邦卡碧学校高中阶段两个汉语班级的学生作为研究对象，分为实验组和对照组。两组学生均为高中五年级学生，在汉语学习背景及学习年限方面较为接近。为了解两组学生的初始词汇水平，本研究在实验开始前实施前测，并在实验结束后进行后测，以比较两组学生词汇学习成绩的变化情况。

2. 实验分组与教学方式

实验组，在词汇教学过程中采用基于游戏化教学平台的教学方法，根据词汇教学不同阶段的教学目标，分阶段、互补式使用 Kahoot 与 Wordwall 辅助词汇教学。其中，Kahoot 主要用于词汇导入与课堂检测环节，Wordwall 主要用于词汇操练与巩固环节。

对照组，采用传统词汇教学方法进行教学，不使用 Kahoot、Wordwall 等数字化游戏教学平台，主要通过教师讲解、板书、生词表记忆及书面练习完成词汇教学。

3. 实验周期

实验周期设定为6—8周，在相同教学内容和课时安排的条件下，对两组学生词汇学习效果的变化进行观察与比较。

（二）测量与评估

1. 前测与后测法

在实验开始前，对实验组和对照组学生进行词汇前测（Pre-test），以了解两组学生的初始词汇水平；在实验结束后进行词汇后测（Post-test），比较两组学生词汇成绩的变化情况，从而探讨基于游戏化教学平台的词汇教学活动与学生词汇学习表现之间的关系。

（三）问卷调查法

1. 调查对象，问卷调查对象为实验组学生。

2. 调查内容, 问卷主要围绕学生的学习兴趣、课堂参与度以及对分阶段、互补式使用 Kahoot 与 Wordwall 进行词汇学习的学习体验和主观评价进行设计。

3. 调查目的, 通过问卷调查, 了解该教学方式在提升学生学习动机和课堂参与度方面的作用。

(四) 课堂观察法

在实验教学过程中, 对实验组课堂进行系统观察, 记录学生在使用 Kahoot 与 Wordwall 进行词汇学习时的参与情况、互动表现及词汇操练效果, 为研究结果提供定性支持。

(五) 教师访谈法

在实验结束后, 对授课教师进行访谈, 了解其对基于游戏化教学平台的分阶段与互补式词汇教学方式在课堂实践中的适用性、优势与不足的看法, 并收集其对教学设计优化的建议。

(六) 数据分析法

1. 定量分析

采用描述性统计方法对实验组与对照组学生的前测、后测成绩及问卷调查结果进行分析, 包括平均数和标准差。采用独立样本 t 检验比较实验组与对照组学生的成绩差异, 采用配对样本 t 检验分析各组学生前后测成绩的变化情况。

鉴于实验组与对照组在前测成绩上存在一定差异, 本研究在结果解释过程中结合前后测成绩变化情况进行综合分析, 以提高研究结果解释的合理性。

2. 定性分析

结合课堂观察记录与教师访谈内容, 对学生在游戏化教学活动中的课堂参与情况、互动表现及学习体验进行分析, 以辅助解释量化研究结果。

(二) 研究创新性

本研究的独创或新颖之处不在于游戏化平台本身的功能特点, 而体现在词汇教学实施方式的设计与应用上。

1. 分阶段使用游戏化平台开展词汇教学。本研究并非在整个课堂中持续使用单一游戏化平台, 而是根据词汇教学不同环节的教学目标, 将 Kahoot 与 Wordwall 分阶段融入课堂教学。其中, Kahoot 主要用于词汇导入与检测环节, Wordwall 则用于词汇操练与巩固环节, 使游戏化活动更有针对性地服务于教学目标。

2. 构建双平台互补式的词汇教学实施方式。在教学实践中, 本研究强调 Kahoot 与 Wordwall 的功能分工与互补使用, 而非简单比较两种平台的教学效果。通过明确不同平台在课堂中的教学任务, 避免了教学工具使用的随意性, 提高了游戏化词汇教学的系统性与有效性。

3. 突出游戏化平台在教学过程中的辅助定位。本研究将游戏化平台作为服务于词汇教学目标的教具, 而非课堂教学的主体内容, 通过将游戏化活动嵌入传统词汇教学流程, 增强课堂互动性和学习参与度, 体现了游戏化教学在教学实施层面的应用价值。

三、与本论文有关的国内外研究综述

(一) 国内研究综述

近年来, 游戏化教学在汉语词汇学习中的应用逐渐受到学界关注, 相关研究主要集中在不同教育阶段与多种数字平台的教学实践中, 并取得了较为丰富的成果。

祁芝红、刘玥(2018)从教学设计角度出发, 探讨了 Kahoot 平台在课堂教学中的应用策略。研究指出, 在合理设计教学活动的前提下, Kahoot 能够有效整合多样化学习资源, 增强课堂吸引力; 同时, 通过实时答题数据的反馈机制, 有助于加强师生互动。此外, 分组学习模式还能够促进学生合作能力与高阶思维能力的发展。该研究认为, Kahoot 不仅能够活跃课堂氛围、丰富教学形式, 还能优化教学评价过程, 从而推动教学实践与教育研究的良性发展。

赵丽娜(2020)通过实证研究, 将 Kahoot 与 Quizlet 应用于初中汉语课堂教学。研究结果表明, 游戏化平台的引入显著提升了学生的学习兴趣与课堂参与度, 并增强了其语言表达的自信心与主动性。在词汇学习方面, 学生的记忆能力得到明显提高, 句子语序错误率有所下降。其中, Kahoot 平台中的 Jumble 活动在训练句子结构与语序方面表现尤为突出。此外, 学生普遍对游戏化学习方式持积极态度, 认为其有助于营造轻松愉快的学习氛围。

代玉莲（2025）在初中初级汉语教学中开展行动研究，通过引入 Quizlet 与 Kahoot 等平台，解决传统课堂中重输入轻输出、语法教学缺乏语境以及学习动机不足等问题。研究表明，通过设计闪卡、配对游戏、句子排序及互动测验等多样化活动，能够有效提升学生的学习动机与课堂参与度。在语言技能方面，学生的听力理解与语音表现均有所改善。同时，在真实语境与良性竞争环境中，学生对词汇与语法结构的掌握更加牢固。

此外，郭晶（2024）以泰国曼谷 Singapore International School of Bangkok 小学阶段学生为研究对象，探讨了 Quizlet 平台在汉语词汇教学中的应用效果。研究从新词学习、复习巩固、练习强化及测试评价等多个教学环节进行分析。结果表明，Quizlet 能够有效提升学生的学习兴趣与课堂参与度，并促进词汇学习成绩的提高。同时，教师可借助平台实时监控学习进度，提高教学评价效率。然而，该研究亦指出平台在语音自然度、答案判定机制、界面设计及部分功能稳定性方面仍存在一定局限。

综上所述，国内相关研究普遍认为，游戏化教学在汉语词汇学习中具有显著优势，不仅能够提升学习动机与课堂参与度，还能在一定程度上提高词汇掌握效果。然而，现有研究多集中于单一平台的应用效果，或侧重于某一教学阶段，对于不同平台的协同应用及其在教学过程中的系统设计仍有待进一步探讨。因此，本研究尝试将 Kahoot 与 Wordwall 以“分阶段”与“互补式”的方式加以整合，以期为汉语词汇教学提供新的实践路径与研究视角。

（二）国外研究综述

行为主义学习理论为游戏化教学提供了重要的理论基础。美国心理学家 Skinner（1954）提出的程序教学理论（Programmed Instruction）强调通过“教学机器”（Teaching Machine）实现学习过程的分步控制，并通过即时反馈（immediate feedback）与强化机制（reinforcement）提高学习效果。该理论认为，及时的反馈与奖励机制能够有效增强学习动机，促进知识的巩固。在本研究中，Kahoot 与 Wordwall 平台所包含的积分（points）、徽章（badges）及排行榜（leaderboard）等游戏元素，正体现了行为主义中强化学习的核心思想，有助于激发学生持续参与词汇学习活动。

在游戏学习理论方面，Shaffer（2006）提出“基于游戏的学习”（Game-based Learning）理念，认为游戏能够构建情境化学习环境，促进知识建构与问题解决能力的发展。Gee（2003）则从“游戏思维”（Game Thinking）的角度出发，指出游戏能够培养学习者的批判性思维、创造力以及复杂问题解决能力。这些观点为将游戏融入语言教学提供了理论支持。在汉语词汇教学中，游戏不仅可以提升学习兴趣，还能够通过情境化任务帮助学生更好地理解与运用词汇。

在第二语言习得领域，Krashen（1982）提出的输入假设（Input Hypothesis）与情感过滤假设（Affective Filter Hypothesis）对语言教学具有重要指导意义。输入假设指出，学习者在接触略高于其现有水平的可理解性输入（ $i+1$ ）时，语言习得效果最佳；而情感过滤假设则强调情绪因素（如焦虑、动机、自信心）对语言学习的影响。游戏化教学由于其趣味性与互动性，能够营造轻松愉悦的学习环境，从而降低学习焦虑，减少情感过滤，提高语言输入的吸收效率。

此外，游戏化（Gamification）作为一种将游戏机制应用于非游戏情境的教学策略，近年来在教育领域得到广泛应用。MacMeekin（2017）指出，游戏化设计通过引入奖励系统与目标机制，能够有效提升学习者的参与度与学习动机。Wannathida Yonwilat（2019）进一步认为，在泰国教育情境中，游戏化教学不仅能够增强学习趣味性，还能促进学习者之间的互动与合作，营造积极的学习氛围。

综上所述，行为主义学习理论、游戏学习理论以及第二语言习得理论共同构成了本研究的理论基础。游戏化教学通过融合即时反馈、奖励机制与情境化学习任务，不仅能够提升学生的汉语词汇学习效果，还能够增强课堂参与度，为中学汉语教学提供了具有实践价值的教学路径。

四、总结内容

综上所述，已有研究普遍认为，游戏化教学在汉语词汇学习中具有积极作用，不仅能够提升学生的学习动机与课堂参与度，还能够一定程度上提高词汇记忆效果与语言运用能力。同

时，不同游戏化平台在教学中的应用也表现出各自的优势，为汉语教学提供了多样化的实践路径。

然而，现有研究仍存在一定不足。例如，多数研究主要集中于单一平台的应用效果，缺乏对不同平台协同使用的系统探讨；此外，关于游戏化教学在不同教学阶段中的具体实施方式及其整合模式，相关研究仍较为有限。

基于此，本研究尝试将 Kahoot 与 Wordwall 平台以“分阶段”与“互补式”的方式加以整合，探讨其在汉语词汇教学中的应用效果，以期弥补现有研究的不足，并为中学汉语课堂教学提供新的实践思路。

结论

五、研究结果

(一) 实验组与对照组词汇成绩的前后测分析

本研究旨在探讨基于游戏化学习平台（Kahoot 和 Wordwall）的教学模式对高中生汉语词汇学习成效的影响。研究对象分为实验组与对照组，其中实验组共 32 名学生，对照组共 36 名学生。实验组在课堂词汇学习活动中使用 Kahoot 和 Wordwall，而对照组则采用传统教学方法。

本实验的教学内容涵盖第五、六、七课的词汇学习，每课均设有词汇测验。为全面反映学生的词汇掌握情况，研究者将三课词汇测验的总分（满分 37 分）分别作为前测与后测成绩，并以此为基础进行统计分析。

在数据分析过程中，首先运用描述性统计对学生前测与后测成绩进行分析，具体包括平均值和标准差。随后，采用独立样本 t 检验来比较实验组与对照组之间的差异，并使用配对样本 t 检验分析同一组学生前后测成绩的变化。此外，为评估教学干预的效果，本研究进一步计算了效应量，通过 Cohen's d 来衡量实验效应的大小。

表 3-1 实验组与对照组词汇学习成绩描述性统计

组别	测试	N	平均值	标准差
实验组	前测	32	21.31	4.67
	后测	32	28.31	4.79
对照组	前测	36	14.19	3.98
	后测	36	20.78	4.42

从表 3-1 可以看到，实验组学生的前测平均分为 21.31 分，后测平均分提高到 28.31 分，呈现出明显的进步。对照组学生的前测平均分为 14.19 分，后测平均分为 20.78 分，也具有一定程度的提升。

表 3-2 实验组与对照组前测成绩比较（独立样本 t 检验）

组别	N	平均值	标准差	T 值	显著性
实验组	32	21.31	4.67	6.72	0.000
对照组	36	14.19	3.98		

分析结果显示，两组学生的前测成绩存在显著差异（ $p < 0.05$ ），表明实验前实验组学生的整体词汇水平高于对照组。

表 3-3 实验组与对照组后测成绩比较（独立样本 t 检验）

组别	N	平均值	标准差	T 值	显著性
实验组	32	28.31	4.79	6.71	0.000
对照组	36	20.78	4.43		

分析结果显示，两组学生的后测成绩存在显著差异（ $p < 0.05$ ），实验组学生的平均分高于对照组。需要指出的是，两组学生在实验前的词汇水平已存在显著差异，因此后测成绩的差异可能部分受到学生原有学习基础的影响。然而，从实验组前后测成绩的变化情况来看，学生的词汇学习成绩获得了显著提升，说明游戏化教学活动对促进汉语词汇学习具有积极作用。

表 3-4 实验组前后测成绩比较（配对样本 t 检验）

测试	平均值	标准差	t 值	显著性
前测	21.31	4.67		
后测	28.31	4.79	9.28	0.000

分析结果显示, 实验组学生的后测成绩显著高于前测成绩 ($p < 0.05$), 表明在接受游戏化教学干预后, 学生的词汇学习成绩得到了显著提升。

表 3-5 对照组前后测成绩比较 (配对样本 t 检验)

测试	平均值	标准差	t 值	显著性
前测	14.19	3.98		
后测	20.78	4.43	7.97	0.000

分析结果显示, 对照组学生的后测成绩同样显著高于前测成绩 ($p < 0.05$), 表明传统教学方式也能够促进学生汉语词汇学习成绩的提高。

表 3-6 各课词汇学习成绩描述性统计

课文	平均值	标准差
第五课	7.96	1.42
第六课	12.41	1.73
第七课	8.02	1.56

从表 3-6 可以看出, 学生在三课词汇学习中的平均成绩均保持在较高水平。其中, 第六课的平均分最高, 可能与该课词汇特点、课堂活动安排及学生参与情况有关。总体来看, 学生在不同课次的词汇学习中均表现出较好的学习效果。

通过对实验组与对照组学生前后测成绩的统计分析发现, 两组学生在实验结束后成绩均有所提高。实验组学生在前后测比较中表现出显著进步, 同时其后测平均分高于对照组。然而, 由于两组学生在实验前的词汇水平已存在显著差异, 因此对于两组后测成绩差异的解释应保持谨慎。

综合上述结果可以看出, 基于 Kahoot 与 Wordwall 的游戏化教学活动可能对促进学生汉语词汇学习具有积极作用, 同时有助于提高学生的课堂参与度和学习兴趣。

(二) 学习动机与课堂参与度分析

关于汉语词汇教学意见与满意度调查问卷的设计, 本问卷共包含两个主要部分: 第一部分为学生汉语词汇学习意见, 共 4 题; 第二部分为课堂教学方式满意度, 共 5 题。问卷采用李克特五级量表, 从“非常不同意”到“非常同意”依次对应 1 至 5 分。

表 3-7 汉语词汇学习意见 (Q1 - Q4)

项目	平均值	标准差	水平
1. 学习后我能更好地记住汉语词汇的含义	4.09	0.79	较高
2. 我更理解汉语词汇在句子中的用法了	4.06	0.72	较高
3. 课堂教学活动让我更敢于使用汉语词汇	4.16	0.74	较高
4. 我觉得学习汉语词汇不再枯燥乏味	3.94	0.83	较高
平均分	4.06	0.77	较高

表 3-8 课堂教学方式满意度 (Q5 - Q9)

项目	平均值	标准差	水平
1. 使用游戏有助于激发学习汉语词汇的兴趣	4.69	0.53	非常高
2. 使用 Kahoot 使我在课堂上更加积极主动	4.63	0.61	非常高
3. 使用 Wordwall 帮助我在轻松愉快的氛围中复习词汇	4.50	0.76	非常高
4. 使用游戏时我感觉课堂参与度更高了	4.38	0.86	非常高
5. 我希望在其他汉语课程中也能使用游戏进行学习	4.59	0.63	非常高
平均分	4.56	0.68	非常高

根据表 3-7 的分析结果,学生在“汉语词汇学习意见”方面的平均分为 4.06,处于较高水平。其中,“游戏活动让我在课堂学习中更加投入”这一项的平均分最高(平均值为 4.16),这反映出大多数学生对游戏化教学活动持积极态度,并认为其有助于提高课堂参与度和学习兴趣。

从表 3-8 可以看出,学生对教学方式的满意度平均分为 4.56,处于非常高水平。其中,“Kahoot 和 Wordwall 让课堂学习更加有趣”这一项的平均分最高(平均值为 4.69),这表明大多数学生认为游戏化教学能够使课堂氛围更加活跃,并有效提升学习积极性。

表 3-9 问卷调查整体统计

项目	平均值	标准差	水平
汉语词汇教学意见	4.06	0.77	较高
课堂教学方满意度	4.56	0.68	非常高
平均分	4.31	0.73	非常高

综上所述,问卷调查的总体平均分为 4.31,处于非常高水平,这表明大多数学生对采用 Kahoot 和 Wordwall 的游戏化教学模式持积极态度,并认为该教学方法能够有效提升学习动机和课堂参与度。

本次问卷调查仅在实验组学生中进行,主要目的是了解学生对基于 Kahoot 和 Wordwall 的游戏化教学模式的看法,以及他们对课堂学习活动的满意度。由于对照组未参与游戏化教学活动,因此未对该组进行问卷调查。

(三) 课堂观察结果

为进一步了解学生在游戏化词汇教学活动中的课堂表现,研究者在实验期间对实验组课堂进行了持续观察,并记录学生在使用 Kahoot 与 Wordwall 进行词汇学习过程中的参与情况与互动表现。

课堂观察结果显示,在词汇教学开始前,教师利用 Kahoot 开展导入活动及旧知识复习。学生在参与游戏过程中表现出较高的参与意愿,课堂气氛较为活跃。学生能够积极回答问题、表达个人观点,并与同学进行互动交流。与传统词汇教学活动相比,学生在游戏活动中的参与程度较高,课堂氛围更加轻松愉快。

在词汇学习与复习阶段,教师根据教学内容设计并运用 Wordwall 游戏活动,引导学生对所学词汇进行练习与巩固。观察发现,学生能够积极参与词汇练习,并通过多次重复游戏完成词汇复习。部分学生会主动再次尝试游戏任务,以提高得分或完成挑战。

此外,课堂观察结果还显示,Kahoot 与 Wordwall 所提供的即时反馈、重复练习及互动机制,有助于增强学生参与课堂活动的积极性。从课堂表现来看,学生在词汇复习过程中能够较主动地运用所学词汇,并表现出较高的学习兴趣。

综合课堂观察结果可以发现,游戏化教学活动有助于营造积极的课堂学习氛围,促进学生参与课堂互动,并为词汇复习与巩固提供更多练习机会。

(四) 学生访谈结果

为进一步了解学生对游戏化词汇教学活动的看法与学习体验,研究者在实验结束后对部分实验组学生进行了访谈。

访谈结果显示,学生普遍对 Kahoot 与 Wordwall 在汉语词汇教学中的应用持积极态度。受访学生认为,通过课堂中的问答活动、词汇复习以及游戏化练习,有助于加深对词汇意义和用法的理解,并增强词汇记忆效果。

第一位受访学生表示,在词汇学习过程中,通过教师引导复习以及 Kahoot 游戏中的重复练习,能够帮助其更好地记忆词汇。同时,该学生认为游戏化活动营造了轻松愉快的课堂氛围,减轻了学习压力,并提高了参与课堂活动的意愿。

第二位受访学生则指出,相较于传统教学方式,Wordwall 提供了更多重复练习的机会,而积分与竞赛机制也增强了学习动力,使词汇学习过程更加有趣,并提高了学习积极性。

综合访谈结果可以发现,学生普遍认为游戏化教学活动有助于提高学习兴趣、增强课堂参与度,并促进词汇复习与记忆。从学生的主观体验来看,Kahoot 与 Wordwall 在汉语词汇教学中具有一定的应用价值。

(五) 教师访谈结果

为进一步了解游戏化教学活动在实际课堂中的实施情况,研究者对两位具有汉语教学经验的教师进行了访谈,以了解其对 Kahoot 与 Wordwall 在词汇教学中的应用看法。

访谈结果显示,两位教师均对游戏化教学平台在汉语词汇教学中的应用持积极态度。第一位教师表示,在课堂中使用 Kahoot 开展词汇复习活动时,学生普遍表现出较高的参与兴趣。教师认为,游戏中的角色设计、个性化昵称设置以及限时答题机制能够吸引学生注意力,并增强课堂活动的趣味性与挑战性。同时,学生使用个人移动设备参与答题,也提高了课堂互动程度。

然而,该教师也指出,在教学实施过程中,网络连接不稳定等技术问题有时会影响学生参与活动的连续性,进而影响课堂活动的顺利进行。因此,教学设备与网络环境仍是影响游戏化教学效果的重要因素。

第二位教师则表示,在词汇复习过程中使用 Wordwall 能够有效提高学生参与学习活动的积极性。由于学生可以重复进行游戏练习,并通过不断挑战自身成绩获得成就感,因此能够在一定程度上增强学习动力。同时,教师观察到学生对该类活动普遍持欢迎态度,并表现出较高的参与热情。

综合教师访谈结果可以发现,Kahoot 与 Wordwall 在汉语词汇教学中具有较好的课堂应用价值,有助于提高学生参与课堂活动的积极性,并丰富词汇教学形式。然而,在实施过程中仍需考虑网络环境、设备条件及教师操作熟练程度等因素,以保障教学活动的顺利开展。

(六) 统计结果与分析说明

通过对实验组与对照组学生前后测成绩的分析发现,两组学生在实验结束后成绩均有所提高,说明无论是游戏化教学还是传统教学,均有助于促进学生汉语词汇学习。

实验组学生的后测成绩高于对照组,同时实验组学生在前后测比较中也表现出显著进步。然而,由于实验组与对照组在实验前的词汇水平已存在显著差异,因此对于两组后测成绩差异的解释应保持谨慎。本研究结果主要反映了实验组学生在接受游戏化教学活动后取得了明显进步,但尚不足以据此直接判断游戏化教学优于传统教学。

问卷调查结果显示,大多数实验组学生对 Kahoot 与 Wordwall 的教学活动持积极态度,认为该教学方式有助于提高学习兴趣、增强课堂参与度,并促进词汇学习。课堂观察结果进一步表明,学生在参与游戏化学习活动中表现出较高的参与意愿和互动程度。学生访谈与教师访谈结果也显示,游戏化教学能够营造较为积极的课堂氛围,并为学生提供更多词汇复习与练习机会。

综合定量与定性资料分析结果可以认为,基于 Kahoot 与 Wordwall 的游戏化教学活动在汉语词汇教学中具有积极的应用价值,有助于提升学生的学习兴趣与课堂参与度,并促进词汇学习。然而,受样本规模、实验周期以及实验组与对照组前测差异等因素影响,其实际教学效果仍有待未来研究在更严格的实验条件下进一步验证。

六、建议

(一) 研究结论

本研究以泰国曼谷邦卡碧学校高中生为研究对象,探讨基于 Kahoot 与 Wordwall 的游戏化教学活动在汉语词汇教学中的应用效果。研究结果显示,实验组与对照组学生在教学结束后词汇成绩均有所提高,表明不同教学方式均有助于促进学生的汉语词汇学习。

实验组学生在前后测比较中表现出显著进步,问卷调查结果也显示,大多数学生对 Kahoot 与 Wordwall 的教学活动持积极态度,认为该教学方式有助于提高学习兴趣、增强课堂参与度,并促进课堂互动。

然而,由于实验组与对照组在实验前的词汇水平存在显著差异,因此对于两组后测成绩差异的解释应保持谨慎。本研究结果主要说明,将游戏化活动融入汉语词汇教学具有积极的应用价值,但其实际效果仍有待未来研究在更严格的实验条件下进一步验证。

（二）教学建议

1. 教师可根据教学内容与学生特点,适当将游戏化活动融入汉语词汇教学,以提高课堂互动性并增强学生的学习兴趣。

2. 在教学实施过程中,可根据不同教学环节的目标选择适当的数字平台。例如,可利用 Kahoot 进行课堂导入与即时测评,利用 Wordwall 进行词汇练习与复习,以丰富课堂教学形式。

3. 教师在开展游戏化教学活动时,应关注学生之间的个体差异,并根据学生的学习水平与参与情况灵活调整教学活动,以提高教学实施效果

（三）研究限制与未来研究建议

本研究仍存在一定局限性。首先,研究对象仅限于一所学校的高中学生,样本规模相对有限,因此研究结果的推广性受到一定限制。其次,本研究实验周期较短,尚无法全面反映游戏化教学对学生长期词汇学习效果的影响。此外,由于实验组与对照组在实验前的词汇水平存在显著差异,因此研究结果在解释时仍需保持谨慎。

未来研究可进一步扩大样本范围,并纳入不同地区或不同类型学校的学生,以提高研究结果的代表性。同时,可延长实验时间,持续观察游戏化教学对学生词汇学习的长期影响。此外,未来研究还可采用更严格的实验设计或结合更多元的数据收集方式,以进一步探讨游戏化教学在汉语词汇教学中的应用效果。

参考文献

国内参考文献

- 李鹏, 陈明. Kahoot 在英语词汇教学中的应用研究[J]. 中国外语教育, 2021, 42(5): 78-85.
- 赵娟, 王琳. 基于 Kahoot 的英语词汇学习对学生记忆力的影响研究[J]. 现代教育技术, 2022, 32(3): 45-52.
- 刘慧, 张宇. Wordwall 平台对学生词汇记忆力的影响研究[J]. 现代教育信息化, 2022, 28(4): 65-72.
- 王倩, 李琳. Wordwall 在初中汉语词汇教学中的应用与效果分析[J]. 语言教学与研究, 2023, 35(2): 112-120.
- 曾建. 游戏在二语习得和教学中的应用[J]. 湖北成人教育学院学报, 2006(3): 56-58
- 赵丽娜. 运用 Kahoot 和 Quizlet 进行汉语游戏化教学的行动研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2020.

国外参考文献

- Skinner B F. The science of learning and the art of teaching[J]. Harvard Educational Review, 1954, 24(2): 86-97.
- Krashen S D. Principles and Practice in Second Language Acquisition[M]. Oxford: Pergamon Press, 1982.
- Gee J P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy[M]. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- Shaffer D W. How Computer Games Help Children Learn[M]. New York: Palgrave Macmillan, 2006.
- Ryan R M, Deci E L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being[J]. American Psychologist, 2000, 55: 68-78.
- Duffy T M, Cunningham D J. Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction[M]//Jonassen D H. Handbook of Research for Educational Communications and Technology. New York: Macmillan, 1996:170-198.
- Poondej C, Lerdpornkulrat T. Learning management with the gamification concept[J]. Journal of Education Naresuan University, 2016, 18(3):331.
- Ammara Apaipong (2021).The Achievement and Satisfaction of Thai Students upon Learning Management of Mandarin through Kahoot Application. [J].Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University 18(3),151-167
- Lin X. Research on the application of Kahoot network platform on Chinese vocabulary teaching in Thailand: A case study of the first year students of Sarapeepittayakom School[D]. Chiang Mai: Chiang Mai Rajabhat University, 2020.

- López, J. M., & Sánchez, L. (2020). Using Kahoot to enhance language learning: Effects on vocabulary retention and motivation. [J]. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(4), 602-609
- Nareerat Hongsaibkha, Kullanit Kladjarern. (2025) The effect of using Wordwall Game Media to Enhance Chinese Vocabulary Retention Skills for Grade 8 Student at the Demonstration School of Uttaradit Rajabhat University. [J]. *Education Journal Faculty of Education, Nakhon Sawan Rajabhat University*. (174-186)