



เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม

การศึกษาวิจัยการประยุกต์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
ในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาจีน : กรณีศึกษานักเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้ากบินทร์บุรี
A STUDY ON THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING IN
TEACHING CHINESE VOCABULARY : A CASE STUDY OF GRADE 10
STUDENT OF TRIAN UDOM SUKSA NOMKAO KABINBURI SCHOOL

游戏教学法在词汇教学中的应用研究——以
泰国甲民武里高等教育预备中学高一为例

LI FEIFEI
(李菲菲)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)
วิทยาลัยจีนศึกษา มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

พ.ศ. 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

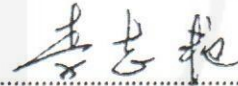
การศึกษาวิจัยการประยุกต์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนการสอนคำศัพท์
ภาษาจีน : กรณีศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้ากบินทร์บุรี
A STUDY ON THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING IN
TEACHING CHINESE VOCABULARY : A CASE STUDY OF GRADE 10
STUDENT OF TRIAN UDOM SUKSA NOMKAO KABINBURI SCHOOL
游戏教学法在词汇教学中的应用研究——以泰国甲民武里
高等教育预备中学高一为例

LI FEIFEI (李菲菲)

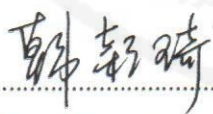
ได้รับพิจารณาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)
สอบวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2565



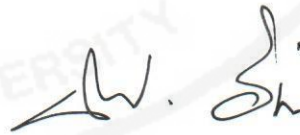
อาจารย์ ดร. หทัย แซ่เจี๋ย
ประธานกรรมการสอบ



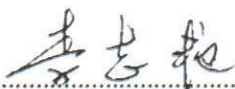
Prof. Dr. Li Zhiyan
อาจารย์ที่ปรึกษา



Prof. Dr. Han Yingqi
กรรมการสอบ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ อิมสำราญ
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(การสอนภาษาจีน)



Prof. Dr. Li Zhiyan
กรรมการสอบ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ อิมสำราญ
คณบดีวิทยาลัยจีนศึกษา

**A STUDY ON THE APPLICATION OF GAME-BASED LEARNING IN
TEACHING CHINESE VOCABULARY : A CASE STUDY OF GRADE 10
STUDENT OF TRIAN UDOM SUKSA NOMKAO KABINBURI SCHOOL**

Li Feifei

Master of Arts (Teaching Chinese)

Thesis Advisory Committee: Prof. Dr. Li Zhiyan

ABSTRACT

With the rapid development of China's economy, Chinese learning has also been welcomed by more and more people. Made in China has gone out of the country, and Chinese has also gone out of the country. Friends from all over the world express their love for China in Chinese, and Thailand is one of them. Chinese language education in Thailand has a long history, and the Thai government attaches great importance to and popularizes Chinese, and the number of students learning Chinese is increasing every year. This invisibly adds a challenge to every Chinese teacher in Thailand, requiring teachers to spread Chinese traditional culture with a positive and positive working attitude. Chinese teachers should not only have professional knowledge, but also have the spirit of study and study. As a Chinese teacher of Chinese nationality, how to better teach Thai students in Thailand is a challenge.

After the author's review of a large number of literature materials, as well as the author's own teaching practice research. The author used four research methods. The author conducts in-depth research by using the literature method to find a large number of related game methods, vocabulary teaching, and related literature on vocabulary teaching. The author obtained the information through two questionnaires before and after. The author used two classes for the experiment. The author analyzes the results of each test. The test subjects include students from the first four classes of senior high school and students from senior one and five classes. A study of the same teaching purpose through five different games. The advantages, problems and suggestions of the game teaching method are better summarized. So that the teaching work can be better carried out.

The article has five chapters in total. The article has a sound theoretical basis. The current situation of Chinese is introduced. Information was obtained by means of questionnaires and analyzed. Summarized the role of game teaching method in teaching. Finally, through the summary, a scientific, objective and effective conclusion is drawn.

The innovation of this paper is that the author analyzes the game teaching examples used in the vocabulary teaching in the classroom of Kabinburi Higher Education Preparatory Middle School in Thailand. Summed up, how to carry out efficient vocabulary teaching in the classroom. It is more valuable to explain the organization, management and rewards in Chinese classroom games, as well as the matters and suggestions that must be paid attention to in practical application. For Chinese teachers, it provides favorable methods and practical teaching cases.

Keywords: Game teaching method, Vocabulary teaching, Chinese as a foreign language

游戏教学法在词汇教学中的应用研究——以泰国甲民武里高等教育预备中学高一为例

李菲菲

文学硕士学位（汉语教学）

指导教师：李志艳 教授

摘要

随着中国经济的快速发展，汉语学习也受到越来越多人的喜爱。中国制造出国了，汉语也出国了。来自世界各地的朋友们，用中文表达着他们对中国的喜爱，泰国就是其中之一。泰国的汉语教育由来已久，加之泰国政府对汉语的重视和普及，学习汉语的学生数量每年都在递增。这在无形中给每一位在泰汉语教师增加了挑战，要求老师们用正面的、积极的工作态度传播中华文化。中文老师不仅仅要具有专业的知识素养，还要有不怕苦、不怕累的钻研精神。笔者作为一名中国籍的汉语教师，如何才能更好地，在泰国把泰国学生教得更优秀，这是一个挑战。

经过笔者对数量众多的文献资料的查阅，以及结合笔者自身的教学实际情况研究。笔者用了四种研究的方法。笔者通过使用文献资料法，查找大量的相关游戏法、词汇教学、对词汇教学的相关文献来进行深入研究。笔者通过两次前后期的调查问卷的方法获得信息。笔者两个班级拿来做实验。笔者对每一次测试的成绩做出分析。测试对象包括高一四班的学生和高一五班的学生。通过五个不同的游戏，对同一教学目的的研究。更好的总结出了游戏教学法的优点、问题和建议。从而更好的进行教学工作。

文章一共有五章。文章有合理的理论基础。介绍了汉语的现状。用问卷调查的方式获取信息，并进行分析。总结了游戏教学法在教学中的作用。最后通过总结，得出科学客观有效的结论。

本文的创新之处在于，笔者通过对泰国甲民武里高等教育预备中学，课堂中的对词语教学当中，使用的游戏教学实例的分析。总结出了如何在课堂中进行有效率的词汇教学。更有价值的说明了，汉语课堂游戏中的组织、管理、奖励，以及在实际运用中，必须要注意的事项和建议。为汉语老师们，提供了有利的方法和实际的可操作的教学案例。

关键词：游戏教学法 词汇教学 对外汉语

目 录

ABSTRACT	I
摘 要	II
目 录	III
绪 论	1
第一章 游戏教学法与对外汉语词汇教学	7
第一节 游戏教学法的概念和理论依据	7
第二节 泰汉语词汇教学的基本情况	8
第三节 游戏教学法的类型	10
第二章 甲民武里高等教育预备中学高一的词汇教学现状	12
第一节 泰国甲民武里高等教育预备中学高一的汉语教学概况	12
第二节 关于所使用教材中的词汇归纳和分析	14
第三章 词汇的测试与问卷调查分析	18
第一节 词汇测试与分析	18
第二节 问卷调查	19
第三节 访谈	21
第四章 游戏教学法的教学实证分析	23
第一节 游戏教学法的准备与策略	23
第二节 游戏教学法的使用和效果	24
第三节 试验后的调查问卷与结果分析	34
第五章 游戏教学法在词汇教学上的总结	37
第一节 游戏教学法在对外汉语词汇教学中遇到的阻碍	37
第二节 游戏教学法在对外汉语词汇教学中的收获	37
第三节 使用游戏教学法进行对外词汇教学的建议	38
结 语	41
致 谢	42
参考文献	43
附 录	46
论文发表同意书	54

绪论

泰国的高中生普遍性格活泼，单一的教学方法已经不能满足现代学生的需求，而有趣的、千变万化的游戏教学法，是一种很适合泰国学生学习的教学方法。在通过研究游戏教学法在词汇教学中的应用的的基础上，提高汉语课堂单一的词汇教学模式，提高泰国高中生汉语初学者的词汇量，进而达到提高学生的整体汉语水平。

笔者通过研究前期的调查，发现了很多问题。针对这些出现的问题，笔者认为，非常有必要对高一班的学生的教学方法作出科学和合理调整。

笔者所教授的学生，是泰国甲民武里高等教育预备中学高中一年级。所使用教材的是《快乐汉语》第一册这本教材。《快乐汉语》在泰国被广泛使用。这本教材分为《快乐汉语》课本和《快乐汉语》练习册。这本练习册里的练习题很多，反而让学生觉得繁重的作业像一座大山一样压在学生们的身上。尤其是在学习语言上，更不能一直用高强压的题海战术。笔者有13年的教学经验，至今从来没有遇到过，单靠做题就能够把中文学好的学生。目前，还没有研究者研究出，适合与此教材的初学者，有效的游戏教学法，用来解决学生在巩固词汇上遇到的困难。因此，笔者想通过这次研究，整理出适合这本教材词汇教学的一些科学的游戏教学方法，并且希望能够得到广泛的应用。

一、研究背景与意义

（一）选题的背景：

词，是一门外语中的全部（或一定的范畴）单词与固定词语的总和。词汇在汉语学习的总体来说，是基础，也是最重要的环节，第二语言学习者首先要掌握词汇其次才能组织成为句子甚至文章。常青（2013）认为，词汇是人类语言的主要构成要素，是人类的语言物质，也是人类语音、语义和语法的主要媒介^[1]。威尔金斯也同意，如果没有单词，人类沟通的机会是微乎其微的。词汇教学不是简单的教会学生发音和解释词汇的意思。词汇教学与整个教学过程密切相关。会出现在课前、课中和课后。第二语言的学习，有听说读写四个方面，无论在听说读写哪一个方面都要以词汇作为基础。甚至在语法教学中都需要有词汇作为基础，只有在掌握好词汇的基础上，才能使第二语言习得者能真正的掌握好汉语。

[1] 常青. 游戏教学法在泰国大学汉语词汇教学中的实践分析[J]. 2013.

词汇教学是一把双刃剑，有效的词汇教学法，能更好的促使第二语言学习者的学习成绩，反之，无效的词汇教学法，会使得第二语言学习者在学习的过程中，逐渐失去信心，甚至无法再继续学习汉语。所以，很多教学方式都很关键。

（二）研究的目的和意义

美国心理学家布鲁纳说，学生只有自身对学习的热爱才能推动学生学习，游戏就是个最好的催化剂。有目的的游戏教学法，能让第二语言学习者，在游戏中掌握更多的中文词汇，从而达到提升整个中文水平的目的。学生对词汇量的掌握和学生对学习中文的积极性成正比，反之也成立。兴趣是最好的老师。陶行知认为兴趣与学习的高度结合会致使学生在知识的海洋里流连忘返，其乐融融，不觉得辛苦。王贺玲（2000）指出，在课堂上，加入了一些有针对性的游戏，可以让他们在学习的过程中，产生强烈的学习和学习的欲望。游戏教学法，不是单纯的做游戏，而是把带有教学目的的游戏带入到课堂中，让学生对所学的知识感兴趣，从而达到学习目的。

目前，泰国的教育，提倡以学生为中心的教育方式，泰国的高中生普遍性格活泼，单一的教学方法已经不能满足现代学生的需求，而有趣的千变万化的游戏教学法是一种很适合泰国学生的学习方法。在通过研究游戏教学法在词汇教学中的应用的基础上，提高汉语课堂单一的词汇教学模式，提高泰国高中生的词汇量，进而达到提高汉语的整体水平的目的。

泰国的课堂也跟随着与时俱进，更适合现代泰国学生的学习特点。教学的模式也在改变，不再以教师讲课为主，而是围绕学生做出改变。做为一名对外汉语工作者，笔者认为要适应时代的发展，在教学方法上作出改变，与时俱进、因地制宜、跟紧泰国教育改革的步伐从而提高教学质量，更有效地完成教学任务，把汉语推广得更加好。

泰国高中生科目和功课多。他们更倾向于喜欢灵活的教学方式，喜欢气氛活跃的课堂教学环境。因此教师给学生填鸭式的教学反而会让结果背道而驰。不仅没有让学生完成学习的教学任务和目的，而且还降低了学生对汉语学习得积极性。

虽然游戏教学法在词汇教学方面有一些研究，但还有很多问题需要通过研究来改进。陈汉青（2015）明确提出游戏教学法的不足之处，包括游戏的目的性；游戏中对时间的掌控问题；游戏的设计与创新问题；游戏的适用性等问题。这些各个方面都需要通过研究来尽可能的完善它们。^[2]

[2] 陈汉青游戏教学法在泰国 SARASAS 学校 BABPHAEO 分校汉语教学中的应用，2015.

笔者所教授的高中一年级所使用的《快乐汉语》第一册教材，目前还没有研究者研究出有效的游戏教学法来解决学生在词汇掌握上遇到的困难。因此，笔者想通过这次研究，整理出适合于这本教材词汇教学的一些科学的游戏教学方法，并且希望能够得到广泛的应用。

二、研究的思路与方法

（一）研究思路

本次研究的思路按照发现教学中出现的问题——实验前问卷调查——根据问题查阅相关文献——分析问题——制定教学计划（教学策略和游戏准备）——进行教学——实验后问卷调查——分析结果，的研究思路来做研究，通过研究将游戏法科学地运用到《快乐汉语》第一册的词汇教学中，提高学生的汉语词汇量和提高汉语学习的积极性。

（二）研究方法

主要有四种：

（1）文献研究法：分为三个部分，第一个部分深入研究对国内外词汇教学法和游戏教学法的硕士论文、书籍、期刊等，从中找出优点和不足之处。

在研究国内外词汇教学法方面。本文主要从教育学基础、学习动机理论、汉语理论等方面进行了理论探讨。作者在《快乐汉语》第一册课本中所采用的词汇量。第三部分，游戏的研究，在各个网站、书籍、文献当中找出适合于泰国学生词汇教学的游戏。

（2）实验研究法：笔者所教授的高一年级，一共有两个班级，即高中一年级四班和高中一年级五班，笔者通过五次不同的教学游戏对两个班级进行关于词汇的教学实验，测试出词汇的成绩，对成绩进行分析。

（3）归纳总结法：笔者将高中一年级四班和高中一年级五班，通过五个游戏法的教学方法，把两个班用来试验。每次使用不同的游戏方法。在游戏内容、游戏时长、游戏奖励、游戏分组等等上面进行变化。两个班级采取相同游戏法，完成相同教学任务的方式。教学结束的第二天。根据教学内容对两个班级进行测试。笔者将通过两个班级的测试成绩。用来对比并分析出游戏法的不足之处，游戏法的优势，给出游戏法的建议，分析出所使用的游戏法在加强和巩固学生的词汇方面，更加调动了学生对汉语学习的积极性，以及总结出优点与缺点。

除了以上所述的方法，笔者使用了两份关于词汇的测试题目，让学生进行测试，一次为使用游戏法教学前的测试，第二次为使用游戏教学法后的测试。通

通过对两次的测试，对比和分析出，游戏教学法是否能在词汇教学中，起到重要的作用。

(4) 调查问卷法：笔者通过调查问卷法，对学生进行，共两次的问卷调查研究。即笔者对笔者所教授的两个班级，即高中一年级四班和高中一年级五班进行实验前期和实验后期，共计两次得调查研究。

三、研究综述

(一) 中国研究综述

杨文惠在《轻松学汉语——汉语课堂教法实用技巧 72 法》^[3]中，总结出了简单易行的游戏教学法，集中体现了实用性强、趣味性高、操作方便的三大优点。

曾小红在游戏式汉语词汇教学及实例论文中^[4]，将合作式的教学方式总结为具有规范化的教育方式。通过引入游戏课程来提高汉语教学效果。汉语的教学一直以来都是一个重要的课题，通过对单词的理解，充分反映出了英语词汇的创新。例如：学生在学习完了人体的各个脏腑和饮料后，再用卡片将它们拼凑起来，让学生们从中挑选一份，然后回到各自的小组。在选择和甄别之间，合作是一种持续不断的合作，然后是一系列的交流。从而提高了对外汉语的教学效果。

杨加钰（2016）泰国初高中生初级汉语课堂游戏设计^[5]论文里，提出了游戏在汉语课堂上的重要性。她列举了两个要点。在教室里玩，更关键的是要有活力，这意味着要有很好的适应能力。一款产品在经过了精心的构思之后，就不再是一件可以看得见的东西，而是一件无法更改的东西。泰国的初学者对学习中最困难的部分是文法和词汇量。

2006 年，曾健在二语习得与教育中运用^[6]的研究中指出，学生的词汇记忆常常以词汇为起点，词汇的记忆常常是机械的。这一方法令人乏味，并认为，玩的并不只是孩子们的目标。

杨文惠指出，游戏在课堂教学中，出现的方式，可以作为导入，可以作为复习。在《轻松教汉语——汉语课堂教法实用技巧 72 法》中提出。如：“卡片配对”导入、行为演示导入等等。也可以根据所要教授词汇本身的特点，选择与之相适应的游戏教学方法。同时运用“牛头对马嘴”、“拼词扑克”、“我说你

[3] 杨文惠. 轻松学汉语 ——汉语课堂教法实用技巧 72 法[D]. 世界图书出版公司. 2009.

[4] 曾小红. 游戏式汉语词汇教学及实例——“去钓鱼”[D]. 湖南, 湖南师范大学, 2004.

[5] 杨加钰. 泰国初高中生初级汉语课堂游戏设计[D]. 云南: 云南大学. 2016.

[6] 曾健. 游戏在二语习得和教学中的应用. 湖北: 华中师范大学 2006.

猜”等游戏方法对教学效果进行检验。书中所提供的兼具实用性、趣味性及可操作性的教学法,为课堂教学拓宽了思路,打破了以往以话题或复习作为课堂导入的格局。

李爽(2014)在其论文^[7],最后得出了“玩”的含义。通过游戏的方式,可以调动学生的学习积极性、创造出逼真的语言情境、学以致用;对学生的全面发展也是有益的。文章还发现,在游戏式的教学中,可以使学生的学习氛围轻松愉快。

朱鹏德(2017)的论文中^[8],探索出“教学游戏”,既能提高课堂氛围,又能使学生快乐地学习,又能有效地克服汉语教学中出现的问题。

周健的《汉语课堂教学技巧 325 例》。^[9]本书根据发音、汉字、词汇、语法等内容进行编排;从篇章与交流六个角度,收集和编制了 300 多种课堂上的教学活动,并对其教学中的教学活动进行了详细的阐述。丰富多变的的游戏技术对汉语教师进行教学实践具有较强的针对性和可操作性。

谢妮(2017),在《对外汉语词汇教学中游戏运用的分析以韩国天安高中为例》^[10],(2017)发表的一份文章中,作者认为,在实际操作中,由于其在实际操作中存在着许多问题,从而导致其在学习中的应用受到一定程度的限制;不能实现教育目标。

赵敏智(2015)在《韩国高中汉语课堂游戏教学研究》^[11]中提出游戏教学中发现了教师要选择跟教学内容相适合的游戏。不是所有的知识点采用游戏教学的时候都会有效果。她还提出,游戏教学中关于奖励的弊端。许多同学参加这个活动最主要的目的就是拿到奖品,不给点好处,同学们的兴趣就会大减,老师们讲课的时候主要是玩的;在一切学习中,学生都期望获得一定的物质回报,并易于养成坏的习惯。

安佳逸(2016)在其研究的有关游戏教学论文中^[12],给后来者提出宝贵建议。建议一,游戏的选择,建议二,教师角色的定位。这两个建议都是针对解决问题而提出的。一、游戏选择应尽可能地针对所有学生。二、适当增加游戏中的知识量;三、将文化教学与游戏教育相结合;四、教师要在组织上起到引导和监督作用;五、教师要扮演参与者和裁判的双重作用。六、教师在完成一

[7] 李爽. 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用[D]. 黑龙江: 黑龙江大学. 2014(3).

[8] 朱鹏德. 游戏教学法在泰国汉语教学中的应用研究[D]. 云南: 云南大学. 2017.

[9] 周健. 汉语课堂教学技巧 325 例. 北京语言大学出版社. 2001(2).

[10] 谢妮. 对外汉语词汇教学中游戏运用的分析以韩国天安高中为例[D]. 湖南: 湖南师范大学. (2017).

[11] 赵敏智. 韩国高中汉语课堂游戏教学研究[D]. 天津: 天津师范大学. (2015).

[12] 安佳逸. 韩国高中汉语课堂中的游戏教学研究以木浦女子高级中学为例[D]. 辽宁师范大学. (2016).

项教学工作后，要尽可能地获得第一时间的资料。

综上所述，国内的对外汉语老师通过实践，具体内容上，包括了游戏的种类、教师的定位、游戏的设计、游戏的意义等，总结得出了一些不足之处和有效的建议，为笔者的研究做了一些很好的提醒，有利于笔者更高速、更好的研究。

（二）中国外研究综述

Ersoz 相信，这种活动能让同学们有一种轻松的感觉，也给了他们练习的时间。^[13]

朴根柱（2011）^[14]提出，教学方法会影响到学习动机。在问卷调查分析中，学生们对使用生动的教学资料，更感兴趣。作者指出，“教师应适当转变课堂教学模式，能为学生提供，更好的语言环境”。

《中文游戏大本营-课堂游戏 100 例》，作者 Victor Siye Bao (2010)^[15]，收录了一百个深受学生欢迎的汉语课堂游戏，分别从汉语的语音、文字、语法和词组等方面介绍了详细的训练和练习范例。

英国的里韦尔斯《交互性语言教学》中^[16]，介绍了一种交互式语言学教学模式。在《交互性语言教学》一书中。韦尔斯以猜词的游戏举例说明。他指出猜词游戏的设定为自然的、生活化的语境。适合于学生对词汇的语言习得。在本文的游戏设定里，笔者的游戏设定也加入了猜词游戏。

综上所述，在中国外的学者们，在学习的动机、游戏的分类、语言的环境都做出了优秀的研究，但是也存在不足之处。作者在《快乐汉语》第一册中，研究了游戏教学法，在巩固词汇教学中的应用希望给使用《快乐汉语》教材的中国或者泰国的中文老师们，提供一些实践的经验，也希望有助于，提高泰国学生的中文水平，提高泰国学生学习中文的兴趣，提高中文的能力。

[13] 洛克. 教育漫话[M]. 杨汉麒, 译. 北京: 人民教育出版社, 2006.

[14] 朴根柱. 激发韩国高中学生韩语学习动机的策略设计[D], 山东大学. 2011.

[15] Victor Siye Bao/Sihuan Bao, John Tian. 中文游戏大本营课堂游戏 100 例[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.

[16] 里韦尔斯. 交互性语言教学[M]. 北京: 人民教育出版社, 2000:124.

第一章 游戏教学法与对外汉语词汇教学

第一节 游戏教学法的概念和理论依据

一、游戏教学法的概念

游戏的方式，使学员在充满乐趣的环境中，在游戏的竞赛中，不知不觉地学会了课本和课后的知识。游戏教学是把“游戏”教学巧妙科学地结合在一起，以提高学生的学习热情。不同的学者对游戏教学法的定义有不同的标准。在二语习得的游戏应用和教学中，曾健（2006）从两个方面客观地定义了游戏教学法。“从更广泛的意义上讲，是指在外语或二语的教室里，进行的一切有条理的语言行为。从广义上讲，是一种内容有趣、灵活多样、能激发学习动机、强化、运用所学的外语或二语的学习方法。通过玩，激发学生学习的积极性，在进行语言交际的过程中，对所学到的知识进行回顾与实践；这样才能使英语和二语的学习更加有效^[17]。周扬（2020）《游戏教学法在美国高中汉语词汇教学中的有效性研究》一书中对“游戏教学”进行了界定。以视频为媒介，具有竞争性、互动性和趣味^[18]。云媛在其硕士论文《游戏教学法在对泰汉语词汇教学中的应用研究——以泰国 Steeranong school 为例》中指出：“游戏教学是一种打破常规教学方法，以创造一个宽松的学习氛围和适度的竞赛机制，使孩子们在玩闹中对学习有了浓厚的兴趣，并最终得到了更多的知识^[19]。”

综合上述定义可以看出，游戏法是一种能利用很多媒介提高和调动学习者的积极性、快乐的完成学习任务的一种教学方法。

二、游戏教学法的理论依据

游戏教学法是站立在传统的教学方法这个巨人的肩膀上，如果我们将游戏教学法和传统的教学方法进行对比。更能显示出它的趣味性。也能体现出游戏教学法的许多特点。游戏教学法不是从天而降，它涉及了心理学、教育学等多个领域。本文笔者将从心理学和教育学这两大方面进行论述。

[17] 曾健. 游戏在二语习得和教学中的应用[J]. 湖北:湖北成人教育学院学报, 2006, 12(2):61

[18] 周扬. 游戏教学法在美国高中汉语词汇教学中的有效性研究[D]. 上海: 上海师范大学, 2020.

[19] 云媛. 游戏教学法在对泰汉语词汇教学中的应用研究——以泰国 Steeranong school 为例[D]. 陕西: 西北大学, 2018.

（1）游戏教学法的心理学理论依据

约翰·杜威，1913年最具影响力的理论界人士，发表《教育中的兴趣及努力》^[20]，指出了在教学中，有“利益”和“勤奋”之间的联系。近20年来，在西方的教育学和心理学领域，对“趣味”的学习逐渐从复苏走向复兴。

兴趣是好奇心的表现。笔者认为，教师在教学过程中能够正确引导和培养兴趣学生对学习的兴趣，笔者认为能达到事半功倍的效果，反之刻意限制和破坏孩子的学习兴趣，会变成孩子求知路上的绊脚石，严重的还会让他们产生强烈的抵触心理而导致事与愿违的结果。

（2）游戏教学法的教育学理论依据

最有影响力的理论家之杜威曾经说过，唯一的真正的教育是通过对于儿童的能力的刺激而来的。因此，对于调动泰国学生学习词语的积极性，必须以活动也就是游戏为载体，以游戏来激发学生的兴趣和解决词汇学习问题的能力。科学地以教学目的为出发点来设计出来的游戏，就是激发泰国学生学习汉语的最好载体。从而达到掌握更多汉语词汇的目的。

早在上个世纪80年代。人们尝试以学生为中心的教育模式。让学生成为课堂上的小主人。而老师则是引导者和组织者。让学生体验新的教学模式，在玩的过程中把学习也同时有效的完成好。游戏教学法在很大的程度上能调动泰国学生的学习中文积极性。有效的、科学的游戏教学法能让学生，积极地参与其中。害怕接触老师同学也渐渐不在羞涩。从而把学生从枯燥的学习汉语词汇的过程中解救出来。让学生不再觉得读书难，难于上青天，不觉得学汉语就是要严肃的学习。

第二节 泰国汉语教学的基本情况

一、泰国汉语现状

中泰两国人民，世代往来，已经有上千年。在泰国，华人占了很大的比例。生在泰国，不仅仅只能在中文学校学习中文，也能在政府学校、私立学校、国际学校学习到中文。

从20世纪90年代起。汉语发展在泰国这块都地上生根发芽。至2020年泰国的中文课程，大到曼谷大都市，小到泰国某某村子里的小学大家都在学习中文。随着中国的发展。东盟十国的人民，也在抓紧时机学习中文。学习中文这件事，已是迫在眉睫。因此泰国学生学习汉语不仅是因为中国人很受欢迎，还

[20] 约翰·杜威. 教育中的兴趣及努力. 北京: 中国传媒大学出版社 2017, (12).

因为中文非常重要。

泰国的韦丽娟，在泰国汉语教育政策及其实施研究中^[21]，提到截至目前，泰国教育部透露，泰国全国开设中文课程的学校超过 2000 所。目前，学习汉语的语法的泰国人，是十年前的十倍。以满足泰国人对汉语的需求。泰国皇家教育基金会，为泰国编制了一本，包括六卷的《实用汉语教程》。在内的多媒体汉语教学。并于二零零一年五月于皇家教育台播出。它在 7000 所中小学和 3000 所中学以及数以百万计的学生中广泛使用。在过去的 20 年里，随着中泰关系的发展。目前泰国各公立中私立小学均开设中文课程。一些大学也开设中文系。学习中文的人数越来越多。

泰国教授华文学校可分为四类：一、政府开办的中小学，二、政府开办的公立及私立大学，三、由教育部批准开设的公立及私立职业学校，四、由泰国教育部管理的民办华文学校。

陈秀珍，在汉语国际教育硕士论文，泰国汉语教学现状及展望的硕士论文中^[22]，对泰国的汉语现状做出了研究。他指出，泰国早已在 2008 年以前，也基本实现了所有中学都开设汉语课程。并且指出，自 2006 年 8 月以来，泰国孔敬大学孔子学院已经成为泰国第一所拥有孔子学院的大学。

二、泰国的汉语词汇教学现状

史英在他的硕士论文，探索泰国高中生初级阶段词汇教学方法和策略中^[23]，提到了这一点。汉语词汇的教学现状。虽然泰国的学校基本上都普及汉语这门课。但是，除了高中汉语专业的学生学习的是听力、阅读、语法课以外。其他学校的大多数汉语课程，都是综合性的汉语课程。因此很少有学校把词汇教学作为一种模式来划分。目前，泰国的汉语词汇教学还处于初级教学阶段。

陈洪秀，以泰国暖武里府为案例，在泰国基础汉语的基础上^[24]，倡导“汉语词汇量中心”。陈洪秀也表示，首先，对于泰国汉语的词汇量，至今尚无针对泰国英语的具体教学与研究。第二个要点是：“要记住单词非常困难。”第三点，大部分汉语学习者，把汉语作为了选修课，缺少词汇学习和练习。第四点，学生对词汇学习提不起兴趣，积极性很低。建议在课堂教学中，将汉语的

[21] SIRIWAN WORRACHİYUT 韦丽娟(泰). 泰国汉语教育政策及其实施研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2012.

[22] 陈秀珍. 泰国汉语教学现状及展望[D]. 河北: 河北师范大学, 2011 (3).

[23] 史英. 泰国高中生初级阶段汉语词汇教学方法和策略之探究——以 Tratrakarnkhun School 为例[D]. 江苏: 扬州大学, 2016.

[24] 陈洪秀. 泰国初级汉语词汇教学研究——以泰国暖武里府为例[D]. 江苏: 苏州大学, 2016 (5).

词汇教学系统化、生动化、趣味化。

第三节 游戏教学法的类型

曾建在其《二语习得游戏的应用和教学》一书中^[25]，将“玩”分为“宽泛”和“窄”两类。他认为，在一般意义上，“玩”是指在第二种语言或第二种语言的课堂上进行的一切有条理的语言行为。从狭窄的意义上说，是在英语和英语的课堂上，要激发学习的主动性，加强对语言的应用；在课堂上，学生的英语学习过程中，经常会出现有趣的、多样的、灵活的内容。

表 1 教学游戏分类表

游戏划分方式	内容
所操练的语言点	词汇游戏、语法游戏、语音游戏、汉字游戏、句段游戏、文化游戏
游戏的实施	智力游戏、知识游戏、实物游戏、竞赛式游戏
游戏主体的实施	智力游戏、知识游戏、实物游戏、竞赛式游戏
游戏在课堂中出现的顺序	课前游戏、课中游戏和课后的游戏
课堂类型	口语类、听力类、阅读类
游戏的目的	知识类、交际类和情感类

周健主编的《汉语课堂教学技巧 325 例》^[26]一书介绍了很多游戏的基本方法，其中也包括了词汇教学的基本方法。周健把生词的教学分为几个部分，一是展示生词，二是讲解生词，三是操练生词。不同的生词学习需求又分为不同的具体方法。笔者将以下列图表作出归纳：

[25] 增健. 游戏在二语习得和教学中的应用[M]. 湖北成人教育学院学报, 2006(3).

[26] 周健. 汉语课堂教学技巧 325 例. 商务印书馆, 2009(12).

表 2 词汇教学的基本方法分类表

游戏划分方式	内容
展示生词	领读、认读、板书、实物、图示、卡片、动作、听写、提问、以旧带新
讲解生词	直接讲解、对比讲解、直观释义、语素释义、翻译释义、例句释义、语境释义、提问释义、近义词释义、反义词释义
操练生词	限词造句、限词答问、限词改说、说同义词、说反义词、提问释词、释义猜词、翻译猜词、词语搭配、话语联结、选词填空、词语辨析、词语类聚、改错练习、联想练习、交际练习

常见的词汇游戏类型，可以分为以下几种：角色扮演类、表演类、动作类和竞争类。

第一类，角色扮演类。由教师设定出游戏的角色。分配好游戏的任务。让学生在游戏中的扮演角色。角色需要尽可能与学生的学习和生活结合。可以使学生对词语的记忆，帮助学生完成词汇教学任务。

第二类，表演类。由教师设计出合理的教学设计、游戏设计。学生通过观察、模仿和其他活动进行表演。它可以用作团体游戏或多人游戏。

第三类，动作类。在动作类的游戏环节。教师可以根据游戏，首先对学生做示范。让学生达到举一反三的效果。这类游戏可以重复做，不容易让学生产生对游戏的疲倦性。

第四类，竞争类。众所周知，每个班级都存在着好生和差生。在竞争环节，由于教师使用了游戏的方法区别于以往的书面的分数的竞争。可以提高学习者的参与性，调动学生的积极性，从而达到学习汉语词汇的目的。

在对泰汉语词汇教学的课堂中使用游戏教学法，目的是为了泰国学生积极主动地学习枯燥的汉语词汇。最终掌握尽可能多的汉语词汇，从而达到实现汉语交际性的原则。笔者认为曾健对游戏的分类全面、具体。周建把对外汉语教学中的词汇教学进行了特别详细的区分。让教学工作者能更具体开展的教学活动。教学目标、内容和目标的变化都是由老师来决定的。同学用各种游戏来教单词。

第二章 甲民武里高等教育预备中学高一的词汇 教学现状概况

第一节 泰国甲民武里高等教育预备中学高一的汉语教学概况

以笔者所在的泰国甲民武里高等教育预备中学为例，汉语教学依然存在很大的问题。就课程安排与课堂教学而言，笔者所在的学校。汉语课不是必修课，而是选修课。每个年级有五个班级，但是笔者所上的班级是学习成绩较差的四班和五班。每个星期有三个课时。由于学生总成绩相比一、二、三班级较差。而且选修汉语课是学校的安排，并不是学生自己想选的课程。所以。在学生的心理上造成了一种抗拒甚至有一种压力。这也是破坏性影响影响学生的学习工作主动性原因之一。笔者所任教的中学，是泰国八所高等预备中学之一，名字叫做泰国甲民武里高等教育预备中学。全校大约有 1200 位师生。学校里有初中部和高中部。初中部每个年级的每个班级每个星期有一次中文课。高中部每个年级的第四班和第五班，高一四班一共有 35 位学生，高一五班一共 35 位学生，每个班级，每个星期有三节的中文选修课。笔者所教授的年级为高中一年级的第四班和第五班。每个高一新学年的第一个学期，高一整个年级的五个班级每周有三次中文课，到了高一的上学期期末考试后，学校会按照成绩对学生进行分类，学习最差的学生被分到第四班和第五班。

这两个班的汉语水平成绩差不多，虽然经过了一个学期的六十个课时的中文学习，但是按照学校教学大纲的规定，高一第一学期的中文教学内容是从拼音开始学，基本上都是学习拼音，所以高一四班和高一五班的学生均可以称作是零基础的汉语初学者。很重要的一点是学校虽然把中文定为选修课，但是学生并没有选择的权力，高一四班和高一五班的学生均要上中文课，而高一的一班、二班、三班都不需要上中文课。

泰国甲民武里高等教育预备中学高一的学生。使用《快乐汉语》第一册。学生有四班和五班学习汉语课，但是汉语是属于选修课。虽然叫做选修课，但是，并不是每一位学生自己做出的选择。而是学校把高一按照成绩划分为了五个班级，最后两个班级的学生自动选修中文课。而且每个星期只有三节课。学生对中文大部分都不感兴趣。由于学生大部分都没有在高一之前，接受过汉语这门课。所以，学生基本上属于，汉语初学者或者汉语入门者。他们在汉语词汇是零基础的情况。但是，有六位同学在初中时接受过三年的汉语教育。由于这六位学生，每个星期只有一次课。而且汉语被作为选修课，所以这六位学生

的汉语，也属于汉语初级水平。在课堂的观察上，笔者发现。学生对汉语学习的兴趣不高。在课下通过访问，笔者了解到学生们几乎没有人在课后复习汉语。所以，这些原因直接导致了教师无法完成教学任务。做作为选修课，学校注重学生在汉语交际方面的培养。导致学生对汉语的词汇的书写和认读都不能得到重视。

笔者所研究得这所学校，中文考试和其它科目一样，一个学期的总分是 100 分，有期中考试和期末考试，两次大的考试。泰国学校设有成绩点，0-50 分得 0，50-54 分得 1 点，55-59 分得 1.5 点，60-64 分得 2 点，65-69 分得 2.5 点，70-74 分得 3 点，75-79 分得 3.5 点，80 分起就是最高点，即 4 点。学生得到 1 点，就等同于学生此门学科及格。笔者所研究得这所学校，如果期末考试后，学生成绩不到 50 分，学生必须去找任课老师补考一次，如果还是不及格，老师可以根据学生得汉语水平，给学生安排一些作业，如果学生在规定时间内完成了作业，该学生就可以得到分数，但是这个分数得最高分是 50 分，也就是只能让学生及格。一般情况，同学如果成绩还差 1 分就这样调到上一个级的点，学生也会愿意找老师，请老师布置一点习题，让学生极大地提高成绩。汉语学科也是如此。笔者在任教期间，也经历过学生来求老师加分得情况，这也导致有的学生存有侥幸心理，有的学生，虽然学得很差，比如有一位学生的总成绩是 15 分，这位同学可以说在课堂上几乎不学习汉语，但是在期末考试的时候，这位学生可以根据他的汉语水平很低得情况，得到汉语老师的一份很简单的练习题，完成之后该学生即可及格。

在汉语课堂上，学生的课堂秩序有时会混乱，比如：学生上课睡觉、学生上课做主科的作业、学生在课堂上讲小话、学生在课堂上化妆、学生部跟着老师读词语、学生按照自己三五个同学的小圈子硬要坐在一起等等的情况。

在上课的课堂时间保障上，有的时候不能够保障。因为该学校的学上有自己的教室，也有一个中文教师，当教师要求学生到中文教室上课的那次课，学生总是到学校小卖部买东西吃为理由，经常迟到。

在教师要求学生跟着教师读词语的时候，有部分学生跟读，他们给出的理由是，他们已经在心里跟读的这种理由。

在教室里，让同学们做以下的一些测验：一部分对学习认真的学生，会完成教师要求的教学任务，而那些不喜欢学习中文的学生则是破罐子破摔，还会和他们的的好朋友聊天，无视测试的分数，分数在这些同学身上，不具有任何吸引力，但是这些学生，在教师分发小零食或者做游戏的课堂上，会表现得非常积极。

有一部分学生，当他在测试过程中，教师即使纠正他的发音后，这类同学就会失去信心，往往不能一次性通过课堂测试。

一部分学生，希望安排他去同学一起来完成词语的测试，跟老师商量降一点分数，他也愿意，只要别让他一个人考试就行。

一部分学生，不能翻译出汉语词语的泰语意思，但会读标注在词语上方的拼音。

教师完成一次课后，有部分女生会和老师套近乎，表现出喜欢中国、喜欢吃中国的零食、喜欢中国的明星，比如肖战、王一博、迪丽热巴、王嘉尔等新时代的明星。

在使用教师所给出的词语造句的课堂练习中，学生大部分只使用已经学过的少的可怜的词语造句，呈现出来的结果十大部分句子一样，有的同学使用造句的时间过长，有的学生不能使用词语造句。

在排正句子的课堂练习上，一部分学生不能完成次任务。当教师给学生第二次的机会时，学生表示，没有拼音或者记不住词语的原因，这些学生还是不能完成次教学任务。

笔者研究的这所学校，课间休息时间，如果遇到教师，学生们一般会行双手合十礼，对一些年龄接近他们的老师，学生会过去热情的打招呼。笔者的学生，有的热情打招呼，有的行合十礼，但是也有的学生遇到教师就低头，视而不见的飘走了。

第二节 关于所使用教材中的词汇归纳和分析

根据泰国甲民武里高等教育预备中学高一年级下学期的教学大纲，学生使用《快乐汉语》第一册作为教材。曾小芬在其硕士论文中，总结出《快乐汉语》第一册，在编写词汇上具有科学性与科学性。《快乐汉语》第一册，每一课的生词量是 4-12 个生词。但是，第五课的词汇量超过了 12 个。高中一年级第二学期的教学任务是《快乐汉语》第一册的第一单元即《我和你》和第二单元《我的家》。第一单元一共有三课。第一课《你好》。第二课《你叫什么》和第三课《你家在哪儿》。第二单元《我的家》一共有三课。第四课《爸爸、妈妈》。第五课《我有一只小猫》出现了 7 个数词。学生对数词的理解和掌握，会很快，所以虽然在这一刻出现的词语多，但是也不影响教学任务的完成。第六课《我家不大》。由于高一学生早已经在第一学期完成了第一课的学习，所以笔者根据课文里的单词将两个单元共五课的单词汇总为下列表格（其中生词拼音

和泰语解释的顺序与生词出现的先后顺序一致):

表 3 生词归纳表

第	课文名称	生词	生词拼音	泰文解释
第二课	你叫什么	叫、什么、是、哪、国、人、中国、泰国、越南	jiào、shénme、shì、nǎ、guó、rén、zhōngguó、tàiguó、yuènnán	เรียก เรียกว่า อะไร เป็น คือ ไหน ประเทศ คน ประเทศจีน ประเทศไทย เวียดนาม
第三课	你家在哪儿	家、在、哪儿、北京、上海、香港、他	jiā、zài、nǎr、běijīng、shànghǎi、xiānggǎng、tā	บ้าน ที่ ไหน ปักกิ่ง เซี่ยงไฮ้ ฮ่องกง เขา(ผู้ชาย)
第四课	爸爸、妈妈	这、那、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐、不	zhè、nà、bàba、māma、gēge、jiějie、bù	นี้ นี้นั้น นั่น พ่อ แม่ พี่ชาย พี่สาว ไม่
第五课	我有一只小猫	有、猫、狗、只、小、一、二、两、三、四、五、六	yǒu、māo、gǒu、zhī、xiǎo、yī(yì、yí)、èr、liǎng、sān、sì、wǔ、liù	มี แมว หมา ตัว เล็ก หนึ่ง สอง สาม สี่ ห้า หก
第六课	我家不大	房子、大、个、房间、厨房、七、八、九、十	fángzi、dà、gè、fángjiān、chúfáng、qī、bā、jiǔ、shí	บ้าน ใหญ่ ห้อง (ลักษณะนาม) ห้อง ห้องครัว เจ็ด แปด เก้า สิบ

根据调查问卷，笔者在每一课的生词基础上加上了补充生词，如下图所示：

表 4 补充生词归纳表

第	课文名称	生词	生词拼音	泰文解释
第二课	你叫什么	美国、 英国、 韩国、 日本、 中国人、 泰国人	Měiguó、 Yīngguó、 Hánguó、 Rìběn、 Zhōngguó rén、 Tàiguó rén	อเมริกา อังกฤษ เกาหลี ญี่ปุ่น คนจีน คนไทย
第三课	你家在哪儿	广州、 昆明、 曼谷、 巴真府	Guǎngzhōu、 Kūnmíng、 Màngǔ、 Bāzhēnfǔ	เมืองกวางโจว เมืองคุนหมิง กรุงเทพฯ จังหวัดปราจีนบุรี
第四课	爸爸、妈妈	爷爷、 奶奶、 外公、 外婆、 弟弟、 妹妹	yéye、 nǎinai、 wàigōng、 wàipó、 dìdi、 mèimei	คุณปู่ คุณย่า คุณตา คุณยาย น้องชาย น้องสาว
第五课	我有一只小猫	没有、 大、很多	méiyǒu、 dà、 hěnduō	ไม่มี ใหญ่ เยอะมาก
第六课	我家不大	客厅、 卫生间、 卧室	kètīng、 wèishēngjiān、 wòshì	ห้องรับแขก ห้องน้ำ ห้องนอน

笔者通过对《快乐汉语》^[27]第一册中第一单元和第二单元，从第二课至第六课共五课的生词，以及补充生词做了以下的分析：《快乐汉语》第一册第二课至第六课一共有 44 个生词和 23 个补充生词，合计 67 个词语。笔者按照词语的性质把这些词语大致划分为人称代词、数词、量词、专用名词（地名、国家名）、反义词、名词、形容词、否定词和称谓词。

泰国甲民武里高等教育预备中学高一四班和高一五班一共有 70 位学生。经过高一第一个学期的学习，笔者对这 70 位同学进行了问卷调查和生词的读音测试。测试和调查显示，同学们有百分之五十，不能正确拼读出词汇的发音，有

[27] 曾小芬，《快乐汉语》教材的词汇研究[D]:[硕士学位论文]. 广东：暨南大学，2012(6).

百分之七十五的学生不知道学习中文的重要性。有 44.1%的学生对中文不感兴趣。有 75%的学生不喜欢，以教师为主导的教学模式。有超过一半的学生不做课后复习。在访问调查中也有多数学生表示希望可以根据教学的内容增加一些词汇。



第三章 词汇测试与调查问卷分析

第一节 词汇测试与分析

针对学生的词汇情况,以及笔者所设计的游戏,为了更好的解决和分析出游戏是否对出现的问题,即读音、造句、排正句子和翻译等问题。笔者对泰国巴真府甲民武里高等教育预备中学,高一四班和五班一共 70 位学生,进行了两次词语测试。分别是使用游戏教学法前期,和使用游戏教学法后期的词语测试。每份试卷包括相同的题型,即翻译词语题、排正句子题、造句题和选择题(选出正确的拼音),每份试卷有 20 道题,每题一分,共 20 分。前后期词汇测试结果与分析(小数点后一位数字有效)

表 5 前测平均分表

题型	班级	高一(4)班	高一(5)班	总平均分
	平均分			
1. 翻译词语题(5分)	3.4	3.2	3.3	
2. 排正句子题(5分)	2.1	2.3	2.2	
3. 造句题(5分)	1.9	2.1	2.0	
选择题(选出正确的拼音)(5分)	4.1	3.9	4.0	

从前测平均分表的分数数据,可以得知,高一(4)班的平均分,基本上各项都高于高一(5)班一些。但是也是属于接近的分数。在排正句子题、造句题和选择题(选出正确的拼音)的三个题型上获悉,这三个题型的平均分均为 0.2 分。说明这两个班级的汉语词汇情况相当。排正句子题和造句题,平均分很低,说明学生在这两项掌握的较少。

表 6 后测平均分表

题型	班级	高一(4)班	高一(5)班	总平均分
	平均分			
1. 翻译词语题(5分)	4.4	4.2	4.3	
2. 排正句子题(5分)	2.8	2.8	2.8	
3. 造句题(5分)	2.9	3.1	3.0	
选择题(选出正确的拼音)(5分)	4.6	4.2	4.4	

对比分析：从后测平均分表的分数数据，可以得知，高一（4）班的平均分，并不像前测那样，基本上各项都高于高一（5）班一些。而是出现了持平的分数。在排正句子题上是一样的分数。造句题来说，五班高于四班。选择题（选出正确的拼音）上获悉，四班高于五班。总体来看，两个班级的汉语词汇的掌握情况相当。较前测而言，后测可以明显看出，所有的题目，分数都上升了，而且每一项都超过 2.5 分。

第二节 问卷调查

笔者对泰国巴真府甲民武里高等教育预备中学，高一四班和五班一共 70 位学生实施了调查。教师一共发放问卷 70 份，收回 70 份，回收率为 100%。为了确保笔者此次词汇教学调查研究结果的真实性和有效性。教师提前跟 70 位学生沟通。让 70 位学生在调查的当天。不能请假、迟到和早退。问卷全部都由本人在课堂上发给学生。待到学生完成调查问卷以后再由教师立即收回。

一、问卷调查的目的和意义

为了提高学生多们对汉语学习的学习积极性；为了更好的、更有提高效率的教学方法；为了让学生掌握更多的词汇为了适应泰国学生性格活泼、不适合单一教学方法的目的。本人对泰国巴真府甲民武里高等教育预备中学，高一的 70 位同学进行了一次调查。本次调查的目的是，达到更有效率、更有针对性的教学词汇的教学方法。设计出更适合泰国初级学习者对词汇教学的游戏法教学词汇的教学方案。

二、分析问卷调查

笔者本次的调查问卷，一共包括九个问题。笔者想通过此次调查，希望能够尽可能的了解和掌握，泰国高中初级汉语学习者，对汉语词汇学习的原因、目的、难易程度、课堂氛围和教学方法方面的真实情况。

此次问卷一共有 70 份。发放了 70 份，收回了 70 份，回收率为 100%。

70 个学生的背景如下：年龄在 14 到 15 岁之间。一共有 6 位同学在进入高一之前学习国三年中文。其他的 64 位学生均为零基础的学生。

下面是对高一的七十名学生，问卷调查情况的整理及分析：

笔者根据 70 分调查问卷表，以表格的形式呈现调查结果（百分比取前三位有效数字）。

表 7 对高一的七十八个学生, 问卷调查情况的整理及分析

序号	题目	选项	高一(4)班 高一(5)班 总人数(70)	总百分比
1	你选修中文课的原因?	A. 自己喜欢	25	35.7%
		B. 父母让我选	10	14.3%
		C. 学校规定	35	50.0%
2	你学习中文的目的?	A. 为了考大学	30	42.9%
		B. 为了交流	25	35.7%
		C. 喜欢中国文化	15	21.4%
3	你对中文感兴趣吗?	A. 非常	30	42.9%
		B. 一般	10	14.3%
		C. 不感兴趣	30	42.8%
4	你觉得学中文难吗?	A. 很难	25	35.7%
		B. 一般	25	35.7%
		C. 不难	20	28.6%
5	你在学中文遇到的困难?	A. 记不住汉字	20	28.5%
		B. 记不住词语	30	42.9%
		C. 不敢说中文	20	28.6%
6	你在学习词语时遇到的困难?	A. 看到词语读不出来	36	51.4%
		B. 不能用词语造句	14	20.1%
		C. 不能正确翻译词语	20	28.5%
7	每次中文课后, 你花时间复习中文吗?	A. 会	5	7.15%
		B. 偶尔	5	7.15%
		C. 不会	60	85.7%
8	目前的汉语课堂, 你觉得有趣吗?	A. 非常有趣	5	7.15%
		B. 一般	30	42.9%
		C. 枯燥	35	49.6%
9	你喜欢老师用什么样的教学方法?	A. 以教师为中心	20	28.5%
		B. 以学生为中心	30	42.9%
		C. 两者结合	20	28.6%

此次问卷调查的结果显示。占 50% 的学生，是因为学校规定而选修中文课。还有 14.3% 的学生是因为父母而选择上中文课。仅有不到一半的 37.5% 的学生，是因为自己的喜欢而选择中文课。从这个数据可以看出。大部分的学生。并没有学习中文的动机。从第三题的调查问卷中可以看出。只有 42.9% 的学生对中文感兴趣。从第四题的调查问卷题目中显示出来仅有 28.5% 的学生觉得学中文不难。从调查问卷中笔者分析出，学生在学习中文中遇到的困难来自词语部分占很大的比重。其中有 50% 的学生看到词语不能读出来。有 20.1% 的学生不能用词语造句。甚至有 28.5% 的学生不能翻译词语。在调查中笔者还发现一个大问题。每次中文课后。超过一半的学生。都从来不做复习。在第八题的问卷调查中。有 50% 的学生认为汉语课堂很枯燥，仅有 7.15% 的学生觉得非常有趣。接近一半的学生认为汉语课堂的有趣度一般。第九题当中学生有 42.9%，希望老师改变和提高以往的教学法。因此，笔者在分析调查问卷后认为，应该尽快开展以学生为中心的教学模式，增加课堂的有趣性，帮助学生掌握好中文词语。

第三节 访谈

一、访谈教师

笔者有针对性的访谈了一些泰国本土的汉语老师，以及中国籍汉语老师。即笔者针对使用《快乐汉语》第一册教授初级汉语学习者的老师进行了有针对性的访谈。

通过对泰国本土的汉语老师访谈，笔者发现泰国本土教师汉语水平，最低也能达到汉语水平考试的四级水平，而且泰国本土教师都是教师专业。泰国本土教师认为他们和学生的关系良好。在词汇教学中，他们基本上能完成教学大纲的词汇内容。但是学生在记忆词汇方面和听写方面存在着大问题。学生不是全部能够听写出词汇。加之因为是泰国人，这样在词汇的发音问题上，也会存在一些问题。泰国本土的汉语教师认为，泰国学生喜欢活跃的课堂气氛，希望老师和学生们打成一片，希望汉语老师不要太严肃，也不要给学生太多的学习压力。

综上所述，通过对中国籍汉语老师访谈，笔者发现中国籍老师，在教授初级汉语学习者的词汇方面使用的方法，从一开始的跟我读，以教师为中心，随着和学生的慢慢接触，也渐渐的增加了很多以学生为中心的教学方法。增加了一些对课堂的趣味性。中国老师们还会购买一些中国有特色的礼物，比如：中国结、中国零食等。赠送给泰国学生，从而拉近老师与学生的距离感。中国老

师普遍认为，在泰国做老师，虽然学生对老师几乎是 100%的尊敬，但是学生希望老师跟他们是朋友的关系，让他们在学习上不会产生更多的压力。

二、访谈学生

由于笔者的 70 位学生中，有六位学生在高中之前学过三年的汉语，其他的 64 位学生都没有学习过汉语，所以笔者对学习过汉语和没有学习过汉语的学生都进行了访谈。

笔者通过对高一学生的访谈，笔者总结出了两种情况。

第一种，从未接受过汉语学习的学生进行的访谈，学生认为他们在课上不需要有很大的压力，他们想慢慢的学，想轻松的学，想做游戏，想让老师使用不同的教学方法，来教授他们。

第二种，学习过汉语的学生。这些同学认为，他们已经掌握了一些汉语，所以他们在汉语高一的汉语词汇学习中更有信心。但是，他们认为适当的在课堂上做一些游戏，会让他们更积极的去学习汉语，因为这些同学觉得他们经过初中三年的汉语学习，已经掌握了一些汉语的基本词汇，但是汉语对他们来说还是太难了，他们觉得，需要一些好的方法来帮助他们记住词语的听、说、读、写四个方面。

不难得出这样的结论：访谈是为了更好地研究。

第四章 游戏教学法的教学实证分析

第一节 游戏教学法的准备与策略

一、游戏教学前的准备

为了达到取得良好的游戏效果的目的。教师在进行游戏教学前，笔者认为游戏前的准备尤为重要。笔者认为，在词汇教学中运用游戏法，需要从以下几个方面进行准备。

第一，根据所存在的教学问题设计出合理的游戏。

第二，教师必须准备游戏时需要的教具、物品或奖品。

第三，教师应当根据教学内容设计出尽量完美的游戏流程。

第四，教师应当掌握好游戏的时间。

第五，在每一次游戏前，教师应该提前准备好礼物，包括实物的礼物和语言鼓励。

第六，根据游戏准备好教室。（大教室/小教室）

二、游戏教学法的策略

游戏教学前的准备固然重要，但是，游戏教学法的策略也是缺一不可的。本文的策略有以下几个方面：首先，教师要了解游戏、制定出游戏的规则。在游戏开始之前，让学生们了解游戏的内容和规则。其次，在游戏环节过程中，教师始终要作为游戏的主导者，要注意观察学生对游戏的反应，及时做出调整。从而才能达到更好的效果。第三点，控制好游戏的时间。第四点，在游戏环节中，可以适当的做出表扬或者鼓励。在游戏环节结束以后，也可以做出适当的表扬和鼓励。第五点，游戏结束后。教师应当对学生进行及时的词汇测试。分析出使用游戏。的方法在词汇教学中的好处和坏处。及时的访谈学生，以便为下一次的的游戏教学做出充分的准备。

根据上一章的问卷调查及数据分析。笔者不难发现有 55.9% 的学生对中文感兴趣，也就是说超过一半的数字。由此可以证明，此次调查的研究具有一定的价值。下面笔者将结合调查数据和访问的结果，针对使用《快乐汉语》教材第一册的初级汉语学习者，设计和找出科学的教学方法与策略。

以下是笔者根据调查的数据和访谈，以及对数据的分析和访谈的总结，得出的初级阶段汉语词汇学习者的教学方法与策略：

一、学生在答学中文难不难的问卷里。有超过一半的学生认为学中文难。因此，笔者认为，应当设定一些有针对性的教学方法。从易到难，让汉语初学者不要有很大的学习压力。

二、学生们认为在在汉语学习过程中，学生们记不住词语。针对这一问题，笔者应当设定出一些针对这个问题的教学方法，让汉语初学者们能够大大地提高对词语的的掌握。

三、学生们认为，在读词语的时候，看到词语读不出来。此项的比例超过50%。针对这一问题，笔者认为，应当设定出一些针对这个问题的教学方法，让汉语初学者们在看到词语的时候能尽量把词汇读出来。

四、有学生超过一半以上认为。在课后不会复习中文，针对这一问题，笔者认为应当针对性的使用一些教学方法，让学生们能在课堂上尽量完成汉语词汇的学习任务。

五、汉语课堂的趣味性的选项。接近一半的学生认为，趣味性一般，甚至有大概 39.7%的学生认为。汉语课堂没有趣味，感到枯燥。针对这一问题，笔者认为应该使用一些活泼的、不枯燥的、愉快的教学方法。

六、喜欢老师用什么样的教学方法的调查中。占总量最大的，是以学生为中心组织的课堂教学。

第二节 游戏教学法的使用和效果

笔者结合对学生的调查，对高一学生的词汇现状，设计和挑选出五种游戏。本文一共使用五个游戏，在不同的五课当中进行教学实验研究。

一、案例展示一 汉语小火车游戏设计

表 8 案例展示一汉语小火车游戏设计

序号	游戏设计	
1	实验的游戏名称	汉语小火车
2	实验对象	甲民武里高等教育预备中学高一四、五班全班学生，共70人。
4	实验目的	提高学生的学习积极性，并且掌握所有词语的读音和泰语翻译，能达到在没有拼音的情况下正确读出词语。

序号	游戏设计	
5	实验时间	20 分钟左右
6	游戏准备	学生分为两个人一组。老师发给每个小组一份汉语地图，这辆列车分为两个方向，每个方向有 34 个座位，每个座位都有一个不同的几何形状，而每个座位都是一个矩形的。教师再给每一位同学发一袋儿汉语词语卡片。每组同学的两个人得到的卡片上的字的颜色是不同的。例如一位同学拿到的卡片上面卡的字是红色的，而跟他一组的另外一个同学卡片上的字则是绿色的。教师发出开始游戏的指令，并规定五分钟之内结束游戏。学生把自己认识的汉语词语的小卡片，放到火车车厢上。一位同学放在长方形车厢上，而另一位同学放在车厢上的几何形图案上。放上卡片的同学。还必须读出卡片上的字，并翻译成泰语。在五分之分钟内小火车越长的那位同学获胜，并得到一分的奖励。重复进行三次游戏。
7	词汇内容	叫、什么、是、哪、国、人、中国、泰国、越南、美国、英国、韩国、日本、中国人、泰国人
8	游戏规则	教师先带领复习五分钟所有的的词语，包括读词语和翻译成泰语。

（一）测试与分析

一天后，教师对高一四班和高一五班全体学生，进行了一次词语测试。共一个大题，15 个小题。均为翻译题。测试的结果如下提所示：

表 9 第二课《你叫什么》词语测试结果表

正确数 人数	15 个	10-14 个	8-10 个	8 个以下
70(人)	30	5	20	15

教师通过对学生 15 个词语的测试分析出以下的结果。15 个词语全都答对视为成绩优秀，有 42.9%的同学成绩优秀。答对 10-14 个词语视为成绩良好，有 7.14%的同学成绩良好。有 28.6%的学生及格，有 21.4%的学生不及格。通过此次游戏的数据分析和对学生的游戏后访谈，以及教师本人在课堂上的观察，不难得出汉语火车游戏在调动学生学习汉语的积极性和加深对词语的记忆方便有

很重要的作用。

(二) 实验总结

在此次教学活动中，由于教师本人没有掌控好游戏的时间，已经结束游戏的同学。开始无所事事、交头接耳。笔者认为游戏的前期规划很重要。尤其是要考虑到游戏时会遇到的种种困难，提前假设困难从而更好的排除困难。另外。教师也应该处理和协调好那些做玩游戏的学生。

二、案例展示二 饺子游戏游戏设计

表 10 案例展示二 饺子游戏游戏设计

序号	游戏设计	
1	实验的游戏名称	饺子游戏
2	实验对象	甲民武里高等教育预备中学高一四、五学生。
4	实验目的	提高学生的学习积极性，并且掌握所有词语的读音和泰语翻译，能达到在没有拼音的情况下正确读出词语。能够用词语造句。
5	实验时间	30 分钟左右
6	游戏准备	1. 教师先带领复习五分钟所有的的词语，包括读词语和翻译成泰语。 2. 教师教学生使用筷子。 3. 老师给大家做了个，关于饺子简单的讲解。
7	词汇内容	家、在、哪儿、北京、上海、香港、他、广州、昆明、曼谷、巴真府
8	游戏规则	1. 老师预先制作好单词卡片，并采购大纸盘，小纸盘，筷子，塑料包装。并且将水饺的样子装进塑料袋中。本课一共有 11 个词语。一共有 22 个饺子卡片。每个相同的词语做了两个卡片。教师吸取了上一次做游戏的经验。这一次除了两人一组还有一个组有三位同学。不同于别地组给他们加上 11 个饺子，共 33 个饺子词语。全班分组，每个组发一个大盘子、一袋饺子和一双筷子。每个组员发一个小盘子。 2. 教师发出指令即开始游戏。每次游戏不超过十分钟，一共做两次游戏。教师说出其中一个

序号	游戏设计
	<p>词语，学生争夺仅有的一双筷子，用筷子将这个词语夹到自己的小盘子里，并且用这个词语进行造句。若夹到饺子的同学不能完成造句，饺子则又放回大的盘子中。得到饺子最多的同学获胜。</p> <p>3. 两轮游戏后。表现最好的。一位同学。可以来到老师的抽签盒抽出奖励。奖励例举：比同级别的同学少抄写一遍生词：比别的同学延迟两天交作业。</p>

（一）测试与分析

一天后，教师对高一四班和五班，进行了一次词语测试（排正句子）。共一个大题，10个小题。测试的结果如下提所示：

表 11 第三课《你家在哪儿》词语测试结果表

正确数 人数	10 个	8-9 个	6-7 个	5 个以下
70(人)	32	10	20	8

教师通过对学生 10 个排正句子的测试不难看出。教师通过对学生 10 个测试题分析出以下的结果。10 个词语全都答对视为成绩优秀，有 45.7% 的同学成绩优秀。答对 8-9 个词语视为成绩良好，有 14.3% 的同学成绩良好。有 28.6% 的学生及格，有 11.4% 的学生不及格。通过此次游戏的数据分析和对学生的游戏后访谈，以及教师本人在课堂上的观察，不难得出游戏在调动学生学习汉语的积极性和加深对词语的记忆方便有很重要的作用。加上教师本人，在游戏环节上时间的把控，使得这次游戏教学比上次好。学生得到的奖励是少一点作业，学生表示她并不觉得得到好的奖励，因为她觉得老师给的作业次数不多，而且该学生是学习好的学生，她不觉得是为她减少了学习压力。

（二）实验总结

在此次教学活动中。笔者在游戏前做好了时间规划。为这次游戏节省了时间，也更好的控制住了课堂秩序。另外，在上一次游戏结束后笔者口头访问调查了两个班的同学。大部分同学们表示有两点希望教师做出改变。教师听取学

生意见为第三课的游戏做出了改变。第一个改变是：改变奖励的方法，由原来的为自己加上一分改为现在的除了加上一分，还可以进行奖励抽奖活动。第二个改变是。在游戏中加入了中国文化。即加入了饺子和筷子。学生的积极性得到了很大的提高，同学们都纷纷积极地参加活动。从测验成绩不难看出，此次的游戏教学法较上一次取得了一定的成功。

三、案例展示三 打电话游戏设计

表 12 案例展示三 打电话游戏设计

序号	游戏设计	
1	实验的游戏名称	打电话
2	实验对象	甲民武里高等教育预备中学高一四、五全班学生。
3	实验目的	提高学生的学习积极性，并且掌握所有词语的读音和泰语翻译，能达到在没有拼音的情况下正确读出词语。能够用词语造句。
4	实验时间	30 分钟左右
5	游戏准备	教师准备六份 A4 大小的过塑词卡。每份词卡包括了第四课 13 个词。教师准备用硬卡纸做的六个电话。
6	词汇内容	这、那、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐、不、爷爷、奶奶、外公、外婆、弟弟、妹妹
7	游戏规则	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师按照学号把学生分为 7 个组（两个班级分两次进行游戏），每一组有 5 人。 2. 让 7 组学生在大教室里。分别围坐在 7 个地方。 3. 老师给每组发一个电话教具和一套词卡。 4. 教师发布口令，学生开始做打电话游戏。 5. 学生把词语卡片倒过来放到地板上。按照顺时针开始打电话。打电话的人必须用句子打电话（句型不规定），规定句子里必须包括拿电话的人翻开的词语。比如说：第一位同学翻到的词语是爸爸。他在电话里可以这样说。你是某某同学的爸爸吗？并把这句话翻译成泰语。剩下的组员觉得她说的这句话没有语病这位同学获得一张磁卡。以此类推，按照顺时针做游戏。 <p>一共进行两轮游戏。认真做游戏的小组可以得到老师的零食大礼包。</p>

（一）测试与分析

一天后,教师对高一四班和高一五班,进行了一次词语测试(选词填空)。共一个大题,10个小题。测试的结果如下提所示:

表 13 第四课《爸爸、妈妈》词语测试结果表

正确数 人数	10个	8-9个	6-7个	5个以下
70(人)	33	13	20	4

教师通过对70名学生,进行了10道选词填空的测试。

10个词语全都答对视为成绩优秀,有47.1%的同学成绩优秀。答对8-9个词语视为成绩良好,有18.6%的同学成绩良好。有28.6%的学生及格,有7.14%的学生不及格。为学生课后词汇复习进行的游戏法教学不仅仅是单一的一种游戏,它可以是千变万化的游戏,但是万变不离其中,那就是教师选择的游戏和奖励要以教学为目的、要多样性,奖品也要变化,不能一成不变,才能适应在这个每天都接触新的信息的信息爆炸时代生长的学生。相比较两个游戏对词语的课后复习都起到了很大的作用。

（二）实验总结

在此次教学活动中。笔者汲取上两次游戏的不足之处和优点。在游戏前做好了分组规划和游戏时间的合理安排,为这次游戏节省了时间,也更好的控制住了课堂秩序。另外,在上一次游戏结束后笔者口头访问调查了两个班的同学。同学们表示喜欢这样的课堂游戏,希望教师在奖品上做出改变。教师听取学生意见为第四课的游戏做出了改变。这次改变是改变奖励的奖品,由原来的为个人奖品变成集体荣誉奖,让学生为了团队而战,增强了集体荣誉感,从而达到了提高学生积极性的学习目的。从测验成绩不难看出这次游戏的两种取得了一定的成功。

四、案例展示四 吹牛游戏设计

表 14 案例展示四 吹牛游戏设计

序号	游戏设计	
1	实验的游戏名称	吹牛
2	实验对象	甲民武里高等教育预备中学高一四、五班全班学生，共 70 个。
3	实验目的	提高学生的学习积极性，掌握所有的词语读音与翻译、记住词语。
4	实验时间	35 分钟左右
5	游戏准备	教师带领学生们一起复习朗读和翻译所有出现在第五课的 15 个词语。教师准备 15 张 A4 大小的词语卡片。
6	词汇内容	有、猫、狗、只、小、一、二、两、三、四、五、六、没有、大、很多
7	游戏过程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师把学生分为四个组（每个班级两个组）。 2. 第一组有 17 人，第二组有 18 人，第三组有 17 人，第四组有 18 个人。同学自选组。 3. 四个组在 5 分钟之内挪动教室里的桌椅。同学各自为伍，整齐落座。面对面而坐。 4. 由教师发出指令，游戏开始。教师每一次抽取出 15 个词语之一。四组分别派代表使用这个词语进行夸张的造句，每一轮出现的代表都不能重复。 <p>例如：老师举起一张词卡上面写着猫。第一组的同学。造句。我家里有 3000 只猫。第二组造句。我家的狗怕我家的猫。以此类推。接着把句子翻译成泰语。</p> <p>遇到不知道的词语允许学生可以使用手机查找词语。由教师来统一标准评判，哪一组造的句子既正确又夸张。该组获得一分积分。一共做两次游戏。积分最高的组，全体成员获得奖励。奖励是语言的夸奖，由老师先夸奖获胜组，接着获得分数较低的组每个组员都要分别夸奖对房组的成员。</p>

（一）测试与分析

同样的在游戏结束的一天后,教师对高一四班和高一五班进行了一次词语测试(词语与翻译连线题)。共一个大题,15个小题。测试的结果如下提所示:

表 15 第五课《我有一只小猫》词语测试结果表

正确数 人数	15 个	10-14 个	8-10 个	8 个以下
70(人)	47	10	13	0

教师通过对 70 位学生,15 道连线题的测试。笔者分析,此次测试结果,没有人不及格。游戏教学法与词语的难易程度息息相关,简单的词语更需要做出充满乐趣的游戏活动。为学生课后词汇复习进行的游戏法教学不仅仅是单一的一种游戏,它可以是千变万化的游戏,但是万变不离其中,那就是教师选择的游戏和奖励要以教学为目的、要多样性,奖品也要变化,不能一成不变,才能适应在这个每天都接触新的信息的信息爆炸时代生长的学生。相比较两个游戏对词语的课后复习都起到了很大的作用。

（二）实验总结

在此次教学活动中。笔者汲取宝贵的经验。在游戏前做好了分组规划和游戏时间的合理安排,这次改为团战。为这次游戏节省了时间,也更好的控制住了课堂秩序,调动了学生的竞争意识。另外,在上一次游戏结束后笔者口头访问调查了两个班的同学。同学们表示喜欢这样的课堂游戏,希望教师在奖品上做出改变。教师听取学生意见为第五课的游戏做出了改变。这次改变是:改变奖励的奖品,由原来的物质变成一种荣誉的奖励,让学生为了团队而战,增强了集体荣誉感,从而达到了提高学生学习积极性的学习目的。从测验成绩不难看出这次两种游戏都取得了非常完美的结果。笔者一方面对这次的全胜非常得意,另一方面笔者在考虑是不是这次 100%的同学答了满分一方面是因为词语的简单,另一方面是因为题目的难度有所降低。比成绩更让笔者新的感悟的是,教师和学生群体之间,学生与学生之间的双方的关系更好,上课的轻松氛围,也显着比以前得到大大的提升,学生尤其是课堂表现突出,有很有大的质的飞跃,让笔者感到十分欣慰。

五、案例展示五 词语大富翁游戏设计

表 16 案例展示五 词语大富翁游戏设计

序号	游戏设计	
1	实验的游戏名称	词语大富翁
2	实验对象	甲民武里高等教育预备中学高一四、五班学生，共 70 人。
3	实验目的	提高学生的学习积极性，增加学生的友谊，并且掌握所有的词语读音与翻译。
4	实验时间	40 分钟左右
5	游戏准备	教师准备大富翁图，共 12 张，每张大富翁图里不仅包括有第六课的 12 个词语。还出现了第二至第五课学生在测试中或者作业中出现错误的词语。教师准备 12 个筛子。教师带领学生复习五分钟。教师让高一四班学生三人一组，自由组合为 12 个组，其中有一个组只有两位同学。教师让高一五班学生三人一组，自由组合为 11 个组。
6	词汇内容	房子、大、个、房间、厨房、七、八、九、十、客厅、卫生间、卧室
7	游戏过程	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教师将大富翁图和筛子分发到每一位小组。 2. 教师发出指令，游戏开始。 3. 每位小组成员分别投骰子，骰子的数字就是学生要走的步数。找出词语，读词语，并进行翻译。若不能读出并且正确翻译该词语，该位同学则要倒退三步。 最先到达终点的学生成为大富翁。每胜利一次有一次的积分。游戏一共进行三轮，每轮大约用时十分钟。每一组获得胜利的每一位同学可以来到老师的抽签盒抽出奖励。奖励例举：比其他的同学少抄写一遍生词；课堂回答问题得分翻倍的翻倍卡。。

(一) 测试与分析

同样的在游戏结束的一天后,教师对高一四班和高一五班进行了一次词语测试(词语与翻译题)。共一个大题,30个小题。测试的结果如下提所示:

表 17 第六课《我家不大》词语测试结果表

正确数 人数	3 个	25-29 个	16-25 个	15 个以下
70(人)	44	8	13	5

教师通过对两组学生 30 道汉泰词语翻译题的测试,笔者得出以下数据:

30 个词语全都答对视为成绩优秀,有 62.9%的同学成绩优秀。答对 25-29 个词语视为成绩良好,有 11.4%的同学成绩良好。有 18.6%的学生及格,有 7.14%的学生不及格。通过此次游戏的数据分析和对学生的游戏后访谈,以及教师本人在课堂上的观察,不难得出汉语词语大富翁在调动学生学习汉语的积极性和加深对词语的记忆方便有很重要的作用。

(二) 实验总结

在此次教学活动中。笔者总结了上次的优缺点。在游戏前做好了分组规划和游戏时间的合理安排。为这次游戏节省了时间,也更好的控制住了课堂秩序,调动了学生的竞争意识。鉴于此次的游戏目的不单单是为了复习第六课的词语,还把以前测试时错误的词语也有意的放在游戏里,游戏的词汇量大大超过以前,所以笔者在游戏时间上进行了调整,增加了游戏的时间,把更多带有游戏的游戏教学法带入例如课堂,比如:大富翁、贪吃蛇。这次的测试也是在游戏结束后的第二天,全体学生里有,达到良好和优秀成绩的人数没有前四次的测试多,甚至还出现 5 位同学成绩不及格,让笔者反思,教师应该在测试题难度增加的情况下合理的给学生留足够的时间复习。另外,在上一次游戏结束后笔者口头访问调查了两个班的同学。绝大部分的同学们表示喜欢这样的课堂游戏。很多学生表示,他们在生活里也在玩大富翁的游戏,因此在学生玩大富翁词语游戏时,学生觉得有熟悉感,学生表示,老师很亲切,很懂学生需要的是什么。听到这些来自自己的学生的鼓励和夸奖。让笔者更有信心做出更多好的游戏。

六、测试分析与结论

经过笔者对 70 名学生，进行的五次测试，笔者将进行以下分析并得出结论。

第一，经过调查，有针对性的教学方法，才能得出好的教学结果。

第二，教师在课堂前做的准备活动，有利于在教学过程中起到相当好的作用。

第三，教师在教学过程中与学生及时和良好的沟通，能促进教学活动。

第四，虽然学生们明确表示，不喜欢考试。但是，如果让学生在掌握了知识以后再行考试和测试。无疑是为学生的学习起到了催化剂的作用。

第五，从词汇汉语入门教师的词汇教学中，探讨了游戏教学方法。这件事，的确是功不可没。

综上所述，针对同样的教学内容和建学目的，好的游戏不是单一的一种，不同的游戏在同样的教学内容和建学目的中也可以取得很好的效果。

第三节 试验后的调查问卷与结果分析

笔者前后一共进行了两次问卷调查。第一次是游戏教学法前问卷调查。目的是为了了解学生对学习中文的态度、兴趣、动机等来展开调查。第二次问卷调查是使用游戏法教学后的问卷调查。目的是了解学生对学习中文的各个方面是否得到提升，比如说兴趣，比如说积极性，比如说词汇量等等。笔者通过这两次调查。希望能够客观的、科学的有效的写出一篇有意义的论文。

前期间卷调查一共 70 份，平均发给了 70 位学生，收回 70 份。后期间卷调查一共 70 份，平均发给了 70 位学生。收回 70 份问卷调查表。由于笔者所教授高一学生中文水平还处于初级汉语水平，因此笔者将两份问卷调查全部翻译成泰文。用泰语进行问卷，更好的增加了问卷调查的可靠性。

笔者根据 70 份调查问卷表，以表格的形式呈现调查结果（百分比取前三位有效数字）。

表 18 实验后期调查问卷表

序号	题目	选项	总人数 (70)	总百分比
1	你喜欢在课堂上做词汇游戏吗?	A. 非常喜欢	50	71.4%
		B. 一般	10	14.3%
		C. 不喜欢	10	14.3%
2	你积极参加课堂词汇游戏吗?	A. 很积极	50	71.4%
		B. 一般	10	14.3%
		C. 不积极	10	14.3%
3	游戏法对你提高学习汉语的兴趣有帮助吗?	A. 非常	55	78.5%
		B. 一般	15	21.4%
		C. 没有	5	7.1%
4	通过游戏, 让你更积极地学习中文了吗?	A. 很积极	53	75.6%
		B. 一般	15	21.4%
		C. 不积极	2	2.80%
5	做游戏对改善你和同学的关系有帮助吗?	A. 非常	52	74.2%
		B. 一般	17	24.2%
		C. 没有	1	1.42%
6	做游戏能帮助你复习词汇吗?	A. 非常	60	85.7%
		B. 一般	5	7.14%
		C. 没有	5	7.14%
7	你希望今后老师继续使用课堂词汇游戏吗?	A. 非常	56	80.0%
		B. 一般	14	20.0%
		C. 不希望	0	0%
8	把你希望课堂游戏的形式是什么?	A. 双人	25	35.7%
		B. 小组	35	50.0%
		C. 大组	15	21.4%
9	你希望老师常常变换游戏吗?	A. 非常希望	40	57.1%
		B. 一般	10	14.3%
		C. 不希望	20	28.6%
10	你希望获得什么奖励?	A. 跟中国有关	54	77.1%
		B. 分数	15	21.4%
		C. 老师夸奖	1	1.42%

游戏后期间卷调查结果显示。在教师使用游戏法对词语进行教学以后。学生们总体都有很大的提高。调查显示, 71.4%的学生觉得, 词汇游戏在课堂上完

成他们都很喜欢。85.7%的同学积极参加了游戏。92.9%的学生表示，在汉语学习中，通过这种方法可以有效地促进学生的学习。97.2%的同学认为，通过游戏让他们更积极的学习中文。有 92.86%的同学觉得游戏对复习词汇起到了非常大的作用。100%的学生，希望老师继续在以后的课堂上使用游戏。50.0%的学生喜欢以小组的形式进行游戏。有 71.4%的同学要求教师要有改变。98.58%的学生希望获得跟中国有关的奖励。这点就能看出。在词汇教学中，通过游戏教学，可以获得更多的好处。



第五章 游戏教学法在词汇教学上的总结

第一节 游戏教学法在对外汉语词汇教学中遇到的阻碍

笔者通过实验和数据，分析出了一些，在词汇教学中存在的主要问题。

第一个问题：游戏的惩罚问题。

笔者的学生只喜欢奖励，不喜欢在失败的时候得到惩罚。所以笔者要及时准确的设计好奖励。

第二个问题：游戏的选择问题。

众所周知汉语水教育发展了很多年。汉语教育在泰国的发展已经经历了很多年。国内外有很多非常优秀的游戏法，所以在选择游戏上，笔者必须多花心思。设计出适合自己教学对象的游戏，从而才能完成游戏的教学目的。

第三个问题：游戏的时间问题。在游戏过程中，由于给出的时间不够，造成了游戏后的课时未到，使同学们感到厌烦。

第四个问题：游戏后的奖品问题。

由于笔者的多年教学，形成了喜欢夸奖学生的习惯。但是在学生这么努力完成游戏的情况下，学生想获得的不仅是语言上的鼓励，更需要实际的、实实在在的看得见摸得着的奖品。这一点在笔者做游戏法的教学初期，有所忽略。

第二节 游戏教学法在对外汉语词汇教学中的收获

第一，国内外的相关研究指明，游戏教学法并不只适用于儿童的教学。也可以广泛的运用到初中、高中甚至大学的汉语教学中。笔者所教授的对象为高中一年级的学生，年龄在 14 岁到 15 岁。所以笔者在选择和设计游戏上结合了这个年龄段的小孩的特点。让游戏发挥到最大的作用。

第二，国内外包括泰国在内已经有诸多关于游戏教学法的研究、著作。作者以泰国学生为教学目标。所以笔者通过查阅大量文献资料，结合利用自己多年的在泰国的教学经验，找到适合学生泰国学生的游戏法。从而让泰国学生更快地沉浸在游戏法的教学过程中。最后取得好的成绩。

第三，游戏教学法不仅仅可以在课堂中调动孩子的学习积极性，调动了他们对汉语学习的积极性，提高了学生学习中文的主动性。让他们在放学以后或者在以后的中文课课堂上更积极主动地学习中文，

第四，课后游戏里的游戏法对词汇的复习作用非常大。学生可以不用死记

硬背的学习词语，而是灵活的、有趣的学习词语。把学生从枯燥的背诵词语和翻译词语的学习中解放出来。

第五，通过对一些游戏设计。让学生主动开口说汉语。攻克了学生。不敢开口说汉语的难题。

第六，通过游戏。可以增加老师与学生之间的互动。增加老师与学生之间的感情。更有利于教师开展以后的汉语教学活动。

第七，通过游戏。学生的词汇量大大提高，学习上的收获更能增加学生自信心。

第八，好的奖励能更有效地调动学生学中文的积极性。

第三节 使用游戏教学法进行对外词汇教学的建议

虽然笔者此次的研究仍存在着不足之处。但是经过笔者认真的研究。笔者总结出了一些经验。并为以后使用游戏法进行词汇教学的老师给出一些建议。

第一，教师在设计游戏的时候。可以一边上课一边完善游戏的设计。人无完人。教师也不例外。不论你自居是经验多么丰富的老师。或者你觉得你在课堂前期的设计已经非常的完美。但是我们也不能排除在课堂上我们实际操纵的时候会出现一些变化。这些变化。都是可以控制的变化。所以教师可以在游戏进行时尽可能多的完善这个游戏。在下一次的游戏前对上一次的游戏进行归纳和总结。为下一次的设计出更好的游戏。例如：笔者在进行第一次的游戏中出现了一些分组的问题和课堂秩序的问题。笔者在第二次游戏中，就第一次的经验进行改变，使得第二次游戏能更好的开展。

第二，每次游戏结束后。教师对学生及时的访问非常重要。因为学生可以及时的、有效的反馈游戏当中的优点和不足。为教师准备下一次的游戏提供及时的信息和正确的方向。让下一次的游戏少走弯路，达到更好的教学效果，更高效的完成教学任务，实现教学目的。

第三，游戏的时间设定和游戏的难易度息息相关。简单的教学内容不应该使用复杂的游戏。简单的教学内容如果教学者使用了复杂的教学游戏。明明可以在短时间内完成的教学任务。却被你复杂的游戏把教学内容设置了更多的阻碍。同样，如果一个难的教学任务设置了比较简单的教学，游戏往往不能达到很好的完成这个教学任务的效果。这样做就会失去了利用游戏教学法更好地巩固词汇的作用。会降低同学们的参与积极性，从而影响教学质量。

第四，在游戏环节时。教师应当根据当时的情况。对游戏进行加减或改变。而不是一味的按照课前设计的游戏那样一味地的执行完整个游戏。当一个游戏还是第一次在学生们当中使用的时候，难免会出现一些问题。亦或者，这个游戏教师已经使用过很多次，但是在面对不同的教学任务和不同的学生等因素的情况下，难免也会出现一些变化。如果不及时的在课堂中解决这些问题。会导致不能很好的完成这节汉语课的教学任务。教师在课堂中是一个引导的作用。好的教师可以在课堂中把控好一切。如果设计游戏的教师。在课堂上使用游戏时遇到了一些问题。教师就应该起到一个很好的主导作用，把控好整个课堂。对游戏做出一些增或减的一些改变。

第五，泰国学生在游戏结束后。只喜欢奖励不不喜欢惩罚。因此，教师在游戏结束后尽量不要或者不要给泰国学生进行处罚，让他们背上压力，打击学生的学习积极性，把刚刚燃气的星星之火熄灭。笔者多年的对泰汉语教学中深有感触。虽然泰国不乏有很严肃的老师。但是在每年的学期结束学校评比的学生最喜欢的老师。都基本上不会是一些严肃的老师。泰国学生喜欢教师跟他们以一种轻松的方式接触。如果学生达不到教师的教学任务的时候。教师一般会采取。轻松的谈话，或者多是鼓励学生。如果让做游戏输了的学生进行惩罚。学生会因此抵触这位老师。从而会影响学生对该门课的学习热情。

第六，给学生的奖励尤为重要。经过多次的游戏实验，可以看出，有效的奖励能直接影响学生的学习动力。教师可以通过询问和观察找到适合自己学生的奖励和方法，在经济条件允许的情况下可以适当的给学生一些物质奖励。

泰国学生喜欢的奖励。大致可以分成三类。

第一类是零食类。

泰国学生都非常喜欢吃零食。几乎全泰国学校的小卖部里都有各种各样的零食。几乎每个学生每天都要吃零食，所以以零食作为奖励。是很受学生们的欢迎的。如果教师想用中国零食最为奖励，甜味的零食、油炸的零食和现在泰国最流行的麻辣味道的零食都是不错的选择。

第二类奖品是与中国有关的奖品。

随着信息的越来越全球化随着中国越来越被外国人了解，学生们手机里天天都在接触着信息。学生们也了解一些中国的信息。笔者的很多学生都很喜欢中国的很多一线明星。特别是男明星。比如。肖战，王一博，这样的明星。所以在奖励他们的时候。在经济条件允许的情况下，教师也可以给出一个大奖。即跟明星有关的周边产品。亦或者是跟中国文化有关的奖励品。像中国毛笔，还有中国结，这些都是深受同学欢迎的。

第三类是分数或者是以学习有关的奖品。

比如说奖励完成游戏的同学一些课堂分数，或者让学生在老师的抽奖中抽取幸运的学习分数有关系的奖励也是受到学生们的深深喜爱。学生们对老师的奖品都乐此不疲。奖励要适当，一味的以物质来奖励学生在现实中是很难实现的，所以老师们在这个方面也要仔细考虑清楚。泰国学生虽然喜欢。中国老师的各种各样的奖励，但是泰国学生。多情有礼貌也挺有分寸的，他们不会过多的要求，或者甚至说不会。要求老师。更多的物质奖励，所以教师。在给学生的奖励这一块，也不用特别的。觉得是办不到的事情，应该是可以都可以办到的。



结 语

游戏教学法提高了泰国泰国甲民武里高等教育预备中学高一学生学习汉语的兴趣。让学生更加积极地学习汉语。学生们通过完成了五个游戏，基本上掌握了高一下学期需要掌握的所有词语，以及所有的扩展词语。在游戏环节中。学生们更有凝聚力。通过几次游戏，笔者发现课堂秩序得到改善。师生关系也变得更好。学生们交作业也变得积极。学生们更愿意开口说中文。这让笔者感到非常的欣慰。笔者通过这次研究发现老师的鼓励和教学方法跟学生的学习积极性甚至是成绩有很大的关联，学生们正在处于青春期，好的引导方法，能让他们的明天也更美好。笔者教授的这两个班级，绝大多数都是各科平均分最低的两个班级，笔者认为，无论教师拥有多少年的教学经验和见过教过多少名的学生，都不能给学生提前先下了定论，要想尽办法来教授学生。

笔者开始写。这篇论文的初心。其中一个目的，是因为《快乐汉语》这本书在泰国有很多学校都用它来做教材。笔者想通过自己的实践和研究，为泰国其他学校的老师提供一个范例和启发。本文里用到的五个游戏。全部是笔者通过对自己泰国学生的了解，参考了大量的国内外研究文献和书籍。结合了自己的教学经验。总结出来的游戏。几乎都是笔者自己创新的游戏。笔者实验了这十个游戏，笔者认为，在一定程度上，这些游戏也取得了成功。虽然也会有瑕疵，也希望看到这本书的老师能有所启发或者给笔者提意见和建议。

这篇文章的目的主要是为了研究学生学习汉语的积极性和让学生掌握更多的词语。实际上，我们查找文献不难发现。在对泰汉语上的教学法非常丰富，游戏教学法也有很多。笔者使用的游戏教学法是作为一个课后词语的复习的游戏教学法。其实还有很多游戏可以用来巩固词语，比如说课前课中的游戏教学法这些可以用来进行研究。

笔者在此次研究中收获了很多游戏教学法。笔者在教学中使用了游戏教学法受益颇多，笔者今后也会持续关注游戏教学的方法。

致谢

时光荏苒，岁月如梭，两年的研究生生活即将画上一个完美的句号。在论文完成之际，谨向学习期间鼓励和指导过本人的老师和帮助过本人的每一位华侨崇圣大学六二级的同学，以及关心过帮助过本人的所有朋友、学生和家人表示最真诚的感谢！最要感谢的人，莫过于本人的导师李志艳。李老师在学术方面严格要求，建议本人多看文献资料并在论文稿中详细标出不足之处，然后督促本人改正。从还没有论文题目，直到今天，老师一直陪伴着，教导着本人。出现问题时，导师总是及时解答，同时给出了很多宝贵意见，对本人的论文帮助特别大。在此毕业之际，衷心感谢李志艳导师在学习上对本人无微不至的栽培，在生活上给予的信任与包容。李导师为人和善、工作认真，得到了组内成员的一致赞美，老师的为人处事让本人受益匪浅，在此本人不甚感激。同时，也要感谢泰国华侨崇圣大学的各位老师，感谢您们两年来对本人教育和栽培。也要感谢本人的学生，感谢他们在做游戏之前帮忙准备教具，让本人的教学工作得以顺利开展和完成。最后，感谢家人和朋友在这两年中给予的支持和鼓励。

参考文献

一、专著类

- [1] 崔永华, 杨寄洲. 汉语课堂教学技巧[M]. 北京语言大学出版社, 2006
- [2] 丁迪蒙、李自坚. 做游戏学汉语[M]. 高等教育出版社, 2005
- [3] 丁迪蒙. 对外汉语的课堂教学技巧[M]. 学林出版社, 2006
- [4] 曾健. 游戏在二语习得和教学中的应用[M]. 湖北成人教育学院学报, 2006
- [5] 周健. 汉语课堂教学技巧与游戏 325 例[M]. 北京语言大学出版社出版, 1998
- [6] 杨文惠. 汉语课堂教法实用技巧 72 法[M]. 世界图书出版, 2009
- [7] Victor Siye Bao 中文游戏大本营-课堂游戏 100 例[M]. 北京大学出版社, 2010
- [8] 约翰杜威著, 任钟印译学校与社会明日之学校北宗[M]. 人民教育出版社, 2004
- [9] 高燕. 对外汉语词汇教学[M]. 华东师范大学出版社, 2008
- [10] 田艳. 国际汉语课堂教学研究——课堂组织与运用[M]. 中央民族大学出版社, 2010
- [11] 刘珣. 汉语作为第二语言教学简论[M]. 北京语言文化大学出版社, 2002
- [12] 张和生. 对外汉语词汇教学研究——义类与义形[M]. 北京大学出版社, 2010
- [13] 赵丽琴. 怎样让学生爱学习——激发学习动机的七种策略[M]. 华东师范大学出版社, 2010
- [14] 杨惠元. 课堂教学理论与实践[M]. 北京语言大学出版社, 2007
- [15] 黄晓颖. 对外汉语课堂教学艺术[M]. 北京语言大学出版社, 2008
- [16] 李柏令. 新思域下的汉语课堂——“以学生为中心”的对外汉语教学探索[M]. 上海交通大学出版社, 2010
- [17] 崔永华. 词汇文字研究与对外汉语教学[M], 北京语言文化大学出版社, 1998
- [18] 方绪军. 对外汉语词汇教与学[M]. 商务印书馆, 2008
- [19] 黄锦意. 对外汉语教学中的理论和方法[M]. 北京大学出版社, 2004
- [20] 李亚平. 心灵的对话——积极心理学在教育教学中的运用[M]. 首都师范大学出版社, 2009
- [21] 孙德金. 对外汉语词汇及词汇教学研究[M], 商务印书馆, 2006
- [22] 徐子亮. 实用对外汉语教学法[M]. 北京大学出版社, 2005
- [23] 周健. 汉语教学发研修教程[M]. 人民教育出版社, 2004

[24] 洛克. 教育漫话[M]. 杨汉麒, 译. 北京: 人民教育出版社, 2006.

二、期刊类

- [1] 冯冬梅. 试论游戏在对外汉语课堂教学中的运用[J]. 消费导刊, 2016 (02)
- [2] 高洁. 法语课堂游戏教学方法研究[J]. 浙江财经学院学报, 2001 (02)
- [3] 曾小红. 游戏式汉语词汇教学实例[J]. 福州教育学院学报, 2004 (04)
- [4] 徐丽华. 对外汉语教学难点分析及对策[J]. 浙江师范大学学报, 2003 (05)
- [5] 张芳. 第二语言学习中学习动机的作用与启发[J]. 和田: 新疆和田师范专科学校学报, 2007 (03).
- [6] 冯东梅. 试论游戏在对外汉语课堂教学中的运用[J]. 消费导刊, 2008 (17)
- [7] 陈佳薇. 游戏理论应用于设计教育可行性初探[J]. 大众文艺(理论), 2009 (06)
- [8] 李艳娟. 趣味教学是对外汉语教学的重要方法[J]. 辽宁工业大学学报(社会科学版), 2009 (04)
- [9] 张妮. 对外汉语游戏型互动教学模式探析[J]. 武汉: 华中师范大学, 2009 (05)
- [10] 杜宗景. 緬甸泰国汉语教学问题分析及对策[J]. 经济与社会发展, 2011 (07)
- [11] 孙嘉星. 泰国初级汉语词汇教学[J]. 传奇·博记文学选刊, 2012 (2)
- [12] 王贺玲. 浅谈游戏教学法在大学英语听说训练中的应用[J]. 职业教育研究, 2007 (12)
- [13] 曾健. 游戏在二语习得和教学中的应用[J]. 湖北: 湖北成人教育学院学报, 2006, 12 (2)
- [14] 程家文. 中级汉语词汇教学法[J]. 大观周刊, 2010 (31).

三、学位论文

- [1] 谢妮. 对外汉语词汇教学中游戏运用的分析——以韩国天安高中为例, [D]. 湖南师范大学, 2017
- [2] 赵敏智. 韩国高中汉语课堂游戏教学研究, [D]. 天津师范大学, 2015
- [3] 安佳逸. 韩国高中汉语课堂中的游戏教学研究以木浦女子高等学校为例, [D]. 辽宁师范大学, 2016.
- [4] 杨加钰. 泰国初高中生初级汉语课堂游戏设计, [D]. 云南大学, 2016
- [5] 李爽. 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用, [D]. 黑龙江大学, 2014
- [6] 朱鹏德. 游戏教学法在泰国汉语教学中的应用研究基于在泰国合艾县 Aksornsiri 学校中学初级班, [D]. 云南大学, 2017

- [7] 周扬. 游戏教学法在美国高中汉语词汇教学中的有效性研究[D]. 上海师范大学, 2020
- [8] 云媛. 游戏教学法在对泰汉语词汇教学中的应用研究——以泰国 Steeranong school 为例[D]. 西北大学, 2018
- [9] 韩鑫兴. 试论游戏教学法在小学初中对外汉语教学中的应用[D]. 华东师范大学, 2009
- [10] 胡惠莲. 泰国初级汉语课堂的词汇教学[D]. 厦门大学, 2001
- [11] 马智. 对外汉语课堂游戏教学法研究综述[D]. 东北师范大学, 2015
- [12] 张逊. 试论泰国汉语词汇教学策略[D]. 暨南大学, 2009
- [13] 杜丽萍. 游戏教学的方法在对外汉语教学中的应用[D]. 天津师范大学, 2014
- [14] 牛书田. 对外汉语教材中的词汇处理分析研究[D]. 山东大学, 2008
- [15] 韩鑫兴. 试论游戏教学法在小学初中对外汉语教学中的应用[D]. 华东师范大学, 2009
- [16] 杨柳. 初级阶段韩国学生汉语词汇习得偏误分析——以韩国顺天乡大学学生为案例[D]. 河北大学, 2010
- [17] 胡雪. 对外汉语教学中的游戏教学法研究[D]. 属龙江大学, 2014
- [18] 黄晓颖. 对外汉语有效教学研究[D]. 东北师范大学, 2011
- [19] 刘越. 基于学习效果的对外汉语课堂游戏教学研究[D]. 黑龙江大学, 2011.
- [20] 朴根柱. 激发韩国高中学生韩语学习动机的策略设计[D], 山东大学, 2011.

附录

附录 A: 第二课《你叫什么》测试题

请写出下列词语的正确泰语意思 (每题一分, 共十五分):

- | | | |
|------------|-------------|-------------|
| 1. 叫 () | 2. 什么 () | 3. 是 () |
| 4. 哪 () | 5. 国 () | 6. 人 () |
| 7. 中国 () | 8. 泰国 () | 9. 越南 () |
| 10. 美国 () | 11. 英国 () | 12. 韩国 () |
| 13. 日本 () | 14. 中国人 () | 15. 泰国人 () |

附录 B: 第三课《你家在哪儿》测试题

请排正句子 (每题一分, 共十分):

1. 我 北京 家 在 。 _____
2. 在 你 家 哪儿 ? _____
3. 哪儿 他 家 在 ? _____
4. 我 在 北京 家 。 _____
5. 他 上海 家 在 。 _____
6. 你 家 香港 在 吗 ? _____
7. 不 我 家 曼谷 在 。 _____
8. 他 家 不 昆明 在 。 _____
9. 我 府 家 在 巴真 。 _____
10. 你 家 在 巴真府 吗 泰国 ? _____

附录 C: 第四课《爸爸、妈妈》测试题

选词填空（每题一分，共十分）：

请同学们按照给出的词语选择正确的词语填空，不可以重复选择

词语：这、那、爸爸、妈妈、哥哥、姐姐、不、爷爷、奶奶、外公、外婆、弟弟、妹妹

1. () 是我的老师。
2. 我有一个 ()。
3. 我没有 ()。
4. 他是你的 () 吗？
5. 她是你的 () 吗？
6. 我的 () 比我大一岁。
6. 我爱我的 ()。
8. 我爱我的 ()。
- 9 她 () 是我的妈妈，她是我的阿姨。
- 10 我喜欢和 () 玩儿。
11. 我有两个 ()。

附录 D: 第五课《我有一只小猫》测试题

中泰文连线（每题一分，共十分）：

- | | |
|--------|---------|
| 1. 二 | สอง |
| 2. 两 | สาม |
| 3. 三 | มี |
| 4. 六 | ใหญ่ |
| 5. 有 | สอง |
| 6. 猫 | หก |
| 7. 狗 | แมว |
| 8. 只 | เล็ก |
| 9. 小 | หมา |
| 10. 一 | หนึ่ง |
| 11. 没有 | เยอะมาก |
| 12. 大 | ตัว |
| 13. 四 | ห้า |
| 14. 五 | สี่ |
| 15. 很多 | ไม่มี |

附录 E: 第六课《我家不大》测试题

请写出下列词语的正确泰语意思 (每题一分, 共三十分):

- | | | |
|------------|-------------|-------------|
| 1. 房子 () | 2. 大 () | 3. 个 () |
| 4. 房间 () | 5. 厨房 () | 6. 七 () |
| 7. 八 () | 8. 九 () | 9. 十 () |
| 10. 客厅 () | 11. 卫生间 () | 12. 卧室 () |
| 13. 小 () | 14. 很 () | 15. 四 () |
| 16. 两 () | 17. 这 () | 18. 那 () |
| 19. 哥哥 () | 20. 姐姐 () | 21. 上海 () |
| 22. 曼谷 () | 23. 北京 () | 24. 他 () |
| 25. 家 () | 26. 在 () | 27. 越南 () |
| 28. 泰国 () | 29. 中国人 () | 30. 泰国人 () |

附录 F：前期问卷调查

F.1 前期问卷调查中文版本

说明：此次问卷调，为了调查的准确性和真实性，此次调查为不用实名的调查，请同学们务必真实给出答案。谢谢！

序号	题目	选项	选择
1	你选修中文课的原因？	A. 自己喜欢	
		B. 父母让我选	
		C. 学校规定	
2	你学习中文的目的？	A. 为了考大学	
		B. 为了交流	
		C. 喜欢中国文化	
3	你对中文感兴趣吗？	A. 非常	
		B. 一般	
		C. 不感兴趣	
4	你觉得学中文难吗？	A. 很难	
		B. 一般	
		C. 不难	
5	你在学中文遇到的困难？	A. 记不住汉字	
		B. 记不住词语	
		C. 不敢说中文	
6	你在学习词语时遇到的困难？	A. 看到词语读不出来	
		B. 不能用词语造句	
		C. 不能正确翻译词语	
7	每次中文课后，你花时间复习中文吗？	A. 会	
		B. 偶尔	
		C. 不会	
8	目前的汉语课堂，你觉得有趣吗？	A. 非常有趣	
		B. 一般	
		C. 枯燥	
9	你喜欢老师用什么样的教学方法？	A. 以教师为中心	
		B. 以学生为中心	
		C. 两者结合	

F. 2 前期问卷调查泰文版本

หมายเหตุ: ในแบบสอบถามนี้ เพื่อความถูกต้องและจริงของแบบสำรวจ แบบสำรวจนี้เป็นแบบสำรวจที่ไม่ต้องกรอกชื่อและนักเรียนต้องให้คำตอบตามความเป็นจริง ขอขอบคุณค่ะ

ที่	หัวข้อ	คำตอบ	เช็ค ถูก
1	เหตุผลที่คุณเลือกเรียนวิชาภาษาจีน	A.ตนเองชอบ	
		B.พ่อแม่บังคับให้เลือก	
		C.โรงเรียนบังคับให้เลือก	
2	เป้าหมายของคุณที่เรียนภาษาจีน	A.เพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย	
		B.เพื่อ การสนทนา	
		C.ชอบวัฒนธรรม ประเทศจีน	
3	คุณสนใจเรียนภาษาจีนไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่สนใจ	
4	คุณรู้สึกการเรียนภาษาจีนมีความยากไหม	A.อย่างมาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่ยาก	
5	อุปสรรคในการเรียนภาษาจีนของคุณคืออะไร	A.จำตัวอักษรจีนไม่ได้	
		B.จำคำศัพท์ไม่ได้	
		C.ไม่กล้าพูดภาษาจีน	
6	อุปสรรคของคุณในการเรียนคำศัพท์ภาษาจีนคืออะไร	A.อ่านภาษาจีนคำศัพท์ไม่ออก	
		B.ไม่สามารถใช้คำศัพท์แต่งประโยค	
		C.ไม่สามารถแปลคำศัพท์	
7	หลังเลิกเรียนวิชาภาษาจีนควรใช้เวลาทบทวนวิชาภาษาจีนไหม	A.บ่อยๆ	
		B.บางที	
		C.ไม่ ทบทวน	
8	คุณรู้สึกว่า การเรียนการสอนวิชาภาษาจีนในชั้นเรียนปัจจุบันนี้น่าสนใจไหม	A.น่าสนใจมาก	
		B.ปานกลาง	
		C.น่าเบื่อ	
9	คุณชอบครูใช้วิธีการสอนอะไร	A.เน้นคุณครูสอนเป็นหลัก	
		B.เน้นนักเรียนเป็นหลัก	
		C.รวมทั้งสอง	

附录 G: 后期问卷调查

G.1 后期问卷调查中文版本

说明：此次问卷调查，为了调查的准确性和真实性，此次调查为不用实名的调查，请同学们务必真实给出答案。谢谢合作！

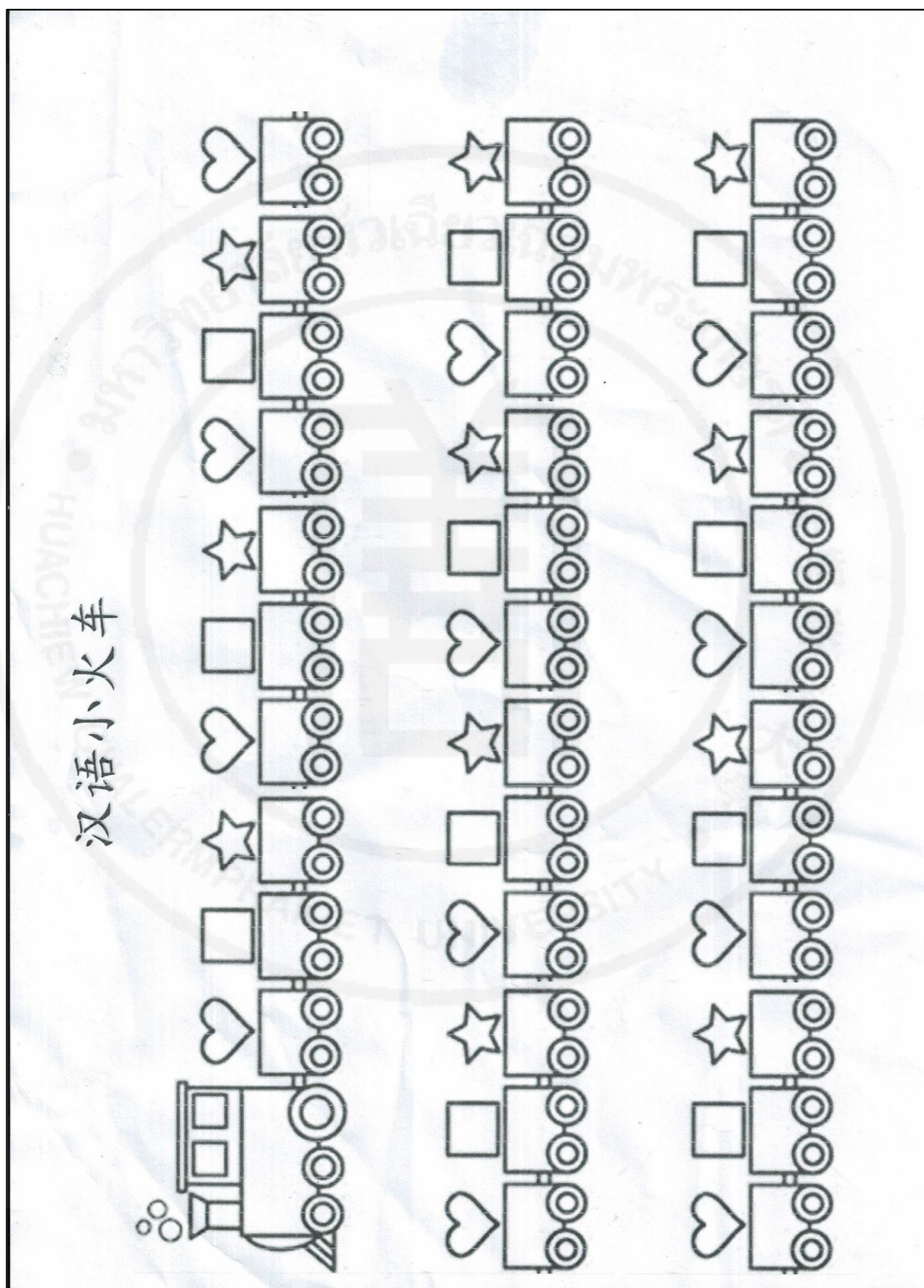
题目序号	题目	选项	勾选
1	你喜欢在课堂上做词汇游戏吗？	A. 非常喜欢	
		B. 一般	
		C. 不喜欢	
2	你积极参加课堂词汇游戏吗？	A. 很积极	
		B. 一般	
		C. 不积极	
3	游戏法对你提高学习汉语的兴趣有帮助吗？	A. 非常	
		B. 一般	
		C. 没有	
4	通过游戏，让你更积极地学习中文了吗？	A. 很积极	
		B. 一般	
		C. 不积极	
5	做游戏对改善你和同学的关系有帮助吗？	A. 非常	
		B. 一般	
		C. 没有	
6	做游戏能帮助你复习词汇吗？	A. 非常	
		B. 一般	
		C. 没有	
7	你希望今后老师继续使用课堂词汇游戏吗？	A. 非常	
		B. 一般	
		C. 不希望	
8	把你希望课堂游戏的形式是什么？	A. 双人	
		B. 小组	
		C. 大组	
9	你希望老师常常变换游戏吗？	A. 非常希望	
		B. 一般	
		C. 不希望	
10	你希望获得什么奖励？	A. 跟中国有关	
		B. 分数	
		C. 老师夸奖	

G. 2 后期问卷调查泰文版本 ชั้น _____

หมายเหตุ: ในแบบสอบถามนี้ เพื่อความถูกต้องและจริงของแบบสำรวจ แบบสำรวจนี้เป็นแบบสำรวจที่ไม่ต้องกรอกชื่อและนักเรียนต้องให้คำตอบตามความเป็นจริง ขอขอบคุณค่ะ

ที่	หัวข้อ	คำตอบ	เช็คลูก
1	คุณชอบเล่นเกมส่คำศัพท์ในชั้นเรียนไหม	A.ชอบมาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่ชอบ	
2	คุณชอบร่วมมือในการเล่น เกมส่คำศัพท์ในชั้นเรียนไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่ สนใจ	
3	การสอนแบบใช้เกมส์เพิ่มความน่าสนใจใน การเรียนภาษาจีนของคุณไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่มี	
4	หลังการเล่นเกมส์คุณขยันเรียนภาษาจีนมากขึ้นไหม	A. มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่ เพิ่มขึ้น	
5	หลังการเล่นเกมส์คุณรู้สึกสนิทกับเพื่อน มากขึ้นไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.น้อยที่สุด	
6	การเล่นเกมส์ช่วยในเรื่องของการทบทวนคำศัพท์ ไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่มี	
7	คุณอยากให้คุณครูใช้เกมส์ในการสอนอีกไหม	A.มาก	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่อยาก	
8	คุณชอบเล่นเกมส่รูปแบบใด	A.2 คน	
		B.กลุ่มน้อย	
		C.กลุ่มใหญ่	
9	คุณอยากให้คุณครูเปลี่ยนเกมส์บ่อยๆไหม	A.บ่อยๆ	
		B.ปานกลาง	
		C.ไม่ต้องเปลี่ยน	
10	คุณอยากได้รางวัลอะไร	A.เกี่ยวข้องกับประเทศจีน	
		B.คะแนน	
		C.คำชมจากผู้สอน	

附录 H：中文火车游戏模板





หนังสือยินยอมการเผยแพร่ผลงานวิจัย
论文发表同意书

เขียนที่ 写于 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

วันที่ 日期 10 มิถุนายน 2565

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว 姓名 LI FEIFEI รหัสนักศึกษา 学号 626019-815

ระดับ 学位 ปริญญาโท 硕士 ปริญญาเอก 博士 หลักสูตร 专业 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา 系 การสอนภาษาจีน คณะ 学院 วิทยาลัยจีนศึกษา

Email 电子邮件: melodylee20200319@gmail.com

ชื่อเรื่อง 论文题目 (ดุษฎีนิพนธ์博士论文/วิทยานิพนธ์硕士论文/การศึกษาอิสระ自由研究)

(ชื่อภาษาไทย) (泰文题目) การศึกษาวิจัยการประยุกต์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาจีน : กรณีศึกษานักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้ากบินทร์บุรี

(ชื่อภาษาอังกฤษ) (英文题目) A Study on the Application of Game-Based Learning in Teaching Chinese Vocabulary : A Case Study of Grade 10 Student of Trian Udom Suksa Nomkao Kabinburi School

(ชื่อภาษาจีน) (中文题目) 游戏教学法在词汇教学中的应用研究——以泰国甲民武里高等教育预备中学高一为例

อนุญาต 同意 ให้ศูนย์บรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ เผยแพร่ งานวิจัยของข้าพเจ้าสู่สาธารณะ เพื่อเป็นผลงานทางวิชาการ ผ่านระบบฐานข้อมูลงานวิจัย ThaiLIS

同意华侨崇圣大学信息中心通过泰国文献数据库 ThaiLIS 面向社会公开发表本人论文

ไม่อนุญาต 不同意

ลงชื่อ..... *lifeifei*ผู้วิจัย作者签名

(MS. LI FEIFEI)