



เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม

การศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชัน KAHOOT  
ในการสอนคำศัพท์ภาษาจีน - ไทย สำหรับนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารภีพิทยาคม

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

KAHOOT 网络平台在对泰汉语词汇教学中的应用研究  
——以 SARAPEEPITTAYAKOM 学校初一学生为例

พรพรรณ โสภา  
(林欣燕)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)  
คณะภาษาและวัฒนธรรมจีน มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ  
พ.ศ. 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

การศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชัน KAHOOT ในการสอนคำศัพท์ภาษาจีน - ไทย  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารภีพิทยาคม

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

KAHOOT 网络平台在对泰汉语词汇教学中的应用研究  
——以 SARAPEEPITTAYAKOM 学校初一学生为例

พรพรรณ โสภา (林欣燕)

ได้รับพิจารณาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)

เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2563

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมรินทร์ ภิรมย์เลิศอมร  
ประธานกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

Assoc. Prof. Dr. Li Chao  
อาจารย์ที่ปรึกษา

Prof. Dr. Xiao Yu  
กรรมการ

Assoc. Prof. Dr. Fu Feiliang  
กรรมการ

Assoc. Prof. Dr. Li Chao  
กรรมการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธเนศ อิมสำราญ  
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
(การสอนภาษาจีน)

รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ จันทโรนานนท์  
คณบดีคณะภาษาและวัฒนธรรมจีน

การศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชัน KAHOOT ในการสอนคำศัพท์ภาษาจีน – ไทย  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารภีพิทยาคม

พรพรรณ โสภา 616092

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสอนภาษาจีน)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: LI CHAO, Ph.D.

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีได้นำการเปลี่ยนแปลงมาสู่การเรียนรู้และทำให้ระบบตอบสนองแบบทันทีเข้ามาในห้องเรียน Kahoot เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ และได้ถูกนำไปใช้ในการสอนในชั้นเรียนของวิชาต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตามยังไม่มีงานวิจัยเกี่ยวกับ kahoot ที่มีการนำไปใช้กับการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ จากภูมิหลังนี้ งานวิจัยนี้จะศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้แพลตฟอร์มแบบโต้ตอบออนไลน์ Kahoot ในการสอนการอ่านภาษาจีนสำหรับชาวต่างชาติ

เนื้อหาหลักของวิจัยมีดังนี้ การแนะนำบทความ ปัญหาและความสำคัญของวิจัย ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Kahoot รวมถึงทฤษฎีการถามตอบแบบทันที ทฤษฎีเกมการศึกษา เนื้อหาการสอน เนื้อหางานวิจัย วิธีการทำวิจัย นวัตกรรม และปัญหาหลักที่ต้องแก้ไขในการสอนคำศัพท์ภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศ และเกมช่วยสอนบทที่หนึ่ง คือ การสอนคำศัพท์ภาษาจีนบนเว็บไซต์ Kahoot รวมถึงการแนะนำเกี่ยวกับการทำงานของ Kahoot ขั้นตอนการเตรียมการและขั้นตอนการปฏิบัติการสอน บทที่สองคือ การตรวจสอบและวิเคราะห์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารภีพิทยาคม โดยการใช้ Kahoot การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาบทบาทและความสำคัญของ Kahoot บนระบบอินเทอร์เน็ตในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาจีน รวมทั้งแรงจูงใจและความสนใจ ศึกษาการเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมในชั้นเรียน การเพิ่มระดับความรู้ภาษาจีน การวิเคราะห์เปรียบเทียบวิธีการสอนระหว่างเกม Kahoot และวิธีการสอบแบบธรรมดา รวมทั้งการวิเคราะห์การสอนและการทดสอบในชั้นเรียน บทที่สาม คือ ข้อเสนอแนะของการจัดทำ Kahoot ในการสอนคำศัพท์ภาษาจีน บทที่สี่คือ บทสรุป บทนี้เป็นบทสรุปของการทำวิจัย

**คำสำคัญ:** Kahoot ระบบการตอบสนองทันที คำศัพท์ การออกแบบการสอน

# **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**

PORNPAN SOPA 616092

MASTER OF ARTS (TEACHING CHINESE)

THESIS ADVISORY COMMITTEE: LI CHAO, Ph.D.

## **ABSTRACT**

In the 21st century, modern information technology has brought about changes in learning and also made Instant Response Systems into the classroom. Systems represented by Kahoot as an effective and teaching tool has been applied in the classroom teaching of various subjects. However, the research on Kahoot used in teaching Chinese as a foreign language is almost blank. Against this background, this research will study the possibility of applying the online interactive platform Kahoot in the foreign language teaching of Chinese reading.

The main of this paper is as follows: Article is an introduction. It introduces the background and significance of the topic of this article. It lists the theories related to Kahoot such as interactive feedback theory and educational game theory. It also introduces the domestic from the aspects of teaching Chinese vocabulary as a foreign language and Kahoot game support. Frontier research methods and main problems solved. The first chapter of the Chinese vocabulary teaching based on Kahoot platform. This chapter includes the introduction of Kahoot module functions, the preparation stage and the teaching practice stage. In the second chapter is based on the Kahoot platform of Sarapeepittayakom school first-year students learning Chinese vocabulary survey and analysis. This survey is mainly focused on the Kahoot online platform in the teaching and learning of Thai Chinese vocabulary, including the motivation and attitude to learn Chinese. And in the later investigation, after focusing on the teacher's adoption of the game teaching method, students' learning attitudes and motivations change, and understand whether the student's Chinese level has improved. From the perspective of the game teaching method, a comparative analysis of Kahoot game method and traditional teaching Differences in teaching. The third chapter is the suggestion of using Kahoot platform in Chinese vocabulary teaching. The fourth chapter is the conclusion part of this paper, mainly to summarize the main content of this article.

**Keywords:** Kahoot, Instant Response System, Vocabulary, Instructional Design

# KAHOOT 网络平台在对泰汉语词汇教学中的应用研究 ——以 SARAPEEPITTAYAKOM 学校初一学生为例

林欣燕 616092

文学硕士学位（汉语教学）

指导教师：李超 博士

## 摘要

进入二十一世纪，现代化的信息技术带来了学习方式的转变，也使得即时反馈系统走入到课堂之中。以 Kahoot 为代表的云端即时反馈系统作为一个有效成熟的教学工具，已经应用于各阶段各科目的课堂教学当中，但是有关 Kahoot 应用于对外汉语教学的研究几乎处于空白。基于这一背景，本文将研究 Kahoot 这款在线互动平台以扩宽对汉语学习的延伸性。

本论文的主要框架如下：本文的第一章内容为绪论，介绍了本文的选题背景及意义，详列了与 Kahoot 相关的理论例如互动反馈理论和教育游戏理论，并从对外汉语词汇教学和 Kahoot 游戏辅助方面介绍了国内外前沿的研究方法、主要解决的问题。第二章是基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学。本章节包括 Kahoot 模块功能的介绍、课前准备阶段以及教学实践阶段。第三章是基于 Kahoot 平台的 Sarapeepittayakom 学校初一学生学习汉语词汇调查研究分析，本调查主要是围绕 Kahoot 网络平台在对泰汉语词汇教学的作用和意义而展开的，包括学习汉语的动机及态度，并在后期调查中，重点针对老师采用了游戏教学法之后，学生的学习态度以及动机的变化、并了解学生的汉语水平是否有提高，从游戏教学法的角度，对比分析 Kahoot 游戏法和传统教学法在教学上的差异。第四章是汉语词汇教学中 Kahoot 平台的使用建议。第五章是本论文的结论部分，主要是总结本文的主要内容。

**关键词：**Kahoot 泰国学生 词汇 教学设计

# 目录

บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
摘要	III
绪论	1
第一节 选题的背景和意义	1
第二节 Kahoot 相关的理论基础	2
第三节 文献综述	6
第四节 研究内容和方法	9
第五节 创新性和主要解决的问题	10
<b>第一章 基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学</b>	<b>11</b>
第一节 Kahoot 模块功能介绍	12
第二节 课前准备工作	14
第三节 教学实践阶段	14
<b>第二章 基于 Kahoot 平台的 Sarapeepittayakom 学校初一学生学习汉语词汇</b>	
<b>调查研究分析</b>	<b>29</b>
第一节 研究设计	29
第二节 研究对象	29
第三节 研究方法	29
第四节 研究结果分析	32
<b>第三章 汉语词汇教学中 Kahoot 平台的使用建议</b>	<b>40</b>
第一节 针对老师的建议	40
第二节 针对学生的建议	42
结语	44
致谢	46
参考文献	47
附录	50
ประวัติผู้เขียน	55

# 绪论

## 第一节 选题的背景和意义

随着中国国际地位不断提升,汉语在国际上的地位加重,世界上越来越多的人开始学习汉语,对汉语教学方法的研究也越来越多。而互联网以及电子智能设备日益普及,信息化对教与学都产生着越来越大的影响,我们发现传统汉语教学方法已经不能满足泰国汉语教学的需求。单纯的黑板加投影已经很难使学生产生学习的动机,尤其是在汉语作为第二语言时。目前流行的模式是传统的教学模式,即采用黑板或者是书本进行学习,相对于这种方式,学生更愿意在互联网上学习,因此,老师有必要根据学生的汉语学习需求,与时俱进,采用信息化的手段改进教学方法,从而提升教学效率,而 Kahoot 则为现下流行的教学工具。

Kahoot 是挪威的 Kahoot 软件开发公司主持开发,采用的原理是挪威科技大学的 Alf Inge Wang 教授的研究成果,该软件的特色是以游戏来带动语言的学习,其口号是“让学习酷炫起来”,也是一个免费的学习平台。教师以及企业的各负责人都可以通过该项游戏创建多选择的游戏化测试,并通过该测试使得教师对于活动参与者就知识点的掌握情况有一定的了解和评估。

教师登陆 Kahoot 网站注册账号后,可以结合自己的学习需求以及课程需要创建测试、调查、讨论以及排序等四种模式,也可以复制或者改编其他用户在平台上分享的游戏。课堂上,教师可以组织学生使用自己的手机、电脑等设备参与到已经创建好的游戏中,在设计游戏时,还可以选择每道题的答题时间,控制游戏时间,保障全员参与。学生可以通过答题获得一定的积分,在进行积分计算时,需要考虑到学生答题的正确率和速度,同时,也可以使得学生在学习时,多一些趣味,也多一些互动。老师也能够全面掌握学生对于知识点的掌握情况和注意力集中的程度。

Kahoot 网络平台目前在全球有超过五千万用户,主要是欧美国家教师在中小学课堂上使用较多,目前在汉语教学中应用较少,相应的对这个平台及其游戏模式的研究也较少。笔者根据 Kahoot 网络平台的特性以及流行的趋势,认为该平台加入了游戏、信息以及学习等多元化的因子,通过云技术使得传统的教学更有活力,这样的学习方式也是未来对泰汉语教学的趋势。笔者将以 Sarapeepittayakom 学校初一学生为研究对象,进行 Kahoot 网络平台与传统游戏在对泰汉语词汇教学中的效果对比研究,希望能给教师和学生在使用 Kahoot 平台过程中提出一些建议。

## 第二节 Kahoot 相关的理论基础

要对 Kahoot 在课堂教学中的应用进行探讨，首先应该明确该平台背后的设计原理及其相关的理论研究。Kahoot 在官网上的广告语称其为即时反馈系统，这一广告语揭示了 Kahoot 的工作机制。那么何为即时反馈系统？Kahoot 平台的具体工作原理是什么？为何因此 Kahoot 被引用到了课堂教学中？本章节将从互动反馈系统在 Kahoot 平台应用和教育游戏理论方面的文献进行综述。

### 一、即时反馈理论

学生反馈系统，也称即时反馈系统，简称为 IRS，该理论主要介绍了反馈理论在教学中起到的支持作用。IRS 是由 EricMazur 在 1991 年创发的，EricMazur 为美国哈佛大学物理系教授，该系统创建的初始是为了立即反馈电子设备的问题。包括硬件和软件部分，硬件部分分为接收器和遥控器，在使用过程中，必须要搭配教授的电脑或者是电视；软件部分就是教授提前编好的题目和答案，并通过视觉化的图表进行展示，学生手里有遥控器，然后根据电脑上的问题来选择答案，学生的答案会及时反馈在教授的电脑上，这种方式则称为即时反馈。学生持有手持设备，该设备可以实时的回答老师提出的问题，通过一定的投影设备，可以在大屏幕上将结果反馈出来，提高学生学习的积极性，产生需要的教学效果。学生也可以通过该反馈系统回答问题并提出自己的观点，在课堂上和老师之间构成互动。老师可以通过基于互动教学反馈的答案，针对班级的每一位学生建设一条信息反馈的通道，更直接的实现学生和老师之间的交流。一方面，老师可以根据学生的信息回馈进行再处理，采用统计分析的方法，对学生进行评价，也是下一次教学活动开展的重要依据；另一方面，在互动反馈的应答中，学生通过游戏做出选择，并获取与选择直接相关的反馈，可以激发学生的主体性，产生一定的控制感，使得学生进一步投入到学习当中，发挥学生的潜能。因此，将反馈理论应用到课堂教学中，可以在学生和老师之间加强互动，使得信息从学生端流向老师，改善在课堂上学生和老师之间信息流动不平衡的情况，也体现了学生是教学任务中的主体地位。

心理学家斯金纳（1996）将反馈这一理论引入到教学活动中，最初他以动物作为研究对象进行了多次实验，在经过研究后，根据实验结果推出了程序教学的概念。按照学生的实际情况，针对性的制定学习的策略和学习步骤，在学习的顺序和时间上也是根据学生情况特制的，也就是个别化的教学。在程序教学理论中，将程序教学的原则分为了即时反馈的原则、积极反应的原则以及小步子原则。而

即时反馈的原则是程序教学的核心，就是在学生进行答题之后，立刻让学生知晓他的结果是否正确，通过这种立刻回应方式能够让学生快速的了解自身对知识点掌握的薄弱环节，然后进行下一题的学习。针对即时反馈的原则，老师在教学中常遇到的难题是如何做到及时，需要的是教与学之间信息反馈和交流之间的及时性，即时反馈可以提高课堂的教学质量，是一种集各种教学手法于一身，一种较为新颖的教学手段。通过该种手段，学生可以及时反馈给老师学习的结果，老师通过收集到的数据进行调整，针对性的重新组织学习，根据学生提供的反馈查缺补漏，将教学和评价结合起来，使得多数学生可以很好地掌握知识点。在程序教学中，正是由于有着即时反馈的原则，20 世纪的美国和世界上的各种学生都深受影响。该教学程序的目的不仅仅在于改变课堂教学的方式，改变学生被动消极的接受学习的状况，使学生理解学习过程，也在于检测该教学法在真实课堂中的效果，便于为后续研究积累实践经验和材料并加以分析。

关于互动反馈理论，国内外已有不少学者对互动反馈系统做了充分研究，国外方面最具代表性的成果主要是下面几位学者的研究：

McDonough 和 Foote (2015) 探讨合作学习与个别学习结合即时互动反馈系统的学习影响，研究发现，运用即时反馈系统有助于提升学生的讨论以及学习互动。

<sup>[1]</sup>Chuang (2015) 运用即时反馈系统协助大学生学习程式设计课程，其研究指出运用即时反馈系统可以强化学习者与教师间的互动，该系统要求学生即时作答问题从而强化学习者的思考能力。<sup>[2]</sup>

国内方面关于互动反馈理论的研究主要有以下几个方面：

刘兴倍（2004）在《管理学原理》一书中，对于“反馈”的介绍是说它来自于“三论”，即人们所说的信息论、系统论、控制论，在控制论里，“反馈”所占的比重较重，只有通过控制系统，才可以实现反馈，简而言之，需要控制信息传递，也需要控制信息的收回，同时，反馈回来的信息是有价值的，可以对信息的再次传递产生一定影响的，因此，在控制论方面，反馈是对于信息的一种控制，达到需要的目的。

杨明丽（2010）表示通过即时反馈的技术，学生的学习主体地位得到提升，学习的压力会进一步减少，可以增强学生学习的自信心。<sup>[3]</sup>

---

[1] McDonough, Kim, Foote, Jennifer A. The impact of individual and shared clicker use on students' collaborative learning. *J. Computers & Education*, 86(AUG.):236-249.

[2] Chuang, T.-H. D4-GDI, a Substrate of CPP32, Is Proteolyzed during Fas-induced Apoptosis. *J. Journal of Biological Chemistry*, 271(19):11209-11213.

[3] 杨明丽.基于即时反馈的课堂学习策略研究[D].新疆师范大学硕士论文，20

杨冠英（2013）总结了 IRS 系统，并认为该系统的核心功能在于利用现代网络技术和多媒体设备帮助教师在快速呈现一个讨论问题，与此同时，收集课堂上的学生实时反馈情况，并根据收集到的信息进行统计分析，面向的受众是全体同学，而不仅仅是局限的针对个别同学进行问题的理解和反馈。<sup>[4]</sup>

董科和盛津芳（2015）针对系统 WSRS-I 进行了简要的介绍，该系统采用的是 Web 实现的，是学校常用的一款信息反馈系统，在这个系统中，学生、教师以及管理员都可以进行操作，且是与学校的教务系统直接相连的，系统的运行良好，是一款运行良好的教学反馈系统，在对学生的考勤和作业检查等方面具有很大的好处。<sup>[5]</sup>

综上所述，互动反馈系统（IRS）因其有效性被引入到课堂中，Kahoot 作为一款基于互动反馈系统（IRS）和游戏化教学为设计原理的平台，操作简易快捷，可以做到随时测评，进一步增加学习的趣味性和互动性。许多相关研究也为将 Kahoot 应用于对外汉语课堂提供了可参考的理论依据，但是总的来说，在课堂上如何使用 Kahoot，如何应用于对外汉语词汇教学，进行教学设计的时候应该遵循何种原则等方面的相关研究仍比较缺乏。

在后来的研究中发现教学的反馈方式往往通过课堂提问、观察、练习或考试的方式获取反馈信息都存在各自的缺陷。例如，传统形式上的课堂提问，这种方式随着时代的变革，其缺点越发的明显，只能针对极少数的学生进行提问，而不能面向全体学生，有时也无法准确地获取全体学生的反馈信息，难以达到完全的互动反馈的目的。再比如说，课堂练习或测试也存在时间滞后性，不能及时对反馈结果进行统计分析，不能及时获取信息也意味着不能及时针对信息做出调整。

## 二、教育游戏理论

该理论是将游戏和教学相联系，学生这个年纪，有着好奇、好动、好玩的天性，喜欢各式的游戏，在游戏中学习，可以提高学生学习的积极性，使得教学变得更为有趣，提高教学的绩效。韦宁彬对教育游戏理论有较详细的解释，并认为游戏从广义上来看也是一种练习，也是以胜利为最终目的的，因此，学生通过玩游戏的方式学习可以不断的获取更多有用的知识，巩固原有的概念，选取有用的知识不断的进行训练从而获得胜利，而从狭义上来看，游戏中学习的方式是可

---

[4] 杨冠英. 互动反馈系统(IRS)在课堂教学中的应用研究——以《教育传播学》为例[D]. 西北师范大学硕士论文, 2013.

[5] 盛津芳, 董科. 基于 Web 的学生反馈系统的构建及在高校教学中的实践分析[J]. 电化教育研究, 036(1):48-54.

以锻炼学生的智力和情感的，同时满足知识上的需求，塑造良好的价值观，因此，游戏教学对于各位玩家的意义是非常重要的。<sup>[6]</sup>通过试验可以表明，基于游戏的教学方法相比较于传统的教学方式，学生的积极性会更高。曾建（2006）提到在第二语言教学中，采用游戏教学的方式，是一个能够达到学习目的的有趣的教学活动，学生的积极性得到大幅度的提升，也进一步培养了学生学习二语的兴趣，因此，在教学活动中，是非常推荐老师采用游戏的方式进行教学的。<sup>[7]</sup>刘颖（2012）分析了游戏教学法的优缺点，并提供了一定的教学实践，其结果证明在对外汉语教学上应该多采用游戏教学的方式进行教学，这样可以增加课堂的趣味性和生动性，以便更好地实现高效率的汉语教学和学生更好地学习汉语。<sup>[8]</sup>

Kahoot 游戏被认为是一种“轻游戏”。在心理条件上来看，早起行为主义认为，游戏教学的环境是安全可靠的，而游戏又有着传统教学上没有的趣味性和较好的体验性，可以满足学生学习的欲望，提高学习的效率。而社会学理论认为人的行为是和环境息息相关的，因此，游戏给游戏者创造了安全的可以观摩知识的环境，学生更容易去学习，并强调了游戏在这种行为中的重要性，游戏者通过游戏可以提升学习动机，使得学习朝良性的角度发展。在认知主义心理学中，认为学习是需要一个强有力的内在动机和主动性的，而游戏可以很好地解决该问题，因此，游戏的渗入可以促进学生解决学习动机不足等方面的问题<sup>[9]</sup>。究其原因，主要有以下三点：第一，游戏可以开发儿童学习的主动性，使得学生自主的探索；第二，游戏的方式使得学生减少了其畏难情绪的缠上，降低了学生对于失败的恐惧感，学生在游戏过程中，可以完全沉浸进去，从而激发了内部动机；第三，游戏的方式使得学生有了大量尝试的方式，使得学生在学习过程中开放思维，从而获得更多的知识。<sup>[10]</sup>

因此，在西方，关于游戏教学方法的探讨较多，通过各种学者的不断创新，不断探索，游戏教学法在 20 世纪成为了一门独立且成熟的教学体系。

---

[6] 韦宁彬. 国内教育游戏理论研究综述[J]. 新课程学习(中)2007(07):46-47.

[7] 曾健. 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(02):63-64.

[8] 刘颖. 对外汉语课堂游戏教学法初探[J]. 和田师范专科学校学报, 2012(02):66-69.

[9] 刘颖. 对外汉语课堂游戏教学法初探[J]. 和田师范专科学校学报, 2012(02):66-69.

[10] 刘颖. 对外汉语课堂游戏教学法初探[J]. 和田师范专科学校学报, 2012(02):66-69.

### 第三节 文献综述

#### 一、对外汉语词汇教学相关的文献综述

学好一门语言，掌握其词汇是基础，词汇也是掌握好语音、语法以及语义等部分的重要载体，因此，在对外教学中，词汇占据着重要的地位。

笔者通过翻阅图书馆，上网等方式进行文献的搜集，可以看出，研究词汇教学的资料非常多，结合本文的研究内容，笔者选择了对泰词汇教学以及对外词汇教学的内容。

苏颖（2004）提出对外汉语教学中，针对词汇的教学需要将词的字、语素以及相应的词语结合起来教学，在句子和语境中理解词汇，主义结合词的关系，并且准确的、适度的把握词语释义等4个教学原则。<sup>[11]</sup>

刘月伟（2009）对于对外汉语词汇教学的方法进行了总结，主要分为：同义词反义词词义对比法、语素教学法、设置语境法、直观释义法、母语释义法、查阅词典法以及学生参与讲解的方法等。<sup>[12]</sup>而学生参与讲解的方式是老师通过课后练习的形式，将选取的词汇分配给学生，学生进行词汇的理解并用汉语讲解词汇的使用，再通过老师进行修正和补充的方式。笔者认为这是这篇文章的亮点，学生参与讲解可以使学生牢固的掌握词语，是可以尝试的好方法，遗憾的是作者并没有就此进行进一步的研究说明。

胡芊、刘杰（2010）对于汉语教学的词汇进行了深入的研究，并从词义辨析、阶段性教学以及语速语境这三个方面对于词汇教学进行分析，这种方式，对于汉语教学是非常重要的。<sup>[13]</sup>

李小艳（2011）研究了汉语词汇教学过程中，采用多媒体的方式，从课件、视频、图片、动画等辅助汉语词汇教学。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。<sup>[14]</sup>

程超（2012）同样将对外汉语词汇教学其分为三个阶段，初级阶段尽量用媒介语去解释词汇意义，中高级阶段尽量用目的语去解释词汇意义，并同时减少学生

---

[11] 苏颖. 对外汉语词汇教学应把握的几个原则[J]. 云南师范大学学报, 2004(02):18-22.

[12] 刘月伟. 对外汉语词汇教学策略研究[J]. 天府新论, 2009(10):2

[13] 刘杰, 胡芊. 对外汉语教学中的词汇教学研究[J]. 知识经济, 2010,(05):1

[14] 李小艳, LiXiaoyan. 对外汉语词汇教学方法探微[J]. 鸡西大学学报(综合版), 2011,11(10):29-30.

母语翻译的使用。<sup>[15]</sup>

郑菊颖（2013）总结了词汇教学的技巧，从七个方面进行概括，主要是：语境法、联想法、直观法、翻译法、比较法、语素教学法以及对比法。而这些技巧在对外汉语教学的三个阶段都非常适合。<sup>[16]</sup>

叶素花（2016）认为要做好几个方面，一是教学钱选好适合学生学习的教材；二是，才进行词汇讲解时，需要抓重点，讲究时效性，并重视词汇的对比分析；三是利用造句、选词填空等进行词语练习。<sup>[17]</sup>

梁向东（2019）归纳总结的对外汉语词汇教学的三大流派，基于字本位的、基于此本位的以及基于语素这三大块教学流派。每个流派都有自身的优缺点，在具体的教学中，每种方法有各自的优势和局限，不要拘泥于一种方法。他将词汇教学方法按照不同阶段学生的特点进行分类，首先适合初级阶段的，如形象法、母语法、语境法；接下来，他将中级和高级阶段合为中高级阶段，这类学生适合语素教学法、构词法教学、义素分析法。

以上是针对对外汉语词汇教学的相关文献研究，而笔者通过搜集语料发现关于泰国留学生汉语词汇教学和学习的文献自 21 世纪以来有很多，和本文研究相关的文献主要有以下几个方面：

胡惠莲（2007）<sup>[18]</sup>采用对比分析的方法，并运用了词汇学以及第二语言教学理论对泰国学生的初级汉语教学进行了解析。偏误分析以及中介语分析的方式，根据前人针对第二语言的研究结果，并结合本人在泰国叻达纳哥信科技大学实习的经验，根据泰国学生学习汉语的特点和方式，收集并整理了泰国学生学习汉语词汇过程中容易出现的偏误，提出了泰国学生学习汉语过程中需要注意的方面，为泰国的汉语教学提供了一定的理论基础和现实依据。

盘菊香（2013）<sup>[19]</sup>采用了问卷调查法和访谈法的方式，调查了泰国学生在汉语词汇学习过程中，常采用的学习策略，通过调查得出，女生相比较男生而言，在使用汉语学习策略时更加有规律可循。使用汉语学习策略越多的学生汉语水平越高，年纪小的学生相比较于年纪大的学生，更加倾向于采用记忆法。非华裔的学生比较与华裔学生，更倾向于采用学习策略的方式学习汉语，相比较于曾经学习过汉语的泰国留学生，没有接触过汉语的留学生更愿意采用记忆法，而曾经

---

[15] 程超. 对外汉语词汇教学策略[J]. 群文天地. 下半月, 2012,(06) P.188-188.

[16] 郑菊颖. 对外汉语词汇教学技巧研究[J]. 大庆师范学院学报, 2013(04):112-116.

[17] 叶素花. 云端 IRS 即时反馈系统在国中历史课教学成效之研究[D]. 台北: 台湾科技大学硕士论文, 2016.

[18] 胡惠莲. 泰国初级汉语课程的词汇教学[D]. 厦门大学硕士论文, 2007.

[19] 盘菊香. 泰国留学生汉语词汇学习策略研究[D]. 广西大学硕士论文, 2013.

学过汉语的学生则倾向于选择社交法学习汉语。

冉程燕(2015)<sup>[20]</sup>针对泰国留学生在学汉语时的难点进行了分析,尤其对于数字成语的应用情况作了详细的说明,采用数据分析和抽样调查的方法,总结了泰国留学生在学数字成语时,主要的错误类型有:语义、形式、语法以及语用偏误,根据泰国学生学习汉语时的一些习惯以及自身的因素,分析了这些偏误产生的原因,根据其影响因素,总结了以下几点原因:目的语的影响、母语的负迁移、学生自身的影响以及教师教学过程的影响等。通过偏误的分析以及原因的寻找,作者认为在教育泰国留学生学数字成语时需要重视汉泰的对比教学,重视词义的讲解,重视结构形式的教学以及语法功能的讲解。

侯志国(2019)<sup>[21]</sup>收集了较多学生的作业,采用的数据库是北京语言大学 HSK 动态语料库 2.0 版,结合现代汉泰语词汇本体知识,采用的方法有中介语理论、对比分析以及偏误分析的方法,对该语料库中收录的 374 篇泰国学生作文中的偏误词进行搜索,将符合本研究的 191 个生造词按照与汉语语素相关度及构词法分为八大类型。通过对各类型的生造词进行多角度考察和分析,统计各类型偏误的数量比例,并总结其出现的具体原因和规律,进而有针对性地出一些教学建议。

李鹏(2019)<sup>[22]</sup>一文中以泰国农业大学色军分校为例,运用图式理论开展汉语词汇教学实验。通过对实验班与对照班各项实验数据的评估与分析,归纳图式理论在泰国汉语词汇教学应用中的原则与策略并进行完整的教案设计,为在泰国的汉语教师志愿者提供有效地汉语词汇教学建议。

综上,笔者发现关于对外汉语词汇教学的文献资料有很多,于是笔者选择了一些最有代表性的以及和本文相关的文献进行分析,并作为本文研究的理论基础;关于针对泰国学生词汇教学和学习的文献大都集中在近几年,很多学者从不同方面进行了研究,这些都为本文的研究提供了理论基础和借鉴。

## 二、Kahoot 游戏辅助教学的相关文献综述

Kahoot 作为一款线上互动教育产品,具备了一般学生互动反馈系统的交互性、即时性、匿名性以及互动性等特征,使用 Kahoot 有助于在课堂教学中形成有效反馈,增强师生互动,激发学习者学习动机。

---

[20] 冉程燕. 针对泰国留学生的数字成语教学设计[D]. 扬州大学硕士论文, 2015.

[21] 侯志国. 基于 HSK 语料库的泰国学生汉语生造词偏误分析及教学建议[D]. 河北师范大学硕士论文, 2019

[22] 李鹏. 《图式理论在泰国汉语词汇教学中的应用研究--以泰国农业大学色军分校为例》[D]. 华侨大学硕士论文, 2019

焦建利（2015）介绍了 Kahoot 在课堂上的使用方式，包括教学前的使用、教学流程以及教后反馈和报告等。<sup>[23]</sup>

王亚（2018）重点讨论了 Kahoot 在阅读课这一课型中的使用，提出 Kahoot 用于对外汉语的课的教学原则为适用性、灵活性和趣味性，也进一步对使用该平台应注意的事项提出一些建议，如命题少而精、差异化处理反馈结果、记录总结报告等。<sup>[24]</sup>此外该文还阐述了将 Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学的理论基础，即反馈式教学和测试学理论。

张珞阳（2019）把 Kahoot 这一教学游戏软件运用的课堂实践中，该作者选择了浙江大学的汉语言一年级的留学生作为研究对象，设计教案和计划，探究 Kahoot 在初级对外汉语课堂中的教学功能和教学效果，介绍了 Kahoot 的使用方法和教学实施的过程，认为该平台对提高初级对外汉语课堂的教学趣味性以及学生参与性方面等具有积极作用。<sup>[25]</sup>

综上，关于 Kahoot 游戏应用到汉语教学的文献研究，近几年一些学者开始研究，笔者基于这些理论基础，把它们运用到本文的研究中，为本文提供了很大理论支持。

#### 第四节 研究内容和方法

在调研相关文献的前提下，笔者试图通过理解 Kahoot 实时交互和即时反馈系统的基本含义，并结合汉语的特点，探索基于互动反馈理论和目标结构理论而设计的 Kahoot 与对外汉语教学实践案例。其次，在相关理论的支持下，通过在 Sarapeepittayakom 学校运用 Kahoot 进行词汇教学，获取一手资源，根据实践活动和问卷调查探讨 Kahoot 在教学实践中的应用效果。最后，本研究结合实践来说明在 Kahoot 平台上设计在针对不同水平的学生设计游戏时应遵循的原则，总结和反映 Kahoot 使用过程中的问题。

---

[23] 焦建利. Kahoot:一款基于游戏的评估平台[J].中国信息技术教育.2015(19)

[24] 王亚. Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学研究[D]. 山东师范大学硕士论文, 2018

[25] 张珞阳. Kahoot 在初级对外汉语课堂教学中的应用与研究[D]. 浙江大学硕士论文, 2019

本文的研究方法如下所示：

研究方法	方法简介
文献研究法	根据前人的部分研究成果，并阅读关于 Kahoot 的运用方面的书籍，研究对外汉语教学及相关文献，从前人的研究中了解 Kahoot 的功能特点和使用情况，分析出可以借鉴的应用成果。
对比分析法	本研究在 Sarapeepittayakom 学校的初一学生进行教学实践，选取《我的一家》这一课进行复习，并设计 Kahoot 游戏，然后和传统的生词测试进行对比，通过对结果的对比分析，本次测试由于人数、和设备等条件的限制，只选取了 50 位同学进行了对比测试。具体在本文第二章第三小节的教学实践阶段进行了对比分析。
问卷调查法	设计相关的问卷，在课堂使用 Kahoot 游戏结束后进行调查，对 Kahoot 游戏应用于对外汉语词汇教学提出建议。

## 第五节 创新性和主要解决的问题

### 一、创新性

以往关于泰国汉语教学的研究更多侧重语音、汉字、语法教学等方面的研究，将传统游戏教学法与 Kahoot 游戏教学法辅助词汇教学的研究比较少，本次研究将基于 Kahoot 平台对比研究传统游戏教学法与 Kahoot 游戏辅助汉语词汇教学的不同效果；通过对初一年级汉语初学者在汉语词汇学习中使用 Kahoot 平台的调查研究，分析 Kahoot 对教师教学和学生作用，分别针对二者提出不同的 Kahoot 平台使用建议。

### 二、研究的问题

- (1) Kahoot 平台用于对泰汉语词汇教学是否能提升教学效果？
- (2) 在对泰汉语词汇课中使用 Kahoot 平台存在哪些困难和问题？
- (3) 通过调查研究，探讨汉语教师和学生汉语词汇教与学中应当如何更好地使用 Kahoot？

## 第一章 基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学

在 Kahoot 所设置的教学游戏中，老师需要展示相应的学习内容，学生则要按照老师的学习规则，同时平台对于学生的答题进行一个评分，并且老师会对评分进行一个正向排序。可以看出这款游戏平台寓教于乐，十分适合当下的学生。在开始教学设计前，教师需分析自己的教学内容，笔者所教授的课为综合课，该课程的内容重点是词汇、语法以及简单的文章。但是本文主要研究的是基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学，所以笔者选择了教案的第一部分的生词教学，笔者所使用的教材是由国家汉办孔子学院总部提供的《体验汉语》该教材适用初中，由高等教育出版社出版，封面如下图所示：



图 1-1: 《体验汉语》教材

其次教师应该分析教学对象的如下几个方面：汉语水平、对于学习的理解以及相应的学习态度。笔者的学生来自于各个不同的年级，因此。学生的水平是参差不齐的，因此在准备阶段，教师应着重思考水平的差异性，因材施教地制定教学策略。

## 第一节 Kahoot 模块功能介绍

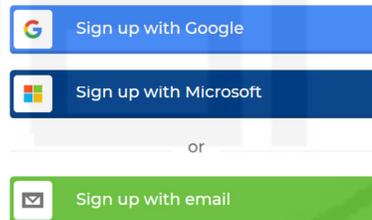
Kahoot 的操作十分简单，可以用 Google 邮箱帐号、Facebook 账号或者手机号码注册账号，登录后选择教师端创建个人频道，随后即可开始根据课本和教学目标选择不同的功能设计不同的板块。如下图指示：



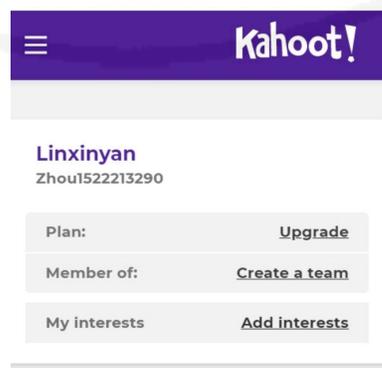
教师或者学生可以任意注册一个账号



Sign up



可以用 Google 邮箱等账号注册登录



注册成功

此外, Kahoot 在游戏模式方面主要有两种, 一种为经典的个人模式, 即以个人为单位在班内进行答题竞争比拼, Kahoot 后台计算个人成绩积分, 进行全班排名, 但通常只在屏幕上显示前三位; 另一种是团队模式, 即以小组为单位, 进行组与组之间的竞争比拼。如上图所示 Kahoot 的操作流程十分简单便捷, 几乎无需培训, 学生只用试玩一次便可轻松上手, 上图仅展示 Kahoot 的建议操作环节, 实际上, 在课前在 Kahoot 上对不同板块进行教学设计时仍有许多值得探讨的地方, 首先一点是要进一步了解 Kahoot 的各项功能。

功能名称	功能介绍
Quiz 课堂小测	教师端可在后台创建 quiz 项目, 输入测试内容, 通常 1 个问题配合 2—4 选项, 题目和选项的内容多为教师根本课本和教学目标进行合理的设计。有标准答案, 有分数, quiz 课堂小测常作为趣味式测评, 根据题目的难易程度选择答题时间 (10—120 秒), 学生端呈现四个颜色的模块, 题目呈现在大屏幕上, 通过读题—提取脑中知识信息—答题, 在全部人员回答完毕后自动呈现正确答案并统计得分。学生端也可以在学生之间互相出题。
Jumble 自由排序	设计者可以将任意内容打乱, 先以正确的顺序输入, 选择答题时间。学生端呈现四个颜色的模块, 四组乱序的不同 Jumble 自由排序颜色的词或语块呈现在大屏幕上, 学生需要将乱序的词重新调整顺序, 组成逻辑正确符合语法规则的句子。
Survey 调查问卷	两端都可创建 survey 项目, 形式多以 quiz 功能相同, 但 Survey 调查问卷是没有标准答案, 不限题目数量、常常用作投票、意见调查等。可以设置问答基本信息, 包括标题、内容介绍、封面、对象和语言等。可以快速的在课堂上收集到问卷的结果, 生成表格。
Discussion 讨论话题	Discussion 只能出一题, 是否设置标准答案, 取决于设计 Discussion 者自身的设计目的, 可以加入精心挑选过的视频音频等网讨论话题资源, 选择团队模式, 在屏幕上呈现引发思考和讨论的问题和选项, 给出更多的讨论时间, 讨论后小组确定答案, 奖励胜出团队。

功能名称	功能介绍
Report 学习报告	Report 的数据来源主要是用户在 Kahoot 平台上的学习报告记录，后台自动生成相应的格，报告的内容涉及到答题总览，得分情况，具体每一个的正确率统计等方面，将反馈信息以数字化的方式快速的呈现给教师和学习者。
Discover 发现项目	学习者或者教师可以在 Kahoot 主页中的 Discover 栏目 Discover 发现项找到其他用户创建的各种项目，大多为英语语言类的主题，但是现在也可以看到一些中文教师编辑的项目。项目可以共享，教师个人主页也有 share 按键，将自己设计的项目分享出去。
Ghost Mode 幽灵模型	学生在课下可以选择曾经玩过幽灵模式的游戏并选择 Ghost Mode（幽灵模式）。在这个模式下新的挑战者可以跟过去的学习者（的学习记录）一起进行 PK，也可以是同一批学生一起跟上次的记录进行 PK。

## 第二节 课前准备工作

在对教学内容和教学对象进行分析之后，教师需在备课阶段认真设计针对某个班级综合课在 Kahoot 上呈现的内容和题型。由于综合课一般内容较多，包含词汇输入、语法学习、阅读等多个板块，在任务重时间短的情况下，教师更加难以获取学生的反馈信息，极易形成“讲座”型的课堂。如果将 Kahoot 平台引入到综合课中正好可以解决教师不能及时获取各个板块的反馈信息等问题。由此，笔者尝试将 Kahoot 的 Quiz 功能可以为教师检测学生的词汇掌握情况提供帮助，取代传统的单向一对一提问形式，在短时间内了解全班学生的词汇意义的理解情况。

## 第三节 教学实践阶段

教学实施的阶段，教师应通知学生携带可联网的移动设备，比如：手机、Ipad、移动电脑等，教师需提前到教室检查网络环境和投影设备是否正常使用，在电脑上提前登录 Kahoot 账号，为接下来上课作好准备。笔者选择《体验汉语》第六课《我的家人》这一课进行 Kahoot 词汇复习环节和设计。

## 1. 教案设计

### 《我的家人》教案（第一课时）

一、使用的教材：《体验汉语》

二、学习主体：年龄在 10 到 12 岁的泰国学生。

三、教学课题：《我的家人》

四、教学目标：

#### （一）认知领域

通过对课文生词的学习，能够准确地掌握生词中实物名词、动作名词、副词、介词的实际意义和用法，并回忆起记忆库中的相关词汇，正确率达到 90%以上。通过课前对于词汇进行相应的学习，分辨出词汇中的各种名词、副词和介词及其使用方法，通过关联记忆库中的词汇用法，可以达到词汇的使用准确率超过 90%。

通过对课文语法的学习，能够掌握以下语法知识点：

(1)“有”字句的用法。

(2)“两”和“二”的区别与联系。

#### （二）技能领域

1.听：听是指用耳朵去接收外界的信息，并对信息进行分析和理解。在中文课程设计中，对于学生“听”的要求是学生能够理解社交中的相关对话。

2.说：说是指发表意见或者对某些问题进行解释。在中文系专业课的课程设计中，对于学生“说”的要求是能够流畅地回答日常生活、市场销售、新闻以及学术等问题。

3.读写：读写是指能看明白中文报刊中的新闻报道、文章。

4.写：能够正确并熟练地写本课生词。

#### （三）情感领域

1. 学生有使用本课生词和句型介绍自己家庭的愿望。

2. 培养学生对中国特有的家族谱系的兴趣。

五、教学重难点

掌握并运用重点词语：张、口、一共、当然

六、教学中所采用的道具

带有词汇的卡片、带词汇的图片、课文的听力

七、教学时间：

两节课程，每节课程 40 分钟

## 八、教学步骤:

### 第一课时

#### (一) 组织教学 (2 分钟)

跟同学们打招呼, 询问学习情况, 准备正式上课

#### (二) 新课学习

##### 1、导入新课 (3 分钟)

教师向同学们展示全家福照片, 引出课文标题: 你们家有几口人?

##### 2、生词详解 (20 分钟)

###### 2.1 家 (jiā) บ้าน

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 教师拿出一张家的图片给学生展示, 解释家的含义。  
可以用泰语辅助解释。
- 3) 词语拓展: 我们每个人都有家所以我们还可以说“你们家”、“我们家”“他们家”  
老师问: 你们有家吗? 你们家里有谁?

###### 5) 教师强调“家”的笔顺。

###### 2.2 几 (jǐ) กี่

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 解释词义: 泰语解释。一般构成疑问句“几+量词+名词”结构。  
例如: “几个苹果”“几张纸”
- 3) 教师拿出图片用“几个……”提问, 教学生回答。反复几次之后  
教师提示同学之间相互问答。

###### 2.3 个 (gè) อัน, ชิ้น, 口 (kǒu) ลักษณะนามที่ใช้กับจำนวนสมาชิกในครอบครัว、张 (zhāng) แผ่น, ตัว

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 教师用泰语解释词义。  
数词+量词 (个 / 口 / 张) + 名词; 表示东西的数量。例如:  
一个苹果 / 一口人 / 一张桌子 (纸)  
也可以用“几+量词+名词”提问, 教师展示图片: 有几个苹果?  
/ 家里有几口人? / 几张照片 (三个苹果. . . . .)

4) 教师教读：几口人、三口人、几个面包. . . . .

#### 2.4 照片 (zhàopiàn) รูปถ่าย

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 介绍词汇的意思和用途。教师展示自己的照片，告诉学生这是老师自己的“照片”。教师问：你们有自己的照片吗？
- 3) 教师强调“照片”的笔顺。

#### 2.5 和 (hé) และ

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 结合英文“and”来介绍。乔丹和科比，约翰和杰克，老师和学生。
- 3) 结合英文“and”来介绍。乔丹和科比，约翰和杰克，老师和学生。
- 4) 教师问学生：x x，你和谁一起？

#### 2.6 一共 (yí gòng) ทั้งหมด

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。“一”在四声前要变调为二调。比如：一次。
- 2) 解释词义。泰语解释，教师拿出一张图片：这张照里面一共有多少人？一共. . . . . 球场上一共有多少名球员提问？一共. . . . . 提问：洛杉矶湖人队一共多少座球员雕像？

#### 2.7 还 (hái) ยัง

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 相当于泰语的. . . . .  
教师：我手里有什么？一本书，一只笔，还有一张照片。教师提问：x x 你着上有什么？

#### 2.8 狗 (gǒu) สุนัข

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 教师展示图片。两只狗，小狗
- 3) 教师问：你们家有狗吗？你们喜欢狗吗？

2.9 可爱 (kě' ài) น่ารัก , 爱 (ài) รัก

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 介绍词汇的意思和用途。可爱是形容词, 可爱的小狗, 开的小宝贝, 很可爱。
- 3) 教师解释“爱”单独用时是动词=love:我爱爸爸, 我爱运动。  
教师展示图片: xx 小狗可爱吗?  
你爱你的爸爸吗?

2.10 真 (zhēn) จริง

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 教师解释词义。  
A 真的:你真的是泰国人吗? 是的, 我真的是泰国人。  
B 真高兴 (很高兴), 真忙 (很忙)  
可爱的小狗=小狗真可爱=小狗很可爱  
教师说: xx 很帅! 所以: xx 真帅!  
教师说: xx 很漂亮, 所以: xx 真漂亮!

2.11 做 (zuò) ทำ

教学行为:

- 1) 教师引导学生共同朗读。
- 2) 教师解释词义。  
A 做作业。教师问: 你做作业了吗? (我做了 / 我没做)  
B 做什么 = 干什么  
教师问: x x 我们现在在做什么? (我们现在在上课)
- 3) 教师展示图片: 他们在做什么? (他们在做作业, 在看病, 开会, 吃早餐. . . . .)

3、对于陌生词汇进行了解 (15 分钟)

第一遍: 教师领读, 学生跟读。

第二遍: 教师指某个生词, 请学生读。

第三遍: 擦掉词组, 请同学读出生词并用改生词组词。

4、生词演练 (8 分钟)

教师将手里的图片分散给学生, 学生两人一组, 一个学生就图片的内容用本课所学的生词提问, 另一个同学用本课学过的生词回答。

### (三) 作业布置 (2 分钟)

- 1、对于今天的课程进行反思,同时,对于陌生词汇进行听写。
- 2、完成课后练习 4 和练习 6。
- 3、预习本课课文内容,请将不认识的字词和不懂得句子画出来。

### (四) 板书设计:

课题区: 我的家人	
<b>词汇 / 词组区:</b> 家 (jiā): 你们家、我们家、他们家 几 (jǐ): 几个苹果、几张桌子、几口人 个 (gè) 口 (kǒu) 张 (zhāng)	<b>知识点总结区:</b> 几十个 / 口 / 张 + 名词 数词 + 张 / 个 / 口 + 名词 表示: 主体数量 几十张 / 个 / 口 + 名词 表示: 询问数量

## 2. Kahoot 设计

本堂课的 Kahoot 设计是基于复习环节的第一部分,主要设计的是 Quiz 题型,循序渐进地帮助学生掌握本节课的内容,给学生一些信心和兴趣,然后再增加难度,设计更多的问题。

本节课的 Kahoot 设计是复习课,复习已经学习的关于“我的一家”的生词,包括:“爸爸、妈妈、哥哥、弟弟、爷爷、奶奶、姐姐、妹妹等”。本次测试的目的是复习导入,复习上节课的家庭成员、量词等生词,然后通过游戏的方式导入,学生会非常感兴趣。Kahoot 具体题目如下:

1 - Quiz <b>The pinyin for "DAD"</b> 10 sec <ul style="list-style-type: none"><li>• ye2 ye</li><li>• nai3 nai</li><li>• ma1 ma</li><li>• ba1 ba</li></ul>	3- Quiz <b>The pinyin for "GRANDPA"</b> 20 sec <ul style="list-style-type: none"><li>• nai3 nai</li><li>• ye2 ye</li><li>• mei4 mei</li><li>• di4 di</li></ul>
--	---

<p>2 - Quiz  <b>The pinyin for "MUM"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nai3 nai</li> <li>• jie3 jie</li> <li>• ye2 ye</li> <li>• ma1 ma</li> </ul>	<p>4 – Quiz  <b>The pinyin for "Older sister"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ge1 ge</li> <li>• di4 di</li> <li>• ba1 ba</li> <li>• jie3 jie</li> </ul>
<p>5 - Quiz  <b>The pinyin for "Older Brother"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ge1 ge</li> <li>• di4 di</li> <li>• mei4 mei</li> <li>• jie3 jie</li> </ul>	<p>10 - Quiz  <b>Older sister</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 妹妹</li> <li>• 姐姐</li> <li>• 奶奶</li> </ul>
<p>6 - Quiz  <b>The pinyin for "Grandma"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• di 4 di</li> <li>• ma1 ma</li> <li>• nai3 nai</li> <li>• ye2 ye</li> </ul>	<p>11 - Quiz  <b>Mum</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 妹妹</li> <li>• 姐姐</li> <li>• 奶奶</li> </ul>
<p>7 - Quiz  <b>The pinyin for "Little sister"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mei4 mei</li> <li>• jie3 jie</li> <li>• di4 di</li> <li>• ge1 ge</li> </ul>	<p>12 - Quiz  <b>Little sister</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 妹妹</li> <li>• 姐姐</li> <li>• 奶奶</li> </ul>
<p>8 - Quiz  <b>The pinyin for "Little Brother"</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• di4 di</li> <li>• mei4 mei</li> <li>• jie3 jie</li> <li>• ge1 ge</li> </ul>	<p>13 - Quiz  <b>Little Brother</b>  20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 弟弟</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 哥哥</li> </ul>

<p>9 - Quiz <b>Dad</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 姐姐</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 爸爸</li> <li>• 哥哥</li> </ul>	<p>14 - Quiz <b>Older Brother</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 弟弟</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 哥哥</li> </ul>
<p>15 - Quiz <b>Grandpa</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 弟弟</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 哥哥</li> </ul>	<p>19 - Quiz <b>I have a little brother.</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 我有一个弟弟。</li> <li>• 她有一个弟弟。</li> <li>• 我有两个弟弟。</li> <li>• 我有弟弟</li> </ul>
<p>16 - Quiz <b>Grandma</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妈妈</li> <li>• 奶奶</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 哥哥</li> </ul>	<p>20 - Quiz <b>they are mum, dad, one older sister, one little sister and I.</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 他们是：妈妈，爸爸，姐姐，妹妹和我。</li> <li>• 他们是：爷爷，奶奶，姐姐，妹妹和我。</li> <li>• 他们是：妈妈，爸爸，哥哥，弟弟和我。</li> <li>• 他们是：妈妈，爸爸，姐姐 和我。</li> </ul>
<p>17 - Quiz <b>How many people in your family?</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 你的家有几口人？</li> <li>• 我的家有几口人？</li> <li>• 他们的家有几口人？</li> <li>• 她的家有几口人？</li> </ul>	<p>21 - Quiz <b>爸爸的爸爸</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 奶奶</li> <li>• 哥哥</li> <li>• 弟弟</li> <li>• 爷爷</li> </ul>
<p>18 - Quiz <b>I have 5 people in my family.</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 他有五口家人。</li> <li>• 我的家有五口人。</li> <li>• 他的家有五口人。</li> <li>• 我有五口家人。</li> </ul>	<p>22 - Quiz <b>爸爸的妈妈</b> 20 sec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 妹妹</li> <li>• 姐姐</li> <li>• 爷爷</li> <li>• 奶奶</li> </ul>

除此之外，本论文主要研究的对泰汉语词汇的教学，除了上述的教学案例以外，笔者还利用 Kahoot 平台设计了其他对泰汉语词汇的学习和复习游戏，由于 Kahoot 游戏教学方法非常的新颖和独特，而且特别能够引起学生们的兴趣，大大地增加学生们学习汉语的热情和积极性以及很高的参与度，所以笔者为了达到更好地对泰汉语词汇的教学目的，而设计了比如中国菜、颜色、十二生肖、天气等 Kahoot 游戏，把他应用到对泰汉语词汇教学上，让学生对汉语不再感到枯燥和无聊，越来越感兴趣。

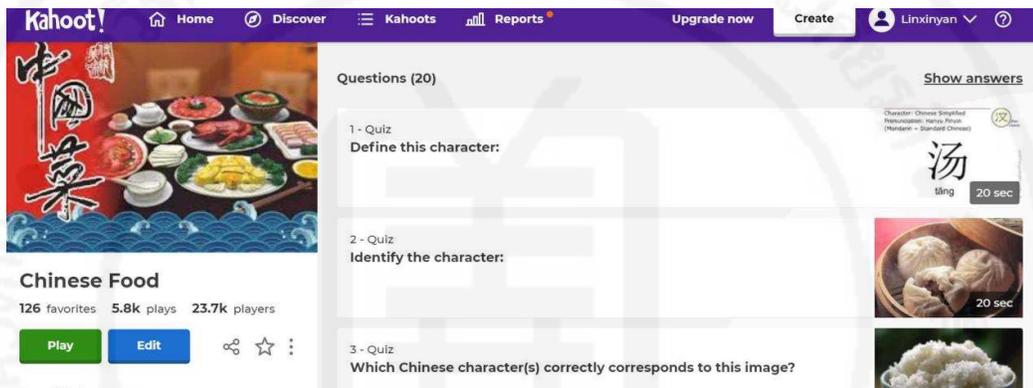


图 1-2: 中国菜 (Chinese food) 复习

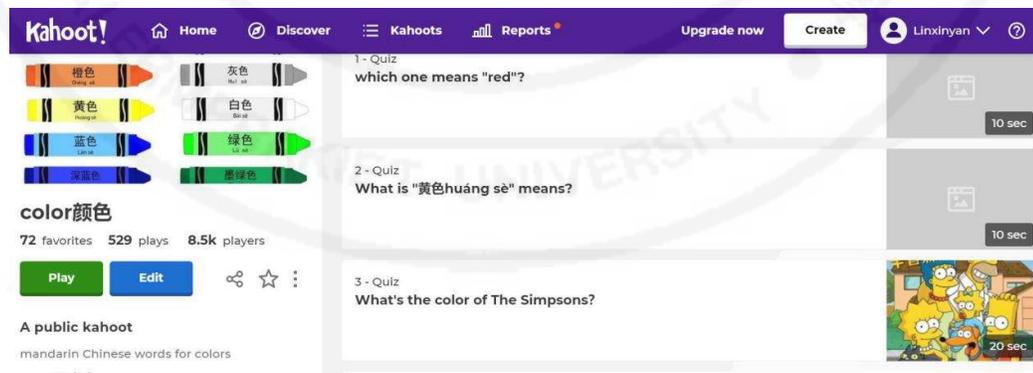


图 1-3: 颜色 (Color) 复习

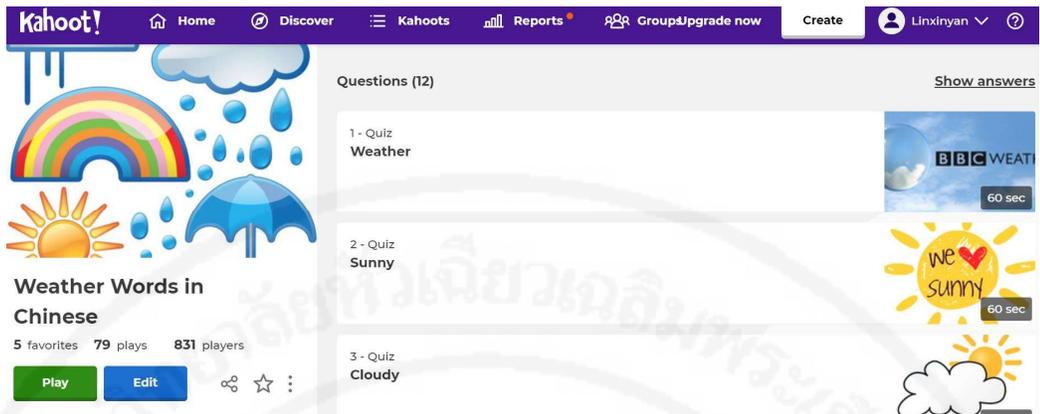


图 1.4: 学习 “天气”

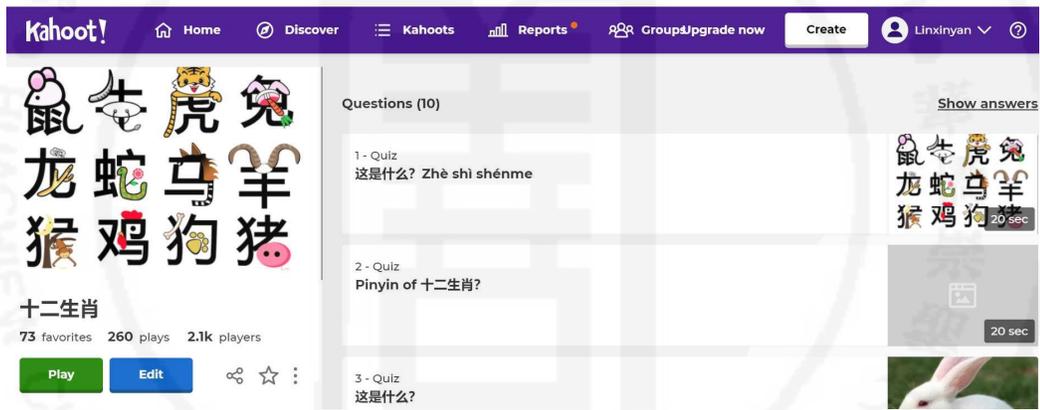


图 1.5: 学习 “十二生肖”

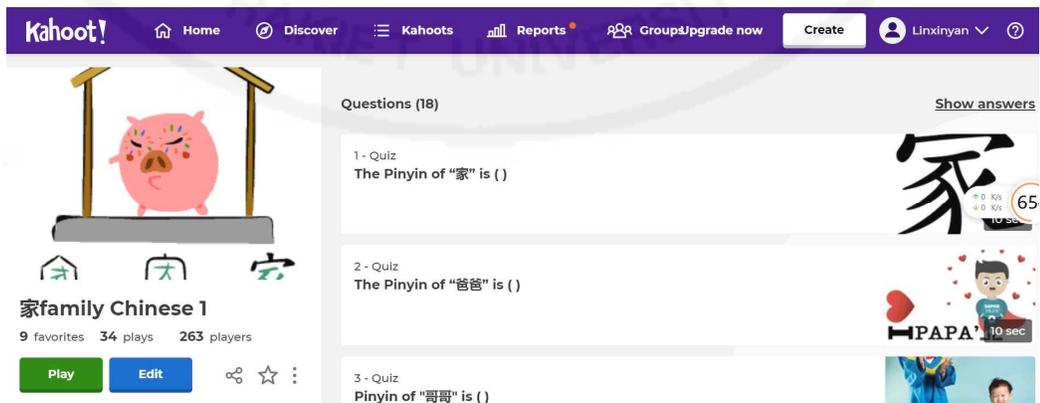


图 1.6: 复习 “家庭”



图 1-7: 汉语 Quiz

Kahoot 游戏教学方法是新的和独特的,使学生即时反馈而且注意力很集中,而且特别能够引起学生们的兴趣,大大的增加学生们学习汉语的热情和积极性,参与度很高,学生们很喜欢,反响特别好,而且操作起来也很方便,但是课堂纪律不好控制,学生们太兴奋了;而传统的教学法比如教师领读和学生跟读,学生觉得有点枯燥和无聊。

### 3. Kahoot 测试与反馈

在 Kahoot 测试前,应该先调试好网络,登录 Kahoot 测试界面,并组织学生拿出手机打开 Kahoot 网址,按照之前培训的操作流程,依次输入 Kahoot 的登陆码 PIN,名字,进入答题等候区。看到所有学生的名字都显示在屏幕上,便可开始测试。本次 Kahoot 测试维持在 20 分钟左右,整个测试过程紧张刺激。

在做测试时,一共有 50 名学生参加,设置了 22 道题,总体回答正确率为 81%,排名第一的学生答对了 21 道题,而排名在最后的的学生只答对 5 道题。测试内容如下:

[Reports](#)
[Groups](#)
[Upgrade now](#)
[Create](#)
Linxinyan

Questions (22) [Show answers](#)

- 1 - Quiz  
 The pinyin for "DAD"
 
 10 sec
- 2 - Quiz  
 The pinyin for "MUM"
 
 20 sec
- 3 - Quiz  
 The pinyin for "GRANDPA"
 
 20 sec
- 4 - Quiz  
 The pinyin for "Older sister"
 
 20 sec
- 5 - Quiz  
 The pinyin for "Older Brother"
 
 20 sec
- 6 - Quiz  
 The pinyin for "Grandma"
 
 20 sec
- 7 - Quiz  
 The pinyin for "Little sister"
 
 20 sec
- 8 - Quiz  
 The pinyin for "Little Brother"
 
 20 sec
- 9 - Quiz  
 Dad
 
 20 sec
- 10 - Quiz  
 Older sister
 
 20 sec

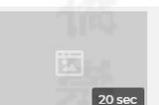
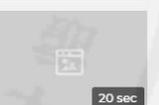
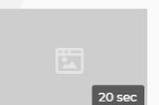
11 - Quiz <b>Mum</b>	 20 sec
12 - Quiz <b>Little sister</b>	 20 sec
13 - Quiz <b>Little Brother</b>	 20 sec
14 - Quiz <b>Older Brother</b>	 20 sec
15 - Quiz <b>Grandpa</b>	 20 sec
16 - Quiz <b>Grandma</b>	 20 sec
17 - Quiz <b>How many people in your family?</b>	 20 sec
18 - Quiz <b>I have 5 people in my family.</b>	 20 sec
19 - Quiz <b>I have a little brother.</b>	 20 sec
20 - Quiz <b>they are mum, dad, one older sister, one little sister and I.</b>	 20 sec
21 - Quiz <b>爸爸的爸爸</b>	 20 sec
22 - Quiz <b>爸爸的妈妈</b>	 20 sec

图 1-8：测试内容

以上是通过 Kahoot 这一软件进行的测试，同时笔者还用了传统的方式，对本堂课进行了课堂小测验，本次小测验一共 20 道题，包括写拼音、连线和汉泰翻译。本次测验，同样的是邀请了 50 名学生进行测试，通过发放测试题，然后回收批改，进行统计其中有两个学生得了满分，答对了 20 道题，10 个学生答对了 16 道题，8 个学生对了一半，对了 10 道题，还有 1 个学生交了白卷。具体测试卷如下：

小测验 ←

ทดสอบ ←

1. 写拼音 (เขียนพินอิน) ←



2. 连线 (เชื่อมต่อ) ←

爸爸	gēgē ←
姐姐	dìdi ←
妹妹	bàba ←
哥哥	mama ←
个	jiě ←
弟弟	kǒu ←
家	jiějiě ←
张	mèimei ←
妈妈	zhāng ←
口	gē ←

3. 汉泰翻译 (แปลภาษาไทย) ←

gōu ( )    bān ( )    kǒu ( )    ยานถ่าย ( )    รัง ( ) ←

图 1-9：小测验

通过对 Kahoot 平台词汇的测试和传统的词汇测试比较，笔者发现：

1. 测试过程学生的反应和状态是不一样的。通过 Kahoot 平台进行的词汇测试，学生们很兴奋，很激动，在游戏的过程中就复习了词汇；而在传统的测试中，学生们非常紧张和认真的答题。

2. 测试的内容形式不一样。通过前面的介绍，我们知道 Kahoot 平台一般只有选择、排序、判断、话题讨论等形式，而传统的测试就比较丰富比如，选择、填空、判断、连线、翻译等。

3. 测试的结果方面，Kahoot 是一种游戏教学软件，学生对于自己的分数不是很在意，觉得很开心就复习了词汇；而传统的测试，学生们很认真，比较在乎考试结果。

## 第二章 基于 Kahoot 平台的 Sarapeepittayakom 学校初一学生学习汉语词汇调查研究分析

### 第一节 研究设计

本章通过问卷调查法教学实验法对 Sarapeepittayakom 学校初一学生进行研究，对汉语词汇学习进行现状调查。

本研究试图回答以下问题：

1. 初中学生在汉语词汇教学中采用直接教学和间接教学相结合的教学方式是否较单一教学方式的效果更好？
2. 本研究的问题为首先进行汉语词汇学习方法相关文献的整理与收集，梳理汉语词汇学习直接学习和间接学习的相关理论与实践，在此基础上，针对泰国几所典型的初中进行问卷调查和案例分析，并提出初中汉语词汇学习方法的对策

### 第二节 研究对象

本研究的研究对象为泰国市级示范中学——Sarapeepittayakom 学校初一年级的 5 名教师，此外，这 5 名 8 年以上教龄的教师有着丰富的汉语教学经验，十分了解汉语的教学情况和学生水平。除此之外，还有调查该学校的 50 名初一年级的学生。本文所实验的班级属 Sarapeepittayakom 学校初一学生汉语平均成绩排名居中的班级，其实验前学生的汉语成绩最高分为 143 分，最低分为 38 分，平均成绩在 76 分，在初级阶段的学习，学生面对的对象必须具备代表性才能扎实的打牢基础，大多数学生已经掌握了汉语词汇学习的基本理念和技能。他们希望可以更好地掌握汉语词汇。

### 第三节 研究方法

调查问卷的设计，主要是在结构主义、非指导性、多元智能和合作教育教育理论的指导之下构建问卷，主要涉及以下几部分内容，调查学生学习汉语的动机、在特定前景之下，学生的自然状态能够接受知识的程度、不同层次学生利用智力结构能力、了解师生之间的关系等。通过观察列表发放问卷走访相关形式研究手段，从收集的相关数据资料入手探索数据的共同特征，并在此基础之上提出了问题的解决策略。

采用问卷调查法可以在匿名的情况下直接调查到学生对于直接学习和间接学习学习词汇的真实状况，此数据的收集和处理对于本课题研究的开展具有重要的意义。

采用访谈法来调查课堂教学中使用传统方法与 Kahoot 游戏的对比，通过对于学生的学习效果进行调查，然后对于结果进行相应的分析。

本调查主要是围绕 Kahoot 网络平台在对泰汉语词汇教学的作用和意义而展开的。通过问卷调查，对学生的学习动机，学生的汉语水平以及学习态度和对进行了了解。在使用了游戏的教学方法，再次使用问卷调查分辨出学生在前后学习动机，汉语水平以及学习态度上的不同。

一个教学工具在教学当中是否成功并具有积极作用，不仅在于教师的感觉和观察，更在于学生对于使用该工具后的真实感受。本人通过一段时间的教学，得出的实践经验是主要在于研究将 Kahoot 平台应用到对外汉语词汇教学的效果，了解学生对于 Kahoot 这个工具的效用的看法，分析使用该平台后给学生的学习方式和学习态度带来的变化，参与调研的对象主要是笔者所授班级中的学生，班级水平涉及初中高等不同级别。

表 2-1：学生汉语课情况调查表

调查班级	班级人数	周课时	是否使用 Kahoot	使用课时
Sarapeepittayakom 学校初一（1）班	10 人	5 课时	是	6
Sarapeepittayakom 学校初一（2）班	14 人	5 课时	是	8
Sarapeepittayakom 学校初一（3）班	9 人	5 课时	是	7
Sarapeepittayakom 学校初一（4）班	8 人	5 课时	是	5
Sarapeepittayakom 学校初一（5）班	9 人	5 课时	是	9

问卷的设计，笔者参照王亚（2018）《Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学研究》文中的调查问卷的设置，设计了一共 16 个题用于本文的问卷调查，1-3 题主要是为了了解学生在其他的课堂或者此前的汉语课上是否使用过 Kahoot4-15 题主要是用来了解学生对于 Kahoot 的使用感受和 Kahoot 对于课堂效率方面的看法，16 题是开放式的题目，要求填写对于使用 Kahoot 的建议。



## 第四节 研究结果分析

一、学生对于汉语的学习动机和学习态度的调查结果统计如下表所示：

表 2-2：学生对于汉语的学习动机和学习态度的调查结果统计

问题	选项	人数	百分比
学习汉语的动机	学校课程的安排	28	56%
	觉得汉语很重要	10	20%
	对中国文化感兴趣	50	100%
	觉得汉语很有趣	21	42%
你喜欢学习汉语吗	非常喜欢	28	56%
	比较喜欢	12	24%
	不太喜欢	6	12%
	很不喜欢	4	8%
你认为现在的汉语课有趣吗	很有趣	10	20%
	无趣	24	48%
	一般	16	32%
你喜欢上汉语课的原因	简单	45	90%
	喜欢	34	68%
	有趣	22	44%
	有用	31	62%
最喜欢通过什么样的方式来学习陌生词汇？	默写	34	68%
	抄写	16	32%

从上表可以看出，关于泰国中学生学习汉语的动机和态度方面，本人通过问卷调查的分析，可以看出学生对于汉语学习主要是源自于对于中国文化的热爱，其次是认为汉语很有趣；而且笔者还发现，大部分的学生还是比较喜欢汉语的，占了 80%；但是当问到学生“你认为现在的汉语课有趣吗？”的时候，只有 20% 的学生觉得有趣，32% 的学生认为一般般，问他们原因，他们说汉语课有点无聊，尤其是在学习汉语词汇的时候。最后在问学生“喜欢哪种方法学习词汇”时，超过 60% 的人认为默写更喜欢，有少部分人喜欢抄写。

## 二、学生使用 Kahoot 调查结果统计及分析

本文的调查问卷中，问题的设置主要采用李克特量表的形式（1-3 题除外），该量表通常是一句陈述性的话语，答案分为 5 个层次，分数越高表示对于平台学习的满意度越高。在本次的问卷调查中，笔者一共发放了 50 份问卷调查，回收了 37 份，37 份均为有效问卷。因此问卷调查客观事实。

表 2-3：学生对于平台学习的使用经验的调查结果统计

调查项目	是	否
您是否曾在此前的中文课堂上使用移动网站/软件？	19	18
您过去是否在其他课程中使用过“Kahoot”	13	3
对我来说使用“Kahoot”很容易	23	12

根据表上可知，有近一半的学生表示在此前的中文上没有使用过移动网站或者软件来作为教学工具，而有 65% 的学生表示此前也没有在其他的课堂上使用过 Kahoot。关于 Kahoot 的使用感方面，大多数的学生认为 Kahoot 的操作便捷，十分简单，而少部分学生由于网络信号的原因觉得 Kahoot 的使用偶有延迟。

表 2-4：学生对于平台学习的满意度的调查结果统计

调查项目	完全同意	部分同意	不确定	不同意	完全不同意
我希望尽快知道我选择的答案是正确的	20	23	56	12	13
我认为使用 Kahoot 可以使我更好的参与	45	23	34	23	
我喜欢使用 Kahoot 写作业	23	13	23		

在学生是否希望立刻知道自己的答案是否正确这个问题上，学生们分为两波，54% 的学生表示希望立刻检测自己的答案是否正确，而 46% 选择部分同意的学生，有的表示希望做完所有的题以后再检测，部分选择不太同意的学生表示不太希望在全班同学面前暴露自己的错误答案。对于 Kahoot 是否让学生更好的参与到了课堂的活动当中，有 76% 的学生持同意看法，仅有 24% 选择不确定。对于 Kahoot 和纸质作业相比，学生分为了三种，43% 的学生表示完全同意，因为 Kahoot

具有即时反馈的作用，有 27%的学生表示 Kahoot 不能替代书写，他们认为中文的书写应该要得到加强而不是被替代，30%的学生表示对此不发表意见。

**表 2-5: 学生对于平台学习的满意度的调查结果统计**

调查项目	完全同意	部分同意	不确定	不同意	完全不同意
我认为使用 Kahoot 可以提高中文课的练习效率	20	23	56	12	13
当我学完一篇课文，我更喜欢用 Kahoot 去答题	45	23	34	23	23
使用 Kahoot，可以让我了解本课堂的内容	23	13	23	22	13

在 Kahoot 是否提升了课堂练习的效率这个问题上，有 67%的人持同意的看法，笔者和受试学生的交流中得知他们认为 Kahoot 直接揭晓答案的功能可以节省一部分老师等待全班同学写完某个小测后再揭示答案的时间。另外有少部分的人对此持不确定的态度。学完一篇文章后用 Kahoot 去答题，在学生看来怎么样呢？根据调查结果，我们可以得知有 27%的人对此持不确定的看法，受试学生告诉笔者因为在这个阶段有些难度较大的题目和题干完全呈现在屏幕上，不如纸质的材料理解起来方便的设置主要考察学生对于 Kahoot 真正作用于汉语学习的看法，根据答案我们可知道，有 70%左右的学生认为 Kahoot 帮助他们检测

**表 2-6: 学生对于平台学习的满意度的调查结果统计**

调查项目	完全同意	部分同意	不确定	不同意	完全同意
我宁愿直接举手回答	2	4	12	17	2
使用 Kahoot 更容易获得高分	21	14	2	24	0
有助于理解	6	29	2	4	0
希望经常使用	27	10	2	6	0
我希望 Kahoot 有更多的功能	24	13	0	0	

在使用 Kahoot 来答题和直接举手答题这个问题上，学生们有了各种各样不同的看法，大体分为两派，愿意举手回答问题的 46%和愿意用 Kahoot 答题的 33%，有趣的是，有 8%的人选择了反对意见，从中可以窥见学生在同伴中是否愿意主动表现的心理十分微妙，但是当下一个问题问到获得高分时的感觉，确实是非常棒的。

### 三、对于当前学生学习词汇中的调查

在这项研究中，定性和定量相结合的研究方法来分析两个主要测试的分数，从访谈和调查问卷得到的数据进行分析。参与这项研究的基本程序主要分为两部分：测试和调查。这两个测试为主体的选择和定量分析的重要数据。第一个测试是用来选择课题。第二个测试分析直接学习和间接学习的使用与词汇学习成绩之间的相关性的主要依据。此外，它是用来验证这种相关性。

学生在使用平台进行汉语学习后，心态上出现了一定的变化，因此本人进行了相应的调查，本次问卷共有 50 份，回收 39 份，其中 39 分全部真实有效调查结果具体如下：

表 2-7：学生词汇学习前后考试对比表

时间	人	平均的分数	标准差值	T	概率	结论
实验前	40	6.5	2.75	1.244	0.0345***	极显著
实验后	40	88.5	5.14			极显著

所以，通过上表 2-7 的统计结果然后通过对比发现，Kahoot 游戏软件对于泰国学生在学习汉语词汇有着很大的帮助，学生在轻松愉快的环境中学习了词汇，而且很容易记忆和掌握；而传统的词汇教学和测试，是通过机械和重复的练习掌握汉语词汇，有点枯燥。但是笔者在研究发现，并不是所有的学生都喜欢玩 Kahoot，他们的性格有点内向和害羞，更喜欢独立思考和传统的记忆和复习方式。

同时我们对学生汉语词汇学习的动机和态度进行了调查。已有的研究表明，词汇学习直接学习和间接学习直接影响读者的词汇学习效果。因此，运用语言词汇学习有效的词汇进行直接学习和间接学习，可以提高读者的词汇学习水平，提高他们的汉语水平，使词汇学习更容易。此外，语言词汇学习直接学习和间接学习训练有助于词汇学习后进生。以往的研究还表明，词汇学习效率较低的读者可以从词汇学习直接学习和间接学习的有效词汇学习中看出。因此，研究词汇学习策略、策略运用和词汇学习结果之间的关系以及学生在汉语学习中遇到的困难。

在开始教学设计前,教师需分析自己的教学内容,笔者所教授的课为综合课,该课的主要内容包括词汇和语法。但是本文主要研究的是基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学,所以笔者选择了教案的第一部分的生词教学,笔者所使用的教材是由国家汉办/孔子学院总部提供的《体验汉语》(初中 1)(高等教育出版社)。其次教师应该分析教学对象的如下几个方面:汉语水平、学习态度以及学习的方式,因为本人的学生来自于不同年级和班级,涉及到初级、中级和高级水平的学生,因此在准备阶段,教师应着重思考水平的差异性,因材施教地制定教学策略。为了解学生在进行教学实验前后其学习自信心与态度所发生的具体变化,本文主要的研究对象是初中学生,研究对象的选取采用的是随机取样的方式,选择 50 名初一年的学生为研究对象,发放问卷 50 分,回收 47 分,问卷的有效率为 94%。调查结果如下表所示:

表 2-8: 学习自信心与态度调查结果表

时间	人	平均的分数	标准差值	T	概率	结论
实验前	47	.5	6.05	2.441	0.0075***	极显著
实验后	47	8.1	7.87			极显著

通过 SPSS 软件对附表 2-8 的数值转换和分析,通过上表可以发现,在进行教学实验后班级在学习自信心上出现明显差异,由此可见通过词汇学习教学模式的应用可以明显提高学生的学习自信心。心理学研究表明,学生的学习自信心不仅影响教学过程,而且对学生的学习过程也有一定的影响。成功的经验来源于学生学习自信心的提高,学生在学习过程中的成功经验是进一步提高学生学习自信心的动力源泉。良好的词汇学习能充分调动学生的积极性,促使学生在学习汉语的过程中,找到自己的目标,通过游戏式的升级来激发自己对于汉语的学习兴趣。

教师应通过多种形式培养学生良好的词汇学习信心。这是词汇学习成功的关键一步。鼓励和引导学生通过不同的方式,从不同的角度、用不同的方式来解决词汇学习中存在的问题,词汇学习信心的建立不仅活跃了思维,拓宽了思路,同时也促进了学生养成英语词汇学习的良好习惯,从而培养学生的学习能力。应该鼓励和表扬后进生建立自己的自信;对于优秀学生应该留下一些深度问题来显示让学生相信自己并展示自己的能力。

在实践的过程中,通过团队和自主的学习教学方式。建立无差别分配的词汇学习小组。具体操作如下,对于兴趣爱好十分强烈的学生分到一组,对于学习能力强的人分到一组,学习态度积极的分到一组,通过分组的方式进行学习。给予

每个成员相同的地位、相同的职责，让学生相互学习、互相帮助、提高。让学生说出自己的想法，向听众展示，大家摆出自己的见解，肯定学生独到的见解，鼓励每一位学生进行辩论。通过讨论、辩论，使学生在信息交流的过程中相互补充，增强学生参与评价合作的主动性，对于词汇在学习中的问题，通过学生以团队的形式相互指教来解决，能够在课堂解决词汇学习中最困难的问题，当堂消化吸收。学生随着词汇学习能力的增长，可以享受成功的喜悦，不断进步，不断超越自己，提高自己的汉语词汇学习能力和综合素养。

#### 四、Kahoot 游戏教学法和传统教学法对比调查分析

关于传统教学法和 Kahoot 游戏教学法的对比调查，本文主要采用访谈的形式进行，访谈对象主要为泰国市级示范中学——Sarapeepittayakom 学校初一年级的 5 名教师，这些教师的平均年纪超过了 40 岁，而且授课的时间均超过了 8 年，此外，这 5 名 8 年以上教龄的教师有着丰富的汉语教学经验，十分了解汉语的教学情况和学生水平。除此之外，还有调查该学校的 50 名初一年级的学生。由于时间关系，本文主要是随机进行访谈，对于访谈的结果，彼此进行了相应的整理和分析，其中整理的结果具体如下：

##### 访谈内容如下：

1. 问：在汉语课堂上，你觉得 Kahoot 游戏教学和传统教学法有什么不一样的地方？
2. 问（教师）：在词汇教学方面，Kahoot 游戏教学法和传统的方法相比的优缺点是什么呢？
3. 问（学生）：在学习词汇时，你自己会用 Kahoot 软件学习汉语词汇吗？还是按照传统的方法进行学习？
4. 可以告诉我你最喜欢的课堂游戏有哪些吗？

##### 调查结果及分析：

1. 问：在汉语课堂上，你觉得 Kahoot 游戏教学和传统教学法有什么不一样的地方？

教师 A：“Kahoot 游戏教学方法非常的新颖和独特，而且特别能够引起学生们的兴趣，大大的增加学生们学习汉语的热情和积极性，参与度很高。如果说不一样的地方，就是 Kahoot 游戏教学需要我们熟练地使用多媒体和 Kahoot 这个软件，对于一些年纪大的老师来说有点困难。”

教师 B：“我使用过 Kahoot 进行教学，学生们很喜欢，反响特别好，而且操作起来也很方便，但是课堂纪律不好控制，学生们太兴奋了；而传统的教学法比如教师领读和学生跟读，学生觉得有点枯燥和无聊。”

学生 A:“我们很喜欢 Kahoot 游戏教学,在学习汉语和复习的时候,用 Kahoot 非常的有意思。”

学生 B:“Kahoot 游戏教学法特别有趣,好玩,我越来越喜欢汉语了。”

学生 C:“我喜欢竞争,喜欢拿第一,Kahoot 游戏教学让我学习汉语时很兴奋,有很多的动力。”

学生 D:“我觉得 Kahoot 游戏学习汉语比传统的教学法好,很有意思和有趣。”

学生 E:“Kahoot 游戏教学法很好玩,可以一边玩手机一边学汉语,还可以和其他同学说话,聊天,上课很轻松;而传统的教学法比较无聊。”

2. 问(教师):在词汇教学方面,Kahoot 游戏教学法和传统的方法相比的优缺点是什么呢?

教师 A:“Kahoot 游戏教学非常吸引学生的注意力,而且让学生很兴奋,在复习环节使用效果特别好,但是在教授词汇时,传统的教学法比 Kahoot 游戏教学法要好很多,比如母语翻译法在词汇教学时特别好。”

教师 B:“我更喜欢传统的教学法,因为我年纪大了,对于电脑、多媒体的使用不太熟悉,Kahoot 游戏教学法挺有意思的。”

教师 C:“我觉得各有利弊,要根据教授词汇的不同阶段来选择教学法最好。比如刚开始教授词汇时,最好还是传统的教学法,比如母语翻译法、图片教学法等;在复习环节,Kahoot 就特别适合,因为学生已经学过了,Kahoot 游戏不仅可以复习这些词汇,还能避免学生的大脑疲劳,通过这种助推的方式使学生学习与无形,还能加深学生对于汉语学习的兴趣。”

3. 问(学生):在学习词汇时,你自己会用 Kahoot 软件学习汉语词汇吗?还是按照传统的方法进行学习?

学生 A:“我有时候无聊的时候,会在 Kahoot 上搜索一些汉语词汇练习的游戏进行学习,但是大部分时间我都是自己在家练习。”

学生 B:“不会,因为好麻烦,我喜欢老师带我们玩儿。”

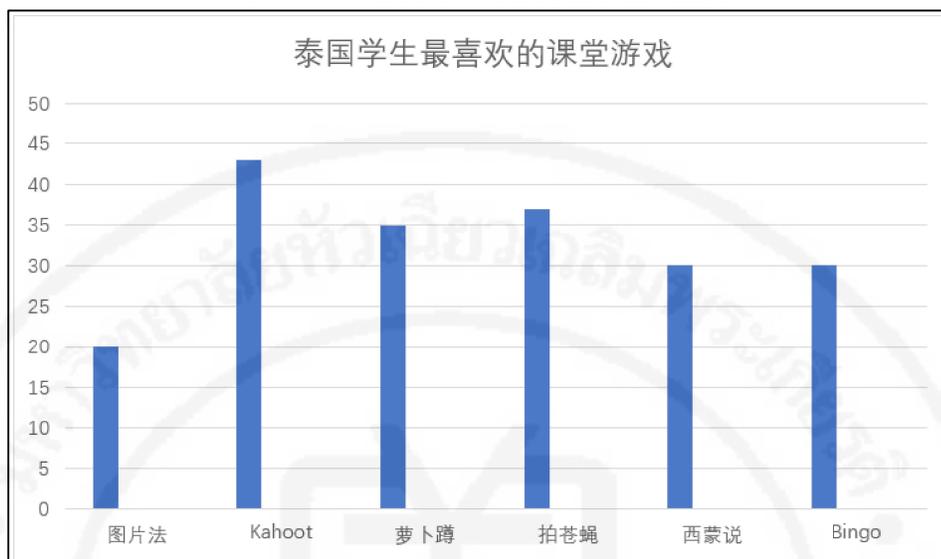
学生 C:“不会,我爸妈不让我玩手机,即使我告诉他们我是用手机学习汉语的,他们也不让我用,让我写在本子上,练习和复习词汇。”

学生 D:“我经常用 Kahoot 学习和复习汉语词汇,因为在游戏中我就学了很多词汇,而且我很喜欢竞争和打游戏,所以 Kahoot 对我学习汉语词汇特别有帮助。”

学生 E:“我有时候使用 Kahoot 学习,但是我更希望老师带着我们用 Kahoot 学习汉语。”

4. 可以告诉我你最喜欢的课堂游戏有哪些吗?

表 2-5 : 泰国学生最喜欢的课堂游戏



从上表可以看出，基于本文的研究，泰国学生最喜欢的游戏排在前三位的是 Kahoot、拍苍蝇和萝卜蹲。根据访谈，这些都是汉语教师们在上课时使用最多的游戏法，学生们很喜欢。

综上所述，传统教学法和 Kahoot 游戏教学法是有很大的不同的，通过访谈得知，学生们更喜欢 Kahoot 游戏教学，因为上课很有趣，很多学生反应用 Kahoot 时候，学习汉语积极性会大大提高和非常兴奋；但是在词汇教学时，比如刚开始教授词汇时，最好还是传统的教学法，比如母语翻译法、图片教学法等；在复习环节，Kahoot 就特别适合，因为学生已经学过了，Kahoot 游戏不仅可以复习这些词汇，还能让学生放松，在一个轻松的环境下，通过一种助推的方式使用学生快乐进行汉语学习。

### 第三章 汉语词汇教学中 Kahoot 平台的使用建议

科技快速发展的今天，越来越多的研究证实了将 IRS（即时反馈系统）应用到教学中对课堂产生的正面效果。软件自身的功能在不断得到运用和改进，而使用软件的我们更应该思考如何将好的软件“用好、用活”。真正的服务于教学，而不是流于形式，本文在最后一部分提出一些在使用 Kahoot 这个平台上进行教学设计时应该注意的问题：

#### 第一节 针对老师的建议

（1）教学设计有理有据，充分考虑学生实际情况。笔者多将 Kahoot 应用于综合课中词汇阶段的检测，备课的过程中笔者注意到，检测的题目不应该随意设计，而是可以结合笔者研究生阶段学习过的课程《语言测试与评估》当中许多原则去设计题目。切实考虑到学生的实际水平和教学环境，以期将 Kahoot 这个平台的效用最大化。

（2）结合平台功能，嵌入多种网络资源，实现教学优化。Kahoot 平台有诸多功能，最开始笔者仅仅使用 Quiz 小测试的功能，后来发现 Jumble 功能也非常适用于语法教学时的词语排序成句练习，后来也有学生提出可以用作语篇中的句子与句子的逻辑排序练习，以增进对于文章逻辑的理解。可见，不同的功能在不同的学习阶段都可以发挥效用，重点在于使用者对它的开发和利用。

（3）创建学习小组，加强互动合作学习。Kahoot 平台的团队模式广受学生好评，比起传统教学中的分小组合作，Kahoot 的分组方式更具备效率和趣味性，无论是在词汇学习阶段还是句子组词排序阶段，同一组的学生坐在一起互相帮助答题同其他组竞争，有利于增进课堂的学习气氛，使学生更加喜欢中文课堂。

（4）利用数据反馈，提高教学效率。Kahoot 在后台具有相应的数据库，记录着学生答题的记录，老师应当充分利用这份数据，对数据进行相应的分析。其一从教师角度来说可以根据数据改进教学，其二从学生角度出发也可以进一步了解内己的所学。从教师的角度来说，利用 Kahoot 上的答题数据也节约了教师逐个批改作业的时间，逐个统计成绩的时间，从而可以投入更多的时间在教学的其他方面，侧面也提升了教学效率。

即时反馈信息，辅助调整教学。我们以往在进行课堂教学效果的检测时，常常很难准确了解每个学生学习情况和每个语言点掌握情况。传统的方法十分古板，且不利于学生学习，而且在长时间的学习，中学生十分容易感觉到大脑疲劳，久

而久之就失去了对于汉语学习的兴趣。也正是基于这一原因，改软件（Kahoot 平台）通过游戏的方式进行汉语教育，游戏中的打怪升级能够实时看到结果，让学生达到更好的找到学习目标。Kahoot 平台如同行车过程中的 GPS，当然不仅能很好的为学生的学习指引方向，同时还能为学生学习制定相应的目标。在 Kahoot 平台上，教师提前设计好课堂小测练习题，在 Kahoot 上创建 quiz 项目，在班级中进行实践时，Kahoot 会自动计算出班级学生所输入的答案正确与否，包括答题时间和答题效率，后台生成数据，教师可以利用数据很快进行教学调整，从而促进教学目标的达成，很好地解决当堂评价的难题。

Kahoot 平台使学生的学习变得更加具有趣味性，让学生不再厌倦汉语学习，课堂的氛围也十分活跃。课堂活动的组织与安排，关系到教学效果的实现，一些设计合理、形式有趣、目标明确的课堂活动不仅可以将所学的知识落实到位，很多很有天赋的学生，因为课堂的古板失去了学生学习汉语的兴趣，该平台成为了学生学习汉语的兴趣点，通过游戏般的学习、对许多学生来说还十分新颖，笔者首次在所授班级使用 Kahoot 时受到了学生的一致好评，与以往的课堂活动不同，Kahoot 特有的活泼欢快的背景音乐和鲜明的色彩有利于活跃课堂氛围，通过激励的方式，使学生学习兴趣更加浓厚，同时该平台具有相应的互动作用，更好的促进学生完成学习任务。实际上，无论是哪个年龄段的学习者，轻松愉悦，丰富多变，彰显趣味的课堂活动都能对学习产生吸引力，对于语言学科来说，需要寓教于乐的理念，让快乐的感知来加速学习者对知识的内化和吸收。

促进竞争与合作学习，激发学习动机。教学活动主要是聚焦于课堂，因此课堂中的活动安排也是影响学习动机的重要外部因素之一。

正如同上文所介绍，好的教师并不在于知识渊博，而在于如何去触发学生的自我学习能力，如何去激发学生的学习动机，如何去找到学生的学习兴趣点，这些甚至比学习本身还更重要。很多人并非没有学习的天赋，只不过是没有找到学习的动机和学习的目标和兴趣点。因此，如何让学生在一种轻松的环境下进行学习，如何营造一个可以激发学生兴趣的场所，这些一直是萦绕在每一个教师的脑海里的的问题，这款平台很好的解决了学习兴趣、学习爱好和学习氛围的问题。Kahoot 的游戏化的积分机制和排名机制以及轻快的背景音乐在课上制造紧张又活泼氛围，

对于绝大多数学生来说学习是十分枯燥的，很多学生很难感受到学习的兴趣，因此 Kahoot 平台采用游戏的竞争方式进行教学，从而激发学生对于学习的兴趣点。还有团队模式，以小组为单位进行组与组之间的竞争，研究表明，团队活动能适度减轻学习者在参与竞争性活动中产生的焦虑，从而使他们在活动中表现出

比以往更多的学习积极性；与此同时，合作性的学习活动更能使学习者得到有利于语言习得的交互修正。因此，可以看出随着科技的发展，教学方式也发生了翻天覆地的变化，传统的教学方式受到了高科技的颠覆。

由于 Kahoot 的登录网址是国外的网站，因而网络容易不稳定，笔者在第一次给学生进行 Kahoot 操作培训时就出现了迟迟无法登陆 Kahoot 网页页面的情况，以及在进行第九课词语测试时出现了因第一道题目图片显示较慢而影响学生正常答题的情况，基于此，建议教师在创建好题目后运用预览模式完整地放映 1-2 次，做好检查工作，确保每一道题目可以在屏幕中正常显示，另外在课前就打开相应网页，提前调试，避免在测试时因出现网络问题而推迟或无法进行测试，减少不必要的时间浪费。

## 第二节 针对学生的建议

根据上文的调查问卷反馈，10%的学生希望 Kahoot 的使用频率为一周一次，30%的学生希望使用频率为一周两次，另外有 60%的学生希望每次中文课都使用 Kahoot。由于本研究的实践时期较短，该问卷数据仅作参考，前文提到 Alfinge Wang 在其研究中发现学生在使用 Kahoot 五个月后，学生的动机与参与性都有所减弱，因而不建议长期每次中文课都使用 Kahoot，教师可根据自身的教学安排合理进行规划。

考虑到班级学生的水平高低问题，一般题目内容设置上要注意难易结合，第一题可以设置入手题目，提高低水平学生参与度，后面可阶梯状逐步加大难度。此外题目设置上应掌握好题量与时长，初级对外汉语班级的学生中文水平在 HSK 4、5 级左右，题目的编制上要注意题量一般控制在 10 道题左右，题量过多容易使初级班学生失去耐心，题目过少又达不到激发学生兴趣的效果；此外整个 Kahoot 测试过程建议控制在二十分钟左右，对于初级班学生来说，时间过长学生情绪较难平复，容易影响教师后续的教学安排，时间过短又无法使气氛达到高潮，因而要注意把握好题量和时长。另外在题目全部设置完毕后应提前进行投影试验，查看题目设置的长度、宽度及整体呈现出的效果是否合适。Kahoot 测试过后，教师对于学生的答题情况做出低级的判断，同时对于错误概率较高的题目进行分析和讲解。对正确率较高的题目可适当减少讲解时间，以提高教学效益。现场讲解题目一方面是及时纠错，另一方面是加强学生对 Kahoot 测试的重视，使学生意识到 Kahoot 测试不仅仅是一个游戏，更是一次学习考察。另外教师在课后应及时查看 Kahoot 中学生的题目分析报告，对于学生的总体和个体情况都应密切关

注，主要注意错误率较高的题目，学生答题的正确率，用题时长等，总结反思当前教学中存在的问题，同时进行相应的检查和改进方案。

Kahoot 是一款基于互联网时代的学习平台，该平台很好的解决了学生学习汉语方面的问题，首先他能使学生能更好的参与学习，同时，因为游戏般的激励方式使学生更有兴趣。但国内的一线教师和研究者对此关注较少。本研究以 Kahoot 工具在初级对外汉语课堂中的应用为主题，以泰国初中 1 班级学生为研究对象，探究 Kahoot 在初级对外汉语课堂教学中的应用情况，将 Kahoot 分别应用于课堂开端与结尾部分，以考察其检查学生预习水平及检测学生学习效果的作用，另外编制了 Kahoot 学生使用情况调查问卷，了解并分析学生对 Kahoot 的使用反馈情况，并且根据实践进行反思并提出 Kahoot 应用于初级对外汉语教学中的建议，期望能为我国对外汉语教师未来使用 Kahoot 辅助初级对外汉语课堂教学提供教学理论依据和实践案例参考。

## 结语

随着现代化的信息技术带来了学习方式的转变，也使得即时反馈系统走入到课堂之中。以 Kahoot 为代表的云端即时反馈系统作为一个有效成熟的教学工具，已经应用于各阶段各科目的课堂教学当中，本文基于这一背景，研究了 Kahoot 这款在线互动平台在对泰国市级示范中学——Sarapeepittayakom 学校初一学生学习汉语词汇进行了研究。

首先，本文介绍了本文的选题背景和意义和 Kahoot 相关理论基础主要有互动反馈理论和教育游戏理论以及从对外汉语词汇教学和 Kahoot 游戏辅助教学进行的文献综述和研究内容与研究方法、创新性和主要解决的问题等。其次是基于 Kahoot 平台的汉语词汇教学，包括 Kahoot 模块功能的介绍、课前准备阶段以及教学实践阶段；然后本论文基于 Kahoot 平台的 Sarapeepittayakom 学校初一学生学习汉语词汇调查研究分析，本调查主要是围绕 Kahoot 网络平台在对泰汉语词汇教学的作用和意义而展开的。

通过对于初中学习的问卷调查分析，了解到当前学生的学习态度和学习动机。同时在使用平台后，再度调查学生的学习态度和学习动机，通过对比的方法分析平台对于学生学习汉语的作用，从而得出结论，该平台游戏班的学习方式能够激发学生的学习动机同时能够端正学生的学习态度，因此对于学习而言，该平台具有较好的积极作用；最后是针对汉语词汇教学中 Kahoot 平台的使用建议。

针对本研究中存在的不足，笔者将继续完善自身的理论知识，丰富自身的实践经验，努力提高学习和研究能力，希望可以对后续的实践研究有所帮助：

第一，要增大研究的对象，同时提高观察的时间。通过长时间的观察，Kahoot 平台对于学生的影响，并且在一个更大范围内进行调查，使得研究结果更具备说服力。该研究至少说明在短期范围内，Kahoot 平台对于学生的学习效果是积极的。从长期的角度而言 Kahoot 平台的作用，是否积极还并不可知，需要深度的研究和分析。

第二，进行多方位的调查，学习的方式是相通的，汉语可以采用游戏的激励方式进行学习，其他课程如数学物理化学，生物体育是否同样能够采用游戏激励的方式，值得本人进行深度的思考，下一次笔者将扩大教学课程的范围不仅仅限于汉语学习。

第三，丰富问卷调查，本次问卷调查由于时间不足和个人能力的原因，在问卷调查上并不丰富，不能客观的体现该平台对于学生学习的效果。在笔者将编制出更为合理、全面的调查问卷，设计出能充分反映 Kahoot 对于汉语教学的有效

性的问卷题目。

另外本研究只关注了课堂开端部分使用 Kahoot 平台还存在着部分 Bug，因此该平台仍然有很大的改进空间，且课堂实际运用和 Kahoot 设计内容偏少。最后，在问卷设计方面，由于本人才疏学浅和教学经验的匮乏，因此在制作问卷调查的时候，受到个人能力的限制使得问卷调查不详细，不全面，考虑不周全未能充分反映 Kahoot 平台对于汉语教学的有效性，本研究还有一些发展空间，比如可以进一步对其他年级和不同水平、不同年龄层次的学生进行调查；本文主要对比 Kahoot 游戏教学法和传统教学法的不同，笔者希望以后可以对比研究 Kahoot 游戏和传统课堂游戏的不同等。所以笔者将会继续学习研究。

## 致谢

时光荏苒，紧张繁忙的硕士研究生生活转眼即将结束，而我也将踏上新的征程，回首这段时间，有太多唏嘘也有太多感谢的话要说。

首先要感谢我的导师——李超老师，从论文构思至完成已有九个多月的时间，感谢老师在这期间一直给予我指导与鼓励。这篇论文的完成过程比较曲折，刚开始构思论文选题时我一度非常迷茫，在完成论文开题后也一直担心教学实践部分的完成效果，而后教学实践经历了种种困难，由于现实因素无法按计划展开，论文撰写几度中断，在这期间感谢李超老师的帮助以及室友的关心鼓励，让这篇论文能按时完成，虽然论文仍有诸多不足之处。另外也要特别感谢在论文的教学实践部分给予我无私帮助的老师，谢谢尹士伟老师的一次次配合、指导与建议，我才能顺利完成教学实践，收集宝贵的学生数据。最后要感谢在这篇论文完成过程中给予修改指导意见的各位老师，让我看到论文还有很多进步空间，还应不断学习，继续完善。

在短短的两年时光，我收获到的不仅是知识，更有一群可爱的老师、同学两年的相处中，因为有你们的陪伴，我在华侨崇圣大学的生活更富有色彩。每一次的课堂学习，丰富的文化活动都让我获益匪浅，与中国同学共同主持汉语角，一起练习书法，一起学习中国古代的历史，一起包饺子的温馨画面还历历在教学主楼成为了我华侨崇圣大学生活中一部分美好的回忆。非常感谢身边的研究生同学和朋友给予的帮助，我已经收获了一份友情、一些回忆，这些都是非常真的令人欣慰和感动。只愿我们一切都好，后会有期。

各位亲爱的老师、同学，是你们教会了我真诚待人，积极乐观，不断进取，我将带着这份沉甸甸的礼物在未来的道路上无惧挑战，继续奋勇前行！

再次表达我衷心地感谢！

## 参考文献

### 专著:

- [1] 刘珣. 对外汉语教育学引论[M].北京:北京语言大学出版社, 2000.
- [2] 方绪军. 汉语测试与评估[M].上海: 复旦大学出版社, 2013.
- [3] 文秋芳. 应用语言学研究方法与论文写作[M]. 外语教学与研究出版社, 2014.
- [4] 刘显国. 反馈式教学法[M].北京: 首都师范大学出版社, 2011.
- [5] 刘兴倍. 管理学原理[M]. 清华大学出版社, 2004.
- [6] 刘颂浩. 第二语言习得导论-对外汉语教学视角[M].世界图书出版公司北京公司, 2007.
- [7] 张大均. 教育心理学[M],人民教育出版社, 2011
- [8] 崔永华. 对外汉语教学设计导论[M].北京语言大学出版社, 2008.
- [9] 徐子亮. 对外汉语教学心理学[M].华东师范大学出版社, 2008.
- [10] 皮连生. 教学设计、理学的理论与技术[M]. 北京: 高等教育出版社, 2000.
- [11] 何克抗. 教学系统设计[M].北京: 北京师范大学出版社, 2000.

### 期刊类:

- [1] 苏颖. Kahoot:增强外语课堂互动性和趣味性的网络应用[J].中国教育技术装备(24).
- [2] 祁芝红, 刘玥. Kahoot:游戏化学习平台及其教学应用[J].中国教育信息化·基础教育, 2018 (002):86-89.
- [3] 蔡海静. 云端即时反馈系统在会计双语教学中的应用[J].财会月刊(下), 2015(2):116-119.
- [4] 焦建利. Kahoot:一款基于游戏的评估平台[J].中国信息技术教育, 2015(19):29-30.
- [5] 凌萍萍, 陈立伟. 引入 IRS 即时反馈系统, 点亮数学新知认知课堂——以“认识分数”第一课时的教学为例[J].小学教学参考, 2018(14).
- [6] 方红德. 基于 IRS 即时反馈系统的物理课堂精准诊断初探[J].物理教学探讨: 中学教学教研专辑(9期):28-31.
- [7] 李金河, 王洪月. 语言测试学研究述略[J].聊城师范学院学报: 哲学社会科学版, 2001(5):93-96.
- [8] 曾健. 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(02):63-64.

- [9] 梁向东. 汉语作为第二语言教学词汇教学法研究[J].现代教育, 2019(11):179-180.
- [10] 盛津芳, 董科, 李龙. 基于 Web 的学生反馈系统的构建及在高校教学中的实践分析[J].电化教育研究, 2015, 036(001):48-54.
- [11] 吕森林. 教育游戏产业研究报告[J].中国远程教育, 2004(11X):44-47.
- [12] 丁伟. 基于“认知冲突”的化学知识建构[J].上海教育科研, 2009(12):27+99-101.
- [13] 杨淑萍. 重新审视课堂教学评价的功能、内容与标准[J].教育理论与实践 (28):46-49.
- [14] 唐玉法. 有效课堂提问实施路径探究[J].中国教育学报, 2013(S3):70-71.
- [15] 曹书成, 张钰, 陆健. 客观题和半客观题在信息技术总结性评价中的应用研究[J].中国电化教育, 2006(04):67-69.
- [16] 徐卫国. 优化课堂提问, 实现教学高效[J].上海教育科研, 2011, 000(010):73-74.
- [17] 陈宁, 张庆林. 教师期待效应的启示[J].教育探索, 2006(06):84-85.
- [18] 蔡海静. 云端即时反馈系统在会计双语教学中的应用[J].财会月刊, 2015(2):116-119.
- [19] 傅骞, 董艳, 方海光. SRS 教学应用分析及未来趋势研究[J].现代教育技术, 2010, 020(001):111-114.
- [20] 尚俊杰, 李芳乐, 李浩文. “轻游戏”: 教育游戏的希望和未来[J].电化教育研究, 2005(12):24-26.
- [21] 温象羽. 视听说课中的语言习得[J].天津师范大学学报, 2000
- [22] 钱玉莲. 第二语言学习策略的分类及相关问题[J].外语学习, 2005
- [23] 焦建利. Kahoot: 一款基于游戏的评估平台[J].中国信息技术教育, 2015
- [24] 尚俊杰, 庄绍勇. 游戏的教育应用价值研究[J].远程教育杂志, 2009:63-68
- [25] 徐子亮. 汉语作为外语教学的认知理论研究[J].华语教学出版社, 2002
- [26] 尚俊杰. 重塑学习方式: 游戏的核心教育价值及其应用前景[J].中国电化教育, 2015(5):41-49
- [27] John R. Boatright. From Hired Hands to Co-Owners: Compensation, Team Production, and the Role of the CEO[J]. Business Ethics Quarterly, 19(4):471-496.
- [28] McDonough, Kim, Foote, Jennifer A. The impact of individual and shared clicker use on students' collaborative learning[J]. Computers & Education, 86(AUG):236-249.

- [29] Chuang, T.-H. D4-GDI, a Substrate of CPP32, Is Proteolyzed during Fas-induced Apoptosis[J]. Journal of Biological Chemistry, 271(19):11209-11213.

#### 学位论文:

- [1] 王亚. Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学研究[D]. 山东师范大学硕士学位论文, 2018
- [2] 张洛阳. Kahoot! 在初级对外汉语课堂教学中的应用与研究[D]. 浙江大学硕士学位论文, 2019
- [3] 胡娅娅. 基于微信公众平台的对外汉语合作学习模式探究[D]. 西安石油大学硕士学位论文, 2019
- [4] 许艳平. 移动端 APP 辅助教学模式的行动研究——以中级汉语视听说课为例[D]. 海外国语大学硕士学位论文, 2019
- [5] 卢鸣. “百度汉语”学习软件在词汇教学中的应用研究——以《发展汉语中级综合 I》为例[D]. 辽宁师范大学硕士学位论文, 2019
- [6] 谢江俊. T P R 教学法结合 5 C 在沉浸式汉语教学中的应用研究[D]. 广西大学硕士学位论文, 2017
- [7] 商颖. 激发学习动机的教学实践与研究[D]. 云南师范大学硕士学位论文, 2006
- [8] 冯季林. 教学的游戏性研究[D]. 长沙: 湖南师范大学硕士学位论文, 200
- [9] 严超. 互动反馈系统在教学中的应用研究[D]. 上海师范大学硕士学位论文, 2008
- [10] 胡婷婷. 促进学生参与的课堂即时评价研究[D]. 南京师范大学硕士学位论文, 2013
- [11] 孙洁. 不同课堂互动模式下学生参与度的比较研究[D]. 上海: 华东师范大学硕士学位论文, 2011
- [12] 杨冠英. 互动反馈系统在课堂教学中的应用研究[D]. 西北师范大学硕士学位论文, 201
- [13] 霍涛涛. 反馈技术支持下课堂互动模式研究[D]. 首都师范大学硕士学位论文, 2009.
- [14] 严超. 互动反馈系统 IRS 在教学中的应用研究[D]. 上海师范大学硕士学位论文, 2008
- [15] 杨冠英. 互动反馈系统 (IRS) 在课堂教学中的应用研究——以教育传播学为例[D]. 西北师范大学硕士学位论文, 2013

## 附录

### Kahoot 网络平台在对泰汉语词汇教学中的满意情况调查

中文姓名:

国籍:

班级:

汉语水平:

1. 请问您以前有使用过 Kahoot 吗? ( )
  - A. 有
  - B. 没有
2. 使用 Kahoot 对我来说非常容易。( )
  - A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
3. 使用 Kahoot 让我更愿意参与到课堂中。( )
  - A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
4. 相比起使用 Kahoot 答题, 我更喜欢自己在课本上做练习。( )
  - A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意

- 
5. 我觉得使用 Kahoot 使中文课堂变得更有乐趣了。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
6. 使用 Kahoot 时, 我希望自己能得到前三名。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
7. 我喜欢在使用 Kahoot 时, 能马上知道自己的答案是对还是错。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
8. 使用 Kahoot 进行测试让我感到很有压力。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
9. 整体而言, 我对使用 Kahoot 进行课堂测试感到满意。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意

10.我希望下次上课也使用 Kahoot。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

11. 我觉得使用 Kahoot 的优点是:

---

---

12. 我觉得使用 Kahoot 的缺点是:

---

---

13. 使用 Kahoot 答题时, 我会与其他同学交流、讨论。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

14. 我觉得使用 Kahoot 时, 和别人竞争很有趣。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

15. 知道下次课会使用 Kahoot 时, 我会更加认真预习课文。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

16. 使用 Kahoot 时，我会更集中注意力。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
17. 使用 Kahoot 就像大家一起玩游戏，有时我不会认真回答 Kahoot 上的问题。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
18. 在词语练习环节使用 Kahoot，使我能学习到一些中文词汇知识。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
19. 我觉得在词语练习环节使用 Kahoot，对汉语词语的理解有明显的帮助。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意
20. 使用 Kahoot 时，我觉得自己得到了休息。( )
- A. 十分不同意
  - B. 不同意
  - C. 没有意见
  - D. 同意
  - E. 非常同意

21 使用 Kahoot 答题时，我容易情绪激动。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

22. 我觉得使用 Kahoot 没有第一次时那么吸引我了。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

23. 我希望其他中文课也可以使用 Kahoot。( )

- A. 十分不同意
- B. 不同意
- C. 没有意见
- D. 同意
- E. 非常同意

24 我希望使用 Kahoot 的次数：( )

- A. 一个月一次
- B. 一个星期一次
- C. 一个星期两次
- D. 每次中文课
- E. 其他：

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล	นางสาวพรพรรณ โสภา (林欣燕)
วัน เดือน ปีเกิด	15 ตุลาคม 2533
ที่อยู่ปัจจุบัน	25/3 ซอย 3 บ้านแพะ ตำบลท่าศาลา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2552 – 2557 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ครุศาสตรบัณฑิต (ภาษาจีน)
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2557 – 2563 ครูอัตราจ้าง (สอนวิชาภาษาจีน) โรงเรียนสารภีพิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่
พ.ศ. 2563 – ปัจจุบัน	ครูผู้ช่วย (สอนวิชาภาษาจีน) โรงเรียนวัดสองคอนกลาง จังหวัดสระบุรี