



## 网络教学平台在小学汉语词汇教学中的应用 Application of online platform in the Chinese vocabulary teaching

郭晶

GUO JING

华侨崇圣大学，中国学学院

College of Chinese Studies, Huachiew Chalemprakit University

E-mail : hsjguo@gmail.com

Received: 12 March 2023 / Revised: 09 June 2023 / Accepted: 12 June 2023

### 摘要

随着信息技术和移动网络科技的不断发展，游戏化学习的网络平台在汉语课堂上的使用也越来越频繁，不仅丰富了汉语课堂的教学形式，而且也为提高学生的学习积极性和课堂效率提供了新的可能性。本文将以游戏教学法为理论基础，通过文献研究、课堂观察、问卷调查等多种方式从自学活动、课堂活动以及课后作业三方面来探讨网络教学平台 Quizlet 在汉语词汇教学过程中的应用。得出的结论是游戏化网络教学平台引入小学汉语词汇教学，在吸引学生注意力，提高课堂参与，提高词汇学习成绩等方面具有重要意义。

**关键词：**游戏教学法；网络教学平台；汉语词汇教学

### ABSTRACT

With the continuous development of information technology and mobile network technology, the online platform of gamified learning has been used more and more frequently in Chinese teaching, which not only enriched the teaching form, but also provided new possibilities for improving students' learning enthusiasm and efficiency. Based on the theory of the game teaching method, this paper will explore and analyze the application of the online teaching platform (Quizlet) in Chinese vocabulary teaching by means of literature research, classroom observation, questionnaire survey and other methods. The conclusion is that the application of gamified online teaching platforms in Chinese vocabulary teaching is of great significance in attracting students' attention, improving class participation and improving vocabulary learning results.

**Keyword:** Game teaching method, Online teaching platform, Chinese vocabulary teaching



## 一、研究背景和意义

### (一) 研究背景

在对外汉语教学中，词汇教学贯穿着整个教学的始终，不论哪一个阶段，不论是语音教学还是语法教学，都不能脱离词汇教学。而词汇量的多少以及词汇的掌握程度是决定学习者汉语水平的重要指标。因此，词汇教学在对外汉语教学中具有极其重要的作用。在汉语学习的初级阶段，学习者对于汉语的认识几乎为零，他们当中的大多数人对于汉语只是稍有印象，只简单掌握了一些基础的汉字、词汇。然而在实际教学的过程中，很多教师往往“单纯直接向学生灌入基本的语音语义”，而对于词汇的实际操练不够重视，整个词汇教学的过程“缺乏生动性和创造性”，因而词汇教学的效果常常不尽如人意。如何让学生又快又好地记忆和运用词汇，成为对外汉语初级阶段词汇教学面临的一大难题。

笔者自 2019 年起一直在泰国新加坡国际学校小学部任教。2020 年春，受到突如其来的新冠疫情的冲击，泰国很多学校都从线下教学转移到线上教学，汉语课堂形式由此发生了很大改变。从线下到线上，改变的不只是空间，也有教师的教学方式、学生的学习体验等。这无疑加大了汉语词汇学习的难度，如何提高汉语词汇教学效果也一直是教师们思考的重要问题。这时，Quizlet 互动教学平台的出现给教师线上词汇教学提供了便利，其中游戏化的设计也增加了学生学习的兴趣。即使疫情稳定后，学校恢复线下教学后，教师们也依然在使用此平台进行词汇教学和练习。在教学过程中可以发现，学生们对平台内游戏的热情不会减少，反而会增加。利用 Quizlet 平台教师可以关注到学生学习词汇的动态化过程，实现线下课堂上就可以进行动态的实时评估。也可以利用 Quizlet 平台改变单一的授课模式，增加学生的学习热情。

### (二) 研究意义

游戏化网络教学平台在初级对外汉语课教学中的应用实践可以带动汉语国际教育 对网络平台的关注，推动相关领域线下传统教学与线上平台相结合这一教学模式的研究。

《国家中长期教育改革与发展规划纲要(2010-2020)》中强调了“信息技术对教育发展与具有革命性影响”。同时该纲要也提出了国际教育发展研究板块，主要研究内容是：“国际教育发展的宏观趋势；发达国家和新兴国家教育发展道路与模式分析；各国优先发展教育的战略措施与案例研究；我国教育的国际地位与竞争力。”该纲要还在教育对外开放研究板块中强调了“提高汉语国际推广水平问题。”随着中国综合国力的增强、国际地位的提升以及国内外对汉语国际教育的关注度的提升，人们越来越迫切的想要去寻找一个更加有效的学习方法。游戏化网络教学平台在初级对外汉语课教学中的应用实践可对丰富和完善对外汉语教学理论基础、促进对外汉语事业的改革和发展有着重要意义。



将网络教学平台与初级对外汉语课教学结合在一起，利用平台的游戏趣味性教学，改变单一的教学模式，弥补对外汉语中线上与线下结合教学的缺失。网络教学平台与初级对外汉语课相结合形成了线上线下混合式教学模式，给国内传统线下教学模式提供了线上线下混合式教学模式的模范，为国际中文探索提供实践经验，为国际中文教学提供教学建议。

## 二、研究范围、目的、主要内容、方法和创新性

### (一) 研究范围

泰国新加坡国际学校 Singapore International School of Bangkok 位于曼谷西南部的 Bangkae 县。学校从幼儿园，小学到中学，均开设了汉语课程，每天 40 分钟。本文主要探讨小学部，小学部的汉语教学采用的是新加坡的华文教材《欢乐伙伴》，是新加坡教育部钦定的教材，由名创教育出版。内容紧贴日常生活，很适合有汉语基础或者有汉语语言环境的华人学生学习。

### (二) 研究目的

本文以泰国新加坡国际学校的学生为例，以游戏教学法为理论基础，通过课堂观察方式，从词汇讲解、词汇练习、词汇测试和作业四个方面来探讨网络教学平台 Quizlet 在汉语词汇教学过程中的应用。利用平台中的即时反馈报告对学生的使用结果进行分析，最终为 Quizlet 在小学词汇教学上的使用提供教学与使用建议。

### (三) 研究主要内容

文将通过比较传统词汇教学方法与网络教学平台 Quizlet 在词汇教学中的具体游戏运用，例如：单词卡学习模块，词汇搭配游戏，个人及小组 Live 游戏，测试游戏以及课后作业等的运用情况，来分析游戏化网络教学平台引入小学汉语词汇教学，在吸引学生注意力，提高课堂参与，提高词汇学习成绩等方面的意义。

#### 1. 传统的词汇教学

我们传统的汉语单词教学方法通常有以下几种：

##### (1) 领读认读

教师对每个生词做示范朗读，学生跟着教师读。这种方法可以帮助学生掌握生词的正确读音，教师也要及时纠音纠调。

##### (2) 利用生词卡片

教师出示生词卡片，请学生认读。认读时可先认卡片一面的拼音，再认卡片另一面的汉字。也可直接辨认汉字发出读音。这种方法既可在新课前用来复习前一课的生词，也可用来认读当天所学的生词。

### (3) 利用图片或实物教学

对于一些名词，特别是初级阶段的词汇，用图片实物来进行直接教学是最好的了。不但不会让学生感到枯燥，也可以帮助学生来记忆。

(4) 肢体语言针对那些可以用肢体语言来解释的词语，如表示动作的词，“举”“拿”“端”“扶”“拉”等等都可以，教师也可以在课上通过课堂游戏和模仿猜词练习来让学生得以掌握。

### (5) 反复抄写练习

在练习词汇这方面，仍然需要借助纸质反复抄写练习进行。

### (6) 纸质测试检验

教师发放试卷进行听写或者词义理解的检测。

以上传统的教学方法在首次的教学应用中可以短暂的吸引学生的注意力，但是长久的使用会让学生产生视觉疲劳，觉得无聊无趣。并且反复的抄写会让学生对词汇练习产生厌倦情绪，导致测试结果不理想，从而导致词汇教学的结果不理想。

## 2. 网络教学平台 Quizlet 在词汇教学中的应用

新冠疫情以来，随着全球对线上教学工具的需求不断增加，Quizlet 平台一直在持续更新中，语言设置可以选简体中文进行操作。目前，Quizlet 的最新界面项目内容有自学活动和课堂活动两个部分。如图 2-1 所示，自学活动有四个模块，包括单词卡、学习、测试和配对游戏。课堂活动有两个模块，分别是经典 live 游戏和快速检查。Quizlet 部分功能需要付费才能使用，但是免费功能已经足够教师平时教学使用了。



图 2-1 Quizlet 学习集界面

## (1) Quizlet ใน生词教学中的应用

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



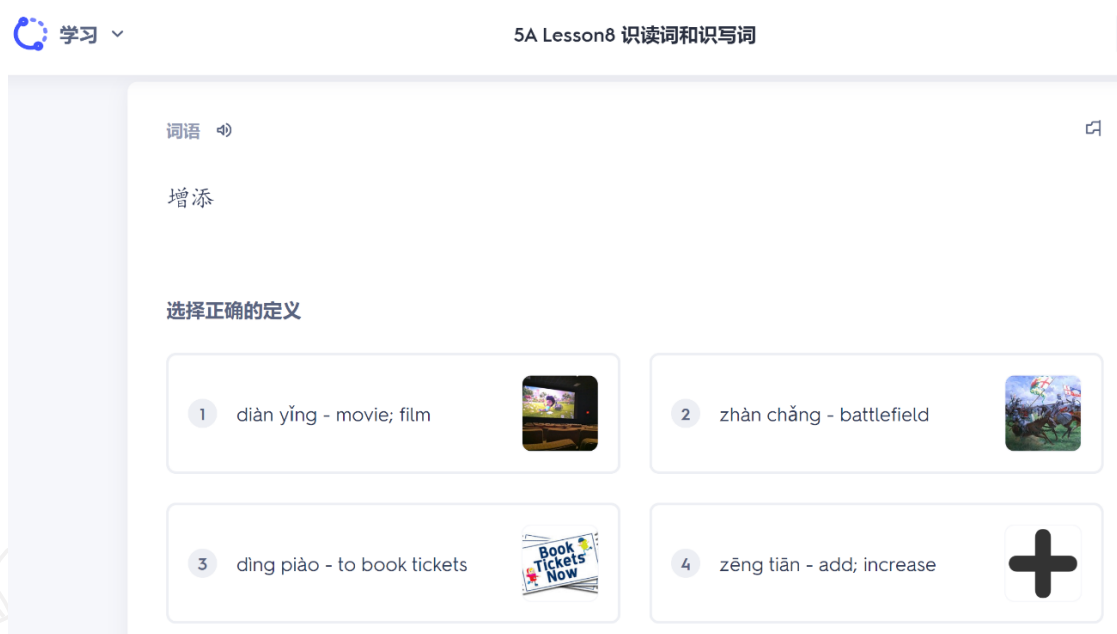
图 2-2 单词卡的两面



(2) Quizlet 在生词复习中的应用

在用单词卡教授完所有词汇后，教师可以使用学习模块进行复习。在该模块中，学生需根据提供汉字和语音选出相对应的解释和拼音，系统会将学生频繁错误的单词制作成学习集推荐给学生复习，也可以选择之前单词卡学习过程中选择标星号的词汇进行复习，直到学生全部正确为止。该模式使用间隔重复概念来锻炼学生对单词的记忆，如下图 2-3 所示。点击右上方的选项按钮，教师可以学生学习的词汇内容，是只学习星号标记的词语还是所有词语，也可以为学生设置问题类型，多项选择题还是问答题，如下图 2-4 所示。一般由于学校设备都是英语输入，也为了节省课堂活动时间，笔者会选择问题类型为多项选择题给学生练习。为了更好的训练学生对识读字的辨认能力和识写字的听写，笔者还会选择选项里的书写和拼写。在书写模块里，学生可以根据英语解释、拼音或者图片在下方所给的一系列汉字选项中选出的词汇。在拼写模块里，学生会听到汉字的音频发音，学生根据听到的以及下方提示的图片、拼音或英文意思，在下方所给的一系列汉字选项中选出的词汇，如下图 2-5 和 2-6 所示。当然，如果设备有中文输入法，学生也可以自行输入正确词汇，锻炼汉字输入能力。其实这两个模块在平台更新之前是出现在主页面的，更新之后被隐藏在这里，很多教师在想使用时都觉得很方便寻找。这部分主要是针对学生能认读识读词和识写字的教学目标进行应用练习的。

图 2-3-1 学习模块页面





学习 5A Lesson8 识读词和识写词

词语 花木兰

选择正确的定义

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

图 2-3-2 学习模块页面

学习 5A Lesson8 识读词和识写词

词语 票价

选择正确的定义

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

图 2-3-3 学习模块页面



图 2-4 学习模块选项页面



图 2-5-1 书写模块页面



图 2-5-2 书写模块页面

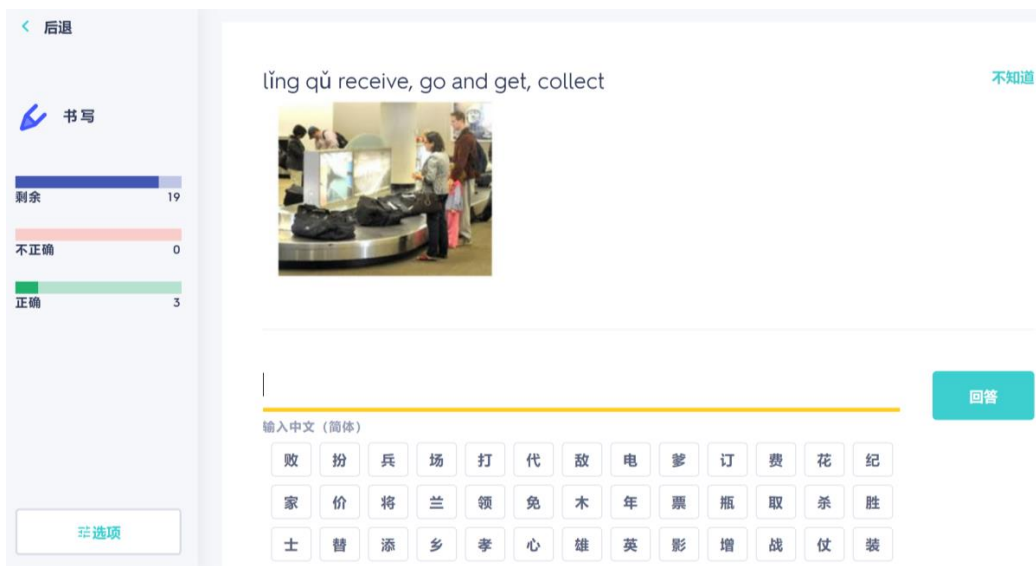


图 2-5-3 书写模块页面

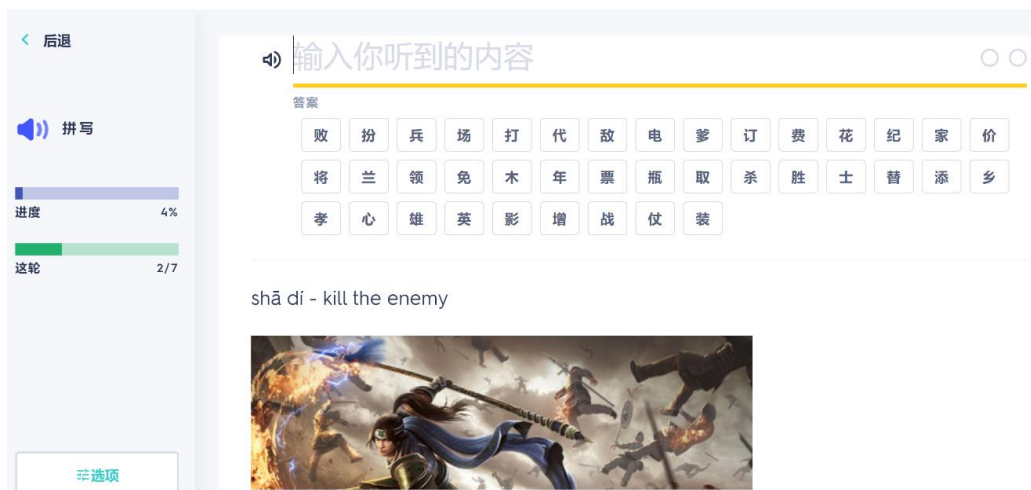


图 2-6-1 拼写模块页面



图 2-6-2 拼写模块页面

### (3) Quizlet 在生词练习中的应用

配对游戏。古罗马诗人贺拉斯“寓教于乐”的观点，以及席勒提出的游戏冲动理论，认为游戏是人的本能，它具有普遍性。因此在使用学习模块复习完所有词汇，教师可以使用配对游戏和 Live 游戏让学生对刚刚所学的生词进行巩固练习。配对游戏优点类似于“消消乐”，是在有限时间内将词汇与图片、英文意思或者拼音，也就是单词卡的一面和

另一面进行拖拽配对，配对成功词卡就会消失，直到最后一对词卡配对消失，游戏结束。笔者让学生分组进行游戏，用时最短的一组获胜，如下图 2-7 所示。



图 2-7 配对游戏页面

经典 Live 游戏。Live 游戏要求每个学生都有一个设备，手机、电脑、ipad 都可以。教师进入 Live 游戏界面后，会出现一个网站链接和二维码页面，学生用设备输入网址或者扫描二维码进入游戏，输入自己的名字，等待其他玩家，如下图 2-8 所示。等所有玩家都进入后，教师在教师页面点击开始游戏，学生的名字就会被自动匹配成一种动物名字，代替真名出现在整场游戏里，如下图 2-9 所示。开始答题后教师端的页面会出现所有学生的答题进度，如下图 2-10 所示。学生一旦错一个题，就会回到原点重新开始。如果有任何一个学生完成答题并且全部正确，游戏结束，公布前三名，如图 2-11 所示。整个游戏过程中学生会觉得很紧张刺激，通常会要求再来一遍，直到自己成为结束游戏的那个人，无形中对词汇进行了多次复习，达到了巩固记忆的效果。从心理学角度来说，这种游戏利用外部动机刺激，让学生对传统的枯燥的反复练习以一种全新的方式进行下去，从而达到提高学生学习效率的目的。

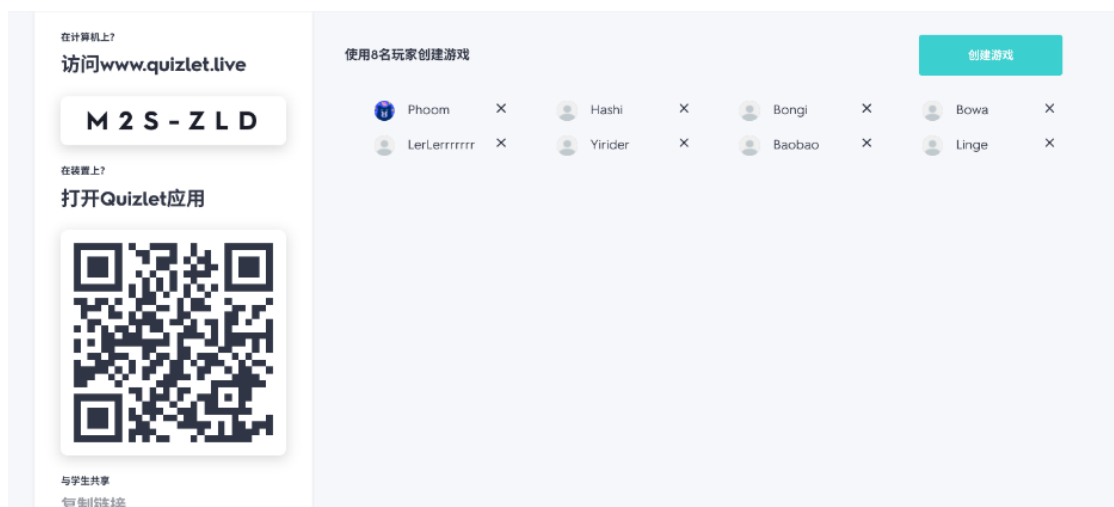


图 2-8 Live 游戏教师端等待玩家页面

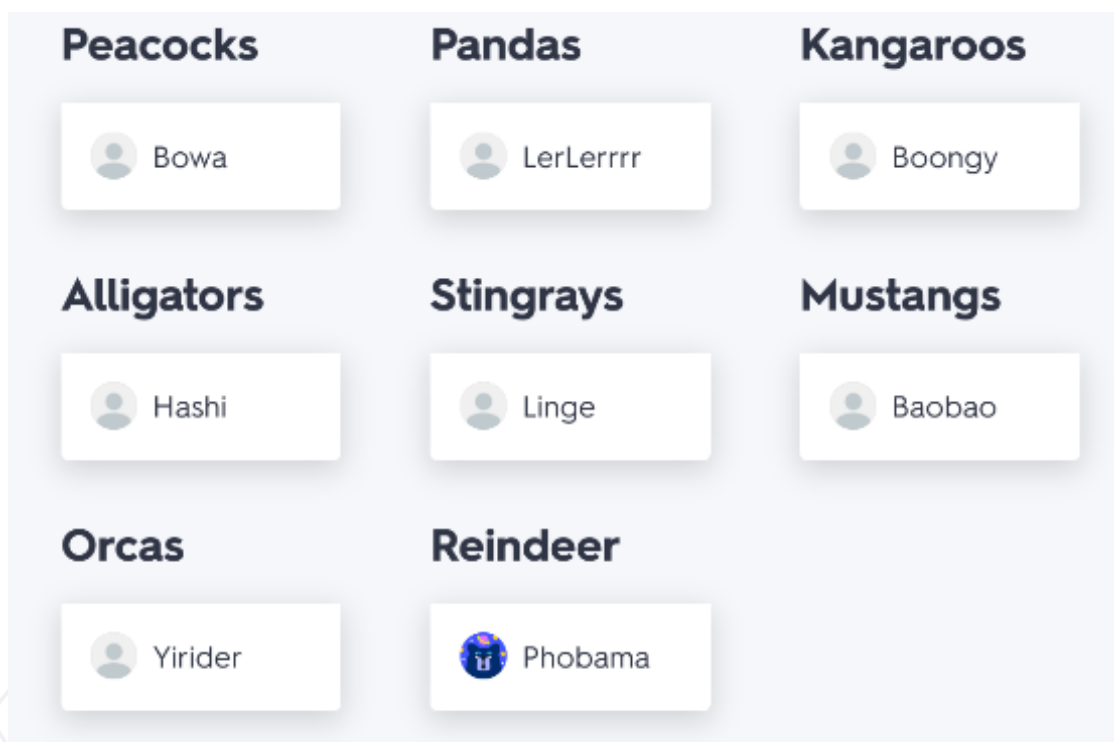


图 2-9 动物名匹配页面



图 2-10 教师端游戏进度页面



图 2-11 教师端游戏结果页面



(4) Quizlet ใน生词测试中的应用

快速检查。根据第二语言教学顺序，词汇教学完成之后，教师可以使用快速检查和测试模块检测学生的词汇掌握情况。快速检查模块和 Live 一样，属于游戏模式，要求每个学生有一个设备，登录网页链接或扫描二维码后进入，如下图 2-12 所示。与 Live 游戏不同的是，没有配对动物名，每道题所有学生答完后教师端才会出现结果，教师端显示的是所有学生的答案选择，学生端显示的是这道题的答案，如下图 2-13 和 2-14 所示。所有题目回答完后，教师端和学生端都会收到总的结果报告，同样教师端显示的是所有学生的总报告，学生端显示的是自己的总报告，如图 2-15 和 2-16 所示。

测试模块。测试模块与传统的模拟考试相同，题目是按照单词卡的内容随机组合而成，题型主要分为书写、配对、单项选择和判断题。学生只需按照题中的要求进行回答，回答完毕后，将立刻显示出正确的答案及得分。如果老师或者学生对题型的设置不满意，可以点击新建一个考试，这样系统就会快速地产生一组不同的试题，这些试题考察的是相同的知识点，但是题型组合会有一些区别。教师还可以点击右上角打印测试用于线下测试使用，如下图 2-17 所示。此模块主要针对完成学生会读会用识读识写词的教学目标。

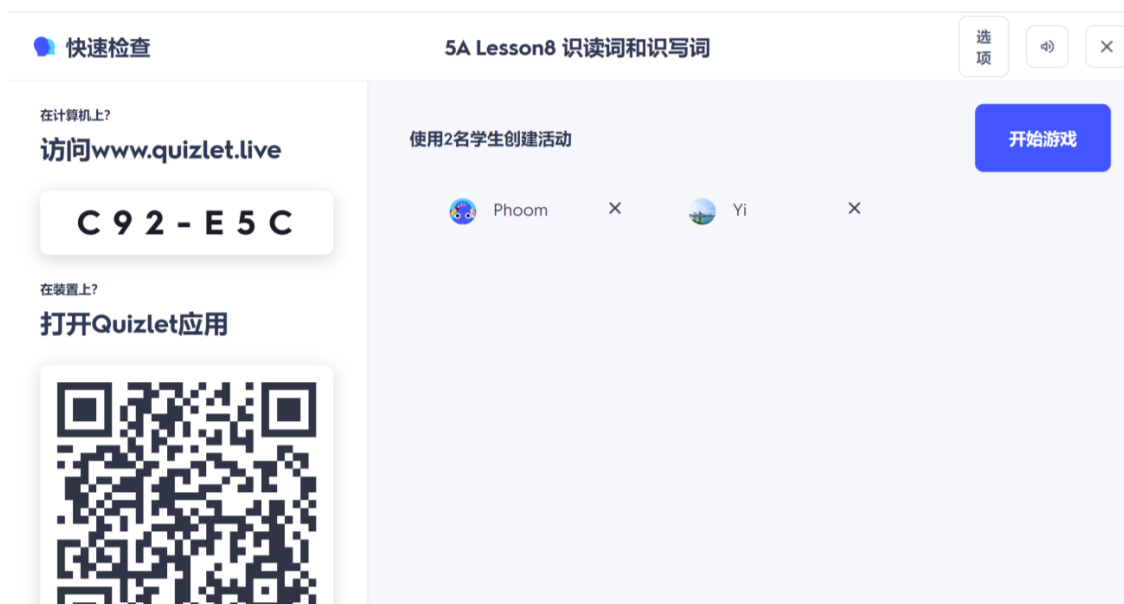


图 2-12 快速检查教师开始页面



快速检查 5A Lesson8 识读词和识写词

问题2/12 2/2已回答

yīng xióng hero 


1 0 0 1  
A B C D

A 士兵 B 年纪  
C 打败 D 英雄 ✓

图 2-13 每题结束教师结果页面

快速检查 你的答案

问题2/12

yīng xióng hero 

非常棒!

A 士兵 B 年纪  
C 打败 ✓ 英雄

图 2-14 每题结束学生结果页面



快速检查

5A Lesson8 识读词和识写词

课程总结

**88%** **11** **2**  
 平均结果 最高分 评分80%  
 或更高

重新  
开始

创建新  
游戏

最佳成绩

Yi  
 Phoom

图 2-15 老师端的结果报告

快速检查

您的结果

您在此轮快速检查中的个人统计数据

结果  
**92%**

正确率  
**11/12**

图 2-16 学生端的个人结果报告

(5) Quizlet 在课后作业中的应用

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



Figure 2-17-1 shows two screenshots of a testing module interface. Each screenshot is divided into two columns: '定义' (Definition) on the left and '词语' (Word) on the right. Below each column is a '选择答案' (Choose Answer) section with two buttons: '对' (Right) and '错' (Wrong).

**Screenshot 1 (Top):**

- 定义 (Definition):** shì bīng - soldier. Accompanied by an illustration of a soldier in camouflage gear.
- 词语 (Word):** 电影 (dian yǐng - movie; film).
- 选择答案 (Choose Answer):** Buttons for '对' (Right) and '错' (Wrong).

**Screenshot 2 (Bottom):**

- 定义 (Definition):** diàn yǐng - movie; film. Accompanied by a photograph of a movie theater.
- 词语 (Word):** 战场 (zhàn chǎng - battlefield).
- 选择答案 (Choose Answer):** Buttons for '对' (Right) and '错' (Wrong).

图 2-17-1 测试模块-判断题



定义 4)

8/20

shèng zhàng  
victory/victorious battle



选择正确的词语

胜仗

打仗

领取

家乡

定义 4)

9/20

dǎ zhàng  
to fight a battle / to go to war



选择正确的词语

胜仗

孝心

打败

打仗

图 2-17-2 测试模块-选择题



5A Lesson8 识读词和识写词

单击词语以将其与定义匹配

从下方列表中选择

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



jiā xiāng  
hometown / native place



lǐng qǔ receive, go and get, collect



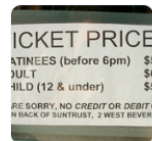
miǎn fèi  
free (of charge); no cost



zēng tiān - add; increase



piào jià  
ticket price; fare



孝心

票价

免费

家乡

增添

领取

图 2-17-3 测试模块-配对题



## (四) 研究方法

### 1. 文献研究法

搜集整理与网络教学平台相关文献资料，增强初级对外汉语课的教学设计与实践的理论性和科学性。结合网络教学平台，查阅文献，进行归纳、分类、比较分析，使游戏教学法的教学理论与词汇教学的教学实践更好地融合与应用，为我们改进初级汉语课教学提供理论与实践支撑，推进对外汉语教学论的研究与发展。

### 2. 课堂观察法

在线下课堂上，通过线上 Quizlet 平台让学生和老师参与互动，参与 Quizlet 的游戏设计中，真正参与课堂教学与学习中，同时观察学生的表现以及课堂出现的问题加以改善。

### 3. 问卷调查法

教师在使用平台之前和之后进行问卷调查与反馈，设计相关的问题，对运用网络教学平台进行辅助教学的接受性的调查，探究网络教学平台应用于初级对外汉语课的效用。

### 4. 对比分析法

在词汇认读的教学中，先后使用传统教学方法和 Quizlet 平台对同一知识点进行对比研究，进行数据对比，对教学结果进行对比分析。

## (五) 研究创新性

随着互联网科技的发展以及世界汉语热的风潮，线上汉语学习将会越来越盛行，这也就意味着网络学习平台的应用将会越来越广泛。目前网络应用平台只是应用于国外的汉语教学，国内游戏化的网络教学平台的应用仍然是非常有限的。因此，本文对于游戏化网络教学平台在词汇方面的应用分析将会给之后的线上汉语教学提供一份宝贵的素材。

## 三、与本论文相关的国内外研究综述

### (一) 国内研究综述

网络环境中的对外中文教育的最早研究开始于 1998 年，贾鼎和丁一力（1998）从一个新的视角，对汉语国际教学中怎样更好地运用五笔式打字，多媒体，网络等技术，进行了有益的探索。陆俭明、苏丹洁（2010）提出《汉语在线教育本体论》，对汉语在线教育本体论的研究，从在线教育视角阐明了在在线教育中如何展开汉语教学以及汉语教学与网络信息技术结合的必要性。黄欣（2012）提出了将网络资源运用到汉语教育中存在的问题，并给出了对汉语教师应加强网络技术与电脑技术的融合的建议。赵兴辉（2016）论述了网络对现代中文教育的冲击，并对此进行了分析，认为未来应该向学生和教师多多普及网络教学的应用。马晨（2020）在互联网环境中，把汉语教育的研究和实践与现代互联网技术，



大数据, 5G 等技术相结合, 对以高技术为基础的各类国际汉语教育在线交互式教学平台进行了讨论, 并对其进行了整理, 找出其优点和缺点, 然后给出了相应的建议。

对于 Quizlet 在汉语教学中的应用, 大部分人都将其作为一种教育游戏, 应用于汉语教学, 从而对其对汉语教学的影响进行探讨。笔者在知网上检索出 14 篇相关文献。林伟纳(2018) 通过对印尼小学生使用 Quizlet 的情况进行调查, 探讨了游戏对他们学习汉语单词的有效性。在与老师们的问卷调查交谈中可以看出, “Quizlet 能够提高生的汉语能力, 尤其是听写方面, 但对词汇的长久记忆还未达到满意的效果”。姚银佳(2019) 在她的论文研究中, 用 Quizlet 作为一种主要的授课方式, 研究了教学游戏在汉语教学中的应用, 并对其促进学习的有效性进行了探索。研究结果显示, 这种教学模式在增强学生的互动参与度, 增加学习的趣味性等方面有其独特的优点, 但是也存在着教育性和娱乐性的不平衡, 容易造成审美疲劳等问题。

笔者查阅大量文献发现, 网络学习平台已经越来越广泛地运用在各个学科的教学, 人们越来越重视现代技术与教学的结合。线上平台的运用可使课堂更加有趣味同时也增强师生互动, 提升学生在课堂上的参与感及沉浸感, 提升学习效果。

## (二) 国外研究综述

网络信息技术的发展带动新时代教育的不断进步, 是社会发展的必然趋势。

关于游戏教学的研究, 国外学者很早就有了一定的认知和探索。美国乔治亚大学(The University of Georgia)的教育心理学教授里伯博士(Dr. Rieber)提出了一种“浸入式”的概念, 在课堂上, 通过游戏的方式, 可以使学生在课堂上获得一种有意义的体验, 并能使他们在课堂上积极地参与, 并引导他们积极地去探索新的知识。学校给学生讲授了太多知识, 但是没有给学生提供体验的机会。皮亚杰(Piaget)认为, 儿童在成长过程中不能没有游戏是因为游戏使孩子有机会巩固已有的认知结构, 并发展他们的情绪。美国心理学家 B. F. Skinner 在 1954 年就开始研究如何利用游戏来帮助儿童学习。他开发了一种名为“教学机器”的设备, 利用游戏化的方式对儿童进行语言学习和认知训练。Bowman(1982)提出了“游戏式教学”, 在他看来, 游戏应用教学的主要功能就是通过设置游戏教学模式来实现教学目标, 从而提高教学的乐趣。Malone and Lepper(1987)发现, 在有趣和具有挑战性的游戏中学习的效果更好, 学生的学习动机和兴趣也更高。Prensky(2001)提出了“数字原住民”(Digital Natives)的概念, 认为游戏和其他数字媒体对于这一代人的学习和成长非常重要。Gee(2003)在其著作《什么是游戏》中提出了“游戏思维”(Game thinking)的概念, 认为游戏可以帮助学生发展批判性思维、问题解决能力和创造力。Shaffer(2006)在其著作《游戏教育》中提出了“游戏化学习”(Game-based learning)的概念, 认为游戏可以帮助学生建立知识框架、解决问题和提



高技能。Clark (2015) 发现，游戏可以帮助学生更好地理解概念、建立知识结构和提高学习效果，同时也可以增强学生的学习动机和兴趣。

关于网络教学平台的相关研究，C.M. Plump and J. LaRosa (2017) 认为网络教学平台可以提供一个有趣且能提高学生学习度的课堂学习环境。Alf Inge Wang (2020) 指出游戏化学习平台可以对学习成绩，课堂动态，学生和老师的态度以及学生的焦虑产生积极影响。但是教师与学生会面临一些困难，主要挑战包括技术问题，例如互联网连接不可靠，投影屏幕上难以阅读的问题和答案，提交答案后无法更改等等，Alf Inge Wang (2020) 的研究同时也发现学生在使用网络平台学习五个月后，学生的学习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游戏化教学平台。Mullins 等 (2018) 对 Quizlet 在教学中的使用方法、功能及效果做了详细的介绍。文章认为 Quizlet 是一款游戏化的面对面的在线测试平台，无论在课上还是课下都有很多优点，不仅如此，它还适用于不同性格和学习方式的学生，可激发学生的学习兴趣和动机，使其有较高的参与度。Solhi Andarab (2019) 对在 Quizlet 上进行词语搭配是否能够促进词汇的学习，是否比学习脱离语境的单个词语更加有效进行了调查研究，研究发现，使用 Quizlet 时进行词语搭配以及将词语放在语境中会更加有利于学习词汇。

在已有的针对泰国的对外汉语教学应用中，笔者发现关于运用多媒体、互联网辅助对外汉语词汇教学的研究寥寥无几。以上研究都表明，游戏可以帮助学生建立知识框架、提高技能和增强学习动机和兴趣。这些研究也表明，教育者可以将游戏和游戏化学习纳入到课堂教学中，以提高学生的学习效果和学习体验。同时，网络教学平台也逐渐被广泛用于教学，很多学者都非常重视，并且对其进行了深入的研究。特别是 Quizlet 在教学上的探讨，值得我们参考。虽然游戏教学被证明可以提高学生的学习动机和兴趣，但一些研究也发现游戏教学可能会对学生的学习和行为产生一些负面影响，对于某些学生来说，游戏教学可能会让他们变得更加依赖于外部奖励（如分数和成就），从而降低了他们内在的学习动机。一些游戏可能会让学生变得沉迷于游戏，从而影响他们的学业和社交生活。游戏中的虚拟世界与现实世界的差异可能会让学生难以将所学应用于实际生活中。这些负面影响的研究还在继续进行，需要更多的证据来支持或反驳这些观点。同时，游戏教学应该被看作是一种教学手段而不是全部，需要在适当的情况下使用。

总体来讲，目前对于网络教学平台的研究仅限于教师们的经验交流，对于平台的具体使用情况仍然需要具体的数据调查。并且，有关在对外汉语教学中使用网络教学工具的探讨也很少。而且，这方面的研究还不是很透彻，需要进行更多的探索。由于当前常用的一些在线教学平台的功能还不完善，学者们已经尝试过将各种教学工具有机地组合起来，或者将在线教学平台与社交软件有机地组合起来进行在线教学，但是，有关怎样把网上教育



平台和网上教育工具相结合，以达到网上汉语网上教育的目的的相关调查研究，目前仍鲜见报道。怎样选择网络教学平台和工具，怎样最大限度地利用网络教学资源是目前亟待解决的问题。我们从前人关于对外汉语教学的探讨中得到了一些启发。如何将线上中文教育与网络平台资源相结合，是我们目前应努力的一个方向。

#### 四、网络平台在小学部汉语词汇教学中的应用总结

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

##### (一) Quizlet 平台应用于汉语词汇教学的优点

###### 1. 在词汇学习方面的优点

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

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

###### 2. 在提高课堂参与方面的优点

词汇学习本身是一个很枯燥乏味的过程，尤其是对一些学习主动性不高，中文基础不好的学生，更是一件非常排斥的事情。Quizlet 经典的 Live 游戏对于正处于沉迷于网游



阶段的六年级学生来书，是一件很熟悉的事情，扫码登录、有趣的游戏名称、错一步就回到原点紧张激烈的比赛形式，都是吸引学生参与的亮点。让学生忽略了对词汇学习的排斥，在玩中学，学中玩。

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

### 3. 在词汇测评方面的优点

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

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

## (二) Quizlet 平台应用于汉语词汇教学的不足

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

1. Quizlet 单词卡自动匹配的词汇系统的发音并不是很标准，有的时候，学生根本就听不懂。特别是在长词汇的情况下，死板的发音会让词语听起来非常不自然。
2. Quizlet 问答题的答案判断死板不灵活，必须全部输入词卡上显示的英文解释和拼音，甚至是标点符号也是作为判断答案正确与否的标准之一，严重打击了学生回答问题的积极性。
3. Quizlet 平台页面色彩单一，无法吸引小学生。即使 Quizlet 已经在快速检查的游戏环节加入了音乐和动画，但是相比其他平台来说动画效果还是过于寡淡无趣。
4. Quizlet 平台无法将游戏转为课后作业让学生回家完成，因此无法对学生课后完成情况以及练习质量做出评估。
5. Quizlet live 游戏错一个就回到原点，以及第一个学生完成游戏则游戏结束的设计打击了部分学生的参与积极性。
6. Quizlet live 游戏开始时，学生会胡乱取一些不合适的昵称，或者谈话说笑影响游戏开始的时间。



### (三) Quizlet 平台应用于汉语词汇教学的建议

针对上述不足之处，笔者有以下几点建议：

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

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

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

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

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

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

### 五、结语

针对传统词汇教学方法和网络平台 Quizlet 在词汇教学、词汇复习以及词汇测验中运用比较，发现运用传统的教学方法，首次应用时会短暂吸引学生的注意力，达到理解词义的目的，但是单一的抄写练习会让学生对词汇学习产生厌倦情绪从而影响词汇学习的最终效果。

在词汇教学的全过程中，充分地在词汇教学、课堂练习、测试以及课后作业练习中运用 Quizlet 平台资源后，根据平台反馈的成绩得出以下结论：游戏化网络教学平台 Quizlet 丰富的游戏设置，在词汇教学中的应用可以吸引学生注意力，提高学习兴趣，提高课堂参与度，以及最终提高学生的词汇学习成绩。这款平台适用于词义教学和词汇测试的教学活动中，但不适宜用于词汇交际的教学中。并且，这款平台在线下课堂上的使用会给教师带来课堂管理方面的问题。

以上结论证明游戏化网络教学平台引入小学汉语词汇教学，在吸引学生注意力，提高课堂参与，提高词汇学习成绩等方面具有重要意义。



## 参考文献

- 阿如寒. (2018). 游戏教学法在对外汉语词汇教学中的应用. 内蒙古师范大学. 呼和浩特.
- 曹馨匀. (2015). 游戏在对泰汉语教学中的运用. 云南大学. 昆明.
- 陈 婕. (2021). 国际中文线上教学平台与网络教学工具的应用研究. 广州大学. 广州.
- 程同春. (2004). 交际法理论与实践. 外语研究, (3).
- 成晓光. (2006). 西方语言学教程. 大连: 辽宁师范大学出版社, 190.
- 崔永华、杨寄洲. (1997). 对外汉语课堂技巧. 北京: 北京语言大学出版社.
- 丁迪蒙. (2006). 对外汉语课堂教学技巧. 上海: 学林出版社.
- 丁迪蒙、李白坚. (2009). 做游戏学汉语. 北京: 高等教育出版社.
- 冯冬梅. (2008). 试论游戏在对外汉语课堂教学中的运用. 消费导刊—教育时空.
- 高 兴. (2019). 基于Kahoot!平台的对外汉语综合课教学设计与研究. 北京外国语大学. 北京.
- 桂诗春、宁春岩. (1997). 语言学方法论. 北京: 外语教学与研究出版社.
- 韩鑫兴. (2009). 试论游戏教学法在小学初中对外汉语教学中的应用. 华东师范大学. 上海.
- 胡艳芳. (2021). Kahoot!辅助平台在初级对外汉语课中的应用研究—以新西兰坎特伯雷大学孔子学院为例. 湖北工业大学. 武汉.
- 胡壮麟、刘润清等. (1988). 语言学教程. 北京: 北京大学出版社.
- 黄 欣. (2012). 网络时代的对外汉语教学. 文学教育(下).
- 黄晓莉. (2010). 浅析幼儿英语课堂游戏教学法. 中国校外教育杂志.
- 黄芽萌. (2014). 游戏教学法在泰国小学汉语词汇教学中的应用研究. 广西师范大学. 桂林.
- 纪卓群. (2016). 游戏教学法在少儿汉语字词教学中的应用. 北京外国语大学. 北京.
- 贾 鼎、丁一力. (1998). 现代信息技术与对外汉语教学. 世界汉语教学.
- 李 璐. (2015). 游戏教学法在泰国小学汉语课堂中的运用. 河北大学. 保定.
- 李慕霜. (2012). 初级汉语综合课词汇教学策略研究. 东北师范大学. 长春.
- 李 爽. (2014). 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用. 黑龙江大学. 哈尔滨.
- 李小艳. (2011). 对外汉语词汇教学方法探微. 鸡西大学学报: 综合版, 8, 29-30.
- 李 星、王建修在. (2014). 浅谈游戏教学法在对外汉语教学中的应用. 华中师范大学研究生学报.
- 廉 成. (2018). 新西兰汉语教学中网络工具的应用. 华中科技大学. 武汉.
- 林崇德. (2009). 发展心理学. 北京人民教育出版社.
- 林伟纳. (2018). 游戏在印尼学生汉语词汇学习中的应用研究. 华侨大学. 泉州.
- 刘佳婧. (2021). 对外汉语在线平台的教学模式调查研究. 西南科技大学. 绵阳.
- 刘 蕊. (2012). 对外汉语听说教学中的游戏技巧. 西北大学. 西安.
- 刘 珣. (2000). 对外汉语教育学. 北京语言文化大学出版社.




- 刘 珣. (2007). 对外汉语教学引论. 北京: 北京语言文化大学出版社.
- 陆俭明、苏丹洁. (2010). 汉语网络教学本体研究之管见. 中文教学现代化学会.
- 马 智. (2011). 对外汉语课堂游戏教学法研究综述. 东北师范大学. 长春.
- 蒙小乐. (2021). Quizlet 环境下初级汉语学习者词汇学习策略的实验研究. 北京外国语大学. 北京.
- 刘鑫乐. (2018). 游戏教学法在对外汉语初级阶段词汇教学中的运用. 内蒙古师范大学. 呼和浩特.
- 彭小卉. (2010). 游戏教学法在零起点汉语口语课堂的运用. 复旦大学. 上海.
- 覃莹莹. (2015). 汉语初级词汇教学中游戏教学法的应用分析. 广西大学. 南宁.
- 邵乐乐. (2016). 智利汉语教学中的课堂游戏实证研究. 安徽大学. 合肥.
- 石 涛. (2019). 几款学习 app 在美国初中汉语课堂中的运用. 苏州大学.
- 宋璐璐. (2014). 游戏法在对外汉语初级口语课中的运用及教案设计. 广东外语外贸大学. 广州.
- 孙 炜. (2009). 语言学通论. 北京: 北京大学出版社.
- 俞馨莹. (2018). 对外汉语网络教学平台的分析研究[D]. 苏州大学. 苏州.
- 王贺玲. (2000). 浅谈游戏教学法的运用. 河北师范学院学报, (2): 23-24.
- 王甜丽. (2020). Kahoot! 和 Quizlet 在对美国中学生中文教学中的应用研究. 中央民族大学. 北京.
- 王 亚. (2018). Kahoot 应用于对外汉语阅读课教学研究. 山东师范大学.
- 许 琳. (2007). 汉语国际推广的形势和任务. 世界汉语教学, 2, 108.
- 徐通锵. (2002). 基础语言学教程. 北京: 北京大学出版社.
- 徐子亮. (2007). 对外汉语教学心理学. 上海: 华东师范大学出版社.
- 闫佳佳. (2014). 初级阶段对外汉语趣味教学法研究. 鲁东大学. 烟台.
- 杨伯峻. (1980). 论语译注. 北京: 中华书局.
- 杨惠元. (2007). 课堂教学理论与实践. 北京: 北京语言大学出版社.
- 杨慧元. (2007). 课堂教学理论与实践. 北京: 北京语言大学出版社.
- 杨 朗. (2016). 游戏教学法在菲律宾零基础词汇教学中的应用. 渤海大学. 锦州.
- 杨 宁. (1994). 皮亚杰的游戏理论. 学前教育研究.
- 姚根佳. (2019). 教育游戏提高汉语学习动机和教学效果的有效性研究. 上海师范大学. 上海.
- 曾 建. (2006). 游戏在二语习得和教学中的应用. 湖北成人教育学院学报, (3): 56-58
- 曾 敏、唐闻捷、王贤川. (2017). 基于“互联网+”构建新型互动混合教学模式. 教育与职业, 885(5): 47-52.
- 詹姆斯·科尔曼. 社会理论的基础 (邓方, 译). (2008). 北京: 社会科学文献出版社, 261.
- 张和生主编. (2006). 汉语可以这样教——语言要素篇. 北京: 商务印书馆.
- 张路阳. (2019). Kahoot 在初级对外汉语课堂教学中的应用与研究. 浙江大学. 杭州.
- 张西平. (2009). 世界汉语教育史[M]. 商务印书馆, 134.



- 张希希. (1994). 克里恩福利塔格教学游戏初探. 外国教育研究.
- 张鑫友. (2000). 语言学教程. 武汉: 湖北人民出版社.
- 赵金铭. (2004). 对外汉语教学概论. 北京: 商务印书馆.
- 赵金铭. (2006). 汉语可以这样教—语言技能篇. 北京: 商务印书馆.
- 赵丽娜. (2020). 运用 Kahoot!和 Quizlet 进行汉语游戏化教学的行动研究. 华东师范大学. 上海.
- 赵培培. (2017). 游戏教学法在泰国中学词汇教学中的应用研究. 云南师范大学. 昆明.
- 赵 姝. (2017). 游戏教学法在泰国初级汉语教学中的运用. 辽宁师范大学. 大连.
- 赵兴辉. (2016). 试论网络与中文教学的现代化. 《决策与信息》杂志社, 北京大学经济管理学院.
- 周 健. (1998). 汉语课堂教学技巧 325 例, 北京语言大学出版社.
- 周 健、彭小川、张军. (2004). 汉语教学法研修教程. 北京: 人民教育出版社.
- 周小兵. (2004). 对外汉语教学入门. 广州: 中山大学出版社.
- A. I. Wang, (2015). "The wear out effect of a game-based student response system".  
Computers & Education, vol. 82, pp. 217-227.
- Andrew Wright. (1984). Games for Language Learning. England: Cambridge University Press.
- Anthony M. Limperos, Marjorie M. Buckner, Renee Kaufmann, Brandi N. Frisby.  
(2015). Online teaching and technological affordances : An experimental investigation into the impact of modality and clarity on perceived and actual learning. Computers & Education.
- Aydan Ersoz. (2000). Six Games for the EFL/ESL Classroom. The Internet TESL Journal, VI, 6.
- Bowman, R.F.A Pac. (1982). Man theory of motivation: Tactical implications for classroom instruction. Educational Technology, 22(9):14-17.
- Browne, C., Culligan, B. (2008). Combining technology and IRT testing to build student knowledge of high frequency vocabulary. The JALT CALL Journal.
- Bruner, J. (1960). The process of education. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- D. B. Geist and M. E. Myers, (2007). "Pedagogy and project management: Should you practice what you preach" . Journal of Computing Sciences in Colleges, vol. 23, no. 2.
- E. Seralidou and C. Douligeris, (2015). "Identification and classification of educational collaborative learning environments" . International Conference on Communications management and Information technology (ICCMIT' 2015) Procedia Computer Science, vol. 65, pp. 249-258.



- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.
- Janine Delahunty, Pauline Jones, Irina Verenikina. Movers and shapers. (2014). Teaching in online environments. Linguistics and Education.
- K. Kapp, (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Lee Su Kim. (1995). Creative Games for the Language Class. Forum, (33, 1): 35
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), Aptitude, learning, and instruction III: Conative and affective process analyses (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the horizon, 9(5), 1-6.
- Quizlet 官网 <http://quizlet.com/mission>
- Shaffer, D. W. (2006). How computer games help children learn. New York: Palgrave Macmillan.
- Stephen D. Krashan. (1982). Principles and practice in second language acquisition. San Francisco: Pergamon Press, 63
- Thompson, Lynn (2004). "Schools Take Teens Back to 2 of the R's". The Seattle Times. Retrieved 2008-02-06.

	<b>Name and Surname (姓名):</b> GUO JING
	<b>Highest Education (最高学历):</b> M. A. (Teaching Chinese)
	<b>University or Agency (任职院校或单位):</b> College of Chinese Studies, Huachiew Chalermprakiet University
	<b>Field of Expertise (专业领域):</b> Teaching Chinese
	<b>Address (地址):</b> 18/18 Debaratna Rd, Bang Chalong, Bang Phli District, Samut Prakan 10540

