

# 游戏化学习平台 Wordwall 在少儿汉语教学中的应用研究

池盈洁 彭飞

中国计量大学

**摘要：**随着国际中文教育事业的蓬勃发展，低龄汉语学习者数量逐年增长，对传统教学方法提出了新的要求。游戏教学法能够有效提升学生的学习兴趣 and 动机，同时提高教学效果，但如何将新技术运用到游戏教学的研究仍处于起步阶段。本文以爱尔兰华文学校 K 为实验对象，探讨如何结合少儿学习特点及规律将新技术应用于少儿汉语教学。实证研究发现，Wordwall 平台能够提高课堂互动性和学生参与度，并有效弥补了爱尔兰教育评价体系中标准化测试的不连贯性。尽管 Wordwall 平台在少儿中文教学中显示出潜力，但还需进一步探索 Wordwall 平台与 AI 个性化算法的结合应用。

**关键词：**游戏教学法；少儿汉语教学；新技术应用；爱尔兰

## 1 引言

随着我国经济的蓬勃发展与国力的显著增强，国际中文教育事业迎来了前所未有的繁荣景象，这一趋势的显著标志便是低龄汉语学习者数量的逐年快速增长，中小學生乃至幼儿正逐步成为汉语学习大军中的新兴力量<sup>[4]</sup>。同时，国际中文教育数智化时代的到来，教学迎来了新的挑战 and 机遇。少儿作为汉语学习的特定群体，教师如何在新时代结合他们的学习特点，有效利用新技术，已成为亟待思考的重要问题。本研究旨在探讨如何将少儿的学习特性与数智化技术融合以助力汉语学习，以期对教师优化课堂设计和提升教学效果参考价值。

## 2 文献回顾

### 2.1 少儿汉语教学研究现状

少儿汉语教学，特指针对少儿的汉语第二语言教学，涵盖了在中国境内汉语母语环境中的儿童汉语教学，以及在非汉语环境即世界其他地区对儿童的汉语第二语言教学，还包括海外华人社区对华裔儿童的华文教育，这一教学领域的多元化模式，共同推动了全球少儿汉语教育的蓬勃发展<sup>[1]</sup>。李润新等（2006）和张晓燕（2010）强调了儿童作为汉语第二语言学习者的特殊性，指出教学应遵循与成人不同的规律，目标是促进儿童全面发展，而非仅限于语言知识传授。教学方法应以学生为中心，灵活多样，注重直观生动，培养标准语音和良好语感。王洋（2016）提到海外少儿汉语教育的快速发展的同时教学必须契合少儿的学习特性，如以形象思维为主、注意力集中时间短及模糊动机等，这些特点对少儿汉语教学提出了更高的要求。

李宇明（2018）指出海外汉语学习者低龄化趋势显著，这对汉语教学提出了新要求，需适应低龄化特点。邵滨和富聪（2020）认为少儿汉语教学逐渐纳入正式的教育体系，形成了较为完善的课程体系和教学模式，然而，目前针对少儿汉语学习特点的研究尚显不足，缺乏深度和全面性。

因此，必须进一步深入探讨与少儿汉语学习特点及规律相契合的教学方法和教学模式，并在少儿汉语教学一线进行实践探索。

## 2.2 游戏教学法应用研究现状

21 世纪以来，越来越多的国内学者关注到游戏教学法在国际中文教育中的应用。黎楚彤（2021）以俄罗斯乌拉尔联邦大学孔子学院的学生为研究对象，探讨教学游戏在成人汉语教学中的教学效果。彭航（2020）将韩国初中零起点汉语班的学生作为研究对象，基于实证性调查和访谈探究游戏教学法的应用价值及可行性。朱倪萱（2024）对泰国小学生的初级国际中文课堂《讲礼貌》的教学案例进行描述，并分析了游戏教学法对提高教学效果。他们通常选择特定年龄段的对象作为研究对象，但在成效分析时对学生的特点及规律较为不足。

游戏教学法在国际中文教育教学中的实践与研究，长久以来都聚焦于线下教学中。但在疫情之后，游戏教学法在线上汉语教学中的应用得到了广泛的关注，例如何美姣（2021）、孙静雅（2021）、郑璧昀（2021）等硕士学位论文都围绕着游戏教学法在线上汉语教学的研究。其中，丁文迪（2021）对比了疫情前后游戏教学法在英国路易斯中学的汉语教学中从线下转为线上的运用情况。

近几年针对游戏教学法在线上教学中的应用情况主要集中在两个方面。一是华裔儿童的汉语教学，例如郑璧昀（2021）、郑思蒙（2022）、邵丽（2023）、张巧铃（2024）等学者的研究，而另一方面聚焦于线上汉语教学中的汉字或字词教学，例如廖清清（2023）、陈章伟（2024）、张巧铃（2024）等学者的研究。但此类研究中提及的游戏化教学大多仍然使用较为传统的课堂互动形式。2024 年数智化时代的到来鞭策着国际中文教学主动结合新技术，而目前如何将新技术运用到游戏教学的研究仍处于起步阶段。

## 3 Wordwall 在少儿汉语教学中的適切性

### 3.1 Wordwall 在游戏教学法中的表现

基于游戏教学法的理论基础之一的心流体验理论，Csikszentmihalyi（2009）提出，心流是指人们全身心地专注于某一事情时所产生的忘我的、愉悦的心理状态。心流产生的条件可概括为三个方面：第一，个体所从事的活动要有一定的结构性特征，即一个活动应该具有确定的目标、明确的规则和相应可操作的评价标准；第二，所感知的挑战和技能水平间必须建立平衡；第三，心流产生还取决于主体自身的特点。而据李建生（2013）研究发现，心流体验与学习结果之间存在显著正相关。王永固（2014）与杜晨（2023）提出，学生在教育游戏中产生心流体验的前提条件有三个：清晰的任务目标、及时的反馈和任务与技能的平衡。这也是设计数字化教育游戏的主要依据。而 Wordwall 在这三个方面均表现良好。

（1）Wordwall 平台上的教学资源通常具有明确的学习目标，如词汇记忆、语法练习等。Wordwall 平台很好地将游戏目标阶段化与总体化结合。

(2) 在 Wordwall 平台上, 学生可以即时看到自己的学习成果, 如得分、排名等。这种即时的反馈有助于学生调整学习策略, 保持学习的积极性和动力。

(3) Wordwall 平台上的教学资源难度适中, 既不会过于简单导致学生失去兴趣, 也不会过于困难导致学生产生挫败感。这种技能与挑战的匹配有助于学生在学习中保持心流状态, 提高学习效率。

(4) Wordwall 平台提供了多种模板和教学资源, 为学生创造了一个丰富的学习环境。学生可以通过平台上的互动游戏和活动, 与其他学生或教师进行交流与合作, 从而增强学习的趣味性和互动性。Wordwall 平台能实现一定的教学资源共享, 使得数字资源的集成化、平台化、生态化, 为全球学生提供了更加多元、便捷的学习路径。

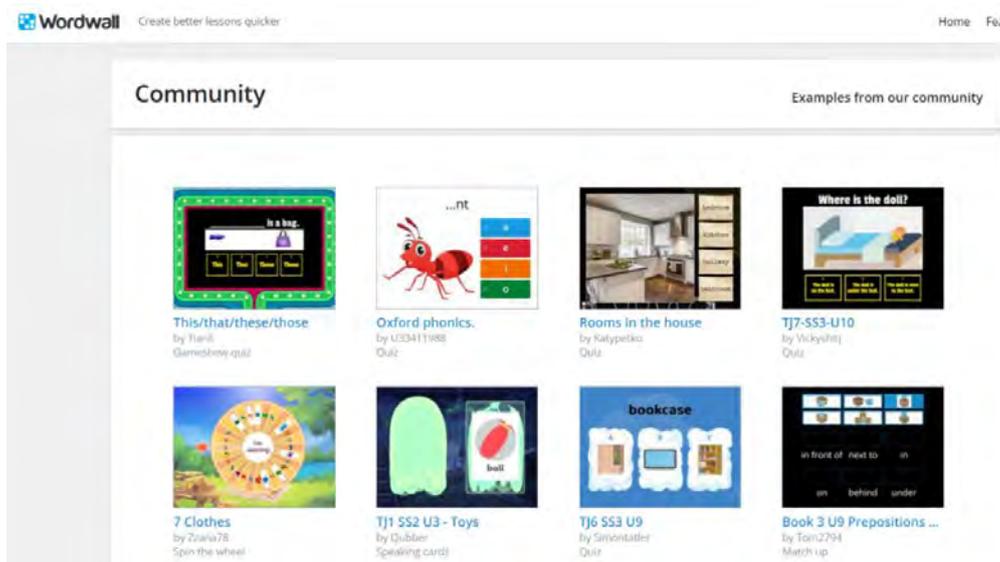


图 1 Wordwall 平台社区共享资源一览

### 3.2 Wordwall对爱尔兰教育评价体系的贡献

除此之外, Wordwall 平台扩宽了爱尔兰的评价体系视野。根据爱尔兰教育部发布的评估指导文件, 爱尔兰的评估体系致力于多元化, 主要包括 Self-assessment (自我评估)、Concept mapping (思维导图) Teacher observation (教师观察)、Standardised testing (标准化测试) 等。<sup>[29]</sup>其中, 标准化测试可以较全面地掌握学生的学习状况和发展水平。虽然这种方法有其明显优势, 但也暴露出一些缺陷。

Name of score	What the score means
Raw score	This is a simple count of the number of items for which the child has supplied correct answers. It is of little use in reporting on a child's performance.
Standard score	Standard scores are transformations of raw scores, and usually range between 55 and 145, with an average of 100.
Percentile rank	The percentile rank indicates the percentage of the relevant class or age group which has scored equal to or lower than this child's score. It does not mean the percentage of test items the child answered correctly.
STen score	STen scores are a ten-point scale with 1 representing the lowest category and 10 the highest. These are derived from standard scores. (See Table 3, p. 63 for descriptors for explaining STen scores.)

图 2 爱尔兰教育部文件《Assessment Guideline》截图

根据爱尔兰教育规定, 小学阶段在 2、4 和 6 年级末会进行标准化测试, 由于标准考试仅限

于特定年级，评估结果的连贯性不足，无法完整追踪学生的持续进步。同时，能否参与测试是由教师决定的，这可能带来评估标准的不一致和主观判断。缺乏全面的标准化测试使得不同学校乃至同校不同教师间的评估难以比较，资源分配不均也导致某些学校难以执行多样化的评估方法。此外，某些评估工具如自我评估或概念图可能过于侧重过程而忽视成果，从而对学习成效产生误解。

Wordwall 游戏排行榜通过持续记录学生的学习进度和成绩，为教师提供了学生整个学习过程中的数据，有效弥补了标准化测试在年级间的不连贯性。该平台统一了评估标准，减少了主观判断对评估结果的影响，并通过排行榜功能让教师能够轻松比较不同学生的学习成绩，有助于发现学习差异和教学问题。同时，在线学习平台的使用降低了资源分配不均的影响，确保所有学生都能公平地访问学习资源。Wordwall 的设计既注重学习过程，也关注学习成果，通过游戏化的方式激发学生的学习兴趣，并提供即时反馈，帮助学生了解自己的学习状态，为教师调整教学策略提供了依据，从而在一定程度上提高了评估的准确性和有效性。

为了验证以上理论分析的假设，本文以爱尔兰 K 华文学校作为对象进行了一次实验。

## 4 研究设计

### 4.1 基础设计理念

#### 4.1.1 少儿汉语学习者特点

与成人学习者不同，少儿在学习第二语言时具有其独特性，主要体现在以下几个方面：

##### （一）注意力

注意力是学习过程中的关键因素，只有当注意力集中时，学习才能有效进行。这个概念可以用“听而不闻，视而不见”来形象地描述，表达了那些未能引起我们注意的事物是如何无法进入我们更深层次的心理处理的<sup>[1]</sup>。特别表现在低龄学习者上，注意力的发展与学习过程紧密相连，但由于该年龄段学习者注意力品质仍在成长阶段，常常会表现出注意力分散的明显特征，这在一定程度上影响了学习效率和质量。

##### （二）动机

动机是由一种目标或对象引导、激发和维持的个体活动的内在心理过程或内部动力<sup>[25]</sup>。动机理论多认为动机是构成人类大部分行为的基础，故而对学习也有非常重要的影响作用。而语言学习动机是指推动学习者学习并达到掌握语言目标的一种强烈欲望，它涉及目标、愿望、态度和行动等多个方面<sup>[18]</sup>。这种动机是学习者内在的驱动力，能够激发他们投入时间和精力去学习新的语言知识和技能。然而，对于少儿中文学习者而言，他们的认知领域尚存在一定的空白，虽然不能排除一些学生对语言学习感兴趣，但大多数少儿缺乏明确而强烈的学习动机和自制力<sup>[3]</sup>。这种认知空白可能表现为对语言学习重要性的认识不足，或是缺乏对中文文化的兴趣和了解，从而影响他们学习中文的积极性和持续性。

##### （三）思维发展

儿童在认知发展过程中会经历四个不同的阶段，分别为感觉运动阶段、前运算阶段、具体运

算阶段以及形式运算阶段<sup>[19]</sup>，在这些阶段中，儿童的思维能力会逐步发展和成熟。值得注意的是思维的发展与语言的发展紧密相连，这一点在儿童的成长过程中表现得尤为明显。儿童尚未发展出与成人相匹配的认知和理解能力，思维以直观形象为主导，抽象思维能力相对较弱，需随着年龄的增长，儿童才能够从具体思维为主逐渐过渡到抽象思维。<sup>[1]</sup>这种过渡不仅体现在对周围世界的认识上，还体现在如何运用语言来表达个人的思想和情感。

#### 4.1.2 游戏教学法在少儿国际中文教学中的应用

随着全球“汉语热”的升温,游戏法作为成熟的语言教学方被广泛应用于国际中文教育中。游戏教学法,本质上是利用游戏化的手段来有效推进教学过程。在汉语作为第二语言的教学实践中,“游戏”被定义为一种有序且经过精心策划的活动,全体师生共同参与。在语言教学中,游戏通常伴随着特定的任务或目标,学习者在轻松愉快的环境中,通过竞争或合作的方式,使用目标语言来完成任务或实现既定目标。<sup>[28]</sup>

游戏教学法所倡导的教育理念是“以儿童为中心”,与“在实践中学习”的教育理念相契合。它能够充分满足少儿汉语学习者的多样化需求;其次,研究表明,儿童的注意力集中时间相对较短,通常不超过 20 分钟,而标准的课堂时长一般为 45 至 60 分钟<sup>[3]</sup>,游戏教学法因其强烈的趣味性,能有效激发儿童的学习热情,将儿童的注意力牢牢吸引并保持在教师的引导之下;游戏法具有强交互性,通过游戏创造的温和竞争环境,共建良好的生生关系可以增强儿童的学习欲望,释放他们的学习潜能,为学生构建了一个实时的互动平台;游戏所营造的和谐氛围,能有效降低甚至消除学生在语言学习过程中的紧张或焦虑情绪,从而减少因学习而产生的畏难情绪。

## 4.2 基本情况概述

### 4.2.1 爱尔兰中文教学现状

近年来,中国和爱尔兰两国的合作领域不断扩展,现已覆盖政治、文化、教育、科技等多个层面。自 2006 年第一所孔子学院在爱尔兰成立,中文教育在爱尔兰开始系统化、规模化发展;2014 年,汉语成为中学选修课程,正式融入爱尔兰国民教育体系;2020 年,汉语被纳入高考选考科目,两年后成为几种非欧盟主流选考语言之一,在爱尔兰逐步实现了系统化发展,地位和影响力将进一步提升。但在爱尔兰的小学阶段,汉语教学的普及率相对较低。面对师资不足、教学资源有限、课程标准化程度不高等挑战,各小学正积极寻求新兴技术的应用,以提高教学效果。

### 4.2.2 爱尔兰小学教育体制

爱尔兰的教育体系分为早期教育、初等教育、中等教育以及高等教育。在爱尔兰,6 至 16 岁的儿童必须接受教育,其中基础教育阶段持续 8 年,旨在提供全面的学习体验,并采用丰富多样的教学方法来适应不同儿童的需求,在精神、道德、认知、情感、想象力、审美、社会和身体等各个维度上培养。这一阶段通常没有传统的阶段性成绩考试,而是通过评估测试来完成学习诊断。教育部规定,所有小学必须在每年 5 月或 6 月期间为二年级、四年级和六年级的学生进行标准化测试,以衡量他们在阅读和数学方面的成就。<sup>[30]</sup>

### 4.2.3 华文学校 K 概况

华文学校 K 坐落于爱尔兰主要城市，该校由当地华人商会于 2019 年发起并资助，是一所经过正式注册的非政治性、非宗教性和非盈利性的社会公益教育机构。据学校官网介绍，2022 年，该校与当地的孔子学院携手合作共同开展教育项目。目前，学校已招收超过 40 名学生。学校开设了七个中文课程班次：包括汉语拼音班、一年级班、二年级班、三年级班、四年级班、六年级班以及七年级班。每个班级的学生人数介于 2 至 8 人之间。华文学校 K 采用暨南大学编写的《中文》系列教材，从第 1 册至第 12 册，并根据需要补充其他教学资源。学校计划每个学年完成一册教材的学习，深入精读课文，并广泛阅读课后阅读材料。课堂上，学生将完成教材中的练习题，课后则需完成配套练习册的相关内容。

### 4.2.4 学生背景

年龄大约 7—9 岁，汉语入门水平。班上多数是华裔或混血儿童，少数是对汉语感兴趣的本土爱尔兰学生。年龄尚小，自控能力相对较差，主观能动性和认知能力较低，但模仿能力较强。学生个性化意识开始苏醒，逐渐形成不同的性格和情绪表达的方式。

## 4.3 应用设计案例

### 4.3.1 教案设计

(一) 课型：综合课

(二) 教学对象：7-9 岁汉语初级水平的海外儿童

(三) 教学时间：45 分钟

(四) 教学内容：我喜爱的食物

(五) 教学目标：

#### 1、知识与技能目标

学习者可以认读本堂课的生词“苹果、香蕉、桔子、葡萄、芒果”等并且与生词相对应的图片一一配对。

#### 2、过程与方法目标

学生可以在学习的过程中享受学习，学习汉语的兴趣大大提高。

#### 3、情感态度与价值

通过游戏教学法吸引学习者的兴趣，活跃课堂氛围，让学习者不再害怕学习生词，在快乐的课堂环境中自愿自觉学习。

(六) 教学重难点：

学生可以认读生词，并学会拼读

(七) 教学方法：图片法、游戏法

### 4.3.2 案例呈现

自 2024 年 9 月起，Wordwall 平台便成为 C 老师教学过程中的得力伙伴，显著提升了她的工作效率。它提供了丰富的少儿中文教学资源，使备课时间节约了近 40%。Wordwall 的自动生成交互式课件功能，让她能够轻松地根据模板和语言点创建教学内容，无需繁琐地配置动画和输入大量文本。这样一来，C 老师便能投入更多的时间和精力关注学生的学习进度，并为他们提供更加个性化的指导，使教学过程成为一个流畅、高效的教育闭环。

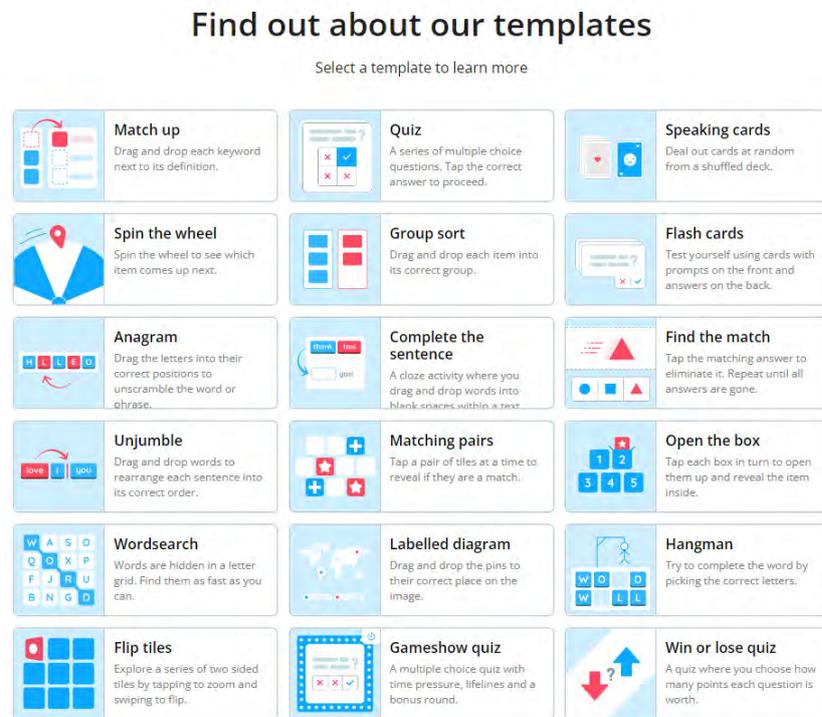


图 3 Wordwall 游戏模板概览图

课堂活动是中小学中文教学的重要组成部分，在非目标语言环境中，教室成为了主要的学习场所，学习者的一举一动都映射出他们的心理状态、学习风格、学习目标以及期望。<sup>[26]</sup>在教学过程中 C 老师通过观察发现，学生在学习语言时常表现出注意力不够集中，他们倾向于通过游戏和互动活动来吸收新知识，而 Wordwall 平台提供的游戏模板正好迎合了这一需求。因此她设计了一个“魔法食物森林探险”的 match up 游戏。在这个情景游戏中，学生们扮演小小魔法师的角色，将被派往一个神秘的森林去寻找隐藏的宝藏。每个宝藏都包含一对相互匹配的食物图片和单词卡片。只有正确的配对，才能解锁宝藏，获得魔法奖励。课上，C 老师刚宣布完“魔法活动”，教室立刻沸腾，学生们激动地挥舞着各自手中的“魔杖”。随后，她向他们发布“魔法任务”：在规定时间内，将单词与对应的食物图片配对。这不仅考验了他们的记忆与词汇理解，也锻炼了反应能力。每个学生都聚精会神、争先恐后地想成为找到最多宝藏的“顶尖魔法师”。绚丽多彩的背景和主题，让他们不再是被动地接受知识。他们在沉浸于故事的同时，悄然吸收了新知。

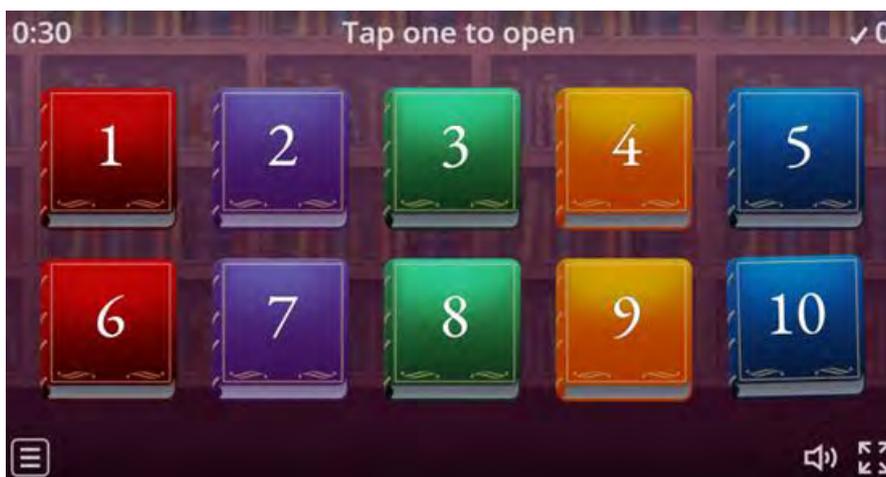


图 4 魔法图书馆主题课件

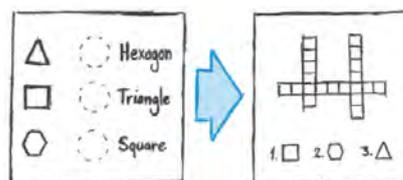
此外，Wordwall 平台还允许老师根据学生的实际水平和学习进度调整游戏难度。在游戏过程中，她能够实时监控每个学生的表现，并根据他们的反应及时调整教学策略。这种即时反馈机制不仅帮助学生巩固了所学知识，也让老师能够更准确地把握教学效果，从而进行针对性的辅导。

### Switching template

Once you've created an activity, you can switch it to a different template with a single click. This saves you time and is great for **differentiation** and **reinforcement**.

For example, if you created a **Match** activity based on names of shapes, you could turn it into a **Crossword** with the exact the same shape names.

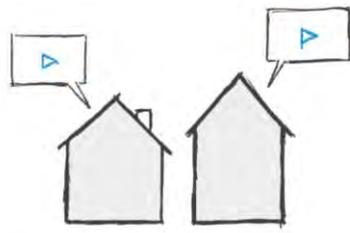
In the same way we can turn your resource into a **Quiz** or a **Wordsearch** and many more possibilities too.



- > How do I switch my activity's template?
- > How many templates can I switch into?
- > I'm not seeing the template option I want...

图 5 Wordwall 游戏模板切换指南

C 老师也将 Wordwall 上的游戏练习作为课后作业布置给学生们，学生们的完成度相比以前大大提高，学生的自主学习能力也得到了提升。之前的纸质作业，到了第二次上课总会有各种情况发生：“我忘在家里了”“我不小心弄丢了”“我忘记做了”，又或是作业质量不太好，在作业上随便乱涂乱画……但令她惊喜的是，Wordwall 改变了他们对待作业的态度。它实现了课上互动练习与课下作业巩固的有机结合，通过排行榜的方式激励学生认真完成课后作业，学生们期待着能够在排名榜上看到自己的名字不断攀升。这种游戏化的学习方式，不仅激发了学生们的好胜心和竞争意识，还让他们在不知不觉中巩固了所学的知识。



## Student assignments

Wordwall activities can be used as student-completed assignments. When a teacher sets an assignment, students are directed to that one activity without the distraction of visiting the main activity page.

This feature can be used in-class where students have access to their own devices, or as a way of setting homework.

Each student's results are recorded and made available to the teacher.

- ▶ How do I set up an assignment?
- ▶ Where can I see the results?
- ▶ Which templates support assignments?

图 6 Wordwall 学生作业管理与成果查阅指南

在使用 Wordwall 平台一段时间后，C 老师明显感觉到学生们在语言表达和理解能力上有了显著提升。他们不仅能够更快地记住新词汇，而且在日常交流中也更加自信地使用中文。这让她深刻体会到，将游戏化教学融入语言学习中，不仅能够提高教学效率，还能有效激发学生的学习动力，真正实现寓教于乐。

## 5 结论

### 5.1 基于学习者特点的中文教学

爱尔兰的文化深受西欧文化圈影响，且宗教色彩浓厚，因此作为出生在爱尔兰的混血儿童也会受到文化差异的影响对中国文化认同感不足，缺乏对中文学习的内在兴趣和动机。

中小学生在国际中文学习过程中普遍表现出一些独特的特点和规律。首先，由于他们处于语言学习的关键期，对语言的模仿能力和记忆力较强，但同时也容易对重复的学习内容产生厌倦感。其次，中小学生的学习兴趣和动力往往与教师的教学方法和课堂氛围密切相关。而北欧的学生由于地理、宗教、文化等因素常常表现内敛含蓄，因此，教师在教学过程中需要注重激发学生的学习兴趣，营造积极的学习氛围。此外，中小学生的学习方式也呈现出多样化的特点，他们更倾向于通过游戏、互动等方式进行学习，而非传统的填鸭式教学。

在进行国际中文教学的过程中，教师需要深入理解并考虑到少儿学习者所具有的独特特点和学习规律，从而设计出一系列符合认知水平又能够激发学习兴趣的教学活动。

考虑到儿童的思维发展是从具体到抽象逐步过渡的这一显著特点，教师在安排教学内容时，应当从学习者能够直观感知的具体事物入手，逐步引导他们理解那些更为抽象的概念。例如，教学资源平台 Wordwall 中的游戏设计模块，这类设计注重从具体事物入手，教师可通过生动的角色、场景和互动，逐步引导学习者理解抽象概念。

注意力与记忆力紧密相连，学习者的注意力同样会受到学习材料品质及个人兴趣的影响。教学过程教师应遵循由浅入深、循序渐进的原则，尽量使用形象化、绘画等直观的教学手段，充分利用多种辅助教具。目前游戏教学平台上的形象化教学手段，如动画、音效、色彩等，能够吸引

儿童的注意力，提高他们的学习兴趣，教师可以利用这些游戏元素，设计或选择具有教育意义的游戏，使教学内容更加生动有趣，从而提高教学效果以帮助学习者更好地理解 and 记忆。此外，采用游戏化教学或戏剧化教学法设计分级剧本，通过表演中文故事来提升课程的趣味性，使学习者在轻松愉快的环境中学习<sup>[26]</sup>。

除此之外，教师还必须意识到，每个儿童的学习风格和学习速度都是独一无二的。因此，在教学过程中，教师应根据每个学生的认知能力和学习特点，灵活调整教学内容和教学方法，以满足不同学生的个性化学习需求。教学内容应与学习者的认知方式和思维能力相匹配，尽可能地贴近生活实际，强调实用性。随着学习内容的深入，进一步培养学习者的高阶思维技能，以满足国家课程的要求<sup>[27]</sup>。

## 5.2 新技术在少儿国际中文教学中的应用

### 5.2.1 Wordwall 平台的优势

在利用游戏教学法进行少儿汉语教学时，Wordwall 平台呈现出较好的适配度。教师可以在短时间内运用该平台生成自己想要的游戏课件，并在课堂上与学生完成情景交互练习，学生的课堂参与度与学习积极性被充分调动，案例呈现的结果充分证明了这一点。

在面对无法对学生跟踪性测试的问题时，Wordwall 平台有效填补了这一空白，教师可利用该平台自带的作业反馈及排行榜功能记录下学生的学习情况。这一尝试在爱尔兰教育评价体系下具有很强的可行性，也为别国的国际中文教育提供路径参考。

### 5.2.2 Wordwall 平台的不足

鉴于少儿汉语学习者的特点及国际中文教育数智化时代的到来，教师在利用 Wordwall 平台设计教学活动时需注意以下两点。

首先，课程内容的双向互动与反馈十分重要，而以 Wordwall 平台为例，当前在运用设计时存在模块间联系不紧密的问题，导致课程内容的传递往往是单向的，这种单一且刻板的资源呈现方式，已无法满足学习者日益增长的差异化、个性化及多样化的教学需求。而且在深度反馈方面，目前显得力不从心，只能给出基础的、非个性化的反馈。这种浅层次的反馈无法针对学习者的具体情况进行深入分析，难以帮助学习者揭露并解决学习过程中的难题，在很大程度上限制了学习的进一步提高。因此教师在设计时需要关注更加动态和互动的教学活动，如建立语伴平台，引入 AI 互动课堂软件(包括虚拟助教、智能问答系统和实时反馈工具)，备课中善用 AIGC 技术用以辅助数字资源制作，为学生提供即时反馈和个性化指导。

其次，在游戏教学设计任务时教师确保任务难度适中，既不过于简单导致少儿失去兴趣，也不过于困难导致少儿产生挫败感。通过不断调整任务难度，帮助少儿在挑战中成长，逐步提升汉语水平。教师可利用 AI 算法分析少儿的学习行为和成绩，再通过智能推荐系统，更容易找到符合学习者兴趣和需求的学习内容，选择适合的学习资源和活动用以游戏活动中，提高学生的学习动力。

## 6 结语

本文通过聚焦于 7 至 9 岁汉语初级水平的海外儿童的学习特性和规律,选取爱尔兰华文学校 K 作为研究案例,全面而深入地探讨了 Wordwall 平台在少儿中文教学领域的实际应用及其效果。经过应用设计后的案例研究发现,Wordwall 平台能够显著提升课堂的互动水平与学生的参与度,极大地激发学生的学习兴趣 and 动力,并对学生的中文学习效果产生了积极且显著的影响。

本研究也存在一定的局限性。例如,研究样本数量相对有限,这可能在一定程度上限制了研究结果的普遍性和代表性;同时,教学时间相对较短,可能未能充分展现 Wordwall 平台的长期应用效果。因此,在未来的研究中将计划进一步扩大样本容量、延长教学实验周期,并深入探索 Wordwall 平台与其他先进教学方法的有机结合,以期为国际中文教育提供更加全面和深入的教学思路和方法,也为其他国家和地区的国际中文教育提供有益的借鉴和启示。

## 参考文献

- [1] 李润新.世界少儿汉语教学与研究[M].北京:北京语言大学出版社,2006.
- [2] 张晓燕.试谈少儿汉语教学在整个对外汉语教学中的定位[J].海外华文教育,2010,(1): 69-73
- [3] 王洋.海外少儿对外汉语教学现状以及面临的问题[J].求知导刊,2016,(31): 49-50
- [4] 李宇明, 2018. 海外汉语学习者低龄化的思考[J/OL]. 世界汉语教学, 32(3): 291-301.
- [5] 邵滨, 富聪, 2020. 世界少儿汉语教学研究: 回顾与展望[J]. 汉语学习(5): 67-77.
- [6] 黎楚彤.面向成人的教学游戏设计与应用研究[D].广东外语外贸大学,2021.
- [7] 彭航.游戏教学法在韩国初中零起点汉语班的应用研究[D].苏州大学,2020.
- [8] 朱倪萱,陈启祥.游戏法在初级国际中文课堂应用案例分析——以《讲礼貌》为例[J].汉字文化,2024,(11):102-104.
- [9] 何美姣.面向海外儿童的汉语线上教学研究[D].湖南大学,2021.
- [10] 孙静雅.巴拿马孔子学堂线上汉语课堂游戏教学应用研究[D].山东师范大学,2021.
- [11] 郑璧昀.游戏在华裔美国儿童线上一对一汉语课中的应用研究[D].西北大学,2021.
- [12] 丁文迪.游戏教学法在威尔士地区汉语教学中的运用[D].四川大学,2021.
- [13] 郑思蒙.游戏教学法在华裔儿童线上汉语教学中的应用研究[D].杭州电子科技大学,2022.
- [14] 邵丽.华裔儿童线上汉语教学中的课堂游戏应用研究[D].广东外语外贸大学,2023.
- [15] 张巧铃.英国华裔儿童线上初级汉字教学研究[D].四川师范大学,2024.
- [16] 廖清清.游戏教学法在国际少儿线上中文字词教学中的应用策略研究[D].贵州财经大学,2023.
- [17] 陈章伟.基于游戏教学法的柬埔寨线上少儿汉字教学研究[D].广西大学,2024.
- [18] 刘珣.对外汉语教育学引论[M].北京:北京语言大学出版社,2000.
- [19] 让·皮亚杰.教育科学与儿童心理学[M].吴福元,译.北京:商务印书馆,1980
- [20] Nakamura J & Csikszentmihalyi M. Flow theory and research [ A ] . In Lopez S J & Snyder C R ( eds ) . Handbook of Positive Psychology (2nd Ed.) [ C ] . New York: Oxford University Press, 2009. 195-206.
- [21] 李建生,乔小艳,李艺.教育游戏中心流体验与学习成效的关系[J].现代远程教育研究,2013,(01):85-89+107.
- [22] 王永固,张婷,李玮,等.基于心流理论的教育游戏设计框架要素研究——以特殊儿童言语学习游戏为案例[J].远程教育杂志,2014,32(03):97-104.
- [23] 杜晨,崔向平,魏玲,等.基于心流体验理论的数字化教育游戏设计研究[J].兰州文理学院学报(社会科学版),2023,39(05):102-107.
- [24] 宋飞,谭钰璐,浦钰.生成式人工智能辅助编写国际中文教育少儿读物的应用与实践——以 ChatGPT 与 Midjourney 为例[J].国际汉语教学学报, 2024, (1): 15-28.

- [25] Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. Motivation in education : theory, research, and applications (3rd ed)[M].Pearson/Merrill Prentice Hall,2008.
- [26] 丁俊玲,梁珍妮. 英国中小学中文学习者特点及教学探析[J].语文学刊, 2023, 43 (01): 117-124.
- [27] 田陆萍.基于高阶思维培育的信息技术学科教学策略[J].教育理论与实践,2020(35).
- [28] 吴佳瑶.游戏法在海外儿童初级汉字分级教学中的应用[D].广东外语外贸大学,2022.
- [29] Guidelines for the Classroom-Based Assessments and Assessment Task [https://www.curriculumonline.ie/getmedia/e21d9e9d-ccde-4b50-8377-9268f8cb7166/MFL\\_Assessment\\_Guidelines.pdf](https://www.curriculumonline.ie/getmedia/e21d9e9d-ccde-4b50-8377-9268f8cb7166/MFL_Assessment_Guidelines.pdf)
- [30] Introduction of Primary Education <https://www.gov.ie/en/policy/655184-education/>

## 报名信息

池盈洁 中国计量大学人文与外语学院 17717926959 leonie0608@163.com

彭 飞 中国计量大学人文与外语学院 18329108908 pengfei@cjlu.edu.cn