

**ANALISIS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN KARTU PADA
SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 8 PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN



OLEH:

**DEWINDA CHINTYA NAFISA PRATIKNO
NIM. F1131141014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA MANDARIN
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019**

使用卡片游戏教学法提高第八国立中专会计专业一年级学生对
词汇记忆分析

论文



吕凤姐

DEWINDA CHINTYA NAFISA PRATIKNO

学好 F1131141014

丹戎布拉国立大学

师范教育学院

语言教育与艺术系

汉语专业

坤甸

2019

**ANALISIS PENGGUNAAN METODE PERMAINAN KARTU PADA SISWA
KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 8 PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

DEWINDA CHINTYA NAFISA PRATIKNO

NIM F1131141014

Disetujui,

Pembimbing I



Ina, S.E., M.Ed
NIP. 197712052009122002

Pembimbing II



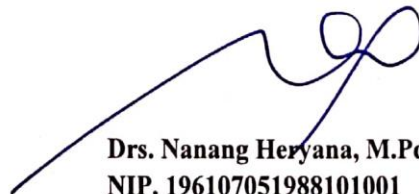
Suhardi, S.Kom., M.TCSOL
NIDK. 8816250017

Mengetahui,



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan PBS FKIP



Drs. Nanang Heryana, M.Pd
NIP. 196107051988101001

使用卡片游戏教学法提高第八国立中专会计专业一年级学生对
词汇记忆分析

吕凤姐

DEWINDA CHINTYA NAFISA PRATIKNO

学好 F1131141014

导师批准,

导师一



Ina, S.E., M.Ed
NIP. 197712052009122002

导师二



Suhardi, S.Kom., M.TCSOL
NIDK. 8816250017

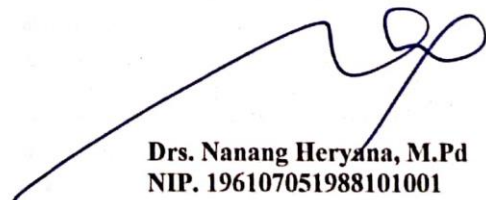
知者,



师范教育学院与艺术系批准

Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014

语言教育与艺术系主任



Drs. Nanang Heryana, M.Pd
NIP. 196107051988101001

使用卡片游戏教学法提高第八国立中专会计专业一年级学生对词汇记忆分析

Dewinda Chintya Nafisa Pratikno, Ina, Suhardi

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin FKIP UNTAN Pontianak

Email: dewindachintyaa@gmail.com

Abstract

Game method is a method that uses the game to carry out teaching. In the teaching process, a game full of passion and challenges. Games also provide much ease in the teaching process. In a pleasant classroom atmosphere, students will more quickly understand the contents of the teaching. The purpose of research is to understand whether using game methods can improve student's memory and mastery of the Mandarin vocabulary. The author using game method on research in SMK NEGERI 8 Pontianak grade 10th accounting class. The result is that using a game method can improve student's memories of the chinese vocabulary, besides that it can also improve student test score. Student final test scores are higher than previous test score. Test score on grade 10th accounting class number 1 increased 33% while on grade 10th accounting class number 2 increased 29%. We can conclude that use game method in teaching process can help to improve student's ability in memorize Mandarin's vocabularies.

Keyword: Vocabularies Vocabulary Teaching Game Teaching Method

引言

游戏是一种带上乐趣的教学方法。在汉语学习中使用游戏教学法可以使学习的氛围更愉快，学生更容易接受上课的内容。游戏不仅有趣，而且还可以培养学生的凝聚力、提高学生的注意力和记忆力，所以能帮助教师达到学习的目标。

笔者在第八国立中专会计专业一年级学生在学习汉语课时经常遇到问题就是学生显得十分的不适应。因为他们都是从零起点开始学汉语，对他们来说汉语是一种陌生的语言。另外，学生觉得学汉语很难，特别是汉语词汇。学生想要记住汉语词汇往往特别困难，他们需要比较长时间才能记住。

那么如何让学生尽快记住词汇呢？笔者认为可以使用游戏进行词汇教学，帮助学生加深学词汇的意思和用法。因此笔者提出“使用卡片游戏教学法提高第八国立中专会计专业一年级学生对词汇记忆分析”作为本文的研究题目。笔者希望研究结果能够提高学生词汇的掌握能力。

高燕（2007）认为词汇是语言的三要素之一，是一种语言的全部建筑材料单位的总汇，报告所有的词和所有的作用相当于词的固定短语。词是词汇的基本单位，是词汇的主要成员，代表了一种语言词汇的基本面貌。固定短语是特殊的词汇单位，既不同于词又不同于临时组合的自由短语，它结构定型，意义完整，造句功能相当于词。

周健（2009）提出词汇教学法分为几种方法：（1）领读：教师带读生词。（2）认读：让学生认读生词，大声说出来。（3）板书：板书展示（包括先把生词写在大纸上）的长处是可以把相关的词汇归类展示，还可以用彩笔标示特殊的笔画和部件等等。词语可以按照词性、语义场、话题、偏旁部首、时空顺序等进行归类展示。（4）图示：先展示照片，图画或草图在展示生词。（5）卡片：利用卡片展示生词的字形、拼音、图画、外语翻译等。（6）动作：先做身体动作再展示生词，多用，

某些动词。(7) 提问：在预习的基础上提问学生，展示生词。可以用描述、解释、谜语、同义词、外语翻译等等来进行提问。

陈学超（2011）把词汇教学的原则分为三个原则：(1) 系统性原则：系统的一个重要的特点就是它内部成分之间的相互联系性。在词汇教学中，必须注意到各个单词在各种系统内的关系这种关系根据语义场理论表现为聚合关系和组合关系。聚合关系是在语言系统中各个语义成分在对立的基础上形成的关系，这种关系主要表现为同义、反义、同音、上下义关系等；组合关系主要表现为词与词的搭配关系。通过对词语搭配限制和句法搭配限制的分析来理解和掌握词义。(2) 阶段性原则：华语词语出现的频率是不同的，因而在词汇教学中遵循阶段性原则。学习的时候当然是从频率最高的词开始才逐渐扩大。词汇出现的频率不同，级别也不用，其实也就说明华语词汇的教学必须按照从高频到底频率、从易到难及从低级别到高级别这样的顺序来进行。(3) 交际性原则：语言是交际的工具，学习语言最终目的是为了在某种程度上进交际。华文教学的目的就是培养学生的语言交际能力，即运用语言进行交际的能力。词汇教学中贯彻该原则就是要求把培养语言交际能力作为教学目标，以交际玩儿、为教学重点，实现教学活动的交际化、真实化和语境化。于是教师对词义和词的使用特点全面地讲解和操练，并要符合生活的实际情况。

韩鑫兴（2009）认为游戏在语言教学中可以被定义为一种有组织的活动并且通常包含下列内容：(1) 一个特定的任务或目标 (2) 一套规则 (3) 游戏者之间的竞争 (4) 游戏者之间沟通所用的口头或书面语言。在这个复杂过程中，乐趣和笑声是必不可少的成分。游戏是一个包含规则，目标和乐趣这三大要素的活动。它们为学生提供了一个实践的机会，用目的语来真正沟通，尽管只是在一定的范围内进行练习，但也架起了课堂与现实世界之间的桥梁在游戏创造的随意轻松的环境中，学生能更快更好的记忆。

Victor Siye Bao（2010）认为游戏的设计原则分为五个类型：(1) 游戏应有目的性：老师不能随意安排游戏，游戏必须为教学服务。因此教要根据教学的内容和目标进行合理的设计。(2) 游戏应有创造性：游戏活动只有具备创造性才能在课堂上有生命力。这就要求教师灵活的处理教材内容与游戏的关系，创造性地设计游戏活动。(3) 游戏要有一定难度：教师在设计游戏时要把握它们的难度，使游戏活动既能最大限度地激发学生的参与热情，又能使课堂充满悬念与挑战，使学生乐于尝试，并有机会在活动中体验成功。(4) 游戏应有可操作性：教师设计的游戏活动应当形式简单，易于操作，这样才能使每个学生都能参加，使每个游戏活动能充分发挥其应有的作用。(5) 游戏应具备多样性：学生喜欢在课堂上以游戏的形式学习知识，但是一种游戏玩儿过多次之后，学生就会对其失去兴趣。这就需要教师平时注意积累多种游戏的方法，不断设计新的游戏，以满足学生强烈的好奇心，持续激发他们的兴趣。

韩鑫兴（2009）认为游戏对教学有六个优点：(1) 游戏是课堂中一种很好的调节。(2) 游戏充满激励性和挑战性。(3) 学习一门语言要大量的努力。游戏帮助学生持续努力地学习。(4) 游戏能在语言实践中锻炼听，说，读，写，的各种技能。(5) 游戏鼓励学生相互交流和沟通。(6) 游戏能够建立一个有意义的语言环境。

李珠、姜丽萍（2013）指出教具即教学用具，它是教学的辅助手段之一，在基础汉语教学有着非常重要的作用。它直观、形象、容易引起学生的注意和兴趣，也便于学生理解和记忆，教师要合理利用。教学中常见的教具有图片、卡片、实物等。

崔永华、杨寄洲（2011）认为卡片可以按下面的方法制作：A 面是汉字，B 面是词的汉语拼音和相应的外文翻译。

周彦卓（2010）认为运用卡片游戏进行词汇练习如下：(1) 什么丢啦？游戏目的：学说中文词语。游戏步骤如下：a. 老师把大卡通挂在墙上。b. 学生记住这些词

后,就让他们转过身去,背对大卡通。c.老师拆下卡通的一部分。d.老师叫学生转过身,再次面对大卡通,问学生“什么丢啦?”。e.学生要一起回答。Victor Siye Bao (2010)认为运用游戏进行词汇练习如下:(2)看图说话比赛。游戏目的:复习中文词语。游戏步骤如下:a.将学生分成几组,让每组自己取一个名字,然后将名字写在事先准备好的记分表格纸上,之后贴在黑板上。b.学生都准备好后,老师亮出一张图片。要求每组第一个学生轮流用中文说出他们从图片上看到了什么。后面的学生不可以重复前面说过的东西。老师从中选出一个予以肯定。c.得到老师肯定的学生跑到黑板前面,在记分表里记上1分。d.每组的第二个学生继续游戏,规则同上。e.学生将图片内容说完后,老师换另一张图片,继续游戏。f.游戏结束时,得分最高的哪个组获胜,得到奖励。(3)找朋友比赛。游戏目的:复习中文词语。游戏步骤如下:a.给每个学生发一张纸,写上自己的名字。b.老师讲解游戏规则,规定游戏时间是每轮一分钟,总的游戏时间是4分钟。c.游戏开始。第一轮让每个学生上来抽取一张卡片,之后开始计时,让学生自己去找不同的同学,要用中文问:“你的卡片上是什么字?”“另一个人也要用中文答。如果他们觉得两个人的卡片上的字可以组成一个词,就把这个词写在纸上。d.一份种后,把卡片交还给老师,老师再随机地给每个学生一张卡片,如果有人拿到了和第一轮同样的卡片,可以跟老师换一张。之后继续游戏,规则同上,直到规定的时间结束。

王斌(2011)认为记忆(memory)是过去的经验在人脑中的反映包括记忆、保持、再认或再现三个环节。运用信息加工的术语来讲,记忆是人脑对外界输入的信息进行编码、存储和提取的过程。记忆可将人过去和现在的心理活动联系在一起。因此,人能不断地积累知识和经验。

徐子亮(2008)认为记忆的基本特征有三个方面:(1)记忆是过去经验在人脑中的反映。人对经验过的东西,头脑中会留有印象,比如某个事件的始末、某个乐曲的

旋律、某座建筑的外观、某个人的脸庞、某个外语的单词、某种学问知识。只要以前接触过、观察过、聆听过、学习过,他们总会在头脑中不同程度得以反映,这就是记忆。(2)记忆的三个基本环节。记忆加工可分三个阶段(或说三个基本环节):信息的知识,信息的保持和信息的提取。信息的知识是对事物的识别和记住,从而积累知识经验。人们认识世界的万事万物,先决条件就是对需要认识的事物进行识记。识记了的事物,如果随时遗忘,那就等于没有学习,必须把它们贮存和积累于脑库,这就是信息的保持。可见,保持是巩固已获得的知识经验的过程。记忆的目的,不止于保持信息,而要在需要时拿出来用,这就是信息的提取。记忆过程的三个环节是相互联系、相互制约的。没有识记,就谈不上保持;没有识记和保持,当然更谈不上提取。(3)记忆表象的直观性和概括性。表象的直观性与概括性是密切联系在一起的。它的直观性有点像知觉;它的概括性又有点像思维。它是几乎知觉与思维之间的中间环节,是记忆的主要内容。在记忆过程中,回忆过去的事物,并且再认出曾经接触过的事物,主要也是靠表象来实现的。

研究对象

本文的研究对象是第八国立中专会计专业一年级学生,一共有68名学生,分为两个班,会计一班34,会计二班34学生。

研究设计

笔者采取两种研究方法:测试法和实验法。测试法是通过让学生回答一系列与教育目标有关并有代表性的问题,从学生对问题的回答中提取信息。笔者用测试法来进行前测和后测。实验法是有研究者根据研究问题的本质内容设计实验,控制某些环境因素的变化,使得实验环境比现实相对简单,通过对可重复的实验现象进行和观察从中发现规则的研究方法。本论文的研究步骤如下:(1)进行前测;(2)利用游戏教学法进行教学实验。为了达到教师的教学目标,笔者将游戏“什么丢了?”的

步骤修改如下：游戏 1：a) 教师带学生一起读生词然后教师直接用印尼语跟学生解释生词的意思。b) 教师把学生分成 6 组。首先教师给每个组几张词汇卡片。c) 教师告诉学生，在白板上已经准备了几个试题（汉字、拼音、意义），有的部分空了。d) 教师让每个组完成空的部分。e) 教师给每个组十秒找正确的答案。f) 然后每个组代表一个人来贴着卡片。g) 下个试题使用一样的方式。为了达到教师的教学目标，笔者将游戏“看图说话比赛”的步骤修改如下：游戏 2：a) 教师把 15 张生词卡片（汉字、拼音、意义）贴在白板上。第一排是 5 张汉字卡片，第二是 5 张拼音卡片，第三是 5 张意思卡片。b) 教师随意叫一个学生上来把正确的答案指出来。c) 相配词汇完成之后教师让学生领读白板上的生词。为

了达到教师的教学目标，笔者将游戏“找朋友比赛”的步骤修改如下：游戏 3：a) 教师准备几张生词卡片。b) 教师把生词卡片分给每个学生。c) 教师让学生找有相关卡片的朋友，最快找到的学生，教师给他们礼物。(3) 进行后测；(4) 对前测和后测的成绩进行分析。从而判断本文使用的方法是否能提高学生对词汇记忆能力；(5) 对分析结果进行说明并得出结论。

研究成果与课堂实验分析

课堂实践

笔者使用卡片游戏教学法对第八国立中专会计专业一年级学生进行词汇教学研究。课堂活动安排为前测、三次课堂教学和后测。以下是具体的教学时间、课时与课堂活动：

表格1. 课堂教学时间、课堂活动和地点

班级	时间	课堂活动	地点
会计一班	2019 年 4 月 19 日 星期五 (07.00 - 07.45)	前测	第八国立中专
	2019 年 4 月 26 日 星期五 (07.00 - 07.45)	第一课时	
	2019 年 5 月 3 日 星期五 (07.00 - 07.45)	第二课时	
	2019 年 5 月 10 日 星期五 (07.00 - 07.45)	第三课时和后测	
	2019 年 4 月 19 日 星期五 (08.30 - 09.15)	前测	
	2019 年 4 月 26 日 星期五 (08.30 - 09.15)	第一课时	
	2019 年 5 月 3 日 星期五 (08.30 - 09.15)	第二课时	
	2019 年 5 月 10 日 星期五 (08.30 - 09.15)	第三课时和后测	
会计二班			

第一课时

笔者的第一个课时安排在 2019 年 4 月 26 日星期五 (07.00 - 07.45) 和 2019 年 4 月 26 日星期五 (08.30 - 09.15)。首先教师点名, 然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入, 目的是为了激发学生的学习兴趣, 引起学生对新知识新内容的好奇心。开始上课的时候, 教师的脸带着微笑、与学生轻松地交流并说“大家好! 现在我们开始上课了”。今天要学的新课是“你们去哪儿?”。首先教师问学生“你们放学的时候去哪儿?”。学生的答案各种各样的, 有的说“回家”, 有的说“去朋友的家”。

导入结束后, 教师开始带学生学新课。第一课时的教学生词内容一共有 10 个, 就是“放学、走、课本、书包、里、真、看、京剧、图书馆、教室”。首先教师带学生一起读生词然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词的意思之后, 教师再让学生自己读生词, 每个词读两遍。其次, 教师带学生一起读课文两遍, 然后带领学生翻译课文。课文翻译完了之后, 教师把要写的生词写在白板上。为了帮助学生认识汉字, 教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的词。然后让两个学生读白板上的词并说它的意义, 但是白板上的拼音被教师擦掉了, 所以只有汉字, 没有拼音了。当时有学生读错汉字或者意义, 其他的学生们直接告诉他怎样读才对的。

下一个阶段是, 教师使用卡片给学生玩游戏。目的是为了帮助学生更深的记住汉语词汇。首先教师把学生分成六组, 教师给每个组 10 张词汇卡片包括汉字、拼音和意义。那张卡片是白板上试题的答案, 六张卡片是正确的而四张卡片是错误的。其次, 教师告诉学生, 在白板上已经准备了六个试题包括汉字、拼音和意义, 有的部分空了。比如: 放学 - - usai sekolah (在这里拼音空了)。教师让每个组完成空的部分。教师给每个组十秒让他们讨论找到正确的答案。找到了正

确的答案每个组代表一个人来贴卡片。当时学生们看起来很积极, 因为还不到十秒他们马上就要上来贴着卡片。下个试题使用一样的方式。正确率最高的小组获胜。最后教师让学生一起读在白板上写着的生词。

第二课时

笔者的第二个课时安排在 2019 年 5 月 3 日星期五 (07.00 - 07.45) 和 2019 年 5 月 3 日星期五 (08.30 - 09.15) 进行, 首先教师点名, 然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入, 目的是为了激发学生的学习兴趣, 引起学生对新知识新内容的热烈探求。开始上课的时候, 教师的脸带着微笑、与学生轻松地交流并说“大家好! 现在我们开始上课了”。今天要学的新课是“什么时候放假?”。老师先问学生他们什么时候放假, 但是没有学生回答老师的问题, 因为学生不知道放假是什么意思。所以教师直接用印尼语跟学生说放假是 libur 的意思。听了教师的说明, 学生们用印尼语来回答, 因为不知道用汉语怎么说。所以教师慢慢帮助他们解释, 告诉他怎么说用汉语。

导入结束后, 教师开始带学生新课。第二课时的教学生词内容一共有 14 个生词就是: 老师、我们、时候、考试、月、日、放假、生日、天、国庆节、今年、年、开斋节、明年。首先教师带学生一起读生词然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词的意思之后, 教师再让学生自己读生词, 每个词读两遍。其次, 教师带学生一起读课文两遍, 然后带领学生翻译课文。课文翻译完了之后, 教师把要写的生词写在白板上。为了帮助学生认识汉字, 教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的词。然后让两个学生来读白板上的词并告诉它的意义, 但是白板上的拼音被教师擦掉了, 所以只有汉字, 没有拼音了。当时有学生读错汉字或者意义, 其他的学生们直接告诉他怎样读才对的。

下一个阶段是，教师使用卡片给学生玩游戏。目的是为了帮助学生更深的记住汉语词汇。首先教师把 15 张卡片包括汉字、拼音和意义贴在白板上。第一排是 5 张汉字卡片，第二是 5 张拼音卡片，第三是 5 张意思卡片。其次。教师随意地叫一个学生上来，让他们把正确的答案指出来。当时在坐位上的学生很积极，想告诉前面的学生正确的答案。相配词汇完成之后教师让学生领读白板上的生词。

第三课时

笔者的第三个课时安排在 2019 年 5 月 10 日星期五（07.00 - 07.45）和 2019 年 5 月 10 日星期五（08.30 - 09.15）进行。首先教师点名，然后向学生打招呼。教师使用提问进行导入，目的是为了激发学生的学习兴趣，引起学生对新知识新内容的热烈探求。开始上课的时候，教师的脸带着微笑、与学生轻松地交流并说“大家好！现在我们开始上课了”。今天我们要复习第七和第八课。教师先问学生“上节课你们觉得怎么样？还记得吗？在家里有没有复习？”。学生有的说“有”，有的说“没有”。那现在我们还是复习前两节课所有的内容。

导入结束后，教师开始带学生复习。第三课时的教学生词内容一共有 24 个生词就是：放学、走、课本、书包、里、真、看、京剧、图书馆、教室、老师、我们、时候、考试、月、日、放假、生日、天、国庆节、今年、年、开斋节、明年。首先教师带学生一起读生词然后直接用印尼语跟学生解释生词的意思。学生理解了生词，

的意思之后，教师再让学生自己读生词，每个词读两遍。其次，教师带学生一起读课文两遍，然后带领学生翻译课文。课文翻译完了之后，教师把要写的生词写在白板上。为了帮助学生认识汉字，教师在该汉字的下面写它的拼音。这样能让学生更容易认识汉字。教师带学生朗读白板上的词。然后让两个学生来读白板上的词并告诉它的意义，但是白板上的拼音被教师擦掉了，所以只有汉字，没有拼音了。当时有学生读错汉字或者意义，其他的学生们直接告诉他怎样读才对的。

下一个阶段是，教师使用卡片给学生玩游戏。目的是为了帮助学生更深的记住汉语词汇。首先教师准备 36 张卡片包括汉字、拼音和意义。卡片有三中颜色，橙色是汉字、蓝色是拼音和粉红色是意义。其次教师把卡片分给每个学生。教师让学生找有相关卡片的朋友，比如：有学生拿一张橙色卡片写着汉字“生日”，所以他必须找到朋友谁有拼音“shengri”的蓝色卡片和意思“ulang tahun”的粉红色卡片。最快找到的学生，老师给他们礼物。

前测结果统计与分析

笔者在 2019 年 4 月 19 日给第八国立中专会计专业一年级学生进行前测。前测题一共有 25 个道题，内容是学生学过的第一课和 第二课。前测题分成三个部分，第一部分是连接汉字拼音和意义、第二部分是相配汉字和拼音、第三部分是选择正确的答案。前测目的是为了测试学生是否还记得学过的生词。以下是前测试中统计分析结果：

表格 2. 第一部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	生日	34	12	35%	34	27	79%	57%
2.	京剧	34	12	35%	34	19	56%	46%
3.	书包	34	10	29%	34	24	71%	50%
4.	时候	34	17	50%	34	14	41%	46%

5.	今年	34	11	32%	34	16	47%	40%
6.	Opera Beijing	34	11	32%	34	19	56%	44%
7.	Waktu	34	16	47%	34	20	59%	53%
8.	Ulang Tahun	34	20	59%	34	22	65%	62%
9.	Tahun Ini	34	14	41%	34	22	65%	53%
10.	Tas	34	19	56%	34	28	82%	69%
总分/平均		340	142	42%	340	211	62%	52%

表格 3. 第一部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	汉字-拼音 (No. 1-5)	170	62	36%	170	100	59%	48%
2.	拼音-意义 (No. 6-10)	170	80	47%	170	111	65%	56%

在这部分学生的任务就是连接汉字、拼音和意义。根据以上表格 1 可以看出，会计一班学生的正确率是 42%，而会计二班学生的正确率是 62%。两个班的平均正确率是 52%。学生最高掌握的词是对“tas”词。学生对“tas”词的平均正确率为 69%。学生对“tas”词比较熟悉，因为这个词是他们使用的物品。所以学生很掌握这个词。程度最低掌握的词是对“今年”词。学生

对“今年”词的平均正确率为 40%。笔者问了学生，为什么对“今年”词的正确率很低，大部分学生说因为这个词他们忘了怎么读，和学生们有时候忽略比较简单的词。而根据以上表格 3 学生的掌握平均可以看出，连接汉字-拼音部分的平均正确率是 48%，而连接拼音-意义部分的平均正确率是 56%。

表格 4. 第二部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	课本	34	13	38%	34	21	62%	50%
2.	明年	34	17	50%	34	21	62%	56%
3.	老师	34	20	59%	34	27	79%	69%
4.	国庆节	34	15	44%	34	26	76%	60%
5.	图书馆	34	19	56%	34	27	79%	68%
总分/平均		170	84	49%	170	122	72%	61%

在这部分学生的任务就是相配汉字和它的拼音。根据以上表格分析可以看出，会

计一班学生的正确率是 49%，而会计二班学生的正确率是 72%。两个班的平均正确率是

61%。学生最高掌握的词是对“老师”词。学生对“老师”词的平均正确率为 69%。学生认为这个词常用的。所以学生很掌握这个词。程度最低掌握的词是对“课本”

词。学生对“课本”词平均正确率为 50%。笔者问了学生为什么对“课本”词的正确率很低，大部分学生说因为这个词很难记。

表格 5. 第三部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	走	34	15	44%	34	20	59%	52%
2.	看	34	18	53%	34	26	76%	65%
3.	日	34	14	41%	34	24	71%	56%
4.	年	34	7	21%	34	17	50%	36%
5.	时候	34	8	24%	34	13	38%	31%
6.	我们	34	7	21%	34	23	68%	45%
7.	考试	34	11	32%	34	24	71%	56%
8.	教室	34	5	15%	34	18	53%	34%
9.	放学	34	17	50%	34	15	44%	47%
10.	图书馆	34	22	65%	34	25	74%	70%
总分/平均		340	124	37%	340	205	60%	49%

表格 6. 第三部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	单音节 (No. 1-4)	136	54	40%	136	87	64%	52%
2.	多音节 (No. 5-10)	204	70	34%	204	118	58%	47%

在这部分学生的任务是选择正确的答案。根据以上表格 3 可以看出，会计一班学生的正确率是 37%，而会计二班学生的正确率是 60%。两个班的平均正确率是 49%。学生最高掌握的词是对“图书馆”词。学生对“图书馆”词平均正确率为 70%。学生认为这个词最容易记住，因为不多生词在课本上有三个字。所以学生很容易掌握这个词。程度最低掌握的词是对“时候”词。学生对“时候”词平均正确率为 31%。笔者问了学生为什么对“时候”词正确

率很低。大部分学生说是他们错误翻译的，他们以为时候的意思是“kapan”因为经常听到“什么时候”这个句子。而根据以上表格 6 学生的掌握平均可以看出，单音节部分学生的平均正确率是 52%，而多音节部分学生的平均正确率是 47%。

后测结果统计与分析

经过了三个课时的游戏教学实验之后。为了了解实验的效果，笔者在 2019 年 5 月 10 日向第八国立中专会计专业一年级学生

进行了后测。后测题一共有 25 个道题，内容是学生学过的第一课和第二课。后测题与前测题是相似的，就是分成第一个部分连接，第二部分相配汉字和拼音，和第三

部分选择正确的答案。后测目的是为了了解学生对使用卡片游戏教学法效果如何。以上是后测中统计分析结果：

表格 7. 第一部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	放学	34	22	65%	34	34	100%	83%
2.	考试	34	18	53%	34	31	91%	72%
3.	老师	34	23	68%	34	33	97%	83%
4.	教室	34	20	59%	34	32	94%	77%
5.	明年	34	21	62%	34	33	97%	80%
6.	Guru	34	33	97%	34	34	100%	99%
7.	Usai Sekolah	34	29	85%	34	34	100%	93%
8.	Ujian	34	29	85%	34	33	97%	91%
9.	Tahun Depan	34	28	83%	34	34	100%	92%
10.	Kelas	34	31	91%	34	33	97%	94%
总分/平均		340	254	75%	340	331	97%	86%

表格 8. 第一部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	汉字-拼音 (No. 1-5)	170	104	61%	170	163	96%	79%
2.	拼音-意义 (No. 6-10)	170	150	88%	170	168	99%	94%

在这部分学生的任务就是连接汉字拼音和意义。根据以上表格分析可以看出，会计一班学生的正确率是 75%，而会计二班学生的正确率是 97%。两个班的平均正确率达到 86%。学生掌握情况好的词是“Guru”（99%），“Kelas”（94%），“Usai Sekolah”（93%），“Tahun Depan”（92%），“Ujian”（91%）。学生们对这些词的平均正确率是在 90%以上。学生们对这些词会得

到这么高是因为对学生们来说连接拼音与意义比汉字与拼音比较容易。然后掌握不太好的词是“教室”（77%）和“考试”（72%）。学生们对“教室”和“考试”词，平均正确率很低是因为学生们说这个词很难记，看起来很复杂。而根据以上表格 8 学生的掌握平均可以看出，连接汉字-拼音部分的平均正确率是 79%，而连接拼音-意义部分的平均正确率是 94%。

表格 9. 第二部分测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	时候	34	24	71%	34	34	100%	86%
2.	放假	34	21	62%	34	34	100%	81%
3.	生日	34	23	68%	34	34	100%	84%
4.	开斋节	34	25	74%	34	33	97%	86%
5.	图书馆	34	27	79%	34	33	97%	88%
总分/平均		170	120	71%	170	168	99%	85%

这部分学生的任务就是相配汉字和它的拼音。根据以上表格可以看出，会计一班学生的正确率是 71%，而会计二班学生的正确率是 99%。两个班的平均正确率是 85%。学生最高掌握的词是对“图书馆”词，平均正确率为 88%。原因还是一样的，学生认

为这个词最容易记住，因为不多生词在课本上有三个字。然后掌握不太好的词是“放假”，平均正确率为 81%。这个词的正确率很低，是因为生词看起来很复杂，笔画也多。

表格 10. 第二部测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	真	34	30	88%	34	33	97%	93%
2.	月	34	22	65%	34	33	97%	81%
3.	天	34	27	79%	34	31	91%	85%
4.	里	34	31	91%	34	33	97%	94%
5.	课本	34	32	94%	34	31	91%	93%
6.	书包	34	30	88%	34	26	76%	82%
7.	京剧	34	30	88%	34	27	79%	84%
8.	今年	34	30	88%	34	30	88%	88%
9.	放假	34	25	74%	34	27	79%	77%
10.	国庆节	34	21	62%	34	27	79%	71%
总分/平均		340	278	82%	340	298	87%	85%

表格 11. 第二部测试的结果

序号.	生词	会计一班			会计二班			平均正确率
		学生人数	正确数量	正确率	学生人数	正确数量	正确率	
1.	单音节	136	110	81%	136	130	95%	88%

(No. 1-4)								
2.	多音节 (No. 5-10)	204	168	82%	204	168	82%	83%

在这部分学生的任务就是选择正确的答案。根据以上表格分析可以看出，会计一班学生的正确率是 82%，而会计二班学生的正确率是 87%。两个班的平均正确率是 85%。学生最高掌握的词是对“里”词，平均正确率为 94%。对学生们来说这个词比较容易记。然后掌握不太好的词是“国庆节”，平均正确率为 71%。学生们说这个词很复杂，跟“开斋节”的词经常颠倒。而

根据以上表格 11 学生的掌握平均可以看出，单音节部分学生的平均正确率是 88%，而多音节部分学生的平均正确率是 83%。

会计一班与会计二班的前后测对比分析

笔者对第八国立中专会计专业一年级会计一班和会计二班学生的前测与后测的结果进行对比。以下是一年级会计一班与会计二班的前后测的平均分数对比表：

表格 12. 会计一班与会计二班的前后测对比分析

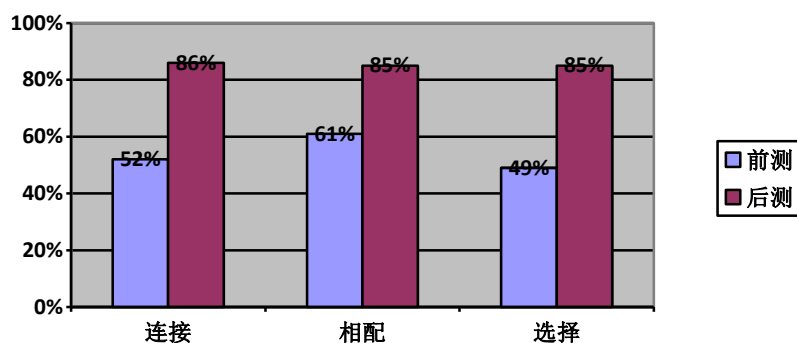
平均成绩	会计一班			会计二班		
	前测	后测	对比	前测	后测	对比
第一部分（连接）	42%	75%	33%	62%	97%	35%
第二部分（相配）	49%	71%	22%	72%	99%	27%
第三部分（选择）	37%	82%	45%	60%	87%	27%
总计	43%	76%	33%	65%	94%	29%

根据上面的表，我们可以看出会计一班学生的前测与后测成绩对比结果是：会计一班学生前测的平均成绩是 43%；而笔者使用游戏教学法之后，学生测试的平均成绩是 76%。前测试与后测试成绩的对比就是 33%。而会计二班学生的前测与后测成绩对比结果是：会计二班学生前测的平均成绩是 65%；而笔者使用游戏教学法之后，学生测试的平均成绩是 94%。前测试与后测试成

绩的对比就是 29%。这表示笔者课堂实践的教学方法能提高学生的记忆力，学生能掌握笔者所教的汉语词汇。

前测与后测结果分析

笔者对第八国立中专会计专业一年级学生的前测和后测的结果进行对比。以下是前测与后测成绩的对比：



图表 1. 每个试题部分的前测与后测对比效果

从以上的表看出第八国立中专会计专业一年级学生的每个问题部分的后测成绩比前测成绩很高。第一部分前测的平均正确率是 52%而后测的平均正确率是 86%；第二部分前测的平均正确率是 61%而后测的平均正确率是 85%；第三部分前测的平均正确率是 49%而后测的平均正确率是 85%。总的来说每个部分的测试结果显示后测正确率比前测正确率高。这表明游戏教学法能够有效地以便学生很快能了解教学内容并记住汉语词汇。不仅能够让学生掌握汉语词汇。可见，使用游戏教学法能提高学生的学习兴趣，明显提高了学生的学习成绩。这是因为教师使用游戏教学，所以让学生比较容易记住汉语词汇。

结论和建议

结论

笔者使用卡片游戏教学法对第八国立中专会计专业一年级会计一班和会计二班学生之后获得以下的结论：（1）笔者对学生成绩结果分析之后，发现会计一班学生的平均成绩增加了 33%；而会计二班学生的平均成绩增加了 29%。学生对汉语词汇的掌握能力有大大得提高。（2）笔者对学生成绩结果分析之后，发现后测试成绩比前测试成绩高。这表示游戏教学法能够有效地以便学生词汇的记忆力和掌握能力，学生学习汉语有进步。（3）对游戏教学法的反应很好。使用这种法教汉语词汇能够让学生们对汉语的兴趣更加。所以学生对本课的反应非常很好、非常积极。

建议

综上所述，在教学过程中使用游戏教学法有助于增强学生对汉语词汇的记忆力。根据笔者课堂实践的结果，笔者提出建议：学习汉语首先要让学生对汉语有感兴趣。为了帮助学生更理解教学内容，教师们在教学过程中尽量不仅使用书本，而是也得使用游戏。笔者认为这样能有很好的学习效果。

参考文献

- 陈学招 2011 《华文教学法》，陕西师范大学出版社。
- 崔永华、杨寄洲 2011 《对外汉语课堂教学技巧》，北京语言大学出版社。
- 高 燕 2007 《对外汉语词汇教学》，华东师范大学出版社。
- 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》，东方师范大学硕士论文。
- 李 珠、姜丽萍 2013 《怎样教外国人汉语》，北京语言大学出版社。
- Victor Siye Bao 2010 《中文游戏大本营一课堂游戏 100 列》，北京大学出版社。
- 王 斌 2011 《体育心理学》，华中师范大学出版社。
- 徐子亮 2008 《对外汉语教学心理学》，华东师范大学出版社。
- 周 健 2009 《汉语课堂教学技巧》，商务印书馆出版社。
- 周彦卓 2010 《游戏学中文》，北京语言大学出版社。