

# 游戏化移动学习对大学英语学习者 词汇学习的有效性研究

西北师范大学 凌 茜 王 皓 王志浩

**摘 要:** 移动学习是一种在移动设备帮助下能够发生于任何时间、任何地点的学习,能够有效地呈现学习内容并且提供师生双向交流。移动学习的优势与普及使其在英语教学中的应用备受关注。本研究以 41 名非英语专业本科一年级学生为被试,采用定量与定性相结合的研究方法,检验了游戏化移动学习对英语词汇学习影响的效果。实证研究发现:学习者通过游戏软件 Elevate 进行英语词汇学习是行之有效的,尤其是在语境条件支持下词汇使用方面的提升最为显著;同时,学习者对游戏化学习持较高评价,但未能理想地将学习前的计划制定、学习后的结果反思以及资源管理等学习策略运用到游戏化移动学习中。作为教师,应了解该学习方式的优劣,有意识地培养学习者有效利用线上线下新型学习模式,合理应用学习策略,促进学习成效。

**关键词:** 游戏化移动学习; 词汇学习; 大学英语学习者

**中图分类号:** H319.3

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1001-5795(2019)06-0009-0007

## 1 引言

大数据、“互联网+”的时代背景之下,技术与教育的融合使学习方式发生了巨大变化。移动设备、网络技术的支撑推动了具有社交学习功能的 APP 的广泛应用,改变了现有学习环境及模式,其多维性、社交性、社会性、开放性和时效性特点,使具有学习内容的 APP 联通了任何位置、环境、语境中的学习者(王湘玲等,2017:31)。随着移动设备的普及、移动网络的完善和移动应用场景的日益发展丰富,英语教学也突破了时间和空间的限制,备受国内外教育研究者的关注(毕鹏晖,2017:35)。教育部部长陈宝生 2017 年指出,伴随信息技术的不断更新与发展,高等教育面临的供求关系、国家需求、国际竞争关系、教育对象及教育资源条件等因素发生了重大变化。

据此,本研究借助游戏化移动应用软件 Elevate,试图探索游戏化移动学习对英语词汇学习(形式、意义的记忆及其在具体语境中的使用)的有效性。

## 2 文献综述

### 2.1 游戏化移动学习

上世纪 90 年代末期,移动技术辅助语言学习将

PDA、MP3 播放器、随身电子辞典、手机以及平板电脑等作为其学习的载体(Burston,2013:157)。Geddes(2004:13)认为移动学习具有随时性和随地性。Kukulska-Hulme & Shield(2008:273)在其研究中将移动学习定义为:以手持设备为媒介,不受时间地点所限制,可进行正式或非正式的学习。Wong & Looi(2010:421)明晰了移动学习的功能:手持移动设备具有作为“学习中心”(learning hub)的功能。与计算机辅助语言学习(CALL,Computer Assisted Language Learning)模式相对应,移动技术辅助语言学习(MALL,Mobile Assisted Language Learning)模式应运而生。移动学习所具备的个性化、移动化的特点赋予语言学习自发性(spontaneous)、非正式性(informal)及泛在性(ubiquitous),提供了丰富多样的学习情境。在信息化的未来社会中,自主学习、泛在学习、社会性学习、游戏化学习、仿真环境下的探究性学习、远程实时协作学习、有充分社会交互的学习将成为学习的主要形式,并能满足人们社交、娱乐的需求(陈坚林、贾振霞,2017)。近年来,随着研究的不断深入,研究者更多地关注了游戏过程中产生的动机、参与度和学习活动。Kapp(2012)将游戏化(gamification)定义为:通过基于游戏化的机制、设计及思维,增进交流互动,提升

使用动机及促进学习活动。Abdul & Felicia (2015: 745) 在基于游戏化学习模式 (GBL, game-based learning) 的研究中总结出: ①用户在游戏的过程中总有所收获; ②基于游戏的学习使学习者的知识、技能得到发展,同时强化了学习者的学习经验; ③游戏所带来的愉悦感和动机影响学习者的参与度; ④基于游戏化的学习,参与度影响学习者的认知和情感; ⑤学习者易受到学习能力、动机和愉悦感的激励,取得更大的进步。鉴于此,基于游戏化的语言学习应用软件更多地被应用到移动学习的研究中,且参与研究的被试对这种新颖的学习方式都持较高的评价。随着电子信息技术和相应设备的发展,将游戏运用于教学中已是一种趋势。

## 2.2 词汇学习及策略

词汇作为语言学习的基础而备受关注。Nation (1990) 从三个方面对词汇学习进行了阐述,即词汇的形式、意义及在语言中作为语法功能的使用。Laufer & Levitzky (2017) 通过回忆测试和识别测试来测量学习者的词汇,结果表明两种测试都能有效地扩大学习者的词汇量。Stroller & Grabe (2018) 认为教师应为学习者提供更多词汇学习机会,从视觉模式层面获得词汇学习材料。Nguyen & Boers (2018) 以 TED 演讲视频为学习工具,要求学习者对视频内容进行总结,从而实现输入—输出循环,以提高学习者的词汇吸收。Aydar (2018) 指出教师需引导学习者对生词进行恰当的猜测、推断,并在新的语言环境中重复使用旧单词。Peker *et al.* (2018) 的研究重点为词汇的出现频率、重复和上下文场景,同时还指出使用适当策略会显著提升学习者词汇学习的成效。Rogers (2018) 从元认知的角度探讨了词汇学习,并提出词汇笔记学习法与反思性提问法,以加强词汇学习的计划、监控和评估策略使用。康洁平(2014)指出,记忆和情感策略不仅有助于学习者制定词汇学习计划,而且有助于提高词汇学习效果。朱竹(2014)发现非英语专业学习者在学习英语词汇时,倾向于使用元认知策略、猜测策略和记笔记策略。席蕊(2017)的研究结果表明,语境是词汇记忆的关键因素,英语词汇的模块化和系统化在语言教学中应得到高度重视。

综上所述,以游戏形式呈现的词汇学习内容,不需要花太多时间就可以完成,这种设计完全符合移动学习的核心原则,能够激励学习者随时随地学习。同时,当今大学英语学习者普遍认为移动设备有助于与他人进行问题的交流互动,也乐于搜索使用可提高其英语

学习的应用程序。

## 3 研究设计

### 3.1 研究被试

研究被试为西北地区某高校非英语专业 41 名本科一年级学生,开设的课程为“大学英语”。实证研究之前,向学生发放移动学习情况调查问卷。通过统计,27 名学生 (66%) 具有移动学习的经历,32 名学生 (78%) 表示支持移动学习的学习方式,9 名学生 (22%) 认为在移动学习过程中会出现移动设备使用不便、注意力被无关内容所吸引等问题。最终研究者通过与所有参与实验的学习者沟通后,所有被试均愿意参与本实证研究。

### 3.2 研究工具

#### 3.2.1 Elevate 游戏软件

本研究采用的游戏化软件是基于国外神经科学和认知学习领域相结合而研发的 Elevate,适用于大多数智能移动设备。该软件共包含 30 个英语学习的游戏,可每天推送三种不同游戏。Elevate 的学习内容以游戏的形式呈现,在完成游戏的过程中,学习者将英语知识进行习得和消化。

首先,Elevate 游戏分类与英语学习技能分类一致,即听、说、读、写四类技能。不同分类下的具体游戏名称如表 1 所示。

表 1 Elevate 游戏条目汇总

语言技能	游戏名称
listening	Focus, Name Recall, Retention, Sequencing, Synthesis
speaking	Adjective Recall, Diction, Eloquence, Memory, Precision, Pronunciation
reading	Agility, Association, Comprehension, Connotation, Context, Extraction, Processing, Visualization, Word Parts
writing	Brevity, Clarity, Detail, Error Avoidance, Expression, Inversion, Punctuation, Refinement, Spelling, Syntax

Elevate 游戏操作界面均为英语。以 Agility、Visualization、Memory 三个游戏为例。Agility (图 1 左) 游戏任务为学习者选择相似词; Visualization (图 1 中) 游戏任务为学习者选择与目标词意义一致的图片; Memory (图 1 右) 游戏任务是理解目标词的意义并将词条中的词汇补全。

其次,Elevate 还为用户提供了更为丰富的辅助外语学习游戏内容,主要包括 Public Speaking、Speed Reading 和 Vocabulary Building,分别作为对口语、阅读

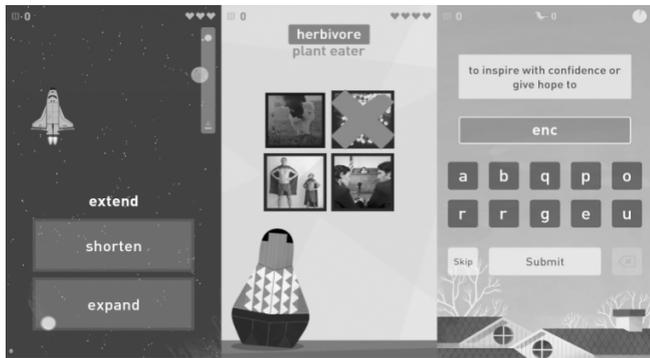


图1 Agility (左), Visualization (中), Memory (右) 游戏截图

及词汇能力的补充学习。如图2所示。



图2 Elevate 辅助外语学习内容

再者,在 Elevate 中,前、后缀词汇闪卡(Prefix & Suffix Flashcards)学习内容涉及上述词汇知识,如图3所示。学习者可随时查看前、后缀词汇知识,了解其释义,进行学习、记忆。在 Elevate 所包含的 Word Parts 小游戏中,对前、后缀进行了有针对性的训练,学习者需要根据提供的词汇描述,对词汇进行选择搭配,如根据描述: document written by hand or typed, 学习者需要在 manu、mega、clam、script 中进行搭配,从而得到正确答案 manuscript。Elevate 这一功能符合 Bauer & Nation (1993) 词族的学习研究,词族(word family)即词根、基础词与词缀所构成的所有词形的总称,如 dine、diner、dining、dined。词缀知识是词汇知识的重要组成部分,词缀知识的丰富与否关系到学习者词汇量扩大和阅读与写作技能的提升。从功能区分,词缀知识分为屈折语素和派生语素,前者表达时态、单复数、主谓一致等语法意义,后者则用来构成新词(高育松、薛小梅,2018: 8)。在派生语素中,又分为前缀与后缀,前者关乎词义、词性的变化,后者则与词性、意义有关。

### 3.2.2 问卷

<b>ACTION</b>	action or process exploration  act of exploring or investigation hesitation act of pausing or delaying	<b>SEMI</b>	half or partly  semiannual occurring twice a year semiserious partly serious
---------------	---	-------------	---

图3 Elevate 包含的词缀知识内容

词汇是第二语言习得的基础(Rivers, 1983),作为刚步入大学校园的学习者,词汇的积累和扩充是一大的难题,他们不仅需要积极主动地学习新知识,更需要在新的学习环境下学会计划、监控和评估自身的学习情况。因此,本研究使用的移动英语词汇学习策略问卷以 O' Malley & Chamot (1989) 学习策略问卷和 Oxford (1990) 间接影响学习策略问卷为框架蓝本(转引自程晓堂、郑敏,2002: 25),从语言意识、元认知策略(计划、监控、评估)、交际策略和情感策略四个维度调查学习者如何在移动学习环境下计划、监控及评估其英语词汇学习情况。

### 3.2.3 词汇测试

本研究词汇测试包含前后测。测试分为三部分,第一部分为词汇单项选择,学习者需在四个选项中选择意义最为恰当的单词;第二部分为英语词汇的汉译英,学习者需要根据汉语意思写出对应的英语词汇和正确形式,前两部分分别考察了学习者在意义(meaning)和词汇形式(form)两方面知识的掌握程度;第三部分为词汇填空,学习者需将给出的词汇与文本语境进行联系、判断,选择并以目标词正确的形式进行填空,该部分主要检验了学习者在语境中使用词汇的能力。

### 3.2.4 访谈

本研究设计的访谈提纲旨在调查学习者对移动设备支持的游戏化英语词汇学习的感受。访谈由9个问题组成,分为三个维度,即潜在有效性、可用性和满意度。

## 3.3 研究过程

本研究分为两个阶段,第一阶段为研究者指导学习者如何使用 Elevate 游戏软件,包括以下四个环节(如图4所示): ①Elevate 默认操作语言为英语,研究者引导学习者完成应用所包含的语言水平测试,并讲解测试结果; ②水平测试后,讲解各类游戏的操作及其针对的语言技能; ③学习者体验操作 Elevate,并提出使用过程中遇到的问题; ④研究者解释 Elevate 中的各分数、评价,并向学习者说明在研究第二阶段需要向研究者汇报的数据。



图4 Elevate 促进英语词汇学习第一阶段

第二阶段为运用 Elevate 进行为期 8 周的移动词汇学习。在本阶段开始前, 研究者首先对被试进行词汇水平前测, 随后, 学习者需每日利用课余时间完成 Elevate 当日推送的三个游戏, 并将游戏完成后的界面以截图的形式发送至研究者建立的微信群。在提交每日学习进度的同时, 研究者与学习者间会就遇到的问题进行探究讨论, 在推进学习的同时及时反馈, 在研究结束次日进行词汇水平后测。研究的第二阶段如图 5 所示。

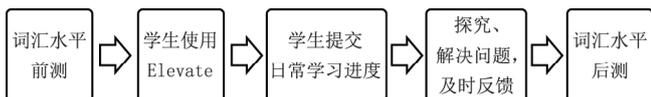


图5 Elevate 促进英语词汇学习第二阶段

## 4 分析与讨论

本研究针对研究问题做了以下定量分析和定性分析, 其中定量分析研究使用统计软件 SPSS20.0 对实验数据进行了分析。

### 4.1 词汇测试分析

经过为期 8 周的实证研究, 大学英语学习者整体词汇水平得到了提升 ( $t = -8.067, p = 0.000$ )。

表2 词汇测试成绩数值表 (N=41)

	前测		后测		MD	t	df	Sig. (双侧)
	M	SD	M	SD				
第 I 题	13.41	4.84	15.07	4.47	-1.68	-3.346	40	0.002
第 II 题	9.44	5.37	11.16	4.60	-1.76	-3.169	40	0.003
第 III 题	2.05	3.70	11.00	6.46	-8.95	-8.273	40	0.000
测试总成绩	24.88	8.40	36.83	12.16	-11.95	-8.067	40	0.000

基于使用的语言学习理论认为, 语言结构是与形式、意义和使用三个维度共同作用下形成的构式 (Goldberg & Ackerman, 1995; Langacker, 2009), 它们之间相互影响、制约并贯穿学习者语言学习的整个过程 (高育松、薛小梅, 2013: 3)。表 2 数据显示, 在 8 周的实证研究期间, 学习者通过游戏软件 Elevate 进行英语词汇学习是行之有效的。尤其在词汇使用方面的提升最为显著 ( $t = -8.273, p = 0.000$ )。这主要因为 Elevate 包含大量图片、文本与音频相结合的学习内容, 在这种多模态的条件支持下, 学习者可以从视觉、听觉等多个方面对词汇进行理解、吸收, 从图示的角度更好地去理解词汇。在语境中使用词汇, 提升了学习

者通过行文内容推断和选择词汇的能力, 多模态形式呈现词汇对学习词汇学习非常有效。这一研究结果与李思索、高原 (2016: 79) 和 Çakmak & ErÇetin (2017: 16) 研究一致。但测试结果也反映出, 学习者在词汇意义辨析与形式判断方面还有待提高: 首先, 词汇量依旧是限制学习者辨析词汇的主要因素, 意味着学习者接受的词汇输入不足以完成当前的语言学习任务; 其次, 学习者易受母语思维的影响, 对于词性及词的形态变化缺乏敏感性, 如动词转换为名词的后缀、形容词与副词的转换等, 反映出学习者词汇使用意识的缺乏、词汇使用频率较低, 这与高育松、薛小梅 (2013: 4) 的研究结果一致。

### 4.2 学习策略分析

词汇水平后测结束后, 向学习者发放《移动英语词汇学习策略调查问卷》, 总计 41 份, 并全部有效收回。调查问卷分别从词汇学习的语言意识、元认知策略、情感策略及交际策略四个维度调查了学习者在移动英语词汇学习中的策略使用情况。

表 3 数据显示, 在语言意识维度, 学习者最常使用的策略是“有意识地通过移动学习来提高自己的英语词汇水平”, 均值为 3.366; 最少使用的策略为“经常思考有关词汇学习方面的知识, 如词根、前缀、后缀和词块等”, 均值为 2.829。这说明大部分学习者都想借助移动学习来提高自身英语水平, 但由于缺乏合理的学习方法与专业知识, 很少能够做到将英语学习融入日常生活学习中, 疏于思考正确的英语学习方法。

在元认知策略中, 学习者最常使用依次是: 计划 (第 6 项)、监控 (第 8 项) 及评估 (第 9 项), 均值分别为 3.268、3.610 和 3.268; 最少用到的策略为“在进行移动英语词汇学习前, 我会制定适合自身的短期计划和长期计划” (第 7 项) 与“在进行移动英语词汇学习一段时间后, 我会对本阶段进行总结, 如与上个阶段相比是否有进步, 移动英语词汇学习中存在的主要问题是否正在逐步得到解决” (第 11 项), 均值分别为 2.805 与 2.878。由此可见, 步入大学校园的新生还不能很好地适应高中由他人指导学习变为自主学习这一变化。而移动学习是自主的学习, 是将学习活动交给学习者自身的一种学习行为, 需要学习者进行学习前的自我计划、学习过程中的自我监控和学习后的自我评价及反思。

在情感维度中, 学习者最常使用的策略为情绪控制 (第 13 项) 和学习动机 (第 16 项), 均值分别为 3.634 和 3.463, 表明在移动学习过程中多数学习者有情绪上的

波动,并尝试加以对其进行控制,如受任务难度、移动设备中其他无关因素的干扰等,且很多学习者愿意主动

表3 移动英语词汇学习策略调查结果

	问 题	最小值	最大值	均值
语 言 意 识	1. 我经常思考有关词汇学习方面的知识,如词根、前缀、后缀和词块等。	2.540	3.119	2.829
	2. 在日常英语学习中,我有意识地掌握有关词汇方面的知识,如词根、前缀、后缀和词块等。	2.866	3.378	3.122
	3. 我经常把英语的一些词汇现象,如词汇在句子中的形式、意义等用法同汉语进行对比,找出其异同,以便自己更好地理解。	2.594	3.114	2.854
	4. 我有意识地通过移动学习来提高自己的英语词汇水平。	3.114	3.618	3.366
元 认 知 策 略	5. 我能有计划地进行移动英语词汇学习,选择适合的词汇游戏。	2.866	3.378	3.122
	6. 在进行移动词汇学习之前,我会关注游戏进程中需要注意的方面。	2.967	3.568	3.268
	7. 在进行移动英语词汇学习前,我会制定适合自身的短期计划和长期计划。	2.530	3.080	2.805
	8. 在移动英语词汇学习过程中,我注意自己是否有注意力分散等现象。如有,我会努力把注意力放到当前任务。	3.347	3.873	3.610
	9. 在移动英语词汇学习结束后,我会对游戏的难度进行评价,检查自己完成的情况。	2.593	3.584	3.268
	10. 在移动英语词汇学习结束后,我会参照系统给出的评价反馈,分析游戏进程中自己薄弱的环节,反思导致效果不佳的原因,如词汇结构、词汇意义及词汇应用方面知识欠缺等原因。	2.898	3.443	3.171
情 感 策 略	11. 在进行移动英语词汇学习一段时间后,我会对本阶段进行总结,如与上个阶段相比是否有进步,移动英语词汇学习中存在的主要问题是否正在逐步得到解决。	2.642	3.114	2.878
	12. 在进行移动英语词汇学习时,遇到难度大的词汇游戏,我尽量放松,继续进行游戏,直到完成任务。	2.726	3.372	3.049
	13. 在移动英语词汇学习过程中,当感到疲倦、烦躁时,我会设法放松自己(如听音乐、休息等),控制自己的情绪。	3.363	3.905	3.634
	14. 在移动英语词汇学习取得进步后,我会奖励自己,增加自己学习的信心。	2.596	3.209	2.902
	15. 我会依据自己的兴趣,如通过将手机的操作系统、应用和游戏的默认语言设置为英语的方式,提升词汇量。	2.134	2.842	2.488
	16. 我会主动去探索其他有价值的英语学习移动应用和平台,丰富自己的学习资源。	3.228	3.698	3.463
交 际 策 略	17. 在进行移动英语词汇学习时,遇到不懂的问题我就与老师和同学交流。	2.401	3.063	2.732
	18. 在进行移动英语词汇学习遇到困难时,我会有效寻求帮助。	2.886	3.505	3.195
	19. 在进行移动英语词汇学习时,我乐于与同学一同学习。	2.338	2.979	2.659
	20. 在进行移动英语词汇学习时,我经常和老师、同学进行交流,分享一些共同信息,同时检测自己的学习效果。	2.382	2.886	2.634

去发掘更多有价值的移动英语学习应用;学习者使用频率最低的策略为第15项(我会依据自己的兴趣,如通过将手机的操作系统、应用和游戏的默认语言设置为英语的方式,提升词汇量),均值为2.488,说明学习者未能很好地创造自我语言学习环境,学习者尚无意识利用网络中大量可供英语学习者利用的媒体资源营造语言学习的氛围。

交际维度中学生最常使用的策略是第18项“在进行移动英语词汇学习遇到困难时,我会有效寻求帮助”,均值为3.195;该结果在本研究所建立的微信聊天群日志中得到了充分的说明,学习者愿意提出使用Elevate中遇到的困难,也乐于分享使用心得与体会。同时表明了,在移动学习的背景下,具有社交性特点的学习方式是移动学习不可忽视的组成部分;学习者通过大量社交媒体软件与其他学习者进行互动,相互学习与评价,获得知识的提升(Ducate & Lomicka, 2013)。

#### 4.3 游戏化移动英语词汇学习访谈的分析讨论

在后测结束之后,随机抽取6名参与研究的被试

对其进行了半结构式访谈。访谈结果表明:参与研究的学习者对移动设备支持下的游戏化英语词汇学习表示总体认同,认为Elevate易于操作使用,其提供的游戏化内容具有趣味性;同时,学习者能真切地感受到英语词汇量的提升,并且能够有较强的学习动机,坚持完成每日推送的学习任务。

#### 5 启示与反思

移动技术辅助语言学习作为一种新型的混合学习模式,集学习媒体与技术高度整合的特点而被更多的语言学习者所接受,在日常教学和学习中具有巨大的应用潜力。移动学习使学习者从传统学习观念中“解放”出来,不受时间与空间的限制,延伸和补充了传统课堂教与学。基于移动技术与设备的语言学习软件,能够根据学习者自身知识水平、使用特点制定更加个性化的学习内容,以“量体裁衣”(tailor-made)式的学习内容设计为学习者带来个性化的学习体验;移动学习根据移动语言学习特点,所设计的应用程序大都具有形式多样的反馈机制,如个人学习进程、排行榜或成就模式,在具

有社交竞争特色的机制作用下,不同程度地激励学习者不断学习提高,从而提升了学习积极性,促进了学习者之间的交流,将语言学习从被动孤立的学习变为主动分享式的学习,提高了学习者的学习参与度。

从 CALL 到 MALL 辅助外语学习时代, Praag & Sanchez (2015) 认为,教师应当认识到移动设备的两种价值: 教育价值 (pedagogical value) 和教师职业价值 (professional value)。前者是指移动设备记录、获取大量在线资源的功能; 后者则是移动技术对教学的支持、丰富和补充。便捷的网络信息化学习内容使学生可以随时随地地开展学习,在教学环境、教学对象、教学内容等方面有了很大的突破,智能化、移动化、游戏化的学习模式更加符合当今学生学习需求,更加有助于教学任务的开展。因此,教师应有意识地对移动学习带来的改变保持敏感,注重自身角色在移动学习中所发挥的积极作用。首先,教师作为学习资源的提供者,应有意识地帮助学习者甄别、选择适合学习者需求的移动学习应用。大数据的网络背景之下,蕴藏着大量的、可利用的在线学习资源,涉及英语学习的多媒体资源触手可及,学习者需主动获取学习资源并且加以整理。线上线下相结合的学习模式更加灵活多变,能更好地适应不同学生的学习习惯与需求。当今大学生多为 90 后和 00 后,他们出生在这瞬息万变的技术时代,是技术的一代、阅图的一代、创新的一代和急切的一代 (陈坚林、贾振霞, 2017), 教师需要引导学习者主动去发掘符合个人需求的线上学习资源。其次,教师作为学习的指导者,需在移动学习过程中培养学习者的移动学习策略,以促进学习者高效学习。教师需要帮助学习者树立正确、科学的语言学习观,使其意识到语言学习并非一蹴而就,而是循序渐进的过程。在语言学习的过程中,教师要协助学习者制定明确的学习计划,并引导他们自觉地关注自身语言学习的进程,有意识地进行学习反思与评价。借助移动设备所形成的社交网络媒体为学习者提供了自然、轻松的合作学习平台,教师还需为学习者营造合作学习的环境,增强其参与学习任务的程度,激励他们进行相互交流、学习,提高学习积极性,共同完成学习任务。同时,当学习者在学习过程中遇到困难时,教师应及时回应,帮助其树立自信。最后,教师作为学习的组织管理者,应注重师生关系在移动学习新模式中的发展。在本研究中,研究者与学习者所建立的微信群组是师生进行沟通的主要场所。与现实的环境相比,在借助社交软件创造的虚拟环境中,学习者更愿与他人沟通,流露出更加真实的

意愿、想法,其内容也更自然真实。教师通过观察、记录学习者的学习行为,能及时对教学中出现的问题进行整改。同时,教师也可通过微信等社交媒体关注学生最新的学习情况,既提高了学生面对挫折的能力感和克服困难的挑战感,又加强了师生间的交流,因材施教,促进教学 (凌茜等, 2016: 37)。

## 6 结语

作为新型学习模式,移动学习也有很大的提升改进空间。在开展移动学习之前,学习者需要一定的指导,需要体验、了解移动学习程序的应用与操作,学会观察反馈内容所提供的信息。市面上存在众多以移动学习为特点的应用程序,应用程序的本土化问题值得注意,以 Elevate 为例,其全英的用户界面和操作系统设定会对语言学习者在使用过程中造成一定的障碍。同时,本土的移动学习应用也需要在开发设计时关注其学习内容的科学性,关注其是否符合语言学习的规律,是否能够全面提升学习者的语言能力。 □

## 参 考 文 献

- [1] Abdul, A. I. & P. Felicia. Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review [J]. *Review of Educational Research*, 2015(4).
- [2] Aydar, K.H. Scaffolding vocabulary development [A]. *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* [C]. Wiley-Blackwell: Wiley Online Library, 2018.
- [3] Bauer, L. & P. Nation. Word families [J]. *International Journal of Lexicography*, 1993(4).
- [4] Burston, J. Mobile-assisted language learning: A selected annotated bibliography of implementation studies 1994 – 2012 [J]. *Language Learning & Technology*, 2013(3).
- [5] Çakmak, F. & G. ErÇetin. Effects of gloss type on text recall and incidental vocabulary learning in mobile-assisted L2 listening [J]. *ReCall*, 2017(1).
- [6] Ducate, L. & L. Lomicka. Going mobile: Language learning with an iPod touch in intermediate French and German classes [J]. *Foreign Language Annals*, 2013(3).
- [7] Geddes, S. Mobile learning in the 21st century: Benefit for learners [J]. *Knowledge Tree: An E-Journal of Flexible Learning in VET*, 2004(6).
- [8] Goldberg, A. E. & F. Ackerman. The pragmatics of obligatory Adjuncts [J]. *Language*, 2001(4).
- [9] Kapp, K.M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* [M]. Pfeiffer: Pfeiffer University, 2012.

- [10] Kukulska-Hulme, A. & L. Shield. An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction [J]. *ReCall*, 2008( 3) .
- [11] Langacker, R. A dynamic view of usage and language acquisition [J]. *Cognitive Linguistics*, 2009( 3) .
- [12] Laufer, B. & T. A. Levitzky. What type of vocabulary knowledge predicting reading comprehension: Word meaning recall or word meaning recognition? [J]. *The Modern Language Journal*, 2017( 4) .
- [13] Nation, P. Principles guiding vocabulary learning through extensive reading [J]. *Reading in a Foreign Language*, 2015( 1) .
- [14] Nguyen, C.D. & F. Boers. The effect of content retelling on vocabulary uptake from a TED talk [J]. *TESOL Quarterly*, 2019( 1) .
- [15] Peker, H., Regalla, M. & T. D. Cox. Teaching and learning vocabulary in context: Examining engagement in three prekindergarten French classrooms [J]. *Foreign Language Annals*, 2018( 2) .
- [16] Praag, B. & H. Sanchez. Mobile technology in second language classrooms: Insights into its uses, pedagogical implications, and teacher beliefs [J]. *ReCall*, 2015( 3) .
- [17] Rivers, W. M. *Communicating Naturally in a Second Language: Theory and Practice in Language Teaching (Cambridge Language Teaching Library)* [M]. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.
- [18] Rogers, J. Teaching / Developing vocabulary through metacognition [A]. *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* [C]. Wiley-Blackwell: Wiley Online Library, 2018.
- [19] Stoller, F.L. & W. Grabe. Teaching vocabulary for reading success [A]. *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* [C]. Wiley-Blackwell: Wiley Online Library, 2018.
- [20] Wong, L.H. & C.K. Looi. Vocabulary learning by mobile-assisted authentic content creation and social meaning-making: Two case studies [J]. *Journal of Computer Assisted Learning*, 2010( 5) .
- [21] 陈坚林, 贾振霞. 大数据时代的信息化外语学习方式探索研究 [J]. *外语电化教学*, 2017( 4) .
- [22] 程晓堂, 郑敏. *英语学习策略从理论到实践* [M]. 北京: 外语教学与研究出版社, 2002.
- [23] 高育松, 薛小梅. 从高考短文改错看中学英语教学中形式、意义与使用的统一 [J]. *中小学外语教学( 中学篇)*, 2013( 12) .
- [24] 高育松, 薛小梅. 中学生英语词缀知识发展情况研究 [J]. *中小学外语教学( 中学篇)*, 2018( 3) .
- [25] 康洁平. 记忆策略和情感策略在英语词汇学习中的运用研究 [J]. *教育理论与实践*, 2014( 15) .
- [26] 李思索, 高原. 移动技术辅助外语教学对英语词汇习得有效性的实证研究 [J]. *外语界*, 2016( 4) .
- [27] 凌茜, 秦润山, 郭俊利. 西北少数民族学生基于微信平台学习英语的自我效能感研究 [J]. *外语电化教学*, 2016( 5) .
- [28] 王湘玲, 王律, 尹慧. 基于社交 APP 的翻译移动学习共同体模式构建与实验研究 [J]. *外语电化教学*, 2017( 4) .
- [29] 席蕊. 单词情景讲解为主、阅读为辅的英语词汇教学法探究 [J]. *沈阳农业大学学报( 社会科学版)*, 2017( 19) .
- [30] 朱竹. 外语院校非英语专业学生词汇学习策略使用调查 [J]. *西安外国语大学学报*, 2014( 1) .

### A Study on the Effectiveness of Mobile Game-Based Learning for Vocabulary Acquisition among College Learners

LING Qian, WANG Hao & WANG Zhi-hao ( College of Foreign Languages, Northwest Normal University, Lanzhou, Gansu 730070, China)

**Abstract:** Mobile learning can take place at any time and space. It effectively presents the learning materials and offers dual communication between teachers and learners. Mobile learning is widely concerned in English teaching because of its benefits. This study explored the effectiveness of mobile game-based learning in English vocabulary learning ( form, meaning and use) by using the APP Elevate. Forty-one non-English-major freshmen were selected as subjects for the study, and the results were presented in both quantitative and qualitative perspectives. The study revealed that learners outperformed particularly in the vocabulary use when the context was provided; however, they failed to apply appropriate strategies. Teachers should understand the benefits and drawbacks of mobile game-based learning for better instructing learners in online/offline learning.

**Key words:** Mobile Game-Based Learning; Vocabulary Acquisition; College English Learners

收稿日期: 2018-12

通讯地址: 730070 甘肃省兰州市 西北师范大学外国语学院

(C)1994-2020 China Academic Journal Electronic Publishing House. All rights reserved. <http://www.cnki.net>