



Journal of Technology and Chinese Language Teaching

Volume 3 Number 1, June 2012
二〇一二年六月 第三卷第一期
ISSN: 1949-260X

<http://www.tclt.us/journal>



科技与中文教学

**Journal of Technology and Chinese
Language Teaching**

A peer-reviewed online publication with in-print supplement
ISSN: 1949-260X <http://www.tclt.us/journal>

Volume 3 Number 1, June 2012

Articles

- 远程汉语课多语言聊天室的教学效果
(Effects of multilingual chatting in Chinese distance learning).....13
砂冈和子 (Sunaoka, Kazuko), *早稻田大学 (Waseda University)*
- 在线学习辅助以第二文化习得为导向之寓言教学
(Online collaborative learning for teaching Chinese allegory oriented by second
culture acquisition).....13
朱我芯 (Chu, Wo-Hsin), *国立台湾师范大学 (National Taiwan Normal
University)*
王兆华 (Wang, Chao-Hua), *国立台中科技大学 (National Taichung University
of Science and Technology)*
- 以數位學習工具輔助「以字帶詞」詞彙學習策略之成效探討
(Effects on vocabulary learning using computer-assisted morphemic analysis
instruction)34
高柏園 (Kao, Po-Yuan), *淡江大學 (Tamkang University)*
陳俊文 (Chen, Chun-Wen), *國立臺北藝術大學 (Taipei National University of
the Arts)*
陳振祥 (Chen, Chen-Hsiang), *淡江大學 (Tamkang University)*
郭經華 (Kuo, Chin-Hwa), *淡江大學 (Tamkang University)*
黃宜雯 (Huang, Yi-Wen), *淡江大學 (Tamkang University)*

Columns

- 支架式反向教学设计：以微博为例
(Scaffold with backward design: A Weibo perspective)45
黃韞之 (Huang, Angelica Yunzhi), *蒙特雷国际研究院 (Monterey Institute of
International Studies)*

网络游戏与中文教学 (Online games in Chinese teaching and learning)	56
刘士娟 (Liu, Shijuan), 宾夕法尼亚印第安纳大学 (<i>Indiana University of Pennsylvania</i>)	



科技与中文教学

**Journal of Technology and Chinese
Language Teaching**

A peer-reviewed online publication with in-print supplement

ISSN: 1949-260X <http://www.tclt.us/journal>

Sponsors

Department of East Asian Languages and Literatures, Hamilton College
Department of Foreign Languages and Literatures, Middle Tennessee State University
China Social Sciences Press (中国社会科学出版社)

Editorial board

Jianhua Bai, Kenyon College
Chin-chuan Cheng, National Taiwan Normal University, Academia Sinica
Jun Da, Middle Tennessee State University
Hongchu Fu, Washington and Lee University
Scott Grant, Monash University, Australia
Shin-Chang Hsin, National Taiwan Normal University
Hong Gang Jin, Hamilton College
Song Jiang, University of Hawaii at Manoa
Sunaoka Kazuko, Waseda University, Japan
Siu Lun Lee, the Chinese University of Hong Kong
Shijuan Liu, Indiana University of Pennsylvania
Scott McGinnis, Defense Language Institute - Washington Office
Ling Mu, Yale University
Tianwei Xie, California State University, Long Beach
De Bao Xu, Hamilton College
John Jing-hua Yin, University of Vermont
Li Wei, Rollins College
Phyllis Zhang, George Washington University
Zhengsheng Zhang, San Diego State University
Yanqun Zheng, Beijing Language and Culture University

Editorial staff

Editor-in-chief: De Bao Xu, Hamilton College
Associate editor: Jun Da, Middle Tennessee State University
Technology and pedagogy editor: Phyllis Zhang, George Washington University
New technologies editor: Shijuan Liu, Indiana University of Pennsylvania
Book and software review editor: Song Jiang, University of Hawaii at Manoa

Contacts

URL: <http://www.tclt.us/journal>
Email: editor@tclt.us

远程汉语课多语言聊天室的教学效果 (Effects of multilingual chatting in Chinese distance learning)

砂冈和子
(Sunaoka, Kazuko)
早稻田大学
(Waseda University)
ksunaoka@gmail.com

摘要: 随着东亚人口移动的加速, 日本各大学已迅速呈现校区多语言化的现象。在这一背景下, 使用 ICT (Information and Communication Technologies) 辅助外语教学亦正面临亟需向能够善用多语言化背景环境, 增进人材交流, 促进社群互动, 这一形态转换的时期。本文介绍了早稻田大学实施的远程汉语教学的实例, 除了多媒体视频点播平台及机器翻译等辅助教学服务之外, 还包括使用多语言聊天系统进行师生互动的课堂实践, 从而加强了参与课程的成员之间的互动效果。由多国籍的学生参加的有关“中国社会”的聊天活动正好映射出了多语言多文化交流的课题。本文着重介绍了在校区多语言化的大环境下, 通过聊天发帖活动所显现的语言不通, 意见对立或“袖手旁观”的动向, 并通过实际事例说明外在性质所带来的“无法解决的问题”, 及作为工具使用方的学生, 教师和研究者如何有效发挥 ICT 工具的软实力, 最后还对诸如如何磨练鉴别管理能力这样的电脑外语教学的人性化管理问题进行了探讨。

Abstract: With an ever increasing population of migrants in East Asia, the multilingual phenomenon has emerged rapidly on campuses of Japanese universities. Accordingly, we are faced with a transformation in the education of foreign languages assisted by ICT, which includes the utilization of multilingual and multicultural backgrounds and resources, and enhancing communications and group interactions among outstanding students and experts. This paper is a case study of Chinese distance learning carried out at Waseda University, which includes not only assisting services such as Multimedia Video on Demand System (MVDS) and machine translation but also a Multilingual Chatting Support System which is utilized to improve classroom practices and enhance the interaction between students and teachers. In particular, the MVDS is proved to be effective in stimulating group interaction among attendance. The chatting lesson about “Modern Chinese Society” that students of several nations attended exposes the problems in multilingual and multicultural communication. Along with our introduction, we discuss several issues involving “multilingual campuses”: 1) The trends of language obstacles, opposing opinions and indifference occurring in posting and chatting activities; 2) A case study on “unsolvable problems”

caused by extrinsic nature; 3) How the system users such as students, teachers, and researchers make the most advantage of ICT tools; and 4) How to detect “unsolvable problems” and manage them properly to improve the human-based management in the education of foreign languages.

关键词: 远程汉语教学, 多语言聊天室, 社群互动, 外语教学管理

Keywords: Chinese distance learning, multilingual chatting, group interaction, management of foreign language instruction

1. 日本高等教研单位的语言资源

随着全球化的加速, 包括日本在内的东亚地区也正式进入了多语言时代。虽然和伦敦和加州之类的城市相比还有差距, 但近些年在日本登记的外国人人数量正以数万增加。¹ 包括日本在内的东亚各国, 在确保相对低廉的劳动力和维持治安稳定的前提下对单纯以劳动为目的的人口进入加以了限制。因此, 在日的外国人就业形态方面, 专业技术人员及从事研究教育的人口比例比欧美高, 将近占了 25%。² 此外, 由于在日的海外留学生大多来自邻近的韩国, 中国等在子女教育方面深受传统儒家思想熏陶的国家, 75%以上的留学生在大学或大学院就学, 专门学校或大专的入学比例也有逐渐减少的趋势。

日本的高等教育研究机构也正向多语言模式转型。由于在转型过程中接触的语言种类也会增加, 能够使用多重语言的人口也相应增加。日本的大学的语言资源特征具有如下几个特点: (1) 属于东南亚汉字文化圈的老成员, 对汉语及周边国家地区的语言资源有着扎实的积累, (2) 19 世纪明治维新后, 以欧美语言为中心的语言资源不断地得到扩充, (3) 近年来日, 中, 韩等邻近国家的语言骤增, 但就亚洲语言来说还停留在日常生活中的口语接触阶段, (4) 作为母语的日语和英语占教育研究领域的绝大多数, (5) 由于接触外语的年龄层较高, 因此母语以外的语言运用能力普遍较低。

大学及研究机构的语言政策以继承发展长期文化的战略为基础。早稻田大学设置的外语语种达 24 种, 其中占多数的欧美主要语言和少数语言至今都保持了一定的选修人数。而以 1990 年为分界线, 华人及汉语的影响力在日本社会有了实质性的加强, 在日本学汉语的人数已突破 200 万人³, 各大学汉语课程的选修人数迅速增加, 普通企业中对汉语课程的需求亦大有超过英语之势[图 1]。近几年在早稻田大学选修汉语的学生人数每年超过 6000 人, 仅次于英语。虽然每年都增加班级数

¹ 截止 2010 年永住者约 57 万人

² (社) 日本经济调查协议会调查报告 2008-1

³ 2011 年日本 HSK 办公室网报 <http://www.hskj.jp/student/index.html>

目,但还是供不应求,因此每个班的规模都比其他外语的大,公共汉语课一般不少于 30 名学生[图 2]。

早稻田大学与中国有着长久的交流历史,中国留学生人数也在近 10 年中增加了近两倍。截止 2011 年度中国留学生人数达到 1531 人,占留学生总人数的一半以上。加上在日华裔学生和成长于汉语文化圈等拥有中国文化背景的学生,人数则达到 2000 人的规模。而与留学生有所接触的早稻田大学学生中,也有约 30% 幼年期在海外有过异国文化体验。近几年中能够有接触到亚洲,中东等非欧美语系的语言的机会的人占到半数左右。在校园里虽然经常能听到汉语或韩语,但授课语言中日语仍占压倒性的多数,除了一部分面向留学生的英语科目以外,使用多种语言,甚至用汉语教学的课程仍为极少数[砂岡和子,徐顯芬 2011]。亚洲圈留学生及具有相关文化背景的学生正急速增加,我们有必要保障他们的语言权利,更需要创造并善用其语言文化资源。与此同时,在语言教学方面,充分利用这个语言文化接触的大环境,进一步促进不同母语的学生之间课内及课外的交流。要同时面对如此大规模的学生数量,在水平差距较大的日本外语教学的实际情况提高总体教学效果,还有很多问题有待解决。

order	1990	2002	2011
1	English	Chinese	Chinese
2	French	English	English
3	German	Indnesian	Russian
4	Japanese	Spanish	Spanish
5	Chinese	Arabic	Portuguese
6	Portuguese	Thai	Korean
7	Thai	Vietnamese	Thai
8	Indnesian	French	Vietnamese
9	Korean	Korean	Indnesian
10	Spanish	Portuguese	German
11	Russian	Malay	French
12	Arabic	Mongolian	Arabic
13	Italian	Lao	Japanese
14	Malay	Russian	Italian
15	Turkish	Cambodian	Hindi
16	Tagalog	Japanese	Turkish
17	Persian	German	Persian
18	Burmese	Persian	Swedish
19	Urdu	Italian	Cantonese
20	Vietnamese	Turkish	Burmese

* 需求量就按授课难易所需时间来计算

图 1: 日本企业对汉语课程的需求变迁

语种	授课人数/年	语种	授课人数/年
English	*20000	Basque	48
Chinese	*6000	Thai	45
French	*2800	Portuguese	43
Spanish	*2800	Irish	38
German	*2200	Vietnamese	31
Japanese	1700	Romanian	27
Korean	*1000	Polish	25
Russian	*100	Mongolian	20
Italian	284	Swahili	17
Ainu	183	Persian	10
Arabic	181	Tagalog	?
Indnesian	84	Total	*37709
Danish	66		*估计

图 2: 早大外语课的种类及人数

2. 多语言环境下的远程教学

2.1 跨文化远程教学

早稻田大学自 1997 年以来,长期利用互联网开展英,汉,日,德,法,韩等 6 个语种的跨文化远程教学 CCDL (Cross-Cultural Distance Learning) 活动。CCDL 采用了视频同步会议或 BBS 等远程交流方式,与国内外高等教育机构共同实施了多点教研活动。2011 年,62 名教员开设了 108 个 CCDL 班,举办了 1000 多次远程会议。海外会员共 90 个,遍布于全球 24 个国家和地区。其中位于环太平洋的美国 (15 所机构),中国,韩国 (各 10 所),台湾 (8 所),澳大利亚 (6 所) 占一半,其他也有法国 (5 所),泰国,德国 (各 4 所),英国,加拿大 (各 3 所),印度,马来西亚,新西兰,菲律宾,新加坡,越南,印度尼西亚,乌兹别克斯坦

(各 2 所), 文莱, 意大利, 俄罗斯, 阿联酋, 萨摩亚, 斐济 (各 1 所) 等交流机构。2011 年参加 CCDL 的海外学生有 4254 名, 比早稻田大学的学生的 3574 名还要多。CCDL 充分发挥了电脑辅助协调学习 CSCL (Computer Supported for Collaborative Learning) 的特点, 在利用 ICT 辅助教学的支持下, 会员可以共享存储在多媒体视频点播平台 (VOD) 上的教学资源。2010 年度在 VOD 上开展了 991 节课 (其中包括 545 节 e-school 的课), 选课学生共 41352 名 (含 8200 名 e-school 的学生) [图 3], CCDL 网址是 http://www.waseda.jp/dlc/index_e.html。同时, 以提升外语口语能力为目标, CCDL 还分别实施了面授型和远程型的语言实践指导课程 (Tutorial)。英语 Tutorial 课程是几乎所有早稻田大学新生的必修课, 参加的学生每年有一万多名。CCDL 汉语组也于 2000 年和 2002 年分别实施了面授型和远程型的 Tutorial 课程, 其中远程型课程还与台湾师范大学及北京大学合作, 由一名辅导教师和早稻田大学的 2-5 名学生进行会话。由身在海外的老师通过网络视频会议系统与学生进行互动式的授课。通过上述课程的开展, 每年都培养出了一批接近母语水平的学生。



图 3: 2011 年 CCDL 交流国家和地区



图 4: 亚洲学生会议参加单位

2.2 亚洲跨文化学生会议

绝大部分 CCDL 的活动是用英语进行交流的, 但其中 CCDL 汉语组一直致力于和东京、北京、台北、首尔等亚洲高等教育机构合作构建网络型语言学习环境。到 2012 年 6 月为止已开展了共 142 次的视频会议[图 4]。组织会议和讨论题目的选择都由学生通过邮件和 BBS 等手段讨论后决定。讨论的内容包括兴趣爱好, 饮食文化, 旅游, 留学, 就业, 居住, 恋爱, 学外语的经验谈等大多有关学生生活的话题 (讨论题目网址为 <http://www.f.waseda.jp/ksunaoka/enkaku/index.html>)。年轻的一代没有成见与现场互动, 讨论得十分热烈。

起初海内外机构会员的民族普遍较单一, 对于用非母语来交流的学生来说, 和母语学生同步对话并非易事, 需要请母语学生来交替翻译才能互相沟通。在过去人际交往较少的时代, 对对方的社会与文化基本认识的不足, 或因各自沿袭而来的刻板思想所带来的偏见, 有时会引起民族间的文化摩擦。另外, “亚洲学生会议”用自然口语 (Spontaneous Speech) 进行交流。其中无书面准备的现场即席话语交谈 (real-life occurrence of situated discourse) 占多数。话语中经常出现停顿, 重复, 插入

语等非流畅成分是自然口语的特点。因此，我们在网络上开发了实时会议记录的数据库，为语言和文化的定量化和可视化提供了科学性的依据[图 5]。误传传播教学平台具有音频和视频双全的典型现场即席话语的取样，可以期待运用它到外语教学、音声的机械翻译以及对话应答系统的量化研究将提供一手素材（砂冈和子，俞敬松 2006）。

近几年，通过留学进修等各种渠道，学生之间实现直接交流的机会剧增，参加亚洲学生会议的会员的民族和语言文化也开始向多元化发展。原本要与海外母语学生直接交流需要设计远程网络课程，而现在机构本身已有很多海外留学生，而在对方的机构里也有自己国家和地区的留学生，参加海外留学进修的机会也相应增多。会员的外语实践能力也有了普遍的提高。开会时已无需专门请人翻译，只要互相提供各自的语言资源，年轻的一代就能畅谈自己之所想。

在如此多语言的新环境下，CCDL 外语教学亦正面临转型期。为了有效利用多语言资源，我们将充分发挥电脑教学在收集信息和共享数据方面的优势，加强外语教学的人性化管理。下面将介绍其中一种用网络聊天功能连接不同语言，不同水平及不同文化的群体，以互帮互助的方式来学习汉语的教学活动。



图 5: 误传传播教学平台



图 6: 讲课中使用聊天的环境

3. 多语言聊天室的教学效果

以 2010 年早大教学 OCW 系统中语言聊天室功能的开启为契机，笔者做了许多在汉语课中导入日语，汉语，英语等多语言聊天活动的尝试。此聊天室具有可视型发送及数据同步等功能，不仅是丰富会话活动的一种手段，也同时有效地促进了语言教学课中的信息共享及交流。简短的文字输入聊天虽然使在语音交流方面缺乏自信的第二语言学习者能舒缓紧张的状态来参与活动，但由于日本的汉语学习多是

入学后才开始学习的初学者⁴，还很难跟上同 NS 的 Free dialogue 交流速度及会话内容。因此，笔者开始尝试根据不同的语言能力使用不同的聊天功能。

聊天工具的使用环境如下。每位学生在教室中单独使用一台电脑。学生的电脑显示屏上能看到教师电脑上的显示内容，而教师的电脑上装有对所有电脑的操作监控软件。该聊天工具还有发送人姓名，发送时间，发送记录的实时显示，自动保存以及参与聊天记录的保存和下载等实用功能。学生的电脑上除了可以使用拼音汉字输入法外，还可以使用互联网搜索来辅助汉语输入，以及日中韩自动机器翻译（ASP 服务，J-SERVER），电脑内置录音软件（Microsoft Windows Sound Recorder）等实用软件。而教师还可以额外使用诸如课堂操作监视软件(Ed-Class)之类的辅助软件[图 6]。每堂 90 分钟的课中，平均聊天活动在 10-20 分钟左右，以辅助基础语言教学的方式进行。所有聊天内容只对本课相关人员开放，并尽可能地聘请以汉语为母语的教学助手或客座讲师来充当聊天对象。在经过各种形式的聊天实践后，笔者发现，对于初级学习者来说，通过聊天室进行听写练习和问答联系的效果相当显著。

3.1 使用聊天室的听写练习

对初级学习者进行的实验结果表明，利用在聊天室内发贴的方式进行的听力练习与通常由教师朗读的方式相比，效果更为显著。如对学生逐个进行单词或短文听写练习，会由于个人理解能力的差异而导致大量课程时间的消耗，甚至于 90 分钟的一堂课内都无法完成。此外，还导致教师只能在下星期的课堂上对上一堂课中进行的听写练习的结果进行评估及反馈，从而大大降低了教学效果。而且并不是所有学生都会重新检查老师给他/她批改过的答卷，无法保证教学效果。而聊天室的使用则使其他学生的回答过程可视化，所产生的竞争和协调的学习效果能大大缩短所需时间并使学生自己纠正错误。

[图 7]中显示的是 2010 年 6 月 24 日短文听写练习聊天记录的一部分，有中级班中各 18 名学生参加。通过聊天方式对全文 205 字的课文进行了总计 14 题的短文听写练习。为了教新课文，教师事先向每位学生分发了生词表（汉字，拼音，词性，难易度标注）的电子文档之后开始了听写练习。图中第 2 行 ST15 和第 4 行 ST17 虽然用日语迅速进行了回答⁵，可惜回答错误。在第 5 行之后其他学生用汉语的回答，以及第 8 行出现了日语的正确回答期间，ST15 和 ST17 也觉察到了自身对词义的错误理解，并同时判断出了正确答案。总共 18 名学生完成全部 14 个练习题的发帖所用的总时间为 33.7 分钟。平均 15 个汉字的问题，最短的平均每人 3.4 秒，最长的 19.5 秒，平均每人 8 秒回答正确，较通常由教师朗读并使用答题纸或电脑个别回答的方式能节省一半到三分之一的的时间（Sunaoka Kazuko, 2011）。

⁴ 日本的大学公共汉语课初级的标准：学习时间 120-200 小时，掌握词汇 300-500 个，相当于 CRL 的 A2 级水准。中级的标准：学习时间 200-300 小时，掌握词汇 600-1000 个，相当于 CRL 的 B1 级水准。高级的标准：学习时间 500-1000 小时，掌握词汇 2500 个以上，相当于 CRL 的 C1 级水准。

⁵ 为了促进对生词含义的理解，也允许学生用日语发帖。

	投稿日時	投稿時刻	投稿者	チャットスレッド	所要時間
1	24/06/2010	13:37:28	砂岡和子	3	0:02:22
2	24/06/2010	13:38:08	ST15	たとえば、若者の中で <u>差</u> を求める動きが出てきた。	0:00:40
3	24/06/2010	13:38:22	ST16	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:00:54
4	24/06/2010	13:38:29	ST17	たとえば若者の中で <u>はるさめ</u> や、熱狂的ファンといった言葉がでてきた	0:01:01
5	24/06/2010	13:38:50	ST18	<u>比如</u> 在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:22
6	24/06/2010	13:39:01	ST19	<u>比如</u> 在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:33
7	24/06/2010	13:39:04	ST20	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:36
8	24/06/2010	13:39:06	ST21	例えば若い人のなかでおっか(な)ファンがでてきた	0:01:38
9	24/06/2010	13:39:09	ST22	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:41
10	24/06/2010	13:39:12	ST23	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:44
11	24/06/2010	13:39:15	ST24	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:47
12	24/06/2010	13:39:19	ST25	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:51
13	24/06/2010	13:39:21	ST26	例如在年轻人中出现了追星族。和粉丝	0:01:53
14	24/06/2010	13:39:24	ST27	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:01:56
15	24/06/2010	13:39:33	ST28	例如在年轻人中出现了追星族和粉丝。	0:02:05
16	24/06/2010	13:39:44	ST29	例如在年轻人年中出现了追星族和粉丝。	0:02:16
17	24/06/2010	13:39:50	ST30	例如在年轻人中，出现了追星族和粉丝。	0:02:22

图 7:聊天听写练习

尽管使用聊天方式进行听写练习能够迅速共享回答，同时也容易导致诸如复制他人发帖之类作弊行为的发生。在问卷调查中有 64% 的学生表示考虑过复制正确回答。实际上投稿是否由本人所回答无法得到保证。教师可以通过使用操作监视软件对不正当的操作行为进行警告，并强行终止学生的电脑运行，但出于教育角度的考虑，仅向学生进行了说明，并未实际执行。笔者以总共 4 次的聊天记录为对象，对发言的质量和综合学力的相关程度进行了分析。结果表明语言能力较高的组能更迅速，正确地发帖，且正确率保持稳定，而语言能力相对较低的组则在速度，正确率及稳定性三个方面都存在较大的偏差。大班或学生之间的差距较大时，只要将聊天室分成 2 或 3 组即可提高学习效果[图 8]。

第一Chatroom 14名			第二Chatroom 11名			第三Chatroom 10名		
18:07:41	英惠(18:05:39)	女儿的面包不便宜,						
18:07:41	美希(18:05:48)	女儿的面包不便宜,						
18:07:41	幸太(18:05:42)	女儿的面包不便宜,						
18:07:42	萌来(18:05:14)	女儿的面包不便宜,						
18:07:42	廖太(18:05:10)	女儿的面包不便宜,				18:07:42	悠之(18:05:01)	我的面包便宜
18:07:44	世惠(18:05:24)	女儿的面包不便宜,						
18:07:45	ユウ太(18:05:25)	女儿的面包不便宜,	18:07:48	太一(18:05:37)	我的面包不便宜,			
18:07:53	留史(18:05:58)	女儿的面包不便宜,	18:07:52	修平(18:05:53)	女儿的面包不便宜,			
18:07:53	晴音(18:05:58)	女儿的面包不便宜,	18:07:53	有杉(18:05:28)	我的面包不便宜,			
18:07:58	彰實(18:05:44)	女儿的面包不便宜,	18:07:55	隼一(18:05:32)	女儿的面包不便宜,			
18:07:59	祐志(18:05:19)	女儿的面包不便宜,	18:07:55	彰音(18:05:02)	女儿的面包不便宜,	18:07:56	穗太朗(18:05:57)	当然面包不便宜
18:07:59	翰恩(18:05:03)	女儿的面包不便宜,						
18:08:05	冠(18:05:08)	女儿的面包不便宜,	18:08:02	隼也(18:05:08)	女儿的面包不便宜,	18:08:02	一輝(18:05:24)	我的面包不便宜
18:08:06	隼六(18:05:25)	女儿的面包不便宜,						
18:08:14	美希(18:05:48)	我们都不抽烟,				18:08:09	祐音子(18:05:04)	他的面包不便宜,
18:08:15	萌来(18:05:14)	我们都不抽烟,				18:08:09	奈咲(18:05:38)	女儿的面包不便宜,
18:08:16	祐志(18:05:19)	我们都不抽烟,				18:08:10	排人(18:05:32)	我的面包便宜
18:08:18	ユウ太(18:05:25)	我们都不抽烟,	18:08:19	麗治(18:05:36)	我们都不抽烟,	18:08:18	穗太朗(18:05:57)	我们都不抽烟
18:08:20	彰實(18:05:44)	我们都不抽烟,	18:08:19	有里彩(18:05:)	女儿的面包不便宜			
18:08:22	英惠(18:05:39)	我们都不抽烟,	18:08:21	有杉(18:05:28)	我们都不抽烟,			
18:08:22	世惠(18:05:24)	我们都不抽烟,						
18:08:24	幸太(18:05:42)	我们都不抽烟,				18:08:23	創(18:05:08)	女儿的面包不便宜
18:08:25	晴音(18:05:58)	我们都不抽烟,	18:08:28	太一(18:05:37)	我们都不抽烟,	18:08:29	悠之(18:05:01)	我们都不抽烟
18:08:31	留史(18:05:58)	我们都不抽烟,	18:08:32	未利華(18:07:)	女儿的面包不便宜,	18:08:31	隼實(18:05:13)	我们都不抽烟
18:08:35	隼六(18:05:25)	我们都不抽烟,						
18:08:39	翰恩(18:05:03)	我们都不抽烟,	18:08:39	多岐 有里彩(我们都不抽烟	18:08:44	一輝(18:05:24)	我们都不抽烟
18:08:41	廖太(18:05:10)	我们都不抽烟,	18:08:39	修平(18:05:53)	我们都不抽烟,	18:08:49	奈咲(18:05:38)	我们都不抽烟,
18:08:45	冠(18:05:08)	我们都不抽烟,	18:08:40	隼一(18:05:32)	我们都不抽烟,	18:08:52	創(18:05:08)	我们都不抽烟
18:09:03	美希(18:05:48)	你听过印度音乐没有?	18:08:41	隼也(18:05:08)	我们都不抽烟,	18:09:03	祐音子(18:05:04)	我们都不抽烟,
18:09:04	晴音(18:05:58)	你听过印度音乐没有?	18:08:58	未利華(18:07:)	我们都不抽烟,	18:09:04	排人(18:05:32)	我们都不抽烟,
18:09:05	萌来(18:05:14)	你听过印度音乐没有?	18:09:04	隼也(18:05:08)	你听过印度音乐没有?	18:09:05	隼實(18:05:13)	你听过印度音乐没有?
18:09:07	幸太(18:05:42)	你听过印度音乐没有?						
18:09:08	世惠(18:05:24)	你听过印度音乐没有?	18:09:08	太一(18:05:37)	你听过印度音乐没有?			
18:09:08	ユウ太(18:05:25)	你听过印度音乐没有?	18:09:08	麗治(18:05:36)	你听过印度音乐没有?			
18:09:09	彰實(18:05:44)	你听过印度音乐没有?	18:09:10	未利華(18:07:)	你音乐没有?			
18:09:13	隼六(18:05:25)	你听过印度音乐没有?	18:09:11	有里彩(18:05:)	你听过印度音乐没有?			
18:09:13	留史(18:05:58)	你听过印度音乐没有?	18:09:12	有杉(18:05:28)	你听过印度音乐没有?			
18:09:14	冠(18:05:08)	你听过印度音乐没有?				18:09:14	穗太朗(18:05:57)	你听过印度音乐没有?
18:09:21	廖太(18:05:10)	你听过印度音乐没有?	18:09:21	隼一(18:05:32)	你听过印度音乐没有?	18:09:24	一輝(18:05:24)	你听过印度音乐没有?
18:09:23	英惠(18:05:39)	你听过印度音乐没有?	18:09:28	修平(18:05:53)	你听过印度音乐没有?	18:09:26	奈咲(18:05:38)	你听过印度音乐没有?
18:09:24	翰恩(18:05:03)	你听过印度音乐没有?	18:09:31	彰音(18:05:02)	我们都不抽烟,	18:09:31	創(18:05:08)	你听过印度音乐没有?
18:09:35	祐志(18:05:19)	你听过印度音乐没有?	18:09:31	未利華(18:07:)	你听过印度音乐没有?	18:09:32	悠之(18:05:01)	你听过印度音乐没有?
			18:09:45	彰音(18:05:02)	你听过印度音乐没有?	18:09:42	排人(18:05:32)	你听过印度音乐没有?
						18:09:43	祐音子(18:05:04)	你听过印度音乐没有?

图 8:分聊天室后的偏差分析⁶

教師・学生对照データ				
	教師		学生	
日付	投稿回数	投稿回数	発話長平均	発話長平均
2010/4/15	7	77	9.43	7.77
2010/5/17	50	82	9.00	8.82
2010/5/31	71	122	17.44	10.41
Total	128	281	13.70	9.22

图 9:聚焦式聊天与回帖的质量

3.2 使用聊天室的问答练习

在聊天室进行的教学活动中，由教师提出问题让学生回答的半自由会话，还有对学习内容的答疑或实施课堂问卷调查等最为活跃。无论哪种形式，都通过信息的双向共享和交互记录的可视化使参与者之间促进互动，并对学习热情的提高有明显

⁶ 为了通顺地展示聊天的内容，笔者对部分顺序进行了整理。因此以上摘录的聊天内容与原来的顺序有出入。

的效果。然而，利用聊天方式进行问答练习时，指导教师的参与及对话题的聚焦是否妥当也会对学生发帖的质和量都产生巨大的影响。笔者对 2010 年 4 月 15 日和 5 月 17 日初级班的 14 名学生和 3 名客座的中国教师所进行的自由会话的聊天记录对 3 个因素进行了的比对分析。即 1) 教师和学生的总发言时间对比，2) 教师的总发言数和发言的总时间及平均每条发言的所需时间，3) 学生的平均发言数和发言时间及平均每条发言所需时间。结果表明，教师 Zh 的发言数量最为显著，而教师 Y 和学生 F 的对话缺乏连贯性，无法聚焦话题。从摘录的聊天记录来看，诸如“想学包饺子”“想退学后留学”之类初级学生还没学过的动词复句频繁出现。可见，指导教师能否进行“聚焦式”的教学也会对学习者对语法的正确把握及它的运用能力产生巨大的影响 (Sunaoka Kazuko, 2011)。因此要提高会话的外语教学质量，不仅需要有效发挥 ICT 的软实力，也要重视教学质量方面的人性化管理。

4. 中国文化课堂

在远程学生视频会议的基础上，我们于 2009 年起在早稻田大学开展了使用汉语多角度了解中国当今社会的“中国社会”课程。该课程以聘请国内外研究中国问题的专家以远程方式用中文授课为主，是一种“浸没式汉语学习”。2011 年的授课题目中有“全球化中的中国”，“中国文化的重建与记忆装置”，“转型中的中国政治”，“台湾的政治和经济”，“外交官的工作”，“中国的农业环境问题”，“从语言的使用看台湾的社会”，“汉字与中国古代社会”，“中国的伊斯兰教”，“敦煌与中国传统文化”，“中国社会福利制度的改革”等等。广泛涉及政治经济，语言交际，自然环境，宗教艺术，外交，福利等领域。其中 3 位讲师用远程视频会议的方式从北京等海外地区给早大学生进行授课。招生人数为 34 名（受电脑教室座位数量限制），其中中国留学生占半数（NS），其余的学生中一半是华裔或有中国文化背景的学生（HNS）。他们的口语没有问题，但在书写上有不同程度的障碍。剩下的另一半是已学了两年以上汉语的日本本科学生（NNS），但由于语言和文化方面的障碍被淘汰。为了缩小 NS 与 NNS（含 HNS）之间语言和文化理解的差距，这门课程除了利用网络翻译工具，语音合成及 VOD 等人机交互式工具之外，还为促进师生之间的交流沟通导入了聊天活动。学生可以参考讲师所展示的 PPT 等有关资料，边听老师的讲课，边参与聊天实践[图 10]。本课程还规定将母语不同的学生配对进行语言学习的互帮互助。在水平较高的学生替代教师翻译讲解课中出现的专有名词及生词等活动中，聊天不仅做为帮助学习的工具发挥作用，而且还成为判断听课学生对上课内容理解程度的平台[图 11]。

例如，就“转型中的中国政治”一讲中的专有名词，学生用汉英日语进行了如下对话：A>为什么叫茉莉花革命？/B>茉莉花革命，根据 wikipedia 是如下(中略)/C> wikipedia から/D> If we don't understand the meaning of the word, maybe we can ask to the others./F>民主革命为什么没有进展呢/E>被扼杀在摇篮里了/B>穷人太多？民主胎死腹中？另如讲师 Zh 的“全球化环境下的中国文化重建与记忆装置”讲课中，他多次提到了“海魂衫”，“回力鞋”等中国品牌的产品，对生长在日本的 NNS 来说很陌生。笔者就在中文网站上搜索了这些品牌的图片网址供学生查看。

授课内容越是有趣，聊天的讨论也就越发热烈。实际上，在发帖过程中学生之间的信息交换最多。对和其他同学进行互相了解的渴求使上课的内容不断贴近切身的话题，甚至有时会脱离讲课的内容。例如，在“汉字与中国古代社会”一讲中，从关于古代中国老人受赠拐杖的解释引出了如下的贴子：

J>我觉得中国老人倚老卖老情结很严重/J>可是日本老人还可以开车去旅行还有很大岁数的人还自己开工资老奶奶六七十岁还化妆/ J>而且日本老人会接受新兴事物学着发邮件用电脑手机/ K>中国老人最多就是大家一起扭秧歌下棋打麻将/ D>我以前做过买手机的派遣バイト稍稍上一点年纪的，就很抗拒新事物了。/ M>我的外公外婆驾驶摩托环海南岛。老人和老人也是不一样的/J>你外公外婆太潮了/ M>现在两个人在地中海那几个国家旅游/ H>原来现在不能送拐杖，要送摩托/Q>哈哈。送摩托车。



图 9: 早大汉语文化课程 OCW



图 10:用聊天共享专有名词及新词等活动

可以肯定聊天室作为师生及学生之间的有效语言实践和沟通互动的平台，其关键是学生的参与度是否平衡。上面发帖者都是中国留学生，尽管留学生们很期待日本学生参与讨论，但NNS/HNS由于跟不上对贴子内容的理解及发帖的速度，非母语学生虽然充满好奇，但只满足于旁观的情况时有发生。教师在进行基础的授课或聊天活动的同时，还需要时刻确认学生是否听懂，并根据学生的要求不断改进实践环境和手段。只有这样聊天才能成为将发帖生成过程外化的有效工具。

5. 网络语言教学的人性化管理

随着社会的后现代化发展，由外来因素所引发的在跨文化交流及交流场所发生的各种问题也具有不同的价值。在坚硬的国民性国家中，外部和内部的界线十分明显，外来因素所带来的摩擦是需要消除的主要问题。而在全球化的今天，国民性国家的界线也越发模糊。作为后现代化社会中语言学的潮流，多语言多文化交流所引发的摩擦首先将受到肯定。接着从福利语言学这样从当事人角度出发的立场，重视

摩擦的多样性及交互过程，从而以创造新的基层规范策略及其过程为中心，设定研究课题（Callahan, R.M., 2005; 村冈英裕, 2006）。

由多国籍的学生参加的有关“中国社会”的聊天活动正好映射出了多语言多文化接触所引起的诸如问题。经过半年的聊天活动的实践，尽管为学习者建构了促进互动的工具及学习资源，但 NS 与 NNS/HNS 之间的互动仍不太理想。由于文化课的聊天与讲课同时进行，汉语听力能力相对不足的 NNS 必须集中精神去听课，没有余力进聊天室互动。但留学生们围绕授课内容热烈展开的聊天情景以及教师的有关授课信息的发帖在一定程度上还是会映入到他们的眼帘中。NNS 虽然没有主动参与，但他们浏览 VOD 和讲课 PPT 等资料的频度比 NS 还要高，可见学习态度很认真，且他们的期末考试成绩也并没有与 NS 的成绩相差多少。例如，在“中国文化的重建与记忆装置”一讲中，老师提到了上海小资爱收藏的“岩手铁壶”和日本小说家“椎名诚”等日语中的专有名词不为刚来日本的中国留学生所知。这时 NNS 或 HNS 发帖说明了这是一种工艺品，并已从一般日本家庭中消失，只有长者才会使用。还有原来毕业于早稻田大学的椎名诚是我们的校友等等。可以说这些边缘的参与对提高他们的自主学习能力是有一定帮助的。NNS 和 HNS 还利用课堂聊天时间来促进留学生之间的感情，避免他们在高级汉语文化学习的同时感到孤单。有时也会发生争论。比如在“台湾的政治和经济”一讲中有这样的记录，导致口角的原因是关于讲课中提及的蒋介石总统，两名学生在如何评价历史人物的观点上发生了冲突：

X>你这不是抬杠吗/ M>共同创建和谐聊天室。/ D>诶抬杠的是你好吗/ SH>不要 打战了，两岸要和谐讨论/M>河蟹。。河蟹。。/ SH>闸蟹季节已过了/S>闸蟹//老师好萌。。/ M>我也想吃大闸蟹。。

就历来的跨文化教育及外语教育来看，如此明显的语言不通，意见对立或袖手旁观是需要及时解决的。然后在国际交流加速的今天，外在性质所带来的“对无法解决之问题的管理”才是首要任务。因为本应为多数派的日本人为了接触多语言多文化而融入了如“中国社会”这样的浸没式学习班的同时却转变成了少数派。在这样的环境下，即使本身的语言资源及文化认同属于弱势，也要积极地把它看作为加强社会和个人的有利因素（Neustupný, 1978; 浅沼茂, 2011）。开展聊天活动能够促进参与者间的互动，且能够观测外在及内在双方面的因素。在这个基础上发现“无法解决的问题”并妥善“管理”对参与的学生，教师和研究者的鉴别及对待能力有一定的要求。如何合理搭建平台才能把非互动参与者拉到合理的边缘，缓和不同语言不同文化族群之间的对立，加强个人之间的相互理解，如今，我们也正面临着这样一个考验。

致谢：本论文是根据 2012 年 5 月 28 日在夏威夷举办的 TCLT7 中特约口头报告及同国际会议的论文集原文修改而成。在此对提供宝贵意见的各位同仁表示由衷的感谢。汉语，英语的校对获得了早稻田大学人间科学研究科助手沈睿的协助。本研究作为日本文部科学省的科研项目（基础 C 课题号：22520445；研究代表人：砂冈和子）的成果的一部分，得到了大力资助。在此再次表示感谢。

参考文献

- Callahan, R.M. (2005). Tracking and high school English learners: Limiting opportunity to learn. *American Educational Research Journal*, 42,2.
- Neustupný, J.V. (1978). *Post-structural approaches to language: Language theory in a Japanese context*. University of Tokyo Press.
- Sunaoka Kazuko (2010), Topic's quality and its learning effects – Chinese classroom by chatting. *Information Communication Technology Practice & Research*, 139-146.
- 村岡英裕（2006）,接触場面における問題の類型,多文化共生社会における言語管理—接触場面の言語管理研究 Vol.4,社会文化科学研究科研究プロジェクト報告書 129,千葉大学大学院社会文化科学研究科所収
- 浅沼茂(2011),カリキュラム・エンパワーメントと教授言語の問題,江原裕美編著,国際移動と教育:東アジアと欧米諸国の国際移民をめぐる現状と課題,明石書店所収
- 砂岡和子, 俞敬松 (2010). 多人数互動口語協調性談話策略的定量化分析-漢日跨文化語言教学平台的開發-,数字化漢語教学專題研究 2009--新模式、新方法、新技術、新產品,pp60—68
- 砂岡和子,徐穎芬(2011).言語資源から見る日本の教育・研究現場—東アジア複言語コミュニケーションの実態調査(1)—,早稲田大学政治経済学部紀要『教養諸学研究』 Vol.131, PP21-46

在线学习辅助以第二文化习得为导向之寓言教学 (Online collaborative learning for teaching Chinese allegory oriented by second culture acquisition)

朱我芯

(Chu, Wo-Hsin)

国立台湾师范大学

(National Taiwan Normal University)

chuwh@ntnu.edu.tw

王兆华

(Wang, Chao-Hua)

国立台中科技大学

(National Taichung University of Science

and Technology)

chwanggg@gmail.com

摘要: 中国历代的经典寓言,以故事型态生动反映了华人的信念、价值观念、社会规范,与行为模式,因而其文言短篇或经改写的白话故事,适合设计为中级华语程度以上的文化阅读教材,以辅助第二文化习得。本文发展之寓言教学,特色有二:特色之一,依据中国寓言的文类特征,并应用西方文学批评的「读者中心论」,建议寓言之课堂提问与课后任务,应综合运用四种学习活动:开掘寓意、建构跨文化「书写者文本」、召唤读者填补寓言空白,与改写寓体,以期藉由中国寓言与母语文化思维之间的联系与比较,提高二语学生的跨文化意识,进而有助于第二文化习得。特色之二,发展在线学习内容,透过网络协同学习机制,与多媒体直观情境的学习模式,辅助寓言学习与第二文化习得。本文以〈何氏之璧〉与〈浑沌开窍〉两课寓言为例,发展了多媒体情境动画与在线学习内容,并因之规划了教室与在线两种环境整合的「混合式学习」。其中,在课堂阶段的寓言文意解说流程中,为探究多媒体情境动画融入寓言教学的最佳时机,本文以两班共计 33 名华语中高级程度的大学国际学生为对象,设计了直观情境活动「先发」或「后置」两种策略成效比较的教学实验。结果显示,在寓言课堂中,以情境动画做为文本「认知先导」的成效,优于以情境动画做为文本「认知统整」的成效。本文因此建议,教师可于讲解寓言文本之前,先利用情境动画辅助学生建构寓言文本的认知图式,使文本讲解得以更具速效,且使读者(学生)与作品(寓言)之间,以及跨文化读者(教师与各国学生)之间,能有细腻的跨文化沟通,进而达成以寓言教学辅助第二文化习得的课程目标。

Abstract: Chinese allegories are beneficial for Second Culture Acquisition (SCA) because these stories reflect Chinese ways of thinking, values, social norms and behavioral models. The instructional design of this article features teaching methodology for cross-cultural annotation, combined with situational presentations of Chinese allegories via multimedia animations as the primary input for second culture acquisition. This article uses the concept of the "writerly text", as defined by the

French critic Roland Barthes to allow us to “appreciate what plural constitutes”, such as multiple language styles and perspectives. This is accomplished by devising output activities, such as annotation and the development or adaption of allegories from student's own cultural perspective. To enhance learning, this article focused on two situational animations, The He Clan's Jade Disk and " Boring" Hundun, for the development of blended learning. Results indicated that the participants, two classes of 33 international college students, showed a greater degree of improvement from the strategy of using a situational animation as a guide in cognitive development than from using a situational animation as a review in cognitive development. The research suggests that teachers can utilize situational animation prior to explaining the text to promote adequate cross-cultural communication throughout the allegory learning process.

关键词: 寓言教学、第二文化习得、情境动画、在线协同学习、书写者文本

Keywords: Allegory teaching, second culture acquisition, situational animation, online collaborative learning, writerly text

1. 前言

中国历代典籍载有许多意味深长的经典寓言故事, 足以反映华人的信念、思维模式、价值观念、社会规范, 与道德标准等文化思想, 因而其文言短篇, 或经改写的白话故事, 适合设计为中级华语以上的文化阅读教材, 以辅助第二文化习得 (Second Culture Acquisition, SCA)。

值此在线学习便利的新时代, 学习内容的发展, 除了考虑传统的纸本形式之外, 亦应致力于发展互动式多媒体学习内容 (Clark and Mayer 2007; Kenney, Hermens, and Clarke 2004), 本研究因而建构了寓言的在线协同式学习 (Teaching and Learning Through Online Collaboration) 平台, 在宽频网络环境下, 除了提供多人即时互动与讨论沟通等功能, 以形成学习社群之外, 更提供了寓言的情境动画, 使二语学生藉由直观情境 (situational intuition), 深化对寓言文本 (text) 的理解, 并进一步思悟文本的寓意与启示, 以期提高寓言学习成效, 并促进第二文化习得。

本文主要的研究目的有二: 第一, 实践以第二文化习得为导向的寓言学习模式; 第二, 针对直观情境的学习活动, 探究多媒体情境动画辅助寓言教学的最佳时机点。据此目的, 第 2 章先说明寓言之所以适于辅助第二文化习得的原因。第 3 章探讨相关文献。第 4 章以两课寓言学习内容为基础, 规划了混合式学习 (Blended Learning, BL) 设计: 在教室环境中, 主要应用「读者中心论」发展了寓言的跨文化学习活动; 在线环境中, 则运作了网络协同学习机制, 与多媒体情境再现的学习模式。第 5 章针对情境动画「先发」或「后置」两种策略的成效比较, 实施了教学实验; 结果发

现, 先观赏情境动画而后解说文意, 其成效优于先解说文意而后观赏情境动画。第 6 章结论因而建议, 教师可善用情境动画做为寓言文本的「认知先导」, 使文本理解得以较具速效, 并因此匀出较充裕的课堂讨论时间, 进行多元观点的跨文化文本解读, 终而达成以寓言故事教学辅助第二文化习得的目标。

2. 寓言小品适于辅助文化习得

本文之所以选用寓言文类, 做为辅助第二文化习得的华语教材, 其原因约有如下五点:

- (1) 寓言丰富蕴含了华人传统的人生观、伦理观与价值观, 有助于二语同学于追索故事情节发展之际, 自然习染并理解华人文化思维。如「塞翁失马」(《淮南子》) 表现华人对人生世事祸福相倚, 不能一时定论的沉稳与远见。「守株待兔」(《韩非子》) 彰显华人务实勤恳, 不求侥幸, 尤恶不劳而获的处事态度。
- (2) 寓言多以日常生活事件借喻哲理事义, 其日常生活的情境, 容易引起学生共鸣, 亦便于形成与其母语文化思维方式的对照。如「一傅众咻」(《孟子》), 即与国际学生以华语为二语或外语的学习经验相仿; 「庄子妻死」(《庄子》) 所呈现者, 则为人生难免一死的普世情境, 易于引导学生探讨跨文化、跨宗教的生死观。
- (3) 寓言多以故事型态出之, 不仅切合「知识情境化」之第二文化习得要领, 亦迎合爱听故事之普世人性; 而且, 异国情调的故事, 常具有特殊的吸引力, 其理即如隐喻认知理论所言「陌生化」(defamiliarization) 的心理作用, 使新奇的隐喻别具魅力。如清人纪昀所撰「狐畏孝妇不畏官」(《阅微草堂笔记》), 借狐鬼之口, 明辨高官之伪善与保姆之真孝, 其悬念巧设, 情节起伏, 是一篇故事精彩又饶富深意的寓言。
- (4) 寓言有助于提高书面语能力, 以突破高级华语的学习难点。华语书面语有许多成语或熟语源出于文言典故, 而化用自古代寓言者尤多。如「揠苗助长」意谓欲速不达; 「庖丁解牛」用指问题迎刃而解; 「东施效颦」借喻不衡量自身条件而盲目模仿他人。凡此皆常见用于书报文章, 也是二语学生由中级华语跨越至高级华语的主要难点, 而寓言故事则有助于学生积累对这些词语原典的认识, 并易于自行回想词义。
- (5) 寓言多小品, 篇幅较短, 学习负担较轻, 不致令二语学生望而生畏。如「揠苗助长」(《孟子》)、「混沌开窍」(《庄子》)、「刻舟求剑」(《吕氏春秋》)、「塞翁失马」(《淮南子》) 等经典寓言, 其原文都在百字以内, 改写后之白话故事亦仅约 300 字。原文篇幅较长之寓言, 如「和氏之璧」(《史记 廉颇蔺相如列传》) 约 208 字、「庖丁解牛」(《庄子》) 约 360 字等, 改写为白话约为 600 至 800 字, 则不妨安排为课程后期篇章。

寓言由于兼具上述多种特色,因而适于做为辅助第二文化习得的语言学习材料。在课程规划上,可依学生的华语程度而有三种实施型态的变化选择:

- (1) 针对中级华语程度者:可以浅白口语改写寓言故事,做为现代华语课程的补充教材。
- (2) 针对中高级华语程度者:可以白话文书面语改写寓言故事,开设「中国寓言故事」选修课程,以奠定二语学生发展中语文学、文化、历史、哲学等专业华语 (Chinese for specific purposes, CSP) 的入门基础。
- (3) 针对中高级以上之华语程度者:可直接以寓言之古文原文,做为古代华语(或名文言文)课程的初阶教材。

欲使寓言学习发挥其辅助第二文化习得之功能,仍须专对第二文化习得的特性,安排教学设计,并搭配线上学习内容,发展为混合式学习,以期形成不受时空限制的浸润式影响,使学生能从寓言学习的过程中,尽可能汲取有关华人文化思维的元素。

3. 文献探讨

本文之寓言教学设计,以第二文化习得为导向,并利用线上学习辅助课堂教学。相关之文献探讨包括:第二文化习得、读者中心论、多媒体辅助情境再现、网络协同学习等四方面,本章分节说明之。

3.1 第二文化习得

第二语言的习得,必须伴随第二文化的习得方可成就,学界对此研究已多(e.g., Bennett 1997; Fantini 1995; Hamers and Blanc 1989; Robinson-Stuart and Nocon 1996; Schumann 1978; Scollon and Scollon 1995)。然而,第二文化习得的认知模式与第二语言习得有所不同,Libben and Lindner (1996)的认知实验研究发现,人类的语言认知功能,可以清楚辨明不同语言系统间的区隔界限,但文化认知功能则较不易辨明不同文化系统间的界限,因此,个体的认知空间可不相妨碍地发展双语系统,却无法安然并容两种文化系统。

第二文化习得的模式既与第二语言不同,则其理想模式为何? Robinson-Stuart and Noco (1996:432)与 Brown (2002:238)认为,第二文化习得须以一种察觉、诠释、体会的方式,经历长期的文化互动与习染,方能逐渐深植于学习者的思考、感觉与行为方式中。

Libben and Lindner (1996:1-14)在人类文化认知功能的研究中,对于如何成功习得第二文化,提出两点建议:第一、应以扩张学习者已有的母语文化认知系统的方式,融合统整母语与目标语的两种文化元素,而非另行发展第二套文化认知(amalgamation of first and second culture knowledge)。第二、第二文化习得成功的

关键在于尽可能减低文化冲突的压力, 而「文化知识情境化」(situationalization of cultural knowledge) 则是减低压力的最佳策略。

Bennett (1997) 认为, 文化比较法 (culture-contrast approach) 是第二文化习得的重要途径, 因此, 教师应训练学生比较母语文化与目标语文化差异的能力, 他并提出了比较的三步骤: (1) 使学生了解母语文化的价值观 (value)、信念 (beliefs)、思考模式 (thought patterns), 与社会行为 (social actions)。(2) 比较母语文化与目标语文化, 特别是目标语文化中那些母语文化所没有的概念, 因为那便是跨文化沟通成功之钥。(3) 外语学习的评量项目, 不应限于词汇与语法, 也应考察得体的语用与决策方式等文化概念。

本文发展以第二文化习得为导向的寓言教学, 遂以以上论述为理论基础, 强调藉由寓言的问题讨论, 培养学生比较母语文化与华语文化的能力, 特别是针对寓言故事中的人物言行、价值观念、道德标准、思考模式、人生信念等, 讨论其与学生母语文化的差异, 以期扩张学生原有的文化认知, 进而深入了解华语文化元素。

3.2 读者中心论

西方的文学批评理论在近一世纪主要历经了三种视角的变化, 分别是以作者个人经历及其时代背景为中心的「作者中心论」(author-centered criticism)、从语言特征与叙述结构研究文本意义的「文本中心论」(text-centered criticism), 以及以读者为文学活动主体的「读者中心论」。

「读者中心论」认为, 在作者、作品、读者三者所形成的总体关系中, 文学作品是为读者而创作的, 读者才是文学活动的主体, 因此作品诠释应以读者为中心。该学派强调, 在个体的阅读过程中, 读者个人的经历、思想、情感, 以及之前的阅读经验, 都会受到文本诱发而与文本产生互动; 而文本在读者的解读中, 等于不断地被再创造 (re-created), 因而内涵愈趋丰富。

「读者中心论」的代表学说, 包括德国学者 Wolfgang Iser 的「读者反应理论」(reader-response criticism), 与另一位德国学者 Hans Robert Jauss 的「接受美学」(reception aesthetic)。Wolfgang Iser (1974, 1978) 认为, 文本不是书架上静态的存在, 而是读者在阅读实践中的解读过程 (processes of signification); 文本中存在许多「空白」(blanks) 与「缺口」(gaps), 召唤着读者投入阅读的建构行动, 为空白进行猜测、推断、填补与揭示。Hans Robert Jauss (1982a, b) 亦将作品视为作者与接受者 (读者) 共同创造的产物, 并指出, 人类的审美愉悦经验中, 有所谓「创造」(poesies)、「美感」(aesthesis) 与「净化」(katharsis) 的愉悦。「创造」的愉悦, 是指读者在阅读中因参与文本解读而心生愉悦; 「美感」的愉悦, 是读者在阅读中唤起知识或情感经验的回忆而获得愉悦; 「净化」的愉悦, 是读者藉由阅读的审美活动, 心灵得以净化而获自由。

本文认为, 二语教学以学生为中心的学习观念 (student-centered learning), 可借鉴文学分析的「读者中心论」, 因而将应用以上文艺理论, 发展作品 (寓言) 与

读者（二语学生）之间的跨文化互动（intercultural interaction），以此作为本文的寓言教学特色。

3.3 多媒体辅助情境再现

中国文学传统的创作与鉴赏观，向来追求「意在言外」的表现方式，因而衍生出了「寓情于景」、「托物寄情」、「情景交融」等抒情典型手法，以及「借事寓意」的叙事典型手法。凡此抒情與叙事的典型手法，皆以不直露其情、不直言其事為創作原則，雖因此形成文藝的美感，但也增加了理解言外之意的難度。

拙著（2011）有关对外华语之古典诗歌教学研究，曾分析中国诗歌的有效阅读，应经历「依诗思境」与「即境悟情」两阶段的审美认知过程，才能突破「意在言外」与「寓情于景」的符码。对于华语母语学生而言，由于长期浸润于华语文化环境，相关的认知图式（schema）建构较为完整，其古典诗歌学习仅须教师与教材之点拨解说，即容易由「依诗思境」进展至「即境悟情」。但对于二语学生而言，由于欠缺华语文化想像的图式，「依诗思境」实有困难，遂难达致「即境悟情」的体悟阶段。为解决此问题，拙著（2011）参考「情境教学法」（Situational Language Teaching, SLT）将语言知识还原于语言与文化语境的语言学习理念，发展出「情境再现」诗歌教学法，以及诗歌多媒体情境动画，藉由电脑多媒体的情境动画展演，还原古诗情境，使二语学生得以「直观」具象化的作品情境，以便其「依诗思境」，进而跨越至「即境悟情」的认知阶段。本文线上学习内容所发展之寓言情境动画，即以上述概念为本。

3.4 网络协同学习

由于网络科技的成熟，学习已不再限于教室，课堂活动、学习方式和学习领域，可以藉由同步或异步的一对一、一对多或多对多等互动方式极力发挥与扩展，则学习者在自我建构有意义的知识时，便能轻易跨越疆界、时空与对象的限制，以更有效率的方式获取成果。Swigger and Brazile（1997）研究网络协同学习发现，使用性良好的合作学习平台，可以促进学生间的支持学习，分享与掌握资源，从而强化个人或群体解决问题的能力。

许多协同学习的研究成果指出，藉由团队学习者的分工合作、分享知识、共同面对学习目标，可强化学习动机、提高创造力、增进学习成效，同时个别学习者也较能专心于课程内容，是相对较易有成效的在线教学方式（Boulos, Maramba, and Wheeler 2006, Bouras, and Tsiatsos, 2006, Jackson, and Fagan 2000, Koubek, and Muller 2002）。然而，网络学习社群成员间的沟通与互动程度，实为协同学习目标能否达成的关键（Palloff and Pratt 1999），因此，运用网络同步情境式学习，或在线论坛功能，将在线自我导向式的学习，扩展为社群环境学习，则可辅助学习者更投入学习，且更有意愿追求成效。

据此，本文之线上学习平台，将建置协同学习的环境，使学生与教师之间，以及学生彼此之间形成密切联结，以期发挥网络协同学习系统的重要功能。

以上有关第二文化习得、读者中心论、多媒体情境再现、网络协同学习等方面的文献, 皆为本文发展寓言教学设计之重要依据。

4. 教学设计

本文发展以第二文化习得为导向的寓言教学, 其教学设计创新之处主要有二: 第一、应用西方「读者中心论」于二语学生的寓言教学, 以期促发读者(即二语学生)与作品(即中国寓言)及作者(即历代寓言作者)进行跨文化对话, 进而建构母语与目标语两种文化思维的比较脉络, 有助于习得第二文化。第二、将传统课堂教学, 结合多媒体情境再现及网络协同学习, 建置为混合式学习型态; 并藉由教学实验, 针对情境动画「先发」或「后置」等两种教学策略, 进行成效比较。本章两节, 分别说明以上两项教学设计之创新特色。

4.1 应用「读者中心论」发展寓言之跨文化学习活动

本文设计以文化习得为导向之寓言教学, 拟综合运用 3.2 读者中心论的「读者反应理论」与「接受美学」两种学说, 使学生在经历前述寓言阅读、情境再现等输入性的学习步骤之后, 亦得以参与文本的创造, 输出其以母语文化、自我知识、个人观点为论据视角之「书写者文本」(writerly text)。

应用「读者中心论」进行寓言教学的跨文化诠释, 教师应在心理上先肯定每位学生本有建构个别「书写者文本」的审美能力与资格, 其建构的能量来自个人的母语文化、生活经验、阅读背景、阅读理解, 与阅读期待。此教学观念实践的关键, 在于课堂讨论问题与课后学习任务的设计, 其设计应以生活化、情境化为原则, 使学生容易将自我生活经验、人生感受投射于寓言故事中, 思考母语文化之「自我」(the self)与第二文化之「他者」(the Other)的异同。为提高二语学生的跨文化意识, 寓言教学的课堂讨论与课后任务, 建议综合运用开掘寓意、建构跨文化书写者文本、召唤读者填补寓言空白、改写寓言等四种方式, 兹分项详述如下。

4.1.1 开掘寓意

寓言鉴赏首重寓意的开掘, 陈蒲清(1992)将寓意分为表层、中层、深层等三层涵意, 分别反映了作者的创作动机、某一历史时期的特有现象、全民族乃至全人类的思维状态。对外华语的寓言教学应特别着重三层寓意中有关深层寓意的讨论, 以便顺势引导学生讨论故事中透显的华人思维方式。如针对〈染丝〉(《墨子》), 可设问:「如果用这篇染丝的道理, 来对照现代华人的教育观念, 你认为华人父母对于孩子的教育或成长的过程, 特别看重哪些方面?」以引导学生就其见闻与观察进行讨论。凡对华人文化有所了解的同学, 或能说出: 华人父母非常在意子女受教的环境, 比方说, 积极安排子女进入名校、在意子女班级同学的程度与家庭背景、详问子女的好友成绩等等。教师并可适时延伸问题, 引导同学探究华人父母如此做法的用心及其利弊得失等。

4.1.2 建构跨文化之书写者文本

书写者文本的建构, 须赖教师设问(含教室口头提问与在线平台问题), 以引导学生依其个人观点, 发表对寓意的评论或联想。此提问之用意是为衔接下一阶段之跨文化观点发表, 使学生将自我投射于故事中, 思考自己的价值取向或行为方式, 与前项「寓意开掘」所揭露之华人思维有何异同? 以「混沌开窍」为例, 可设问: (1)「这篇寓言主张保留原本的自然环境, 反对人为开发。在发展经济和保护自然的两难之间, 你的选择是什么? 为什么?」(2)「如果你拥有一大片土地, 尚未开发利用, 现在有一家建设公司想以高价向你买下, 盖一栋商业大楼, 请问你会怎么做?」(3)跨文化观点之书写者文本发表: 继前一阶段之个人观点之后, 继续深化引导学生省思其母语文化观点, 用意在于引导跨文化比较, 并藉此达成前文所言扩张母语文化, 终而融合、统整对母语文化与第二文化的认知。如「混沌开窍」可接续前项之情境问题(2)设问:「如果在你的国家的一个小镇, 虽然大家并不富有, 但是生活安静和乐; 现在有商人想来投资, 发展商业, 小镇可能变成小城, 房价可能上涨, 工作机会更多, 但是交通可能更乱, 陌生人越来越多……你觉得小镇的人会不会答应? 为什么?」

4.1.3 召唤读者填补寓言空白

为使学生更直接地参与文本, 可以开放寓言的后半情节, 由学生发挥创意, 主导故事发展, 亦即以文本的「空白」召唤读者填补, 此即本段标题所谓寓言结局的开放与召唤。如「塞翁失马」, 可保留「近塞上之人有善术者, 马无故亡而入胡。人皆吊之。」而后情节即由学生接续, 寓意亦自设。作品统整后可公开展示于线上学习平台, 使同学欣赏彼此的创意。

4.1.4 改写寓体

除了开放寓言结局使读者填补空白之外, 亦可进一步开放全篇寓体的改写, 亦即仅留寓意, 另创故事。为了引导跨文化思考, 可请学生将角色与场景设置为他自己国家的文化背景。

以上开掘寓意、建构跨文化书写者文本、召唤读者填补寓言空白、改写寓体等习活动, 有助于学生进行由浅而深的跨文化思考, 终而建构其「书写者文本」, 当其时, 学生的文化背景、价值判断、知识与经验等, 亦已于阅读中得到认同。

4.2 结合网络协同学习与多媒体情境再现之寓言「混合式学习」

本文之寓言教学设计, 乃结合教室与在线两种环境的混合式学习, 目的在使寓言学习进程中的跨文化思考, 得以不受时空限制, 发挥浸润习染之效, 以助第二文化习得。本文之在线学习设计, 主要有两项特色: 4.2.1 说明网络协同学习机制, 4.2.2 示范多媒体情境再现的学习模式。

4.2.1 网络协同学习机制

在教学过程中, 如何让学习者于遭遇困难时, 仍然能保持高度的学习动机, 勇于克服障碍, 是数位学习系统必须发挥的重要功能。以往的单机异步教学, 学习者常因无法即时得到协助而中断学习, 甚至放弃, 造成效果不佳彰与资源浪费。本文 3.4 文献探讨已说明, 藉由团队学习者的分工合作、分享知识、共同面对学习目标, 可强化学习动机、提高创造力、增进学习成效, 也能使个别学习者较能专心于课程内容, 是相对较易有成效的在线教学方式。本文因而拟建置协同学习系统, 实施协同教、学机制, 其运作功能包含: 教材内容处理、互动式问与答、情境多媒体内容展演、使用者管理、学习历程管理, 与学习成效评量等; 并透过互动论坛、资料共享等功能, 协助学生与同侪及教师建立紧密的沟通与互动渠道。

为实现此目标, 本文的系统平台功能框架与系统模组, 如图 1 所示, 采 client-server-database 三阶层式主从结构, 其重心在于教材编辑、华语学习、内容互动分享, 与学习评量(王兆华、朱我芯 2010)。图 5 系统中, 资料库层级的 MySQL DBMS 用途在于存贮 server 阶层所处理的资料, 其中, 数位教材资料库、使用者资料库与学习评量资料库, 为 server 阶层之 Apache 网页服务器存取资料的来源; FLV 情境内容视讯资料库, 则是 Flash Media Server (FMS) 存取资料的来源。Server 层级提供的是网页与资料串流服务, 其中, 主要以 Apache 做为网页服务器, 并利用 Php、ODBC 等对象, 存取 database 阶层的各项学习内容与使用者管理资料库。FMS 则是以伺服器端 ActionScript、Flex、XML, 处理 database 阶层 FLV 情境内容视讯资料库的存取。在 client 阶层的使用者, 藉由浏览器执行 HTML、Flash Player, 以及 Php 与 RIA 应用程序使用端的 Flex、Javascript、ActiveX, 并从用户接口存取 server 阶层的 Apache 网页服务器以及 FMS 所处理与回传的资料。

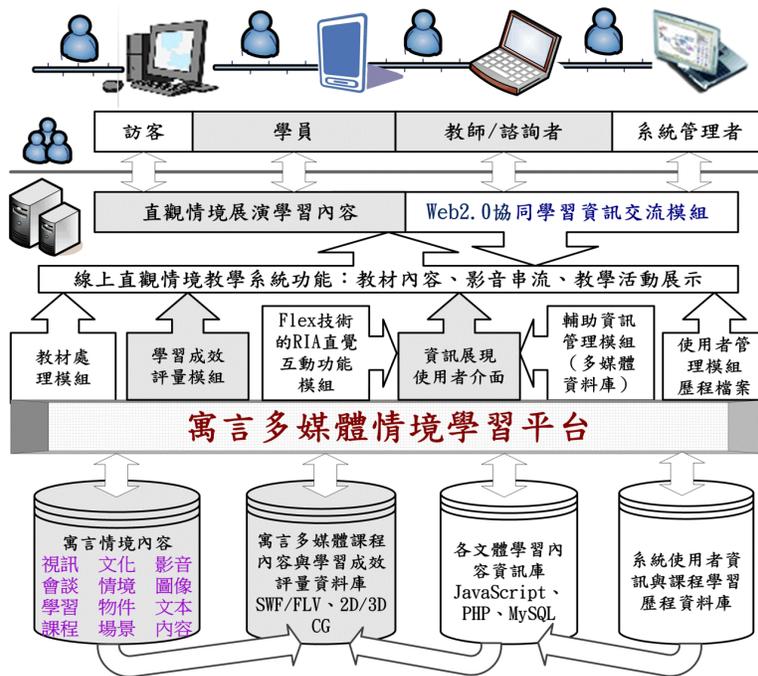


图 1 协同学习平台之功能框架与系统模组

在满足在线同步教学功能的需求方面, 本系统亦导入同步视讯环境 JoinNet 以辅助教学。通过 JoinNet 提供的多人同步分享声音、影像、文字、网页以及互动讨论板等功能, 使学员能就学习平台上的学习内容, 同步讨论、分享, 并解决疑问, 从而落实协同学习 (如图 2)。

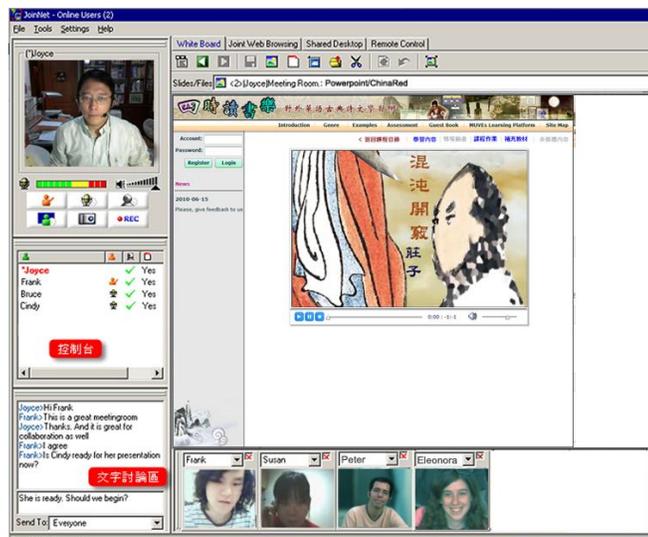


图 2 网络视讯工具与同步协同学习 (〈混沌开窍〉课后在线讨论之撷图)

4.2.2 多媒体寓言情境再现之学习模式

3.3 文献探讨曾说明, 中国古典文本之表现手法, 以寓情于景或借事寓意为主, 其「意在言外」符码, 使二语学生难以「依文思境」, 因而无法「即境悟情」, 为解决此问题, 拙著 (2011) 曾针对古典诗歌发展「情境再现」教学法及多媒体情境动画, 藉由情境动画展演, 还原古诗情境, 使二语学生得以直观具象化的作品情境, 以便其「依诗思境」, 进而得以「即境悟情」。本文线上学习内容所发展之寓言情境动画, 即以上述概念为本, 使脱离现代语境的寓言篇章, 还原为视觉形象的客观情境。

以寓言〈何氏之璧〉、〈塞翁失马〉、〈浑沌开窍〉为例, 本文之在线学习内容界面如图 3 所示; 便于学生直观寓言情境的多媒体动画, 则如图 4~7 所示。

学生通过多媒体情境动画, 直接观视寓言故事的具象情境, 将有利其融入篇章的文化背景, 习得篇章的人文意涵, 并思悟寓言的言外之意。此即 3.1 文献探讨所言 Libben and Lindner「文化知识情境化」理论之教学实践。

本节所言多媒体情境再现的学习模式, 亦可运用于教室, 辅助寓言课堂教学, 则观赏情境动画的课堂活动, 可在教师解说寓言文意之前或之后进行, 但「先发」或「后置」两种教学流程策略, 究竟何者成效较佳? 本文因而实施了教学实验, 第 5 章将详为说明。

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋 賞析 問題討論

【朝代·作者·篇名】

戰國 · 韓非 · <和氏之璧>

【課文】

chǔ rén hé shì de yù pú chǔ shān zhōng, fèng ér xiàn zhī lì wáng。
楚人和氏得玉璞楚山中，奉而獻之 厲王。(1)

lì wáng shǐ yù rén xiàng zhī, yù rén yuē: "shí yě."
厲王使玉人相之，玉人曰：「石也。」(2)

wáng yǐ hé wéi kuáng, ér yuè qí zuǒ zú。

【字詞解釋】 (題) 和氏之璧

和氏: 姓「和」的人。氏: 姓。surname
 璧: 扁平圓形，且中間有圓孔的玉。a doughnut-shaped piece of flat jade with the hole's diameter shorter than the width of the rim

【課文語譯】

有個姓和的楚國人，在楚山中得到了一塊還沒經過雕琢的璞玉，於是恭敬地去獻給楚厲王。楚厲王派一個懂玉的工匠看看那是不是真的璞玉，玉匠看了以後，說：「這是石頭。」楚厲王認為和氏欺騙了自己，因此叫人砍去了他的左腳。

【課文英譯】

Once a man of Chu surnamed He found a jade matrix in the Chu Mountains, and presented it respectfully to Chu Monarch Li (in the court). Monarch Li assigned a lapidary to examine it and the lapidary said with certainty: "This is just a stone."

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋 賞析 問題討論

【賞析短文】

韓非（約西元前**281**年~前**233**年），是中國古代哲學中的**法家(1)**代表人物。他講話**結巴(2)**，**雖**不能以口才說服君王**採納(3)**他的思想，但文章卻寫得非常精采，**因此(2)**，秦王（後來在西元前**221**年統一天下，稱秦始皇）曾經在看了他的書以後說：「若**寡人(4)**能與之遊，死不恨矣。」意思是，如果我有機會能跟這位作者一起遊賞天下，那麼，我死的時候就沒有遺憾了。但是，韓非最後卻被同事李斯陷害，秦王關他**(5)**入獄，最後飲下毒酒而死。

這篇寓言故事描寫一塊**價值連城(6)**的璞玉，和一位忠誠的人才，**因為**君王的不識貨**(7)**，**而(3)**遭到**埋沒(8)**。獻上玉璞的和氏，明明是正直忠誠而且有眼光的人，卻**因為**玉匠愚笨，不識好貨，害他幾次被君王當成騙子，砍斷了雙腳。最後和氏**總算**

【短文中的生詞】 1. 法家:(fǎ jiā)(名)

解釋：戰國時期的一個思想學派，認為國家應該以軍事權力為中心，以法律為統治人民的手段，調君主應該用最大權力控制臣子和人民。
 例句：韓非是法家的重要學者，主張以法律和刑罰來統治國家。

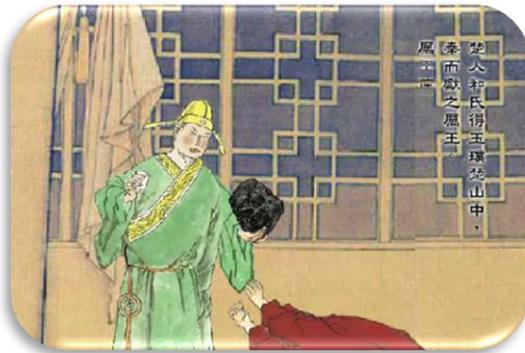
【短文中的句型】 1. 雖...但...:(雖然不能...但是...)

例句：我們雖

2. 因此:(因為如此,所以...)
 3. 因為...而...:(因為...所以...)
 4. 總算:(終於)
 5. 還...清白:(...被人誤會的事,終於證明...沒有做或沒有錯)
 6. 一而再,再而三:(一次又一次)



图3 《何氏之璧》在线学习内容 (<http://vclrn.ntit.edu.tw/4seasonslrn>)



玉人曰：石也



玉人理其璞而得宝焉

图4 《何氏之璧》多媒体情境动画截图 (网址同图1)



塞翁失马



人皆悼之

图5 《塞翁失马》多媒体情境动画截图 (网址同图1)



南海之帝倏、北海之帝忽、中央之帝混沌

日凿一竅

图6 《混沌开窍》多媒体情境动画截图(网址同图1)

Introduction Genre Examples Assessment Guest Book MUVES Learning Platform Site Map

< 返回课程目录 | 学习内容 | 情境动画 | 课程作业 | 补充教材 | 多媒体内容

課文與解釋 賞析 問題討論

【朝代·作者·篇名】
戰國 · 莊子 · <混沌開竅>

【課文】

nán hǎi zhī dì wéi shū, běi hǎi zhī dì wéi hū, zhōng yāng zhī dì wéi hùn dùn.
南海之帝為倏(1), 北海之帝為忽(2), 中央之帝為渾沌(3)。
shū yǔ hū shí xiāng yǔ yú hùn dùn zhī dì, hùn dùn dài zhī shèn shàn.
倏與忽時相與遇於渾沌之地(4), 渾沌待之甚善(5)。
shū yǔ hū móu bào hùn dùn zhī dé, yuē, 「rén jiē yǒu qī qiào, yǐ shì tīng shí xī, cǐ dú wú

【字詞解釋】 (題) 渾沌開竅

渾沌：本來是指天地還沒有形成時，模糊不清的樣子。在這篇故事裡，用「渾沌」做為中央大帝的名字，意思是說他仍然保有原始的模糊面貌。Chaos, which means the very beginning and original state of the Nature

【課文語譯】

管理南海的帝王是倏，管理北海的帝王是忽，管理中央土地的帝王是渾沌。倏和忽常到渾沌的中央之地來聚會，渾沌給了他們很好的招待。倏和忽想要回報渾沌，於是說：「每個人都有七竅，用來看東西、聽聲音、吃食物，和聞味道，只有渾

【課文英譯】

The emperor of the South Sea was called Shu(means brief), the emperor of the North Sea was called Hu(means sudden), and the emperor of the central region was called Hun-Dun(Chaos, means indistinct). Shu and Hu

课文与解释

Introduction	Genre	Examples	Assessment	Guest Book	MUVes Learning Platform	Site Map
--------------	-------	----------	------------	------------	-------------------------	----------

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋	賞析	問題討論
-------	----	------

【賞析短文】

莊子(約西元前369年~前286年)是中國道家(1)思想的代表人物(2)之一(1), 他喜歡以寓言故事來闡發(3)他的哲學思想。《混沌開竅》這一篇故事選自《莊子》這本書中的《應帝王》篇, 主要的寓意(4)是說明為政(5)者要「無為而治」(6), 不要自作聰明(7), 想要改變一些事物原本的樣子。

故事裡, 莊子以渾沌做為(2)管理中央土地的帝王, 表示他是一個對所有事都沒有「分別心」的人, 也就是說, 所有的人、事、物對他而言(3), 都是一樣重要, 沒有好、壞、善、惡的分別, 所以他是以公平的眼光來看待所有事物。

渾沌原本沒有七竅, 象徵(9)他沒有眼、耳、鼻、口等感官的生理慾望, 因此在精神上能夠自我滿足(10)。渾沌沒有七竅, 是他天生(11)的自然狀態(12), 但是, 他的好友儵和忽卻認為, 沒有七竅就看不見美麗的事物, 聽不見悅耳的聲音、吃不到美味的食物, 也聞不到芬芳的味。

【短文中的生詞】 4. 寓意: (yù yì) (名); implied meaning

解釋: 寓言借用故事所表達的含意。
例句: 「混沌開竅」的寓意是不要自作聰明而想改變事物原本的樣子。

【短文中的句型】 5. 不僅沒有...反而...:

例句: 考試到了, 他不僅沒有認真復習, 反而還到處玩樂, 難道他不在乎成績嗎?

賞析

Introduction	Genre	Examples	Assessment	Guest Book	MUVes Learning Platform	Site Map
--------------	-------	----------	------------	------------	-------------------------	----------

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋	賞析	問題討論
-------	----	------

- 這篇寓言中, 儵、忽好意為渾沌開鑿七竅, 想讓他享受生活樂趣, 為什麼渾沌最後卻死了?
- 你認為渾沌在開鑿七竅的過程中心情如何? 是非常期待? 還是不想接受, 但又不好意思拒絕?
- 你認為當儵、忽發現渾沌死了的時候, 他們是什麼反應和想法?
- 這篇故事裡, 儵、忽和渾沌各自代表什麼樣風格的人? 你自己的人生態度是比較接近儵、忽, 還是渾沌?
- 如果用這篇故事的寓意, 來說明土地的開發與利用, 那麼, 這篇寓言可以說是贊成保有自然, 而反對人為開發的, 你比較支持哪一種看法? 為什麼?
- 如果你擁有一大片還沒有開墾的土地, 還算是一片綠意; 現在有人想以高價向你買下, 準備建造成化學工廠, 工廠可能會污染天然環境, 可是他們開出的價錢真的很吸引你, 請問你會怎麼做?
- 如果在你的國家有個小鎮, 居民雖然並不富有, 但是生活安靜和樂; 現在有大公司想來投資, 發展商業, 這個小鎮可能會變成城市, 房價可能上漲, 工作機會更多, 但是, 交通可能更亂, 外地來這兒工作的人日益複雜.....你覺得在你的國家, 小鎮的人會不會答應大公司來發展? 為什麼?

問題討論



互动式多媒体汉字学习内容

图7 〈混沌开窍〉在线协同学习平台之学习内容截图

5. 情境动画「先发」或「后置」之教学实验

4.2.2 所言多媒体情境再现的学习模式, 倘若运用于教室, 以辅助寓言课堂教学, 可有情境动画「先发」或「后置」两种教学策略的选择, 也就是说, 观赏情境动画的课堂活动, 可在教师解说寓言文意之前实施, 也可于其后进行, 但这两种流程顺序, 究竟哪一种成效较好? 为比较情境动画「先发」与「后置」两种策略的学习成效, 本章设计、实施了教学实验, 加以考察。5.1 说明实验设计, 5.2 分析实验结果。

5.1 实验设计

本文设计的混合式学习流程, 可概分为如下三大阶段(图8):

阶段1: 课前, 在线预习, 朗读故事。

阶段2: 课堂, 于教室进行寓言文本教学, 与跨文化讨论(详4.1)。

阶段3: 课后, 以在线学习内容辅助学生建构跨文化「书写者文本」(详4.1)。

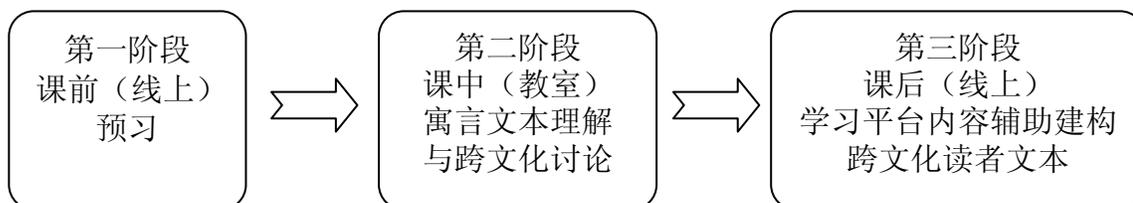


图8 本文之混合式学习流程

图 8 三阶段的混合式学习流程中, 关键核心在于第二阶段教室课堂的文本理解, 因为唯有深刻理解文本, 才可能在课后成功地建构跨文化书写者文本, 也才可能促进第二文化习得。为使学生理解寓言文本, 教师可采取直观情境辅助寓言讲解的教学策略, 亦即在教室环境中, 使学生共同观赏在线平台的情境动画, 以利理解文本、思悟寓意、讨论观点。于此教学目标之下, 情境动画在寓言的学习过程中的作用, 既可作为文意解说之前的「认知先导」材料, 也可作为文意解说之后的「认知统整」材料, 但究竟何者的成效较大? 为此, 本文设计了教学实验, 实施于国立台湾师范大学国际华语与文化学系的「中国寓言故事」课堂, 该系全为国际学生, 「中国寓言故事」为大二选修课, 学生皆为华语中高级程度, 共计 33 名, 随机分为两班, 各 17 与 16 人, 在两周共 4 小时的课时期间, 两班皆实施了如下两种不同的教学策略 (如图 9), 以期比较出成效较佳的课堂学习流程。

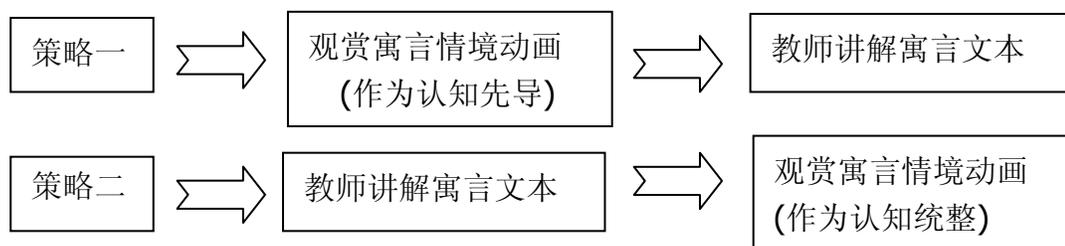


图 9 情境动画运用之两种策略

策略一：先由教师讲解寓言文本，而后观赏情境动画并进行讨论。如此流程，采取的是「文本引导程序」(guided text)，意在突出情境动画在寓言学习过程中的「认知先导」功能。

策略二：与策略一步骤相反，亦即先观赏情境动画，而后由教师讲解寓言文本并进行讨论。如此流程，采取的是「情境引导程序」(guided situation)，意在突出情境动画在寓言学习过程中的「认知统整」功能。

以上两种策略之试教，乃依两班、两课、两种策略相互交叉的方式实施 (如表 1)。如此交叉方式，可使两种策略皆有机会实施于 A、B 两个班级，以及〈浑沌开窍〉与〈何氏之璧〉两篇教材，而尽可能避免偏颇之失。

表 1 两种策略之交叉实施设计

	第一周		第二周	
	教学策略	寓言篇章	教学策略	寓言篇章
A 班	策略一	〈浑沌开窍〉	策略二	〈何氏之璧〉
B 班	策略二		策略一	

5.2 结果分析

以上教学实验实施之后, 藉由两个策略的后测成绩比较、问卷调查, 以及教学测录档观察等三种方式, 进行成效评估, 藉以取得教学设计的修正意见。

后测成绩方面, 是在每课上完后的一周内, 利用正课以外的一小时进行纸笔测验, 测验重点为寓言(课文)的字词解释、情节叙述、寓意说明、寓言应用等。题型方面, 除字词解释为填空之外, 其余皆为问答题。就两班的后测成绩看来, 在A班方面, 策略二为84.7分, 略高于策略一的82.3分; 在B班方面, 策略一为84.7分, 高于策略二的81.9分; 两班平均之后, 策略一为84.2分, 略高于策略二的83.3分, 由于两种策略的后测平均相差仅0.9分, 因而无法据以论断策略一与策略二对于学生后测成绩表现是否有绝对影响。(如表2)

表2 两种策略之后测平均成绩比较(满分100)

	A班平均成绩(分)	B班平均成绩(分)	AB两班成绩平均(分)
策略一	82.3 <浑沌开窍>	86.1 <何氏之璧>	84.2
策略二	84.7 <何氏之璧>	81.9 <浑沌开窍>	83.3

学习反馈调查以不记名问卷的方式进行, 问题为: 在课堂上, 你认为什么时候观赏情境动画, 对你的帮助比较大? 答项三选一, 如表3所示。其中, 选项1即本文所谓策略一, 选项2即策略二。回收的有效问卷共32份, 两班合计的平均值显示, 42.2%同学认为, 情境动画在老师解释寓言之前播放, 对他帮助较大; 34.4%同学认为, 应在讲完寓言字句意思之后播放; 23.4%同学认为, 以上两种时机差别不大。

表3 两种策略之问卷调查结果比较

选项	A班	B班	AB两班平均
1. 在老师讲解寓言的字句意思之前播放, 可以让我先了解寓言的故事大意。(即策略一)	40.3%	44.1%	42.2%
2. 在老师讲完寓言的字句意思之后播放, 可以帮助我复习故事, 并且记住情节。(即策略二)	33.6%	35.2%	34.4%
3. 以上两种都可以, 效果差不多。	26.1%	20.7%	23.4%

在课堂教学侧录档以及在线讨论侧录档的观察方面, 观察的指标包括:

- (1) 学生能否掌握字词句意与篇章大意?
- (2) 学生能否理解故事情节的发展?
- (3) 在教师说明寓意之前, 学生能否自行(或经由同侪讨论)说明寓意? 能否针对故事中的各个角色所概括的社会性意涵进行说明?

- (4) 针对教师有关寓言讽点或笑点的设问, 学生能否就个人观点或生活经验发表评论?
- (5) 学生能否比较母语文化与中国寓言的观点异同?
- (6) 学生能否援引生活事例以印证寓意? 能否将寓言成语正确使用于的课后学习任务所设计的生活情境?

比对分析发现, 策略一的教学设计在学生了解文意、对文本诠释以及与母语文化交互激荡的跨文化习得等方面, 均较策略二展现较佳的学习成效。其关键在于, 策略一的教学步骤, 是在学生先行观赏 3 分钟的情境动画后, 才由教师讲解文本, 此时由于学生已初步建立该篇寓言的认知图式 (schema), 因而对篇章大意与字词解释的领悟力较高, 对于故事情节的发展亦较能理解, 致使文意讲解的时间较策略二大幅缩短, 而理解成效却较策略二更高, 讲解过程的师生互动性亦较策略二高; 而且, 重要的是, 因此可以省下较多的课堂时间进行问题寓意与跨文化讨论, 在时间充裕的条件下, 学生针对故事的寓意、嘲讽 (irony)、吊诡 (paradox)、幽默等讨论较为细腻, 观点也较为多元, 使读者 (学生) 与文本之间, 或不同国籍的读者 (学生) 之间, 得以进行较为深入的跨文化互动, 因而学生对于寓言的理解得以更为深刻, 思虑因相互激荡而异趋深广, 如此认知过程, 将可使寓言情节与寓意启示的长期记忆较为鲜明, 第二文化习得也更具成效。

以上有关实验的三种结果, 除了后测成绩因两种策略的差距过小而难论优劣之外, 问卷调查的学生主观评价结果, 以及侧录档观察的客观分析结果, 都指向策略一之学习成效较策略二为优的结论, 因此, 本文具体建议, 以第二文化习得为导向的寓言教学, 在运用情境动画以辅助文本理解时, 应采取策略一的流程步骤, 亦即先观赏情境动画, 再由教师讲解文本, 而后进入二语学生个人观点及其母语文化观点的跨文化讨论。据此总括理想之混合式学习流程如图 10。

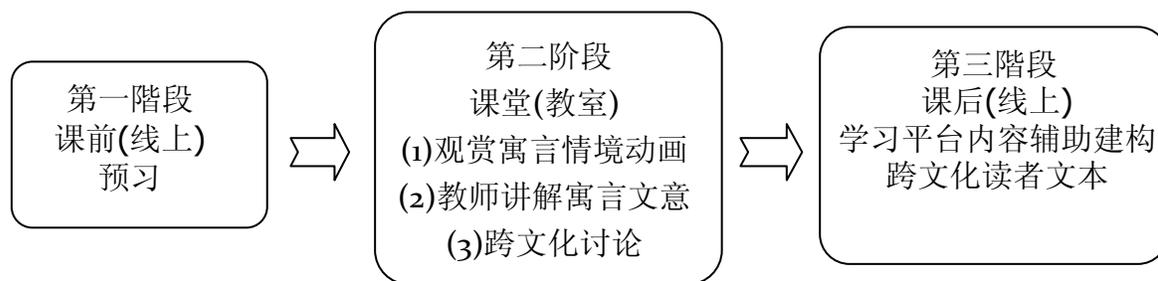


图 10 依据实验结果修改之混合式学习流程

6. 结论与建议

本文利用教室与线上两种环境的混合式学习型态, 发展以第二文化习得为导向的寓言教学。在教学设计方面, 建议综合并用跨文化文本建构、网络协同学习、多

媒体直观情境等三种学习模式。在跨文化文本建构方面, 本文应用西方「读者中心论」, 实施开掘寓意、建构跨文化之「书写者文本」、召唤读者填补寓言空白、改写寓言等四种活动, 以期促发读者(学生)与作品(寓言)及作者(寓言作者)进行跨文化对话, 进而有助于第二文化习得。在网络协同学习方面, 希望透过线上学习平台的交流功能与学习资源, 促发学生合作学习的动机, 于课堂以外的时间与地点, 进行寓言跨文化讨论任务。在多媒体直观情境方面, 利用多媒体情境动画, 辅助二语学生有效且快速理解寓言叙事与寓意, 以减少文本学习的难度与时间, 而得以腾出较多学习与心力进行跨文化思考与讨论。

此外, 有关多媒体情境动画辅助寓言理解的课堂活动, 本文经由实验测试成效后发现, 「先观赏情境动画, 而后由教师讲解寓言文意」的流程策略, 比「先由教师讲解文意, 而后观赏情境动画」的学习成效为佳。本文因而建议, 教师如能善用情境动画在寓言学习的「认知前导」作用, 将可提高理解故事、思悟寓意的学习成效, 并因此得有较为充裕的课堂时间, 进行深入细腻的故事情节与寓意讨论, 增进读者(学生)与文本(寓言)之间的跨文化互动, 以及跨国读者(各国学生)之间的跨文化沟通。若能以此方式进行至少一学期的寓言学习, 则丰富的华人文化元素将以一种无意识的、浸润式的自然方式, 深植于学生已有的母语文化认知领域, 使其文化认知版图自然扩张, 此即本文以第二文化习得为导向的寓言教学新概念, 以及为寓言故事学习所开展的新功能。

致謝: 本文感谢台湾教育部「迈向顶尖大学计画」之研究经费补助。

参考文献

- Barthes, Roland. (1974). *S/Z: An Essay*. Trans. Richard Miller. New York: Hill and Wang.
- Bennett, Milton J. (1997). How Not to Be a Fluent Fool: Understanding the Cultural Dimension of Language. In Alvino E. Fantini (Ed.). (1997). *New Ways in Teaching Culture*(New Ways in Tesol Series II). Bloomington, IL: Teachers of English to Speakers of Other Lang. Adapted from “How not to be a fluent fool: understanding the cultural of language” by Bennett, Milton J. (1993). *The Language Teacher* 27:9.
- Bonk, C. J. and Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Boulos, M. K., Maramba, I., and Wheeler, S. (2006). Wikis, blogs and podcasts: a new generation of Web-based tools for virtual collaborative clinical practice and education, *BMC Medical Education* 6: 41.
- Bouras, C. and Tsiatsos, T. (2006). Educational virtual environments: Design rationale and architecture. *Multimedia Tools and Applications* 29.2: 153-173.

- Brown, H. Douglas. (2000; 2007a), *Principles of Language Learning and Teaching*.(4th ed.; 5th ed.)White Plains, New York: Pearson Education. .
- Brown, H. Douglas. (2001; 2007b), *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*.(2end ed.; 3rd ed.)White Plains, New York: Pearson Education.
- Graham, C. R. (2005). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions.". In Bonk, C. J. and Graham, C. R., *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer. pp. 3-21.
- Hamers, J. F. and Blanc, M. H. (1989). *Bilingualism and bilinguality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Iser, Wolfgang. (1974). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Iser, Wolfgang. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- Jackson, R.L. and Fagan, E. (2000). Collaboration and learning within immersive virtual reality. In *Proceedings of the third international conference on collaborative virtual environments*, 83-92.
- Jauss, Hans Robert. (1982a). *Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics*. Trans. Michael Shaw. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Jauss, Hans Robert. (1982b). *Toward an Aesthetic of Reception*. Trans. Timothy Bahti. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Koubek, A., and Muller, K. (2002). Collaborative virtual environments for learning. *ACM SIG Proceedings*.
- Mondada, L., and Doehler, S. P. (2004). Second Language Acquisition as Situated Practice: Task Accomplishment in the French Second Language Classroom. *The Modern Language Journal* 88:501-518.
- New South Wales Department of Education and Training. (2002). *Learning technologies, blended learning*.
<http://www.schools.nsw.edu.au/learning/yrk12focusareas/learntech/blended/index.php>
- Palloff, R. and Pratt, K. (1999). *Building learning communities in cyberspace*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Rosenberg, Marc J. (2005). *Beyond E-Learning: Approaches and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning, and Performance*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

- Scollon, Ron and Scollon, Suzanne Wong. (1995). *Intercultural Communication: A Discourse Approach*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Spencer-Oatey, Helen and Franklin, Peter(2009). *Intercultural Interaction: A Multidisciplinary Approach to Intercultural Communication*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Swigger, K. and Brazile, R. (1997). The virtual collaborative university. *Computers and Education* 29.2/3: 55-61.
- Ting-Toomey, S. (1999). *Communicating Across Cultures*. New York: The Guilford Press.
- 王兆华、朱我芯。(2010)。实现网络直观情境之华语古诗教学平台。《*华语文教学研究*》, 7.2: 65-90。
- 朱我芯。(2012)。对外华语之古典诗歌多媒体「情境再现」教学法。《*华语文教学研究*》第9卷第1期, 第23-51页。
- 陈蒲清。(1992)。《*寓言文学理论、历史与应用*》。台北: 骆驼出版社。

以數位學習工具輔助「以字帶詞」詞彙學習策略之成效探討 (Effects on vocabulary learning using computer-assisted morphemic analysis instruction)

高柏園 陳俊文 陳振祥 郭經華 黃宜雯
(Kao, Po-Yuan; Chen, Chun-Wen; Chen, Chen-Hsiang;
Kuo, Chin-Hwa; Huang, Yi-Wen)

淡江大學、國立臺北藝術大學、淡江大學、淡江大學、淡江大學
(Tamkang University, Taipei National University of the Arts, Tamkang University,
Tamkang University, Tamkang University)
vivid@mail.tku.edu.tw, mavins@academic.tnua.edu.tw, 897410022@s97.tku.edu.tw,
chkuo@mail.tku.edu.tw, ywhuang.tw@gmail.com

摘要：本文探討以數位學習工具〈學文 Easy Go!〉輔助華語文學習者在「以字帶詞」詞彙學習策略方面之成效。研究對象為美國加州地區某高中修習華語課程之學生，在實施現場教學之後，結果顯示：實驗組（同字衍生詞）和對照組（同／近音衍生詞）之字詞成就測驗成績均有提升，兩組間之進步分數無顯著差異。同字衍生詞策略對於前測成績較不理想的學習者有較佳的進步成效。

Abstract: This paper reports the preliminary results on using computer-assisted morphemic analysis in Chinese vocabulary learning. Native English-speaking high school students recruited from an AP Chinese course participated in the study. Two kinds of vocabulary expansion approaches were examined: a form-based expansion (words with one common character) and a phonetic-based expansion (words with one homophonic/homonymic character). After three weeks of computer-assisted instruction, both groups performed better on the word recognition tests. However, there are no significant differences between the improvements of the two groups. Furthermore, students with lower scores on the pre-test performed much better on the post-test only in the form-based expansion group.

關鍵字：語素分析，詞彙學習，電腦輔助教學

Keywords: Morphemic analysis, vocabulary learning, computer-assisted instruction

1. 前言

詞彙是承載語言的基本意義單位，也是語言學習最重要的環節之一。過去的研

究指出, 閱讀的理解歷程與讀者的詞彙、語法、文體、一般知識、學科知識等能力有密切關係, 閱讀低成就學生或是閱讀障礙學生在這些變項上有不同的困難(柯華葳、洪儷軒編, 1999)。華語文作為第二語言的教學中, 語法結構往往受到較多的重視, 儘管詞彙教學的重要性已日益受到關注(胡明揚, 1997; 賈穎, 2001; 李如龍、吳茗, 2005), 然而在實際的教學現場中, 詞彙教學仍屬於較為薄弱的一環。

本文擬以有效擴充詞彙量為出發點, 探討融入數位學習工具之詞彙學習策略, 並透過現場教學以瞭解其實際的成效。期望能作為華語文教師在教學設計上之參考, 進一步協助學習者能在短時間有效學習詞彙¹。

2. 以華語文為第二語言之詞彙習得

2.1 第二語言習得之認知理論研究

從認知心理學的觀點, 知識的獲得是人與環境進行交互作用, 能主動選擇甚至操縱環境, 而此一交互作用, 即訊息處理歷程(張春興, 1995)。有學者從認知理論為出發點, 探討了第二語言學習的歷程。Anderson(1983)所提出的 ACT*模型, 說明第二語言學習的歷程是一個由陳述性的知識往程序性知識轉變的過程, 此一轉變會經過三個不同的階段, 認知(perception)階段、聯結階段(liaison)及自動化(unconscious automaticity)階段。大腦將訊息視為新的知識單位儲存在大腦的語意網路中, 在聯結階段時, 大腦透過「程序化」和「組合」將訊息或知識單位進行編輯, 建立知識網路中的組織, 以提高知識提取和訊息的效率, 最後將其產生過程進行調整, 使其應用範圍可以擴展。因此, 在進行教學設計時, 若能因應學習者的認知歷程, 使用適當的認知策略, 便能使學習者能有效而快速地獲得知識。

2.2 華語文詞彙之特性與學習策略

華語詞語具有幾項特點, 是針對第二語言學習者所必須注意的, 在進行對外的華語教學時, 若能善用這些特點, 就能有助於學習者有效累積詞彙。其中, 漢字是表意文字, 從不同角度去聯想, 會引申出一些相關的意義, 詞根的義項可分別同其他詞或詞素組合成一些新詞, 而這些詞之間也因此產生聯繫, 串聯起來就成為一個詞族(徐子亮、吳仁甫, 2008: 13)。以雙字名詞為例, 詞義是語素意義組合的詞占 76.66%, 詞義與語素意義有關但不完全是語素意義的詞占 7.83%, 因此, 只要掌握了語素和構詞法, 就能根據已經學過的語素的意義推知由該語素組成的新詞的詞義, 可以迅速有效地擴大詞彙量, 取得事半功倍的效果(彭增安、陳光磊, 2006: 136)。

根據《頻率辭典》的紀錄顯示, 8,549 個高頻率詞當中, 只使用了 2,818 個漢字

¹ 本文內容曾以會議論文形式在《第六屆國際漢語電腦教學研討會》(TCLT6, 俄亥俄州立大學, 2010年6月12日-14日)上發表。

(語素) (李子瑄、曹逢甫, 2009: 160); 大陸《漢語水平詞彙與漢字等級大綱》之四個級別 8822 條詞語, 實際使用的只有 2866 個字 (劉曉梅, 2004: 8)。雖然識字未必就表示可以識詞, 但是就培養語感及累積詞彙量的角度, 以字來學習並記憶詞彙, 對於想要在短時間內提高詞彙量的學習者而言, 不失為一有效率的策略。

就語言認知加工的角度, 除了字、詞的特性是重要的因素, 重現率也是一項值得注意的面向。已有研究指出, 提高生詞重現率能促進詞彙學習(王建勤, 2006; 柳燕梅, 2002; 江新, 2005)。江新(2005)的研究更進一步指出, 詞是否在課文中出現過影響雙字詞學習的效果, 只要使雙字詞在課文出現過一次, 其學習效果就可以得到顯著提高。

3. 融入字詞輔助學習工具與學習平臺之學習策略

3.1 「以字帶詞」詞彙學習策略

「以字帶詞」之詞彙教學策略, 乃充份利用「字」作為詞素以擴展詞彙, 一方面輔助學習者建立在閱讀過程中辨別詞義的意識, 另一方面, 在學習者識字量有限的情況下, 有助於在短時間內擴充詞彙量。策略為: 根據教學進度與課程內容, 挑選出教材中之生詞, 以生詞為基礎, 透過字詞輔助學習系統檢索出同字之衍生詞彙, 並以短句和課文作為詞彙的語境, 讓學習者從中理解詞義及用法, 同時以線上互動式練習題幫助學習者熟記詞彙。

本研究乃透過字詞輔助學習工具〈學文 Easy Go!〉以及教學管理平臺〈IWILL Campus〉輔助「以字帶詞」的學習策略, 實施現場教學以搜集學習者在學習過程中的資料。研究目的為: 瞭解「同字衍生詞」之學習成效²。

3.2 字詞輔助學習工具

本研究以行政院國家科學委員會 97 年度《以閱讀研究為基礎的華文識字學習策略與系統研發》計畫所研發之字詞輔助學習工具〈學文 Easy Go!〉作為融入教學之數位學習工具。內容涵蓋四千八百零八個常用字以及「常用華語八千詞」, 支持華文識字組詞學習的各面向: (1)中文字結構與筆順展示, 如圖 1; (2)中文字書寫練習等, 如圖 2; (3)衍生詞彙學習等, 如圖 3。本研究利用〈學文 Easy Go!〉可以展示同字詞彙及例句的功能, 例如可列舉出「車」的衍生詞彙「上車」、「下車」、「公車」、「火車」等, 用以輔助學習者進行衍生詞彙的學習。

² 本文乃行政院國家科學委員會計畫之部份成果, 計畫名稱為《輔助華語文第二語言學習者閱讀之詞彙學習策略研究》, 計畫編號為 NSC 98-2631-S-032-002, 特此致上謝意。

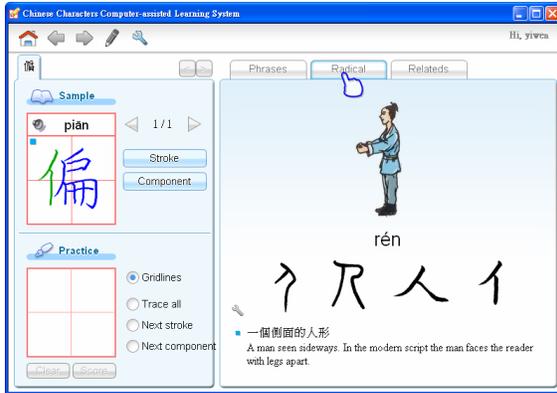


圖 1-1 部首演進圖解



圖 1-2 同偏旁之組合字



圖 2 中文字書寫練習



圖 3 衍生詞彙學習

3.3 華語文學習平臺

此外, 本研究以行政院國家科學委員會 97 年度《發展基於華語文字詞彙之維基知識庫與學習平台》計畫所研發之線上學習平臺 <IWILL Campus> 作為輔助教學之管理平臺。

本研究利用互動式練習及測驗題設計工具, 建置前後測及形成性評量的題目(如圖 4), 語料庫用以建置教材中之生詞與例句, 作為呈現在 <學文 Easy Go!> 的內容(如圖 5); 以多媒體教材設計工具建置教材內容以及互動討論區(如圖 6); 以課程系統安排課程活動與進度, 並透過學習記錄觀看學員的測驗成績, 作為資料分析的基礎(如圖 7)。

1 我們重視的, 首先是一個人的能力, 其次是他的_____。

A) 人類

B) 人品

C) 諷刺

D) 延續

2 實用性是_____要考慮的。

A) 順序

B) 連續

C) 渴望

D) 首要

3 社會在發展, 人們也不斷提出了新的_____和要求。

A) 延續

B) 期望

C) 忘記

D) 首要

4 到目前為止, 僅八達嶺長城一處就已經接待外國_____400多位。

A) 首都

B) 元首

C) 保守

D) 解答

L9 我要去中國旅遊_閱讀測驗

Unit5 Travel and Transportation

Planning a Trip to China
第九課
我要去中國旅遊

Multiple Choice (Reading)

[Note] In this part, you may move back and forth among all the questions.

Directions: You will read several selections in Chinese. Each selection is accompanied by a number of questions in English. For each choose the response that is best according to the selection.

※ **Read this notice.**

【登山活動通知】

為了豐富大家的課餘生活, 本協會將於本月二十五日(本週六)組織大家去香山觀賞紅葉。想參加此次活動的同學, 請到學生會辦公室報名。

如果您還希望通過此次活動加入登山協會, 請在報名時帶上一張一寸照片。

本次活動收取門票費五元, 交通費由學生會負責。報名截止時間為本週五中午十二點整。參加者請於週六上午八點準時在校東門口集合, 八點十分我們準時出發。建議大家穿運動服, 運動鞋, 以便登山。

1. Which of the following is mentioned in the notice?

1) Each participant needs to pay a 5-yuan admission charge.

2) The registration venue is the mountain climbing club's office.

3) Members of the mountain climbing club have priority for registration.

4) Registration is open until October 24 12:30 pm.

2. What should students do if they want to join the mountain climbing club?

1) They need to register before October 23.

2) They need to pay 5-yuan for the membership fee.

3) They need to fill in a form which can be downloaded online.

4) They need to bring along a photo when registering for activities.

3. According to the notice, which of the following is TRUE?

1) The participants should meet at 9:00 am at the school's west gate.

2) The participant should put on hats to prevent sunburn.

3) The participants should wear sports clothes and sneakers.

4) The participants needs to arrive 15 minutes before the official set off time.

圖 4 以 <IWILL Campus> 設計之詞彙測驗及閱讀測驗畫面

例句	翻譯	多媒體 資源
小趙打了一條紅色的領帶, 配上黑西裝, 看起來精神特別好。	Zhao wore a red necktie with a black suit, that makes him look especially energetic.	
小趙打了一條紅色的領帶, 配上黑西裝, 看起來精神特別好。	Zhao wore a red necktie with a black suit, that makes him look especially energetic.	
他的願望是讓其他國家的人了解中國功夫。	His wish is to let people of other countries know about Chinese Kung Fu.	
他的願望是讓其他國家的人了解中國功夫。	His wish is to let people of other countries know about Chinese Kung Fu.	
他的願望是讓其他國家的人了解中國功夫。	His wish is to let people of other countries know about Chinese Kung Fu.	
喬丹走在爬長城隊伍的前頭, 走著走著, 眼在他身後的媒體記者和球迷就被他落下了一大段距離。	Jordan walks at the front of the Great Wall hiking line-up. As he walks, the media reporter and fans who followed him start to fall far behind.	
喬丹走在爬長城隊伍的前頭, 走著走著, 眼在他身後的媒體記者和球迷就被他落下了一大段距離。	Jordan walks at the front of the Great Wall hiking line-up. As he walks, the media reporter and fans who followed him start to fall far behind.	
喬丹走在爬長城隊伍的前頭, 走著走著, 眼在他身後的媒體記者和球迷就被他落下了一大段距離。	Jordan walks at the front of the Great Wall hiking line-up. As he walks, the media reporter and fans who followed him start to fall far behind.	
喬丹走在爬長城隊伍的前頭, 走著走著, 眼在他身後的媒體記者和球迷就被他落下了一大段距離。	Jordan walks at the front of the Great Wall hiking line-up. As he walks, the media reporter and fans who followed him start to fall far behind.	
這座海拔比較高。	The altitude is higher here.	
到目前為止, 僅八達嶺長城一處就已經接待外國遊客400多萬人次, 接待中國遊客1.2億人次, 接待外國遊客1500萬人次。	So far, the Great Wall at Badaling alone has welcomed over 400 Head of States. The visitor count for Chinese tourists is at 120 million, and 15 million for foreign tourists.	
到目前為止, 僅八達嶺長城一處就已經接待外國遊客400多萬人次, 接待中國遊客1.2億人次, 接待外國遊客1500萬人次。	So far, the Great Wall at Badaling alone has welcomed over 400 Head of States. The visitor count for Chinese tourists is at 120 million, and 15 million for foreign tourists.	

圖 5 <IWILL Campus>之教材語料庫畫面

L10 我登上了長城_1(加強版)

課文 Pre-reading(1)

生詞表

課文 Pre-reading(2)

生詞表

課文 Pre-reading(3)

生詞表

第五單元 旅遊與交通

Unit5 Travel and Transportation

I Climbed the Great Wall

第十課

我登上了長城

Pre-reading

※ 課前討論

【討論主題】你聽說過中國的長城嗎?關於長城你知道些什麼?請在討論區中分享。

[>> 進討論區](#)

※ 課文內容

施瓦辛格率隊跑上了長城

2000年5月20日,中國在居庸關長城舉辦了一次“特殊奧林匹克運動”的宣傳活動。這是一次長跑活動,有3000多人參加,包括中國有關方面的領導人、部分國家駐華使節、學生代表、武警代表及運動員代表等。美國的施瓦辛格也參加了這次活動。他站在五個火炬隊和志願者隊伍的最前面,手舉火炬,率領著人們向長城高處的烽火臺跑去。活動以後,施瓦辛格表示,這是一次不平常的活動,它象徵著全中國對有特殊需求人士的關心,也表現出為他們平等參與社會活動所作的努力。



圖 6 <IWILL Campus>之教材內容畫面 (教材出處: JiaYou 第 1 冊第 10 課)

IWILL Campus 2.0 Home Courses Materials & Design Teachers' Lounge Hi! Mrs. Fan Sign out

華語文詞彙精進班

Course Settings

Course Home Information Discussion Board

Essays(0) Exercises(21) Discussion Boards(2) Comments Overview Reading Challenge

Title	No.	Student Name	Score	Turn-in Time
Does not belong to any folder				
L9 我要去中國旅遊_2(精進班)	1	Mansi	100	2009/11/5
你想像中的中國是什麼樣子?	2	(SHS03)	100	2009/11/5
L9 Vocabulary Exercise I (精進班)	3	Christina Doo	71	2009/11/5
練習與活動L9	4	(SHS09)	100	2009/11/5
L9 Vocabulary Exercise II (精進班)	5	(SHS11)	90	2009/11/5
L9 我要去中國旅遊_閱讀測驗	6	(SHS13)	95	2009/11/5
L9 Multiple Choice (Reading) No 4-6	7	Karen Lyu	86	2009/11/5
L9 Multiple Choice (Reading) No 14-17	8	(SHS21)	81	2009/11/4
	9	(SHS27)	Not submitted yet	
	10	(SHS29)	Not submitted yet	
	11	(SHS31)	Not submitted yet	
	12	(SHS33)	Not submitted yet	
	13	(SHS35)	Not submitted yet	
	14	(SHS37)	Not submitted yet	
	15	(SHS39)	Not submitted yet	
	16	Wayne	Not submitted yet	
	17	Vincent	95	2009/11/5
	18	(SHS02)	52	2009/11/5
	19	(SHS04)	76	2009/11/5
	20	hsuan	Not submitted yet	

圖 7 <IWILL Campus>之學生學習記錄管理畫面

3.4 教學實施步驟

本研究採取的教學流程如下：

- 研究假設
對於以華語文作為第二語言之學習者而言，實驗組「同字衍生詞」在輔助衍生詞彙之學習上，其效益大於對照組「同/近音衍生詞」。
- 研究對象
美國加州地區某高中修習 AP 中文課程之學生，共 26 名。
- 材料設備
 - 輔助工具—手寫輸入裝置、〈學文 Easy Go!〉。
 - 教學平臺—上網設備、〈IWILL Campus〉。
- 教學內容
《加油!》第 1 冊 (Jia You - Chinese for the Global Community, Vol. 1) 第 9、10 單元。
 - 課程安排—每週進行三堂課，每堂課 45 到 90 分鐘，持續三周的實體課程。
 - 實驗步驟—
 - 前測：正式授課前實施〈課文生詞成就測驗〉³。
 - 教學：分為實驗組與對照組。依據前測之成績排序，將全體受試者依序分入實驗組與對照組之中。

進行課堂教學時，實驗組與對照組均在同一課堂上、採用相同的教學法，惟在運用字詞輔助學習系統〈學文 Easy Go!〉及〈IWILL Campus〉進行詞彙複習時，對於衍生詞採用不同的設定方式。實驗組採用「同字衍生詞」，對照組採用「同/近音衍生詞」。「同字衍生詞」即以課文生詞（複合詞）為核心詞彙，以生詞中的詞素衍生出含有同字（詞素）的詞彙，如「記錄」的同字衍生詞彙即為：「記者」、「忘記」、「筆記」；而「同/近音衍生詞」則以生詞中的詞素衍生出含有同音或近音字（詞素）的詞彙，如「記錄」的同音衍生詞彙即為「道路」、「露營」、「陸續」，如果沒有適合的同音衍生詞，則取近音字，如「海外」的近音衍生詞為：「孩子」、「害處」、「還好」，如表 1。衍生詞彙以同冊教材出現過或是同等級之詞彙為原則。利用〈學文 Easy Go!〉詞彙展示的功能，在實驗組部份，僅會展示同字衍生詞，而對照組僅會展示同/近音衍生詞，無論是實驗組或對照組，每個生詞都不超過三個衍生詞。

表 1 同字衍生詞及同/近音衍生詞示例

	生詞	衍生詞
同字衍生詞	記錄	記者、忘記、筆記
同/近音衍生詞	記錄	道路、露營、陸續
	海外	孩子、害處、還好

- 後測：正式授課後實施〈課文生詞成就測驗複本〉⁴。

³ 以實施教學實驗所使用教材該單元之生詞作為詞彙理解測驗題目之範圍。

⁴ 以實施教學實驗所使用教材該單元之生詞及衍生詞彙作為詞彙理解測驗題目之範圍。

- 資料搜集方法:

以自行編製之〈課文生詞成就測驗〉及〈課文生詞成就測驗複本〉分別作為實施前後測之評量工具, 題型均為選擇題(單選題, 四選項), 前測共 31 題, 後測共 93 題。以瞭解學習者在實驗課程結束後所達到之詞彙理解能力。前測之出題範圍以教材內生詞表之詞彙為主, 後測則包含生詞以及〈學文 Easy Go!〉所提供的衍生詞。進行此一部份的資料分析時, 後測部份將生詞與衍生詞試題分開計算。

為了更進一步瞭解學習者的學習背景等相關資料, 於課程結束後實施課後問卷調查, 並進行相關性考驗, 同時輔以教師對學生之成績評量進行分析。

4. 資料分析

4.1 教學實驗前後之學習成效

研究假設為「教學實驗前後, 兩組受試者的生詞測驗成績會有顯著提升」, 以 t 檢定進行考驗, 對照組與實驗組所得到之結果如表 2 所示:

表 2 生詞前測(Presum)、後測(Postsum)成績差之 t 檢定表

	Class	Mean	Std. Deviation	df	t	P
Postsum-Presum	1	4.9167	4.44069	11	3.835**	.003
Postsum-Presum	2	5.3333	4.49916	11	4.106**	.002

由表 2 可知, 實驗組 (Class = 1) 和對照組 (Class = 2) 的前、後測成績均達到顯著差異 (實驗組 P 值=.003<.01, 對照組 P 值=.002<.01) 檢定結果支持研究假設, 即實驗前後對照組和實驗組的生詞測驗成績均有顯著提升。

4.2 不同字詞學習方法之學習成效

為了進一步瞭解教學實驗在兩組間的實施效果, 分別比較兩組之生詞前測、生詞後測、後測衍生詞等項目的表現。結果發現: 採不同學習策略之衍生詞班別(Class) 在生詞前測(Presum, 共 31 題)、生詞後測(Postsum, 共 31 題)、後測衍生詞(Extsum, 各 62 題)、進步分數(GainP)上各項學習指標均未達顯著差異 (P 值均大於.05), 如表 3 所示。

表 3 生詞前測、生詞後測、後測衍生詞、進步分數之 t 檢定表

	Class	Mean	Std. Deviation	df	t	P
Presum	1	16.75	6.440	23	-.260	.797
	2	17.46	7.195			
Postsum	1	21.6154	4.77037	23	-.785	.441
	2	23.4167	6.62582			
Extsum	1	49.1538	10.51068	23	-1.410	.172
	2	54.4167	7.83301			
GainP	1	4.9167	4.44069	22	-.228	.822
	2	5.3333	4.49916			

分析不同組別的個別差異時發現：生詞前測分數(Presum)與進步分數(GainP)在實驗組(Class=1)呈現顯著負相關，對照組(Class=2)則無，如表 4 所示。

表 4 生詞前測與進步成績之相關性分析

		All	Class 1	Class 2
		GainP	GainP	GainP
Presum	Pearson	-.516**	-.637*	-.425
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)	.010	.026	.168
	N	24	12	12

5. 結果討論

5.1 字詞輔助學習系統有助於詞彙學習的成效

本研究以字詞輔助學習系統〈學文 Easy Go!〉支援學習者的華語文字詞學習，無論是在對照組或是實驗組，經過實驗後，後測的詞彙(生詞)成就測驗成績均較生詞前測提升。透過〈學文 Easy Go!〉列舉教材中的詞彙以及相關例句的功能，可以幫助學習者複習已學過的生詞。除此之外，以〈IWiLL Campus〉輔助練習題或是課程內容的複習，均能有效提升詞彙學習的成效。

5.2 不同的詞彙學習策略的學習成效

本研究在字詞輔助學習系統〈學文 Easy Go!〉上依據不同的詞彙學習策略設定不同的衍生詞展示方式，在課堂上所進行的教學活動則無差異；此外，在同字衍生詞部份，雖然所衍生的詞彙中和生詞有共同的詞素，不過未必表示在詞意上和生詞有絕對的關聯性，而在進行教學的過程中，若無施以進一步的認知加工策略，則不易幫助學習者建立詞彙的網路，以致於影響詞彙學習的成效。推測這應是造成實驗組和對照同生詞前後測、衍生詞彙及進步分數無顯著差異的原因。

然而，若就個別組內的比較而言，在實驗組中，前測分數與進步分數呈現顯著

負相關, 即實驗組前測分數較低的受試者, 成績進步的幅度較大, 前測分數較高的受試者, 則進步的幅度較小。進一步參照學習者的背景資料及教師的成績評量, 就本研究而言, 前測分數較低的受試者可視為是學習華語文的「生手」, 由此可推測: 同字衍生詞的學習策略, 對於尚未充份掌握詞彙學習策略、華語文的「生手」學習者有較佳的進步效果。

6. 結語

本研究以字詞輔助學習系統〈學文 Easy Go!〉輔助衍生詞彙學習, 並透過實驗課程瞭解學習之成效。課程實施結果發現: 〈學文 Easy Go!〉對於輔助衍生詞彙的學習, 在使用「同字衍生詞」的策略時, 對於前測分數較低的學習而言, 具有較佳的成績提升效果。而就課程的執行上, 無論是使用何種學習策略, 在課程管理、教材設計與製作、測驗實施以及學生學習記錄追蹤等方面, 〈IWiLL Campus〉則可提供充份的支持以協助教師進行教學。

數位學習工具在本研究中, 扮演的角色在於協助學習者在進行語言學習的認知加工時, 進行知識網路的組織。而經過課程的實施, 無論是使用同字衍生詞或是同/近音衍生詞, 在經過反覆練習之後, 都可以達到使成績提升。惟在針對不同學習背景的學習者時, 不同的學習策略仍然會產生不同的效果。根據課程實施的結果, 本研究認為, 同字衍生詞是較符合華語文語言特性的詞彙學習策略, 對於以華語為第二外語的學習者而言, 在建立詞彙網路的認知階段, 可提供較佳的訊息組織方法。至於此一策略應用在不同學習階段如初、中、高級等學習者所產生的效果為何, 是後續可進一步探討的重點。

本研究所探討之詞彙教學模式, 即以「以字帶詞」的策略為核心, 融入智慧型字詞學習輔助系統〈學文 Easy Go!〉及線上教學平臺〈IWiLL Campus〉。一方面除了提供華語教師在進行詞彙教學時, 一種不同於以往的參考模式, 另一方面也希望透過此模式達到拋磚引玉之效, 激發更多以數位工具融入詞彙教學的探討, 進一步活化數位工具的廣泛應用。

參考文獻

- Anderson, J. R. (1983). *The Architecture of Cognition*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Xu, Jialu, Chen, Fu, Wang, Ruojiang, Zhu, Ruiping. (2008). *Jia You! : Chinese for the Global Community*, Vol. 1, Cengage Learning and Beijing Normal University Press.
- 王建勤編. (2006). *漢語作為第二語言的學習者與漢語認知研究*. 中國北京商務印書館.

- 江新. (2005). 詞的複現率和字的複現率對非漢字圈學生雙字詞學習的影響. 世界漢語教學(74). 31-38.
- 李子瑄, 曹逢甫. (2009). 漢語語言學. 臺灣臺北縣正中書局.
- 李如龍, 吳茗. (2005). 略論對外漢語詞彙教學的兩個原則. 語言教學與研究(2). 41-47.
- 柯華葳, 洪儷軒編. (1999). 學童閱讀困難的鑒定與診斷研討會文集. 臺灣教育部特殊教育工作小組。
- 柳燕梅. (2002). 生詞重現率對歐美學生詞彙學習影響的實驗研究. 語言教學與研究(5). 59-63.
- 胡明揚. (1997). 對外漢語教學中語彙教學的若干問題. 語言文字應用(1). 12-17.
- 徐子亮, 吳仁甫. (2008). 實用對外漢語教學法. 臺灣臺北新學林.
- 張春興. (1995). 教育心理學—三化取向的理論與實踐. 臺灣臺北東華書局.
- 彭增安, 陳光磊. (2006). 對外漢語課堂教學概論, 中國北京世界圖書出版公司.
- 賈穎. (2001). 字本位與對外漢語詞彙教學. 漢語學習: 學術版(4). 78-80.
- 劉曉梅. (2004). 字本位理論與對外漢語詞彙教學. 廣東外語外貿大學學報(15). 5-8.

支架式反向教学设计：以微博为例¹

(Scaffold with backward design: A Weibo perspective)

黄韞之

(Huang, Angelica Yunzhi)

蒙特雷国际研究院

(Monterey Institute of International Studies)

angelica.huang@miis.edu

摘要：本文从微博内容的鲜活和丰富性出发，延伸探讨个人化中文教学模式。笔者以文字微博、图片微博、名人微访谈与视频微博这4类具有提升学生阅读、口头表达与书面交际能力功能的新浪微博语体(Weibo 4G, G即 Genres)作为语料，提出反向设计课程内容，指出以学生兴趣专业背景提供语料、桥接新旧知识、举例阐述范例演示这3种不同支架教学方法，并强调其对于微博教学的重要性。

Abstract: This paper will focus on the discussion of the personalized Chinese teaching of using authentic materials from SinaWeibo, a major micro-blogging site in China. Examples of four genres from Weibo, including text, picture, interview and video will be discussed. The paper will further suggest the concept of backward design of teaching tasks and address the importance of scaffolding strategies in teaching Chinese Weibo.

关键词：微博，语体，社交媒体，互动，支架教学，反向设计，5C标准

Keywords: Micro-blogging, Genre, Social media, Interaction, Scaffolding, Backward design, 5C standards

1. 引言

近年来，多媒体在语言教学中的价值已越来越受关注和应用。Mayer & Moreno (2009) 阐述了多媒体科技对于培养学生学习技能的意义。新媒体联盟 (New Media Consortium 2005) 也指出了多媒体教学能通过图片、声音、文字不同形式的素材展现“多模态 (multi-modal)”形式，让学生通过不同渠道接受知识信息 (p.8)。Croxall (2011) 在报告中总结了社交媒体 (social media) 对于课堂教学的五项益处，重点阐述社交媒体能有效增进师生课内外沟通交流，并能拓展学生的视野、更充分

¹ 本文初稿曾于2012年5月的“第七届国际汉语电脑教学研讨会”上报告，对与会者的反馈意见特此致谢。此外，感谢戴金惠教授对本文的摘要及初稿撰写、会议报告以及修改过程中不吝赐教；感谢匿名评审专家提出的建设性修改意见。

了解社会生活。作为中国地区主流社交媒体之一，新浪微博（文中简称“微博”）（融合了美国 Twitter 和 Facebook 的特征，占据了腾讯微博活动总量的 87%，是中国访问量最大的网站之一（Wikipedia, 2012）。据中国新闻网报道，2011 年由两岸媒体主办的“2011 海峡两岸年度汉字评选”中，“微”字以 40 多万票当选年度汉字。由此可见，以微博为代表的“微”势力在中国社会已形成了庞大的社会影响力。

在微博试教的过程中，笔者针对每个学生不同兴趣挑选个人化微博素材，并通过组织转发、评论等活动进行课堂互动。学生对微博上与自己兴趣相关的内容深感兴趣、反响颇佳。但依学生的反馈来看，不是每一位学生都熟悉微博的环境及微博上出现的常用词汇表达，比如“转发”“评论”等字眼。在本文中，笔者将首先概述适用于微博教学的教学法，然后根据反向设计理念，举例阐述探讨以支架教学为基础的具体教学方法建议。

2. 理论简述

对于中文学习者来说，要熟悉微博的中文语境、熟用微博的各种语言功能，是颇具挑战性的。若缺乏合理教学法的设计安排，学生极有可能被众多的信息量所困惑，最终导致动机大大减弱。Bruner & Sherwood (1975) 最早提出建筑行业使用的“脚手架”(Scaffolding) 在教育中的比喻。Vygotsky (1978) 拓展了这一比喻，进一步指出，该脚手架的支架作用应按照学生能力的“近侧发展区”(Zone of Proximate Development) 来建立。所谓“近侧发展区”是指介于学者自己实力所能达到的水准，以及经过他人给予协助之后所能达到之水准，两者之间的差距 (Vygotsky, 1978, p.86)。Vygotsky 所主张的“支架教学”建立“近侧发展区”，其实质是利用老师合理教学手段，在学生的学习过程中充当“脚手架”的作用，从而能提升学生的能力范围，使学生能完成在其自身能力水平之上的任务。Vygotsky (1978) 因此认为优质的教学应发生在学生能力发展之前。

基于 Vygotsky 的观点，Gibbons (2002) 进一步拓展了“支架教学”的教学理念。他认为，从社会学角度理解，教与学已将这两方面结合成一体：在教学过程中，老师和学生形成合作参与任务完成的关系，而非一方传授、一方被动接受 (p.9-10)。老师应该始终保持高要求，但前提是为学生做好足够的前置铺垫。让学生在有辅助资源与工具的前提下完成高一级别的任务。Gibbons (2002) 指出，学习者应积极参与到真实与认知挑战性强的任务中。外界对于学习者的支持—通常指的是成功的关键。她因此强调，一个支持第二语言习得的与研究项目必须为学生提供不同互动形式的学习内容 (p. 17)。一些知名学者对于第二语言习得 (Second Language Acquisition) 的研究 (如 Ellis 1994; Swain 1995; van Lier 1996) 也得出了相符的结论，认为“interaction”(互动) 是语言发展的重要因素。

Chaiklin (2003) 指出了“近侧发展区”在教学实践中的普适性，能力较弱者在与能力较强者的互动下，提升自己的能力水平，以至于其在以后能够独立完成类似任务 (p.41)。其实，中文老师使用微博教学就是利用支架教学帮助学生建立近侧发展区，让他们的语言水平能够在互动的过程中得到提高。为了达到此目标，老师需组

织适合学生目前之能力的学习活动，提供学生能力所能了解的引导或教导，并且给予学生尝试活动的机会。

对于支架教学的具体实践，Gibbons (2002) 指出要“以未来为目标 (future oriented)”，强调了老师在课堂中以“支架”辅佐学生，从而使他们在课外具有独立完成的任务的能力的重要性。这提醒了我们在设计教学内容时设定“目标”的重要性。美国政府于 1996 年制定的《外语学习标准：为 21 世纪做准备》(Standards for Foreign Language Learning in the 21st Century)，凸显了培养具有实际沟通能力的外语人才的理念，以满足政治、经济、文化和国际交往的需要。这一理念浓缩成如今在外语教学中广为熟知的“5C 标准”：Culture (文化认知)、Connections (融会贯通)、Comparisons (多元比较)、Communities (社区实用)，Communication (信息沟通)。其中，笔者认为“Connection”至关重要，因为它强调的是培养学生通过外语学习加强并扩展其他学科的知识，以及让学生利用外语和目的文化知识获取信息并认知不同的特点 (Standards for Foreign Language Learning in the 21st Century, 2006)。在大学里，许多选修高年级中文课的学生都希望中文能对他们将来求职、就业有帮助。但由于每个学生的专业方向和兴趣爱好都不尽相同，如果老师仅限于一本教科书就可能无法满足一些学生的知识需求，因此也可能会让这些学生的学生动机受到影响。在微博中，有丰富的鲜活语料和不同形式的互动方式可以与不同教学目的结合。老师所选素材可与学生专业背景相接。若老师能将语言学习与学生的专业知识和兴趣发展相连，并利用反向设计理念使用微博，那么就能鼓动起学生的内在动机 (intrinsic motivation)，激发起更高的学习热情，让学生主动在课外自主使用微博寻求相关信息和沟通。戴金惠教授曾多次强调支架式教学法(scaffolding)在微博教学实践中的重要性，指出要让微博成为一个持续有效的教学工具，支架式教学必不可少 (personal communication, December 11, 2011)。由此启发，笔者将在下文探讨如何利用支架教学理念,对不同语体的微博素材进行教学设计

3. 教学设计与分析

以下笔者所设计的教学内容所针对的对象为在美国大学选修 300-400 (中高级) 中文课程的学生。选修该课程的学生主修的是与国际事务相关的专业，都具有一定的专业知识背景，有着密切的关注和研究，也因此对国际时事要闻会颇感兴趣。针对最近受到国际广泛关注的叙利亚问题，笔者选择了“叙利亚局势”作为教学内容。鉴于 300-400 级的学生通常与专业领域挂钩的阅读、写作、表达能力有所欠缺，笔者将提升学生的专业语言能力弱项作为教学总目标，基于反向设计的理念，设计循序渐进的四个分目标（见图表 1），利用微博不同语体特征的支架式教学程序及评测方式来最终达成总目标。所需教时可按客观课程设置与学生水平调整。

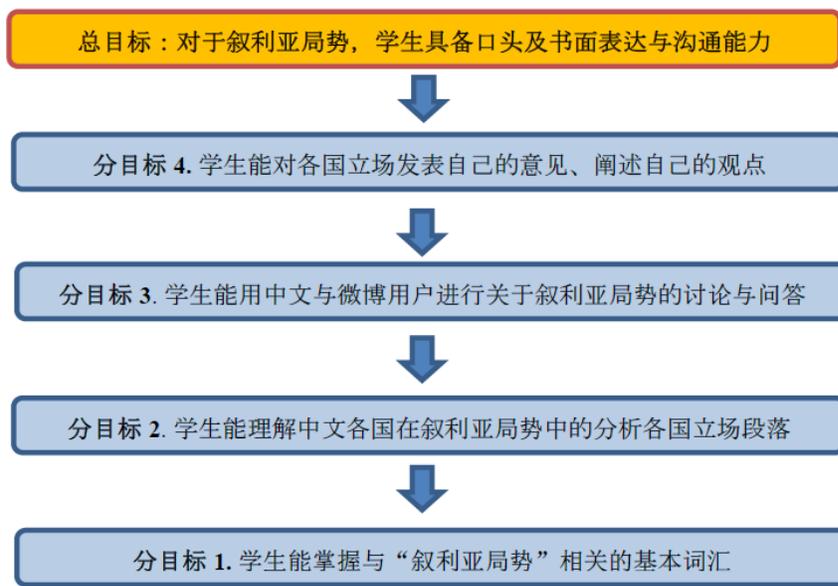


图 1

以下笔者所示任务步骤根据各分目标而设计，由步骤四向步骤一倒推的顺序来说明“反向设计”教学设计理念。

步骤四：拓展讨论

此阶段的目标是让学生能够利用专业词汇和语法对各国立场发表自己的意见与观点。教学重点是帮助学生完成用母语表达到用中文表达的转换，即让学生能把他们母语能表达的内容能够用中文表达出来。老师可筛选一些更能激发学生观点见解的微博。例如，图 2.1 中的地图用隐喻的方式来标注每个国家的名字。这可以作为激发学生对“阿拉伯之春”的各相关国家立场的讨论。对于“乌托邦”、“调停人”、“一群机器人”的隐喻涵义是否认同，为什么（不）认同。学生在阐述见解的过程中，或多或少地想要表达对此地图的观点与想法。老师可以借助这个机会帮助他们通过这个互相启发的形式来加强他们的口头表述能力。

要完成此项任务，学生需具备对例如“阿拉伯之春”这样与叙利亚局势相关的背景信息的中文词汇、隐喻手法的理解。这也就是前一步骤中老师需完成的前置准备。否则，此步骤将如“海市蜃楼”般无法进行。



图 2.1

步骤三：微访谈节选解析

要让学生熟悉专业词汇与隐喻表达，老师可充分利用微博上的真实语料。新浪微博经常会邀请各界名人对某个热议话题进行实时文字访谈。通常每个微访谈都会有众多网友参加。由于前两个教学步骤为学生奠定一些背景知识和语言能力（稍后会谈及），老师可以让学生接触互动性更强的语体—“微访谈”。图 2.2 是介绍国际问题专家马晓霖做客微博谈叙利亚局势的官方页面。图 2.3 所示的访谈节选的简短问答互动便可以作为教学内容。

在活动设计上，仍然可以采用分组活动“jigsaw activity”形式，让每一个小组负责阅读一个问答互动，在整理出词汇语法的同时，讨论出受访者的观点和立场。老师可以让学生自己揣摩一些隐喻手法的表达，例如“侏儒时代”的“侏儒”具体为何意。通过这样循序渐进的教学步骤，学生便可以在扩充词汇量，获取专业权威的见解的同时，熟悉中文里在国际事务中常用的一些专业术语和隐喻，这对学生将来在相关领域内的中文技能运用会有很大的帮助。老师其后还可以根据访谈内容组织学生对于专家观点的讨论，有助于他们的辩思(critical thinking)的技能，进一步使自己的语言表述能力在专业技能的带动下得以提高。

除了继续从不同角度让学生看到中国舆论对于“叙利亚局势”的看法观点之外，对于学生来说，“微访谈”是一个接触新颖语体的机会。透过这一语体，可以看到中国人在书面沟通礼节方面鲜活的语用例子，如“请教”、“老师”、“您”的运用。这对学生在日后实际语用实践也会很有帮助。

有这些活动内容为基础，学生便可步骤四中的任务做好准备。但如上文所说，要确保学生能够理解访谈内容以及流畅地用文字进行访谈互动，需能理解中国舆论对于叙利亚局势的报道内容，这便成为了前一步骤的教学目标。



图 2.2 来自 <http://talk.weibo.com/ft/201202013710>

[莱·德铭](#)：向@博联社马晓霖提问：自去年开始的阿拉伯之春“颜色革命”，中东阿拉伯地区多国发生颠覆执政政权革命，请教马老师：进入 21 世纪，您认为中东及阿拉伯地区的领导人哪个领导能力最强？

2 月 1 日 15:21 来自[微访谈 - 国际问题专家马晓霖...](#)
转发(4) 收藏 评论(3)

[博联社马晓霖](#)：阿拉伯世界已经告别强人时代，进入侏儒时代，这是进步，但是，侏儒们能否干出大事，有待时间考验。

图 2.3 来自 <http://www.weibo.com/jx/list.php?class=4>

步骤二：解读各国立场

此环节的目标是让学生接触中国的舆论对于叙利亚局势的关注角度和报道内容。图 2.3 中的截图是“动画解读”的互动性页面。用户可以通过移动鼠标，点看每个国家在叙利亚局势的立场解读。老师仍可把学生按照页面中提到的国家分组进行解析活动 (jigsaw activity)、回馈报告，最后视情况组织跨组讨论、角色扮演等任务。

作为这一环节的总结和下一教学步骤的预热，老师可以通过提问的方式鼓励学生表达对各国立场的看法。这样，学生在巩固相关词汇与表述的基础上，也能建立专业知识与中文表达的衔接，为他们在接下来的学习任务奠定基础。

虽然一整段的文字分析对于某些学生的阅读水平会有挑战，但是学生对于叙利亚局势和国际关系相关知识的熟悉程度可以为理解这些中文微博奠定了基础。但之前一个环节中对关键词汇的熟知与掌握必不可少。前一步骤的“支架”搭建将可让学生把小组活动的内容与新知识自然地衔接起来。



图 2.4 来自 <http://mil.news.sina.com.cn/nz/xlyjsggsdy/index.shtml>

步骤一：热身 - 背景知识介绍

任务目标：让学生掌握与“叙利亚局势”相关的基本词汇

此步骤为所有教学任务之首，也是所有后续环节的基础。多数学生在此阶段对微博很陌生，对于叙利亚局势的中文表达能力较弱，因此老师可以从微博上通过关注“新浪军事”这一类官方微博用户入手，来获得一些关于叙利亚局势的权威的文字微博语料。例如，步骤二中的动画微博是通过一则关于叙利亚局势的简短介绍连接所得的。老师可以利用这条文字微博设计步骤一种的任务，以“热身活动”让学生认知相关词汇，帮助学生熟记每个国家的名字，并理解“敌”和“友”在国际关系中的隐喻概念。在任务完成后通过连接完成任务与任务之间的衔接，这样学生也能较容易地适应学习内容的转换和进阶。

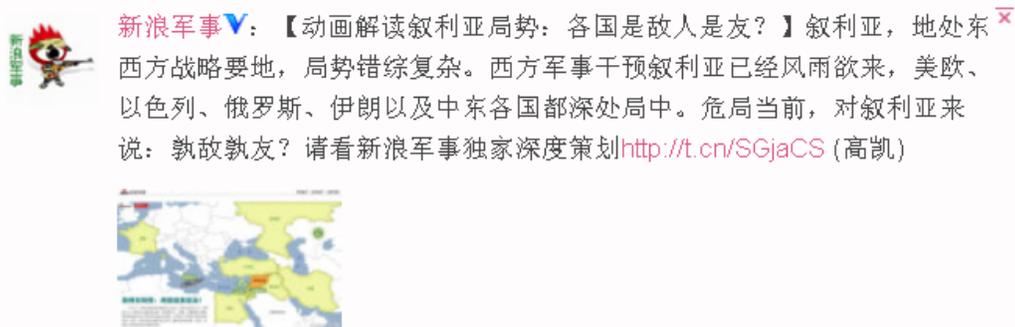


图 2.5

在上述的四个步骤中，老师在四个步骤的教学过程中，无形地起着“提供范例演示”的支架教学方法。在点击转发、评论微博用户的某个连接，或是输入关键字

搜索话题的时候，学生在潜意识里对微博的界面和功能会慢慢熟悉。这样，当老师在进一步的教学活动中加入学生切身体验微博互动的时候，学生就会比较自然地融入微博的氛围中。

4. 教学结果评测

以上所述的每一环节都是支架式教学的必要支架结构，老师在循序渐进的教学设计下，由点到面，一步一步有目的地带领学生向更成熟的语言技能迈进。随着学生所学词汇、结构的增加，他们便能与自己的专业知识挂起钩来，从而积累自己的语言能力。因此，老师在每推进至下一步之前，必须确认前一环节中学生的接受程度。否则，“脚手架”无法牢固地建立，教学总目标也无法有效达成。

检测每一环节中学生的表现，老师未必通过传统考试形式的评测学生的学习成效，因为这样可能会影响到学生的积极性和流畅性。笔者建议：在检测每一个分目标是否达成时。可将学习成效检测以非正式的方式融入每下一步骤的开始。例如，老师可以提问的方式让同学回顾上一环节中所学的内容，而后可根据学生反映来判断学生是否牢固地掌握所学词汇、句型。而在四个分目标程序都已完成，即步骤四“拓展讨论”之后，老师则可通过班内辩论或讨论检测学生的口头表达能力是否有所提升；并利用微博“转发”、“评论”的功能，或在微博平台上诸如微访谈互动活动来评判学生是否能独立顺畅地进行书面表达与沟通。

5. 教学启示

上述的教学内容设想仅仅是基于一个主题和学生对象而阐述的一个范例。笔者希望能继续发掘更多有教学价值的微博语体并与支架教学理念挂钩。根据不同的学生对象和课程主题，老师都可以在微博上选取不同类型题材。即使微博要成为主要教材还为时尚早，但老师可以讲一些有趣的微博拿来作为课前五分钟的“轻松一刻”，让学生在享受趣味的同时，也能获得语言知识。

例如，在以中国文化为核心内容的课程中，我们可以参考图 3.1，这一微博形象地诠释了中国“吃”文化：



图 3.1 来自 <http://weibo.com/1945530092/xAqiexjue?type=repost>

如果学生对象是中学生，微博中的一些励志语录(参见图 3.2; 3.3)还可以成为很好的人生启迪教学素材。

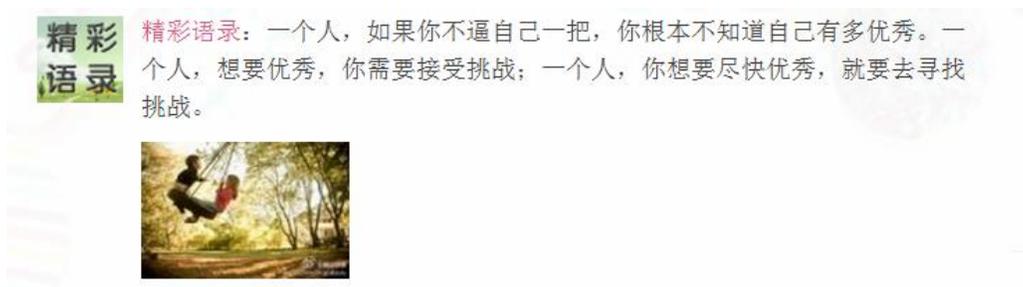


图 3.2 来自 <http://www.weibo.com/jingcaiyulu>

只有你自己，才可以带给你真正的平静淡然。

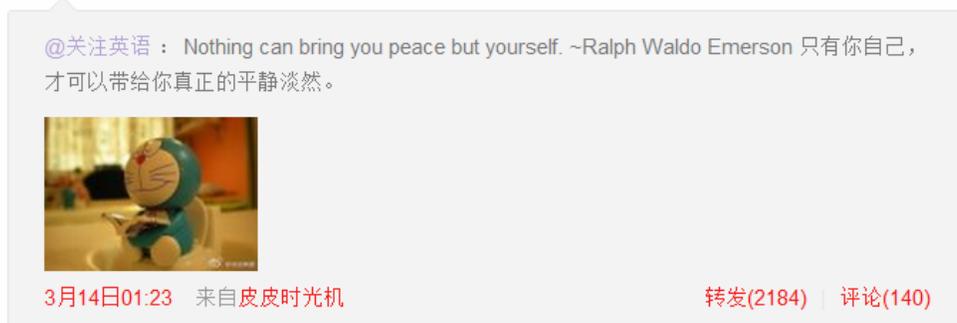


图 3.3

来自 http://www.weibo.com/u/1675718025?page=2&pre_page=1&end_id=3423857950331562

如果学生对象是小学生，老师则可以选择一些趣味的卡通、动画、视频为主的素材，例如图 3.4 是一则带有关麦兜歌曲视频的微博。老师可以通过学习歌词、看图说话等教学内容寓教于乐。

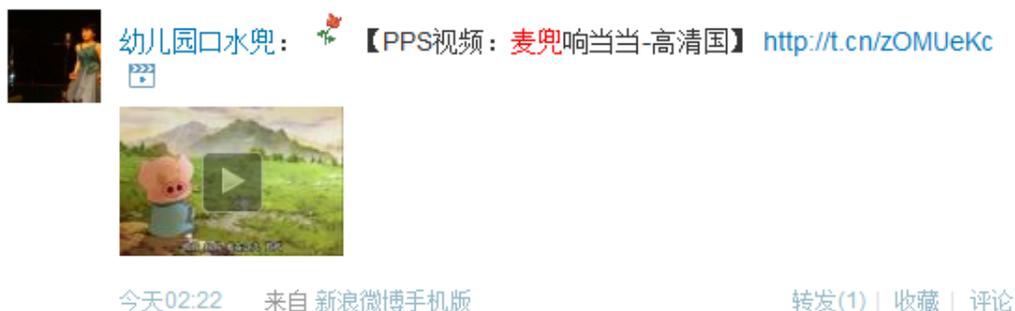


图 3.4 来自

<http://s.weibo.com/weibo/%25E9%25BA%25A6%25E5%2585%259C&hasvideo=1&rd=ODg1M>

4. 结语

微博为学生提供了不同语体的中文学习机会。使用微博教学从某种程度上突破传统的词汇-语法-课文内容的形式。值得注意的是，微博上的素材太多太杂，如果不做好足够的引导工作，学生可能会被庞大的信息量所迷惑，因无从下手而受到自信心打击。正因如此，在微博教学过程中，支架式教学至关重要。而反向设计的理念，让老师更有目的地依据教学目标设计每一步的任务。老师可在微博里挖掘并利用丰富的语体，将其与教学目标挂钩，通过支架教学的方法进行反向课程设计，确保通过每一个小步骤引导学生达成独立运用二语完成任务的能力。

此外，笔者认为，有效的支架教学离不开老师对于学生的了解。因此，老师须在教学的开始对学生的学习习惯、业余爱好、专业学科、职业规划等方面信息做一个全面的了解，这样才能在为学生设计真实语料时更精准有效地选材、设计任务。在开始阶段，老师可以提供范例等支架教学帮助学生以提高语言技能为主。即使语言内容本身对于学生来说具有挑战，但在这样支架式的基础之上，就可以更容易桥接学生的新旧知识，进一步发展学生的语言能力。在学生熟悉了微博的界面功能之后，然后便可把学生纳入使用微博进行互动的教学内容，并可适当布置课后互动活动。

参考文献

新浪微博. (n.d.). Retrieved March 13, 2012, from <http://www.weibo.com>.

American Council on the Teaching of Foreign Languages. (1996). Standards for Foreign Language Learning: Preparing for the 21st Century. Lawrence, KS: Allen Press, Inc.

A global imperative. (2005). In The 21st Century Literacy Summit. Retrieved from http://www.nmc.org/pdf/Global_Imperative.pdf

- Bruner, J. S., & Sherwood, V. (1975). Peekaboo and the learning of rule structures. In J. S. Bruner & K. Sylva (Eds.) *Play: Its role in development and evolution* (pp. 277-85). Harmondsworth, England: Penguin Books.
- Croxall, B. (2010, October 5). Five reasons to use social media in the classroom [Web log post]. Retrieved from <http://www.briancroxall.net/2010/10/05/five-reasons-to-use-social-media-in-the-classroom/>
- Chaiklin, S. (2003). The zone of proximal development in Vygotsky's analysis of learning and instruction. In *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context* (pp. 39-64)
- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding language, scaffolding learning : teaching second language learners in the mainstream classroom*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Mayer, R. E., and Moren, R. (1998, April). A cognitive theory of multimedia learning: implications for design principles. Paper presented at ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Los Angeles, CA. Retrieved from <http://www.unm.edu/~moreno/PDFS/chi.pdf>
- Vygotsky, L., S. (1978). Interaction between learning and development (M. Lopez-Morillas, Trans.). In Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in society: The development of higher psychological process* (pp. 89-91), Cambridge, MA: Harvard University Press.

网络游戏与中文教学¹

(Online games in Chinese teaching and learning)

刘士娟
(Liu, Shijuan)
宾夕法尼亚印第安纳大学
(Indiana University of Pennsylvania)
shijuanliu@hotmail.com

论文摘要: 随着互联网的普及和玩网络游戏的青少年人数的增加, 网络游戏得到教育界包括语言教学界的日益关注。如何利用网络游戏来提高语言教学和研发有利于语言教学的网络游戏成为语言教学领域近几年讨论的话题。本文旨在较全面介绍目前可用于中文教学的网络游戏。这些游戏大致可分为三类: 以字词训练为主的简单游戏, 可练习综合技能的复杂游戏, 及虚拟世界的网络游戏。在介绍这三类游戏的同时, 文章还讨论如何在中文教学中运用这些游戏及应注意的相关问题。

Abstract: With rising number of young online gamers, online games are gaining increased attention from educators including language educators. How to make good use of available online games and develop effective games for language teaching and learning have become heated discussion topics in language education. This article is intended to provide an overview of online games that can be used in Chinese teaching and learning. The available online games can be grouped into the following three categories: Simple games that focus on vocabulary learning; complex games that can train comprehensive skills; and virtual worlds related games. In addition to offering a description of those games, the article discusses strategies of applying them in Chinese teaching and learning.

关键词: 网络游戏, 中文教学, 策略, 虚拟世界

Keywords: Online game, Chinese language teaching, strategy, virtual world

¹ 本文部分内容曾在 2012 [NEALLT](#) 会议和 [TCLT7](#) 会议上报告, 报告收到参与者的积极反馈。文章写成后林金锡老师认真阅读全文并提出了很多宝贵的修改意见和建议。在此致谢。

1. 引言

据资料显示,至2011年12月31日,全世界互联网用户已达到22亿6700多万,占世界人口的32.7%²。其中亚洲的互联网用户最多,占世界用户的44.8%,北美洲的互联网普及率最高,达当地人口的78.6% ([Miniwatts Marketing Group, 2012](#))。随着互联网的普及和上网工具的多样化(如智能手机 Smartphone、平板电脑 Tablet 等),上网玩游戏的人数也在不断增加。根据中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的《[第28次中国互联网络发展状况统计报告](#)》显示,截至2011年6月,中国网络用户为4.85亿人,其中网络游戏用户为3.11亿人³。据 [Newzoo 2012 年对游戏业发展趋势的报告](#),在美国使用移动设备玩游戏的用户已超过1亿人,每天仅用移动设备玩游戏的时间加起来已达1亿3千多万个小时⁴。

网络游戏已成为青少年课外娱乐活动的一部分。Pew 研究中心 [2009 年关于互联网与美国人生活的报告](#)发现,较其他年龄段比,12-32 岁的青少年用互联网更多的是娱乐与社交。78%的12-17岁玩网络游戏。中国互联网络信息中心2011年发布的《[中国青少年上网行为调查报告](#)》显示,截至2010年底,中国青少年网民规模达2.12亿人,中学生网民网络游戏使用率为76.4%,小学生网络游戏使用率达到86.7%⁵。如何引导这些正值接受教育最佳年龄阶段的青少年既可以从网络游戏中得到娱乐和休闲,又能够增长知识和技能,成为教育工作者必需关注的问题。

2005年10月,美国科学家联盟、娱乐软件协会、国家自然科学基金在华盛顿组织了一次关于教育游戏的高峰会,来自软件业、商界、教育界等各行业100多名专家聚集一堂讨论如何开发推广教育用的游戏软件⁶。会议还总结了研究游戏软件对教育的意义,指出很多游戏可以训练工作中需要的技能,比如解决问题的能力,决策能力和适应迅速变化的能力等。另外,游戏软件还具备很多有利于学习的特性,比如可以不厌其烦地帮助学习者练习,使学习内容个性化,监控学习者的学习进度等(具体内容请参见会议[报告](#), Federation of American Scientists, 2006)。另外,每年6月美国威斯康辛大学曼迪逊分校会组织名为“游戏+学习+社会 (Game Learn Society)”的学术年会。2012年6月举行了[第八届](#),会议部分内容和资料可在[网上](#)找到。

网络游戏的功能与影响也得到语言教育学界的日益关注。研究者认为游戏可以加强学习者的学习动机,提高他们的注意力和对学习过程的参与度(如Neville, 2009; Thomas, 2011)。另外,如中国古人所说“知之者不如好之者,好之者不如乐之者⁷。”能寓教于乐的游戏可提高学生的学习热情进而提高其学习成效(杨卉、王陆、马如霞,2006)。有学者将理想的语言学习环境分成四个因素:高质量的输

² 参见 <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

³ 参见 <http://oi.pku.edu.cn/document/20111114092654175720.pdf>

⁴ 参见 http://www.newzoo.com/ENG/1632-Mobile_Games_Trend_Report.html

⁵ 参见 <http://www.cnnic.cn/research/bgxz/qsnbg/201108/P020110819433406802439.pdf>

⁶ 参见 <http://www.fas.org/gamesummit/Resources/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf>

⁷ 参见《论语·雍也第六》

入, 充足的练习机会, 高质量的反馈, 和个性化的学习内容。而在传统的语言教学环境中, 在没有网络辅助教学下, 一个老师在教室里需要教十几个甚至几十个学生, 每个学生的练习机会及得到老师的输入和反馈量也会有限。另外, 课堂中大都会只用一种课本, 不能完全照顾到学生的个体需要。开发高质量的网络学习环境可以弥补这些不足 (Confucius Institute of Michigan State University, 2009)。此外, 互动性强的网络游戏可以提高学习者之间的互动和交流, 比如在大规模多人在线的角色扮演游戏 (Massively Multi-player Online Role-playing Games 简称MMORPG) 中, 目标语学习者会有机会和母语者交流练习, 在沉浸式环境中共同完成游戏中的任务, 形成一个社区 (Palmer, 2010; Purushotma, 2005; Thorne, 2008)。

讨论网络游戏在中文教学中的文献还较少, 除了讨论 [Zon](#) (专门为学中文用的虚拟世界, 详见本文第四部分) 的 Zhao & Lai (2008) 和 Boyer (2010) 写的文章外, 目前尚未看到较全面介绍网络游戏在中文学习中应用的文章。本文旨在填补这一不足。从 2011 年 10 月开始的多半年时间里, 笔者搜索和试用了目前可用于中文学习的网络游戏, 并参考了讨论游戏在教育中的运用的文章 (如 Barab et al. 2009, 2010; Squire et al., 2006, 2007), 特别是在语言教育中的运用的文章 (比如 Thorne 和 Sykes 等人 2008, 2009 写的文章)。

本文将可用于中文教学的游戏大致分为三类: 第一类是侧重字词训练的简单游戏; 第二类是培养综合技能的复杂游戏; 第三类是与网上虚拟世界有关的游戏。下面介绍这三类游戏并讨论其在中文教学中的应用。

2. 侧重字词训练的简单游戏



这类游戏以训练字词为主, 功能比较单一, 但简单实用。比如 [Digital Dialects](#) 网站的学习中文的几个游戏。该网站将游戏按训练的科目分类, 如 Colors (颜色)、Fruits and Vegetables (水果和蔬菜)、动物 (Animals)、数字 (Numbers) 等 (左图是该网站首页的截图)⁸。学生可根据自己需要练习。老师也可根据教学内容需要, 布置学生课后到该

网站练习相关字词。与 [Digital Dialects](#) 网站学中文词汇的小游戏类似的还有 [Genkichinese](#) 网站的一些小游戏。这些由个人或商业机构提供的小游戏的网站, 往往会在网页上加上一些商业广告。

⁸ 参见 <http://www.digitaldialects.com/Chinese.htm>

有些大学和学术机构也制作了一些学习和练习字词的小游戏。比如缅因大学 (University of Maine) 制作的一些中英文对照的与自行车有关的词汇的游戏和介绍时间、人的身体部位等的游戏⁹。

孔子学院设计开发的学习中文的游戏网站提供了三种游戏方式供用户选择¹⁰ (右图是游戏首页截图)：第一种是听到中文发音，看到单词的汉字和拼音后，从四张提供的图片中选择对应的一个 (见左下图)。第二种是听到声音，看到单词的汉字和拼音后，选择对应的英语翻译 (见右下图)。



这两类的动画和页面设计得很专业。只是游戏里练习的这些词汇间似乎缺乏系统性，不像上面提到的 Digital Dialects 的游戏一样，将所练词汇分成水果、颜色等类，可就一主题（如水果）集中练习，所以这些游戏似乎更适于已学过一些汉语词汇的学习者自己练习使用。

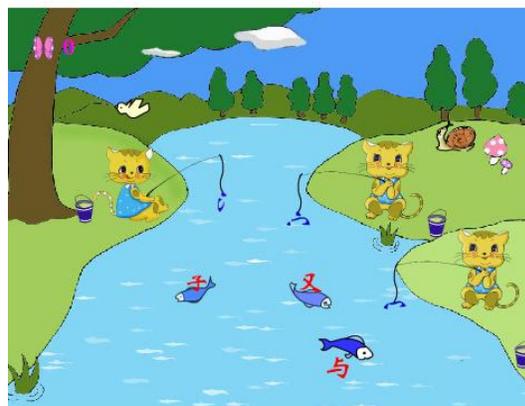
第三种游戏是将日常生活中常用的单词、词组和句子放在一起，让用户听到中文发音后，首先选择所对应的汉字和拼音（如左下图中的“现在几点”），在选择该选项后，再选择其对应的英文意思（见右下图）。这种游戏中值得指出的是在要求用户听到中文发音为中文字词（或句子）选择对应的英文翻译时，该游戏还演示其汉字的笔画书写顺序并提供该字词（句）的用法及相应配图。如在右下图中，游戏用对话“现在几点？”“现在五点”相应图片来演示“现在几点”句子的用法。

⁹ 参见 <http://hua.umf.maine.edu/Chinese/games/>

¹⁰ 参见 http://learning.chinese.cn/cn/node_14789.htm



此外，还有北京语言文化大学[网上北语](http://www.bccu.edu.cn/)网页上收集的一些游戏¹¹。这些游戏有的是看到汉字选择其拼音的声调（如左下图所示），有的是看到或听到拼音后从提供汉字中选择对应的一个。另外还有练习汉字部件的游戏（如右下图）。这些游戏中供练习的字词如上面提到的一些游戏中的一样大多缺少系统性，因此不太适合正式课堂教学需要，但却仍可感兴趣的学生课后自己练习。值得注意的是有些大陆网站提供的一些学习游戏的内容似乎只有在中文电脑操作系统下才能正确显示。



3. 训练综合技能的复杂游戏



除了侧重字词的简单游戏外，网上还有一些训练综合技能（听说读写中两项以上）的复杂游戏。比如网上有一个[帮助学生练习方向的游戏](http://www.bccu.edu.cn/)¹²。学习者可通过麦克风对计算机说“[wǎng qián zǒu](#)”（往前走），“[wǎng yóu zhuǎn](#)”（往右转），“[wǎng zuǒ zhuǎn](#)”（往左转），[diào tóu](#)（掉头），[tíng chē](#)（停车），游戏中的汽车可根据指令做出相应反应，游戏中的汽车路两边街道也会发生变化。由于这类游戏制作起来较第一类游戏

¹¹ 参见 http://www.eblcu.com/resources/resources_ResourcesCategory.jspr?categoryno=001007

¹² 参见 <http://wami.csail.mit.edu/examples/jsapi/study/directions/>

复杂，开发起来更费时费力费钱，目前这类游戏还较少。这里重点介绍两个学中文的游戏网站：一个是台湾全球华文网路教育中心研发适合海外学习者的“[游戏学华语](#)”¹³，另一个是中国大陆浙江一家公司开发的适合有中文背景学习者（会听说）用的“[悟空学汉字](#)”¹⁴。

3.1 “游戏学华语”

“游戏学华语”是由台湾侨务委员会委托昱泉国际股份有限公司 2006 年底规划推出的旨在提高学习者学习华语兴趣的游戏软件。软件包括“词汇宝库”、“会话学堂”和“成语书苑”三大部分，共二十四种游戏。每种游戏都采用情境式学习，以故事引导学习者扮演游戏主角，修练武功，冒险闯关，通过各类答题方式，在不知不觉中达成学习及运用华语文的目的¹⁵。

具体说来，在“词汇宝库”下，又分“单字”、“词汇”和“句型”三类（参见左下图）。各类下又有不同的游戏。比如在“词汇”下，又有“词汇认读”、“华语输入练功房”、“造句填空”等游戏。在“会话课堂”下，又分“听力”和“阅读”两类。在“阅读”下，又设有“对话合理性”、“对话问题”、“对话配对”和“看图读资讯”等游戏(参见右下图)。每个游戏又分初级（Primary）和中级（Intermediate）两级。



在“成语书苑”下，又分“成语故事”、“成语意义”和“成语应用”三部分（见下页左下图）。在每一部分下，又设有不同的游戏。比如在“成语意义”下，又设有“成语藏宝图”，“成语配对”、“成语认读”、“成语解释”等游戏（见下页右下图）。

¹³ 参见 <http://edu.ocac.gov.tw/lang/chineselearn/>

¹⁴ 参见 <http://gongfubb.com/>

¹⁵ 参见 <http://blog.easytravel.com.tw/ReplyDiary.php?CateID=25&id=708&user=hung>



除有三大主题游戏可供自学者边玩边学外，“游戏学华语”另有“游戏出题机”供老师备课使用¹⁶。老师只要按照提供的出题步骤，输入中文自制题组，即可产生多媒体互动学习游戏，让教学游戏化，进而提高学生学习的动机。除了放在全球华文网路教育中心网站上，侨委会还把游戏制作成了光盘，并把光盘打包放在互联网上供用户下载¹⁷。需要指出的是，目前“游戏学华语”只有繁体版。并且从中国大陆的一些地区访问该网站时可能会有困难。

3.2. “悟空识字”

“悟空识字”是浙江宁波启点教育科技有限公司专门为 3-8 岁小朋友开发的一款识字软件。整套软件包括 1200 个最常用汉字、5000 多个词语，结合儿童熟悉的《西游记》经典场景，让儿童在游戏中快乐地认识汉字。2009 年 6 月推出，2010 年 2 月用户达到 12 万¹⁸，12 月达到 150 万¹⁹。

软件选取了《西游记》中“大闹天宫”、“万年人参果”、“三打白骨精”、“大闹天河”、“火云洞”等 9 个情节和另外“花果山”、“长安城”两个地点（见下页的第一张图）。每天的学习都要从“花果山”开始，只有完成了当天学习的汉字，通过三关复习的游戏后，才可以进入其他故事情景。在“长安城”里，有“丹凤门”、“玄武殿”、“含元殿”，分别列有该软件中所学的所有汉字及小学一年级语文课本的汉字（人教版和苏教版）。

¹⁶ 参见

http://mail.lsp.s.tp.edu.tw/~gsyan/works/make_ocac_flash_game_zone/make_ocac_flash_game_zone_d001.htm

¹⁷ 参见 http://huayu.org/ftp/ehuayu/GbL_huayu.rar

¹⁸ 参见 <http://qidian.gongfubb.com/about.php>

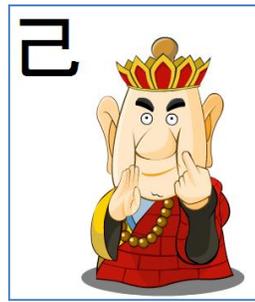
¹⁹ 参见 <http://arts.nbu.edu.cn/NewsContent.aspx?NewsID=2504>



软件可以根据用户的需要, 让其选择每天学习的时间 (从 10 分钟, 15, 20, 25 到 30 分钟) 及每天学习汉字的字数 (从 3 个, 4 个, 5, 6, 7, 8, 9, 到 10 个)。软件采取“循序渐进”的学习方法, 控制学习者的学习进度, 避免学习者出现今天突然学习 2 个小时, 第二天、第三天根本不学习的情况。此外, 还运用“温故知新”的原理, 在每天的认字和玩游戏的过程当中, 穿插练习和复习前两天学过的汉字及预习后两天要预习的汉字。



在每天的汉字学习过程中, 有三个步骤, 首先是初识汉字, 软件通过生动有趣的动画展现汉字的字源 (如“田”见左图) 或者意思 (如“走”, “己”)。第二是闪卡识字, 软件把该认识的汉字按特定频率用闪卡重复加深印象 (见右图)。第三是跟读识字, 软件用语音识别技术, 让学习者跟读所认的汉字。



在认完汉字后, 软件会用各种游戏帮助练习所学汉字。所用游戏主要包括

(1) 选字练习, 听到中文发音和看到汉语拼音选汉字 (如下页左下图)。(2) 读音练习, 听到中文发音看到汉字选拼音, (3) 组词练习, 根据中文发音选出词语中所缺的汉字 (如下页右下图)。(4) 句子游戏, 根据所读句子, 将所给汉字、词排序。



这里值得一提的是为提高游戏的趣味性，游戏所用背景据故事情节各不相同，比如下面是同一道题的句子练习在“大闹天宫”和“万年人参果”中的不同情景。



除了字词句外，软件还提供阶梯阅读，将所学字词编成系列小书供学习者学习。小书每页配上可爱的插图，并备有各个字的发音供用户参考。下面三个图片是阶梯阅读一本小书中的例子。



除了可以和软件的内容互动外，学习者还可以和其他学习者之间互动。软件提供“开心广场”，在这里，小朋友们可以将自己录制的声音文件(如朗诵的诗歌)上传至到这里跟其他小朋友们分享。同时也可上传照片和选择软件提供的小动物(如用小猴、熊猫等)代表自己。用户之间还可以互相评价彼此的上传作品，鼓励对方(如给掌声等)。



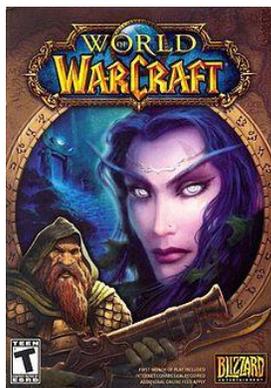
“悟空识字”另一特色是将语言文字的学习和文化知识有机有趣的结合在一起。整个软件以《西游记》的故事为线索。在玩汉字游戏之前会用动画先讲述故事，用故事带出汉字学习的游戏。比如在软件将“火云洞”这个故事分成五小段（见左图），每小段先学故事再练习汉字。在游戏前，会用“小朋友，请你帮助孙悟空打败红孩儿吧”来提高孩子们的参与积极性。值得称赞的是该软件中动画制作精美，解说员也很有专业水平，无论讲故事还是游戏中字词句的发音都很标准，停顿和语气语调恰到好处，引人入胜。

“悟空识字”不仅适合 3-8 岁的在中国生活的小朋友学习，也适合生活在海外有一定中文听说能力的华裔学生，包括大学生使用。需要指出的是，该游戏只有 60 字是免费的。如果想学习更多，需要付费²⁰。

4. 网上虚拟世界 (Online Virtual Worlds)

Sykes, Oskoz, 和 Thorne (2008) 将网上虚拟世界分为三类。第一类是以“魔兽世界” (World of Warcraft, 简称 WoW 或魔兽) 为代表的多人在线角色扮演游戏 (Massively Multi-player Online Role-playing Games 简称 MMORPG)。第二类是以“第二人生”(Second Life) 为代表的开放式虚拟世界。第三类是专为教育研发的合成沉浸式环境 (Synthetic immersive environments), 比如 [Croquelandia](#) 是专为学习西班牙语的研发的, [Zon](#) 是专为学习中文研发的。下面对这三类虚拟世界的特点及其在语言教学中的应用做逐一介绍。

4.1 多人在线角色扮演游戏 (MMORPG)



这类游戏以“魔兽世界” (WoW) 为代表。其特点是：有预先设置的任务、情景、角色和游戏规则。“魔兽世界”由游戏公司暴雪娱乐 (Blizzard Entertainment) 制作，于 2004 年年中在北美公开测试，同年 11 月开始在[美国](#)、[新西兰](#)、[加拿大](#)、[澳洲](#)与[墨西哥](#)发行；2005 年初韩国和[欧洲](#)服务器相继进行公测并发行；[中国大陆](#)服务器于 2005 年 6 月正式收费运营；台湾、[香港](#)和[澳门](#)服务器于 2005 年 11 月正式收

²⁰ 完整版使用三年的费用是 198 元，海外是 39 美元。具体收费标准请咨询该公司。

费运营²¹。2008年底,全球的WoW付费用户已超过1150万人²²。

为了满足来自全球各地玩家的需要,“暴雪娱乐”在北美、欧洲、亚洲等地都设立了服务器²³。据资料,全球共有2万多台“魔兽世界”服务器,仅在中国大陆就有300多组(徐楠,2010)。此外,“魔兽世界”还就不同地区的服务器提供英语、西班牙语、法语、德语、俄语、汉语(简繁体)、韩语等不同版本²⁴。玩家进入游戏时,需选择服务器。各服务器提供的游戏环境虽然大致相同,但语言可能不同。比如住在美国的同一玩家可选择在美国的服务器英语环境下玩,也可以选择到欧洲服务器的西班牙语环境下玩(Palmer,2010)。

由于WoW的玩家来自世界各地,其母语不尽相同,一些语言教育研究者开始研究WoW对帮助语言学习的潜力(比如Palmer,2010; Peterson,2010; Roy,2007; Thorne,2008)。Thorne(2008)研究了一个来自美国母语为英语的玩家和一个来自乌克兰(Ukraine)英语为非母语的玩家在使用WOW中的互动。其研究发现两个人所用语言更加自然,两个人都觉得过程有趣。除了在WoW中交流外,两个人还在游戏之外利用其它方式交流,成了朋友。来自美国的玩家并对学习俄语产生了兴趣,以便跟说俄语的玩家在WOW中更好交流。

Palmer(2010)在其博士论文中对WoW在语言应用和教学方面的潜力作了进一步研究。Palmer的母语是英语,在中学学过四年西班牙语,成绩都是A,但没在课外用过。她的西班牙水平在做该研究前经测试口语和书面都是中级。Palmer自己是WoW的资深玩家。她在做该项研究前,只在WoW美国的服务器英语环境下玩。为了进行该研究,她在WoW欧洲的西班牙语的服务器上重新注册。通过玩WoW,她认识了来自墨西哥说西班牙语的一个玩家,并成为了朋友。同时她还认识了其他几个说西班牙语的玩家,从这几个玩家用词的习惯来看,Palmer觉得他们可能来自西班牙。从2008年9月到2009年5月,Palmer在WoW西班牙语的服务器上玩了8个月。在这8个月的数据收集过程中,她平均每个星期至少玩四次,加起来她总共玩了111次,370个小时。Palmer通过自己的亲身体会证实WoW对语言学习有帮助。她认为WoW可以提供类似到目的语国家学习的沉浸式语言环境。并且从与说母语的人(native speaker)接触程度的角度来说,用WoW甚至可能比亲身到目的语国家学习更有效。在WoW中,语言学习者可以接触到真实的关于如何用目的语问候、寻求帮助,提出建议、邀请等的用法,可以接触到在有限的课堂教学中接触不到的语言任务。另外,在WoW中,非母语



²¹ 参见 <http://baike.baidu.com/view/511429.htm>

²² 参见 Blizzard Press Release, <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847816>

²³ 参见 <http://www.wowwiki.com/Realm>

²⁴ 参见 <http://www.wowwiki.com/Localization>

的玩家和说母语的玩家有着同样的任务，比如杀死恶魔。在完成共同任务的过程中，两者是战友关系。并且，如果非母语的玩家的技能比较高的话，还可以成为领导者。再者，在 WoW 中，通过分担不同任务，扮演不同角色，外语学习者的语言能力在与说母语的玩家的互动中得到加强提高。

魔兽世界在中国的 2005-09 年的代理商是第九城市（简称九城），从 2009 年换为网易。网络游戏（简称网游）对于中国大陆来说是舶来品，因此起点是代理游戏。2000 年宇智科通代理韩国网游《黑暗之光》进入国内，这个半成品游戏很快被市场淘汰，但是它却成为了韩国网络游戏进军中国的第一枪。紧接着，韩游《传奇》造就了盛大王国、《魔兽世界》成就了九城的辉煌²⁵。在九城代理期间 WoW 在中国的玩家达 500 多万²⁶。随着国内开发的带有中国特色的网游的兴起，国外游戏在中国的已逐渐失去主导地位，但作为 MMORPG 网游的精品，WoW 仍有很大影响力。2010 年 2 月的一次统计中，在中国魔兽世界活跃的玩家有 100 多万，仍可为网易带来 1.6 亿元以上的效益。



2011 年 10 月暴雪娱乐宣布 WoW 的最新资料片 Mists of Pandaria（暂译为“[熊猫人之谜](#)”），并在各地先后开始测试，中国大陆从 2012 年 6 月份开始进行内部技术测试。这是 WoW 既“燃烧的远征”（[The Burning Crusade](#), 2007 年），“巫妖王的愤怒”（[Wrath of the Lich King](#), 2008）和“大地的裂变”（[Cataclysm](#), 2010）后推出的第四部。这部新片带有明显的亚洲特别是中国特色。新增加的种族叫 Pandaren（[熊猫人](#)），他们的特长包括会烹饪，是美食家，会轻功，有平常心等²⁷。熊猫人生活的土地叫 Pandaria（潘达利亚）²⁸。在这片新增的冒险土地上有很多与中国文化或山川名字有关系的场所，比如 Kun Lai Summit（译作昆莱山），令人联想到昆仑山。Jade of Forest（译为翡翠林）令人联想石林。新增加的职业是 Monk（[武僧](#)），他们善于驾驭内心的力量，可以运用“气”的能量来克服困难。他们可以充当战场上的任何角色：伤害、防御和治疗。武僧当中还有酒仙，可以利用美酒和醉拳抵挡敌人的攻击²⁹。

²⁵ 参见 <http://news.uuu9.com/2012/201203/244677.shtml>

²⁶ 参见 <http://net.chinabyte.com/271/8889271.shtml>

²⁷ 参见 <http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/game/mists-of-pandaria/pandaren/>

²⁸ 参见 <http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/game/mists-of-pandaria/feature/map>

²⁹ 参见 <http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/game/mists-of-pandaria/monk/>



这些新增成分明显带有吸引中国玩家的意图。虽然 WoW 在中国的 player 数量降低有诸多因素，其中一个因素可能与之前的魔兽世界系列对情景和角色的设计太过于西方化，不太符合中国人的审美习惯有关。如一个署名为“多玩陕西网友”2012年5月10日在一条关于魔兽世界新闻的评论版上留言所说“这个纯西方文化和西方审美的游戏还是不适合中国的新一代年轻人的，特别是 MM 们！！操作、系统也过于复杂，面对许多更酷、更美、更简单有趣的新游戏，魔兽在中国的未来不佳，将持续衰落。比如玩过剑网3等中国风很浓厚的国产精品游戏的玩家，再去玩魔兽，基本无法忍受魔兽的人物形象，简直太丑了，当然对于西方人，也许觉得魔兽人物很美。”³⁰

就中文教学而言，到目前为止，笔者还未看到有关尝试运用 WoW 在中文教学的文章。Thorne (2008) 提到有学生学中文的动机是用中文和中国的玩家一起玩 WoW 游戏。Pamler (2010) 也建议研究 WoW 对其他语言学习的影响，特别是如汉语、韩语等书写与 26 个字母不同的语言。据 Waters (2007) 介绍，来自纽约州立大学 Postdam 分校的 Schneider 教授和来自中国曾从事游戏软件工作的一个研究生一起做了一个项目。让一组在该校的研究生通过各种网上游戏教在上海的初中生英文。其中有些学生选 WoW。Schneider 教授指出，如果 WoW 在中国设置适合英语学习者的服务器，中国学生在这些游戏时可能会得到家长的允许。

虽然目前一些研究提出玩以 WoW 为代表的 MMORPG 对语言学习有帮助（如 Palmer, 2010; Thorne, 2008），笔者认为在探索利用 WoW 进行语言教学时，应注意以下几个方面：首先，利用 MMORPG 学习语言的前提是学习者必须已经是该游戏的玩家，可以把精力和注意力更多花在目的语的学习上。如果之前不会这些游戏或对玩这些游戏本身兴趣不大，而仅为了学习语言的目的而去玩这些游戏，则会本末倒置，得不偿失。因为玩这些游戏本身需要花费大量时间和精力，而把这些时间和精力直接花在对目标语的学习上，会更有效。其次，绝大部分网游是收费的。除了时间和精力之外，还要考虑经济成本。第三，Palmer (2010) 和 Thorne (2008) 的研究都指出，在他们的研究中，目标语学习者的玩游戏的水平都比母语是目标语玩家的水平高。这样在一起玩网游的过程中，双方能保持相对平等的关系，目标语学习者虽然对目标语的运用不如母语者，但可对完成游戏任务贡献较多。目标语是母语

³⁰ 参见 <http://newgame.duowan.com/1205/200569785939.html> 新闻下的用户评论部分。

者在帮非母语者练习目标语的同时，可以得到对方在完成游戏任务方面的帮助。如果目标语学习者的玩游戏的水平不高，对目标语的掌握也不是很好，那么在和母语者一起玩网游时可能会有一些困难。双方都会感到沮丧。第四，Palmer (2010) 和 Thorne (2008) 的研究中的活动都是在网游是目的语的环境中进行的。为达到沉浸式效果，学习者也建议这么做。就中文学习而言，以 WoW 为例，中文学习者应在中文环境下中国的服务器上和中文是母语的人一起玩。由于地区不同，在玩网游时，可能会有网络连接速度等问题；此外，还有时差等问题要注意。

4.2 开放式虚拟世界 (Open Virtual Worlds)



开放式虚拟世界以 [Second Life](#)（译作“第二人生”）为代表。有些人将其和 WoW 归为一类。比如 2010 年的福布斯 (Forbes) 所公布的全球排名 15 大网络游戏中，同时包括 Second Life 和 WoW，其中 WoW 排名第一，Second Life 排名第 12³¹。有些人则认为 Second Life 和 WoW 虽然形式上有些相似，但却有着根本不同（如 Yee, 2006）。在 WoW 和其他网络游戏中，有预先设置的情景、角色、任务等，而 Second Life 则只是给用户平台 and 工具。在 Second Life 中，用户可创造自己的形象，可购买虚拟土地（服务器上的空间）。在土地上可修建虚拟城市、设施，还可创造高山大川、花草树木、各种动物。居民们可走、跑、乘坐虚拟的飞机、火车、汽车等交通工具，还可以像神话故事所说的一样自己飞行。

Second Life 的测试版于 2003 年 5 月发布，经各大主流媒体报道后，在 2006 年与 2007 年间风靡一时。在 2006 年 10 月 18 日其注册帐户达到 1 百万个，而至 2006 年 12 月 14 日，不到两个月注册帐户达 2 百万 (Terdiman, 2006)。很多有名的大公司也纷纷紧跟潮流在 Second Life 占领一席之地，比如微软 (Microsoft)，可口可乐 (Coca-Cola)，丰田 (Toyota) 等，以保持用户在用户心中常变常新的形象及向 Second Life 的居民进一步推广其产品。很多学校与教育机构也在 Second Life 设置虚拟校园、图书馆、教室、招生处等以扩大其影响，同时也为其教师学生探索新教学途径方法提供场所。如俄亥俄大学 (Ohio University) 在 2007 年购买了 7 个岛屿打造其虚拟校园。据 Second Life 的教育宣传册介绍，至 2010 年已有来自世界各地超过 700 多个学校及教育机构入住 Second Life (Linden Lab, 2010)。笔者曾在 2010 年 [撰文](#) 对 Second Life 做了系统全面的介绍³²，包括其在语言教学，特别是中文教学中的运用，并详细介绍了用 Second Life 在中文教学中的实际案例。另外还根据从 2007 年开始对有关文献的阅读包括对一些应用 Second Life 的教学案例的观察以及自己在日常使用 Second Life 的体会，总结了其在语言教学中的优缺点，现简述如下。

³¹ 参见 http://tech.qq.com/a/20100611/000362_2.htm

³² 参见 <http://tclt.forlang.mtsu.edu/journal/2010v1n1/liu.pdf>



以Second Life为代表的3D虚拟世界在教育应用方面最大的优点体现在远程（互联网）教育方面。与其他用于远程互联网教学的技术比，Second Life在远程教育方面有如下几个优势：（1）可以使网上学习更有趣。（2）Second Life可以帮助加强学生们之间的联系。降低远程教育课程中的学生在学习时常会有的孤独感。（3）利用Second Life可以帮助远程教育课更直接方便有效地组织小组活动如分组讨论，小组分角色辩论等（见左图中的例子）。（4）Second Life可以在3D空间内以立体方式更有效的组合各种与课程有关的资料。其次，Second Life与其他用于教育的技术相比，其在运用于语言教学包括中文教学方面的优越性还体现在可用于情景教学与角色扮演上（Shih & Yang, 2008）第三，在Second Life里，学生可以更容易按照语言给的指令做出相应动作，从而加深对语言的理解，同时教师也可以更准确的了解学生的理解掌握程度。第四，在Second Life里，由于其仿真性，可使学生足不出户、不用花钱也可到“中国城”（China town）进行语言实习（Field Trip）或到中国旅行（Grant, 2009），尽管这些地方都是虚拟的。第五，在虚拟世界里人们更容易找到对话话题。由于谈话没有现实生活中的诸多顾忌，与陌生人开口讲话也更加容易。利用Second Life还有其他一些好处，比如由于学生在Second Life有较高的掌控权和较高的学习主动性、自觉性，学生对学习中文的自我效能感（Self-efficacy beliefs）也会有较大提高（Henderson等, 2009）。另外，与一些网上实时会议软件功能类似，在Second Life里，可以很方便的将谈话过程记录下来，除了文本外，还可记录下动作过程，从而让学生事后观看，以提高自己的表现等。关于每一点的阐述，请参见拙作（Liu, 2010）。

除了优点外，该文章还总结了在其应用于教学的过程中的不足及可能会出现的问题。比如文献中提较多的技术问题。该平台对用户计算机硬件配置有较高要求。此外，在使用过程中，当在同一空间的参与者较多时，有时会出现用户从Second Life被挤出的情况（郑琇仁，战红，陈庆萱，2010）。另外，由于各种技术原因，还会出现麦克风不工作，语音传送滞后，实现上传的文档打不开等问题。这些都会干扰教学，占用真正教学时间。其次，同其他技术相比，特别是同第二代互联网技术相比，学习并熟练掌握Second Life需要花大量时间和精力。第三是费用问题。到目前为止，只有基本会员是免费的。作为基本会员，可在Second Life参观任何对外开放的地方，可以使用其他用户免费分享的产品。如果要在Second Life拥有一块虚拟空间的话，需要购买。而只有购买了空间，才可以在上面修建自己想造的风景或设施。第四，与费用有关的还有教学过程的人力支持问题（Cooke-Plagwitz, 2008）。第五，如其他基于互联网的工具一样，由于Second Life的开放性，在Second Life中可能会出现一些意料不到的事情，或看到一些不当的行为。此外，与其他一些与社交网络（Social Networking）有关的技术（如Facebook）一样，Second Life还有用户所存放数据、所创建的事物的控制权、拥有权、知识产权等问题（Young, 2010）。文章最后还提出了使用Second Life的建议。如Liu (2010)指

出, Second Life 并不是唯一的开放式虚拟世界。此外还有 [Active Worlds](#)³³等。中国自己的3D开放式虚拟世界是 [Hipihi](#)³⁴, 详细请参见原文³⁵。

4.3 合成沉浸式环境

合成沉浸式环境 (Synthetic immersive environments) 是专为教育研发的。目前专为学习西班牙语的研发的有 [Croquelandia](#) (美国 University of Minnesota, University of New Mexico), 专为学习德语研发的有 [DigiBahn](#) (美国的 Elon University)。专为学习中文研发的有 [Zon](#)。下面就 Zon 的特点和其在中文教学中的应用做一介绍。



[Zon](#) 是一个基于互联网的多人在线虚拟学习环境。由美国密歇根州立大学的孔子学院在中国国家汉办的支持下开发的。其理念最早由原密歇根州立大学教育学院的赵勇博士于 2004 年提出, 其研究团队历经四年研发者三个周期才完成。在游戏中, 用户扮演来中国的旅游者, 可选择自己的姓名、性别、着装等。

学习者在 Zon 首先到达的是北京飞机场 (见左下图)。在虚拟的机场, 用户可以到银行柜台换钱, 也可以和候机厅的乘客聊天, 向值班警察寻求帮助, 还可以在游戏机前玩游戏, 另外也可以坐出租车去别的地方。除了机场外, 游戏还建立了茶馆, 书画店、公园, 旅馆等富有中国文化特点的建筑, 和煎饼摊 (见右下图)、书报亭、三轮车等中国街头特有的服务。

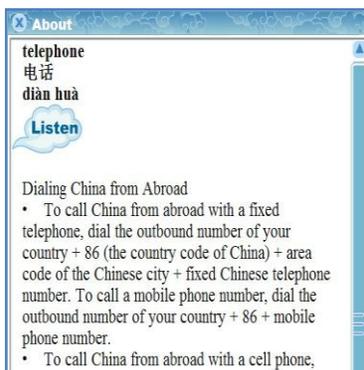


³³ 参见 <http://www.activeworlds.com>

³⁴ 参见 <http://www.hipihi.com>

³⁵ 参见 <http://tclt.forlang.mtsu.edu/journal/2010v1n1/liu.pdf>

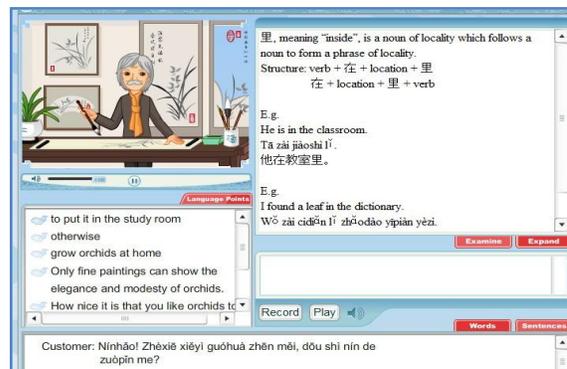
在游戏中，用户可较系统地学习不同情境下的语言。可以先观察(Observe)游戏中预先提供的对话(见左图)。如果对对话中的字词不理解，可以点击查看对话文本及每个字词的读音、意思和语法点(见右图)。



除了
Observe (“观察”)

外，用户还可以和环境中的预先设定的人物互动通过参与模式 (Engage) 用文本对话。

除了语言外，用户还可以在游戏中的学习中国知识文化。游戏中大部分情境都设置有介绍与该情境有关的知识文化，用户可选择 About 按钮查看(如左图关于如何从国外往中国打电话的介绍)。



笔者曾让学过一个半学期(每星期三节课)中文的5个大学生玩了 Zon 5 个小时。其中一个学生的家庭有中文背景，她自己已去过中国。她的中文听说基本没有问题，所以 Zon 的内容对她有些简单，不太有吸引力。另外4个家庭没有中文背景的学生都觉得 Zon 很有意思，对他们学习中国语言文化有帮助。他们最喜欢的是玩虚拟机场角落设的游戏机里的字词游戏(如右图)。在对 Zon 的建议中，他们都提到希望像玩其他网络游戏一样有一些既定任务让他们去完成，如在 Zon 当前的版本中宾馆里的情景中有任务让用户完成。因为他们都很忙，不太喜欢在 Zon 里无具体目的的闲逛。另外，由于他们玩 Zon 的时间有限，笔者发现 Zon 有的很多功能他们还没有发现。这一不足，教师可以通过给学生布置具体任务来补充。最后，如 Sykes (2008) 和 Pamler (2010) 所提到的，与以 WoW 为代表的 MMORPG 相比，在 Zon 这一类特别为语言学习设计的语言环境中，目标语学习者较少有机会遇到说母语者，因为说母语者除非是老师和研究者一般不会在这一环境里出现。需要指出的是，笔者考察的 Zon 是对公众开放的免费普通版，据 Zon 现项目主任介绍，Zon 还有针对中小学用户具体需要而特别制订的版本。



5. 小结和相关问题

本文介绍了目前互联网上可用于中文教学的游戏,并将这些游戏大致分为三类来介绍。第一类是训练字词的简单游戏,第二类是训练综合技能的复杂游戏,第三类是虚拟世界游戏。笔者在研究和实践中发现尽管“寓教于乐”的理念很好,网络游戏对语言教学的一些作用也已被证实,但在实际运用会遇到一些困难。这些困难首先体现在适合中文教学的质量好的网络游戏比较少。像美国科学家联盟(2006)在关于学习用的游戏召开的高峰会的总结报告里所说,开发一个好的游戏学习软件费时、费力、费钱,并且需要通过懂教育、技术、美术等各方面人才的合作。另外,在教育游戏软件中实现“教育性”和“游戏性”的平衡确实有相当的挑战性。如果一个教育游戏缺少“游戏性”,严肃呆板,它就无法吸引学习者;另一方面,如果一个教育游戏充满了过多的游戏成分,就会不能符合传统的考试标准,因此不可能被教师或教育当局采用(尚俊杰和李芳乐,2005)。由于投资教育学习软件具有很大的市场不确定性和冒险性,很多感兴趣的业界人士望难止步。“悟空识字”是一个优秀的学习软件,也是目前笔者发现的唯一一个由公司开发的中文学习软件。而像“第二世界”中的一些专为中文学习设计的虚拟设施和学习材料以及专为中文学习设计的虚拟环境Zon大都是在政府或私人基金项目的支持下开发的。由于这些基金支持的时间有限,往往在基金支持周期结束后,这些项目往往面临如何维持的问题。如“第二人生”中的建立的虚拟中文岛屿等,每个月都需要交维护费等。有一些项目在找不到后续资金时不得不放弃原先建好的虚拟设施。

第二是如何与课堂教学具体相结合的问题。大部分游戏并不是针对具体教材设置,更适合学习者自己学。而众多中文学习者中除了对中文非常感兴趣的学生外,有些学生学习中文的一个目的是完成学校对外语学习的要求,这些学生可能对老师布置作业以外的资料包括学习游戏舍不得花时间、精力。老师在挑选与教学内容有关的游戏时需要花很多时间,比如笔者在互联网上找了很长时间,才找到和练习中文身体部位有关的小游戏。另外,在推荐给学生“悟空识字”和Zon这些综合性软件时,教师要考虑是否要检查学生用了这些游戏,以及是否测试他们从游戏中学了多少知识他们的语言能力提高了多少等。Pamler(2010)发现她和另一个西班牙学习者虽然他们在用WoW学习前和用之后参加的同一笔试成绩有提高,但他们的口试成绩并没有提高。相反他们的口试成绩甚至比用游戏学习前的10个月还略有降低。她觉得其中一个原因可能是在WoW中他们和玩伴们之间交流时用的是文本而不是口语所致。她的研究说明教师在运用游戏时还要考虑用什么方法测试学生。这一点在课程设置较严格,对考试成绩比较重视的中学更需考虑。

总而言之,目前已有了一些适合中文教学的网络游戏,但在数量和质量方面仍有很大提高空间。研发更多能真正达到寓教于乐的高质量的教育游戏产品需要各方面力量的共同努力。另外,如何将网络游戏有效地运用到中文教学中的研究仍欠缺,需要一线教师和有关研究者的继续探索。

参考文献

- Barab, S. A., Gresalfi, M., & Arici, A. (2009). Why educators should care about games. *Educational Leadership* 67(1), 76-80.
- Barab, S.A., Gresalfi, M.S., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *Educational Researcher*, 39(7), 525-536.
- Blizzard Press (2008). World Of Warcraft® Subscriber Base Reaches 11.5 Million Worldwide Retrieved on June 6, 2012, from <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847816>
- Boyer, M. (2010). Design research and game development in a multiplayer virtual learning environment. Retrieved January 10, 2012 from http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_66.pdf
- Confucius Institute of Michigan State University (2009). Zon Handbook. Available at http://zon.educ.msu.edu/downloads/zon_handbook.pdf
- Cooke-Plagwitz, J. (2008). New directions in CALL: An objective introduction to Second Life. *CALICO Journal*, 25(3), 547-557.
- Federation of American Scientists (2006). Harnessing the power of videogames for learning. Report of Summit on Education. Available at http://www.fas.org/programs/ltp/policy_and_publications/summit/Summit%20on%20Educational%20Games.pdf
- Grant, S. (2009). About (Chinese Island). Retrieved November 1, 2010, from http://www.virtualhanyu.com/?page_id=87.
- Henderson, M. Huang, H, Grant, S. & Henderson, L. (2009). Language acquisitions in Second Life: Improving self-efficacy beliefs. Available: <http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/henderson.pdf>.
- Linden Lab (2010). Second Life education: The virtual learning advantage. Available: <http://lecs-static-secondlife-com.s3.amazonaws.com/work/SL-Edu-Brochure-112910.pdf>.
- Liu, S. (2010). Second Life and its application in Chinese teaching and learning. *Journal of Technology and Chinese Language Teaching*, 1(1), 71-93.
- Miniwatts Marketing Group (2012). World Internet usage and population statistics. Retrieved June 2, 2012 from <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Neville, D. (2009). In the classroom: Digital game-based learning in second language acquisition. *The Language Educator* 4(6), 47-51.

- Ortega, L. (2009). Tasks and technology in language learning: Elective affinities and (dis)encounters. Plenary delivered at the 3rd International Task-Based Language Teaching Conference. Lancaster, September 13-16.
- Palmer, D. (2010). Second language pragmatic socialization in World of Warcraft. Doctoral dissertation, University of California at Davis.
- Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429–439.
- Purushotma, R. (2005). You're not studying, you're just....*Language Learning & Technology*, 9(1), 80-96. <http://ilt.msu.edu/vol9num1/purushotma/default.html>
- Shaffer, D. W., Squire, K.D., Halverson, R., & Gee, J.P. (2005). [Video games and the future of learning](#). *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111.
- Shih, Y, & Yang, M. (2008). A collaborative virtual environment for situated language learning using VEC3D. *Educational Technology & Society*, 11(1), 56-68. Available: http://www.ifets.info/journals/11_1/5.pdf
- Squire, K.D. (2006). [From content to context: Video games as designed experiences](#). *Educational Researcher*, 35(8), 19-29
- Squire, K. (2007). [Games, learning, and society: Building a field](#). *Educational Technology*, 4(5), 51-54.
- Sykes, J. (2008). A dynamic approach to social interaction: SCMC, synthetic immersive environments & Spanish pragmatics. Doctoral dissertation, University of Minnesota, Minneapolis, MN.
- Sykes, J. M., Oskoz, A., and Thorne, S. L. (2008). Web 2.0, Synthetic Immersive Environments, and Mobile Resources for Language Education. *CALICO Journal*, 25(3), 528-546.
- Sørensen, B. & Meyer, B. (2007). Serious Games in language and learning – a theoretical perspective. Proceedings of the 2007 Conference of the Digital Games Research Association (pp.559-566). Retrieved on December 20, 2011, from <http://www.digra.org/dl/db/07312.23426.pdf>
- Terdiman, D. (2006, December 14). 'Second Life' hits second million in eight weeks. Cnet News. Available: http://news.cnet.com/8301-10784_3-6143909-7.html?part=rss&tag=2547-1_3-0-5&subj=news.
- Thomas, M. (2011). Editorial: Digital games and second language acquisition in Asia. *Digital Culture & Education*, 3(1), 1-3

- Thorne, S. L. (2008). Transcultural communication in open Internet environments and massively multiplayer online games. In S. Magnan (ed.), *Mediating Discourse Online* (pp.305-325). Amsterdam: John Benjamins.
- Thorne, S. L., Black, R. W., and Sykes, J. M. (2009). Second language use, socialization, and learning in internet interest communities and online gaming. *The Modern Language Journal*, 93(1):802-821
- Waters, J. (2007, October 1). On a quest for English. *T.H.E. Journal*. Retrieved April 2, 2012, from <http://www.thejournal.com/articles/21380>.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329
- Zhao, Y. & Lai, C. (2008). Massively Multi-Player Online Role Playing Games (MMORPGS) and foreign language education. In Ferdig, R. (Ed.) *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. New York: IDEA Group.
- 刘文利, 李建玲 (2007). 网络游戏的教育功能及教育网络游戏的特点. 《信息技术教育》2007年第3期, 27-29页。
- 尚俊杰, 李芳乐 (2005) “轻游戏”:教育游戏的希望和未来. 《电化教育研究》, 2005年第1期, 24-26页, 参见:
<http://www.gse.pku.edu.cn/jjshang/jjshangnew/www/paper/lightgamechi.pdf>
- 徐楠 (2010). 魔兽世界活跃人数持续下降 吸金本色难再现. 《北京商报》2010年3月1日, 参见: <http://games.qq.com/a/20100301/000027.htm>
- 小源 (2012). 浅析 2012 国内七大游戏厂商海外代理与自主研发. 参见:
<http://news.uuu9.com/2012/201203/244677.shtml>
- 杨卉, 王陆, 马如霞 (2006) 网络游戏与教育融合的研究. 《网络教育与远程教育》, 2006年第4期, 43-46页。
- 郑琇仁, 战红, 陈庆萱 (2010). 华语师资培训之教学个案研究—以虚拟实境Second Life 为例. *中原华语文学报*, 5, 157-178. 参见:
<http://cycuir.lib.cycu.edu.tw/handle/310900400/45901>.

附录：文章中提到的有关游戏网站链接

训练字词的简单游戏

- <http://genkichinese.com>
- <http://www.digitaldialects.com/Chinese.htm>
- http://learning.chinese.cn/cn/node_14789.htm
- http://www.eblcu.com/resources/resources_ResourcesCategory.jspr?categoryno=001007
- <http://hua.umf.maine.edu/Chinese/games/games.html#Colors>

训练综合技能的复杂游戏

- <http://wami.csail.mit.edu/examples/jsapi/study/directions/>
- <http://edu.ocac.gov.tw/lang/chineselearn/>
- <http://gongfubb.com/>

虚拟世界的网络游戏

- <http://www.battlenet.com.cn/wow/zh/game/mists-of-pandaria/pandaren/>
- <http://secondlife.com>
- <http://www.hipihi.com>
- <http://enterzon.com>

© 2012. Journal of Technology and Chinese Language Teaching

© 2012 科技与中文教学

URL (网址): <http://www.tclt.us/journal>

Email (电子邮件): editor@tclt.us