



Journal of Technology and Chinese Language Teaching

Volume 2 Number 1, June 2011
二〇一一年六月 第二卷第一期
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 2 Number 1, June 2011

Articles

- 高班阅读课的网络课件：设计与应用
(Online components for advanced Chinese reading classes:
Design and implementation)1
李兆麟 (Lee, Siu-lun), 香港中文大学 (*The Chinese University of Hong Kong*)
- 在线汉语教学和资源系统建设的问题与改进：
以《网络孔子学院》和《长城汉语》为例
(Issues in the development of online CFL learning and resource systems:
A case study of *Great Wall Chinese and Confucius Institute Online*).....23
笪骏 (Da, Jun), 中田纳西州立大学 (*Middle Tennessee State University*)
- 活力教师：卡通与对外汉语教学
(Animated teaching: Using cartoons in teaching Chinese as a foreign language).....36
连育仁 (Lien, Yu-Jen), 国立台湾师范大学 (*National Taiwan Normal University*)
林金锡 (Lin, Chin-Hsi), 加州大学尔湾分校 (*University of California, Irvine*)
邱贵发 (Chiu, Gueyfa), 国立台湾师范大学 (*National Taiwan Normal University*)
- 对外汉语多媒体教学研究：以 Scratch 自由软件进行创意课件设计
(Multimedia Chinese teaching and research:
The Scratch free software for creative design courseware)49
陈亮光 (Chen, Liang-Kuang), 国立台北教育大学 (*National Taipei University
of Education*)

Columns

- 利用 VoiceThread 提升语言技能——注重能力表现的活动设计
(Using VoiceThread to boost proficiency development:
Performance-based activity design)63
张霓 (Phyllis Zhang), 乔治华盛顿大学 (*The George Washington University*)

VoiceThread 應用於中文教學的幾個例子 (Application of VoiceThread in Chinese teaching and learning: Some examples)	81
蘇芳儀 (Joanne Chen), 南加州爾灣谷學院 (Irvine Valley College)	

Reviews

Review of <i>ActiveChinese</i> (述评: <i>ActiveChinese</i> 网络课程系列)	95
Haidan Wang (王海丹), <i>University of Hawaii at Manoa</i> (夏威夷大学)	



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, Northwestern University
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, Northwestern University
Book and software review editor: Song Jiang, University of Hawaii at Manoa

Contacts

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

高班阅读课的网上课件：设计与应用 (Online components for advanced Chinese reading classes: Design and implementation)

李兆麟

(Lee, Siu-lun)

香港中文大学

(The Chinese University of Hong Kong)

slee@cuhk.edu.hk

摘要：很多学生在中文阅读课初期都充满信心，但高班时却有挫败感，甚至找不到学习方向。本文定位于香港的大学层面，集中讨论在对外汉语教学中，高班阅读课混合教学法任务型网上课件的设计与应用的实际经验。混合教学法结合网上语言输入，网上任务及真实课堂任务。真实任务是用语用框架，以真实或半真实的教学材料设计而成。本文讨论在香港一个对外汉语课程中进行的一项行动研究。调查结果显示混合教学方法的网上课件对学生成绩有正面影响。研究结果显示，混合教学法的任务型网上课件虽在汉字识别上没有直接影响，却提升了学生阅读理解能力。

Abstract: Many students find encouragement and satisfactions in the early stage of Chinese reading classes; however sometimes feel frustrated and disoriented in advanced levels (Hsueh, 2005; Lau, 2009; Mark & Lu, 2005). This paper discusses the empirical experience of designing and implementing a blended teaching and learning model in Advanced Chinese Reading classes in teaching Chinese as a foreign language (CFL) setting at university level in Hong Kong. The blended model combines online inputs and authentic tasks with classroom activities. Authentic tasks, using authentic or semi-authentic teaching materials, are designed based on a pragmatic framework. Action research has been done and investigates how the blended approach and the online components affect learning outcomes of the learners. The result suggests that the blended task-based approach, though does not show direct impact on character recognition, helps students increase their reading comprehension skills.

关键词：对外汉语教学，阅读课，任务型教学，网上课件，混合教学

Keywords: Teaching Chinese as a foreign language, reading class, task-based teaching, online teaching materials, blended teaching

1. 导论

网上学习和计算机辅助语言学习与教学 (CALL¹) 是近年对外汉语 (CFL) 教学的主要课题。回顾以往文献, 大多数 CALL 的论文都是以研究学生学习成绩与 CALL 相关技术的有效性为主, 甚少讨论教学任务设计 (O'Dowd & Waire, 2009)。本文讨论在高班²中文阅读课中, 一些与课堂活动相关的网上练习及阅读课件设计的真实经验。通过在香港中文大学雅礼中国语文研习所中进行的一项对外汉语教学行动研究, 笔者得到了有关网上课件应用的调查结果。

汉语阅读课的初学者总是对他们的学习满怀信心和兴趣。从入门阶段到中级阶段, 学生的进步是显著的。然而, 受到汉字学习中边际效应递减现象的影响, 他们往往容易感到灰心和丧气 (Hsueh, 2005; Lau, 2009; Mark & Lu, 2005)。“常识”告诉所有教中文阅读课的老师, 他们应该增加学生的阅读量。但是, 阅读数量的增加并没有自动地提升学生的学习成绩。另外的因素, 例如阅读材料的真实性 (Abanomey, 2002; Bell 2005) 以及任务的系统化设计则影响着学习者的成绩。我们知道使用搜索引擎随机地抽取网页来阅读, 对第二语言教学是不合适的, 因为网页上的内容在用词和句法上对学习者来说也许会过难 (Murray & McPherson, 2004)。这些见解反映了读得多并不代表与阅读技巧和策略的提升有直接关系。这并不仅是在计算机辅助语言教学中才会出现的问题, 在传统的语言教学中也会碰到。以往, 很少有研究是关于任务设计的。Shield 和 Kukulska-Hulme (2006: 366) 指出: “.....极少有研究是与语言学习网站的可用性有直接关系的, 现有的研究总体上都是集中在技术方面。”既然, 以网络为基础的材料和以书本为基础的材料是截然不同的, 那么对两种媒介的不同学习成果进行预测就显得相当合理。本文就是讨论采用了混合教学法进行的高班阅读课, 在网上课件方面的实际设计问题, 并找出网上课件的使用与学生学习成果的关系。

2. 高班阅读课

本文集中讨论的高班阅读课是以报刊阅读 (课程代码: CCAN4633) 为主。在大学两年制中文语言课程中, 这是一门高级课程。表 1 列出在两年制中文课程中不同程度的阅读课。

CCAN4633 课程内的语言输入主要来自香港报章 (中国大陆的报章亦一并使用)。在此课程中, 老师教授学生这一类书面文章所使用的生词及句型, 并且训练学生对这类文体的阅读理解能力。经过训练, 学生能够复述他们所读的书面材料, 且在不同语境中对问题进行讨论。以下是该课程的描述。

¹ CALL 是 Computer Assisted Language Learning 的缩写。

² 高班是指在香港中文大学六个学期的课程中修毕四个学期的学生, 高班学生已掌握 600-800 汉字的运用。

表 1：在两年制中文课程中不同程度的阅读及说话课

课程代码	课程名称	程度
CCAN2203	中文阅读 I	初级, 200 个汉字
CCAN3303	中文阅读 II	中级 I, 200 个汉字
CCAN4403	中文阅读 III	中级 II, 200 个汉字
CCAN4503	高级阅读	高级 I, 真实语料 (200 个汉字)
CCAN4633	报刊阅读	高级 II, 真实语料 (200 个汉字)

表 2：CCAN4633 (高班中文阅读与说话课) 课程描述

<p>CCAN4633 报刊阅读 3 学分；每星期 3 小时 课程描述 这是一门通过阅读和讨论的方式，提高学生语言能力的高级课程。课程使用的教材均以标准书面汉语书写，从各大报刊摘录。课题包括国际关系、政治、罪案、经济、交通意外等等。 http://www.cuhk.edu.hk/clc/curriculum_can.pdf</p>
--

2.1 学习成果目标 (learning outcomes)

研习所的课程设计者为报刊阅读班设置了两项学习成果目标³。包括：

1. 能够读出并理解汉字在真实语料及在专业环境中的意思；
2. 能够积极参与在正式或非正式情形下各种话题的讨论；能够以交际的方法，应付各式各样的说话任务；能在各种语境中有效地交际；能够满足学校及工作环境所需达到的中文要求。

Lee (2000) 调查了 CFL 学习者的需求。调查数据证实了高班学生希望得到真实或半真实的语料，并以系统性设计的任务帮助他们提升阅读能力。学生希望这类材料能够在课堂或自学过程中使用。那么，老师在教中文高班阅读课的学生时，就应当尽量使用真实语料来训练学生的中文阅读能力。这些真实语料应当作学生阅读练习和口头任务的语言输入。而学生则期望能够获得以下两种阅读能力：

1. 精读能力——学生能够彻底地理解节选及重点的书面信息，并作口头报告。他们要能够逐字逐句地理解文章，并且完成需要高度准确性的语言任务。
2. 泛读能力——学生能够跳读并理解大量的文字输入，作出归纳总结。

除了阅读能力以外，本课程的目标还有提高学生识别和记忆汉字能力，及理解由这些字组合而成的短语或句子的能力。

³ 学习成果目标(learning outcomes)是由香港中文大学雅礼中国语文研习所督导委员会定立，并获得香港中文大学根据质量标准审批的。

2.2 阅读输入——建立阅读材料库 (RMD)

在分析了学生学习需求的数据后，笔者确信需要综合真实语料，建立一个以语境为基础的教学大纲。笔者曾经在 2000 年做过一个叫做“报章数据库”的计划，这个计划稍后改名为“阅读材料库”。这个计划搜集了一系列报刊文章和真实语料，并将这些材料按学生的水平加以分类，例如香港新闻、国际新闻、政治新闻，经济新闻、罪案、休闲等等。Lee (2008a) 搜集了逾千份的报刊文章并尝试在课堂中使用。这个计划用了将近两年时间完成。Lee (2008a) 聘请了学生助手协助将报章分类，归档和输入计算机数据库。其中，主要工作是将搜集到的各种报章加以分类，编写读后练习和读后活动，方便老师在课堂上讲解或学生在课后作自学使用。除了大声朗读和反复练习以外，还有一些其它活动，例如概括文章大意，演讲等。目前，这个 RMD 数据库仍在不停地扩充，因为这个数据库是一个公开的资源，老师可以在数据库中添加材料。这个数据库对教师的备课工作（包括准备阅读课的教材）以及学术研究工作，例如词频分析、语料库语言学，甚至词典编写研究都特别有帮助。表 3 列举了 RMD 的内容和分类 (Lee, 2008a)。

表 3: RMD 的内容与分类 (2010 年 10 月更新)

资源	分类	文章数量
香港报刊	政治	237 份
	本地要闻	233 份
	经济	90 份
	国际	90 份
	罪案	70 份
	休闲	50 份
	意外	28 份

两年间，教师在课堂中使用这些数据库中的材料，并将这些材料用作传统面授式高班阅读课的阅读输入。

3. 传统面授式阅读课

首先让我们回顾一下传统面授式阅读课中，教师是如何上课的。传统面授式教学包括了几个阶段。第一个阶段是对学生的“语言输入阶段”。在这个阶段，老师集中介绍教材的大纲和背景知识，学生需要在稍后的练习中使用这些内容。课堂上亦会介绍一些特定生词的含义和用法，句型句法以及与阅读课文相关的文化常识。这样，学生在日后的课堂上就可以运用这些知识。

第二个阶段是“练习阶段”。学生会被分派到一些练习，他们要使用在第一阶段学习到的知识来完成这些练习。在传统的课堂上，老师通常会让学生大声朗读课文，然后要学生用自己的话概括或复述故事内容。

第三个阶段是“提升与诊断阶段”。倘若学生的输出不太符合要求，教师可以帮助学生纠正和改进他们的用语。在传统阅读课上，教师会在这一阶段纠正学生的错误和巩固重点难点。教师会和学生进行问答，这样老师就可以检查学生对课文的理解程度。如果需要，老师还可以给学生整体的修改意见以及补充解释和练习。诊断结果可以帮助教师准备下一轮的“语言输入”和“练习”。图 1 展示了传统面授式课堂的教学流程。

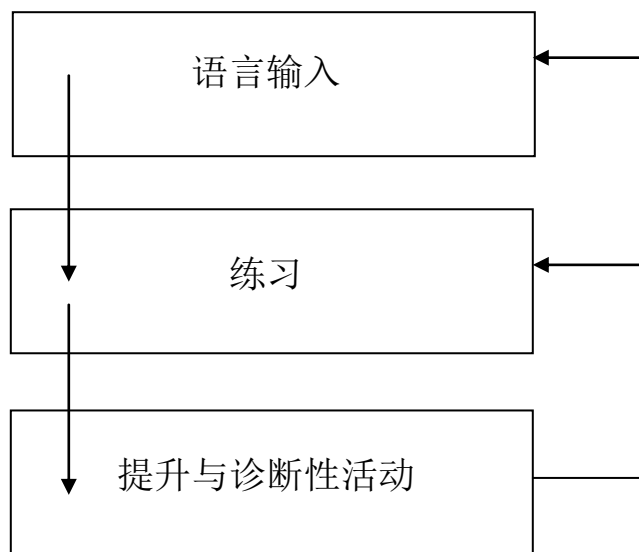


图 1：传统面授式课堂教学模式图

4. 高班阅读课网上课件的设计

现今，语言教师的主要角色是协助学习者提高语言熟练度，以及在现实生活或者工作中实际应用语言的能力。纵观历史，我们可以清楚看到对外汉语的教学法是从语法翻译法发展到回音法，从功能情景法发展到交际法的（Munby, 1978; Canale & Swain, 1980; Lee, 2005; 吴伟平 2009）。

在 Sapir 和 Whorf (Sapir, 1921, 1929) 对语言和文化的关系作了深入研究后，一些关于语言与文化的语言学理论，以及着重于研究真实语境与语言教学提高的教学议题都得到了一定发展。Hymes (1972) 明确地指出独立于语用之外的语法规则是毫无意义的。他强调在学习一门外语时，社会文化的知识和获得能力是非常重要的。Hymes 认为想要了解语言是如何获得的，不仅要有一定语法基础，还要有能够自由运用语言的能力。

任务和任务型学习法被视为近年来外语教学法的核心元素 (Nunan, 2004; Pica, 2005)。所谓的任务是指一种由意义主导的活动。这种活动是建立在学习者现实生活交际需要上的 (Levy & Stockwell, 2006: 249)。在设计网上学习课件时，任务型学习框架也一并应用在内。以往，有的研究者高度重视电子阅读能力或超文本对学

生表现的影响 (Shetzer & Warschauer, 2000)。然而，学者们却甚少研究语言教学中的网上任务设计。的确，想要弄清楚那些被广泛地运用在各种外语学习网络平台上的任务和任务设计办法是不容易的。网上学习任务可以是以比较随意的形式出现，也可以是有比较严格的要求，需要学生交出的一份完整作业。有的网上学习任务着重练习语法或者某些文体，有的则关注外语中的文化点。因此，如何定位学习任务是相当重要的问题，透过网上交流平台，在决定需要集中培养哪种师生间、同学间或学生与内容间的互动外语能力的时候，尤其重要 (Garrison & Anderson, 2003)。可惜的是，这些任务是怎么设计的，网上学习的理论基础是什么，都通通在过去的研究中被忽略了。以下部份，笔者会介绍一些设计任务的经验以及高班阅读课的成果。

4.1 在语用框架下设计任务

高班阅读课(CCAN4633)的老师设计了多个包含真实或半真实语料的学习任务 (Tasks)。老师提前准备语言输入，然后传送上网。笔者选取了 Moodle⁴这个课程管理平台来进行网上输入和任务前活动。

下列例子⁵包括了因工作需要学习汉语的高班学生的任务设计方法 (Lee, 2008a)。在任务开始之前，学生先上网查阅任务指引，如下：

阅读及演讲能力练习与活动指引

1. 阅读节选材料
2. 找出有用信息
3. 回答问题
4. 就特定话题作演讲

在任务前阶段，下列材料（见表 4）会被上载到网上平台。学习者需要事先读懂这些标题并且下载及阅读文章。

完成前置任务 (pre-task) 后，学生开始进行任务 (task)。下面的任务 A、B、C 和 D 说明了所有分配给学习者的不同级别的任务是如何将读说能力融合起来的 (Lee, 2008a)。任务 A、B、C、D 从任务的正式度、长度和复杂度上反映了不同水平的能力。在以下例子（任务 A—D）中，语境均添加了下划线。A 是比较随意的（便饭后），D 则是最正式的（在一个国际性会议上）。语言功能是**粗体字**部份，能力范围从**描述**到**阐释**，从**阐释**到**劝说**逐渐提升。

⁴ Moodle 是香港中文大学的网上学习平台。

⁵ 本文以“环境保护”为例子介绍语用框架的任务。在真实材料中还有其它话题，如：中港经济关系、教育、道德、公共卫生、城市发展、交通、法律、国际关系和特别事件，例如：上海世博等。

表 4：上载至网上平台的阅读材料

代码	文章题目	日期	报章来源
N01	车辆废气 乃第二大污染源	28/08/06	文汇报
N02	尖旺不夜天 环保团体斥「光害」	12/03/07	都市日报
N03	污染物来源政府学者各不同	19/10/05	明报
N04	污染蔽蓝天六成美商或走人	28/08/06	AM730
N05	减少排放绿化香港	25/05/07	星岛日报
N06	空气清新剂损孕妇初生婴健康	20/10/04	明报

任务 A：在一顿便饭后，你和你的朋友正在聊天，请**描述**以下情景。

语境：非正式情景

语言功能：描述

任务 B：你被一所当地中学邀请作一个演讲（5 分钟）。请向来听你演讲的学生**描述**当前情景，并**介绍**自己的观点。

语境：较正式情景

语言功能：描述和介绍

任务 C：请对当前情形作一个**演讲**（10 分钟）。你现在被一家报社的记者**采访**。你是政府官员，请清楚地**陈述**和**阐释**你的部门的立场。

语境：正式情景

语言功能：陈述和阐释

任务 D：你现在参加一个**国际性会议**。请对当前情形作一个**演讲**。（10 分钟）清楚地**发表你的意见**和**阐释**你的立场并**劝说**参加者支持你的观点。

语境：非常正式的情景

语言功能：发表意见、阐释和劝说

通过上面展示的例子，学习者可以接受一连串系统性任务的训练。阅读练习并不是仅仅停留在传统的选择题或者对错题的阅读理解练习上，而是与真实任务有关。不同的任务可以根据不同的需要分配给学生，从而提高他们阅读课的学习动机。语境从随意逐步转变为到非常正式，而语言功能也从描述提升到劝说。表 5 中所列举的语言功能均是从美国的 ACTFL 说话能力等级分类发展出来的，是语用任务型框架的基础。

表 5：语言应用系统中的语用点总结表

水平	任务类型
中级 Intermediate Level (I)	I1. 描述 I2. 解释 (看图解释) I3. 指路 I4. 留言 I5. 介绍 (日常生活) I6. 感谢 I7. 解释 I8. 说明 I9. 讨论 I10. 提供信息
高级 Advanced Level (A)	A1. 投诉 A2. 分析 A3. 比较 A4. 阐释 A5. 陈述 A6. 建议 A7. 拒绝 A8. 推销 A9. 道歉 A10. 批评 A11. 介绍 (半正式)
超高级 Superior Level (S)	S1. 发表意见 S2. 开会发言 S3. 公开致谢 S4. 劝说 S5. 反驳 S6. 祝贺 S7. 演讲 S8. 辩护 S9. 号召 S10. 介绍 (正式)

在完成前置任务 (pre-task) 和任务 (task) 之后, 老师会用后置任务 (post-task) 给学生反馈信息, 通过回答问题或者改错练习的形式, 同学也能在后置任务时进行审评, 使老师和学生能对学习成果作出评估。后置任务阶段为汉语学习者提供了一个掌握重点难点和纠正错误的机会。

4.2 影响语用任务型教学法难度的主要因素

从本文举例讨论的任务和练习，我们不难发现有些因素影响语言课的难度。

1. 语言输入的难度，如语言形态，词汇密度（Halliday1989）
2. 课文结构和先验知识（Alexander, Kulikowich & Jetton 1994）
3. 语言功能和技巧的难度
4. 语境的正式度
5. 任务的长度和复杂度

设计真实任务和课程应该要贴近现实世界和工作环境，这样我们的学生才能够完成学业后使用目的语。与说话任务的设计相结合的阅读输入是以语用框架为基础的，而语用框架是十分重视语境（说话者什么时候，什么地点和对什么人讲话）和语言功能的（吴伟平, 2009）。

4.3 计算机辅助任务型阅读课

以往有一些 CALL 的研究指出使用超文本能够提升学习者的动机和表现。Garcia 和 Arias（2000）比较了网上教学与书本教学对学生的影响。Liou（1997）研究了网络是如何直接影响语言学习的。有的研究（Biesenbach-Lucas & Weasenforth, 2001; Hirata, 2004）则关注计算机教学和学生表现之间的关系。有的研究对网络在社会和教学方面比较感兴趣。不同学者从其它角度研究网上阅读，发展出了“计算机素养 (computer literacy)”（Corbel & Gruba, 2004）“数字素养 (digital literacy)”（Glister, 1997）等概念。此外，还有大量关于阅读者对网页理解程度的研究。究竟超文本是不是比书本优越是没有办法简单地判断出的。在第二语言或外语学习中，网络素养 (internet literacy) 的影响究竟有多大亦是很难断言 (Murray & McPherson, 2006)。

研究人员讨论了使用超文本和网上材料的优缺点。Morrison（2002）认为用超文本作为学习工具有四个优点：（1）可及性 (accessibility)（2）可再生性 (renewability)（3）适应性 (adaptability) 和（4）互动性 (interactivity)。Garcia et al.（2000）认为计算机主导型任务能更容易更快捷地找到所需材料和文献，以实现个性化的自学模式。

当然，技术性问题的机会也有发生，有的学生有计算机，有的学生则没有；有的学生计算机水平较高，有的则较低；另外，学生对计算机的需求及使用能力也不尽相同（Morrison, 2002）。Morkes 和 Nielsen（1997）认为在计算机上进行阅读比看书本更辛苦。这些方面都是网上阅读的不足。

4.4 任务型混合式教学法模型

在网络科技的协助下，CCAN4633 课程的网上课件（输入，练习和任务）被设计和运用在辅助式任务型课堂教学当中。这些网上课件都是根据任务型混合式教

学法模型组织和编排的。在混合型教学模式中，学生可以拿到网上课件，而且他们仍然需要上课。课程以 2+2 形式设立。这种模式包括了两节网上材料学习课和两节课堂学习课。每节课 50 分钟。大学会采用 Moodle 作为课程管理平台，将学习材料上载上去。与课程相关的网上材料包括了：

1. 语言输入：主要教材选自一份叫做 *Newspaper Primer* 的教材，教材内容连同音档会上载到网上，另外学生也可以购买印刷形式的教材
2. 网上阅读练习：附加新闻(Additional Newspaper Articles)及附加句子练习会作为朗读练习上载到网上。学生要大声朗读这些附件并且在线录音。
3. 真实任务：包括前置任务阅读，任务导读和课堂活动。学生要录下并且提交他们完成的任务。老师会在网上改正学生的错误并给予反馈信息。学生可以在收到这些反馈信息后，对他们的任务加以适当修改。然后，学生需要在上课时，当着老师和同学的面以口头方式作汇报。老师会在后置任务阶段为学生答疑和强化他们的语言能力。

图 2 是一个任务型混合式教学法模型的流程图。灰色部份代表面对面形式的课堂活动。它左边的方框是网上课件。网上课件从语言输入开始，或文字或音文件或视频输入。随后，学生要做网上练习，前置任务和任务。语言输入也好，网上练习也好，任务也好，都会为课堂活动提供必要数据和信息，例如哪些重点词汇，语法点和文化点是弱点，需要增强；哪些有误解，需要纠正。网上课件的应用能够协助课堂教学活动顺利进行，最终达到预期的学习目标。在最右边表示诊断性测验和期末考试评核课程的学习目标。

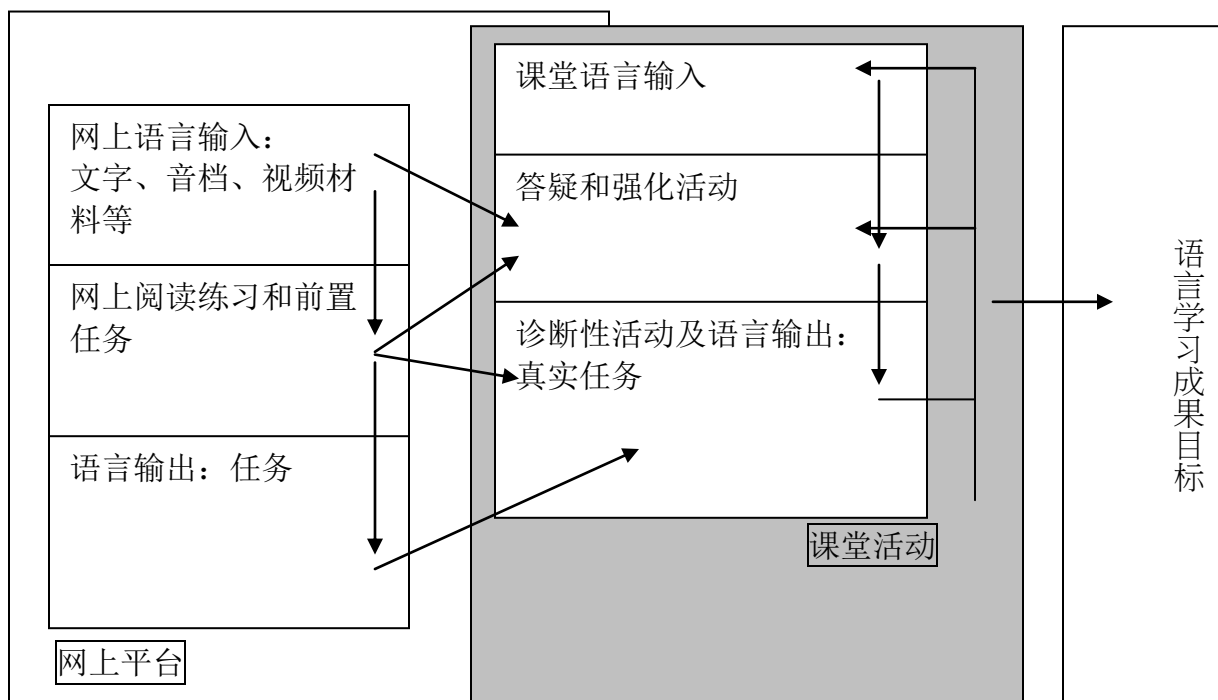


图 2：任务型混合式教学法模型的设计

图 3 展示的是 Moodle 主页的截屏。专为网上课程设计的网上课件有 3 种，分别是：“网上语言输入”，“网上阅读练习”和“课堂活动前置任务及任务”。图 4 展示的是 Moodle“网上语言输入”的截屏。“网上语言输入”包括了阅读材料和课文录音，学生可以自由选择是否同时看和听文章或者像传统面授式教学那样，只看文字材料而已。

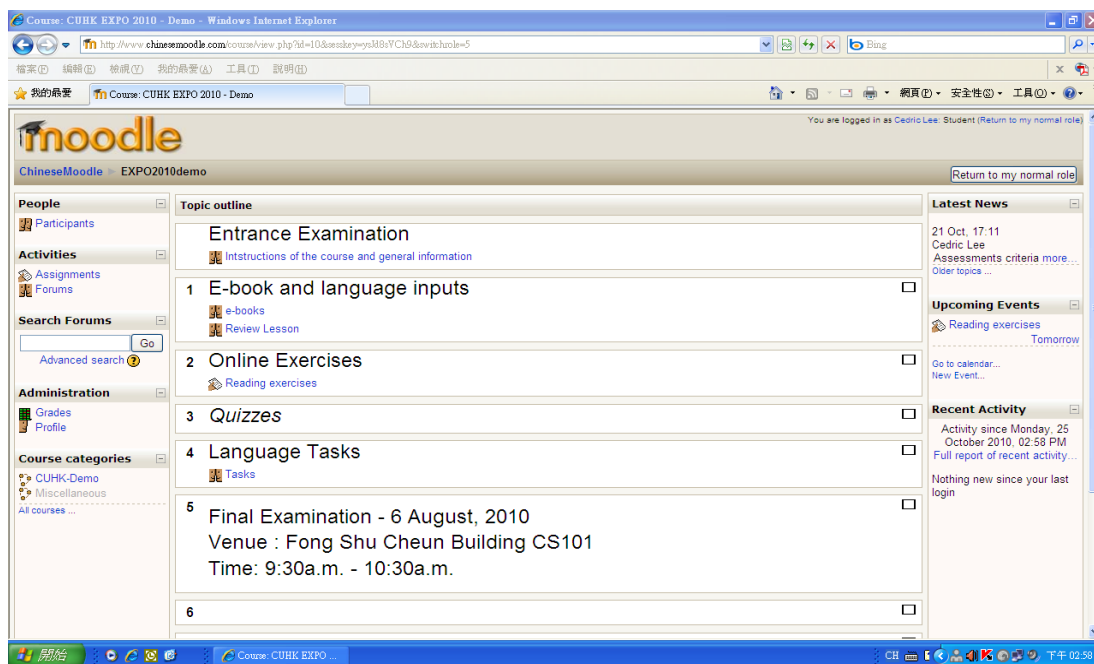


图 3: CCAN4633 学生用 Moodle 时的主页的界面截屏



图 4: CCAN4633 学生用 Moodle 做网上语言输入时的界面截屏

“网上阅读练习和前置任务”课件（见图 5）由阅读练习组成。学生要大声地朗读文章。有了 Audio Dropbox 的帮助，学生在完成阅读练习之后，音档就会被自动发送到老师的 Audio Dropbox 里，这样老师就可以在听到学生的作业然后给他们打分。这些练习让老师能够提前准备课堂强化和诊断活动。

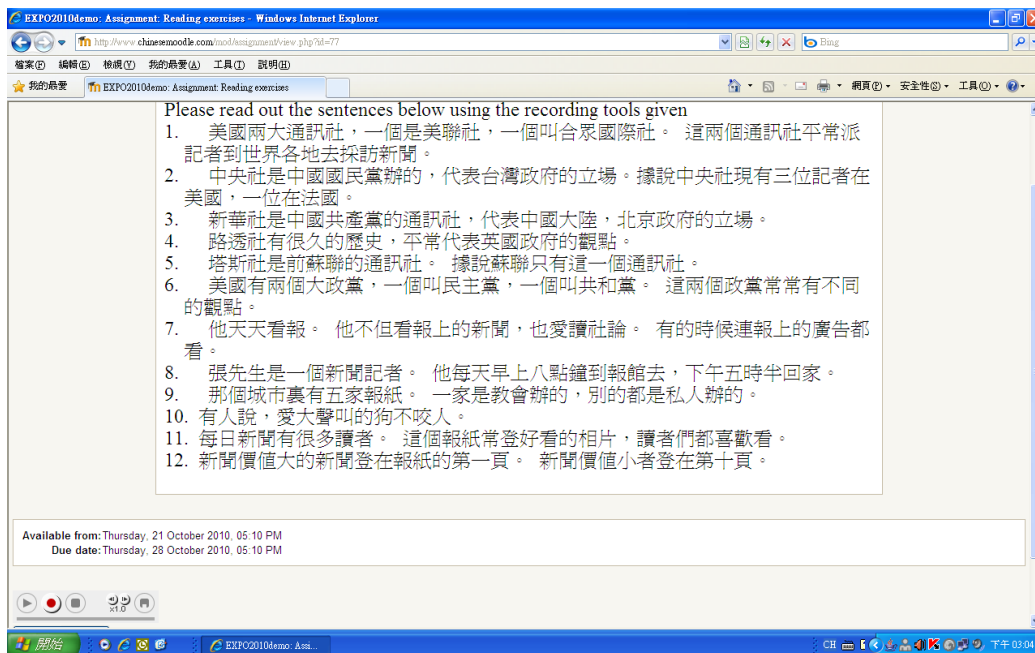


图 5: CCAN4633 学生用 Moodle 做网上练习时的界面截屏

前置任务为网上任务（见图 6，图 7）和课堂任务作准备。前置任务提供了背景阅读材料或者一个小型数据库。学生也能够用这个课件看到一些内容情节，他们要大声朗读出这些背景阅读材料。另外，学生还要提前读完导读和语言情景介绍，这样他们才能够准备任务。之后，学生要用 Audio Dropbox 在网上提交他们完成的作业的音档文件，而老师会在网上给他们评语。在课堂上，老师就会集中在“答疑和诊断性活动”的部份。

5. 行动研究

这部份讨论的是在融合了课堂教学与网上教学的高级汉语阅读课（课程代码：CCAN4633）中，任务型混合式网上教学模式的应用和实验的问题，而展示的材料至今全部在香港中文大学对外汉语课堂中使用了两年时间。

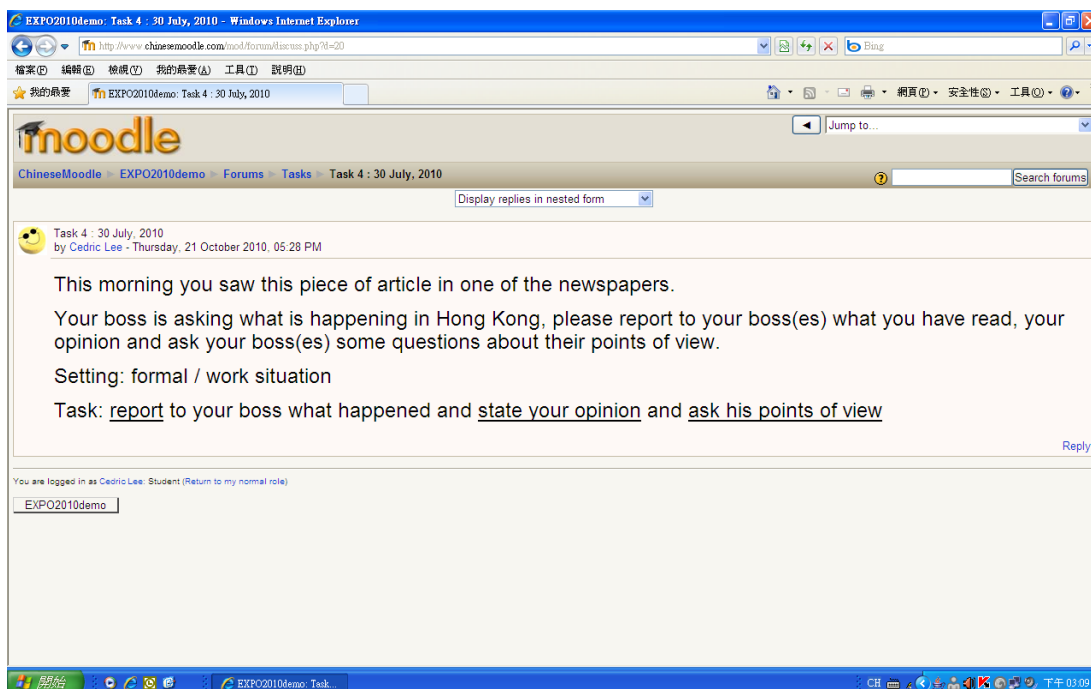


图 6: CCAN4633 学生用 Moodle 看任务指示时的界面截屏

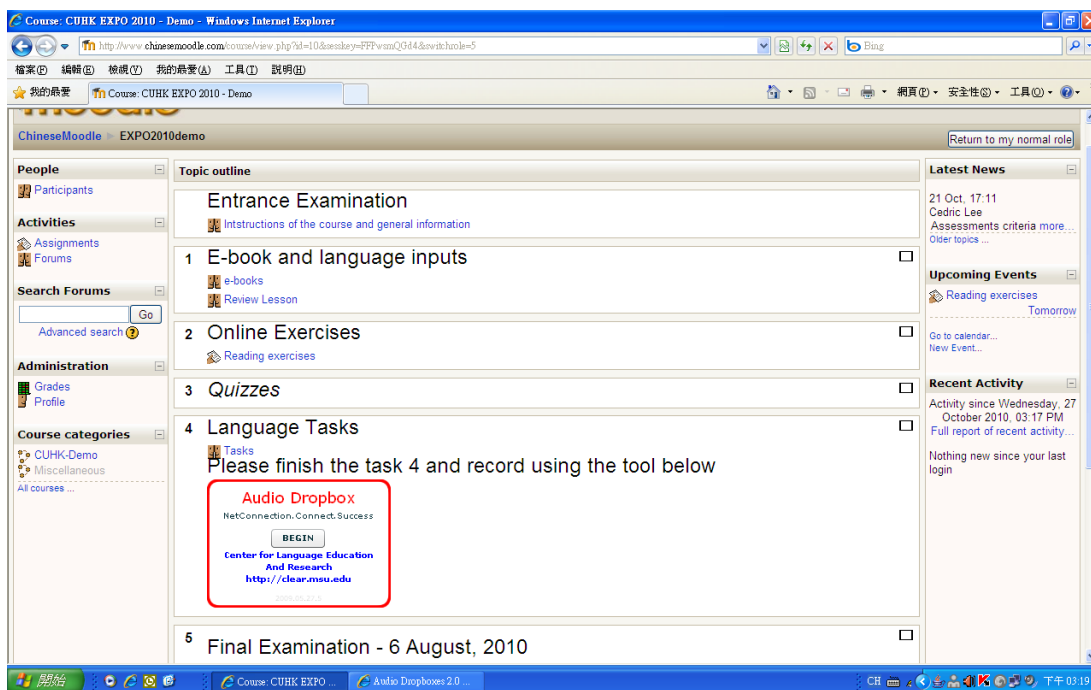


图 7: CCAN4633 学生用 Moodle 做任务时的界面截屏

5.1 方法论

从 2009 年至 2010 年间，一共有 4 个高班阅读班被选出来进行行动研究。4 个阅读班都由相同的老师任教，并且使用相同的教材。A 班有 4 个学生，D 班则有 9

个。这两班都采用 2+2 混合式教学法。2+2 混合教学包括了两节网上练习和活
动，以及两节课堂活动。B 班有 6 个学生，C 班有 6 个学生，采用传统的面授式教
学法。（见表 6）所有研究对象都参与了两年对外汉语学习，他们的广东话语言水
平都不相上下（ACTFL 水平等级：IH）。一共有 13 个学生采用了混合式教学法，
12 个采用传统的面授式教学法。

表 6：行动研究的对象

A 班	4 人	混合式课堂(任务型网上学习 + 面授型)
B 班	6 人	传统面授式学习
C 班	6 人	传统面授式学习
D 班	9 人	混合式课堂(任务型网上学习 + 面授型)

在这个研究里，一共设计了两种考试来对学生进行测试，分别是认字（20%）
和阅读理解考试（80%）认字考试共有 10 个词组（长度由 2 个字到 6 个字不
等），都是从学过的材料中抽出的。学生要能够大声读出这些词组，然后用这些词
组造句。老师根据学生对汉字的熟悉度，包括读音，语法形式和词义来评分。

阅读理解考试有 5 段文章摘录。学生要看完这些内容，然后每篇都要口头回答
两个问题（整个考试有 10 个问题）。这些文章都是从真实语料中摘录下来且没有
在阅读练习及任务中做过，所有的答案都是以文章内容为基础的。答案的长度要有
4 到 5 句话，就像一个短的段落。这个考试的目的是检查学生能否从真实语料中提
取正确信息。认字考试满分是 20 分，阅读理解考试满分为 80 分。两个考试总分是
100 分。

5.2 数据分析

现在，让我们看看采用混合式教学法能否帮助学生达成学习目标。我们会用一
些描述性统计工具，例如平均值(means)和频率(frequency counts)来分析数据。同
时，我们会用交叉表(crosstabulation)和卡方(chi-square) 来分析任务型混合式课程
与学习者成绩间是否有依赖关系。我们还会用卡方 (X^2) 来分析零假设，即两组
变量是否有独立性。如果它们之间并没有明显的独立性，那么就代表这些变量间可
能存在一定依赖关系。

5.2.1 比较不同班别的平均分

数据显示 A 班和 D 班的学生的平均分比 B 班和 C 班学生的平均分高。A 班平
均分为 90.25 分，D 班有 91 分。然而，B 班平均分只有 76.25 分，而 C 班仅仅有
69.83 分（见表 7）。但是，4 个班在认字考试中的得分都差不多，大致在 17.2778
分到 18.5 分之间（见表 8）。所以，平均分差别最大的就是阅读理解考试（见表
9）。如果我们把 4 个班合成面授式班级和混合式班级两个大组，可以得到相似结
果（见表 10, 11, 12）。

表 7: A、B、C、D 班总分表

班级	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
A班	90.2500	4	6.07591	85.00	99.00
B班	76.2500	6	8.06071	67.00	85.00
C班	69.8333	6	4.53505	65.00	78.00
D班	91.0000	9	5.68441	82.00	98.00
总计	82.2600	25	10.96027	65.00	99.00

表 8: A、B、C、D 班认字考试成绩表

班级	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
A班	18.5000	4	1.29099	17.00	20.00
B班	17.5833	6	2.24537	15.00	20.00
C班	17.6667	6	1.63299	15.00	20.00
D班	17.2778	9	1.92209	15.00	20.00
总计	17.6400	25	1.79420	15.00	20.00

表 9: A、B、C、D 班阅读理解考试成绩表

班级	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
A班	71.7500	4	4.92443	68.00	79.00
B班	58.3333	6	7.52773	50.00	65.00
C班	52.1667	6	3.12517	50.00	58.00
D班	73.7222	9	4.68449	67.00	79.00
总计	64.5400	25	10.60063	50.00	79.00

如果我们再看看下面的表 10, 11, 12, 混合式学习组学生的平均成绩(90.7692)比传统面对面学习组学生的成绩 (73.0417) 高。两组认字考试的成绩非常接近,

17.625（面授式）对 17.6538（混合式）。而阅读理解的成绩就是两组的区别所在，55.25（面授式）对 73.1154（混合式）。

表 10：两组（面授式和混合式）平均分比较表

组别	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
面授式	73.0417	12	7.07896	65.00	85.00
混合式	90.7692	13	5.55883	82.00	99.00
总计	82.2600	25	10.96027	65.00	99.00

表 11：两组（面授式和混合式）认字考试平均分比较表

组别	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
面授式	17.6250	12	1.87235	15.00	20.00
混合式	17.6538	13	1.79565	15.00	20.00
总计	17.6400	25	1.79420	15.00	20.00

表 12：两组（面授式和混合式）阅读理解考试平均分比较表

组别	平均分	个数	标准差	最小值	最大值
面授式	55.2500	12	6.36932	50.00	65.00
混合式	73.1154	13	4.64648	67.00	79.00
总计	64.5400	25	10.60063	50.00	79.00

5.2.2 交叉表和卡方测试

从上面的数据，我们知道了混合式学习班的学生，阅读理解考试的成绩比较高，而且他们的总分也较高。我们用交叉表和卡方测试来检测学生的班别和成绩有没有关系。表 13 显示了，大部分面授式学生（75%）的总分少于 80 分⁶，而所有混合式学生（100%）的总分则高于 80 分。这个结果是相当显著的 [$X^2 = 15.234$, $P < 0.000$ (1df)]。表 15 的结果相似。学生上的课和他们的阅读理解成绩之间有一定的关系。大部分面授式学生（83.3%）的阅读理解成绩达不到 80%，然而所有混合式学生（100%）的阅读理解成绩则超过 80%。这个结果也是非常显著的

⁶ 80 分是香港中文大学评分系统内 A- 的标准。

[$X^2=18.056$, $P<0.000$ (1df)]。我们再看表 14, 结果发现学生上的课和认字没有直接关系 [$X^2=0.13$, $P<0.910$ (1df)]。从平均值, 交叉表和卡方测试的结果, 我们可以作以下结论: 任务型混合式教学法能够帮助学生的阅读理解能力。这也就解释为何混合式学生的总分比较高了。但是, 这两种模式对认字能力的影响都差别不大。

表 13: 两组总分交叉表

		总分		总分
		<80%	>80%	
面授式	个数	9	3	12
	% 在面授式课堂中	75.0%	25.0%	100.0%
混合式	个数	0	13	13
	%在混合式课堂中	.0%	100.0%	100.0%
总计	个数	9	16	25
	% 全体学生	36.0%	64.0%	100.0%

$N=25$ $X^2=15.234$ $P<0.000$ (1df)

表 14: 两组认字考试得分交叉表

		得分		得分
		<80%	>80%	
面授式	个数	3	9	12
	% 在面授式课堂中	25.0%	75.0%	100.0%
混合式	个数	3	10	13
	%在混合式课堂中	23.1%	76.9%	100.0%
总计	个数	6	19	25
	% 全体学生	24.0%	76.0%	100.0%

$N=25$ $X^2=0.13$ $P<0.910$ (1df)

表 15: 两组阅读理解考试得分交叉表

		得分		得分
		<80%	>80%	
面授式	个数	10	2	12
	% 在面授式课堂中	83.3%	16.7%	100.0%
混合式	个数	0	13	13
	%在混合式课堂中	.0%	100.0%	100.0%
总计	个数	10	15	25
	% 全体学生	40.0%	60.0%	100.0%

N=25 $\chi^2=18.056$ P<0.0000 (1df)

6. 课程评估

学期末，我们向所有学生发出了总共 25 份调查问卷，询问学生对课程的评价，总共收回 25 份问卷。在下列的数据中（见表 16, 17），第 7 项和第 16 项的平均分有所增加。传统的面授式的评分中，第 7 项的平均分是 4.583。混合式的评分（5.6154）增加了 20%。这表示，采用混合式材料可以让学生觉得课程更加有启发性。第 16 项是关于科技服务和支持。很明显，混合式教学的得分（5.1538）比传统面授式教学的得分（2.5833）要高得多，至于其它项目的得分则相差不多。这说明网上练习和任务并没有让学生觉得加重了学习负担（第 12 项），也没有影响课程的组织和结构（第 9 项）。

表 16: 传统面授式课程评估（个数=12）

General comment of the course									
item no	Statement	1	2	3	4	5	6	Mean	SD
item 6	The course was interesting	0	0	0	0	2	10	5.833	0.389
item 7	The course was stimulating	0	0	0	5	7	0	4.583	0.5149
item 9	The course was well-organized	0	0	0	0	2	10	5.833	0.389
Learning outcome									
item 10	Learning outcomes of the course were clear	0	0	0	0	2	10	5.833	0.389
IT resources and workload									
item 12	The amount of workload required was appropriate	0	0	0	0	1	11	5.9167	0.2887
item 16	The course was well supported by IT resources	0	5	7	0	0	0	2.5833	0.5149
1-strong disagree, 2-disagree, 3-fairly disagree, 4 – fairly agree ,5-agree, 6-strongly agree									

表 17：混合式课程评估（网上任务型+面授式课堂）（个数=13）

General comment of the course									
item no	Statement	1	2	3	4	5	6	Mean	SD
item 6	The course was interesting	0	0	0	0	1	12	5.923	0.2774
item 7	The course was stimulating	0	0	0	0	5	7	5.6154	0.5064
item 9	The course was well-organized	0	0	0	0	3	10	5.7692	0.3755
Learning outcome									
item 10	Learning outcomes of the course were clear	0	0	0	0	2	11	5.8462	0.3755
IT resources and workload									
item 12	The amount of workload required was appropriate	0	0	0	0	2	11	5.8462	0.3755
item 16	The course was well supported by IT resources	0	0	0	3	5	5	5.1538	0.8
1-strongly disagree, 2-disagree, 3-fairly disagree, 4 – fairly agree ,5-agree, 6-strongly agree									

除了对问卷调查做定量分析以外，学生也给出了一些定性反馈（见下）。这些定性反馈反映了学生认为课程是“有用的”，并且能够将学生训练得“更加独立”和“有创意”。

“我认为这个课程十分有用。它能够帮我们更好地了解中文报纸”
（学生#CCAN4633-014）

“我认为新的方法非常好。通过科技服务来学习是一个能让学生更加独立和有创意的新方法”。（学生#CCAN4633-017）

有的学生则认为，老师或者材料设计者还有更多提升空间，能更好地利用网上平台。

“可以用更多图表等，让学生能一看就知道材料是讲什么的”
（学生#CCAN4633-016）

7. 结论

本文集中在学习成果上讨论了高班阅读课的任务设计课题。文中列举了一些运用了真实语料的真实任务的例子。本文展示了对外汉语教学中，材料准备和教学法的新思维。教学材料和语言任务可以以电子化的形式出现，然后上载到网上并将课堂活动和任务型混合式教学相结合。网上课程可以采用任务型方法，实验证明，结果是积极的。这个实验性的研究反映了用混合式教学法任务型网上课件学习的高班阅读课学生，阅读理解能力比用传统方式学习的学生高。然而，在认字能力上，两种模式的结果都差不多。

在传统的 CFL 教学理论里，老师和课程设计者将听说放在一起，读写放在一起。设计不同组合的任务可以训练学生不同的技巧。除了读、说（正如所举的例子），读、听、说以外，甚至可以是听、说、读、写一起。笔者在此想指出的是，在将来，读+N，听+N 的方法会得到发展。读和听可以在前置任务阶段给学生。在这个阶段，最重要的是培养接受性技能。真实任务可以集中在说和写上，并且以语用框架为基础，我们在前面的内容已经讨论过了。这种任务或者课程设计比较贴近真实生活和现实工作环境。这样就可以帮助我们的学生在完成学业之后使用目的语。后置任务在学生上完课或者做完网上作业之后，可以帮学生纠正错误和提升他们的语言能力。笔者认为这种任务型混合式教学模式可以在其它读+N 和听+N 的课程中应用。笔者相信，将会有更多关于混合式模型应用度的研究在不同背景的语言课程中展开。

参考文献

- Abanomey, Abdulaziz A. (2002). The effect of texts' authenticity on reading-comprehension test-taking strategies used by adult Saudi learners of English as a foreign language. (Unpublished PhD thesis). Arizona State University, United State of America.
- Alexander, P. A., Kulikowich, J.M., & Jetton, T.L. (1994). The role of subject-matter knowledge and interest in the processing of linear and nonlinear texts. *Review of Educational Research*, 64(2), 201–252.
- Bell, F. L. (2005). Comprehension aids, internet technologies, and the reading of authentic materials by adult second language learners. (Unpublished PhD thesis). The Florida State University, United State of America.
- Biesenbach-Lucas, S., & Weasenforth, D. (2001). E-mail and word processing in the ESL classroom: How the medium affects the message. *Language Learning and Technology*, 5(1), 135–165.
- Byram, M. (1989). *Cultural Studies in Foreign Language Education*. Clevedon, UK, Multilingual Matters.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), P.1-47
- Corbel, C., & Gruba, P. (2004). *Teaching computer literacy, Teaching with new technology*. Sydney: NCELTR.
- Garcia, M. R., & Arias, F. V. (2000). A comparative study in motivation and learning through print-oriented and computer-oriented tests. *Computer Assisted Language Learning*, 13(4–5), 457–465.

- Glister, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley and Sons.
- Halliday, M.A.K. (1989). *Spoken and written language*. Oxford: Oxford University Press.
- Hirata, Y. (2004). Computer assisted pronunciation training for native English speakers learning Japanese pitch and durational contrasts. *Computer Assisted Language Learning*, 17(3/4), 357–376.
- Hsueh, Su-Ling.(2005). *Design, Development and Evaluation of Chinese Radical and Character Tutorial by Hypermedia*, Master of Science thesis, Brigham Young University
- Hymes, D. (1972), On Communicative Competence, in J.B. Pride & J. Holmes (eds), *Sociolinguistics*. Harmondsworth: Penguin.
- LAU Fai Kim. (2009) *Spoken vocabulary acquisition in students with autism in multimedia-facilitated learning context*, PhD thesis, University of Hong Kong.
- LEE, Siu-lun.(2008a). Use of movie and newspaper database in Chinese classrooms, CLaSIC 2008 conference organized by the Center of Language Studies of the National University of Singapore.
- LEE, Siu-lun.(2008b). Task-based Curriculum Design in Teaching Chinese as a Foreign Language. The 11th Annual Conference of the National Organizations of Less Commonly Taught Languages, organized at University of Wisconsin, Madison, U.S.A.
- LEE Siu-lun (2005). *History and Current Trends of Teaching Cantonese as a Foreign Language: Investigatong approaches to teaching and learning Cantonese*, EdD thesis, University of Leicester, U.K.
- LEE Siu-lun.(2000). Needs of the learners learning Chinese as a foreign language in Hong Kong, Research report (Student campus work scheme), The Chinese University of Hong Kong.
- Levy, M., & Stockwell, G. (2006). *CALL dimensions. Options and issues in computer-assisted language learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Liou, H.C. (1997). The impact of WWW texts on EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 10(5), 455–478.
- Mark Shiu Kee Shum and Lu De Zhang. (ed) (2005). *Teaching Writing in Chinese as a Foreign Language*. Mainland China. Springer Netherlands.
- Morkes, J., & Nielsen, J. (1997). Concise, scannable, and objective: How to write for the Web. Available: <http://www.useit.com/papers/webwriting/writing.html>.

- Morrison, S. (2002). Interactive language learning on the web. Available: <http://www.cal.org/resources/digest/0212morrison.html>.
- Munby, John.(1978). *Communicative Syllabus Design*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Murray, D.E., & McPherson, P. (2004). *Using the Web to support language learning*. Sydney: NCELTR.
- Murray, D.E., & McPherson, P. (2006). Scaffolding instruction for reading the web. *Language Teaching Research*, 10(2), 131–156.
- Nunan, D. (2004). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- O’Dowd R. and Waire P (2009) Critical issues in telecollaborative task design, *Computer Assisted Language Learning*, Vol. 22, No. 2, April 2009, 173–188, Routledge.
- Pica, T. (2005). Classroom learning, teaching, and research: A task-based perspective. *Modern Language Journal*, 89(3), 339–352.
- Shetzer, H., & Warschauer, M. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching. In M. Warschauer & R. Kern (Eds.), *Network-based language teaching: Concepts and practice* (pp. 171–185). Cambridge: Cambridge University Press.
- Shield, L., & Kukulska-Hulme, A. (2006). Are language learning Websites special? Towards a research agenda for discipline-specific usability. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 15(3), 349–369.
- Snyder, I. (2002). *Silicon literacies*. London: Routledge.
- Sapir, E. (1921). *Language: an introduction to the study of speech*. New York: Harcourt, Brace & World
- Sapir, E. (1929):'The Status of Linguistics as a Science. In E. Sapir (1958), *Culture, Language and Personality* (ed. D. G. Mandelbaum). Berkeley, CA: University of California Press
- 吴伟平. (2009). 语用框架与课程设置：从对外汉语教学到语言教学。载吴伟平, 李兆麟 (编辑), *语言学语华语二语教学*. 香港大学出版社. (Yu yan xue yu Hua yu er yu jiao xue / Wu Weiping, Lee Siulun bian zhu).

在线汉语教学和资源系统建设的问题与改进：
以《网络孔子学院》和《长城汉语》为例
(Issues in the development of online CFL learning and
resource systems: A case study of *Great Wall Chinese* and
Confucius Institute Online)

笄骏

(Da, Jun)

中田纳西州立大学

(Middle Tennessee State University)

jda@mtsu.edu

摘要：虽然中国大陆已陆续推出了数个对外汉语在线教学和资源系统，但它们目前还难以在北美地区大学汉语教学中得到有效的应用。本文结合中田纳西州立大学汉语教学的实际情况探讨影响使用这些系统的几个教学设计和平台技术问题，并提出相应的改进建议。希望我们的分析和建议能对今后类似的对外汉语教学资源 and 平台开发提供一些有益的借鉴，同时也可作为汉语教师评估和选择教学资源提供一个参考框架。

Abstract: While several CFL online learning and resource systems have been made available from mainland China, few have been adopted successfully in the CFL instruction in colleges and universities in North America. This paper examines several pedagogical and technical issues that have limited their application in North America and makes several recommendations on improving the design of those learning and resource systems. It is hoped that our analysis and recommendations will be helpful to those who are going to improve or develop similar systems. At the same time, they can also be used by CFL instructors in their evaluation and selection of CFL learning and resource systems.

关键词：对外汉语教学，在线教学管理平台，多媒体教学资源

Keywords: Teaching Chinese as a Foreign Language, Online teaching and management system, Multimedia learning resources

1. 引言

从 2006 年到 2009 年, 美国高校选修汉语课程的学生从五万一千多人增加到近六万一千人, 继续呈迅速增长趋势 (Furman, Goldberg 和 Lusin, 2010)。随着汉语学习者数量的不断增长, 对汉语学习材料和其它教学资源的需求也在日益增加。为满足北美和世界其它地区的这种需求, 中国大陆数所院校、出版社和其它机构都在制作和推出各种对外汉语¹教学和资源系统, 比如像国家汉办的《网络孔子学院》²和《长城汉语》³系列、外语教学和研究出版社的《外研汉语》⁴平台和中央广播电视大学对外汉语推广中心的《易校园》⁵等。与此同时, 国家汉办还设立了数个汉语教材和教学资源研发基地 (如中山大学国际汉语教材研发与培训基地⁶和武汉大学的汉语国际推广教学资源库⁷等) 从事对外汉语教学资源的开发、集成和推广。在花费了不菲的人力和物力开发这些教学资源之后, 接下来的一个主要问题就是如何将它们推广给它们所面向的汉语教师和学习者。

然而, 就我们对北美地区几所大学汉语教学实际情况的了解而言, 还很少听到能将上述教学资源直接和方便地应用于汉语教学的例子。一方面, 北美地区高校的汉语教学主要还是以面授和纸质教材为主。为帮助学生学习, 提高教学效率和效果, 激发学生的学习热情, 教师都在不同程度上使用了各种教学技术手段和 (多媒体) 教学资源⁸。而另一方面, 除了大量面向母语者的 (多媒体) 资源 (如广播、电视和互联网站等) 可供选用外, 能配合教材辅助汉语教学的各种 (多媒体) 资源又相对选择较少。这种资源的短缺在初、中级汉语课堂教学中尤为突出。虽然国内的数所院校、出版社和其它机构都提供了相当数量的在线汉语教学资源, 但它们却很少能在美国高校的汉语教学中得到直接有效的应用。

本文通过对中田纳西州立大学汉语教学模式和各种教学技术以及资源使用情况的介绍来探讨为什么在类似中田纳西州立大学的学校中很少或基本不使用诸如《网络孔子学院》等国内开发的汉语教学和资源系统。我们将从教学模式设计、内容选取编排以及平台技术等几个方面来具体分析它们在北美高校汉语教学中使用的局限性并提出一些改进建议。我们希望本文的讨论将有助于国内同行更有针对性地开发或改进 (现有的) 在线教学和资源系统以适应不同地区不同用户的不同需要。同时, 我们也希望本文的讨论能为汉语教师在评估和选择各种汉语教学资源时提供有益的参考。

¹ 在本文中, 对外汉语教学意指汉语作为外语/第二语言的教学。

² 参见: <http://www.chinese.cn/>。

³ 参见: <http://www.greatwallchinese.cn/>。

⁴ 参见: <http://www.chineseplus.cn/>。

⁵ 参见: <http://i.mychinese.com/>。

⁶ 参见: <http://www.cntexts.com/>。

⁷ 参见: <http://www.hy123.org/>。

⁸ 关于北美地区汉语教学中使用各种教学技术和多媒体资源的情况可从《第六届国际汉语电脑教学研讨会会议论文集》(Xu, Da and Zhang, 2010) 中窥见一斑。

本文以下分四个部分。在第二节中我们以中田纳西州立大学为例介绍美国大学汉语教学中使用教学技术和(多媒体)资源的情况。在第三节中我们对目前在汉语教学中可以使用的各种在线教学和资源系统进行一个简要的概述。在第四节中我们结合美国高校汉语教学的需求来探讨影响使用国内开发的汉语教学资源的几个问题并提出改进建议。第五节中为本文的结语。

2. 中田纳西州立大学的汉语教学

中田纳西州立大学是美国田纳西州在校本科生人数最多的公立大学,在上个世纪九十年代初期曾经开设过汉语课程,自2005年起又重新开设初级和中级汉语课程。现在每学期约有30位左右的学生选修。除了极少数有汉语背景的华裔学生外,他们绝大多数是零起点的学生。学生选修汉语或是为满足学位课程对外语的要求,或是出于个人的兴趣。除了准备去中国留学的少数学生外,其他大部分学生对汉语学习的期待值不高,尤其是在听力和口语方面。由于相当部分的学生除了学习之外还做兼职,所以除了课堂学习时间外,他们课外学习汉语的时间很少。

中田纳西州立大学汉语课程按照学生语言水平分为初、中级班,每个学期15周,每周3个课时,每个级别分别需要90课时分两个学期修完。这两个级别的汉语课程不再细分为口语、听力、阅读和写作课等,而是由教师根据自己设计的教学大纲、所选教材提供的学习内容以及学生的兴趣同时教授各种语言知识、技能和文化。目前使用的教材是在北美地区由Prentice Hall公司出版的《Chinese Link(中文天地)》(Wu等人,2006)⁹。该教材除纸版课本、学生练习册和汉字练习册外还提供了配套的教学资源网站¹⁰,提供课文录音以及和课文学习内容相关的词汇、语法、听力和阅读等在线练习。从第二版开始,《中文天地》还同时推出了在线课程MyChineseLab¹¹,提供了纸质教材的电子版和相应的在线教学平台¹²。

就教学硬件而言,中田纳西州立大学的教室里都配备了联网的计算机、投影仪和DVD播放机等多媒体播放设备。同时,学校还提供了便利的有线和无线上网环境。大部分学生都拥有自己的计算机,可以在课内和课外方便的上网。另外,学校还设有开放式的语言教学机房,提供在线分级考试,教学资源分发和外语教学软件使用等服务。同时,学校还提供了Desire2Learn教学管理平台¹³供教学使用。

⁹ 在这之前还曾经使用过《中文听说读写(Integrated Chinese)》(Tao等,2005)系列教材。

¹⁰ 参见:http://wps.prenhall.com/wl_wu_chineselink_1/。

¹¹ 参见:<http://www.mychineselab.com/>。

¹² 《中文天地》在线课程在2009年中期新近推出,尚未在中田纳西大学采用。

¹³ Desire2Learn系统信息可参见<http://www.desire2learn.com/>。除此之外,中田纳西州立大学还曾使用过Blackboard(c.f.<http://www.blackboard.com>)和WebCT(c.f.<http://en.wikipedia.org/wiki/WebCT>)等教学管理平台。

中田纳西州立大学的汉语课程采取课堂面授的教学模式。教师在以下几个方面在不同程度上使用了各种教学技术、工具和（多媒体）资源来辅助教学：

1) **教学管理**：如使用学校提供的 Luminis Platform 教务管理系统¹⁴、Desire2Learn 教学平台以及教师自行开发的网站（功能）来管理班级学生信息，与学生交流（如讨论版和电子邮件）和分发授课讲义等。

2) **课堂教学**：在具体的课堂教学中，教师会根据教材的内容和教学实际情况借助第三方或自行开发的（多媒体）教学资源来帮助学生理解和掌握学习内容，进行各种课堂学习活动。这些教学资源包括与课文学习内容相关和语言难度相当的阅读短文，能够释义、提供真实语境或传递文化信息的图片和视频短片（如《看图学中文》¹⁵和《汉语课堂视听》（李孚嘉等，2007）等）。除了使用这些教学资源外，教师还会利用互联网上的真实语料和环境进行任务型的教学活动，帮助学生了解中国文化。比如在学习天气这个主题时，教师会使用中国天气网¹⁶让学生了解中国各地的实时天气，模拟完成天气预报任务，了解中国天气预报和美国天气预报做法上的异同等。在学习交通旅行这个主题时，教师会利用谷歌地图¹⁷和其提供的街景功能来介绍中国地理常识，学习常用地名，让学生自制旅行地图和旅行计划等（Da, 2010）。

3) **课后学习**：除了教材提供的学习内容外，教师还会选择适合于学生当前语言水平的各种汉语学习网站给学习积极性较高的学生补充额外的学习内容。例如，鼓励学生使用《中文天地》配套网站¹⁸提供的课文录音和在线练习进行课后的听力学习，使用 The University of Iowa 大学的《中文阅读天地》¹⁹来提高学生的汉语阅读和汉字认字能力，以及借助 ChinesePod²⁰以增加更多的听力机会和与其他汉语学习者的交流。

4) **汉语学习资源、信息和工具**：教师和学生使用的多为那些互联网上提供的各种免费汉语资源、信息和学习工具。例如，在《线上学中文》²¹网站上教师很容易查找到各种供教师使用的工具信息。在《线上中文工具》²²网站上学生可以学习汉字书写，查阅字典和使用拼音标注等。

¹⁴ 参见：<http://www.sungardhe.com/Products/Product.aspx?id=1042&LangType=1033>。

¹⁵ 参见：<http://lingua.mtsu.edu/qing/signs/>。

¹⁶ 参见：<http://www.weather.com.cn/>。

¹⁷ 参见：<http://maps.google.com/>和 <http://ditu.google.cn/>。

¹⁸ 参见：http://wps.prenhall.com/wl_wu_chineselink_1/。

¹⁹ 参见：<http://chinesereadingworld.org/>。

²⁰ 参见：<http://chinesepod.com/>。

²¹ 参见：<http://learningchineseonline.net/>。

²² 参见：<http://www.mandarintools.com/>。

在中田纳西州立大学的汉语教学中，影响教师和学生选择使用各种教学技术、工具和（多媒体）资源的因素主要有以下三个：

1) 就教师感兴趣的（多媒体）资源而言，它们要能配合当前使用的纸质教材，即它们的话题、词汇、语法和语言难度等要符合现有教材的内容。如果那些资源是通过在线网站的形式提供，那么需要这些网站能提供便于浏览和搜索的用户界面，即其提供的资源要按照教学实际需求（如交际功能、语言技能、语言难度和不同目标用户等）进行清晰的分类，要提供直观的链接以方便播放、下载和分发。

2) 对于那些能给学生提供额外学习内容和练习机会的网站而言，它们提供的资源和（用户界面）使用的语言要符合当前初、中级水平的学生，涵盖的话题要能使美国大学生感兴趣，足以吸引他们经常和定期地访问。

3) 无论是汉语教学和资源系统或是学习工具，它们最好能操作简便，能支持不同的操作系统和浏览器，无需用户安装（太多的）插件。如果是面向集体用户使用的平台，它们最好能与全校通用的教学平台有数据对接的接口。

就我们对北美地区大学几所汉语教学实际情况的了解而言，中田纳西州立大学汉语教学和使用各种教学技术和资源的情况颇具代表性，即选修汉语的学生大部分为初、中级水平的学生，教学主要是以课堂面授和使用纸质教材为主，教师会在不同程度上借助于各种教育技术手段和（多媒体）教学资源来辅助课堂教学。

3. 在线汉语教学和资源系统

从教师自制的教学工具、网站到商业型或开源型的多功能教学管理平台，从教师自己编写的多媒体教学材料到由各个出版社和其它机构推出的教学资源系统，目前有不少教学平台、工具和资源可供汉语教师和学习者选择。除了由教师或其他个人自制外，由各院校、出版社、软件公司或其它机构制作的在线教学平台、工具和（多媒体）资源可按照其功能和提供的资源内容分成以下几类：

1) **通用型教学管理平台**：这类教学平台为各个科目的教学和课程管理提供相应的工具，比如用户管理、在线作业和测试、教学文件管理、用户交流和日历等，但需要教师提供具体的教学内容。比如，教师可以在这类平台上上传自己编写的课程讲义，通过标准数据接口导入由第三方提供的学习课件。美国高校常用的平台包括商业型的 Blackboard Learning System、Desire2Learn Learning Environment 和开源型的 Moodle 等²³，它们一般由学校统一提供和管理。这类平台经过十多年的使用和不断完善，其系统功能已相对稳定和成熟，但与下列第二类平台相比，它们并非为（汉语）语言教学所专门设计，缺少一些语言教学特需的工具和功能。

²³ 参见：http://www.edutools.info/item_list.jsp?pj=4。在该网站上可以进行各个平台的功能对比。

2) **专用汉语教学平台**: 这类平台专为汉语学习者所设计, 提供了(相对)完整的在线汉语课程和其它教学内容。为配合在线使用或结合面授的混合式使用, 它们还提供与上述通用教学平台类似的教学和课程管理工具。这类平台或由出版商自行运营, 或由(集体)用户自行安装运行。在美国制作和出版的专用汉语教学平台包括 MyChineseLab、ActiveChinese²⁴和 IQChinese²⁵等。国内出版的有《长城汉语》和《易校园》等。和下述汉语教学资源系统不同, 它们主要的设计目标是提供一站式的汉语教学解决方案, 其汉语课程往往自成一体, 用户无法选择其(部分)内容配合其它教材或课程的使用。

3) **汉语教学资源系统**: 这类在线系统提供各种(辅助)汉语教学资源供教师和学习者使用, 极少或不提供类似上述通用或专用汉语教学平台的教学和课程管理工具或环境。国内出版的包括《网上孔子学院》和《外研汉语》等综合性资源系统和武汉大学在建的《汉语国际推广教学资源库》等。与上述专用汉语教学平台不同, 这类教学资源系统提供的资源更丰富、多样, 但并不构成相对独立的完整汉语课程。

4) **通用型辅助教学平台**: 这类平台主要是提供在线教学环境和工具以方便教师创建和共享教学资源, 给学习者提供(互动)学习内容, 如在线互动练习、问卷调查和在线测试等功能。同时, 它们也会提供由第三方(如出版社)开发的教学资源。这类平台的典型代表为 Quia²⁶, 上面有《Integrated Chinese (中文听说读写)》(Yao 等, 2005)的学生练习册。和上述第一类通用教学平台相比, 它们并不提供完整的教学管理环境和功能。与上述第二类专用汉语教学平台相比, 它们也不提供完整的课程学习内容。和上述第三类教学资源平台不同, 它们提供的教学资源除了由教师自行创建和共享外其它由第三方提供的资源多为配合现行的教材。

5) **语言教学在线工具**: 这类平台为满足(汉)语言教学的特殊需求提供一种或有限的几种语言学习工具。比如在美国出版的 Lingt²⁷, 它提供的在线多媒体口语作业系统可以很方便地让教师发布和批改带有口语练习的作业。又如《线上中文工具》²⁸, 它提供了在线汉英字/词典、汉语拼音标注以及一些中国文化知识和工具等。

6) **汉语教师和学习者社区平台**: 这类平台主要通过如论坛、博客、微博和短信等交互工具为教师和学习者提供互动社区。国内开发的如《易校园》和《网络孔子学院》的用户社区等。和其它社交网络(如 Facebook²⁹和 Twitter³⁰)相比, 这类

²⁴ 参见: <http://www.activechinese.com/>。

²⁵ 参见: <http://www.iqchinese.com/>。

²⁶ 参见: <http://www.quia.com/>。

²⁷ 参见: <http://lingt.com/>。

²⁸ 参见: <http://www.mandarintools.com/>。

²⁹ 参见: <http://www.facebook.com/>。

³⁰ 参见: <http://twitter.com/>。

社区的目标使用对象为汉语教师和学习者，其话题更集中于汉语学习。与通用教学平台和专用汉语教学平台提供的有限社区互动功能相比，它们对参与者没有严格的限制，更侧重于开放型社区的建设，提供的互动工具也更丰富。因为各种用户的参与，它们也会提供或发布一些教学资源。

7) **虚拟汉语教学环境**：这类平台使用虚拟现实（Virtual reality）技术给学习者提供模拟的真实语言环境进行沉浸式的学习（Immersion learning）。目前正在研发和使用的虚拟汉语教学环境主要是采用 Second Life³¹技术的平台，如 Michigan State University 的《Second Life Chinese School》³²和 The University of Oregon 的《MyChina Village》³³项目等。和上述几类平台相比，这类平台尚在开发和完善中，并未得到广泛的使用。

表一为上述前六类教学和资源系统的功能特性对比表，其中，●表示系统以提供此类功能或内容为主，◐表示系统也附带提供此类功能或内容。

表 1：各类平台和系统的主要特征

	教学管理系统： 如用户管理、作业系统、用户交流和测试系统等	（汉语）语言教学工具： 如拼音输入、笔画演示、录音等	完整教学课程： 如在线或电子版教材等	部分教学内容： 如与教材配套的在线互动练习内容等	辅助汉语教学资源： 如文字、图片、视频和课件等	非完全封闭的互动社区
(1) 通用型教学管理平台，如 Moodle/D2L 等	●					
(2) 专用汉语教学平台，如《长城汉语》和 MyChineseLab 等	◐	◐	●			
(3) 汉语教学资源系统，如《网上孔子学院》					●	◐
(4) 通用型辅助教学平台，如 Quia 等	◐			●	◐	◐
(5) 语言教学在线工具，如 Lingt 等		●				
(6) 教师和学习者互动社区平台，如《易校园》等					◐	●

从表一可以看出，（经过十多年的开发和使用，）各种教学和资源系统提供的功能和内容互有交叉，并非完全排它。就我们了解的情况而言，国内目前已推出

³¹ 参见：<http://lindenlab.com/>。

³² 参见：<http://confucius.msu.edu/secondlife/default.html>。

³³ 参见：<http://mychinavillage.uoregon.edu/>。

的汉语教学和资源系统大多数还集中在第二类专用汉语教学平台和第三类汉语教学资源系统这两个类别。

4. 影响使用国内开发的汉语教学和资源系统的问题及对策

我们在对中田纳西州立大学的介绍中提到美国高校的汉语教学主要还是以面授和使用纸质教材为主。为提高教学效率和效果，教师在教学的各个环节都会不同程度上使用各种教学工具、平台和（多媒体）资源。除了部分自制的内容和学校提供的通用教学平台外，它们还包括由第三方提供的工具和资源。在对国内出版的各种汉语教学和资源系统进行评估时，我们发现除营销因素外它们在教学模式设计、内容选取编排和平台技术等方面与美国高校汉语教学的实际情况不能很好地匹配，从而影响了它们的推广和使用。下面我们就以比较有代表性的《长城汉语》和《网络孔子学院》为例来具体分析国内出版的这类系统存在的共同问题，并提出一些改进建议。

4.1 专用汉语教学平台：以《长城汉语》为例

目前国内开发的专用汉语教学平台包括《长城汉语》和《易校园》等。这类平台提供了完整的汉语课程以及配合这些课程使用的在线教学环境和工具，意在“向学习者提供个性化的学习方案，满足海内外汉语学习者任何时间、任何地点、任何水平的学习需求³⁴”。然而，这种追求面面俱到的设计理念和做法却与美国高校汉语教学的需求和实际做法不能很好地匹配，具体表现在以下几个方面：

1) 课程编排模式

这类专用汉语教学平台因为要“满足海内外汉语学习者任何时间、任何地点、任何水平的学习需求”，所以提供的课程内容往往是从初级到高级，从日常汉语到专用汉语，试图涵盖各种水平、多种类别和不同需求的学习者。比如《长城汉语》（计划中）的核心课程从生存交际到自由交际包括了 18 个级别的学习内容。它还（计划）提供正音和汉字等辅助课程系列以及新闻和商用汉语等专门课程和文化课程系列。这些课程系列又同时需要适用于“‘讲练—复练’短期强化教学模式、视听说教学模式、大综合教学模式、大小课教学模式和‘面授+上机’自主学习模式”等各种教学模式。然而，我们从其网站目前公布的现有说明材料还无法获知该平台是如何选取和编排各种学习内容以适用于上述不同的教学模式。在设计者尚未提供具体的课程教学大纲和教案样例的情况下，这种试图以一套教材去适应多种教学模式的设计思路不足以说服美国高校（潜在）的汉语教师采用其系统。

³⁴ 参见：http://www.greatwallchinese.com.cn/customer/aboutCCHY/aboutCCHY_01.jsp。

我们在第二节中提到美国高校的汉语课程一般为每周 3 到 5 课时, 每学年约 90 到 150 课时, 选修汉语课程的学生多数集中在初、中级班级。从《长城汉语》课程内容的选取上来讲, 这种大而全的设计虽然可以满足少数学习积极性很高同时又有充足时间学习的用户需求, 但很难为美国高校那些学习需求和时间均有限的学习者使用。同时, 又因为这些课程采取了类似纸质教材的内容编排结构, 其教学内容自成一体, 所以学习者无法如同进超市一样自由选择和组合学习内容。这种量多但选择性较差的内容编排方式使得它们很难适用于美国高校汉语课程的设置情况。

2) 目标用户定位和教学法

这类专用教学平台的课程设计目标是为各种学习者提供个性化的学习方案, 但这种大而全的设计理念却导致了其目标用户定位的不明确, 不能顾及到各种用户当地的教学理念和教学标准。比如, 《长城汉语》生存交际课程 6 个级别的设计³⁵使用了基于语法的描述, 第一级的目标人群定义为“学习过拼音的”, 第二级为“可以用简单的句子表达意思”, 第五级为“能够使用较复杂的语法和句型表达自己的观点, 灵活驾驭日常生活中的话题”。这种主要以语法能力为主来区分和定位用户的方法与美国外语教学中普遍采用的交际功能教学标准(如美国外语教学委员会(American Council on the Teaching of Foreign Languages)的外语能力标准³⁶和田纳西州的中小学外语教学大纲³⁷)不能很好的对应, 从而影响了系统的采用。

另外, 这类教学平台的设计思路是既想适用于在线学习又想适用于“面授+在线”的混合式学习模式, 但在具体学习内容的呈现上却未能顾及到两种教学模式的差异。比如《长城汉语》网站上提供的生存交际 1 级第 9 单元样课³⁸。该单元的话题是关于时间的表达, 课文为对话形式。但从其具体的语言内容来看, 该对话只是一个句型操练, 通篇表达的语意不构成一个(类似)真实语境的交际对话。虽然系统提供了动画视频帮助学生理解对话的内容, 但学生只能一句一句地随着系统提供的单句对话往下学, 无法全观整篇对话或选择自己感兴趣的内容, 又不能同时查阅字典、课文和语法讲解等其它内容。这种颇为机械的教学方法与美国高校汉语教学中普遍采用的交际法教学有差异。虽然并非所有的美国汉语教师和学生都认同交际法的教学理念, 但在课程内容的使用上能否自由选择编排以适合各种教学法的需求却是影响用户选择教材的一个重要参照因素。

3) 用户界面设计

类似《长城汉语》的专用汉语教学平台的目标用户为海内外的各种学习者。虽然它们通常也提供了多语种的用户界面, 但往往却使用同一种用户界面设计, 未能

³⁵ 参见: http://www.greatwallchinese.com.cn/customer/individual/getixueyuan_01.jsp。

³⁶ 参见: http://www.actfl.org/files/public/StandardsforFLLexecsumm_rev.pdf 和

<http://www.sil.org/lingualinks/languagelearning/otherresources/actflproficiencyguidelines/contents.htm>。

³⁷ 参见: http://www.tn.gov/education/ci/foreign_lang/index.shtml。

³⁸ 参见: <http://www.greatwallchinese.com.cn/trialCourse/trial.jsp>。

考虑到各种学习者的不同审美和使用习惯。比如，从《长城汉语》提供的课程样课和（有限几个）教案来看，其教学内容的呈现均结合了图片和音/视频等多媒体表现形式。但系统使用的动画人物形象对美国高校的成年大学生来说显得过于幼稚和儿童化，不足以吸引学生的注意力和提高他们的使用兴趣。

4) 平台运行环境和用户支持

影响美国高校用户选择在线教学平台的非教学因素包括付费（方式）、服务器运行可靠性、网络速度以及对客户端的技术支持等。因为硬件和技术支持的原因和学校现有的教学平台运行环境，像中田纳西州立大学这类学校一般不会考虑在本校安装和维护由第三方提供的平台系统而是会选择使用由出版商直接负责运行的平台系统。

虽然像《长城汉语》等国内开发的专用汉语教学平台通常会提供由出版商直接运行的网络版、在当地学校局域网中安装的网络版和个人单机版供用户选择使用，但在客户端的设计和使用的技术上却往往只针对使用 Windows 操作系统和 Internet Explorer 浏览器的用户而忽略了其它平台的用户。比如，美国高校常用的操作系统除了 Windows 之外还包括 Mac 和 Linux 等平台，常用的浏览器除了 Internet Explorer 外还包括 Safari 和 Firefox 等。但《长城汉语》的客户端需要用户下载安装汉字手写识别和汉语语音识别插件，目前只能在 Windows 操作系统上的 Internet Explorer 中运行，不支持 Firefox 等其它浏览器。这就限制了其系统被采用。

基于以上课程内容编排、教学法和平台设计的偏差，类似《长城汉语》的专用汉语教学平台目前尚不能在美国高校中得到有效的利用。要改变这一状况，我们建议这类平台要改变面面俱到的设计理念，根据目标用户的年龄、文化习惯以及汉语学习目标和水平有针对性地开发适用于不同地区不同目标用户的课程。例如，可以针对美国高校成年学生初、中级汉语学习专门设计一教材系列，其内容选取、编排和呈现方式要能适用于基于有限课时安排的以面授为主在线为辅的教学模式，其用户界面设计要符合美国成人学生的审美习惯，其采用的平台技术要适用于美国高校多操作系统多浏览器的技术环境。为达到这些目标，最好在教学内容编写和系统开发过程中有目标用户的参与，从他们那里获得适合当地用户需求和习惯的设计参考思路和试用反馈。

4.2 汉语教学资源系统：以《网络孔子学院》为例

与专用汉语教学平台不同，这类系统主要是提供各种辅助教学资源而不是自成一体的完整汉语课程。目前国内开发的较有代表性的系统是《网络孔子学院》，它提供了海量的各种教学资源，包括文字资料、音乐、动画、电影（片段）和中国文化介绍等等，其目标服务对象包括从少儿到成年人。

然而,不同的用户对教学资源的需求不同。从美国高校汉语教学的实际情况来看,教师经常需要的是那些可以辅助课堂教学的资源。这些资源最好能和当前使用的教材匹配,提供的话题和语言难度能符合当前的教学内容。对美国高校的学生来说,理想的学习资源需要能符合他们当前的汉语水平,能为他们创造更多的练习机会,帮助他们进一步了解感兴趣的中国文化。就美国高校汉语教学的这些需求而言,影响《网络孔子学院》得到采用的主要因素有以下三个方面:

1) 文化资源内容多集中于中国传统文化,对现今中国社会、政治、文化和生活的介绍偏少,这与美国高校学生的兴趣点有较大偏差。比如《网络孔子学院》提供的中国文化介绍主要集中在饮食、功夫、珍宝、中医、曲艺、旅游和人物等话题,而缺少关于中国政府、法律、经济、体育和普通人民生活等内容。在文化介绍内容的编排上,《网络孔子学院》首选的第一个主题是饮食文化,而非美国学生更感兴趣的体育赛事。

2) 教学和文化资源内容大都直接取自于供母语者使用的材料,其语言偏难,不能为初、中级汉语水平的学生使用。比如,《网络孔子学院》一篇关于葛优的介绍³⁹取自于《中国网》的原文⁴⁰。虽然它对原文略加修改,并添加了词汇注释,但仍然只适合高级水平的学生阅读。同时,其注解的词汇大部分是基于随意的选择,并非为影响理解该文章内容的关键词。

3) 资源缺乏明确的分类和标注,网站的浏览导向和检索功能过于简单。《网络孔子学院》提供的海量资源虽然在教学资源、学习材料和文化介绍等大的框架下进行了初步的分类,但它们更像是源于各种网站和教材资源的简单内容堆砌,没有能够按照各种用户的需求进行有针对性的分类和标注,提供准确的检索功能。比如,针对每个具体的资源对象,它未能提供诸如话题和语言难度等信息标注以及关键词索引。这种资源标注信息的缺乏导致了其网站提供的基于 Google 技术的检索功能无法让用户进行准确地资源检索。

欲提高这类资源系统在美国高校汉语教学中的可用性,可以按照以下的思路进行一些改进:

1) 要多提供适合初、中级水平用户使用的各种资源,尤其是各种音/视频等材料。这些资源最好能针对目标用户的兴趣点。对于取自于母语者使用的材料,除了提供原文外,还需要提供简化版。

2) 要对每个资源对象进行标注。标注的信息可以包括话题、交际功能、语言难度、关键字/词、语言技能、语法点、目标用户和能配套使用的教科书等。例如,语言难度的标注可以参照美国外语委员会关于各种语言能力的分级描述。这些

³⁹ 参见: http://people.chinese.cn/article/2010-12/09/content_206608.htm。

⁴⁰ 参见: http://www.china.com.cn/info/men/2010-11/26/content_21424434.htm。

标注信息既可以为用户提供浏览上的便利,同时也可以为准确检索功能提供参照依据。

3) 网站的浏览导向要根据不同用户的需求提供有针对性的编排,并提供多种信息分类索引,便于用户进行有的放矢地浏览。例如,从汉语教师的需求考虑,可以将资源分成用于课堂教学的资源 and 用于科研的参考性资源。在用于课堂教学的资源下面,可以按照类别(如学习材料或教案)、话题、交际功能、目标语言技能、可匹配的常用教材内容以及适用的场合(课内或是课外)等进行进一步地编排。

4) 对于图片、音频和视频等多媒体资源,需要提供直观的连接和不同格式的文档下载,以便适用于美国高校多种操作系统多种浏览器的技术环境,避免网络带宽或网络故障造成的使用上的不确定性和不稳定性。

5) 改进网站检索功能的设计以使用户准确地查找信息。比如,除了提供借助于 Google 技术的关键字/词搜索引擎外,还需要提供能使用不同检索条件(如上述各种资源标注信息)的检索功能。

5. 结语

本文以中田纳西州立大学汉语教学和使用各种教学技术以及(多媒体)资源的实际情况为参照讨论了国内开发的汉语教学和资源系统在教学内容和平台设计中存在的几个问题,并提出了相应的改进建议。通过对《长城汉语》和《网络孔子学院》两个案例的具体分析,本文试图说明这些教学和资源系统由于大而全的设计思路在目标用户定位、教学模式、内容选取和编排以及采用的平台技术等方面不能有效地对接于美国高校汉语教学的实际环境和通常做法,从而影响了它们的使用。为能在美国高校的汉语教学中得到广泛的应用,本文建议各种汉语教学和资源系统的开发最好能得到目标用户的参与,更多地面向初、中级水平的学习者,满足以面授为主的教学需求。同时,用户界面的设计和平台技术需要顾及到多操作系统和多浏览器的运行环境以及当地的审美习惯。我们希望本文的分析和建议能对国内现有汉语教学和资源系统的改进和未来类似系统的开发起到一定的借鉴作用。

参考文献

李孚嘉等. (2007). 《汉语课堂视听》. 北京: 中央广播电视大学音像出版社.

Da, Jun. (2010). Using Google Earth and Google Maps for task-based activities and cultural knowledge. The Sixth International Conference and Workshops on Technology and Chinese Language Teaching in the 21st Century. Columbus, Ohio, USA.

- Furman, Nelley, David Goldberg and Natalia Lusin. (2010). Enrollments in languages other than English in United States Institutions of Higher Learning, Fall 2009. The Modern Language Association of America web publication. Available: http://www.mla.org/pdf/2009_enrollment_survey.pdf.
- Wu, Sue-mei, Yueming Yu, Yanhui Zhang, and Weizhong Tian, (2006). Chinese Link (《中文天地》). New Jersey: Prentice Hall.
- Xu, Debao, Jun Da and Phyllis Zhang (eds.). (2010). Proceedings of the 6th International Conference and Workshops on Technology and Chinese Language Teaching in the 21st Century. Columbus, Ohio, USA.
- Yao, Tao-chung, Yuehua Liu, Liangyan Ge, Yea-fen Chen, Nyan-Ping Bi, Xiaojun Wang, and Yaohua Shi. (2005). Integrated Chinese (2nd Ed.) (《中文听说读写》). Boston: Cheng & Tsui Company.

活力教师：卡通与对外汉语教学 (Animated teaching: Using cartoons in teaching Chinese as a foreign language)

连育仁
(Lien, Yu-Jen)
国立台湾师范大学
(National Taiwan Normal
University)
lienyuwen@ntnu.edu.tw

林金锡
(Lin, Chin-Hsi)
加州大学尔湾分校
(University of
California, Irvine)
chinsil@uci.edu

邱贵发
(Chiu, Gueyfa)
国立台湾师范大学
(National Taiwan Normal
University)
gueyfa@ntnu.edu.tw

摘要：在对外汉语教学中，卡通使用的研究相对较少，但因其兼具多媒体的特性，在语言教学中有许多的可能性。本研究旨在设计运用卡通于对外汉语的方式，并通过教学实施检验成效。受试者为 12 名在台湾一所大学读短期班的美国学生，程度为初级(上)左右。前、后测结果与学生问卷数据显示，此种教学方式能提高学生语言能力和兴趣。

Abstract: In teaching Chinese as a foreign language, little research has been done on the use of cartoons. Due to their multimedia features, cartoons have a great potential for use in language instruction. The current study describes the design of a curriculum using cartoons to teach Chinese as a foreign language and evaluates the effectiveness of the curriculum. Participants were twelve American adolescents who were enrolled in an exchange program at a university in Taiwan. Participants' Chinese proficiency was at the novice-high level. Pre- and post-test comparison and student surveys showed that this teaching approach improved students' performance and increased their interest in learning Chinese.

关键词：对外汉语教学，卡通，语言能力和兴趣

Keywords: Teaching Chinese as a foreign/second language, Cartoon, language learning interests and proficiency

1. 前言

在语言教学里，目标语输入 (input) 占非常重要的角色 (Ellis, 1994)，而获得这部分输入不外乎透过阅读与听力来完成。然而，在第二语言或外语教学的过程中，欲让学生透过阅读与听力学习并获得乐趣并非易事，因此，教学内容的趣味性与媒

体的多样性扮演了非常重要的角色。教学内容的趣味性可透过故事来达成，而运用故事在语言教学中已有许多正面的研究成果，均认为故事有助于提升识字、词汇与听力理解 (Dickinson, 2001; Penno, et al., 2002; Verdugo & Belmonte, 2007)。媒体的多样性可通过网络多媒体等方式来呈现，从而引发学习者的动机，让学习者喜爱语言学习。媒体的多样性还可以呈现真实情境并与母语者沟通 (Kramsch, A'Ness, & Lam, 2000; Warschauer, 1999)。此外，使用多媒体也可辅助学生较有效率地习得词汇 (Al-Seghayer, 2001; Jin, 2004)。近年来由于科技进步，结合故事与多媒体的数位化说故事活动 (digital storytelling) 亦广泛应用于语言教学之中，研究结果显示此活动为有助于提高学生的听力、写作与沟通能力 (Bull & Kajder, 2004; Verdugo & Belmonte, 2007)，透过网络及多媒体的呈现与介接，学习者更可藉由数位化说故事活动的成果向世界发声，与母语者进行直接沟通并表达自己的意见 (Hull & Katz, 2006)。

为吸引学习者的学习兴趣，借助多媒体进行说故事教学活动常常会使用卡通 (亦有人称为动态漫画) 与漫画的使用。卡通与漫画因兼具图片与影片的优点，在语言教学中的运用可鼓励学生阅读，提高学生的学习动机 (Derrick, 2008)。漫画使用的语体较为口语，也包含了一些较不正式的用法，这些课本可能没教到的东西可藉由阅读漫画来学习 (Derrick, 2008)。此外，漫画通常比较幽默，在阅读中学习较容易得到乐趣，也可藉此了解文化与双关语，更不会因为大量的阅读材料而退怯。然而，使用卡通与动画虽然理想，但实际上却会发生许多问题，如：著作权问题、资源搜寻不易、现有资源不適切等问题，以往在这些方面老师处于被动，无法自行制作配合教学内容的理想教学材料。而这种情况因为多媒体方面的进步，现在老师可拥有创作卡通与漫画的权利，让教学更生动 (林金锡、连育仁, 2010a, 2010b)。由于教师对教材内容的调整空间更大，卡通和漫画在教室的运用，也愈来愈具弹性，更能符合实际教学的需求。

综上所述，卡通与漫画拥有许多教学上的优势。因此，本研究期能透过将卡通导入以汉语作为第二语言学习场域的实际教学评估，研究及验证此教学设计方式的有效性。为了让学生练习语言并检视学习成果，在教学中除了观看动画与讨论外，学习者必须在课后依卡通的原样貌，创作自己的脚本，并利用网络工具自制动画，将听、说、读、写及汉字输入融合为课程的任务，让学生能透过课程任务练习各项语言能力。本研究所发展的教学模式在透过教师的试教及学习者成果的检验逐步修正，期能将此教学模式为对外汉语教学发展提供更多教学新意。

2. 教学设计

本研究根据文献整理并设计卡通在对外汉教学中的应用模式，并实际于青少年华语短期班及夏令营中实施。最后，再就学习者成效分析其可行性及需修正之处。

有效率的课堂教学背后必有良好的教学设计。教学设计的概念是根据心理学与信息处理等相关理论而发展出来的一门学科 (Gagné Wager, Golas, & Keller,

1974), 而本研究采取在教学设计中广为使用的 ADDIE 模式 (Gagné et al., 1974; Molenda, Pershing, & Reigeluth, 1996; Molenda, 2003)。ADDIE 是一个缩写词, 代表五个教学设计中重要元素的首字母, 分别是分析 (analysis)、设计 (design)、发展 (development)、实施 (implementation) 与评估 (evaluation)。以下部分则根据这五项教学元素分述之。

2.1 分析

教学设计的第一个阶段是分析, 此分析着重在两方面: 学习者分析与教材分析。教材内容是寓言故事, 并将原寓言故事以较简易的语言改写, 以卡通的形式与较口语、较活泼的方式呈现出来, 所以内容上会有一些初级程度学生尚未掌握的词汇与句型。

在学习者分析这方面, 由于教学内容对初级学生有些难度, 因此, 本教学设计所针对的学习者, 在听、说、读、写能力须在美国外语教学委员会所制定的程度纲要 (American Council on the Teaching of Foreign Language, 1985) 的初级(上) (novice-high) 或以上, 学生要可以进行日常对话, 并开始利用情境学习语言。

由于教学内容以多媒体的方式呈现故事为主, 再加上教学内容较为活泼, 因此本设计针对 K-12 之学习者。此阶段的学习者对卡通与故事有很高的兴趣, 而兴趣往往会影响第二语言习得的结果 (Gardner, 1985; Krashen, 1985; Wen, 1997), 所以将卡通利用在对外汉语教学, 并针对 K-12 初高级以上程度的学生的教学, 应可结合学生的兴趣、动机, 并配合各种活动, 让学习者可以结合兴趣和听、说、读、写及中文输入等要素, 在达成课程任务的过程中渐进完成语言能力的学习目的。

此外, 由于此教学设计使用信息技术, 在作学习者分析时亦须考虑学习者的信息素养与背景知识 (Blyth, 1999)。K-12 中文学习人数及教学课程在美国一直持续增加中 (Wang, 2009), 从 K-12 学习者年纪来看, 应多属于善用信息科技的天生数位人 (digital natives) 世代 (Prensky, 2001), 而属天生数位人世代之学习者需要更多以信息融入的方式实施任务式教学法, 供其于课中及课后运用信息科技, 完成学习任务, 以符合学习习惯 (CDW, 2010)。天生数位人由于生长在信息时代, 多半有较高的信息素养, 对使用新信息技术的接受程度较高, 也较不会遇到技术问题。此外, 数位化说故事活动能提供学习者更多探索语言表达的真实方式, 并让学习者透过科技的辅助, 亲身参与情境并达成语言学习的目标 (Bull & Kajder, 2004)。

2.2 设计

在教学流程上, 本研究参酌 Gagné (1985) 所提出的教学九事件 (nine events of instruction) 来设计教学流程, 各阶段教学内容及教学活动如下表一:

表 1：各阶段教学流程

教学事件	教学内容与活动
引起注意	教师以包含卡通、图片与声音信息之多媒体投影片教材显示课程主题，藉此吸引学习者注意力并提升兴趣，使学习者进入学习的预备状态。
告知目标	教师先讲述故事名称与学习目标，让学习者对课程有初步认知。
提示回忆背景知识	由故事名称为触发点，教师引导学生回忆背景知识与相关词汇和句型。由于选材皆为学生已接触过之故事，因此在讲述过程中，教师会适时引导学生以中文说出故事关键内容用以回忆背景知识。
呈现教材	教师利用从故事动画中撷取之漫画图片置于投影片中口述故事。完成讲述后，即播放故事动画，让学习者藉由动画的阅读与聆听加深学习印象。
提供学习指导	播放动画后，教师以投影片讲解动画中对话、旁白，并以超链接方式连结对话及旁白之生字词、语法说明页面。此外，教师亦提供纸本课文页面、生字练习、图卡等纸本辅助教材，作为学习与练习的参考依据。
引出作业	学习者有两项作业：学习单填写与卡通动漫故事创作，前一个活动是为后一个活动作准备。 教师在讲解完课程后即将学习者分组，并要求学生在学习单上的静态图片旁依自己对卡通的了解加入对话与旁白，自行创造属于自己的卡通故事。 学习者完成学习单后，以小组方式在无配音及字幕的卡通上录制旁白与对话，使其成为由学习者自制之卡通。详细步骤于表格后说明。
提供回馈	教师于学习者填写学习单及创作动漫故事之过程给予指引和回馈，并在各组完成卡通配音之后，提供纠错性反馈 (corrective feedback) 以维持卡通内容的正确。
评估作业	学习者将成品上传至网络平台后，以成品之节奏性、合宜性、戏剧性、正确性及声音表情是否符合动画表现做为评量依据，评估学习成果。
促进记忆保留与迁移	在线展示并要求学习者讨论彼此创作成品，以收复习及深度思考之成效。

Hull and Katz (2006) 认为有效的数位化说故事活动设计应包含七点：a) 观点；b) 具戏剧性的主题；c) 情感内容；d) 经济性；e) 合适的节奏；f) 合适的声音旁白与 g) 适切的配乐，在学习者进行数位化说故事的创作阶段，教师应尽量导引学习者符合上列原则。据此，为使数位化说故事活动与课室环境有效率地结合，此阶段之课程内容皆预建置于 google sites 网站 (参见：<http://sites.google.com/site/mtchuayu/>)。将作业置于网站可让学习者在完成说故事任

务的同时能依据网站的步骤及参考连结自行下载相关动画影片及录音工具，以便小组自行按照网站导引完成数位化说故事任务。结合 Hull and Katz 的数位化说故事设计观点，本活动流程如下：

- a) 以每组 3 人方式进行分组，要求学习者讨论各组对卡通故事的理解；
- b) 在课程网站上观看未包含配音及字幕之课程动画，依各组员所分配的不同卡通角色在学习单上填写脚本；
- c) 与教师讨论脚本内容的正确和逻辑性；
- d) 运用计算机教室设备录制脚本内容，并将声音档案存成 mp3 格式；
- e) 在影片编辑器中导入未包含配音及字幕之动画原始档，并将自行录制之对话及旁白加入影片；
- f) 若时间允许，加入音乐声轨；
- g) 上传至 YouTube 网络空间，并为自己的影片档加入字幕；
- h) 要求各组分享并讨论彼此所创作之动漫故事，以练习说话及中文打字能力。

所有教学依上述流程完成后，学习者将产出各具巧思与创意之动漫作品，可做为课程成果检视之依据。

2.3 发展

本教学设计以寓言故事为核心，由于课程时间所限，教学内容仅能以一个寓言故事为主，所以挑选了由陆锋科技五子登科网站所设计之「龟兔赛跑」动画故事为主要教学内容。作为教学用途，此卡通设计了两个版本：一个是包含配音与旁白，作为教材用(网址：<http://www.youtube.com/watch?v=ZQ90IqguGIU>)；一个是不包含配音与旁白，作为学生的任务(网址：<http://www.youtube.com/watch?v=JUMjZq95t90>)。若教师们有兴趣采用这二段影片于教学上，可以上列网址参考运用。



图 1：动漫教材动画

本研究所发展之教材着眼易于修改、播放、复制及应用，故采 Microsoft PowerPoint 为主要软件。为求未来推广或使用方便，本研究在发展时即以大多数学校既有之信息设备为主要考虑。硬件方面除教师授课所用之投影装置外，仅需具上网及录音功能之个人计算器或能笔记本计算器数台及麦克风；在软件工具方面，本研究采用软件全以免费、容易取得的网络软件及服务为主，为学生熟悉软件之运用，先于课中施以 1 小时软件运用教学。除教材投影片外，另加采用配音软件 Audacity 及剪辑动画软件 Windows Movie Maker，当学生在课堂完成配音及剪辑活动后，即要求学生将成品上传至提供讨论与评价功能之 YouTube，并于课程网站上提供为影片加上字幕的 CaptionTube (<http://captiontube.appspot.com/>) 服务教学。期能以最简单的功能让学习者快速制作动画配音，并降低教师及学习者在软件学习上的负担。

2.4 实施

为达到较好的教学效果，教师在课堂初始阶段透过图片及声音的展示，让学习者快速进入课堂的学习准备，融入学习氛围。在学习者已有相当准备后，授课教师始藉动漫投影片，讲述课程主题故事，让学习者经图文及声光的辅助了解学习目标，据此建立后续课程内容学习印象及线索 (Paivio, 1990)。教师在故事讲述过程中，除让学习者练习听力外，尚可透过提问方式，让学习者练习说话能力，并对后续课程建立更多可供提取之线索。授课教师完成故事内容的讲述后，立即播放课程动画，除能让学习者有更多的复习机会外，尚能藉由动画及前述教师讲述故事内容的比较，增加对课程内容的印象。

在教室实施时，除多媒体卡通的讲述及展示外，卡通故事内容的深入讲解、语法练习的带领及词汇的说明亦是教学很重要的一环。在本教学设计中，教师所运用的语法及生字皆以超链接的方式在课程教材中呈现，教师能轻易依学习者的需求增加或减少原教材的生字/词与语法练习链接，使教学内容更符合教学现场的实际情况。学习者依教师导引完成课文内容的学习后，课程即进入练习及活动阶段，学习者将接受提问等活动确认对课程内容了解程度，并分组以漫画学习单撰写小组成员讨论发想的故事或脚本，进入数位化说故事的创作阶段。

本课程创作阶段之教学实施流程皆建置于课程网站，依分组数据填写、影片选择、脚本撰写、配音、制作影片、上传影片及加字幕等阶段进行。在数位化说故事创作活动开始前，先于计算机教室给予学生 1 小时录音、声音与影片剪辑及中文打字训练。参与本研究之学生除中文输入法的切换较生疏之外，均已具备声音及影片剪辑知能，因此在数位化说故事活动的计算机操作上相当顺利。



图 2：课程配音活动

2.5 评估

本研究以数位化说故事之卡通创作成品为主要学习任务。因此，学习者之卡通配音所产出之作品是否符合数位化说故事活动设计七原则乃评估之重要依据。结合语言学习听、说、读、写等能力，课程成效之评估面向应包含：

- a) 故事内容是否与动画主题相符；
- b) 故事表达是否清楚、合宜，并具事内容是否具逻辑性；
- c) 配音的声音表情是否与剧情设定相符，咬字发音是否清楚；
- d) 文法及词汇运用是否正确；
- e) 角色对白之节奏是否与动画影片确切结合；
- f) 对白及旁白是否与剧情设定相符；
- g) 是否融入合适的配乐或音效，字幕是否正确。



图 3：由学习者自行设计之数字故事

除学习任务成品之评估外，本研究所设计之教材及教法将因不同设备、学习者需求及教学任务有相对应的修正空间。故于教学实施时，教师应根据学习者程度调整教材内容的难易度，发挥数位化教材之弹性特色。

3. 研究问题

卡通在对外汉语教学中是一种较新的教学应用。从理论上来说，根据记忆双码理论 (Paivio, 1986) 与先前数位化说故事的研究 (如 Bull & Kajder, 2004; Hull & Katz, 2006) 来看，将数位化说故事活动应用于对外汉语教学有其适用性与应用价值。从信息技术与课程整合和语言教学的角度来看，由于多媒体的声光效果及易于编辑性，数位化说故事可以在一定的范围内，让学习者有练习语言的机会，藉由「说故事」的方式进行角色扮演，可让学习者学习不同语体，并从中学习文化。

本研究的研究问题如下：

1. 利用卡通于对外汉语教学之中，是否能提升学习者的语言能力？
2. 利用卡通于对外汉语教学之中，是否有助于提高学习者的动机和兴趣？

4. 研究方法

本研究采取以设计为基础的研究法 (design-based research methods) 进行研究，藉以了解学生的学习过程并建立教学理论 (Wang & Hannafin, 2005)。此种研究法主要实施于真实的教学情境下，藉以了解学生如何学习，并建立教学理论，以及设计可以用来改善教学实务的产品。其目的是利用系统化但灵活性较高的方式来促进教学，在这过程中透过不断地分析、设计、发展与实施，并结合教师与研究人员来解决实际教学的问题，以设计可以用来改善教学实务的教学方法及教材 (The Design-Based Research Collective, 2003)。因此，本研究最终所发展之教材教法应由拟运用之教师依实际教学情况调整教学内容，以符合实际的教学需求，供其运用以改善教学实务。

4.1 受测对象与课程时间

本研究于台湾台北某间公立大学的语言中心实施，受试者为 2010 年暑期来台参与短期游学班之美国学生，年纪为 12 至 13 岁。受试者在来台之前于美国中学学过一年中文。学生人数一共 12 人，男性 5 人，女性 7 人。每天授课时数为 6 小时，为期四天，总时数共 24 小时。

4.2 研究资料

此研究的主要资料有二：前、后测与课程结束后的学生问卷。前、后测由华语测验推动委员会 (Test of Chinese as a Foreign Language) 所研制之儿童华语测验成长

级试题中，各取 25 题而成，前测 IRT 难度参数为-0.995，后测的 IRT 难度参数为-1.018，前、后测在难度上并没有显著差异。此测验所针对的对象为在非华语区学习 300 小时以上，具有 700 词汇量的学习者，符合这批学生的程度。学生在课前先接受前测，在课程完成后接受后测。

除施以测验外，在课程结束后要求学生填写课后问卷，以了解学生对各阶段课程内容的接受度，详细问卷内容请参见附录 1。问卷为中文，但老师在发问卷时以英文解释，所以学生应该没有理解问题。

5. 结果分析

5.1 学习成效

前、后测各 25 题，每题 1 分。关于前后测的叙述统计如下表二。

表 2：前、后测之叙述统计

	平均	标准偏差
前测	11.25	1.48
后测	13.92	2.53
样本数	12	

为了解预试之学习状况是否达到预期成效，由上表可知后测平均成绩高于前测成绩。前、后测成绩以成对样本 t 检定检验，二个平均值的差异达到显著水平， $t(11) = -2.79$ ， $p < .05$ 。换言之，经过短时间的密集训练，学习者的测试成绩有显著进步。

5.2 动机与兴趣

根据学生问卷结果，所有问题的答案均是正面的，所有问题的平均值在 3 以上。学生认为利用卡通在对外汉语教学之中，能让他们对学中文更感兴趣 (平均=3.83)，而且与课本相比，学生更喜欢以卡通的形式学习中文 (平均=4.08)。不仅如此，学生更期待中文教材里有多一点卡通动画 (平均=4.16)，并认为这样的学习方式符合他们的学习习惯 (平均=4.16)。

学生的动机与兴趣可能来自三方面：更多的练习机会、成就感与对课程任务的喜爱。根据研究结果，学习者认为替卡通角色配音提供更多练习中文的机会 (平均

=3.67), 而且这个活动让学生得到成就感 (平均=3.67)。此外, 学生喜欢这个为卡通配音的任务 (平均=4.00)。

在所有问题中, 平均最低的两个问题是第五题「我喜欢透过计算机学习中文」(平均=3.33) 和第七题「我认为这门课很容易」(平均=3.33)。虽然学生认为这门课不是很容易, 但学生表现出了高度兴趣并期待这样的学习模式, 所以如果教材内容能更贴近学习者程度, 学习者对课程与活动的喜爱程度应会提高。值得一提的是, 后测成绩与第五题「我喜欢透过计算机学习中文」呈现高度相关, 相关系数为 0.61, $p < .05$, 表示愈爱使用计算机学习语言的学习者, 愈能在后测中得到较高的成绩。而爱使用计算机学习的学生, 通常也喜欢为卡通角色配音 (相关系数=0.70, $p < .05$)。由此可见, 当信息技术与课程整合时, 学生的信息素养会影响到对任务的喜爱程度, 进而影响到学习成果。

除了上述正面的结果, 在开放性问题里, 学生也提出了一些意见。学生于问卷中反应计算机技巧稍难、计算机教室过小, 使其不易分组活动等问题 (Computers were a little complicate, classroom was a little small.)。另外, 有部份学生表示这是个有趣的学习经验, 使其享受甚于学校能给的学习乐趣 (It was a fun, learning, experience. Usually I don't like school, but I had a wonderful learning experience here. Keep it up)。以上皆显示将卡通动漫融入对外汉语教学在设计及实际运行时间的成效都能让学生感到满意, 符合天生数位人世代的学习需求。

6. 结论与建议

本研究所设计之教学活动及课程由于学生人数有限, 此结果可能不具备普及性。此外, 由于课程实施的时间较短, 尚不知此教学模式应用在一学期的课程中是否具备相同成效。虽然在研究实施及取样范围上有限制, 但从本研究的结果来看, 利用卡通于对外汉语教学中显著提升了学习者的学习效果, 表示此种教学活动对学习成效有显著的帮助。此外, 从问卷也能看出新世代的学生的确对结合卡通的教材有浓厚的兴趣, 在课室里运用卡通及信息科技也能提升学生的学习动机, 促其积极参与教学活动。从这次的实验研究中我们观察到新世代学习者对于信息科技的熟悉度高于预期, 原先设定的数位能力训练课除中文输入外, 录音、剪辑、档案上传等作业对受试学生来说几乎不需要教导, 在简单练习后即能立即使用。因此, 只要在教学设备允许下, 对外汉语教学若能适时适度将卡通与数位化说故事导入课室, 传统的中文教学即能从纸本跃上计算机及网络, 师生能借着多媒体的声光协助及信息科技的易用性, 完成与传统不同的学习成品, 同时训练听、说、读、写及中文输入能力。

此外, 将卡通动漫融入于数位化教材亦有很高的推广潜能。本研究所发展的数位化说故事教学活动教材除具有多媒体之声光效果特色外, 更易于复制、修改、传递, 对海外的中文教学来说, 可省去纸本印刷、寄送的不便, 也能让教师们针对学习者的需要或教学情境上的不同自行调整教材内容的难度与针对性, 实为对外汉

语教学可以继续发展的方向，建议后续研究可继续评估在对外汉语教学课堂中采用此种方式的教学及推广效果。

致谢： 本文在撰写中得到许德宝博士的鼓励与支持，在此深表谢意。本文在实验过程中，感谢台湾师大国语中心同仁的协助，完成此实验。在技术方面，感谢陆锋科技授权使用该公司所制作的卡通动画并提供许多协助。此篇文章部分内容在第六届科技与中文教学研讨会上发表，并收录于会议论文集，亦感谢许多前辈在当时提供宝贵建议。另外，亦感谢匿名评审的建议，让本文更加完善。

参考文献

- American Council on the Teaching of Foreign Languages. (1985). ACTFL proficiency guidelines. Yonkers, NY: ACTFL.
- Al-Seghayer, K. (2001). The effect of multimedia annotation modes on L2 vocabulary acquisition: A comparative study. *Language Learning & Technology*, 5(1), 202-232.
- Blyth, C. (1999). Implementing technology in the foreign language curriculum: Redefining the boundaries between language and culture. *Journal of Educational Computing Research*, 20 (1), 39-58.
- Bull, G., & Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 46-49.
- CDW (2010). 21st-Century classroom report: Preparing students for the future or the past? Available: <http://newsroom.cdw.com/features/feature-06-28-10.html>.
- Derrick, J. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*, 14(7). Available: <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>.
- Dickinson, D. K. (2001). Putting the pieces together: Impact of preschool on children's language and literacy development in kindergarten. In D. K. Dickinson & P. O. Tabors (Eds.), *Beginning literacy with language: Young children learning at home and school* (pp. 257-287). Baltimore, MD: Paul H. Brookes.
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. New York: Oxford University Press.
- Gagné R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (1974). *Principles of instructional design* (5th ed.). New York: Holt, Rinehart Winston.
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. London: Edward Arnold.
- Gruba, P. (1997). The role of video media in listening assessment. *System*, 25(3), 335-345.

- Hull, G. A., & Katz, M.-L. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- Jin, H. G. (2004). Multimedia effects on Chinese character acquisition. Paper presented at the Conference on Chinese language teaching and Pedagogy, Chicago.
- Kramsch, C. J., A'Ness, F., & Lam, W. S. E. (2000). Authenticity and authorship in the computer-mediated acquisition of L2 literacy. *Language Learning & Technology*, 4(2).
- Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis*. London: Longman.
- Molenda, M., Pershing, J. A., & Reigeluth, C. M. (1996). Designing instructional systems. In R. L. Craig (Ed.), *The astd training and development handbook* (pp. 266-293). New York: McGraw-Hill.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-36.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
- Penno, J. F., Wilkinson, I. A. G., & Moore, D. W. (2002). Vocabulary acquisition from teacher explanation and repeated listening to stories: Do they overcome the Matthew Effect? *Journal of Educational Psychology*, 94(1), 23-33.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Verdugo, D. R., & Belmonte, I. A. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning & Technology*, 11(1), 87-101.
- Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Designed-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- Warschauer, M. (1999). *Electronic literacies: Language, culture and power in online education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wen, X. (1997). Motivation and language learning with students of Chinese. *Foreign Language Annals*, 30(2), 235-251.
- 林金锡、连育仁. (2010a). 卡通制作与语言教学. 论文发表于第六届国际汉语计算机教学研讨会, Columbus, OH.
- 林金锡、连育仁. (2010b). *华语文数位教学：理论与实务*. 台北: 新学林.

附录 1：学生问卷

性别： 男 女

1. 你认为卡通动漫能让你对中文的学习更感兴趣
2. 和课本相比，你比较喜欢以动漫的型式学习中文
3. 自己为卡通动漫的角色配音让我有更多的机会练习中文
4. 自己为卡通动漫的角色配音让我很有成就感
5. 我喜欢透过计算机学习中文
6. 我喜欢为动画配音再剪接的任务
7. 我认为这门课很容易
8. 我希望我的中文课本多些卡通动画
9. 这样的教学方式符合我的学习习惯

(以上问题均采用李克特五点量表，1 代表非常不同意，5 代表非常同意)

对外汉语多媒体教学研究：
以 Scratch 自由软件进行创意课件设计
(Multimedia Chinese teaching and research: The Scratch free
software for creative design courseware)

陈亮光

(Chen, Liang-Kuang)

国立台北教育大学

(National Taipei University of Education)

lkchen@tea.ntue.edu.tw

摘要：基于「学习者为中心」的设计原则，以产生有意义的学习课件下，本研究根据信息（视觉/图像和听觉/语言）加工双轨理论，透过学习认知的加工过程，将信息组织成一连贯的言语表征，融入对外汉语多媒体课件设计。采用 Scratch 自由软件建构适性化教学内容，易学且富逻辑思考的操作，将对外汉语教学与课件设计层次从 Work Hard 提升为 Think Hard 模式。

Abstract: Based on "learner-centered" design principle, to produce meaningful learning courseware, this study based on information (visual / images, and auditory / language) dual-coded processing theory, cognitive processes through the study, the information organized into a coherent verbal representation, into the foreign language multimedia courseware design. Scratch free software build using adaptive teaching content, to learn the operation of logical thinking and the rich, the teaching Chinese as a second language (TCSL) courseware designed to enhance the level from Work Hard to Think Hard mode.

关键词：对外汉语多媒体教学，学习者为中心，信息加工，双轨理论

Keywords: Teaching Chinese as a second language (TCSL), multimedia teaching, learner-centered, information processing, dual-track theory

1. 前言

Scratch 是由美国麻省理工学院的 Lifelong Kindergarten group 所开发，它是一套可以运用多媒体来进行角色互动和自由编排的软件，用它来创造交互式的故事、动画、游戏、音乐和艺术都很合适。Scratch 软件图像的对象可以轻松地让教师设计出多元的情境问题，学习者在面对情境问题时，必须先去定义语言的情境问题为何，

并且分析如何将语言情境转换成语言程序问题的困难度，将问题分为各个小问题，再去搜集相关的资料与回顾旧经验，经过分析、推理与归纳的历程后，写出解决问题的语言程序代码，最后立即加以验证结果，再不断地修正程序代码以真正完整解决问题。

Scratch 软件直观式创作方式让语言转换历程进行地更为快速，而且作品创作的历程与问题解决的历程相似于语言的逻辑思考与运用，故 Scratch 软件在教学上应具有提升学生问题解决能力的潜在效应；同时，Scratch 软件又具有华语文的兼容性，也支持多媒体档案的汇入，应可为目前信息教师教学考量使用。其多媒体和互动功能强大，最大的特色，便是将程序变成堆积木的方式，而且采用符合语言文字架构，呈现有意义且完整的句子完成程序指令，让学习者就像说话、作文、组织故事等方式，逐一建构互动多媒体，除了有趣外，更免除了程序除错造成的困扰，只要合乎逻辑的语言堆砌，便能完成可视化接口，并可实时呈现执行结果，绝不会让学习者感到枯燥乏味。

在其官方网站上的一些文献数据提到，学习者在利用 Scratch 创作的过程中，能够学到包括语言、数学、计算机操作、流程设计、逻辑推里、问题解决，以及创造力等高层次思考能力。而且透过网络社群平台展示许多创作，其中多数相当有创意，令人对于 Scratch 对学习者的启发性有相当大的期待。

对外华语文学习者往往寻求有意义且富趣味的学习，不少教学者试图以创新方式提供教学内容。本研究利用互动多媒体程序设计时，以 Scratch 文字加图像的程序语言堆栈，一面进行完整华语文语句的学习，一面完成互动多媒体的程序执行，试图藉由有趣生动的多媒体设计，进而提升华语文学习的动机和成效。当然，此教学形式是否能被学习者所接受？其喜好程度为何？其对对外华语文之学习有何帮助？以及此教学方式和内容是否可以成为一种创新的模式？有何启发？本研究即是针对此方面的课题加以探讨，希望能发现其中的影响，并能提供适切的教学建议给欲从事此教学设计模式的教师参考范例。

杨书铭(2008)在其硕士论文的实验研究中发现：Scratch 软件对于学习者之问题解决能力有显著的提升，但其研究中并未提及合适的 Scratch 软件教学行动方案以及软件教学上的困难与应改进的教学方法给信息教师参考，以及文献数据中，无有关 Scratch 运用于对外华语文教学的相关研究。因此，研究者希望经由行动研究法，规划发展并检讨 Scratch 软件融入对外华语文课程设计，以了解中级华语文学习者之语文学习，与运用目的语解决问题能力的状况，并且在实际教学现场和课程的实施中，进一步发现实际教学问题及尝试改进相关问题，以提供适当的信息教学计划，作为其它信息教育及对外华语文教学与课程设计者未来应用的参考。

2. 文献探讨

2.1 语言学习着重「问题解决能力」之培养

语言学习的重要目的在于沟通交际。而在交际的过程中，总会产生语言沟通的「问题」。在问题解决的研究中，最常见的定义便是指不能立即解决沟通目标和目前状况的差异，朱柏州(2002)认为个体在处于某种新的沟通情境中，为达成目标的状态，而必须使目前呈现的状态有所改变，而这两者之间的差异，即可定义为问题。学习者在生活中面对问题时，会使用先前认知到的旧知识解决问题，进而建构新认知。在问题解决之前，学习者必须要将若干已知的规则重新组织，以形成新的高级规则，以达到预定的目标状态。当问题被顺利解决后，学习者的知识、能力与经验也必然会提高(朱柏州，2002)和延伸运用。因此，问题解决是人类重要的心智活动，更是一个认知行为的过程。有关于「问题解决」的定义整理如下表：

表 1: 「问题解决」的定义

学者	定义
Polya(1981)	认为「问题解决」是一种外显，或是认知的行为过程，这种过程是对问题的情境提出各种可能的解决方法，并且从这些可用的选择中，去选择出比较有效的方法，再加以执行。
Mayer(1992)	认为「问题解决」是从已知叙述到目标叙述的迁移过程，问题解决的思考是朝向达成某种目标的系列运作。
王文科(1995)	认为广义的「问题解决」是指有机体获得情境问题的适当反应过程；狭义来说，是指有目的的指向活动或是一种形式的思维，而原有的知识、经验及当前情境问题必须重新改组、转换或联合，才能达到即定的目标，也就是解决问题。
张春兴(1999)	认为「问题解决」是一个人运用各种的知识，去达到解决问题的思维历程。
朱柏州(2002)	认为「问题解决」是一种去寻求对某项情境问题的可行解答或结果之过程，亦是一种思考组织和记忆事物的个人行为技术，也是对新的环境事物来做归纳，是个体必须响应对事物的各种记忆需求的结果。
李登隆(2003)	认为「问题解决」是运用学生旧有的经验和先备知识，去察觉问题、搜集并且加以思考相关的资料，再经由分析与推理，发展出新的解决方法，以获得解决问题的能力。
苏秀玲、谢秀月(2006)	认为个体在遭遇的各式的问题时，会运用其先前认知的经验、知识、能力、个别技能和所获得的各种信息，来提出可能有效的解决方法，藉此来减少所处问题情境与达成目标状态之间差异的过程。

综合各学者所提出的定义，在本研究中，将「问题解决」定义为学习者在面对

生活中的语言沟通问题时，运用其先有语言知识、旧经验和思考能力，以获得运用目的语解决问题的解答，达成预定的目标，这种历程即是语言沟通的「问题解决能力」培养。

2.2 信息工具应用于语言「问题解决」之探讨

语言学习时，常藉由信息工具的辅助与融入学习。近年来，信息工具如计算机、多媒体、网络平台，以及行动载具运用于语言学习，多数的学习者或多或少已接触并运用信息工具提高其动机及学习效能。然而，使用信息工具应用于语言「问题解决」之探讨并不多；利用语言程序设计语言学习工具虽不少，但是直接使用语言程序进行语言学习的研究并不多。

大部分的文献多探讨程序语言运用于训练学习者的逻辑、组织和问题解决能力。如赖健二(2002)指出，学习者应该学习程序语言，因为学习程序语言可以增进其逻辑思考能力、组织能力和问题解决能力；丰佳燕与陈明溥(2008)在学习计算机程序的研究上指出九成以上的学习者认为程序不是那样令人畏惧的；简易而功能强大的程序 Logo 发展者 Papert (1980)认为学习程序设计可以使思考更有条理，并提升逻辑判断能力。

又如，许铭津与劉明洲(1993)的研究指出一套计算机教学软件的发展，在教学法、教材的安排和人机接口的设计等过程都必须考量学习者本身的认知结构及心理成熟因素。因此，程序设计教学的教师，大多倾向使用简易、有趣且图像化的程序语言，像是 Logo 语言(林裕云，2002；徐龍政，1995；崔梦萍，1999；黄文圣，2001)、计算机樂高(林智皓，2007；施能木，2007；蔡锦丰，2008)、Stagecast Creator(丰佳燕、陈明溥，2008)均有此特征，以及 Scratch 的开发，其软件语言工具更具有中文的兼容性，更是被积极地应用(杨书铭，2008)。

本研究以 Scratch 进行讨论与实验。Scratch 软件是美国麻省理工学院所发展的一套自由软件程序语言，可以用来创造交互式故事、动画、游戏、音乐和艺术，并且可以把具有创意的作品，发表在网路上与人共享。它更是设计来帮助数学学习、计算能力、语言逻辑思考，以及增加创意、有系统的推理和合作学习的整合性软件(麻省理工 Scratch 团队，2009)。

Scratch 是一个可视化的直观式积木组合式程序语言，它使用拖曳的方式将指令从程序指令区移进程序脚本区。这大大地减少了打字错误的机会，也不需要初学之时苦于记诵指令的拼法。新版的 Scratch 已具中文文化的接口与指令名称，不再让语言的隔阂把初学者挡在门外。对外华语文学习者可以一边学习华语，试着以完整的句子，一边建构程序语言。



图 1: Scratch 软件拖曳指令进入编写区

另外，积木组合的编写方式可帮助初学者在程序编写时更容易注意到指令程序的问题，哪一项指令该在哪一项指令的前面，都可以依积木组合的方式而不弄反，如此就不会在学习阶段时，因为不熟悉语法顺序或格式问题而出错，因而造成太多的失败经验而降低学习动机。而且，透过语言指令的堆栈，对外华语文学习者可以藉由顺序和区块，检视华语文语块模块化的练习。可视化的直观式积木组合式，和对外华语文学习时，语块的排列和组合，可以相互对照，以利目的语的学习。



图 2: Scratch 可视化直观式积木组合程序代码

Scratch 软件的储存扩展名为.sb，储存后的档案即可被装有可执行 java 的浏览器展示出来，官方网站亦有提供展示平台让全球学习者分享创意作品，提供评论。更重要的是这些作品都可以下载回去让学习者研究，不需转码或解码即可观看原始码，充份做到知识共享的精神。



图 3 Scratch 官方网站展示之项目分享平台

Scratch 有这些从前程序设计软件所没有的优点，具有更容易被现在的学习者所

接受的机会，因此，本研究用 Scratch 软件进行信息教学工具，以提升学生问题解决的能力，可为重要考虑因素之一。

3. 研究方法

本研究采项目教学设计之研究方法，首先针对华语课程进行规划。研究对象是台湾北部某一华语教学单位，其中随机挑选一班中级程度华语学习者 8 位，进行课程活动设计。研究对象皆以完成 500 小时，具备 3000~3500 之华语词汇量，能以听、说、读、写四项技能表达其完整的句子及沟通技巧。

课程的项目设计是以教材内容之词汇和语法句型，采任务型导向教学法，学习者透过 Scratch 软件语言程序设计搭配华语语言的认知型学习。预期将华语词汇和语法句型带入可视化的直观式积木程序组合，训练华语文语块模块化的练习。其流程图如下：



图 4：课程项目设计流程图

本研究透过华语语言发展并实施 Scratch 软件课程，來加强学习使用华语进行问题解决能力提升之成效。分析文献后，确立以行动研究來探讨 Scratch 软件融入的华语文课程设计，教学行动前依据理论基础拟立行动计划，并且实际进行教学；借着教学的观察与回馈來评鉴教学问题与修正计划，再进行第二步骤计划。以上所述简略画成下图所示：

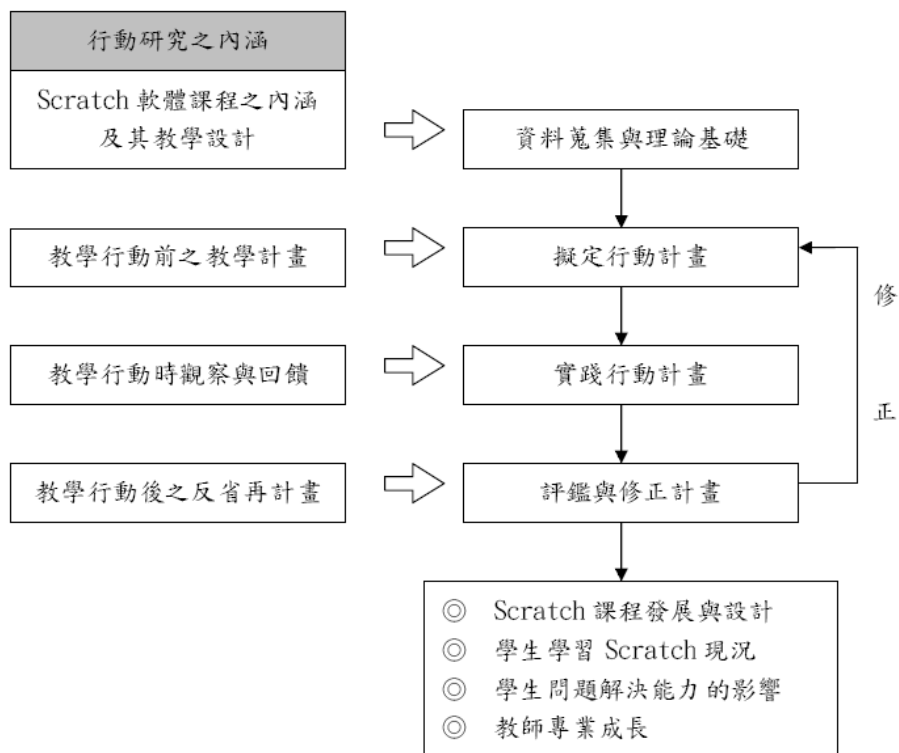


图 5：课程项目设计行动研究架构图

本研究将依研究历程与资料搜集，來探讨课程的设计、学生的学习现况、问题解决能力的影响及教师的专业成长。

4. 分析讨论

4.1 课程项目行动研究

Scratch 软件融入华语教学课程的设计发展历程，发展出问题导向学习教案设计，八个主要步骤依序是：(1)分析学习目标、(2)分析学习者、(3)决定可用的资源、(4)决定问题、(5)决定学习者角色与情境、(6)分析教材、(7)编写教案、(8)设计评量工具。

教学活动的设计分为十个单元，共十五节。前八单元为 Scratch 软件的基本能力的训练，让学习者具备相同的 Scratch 软件基本操作的先备知识，教师在每一单元提出一个情境问题，并配合「问题解决辅助华语学习单」的学习，历经「界定问题、分析问题、搜集资料、提出解决方案、验证与改进」的问题解决过程，以培养学生提升华语问题解决的能力。这八单元再分为两个循环教学课程，以「Scratch 软件操作基本概念」为第一循环主要教学课程，以「Scratch 软件角色互动」为第二循环主要教学课程，第一循环课程教学时研究者亲身经验的发现和所得的结果，做为第二循环课程教学时研究者修改课程计划与课程行动的依据；后两单元则是进行小组合

作学习，学生进行异质分组来解决语言情境问题，并且在完成后进行各小组发表作品与欣赏。

4.2 Scratch 软件课程教学的实况与策略评估

4.2.1 学习者对 Scratch 软件的满意度高

学习者在 Scratch 软件的科技接受模式量表中的「认知有用性」、「认知易用性」、「学习态度」和「行为意向」四个构面，及「软件品质」和「教学品质」二项外部变项均属高分，显示学生对 Scratch 软件的满意度高。

4.2.2 学习者满意利用 Scratch 软件融入华语文学习

依研究者教学日志的观察与学生质性问卷结果分析，Scratch 软件因支援多媒体汇入的功能，以及直观式积木组合式程序语言与实践华语文运用，受多数学习者喜爱。

4.2.3 学习者有充分的信心完成 Scratch 作品

直观的拖曳指令让多数学习者表示在学习 Scratch 软件时感到很简单、比较没有学习困难；而且配合华语学习，将完整的语法结构与词汇组块，对照程序指令，有如堆积木有系统的堆栈起来，当完成华语句子的指令输入，拖曳对应程序区块，便能完成剧本中角色的动作，展现互动剧情。另外，Scratch 作品的同侪评论分享及程序代码分享，让学习者表现动机，也让学习者在制作 Scratch 作品上更有自信心。

4.2.4 学习者课堂学习态度的表现是正向的

学习者上课表现出强烈的学习欲望，学习态度也十分积极。在给予同侪作品评论时，也多能做出具体及友善的回馈，学习者均能把握任务导向原则，保持良好的学习态度。

4.2.5 学习者在 Scratch 融入华语教学课程的学习历程表现优异

学习者的学习历程所完成的项目，其流程图如下：

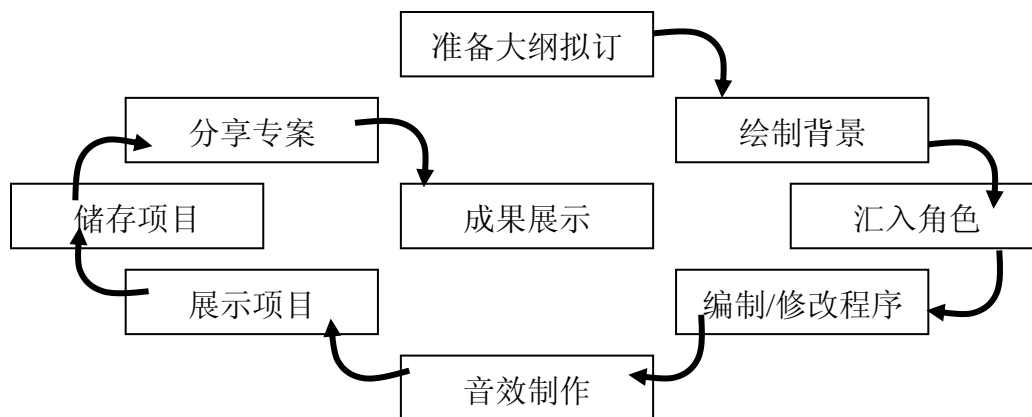


图 6: 项目学习历程流程图

学习者在「了解问题、分析问题、撰写程序、检视结果与除错」的解题任务模型上，是符合 Scratch 程序设计的过程；在整体表现上，学习者能将华语所学的经验与语言知识展现在「准备故事大纲」和「脚本编制」的环节上，这两个部分展现学习者华语词汇及语法的能力。学习者依脚本选取适当角色，并安排场景，语言使用的情境与合乎语用的规则呈现在「角色」与「情境」两层次。当进入程序编制与修改，华语学习者透过 Scratch 直观积木式的程序语言堆栈，转换华语剧本的情境对话，之后予以角色配音，将声音档案汇入角色扮演，此时，完全将剧本中的语言文字，转化成多媒体互动视觉呈现。经试验执行与反复修改验证，之后储存项目，并分享和展示其成果。

4.2.6 学习者将语言学习习惯连 (connection) 到其它学习领域

在学习应用层面，学习者透过项目学习到「理解」与「条件判断」的高层次思考模式。语言的训练，透过语言「听、说、读、写」技能转换成程序的编制，藉由 Scratch 软件获得相当显著的成效，也展现创意的教学新模式，课程应用之「创作、分享、回馈、反思、再创作」的教学策略，亦达到预期的效果。

4.3 专题制作范例

4.3.1 A1 专题制作：Cassy 的舞会 (Cassy 邀请班上同学及好友参加舞会)



图 7: 专题制作范例 1

4.3.2 A2 专题制作：Kevin 的沙滩旅行 (Kevin 邀请班上同学及好友去海边)



图 8：专题制作范例 2

5. 结论

Scratch 为美国麻省理工学院 (MIT) 的 Lifelong Kindergarten 原专为 8 岁以上儿童所开发的可视化程序语言，最大的特色适用拖曳、组合的方式取代打字输入，免除程序语法除错的困扰。而且最新的版本 (1.3alpha) 已可以支持中文显示，利于华语为母语或为目的语学习者学习。

有鉴于此，本研究将其融入华语文学习，其一引起动机，激发学习者的兴趣；其二透过直观式程序呈现，融入华语阅读和写作技能。除此之外，学习程序对学习者的多层次思考能力有所帮助，并提高学习者使用目的语解决问题的能力，以及在人际沟通上的合作模式得以实践。

因此，本研究大胆研发一套适合华语学习者，利用语言学习并提升高层次思考能力的 Scratch 程序设计课程。试图将程序语言当成一个培养语言思考能力的工具（当然，非仅教导如何设计程序），在课程设计中融入华语语言知识与解题策略教学：了解问题、拟订计划、实行计划、回顾和分享，在一个没有恐惧、轻松自在的气氛下进行教学及训练。其课程架构如下：

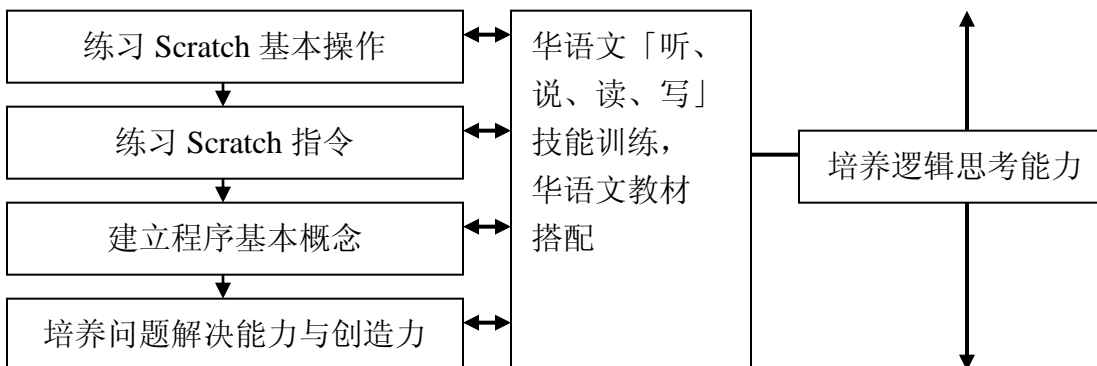


图 9：课程架构图

鼓励学习者透过语言的学习，并发挥创意，由构想（扩散性思考）到实作（聚敛性思考），透过本研究设计得以实践。

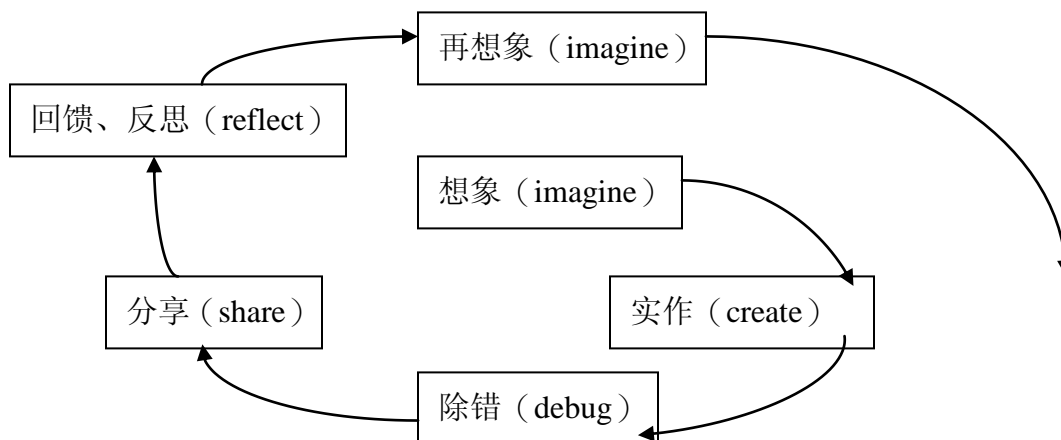


图 10: Scratch 程序语言创造过程螺旋状循环图

参考文献

- Agarwal, R., & Prasad, J. (1998). The antecedents and consequents of user perceptions in information technology adoption. *Decision Support System*, 22,15-29.
- Atweh, B., Kemmis, S., & Weeks, P. (Eds.) (1998). *Action research in practice*. New York: Routledge.
- Busse, T.V. & Mansfield, R.S. (1980). Theory of the creative Process : A review and perspective. *The Journal of Creative Behavior*, 14(2), 91-103.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology, *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Mayer, R. E. (1992). *Thinking, problem solving, cognition*. New York: W. H. Freeman and Company.
- Polya, G. (1985). *How to solve it*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- 王文华 (2005). 行动研究法在教育行政上的应用. *学校行政双月刊*, 37, 81-95。
- 朱柏州 (2002). 合作学习在网路教学上对问题解决能力影响之研究. 国立高雄师范大学工业科技教育学系硕士论文, 未出版.
- 李登隆 (2003). 信息融入专题导向学习对国小学生自然科学学习态度与问题解决能力

- 之影响, 台北市立师范学院科学教育研究所硕士论文, 未出版.
- 吴清山 (2002). 问题导向学习, 教育研究月刊, 97, 120.
- 何荣桂. 陈麗如 (2001). 中小学信息教育总藍图的内涵与精神, 信息与教育, 85,22-28.
- 林智皓 (2007). 樂高(LEGO)动手做教学对国小学童科学创造力影响之研究, 国立台东大学教育学所硕士论文, 未出版.
- 林裕云 (2002). 实施计算机 Logo 程序设计教学对台湾国小学生解题能力之影响, 国立屏东师范学院數理教育研究所硕士论文, 未出版.
- 周杏桦 (2006). 信息科技融入教学之相关问题探讨, 中正学报, 7, 165-174.
- 祖善明. 何骏彦. 谢育仁. 钟定家. 薛森. 邱振源 (2008). 以 Game Maker 为平台的英文游戏教学设计, 第二十五届中华民国国际英语文教学研讨会暨 2008 国际英语教学与评量研讨会.
- 徐龍政 (1995). LOGO 作为国小信息课程初学者语言之适用性研究, 台东师院学报, 6, 187-208.
- 夏林清等译 (1997). 行动研究方法导論-教师动手做研究, 台北: 远流出版社.
- 郭伯铨 (2001). 应用全球信息网培养国中生问题解决能力之实验研究, 国立高雄师范大学工业科技教育研究所硕士论文, 未出版.
- 崔梦萍 (1999). 计算机程序语言 Logo 和计算机多媒体教学对台湾省国小五年级学童的创造思考力之影响, 台北市立师范学院学报, 30, 209-228.
- 陈明溥 (2003). 网际网路与问题解决学习, 台大教与学期刊 2003年12月10日电子报专家专栏, 20.
- 陈明溥 (2007). 程序语言课程之教学模式与学习工具对初学者学习成效与学习态度之影响, 师大学报, 52, 1-21.
- 张玉山 (2006). 创造力导向的网路化问题解决活动设计-国小生活科技课程的实例, 生活科技教育月刊, 39(5), 45-64.
- 张志豪 (2000). 高中生活科技课程创造思考教学对学生学习成效之影响, 国立台湾师范大学工业教育研究所硕士论文, 未出版.

- 许铭津. 劉明洲. (1993). 国小计算机教学软件开发策略之研究, 国立台东师范学院编印:八十一学年国小數理科教育学术研讨会论文集, 89-109.
- 黄文圣 (2001). 国小学童在 LOGO 学习环境中数学学习与解题之研究, 新竹师范学院數理研究所硕士论文, 未出版.
- 黄茂在. 陈文兴 (2004). “问题解决”的能力, 科学素养的内涵与解析, 台北: 教育部.
- 温嘉荣. 杨荣宗. 许麗玲 (2005). 由科技接受理论看网路学习社群创新扩散因素, 国际科技教育课程改革与发展研讨会.
- 程慧娟 (2006). PBL(Problem-Based Learning)问题导向学习法, 教学新知电子通讯,
- 杨书铭 (2008). Scratch 程序设计对六年级学童逻辑推理能力、问题解决能力及创造力的影响, 台北市立教育大学数学信息教育教学硕士论文,未出版.
- 蔡美华译 (2003). 行动研究法, Geoffrey E. Mills 着, 117, 台北: 学富.
- 蔡清田 (2000). 行动研究其在教育研究上的应用, 中正大学教育研究所 (主编), 质的研究方法, 高雄市: 麗文文化.
- 蔡锦丰 (2008). LEGO MINDSTORMS 提升国小学童问题解决能力与科学态度之研究, 国立台东大学教育学所硕士论文, 未出版.
- 赖健二 (2002). VB 程序设计进阶教材, 台北市: 财团法人信息工业策进会.
- 谢铭珈 (2008). 国小学童网路媒体素养教育之行动研究—”以中年级网路媒体素养”为例的教学设计, 佛光大学传播学系硕士在职专班硕士论文, 未出版.
- 詹秀美. 吴武典 (2007). 新编问题解决测验指导手册, 台北市: 心理出版社.
- 丰佳燕. 陈明溥. (2008). 国小学生学习计算机程序之研究-以 Stagecast Creator 创作游戏为例, GCCCE2008 第十二届全球华人计算器教育应用大会.
- 美国麻省理工学院所多媒体实验室 Scratch 团队(2009), Scratch 简介. 2009/3/12 参见 <http://scratch.mit.edu/>.
- 教育部国民教育司 (2009). 国民教育社群网九年一贯课程基本能力-独立思考与解决问题, 2009/2/14 参见 <http://teach.eje.edu.tw/9CC/context/02-10.html>.
- 教育部国民教育司 (2008). 97 年国民中小学九年一贯课程纲要, 2009/3/12, 参见

http://www.edu.tw/eje/content.aspx?site_content_sn=15326.

数位学习国家型科技计划办公室 (2009). 数位学习国家型科技计划-计划缘起, 2009/2/10, 参见 <http://teldap.tw/>

利用 VoiceThread 提升语言技能 ——注重能力表现的活动设计 (Using VoiceThread to boost proficiency development: Performance-based activity design)

张霓
(Phyllis Zhang)
乔治华盛顿大学
(The George Washington University)
zhang@gwu.edu

摘要: 本文介绍利用 VoiceThread (VT)来为中高级/高级程度学习者进行语言技能训练的多种方式。与 PowerPoint 及 Prezi 等用于介绍演示的工具相比较, VT 所具有的异步(asynchronous)及分享互动功能有利于课外合作参与式学习活动,无论是由教师主导还是学生自己掌控。为获得最佳效果, VT 活动设计应与技能目标紧密联系,注重语言形式和结构的提升,并利用视觉及语音功能来强化语言的输入与输出,促进习得过程。作者提出四种技能为纲的活动类别, 10 种不同侧重的学练活动,以及基本的能力表现评估标准样例。文章认为语言教师应对 VT 加以充分利用,并结合 PPT 的功能,以使活动设计更加有效。

Abstract: This article introduces various ways to use VoiceThread (VT) for upper level proficiency development. Compared with popular presentation tools such as PowerPoint and Prezi, VT has asynchronous and sharing features that promote collaborative learning outside of class through teacher- and student-led activities. To achieve optimal results, VT activities should align with level-appropriate performance goals. The activity design should also attend to form for accuracy and proficiency development. The use of available visual and audio features can effectively enhance the language input and output, facilitating the acquisition process. The author proposes four categories of proficiency-oriented activities with ten types of performance-based learning tasks/exercises, and a sample rubric for general performance assessment. The article concludes that language instructors should fully utilize VT and incorporate PPT features to achieve better design results.

关键词: 网络 2.0, VoiceThread, PPT, 语言技能, 语言能力, 演练任务, 异步练习活动

Keywords: Web 2.0, VoiceThread, PowerPoint, language proficiency, performance-based, tasks, asynchronous activities

1. 引言：多媒体工具新秀 VoiceThread

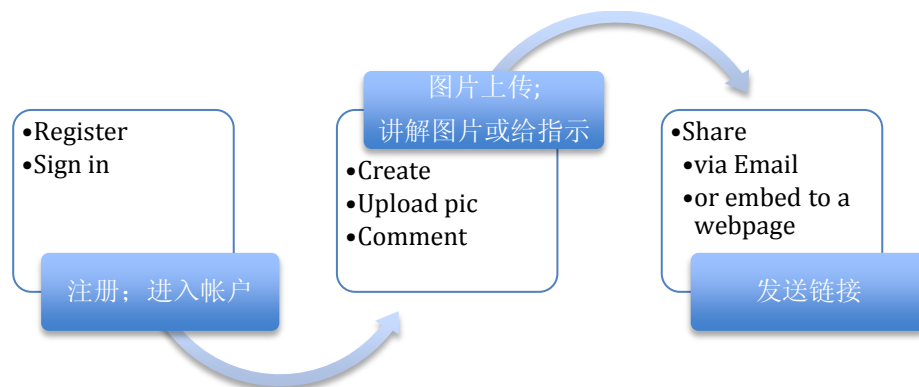
近年来网络 2.0 工具地分享、互动、合作的概念和操作方式逐渐影响和深入教育领域，Voice-Thread (VT) 就是一个很好的例证。VT 是一个 2007 年推出网络产品，提供多媒体呈现、多人评论的平台，使参与者以异步 (asynchronous) 方式进行网上讨论和交流。此程序的内容呈现演示方式多样，不仅可用图片及视频，亦可用文字档案。参与讨论或评讲的方式包括五种：录音、打字、电话拨打、视频、或上传音档。此外，分享 VoiceThread 的方式也很灵活，可直接通过电子邮件发送参与者，也可将 VT 嵌入可自控的网页上，将链接提供参与者。VT 在 2007 年推出后立即受到教育及商务人士的青睐，并且至今用户热情仍在持续。

VT 之所以受教育人士的欢迎的一个主要原因是 VT 有利于网络合作参与式的学习方式 (collaborative learning)，能够有效地推动学生的社交及互动技能，对学习者的学习、动力、及解决问题的能力都起到积极作用 (Faculty Focus, 2010)，可使课上的内容在课后得到延伸、扩展和深化。有人提出，异步讨论比课堂讨论更有质量，因为学生可不受时间的限制，能在参与讨论之前对课上的内容进行整理消化，并对自己的发言多加思考 (Orlando, 2010)。在外语学习方面，VT 的利用也为学习者开拓更广阔的学练空间。杜克 (Duke) 大学的一项阿拉伯语课程的调查显示，多数学生对 VT 的反应比较积极。在调查中，59% 的被访者认为用 VT 进行口头技能练习甚至比面对面的谈话更有帮助，78% 的学生认为语言课应该对 VT 加以利用，65% 的认为 VT 练习活动促进了他们口头表达能力 (Kennedy, 2010)。VT 在中文作为外语的教学尝试中也初见成效，如让学生看图自编故事、录音上传分享的办法来起到巩固新学词语、提高表达能力的作用 (Chen, 2010)，或利用 VT 做视频杂志报道及观点讨论，以增加学生课外语言练习与实践的机会，并为教学增添趣味性 (Wang, 2010)。可以看出，VT 的活动方式有助于建构式 (constructivist) 教学设计，注重培养、发挥学习者的学习、解决问题的能力，使其在合作参与中有更多机会独立思考、培养高层次的技能 (Bruenner, 2011)。

从 VT 目前的使用情况看，在语言教学上的利用还不够充分。从 VT 的多媒体演示+互动评说功能来看，其对语言技能训练的用途仍大有潜力可挖。但无论工具如何，若要加以充分利用，首先需要明确三方面的问题。其一，此工具与其他工具有何重要区别，即它的优势主要在哪些方面？其二，教程的目的为何，即所教课程有哪些预期目标、如何能利用此工具来更好更快地实现预期目标？其三，如何评估学生的表现。有鉴于此，本文先对 VT 的特点做简略介绍，并与其他大众化的工具做一个比较。笔者将以中高级教程为例，就怎样利用 VT 来辅助表达技能的训练进行探讨，并针对中高级/高级技能训练提出几种任务设计方案及评估标准。

2. VT 的特点和使用步骤

作为幻灯式(slides) 内容呈现演示的一种多媒体工具, 我们首先想了解的是 VT 的优势何在, 特别是与其他用于演示介绍的应用程序 PowerPoint (PPT) 及 Prezi 有何主要区别。在做比较之前, 我们须对 VT 的主要功能有所了解。在三种工具中, VT 的制作步骤算最直接透明的。只须上网开户, 稍微浏览演示短片后即可开始试做。每种主要功能演示片仅 1-2 分钟, 十分简洁明了, 约 10 分钟之内就能掌握基本步骤。即使用户不看演示短片, 边玩边学, 也可以无师自通。

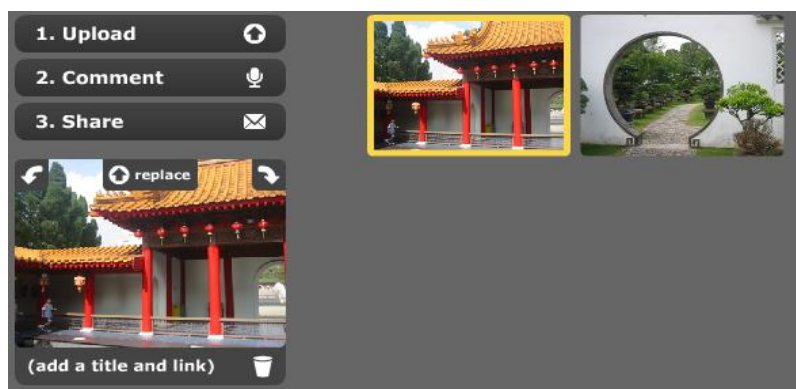


具体流程如下:

- 1) 注册开户(Register): 进入 VT 网站(<http://voicethread.com>), 选择注册开户, 程序简单, 只需要录入电子邮件信箱(email address), 设定登录密码即可。帐户类型很多, K-12、高等院校、商务用户等, 个人或集体帐户都有, 价格不等。但若不做选择, 注册后即自动拥有免费帐户。一般来说, 以下两种用户类型足以满足一般语言教师的需要:
 - a. 免费用户(Free VT Account): 含 75MB 用户档案储存空间, 以及基本的用户使用权限, 如三条会话线 (threads), 30 分钟的视频评讲时间, 每个上传文档上限为 25MB。此用户类型适合大多数语言教师的一般需要。另外, 教师自己可开数个免费户头, 需要时学生也可自行开免费户, 来解决空间不够的问题。当确实感到需要增加空间时, 可再考虑购买专业用户权。
 - b. 专业用户(VT Pro Account): 年费 59 美元, 含 10G 的储存空间, 其他用户使用权限也较高。此用户类型适合使用频率较高、学生较多、需要储存空间更大的教师。
- 2) 幻灯片准备(Slides preparation): 若只用图片做简单的评讲, 可直接上传图片(见下一步)。但 VT 界面不像在 PPT 里那样可以随意排版, 添加文字说明, 所以最好是利用 PPT 来进行幻灯片版面设计, 益处良多:
 - 可以在画面上加上练习要求和语言提示
 - 便于保存设计档案, 以便日后修改更新

- PPT 的各种模板、图表等都可加以利用，也可对图片做简单处理，如上加字、标记，或进行裁剪、调整色调等
 - 上传图片大小一致，有统一的风格、背景及色调
 - 幻灯片做好后，存为图档格式（PNG 或 JPEG），便于上传后保持字体及格式显示正确。（笔者建议最好不用 PDF 和 WORD，虽然 VT 兼容这两种格式，但中文显示可能会发生错码或空白的情况。）
- 3) 上传图片 (Upload): 进入帐户 (sign in), 选择“制作”(Create)、“上传”(Upload), 即可从自己电脑或其他来源点选图片上传 (图 1); 可批量上传 (多张同时点选)。

图 1: VT 制作界面



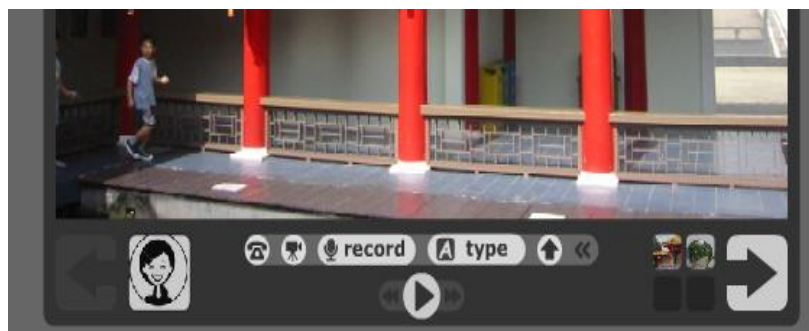
右边的两张图片为上传的图片

若想更换某图，点选该图，然后点击左下方图片的顶端“replace”处，即可重选图片。此更换功能极为方便，甚至可在日后加上评论内容之后更改

点击左图下方可为该图加上标题

- 4) 解说评讲(Comment): 图片上传后，作者即可为图片做基本解说介绍。点选第一张图片，然后选“Comment”，即跳出整个图片框。点击图片下方“Comment”，然后选择录音、打字、视频或其他评讲方式 (图 2)。点击某种方式，即可开始录音或打字，若不满意，可删除重来。

图 2: VT 评讲方式选择



此为整张图片的下部，点击“Comment”之后，即显示评讲方式，通常用录音和打字的较为普通，视频会占用户较多的储存空间。

录音或打字都可随时删除或重做。

- 5) 随机勾画标注(Doodle): 开始评讲解说时, 还可以做随机勾画标注(图3)。点击“Comment”后, 图片右下方会出现一个调色板, 点击调色板即可在图上做勾画标注。

图3: VT 视频播放/解说—评讲界面



(图片来源: <http://voicethread.com>)

本图片为上传后正在播放、解说的视频内容, 周围的小图各自代表作者或其他受邀的或自动来访的参与者。VT 按顺序自动播放每人的音像或文字评语。

左上方第一人为该作品的作者, 采用视频方式进行解说/评讲。此画面为播放录制的评讲。

左下方人头图片代表当前参与者

可点击下方的 **Comment** 处, 即显示评论方式, 如录音、打字、视频等方式

评讲时可选用勾画标注功能

- 6) 利用“添加身份”功能(Add identity): 笔者将其称为“分身术”, 因为此功能可以将作者一人变成多人, 以不同头像或其他图形代表。点击图片左下方代表评讲人自己的人头图片(见图3), 即可启动此功能(图4), 这样便于设计多个解说人身份, 增加互动层面, 如“多对一”的采访问答方式。

图4: VT“增添身份”功能



教师一人可变成多重身份, 即每个身份都可做解说、评讲、提问等等, 可从不同角度来丰富会话和互动方式

- 7) 更换图片而保存评语(Replace): 若制作完成后想更换图片, 但又想保留已经录制的音频或文字, 只须在编辑(Edit) 状态下点击需要更换的图片, 然后选择图片上方的“replace”即可。
- 8) 发布分享 (Share): 录音或打字的解说/评讲制作完毕后, 就可点选“share”来发布 分享了。VT 提供便捷的电子邮件方式发送, 只要作者登记上收件人的信箱邮址即可当即发送。收件人收到的邮件里含有一张图片加说明, 点击图片即可上网对图片进行评讲或听读别人的点评。其他发布的方式是将 VT 嵌入自己可掌控的网页, 将网页链接提供给对方。
- 9) 其他功能: VT 网站为用户提供所有 VT 用法步骤及动画短片演示, 帮助初学者很快进入使用状况, 详见 VT 网站 (<http://voicethread.com>), 此处不另作说明。

3. 利用 VT 促进语言技能: 可行性

从一般美国大学课程设置来看, 中高级/高级程度班级的课时较少, 多数学校每周只有 3 个课时。学生课上练习机会较少, 课后作业集中于词汇、课文读写、语法练习为多, 互动式的练习较难进行。VT 的多媒体功能可提供互动学练活动, 正好可以填充这个空白, 将传统的单一孤立的纸笔练习转变为一种丰富、多元、多样化的、群体的互动分享, 为外语学习提供更多的可能性以及练习实践机会。基于 VT 的特点, 以下四大类课外活动有极高的可行性:

- 1) 讨论问题、交流看法 (Discussion of issues): 就某课文或专题进行深入讨论, 以互动方式促进高层次的理解和思考, 增加练习机会, 提升语言表达技能。
- 2) 跟进练习(Daily tasks): 根据教学单元的要求, 按部就班地直接以语音或文字输入方式完成各项练习, 磨练口头及书面的实用技能; 这种练习的特点是短频快, 每次任务并不需要很长时间, 但需要经常性、有规律地进行, 已达到练习、复习、巩固的目的。
- 3) 技能整合、创意演示 (Integration/Creative projects): 阶段整合, 完成个人或小组的模拟演练或演示报告; 需要学生事先做复习准备、选择题目、内容; 查阅资料、检索图片等, 并整合单元的词汇、结构等; 可用于阶段性或期末评估。
- 4) 结构与形式练习 (Form-focused tasks): 除用图片视频外, 也可用文字做为讨论内容的主体, 增强学生对文字的理解、以及对语句及段落结构形式的注意。VT 的随机标注勾画功能为此类活动提供了极大的方便。

此外, 可将两种掌控方式相结合, 充分利用其优势:

- a. 教师掌控(Instructor-led): 有利于完成的由教师 VT 帐户发出任务, 提供内容范围和要求 (如图片、视频及文字提示), 全班学生按照要求在同一界面上以口头或打字方式完成任务。**利弊:** 教师只需进入

自己的帐户即可看到整班学生的任务完成情况，便于教师检查、点评，但不利于较长、较复杂的任务，也对学生的创意发挥有所限制。

- b. **学生掌控(Student-led)**: 每个学生自己开设自己的免费 VT 帐户（或以小组设立集体帐户），完成课程中布置的各项活动，期末即积累为个人/小组作品集（**digital portfolio**）。**利弊**: 便于学生的创意发挥，也有助于教师检查评估个人或小组进步表现，适用于阶段性的评测任务，如演示报告或技能测试。教师检查作业时需要逐一打开学生的网页查看，不便收集保存、比较每个学生的评讲。

4. VT 活动设计尝试

活动的设计应基于教学目的和课程目标，练习活动则较为系统化，针对性和目的性也更强，这样能使 VT 的功用发挥得比较充分。

4.1 教学设计理念

- 1) **技能标准为目标 (Performance-based goals)**: 从美国的标准测试要求看，中高级/高级阶段者须有成段表达的能力，除人际沟通能力外，还须具有描述介绍、讲述事件、陈述观点、访谈对答的基本能力(ACTFL, 1999)。因此，任务和练习的设计可以这些技能要求为目标。
- 2) **注重语言结构与形式 (Focus on form)**: 第二语言习得研究显示，有效的语言输出不仅要注重内容 (meaning) 也要重视交际中语言结构及形式的恰当准确 (attention to form) (Long, 1991)，而后者常可通过直接/显性的讲解呈现来实现。因此，在各种活动设计中，也需要设法提升学生的语言表达层次和准确性，即活动应含有适当的语言要求，提示学生应用这些目标结构。这不仅包括使用恰当的词语句式，也包括有效的表达形式和段落组织结构，使交际沟通或演示介绍顺畅、得体、有效。
- 3) **视觉强化效应 (Input enhancement)**: 在呈现方式上也须注重视觉强化效应，即通过颜色、字体、提示等直接的显性方式增强内容呈现的突显性，使学生能注意(noticing)目标结构要求，在演练过程中对其加以应用，从而有效地促进内化与习得 (Gascoigne 2006, Jin 2005, Schmidt 1995, Sharwood 1993)。
- 4) **检查评估 (Performance checks and assessment)**: 检查评估不是简单地为了对学生的作业做一个优劣鉴定(evaluation)，而是对学习活动的验收、总结和调整的过程。此过程重点在于找出学生能力表现的具体证据，检查评量其达到预期目标的程度，并给予适当的评语反馈(Wiggins & McTighe, 2005)。因此，检查评估注重的是教学效果和进步情况。检查评估二者各有侧重：检查通常为短频快或小结性的评量方式 (formative assessment)，而评估则为阶段性或终结性的评量方式 (summative assessment) (Sandrock, 2010)。

4.2 VT 活动设计及侧重点

基于以上理念及 VT 的特点，笔者设计了以下 10 种 VT 任务/练习侧重点，以辅助中高级/高级教程的技能训练和评测：（详见第 76 页表 1）

- 1) 描述特征 Describing physical features
- 2) 比较异同 Comparing and contrasting
- 3) 描述过程 Describing a process/sequence
- 4) 介绍特色 Introducing characteristics
- 5) 解说图表 Interpreting charts/diagrams
- 6) 讲述故事 Telling/retelling a story
- 7) 表达看法 Expressing views and opinions
- 8) 访谈问答 Interviewing and receiving an interview
- 9) 段落结构 Paragraph structure/organization
- 10) 准确表达 Focusing on accuracy: words and expressions

5. 示例及操作说明

为了便于说明和举例，以下设计和举例基于笔者编著的中高级教程《表达》(Zhang, 2009, 2010)。示例中的活动设计均可作为演练、或阶段整合评测任务。

示例 1（图 5、图 6）描述外部特征：现在是什么样子，可以做什么改变

技能	口头及书面交际，成段表达；描述外部特征、形容感觉、描述物体、按照空间顺序有条理地描述空间；做行动方案建议
结构	处所+V 着短语、V 在处所、在处所 V、把 X 改成.....
方式	<ul style="list-style-type: none"> • 由教师选择方式（教师掌控或学生掌控），规定图片或让学生自选图片，并明确语言要求，规定完成的日期 • 用 PPT 制作两张幻灯片，一张为说明，一张为图片+语言提示（详见图右边的说明）

表 1: 10 种 VT 任务/活动侧重点设计

技能表现	目的/目标	适用范围	活动方式	VT 呈现方式
1-描述特征 (口头/打字)	详细具体的特征描述；以主题句、空间关系及顺序、方位词语等组织段落	物体、美术、人物外部特征；室内/室外空间；自然风景、城市外观等	学生看图，并根据文字提示和要求描述图片内容	单张或多张图片，可含文字提示及描述要求
2-比较异同 (口头/打字)	用比较方式加强段落描述的层次和力度；有条理地比较特点	物体、产品、人选、工作、气候/环境问题、地理特点、城市特色	学生看图，并根据文字提示和要求做描述、比较	同类图片数张(如两个城市)；含描述要求及比较用语提示
3-描述过程 (口头)	用表达顺序的词语作为连接过渡，清楚地说明过程的每一步	某物制作过程；申请工作；办理手续；指路等	学生看图，根据文字提示和要求描述过程或步骤；	系列组图；单张地图或社区图；演示过程的视频
4-介绍特色 (口头)	主题句明确，语句连接及段落组织有条理	风俗习惯（如过年）、某地风光、城市特色等	学生解说一组文化或地方特色的图片	内容与某主题相关的图片或视频
5-解说图表 (口头)	用适当的专门词语，如数据表达、方位等，有条理地对内容加以说明	含数据的各种图表，地区社区地图	学生根据文字提示和要求解说图表、地图	图表、地图；适当加文字提示和要求
6-讲述故事 (口头/打字)	叙事方式和连接性词语句式，使叙述连贯，并掌握各时间段的动词形式	简单故事、个人经历、事件经过、旅游过程等	学生解说自己的一组图片，或根据提供的图片和要求解说或概述、复述内容	视频短片或图片故事，文字提示，问题提示
7-表达看法 (口头/打字)	掌握讨论辩论常用词语	谈论产品、人物、地方、环境、城市、经济等各类话题	学生看图或视频后表达自己的看法	单幅或多幅图片，视频短片；可含文字提示、要求
8-访谈问答 (口头)	即兴对答，用适当的访谈用语，如开头、结尾套语以及惯用回答方式	工作面试、问题咨询、特点介绍等	就某话题或图片提问，学生逐一回答	单张或多张图片；可利用 VT 的多重身份功能营造‘多对一’谈话方式
9-段落结构 (打字)	段落的条理清楚、层次分明；主题明确、衔接连贯自然流畅	描述、比较、叙述或陈述看法	学生看一段有组织缺陷的文字，建议如何重组；或加上开头和结尾；老师点评	一张或多张文字为主的幻灯片，描述类可适当配图
10-准确表达 (口头/打字)	用词准确、成语恰当、词语搭配恰当	描述、比较、叙述或陈述看法	类似游戏竞猜活动：学生看图或文字提示后，说出/写出适当的词语、表达法或句子；老师点评并公布正确答案	多张幻灯片，可含文字和图片提示；

图 5：情景和任务说明（教师掌控方式）



用 PPT 或 Word 准备好文字说明，上传到 VT。

若不需要长段的说明，也可用 Comment 的方式添加语音或文字指示，如左边显示。

语音或文字输入随时可删除修改。

图 6：单张图片描述练习，学生文字输入（非实例）



老师现将图片和语言要求用 PPT 准备好，上传到 VT。

学生以语音或打字方式完成描述（可规定一种方式）。

学生描述时可用勾画标注方式

示例 2 (图 7) 比较利弊, 表达看法: 应该用哪种替代/再生能源

技能	口头/书面交际, 成段表达; 同意或反对意见, 陈述观点、举例说明、比较利弊
结构	主题句; 概括句+具体说明句; 比较用语、陈述观点常用句式及表达法
方式	<ul style="list-style-type: none"> 教师掌控, 明确语言要求, 规定完成日期。若作为评测, 可不提供词语提示 此练习可为课上辩论做前期准备(第一轮), 即由个人发表看法(1-2段), 第二轮可在课上进行, 老师在课前公布 VT 上的观点, 学生各自做准备, 就某人的看法提出不同意见, 并深入讨论, 提出具体论据(辩论, 1-2段)

图 7: 单张图片讨论辩论任务, 学生语音输入 (非实例)



老师现将图片和语言要求用 PPT 准备好, 上传到 VT。

学生可在规定的时间内各自完成讨论任务。若录音时不满意, 可删除重录。

第一次讨论老师可选择关闭式, 即每个学生在做评时看不到别人的意见; 第二轮在课上进行有针对性的辩论, 课前可在网上看到所有人的意见, 各自按要求做辩论准备。

示例 3 (图 8) 描述方位, 说明过程步骤: 怎么走

技能	口头交际, 连贯表达; 准确描述方位, 说明步骤、顺序
结构	方位词语句式; 处所+有/是个……; 处所+就是……
方式	<ul style="list-style-type: none"> 由教师掌控, 明确语言要求, 规定完成日期; 可先在课上做社区描述(空间关系、方位等), 熟悉社区布局及常用词语 在课后的 VT 练习之后, 老师可检查个人表现后, 找出典型错误, 在课上统一纠正; 然后选择个别学生在课上做角色扮演, 再次检测

图 8: 单张图片描述, 学生语音输入, 颜色标出路线 (非实例)
(操作时可点击图片放大或移动画面)



若作为测试任务, 可选择不提供词语提示。

老师可用‘分身法’假设一个马克和丽丽, 营造一个对话情景。如假设的马克说“我现在在阳光南路的酒吧, 请告诉我到天天来小吃怎么走。”学生即用语音输入法回答, 并标出路线。作答时若不满意可随时删除重录。

示例 4 (图 9、10) 介绍特色 (系列活动): 采访、解说、概述 地方特色

技能	理解诠释; 采访式答问; 表达演示, 以解说或概述方式介绍地方特色
结构	话题常用句型及表达法; 采访客套话语, 提问方式、答问方式; 段落主题句、转折过渡句、语句连接
方式	<ul style="list-style-type: none"> 连环系列任务; 讨论; 一对一或多对一采访式答问; 一对多表达演示 由教师掌控, 统一内容; 明确语言要求, 规定完成日期; 第一环: 课上先做第一轮讨论及视听, 导入主题 第二环: 课外学生做模拟采访(一对一或多对一); 图片解说、书面概述 第三环: 课上做真实信息互访交流(一对一或多对一); 之后可做个人演示报告(一对多在课外异步进行, 以便同学互动点评)

系列活动示例：介绍地方特色《我的家乡》

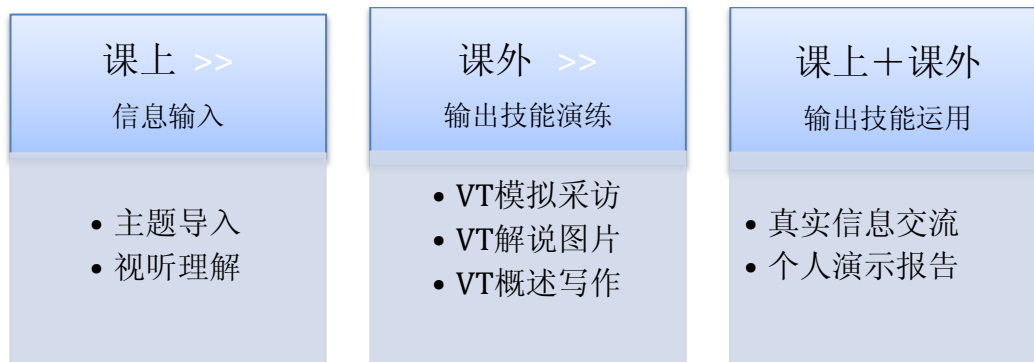


图 9：视频短片导入话题，学生完成视听练习，准备回答问题



在课堂初步视听练习之后，再在课后跟进，用 VT 播放视频短片作为复习，接着做下面的采访问答。

图 10：选视频中的图片作为提示，辅助学生完成采访及解说或概述练习



一对一采访：教师自己充当采访者，提问；学生为被采访者，逐一回答。

多对一采访：教师可利用‘分身法’制造多个提问者轮流提问；学生逐一回答。

图片解说：学生按要求的词语句式（略）逐一解说图片，每周图片可点击放大；用语音输入。

概述特色：学生按段落结构要求（略）概述地方特色，用打字输入

6. 检查评估的评分标准

为了确保 VT 活动达到预期的收效，还应设计一套基于能力表现的评分标准 (rubrics)。设计这样的评分标准可有效地增加评量的透明度，不仅方便教师在评分上的统一性，同时应事先公布给学生，以增强学生对学习目标和具体要求意识，从而有效地提高语言输出的质量。例如对中高级程度的目标而言，在总体上可列出以下一般标准（表 2），其他具体标准可据当课具体 VT 任务而定。

表 2: VT 活动的一般评分标准示例

（部分参考 ACTFL 口语水平评测标准）

	超过预期结果 Exceeds Expectations	达到预期结果 Meets the Expectations	未达到预期结果 Does not Meet the Expectations
内容 Content	Relevant to the subject; has general statements and supporting details; content is challenging or interesting to the reader; shows clarity and a depth of thinking	Relevant to the subject; has some details to support general statements; shows evidence of effort in the work; generally has clarity in conveying meaning,	Irrelevant to the subject or missing details or both; demonstrate simple thinking and/or casualness; repeat ideas already shared.
话语/文字 Text Type	Uses paragraphs and connected sentences with cohesive devices.	Uses strings of sentences and sometimes connected discourse of paragraph-length.	Uses simple sentences and some strings of sentences.
句子结构 Sentence Structures	Uses longer and complex sentences; uses general statements with supporting details; includes various sentence structures and patterns	Has emerging complex sentences; uses general statements with some supporting details; applies sentence patterns	Mostly uses simple sentence; uses general comments/ statements without enough supporting details; sometimes applies structures and patterns
词汇 Vocabulary	Uses a wide range of vocabulary, including specialized and precise vocabulary, and appropriate idiomatic expressions and stock phrases; applies key sentence structures and expressions.	Consistently uses a range of <u>general and specific</u> vocabulary, including some specialized and precise vocabulary such as idiomatic expressions or stock phrases.	Uses a range of <u>general</u> vocabulary and limited specific words; seldom uses idiomatic expressions and/or stock phrases
任务要求 Required Elements	Includes all required elements plus additional information.	Includes all required elements with or without additional information	Includes some but not all required elements

7. 三种工具比较: VT、PPT 及 Prezi

介绍了 VT 的功能用途之后，可以将 VT 与 PPT 及 Prezi 两种常用的工具在报告演示功能上做一个简单的分析比较，以便明确哪种工具适合我们的日常需要。三者各有长短利弊，很难一概而论。

7.1 PPT 与 Prezi 的异同

PPT 是大家较为熟悉的报告演示工具，Prezi 为近年来网络呈现演示工具中的佼佼者，两者各有所长。简言之，在呈现功能上，PPT 具有更多的处理方式和灵活性，如调整字体颜色、动画、自动播放、图片呈现方式、背景音乐插入等等；局限是需要安装程序，在网络上运用较受限制；另外，PPT 在演示模式下不能任意跳动、来回点评，也不能随意放大移动画面。而 Prezi 恰好弥补了 PPT 的欠缺。Prezi 正如一张空间无限的大白板供你任意布局图文音像，并可在报告演示时放大缩小、或着眼局部或纵观全局；来回跳跃、上下移动也较为自如。此外，Prezi 是网上应用程序，不需要安装，免费版基本能满足一般需要。显而易见，二者的区别在于，PPT 为规律整齐、有条不紊地呈现模式，而 Prezi 则为动感、变幻式的呈现模式，二者功能互补，各有其用。例如，在呈现或文字内容或播放影像资料时，PPT 便捷灵活，而在呈现地图、地区概况、地理环境时，Prezi 的优势及演示力度显而易见。

7.2 VT 的特点和优势

从前面介绍可以看出，VT 与前二者相比有很多方便之处，总结如下：

- 1) VT 综合了 PPT 与 Prezi 的部分优势，如：
 - a. 各类档案兼容性强，文字档、图档、音档、影档
 - b. 画面放大移动较 PPT 灵活
- 2) VT 具有前二者所欠缺的分享互动功能：
 - c. VT 提供异步参与互动、分享的功能，使课堂教学在课文得以延伸和补充；
 - d. 可用语音、视频、文字等输入方式直接参与交流，提供多种形式的练习方式；
 - e. 在语音评论输入的同时，说话者可在画面上随机勾画标注(doodling)，起到视觉辅助或强化的效果；
 - f. 作者的‘分身法’功能(add/change identity) 可使教师随意变换身份，丰富了介绍演示的方式与效果（如：一对一提问方式可以转化为多对一的方式）

综上所述，三种工具各有所长，应酌情选用（详见表 3）。

8. 结束语

本文对 VoiceThread 作为语言教学的课外辅助工具进行了探讨，并将其与 PPT 和 Prezi 的功能做分析比较。三种工具在内容介绍演示方面各有利弊，可以互补（见表 3）。如，VT 有诸多优势可以利用，而且相对来说步骤比较简单。但 VT 并非完美无缺，有些方面仍待改进。如 VT 的界面除了评讲时可以输入文字外，其

他地方却不能直接打字，这给老师造成不便。因此在目前状态下，设计 VT 任务时最好结合 PPT 做版面设计，以便在文字、画面处理上获得最佳效果。若 VT 今后能加上插入字框功能 (insert text box)，而且能简单处理颜色、字体、字号，那么 VT 在语言教学上将会有更多发挥利用的空间。

从教学设计上看，VT 演练活动不应限于热门话题评讲讨论，而应利用 VT 的优势扩大语言功能和技能练习范围。同时，仅仅用图片为主导、让学生自由发挥式的评讲对技能的提高是极为有限的。笔者建议在设计任务时针对技能要求补充语言要求和提示，用视觉强化效果增加语言输入的有效性，以引导学生对目标结构有意识地应用，从而逐渐提升表达层次，促进习得。为了让 VT 活动获得最佳收效，应该让学生明确具体的评分标准，使学生有意识地去接近并达到目标。

表 3：三种应用程序功能及特点比较

	PPT	Prezi	VT
处理文字颜色、字体、图片 Manipulate colors, fonts, images	+++	—	—
演示内容局部放大、画面移动 Zoom and pan	—	+++	++
来回跳动选择 Jump back and forth	+	+++	++
插入图档、音档、影档 Insert picture, audio, video	+++	+	+++
插入音频视频链接 Insert hyperlink to audio or video	+++	+++	—
线上播放演示（音频及视频） Online presentation	—	+++	+++
线下播放演示 Offline presentation	+++	+++	fee-based
异步、分享、评论 Asynchrony, shareability, comment	—	—	+++
打印 Printability	+++	+	—
画面设计 Presentation design	+++	+++	—
安装程序 Software installation	需安装 Yes	不需安装 No	不需安装 No
程序费用 Application cost	需办公软件 Install MS Office	教师与学生免费 Free for education	基本版免费 专业版 59 美元/年
注：表中加号或减号 (+/-) 代表该工具是否具有此项功能；多个加号代表功能强。			

可以预见，随着科技的快速发展和人们交际方式的改变，以及网络资源的日益丰富，相当一部分的语言学练活动将逐渐移到课后网上进行。因此，适应时代需要、利用网络资源进行教学规划设计，也将成为今后语言教师们一项长期持久的任务。

致谢: 笪骏、刘世娟、卫立等老师对本文进行审读并提出宝贵的修改意见。作者特此表示由衷的感谢。

注释 Notes

1. 本文的大部分 VT 设计基于作者编著的中级—高级教材《表达 (Developing Chinese Fluency)》，Cengage Learning, 2009/2010.
2. 本文中的部分 VT 设计基于作者为以下教师讲习班做培训演示时所做的设计：
 - 2010 STARTALK Chinese Teacher Professional Program, Houston and Dallas, Texas May 1-2.
 - 2010 Chinese Pedagogy Workshop, organized by Confucius Institute at George Mason University, Chinese Language Teachers Association of Virginia, and Asia Institute and East Asia Center at the University of Virginia, at George Mason University, May 8.
 - Technology Workshops--Session 4, The 6th International Conference on Technology and Chinese Language Teaching (TCLT6). The Ohio State University, Columbus, June 14.

参考文献

- ACTFL (1999). Proficiency Guidelines--Speaking (Revised). American Council on the Teaching of Foreign Languages.
- Bruenner, I. (2011). Using VoiceThread for Language Learning. Abstract for conference, International Association for Language Learning Technology (IALLT), Irvine. Available:
http://www.iallt.org/event/iallt_s_biennial_conference_at_uc_irvine_june_21_25_2011/proposal/using_voice_thread_for_langu.
- Chen, T. (2010) VoiceThread: An effective tool for speaking practice. In Xu, D., J. Da, & P. Zhang (Eds.), Proceedings of the 6th International Conference on Technology and Chinese Language Teaching (pp. 63-67). Columbus: National East Asian Languages Resource Center, The Ohio State University.
- Faculty Focus (2010). Asynchronous Learning and Trends. Available:
<http://www.facultyfocus.com/topic/articles/asynchronous-learning-and-trends/>
- Gascoigne, C. (2006). Toward an understanding of input enhancement in computerized L2 environments. CALICO Journal, pp.147-162.
- Jin, H. (2005). Form-focused instruction and second language learning: Some pedagogical considerations and teaching techniques. Journal of the Chinese Language Teachers Association, 40(2), pp. 31-54.

- Kennedy, M. (2010) Students react positively to VoiceThread in an Arabic class. Center for Instructional Technology (CIT), Duke University. Available: <http://cit.duke.edu/2010/05/lo-language-fellows/>.
- Long, M.H. (1991). Focus on form: A design feature in language teaching methodology. In K. de Bot, R. Ginsberg, & C. Kramsch (Eds.), *Foreign language research in cross-cultural perspective* (pp. 39-52). Amsterdam: John Benjamins.
- Orlando, J. (2010). Using VoiceThread to Build Student Engagement. *Asynchronous Learning and Trends, Faculty Focus*. Available: <http://www.facultyfocus.com/articles/asynchronous-learning-and-trends/using-voicethread-to-build-student-engagement/>.
- Sandrock, P. (2010). *The keys to assessing language performance: A teacher's manual for measuring student progress*. Alexandria, VA: ACTFL.
- Sharwood S. (1993). Input enhancement in instructed SLA: Theoretical bases. *Studies in Second Language Acquisition*, 15, 165-179.
- Schmidt, R. (1995). *Attention and awareness in foreign language learning*. Honolulu: University of Hawaii at Manoa.
- Wang, D. (2010). 网络技术在高级汉语中的运用: VoiceThread, Voiceboard 和 Wiki. In Xu D., J. Da, & P. Zhang (Eds.), *Proceedings of the 6th International Conference on Technology and Chinese Language Teaching* (pp. 237-243). Columbus: National East Asian Languages Resource Center, The Ohio State University.
- Wiggins, G. & McTighe, J. (2005). *Understanding by design*. Expanded 2nd edition. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Zhang, P. (2009, 2010). *Developing Chinese fluency (表达) (Textbook and Workbook)*. Singapore, Boston, and Beijing: Cengage Learning.
- Zhang, P. (2010). Blogging as a tool for development of Chinese writing proficiency. In Xu, D., J. Da, & P. Zhang (Eds.) *Proceedings of the 6th international conference on technology and Chinese language teaching* (pp. 273-281). National East Asian Languages Resource Center, The Ohio State University, Columbus.

VoiceThread 應用於中文教學的幾個例子 (Application of VoiceThread in Chinese teaching and learning: Some examples)

蘇芳儀
(Joanne Chen)
南加州爾灣谷學院
(Irvine Valley College)
jchen@ivc.edu

摘要：課堂時數有限，學生聽和說話的時間常常不足，針對學習需求來設計口語練習作業，使每位學生都有練習聽說的機會，是筆者起初使用 VoiceThread 來設計教學練習的動機。文章第一個部分介紹甚麼是 VoiceThread 及其技術上的使用，包括 VoiceThread 的呈現方式，如何註冊一個帳號，和 VoiceThread 三個主要區域的功能。第二個部分主要介紹筆者應用 VoiceThread 於中文教學的實際例子。文章第三部分中比較 VoiceThread 與其他錄音工具，以及運用 VoiceThread 的優點。文章最後為有意將 VoiceThread 運用於中文教學的教師提出實施 Voicethread 教學時的幾項要點與建議。

Abstract: VoiceThread, an interactive collaboration online tool, allows people to collect and share group conversations in multimedia formats at one place from anywhere in the world. It can be used as a powerful tool in language teaching and learning to improve student listening and speaking skills. This article first introduces what VoiceThread is, including its presentation methods, registration information, and its three major working areas. In the second section, the author shares how she used VoiceThread in the Chinese teaching and learning, such as for lesson reviews, culture reports, group work, discussion, and exams. In the third section, the article compares VoiceThread with other online voice recording tools(e.g., Wimba, Voki); and discusses the advantages of using VoiceThread, such as encouraging student participation and making language learning more engaging; helping to promote creative critical thinking and collaborative skills. In the last section, the article provides suggestions for instructors and researchers interested in using VoiceThread in Chinese language teaching and learning.

關鍵詞：中文教學，VoiceThread，錄音工具，語言教學，聽說練習

Keywords: Chinese language teaching, VoiceThread, Recording tools, language instruction, listening and speaking practice

1. VoiceThread 簡介及其技術上的使用

VoiceThread (<http://VoiceThread.com/>) 是一種在網路上集合文字、影像、聲音、影片呈現的多媒體，並能讓使用者透過電子郵件發送，嵌入 blog, Moodle, Blackboard 等教學平台網站，讓留言者直接在線上留言的工具。將 VoiceThread 打開來時，彷彿在看一個有聲音的幻燈影片(Slide Show)。對著螢幕中的圖片主題留言以後，留言者的照片就會出現在框框兩邊，而其聲音檔會出現在螢幕下方。想聽哪位討論者的留言只要點他的照片就可以聽到了¹。



圖 1: [VoiceThread 範例](#): 看圖說故事 - 莉莉的男朋友

集合了多位參與者的聲音後，螢幕下面便形成了一條聲音線，所以稱之為 VoiceThread。參與討論留言的人不需要聚集一處，但彼此又聽得到對方意見，類似一個網上語音留言板。申請一個 VoiceThread.com 的使用者帳號一開始是免費的，有了帳號以後就可以開始製作 VoiceThread。免費的帳號能製作三個作品。想要製作更多作品的話，VoiceThread.com 也提供 Pro, K-12, Higher Education, Business 收費等級不一的付費帳號給學校團體及社會人士²。

註冊完帳號，登入之後，會看到螢幕上方三個區域：**Browse**，**Create**，**MyVoice**



圖 2: VoiceThread 三個主要區域

¹ <http://voicethread.com/about/features/>

² <http://voicethread.com/products/>

Browse: Browse 的功用為讓用戶瀏覽，及搜尋有關的 VoiceThread

比如：打入關鍵字搜尋 Chinese，會出現二十六頁五百多個 VoiceThread 作品³。

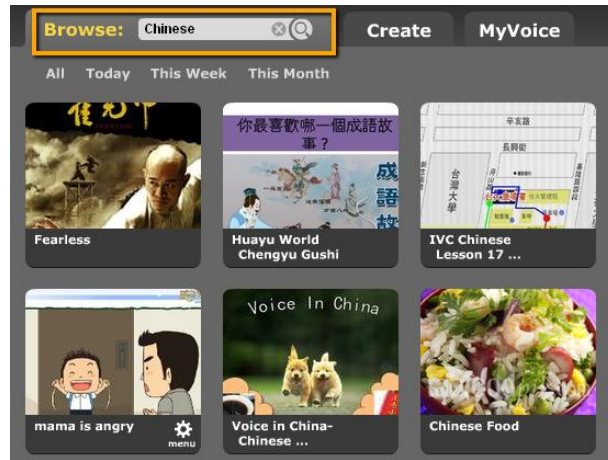


圖 3: 搜尋“Chinese”的作品

MyVoice: MyVoice 是持帳號者的作品存放區，相當於我們的檔案資料夾

點入 MyVoice 以後，可見到製做好的作品按完成時間順序排列，圖片四的三個作品的中間作品，右上角的黃色說話框框代表這個作品有新的留言。



圖 4: MyVoice – 作品檔案區

Create: Create 是製作 VoiceThread 的工作區

點 Upload 上傳檔案，可上傳的檔案類別很多，如 PDF, Word Doc, PPT, PPTX, JPG, PNG, Video, Flash 等⁴。檔案上傳之後，標明作品名稱，回到 MyVoice 就會看到剛製作好的 VoiceThread 了。

³ <http://voicethread.com/?#q+Chinese>。2011 年 6 月 22 日搜尋的結果。

⁴ <http://voicethread.com/about/features/media/>

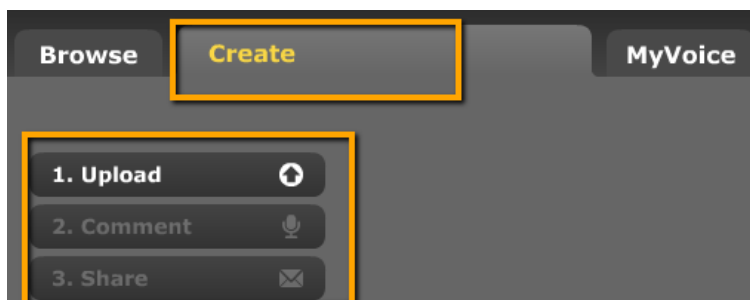


圖 5: Create -製作作品的工作區

點一下剛上傳的 VoiceThread，打開作品，在下方點 Comment 就可以開始發表意見了。方式有 錄音、錄影、文字留言、電話留言、上傳音檔、影片檔，一共五種⁵。

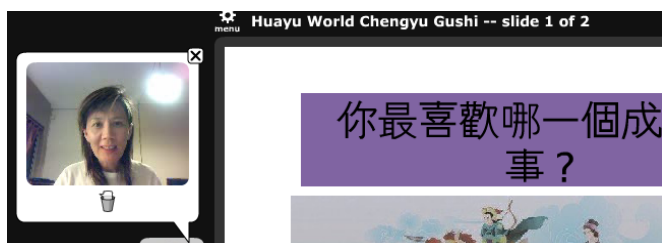


圖 6: 以 Web-cam 錄影的留言方式



圖 7: 打字留言方式

留言完成後，最後的步驟是決定如何分享給學生，邀請學生參與作答或留言。點下一 VoiceThread 右下角的 Menu 功能選項表。

- 點 Delete 去掉此作品。
- 點 Make a copy 可以複製另外一個 VoiceThread 作品。
- 點 Share 能用 Email 寄 VoiceThread Link 給已經設定好的群體⁶。
- 點 Edit 會回到 Create page。Create page 下面有設定功能區。按照我們的需求可做不同的設定。**Embed** 提供 HTML Code 以及 URL link。**Export** 提供下載 VoiceThread 為無需網路的影片之功能。**Playback Options** 可以設定是否願意讓他人下載 Voicerhread。



圖 8: Menu 的功能選項表

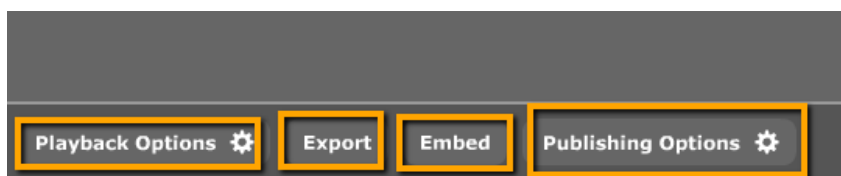


圖 9: Create Page 下方的設定區

⁵ <http://voicethread.com/about/features/commenting/>

⁶ <http://voicethread.com/about/features/sharing/>

Publishing Options:

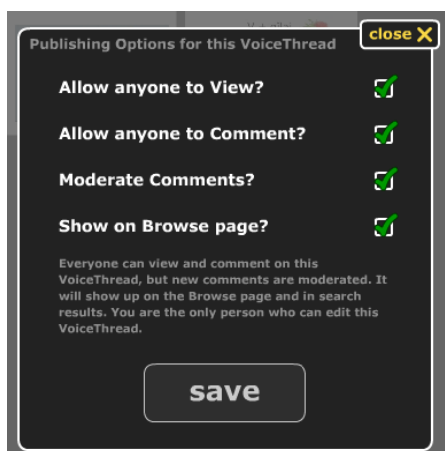


圖 10: Publishing Option A

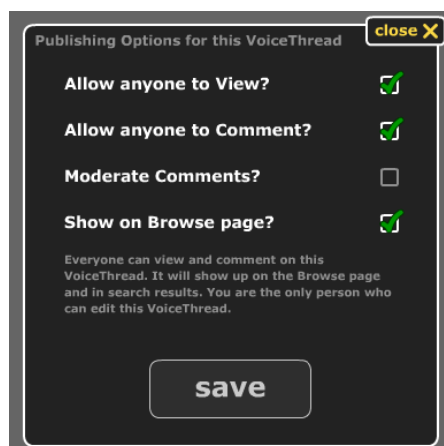


圖 11: Publishing Options B

Publishing Options 的四種選擇決定作品的公開程度。製作者可以按照需求預先設定好其作品私密性程度。勾選 Moderate Comments 的話，留言者的留言不會被其他留言者聽到，除非製作人打開檔案。而不勾選 Moderate comments 的話，留言者能馬上相互聽到他人的留言⁷。

2. 應用 VoiceThread 於中文教學的幾個例子

筆者使用 VoiceThread 的最初動機出於加強學生聽力與口語的能力。筆者任教的 Irvine Valley College 中文班每班人數皆在四十人左右，以下情況經常出現在各級語言課：

- (1) 學生背景及語言程度參差不齊。
- (2) 一個班級人數過多，教師很難跟學生一一進行口語練習。
- (3) 學生的反應速度不一，年齡差距太大。
- (4) 上課時數有限，無法顧及全部學生的需求，學生口語練習不足。
- (5) 課外缺乏對象練習，學生口語練習不足，而降低學習的動機。
- (6) 課室中的聽力練習，重複的次數不夠而效果不彰，或流於枯燥乏味。
- (7) 為顧及學生學習語言的自信心和心理壓力，教師很難重複糾正發音太多次。

由上面幾點來思考學習者需求，製作課外輔助教材是有其必要性的。製作聽說輔助教材的目的地是使背景不一的學生都能從輔助教材中受益，鼓勵學生在自主性參與過程中，提高學習興趣，增加練習聽說中文的機會。除此以外，提升學生的語言組織能力，團隊合作技巧，創造性思維能力，也是筆者在設計 VoiceThread 教學活

⁷ <http://voicethread.com/about/features/moderation/>

動時所期望見到的⁸。

以下介紹幾個實際例子

(1) **教學課程：** 做為課程的輔導教材，筆者將課程的 PPT 上傳到 VoiceThread，配上錄音，放在 Blog, Moodle, Blackboard 等教學平台提供學生聽力練習。學生能一邊聽老師的錄音，一邊錄音，然後聽自己的錄音練習來比較發音的準確度。這類 VoiceThread 有文字聲音影像的教學課程，目的是幫助學生課前準備課後複習。教師如果能使用 Webcam 錄製影像聲音，學生可以更清楚地看到教師發音的嘴型。這裡舉的例子是中文三第五課課文句型練習⁹。



圖 12：中文三第五課課文句型練習¹⁰

(2) **錄音作業：** 配合課文內容的錄音功課練習，筆者建議設計 VoiceThread 作業時，幻燈片頁數最好不要超過兩張。如果第一題請學生念課文，偏向複習式的發音練習，第二題就可以設計可以自由發揮的練習。比如本例中文一第十課的課後作業¹¹，第一頁請學生敘述圖片，第二頁請學生回答問題。



圖 13：配合中文以第十課課文的錄音作業

⁸ <http://voicethread.com/?#q+ivc+chinese+lesson>

⁹ <http://voicethread.com/?#u348538.b1529429.i8062010>

¹⁰ 作為課程類型的 Voicethread 作者並沒有要求學生一定要錄音，學生可以自行練習。

¹¹ <http://voicethread.com/#q.b1429680.i7560305>

- (3) **照片故事**：學生練習敘述自己的照片故事。例子是中文三的“分享我的照片”。作法的第一步是先請每位學生傳照片給筆者，筆者把全班的照片都上傳到同一個 VoiceThread 作品，嵌入 Blackboard 教學平台。上課的時候打開 VoiceThread，學生談一談照片裡的故事，下課以後，請學生到 VoiceThread 錄音再敘述一次照片的內容。本例是一個延伸練習，雖然課堂上學生們已經談過他們的照片，但是可能沒有達到教師預期的流利程度，回家再練習一次是有必要的¹²。一個 VoiceThread 可以最多上傳五十張圖片或幻燈片，很適合利用做為全班共同參與的 Project。

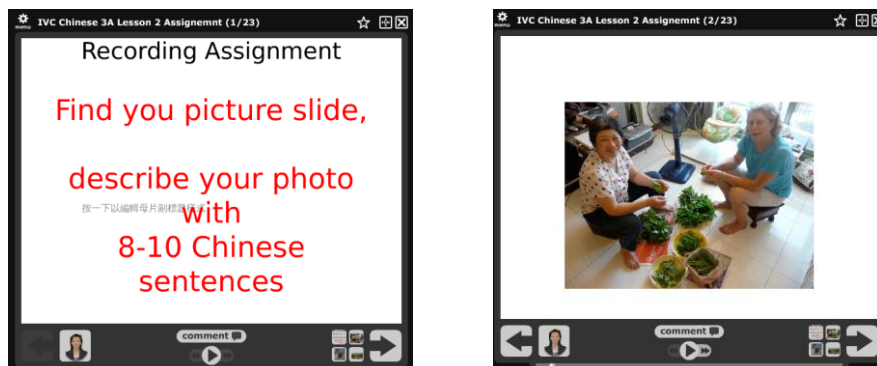


圖 14：中文三學生的照片故事

- (4) **文化報告**：作法與照片故事類似，筆者請學生蒐集一個文化主題資料，如一位有名的中國人、一個中國的城市等，做成一張幻燈片後傳給老師。筆者收集好學生的幻燈片後，上傳到 VoiceThread，嵌入 Blackboard 教學平台上，請學生到自己的幻燈片那頁做錄音報告，報告時間長度為三到五分鐘。錄完音以後，最少拜訪兩位以上同學的作品去看去聽，一定要作 Comment，可以用錄音、錄影、打字等方式，若打字留言請打中文字。到這裡才算完成文化報告。老師也到每位學生的作品去打字、留言、迴響，給予鼓勵建議。這裡舉的例子是中文二的文化報告“一位有名的中國人”¹³。



圖 15：中文二的文化報告

¹² <http://voicethread.com/#q.b1345906.i7159892>

¹³ <http://voicethread.com/#u348538.b1850405.i9731869>

- (5) **合作學習(小組 Project):** 這個“在餐廳裡”例子中的兩位學生編了一段有關愛吃甚麼菜的有趣的對話¹⁴。這個例子的做法是將學生分成小組，請學生以“約會”為主題編寫一段對話，之後用多媒體呈現。有的學生選擇拍攝 Video 影片，有的選擇使用照片上傳到 VoiceThread，然後錄音。讓學生以“製作者”身分做 Project 時，教師需要先帶領學生學習 VoiceThread 的技術，過程當中也要提醒他們做好 Publishing Options 設定，如此才能分享給他人。

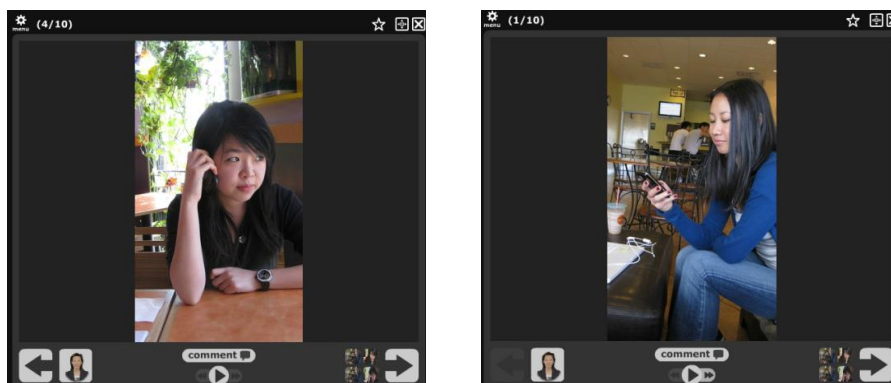


圖 16: 中文一學生作品: 在餐廳裡

- (6) **敘述練習:** 這是一種使用圖片，配合課程的語法練習，目標為加強學生的語法與發音。這裡舉的例子是中文二第十五課語法練習，教學目標是能夠敘述東西的位置與方向¹⁵。請學生聽了老師的問題以後再作答，題目的難易程度可以在教師的題目中調整。

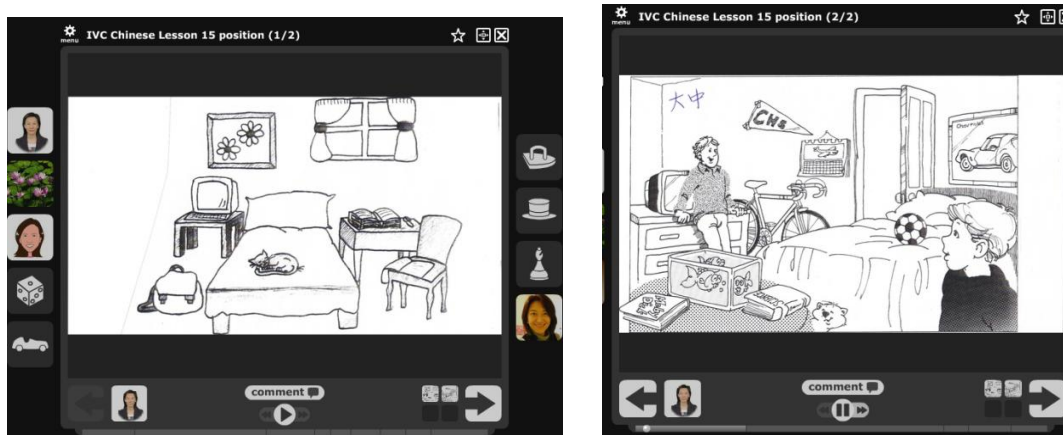


圖 17: 中文二第十五課練習敘述東西的位置與方向

- (7) **話題討論:** 邀請全班學生對同一個話題發表意見。做法的第一個步驟是教師先在課堂中提出話題，全班分成小組討論，之後進行辯論或做小組報告，請學生

¹⁴ <http://voicethread.com/#q.b1132655.i6076412>

¹⁵ <http://voicethread.com/?#u348538.b451349.i2401760>

課後再到 VoiceThread 發表自己個人的意見¹⁶。

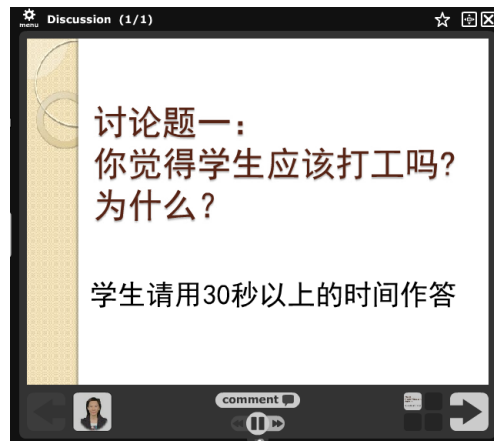


圖 18: 討論題例子—學生應該打工嗎？

- (8) **考試前的聽力與說話練習**：筆者把題目錄音錄好，先讓學生考口語之前在家練習，目地為降低學生考口語時緊張的情緒。正式考口語考試時，老師可以從中間挑選幾個題目來考¹⁷。

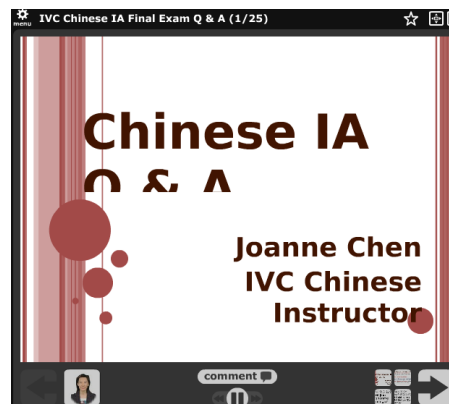


圖 19: Chinese IA Practice

- (9) **聽力與口語測驗**：筆者在 2011 年春季班中文二期末口語考試，第一次嘗試使用 VoiceThread 讓學生在家裡錄音回答。做法是給學生三天的時間，請學生先仔細聽題目，再以中文回答，考題一共十題每一題要用 30 秒的時間作答，且一定要在期限內完成。學生可以按照本身的程度盡情發揮作答。對於人數多的大班，線上口語作答節省了很多課堂的時間，學生不必等待別人，也減輕了面對面口語作答的緊張程度¹⁸。因為是考試性質的 VoiceThread，考試期間在 Publishing Options 設定上，筆者勾選 Moderate Comments，如此學生在作答時

¹⁶ <http://voicethread.com/#u348538.b1989920.i10504736>

¹⁷ <http://voicethread.com/#u348538.b769472.i4082462>

¹⁸ <http://voicethread.com/#u348538.b1973714.i10415005>

就無法聽到看到其他同學的回答了¹⁹。

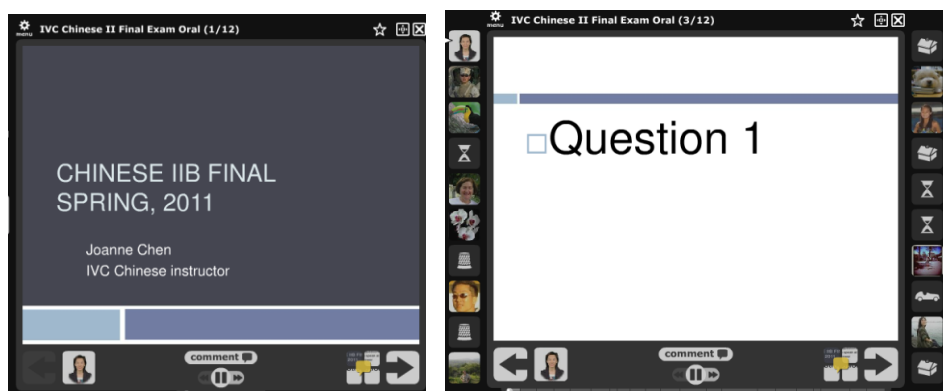


圖 20: 中文二期末口語考試

(10) 聽力檔案夾: 筆者將聽力練習或測驗錄製好存放於 VoiceThread, 除了節省了筆者的電腦空間, 還有其他好處:

- a. 檔案容易整理: Worksheet, Power point, PDF 等檔案都能加上錄音檔, 上傳 MP3, 或插入影片²⁰。
- b. 檔案修改容易: 可以在 VoiceThread 修改部分題目, 重新錄音, 調整前後題目, 無須全部重新製作, 音檔分段的地方也容易辨認²¹。
- c. 本校每一間教室都有電腦和網路, 可以隨時利用。

這裡所舉兩個例子都可以重新錄音, 或更改錄音檔, 下方的聲音線很容易辨認是哪一段題目, 以方便需要時重複播放。

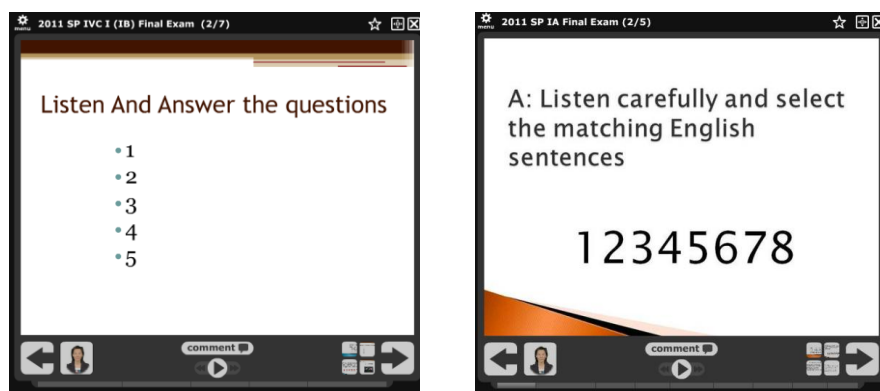


圖 21: 教師的聽力檔案夾

¹⁹ <http://voicethread.com/about/features/moderation/>

²⁰ <http://voicethread.com/about/features/media/>

²¹ <http://voicethread.com/support/howto/VoiceThreads/Editing/>

3. 比較 VoiceThread 與其他錄音工具

表 1: 比較 VoiceThread 與其他錄音學習工具表格²²

Tools	Allow student record online	Allow interactive activity	Online storage
Audio Drop Box (Free account)	Yes	No	Yes / MP3 files
Audacity (Free Download)	No / need to download first	No	No / MP3 files
Voicethread	Yes	Yes	Yes
Wimba Wimba pronto	Yes	No / Yes	Yes
Voki Voki.com	Yes Creating a talking Avatar	No	Yes
GoAnimate http://goanimate.com/	Yes Creating a cartoon story	No Yes with group work	Yes

對現代語言教師來說，選擇並靈活運用錄音工具於教學，已是一項必備的技能了²³。上圖為筆者於 2011 年 4 月 30 日在 CLTA_SC 研討會的報告²⁴中提出適用於語言課的幾個錄音的工具，並做了簡單比較。

- (1) Audio Drop Box 是 Center for Language Education And Research 提供的免費工具，容易使用，可以嵌入教師的教學平台²⁵，方便學生錄音。只有教師一人能聽到所有學生的錄音，但是學生之間無法聽到他人的意見²⁶，教師也無法做對應的回答。
- (2) Audacity 是一個實用的錄音工具。但是學生送出 MP3 音檔以後，教師要一個一個檔案打開來聽，時間上不經濟，跟 Audio Drop Box 一樣，教師無法在教學平台上做相對的回應²⁷。
- (3) Wimba 是付費的工具，通常附在 Blackboard 平台中，教師同樣要將錄音檔案一個一個打開。Wimba Pronto 現在有即時回應的功能，教師能在線上與學

²² <http://www.slideshare.net/sulaoshi/developing-speaking-activities-7760810>

²³ <http://novastartalk.nvcc.edu/unit2>

²⁴ <http://blog.huayuworld.org/ivclaoshi/13774/2011/04/29/89902>

²⁵ <http://web.cortland.edu/flteach/mm-course/audiodropbox/index.html>

²⁶ <http://blog.huayuworld.org/ivclaoshi/13774/2011/04/29/89425>

²⁷ <http://gofree.com/download/Audio/Sounds/audacity.php?gclid=CPaCl6DbyakCFQFsgwod4nidPQ>

- 生同步談話²⁸。
- (4) Voki 的特色是讓使用者選擇製作一個會說話的虛擬化身(Avatar)，加上錄音以後，Voki 的造型千變萬化可愛討喜，但是 Voki 只有單向的輸出，沒有讓觀者回應的功能²⁹。
 - (5) GoAnimate 提供製作動漫的場景，使用者可以自由選擇人物，製作一段有情節的動漫，配上聲音後趣味性高，非常適合利用於語言課中。但是與 Voki 同樣，沒有讓觀者回應的功能³⁰。

簡單比較之下，除了沒有如 Skype³¹、MSN、Wimba pronto 的即時性對話功能，VoiceThread 具備了以上錄音工具所有特點並加上³²：

- (1) 容易使用：只要有電腦上簡單的麥克風，Webcam,就能製作。
- (2) 線上工具：不需要下載或占用電腦儲存空間。
- (3) 容易分享：線上分享，不需要用 Email 寄錄音檔案。
- (4) 協同合作：多人能夠在同一個 Project 作品中協同合作，並以錄音、錄影、打字等多種方式參與。
- (5) 回應功能：參與者之間都能留下意見，得到多向回饋。
- (6) 容易編輯：能夠上傳圖片、影片、文字檔案，並加上錄音。
- (7) 保留私密性：可以調整 project 作品的公開程度。
- (8) 創造性：挑戰參與者的語言、圖片、影片、音效的組織能力³³。

集合 VoiceThread 教學的實際經歷與 VoiceThread 的特點，筆者簡單歸納出運用 VoiceThread 在教學上的三大優點³⁴：

- 鼓勵了學生主動性參與的意願。
- 加強了學生學習語言的結構性與功能性的聽說練習。
- 提升了學生的創造性思惟能力。

4. 實施 VoiceThread 的幾項要點：

本文首先介紹了甚麼是 VoiceThread，如何申請帳號及三個主要功能區域，然後介紹了筆者應用 VoiceThread 於爾灣谷學院中文課程中的一些例子。此後把 VoiceThread 與其他五個影音工具做了簡單比較。最後筆者想對有意使用

²⁸ <http://www.wimba.com/>

²⁹ <http://www.voki.com/>

³⁰ <http://goanimate.com/>

³¹ <http://www.skype.com/intl/en-us/home>

³² <http://sites.google.com/site/voicethreadsclassroom/Home>

³³ <http://thinkingmachine.pbworks.com/w/page/22187721/Think-VoiceThreads>

³⁴ <http://www.facultyfocus.com/articles/asynchronous-learning-and-trends/using-voicethread-to-build-student-engagement/>

VoiceThread 做為教學工具的中文教師們提出一些實施的建議。

實施之前請教師們充分了解本身的教學需求與明確之教學目標，再針對這個具體目標設計教學活動。利用 VoiceThread 設計有創意性的教學活動有上百種³⁵，但請教師們首先考慮：

- a. 製作這份教材的目標是甚麼？
- b. 對學生的產出 (Student Learning Outcomes)，教師的預期是甚麼？
- c. 對使用 VoiceThread 的過程中出現的技術問題³⁶，教師如何解決³⁷？

要充分了解 VoiceThread 技術與應用，筆者建議教師先使用免費帳號練習（一個 Email 可以申請一個帳號），來回實驗，充分了解 VoiceThread 各項功能，掌握 VoiceThread 製作技巧之後，再考慮加入付費會員。教師們如果已經使用 Blog、Moodle、Blackboard、Wikispaces、Google-site 等教學平台，嵌入 VoiceThread Project，方便學生直接操作錄音，是最有效率的方式。

倘若學生電腦知識不足，技術方面需老師協助，建議教師們先做好以下準備：

- a. 因每一位參與錄音的學生都需要申請一個 VoiceThread 帳號，為節省時間，教師可預先製作如何申請 VoiceThread 帳號，如何錄音的 PPT 檔案或教學影片供學生參考，比如：[For first time VoiceThread user](#)³⁸，並在課堂上詳細示範如何錄音的步驟。
- b. 在教學平台上預先將 VoiceThread 作業準備好，並說明作業的內容與評分要求，作業繳交截止日期等注意事項。督促學生，確實檢查功課，發現沒有完成的，找出問題所在，是技術性方面還是個人的因素，然後提醒學生完成。

最後 筆者想提醒有興趣使用 VoiceThread 於教學上的教師們在開始製作 VoiceThread 教材之前，從“參與者”，也就是從學習者的角度去了解 VoiceThread。先到 VoiceThread Browse³⁹參觀不同科目不同類型的 VoiceThread，嘗試 Comment 的留言、錄影、錄音、打字等各項方式，感受一下學習者的心理。多欣賞 VoiceThread 網站上教師們的教學設計，體驗學習活動的效果，參考他人成功經驗，如此將能節省自身的摸索過程，達到事半功倍之效。

致謝：本文在撰寫過程中得到劉士娟博士和張寬博士的鼓勵並認真閱讀全文提出諸多修改建議，在此深表謝意。另外，對爾灣谷學院 Professor Susan Fesler 幫忙修改英文題要，表示衷心感謝。

³⁵ <http://www.ideastoinspire.co.uk/voicethread.htm>

³⁶ <http://voicethread.com/support/howto/Troubleshooting/>

³⁷ <http://somenovelideas.typepad.com/some-novel-ideas/2011/01/using-voicethread-in-your-classroom.html>

³⁸ <http://www.slideshare.net/sulaoshi/first-time-user-of-voicethread>

³⁹ <http://voicethread.com/?#q>

附錄

文章中提到的網站

1. VoiceThread

- <http://VoiceThread.com/>

2. 筆者的 VoiceThread 課程例子鏈接

- IVC Chinese Lesson : <http://VoiceThread.com/?#q+ivc+chinese+lesson>
- 教學課程 : <http://VoiceThread.com/?#u348538.b1529429.i8062010>
- 錄音作業 : <http://VoiceThread.com/#q.b1429680.i7560305>
- 照片故事 : <http://VoiceThread.com/#q.b1345906.i7159892>
- 文化報告 : <http://VoiceThread.com/#u348538.b1850405.i9731869>
- 小組合作 : <http://VoiceThread.com/#q.b1132655.i6076412>
- 敘述練習 : <http://VoiceThread.com/?#u348538.b451349.i2401760>
- 話題討論 : <http://VoiceThread.com/#u348538.b1989920.i10504736>
- 考前複習 : <http://VoiceThread.com/#u348538.b769472.i4082462>
- 聽力與口語測驗 : <http://VoiceThread.com/#u348538.b1973714.i10415005>
- 教師檔案夾 : <http://VoiceThread.com/share/489445/>

3. 教學平台

- Blackboard : <http://www.blackboard.com/>
- Moodle : <http://moodle.org/>
- Wikispaces: <http://www.wikispaces.com/>
- Google-site : <http://sites.google.com>
- Blog (e.g. Blogger) www.blogger.com

4. 錄音工具

- Audio Drop Box : <http://clear.msu.edu/teaching/online/ria/audioDropbox/>
- Audacity : <http://audacity.sourceforge.net/>
- Wimba : <http://www.wimba.com/>
- Voki : <http://www.voki.com/>
- GoAnimate : <http://goanimate.com/>

5. 即時性對話工具

- Skype : www.skype.com
- MSN Messenger : <http://explore.live.com/windows-live-messenger?os=other>

Review of *ActiveChinese* (述评: *ActiveChinese* 网络课程系列)

Haidan Wang
(王海丹)
University of Hawai'i at Mānoa
(夏威夷大学)
haidan@hawaii.edu

ActiveChinese (<http://www.activechinese.com/>) is an internet-based Chinese teaching program that integrates all four areas of language skill instruction. It targets beginning and intermediate students in elementary, middle school, high school and college, as well as professionals who may need to use Chinese. *ActiveChinese* offers programs for children, schools, professionals and travelers that can be used as independent Chinese teaching programs or as supplements to existing ones.

The children's program caters to elementary and middle school students and the theme is "The Legend of the Sacred Forest." A magic wheel rotates through 12 units, each symbolized by one of the 12 animals of the Chinese Zodiac and containing three lessons. Each lesson is divided into three parts: Teaching points, drills and games. There is an ancient map in each unit that leads students through the 36 lessons. The children's program introduces 36 key sentences and phrases, 300 vocabulary words, 100 characters, basic Chinese pronunciation and radicals. A variety of games and exercises are incorporated into the program to create an active learning environment. There is a test at the end of each unit that is presented with graphics to keep learning fun.

The school program is for high school students. There are 31 lessons. Each lesson contains a dialogue, exercises, cultural and language points and an assessment. The dialogue is available in three modes: Immersion mode, extended dialogue mode and interactive mode. The immersion mode introduces a dialogue through an audio recording with Chinese subtitles. In the extended dialogue mode, each sentence in a dialogue is slowly pronounced, with subtitles color-coded according to tone, which helps students internalize this distinctive feature of Chinese and increase their awareness of the tones. *Pinyin* and tone marks are displayed right below each word and the English meaning is shown when the cursor is pointed at the word. The interactive mode presents each sentence in a dialogue and allows students to record their pronunciation and compare it to that of a native speaker. There is also a button to turn the English or *pinyin* subtitles on and off.

The Exercise section drills pronunciation, vocabulary, listening comprehension, sentence patterns, communication skills and writing. Following the drills is a reading passage with a vocabulary list. The cultural and language points section is composed of

facts and explanations related to linguistic and social features of China and the Chinese language. The last section of each lesson is an assessment, quizzing students on the material covered in the dialogue and language points.

The school program also has a 200-level version for students who have completed the first 31 lessons or whose Chinese proficiency is at the equivalent level. There are 15 lessons in this version, which are suitable for students preparing for an AP test or college level students. In addition to the school program features, it also incorporates a Chinese idiom into the dialogue of each lesson. Each idiom is illustrated with a slide consisting of four pictures, explanations and one example sentence.

The professional program has a virtual classroom and a live tutor, which is conducted through Skype. Its 42 lessons are stratified into beginner, beginner advanced, low intermediate and business. Like the school program, each lesson contains a dialogue, language points, drills and assessment. The dialogues in the professional edition are also available in three modes. The activity format in the drill section is similar to the school edition, too, but there is an additional character writing segment. This section features animated demonstrations of radicals and stroke order. Accompanying worksheets are downloadable to reinforce character exercises.

The travel program was created for people planning to visit a Chinese-speaking country. Unlike the other editions, this travel edition is much more compact than the other three editions in terms of content and format. It is only available in CD-ROM. Dialogues are relatively simple and followed by scripts with *pinyin* underneath the characters. The language points section introduces travel tips for traveling in China. Drills focus on practical sentences. The Cultural Shocker section lists many experiences a traveler may have during their stay in China.

The most unique feature of *ActiveChinese* is its animated, interactive themes. Most of the topics cover real-life situations and reflect recent changes in Chinese society, culture and economy. Topics specifically target school students in the U.S. and are particularly beneficial to learners who plan to visit China. For example, topics such as handling an emergency, hiring a maid and buying a bicycle are very practical for professionals living and working in China. Some small-talk in the school program is pseudo-authentic. For instance, words and expressions in the Comparing Cities lesson reveal the mindset of the young Chinese working class. Cultural knowledge in this lesson focuses on how young, white-collar workers choose a place to work and how the Confucian ideal of filial piety still influences this tendency. In the Relationships lesson, the dialogue develops naturally. Expressions such as 帅呆了 (stunningly handsome), 百里挑一 (one in a hundred, cream of the crop) and 一见钟情 (fall in love at first sight) are included in a natural way. Other words introduced, such as 非诚勿扰 (if you are the one – literally, don't bother if you are not sincere) and 剩男剩女 (a single man or woman over 30 - literally a leftover man and woman) reflect up-to-date attitudes towards relationships of men and women of marrying age.

Two other unique features of *ActiveChinese* are its Chinese subtitles in the dialogues and animations of conversations. The value of textual support for listening has been supported by research comparing the effects of teaching a foreign language in visual form with or without text (Borras & Lafayete 1994, cited by Chapelle 2009). This type of pseudo-audio presentation of imitated authentic conversation of real life “provide(s) valuable modified input and resolves miscomprehension, as well as prompts noticing and deep processing.” (Chapelle 2009, p631). The vivid animated scenes paired with conversations provide pragmatically useful, context-specific language input. This input offers more dynamic communications and thus provides a better and more feasible option for listening comprehension than regular classroom instruction. This approach also makes rote exercises and drills on a computer more engaging. This feature is also extended in the drills and exercises. While the dialogue is presented in the extended mode, learners are given opportunities to notice the details of language use. The interactive mode, in which students record their own speech and compare it to the pronunciation of native speakers, not only provides an opportunity for self-correction, but also generates repairing moves when feedback is provided.

Cultural shockers, in the school program, professional program and travel program is unique. There are eight sets of vivid cartons with a total of 40 slides exposing learners to contemporary Chinese cultural issues in a fun way. After a brief introduction, an avatar narrates a series of scenarios that people from Western cultures may be surprised by when in China. Each scenario is illustrated by one slide consisted a set of four pictures and explanations. These pictures illustrate a variety of aspects of Chinese culture and a large portion focuses on Chinese dining culture. Other things that may surprise travelers are covered in the “city streets” related scenarios. This covers the potential scariness of crossing a city street and the frustration one may experience when asking for directions. The “friends” related topics deal with perceptions of friendship in China, and the “in public places” theme shows things that a Chinese person may be quite accustomed to seeing but which may seem strange to outsiders. In addition, some uncommon social customs, such as the Chinese aversion to tanning, are covered.

ActiveChinese is available in online and offline formats, such as CD-ROM, software, textbooks and workbooks. There are also e-flash cards in both traditional and simplified characters. It also provides a complete set of teacher’s resources, including textbooks, in-class PowerPoint slides for creative teaching activities, explanations of dialogues and language points and *pinyin* teaching guides. Other resources for teachers include written tests for each unit and lesson plans. There are also online resources for students, providing rich and engaging materials, such as *pinyin* and character help. Downloadable MP3 and MP4 files for dialogues and language points are also available. The flashcards can be personalized and allow students to review the vocabulary covered in each lesson.

It is worth pointing out that overall *Active Chinese* is a well-designed and self-contained Chinese language program. The animation dialogues are appealing to learners, interesting to watch and fun to listen to. The webpages of these dialogues are easy to navigate, repeat, rewind and skip. The dialogue design with three speeds pedagogically breaks down the learning process with respect to the principles of language acquisition.

They successfully integrate sound introduction, tone demonstration, sentence intonation, character recognition and situational scenarios and create an effective platform for teaching and learning conversational Chinese for beginning learners. The explanations of language points are well constructed. They are easy to follow and it is easy to refer back to the text. The examples included are not only taken from the text, but also are expanded to general application. The recording feature is unique compared to other similar programs. The function of allowing learners to compare their pronunciations to the standard ones is attractive and impressive. The feedback on assessments is a desirable learning tool for students.

Today, Computer-Assisted Language Learning (CALL) offers multiple instances of exposure, negation and practice in a dynamic and multifaceted way outside the classroom (Chapelle 2009). Effectively using multimedia materials to fill the motivation gap in language learning, *ActiveChinese* makes an important contribution to the field of teaching Chinese with technology. Its holistic design caters to the needs of a wide range of mainstream learners and related audiences such as educators, home-school parents, and government agencies. Overcoming the limitations of traditional textbooks and time limits of classroom teaching, *ActiveChinese* provides its users with a vast database of texts, images and sounds and integrates its website, CD-ROM, downloadable e-textbook, e-workbook, PowerPoint slideshows, MP3 and MP4 files. This makes this program stand out in the area of meeting the diverse needs of users with different learning preferences.

Currently, *ActiveChinese* is widely used by private and public schools, as well as home-schooling families in the U.S. and many international schools and institutions. Testimonials from users show that innovation is the main attraction to all users. Kids especially enjoy the 12 animated chapters and the easy-to-use drag'n'drop formats. Teachers report that students enjoy learning outside of the classroom and make faster progress than when using only traditional methods of teaching. The technical support from the company is also highly acclaimed. The *ActiveChinese* website maintains a testimonial page (<http://www.activechinese.com/testimonials.jsp>), providing potential users convincing evidence from participants.

Although student-centered communication and participation are a strength of this program, most of the communication in the program is between either the learner and the virtual tutor, or between the learner and automatically generated feedback. The provision of feedback has been one of the great challenges faced by CALL (Brett & Gonzalez-Lloret 2009). An e-learning environment would have greater potential and be more effective if it promoted interaction between users during language acquisition. With the pedagogical trend towards live communication and peer learning, instant communicative forums between learners and teachers and live discussion boards among learners have been recognized as an effective tool in online teaching and learning. Research also proves the efficacy of oral and written communication among learners (Chapelle 2009). Since the language forms are more likely to be retained through interactional written and oral activities, *ActiveChinese* could be improved upon if it provided interactive connections such as a live communication forum, instant discussion board and collaborative tasks or activities requiring teamwork between learners from around the world. We expect to see

tools such as blogs, wiki pages, live discussion boards and instant chat rooms that promote collaborative activities, participatory learning and real-time interactions not only with the teacher, but also with fellow students. Besides that, although the animations have provided pseudo-authentic scenarios, use of authentic online materials related to themes of lessons could further improve it.

This program is designed to be a comprehensive and integrated Chinese program, however, its attention to the four skills does not seem well-balanced. While oral production and Chinese character recognition skills are emphasized, writing and compositional skills are not addressed directly in any of the three main course programs. The coverage of all four skills would be more balanced if some characters and compositional writing tasks or activities could be added in the future. In addition, there is potential for the *ActiveChinese* designers to expand the exercise formats. So far there are only a limited number of exercise formats, such as multiple choice, fill-in-the-blank with given words and jig-saw puzzles, for all programs and all age learners. The e-learning package would be greatly enriched if some e-worksheet activities were also available online.

References

- Borras, I. and Lafayette, R.C. (1994). Effects of multimedia courseware subtitling on the speaking performance of college students of French. *The Modern Language Journal* 78, 61-75.
- Brett, D. and M. Gonzalez-Lloret. (2009). Technology-enhanced materials. In M. Long & C. Doughty (eds.) *The Handbook of Language Teaching*. Wiley and Blackwell. 351-369.
- Chapelle, C. (2009). Computer-assisted teaching and testing. In M. Long & C. Doughty (eds.) *The Handbook of Language Teaching*. Wiley and Blackwell. 628-644.

© 2011. Journal of Technology and Chinese Language Teaching

© 2011 科技与中文教学

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

Email (电子邮件): editor@tclt.us