

# 突破傳統華語文教學之想法和建議

## Innovative Thoughts for Mandarin Teaching

張一飛 博士

Ifay F. Chang

北威中文學校

Northern Westchester Chinese School

紐約州威郡

Westchester, New York

### 摘要

華語文以第二語言的教學方法一直是對語言教師的一大挑戰。在海外教授華語文有其環境上的困難。現今國際間對華語文表示興趣和重視，官方和民間相關機構應當抓住機會負起使命來大力推廣華語文成爲全球通用的母語之外的第二語言。鑑於此本文特就華語文教學的挑戰提出兩個突破傳統華語文教學的想法，影棚教學法 - Studio Study Pedagogy, 華語遊戲教學法 - Mandarin Make-A-Game Pedagogy, 合稱爲華語影棚遊戲教學法 - Mandarin Language Game Show Pedagogy，與教師同道切磋。此兩法曾付諸實驗，其結果和結論爲本文的主題。根據此兩法的可行性和可預期的效果，筆者向相關機構有識，有權，和有志之士提出大力推廣華語影棚遊戲教學法來促使華語文能迅速成爲全球通用的第二語言。

### (一)引言

自古以來勤學育幼是華人尊爲神聖的美德。早自兩千五百多年前至聖先師孔夫子所傳，有教無類，因材施教，尊師重道，即爲教育家與學者公認的教育哲理。所以華人至今對於教育子女仍然視爲父母的最大的人生責任。可是現在華人遍居世界各地竟然遭到一個有史以來教育子女最大的挑戰(1)，那就是如何教育子女學好華語文，如何使子女對華語文發生濃厚興趣，進而對華人五千多年優秀的文化傳統能夠探索，欣賞和獲得有益的薰陶。這自然也是華語文教師的最大挑戰。

既然華人有數千年注重教育的傳統和經驗，那爲什麼中國以外的華人(包括星加坡)都會遭到上述的挑戰和困擾？以美國華人來說，這個困擾最爲嚴重。最大的諷刺是，美國正是受到中國的復興自強和趨向民主自由經濟的影響，而對學習華語文產生了有史以來最大的興趣，許多學者尤其華人語文學者感到遺憾的是，華人的“中文學校”居然沒有任何千年錘煉的優秀華語文教學方法，不說對非華人就是對華裔子女也沒有什麼高明的方法。

當今“中文學校”教師並不是不了解大家的困境和挑戰。有許多華語文教師對這個問題也做過很深刻的探討。就以美東中文學校年會來說就有多次學術報告討論這個挑戰，從教和學雙方面來看這個問題(1,2)。因此華語文教學近年來是在不停地進步，教學材料也針對學生的背景和環境作了很大的改進。但是許多美國中文學校裡的成果並沒有顯著的表現，這究竟是什麼原因呢？

筆者因有六子女與華語文學校有數十載之緣，從參與中文學校開創到擔任華語文教學，雖然總是常覺得懊惱和內疚，但是一直不甘願放棄探索華語文教學挑戰的問題。筆者曾經對於華語文學生素質和背景的改變，華語文教學師資的缺乏和美國其他第二語的教學方法來探討美國中文

學校是否應當轉型(1)。當然美國學校的第二語教學和中文學校的華語文教學最大的區別是前者是每週五天而後者僅是每週一至二小時，再有前者聘用的是有專業訓練的語文教師而後者多數是自願服務的好心人士。除此之外筆者認為美國學校專業語文教師所注重的三點，一，學生要自由地選擇他或她的第二語文課，二，老師要盡力地提高學生的興趣，三，供給一個有效的語文學習環境。美國學校除了有視聽器材外，並且鼓勵學生組織第二語俱樂部，舉辦應用第二語文的活動和競賽，像國外旅遊和參觀第二語居民住宅商業區等等。

反觀華語文學校之教學，除了上課接觸時間受限制之外，因租用教室能用設備有限，而學生往往不是自願來學華語文的。一般的教學方法多半是傳統的授課方式。一般美國中文學校面對最大的問題就是學生的興趣不高，加上學生家庭背景不是華語文為母語的漸佔多數，大多數學生都缺少練習和使用華語文的環境。筆者針對這兩個問題曾經推敲過，根據做過的一些實驗，筆者在此文中提出兩個想法向諸位華語文教師請教，并向有關機構建議考量此種非傳統性的華語文教學概念。如能推行當可使華語文成為全球性第二語文有莫大的幫助。

第一個想法是如何提供一個適合學習華語文的環境及教和學的流程。在經濟條件可行的情況下採用和集合多種媒體技術來編導，教授和學習華語文。使學生能有一個有效的和有趣的學習環境。第二個想法是如何提高學生學習華語文的興趣。教師和學生合作創造學生認為有趣的教材。教師和學生都不會受不適當教材和作業的煩惱。筆者在實驗兩個想法時得到一些結論，將於解說兩個想法之后提出。

## (二) 第一個想法：引用多種媒體技術提供華語文教學的環境和流程

語言學家以及大眾都認為學習語言最有效的方法是生活在該語言的國度裡，所以旅居在一個第二語言國是最能幫助學習第二語言的途徑，時間愈久效果愈大。但是這只是一個理想或夢想，極少數人能拋開一切而專為學第二語言而遠走他鄉。所以我們只有求其次來模擬一個適合學習第二語言的環境。在當今電腦和通訊技術極為進步和成本大幅下降的條件下，提供一個模擬環境來開發和實行一套突破傳統的教學流程是可行的。

教學方法與流程和教學模擬環境是不可分的。圖一是一個模擬環境的草圖(3)。簡單地說它是一個製造和傳播電視節目的一套影棚設備再集合了一些華語文教學的工具。這個模擬環境是華語文的教室，教師和學生運用電腦和多種媒體器材可以進行互動的教學和模擬教材的內容，而整個教學互動的過程都錄影下來作成影碟並定期作電視廣播(4)和供給學生帶回家與家人或同學一起復習和準備下一回的課程。在這個模擬環境影棚中，教師和學生們共同一起創作教學和學習華語文的電視節目。老師的角色就像一個導演如何使學生們能夠真實地表達他們角色的劇本台詞。學生們的角色就是根據多種視聽媒體所選的教材，含有有趣的華語文和文化資料來會話，閱讀，唱歌，演講，話劇等。這些根據教材內容所作的錄影就是電視節目也就是學生自修復習的工具。而教材內容的選擇則是配合學生程度與背景的華語文文化題材。

圖一中的設備有電視相機，麥克風，電腦，電視機，大磁版和玩遊戲用的電子警鈴。這是筆者在職業電視攝影室(Cablevision Studio)作實驗教學所用的器材(3)。這些器材也都可以用一般民間的小型器材來代替。電視節目的制作可以用實況錄影不用剪接，老師可以自己控制電腦和移動電視相機，如有助教那就更容易了。磁版和玩遊戲用的電子警鈴都不很貴，也不是必要的工具。節目制作的目的是讓學生和家人能看到學習實況，把模擬影棚的華語文學習延伸到家裡

來。而學生們的角色正是模擬第二語言也就是華語文文化題材中的角色。

上述模擬影棚教學法實施的整個流程可用一個循環過程來代表。從A+B 到 C 到 D 到 E1, E2,...En 到 F 到 G 到 H 再到 I 然後回到 A+B，在這個流程中每一個環節說明如下：

A：老師準備好節目(課程教材)範圍和所需工具和材料

B：學生們預備好老師交代的復習和準備工作以及創作的遊戲(比如音，字，詞卡)

C：在模擬影棚中老師復習上一回的節目表現，討論學生角色和說明本期節目的作法

D：學生們提供所準備以及創作的學習材料，討論學生本期節目的作法和學生角色

E：節目分段，學生更換角色扮演，聽說唱寫，玩遊戲，每段有單元性地學習新東西

F：老師與學生們共同討論本期的單元和如何與家人共同觀賞本期電視節目或光碟

G：學生們與老師共同討論如何利用光碟復習和自修及創作新的學習材料和遊戲

H：與家人共同觀賞本期電視節目或光碟，利用機會(與家人)練習聽說寫，每週三次并做完老師交代的復習和下節準備工作

I：學生們與老師電郵通訊討論問題和下節準備工作

整個教學流程重複循環，每段進度視學生的程度而定。整個教學流程的每一個環節都是華語文教學常用到的，所不同的地方是老師，學生和家人都能很容易地投入這個流程，使教學和學習華語文變為有效和有趣。這個流程可以一週或二週為周期，每期老師和學生們在模擬影棚的接觸時間雖然只有一到二小時，但是學生與家人共同投入這個流程就造成了一個連續不斷的華語文學習環境和流程。

### (三) 第二個想法：引用遊戲教學與學生們共同創作語文遊戲和模擬影棚教學材料

用遊戲方法教學是教育界公認的有效方法。在傳授某些知識領域中，用遊戲方法比較困難，但是學習語文用語文遊戲則是非常可行的。筆者曾在英語教學中提出一個用英語文字遊戲教學的構想。此構想稱之為創造遊戲教育法。(Make A Game Pedagogy or MAG Pedagogy)(5) 這個教育方法主要是要學生玩遊戲來學語文，并且要學生們引伸創造自己的語文遊戲，玩自己的語文遊戲提高學語文的興趣和效果。學生們每年不斷的創造自己的語文遊戲，使老師有源源不斷的語文遊戲材料。筆者開發的一系列英語文字遊戲 - Scramble Games(6) 就是由此構想產生的。

同樣地，筆者把這個構想應用于華語文教學(7)，與學生們共同創作語音卡(注音符號和拼音符號相對的寫在同一張卡上有利於同時學會兩種音符系統)配合視聽語音教材來發音，認字，造詞，造句。學生們可以用這些語音卡想出不同的遊戲。舉個例說明，譬如記憶遊戲，把學生們做的語音卡都覆蓋起來，每個學生手中都發給四張聲卡代表華語文的四聲，然後每個學生輪流打開三張語音卡看能否配上手中任何一張聲卡而說的出一個懂的字來。如果可以那個學生就贏了二或三張語音卡。拼不出或說不出字的語音卡仍然覆蓋回去，所以大家要盡量記住已經打開過的語音卡的位置，這樣才能容易在下回輪到你的時候翻出可以配成字的語音卡。這一套語音卡很容易做，學生也能很容易想出不同的玩法，像造字，拼詞，搶字成詞，拼成語和組字造句等等。由學生想出的玩法可以累積和延續使用，遊戲愈多學生興趣愈大，那教學的效果亦愈高更能每年進步。

從語音卡再上一層可以教學生作生字卡，見圖二的設計樣本。每張生字卡除代表一個生字外還附有它的注音和拼音，同音字，中英文的解釋和包含了此字的詞或成語。就以此卡的設計就可以玩好幾種華語文字遊戲，見圖三的生字卡例子。造詞，造句，改句和重組都是學生們喜歡玩

的華語文字遊戲，尤其是加上一點競爭性和獎勵性的條件。讓學生自己設計生字卡，根據學生字彙程度和教材需要來增加數量。學生用自己設計的生字卡玩華語文字遊戲效果非常好，見圖四的生字卡例子和華語文字遊戲例子。譬如加字重組來搶他人的句子，學生們就玩的很起勁。大家玩的時候可以互相糾正語法和文法的錯誤，老師也可以做即時的講解補充。如果讓學生在遊戲中保存自己贏得的字卡，那字卡愈多的學生就表示她或他的程度愈高。程度較低的學生常會自願多做些字卡來贏回輸掉的字卡。當然做字卡其實就是做功課只不過學生不覺得是做功課。常常學生們會自動地把教材中的字包括還沒學過的字都寫上字卡。這種自動的學習精神就是做老師所希求的。

引用創造遊戲教育法(5)來提高學生學習華語文興趣的想法也正好配合模擬影棚教學法的需求(3)。玩華語文字遊戲是最適合在模擬影棚裡進行和攝影成電視節目。在電視上播放不但是扮演的學生和他們的家人屢看不厭。他們的同學和一班大眾也都有興趣看。這也就是推行以上所說的兩個想法可能會造成一個有效的學習華語文的環境的原因。

#### (四)實驗結果

以上兩個想法筆者曾付諸實驗(3,7)。雖然不是大規模的作法，但是得到了不少印證和心得。這個實驗以從無華語文基礎的美國學生為主要實驗者再加上一個學了幾年華語文的華裔小孩做助教和作些第三者的觀察和考評，他們的年齡都在十至十一歲左右。我們用的教材并不特別，包括拼音加上了注音和四聲的掛圖(北京漢辦贈送)(8)，教唱發音的歌曲光碟，五百字說華語(台灣僑委會贈送)(9)，及華語文字遊戲卡(筆者自制)(6)等等。詳細所用的教材工具請看表一。這個實驗在暑假實行共計七週每週一小時，結果非常驚人。兩位兄弟從完全沒有一點華語文的接觸到可以很正確地發音和朗讀有注音或拼音加註的書籍。

這些實驗結果可以大略歸納出一些結論如下：

(為簡易解說我們把兩個方法簡稱為影棚教學法 - Studio Study Pedagogy, 華語遊戲教學法 - Mandarin Make-A-Game Pedagogy, 合稱為華語影棚遊戲教學法 - Mandarin Language Game Show Pedagogy.)

- 一，兩法相得益彰，流程促使教學進度自然配合學生程度和興趣及吸收量達到極佳效果。
- 二，教師工作時間減少，思考時間增多，作業準備減少，但是遊戲材料增多。教師負擔不大。
- 三，學生得到專心學習的教室環境，家中經由電視光碟供給全家共同學習和復習的環境。學生進度很快。
- 四，學生和老師都不為繁瑣的功課煩惱，看電視玩遊戲和製造遊戲都是有趣的消閒而不像是做功課，學生興趣高且會自動自發延伸學習範圍。
- 五，學生在影棚中扮演角色使學生很專心地注意聽和說達到很高的學習效果。互動光碟教材在影棚教學中非常有效，學生不但吸收很快而且保留記憶很強。
- 六，應用多種媒體使兩教學法更易接受。同時學注音和拼音學生不覺得困難，學生會自然地用兩者相輔，並知道他們在查尋資料和打字時的利弊。每節課開始學生首先看著發音表(見圖五)(8)跟光碟音樂學華語發音的歌，在家裡復習時也跟着唱，這可能是迅速學會正確發音的原因。
- 七，華語文遊戲在影棚教學裡特別有效，不但在影棚學習的時候而且在以後觀看電視或光碟的時候，學生和家人都有興趣自修改進，以求再玩的時候會贏。
- 八，數週內學生即能聽，說和做簡單的會話，因而產生信心和保持高度興趣。

## (五)結論和向推廣華語文教學機構的建議

此文所介紹的教學法所需要的設備在經費上并不高，電腦，電視，攝影機，麥克風是主要的工具，這些器材都有大眾使用的產品，因此在操作上也沒有太大的問題。最需要最理想的是要有一個熱心的攝影人幫助教師操作錄影而讓教師可以專心與學生互動和做遊戲。這最好在家長中挑選幾個人輪流擔任。這個錄影師的任務要拍到所有重要有利於學習和復習的鏡頭。讓所拍的電視節目清晰，有連續性，這樣學生回家才能與家人共同以看電視為作家庭作業。所以這個錄影工作并不需要職業性的專業攝影師而是熱心的家長最好。

以上所說的是筆者個人的實驗經驗。根據實驗結果，大規模推行的效果是可以預期的。這有待有志有力的機構來推行。我們站在華語文教學者的立場當然希望得到贊助。在這裡筆者向官方和慈善界作一呼籲和建議，請提供基金來開發一個世界性的華語影棚遊戲教學的系統平台。(Mandarin Language Game Show Pedagogical Infrastructure)這一個建議要求並不是很大，只要像影壇(YOUTUBE), 搜狐一樣供給一些高速的服務器(High Speed Video Servers), 讓全球採用華語影棚遊戲教學的人士可以把大家的教學節目和流程在這系統平台上發表，不但可以讓自己的師生家長使用，而且可以供給全球要學華語文的人共享。筆者相信各界有識之士都能想像到那會對華語文的推廣有多麼大的影響。第二個建議是請平台贊助者與電視廣播公司簽些合同，挑選一些優秀的華語影棚遊戲教學流程作有系統的系列播映，這樣對吸取大眾對華語文的興趣和了解有極大的功能。

這兩個建議既不難作也不需龐大的經費甚至可有營利機會。台灣的華教，中國的漢辦，美國的蓋資基金，康乃濟基金等都是有能力有財力來做這個極有意義的事。做大事要用大的眼光來看，要繼承歷史的使命，遠眺未來的趨勢，而不是以目前的情況作井底之蛙的看法。不要把什麼注音，拼音，簡體，繁體，方言等小題目遮蓋了二十一世紀人類在地球上文明演變的趨勢，那就是全球會發展成幾個大的經濟體系共同維護世界經濟的平衡發展以避免任何經濟恐慌造成大的災難，而這幾個經濟體系所用的交通語言文字是否包括華語那就看華語是否能推廣為一個全球性的語言。作為一個華語文的教師當然要負起匹夫之責。讓我們大家為推廣華語文來一起盡力。

## (六)參考文件

1. Ifay F. Chang, Issues with Mandarin Education in the United States and Its Impact to East-West Cultural Exchange, American Chinese School Association Annual Meeting, Invited Talk, May 29 2010  
<http://www.mi-card.com/nwcs/acstail2010.ppt>
2. Ifay F. Chang, Challenges in Teaching the Graduating Class in Chinese Language School (Presented at American Chinese School Association Annual Meeting 2006)  
<http://www.mi-card.com/nwcs/ACSIFCfullpaper.html>
3. Ifay F. Chang, Research with Cablecast Facility for Mandarin Teaching, CASLAR Conference, Zeijiang University, China, Proceedings(full paper), 2010  
<http://www.tlcis.us/calslarpaper2.doc>
4. Ifay F. Chang, Producer, Scramble Game Show, a weekly TV game show since 2006, presently cablecast over Westchester and Putnam Counties in the State of New York.

5. Ifay F. Chang, Make A Game Pedagogy, 2005

<http://www.scramble.com/MAG/>

<http://www.mwsearch.com/mwspresdec605.htm>

6. Ifay F. Chang, Passport to Scramble Land, Publisher TLC Information Services, 2001, ISBN 0-9771594-0-X  
Chinese Scramble Word Games derived from Scramble Games, Patent Pending

7. Ifay F. Chang, Pedagogy for Teaching Mandarin with Cablecast Facility, 2010

<http://www.tlcis.us/2010tcls/>

8. Large Pin-Ying and Tone Wall Charts, HANBAN, Beijing, China

9. Liu Chi-Hua, Five Hundred Words Speaking Chinese, Publisher OCAC, Taiwan, 2004

### (七)圖表

一，影棚教學設備圖

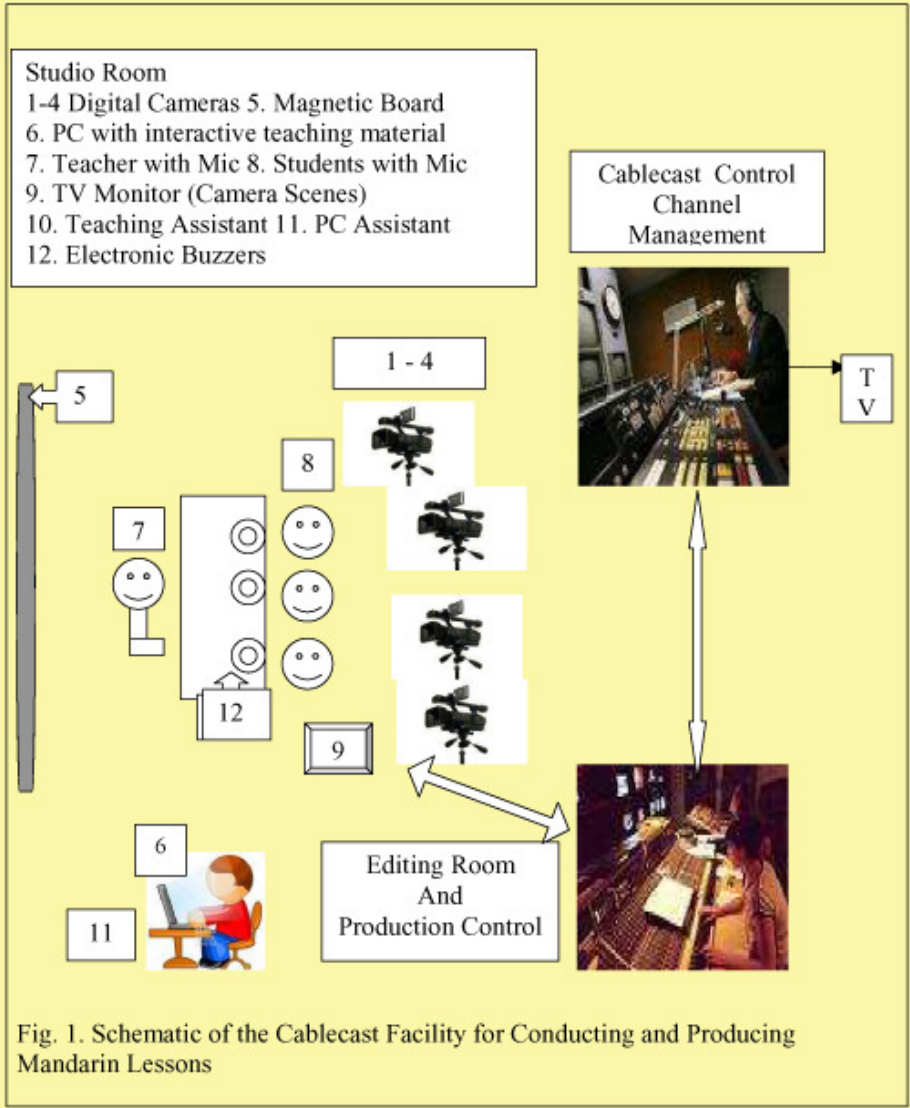
二，生字卡的設計樣本

三，華語游戲教學用的生字卡例子

四，生字卡'好'和華語文字游戲例子

表一，華語影棚游戲教學實驗所用工具

五，注音和拼音合一的發音表



2			6
1	1	1	3
1	1	1	
1	1	1	
4			
5			

1 – Gr idded area for one Mandarin Character  
2 – Pinyin representation  
3 – Zhuyin Representation  
4 – English equivalent for the character and for its homonyms if any  
5 – Mandarin phrases using the character  
6 – Selected homophone words

**Fig. 2 Scramble Mandarin Blank Card**

rén	仁
	日 ㄣ
Man, person, people	
人民,人才,人才輩出	

1 – Mandarin Character  
2 – Pinyin representation  
3 – Zhuyin Representation  
4 – English equivalent for the character and for its homonyms if any  
5 – Mandarin phrases using the character  
6 – Selected homonym word

**Fig. 3 Scramble Mandarin Word Card Sample**



<b>hǎo</b>	ㄏㄠˇ
好	厂 ㄩ 幺
<b>Good, fine, nice</b> like; love	
好吃,好人,言歸于好 好客,喜好,好大喜功	

Game 1	Spell words with Pinyin/Zhuyin Cards, for example, Chi -> 吃      he -> 喝 ㄔ ㄩ    ㄏ ㄨ    -> 飯 ㄉ ㄨ    -> 湯
Game 2	Make phrases with character cards, for example, 我 - 我們 學 - 學生, 學校, 教學
Game 3	Make Sentences, for example, 我們學校很好
Game 4	Adding words and make into longer sentences: 教師教學生 -> 教師教好學生 我們學校很好 + 老, 的, 師 -> 我們學校的老師很好
Game 5	Adding words and scramble into longer sentences: 老師教好學生 + 才 -> 教師老, 學生才好 + 不, 會 -> 學生不好, 教師才會老 + 是, 差 學生教不好, 才會是老師差
Fig. 4 Basic Scramble Mandarin Word Games	

Table I Teaching Material and Tools Used in Cablecast Facility

Item No. and Title Description

1 Pinyin Charts, Initials, Finals and Tones Three Large Wall Charts. (8)

2 Zhuyin Chart Displayable on PC and TV. (Fig. 5)

\* The above two representations are mapped so the corresponding symbols are always shown together. The mapping is explained and emphasized.

3. Speaking Mandarin in Five Hundred Words Compiled by Prof. Liu Chi-Hua, National Chengchi University. (9)

\* This CD produced for overseas Chinese is a bilingual copy suitable for learners learning Mandarin as a second language. The teacher should supplement the conversational content for the specific learners. The format of text, vocabulary, review and practice material are suitable for self-study especially for beginning students.

4. Song for Zhu-Yin (and Pin-Yin) by children singer. This sight singing is practiced before each class with sight reading on charts.

5 CD and online tool on Pronunciation. Teach and Practice Pinyin/Zhuyin.

6 Comparison and Conversion Table of Zhu-Yin, Hanyu Pin-Yin and General Pin-Yin Used as a reference.

7 Writing paper and character card © Gridded structure assisting writing and association with related words and Zhuyin and Pinyin representation.

8 Scramble Chinese Word Game © (6) Word game and sentence game including phonetics.

9 Online references on supplemental materials Students are encouraged to search them and to share with the class.

Zhuyin Phonetic Representation	
Initials:	ㄅ ㄆ ㄇ ㄉ ㄊ ㄋ ㄌ ㄍ ㄎ ㄏ ㄓ ㄔ ㄕ ㄖ ㄗ ㄘ ㄙ
Finals:	ㄩ ㄛ ㄜ ㄝ ㄞ ㄟ ㄠ ㄡ ㄣ ㄥ ㄨ ㄩ ㄩˊ ㄩˊˊ
Tones:	ˊ ˊˊ ˋ ˋˋ
Zhuyin Phonetic Representation	

Hanyu Pinyin Phonetic Representation	
Initials:	b p m f d t n l g k h j q x zh ch sh r z c s
Finals:	a o e ê ai ei ao ou an en ang er yi(-i) wu(-u) yu(-ü)
Tones:	ˊ ˊˊ ˋ ˋˋ
Hanyu Pinyin Phonetic Representation	

ㄅ <sub>B</sub>	ㄆ <sub>P</sub>	ㄇ <sub>M</sub>	ㄉ <sub>F</sub>
ㄊ <sub>D</sub>	ㄋ <sub>T</sub>	ㄌ <sub>N</sub>	ㄍ <sub>L</sub>
ㄎ <sub>G</sub>	ㄏ <sub>K</sub>	ㄓ <sub>H</sub>	
ㄔ <sub>J</sub>	ㄕ <sub>O</sub>	ㄖ <sub>X</sub>	
ㄕ <sub>ZH</sub>	ㄔ <sub>CH</sub>	ㄖ <sub>SH</sub>	ㄨ <sub>R</sub>
ㄗ <sub>Z</sub>	ㄘ <sub>C</sub>	ㄨ <sub>S</sub>	
ㄩ <sub>I, YI</sub>	ㄩˊ <sub>U, W...</sub>	ㄩˊˊ <sub>Ü, YÜ</sub>	
ㄩˊ <sub>A</sub>	ㄩˊˊ <sub>O</sub>	ㄩˊˊˊ <sub>E</sub>	ㄩˊˊˊˊ <sub>E, YE</sub>
ㄩˊˊ <sub>AI</sub>	ㄩˊˊˊ <sub>EI</sub>	ㄩˊˊˊˊ <sub>AO</sub>	ㄩˊˊˊˊˊ <sub>OU</sub>
ㄩˊˊˊ <sub>AN</sub>	ㄩˊˊˊˊ <sub>EN, N</sub>	ㄩˊˊˊˊˊ <sub>ANG</sub>	ㄩˊˊˊˊˊˊ <sub>..NG</sub>
ㄩˊˊˊˊ <sub>ER</sub>			

Fig. 5 Wall Chart Mapping Zhuyin and Pinyin