

任務型華語教學在第二人生之應用

Application of Task-based Approach to Teaching Chinese as a Foreign Language in Second Life

甘鈺瑄, 張國恩

國立臺灣師範大學資訊教育研究所
cathykan1211@gmail.com, kchang@ntnu.edu.tw

宋曜廷

國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系
sungtc@ntnu.edu.tw

藍玉如

國立臺灣師範大學應用華語文學系
yujulan@gmail.com

【摘要】以意義、目標及生活溝通為導向之任務教學法常用於華語教學中以增加學生的互動與溝通能力。但因真實語境的缺乏而較難運用於非中文區的華語課堂，具擬真環境及多人互動特色之第二人生可予以補足。本研究旨在了解任務型華語教學於第二人生之應用情形，及探討任務課堂中學生的學習。透過錄影帶分析、文本產出、口語訪談及課堂教學觀察紀錄，發現此教學方式可讓學習者更願意開口說目的語，也更能幫助教師了解並修正學習者之語言錯誤，而學習者對於此學習方式亦抱持正向態度。

【關鍵詞】任務型教學法、華語教學、第二人生

Abstract: *Task-based approach, which involves a primary focus on meaning, target and communication, is usually used in Chinese as foreign language teaching to improve interaction and learner's communicative competence. However, it's hard to implement in CFL classes. But in Second Life, a platform with authentic context and multi-user interactive function, we can do it! We then show and further discuss how students performed in the task-based CFL learning activities in Second Life. Analyzing through the teaching videos, students' outputs, after class interview and teachers' observation, we find this learning approach can improve learners to speak Chinese, and can also help teachers to find and correct students' error patterns. Besides, learners have positive attitudes toward this learning approach.*

Keywords: Task-based Approach, Chinese as Foreign Language Learning, Second Life

1. 前言

學習必須在真實情境下進行(Brown, Collins & Duguid, 1989)，語言的教與學亦是(Brown, 2000)。華語文做為第二語言教學亦須真實語境的營造，也更強調溝通、技能、練習與對比(柯淑貞等，2008)。任務型教學法常用於華語教學，其特色在於任務設計須具備重要意義，有明確目標，和生活連結，並且經其結果評估學習成效(Willis, 1996; Skehan, 1998; Bygate, Skehan & Swain, 2001; Ellis, 2003)。但對於華語文學習者而言，如何提供一個合適的華語學習語境是教學是研究者極大的挑戰。

3D 虛擬平台因為能提供擬真場景及多人線上互動與交談而受到矚目，James 等人(2005)認為這些「高度協作、身歷其境的特點，能提高學生與老師的互動。」其中由林登實驗室開發的第二人生(Second Life, SL)則是近年最常被討論的 3D 虛擬平台，它所提供的廣大虛擬互動社群可視為幫助第二語言學習者進入真實語境並運用目的語的極佳管道 (Kan & Lan, 2010)。第二人生中的外語教學尤以英文為多，透過研究我們可知第二人生可增進語言的沉浸學習，對溝通表達有一定幫助。而任務型教學法於第二人生之應用部分，現有之英語、西語教學研究皆認為於此平台進行任務型教學可提升學生的學習意願(Collentine, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad, & Moonen, 2011; Liou, 2011; Wang, Song, Xia, & Yan, 2009)。

然第二人生中華語教學研究並不多，針對在該環境中實施任務型華語教學的研究更是少之又少。本研究希望利用第二人生擬真環境及多人互動的特色，透過與生活連結的任務設計，觀察及了解國外的華語學習者如何在擬真世界的語境中進行任務執行及口語輸出以及其學習成效與學習意願等，同時亦能提供未來華語教師在相似環境教學的實質建議及相關研究的參考。

2. 文獻探討

以下就任務型教學法及運用 3D 虛擬環境於任務型外語教學之現況兩部分說明之：

2.1. 任務型教學法

學者(Bygate, Skehan & Swain, 2001)提到：任務的定義在不同角度下會有所不同。有學者認為所有能引導語言學習的課室活動皆可稱為任務(Breen, 1987)，也有人認為任務是學習者為了溝通目的而使用目的語以達成溝通結果的活動(Willis, 1996)，還有學者認為任務需有意義，和真實世界連結且由學習者完成結果評估(Skehan, 1998)。對 Bygate, Skehan 和 Swain (2001)來說：任務是需要學習者使用目的語，強調意義、目標完成和刺激習得的活動。而近期的 Ellis (2003)亦提出任務是首重意義聚焦語言使用的活動。總的來說，任務是以意義、目標、生活溝通及語言習得為導向之教學活動。

Willis(1996)提出任務組成包含前任務、任務執行歷程與後任務。前兩階段注重學生如何透過彼此溝通完成任務，教師則透過後任務分析呈現語法點，並讓學生進行練習。整個任務歷程強調學生的主動性和相互溝通。而 Prabhu(1987)則以資訊提供方法區分任務類型，分為資訊互補活動 (Information-gap activity)、意見表達活動 (Opinion-gap activity)及推理活動 (Reasoning-gap activity)，被較多學者引用。資訊互補活動需兩組同學彼此提供學習夥伴缺少知資訊進而溝通以達到資訊整合；意見表達活動是從一主題出發，學習者就自己觀點表達意見；而推理活動則是讓學生透過已知資訊進行協商，並推論出執行任務所需的新資訊。

在任務評鑑方面，Skehan(1998)提出可透過準確性、流暢性及複雜性檢定學生語言輸出。Breen(1987)亦提到應讓學習者清楚了解任務的學習目的，即使不同學習者有不同任務，也應有共同學習目標。

2.2. 運用 3D 虛擬環境於任務型外語教學之現況

多人虛擬環境(multi-user virtual environments, MUVES)近期常作為外語學習的工具(Cooke-Plagwitz, 2008)，它能激發學習者的學習動機，以至於在學習過程中不容易失去興趣，進而完成學習目標，其中又以 Second Life 最為普及。然著重 SL 或多人虛擬環境於外語學習之研究並不多—尤其是在無法每天說外語且所學侷限於教室情境的環境(Wang, Song, Xia, & Yan, 2009)，而針對任務型外語教學的實證研究更是屈指可數。即便如此，透過相關研究(Collentine, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad, & Moonen, 2011; Liou, 2011; Wang, Song, Xia, & Yan, 2009)可以發現以下共通點：

2.2.1. Second Life 作為 3D 虛擬環境適合任務型教學

多數研究參與者認為 SL 中任務引發的有意義及真實互動可讓他們更能在社會情境下使用目的語並表達自己。藉由 SL 所提供的友好、具吸引力及情境相關空間，學習者有機會在實際相關語境如辦公室、商店中進行和真實世界連結的任務。任務類型如 SL 導覽、分享場景、交換經驗等，皆是學習者認為適合進行且可提升外語能力之活動設計。

2.2.2. 高度互動的特質有助於外語學習

研究參與者認為 SL 可提供豐富的互動及沉浸學習，其語音、文字的交談功能則被視為社群中非常有用的工具。透過交談，學生可進行有意義的意見交換、完成任務與學習。比起傳統二語教室雖然其互動較不可預測，但卻更真實，其自發性及和行動、語境的對話反而加強虛擬環境的價值。

2.2.3. 匿名性有助於降低外語學習的焦慮感。

研究發現，多數學生認為 SL 有助於降低外語溝通的焦慮感。因任務執行非面對面，而是以化身(avatar)溝通活動，較高的匿名性不但可增加他們說目的語的信心也較輕鬆。

綜合以上可知任務型教學法讓外語教學更豐富，Second Life 則因擬真的虛擬環境、高度互動性以及可降低焦慮感的特質而適合做為外語教學平台。目前文獻雖對 SL 於外語教學之應用皆持正面態度，但較少實證研究。Liou(2011)認為 SL 中的任務型語言教學不能單靠虛擬環境之幫助，亦要有合適的任務設計方能達成學習目標及有意義的學習！故任務設計對學生語言能力的影響亦是值得探討的議題。

3. 研究問題

本研究目的在了解任務型華語教學於第二人生的教學設計與實踐，對象以 CFL(Chinese as a Foreign Language)初級學習者為主，透過錄影分析、文本產出、口語訪談及課堂觀察了解學習者之語言錯誤類型以及對教學設計與虛擬平台之回饋與意見。

根據以上所述之目的，本研究待答問題有二：

1. 初級華語學習者在學習歷程中常犯的語法錯誤類型為何？
2. 初級華語學習者對於任務型教學於第二人生中進行持何種態度？

4. 研究方法

本研究採質性研究法，主要分析教學課程錄影、學生任務中的文本產出、課後訪談及教師於課程中的觀察為主，從中觀察學習者於課前課後對於特定語法的了解程度是否

提升、歷程中常犯的語法錯誤類型，以及對此學習模式的態度。教學期間全程以 Fraps 錄影全程紀錄學習者之反應與輸出，進而撰打逐字稿並分析之。

4.1. 研究對象

本研究對象參與者為澳洲某大學修習線上中文課程之一年級學生 4 位，皆已修習初級中文一學期，程度為歐盟語言能力指標之級數(Common European Framework of Reference for Languages, CEFR) A1 級，具基本華語聽說讀寫能力，能進行簡單的口語溝通，熟悉漢語拼音亦能打出漢字。

4.2. 研究工具

本研究工具分為教學活動設計、SL 場景功能及訪談問卷如下：

4.2.1. 教學活動設計

教學範圍為 Short-Term Spoken Chinese (北京語言大學出版社, 2005)第六課到第九課，學習目標為學習者可應用所學之生詞與句型於真實語境中。教學任務根據 Willis(1996)提出之任務組成設計，包含前任務、任務執行與後任務。在任務開始前教師協助學生複習該課生詞，即工作名稱及數量相關詞彙等。此外，「有字句」如「我沒有兄弟姊妹」、「是字句」如「她是獨生女」及「形容詞謂語句」如「這孩子真可愛」等語法點亦是本課強調的重點。以第九課—我來介紹一下為例，其教學任務有二，設計簡述如表 1 所示：

表 1、教學內容

時間	項目	教學步驟
35 mins	客人來囉！	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師帶學生到餐廳就坐。 2. 老師先自我介紹，再請學生自我介紹。(前任務) 3. 老師以聊天方式隨機詢問學生個人資料，問題如下：(任務執行) <ol style="list-style-type: none"> a. 你家有幾口人？ b. 你有幾個兄弟姊妹？ c. 你幾歲？住哪兒？ d. 你在哪裡學習漢語？ 4. 給學生句型提示卡，學生相互問答。(任務執行) 5. 學生介紹彼此。(任務執行) 6. 教師提醒錯誤並矯正。(後任務)
30 mins	二十年後的同學會	<ol style="list-style-type: none"> 1. 情境設定(前任務) 請學生想想二十年後他們會變怎樣。做什麼工作？有幾個孩子？住在哪？在白板上畫或寫出來並介紹。 2. 解釋任務 二十年後，我們要開一個同學會。你們會約在哪裡？誰的家？餐廳？還是公園？你們要演出來同學會會說些什麼！ 3. 討論要在哪兒舉辦同學會以及如何模擬二十年後的同學會。(任務執行) 4. 模擬未來同學會演出。(任務執行) 5. 教師提醒錯誤並矯正。(後任務)

4.2.2. SL 場景與功能

教具場景如餐廳、客廳、公園等如圖 1 所示，皆為擬真場景，且為活動中所需之語境。SL 功能部分則使用文獻中常提到的交談功能及擬真物品。另外亦使用記事卡(Notecard)與搭配網頁之畫板(如圖 2)，讓學生得以在畫板上進行任務二的計畫階段。



圖 1、教學場景使用

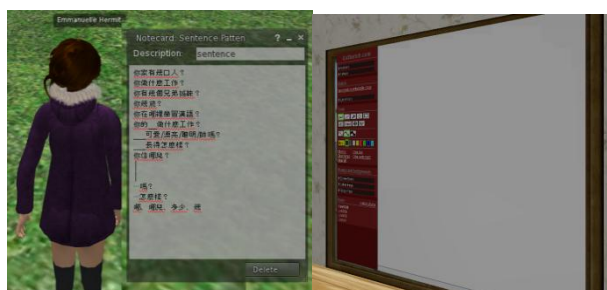


圖 2、記事卡與網頁畫板

4.2.3. 口語訪談問卷

口語訪談問卷為開放式題目共 4 題：第 1 題針對教學內容及活動設計，第 2 題針對任務執行歷程，第 3 題針對於 SL 進行教學任務之滿意度，第 4 題則為開放式建議題。

5. 結果與討論

本次教學結果透過軟體 Fraps 錄影之影片分析學生課程中的學習歷程，同時藉由任務中產出之文本或口語輸出了解其語法錯誤及矯正後之改進狀況，同時依據課後訪談結果點出學生在任務學習後的建議與對此教學方式的態度。以下就第九課之教學為例，針對兩個研究問題進行回答：

5.1. 學生常見語法錯誤

透過教學錄影之逐字稿可歸類出初級華語學習者常犯之語法錯誤包含「在」字句、「是」字句、量詞觀念、「不/沒有」誤用及形容詞謂語句的錯誤。而這些語法錯誤多出現在教學複習階段以及任務一部分。

本次教學中可發現學生錯誤率最高的便是忘了在處所詞前加「在」，如學生會直接說「我家 Sydney。」或是將「在」至於動詞前如「我在住 Hobart。」兩個例子如表 2 所示：

表 2、學生「在」字句語法錯誤

【例一】	
影片時間	教學影片逐字稿
[00:04:10.55-00:04:21.31]	學生 A: Consourcing... 嗯，我家 Sidney.
[00:04:24.11-00:04:35.30]	老師: 我家在...Ok, you can say 「我住在」, I live in. 我住在。你住哪裡?
[00:04:38.66-00:04:40.53]	學生 A: 我住在 Sidney.
[00:04:41.18-00:04:48.81]	老師: 啊~你住在雪梨, Sidney. 很好! Ok, you can continue.
[00:04:50.91-00:04:57.38]	學生 A: Em, 我學習漢語。

【例二】	
[00:06:01.34-00:06:07.3]	學生 B: Em, 我在住 Hobart. Emm.
[00:06:09.64-00:06:17.70]	老師: 我在~Can you say that again? 可以再說一次嗎?
[00:06:16.72-00:06:17.68]	學生 B: 我在。
[00:06:18.23-00:06:18.47]	老師: 我住在。
[00:06:18.87-00:06:24.45]	學生 B: 我住在 Hobart.

「是」字句亦是錯誤率較高的語法，學生會漏掉「是」字而接補語名詞如表 3 所示：

表 3、學生「是」字句之語法錯誤

影片時間	教學影片逐字稿
[00:02:27.64-00:02:40.66]	老師: 我來介紹一下(老師起身到學生旁), 這是學生 B, 這是【學生 A】。
[00:02:42.99-00:02:46.72]	老師:(走到【學生 A】旁)【學生 A】, 可以請你自我介紹嗎?
[00:02:50.89-00:02:52.73]	學生 A: Emmm (老師坐回位子)
[00:02:56.27-00:02:57.28]	老師: Just have a try!
[00:02:59.23-00:03:02.04]	學生 A: Mmm. (笑) I don't know what to do.
[00:03:00.01-00:03:06.83]	老師:(笑)沒關係, 慢慢來。You can introduce yourself! 給大家認識。
[00:03:06.46-00:03:10.87]	學生 A: Yah, I never do so. 我獨生子。
[00:03:11.54-00:03:13.26]	老師: 嗯哼, 我是獨生子。
[00:03:13.26-00:03:36.35]	學生 A: 我, 我是, sorry I just write it, let me. 我是, 我是獨生子。(老師: 嗯哼) 我工作 business analyst.
[00:03:38.15-00:03:48.31]	老師: 工程師嗎? 我的工作...If you don't know how to say Chinese, English is ok.
[00:03:49.49-00:03:51.10]	學生 A: Yap, 我是工作。
[00:03:49.76-00:03:54.36]	老師: You can say "我的工作是...", "我的"(把字打在 chat)
[00:03:55.78-00:03:59.32]	學生 A: 我的工作 is business analyst。

量詞部分, 可發現因學生母語英文並沒有量詞的概念而缺漏量詞, 因此出現「我家有三人。」及「我有一兒子。」的語誤, 如表 4 所示:

表 4、學生量詞之語法錯誤

【例一】	
影片時間	教學影片逐字稿
[00:01:11.22-00:01:13.92]	學生 A: 我家有三人。
[00:01:14.69-00:01:18.36]	老師: 喔~三口人。(【學生 B】笑)啊!三個人。You can also say that.
[00:01:18.36-00:01:20.73]	學生 A: 三口人, 我家有三口人。
【例二】	
影片時間	教學影片逐字稿
[00:01:03.88-00:01:10.26]	學生 B: 二十年我, emm, 有一兒子。(白板寫: 二十年我有一兒子)
[00:01:11.79-00:01:12.77]	老師: 一個兒子。
[00:01:13.15-00:01:14.23]	學生 B: 一個兒子。

除了上述「在」字句、「是」字句及量詞的文法錯誤, 教學中亦發現學生因母語影響而易弄混「不」跟「沒」的用法, 而將「沒有」說成「不有」。其例子如表 5:

表 5、學生「不/沒有」誤用之語法錯誤

影片時間	教學影片逐字稿
[00:01:17.18-00:01:21.45]	老師: OK, so 【學生 A】你有兒子(學生 A: 嗯哼)嗎?
[00:01:26.70-00:01:27.13]	學生 A: 兒子?(小聲低咕)
[00:01:30.98-00:01:32.20]	老師: 兒子。

[00:01:48.38-00:01:52.53]	老師: Son. Son. (打字到 chat)兒子。
[00:01:54.23-00:01:53.32]	學生 A: 啊，不。
[00:02:04.13-00:02:05.56]	學生 A: 我不有兒子。
[00:02:06.45-00:02:08.29]	老師: 喔!你沒有兒子。
[00:02:09.49-00:02:10.98]	學生 A:(笑)我沒有兒子。

此外，學生在形容詞謂語句部分則直接用主語加形容詞謂語，而無使用補語修飾。其錯誤句如表 6 所示：

表 6、學生形容詞謂語句之語法錯誤

影片時間	教學影片逐字稿
[00:02:14.09-00:02:15.39]	學生 A: Ok, 我快樂。
[00:02:18.41-00:02:19.93]	老師: 嗯，「你很快樂。」
[00:02:21.81-00:02:32.01]	老師: You can add 「極了」or「很」before「快樂」。

雖然學生在複習及任務一中出現不少語法錯誤，但在教師一次次矯正下，可發現學生在最後的任務執行—即模擬二十年後的同學會，已可說出正確的語句如表 7 所示：

表 7、任務二模擬二十年後同學會之逐字稿

影片時間	教學影片逐字稿
[00:07:52.56-00:08:15.42]	學生 B: Ok, emmm, 二十, emm, 二十年, emm, 我不工作。你呢?
[00:08:18.18-00:08:22.38]	學生 A: 二十年後, 我是經理。
[00:08:30.10-00:08:46.54]	學生 B: 二十年, emmm, 二十年我漢語很好。
[00:08:48.87-00:08:53.10]	學生 A: (笑) 你, 你漢語很好嗎?
[00:08:55.01-00:08:55.88]	【學生 B】大笑
[00:08:57.85-00:09:09.30]	學生 B: 二十年, emm, 我們漢語極了, 嗯, 好極了!
[00:09:30.90-00:09:41.87]	學生 A: 嗯, 二十年後你有孩子, 你有孩子嗎? 孩子嗎?
[00:09:42.26-00:09:54.89]	學生 B: 嗯, 二十年, emm, 還是一個兒子。
[00:09:56.62-00:10:09.56]	學生 B: Emm, 他是 emm, 二十八歲。你呢?
[00:10:12.36-00:10:16.77]	學生 A: 二十年, 我有兩個孩子。
[00:10:20.89-00:11:13.08]	學生 B: Emm, 你要, emm, 你有...女...和...女兒和兒子...嗎? Sorry, I said that again. Emm, 你有...你有女兒和兒子嗎?
[00:11:16.13-00:11:20.38]	學生 A: Emmm, emmm.
[00:11:29.47-00:11:39.74]	學生 A: 一... em how do it, 一個兒子和一個女兒。

5.2. 學生對 SL 學習華語之態度

從教學影片中可發現課堂學習氣氛愉快融洽，在教學及任務執行中皆充滿笑聲。學生剛開始因擔心自己說錯而緊張，但在教師鼓勵下便能嘗試說出，同時跟著教師或同學回饋自我修正錯誤。學生於課後訪談亦表示在 SL 中經任務學習中文輕鬆有趣，即使說錯也較不會有壓力。此外，學生認為任務能幫助他們練習所學，擬真的場景物件則能有更真實的參與感。

根據以上結果，可知初級華語學習者透過第二人生的教學任務學習後，可修正自己的輸出之語言以讓別人了解。透過教學錄影之逐字稿及任務文本產出可發現初級華語學習者在「在」字句、「是」字句及量詞用法中較易犯錯，「不/沒有」之誤用及形容詞謂語句則是偶爾會出錯的地方，但經任務中的溝通互動後皆可了解並正確輸出。而在態度方面，學習者對於任務型教學於第二人生中進行持正向態度，和文獻是相符合的。

6. 結論

任務型華語教學亟需語境輔助，但現實華語教學環境難以營造出近似中文母語區的語境，第二人生的擬真環境及廣大的互動社群便提供了解決的可能途徑。然而任務型華語教學於此虛擬平台的實作及研究不若其它外語來的多，相關文獻亦著重於學習者的態度而非任務設計之定義及組成是否對學生之語言能力造成影響，故仍有相當大的發展空間。

本研究於第二人生進行任務型教學法實作，透過錄影分析、文本產出、口語訪談及課程觀察了解澳洲初級 CFL 學習者在環境及任務型教學法下的語法錯誤類型以及學習態度。從中可發現學習者經教學任務學習後，為了在真實語境下達成溝通目的，能學習並修正「在」字句、「是」字句、量詞用法、「不/沒有」及形容詞謂語句等語誤，進而輸出正確語言。對於任務型華語教學在第二人生中的進行，學習者因其適切的任務設計及擬真的語境營造而給予肯定。除此之外，發展更明確且標準化的教學任務設計架構以及擴產任務型華語教學在第二人生中不同層面學習者的學習亦是未來研究可努力的方向。

參考文獻

- 何淑貞、張孝裕、陳立芬、舒兆民、蔡雅薰、賴明德 (2009)。《華語文教學導論》。台北：三民書局。
- Brown, J.S., Collins, A. & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Education Researcher*, 18 (1), 32-42
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching (4th ed.)*. New York: Longman
- Bygate, M., Skehan, P. & Swain, M. (2001). *Researching pedagogic tasks: Second Language Learning, Teaching and Testing*. Harlow: Longman.
- Collentine, K. (2011). Learner autonomy in a task-based 3D world and production. *Language Learning & Technology*, 15(3), 50-67
- Cooke-Plagwitz, J. (2008). New directions in CALL: An objective introduction to Second Life. *CALICO Journal*, 25(3), 547-557.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Jauregi, K., Canto, S., de Graaff, R., Koenraad, T. & Moonen, M. (2011). Verbal interaction in Second Life: towards a pedagogic framework for task design. *Computer Assisted Language Learning*, 24(1), 77-101
- Jones, J. G., Morales, C., & Knezek, G. A. (2005). 3-Dimensional online learning environments: Examining attitudes toward information technology between students in internet-based 3-dimensional and face-to-face classroom instruction. *Educational Media International*, 42(3), 219-236.
- Kan, Y. H., & Lan, Y. J. (2010). *A virtual Chinese language class in Second Life: Lessons learnt from a two month pilot study*. Paper will be presented at The 18th International Conference on Computers in Education. (2010). Putrajaya, Malasia.
- Liou, H. C. (2011). The role of Second Life in a college computer-assisted language learning course in Taiwan, ROC. *Computer Assisted Language Learning*, iFirst article, 1-18
- Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Wang, C., Song, H., Xia, F., & Yan, Q. (2009). Integrating Second Life into an EFL program: Students' perspectives. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 2(1), 1-16
- Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Harlow: Longman