

## 第二章 文獻探討

本章文獻探討分為五個部分。第一節整體論述教學媒體運用的相關理論，說明媒體的使用與教學的關係，並指出選擇電影作為教材之理由；第二節詳述電影運用於語言教學之各種特點，包括優缺點、電影本身屬於真實性教材的特點，以及電影與文化教學的相輔相成之特性。以上比較針對國外的研究；第三節則專門論述電影運用於華語教學的成果，大部分是華語教師的珍貴經驗之紀錄。

討論了電影語言教學的研究之後，因為本篇論文的目標是設計出一套電影華語教學的方法，所以第四節是專門針對教學設計的文獻探討，以便在設計時不失學理依據。

### 第一節 教學媒體理論

教學媒體的發展，分為四個時代：

表二-1 媒體發展

教學媒體種類	所用感官	文字或圖片	由誰控制速度與重複	供團體或個別教學用	何時進入學校使用	美國現在使用情形
第一代媒體：演示、粉筆板、戲劇、展覽品、模型、圖表、地圖等	視、聽	兩種或以圖片為主	製作者使用者	團體用兩種均用	非常早非常早	所有學校 所有學校
第二代媒體：教科書、作業簿、印刷、測驗等	視	文字（有若干圖片）	使用者	個別用	1450年後	所有學校
第三代媒體：照片、幻燈單片、幻燈捲片、實物放	視	以圖片為主	使用者	團體用	十九至二十世紀	所有學校

映機等						
無聲影片 唱片	視	圖片	製作者	團體用	二十世紀 早期十九 世紀	幾乎所有 學校
錄音	聽	文字	製作者	兩種均用	二十世紀	幾乎所有 學校
無線電	聽	文字	製作者	兩種均用	1920 年	幾乎所有 學校
有聲影片	聽、視	兩種	製作者	團體用	1930 年	大多數學 校
教育電視	聽、視	兩種	製作者	兩種均用	1950 年	數百萬學 生
第四代媒 體：語言實驗 室	聽	文字	兩種使用 者	兩種均用	1950 年	數百萬的 實驗室仍 在實驗中
編序自學式 電腦	視	文字		個別用		實驗中

（資料來源：取自張霄亭&朱則剛（1998），p. 43）

由上表可看出，電影屬於有聲影片的一種，可以結合視與聽兩種感官以及文字與圖片兩種媒介，是團體使用的教學工具。

從教學媒體的發展演進過程中，可以發現如下之動向（陳淑英，1993）：

1. 媒體由手工藝進展到機械。
2. 媒體的體積由大而小。
3. 媒體的品質趨向精緻化。
4. 媒體的使用，已由當初為提高大班級教學效率，轉向個別學習、自我學

習的利用。

5. 媒體在教學上所扮演的角色，已由單純的「輔助教材」角色，變成教學與課程中心的設立。
6. 媒體在教學上的應用，已由靜態而動態，由簡單而複雜，由單一而整合，由學習者被動的接受，變成根據學習者之需求來運用。
7. 媒體有配合利用的趨勢。

所以，教學科技及視聽教學媒體隨著時間不斷演進，藉著媒體的聲光效果，教室裡的空間和時間可以無限延伸，擴大了溝通的領域。那麼，教學媒體在實際上的使用有哪些特點呢？它能夠以何種方式來幫助學習呢？

Skinner 很早就提出了教學工具的使用可以作為一種強化劑（reinforcer）來增強學習的觀點（趙美聲，1992）。影像是一種視覺性的刺激，根據刺激—反應理論，它可以激發學習的本能，比文字更能引發直覺性的反應。

書本是一種平面的靜態媒體，從人的感官經驗來說，文字等書面符號、圖片等所造成的刺激比不上動態的影片、錄音等。所以近年來語言教學書籍多增加了教學影片，把課本的平面內容化成動態的刺激，以增加學習效果。

這種增強作用在學習上所展現的效果，Gagné 等學者指出有如下三個方面（楊美雪，2002）：

1. 使學生集中注意力於學習活動
2. 提高學生學習的興趣
3. 使學生獲得學習成就感

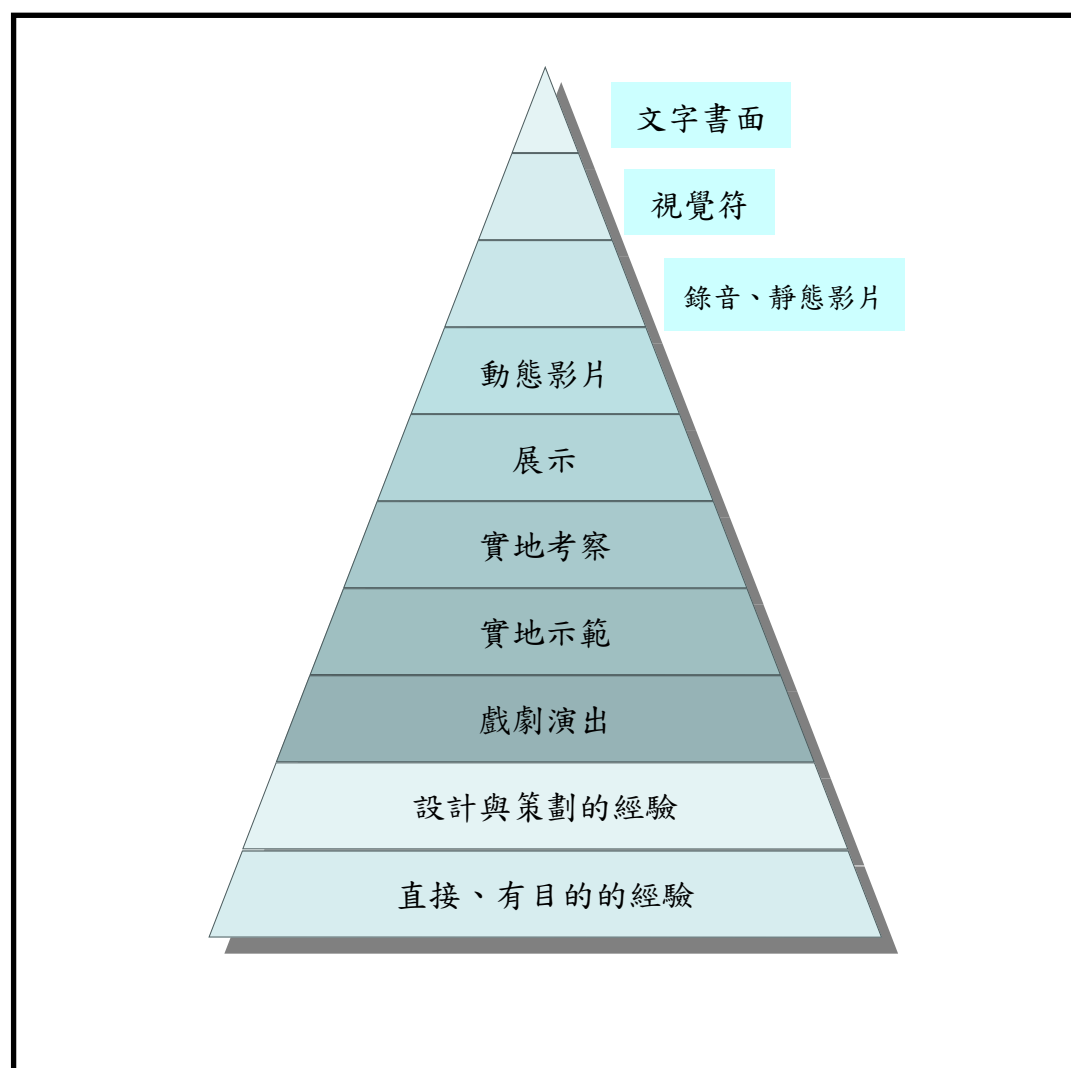
可見增強的效能對於學習有很大的影響。增強效果提高學習興趣，同樣能提高學習動機（motivation）。Keller 就提出了著名的 ARCS 的激勵模式（楊美雪，2002）：

1. 注意（Attention）：如何適當地引起並維持學習者的好奇心。例如使用媒體改變事物呈現的順序。
2. 相關（Relevance）：讓學習者知道教學內容與其背景及需求有關，能讓他們與己身先前的知識結合。
3. 信心（Confidence）：使學習者知道學習能夠成功，而且他們能自己掌控。

4. 滿足 (Satisfaction)：內外在的獎勵與滿足。

透過這種激勵模式，學生的學習能達到更好的效果。而電影這種媒體作為教學的材料，能夠透過聲光效果適當地引起學習者的好奇心，直接呈現語言的使用，讓學習者知道自己學習的知識的實用性，並且知道自己可以在現實生活中使用這種語言，並透過教師的激勵和鼓勵，滿足學生的學習慾望。

而電影可以以何種方式引起學習者的注意呢？其在教學上與書面媒體有什麼不同呢？Dale 提出了「經驗錐」(Cone of Experience) 的論點 (圖 2-1)，根據經驗錐的圖示，我們可以看出越往上層的學習方式越為抽象，學習所得也吸收得越少。



圖二-1 筆者翻自Dale, E. (1964). The "Cone of Experience". *Audio-Visual Methods in Teaching*, 3<sup>rd</sup>. ed., 37-51. New York: Dryden Press.

字彙與視覺符號是最抽象的學習；錄音、靜態圖片與影片次之；而真正親身參與式的學習是最有效的學習方式。

透過閱讀，學生可以記住百分之十的內容；透過聽力則是百分之二十；學習時輔以圖片的話則是百分之三十；但如果能結合動態影片與聽力，則學生的記憶能增加到百分之五十；而真實經驗的學習更是能讓學生的記憶達到百分之九十。

然而越真實的經驗在課堂上往往越難達到，舉例來說，老師只要帶著課本進教室，學生翻開課本就可以開始上課，但如果希望學生實地到餐廳點菜或卻需要許多額外的時間與師生雙方的投入。這時候，如果有一種學習方式是在課堂上可以輕鬆達成，而且成效高於課本閱讀式的學習，那麼教師應當仔細思考其運用在課堂上的可能性。

運用電影輔助語言教學就是一個很好的結合聽力與動態圖片的教學方式，特別是隨著科技愈趨進步，DVD 等媒體成為非常容易取得的教學資源，現今的教室也大多可以找到相關設備加以播放。在教授語言時，隨時以影片從旁輔助以加深印象，兼能達到有趣與引起注意的雙重效果，比起單純閱讀書本的方式，此種學習法應能有比較好的效率。

除了影片本身能加深學習的效率之外，因為其本身的特性，要從影片出發，設計一系列有趣的課堂活動，也是很容易的，例如以電影為範例的戲劇演出，或是根據電影內容設計問題，讓學生親自解決辦法以及實際示範等等。比起舊時的語言學習，現代的學習其實可以更多采多姿，也更能捉住學生的目光。

另外，情境認知學習理論認為學習在真實的情境中才有意義（Brown, Collins, Dugid, 1989），所以如果只是在課堂上面對教科書學習死板的句式，學習效果有限。Collins 提到三項主要的問題（蔡錫濤&楊美雪，1996）：

1. 學習動機：因為學習者不易了解學習內容的重要性，故學習動機低落。
2. 知識應用：學習環境脫離現實，學生難以體會。
3. 學習保留：學習內容偏抽象，容易遺忘。

學習者必須是主動、積極的，Collins, Brown, 和 Newman 倡導「認知學徒制」（cognitive apprenticeship）的教學模式（張霄亭，1997）。在傳統的師徒制下，學徒在工作場所，也就是真實的社會情境中，藉由觀察、模仿、實際參與各

種真實性活動（authentic activities），而師傅也不斷地指導與給予回饋，最終習得一項技能。

認知學徒制認為在語言學習上學生就像是學徒，而教師就是師傅，要傳授學徒一項技藝（語言知識）。另外，情境教學還強調社會互動以及真實性的任務（authentic tasks）等。

傳統教科書的學習方式，難以讓學生體會語言的實際運用方式以及在什麼樣的語境下使用，學習脫離了現實，學到的知識容易遺忘。而如果學習者能夠在真實環境或類似的真實情況中，親身參與並且對教師及其所提供的活動不斷觀察及模仿，學習者將可以建構自己的語言知識與技能，而且在真實情境中所建構的知識技能，如前所提，其保留與實際使用會更有效率。

當然，教師要在課堂上完全體現情境教學理論並不容易辦到，因為會花費太多時間與精力在情境的布置與設計上，但是如果能夠由情境教學的理論出發，讓學生可以盡量接觸真實的語言與真實的環境，當可強化語言教學的效益。

電影運用於課堂上雖然離真實的生活情境上仍有一段距離，然而比起制式的教科書，電影無疑地可以讓教學更貼近現實，特別是在呈現真實性語言的這一個部分。

既然媒體的使用對於教學有所助益，那麼關於媒體的選擇與使用有什麼需要注意的呢？

Gagné 提出了教學時需達成的八項不同任務，並與教學媒體相結合，提出了下列表格：

表二-2 Gagné 媒體之種類與教學任務

	媒體
--	----

任務	實物 <sup>1</sup>	口頭 傳達	印刷 品	攝影	電影	編序 學習 <sup>2</sup>
提供感官刺激	○	△	△	○	○	○
仔細指引學習者之活動	×	○	○	×	○	○
達成預期模式	△	○	○	△	○	○
可獲外在的動力	△	○	○	△	○	○
引導思考	×	○	○	×	○	○
促使轉移	△	○	△	△	△	△
評鑑結果	×	○	○	×	○	○
可獲回饋	△	○	○	×	○	○

(資料來源：取自陳淑英(1992)，p.43)

表中標上「○」代表能達到教學任務；標上「△」的表示在有限範圍內可以達成，而「×」則無法達成。

在這些媒體之中，電影一項能夠達成大部分的教學任務，比起印刷品，它更能夠提供感官刺激。而在教學時輔以必會輔以教師之口頭傳達，促使學生知識轉移，所以電影這種媒體是教學的良好輔助。

而在選擇電影作為教材時，還有幾項基本的特點要考慮。陳立元(1997)提出了如下的媒體教材選擇原則：

1. 媒體的功能：主要教材抑或輔助教材
2. 媒體的語言性：是否為目標語？是以對話為主或是旁白評析為主。
3. 媒體的時間長度。
4. 媒體的品質優劣

<sup>1</sup> Gagné認為實物不能達到引導思考的教學任務，然每位教師自身的感受可能有所不同。

<sup>2</sup> 在Gagné的原文中是teaching machine，若以現今觀點來看，應是電腦互動式多媒體自學教材。

5. 媒體題材
6. 媒體的取得：是否容易且具合法性

以上是選擇教學媒體時的考慮因素，電影是以目標語的對話為主的真實性教材，可作為教學的主要依據，時間長度、品質及題材等有多種選擇，而其取得相當容易，課堂使用也具有合法性（詳見第四章關於著作權法的討論），很適合作為教學媒體。

當然在實際使用，也就是進行到特定電影抉擇時，還有許多要考慮的因素，筆者將在第四章電影華語教學準則詳加探究。

## 第二節 電影與語言學習

這些年來，隨著科技的進步，各式各樣內容豐富的影片也愈來愈容易取得。更重要的是，教室的設備也隨之進步的結果，使得在課堂上運用影片也變的相當容易，DVD（Digital Video Disc）的普及對語言教師更是一大福音，從此播放影片可以很輕鬆地隨時跳到想要的段落，還可以選擇不同字幕甚至語言發音。這麼方便的工具，如果運用得當，相信將是一項教學利器。

關於使用影片（video）於語言教學的研究很多，影片內容則是包羅萬象，包括紀錄片、電視影集（或稱電視劇）、新聞段落，以及電影等等。這些影片素材使用於課堂上時，都是以錄影帶或是DVD的形式出現，運用教室的放映設備。它們都是專為母語者所製作，結合了聲光娛樂和知識傳遞等效果的真實性影片，但仔細探究其性質，會發現些許的不同：紀錄片幾乎沒有演員的對話，大多配以幕後講述，較不能提供真實的對話情景；新聞段落也有這方面的不足，且新聞播報內容使用的語言與日常語言比較起來較為艱深。

另外就是電視影集（TV series）與電影（feature film）了，這兩種影片除了原本大銀幕與小螢幕的型式差別之外，最大的差別應是時間的不同：電視影集大多是半小時至一小時，每一集之間的演員及劇情大多有關連性，影集集數不定；而電影長度則是一個半小時至兩個小時左右且獨自成篇。當運用在課堂上時，教室的設備是（電視或投影機）相同的，大小螢幕的差別已不存在。而時間的差別方面，因為課堂時間的關係，觀賞內容需要經過切割，並插入各種課室活動供學生吸收學習，所以差別也不大了。這兩者的內容都是演員照著劇本演出各種主



題，以自然的方式互動與對話，呈現接近真實的語言。而筆者所要探討的，是將電影用於華語教學的實際實用層面。

雖然筆者認為在課堂的實際運用上，電視影集與電影提供的材料基本上相同，但在進行教學設計時暫不考慮電視影集，原因如下：

- \* 近年來華語電影日受歡迎，且隨著中國大陸日漸開放，其電影生產量愈漸增多，選擇也更加豐富
- \* 許多華人影星已走向國際舞台，學生看見認識的明星演的電影會比較有興趣
- \* 近年來台灣或大陸雖然也製作了許多受歡迎的電視劇，但撇開古裝劇不談（古裝劇語言不適合華語教學），時裝劇的走向多偏離現實，用語又過於年輕化，較不適合華語教學。雖有部分製作精良的單元劇或連續劇，但電視劇演員對學生來說相對陌生，較激不起學習興趣。
- \* 不同的電影可以帶領學生接觸不同的文化主題，也可以讓他們熟悉不同演員的口音。另一方面，電視劇每集的人物大致相同，整個劇集的主題走向（如喜劇、愛情劇等）也一樣，變化較少，學生會比較沒有新鮮感。

筆者在本章將要探討電影在語言教學上的運用研究，但是也包括了一部分國外使用電視影集於語言教學的研究，原因如前所述，筆者認為此二者在課堂上的使用效果，特別是媒體作為教學媒介上的效果並無根本上的分別。而在單純的教學媒體效用方面的探討，則還包括了其他如紀錄片或新聞片等影片的語言教學，因為這些真實性影片使用相同的媒體，在課堂上使用的過程也相同，在教學媒體方面有共通性，它們都提供了不同於傳統教材的教學切入點。

本章將只限於探討過去的相關研究，至於實際的運用過程，如時間的控制、字幕的運用、教學技巧、影片選擇準則以及課室活動等將留待第四章再加以更詳細的討論。

關於使用電影於語言教學的研究，國外已行之有年。早在 1923 年，法國就有針對聾啞人士使用電影教授語言的研究（Parker 1976, p23）。這方面的研究一直以來未曾間斷，且探討得愈加精細。至於專門針對影片華語教學的研究，相比

之下比較少，而且大多是教師們使用心得紀錄，對實際教學有很大的參考與幫助，但學理上的依據較少。現將過去的研究記錄如下，將由電影教學的各個特點切入。

## 一、電影運用於語言教學之特點

Lonergan (1984, p. 4) :

*影片顯著的特點就是完整呈現溝通情形的能力。影像與聲音的結合是立即的、活潑的且易感受的。也就是說溝通可以在完整的語境中出現，且溝通過程中的許多要素可以輕易地傳達給觀影者與語言學習者。*

觀影者可以實際聽到並看到影片中的對話者，可以知道他們的年齡、性別、彼此的關係等等，還有最重要的就是對話時的動作與反應。這些都是除了語言本身之外很重要的溝通要素。也就是說，影片內容提供了學習者超語言 (paralinguistic) 的成分，如果學習者對於某些橋段的語言使用不太明白，可以藉由說話者的表情與動作來填補這段空隙，並了解上下文的大致內容。

關於這點，多位學者也提出相同的意見，例如，Stemplesky & Tomalin (1990) 就認為，從非語言性質的溝通層面來說，姿勢、態度、表情、穿著以致於所處的環境等等，其實也都是溝通的一部分，而影片可以完整呈現這一個部分，甚至可以在需要的時候暫停而讓學生對影片細節觀察得更清楚。

單純的教科書在上述這一方面是做不到的，甚至，在現實生活的溝通中，課堂播放影片所能辦到的「暫停」、「重播」等種種功能也不可能出現。當然，如果學習者能夠實際使用目標語溝通，也是一種很好的學習方式，但是母語者說話常有許多錯誤與不確定的因素，可能會讓學習者漏失許多細節。

Fawkes (1999) 從動機、教學方法、文化及語言四個方面論述影視媒體對語言學習的幫助，其中也提到了在語言方面，此類教材可以呈現母語者的發音、音調及句法。而文化方面則可以讓學習者接受目標語國家的形象。也就是說，除了可以觀察到對話者的語言用法、表情及環境等等幫助了解對話內容的線索，還可以在不知不覺中接受到目標語國家所呈現出來的整體形象。

另外，King (2002, p.510) 認為電影 DVD 提供教師豐富的教學選擇：

電影的真實性提供了豐富的語言與超語言表達詞彙與方法、真實的跨文化資訊、課堂的聽力理解訓練以及口語流利度的練習

其實，電影不但可以實際呈現對話者的狀態，還可以將教室帶入另一個時空，給學生一個在生活中幾乎不可能碰到的情況。Heinich, Molenda, Russell & Smaldino (2002, p.190) 就指出：

影片結合了動作、顏色與聲音，比其他媒體都更能生動表達各種概念。學生不需要離開教室就可以體驗過去、現在與未來。他們可以進入人體內部、環遊世界，或是到太陽系外。影片符合各式目標：認知的、情感的、心理的，以及人與人之間的交際。

文中明確指出，教室因為有其侷限性，所以學生面對的只有課本、老師及同學，那麼在這種情形下老師如果想要營造目標語國家的環境和氣氛，播放影片可說是很好的選擇，能夠讓學生暫時離開教室，置身於目標語的世界。

再者，電影屬於一種「真實性教材」(authentic material)，所謂的真實性教材，就是指專門為母語者而非外語學習者所製作的書面或口語的語言形式 (Haines 1995)。

專為語言學習者製作的教科書常遭致的批評是它們往往無法呈現自然的語言。而真正的自然語言又很難運用在課堂上，首先是取得不便，再來是實際語言還摻雜了停頓、重複、口吃等不確定因素，在這種情況下，電視與影片提供了一種模仿自然語言的教材選擇，並且過濾掉了說話者的錯誤，也比較沒有重複與冗贅的情形。(Grant, Lynn, Starks & Donna 2001)。

Weyers (1999) 認為電視節目的語言沒有結構性，也沒有為學習者進行語言分級，也因此比起專為學習者製作的語言教學帶更能讓學習者接觸到語言實例。他將學生分為實驗組及對照組，實驗組學生每星期在課堂上看兩集西班牙文的電視影集，因此他們課堂的口語練習時間少於對照組，結果實驗組的學生在聽力理解程度明顯超前對照組學生，而口語能力的質與量也表現略優於對照組學生。

Grant et al. (2001) 以紐西蘭電視肥皂劇作為素材，並針對對話結束用語 (closings)，調查其與自然語言的差異性。

首先是字彙部分，第二語言教科書的字彙量有很大的侷限性，遠不如電視劇所能提供的。而結構方面，電視劇的對話結束用語也比教科書表現得好，因其能夠表現各種變化性而更接近自然語言。

其實，觀察教科書應可發現，其對於某種情境下的對話方式往往只能提供幾種有限的選擇。例如，課本上對於感謝與回應的用語可能只會有：「謝謝」「不客氣」，但真實生活中常聽到「謝啦」—「不謝」或「謝謝」—「不會」，這些用法提供了學生多樣的選擇。

Rose (2001) 則是收集四十部英文電影與電視節目中的讚美語以及對讚美語的回應，將其與自然語言語料加以對比，發現電影語言與自然語言在句法形式、讚美主題以及讚美回應策略都相當的接近，只在性別分佈方面表現出差別。總體來說，在語用方面電影語言與自然語言很相近，可以視為提供自然語言的教材來源之一。

Haines(1995)認為真實性教材有許多好處：

- \* 真實性教材是以「真實的」(real)英文寫的或說的
- \* 真實性教材不會刻意討好外國學習者
- \* 真實性教材本身對學習者來說就具有吸引力
- \* 真實性教材可以幫助學生發展實用的聽讀技巧
- \* 真實性教材可運用在不同程度的學習，例如：

初級：學習者可以聽故事的順序號碼以及名人或國家的名字等

中級：學習者可以記下故事的主題以及回答特定的問題

高級：學習者回答細節的理解性題目，接著運用這些資訊來進行專題討論

其中，筆者以為「不會刻意討好外國學習者」此一特點相當重要。某些針對外語學習者的教材所製作之影音資料，都可以發現演員或錄音員相當不自然地刻意放慢速度的現象，雖然對初學者來說可以將發音聽仔細，但是一旦置身真實環境中，學習者反而會因聽不懂而不知所措。另一方面，因為真實性教材的對象是母語者，所以在語言的使用上演員會呈現最自然的發音與形式，讓使用真實性教材的學習者可以儘快適應母語的速度和用法，對於融入目標語社會會更有幫助。

以上是語言學習方面使用電影教材的幾點特項，然而，還有一點是使用電影作為教學材料的優勢，那就是文化的輸入。

文化可以說是語言的「聽說讀寫」四個技能外的第五項技能，了解一個國家的文化可以讓人在溝通時更沒有障礙，如果將語言視成社會交際的工具，則文化可以說是語言教學中核心的一部分（Herron, Dubreil, Corrie, & Cole, 2002）。而文化有各種不同面向，如 Taylor & Sorenson 將其分為「科技」、「經濟」、「社會組織」、「政治組織」、「世界觀」（宗教與哲學）、「美學」以及「教育」等（Hughes, 1986）。Hughes 並提出八種教授文化體悟的技巧，其中「投射媒體」（projected media）可以「在進行受學生歡迎的課室活動的同時提供文化的洞察力」（p.168），而且與不同領域文化相關的影片現今都能很容易取得。

Quinlisk（2003, p.35）認為：

*媒體不止傳達大量的語法、語用與言談模式的語言資訊，更建立了社會互動、社會通例與社會參與以及在特定社群中高低評價等的細微資訊。*

他還舉出了許多可以讓學生習得更多文化知識的例子，最後並下了如下結論（p. 35）：

*學生可以從圖像、廣告、電視、新聞以及電影中細察人類、社群及文化的表現。媒體使學生不只發展了學生調查及溝通的技巧，並且發展了對某些社會與文化實踐的體認，這讓他們對進入目標語社群有所幫助。*

Herron et al. (1999)的研究將文化區分成「文化實踐」（cultural practice）與「文化產物」（cultural products），前者指「社會接受的行為模式」或「在特定的時間與地點該做的事」，後者則可以指有形體的如雕像等藝術作品或是無形體的如教育制度等。

在其研究中，經過一段時間的以影片為基礎的語言教學之後，初級法語的學生在文化實踐方面表現出大幅的進步，而文化產物方面雖然差別不顯著，但也有所提升。整體來講，影片教學下的學生比對照組的學生在文化知識上有顯著的超前。

另一篇研究（Herron et al. 2002）則以新聞影片研究中級程度法語學生的文

化知識之提升情形，結果也顯示出整體文化知識的長足進步。

電影與專為語言學習而拍攝的影片教材比起來，更為貼近真實語言；與新聞影片相比，能提供的則是更平實簡單，且是母語人士日常生活用語，所以筆者以為，如要一併考慮文化因素與語言因素，電影應是適合好好加以運用的教材。

除了真實語言的學習效用及文化輸入這些在語言學習上的特點外，電影作為一種聲光影音的結合，其本身就比平面教材來的有吸引力，所以能增加學生的興趣及注意力。另一方面，電影也是一種娛樂活動，對學生來說，看電影能夠以一種放鬆的心情來享受劇情內容，與平時上課制式化的教學與考試比起來，學生更能接受這種有趣的教學方式。

Stemplesky & Tomalin (1990) 認為動態影片是教學資源的重要輔助物。就動機層面來講，當語言透過電視或影片生動地呈現時，語言學習者的興趣會大幅增加，結合動畫與聲音的教學方式比起其他教學媒體都更易於理解，也更有真實性。

King (2002, p.510) 則認為「電影提供的是一種輕鬆的享受，而專為英語學習者製作的影片則是需要考試的『課程』」，所以電影比起其他專為語言學習者製作的錄影教材也更能激發學習動機。透過電影學習英文可以彌補許多原先英語學習方式的短處。

Fawkes (1999) 也指出影視媒體在課堂上的運用可以讓學習者增加注意力而能夠回應提示線索 (cues)。

成人學習外語時有許多因素會影響其學習效果，其中除了生理與認知方面的因素之外，情緒心理的因素也不可忽視，包括學習者的自信心、態度及冒險性等等。上課的緊張感可能讓學生感到焦慮，藉著觀看內容輕鬆的影片可以適時讓學生放鬆，減低焦慮感，而且模仿影片對話的發音與句子，能夠讓學生早一步開口說，不用過分擔心自己的錯誤。另外，具有吸引力的影片則能提高學習動機。Gardner 與 Lambert 將學習動機分為工具性 (instrumental) 與融合性 (integrative, 也稱整合性) (Wen,1997)，融合性動機帶有情感因素，如果學生對目標語的文化有了興趣，自然就能提高學習的興趣並把握各種學習機會。

所以，電影有著「有趣」的優勢，教師只要選擇適當的影片，就能夠引起學

生的興趣及注意力。一旦學習動機被激發了，學習者更有動力，知識的吸收也會大大提升，這是語言學習實質上的助益。

## 二、反對使用電影於語言教學之論點

但是，當然就像所有的教學媒體一樣，有利就會有弊，對於影片用於語言教學，也有人提出不同的看法。

首先，MacWilliam (1986) 從另一個角度出發，他審視影片運用於母語教學的研究，提出這樣的問題：「影視媒體作為外語學習的語言輸入之效益如何？」(P.131) 他認為，「除了高級班學生之外，觀看影片可能只有相當有限的語言理解。」(P.133)。他並覺得語言教學片和實際語言有很大的差異，從母語教學的觀點出發，他覺得應該要把外語教學影片朝「真實」的方向製作，不過分遷就外語學習者的同時也要有實際語言教學的效益。

MacWilliam 並沒有針對外語學習運用影片教學的部分加以探究，筆者以為，學生對真實影片的理解除了本身的程度之外，也需要教師的輔助，如此必可加強學習的效果。而專為語言學習者所製作之教學影片，若能如其所述儘量呈現真實世界的語言使用形式當然很好，但是不論如何其很難達到完全「真實」的目的，而且若非年年改版添加新的內容，教科書在數年之內不免就會跟不上時代的變遷。

在這種情形之下，如果教師能善加利用最新的真實性影片，當可提供學生一種更自然且更合時的語言資料，再加上適當的教學設計與技巧，學生可以在輕鬆有趣的環境中習得最實用的目標語。

另外，Haines (1995) 在指出真實性教材的優點同時也列出了缺點，這些缺點也是影視教學會遇到的：

- \* 真實性教材對低程度的學生來說過於困難
- \* 閱讀與錄音教材往往過長
- \* 許多真實性教材與學生的生活沒有關連性
- \* 真實性教材的語言常與教師教授的語言產生抵觸
- \* 真實性語言很快就會過時

這些缺失的解決辦法自然就是慎選教材，需考量學生程度以及教材內容等，儘可能選擇符合學生理解能力與語言程度的電影。

電影過長的缺點需要以分段上課來改進，其中需要教師在適當的段落暫停並加入課室活動，以一節課五十分鐘的時間來說，通常影片以十五到二十分鐘為主，以不超過二十五分鐘為上限，但實際情況還要看電影內容劇情的分段。

而 Haines 雖認為許多真實性教材與學生的生活差別過大，但另一方面來說，這種教材的優點之一也是能夠讓學生真實體驗到目標語國家的環境與文化。況且與專為語言教學而製作的教科書相比，真實性教材確能更深入呈現目標語實際使用情形。

另外，真實性教材反映的是最新的口語，有時會與教師教的語言有所不同，也會比較快過時，但同樣的，會選擇電影作為教學媒介不也正是看重其介紹新語言的能力嗎？有些口語會話部分，教師教的雖是正確的，有時卻不是最常用的說法。如果能藉由電影讓學生能真的「看到」語言實用情況並且補充課本的不足，何樂而不為呢？

Jago (1999) 針對英文課的教學指出：「每一堂課都是很寶貴的」，可能一部電影就得耗去三節課的時間放映。而且在課堂上放電影時，學生往往會過於放鬆，以致於失去了真正的教育作用。所以教師對於時間的掌控與學生的專注力需加以特別注意。以影片→課室活動→影片的方式，保持學生學習的注意力與興趣。

Salaberry (2001, p39) 質疑：

由於大多的「新科技」（收音機、電視、錄影帶<sup>3</sup>、電腦）在整體人際互動中顯得太過創新，所以它們在第二語言的學習領域中是不是也可以達到同等程度的教學效用還不是非常清楚。

他並提出四個問題：

1. 科技的精細化是否與教學效益成正比？
2. 新科技的哪一種特性可以有效地促進教學？
3. 新科技如何成功地與課程整合？

---

<sup>3</sup> 現在的科技則是電影DVD已可大致取代錄影帶的使用



#### 4. 新科技是否提供足夠的教材資源？

他提出的問題值得確實細細思考，然而在課堂上運用影片教學已經行之有年，許多研究也顯示對於學習效益的促進有莫大的幫助（詳見本節與第四章之探討）。教師所需要做的就是將其與課程整合，設計出適合學生的學習內容。

將此小節所提出的各個電影運用於語言教學的特點總和起來，可以將影片教學的優缺點列出如下：

表二-3 電影運用於語言教學之優缺點

優點	提升學習動機 促進感官學習 提供真實情境與語言 讓學習者更深刻體驗目標語國家之文化 讓學習者放鬆，進而提升自信心 提供超語言要素，如姿勢、表情等
缺點	播放影片佔用太多課堂時間 難度對初級學生來說負擔太重，故不適合初級學生 影片語言可能與教師所教的語法有所不同且變遷快速 與課程整體整合不易

總體來說，電影運用於語言教學的優點多於缺點，而且如果運用得當，是可以避免這些缺點的。例如在播放電影時，教師應當適當掌控影片播放時間，對象則是用於中高級學生加強聽說能力；另外，真實性教材所呈現的語言本來就是自然的語言，也許會有些不合語法，但對學生來說也是一種學習母語者說話習慣的方法；再經過適當的教學設計，電影將可與語言教學課程結合，帶給學生最大助益。

### 第三節 電影運用於華語教學之研究

關於將電影運用在華語教學之研究，從八〇年代開始就陸續出現，大多是教學的使用建言以及作者的實際使用紀錄，可以給想要進行電影華語教學的教師很大的啟發。

首先，史世慶（1986）認為中高級班的學生在進行口語訓練時，需要給他們更複雜的情景讓他們組織會話，而經由書面或口頭給予情境說明甚或是教師「表

演」都比不上以故事片的電視錄像作為口語課的教材，所以他使用電視錄像帶進行口語教學，並獲得了不錯的成效。

藍安東（1986，p.503）則認為使用錄像設備可以大幅提升學生的主動性和注意力。另外，可以使學生「以最直接的方式認識到很多關於中國社會、政治、風俗習慣等等各方面的真實面貌，從而提升他們的交際能力」。他認為錄像資料與傳統書籍最大的不同是書本是純視覺性的媒介工具，而錄像則是視聽性的工具，可以從兩種不同感官接觸到語言和文化背景資料。

徐凌志韞（1990，p.183）運用電影錄影帶來設計中、高級教材。他認為「除了親身在自然語言環境內觀察或參與交談以外，沒有比看電影更能體驗到語言交流的方法了」。他並認為中文教學界對聽力口語的訓練過於忽視，而電影就是一種適當的聽力與口語教材。她認為電影華語教學有如下好處：

1. 中文電影的語言與內容都比為外國人編的材料真實自然。
2. 語言置於一個全面的中國文化環境中。
3. 除了聲音和語調，還可以看到表情、動作及身體語言。
4. 電影中的語言遠比課本語言接近自然。

馬春林（1991）對於電教媒體（指的是電影、錄像、錄音、幻燈及電腦等）在漢語教學中的應用，認為其功能日益顯著，因為可以：

1. 符合語言學習的心理過程：人類知識的獲得，以視聽覺為主，而電教媒體的內容就是作用於學生的視聽覺器官。
2. 使教材內容聲像化：把抽象的語言文字教材以實體形象表現出來。
3. 突破時空限制：學生在心裡上可以離開教室這個時空。
4. 製造語言環境：同一個詞在不同的語境中用法可能大不相同，學生平常不見得有機會親身處於實際環境中感受，但藉著電教媒體，可以解決這個問題。
5. 激發學習興趣，增強學習效果：透過電教媒體使教學更加活潑，讓學生學習興趣更濃厚。

馬春林還針對學生做了實驗，將他們分為三組，一組聽錄音；一組看圖片；一組看錄像，之後三組學生皆擴寫一段文章，最後發現看錄像擴寫比聽後寫的分

數提高了 10.4%，也比看圖寫提高了 9.3%。可見影音結合的錄像帶比起平面的文字或圖片更來得有教學效率。

李素賢（1994）在其文章中提及了己身的教學經驗，她設計了電影錄影帶觀賞及討論課程，專門針對中、高級的德國中文系學生。她指出，錄影帶用在華語教學上有幾點益處：

1. **上課精神輕鬆，可提高學習興趣：**電影人人喜歡看，既看又聽，加上討論，學生在精神上沒有其他課那種壓力。選片如能配合學生程度和喜好，學習的興趣更可隨之提高。
2. **討論內容豐富：**看電影可討論的題材多，內容豐富，話題包羅萬象。

另外她也指出了電影錄影帶可以促進民俗和文化知識的傳播。「看電影錄影帶能讓學生在不知不覺中吸取政治、社會、歷史、地理及其他民俗和文化知識」。

另外，馬盛靜桓（1998，p.139）也提到了：

*用電影為教材不但能提供多采多姿的生動畫面，而且可以使學習者同時接受視覺、聽覺的訊息。看見說話人的手勢，觀察說話人的表情；聽到聲音、語調的高低，節奏的快慢；了解文化的信息。這些都不是傳統的教材所能供給的。用真實的電影（不是特意为學習外語而拍攝的）不但能使教學生動，更能引起學習者的興趣，加強學習的動機，使學習更有趣味。*

王海東（2002，p. 87）指出：「相比於初學者僅以“認知”為目的的學習，視聽的價值應在中高級階段，即漢語的綜合運用階段得到更為充分的體現」，並提到「它以現代化教學設備為依託，實際地再現語言環境，突出了語言教學應用性強的特色」。對於文化呈現方面，與傳統的中國文化概論課相比，如能用電影的方式來介紹中華文化，有「直觀與生動」的優勢。文化到底怎樣影響中國人的行為和思維，怎樣影響中國人的生活，以說的方法很難說清楚，而電影往往提供矛盾衝突的集中點，可以讓外國學生直接觀察在這種狀態下的文化內涵如何展現。而對於以電影作品作為教學素材，王也提出了幾個標準：

1. 能溝提供較多的語言環境和較為豐富的語言範例，台詞應當典型化，能準確反映人物的實際情況，但應該避免過於強烈的專業色彩。
2. 趣味性強。

3. 爭議性強。
4. 以現實主義作品為主。
5. 故事背景不應太複雜。

可見，從八〇年代至今，不斷有學者將電影運用於華語教學上，並且認為電影華語教學有許多益處。他們也分享了自身的實際使用方式與對其他教師的建議，現簡述如下：

史世慶（1986）針對「看、聽、想、說、寫」提出五個教學的階段，並提出各個階段的教學建言：

看：將一部故事影片或是電視劇分成幾部分分次給學生看，這樣可以讓學生有懸念，以保持興趣，學生有了興趣，就能「保證其『注意的穩定性』」。忌諱「無目的的反覆」，因為電視錄像應該是生動有趣的。

聽：聽懂劇中的台詞，可以先把台詞中的生詞發給學生事先預習，增加對劇中對話的熟悉度。

想：「讓學生根據教師的提問，反覆仔細觀察錄像所提供的情景，並且想一想，該怎麼說」。這可以說是從「看」與「聽」過渡到「說」的第一步。

說：這一階段是要學生根據老師提出的思考性題目，敘述出故事的內容。

寫：「寫」是延續上一階段的「說」的補充，也就是讓學生將說的內容訴諸文字表達出來。史認為「書面表達和口頭表達是互相促進的，學生通過『寫』可以再一次複習、鞏固課堂教學中『說』的內容，還可以對自己的『說』做進一步的修飾加工」。

其研究將電影華語教學的課堂形式與教學過程簡述了一遍，並提示了應讓學生從「看」與「聽」能夠進一步到「說」且結合「寫」。

藍安東（1986）選擇了「巴山夜雨」這部影片作為教材。他認為以電影作為教材需要避免（1）看電影前先將劇本發給學生。（2）一上課就馬上看電影。那是因為如果一開始就和學生討論劇本，那麼學生就會習慣書面的形式，這樣並不能發揮電影的功能；而一上課就放電影則是會讓學生失去再度觀看與討論的興趣。他採取的教學過程為：

1. 綱要：使學生對所觀影片有充分準備。

2. 介紹電影角色和語言材料：輔以照片等材料，介紹電影中的角色與專門用語。
3. 讓學生積極應用語言材料：讓學生根據所學詞彙與句式自由敘述。
4. 第一次看電影：將字幕完全蓋住。
5. 為課外複習提供有關材料：讓學生以錄音磁帶複習。
6. 課堂電影討論—回答學生碰到的困難，以電影為出發點做各種練習，第二次看整部影片，從電影技巧的角度來看此部電影。

藍安東所採取的作法在看電影前會花上四至五個課時，學生在看影片前對電影已經有很深入的認識，這樣一來在觀賞時會比較容易了解電影內容，這是其好處，但把觀影與語言學習交錯排列，則一方面讓學生保持學習的興趣，一方面也對電影內容保持懸念，應會是較好的作法。另外，提供錄音資料供學生回家複習是不錯的作法，尤其現今科技方便，只要將錄音檔案寄給學生，他們便可以自行用電腦聆聽複習。

徐凌志醞（1990）也簡單述及其在中級班使用的上課方式，將一部電影分為不超過十分鐘的十二個部分（一部電影約兩個小時），每節課先重複看前一節課看過並討論過的部分，這時學生已經在課外做了很多相關的練習題，很熟悉該段落，所以可以把英文字幕蓋住（第一次看有字幕）。複習完就段落之後再看新的一段，討論其中的生詞和句型。但因為上課時間不足，所以其他相關的練習是以課外書寫的方式進行。

因為使用於中級程度的學生，所以一開始先使用英文字幕，這是其課程較不同之處。

李素賢（1994）對於程度不同的學生也有不同的上課應用標準。對程度較低的學生，是以聽力練習為主要目標，並以單一電影為主；而程度高的學生則是以討論為主要目標，可選幾部電影或以某一題材來選擇影片，其施行方式如下：

以聽力為主的教學方法：

每兩節課大約可看十五分鐘的電影，每十五分鐘的電影又分為數小段，反覆地聽，反覆地看，一只重複到每字每句皆聽懂為止。第一次先看大的完整段落，第二次才分成小段，接著再重複某小段，全部完成後再重複看一次大段。每一次

小段或大段的結束都可以請學生複述內容。

以討論為主的教學方法：

選片時以討論主題為依據，看電影前需給學生一些討論時必要的詞彙，例如關於電影的特殊名詞、藝術用法等等。最好在學生看完電影後趁著他們記憶猶新時馬上接著討論。此課程因為以討論為主，故不需重複看電影內容。練習則是以口頭練習為主，筆頭練習為輔。

李素賢針對不同程度的學生，設計了教學目標不同的教學方式，可見電影華語教學在設計上是有很大的空間可自由揮灑的。

薛玉娥（1999a）對於電影華語教材做了一個整理，並提出其針對學習中文兩年以上的大學生上課的經驗。她分成兩種方式，一種是側重學生的聽說讀寫等語言能力提昇，另一種是側重綜合性的學習，涵蓋各種知識領域的討論，例如電影專業及導演風格等，但仍然補充詞彙句型等以利學生進行討論。

可見電影華語教學可以就不同層面設計內容，而本篇論文的设计目標主要是語言程度提昇，與前者較有關係。薛的上課內容是（根據有完整課文的教材而設計）：

1. 觀賞教材。
2. 說話練習：學生在老師的改正幫助下練習說出情節內容。
3. 討論課文：教授重要句型與內容，並加以討論互動。
4. 語法與句型練習。
5. 作業練習。
6. 課外作文練習。

觀賞電影時同樣將電影分為小段落，不讓學生一次看完。因為此堂課有課文為本，學生如事先預習對影片內容的理解絕對沒有問題。

在薛玉娥（1999b）的另一篇文章中，則是以不具完整劇本的電影來設計教學內容，其流程有所不同，最大的不同就是在觀賞影片前先進行二十分鐘的詞彙練習，挑選影片中的重要詞彙造句討論。筆者認為這一個步驟是必須的，尤其是對沒有劇本的電影來說，這一步可以讓學生預先熟悉觀影內容的新詞彙，增加其理解度，觀影之後的問題討論進行起來也會更加流暢。但另一種作法是將詞彙部

分先交給學生事先預習，這樣在觀影前就不需耗費太多時間講解詞彙，觀影後教師再稍加解釋即可完全了解。

在上述幾位教師分享的教學過程中，只有藍安東是一次就先將電影完整放映給學生看，其餘多主張將分段播放，以保持懸念，維持學生學習興趣。李素賢與薛玉娥的設計，都有考慮到學生程度與教學目標而設計兩種以上的不同上課方式，從這一點可以看出，此種課程是很有彈性的。

但也有學者提出電影華語教學的缺點，例如，徐凌志醞（1990）就指出電影華語教學有如下缺點：

1. 內容過於豐富，導致學生神經超載（sensory overload）。
2. 電影中的語言經常不那麼標準。
3. 常包含外國人不清楚的歷史和社會背景。

關於第一點，教師可以靈活運用放影機的功能，將電影暫停或者暫時轉為靜音，給學生時間思考或討論。第二點中的語言問題，若是口音問題的話，筆者認為不同的人本就會有不同的口音，能夠讓學生提早適應，也不啻是個好方式，但教師選片時還是應該注意，選擇不使用或僅使用少數方言的電影。若是語言用法問題，電影呈現的是不同於課本的自然語言，雖然和課本不同，但卻更顯實用。關於第三點，若是電影背景不會過於複雜，則反而是文化教學的好題材。

另外，馬盛靜恒（1998）則是提出了他對於雖然這種教材有許多教學上的益處，但在國內還不能廣泛採用的原因：

1. 教師不願改變，用傳統教材比用電影錄影帶<sup>4</sup>省事
2. 認為只有正式的教科書才是正當且有系統的教材
3. 不容易找到適當的電影
4. 教師缺乏適當的訓練，上課不知如何安排
5. 學校沒有適當的設備
6. 教育當局及教師對多媒體在教學上的功用認識不夠
7. 教育當局及學校當局對多媒體教學沒全面的、完整的發展計畫

<sup>4</sup> 指video tape，本篇論文中的教學媒體則是指電影DVD

8. 教育當局不鼓勵教師發展多媒體教材
9. 編寫多媒體教材費時費事，且不受重視
10. 對外華語教學的市場太小，書商不願出版相關教材

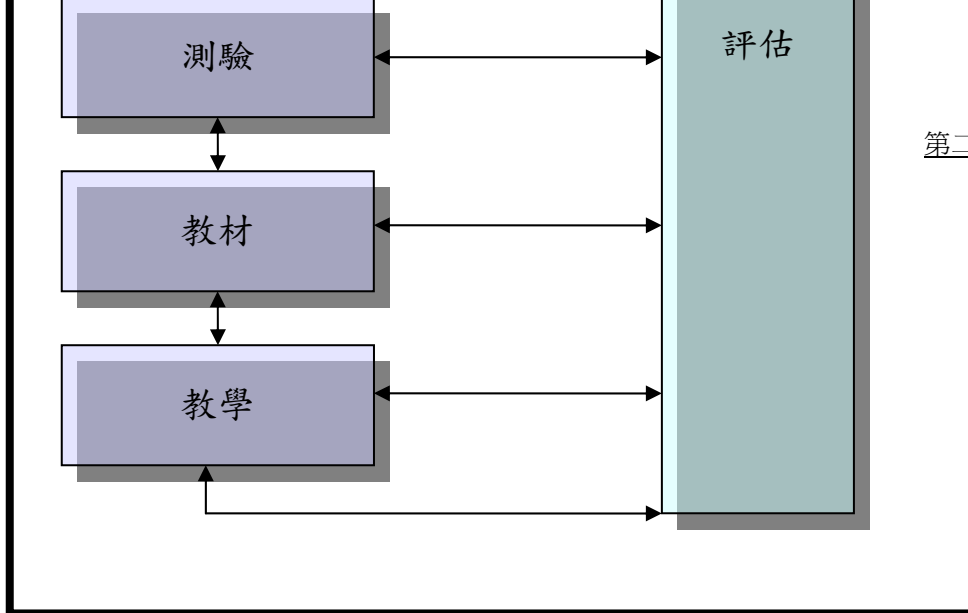
在筆者撰文的當下，上述問題有許多都已經解決，例如學校設備已經整體改善，華語教學市場已經大幅成長，華語電影的產量也增加許多，要找到適當教學片並不困難。也因此，電影華語教學已經被許多教師所採用，雖然大多是當作正規教材的輔助品，但情況已大為改善。

## 第四節 教學設計之文獻探討

教學設計是教師要將理論付諸實行的過程，也就是學理與實務的連結。一般來說，教師在進行課程前的設計時，會考慮到許多因素，包括學習對象、學習目標與需求、再考慮教材內容、測試方式與教學方法，並將這些因素做一結合。

此處筆者主要將採用 J. D. Brown (1995) 的教學設計模式。Brown 將課程設計的過程以一簡圖呈現如下：





圖二-2 系統化設計與維持語言課程之方法

(資料來源：筆者譯自 Brown (1995). *The Elements of Language Curriculum: A Systematic Approach to Program Development*. P.20)

需求分析、教學目標、測驗、教材與教學每一個環節層層相扣，每一個階段都需加以評估，並可反覆回溯。

其中教學部分又成幾個教學觀、課程大綱、教學技巧以及練習四個部分，定義與細部分類如下 (Brown,1995)：

表二-4 教學的構成要素

	定義	細部分類
教學觀	定義學生該以何種方式學習 哪些知識	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 古典教學觀：學生須學習古典文學</li> <li>2. 文法-翻譯教學觀：學生必須在短時間內用最不費力的方式學習</li> <li>3. 直接教學觀：學生須學習溝通，故上課只能使用目標語</li> <li>4. 視聽教學觀：學生透過條件反射改變行為模式學習</li> <li>5. 溝通式教學觀：學生須能夠表達自己的意圖、也就是要能學習對自己而言重要的知識</li> </ol>
課程大綱	組織課程與教材的方法	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 結構式：組織文法與語音</li> </ol>

		<p>結構，由簡到難或由常見至罕見的順序排列</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 情境式：提供情境（如銀行、超市等），由常遇到的情況開始排序</li> <li>3. 主題式：議題或話題（如健康、食物、衣服等），以常見度來排序</li> <li>4. 功能式：語言的功能（如確認、報告、描述、訂正等），以時間順序或實用度來排序</li> <li>5. 概念式：分類各種概念（如地點、質量、時間等），以時間順序或實用度來排序</li> <li>6. 技能式：語言技能（如聆聽主旨、速讀、找出閱讀重點等），以時間順序或技能實用度來排序</li> <li>7. 任務式：任務或活動（如畫地圖、問路、遵照指示等），以時間順序或實用度來排序</li> </ol>
教學技巧	呈現教材與教學的方式	技巧舉例：討論、教授語言規則、以動詞為重心的課程、以物品為重心的課程、文法講解、概念架構、主導式的對話、語言能力銜接活動.....
練習	實踐學過的教材與教學內容	練習舉例：自主性互動、克漏字測驗、模仿、填寫、複選、校對、回答練習、句子改寫、代換練習、擴展、配對、重申、句子組合、是非題、句式練習、快速寫作.....

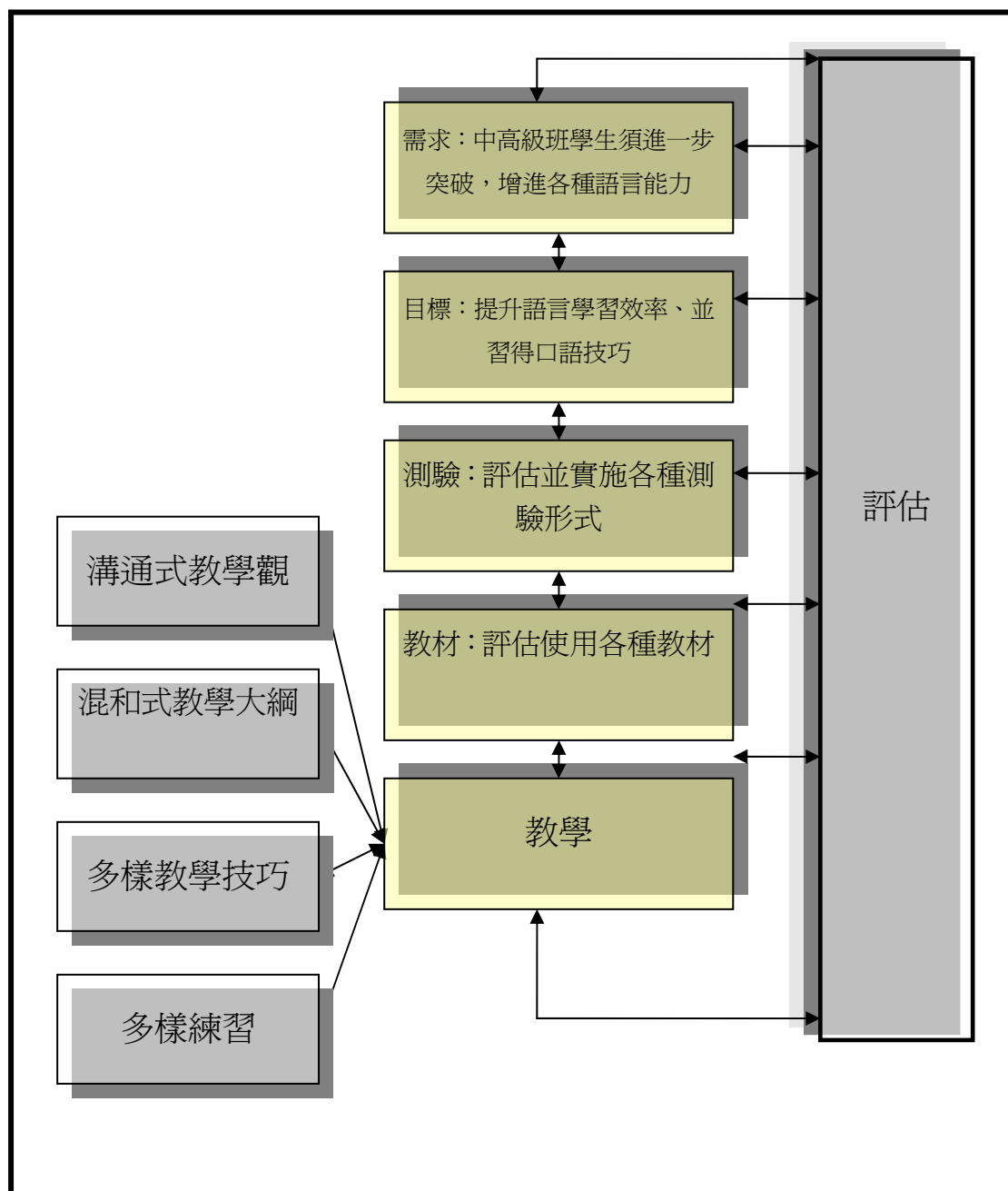
（資料來源：筆者製表並譯自 Brown (1995). The Elements of Language Curriculum: A Systematic Approach to Program Development. P.1-18）

有關課程大綱的部分需要說明的是，此課程大綱的分類並不是絕對的，彼此之間可以交互配合使用，例如情境式與主題式教學大綱可以結構式大綱為設計的背景，又或者功能式、概念式、技能式及任務式的教學大綱也可以以結構式及情境式的大綱為本，成為混和式的或層級式的教學大綱。

教學技巧及練習方面的設計，彈性空間應該是最大的，教師可以運用自身的經驗以及想像力，將各種生活中的素材融入教學當中，例如音樂或是戲劇也可以當作教學的技巧之一，所以這兩個部分的內容可以無限擴充，端視教師以及學生的上課情形。

教學觀、課程大綱、教學技巧及練習這幾點，應該在教學設計時與之前所述的基本需求分析、教學目標、教材等結合起來，這樣才是完整的教學設計過程。

以本篇論文對照教學活動的分類，採用的將是溝通式的教學觀及混合式的教學大綱，將其與前述之需求分析、目標分析、測驗與教材等相結合，筆者將其以簡圖標示如下：



圖二-3 課程設計與教學的結合

(資料來源：筆者譯自 Brown 教學設計圖並結合電影華語教學)

另外，Richards & Rodgers(2001)對於教學設計則是提出了理念(approach)、設計(design)及執行(procedure)三個部分：

1. 理念：語言本質及語言學習本質理論
2. 設計：教學目標、教學大綱、教學活動種類、學習者角色、教師角色、教材角色
3. 執行：課堂技巧、練習及學生反應

在理念方面，電影華語教學著重的是學生能溝表達自己的意念並互相溝通，強調的是有意義的學習，所以應是溝通交際式的教學理念。

在課程設計方面分述如下：

1. 教學目標：

如前所述，上課以加強聽說能力為主，並輔以讀寫練習，讓學生能以目標語表達自己的意念。

2. 教學大綱：

教學大綱是用來組織課程與教材的橋樑。可分為結構性的（從簡單到困難介紹文法與句型結構）、情境式的（介紹學生會遭遇到的使用目標語之情境）、主題式的（可以文法結構為背景，引入各種討論主題）、功能式的（如分析、描述等）、概念性的（如系統介紹時間、質量等）、技能式的（如聽一段目標語並指出主題、瀏覽文章找出大意等）及任務式的（以任務或活動為主體，如畫地圖、聽從指示等）。

以電影華語教學設計的觀點來看，教學大綱將是以情境式、主題式、任務式與功能式為主，以電影呈現的內容介紹學生使用特定目標語的情境，並以電影提到的主題為上課討論的主體，藉由任務與活動的實施，讓學生能夠描述過程、分析內容並表達自己的看法。

3. 教學活動種類：

課堂活動以任務式教學法為主，將詳述於第四章第三節。

4. 學習者角色：

學習者必須參與小組活動並互相協助；學習者從旁觀察目標語的使用環境及用法；學習者需要創新思考與表達意見。

5. 教師角色：

教師需妥善安排課程活動；教師需讓學生能有充分能力執行任務。

6. 教材角色：

提供學生真實情境；提供學生討論議題與學習興趣。

而實際執行的層面，分為課堂技巧、練習及學生反應：

課堂技巧是教導學生學習目標語的方式，電影華語課程的上課技巧著重於討

論以及概念表達，而非以語言形式為主。

課堂練習有很大的選擇範圍，實際的使用方式將詳述於第四章第三節的「課堂活動」部分。

在上課過程中，應隨時注意學生的互動與反應，還有各種課堂技巧與活動實施時的成效，作為接下來的課程修正參考。

考量過課程背後的理念等各個部分後，接下來需要評估較實際的層面

在此就 Brown (1995) 所提出的評估程序加以分析，以下的程序有順序性，在一項評估沒有達到要求時，即往前一步做修正：

1. 需求分析：分析學生運用目標語時以及了解目標語所需要的語言知識
2. 目標：為滿足學生需求而必須達到的標的
3. 測驗：針對需求及目標，測驗學生是否達到要求
4. 教材：選用、發展或是自製教材，以符合學生需求、教學目標以及能力測驗
5. 教學：教師教學時，應隨時注意以上數個環節的整合，並輔以適當的教學方式

電影華語教學課程是針對學習華語兩年以上的學生所設計，並隨著學生的程度不同而調整難度。

為讓學生能以所學過的目標語表達自己的看法，在課堂上主要集中練習聽與說的能力。首先藉由真實性的教材讓學生熟悉目標語語音，再使用大量的課堂練習讓學生有機會運用目標語。在此同時整合讀寫方面的訓練，進一步提升學生能力。

所以學生的需求為針對電影不同議題，能學習到相關的詞彙與文化知識，加以組織並以口頭或書面方式表達出來。測驗則以課堂參與狀況、口頭報告以及作文的方式來評估。

電影華語教學的相關教材還很少，選擇不足，且其性質使然，上課需要教師彈性規劃，並以聽說為主。因此，在教材方面，包括影片的選擇、上課的講義等等，可能需要教師自行發展。也因為這個原因，教師選擇使用電影來教授華語時，

需要更多的時間設計課程。

總結以上各項考量，電影華語教學設計的考量因素可以整合成下表：

表二-5 Richards & Rodgers 教學設計運用於電影華語課程之概念

理念	溝通交際式	
設計	教學目標	加強聽說，輔以讀寫練習，學生能以口頭或書面表達意見
	教學大綱	情境式、主題式、任務式與功能式等混合型
	教學活動種類	列表、排序與分類、比較、解決問題、分享個人經驗及創意任務
	學習者角色	觀察者與參與者
	教師角色	課程活動安排者
	教材角色	提供真實情境與討論議題
執行	課堂技巧	討論、概念表達
	課堂練習	教學活動的實施
	學生反應	學生對於教學技巧與活動的反應與互動

（資料來源：筆者譯自 Richards & Rodgers(2001)之教學設計概念並結合電影華語教學）

## 第五節 小結

本章文獻探討對過去的研究做一回顧，首先筆者針對國外以電影、電視或其他真實性影片來當作教學媒介的研究加以探討，指出這種媒體運用於教學時的各種特點，包括諸如增加學生注意力與課堂互動性及提供真實性語言等優點。

另外，對於電影或電視劇所呈現的語言素材是否接近真實的語言之問題也有

所涉及，研究指出影劇媒體的語言成分非常接近真實語言，包括許多日常口語的部分，能夠跟上時代的變遷，且其能避免人們日常對話時的冗贅部分，適合語言學習。

學習語言很重要的一部分就是目標語國家的文化學習，電影有許多不同的題材，還能切合時事，文化內容融入影片當中，如果教師選題得當，對於學生學習目標語國家文化絕對是事半功倍。

電影運用於語言教學同樣有令人擔憂的部分，包括時間及困難度的掌控等等，但有改進的辦法。

筆者同樣對於運用電影於華語教學的文獻部分進行探討。相比之下，電影運用於華語教學的研究大多屬於應用層面，多位專家提出了教學建言以及選片守則等實用的教學技巧，對於實際的影片使用與教學相當有幫助。

另外，對於本篇論文交要進行的課程設計部分，也參考了課程設計理論，並將其運用在電影華語教學上。