

# 中國語文課程第二語言學習架構的學與教： 在初中階段培養非華語學生的說話能力

香港理工大學中文及雙語學系  
林 安

# 非華語學生在學校課程中接觸到的語碼

---

- 本族語言（第一語言）
- 英語
- 漢語

## 非華語學生在學校課程中接觸到的語碼

---

- 第二語言學習者會形成一種介乎母語和目標語言的一種體系：「過渡語/中介語」(inter language)。
- 過渡語會隨着學生對目標語的學習，逐漸靠向日標語。對非華語學生而言，他們在學校課程中會接觸到母語以外的兩種語言，包括英語和漢語。
- 因此，他們會在學習英語時形成了介乎母語和英語之間的過渡語；在學習漢語時也形成了介乎母語和漢語之間的過渡語。

# 非華語學生在中國語文科接觸到的語碼

---

- 生活口語
- 特殊語境口語
- 書面語（現代漢語）
- 書面語（古代漢語）

# 非華語學生在中國語文科接觸到的語碼

---

- 針對香港語言環境的獨特性，我們在檢視學生學習中國語文科時所形成的過渡語，應從更微觀的層面了解學生學習的情況。
- 若從微觀的層面來分析，中國語文科涉及的語碼可分為以下四種：
  1. 生活口語：日常生活情境中應用到的粵語
  2. 特殊語境口語：特殊語境中應用到的粵語，例如辯論、演講、朗誦
  3. 現代漢語的書面語：即白話文
  4. 古代漢語的書面語：即文言文

# 一般本地學生學習中國語文的進程

---



## 一般本地學生學習中國語文的進程

---

- 生活口語是第一語言，也是在不自覺的生活環境中通過習得所掌握的語碼。
- 特殊語境口語和書面語，都是在人為安排的情境中學習。
- 一般而言，學生都在生活口語已有相當程度的發展情況下，再接受學校課程，學習特殊語境口語和書面語。
- 在學習過程中，學生往往借用已掌握的語言知識和經驗，建構新的語言知識和經驗。

# 非華語學生學習中國語文的歷程

---

- 非華語學生在接觸學校課程時，生活口語仍未發展成熟，包括仍未積累足夠的生活語彙，未能運用結構稍為複雜的句子等。
- 學校課程的教材往往以書面語編寫，令學生在區分口語和書面語時更感困難。
- 學生的「過渡語／中介語」並非呈現為他們第一語言與漢語之間的語言狀態，也呈現為口語和書面語之間的語言狀態。



# 非華語學生常見的口語面貌

---

- 因為所掌握的語彙不足以表達想要說出的內容，常常有不自然的停頓；
- 語彙量不足，常用概稱的詞語表達專稱的概念；
- 常使用結構簡單的單句，故在同一語段內予人有主語重複、句式呆板的感覺；
- 對近義詞的區分觸覺較弱，因此詞義程度輕重不分、搭配對象混亂、感情色彩意識模糊；
- 部分同學說話時語速不均、語氣不一致，反映了說話的內容包含了從生活掌握的套語，以及從學校課堂學習到的語言素材。

## 說話教學設計背後的理念

---

- 設定主題時盡量貼近生活語境，消除教室語境與生活語境的界限（參考全語文教育的理念）。
- 主題的設定有助學生建立個人的詞彙系統（可借用上下位詞或類義詞的概念）。
- 為學生提供指引，逐步由簡單的故事框架，發展為帶有修飾成分和情節的語篇。
- 提供空間，讓學生建構自己的篇章，而非仿作（甚至複製）老師的例文。
- 先寫後講，為學生提供口語轉譯的經驗。

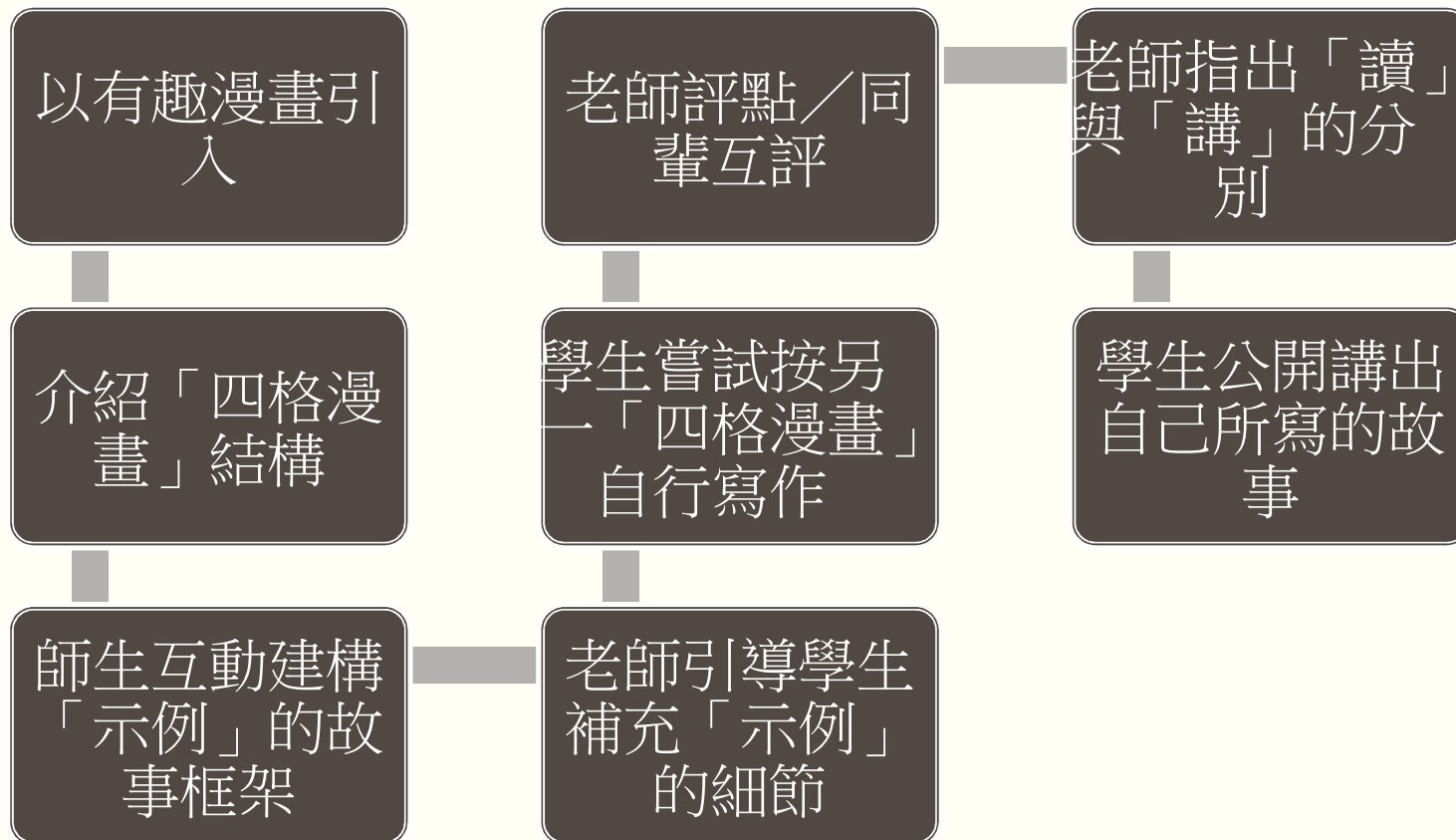
## 選用「四格漫畫」的原因

---

- 主題貼近生活，情節簡單，風格幽默，容易引起學生興趣。
- 圖像在展示故事基本信息的同時，也為學生提供發揮空間，照顧學生的差異。
- 四格漫畫的分格，代表了故事的關鍵情節，有助學生掌握一般的敘事結構。
- 漫畫已設定了故事的框架，有利師生進一步加工，節省時間。

# 教學設計的思路

---



# 教學設計的學習目標

---

- 透過創設與學生生活息息相關的情境，有機地組織寫作和說話學習活動，讓學生積累詞彙、培養語感和應用語文，同時幫助學生掌握書面語和口語的分別，學習運用準確而豐富的語言敘述故事及表達感想，培養勇於表達、樂於分享的說話習慣和態度。
- 由於非華語學生的語文差異很大，在設計教學時宜訂定不同層次的學習目標，例如分「基本要求」和「進階要求」：
  1. 能針對漫畫的主題，撰寫結構完整的故事（基本要求）
  2. 能因應主題，在撰寫故事時加入豐富的修飾成分，從而逐步累積個人的詞彙（進階要求）
  3. 能初步區分書面語和口語的差異（基本要求）
  4. 以適當的語氣和語速，講述自己所撰寫的故事（進階要求）

## 導入部分：逐步引出主題——四格漫畫

---

- 教師先展示三幅不同的漫畫，闡釋漫畫有別於一般圖畫的地方，例如「幽默有趣」和「內容深刻」。

## 導入部分：逐步引出主題——四格漫畫

---

- 學生一般都已在生活中接觸過漫畫，他們也知道不少漫畫作品的內容貼近生活，風格幽默。以此作為引入，可先引起學生注意，有利下一步引發他們的學習興趣。
- 老師展示漫畫後，可與學生一起討論，或讓學生分組逐步討論漫畫中值得注意（或有趣）的地方，再進而思考作畫者想傳遞甚麼信息。

## 導入部分：逐步引出主題——四格漫畫

---

- 教師再展示一個「四格漫畫」的故事，並簡單說明每格漫畫在整個故事中所起的結構作用，同時也說明了一個故事應具備的基本結構元素：「開始」、「發展」、「結束」。



## 導入部分：逐步引出主題——四格漫畫

---

- 選用「四格漫畫」的原因，在於利用漫畫的分格內容幫助學生理解故事結構的組成部分，從而能夠寫出結構完整的篇章。
- 在選擇教材時，教師宜注意以下幾點：
  1. 漫畫主題宜鮮明，且貼近生活情景；
  2. 漫畫內容不宜複雜，最好能用一句說話來概括畫中內容；
  3. 漫畫分格的分工要清晰，能呈現故事結構，以利學生掌握故事基本結構
- 漫畫屬圖像性的傳意媒體，學生會因應個人的生活經驗、興趣、性格和語文水平，聚焦於漫畫中不同部分。同時，他們也會有不同方向的聯想或推論，只要沒有背離整個故事的結構框架，教師宜以開放的態度，讓學生在構思故事內容時盡量發揮。

## 通過「四格漫畫」介紹故事結構

---

- 開始：

交代故事的背景，例如說出故事發生的時間、地點和人物。

- 發展：

告訴大家發生了甚麼事。

- 發展：

遇到這件事，故事中的人物有甚麼反應？

- 結局：

故事中的人物最後有甚麼結果？

## 通過「四格漫畫」介紹故事結構

---

- 本活動環節旨在讓學生掌握故事的結構成分，因此教師在引導學生討論時，宜聚焦討論敘述的時間流程與故事內容的關係，讓學生了解故事的三個基本結構成分：「開始」、「發展」和「結局」。
- 為了突顯活動的重點，教師不宜在本環節刻意討論故事細節內容。
- 在「開始」部分，學生容易憑「直觀」直接說出漫畫的內容，忽略了可由漫畫延伸的背景資料，例如時間、地點和人物介紹等，教師可引導學生朝着這個方向思考，補足漫畫內容。

## 通過「四格漫畫」介紹故事結構

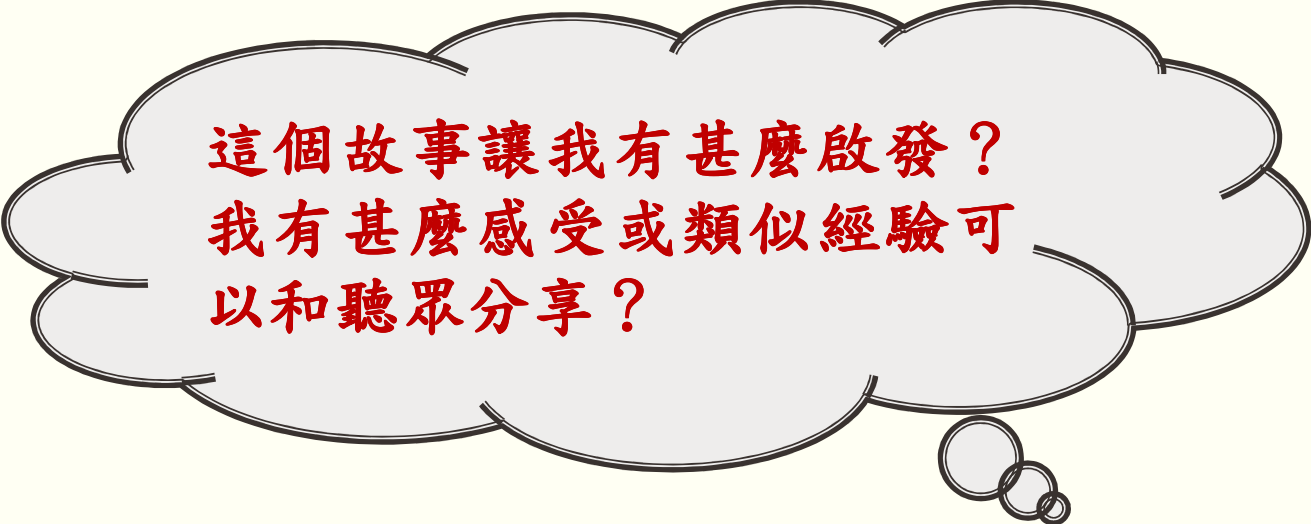
---

- 「發展」部分，配合學生觀察的結果，宜以人物的行為和心理變化為討論中心，幫助學生建構故事的敘述線索。
- 倘若學生能力可處理較複雜的結構變化，可採用「起、承、轉、合」的故事模式，套用在本環節中，就是在「發展」部分加入「轉捩點」的情節。
- 為了讓學生在構思故事時更鮮明地劃分不同的結構，教師可提供一些具標誌性的詞語供學生使用，例如「有一天……，突然……，然後……，最後……。」

## 通過「四格漫畫」介紹故事結構

---

其實，還有看不到的第五格……



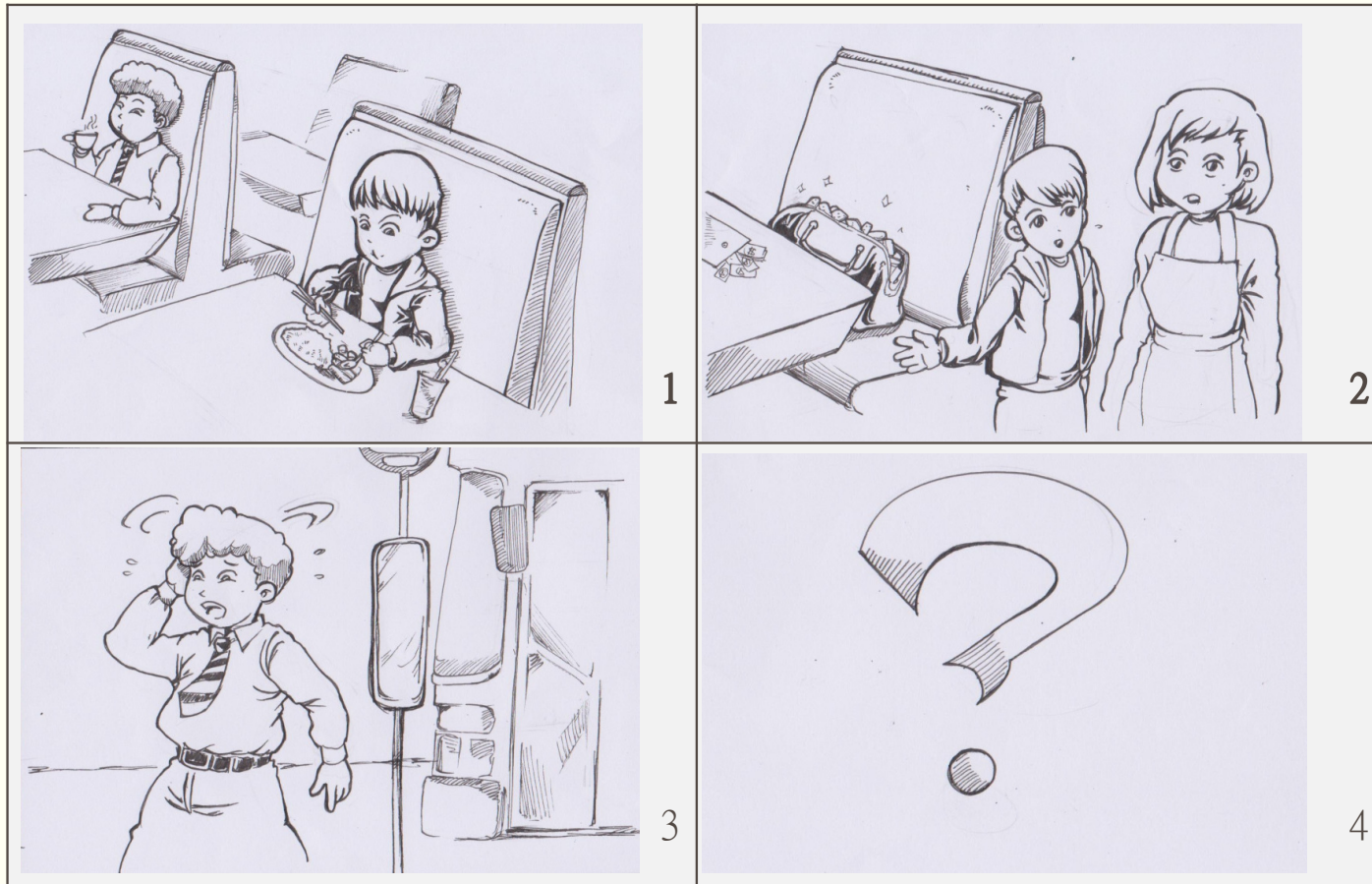
**這個故事讓我有甚麼啟發？  
我有甚麼感受或類似經驗可  
以和聽眾分享？**

## 通過「四格漫畫」介紹故事結構

---

- 所謂「第五格」，是讓學生通過聯想或反思，寫出自己對故事內容的感受，或是對故事人物或事件的評論。在故事建構方面，這樣的安排可使故事更具深度；在培養學生傳意方面，可讓他們嘗試處理和傳遞較抽象的信息內容。
- 以下是一些引導學生聯想或反思的方向：
  - 讓學生代入故事人物，擬想當事人的感受；
  - 讓學生回憶與故事類近的經歷，說出自己的感受；
  - 評論漫畫中的故事倘若發生在現實生活中，對周遭的人帶來的影響；
  - 嘗試向故事人物提供建議，用更有效的方法處理事件……

# 由圖像建構基本故事框架，再進一步發展細節內容



## 由圖像建構基本故事框架，再進一步發展細節內容

---

- 本環節有兩個主要教學目的：
  1. 為學生提供實踐機會，讓他們通過對漫畫內容的觀察，建構結構完整的故事；
  2. 在已建構的故事框架上，進一步加入修飾成分，並補充細節內容，使故事內容更充實。
- 為了避免與前面環節過份重複，並鼓勵學生發揮創意，第四格內容故事留空，由學生自行補充。



## 由圖像建構基本故事框架，再進一步發展細節內容

---

### 第一個格子：交代背景



有一天的下午，  
一個小男孩在  
快餐店內吃飯，  
還有一位男客  
人正在喝咖啡。

## 由圖像建構基本故事框架，再進一步發展細節內容

---

句子不夠吸引，多加一些資料和形容詞吧！

有一天的下午，剛過了午飯的時間，快餐店內的客人不多。一個小男孩正津津有味地吃飯，在他旁邊的座位上，一位男客人正輕鬆地喝咖啡。



## 由圖像建構基本故事框架，再進一步發展細節內容

---

- 教師在引導學生建構故事時，可採取由簡至繁的步驟，先以簡單的句子概括漫畫內容，然後再為句子補充修飾成分。
- 教師宜同時展示插入修飾成分前後的句子，讓學生即時對比兩者間的差異。

## 強調「讀」和「說」的不同

---

- 我們寫好故事後，可以說出來與其他人分享。
- 如果我們在說話時，改變一下用語，不論是說話的一方，還是聆聽的一方，都會覺得較自然和舒服。例如：
  - （寫）：大家好，我是光明中學的學生。
  - （說）：大家好，我係光明中學嘅學生。

## 強調「讀」和「說」的不同

有一**天**下午，剛過**了**午飯**的**時間，快餐店內**的**客人**不**多。一個小男孩正津津有味地**吃**飯，在他旁邊**的**座位上，一位男客人正輕鬆地**喝**咖啡。

寫

說

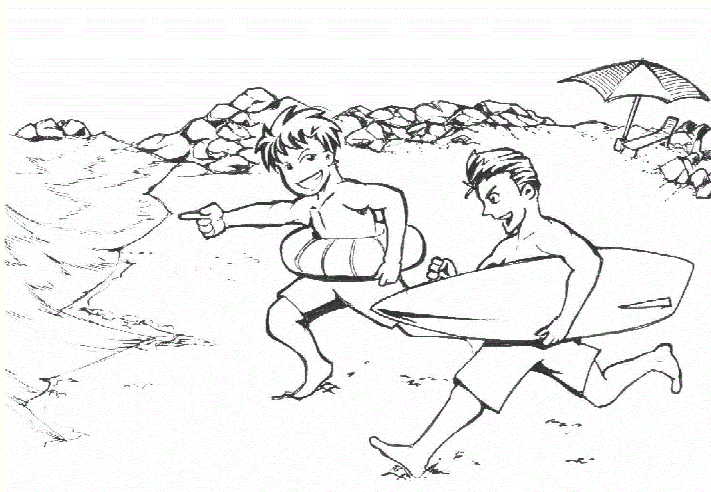
有一**日**下午，剛過**咗**午飯**嘅**時間，快餐店內**嘅**客人**唔**多。一個小男孩正津津有味地**食**飯，在他旁邊**嘅**座位上，一位男客人正輕鬆地**飲**咖啡。

## 強調「讀」和「說」的不同

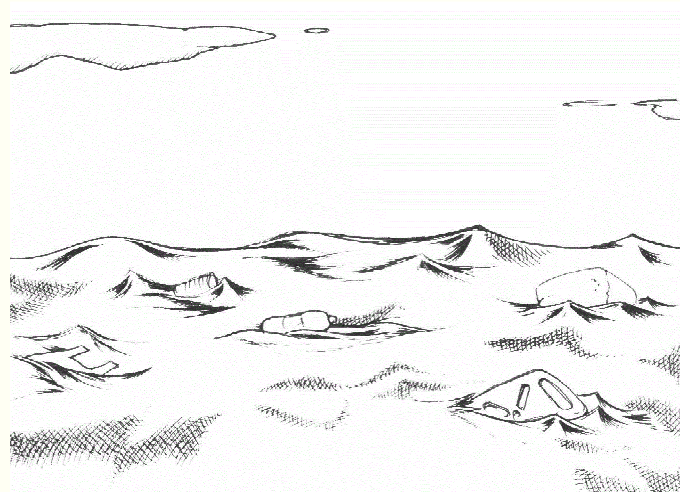
---

- 本環節的活動有以下的學習目的：
  1. 針對非華語學生較積極好動的特性，給予他們更多主導空間，讓他們更投入課堂活動；
  2. 讓學生通過講故事的活動，與其他同學分享自己的故事作品，增強他們成為「作者」的感覺，從而提高他們對本科的學習興趣；
  3. 由「寫」到「說」，為學生提供口語與書面語轉譯的實踐機會，從中了解漢語的口語和書面語之間的差異。
- 在教學時，教師宜同時展示內容相同，但語體不同（即口語和書面語）的篇章，並特別標示出需要轉譯的部分。

# 學生實踐階段



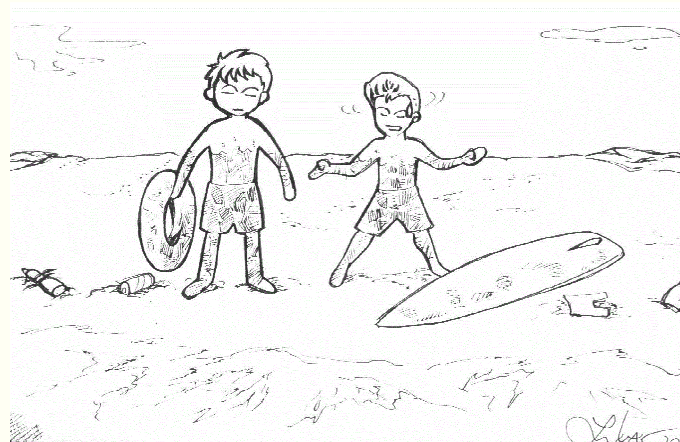
1



2



3



4

## 學生實踐階段

---

- 教師宜因應學生的語文水平設定不同的篇幅要求，一般而言，由200字至400字不等。
- 學生在本環節遇到的困難最主要是本身所掌握的漢語詞彙不足，難以表達構思所得的內容，教師可採用以下的方法幫助學生克服上述問題：
  1. 預先提供與故事內容相關的詞彙表；
  2. 安排本地的華語學生為學習伙伴，在非華語學生構思故事時，為他們寫出所需要的生詞。



## 學習成效的評估（四格漫畫的看圖寫作）

- 評估重點：能否具體表達出每格漫畫的內容，能否把四格漫畫的內容連接為有篇章結構的語段

故事內容 (40%)	只能回應部分圖片內容。			能全面回應各幀圖片內容。				能根據圖片內容引伸聯想，進一步豐富故事內容。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事結構 (30%)	欠缺完整結構（包括：開始、發展、結局）。			大體上具備完整結構，呈現故事的脈絡。				層次分明，段落之間的銜接安排恰當。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
語言表達 (30%)	語誤甚多，詞彙貧乏重複，文句未能清晰地達意。			語誤甚少，詞彙運用恰當，文句能清晰地達意。				詞彙豐富，句式富變化，文句在達意之餘更呈現個人特色。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
總分：										

## 學習成效的評估（口語傳譯四格漫畫的寫作內容）

- 評估重點：能否以口語轉譯書面語內容

說話意識 (30%)	機械地背讀（或閱讀）自己的故事文稿。			有意識地以教室中的老師和同學為傳意對象，清晰地說出故事內容。				以投入和熱情的態度，與教室中的老師和同學分享自己的創作成果。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
口語書面語 的轉譯 (40%)	照本宣科，沒有對故事內容作任何口語轉譯的處理。			只能針對常見的口語句式和詞彙進行轉譯。				能把整篇故事文稿中的書面詞彙和句式轉譯為口語風格。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
語音面貌 (30%)	語音、停頓和語氣欠妥。			語音和停頓大體正確，但語氣未能切合故事內容。				咬字清晰準確，能恰當地運用停頓和語氣，表述故事內容。		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
總分：										

## 量表的設計與運用原則

---

- 量表的設計不宜鉅細無遺，以增加無謂的行政負擔，因此評估的重點只需回應學習活動的重點。
- 上述兩個量表分別針對「看圖寫作」與「口語轉譯寫作內容」，量表內容避免了內容重複，同時又互相補足。
- 每個評估重點都描述了上品、中品和下品的不同表現，讓師生之間和教學團隊成員對評估要求有盡量一致的認知。

## 學習成效的評估

(運用新習得的詞彙造句或寫作簡單的語段)

---

---

共4題，每題評分參考如下：

0-13分：未能正確理解詞語的意義，因而導致所造句子帶有語誤。

14-19分：能恰當地運用詞語造出結構和意義簡單的句子。

20-25分：能恰當地運用詞語造出結構複雜和意義豐富的句子。

教師可讓學生抄錄是次學習活動的生詞，並利用這些生詞造句，進一步鞏固所學。

## 學習成效的評估（同輩互評）

---

---

級別：

我的姓名：

評價的對象：

1. 你覺得他／她在跟你們講故事嗎？（請在圓圈內加上✓號）

- 他/她在朗讀/背誦自己的作文。
- 他/她用平日說話的方式說出自己的故事。
- 他/她很熱情地跟大家分享自己的故事。

2. 你明白他／她的故事內容嗎？

- 不明白。
- 只明白部分內容。
- 能夠明白整個故事的內容。

3. 你覺得他／她的故事內容吸引嗎？

- 內容未算吸引。
- 還不錯吧。
- 很吸引。

## 同輩互評量表的編制原則

---

- 通過量表，學生可得知具體的表現要求。
- 從學生的角度出發，根據他們和評估對象的關係，用相對應的文字編寫評估重點。
- 以貼近生活的語言取代學術性的語言，讓量表成為學生真正可用的評量工具。
- 評估內容不宜過於繁瑣，應聚焦於回應學習重點。

## 教學設計的延伸——鞏固學習成果

---

- 「集中識字」的實踐經驗告訴我們，學生在刻意聚焦的教學設計中，可以在短時間內提高識字量，但如果缺乏相關的後續活動，學習成果很快便會消失。
- 主題式的詞彙學習也有相類的情況，我們必須想辦法鞏固學生在詞彙方面的學習成果。

# 教學設計的延伸——鞏固學習成果

---

---

- 在課程規劃方面：

1. 在規劃階段性課程時，可先編訂階段性的詞彙表，再按主題安排表中的詞彙在特定的單元內出現，然後再有系統地在其他單元中重現。
2. 界定學生掌握詞彙的層次，設定教師工作和學生學習目標，例如針對學生的不同程度，可把詞彙學習定為「認讀」、「詞義理解」、「聽寫」和「造句時運用」等不同層次，方便詞彙在後續單元重現時設定不同層次的要求。



# 教學設計的延伸——鞏固學習成果

---

- 在教學設計方面：

1. 設計工作紙，根據特定的邏輯關係或方式（例如主題式的樹狀圖、圖文對應），連繫新習得的詞彙。
2. 利用與主題相關的生活語言材料（例如海報、電視新聞片段等等），刺激學生回想新習得的詞彙。
3. 安排其他需要使用新習得詞彙的延伸活動，例如根據宣傳海報介紹垃圾分類，描述被垃圾污染的海灘圖片等。

## 其他類近的教學設計方向

---

- 以單幅漫畫取代「四格漫畫」，設定角色或敘述方向，讓學生構思故事。
- 提供具完整情節的電視廣告片，讓學生複述故事內容。
- 選定童話、寓言或成語故事，先要求學生閱讀文本，再為學生提供相關插圖，讓他們複述故事內容。
- 讓學生觀看電視新聞片段，再為他們提供相關的新聞圖片，要求他們按設定的時間或篇幅簡介新聞內容。

以上教學設計的原則：學習活動涉及語料的輸入、整理和輸出；主題和內容貼近學生生活；教材容易搜集和更新。

# 中文作為第二語言的說話教學設計反思

---

循螺旋遞進的思路，設計不同程度（或級別）的能力階梯，例如：

能夠說出包含  
各個敘事元素  
的故事。

能夠說出完整  
結構的故事。

能夠說出具描  
寫或情節修飾  
成分的故事。

能夠說出詳略  
有別、主次分  
明、徐疾有致  
的故事。

能以特定人物  
的敘事角度敘  
說出故事。

## 中文作為第二語言的說話教學設計反思

---

- 由於非華語學生在本科的起步點有別於本地華語學生，在設計本科教學時應從他們實際的語文水平出發，不宜盲目追求與本地同級的華語學生看齊。
- 如果學生的生活口語還未發展成熟（尤其是初到港者），同時學習口語和書面語，等於同時學習兩套不同的語碼，故應調節口語和書面語學習的比重和步伐，甚至容許書面語的學習滯後於口語。
- 在口語沒有發展成熟的情況下，以文字素材為主要的語料輸入，容易讓學生產生另一種口語和書面語夾雜的情況。有別於華語學生常見的口語入文，非華語學生容易以書面語混雜於口語中。

## 中文作為第二語言的說話教學設計反思

---

- 編寫教材或設計教學活動時，須考慮學生實際的語文能力，例如選用篇幅長短合適的篇章和調整評估要求。長期把遠超學生能力的課業要求加諸在學生身上，容易使他們失去學習本科的興趣，甚至產生抗拒感。
- 可考慮以視像材料為教材的主體，輔以簡單的文字作說明，待口語有若干發展後，才逐步增加文字成分的比重。
- 淡化語文知識的成分，強調語言功能和傳意目的，例如設定不同的傳意任務，讓學生通過實踐累積語言經驗。
- 設定貼近生活的主題，多採用來自實際生活的語料，盡量消除教室和生活語境的界限。