

普通話語音難點教學初探

張倩

一、引言

在香港，影響普通話學習和教學的因素很多，其中包括受方言的干擾、缺乏練習普通話的語境和機會、師資培訓等，而未能分辨和掌握普通話常用字詞的發音和詞匯是比較常見的問題。

自 1997 年中、小學普通話科課程綱要公布以來，香港的普通話教學已有了翻天覆地的變化。普通話科不但於 1998 年被列為核心課程，如今用普通話教中文的潮流也正改變着香港中、小學中文科的教學模式。雖然這一問題備受爭議，但普通話地位的改變卻是不爭的事實。課程綱要已經推行了 12 年，重新檢視綱要及教學成效顯然也到了一個適當的時機。

普通話科課程綱要自實施以來，當年的中一學生在 2006 年前後應該已大學畢業，有些準備踏入教師的行列。回顧 2005 年至 2009 年的普通話科教師語文能力評核試的結果，口語能力的達標率在 35% 至 46% 之間，而各範疇的五年和十年平均合格率見下表：

表一：教師語文能力評核普通話科達標率（1）

	聆聽與認辨	拼音	口語能力	課堂語言運用
平均合格率 (01-09)	59.73%	62.92%	47.09%	88.01%
平均合格率 (05-09)	51.33%	53.58%	39.15%	82.37%

2005 至 2009 年的口語能力平均合格率只有 39.15%，顯然是偏低的。雖然這不能說明所有畢業生的普通話水平，卻有一定的代表性。

香港的普通話教師大部分是在香港這個粵語方言區長大的，除了在語音方面也同樣受到粵方言的干擾外，在教學時，還要具備基本的發音示範、吐字歸音的原理和語音的辨析等教學語言的表達能力（2）。另一方面，掌握普通話語感、詞匯及普通話與粵方言在語言系統上的差異等都是香港地區普通話教師要面對的挑戰。

那麼，究竟怎樣做才可以在基礎教育階段提高普通話學與教的成效呢？筆者認為在開始教學前，了解學生語音學習的困難是必須和非常重要的。因為只有先充分了解，才可以對症下藥，針對有關問題設計課程和教學活動，這樣既可以幫助學生學習，也能幫助教師提高教學效果。

二、語音教學常見難點的蒐集

1. 教師觀察：在課堂上觀察細微，能幫助教師充分了解所教學生學習普通話時的困難，並因熟悉他們的特性而容易掌握幫助他們的方法。
2. 常見語音難點的蒐集也參考了一些專家學者的相關研究，例如當代語言學大師王力先生、普通話測試權威宋欣橋先生、香港教育學院的何國祥先生和香港中文大學的張勵妍女士等。專家學者們就不同的範疇提出了很多的觀點，我們可在設計教學活動時，根據學生的實際情況做適當參考。
3. 表二為香港課程發展議會於1997年出版的中小學《普通話科課程綱要》中提到的常見語音難點，這是我們設計教學活動的依據。

表二：中小學普通話科課程綱要中提到的常見難點

聲母難點	韻母難點
舌面音 (j、q、x)	前鼻音和後鼻音： an / ang en / eng ian / iang in / ing uan / uang uen / ueng
舌尖前音 (z、c、s)	
舌尖後音 (zh、ch、sh、r)	
鼻音和邊音 (n、l)	
唇齒音和舌根音 (f、h、k)	
	介母：i、u

	其他韻母： ie / üe uai / uei ün / üan ong / iong
--	---

4. 除了上述聲母和韻母的難點外，聲調和拼寫規則也是粵語地區的人學習普通話的語音難點。

三、適用於語音教學的活動

一般來說，在普通話課堂上常見的問題包括：(1) 部分學生缺乏說普通話的信心和學習積極性；(2) 部分學生已學過拼音但卻不太規範；(3) 部分學生已經掌握了有關知識，教師如何善用差異及調動不同學生學習的積極性。以上都是教師面對的難題。

要解決這些問題，方法有很多，設計遊戲性質的教學活動是很重要的一種。

第一次將遊戲與教育聯繫起來的學者是 18 世紀德國教育學家、思想家福祿貝爾。他認為「遊戲，即以自由活動的形式進行各種各樣的表現和練習」是學齡時期兒童發展和內部外部所需要完成的重要任務。他還指出，這一年齡階段的遊戲需要有人給以特別的指導，兒童要能適應這種遊戲，也需要得到教師的精心培養。(3)

中國的劉焱教授認為，「教學遊戲，顧名思義，是教學與遊戲的有機結合，是教師根據教學的目的、利用遊戲的因素和形式編制和組織的具有一定的遊戲性的活動。」(4)

古今中外有關遊戲性質的理論有很多，在此不再一一討論。經過多年的教學實踐，筆者認為將教學遊戲應用於普通話課堂教學有以下功能：1. 激起學習興趣，提高學習動機，因為形式活潑的教學模式，切合學生成長的生理特點；2. 通過遊戲，可以強化教學重點；3. 讓學生自然而然的說普通話：當玩遊戲時，教室裏的氣氛會比較輕鬆，那些害羞或能力較弱的學生會放下顧慮，在其他同學的帶動下大膽地說普通話；4. 建立團隊合作的精神，儘量使所有學生都能參與其中，營造熱烈的學習氣氛；5. 遊戲可起到開場、暖身、收場、複習、強化及運用與評量的作用。(5)

那麼，如何選擇適當的遊戲成為教師們要考慮的問題。

內地經驗教師金曉芳女士對小學語文幼小銜接教學遊戲進行了集中、深入的研究，並編寫了《新課程小學語文幼小銜接教學遊戲指導與設計》一書。書中研究的課題主要是針對小學一、二年級的學生學習語文。在香港，普通話科的課程綱要建議從小學四年級開始學習漢語拼音，因此我們設計的教學活動主要是針對高小的學生，這是因為高小和初小的學生在學習興趣和能力強弱上是有分別的。

在設計或進行教學活動或遊戲時，必須注意以下事項：

1. 遊戲要配合課程內容，並應多樣化，達到既可寓教於樂又可節省教師的時間和精力的目的；

2. 遊戲是幫助教師教學和學生學習的手段，不能全部代替正常的教學程序和方法；
3. 讓規則成為遊戲的重要成分，但計分要公平、劃一；
4. 介紹遊戲規則時，教師語言要簡單、清楚明確；
5. 分組時人數及能力要儘量均衡，但不應固定為某幾個學生，這樣既能讓學生有驚喜的感覺，又能照顧能力較弱的學生，保持團隊合作的精神；
6. 對不願意參與活動或能力較弱的學生，可以要求幫助計分或邀請為教師的小助手；
7. 訂正錯誤前，可讓該同組別的學生先行補充回答，這樣既可加深未掌握知識的學生的印象，又可鼓勵能力強的學生積極參與，還能保持團隊學習的和諧氣氛；
8. 注意遊戲的交替（6）：例如「猜口型」遊戲，同時動用了學生的視聽感官，包括視覺（由不出聲的發音——重在看口型辨音）和聽覺（到出聲的認讀——重在聽聲音正音）。

四、普通話語音教學活動舉隅

中國當代卓越的語言學大師王力先生認為廣東人學說普通話前要先做好思想上的準備：「第一要先訓練耳朵；第二要訓練舌頭；第三要訓練眼睛。」⁽⁷⁾他認為把兩種不同的聲音聽出分別來是學習普通話的第一步，而訓練舌頭可以克服「舌不從心」的困難，訓練眼睛則可以認識到嘴的開展度的大小會影響聲音的不同。

基於上述理論基礎，並參考了殷彩鳳、謝欽舜和金曉芳等其他專家學者的活動研究，我們針對聲調、聲母、韻母及拼寫規則這四類難點設計了一些教學活動。

1. 聲調教學活動舉隅

(1) 聲調抽拉卡	(6) 順口溜/繞口令	(11) 順風耳
(2) 放鞭炮	(7) 攻城堡	(12) 對與錯
(3) 介紹好朋友	(8) 考考你	(13) 故事接龍
(4) 捉毛蟲	(9) 你指我讀	(14) 舉卡片
(5) 聽寫接力	(10) 是非椅	(15) 最後勝利者

上表是為學習聲調所設計的一些教學活動舉隅。大多數活動都有不同的使用方法。例如：「聲調抽拉卡」，最簡單的四聲辨識可用單軌的抽拉卡，教師只需讀出字的發音，手持聲調抽拉卡的學生就需根據聽到的聲調移動抽拉卡，而詞語可使用雙軌以上的抽拉卡。

在設計針對其中一個教學難點「上聲變調」的課堂活動時，我們設計了「聲調抽拉卡」和「聽寫接力比賽」兩個活動同時進行，因為移動「聲調抽拉卡」可以讓學生加強聽辨能力，而在黑板上進行的「聽寫接力比賽」，則可以對標寫上聲變調時要標原來聲調的原則加深記憶。有關玩法舉例如下：

練習上聲變調的課堂活動

- 先將學生分組，每組派出兩名代表，其中一名代表手持聲調抽拉卡，另一名則面向黑板，手持粉筆，準備標寫聲調；
- 教師朗讀詞語卡上的詞語，如「你好」，請手持聲調抽拉卡的學生把聽到的聲調拉出，即「✓▼」，而面向黑板的學生則需同時把該詞語的原調寫出來，即「▼▼」；
- 教師帶領學生朗讀活動中出現過的詞語，並作小結及回饋。

2. 聲母教學活動舉隅

(1) 放鞭炮	(11) 聽寫接力	(21) 順風耳
(2) 捉毛蟲	(12) 賓果	(22) 對與錯
(3) 音樂速遞	(13) 捉迷藏	(23) 拼音扇
(4) 考考你	(14) 造句	(24) 故事接龍
(5) 猜口型	(15) 捏鼻子	(25) 收信
(6) 配對	(16) 你指我讀	(26) 舉卡片
(7) 順口溜	(17) 是非椅	(27) 最後勝利者
(8) 繞口令	(18) 聲韻對碰	(28) 石頭剪刀布
(9) 唸兒歌	(19) 呼叫	(29) 闖三關
(10) 唸故事	(20) 輕聲細語	(30) 攻城堡

上表中的很多活動將會在不同範疇的教學活動舉隅中重複出現，雖然活動形式可能大同小異，但因活動目標不同，要求不同，學生的收穫也會不一樣。

以造句活動為例，在普通話課上進行該活動是為了讓學生分辨容易混淆的聲母或韻母。其活動形式如下：教師要求學生利用日常生活中包含聲母 n 和 l 的詞語造句，希望透過活動，學生能在練習的過程中分辨平常慣用的字詞中哪些字詞是帶聲母 n 和 l 的。這跟中文科的造句要求是有分別的。

老師也可因應學生的能力調節活動的方式，例如學生的基礎較弱的話，可由老師提供句子，讓他們分辨帶聲母 n 和 l 的字，如果學生能力許可，可以讓他們自行造句，然後組與組之間作互相評估。

聽寫接力比賽我們在學習聲調的活動中也提過，因為善用學生愛

模仿師長的心理進行活動，也是一個很好的方法。

3. 韻母教學活動舉隅

(1) 放鞭炮	(11) 找朋友	(21) 順風耳
(2) 捉毛蟲	(12) 配對	(22) 對與錯
(3) 音樂速遞	(13) 賓果	(23) 拼音扇
(4) 考考你	(14) 捉迷藏	(24) 故事接龍
(5) 猜口型	(15) 造句	(25) 收信
(6) 唸兒歌	(16) 手拉手	(26) 舉卡片
(7) 唸故事	(17) 你指我讀	(27) 最後勝利者
(8) 聽寫接力	(18) 是非椅	(28) 石頭剪刀布
(9) 順口溜	(19) 聲韻對碰	(29) 闖三關
(10) 繞口令	(20) 呼叫	(30) 摘蘋果

上表是有關學習韻母的一些教學活動。例如前、後鼻韻母是韻母教學中的一大難點，配對和闖三關（也叫「過三關」）是我們為該難點所設計的其中兩個活動。

配對活動要求學生先在課文中找出帶有前、後鼻韻母的音節，然後分組在黑板上寫出各自的答案。教師在核對答案時予以更正及領讀示範，學生則透過此過程來加深記憶。

闖三關活動則是採用猜拳遊戲的方式讓學生練習發音，在進行活動的過程中也可以讓教師在活動的過程中評估學生的學習進度。活動方式如下：

➤ 將前、後鼻韻母卡 9 張反轉並張貼於黑板上，擺放位置可參考下圖：

➤ 把全班分為兩組，各以○及△為代號；

➤ 每組派代表到黑板前經猜拳決定抽卡的先後並讀出韻母，唸對了可在韻母卡貼上記號○或△，代號最先以橫、豎或斜連成一線的為勝出。

4. 拼寫規則教學活動舉隅

「唸兒歌、故事」、「火眼金睛」、「戴帽子」和「找朋友」是為教授漢語拼音拼寫和標調規則所設計的教學活動。

其中「戴帽子」(8)活動是我們為初學標調原則的學生所設計的。因為單韻母 ü 標調時的變化規則比較多，所以本活動設計的原意是先讓學生掌握 a、o、e、i 和 u 這五個單韻母的標調原則後，然後再教 ü 的標調。進行活動的方法如下：

戴帽子

- 先教學生標調原則：「有 a 不放過，無 a 找 o、e、i、u 並列標在後，i 上標調把點抹」；
- 將學生分為若干個五人小組，每名學生負責一個單韻母，即 a、o、e、i 和 u，並分發每組別一頂帽子；
- 教師讀出一個單字，如「老師」的「老」，負責 a 和 o 的學生要站起來，同組的學生需商討，代表調號的帽子應放在誰的頭上；
- 教師作小結及回饋。

五、總結

教師了解學生的學習困難，把教學與遊戲有機地結合起來，能有效地幫助學生掌握所學的知識。除了在課堂上進行適當的教學活動外，推廣針對學生學習的課外活動也是非常重要的，例如舉辦普通話日、普通話周、普通話攤位遊戲、利用校園廣播和電視台進行普通話活動等，這樣不但能加強課堂教學的成效，也能提高學生學習普通話的興趣。雖然各學校的條件及學生的特性有所不同，但正所謂教無定法，貴在得法，能幫助學生學習的就是最好的方法。利用靈活多樣的教學活動幫助學生克服語音難點，普通話的學與教定能事半功倍。本文旨在拋磚引玉，建立一個讓大家互相探討的平台，讓普通話學與教更加豐富多彩。

注釋：

- (1) 數據取自 2001-2009 香港考試及評核局的關於教師語文能力評核試的評核報告。
- (2) 宋欣橋、馮靜 (2003)。〈試論香港普通話教師基本素質的衡量標準〉。載於《集思廣益（三輯）：普通話學與教的實踐與探討》，頁 200-201。香港：香港教育統籌局。
- (3) 轉引自金曉芳 (2006)。《新課程小學語文幼小銜接教學遊戲指導與設計》，第 20 頁。北京：人民教育出版社。
- (4) 劉焱 (2004)。《兒童遊戲通論》，頁 461。北京：北京師範大學出版社。

- (5) 殷彩鳳、謝欽舜 (2001)。《暢談遊戲教學》，頁 13。台北：師德企業管理顧問股份有限公司。
- (6) 金曉芳 (2006)。《新課程小學語文幼小銜接教學遊戲指導與設計》，頁 62。北京：人民教育出版社。
- (7) 王力 (1997)。《廣東人怎樣學習普通話》，頁 8-10。北京：北京大學出版社。
- (8) 活動改編自金曉芳 (2006)。《新課程小學語文幼小銜接教學遊戲指導與設計》，頁 129。北京：人民教育出版社。

參考文獻

1. 人民教育出版社 (2004)。《義務教育課程標準試驗教科書·語文教師教學用書(一年級上冊)》。北京：人民教育出版社。
2. 王力 (1997)。《廣東人怎樣學習普通話》。北京：北京大學出版社。
3. 中國社會科學院語言研究所詞典編輯室 (2006)。《現代漢語詞典》繁體字版。香港：商務印書館(香港)有限公司。
4. 全國小學語文教學研究會 (2003)。《小學漢語拼音教學研究》。北京：人民教育出版社。
5. 何國祥 (2005)。《香港普通話教學：理論與實踐》。香港：三聯書店(香港)有限公司。
6. 金曉芳 (2006)。《新課程小學語文幼小銜接教學遊戲指導與設計》。北京：人民教育出版社。
7. 施仲謀、林建平、謝雪梅 (1997)。《普通話教學理論與實踐》。香港：廣角出版社有限公司。
8. 香港教育署課程發展處中文組 (1999)。《普通話科教學參考資料名錄選編》。香港：香港教育署。
9. 香港教育署課程發展處中文組 (1997)。《集思廣益：邁向二十一世紀的普通話科課程——課程與教學》。香港：香港教育署。
10. 香港教育署中文組 (2000)。《集思廣益(二輯)：開展新世紀的普通話教學》。香港：香港教育署。
11. 香港教育統籌局課程發展處中國語文教育組 (2003)。《集思廣益(三輯)：普通話學與教的實踐與探討》。香港：香港教育統籌局。
12. 香港教育署輔導視學處中文組 (2000)。《普通話語言知識》。香港：香港教育署。
13. 香港教育署課程發展處及香港大學教育學院香港普通話培訓測試中心 (2003)。《普通話教育的發展和推廣：國際研討會論文集》。香港：香港大學教育學院香港普通話培訓測試中心。
14. 香港課程發展議會 (1997)。《小學普通話課程綱要：普通話科(小一至小六)》。香港：香港教育署。
15. 唐秀玲等 (2000)。《怎樣教好普通話》。香港：商務印書館(香港)有限公司。
16. 殷彩鳳、謝欽舜 (2001)。《暢談遊戲教學》。台北：師德企業管理顧問股份有限公司。
17. 高然、陳佩瑜、張燕翔 (1998)。《對粵港澳普通話教程》。北京：北京大學出版社。
18. 國家語言文字工作委員會普通話培訓測試中心 (2008)。《普通話水平測試實施綱要》。北京：商務印書館。
19. 張本楠、楊若薇 (2003)。《普通話連讀音變》。香港：商務印書館。

20. 張繼春（1987）。《香港人容易講錯的普通話》。香港：上海書局有限公司。
21. 劉焱（2004）。《兒童遊戲通論》。北京：北京師範大學出版社年出版。

作者簡介

張倩女士，任教於佐敦道官立小學，曾擔任普通話科科主任。曾借調教育局課程發展處中國語文教育組，亦曾為該組所辦的研討會擔任講者。