

# 「情境-功能-任務」 在第二語言教學上的應用

關之英博士

2018.3.20



# 「情境-功能-任務」在第二語言教學上的應用

## 一、「情境」對非華語學生學習中文的影響

1. 智障學生的課程
2. 「情境」創設對非華語學生學中文的影響
3. 應用「調適架構」配合情境訂立教學目標

## 二、第二語言教學流派

4. 功能—交際法
5. 任務型外語教學
6. 應用「調適架構」訂定功能和任務的教學目標

## 三、教學設計報告

# 一、「情境」對非華語學生學習中文的影響

## 1. 智障學生的課程

### 身心障礙兒童的發展

- 缺乏社會文化互動—使發展更加衰弱
- 造成惡化的原因不是本身原有的障礙，而是因他的障礙影響了社會互動的機會與方式(Vygotsky，1978)

# 互動的重要性

- 社會建構論(social constructivism)：兒童與社會環境的互動非常重要。
- 兒童在社會情境中藉著與成人或能力較佳同儕的合作、引導與支持，發揮主動建構知識的功能，能把心智活動從社會人際間的心理層次轉移到個人之內的心理層次。
- 兒童在建構知識結構時，透過社會互動及內化作用的產生，使得低層次的心智功能成功轉換為高層次的心智功能。

林汝軒（2012）。鷹架教學理論在身心障礙學生語言教學上的應用，《國小特殊教育》第53期，頁55-66。台北：台北市立教育大學特殊教育中心。

## 2. 「情境」創設對非華語學生學中文的影響

- 本地生活經驗較少
- 對香港文化了解較少
- 使用粵語的語言功能較少
- 在學校以外，使用粵語機會較少

# 教學設計

- 情境教學是激發學生學習興趣的最好手段。
- 創設教學情境，能激發學生學習動機和好奇心，調動學生求知慾望，發展創造思維，培養發現精神。

# 語言學習

- 由抽象到具體，是使學生掌握語言運用的有效方法。
- 突出應用價值，能強化理論與能力之間的有機聯繫。

# 情境類型

- 圖畫圖卡
- 實物
- 布置
- 繪本
- 電影電視音樂
- 角色扮演
- 真實場景
- 語言引入進入情境
- .....

# 討論一：教學設計

1. 引導學生理解和表達以下詞語：

- 驚慌、開心
- 快、慢
- 上、落
- 前、後

2. 用「齊齊玩」句型邀請同學

3. 引導學生理解和表達「三隻小豬」的故事內容

# 單元主題：開心校園

單元分題：開心遊樂場（保良局余李慕芬紀念學校）

- 認識學校遊樂場設施的名稱
- 說一說喜歡的設施及其原因
- 互相邀請「齊齊玩」
- 方位詞(上下、前後)、形容詞(快慢)(開心、驚慌)

### 3. 應用「調適架構」配合情境訂立教學目標

#### 「走出課室」的優點

- 應用「調適架構」設計教學內容，訂定教學重點
- 以學生為中心
- 有較強的學習動機、更有趣味，而且印象深刻，學習的果效和效率也較高
- 資源上的配合、課堂資源更豐富
- 教學環境多樣化
- 課題上的配合
  - 由具體至抽象
  - 抽象課題具體化

# 學習重點

## 聆聽範疇：

- 能從兩個項目中作出選擇(L 2.1)

## 說話範疇：

- 高：能說出三個關鍵詞的句子，或作簡單報告(S 3.1)
- 初：能說出兩個關鍵詞的句子，或作簡單報告(S 3.1)

## 閱讀範疇：

- 高：認識不同詞彙的類型(R 2.3)
- 初：認讀輔以圖畫的常見字詞(R 1.5)

## 寫作範疇：

- 能口頭造短句(W2.4)

# 反思

- 了解學生的學習風格及特色
- 適時調適學習內容及策略
- 把握學習時機
- 課室內與戶外課程需相輔相成，促成知識學習的完整性
- 對學生的期望永遠比學生的能力高一些

# 教學案例分析1: 開心校園—遊樂場 (抽離小組)

## ● 課程設計：

- 運用調適架構：安排聽說活動，有目的地引導學生，提升語言能力；
- 單元設計：使學生圍繞校園的主題而學習，有機地組織知識；
- 語言功能：學習說明原因及邀請同學。

老師邊做邊說（語言教學的特點）

## ● 善用情境：

- 善用學校設施，學生喜歡到的地方



學生說話多了，並且有自發的語言；  
加強學生用粵語表達的信心；  
學生開心的表情洋溢於臉上。

# 三隻小豬的故事 (匡智張玉瓊晨輝學校)

## 第4節(小組)學習重點

說話範疇：

- 能於說故事活動，說出兩至三個關鍵詞的句子(S3.1)
- 能會用適當的語調或聲量(S3.6)
- 能掌握適當的語速和語氣(S3.7)
- 能回答故事中有關時人地事其中兩個要素(S4.3)
- 於角色扮演中，能模仿說出一句較複雜的句子(S4.5)
- 能簡單評論自己及說話者的語調或聲量是否恰當(S4.6)

# 教學案例分析2: 三隻小豬的故事

- 課程設計：

- 運用調適架構：通過有情境的活動，  
能聽懂對方說話和回應；
- 單元設計：故事教學；
- 語言功能：介紹：“我用XX起咗間屋”  
拒絕：“我唔開門……”

通過角色扮演，  
老師從活動中帶領學生進入故事世界

- 製造情境：

- 雨傘做屋子，教具立體化



- ✓ 學生從遊戲中學習，很投入和興奮（能力強或弱的學生都積極參與）
- ✓ 能說句子
- ✓ 發現學生發音和聲調的問題（老師用口型示範發音和手勢表示聲調）
- ✓ 根據提示卡「慢慢說」、「要清楚」和「講得好」知道如何與人溝通

# 情境記憶 (Episodic Memory)

- 是處理與位置有關的記憶，又稱關係記憶 (contextual memory) 或空間記憶 (spatial memory)。
- 環境布置 (課室布置與人員場景的視覺意義) 製造情境是情境記憶通路的最佳基礎。
- 是一種空間記憶，通常在那個場景中獲得記憶，在同樣的場景中想恢復記憶也較容易。
- 課室布置，影像記憶，教學位置，場地、道具、色彩，勞作美工，人物的形貌，衣著色彩，凡教學當時在此空間的事物，都有機會成為右腦記憶訊息的來源。

林景蘇 (2012)。兒童華語文聽說課程教學活動——以人腦記憶通路特性為設計考量。《應華學報》第十期，頁237-277。高雄：文藻外語大學。



## 二、第二語言教學流派

### 4.功能—交際法（20世紀60年代後期）

- 語言意義 (Wilkins, 1972)
  - 意念範疇（如時間、順序、數量、地點和頻道等概念）
  - 交際功能範疇（如要求、否定、邀請、抱怨等）
    - 強調向學習者提供使用英語進行交際的機會的重要性 (learning to use English)
    - 語言是通過交際習得的，並不是一個激活已有知識的問題，而是一個促進掌握語言系統本身的問題 (using English to learn it)

# 語言功能（Halliday,1992）

1. 工具功能—用語言獲取他物；
2. 調節功能—用語言控制他人的行為
3. 互動功能—用語言與他人交往；
4. 人際功能—用語言表達個人感情和意義；
5. 啟發功能—用語言學習和發現；
6. 想像功能—用語言創造一個想像的世界；
7. 表達功能—用語言交流信息。

# 功能項目大綱（上）

1.打招呼	13.商量	25.解釋	37.懷疑	49.責備
2.問候	14.贈送	26.列舉	38.承認	50.質問
3.寒暄	15.交涉	27.糾正	39.否認	51.決定
4.介紹	16.敘述	28.詢問	40.有能力/無能力	52.保證
5.感謝	17.說明	29.排除	41.估計	53.信任/不信任
6.告別	18.描述	30.判斷	42.必須/不必	54.服從
7.送行	19.比較	31.推論	43.知道/不知道	56.猶豫
8.祝願	20.評價	32.同意、贊成	44.接受	57.聽任
9.祝賀	21.概括	33.反對、不贊成	45.拒絕	58.有把握
10.歡迎	22.通知	34.否定	46.選擇	59.無把握
11.邀請	23.報告	35.相信	47.表揚	
12.約會	24.轉告、轉述	36.不相信	48.批評	

# 交際法的特點

- 意義最重要
- 對話一般以交際功能為核心，通常不需要記憶
- 情境化是一個基本前提
- 語言學習是學習交際，追求有效的交際
- 有時有操練，但不重要
- 追求可理解的發音
- 目的語語言系統最好通過試圖交際的過程掌握

# 交際法的特點

- 追求的目標是交際能力（即有效和恰當使用語言系統的能力）
- 單元順序由能保持興趣的內容、功能或意義決定
- 教師幫助學生從事任何運用語言的活動
- 學生個人通過無數的試錯（**trial and error**）創造語言
- 要求學生與學生和他人進行交流，不管是面對面、兩人或多人，或者是書面
- 教師不知道學生將要使用什麼語言
- 內在的動機來自對語言交際的內容的興趣

東定芳、莊智象(2008)。《現代外語教學：理論、實踐與方法》。上海：上海外語教育出版社。

## 討論二：教學設計及分析

怎樣引導學生用「生日」  
的話題進行交際？

怎樣用「水果」、「飲品」  
進行交際？

# 教學案例分析3: 我的生日

優點

改善建議

# 教學案例分析3: 我的生日

## 優點

- 活動扣緊主題
- 老師語速恰當
- 教具簡單而多元
- 教學環節考慮恰當
- 聽說讀寫結合
- 學生會記得吃生日蛋糕的情境

## 改善建議

- 盡量用目的語
- 以學生為中心
- 主動的互動較少
- 課堂多一些活潑元素
- 某些環節可引導學生多說一些
- 小組活動老師與學生距離不宜太遠，老師的眼神與學生接觸太少（座位安排和老師站或坐的位置）

## 5.任務型外語教學( task-based approach )

- 20世紀80年代 (N. S. Prabhu,1982)
- 通過交際來學，在運用中學習。
- 通過創造一種條件使學習者全神貫注於意義、專注於說或做一最有效果的學習。
- 教學單元由一個個任務組成，課堂教學圍繞完成具體的交際任務，……語言的學習是在任務執行過程中發生的，或者說是完成任務的副產品( by-product )。

## 教學原則 (Skehan, 1998)

- 意義是首要的；
- 有某個交際問題需要解決；
- 與真實世界中類似的活動有一定的關係；
- 完成任務是首要的考慮；
- 根據任務的結果評估任務的執行情況。

## 特徵(Nunan,1991)

- 強調通過用目的語相互作用和影響學會交際；
- 將真實文本引入學習環境；
- 為學習者提供不僅關注語言，而且關注學習過程本身的機會；
- 增強學習者個人經歷作為重要的、促進課堂學習的要素的作用；
- 努力使課堂語言學習與課外語言激活聯繫起來。

## 討論三

怎樣引導學生能自我介紹？

怎樣引導學生說明如何玩  
一種遊戲？

# 6. 應用「調適架構」訂定功能和任務的教學目標

## 教學案例4：（保良局余李慕芬紀念學校）

第1節「自我介紹」（30分鐘）

學習重點

聆聽範疇：

- 聽懂有較多對象範圍(環境)中的提問(L 2.3)

說話範疇：

- 能說出兩個關鍵詞的句子(S 3.1)

閱讀範疇：

- 高：認識不同詞彙的類型(R 2.3)
- 初：認讀輔以圖畫的常見字詞(R 1.5)

寫作範疇：

- 能口頭造短句(W2.4)

# 教學步驟

## 1. 引起動機：

- 利用平板電腦展示故事簡報，教師以《利利的故事》引起學生興趣。

## 2. 聆聽活動：

- 學生用心聆聽《利利的故事》，期間依照教師指示並隨著故事發展按動簡報，教師透過故事帶出句式。

## 3. 說話活動：

- 教師引導學生使用「我係+名字」及「我讀+組別」介紹自己的名字及所屬組別。
- 教師帶學生到自己所屬的組別，找回相關的圖卡及字卡，貼在卡版上。
- 教師引導學生於平板電腦內砌句，並依句式朗讀。

## 4. 總結：

- 重溫及朗讀句式

# 教學案例5：做義工（匡智屯門晨輝學校）

## 學習目標

- ◆ 服務式學習：到訪幼兒中心服務（音樂活動及體育活動）
- ◆ 延伸自學—寫日記：記錄服務的一天

## 學習重點

- \* 能在真實情境中進行交際(S6.3)
- \* 能有條理地說明事情（S6.4）
- \* 認識實用文寫作特點(W6.8)
- \* 能有條理地組織內容(W7.1)
- \* 嘗試不同形式、自由地把見聞和想像寫出來(W8.3)

## 服務學習：來自他鄉的小老師

- 進到教室後，小朋友對大哥哥(非華語學生)充滿好奇。兩位非華語學生先作自我介紹，然後按著已規劃的流程帶領活動。
- 在活動中，學生創作了一首以尼日利亞語言打招呼的歌曲，配合律動和樂器教導小朋友唱歌。
- 播放音樂，進行「傳豆袋」活動。停播音樂後，學生需即時用疑問句提問接到豆袋的幼兒，非華語學生在帶領遊戲中，得到學習運用疑問句式的機會。

# 情境

透過活動，創設學習環境，激發學生的興趣。

活動

語言/語文  
學習

應用

交際

任務

完成任務，  
通過語言學習語言。

功能

在交際中，培養  
學生的溝通能力。