主题式真实课堂交际任务的设计

李琼

(华中师范大学国际文化交流学院, 湖北 武汉 430079)

摘要: 在课堂上应用真实语料, 并在此基础上设计一系列交际任务, 不仅提高了学习者的学习兴趣, 增强了学习动机, 还让学生提前进入现实生活中真实的交际环境, 操练词汇、语法和功能项目, 了解目的语文化, 获得相应语言技能。

关键词: 真实语料; 交际任务; 主题

美国外语教学界近年流行任务教学法, 提倡真实语料在课堂上的应用。那么, 如何基于真实语料来设计课堂交际任务, 将真实语料和课堂交际任务有机结合起来, 就成为汉语教师必须思考的问题。

本文将从教学环境、真实性等来分析论证在美国汉语课堂基于真实语料设计交际任务的必要性和可行性。

一、教学环境

教学环境有大、中、小环境之分, 大环境主要指一个国家的政治经济发展状况和语言政策, 中环境指地域、地区, 小环境则包括学校风气、教室气氛、教学方法和教学手段等。从教材的编写、教学法的贯彻实施到具体课堂教学活动的开展都不能脱离教学环境因素的制约, 都要适应教学环境。任何试图改变教学环境的做法都是不可取的, 也是不可能实现的。

(一) 大环境

为服务于美国国家安全与经济繁荣的目的, 美国近年制订并实施了“关键语言”战略, 阿拉伯语、汉语、俄语等被认定为“关键语言”。在美国政府的大力推动下, 美国学习外语的人数不断增加, 其中学习汉语的人数增长速度为 51%, 位列第二。此外, 在美国学习汉语的学生, 按年龄可分为三大类: 大学生、中学生、小学生。

(二) 中环境

美国中部地区汉语推广的速度和强度远远赶不上东西部。这一方面是因为中部各州观念相对保守, 对汉语及中国文化持谨慎态度; 另一方面跟中部各州经济状况及教育经费的逐年削减关系密切。堪萨斯州在地理位置上处于美国的正中心。

(三) 小环境

为推动汉语教学在美国中学的开展, 在中国教育部及国家汉办的大力支持下, 美国大学理事会于 2003 年 12 月正式宣布为美国中学生增设大学汉语进阶先修课程及考试的项目。堪萨斯州先后有十几所高中开设了中文项目, 教授汉语课。本文作者曾受国家汉办派遣在堪萨斯大学孔子学院任教, 通过远程视频教学教授高中汉语课。根据作者的观察、与当地汉语老师的交流、对学生的访谈、发放调查问卷和自身的实际教学经验, 下面具体描述堪萨斯州的小环境:

1. 学校风气

大多数高中以西班牙语为第一大外语, 从学区到学校对汉语的重视程度不够, 一旦教育经费缩减, 首先取消的便是中文项目。而且学校几乎没有围绕中文项目开展的活动和开设的俱乐部, 学

生在课外接触到中文的机会基本为零。

2. 教室气氛

大多数学校没有专门的汉语课教室, 而是和其他外语课共用一个教室, 不利于为学生营造一种中国元素和文化氛围, 削弱了学生对汉语的归属感。

3. 学时学制

美国高中共四个年级(9、10、11、12), 一学年两个学期, 每个学期 18 周。堪萨斯州的高中汉语课一般一周五次(每天一次), 每次 50 分钟左右。有的学校分别为各个年级的学生开设中文 1、中文 2、中文 3 和中文 4, 有的学校只为 9、10 年级的学生分别开设中文 1、2, 学生学完中文 2 后没有机会继续更高层次的学习。有的学校不按年级、只按汉语水平开班, 全校所有学生都可以自由选择跟自己汉语水平相对应的班级(中文 1、2、3、4)。

4. 学习动机

学生选修汉语的动机不强, 绝大部分非华裔学生选修汉语只是觉得会说汉语很酷, 真正认为汉语有趣有用很难而愿意接受挑战的人是凤毛麟角。华裔传承学生选修汉语的动机大致有二, 一是被家中父母要求所迫, 不得已而学之, 并非出于自愿和喜爱; 二是相对于其他外语来说, 汉语更容易使他们获得外语选修课的学分, 而美国政府规定高中生必须选修一门外语课并获得相应的学分, 否则不能毕业, 也不能申请大学。

5. 教学方法

根据堪萨斯州世界语言标准, 堪萨斯大学孔子学院高中汉语课主要采用交际教学法。注重有意义的交际训练, 课堂上多给学生创造听说的机会, 教学语言为目的语——汉语。

6. 教学手段

堪萨斯大学孔子学院利用互联网进行远程实时视频教学, 教师足不出户便能将中国语言和文化传播到堪萨斯州十几所高中。

7. 教学对象

根据以往对高中生心理特点和行为方式的描述, 这是一个极其不稳定不安分的群体。他们一方面追求标新立异、与众不同, 充满了好奇心和求知欲; 另一方面却又缺乏恒心和毅力, 在困难面前容易退缩, 不善坚持。美国高中生在这两方面表现得更为突出。

综上所述, 在美国现有教学环境的约束和限制下, 如何最大程度激发学生学习汉语的积极性, 如何营造真实的课堂交际氛围, 如何尽可能多地让学生接触真实语料, 如何想办法将他们在课堂上学习的生词和句型有效转化为现实生活中的交际能力, 这些都成为汉语教学的重中之重。也正因如此, 我们在课堂上才要尽量模仿实际生活场景, 结合真实语料来设计课堂交际任务。

二、真实性

(一) 真实语料

围绕“真实语料”的定义, 学者们提出了各自不同的见解。Herrington & Oliver (2000) 提出了一个全新的教学术语——真实

学习,这个术语跟学生的现实生活直接相关,旨在帮他们准备好面对和处理现实世界中的各种情况。Herod(2002)则认为设计真实的语言学习材料和活动是为了模仿现实世界的各种情景。Nunan(1988)把真实语料定义为非服务于语言教学的语料。Jordan(1997)认为真实语料不是为教学法目的而设计的。Jacobsonetal(2003)则把真实语料看作打印语料,这些打印语料在课堂上的使用方式跟它们在现实生活中一样。Stubb(1996)认为真实文本是真实的,经证实的,有实际、真实的使用案例。Carter&Nunan(2001)认为真实语料是普通语料,它们不是为了语言教学目的而专门创作的。

结合前人的研究成果,我们认为真实语料来自现实生活,是自然的、未经加工的语言材料,并没有为了语言教学目的而进行修改。它最大的特点就是原汁原味,反映了某种语言最原真的状态和面貌。真实语料的来源种类繁多,如报纸、电视节目、菜单、杂志、网络、电影、歌曲、广告、宣传手册、漫画、文学作品等。

从语料的载体来分,真实语料包括文字语料、图文语料、声音语料和音像语料。文字语料只有文字,像报纸上的一篇新闻报道或者网络上的一篇博客之类都属于文字语料。图文语料顾名思义,既有图画也有文字,文字配上图片更利于语言学习者理解。声音语料只有声音,如一段真实对话的录音、一次演讲的录音、一个广播节目等等。音像语料是最受美国学生欢迎的真实语料,如一部电影的片段或一个电视节目。

真实语料不仅让学生暴露在真实的语言交际环境之下,有效激发了他们的学习动机,更能满足学习者的实际需要,还为他们提供了真实的文化信息,并支持教师探索更有创意的语言教学途径。但在选择真实语料的时候,必须考虑学生的水平、内在兴趣和文化的合适性。

(二)真实性

完整、彻底、全面的真实性必须涵盖如下四点特征:

1. 文本的真实性

这是就语料质量而言的,要求语料具有相当高的真实度,能帮助学习者在语言学习的过程中建立和发展真实性的理解。

2. 学习者的真实性

这是对学习者的要求,他们应该具备阐释真实文本意义的能力,就像说母语的人在真实世界中的表现一样。

3. 任务的真实性

教师为学习者所选择和设计的任务有利于使学习者沉浸在真实的语言交际中,同时这些任务具有真实的交际目的。

4. 课堂的真实性

课堂最重要的作用是让学习者有这样一种经历,他们在这里可以公开分享语言学习的内容、与此相关的问题以及克服困难最有效的方法和策略。

(三)真实语料的利弊

在课堂上运用真实语料,虽然没有真实的语言环境,但如果运用得当,优势也是很明显的。

1. 真实语料对学习者的学习动机有积极影响,容易让他们产生成就感。比如他们在看完旅游宣传册之后自己做一个旅游计划,制定行程。

2. 真实语料更容易引发阅读的愉悦感,因为其中有很多读者

感兴趣的话题,特别是当学生有机会在课堂上谈论跟真实语料所述话题有关或类似的话题时。

3. 学生被暴露于真实的会话面前,有助于他们了解现实世界正在发生什么,从而形成固有的教育价值观;而我们老师作为配合学校制度的教育者,除了教书,学生全面发展也是职责的一部分。比如可以给中级班的学生看一段名人访谈录。

4. 同一篇真实语料可以在不同的情况下使用,只需要重新设计一些不同的任务。阅读文本对训练学生的查读等微技巧是最理想的,比如给学生一篇全新的文章,让他们从中找出数量、百分比等具体信息,或者给初级班的学生听一段新闻报道,让他们从中辨认出国家名、名人的名字等,这也是一种发现关键词语的能力。但这些语料给中高级水平的学生使用时,我们就应该开展难度更大更复杂的活动。

5. 书本上出现的大都是标准纯粹的汉语,而实际生活中学生却经常碰到很多掺了杂质、不那么规范的汉语。真实语料更容易反映语言的变化,这使得学生和老都能“与时俱进”。

6. 书籍、杂志、报纸等诸多媒介涵盖了各种各样不同类型的文本,而这些语言风格不同的文章在传统的教学材料里是不容易找到的。

7. 真实语料支持教师采用更有创意的教学方法。

四、结语

相信很多在美国从事汉语教学的老师都有一个困惑,都曾经不同程度地陷入过一个窘境,那就是:如何既让学生觉得学习汉语是一件有意义有意思的事情,从而使他们产生长期持续学习的动力和兴趣;又能让他们扎扎实实地学到东西,而不单单只是在课堂上做几个游戏。本文提出在真实语料的基础上来设计交际任务,开展课堂活动,正是为了解答上述困惑,帮助老师们脱离窘境。其一,一种游戏重复做几次,学生很快就会感到厌倦,老师又得挖空心思再设计新的游戏。其二,很多游戏只适合玩,却不能“寓教于乐”,学生做完游戏后实际什么也没学到。其三,有些老师自己都不清楚所设计游戏的真实目的,不能将本课应该操练的词汇、语法和功能项目合理融入游戏中,使学习者在玩的同时也“学有所得”。基于真实语料的课堂交际任务则正好相反,首先,我们让学习者沉浸在真实的目的地语环境中,了解目的地语文化,使他们今后走出课堂用目的地语进行交际变得更加容易。其次,不同类型的任务不仅涵盖了听说读写各个方面,而且形式多样,富于变化,让学生充满了新鲜感。最后也是最重要的一点,学生执行任务的过程是操练词汇、语法和功能项目的过程,完成任务的同时也习得了语言技能。

参考文献:

- [1] 赵金铭. 教学环境与汉语教材[J]. 世界汉语教学, 2009, 2(23): 210-223.
- [2] 薛琳. 谈外语交际教学中任务设计的真实性[J]. 天津外国语学院学报, 2004, 11(3): 77-80.
- [3] 沈玉蓉. 论交际课堂任务设计的真实性原则及应用[J]. 浙江教学研究, 2002(004): 25-26.

基金项目: 教育部人文社会科学研究青年项目(项目名称: 面向美国高中生的本土化汉语教材编写模式研究, 项目编号: 16YJC740040)。