

在线学习辅助以第二文化习得为导向之寓言教学 (Online collaborative learning for teaching Chinese allegory oriented by second culture acquisition)

朱我芯

(Chu, Wo-Hsin)

国立台湾师范大学

(National Taiwan Normal University)

chuwh@ntnu.edu.tw

王兆华

(Wang, Chao-Hua)

国立台中科技大学

(National Taichung University of Science
and Technology)

chwanggg@gmail.com

摘要: 中国历代的经典寓言,以故事型态生动反映了华人的信念、价值观念、社会规范,与行为模式,因而其文言短篇或经改写的白话故事,适合设计为中级华语程度以上的文化阅读教材,以辅助第二文化习得。本文发展之寓言教学,特色有二:特色之一,依据中国寓言的文类特征,并应用西方文学批评的「读者中心论」,建议寓言之课堂提问与课后任务,应综合运用四种学习活动:开掘寓意、建构跨文化「书写者文本」、召唤读者填补寓言空白,与改写寓体,以期藉由中国寓言与母语文化思维之间的联系与比较,提高二语学生的跨文化意识,进而有助于第二文化习得。特色之二,发展在线学习内容,透过网络协同学习机制,与多媒体直观情境的学习模式,辅助寓言学习与第二文化习得。本文以〈何氏之璧〉与〈浑沌开窍〉两课寓言为例,发展了多媒体情境动画与在线学习内容,并因之规划了教室与在线两种环境整合的「混合式学习」。其中,在课堂阶段的寓言文意解说流程中,为探究多媒体情境动画融入寓言教学的最佳时机,本文以两班共计 33 名华语中高级程度的大学国际学生为对象,设计了直观情境活动「先发」或「后置」两种策略成效比较的教学实验。结果显示,在寓言课堂中,以情境动画做为文本「认知先导」的成效,优于以情境动画做为文本「认知统整」的成效。本文因此建议,教师可于讲解寓言文本之前,先利用情境动画辅助学生建构寓言文本的认知图式,使文本讲解得以更具速效,且使读者(学生)与作品(寓言)之间,以及跨文化读者(教师与各国学生)之间,能有细腻的跨文化沟通,进而达成以寓言教学辅助第二文化习得的课程目标。

Abstract: Chinese allegories are beneficial for Second Culture Acquisition (SCA) because these stories reflect Chinese ways of thinking, values, social norms and behavioral models. The instructional design of this article features teaching methodology for cross-cultural annotation, combined with situational presentations of Chinese allegories via multimedia animations as the primary input for second culture acquisition. This article uses the concept of the "writerly text", as defined by the

French critic Roland Barthes to allow us to “appreciate what plural constitutes”, such as multiple language styles and perspectives. This is accomplished by devising output activities, such as annotation and the development or adaption of allegories from student's own cultural perspective. To enhance learning, this article focused on two situational animations, The He Clan's Jade Disk and " Boring" Hundun, for the development of blended learning. Results indicated that the participants, two classes of 33 international college students, showed a greater degree of improvement from the strategy of using a situational animation as a guide in cognitive development than from using a situational animation as a review in cognitive development. The research suggests that teachers can utilize situational animation prior to explaining the text to promote adequate cross-cultural communication throughout the allegory learning process.

关键词: 寓言教学、第二文化习得、情境动画、在线协同学习、书写者文本

Keywords: Allegory teaching, second culture acquisition, situational animation, online collaborative learning, writerly text

1. 前言

中国历代典籍载有许多意味深长的经典寓言故事, 足以反映华人的信念、思维模式、价值观念、社会规范, 与道德标准等文化思想, 因而其文言短篇, 或经改写的白话故事, 适合设计为中级华语以上的文化阅读教材, 以辅助第二文化习得 (Second Culture Acquisition, SCA)。

值此在线学习便利的新时代, 学习内容的发展, 除了考虑传统的纸本形式之外, 亦应致力于发展互动式多媒体学习内容 (Clark and Mayer 2007; Kenney, Hermens, and Clarke 2004), 本研究因而建构了寓言的在线协同式学习 (Teaching and Learning Through Online Collaboration) 平台, 在宽频网络环境下, 除了提供多人即时互动与讨论沟通等功能, 以形成学习社群之外, 更提供了寓言的情境动画, 使二语学生藉由直观情境 (situational intuition), 深化对寓言文本 (text) 的理解, 并进一步思悟文本的寓意与启示, 以期提高寓言学习成效, 并促进第二文化习得。

本文主要的研究目的有二: 第一, 实践以第二文化习得为导向的寓言学习模式; 第二, 针对直观情境的学习活动, 探究多媒体情境动画辅助寓言教学的最佳时机点。据此目的, 第 2 章先说明寓言之所以适于辅助第二文化习得的原因。第 3 章探讨相关文献。第 4 章以两课寓言学习内容为基础, 规划了混合式学习 (Blended Learning, BL) 设计: 在教室环境中, 主要应用「读者中心论」发展了寓言的跨文化学习活动; 在线环境中, 则运作了网络协同学习机制, 与多媒体情境再现的学习模式。第 5 章针对情境动画「先发」或「后置」两种策略的成效比较, 实施了教学实验; 结果发

现, 先观赏情境动画而后解说文意, 其成效优于先解说文意而后观赏情境动画。第 6 章结论因而建议, 教师可善用情境动画做为寓言文本的「认知先导」, 使文本理解得以较具速效, 并因此匀出较充裕的课堂讨论时间, 进行多元观点的跨文化文本解读, 终而达成以寓言故事教学辅助第二文化习得的目标。

2. 寓言小品适于辅助文化习得

本文之所以选用寓言文类, 做为辅助第二文化习得的华语教材, 其原因约有如下五点:

- (1) 寓言丰富蕴含了华人传统的人生观、伦理观与价值观, 有助于二语同学于追索故事情节发展之际, 自然习染并理解华人文化思维。如「塞翁失马」(《淮南子》)表现华人对人生世事祸福相倚, 不能一时定论的沉稳与远见。「守株待兔」(《韩非子》)彰显华人务实勤恳, 不求侥幸, 尤恶不劳而获的处事态度。
- (2) 寓言多以日常生活事件借喻哲理事义, 其日常生活的情境, 容易引起学生共鸣, 亦便于形成与其母语文化思维方式的对照。如「一傅众咻」(《孟子》), 即与国际学生以华语为二语或外语的学习经验相仿;「庄子妻死」(《庄子》)所呈现者, 则为人生难免一死的普世情境, 易于引导学生探讨跨文化、跨宗教的生死观。
- (3) 寓言多以故事型态出之, 不仅切合「知识情境化」之第二文化习得要领, 亦迎合爱听故事之普世人性; 而且, 异国情调的故事, 常具有特殊的吸引力, 其理即如隐喻认知理论所言「陌生化」(defamiliarization)的心理作用, 使新奇的隐喻别具魅力。如清人纪昀所撰「狐畏孝妇不畏官」(《阅微草堂笔记》), 借狐鬼之口, 明辨高官之伪善与保姆之真孝, 其悬念巧设, 情节起伏, 是一篇故事精彩又饶富深意的寓言。
- (4) 寓言有助于提高书面语能力, 以突破高级华语的学习难点。华语书面语有许多成语或熟语源出于文言典故, 而化用自古代寓言者尤多。如「揠苗助长」意谓欲速不达;「庖丁解牛」用指问题迎刃而解;「东施效颦」借喻不衡量自身条件而盲目模仿他人。凡此皆常见用于书报文章, 也是二语学生由中级华语跨越至高级华语的主要难点, 而寓言故事则有助于学生积累对这些词语原典的认识, 并易于自行回想词义。
- (5) 寓言多小品, 篇幅较短, 学习负担较轻, 不致令二语学生望而生畏。如「揠苗助长」(《孟子》)、「混沌开窍」(《庄子》)、「刻舟求剑」(《吕氏春秋》)、「塞翁失马」(《淮南子》)等经典寓言, 其原文都在百字以内, 改写后之白话故事亦仅约 300 字。原文篇幅较长之寓言, 如「和氏之璧」(《史记 廉颇蔺相如列传》)约 208 字、「庖丁解牛」(《庄子》)约 360 字等, 改写为白话约为 600 至 800 字, 则不妨安排为课程后期篇章。

寓言由于兼具上述多种特色,因而适于做为辅助第二文化习得的语言学习材料。在课程规划上,可依学生的华语程度而有三种实施型态的变化选择:

- (1) 针对中级华语程度者:可以浅白口语改写寓言故事,做为现代华语课程的补充教材。
- (2) 针对中高级华语程度者:可以白话文书面语改写寓言故事,开设「中国寓言故事」选修课程,以奠定二语学生发展中语文学、文化、历史、哲学等专业华语 (Chinese for specific purposes, CSP) 的入门基础。
- (3) 针对中高级以上之华语程度者:可直接以寓言之古文原文,做为古代华语(或名文言文)课程的初阶教材。

欲使寓言学习发挥其辅助第二文化习得之功能,仍须专对第二文化习得的特性,安排教学设计,并搭配线上学习内容,发展为混合式学习,以期形成不受时空限制的浸润式影响,使学生能从寓言学习的过程中,尽可能汲取有关华人文化思维的元素。

3. 文献探讨

本文之寓言教学设计,以第二文化习得为导向,并利用线上学习辅助课堂教学。相关之文献探讨包括:第二文化习得、读者中心论、多媒体辅助情境再现、网络协同学习等四方面,本章分节说明之。

3.1 第二文化习得

第二语言的习得,必须伴随第二文化的习得方可成就,学界对此研究已多(e.g., Bennett 1997; Fantini 1995; Hamers and Blanc 1989; Robinson-Stuart and Nocon 1996; Schumann 1978; Scollon and Scollon 1995)。然而,第二文化习得的认知模式与第二语言习得有所不同,Libben and Lindner (1996)的认知实验研究发现,人类的语言认知功能,可以清楚辨明不同语言系统间的区隔界限,但文化认知功能则较不易辨明不同文化系统间的界限,因此,个体的认知空间可不相妨碍地发展双语系统,却无法安然并容两种文化系统。

第二文化习得的模式既与第二语言不同,则其理想模式为何? Robinson-Stuart and Noco (1996:432)与 Brown (2002:238)认为,第二文化习得须以一种察觉、诠释、体会的方式,经历长期的文化互动与习染,方能逐渐深植于学习者的思考、感觉与行为方式中。

Libben and Lindner (1996:1-14)在人类文化认知功能的研究中,对于如何成功习得第二文化,提出两点建议:第一、应以扩张学习者已有的母语文化认知系统的方式,融合统整母语与目标语的两种文化元素,而非另行发展第二套文化认知(amalgamation of first and second culture knowledge)。第二、第二文化习得成功的

关键在于尽可能减低文化冲突的压力, 而「文化知识情境化」(situationalization of cultural knowledge) 则是减低压力的最佳策略。

Bennett (1997) 认为, 文化比较法 (culture-contrast approach) 是第二文化习得的重要途径, 因此, 教师应训练学生比较母语文化与目标语文化差异的能力, 他并提出了比较的三步骤: (1) 使学生了解母语文化的价值观 (value)、信念 (beliefs)、思考模式 (thought patterns), 与社会行为 (social actions)。(2) 比较母语文化与目标语文化, 特别是目标语文化中那些母语文化所没有的概念, 因为那便是跨文化沟通成功之钥。(3) 外语学习的评量项目, 不应限于词汇与语法, 也应考察得体的语用与决策方式等文化概念。

本文发展以第二文化习得为导向的寓言教学, 遂以以上论述为理论基础, 强调藉由寓言的问题讨论, 培养学生比较母语文化与华语文化的能力, 特别是针对寓言故事中的人物言行、价值观念、道德标准、思考模式、人生信念等, 讨论其与学生母语文化的差异, 以期扩张学生原有的文化认知, 进而深入了解华语文化元素。

3.2 读者中心论

西方的文学批评理论在近一世纪主要历经了三种视角的变化, 分别是以作者个人经历及其时代背景为中心的「作者中心论」(author-centered criticism)、从语言特征与叙述结构研究文本意义的「文本中心论」(text-centered criticism), 以及以读者为文学活动主体的「读者中心论」。

「读者中心论」认为, 在作者、作品、读者三者所形成的总体关系中, 文学作品是为读者而创作的, 读者才是文学活动的主体, 因此作品诠释应以读者为中心。该学派强调, 在个体的阅读过程中, 读者个人的经历、思想、情感, 以及之前的阅读经验, 都会受到文本诱发而与文本产生互动; 而文本在读者的解读中, 等于不断地被再创造 (re-created), 因而内涵愈趋丰富。

「读者中心论」的代表学说, 包括德国学者 Wolfgang Iser 的「读者反应理论」(reader-response criticism), 与另一位德国学者 Hans Robert Jauss 的「接受美学」(reception aesthetic)。Wolfgang Iser (1974, 1978) 认为, 文本不是书架上静态的存在, 而是读者在阅读实践中的解读过程 (processes of signification); 文本中存在许多「空白」(blanks) 与「缺口」(gaps), 召唤着读者投入阅读的建构行动, 为空白进行猜测、推断、填补与揭示。Hans Robert Jauss (1982a, b) 亦将作品视为作者与接受者 (读者) 共同创造的产物, 并指出, 人类的审美愉悦经验中, 有所谓「创造」(poesies)、「美感」(aesthesis) 与「净化」(katharsis) 的愉悦。「创造」的愉悦, 是指读者在阅读中因参与文本解读而心生愉悦; 「美感」的愉悦, 是读者在阅读中唤起知识或情感经验的回忆而获得愉悦; 「净化」的愉悦, 是读者藉由阅读的审美活动, 心灵得以净化而获自由。

本文认为, 二语教学以学生为中心的学习观念 (student-centered learning), 可借鉴文学分析的「读者中心论」, 因而将应用以上文艺理论, 发展作品 (寓言) 与

读者（二语学生）之间的跨文化互动（intercultural interaction），以此作为本文的寓言教学特色。

3.3 多媒体辅助情境再现

中国文学传统的创作与鉴赏观，向来追求「意在言外」的表现方式，因而衍生出了「寓情于景」、「托物寄情」、「情景交融」等抒情典型手法，以及「借事寓意」的叙事典型手法。凡此抒情與叙事的典型手法，皆以不直露其情、不直言其事為創作原則，雖因此形成文藝的美感，但也增加了理解言外之意的難度。

拙著（2011）有关对外华语之古典诗歌教学研究，曾分析中国诗歌的有效阅读，应经历「依诗思境」与「即境悟情」两阶段的审美认知过程，才能突破「意在言外」与「寓情于景」的符码。对于华语母语学生而言，由于长期浸润于华语文化环境，相关的认知图式（schema）建构较为完整，其古典诗歌学习仅须教师与教材之点拨解说，即容易由「依诗思境」进展至「即境悟情」。但对于二语学生而言，由于欠缺华语文化想像的图式，「依诗思境」实有困难，遂难达致「即境悟情」的体悟阶段。为解决此问题，拙著（2011）参考「情境教学法」（Situational Language Teaching, SLT）将语言知识还原于语言与文化语境的语言学习理念，发展出「情境再现」诗歌教学法，以及诗歌多媒体情境动画，藉由电脑多媒体的情境动画展演，还原古诗情境，使二语学生得以「直观」具象化的作品情境，以便其「依诗思境」，进而跨越至「即境悟情」的认知阶段。本文线上学习内容所发展之寓言情境动画，即以上述概念为本。

3.4 网络协同学习

由于网络科技的成熟，学习已不再限于教室，课堂活动、学习方式和学习领域，可以藉由同步或异步的一对一、一对多或多对多等互动方式极力发挥与扩展，则学习者在自我建构有意义的知识时，便能轻易跨越疆界、时空与对象的限制，以更有效率的方式获取成果。Swigger and Brazile（1997）研究网络协同学习发现，使用性良好的合作学习平台，可以促进学生间的支持学习，分享与掌握资源，从而强化个人或群体解决问题的能力。

许多协同学习的研究成果指出，藉由团队学习者的分工合作、分享知识、共同面对学习目标，可强化学习动机、提高创造力、增进学习成效，同时个别学习者也较能专心于课程内容，是相对较易有成效的在线教学方式（Boulos, Maramba, and Wheeler 2006, Bouras, and Tsiatsos, 2006, Jackson, and Fagan 2000, Koubek, and Muller 2002）。然而，网络学习社群成员间的沟通与互动程度，实为协同学习目标能否达成的关键（Palloff and Pratt 1999），因此，运用网络同步情境式学习，或在线论坛功能，将在线自我导向式的学习，扩展为社群环境学习，则可辅助学习者更投入学习，且更有意愿追求成效。

据此，本文之线上学习平台，将建置协同学习的环境，使学生与教师之间，以及学生彼此之间形成密切联结，以期发挥网络协同学习系统的重要功能。

以上有关第二文化习得、读者中心论、多媒体情境再现、网络协同学习等方面的文献, 皆为本文发展寓言教学设计之重要依据。

4. 教学设计

本文发展以第二文化习得为导向的寓言教学, 其教学设计创新之处主要有二: 第一、应用西方「读者中心论」于二语学生的寓言教学, 以期促发读者(即二语学生)与作品(即中国寓言)及作者(即历代寓言作者)进行跨文化对话, 进而建构母语与目标语两种文化思维的比较脉络, 有助于习得第二文化。第二、将传统课堂教学, 结合多媒体情境再现及网络协同学习, 建置为混合式学习型态; 并藉由教学实验, 针对情境动画「先发」或「后置」等两种教学策略, 进行成效比较。本章两节, 分别说明以上两项教学设计之创新特色。

4.1 应用「读者中心论」发展寓言之跨文化学习活动

本文设计以文化习得为导向之寓言教学, 拟综合运用 3.2 读者中心论的「读者反应理论」与「接受美学」两种学说, 使学生在经历前述寓言阅读、情境再现等输入性的学习步骤之后, 亦得以参与文本的创造, 输出其以母语文化、自我知识、个人观点为论据视角之「书写者文本」(writerly text)。

应用「读者中心论」进行寓言教学的跨文化诠释, 教师应在心理上先肯定每位学生本有建构个别「书写者文本」的审美能力与资格, 其建构的能量来自个人的母语文化、生活经验、阅读背景、阅读理解, 与阅读期待。此教学观念实践的关键, 在于课堂讨论问题与课后学习任务的设计, 其设计应以生活化、情境化为原则, 使学生容易将自我生活经验、人生感受投射于寓言故事中, 思考母语文化之「自我」(the self)与第二文化之「他者」(the Other)的异同。为提高二语学生的跨文化意识, 寓言教学的课堂讨论与课后任务, 建议综合运用开掘寓意、建构跨文化书写者文本、召唤读者填补寓言空白、改写寓体等四种方式, 兹分项详述如下。

4.1.1 开掘寓意

寓言鉴赏首重寓意的开掘, 陈蒲清(1992)将寓意分为表层、中层、深层等三层涵意, 分别反映了作者的创作动机、某一历史时期的特有现象、全民族乃至全人类的思维状态。对外华语的寓言教学应特别着重三层寓意中有关深层寓意的讨论, 以便顺势引导学生讨论故事中透显的华人思维方式。如针对〈染丝〉(《墨子》), 可设问:「如果用这篇染丝的道理, 来对照现代华人的教育观念, 你认为华人父母对于孩子的教育或成长的过程, 特别看重哪些方面?」以引导学生就其见闻与观察进行讨论。凡对华人文化有所了解的同学, 或能说出: 华人父母非常在意子女受教的环境, 比方说, 积极安排子女进入名校、在意子女班级同学的程度与家庭背景、详问子女的好友成绩等等。教师并可适时延伸问题, 引导同学探究华人父母如此做法的用心及其利弊得失等。

4.1.2 建构跨文化之书写者文本

书写者文本的建构, 须赖教师设问(含教室口头提问与在线平台问题), 以引导学生依其个人观点, 发表对寓意的评论或联想。此提问之用意是为衔接下一阶段之跨文化观点发表, 使学生将自我投射于故事中, 思考自己的价值取向或行为方式, 与前项「寓意开掘」所揭露之华人思维有何异同? 以「混沌开窍」为例, 可设问: (1)「这篇寓言主张保留原本的自然环境, 反对人为开发。在发展经济和保护自然的两难之间, 你的选择是什么? 为什么?」(2)「如果你拥有一大片土地, 尚未开发利用, 现在有一家建设公司想以高价向你买下, 盖一栋商业大楼, 请问你会怎么做?」(3)跨文化观点之书写者文本发表: 继前一阶段之个人观点之后, 继续深化引导学生省思其母语文化观点, 用意在于引导跨文化比较, 并藉此达成前文所言扩张母语文化, 终而融合、统整对母语文化与第二文化的认知。如「混沌开窍」可接续前项之情境问题(2)设问:「如果在你的国家的一个小镇, 虽然大家并不富有, 但是生活安静和乐; 现在有商人想来投资, 发展商业, 小镇可能变成小城, 房价可能上涨, 工作机会更多, 但是交通可能更乱, 陌生人越来越多……你觉得小镇的人会不会答应? 为什么?」

4.1.3 召唤读者填补寓言空白

为使学生更直接地参与文本, 可以开放寓言的后半情节, 由学生发挥创意, 主导故事发展, 亦即以文本的「空白」召唤读者填补, 此即本段标题所谓寓言结局的开放与召唤。如「塞翁失马」, 可保留「近塞上之人有善术者, 马无故亡而入胡。人皆吊之。」而后情节即由学生接续, 寓意亦自设。作品统整后可公开展示于线上学习平台, 使同学欣赏彼此的创意。

4.1.4 改写寓体

除了开放寓言结局使读者填补空白之外, 亦可进一步开放全篇寓体的改写, 亦即仅留寓意, 另创故事。为了引导跨文化思考, 可请学生将角色与场景设置为他自己国家的文化背景。

以上开掘寓意、建构跨文化书写者文本、召唤读者填补寓言空白、改写寓体等习活动, 有助于学生进行由浅而深的跨文化思考, 终而建构其「书写者文本」, 当其时, 学生的文化背景、价值判断、知识与经验等, 亦已于阅读中得到认同。

4.2 结合网络协同学习与多媒体情境再现之寓言「混合式学习」

本文之寓言教学设计, 乃结合教室与在线两种环境的混合式学习, 目的在使寓言学习进程中的跨文化思考, 得以不受时空限制, 发挥浸润习染之效, 以助第二文化习得。本文之在线学习设计, 主要有两项特色: 4.2.1 说明网络协同学习机制, 4.2.2 示范多媒体情境再现的学习模式。

4.2.1 网络协同学习机制

在教学过程中, 如何让学习者于遭遇困难时, 仍然能保持高度的学习动机, 勇于克服障碍, 是数位学习系统必须发挥的重要功能。以往的单机异步教学, 学习者常因无法即时得到协助而中断学习, 甚至放弃, 造成效果不佳彰与资源浪费。本文 3.4 文献探讨已说明, 藉由团队学习者的分工合作、分享知识、共同面对学习目标, 可强化学习动机、提高创造力、增进学习成效, 也能使个别学习者较能专心于课程内容, 是相对较易有成效的在线教学方式。本文因而拟建置协同学习系统, 实施协同教、学机制, 其运作功能包含: 教材内容处理、互动式问与答、情境多媒体内容展演、使用者管理、学习历程管理, 与学习成效评量等; 并透过互动论坛、资料共享等功能, 协助学生与同侪及教师建立紧密的沟通与互动渠道。

为实现此目标, 本文的系统平台功能框架与系统模组, 如图 1 所示, 采 client-server-database 三阶层式主从结构, 其重心在于教材编辑、华语学习、内容互动分享, 与学习评量(王兆华、朱我芯 2010)。图 5 系统中, 资料库层级的 MySQL DBMS 用途在于存贮 server 阶层所处理的资料, 其中, 数位教材资料库、使用者资料库与学习评量资料库, 为 server 阶层之 Apache 网页服务器存取资料的来源; FLV 情境内容视讯资料库, 则是 Flash Media Server (FMS) 存取资料的来源。Server 层级提供的是网页与资料串流服务, 其中, 主要以 Apache 做为网页服务器, 并利用 Php、ODBC 等对象, 存取 database 阶层的各项学习内容与使用者管理资料库。FMS 则是以伺服器端 ActionScript、Flex、XML, 处理 database 阶层 FLV 情境内容视讯资料库的存取。在 client 阶层的使用者, 藉由浏览器执行 HTML、Flash Player, 以及 Php 与 RIA 应用程序使用端的 Flex、Javascript、ActiveX, 并从用户接口存取 server 阶层的 Apache 网页服务器以及 FMS 所处理与回传的资料。

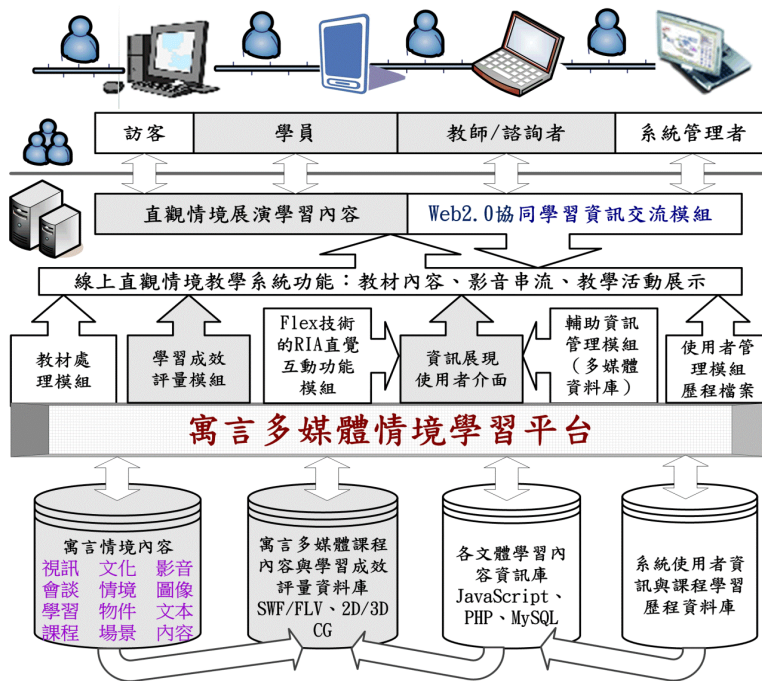


图 1 协同学习平台之功能框架与系统模组

在满足在线同步教学功能的需求方面, 本系统亦导入同步视讯环境 JoinNet 以辅助教学。通过 JoinNet 提供的多人同步分享声音、影像、文字、网页以及互动讨论板等功能, 使学员能就学习平台上的学习内容, 同步讨论、分享, 并解决疑问, 从而落实协同学习 (如图 2)。

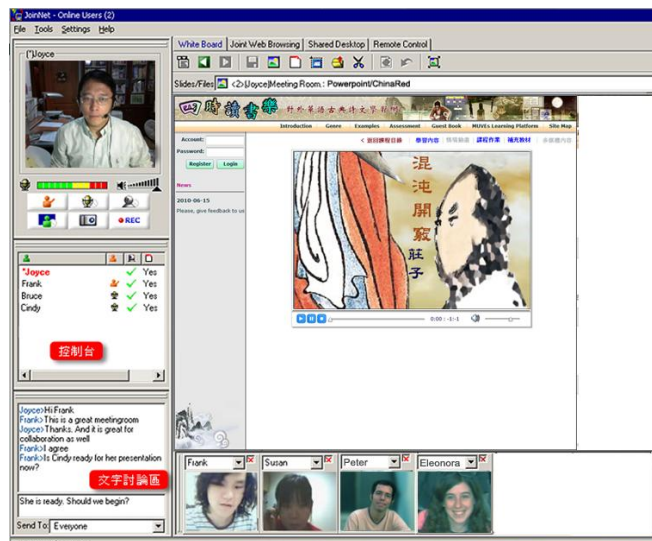


图 2 网络视讯工具与同步协同学习 (〈混沌开窍〉课后在线讨论之撷图)

4.2.2 多媒体寓言情境再现之学习模式

3.3 文献探讨曾说明, 中国古典文本之表现手法, 以寓情于景或借事寓意为主, 其「意在言外」符码, 使二语学生难以「依文思境」, 因而无法「即境悟情」, 为解决此问题, 拙著 (2011) 曾针对古典诗歌发展「情境再现」教学法及多媒体情境动画, 藉由情境动画展演, 还原古诗情境, 使二语学生得以直观具象化的作品情境, 以便其「依诗思境」, 进而得以「即境悟情」。本文线上学习内容所发展之寓言情境动画, 即以上述概念为本, 使脱离现代语境的寓言篇章, 还原为视觉形象的客观情境。

以寓言〈何氏之璧〉、〈塞翁失马〉、〈浑沌开窍〉为例, 本文之在线学习内容界面如图 3 所示; 便于学生直观寓言情境的多媒体动画, 则如图 4~7 所示。

学生通过多媒体情境动画, 直接观视寓言故事的具象情境, 将有利其融入篇章的文化背景, 习得篇章的人文意涵, 并思悟寓言的言外之意。此即 3.1 文献探讨所言 Libben and Lindner「文化知识情境化」理论之教学实践。

本节所言多媒体情境再现的学习模式, 亦可运用于教室, 辅助寓言课堂教学, 则观赏情境动画的课堂活动, 可在教师解说寓言文意之前或之后进行, 但「先发」或「后置」两种教学流程策略, 究竟何者成效较佳? 本文因而实施了教学实验, 第 5 章将详为说明。

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋 賞析 問題討論

【朝代·作者·篇名】

戰國 · 韓非 · <和氏之璧>

【課文】

chǔ rén hé shì de yù pú chǔ shān zhōng, fèng ér xiàn zhī lì wáng。
楚人和氏得玉璞楚山中，奉而獻之 厲王。(1)

lì wáng shǐ yù rén xiàng zhī, yù rén yuē: "shí yě."
厲王使玉人相之，玉人曰：「石也。」(2)

wáng yǐ hé wéi kuáng, ér yuè qí zuǒ zú。

【字詞解釋】 (題) 和氏之璧

和氏: 姓「和」的人。氏: 姓。surname
 璧: 扁平圓形，且中間有圓孔的玉。a doughnut-shaped piece of flat jade with the hole's diameter shorter than the width of the rim

【課文語譯】

有個姓和的楚國人，在楚山中得到了一塊還沒經過雕琢的璞玉，於是恭敬地去獻給楚厲王。楚厲王派一個懂玉的工匠看看那是不是真的璞玉，玉匠看了以後，說：「這是石頭。」楚厲王認為和氏欺騙了自己，因此叫人砍去了他的左腳。

【課文英譯】

Once a man of Chu surnamed He found a jade matrix in the Chu Mountains, and presented it respectfully to Chu Monarch Li (in the court). Monarch Li assigned a lapidary to examine it and the lapidary said with certainty: "This is just a stone."

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋 賞析 問題討論

【賞析短文】

韓非（約西元前**281**年~前**233**年），是中國古代哲學中的**法家(1)**代表人物。他講話**結巴(2)**，**雖**不能以口才說服君王**採納(3)**他的思想，但文章卻寫得非常精采，**因此(2)**，秦王（後來在西元前**221**年統一天下，稱秦始皇）曾經在看了他的書以後說：「若**寡人(4)**能與之遊，死不恨矣。」意思是，如果我有機會能跟這位作者一起遊賞天下，那麼，我死的時候就沒有遺憾了。但是，韓非最後卻被同事李斯陷害，秦王關他**(5)**入獄，最後飲下毒酒而死。

這篇寓言故事描寫一塊**價值連城(6)**的璞玉，和一位忠誠的人才，**因為**君王的不識貨**(7)**，**而(3)**遭到**埋沒(8)**。獻上玉璞的和氏，明明是正直忠誠而且有眼光的人，卻**因為**玉匠愚笨，不識好貨，害他幾次被君王當成騙子，砍斷了雙腳。最後和氏**總算**

【短文中的生詞】 1. 法家:(fǎ jiā)(名)

解釋：戰國時期的一個思想學派，認為國家應該以軍事權力為中心，以法律為統治人民的手段，調君主應該用最大權力控制臣子和人民。
 例句：韓非是法家的重要學者，主張以法律和刑罰來統治國家。

【短文中的句型】 1. 雖...但...:(雖然不能...但是...)

例句：我們雖

2. 因此:(因為如此,所以...)
 3. 因為...而...:(因為...所以...)
 4. 總算:(終於)
 5. 還...清白:(...被人誤會的事,終於證明...沒有做或沒有錯)
 6. 一而再,再而三:(一次又一次)



图3 《何氏之璧》在线学习内容 (<http://vclrn.ntit.edu.tw/4seasonslrn>)

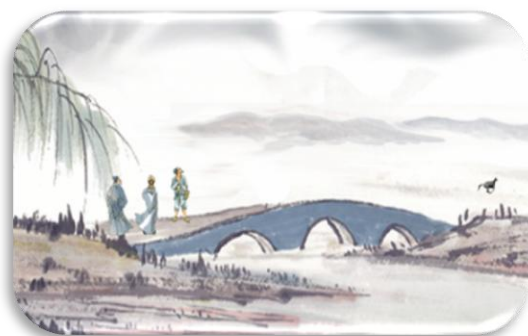


玉人曰：石也



玉人理其璞而得宝焉

图4 《何氏之璧》多媒体情境动画截图 (网址同图1)



塞翁失马



人皆悼之

图5 《塞翁失马》多媒体情境动画截图 (网址同图1)



南海之帝倏、北海之帝忽、中央之帝混沌

日凿一窍

图6 《混沌开窍》多媒体情境动画截图(网址同图1)

Introduction Genre Examples Assessment Guest Book MUVES Learning Platform Site Map

< 返回课程目录 | 学习内容 | 情境动画 | 课程作业 | 补充教材 | 多媒体内容

课文与解释 赏析 问题讨论

【朝代·作者·篇名】
 戰國 · 莊子 · <混沌開竅>

【課文】
 nán hǎi zhī dì wéi shū, běi hǎi zhī dì wéi hū, zhōng yāng zhī dì wéi hùn dùn.
 南海之帝為倏(1), 北海之帝為忽(2), 中央之帝為渾沌(3)。
 shū yǔ hū shí xiāng yǔ yú hùn dùn zhī dì, hùn dùn dài zhī shèn shàn.
 倏與忽時相與遇於渾沌之地(4), 渾沌待之甚善(5)。
 shū yǔ hū móu bào hùn dùn zhī dé, yuē, 「rén jiē yǒu qī qiào, yǐ shì tīng shí xī, cǐ dú wú

【字詞解釋】 (題) 渾沌開竅

渾沌：本來是指天地還沒有形成時，模糊不清的樣子。在這篇故事裡，用「渾沌」做為中央大帝的名字，意思是說他仍然保有原始的模糊面貌。Chaos, which means the very beginning and original state of the Nature

【課文語譯】
 管理南海的帝王是倏，管理北海的帝王是忽，管理中央土地的帝王是渾沌。倏和忽常到渾沌的中央之地來聚會，渾沌給了他們很好的招待。倏和忽想要回報渾沌，於是說：「每個人都有七竅，用來看東西、聽聲音、吃食物，和聞味道，只有渾

【課文英譯】
 The emperor of the South Sea was called Shu(means brief), the emperor of the North Sea was called Hu(means sudden), and the emperor of the central region was called Hun-Dun(Chaos, means indistinct). Shu and Hu

课文与解释

Introduction	Genre	Examples	Assessment	Guest Book	MUVes Learning Platform	Site Map
--------------	-------	----------	------------	------------	-------------------------	----------

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋	賞析	問題討論
-------	----	------

【賞析短文】

莊子(約西元前369年~前286年)是中國道家(1)思想的代表人物(2)之一(1), 他喜歡以寓言故事來闡發(3)他的哲學思想。《混沌開竅》這一篇故事選自《莊子》這本書中的《應帝王》篇, 主要的寓意(4)是說明為政(5)者要「無為而治」(6), 不要自作聰明(7), 想要改變一些事物原本的樣子。

故事裡, 莊子以渾沌做為(2)管理中央土地的帝王, 表示他是一個對所有事都沒有「分別心」的人, 也就是說, 所有的人、事、物對他而言(3), 都是一樣重要, 沒有好、壞、善、惡的分別, 所以他是以公平的眼光來看待所有事物。

渾沌原本沒有七竅, 象徵(9)他沒有眼、耳、鼻、口等感官的生理慾望, 因此在精神上能夠自我滿足(10)。渾沌沒有七竅, 是他天生(11)的自然狀態(12), 但是, 他的好友儵和忽卻認為, 沒有七竅就看不見美麗的事物, 聽不見悅耳的聲音、吃不到美味的食物, 也聞不到芬芳的味。

【短文中的生詞】 4. 寓意: (yù yì) (名); implied meaning

解釋: 寓言借用故事所表達的含意。
 例句: 「混沌開竅」的寓意是不要自作聰明而想改變事物原本的樣子。

【短文中的句型】 5. 不僅沒有...反而...:

例句: 考試到了, 他不僅沒有認真復習, 反而還到處玩樂, 難道他不在乎成績嗎?

賞析

Introduction	Genre	Examples	Assessment	Guest Book	MUVes Learning Platform	Site Map
--------------	-------	----------	------------	------------	-------------------------	----------

< 返回課程目錄 | 學習內容 | 情境動畫 | 課程作業 | 補充教材 | 多媒體內容

課文與解釋	賞析	問題討論
-------	----	------

- 這篇寓言中, 儵、忽好意為渾沌開鑿七竅, 想讓他享受生活樂趣, 為什麼渾沌最後卻死了?
- 你認為渾沌在開鑿七竅的過程中心情如何? 是非常期待? 還是不想接受, 但又不好意思拒絕?
- 你認為當儵、忽發現渾沌死了的時候, 他們是什麼反應和想法?
- 這篇故事裡, 儵、忽和渾沌各自代表什麼樣風格的人? 你自己的人生態度是比較接近儵、忽, 還是渾沌?
- 如果用這篇故事的寓意, 來說明土地的開發與利用, 那麼, 這篇寓言可以說是贊成保有自然, 而反對人為開發的, 你比較支持哪一種看法? 為什麼?
- 如果你擁有一大片還沒有開墾的土地, 還算是一片綠意; 現在有人想以高價向你買下, 準備建造成化學工廠, 工廠可能會污染天然環境, 可是他們開出的價錢真的很吸引你, 請問你會怎麼做?
- 如果在你的國家有個小鎮, 居民雖然並不富有, 但是生活安靜和樂; 現在有大公司想來投資, 發展商業, 這個小鎮可能會變成城市, 房價可能上漲, 工作機會更多, 但是, 交通可能更亂, 外地來這兒工作的人日益複雜.....你覺得在你的國家, 小鎮的人會不會答應大公司來發展? 為什麼?

問題討論



互动式多媒体汉字学习内容

图7 〈混沌开窍〉在线协同学习平台之学习内容截图

5. 情境动画「先发」或「后置」之教学实验

4.2.2 所言多媒体情境再现的学习模式，倘若运用于教室，以辅助寓言课堂教学，可有情境动画「先发」或「后置」两种教学策略的选择，也就是说，观赏情境动画的课堂活动，可在教师解说寓言文意之前实施，也可于其后进行，但这两种流程顺序，究竟哪一种成效较好？为比较情境动画「先发」与「后置」两种策略的学习成效，本章设计、实施了教学实验，加以考察。5.1 说明实验设计，5.2 分析实验结果。

5.1 实验设计

本文设计的混合式学习流程，可概分为如下三大阶段（图8）：

阶段1：课前，在线预习，朗读故事。

阶段2：课堂，于教室进行寓言文本教学，与跨文化讨论（详4.1）。

阶段3：课后，以在线学习内容辅助学生建构跨文化「书写者文本」（详4.1）。

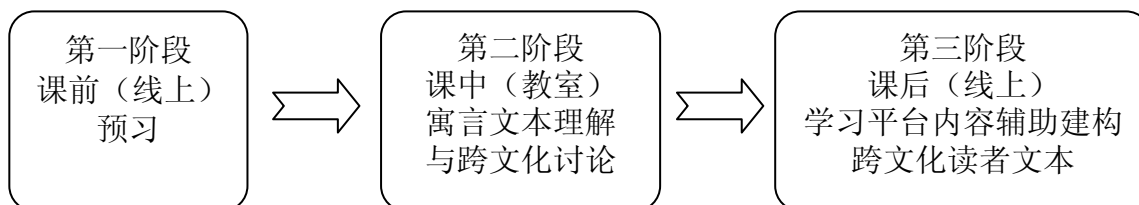


图8 本文之混合式学习流程

图 8 三阶段的混合式学习流程中, 关键核心在于第二阶段教室课堂的文本理解, 因为唯有深刻理解文本, 才可能在课后成功地建构跨文化书写者文本, 也才可能促进第二文化习得。为使学生理解寓言文本, 教师可采取直观情境辅助寓言讲解的教学策略, 亦即在教室环境中, 使学生共同观赏在线平台的情境动画, 以利理解文本、思悟寓意、讨论观点。于此教学目标之下, 情境动画在寓言的学习过程中的作用, 既可作为文意解说之前的「认知先导」材料, 也可作为文意解说之后的「认知统整」材料, 但究竟何者的成效较大? 为此, 本文设计了教学实验, 实施于国立台湾师范大学国际华语与文化学系的「中国寓言故事」课堂, 该系全为国际学生, 「中国寓言故事」为大二选修课, 学生皆为华语中高级程度, 共计 33 名, 随机分为两班, 各 17 与 16 人, 在两周共 4 小时的课时期间, 两班皆实施了如下两种不同的教学策略 (如图 9), 以期比较出成效较佳的课堂学习流程。

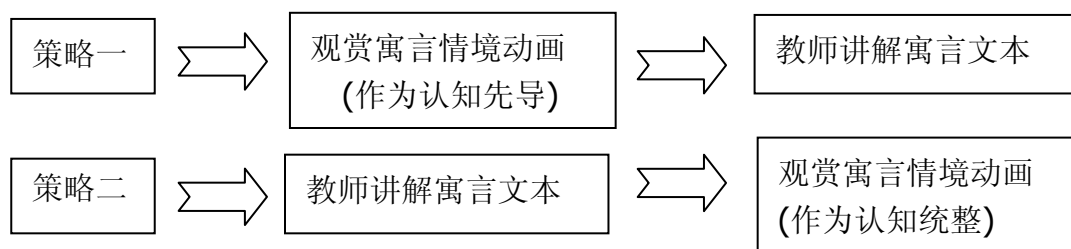


图 9 情境动画运用之两种策略

策略一：先由教师讲解寓言文本, 而后观赏情境动画并进行讨论。如此流程, 采取的是「文本引导程序」(guided text), 意在突出情境动画在寓言学习过程中的「认知先导」功能。

策略二：与策略一步骤相反, 亦即先观赏情境动画, 而后由教师讲解寓言文本并进行讨论。如此流程, 采取的是「情境引导程序」(guided situation), 意在突出情境动画在寓言学习过程中的「认知统整」功能。

以上两种策略之试教, 乃依两班、两课、两种策略相互交叉的方式实施 (如表 1)。如此交叉方式, 可使两种策略皆有机会实施于 A、B 两个班级, 以及〈浑沌开窍〉与〈何氏之璧〉两篇教材, 而尽可能避免偏颇之失。

表 1 两种策略之交叉实施设计

	第一周		第二周	
	教学策略	寓言篇章	教学策略	寓言篇章
A 班	策略一	〈浑沌开窍〉	策略二	〈何氏之璧〉
B 班	策略二		策略一	

5.2 结果分析

以上教学实验实施之后, 藉由两个策略的后测成绩比较、问卷调查, 以及教学测录档观察等三种方式, 进行成效评估, 藉以取得教学设计的修正意见。

后测成绩方面, 是在每课上完后的一周内, 利用正课以外的一小时进行纸笔测验, 测验重点为寓言(课文)的字词解释、情节叙述、寓意说明、寓言应用等。题型方面, 除字词解释为填空之外, 其余皆为问答题。就两班的后测成绩看来, 在A班方面, 策略二为84.7分, 略高于策略一的82.3分; 在B班方面, 策略一为84.7分, 高于策略二的81.9分; 两班平均之后, 策略一为84.2分, 略高于策略二的83.3分, 由于两种策略的后测平均相差仅0.9分, 因而无法据以论断策略一与策略二对于学生后测成绩表现是否有绝对影响。(如表2)

表2 两种策略之后测平均成绩比较(满分100)

	A班平均成绩(分)	B班平均成绩(分)	AB两班成绩平均(分)
策略一	82.3 <浑沌开窍>	86.1 <何氏之璧>	84.2
策略二	84.7 <何氏之璧>	81.9 <浑沌开窍>	83.3

学习反馈调查以不记名问卷的方式进行, 问题为: 在课堂上, 你认为什么时候观赏情境动画, 对你的帮助比较大? 答项三选一, 如表3所示。其中, 选项1即本文所谓策略一, 选项2即策略二。回收的有效问卷共32份, 两班合计的平均值显示, 42.2%同学认为, 情境动画在老师解释寓言之前播放, 对他帮助较大; 34.4%同学认为, 应在讲完寓言字句意思之后播放; 23.4%同学认为, 以上两种时机差别不大。

表3 两种策略之问卷调查结果比较

选项	A班	B班	AB两班平均
1. 在老师讲解寓言的字句意思之前播放, 可以让我先了解寓言的故事大意。(即策略一)	40.3%	44.1%	42.2%
2. 在老师讲完寓言的字句意思之后播放, 可以帮助我复习故事, 并且记住情节。(即策略二)	33.6%	35.2%	34.4%
3. 以上两种都可以, 效果差不多。	26.1%	20.7%	23.4%

在课堂教学侧录档以及在线讨论侧录档的观察方面, 观察的指标包括:

- (1) 学生能否掌握字词句意与篇章大意?
- (2) 学生能否理解故事情节的发展?
- (3) 在教师说明寓意之前, 学生能否自行(或经由同侪讨论)说明寓意? 能否针对故事中的各个角色所概括的社会性意涵进行说明?

- (4) 针对教师有关寓言讽点或笑点的设问, 学生能否就个人观点或生活经验发表评论?
- (5) 学生能否比较母语文化与中国寓言的观点异同?
- (6) 学生能否援引生活事例以印证寓意? 能否将寓言成语正确使用于的课后学习任务所设计的生活情境?

比对分析发现, 策略一的教学设计在学生了解文意、对文本诠释以及与母语文化交互激荡的跨文化习得等方面, 均较策略二展现较佳的学习成效。其关键在于, 策略一的教学步骤, 是在学生先行观赏 3 分钟的情境动画后, 才由教师讲解文本, 此时由于学生已初步建立该篇寓言的认知图式 (schema), 因而对篇章大意与字词解释的领悟力较高, 对于故事情节的发展亦较能理解, 致使文意讲解的时间较策略二大幅缩短, 而理解成效却较策略二更高, 讲解过程的师生互动性亦较策略二高; 而且, 重要的是, 因此可以省下较多的课堂时间进行问题寓意与跨文化讨论, 在时间充裕的条件下, 学生针对故事的寓意、嘲讽 (irony)、吊诡 (paradox)、幽默等讨论较为细腻, 观点也较为多元, 使读者 (学生) 与文本之间, 或不同国籍的读者 (学生) 之间, 得以进行较为深入的跨文化互动, 因而学生对于寓言的理解得以更为深刻, 思虑因相互激荡而异趋深广, 如此认知过程, 将可使寓言情节与寓意启示的长期记忆较为鲜明, 第二文化习得也更具成效。

以上有关实验的三种结果, 除了后测成绩因两种策略的差距过小而难论优劣之外, 问卷调查的学生主观评价结果, 以及侧录档观察的客观分析结果, 都指向策略一之学习成效较策略二为优的结论, 因此, 本文具体建议, 以第二文化习得为导向的寓言教学, 在运用情境动画以辅助文本理解时, 应采取策略一的流程步骤, 亦即先观赏情境动画, 再由教师讲解文本, 而后进入二语学生个人观点及其母语文化观点的跨文化讨论。据此总括理想之混合式学习流程如图 10。

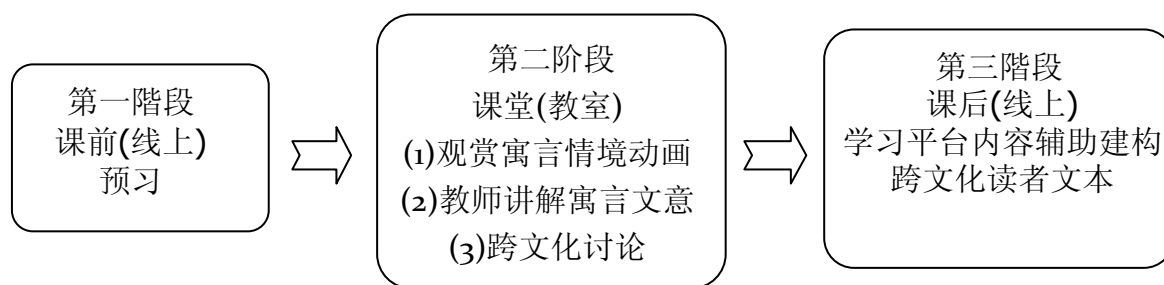


图 10 依据实验结果修改之混合式学习流程

6. 结论与建议

本文利用教室与线上两种环境的混合式学习型态, 发展以第二文化习得为导向的寓言教学。在教学设计方面, 建议综合并用跨文化文本建构、网络协同学习、多

媒体直观情境等三种学习模式。在跨文化文本建构方面, 本文应用西方「读者中心论」, 实施开掘寓意、建构跨文化之「书写者文本」、召唤读者填补寓言空白、改写寓言等四种活动, 以期促发读者(学生)与作品(寓言)及作者(寓言作者)进行跨文化对话, 进而有助于第二文化习得。在网络协同学习方面, 希望透过线上学习平台的交流功能与学习资源, 促发学生合作学习的动机, 于课堂以外的时间与地点, 进行寓言跨文化讨论任务。在多媒体直观情境方面, 利用多媒体情境动画, 辅助二语学生有效且快速理解寓言叙事与寓意, 以减少文本学习的难度与时间, 而得以腾出较多学习与心力进行跨文化思考与讨论。

此外, 有关多媒体情境动画辅助寓言理解的课堂活动, 本文经由实验测试成效后发现, 「先观赏情境动画, 而后由教师讲解寓言文意」的流程策略, 比「先由教师讲解文意, 而后观赏情境动画」的学习成效为佳。本文因而建议, 教师如能善用情境动画在寓言学习的「认知前导」作用, 将可提高理解故事、思悟寓意的学习成效, 并因此得有较为充裕的课堂时间, 进行深入细腻的故事情节与寓意讨论, 增进读者(学生)与文本(寓言)之间的跨文化互动, 以及跨国读者(各国学生)之间的跨文化沟通。若能以此方式进行至少一学期的寓言学习, 则丰富的华人文化元素将以一种无意识的、浸润式的自然方式, 深植于学生已有的母语文化认知领域, 使其文化认知版图自然扩张, 此即本文以第二文化习得为导向的寓言教学新概念, 以及为寓言故事学习所开展的新功能。

致謝: 本文感谢台湾教育部「迈向顶尖大学计画」之研究经费补助。

参考文献

- Barthes, Roland. (1974). *S/Z: An Essay*. Trans. Richard Miller. New York: Hill and Wang.
- Bennett, Milton J. (1997). How Not to Be a Fluent Fool: Understanding the Cultural Dimension of Language. In Alvino E. Fantini (Ed.). (1997). *New Ways in Teaching Culture*(New Ways in Tesol Series II). Bloomington, IL: Teachers of English to Speakers of Other Lang. Adapted from “How not to be a fluent fool: understanding the cultural of language” by Bennett, Milton J. (1993). *The Language Teacher* 27:9.
- Bonk, C. J. and Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Boulos, M. K., Maramba, I., and Wheeler, S. (2006). Wikis, blogs and podcasts: a new generation of Web-based tools for virtual collaborative clinical practice and education, *BMC Medical Education* 6: 41.
- Bouras, C. and Tsiatsos, T. (2006). Educational virtual environments: Design rationale and architecture. *Multimedia Tools and Applications* 29.2: 153-173.

- Brown, H. Douglas. (2000; 2007a), *Principles of Language Learning and Teaching*. (4th ed.; 5th ed.) White Plains, New York: Pearson Education. .
- Brown, H. Douglas. (2001; 2007b), *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. (2nd ed.; 3rd ed.) White Plains, New York: Pearson Education.
- Graham, C. R. (2005). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions." In Bonk, C. J. and Graham, C. R., *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer. pp. 3-21.
- Hamers, J. F. and Blanc, M. H. (1989). *Bilingualism and bilinguality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Iser, Wolfgang. (1974). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Iser, Wolfgang. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- Jackson, R.L. and Fagan, E. (2000). Collaboration and learning within immersive virtual reality. In *Proceedings of the third international conference on collaborative virtual environments*, 83-92.
- Jauss, Hans Robert. (1982a). *Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics*. Trans. Michael Shaw. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Jauss, Hans Robert. (1982b). *Toward an Aesthetic of Reception*. Trans. Timothy Bahti. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Koubek, A., and Muller, K. (2002). Collaborative virtual environments for learning. *ACM SIG Proceedings*.
- Mondada, L., and Doehler, S. P. (2004). Second Language Acquisition as Situated Practice: Task Accomplishment in the French Second Language Classroom. *The Modern Language Journal* 88:501-518.
- New South Wales Department of Education and Training. (2002). *Learning technologies, blended learning*.
<http://www.schools.nsw.edu.au/learning/yrk12focusareas/learntech/blended/index.php>
- Palloff, R. and Pratt, K. (1999). *Building learning communities in cyberspace*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Rosenberg, Marc J. (2005). *Beyond E-Learning: Approaches and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning, and Performance*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

- Scollon, Ron and Scollon, Suzanne Wong. (1995). *Intercultural Communication: A Discourse Approach*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Spencer-Oatey, Helen and Franklin, Peter(2009). *Intercultural Interaction: A Multidisciplinary Approach to Intercultural Communication*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Swigger, K. and Brazile, R. (1997). The virtual collaborative university. *Computers and Education* 29.2/3: 55-61.
- Ting-Toomey, S. (1999). *Communicating Across Cultures*. New York: The Guilford Press.
- 王兆华、朱我芯。(2010)。实现网络直观情境之华语古诗教学平台。《*华语文教学研究*》, 7.2: 65-90。
- 朱我芯。(2012)。对外华语之古典诗歌多媒体「情境再现」教学法。《*华语文教学研究*》第9卷第1期, 第23-51页。
- 陈蒲清。(1992)。《*寓言文学理论、历史与应用*》。台北: 骆驼出版社。