

情境互动模式下汉语学习APP的设计策略

彭潇仪

黑龙江大学 文学院

[摘要]本文分析了汉语学习APP的发展现状,发掘其在汉语习得方面的不足。从情境互动模角度出发,探究该模式的合理性与先进性并汉语学习APP的创新性设计提供思路。提出构建人文环境与社群环境、定制化情境设置、个性化情感体验与游戏化设计的策略为实现情境互动模式在汉语学习APP的应用提供参考。

[关键词]汉语学习APP; 情境互动; 设计策略

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.11.420

一、汉语学习APP现状

1.1 汉语学习APP发展概况

得益于网络技术的进步及移动通讯设备的支持,语言学习的形式早已突破了空间环境的限制,当用户有语言学习需求时,可以通过使用移动终端语言学习软件随时随地开展语言学习活动。对于以汉语作为第二语言的学习者来说,移动端汉语学习APP以其便携性、自主性、灵活性等特点,成为其学习汉语的热门工具。

但汉语学习APP在迅速发展的同时,也出现了很多问题。从学习模式上来看,大多汉语学习APP多为字典类应用,如Pleco,学习方式以用户主动搜索为主,学习内容单一,互动内容不足,单项输入导致学习效率不高。有些APP采取了简单的场景互动学习模式,如Chinese Skill,设定特定场景与用户进行语言互动,但场景局限性高,AI对话灵活度低,反馈机制不完善,用户学习效果不佳。从学习内容上看,应试化程度严重。多数产品以使学习者通过HSK考试为目的,如HSK Online,作为汉语水平考试复习与备考的辅助性工具,其学习环节围绕HSK考试大纲进行,锻炼内容以读、写为主,一定程度上忽视对听、说能力的培养,脱离汉语二语教学应用性与实践性相统一的初衷。

1.2 常用汉语学习APP横向对比

Duolingo

多邻国的学习项目包括词汇、语法、句法翻译。应用根据用户语言水平提供不同等级的学习任务,用户通过闯关的方式进行语言学习。

学习内容较为基础,在语言学习的基础阶段发挥效用,无法满足高阶学习需求。跟读音频为人工智能,发音并不十分标准,只能在系统语言学习外起辅助作用。

Pleco 汉-英词典

Pleco词典在国外汉语学习者群体内使用广泛,容纳多个纸版词典的词条,包括成语、俗语、谚语、网络流行语和俚语等,配件丰富,有单词闪卡,汉字识别,笔顺学习等功能,其他高级功能需要付费使用。

但Pleco词典仅的用户界面只有英文版本,无法满足不使用英语的其他国家学习者的使用需求。且有使用者认为Pleco词典的功能不够丰富,只局限于单词记忆和例句,词典的英语释义准确度不够。

Chinese Skill

Chinese Skill的学习模式类似于Duolingo的闯关模式,设定特定场景,用户通过与系统对话的模式学习汉语知识,

学习内容更侧重于词汇与语法,不包含发音学习,提供记忆卡片式练习。

使用者反馈其学习内容相对基础,但不适用于完全零基础的汉语学习者,面向群体范围狭窄,且场景对话的局限程度高,对话内容不够灵活,反馈机制不够完善。

二、情境互动式学习的理论依据

情境互动应与场景互动的概念区分,情境互动更关注宏大的文化语境,研究更为宏观的媒介、情境与人的行为的关系。场景互动更关注个体此时此地的需求,目的是满足个体当下的信息和服务需求及提供个体良好的体验。情境的内涵更加广泛,所以,相比于搭建简单场景进行特定口语会话,情境互动式学习更能适应汉语学习的特殊性,填补以往汉语学习APP的不足之处。

2.1 情境互动模式激发内在学习动机

20世纪50年代以来,关于第二语言习得动机的研究成果层出不穷。许多研究都是基于Robert Gardner的“工具型动机”和“融入型动机”理论进行深入挖掘,或是在其影响下进行的。^[1]融入型动机是指个人学习外语时对语言本身产生了强烈的兴趣,并希望可以融入所学语言的文化当中去,没有明确的学习目的。工具型动机指学习者希望通过学习第二语言获得实际价值和好处,持有明确的实用性目的。

情境互动式学习为学习者创造了一个相对完整的语言文化环境,通过设立任务等方式使学习者在学习过程中不断获得激励、累积情感,在满足语言学习的实用性目的的基础上,激发学习者内在学习动机,将工具型动机转化为融入型动机。

2.2 情境互动模式为内隐学习提供条件

Arthur Reber提出内隐学习一词,他认为内隐学习就是无意识获得刺激环境中复杂知识的过程。在这一过程中,个体并不能意识到或者陈述出控制他们行为的规则是什么,但却学会了这种规则。其相对的概念是外显学习,是基于语法规则、词汇等外在框架的学习。^[2]外显学习无法将零散的语言知识有效整合,无意识的学习机制比有意识思维更能检测语言中微妙和复杂的关系。

由于汉语缺乏形态变化,语言单位的组合更加注重语义之间的关系,所以相关语言成分之间往往包含着复杂的语义关系,但在结构上并不显示,这种意合性通过传统教学手段往往难以使学习者完全理解。情境互动的学习模式不直接为学习者提供词汇、语法的规则内容,而是通过语言交流的范例构建语言框架,使学习者在不断的互动中填充框架,形成

记忆组块,理解语言规则的同时体会语言在文化背景下深刻而复杂的内涵。

2.3 为语言的输入与输出提供条件

克拉申在20世纪六十年代提出了“输入假设”理论,他认为通过大量可理解的输入,语言结构会自动习得。^[3]这一理论引起了很多争议,语言学家Dekeyser认为,习得具有情境依赖性,在输入和表达方面分离。为了习得表达能力,我们必须要在输出的情境下练习。^[4]

为了补充“输入假设”的不足,语言学家Swain提出了“输出假设”理论。她认为输入对于语言习得至关重要,但只有输入是不够的^[5]。成功的第二语言学习者既需要接触大量的可理解输入,又需要产出可理解输出。

情境输入模式通过对学习者汉语使用能力的综合评估,设定相关情境,发布与其自身能力与目标相平衡的学习任务,使学习者不断获得高质量的“可理解输入”,并在情境互动的过程中进行输出,满足语言习得的情境依赖性,为汉语学习的输入与输出提供条件。

2.4 情境互动过程中的假设检验功能

塞林克认为语言学习也是一个不断做出假设并对此假设不断检验和修改的过程。这种对如何使用语言持有的假设就是中介语,也称“过渡语”或“语际语”,是介于第一语言与目的语之间的动态语言系统,通过新规则与新知识的不断涌入和对旧有假设的不断调整,逐渐离开第一语言并向目的与靠拢,是一种“学习者的语言”。^[6]

学习者在情境互动的过程中可以通过系统的及时反馈认识到自身语言能力的不足之处,即假设中的漏洞,并根据反馈结果不断修正偏误。当学习者认识到假设的不完善性后,会在以后的输入与输出练习中更加集中注意力来关注有关的语言特征,进行自主化的纠错及针对性训练,从而促进语言习得。

三、情境互动模式在汉语学习APP中的设计策略

3.1 人文环境与社群构建

学习者在互联网环境中,以自主学习为主,孤独而隔离的环境无法使学习者找到自身定位,满足情感需求。

在汉语学习APP中构建丰满的人文环境,能使学习者在虚拟世界中体现汉语语言在现实场景中的应用,为语言的“输入”与“输出”训练提供更真实的语感体验。APP可以通过任务引导,使具有相同价值导向与学习目标的人聚集到一起,形成同好社群;也可以发布社群任务,让社群成员在完成的过程中获得情感体验,得到汉语输出与反馈的新路径,在学习过程中互相陪伴与监督,进行高效率的汉语学习。

3.2 定制化的情境设置

汉语是表意文字,想要准确理解其内在含义,就必须引入相关情境。APP可以通过主题式的故事情境进行学习内容的导入,使学习者在汉语使用的实际场景中完成语言学习任务。如:为喜爱《哈利波特》的学习者设定魔法世界的情境,学习者通过类似“角色扮演”的方式进行日常交际的体验;或者为武侠小说迷设定武侠世界的情境,学习者在其中不仅可以身临其境地感受中文语境,也能深入体悟中国武侠文化的魅力。

以移动终端为工具的学习模式给予学习者更多的自主空间,知识吸收的情境对语言学习效果具有较大影响,根据学习者的偏好进行定制化的情境设置更能为学习者带来沉浸式、立体化的学习体验,^[7]增强其参与感,使学习者在愉悦的状态下心无旁骛地学习,达到更深层次的语言学习境界。

3.3 个性化的情感体验

单一的激励制度不足以支撑学习者持续性学习汉语的热情,而独特的情感体验使得学习者与游戏之间产生除“目标-任务”以外的链接,如:通过打卡学习饲养虚拟宠物、长时段学习可为小树苗浇水等等。这种链接也可以应用在社群任务中,如:社群共同养殖一颗绿植,如果社群成员没有完成学习任务,绿植就会死亡。这种链接不仅能有效地督促学习者进行语言学习,而且减少了学习者在自主学习过程中的孤独感,通过应用内“生命”在学习过程中的陪伴,还可以增添用户对应用长时记忆的情感,产生美好的回忆与感受。

APP还可以根据学习者的个人偏好与习惯发布个性化的学习任务,如:为喜爱集邮的学习者发布达到特定学习目标可以获得邮票的任务。学习者满足自己的偏好会选择主动积极地完成任务,使学习者在汉语学习的过程中获得愉悦感以达成持续性学习的目的。

3.4 进行游戏化设计

在Kapp对于游戏化定义的基础上,可以将汉语学习APP游戏定义为基于游戏化机制及设计思维,增进使用者交流互动、提升使用者学习动机及促进汉语学习活动的应用程序。^[8]

情境互动模式概念在游戏领域体现为情境化设计,在汉语教学领域表现为情境教学法。游戏领域对于这一现象的不同方面有诸多称呼,如世界观带入、场景化、沉浸感等等。但无论是从哪一方面进行解读,情境化设计的最终目的是为游戏世界观与发展情节起到直观的塑造作用,并最终触发用户的情感共鸣。这与汉语教学领域中,情境教学法构建语境,调动学习者学习积极性的目的不谋而合。

参考文献

- [1]王帅,田雪萍.韩国汉语学习者课堂小组互动模式及互动效果研究[J].世界汉语教学,2021,35(03):406-421.
- [2]李琪.线上汉语教学的多通道互动模式研究[D].沈阳师范大学,2021.
- [3]时婷婷.线上“一对一”汉语教学中的师生互动研究[D].中央民族大学,2021.
- [4]覃碧月.多元互动模式下汉语中级口语线上教学研究[D].上海外国语大学,2021.
- [5]谭哲.互动模式在韩国男子高中汉语教学中的实践与研究[D].广东外语外贸大学,2018.
- [6]姚璐,刘颜楷.基于情境认知理论的留学生汉语学习APP设计研究[J].艺术科技,2021,34(5):169-171.

作者简介:

彭潇仪(2001-)女,汉族,黑龙江哈尔滨人,汉语国际教育专业本科在读,主要研究方向为汉语国际教育。