

Research on the Application of Comic Elements in Language Teaching 語言教學中漫畫元素的應用研究

獨海峰 Du Haifeng

東明大學 教養學部

Department of Liberal Studies, University of Tongmyong, South Korea

Abstract: This article mainly discusses the role of comics in language teaching. At the same time, according to the current learning situation of Korean college students, this paper analyzes how to introduce comics into Chinese teaching. As the range of comic materials is very wide, this paper mainly used Japanese and Korean comics as materials. Through the discussion of teaching preparation, teaching organization, teaching tasks, teaching evaluation and other links, this paper tried to understand how to use comic element and complete the instruction. That is to use comics as a medium to complete the task of language teaching and cultural teaching. In order to understand the development and current situation of comics, this paper also conducts a questionnaire survey. The main contents include attitudes of teenagers towards manga, manga reading time and reading contents. This paper hopes to provide some valuable references for language teaching through these works.

Keywords: Chinese culture, comics, curriculum development, Chinese Language Teaching

I. 漫畫與語言教學

漫畫是大眾喜聞樂見的文化形式，如將其靈活運用於語言課堂上，不僅可以活躍課堂氣氛，使枯燥的知識變得有趣，還可以更大限度地調動學生的學習積極性。首先，定義漫畫並不是一件容易的事情。Scott McClou(2017)指出漫畫其實需要大腦對畫面進行聯想，並根據現有知識進行場景構建，我們據此可以聯想到奧格登、理查茲著名的“語義三角形”，看漫畫與語言文學過程中有異曲同工之處，所以漫畫與語言教學融合具有可行性。漫畫的定義是“並置型精心排列之連續性圖片及其他圖像，藉此傳達信息及使觀者得到美學上的體驗。”³⁰，但本文將使用廣義上的漫畫概念，即把單幅不連續漫畫也納入進來，如圖³¹1.1所示。

³⁰ 本文涉及的“漫畫”均指目前日韓風漫畫，不對漫畫起源與分類做過多涉獵。

³¹ 引自徐佳(2021)。

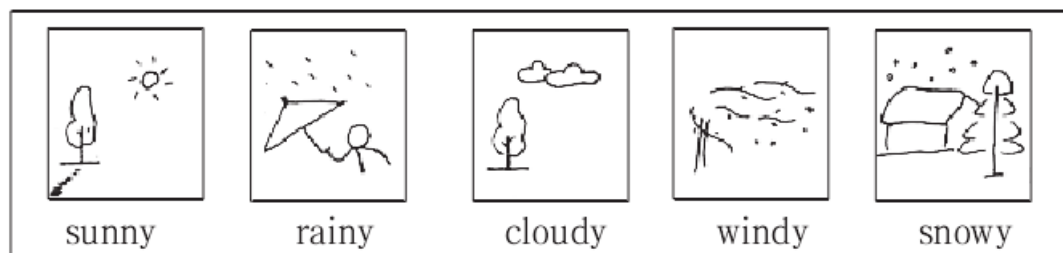


圖 1.1

根據漫畫開發中文教學課程，只是藉助漫畫引發學生興趣，通過漫畫將學習的文化內容展現出來，過程借助了漫畫的可視性、中介性、流行性。張宇飛(2013)介紹外語教學中藉助漫畫學習國外有很多先例，1978年Carlo Vacca就對西班牙語教學中的漫畫引入進行了研究，並指出漫畫只是吸引學生的媒介，重要的是交流，在交流的過程中單詞、語法、句子等都能得到訓練。此外含有很多關於漫畫在法語、英語課堂上的應用。諸如下圖漢語在教學中也有使用漫畫元素的實例，周健(2009)中就提及了諸如圖解方位歧義、畫畫猜詞、看圖說辭、臨摹圖畫等漫畫相關的漢語課堂設計。張賽(2020)中提及《三毛》、《父與子》等早已在漢語課堂上被廣泛使用。李笑(2016)漫畫中的台詞，類似感謝、道歉、祝賀等日常用語的學習在漫畫中體現出來也具有事半功倍的效果。

漫畫與文化定義都十分寬泛，本文雖在概念上採用廣義概念，但為方便研究本文做了細化，即採用的漫畫是日韓漫畫中的連載漫畫，試教育的內容為中國傳統文化中的道德經，教育的對像是大學本科生(漢語成人教育)。即假想開設一門學習中國道德經的課程。

II. 問卷調查分析

使用漫畫元素開發課程需要了解如今大學生感興趣的漫畫內容，在開發課程時做到有的放矢。本文針對東明大學學生³²做了一次問卷調查。調查結果反映出漫畫對大學生的影響及開發課程的空間大小。本次問卷調查的性別比接近1:1(圖2.1)，參與問卷的標本涵蓋所有年級(圖2.2)，如下圖所示：

³² 2022年5月第二週，55名在籍學生。

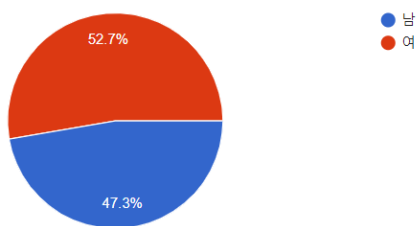


圖 2.1

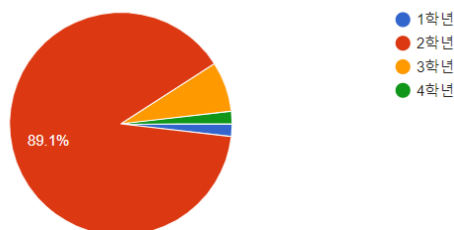


圖 2.2

從學院分佈上開共涉及 6 個學院，在標本中理工科和文科生比例相差不多(圖 2.3)。但總體上學生們對漫畫表現出了能夠接受的態度(圖 2.4)，喜歡漫畫的學生佔據半數以上，不討厭但談不上喜歡的學生佔 45.5%。總體上超過 98.2%的學生對漫畫並沒有排斥，這為新課程的開發與推廣提供了可能。

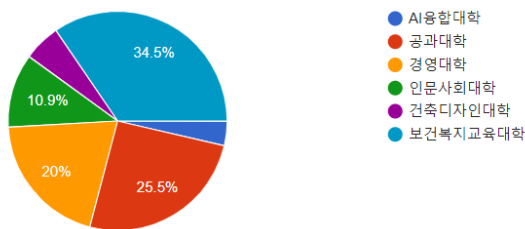


圖 2.3

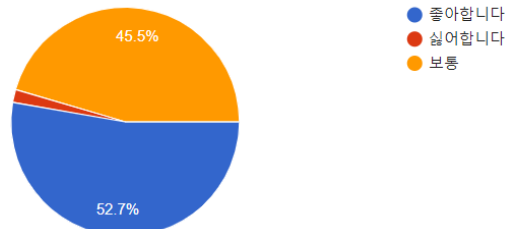


圖 2.4

課程開發不是單純的娛樂，教學是嚴肅的課題，借助漫畫只是為了吸引學生們的注意力，培養他們對學習的興趣。因為漫畫是一種喜聞樂見的文化形式，並且長久以來人們對漫畫具有某種偏見，認為漫畫只是小孩子看的輕鬆讀物，並沒有教育意義。教師們抱怨現在的學生們對學習不敢興趣，沒有學習動力，那麼現在是否可以在課堂上引入一些學生們喜歡的元素，以此為媒介將要教授的知識點融會貫通。如下圖所示(圖 2.5)，學生們是喜愛漫畫的，怎麼樣利用漫畫引導學生學習是個難點。

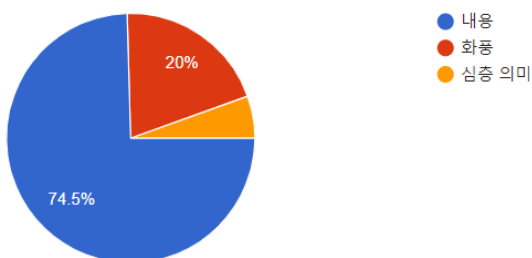


圖 2.5

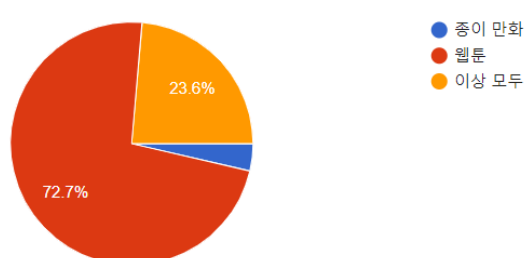


圖 2.6

圖 5 顯示學生們看漫畫主要看內容(包括畫風)，很少有學生深度思考，這也是漫畫給讀者帶來的必然。深刻思考與娛樂消遣很難兼得，這就要求設計者在開發課程時怎樣將兩者有機集合，實現寓教於樂。而隨著時代的發展移動媒體大行其道，網漫在這個過程中滿滿佔據主導地位(圖 2.6)，移動媒體佔據人的時間、精力越來越多，學習越來越方便，越來越碎片化。將碎片化的時間整合帶到課堂上，用輕鬆愉悅的方式“夾帶私貨”傳遞給學生，這需要前期一定的努力。

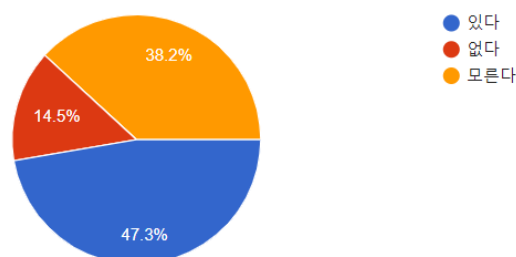


圖 2.7

當提及漫畫³³是否具有教育意義時，47.3%的學生給出了肯定答案，38.2%的學生表示不清楚。後者告訴我們使用漫畫元素開發課程，一個很主要的問題就是如何解決課堂上的漫畫元素與教育有機相結合的問題。只圖輕鬆，就會出現圖 2.7 中 14.5%認為漫畫沒有教育意義的情況，這種評價出現在課堂上無疑表明課程設計的失敗。最後看漫畫選擇方面，學生看韓國本土漫畫達 61.8%，佔據主導地位(圖 2.8)，之後是日本漫畫，中國漫畫。近些年來中國漫畫具有逐漸抬頭的趨勢，一批優秀的作家和作品正被韓國讀者(圖 2.9)所熟知。其中，中國網漫也順應潮流出現了強勁的勢頭，如中國籍作家許先哲的《鏢人》。

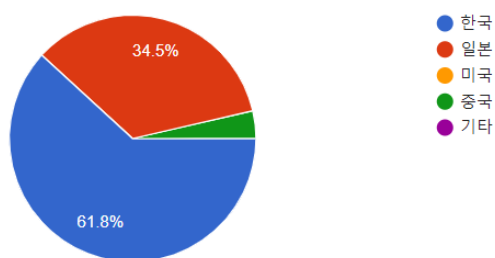


圖 2.8

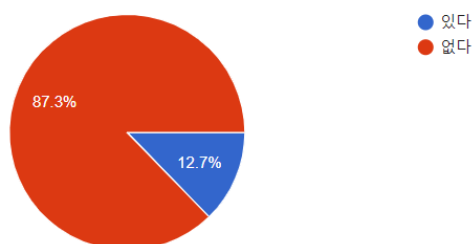


圖 2.9

III. 課程開發的注意事項

1. 主客觀教學環境

³³ 本文主要指日韓為代表的漫畫。

使用漫畫元素進行課程開發不可全由教師自由發揮，須參考學校的教學大綱與教育目標。開發課程是否符合學校教育目標(無論教養課還是專業課)，重點培養學生哪方面的能力，這種能力和學校的教學方針是否吻合等等。各學校教學方針不同，但需要考慮的框架大致可劃分出三個部分。分別為大學的教育目標、學院的教育目標，培養的核心技能，具體如下。

1) 大學的教育目標

一所院校辦學理念，從校規、校訓中可窺見一斑。大體包括：培養國際人才，培養學生創造力，開發自身潛力，身為地球村村民的基本素養，為國家和他人奉獻的精神等等。以韓國為例，雖然在開發課程上教師有很大的自主權，但一定要反應學校的辦學理念，這樣才能順利進行相關的開發與研究。

2) 學院的教育目標

增強對人文、社會、自然、技術等的理解，培養基本學術能力，創意整合能力，了解自我並開發特長，理解文化多樣性提高協作能力，培養國際人才的基本素養。

3) 培養的核心技能

完成基本教學任務，在以上基礎上培養起來的核心素養。包括創意融合的能力，自我開發的能力，國際化能力，奉獻精神培養等。

內容要注意學校辦學方針與開發課程之間的關係，新開發課程要照顧全校學生，教學內容不能局限於個別專業。同時，新課程應該讓學習者通過學習對相關領域有大體了解，要考慮學生的需求。需要考慮學生選擇本課程是否有助於適應社會，是否能學到必要的知識。除此之外，還要考慮相關課程是否具有融合性和延展性，和其它專業的知識是否有關聯性。此處部分院校比較注重新課程是否有助於吸引外部合作力量的介入，是否有助於學校特色辦學。

除了客觀環境外，主觀上也應該做好如下考量。第一，開發課程是否對學生德育發展起到重要影響。新課程是否是可有可無“雞肋”似的存在。如將學習內容定義在專業領域內，不具備普遍性。非專業學生很難理解或入門門檻過高過難。第二，新課程是否是適合大學生。主觀上課程設計比較理想，但就課程內容而言，是否必須要在大學裡學習這門課，在校外學院或文化中心開設行不行。既然是大學課程就應該有所區別。第三，與已知課程學科均衡。現有課程無論在知識結構、課程設計、課程考核等諸多方面都比較成熟。新開發課程如何取長補短，避免知識重點重複的同時還能體現學術性，這些都值得在課程開發前認真思考。

2. 教學目標設定與課程內容的選擇

利用漫畫元素開展教學一定要弄清教學目標不是漫畫，課程設計上是文化教學還是基礎知識教學，一定要經過精心安排，不然課程可能會變成單純的看漫畫。

教學目標與功能要明晰課程方向，體現主旨。新課程可以學到哪些知識，能實踐什麼，能培養哪些學習態度。以上這些直接影響到教學內容的選擇、課堂組織教學、評價標準。

1) 教學目標的原則

教學目標至少考慮一下六點。第一，具體的目標。課程開發時要使用明確的術語對課程目標進行陳述，並體現在學習計劃書中。第二，一定的涵蓋性。涉及廣泛的社會現象，具有可操作性。第三，統一性。自始至終具有連貫的邏輯性。第四，實踐性。通過學習能夠進行自我實踐。第五，符合性。考量學生與社會的需求。第六，妥當性。是否符合現在與未來教育走向。以上幾點是新課程的教學目標設定原則，實施時還要考慮能否促進相關教學機構總體教育目標的達成。比如說：使用漫畫教授中國文化，能否讓學生在課程結束後對中國文化的理解更上一層樓，在此基礎上完成多文化理解的教育目標。為了實現整體與局部的關係，在每週課堂內容設計時就必須考慮終極目標，思考課程結束後能否達成教學目標。

2) 課程目標與授課內容

為了實現教學目標教師將如何提供有效“經驗”。漫畫元素具有趣味性，將趣味性融入課堂可以參考以下幾點。第一，適合與否。不是所有的漫畫都能和中國文化相結合，找出適合的漫畫元素是課程開發的第一步。第二，能否有實踐的機會。學習之後學習者是否有機會獨立完成相關教學任務。比如說用客觀的評價描述某種中國文化現象。第三，滿足感。是否滿足了學生們的興趣需求，是否是學生們必要的。第四，可行性。課程難易度適合學生水平。第五，多樣的活動體驗。為實踐教學目標是否有足夠多的體驗滿足學生需求。第六，一石二鳥。一個項目是否可以有多個教學收穫。第七，協作原則。是否提供了共同完成任務的機會。

在實際運用時始終要考慮開課主旨①給學生們帶去什麼②學生們能做什麼③學生應該有什麼樣的學習態度④學生能掌握哪些知識和技術⑤為實現以上目標學生應該準備什麼。諸如以上問題都需要提前預設。其中②和⑤有小部分相同，但還是有區別的。區別點在於②是指在課程設計完成的前提下，課堂體驗，⑤是指課前準備。

3.教學評價

教學評價是教學效果試金石，一門課程成功都在於此。根據評價結果可以調整課程內容、教學法等環節，並對之後的教學起到指導作用。這裡主要還是看學生的反饋如何。申請課程的學生與未申請學生之間是否有差距，前者學到了哪些，有哪些新的感悟。考察學生學習效果時使用的測試手段是否合適，筆試、寫作、發表、製作視頻、音頻、繪畫作品等環節的設置能都達到反應學生真是能力效果。同時，這些評價手段是否給學生帶去了負擔也是應該考慮的問題。

此外，通過漫畫元素學生們學習了中國的哪些文化也應在開發課程時明確下來。如果涉及到歷史，學習了哪些歷史事件，為什麼要學習這些事件；如果涉及文化，選擇哪些典型文化和現象，為什麼要教給學生，有何學術價值；體現教學內容的漫畫有哪些，通過漫畫學生們要做哪些活動，從哪些方面可以得出結論，證明學習任務圓滿完成。以上這些思考點涉及到課程開發的必要性、期待效果和成果、課程開發的要求、技能培養選項、主要教學內容、評價標準、教材選擇等多個環節。

IV. 結語

一门好的課程必將會給師生雙方帶去喜悅與成就感。漫畫作為年輕人喜聞樂見的文化現象，完全可以搬到課堂上來，取長補短，經過精心加工，讓課堂充滿吸引力。這方面有很多教師都進行了嘗試，並有成功的案例。這說明巧妙的“嫁接”會給課堂帶去不錯的效果，但在開發之前需要做大量的工作，因篇幅關係這裡未能全部展開討論，今後會將研究細化下去。

參考文獻

1. 專書

Scott McCloud 著. 朱浩一 譯. (2017). 漫畫原來要這樣看. 台北: 愛米粒出版公司.
周健. (2009). 漢語課堂教學技巧 325 例, 北京: 商務印書館

2. 期刊

張宇飛. (2013). 試論漫畫在韓國中高級漢語寫作課教學中的應用
(碩士學位論文, 山東大學).

張賽. (2020). 漫畫在泰國漢語文化教學中的應用研究(碩士學位論文, 山東師範大學).

徐佳. (2021). 淺談漫畫在英語課堂教學中的應用. 小學教學研究(31), 76-77.

李笑. (2016). 日本漫畫在日語教育中的應用分析. 現代經濟信息(15), 430.

Date of Submission: August 30, 2022

Date Review Completion: September 30, 2022

Date of Publication: October 30, 2022

About the Author



Du Haifeng graduated from Yanbian University in China with a Master of Arts degree and completed his Ph. D at Korea University, South Korea. Presently, he is an Assistant Professor of Chinese course in the University of Tongmyong, South Korea. He has been engaged in Chinese education for a long time and his research interest is about the international education of Chinese language.

獨海峰先後於中國延邊大學及韓國高麗大學取得碩博學位，現就職於韓國東明大學。他長期從事漢語教育工作，已發表多篇優秀學術論文。