

海外文化辅助教材《漫画成语故事》的编写

——以《自相矛盾》为例

邓淑兰 程 燕*

[摘要] 开发多语种的汉语文化辅助教材是国家汉办在中山大学国际汉语教材研发与培训基地的项目之一。本文首先介绍了海外汉语文化辅助教材《漫画成语故事》的教材定位、国内外编写团队的分工合作,接着以样课《自相矛盾》为例,探讨了教材的编写原则,即科学性原则、趣味性原则、实用性原则,最后以样课为例阐述了教材体例设计的三大板块以及教材的呈现形式等。

[关键词] 文化辅助教材;漫画成语故事;编写原则;编写体例

[Abstract] Development of multi-lingual auxiliary Chinese culture teaching material is one of Hanban projects of International Chinese language development and training base in Sun Yat-sen University. First, the paper introduces the orientation of this set of teaching material, division of labor and cooperation of the writing team. Then, it probes into the compiling principles of the set of teaching material through analyzing the idiom "Self-contradictory"—scientificity, interest and practicability. At last, the paper elaborates the three parts in style and present form of the set of teaching material.

[Key words] culture auxiliary teaching material; cartoonidiom story; compiling principles; compiling style

开发多语种的汉语文化辅助教材是国家汉办在中山大学国际汉语教材研发与培训基地的项目之一。笔者负责《漫画成语故事》的教材开发工作。

一、教材定位

据徐弘博士就北美对外汉语教材长达两年的调查统计分析,目前大陆出版的海外华文教材存在诸多问题,突出表现为杂、乱、差、快,缺少精品。其原因主要是教材缺乏精准的定位。^[1]

中山大学国际汉语教材研发的汉语文化辅助教材,定位为面向海外学习者的辅助汉语学习的文化教材。它以介绍中华优秀传统文化为主,同时又与汉语学习密切相关。整套教材包

* 作者简介:邓淑兰,中山大学国际汉语学院讲师,文学博士,研究方向为对外汉语和中国古代文学教学与研究。程燕,中山大学中文系2009级语言学及应用语言学专业博士研究生,研究方向为二语习得和对外汉语教学研究。

括体验系列、漫画系列、图说系列等。

教材的适用对象:基地就海外文化系列辅助教材的使用对象进行了总体定位。其中漫画成语故事定位为少儿,适用对象为10~14岁的海外华裔中小學生,学习者学过一年左右汉语,有一定的汉语基础;也适用于对中华文化尤其是汉语成语故事感兴趣的其他读者;也可用于课外辅助学习或自学。

教材难度:由于成语是一种难度较大的熟语,教材的生词等级比较难控制,但生词的释义会尽量使用甲乙级词,并运用多种释义的方法,尽量降低生词学习的难度,生词总量大约150个左右。语言点以初级语言点为主。

编写目的:编写此教材的目的是让学习者通过漫画了解中国成语故事,进而激发海外华裔少儿学习汉语、学习中华文化的兴趣。

二、编写团队

此次基地教材的编写团队组合了国外团队和国内团队的优势。团队组合既有专业性很强的专家学者,又有教学经验丰富的海内外教师,还有海内外的汉语学习者。

为编写海外文化辅助系列教材,基地聘请了海外教材专家以及海外一线的汉语教师,他们为教材的编写出谋划策,把国外的汉语教材市场和学习者的需求信息及时反馈给国内团队。同时,国内团队每开发一篇样课,都及时发送到海外的相关学校,让一线教师进行试教,并及时收集试用意见,反馈给国内团队。国内团队针对反馈意见再进行修改,如此反复,直至达到比较理想的效果。通过这样的合作,我们有信心编写出符合国外市场需求的高质量教材。

国内编写团队主要由具有丰富教材编写经验的一线对外汉语教师、有创新意识的年轻研究生、高年级华裔留学生、多媒体公司等共同组成,主要负责教材的整体设计、编写故事文本、制作漫画、收集整理反馈意见、修改教材样课。同时,国内团队在国内也进行多渠道的样课试用。首先把样课给中国的1~3年级的小学生看,收集他们对漫画文本的意见和看法,然后选择水平合适的留学生,对他们进行试用,把反馈的信息进行分析整理,再与国外反馈的信息进行综合分析。在此基础上,对教材进行科学合理的修改。

三、编写原则

1. 科学性原则

尽管《漫画成语故事》是文化辅助教材,但其编写也须遵循第二语言教学规律,符合学习者实际水平、心理特点及认知特征。

为使编写的教材更具科学性,课题组在明确教材定位的基础上,开展了相关的应用研究。^[2]

课题组主要就大陆和台湾现有的小学成语故事书、对外汉语成语教材、对外汉语教材中的成语、成语研究论文以及成语使用频率进行了考察。

课题组考察了大陆地区的小学成语故事书和词典约70余种,这些图书多是作为小学

生课外读物来编写的,主要分为小学生成语词典系列和小学生成语故事书系列。台湾地区出版的小学成语故事书课题组考察了20本。这些图书主要是作为少儿课外阅读的读物,类似的教材有肥鸟谅编著的《漫画成语通》(格林文化2009年初版)。

关于对外汉语成语教材的考察,由于资料有限,课题组只分析了两套:一是针对成年留学生的对外汉语教材——《成语教程》(对外汉语教材·语汇与文化);一是针对未成年人的对外汉语教材——《中国成语故事》(双双学中文)。

关于对外汉语教材中的成语考察,课题组一共考察了读写、精读教材31本,其中初级16本、中级11本、高级4本。

同时,课题组统计了《汉语水平词汇与汉字等级大纲》(1992年北京语言学院出版社出版)中的成语情况。该大纲共收录成语133条,其中甲级词为0,乙级词1条,丙级词18条,丁级词114条。

学界对成语进行的相关研究论文,课题组统计到21篇,其中硕士学位论文(中、英文)13篇,涉及的基本是成语的本体研究、汉英或汉韩成语的对比研究、成语教学研究;期刊论文8篇,涉及的大多是对外汉语教学中的成语教学及偏误分析。

在对课题的相关问题进行较为充分的调研后,课题组再确定教材的整体编写设计,这无疑更具科学性。

2. 趣味性原则

汉语难是全球都认同的事实。用这么难的语言编写成语教材,且使用对象是10~14岁的少儿,更是难上加难。因此,要想吸引学习者的眼球,引起他们对教材的兴趣,教材在形式上就必须有创意。为此,我们采用少儿普遍喜欢的漫画形式来制作成语故事,用漫画的形式把故事内容演绎出来。由国内一线教师编写出生动详细的故事情节作为漫画制作的脚本,漫画制作公司以此为依据绘制漫画。在漫画中只出现生词和简单的语句,不出现故事的文本,学习者主要借助漫画来理解和完成成语故事的学习。这样学习者不用看大量的文本,也就不会产生畏难情绪,从而降低了学习的难度,而且突出了漫画成语故事的特色,增强了教材的趣味性。

如《自相矛盾》:漫画突出设计了一位滑稽可笑的商人形象、一位睿智的老者形象以及一群形态各异的围观者形象。画风夸张可爱,语言生动夸张,符合海外少儿的审美心理。

为突出漫画成语故事的特色,不只是成语故事用漫画来体现,而且生词的注释也采用图说和漫画的形式。如:矛盾,由成语“自相矛盾”引出,在生活中的常用意义主要有两个,一是指心情方面的,一是指人与人之间的关系不好。如果用文字解释这个词语难度就比较大,因此教材画了两幅漫画来分别阐释。一幅是一个孩子手里拿着300元钱,左右两边分别画着他喜欢的两个玩具,每个玩具的标价差不多是300元,例句(加注拼音和英文翻译)从孩子的嘴里说出:“两个都喜欢,买哪个?很矛盾。”另一幅漫画是两个孩子背对着背生气的样子,旁边的例句是:“这两个人有矛盾了。”通过这样的漫画诠释“矛盾”的意思,就降低了学习者的学习难度,也突出了漫画成语故事的特色,增强了教材的趣味性。

当然,只注重形式是不够的,形式只能把学习者的眼球吸引过来,要使这种注意力和兴趣保持下去,内容的趣味性就至关重要了。因此,选取故事性强的成语故事是教材趣味性的一个重要保证。为此,在选取成语词条时课题组把成语故事本身的趣味性作为选取的重要

原则之一。

总之,不论是教材的形式还是教材的内容,都要把趣味性放在重要位置。

3. 实用性原则

编写教材之前,课题组把初选的100条成语词条向海外相关专家及一线教师征求意见。得到两种不同的反馈意见:一种是强调成语的故事性,主张选择“愚公移山”、“精卫填海”这类成语;一种是强调成语的实用性,认为“愚公移山”、“精卫填海”这类成语,虽然故事性很强,但海外学生实际使用的机会很少,学了却不能用,这种教学效果必定会不如人意。

鉴于这种矛盾,课题组把初选的100条成语在google进行了检索,同时把《大纲》中出现的成语在北京大学现代汉语语料库上检索其使用频率。据此作为我们选取成语词条的参考依据。

根据调查统计的结果,我们以实用性和趣味性为原则选取成语,把成语故事蕴含的文化内涵和日常交际有机结合起来。

但是,就成语而言,因其书面语的语体色彩浓,在中国人的现实生活中尤其是口语交际中使用频率并不高,更不用说要外国小孩使用了。那怎样才能突出成语的实用性呢?这是个棘手的难题。

经过反复考察,我们找到一个突破口,首先挑选出一些趣味性强同时在生活中使用频率较高的成语,再从这类成语中进行二次挑选。二次挑选的原则是从这类成语的字面可以引出现代生活中常用的词语或引申出一个新的熟语,如“自相矛盾”引出“矛盾”、“对牛弹琴”引申出“乱弹琴”、“滥竽充数”引出“充数”、“得意忘形”引出“得意”、“画龙点睛”引出“点睛”、“毛遂自荐”引出“自荐”等。从成语中引出的“矛盾、乱弹琴、充数、得意、点睛、自荐”这类词语在生活中的使用频率,比成语本身的使用频率要高得多。如果学习者在学习了这些成语之后能够学会这些词语的用法,在一定程度也就实现了成语实用性的原则。同时,这也符合学习者的需求,能够学以致用,容易产生成就感。

四、编写体例

《漫画成语故事》共设计10课,每课一个成语故事,单独成册,最后合订成套,可分开单册使用。每课由漫画、生词、活动三大板块组成。考虑到海外学习者的汉语水平及上课时间的限制(每周一般只有2个课时),作为文化辅助课,我们的教材编写必须严格控制词汇量及难度。每篇课文的内容设计一般在一个课时内完成。学习者能从成语故事里学会几个关键的词语、句型,基本理解这个成语故事就达到教学目的了。

下面以《自相矛盾》为例谈谈教材的编写体例:

1. 漫画

因为成语故事的内容情节主要通过漫画来体现,因此,教材的重心之一就是创作漫画。为更好地把握教材的设计理念,漫画制作公司在教材开发的前期就参与到整个团队的工作。

关于漫画的风格,我们参考了目前几种主流的画风,并结合中国的传统元素,定制出一种独特的中国风格,力求用图画凸现成语故事中的主要情节。配合深入浅出、生动有趣的简

单文字,使学习者能够通过生动有趣的漫画,了解成语中的关键字词和成语的意思,起到寓学于乐的效果。

漫画创作以课题组提供的成语故事文本为依据,创作好漫画的初稿后,给课题组审稿,评估其是否符合要求,能否达到用漫画演绎故事的效果,发现问题及时修改,再由课题组的文本编写成员在漫画中加入简短的语句或短语。如《自相矛盾》的漫画设计突出了故事中的两位主角,一位是滑稽可笑的商人,一位是睿智的老者。漫画中的文字不多,难度不大,如:第一幅是商人在集市上吆喝卖矛和盾的画面,插入的句子是从商人的嘴里说出的“来看呀”,很简单,形象极富感染力,生动夸张。在之后的漫画里,突出了“最尖的矛”和“最硬的盾”的特点,并辅以“Hey hey、Heng heng、Haha”这类语气词突出商人骄傲得意的形象。而睿智老者的“???”,很自然地引出了“矛盾”、“自相矛盾”。这样的漫画创作符合少儿的审美心理,也没有多少汉字出现,易受学生的欢迎。

2. 生词

每课生词都控制在10个以内。每个生词均有拼音、英译、图释,另根据每个生词的特点,采用不同的释义方式,如反义词释义、词汇扩展、例句释义等形式。以《自相矛盾》为例,本课生词共6个:

矛:拼音、英译、图释,扩展词汇:刀。考虑到学习者少儿,不宜有暴力倾向的图释,因此用日常生活中的水果刀作为同类词的扩展,而不采用现代兵器与“矛”这一古代兵器作对比。

盾:拼音、英译、图释,扩展词汇:警盾。警盾是现代生活中警察在特殊情况下维持社会秩序的一种防护工具,其功能与古代的盾相同,可借以帮助学习者理解“盾”的意思。

尖:拼音、英译、图释,扩展:矛很尖、笔尖。其中“矛很尖”是漫画和故事突出的一个重要元素;“笔尖”是学习者在学习和生活中常见的,如果学生感兴趣,还可以扩展出更多的词语,如指尖、山尖、针尖等,而且使用了“尖”的两种词性,如果学生水平高,可以让他们掌握这一点。

硬:拼音、英译、图释,一块很硬的石头,此外用反义词“软”配一幅柔软的丝绸布料图释义,扩展词汇:硬币,有美元的硬币图释,这是生活中常用的,可以帮助学习者更清楚地理解“硬”的意思。

矛盾:例句加漫画的阐释,前文已有论述。

最后是成语自相矛盾的释义:拼音、中文释义、英译。可以说,整个漫画都是对这个成语的图释。

3. 活动

活动即课文的练习。因教材定位为文化辅助教材,且课时有限,因此活动的设计要控制数量和难度,要有趣味性、启发性。教材的活动设计主要以任务型、互动式、体验式和开放式为主。考虑到学习者的汉语水平,活动内容以先英文后中文的形式呈现。

如《自相矛盾》的活动设计理念:自相矛盾这个故事中,商人推销自己产品的广告行为很有现代生活气息,结合这一点,教材提供简单的脚本,让学生分角色扮演商人、智者、围观者,表演成语故事。如果学生汉语水平高,就可以由学生自己创意,拿自己的一种商品去销售,

试试同学们怎样为自己的商品做广告。这类活动能激发学习者的表演欲和创作欲,能发挥学习者的主动性和积极性。

五、教材呈现形式

根据海外少儿的特点,版面设计以美观实用为原则,教材的呈现形式既有精美的纸质漫画,又有成语故事的动漫音频文本。教师可以先让学生看一遍动漫 flash,给学习者一种视觉和听觉的体验,然后在教师的辅助下,让学习者看漫画文本,学习过程结束后,再让学习者听一遍音频文本,这样,学习者可以对成语故事有一个完整的了解,同时还可以考评自己对漫画成语的理解程度。

此外,教材附载多种教具和体验实材,并有网络等多媒体支持,使学习过程从传统的读书变为读图、读书、看视频相结合,从被动学习转变为互动合作的主动学习,从而使学习者产生长久持续的学习兴趣。

参考文献:

- [1] 徐弘. 海外汉语教学的新理念与海外汉语教师的培养. 2010年1月在中山大学国际汉语学院作的演讲报告.
- [2] 程燕,邓淑兰.《漫画成语故事》开发调研报告,待发表.