

金門好行：虛擬實境體演文 化華語教材設計與實施

——以體演金門文化為例

金門大學華語文學系

學生：許書敏 指導教授：李瑄

目錄

- 前言
- 研究目的及研究問題
- 研究方法
- A+D 教材內容與設計場景
- D 發展
- I 實施
- E 評估
- 結論及未來發展

前言

■ 行為文化

- Hammerly(1985)
- 行為文化是人們在日常生活和工作中所表現出的特定行為方式和行為結果的積累。它不僅包括具體的行為模式，還體現了人們的價值觀和社會規範

■ 體演文化教學法

- Galal Walker(2000)提出
- 強調「參與文化」、「得體表達」
- 融合語言、動作、文化行為

■ 虛擬實境

- 提供沉浸式、互動性的學習環境，能模擬真實場景，使學習者可透過角色扮演與反覆使用強化語言輸出與文化適應能力。

研究目的及研究問題

- 本研究旨在探討虛擬實境技術應用於體驗式華語文教學的可行性與實效，具體目標包括：

1. 探索如何透過虛擬實境技術創建沉浸式教學環境，提升學生語言应用能力（如聽、說、讀、寫）與文化理解（如歷史背景、文化符號與建築特色）的影響。
2. 評估並提出改善建議，以便未來在華語教學中更有效地整合虛擬實境技術，從而促進學習者跨文化溝通能力的培養。

- 本研究之研究問題為：

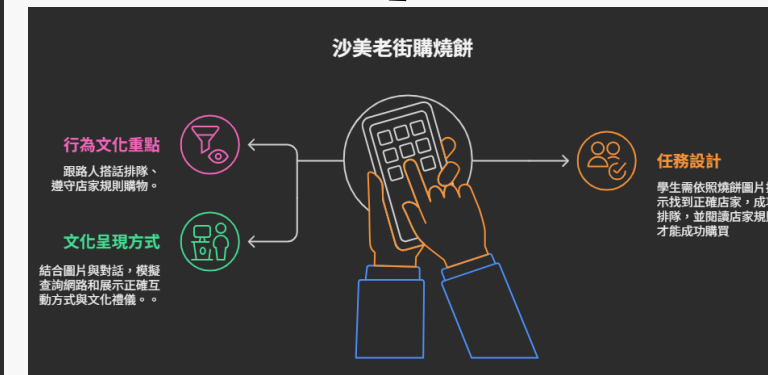
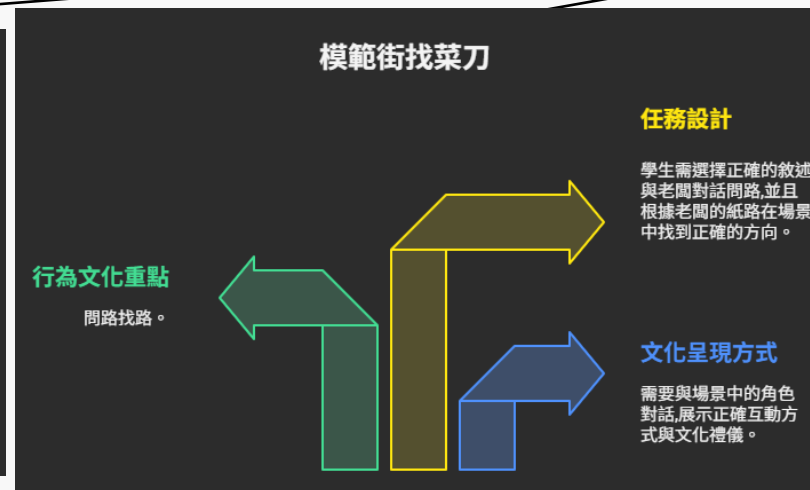
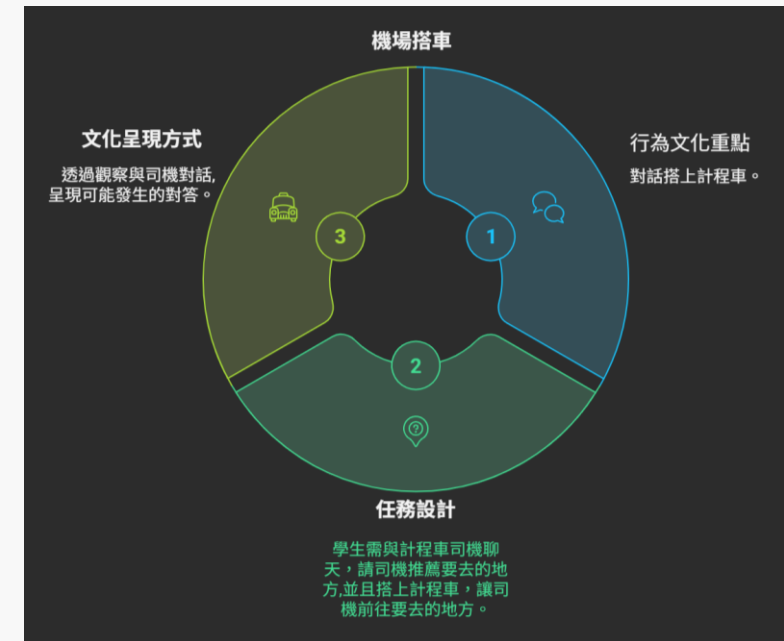
1. 融入虛擬實境與體演文化教學法的華語數位教材，是否可以促進學生語言與文化的學習成效？
2. 學生對融入虛擬實境與體演文化教學法的華語數位教材的感知為何？

研究方法



A+D 教材內容與設計場景

- 本研究除專有名詞外，以臺灣華語文能力基準（TBCL）等級四級含以下詞彙作設計。
- 使用虛擬實境VR呈現
- 建立三個任務情境：
 - 詢價(聽力)、問路(對話)、購物(閱讀)
- 以機場、模範街、沙美、小金門做為場景



D 發展

■ Delightex(原為CoSpaces)



金門好行

怡君剛下飛機，這是她第一次來金門玩。她不只來旅行，還要完成媽媽交給她的任務。伴手禮是我們出去玩時，會買回家的禮物。媽媽給怡君的任務就是要幫忙買三樣伴手禮。

讓我們一起看看要買什麼東西吧！

點怡君，讓怡君和媽媽對話。





要排隊時，會說什麼？

這家好吃嗎

你來這裡幾次了？

你們在排隊買燒餅嗎？

你們都吃什麼口味的燒餅？



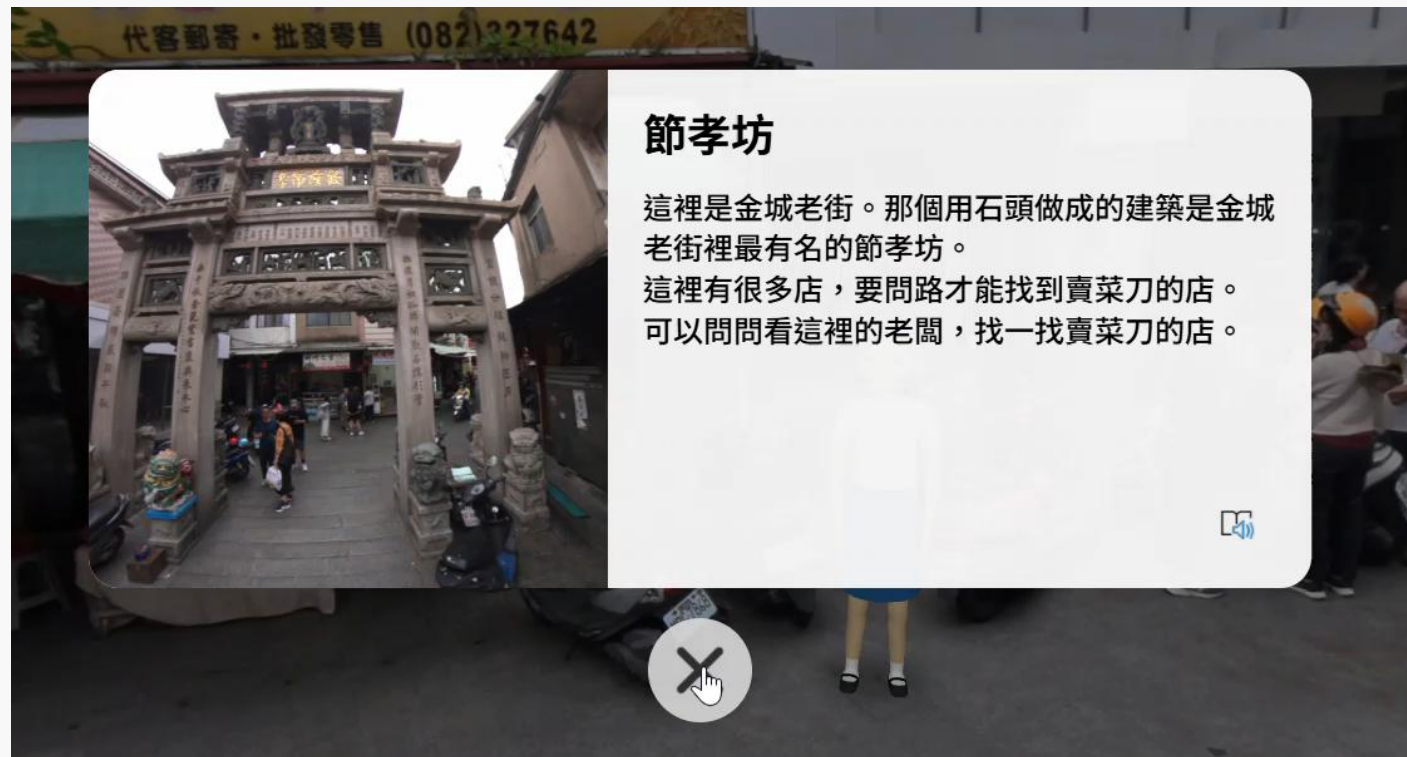


竹葉貢糖店

這裡是竹葉貢糖店。竹葉貢糖是貢糖做好以後，用竹葉把貢糖包起來，貢糖不只有了竹葉的香味，還能不讓貢糖的油流出來。

竹葉貢糖有很多種口味，甜的有傳統的花生原味和桂花芝麻味，鹹的有蒜味，甚至還有辣味。這麼多口味，你不知道媽媽想要哪一種，所以要先





代客郵寄・批發零售 (082) 227642

節孝坊

這裡是金城老街。那個用石頭做成的建築是金城老街裡最有名的節孝坊。

這裡有很多店，要問路才能找到賣菜刀的店。
可以問問看這裡的老闆，找一找賣菜刀的店。



I 實施

- 小型前導研究
- 研究對象為8人，女性三人，男性五人。研究對象程度為歐洲共同語文參考架構（CEFR）
 - A1：1人
 - A2：6人
 - B1：1人

E 評估

學生程度	人數	平均進步分數
A1	1	5
A2	6	
B1	1	

- 前測時學生無法舉例看過那些優惠，例如「殺價」、「折扣」等購物語言行為。
- 使用 VR 教材後，學生能記住：「學生優惠」「買多一點可以便宜嗎」等真實句型。
- 後測的回答在使用教材之後看懂問題，並想起生活中的例子。例如超商的固定折扣。

結論及未來展望

- 本教材將推廣至海外華語教學現場，特別是無華語環境的國外地區。透過虛擬實境場景，學生可突破地理與文化限制，學習華人行為文化與語言互動模式。將進行國內外學習成效比較研究，為華語國際教育提供可複製的沉浸式教學模式。