

多媒體正體漢字之策略教學實驗¹

舒兆民、林金錫

國立臺灣師範大學國語教學中心

shu0805@gmail.com, chinhsi@gmail.com

摘要

漢字學習是華語文學習的重要部分，也由於與大部分學習者的母語文字系統不同，產生學習上的困難度。在教學中，因正體漢字經過歷時的演化及其複雜的內容，一直是外籍學生學習上的負擔，實為普遍的難點，尤其是在學生初入門的階段。

本研究旨在針對漢字學習上的難點，並從學習者觀點上分析漢字的策略教學，不同於母語教學的內容方式，且研發可用的數位化教學教材。該教材初稿在經過實驗教學後修正，也從實驗教學中獲取師生意見，評估教學成效。本教材將由陸鋒科技公司製作出版，以饗華語學界同好。

關鍵詞：漢字教學、多媒體教學、華語文教學、策略教學

一、前言

以往的漢字教材多按照文字學的理論，以六書的分類來說明文字的形、義與音，然而，教學效果在外籍學習者身上常因背景不同，實際的成效往往受限，未臻理想。現今海外中文教育，除了母語系統影響外，也由於華語環境缺乏，學習時數偏低，針對漢字教學則提出了降低書寫的部分，只求識讀，也有運用電腦打字來反覆熟識中文字形的方式，但畢竟這些都是為圖方便，反讓學習者在華語文的學習上，只能在聽說會話的能力上加強，無意間弱化了讀寫的能力。

語文學習與文字書寫是不可分割的，而中文的圖像文字在字形與字音字義間的關係又密不可分，因此，對外籍人士的漢字教學，教師在教學不僅要考量學習者的背景，還要掌握中文文字的音義與構形原理，為學習者提供一套適用的學習策略，整理出對外漢字教學的原則。

從數位學習的角度來看，科技的發展提供了便利的工具，課程中有關中文豐富的形音義內容，可利用電腦動畫、聲光技術來展示，在多媒體融入漢字教學中，不僅便於教學上搭配講述，也能引起學習者動機，加強反覆閱覽練習的機會。

本研究基於以上的想法，就華語文的初學者，規劃一套多媒體正體漢字教學課程，教學方式就初學者所需，在漢字的構形上，設計由筆劃、筆順、空間結構的教學順序，給予學習書寫與識字的策略。在常用字與部件部首上，計畫初期中

*本研究之多媒體教材製作，承陸鋒科技有限公司協助，無任感禱。本課程擬陸續研發為十個單元，亦由陸鋒科技公司出版。<http://www.qchannel.com.tw/>

選取重要字詞(約一百個),編寫成動畫故事與字形演變的介紹,同時製作中文習字本與英譯版本。多媒體動畫與電腦科技呈現部分,由陸鋒科技公司製作,聲光動畫與影像、解說等等製成電子檔,同時也設計練習題庫,以為教學的輔助。

本教學實驗擬以台灣師範大學國語中心以及中央大學語言中心的零起點學習者為主,採行動研究法,實驗課程初步規劃為五次課(計 6~10 小時課室教學),目前已完成一次的教學,學習者計約五十名。課室教學與課後練習觀察學習歷程,並且測試學習成效。本研究期能發展出漢字教學策略與課程設計模式,並計畫發展後續的漢字策略教學,擴充至一千漢字的數位化教學。

二、相關文獻分析

(一) 對外漢字教學理論與研究

漢字的理論與研究甚多,從中古漢語研究至今,在文字學、聲韻與訓詁的研究方面,無不與文字相涉,自然在理論上的學識基礎上有一定的成果,對於文字的造字、用字原則等,因研究的內容豐碩,在本文中也不做相關的探討,然而,以外籍生的角度來研究漢字的學習,進而思考漢字的理論與應用,相關文獻卻不見得多,黃沛榮教授(2003: VI~VII)曾提到華語教師在進行漢字教學時,必須掌握下列幾個重點,才能得到理想的效果,即:

1. 文字學理:文字的結構、演變,以及部首等知識。
2. 現代漢字學的知識:此為一門新興的學問,以現代漢字為研究對象,如漢字使用的頻率、字集的編纂、字形的取樣、漢字屬性的研訂等。
3. 兩岸的語文標準:主要是字形的結構、筆畫、筆順,以及讀音、詞彙等等。對海外中文教師來說,更應該知道兩岸語文的差異,方能教導學生。
4. 電腦中文知識:包括利用網路資源、從事多媒體教學,以及使用古文字形、帶注音的字形等,來編寫教材或作業卷。
5. 當前海內外中文教學的情形,以及未來的趨勢。
6. 其他方面:像認知心理學、書法知識等,也應略為涉獵。

以上的想法實是作為海外教學時,實際會碰上的課題,也是應具備的觀念,當然,許多建議更是在漢字教學上,必要的開發。

他也提到,漢字教學不再囿限傳統文字學的範圍,已經變成一門整合性的學科。…許多人總以為漢字教學屬於「文字學」的一部分,只要選取其中基礎部分,加入正體字的規範、簡化字的原理等周邊知識,就可以讓中文教師進入漢字教學的殿堂。殊不知中文教師所需要的不是難以吸收的理論,而是能夠實際應用的方法。…中文教師亟需一些深入淺出、即學即用的參考書;更重要的是,在整個教學策略的訂定方面…。

正因為如此,本研究著眼在外籍人士初學華語漢字的的角度,來思考策略教學層面,以有系統的、有組織的、有效的、能類推的教學策略與練習,來設計編寫正體字教學。

(二) 網站與多媒體運用

現有的網站或多媒體學習光碟，進行對外華語正體漢字教學的資源也是逐漸增加，如：遊戲學華語的漢字練習（<http://edu.ocac.gov.tw/lang/chineselearn/>）、香港現龍第二代中的漢字教學（<http://www.dragonwise.hku.hk/dragon2/>）、南加大的中文聽說讀寫（http://www.usc.edu/dept/ealc/chinese/newweb/character_page.html）漢字教學資源、黃沛榮老師的漢字乾坤網（<http://taiwan99.tw/>）也有許多相關的研究與討論、網際智慧公司 IQCHINESE 的 GO 系列（<http://www.iqchinese.com/>）... 等。軟體工具刻正增加中。

沒有圖象文字概念的學習者，在先備知識上便少了這塊，在漢字的學習上，必須大量仰仗華語教師的引導，但教學上一直放心在文字上，反而減少了其他部分的教學分量，而且，以非漢字文化圈的學習者來說，在漢字的學習上本就是一個難點，教師往往在入門教學時，要不要仔細教漢字？要不要嚴格評量學習者在漢字方面的學習成效與正確性掌握，常是左右為難。

在相關的教學資源方面，目前許多華語教師極需要從數位工具上去尋找可用的圖片、動畫或媒體，協助教學上認識文字構形，內化漢字的知識。現在在教學上多是借用母語教學的光碟網站資源，但並不能全面符合第二語言教學所需。可是在沒有更精確的素材時，現有的網站與多媒體相關材料，也只有搭配一用。畢竟，利用電腦在文字上筆畫筆順的教學，是具備了其有效性、動態性與趣味性，也同時結合文字的圖象概念，可以強化對漢字的辨識能力。

以本研究的課程教學設計上，我們以 estroke²的軟體，來作為教學上漢字的動態演示，也擷取自僑委會「全球華文網路教育中心」的漢字學習內容³。

(三) 華語教材中相關的漢字教學設計

目前華語文教材的編寫上，在初級教學的階段，沒有充分導入漢字自身規律的作用，常是隨著各課的內容與次序，被動地教出現於課文內的漢字，以致缺乏策略學習的系統性。師生間對漢字，多採反覆的模寫練習，運用字卡、部件卡來辨識或組裝文字。有時造成難易先後學習順序的不當安排⁴，生字前後連貫不強，缺乏部件文字重覆出現的螺旋式安排。

現有教材對漢字的練習，多落在習字本或作業的練習，學習者只是反覆的描畫，也由於對外華語教材以詞彙為本位的教學，本就不太重視漢字的學習歷程與教學規劃，這也是正常的現象，然而，也就容易忽略了漢字教學的部分，形成學習者在漢字上缺少了引導，多依賴學習者自我的反覆練習。基此，教師必須在入門教學時，特別每次上課時撥出時間來教漢字，為難的是，教學有整體的進度，若多花了時間在漢字上，那麼必然無法趕上教學進度，也會因為漢字的一個個零

² 為易昂傳訊有限公司出品的軟體，參 <http://online.eon.com.hk/>

³ 大多為陸鋒科技公司製作的漢字學習，參 <http://edu.ocac.gov.tw/> 僑教雙週刊之語文學習篇。以及昱泉國際公司的遊戲學華語等線上教材。

⁴ 事實上，漢字的漢易度在學習者方式，會因母語背景不同、個性差異、左右腦優勢、文字形音義的複雜度... 等的原因而有所不同，變數甚多，不見得是頻率或筆畫多寡形成的漢易

碎教學，影響了課程的流暢性，致使學習者偏離了教材單元主題，反而顧此而失彼。

基於以上對各初級教材的觀察，筆者以為宜將初級班或零起點的漢字教學抽離出來，內容上雖與教材仍要搭配，但教學上宜每次運用半小時或個別的漢字教學班，規劃為十個小時左右的漢字策略教學，之後並不定時的針對文字作解說、遊戲、活動與複習。

三、外籍學生在漢字書寫與認讀上的偏誤

(一) 偏誤類型

依文獻上的討論與教師教學上的經驗⁵，外籍學生在漢字學習上的偏誤類型，有以下幾種：

1. 部件的置換---形近替換〔打→扌〕、意近替換〔超→迢〕、類化改換〔陪伴→倍伴〕、聲符改換〔來源→來沅〕
2. 部件的增減---多加意符〔桌→棹〕、減少意符〔故事→古事〕
3. 部件的變形或變位---母語干擾〔可→0 丁〕、部件鏡面變異〔如：夠→够〕

以上僅就書寫漢字上的偏誤歸類，仍有其他原因，如：漢字的書寫錯誤，在初級學員大量出現，錯誤情形有字形筆劃（由 vs 田 vs 甲…）、空間結構（面積過大、比例不對）、筆畫增減、部件增刪、部件錯置、自創新字、同音錯字（烤雞 vs 烤機）、形近錯字（久 vs 九）、左右手優勢習慣、辨識的偏誤等等，不一而足（參舒兆民，2005）。

(二) 策略教學

外籍學生的漢字偏誤可以大分為成系統的偏誤和不成系統的偏誤，二者之間也不是那麼容易區分。在進行偏誤分析之前，必須對所分析的對象做好精心的區別及篩選，將彼此孤立的、不具有語言習得的系統性與規律性的失誤先予以排除，只去分析那些成系統性的、有規律的偏誤。這樣才能發現華語文教學中漢字習的規律，並深化學術上的研究，而在實際的教學上，方能助益我們預測與避免偏誤、指導教學之進行。

就學習者的偏誤來看，除了形近替換、增減意符外，大多與人類所共有的類化推理能力有關。尤其是替換意符、增加意符及鏡面變異互換等等，更是系統性地看出了類化的力量，在學習上產生的影響，這也是學生對於意符判別推論有很強的系統性。所以，如何在教學上指導字形書寫之後，強化學習者辨認，不過於泛化的指導是必備的研發課題。

就本教材的開發，即是從學習者立場出發，建立辨識與組字的系統性學習流程，構建知識架構，策略性提供讀寫漢字的方法與技巧，學習正體漢字，因此，

⁵ 茲因篇幅所限，文獻探討部分不一一敘述與闡論，僅就所得條列之。所參考文獻有肖奚強，施正宇、張旺熹、黃沛榮、張建勤、黃立己…等。

本研發必然在文字學習上，提供具流程次序式的策略教學。以下則說明本研發之相關內容。

四、本教材規劃與研發說明

（一）從策略著手之入門教學

漢字教學針對外籍學生的方式不能等同於針對本國學生，由於第二語言學習者的文字系統不同，學習環境也不一樣，學習者在本來的基礎上並無漢字圖象的概念（除了部分日韓越籍學生），在未有的基礎上，無法就直接灌輸六書原則，也不便直接進行識讀的作法。

學習者在入門的階段，同時要學發音、字詞與基本用語，漢字借重圖象頗深，音義亦具備一定的複雜性，所以，教師為免學習者挫折，降低學習壓力，宜設計一套由淺入深，且有所依循的步驟，逐步有系統地、有條理地、能類推學習的漢字學習策略。至於是否合乎漢字構形與音義的理論原則，反而不是在入門教學上的重點。

研發此套教學法的過程中，參考了前輩們在漢字教學上的方法，並從相關文獻理解後，發現在針對沒有圖象基礎的外籍學生們，很希望能在漢字的「形」上加強，學生們常發生在獨體字上增減了點線、錯置了方向，在合體字上也會有比例上的問題，左右上下誤置的情形。所以，筆劃的教學成了一個重要的部分。

常看到外籍學生在書寫漢字的時候，與本國學生習慣不同，左右手執筆或書寫時的方向也大異其趣，就拼音文字來看，許多字母是一筆成形，沒有筆順上的問題，但漢字卻有它的方向，「撇」與「提」儘管外形類似，卻有不同的方向，整體看字時，就會有不同的感受，筆畫與筆畫間的連結流暢，也會造成對文字的熟悉認讀度⁶。

再觀察到初入門的華語學習者漢字偏誤情形，有的學生在筆畫與筆順上沒有太大的問題，也都書寫正確，但是一看就不是中文字，原因在於字體鋪陳在紙上就是比例不對，某區塊太大或太小，左右上下不對稱，留白位置不對等等，實際了解學習者的認知，學生多半未經指導，僅以自己的想法定出該文字的比例，描繪自行創建，教師若未能及時給予歸納的比例樣式，就會造成學習者的錯誤習慣，而未來漢字書寫與認讀時，就可能誤判誤寫。

（二）漢字教學次序概想

基於以上的分析與教學上的經驗，本研究對於漢字教學，從學習者的入門階段開始為考量，以外形結構為起點學習，教學上先突破字形上的難度，設定由筆畫教學開始。本研發以為「永字八法」不敷使用，也無涵蓋全部，但若以學者研究的部件為基礎，則有的研究動輒數百個部件，在入門教學上實在太過瑣碎，且不符合教學的便利性暨可行性，故本研發不從理論上的完整性出發，植基在教學上的可行性，設計教學內容，以學習「方法」為導向，故歸納為十八個筆畫，指

⁶ 這部分的論點未經實際驗證，僅就五位資深華語教師二十餘年的經驗，記錄其意見。

導初入門的學生十八個筆畫⁷，再進入到筆順的學習，隨後了解漢字在空間上的主要結構比例情形。

當字形上有了這些筆畫、筆順與空間結構的概念後，才會進入文字呈現意義的部分，當然，許多文字不見得能從部件中看出意義，但大致上可以看出端倪，這點並非理論上單純的形義結合，而是對於漢字的教學與之後的類化學習，能提供一項頗為重要的原則，提高對文字所代表的意義，其類屬的辨識能力。於本次實驗教學中，我們選取五十個左右的主要部首，與二十餘個次要部首，利用 estroke 軟體呈現筆畫書寫，由教師講述該字的本義與義類。

之後，再介紹漢字中的聲符部分，漢字有大部分的形聲字，儘管經時代的演進後，聲符已不能全然代表其發音的部分，但仍能掌握一定程度的文字構形與語音，何況，部分文字中的聲符部分也能代表其意義，實為一項可供文字辨義與識讀的管道。同樣的，在實驗教學中，我們也選取了近四十個的常用聲符，利用 estroke 軟體為教具，同時由教師講述文字的構造方式，這樣，在形音義均具的傳授下，初階的學習者能掌握到漢字的基本構形與音義，也就可以進一步自我類化衍生，並判讀未來的新學文字。

當以上觀念與學習策略指導完成後，才會帶進漢字書寫系統的六書理論，如此，學生在這個時候也才更能深切明白六書的內容與學習上的功能。

在此必須說明的是，以上的教學並非完成建立於文字的理論，這是參考自文字的漢字造字原理，以外籍學習者為中心的思考，幫助學生學習的一套策略教學法，部首、聲符與內容量的多寡，則會因老師在教學時的時間與場合，作出調整，在本教材的研發上，則是先開發基礎版本，計六十部首、四十聲符、以及一百字故事，衍生達三百字的學習。

以下列示十八筆畫：

橫、直、點、撇、提、捺、橫折、橫撇、橫鉤、直提、直鉤、撇提、
撇點、斜鉤、臥鉤、橫折鉤、直曲鉤、橫曲鉤

以下為主要三筆順：

從左到右、從上到下、由外到內

以下為十二個字形基本比例範例字：

山、香、村、道、司、床、回、等、街、問、匠、函

以下條列六十部首⁸：

人 子 女 土 口 宀 彳 巾 山 牛 日 月 手 心 水 火 木 欠 止 目
石 玉 生 田 立 竹 米 糸 艸 虫 衣 行 耳 貝 言 足 見 車 走 金
門 雨 酉 阜 食 頁 馬 魚 之 瓜 示 犬 穴 豕 豸 身 骨 髟 鬼 鳥

⁷ 此十八個筆畫並非認識名稱，而是其筆畫外形識與寫，筆者並受昔日在美巡迴教學時，在美老師以吟誦方式的學習方法，啟發漢字筆畫的記憶與練寫活動設計，套用合用的抒情歌曲，邊哼邊記邊學寫，以利於記下這十八個筆畫寫法。本文於此要感謝當時在西雅圖匿名提供教學建議的老師，願此教學方法在透過多媒體與教學設計後，能更嘉惠更多學子。

⁸ 選取的標準，參黃沛榮（2003）

以下條列四十聲符⁹：

巴 包 馬 曼 反 分 方 府 付 氏 丁 廷 良 令 龍 工 古 胡 家 建
將 交 僉 至 其 求 青 直 召 朱 主 牙 易 保 辟 扁 蒙 莫 闌 里

(三) 教材規劃

「對外華語正體漢字教學」乃是擷取目前國內華語中心教師針對外籍學生學習漢字時，所使用的教學方法與系統設計，整理設計後而成的正體漢字教學，對象是為初學漢字的人士，擬開發計十個教學單元，未來將出版平面教材與練習本，同時提供教師手冊與使用說明。

初期以製作設計課堂用與自學式的多媒體光碟為目標，編輯數位化入門正體漢字之教學與學習教材。各單元安排如下：

表一：教材中各單元規劃與多媒體設計

單元	主要內容	多媒體設計
	本教學課程簡介與教學指引	課堂與課室虛擬小老師設計
1	漢字策略學習說明	筆劃、筆順、空間結構 基本字例、動畫、練習
2	漢字書寫系統與造字	六書簡介與字例、練習
3	漢字筆畫	基礎筆畫十八、動畫與練習
4	漢字筆順	基礎筆順說明、練習
5	漢字空間結構	九宮格、十字格比例、練習、遊戲
6	漢字常用部首、部件（上）	部首與部件介紹、習題
7	漢字常用部首、部件（下）	部首與部件介紹、習題遊戲
8	漢字常用聲符簡介	聲符簡介與練習、習題遊戲
9	漢字形、音、義組成與教學	常用漢字 300、漢字練習
10	漢字教學總結	複習、測試、造字原則、用字原則、 文化思維
複習	測驗與練習	

⁹ 同註 6。

(四) 研發單元計畫

每個章節擬附加一至兩則基本漢字動畫小故事，計約二十篇。教材部分將含括正體漢字，包括部首部件與練習等，計畫約達初級學生常用八百字。



圖一：多媒體動畫學習漢字演變與小故事

在單元的設計方面，每個單元將從暖身、準備、主題學習、策略運用、到練習測驗，循序學習，每個單元也會加入兩個動畫，約各四個漢字的小故事，還有兩個漢字的演變與發展。遊戲方面也將採用幾種漢字語文練習與電腦功能搭配，進行可用且有效的練習方式，如：選擇、填空、連連看、拼圖…等評量工具，漢字活動方面有以下幾種可資運用的教學活動遊戲，以供寓教於樂，如：同韻字、同音字、字聯想、同部首、字分類、字組合、文字樹、扮演字詞、文字圖畫、字卡組字、文字運算、說文解字。

五、課程設計與實驗教學觀察

(一) 課程設計

表二：五天式的漢字入門教學設計

Day	Content		Main events
Day1	Chinese Writing System Basic Stroke (18) Stroke Order (3) Basic Composition (12) Background	中文書寫系統 十八筆劃 三個筆順 基本空間結構 練習	1. 歌曲 2. 姓名/國籍 3. 學校 4. 教材 5. 地址
Day2	Review Six Categories Main Radicals [Stories] Contest Words	複習 六書 主要部首 (演變) 競賽[筆劃數] 練習	1. 字詞 2. 已學過生字 3. 部首 4. 拆開算一算 5. 演變故事

Day3	Review Common Radicals [Some Stories] Guessing game Words	複習 部首介紹 (故事) 漢字的形音義 猜部首 練習	1. 字詞 2. 部首與演變 3. 形音義 4. 作業[寫出姓名...等部首]
Day4	Review Stroke Order (8) Character Composition (22) Words Character Riddles/ combine	複習 八個筆順 空間結構 練習 謎語 / 組字遊戲	1. 字詞 2. 謎語遊戲 3. 組字遊戲 4. 再複習策略 下週考試
Day5	Test [Stroke, order, composition] Basic Stroke (18+6) Words Phrases Some games	測試 進階版 補充筆劃 字詞 常用語句 幾種遊戲	

(二) 實驗教學

實驗教學中，提供學習者九宮格的習字空格，以便於學生了解漢字的比例結構，同時，在「形」方面，教完筆畫、筆順、空間結構後，讓學生策略學習吟誦記憶筆畫，在「意」與「聲」符方面，配合 estroke 軟體動態書寫，由教師指導學習者組字、猜字、拆字與認讀。

以上為五天制、每天約兩小時的規劃，將策略教學部分完成課堂上的混合式教學，課後為學習者自行部分，並且教師居主導角色，要求學生完成學習進度。在本次研究中，實驗教學於台灣師大國語中心漢字班開課，平均每天約四十餘位學員到班上課，初級班學生佔七成¹⁰，第一天上課後，邀請廿五名學員為受試學員，全程參與教學與學習活動。

(三) 觀察與分析

本次實驗教學中，許多學員表示此為第一次感受到漢字的學習，有所依循且實際可用。有十位學員為來台六個月的學生，他們也表達了這半年來學習漢字的痛苦，也對此次教學內容表示獲益良多，協助他們在歸納以前所學，與未來所學的生詞之記憶與辨識的能力技巧。

以往在漢字學習上，學習者多半感覺處於黑暗之中摸索，學習者不知教師教的方向，師生間缺少共知性，背景知能不足，對漢字只有強記，反覆模寫，但「事

¹⁰ 國語中心漢字班教學為免費課程，開設於一期開始後的第二週，主要為提供學員增加語文的課程，非常態性正式課程，然本次研究中所記錄調查的廿五位學員，為本研究的主體，五天與學習活動全程參與，並提供學習及課後的意見回饋，作者於此一併致謝。

倍功半」。還有學員表示，此次漢字的學習過程很有趣、很活潑，更重要的是學到了方法，不必一個字一個字的硬學，不僅在意義上能在字形上連結，結構比例與認讀能力也加強不少。

另外，在對比學習者本身前後五天漢字讀寫的變化，學習者不僅在既學的漢字裡，深化了認讀的能力，書寫上也掌握了比例結構，以及意義類屬，文字產出上更能寫出漢字的美，也能加深記憶，避免了以往經常發生的偏誤情形。對於新學的字，當下可以從意符與聲符，歸類其所屬，猜出意義，在字形上的理解與輸出表現也勝於昔日的學習歷程及負擔。

六、多媒體教材圖示



圖三：先瞭解中文字的筆畫



圖四：筆畫搭配歌曲加強記憶



圖五：利用動畫瞭解漢字的空間配置



圖六：漢字演變小故事

圖七：文字演變與發展

七、結語與建議

本文旨在說明正體漢字多媒體策略教學之設計，以及光碟的研製開發，同時也為了把一套不同以往教學的方法，分享給華語界，其中還有待不同背景的學習者參與實驗後，才能明確了解其成效，而在形成性評鑑上，本研究執行至今，已獲得不少啟示，也達到教學上預設的目標，在未來完成該數位光碟教學或學習教材上，也會做出更洽當的修正。

本次研究中，從文獻上的蒐集與分析，的確發覺到漢字在自然演變的過程中，仍能持續保存並茁壯，實有其構形組字上的類推功效之發揮，不同於拼音文字，圖象書寫的表現方式，雖然在寫的方面有其繁複，但卻在辨識上具備了學習的優勢。針對外籍學生，我們更應該發揮漢字的優勢，設計系統化的學習策略，輔助學習者學習，進而類化自學。

在現今電腦發展，許多對於書寫正體字或漢字的繁複之批評，其根由已逐漸不復見，取代而來的是漢字在認讀的優點，我們相信漢字能學得好，詞彙、句法、篇章必具有相當的助力，這類漢字教學法是一次嘗試，我們也期待更多前輩同好投入研發，篇幅所限，本文在實驗與成效分析上則以略述方式為之，細部則另以專文討論，有關教材與課程內容，請參考多媒體光碟成品，僅此說明。

主要參考資料

- 王建勤,2005,《漢語作為第二語言學習者語言系統研究》,北京:商務書局。
- 林西莉,2006,《漢字的故事》,台北:貓頭鷹出版社。
- 陳火平,2004,《趣味漢字》,北京:新世界出版社。
- 舒兆民,2002,〈漢字構形與其策略教學之建議〉《科際整合教育研討會會後論文集》,台北。
- 舒兆民,2005,〈母語為母語者來台學習華語的中介語語料庫之分析與運用〉《2005年台灣華語文教學學會年會暨研討會》頁 226-277,中壢:中央大學。
- 黃沛榮,2003,《漢字教學的理論與實踐》,台北:樂學書局。
- 葉德明主編,2001,《遠東生活華語—Character Guide Book I》,台北:遠東圖書公司。