

1 第二語言學習的動機/激勵：

莊三慧教授 97年6月22日

2 第二語言-本質

- 「可學會的」的學校科目
- 社會與文化的銜接
- 與多元文化主義、全球化、語言接觸以及不同族群間的權力關係等議題相關
- 研究原先發起於加拿大的社會心理學家

3 Gardner的「動機理論(Motivation Theory)」

- 始於加拿大
- Gardner and Lambert(1972)先出現相關論述
- 將第二語言視為不同種族/語言社群的居間因素

■ 融合

4 融合(Integrative)

- 對第二語言所代表的文化及人民有著好感
- 想與第二語言所代表的文化及人民互動/相近
- 對於第二語言所代表的文化及人民抱持開放/尊重的態度
- 極端個案現象：完全認同第二語言所代表的文化及人民，而脫離原生群體
- 若環境中缺乏第二語言的成員的存在，則認同的部分則是隨著文化及價值觀。

5 自我概念(self-concept)

- Dornyei和Csizer(2002)個體的自我概念。
- 理想的自我：個人對自己的理想期待, 想要擁有的特質。

6 自我決定理論 (self-determination theory)

- Deci and Ryan's(1985, 2002)

- Kim Noel
- Luc Pelletier and Robert Vallerand
- 理論基礎：人與社會環境之間的對話。

7 自我決定理論

(self-determination theory)

- 假設：人們是有生命力的有機體
- 內在性格傾向：心理成長
- 努力要掌控不斷出現的挑戰，並且將自身經驗能與自我意識和諧一致的整合。
- 這樣的傾向需要社會環境的持續支持。
- 社會情境可能支持或可能阻礙。

8 自我決定理論

(self-determination theory)

- 需求被滿足→人們會活得更有力。
- 需求不被滿足，人們會了無生氣，生活不理想。
- 人類的陰暗面被認為是需求不被滿足。

9 歸因理論 (attribution theory)

- Atkinson; Bernard Weiner
- 許多因果歸因是間接關聯
 - *語言學習失敗率甚高
- *過去的成功和失敗

*一個人如何看待過去的成功或失敗經驗
 世界問我「為什麼？」
 我提出一個理由解釋。
 我未來的行為與此理由息息相關。

.

10 歸因理論 (attribution theory)

- 內在歸因 (internal attribution) → 行為的發生乃是出於行動者(或當事者)本身的性格、能力或條件。
- 外在歸因 (external attribution) → 行為的發生乃是出於行動者(或當事者)以外的因素。
- 成功歸因
- 失敗歸因
- 實驗

11 目標理論 (goal theory)

- 內在和外動機 / 回饋 / 目標

- 精通/表現為目標 Ames(1992)
- 工作焦點(task involvement) /自我焦點(ego involvement) Nicholls(1990)
- 趨向(approach) / 逃避(avoidance) 目標 Elliot (1997)

12 目標理論 (goal theory)

- 趨向(approach) / 逃避(avoidance) 目標 Elliot (1997)
- 想要成功/害怕失敗：美國的亞裔

13 目標理論 (goal theory)

- Ford 和 Nichols(1987)
- 將人類目標分為
- 「內在-個人目標」 (Within-Person goals)
- 「個人-環境目標」 (person-environment goals)

□ 把學習者內在特質和學習環境視為同等重要。

14 目標理論 (goal theory)

- 限制
 - *理論未解釋目標從何而來。
 - *未針對孩童作研究(孩童沒有明確的目標模式)
- Klahr(1985)：即使是學齡前兒童也有未發展完全的目標(rudimentary forms of goals)。
- 未來的研究方向：
- 研究對象選擇
- 目標設定的過程

15 目標理論 (goal theory)

- 目標設定
 - *明確性
 - *頻率
 - *及時性
 - *策略運用

當前，「目標理論」最活躍。

16 神經生物學(Neurobiology)

■ 刺激評估(stimulus appraisal)

- * 新奇(novelty) → 意外/熟悉 的程度
- * 愉快(pleasantness) → 具吸引力(attractiveness)

17 神經生物學(Neurobiology)

1. 目標/需求 重要性(刺激能否滿足目標或需求)
2. 生存本能
3. 自我和社會形象(事件是否符合社會規範和個人自我概念)

■ 全面的價值系統

18 期待價值理論
(Expectancy value theories)

■ 動機來自兩個重要因素:

- 被賦予任務時，對成功的期待感。
- 任務成功達成時，可得的價值。
 - 對自己的滿意
 - 外在的實質的獎賞

19 相關的理論

■ 自我效能論 self-efficacy theory

- 人們對於自己完成任務能力的評估

■ 自我價值論 Self-worth theory

- 人類的最高優先考量是自我接受的需求以及被他人接受如此才能維持積極的人生觀。

20 ‘選擇’ vs. ‘實行’ 動機

- 簡單活動裡，目標是簡單且可快速執行
- 學習學科，動機需要持續幾年。
- 複雜的學習背景，實行動機比較重要。

- 傳統研究關注‘選擇動機’

21

- 精通學科的動機考量含時間變數且關係密切：第二語言學習需要數月或數年。
- 多數學習者每天都會經歷規律的熱忱/信念的變動。
- 動機不是恆久不變的，而是動態性的。
- 我們需要重視‘實行動機’

22 結論：舊有理論有限；理論應延伸

- (1) 動機模式不是全面。
- (2) 焦點在如何、為何選擇；忽略實行
- (3) 動機不是不變的，而是動態的，會隨時改變。

建議：為了設計能激發積極性的課堂介入，我們需要L2動機運作模式

23 宏觀 v. s. 微觀

- 學習背景的多種面向
- 課程特性
 - *教材的相關性
 - *對作業的興趣
 - *教學方法的適用性
- 教師特性
 - *教師的性格
 - *行為
 - *教學風格/活動

24 動機：一種動態的心理歷程

- 意圖構成
- 初始計畫
- 目標設定
- 產生具體的次任務
- 為多樣任務排序
- 達到訂立目標
- 評價結果

25 L2動機的心理歷程

- 三個主要階段：

行動前、行動中、行動後

- 行動前三個次階段：
目標設定、意圖形成、意圖轉成行為

26

- 行動前 階段（‘選擇動機’）

- 釐清願望及渴望。
- 評估願望達成的可能性。正面的評估結果會引發行動。
- 不再只是渴望，而是有策略的採取行動。
- 有時候必須將個人聲望、物質資源作為賭注，放棄其他可能的目標或娛樂。

27 行動階段

- 次任務產生及實行
 - 有良好的學習計畫與行為。
- 評價過程
 - 評估許多來自環境及個人進步的刺激。
- 控制行動的機制
 - 使目標不被撤換。

28 行動階段

- 需要一個心理控制歷程的動態系統，當個人/環境出現使分散注意的事物時，可維持注意力和努力，並繼續學習、表現。
- 結果：
 - 1) 最理想的狀態:達成個人目標
 - 2) 行動徹底結束

29 後行動階段

- 在達成目標或行動完成後。
- 當行動中斷好常一段時間後。

- 對不同的行動階段的動機影響

30 行動前階段的動機影響

- 自我決定
 - 目標價值
 - 期待成功/感知的潛能
 - 需要成就，害怕失敗
 - 對L2 的信念
 - 迫切外在要求；特殊機會
- 相關聯(個人設定相關)
 - 衡量成本效益

31 行動階段的動機影響

- 對環境的選擇性感受

- 內在模式關聯的特性

- 行動略圖
- 表現標準

- 學習經驗的特性

- 奇特
- 愉悅
- 目標/需求重要性
- 應付的潛能
- 自我和社會形象

32 行動階段的動機影響

- 歸因理論

意識因果關係=努力就會進步

- 成功
- 流暢

- 自我決定感/自主性感

- 教師及父母的動機影響

- 自發支持vs. 控制

- 動機的直接社會化

*任務呈現

*反饋

33

- 表現評估，獎賞方式，
- 班級目標結構(競爭的、獨立的、合作的)
- 學習群體的本身的特質影響
(同儕角色模式、班級風氣、校園環境)
- 課堂活動: 合作/競爭性行動傾向；選擇性

34

- 運用自制策略的知識和技巧
- 語言學習策略

- 目標設定策略
- 持續行動策略

● 付出代價、失去目標、對行動感到厭倦

● 溝通意願 vs. 溝通能力
日本學生 vs. 歐美學生

● 意識終止行動的結果

35

■ Schneider, Csikszentmihalyi & Knauth (1995)

- 學生的動機和班級活動之間有負面消極的關係。
- 學生認為多數的班級活動沒有樂趣，也不有趣。
- 任務被強加於學生身上。
- 學生無法設計自己的學習計畫或活動。

36 任務動機

- 學習者參與任務支援型的學習行為，依據由老師提供的計畫或是學生本身、任務團隊所擬的計畫來執行任務。
- 任務建構了教室學習的磚瓦，認清任務對於學習者啟發興趣及熱忱的重要性。
- 依據特定任務的性質，其較不受限制/和特定情況/目的，可促發學生產生執行任務的行為。(動機源於自主性)。

37 溝通意願

會話教學：

1. 文化主題
2. 多媒體輔助
3. 任務型活動

38 任務運作系統

- 任務執行
- 行動控制
- 評價

39 後行動階段的動機影響

- 歸因
- 自我概念
- 回饋

40 討論並且定義 “語言學習動機”