

口語教學與測試的話題設計研究

廖才儀

julis8814@sc-top.org.tw

摘要：在產出型語言教學與測試中，話題是影響學習者語言運用的重要因素之一。適切的話題設計能促成積極有效的語言表達，減少受測者因不客觀因素影響實際表達能力展現的可能性。因此，本文基於「華語口語能力測驗(TOCFL-Speaking)」施測成果，嘗試透過口語試題任務難度的分析結果，歸納出話題設計所應考量的要素—話題的類型、關聯性、熟悉度、抽象度及話題可能涉及的認知量；並據此初步制定出相對客觀的話題設計原則，比如針對低能力的學習者，應選擇個人日常生存必需的相關話題，增加受測者與話題之間的關聯性、熟悉度，並注意減少話題的抽象度、認知量；再隨著學習者往後表達能力逐漸提高，在話題設計時調整為較具社會性、專業性的話題類型，透過適當降低話題關聯性、熟悉度，增加話題抽象性、認知量，以增強話題的挑戰性。此分析結果雖是基於對外漢語口語測試的分析所產生，但對產出型語言教學與測試的話題設計應具有普遍性，希望能有助於教師、研發者按照學習者程度設計不同難度的話題，既能測得受測者可實際運用的溝通表達能力，又可避免考生在測試過程中感到挫折而影響學習意願。

關鍵字：口語測試與教學、任務難度、話題設計



華語口語能力測驗(TOCFL-Speaking) 話題設計研究初探

A Research on the Factors Affecting the Topic Design
in TOCFL-Speaking Test

Tsai-Yi Liao

The Steering Committee for the Test Of
Proficiency-Huayu(SC-TOP)

研究動機

- 話題（topic）是影響學習者產出語言的重要因素之一。
- 適切的話題設計：
 - 促成積極有效的語言表達
 - 減少受測者因不客觀因素影響實際表達能力展現的可能性。

研究材料、步驟

○ 研究材料：

「華語口語能力測驗」(TOCFL-Speaking)各等級已施測題目(2012~2019)。

○ 研究步驟：

試題難度分析

採用Facets 3.71.3版的PCM模式對資料進行MFRM分析

話題影響因素歸納

(話題類型、關聯性、熟悉度、抽象度、認知量)

話題設計原則制定

CEFR、ACTFL語言架構中的話題分級標準

CEFR		ACTFL	
C2	同C1	優異	廣泛的整體事務及高度抽象的概念
C1	抽象、複雜事物及其次要主題	優秀	正式及非正式場合，多個主題的具體及抽象層面
B2	廣泛性、與個人興趣相關的主題		個人興趣及其勝任的特殊領域中的複雜事務，也包含社會及政治話題
B1	對於自己感興趣的一個或是不同主題(具體)	高級	與個人生活相關(經歷)的話題，以及社區性、全國性乃至國際性的話題(僅限具體性)
A2	人物、生活或工作條件、每日例行工作、喜歡/厭惡等事物		中級
A1	個人、家人及朋友相關資料及地點	初級	極具預測性、直接影響他們的日常話題
Pre A1	基本的個人資料(例如姓名、地址、家庭、國籍)		

TOCFL-Speaking 華語文口語測驗

題型		題型說明/設計目的	題數
Band A	回答問題	以完整、簡短的句子回答問題。	單題
	經驗描述	每日例行性事務、個人生活密切相關	單題
	影片描述	描述畫面上所顯示的內容	單題
Band B	經驗描述	個人感興趣的各類具體、部分抽象主題	單題
	圖片描述	一般、學術、職業或閒暇相關話題	單題
	陳述意見	例子，解說並支持自己的論點。	單題
Band C	角色扮演	任何抽象、複雜、不熟悉的公眾議題、專業領域話題	單題
	觀點回應	例子，解說並支持自己的論點。	單題
	文章摘要	依據題目提供的文章歸納重點，並進行口頭摘要	單題
	觀點論述	依據題目設定的情境發表觀點，並提出論點	單題
	陳述意見	依據題目設定的情境提出意見及看法 例子，解說並支持自己的論點。	單題

你去過最有意思的地方是哪裡

你想做什麼工作

在過去的時間裡，哪一段時間是你最快樂、最開心的時間

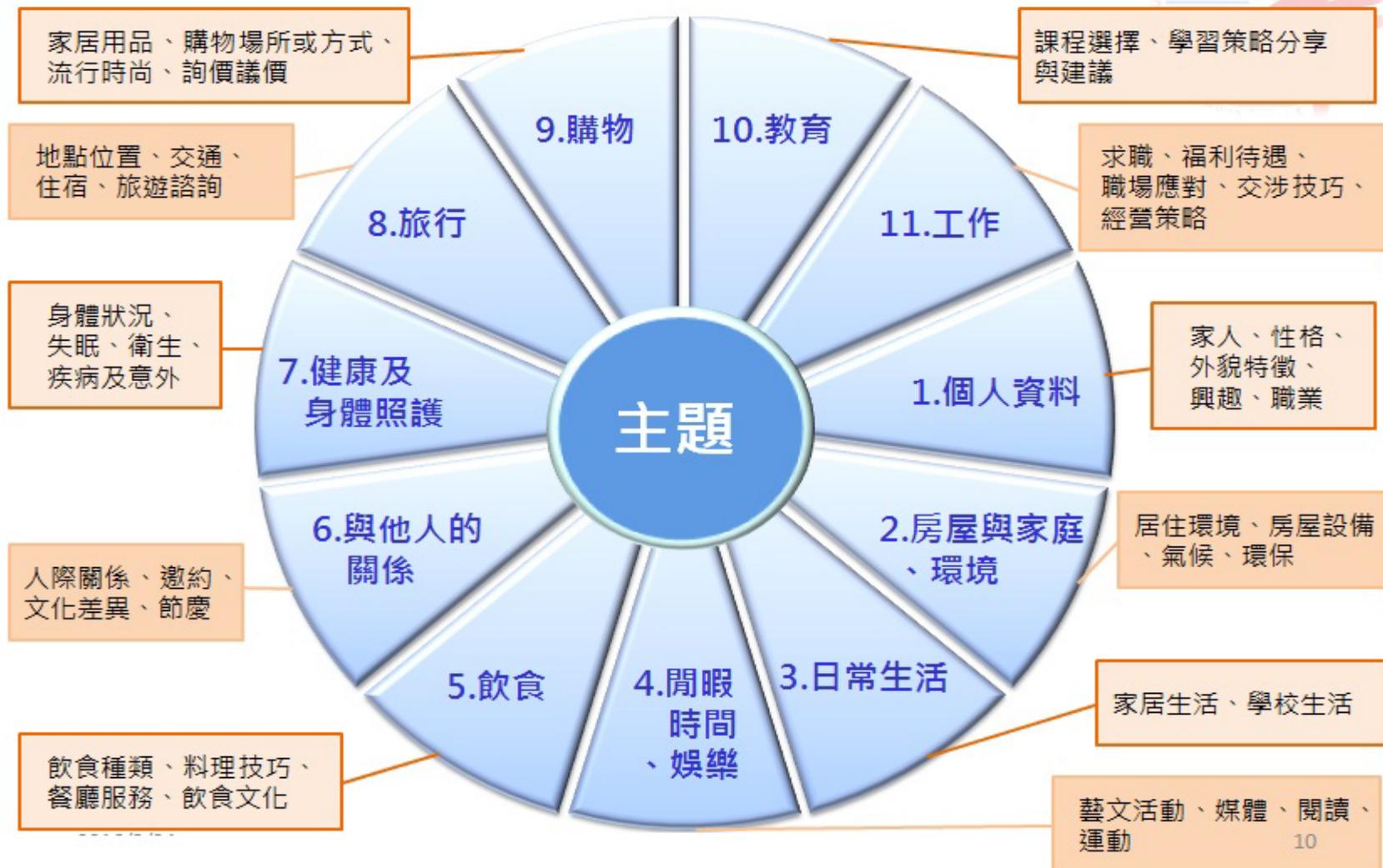
旅行時，你喜歡住在大一點、好一點的飯店，還是覺得有地方可以睡覺就好，不一定要大飯店？

摩天樓「自給自足，足不出塔」的生活型態帶來的影響

大專院校預計調漲學費

TOCFL-Speaking 話題分類表-11大類47細項

主題領域：個人、公眾、職業、教育



話題平均難度排序(由易至難)

排序	話題項目
1	1-家人朋友、個性、外貌特徵、喜好/習慣
2	3-家居/學校生活
3	4-運動、書、電影（簡單描述）
4	3-未來規劃、醫療經驗
5	8-地點、交通方式
6	2-居住環境、家具
7	1-國家簡介
8	9-購物-方式或場所、家居用品、衣著
9	6-與家人.朋友相處情況/聯絡方式

Band
A

(每日例行性事務、
個人生活
密切相關)

話題平均難度排序(由易至難) (續)

排序	話題項目
10	2-氣候氣象、動植物
11	6-人際關係及活動、節慶
12	4-書、電影(抽象感受)、電視網路新聞
13	8-旅行-住宿選擇、旅遊建議及諮詢
14	7-健康狀況/疾病、意外/受傷
15	9-流行時尚、議價、退換貨
16	10-課程選擇、學習策略分享與建議
17	5-飲食種類、料理技巧、餐廳服務、飲食文化
18	11-求職、職場應對、福利待遇

Band
B

(個人感興趣的具體、
部分抽象
主題-一般、
學術、職
業或閒暇)

話題平均難度排序(由易至難) (續)

排序	話題項目
19	2-環保政策
20	11-企業經營策略
21	7-衛生/醫療照顧/保險政策
22	6-社會現象、經濟發展與文化/環境衝突
23	5-飲食文化
24	6-文化差異、弱勢族群福利、道德相關

Band C

(任何抽象、
複雜、不熟
悉的公眾議
題、專業領
域話題)

結語與討論 CONCLUSION



- 話題設計影響因素及排序：

熟悉度-關聯性-抽象度-話題類型-認知量

(其他不顯著因素：感染力、大眾性)

- 話題設計的一般性原則

依客觀分級架構初步區分：個體性-一般社會性-專業社會性

依話題影響因素調控適當話語任務

- 研究侷限及未來發展

Thank You !



julis8814@sc-top.org.tw