

研究紀要

幼兒園客語系列教材發展歷程及成果

陳雅鈴*

國立屏東大學幼兒教育學系副教授

為了挽救客語流失的危機，屏東縣客家事務處於民國 96 年起在屏東縣幼兒園推動客語沉浸教學。本文主要在探討客語沉浸教學推動過程中的系列教材的研發理念及原則，內容包括：（1）分析客語沉浸教師的需求及既有出版教材；（2）描述目標學習者、教材目標及教材編寫理論及原則；（3）編製歷程及內容發展；（4）教材的實施方式及現況；（5）教材的評鑑方法及結果。最後，列出此系列客語教材發展的問題，包括：（1）主教材拼音爭議大；（2）客語編譯後難度變難；（3）對話設計的侷限性；（4）沒有持續修訂；（5）流通性問題。文末針對上述問題給予相關建議。

關鍵詞：幼兒園、客語沉浸教學、客語教材、客語課程與教學

* E-mail: yaling@mail.nptu.edu.tw
投稿日期：2015 年 06 月 13 日
接受刊登日期：2016 年 03 月 29 日

The Process and Result of the Hakka Language Teaching Materials for Preschools

Ya-ling Chen*

*Associate Professor, Department of Early Childhood Education,
National Pingtung University*

To prevent Hakka language from distinguishing, Pingtung County Government began to experiment the Preschool Hakka immersion programs. In the process, teachers indicated that they had urgent needs of systematic Hakka language teaching materials. This article describes the process and result of developing the Hakka teaching materials based upon the ADDIE model. Then contents include: (1) Analyzing the needs of Hakka teaching materials ; (2) Describing the target learner, teaching goal, theory and principle of the materials; (3) Introducing the contents of the teaching materials; (4) Describing the implementation of the materials; (5) Describing the various methods of evaluating the materials and the results. Finally, the researcher lists the problems of the materials and provides some suggestions.

Key words: Preschool, Hakka Immersion Teaching, Hakka Teaching Material
Hakka Curriculum and Instruction

* Date of Submission: June 13, 2015
Accepted Date: March 29, 2016

一、緣起

根據客家委員會民國 95 年（西元年 2006 年）的研究結論指出，如果沒有政府與民間持續推動客語保存，客家民眾的客語能力每年會自然流失 1.1 個百分點（客家委員會 2015）。為了挽救客語流失的危機，屏東縣客家事務處於民國 96 年在屏東縣幼兒園推動客語沉浸教學。在推動過程中，教師們紛紛表示對系統化客語教材的迫切需求，因此研究者在屏東縣政府的補助下，研發並完成一系列的幼兒客語教材。系列教材中主要包括主教材「客語真好玩」（六冊），每冊共有四大主題，每一主題包含四個小單元，每冊共十六課。除了主教材外，研究者亦研發了輔助教材，包括：「來一客」兒童客家文化繪本（共五冊）、主題教學小幫手（共六冊）、遊戲活動小幫手、主題兒歌本、及海報和字卡。「來一客」兒童客家文化繪本主要在讓幼兒透過生動有趣的繪本故事認識客家文化，文化元素包含客家食、衣、住、育樂及客家人特色。「主題教學小幫手」主要係針對「客語真好玩」主教材所設計的教師手冊，內容主要為教學活動的設計內容，提供教師進行教學之參考。「遊戲活動小幫手」設計了 100 個遊戲活動，提供教師們在進行客語活動時參考。「主題兒歌本」係針對每一個「客語真好玩」的主題所設計的兒歌，以提高幼兒學習該主題之興趣。教學用海報、字卡及 CD 均伴隨教材免費提供教師們使用。本文希望透過客語系列教材研發的紀實及討論，提供日後欲研發本土語教材的人士參考，以便研發更多適合幼兒學習的本土語教材。根據此目的，本研究主要的研究問題如下：

1. 在 ADDIE 教學模式分析階段，幼兒園的客語教材需求為何？
2. 在 ADDIE 教學模式設計階段，幼兒園客語教材之設計目標及原理為何？
3. 在 ADDIE 教學模式發展階段，幼兒園客語教材之編輯歷程及內容發展為何？
4. 在 ADDIE 教學模式應用階段，幼兒園客語教材實施的情形為何？
5. 在 ADDIE 教學模式評鑑階段，幼兒園客語教材的評鑑方式為何？
成果為何？

二、客語歷史發展及現況

臺灣客家語，主要源於中國大陸粵東，及少部份的閩南、閩西地區。客語是漢語系的一種語言，主要分布於桃竹苗，六堆及花東縱谷等。臺灣的客家語主要為四縣及海陸兩種腔，其中又以四縣腔較為強勢，大眾運輸廣播及媒體大多採用四縣話進行。根據客家委員會（2015）的調查，客家民眾能以使用「四縣腔」的比例最多（56.1%），其次為「海陸腔」（41.5%），其他像是「南四縣腔」（4.8%）、「大埔腔」（4.2%）、「饒平腔」（1.6%）及「詔安腔」（1.3%）等的比例相對較低。另有少數地區亦說「永定」及「長樂」腔，但這兩個腔調幾乎完全退居個人家庭場域，消失得很快。在書寫方法，客家語過去一直都使用漢字來書寫，在 19 世紀中期，基督教教士為了方便傳教，創立了多種客家語的拉丁拼音字母。另外，臺灣語文學會亦自己發展了客語音標方案（古國

順 2005)。

由於臺灣長久以來以國語及閩南語（福佬話）為強勢語言，再加上「國語運動」的推行，很高比例客家人受到同化，導致臺灣客語及其文化面臨空前流失。根據客家委員會調查 101 年至 102 年度臺灣客家民眾各年齡層的客語使用狀況，發現 13 歲以下聽懂客語的客家民眾僅佔 35.1%（完全聽懂 + 大部份聽懂），聽不懂佔 57%（少部份聽懂 + 完全聽不懂）；客語說的能力流利者僅佔 16.2%（流利 + 很流利），不流利者佔 70.6%（不流利 + 不會說）（客家委員會 2015）。從研究結果可以知道，客語仍舊逐漸凋零中，且在年輕一代最為嚴重。幼兒園客語沉浸教學的推行以及客語教材的發展即是保存客語的措施之一。

三、ADDIE 模式發展教材

在進行教材研發時，必需依賴系統化及科學化的方法，才能瞭解並掌握精義，達到預設的目標，提升學習成效。ADDIE 模式是常用的設計教材及教學法的系統化方法。以下分別介紹這幾個重要步驟（Peterson 2003）：（1）分析（Analysis）：此步驟主要在強調教材研發時，必需先分析分學習者的背景及需求，才能符合學習者的要求。另外，亦需考量教材的教學目標、學習環境、場域特殊文化性、現有資源以及成本效益等議題；（2）設計（Design）：此步驟主要在根據分析結果設計適宜的學習單位、學習內容和學習策略，以達成學習目標。（3）發展（Development）：考量如何編製教學材料，以便根據學習目標選擇方法、

媒體與教材，達成教學目標。此階段開始撰寫教材與講義；發展教學媒體與教具；編寫教師手冊；發展評量工具等；（4）實施（Implementation）：此階段要實際運用教材，採用教學策略；進行教學活動；並執行學習評量；（5）評鑑（Evaluation）：此階段可根據學習者態度、學習成效及成本效益等，進行全面性的檢討與改善，避免干擾教學目標的達成。以下，即根據這些步驟進行客語教材之描述：

（一）幼兒園客語教材需求分析

1. 教師不確定客語的說法

剛開始在民國 96 年進行客語沉浸教學時，並沒有教材，教師的教學主要是結合日常生活用語及主題教學，運用教師既有的客語能力自編教材。例如：中文主題正在進行關於「心情」的主題；客語即教導幼兒常見的心情客家用語（如：難過，生氣，高興等客語）。然而，在客語沉浸教學的檢討會中，老師不斷地反應：「有許多用語不確定自己是否念對，很怕教錯幼兒」。後來，在學期中時，研究人員開始安排客語專家諮詢專線，提供老師們客語諮詢。但是，老師們反應：「很不方便，因為有時是臨時要講客語時才不知道要如何講，無法事先詢問專家」。另外，老師們也表示：「為了一個字二個字去打電話，感覺沒有效率，也怕打擾到專家」。

2. 現有教材不符需求

目前市售或國家出版的教材型式多為繪本及歌謠型態，例如：客家委員會（2015）的「幼稚園客語教材繪本」及高雄市政府客家委員會（2015）的「歡喜學客語」念謠及高雄市「客語輔助教材」歌謠。幼兒

雖可以透過歌謠及繪本練習客語的音韻覺識及念唱（朱瑾玉 2013），但單向的念唱對提升幼兒整體客語溝通對話能力成效有限，並不適合當成主教材使用。最近，教育部（2015）發展了「部編客家話分級教材」，主要針對的對象是一到九年級的學生，教材內容包含了主課文、聽說練習及小活動遊戲。教材內容的單字及句型雖然也可供幼兒學習，但編排方式並不太適合幼兒園階段的統整性主題課程。另外，課文文句太長對幼兒來說太過困難；句型編寫較不具對話性；活動的解說也不足，這些因素都造成此教材在幼兒園階段實施有其困難性。除了上述教材外，其他民間出版社（如：康軒）出版的客語教材則都以小學階段為主，並沒有適合幼兒園學習的客語教材。

3. 耗費許多時間收集及整理資料

由於目前既有的客語教材多為念謠、歌曲及故事繪本，找不到適合教導幼兒客語對話的系統性教材。實施一年後，教師們紛紛表示自編教材壓力太大，需要花很多的時間去收集、整理並查證資料，造成很大的負擔。因此，客語沉浸教學實施一年後，屏東縣政府即開始委託研究者研發適合幼兒的客語教材。

4. 教學需要輔助教材協助

主教材「客語真好玩」在 2009 年正式出版後，經過會議討論及實地教學觀察發現以下幾個問題：（1）教師缺少字卡及海報進行教學活動；（2）教師需要主題兒歌進行律動教學；（3）有些教師無法掌握「客語真好玩」的主題教學精神；（4）「文化寶典」單元太困難，教師不知如何教導；（5）教師們需要有遊戲活動手冊，讓他們自編一些活動。為了解決這些問題，研究者陸續申請經費印刷字卡、海報及學習單供教

師帶活動及情境佈置使用。另外，研究者亦將每個主題的第一課念謠編成兒歌，供教師帶動唱使用。為了落實「客語真好玩」的教學理念，研究者編製「主題教學小幫手」教師手冊，提供教案供教師參考。「遊戲活動小幫手」則收錄了 100 個遊戲活動，提供教師彈性結合在主題或日常生活活動中。最後，由於「文化寶典」的客家文化元素太過困難，在教科書上修改又破壞了原先的版面安排。因此，研究者選擇不修改原教科書版面，而另行規劃了一系列的「來一客：兒童客家文化繪本」，透過繪本故事的方式，帶入客家食、衣、住、育樂及客家人特性的文化特色學習。

(二) 幼兒客語教材之設計

1. 學習者

客語系列教材主要針對的學習對象為 3-8 歲不諳客語之幼兒，主要針對初學者設計，目前實施客語沉浸教學之幼兒有 2/3 以上均是不諳客語的初學者。主教材「客語真好玩」提供客語沉浸幼教師在幼兒園進行客語教學之用，教材總共六冊，提供小、中及大班幼兒客語學習。教材內容以主題型式設計，是國內唯一以主題統整方式設計的客語教材。教師可依幼兒客語程度及幼教課程主題自行挑選適合的主題進行教學。

2. 教材目標

「客語真好玩」編寫的主要目標在培養幼兒客語聽說能力。輔助教材「主題教學小幫手」主要目的在提供教師設計教案及安排教學活動參考。「來一客：兒童客家文化繪本」主要目標在透過有趣的繪本故事及圖像，帶領幼兒認識客家文化、欣賞客家文化、並提高自我文化的認同。

字卡、海報、「主題兒歌本」及「遊戲活動小幫手」等輔助教材主要目的在提供教師進行遊戲活動及情境佈置之用。「客語真好玩」及「來一客：兒童客家文化繪本」均附有朗讀 CD，方便幼兒自主性地在家學習。

3. 教材編寫原則

本教材發展的理論主要依據 Krashen 的語言獲得理論而來。根據 Krashen 的理論，幼兒在學習第二語言時，可以透過類似學習第一語言的「習得」方式獲得。本教材主要即是在客語沉浸教學的模式中進行，平時教師以客語與幼兒交談及授課，幼兒可自然而然無意識地獲得語言。然而，研究者發現時間一久，幼兒的客語能力似乎受限於每日生活的重覆作息，無法獲得更進階的客語能力。因此，客語沉浸教學除了日常生活說客語外，每星期會再闢二個客語課程時段，有系統地教導較不易在幼兒日常作息出現的客語。Krashen 的理論中，非常強調「可理解的輸入」（comprehensible input），亦即以略高於學習者既有語言水準的方式輸入較進階的語言，提升幼兒現階段的語言能力。教學過程強調學習者需要在一個豐富、有意義且可理解的語言輸入環境中，才可以獲得語言（McLaughlin 2013）。另外，根據 Krashen 的「情緒濾網」假定，感情因素是語言學習最重大的影響，情緒決定學習者接受輸入的量及品質。因此，營造一個有趣且有意義的語言學習環境是很重要的，教材需要創造許多幼兒使用語言互動及溝通的機會，學習有趣，情緒濾網降低，學習效果會較佳（McLaughlin 2013）。

除了 Krashen 的理論，研究者亦統整了許多語言教材發展的原則，歸納如下：（1）符合幼兒時期的常用語為主：Otto（2010）指出幼兒的語言學習，最初獲得的辭彙多以日常生活常用的社交用語（如：早安、

bye bye)、常見的物品(如:碗、杯子)、常做的動作(如:躺、坐)或形容用語(如:好、壞)為主。因此,客語教材的設計即以幼兒最初獲得的幾大類常用語編寫單字及句型;(2)以學校及家庭語境為主:語言教材的編寫必需考慮學習者的常用語境,語境要多元及真實性高,學習者才能學會在真實生活中使用(顏燕妮 2014)。由於客語沉浸幼兒目前使用客語的情境多以學校及家庭為主,社區已經很少使用客語,因此教材的語境設定多以學校及家庭的生活情境為主;(3)具溝通性及互動性:何寶璋與羅雲(2012)指出,學習語言同時,亦必需培養使用讓語言交際的能力。Owens(2011)亦指出,學習者必需瞭解如何使用該語言,亦即該語言的「語用」及「言談」(Discourse)部份,才算是精通一種語言。為了讓幼兒能夠實際運用客語溝通及互動,主教材編輯非常注重句型的對話性,所有單字均可融入對話句型中,發展幼兒語言交際的能力;(4)文化知識融入:語言的學習與文化是無法分割的,語言是文化的載體,文化透過語言來傳遞,要學習好一種語言也必需了解該語言的文化(Baker 2011)。洪惟仁(2006)即談到,不同文化的語言表達方式不同(如:不同的問好方式),若不了解語言文化,常會有一些誤解產生。因此,本系列教材的插圖、用語習慣及互動模式均參照客語及客家文化專家建議,融入客家文化思惟。例如:主角的名字為客家人常用名字;穿著為客家藍衫;食物的單字亦為客家特色菜,讓客語的學習不會脫離文化;(5)知識性及科學性:蔡雅薰(2009)指出語言教材之編寫要掌握由近到遠、具體到抽象、簡單到複雜的原則,同時顧及知識性及科學性的編排。因此,客語教材的詞彙安排由少到多,由簡到繁,且著重新舊經驗的連結。另外,Flavell(2004)指出,學齡

前幼兒認知記憶的範圍大約是 4-8 個項目，因此主教材的每課單字量以 4-8 個單字為主，若較難的單字則減少數量，較簡單則增加一些單字量；

(6) 立體原則：所謂的立體原則係指教材要多面向發展，不能只有教科書，還需要有讓教學立體化的教師手冊、視聽影音、海報及掛圖等，才能讓教學發揮最大功能（李泉 2006）。因此，本系列客語教材除了有主教材外，亦有教師手冊、錄音 CD、遊戲活動手冊、字卡、海報及繪本等輔助教材。

（三）編製歷程及內容發展

1. 教材編輯歷程

從 2009 年到 2012 年，整個系列的客語教材才陸陸續續地完成。「客語真好玩」從 2008 年開始編輯，2009 年完成。「來一客：兒童兒童客家文化繪本」從 2010 年開始編輯，於 2011 年完成。「主題教學小幫手」等輔助教材在 2011 年開始編輯，2012 年完成。編輯每一套教材，都有編輯團隊，主要成員為：幼兒雙語教學專家、幼兒語言教學專家、客家語言專家、客家文化文史工作者、現場幼兒園教師、美編插圖專家及執行編輯成員。編輯會議在前六個月內，每星期召開一次，討論主題聚焦在如何專業分工、欲涵蓋的內容、編排方式及實質的文字內涵。待教材內容架構、內容項目及編排方式確認後，即交由每冊負責的編輯委員開始進行資料收集、考證及編寫。第一版文稿出來後，即開始安排客語文專家進行審訂及討論。文稿內容確認後，才開始進行插圖及美編作業。校稿及修正工作在編寫過程中一直不斷地反覆進行。所有文字及插圖美編完稿後，再安排專家及現場幼教師進行最後的整體審訂及討論。所有

的教材都經歷過十餘次的專家討論會議及無數次的修訂，才得以完成。客語文專家給的建議大多關於客語拼音、用字、及在地適宜性建議為主；客家文史工作者的建議則常與插圖及情境設計的文化適用性為主；幼兒園教師給的建議則多以教學活動設計、兒歌念謠設計及學習單設計的建議為主。編輯團隊大多遵從專家建議進行修訂，但期間也有許多專家意見不合的情形，此時研究者即會再詢問非團隊成員的權威性學者（如：客家文化研究所所長）做最後決策。每種教材編寫過程中均經歷十餘次以上的討論及修正，內容有一定的專家效度。

2. 客語真好玩（主教材）發展

編寫「客語真好玩」主教材時，研究者收集了市面上一些教導幼兒客語的教材，但研究者發現多數教材為繪本故事（如：細免仔客語繪本）、兒歌（如：客家童謠精選）、常用句（如：好客 100 句）或小學客語教材，尚未看到符合幼兒學習且有系統的客語教材。因此，研究者決定自己建構一套符合幼兒園課程模式的客語教材。鄭舒丹等（2006）在幼兒園實施英語教學時，建議若第二語言的課程能與中文主題教學融合，則二種語言的課程內容及幼兒能力可以互相支援統整，幼兒的學習會較具統整性及連貫性。因此，「客語真好玩」教材在設計時，即以單元主題的方式編排而成。例如：「認識佢自家」的客語主題，即可再細分為「佢个身體」、「身體蓋奇妙」、「佢个外型」及「身體會講話」四個小單元，小單元均圍繞著中心主題，連貫不分散。

「客語真好玩」每一課的內容主要分為：單字句型情境頁、對話頁、念謠、文化寶典及學習單五大部份（附件一）。單字及句型的選用主要以「日常生活用語」及「具溝通性及對話性」為原則。每一課的主要句

型均有問句及答句，以便創造對話訊息的缺口（Jondeya 2011），達成引起對話的目的。例如：教完家庭成員的單字後，主要句型為：「佢係麼人？」「佢係若个__麼？」，幼兒即可以根據現實狀況，運用該句型進行家人介紹的對話。每一課內容難易適中，以不對幼兒認知造成太大負荷為考量。緊接著單字句型的是「情境對話」單元，此單元以圖文的方式呈現如何運用主要的單字句型進行溝通對話，透過對話的圖文情境，可以讓幼兒瞭解如何運用這些單字句型進行對話。教師在教導對話時，可請幼兒進行角色扮演，模擬對話交際中的輪流、語氣及動作等交際重點，學習以客語進行交際溝通。由於語言的學習需要反覆練習才能達到精熟的目的（Bourke 2006; Ortega 2014），而念謠及歌曲是一個反覆練習的良好工具媒介（Cohen 2014）。因此，研究者在每一課都附有結合單字所編成的歌曲或念謠，讓幼兒藉由唱歌或念謠熟悉單字及句型。另外，「客語真好玩」特別設計「文化寶典」小單元，配合每個主題，介紹客家人獨特的生活方式、特色或行為模式。例如：在問候的主題中，即介紹客家人打招呼的常見方式，讓幼兒瞭解客家文化的特色。針對較難找到符合文化的主題，則會編寫簡單俗諺（如：人情好，食水甜）來介紹客家文化。最後，為了評量幼兒的學習成效，教材最後附有「親子互動學習單」，學習單的內容主要是運用本單元所學的單字及句型與家長（或同儕）進行口語互動，完成勾選、畫畫或連連看的遊戲任務，學習單內容均與本課單字及句型相關，藉此評量幼兒客語的學習成效。互動式學習單希望由家長與幼兒共同完成，將客語學習融入家長參與，帶動家長客語保存意識，家校共同合作，讓客語學習成效有加乘效果。

3. 來一客：兒童客家文化繪本發展

「客語真好玩」中的「文化寶典」是內容設計中唯一較不實用的單元。教師們在使用後，反應：「純文字的文化內容描述太過抽象及困難，不知如何教導給幼兒」。由於「客語真好玩」每一子題有篇幅的限制，因此在原教材中修改有其困難度，研究者開始思考將客家文化變成較易讓幼兒接受的繪本教材型式。繪本（picture books）一直是幼兒學習文化及多元觀點很好的工具及媒介（Morgan 2009），因此研究者在 2010 年開始著手編製「來一客：兒童客家文化繪本」（共五冊），運用有趣生動的圖文故事介紹客家人食、衣、住、育樂及客家人特色的文化。繪本的編製是從田野調查開始，故事編寫者以六堆地區為主要構思繪本故事的場域，前三個月密集進入六堆社區訪談當地社區人士、耆老並收集相關新聞報導及史料，再依此撰寫繪本故事大要。這些田野紀實除了成為故事的構思來源外，也成了繪本後面的「文化註記」單元，提供給有興趣延伸故事內容進行課程的老師們參考。文化繪本除了故事本身之外，故事末附上「文化註記」、「親子共讀導覽」、「教師錦囊妙法」及「小小劇場」等單元（附件二）。文化註記主要是提供教師們更細節及深入的文化知識，讓有意進行文化延伸活動的老師，可以省去再去找資料的時間。「親子共讀導覽」則提供一些親子共讀小遊戲，讓閱讀客語故事更加有趣。「教師錦囊妙法」則設計了一些文化體驗小活動，供幼教師在課堂教學使用。「小小劇場」是運用教事內容編寫成的兒童劇劇本，若教師想將故事內容改編成兒童劇，即可拿來運用。

4. 客語真好玩輔助教材發展

本研究所指的輔助教材包含：主題教學小幫手、遊戲活動小幫手、

主題兒歌本、字卡及海報等，這些輔助教材是一起研發完成的（附件三）。遊戲活動小幫手主要收錄 100 個幼兒階段常見的語言遊戲，編輯團隊將遊戲改編成客語遊戲，提供老師們設計活動使用。主題兒歌本主要是針對每一個「客語真好玩」主題，將念謠改編成歌曲，供教師們帶動唱使用。除了兒歌本外，亦附上音樂 CD。「主題教學小幫手」是「客語真好玩」的教師引導手冊，提供教學流程教案供教師們參考。「主題教學小幫手」的每一份教案預計進行一個星期，主要元素流程（附件四）如下：

（1）情境引導單字及句型

Baker (2011) 建議單字及句型的教導應幫助學習者將 L2 與事物建立聯繫，因此應該以情境的方式介紹，而不是用翻譯的方式進行。這個步驟是以「直接教學法」的方式進行，以多元感官及情境的方式介紹單字及句型，運用圖片、實物、扮演及教具等營造語言使用情境，讓幼兒藉由情境瞭解單字及句型的意義及使用方式，儘量不加以翻譯（Baker 2011）。以「調味料」主題來說，老師可以拿出炒菜鍋做出模擬炒菜的動作情境，同時，老師拿出實際的醬油、糖、醋等調味料，在拿起調味料的同時說出它的客語，幼兒自然會將實物與調味料的客語單字及句型做連結，而不需經過翻譯。

（2）聽力理解活動

幼兒在學習外語的過程中，聽力和理解的能力發展是在「說」的能力之前（Baker 2011）。因此，待幼兒瞭解單字及句型的意義後，教師即可安排一些聽力理解遊戲活動，讓幼兒熟練單字及句型的理解力。聽力理解活動的設計主要以「肢體反應」教學法為依據，所謂「肢體反

應」教學法即是強調幼兒在還沒說話之前，會先以肢體動作回應父母的命令，待聽力理解成熟後，便能自然開說話，所以建議教師或家長應多藉助肢體活動來搭配學習（Richards and Rodgers 2014）。因此，緊接著「情境引導單字及句型」之後，教案即安排「聽力理解活動」的設計。這個階段尚不要求幼兒正確地說出客語，只要求幼兒以肢體動作正確回應即可。例如：在介紹「食物」主題客語時，幼兒每人手上拿一道「食物」的字卡，老師假裝是客人點菜，老師點到哪一道食物時，手上拿該項菜字卡的幼兒就要跳出來。這樣的遊戲活動即是很好的聽力理解活動，幼兒只要能正確地跳出來即表示聽懂這個菜的客語。聽力理解活動可以做很多變化（如：跳格子、打字卡、丟丟樂等），教師要儘量以遊戲替代機械式的反覆練習，才不致讓幼兒的情緒濾網升高，以致於失去學習動機。

（3）口說活動

幼兒的聽力理解活動需要反覆的練習，待幼兒聽力理解沒問題後，即可進行幼兒的口說活動練習。要促進幼兒運用 L2 進行對話可運用「溝通教學法」中的「資訊差」（information-gap）或「觀點差」（opinion-gap）技巧來進行活動。所謂的「資訊差」（information-gap）或「觀點差」（opinion-gap）即是二位對話者，一位處於未知（如：衣服在哪裏？），一位處於已知的狀態（如：衣服在桌上），如此即有開啟對話及溝通的必要（Baker 2011）。例如：藉由戲劇扮演，一位幼兒演醫生，一位幼兒演病人，醫生問病人：「你哪裏不舒服？」（未知）病人回答：「我眼睛／耳朵不舒服」（已知），即可運用這種資訊差來創造學習五官或是身體部位的客語溝通。因此，在客語課時，若教師想創造「家庭成

員」客語對話機會，即可要求幼兒二人一組，一人扮演小記者詢問另一人：「你家裏有什麼人？」另一小朋友再根據真實的家狀況回答：「我家裏有__，__，和__」，藉此來提升進行對話的動機及興趣。一般常見的L2口語練習多著重在「教師問，學生回答」的語言模式，因此教師在設計口說活動時，要注意多讓幼兒練習「有問有答」的對話能力，例如：可讓一位小朋友扮火車頭，全班小朋友一起提問：「你要去哪裏？」火車頭回答：「我要去__」，如此全班都練習到「提問」，火車頭小孩也練習到「回答」，有問有答才是良好的口說對話練習。

(4) 情境模擬對話

陳雅鈴(2013)指出，客語教學多在上課情境或學校情境中發生，幼兒學習到的語言模式偏向於固定的「教師問學生答」、「正式完整句型」以及「團體互動」模式，較少「學生發起對話」、「非正式口語」及「小組或個別互動」模式。因此，待幼兒的理解及口說對話能力達良好程度時，教師即可設計模擬真實的客語使用情境，讓幼兒模擬真實生活對話。情境的設計要以「生活化」及「真實化」為考量，情境越接近真實越好(Baker 2011)。例如：教師教完錢幣及超市物品的客語說法後，即帶幼兒到超市進行戶外教學，要求幼兒以客語實際進行物品採購及付款，將所學客語運用在真實生活中。又例如：教師在教完「蔬菜」的客語後，即可在學習區佈置一個「煮菜角」，讓幼兒以客語扮演煮菜的角色，練習用客語與不同角色溝通。透過這些情境的模擬活動，幼兒才能體會客語使用的語境以及交際功能，將所學的客語與真實生活連結。

四、教材的實施

所有的教材在印刷出版之後，即在屏東縣所有客語沉浸教學班級中實施。每一個班級的老師都有全套免費的「客語真好玩」主教材及輔助教材。每學期研究團隊會統計客語沉浸班級幼兒的人數，主教材「客語真好玩」免費提供給每位幼兒。不過，由於經費限制，幼兒畢業後，會將教材留給下一屆的幼兒使用，研究團隊只需再補充不足份數即可。目前園所使用「客語真好玩」主教材的方式主要分為二種：（1）有系統地按照教材內容的順序，於每星期二堂客語課中教授客語，不配合中文主題課程；（2）客語融入中文主題課程中，教師們選用與中文主題相對應的客語主題，在主題活動中不斷融入客語教學及相關活動。

輔助教材部份，每位教師有二套字卡，一套運用在遊戲活動中，另一套則做情境佈置張貼。教學海報配合上課內容張貼在教室，讓幼兒可以隨時指著海報念唱，自然而然認識客語字。「遊戲活動小幫手」純粹提供教師做為工具書，若需要遊戲活動時，可隨時參考選用。「主題教學小幫手」雖然提供完整教案給老師們參考，不過有經驗的老師們仍然偏好自行設計教學活動。新手教師則較依賴「主題教學小幫手」，新進教師會先按照小幫手的建議進行課程，待慢慢步入軌道後，再自行設計教案。有了「主題教學小幫手」後，先前教學品質參差不齊的問題獲得改善，研究者入班觀察時，即明顯地發覺大部份的教學品質都能到達中上的程度。

「來一客：兒童客家文化繪本」因為印刷費用較貴，僅能提供每所

幼兒園一套實體書供不同班級的老師借用。不過，研究者提供每位老師文化繪本的電子檔，若教師有播放設備，即可運用電子書的方式分享講故事。文化繪本的使用方式也是讓教師們自行設計：有的老師將繪本故事融入既有的主題課程中，做為教學歷程中的一部份。例如：在「我的家」中文主題中，教師介紹每位幼兒不同的住家型態，同時帶入「來一客：平地起伏房」繪本故事，讓幼兒認識不同的客家伙房型式。延伸活動可搭配戶外教學參觀客家伙房或是用紙盒搭建伙房活動，讓客家文化課程豐富多元。有的教師會另闢故事時間，在說故事時帶入客家文化繪本。有的老師會將繪本放在圖書角供幼兒於角落時間自由閱讀。目前，這套繪本在臺南推行「客家文化主題教學」時發揮很大的功效，教師們以這五冊繪本設計五個文化主題，以客家文化體驗活動搭配客語教學的方式，帶領幼兒認識客家文化之美，成效很不錯，目前持續擴大推行中（臺南市政府 2015）。

五、教材的評鑑

這系列教材出版以來，研究者透過不同的方式評鑑「培養幼兒客語的聽說能力及客家文化素養」目標是否達成，主要的評鑑方式如下：

（一）教師教學評量

主要的評量方式是透過教師設計的遊戲活動或學習單來進行評量。在形成性評量中，教師設計撿水果圖卡遊戲來評估幼兒是否聽得懂相關水果句型及單字；教師也可以設計角色扮演遊戲讓幼兒進行對話，藉此

評量幼兒個別的口說對話能力。例如：教師可以設置一個賣食物的角落，引導幼兒進行食物點餐活動，藉此觀察幼兒是否能運用所學的食物單字及句型。在結果評量方面，教師可以運用「客語真好玩」的學習單，鼓勵幼兒與家長合作完成學習單，藉由學習單的完成率評估幼兒學習的成效。有的教師設計「學習護照」，護照中列出本月主要教材的句型及單字，供教師及家長評比幼兒的表現。學習護照每月發回一次，學期末回收，表現良好者有小禮物獎勵。

（二）每月教學研習討論

所有教師每個月均需參與客語沉浸教學研習及討論，研習會中邀請相關專家及實務人員分享客語教材的設計原理及使用建議。會中亦會邀請客語沉浸教師分享他們使用客語教材的狀況、使用的問題、需求及建議等。事實上，客家文化繪本、遊戲活動小幫手及主題兒歌本等輔助教材均是根據教師們在會議上的建議而發展。

（三）每學年入班實地觀察

為了更深入瞭解教師們現場使用教材的狀況，每學期研究者均會拍攝教師們運用教材的教學實況，學年末則會入班實際觀察狀況。藉由這些觀察，研究者可以瞭解教材實際運用的狀況及進一步的需求。例如：研究者觀察後才發現，教師們都自行製作教材中的字卡及念謠海報，因此才有了發展字卡及海報的動機。另外，因為觀察到教師們詮釋「客語真好玩」的方式不同於研究者的理念，造成教學品質差異頗大，才有了研發「主題教學小幫手」教師手冊的動機。現場觀察讓研究者深入瞭解

教材的實施現況及需求，才能不斷發展及修正教材，給予教師們支援。

(四) 進行研究計畫

除了上述的評鑑方式外，研究者亦進行了一系列的研究計畫有系統地評估教材對幼兒客語聽說能力以及文化態度的影響。在這些研究計畫中，研究者採用了不同評量工具評估幼兒客語聽力（如：客語版畢保德圖畫詞彙測驗、教師評量表）、客語口說能力（如：口語敘說訪談）、客語及客家文化態度（如：語言態度評量表、家長問卷）。研究結果發現，幼兒客語聽說能力有顯著的提升（陳雅鈴等 2009；陳雅鈴 2012）。

六、結論與建議

本研究之客語系列教材雖然有許多正向的成效，但也有其侷限性及待改進之處，以下為評鑑時發現的幾點問題及建議：

(一) 主教材的拼音爭議

由於客語的發音及腔調有地域性的差異（鍾榮富 2014），每位審訂專家認為的正確標音也都不太一樣，因此教材標註的拼音一直有很多爭議，最後主教材決定採用客語沉浸班級所在地的六堆腔發音為準，但直到出版後仍有許多人反應拼音不正確。也因為標音的問題，此套教材似乎只能在六堆區的幼兒園使用，無法擴及臺灣其他客語地區。因此，建

議日後的客語主教材可以省略拼音，以客語字呈現即可，因為學齡前幼兒並不認識拼音（連注音都還不會認），對輔助幼兒學習客語並沒有太大幫助。

（二）客語編譯後難度變難

編輯團隊在編輯繪本故事時，主要是由一位熟悉幼兒文學及故事編製的創作者進行，但這位編者不懂客語，因此是先以中文編寫，再委由客語專家翻譯成客語。但中文翻譯成客語後，本來簡單的文本變成有一定的難度，造成幼教師在講故事時的困難。目前教師們都先讀過故事後，再以自己口語的客語自行演譯故事內容，幼兒接受度較高。因此，建議日後在編輯相關繪本故事時，若能直接以客語進行故事文本編輯，文本的難度較易掌握。再者，若能經過現場教師實際試用後再進行定稿，會更符合教師及幼兒的需求。

（三）對話設計的侷限性

受限於教材的篇幅限制，主教材在編寫對話時，幼兒對話的回應沒那麼多元。例如：若一位幼兒問：「佢係麼人？」，編寫的對話中只能回應一種答案，但在現實生活中幼兒的回答可能有很多種。因此，教師在運用這套教材時，要能自行延伸設計活動，創造真實情境，讓幼兒模擬真實情境中可能的多元回應，幼兒才能真正地將所學客語應用在日常生活中。建議未來教材的發展可以運用客語真實文本（authentic materials）（如：真實客語錄音、幼兒自製客語小書）提供幼兒更豐富及真實的客語輸入模式，發展幼兒更大範圍的語用溝通能力。

(四) 沒有持續修訂

這一系列的客語教材已在臺南、高雄、屏東等縣市廣泛地使用於客語沉浸教學班級中。使用期間雖然有發現一些問題（如：文化寶典適用性），但受限於經費的不足，目前並無相關經費可以進行修訂及重製。建議日後若中央或地方政府有額外的經費，可以考慮針對使用上有問題的部份進行修訂。

(五) 流通性問題

目前這一系列教材可以透過國家出版品及五南書局的銷售管道取得，但其實主要的印製單位為出版發行的屏東縣政府，屏東縣政府會視年度經費來印製份數。研究者常聽到有別縣市的客語薪傳師希望購買相關教材但卻買不到的狀況，主要是當年度屏東縣政府可能無經費印製。因此，建議未來政府相關單位可以思考將版權售予民間的出版單位，以客語推廣的角度，讓此系列教材的流通更為廣泛。

參考文獻

- 古國順，2005，《臺灣客語概論》。臺北：五南。
- 朱瑾玉，2012，《客家童謠融入客語教學之行動研究：以客語薪傳班為例》。桃園市：國立中央大學客家研究所碩士。
- 何寶璋、羅雲，2012，〈非目的語環境客語國別教材編撰的思考、設計與實施〉。《華語文教學研究》9(3): 31-46。

- 李泉，2006，《對外華語教材研究》。北京：商務印書館。
- 客家委員會，2015，〈101 至 102 年度臺灣客家民眾 客語使用狀況調查研究〉，《客家委員會》，發表日期：2013 年 12 月。file:///C:/Users/user/Downloads/101-102%E5%AE%A2%E8%AA%9E%E4%BD%BF%E7%94%A8%E7%8B%80%E6%B3%81%E8%AA%BF%E6%9F%A5%E7%A0%94%E7%A9%B6%E5%A0%B1%E5%91%8A.pdf。取用日期：2015 年 12 月 20 日。
- 洪惟仁，2006，〈高屏地區的語言分佈〉。《Language and Linguistics 7: 365-416》。
- 陳雅鈴，2013，〈客語沉浸教學幼兒之客語使用情形〉。《幼兒保育學刊》10: 1-18。
- _____，2012，〈客籍組成比例對客語沉浸幼兒客語口語敘說表現之影響〉。《屏東教育大學學報》38: 1-20。
- 陳雅鈴、陳仁富，2011，《客語復振從屏東出發：屏東縣幼兒園客語沉浸教學》。臺北：五南。
- 陳雅鈴等，2009，〈客語沈浸教學對提昇幼兒客語聽說能力之影響〉。《教育心理學報》41(2): 345-360。
- 臺南市政府，2015，〈札根幼兒多元唱遊教學〉，《臺南市政府施政成果網》，2015 年 12 月 25 日。http://plan.tainan.gov.tw/ach2/showview.asp?mainid=%7BEA37D913-69D6-467F-8CC7-FFE9C2A77AE1%7D&tag=%E6%96%87%E5%8C%96%E9%A6%96%E9%83%BD。取用日期：2015 年 12 月 30 日。
- 蔡雅薰，2009，《華語文教材分級研製原理之建構》。臺北：正中書局。

- 鄭舒丹等，2006，《幼兒英文融入式教學》。臺北：東西出版社。
- 鍾榮富，2014，〈臺灣客家話在地化現象之考察〉。《臺灣語文研究》9(1): 29-54。
- 顏燕妮，2014，《兒童華語教材比較分析之研究——以《Hello! 華語》、《輕鬆學漢語少兒版》和《美洲華語》為例》。屏東市：國立屏東大學華語文教學碩士。
- Baker, Colin, 2011, *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism*. Tonawanda, NY: Multilingual matters.
- Bourke, James M., 2006, “Designing A Topic-based Syllabus for Young Learners.” *ELT journal* 60(3): 279-286.
- Cameron, Lynne, 2001, *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cohen, Andrew D., 2014, *Strategies in Learning and Using A Second Language*. New York, NY: Routledge.
- Cummins, Jim, 2001, “Instructional Conditions for Trilingual Development.” *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism* 4(1): 61-75.
- Flavell, John H., 2004, “Theory-of-mind Development: Retrospect and Prospect.” *Merrill-Palmer Quarterly* 50(3): 274-290.
- Jondeya, Rania Sameer, 2011, *The Effectiveness of Using Information Gap on Developing Speaking Skills for The Eighth Graders in Gaza Governorate Schools*. Unpublished doctoral dissertation, Department of Curricula & Teaching Methods, Al-Azhar University-Gaza,

Palestinian.

Krashen, Stephen D., 2003, *Explorations in Language Acquisition and Use*.

Portsmouth, NH: Heinemann.

McLaughlin, Barry, 2013, *Second Language Acquisition in Childhood (*

Volume 2): School-age Children. New York: Psychology Press.

Morgan, Hani, 2009, “Picture Book Biographies for Young Children: A Way

to Teach Multiple Perspectives.” *Early Childhood Education Journal*

37(3): 219-227.

Ortega, Lourdes, 2014, *Understanding Second Language Acquisition*. New

York, NY: Routledge.

Otto, Beverly, 2010, *Language Development in Early Childhood*. New York,

NJ: Merrill.

Owens, Robert E., 2011, *Language Development: An Introduction*. New

York: State University of New York.

Pawilen, Greg Tabios et al., 2010, “Designing An Integrated Curriculum for

Preschool.” *Asian-Pacific Journal of Research in Early Childhood*

Education 4(2): 57-76.

Richards, Jack C., and Rodgers, Theodore S., 2014, *Approaches and Methods*

in Language Teaching. UK: Cambridge University Press.

附件一：客語真好玩一課內容



單字句型情境圖



對話頁



文化寶典



俗諺



歌曲念謠



學習單

附件二：來一客：兒童客家文化繪本



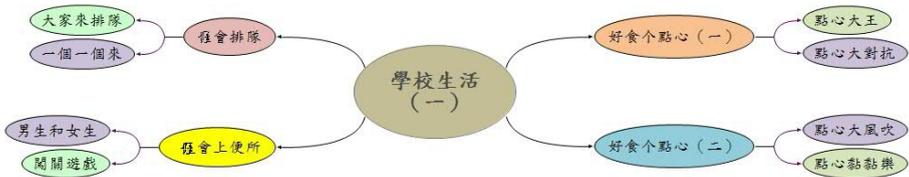
附件三：客語真好玩各種輔助教材



附件四：主題教學小幫手一課之教案

第三單元名稱：學校生活（一）

一、每月教學主題網



二、相關教學資源

念謠	<ul style="list-style-type: none"> • 第九課《排隊》 • 第十課《上便所》 • 第十一課《食麼个點心？》 • 第十二課《好吃个點心》
俗諺	<ul style="list-style-type: none"> • 第九課「學懶三日，學好三年，學好三年，學壞三日。」 • 第十課「平時毋燒香，臨時抱佛腳。」 • 第十一課「少食多香味，多食無味緒。」
文化	<ul style="list-style-type: none"> • 第十二課：敬字亭
網站	<ul style="list-style-type: none"> • 哈客網路學院：http://elearning.hakka.gov.tw/default.aspx • 客家委員會：http://www.hakka.gov.tw/mp1.html

三、每週參考教案：我會排隊

客語教學目標
單字：排列、頭前、後背、1-10 數字
句型：1. 大家來排隊！ 2. 你排第幾也？麼人在若个頭前 / 後背？ 3. 排第 ___ 个。 ___ 在頭前 / 後背。
歌曲 / 唸謠：《排隊》
情境引導單字與句型
說明：老師利用真實的排隊活動帶著孩子認識本課單字及句型。 流程：
1. 老師先請小朋友排隊（一排十人，人數超過十人排到第二列），帶入句型：「大家來排隊！」（請幼兒一邊覆誦，一編排好隊）
2. 老師發下事先製作好的數字牌子讓幼兒帶上。（1～10 號） 老師先帶幼兒念一遍身上的數字。 例如：老師：「來我們看阿明身上的數字是什麼？」 幼兒：「1」 老師：「對，1（客語）」（請幼兒覆誦） （依序介紹到十）
3. 介紹完 1~10 的單字後，老師請每位幼兒輪流報數，以熟悉單字。 接下來老師拿三位幼兒來當示範，帶入單字與句型。 例如：假設幼兒排隊順序為阿明 阿梅 阿香 老師：「請大家告訴我，阿明排在阿梅的前面還是後面？」 幼兒：「前面。」 老師：「對，頭前」（請幼兒覆誦一次） 老師：「阿明在阿香頭前。」（請幼兒覆誦一次） 老師：「那阿香排在第幾個？」 幼兒：「第 2 個。」 老師：「對，阿香排第 2 个。」（請幼兒覆誦） 以此依序帶入單字與句型讓幼兒練習。
4. 老師請幼兒在排成剛剛的隊伍，依序以問句問每一位幼兒，請幼兒回答，回答不出來由老師輔助。

例如：老師問排在第 6 個的幼兒：「你排第幾吔？」

幼兒：「排第 6 个。」

老師：「麼人在若个頭前？」

幼兒：「明明在頭前。」

以此方式讓幼兒練習句型與熟悉單字。

聽力活動

說明：老師準備 5 張動物圖卡（兔子、大象、熊、貓、狗），以〈大家來排隊〉的遊戲，讓幼兒熟悉單字與句型。

流程：

1. 老師請幼兒依照聽到的指令來排圖卡，一開始先由老師做示範：
 例如：老師：「排第 3 个。」幼兒必須在自己的前面放 2 張動物圖卡，後面放三張圖卡。
 老師：「大象在頭前。」幼兒必須將大象圖卡擺在他前面。
 老師：「狗仔在後背。」幼兒必須將狗的圖卡擺在他後面。

2. 以此讓幼兒輪流玩，熟悉單字與句型。

□說活動

說明：老師以〈一個一個來〉的遊戲，讓幼兒互相提問問題與回答，以熟悉單字與句型。

流程：

1. 老師先將幼兒分組（每個組別的人數盡量一樣），請各組派出代表猜拳決定問答順序。

決定好順序後，老師準備一個大籤桶，裡面放 3 道題目，

「你排第幾吔？／麼人在若个頭前？／麼人在若个後背？」

請 A 組幼兒輪流抽題目，並大聲將問句唸出來。

再由老師抽牌數號碼籤，決定 B 組回答的幼兒。

B 組幼兒必須回答 A 組幼兒的問題。

例如：A 組幼兒抽到的題目：「你排第幾吔？」

由老師抽號碼籤：「第 6 號」

B 組幼兒：「排第 6 个。」

2. 以此：是讓幼兒練習句型。

對話模擬應用

說明：利用姓名卡的遊戲，幼兒互相做問答練習。

流程：

1. 老師現在白板上擺著幼兒的照片，模擬排隊的樣子。

（一排十個，超過十個排到第二排）

接著發下姓名卡給每位幼兒，（每張姓名卡上面會有提示句）

「你排第幾吔？／麼人在若个頭前／後背？」

「排第 ___ 個。 ___ 在前面／後面。」

請幼兒看著卡片上的照片，找出那位同學，互相詢問問題並回答。

註：姓名卡，覆上提示句，正面為幼兒的照片及名字，背面為讓幼兒填寫訪問的幼兒排第幾個，前後是誰。

教具準備

1. 5 張動物圖卡（兔子、大象、熊、貓、狗）

2. 大籤桶（裝 3 個問句的籤）、順序籤

3. 姓名卡

