

玩桌遊學客語：以木骰子文化桌遊融入六堆地區 國小沉浸式客語教學研究

鍾鳳嬌¹ 王國川²

摘要

本研究設計以客家文化為主軸的桌遊，提升學童的學習動機，讓學童理解客家文化內涵，並促進學童口說客語能力，進而達成客家文化傳承的目的。研究目的包括設計各種不同型式的客家文化桌遊教具，及檢視以客家文化為主軸的木骰子桌遊之教學歷程與實用性。本研究邀請屏東縣六堆地區兩所國小參加玩桌遊學客語：以木骰子文化桌遊融入國小沉浸式客語教學研究，研究結果發現客家文化木骰子桌遊教學是採學童為主導的開放式探索教學；木骰子桌遊激發團體遊戲的重要媒介；客家文化木骰子桌遊豐富了客家文化主題教學的內涵；主動式的體驗教學是鄉土教學的有效教學模式；最後，操作活動有利於文化習俗的內化作用。本研究發展一系列關於客家文化的桌遊，藉由學童參與遊戲而更加了解客家文化，並關懷客語的文化傳承工作，進而促進學童於遊戲中說客語，激發學童自發性說客語的能力，並促進客家語言與文化傳承目的。

關鍵詞：客語、木骰子文化桌遊、沉浸式客語教學

¹ 國立屏東科技大學技職教育研究所教授

² 國立臺灣師範大學健康促進與衛生教育學系教授
通訊作者：鍾鳳嬌，E-mail: chiao366@gmail.com
收稿日期：2021/08/19；接受刊登日期：2021/12/21
DOI: 10.6618/HSSRP.202303_17(1).3

壹、前言

依據聯合國教科文組織專家會議通過的「語言活力與瀕絕度」判定標準，客語已處於「瀕絕」的狀況。過去五十年來，全世界已經有超過兩百種語言消滅了，2013 年客委會調查研究結論指出，如果沒有政府與民間持續推動，客家民眾說客語的能力每年會自然流失 1.1%，預估約四十年後客語就不存在。為挽救母語，屏東縣客家事務處於 2007 年仿紐西蘭搶救毛利語的方式，在幼兒園推行「沉浸式客語教學」，從進入學校開始，全用客語交談、教學，要孩童沉浸在客語環境中，自然學會客語，結果顯示孩童客語聽、說能力有顯著進步，成效卓越；進而在國小推行沉浸式客語教學實驗班，但挑戰仍多（陳雅鈴、陳仁富、蔡典龍，2009）。

教育部已於 2001 年將本土語言納入課程教學中，目前國小客語教學現況仍偏向於以日常生活對話、繪本、童詩、歌謠、鄉土俗語及諺語等為教學媒介，教師在教學策略上著重運用趣味性、生活化、活潑化等多元方式進行教學，如：設計富創意的活動，或運用設計良好的多媒體期使能帶來好的學習結果。但根據現場的教師的意見：「老師如果可以時時刻刻看到甚麼就用客語說出來，不要有一個制式化的課程，以前鄉土老師，用制式化課程的時候，孩子會學過就忘，為甚麼？因為沒有跟學童經驗作結合，沉浸式教學就是說，從學童生活經驗裡面來教他講客語，平時基本對話、生活習慣用語、天氣啦之類的，小小孩童的生活經驗裡他都能看得到、摸得到的，他就學得快。」拯救母語，學校當然要做，但只有學校做，永遠趕不上流失的速度。

語言的多樣性是人類在世界上能適應環境且長久生存的重要因素之一。聯合國科教文組織於 2001 年在巴黎通過「世界文化多樣性宣言」，除強調多元文化為基本人權外，在行動計畫中須透過教育來培育對多元文化的積極意識，更將多元文化納入師資培育訓練中，建議各地方實踐語言多樣化的意識。因此，在全球化的思潮中，必須維護各族群的語言文化，各地實施母語教育是刻不容緩的必要措施。

本研究將設計以客家文化為主軸的桌遊，提升學童的學習動機，讓學童理解客家文化內涵，並促進學童口說客語能力，進而達成客家文化傳承的目的。研究的目的具體臚列如下：

- 一、設計以客家文化為主軸的各種不同類的桌遊教具，包括圖卡、木骰子及動畫。
- 二、探討以客家文化為主軸的木骰子桌遊之教學歷程與實用性。

貳、文獻探討

本土語言的關鍵性轉變是在家庭中不使用這種語言，也沒有把這種語言傳遞給孩童，此種狀況可以被視為語言的消失及垂死的狀況，目前客語的瀕臨滅絕程度就是失去代間的傳遞，也就是只有部份老一輩的人在使用，而且在家庭環境也沒有跟孩子說客語，同時客語只有在老一輩或者是地方慶典儀式使用，語言已屬於限制性的使用，只有少部份人在特殊的場合使用，且只有老一輩的人可以將客語說得非常流利，而年輕一輩已不太能流利的使用客語。

一、Fishman 的世代失調分級表與聯合國教科文組織語言瀕危程度

Fishman(1991)首先創立了「世代語言失調分級表」(Graded Intergenerational Disruption Scale, GIDS)來評估語言的危害程度，著重在維護語言上代際傳遞的關鍵作用。如果孩子不從他們的父母學習一種語言，那麼他們反過來能將語言傳遞給子女的可能性則微乎其微。Fishman 採用「使用域」概念來建構「世代語言失調分級表」，以評估語言的危害程度，著重在維護語言代際傳遞的關鍵作用，隨著時間轉移，語言的使用與選擇會隨社會使用率而產生改變，如果語言的社會使用域降低時，語言將有可能削弱，甚至到滅絕消失狀況。

GIDS 評價語言就從語言使用者來分析語言流失的可能性，並將之分為八個等級，越高層級代表語言越有可能流失，甚至於消滅掉，表 1 為 Fishman 的世代語言流失分級表之內容。

表 1
Fishman 的世代語言流失分級表摘要

階層	描述
1	語言使用在較高層次的教育、工作、大眾傳播及政府全國性地使用著
2	語言使用是屬地方/地區性的大眾傳播及政府的民眾服務
3	包括本族群與其他族群地區的工作場所使用
4	語言的課程是經由教育系統來傳遞
5	口說語言被各世代所使用，且在整個社區中能有效地書寫
6	口說語言被各世代所使用，且被當成孩子學習的第一語言
7	部落裡有老一輩長者能使用族語，但卻沒有傳承給他們的孩子
8	只有祖父母世代的成員還能講族語（將族語當成第二語言學習）

Fishman 指出：第 1 級以上至第 5 級的水平是屬於安全的狀態，大多數語言弱勢化社區處於第 6 級，發展軌跡隨著使用者消失而趨於弱勢化，且少數族語是處在隱性化社會中。另外，聯合國教科文組織的專家小組在 2003 年提出評估危險語言地位和活力的替代框架（Brenzinger, 2003）。教科文組織的框架內建立了六大類規模的語言活力評估語言的地位，框架提供了一組 9 個因素可以分析，以確定該類別；這些因素中最突出的是世代相傳狀況，表 2 類別的名單分別說明了世代相傳的相應狀態。

表 2
聯合國教科文組織語言瀕危框架

瀕危程度	代間語言的傳遞
1. 安全	語言是被世代所使用著，世代相傳不間斷
2. 脆弱	大多數孩子說話的語言，但它可能被限制在某些領域（例如，家庭）
3. 一定危害	孩子們不再於家中學習母語
4. 嚴重危害	祖父母和老一輩講母語，而父代可以理解，但他們卻不對子代兒童或者相互之間說母語
5. 極度瀕危	最年輕的語言使用者是祖父母和老年人，他們只能講很少或部分語言
6. 滅絕的	已經沒有人能說此種語言

不同於 Fishman 的 GIDS，聯合國教科文組織的架構提供豐富的參照指標來區分語言的強弱，他不區分 GIDS 的六以上等級語言瀕危地位，而以單一的「安全」標幟來表示，儘管其準備實施仍有一些重大的障礙，但聯合國教科文組織框架已有大規模報導。根據行政院客家委員會的調查研究（2003），客家民眾使用客語的比率隨年齡層而降低，且說客語的人數也隨年齡愈小而逐漸消失凋零。因此，目前客語的使用狀況是位於 Fishman 語言世代分級表第六至第七階段，聯合國科教文組織中語言瀕危框架的「嚴重危害」程度，所以積極進行客語復甦活動是迫在眉睫。

二、政府機構對語言發展復甦理念

為尊重國家多元文化精神，促進國家語言之傳承、復振及發展，臺灣已於 2019 年 1 月通過國家語言發展法，並由政府機關逐步推動國家語言保存與復振。教育部並於 108 新課綱中明訂十二年國民基本教育課程客家語文綱要，其教學實施由鄉土客語教師瞭解學童程度，選用適合的教材，實施適性分組教學；於教學歷程中，建構沉浸式語言教學情境，引領學童自動自發說客語；教學過程以學

童為主，教師利用客家文化木骰子桌遊（如掛紙、拜阿公婆、滷高麗菜乾等），激發學童共同學習，於主題討論中讓每位學童熱情參與，提出個人意見想法；透過活動參與，營造熱絡的教室氣氛，由此認識客家文化內涵的豐富性，也促進學童說客語的練習機會。

歐盟於「終身學習核心素養」陳述：母語溝通能力是終身學習的第一個核心素養（高翠鴻，2016），母語是文化認同的要素，也是國家文化傳承的重要支柱，學童學習本土語有助於實現斯土斯民的認同，亦可豐富文化內容，關懷與尊重不同族群，進而達成社會正義的實現。針對客家文化教學的研究相當多（古秀上，2012；趙曉美等人，2006），歸納整理客語教學實施困境可分為以下問題，1. 教學方面：以傳統講授方式進行，教學內容過於靜態及偏記憶，無法與其它學科聯結，因而學習成效不佳；2. 師資方面：對客家語言文化精通者很少，且能說客語教師不一定會教客家文化；3. 客語文字記錄困難：各地區選用的教材與版本不同，使音標與客語漢字不一，尚有不同的腔調與發音，種類繁多且複雜，增加教材設計的困難；4. 學校行政：經費資源不足以負荷客家文化的教學資源和各項活動。為尊重國家多元文化精神，促進國家語言文化傳承、復振及發展，國家語言發展法已於 2019 年 1 月通過，積極改善母語消逝或斷層危機，為臺灣建構彼此尊重、相互包容的多元語言環境，讓每一位國民都能更有自信、尊嚴地使用自己的母語。

三、沉浸式教學理念與屏東縣推動客語沉浸教學歷程

沉浸式教學的起源可追溯到 1960 年晚期的加拿大，其定義則是使用特定的語言來學習科學，而精進特定語言的能力，提升該語言的質與量（Cummins, 2000；鍾鳳嬌、劉國裕、黃秋菊，2009）。Genesee 於 1994 年將母語沉浸式教學定義為：1. 以母語做為學習課程的主要語言媒介，2. 50%以上的教學時間是以母語進行講授與溝通（陳雅鈴、陳仁富，2011: 70；張瑞菊，2018）。紐西蘭毛利語（Maori language）與夏威夷原住民語（Hawaiian language）的語言巢計劃是國際聞名的母語保存與傳承成功實例（鍾鳳嬌、宋文琳、王國川，2014）。母語沉浸式教學或語言巢等相關的學習活動，皆是依據 Krashen 與 Terrell 的自然教學法（natural approach）理論，藉由不同情境脈絡，讓學童強化語言學習與教學活動的聯結，自然而然的學習與提升第二語言的能力（陳雅鈴等人，2009）。

母語沉浸式教學的主要特點包括：1. 各項教育、科學領域以母語做為主要的溝通語言；2. 母語受到全面性支持；3. 提升兒童具有雙語能力的可能；4. 將

母語學習的情境，不再局限於教室，由教室擴散至全面；5. 教師必需具備流利母語與主流語的雙語者；6. 教室文化與社區文化皆是以母語為主（陳雅鈴、陳仁富，2011: 17）。陳雅鈴、陳仁富（2011: 77-84）的客語沉浸式教學對提升幼兒客語聽說能力之影響研究中，參與客語沉浸式教學的幼童皆有顯著提升客語聽說能力；張瑞菊（2018）在國小四年級實施一年客語沉浸教學的研究結果顯示，客語的基本能力顯著高於對照組，此外學者 Gebauer 等人（2013）的語言沉浸教學中發現，會提升學童在第一語言與第二語言的轉換能力，且增加語言的理解與流暢度。

屏東縣於 2007 年開始在幼兒園首推「全客語沉浸教學計畫」，迄今已 13 年，在提升幼兒之客語聽說能力有顯著成效，且對幼兒非客語的其他學習並無負向影響，藉由客語學習的刺激，同時提升了幼兒認知及學業的相關能力。所謂母語沉浸計畫是指學習者至少有 50%以上時間以母語進行溝通及教學之計畫。而客語沉浸教學計畫主要是參考國外保存母語的方法，在校園中營造一個自然使用客語溝通及教學環境，將語言與教學內容做結合，讓學童自然而然無意識地獲得客語的溝通能力，客語的使用必須佔校園 50%以上的時間，且教學及溝通的主要語言都必須盡量以客語進行。這種沉浸式的母語保存模式已在國際間廣泛地運用，且有良好的成效，並可補強現今教育體系中鄉土語言課程時數有限問題。屏東縣豐田國小於 2011 年度開始執行客語沉浸教學，現在已向上提升至中年級階段，東勢國小也於 2012 年加入客語沉浸的教學行列，於 2018 年陸續加入育英國小、長興國小及萬巒國小等學校積極投入全客語沉浸式教學活動。

四、桌遊的意涵與類型

桌上遊戲（Tabletop game），普遍簡稱為桌遊，又可稱不插電遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖板遊戲（Board game）、骰牌遊戲（Tile-based games），以及其他在桌上或任何多人面對面於同一平面的遊戲泛。廣義而言，桌上遊戲因其規則及性質而有不同的區分，有技巧反應、抽象棋藝、扮演、策略遊戲、記憶遊戲、戰略遊戲、運氣遊戲等（王芯婷，2012）。江雅芬與陳振明（2018）依照教學為目的的方式，將桌上遊戲分成八種類別，分別說明之。

（一）兒童遊戲

遊戲的主要對象即是幼兒，遊戲規則簡單、富有較多的手動操作，此類的桌上遊戲其整體與配件在美感設計上較為注重，可吸引幼兒的目光，可親子育樂或作為教具使用，如動物疊疊樂（Animal upon animal）。

（二）派對遊戲

為高度互動性、愉快歡樂的桌上遊戲，藉由簡易的遊戲規則來快速增進愉快氣氛，參與者通常年齡層分佈較廣，適合用於帶動氣氛與破冰活動等，如妙筆神猜（**Pictomania**）。

（三）反應遊戲

此類遊戲的重點正是在短時間內，要有敏捷的反應力，以翻卡牌的類型最為常見。因此進行此類的桌上遊戲需要高度注意力，故可增進強化參與者的專注能力，如德國心臟病（**Halli galli**）。

（四）記憶遊戲

記憶就是遊戲的主軸，遊戲的過程中，憑藉記憶力來配對與預測，因此除了訓練記憶力之外，同時也能敏銳專注力與觀察力，如醜娃娃（**Uglydoll**）。

（五）巧手遊戲

藉由手眼協調、精細複雜的肢體動作來達成遊戲任務，因此可訓練參與者的手眼肢體動作的協調能力，適合特教學生的肢體機能訓練的課程，如平衡天使（**Bamboleo**）。

（六）抽象遊戲

此類桌上遊戲的發展擁有悠久歷史，非常講究遊戲規則與機制，以規則發展出具有益智功能的桌上遊戲，可訓練組織規畫、排列組合等能力，常聽見的棋藝、牌藝均為此類別，如拉密數字牌（**Rummikub**）。

（七）策略遊戲

此類的桌上遊戲具高度的競爭性，遊戲規則繁鎖複雜。參與者在遊戲的過程中，需要思緒清晰，靈活運用，執行每一動作，另一可能則是適時猜測競爭者的動作，並加以抵制或防禦，困難度高，遊戲時間較長等，因此遊戲的進行中，可以大量的刺激推理能力與訓練邏輯思考能力，如卡坦島（**Catan**）。

（八）合作遊戲

合作遊戲的主體以團隊合作為首，需要參與者彼此間的相互配合，同時也一起承擔遊戲的結果，較不同於競爭類型的桌上遊戲。合作遊戲相較其他七類的桌上遊戲更富有教育意涵，在遊戲的進行中，每個參與者執行的動作前，除了個人的思考策略外，還需要與團隊中的玩家溝通討論與修正指令，因此可以訓練參與者進行人際關係的溝通與他人合作的能力，更能促進參與者的交友關係，如瘟疫危機（**Pandemic**）、拯救北極熊（**Rescue polar bears**）。

五、桌遊特性與教學相關研究

桌遊的發展已有久遠的歷史，而臺灣社會對玩遊戲普遍存有不同看法與偏見（陳介宇，2010），但桌遊能提供學生真實的互動、體驗，同時擁有相同參與遊戲的機會，因此近十年來愈來愈多教師將桌遊融入在固定的課程（江雅芬、陳振明，2018），變化不同的教育現況，翻轉教育，增加教育的元素。本研究將期刊中桌遊教學相關研究歸納梳理出以下幾個優點：

（一）激發學習的動機

桌遊富有美感設計，配色鮮豔動人，容易吸引學生的目光與引起學習的興趣（張淑美等人，2020；陳昱宏、王偉丞，2021）。

（二）提高專注力

藉由桌遊教學的導入，對注意力不足的學習障礙生與 ADHD 的學生能夠有效的提升注意力，並且有維持與立即性的效果（黃美霖，2017；陳瑋婷等人，2020）。

（三）促進溝通能力

桌遊是具有高度互動的特性，不論是閱讀規則解說或是遊戲的互動進行中，都需與玩家大量的溝通交流，提升人際溝通、口語表達、提問能力的技巧（詹芯蘋等人，2019；陳瑋婷等人，2020）。

（四）學習社會技巧

桌遊的另一特點即是提供真實的社交情境，每位參與者都需瞭解遊戲規則，且耐心等待自己的回合，以予培養社會互動的技能，此外，遊戲有輸贏的成份，當學生面對輸贏的挫敗與激動時，可以培養其正向的觀念、忍受度（劉黃佩珊、孫麗卿，2017；陳瑋婷等人，2020）。

（五）增進融合效果與發展人際關係

遊戲需要多人的參與，才能增加過程中的樂趣，且桌遊的設計具有易攜帶的特點，學生可以利用下課時間與同儕朋友齊聚一堂，增加班級間互動的融合效果（詹芯蘋等人，2019；陳瑋婷等人，2020）。

（六）發展學習策略

反應遊戲可培養專注力與反應力；策略遊戲可增進推理能力、邏輯思考力強化思緒清晰；抽象遊戲可訓練組織規畫、排列組合等，學生的學習策略從遊戲的進行中獲得，不斷的改變與發展（陳瑋婷等人，2020）。

根據 2018-2020 全國碩博士論文及華藝線上圖書館的搜尋統計，針對桌遊對教學活動的影響之研究共有 675 篇，包含 45 篇期刊論文與 630 篇學位論文，其中桌遊的教學價值正可與十二年國民教育課程綱要之理念相呼應，桌遊的重要特性是透過團體遊戲將學習帶入愉悅的互動歷程中，無形中激發了學習參與的興趣，也透過團體遊戲的互動歷程，產生了人際溝通交流與互動，並透過遊戲歷程以解決問題，從中培養了學生的信心與成就感。因此，透過桌遊的團體遊戲歷程激發了每位學生的學習動機與興趣，也培育了學生自信與高層次抽象思考的解題能力，此一桌遊團體互動歷程正符應了 108 新課綱的「自發」、「互動」、「共好」的核心理念。因此，研究者自行歸納整理桌遊教學相關的期刊論文研究，並梳理十二年國民基本教育課程客家語文綱要呼應之核心素養項目如對照表 3 所示。

表 3

桌遊對應十二年國民教育基本教育課程綱要具體內涵對應表

基本理念	相關研究	桌遊學習特性	客家語核心素養
自發	侯惠澤 (2014); 戴育芳、鄭永薰 (2017); 王筱妮、梁淑坤 (2018); 古士傑 (2020)	桌遊吸引學童有意願、愉快、興奮地參與學習，產生心流經驗，降低焦慮感。 桌遊提升學習動機、學習興趣及專注力。	客-E-A2 透過客家經驗傳承與體驗，使學生具備以客家語文思考的能力，並能運用所學處理日常生活的問題。
互動	詹芯蘋等人 (2019); 陳瑋婷等人 (2020)	桌遊有助於同儕的溝通互動，促進人際交流。	客-E-B1 具備客家語文基本聽、說、讀、寫的能力，並能運用客家語文進行日常生活的表達。 客-E-C2 具備客家語文溝通能力，與他人建立良好關係，樂於與人互動協調，提升團隊合作的能力。
共好	盧秀琴、林毓哲 (2018); 陸怡臻 (2019); 洪榮昭等人 (2020); 張淑美等人 (2020)	桌遊有助於建立信心與成就感。 桌遊有助於彼此互助合作，解決問題。	客-E-C2 具備客家語文溝通能力，與他人建立良好關係，樂於與人互動協調，提升團隊合作的能力。

桌遊是屬於團體參與的遊戲，桌遊是有趣的，因有競賽、達成任務等元素，更可以吸引學童有強烈的意願去參與遊戲，且在愉快的氛圍中，容易激發自動性的溝通互動語言。桌遊需要學童的參與，透過互動溝通、相互協助等社會技巧，激發彼此間的互動，與增進互動式的客語表現。桌遊藉由參與者的互動、溝通、策略運作等，無形間激發參與者自發性產生語言能力，如能融入沉浸式全客語教學情境，學童自發性地說客語，增加客語的口語表達能力。由於桌遊是可多次重覆的遊戲，讓學童意猶未盡；隨著玩遊戲的增加，可以激發學童產生更豐富的客語口說表達能力。

因而在全客語沉浸式的環境氛圍中，可透過遊戲歷程慢慢導入學童自發性產生更多客語表達機會，惟在遊戲歷程中勿強制性要求學童一定要說客語，否則在有壓力的環境中，亦可能會壓抑學童學習客語的意願與動機，可採用玩遊戲的歷程，逐步漸進而導引學童融入說客語玩遊戲的氛圍。

本研究研發客家文化桌遊素材，並將客家文化中飲食、衣著、居住、節慶及各種文化習俗等系列內容做成桌遊，以提升學童學習客家文化的動機，進而達成口說客語的能力，並學會理解客家文化的內涵。此外，本研究將木骰子文化桌遊帶入六堆地區兩所客語沉浸式學校實際進行教學，並透過五位任教 20 年以上客語鄉土教師專家以探討各種桌遊的實用性，本研究主要利用桌遊激發學童想要講客語的動機，透過遊戲歷程激發學童自發性地說客語活動。

參、研究方法

一、研究對象與場域

本研究的研究對象是屏東縣六堆地區的兩所客語沉浸式學校之國小高年級的學生，作為桌遊融入客語學習課程實施、觀察及訪談的對象，選擇這兩所國小的高年級學童作為研究對象的原因如下：教師具有豐富的客語教學經驗，有意願參與本研究；且學校參與客語沉浸式教學，學童的客語聽、說能力具有一定的基礎，有利於採取桌遊方式來促進學童學習客語。故研究者在取得學校的同意且客語教學老師均有豐富的經驗從事客語沉浸式教學，以「立意取樣」方式選取研究場域與研究參與者。基於研究倫理的考量，本研究亦於教學前獲取兩所國小校長、主任與教師的同意，於客語教學時間實施桌遊客語沉浸式教學活動。

安安國小（化名）座落於後堆地區，該校是客語沉浸式教學之成員學校，校園佈置以客家文化為主軸，打造客家生活村，提升學童對客家文化風情之印象。積極協助學童考取客語語言證照，提升學童對母語的認同，更能傳承文化的脈絡。並獲得社區民眾支持，提供客家美食之粄條、粿粿等製作，讓學童參與其中，增加客家美食之理解與感受好滋味。

甜甜國小（化名）自 2003 年開始參加「客語生活學校實施試辦計畫」，其間學生通過客語初級、中級、中高級語言檢定者，不勝枚舉，說客語已成該校的風潮。該校教師多為客籍，家長、環境、行政支持等優勢，鼓勵學童參與校內外各項客語活動與競賽，已是全國性客語比賽之常勝軍，2011 年更開始參與客語沉浸式教學計畫，成果豐碩，如此的經驗，是推動桌遊學客語教學的合適對象。

二、資料收集方法

（一）觀察

採取入班觀察的方式，研究者與鄉土教師連繫後，將製作完成的桌遊帶入班級，安排研究者入班，觀察教師引導學童玩客語桌遊之學習與互動歷程，且進行錄影觀察資料分析。兩所國小各入班觀察五次，安安國小於 2020 年 5 月 5 日至 6 月 2 日，於每週二 9:00-10:00；甜甜國小於 2020 年 4 月 6 日至 5 月 27 日，每週一下午 2:00-3:00，觀察結束後會與授課之客語教師進行短暫的討論，關於客家文化木骰子桌遊運用於課堂教學狀況。

（二）訪談

為了探討研發的各種文化桌遊的實用性進行結構式訪談，本研究特別訪談五位資深的客語鄉土教師專家，分別為香香、小玉、小芹、梅梅與融融老師，每位教師均任教超過 20 年的客語教學，訪談問題如下：

1. 學童在玩桌遊的歷程中，情況如何？學童玩桌遊的時間？地點在何處？
2. 學童在玩桌遊的方式如何？
3. 班級介入桌遊前與之後，班級同學互動有何差異？
4. 除了玩桌遊外，同學間互動溝通說客語的狀況如何？
5. 對於以桌遊學客語教學方式，有何意見？
6. 關於桌遊教材的製作有何建議？

肆、研究結果

一、桌遊設計與製作

























研發圖卡、木骰子及動畫等三類共 15 種客家文化桌遊，分別包括客家文化習俗的各個層面，其內涵有客家文化的飲食、衣著、居住、節慶及各種文化習俗等內容，其中木骰子包括有滷高麗菜乾、滷蘿蔔乾、敬字亭燒字紙、完福、掛紙、拜阿公婆、做龜粿、米篩目與蒸發粿、檳榔扇、伙房與客家大襟衫等 11 個客家文化桌遊，另外圖卡則有敬字亭燒字紙，而動畫則包括洗大風草水、擂茶、尖炮城與客家小炒及客家封等，詳盡資料如表 4 所示。研發歷程中，為製作木骰子特將拍攝的照片轉化成有意象圖案，如此方能將各種意象圖案透過電腦雷射雕刻製成有客家文化習俗的六個面向木骰子。

表 4
各類桌遊設計項目

編號	文化習俗項目	圖卡	骰子	動畫
1	滷高麗菜乾			
2	滷蘿蔔乾			
3	洗大風草水			
4	擂茶			
5	敬字亭燒字紙			
6	尖炮城			
7	完福			
8	掛紙			
9	拜阿公婆			
10	做龜粿、米篩目與蒸發粿			
11	客家小炒,客家封			
12	檳榔扇			
13	伙房			
14	客家大襟衫			
15	滷花菜乾			

其中，木骰子則以表 5 列出木骰子的設計圖樣及其文化意涵，學童可以依照次序遊戲，亦可依木骰子桌遊創造出更多種的玩法與遊戲規則，如將木骰子與大富翁遊戲作結合亦是一種常有的桌遊方式。

表 5
各種木骰子設計的六面圖與文化意涵

滷高麗菜乾						
編號	高麗 1	高麗 2	高麗 3	高麗 4	高麗 5	高麗 6
圖						
內容 意涵	高麗菜原生 樣貌	切塊	曬乾剝片的 動作型態	片狀	壓製去水	裝瓶
掛紙						
編號	掛 1	掛 2	掛 3	掛 4	掛 5	掛 6
圖						
內容 意涵	清理墓地	祭拜	后土	貢品，脫殼 剝白煮蛋	祭拜完後燃 鞭炮	墓紙種類繁 多
拜阿公婆						
編號	公 1	公 2	公 3	公 4	公 5	公 6
圖						
內容 意涵	農曆年二十 九日，北客 會在這天子 時拜天公	祖先牌位	大門口除夕 的中午「完 神」之後(祭 祀祖先)	豐盛祭品， 左魚右肉中 間雞	去除晦氣， 迎接新年	燒紙錢
做龜板						
編號	板 1	板 2	板 3	板 4	板 5	板 6
圖						
內容 意涵	石磨作出米 漿	米漿壓出水	揉米漿，包 紅板	龜板板印， 壓模動作	用板撩仔， 蒸板仔	龜板（蒸熟 後）大家都 愛吃

二、木骰子文化桌遊導入國小教學歷程實錄

首先蒐集各種客家文化習俗的圖片並剖析各種習俗的重要意涵，萃取出習俗意涵的精華內容，然後再轉化成具有客家文化意象的各種圖案，最後將此意象

圖案利用雷射雕刻成客家文化木骰子，最後設計成 11 種木骰子桌遊，將 11 種木骰子客家文化桌遊帶至六堆地區兩所國小實際教學，以探討木骰子客家文化桌遊的實用性，研究發現客家文化木骰子桌遊豐富了客家文化主題教學的內涵，且木骰子桌遊激發團體遊戲的重要媒介，鄉土客語教師會積極結合 108 課綱的素養取向教學學童主導的教學模式，藉由各小組團體桌遊遊戲的操作活動以利於文化習俗的內化作用，發展成為有效的文化傳承教學。

為了增加研發客家文化木骰子桌遊的外在效度，特別觀察了兩所客語沉浸式教學的高年級學童的木骰子桌遊融入客語教學的情境，進行連續五週共五節課的客語沉浸式教學活動，其中安安國小為五年級學童，需要教師較強的主導性活動，而甜甜國小為六年級學童，學童能力較強，因而鄉土語教師認為可放手讓學童主導客家文化桌遊融入客語教學的活動。本研究對於安安國小與甜甜國小的教學過程，進行深入的分析如下。

（一）安安國小客語文化桌遊教學實錄

時間：2020 年 5 月 5、19 日

地點：安安國小 五年甲班

老師：小玉老師

1. 主題：紅龜粿

2. 教學理念

素養導向的學習，引導學童積極找尋資料以進行有意義的文化學習活動。每班各分五組，各組學生負責找尋相關資料以利教學活動進行。

3. 教學歷程

小玉老師以為客家板文化深植於客家族群，配合 108 新課綱素養導向的課程設計，欲深化客家文化教學必須在態度與生活作密切聯結，因此採開放式教學，讓學童與家人、鄰里探索客家文化習俗，先採分組教學模式，配合做龜粿、作米篩目、蒸發粿、做粿粿仔、做甜粿五個主題，將學童分成五組，回家訪問長輩有關於此五個主題的經驗與歷程，蒐集五個相關主題的豐富資料，找尋與發掘題目，例如：用什麼材料？製作過程？用在什麼地方？（標楷體是小玉老師的導引與提問）

由學童進行俗民文化誌的方式探索，並由學童報告所蒐集到的資訊呈現給同學，教學歷程中全客語的語言呈現。「我請每一組小朋友歸去查資料，有查沒？有查的人請舉手，等下俚有帶龜粿當作獎品哦！」

第一組：做龜粿

學童口述作法：(1) 做龜粿用什麼材料？麵粉、食用色素與紅豆。(2) 製作過程如何？(a. 將米磨成漿，b. 揉粿餸，c. 用石板壓製去水，d. 再用粿母拆一拆，e. 包紅粿仔)。(3) 龜粿用在什麼地方？過年拜拜，大人小孩都歡喜吃龜粿。

第二組：米篩目

學童口述相關的內容：(1) 用在來米，揉一揉，用篩蕾篩一篩，篩成一條一條。(2) 店裡可以買到。(3) 請人工作時篩可以做點心。

第三組：蒸發粿

學童口述內容：(1) 用麵粉。(2) 麵粉加水，拌一拌，再煮熟。(3) 過年唱喏拜拜會用。

第四組：做粿粿仔

學童與老師的對話如下：(1) 糯米粉、花生粉、糖粉。(2) 用種球仔撞一撞，讓其黏稠。(3) 北部客家人請客時，會拿粿粿仔請人客吃。

第五組：做甜粿

學童口述內容：(1) 用糯米。(2) 浸米後磨成漿，石頭壓製去水，然後再放進鍋裡蒸。(3) 過年拜拜用，象徵步步高升。

4. 運用多媒體資訊教學

因為教室為多媒體教室，製作過程的圖片讓同學的學習有親歷其境的效果。木骰子各面的意象結合，有助於同學深刻體現影像的效果。接著說明做龜粿的六個程序（配合用骰子的六個圖形），(1) 用磨石將米磨成漿（真實照片）。(2) 用石頭壓製米漿去水（說明用石頭或扁擔壓製去水）。(3) 拆一拆粿母與粿餸。(4) 印粿模。(5) 蒸粿仔粿寮仔。(6) 蒸好整粿寮仔的紅龜粿。

5. 用黏土印粿模型桌遊融入沉浸式客語教學活動（5月19日教學內容）

- (1) 一般坊間的龜粿都有圖案印在其上，老師用此法深化同學的文化記憶。同學藉著自己操作，同學之間的互動，切磋找到最好的方法，改良製作技術，從工作記憶逐漸轉入長期記憶，成效良好。
- (2) 每一組發放粿模，同時說明下次配合的遊戲（類似大富翁的遊戲模式），然後由各組學童練習使用黏土利用粿模印製龜粿，輪流由每一位學童練習印製龜粿。
- (3) 學童發現有些黏土在粿模印製時，由於太黏而把粿模黏住無法成功印製龜粿，藉由操作中學童發現解決問題的策略——可以用保鮮膜放置在粿印中，以避免黏土篩住粿印的窘境。

6. 總結

(1) 主動學習客家文化

從同學的口述中，可以觀察到學童有跟家人詢問龜板的製作方式，也親身體驗龜板在傳統儀式中的運用，如拜拜的過程和新丁板的使用，如此能回憶並加強其文化情感的體認。

(2) 由操作而內化客家文化學習

從操作歷程中，學童呈現多元創意，有一組同學在板印的製作上，以雙面進行板印的程序，最後也現出完整的雙面印龜板，對於學童在客家板印製的學習過程中應可發揮出很好的刺激效果。

（二）甜甜國小客語文化桌遊教學實錄

時間：2020 年 4 月 6、20 日

班級：六年乙班

老師：梅梅老師

1. 三個主題：掛紙、拜祖先、滷高麗菜

2. 教學理念

素養導向的學習，由學童主動積極找尋資料以進行有意義的學習活動。

3. 教學歷程

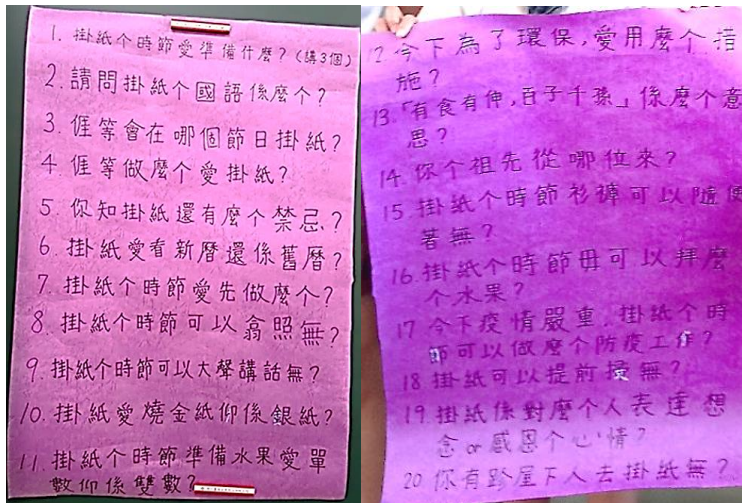
梅梅老師思考木骰子如何運用於客語文化教學，結合 108 新課綱素養導向的課程，她認為欲深化客家文化教學必須採開放式教學，讓學童主動探索客家文化習俗，於是採分組教學模式，配合掛紙、拜阿公婆、滷高麗菜三個主題（三種木骰子），將學童分成三組，回家訪問長輩有關於此三個主題的經驗與歷程，蒐集三個相關主題的豐富資料，找尋與發掘題目，例如：掛紙要準備什麼？當日要進行哪些活動？個人的經驗與體驗為何？祭祀拜祖先相關的儀式有哪些？（如鋤草、掃墓、擺牲禮、點香、拜拜、燒金紙……）（標楷體是梅梅老師的導引與提問）。由學童主導設計教學歷程，決定採用何種方式呈現給同學，教學歷程中要呈現全客語的語言表現。

第一組：「掛紙」組

使用大富翁的設計概念，並配搭著問題集條列紙上，對應到大富翁的路徑上的問號格，使用木骰子當作抽數字的功能，問題條列於紙上，如圖 2 所示。

圖 2

「掛紙」主題學童提出之相關問題



首先，梅梅老師讓每一組學童向全班分享其擬定之問題，由組長上台以客語說出問題，再由梅梅老師使用客語講解掛紙相關習俗的詮釋，也強調全班每一位學童都可以玩其他組的桌遊遊戲。另外，本組學童所設計的大富翁類型桌遊如圖 3 所示。

圖 3

「掛紙」主題學童設計之大富翁遊戲



本組學童所設計的大富翁遊戲除了結合木骰子桌遊外，並且具有幾個特色：

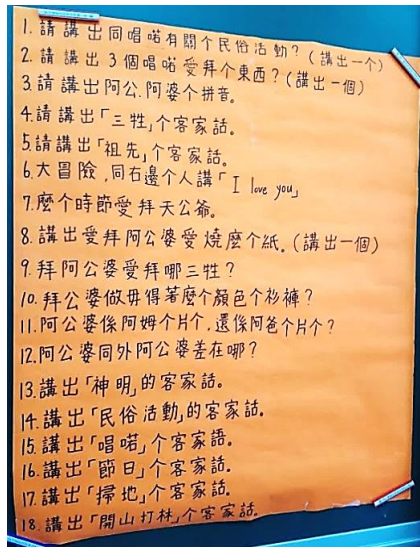
- (1) 有二環的路徑。
- (2) 結合了問題集。
- (3) 結合木骰子（這組將使用木骰子的數字功能）。
- (4) 遊戲的過程中都使用客語。
- (5) 文字部份需用客語文字書寫。

第二組：「拜阿公婆」組

移用抽籤的紙條，抽得一個數字，這個數字就是擲骰子的次數。擲骰子每次得到的數字，加總後得到最後的題號數字，依這題號數字去查問題集，回答問題，問題條列於紙上，如圖 4 所示。

圖 4

「拜阿公婆」主題學童提出之相關問題



本組學童所設計的遊戲除了結合木骰子桌遊外，並且具有幾個特色：(1) 方便易施行。(2) 結合了問題集。且學童將木骰子以轉陀螺方式旋轉，非常快速也頗為流暢。

第三組：「滷高麗菜乾」組

使用大富翁的設計概念，並搭配著問題集條列紙上。對應大富翁的路徑問號格，使用木骰子當作抽數字功能，問題條列於紙牌上。學童於「滷高麗菜」主題中所提出的相關問題如下：

- (1) 要在烈日曬幾小時？愛在日頭下放幾多時間？
- (2) 高麗菜乾要搓到什麼程度才放在瓶子裡？
- (3) 為什麼要製作高麗菜乾？
- (4) 為什麼要放 3-6 月？做麼個愛放三到六個月？
- (5) 完成後的高麗菜乾，為什麼不適合放冷藏？
- (6) 高麗菜愛晒到完全燥？

- (7) 高麗菜愛放在瓶仔幾個月？
- (8) 放高麗菜个瓶仔，愛放到涼處無？
- (9) 高麗菜分泌的湯汁是否要留下來使用？
- (10) 灑上什麼，搓揉到高麗菜軟化出水？

4. 總結

以上的教學內容都緊扣著本研究之理解客家文化內涵、促進學童口說客語能力及客家文化傳承的三個教學焦點主軸，其次在教學活動中也剖析三項教學特色。

(1) 集思廣益

從學童的口述中，有提出一些未想到的問題，如 a. 掛紙的禁忌，懷孕的婦女不可參加，b. 掛紙不可用的水果，鳳梨（旺來）。

(2) 主動學習

老師安排同學設計教學問題及活動，可以讓同學從家中長輩的互動中習得傳統的文化，激發學童主動學習，並強化對客家文化的理解，以達成文化傳承的意涵。

(3) 即時回饋

老師在報告的過程中，老師能即時的進行教育互動，使同學得到即時的回饋。老師在各組活動之際，會視情況加入遊戲的過程，並幫助同學客語表達的修正，與引導同學的回答，每組學童上課輪流試玩桌遊，並練習以客語敘說相關文化習俗。且各組的教材書寫是以客語表達，題目的找尋，皆是同學與家中的長輩詢問得來；加強與家長或長輩的互動討論，深化客家文化學習並引導文化的傳承。

安安國小的五年級教學需要教師更多結構式提問的引導，先從五種較為廣泛的客家板的製作，進而聚焦到龜板的製作，也因為學童的實際操作而內化客家板的製作與理解。另外，甜甜國小的六年級學童，其客語能力較好，因而客語教師決定配合素養導向的沉浸式客語教學，採開放式讓學童討論相關主題的客家文化教學，並積極邀請學童主動與家中長輩請教各種客家文化習俗，將教學由被動式灌輸教學轉化為學童主動式詢問，並蒐集客家相關文化習俗的資料，因此，其教學活動學童參與的態度是積極主動式的，無形中也深化並內化了客家文化的學習。綜觀安安國小與甜甜國小的客家文化桌遊教學活動歷程，可以歸納以下幾個教學特點，提供給各學校參考。

（一）木骰子客家文化桌遊適用於國小高年級的客家鄉土語言教學

在安安國小的五年級鄉土教學中，五年級的學童需要更多的引導活動，因此小玉老師以三個半結構問句「用什麼材料？」、「製作過程？」與「用在什麼地方？」引導，讓學童積極投入找尋資料，用以理解客家版的相關文化；而六年級的梅梅老師只以三個主題讓學童投入，經由探索式開放教學，腦力激盪就能讓學童產生豐碩的客家文化習俗相關主題內容。

（二）客語鄉土教師會採開放式的探索教學進行

融入客家文化木骰子桌遊等素材元素後，兩位經驗豐富的客家鄉土教師會積極結合 108 新課綱素養導向的課程，就目前各個學校主觀的個人因素與客觀的環境因素，因而創新發展成新的開放式探索教學模式，以深化客語文化教學活動，並增進學童有客語表達與互動機會。

（三）客家文化桌遊教學是個豐富而充實的鄉土教學活動

兩位經驗豐富的客家鄉土教師將木骰子桌遊素材融入鄉土教學活動，由於其有效組織成豐碩而充實的客家文化教學活動，讓學童具強烈學習動機積極投入客家文化教學活動，如此的主動投入也讓文化教學成為深化而有趣的教學活動。

（四）客家文化木骰子桌遊易激盪產生體驗式文化教學活動

根據文獻探討發現有效的文化教學活動，均是屬於三 D (dance、dish、draw) 的體驗式活動，客家文化桌遊能結合體驗式教學活動，如小玉老師利用板模印出客家龜板，一方面在體驗式活動歷程中激發學童各種解決問題的策略（如兩面是印出客家龜板、以膠膜墊底才不會黏土太黏而讓板模難以清洗等）；另一方面讓學童理解客家板文化，及藉由板模印製客家龜板而達成文化傳承目的。

（五）客家文化桌遊讓學童有更多機會積極投入，營造內容豐碩的教學活動

客家鄉土教學融入桌遊後，教師所扮演是催化與提問的角色，教師以開放式問題引導學童投入教學，透過積極找尋資料，也因學童主動參與教學，因而其教學是內容豐富而熱絡的教學氛圍。

三、客家文化桌遊的實用性

除了製作五套木骰子客家文化桌遊分送給五位客語鄉土專家教師使用外，也訪談五位教師用以探討所研發的木骰子客家文化桌遊的內在效度，並探討木骰子客家文化桌遊的可行性。資料蒐集期間，並訪談各鄉土客語教師，訪談問題包括：1. 學童玩桌遊的歷程；2. 學童在玩桌遊的方式；3. 班級介入桌遊前後，

學童互動差異；4. 學童互動溝通說客語的狀況；5. 對於用桌遊學客語的教學方式；6. 關於桌遊製作建議，訪談資料整理如後。

（一）學童玩桌遊歷程

本研究訪談五位鄉土教師關於桌遊融入客家文化教學的歷程，將木骰子融入沉浸式客語教學，因為在遊戲中學習客語，學童輪流操作擲木骰子，擲出後能說明圖示的活動內容及意涵，所以大部分學童都能開心的做中學，於遊戲中快樂的學習客語及客家文化，即使碰到客語程度較弱的學童無法說明時，其他同儕也會搶著教導練習，達到以木骰子桌遊激發學童說客語的目的。惟因木骰子太大且又硬，在教室桌上進行時稍不注意容易受傷，因此學童玩桌遊時，老師一定要從旁指導，否則容易玩過頭，就忘了規矩。

- 香香：a. 學童輪流操作擲木骰子，擲出後能說明圖示的活動內容及意涵。
 b. 碰到客語程度較弱的學童無法說明時，其他同儕也會搶著教導練習。
 c. 學童在玩桌遊時，都能開心的做中學，於遊戲中快樂的學習客語及客家文化。
 d. 木骰子雖能提升學習興趣，達到學習成效。但是太大且又硬，在教室桌上進行時稍不注意容易受傷。
 e. 學童玩桌遊時，老師一定要從旁指導，否則容易玩過頭，就忘了規矩。
 f. 老師教導學童了解熟悉桌遊課程後，有些學童馬上可以琅琅上口，少部分大約 20 分鐘才能完整說出。(20200421)

（二）學童玩桌遊的方式

關於學童玩桌遊的方式，五個班級學童都將木骰子結合成大富翁桌遊，採分組競賽模式進行，以骰子點數決定人物之行進一機會、命運，並回答問題，最快到達終點者勝利。有教師將木骰子六面的圖形製作 PPT，講解課程講義內容，讓學童了解其大意及意涵後，才讓學童自行進行桌遊。亦有教師配合製作的桌遊卡，擲木骰子同時連結圖片和說明，來學習桌遊的客家語言文化。其中，亦有一位教師採用素養導向的開放式教學，利用木骰子為媒介，將學童分成三組，並由學童主動詢問家中長輩有關於各種客家文化習俗的相關問題內容，然後製作成大富翁遊戲，一人當關主，由關主用客語提問有關項目的問題，激發組內每位學童用客語回答相關題目，於輪流回答問題的過程，讓每位學童均有練習說客語機會。

- 香香：a. 老師先製作 ppt，講解課程講義內容，讓學童了解其大意及意涵後，才讓學童自行進行桌遊。
- b. 學童自行分組討論分配，輪流玩桌遊。
- c. 配合製作的桌遊卡，擲木骰子同時連結圖片和說明，來學習桌遊的客家語言文化。
- (20200421)

融融：大富翁方式進行，以骰子點數決定人物之行進，機會、命運，並回答問題，最快到達終點者勝利。(20200504)

(三) 客家文化桌遊介入教學的比較差異

比較班級介入客家文化桌遊前後學童互動的差異，桌遊的設計能積極激發學童間的互動，關於主題式桌遊，學童能發揮想像力創造相關議題，藉由腦力激盪產生話題，激發學童許多創意的想法，同學間互相可以產生出許多有趣話題，互動更好。另外，學童經過客家文化桌遊活動後，能夠分組討論接受別人的意見，教導同儕學習課程內容，分享其所見所聞，並學習等待輪流的態度。此外，開放式的沉浸式客語桌遊教學，讓學童主動與家中長輩討論主題有關的風俗知識，進而更深入學習客家文化習俗，由於各組學童共同討論製作題目，所以組員之間互動熱絡。

梅梅：創意桌遊分組製作，組長及其組員回家與家裡長輩與該主題有關的知識，共同討論製作題目，所以組員之間互動熱絡。(20200414)

香香：學童經過此活動後，能夠分組討論接受別人的意見，教導同儕學習課程內容，分享其所見所聞，能學習等待輪流的態度。(20200421)

融融：主題式桌遊，學生發揮想像力製作相關議題，藉由腦力激盪產生話題和學生天馬行空的想法，同學間互相可以製造出許多有趣話題，互動更好。(20200504)

(四) 玩桌遊說客語狀況

關於學童間說客語的溝通互動狀況，於客語鄉土課程進行中，要求學生玩桌遊時全程定要用客語發問、回答，沉浸式客語課程全程用客語溝通，偶而碰到無法用客語表達時，就會說國語或閩南語，然後大家就哈哈大笑，老師會在一旁給予正確的指導，讓學童馬上學到正確的發音說法。雖然學校已積極推動沉浸式客語教學，但下課時間，大部分學童間還是使用華語溝通，很難完全要求。

梅梅：要求學生玩桌遊時全程定要用客語發問、回答，客語課程全程用客語溝通，但下課後忘了自己是客家人，之間又是用華語溝通，很難完全要求。(20200414)

香香：因為是學習客語與客家文化，都會盡量用客語表達，但是偶而碰到無法用客語表達時，就會說國語或閩南語，然後大家就哈哈大笑，老師會在一旁給予正確的指導，讓學童馬上學到正確的發音說法。(20200421)

(五) 玩桌遊學客語教學意見

本研究也訪談五位客語鄉土教師關於以桌遊學客語的方式，用桌遊來做沉浸式客語教學，是很棒的教學方式，可以把課程單元統整，一目了然，而且能讓學童於遊戲中，快樂地學習客語和客家文化，提升其學習成效，更能把所學融入於生活中使用。另外，採開放式素養導向的沉浸式客語教學，由學童自主製作的桌遊，由於要深入提出各種客家習俗的相關問題，要求學童返家詢問長輩有關客家習俗相關知識，無形中也增加與家人互動的機會，桌遊課程中要求一律用客語，確實增加了客語使用的機會。

梅梅：學生自主製作的桌遊，無形中增加與家人互動的機會，桌遊課程中要求一律用客語，也增加了客語使用的機會。(20200414)

香香：我覺得用桌遊來做客語教學，是很棒的教學方式，可以把課程單元統整，一目了然，而且能讓學童於遊戲中，快樂地學習客語和客家文化，提升其學習成效，更能把所學融入於生活中使用。(20200421)

(六) 桌遊教材製作的建議

關於桌遊教材的製作建議，對於雷射雕刻的木骰子其圖案雕刻如果能刻深一些，也能用來拓印，可見客語鄉土教師非常肯定本研究研發的木骰子客家文化意象圖。另外，木骰子的客家文化意象圖包含了 11 種客家食衣住行育樂、節慶、祭祀、民俗及早期客家保存食物的方式，凸顯客家節儉的精神，製作的桌遊教材，非常有創意。

梅梅：以客家祭祀、民俗及早期客家保存食物的方式，凸顯客家節儉的精神，製作的桌遊教材，非常有創意。(20200414)

香香：我一直都很喜歡桌遊，但是桌遊教材的製作耗時又耗材，如果可以很希望大家一起來，把客家的食衣住行育樂及文化用桌遊呈現。(20200421)

融融：圖像可以再清楚、精緻一點，木頭材質也是很好的製作材料，比較不會破損。
(20200504)

綜合以上對五位鄉土專家教師的訪談意見，發現桌遊融入客家文化教學的歷程，學童在玩桌遊時，都能開心的做中學，於遊戲中快樂的學習客語及客家文化，達成客家文化傳承目的。且能激發學童將客家文化木骰子桌遊擴充成大富翁遊戲，由關主運用客語提問相關題目，激發組內每位學童使用客語回答相關問題，於輪流回答問題歷程，讓每位學童有練習說客語機會。此外，將木骰子桌遊結合成主題式教學，能激發學童發揮想像力，藉由腦力激盪創造更多有趣的話題，增加學童互動討論，也促發學童更多練習說客語的表達機會。總之，研發各種客家文化桌遊融入沉浸式客語教學，能豐富客家文化的學習內容，學童藉由討論與操作中內化了客家文化的學習，也改變了學童主動學習的動機與興趣，因而五位教師均強烈建議能把客家的食衣住行育樂及文化習俗研發各種桌遊呈現。

伍、結論與建議

本研究設計以客家文化為主軸的桌遊，提升學童的學習動機，讓學童理解客家文化內涵，並促進學童口說客語能力，進而達成客家文化傳承的目的。研究目的包括設計各種不同型式的客家文化桌遊教具，及探討以客家文化為主軸的桌遊之教學歷程與實用性。本研究邀請屏東縣六堆地區兩所國小參加玩桌遊學客語-以木骰子文化桌遊融入六堆地區國小沉浸式客語教學研究，觀察安安國小與甜甜國小客家文化教學實錄，發現客家文化木骰子桌遊教學是採學童為主導的開放式探索教學；木骰子桌遊激發團體遊戲的重要媒介；客家文化木骰子桌遊豐富了客家文化主題教學的內涵；主動式的體驗教學是鄉土教學的有效教學模式；最後，操作活動有利於文化習俗的內化作用。

一、學童主導的教學模式

本次客家文化木骰子桌遊教學是採學童為主導的開放式探索教學，將學童依木骰子的主題分成三組-掛紙、拜阿公婆及滷高麗菜，讓各組學童回家詢問長輩擬定某個主題的提問，化被動為主動的探索式教學，因由學童主動探索訂定相

關主題的題目，所以對學童的學習產生意義化，是良好的文化深耕有效教學模式。

二、木骰子桌遊激發團體遊戲的重要媒介

透過木骰子激發，並配合學童創造各種桌遊遊戲方式，學童較為積極主動，並為自己組別的團體遊戲創造了許多規則遊戲，透過輪流方式也激發了每位學童說客語的機會，有些學童無法流利說客語時，其他學童會協助其流暢地說客語，也增加學童許多練習說客語的機會。

三、客家文化木骰子桌遊豐富了客家文化主題教學的內涵

透過木骰子六面客家意象的圖示，協助學童了解各個主題的客家文化意涵，如「掛紙」要準備三牲-豬肉、雞肉與魚肉，掛紙要打掃主墳，顯示對祖先的懷念，掛紙要燒銀紙、放鞭炮、穿素色衣服以示尊重，同時準備的果子要呈現單數，且有些禁忌水果是不宜拜祖先的，如鳳梨、香蕉。

四、主動式的體驗教學是鄉土教學的有效教學模式

讓學童主動返家詢問家中長輩關於各種客家文化的相關事項內容，有益於客家文化傳承工作。且學童主動積極的態度，能將文化內化為學童的學習內涵，並將文化融入生活學習中，是積極有效文化傳承的好時機。

五、操作活動有利於文化習俗的內化作用

如在「滷蘿蔔乾」的主題單元中，讓學童實際操作先將「蘿蔔仔洗淨俐」、「切一條一條蘿蔔」、「用鹽拋拋啊!滷畀軟」、「再放啊外背分日頭晒晒啊，晒燥來」、「再放入桶仔項，頂高用石頭砵等脫水、砵核空氣」及「砵到水份無咗，躁縮咗就入落盎仔項，做得保存到蓋久」等步驟體驗一遍後，學童自然就能將「滷蘿蔔乾」的生活習俗內化成為自己生活經驗的一部分。

另外，針對本研究進行提出以下建議，作為後續研究的重要參考。

一、需更多時間投入客家文化桌遊教學

本研究研發三類客家文化桌遊（木骰子、圖卡及互動式動畫設計），惟只有客家文化木骰子帶入六堆地區的兩所沉浸式客語國小實際教學，研究結果發現客家文化桌遊能豐富客家文化教學活動，並深化學童理解客家文化內涵，達成文

化傳承的目的。另外，因為時間及人力資源等多重因素，無法將圖卡及互動式動畫設計等兩類客家文化桌遊帶入教室中實際操作，以驗證客家文化桌遊的實用性，此為本研究的一大限制。

二、研發更多種類、多樣化桌遊

將桌遊融入客家文化教學是可行且有效地教學模式，可以研發更多種類的客家文化教學桌遊，以豐富鄉土文化的教學活動，包括閩南語、原住民語等各類鄉土文化語桌遊，甚至英語教學活動均可融入桌遊活動，以深化語言的教學活動。

三、將全部教學內容投入於桌遊融入客語教學活動

各國小帶入客家文化桌遊後，教學活動更加活絡，教學內容也更加充實豐富，且各客語鄉土教師均積極結合 108 新課綱素養導向的教學，採取開放且讓學童主動投入的教學主軸，因而可觀察到生動而有趣的沉浸式客語教學，惟仍有部分教師局限於原本客語教學課程的進度，無法將全部教學內容投入於桌遊融入客語教學活動，殊為可惜！

四、桌遊教學的提問宜採開放式問題引導

在運用桌遊於沉浸式客語教學歷程中，宜給予開放式客語提問，有目的引導學童主動式的進入學習情境中，尤其僅有一節鄉土語課程，更應該要求學童返家後能主動詢問長輩關於客家文化習俗的相關內容，讓孩童能主動學習客家文化，並提升學習動機與興趣。

五、鄉土語言仍難以成為學童生活語言

鄉土客語教學時間可以看到全客語沉浸式教學，惟行走於六堆地區實施客語沉浸式教學的國小校園內，下課時間仍難具體聽到學童間使用客語交談的狀況，與鄉土客語老師訪談時，老師也發掘同樣問題一學童難以自主性使用客語當作人際溝通互動語言。

六、專設客家文化教材實驗室

目前各客語鄉土教師均認為桌遊產品太珍貴，捨不得讓學童獨自於下課時間玩桌遊，因此，桌遊融入客家文化教學仍是以教師為主導的活動，倘若有機會

讓學童於課餘時間投入客家文化桌遊，即可觀察且驗證客家文化桌遊是否可作為激發學童主動說客語的重要媒介物。

參考文獻

- 王芯婷（2012）。桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探。**社區發展季刊**，**140**，94-106。
- 王筱妮、梁淑坤（2018）。桌遊融入國小三年級數與計算課程之設計與反思。**臺灣數學教師**，**39**（2），23-49。
- 古士傑（2020）。偏鄉地區國中彈性課程：社團融入桌遊課程之研究—以南投縣某國中為例。**樹德科技大學學報**，**22**（2），117-131。
- 古秀上（2012）。客語薪傳師團隊協同教學之建構與實踐以客語魔法學院為例（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學。
- 行政院客家委員會（2003）。九十二年度臺灣客家民眾客語使用狀況調查研究。
- 江雅芬、陳振明（2018）。玩遊戲學語文—談桌遊融入特殊教育語文學校。**雲嘉特教**，**27**，56-68。
- 洪榮昭、王志美、葉貞妮、吳鳳珠（2020）。遊戲自我效能、遊戲興趣、認知負荷與地理桌遊的遊玩自信心提升之相關研究。**教育科學研究期刊**，**65**（3），225-250。
- 侯惠澤（2014，9月）。愈玩愈愛學，達人教你挑「桌遊」。**親子天下**，**60**，208-211。
- 高翠鴻（2016）。瀟洒露風姿，層層出雲霄：本土語言師資培育的發展與展望。**臺灣教育評論月刊**，**5**（9），50-56。
- 陳介宇（2010）。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性。**國教新知**，**57**（4），40-45。
- 陳昱宏、王偉丞（2021）。數學教學融入桌遊活動對學生學習動機與學習興趣影響之研究。**國際數位媒體設計學刊**，**13**（1），27-38。
- 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式教學。屏東縣政府。
- 陳雅鈴、陳仁富、蔡典龍（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），345-359。
- 陳瑋婷、陳佩玉、洪榮照、陳介宇（2020）。桌上遊戲結合社會技巧教學提升國小ADHD兒童社會適應之成效。**特殊教育季刊**，**154**，27-40。

- 陸怡臻 (2019)。以桌遊《妙語說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究。
慈濟科技大學學報，**8**（總32期），95-110。
- 黃美霖 (2017)。「學習好好玩」—桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享。**雲嘉特教期刊**，**25**，39-53。
- 張淑美、劉昱良、魏慧美 (2020)。桌遊融入國小本土與言教學對四年級學童學習動機與學習成效之研究，**高雄師大學報**，**48**（6），31-60。
- 張瑞菊 (2018)。落實客語扎根：國民小學高年級客華雙語教學研究。**人文社會科學研究**，**12**（4），46-68。
- 詹芯蘋、郭蕎蓁、羅希哲 (2019)。應用桌遊教學提升國中生班級人際關係之研究。**人文社會科學研究：教育類**，**13**（1），21-48。
- 趙曉美、廖文斌、潘淑芬 (2006)。國小實施客家語教學學校支持系統之研究：以臺北縣市為例。**教育研究與發展期刊**，**2**（2），125-152。
- 劉黃佩珊、孫麗卿 (2017)。運用桌上遊戲增進退縮幼兒社交能力之方案。**幼兒教育年刊**，**28**，137-154。
- 盧秀琴、林毓哲 (2018)。國小教師開發「昆蟲桌遊教具」以增強學童「沈浸經驗、科學過程技能」。**課程與教學**，**21**（1），105-131。
- 戴育芳、鄭永熏 (2017)。桌上遊戲融入國小閩南語教學對學童閩南語口語能力與學習自信心的影響。**國際數位媒體設計學刊**，**9**（2），54-62。
- 鍾鳳嬌、宋文琳、王國川 (2014)。一所全客語沉浸式教學幼兒園的探究。**人文社會科學研究**，**8**（1），27-56。
- 鍾鳳嬌、劉國裕、黃秋菊 (2009)。客家文化教學實錄與教學策略分析。**教育資料與研究雙月刊**，**91**，31-54。
- Brenzinger, M. (2003). Language and conceptual diversity under threat: Language endangerment on the African continent. In Vielberth J & Drexler G (Eds.), *Linguistic Cultural Identity and International Communication: Maintaining Language Diversity in the Face of Globalization* (pp. 59-77). AQ-Verlag.
- Cummins, J. (2000). Immersion education for the millennium: What we have learned from 30 years of research on second language immersion. Retrieved October, 5, 2000.
- Fishman, J. A. (1991). *Reversing language shift: Theoretical and empirical foundation of assistance to threatened languages*. Multilingual Matters.

Gebauer, S. K., Zaunbauer, A. C. M., & Möller, J. (2013). Cross-language transfer in English immersion programs in Germany: Reading comprehension and reading fluency. *Contemporary Educational Psychology*, 38(1), 64-74.

Playing the Game to Learn Hakka: Integration of Wooden Dice Culture Board Games into a Hakka Immersion Program in the Liudui Area

Feng-Chiao Chung¹ Kuo-Chang Wang²

Abstract

This study designed a series of tabletop games based on Hakka culture. The aim of the present study was to enhance the learning motivation of school children, let the children understand the connotation of Hakka culture, and promote the ability of students to speak Hakka, and then achieve the purpose of Hakka culture inheritance through Hakka based tabletop games. The specific objectives of the research were to design a variety of types of Hakka based tabletop games, including food, clothing, living, and cultural education topics; to examine the instruction processes; as well as reviewing the practicality of tabletop games based on Hakka culture. This study invited two primary schools in the Liudui area of Pingtung County to participate in Hakka tabletop games. Fifth and sixth grade students played Hakka tabletop games in their native language course. The results of the study found that the Hakka culture wooden dice board game teaching was open exploratory teaching led by students. Further wooden dice board games are an important medium to inspire group games. Additionally, Hakka culture wooden dice board games enriched the content of Hakka culture theme teaching. Active experience teaching was an effective teaching mode for Hakka language teaching. At the same time, operational activities were conducive to the internalization of Hakka cultural customs. Through the students' participation in the Hakka based tabletop games, they could better understand and care about the Hakka culture, and promote their speaking Hakka in the game. Hakka cultural heritage can be promoted while spontaneously stimulating students to speak the Hakka language.

Keywords: Hakka, Wooden Dice Cultural Board Game, Immersion Program of Hakka

¹ Professor, Graduate Institute of Technological and Vocational Education, National Pingtung University of Science and Technology

² Professor, Department of Health Promotion and Health Education, National Taiwan Normal University

Corresponding Author: Feng-Chiao Chung, E-mail: chiao366@gmail.com

Received: 2021/08/19; Accepted: 2021/12/21

