233 全球客家研究，2022 年 5 月
第 18 期，頁 233-266

研究紀要

4 歲以上幼兒客語能力的評量：第二代幼幼客語闖通關研發歷程

謝妃涵 *

國立屏東大學幼兒教育學系助理教授

有鑑於客語流失嚴重客家委員會在 2011 年推出第一代幼幼客語闖通關，目的是推廣幼兒學客語，是以遊戲闖關方式了解幼兒客語能力現況，迄今已逾 8 年，每年均吸引許多幼兒報名。為了改善幼兒背答案、部分內容較不符合現代幼兒生活經驗、培訓、年齡層需下修至 4 歲…等問題，因此，客家委員會在 2018 年委託研究者研發一套適合 4 歲以上幼兒參加的客語能力認證方式、以及創意教學手冊，在並於 2021 年起正式進行。本研究目的為介紹第二代「幼幼客語闖通關」之研發歷程及成果，主要研究問題為：（ 1）第二代「幼幼客語闖通關」的研發歷程為何？（2）第二代「幼幼客語闖通關」的內容為何？（3）第二代幼幼客語闖通關改善了第一代哪些問題？並提出未來的改善建議。

關鍵字：幼兒客語能力評量、幼幼客語闖通關、本土語教學

* E-mail: flyki@mail.nptu.edu.tw
投稿日期：2021 年 5 月 5 日
接受刊登日期：2021 年 11 月 24 日

Evaluation of the Listening and Speaking Abilities of Hakka Children Aged Four Years and Over

Fei-han Hsieh**
Assistant Professor, Department of Early Childhood Education, National Pingtung University

Several problems have been identified with the first-generation Children's Hakka Evaluation Game, such as children having difficulty memorizing answers, inconsistency between some of the content and the contemporary life experience of children, and the requirement that children be aged under 4 years to complete the test. In 2018, the Hakka Affairs Council commissioned the researcher of this study to research and develop a game suitable for children aged 4 years or older. In 2021, this test was launched nationwide. This paper presents the research and development process and results relating to the Children's Hakka Evaluation Game 2.0 and focuses on the following three research topics: (1) the development process of the game, (2) the content of the game, and (3) the problems of the first-generation version of the game that were resolved in the second generation.

Keywords: Children's Hakka Ability Evaluation, Children's Hakka Evaluation Game, Teaching of Heritage Language

** Date of Submission: May 5, 2021
Accepted Date: November 24, 2021

一、前言

現代社會經濟的發展、傳統客家庄人口外流，住在都市年輕人說客語的機會減少，客語及客家文化逐漸消失與沒落（張麗君、郭珍妦2005）。根據客家委員會105年度全國客家人口暨基礎資料調查資訊顯示，會說流利客語的比例為46.8%，13歲以下聽得懂的比例是31%，會說的比例僅13%（客家委員會2018）。客家委員會為了推廣客語向下扎根學習，自2012年起推出幼幼客語闖通關，鼓勵滿5足歲幼兒在家學習客語，由幼兒園或家長帶幼兒參與評量客語聽說能力的闖關遊戲，藉以推廣幼兒學習客語，該遊戲每年吸引許多幼兒報名（2018年有上萬名幼兒參與），然而，隨著社會變遷，家長的客語能力已不如前，第一代幼幼客語闖通關的施測內容與方式均存在一些問題，因此，客家委員會在2018年委託研究者研發第二代幼幼客語闖通關。

母語學習最好的環境是家庭，故第一代幼幼客語闖通關搭配教材為客家委員會主編之家長手冊，但是從調查資料顯示，目前會說客語的民眾已經不到一半，雖然如此，卻有高達86.9%客家民眾欲培養子女學習客語，而僅有10.7%民眾在家經常用客語與子女交談，45.9%因素是子女不會講、同時有45.6%因素是因為自己不會講，顯示客家民眾的文化認同與語言保存意識雖然強烈，但卻無法在家庭提供給子女學習客語的環境，同時，有高達83.2%民眾希望學校若能教本土語，應以客語為優先，而非臺灣較大宗人口流通使用的閩南語，以上數據皆能顯示，學校教育在現代社會中，有其本土語保存的重要性與需求性，因此，第二代

幼幼客語闖通關搭配一套教學創意手冊而設計，教材提供幼兒園教師教學使用，教材有五個主題、十個情境，教材內容均設定為幼兒生活經驗的情境，前半部是幼兒生活經驗中的對話、後半部是教案活動與教學資源。本文旨在探討第二代幼幼客語闖通關的研發歷程？闖關內容為何？以及與第一代幼幼客語闖通關相較，改善了哪些問題？

二、第二代幼幼客語闖通關設計理念與理論基礎

（一）第一代幼幼客語闖通關的沿革

國內客語能力測驗有初級、中級暨中高級，為了鼓勵向下扎根學習客語，客家委員會於 2011 年委託屏東大學幼兒教育學系規劃一套適合評估 5 歲以上學齡前幼兒客語能力的認證方式，希望藉由有趣的方式吸引幼兒參加，達到推廣學習客語的目的，此測驗內容主要依據客家委員會編制的家長手冊內容而來，第一代「幼幼客語闖通關」研發出來以後，於 2012 年首度試辦，隨後每年在全國持續辦理，分為全國施測與在園施測兩種方式，報名參加的幼兒人數逐年增加，2018 年已達 12,557 人報名，值得注意的是，非客籍幼兒參與度（隨行教師／家長填答問卷 3,890 人）比客籍幼兒多（隨行教師／家長填答問卷 3,168 人），顯示幼幼客語闖通關這套認證方式對推廣幼兒學習客語有助益，也有達到當初推廣客語而非以測驗為目的的政策效益。

（二）第二代幼幼客語闖通關的設計考量

第一代幼幼客語闖通關迄今已實施 8 年，為解決第一代幼幼客語闖通關在施測上的部分問題、以及希望能繼續向下延伸到 4 歲幼兒參與，於是於客家委員會 2018 年再度委託屏東大學幼兒教育學系規劃第二代幼幼客語闖通關，2019 年研發完成與通過試測階段、2020 年辦理全國師資培訓、2020 年底試辦（第一代與第二代並行），並於 2021 年中開始全面實施第二代幼幼客語闖通關，設計第一代與第二代幼幼客語闖通關的考量點大致相同，惟因為年齡層下降，在施測方式上朝向多元遊戲化的方式進行，研究者參考陳雅鈴（2015）介紹第一代幼幼客語闖通關方式來介紹第二代幼幼客語闖通關的規劃考量與特色。

1. 施測目的是評估聽力與口說能力

在設計評估工具之前，最重要的考量點即是評估工具的目的（Tavakoli and Foster 2011），語言的測試有聽、說、讀、寫能力，「幼幼客語闖通關」考量幼兒對華語的讀寫都還在發展中，要熟悉客語的讀寫有困難，因此評估目的聚焦在幼兒客語的聽、說能力。

2. 考量幼兒語言與認知能力發展

4-5 歲階段幼兒能夠與人持續一段對話、可以回答簡單的問題，在語音發展上，幼兒雖然可以發出大部份的語音，但仍有些發音不正確（如：捲舌音）（靳洪剛 2003），所以設計幼幼客語闖通關使用的字詞均儘量避免發音困難的字。另外，在學齡前階段，幼兒語言表達主要特點為：「傾向用肢體回應、單一字詞或是短句（如：電報句）來表達複雜的意義」（Lightbown and Spada 2013）。Domínguez（2005）亦指出幼兒在施測情境中面對問題的回應方式與成人有很大的差異，如：成

人在語言面對面的施測中，若遇到問題常會提問來澄清疑慮，但年幼兒則傾向於保持沉默。因此，在設計幼兒的語言評量時，必需考量幼兒可能以肢體、單字或雙詞來替代長句做回答，而評估方式也要儘量簡明易懂，不要讓幼兒感到害怕。因此，在答案的設計上，能夠允許幼兒說單字、雙詞或是短句子。

Moore（2014）指出語言能力與學習者的認知發展有很大的相關性，因此語言施測內容的困難度不能超過幼兒的認知負荷，否則幼兒可能因為認知能力不足影響其語言評量。4-5 歲時期的幼兒不再只是會講疊字構成的句子，能聽懂至少兩個空間關係詞，能認識簡單的方位（如：上、下、裡、外…等），如：第一主題「位置及陳設」，有讓幼兒學習鑰匙在桌上的句型。他們對天氣有概念（如：晴天、雨天、冷、熱…等），如：第二主題「天氣變化及生病」讓幼兒學習天氣。對於時間有基本的認識（如：早上起床、晚上睡覺…等），如：第三主題「清潔好寶寶」有起床要刷牙的內容。並知道日常作息的安排（如：午餐、晚餐、上課、下課等），如：第四主題「學校的一天」有上課、下課等學校生活的內容。也能說出至少四種東西的用途，如：第二主題「天氣變化及生病」有外套用來禦寒、第三主題「清潔好寶寶」有肥皂、毛巾用來清潔、第五主題「一起出去玩」有去海邊玩可以用水桶、球來玩。

在情緒與社會發展部分，18 個月大的嬰兒就能做情緒推論，此後這種能力漸長，3 歲幼兒能用正確詞彙指稱形容正面情緒。如：快樂。3-4 歲幼兒能形容負面情緒，如：悲傷與生氣（Widen and Russell 2003），故在第四主題「在學校的一天」有設計因為跟朋友玩而高興、因為吵架兒生氣。在社會發展部分，4-5 歲幼兒較能遵守規則，如：能遵守闖關

規則，且能瞭解真實生活與扮演遊戲的差別。如：男生扮演媽媽，顧可以暫時進入施測情境（不需布偶）。

在注意力發展部分，4-5 歲幼兒注意力可以持續 10-15 分鐘、並可遵守 2-3 個指令（如：放下‥拿…然後‥），且能模仿數個動作。因此，在設計「幼幼客語闖通關」時，這些認知發展的特點均為重要的參考面向，題目內容的設計和教具操作的方式都不超過幼兒認知能力所及。

3. 營造適合幼兒施測的情境

相較於其他年齡層的語言能力評估，幼兒無法透過紙筆測驗進行，故使用真人施測對話，在這樣的設計中，因為要面對陌生人，情緒在與幼兒的互動及溝通中扮演了一個非常重要的角色。學齡前的幼兒通常在面對陌生的人或情境時，會呈現極度的緊張或焦慮，而影響到其表現（Mitchell et al. 2013）。因此，最好的語言評量方式是透過觀察，觀察幼兒在自然溝通情境中的語言使用表現，因為在自然溝通情境中幼兒才會放鬆，語言使用也會較豐富（Allwright 2014）。然而，要在有限的時間針對數目眾多的幼兒做系統性觀察有實施上的困難，較佳的替代方式是將測試情境設計成一個較自然的溝通情境，讓幼兒在自然輕鬆的情境下受測，如此才能展現出其真實的語言能力。Bray（2010） 指出「角色扮演」即是一種有趣的語言練習及評估情境，透過角色扮演，幼兒可以用一種較輕鬆的方式呈現出語言能力，因此，在每一個關卡的設計上，研究者採用貼近幼兒生活情境的對話，讓幼兒能在自然的情境跟施測員對話。

另外，越小的幼兒面對新環境的焦慮感會越嚴重，而轉移注意力是降低幼兒因陌生情境產生焦慮、緊張感的好策略（Thompson 1998），

這樣可以將幼兒的注意力從無法控制的壓力來源轉移到比較愉快的事物，如：遊戲、專注於可愛的圖片，因應新一代的闖關年齡層下降至 4 歲，因此在每一個關卡設計上都用遊戲來做媒介，選用的遊戲也都是幼兒在學校或生活中玩過的，有別於第一代幼幼客語闖通關，施測員使用布偶、幼兒僅止於拿圖卡的施測方式，新的闖通關遊戲比較多元、每一關都讓幼兒動手操作至少 1-2 個的遊具，動手做的過程可以轉移幼兒對新環境的注意力、有效降低其陌生焦慮感，並營造好玩的氣氛，讓幼兒不自覺是在接受測驗或是嚴肅的能力評估，產生排斥抗拒感或是刻意表現符合期待的壓力。

4. 有明確且一致的評估與計分方式

口語評估方式是幼兒口說，在聽力的評估方面，身體動作的回應也是幼兒展現聽力理解的方式之一（Rost and Candlin 2014），因此計分方式也設計一些肢體反應遊戲來觀察幼兒的客語理解能力，如：第一主題推框框、第二主題指圖片、第三主題套圈圈、第四主題旋轉盤、第五主題拿圖卡。為了確保計分的一致性，計分方式設有標準且清楚的提示語，並給予標準化的計分方式（Coombe et al. 2012）。

計分方式需考量幼兒語言和認知發展，學齡前幼兒回應問題方式常傾向於用「單字」、「單詞」及「短句」來表達複雜或長句的語義，因此，計分方式需要能考量幼兒以片斷的句子（如：一字或二字）回覆給分。第一代幼幼客語闖通關的口說答案大部分都是名詞，考量語言學習應能讓幼兒表達完整的句子，故第二代幼幼客語闖通關的口說答案也包含形容詞、副詞…等不同詞性，但因為幼兒回答問題的形式經常是單字、單詞、短句，故若幼兒省略名詞之前的形容詞，也會給全部分數，但評分

員將記錄幼兒回覆的詞性是否多元、句子是否完整。

5. 評估工具具備信度與效度

Coombe 等人（2012）指出學習者在不同語言領域（Domain）會有不同表現，一般個體都會在較熟悉的語言領域有較佳的表現。因此，「幼幼客語闖通關」的設計必需考量幼兒熟悉的生活語言領域，如：家庭生活對話、學校日常用語，才不會讓幼兒在評量時因經驗不足而感到挫折、影響其表現。此外，Tedick 等人（2011）指出若幼兒學習第二語言的主要場域是在學校，幼兒對於「提問、回應問題及重覆」的語言模式會較熟悉，因為這是學校場域中主要的語言使用模式。由於目前年輕一代客家籍家長已很少在家跟幼兒說客語，幼兒的客語學習主要來自於學校，且第二代幼幼客語闖通關有搭配一套新教材，供老師在學校教學，因此幼兒會比較熟悉「提問、回應問題及重覆」的客語使用模式，這也是第一代與第二代「幼幼客語闖通關」的主要語言評估模式。

施測工具在初步研發完成後，經過數次測試，並在每次測試後召開專家會議進行修正，以求本工具之專家效度。本研究採用 Cronbach α 內部一致性係數與評分者信度來進行信度分析，預試樣本來自全臺 12 所公私立幼兒園 4 歲以上幼兒，共計 296 位，進行預試後，計算整體題目的 Cronbach α 值為 .951，信度達到良好。在外部一致性方面，本研究採評分者一致性信度，由於幼幼客語闖通關為全國性測驗，故評分工具需具備良好評分者一致性，研究者在 109 年度第一梯次南區檢定人員培訓時，先說明計分規則，之後播放幼兒施測錄影帶，並同步計分，共 50 題。以統計軟體 SPSS 23 檢定其 Kendall w 係數值 = .904，卡方值 = 4120.61，顯著性之 p 值（=.000）小於 .05，顯示 93 位評審者的評分間有顯著相關，此計分工具有良好信度。

三、第二代幼幼客語闖通關的研發歷程與內容

（一）第二代幼幼客語闖通關的研發歷程

研發團隊有 6 人，不定期開會討論，包含 2 位大學幼教系老師（專長為雙語教育、本土語教學、幼教課程教學）、3 位幼兒園老師、1 位客語專家，其中 2 位大學老師與客語專家均為第一代幼幼客語闖通關認證委員，了解每年的實施現況。第二代幼幼客語闖通關提供一套教材（教師手冊），教材範例如附錄一，團隊再依據教材內容設計出評量，包含五個關卡，共計 50 個施測題目，題目搭配教材中的目標單字、句型與對話情境。

2018 年 12 月至 2019 年 3 月完成教材與五關的題目內容、以及教材美編設計，接著在會議中討論施測方式，然後三位幼兒園老師在各自服務的園所以 1-2 位幼兒為對象先進行初步試測、修正，施測方式初步定稿後，於 2019 年 4 月在陽光幼兒園進行第一次試測，對象是 8 位幼兒（4 位男生、4 位女生），4 足歲、5 足歲各半，由團隊中的幼兒園老師擔任施測員（幼兒熟悉者）、研究者擔任計分員，我們將施測流程錄影下來、並記錄施測過程發生的問題，初次操作遭遇操作遊具的問題，解決方式整理如下：

1. 第一關 — 位置及陳設：遊具不好攜帶，於是呈現形式更改為三折書，在三折書兩端增加扣子和增設提袋，以便攜帶及收納。

2. 第二關 — 天氣變化及生病：扭蛋中的天氣的字條要有排序、扭

蛋可使用大一點的（要能裝得下 7 張圖卡的紙條），以便幼兒開啟。

3. 第三關 — 清潔好寶寶：套圈圈的圖卡要填貼至板子上比較堅固。

4. 第四關 — 學校的一天：施測員要能自由轉動指針才能指定口說題目。

5. 第五關 — 一起出去玩：遊具外盒高度要降低。

初次試測後，我們針對遊具做了許多修正，並於客委會的認證委員會中報告，針對委員的建議再做了微幅修正（如：計分卡上備註幼兒的詞彙表達與句子完整度、強化情境營造）。2019 年 5 月舉辦全國種子老師工作坊，邀請第一代幼幼客語闖關師資培訓營的助教與會，介紹教材與教具之後，研究者安排與會者進行每一關的實際演練、分組模擬施測員、計分員與幼兒的角色，工作坊結束之後收集種子老師的建議，建議整理如下：

1. 圖卡問題：肥皂放在浴缸上，會讓幼兒誤以為是洗澡而無法正確說出「肥皂」。廁所和廚房圖片要單純一點，背景物品太多不容易辨識。打噴嚏和咳嗽，頭痛和發燒，幼兒很容易混淆就選錯。毛巾與棉被建議以實物呈現。

2. 內文問題：公園不常出現螃蟹，宜歸在海邊題組。圖書館不宜喝飲料吃東西。

3. 遊具問題：第五關吹吹樂，有些孩子吹不動保力龍球。扭蛋機的紙條要再放大且更換堅固材質。扭蛋機裡的圖卡要隨機排放，不然會有暗示作用。後來因為新冠肺炎疫情，考量幼兒都要戴口罩、不方便吹球，於是用布骰子取代吹保麗龍球。

種子教師針對圖卡提了很多建議，研發團隊針對可行的建議，與設

計師討論後再進行修正，並於 2019 年 6 月進行第二階段試測，在高屏地區選取三個公、私立幼兒園，分別是一所私幼大班（5 足歲）、私幼中班（4 足歲）、公幼混齡班，共 66 位幼兒（南四縣腔）參與，這是試測試為了確保幼兒在經過教學後，都能順利答題，以及闖關方式、時間掌控等事項。三個班在施測前已經過 3 個月的教學，教學內容為第二代幼幼客語闖通關教學創意手冊 [1]，五個主題、十個情境，研究者（南四縣腔聽說流利）各挑一個主題進行觀課並記錄，施測是在教學後一周進行，施測員與計分員皆曾參與種子教師研習，此次試測順利，面對陌生施測員與計分員，幼兒情緒穩定，均能順利完成施測。

接著在 2019 年 7~9 月在全臺 9 所五個腔調（北四縣腔、大埔腔、饒平腔、詔安腔、海陸腔）的幼兒園進行第三階段的施測，共計 230 位幼兒，都是在 3 個月教學後一周進行施測，施測員與計分員研都參與 5 月份種子教師培訓營的老師，此次施測目的在確認本工具可以適用於不同腔調與地區，因為教材內容與施測情境皆力求生活化，所以本次試測要確保內容可以符合各區域的幼兒生活現況。另外，研究團隊收集以上 12 所共 296 位幼兒施測資料進行信度分析。

2019 年底已大致完成第二代幼幼客語闖通關教材與施測內容，2020 年初於客委會舉辦之認證委員會通過該測驗方式，並開始進行線上教材數位化、各關卡遊具設計和量產、辦理全國四區二梯次的師資培訓研習，2020 年 10 月至 2021 年 1 月進行第一代、第二代幼幼客語闖通關並行制，並已於 2021 年中開始的施測將全面實施第二代幼幼客語闖通關。

1 第二代幼幼客語闖通關包含一套教材與五個闖關遊戲，闖關遊戲的題目對應教材內容，本文旨在介紹闖關遊戲，教材介紹請參閱陳雅鈴、謝妃涵（2021）。

（二）第二代幼幼客語闖通關的內容

1. 施測規則與方式

幼幼客語闖通關評量方式是幼兒聽力與口說能力，主要了解幼兒是否能在平常生活中使用客語，情境設定在家裡與學校，以遊戲闖關的方式進行，每一關都由施測員與幼兒互動，總共有五個主題關卡，藉由幼兒在五個情境中的客語表現來檢視幼兒跨主題客語能力表現的一致性及穩定性，介紹如下：

（1）參與者：滿 4 足歲的幼兒

（2）闖關時間：每一個關卡約 2-3 分鐘（隨個人反應而不同），共有五個關卡，完成五關約 10-15 分鐘的時間。

（3）施測目的：主要目的在評估幼兒客語之聽（接收性）及說（表達性）二項溝通能力。

（4）施測方式：共有 5 個關卡（情境），每個情境關卡均有 2 個成人，1 人為施測員，1 人為計分員，施測員與計分員都坐著，幼兒站著闖關。各關卡有一個情境布幕，提示幼兒目前闖關的位置。施測方式是每一個關卡的施測員用各關遊具跟幼兒玩遊戲，每一關卡桌子上都會提供一個提示板，即計分卡（範例如附錄二）供施測員參考，每一個關卡亦有一張計分卡，作為計分使用，一個幼兒使用一張計分卡。每一個關卡的遊具不同，為確保幼兒能正確操作，每一個關卡一開始都會有示範題，施測員示範或引導幼兒正確操作一次，此題不計分。幼兒必須依序從第一關到第五關進行闖關，闖完五關才算完成闖關程序。為了降低幼兒進入認證區域的緊張感，在認證前會先引導至休息區，提供故事書、教玩具讓幼兒操作，闖關結束後也都會提供給每位幼兒一個小禮

物。

2. 施測內容

第二代幼幼客語闖通關的教材設定與幼兒生活密切相關的五個主題、十個情境，施測部分配合教材，也有五個語境（關卡），五關介紹如下。

（1）位置及陳設

第一關開始之前為建立關係，施測員會先用華語向幼兒打招呼，對話如下：

[華語] 你叫什麼名字？你今年幾歲？

[華語] 現在我們要開始用客語玩遊戲了喔，所有關卡都要說客家話了喔！準備好了嗎？

接著開始施測，題目如附錄二，第一關的情境設定在家裡面的擺設、空間配置，遊戲方式是「你推我擠」，測聽力時，幼兒要能把框框推到正確的位置上，測口說時，幼兒則要正確回答施測員推動的框框裡頭圖卡名稱，遊具如下。

圖 1 情境一：位置及陳設遊具

資料來源：客家委員會（2020）。

（2）天氣變化及生病

第二關配合教材內容，主要是認識天氣、因應天氣要帶／穿什麼，以及幼兒常見的看醫生情境，題目如附錄二，施測方式是轉扭蛋機，有聽力、口說兩臺扭蛋機，幼兒轉出扭蛋以後，再依照施測員的提示指出正確圖片、以及回答圖卡內容，聽力扭蛋機裡有四套題目，口說扭蛋機裡有兩套題目，施測員依據幼兒轉出的扭蛋紙條內容來提問，遊具如下。

圖 2 情境二：天氣變化及生病遊具

資料來源：客家委員會（2020）。

（3）清潔好寶寶

第三關情境設定在家裡洗澡、早上起床刷牙，題目如附錄二，聽力遊具是套圈圈遊戲，幼兒要將圈圈套在聽到的答案上面的立柱上，測試口說的遊具是推彈珠，幼兒要將彈珠推進圖卡旁的洞裡，並說出圖卡名稱，遊具如下。

圖 3 情境三：清潔好寶寶遊具

資料來源：客家委員會（2020）。

（4）學校的一天

第四情境是在學校的生活與學習，不同於以往只有名詞，這個主題還有情緒用詞和動詞，如：高興、生氣、跑步、說故事…等，也有適合幼兒的情緒推論內容，題目如附錄二，遊具是兩個轉盤，一個測聽力，另一個測口說，聽力轉盤由幼兒轉，幼兒要把轉盤轉到中間指針指到的正確圖卡處，口說轉盤由施測員轉，幼兒要回答中間指針指到的圖卡，遊具如下。

圖 4 情境四：學校的一天遊具

資料來源：客家委員會（2020）。

（5）一起出去玩

第五情境是幼兒經常去的地方、以及去海邊玩的情境，題目如附錄二，施測遊具只有一個，但分上、下兩部分，下方是測聽力，幼兒要拿起施測員說的圖卡，上方是測口說，口說有 3 個套題，幼兒先丟布骰子，骰子有 6 面（1、2、3 各兩面），施測員依幼兒丟到的題目提問，遊具如下。

圖 5 情境五：一起出去玩遊具

資料來源：客家委員會（2020）。

3. 計分規則與方式

每一個關卡都有一位施測員、一位計分員，每位幼兒在各關卡都有一張計分卡（如附錄二），黑色格子測聽力，白色格子測口說能力，每一個遊具都有示範題，不計分，每一題的計分規則都是未經提示正確反

應得 2 分、經提示才正確反應得 1 分、經提示依然未正確反應 0 分，每一關都有 10 題，聽力與口說各 5 題，完整的闖通關滿分是 100 分，聽力與口說能力計分介紹如下。

（1）聽力

幼兒第一次就能正確反應會得到 2 分。只有幼兒在無反應超過 5 秒鐘時才能提示一次，提示方式是重複問一次題目，此時若幼兒能在 5 秒鐘內正確反應就得到 1 分，若超過 5 秒鐘依然無反應或是第一次就反應錯誤則是 0 分，

（2）口說

幼兒第一次就能正確回答會得到 2 分。只有幼兒在無反應超過 5 秒鐘或是說華語時才能提示一次，幼兒無反應的提示方式是重複問一次題目，幼兒說華語的提示方式是提醒幼兒說客語，此時若幼兒若能在 5 秒鐘內用客語正確回答就得到 1 分，若超過 5 秒鐘依然無反應或是第一次就說錯則是 0 分。

口說計分欄位右側會有詞彙備註欄位，希望可以獲得更多幼兒客語能力的資訊而設計，備註幼兒的特殊反應以及其詞彙表達方式，詞彙表達有完整句型或詞彙多樣化，如：第五關口說第 5 題。

Q：去海邊你有看到什麼？

A1：石頭／螃蟹／樹 -2 分

A2：漂亮的石頭／可愛的螃蟹／高高的樹：備註詞彙多樣化

A3：我有看到漂亮的石頭／我有看到可愛的螃蟹／我有看到高高的樹：備註完整句型

（三）兩代幼幼客語闖通關的差異

1. 問題更生活化，符合幼兒經驗與發展

第一代幼幼客語闖通關為配合家長手冊，比較強調客家元素，有部分情境較不符合幼兒生活經驗，如：拜土地公，都市幼兒很少有拜土地公的經驗，除了都市中廟宇較少，比起過去，年輕家長對於宗教或信仰也不如以往，間接影響幼兒生活。過去吃東西的情境有客家湯圓、麻糬，而比較起來，現今幼兒似乎更常吃薯條、炸雞或可樂（第五關），所以在教材與題目設計，加入目前多數幼兒的經驗內容。

2. 施測員操作遊具即可進行施測，降低培訓難度

第一代幼幼客語闖通關是由施測員操作布偶與幼兒對話，操偶需要的技巧包含聲音、眼神、手勢…等，在師資培訓時，需要花一段長時間培訓施測員操偶技巧，即使花幾小時學會一些基本技巧，到了施測現場，往往施測員一緊張或疲累就忘了操偶技巧而手裡拿著布偶不動、眼睛盯著幼兒或提示板看，原本要降低幼兒焦慮感的布偶反而功效不彰，甚至增加施測員的負擔、幼兒也可能因為一直被陌生人盯著看而更緊張，第二代幼幼客語闖通關是施測員操作遊具進行，可以說是跟幼兒一起玩遊戲完成闖關。遊具設計也有題目暗示作用，如：底圖色塊相同代表擇一題問（第一關、第二關、第三關彈珠臺皆有此設計）、第五關卡口說標記 1.2.3 套題，這些設計可以降低施測員一直看提示板的需求，幼兒也容易被遊具吸引。

3. 遊戲多元化，降低幼兒焦慮感

第一代幼幼客語闖通關僅用圖卡進行施測，測聽力是幼兒拿圖卡、測口說是幼兒說圖卡的名稱，五個關卡都是單一指認圖卡的遊戲，第二

代幼幼客語闖通關因應年齡層下降到 4 歲，研究者設計更多元的遊戲方式來進行，目的是要讓較小的幼兒面對陌生人、陌生情境時能在短時間就投入遊戲中、覺得有趣好玩、想要操作遊具，利用轉移注意力達到降低焦慮感的作用，於是第二代用不同玩法、多元的遊具來吸引幼兒注意力，這樣才能得到較真實、客觀的評估結果。

4. 施測題目隨機化，避免幼兒背題目

第一代幼幼客語闖通關的題目幾乎都只有一套，在施測過程中，經常有許多幼兒是背答案，這樣不僅造成幼兒負擔，也違背當初推廣幼幼客語闖通關的目的，第二代幼幼客語闖通關在每一關卡題目是用套題的方式設計，且都設計在遊戲中，如：第二關扭蛋機，轉開扭蛋中的紙條才能知道題目內容，第五關的丟布骰子得到口說題目也是讓題目隨機化的設計，這樣的設計可以增添遊戲趣味性，也可以讓幼兒讓題目隨機化出現，得到較真實的評估分數。

（四）討論

劉惠美、曹峰銘（2010）參考美國 CDI 編制的嬰幼兒溝通發展量表，在幼兒版（16~36 個月）的部分有詞彙（「詞彙表達」和「如何使用語言」）和語法二部分，「詞彙表達」是評估幼兒表達詞彙，即為本研究評估的口說能力，「如何使用語言」是評估幼兒在沒有情境線索的「去情境化（decontextualization）」語言能力，包括指涉過去、未來、及眼前並未出現事物（absent objects and events）的能力，顯示以語言符號來表徵外在世界的能力。第二代幼幼客語闖通關與第一代（陳雅鈴 2015）相較之下，也比較不注重情境，即考量 4 足歲幼兒已能用語言符

號來表徵外在世界。該量表中「語法的使用」是以句子長短、詞性多元來評估，在研發過程中，研發團隊原本有設計句子的評估，但實際上操作有困難，因每年都是採大規模一次性地培訓施測人員，若計分方式較複雜，很難達到每個人都能能精準一致計分的要求，故在計分表備註欄位有詞彙多樣化、完整句型二個欄位，供計分員註記。在施測方式上，原第一代闖通關以畢保德圖畫詞彙測驗（PPVT）為藍圖，該測驗廣泛用在幼兒語言能力相關研究中（Jarvis et al. 1995；張麗君 2008；施淑娟、呂俊宏 2013），第二代亦以圖卡辨識作為施測藍圖，再加入了一些遊戲元素，讓遊戲更好玩，舒緩幼兒情緒緊張的焦慮感。Chiu 與 Alexander（2014）認為幼兒少有接受評量的經驗，答題錯誤可能是不懂題意或是缺乏答題意願，以至於評量時經常低估幼兒的能力，在相關研究可以看到在評量中回饋可以顯著提升幼兒語言能力（Hattie and Timperley 2007；邱淑惠 2016），幼幼客語闖通關屬於未回饋的遊戲形式，若以推廣幼兒學客語為出發，未來亦可考量設計具回饋機制的數位評量方式。

四、結論與建議

第一代幼幼客語闖通關的問題包含題目加強題目生活化、施測題目模組化以避免幼兒背題目、檢定人員對幼教的熟悉度、專業人員培訓數量不足（陳雅鈴 2015），第二代幼幼客語闖通關改善了第一代施測內容的問題，如：設計可以隨機抽取題目的遊具、採取題組設計避免幼兒背題目、以及改善部分內容讓題目更貼近現代幼兒生活經驗。但是人力問題依然存在，施測人員不足、並非所有人皆具教育背景，尤其是幼兒

教育背景者，第一代幼幼客語闖關第一年實施有上千名幼兒參與，隨著參加幼兒越來越多，至今每年已突破上萬名幼兒參與，現在年齡層降至四歲，估計參與幼兒人數將更多，每年北、中、南、東四區回訓與培訓人次已達上千名，施測人員依然不足，培訓需要大量時間、經費支援，研究者建議可以參考教材數位化的形式發展數位化認證，設計電腦版遊戲，讓幼兒可以在不影響視力發展的前提下適度使用 3C 設備進行認證，時間上以不超過 10 分鐘為限，這樣可以減少現場檢定人員的人數，且透過電腦選題，題目可以更隨機化，動畫對幼兒的吸引力不少於遊具，亦可減低幼兒焦慮感，題目的修正將更有彈性，因遊具設計、量產皆需時間、經費，一旦產出後，若未來要改題目或是玩法的彈性都很低，幾乎是無法變更，若有數位版認證，要增添或改題目、甚至是遊戲形式，都可以有很大的彈性。

謝誌：本文為客家委員會研究計畫「108 年度幼幼客語闖通關認證及數位教材研發」之部分研究成果，特此致謝。國立屏東大學陳雅鈴教授在題目內容與施測方式給予專業建議，特此致謝。

參考文獻

邱淑惠，2016，〈評量學前幼兒的語言能力 - 探究提供對錯回饋的效果〉。《幼兒教育年刊》27：69-89。

客家委員會，2018，《105 年度全國客家人口暨語言基礎資料調查（AM010005）》。新北市：客家委員會。https://srda.sinica.edu.

tw/datasearch_detail.php?id=2812，取用日期：2020 年 3 月 18。

_______，2020，《108 年度幼幼客語闖通關認證及數位教材研發成果報告》。臺北：客家委員會。

_______，2021，〈幼幼客語新教材教師客語教學創意手冊〉。《幼兒雙語教育》。https://abst.sce.ntnu.edu.tw/yoyohakka/src/upload/doc/20200612112025.pdf，取用日期：2021 年 2 月 1 日。

施淑娟、呂俊宏，2013，〈運用對話式閱讀提升新住民幼兒語言能力之研究〉。《幼兒保育學刊》10：71-100。

張麗君，2008，〈國臺雙語兒童其雙語能力與智力、創造力之相關探討〉。《師大學報：教育類》53（1）：79-106。

張麗君、郭珍姅，2005，〈美濃客家地區家長語言能力與幼兒在家語言使用現況之調查研究〉。《臺北市立教育大學學報：教育類》36（2）：141-170。

陳雅鈴，2015，〈幼兒客語聽說能力評量：「幼幼客語闖通關」之發展歷程與成果〉。《客家公共事務學報》11：69-88。

陳雅鈴、謝妃涵，2021，〈幼幼客語闖通關客語教材之設計與發展歷程〉。《教科書研究》14(2)：75-103。

靳洪剛，2003，《語言發展心理學》。臺北：五南。

劉惠美、曹峰銘，2010，〈華語嬰幼兒溝通發展量表之編制與應用〉。《中華心理衛生期刊》23（4）：503-531。

Allwright, D., 2014, *Observation in the language classroom*. New York, NY: Routledge.

Bray, E., 2010, “Doing role play successfully in Japanese language classrooms." *Language Teacher* 34: 13-18.

Chiu, S.,Alexander, A, P., 2014, "Young children's analogical reasoning: The role of immediate feedback." *Journal of Psychoeducational Assessment* 32(5): 417-428.

Coombe, C. et al., 2012, *The Cambridge guide to second language assessment*. New York, NY: Cambridge University Press.

Domínguez, R., 2005, "Early versus late start in foreign language education: Documenting achievements." *Foreign Language Annals* 38(4): 475-483.

Hattie, J. and H. Timperley, 2007, "The power of feedback." *Review of Educational Research* 77(1): 81-112.

Jarvis, L. H. et al., 1995, "The effect of bilingualism on cognitive ability: A test of the level of bilingualism hypothesis." *Applied Psycholinguistics* 16:293-308.

Lightbown, P. M., and N. Spada, 2013, *How Languages are Learned* (4th edition). New York, NY: Oxford University Press.

Mitchell, Ret al., 2013, *Second language learning theories*. New York, NY: Routledge.

Moore, T. E., 2014, *Cognitive development and acquisition of language.* New York, NY: Elsevier.

Rost, M., and C. N. Candlin, 2014, *Listening in language learning.* New York, NY: Routledge.

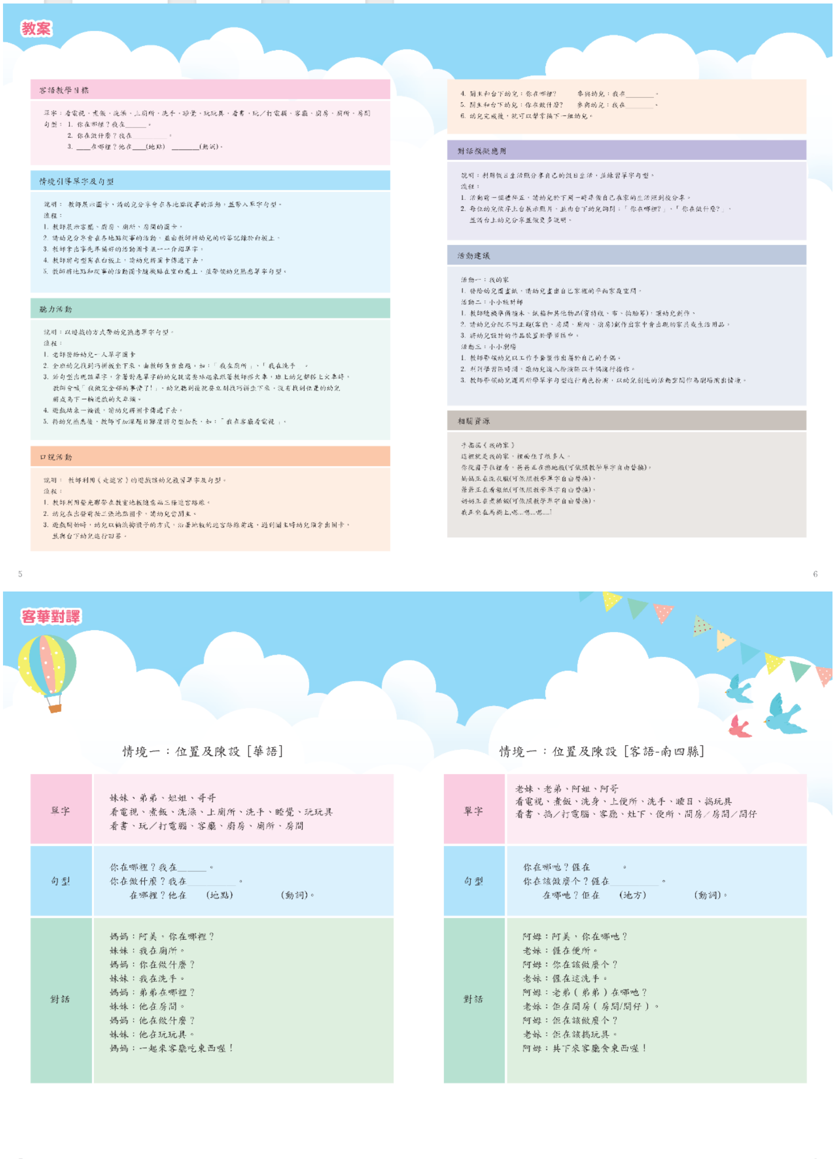
Tavakoli, P., and P. Foster, 2011, "Task design and second language performance: The effect of narrative type on learner output." *Language Learning* 61(1): 37-72.

Tedick, D.J.et al., 2011, *Immersion Education: Practices, policies, possibilities*. New York, NY: Multilingual Matters.

Thompson, R. A., 1998, "Early sociopersonality development." Pp.23-104 In *Handbook of child psychology. Vol. 3: Social, emotional, and personality development* (5th ed), edited by N. Eisenberg and W. Damon. New York: Wiley.

Widen, S. C., and J. A. Russell, 2003, "A closer look at preschoolers' freely produced labels for facial expressions." *Developmental Psychology* 39: 114-128.

附錄 1 第一主題 位置及陳設 (第一情境)



資料來源：客家委員會（2021）。

附錄 2 各關卡內容

開頭暖身：

[華語] 你叫什麼名字？你今年幾歲？

[華語] 現在我們要開始用客語玩遊戲了喔，所有關卡都要說客家話 了喔！準備好了嗎？

施測關卡一：位置及陳設評量表

評量項目	客語基本能力			備註
遊戲方式：你推我擠	得分			1. 特別反應(哭、拒測、說中文…等) 2. 回答型式
提示語：小朋友，請你把這個框框推到我說到的東西上面喔！（示範一次）。 試玩題：請你把手機放在櫃子裡（引導幼兒看物品圖卡區）				
測驗聽力				
1. 書包放在櫥櫃裡面。	2	1	0	
2. 鑰匙／水壺放在椅子上面。	2	1	0	
3. 鞋子放在客廳。	2	1	0	
4. 爸爸／媽媽在廚房煮飯。	2	1	0	
5. 哥哥／姐姐／弟弟／妹妹在房間玩。	2	1	0	
測驗口說 施測員指定				
1. 他在哪裡？他在______。 廚房／廁所	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
2. 他在做什麼？他在____。(對應第 1 題) 煮飯／洗手／洗澡／上廁所	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
3. 他在房間做什麼？他在________ 。 看書／打電腦／看電視／玩玩具	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
4. 什麼不見了？鑰匙／襪子／鞋子	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
5.（鑰匙／鞋子／襪子）在哪裡？ 在______那邊。(對應第 4 題) 櫥櫃／桌子／椅子	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
總分				

提示： 1. 第一次若幼兒沒有回應，施測者可再說一次；若沒有回應則跳至下一題。 2. 若幼兒未以客語回答，請施測者用華語說：「請用客語回答」；若仍未用客語回答，則標記無反應。 3. 幼兒的回答比預設答案更豐富多元 [可重覆勾選]：(1) 詞彙呈現多樣化（如：加上形容詞或副詞等詞彙 ; (2) 能回答完整的句子）

施測關卡二：天氣變化及生病評量表

評量項目	客語基本能力			備註
遊戲方式：扭蛋機（聽力、口說各一）	得分			1. 特別反應 (哭、拒測、說中文…等) 2. 回答型式
提示語：小朋友，請你把這個錢幣投進去、再扭一顆扭蛋，等一下我說到什麼你就要指出來喔！ 試玩題：我感冒發燒（請小朋友用聽力扭蛋機扭出一個扭蛋，用手指出發燒的圖卡，接著繼續用這張圖測試聽力）				
測驗聽力				
1. 我感冒頭痛。	2	1	0	
2. 我感冒肚子痛。	2	1	0	
3. 我感冒打噴嚏。	2	1	0	
4. 要吃藥／多喝水才會好。	2	1	0	
5. 今天天氣好熱，要吹電風扇／冷氣。	2	1	0	
測驗口說				
1. 今天天氣怎麼樣？晴天／陰天。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
2. 今天會很熱喔，你要帶什麼？帽子／扇子。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
3. 今天風很大、會下雨喔，你要帶（戴）什麼？雨傘／外套／圍巾／口罩／雨衣。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
4. 他怎樣不舒服？流鼻水／咳嗽。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
5. 要怎麼樣才會好？多休息／多喝水。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
總分				

施測關卡三：清潔好寶寶評量表

評量項目	客語基本能力			備註
遊戲方式：套圈圈（聽力）、彈珠檯（口說）	得分			1. 特別反應(哭、拒測、說中文…等） 2. 回答型式
提示語：小朋友，我等一下會說一個東西，你聽到之後要把圈圈套到那樣東西的上面。（示範一次） 試玩題：你的書包在哪裡？（請小朋友將圈圈套到書包圖卡立柱上）				
測驗聽力				
1. 你的頭枕頭在哪？	2	1	0	
2. 你的湯匙在哪？	2	1	0	
3. 你的衛生紙在哪？	2	1	0	
4. 我現在要洗手／換衣服。	2	1	0	
5. 幫我拿牙膏和牙刷／碗和筷子。	2	1	0	
提示語：小朋友，等一下我會問你一個問題，你要回答我，還要把彈珠推到那個圖片旁邊的洞裡面。（示範一次） 試玩題：哪邊弄髒了？手髒了（請小朋友把彈珠推到手圖卡的洞口）				
測驗口說				
1. 哪邊弄髒了？____髒了。 頭髮／臉／腳。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
2. 要幫你拿什麼？洗髮精／肥皂。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
3. 洗臉要拿什麼？毛巾。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
4. 起床要做什麼？洗臉／刷牙／上廁所。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
5. 在學校睡覺要帶什麼？棉被。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
總分				

施測關卡四：學校的一天評量表

評量項目	客語基本能力			備註
遊戲方式：桌上轉盤（聽力、口說各一）	得分			1. 特別反應(哭、拒測、說中文…等） 2. 回答型式
提示語：小朋友，等一下你要轉到我說的那個圖片上喔。（示範一次） 試玩題：他在畫圖（用聽力轉盤）（請小朋友轉到指針指著的圖卡，用手指圖）				
測驗聽力				
1. 他在玩沙子。	2	1	0	
2. 他在跳舞。	2	1	0	
3. 他坐下來。	2	1	0	

4. 他在吃點心。	2	1	0	
5. 他排隊時推人。	2	1	0	
提示語：小朋友，現在換我轉了喔，等一下請你說出我轉的圖片喔。				
測驗口說 施測員指定				
1. 他今天心情怎麼樣？高興。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
2. 為什麼？他跟朋友一起玩。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
3. 他為什麼生氣？他跟朋友打架。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
4. 他喜歡做什麼？聽故事。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
5. 他還喜歡做什麼呢？跑步／唱歌。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
總分				

施測關卡五：一起出去玩評量表

評量項目	客語基本能力			備註
遊戲方式：貼磁骰骰樂	得分			1.特別反應(哭、拒測、說中文…等) 2. 回答型式
提示語：小朋友，等一下請你把我說到的圖拿給我。（示範一次） 試玩題：我要去百貨公司（請小朋友拿出黏在教具上的”百貨公司”圖卡，施測員幫他黏回。）				
測驗聽力				
1. 我要去圖書館。	2	1	0	
2. 我要喝白開水。	2	1	0	
3. 回家的時候我要吃麵／炸雞。	2	1	0	
4. 回家的路上我看到漂亮的花。	2	1	0	
5. 我還有看到可愛的鳥。	2	1	0	
提示語：小朋友，請你丟這個骰子，我再問你問題喔。（示範一次）				
測驗口說				
1. 你想去哪裡？學校／公園／海邊。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
2. 你要喝什麼？果汁／牛奶／汽水。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
3. 你要吃什麼？飯／麵包／薯條。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
4. 你要帶什麼去海邊？水桶／球。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化

5. 去海邊你有看到什麼？ （漂亮的）石頭／（可愛的）螃蟹／（高高的）樹。	2	1	0	□完整句型 □詞彙多樣化
總分				

資料來源：客家委員會（2020）。