

客家委員會

113年度

幼兒園客語教學

優良教案及教材教具

徵選活動

教材教具設計類

主辦單位



客家委員會
Hakka Affairs Council

委辦單位



國立屏東大學
National Pingtung University

幼來上客

影仔撮把戲

高雄市美濃區廣興國小附設幼兒園

劉家昕、李依蓉、劉怡君

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊 3 人
報名項目	<input type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input checked="" type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	影仔撮把戲	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input checked="" type="checkbox"/> 混齡班(<u>3</u> 歲- <u>5</u> 歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機</p> <p>“影仔撮把戲”教具的設計理念主要圍繞於利用簡單的影子遊戲，來啟發幼兒的想像力和創造力，以光影投影的方式吸引幼兒的注意力，鼓勵幼兒動手操作與學習，同時培養幼兒的觀察能力和手眼協調能力。“影仔撮把戲”教具結合了光與影的互動，以有趣的方式讓幼兒探索自然現象，並協助幼兒在自然的互動中學習語言，而不是單純透過傳統的語言課程，藉此打造一個多元且富有趣味的學習環境：</p> <p>(一) 簡單而具啟發性：利用手或簡單的形狀模具，例如各式不同的水果形狀，在光源前製造不同的影子，讓幼兒學會辨識影子的變化和水果物體的輪廓。這種設計簡單但充滿驚喜，能吸引孩子的注意力。</p> <p>(二) 互動式學習：教具設計促使幼兒動手操作，幼兒可以透過調整物體的角度、距離，觀察影子大小和形狀的變化，從而激發好奇心和探索慾望。</p> <p>(三) 鼓勵創造力：影子的多變性讓幼兒有空間發揮創意，例如模仿動物或物體形狀，創造出屬於幼兒自己的故事情節，進而發展語言表達與想像能力。</p> <p>(四) 團隊合作與社交互動：透過影子遊戲，幼兒可以進行小組活動，分享各自的創意，學習合作與溝通。</p> <p>(五) 自然引導學習：影子變魔術教具利用日常生活中常見的光影現象，以幼兒能夠理解的方式，將抽象的概念具體化，幫助幼兒以輕鬆的方式學習科學原理。</p> <p>(六) 趣味與教育結合：讓學習過程充滿樂趣，將教育內容轉化為遊戲和表演，讓幼兒快樂學習，避免枯燥的傳統教學方式。</p> <p>(七) 鼓勵自我探索：幼兒天生好奇，促使幼兒透過自我探索學習，在實際操作中發現光與影的奧妙，從而增強問題解決能力。</p> <p>“影仔撮把戲”教具不僅可以用來進行個人或小組活動，還能融入各種主題課程，如科學、藝術或語言發展，滿足幼兒園不同的教學需求。</p>	

二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學)

“影仔撮把戲”將客語學習與光影遊戲互動緊密結合，讓幼兒在自然輕鬆的情境中學習客語。透過這些富有創意和趣味的教具，不僅讓幼兒接觸到基本的科學概念，也增進了幼兒的客語表達能力與學習興趣。

(一)製作過程：

1. 材料準備：

- (1)大紙箱：這是小屋的基礎框架，足夠堅固且大小適中。
- (2)白色描圖紙：用來作為投影屏幕，能夠讓光透過，產生陰影與顏色。
- (3)手電筒：光源是重點，越亮越好。
- (4)剪刀、白膠、膠帶、美工刀和熱熔膠：用來組裝材料。
- (5)彩色紙、卡紙：剪出各種形狀，用來做投影物。
- (6)滑輪組：組裝在紙箱下方，方便紙箱移動。

2. 步驟：

- (1)設計小屋結構：使用大紙箱作為投影箱的框架，前後切割出一個開口，讓幼兒自由選擇操作與觀看。
- (2)安裝光影屏幕：在紙箱內，用膠帶固定一片描圖紙，這就是投影的屏幕。描圖紙需平滑，這樣投影效果會更清晰。
- (3)準備光源：手電筒可以放置在投影箱內，並照向屏幕。光源足夠亮，並固定照射角度，或照亮投影箱內部以供操作教具之用。
- (4)製作投影物：使用色紙、卡紙或彩色玻璃紙剪出各種形狀的物體，如水果、動物、人偶、製作彩色影子等。這些形狀可以貼上棒子，讓幼兒在光影屏幕前玩出各種繽紛有趣的影子故事。
- (5)測試與調整：在設計完成後，在幼兒園內進行測試，觀察幼兒的反應和參與度。根據實際使用情況進行調整，確保教具能夠激發幼兒的學習興趣並提高幼兒的客語能力。

(二)如何融入客語教學：

1. **角色扮演與互動學習**：通過手影或棒偶搭配光影劇場，幼兒可以扮演故事中的角色，隨著劇情進展進行客語對話。這種情境模擬讓語言學習更加真實，幼兒可以在愉快的遊戲中，多一點機會運用客語與其他幼兒互動，自然修正客語發音和熟練客語基本對話。
2. **視覺與語言連結**：“影仔撮把戲”教具結合了視覺效果，以光影投影的方式吸引幼兒的注意力，感官刺激能有效加強語言記憶並引導幼兒以問答的方式操作與學習，影子的形狀可以和客語單詞或句型聯繫在一起。例如，在影子遊戲中看見水果的形狀時，教導幼兒說出這些水果的客語名稱，如「鳳梨」是「黃梨 vong∨ li∨」或「香蕉」是「弓蕉 giung∨ zeu∨」等。接著帶入客語句型發問：這係麼个水果？/_____（水果）係麼个色？答：這係弓蕉/弓蕉係黃色。將不同的水果及顏色融入問答句型中，亦可配合課程更換不同的圖卡，此教具可運用於不同

的客語遊戲中，幫助幼兒以遊戲的方式學習，提升幼兒客語的口語表達能力。

3. **每日情境融入：**“影仔撮把戲”教具可放在幼兒日常活動的一部分，教師可以在日常課程中靈活使用。例如，在角色扮演時間使用手影或是棒偶講述客語故事，或者在自由探索時間讓幼兒自由操作，從旁引導幼兒使用學到的客語詞彙。
4. **互動性問答：**教師可以通過影子形狀提出問題，鼓勵幼兒用客語回答。例如，當影子呈現出一隻小鳥的形狀時，老師可以問：「這是什麼？」（客語：這係麼个？ia\ he ma\ ge）並引導孩子用客語回答：「這是鳥」（客語：這係鳥仔 ia\ he diau\ e\）
5. **童謠與故事結合：**利用影子遊戲創作簡單的客語童話或故事，讓幼兒在故事中跟隨角色的冒險情節，同時學習相關的客語詞彙和句型。例如，可以用影子演繹《三隻細豬仔》的客語版，讓幼兒不僅認識動物、建築物等詞彙，也學會基本的句子結構。
6. **遊戲化學習客語：**利用影子遊戲可以刺激幼兒的多重感官，同時結合視覺（影子的形狀）、聽覺（客語）與動手操作（影子製作）來強化學習效果。這種多感官的學習方式可以幫助幼兒更快掌握語言技巧。
7. **搭配學習區融入客語教學的應用**

(1)**語文區：**幼兒可以用手做出各種動物或物品的影子進行影子遊戲，利用手影或物品的影子，介紹這些影子的客語名稱，讓幼兒學習新的客語詞彙。播放客語兒歌時搭配手影或棒偶，光影的變化會增添兒歌的趣味性，幼兒更有興趣學習客語詞彙和句子。

(2)**扮演區：**讓幼兒利用影子進行棒偶或手影的角色扮演，表演故事或模仿不同動物、角色，加強幼兒對客語詞彙和句子的掌握。透過互動的表演，幼兒能在沉浸式的遊戲中學習語言。幼兒運用“影仔撮把戲”教具，搭配自編客語故事及棒偶角色，透過燈光和手影，生動地演繹故事，讓幼兒在視覺和聽覺上同時感受到客語的趣味。進行影子遊戲，利用手影或道具，教導簡單的客語詞彙

(3)**美勞區：**幼兒使用彩色紙或卡紙創作，繪畫及剪出各種形狀的物體，如動物、水果或人偶等。這些形狀可以貼上棍子，讓孩子在光影屏幕前玩出各種有趣的影子故事，並將創作與客語名稱或描述結合。例如，幼兒可以做各式棒偶並學習說出的客語詞彙。

(4)**科學區：**光與影的探索：幼兒可以學習光影變化和影子的形成。老師可以介紹這些現象的客語詞彙，例如「光」（客語：光 gong\ ），「影子」（客語：影仔 iang\ e\ ），「顏色」（客語：顏色 ngien\ sed\ ）等。而物體的觀察與比較部分，幼兒可以將不同的物體放在“影仔撮把戲”教具中，觀察影子的形狀和大小變化，並用客語描述這些現象。例如，「這是圓

形的影子」(客語：這係圓形个影仔 ia\ he ien\ hin\ ge iang\ e\)，「這個影子變長了」(客語：這個影仔變長咧 ia\ ge iang\ e\ bien cong\ le\)，這樣不僅讓幼兒接觸到基本的科學概念，也增進了幼兒的客語表達能力，幼兒通過實驗和探索，逐步理解並記住這些科學概念的客語表達。

這些活動將科學探索與客語學習結合，通過實際動手和觀察來加深幼兒對客語詞彙和表達的記憶與理解。在趣味與學習並存的過程中，幼兒能夠更加主動地使用客語描述他們的發現，從而在遊戲中提升語言能力。

三、使用說明及效果(教學心得感想)

“影仔撮把戲”教具，可用於幼兒視覺發展、故事講述以及藝術創作的教學中。“影仔撮把戲”教具主要通過光源和物體的互動，創造影像，讓幼兒探索光與影的變化及其應用。另一方面，當幼兒透過燈光和影子來說故事、玩遊戲時，還能學習客語。對幼兒來說不僅好玩有趣，還能學到更多的客語單詞和句子。以下是“影仔撮把戲”教具的使用說明、效果以及教學心得：

(一) 使用說明

1. 準備好要用的材料：

- (1) 燈光：手電筒
- (2) 剪好的形狀的紙張(比如小動物、水果或人偶)
- (3) 可以透光的玻璃紙或塑膠片

2. 開始玩光影遊戲，學客語：

- (1) 光影遊戲：用手影或棒偶，讓影子投射到屏幕上。然後幼兒一起練習用客語說出影子裡的動物、水果或物品的名字，比如雞(雞仔 gie\ e\)、香蕉(弓蕉 giung\ zeu\)、房子(屋仔 vug\ e\)，再接續客語句型問答：「這是什麼?(這係麼个?)」，幼兒練習回答：「這是一隻牛(這係一隻牛仔)。」
- (2) 客語故事：將影子變成故事的角色，在影子世界裡與幼兒互動，像是鼓勵幼兒創作客語故事，練習說簡單的客語句型。比如說：這是一隻公雞(這係一隻雞公仔)，公雞愛吃蟲子(雞公仔愛食蟲仔)，公雞的家在雞窩(雞公仔个屋家在雞埤)。
- (3) 客語數量與圖形遊戲：透過影子的大小變化，可以教「大」(大 tai)、「小」(細 se)、「長」(長 cong\)、「短」(短 don\)相關量詞的客語，再帶入形狀的客語字彙，像是「圓形」(ien\ hin\)、「三角形」(sam\ gog\ hin\)、「四角形」(xi gog\ hin\)，接著進行客語句型問答：「這係麼个形(狀)?」，「這係三角形(狀)。」，「這係細細个三角形。」另一方面運用影子的數量，也可以請幼兒練習用客語來數數字，比如：一隻牛(一隻牛仔 id\ zag\ ngiu\ e\)、兩棵樹(兩頭樹仔 liong\ teu\ su e\)、三隻小雞(三隻

細雞子 sam / zag \ se gie / zii \)，培養幼兒建立數字和物品間的關聯。

(4)客語色彩遊戲：使用彩色透明的玻璃紙，比如準備紅色的玻璃紙、藍色的玻璃紙，放在屏幕前。幼兒可以觀察顏色，然後用客語說出顏色：這是「紅色」(紅色 fung \ sed \) / 紫色 (吊菜色 diau coi sed \) / 橘色 (柑仔色 gam / e \ sed \)，接著進行客語句型問答：「這係麼个顏色？」，「這係_____色。」

(二)效果：

1. **自然學習客語**：通過有趣的光影遊戲，引發幼兒的好奇心及學習興趣，不會覺得學習客語很難，反而會自然地使用客語來表達自己的想法，學到新的詞彙和句子。
2. **提升語感與表達能力**：讓幼兒在故事中能觀察、描述影子變化，能有效提升他們的客語語感，同時也增強了他們的表達能力。
3. **動靜結合學習**：透過操作影子和物件，幼兒可以一邊動手、一邊用客語說話，這種學習方式更有趣，也更容易記住學過的詞彙和句型。
4. **文化認同感**：透過客語故事，幼兒能更好地接觸客家文化，並從小建立對客語的認同感。
5. **團隊合作**：幼兒可以一起玩光影遊戲，分享自己創作的影子客語故事，互相幫忙，變成最棒的影子小團隊！

(三)教學心得：

將“影仔撮把戲”教具融入客語教學，真的充滿了驚喜和樂趣！幼兒透過影子的變化，引發了幼兒的好奇心，對於客語詞彙的學習變得更有興趣，也更容易記住所學。當影子遊戲和客語故事結合，幼兒聽著熟悉的客語字彙與句型，會自然而然地模仿，並開始嘗試用客語表達。

有些非客籍幼兒原本對客語感到陌生，但通過這樣有趣的光影活動，他們開始主動使用一些簡單的客語詞彙和句子。每當幼兒用客語說出一個詞或完成一句話時，那種自信和成就感，讓孩子們更願意繼續學習。

總結來說，“影仔撮把戲”教具與客語教學的結合，讓孩子同時學習科學（光影變化）與語言（客語），達到更豐富的教學效果，幼兒在體驗光影遊戲的過程中學習客語，既有趣又有成效，這樣的設計不僅可以將客語教學融入到幼兒的日常學習中，還能提升他們對語言學習的興趣，讓幼兒透過遊戲自然而然地愛上客語。而光影與客語的互動讓幼兒的學習體驗更加豐富，也讓客語教學更具創意性和活力。

相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)



說明：「影子撮把戲」教具主體，由光影屏幕、配件收納空間及可移動式滑輪裝置組成。



說明：「影子撮把戲」教具配件，包括投影物(彩色玻璃紙、各式圖卡如人物和動物...等)、磁力棒、手電筒。



說明：從配件收納空間拿出投影物，如彩色玻璃紙及各式圖卡，並且組裝圖卡與磁力棒。



說明：將手電筒置於投影物後方，適當調整手電筒的光源強弱與投影物間的距離，產生影子投影在光影屏幕上。



說明：光影遊戲~引導幼兒觀察光影屏幕中出現什麼？揣看哪，這係麼个顏色？



說明：光影遊戲~引導幼兒觀察光影屏幕中出現的影子外型。揣看哪，這係麼个水果？



說明：光影遊戲~引導幼兒觀察光影屏幕中出現的影子外型。揣看哪，這係麼个動物？



說明：光影遊戲~利用雙手作出手勢變化，組合成不同造型，例如蝸牛、蝴蝶、螃蟹...等等。



說明：幼兒自行操作教具探索光影變化，運用客語句型對話，加上角色扮演與同伴互動，增添客語學習的趣味性。



說明：歡迎大家一起來觀賞我們的「影子撮把戲」

製作經費：新台幣\$3989 元

- 1.紙張、不織布耗品
- 2.五金料件
- 3.膠帶組、白膠數包
- 4.木棍材料包、綜合毛根、亮粉瓶
- 5.手電筒

示範影片
(15分鐘內)

<https://youtu.be/ZmH84QjzkaE>

車仔大集合

臺北市文山區樟新非營利幼兒園
陳佳菁、林玉茹、王淑齡、許妙心

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊 4 人
報名項目	<input type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input checked="" type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	車仔大集合	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input checked="" type="checkbox"/> 混齡班(<u>3</u> 歲- <u>4</u> 歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機</p> <p>結合主題教學：「好玩的車子」課程。在日常生活中，幼兒對於探索交通工具議題興趣濃厚，如何將客語融入課程中呢？我們從幼兒的舊經驗中，選擇深受幼兒喜愛的桌遊、唸謠、交通安全為基礎，製作出三合一的教具，如：登真遊戲、車子大集合～安全唸謠、怎樣才安全…等，使幼兒從遊戲中，自然而然地投入客語環境。</p> <p>二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學)</p> <p>(一) 教學重點單字、句型：</p> <ol style="list-style-type: none"> 單字：車子名稱、你偃佢、登真、騎/坐/駛、安全/無安全、安全帽/安全帶 句型： <ol style="list-style-type: none"> 偃抽到 _____。 登真喔!/ 一條線了!/一條線登真喔! 交通工具愛用_____ (動詞:騎、坐、駛)。如:自行車愛用騎的。 _____ (交通工具) _____ (行為) 安全/無安全。如：奧多拜有戴安全帽正安全。 <p>(二) 教學過程：</p> <p>說明：</p> <p>交通工具三合一教具，「車仔大集合～交通安全唸謠」作為引起動機，藉由簡單易懂的詞彙和句子結構，搭配明確的節奏、肢體動作，讓幼兒聆聽、反覆唸謠，使歌謠變得容易朗朗上口，提高孩子的語言表達能力。接著，在「登真遊戲」遊戲情境中，學習用客語表達交通工具的單字，並增進</p>	

幼兒之間的互動，激發學習動機與提升反應速度。最後，「仰仔正安全？」，則是讓幼兒透過視覺辨識，引導其用客語表達句型。藉由三合一教具，瞭解交通安全的重要性及提升安全意識，成為交通小達人。

1. 團體討論時間，老師運用「車子大集合～交通安全唸謠」，邀請幼兒一起念歌謠。(附件一)

老師：「我們來看看裡面有哪些車子呢？」

幼兒：「警察車、消防車、腳踏車、摩托車。」

老師依小朋友說出來的車子，說出客語交通工具的語詞，讓幼兒聆聽及仿說。

2. 在數學區進行「登真遊戲」前，先認識每種交通工具的語詞，再透過遊戲規則圖卡，講解遊戲的每個玩法步驟。(附件二)

老師：「我們今天要玩登真遊戲，我們來看看要怎麼玩呢？」

老師一邊指圖、一邊帶領幼兒念遊戲規則的句子。

(1) 一儕一張。

(2) 贏个先。

(3) 講出抽著个卡。

(4) 尋著相同个圖在放上去。

(5) 連做一條線了！登真喔！

3. 老師拿出登真遊戲的工具，有：操作卡、遮蔽牌、我抽到...等。解說工具與玩法間的使用方式之後，並進入遊戲中。

老師：「我們請小朋友來抽牌，抽出一張牌，要先跟大家說：我抽到什麼牌。例如：老師抽到自行車。找找自己的操作卡上面有沒有自行車？」

幼兒：「我有自行車。」(當小朋友找到自己操作卡上的圖案)

老師：「有自行車的人，放在一個遮蔽牌。」

★依序讓幼兒抽卡，說出自己抽到的牌。

4. 遊戲進行到有人連成一線，喊出賓果的時候…

幼兒：「賓果。」

老師：「誰賓果了？」

幼兒們：「他賓果了。」

幼兒：「我賓果了。」

老師：「我們來檢查看看，他是不是真的有連線成功。」

老師：「1.2.3，他真的連成一條線賓果了。」並且檢視每位小朋友操作卡上的蓋牌數量。

老師：「你很棒喔！沒賓果的人，不用傷心喔！我們再玩一次。」

5. 在語文區，老師運用交通安全教育繪本：「阿奇上學去」與幼兒討論每種交通工具騎乘的方式，以及怎麼做才安全？

老師：「你早上怎麼來上學呢？」

幼兒：「我是媽媽騎摩托車載我來上學。」

老師：「喔！你是坐摩托車來上學的。」

幼兒：「我是奶奶騎腳踏車載我來上學。」

老師：「你是腳踏車來的。」

老師：「我們剛剛看了阿奇上學去，當我們騎腳踏車、摩托車、或是開車…等，要怎樣做才安全呢？」

★老師拿出「仰仔正安全？」教具，先挑選一個交通工具，並與小朋友討論交通工具的騎乘方式，以及怎麼做才安全

老師：「你知道這是什麼車子嗎？」（老師拿出腳踏車圖片。）

幼兒：「這是腳踏車。」

老師：「自行車愛用騎的。」

幼兒：「自行車愛用騎的。」（客語複述一次。）

老師：「你知道這是什麼車子嗎？」（老師拿出車子圖片。）

幼兒：「這是車子。」

老師：「車仔愛用坐的。」

★以此類推介紹各種車子。讓幼兒區辨：溜溜車、腳踏車：騎。車仔、奧多拜、救護車、火車：坐。警車、消防車：駛。建立各種交通工具結合動詞的觀念。

6. 延續教具的玩法，當老師拿出兩張車子的圖片，讓幼兒比較兩張圖片之間的異同，討論哪種車子是安全／不安全與原因。如下圖：



老師：「這是什麼交通工具，哪裡一樣？哪裡不一樣？」
幼兒：「這是車子。一個有安全帶、一個沒有安全帶。」
老師：「哪一個才是安全的呢？」
幼兒：「有安全帶是安全呢？」
老師：「沒有安全帶，為什麼不安全？」
幼兒：「車子撞到的時候，就會受傷了。」
老師：「喔！所以坐車的時候，要繫上安全帶才安全，才能保護自己不受傷。」

★以此類推討論各種車子安全的重要性。

三、使用說明及效果(教學心得感想)

班上是中小混齡班級，幼兒共同經驗以客語歌謠律動為主，其他部分則因接觸的時間不同，如何將客語融入教學，讓我們重新思考教學方向，希望透過遊戲的引導，結合幼生的舊經驗（乘車、過馬路、等公車等）讓幼兒自然融入客語教學，從中探索車子的詞彙，並且運用車仔大集合安全歌謠，搭配前顯易懂的單字、句型、明顯節奏，使幼兒們可以朗朗上口。客語老師也錄製成錄音檔，我們製作成視聽小書，放置在語文區，讓幼兒可以自由聆聽、唸謠，提升他們的口語及聆聽能力。

遊戲首次教學時，除了在團討時間宣傳遊戲方式之外，我們先將幼兒依年齡或程度進行分組，體驗「登真遊戲」、「仰仔正安全?交通安全規則」教具，讓客語老師依各組學習狀況，調整適合的單字或句型，鼓勵幼兒練習口語表達，如：車子名稱、安全／不安全、車子+動詞形成短句。

印象最深刻是班上的英國籍幼生，原本對於客語的接受度不高，透過他喜愛的車子，當他進行登真遊戲時，我們看見他能主動、快速說出每個交通工具客語名稱，活動中非常認真、投入，最後獲得賓果冠軍，在他臉上看到喜悅的笑容和滿滿的成就感。讓我們相信提供歡樂的客語學習環境與氛圍之重要性，相對傳統的客語教學，更能提升幼兒學習主動力。

然而就在戶外踏查時，與幼生討論到行車安全時，幼兒發

	<p>現馬路上的安全問題，所以師生共同整理出常見的交通安全規則，並製作成「仰仔正安全？」教具，從觀察圖片的細節，透過討論、分享自身經驗後，鼓勵幼兒說出安全與不安全的原因，不僅能增進交通安全知識，還能提升孩子們的語言能力和團隊合作精神！</p>
<p>參考資料</p>	<p>★103年桃園縣交通安全教育繪本:阿奇上學去 ★寶寶愛唱歌-交通工具【人類童書】</p>
<p>相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)</p>	
	
<p>說明：交通工具三合一教具：車子大集合交通安全唸謠、登真遊戲、怎樣才安全？</p>	<p>說明：團體時間，客語老師帶領幼生，運用明確的節奏、肢體動作唸謠，加深幼兒的印象。</p>
	
<p>說明：數學區中進行登真遊戲，幼兒採分組方式，客語老師視幼兒學習狀況，帶領幼兒念出交通工具的單字及動詞。</p>	<p>說明：師生在語文區進行「仰仔正安全？」老師講解遊戲規則之後，邀請幼兒觀察圖片的細節。練習說出交通工具＋行為＋安全／無安全的句型。</p>
<p>製作經費：新台幣 500元 1. 印刷及紙張費用 2. 護貝膠膜</p>	
<p>示範影片 (15分鐘內)</p>	<p>附上光碟一份。</p>

農場裡的動物

臺北市文山區樟新非營利幼兒園
陳佳菁、林玉茹、陳薇如、石良兒

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動
「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊4人
報名項目	<input checked="" type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	農場裡背个動物	
適用對象	<input checked="" type="checkbox"/> 幼幼班 <input checked="" type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input type="checkbox"/> 混齡班(____歲-____歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機</p> <p>小班及幼幼班的常用的主題活動為說故事，幼兒最為熟悉的繪本以艾瑞卡爾的系列居多，其大膽的顏色簡單的文字，吸引了幼生的目光。</p> <p>由此和幼兒討論將故事配合主題製作一本屬於班級的大書，師生於美勞區讓幼生能自由地使用顏料進行創作，發揮想像力針對不同的動物有著不同的顏色代表。</p> <p>同時思考，小班及幼幼班幼兒會翻閱書本，也會聆聽故事，也會運用錄音機播放故事，因此規劃設計符合幼兒生活經驗的繪本，並且嘗試運用 AI 動畫軟體，製作出繪本動畫，提高幼兒閱讀的興趣，並能廣為分享這個屬於孩子編創的繪本。而語言的學習，是從聽及說、讀開啟的，因此將此繪本定義為多語言運用的方式，以國語及客語作優先設計，後續可以在融入台語及英語、日語…，讓幼兒接觸多語言的環境，自然而然學習到多元母語。</p> <p>二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學)</p> <p>(一) 教學重點單字、句型：</p> <ol style="list-style-type: none"> 單字：動物名稱、顏色、數字1-7 句型：你看著麼个動物？ 侬看著一隻_____色个_____ (動物)。 <p>(二) 教學過程：</p> <p>說明：老師講述師生創作「農場裡背个動物」繪本，讓幼兒欣賞客語語言之美，從中認識繪本中語詞及句型。</p> <p>1、繪本導讀：</p> <p>(1)透過翻頁故事書的方式，邀請幼兒練習仿說出客語動物名稱。</p> <p>老師：「還記得剛剛書裡面有哪些動物呢？手指著書的動物，並且介紹：這是雞仔。」</p> <p>幼兒：「雞仔。」</p> <p>老師：「雞仔會發出什麼聲音呢？」</p> <p>幼兒：「咕咕咕。」</p> <p>(2)加入點數的方式</p> <p>老師先帶領幼兒先念出1-7的數字。老師：「我們來數</p>	

數，故事裡面有幾隻動物呢？」(依序數到7。)

(3)描述動物的外觀

鼓勵小朋友觀察繪本的動物外型，包含顏色、動物特徵、叫聲；一起猜猜看這是什麼動物。

老師：「有尖尖的嘴巴、紅色的，會發出咕咕咕的叫聲？它是什麼動物？」

幼兒：「雞仔。」

(4)加入顏色的客家語

老師：「雞仔身上有什麼顏色？」運用反問的方式鼓勵孩子表達出顏色。

(5)運用客語述說語句

搭配繪本故事內容，師生一起練習說故事。老師說問句，再由小朋友回答。

幼兒：「你看著麼个動物？」

老師：「佢看著一隻紅色个雞仔。」

★師生的角色可以互換。

老師：「你看著麼个動物？」

幼兒：「佢看著一隻紅色个雞仔。」

2、教室語文區的應用

(1)聆聽繪本故事

在小班教室的語文區，老師提供繪本，以及預先錄製的故事檔案，提供幼兒自行操作收音機，搭配翻閱繪本、個人或小組聆聽故事內容。

在幼幼班教室的語文區，故事可以加上動物的叫聲，讓幼兒在聆聽中，可以更容易認識每種動物，並且練習說出動物名稱。

(2)錄製繪本故事

在語文區架設錄影設備，將幼兒自行講故事或與同儕互動講述故事的影像錄製下來，在團討時間撥放出來給同儕們欣賞。

3、故事動畫編創

(1)運用創作的繪本，加上AI動畫APP，讓繪本動起來；老師嘗試錄製動畫，並將老師述說的語句一起編創進去，形成繪本動畫。

(2)運用平板或筆電，讓幼兒可以有視聽語文閱讀機會，提高對語文的學習動機，相信接下來會編創更多屬於幼兒的語文繪本，讓閱讀的種子扎根於學前。

三、使用說明及效果(教學心得感想)

創作始於幼生的舊經驗(生活經驗/全家出遊)，運用團體討論觀察對於動物特別有興趣，從眾多動物(雞、牛、羊、兔、鴨、馬、豬)在進行歸類，發現聚焦於農場常出現的動物。將幼兒最常聆聽的艾瑞卡爾系列繪本畫風，對比鮮豔的圖片，以及重複性的問句及回應，帶領小幼年齡層從認識、熟悉到朗朗上口，成為生活話(化)的一部分。

編創繪本中幼兒產生自我認同，更樂於翻閱繪本，此次繪本除了常見的中文，並加入客家語言，原本可能會排斥不同的語言，但因為加上錄音、錄影，甚至動畫的呈現，讓閱讀不只是閱讀，有著不同的呈現，提高新鮮感，加上重複語句的熟悉，讓幼兒腦力在其中不斷被開發，根本不會看到書本就不專心的問題，反而更樂於接觸閱讀及進入語文區，打破語文區是幼兒最後選擇的迷思。

對老師而言，這次也做了最好的教材示範，讓故事發揮最大效用，刺激教學者更多元應用，使得教學不是一成不變，師生互動中有更多話題，讓課程是動態的展現，真正做到邊做邊學，學無止境的境界。

參考資料 艾瑞卡爾繪本-你看到我的貓嗎？
動畫 APP:Stop Motion

相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)



說明：師生們共同創作~農場裡背个動物，圖文與繪本。



說明：幼兒在語文區體驗聆聽故事與操作繪本的樂趣。



說明：客語老師分享農場裡背个動物的故事，帶領幼兒運用客噢，認識動物名稱、數字及顏色。



說明：客語老師透過問句的方式，讓幼兒回答動物名稱及顏色。

製作經費：新台幣2000元

1. 底板-牛皮板4K(0.5mm, 1mm, 2mm)
2. 鐵製卡片圈
3. 塑膠瓦楞板

示範影片 (15分鐘內)	附上光碟一份。
-----------------	---------

森林份家啦！(桌遊)

新竹縣立竹東幼兒園

陳俞均、張新香、馮素琴、王毓楨、張雅婷

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊 5 人	
報名項目	<input type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input checked="" type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	森林份家啦!(桌遊)	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input checked="" type="checkbox"/> 大班 <input type="checkbox"/> 混齡班(____歲-____歲)	
作品介紹	1、設計理念或動機 2、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學) 3、使用說明及效果(教學心得感想)	
參考資料	如有引用或主要參考的資料來源，請註明出處。	
相關照片(至少 4 張)及使用流程說明(如：操作步驟)		
		
說明：道具製作&定案後製拍攝	說明：討論錄製教學影片的拍攝內容	
		
說明：實際操作&錄製教具說明影片	說明：現場教學&實際操作遊戲	
製作經費：新台幣 3000 元		
1. 地圖紙素材-約\$500 2. 地圖紙輸出圖檔-\$600 3. 黏貼工具與素材-\$約 400 4. 牌卡製作(影印+後製)-\$500 5. 棋子偶(4 隻)+自製骰子-約\$900 6. 包裝素材-約 100\$		
示範影片 (15 分鐘內)	https://youtu.be/86T0QE2D8iQ?si=_gIwwLH2NWb6F_Wt	

作品介紹(中文版)

壹、教具設計理念或動機

孩子升上大班後，我們發現孩子對桌遊(大富翁、拔毛運動會等)產生濃厚的興趣，為了讓孩子能夠自然使用客語甚至到精熟的程度，因此我們設計了有趣的客語版地圖收集食材遊戲。

遊戲中除了融入客語生活中常用的字詞，我們也期待藉此培養孩子的客語語感、點數(算步數)、邏輯思考、隨機的概念(抽卡收集食材換食物)，理解圖卡的意思及遊戲規則，讓孩子在遊戲中快樂學習客語。

貳、內容概述

學習客語的過程中，孩子對於貼近生活常見的用品、食物等語詞是最容易理解與印細深刻，加上最近孩子對於桌遊極感興趣，於是我們決定將客語融入桌遊，讓孩子有更多使用客語的機會，對客語更加熟練。

首先，我們設計了類似大富翁的地圖，將路線從原本的一條路延伸出了七條路，增加了選擇性之外也更有趣味性。一般的大富翁牌卡需要先看牌卡上的字才能知道接下來的行動或任務，但對於幼兒園的孩子來說屬實過於困難，因此我們改良了牌卡內容，換成他們最感興趣的食材收集兌換食物，更能引起孩子的學習動機。

※製作過程：

1. 地圖遊戲紙採紙雕與剪貼的方式。
2. 紙盒製作骰子，黏上不織布後，剪裁花布黏貼出骰子的點數。
3. 運用鈎針製作出四個玩偶，再融入客家花布元素進行個別裝扮
4. 用紙板加厚紙牌，使其增加質感且不易破損。

參、使用說明及效果(教學心得感想)

※使用說明：

1. 運用故事情境引導幼兒進入遊戲主題。
2. 分組遊戲(3-4人一組)，請幼兒選一個玩偶，猜拳決定先後投骰子的順序。
3. 牌卡遊戲規則說明與示範。
 - ▶請幼兒輪流投骰子，在地圖紙上走相對應的步數。
 - ▶經過卡片區可以抽一張卡。
 - ▶同一條路走過不能再往回走。
 - ▶蘋果、開水、杯子各一份，可以製作(換一張)蘋果汁卡。
 - ▶麵包、炸雞、高麗菜各一份，可以製作(換一張)漢堡卡。
 - ▶小偷卡可以去偷別人的食材一次。
 - ▶警察卡用來保護食材一次避免被偷走。
 - ▶地圖上的卡全部抽完後，遊戲即結束。
 - ▶蒐集食材看誰能做出最多份的蘋果汁和漢堡。

※教學心得

解說的過程中，我們運用情境引導，讓孩子沉浸其中，使其摩拳擦掌躍躍欲試，桌遊區的名額瞬間額滿。雖然在剛開始遊戲時，孩子有些不熟悉，也會忘記說客語，但在老師的引導、同儕的合作與鼓勵下，孩子玩得越來越熟練，客語也說得越來越順口。

遊戲結束後，有孩子和我們分享，是不是可以換成其他食材或工具製作食物，或者是增加陷阱，讓對手直接損失一張牌，也有人提出想增加一顆骰子，可以走得很多步，收集牌也比較快。很高興他們能夠舉一反三，提出不同的想法，讓遊戲更加豐富有趣之外，也能樂在其中並開心的學習客語及培養數學與邏輯思考的能力。

作品紹介(客語版)

壹、教具設計理念摺動機

細人仔讀大班了後，佢俚識著佢兜對桌遊(比論講：像大富翁、拔毛運動會等)有盡大興趣，為著分細人仔做得自然个使用客家語言，甚至到精熟的程度，所以佢兜設計出當生趣个客家地圖收集食材个遊戲。

遊戲中毋單淨融入客語，還較希望用這個遊戲培養細人仔个客家語感摺算數(算步數)、邏輯思考、隨機个概念(抽紙牌收集食材換食物)，曉得圖卡个意思摺遊戲个規則，分細人仔在遊戲中快樂學習客語。

貳、內容說明

學習客語个過程中，細人仔對生活中常見个東西、食物等語詞，係最容易曉得摺印細深刻，加上佢兜對桌遊有盡大興趣，所以佢兜決定摺客語融入桌遊，分細人仔有更多講客語个機會，對客語更加熟悉。

起先，佢兜設計出像大富翁个地圖，摺路線從原本个一條路加入變成七條路，毋單淨添加了選擇冒險之外，還當有趣味性。一般个大富翁紙牌愛先看紙牌上个字，正做得行動或係完成任務，這對幼兒園个細人仔來講，實在係太難了，所以佢兜改了紙牌个內容，換成佢兜最感興趣个食材收集斗換食物，更能引起細人仔个學習動機。

※製作過程：

1. 地圖遊戲紙用紙雕摺剪貼个方式。
2. 紙盒製作骰仔，黏不織布後，剪花布貼出骰仔个点數。
3. 運用鈎針製作出四隻人公仔，再融入客家花布元素摺人公仔打扮
4. 用紙板加厚紙牌，添加質感也不會忒遽壞忒。

參、使用說明及效果(教學心得感想)

※使用說明

1. 用客語情境融入个方式分細人仔聽得識遊戲个規則。
2. 分組遊戲(3-4人一組)，請細人仔選一隻人公仔，綦拳決定擲骰仔个順序。
3. 紙牌遊戲个規則說明：
 - ▶請細人仔搖骰仔，在地圖紙頂上行相對應个步數。
 - ▶行過白色格仔肚个紙牌區做得抽一張紙牌。
 - ▶同一條路行過做毋得到退行。
 - ▶一杯果汁愛用著个東西有：一粒蘋果+一罐滾水+一隻杯仔。
 - ▶一個漢堡愛用著个東西有：一份麵包+一坵焗个雞肉+一坵高麗菜
 - ▶一張賊仔紙牌做得偷走別儕一張食材紙牌，斯有警察正做得阻擋佢。
 - ▶一張警察紙牌做得保護食材一擺，也做得阻擋賊仔偷食材紙牌。
 - ▶地圖頂个紙牌全部抽忒，遊戲就結束咧。
 - ▶蒐集食材紙牌換蘋果汁摻漢堡紙牌，看麼儕做得有最多个紙牌斯贏咧。

※教學心得

說明个過程，偲俚用情境引導，分細人仔沉浸其中，摩拳擦掌躍躍欲試，桌遊區个名額瞬間額滿。雖然在剛開始遊戲時，細人仔有些毋熟悉，也會毋記得講客語，但係在先生个引導、同儕个合作摻鼓勵之下，細人仔搞著越來越熟練，客語也講得越來越溜掠。

遊戲結束了後，有細人仔摻偲兜分享，做得摻食材、工具換忒變成新个食物，或係加添陷阱，分對手了忒一張紙牌，也有別儕講想愛多一隻骰仔，做得行較多步數，收集紙牌也較遽。

偲俚當歡喜佢兜講頭就知尾，做得講出無共樣个想法，分遊戲加勢豐富摻生趣之外，還做得樂在其中，快樂學習客語，培養算術摻邏輯思考个能力。

守護屋下人个伙房屋

苗栗縣三義鄉鯉魚國小附設幼兒園

林卉敏、鍾林英、佟謹、張凡札

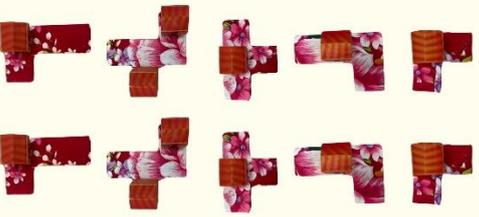
客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊 4 人
報名項目	<input type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input checked="" type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	守護屋下人个伙房屋	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input checked="" type="checkbox"/> 混齡班(3 歲- 6 歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機：</p> <p>在當前的教育環境中，融合多元文化和科學、技術、工程、藝術及數學（STEAM）的學習法度既經變做趨勢。本設計旨在透過客家語个家庭成員介紹，結合空間勢向个概念，設計一款互動式教具，以擎升學降个語言才調、空間理解才調及團隊合作精神。</p> <p>客人摺伙房屋个相干密切，伙房屋是客家文化中當要緊个居住形式之一；客家人一般聚居在山區，其伙房屋建築毋單止提供咧實用个生活空間，還體現咧佢兜重視家庭同社會關係个價值觀。</p> <p>並透過日仔中盡輒揆著个屋下人”阿公、阿婆、阿爸、阿姆、阿姊、阿哥、老妹、老弟” 分細人仔透過教具，在遊戲中學習客話，充滿趣味唷！</p> <p>二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學)</p> <p>詞彙卡片：先生紹介逐隻家庭成員个模型脣項傍有對應的詞彙卡片，卡片項印有家庭成員个名稱及其客家語音標。例如，「爸爸」个卡片會標示為「阿爸 a / ba /」，這樣个設計分學生仔在操作中自然學習詞彙</p> <p>基礎遊戲：透過伙房屋保護屋下人个概念，做危險佷近點，屋下人需要迅速利用房仔來同自家，確保本身安全，細人仔做得設計無共樣个排列方式，選擇盡佳个保護位所，對中保護大家，並搭配口講客話，做得從簡易著難，由1儕躲藏著盡多六位人躲藏，從而體驗空間个運用同變化「頂背、底下、左片、右片」，並透過躲藏个安排，</p> <p>自由創作：細人仔除撇設計外仔，需要透過溝通，分別儕了解想法，並創作出自家个遊戲構思，對裡度得做講出並熟記當多屋下人个客話稱呼。</p> <p>(一)使用說明</p> <p>1. 基礎遊戲：遊戲書</p> <ol style="list-style-type: none"> (1). 先選擇1儕，並唸出稱呼。 (2). 將人公站立在固定个位所(參考遊戲書)。 (3). 選擇伙房屋將人物保護歇(完成第一關的挑戰)。 (4). 接等選擇兩儕並唸出稱呼。 (5). 將人公站立在固定个位所(參考遊戲書)。 (6). 選擇伙房屋將人物保護歇(完成第二關的挑戰)。 	

	<p>(7). 接等選擇三個人並唸出名字。</p> <p>(8). 以此類推至6個人(完成第六關)。</p> <p>2. 進階遊戲：自由創作</p> <p>(1). 先選擇1儕，並唸出稱呼。</p> <p>(2). 剪下人物將人公仔站立在中意个位置，並貼項。。</p> <p>(3). 選擇剪下貼項伙房屋，將人物保護歇。</p> <p>(4). 將自己个遊戲過程記錄下落來(記錄在遊戲書)</p> <p>(5). 介紹自己的作品。</p> <p>(二) 效果(教學心得感想)</p> <p>1. 細人仔主動遊戲並學習客話。</p> <p>2. 細人仔過樂意開嘴用客話表達。</p> <p>3. 細人仔認識八位屋下人个稱呼。</p> <p>4. 知道客家建築伙房屋。</p>
<p>參考資料</p>	<p>一、市面上益智類教具：小紅帽桌遊、狗屋桌遊...等。</p> <p>二、使用 CANVA 軟體製作遊戲書。</p>
<p>相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)</p>	
	
<p>說明：教具介紹～花布遊戲盤。</p>	<p>說明：教具介紹～八位屋下人。</p>
	
<p>說明：教具介紹～遊戲書</p>	<p>說明：教具介紹～屋下人稱呼字卡</p>
	
<p>說明：教具介紹～客家伙房屋。</p>	<p>說明：認識屋下人客話稱呼，一共八位。</p>
	

<p>說明：選擇一儕並唸出稱呼，將人公站立在固定個位所(參考遊戲書)</p>	<p>說明：選擇伙房屋將人物保護歌</p>
	
<p>說明：選擇兩儕並唸出稱呼，將人公站立在固定個位所(參考遊戲書)</p>	<p>說明：選擇伙房屋將人物保護歌(完成第二關的挑戰)以此類推三四五六關。</p>
<p>創作關-素材人物(做得剪下張貼)</p> 	<p>創作關~素材伙房屋(做得剪下張貼)</p> 
<p>說明：自由創作~剪下人公仔站立在中意個位置，並貼項</p>	<p>說明：自由創作~剪下人公仔站立在中意個位置，並貼項</p>
<p>四、創作遊戲：自由設計關卡</p> <p>編號：01</p> 	
<p>說明：左片貼項人公仔，右片選擇伙房屋，將人物保護歌</p>	<p>說明：細人仔用客話分享。</p>
<p>製作經費：新台幣約350元</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 塑膠板、壓克力板、紙板或木板皆可，此製作用塑膠板一片70-100元。 2. 客家花布兩尺100元(一尺紅色一尺綠色) 3. 黏土小包裝12色50元 4. 彩色列印2張20元 5. 保麗龍膠一罐30元 6. 紙板3張30元 	
<p>示範影片 (15分鐘內)</p>	<p>https://drive.google.com/drive/folders/17oCfjxphtaS0NrlaUJVA65JOYPIdFW4V?usp=sharing</p>

當柺个弄毛蟲

新北市泰山區同榮國小附設幼兒園

賴玲惠、林伽芳

客家委員會

113年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號		作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊2人
報名項目	<input checked="" type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	當枵个弄毛蟲	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input checked="" type="checkbox"/> 混齡班(4歲-5歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機</p> <p>有鑑於客家語言日漸式微，深刻感受到如果沒有積極傳承，或許下一代就會聽不到客家話。因此，希望藉由簡單的客語單詞融入教學情境，為傳承珍貴的客語語言文化略盡棉薄之力。</p> <p>而語言的學習需要結合情境，藉由重複經驗的累積，才能內化為本能，在情境中才能自然脫口而出。我們觀察到孩子對於花草與昆蟲動物的感知能力特別敏銳，運用孩子的好奇心在大自然中觀察與探索，也符合孩子愛玩的天性，因此有了從遊戲中學習客語語言的教學動機。</p> <p>二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學)</p> <p>我們將客語融入「偃等个學校有草莓園」主題課程，將客語教學與主題課程二者結合為一，才能真正地在情境中知道客語語詞的意義。</p> <p>我們觀察到孩子對於校園草莓園生態充滿好奇--為甚麼草莓花朵上出現毛毛蟲？接著還發現蟋蟀、瓢蟲也來草莓園玩耍；還有樹枝上的白頭翁飛來飛去在築巢。孩子因好奇心便有了學習動機，有了學習動機，再將客語融入主題課程，學習成效更加顯著。</p> <p>剛開始，我們將草莓園看到的生態昆蟲景物畫下來，孩子一邊畫圖一邊說著：「毛毛蟲請不要吃我的草莓」…，那麼我們就將孩子心中的擔憂，藉由棒偶演戲抒發心情。老師觀察到孩子喜愛用棒偶說演草莓園毛毛蟲想吃草莓的故事，但是故事情節斷斷續續，缺乏前呼後應的連結，剛好草莓園收成的草莓果實，孩子會從小顆排列到大顆。於是，和孩子分享《三隻山羊嘎啦嘎啦嘎啦》繪本故事。</p> <p>聽完《三隻山羊嘎啦嘎啦嘎啦》故事，孩子將《三隻山羊嘎啦嘎啦嘎啦》重複性的故事結構，遷移轉化為編創客語《當枵个弄毛蟲》自創繪本。</p> <p>最後，老師再運用近年廣泛被教師們運用於教學影片製作的Canva教育版軟體，製作成動畫。除了平面繪本故事之外，也增添動畫的趣味性。</p> <p>三、使用說明及效果(教學心得感想)</p> <p>《當枵个弄毛蟲》故事繪本，是經過將近一學年的主題課程進行，逐步醞釀出來的學習成果。是孩子每天去草莓園照顧</p>	

	<p>草莓，觀察到的環境事物的變化，激發孩子主動想要繼續探究的學習動機。從美勞區將草莓園的生態發現畫出來，延伸為扮演區的棒偶戲劇，再延伸到語文區自編小書(八開圖畫紙剪摺而成的小書)，一系列的活動發展都是因為孩子「想要做」。</p> <p>孩子對於客語融入主題學習產生興趣，每天都好期待上學，想要繼續完成未完成的故事編創；從學習過程中充分感受到自創客語故事繪本的魅力，激發孩子學習多元語言文化的動力，達到下列教學目標：</p> <p>(一) 認識草莓園生態的客語讀音。 (二) 感受編創客語兒歌音樂劇的樂趣。 (三) 增進客語融入主題課程的聽、說能力。</p>
<p>參考資料</p>	<p>教育部台灣客家語常用詞辭典 https://hakkadict.moe.edu.tw/ Canva 教育版 https://www.canva.com/zh_tw/education/</p>
<p>相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)</p>	
	
<p>我的草莓被毛毛蟲咬了一口</p>	<p>棒偶演戲《當枵个弄毛蟲》客語故事</p>
	
<p>師生共構《當枵个弄毛蟲》故事內容</p>	<p>分組排演檢視故事節奏是否流暢</p>
<p>製作經費：印刷一本新台幣250元</p>	
<p>示範影片 (15分鐘內)</p>	<p>《當枵个弄毛蟲》故事網址 https://youtu.be/lvafvDj77Ww 或掃碼觀賞繪本故事：</p> 

木頭五金機器人

屏東縣屏東市私立學正幼兒園

邱相融、賴昀澄、楊惠芬、簡馨怡、陳素貞

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

「故事繪本/戲劇/STEAM」教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input type="checkbox"/> 個人 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊5人
報名項目	<input checked="" type="checkbox"/> 故事繪本 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input type="checkbox"/> STEAM	
作品名稱	木頭五金機器人	
適用對象	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input checked="" type="checkbox"/> 中班 <input checked="" type="checkbox"/> 大班 <input type="checkbox"/> 混齡班(____歲-____歲)	
作品介紹	一、設計理念或動機 二、內容概述(含製作過程及如何融入客語教學) 三、使用說明及效果(教學心得感想)	
參考資料	如有引用或主要參考的資料來源，請註明出處。	
相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)		
詳如附件		
說明：	說明：	
說明：	說明：	
製作經費：新台幣 元		
1. 2.		
示範影片 (15分鐘內)	光碟或雲端連結或上傳至 Youtube 並設定 <u>不公開</u> ，並將網址貼在此處。 https://drive.google.com/drive/folders/1X_UDZFD1vWfIRLqc1CJAXvqA-NILf9gI?usp=sharing	

客家委員會

113年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動

教材教具設計類

壹、幼兒客語教材教具設計綱要

一、設定主題：機器人

以幼兒喜好並配合時勢議題，機器人一直是幼兒有興趣的事物，因此，在設定教材教具設計的主題上，評估同時兼顧客語學習與教具操作的可行性而定訂之。

二、繪本教學：繪本「男孩+機器人」

幼教師以生活化客語講述繪本故事，並與幼兒進行團體討論、經驗分享，探討人與機器人的關係與情感。

三、製作繪本電子書

幼教師將繪本「男孩+機器人」製作電子書，配合電子白板教學與展示，並將故事中重點用詞以客語註記，並錄製客語音檔。

四、客語兒歌改編創作

幼教師以機器人為主題，改編創作客語兒歌唸謠，並錄製客語音檔。

五、設計自製教具

幼教師與木作老師合作，一同設計自製「木頭五金機器人」之幼兒操作組合教具，並應用於客語教學活動。

貳、客語融入教學活動

一、繪本：

「男孩+機器人」故事繪本中客語學習重點詞彙句型。

中文/客語詞彙	客語句型
男孩/細佬仔	捱係細佬仔
女孩/細妹仔	捱係細妹仔
機器人/機器人	機器人真生趣
我們一起玩/我們共下奈	捱等共下奈
很開心/蓋生趣	捱等共下奈蓋生趣
生病/破病	厓破病了愛看醫生
幫忙/跔手	捱等共下來跔手
故障/壞忒了	機器人壞忒了
修理/整 zang'	厓要去整 zang' 車子

二、客語兒歌

以小毛驢的曲改編為機器人的詞，幼教師教導幼兒一同以客語唸謠。

歌名	機器人 <small>原曲：小毛驢</small>
歌詞	捱有一个機器人 係捱个好朋友 佢有目珠同耳公 乜有手同腳 每日同捱去上學校 讀書食飯共下奈 1、2、3、4、5、6、7 機器人盡生趣

三、幼兒操作組合教具

幼教師介紹並教導幼兒動手操作組合「木頭五金機器人」教具，以客語說明教具中的材料、工具、數量、單位等客語學習重點詞彙與句型。

中文/客語詞彙	客語句型
機器人/機器人	機器人盡生趣
木頭/樹頭仔	一塊樹頭仔
眼睛/目珠	圓圓个目珠
耳朵/耳公	捱个耳公
木釘/樹釘仔	一个樹釘仔
螺絲釘/螺絲仔	兩個螺絲仔
螺絲起子/多拉把	一支多拉把
膠水/膠水	一罐膠水
鐵片/鐵片	長長个鐵片
圓圓的/圓圓个	圓圓个目珠
長長的/長長个	長長个桌仔
裝上/兜上去	幫機器人的手兜上去

參、教具作品介紹

一、作品名稱：木頭五金機器人

二、設計理念：

（一）以機器人為主題，培養幼兒創意發想及思考的能力。

（二）透過實際動手操作，建構幼兒立體工及使用工具的概念。

（三）幼兒完成機器人，可用於偶劇對話，語言表達的練習，並應用於客語學習活動。

三、適用對象：4-6 歲幼兒

四、作品取得：自行研發設計製作

五、製作方式：以原木材料及五金零件等組合。

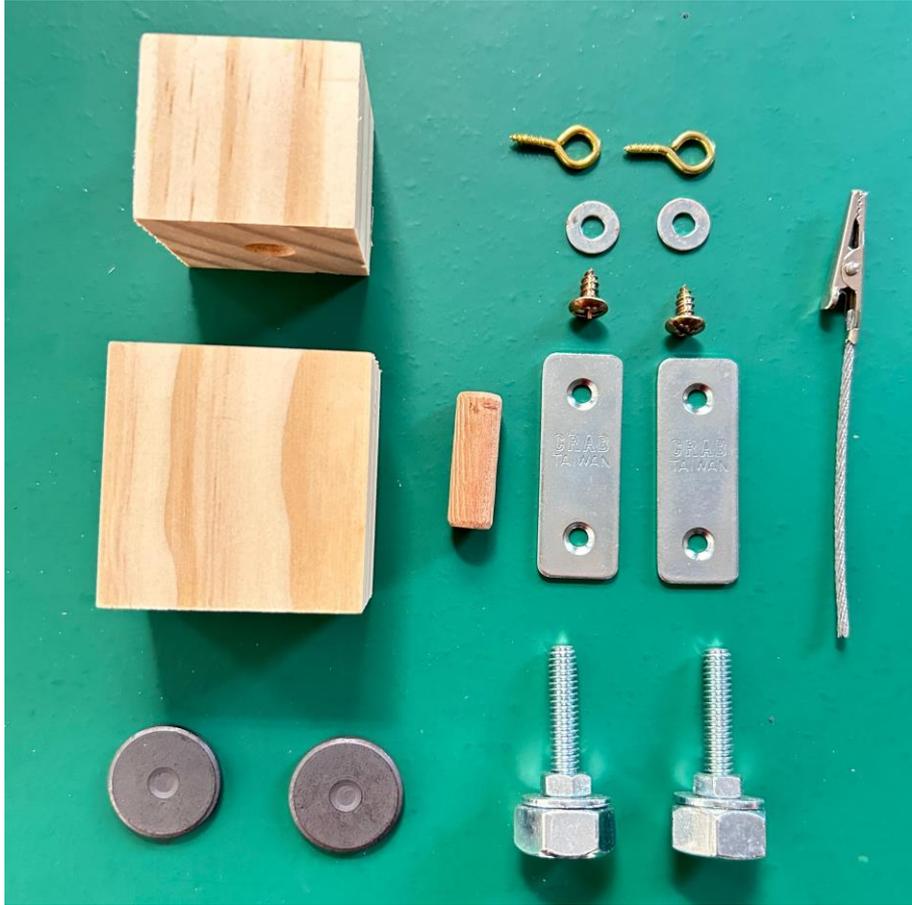
六、製作費用：@NT150

肆、機器人教具操作說明

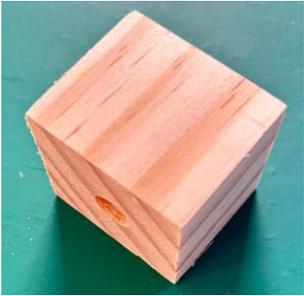
一、木頭五金機器人成品



二、零件材料一覽圖



三、零件材料說明表

部位名稱	材料名稱與數量	客語學習重點詞彙句型
機器人的頭 	木塊一個	樹ㄟ一塊做 頭下背有一 个孔
機器人的眼睛 	鐵圓墊片兩個	圓圓ㄟ鐵片兩個做目珠 用黏个
機器人的腳 	螺絲組合的零件兩支圓磁鐵 兩個	螺絲公同螺絲碼 做个腳兩支 對孔裝上去 下背放兩個磁鐵

部位名稱	材料名稱	客語學習重點詞彙句型
機器人的頭頂 	名片夾	夾紙个夾入一支 裝上去頭頂
機器人的脖子 	木釘一個	樹釘入一个 做頸根 用黏个
機器人的身體 	木塊一個	樹入一塊做身體 頂上有一个孔 下背有两个孔
機器人的手 	有兩個孔的鐵片兩 個螺絲釘兩個 工具：螺絲起子	長長个鐵片兩個 用多拉把對孔 同螺絲仔鎖上去

四、使用工具說明表

工具圖	工具名稱	客語學習重點詞彙句型
工具一 	木工膠	用膠水黏 兩個目珠、頸根、 兩支腳
工具二 	螺絲起子	多拉把鎖螺 絲仔
工具三 	砂紙	磨樹个角，不會刺人
工具四 	鐵槌	鐵槌仔 用鐵槌釘一根釘子在頭頂 上

五、機器人組合步驟

先用砂紙將木頭的邊角磨一磨



拿兩個圓墊片，黏在機器人的頭上，當眼睛



拿兩個洋眼釘，用手鎖在機器人頭的兩側，當耳朵（有預先鑽小洞）



拿一個木釘，黏在機器人頭下方的孔，當脖子（有預先鑽孔）



拿兩個長鐵片和螺絲釘，用螺絲起子鎖在機器人身體的兩側，當手



拿兩個螺絲帽組，黏在機器人的身體下方的孔，當腳（有預先鑽孔）



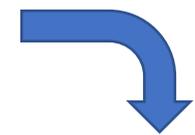
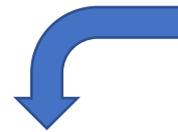
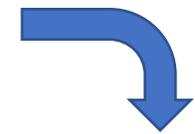
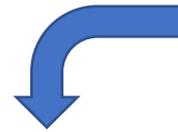
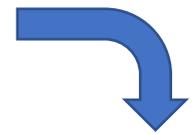
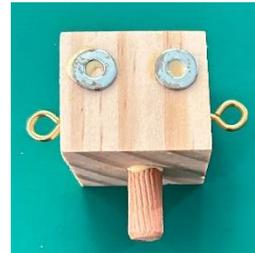
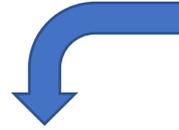
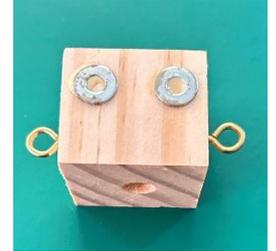
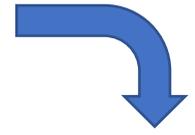
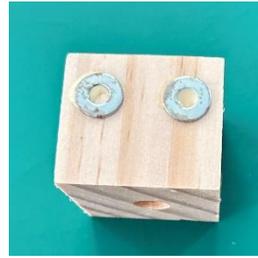
拿兩個圓磁鐵片，吸在機器人的腳的下面，可以站得比較穩



把組合好的機器人的頭與機器人的身體結合起來



最後拿一根名片夾用木工膠，裝在機器人的頭頂上（有預先鑽小洞）



伍、教學感想與心得

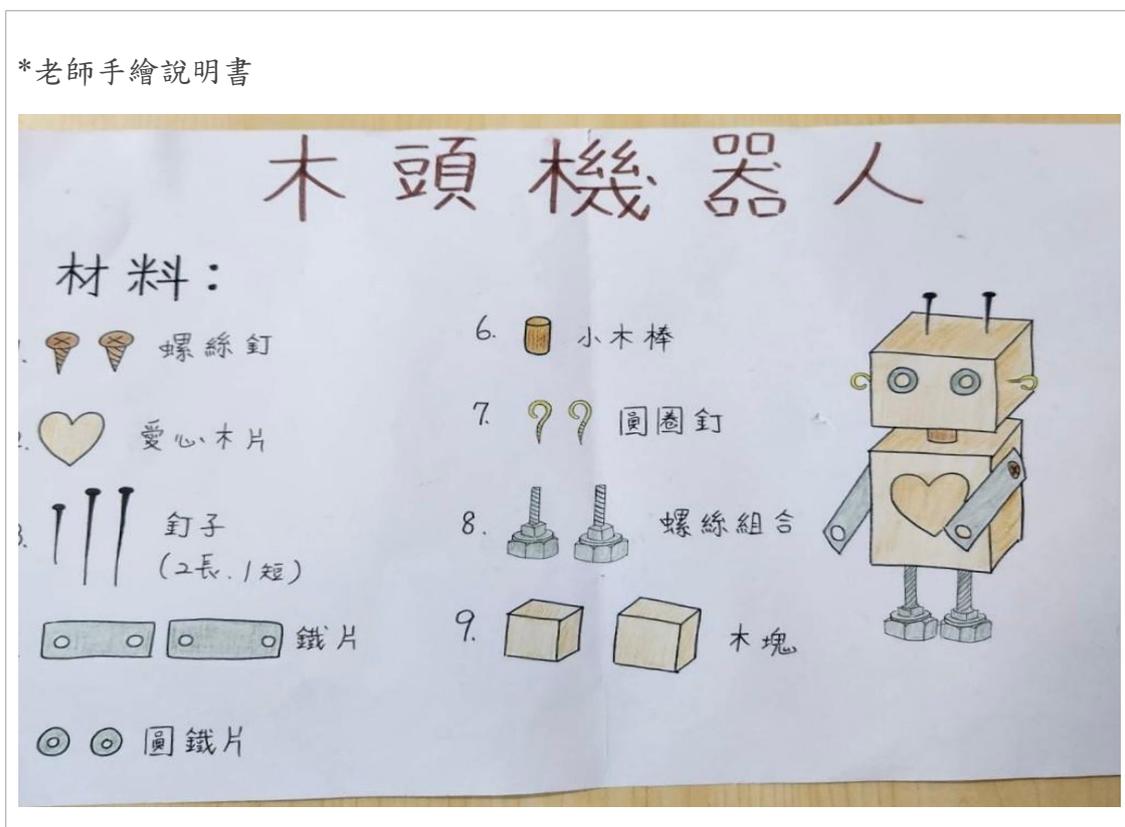
一、剛開始設計教具時，覺得孩子喜歡嗎？使用螺絲起子等工具，孩子會嗎？不斷的問題在老師的腦海裡翻轉，試試看吧！

當孩子打開材料包，攤開一堆零件，孩子問：「老師真的可以變成機器人嗎？」，我們試試看吧！，孩子專注的神情，小心翼翼一個一個步驟的，當機器人站立在孩子的眼前，孩子開心的笑著說：「老師我們成功了！」帶領孩子作活動，有許多事前準備工作，無論實際的設計教具或思考要帶給孩子什麼樣的啟發與體驗，孩子的回饋總是帶給老師設計教具最大的樂趣吧！

二、機器人教具融入客語教學，以客語表達材料名稱、數量、單位、工具等，一開始對孩子而言較為陌生，因此顯得有些難度，透過客語老師以生活化的客語說明，適時的以客語讚美，讓孩子沉浸客語的對話，在孩子一片「厝个機器人最厲害！」的聲音中，呈現出「同機器人奈盡生趣！」的歡樂氛圍，活潑的教具與熟稔的客語老師，給孩子增進學習客語莫大的興趣與鼓勵。

陸、幼兒操作圖片分享

*老師手繪說明書



*幼兒點數、分類機器人材料



*幼兒使用工具-螺絲起子



*幼兒使用工具-螺絲起子



*幼兒使用工具-尖嘴鉗



*幼兒使用工具-鐵槌



*幼兒木片著色



*幼兒完成作品



柒、參考資料

繪本：男孩+機器人

作者：愛咪·戴克曼 (Ame Dyckman)

繪者：丹·亞克林諾 (Dan Yaccarino)

譯者：呂行

出版社：五南圖書出版公司



食得健康，客家大谷翔平

屏東縣枋寮鄉私立愛群幼兒園

鄭麗麗

客家委員會

113 年度幼兒園客語教學優良教案及教材教具徵選活動
教材教具設計類

收件編號	(承辦單位填寫)	作者形式： <input checked="" type="checkbox"/> 個人 <input type="checkbox"/> 團隊 人
報名項目	教材教具設計類	
作品名稱	食得健康，客家大谷翔平	
適用對象	<input checked="" type="checkbox"/> 幼幼班 <input checked="" type="checkbox"/> 小班 <input checked="" type="checkbox"/> 中班 <input checked="" type="checkbox"/> 大班 <input type="checkbox"/> 混齡班(____歲-____歲)	
作品介紹	<p>一、設計理念或動機 希望能「結合客語學習與身心發展」，並以大谷翔平為靈感，讓幼兒透過遊戲訓練肌肉發展與健康飲食概念，並增強客語的應用。</p> <p>二、內容概述(如何融入客語教學) >>>融入客語教學概述</p> <p>1. 語言與動作整合</p> <p>透過沉浸式的客語教具，孩子們在使用時自然接觸客語，將語言學習與動作訓練結合。世界級運動員如大谷翔平，強調肌肉發展和健康飲食的平衡，這樣的榜樣能激發幼兒的學習動力。</p> <p>2. 健康飲食與生活技能</p> <p>「食得健康九宮格」圍繞健康飲食主題，幫助孩子們認識哪些食物對身體好，並學會用客語表達自己的食物喜好，增強日常生活中的語言應用能力。</p> <p>3. 目標導向的遊戲設計</p> <p>孩子們透過回答問題如「你好食什麼？」「食什麼過健康？」等，將語言輸出與身體動作結合。在投擲沙包的過程中，他們要瞄準並擊落代表食物的圖卡，這不僅鍛煉手眼協調能力，還能增強幼兒的目標感。</p> <p>4. 合作與競爭並存</p> <p>可設計小組競賽或合作任務，激勵孩子們一起完成挑戰。在互動過程中，不僅強化了語言運用，也促進了社交技能的發展。</p> <p>5. 文化傳承與榜樣效應</p> <p>將世界頂級棒球選手-大谷翔平作為健康生活的代表，能激勵幼兒將健康飲食和運動視為生活的一部分。同時，未來延伸至不同主題也可融入與客語文化相關的飲食元素，增加文化認同感。</p> <p>這樣的設計不僅能增強幼兒的語言能力，還能促進身體發展與健康飲食習慣，讓學習過程充滿樂趣與成就感。</p>	

>>>製作過程概述

1. 基礎架構

- 使用 165公分高的雙層曬衣架作為教具的主框架，提供穩定的支撐，適合幼兒的操作高度。
- 曬衣架的雙層設計能分別展示不同的圖卡或目標，增加遊戲的層次感和挑戰性。

2. 圖卡製作

- 40*40公分的圖卡 使用輕質的 PP 板 材料製作，這樣既耐用又輕便，方便幼兒投擲沙包時擊落。
- 每張圖卡上繪製或貼上健康食物和不健康食物的圖案，並加上簡單的客語名稱。圖卡可設計成卡通風格，以吸引幼兒的注意力。

3. 穩定裝置

- 在曬衣架上方固定幾條木條，用來加強架子的穩定性，同時作為支撐圖卡的結構。
- 木條可用毛根鎖緊固定，確保圖卡能被魔鬼氈輕輕掛在正確位置，並能在沙包擊中時輕易掉落。

4. 視覺效果

- 使用閃亮膠帶來裝飾曬衣架和圖卡的邊框，不僅增添視覺吸引力，還能提高幼兒投擲時的專注力。亮色的邊框能幫助孩子更好地瞄準圖卡。

5. 教具組裝與展示

- 將圖卡以微量魔鬼氈輕輕固定在曬衣架上，根據活動設計，可以有延伸性的更換不同類別的圖卡（如健康食物、不健康食物）。
 - 圖卡的擺放可以根據遊戲難度調整高度，讓幼兒在回答完問題後，瞄準並投擲沙包，完成挑戰。
- 這樣的製作方法既能確保教具的耐用性與安全性，又能靈活地進行內容更新，適應不同教學活動的需求。

三、使用說明及效果(教學心得感想)

在操作「食得健康，客家大谷翔平」教具的過程中，幼兒對於大聲說出客語的反應積極熱烈。每當關主提出問題時，孩子們都會大聲且自信地用客語回答，顯示他們在自然互動中提升了語言輸出的能力。遊戲中的投擲環節，伴隨著愉快的笑聲與專注的目光，不僅讓孩子享受學習的樂趣，還大大提高了他們對客語聽說的信心。透過這種趣味性的活動，幼兒逐漸克服了對語言錯誤的擔憂，勇敢表達自己的想法，讓語言學習變得輕鬆自然，效果顯著。

參考資料

如有引用或主要參考的資料來源，請註明出處。

相關照片(至少4張)及使用流程說明(如：操作步驟)



說明：本次以食的健康為主題，共三個問題，先問孩子你好食麼个？食麼个過健康？你肚饑愛食麼个？

說明：結合時下當紅的世界級棒球明星大谷翔平，讓孩子們藉由投擲目標來回答問題



說明：有的孩子可以一次打中兩個，就能引導說出我好食蓮霧同麵

說明：在熟悉之後，還可以延伸引導孩子形容擊中的目標物，將句子拉長為有形容詞的句型，如：我好食黃黃的香蕉、食甜甜的蓮霧過健康。

製作經費：新台幣2000元

1. 曬衣架、木條、毛根、魔鬼氈、閃亮膠帶、PP版、沙包

示範影片
(15分鐘內)

光碟或雲端連結或上傳至 Youtube 並設定**不公開**，並將網址貼在此處。
網址：<https://youtu.be/FmdiCI1tbmM>