

談簡易教具的開發與妙用 ——族語教學自製教具，無可取代

簡易教具の開発とその優れた作用
——取って代えることのできない民族語教育の自家製教具
Development and Use of Simple Teaching Aids:
Self-made Aboriginal Languages Teaching Aids are Irreplaceable

高元杰 (新北市蘆洲區仁愛國小退休校長)

桌遊依照維基百科的定義為「針對如卡片遊戲(又包含集換式卡片遊戲)、圖版遊戲(Board Game)、骰牌遊戲(Tile-based games)以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲的泛稱。」

桌遊教具於族語的應用

近幾年「翻轉教育」已是教學現場琅琅上口的專有名詞，其中「桌遊」更是最受關注的教學媒介；桌遊這個名字之所以越來越夯，是因為其本來就是為了娛樂而設計出來，遊戲性是其最大的特點，標榜著可以讓學生在課堂上玩得很開心。而本文談的不是桌遊而是「桌遊教具」，學生透過玩教具，相較於傳統的聽課，上課變得更有趣，且學習成效更好，所以絕不是為了遊戲而遊戲，老師背後設計的原理與教學運用才是關鍵。

桌遊教學有許多優點，包括提高學習興趣、拉近師生關係及促進學生思考等，筆者特別感動台東大學幼兒教育教學研究中心針對國小以



下學童，研發出的操作型翻翻牌、疊疊樂、三段卡等3種幼兒族語學習教具，以桌遊為設計概念，讓小朋友在遊戲中快樂學習，老師也可自行發揮創意，更靈活多元的使用於教學現場，深受許多現場老師的肯定與滿意；有了許多先進的示範與引領，如果老師皆有自製桌遊教具的能力，相信族語教學會擦出更多的火花。

筆者擔任族語教師增能研習培力帶領人或

講師至少有7年之久，明白大台北地區族語老師的一天日常，這個學校這一堂教完了，可能又得花半小時的時間趕到另一所學校，身分又類似鐘點老師，待遇非常微薄，要是一份使命與熱情，很難一直待在這個崗位，因此我帶著他們自製桌遊教具的三好原則是「好製作、好便宜及好攜帶」。

教具案例介紹

本文介紹的兩樣自製桌遊教具，一為「一直做創意圖卡」，二為「專屬我的桌遊教具」。「一直做創意圖卡」桌遊教具利用九階教材單詞或句型內容為素材，製作成圖卡，大小為普通名片大小，一面書寫中文、一面書寫族語，在書寫中文面之右上角編號，編號方式如1-1-01表示第一階—第一課—流水號。透過圖卡讓學習句型與單詞更有趣，無論是學習中的精熟學習，或是學習後的動態評量皆適宜。自製教具最大的魅力是在於完全配合教師教學的教材與進度，透過玩中學、學中玩，提高學生學習成效。

其特色在於，它可隨時補充製作，完全不影響之前所完成的教具，彈性與擴充性十足。將小細節大妙用，在書寫中文面之右上角編號，有助於依編號收納，減輕整理教具的壓力。無須執著電腦製作，融入課堂教學活動或課後作業，手工共作作品讓學生歸屬感更濃。遊戲方式也是關鍵，讓不同程度的孩子都有成功(贏)的經驗，才能維持遊戲的興致，因此差異化、個別化與合

差異化、個別化與合作學習的策略與精神，融入在遊戲中很重要；邀請學生一起訂定遊戲規則，也是一個很棒的學習過程。增加A4的遊戲紀錄卡，讓遊戲活動更立體化，遊戲從一次的遊戲延伸為一階段甚至一學期。



作學習的策略與精神，融入在遊戲中很重要；邀請學生一起訂定遊戲規則，也是一個很棒的學習過程。增加A4的遊戲紀錄卡，讓遊戲活動更立體化，遊戲從一次的遊戲延伸為一階段甚至一學期。

「專屬我的桌遊教具」形式是大家熟悉的，包括A4大小的個人化底紙，還有名片大小的機會卡、命運卡、點數卡及遊戲規則卡。結合九階教材單詞甚至句型內容，透過遊戲活動自然又不枯燥的複習課文單詞與句型。稱之為「專屬我的桌遊教具」是因為可結合繪畫活動或圖片插入方式製作有自己味道的個人化底紙。個人化底紙可以用powerpoint製作，其中的跳格子單詞或句型內容可

以依教學進度與課堂目標隨時調整；也可以只畫表格，跳格子單詞或句型內容經師生共同討論後，由學生填入後進行遊戲，學生對活動特別有歸屬感。且無須高超的電腦製作能力，減低教師的壓力，提高自製的可行性；邀請學生一起製作，更符合學生的學習風格與特性，創造教學的雙贏局面。

從遊戲中學習

荷蘭學者約翰·赫伊津哈(Johan Huizinga)曾指出：「文明是在遊戲之中成長的，是在遊戲之中展開的。」老師如果能善用遊戲的魅力，帶領學生一起自製桌遊教具且運用於課堂，可以期待教室一定有最美的風景。◆