

客語沉浸式多元學習活動 辦理客語、客家文化融入領域課程（範例）

一、計畫目的：

- （一）傳承客語、客家文化，藉由多元的課程為客家文化注入新活力。
- （二）培養學生使用客語與人互動及學習的意願及能力。

二、計畫內容：

- （一）學校領域課程。
- （二）戶外教育參觀（客家文化會館或與客家連結的地點）。
- （三）客家主題式探究課程（如民俗、技藝、社區特色等）。

三、計畫執行期程：自當年度核定計畫日起至 年 月 日

四、計畫實施：

- （一）辦理客家文化融入桌遊主題設計課程與教師研習，在設計、製作與體驗活動的課程中，引導校內老師與學生認識客家的語言及文化，進而培養學生生客語的使用與互動機會，以及欣賞與悅納客家文化之美。
- （二）辦理客家文化融入桌遊主題設計大賽，將課堂所學推廣到校園之中，提升客語及客家文化的能見度。

五、經費概算：

編號	項目	數量	單位	單價	小計	備註
1	講座鐘點費		節	外聘－專家學者2,000元 內聘450元。		凡辦理教師研習、座談會或訓練進修及演講，其擔任授課人員發給鐘點費。
2	鐘點費		節	450元		比照補助學校發展教育特色人員鐘點費

3	教材費		份	200元		以講義資料之印刷費、書籍
4	材料費		份	200元		每人每份以 200元整為上限。
5	獎勵品		份	每份 100 元以內		每學期5,000元為上限。
6	雜支		式			以各項業務費總額之5%為上限。
合計						

業務費得視實際支用情形，相互勻支。

六、 評量指標：

- (一) 提升客語聲望：學生能完成桌遊設計作品，適切呈現客家文化元素。
- (二) 語言學習效能：學生經由桌遊設計與體驗活動，提升對於客家文化及客語學習的興趣，且有明顯且正向的表現。

七、 預期效益：

- (一) 親師生能習於以客語為交談之主體，確實落實客語生活化之目標。
- (二) 培養肯認客家文化之態度，樂於用客語與人互動。