

文字迷藏
—傳統文字學的翻轉與創新

作者：臺東大學華語文學系許秀霞

摘要¹

漢字是世界上最源遠流長的古老文字書寫形式之一，筆者以經學專長，「跨領域」擔任相關課程歷時十餘年。傳統漢字深具美感與哲思，和西方世界的「拼音文字」大不相同；亞洲相鄰地區，如越南、韓國、日本等，受漢字影響極深，因而形成所謂的「漢字文化圈」。然漢字數量之多，且其創造、演進以及類屬區分等內容嚴謹而繁複，常被青春正盛的大學生們歸類為不易研讀的「艱難學科」。如何將生澀的學科內容，以趣味且系統的方式引導學生，成為筆者亟思解決的問題。

本課程之變革，在於採用主題的活動式教學，由教師設定主題，採用專題式學習，引導學生動手操作，並由活動過程，累積對文字之知識及理解。本課程主題之設計如下：一、甲骨文貼圖：以具有圖像性的甲骨文，製作通訊軟體之貼圖；二、青銅器文案：為青銅器撰寫行銷文字；三、文字桌遊：以時下流行之桌遊為主軸，帶入文字部件組字、漢字文化等知識；四、生字故事：以國小國語課本之生字為素材，重新改編故事。

歷經一學期碩士班課程之教學實驗，學生上課興趣顯著提高，且能產出極具專業與特色的作品，尤其以 5 組文字桌遊遊戲最令人驚艷。根據教學意見調查，學生對本門課程的滿意度達 86%；91%認為課程能增進對文字的知識及累積識字量；最喜愛的活動則是「生字故事」。

關鍵詞：文字學，文案，桌遊

¹ 本文係教育部 108 年教學實踐計畫執行成果，計畫編號：PHA1080139。

The hide-and-seek of the Chinese characters

—Overturn and Innovation of Traditional Literatur

Hsiu-Hsia Hsu

Department of Chinese Language and Literature , Taitung University

Abstract

Chinese characters are one of the world 's most ancient writing styles of ancient scriptures. The author's expertise in classics and "cross-domain" courses has lasted more than ten years. Traditional Chinese characters are deeply aesthetic and philosophical , and are very different from the "Pinyin characters" in the Western world. Adjacent regions in Asia , such as Vietnam , South Korea , and Japan , are heavily influenced by Chinese characters , and thus form the so-called "Chinese character cultural circle." Although the number of Chinese characters is large , and its creation , evolution , and classification are rigorous and complicated , it is often classified by young college students as an extremely unpleasant "difficult subject." How to guide students in jerky subjects in a fun and systematic way has become a problem that the author is eager to solve.

The transformation of this course is to adopt the theme of active teaching ,

teachers set the theme , guide students to operate , and accumulate knowledge and understanding of words through the process of activities. The theme of this course is designed as follows: 1. Oracle textures: create stickers for communication software with graphic Oracle; 2. Bronze copywriting: write marketing text for bronzeware; 3. Text board games: Popular board games As the main axis , bring in the knowledge of the characters , characters , and culture of the Chinese characters. Fourth , the story of the new characters: Using the characters in the textbooks of elementary and middle school students as the material , re-adapt the story.

After a one-semester master's class teaching experiment , students' interest in class has increased significantly , and they can produce highly professional and distinctive works , especially the four groups of text board games are the most amazing. According to a survey of teaching opinions , students' satisfaction with this course is 86%; 91 /% believe that the course can improve their knowledge of words and accumulate literacy; their favorite activity is "New Word Story".

Key words: Literature, Copywriting, Board games

壹、 緒論

漢字是世界上最淵源流長的古老文字書寫形式之一，並且也是當下仍在使用的「表意系統」文字。和西方世界所普遍使用的「拼音文字」系統有所不同，具有獨特性、美感性，亞洲相鄰地區，如越南、韓國、日本等，受漢字影響極深，因而形成所謂的「漢字文化圈」。

時代進入到二十一世紀，隨著華語人口的大幅度提升，這個古老而又迷人的語言也開始綻放它獨特而迷人的風采。根據統計，目前全球華語人口已超過十三億，而學習華語人數則超過三千萬人，約有一百個國家、超過兩千五百所大學教授華語課程。這其中，同樣位於亞洲，且屬於漢字文化圈內的韓國、日本，對於華語的學習更是熱衷。在美國，舊金山的 KTSF 電視臺更報導了一則對國際華語文教學與研究極具深遠意義的消息：「中文課已成為最熱門的大學外國語選修課程。」因此，將中文豐富的內涵繼續傳承下去，發揚光大，實是相關領域學者責無旁貸的責任。

筆者所任職之華語文學系，學生可依興趣選修華語教學組或文學組。前者致力推動學生赴海外華語教學實習；後者則以現當代為主，並重視創作與實務應用。不論華語教學或是文學組，文字的使用，成為本系學生展現專業能力的途徑之一。因此能夠正確掌握文字的源流，並且精準的使用文字，以文字傳達心聲情感，此為本系教學的當務之急。筆者於碩士班所教授之「漢字教學專題」課程，係教育部 108 年補助之教學實踐計畫；藉由計畫宗旨「教學實踐研究係指教師為提昇教學品質、促進學生學習成效，以教育現場或文獻資料提出問題透過課程設計、教材教法、或引入教具、科技媒體運用等方式，採取適當的研究方法與評量工具檢證成效之歷程。」之揭橥，得以對青年學子望之卻步的傳統文史課程進行改革。

貳、 研究動機與主題目的

（一）研究動機

筆者以經學專長，擔任大學部必修課程文字學已近十餘年；碩士班漢字教學專題課程，則為近五年所新開設。能悠遊於深具美感與哲思的文字學領域，是筆者授課最為愉快的科目之一。每一個漢字，都呈現一幅遠古先民樸實的生活圖像，也都傳達了每個當下所領悟的人生哲理。譬如「教」字，《說文解字·卷三·教部》曰：「上所施下所效也。从支从孝。凡教之屬皆从教。」代表為人師長者，一言一行，都是學生所效法學習的對象。所謂「桃李不言，下自成蹊」是也。又如「乳」字，右半部像女子屈膝跪坐，左半部則象徵媽媽伸出雙手，環抱幼兒於懷中，這是一幅非常生動、溫馨、寫實的母親哺乳圖。學生們如果能在課堂中體會造字圖像，當能對所謂艱澀的學科內容，增加更多深入探討的興趣了！

「文字學」這一門科目，係研究文字的科學。學科內容在說明中國文字發生、演進和特色；探討中國文字的構造的法則和運用的條例；了解中國文字在形體、聲音、意義上的特殊關係；從而明白中國文字的發展與中國文字學發展的方向。如此嚴謹而繁複的內容，對於青春正盛的大學生而言，自屬不易研讀的「艱難學科」一群，是以，如何將生澀的學科內容，以生動有趣的方式引導學生，讓學生理解學科內容，並能之運用於國內小學的語文生字教學，以及對外華語教學的漢字教學課堂，便成為筆者備課時的重要方向。

（二）研究主題與目的

根據研究顯示，全世界說華語的人口在十三億以上，對華語教師的需求日漸增加。理想的華語教師應具備專業知識及個人涵養，其中專業知識中包含：「應精通華語語音系統、文字結構、語法結構和語用功能等，以引導學生正確地使用華語。同時也應盡量地了解學生所使用的母語之結構，期能在必要時，分析並比較華語和學生母語結構間之對應關係和異同點，提高學生的學習成效。」

國內語文教學中「生字的教學」亦是如此，教師應能針對漢字的結構、源流、文化內涵等加以著墨。但就筆者的觀察，教學現場的教師們或囿於本身專業；或因為教學時間不足，渠等對於生字教學往往輕忽帶過。低年級重視筆順及字體結構；到了高年級，有些教師著重閱讀理解策略及寫作，對漢字略而不視，甚至只教「詞」，而不教「字」。是以黃沛榮（2012）認為：「近數十年來，漢字教學並沒有長足的進展，主要由於缺乏教學理論作為指引，甚至連漢字學習的目標以及步驟，亦不能建立正確的認識。」

為什麼教師不針對字形加以解說呢？根據江惜美（2002）的研究，其原因不外乎：一、教師對文字學的根基不夠，無法解說；二、對文字的分類辨認不清，無法分類以述；三、坊間並沒有這一類資料以供參考，只有就蒐集得到的部分進行教學，有的乾脆不提。江惜美建議，教師需要的是有一系列文字學的教學材料。這些材料必須朝點線面三方面設計，作漸進式的教學。如果能針對字的形、音、義進行較詳盡的解說，並列舉生字類別、字音統整、字體演變，必能收統整學習的效果。

綜觀學者及教學者的看法，臺灣國小語文識字教育，目前仍缺乏教一套有系統的漢字教學理論；同時教師們對於文字學專業亦不夠熟悉，以至於在漢字教學的課題上未能深入，無法發展出良好的漢字教學模式。

面對如此富饒深具底蘊的文化，我們如何記憶、傳承、拓展乃至創新當代人文學術的建構與發展？如何在現當代前輩學者的研究成果上向前看，進而深化、轉化我們這個時代的議題。尤其是經典文本回應現當代議題的可能性，除了有關文本的現代性闡發，傳統中文的經濟之學，要兼顧經世與濟民，要與土地相連結，特別是傳統文化本就具有自然科學與人文科學的雙向性，加上長時段歷史過程的觀察，跨領域的學習與對話機制乃屬必要。（廖美玉，2017）

自古至今，漢字教學都是漢語文教學的起點和難點，漢字教學原理包含兩大

區塊，一是漢字的構字規律，一是漢字的認知規律。(許學仁，2007)是以，如何利用跨領域的學習與對話，引導學生掌握漢字的構字與認知規律，是筆者進行文字學、漢字教學專題研究的主要研究目的。在此研究目的之下，筆者提出下列方式，進行課程教學之改變。

參、 課程方案建構

廣義的文字學是指形、音、義三方面的綜合研究，與聲韻、訓詁鼎足而三，稱之為小學學門。至於狹義的文字學則是只研究字形演變，造字規則；至於研究字音變化、字音內部結構的，稱為「聲韻訓詁學」。

筆者所任教之「文字學」一科雖屬必修，但只有兩學分的教學時間，相較於傳統中文系至多兩學期各三個學分的課程安排，欲在短短 36 個小時中，將文字的來龍去脈以及應用方式解釋清楚，實屬不易。²

筆者原先課程之設計，係以林尹的《文字學概說》為教科書，先介紹甲骨文、金文、小篆、隸書、楷書等字形的演變；其次介紹中國文字學的定義與歷史發展，最後再逐一介紹六書，每一分類進行一到二星期。如此之教學層次分明，具有結構與系統性；但對大學生來說，既要了解文字源流，又須辨識小篆字形，學習負荷甚重。若能「寓教於樂」，將文字源流與小篆字形「化整為零」，以生動有趣的教學活動方案取代講述，將能改變課堂學習氣氛，帶領學生進入文字的殿堂。³

是以筆者採用「專題式學習」(project-based learning)，透過小組的互動來促進學習(許喬雯、岳修平、林維真，2010)，設計如下之主題教學。

² 文字學學科非但教學不易；即研究人才亦日漸減少。國科會中文學們曾針對文字學領域的困境與省思進行專題報導，訪問中文學門召集人楊儒賓教授，訪談之結果，以〈中文學門小學類文字學領域的困境與省思〉為題，刊載於《人文與社會科學簡訊》11 卷 3 期，2010 年 6 月。

³ 唐永泰(2019)亦言：「傳統的教學法是採以教師為主體的教學方式，教學的主動權全部放在講授的教師，這種教學方式通常架構較為完整，傳授的速度較快，但大部分是單向的知識傳輸，因此師生互動較不足，Barrow(2000)認為傳統教學法學生是被動的知識接受者，極少重視知識的應用及高層次思考技巧的發展。」

- 一、甲骨文貼圖：以具有圖像性的甲骨文，製作通訊軟體之貼圖。
- 二、青銅器文案：以簡短動人的文字，為青銅器撰寫行銷文案。
- 三、文字桌遊：以時下流行之桌遊為主軸，帶入文字部件組字、漢字文化等知識。

四、生字故事：以國小國語課本之生字為素材，重新改編故事。

本方案結合通訊軟體貼圖、文案、桌遊、故事等契合學生經驗之活動。其中「桌遊」是當今十分盛行的活動，其遊戲內容、規則，皆可依不同目標而設定；且人數彈性、可反覆練習、適合各年齡層，設計優良的桌遊還能兼具創意與美感，讓學生們在愉快且帶競爭的氣氛中「玩中學」，自然而然學習到文字學的相關知識。

本課程獲得教育部 108 年教學實踐計畫補助，上學期之教學對象為華語系碩士班之學生，授課教材以教師所選編之文字學相關論文為主，並搭配主題動態式之活動。一學期之課程安排如下：

表 1：108 學年度華語文學系碩士班「漢字教學專題研究」課程計畫

週次	課程主題與內容	學生專題報告
1	課程說明、中國文字的特性	
2	文字學的範圍與發展 ※甲骨文貼圖發想	《說文解字·敘》
3	※青銅器之廣告文案	

4	《說文解字》介紹	〈「從《說文解字》談漢字的鬼神信仰〉」
5	※漢字中的鬼神信仰：鬼字大集合	
6	漢字中的「酉」文化： 與酒相關的文字與文化	〈「從《說文解字》『酉』部字看中國上古的酒文化〉」
7	專題演講／對外華語漢字教學策略	
8	專題演講／中華文化核心－漢字書法之美	
9	形聲字的聲符兼義功能	〈《論形聲字的形成過程》〉
10	※國小生字故事創作：翰林版第五冊	
11	簡體字之由來與簡化規則	〈由部件分析談漢字教學的策略〉
12	專題演講／字源與漢字教學	
13	對外漢字教學探討	〈對外漢字教學的特點難點以及對策〉
14	專題演講／字本位與詞本位之教材與教學	

15	網路漢字之讀寫教學研究	〈漢字書寫錯誤之分析與教學〉
16	※期中作業成果發表：漢字遊戲	
17	※期末小組成果發表：漢字桌遊	
18	期末小組成果發表：漢字桌遊	

肆、 研究方法

傳統文字數量甚夥，漢代《說文解字》收錄 9353 字；康熙字典收錄 49030 字。現今教育部之《常用標準國字》則收錄 4808 字。如以機械式之識字與記憶，逐一識讀這 4808 字，恐事倍功半。若能理解漢字的構字規律及漢字的認知規律，則可在系統且趣味之情境下，協助學生更有效率之認字。

一、研究架構

本研究之架構圖如下。

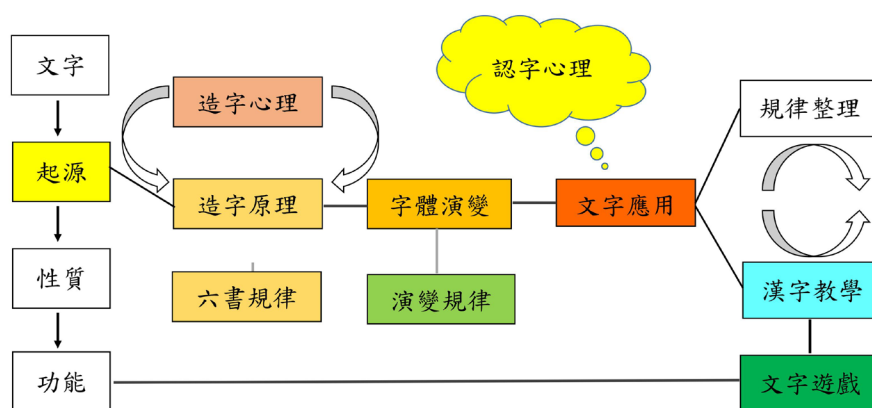





圖 1：文字學研究架構圖

本研究架構中的「規律整理」，包含「六書規律」、「字形演變規律」、形聲結構的「聲符即本字」規律。延伸至教學，則可歸納為下列主題。

（一）、善用文字圖畫性之特徵

象形文字在《說文解字》中，雖僅佔 300 個，然其描景摹物唯妙唯肖，令人如臨現場。人體器官類如目 ；動物類如虎 ；方位類如東 ，⁴其字形除了方向不同之外，幾乎一眼就可判別。

（二）、字形演變規律

傳統文字之由來，係「仰則觀象於天，俯則觀法於地，視鳥獸之文，與地之宜，近取諸身，遠取諸物」（《說文解字·序》），是以在《說文解字》540 個部首中，與人體相關的部首共有 197 個，佔 36.5%。其中，與「手」部相關的部首，即有 29 個之多（許學仁）。是以手的造型，或為單手（手），或為雙手（扌、友）；或在上方（聿），或向下覆蓋（爪）；或整隻手臂（尺），或局部特寫（寸）。學生如能熟悉此種字形演變規律，當能有效增加識字量。

（三）、掌握形聲字形符分類、聲符表聲且兼義的功能

傳統漢字之分類為「四體二用」；所謂的四體，指的是「象形、指事、會意、形聲」，這是造字的方法；二用為「轉注、假借」，此兩種為用字的方法（林尹，2007）。據統計資料，7000 個現代漢語通用字中，屬於「形聲」結構的有 5631 個，約佔總字數的 80.5%，這麼多的形聲字在整字的組合上，多數採用「1+1」的方式，也就是一個意符加上一個聲符。基於這樣一個語言事實，我們可以借助部件教學，充分發揮部件的組合關係強化學習者對於漢字的識記。（張嘉惠、林書彥、

⁴ 本文所使用之甲骨文，皆來自中央研究院甲骨小學堂之網站。網址如下：
<http://xiaoxue.iis.sinica.edu.tw/jiaguwen?kaiOrder=949>

蔡孟峰、李淑萍、廖湘美、黃鏗等，2012)

漢字中形聲結構所占的比例最大，而與象形、指事、會意等結構的漢字相比，形聲字所具備的信息，並不如想像中的少。例如形聲字中有種模式可稱為「聲符即本字」。這類會意兼形聲字的所謂「聲符」，原即會意兼形聲字的「本字」。係經由假借而形成的特殊類別。因此，掌握數最多的形聲字組合規律，便能在識字教學上取得捷徑。形聲字之構造規律、識字規律如以下之說明。

1.形符分類的功能

《說文解字》540 個部首中，大多為形符。例如，金木水火土山川日月等等，是以，形符即代表分類的概念，如同抽屜的一般。是以詩人余光中（1975）說：

杏花。春雨。江南。六個方塊字，或許那片土就在那裡面。而無論赤縣也好神州也好中國也好，變來變去，只要倉頡的靈感不減美麗的中文不老，那形象，那磁石一般的向心力當必然長在。因為一個方塊字是一個天地。太初有字，於是漢族的心靈他祖先的回憶和希望便有了寄託。譬如憑空寫一個「雨」字，點點滴滴，滂滂沱沱，淅瀝淅瀝淅瀝，一切雲情雨意，就宛然其中了。視覺上的這種美感，豈是什麼 rain 也好 pluie 也好所能滿足？翻開一部《辭源》或《辭海》，金木水火土，各成世界，而一入「雨」部，古神州的天顏千變萬化，便悉在望中，美麗的霜雪雲霞，駭人的雷電霹靂，展露的無非是神的好脾氣與壞脾氣，氣象臺百讀不厭門外漢百思不解的百科全書。

美麗的霜雪雲霞，駭人的雷電霹靂，這些天文氣象，均收錄在「雨」部之中，「雨」便是文字家族中的基本字，可由他穿針引線，帶出許多相同「血緣」的文字。

2.聲符兼義：聲符則是聲音的連結，且聲符往往也常常代表的意義的所在。

宋代沈括在《夢溪筆談·卷十四》中提到：「王聖美治字學，演其義以為右文。古之字書皆從左文，凡字，其類在左，其義在右。如水類，其左皆從水。所謂右文者，如淺，小也。水之小者曰淺，金之小者曰錢，歹之小者曰殘，貝之小者曰賤。如此之類，皆以淺為義。」此即所謂之「右文說」，亦可稱之為：聲符兼義、聲義同源。

又如「戒」字，《說文》：「戒，警也。从廿戈，持戈以戒不虞。」所以从「戒」得聲的字，可以有「警戒」的意義。其字例如下：


〈1〉加上「言」〈表示語言〉成為「誡」，是「告誡」之意。（《說文》：「誡，敕也。」）

〈2〉加上「木」〈表示刑具〉成為「械」，是「桎梏」（在腳上及手上的刑具之意。《說文》：「械，桎梏也」）

〈3〉加上「心」〈表示內心〉成為「慼」，是「警飭」之意。（《說文》：「慼，飾也。」按：飾為飭的誤字）。

如果學生能夠掌握這些聲符的原則，那麼在學習時就能二舉一反三；對於文字的源流與意義，也能具備系統脈絡性的認識。如此一來，學生能夠體會文字產生的時空背景，自然也會喜歡上文字及其所代表的意義，那麼在日常生活中的使用文字，正確率必然大為提高。

3.由「本字」直接轉化成「聲符」的「分別文」

這類形聲字的「聲符」，原即會意兼形聲字的「本字」。其形成狀況為有些字經長期被假借而呈現假借義凝固化，即成為表示假借義的專字，於是人們又在這些字上再增加義符，製造新字以作為表示本字字義的專字。在這類字中，由「本字」直接轉化來的「聲符」，即是音、義兼賅的「表義聲符」。比如「箕」字在甲骨文中本作「」，象簸箕之形。後於其下加上雙手，表示手捧簸箕；再因「其」

字被借用為代詞，且漸成凝固化之勢，於是又為「其」增加義符「竹」，表示製作材料，因而造出會意兼形聲字「箕」，以作為「簸箕」義的專字。(周克庸，2009)

二、研究範圍

(一) 教材選用

本課程於大學部之教材為林尹先生的《文字學概說》；碩士班則輔以研究論文，篇目如下。

表 2：「漢字教學專題」研討論文篇目

一、	甲骨文反映的殷商社會制度之研究
二、	甲骨文女部與女性角色變遷之研究
三、	青銅器的介紹
四、	《說文解字·敘》
五、	從《說文解字》談漢字的鬼神信仰
六、	從《說文解字》「酉」部字看中國上古的酒文化
七、	論形聲字的形成過程
八、	談漢字的構形分類法
九、	漢字教學的理論與策略
十、	六書造字原理應用於設計教學之探討

十一、	對外漢字教學策略探討
十二、	由部件分析談漢字教學的策略
十三、	掌握漢字特點的識字教學方法
十四、	漢字的理據性與漢字教學
十五、	對外漢字教學的特點、難點及其對策
十六、	漢字書寫錯誤之分析與教學
十七、	認知心理學的記憶原理對漢字教學的啟迪

（二）研究對象

1.華語系碩士班學生

碩士班 7 位學生中，具有華語科系背景者共 3 位，占約半數；這恰好可以形成一個對照組，能看出學生在教學前後的對文字演變規則的掌握，以及其所設計的遊戲活動的創意。

（三）研究方法及工具

1.文獻研究法

就文字學演變規律部分，本研究採取文獻研究法，從各種文獻印證字形、以及形聲字聲符演變的規律，並蒐集相關字例。

2.觀察法

針對學生的學習成效部分，本研究採取觀察法、問卷法；分別就行為、言辭

兩項，從學生課堂的參與度、分組表現、活動設計呈現過程，蒐集學生對於教師教學設計的看法，以及課堂的學習成效。

3.問卷

本課程之施行成效，將由筆者設計問卷，以蒐集學生之回饋。

伍、 教學成果分析

本教學除了論文研討報告之外，共進行了四項主題活動，茲說明如下。

一、教學活動成果⁵

(一) 甲骨文貼圖設計

甲骨文是刻在龜甲和獸骨上的文字，這些龜甲跟獸骨，多在殷虛發現；其辭中有殷代帝王名號，所以也稱為「殷虛書契」，簡稱為殷契或契文；又因為其刻辭均為貞卜之語，故又稱為貞卜文字。

對於傳統文字之由來，許慎《說文解字·敘》曰：「仰則觀象於天，俯則觀法於地，視鳥獸之文，與地之宜，近取諸身，遠取諸物」，是以文字肇造之初，必以圖摹具體事物為主；今日之文字歷經變異轉化，造型方正，線條工整，雖然與圖畫相去甚遠，「雖叵復見遠流，其詳可得略說也。」

徐富昌(2006)認為，從甲骨文以來，漢字的具體構形方式產生了很多變化，從歷時的角度，不同的歷史時期，一個字的形體或多或少都有些發展和變化。然而，從總體來看，漢字並沒有發生性質的變化，其基本構形特點一直是保持著的。

從字形結構分析，甲骨文字大體上不出象形、指事、會意、形聲這四種結構方式。會意字在甲骨文中佔的比例最大；而會意字之形成，則為組合象形字而來，

⁵ 本課程學生均已閱讀並簽名同意「教育部補助大專院校院教學實踐研究計畫研究參與者招募方式及告知同意書」，了解於課程中所產生之作品，將收錄於筆者擬發表論文及成果報告之中。

是以構形時僅具大致形構，因此具有筆畫繁簡不一、形符位置不定等特色。⁶

雖然甲骨文字形繁多，然其具有之圖畫表徵，以及反映先民生活之特色，仍可以使千年之後的我們，輕易的辨識字形意義。瑞典著名的漢學家林西莉（2006）曾說：

對我來說，就漢字創造的外觀對照實物來尋求解釋是很自然的。在考古材料中，我們常常看到一些形象，它們與最初的漢字形態表達了對於現實的相同認識。...

一旦注意到這些形象，我們就會發現，它們在以後的幾千年中反覆出現。中國文化有驚人的連續性。直到今天，我們在廣告、民間藝術和周圍的日常生活中還能看到一些畫面，它們在把握和反映現實方面與三千多年前的文字創造者完全相同。

這些形象是書面語言的基本要素，就像化學周期表中的基本元素一樣，反反覆覆出現在新的和引人入勝的結構中。⁷

透過國外漢學家的觀點，更能印證中國古文字的特性特色。因此，由甲骨文入手，一方面使學生明瞭文字之初造與生活息息相關；一方面又可訓練學生辨識古文字之能力。例如「夢」字，甲骨文的各種造型，大多在形容一個睜大眼睛、在床上輾轉反側的人。其造型鮮活，很能傳達因作惡夢而驚醒的瞬間。利用這些活潑的甲骨文，做學生發揮創意，其圖畫式及古樸的造型，使用為當今流行的通訊軟體貼圖，饒富趣味。

⁶ 以中央研究院甲骨文小學堂資料庫為例，「東」字便有 36 種不同的寫法。網址：http://xiaoxue.iis.sinica.edu.tw/jiaguwen?kaiOrder=949_1090305 瀏覽。

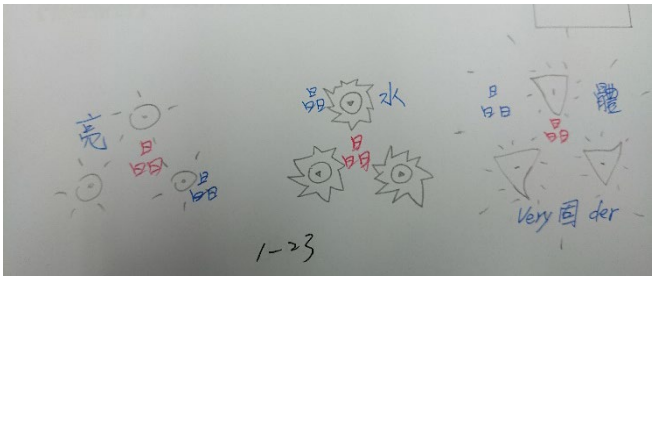
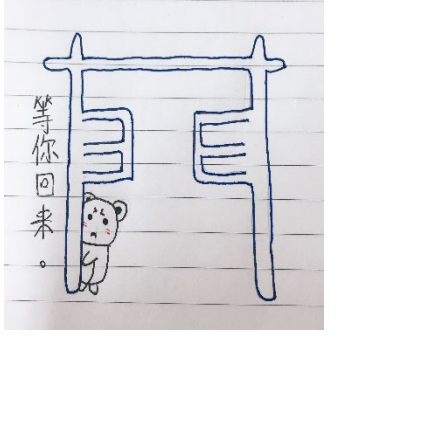
⁷ 《漢字的故事》封面折頁對作者的介紹如下：「林西莉(Cecilia Lindqvist)，瑞典著名的漢學家，同時也是教授、作家和攝影家。林西莉女士自一九五〇年代末起學習漢語，師事瑞典知名的漢學巨擘高本漢；六〇年代初曾留學北京大學，之後並多次造訪中國。旅居亞洲和拉丁美洲多年之後，林西莉回到瑞典擔任專職漢語教師，課餘除了寫作專書介紹漢語及中華文化，也為瑞典電視臺製作多部相關的專題節目。」

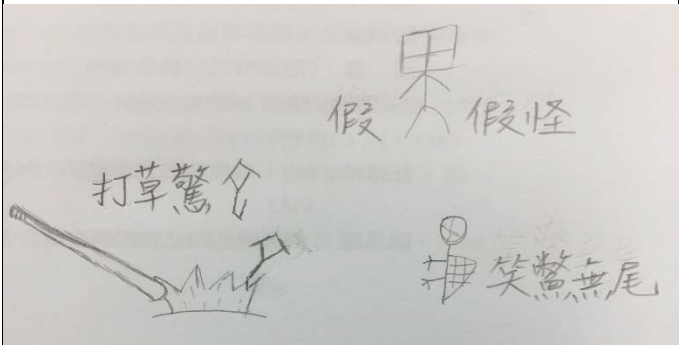
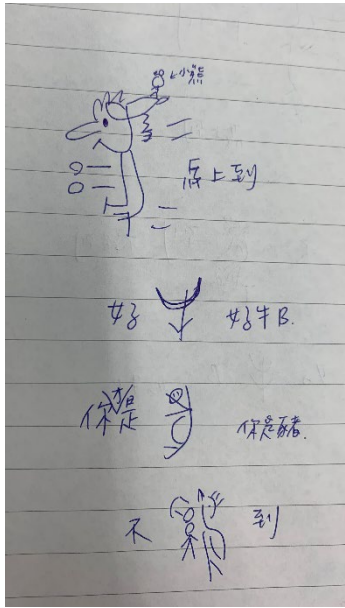
 甲690 合32212 歷組	 乙1428 合22187 午組	 前6.32.2 合17399 賓組	 前8.5.3 合21384 子組	 前8.13.2 合21623 子組
 後1.6.4 合22145 子組	 後2.3.18 合17451	 林2.29.9 合21534	 董文60 合12713 賓組	 董雜65 合17450 賓組
 董雜65 合17450 賓組	 粹778 合31283	 燕676 合17471	 佚916 合12713 賓組	 庫1213
 鐵121.3 合17378	 鐵113.4 合17380	 鐵117.1 合17264	 中大145	 餘1.1 合13475 賓組

圖 2 「夢」的甲骨文各種造型

本課程於第一、二週簡單介紹中國文字、甲骨文製作的背景與特色之後，即發給每組各一本甲骨文參考書，讓學生們分組討論，找尋最有感覺的甲骨文，進行貼圖的創作，學生創作之成果如下。

表 3：甲骨文貼圖創作一覽表

	
<p>此圖以「晶」字為發想起點，呈現「亮晶晶」、「晶水晶」、「晶晶體」等貼圖。</p>	<p>此貼圖為越南學生作品，以「門」字為基礎，一隻可愛的小熊躲在門後面，藉以傳達「等</p>

	<p>你回來」的心情。</p>
	
<p>此圖以甲骨文的文字融合臺語，創作出「假鬼假怪」、「打草驚蛇」、「龜笑鱉無尾」等貼圖。</p>	<p>此圖以動物的甲骨文為設計，融合現代用語呈現「『馬』上到」、「好『牛』B」、「你才是『豬』」及「不『雞』道」等詼諧口語。</p>





(二) 青銅器文案之構想

金文從前也稱為鐘鼎文，是指鑄在銅器上面的文字。這些銅器包括觶彝卣簋尊鼎盃盤敦爵……並不是只有鐘鼎兩樣，所以稱為鐘鼎文不十分恰當。而古代把銅叫做金，這些刻在銅器上的文字，現在就叫作金文了。(林尹，2007)

金文是承繼甲骨文以降的文字，是以介紹其載體青銅器，亦是課程重要的一環。青銅器是古代文物中的一個大門類，它包含的內容非常廣泛，大致可以分為青銅禮器、青銅兵器和青銅工具、農具四大類。(上海博物館，1995)

青銅器去今久遠，學生們對其器名、功能咸感陌生，更遑論辨識鑄於其上的金文。本課程先介紹青銅器的種類與用途，再請學生依其造型或功能，製作行銷文案，介紹青銅器。

表 4：青銅器文案創作

	
<p>【簋】</p> <p>尊貴榮耀不凡屬於你的 ID</p> <p>這才是你的名字吧，子貢，獸面紋飾、宴享祭祀，</p> <p>杯觥交錯間，賓主盡歡、樂不可支。</p>	<p>【利簋】</p> <p>相傳武王征商的厲鬼都在此器，你敢收嗎？</p> <p>P.S.針對靈異迷的產品</p>
	

<p>【陶鷹尊】</p> <p>標題：鑄上你的地位，一抹前生</p> <p>自土啣古，酒腸過，不只於酣飲，亦可護身。</p> <p>君王坐席，鷹相側，守衛賢眾者。</p>	<p>【觥】</p> <p>標題：一飲而盡，舉杯同歡</p> <p>勝仗，歡聲雷動。</p> <p>觥籌交錯間，</p> <p>誰在乎，壯烈犧牲的英魂？</p>
--	---

其中圖 1【簋】，是種圓形深腹圈足的盛食器，是各民族常見的器形。但是到了西周初期，在腹兩側加了耳，有時是四耳，耳下又再加上垂珥，就成為中國特有的器形了！（許進雄，2018）。其主要功能盛放煮熟的黍、稷、稻、粱等飯食。

兩位學生創作之文案，一則以《論語》孔子讚美子貢的言論為發想，⁸以「尊貴榮耀不凡屬於你的 ID」為標題，並佐以說明：「這才是你的名字吧，子貢，獸面紋飾、宴享祭祀，杯觥交錯間，賓主盡歡、樂不可支。」兼具創意與典故，令人激賞。另一則則以諧聲聯想，將「利簋」諧音為「厲鬼」，並將畫面以濾鏡處理，調暗色調，營造古老且詭異的氣氛，創作者並自言：「針對靈異迷的產品。」

另兩件作品，分別為「尊」、「觥」撰寫文案。這兩種皆為酒器；「尊」是一種高體的大型或中型的酒器，上口侈大，下有圈足。「觥」則口部一側有流，腹部作橢圓形或長方形，下有圈足或四足，有蓋，蓋住流口的一側往往飾獸頭。

⁸ 《論語·公冶長》：「子貢問曰：『賜也何如？』子曰：『女，器也。』曰：『何器也？』曰：『瑚璉也。』」

何謂「瑚璉」？根據《禮記·明堂位》記載：「有虞氏之兩敦，夏后氏之四璉，殷之六瑚，周之八簋。」鄭玄注曰：「皆黍稷器，制之異同未聞。」朱熹則在《論語集注》中說：「夏曰瑚，商曰璉，周曰簋，皆宗廟盛黍稷之器，而飾以玉，器之貴重而華美者也。」可見孔子以「瑚璉」讚美子貢，「瑚璉」則是裝盛黍稷之類的簋簋。

兩位創作的學生，均為華語系本科畢業，新詩創作技巧不凡，既能含括青銅器之功能，又能藉此抒發人生感受，使得冰冷的青銅器，具有了文學的溫度。

（三）生字故事

目前國內國民小學之識字教學方式，可分為「集中識字」和「分散識字」兩大主流。

集中識字是我國識字教學的傳統經驗，符合漢字漢語的特點和識字教學的規律（郭林、張田若，1991）。臺灣學者王基倫（1996）亦提出集中識字之教學，他並認為可以依據漢字的屬性，選用不同的教法。例如：

- 1、象形、指事字單獨認念。
- 2、會意字按義符歸類。
- 3、形聲字按聲符歸類。

江惜美（2002）則認為，為了達到生字教學的活潑、生動、趣味化。應從點、線、面三部分發展。「點」就是部首教學，可以將部首利用圖畫的方式呈現，結合中國文字的特性，介紹相關的六書法則等等，針對文字的字形加以解說；「線」就是將同音異字、同字異音、音義相近、音形相近的字等等作有系統的教學。「面」就是從一個字的部首和部件分析，歸納類別，說明讀音的變化及字體的演變等等。

江惜美亦對「分散識字」的定義如下：「分散識字又稱語境識字，它是採隨文識讀的方式，依課文出現的生字，累積相關語境的用字方法。由於以課文情境為中心，所以字不離詞，詞不離句，句不離文，因此所認讀的生字能提昇學生的理解和統整能力。」

國內目前語文領域課文生字之教學，以「分散識字」為主，依課文之設計，於每課中穿插 10-20 個生字左右。生字雖有情境脈絡可循，但彼此之間各自獨立，並無形、音、義等相關系統可資連結，是以小朋友只能土法鍊鋼，一個個認字，

而無法以字帶字，建立文字家族概念。且筆者觀察國內小學教育現場，低年級老師普遍能重視筆順及字體結構；但到了高年級，教師們大多著重在閱讀理解策略及寫作上，對漢字略而不教，多讓學生自行練習；有的只教「詞」不教「字」。是以黃沛榮（2012）認為：「近數十年來，漢字教學並沒有長足的進展，主要由於缺乏教學理論作為指引，甚至連漢字學習的目標以及步驟，亦不能建立正確的認識。」

有鑑於此，筆者嘗試引導學生設計「集中識字」之課文，以利小朋友建立「文字家族」的概念。

所謂的「字族文識字」，係指依照文字發展的規律，尋找恰當的偏旁、部首、聲符等具有擴展性的部件成為字族文的基本字，再利用這些基本字，編寫教材，引導學生識字。經過系統整理的生字，具有相同屬性與類似的意義，因此學生得以認識由基本字組合成的字族，進行字形的歸類及比較，兼具集中識字及以文帶字的優點。

茲舉學生作品說明如下。

課文：《落日與海》

沿著這個天然的良港，

一路向河的上游走去。

發現了一個小小湖泊，

那清淺碧綠的水波，

是無數涓滴的遊樂場。

向下游去的淙淙水聲，
對秋日河谷訴說著離去的悲傷。

眺望日漸西沉的太平洋，
那霞紅灑落澄澈的海，
彷彿映著光明、映著希望。

學生之創作，係參考康軒版本三上的第八、九、十課的內容及體裁。這三課分別描寫了淡水、鹿港、安平，皆為臺灣的在地特色，其中第八課〈淡水小鎮〉為新詩文體，於是有了類似的教材設計想法。

本篇課文仿作，以「水」部為主題，分別融入了水部的「沿、港、河、游、湖、泊、清、淺、波、涓、滴、淙、漸、沉、洋、灑、澄、澈」等 18 個字。其中包含各種大小不同的水系，如「港、河、湖、泊、海、洋」；形容水質的各種形容詞，如「清淺澄澈」；形容水流的「涓、滴、漸、沉、灑」，以及形容水聲的「淙」等字。透過富有文學及情境的課文內容，認識與「水」主題相關的字，當能為學生搭建識字鷹架，減少其學習負擔，在短時間內累積識字量。

（四）形聲字家族大集合

漢字中形聲結構所占的比例最大，而與象形、指事、會意等結構的漢字相比，形聲字所具備的信息，並不如想像中的少。例如形聲字中有種模式可稱為「聲符即本字」。這類會意兼形聲字的所謂「聲符」，原即會意兼形聲字的「本字」。在漢字數量不能滿足記錄語言的需要時，「假借」乃書寫實踐中最常見的現象之一。

有些字經長期被假借而呈現假借義凝固化（即成為表示假借義的專字）之趨

勢，於是人們又在這些字上再增加義符，製造新字以作為表示本字字義的專字。在這類字中，由「本字」直接轉化來的「聲符」，即是音、義兼賅的「表義聲符」。比如「箕」字在甲骨文中本作「其」，象手捧簸箕之形。後因「其」字被借用為代詞且漸成凝固化之勢，於是又為「其」增加義符「竹」，表示製作材料，造出會意兼形聲字「箕」作為「簸箕」義的專字。（周克庸，2009）

學生於課堂討論之結果，舉例如下。

1、「莫」含「覆蓋」之義。

摸：用手接觸或撫摩。（案：被碰觸之物，因手而有所遮蔽）。

模：範式、榜樣。（案：效法、仿效他人，而覆蓋原先本質）。

寞：清靜、冷靜。（案：籠罩於寂靜氛圍）。

慕：思念、想念。（案：思念之情籠罩思緒）。

幕：垂掛的簾幔。（案：指簾幔覆蓋而有所遮蔽）。

2、凡從「句」者都有彎曲的意思，如鉤，為曲鉤也；痾，曲脊也，即駝背；枸，彎曲的樹木。

（五）文字桌遊

桌遊（Boardgame）泛指在桌子上玩的遊戲，無論大人小孩都能在桌遊中找到樂趣。桌上遊戲的特性，適合多人參與、人數彈性、適合不同年齡層的遊戲規則、遊戲可以反覆練習、遊戲進行方便且安全、密集的社交互動、非戰爭攻擊性的邏輯、具有學習功能、重視創意與美感（陳容瑋、許育光，2016）。

本課程以漢字為主體，以合體字為主的會意、形聲字，占有漢字幾乎九成以上，是以透過部件組合的遊戲方式，能使學生熟悉漢字的組合與意義。本課程於期中分成 2 組；期末分成 3 組，共產出五組極具專業與特色的桌遊作品，成果

委實令人驚艷。學生桌遊作品名稱及說明如下表。

表 5

「漢字教學專題」期中、期末專題成果一覽表

專題名稱	五行解字奕
設計者	李○源、蘇○○莊、陳○○絨
專題簡介	<p>《五行解字奕》是一款以漢字部件為主題，融合東方五行元素、棋弈與西方卡牌戰略的卡牌棋奕類遊戲。藉由桌遊使學習者對漢字組成有基本的認識。盼透過主題式的桌遊輔助課堂，讓教學活動更加生動有趣，引起學習動機，讓學習者體驗漢字的魅力。</p>
專題名稱	部件亂舞
設計者	張○譽、蘇○傑
專題簡介	<p>本遊戲結合部件組字原則，試圖讓學生在遊玩的過程中學習漢字，以 5 種部首和 11 種部件拼湊出 53 個漢字，可以讓學生複習與再學習；少部分的字為罕字，亦可以讓學生作為補充學習，提升學習動機。</p>
專題名稱	漢字樂透

設計者	何○嘉、吳○治
專題簡介	<p>《漢字樂透》參考墨西哥傳統遊戲 Lotería 搭配常見甲骨文做為主題，透過賓果的簡易遊戲，讓學生在遊戲中輕鬆學習，藉反覆操練及競賽激發學習積極性及專注力，讓學生更快熟悉漢字及其甲骨文。遊戲人數無限制，適合課堂使用。達到寓教於樂的效果。</p>

茲以「五行解字奕」桌遊為例，說明其設計構想、遊戲方式。



圖 3：「五行解字奕」桌遊封面

本遊戲設計者為碩士班李淇源，以及兩位越南外籍生。⁹其說明如下：

1. 遊戲概覽

⁹「五行解字奕」桌遊成品，最早係李淇源於 2018 年修習本人「華語教學專題」之作品，歷經試玩、兩次大修改，而成如今之版本。

五行學說是中國古代樸素的唯物主義哲學思想。他認為宇宙間的一切事物，都是由木、火、土、金、水五種物質元素所組成，自然界各種事物和現象的發展變化，都是這五種物質不斷運動和相互作用的結果。

在五行理論中，木為東方，主仁；火為南方，主禮；土為中央，主信；金為西方，主義；水為北方，主智。故凡具慈善性、生發性的漢字五行為木；具文明禮儀和發熱發光屬性的漢字五行為火；具敦實性和包容性的漢字五行為土；具仗義性和質地堅硬性的漢字五行為金；具智慧和流動性的漢字五行為水。

2.遊戲配件

6X6 棋盤*1；陣營棋*36(紅棋*9、藍棋*9、黃棋*9、綠棋*9)顆；任務卡*106張。



圖4 「五行解字奕」遊戲配件

3.活動回饋

本作品於課堂上試玩時，獲得極大回響，同學們給予之回饋如下：

回應一：遊戲想法設計很棒，富有趣味性。

回應二：能有效提升遊戲者認字與構字的能力，將卡片分為相生相剋卡、五屬性的卡，覺得很特別。

回應三：遊戲本身設計理念很好，但整體構字率偏低，遊戲中偶有陷入膠著的時候會降低遊戲體驗，能力卡的平衡也是可以改進的部分。

二、教學意見調查統計

(一)、教學意見反映結果統計

本校針對教師教學進行教學意見評量，已行之有年；本科目於期末評量之成績與各項比較如下：¹⁰

表 6：108-1 學期教師教學意見評量表

項目	得分
該科目平均分數	4.45
教師該學期總平均	4.36
華語系平均	4.30
人文學院平均	4.35
全校平均	4.39

由學生之評量分數可見，本科目之得分，較筆者其它科目，以及系、院、校之平均分數為高。至於開放性意見一筆，內容為：「謝謝老師，老師的教學設計讓我學到許多，相較於大學同學的無用報告，碩班同學認真準備的報告令我收穫

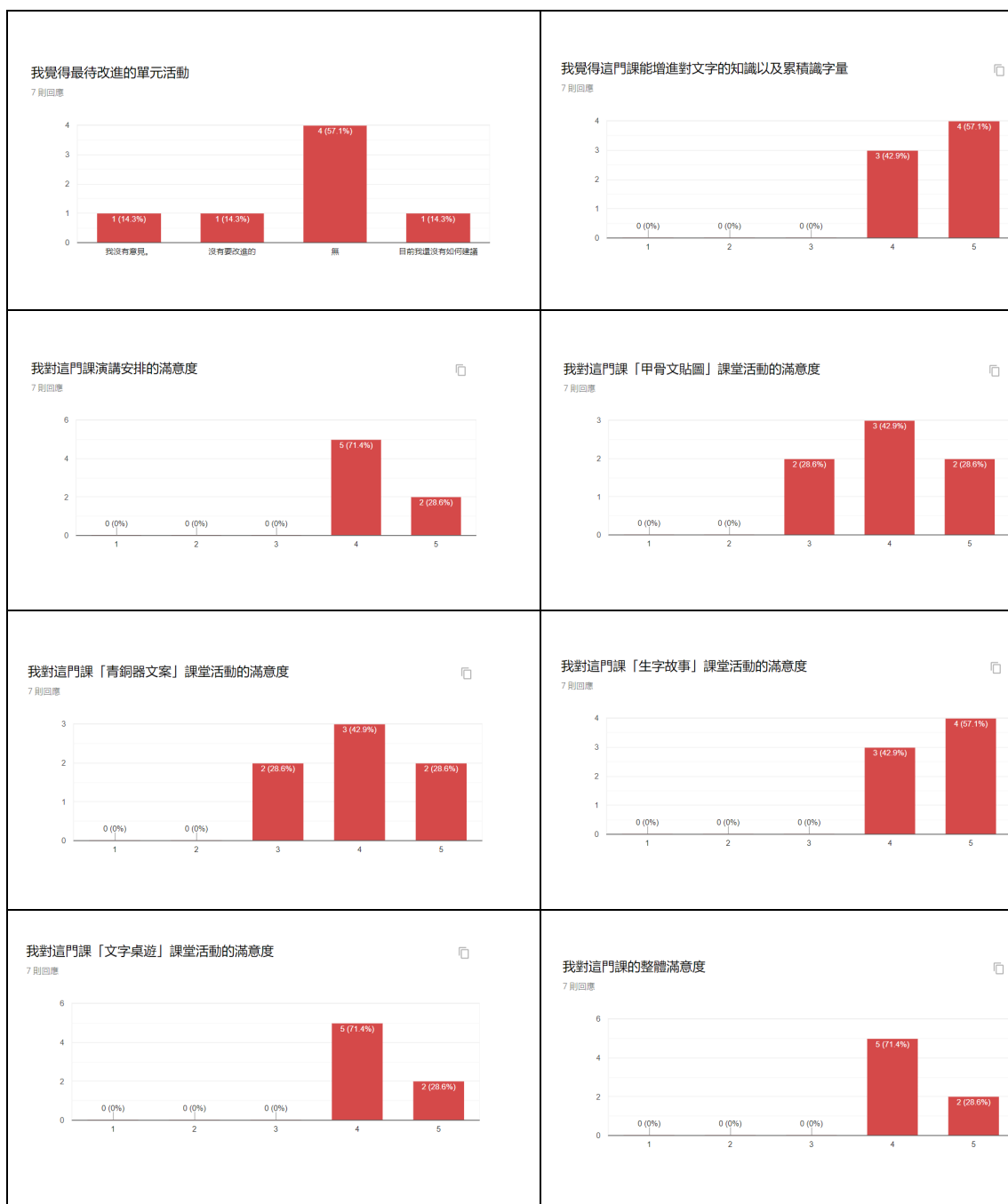
¹⁰ 校務行政系統／教務系統／教學意見反映結果統計，滿分為 5。
<https://infosys.nttu.edu.tw/webClientMain.aspx>。

頗豐。」

(二)、課堂意見回饋

針對本學期課程，筆者共設計 8 個選擇題及 2 個開放性問題，請學生填答，統計及回饋如下。

表 7：「漢字教學專題」課程滿意度課堂調查統計表



開放性問題中，「我最喜歡的單元活動」一題，「生字故事」獲得 2 票，其餘「漢字桌遊」、「青銅器文案」、「我最喜歡老師上課的時候講到每一個字的來源以及甲骨文的意義」、「舒老師的演講」、「我喜歡的活動是跟大家討論桌遊以及試玩遊戲的活動」各有一票。

第二題開放性問題「我對這門課的建議與回饋」，共有 3 位同學表達意見，茲摘錄如下。

1.我覺得整體而言，這門課非常有趣，跳脫了傳統教師授課的形式，這門課除了報告外，有諸多需要實際發想、動手實作的環節，靜態如漢字貼圖的發想、青銅器的文案、鬼故事、課文發想，期末各組發表的桌遊也都非常有趣，有的玩法經典簡單、容易上手，有的複雜但富趣味性、過程中有無限的可能，趣味之外還能輔助漢字學習。本學期安排的演講也非常精采，在講者們的分享下，年代久遠的甲骨文都活靈活現了起來，也對對外漢語教教學漢字的部分有了一定的啟發。

2.謝謝老師用心指導，課堂中分享很多老師的經驗、故事及國學知識。

3.上臺報告篇章的選擇可以多一些，考慮選擇時間也可以多一些。

經由上述統計可知，學生對於本門課程滿意度約為 86%，與學校問卷之得分 4.45 相近；至於所喜愛之活動，則見仁見智，各有所好。概因學生之背景、專長不同，所擅長之活動亦有極大差異。例如甲骨文貼圖設計，必須具有美術基礎，方能得心應手；本課程原擬設計足以上市之 line 貼圖，亦因同學畫圖耗費時間而作罷。

經由一學期之「教學實驗」，筆者之教學評量成績為 4.45，得分雖較平均分數為高；然同一科目，筆者於 106-1 學期之得分則為 4.76，較實施創新教學之上學期多了 0.31。是否碩士班學生較偏向於「架構較為完整，傳授的速度較快」的傳統式教學，對於創新的教學實驗接受度不高？仍待筆者本學期於大學部完整實

施之後，再做分析。

陸、 結語

「文字」雖是人們天天接觸，一日不可或缺的重要工具；但人們習以為常，反而容易忽略文字的豐富意涵與生活投射；況且文字數量浩如煙海，其演變、分類之規則亦頗為繁複，實在令人望而卻步。教師於教學之時，若能掌握文字構字與認知之規律，並輔以生動有趣的教學方法，當能使青年學子重新正視這項古老的智慧。

筆者 108-1 學期於碩士班所教授之「漢字教學專題」課程，係教育部 108 年補助之教學實踐計畫。為符應計畫「提昇教學品質、促進學生學習成效」之主旨，嘗試進行課程變革，採用「專題式學習」，透過小組互動，設計一、甲骨文貼圖、二、青銅器文案、三、生字故事、四、文字桌遊等活動，藉由主題之發想，將學習權交到學生手上，以實作代替講述，由已知帶領未知，讓學生主動學習甲骨文、金文、編纂國小語文故事教材，以及設計時下流行之桌遊等活動。學生們學習興趣高昂，課堂討論熱絡。誠如期末學生回饋所言：

這門課非常有趣，跳脫了傳統教師授課的形式，這門課除了報告外，有諸多需要實際發想、動手實作的環節，靜態如漢字貼圖的發想、青銅器的文案、鬼故事、課文發想，期末各組發表的桌遊也都非常有趣，有的玩法經典簡單、容易上手，有的複雜但富趣味性、過程中有無限的可能，趣味之外還能輔助漢字學習。並能累積文字的試讀與應用能力。

經由期末教學回饋，學生對於本課程翻轉傳統教學之專題式學習反應良好，不同學術背景、國籍之學生，都能於課堂中有所收穫，並讓學習更具樂趣，足證教學之需要創新實踐，方能與時俱進。

柒、 參考文獻

一、專書

上海博物館（1995）。認識古代青銅器。臺北市：藝術家出版社。

林尹（2007）。文字學概說。臺北市：正中書局。

林文達（1992）。教育行政學。臺北市：三民。

林西莉著，李之義譯（2006）漢字的故事。臺北：貓頭鷹。

許慎（漢）。說文解字。臺北市：洪葉文化事業有限公司。

許進雄（2014）。文字小講。臺北市：臺灣商務印書館。

許進雄（2018）。戰國重金屬之歌：漢字與文物的故事。臺北市：臺灣商務印書館。

郭林、張田若（1991）。集中識字教學的理論與實踐。北京：教育科學出版社。

黃沛榮（2003）。漢字教學的理論與實踐。臺北市：樂學。

二、期刊論文

王基倫（1996）。「集中識字教學」在國語文上的運用。臺北師院學報。31。111-128。

江惜美（2002）。文字學在小學國語教學上的運用。國文天地，18：6。22-25。

周克庸（2009）。「會意兼形聲」是擁有大量字例的重要漢字結構類型。文史哲
2009：1。147-153。

唐永泰（2019）。問題導向學習教學在國際行銷課程之應用與實踐。教學實踐與
創新，2：2。頁 75-114。

陳容瑋、許育光(2016)。桌遊媒材在家族遊戲治療中的應用初探。輔導季刊。52：3，36-46。

許喬雯、岳修平、林維真（2010）。專題式學習小組溝通行為與成員角色之研究。圖書資訊學刊，8（1），137-164。

廖美玉（2017）。身在「文學一學門」的我見我思。人文與社會科學簡訊，18：3。36-40。

三、研討會論文

許學仁（2007）。漢字教學的理據與策略。北京：教育部語言文字應用研究所及國家暨與國際推廣領導小組辦公室第八屆國際漢字研討會論文集。159-171。