

彰化縣 109 學年度臺灣母語尪仔冊講古比賽評審講評

閩南語低年級組(國小 1 至 3 年級)

閩南語低年級：評審一

- 一、語音大致正確，可見賽前密集訓練的用心。惟合音尚須注意，如：感覺一點點、心肝寶貝。語速的快慢會影響呈現出來的效果，太快聽不清楚，太慢則有拖拉感，影響流暢度，必須注意。斷句習慣也要注意。
- 二、故事內容的呈現，因為已有腳本結構，所以大致完整良好。
- 三、表現方式多元，各有所長，有的邊說邊演，有的齊述，有的輪流陳述，均能呈現效果。道具不影響評分，但會增加內容呈現的具象度。
- 四、團隊默契是否良好，可以從節奏感是否流暢明快，看得出來各隊大致都很用心練習。
- 五、能否笑容滿面，沉浸在自己陳述的故事趣味中，也會感染聽故事的人。

閩南語低年級：評審二

- 一、可先做角色介紹，表演人數不用太多，3 至 4 人即可。
- 二、故事內容改編可深度些。
- 三、選手發音要多訓練。
- 四、語速表現要合語意。
- 五、臉部表情要融入故事。
- 六、上台表演者實力要接近，避免一強多弱。
- 七、選擇故事要有吸引點。

閩南語低年級：評審三

- 一、17 隊隊伍的水準相當齊一，可看出彰化縣的老師們認真程度與致力母語推廣的用心。
- 二、依照實施計畫的比賽規則項目裡的比賽形式：以講古聲音表現為主，非演故事。所以請指導老師首要著重「講」的部分，也就是評分標準中的語音（30%）：包括咬音的正確性、語音的清晰度、語速和變調應求精準，另外音量的掌控亦要注意。
- 三、故事內容（30%）：可以原繪本內容為主或可稍作修改。既然是「講古」比賽，就可把內容更加口語化、生活化加上趣味化演繹出來。
- 四、假日中帶學生出來比賽著實辛苦，平日老師要額外找時間指導選手與培養團隊默契更屬不易，向指導老師與參賽學生家長與學校致敬。

閩南語高年級組(國小 4 至 6 年級)

閩南語高年級：評審一

- 一、
 1. 對於內容稿子的順暢度，宜加強。
 2. 內容的表現要有亮點，如俗語，道地的台語用語，要講得更精準。
 3. 要善用押韻，加強可看性。
 4. 內容的安排，要有戲劇的高潮迭起。

二、

1. 語音的表現，要培養更多的自信，咬字要更清晰。
2. 聲音要有抑揚頓挫、輕重緩急，以聲音表現情節。
3. 每位同學的聲音表現，要有更順暢的互動，安排。
4. 齊聲唸台語的比例不要太多。

三、

1. 手、肢體的表現時機，要配合內容情節，以自然呈現尤佳。
2. 臉部、眼神的表現，要能與情節的喜怒哀樂，表露無遺，以強化儀態的豐富度。
3. 眼神要有自信，觀照現場的所有人、物。
4. 同學的肢體動作，要再安排得更順暢。
5. 手勢的表現，不必每一句話都有手勢，以免表現太呆板。
6. 身體的表現，要能自然，勿太多姿勢的設計。

閩南語高年級：評審二

本次比賽小朋友的表現令人讚嘆不已，不管語音、聲情，還是儀態、動作，都讓人目不轉睛，個個好比臺上的大明星一般，每隊的評分都極為接近難分高下，如果未能奪得理想成績不需要氣餒，真的就只差一點點了，整個比賽過程，個人的表現不在話下，困難的是團隊間的配合和銜接，故事要能說得精采，小細節和默契是重點。

第一、遇到沒有臺詞時別把自己當成陌生人，要適時配合主講者做出表情和反應。

第二、注意整體動線，站位要適時變化。

第三、替換的節奏要富有變化，甚至有角色主次之分，強化戲劇效果，猶如「答喙鼓」一樣。

第四、眼神很重要，適時和主講者交流並兼顧臺下，將整個比賽場地都當成自己的舞臺。

有機會擔任此次比賽裁判真的十分開心，各隊的精彩表現讓人整個早上都沐浴在語文藝術的氛圍裡，選手努力、老師認真、家長用心，期待下次再會。

閩南語高年級：評審三

序號	表現紀錄	題目
1	1 出場以傳統方式，雖然活發但創意還有進步空間。 2 分角色講古，聲情的表現和情緒表現的生動度，感染觀眾的能力還待加強。 3 「腳軟手軟」錯音 4 閩南語語調尚可，但音質和音量尚不足。	攞是手機仔害的
2	1 多數時刻是齊聲講古，只有主角「古錐」稍有角色扮演，其他人較少呈現角色特性。 2 聲情需再投入，再出色些。 3 不認識(閩南語無識無賽音不正確) 4 囡仔 音 gin-á 發音不正確	攞是手機仔害的
3	1 有分角色講古，但角色表現不夠大方。 2 齊聲講古時拘謹含蓄。 3 有聲情，講古流暢，但有所在該變調煞無變調。	攞是手機仔害的

	4 音質清晰但「功課」「囡仔」「表現」「腳軟手軟」錯音	
4	1 開場分角色講古，尾仔合齊講。 2 聲情表達較少，不足以讓人感動。 3 講古內容太少，情節較貧乏、過於單純，少情境描述 4 「門診」「創立」「幫助」錯音 含糊	美國阿媽
5	1 出場活潑，吸引觀眾力道足夠，趣味十足。 2 服裝、道具簡單但切題，每位成員的聲情都非常飽滿豐富，使講古充滿吸引力。 3 講古內容融入非常多切合故事的台灣俗諺飽含智慧。 4 故事生動有趣，流暢，情節飽和，音正，語調自然。	動物的選舉
6	1 故事流暢度稍不足。 2 右 2 成員緊張、音弱，表達清晰度不足。 3 講古過程稍有 NG 停頓。「家家戶戶」音錯 4 左 1 成員聲情、表情佳	動物的選舉
7	1 講古的成員表情能配合劇情使故事呈現多元有趣的效果。 2 三個鬼面道具發揮很棒的戲劇效果 3 內容豐富，講古角色安排很棒，產生加乘效果 4 角色安排生動，故事性很讚，很能吸引觀眾目光。	攞是手機仔害的
8	優點： 1 有一個放大版手機呈現在舞台上，三隻鬼有道具吊牌有點提示效果。 2 主角「古錐」表現恐懼時很傳神，整體團隊表現有掌握講古特色。 缺點： 閩南語發音有一些不夠清晰。	攞是手機仔害的
9	1 依據故事內容講古的角色有做動作配合。 2 大部分的角色聲情是豐富 3 講古的故事性完整 4 「殘障」發音不清晰 語調不順暢	美國阿媽
10	1 剛開始出場的講古聲情稍弱，活潑度不足。 2 講古內容稍嫌空洞，不豐富。 3 很可惜，角色講古時表現的故事性不流暢 4 有一整大塊印尼島嶼的道具地圖，但沒有被講古的人善用。	我的印尼丫媽
11	1 動物選舉的競選詞活潑有聲情。 2 老國王的競選問話「好不好」與手勢動作不太搭配。 3 角色未固定，類似接龍講古。 4 講古時未有隨劇情而走位或動作，活潑度不足。	動物的選舉
12	1 「囡仔」音 gin-á 「交代」「救我」發音不正確。 2 「三個鬼齊聲講古活潑有趣。 3 講古順暢度稍弱。	攞是手機仔害的
13	1 「囡仔」音 gin-á 、「人生」發音不正確，「房間內」語調錯。 2 講古的趣味性和聲情有展現出來。	攞是手機仔害的

	3 收尾利用竹片(響板)製造節奏感，很有特色。	
14	1 全組聲情表現很不錯。 2 講古的故事內容結構分明，情節發展的層次感表現極優。 3 成員閩南語語音清晰，音質佳，發音正確度極高。	攏是手機仔害的
15	1 開場有創意，改編故事不同於其他組別內容，豐富極具典範內涵。 2 用了「奉獻」「歹積德」等閩南語語彙很不錯。 3 「2千多個」語音不圓準。	美國阿媽

客語組

客語組：評審一

一、故事內容

- 1、參賽隊伍都能依據繪本內容融會貫通內化重點 流暢表達切合主題。
- 2、故事述說充分運用相關諺語、俗語增加內容豐富度及精緻度。

二、表現方法

- 1、均能生動活潑自然流暢表達。
- 2、有些隊伍輔以打板，強化節奏及故事張力。

三、團隊默契：宜強化團隊之對話互動，賦予語言生命力，以使整體故事呈現精彩畫面，提升故事效果。

四、儀態：大部分都表現自然從容自信，第二隊較緊張不夠放鬆。

五、語音：大致都還好，少部分發音不正確建議如下：

涯（人部）ngail1 不是 nail1，涯兜（deu24）不是 dieu24，頭 teu11 不 tieu11，後來 heu55 不是 hieu55，共樣 Kiung55 不是 kiong55，寧 nen11 不是 nin11，幸福 hen55 不是 xin55。

六、四隊參賽隊伍，都能看到學校的重視，指導老師的用心指導，參賽同學的努力，表現優異值得鼓勵，隊伍雖然不多，但很用心很精緻，希望明年能有更多隊伍參加，傳承發揚客家語言文化。給彰化縣按讚！

客語組：評審二

一、客家語四組都有超水準演出。希望未來有更多隊伍參加。今天的各組音量適中，口語表達很流暢，並能在故事開始做很好的鋪陳，速度能隨故事情結變化吸引觀眾。學生的程度很高，客語發音普遍來說還不錯，唯閉唇音、鼻音（-m、-n、-ng）、入聲字（-b、-d、-g）需再清楚一些。

二、口語表達能掌握故事主旨，透過分工合作，善用對話、適當道具營造情境表現故事張力，很能吸引人聽故事。唯有些比較深的詞彙，可放慢速度咬字更清楚。

三、所有隊伍能搭配適當的服裝、肢體動作和臉部表情營造講故事的情境，有些孩子比較緊張臉部比較僵硬，可再熟練會更自然，並適當的移動位置和觀眾互動，會更像說故事，避免有背故事的感覺。有些對話一起說易干擾聽不清楚，說的文句不能太長。驚訝的情結表達可再強化、停頓讓人很想繼續聽下去。