

國立東華大學教學卓越中心
110-1 三創教學課程成果報告書

文化資產概論

計畫主持人:郭俊麟副教授
單位:臺灣文化學系

目錄

壹、110-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件：活動紀錄表-----	12

**國立東華大學-三創教學課程
110-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：文化資產概論		
授課教師：郭俊麟		
服務單位：臺灣文化學系/ 副教授		
班級人數:48(48 位選課、2 位休學，實際修課人數 46 位)		
勾選	繳交項目	說明內容
■	本確認表	請確實填報，以俾利核對
■	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
■	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
■	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內)

- (1) 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- (2) 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- (3) 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

所謂的"文化資產",根據文化資產法第三條,指具有歷史、藝術、科學等文化價值,並經指定或登錄之下列有形及無形文化資產,其中包含八項有形文化資產、五項無形文化資產。本課程除了法規所規範的文化資產,更擴及以數位方式建檔的文化記憶,也就是近年文化部所推動的國家文化記憶庫。隨著數位化技術與網路科技的發展,文化資產的保存與活化運用也與數位技術密切的結合,本課程也因此從數位人文的角度,帶領同學來認識各類型的文化資料庫,從最新的法規資料庫、文化資產查詢、國家文化記憶庫,以及文化部近期建立的臺灣數位模型庫來進行綜合性的線上學習。

為了讓同學系統性的掌握文化資產的相關資源與數位運用技巧,本課程以結構化的學習方式,從2016年新版文資法的重點開始,搭配文化部當前的重大文化推動政策-文化記憶庫與再造歷史現場計畫,以及臺灣文化學系的GIS基礎訓練,規劃出以下三大模組。每個模組另搭配相關文資時事議題,引導同學思辨與討論。

模組一:文資新法的試煉-從文化保存1.0到2.0的轉變(第一週~第六週)

模組二:文化資產的全民參與-國家文化記憶庫的省思(第六週~第十二週)

模組三:文化資產的數位行動方案-再造歷史現場的推廣(第十三週~第十七週)

二、特殊創意/活動規劃

說明本課程如何運用三創概念(創意、創新、創生)等概念規畫在教學上

1. 教學創意:

- **模組化教學:**本課程採模組化教學,每個模組約4-5週,各自有明確的核心主軸但又彼此關聯,並在各模組最後一週進行複習並檢核學習成效。
- **實務案例研討:**透過在地具體的文資爭議實例,引導同學從情境中討論、思辨,並從中認識文資法規在主管機關的實際處理流程。本課程共討論6個花蓮在地文資案例。
- **同儕互評機制:**期末讓修課同學製作個人的文資深度報導,除了運用新媒體平台製作有豐富圖文的一頁式網頁之外,也設計多元評量指標,藉由同儕互評機制,引導同學彼此觀摩學習,並進一步修正自己的成果。

2. 教學創新:

- **全程線上授課:**因應 covid19 疫情,在全體同學無意義的前提下,本課程整學期採全程線上授課方式進行,透過 google classroom 的直播互動設計,進行線上教學。
- **直播訪談教學:**線上教學的過程中,學生只要有上網設備可自由選擇上課地點;老師同樣也可彈性選擇授課地點,學期間授課老師有三次在文資現場進行直播,並與相關人士進行線上訪談並直播與同學互動。
- **數位技術導入:**本課程導入雲端 GIS 技術教學,搭配線上地圖協作平台、文化部開放資料的下載使用,引導同學針對國內各主題文化資產進行資料編輯與互動式地圖製作,並運用於期末的文資深度報導中。

3. 創生推廣:

- **現地實察體驗:**本課程安排三次文化資產現地考察,分別針對文資調查方法、保存維護與營運管理、教育推廣與解說三大主題,安排縣定古蹟檢察長宿舍、介壽與大陳眷村、花蓮考古館進行現地參訪與實察體驗。
- **文化記憶庫素材運用:**透過文化部在文化保存2.0概念下所推動的新文化運動理念,引導同學使用各類型文化資料素材,認識授權取用的機制,並能將其運用在文化導覽、敘事加值、深度報導

以及教育推廣的實務工作上。

- **新媒體平台培力:**本課程導入 ARCGIS 故事地圖平台，指導同學運用該平台進行文化資產的新媒體報導敘事，並能實際發布到相關社群平台中，進行實務面的推廣並能與文化產業結合。

三、教學策略/教學方法

請描述運用的教學方法、策略等創意教學

本課程透過模組化的教學，每個模組皆設計有(1)規概念、(2)技術研討、(3)案例討論、(4)實察體驗，循序漸進引導同學認識當代文化資產推廣以及實務推動上的相關課題。(下圖為上半學期複習時使用的學習概念心智圖)



四、課程/學程相關產業分析

分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性

由於授課老師多年來擔任文化局的文資審議委員、文化資產委託營運管理的審查，深知當前文化資產從提報、登錄乃至於後續維護推廣的相關課題。同時過去三年也協助花蓮縣政府推動文化記憶庫的徵集與數位典藏，對於數位文化建設以及後續的產業鏈結也有深入的參與。因此本課程的設計就是以相關實務面向與文化產業的趨勢進行整合規劃，同時顧及本課程為大學部二年級上學期的課程，屬於臺灣文化學系核心課程的“基礎概論”課程。因此也須兼顧基本知識面、文資法規的學習，學生的基礎能力尚待培養，並不適合放入太多實務或進階的操作研討，因此採模組化結合案例討論、現地實察的方式來進行課程設計。

本課程在第一次校外考察參訪檢察長宿舍時，授課老師就親自製作結合 GIS 故事地圖平台的行動導覽網頁，並作為當日文資導覽介紹的線上教材。在導覽結束後並優化及更新內容，以產學合作方式提供給營運單位作為館舍的數位導覽解說網頁。目前仍可在縣定古蹟檢察長宿舍門口及室內透過 QR-code 使用此導覽網頁。而這個新媒體平台就是本課程期末引導同學製作文化資產深度報導的工具，也藉此讓同學實務瞭解從知識的轉譯、數位加值到實務導覽上的市場需求。



五、整體活動執行成果效益

1. 在教師的自我成長面向，雖然過去也曾嘗試過線上教學，但本課程在 110-1 年度在疫情的壓力下，也順利完成全程線上直播教學與課程錄影。特別是不需要教學助理的協助，已建立一套由授課老師自行操作平台、直播器材，以及異地直播教學的模式，對授課老師而言也是線上教學上的里程碑。
2. 期末學生的文資報導作品，透過同儕互評的機制引導同學良性競爭，並能觀摩彼此作品提升技術以及報導的深度，相關作品藉由社群平台的轉載，也能達到推廣及宣傳的效果。
3. 學生參與課程/活動產出實習報告或作品網址如下：

110-1 大二文化資產概論期末成果線上策展

- 人文史蹟踏查 <https://arcg.is/1fzr5m>
- 文化走讀行旅 <https://arcg.is/yq9rm0>
- 文資主題導覽 <https://arcg.is/1DuneP>
- 產業文資報導 <https://arcg.is/r0bGm>
- 期末優選作品 <https://arcg.is/a9WLO>

報導

110-1文化資產概論_期末故事地圖作品優選

本學期文化資產概論期末作品共分四大類，本學期文化資產概論期末作品共分四大類，包含(1)人文史蹟踏查(2)文化走讀行旅(3)主題文宣導覽(4)產業文資報導，共有43件作品，期中優良作品12件登錄於此。

指導老師:郭俊麟

入門



1 歐陸風情, 蘇澳勝利皇村VCLP ZONE



2 蘇澳行館



3 史跡水石渠



4 歐陸風, 蘇澳文宣門牌宅



5 城市居住, 花糖土庫



6 崑山阿婆茶館



7 古寧的上市眷屬, 臺南南營區



8 文壇巨擘, 蘇澳文化館地景與物件



9 【海島行旅】蘇澳共舞的節慶與盛會



10 蘇澳千世, 福本福里



11 蘇澳中區小旅行



12 蘇澳蘇澳第一街

[右側每個縮圖都是一個新媒體網站的連結，不是一張圖片]

【質化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

1. 透過文化資產法規、文化行政案例的研討，讓同學對國內外文化資產保存與推廣有基本的了解，對於公部門的實務與考試也能做相關的準備。
2. 結合本系田野調查、數位人文的專業能力，引導同學認識在文化資產實務及田野工作上的方法與基本技巧，對於後續的延伸學習預作準備。
3. 整合數位平台的資源與運用，了解文化相關部門的大型計劃與數位資料庫，並能取用這些素材製作新媒體網頁及互動式地圖，銜接後續的產業實習(本系開授的臺灣文化產業實習或人社院的文創實習)與就業的可能。

【量化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

1. 文化資產參訪3次，達到文化資產調查實務的學習效益。
2. 協助教育部[故事再生機]教育部部落格撰寫教學文章7篇，將本課程成果推廣至相關領域。
部落格網址:<https://medium.com/memozine>
3. 舉辦期末成果線上策展1場，線上點閱次數當週350人次。
4. 修課學生期末作品的達成率為93%(休學同學不計入)

六、多元評量尺規

110-1 文化資產概論線上發表會評分及獎勵辦法

文化資產故事地圖作品評量尺規說明如下，分五個主要評量指標，每個指標滿分 5 分，以特優(5)、優(4)、良(3)、可(2)、劣(1)評分。

1. **內容深度:**文化資產報導主題明確；資料呈現緊扣主題；內容論述深入且有意義。
 2. **編排架構:**善用線上編輯工具與故事地圖模組效果，能清楚說明要點，有邏輯性，並能展現文化資產概念的學習成效。
 3. **素材取用:**能善用各類型文化資料庫、線上地圖或相關數位典藏素材，主題有效搭配，延展議題的層次或時空尺度。
 4. **視覺輔助:**圖像與文字呈現效果佳，能善用數位地圖或相關媒體，且能對應主題無不必要資訊。
 5. **資料引用:**能清楚說明資料引用、素材來源或照片拍攝者，或透過版權頁清楚說明引用圖文的來源或取用機制。
- 評分將邀請校外老師、畢業校友參與評分；比重各佔總分 20%；同儕互評估總分 20%，授課老師評分佔 40%。
 - 同儕互評說明:因修課人數眾多，同儕互評將採分組方式，將主題分為(1)人文史蹟踏查、(2)文化走讀行旅、(3)文資主題導覽、(4)產業文資報導等四組；每人僅需參與自己所組該組的同儕互評即可。例如 A 同學的作品在第一類組中，同類組有另外 11 位同學共 12 位同學作品，A 同學僅需參與這 11 位同學的評分即可，自己作品以及其他類組作品不用參與評分。每類組將由授課老師依總成績選出優等、佳作作品，提供額外的獎勵。

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。

「110-1三創課程」期中教學意見回饋分析表

教學策略方面 (M=4.3316)

教材準備方面 (M=4.4211)

師生互動方面 (M=4.5395)

評量方法方面 (M=4.4079)

學生自我學習評量

創意(M=3.9912)

創新(M=4.0263)

創生(M=3.9649)



同學回饋意見

- 針對課程內容進行實地考察，可以對研究地點更有概念
- 從課堂中做舉例，到實際的實察，都能更加了解課堂所要教的！
- 發現了以前不知道的政府開放資料，裡面的資料真的蠻多的，算是這堂課收穫較多的事情
- 實地考察時，運用實境解謎，充分了解當地文化
- 出外實察，實際接觸上課所說的狀況較能感同身受
- 老師會尋找在地文化資產跟同學討論。
- 案例多元
- 去實地踏查，了解更實際的案例
- 眷村歷史以及活化的可能性
- 學生們能自由運用所學的東西去做作業
- 線上授課
- 文資案例以及文資法相關的結合
- 很多校外教學實察
- 實際案例分享與實察
- 去大陳一村跟介壽村的考察

八、檢討與建議

本期活動的執行困難處及問題

對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

執行困難處

1. 實際經費補助僅有 25,992 元，為當初申請金額的四成三。由於修課人數有 48 位，超過一台遊覽車人數，校外教學時需租用兩台遊覽車，在此經費限制下，可能得跟修課同學額外收取交通費，並減少原訂規畫的考察次數。

解決方案:希望維持原有規劃的三場校外考察，以不要跟學生收取額外費用為前提，授課老師另外找尋其他補貼的來源，以協助教務部教學部落格撰寫文章之稿費來補貼不足的費用。遊覽車的部分則是廠商(不是校方簽約的遊覽車廠商)討論折衷方案，並告知經費的限制，改採一台大巴加上一台中巴的方式安排。

執行問題點

1. 教學卓越中心安排的期中問卷填寫時機為期中考時間，是否能充分反映本課程三創的教學成果值得商榷，且同學期中考時同時填寫考卷與問卷，考試表現不佳同學不見得能客觀回應問卷的的提問。

建議方案:建議可以改為期初、期末問卷的方式。若需配合教卓統一執行期中問卷無法調整期程，授課老師宜在期中考過後第十週左右再來安排問卷填寫。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

與課程相關成果發表相關報導或者競賽獲獎事蹟，作為教育部深耕計畫亮點成效，以利爭取經費。運用三創課程投稿相關研討會發表

協助教育部[故事再生機]教育部落格(網址:<https://medium.com/memozine>)撰寫教學文章7篇，將本課程成果推廣至相關領域。郭俊麟老師撰稿文章概要如下：

【策展心法】

1. 以記憶庫為本取用更多「素材」：從資料庫源頭下手：由郭俊麟稍分享如何從記憶庫素材中，找到線索尋找到更多資料。
2. 構築文化記憶場景的故事地圖：由郭俊麟老師過往於記憶庫專案中，故事地圖扮演的角色及應用引言。
3. 一手掌握線上學習資源 — 用故事地圖說好故事！：由郭俊麟老師彙整線上各類認識故事地圖的策展方法的好資源，包含素材收集、故事邏輯安排及學習資源等，讓你快速掌握故事地圖。

【轉譯工具】

1. ArcGIS 故事地圖線上學習工作坊：由郭俊麟製作之線上課程，讓你快速掌握故事地圖這套工具。
2. 文化記憶的地景與邊界 — ArcGIS 線上繪圖與外部圖資使用 由郭俊麟老師從記憶資料為引子，介紹 ArcGis Online 應用及操作方式，透過地圖疊合找到更多文化記憶。

【應用成果】

1. 記憶庫眷村文化資料教學方法 — 以介壽眷村走讀教學為例：由郭俊麟老師分享其輔助故事地圖與現地考察的教學心法與學生成果
2. 實境劇場：大陳義胞 1955 整合教學應用：*因一江山戰役撤退來台而設的大陳眷村，由郭俊麟老師分享其帶領同學參觀並輔助故事地圖教學應用案例。



十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



2021.10.23 縣定古蹟檢察長宿舍參訪



2021.11.4 介壽眷村文化資產調查



2021.11.4 大陳一村實境劇場體驗



2021.12.11 花蓮縣考古館參訪

活動紀錄表 1

活動主題	縣定古蹟檢察長宿舍參訪
活動時間	2021 年 10 月 26 日 10 時至 12 時
活動地點	縣定古蹟檢察長宿舍
主講人	林冠岑執行長、郭俊麟老師
參與人數	37 人
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>9:50 在花蓮市區縣定古蹟檢察長宿舍前集合，進行防疫量測體溫及簽到手續，10 點整開始進行參訪。活動流程如下：</p> <p>10:00~10:30 採小組方式分梯次導覽解說 第一梯次 古蹟內部空間導覽/林冠岑執行長 第二梯次 古蹟外庭院及外觀解說/郭俊麟老師</p> <p>10:30-11:00 第一梯次與第二梯次互換</p> <p>11:00-11:30 縣定古蹟檢察長宿舍的經營與維護經驗分享 /林冠岑執行長</p> <p>11:30-12:00 古蹟周邊景點與城市小旅行解說/郭俊麟老師</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 現場了解古蹟保存以及修復的過程，比對課堂所搜尋及線上資源與實務面的差異。 2. 藉由營運團隊的經驗分享，了解古蹟委外營運的方式以及經營可能面臨的困境。 3. 透過行動導覽平台的操作體驗，了解數位平台工具結合古蹟導覽的可行性。 <div style="text-align: center;">  </div> <p>行動導覽網址:https://arcg.is/14CL00 (郭俊麟老師製作)</p>

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

1. 同學藉由實地參訪可了解文化部及文化局網站上古蹟介紹與登錄資料內容跟實際參訪之差異。特別是委託營運管理下古蹟導覽資訊以及空間使用上的特別之處。
2. 藉由實地走訪思考古蹟所在位置的場所精神、都市空間的脈絡，同時也能思考導覽解說與周邊景點串聯的方式。

● 其他

參訪過程紀錄短片

10/23(六)第一次校外考察-縣定古蹟檢察長宿舍/調查表單&故事地圖導覽



網址:<https://youtu.be/NwDIrOEH8Ec>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



林冠岑執行長歡迎同學到來並做館舍解說



林冠岑執行長分享經營與活動辦理的經驗



林冠岑執行長與同學進行互動討論



郭俊麟老師帶領同學進行古蹟週邊導覽解說

- 以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表 2

活動主題	花蓮市眷村文化資產的調查與考察
活動時間	2021 年 11 月 4 日 13 時至 15 時
活動地點	花蓮市介壽眷村、大陳一村
主講人	田于妹女士、趙孝嚴小姐
參與人數	46 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <p>13:00 在東華校門口(前門)集合及搭車</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 實察用的調查表單、地圖，老師已請助教幫同學印好，當日上車時會發給同學，建議同學可以自備 L 夾或硬質手寫板，方便考察時紀錄。 ● 第一站考察在介壽新村，請田于妹女士導覽及介紹 30 分鐘，留 30 分鐘給各組自行考察，或向田女士詢問及訪談。目前有兩戶以住代護，其中一戶是藝術家(游家榕)，正在進行策展，同學可以藉此考察機會現場了解及觀察。 ● 第二站考察到大陳一村，先參訪大陳故事館，並進行約 30 分鐘左右的村落實境劇場體驗，需自備手機、耳機，打開手機定位功能，並請記得將手機充飽電。 ● 體驗結束後，由各組進行約 20-30 分鐘的空屋調查，實察前請先登入小羊工作室趙孝嚴老師建立的 TGOS 地圖協作平台(大陳社區空屋調查，用關鍵字大臣搜尋即可找到)，並將調查結果上傳及分享給社區。 <ul style="list-style-type: none"> ● 講座重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過課堂所學習到的文化資產調查表單，進行介壽眷村建築物的調查與填寫。藉由兩個完全不同保存狀態以及性格的眷村的參訪，可做更深入的比較與反思。 2. 大陳一村的參訪導入最新的實境劇場的體驗，這是由大陳返鄉青年歷時超過半年以上的籌劃期與創作，結合數位科技，將整個大陳一村變成及虛實的劇場，讓大家走出文化館舍進入真實的社區空間，認識在地的信仰、生活與大陳美食。

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

1. 實際進行文化資產調查清單的填寫與操作，同時藉由現地文史老師的介紹，可深入了解文化資產保存以及活化的脈絡。
2. 參與同學對於實境解謎/實境劇場的 APP 有深入的興趣，這次的考察也引發部分同學主動嘗試去找相關的平台與工具，嘗試將自己故鄉或有興趣的文資點製作線上解謎遊戲。
3. 透過大陳一村空屋調查的活動與反饋，也讓同學認識到現況眷村聚落人口大量流失及空間閒置的課題，也作為後續課堂討論以及眷村活化的延伸素材。

● 其他

實察過程影片紀錄



介壽新村影片網址:<https://youtu.be/toaypEP-jRA>

大陳一村影片網址:<https://youtu.be/pmJtkb4T56Y>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



田于妹女士在介壽眷村內對同學解說



介壽眷村導覽結束時的團體合照



趙孝嚴小姐在大陳故事館內對同學解說



大陳一村活動結束後的團體合照

- 以上表格不敷使用時請自行增減

活動紀錄表 3

活動主題	花蓮縣考古博物館參訪
活動時間	2021 年 12 月 11 日 10 時至 12 時
活動地點	花蓮縣壽豐鄉花蓮縣考古博物館
主講人	劉亮妤、李書偉、林湘晴、黃巧馨
參與人數	26 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ul style="list-style-type: none"> 9:50 考古館門口集合（防疫消毒、領取手套） 10:00~11:30 考古館導覽 10:00 學生集合，分兩批帶開 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 10:10 第一輪活動開始(館內導覽、文物整飾) ➢ 10:40 第一輪活動結束 (10 分鐘休息+換場) ➢ 10:50 第二輪活動開始 ➢ 11:20 第二輪活動結束 ➢ 11:30 場館清消 ➢ 11:30-12:00 館外自由參訪 ● 講座重點與預期助益 <ul style="list-style-type: none"> 1. 邀請本系暑期考古館實習生經暑假培訓及所學應用到實際導覽上，文化資產課程同學也可從中觀摩理解後續文資推廣與導覽解說的實務方向。 2. 透過體驗活動，了解考古文物整飾的流程，並對於館內的策展及導覽解說流程有更多的認識。
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 1. 同儕之間的分享(學長姐導覽)可以更刺激同學的學習動機，以及後續延伸學習的意願。 ● 其他 <p>因三創經費補助有限，本次參訪所有費用(保險、解說人員鐘點費)由授課老師補貼。</p>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



大四實習生劉亮好協助本課程解說



考古館內參訪過程影像



大四實習生黃巧馨協助指導文物整飾體驗



參訪同學於考古館門前合影

- 以上表格不敷使用時請自行增減