

### 3. 研究場域的瞭解與互動

從民國九十一年，初步決定利用k12數位學校為教學場域與設計實施藝術課程為研究範圍起，並進一步確認研究對象之後，筆者開始逐步收集相關的資料與記錄相關人物的訪談內容。為了增進研究者對於研究場域的瞭解，使研究情境更為明朗，因此

第一單元「社區的魅力」課程設計內容擬就台中市東南區概況。

第二單元「畫裡乾坤」課程設計內容以故宮藏畫為課題。

引用「故宮文物之美數位博物館」中的「故宮博物院網站內的兒童館」內容。

對於研究對象上網的學生詳細敘述，作為實施設計網路上的視覺藝術課程行動基礎。

#### (一) 關於k12數位學校評析

k12數位學校：<http://ds.k12.edu.tw>是現有網路上電子化學習歷程檔案系統，其透過www來進行學習檔案內容的呈現、管理與輔助製作，教師與學生皆可利用www不受時空限制的特性，隨時進行檔案的討論、修改、儲存或評量等事項。而學生之間也可互相藉由www資料庫瀏覽或收尋他人的檔案，不但可以隨時檢討與反省改進的的參考，達到共享與激勵的目的。

初次對於k12的認識是在1999年參加視覺藝術輔導員研習時，得知高雄市教育局與中山大學資訊科系合作辦理教師網路教學及研習藝術教育課程事項，其目的爲了配合教育部九年一貫資訊融入學科教學的政策推動，國立中山大學網路學習研究中心設立了K12數位學校。

因此，研究者或教師將所要傳達的信息利用K12數位學校來作爲橋樑，落實教師的專業成長與學生的主動學習兩大宗旨。在K12數位學校，採用雙元模式，以兩個方向同步進行：一個是促進教師專業成長，除了開設結構性的課程以提供教師進修外，更希望建立教師相互分享與成長的學習群體；另一個方向爲讓教師修習課程後，能夠將平日的教學活動與數位學校結合，將學生帶入K12數位學校來進行教學，以真正落實資訊融入學科教學的理想。

在這一個資訊變遷快速的時代裡，學生對於資訊科技的接受與適應能力往往比教師來的快，但是教師依然扮演著一個關鍵的引導者角色，爲了配合教育部的資訊融入學科教學的政策推動，希望K12數位學校的設立可以協助在第一線上真正從事教學的老師們熟悉並了解資訊科技可以提供什麼樣的協助與功能，進而帶領將資訊科技融入平日的教學活動中，結合各個領域的教師共同來推展Team-teaching，以落實資訊融入學科教學，提供多元活潑的良好學習環境給我們的下一代。（<http://ds.k12.edu.tw>，2003）

### (3-1) k12數位學校首頁圖

(二) 了解與參與-----對於k12數位學校的了解之後本人也就在次年參加教師專業成長網路研習課程，一方面熟悉網路進行課程及設計，另一方面了解如何與學生線上討論與溝通。因此就藉者k12數位學校來進行本人網路藝術設計課程的實施。

(三) 開課申請

(3-1) 開課申請單

K12 數位學校開課申請表	
開課學校：	台中市東峰國中
授課對象：	40 位學生
課程名稱(中文)：	社區的魅力
課程名稱(英文)：	
修課人數限制：	40
授課老師姓名：	劉賢美
聯絡電話：	0919085816
Email：	So1234517@msn.com
授課老師帳號：	有 K12 帳號： Mei6666
	無 K12 帳號： 請寫下想要的帳號，至少四個英文字以上
課程介紹：	社區藝術的取向是目前藝術課程設計為主要的議題，使學生了解自己生長的环境，從觀察認知創作到關懷，培養學生審美的價值觀，改造自己的環境，多元化的教學開闊學生的視野，藉著遠距教育傳達社區藝術的理念

(四) 筆者在描述對研究了解之前，首先把在研究進行期間，資料收集與初步分析的方式，陸續將進行的過程資料收集，提供為研究者呈現誠懇實際的面貌。

#### (五) 研究對象 \_ 台中市東峰國中的學生

研究者服務於台中市東峰國中，屬中小型學校，學生人數約有900多人，近幾年因週邊縣市學校陸續的成立，而遭成逐年減班現象，校舍雖老舊但環境優美，設備齊全，適宜學生學習的好環境。研究者擔任視覺藝術教師，擔任一、二、三，三個年級的藝術與人文的課程，一年級有四個班級，二年級八個班級，三年級八個班級的課程。

#### (1) 參與班級

本研究參與主題教學的學生，目前就讀一年級，學生除了家中具備網路設備之外，還需具有電腦文書處理、網路運用的基本能力。選擇一年級作為此次網路課程設計之行動研究的對象，主因有二，(a)、一年級同學為實施九年一貫課程的開始，(b)、一年級同學在學習態度上表現較佳，對於網路上的溝通較能活潑，而在課業上也比較沒有壓力，在心理上也較能嘗試新的事物，對於藝術課程也較能適應。

#### (七) 研究流程：如圖一所示。

#### (八) 問卷的發展

本研究為了解學生對k12數位學校系統操作情形及教學過程中學習學生學習情形與所遭遇的困難，教師的角色、教學活動的規劃以及對網路化

學習歷程檔案的看法。故設計三種問卷解構性的問卷。除了藉由問卷了解學生在學習課程、評量、活動的想法，另外，也請學生於系統作業中寫下學習的心得。

(3-2) 問卷表

主要的目的	對象	問卷式
學生對於k12數位學校系統操作情形	學生	結構式
瞭解學生在教學過程中學習的情形及困難	學生	結構式
了解學生對藝術網路課程教材的看法	學生	結構式

### 3.1. 資料收集與分析

本研究收集的資料以質性資料為主。在收集資料的過程中，能數位化的資料都輸入電腦，分類存檔、以及課程設計內容製作光碟作為日後參考資料。以下就說明資料的來源：資料收集過程，以及資料處理分析的方式。

#### 3.1.1. 資料收集

##### 一、人物訪談資料:

學生為主要研究對象，是大部分資料的來源。進行資料收集時，筆者以開放式的問題，讓受訪者從他們的觀點提出有關學習環境。另外學者專家的建議，我從他們的觀點獲得對於網路藝術課程的反省，以及對實施虛

擬教學場域了解。

由於地區遙遠，學者專家的部分都以電話訪問，因此所得的訪談資料均以摘言記錄的方式獲得，這部分資料代碼開頭為T(TEL)，人物編號以及、日期、方式說明如下：

(3-3) 協談對象表

人物編號	協談對象	訪談日期	訪談方式	資料代碼
A	陳先生	2003/03/01	電話	T-a-1
		2003/03/10	電話	T-a-2
B	鹿港國中	2003/04/01	電話	T-b-1
	林老師	2003/04/20	電話	T-b-2
		2003/05/12	電話	T-b-3
C	電腦專業者	2003/05/05	電話	T-c-1
	林先生	2003/05/20	電話	T-c-2
D	惠文中學黃老師	2003/04/17	電話	T-d-1
		2003/06/01	電話	T-d-2
E	中山大學陳老師	2003/05/10	電話	T-e-1
		2003/06/03	電話	T-e-2
F	中山大學楊老	2003/03/02	電話	T-f-1

	師	2003/05/07	電話	T-f-2
--	---	------------	----	-------

## 二、學習過程資料

此項是由個別學生提供的資料，因此都是均從研究行動開始之後，從教學過程得來的文字或語言紀錄。資料有三種類型，分別為：一、學生自行書寫的作業內容：屬於文字。二、網路對話（文字）。

編號方面以Tfjh開頭表示東峰國中學生的學習過程資料。由k12數位平台系統隨機設定，從Tfjh0101到Tfjh0145，代表43個不同的學生身分。因此本研究中的所有學生代號是以網路帳號為代號，目的是保護學生的隱私。

學生的學習過程資料共有16位同學，依照日期，以小寫英文字母排列，記錄日期說明如下(表3·2)。例如：筆者自行編號為a、tfjh0102的學生，於民國92年4月22日至6月20日的作業，資料代碼為 a-Tfjh0102至 tfjh0134。

(3-4) 上網學生的三份作業表

編碼	資料名稱	日期	性質
a、tfjh0102	作業：「日本古川町」	2003/04/22	e-mail文字
	作業：「社區」	2003/05/14	
	作業：「你、妳對於畫裡乾坤有何看法？」	2003/06/21	
b、tfjh0103	作業：「日本古川町」	2003/05/18	e-mail文字
	作業：「社區」	2003/06/02	
	作業：「你、妳對於畫裡乾坤有何看法？」	2003/06/19	
c、tfjh0106	作業：「日本古川町」	2003/06/08	e-mail文字



	作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/06/14	
d、 tfjh0110	作業：「日本古川町」 作業：「社區」 作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/04/22 2003/05/06 2003/06/18	e-mail文字
e、 tfjh0112	作業：「日本古川町」	2003/04/28	e-mail文字
F、 tfjh0113	作業：「日本古川町」 作業：「社區」	2003/05/28 2003/05/17	e-mail文字
g、 tfjh0118	作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/06/19	
h、 tfjh0123	作業：「日本古川町」 作業：「社區」 作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/05/26 2003/05/26 2003/06/12	e-mail文字
I、 tfjh0124	作業：「社區」	2003/05/17	e-mail文字
j、 tfjh0126	作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/06/10	e-mail文字
K、 tfjh0128	作業：「日本古川町」 作業：「社區」 作業：「你、妳對於畫裡	2003/04/16 2003/05/24 2003/06/10	e-mail文字

	乾坤有何看法？		
L、 tfjh0130	作業：「日本古川町」	2003/06/11	e-mail文字
M、 tfjh0131	作業：「日本古川町」 作業：「社區」	2003/06/06 2003/06/06	e-mail文字
n、 tfjh0132	作業：「日本古川町」 作業：「社區」 作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/05/31 2003/05/04 2003/06/21	e-mail文字
o、 tfjh0133	作業：「日本古川町」 作業：「社區」 作業：「你、妳對於畫裡 乾坤有何看法？」	2003/06/01 2003/06/22 2003/06/19	e-mail文字
P、 tfjh0134	「日本古川町」 作業：「社區」	2003/05/22 2003/06/01	e-mail文字

### 三、教學歷程的資料

除了在網路教學場域參與觀察並紀錄，我也利用電腦做存檔資料整理。通常在教學之後完成。

### 四、對談摘記

這部分是根據教學的情況延伸的討論，也正是行動研究的精髓:即

透過具有反省動機的協同性對話，洞悉內在隱而不察的行動理論，或是理解習以為常的教學貫性。筆者扮演的是行動研究中「研究者」的角色，其他人向我提出觀點的建議，同時也會請學者對教學活動的進行探討方式，做進一步說明，有時可能偏重課程設計理念的反省，有時偏向教學方法的改變，或者是對於下次教學活動的建議。

總之，可以在這些對話中，觀察到對於自己研究行動中的心態；使課程如何設計實施反省改變，讓課程有所改變，學生能有所收穫。

## 五、個人札記

這資料與教學有直接的關係，均屬於一週總紀錄。是筆者從研究行動確定之後開始撰寫的記錄，是課程與互動研究過程的記載。

這資料的代碼開頭為P(Personal)，共有18篇，依照日期以小寫英文字母順序排列。

### (3-4) 個人札記

編號	札記日期	資料代碼	編號	札記日期	資料代碼
A	92/02/17-02/22	p-a	J	92/04/14-4/18	p-j
B	92/02/18-02/23	p-b	K	92/04/21/04/25	p-k
C	92/02/24-02/27	p-c	L	92/04/28-05/02	p-l

D	92/03/3-03/7	p-d	M	92/05/05-5/09	p-m
E	92/03/10-03/14	p-e	N	92/05/12-05/16	p-n
F	92/03/17-03/21	p-f	O	92/05/19-05/23	p-o
G	92/03/24-03/28	p-g	P	92/05/26-05/30	p-p
H	92/03/31-04/04	p-h	Q	92/06/02-06/6	p-q
I	92/04/07-04/11	p-I	R	92/06/9-06/13	p-r

### 3.1.2. 資料分析的理論基礎

在我的論文裡，資料分析的工作在收集資料期間已經開始，分析與收集彼此間也出現有相互影響的情形。本研究中，由於文字資料十分龐雜，因此有系統的登錄資料與整理、分析，是提出有意義研究結果的唯一途徑。因此筆者收集資料時，也會停下腳步回顧至今稍有斬獲的觀察心得，已確定收集資料的方向，才不至於總是在與資料擦身而過之後惋惜不已。雖然，這種感覺直到離開研究場域的最後一刻，還是不斷發生。

根據紮根的理论(徐宗國，1997)的看法，有系統的質性資料登錄能說明及檢驗資料類屬與其他類屬的關係，研究者能再針對類型的脈絡發展理

論。因為質性資料包含了大量的語言，因此這種分類、歸納、再分析的過程，可以稱之「敘說分析法」。在分析語言資料時，除了運用上述登錄技術，最重要是要洞察敘說之脈絡，或重複閱讀記錄的資料後，所導引出的新問題（胡幼慧，1996）。

以下是本研究中擬用來分析資料的方法與過程：

#### 一、初步分析：

先有文字資料依性質分類，如人物訪談、電腦系統的記錄、對話摘記等等，再按照時間順序依英文字母排列。這些原始資料在研究進行初期的閱讀中，就試著進行初步的分類動作：對現象加以命名，比如說屬於課程部分、教學方法、這些是關於自我反省的語言等等，這時的分類與命名都不完整，都很凌亂。因此，初步分析可以說是將多層次交疊的現象命名又改名的過程，直到資料收集的工作結束。

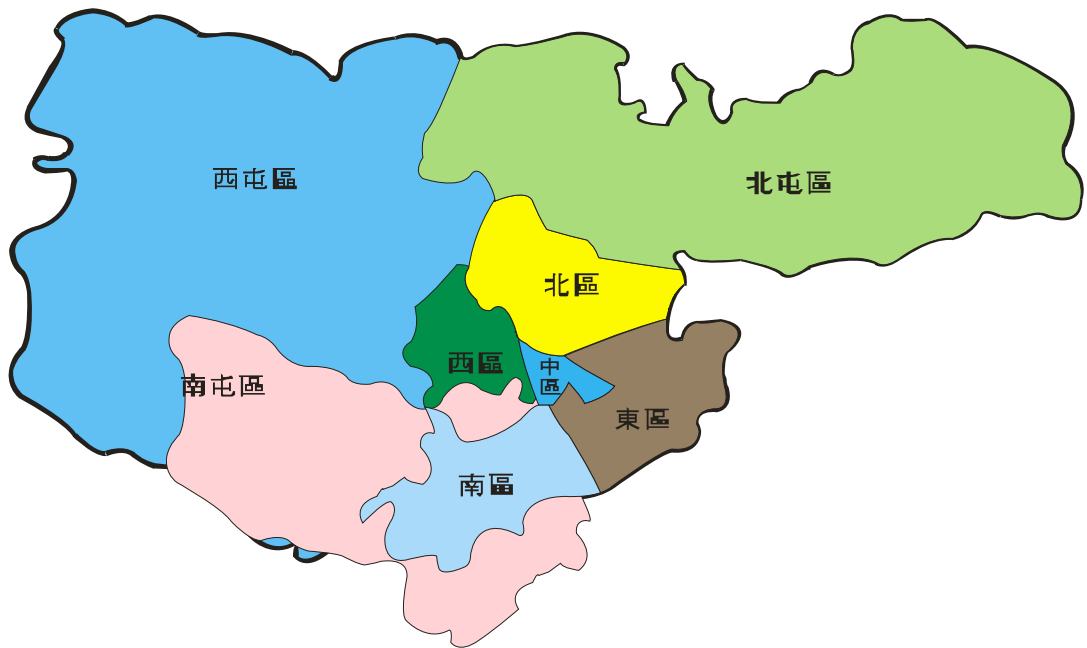
#### 二、歸納分析

接著，將所有命名的類屬加以比對，性質相似的加以概念化到更有概括性的類別，也就是開始歸類了，歸類的目的是形成具有高度的詮釋性與關鍵性的更高層次概念，類別之間加以整合；才能確定最後本文的「過程線」反應本文的核心問題。

### 三、撰寫本文

確定本文主軸後，即著手現象的寫作工作。在建構展現資料時，還必須不時回溯原始資料的來源，以避免遺漏的部分。從概念出發重新建構的真實，雖經過多次的整理過程，結果與現實的複雜之間取得平衡，仍然是筆者應自我努力之處。

# 台中市地圖



(3-2) 台中市簡易地形圖

## 3.2. 網路課程單元設計的理念背景與資料

### 3.2.1. 第一單元課程設計內容的背景資料 \_ 台中市地區文史概況

一、台中市：台中市位於台灣的中部地區，東西長 14.2 公里，南北寬 11.3 公里，總面積約 163.4 平方公里得天獨厚的盆地地形，市內有山有水，年平均溫度約 23 度，氣候溫和舒適，是非常適合居住的城市。目前總人口數約九十五萬多人，此地人民友善、熱情、好客。

以下就透過台中市網路資料庫、東南區區公所、東峰國中等資料、以及筆者與學生訪談收集的資料歸納出、從地理環境、歷史沿革、經濟與產業、古蹟文化、教育以及社區為切入點，勾勒出台中市及東南區的文史概況，期能達到對此研究課程有更多元、更豐富、真實的認識。

#### (一) 地理位置

台中市位於台灣的中部地區（如圖 3-1），東西長 14.2 公里，南北寬 11.3 公里，總面積約 163.4 平方公里得天獨厚的盆地地形，市內有山有水，年平均溫度約 23 度，氣候溫和舒適，是非常適合居住的城市。目前總人口數約九十五萬多人，此地人民友善、熱情、好客。

#### (二) 自然環境

台中市現有資源之管制法都屬單一資源管制，如水利法、森林法、山坡地保育利用條例、土地使用分區管制規則等，缺乏環境敏感地整體之綜



合管制法令，以指導環境敏感地之土地使用規劃與管制，促使自然資源之開發與保育能獲致平衡。根據調查，大坑地區的潛在地質災害主要有土壤沖蝕、地滑、土壤潛移、土流、落石等，當這些災害發生時，即直接對人類生命財產及生活環境造成不良影響。如何妥善利用本市的地形景觀資源，以增加都市自然開放空間。

根據地形景觀分析，台中市中心區地勢平坦，只有在東邊的大坑山區及西邊的大肚山有地形上的高低起伏，極富景觀資源，惟目前仍未完全利用，以增加市民戶外休憩空間，提升生活品質。

台中市之河流均源短且流量少，無法成爲當地之引用水源，故飲用水均仰賴台中縣（大甲溪、大肚溪）之供給，爲因應未來激增之用水需求量，極需開發水源，否則此問題將構成台中市未來發展的潛在限制因素。如何有效的管理與規劃台中市的地表水資源。台中市境內之主要河川包括柳川、綠川、旱溪、筏子溪等，均源短而流淺，故無法成爲本市的飲用水源，爲使地表水資能有效的開發與利用，應加強本市河川的整體規劃，使其具有休閒、遊憩、防洪……等多重的功能。

如何保留現存之優良農地，免受其他工商、住宅用地之入侵。台中市境內部份地區土壤有機質含量豐富，保水性亦佳，多屬優良農地。但近年

來由於都市急速發展，農地每年均有減少，而建地卻大量增加，此情況以新發展地區尤為嚴重，應儘速研擬因應對策，以確保農業生產資源。

### （三）歷史沿革

本市在明朝時期尚未開發，偶見平埔族人，後來漢人移入，平埔族人不是被漢化，即移居埔里。清康熙 49 年（西元一七一〇年），犁頭店（現為南屯）是最早被開發的地方。舊名「大墩」，是在清雍正十一年（西元一七三三年），設巡檢署於此，街屋沿著現台中公園向南延伸的小丘而築，故稱「大墩街」，也是舊名的由來。

### （四）都市經濟及產業發展計畫

台中市是一個以發展商業為主、工業為輔的都市近十年來，台中市各行政區各級產業結構，除了屯區有較明顯的變動外，舊市區部分的變動非常不明顯。本市現有許多文藝設施，如圖書館、中興堂、文英館、民俗公園、美術館……等，提供豐富精彩的文化饗宴，藝文個展及觀賞人次，87 年迄今均高居全省第一位；有百餘位的藝術家更是全省之冠。

台中市是一個以發展商業為主、工業為輔的都市，而且三級產業的就業人數佔總就業人數的 1/2，可見台中市商業的發達情形；因此，十年來三級產業的就業人數佔總就業人數的比例，呈現一平衡的狀態，均維持在 50%左右；二級產業就業人數佔總就業人數的比例呈緩慢遞增的情況，十年間成長了 5.1

%。一級產業所佔的比例原已不高，故其遞減的速度亦非常緩慢，十年間計降低 3.8%。

近十年來，台中市各行政區各級產業結構，除了屯區有較明顯的變動外，舊市區部分的變動非常不明顯，各區的產業結構大致分成三種類型：

(伍)中心商業型----- 中區

(六)工商並重型----- (1) 東區、南區 (2) 西區、北區 (3)屯區未完全發展型。

#### (七) 古蹟文化

古蹟建築及宗祠建築是本市的一大特色，較著名的有台中火車站、市政府、湖心亭、林氏宗祠、張家祖廟、萬和宮、張廖家廟、文昌廟、樂成宮、積善樓……等。每年的「大墩文藝獎」及「大墩美展」，兩項文化活動皆獲好評。文英館內設有傳統版印館，漆器、膠彩等是本市代表性的藝術創作。為使傳統技藝，往下紮根，傳承延續，國中小學設有舞龍、舞獅、跳鼓陣、剪紙、歌仔戲、布袋戲、扯鈴、平劇、民族舞蹈、民間音樂、踢毽子、雕刻等社團活動。本市工商業迅速發展，是為中部地區首邑。加上良好的氣候型態，溫濕度適中，並且擁有正軌的民主機制，公共設施完備、交通運輸便捷、社會福利健全、觀光休閒發達、教育環境優良、藝文內涵豐富以及不斷的推展工商業，及多項重大建設，使本市深具現代化的條件及遠景。

## （八）台中早期趣味故事

許多居民都不把台中視為重要的歷史重鎮。與中國歷史相較下，台中百年的歷史只是一剎那罷了。仔細探究，其實可以發現台中早期有趣的事情，在台灣的發展史上扮演著重要的角色。

台灣在 1885 年清朝的時代正式成為中國的領土，台中也是在這個時期劃分出來。當時的總督劉銘傳指定台中為首都。1887 年開始台中的規劃，包括建立八個城門。然而在 1892 年時，劉銘傳總督破產回到台北，使這項工程被中斷，只留下四個完整的城門（隨後遭日本人破壞）。不幸地，台灣前任總督決定留在台北，台北才成為首都。

雖然經過這些轉變，但台中還是比台北早八個月，在 1900 年 1 月 9 日正式成為台灣發展計劃中的第一個首都。更有趣的是，原先的計劃案裡台中與東京有直接的關聯。1895 年，掌控島上行政事物的日本殖民官員，曾經僱用英國籍的男性威廉·巴頓 (William Barton) 先生針對台灣許多城市進行調查。先前，巴頓設計過東京的都市計劃案，隨後被要求進行台中的規劃。在計劃中包括今天的台中公園與中正路附近的市中心，為加強陽光的照射與確保公共衛生，所有道路都呈現 45 度角。當時日本人對台灣的印象是一個髒亂、到處都有疾病的地方。為了吸引日本人來台灣居住，必須花心思設計一個舒適的地區，而台中的市中心就是特別規劃給所有日本殖民行政官員、教師、警察等日本人居住的。

直到 1908 年時，這些地方建設達到一定的程度，連日本的皇太子也蒞臨台中，參加現在的台中火車站開幕典禮以及參觀現在依然頗負盛名的「望月涼亭」，之後還有李察·尼克森(Richard Nixon)，包勃·霍普(Bob Hope)與瑪格麗特·柴契爾 (Margaret Thatcher)等重要人物蒞臨台中。

這個曾經一度成爲台灣首都的城市，在威廉·巴頓 (William Barton) 的精心規劃下逐漸開始繁榮茁壯，至今已有 103.3 萬的人口，成爲亞洲第 135 大城市，世界第 262 大城市。(Make Us Your Home!Make Us a Favorite! Contributor's Boards &copy; TAIWANFUN, 2000-2002)

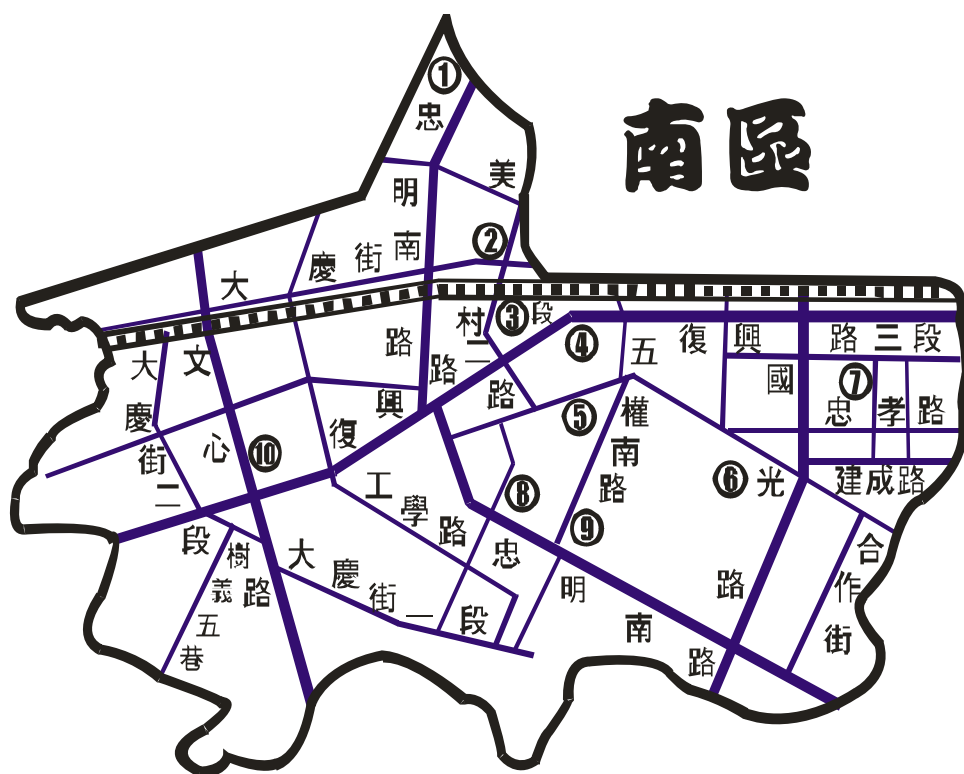
#### (九) 未來的展望

迎接 21 世紀的來臨，本市以大格局大思維及市民福祉來架構發展藍圖。目前積極規劃辦理的幾項重大建設如新市政中心、鐵路地下化、都會捷運系統、水廠、都會公園等陸續完成後，市民可以享受更高的生活品質水準。升格院轄市的願景及未來的全國第三科學園區、發展生化及軟體工業、第三國際機場以及兩岸三通之重要門戶，本市亦將成爲「21 世紀生活新首都」。

#### 二、南區轄區概況

本轄區面積約六·八五七九平方公里，由台申路，復興路貫穿區里市，南接大里市，烏日鄉屬都市類型街道，市民生活較傳統純樸。轄區內學校多而聞名，計有中興大學等各及學校十 多所;近年來因政府施政有力，

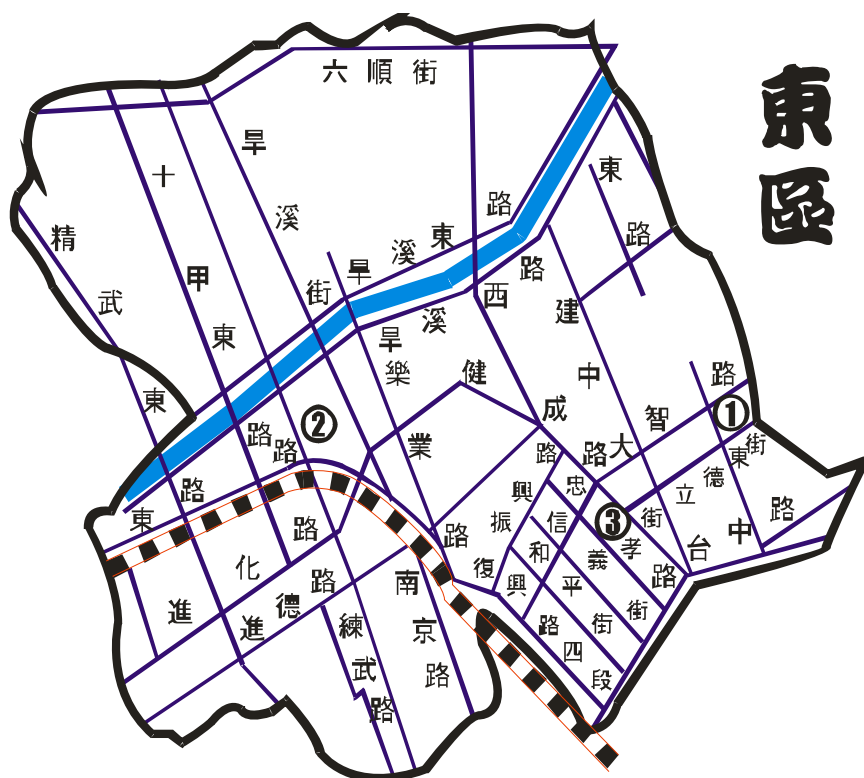
大樓林立，後續發展，極具潛力。



(3-3) 台中市南區地形圖

### 三、東區轄區概況

本轄區面積約九·二八五五平方公里，由旱溪溪流穿過，道路由台中路，大智路、精五路、東門路以及建成路等貫穿區里市，南接大里市，太平鄉屬都市類型街道，市民生活較傳統純樸。轄區內學校多而聞名，計有台中高農、東峰國中、育英國中、台中國小、大智國小等各級學校；近年來因政府施政有力，街道規畫整齊，小型工廠較多，後續發展，極具潛力。



(3-4) 台中市東區圖

## (3-5) 社區的魅力入口網頁圖

# 社區的魅力

- **第一單元** 課程介紹
- **第二單元** 日本古川町社區營造 (公共電視出版)

### 社區是

- 議題討論 1. 社區營造的重要性在那裡?  
2. 如何關懷社區?

### 第三單元 如何營造自己的社區

#### 議題討論

- 綠化環境
  - 維護古蹟
  - 社區園地
  - 台中公園
- 
- **第四單元** 台中市楓樹里社區營造
  - <http://www.tccgc.gov.tw/report/resort-guide/geography-1.htm#top>
  - **第五單元** 台中市的容顏
  - <http://www.tccgc.gov.tw/>



## 一、社區的魅力

### 社區取向課程案例

#### 以台中市東南區的社區為例

### 壹、導言

在快速、便立及生活品質的相對提昇之下，大眾對空間的需求不再只有功能性，於是，從媒體、從網路、從報章雜誌中發現台灣人民日漸注意生態環境與發展社區藝術對我們的的生活的重要性，大眾對提昇社區藝術也逐漸感覺到，重視保育生態關懷環境，維護文化古蹟，發展社區，營造社區是培養學生對環境的關懷、營造的精神，表達獨立思考與人溝通、包容異己、團結合作、社會服務、負責守法、民主素養、主動探索、解決問題的能力。

### 貳、討論重點

- 一、 我生活的社區環境是如何?
- 二、 我生活的社區環境有那些重要的改變?
- 三、 我們未來的理想社區是如何 ?
- 四、 我能為我的社區環境做些什麼?
- 五、 社區營造的重要性在那裡?
- 六、 如何關懷社區?如何營造自己的社區?

### 參、關鍵概念

- 一、 了解自我認同探索，產生文化藝術的自覺
- 二、 環境如何影響生活品質
- 三、 建設社區發展需要大家團結

### 肆、教學目標

- 一、 藉由觀察社區的現象，思考改變
- 二、 體認社區發展與環境生態的關懷
- 三、 願意觀察及調查社區的特色

### 伍、教學內容

#### 一、教學對象

國中一年級 (43 位家中裝設網路的同學)

## 二、時間配置

### (3-6) 網上的課程表

週別	日期	上課內容	重點說明
第一週	3-10 至 3-16	網路環境認識 分配帳號、報名註冊	K12 數位平台如何使用
第二週	3-17 至 3-23	什麼是社區?	議題討論並說明
第三週	3-24 至 3-30	欣賞影片	日本古川町社區營造成功 之例
第四週	3-31 至 4-6	社區營造的重要性在那 裡?	同步議題討論 線上討論
第五週	4-7 至 4-13	影片欣賞 心得報告	繳交作業
第六週	4-14 至 4-20	影片欣賞 心得報告	繳交照片作業
第七週	4-21 至 4-27	台中市社區認識	觀察自己居住的環境
第八週	4-28 至 5-2	綜合檢討	綜合以上課程檢討說明
第九週	5-5 至 5-9	東南區社區發展	有哪些重要改變
第十週	5-12 至 5-16	線上討論	發現新氣象
第十一 週	5-19 至 5-23	心得報告問卷調查	問卷調查
第十二 週	5-26 至 5-30	評鑑線上測驗	認知測驗

### 三、教學活動

#### (一)、教學活動基本問題：

- 1、我生活的社區環境是如何？
- 2、我生活的社區環境有那些重要的改變？
- 3、我們未來的理想社區是如何？
- 4、我能為我的社區環境做些什麼？
- 5、社區營造的重要性在那裡？
- 6、如何關懷社區？如何營造自己的社區？

#### (二) 欣賞日本古川町社區營造影片內容（取得版權）

##### 1、公共電視節目

##### 城市的遠見系列----古川町物語

古川町人口只有一萬六千人的小鎮，四面翠綠的山脈環抱著與世無爭的山居歲月。水質清澈的河川流過山城西側，使這個山城更顯得寧靜一塵不染，這個明媚的小鎮都令人稱道，倒不是因為四周的自然景緻，而是四十年來持續不斷社區營造成果，古川町的全體居民把自己居住的地方營造成舒適親切的生活環境，1993 年成功多樣的活動社區營造成果，獲得「故鄉營造大獎」。

古川町位於日本關西地區岐阜縣飛驒山脈的盆地，離名古屋大約兩個小時火車路程，鄰近的高山是日本知名的觀光點，古川與高山都有四百年的歷史是傳統的聚落。隔壁大城叫做高山，古川比高山還要早一年，古川在 1589 年成立城下町，四面環山中間河流穿過是防衛型的古城，古川與山城是歷史中的兩個山城所以分成城堡、武士區、平民區。1615 年武士遷至高山，所有的武士遷至高山之後，這裡因此

規模縮小只有成了平民區，但現在還留有町的武土地名，平民區一直維持到江戶時代結束，後來這裡成爲盆地地區的經濟中心，至於產業，由於周圍都是山，以林業爲主，是小型物產集散中心，一直都是住宅的風貌，人口大約維持一萬五、六千人，一直到 1960-70 年代爲止都如此。

社區營造全靠熱心經營地方的人士推展所組成社區營造協會，發生在四十年前非常動人的故事，由於伴隨著高成長的經濟的生活，環境污染、人心頹廢之下，比方說古川町的河川好了，大家也知道高成長的經濟所帶來的一種現象，我們所看到地方常常是如此的處理污水，將垃圾往門前的河水一倒，門口就乾淨了，但是下游的人所承受的是垃圾。我們爲了經濟成長把環保丟到一邊，當時社會拿不得已當藉口，胡作非爲。

比方說瀨戶川放生鯉魚這也不是爲了觀光，最初提醒大家不要弄髒水源，提醒民眾要維護水質，可是污染速度超出想像，跨張的說，簡直像臭水溝，經過多次的修繕才有現今的模樣。

瀨戶川寬僅 1.5 公尺水道，穿過市區中央緊鄰著住家，流入荒城川。在其他城鎮可能是一條臭水溝。

60 年代起古川町的居民自動動員清理河川，全鎮男女老幼都親自參與河川清除污泥與垃圾處理，這個活動在每個町民裡的心中，種下

了社區營造的種子卻是古川町物語的起點。1968年8月古川町地方報紙發起，在瀨戶川養鯉魚的計畫獲的廣大的迴響，地方團體人士捐贈3千條鯉魚，放生鯉魚的當天全鎮的居民齊聚河川邊，瀨戶川中的鯉魚是全鎮所共有人人有責。

在日本經濟成長的生活中，到底留下什麼？這想法就是我們行動的原動力，我不希望百年後子孫嘲笑我們，而是讓百年後的子孫緬懷我們這一代，不是留下個人的名聲而是留下這個時代的記錄，這是我們很慎重的思考的問題。

30多年前瀨戶川的鯉魚放養成功成為古川町的最珍貴的遺產，古川町人民不再不負責破壞自然環境，而是細心經營生活空間引以為榮，原來是污水的臭水溝，現已是美不勝收的清澈空間。

清澈的川水與可愛的鯉魚是一個新環境意識的開始。沿著河川周遭的環境的美化順理成章的展開水道兩側步道的小橋、欄杆、座椅也靠許多團體的資助下紛紛被整理的美侖美奐，當然瀨戶川中的鯉魚更是大家的寵物，為了讓牠們生活的快樂，不但水質要乾淨清澈，在這個高緯度的山城，冬天下雪的時候，必須勞師動眾將三千條鯉魚遷至溫室的水質。一個全村動員河川清理的運動與鯉魚放養的成功，成為居民的驕傲也是觀光客的最愛。

但是最重要的是居民認識到靠社區大家的力量，大副改善社區生活意識型態，這是社區營造最關鍵的體認。

## 2、教學基本問題：

### (一)、教學活動基本問題：

- 1、我生活的社區環境是如何?
- 2、我生活的社區環境有那些重要的改變?
- 3、我們未來的理想社區是如何？
- 4、我能為我的社區環境做些什麼?
- 5、社區營造的重要性在那裡?
- 6、如何關懷社區?如何營造自己的社區?

### (三)、台中市東南區

## 二、創作引導

- 1、觀看古川町社區營造影片之後，回頭想想我們自己居住的社區，同樣提出問題「我生活的社區環境是如何?」
- 2、介紹東南區環境與風貌，引導學生觀察生活社區的文化環境
- 3、教師提供相關的資訊，介紹台中市楓樹里社區營造的現象
- 4、網站瀏覽，刺激學生省思自己的社區

## 三、創作活動

- 1· 以分組方式進行學習活動。
- 2· 協助提供來源讓學生從圖書館或網路蒐集資料與各種資源。
- 3· 選擇地方蒐集老照片 2-3 張。
- 4· 拍攝部分社區所選擇地方現在的景觀照片。
- 5· 描述、分析、比較及與同學討論後，自己的觀感。

肆· 評鑑:(1)本課程之評鑑可分為教師及同學二部分，亦可邀請其他科目教師，如社會學科老師、自然學科或班導師一起參與評分。

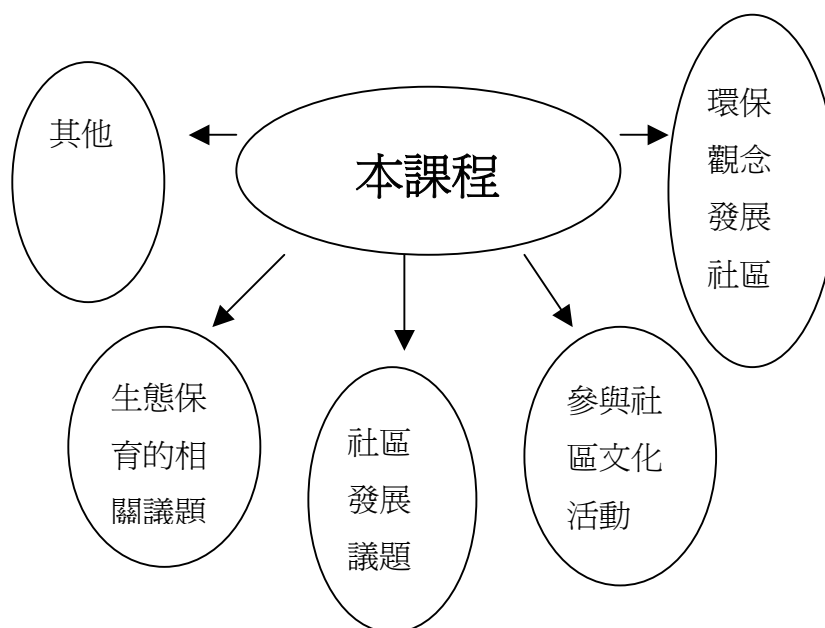
(2)本課程評鑑計畫:

(3-7) 評鑑表

項 目	內 容	百分比
資料收集	蒐集社區中相關的課程	35%
創作作品	拍攝照片並能貼到作業上	40%
學習態度	參與熱忱與團隊合作的精神	25%

#### 伍、課程發展

- 一、了解社區改變的原因，與「社會」做連結。
- 二、以歷史研究法寫作或敘述故事的方式，與「語文」做連結
- 三、養成居家環境衛生愛整潔的習慣與審美觀，與「健康與體育」做連結。
- 四、落實參與社區活動，與「綜合活動」做連結。
- 五、以生態環保為觀念，與「自然與科技」做連結。



(3-6) 課程發展連結其他領域圖

### 3·2·2·第二單元課程設計內容的背景資料\_故宮博物院簡史

談到國立故宮博物院的歷史，不但涉及北平的故宮博物院，及南京的中央博物院籌備處，更要從古物陳列所說起；因為後者後來劃歸於中央博物院。因此，中央博物院與北平故宮博物院是構成今日國立故宮博物院典藏的主要部分；另外一部分是來台以後的移交、購藏與捐贈。

故宮遷來台北之後，陸續擴建數次，陳列空間逐漸擴大。五十七年（1968），又將圖書文獻從書畫組中劃分出來，使典藏文物單位由原來的古物、書畫兩組擴編為器物、書畫、圖書文獻三處。故宮也展開編輯和研究的工作，先後出版了多種期刊、專書、目錄，以及書畫、器物、善本古籍、清代文獻等書冊和裱裝畫軸、手卷等。故宮積極選派人員出國培訓、考察，及參與國際學術性活動。主辦數次國際性學術討論會，如五十九年（1970）的「中國古畫討論會」；挑選精品出國參展，在日本大阪的「萬國博覽會」和韓國漢城的「中國展覽會」，均大獲佳評。

七十三年（1984），故宮新建行政大樓啓用，器物、書畫與圖書文獻三處的文物大都移至新大樓地下兩層的庫房存放。正館陳列室加大，並作整體性的更新設計。庫房和展覽場所都建立恆溫、恆溼、防火、防潮、防震的措施以及二十四小時防盜的安全監控系統。七十六年（1987），故宮正式成為行政院部會級的一級機關。此期間故宮接受「摩耶精舍」之捐贈，成



立張大千先生紀念館；並且營建「至善園」，八十五年（1996）新建圖書文獻館落成。

故宮除延續以往的部分出版計劃之外，並陸續出版許多新的集刊、叢刊、專集、叢書、特展目錄等。如將原《故宮簡訊》改為深入淺出通俗性的《故宮文物月刊》；《故宮季刊》更名為《故宮學術季刊》，以強調其學術性。又如編輯《海外遺珍》，與台灣商務印書館合作出版《景印文淵閣四庫全書》，出版《故宮書畫圖錄》、《故宮藏畫大系》及《清代台灣文獻叢編》等。

八十二年（1993），故宮開始與民間團體合作，借展西洋美術。例如，是年的「莫內及印象派畫作」特展；八十四年（1995）的「羅浮宮博物館珍藏名畫」特展；八十七年（1998）的「畢卡索的世界」特展。八十八年（1999）開始，借展大陸文物。例如，是年的「三星堆傳奇」特展；以及配合故宮「漢代文物大展」而商借的「馬王堆漢墓」和「南越王墓」的文物展覽。

八十九年（2000）五月，中央研究院院士杜正勝接任院長，以去政治化，回歸藝術文化本質經營國立故宮博物院，揭櫫本土、中華與世界兼具的多元文化觀，注重美的普世性，本乎人性，成就人文，不以國家民族之榮耀為限。一年來他積極推動學術研究，舉辦定期小型研討會，配合展覽推出學術討論會，如「文學與美術學術討論會」、「清代檔案與台灣史研究討論會」等，並邀請國內外學者專題演講。此外還有《故宮學術季刊》改版，英文雙月刊改為半年刊，強化出版業務；在落實本土化與國際化展覽

方面，如「李梅樹百年紀念特展」及「魔幻·達利特展」等，期望故宮與本土民眾結合，但又拉近與世界的距離。

「圖書文獻處」收藏善本古籍、四庫全書、清宮檔案，亦設有「裱書室」以維修古書。八十四年（1995）闢建「圖書文獻館」，收集藝術、藝術史書籍，並供借閱善本和文獻檔案。

「登記組」登錄本院典藏文物之資料，所有文物的尺寸、型式、輕重、保存狀況及來龍去脈，都在登記組的「帳冊」中清楚載明。

「展覽組」擔負教育推廣和展場美術設計，從院外、院內之展覽、語音導覽、義工培訓到「故宮通訊」的編印、活動的策畫，及民眾諮詢，均有所掌握。「出版組」以出版本院圖錄、研究論著及推廣讀物為主。隨著科技之進步，除幻燈片、錄影帶外，亦與資訊中心合作開闢文物賞析的影音光碟。秘書、總務、會計、人事（後又分出政風室），是各機關必設的單位，不須細說。

「科技室」是本院在國內博物館界的特色，主要從事文物材質之分析、防護等研究，並維護古器物，其模型部門亦進行筆、墨、紙、硯、陶瓷、銅、竹、琺瑯、漆器等各式文物的仿製與研發，幫助了解古代的製作工序，俾深入古文物工藝之精粹所在。

「資訊中心」，以任務編組方式，負責推展文物管理資訊化發展之設計與開發。成立以來，逐步建構了全院公文電腦化和網際網路，並加入國科會「數位博物館」及數位典藏之大型計劃。（以上資料為來自故宮博物院網

站，2003，<http://www.npm.gov.tw/> )

### (3-7) 畫裡乾坤入口網頁圖

## 二、畫裡乾坤

### 學課取向模式----以嬰戲圖為例

#### 壹、導言

看到國畫「嬰戲圖」畫裡所描繪的童玩，跟我們的老祖先的生活、季節、民俗節慶等有關。會讓人聯想到現代的孩子們的玩具，又有何種含意？隨著時代的變遷，e 時代的環境有如地球村，國際間無疆界，而各國兒童們所玩的玩具幾幾乎乎都很類似，如巴比娃娃等等。

因此，孩童們的童真是值得描繪留念的。藉由國畫中的「嬰戲圖」來進入探索童真的世界。故宮博物院所珍藏的相關嬰戲圖作品欣賞，藉由對畫家的認識進而瞭解畫作的藝術價值。故宮近幾年來推廣藝術教育，而在製作單元設計上藉由電腦科技帶入中國國畫中 3D 動畫呈現古畫，創意十足，尤其是「童玩集錦」、嬰戲圖的「畫中劇」等開啓藝術奧秘之旅。

故宮博物院在網路上，也開闢了「童玩」提供民眾瀏覽觀賞，藝術推廣要從兒童開始向下紮根，了解中華幾千年來的文物精華。為使學生能對國畫有所了解，而引用故宮設備完善的藝術教育，畫作介紹以「做中學」、「玩中學」互動式的學習方式引導，此次的課程正合乎網路課程設計的理念。

## 貳、討論重點

- 一、嬰戲圖畫裡童玩內容與生活有關嗎？
- 二、嬰戲圖中又有那些童玩是我們所熟悉的？
- 三、古人的童玩與你的玩具又有何不同？

## 參、關鍵概念

- 一、從國畫中瞭解認同自己的民俗文化
- 二、從國畫中認識古今生活之差異，開闊藝術的視野，關懷他人
- 三、體認藝術與生活是文化創造的來源

## 肆、教學目標

- 一、藉由欣賞國畫，認識時代與畫家創造的理念
- 二、引導啓發聯想自己孩童時的黃金時光
- 三、從欣賞中體認時代的意義

## 伍、教學內容

### 一、教學對象

國中七年級（43 家中裝設網路的學生）

### （3-8）時間配置表

週別	日期	上課內容	重點說明
第一週	6-2 至 6-8	畫裡乾坤	介紹課程
第二週	6-9 至 6-15	嬰戲圖	議題討論並說明
第三週	6-16 至 6-22	從玩中學你（妳）學到什麼？	繳交作業 同步議題討論

第四週	6-23 至 6-30	心得報告問卷調查	線上討論

### 三、教學活動

(一) 利用故宮博物院的網站「兒童館」遊戲園地活潑生動介紹國畫以及文物包含以下的內容：課程進行以互動式遊戲、影像、動畫、影片方式呈現，雖然內容無法完全能說明國畫的深度與內涵，但也能帶給學生從反覆的練習中學習。

遊戲結束時，系統將統計出答錯題數與時間成績。主要目的乃讓學習者透過遊戲，反覆觀賞影片及提問問題，對影片內容能有深入的了解。

- (1)、「兒童生活館」－童玩的由來、名稱、玩法
- (2)、「文人生活館」－介紹文人的生活習性、創造作品
- (3)、「帝后生活館」－帝王們的生活、使用的器物

#### (二) 議題討論

- (1)、老祖先的童玩與你的的玩具有何不同？
- (2)、玩具是藝術品嗎？
- (3)、欣賞國畫應具有的何種認知？

#### (三) 創造活動

- (1)、選擇拍攝自己小時侯的玩具
- (2)、創造或模仿古人製作一件玩具

(3)、描述、分析、比較及與同學討論

四、評鑑：

(3-9) 評鑑表

項目	內容	百分比
資料收集	收集與玩具相關的課程	20%
創造作品	拍攝製作童玩	30%
學習態度	參與熱誠	20%
心的報告	有關畫裡的認知及觀點	30%

五、課程發展

- 一、了解社區改變的原因，與「社會」做連結。
- 二、以歷史研究法寫作或敘述故事的方式，與「語文」做連結。
- 三、落實參與社區活動，與「綜合活動」做連結。
- 四、以生態環保為觀念，與「自然與科技」做連結。

