

臺史博數位資源應用特輯

目 錄

館長序	
開放、近用與共創 談臺史博的數位學習與教育推廣	2
01 跨域合作 開啟數位內容轉譯之旅	4
02 故事的轉譯 常設展主題影片	10
03 玩轉歷史 實境解謎遊戲	24
04 沉浸式敘事 VR 虛擬實境	30
05 從博物館到教室 數位資源應用教師研習工作坊	38
06 打造平台 共創數位內容近用藍圖	80

館長序

開放、近用與共創 談臺史博的數位學習與教育推廣

歡迎大家來認識國立臺灣歷史博物館（臺史博）的數位資源與應用實例！資料開放、藏品近用及資訊服務是本館推動博物館教育推廣工作的三大目標。近年來隨著數位科技的發達與 AI 人工智慧的興起，如何善用本館豐富多元的文獻物件與資料庫，以虛實整合的方式提供觀眾的知識需求，並結合第一線的教師社群與社區文史工作者，共同書寫屬於大家的生命記憶及歷史故事，是本館發展數位學習的重點工作。

臺史博自 2011 年開館以來，便致力於整合博物館研究、展覽、學習等主題性研究資料，建置臺灣史多元資源主題資料庫，提供臺灣史教育資源數位服務，並持續優化資料庫使用。自 2017 年起推動三年期「打開歷史任意門：臺灣歷史創新科技體驗建置計畫」，結合博物館實體場域建構沉浸式學習經驗。自 2020 年起每年辦理「好資料，不用嗎？」系列工作坊，至國、高中教育現場推廣本館數位學習資源，並透過人才培育活動與教師共備教案。在 2021 年升格之後，更承接了國家文化記憶庫 2.0 的重要任務。並在 2024 至 2025 年與教育部合作以文化科技轉譯臺灣史內容，針對十二年國民教育師生及家長將學習資源影音化、遊戲化、沉浸化，並納入「點集臺灣史」網站學習專區，介接教育部數位學習入口網及 OpenID，讓學習暢通無阻。

本書是臺史博推動上述臺灣史數位學習計畫的最新成果。除了第一線同仁的經驗分享，也收錄教育現場老師共備的教案及學習單案例。希望能夠以「好資料，不用嗎？」為題，提供清

晰而實用的應用指南。讓讀者們能善用工具，發揮靈感，進而開拓臺灣史教育與博物館數位應用的新境界。茲簡介各個專題的內容重點如下：

故事的轉譯：介紹本館常設展臺灣史系列影音的誕生，並以 108 課綱主題為軸線，結合亮點館藏綜整為六大學習單元，對應國、高中臺灣史課程。

玩轉歷史：介紹遊戲化如何引發學習動機、共通設計邏輯與思維框架。並提供三個實境解謎遊戲的實際案例，解析其展品任務的設計與挑戰。

沉浸式敘事：介紹本館如何以 VR 虛擬實境呈現原住民歷史故事，以及歷史轉譯過程的心得。並提供指南引導讀者體驗這部重要作品的內容。

從博物館到教室：特別企劃邀集種子教師群推薦本館數位學習資源，並分享歷史科、地理科、公民科與藝術科的精彩教案，以凸顯現場教學的多元應用。

最後要在此感謝本館數位創新中心許美雲及蕭淑貞兩位主任，以及林芳群、魏雅蘋與常設展主題影片團隊、李文媛與實境解謎製作團隊、高郁煊與 VR 製作團隊、陳韋利、劉怡君及謝燕蓉與主題網站團隊；鄭莘蓓、高郁煊、林芳群與教案開發暨教育推廣團隊，還有「數位內容應用推廣及教師人才培育計畫」的種子教師們。另外，感謝本館公共服務與教育組蕭軒竹研究助理、研究組林孟欣助理研究員、展示組周宜穎副研究員以及數創同仁跨組室、跨專業協力。謝謝大家的辛勞與付出！

館長 / 計畫主持人

張隆志

1

跨域合作

開啟數位內容
轉譯之旅

文 / 許美雲（國立臺灣歷史博物館 副研究員 / 計畫協同主持人）

博物館是終身學習的重要場域，同時也承載著歷史文化、記憶情感與多樣化經驗的社會空間。不同於學校教育的制式模式，博物館教育屬於非制式學習，強調情境體驗與自主探索。博物館教育計畫的決策往往兼具理想與現實，需在多方條件間進行權衡（trade-off）。這些權衡的「得」與「失」，反映了博物館教育與觀眾學習之間的認知落差。因而，博物館必須致力於研究、轉譯與開發多元學習資源，力求在「普遍性」與「最佳學習效果／環境」間取得平衡，避免淪為一味取悅大眾的做法，才能在使命與需求之間實踐教育的本質。

隨著數位時代的來臨，觀眾的生活型態、學習工具與方式發生劇烈變化。如何理解線上觀眾需求、開發博物館數位學習內容並提供友善服務，成為博物館教育的新挑戰。然而，挑戰亦意味著機會。數位科技帶來知識生產與傳播上的近用性、易用性、親和性與擴散性。國立臺灣歷史博物館（下稱「臺史博」）在因應觀眾需求的同時，不僅持續更新常設展、策劃多元特展與戲劇導覽等活動，也積極運用數位科技發展多樣化的學習資源：如「典藏網」、「影音資料庫」、「臺南文史研究資料庫」、「校園生活記憶庫」、「臺灣女人」網站、「臺灣音聲一百年」、線上展覽「樂為世界人」與「母語地名故事」，以及「國家文化記憶庫」主題平台。同時，為保存與擴散實體展覽的價值，製作 720 度環景影片建置線上博物館；也透過 AR、VR 與 MR 等沉浸式體驗，以及影音內容與解謎遊戲設計，提供觀眾寓教於樂的多元學習形式。

在教育政策面，《十二年國民基本教育課程綱要》推動下，教育部持續於「教育雲」數位學習入口充實教材，惟社會領域內容仍顯不足。因此，本館基於臺灣歷史文化的保存與推廣，參與「中小學數位學習精進方案——數位內容充實計畫」，強化教育基礎建設並擴散在地文化資源。

計畫核心精神可歸納為三：

一是知識轉化轉譯。知識需要脈絡化、重組與再詮釋，將艱澀的研究成果轉譯為適合學習的資源。臺史博透過典藏與研究，跨越時代、族群、地理與生活型態的差異，進而開展多元臺灣歷史敘事與教育應用。

二是縱橫連結領域與體系。推動跨教育階段（國小、國中、高中）、跨領域（歷史、地理、公民、藝術、音樂）、跨機構（博物館、教育部、國家教育研究院、學科中心、地方政府輔導團等）的合作，建構共享且永續的學習平台。

三是落實文化近用權。內容面透過多元主題與難易度分級，降低學習門檻；技術面藉由開放共享平台，突破時間與空間限制，讓偏鄉學生、海外學者與一般民眾皆能受益。

計畫成果奠基於臺史博長期研究、典藏與展示教育的累積。透過資源盤點、關鍵詞整理與使用者研究，結合 108 課綱研發臺灣史數位教材，產出常設展影音 36 支、

延伸教育影片 9 支、Podcast 15 集、解謎遊戲 3 款、VR 影片 1 支，並建置「點集臺灣史」網站平台，整合館內成果，提供一站式數位服務。執行過程結合線上、線下活動，有效拓展教育社群觀眾，尤其觸及教師、學生與家長，提升入館人數與數位資源使用率。

使用者回饋反映了臺史博的社會責任，包括教育需求、數位治理及社會期待。教育需求實踐了學校教育與終身學習皆需更多在地化、數位化的教材，特別是臺灣史內容，博物館專業資源不可或缺；數位治理則強調資料再利用與跨域應用，將知識轉化為資產與服務；社會期待意味著數位世代慣於透過網路與行動裝置獲取資訊，如何讓歷史文化成為日常的一部分，是博物館必須回應的重要課題。

雖然計畫有其階段性，但臺史博透過「點集臺灣史」平台，將持續優化網站易用性與內容豐富度，並透過跨部會協力（如教育雲、因材網），形成「1+1 大於 2」的效應，讓臺灣歷史文化隨時隨地觸手可及。

研發轉譯內容 113-114 年臺灣史數位學習內容計畫

常設展主題影片

- ★ 影片
- ★ 教案、學習單
- ★ 數位內容應用指南手冊(出版品)
- ★ Podcast
- ★ 年度成果推廣影片
- ★ 國際化推廣影片



常設展主題影片



實境解謎遊戲

- ★ 常設展實境解謎遊戲
- ★ 特展線上解謎遊戲
- ★ AR 互動資源
- ★ 實體任務包
- ★ 線上解謎教材包



常設展實境解謎遊戲



特展線上解謎遊戲



VR 虛擬實境

★ VR 虛擬實境空間化轉譯規劃書

★ 虛擬實境 (VR)

★ 教育推廣影片



hongu'Utux 彩虹
VR 2D 影片



延伸教育推廣影片

數位內容應用推廣及教師人才培育

★ 臺灣史 X108 課綱關鍵字報告書

★ 推廣活動

★ 教案及學習單

★ 種子教師培育

★ 數位資源通用手冊 (教育推廣用)



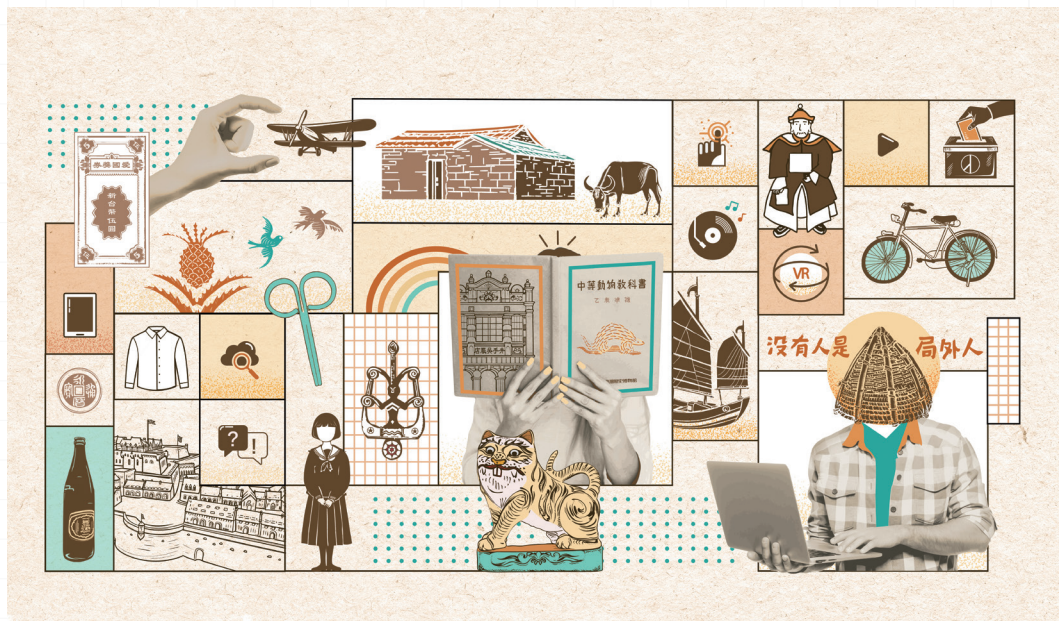
數位資源通用手冊



教案及學習單

「點集臺灣史」網站
臺灣史 X108 課綱

- ★ 臺灣史 X108 課綱主題網站
- ★ 主題網站 Open ID 介接教育大數據



教師資源

全部 精選資源 熱門資源 教師資源 學生課程



「點集臺灣史」網站平台

2

故事的轉譯

常設展主題影片

以物為證 用動畫開展臺灣史重要節點的探究學習

臺史博保存臺灣社會文化變遷的物質證據，也典藏臺灣不同世代族群的生活記憶，常設展「斯土斯民：臺灣的故事」（Our Land, Our People: The Story of Taiwan），正是以臺灣人的視角，建立關於主體歷史的蒐藏與書寫，講述從史前到當代，來自各地的人們在臺灣這片土地上交會的故事。

為活化臺灣史知識落地、文化資源轉譯及應用，同時能激發學生學習動機，增進對臺灣史的連結與理解，臺史博與致力於知識普及的動畫團隊臺灣吧跨界合作，以博物館主題策展方法，挑選 30 個常設展物件講述臺灣史重要節點，同時參酌臺灣史新手村 (<https://ilhaformosa.nmth.gov.tw/>) 等研究成果，以 108 課綱主題為軸線，對應國、高中臺灣史課程，製作臺灣史系列影音教材，以脈絡化方式呈現臺灣歷史的多元面貌，由此觸及 108 課綱社會領域中的重要學習內容。

常設展主題影片綜整為六大主題單元：「與異邦人交會的原住民」、「族群之間的中介者」、「貿易活動與產業鏈裡的人群」、「在近代浪潮裡延續傳統的人群」、「自我創造與創造新生事物的臺灣女性」、「在戒嚴體制下遭受控制的普通人民」，每個單元有 5 個物件故事串連，共計製作「臺灣歷史調查所」30 支短影音以及 6 支單元主題影片，同步上架教育部因材網及教育大市集等平台。



在臺史博常設展「斯土斯民：臺灣的故事」，跟隨時代的更迭與鉅變，看見大歷史之下人群的樣貌、聲音與故事。



常設展區「走向民主這條路」



常設展區「大家的博物館」

編撰 / 李怡瑤（臺灣吧 內容企劃）

反轉既定印象 說出六段臺灣人抉擇的故事

影片企劃

影片嘗試聚焦於「人的處境與抉擇」，敘述歷史上不同人群或個別人物在臺灣及其週邊島嶼上遭遇的時局變化，以及他們採取的行動，這些行動又造就了什麼故事。

系列影片的內容主題與敘事脈絡，以臺史博常設展「斯土斯民：臺灣的故事」的展示架構為基礎。每支影片將從展場當中挑選五個物件，並以其中一個較具有戲劇張力的物件作為開場故事。

內容策略

臺灣吧擅長的「知識轉譯力」即是從問題意識出發，找到「普遍觀眾對於臺灣史的既定印象」，再講述一個不同於這些既有認知的歷史故事。這樣的知識翻轉效果，能夠給予觀眾衝擊感，達到強化知識點的學習目的，也能夠增強社群分享意願，繼而有助於影片的擴散宣傳。

全新登場

喔虎 OWHO 與臺灣歷史調查所

數位資源 IP 角色的誕生

以臺史博館藏虎爺為靈感，結合傳統信仰的守護者形象與機械科技感、拼裝元素，創造出兼具文化與現代感的角色——喔虎 OWHO。

喔虎的手掌與腳掌以臺灣島與離島的形狀為設計概念，從細節中聯繫起喔虎與臺灣的緊密關係；至於衣著配件部分，則巧妙結合美援麵粉袋、日治時期皮箱等文物，象徵著連結過去與未來的橋樑，喔虎不僅帶著讀者閱覽文物故事，更啟發大家用嶄新的視角探索歷史，感受文化的深度與生命力。



臺灣歷史調查所

以「臺灣歷史調查所」為包裝，融入 IP 角色——喔虎，喔虎具有探索與冒險精神，喜歡在展廳和庫房之間穿梭，有自己的巡邏路線，會把感興趣的物件帶回實驗室進行調查研究。在富有懸疑感、神秘感的影片調性中，故事即從展品調查展開，而打造這座調查所的喔虎，也在其中扮演著還原案件細節的助手。



節目名稱：「臺灣歷史調查所」



場景設定：喔虎在庫房的角落研究常設展展品以及館藏文物

30個物件故事、六大主題單元

跟著喔虎探索臺灣史

每集影片開頭皆開宗明義說明「本集調查對象」，一方面用於聚焦時代，一方面快速拋出疑問，引發觀看動機。藉由講述展品的細節回答問題，並以展品間的共同點或是可引發的新疑問，串連不同展品。在滿足觀眾好奇心的同時，可以理解展品背後所反映的歷史脈絡與傳達的意涵，同時達到知識翻轉的目的。

EP1 與異邦人交會的原住民

本集對應 108 課綱「早期臺灣」單元。影片從原住民視角出發，聚焦其在面對外來衝擊時，如何運用既有智慧與資源，展現其主體性及文化韌性。透過文物與歷史文獻解讀，引導學生能設身處地了解 17 世紀原住民的真實處境。

問題引發動機：蘭嶼明明不產銀，達悟族人精湛的銀盔工藝是從何而來的？



達悟族銀盔



西班牙人繪製艾爾摩沙島荷蘭港口圖



荷蘭人舉行地方會議圖



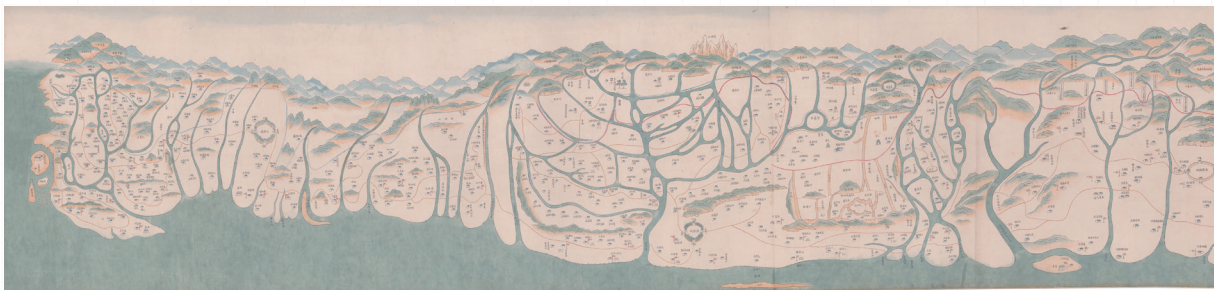
濱田彌兵衛事件版畫

知識翻轉：面對外來衝擊，原住民並非只能被動接受，反而展現了主動的應對智慧。

影片從「達悟族銀盃」出發，說明原住民族如何運用自身技術，將外來文化轉化為獨特的在地樣貌。接著，透過「西班牙人繪製艾爾摩沙島荷蘭港口圖」與「熱蘭遮城及大員港市（模型）」，重現大航海時代的大員地區複雜的族群互動關係。接著以「荷蘭人舉行地方會議圖」闡述外來勢力如何介入原住民的政治，最後用「濱田彌兵衛事件版畫」，闡述原住民族如何在其中展現自主性，主動與特定勢力結盟，做出對自身最有利的選擇。

EP2 族群之間的中介者

本集對應 108 課綱「清帝國時期的臺灣」單元。以臺史博常設展中的「帝國劃界」以及相



18 世紀末御製臺灣原漢界址圖

應產生的「中介者」為主軸，講述「劃界」之後的臺灣發生的轉變，引導學生思考在族群衝突與合作並存之下，個體與群體的能動性。

問題引發動機：劃設番界真的能阻止原漢之間的往來嗎？

知識翻轉：清代的臺灣，族群界線並非想像中涇渭分明，實際上有一群活躍於「中間」的關鍵人物。

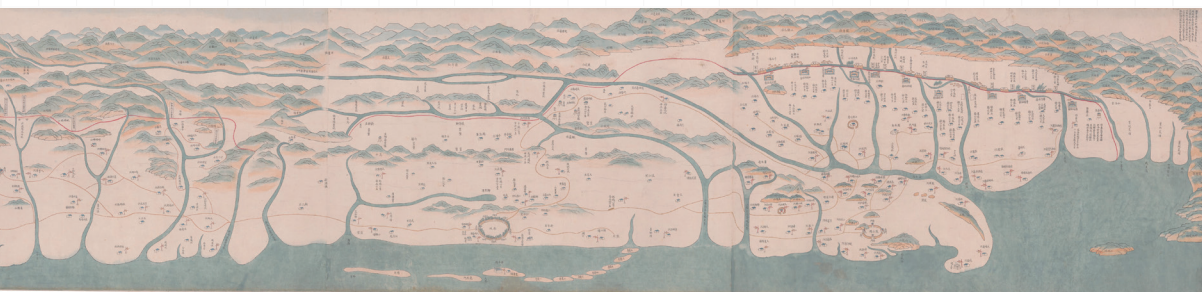
影片從「18 世紀末御製臺灣原漢界址圖」出發，說明清帝國如何劃設界線，試圖隔絕原漢衝突。接著，透過「臺灣番社風俗圖冊—籐橋·抽籐」與「望仔立社向漢人領取物資的木籤憑證」，呈現官方禁令下，民間依然存在的交易與協作。隨後以「岸裡社總土官潘敦仔畫像」為例，介紹在時代變遷中誕生的中介者角色。最後用「北路屯千總潘踏比厘六品武官補服」，介紹另一位原住民官員的崛起，了解兩個不同時代的族群「中介者」，在時代變化中尋求生存之道。



臺灣番社風俗圖冊—籐橋·抽籐



岸裡社總土官潘敦仔畫像



EP3 貿易活動與產業鏈裡的人群

本集對應 108 課綱「清帝國時期的臺灣」單元。以清代臺灣產業樣貌為主軸，講述清代臺灣的商貿與產業發展，以及牽涉其中的人群。學生能從中理解清代臺灣開港前後的貿易變化與特徵，並思考臺灣在區域與全球貿易中扮演的角色。

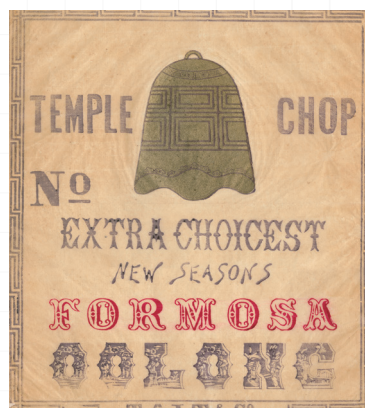
問題引發動機：17 世紀末，中國沿海普遍貧苦，唯獨臺灣因貿易而富庶。這座邊陲小島，究竟藏有什麼「財富密碼」？

知識翻轉：臺灣商人並非只是商賈，在經商有成後更取得功名，成為影響社會的「商紳」。開港通商後，藉由出口貿易牟利的洋商，以及居中採購的「買辦」出現，使得從商的人物更為多元。同時新興產業的出現，也創造出行生的產業鏈與從業人員。

影片從《番社采風圖》中的糖廊出發，說明清代臺灣以糖業為核心的龐大產業鏈，是臺灣成為富庶之地的關鍵原因。接著，透過「鹿港日茂行」與「林朝英水墨自畫像」，講述郊商如何藉由貿易累積財富，並成為影響地方的「商紳」。隨後以「英商德記洋行臺灣烏龍茶鼎鐘包裝商標」帶出開港通商後，國際貿易改變臺灣的經濟樣貌。最後用「揀茶姑娘」圖像，闡述新時代出現的多元產業與從業人群。



《番社采風圖》中的糖廊



英商德記洋行臺灣烏龍茶鼎鐘包裝商標



揀茶姑娘

EP4 在近代化浪潮裡延續傳統的人群

本集對應 108 課綱「日本帝國時期的臺灣」單元，主軸聚焦於近代化浪潮當中仍舊保存下來的「傳統」。透過物件介紹，翻轉「近代化等於全面告別過去」的既定印象。學生能從中認識日治時期臺灣邁向現代化的制度與社會轉變，同時理解傳統文化如何在新制度中延續與轉化，思考傳統與現代之間的辯證關係。

問題引發動機：臺灣近代第一份報紙，竟然寫白話字？

知識翻轉：「近代化」並非全盤翻新，實際上許多傳統事物仍以不同的方式被保存延續。

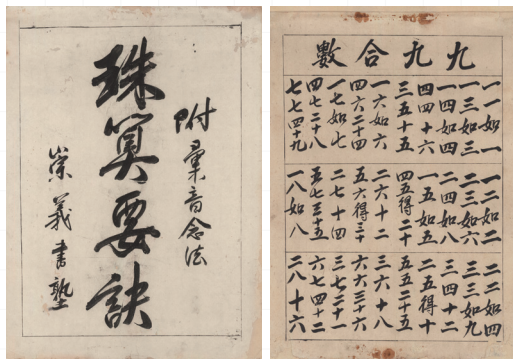
影片從《臺灣府城教會報》出發，說明新媒介如何與在地語言結合，展現現代化並非與傳統斷裂。



勝利曲盤《狸貓換子》歌仔戲廣告海報



保正章



鹿港崇義書塾《珠算要訣掛圖》

接著，透過「臺灣文化協會推動設置的讀報社」照片及「勝利曲盤《狸貓換子》歌仔戲廣告海報」，呈現新知傳遞與傳統娛樂如何透過新時代的方式被保存。隨後以「鹿港崇義書塾《珠算要訣掛圖》」，解釋在新式教育體制外，傳統私塾教育依然並行。最後用「保正章」為例，闡述傳統的「保甲」制度，如何在近代化浪潮中被沿用，體現傳統的延續與蛻變。

EP5 自我創造與創造新生事物的臺灣女性

本集對應 108 課綱「日本帝國時期的臺灣」單元，聚焦日本時代臺灣女性的轉變。她們因現代化政策獲得受教權、解開纏足，也在新興社會觀念下取得更多自主空間，得以追尋夢想。學生能藉此認識當時女性的社會角色與職業轉變，理解她們如何突破傳統限制，創造新生。

問題引發動機：談到日本時代的臺灣女性，通常只有「解開纏足」、「接受教育」兩個面向嗎？

知識翻轉：日本時代提升臺灣女性權益的不僅有「解開纏足」、「接受教育」，實際上女性真正得到的是一種自我賦能與創造新事物的力量。



洋裁講習班照片組



時尚流行髮型照片



黃陳梅麗沙龍照

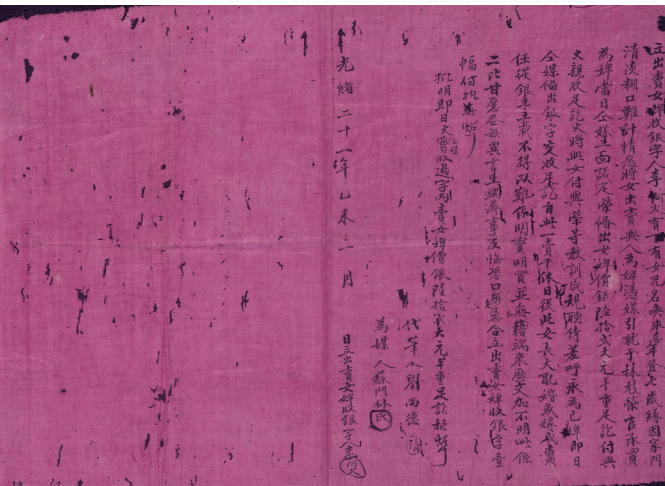
影片從「賣女為婢契書」出發，點出清代女性被視為可交易物件的情況。接著，透過「洋裁講習班照片組」與「時尚流行髮型照片」，呈現近代教育與社會風氣的改變，讓女性邁向經濟獨立並勇於展現自我。隨後以「助產士黃陳梅麗沙龍照」為例，闡述女性透過職業技能與跨越框架的打扮，展現自主性。最後用林氏好演唱的社運歌曲《咱臺灣》，說明女性自主意識提升除了個人層面外，更體現在參與公共事務中。

EP6 在戒嚴體制下遭受控制的普通人民

本集對應 108 課綱「當代臺灣」單元，探討戰後的威權統治如何壓迫人民，又如何反映在具體物件上，以及人們的因應與抵抗之道。學生能透過真實物件與影音，理解威權如何控制日常，進而反思民主與人權的價值。

問題引發動機：泰雅族的織布機被當作警報器！原住民在深山中要提防誰？

知識翻轉：戒嚴不僅對特定人等進行清算，實際上國家控制無孔不入；人民並非被動地接受控制，反而在夾縫中活出獨特的生命。



賣女為婢契書



寫有反共標語的新婚賀卡



「今天回家」唱片



陳澄波受難著服長袖襯衫

影片從被改造成「警報器」的「原住民織布機」出發，說明近代國家對土地、經濟的嚴密掌控，同時也看見了原住民的機智與韌性。接著，透過「寫有反共標語的新婚賀卡」與國語流行歌曲專輯《今天回家》，呈現國家力量深入日常思想審查，也反映出人民「上有政策、下有對策」的生存之道。最後，以畫家陳澄波「受難著服長袖襯衫」與政治犯胡鑫麟在獄中製作的「星象盤」，說明戒嚴時期的「控制」更包含施加於肉體與精神的國家暴力，但在這樣的壓力下，更顯出生命的溫暖與韌性。

動起來的館藏故事 聽見不同的聲音，看見不同的觀點

「臺灣歷史調查所」扣合 108 課綱，由臺史博提供真實的物件、故事與脈絡，不僅將歷史視覺化，也是為一套具系統性的社會領域補充教材。在這套影音教材中，有生動的學習夥伴「喔虎」穿梭其中，還可見博物館「調研工作」及「借物說史」兩項專門，藉此陪伴學生探究學習，也有機會以更廣泛的學習視野，看見歷史推展過程中不同角度的聲音與觀點。

館藏應用

EP1 與異邦人交會的原住民

- NMTH2003.012.0004，達悟族銀盔
- NMTH2014.002.0001，西班牙人繪製艾爾摩沙島荷蘭港口圖
- NMTH2002.006.0055，荷蘭人舉行地方會議圖
- NMTH2003.015.0182，濱田彌兵衛事件版畫

EP2 族群之間的中介者

- NMTH2023.017.0001，18世紀末御製臺灣原漢界址圖
- NMTH2012.045.0333，臺灣番社風俗圖冊一籐橋·抽籐
- NMTH2018.011.0017，望仔立社向漢人領取物資的木籤憑證
- NMTH2024.007.0001，岸裡社總土官潘敦仔畫像
- NMTH2019.035.0003，北路屯千總潘踏比厘六品武官補服

EP3 貿易活動與產業鏈裡的人群

- NMTH2018.011.0049，《番社采風圖》中的糖廊
- NMTH2015.018.0346，林朝英水墨自畫像
- NMTH2002.006.0092，英商德記洋行臺灣烏龍茶鼎鐘包裝商標
- NMTH2003.014.0096，揀茶姑娘
- NMTH2015.018.0346，林朝英水墨自畫像

EP4 在近代化浪潮裡延續傳統的人群

- NMTH2020.006.0868，勝利曲盤《狸貓換子》歌仔戲廣告海報
- NMTH2004.007.0217，鹿港崇義書塾《珠算要訣掛圖》
- NMTH2004.001.0132，保正章

EP5 自我創造與創造新生事物的臺灣女性

- NMTH2003.007.0072，賣女為婢契書
- NMTH2019.011.0604，洋裁講習班照片組
- NMTH2016.003.0139，時尚流行髮型照片
- NMTH2020.003.0094，黃陳梅麗沙龍照

EP6 在戒嚴體制下遭受控制的普通人民

- NMTH2004.028.3799，寫有反共標語的新婚賀卡
- NMTH2003.009.0817，「今天要回家」唱片
- NMTH2016.040.0002，陳澄波受難著服長袖襯衫

3

玩轉歷史

實境解謎遊戲

把博物館知識轉化為遊戲體驗

臺史博提供了豐富的歷史展示與數位資源，但實際應用在歷史教學現場卻時常出現兩種困境：博物館教育以導覽和展板解說為主，但這樣相對被動接受知識的方式，可能使部分對歷史較不感興趣的學生在展櫃前走馬看花；另一方面，教師也難以花費大量時間將博物館資源轉化為符合課程需求的教材。因此，歷史知識與被動學習者之間，出現了一道不易跨越的鴻溝。



實境解謎遊戲的設計，正是為了協助教育工作者跨過這道鴻溝。透過「把知識轉化為體驗」，實境解謎遊戲讓學生不再只是展場中的「旁觀者」，而是參與歷史故事情境的「玩家」。學生可以在展場中以「玩家」身分主動探索，藉由尋找線索、團隊解謎、與故事角色互動等任務，將抽象的歷史知識轉化為青少年學生也能產生共鳴的體驗，進而引發他們持續學習歷史知識的好奇心。

實境解謎遊戲在博物館教育中，展現出三項特性：

- 一、**提升主動性**：學生不再是被動聽講，而是主動帶著遊戲線索尋找答案。
- 二、**創造情境性**：歷史不只是文字敘述，而是透過虛擬角色與故事情境引導學生感受與思考。
- 三、**延伸學習性**：即使遊戲已結束，學生仍可能因體驗時產生的感受、好奇與疑問，持續引發歷史知識的學習動機。

萬時歷險團

歷史解謎遊戲 X 教學資源包

臺史博與實境遊戲設計公司聚樂邦合作，以國中生與高中生為目標對象，打造解謎遊戲《萬時歷險團》系列共三款，並透過虛擬場景和人物帶領旅客穿越到各個歷史場景，展開沉浸式體驗的旅行。

三款遊戲可以根據博物館校外教學情境與課堂教學情境分成兩種類型：一種是以常設展廳為場域的實境解謎遊戲，學生會到博物館分組領取遊戲道具盒，透過道具盒中的手冊任務指示、各關道具與展場地圖，搭配手機 AR 擴增實境功能，就能在展場裡互動解謎；另一種則是以臺史博線上特展為主題的線上特展解謎遊戲，學生能直接在學校教室根據教師的引導，分組使用平板或其他網路裝置探索線上展覽，再搭配手機來體驗遊戲。

為了讓遊戲體驗能更好地回應學校課綱，同時也為了協助教師在遊戲後拓展歷史學習的廣度與深度，三款遊戲都設計了相對應的教學資源包。資源包中包括教案手冊、

延伸資料、遊戲介紹、課堂簡報與線上解謎手冊等，方便教師於課堂彈性使用，並讓學生在遊戲當中深化知識學習、鍛鍊思考能力。



遊戲 AR 畫面示意圖

案例分享

將展品變成遊戲任務

《萬時歷險團：瘋狂貴賓團》常設展實境解謎遊戲

這款遊戲以常設展「斯土斯民：臺灣的故事」為探索場域，邀請玩家沉浸式扮演旅行社《萬時歷險團》的菜鳥導遊，帶領貴賓團旅客穿梭於不同的臺灣歷史場景，並努力滿足旅客的各項旅遊需求。

在總共 10 關的遊戲當中，學生會先閱讀手冊指引，再透過手機 AR 擴增實境與 3D 角色互動、完成解謎任務。除了手機 AR 帶來沉浸感之外，玩家也會搭配精美的道

具在展場探索，並找到關鍵展品！例如：其中一關以戒嚴時期為背景，拿到的道具是一位國中生寫的 Rap 歌詞本與文字盤查表，玩家需要根據盤查表來刪除歌詞裡的敏感字眼，以模擬當時的言論審查制度。刪除歌詞後得出的詞彙則是一件與該時代相關的展品，這樣的遊戲過程不僅能讓學生感受戒嚴時期的壓抑感，更能體會言論自由的珍貴。



萬時歷險團：
瘋狂貴賓團

《萬時歷險團：土目平亂篇》特展線上解謎遊戲



萬時歷險團：
土目平亂篇

這款遊戲以線上特展「原民、漢人、官府的交織『物』語：故宮、臺博、臺史博三館聯展」為主題，邀請玩家扮演清朝平埔族領袖（土目）的助手，並與這位領袖一起協助清朝官府平定民變。

在這時長約 30 分鐘的遊戲當中，學生會

在線上展覽裡觀察到清朝皇帝送給原住民的禮物，並完成解讀漢人符咒與抓住民變首領等任務。學生將透過角色互動與故事情境，試圖理解清朝原住民、漢人與官府之間複雜的交流關係，進而思考這些展覽裡的「物品」如何代表當時不同族群間的互動。

《萬時歷險團：前進奧運篇》特展線上解謎遊戲



萬時歷險團：
前進奧運篇

這款遊戲以線上特展「東亞體育世界的臺日運動交流國際展」為主題，邀請玩家回到 1948 年的臺灣，扮演一位田徑選手的教練，並陪伴選手逐步踏上奧運殿堂。

為了讓學生在遊戲當中意識到臺灣運動員的身分認同議題，其中有一個關卡會引導學生觀察線上展覽裡一張 1930 年代的選手合照，儘管這張照片裡的選手都來自臺灣，但透過關卡的推理提示，學生會發覺他們的運動服上貼有不同國家或地區的旗幟，象徵當時殖民地臺灣選手的身分複雜

性，也呼應了當代臺灣運動員有可能在世界賽場上遇到的困境。

以上三個案例顯示，無論是以博物館為展場，或是以線上特展等數位資源為場域的解謎遊戲，其最大價值就在於它將歷史「學習」轉化為玩的「體驗」，而不僅是知識輸入。對博物館來說，這也再定義了展場資源的使用方式，除了靜態展示與導覽解說之外，還能藉由遊戲轉譯與教學資源包設計，讓「博物館」與「課堂教學」真正連結起來。

4

沉浸式敘事

VR 虛擬實境

文／高郁嬭（國立臺灣歷史博物館 專案助理）

戴上瓦歷斯的眼 以 VR 穿越 1935 年族群記憶

博物館中不論是展覽或其他形式的歷史轉譯，經常以歷史事件為主，解說其中的脈絡。然而，本次臺史博所推出的虛擬實境（VR）動畫影片《hongu' Utux 彩虹》另闢蹊徑，邀請觀眾戴上 VR 頭盔，不再是作為有距離感的旁觀者，而是以第一人稱視角化身為 1935 年的泰雅青年「瓦歷斯」（Walis），與他一同經歷日本殖民時代的掙扎與抉擇。

《hongu' Utux 彩虹》的故事聚焦於主角瓦歷斯在傳統與現代間的掙扎。故事描述了瓦歷斯如何一步一步地，在繼承傳統與當時所謂的「現代化文明教育」下做出抉擇。在故事的開始，瓦歷斯的父親比浩（Pihaw），與同為泰雅族的警察兼教育所老師一瓦旦（Watan）／松木（Matsuki）老師，針對獵槍管制規定發生爭執，開宗明義點出部落與日本殖民政權的衝突關係。緊接著幾位泰雅族青年一同參加修業旅行，來到「始政四十周年記念臺灣博覽會」，一面驚嘆於飛機、軍械與煙火等帝國輝煌，一面卻親眼目睹族人被展示和訕笑，進一步加深了瓦歷斯對於「文明」的不信任感。回到了部落，瓦歷斯與家人、朋友產生衝突，在一次突發事件達成和解後，瓦歷斯終於勇敢做出屬於自己的選擇。他告訴父親比浩：不論他身在何方，永遠都是泰雅人。

讓語言活過來

穿越時代的泰雅聲音

該故事不僅以一位泰雅青年的視角，映照出日本殖民時代下，原住民族面對現代化浪潮的集體心境，也進一步地反問觀眾：觀眾身處的當下，是不是也面對著族群、自我認同等矛盾困境呢？

本 VR 影片計畫首次嘗試讓「語言」也還原到事件的時代氛圍，《hongu' Utux 彩虹》全片採泰雅語配音，在腳本撰寫的過程中，不但與泰雅族老師、專家學者針對日本時代原住民的文化進行對白的調整與修正，更由族語顧問回到部落，與耆老們反覆推敲，一句一句琢磨出最貼近當時所使用的詞彙與用語。更甚者，在邀請泰雅族人擔任角色配音時，亦在語氣、情境還原下了許多功夫，例如泰雅族習慣直呼其名，而非以哥哥、弟弟相稱；泰雅族人性格較為嚴肅、內斂，當莎韻（Sayun）面對朋友們對於文面的稱讚時，也由配音員改為淺笑回應；顧問亦提及，將臺詞念給部落耆老確認時，若能讓老人家會心一笑或點頭認可，那才代表這句語言真正「活」了過來。這些在在都表現了語言不僅是溝通的工具，更是文化記憶的載體。

當手織紋路遇上光影引擎 在 VR 裡觸摸文化的溫度

同樣的考究精神也體現在服裝與美術設計上。劇中性格外向、勇於接納新事物的比穗依（Pisuy），其服裝便參考了日式和服輪廓，再融入泰雅織布，巧妙呈現出當時時代下的文化混融樣貌。男性胸前的胸兜，在美術團隊與專家顧問的考證下，也從原先設計的菱形，修正為更貼近史實的方形織品，還原了織品應有的樣貌。角色的造型則揉合了偶動畫與木雕質感，讓人物表面帶有樸拙的切削感，賦予角色既有數位動畫的流暢，又不失傳統工藝的手感溫度，使得觀眾在沉浸式的空間也能感受到互動對象的溫暖。



VR 體驗 臺史博展示教育大樓 VR 再現製造所 <https://www.nmth.gov.tw/cp.aspx?n=8593>

在場景的打造上，團隊更以 VR 的沉浸手法，細膩思考如何以動態轉移帶領觀眾的視線，達成與場景的互動。例如在始政博覽會中，設計師在 3D 軟體中解構並重組建築的相對位置，輔以誇大、吸睛的展品，並透過 Unreal 引擎的燈光設計，戲劇性的表現，讓展館建築如一幕一幕戲劇佈景在眼前展開，自然而然地牽引著觀眾的目光，聚焦於故事的關鍵之處。而夜晚山谷的場景中，月光灑落在蘆葦上，風拂過草浪的動態，都需要龐大的運算支撐，最終成功渲染出峽谷的靜謐，為瓦歷斯下定決心的一刻增添磅礴的感受。



運用沉浸式文化科技，觀眾以瓦歷斯的視角，認識日本殖民時代原住民族青年的處境。

角色的靈魂，則來自於真實演員的 3D 動態捕捉。不同於傳統動畫的逐格繪製，動態捕捉技術能迅速掌握表演的整體神韻，再交由動畫師精修細節。本案特邀原住民演員親身演繹，讓角色的行走姿態、手勢眼神，乃至舞步的頓挫，都源於真實的身體記憶。即使在 VR 視野中無法看清演員的表情，觀眾依然能透過他們的身形與動態，強烈感受到人物的情緒波動。



從泰雅語的劇本撰寫、服裝建築的美術術設計到專業演員的動態捕捉，《'hongu' Utux 彩虹》的製作團隊，將觀眾帶回 1935 年代。

看見過去，問向現在

以 VR 啟動多元文化與批判思考

在深刻地體驗《hongu' Utux 彩虹》後，我們希望本片的價值，不僅在於重現歷史，更能激發與當代議題深刻對話。為此，我們製作了六部教育推廣影片，分別為「獵人之路：文化與權利的辯證」、「是歧視還是幽默感？」、「失去語言也會失去身分嗎？」、「離開的代價：原住民族的遷移與變遷」、「你的名字不是你的名字：名字對我們的重要性」，以及本案製作的幕後訪談影片「《hongu' Utux 彩虹》VR 影片幕後花絮」，探討了行使傳統的權利、歧視性言論、母語復振、還我土地等議題。這些短片以2至3分鐘的片長，點出當代原住民議題的核心，將 VR 正片沉浸式歷史的感受，延伸為對當下的思考，使觀眾看見這些議題如何沿著歷史的脈絡，一路延續至今。

對於中小學教師而言，我們期待 VR 動畫片成為另一種數位學習的形式，以新穎的科技互動形式，引發學生的學習動機。就劇情而言《hongu' Utux 彩虹》除能對應歷史科課綱於日治時代的學習內容，再搭配教育推廣影片的應用，更能夠呼應 108 課綱的素養導向精神，能引導學生在沉浸式的旅程中，學習多元文化理解、批判性思考與自主探究。



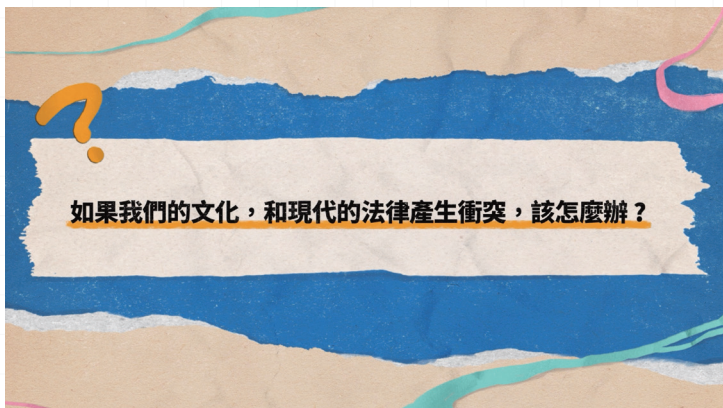
運用 Vtuber 的技術與概念，讓瓦歷斯現身說法，拉近議題與觀眾的距離。



教育推廣影片中，大量運用臺史博館藏、新聞媒體素材，讓議題討論可以更加具象化。



從《hongu' Utux 彩虹》VR 影片內容，衍生發展 6 支教育推廣影片，探討文化與權力等議題。



教育推廣影片的最後，提出開放性問題，讓觀眾產生反思。

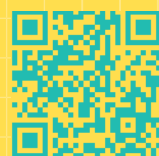


《hongu' Utux 彩虹》
VR 影片與教育推廣影片

5

從博物館到教室

數位資源應用
教師研習工作坊



教育部因材網 /
課程總覽 /
議題素養 / 臺灣史



文 / 魏雅蘋（國立臺灣歷史博物館 研究助理）

臺史博蒐藏圖書文獻、器物、影音等臺灣歷史文物與史料文獻，除了作為實體展示與教育資源外，亦將館藏及研究成果等資源數位化，並建置不同主題的網站及資料庫，整合於「點集臺灣史」平台上，不僅可提供學生及教師進行臺灣史研究與學習之外，也能讓不同需求的使用者來找素材、找靈感、找議題。

「好資料不用嗎？臺史博數位資源應用推廣工作坊」——自 2020 年啟航，將臺灣史數位學習資源推廣應用於國高中教育現場，促進教師社群數位資源近用。2024-2025 年，臺史博聯合教育部「推動中小學數位學習精進方案」，擴大結合學校社會領域相關社群團體，與學科中心、地方縣市輔導團等合作辦理數位資源研習活動，促進教師將臺灣史數位資源應用至自身教學，並以此活化教學內容。更進一步，邀請教學現場教師，以銜接臺灣史領域課程綱要、應用臺灣史數位資源，共備完成教案 25 份及學習單 83 份，教案涵蓋歷史科、地理科、公民科、藝術科等案例，呈現教學目標及應用的多元性。

豐富的線上資源如何成為歷史佐證材料或閱讀素材？本章節特別收錄部分精彩案例，以此作為增進師生增能自主學習及運用教學資源的具體案例參考，邀請教師、家長、文史工作者等一同學習運用博物館的數位教學素材，探索數位學習的可能性。

好資料如何用？淺談如何把「好資料」帶進課堂 以〈「原」來不一樣〉教案與臺史博數位資源為例

2023 及 2024 年暑假因為協助參與臺史博「好資料不用嗎？教師工作坊」活動，加上長期利用臺史博資源授課的經驗，臺史博希望我能以此為題撰寫一篇文章。說明如何從漫漫的數位大海中，建立教學的主題、運用臺史博數位資源、組織學習活動材料、建構教學歷程，進而發展出一堂學生的探究課程。

這並非簡單的任務，如此複雜的教學流程設計，並非一篇短文就能闡述清楚。但礙於篇幅，我儘可能提綱挈領、簡明扼要地說明。但其實更衷心期盼，教師們能進一步翻閱文中提及的文章書籍或是動手開始設計，印證其中的道理，建立起屬於自己風格的教學活動設計流程。

不論是 2023 年〈「原」來不一樣 歷史文本閱讀與媒體識讀〉教案，或者是 2024 年「臺史博數位館藏資源運用與歷史教學工作坊（生成式 AI 工作坊）」，其背後課程設計的宗旨即是「探究式教案」，也就

是透過歷史問題的引導，利用資料、運用「文本閱讀」與「證據概念」，強化學生歷史思維的能力。學生的學習活動過程，不只是習得事實，同時也在理解歷史學科的概念、思考與方法。

以〈「原」來不一樣〉為例，教案探究的核心問題即是「原住民族為什麼要出草（獵首）？」。單元一從「原來是這樣？」開始，利用臺史博數位典藏的原住民族出草圖像，透過文本閱讀中的溯源方式進行初步的文本考察，使學生理解到，即使簡單如一張圖像，其背後亦潛藏著豐富待查的價值觀，同時也勾起學生對於獵首文化的好奇。接續的單元二「原來不一樣！」，則是將這些圖像「脈絡化」，利用當時獵首文化的文字記錄，建立學生對資料的證據觀念，將文本資料置回當時的歷史脈絡加以解讀，使其理解原住民族獵首行為背後的文化意涵。最後的單元三「原來是這樣！」則是對比漢人製作「番膏」的傳統，重構歷史多元觀點，嘗試去理解圖中無法呈現且複

雜難解的族群問題。整體教案從溯源圖像、獵首文化脈絡化，到對比族群對於同類行為的不同見解，皆是環扣著「原住民族為什麼要出草？」的核心問題鋪陳設計而來。

所以，若你問我「如何把好資料帶進課堂？」我會回答，透過探究式教案的呈現，不失為一個讓資料「活起來」的好方法。因為唯有在探究的脈絡中，資料才不再只是靜態的文本或圖像，而是能與學生的思考、提問、辯論並產生連結的「思維素材」。以問題為起點，結合「溯源」與「脈絡化」兩項歷史思維策略，引導學生去追問資料的來源、意圖與侷限，使資料成為證據，回應問題。如此，資料便不只是被動的知識載體，而成為主動促發思考的工具。如此，才能稱得上所謂的「好」。

事實上對比「找到好資料」，「如何問出好問題？」更是探究式教案成功與否的關鍵所在。這並非指好的資料能隨意取得，但對比前人，拜今日數位科技之賜，我們能搜尋且可加以運用的資料已相對多了許多。以臺史博為例，其「數位臺史博」網站，不僅建置相當數量的文物典藏資料庫，近年更致力於線上博物館的嘗試，結合虛擬實境技術，留存諸多過去的展覽，突破時空的限制，實踐真正能隨時隨地，透過數位

連線走進博物館。在這能隨時取用大量史料圖像與文本資料的新世代中，教師的真正挑戰是：不在於呈現資料的珍稀與權威，而是能否利用資料與問題的引導，啟動學生的歷史思維——將「資料」轉化為激發學生探究與思辨的學習素材。也就是把「資料的豐富」如何轉化為「思考的深度」？

問出好問題的確不是一件簡單的事，但值得嘗試。老師不妨掌握好問題的幾個特質，例如：一是開放性，沒有唯一答案、鼓勵思辨、問題應能引起多元立場討論；二是關聯性，強調學生的經驗或與社會議題的關聯；三是探究性，問題能透過資料加以理解跟分析；四則是層次性，問題可循序深化，形成思考階梯，對照課程內容。而問問題也應避免：太簡單或封閉（學生只需背答案，無法推論）、太抽象（學生無法連結具體資料）、多與雜（學生無法聚焦探究）、沒有情境（缺乏真實意義與動機），甚至是教師過度引導提問，直接動手開始。

問出好問題，關鍵不在技巧，而在教學信念的轉換。歷史課堂若只追求「正確答案」，學生便學不會思考。唯有教師願意承認「歷史可以被多種方式建構與理解」，課堂才能成為思想的公共空間，「好資料」也才能真正進入課堂之中。

應用案例 | 〈「原」來不一樣－歷史文本閱讀與媒體識讀〉

設 計 者

臺北市立育成高中
李健輝、陳立欣
余佩璇、謝志緯

領 域 / 科 目

歷史、公民與社會

實 施 年 級

高中
一年級、二年級

教 學 節 數

3 節

教案簡介

此教案最早源自臺北市立育成高中高二、高三多元選修課程「大眾傳媒中的歷史」（2021 年 9 月至今）歷史圖像的討論，教案引用的相關資料也曾應用於高一必修歷史「多元族群社會的形成」原住民族課程。後因社群教師陸續參與跨校歷史文本閱讀共備、國際文憑大學預科課程（IBDP）：第三學群歷史學科培力以及 5G 新科技：AR2VR 研習，逐步投入相關的學理涵養與教學技能。今結合媒體素養課程融入的精神，重新修訂成為一個建立學習者：理解族群文化、培養歷史思維、發展媒體識讀等素養能力的專題課程。

教案是以日治時期臺灣中北部原住民「獵首」文化為發想，融合 AR2VR 技術將歷史圖像數位成 VR 影像，引發學生學習動機與注意，再結合歷史閱讀素養（Historical Reading Literacy）、OPCVL（Origin, Purpose, Content, Value, Limitation）、以及媒體識讀 5W 思考法，引導學生針對歷史圖像進行「認識→再認識→反思」的教學課程。



本教案詳細資訊

教案與學習單使用說明

核心素養 具體內涵

B2 科技資訊與媒體素養

U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。

C3 多元文化

U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化。

C2 人際關係與團隊合作

U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。

領域 (主題、 項目、 條目)

歷史科

1、思辨：分析詮釋

歷 1c-V-1 檢視特定歷史解釋所反映的觀點。

2、態度：自省珍重

歷 2c-V-2 省思歷史發展的多重面向，珍視融合多元族群、文化的社會體系及人權的價值。

3、實作：資料應用

歷 3b-V-2 研讀歷史資料，分析其生成背景與其內容的關係。

歷 3b-V-3 分辨歷史事實、史料證據與歷史解釋，檢視證據的適切性。

媒體素養教育學習重點

基礎知識 – 瞭解媒體與各類型內容提供者之社會影響







媒體再現與刻板印象

分析能力 – 能夠批判性評估資訊與媒體內容之品質及其目的 –

分辨事實與意見之能力

評估論據合理性之能力

評估資訊或媒體內容影響性之能力

議題 融入	主題	原住民族教育
	內涵	<p>透過識讀原住民族相關文本，察覺己身對其他族群與文化可能帶有的刻板印象，進一步去理解、尊重與欣賞多元文化。</p> <p>1、認識部落與原住民族的歷史經驗 原 U4 認識原住民族被殖民的歷史經驗，尤其是土地與文化受侵害的過程。</p> <p>2、了解原住民族文化內涵與文化資產 原 U12 了解在社會環境變遷下的原住民族文化傳承議題。</p>
與其他領域 / 科目的連結	<p>科技領域 數位人文結合應用 (VR)</p> <p>社會領域 – 公民科 媒體識讀、族群刻板印象與相關議題</p> <p>語文領域 閱讀素養與自我表達</p>	
學習 目標	<p>1、透過新式媒體資訊，強化圖像、文字文本理解，提升學習能力發展媒體識讀素養。</p> <p>2、運用「溯源」、「脈絡化」等歷史思維方式，分析、評鑑歷史圖像文本：</p> <p>(1) 覺察「歷史圖像」性質與表面訊息，探索史料的內在意涵，並識別、判斷、辨識創作目的。</p> <p>(2) 能閱讀不同類型的文本資料，分析、比較不同立場、意識形態與邏輯脈絡。</p> <p>(3) 結合歷史圖像與文本，理解作者觀點與特定脈絡的關連性，共置文本資料於同一個時間脈絡中。</p> <p>3、能理解、肯認多元族群文化的不同，進而尊重族群差異：</p> <p>(1) 辯識原住民族與「他者」文化習俗之間的衝突、矛盾，與價值觀的不同。</p> <p>(2) 理解過去歷史情境的複雜性，避免以今人視角片面解讀文化內涵，消弭族群間的刻板印象。</p> <p>4、配合引導提問，尊重他人學習的差異化，發揮合作學習精神，共同解決問題。</p> <p>5、結合歷史思維，發揮學習遷徙，培養媒體識讀能力。</p>	
教學設備 / 資源	<div> 電腦 投影 手機 (下載 VR app) VR 眼鏡 學習單 分組小白板 </div>	

學習活動內容及實施方式

第 1 節 原來是這樣？

3
分鐘

課程焦點：我們應該如何看待歷史圖像？

說明

日常生活中，我們會在各式的媒體，比如網站、書籍、或是影片中，接觸到大量的圖像資訊。看到這些圖像時作為「閱讀者是被動、全盤接受圖片內容嗎？」、「圖像的用意就是圖像本身所展示的嗎？」、「有圖就有真相嗎？」

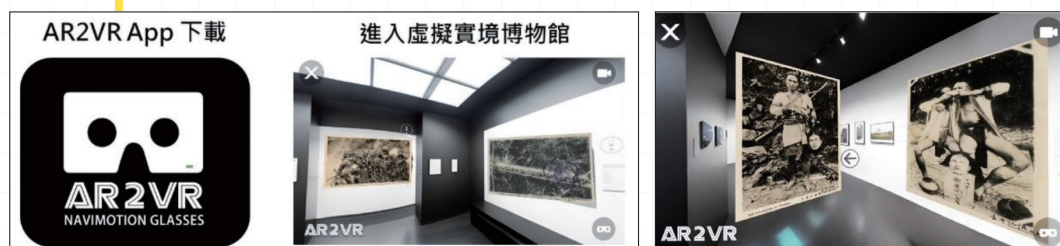
12
分鐘

圖像閱讀(AR2VR 展廳)：日治時期明信片中的「獵首」

引起動機

運用 AR2VR 技術，配合 AI 網站生成 360 度環景展廳，創造一個原住民獵首文化的博物館展題，引發學習者的探奇動機。（請教師自行依據需求建立展廳）

發下 AR2VR 眼鏡，引導各組觀看製作的「原住民獵首習俗文化數位展覽廳」，特別仔細觀察圖像。



利用 AR2VR App 製作「原住民獵首習俗文化數位展覽廳」，並引導學習者仔細觀察教案兩張主要的歷史圖像。

12
分鐘

提問

你看到什麼？請簡單分享。

看到這樣的圖片，你有什麼感覺？請簡單分享。

說明

過去臺灣原住民族普遍存在「獵首」習俗，根據學者研究，甚至僅有達悟族沒有獵首的習慣。今天的課程將以臺灣原住民族「獵首」習俗的例子，引導我們思考「如何看待媒體圖像資料？」。

初步閱讀歷史圖像：溯源

說明

就像是文字材料一樣，媒體圖像也蘊含著價值觀，有作者想要表達內容與目的。當我們閱聽這些媒體資訊，就像歷史學家處理歷史材料一樣，可以透過一些技巧跟方法，來探查圖像背後隱藏的資訊以及價值觀。所以接下來，我們就借鏡歷史學家處理歷史材料的第一步驟「溯源」，來查問資料文本的基礎背景、對圖像資料進行初步研究與掌握。

歷史文本閱讀中的「溯源」以及媒體識讀「5W 思考法」的內容，兩者雖略有不同，但最重要精神都在於探查基本訊息，對資料提問：主題為何？作者是誰？產生於何時何地？作者為誰而作？屬於哪類型的資料？作者對該主題的基本看法或立場為何？

18
分鐘

5
分鐘

指引

請各組一起看**學習單活動一**，並回答【Q1】的題目。（**學習單請參考本書第 54 頁。**）

討論

- 一、注意圖像的性質是從照片翻拍製成的「明信片」，對照今日明信片的用途，可問「收到這樣的明信片有什麼感覺？」、「你會郵寄這樣的明信片給朋友嗎？」、「為什麼要拍這樣的圖像？」
- 二、1910 年代攝影技術不比現代，成影需要時間，這是一組刻意擺拍的照片，是經過設計的，這代表什麼？
- 三、拍攝者是一個隱匿在圖像後，但在媒體識讀中又極為重要的、並且需被彰顯的角色。歷史圖像經常因為年代久遠，由誰拍攝已無法可考，但歷史學家重要的工作，就是根據線索仔細推敲，呈現證據，說明結果。

課程小結

討論

閱讀圖像時，我們應當注意什麼？

第 2 節 原來不一樣！

3
分鐘

課程焦點：原住民族為什麼要獵首？

說明

上一節課請大家閱讀觀察兩張日治時期製成明信片的圖像資料。事實上，1910 年代左右，有大量類似的明信片被翻拍發行。流通這些明信片的目的之一，在於呈現臺灣原住民族的凶狠野蠻。但當我們看到一張圖片時「事實就像圖片所呈現的那樣嗎？」、「圖片能代表事實嗎？」、「圖片能說明事實的真相嗎？」這節課讓我們一起來思考這個問題。

12
分鐘

深入提問與探究：脈絡化

說明

事實上，要充分了解一張圖像只有「溯源」是不夠的。跟歷史學家一樣，我們還要進一步對它提出問題，試圖把它回置當時的歷史情境脈絡中，也就是「脈絡化」。比如我們看到上述兩張圖片，我們就應該繼續追問「這些原住民族是誰？」、「他們為什麼要進行獵首？」，這些問題不一定有答案，但不斷問問題是幫助我們脈絡化圖像的重要關鍵。

動作

PPT 呈現傳統泰雅族領域。（可使用〈高砂族種族別分布圖〉《高砂族調查書 v.2 第 2 編：生活》（1936：臺灣總督府警務局理蕃課））

20
分鐘

說明

這是一張日治時期繪製的泰雅族領域圖。根據服裝、還有傳統領域範圍，以及總督府勢力的推進，這兩張圖最有可能是當時臺灣中北部的泰雅族人。請注意，當時泰雅族領域範圍與今日已不同。接下來我們就要利用泰族雅的相關資料，來進行「脈絡化」的工作，對歷史圖像，提出更深入的問題，幫助我們了解更多圖像背後的故事。

文本閱讀：歷史文獻上的「獵首」

提問

跟閱讀圖像一樣，當我們讀到一則文字資料時，也應該善用上一節課提到的「溯源」方法，對資料進行初步的考查。面對資料，我們應該提問：這是誰寫的？何時寫的？是什麼類型的資料？發行在什麼時候？為誰而寫？寫的目的是什麼？（依題序一小組一題，抽問各組回答）

提問

學習單活動二〔資料一〕 是有關哪一族群的資料？（泰雅族）

請你根據文字想像一下，傳統泰雅族人獵首後會進行哪些活動？（歌舞、飲酒、祭祀首級、持咒邀請首級的族人）

指引

請各組閱讀**學習單活動二的〔資料二〕**，書寫回應問題後，利用「焦點討論法」(ORID) 分享成員個人閱讀心得。

彙整小組成員意見，請各組分享**學習單〔Q2〕到〔Q4〕**的內容。

10
分鐘

討論

一、原住民族各族進行出草（獵首）的原因多種，而且即使同族人進行獵首的原因也不盡相同。日治時期人類學家伊能嘉矩在他《臺灣蕃人事情》著作中，曾列舉「新年祭祖之典需要人頭」、「加入成年之列之必要」、「二男爭取一女」、「博取勇氣」等等七項原因。深究其中，我們習以為常「戰爭殺戮」、「強盜奪財」的因素微乎其微。相反的，在許多族群，比如賽德克巴萊人（日治時亦將其稱為泰雅族），獵首甚至是擴張族人人數的方式之一。這種深具文化意涵的生命禮俗，與漢人思考生命的方式截然不同。原漢等多元族群，共同生活於一塊島嶼，我們應該了解、接納過去？還是批評鄙夷？

二、第一次閱讀圖像的印象是「野蠻」、「凶狠」，符合過去統治者、日人、漢人等等外族接觸原住民族後所建構的「歷史圖像（想像）」，正所謂「生番猛如虎」。但透過兩則文獻資料，可以理解這是照片的拍攝者、明信片的製作者，強加於原住民之上的「偏見」。覺察「偏見」也是歷史思維脈絡化的重要特徵之一。

5
分鐘

課程小結

討論

閱讀圖像時，除了「溯源」外還可以做些什麼來幫助我們更加深入理解圖像？

第 3 節 原來是這樣！

3
分鐘

課程焦點：圖像的詮釋與省思

說明

前兩節課我們利用「溯源」、「脈絡化」透過對於歷史圖像的追問，考查圖像背後的歷史脈絡，把圖像置回當時的歷史情境之中。不過歷史學家在脈絡化文獻的時候，除了探查歷史材料的內容彰顯作者的想法外，也經常好奇那些刻意或無意，隱匿其後的價值觀。也就是說，歷史材料是有它的侷限性，有它能說與無法說出的歷史事實。這一節課我們，將要利用其它的文獻材料，繼續追問「圖像有那些沒有說出來的故事？」、「是不是還有拍攝者有意、無意之間隱藏的事實？」

17
分鐘

脈絡化：資料的交叉比對

指引

請各組與教師一起閱讀學習單活動三的〔資料三〕。

提問

這是誰留下來的文字紀錄？（胡傳）

這是什麼類型的歷史材料？（日記，後來公開出版）

這是何時寫的？（1892 年，清代統治晚期）

寫給誰看的？（可能是寫給接任的官員，也可能是遊歷見聞紀錄，讀者應是中國內地人們）

寫些什麼？（漢人殺害原住民製成「番膏」）

胡傳記錄下來的目的是什麼？（記錄臺灣有此風俗）

指引

請各組閱讀**學習單〔資料四〕**。

利用「焦點討論法」請各組成員分享個人心得。

請各組討論並利用小白板分享**學習單〔Q5〕**。

討論

- 一、（資料三）中至少呈現了「統治者」、「漢人」、與「（歸化、未歸化）原住民」三個不同族群。族群勢力，以當地漢人最為強大，甚至官府也無法管制漢民製作番膏的習俗。根據（資料四）這種習俗，至少延續到了日治前中期。當時的歷史情境，族群之間的衝突，不是只有原住民出草獵首，漢人同時也殘酷的殺害原住民。
- 二、透過漢人與原住民族獵首的比較，可以了解漢人的獵首、烹製番膏，是兩族群衝突下的產物。比起原住民族的獵首習俗，漢人的這種番膏習俗，更趨近復仇式的殺戮行動。誰文明？誰不文明？

省思：歷史（圖像）資料的侷限

指引

請各組閱讀**學習單〔Q6〕**、**〔Q7〕**。

利用「焦點討論法」請各組成員分享個人心得。

請各組討論並利用小白板分享**學習單〔Q6〕**、**〔Q7〕**。

15
分鐘

15
分鐘

討論

- 一、在學習單活動一的【圖像一】與【圖像二】能說出原住民族獵首的傳統習俗，甚至也能闡明官方勢力已深入當地。但圖像卻無法說出，獵首對原住民族的文化意義，也無法說明當地複雜的群族關係。因此「眼見為憑？」、「有圖就有真相嗎？」
- 二、歷史學家蒐集材料，必須考量資料的有限性，也就是承認資料並無法說明過去的全貌。這也是為什麼史家提出問題後，要繼續廣泛收集材料提出證據，還說「孤證難明」的原因。運用到日常上，當我們聽到或看到一則傳言時，應該怎麼做呢？

10
分鐘

綜合討論與小組發表

指引

- 請各組閱讀學習單【單元總結】。
- 利用「焦點討論法」請各組成員分享個人心得。
- 請各組討論並分享學習單【單元總結】。

5
分鐘

課程總結

總結

回顧三堂課堂，從觀察獵首的歷史圖像開始，我們學習如何初步判定、考察圖像。接續我們深入了解隱身於圖像背後的意涵。最後，我們學習到面對圖像，應有所保留，不能全然皆信。當今社會，網路、媒體快速發展，特別是「自媒體」的興起，使得資訊的流通追風逐電。我們身處其中，不應隨波逐流，人云亦云。歷史學「溯源」、「脈絡化」正提供我們辨識、解讀、理解資訊的好方法。期許大家面對瞬息萬變的資訊變化，能善用這幾堂課的技巧與觀念。

「原」來不一樣 — 歷史文本閱讀與媒體識讀

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

今日 課題

Q 如何進行歷史圖像（圖片）的閱讀？

Q 閱讀歷史圖像時應該要注意什麼？

活動一 閱讀歷史圖像的初步方法：溯源

「獵首」又稱「馘首」、「出草」。根據學者研究，臺灣的原住民族群，不管是現今常稱的十六族或是歷史上的平埔族，絕大多數都有獵首的習俗。原住民族的獵首習俗，常見於文字記載，直到二十世紀初攝影技術的引入，臺灣原住民族群的獵首習俗，才得以透過圖像呈現在世人面前。以下是兩張根據日治時期留下的歷史圖像。請你仔細觀察後回答問題：

圖像一

約 1910 年代在日本
印製發行，名為「臺
灣生蕃人」的明信片。



圖像二

約 1910 年代發行，
標有「臺灣首酒ノ祝」
（獵首後喝酒慶祝）字
樣的明信片。



Q1 這是什麼樣類型的歷史圖像？這些圖像是何時拍攝？圖像自然隨興還是需經刻意設計的拍攝作品？請你推斷這些圖像最有可能是誰拍攝的？請說明你的論點。你認為拍攝者拍攝這些圖像的用途與目的是什麼？

答

活動二 閱讀與提問：原住民為什麼要獵首？

根據學者的研究，原住民族之間從事「獵首」習俗的原因各族不盡相同，但最主要的目的是在於獵取首級，而不是要消滅對方勢力，或是奪取財務。以下是兩段有關過去原住民族執行「獵首」習俗的相關資料，閱讀後請你回答以下問題：

資料一

如男人獵首成功即鳴槍告知族人將凱旋村中，舉辦敵首祭；由頭目領導、與斬獲者一起將祭品塞入敵首並咒云：

汝已來此，今以盛餐招待，請速招汝之族人同來！。

衛惠林等編，《臺灣省通志・卷八・同胄志（第五冊，泰雅族篇）》
(南投：臺灣省文獻委員會，1952)，頁 25。

資料二

1930 年代，一位日本學者記錄當時泰雅族鹿場社（今新竹縣頭前溪上游）獵首習俗的相關資料：

鹿場社，獵人頭被解釋成是吵架時為做判決而舉行的。當以持獵的方式也不能獲得解決（指打獵的數量相同），就會以獵人頭來解決問題，判定是非。……

出草時，不可以砍居住在他社的同族……不小心誤殺了居於他社的同族人，也絕對不砍下他的人頭。且因這是不吉的，所以要舉行驅除不吉的儀式。要殺豬，對全社的人說都是自己不好，表示歉意，讓他們分食豬肉。……

在決定出草之前，頭目……會要大家熄掉全社的爐火，重新再點火，同社的所有人將新點的火各自帶回家中，這個火在一行人出草回來之前，絕對不可以熄滅。……

在出草的這段期間裏，若有他社的人來訪時，不讓他進入家中，而讓他睡在穀倉下；在一行人回來之前，不讓客人飲酒…出草時，用打火石重新打火時，不能打二次以上，如果打第二次仍沒辦法點著火時，則將出草時日延期。

將砍下的人頭帶到有水的地方，在清洗之前，用手從切口處將腦漿全部取出去除，清洗後，拔下頭髮，然後將一束頭髮綁在膝飾上。……綁頭髮是為了誇示自己的勇氣，人人都會表示尊敬，且對勇者的言詞用字等，也會加以注意。……

在出草凱旋歸來的第二天製作人頭棚架。……新的人頭放在中間，舊的也一起放在架上祭祀著，其他社的人看到棚架時，會稱讚其勇敢，新的人頭就這樣放著任其腐朽，接著以粟麻糬、酒、肉類祭拜人頭，並祈禱：

「帶你的朋友來吧！我會讓他們也如你一般幸福的。」

古野清人著，葉婉奇譯，《台灣原住民的祭儀生活》
(台北：常民文化，2000)，頁 349-353。

Q2 根據資料，傳統泰雅族為何要進行獵首？

答

Q3 根據資料，請問族人是如何對待被斬殺的首級？首級與族人的關係為何？

答

Q4 有學者提出「獵首不單只是行動，更是一種文化儀式」的觀點，請你試著從上述資料提出證據加以說明。

答

活動三 圖像的詮釋與省思

閱讀以下兩則資料後，回答以下的問題：

胡傳，胡適的父親來臺任官時，在 1892 年他的日記《臺灣日記與稟啟》中提到：

埔里所屬有南番，有北番。南番歸化久，初亦不茲事。北番出，則軍民爭殺之，即官欲招撫，民亦不從。民殺番，即屠而賣其肉，每肉一兩值錢二十文，買者爭先恐後，頃刻而盡；煎熬其骨為膏，謂之「番膏」，價極貴。官示禁，而民亦不從也。

胡傳《臺灣日記與稟啟》（維基：中國哲學書電子化計畫）

光緒十八年五月十七日迄二十四日。

網址：<https://ctext.org/wiki.pl?if=gb&chapter=56292>。2023.05.20 查詢。

大正十年(1921)任職於台南地方法院檢察局的通譯官片岡巖曾在他出版的《台灣風俗誌》一書中提到：

南投廳埔里社以北鄰接番地住民，如殺一個番人時，舉莊的人都來慶祝，將番人首級插上槍 打鑼鼓歡呼遊行，又應他莊邀請去遊行 ...。有人又將番人屍體寸斷煮熟，然後切片分給每一個人吃，有時又分給鄰莊。這是因為蕃人悍兇，看平地人做仇敵，時常出草馘首，所以平地人就迷信吃番人肉即不會被害。

片岡巖著，陳金田譯，《臺灣風俗誌》
(臺北市：大立出版社，1981)，頁 632。

Q5 根據資料三、四，請你說明傳統泰雅族與漢人的獵首有何不同？

答

Q6 根據上述圖像及文字資料：學者進行「晚清至日治時期臺灣中北部地區原住民族群關係」的專題研究時，請問：〔圖像一〕、〔圖像二〕能說明那些歷史現象？

答

Q7 承上題，〔圖像一〕、〔圖像二〕未能說明的歷史是什麼？

答

單元總結

請各小組討論總結問題，並發表所見：

Q8 透過活動，你對原先的圖片有什麼新的認識？

Q9 閱讀歷史圖像時，我們應該注意什麼？

怎麼樣是好教案？

〈鄧雨賢與同時代的女性音樂家〉教師操作心得

怎樣是好教案？我們要用什麼樣的標準來評判？我心中有幾個答案。

第一，是在教學活動中是否有核心問題，能夠訓練孩子們去思考？在知識爆炸的時代，學生不能只會複製答案，要能夠創造、要學會思考。而提問，就是訓練學生思考的重要方式。〈鄧雨賢與同時代的女性音樂家〉教案以「日治教育如何影響臺灣音樂與社會變遷？」為核心提問，帶領國小五年級學生在兩節課中，從鄧雨賢及同時代女性音樂家的經歷切入，思考社會文化的多重變化。

像是課程中運用臺史博「臺灣女人」網站與「臺灣音聲一百年」等數位資源，讓學生完成學習單中的音樂家並分組分享觀察所得，目標讓學生討論：除了教育制度，還有哪些因素促成日治時期的社會轉變。

「教育如何影響臺灣音樂與社會變遷」就成為很好的核心問題與引導。

第二，教案可行性如何？能不能符合學生的學習階段？如果教案設計得非常好，但沒辦法讓該年齡層的學生理解，再好的教案，也只是紙上談兵。該教案的教學節奏掌握很好。像是從影片欣賞引導學生們注意日治時期的特色，從影片中的「和服」做出判斷，以此為「引起動機」進入「發展階段」，請學生們關注到劇名、男主角，透過數位素材帶出鄧雨賢的生平與創作。透過逐步的引導，讓學生們能夠觀察到日治時期臺灣的社會環境與教育制度。

第三，我們常說：在 108 課綱的規劃下，要養成學生有解決問題的能力。因此，我們也希望在這份教案，能夠看到學生的能力是可轉化並沿用的。像是使用「臺灣女人」網站來搜尋指定的女性音樂家並歸納發表，這能夠形成學生們未來透過「臺灣女人」網站搜尋更多臺灣女性的故事。

我認為一個音樂作品就像是一個時空膠囊，

能夠保留一個時代的特性。當你聽到某時代的音樂，就能夠理解當時人們的生活、他們的情感、以及表達愛的語言。所以，我十分喜歡這份教案。

首先，該教案提出了一個很棒的核心議題，並透過音樂讓孩子們理解日治時期的生活、時代的氛圍、以及音樂家如何透過音樂表達自己的心聲；並且，這樣的核心問題是可以轉化並沿用的，例如透過唐代的音樂可以表達唐代的歷史風格，融合胡樂的唐代音樂，展現跨文化的特色。

其次，教案規劃更關注到日治時期的女性，表現當時女性如何衝撞男女不平等的框架，表達自己。因此，在透過音樂理解一個時期的特色之餘，更進一步引導學生關注性別平等的議題。

再者，學習單設計透過選擇題的方式，一階段一階段地幫助孩子收集資料，建立自

己的論點，並且透過提問達到差異化，孩子們可以藉由討論和網站資料的運用建構更深層的思考。

最後，我認為博物館時常給人冷冰冰的感受。很學術化、與我們的日常生活距離很遠。但這份教案讓孩子們能夠運用博物館的資源進行學習、思考與發想。當孩子從小就能夠進入博物館、熟悉博物館並運用博物館的資源，那博物館就成為他們的好朋友。長大之後，也自然而然會走進博物館，不再只是校外教學時的一個參訪去處。如此能夠擴大孩子們的生活圈，生命體驗也能夠更豐富。

應用案例 II 〈鄧雨賢與同時代的女性音樂家〉

設計者

澎湖縣合橫國小
許毓恩

領域 / 科目

社會

實施年級

五年級

教學節數

2 節

教案簡介

本教案以「日治教育如何影響臺灣音樂與社會變遷？」為核心提問，帶領國小五年級學生在兩節課中，從鄧雨賢及同時代女性音樂家的經歷切入，思考社會文化的多重變化。

課程運用臺史博「臺灣女人」網站與「臺灣音聲一百年」等數位資源，搭配國立臺灣師範大學圖書館「三月迎春—紀念鄧雨賢」網站及〈四月望雨〉片段，讓學生先以學習單蒐集並比較音樂家的生平，再分組分享觀察所得。在此基礎上，學生進一步討論：除了教育制度，還有哪些因素促成日治時期的社會轉變，如宗教、產業或社會運動。



本教案教材包



更多教材包

教案與學習單使用說明

<p>核心素養</p> <p>具體內涵</p>	<p>社 -E-C3</p> <p>了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。</p>	
<p>學習重點</p>	<p>學習表現</p>	<p>1b-III-2</p> <p>理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。</p> <p>1c-III-2</p> <p>檢視社會現象或事件之間的關係，並想像在不同的條件下，推測其可能的發展。</p> <p>3b-III-2</p> <p>摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。</p> <p>3c-III-1</p> <p>聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>
<p>學習目標與評量目標</p>	<p>學習內容</p>	<p>Cb-III-1</p> <p>不同時期臺灣、世界的重要事件與人物，影響臺灣的歷史變遷。</p> <p>Cb-III-2</p> <p>臺灣史前文化、原住民族文化、中華文化及世界其他文化隨著時代變遷，都在臺灣留下有形與無形的文化資產，並於生活中展現特色。</p>
	<p>學習目標</p>	<p>1、藉由認識鄧雨賢的生平，認識到日治時期臺灣民眾求學過程對社會文化變遷的影響。</p> <p>2、藉由女性音樂家生平經驗的探究，覺察日治時期促成臺灣社會文化變遷的因素。</p>
	<p>評量目標</p>	<p>1、學習利用「臺灣女人」網站，認識臺灣女性音樂家在日治時期的經歷與發展過程。(學習單一)</p> <p>2、能綜合自己的調查結果與同學的分享，思考日治時期臺灣社會文化變遷的原因。(學習單二)</p>

教學設備

資源



電腦



投影



平板



「臺灣女人」網站



臺灣音聲一百年

徵引文獻或參考書目

- 臺灣史數位資源整合入口網 <https://taiwanindex.nmth.gov.tw/>
- 臺灣女人 <https://women.nmth.gov.tw/>
- 臺灣音聲一百年 [https://https://audio.nmth.gov.tw/audio](https://audio.nmth.gov.tw/audio)
- 國立臺灣師範大學圖書館，「三月迎春—紀念臺灣歌謠之父鄧雨賢」網站 <http://archives.lib.ntnu.edu.tw/exhibitions/DengYuShian/master.jsp>

學習活動內容及實施方式

第 1 節

10
分鐘

引起動機

- 一、播放《四月望雨》音樂劇影片的片段。
- 二、教師提問：請大家猜猜主角的生活時代為何？
那是從影片中哪些線索看出來呢？



《四月望雨》音樂劇片段

25
分鐘

發展階段

- 一、播介紹音樂劇「四月望雨」及主角「鄧雨賢」：
 - (一)「四月望雨」由當代最紅的「四季紅」、「月夜愁」、「望春風」、「雨夜花」命名。男主角就是這四首熱門歌曲的作者「鄧雨賢」。
 - (二) 播放臺師大圖書館「三月迎春—紀念臺灣歌謠之父鄧雨賢」網站所附〈鄧雨賢先生生平大事記〉。
- 二、教師口頭簡介鄧雨賢的生平
- 三、提示學生：在日治時期新式教育制度下，培養的音樂家也不只有鄧雨賢，也包括許多女性音樂家。
- 四、指導學生使用「臺灣女人」網站，搜尋與鄧雨賢同時代女性音樂家的經歷，並完成「學習單一：她也是音樂家唷！」（請參考本書 65 頁。）

5
分鐘

總結階段

- 一、了解學生學習單的完成狀況
- 二、提醒孩子下節課務必攜帶學習單，並預告孩子下節課會和全班分享自己搜尋的成果。

第 2 節

10
分鐘

準備階段

- 一、分組：請學生拿出「學習單一：她也是音樂家唷！」，並找到探究同一位音樂家的同學，將座位併在一起。
- 二、教師提問：複習上節關於鄧雨賢的重要人生經歷。

22
分鐘

發展階段

- 一、小組組內分享搜尋成果，並推派出一人代表與全班分享所指派的音樂家。
- 二、發表與聆聽：
 - (一) 小組分享請各組推派一名代表，討論成果，每組限於 2 分鐘。
 - (二) 發表前發放學習單：「學習單二：都是教育的功勞嗎？」，給學生 2 分鐘閱讀學單，以聚焦聆聽報告的重點。
 - (三) 各小組代表口頭報告所指派的音樂家。
- 三、撰寫「學習單二：都是教育的功勞嗎？」（請參考本書 66 頁。）

8
分鐘

總結階段

- 一、核對第一大題是非題的答案。
- 二、請學生發表第二大題的答案，老師加以歸納並做出總結。

她也是音樂家唷！

鄧雨賢是日治時期知名的男性臺灣音樂家，但你知道嗎？也有許多優秀的女性音樂家，獲得了眾人肯定的成就。



「臺灣女人」網站

請根據你的座號，從下方選擇一位當時的女性音樂家，利用右側 QR code 的「臺灣女人」網站，查詢她的生平，然後回答下表中的問題：

Q1 本次活動你要調查的對象為？（請用你的座號除以 5 來勾選，餘數為幾就是你要調查的對象；如果餘數為零，就請你調查 5 號音樂家）		
<input type="checkbox"/> 1. 高錦花	<input type="checkbox"/> 2. 林秋錦	<input type="checkbox"/> 3. 高慈美
<input type="checkbox"/> 4. 林氏好	<input type="checkbox"/> 5. 陳信貞	
Q2 她是在哪裡出生的？		
<input type="checkbox"/> 1. 臺北	<input type="checkbox"/> 2. 新竹	<input type="checkbox"/> 3. 臺中
<input type="checkbox"/> 4. 臺南	<input type="checkbox"/> 5. 高雄	
Q3 她接觸音樂的契機為何？（可複選）		
<input type="checkbox"/> 家庭宗教信仰	<input type="checkbox"/> 學校教育	<input type="checkbox"/> 其他音樂家影響
Q4 她在音樂上的專長為何？		
<input type="checkbox"/> 作詞	<input type="checkbox"/> 作曲	<input type="checkbox"/> 唱歌
<input type="checkbox"/> 鋼琴	<input type="checkbox"/> 其他	
Q5 她進入社會前，曾就讀哪一間學校？（簡答）		
Q6 她離開學校後，從事什麼工作維生？（簡答）		
Q7 關於這次你的調查對象，你認為她的人生經歷跟鄧雨賢相比有哪些相同？又有那些地方不同？（請根據下列選項加以比較，並將結果填入下面表格）		
A. 出生地	B. 曾在學校學習過	C. 曾赴日求學
D. 在學校教書的經歷	E. 宗教信仰	F. 有作品傳世
與鄧雨賢相同的地方（填代號）		與鄧雨賢不同的地方（填代號）
<div></div>		<div></div>

都是教育的功勞嗎？

請仔細聆聽同學們對女性音樂家調查結果的報告，然後回答下面問題：

Q1 依據同學們報告的結果，下列敘述正確的打○，錯誤的打X：

1. () 這次調查的女性音樂家，沒有人跟鄧雨賢一樣是作曲家。
2. () 曾經參加過當時社會運動的是高慈美。
3. () 這些女性音樂家接觸音樂的契機，都與宗教信仰有關。
4. () 開辦演唱會或演奏會是以前的音樂家很重要的謀生手段。
5. () 這些女性音樂家跟鄧雨賢一樣，是因為赴日求學，才有所成就。

Q2 有人認為日治時代，臺灣社會在各方面都經歷了很大的變化，最主要的原因，是日本政府在臺灣實施教育的成果，讓臺灣社會接觸到不同的文化。但請想一想，在這次上課討論的內容中，還有沒有其他因素，也促成了當時臺灣社會的變遷呢？請在下表中分享你的看法唷！

(1) 除教育制度外，有沒有什麼因素也會造成日治時期臺灣社會的變遷呢？					
(2) 請舉出一個實例，說明你為什麼會這樣認為？(課本或上課的內容都可以寫)					
教師評分項目	不足、錯誤		模糊或有瑕疵		具體、適切
(1) 能適切舉出影響臺灣社會變遷的因素	1	2	3	4	5
(2) 能運用實例適切說明自己的看法	1	2	3	4	5
小計(滿分10分)					

學習單二參考答案： Q1 1.○ 2.X 3.X 4.X 5.X

Q2 (學生可以自由發揮)

有了好資料好教案，學生真的能走進歷史嗎？ 談〈重回日治辦畢旅〉

嘉義市文化資產豐富，本校嘉義國中過往就曾設計「文化旅遊規劃」課程，希望能讓學生藉此認識更多的在地文化，讓課本的知識和生活產生聯結。嘉義有熱愛家鄉的畫家陳澄波先生，利用畫筆紀錄許多日治時期的畫面，加上本校中也有本日治時期的畢業紀念冊，然僅存一本且影印版模糊不清，讓人難以深究，十分可惜。

然而，臺史博數位資源中的「校園生活記憶庫」解決了這樣的窘境。對於現場教學最助益的，是該資料庫不但收錄了大量日治時期的畢業紀念冊和照片，臺史博也已對資料庫中的內容進行查證與考究，不用擔心資料的來源。並且臺史博針對所有的收錄影像逐一建檔、列出校名的演變及古今校址的對照，直接用關鍵字查找，非常便利。該資料庫所收藏的校園影像記錄包含室內外課堂、儀式、社團活動與旅行等，從校園影像擴展到當時的社會生活、重要建築和都市樣貌的變遷。

臺史博的數位資源是一個能深刻了解日治時期歷史的一個寶庫，不僅可以設計較大型的課程如〈重回日治辦畢旅〉，還可進行課堂小探究。例如可經由校名的演變探究日治時期教育政策的變化：舉今日嘉義市的民族國小為例，先後曾為嘉義第二公學校、臺南州東門公學校、民族國民學校，經歷了多次的政策影響，可帶領學生回憶課程中介紹的教育發展，體驗到課程與生活的聯結。

另外，教學現場還可就主題揀擇資料庫中的照片進行授課。資料庫收藏有大量的嘉義市照片，顯示嘉義市在日治時期可能是個非常受歡迎的景點，可請學生探究原因，或老師可就照片帶領學生認識嘉義市的歷史。過程還可與現存遺址、景點，甚至是陳澄波先生的作品相比較。體驗何謂歷史的變遷，其中的變與不變。

〈重回日治辦畢旅〉的教案除了結合臺史博的資料庫內容，與往昔不同的地方還有時間的設定。由於該教案的設定是「重返日治時期」，為讓學生有共感且發揮創意，最後的成果有學生設計的畢業旅行路線外，還要利用科技和老照片為自己的小組製作旅行寫真帖，讓學生自己彷彿真得完成了旅行。

這套教案適用的對象為七、八年級，以具有日治時期的歷史知識背景的學生為佳。設計初衷是希望學生可以在活動中培養「規劃和解決問題的能力」，符合社會領域核素養的「社-J-A3 主動學習與探究人類生活相關議題，善用資源並規劃相對應的行動方案及創新突破的可能性。」同時也希望藉由課堂中提供的數位資源和教學的引導，學生能理解日治時期舉辦修學旅

行，其目的與日本當時的殖民政策息息相關，以期加深並拓展學生在課本中的所學。

學生配合學習單的引導，並使用臺史博數位學習資源查找資料，從中發現哪些文化資產是從日治時期就存在的？哪些是當時修學旅行喜歡去的地點？能透過認識日治時期的嘉義，從而轉換自己的視角，規劃出符合日治時期時代特色的修學旅行。最後能善用資訊能力，透過動作設計與影像合成，利用歷史照片與個人影像結合，完成遊記照片。學習透過紙本媒介之圖文編輯，認識知識生產與訊息傳遞之敘事邏輯，希望能達成社會領域核心素養中的「社-J-B1 運用文字、語言、表格與圖像等表徵符號，表達人類生活的豐富面貌，並能促進相互溝通與理解。」在整體課程實施後能藉由理解嘉義市過去的歷史，培

養「對日常生活產生的共感」以及「形塑對家鄉之自我認同」，因此較適合於校訂課程中實施。

本教案的實施過程中，搭配有三份學習單，內含三個學習任務，引導學生完成最後的學習成果。其中學習任務一和學習任務三較以往同性質課程的學習單內容不同。學習任務一是針對「校園生活記憶」，引導學生熟悉資料庫的操作與內容查找，在內容上也為學習建立基礎概念，讓學生從中了解日治時期修學旅行的選擇有當時政府展示殖民成果的意味和強化對國家的認同，因此地點安排約可分為學習單上列的五類。另外，還提問三個總結性問題，請學生觀察當時修學旅行最常去的地點和認為最特別的地點。

另外，學習任務三，讓學生透過內容進行修學旅行路線的初步規劃，可檢視路線規劃是否流暢、合理，與主題的符合度。除了紙本作業，也可視課程時間搭配第一次的口頭報告，請師長和其他組別同學進行初步回饋，再根據回饋的部分修正內容，之後再據此進一步完成線上詳細路線規劃和景點照片的挑選，最後再完成旅行寫真紀念帖。此二份學習任務共同的部份，是皆有附上教師批改時的檢核點，希望能減輕老師批改此類作業的壓力外，也給學生一個完成學習任務的方向。

應用案例 III 〈重回日治辦畢旅〉

設計者

嘉義市立嘉義國中
陳佩棻

領域 / 科目

歷史

實施年級

七、八年級

教學節數

3-4 節

教案簡介

本教案與學習單名為〈重回日治辦畢旅〉，適用於國中七、八年級的歷史課程，旨在引導學生探索日治時期修學旅行的歷史背景，結合當代數位資源及科技工具，設計具有教育性與趣味性的學習活動。課程以國立臺灣歷史博物館的「校園生活記憶庫」為核心數位資源，讓學生學習運用資料庫查詢歷史資料，並以日治時期的視角規劃修學旅行行程。



本教案教材包



更多教材包



校園生活記憶庫

教案與學習單使用說明

<p>核心素養 具體內涵</p>	<p>社 - J-A2 覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。</p> <p>社 - J-A3 主動學習與探究人類生活相關議題，善用資源並規劃相對應的行動方案及創新突破的可能性。</p> <p>社 - J-B1 運用文字、語言、表格與圖像等表徵符號，表達人類生活的豐富面貌，並能促進相互溝通與理解。</p> <p>社 - J-B3 欣賞不同時空環境下形塑的自然、族群與文化之美，增進生活的豐富性。</p>				
<p>學習重點</p>	<table> <tr> <td data-bbox="289 716 381 1037">學習表現</td><td data-bbox="381 716 1218 1037"> <p>社 1a - IV -1 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係。</p> <p>社 3b - IV -2 利用社會領域相關概念，整理並檢視所蒐集資料的適切性。</p> <p>社 3d - IV -1 規劃與執行社會領域的問題探究、訪查、創作或展演等活動。</p> </td></tr> <tr> <td data-bbox="289 1037 381 1195">學習內容</td><td data-bbox="381 1037 1218 1195"> <p>歷 G - IV - 1 地方史探究（二）</p> </td></tr> </table>	學習表現	<p>社 1a - IV -1 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係。</p> <p>社 3b - IV -2 利用社會領域相關概念，整理並檢視所蒐集資料的適切性。</p> <p>社 3d - IV -1 規劃與執行社會領域的問題探究、訪查、創作或展演等活動。</p>	學習內容	<p>歷 G - IV - 1 地方史探究（二）</p>
學習表現	<p>社 1a - IV -1 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係。</p> <p>社 3b - IV -2 利用社會領域相關概念，整理並檢視所蒐集資料的適切性。</p> <p>社 3d - IV -1 規劃與執行社會領域的問題探究、訪查、創作或展演等活動。</p>				
學習內容	<p>歷 G - IV - 1 地方史探究（二）</p>				
<p>學習目標 與 評量目標</p>	<p>1. 認知</p> <p>(1) 認識校園生活記憶庫網站。</p> <p>(2) 理解日治時期的修學旅行與殖民政策相關。</p>				

學習目標
與
評量目標

2. 情意

- (1) 透過活動形塑對家鄉之自我認同。
- (2) 培養對日常生活產生的共感。

3. 技能

- (1) 使用臺史博數位學習資源查找資料。
- (2) 能透過認識日治時期的嘉義，從而轉換自己的視角，規劃出符合日治時期時代特色的修學旅行。
- (3) 能善用資訊能力，透過動作設計與影像合成，利用歷史照片與個人影像結合，完成遊記照片。學習紙本媒介之圖文編輯，認識知識生產與訊息傳遞之敘事邏輯。

教學設備
／
資源



電腦



投影



平板

徵引文獻或參考書目

- 校園生活記憶庫 <https://school.nmth.gov.tw/>
- 國家文化記憶庫 <https://tcmb.culture.tw/zh-tw>
- 臺灣百年地圖 <https://gissrv4.sinica.edu.tw/gis/twhgis/>
- 聚珍臺灣 今昔嘉義：<https://www.gjtaiwan.com/new/?cat=6619>
- 聚珍臺灣 今昔臺南：<https://www.gjtaiwan.com/new/?cat=6621>

學習活動內容及實施方式

第 1 節

5
分鐘

準備階段

一、學生分組

二、引起動機

(一) 提問學生三個問題：從小到大，學校活動中，你最期待的活動是？

(二) 印象中你去過的校外教學都去哪？

(三) 想知道日治時期的學生都去哪嗎？

三、帶領學生進入台史博網站，並引導介紹網站內容及架構

40
分鐘

發展階段

活動一

1. 教師先向學生介紹何謂修學旅行，日治時期舉行修學旅行的目的，以及修學旅行景點選擇的類型。
2. 教師說明本次探究活動的學習任務及流程。
3. 教師發下「學習單一：學習任務 1」（[學習單請參考本書第 76 頁](#)），並指導學生進入「臺史博數位資源整合入口網」中的「校園生活記憶庫」，查閱日治時期所屬縣市或鄰近各級學校的修學景點。
4. 學生完成個人學習單後，教師帶領全班討論，由資料總結出日治時期修學旅行的熱門景點。

第 2 節

45
分鐘

活動二

1. 教師發下「學習單二：學習任務 2」，向學生說明學習單內容。（學習單請參考本書第 77 頁）
2. 教師介紹配合學習任務二可使用的「國家文化記憶庫」等參考網站和二張「臺灣百年地圖」網站上嘉義和臺南日治時期的地圖。
3. 學生完成個人紙本學習單，並將學習任務要求的舊照片傳到指定教學平台 (padlet)。
4. 各組針對組員在「學習單二：學習任務 2」的景點資料，進行組間討論與回饋。



國家文化記憶庫

第 3、4 節

45
分鐘

活動三

1. 教師發下「學習單三：學習任務 3」，向學生說明學習單內容。（學習單請參考本書第 78 頁）
2. 小組完成紙本規劃單。
3. 小組將紙本內容和舊照片傳至 padlet 平台或其他可上傳的平台上。
4. 教師說明指導學生利用 padlet 和平板完成「學習任務 4」-- 學生選擇其中一個規劃的景點就其舊照片，完成「修學旅行紀念寫真帖」。
5. 學生針對所選之景點舊照為背景圖，設計小組團照。

30
分鐘

6. 學生選定景點照片及完成動作照後，移除影像背景，最後和該景點舊照合成，並上傳至平台。
7. 最後請學生用 150 字內敘說照片裡的故事。

15
分鐘

總結階段

各組展示其修學旅行的紀念寫真照，並簡單說明照片裡的故事。

請進入「臺灣史數位資源整合入口網」，資料庫中的「校園生活記憶庫」，於蒐尋欄位中輸入「修學旅行」或「校外教學」。

學習任務 1

請由臺史博的「校園生活記憶庫」中找尋日治時期修業旅行的景點並觀察照片（至少找 3 個性質不同的景點）。

編號	景點名稱	景點來源 (資料庫上的題名)	性質	資料說明
範例	新高山 阿里山 日月潭	嘉義高等女學校 修學旅行照片	<input type="checkbox"/> 自然景觀 <input type="checkbox"/> 名所古蹟 <input type="checkbox"/> 富有涵養國民精神之教育 <input type="checkbox"/> 近代建築設施 <input type="checkbox"/> 產業參觀	照片中師生於新高神社處慶祝登上新高山（玉山）。此次校外教學於 1940 年 10 月舉行，一、二年級前往阿里山、玉山；三年級參訪高雄、鵝鑾鼻；四年級則是前往臺中、臺北州景點；補習科則是去日月潭。
1			<input type="checkbox"/> 自然景觀 <input type="checkbox"/> 名所古蹟 <input type="checkbox"/> 富有涵養國民精神之教育 <input type="checkbox"/> 近代建築設施 <input type="checkbox"/> 產業參觀	
2			<input type="checkbox"/> 自然景觀 <input type="checkbox"/> 名所古蹟 <input type="checkbox"/> 富有涵養國民精神之教育 <input type="checkbox"/> 近代建築設施 <input type="checkbox"/> 產業參觀	
3			<input type="checkbox"/> 自然景觀 <input type="checkbox"/> 名所古蹟 <input type="checkbox"/> 富有涵養國民精神之教育 <input type="checkbox"/> 近代建築設施 <input type="checkbox"/> 產業參觀	
總結	Q1 就你的觀察，有發現哪些景點是當時各個學校修學之旅的最愛嗎？可以說說你覺得理由是什麼嗎？			
	Q2 就你的觀察，你覺得哪個景點的選擇是特別的，令你想不到的？可以說說你的想法嗎？			
教師檢核	<input type="checkbox"/> 能正確填寫景點名稱 <input type="checkbox"/> 能適當說明資料內容	總結 Q1 的回答	1 2 3 4 5 貧乏或謬誤 大致符合實情 精準、合理	
	<input type="checkbox"/> 能正確填寫景點來源 <input type="checkbox"/> 能適當判斷景點性質	總結 Q2 的回答	1 2 3 4 5 貧乏或謬誤 大致符合實情 精準、合理	

學習單二

我們是第 _____ 小組

組員名單 () () () ()

行程景點規劃表：

學習
任務 2

請每位組員至少找出 2 個（1 個嘉義郡；1 個臺南州內）適合修學旅行的景點，蒐集相關資料，最後小組討論是否採用。

景點名稱 / 性質	請以列點方式說明該景點為何符合任務的需求 (組員回饋以評分方式進行：1 貧乏或謬誤 --- 3 大致符合實情 --- 5 精準、合理)	
(範例) 景點：臺中公園 性質：近代建築設施 是否有舊照片： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 不確定來源 來源：國家文化記憶庫	一、景點的歷史價值：臺中公園是日治時期的八景之一，見證了日本政府的現代都市計畫。 二、值得參觀的地方：湖中的湖心亭是一座歐風洋式建築，曾用於接待來臺主持縱貫鐵路通車大典的載仁親王。公園還可以野餐和划船。 三、學習上的效益：了解日本政府開始在臺灣實施現代都市計畫的成果，以及縱貫鐵路對觀光的影响。	組員回饋 1 2 3 4 5 最後小組是否採用 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
景點： 性質： 是否有舊照片： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 不確定來源 來源：		組員回饋 1 2 3 4 5 最後小組是否採用 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
景點： 性質： 是否有舊照片： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 不確定來源 來源：		組員回饋 1 2 3 4 5 最後小組是否採用 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
教師檢核	<input type="checkbox"/> 能正確填寫景點名稱 <input type="checkbox"/> 能正確填寫景點性質 <input type="checkbox"/> 能清楚寫出景點的符合任務的理由 <input type="checkbox"/> 能找到該景點的舊照片 <input type="checkbox"/> 組員能合理給予回饋	

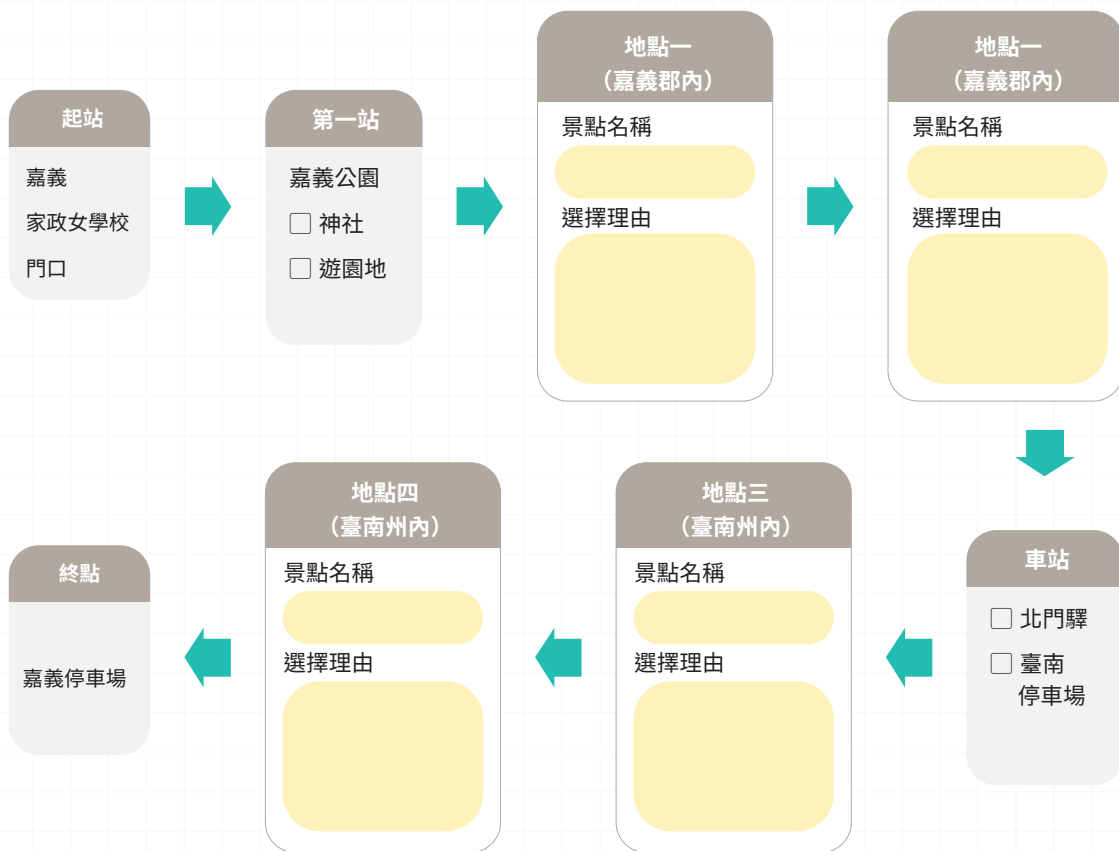
我們是第 _____ 小組

組員名單 (_____) (_____) (_____) (_____)

學習
任務 3

嘉義家政女學校島內修學旅行地點初步路線規劃

主題： _____



教師檢核表
(須滿 3 項)

- ☐ 選擇的景點可以大致符合任務的需求
- ☐ 景點之間交通路線順暢且適當
- ☐ 能就選擇的景點，歸納出適合的路線
- ☐ 上傳至平台的資料齊全且附上來源

筆記頁

6

打造平台

共創數位內容
近用藍圖

臺灣史數位學習內容計畫是一項以**文化近用、轉譯應用與跨域鏈結**為核心精神與目標，歷經兩年多、凝聚眾人心力所完成的重要任務。透過資源盤點、關鍵詞整理、使用者研究，以及與 108 課綱對接的數位內容轉譯應用成果：完成常設展影音 36 支、延伸教育影片 9 支、Podcast 15 集、解謎遊戲 3 款、VR 影片 1 支與延伸議題影片 6 支、教案、教材包及學習單等，並建置「點集臺灣史」網站平台。

然而，真正的挑戰在於如何讓臺史博過往累積的、此次兩年來開發的以及未來持續擴增與修正的成果，能夠在「共編」、「共創」、「共享」的基礎上，實踐數位教育的永續藍圖。為此，臺史博以兩大策略為核心：其一，建置「點集臺灣史」網站平台，作為整合與開放的知識入口；其二，透過教育推廣與品牌經營，深化臺史博數位教育的影響力。

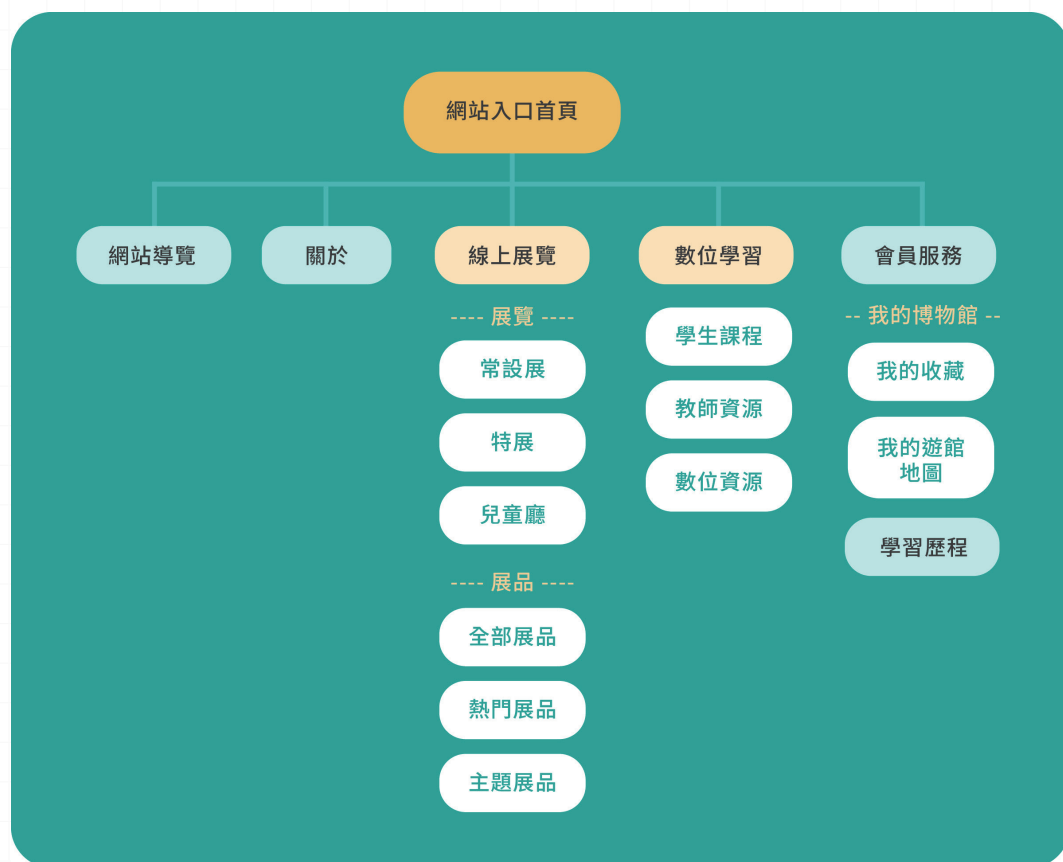
構築無時空限制的學習平台 建置「點集臺灣史」網站

網站設計以使用者為核心思維，針對資源雖多卻應用率不高、教育轉譯不足、單點資源分散等痛點，提出五大目標：**模組化**讓資源可重組再利用、**普及化**能跨裝置及跨族群友善操作、**共創化**允許師生與社群共同參與製作、**版本化**可具備追蹤與更新的歷程、**開放化**可提供合法再利用機制。

網站內容包含三大層面：一是臺史博長期累積的數位學習資源，二是整合本計畫成果，三是預留擴充功能以持續新增內容。

值得一提的是「線上博物館」網站，已建置常設展與 30 餘檔特展之 720 度環景展覽。常設展「斯土斯民：臺灣的故事」以「時代」為主軸，涵蓋從史前到當代七大單元，應用典藏品進行多層次詮釋與通用設計，兼顧不同觀眾需求；特展則透過文化科技政策支持，自 2017 年以來累積超過 30 檔，以高解析環景攝影、三維建模、AR 展示與互動介面保存並再現展覽成果，突破時空限制，讓更多觀眾得以線上體驗。

此外，網站增設數位學習專區，包含「教師資源」與「學生課程」，提供教案、教材包、學習單等，並與教師協作，進一步設計個人臺灣史數位資源服務，開啟我的會員服務功能可收藏臺灣史展品及數位學習資源，紀錄學習足跡等，建構屬於個人的線上臺灣史數位資源學習包。



網站架構：包含「線上展覽」與新增設「數位學習」專區

建構品牌與永續經營

持續共創內容活化社群網絡

2020 年起，臺史博每年辦理「好資料，不用嗎？」系列活動，推廣數位資源進入教育現場。透過與國高中教師共備課程、培訓工作坊等方式，深入理解教育現場的需求與挑戰，進而調整數位服務策略。活動中蒐集到師生對資源的使用習慣、偏好主題與實際助益，成為後續優化的重要依據。

在文化治理的脈絡下，「好資料」代表經過專業整理，具學術與教育價值的資源。「好資料，不用嗎？」不僅是一系列工作坊，而是一種實踐歷史文化知識的流通、近用與再創造的行動。其策略意涵包含提高資源可見度、強化近用性與再利用潛力、促進跨場域教育與創作應用、建立回饋機制與社群經營模式。好資料的活用、善用、易用與近用，不只是技術問題，而是數位教育與文化近用權的核心。透過教材開發、教學模組設計與跨域合作，典藏研究資源得以轉譯為師生可用、社會大眾可親近的數位內容。



好資料，不用嗎？臺史博數位資源應用推廣工作坊

文化為體 科技為用

善用數位科技驅動文化內容近用服務

博物館數位教育本身具備**開放近用、互動沉浸、個人化學習、跨域整合與永續共享**等特質，正呼應國際博物館協會（ICOM）於 2022 年提出的新定義：博物館作為社會服務的常設機構，不僅保存並詮釋有形與無形文化，更需促進多樣性與永續性，並以教育、娛樂、反思與知識共享為核心功能。

展望未來，臺史博可進一步從文化數位資源永續治理原則著手，深化以下方向：提供語意化標籤與標準化檢索、確保跨平台與多語言及無障礙的呈現方式、採用國際標準格式如鏈結開放資料（Linked Open Data, LOD）或國際圖像互通架構（International Image Interoperability Framework, IIIF）提升資料互通性、制定明確授權機制如創用 CC 並鼓勵再利用、建立可引用 URI 與開放匯出格式以便學術與教育應用、發展知識圖譜（Knowledge Graph）建構資料資產地圖等措施，臺灣的文化記憶將持續在全球數位舞台上被看見、被理解、被傳承。

以學習者 / 使用者為中心，是博物館教育的核心精神，也是臺史博長期致力於研究、典藏、教育及公共服務的共同價值，本計畫亦然並同時實現了數位化、教育化與社會化的目標，為未來發展奠定基礎。臺史博不僅保存與傳達臺灣歷史文化記憶，更透過數位科技及工具建構沒有時空限制的學習場域，讓歷史與文化走入一般大眾日常生活、教育現場與世界角落。

數位應用的永續藍圖，正是以「歷史」為橋樑、以「數位科技」為網絡，串聯文化、教育與社會，擴散臺史博的社會影響力，讓臺灣的故事持續在世代間流傳、讓世界看見臺灣。

筆記頁

筆記頁

筆記頁

好資料，不用嗎？：臺史博數位資源應用特輯

指導單位：文化部、教育部

發行人：張隆志

統籌指導：莊佩樺、李雪敬

總策畫：許美雲、蕭淑貞

主編：國立臺灣歷史博物館

專文撰寫：許美雲、李怡瑤、顧惠方、高郁煊、李健輝、

李宜真、陳佩棻（依文章順序）

執行編輯：魏雅蘋

出版發行：國立臺灣歷史博物館

地址：臺南市安南區長和路一段 250 號

電話：06-356-8889

傳真：06-356-8895

<https://www.nmth.gov.tw/>

出版日期：2025 年 12 月

定價：非賣品

國家圖書館出版品預行編目 (CIP) 資料

好資料, 不用嗎?: 臺史博數位資源應用特輯 / 許美雲, 李怡瑤, 顧惠方, 高郁煊, 李健輝, 李宜真, 陳佩棻專文撰文. -- 臺南市: 國立臺灣歷史博物館, 2025.12
面; 公分
ISBN 978-626-395-290-4(平裝)

1.CST: 國立臺灣歷史博物館 2.CST: 博物館教育
3.CST: 臺灣史 4.CST: 數位學習

069.9733

114017142

臺灣史數位學習內容計畫

內容開發：許美雲、李文媛、林芳群、高郁煊、陳韋利、鄭莘蓓、魏雅蘋

內容顧問：呂怡屏、林孟欣、周宜穎、周哲宇、陳明祥、陳怡宏、陳韋利、黃裕元、錢乃瑜、蕭軒竹

點集臺灣史平臺：陳韋利、劉怡君、謝燕蓉

數位資源應用推廣：李文媛、林芳群、高郁煊、張靖宜、鄭莘蓓、魏雅蘋

特別感謝 | Masao Aki 馬紹·阿紀、Rimuy Aki 曾修媚、Yupas Watan 尤巴斯·瓦旦、Yuba Tana 尤木·打那、Zuzule Demalalade 祖祖樂·得瑪晃晃、林佳慶、林欣楷、翁佳音、許瑞芳、陳一隆、楊琬琳、蔡海廣、鄭光博、鄭瑩憶

授權聲明 | 本書圖文集編輯內容，除原始素材另有註記者外，皆採 CC BY-NC-3.0-TW 授權發布，引用時請顯名：「國立臺灣歷史博物館，《好資料，不用嗎？：臺史博數位資源應用特輯》」。而若引用內容包含編輯示範教案，亦請於後續利用時，一併指示所引教案之設計者及其教案名稱。



指導單位

