

教案名稱：時空旅行社：線上策展平臺的探究與實作

教案簡介

本教案以「時空旅行社」線上策展平臺為核心，設計高中歷史探究與實作課程。教學問題聚焦於：如何從「人、物、空間」的關係切入歷史，並將過去、現在與未來連結成故事。課程對象為升學型高中學生，規劃18週，分為展覽觀察、策展架構設計、紀念品創意、以及線上展覽實作四大階段。所用數位資源包含臺史博「快慢之間」3D展、「看見臺灣故事」網站，以及「國家文化記憶庫2.0」策展平臺，搭配教師自編的學習單與檢核表。學生將在操作中學習從展覽策劃者角度理解主題脈絡，並以共編方式完成線上展覽。本教案的預期成效不僅是成果展示，更在於引導學生養成歷史探究的方法、策展的敘事能力，並且同時發展其數位素養與團隊合作精神。

(一) 教案與學習單使用說明

領域/科目	社會領域/探究與實作		設計者	臺北市立松山高中/張育甄
教學單元	作品的構思與產出		教科書版本	南一版歷史探究實作 《給年輕史家的漫遊指南》
適用年級	高二		教學節數	18 週 (6 週教師探究實作引導+10 週學生線上實作+2 週學生成果分享)
社會領域 核心素養 具體內涵	社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。 社-U-B2 善用各種科技、資訊、媒體，參與公共事務或解決社會議題，並能對科技、資訊與媒體的倫理問題進行思辨批判。 社-U-B3 體會地理、歷史及各種人類生活規範間的交互影響，進而賞析互動關係背後蘊含的美感情境。			
學習重點	學習表現	歷 3d-V-1 規劃、執行歷史類作品的創作或展演。		
	學習內容	V. 歷史學探究		
議題融入	學習主題	科技教育		
	實質內涵	科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。		
教學設備	電腦、投影設備、手機、課程投影片。			
學習目標與評量目標				
<p>一、認知</p> <p>本教案從認識博物學到博物館學的知識探討開始，期望以學習者體驗重於文字閱讀的方式，使學習者能藉由人與物、時間與空間、篩選與展示等思考出發，去認識在文字世界之外的另一種歷史陳述方式。</p> <p>二、情意</p> <p>藉由臺灣歷史博物館以生活的素材、生動的影音，將歷史知識融入數位資料庫與線上展覽中，使師生在認識過去歷史事件的同時，也能覺察古今差異，理解過去活在歷史當下的人們所做出的種種歷史選擇。此外，也期望歷史學習者能進一步運用歷史學科的探究方式，引發對個人歷史、家族歷史、地方歷史乃至對公眾議題的興趣，以更豐富多元並具時間脈絡的觀點，來參與社會議題的討論。</p> <p>三、技能</p> <p>透過國立臺灣歷史博物館數位資源與「時空旅行社：線上策展平臺」具嚴謹架構與步驟清晰的引導，使學習者能跨越課堂時間的限制、打破校園圍牆的藩籬，著手規劃、執行歷史作品的創作與展演。</p>				
徵引文獻或參考書目				
<p>1. 國立臺灣歷史博物館數位資源：</p> <p>(1) 看見臺灣故事數位學習平臺 https://nmtheducation.nmth.gov.tw/</p> <p>(2) 時空旅行社 國家文化記憶庫 2.0 線上策展平臺</p>				

<https://curation.culture.tw/>

(3) 走進臺史博--720°逛特展【快慢之間：臺灣鐵道旅行特展】

<https://vr.nmth.gov.tw/railwaytravel/>

2. 其他圖書與數位資源

(1) 妮可拉·皮克寧 (Nicola Pickering) 著，高文萱譯，《博物館策展人工作指南：認識、管理與展示物件》，臺北：典藏藝術家庭，2022。

(2) 黃貞燕、謝仕淵編，《博物館歷史學》，臺南：國立臺灣歷史博物館，2021。

(3) 政府網站的開發工具書：

<https://www.webguide.nat.gov.tw/>

週次安排	學習活動內容及步驟說明	教師指導與評量執行 (搭配學習單)
1-6 週	<p>一、準備階段 (搭配教學 PPT)</p> <p>(一) 課程說明 說明歷史探究實作課程的學習內容與學習目標。</p> <p>(二) 歷史學 X 博物學 認識歷史學與博物學的誕生背景。</p> <p>(三) 3D 環景導覽體驗： 快慢之間-臺灣鐵道旅行特展</p> <ol style="list-style-type: none"> 簡介展覽內容。 引導學習者進入線上展覽並體驗展覽互動內容。 引導學習者進行展覽觀察與延伸思考。 <p>(四) 如何說故事 利用臺灣歷史博物館「看見臺灣故事數位學習平臺」及策展工具書《策展五把尺》之步驟，引導學習者在具備對博物學與博物館的初步認識與體驗經驗後，進一步認識如何策展。</p> <p>(五) 線上策展平臺實作 利用臺灣歷史博物館「時空旅行社 國家文化記憶庫 2.0 線上策展平臺」，進行線上策展的實作。</p>	<p>【教師指導重點】</p> <p>這個階段的重點旨在讓學習者能將歷史學習延伸之課本文字資料之外，去體驗與感受人與物、時間與空間、篩選與展示等思考出發，去認識在文字世界之外的另一種歷史陳述方式。</p> <p>因此，在介紹博物學概念到博物館知識內容的同時，重點宜放在讓學生去理解與體驗物與空間的陳設邏輯。並且透過基礎知識介紹→展場導覽體驗→分析策展邏輯→建立脈絡化詮釋能力→線上策展實作等循環式學習方法，能夠讓學習者邊做邊學，實踐探究理想。</p> <p>【評量執行重點】</p> <p>這個階段的評量，可以藉由學習者對線上展覽的觀展經驗去延伸思考這個展覽除歷史的觀點詮釋之外，對於展場的布置、展件的挑選到順序的安排，是不是符合觀展者的日常經驗與觀展需求。</p> <p>(詳參學習單 1)</p>

7-16 週	<p>二、發展階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據學習者的學習興趣與學習動機，鼓勵學習者利用現有數位學習資源，進行策展資料蒐集。 2. 適時檢視學習者的學習進度，並鼓勵學習者進行自我檢核。 	<p>【教師指導重點】</p> <p>這個階段的重點旨在讓學習者能將前六週所學習的以觀展人為出發的使用者中心設計概念，融入在小組的線上策展計畫中過去的博物館展示受限地理空間與觀展時間，較不易客制化，在多元詮釋與靜物展示之間較難求取平衡，而透過線上策展，不僅可以跨越時空限制，更能讓策展者不再侷限博物館學門，學習者正好可從自身與在地觀點出發，對展品進行多元詮釋。</p> <p>【評量執行重點】</p> <p>這個階段的評量，可以藉由學習者個人的日常經驗與在地文化出發，以所學歷史知識及參考資料為本，與所展之物與時代，進行更獨特的詮釋。此外，在這個階段也需學習如何在有限時間與有限材料之下，進行妥善的時間分配與分工，以期在不同階段內完成既定探究目標。 (詳參學習單 2、3)</p>
17-18 週	<p>三、總結階段</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行成果展演。 2. 藉由學習者的成果動態展示，引導學習者在展示過程中，提出對成果的自我檢核。 3. 引導觀展者在回饋展演的同時，亦能反思自身作品，以求自我精進。 	<p>【教師指導重點】</p> <p>這個階段的重點旨在讓學習者能系統性、脈絡化的呈現展覽的旨趣與展件的呈現邏輯，同時能在導覽時練習說故事的能力，至於每個展件的深入探究，可以期許學習者未來在時空條件許可下，再做補強。</p> <p>【評量執行重點】</p> <p>這個階段教師不僅可藉由「以始為終」的目標，去評估策展學生是否達到最初設計的目標，同時也可再一次引導觀展者，去深入理解每一場展覽背後，所具備的策展思維與邏輯，並能看見歷史展覽背後的侷限性，而不只在展覽技術與藝術美感間做評價。 (詳參學習單 4)</p>

