

南臺人文社會學報 2020 年 1 月

第二十二期 頁 27-61

通識課程的接地氣—在地實踐創新課程的教案教材規劃 與設計

蕭百芳*

摘要

本文以 107 年 11 月的〈把街區當教室—通識課程的創新與實踐案例〉（蕭百芳，2018B）為基礎，以及 107 學年度第一學期的「商業美學與文創藝術-在地文化與城市文創 B」（以下簡稱為「在地文化與城市文創 B」）為研究主角，著重探討從第五週到第 11 週共六週（扣除第九週的期中考）的在地場域課程單元，是如何規劃與設計教材與教案，引導學生與在地場域接地氣，期末產出場域創生的作品，達成高教深耕計畫裡大學應善盡社會責任為地方創生的目標。

關鍵詞：在地文化、五條港、走讀、翻轉課程

*蕭百芳，南臺科技大學通識教育中心副教授

電子信箱：kiki@stust.edu.tw

收稿日期：2019 年 03 月 17 日；修改日期：2019 年 11 月 21 日；接受日期：2020 年 01 月 16 日

STUST Journal of Humanities and Social Sciences, January 2020

No. 22 pp.27-61

The Localization of General Education: The Development and Design of Teaching Plans and Materials for Local Practices and Innovative Programs

*Pai-Fang, Hsiao**

Abstract

In this article, on the basis of the case, “The Street Community as Classroom: A Case for General Education Innovation and Practices (Hsiao, 2018B)”, the author explores the course of “Commercial Aesthetics and Culture Creation Art: Local Culture and City Culture Creation B” (henceforth abbreviated to “Local Culture and City Culture Creation B”). The paper focuses mainly on discussing how the six weeks of field classes between Week 5 and Week 11 (excluding the mid-term exam in the 9th week): (1) led students to connect with the local community through teaching plans and material designs, (2) generated practical projects for the end of the semester, and (3) eventually achieved the goal of taking social responsibility, as assigned by the Higher Education Project.

Keywords: Local Culture, Five-Channel Harbor, Study by Tours, Flipped Course

*Pai-Fang Hsiao, Associate Professor, Center for General Education, Southern Taiwan University of Science and Technology
E-mail: kiki@stust.edu.tw
Manuscript received: Mar. 17, 2019; Modified: Nov. 21, 2019; Accepted: Jan. 16, 2020

隨著國家發展委員會推動「設計翻轉、地方創生」示範計畫，教育部於高教深耕計畫裡也特別推動「大學社會責任實踐計畫」，認為大學「應該主動積極和當地社經及產業發展結合，帶動所在地區繁榮與發展，以實踐大學社會責任」(教育部大學社會責任推動中心，無日期)。地方創生來自日本因高齡化與少子化嚴重，有許多的城鎮即將消失，包括該城鎮的歷史文化與重要資產，因而希望透過大學的陪伴與協助培育人才，讓青年人口回流，以積累地方永續發展與存在的價值(張力亞，2018;劉怡馨，2018)。

「商業美學與文創藝術」創課於100學年度，隨著教育部推動社會參與式課程，於通識革新計畫裡課程也更名成「商業美學與文創藝術-在地文化與城市文創」，上課地點也從教室走出校園，打開學生的視野。然雖打開學生視野，學生與在地終究像個過客，無法達成107年高教深耕計畫的大學社會責任的目標，培育地方人才，學生能關懷地方，並願意嘗試與地方一起解決困境或者提出創生的方法。因此課程在多年的授課經驗，107年重新審視調整與修正課程，透過翻轉、走讀與手做三個教學模式，規劃與設計教材，讓學生接地氣，達成為地方創生的目標。

本文以107學年度第一學期的「商業美學與文創藝術-在地文化與城市文創B」為研究主角，著重在探討從第五週到第十一週共六週(扣除第九週期中考)的在地場域課程單元，如何將翻轉教學與走讀作搭配，規劃與設計教材與教案。研究目的有二：

一是應用實務導向的課程理念，可創造大學生對在地文化的關懷(廖敦如，2018)。

二是驗證社會實踐課程的教材經過設計後，學生社會實踐的可行性。因此透過通識藝術美學課程的教案設計，觀察學生在地關懷的具體成效，以及以社會實踐在地文化，能否接地氣為地方創造行銷影片、具有地方文化特質的文創開發，是本文探討的重心。

壹、在地實踐課程場域—清代掌控全臺貿易的五條港

「一府、二鹿、三艋舺」的一府是指五條港繁忙的貿易，當時不僅掌控府城經濟，也影響了全臺的經濟，成為全臺的經貿中心，十八至十九世紀盛極一時。因此五條港可謂為孕育臺灣經貿之母，長久以來只注重行政文化的風氣下，五條港郊商罕為人知，就連住在五條港裡的居民，也不清楚五條港對臺灣發展的重要性。當今世界遺產的風潮下，帶動國人對於地方文化的重視，何況是世界罕見且曾掌控臺灣經濟發展的五條港，身處於府城的大學有其責任，也是課程在地實踐選擇此處之因。

五條港的特殊，在於300多年前的府城赤崁樓與安平、鹿耳門間有臺江內海，先民從內地來臺，得先抵達鹿耳門，再換乘舢舨船經臺江內海，才能到達赤崁樓，當時府城的上岸地點在大井頭，如圖1(劉良璧,1961)。臺江內海逐漸陸浮，郊商為了方便運送貨物，於陸浮的軟質泥地開挖人工水道，1752年王必昌《重修臺灣縣志》「城池圖」裡已見五條港的雛型，如圖2。



圖1 1685-1704康熙臺灣輿圖

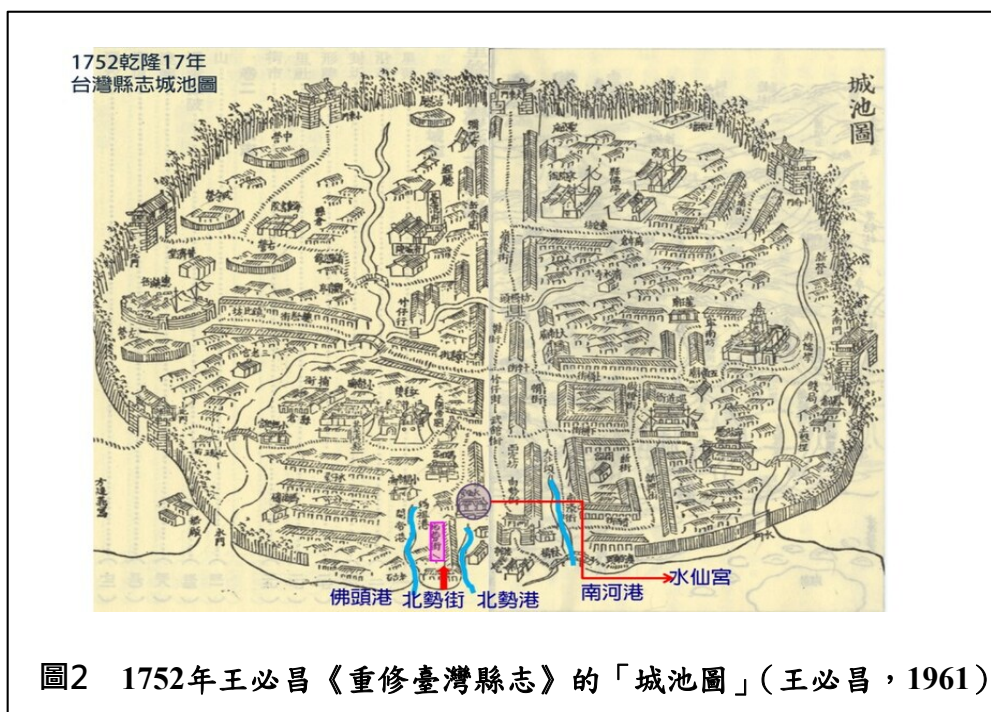


圖2 1752年王必昌《重修臺灣縣志》的「城池圖」(王必昌, 1961)

圖2可見當時郊商所挖掘的三條人工港道，也可看見郊商於三港道中央的北勢港底所建的郊商總部水仙宮。後因貿易需求量大，以及陸浮面積擴大，往北往南再挖港道，由北往南形成了新港墘港、佛頭港、北勢港、南河港與安海港的五條港。各港道就其本身條件、位置及與城內的產業鍊結的關係，運送的貨物各不相同，也形成不同港道有不同產業的特色，如佛頭港，因港道水深，專以運送木材為主（陳秀琄，2014）。日治時期因五條港逐漸淤積，開建了新的運河，又因開放安平通商，洋行四起，五條港道因而沒落，逐漸變成下水道，如圖3。目前港道雖然都成下水道，然聚落空間保存尚稱完整，尤其是郊商總部的北勢街（今稱神農街），仍保留清代郊商為貿易所建的街屋樣貌與街道寬度，十分珍貴（蕭百芳，2018A）。



圖3 今五條港區往昔港道示意圖（筆者以google地圖為底，參考五條港發展協會的五條港地圖，與三年五條港田調的資料，繪出清代五條港的位置）。

貳、課程的規劃

一、十八週課程的規劃

如前述「在地文化與城市文創B」課程，在107年創新與教學實踐計畫的前題下，以走讀取代走馬看花的參訪，以翻轉改變被動聽講的上課方式，以做中學完成了地方創生的目標。由走讀、翻轉與實做的三項授課方式所規劃的十八週課程如下：

表 1

107-2 在地文化與城市文創 B 課程的 18 週課程規劃

週次	課程單元	課程活動	授課方式
1	品牌藝術與文創商機一—課程說明	1.分組 2.認養港道	小組討論
2	品牌藝術與文創商機二—繪本文創	幾米繪本與府城文創	教室翻轉 1
3	講座 1—五條港的經營與文創開發	講座	

(續) 表1

107-2 在地文化與城市文創 B 課程的 18 週課程規劃

週次	課程單元	課程活動	授課方式
4	品牌藝術與文創商機三一公仔文創與城市吉祥物創作	港道吉祥物創作	教室翻轉 2 做中學 1
5	再生空間的文創美學一一五條港參訪前的先備知識建立	建立五條港基礎知識	教室翻轉 3
6	再生空間的文創美學二一五條港參訪	走讀五條港	走讀 1
7	再生空間的文創美學三一老屋欣力的探討	1.認養港道的認識 2.預設與認識在地創生的老屋	教室翻轉 4
8	再生空間的文創美學四一五條港與其再生空間的探索	1 港道散步路線的規劃 2.尋訪合作的創生老屋	走讀 2
9	期中考週		
10	影像藝術的城市行銷美學一一微電影的行銷手法與老屋採訪規劃	採訪港道老屋的準備	教室翻轉 5
11	城市魅力與旅遊文創商機一一老屋再造結合旅遊文創行銷策略應用(校外參訪 3	走讀 3 採訪文創老屋	走讀 3 做中學 1
12	城市魅力與旅遊文創商機二一五條港文創商品的開發	港道與老屋文創的發想	教室翻轉 6 做中學 2
13	城市魅力與旅遊文創商機三一五條港地圖的開發	港道散步地圖的規劃與設計	教室翻轉 7 做中學 3
14	期中成果報告		做中學 4
15	城市魅力與旅遊文創商機四一五條港文化園區的文創行銷策略的大會師	1.港道部落格的規劃 2.老屋行銷影片修改	教室翻轉 8 做中學 5
16	影像藝術的城市行銷美學二一再訪文創老屋經營者	1.與老屋主討論行銷影片與文創品的修正 2.實際走訪小組的散步路線作修正	走讀 4 做中學 6
17	成果展與成果發表		
18	期末考週		

從表1,「在地文化與城市文創B」十八週的課程,雖以翻轉、走讀與做中學三種方式的授課為主,但是每一週的上課方式並非全然採單一方式,

經常使用兩種並行的方式上課，以讓修課學生達到良好的學習成效（見圖4）。

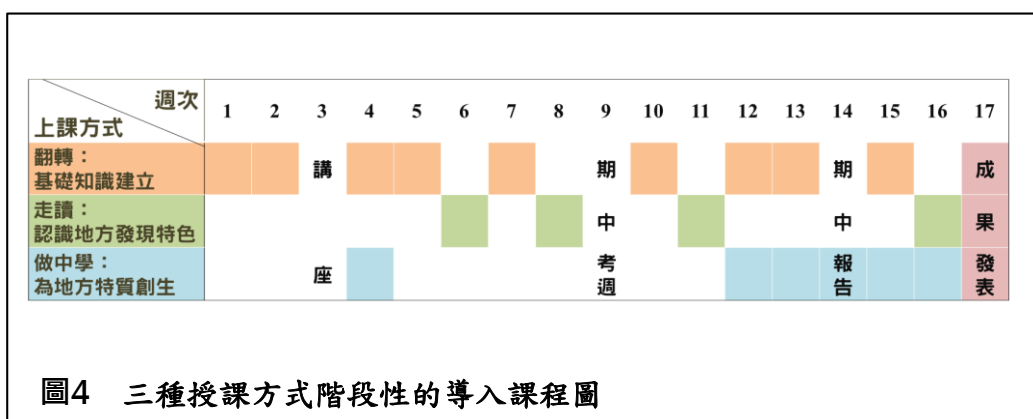
第一週雖僅僅使用小組討論的方式，但是為了順利推行往後16週課程的各項活動，因此分組、認養港道、取小組名稱是這週的重要工作。因課程的實踐場域在五條港，課程創生的目標設定在保存五條港的珍貴文化基因，進而製作影片發揚與開發文創品以及散步地圖為地方創生，因此順應實踐地域的特性，依港道將40位學生分成新港墘港、佛頭港、北勢港、南河港與安海港五組。分組過程中簡略的說明每一港道的歷史特性與目前現況，依學生對港道的感知與興趣組成小組，並依組成成員與港道特性為小組命名，如下：

表 2

107-1 在地文化與城市文創 B 課程的分組與命名

認養港道	組名	人數	說明
新港墘港	老街 BANG 起來	9	著名的信義街為新港墘港清朝時期的老古石街，該組同學希望藉由她們的文創改造，讓老街有活力。
佛頭港	我不入地獄 誰入地獄	8	佛頭港有許多的廟宇，如祀典武廟、大天后宮都為港道上的重量級廟宇，因此以與神的反差詼諧手法來命名。
北勢港	這草有毒	7	往昔北勢港主要運送藥材，港旁的北勢街底有藥王廟，祭拜神農，該組則以神農嚐百草的特性命名。
南河港	官官難過 官官不說	7	南河港是五條港中的官道，港道中有接官亭，故以官與關的諧音用俗諺來命名。
安海港	八+九喵趴趴造	9	安海港裡的正興街以貓聞名，該組有九人，期待整學期逛遍安海港認識安海港，因而以貓與人數來命名。

整體而言十八週課程，分三階段來設計課程：第一階段先以教室翻轉建立基礎知識；第二階段則走出教室走讀親訪實踐場域；第三階段在翻轉與走讀所獲得的內蘊能量，發想創意並實做為地方創生，如下圖：



三種授課方式架構是從教室翻轉的「具象思考」，到走讀活動有了「真實情境」，學生因行動導入有了「問題發現」，最後找出「解決方案」以做中學的方式完成課業（廖敦如，2009）。圖4搭配表1的課綱規劃，從第5週到第11週的教室翻轉與實踐場域的走讀，成為做中學解決方案為地方創生的重要養份。因此如何的引導學生，對實踐場域有感知發現問題，能關懷之，進而在做中學中創造在地價值，良善的教案與教材設計是其之鑰。

二、走讀單元的地方融滲設計

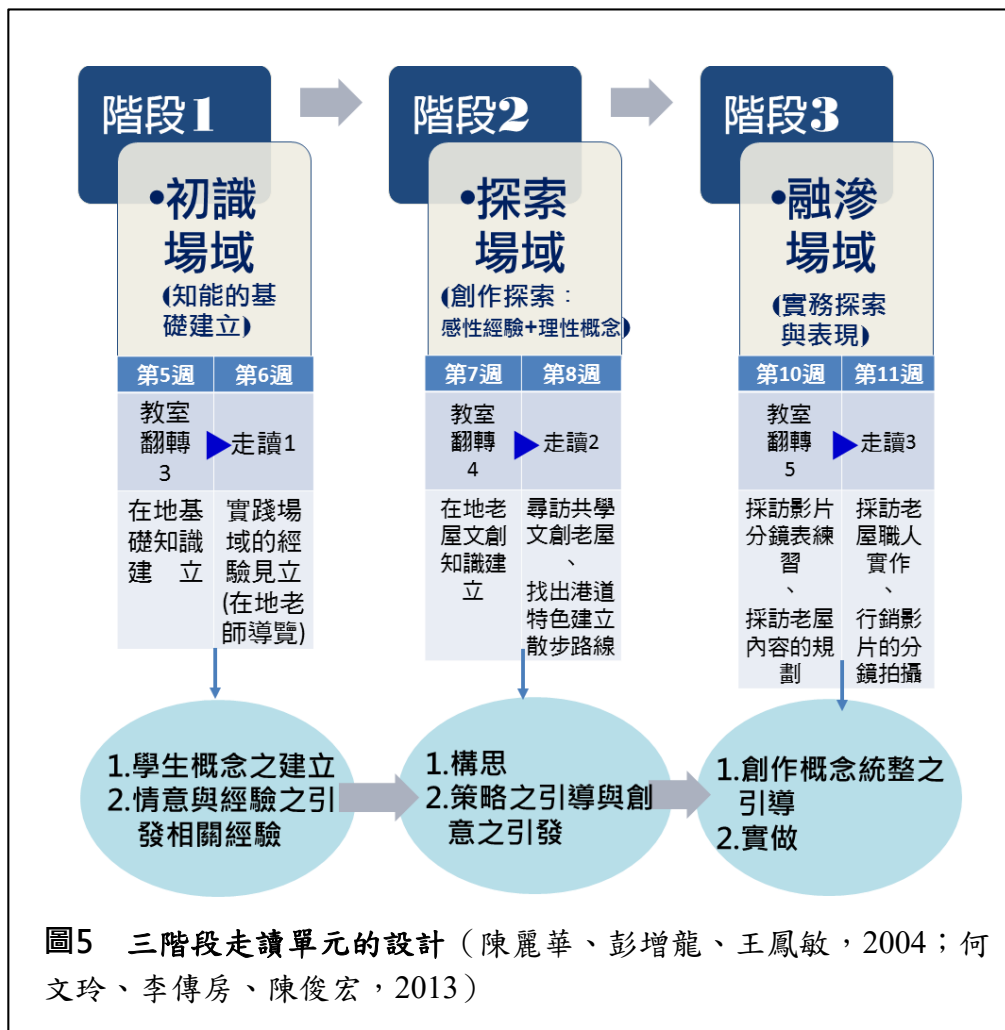


圖4從第5週啟動了走讀的相關授課，採用了社區學習階段、社區探究階段，與社區行動階段等三個階段的方式設計課程(陳麗華、彭增龍、王鳳敏，2004)，以培養學生對場域的關懷與參與度。而走讀的目標除了打開學生視野，認識實踐場域外，還要能發現場域的特質與問題，融入在地與之互動，再將這些內蘊透過引導轉化成地方創生的因子。因此在第5-11週(扣除第9週的期中考週)總共六週的授課，安排了一週教室翻轉、一週走讀的穿插式之三組課程單元設計。而三組課程單元是具連貫與進階性質的三階段，若單一授課，無法有整體性的成效，如圖5。

從圖5，課程融入在地採用了先建立先備知識的方式，且以當地的導覽老師帶領學生認識在地，使學生在教室裡獲得的既有認知，透過導覽快速的與在地產生連結。第二階段將範圍從五條港縮小至小組認養的港道，讓學生以探索的方式，自行在港道範圍活動，感受出港道的特質特色，找出想為其行銷與學習的文創老屋；透過讓小組的學生合作，自行摸索的方式，能夠加速對在地產生情感與認同。第三階段則是實際的採訪老屋職人，為能採訪好職人與介紹老屋特色，小組學生得事先作好功課，透過前面四週已對於港道與老屋的熟悉度，先做技能的學習（分鏡），再做採訪的內容規劃，再於第11週完成融滲在地的採訪課題。

參、走讀單元的教材設計

圖5的走讀單元三階段規劃與設計，無論那一階段都需要良好的教案與教材輔助，以引導學生達成該階段的成效，下分述之。

一、初識場域—知能的基礎建立

因為多數學生對於五條港相當陌生，雖然第一週分組時有簡略講述五條港的基本知識，但是對於目前已成下水道的五條港，學生既陌生、無感又很有距離。如何吸引學生認識五條港並感興趣，第5週翻轉課程的教材設計，是其靈魂。

（一）第五週翻轉教室—學生概念之建立

本課程共三節課，第5週的翻轉課程分成兩階段，第一節課是五條港空間概念的建立，第二、三節課是在地知識的加強。第五週的教案流程設計如下表：

表 3

五條港的認識與五條港疑雲桌遊競賽活動單元流程

時間	活動	說明
00-25	1.五條港的基礎知識 2.10/19 五條港的參訪說明	
25--40	主題 1：小組文創公司對自己所認養的港道的空間概念建立一範圍。 討論問題 1： 請在第一張空白的五條港地圖上，畫出小組認養與負責港道的位置；最後請用紅色虛線畫出小組負責的港道範圍，並標示附近街道。 說明： 1.限時 15 分。 2.參考地圖，請至小組討論版參考所附的地圖。 3.地圖畫好後請將該圖拍照，並上傳至討論版繳交作業。	1.請各組將討論成果，畫在空白地圖 1 上。 2.將自己認養港道標示出來及附近的街道名稱補上地圖。 3.發放物品： (1)五條港區域的市街地圖 2 張。 (2)彩色筆一盒。
40-60	主題 2：小組文創公司對 10/19 參訪路線的認識 1。 討論問題 2： 請在第二張空白的五條港地圖上，畫出小組 10/19 當天所要參訪的路線位置。	1.請各組將參訪路線，畫在空白地圖 2 上。 2 請 TA 協助將地圖貼於小組的牆上，記得下課時，讓各組組長帶回，10/19 參訪時帶著，沿路對照。
60-75	主題 3：小組文創公司對 10/19 參訪路線的認識 2。 討論問題 3： 請在第二張小組 10/19 參訪路線地圖，用不同顏色的筆標出小組負責港道的位置。 說明： 1.限時 15 分。 2.該圖請組長保存好 10/19 參訪時，供小組使用。 3.請將該圖拍照上傳至小組討論版本翻轉題的位置。	10/19 小組跟導覽老師走過港道時時，就可知道自己負責的港道現今模樣。
75-95	主題 4：小組文創公司對五條港的認識。 簡報 1：內鬼疑雲桌遊介紹 簡報 2：教材-五條港疑雲桌遊介紹	

(續) 表 3

五條港的認識與五條港疑雲桌遊競賽活動單元流

時間	活動	說明
95-150	主題 5：小組文創公司對五條港的認識 一小組的五條港疑雲桌遊競賽。 先選定五條港的某一主題，給十分鐘查詢該桌遊裡五條港主題的內容，開始進行遊戲。 說明： 1. 改成教材的五條港疑雲桌遊共有五項主題，每小組至少玩三項主題作競賽。 2. 玩過的主題都需作記錄，請記錄於五條港疑雲桌遊的小組作業裡。 3. 請將作業拍照，上傳小組討論版。	1. 各組玩桌遊時，請填寫桌遊作業。
150-170	主題 5：小組文創公司對五條港的認識 一全班的五條港疑雲桌遊競賽。 說明： 1. 各組派出 2 名同學參與五條港疑雲桌遊競賽 2. 玩一主題，決勝負	請 TA 宣讀獲獎的組

從上表，第五週課程主要在建立學生場域的空間概念與知識，讓第六週親到五條港時，加速對五條港的認識。

1. 五條港空間概念的建立

如何建立五條港的空間概念，除了被動的聽講外，表三主題1設計了讓學生動手畫地圖的教材，以加深認識港道位置。教材為五條港範圍的GOOGLE MAP街道圖，請小組看螢幕的五條港地圖（圖6），討論後同心合力的畫出自己認養港道的位置，讓學生有一個完整的港道空間概念。圖7為認養新港墘港的「老街BANG起來」組，她們畫出新港墘港流經的區域圖。



圖6 第五週認識五條港位置空間概念的教材

第六週的五條港參訪，與課程合作的臺南市文化協會配合課程規劃出五條走讀路線，以讓認養某港道的同學除認識五條港外，也能深度的走訪認養的港口。因此表3的主題2是要每組在第二張空白的五條港範圍地圖裡，先畫出小組第六週的參訪路線，再在該地圖上標出自己認養港口的位置與附近街道，一來可讓學生事先了解第六週要參訪的路線，二來參訪中走到自己認養港道的區域時，能更加注意觀察環境。圖8是安海港組畫出參訪10/19當天導覽老師會帶的路線，並把重要的景點標出。



圖7 老街BANG起來小組所畫的認養港口圖



圖8 八+九喵喵趴趴造小組所畫的參訪路線圖

2. 五條港知識的深化

為了建立修課學生的五條港基礎知識，特別開發「五條港疑雲」桌遊作為上課教材。「五條港疑雲」桌遊的靈感是來自「內鬼疑雲」這款桌遊，一組玩家經執骰子決定主題，透過機制，玩家裡會有一到二人拿到的主題與其他人不同，隨後每人對這個主題以一句話來形容，最後大家抓出誰的主題不同（[派對桌遊] 內鬼疑雲規則介紹，2015）。以這樣的遊戲概念設計出「五條港疑雲桌遊」，內容有五條港的美食一、美食二、老店、廟宇與著名景點五組卡牌四個類別，四類是從五條港的重要知識與資訊分門別類選出來的。如第一類的美食一，玩家每人拿的圖卡正面是數字，數字旁邊如果有黃色圓球記號，就表示那個數字背面的美食主題跟其他人不一樣，見圖9的最右側。圖9卡牌的背面有一到七個是五條港的知名傳統排隊美食，學生玩這款桌遊時，需要形容主題，就會主動上網找資料，無形中形塑了學生的五條港各項相關的在地知識，是這款桌遊教材的特質。為此還特別設計了這款桌遊玩後作遊程記錄的小組作業，讓學生整理玩過認識的在地知識，簡單的陳述出來，如圖10。圖10老街BANG起來這組，在老店主題

是般到了水仙宮前的「寶來香餅鋪」，她們對於該老店的形容是「臺南70年老店，賣椪餅、紅圓、發粿，及拜拜供品，全部純手工。」基本上已認識到傳統餅鋪寶來香，所販賣的特色商品與純手工製作的二大特色。



圖9 五條港疑雲桌遊的美食卡正反面

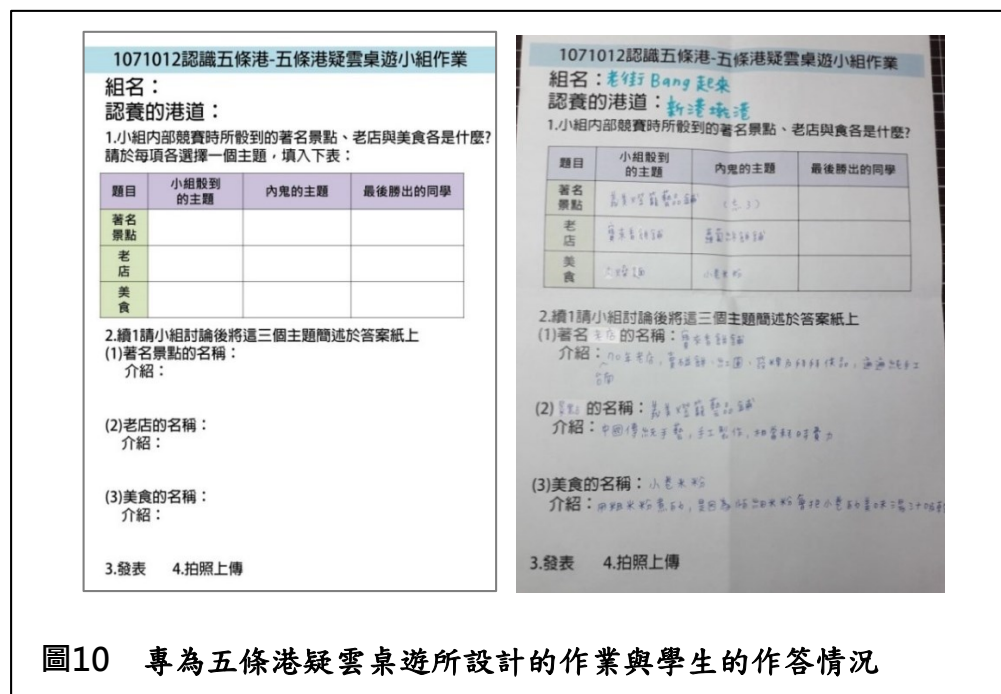


圖10 專為五條港疑雲桌遊所設計的作業與學生的作答情況

（二）第六週的第一次五條港參訪—情意與經驗之引發相關經驗

因為第五週作足了準備，本週就讓在地的專業老師帶領學生，親身的走讀五條港，認識五條港。故本週課程的重點在於將第五週的知識建立與實景作對照，在走讀中觀察五條港，並從中發掘實踐場域有意思有特色的事物。因此此次參訪的作業為：

10/19參訪時，請拍出你們覺得值得推薦的景點三張照片，並附上簡單的推薦說明。

透過第五週的形塑在地知識後，能夠懂得在地特色與珍貴的重點是什麼，於予推薦，並論述說明原因。此外學生在參訪時拍下有意思的照片裡，經由挑選的行為，除加深參訪時的印象，也培育了學生五條港重要文化意象的敏感度，再透過書寫說明的當下，需清楚文化的內蘊與珍貴，才能列成推薦必看的景點或必作的活動。如佛頭港組的許文齊同學拍了大天后宮的內部照片，他推薦大天后宮的原因是「照片中兩副匾額在不同時期掛上，訴說著廟裡發生的故事」，顯見他觀察祀典大天后宮歷來受到官方與民間的重視，經常有賜贈匾額懸於廟中，提醒遊客來此不要忘了這些珍貴的牌匾。

二、探索場域—創作的探索

有了第五、第六週對於實踐場域的認識，第二階段再到五條港場域去，則希望透過小組的同心協力自行在場域探索，發現與感受在地文化的珍貴，自發的尋找自己想要採訪與共學的文創老屋，以及要如何將自己認養的港道場域以散步的方式，推薦予人。教案採取探索的方式，主要讓學生好好的感受與認識場域，真心、有感而喜歡才會用心的為場域思考，為其創生。

1.第七週教室的翻轉—構思

因課程除為港道找出一條適合散步的路線，認識地方外，主希望透過自主的學習方式採訪文創老屋職人，一方面為老屋行銷與創生，另一方面

向老屋職人學習，以此建立學生對地方的關心與關懷。因此第七週的教案規劃首先對目前府城老屋再造的文創風潮有所認識，當第八週再度到認養港道時，才能於港道的老屋群中，選擇出想要學習與協助行銷創生的老宅。以此設計的翻轉教案如下表：

表 4

小組文創公司推薦與行銷自己港道的文創老屋競賽活動單元流程

時間	活動	說明
00-30	第八週參訪說明 府城老屋欣力簡報	
30--65	主題 1：小組文創公司對自己所負責的港道選出最具特色的老屋文創-選出推薦老屋。 討論問題 1： 請小組討論出負責港道的範圍，選出值得推薦的老屋文創 1 間。(請利用小組 LINE 社群找圖)。 說明： 1.小組先討論出自己港道上想要推薦的老屋 1 間，每一間並選出數張最具代表該老屋的照片上傳至討論版所指定的位置。 2.請上傳小組討論的截圖。 3.請 TA 至通識中心輸出。	1.請各組將討論成果，選出一間要推薦的老屋，上傳其圖像。 2.該老屋為第八週同學第 2 次參訪五條港要打卡的地點。
65-110	主題 2：小組文創公司對自己所負責的港道選出最具特色的老屋文創—擬定行銷老屋策略與製作大字報。 討論問題 2： 1.請小組成員擬定 5 分鐘內行銷該老屋策略。 2.製作行銷的大字報 說明： 1.請小組討論用何種策略與內容，在 5 分鐘內上臺行銷該老屋。 2.利用上傳的圖片製作行銷的大字報。	
100-130	主題 3：小組文創公司對自己所負責的港道選出最具特色的老屋文創—上臺行銷老屋。 行銷活動： 1.請使用大字報正式上臺行銷該老屋 2.每組限 5 分鐘 說明： 請小組自行拍照或錄影小組報告的情景，上傳至討論版指定區。	

(續) 表 4

小組文創公司推薦與行銷自己港道的文創老屋競賽活動單元流程

時間	活動	說明
130-150	主題 4：小組文創公司對自己所負責的港口選出最具特色的老屋文創-PK&票選。 票選活動： 經過說明，你最想去的老屋是那間？ 說明： 1. 每組同學一枚貼紙，只能貼自己組以外的大字報 2. 一組一組投票 3. 可以在臺下行銷拉票	
150-170	主題 5：小組文創公司對自己所負責的港口選出最具特色的老屋文創—驗票與頒獎。 票數最多的組，為冠軍 說明： 1. TA 當場數票 2. 最高票表示選老屋以及行銷功力最好	請 TA 宣讀獲獎的組

表4教案裡的活動設計，在教師以簡報資料學習府城目前的老屋文創風潮概況後，就讓各組學生從第六週參訪港道的初步印象，再透網路各種對於認養港口裡的老屋之論述與評價，初步討論出有興趣值得為其進一步行銷與創生的老屋，作為第二次參訪要觀察與造訪的老屋。在造訪前當然要對該老屋有所認識，因此設計讓學生製作大字報的模式，將該屋的特質與重點，利用吸睛的圖片作行銷策略，向其他港口組介紹該老屋。透過五個港口組的報告，全班順利的認識各港口裡有特色的老屋，是本週課程教材設計的重點。最後安排票選活動，各組為了取得冠軍，獲得老師下週參訪的獎勵，無不卯足全力，設計策略以贏得全班同學對於小組想造訪老屋的認同。因此上課氣氛熱烈，有效率的讓全班學生融入五條港場域的氛圍裡，圖11就是該節課從討論選出港口老屋，到製作大字報、上臺行銷、票選與頒獎的過程。

主題1	主題2	主題3	主題4	主題5
				
小組討論認識港道的老屋，從中選出一間想要造訪的老屋	製作大字報	上臺行銷老屋	票選	頒獎

圖11 推薦與行銷港道文創老屋的競賽活動

2.第八週第二次五條港參訪—策略之引導與創意之引發

第二次參訪的方式，主要讓修課學生自行探索認養港道，此行目的有二，一是拜訪第七週小組選出來的老屋，邀請老屋職人於第十一週接受小組採訪；二是在探索港道的同時，透過前三週建立的先備知識，找出港道裡具珍貴資產的散步路線。有關於港道散步路線的景點搜集，是採用年輕人喜愛的打卡模式，以課群臉書為平臺，讓學生將想要推薦成散步路線的地點，拍照上傳到臉書平臺，如圖12。

第二次五條港參訪活動打卡活動作業1-打卡

請於活動時間內，到各指定或小組選定的地點打卡拍照、並寫下打卡的地點、時間與簡單的說明，上傳至課群臉書，各小組的打卡活動上傳區。

一、繳交的打卡照片，每一張要說明，打卡的地點與主題名稱：

- 1.各組所選定的老屋
(人與老屋合照、老屋正面照各一張組長代表繳交)
- 2.老屋內部(組員避免重複)
- 3.巷道最適合散步的路線(整組一條路線，針對該路線每個組員拍不同的散步點，每人數點)
- 4.巷道最具代表的圖像或標誌(嚴禁同組重複)

說明：
上傳繳交期限：2018.11.02當天
課群臉書網址：
<https://www.facebook.com/%E7%9C%8B%E8%A6%E5%9C%A8%E5%9C%B0%6%96%87%E5%8C%96.%E7%BF%BB%E8%BD%89%E9%83%8A%E5%95%86%E9%A2%A8%E8%8F%AF-146711wzqGPAkGm?ref=bookmarks>

圖12 第二次參訪活動的作業內容

散步景點以打卡的模式搜集，如圖13，主在推廣港道的文化資產，讓未曾來過或不熟悉五條港文化珍寶的來客認識，還有成為第13週「五條港地圖開發」課程單元的基底，透過小組成員的再討論，確定那些景點納入推廣的散步地點，開發成一張港道的散步地圖。當然學生拜訪第七週所選出的文創老屋職人，邀請職人11月3日接受採訪，並非每一組都進行順利，若遭遇拒絕的小組，可趁在港口探索找尋散步景點時，發掘想要採訪也願意受訪的老屋職人。



圖13 八+九貓趴趴造小組上傳臉書打卡作業的情況

三、融滲場域—實務探索與表現

在前兩次參訪，各小組已找到並邀請港口老屋職人受訪，第三次到場域則進行採訪工作與行銷影片拍攝。為了讓採訪與拍攝場景順利，第十週的前置工作顯得格外重要。

(一) 第十週的翻轉教室—創作概念統整之引導

因為出校門參訪的機會次數有限，要把握好時間作有效的管理與運用，因此第11週與老屋職人的採訪要有充足的前置作業，以此設計第十週的上課教材與活動，流程如下：

表 5

行銷老屋與在地職人影片的規劃單元流程

時間	活動	說明
00-15	在地職人講堂活動說明	
10-35	主題 1：如何拍一部好片 簡報：如何說一個好故事？—製作案例	
25-50	主題 2：城市行銷的微電影案例與作法 簡報與影片： 01 我是臺南人，我喜歡臺南 2 02 寂寞島嶼-虎井 縮時攝影 03 2011 屏科大 餐旅系 送舊影片 04【小時光麵館】第十話色彩斑斕的未知 05 世界盃冠軍 林孟欣：臺灣在地圖上很小，但在我們心中很大	案例說明
50-120	主題 3：行銷老屋與在地職人影片的內容與場景討論 1。 討論問題 1： 請小組討論老屋行銷影片的方向內容與規劃，再依規劃討論出至少五格的分鏡場景，上傳至群組。 說明： 1. 限時 30 分。 2. 請先上傳五個要拍的場景照片至課程 TA 的 LINE 群組。	分鏡或分鏡腳本是指電影、動畫、電視劇、廣告、音樂錄影帶等各種影像媒體，在實際拍攝之前，用圖格的方式來說明影像的構成，標註運鏡方式、時間長度、對白以特效的運用等。
120-150	主題 4：行銷老屋與在地職人影片製作的分鏡規劃練習與採訪問題討論。 討論問題 2： 1. 請小組將五個場景圖片貼於小組分鏡表上，並於場景寫上旁白、鏡頭、音樂等拍攝資料。 2. 請於大字報上寫出 11/23 採訪職人的採訪問題。 說明： 1. 請將場景貼上彩色照片，再寫上拍攝資料，拍照上傳討論版繳交。 2. 大字報寫上 11/23 採訪職人的問題。 3. 小組參與討論的同學與完成的分鏡表、大字報拍照，上傳至討論版。	
150-170	發表	

本週的翻轉教室在基本影片製作概念教學後，進行兩項討論，一是老屋行銷影片的內容規劃，進而討論到拍攝方式、內容以及腳本的構想。輔助學生將影片討論的內容湊成型的是分鏡表。分鏡表主在協助從影片的故事內容思考，要從什麼角度拍，用那些手法拍，以呈現出最佳的劇情張力與氛圍（AnimApp，2013）。因此本週課程先讓小組討論內容與劇情後，再讓各組把想要傳達的影片內容利用分鏡表，做好下週除職人採訪的錄影外，也規劃好其他場景拍攝的內容，見圖14。

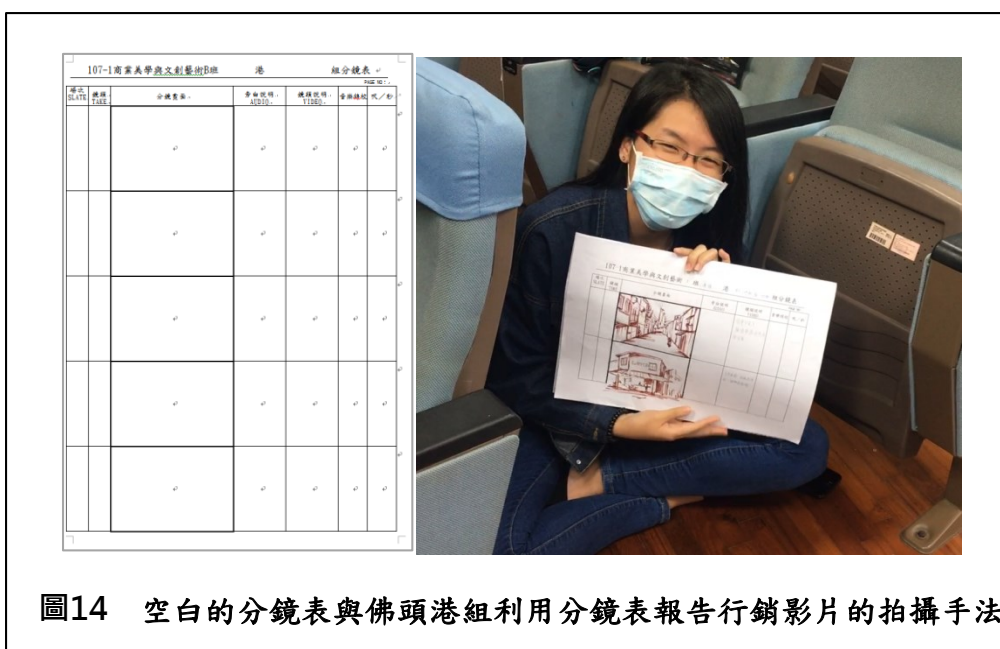


圖14 空白的分鏡表與佛頭港組利用分鏡表報告行銷影片的拍攝手法

一部好的老屋影片，除了有良好的分鏡架構，也需要有優質的內容與劇情，因此採訪老屋職人，能夠從職人身上學到或挖掘老屋珍貴資料與文創的經營方針，亦或是老屋如何改造對待的方式當成影片內容，那麼事前做足功課才能做好一場優質採訪報導融入影片裡。因此表5主題4即在讓學生規劃次週的採訪內容，將採訪問題寫於大字報上。透過發表時與老師討論再修正，找出有那些問題是必要問而同學卻沒想到的，又或者那些問題是可以進一步探究仔細詢問職人的。

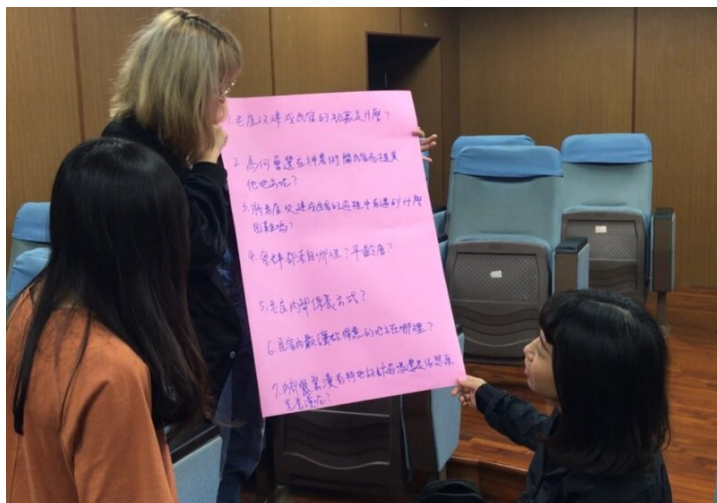


圖15 北勢港組發表大字報上採訪職人的問題

(二) 第11週的老屋職匠採訪一實做

老屋職匠採訪當週的活動，為讓整組八個人有效率完成影片的最初拍攝與採訪，除第十週在教室翻轉活動中已做足規劃外，還透過繳回各項作業的設計，讓學生能按部就班的完成採訪工作。

此次作業分成整組與個人作業，整組繳交的作業如下：

1. 講堂實況錄影至少 10 分鐘。請先上傳 Youtube，以網址繳交。
2. 請繳交至少 3 張講堂活動的實況照片，一定要有主講人與小組成員聽講的畫面。
3. 請繳交講堂的文創老屋地點的照片至少 2 張（外觀與內部）。
4. 小組成員與主講者和海報合照 1 張，並請主講人簽名，小組成員也要簽名。

整組的作業旨在建立學生如何記錄採訪活動，以及從職人的訪談中綜合重點，想出講堂名稱。圖16是南河港組採訪臺南老店泉興榻榻米所繳交

於討論版的照片。數張老闆邊製作榻榻米邊讓同學採訪的照片，畫面溫馨也讓從未親眼看見榻榻米製作的學生大開眼界。此外要學生拍老屋的內部與外觀畫面，無非要他們仔細觀查老屋的構造，以及老屋再造的精髓。此組學生內部選擇繳交第三代泉興的傳人透過重新思考注入創意的榻榻米文創品展示牆，說明學生也注意到文創可從文化底蘊裡創出新意。因為泉興榻榻米的第三代年輕老闆李宗勳發展新做法，讓榻榻米的傳統產業有了新生命，也將老店進行修整注入新意（鄭郁萌，2016.1.14）。學生採訪老店職人，有觀察到這項特質，因此把老店重新整修的新意全部入鏡（圖16最右側），這組同學繳交這張照片，無非想要傳達一位年輕老闆傳承傳統產業透過文創注入新意的真心。從南河港組同學回繳的作業，顯示透過前五週的教室翻轉與走讀，發揮了效益。



圖16 南河港組採訪泉興榻榻米回繳的整組作業

除了整組作業外，還有個人作業，如下：

1. 每一組針對講堂的採訪內容責任分題。
2. 每一小組成員分到採訪職人的某一主題，請針對當天採訪的該題內容撰寫至少100字，並依內容附上3張以上的相關照片，照片要有文字說明。

此項作業的設計，是希望小組透過團隊合作將老屋職人受訪的內容記

錄下來，既可以輔助影片製作的文字說明，也能再整合成一篇報導文章，落實為老屋行銷創生的目的。

肆、地方社會實踐的成品

課程經過第五週到第十一週共六週（扣除第九週期中考週）的在地接地氣的教學，再經文創品、地圖設計、影片修正等課程單元的實做誘導，最後的成效分述之。

一、以整體港道概念與老屋行銷影片而言

將整體港道意象反饋於在地，新港墘港組十分的接地氣。這組同學選擇清代新港墘港的主要街道老古石街（今信義街），與當時城外（兌悅門）的老古石渡民宿合作。因老古石渡的民宿主人，以環保友善環境概念與發揚在地文化為念創立民宿，誘發該組同學對於在地珍貴文化資源的關注。在同學與民宿主人多方的溝通交流下，為其民宿拍攝的行銷影片，非常有老古石渡民宿的嫻靜氛圍與企業理念，如圖17與其影片（游綺，2018）。



圖17 新港墘組的採訪行銷影片

因為老古石渡是清代新港墘港的渡口，有許多空船的壓艙石，在這裡的住民就利用這些老古石的壓艙石鋪路，自然形成老古石街。這組同學就為這條街設計了老古石的港道吉祥物。又因有清代府城專門為防海盜所建的外城之門—兌悅門，加上兌悅門後有座供奉石獅公的廟宇，於是這組同學將城門、城牆結合石獅公設計了二款吉祥物，如圖18。



二、以地圖設計與吉祥物而言

佛頭港組的地圖設計完全是以小組採訪的「Lovi's 巷弄手工雪糕舖」為主角，用該店的冰棒當主角，將港道附近的主要景點作介紹與標記，如圖19。在雪糕店附近有祀典大天后宮，地圖上除了有媽祖蹤影，也讓媽祖手拿雪糕；就連鄰近的赤崁樓，以赤崁樓著名的鼉鳳為地標，將鼉鳳駝著的石碑換成冰棒，極具巧思。



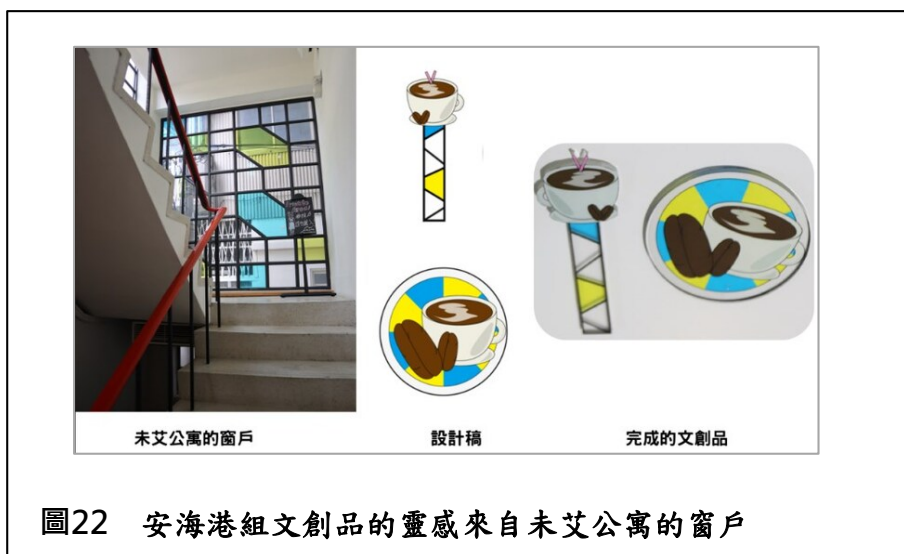
另外港口吉祥物，就以港道的特徵來呈現，因為佛頭港又稱禿頭港，這條港口為五條港裡最寬最深，清代專門用來運輸木材的港口，有許多相關行業產生，如現今仍遺留的百年木屐店。而這條港口既寬且深的特質，也讓佛頭港成為龍舟比賽的場地，因此這組同學創作的吉祥物不僅禿頭，還手拿著龍舟寵物，腳上穿的是港口內百年木屐店的木屐，逗趣外又富含在地文化特質，見圖20。

北勢港為五條港郊商的中心，清代主以藥材貨運為主，神農街（舊名北勢街）底有藥王廟，全因藥材商人的信仰需求，蘊育而生（鄭道聰，2013）。因此北勢港組的學生從日常可見的藥材，搭配藥王廟的主祀神明神農，創造出一群可愛的港口吉祥物，圖21有神農、人蔘、枸杞與紅棗，把清代北勢港運送藥材的特色，展現出來。



三、以文創品而言

安海港組是以採訪的未艾公寓為重心，該民宿主將老舊公寓整理整修後，以咖啡廳、展覽與住宿的複合式方式，讓老房子再生。因為以彩色玻璃的窗戶讓老屋有了新亮點，因此安海港組的同學，為咖啡館設計了杯墊，以及讓來此休憩看書的來客，能夠夾著專屬於未艾公寓有著保存老屋靈魂與精神的書籤。圖22就是這組的設計稿，與實際完成的作品。



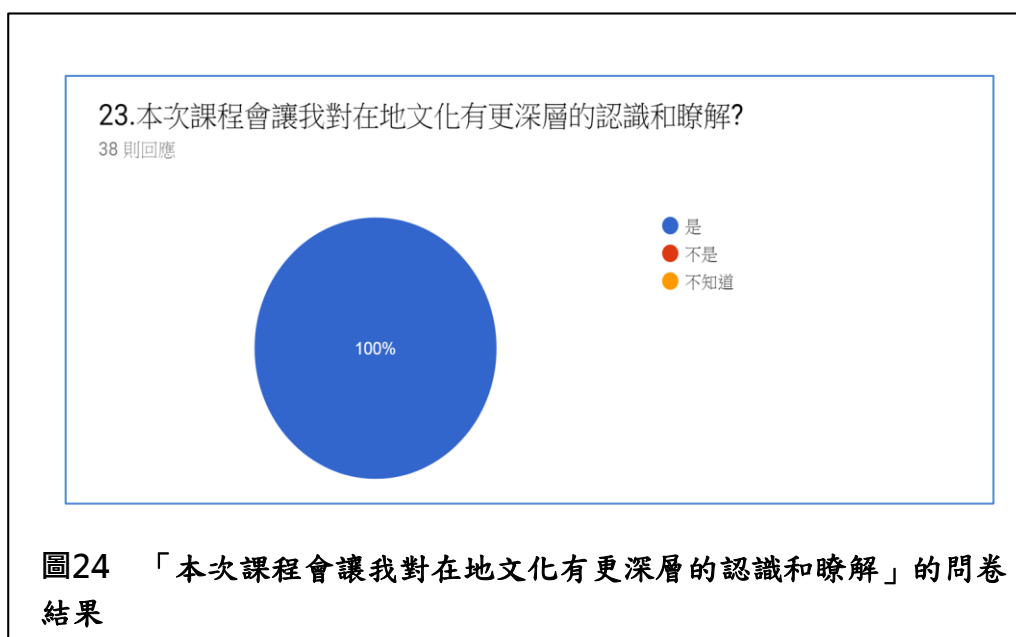
伍、結論

如前言之述，本文研究目的有二，其中之一想驗證社會實踐的通識課程，依「知能的基礎建立」、「創作探索」與「實務探索與表現」三階段教學歷程設計教案教材，最後學生完成社會實踐的可行性。透過初識場域、探索場域與融滲場域的三階段教案教材的設計，誘導學生對於認養場域的認識，進而與場域裡的老屋職人有了交流與學習，學生在場域看到了五條港的文化精髓，佛頭港的吉祥物（圖20）就是最佳代言人；從採訪老屋的屋主職人中，如老古石渡民宿主人對於在地文化的珍惜，也感染了學生學到了港道文化的珍貴。如何搶救愛護老屋，安海港未艾公寓的經營者對於這棟老公寓的熱忱與付出也感染了學生，除了以公寓亮眼的窗戶色彩，創造出屬於未艾獨有的杯墊與書籤外，這組同學更想要把未艾公寓珍視老屋的精神傳達出來，她們專為未艾公寓所設計的地圖（圖23），將未艾公寓的外型繪出，在其最具特色的黃藍格窗位置，畫上以未艾公寓為軸心的安海港散步地圖，還巧妙的將黃藍色塊融入地圖裡，以展現未艾公寓的特質。可見好的在地場域教案教材的規劃與設計，是能夠讓一群只會滑手機的學生，與在地建立了情感，為在地創發新意。



圖23 安海港組的地圖設計

期末最後一堂課，讓本班作了後測問卷，其中「本次課程會讓我對在地文化有更深層的認識和瞭解」的問題，全班施測38人全部回答是見圖24的數據。問卷的最末一題「整個學期學習下來，你對於五條港在地文化的保存與文創發展的想法為何？」除一位同學寫沒有，一位感受不到文化的特色，一位不知所云，二位只寫很好二字看不出真正的學習效果外，其他都認為該發展與保存，還出現將來想朝這方面工作的學生，更有學生擔憂夾娃娃機會破壞五條港的珍貴文化，許多同學對於為五條港作文創開發給予高度的肯定與關注。從附錄38位學生的回答，應用實務導向的通識課程，的確可以創造大學生對在地文化的關心與關懷。



參考文獻

- 劉良璧（1961）。**重修福建臺灣府志**。臺北市：臺灣銀行經濟研究室。
- 王必昌（1961）。**重修臺灣縣志**。臺北市：臺灣銀行經濟研究室。
- 蕭百芳（2018A）。在文獻裡窺探府城北勢港、街的樣貌——空間位置與商業模式。**歷史、藝術與臺灣人文論叢**，15，283-312。
- 蕭百芳（2018B）。把街區當教室—通識課程的創新與實踐案例。**教育研究月刊**，295，52-80。
- 陳秀琍（2014）。**大臺南文化叢書—公路文化專輯—府城百年濱海道 從青海崙到南楚橋**。臺南市：臺南市政府文化局。
- [派對桌遊] 內鬼疑雲規則介紹（2015 年 12 月 7 日）。伴桌趣益智桌遊。取自 <http://bit.ly/2nMR2LY>
- AnimApp（2013 年 11 月 17 日）。**電影拍攝從分鏡腳本學起一**。取自 <http://bit.ly/2mYX2kK>
- 鄭郁萌（2016 年 1 月 14 日）。《老字號》縫合父子情 泉興榻榻米。**壹週刊**。取自 <http://bit.ly/2osDwh6>
- 游綺（2018 年 12 月 19 日）。**老街 Bang 起來_老古石渡專訪**。取自 <http://bit.ly/2mMdlBG>
- 陳麗華、彭增龍、王鳳敏（2004）。社會行動取向課程設計的理念與實踐—以「風華再現洲仔灣」課程為例。**臺北市立師範學院學報**，35（1），75-100。
- 何文玲、李傳房、陳俊宏（2013）。大學「藝術與設計實務導向研究」之教學個案：整合創作、理論與寫作。**藝術教育研究**，26，1-32。
- 教育部大學社會責任推動中心（2019 年 8 月 30 日）。**關於計畫**。取自 <http://usr.moe.gov.tw/>
- 劉怡馨（2018 年 6 月 21 日）。日本地方創生推手木下齊：讓地方過得富

- 足，有特色產業不怕人口少。取自 <http://bit.ly/2nNnoqe>
- 張力亞（2018 年 5 月 14 日）。社會設計的行動與未來：日本「地方創生」經驗教了臺灣什麼？。取自 <http://bit.ly/2nQoFwJ>
- 廖敦如（2009）。建構社區文化圖像之藝術行動課程：「行動學習」導向在大學通識藝術教育上的應用。《教育科學研究期刊》，54（2），163-198。
- 廖敦如（2018）。大學藝術與設計專業課程融入社會實踐之探究—以地方文化加值設計為例。《教育科學研究期刊》，63（1），207-245。
- 鄭道聰（2013）。大臺南的西城故事。臺南市：臺南市政府文化局。

附錄

「整個學期學習下來，你對於五條港在地文化的保存與文創發展的想法為？」的問卷回答統整。

26. 整個學期學習下來，你對於五條港在地文化的保存與文創發展的想法為？

38 則回應

我覺得應該繼續保有原有的文化並且讓更多人知道台南的五條港是什麼。

可以幫同學準備好要準備的東西 並提早一兩個禮拜公布

認識台南

要努力保存現有的文化 讓後世的人能看到台灣原有的樣貌

我覺得五條港實在難得，在現代化的社會中可以保存下來實屬不易。希望五條港上的店家與住戶們能保留地方特色做一些創新的發展，既不破壞在地文化也能推廣。

非常的有意思

讓我非常感動

沒有

能保留五條港道的歷史很不容易，文創商品更能吸引人了解港道的故事與文化

可以多多保留當地的歷史文化

希望透過大家的努力及文創商品的開發能夠讓五條港更受到大眾的注意且共同維護五條港的歷史文物與價值

能夠保存一個時代的軌跡我覺得是非常美好的，很開心能夠參與，畢竟是外縣市的人，其實不會去主動了解另一個地區的過去，比較難過的是，現在到處都看得到夾娃娃機或扭蛋店，是在文創及文化保存上的衝擊

從參訪前做功課到參訪當天，再從探訪後經過無數的討論，最後製作出部落格、文創商品以及微電影，收穫到很多在設計上的經驗，還有對五條港的認識，對於不是本地人的我來說，重新開啟對臺南的認知

可以推廣五條港，讓人了解在地文化

可以給予更多商機 讓不只是旅客觀光客會去

我覺得五條港有很多能夠做文創商品的地方，每一個角落都很有意義。

支持 希望文化留存

希望大家都能了解五條港的特色

體驗了很多，像是幫忙老屋做行銷的過程，讓我學習到溝通和討論

文創部分可以好好研究，感覺可以有更多發展

五條港的文化很多元 老店也有很多不同的故事

希望能讓更多人看見這些東西，文化其實一直在推動，也越來越多人注意到這些故事的存在

26. 整個學期學習下來，你對於五條港在地文化的保存與文創發展的想法為？

38 則回應

很有趣

有些地方其實也沒什麼特別的歷史，要為文化做發想有些困難。

文創發展占了很大的一塊，個人覺得實用性比一切來的重要，質量也要兼顧

很好

我認為在地文化是讓人了解古人在這裡做了什麼 希望可以藉由文創商品讓更多人了解這地方的特色

我認為在地文化是了解古人在當地的特有文化特色 希望可以藉由文創商品讓更多人了解在地特色

能够学习到很多历史

應該將古蹟歷史以現代方式展現，於其中找到一個平衡點

非常有趣讓我們探討台南的文化，也讓我們從中學會如何製作文創商品、如何採訪店家已經如何製作行銷影片。

把水溝改成小水道 模擬清朝的樣子

更了解台南了

繼續傳承下去

很好

我認為在地文化是讓人了解古人在這裡做了什麼 希望可以藉由文創商品讓更多人了解這地方的特色

我認為在地文化是了解古人在當地的特有文化特色 希望可以藉由文創商品讓更多人了解在地特色

能够学习到很多历史

應該將古蹟歷史以現代方式展現，於其中找到一個平衡點

非常有趣讓我們探討台南的文化，也讓我們從中學會如何製作文創商品、如何採訪店家已經如何製作行銷影片。

把水溝改成小水道 模擬清朝的樣子

更了解台南了

繼續傳承下去

希望延續保存歷史

希望未來有機會投入相關行業

五條港所散發的美，不用說的，只要好好去感受。

