

**【附件三】 成果報告(系統端上傳 PDF 檔)**

**封面 Cover Page**

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PSR1100566

學門專案分類/Division：[專案]大學社會責任(USR)

執行期間/Funding Period：2021.08.01 – 2022.07.31

**「地方文學與文化課程」製作 VR 廟宇導覽素材之實踐及成效**

Practice and effectiveness of making VR temple guide materials in "Local Literature and Culture Course"

地方文學與文化

Local Literature and Culture

計畫主持人(Principal Investigator)：王祥穎

協同主持人(Co-Principal Investigator)：

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：南華大學文學系

成果報告公開日期：

立即公開  延後公開(統一於 2024 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2022.9.20

計畫名稱：「地方文學與文化課程」製作 VR 廟宇導覽素材之實踐及成效

一. 本文 Content (3-15 頁)

1. 研究動機與目的 Research Motive and Purpose

(1)研究動機:

研究者在教學單位多年，一直關心人文學科學生未來發展，102 年與 103 年分別申請通過教育部「人文社會科學應用能力及專長培育計畫」作為實踐之基石，緊接著 104 年後申請教育部計畫的目的，均藉由計畫調整教學方向，這幾年的觀察，仍深感課程必要能具備「培育專長」、「走入文學現場」、「回饋社會」等特質，才能真正達成社區敘事與文化創意人才的文化培育新路。因此關於計畫課程，不斷在教學強化敘事能力提升，在 usr 慢城學課程以人、事、時、地、物等分類，採集大林鎮慢城生活核心重點，包含「農業生產」、「生態環境」、「飲食文化」、「廟宇地景」等四大主題，研究者多分擔最後一項廟宇文化敘事工作。此時帶學生走入廟宇現場，協助觀察、口述、敘事、策畫、行銷等各種表述能力。例如：尋根紀錄、人物紀錄、文學紀錄、社造敘事、社區劇場等，大多仍以紀錄、報導、故事、劇本等內容作為該課堂課後相關敘事力學習成果。例如，以 107 學年度上學期在「地方文學與文化」課程中，以實地訪談與深入地區的踏查為主軸，讓學生走入大林社區進行庶民生活觀察與考察，訪問廟宇歷史，再將這些採訪資料化作文字記錄，藉以強化文學書寫能力；接著透過專業與敘事力的學習，運用「舊酒裝新瓶」之創作力再行包裝，讓學生學習如何運用載體，表現在地特質並藉創意展現社區文化，有些學生創作小說，書寫廟誌，設計相關打油詩明信片、中坑社區桌遊、大林海報牌卡等文創商品，展現他們的文化創意，當他們製作完成後，透過印刷包裝我們將成品送予社區後，在推廣這一塊不明確理解我們運用這些成品影響那些人。此外，本次在計畫成果展時卻讓研究者有一些新的領悟，猶記得計畫在隔年 6 月進入尾聲時，與本校大學社會責任計畫之社會實踐課程合辦「短講」比賽，當時老師端都覺得推舉上台說話應該不難，但卻意外發現這件事對同學而言，竟是如此困難！那些平日在敘事能力表現優異的同學們也止步了且態度明顯抗拒，各計畫班推派好久才找出 8 組同學願意以短講方式，表達自己在大林地區實踐觀察的看法，然而整體而言，當天表現不如預期！口頭的敘事表達確實需要培訓，不是人人上台都會說話。回想這一段歷程對當時的我而言，的確感到相當震撼與納悶，面對一再強調敘事力的重要性，突然感到自己在教學現場其實只培訓學生一半的能力而已！事後研究者不斷思考學生對於該如何全方位建構敘事能力，研究者以為，表達力其實是敘事力的高階整合，它是必須被開發與訓練的，當一人在面對表達時，要能先掌握資訊並練習如何擷取，此外，還要善用口條技巧與肢體語言，才能達成創意敘事。二十一世紀前，對於導覽員工作的想像或許是模糊的，大概是旅行團「導遊」身分最為貼切，他能熟悉旅遊勝地，以介紹當地特色為主；另一種在博物館專門講解文物，大多由退休老師、公務員等組成之文化志工解說團，可能更接近本次所提出之「文化導覽員」成分。然而，到了二十一世紀後，隨著台灣地區各區營造特色崛起，一些所謂的「社區小旅行」開辦了，各地開始需要這樣的導覽人才，除了介紹當地特色外，還要加入文化元素，並且講述時最佳狀況，乃是導覽員必需具備吸引觀眾的說話魅力。研究者確認導覽能力是可以發展的職能之一，且可以被培育的關鍵，是在 2020 年 6 月隨本校 USR 團隊參加「2020 台灣地方創生年會」時，於第二天工作坊接觸由「台北城市散步/島內散步」負責人邱翊，以及「旅庫。彰化」創辦人邱明憲的導覽企劃，兩者提供一個概念，「文化導覽」不僅可商業化經營，更可「客製化」調度，使文化導覽形成一種商品內容，還能適時提供不同顧客需求，其中在那次講座還介紹曾經根據作家文章書寫內容開發設計路線、培育導覽的「文學家小旅行」，這

更讓研究者確認導覽培訓這個方向應該能夠成為後續教學上被開發著力的點，但是，研究者亦思考，科技技術是否也可取代人為導覽，尤其像今日遇到疫情大流行狀態，人與人之間必須保有安全距離，而利用科技敘事，不但能減少人為接觸，還能維持導覽效益，開發新的 VR 旅遊模式。是故，讓研究者思索不同於以往的敘事訓練，不但能培育文化導覽能力，更能輔以科技，推動更長遠的文化傳播工作。

## (2) 教學實踐研究計畫主題及研究目的

本計畫的研究主題，就是以 VR 科技資訊介入文化敘事後，對文科學生學習產生何種改變。此外，本次文化導覽員培訓過程，能否對從事人文科學教育、學生敘事學習以及在地文化發展等各種層面，產生同步受惠，甚至建置有效的 VR 文化導覽敘事範本，並用網際網絡達成更多文化敘事建置的需求。

針對以上計畫主題，其研究目的主要解決社區現況與教學現場的問題\_希望能藉科技輔助，提升學生多元書寫與創意表達的敘事成效，並輔助社區進行文化紀實與扎根教育的工作。以下則分項說明：

### A. 強化學生學習成效

以往，學生在敘事力學習能力，偏重在寫作、紀錄等文字處理部分，然而本次敘事學習，輔以科技軟體，讓學生能達成聽、說、讀、寫面面俱到的語文能力訓練，凸顯說故事的能力，並能完成文化導覽 VR 網頁建置，以科技介入人文學習，提高資訊處理能力。

本次以文學系「地方文學與文化」課程為研究中心，以大林地地區為場域，由於本次針對提升學生多元書寫，著重於資料統整與科技應用部分，學生於學習端，可分為四階段內容。第一階段學會如何「說故事」。大林鎮二十一里行政區有六個里廟宇皆因大學社會責任計畫已完成年度任務，初步完成第一手基礎資料，學生必要從資料庫中先建構敘事基礎，連結 google map 後，學習說故事；第二階段是要從地圖上，適當置入圖片(照片)達成「圖文」敘說故事的能力。這裡涵蓋學習「照片」與「文字」的結合，由於現今學生人手一機，是故取得照片應該相當容易，但如何達成二者「有效」的重點敘事，必須要強化個人對圖文連結的能力。第三階段則以科技技術將資料彙整。帶領學生製作古蹟景點 VR 虛擬導覽製作(本研究以 tour creator 做 VR 大林廟宇文化教學)，在統整這一段時間，可能為了敘事完整性，必要再帶學生出訪補充相關宗廟敘事資訊。當完成資料建置後，除了成為導覽者與閱聽者互動的內容外，將相關網頁資訊上傳，更可獨立讓更多閱聽者受惠，可讓更多人藉宗廟文化信仰了解大林地區悠遠的人文歷史。第四階段則是培育導覽的說話技巧。網路 VR 虛擬實境的設置，除了圖片、文字外，還能有語音導覽的功能，可從照片設重點，接著按下進行「說」故事，讓學生錄製聲音，且必要針對不同客源需求，以聲音表情技術，生動講出景點所要透露的細部故事。再者，修課學生可運用之前的聲音培訓，以戲劇、說唱、相聲等特殊多元方式，呈現聲音導覽的趣味性，讓閱聽群感受到雖未在廟宇現場，卻能以 VR 網頁、護目鏡等配備呈現真實之臨場感。

### B. 創新教學研究能力

以文科老師教學研究經驗，對於文化導覽相關研究，多數以在地紀錄、開發文創商品為主，或是以拍攝微電影、紀錄片等運用網路作紀實報導。近年來，透過教育部數位人文創新人才培育計畫，已開啟人文科別老師對於科技導引教學的關注，但文學類參與者仍有限。之所以「少量」之因，主要乃因領域不同思維亦不同，文科老師必要跨域學習程式語言的關卡，且長期摸索後才能運用，故技術上「文學」老師會連結「科技」部分多數以「整理資訊」的概念出發，在教學時利用大數據整理龐大文獻內容，使文學經典朝向計算、統計分析。而文學老師目前運用資訊科技來和社區文化連結，且能推動文化導覽工作者實則不多，而在網路上僅少數教育者引用於教學中。本研究以 tour creator 技術，實驗製作 VR 虛擬實境，對大林廟宇文化教學的應用，這部分科技乃採用 Google 系統，它在 2020 年開始應用於各種導覽需求，然而其應用方式不需花費寫程式時間，直接就能下載軟體運用，也不需要買上昂貴軟體

配件、導覽 VR 機盒等，師生都能簡單操作、設計。在 Google 系統直接下載運用 tour creator 軟體，操作十分方便。但它的創意是在後置過程，藉由如何篩選照片，如何上字幕，如何生動錄製聲音等，這些工作皆和敘事能力有關，因此資訊導引的方便性，讓研究者可了解文化導覽教學如何運用 VR 科技，提升層次。

此外，目前社區導覽人才培訓不易，雖然社區需要導覽員是個不爭的事實，但是，僅以「人」來做導覽訓練需要投注時間，且品質無法保證。再者，以人之導覽必又會受到空間限制。若能善用科技，將 VR 導覽置於網頁，不但能讓社區文化導覽超越時空限制，還可以讓研究者思考，如何用 VR 實境導覽建構各種適合文化導覽的說故事技巧，把社區故事說得生動感人，並將它置入人文學科的學習中，研究者以為本次研究，除了能對敘事能力有所提升外，也能清楚說明科技運用如何輔助文化導覽推動。

### C. 加強實踐在地連結(usr 場域介紹)

從行政資料得知，大林鎮曾於 1970 年代創造出四萬三千人以上的人口數，以人口數排名來看，當時為全嘉義第三大人口重鎮，至二十世紀末因產業沒落致使往日榮景不再，目前人口數僅三萬多人(計算於 2018 年 2 月前)，在大埔美工業區尚未建置前，少數人從事工商服務業，且因工作機會不足下，即使登記的戶口資料仍位於該地，但實際居住於此地之青壯年人口數隨讀書、就業等因素不斷外流，使此區人口多年來呈現趨緩且無回流的人口狀態，加上台灣整體面臨少子化衝擊，使此區亦面臨人口急速老化狀態，和中南部多數的農業城鎮一般，有著同樣人口老化問題。我們在前三年對於廟宇敘事問題，如廟誌書寫、古蹟申請等文書工作等，廟公都直接說明「後繼無人」的窘境。正因如此，至小學做服務教育成為重要的目的，所謂扎根與傳承工作具有相對的急迫性。目前在大林鎮也有大林慢城協會的志工，如：江明赫、許開興等熱心服務人士幫忙帶領小旅行，但多是以外來遊客為主，且走的路線是大林鎮核心鎮區，然而，服務教育藉由虛擬實境的科技，可以解決移動地點導覽的問題，還有，是否能以科技解決一部分由人衍生出的導覽困境，都是本次研究接下去可觀察的狀況。

### D. 推動學生實踐能力

本次學生接受敘事培訓後，開始朝網頁製作過程繼續學習，並在執行中，透過討論、報告、分享等持續修正。此外，在實踐過程中是否激起學生對家鄉文化認同感，這一部分亦為研究者設立此課程的動機之一，藉由本次研究，想了解學生對於科技資訊介入文化敘事後，對就業導向是否能引起更大的轉變。尤其南華學生多數來自中南部偏鄉，若能學習一套有效的導覽敘事方法，他們未來工作選擇，也可選擇回鄉執行文化導覽工作，相信能對自己的家鄉文化引起更多的認同感、使命感。

## 2. 文獻探討 Literature Review

### (1)社區故事地圖(Story Map)、VR 等相關科技應用

研究者執行教育部相關計畫多年，一直思索從社區敘事到實務應用該如何能夠捲動發展，才能讓地方文化在傳播功能上展現出最大值，大致考慮的面向都往網路實務出發。第一個吸引研究者思考的是網路「故事地圖(Story Map)」製作。今年六月透過南華大學敘事計畫工作坊課程，由中原大學室設系朱禹潔教授以「社區地圖&照片輕鬆結合編輯器」為題，示範她在南投竹山計畫案的實作範例，讓計畫老師們有著初步的實作概念。目前在網路上也都有著相關的研究單位，例如：中央研究院人文社會科學研究中心地理資訊科學研究專題中心，在網頁上就專門以此為題，設立「社區故事地圖協作平台」，附有已執行單位之案例提供參考。然而，研究者又希望故事地圖製作能進一步達成影音娛樂功能，有 VR 技術成分於其中，故檢索網路資料發現於 2018 年時，Google 之 Tour Creator 技術已能提供大眾製作簡單虛擬實境工作，網路影音也在 2018 年後陸續提供這一部分的教學製作，如古蹟景點 VR 操作等，直至 2019 年後學校教師開始公開以論文、影片方式發表 VR 技術置入教學中的狀況，如：鄭雅伊提到利用 Google Cardboard 在教學上，能讓教學時生動有趣，然而文章重在

推廣，並無實際說明應用軟體細節部分。但在 YouTube 影片上利用此一軟體推廣 VR 技術於教學，則變得更普遍、運用更自如了。如：香港大學學習科學與科技中心孔任熙老師運用此一技術逐步教學示範(2020) 網路上也有阿簡老師「用 tour creator 做 VR 生態系之旅的教學」為題逐步操作(2020)。運用這一個軟體只要有 Google 帳號即可使用，目前尚未能突破的是製作時只能使用照片方式(或直接利用 Google 街景照片)製作，不能直接以錄製好的影音素材執行後製工作，然而原本後製時就能配合置入點打入重點文字並錄製聲音、音樂等內容，故影響並不大。除了操作清楚外，製作完成後可以選擇公開網頁並附有網址可供有興趣者點閱，不但能直接在網頁上閱讀，亦可再次利用 Google Cardboard 護目鏡結合手機製作軟體，可使用於穿戴技術，模擬真實性，研究者以為未來運用此一軟體執行文化導覽敘事的實作經驗很值得分享。

## (2)以說故事、說話藝術等敘事表現相關專書

如何說故事等相關著作內容，在近年國內、外如雨後春筍般增生，成為創作「顯學」。說故事不再只侷限於文學創作上，而是推廣到各行各業人人都必須學習的，透過「說一個好故事」，與行銷觀念結合後，「故事行銷」即成工作者職場上的利器。在國內最著名提倡說故事重要性，包括：許榮哲及其培養的弟子群，如：歐陽立中、李洛克等，都是此類教習「說故事」技巧的佼佼者。他的《故事課 1：3 分鐘說 18 萬個故事，打造影響力》，(台北市：遠流出版社，2019.3)與《故事課 2：99%有效的故事行銷，創造品牌力》(台北市：遠流出版社，2019.4)，提出了「善用靶心人」公式 7 步驟，以及利用義大利劇作家柯齊提出 36 種劇情模式，發展成為 18 萬個故事。書中提出案例、步驟，一步步教戰說故事策略。其弟子歐陽立中也是高中老師，不但會說故事，也精於設計故事桌遊。他的《故事學：學校沒教，你也要會的表達力》(台北市：國語日報出版社，2019.1)，以提問力、寫作力、行動力成為說故事三力，達成源源不絕的靈感，並用故事手法，讓情節栩栩如生。李洛克《故事行銷：寫文案，先學故事，照樣造句就能寫出商業等級的爆文指南》(一心文化出版社，2019.3)提出用「公式」、「文案」來打造出好故事，這些書籍均說明「說故事」是有方法的，透過著作的步驟，均可成為一個好的說故事者。又，TED 短講是說話必要的技巧訓練，學校老師也會藉其規則訓練學生。由 Carmine Gallo 原著，羅雅萱、劉怡女翻譯：《跟 TED 學表達，讓世界記住你：用更有說服力的方式行銷你和你的構想》(先覺出版社，2014.5)，作者透過 500 場 TED 短講，歸納提出說話的重點，是培訓說話技巧內容必要讀的書籍之一。又，創作兼導演的盧建彰，也寫過《會說故事，讓世界聽你的：說一個動人故事，勝過跳針論!》(台北：三采出版社，2014 年)與《願故事力與你同在》，(台北：天下文化出版社，2015 年)，岩井琢磨、牧口松二《故事行銷力：創造品牌差異化、讓顧客永久買單的祕訣》，(台北：台灣東販，2017)都是類似概念的書籍，均提供說故事的設計法則，是想要學習說故事者可以參考的讀物。

本計畫一開始在課程中提出敘事方法，會以上述專家策略，幫助同學們實際寫故事文案、講旁白文稿時，對廟宇文化故事的設計與講述，提出一個文化故事行銷策略，並按部就班達成既定之進度。

## (3)社區總體營造與學校教育

當年文建會(文化部)在 1994 年提出「社區總體營造」概念後，各地方政府文化局等單位，也都將社區營造列入重點實施項目，每年鼓勵、扶植社區提案，過了 20 年後的今日的確有很多在地社區營造特別亮眼，以文化紮根。這類由社區工作者總結經驗所做的書籍在 21 世紀後陸續出版，如：柯一青：《永續經營的社區營造策略》(台中：白象文化，2013)，介紹自己案例與方法，以他第二章「以失落空間為主體的社區營造策略——以民雄鬼屋大與大士爺廟為例」，就以自身經驗談提到社區文化創造性，是屬於在地營造經驗的傳承書籍，特別提到社區文化經營這一塊。而運用文學實踐社區營造內容，也開始被注意。行政院文建會在 2008 年陸續以《閱讀文學地景》/新詩卷、小說卷上下、散文卷，附 DVD(台北市：聯合文學，2008 年)，認為「文學的源頭就是土地」，將台灣作家書寫相關地景內容呈現出來，並連接地方人文特色，目前國立台灣文學館網頁也架設「台灣文學網」呈現此一內容，除提供關鍵

詞彙查詢外，特別是為鼓勵閱聽者寫作，可利用此網創作並發表個人地景文學作品。學校教育在 21 世紀後，也有社區與學校相互合作連結的成果，余安邦：《在地有教室的在地轉化：學校課程與社區總體營造的遭逢與對話》（台北市：遠流出版社，2002.9），則是從台北縣萬里國中與金山國小實施「社區有教室」活動的理論根據及努力成果呈現於書中，後續，中華民國社區教育學會：《社區節慶與社區學習》（台北市：師大學苑出版，2009.4），則是收錄研討會的內容，將專家學者對社區節慶的觀察提出報告，這些學校教育與社區營造相互間的學習內容，提供我們在後續設計敘事活動的參考。另，教育部青年署每年為鼓勵青年與社區合作而辦理的提案徵選活動計畫，每年結束也出版「與青年共舞」等行動計畫社區參與行動成果專刊系列報導（有網路電子檔提供下載服務），這些活化有創意的青年提案成果，亦可提供後續課程設計參考。

#### **(4) 相關嘉義地方特色**

嘉義諸羅建城已有三百年以上的時間，是個古老的都城。相關嘉義文化特色，除了參閱台灣地志等文史資料外，近年來相關專門以嘉義地區為題之作品也不少，都會涉及到古建築、信仰、美食等相關內容。如：當年在嘉義市駐市作家鍾文音，以《甜蜜的亞熱帶\_漫遊嘉義光影》（嘉義市政府文化局，2013.6）寫一個外地者，對嘉義市漫遊的看法。有趣的是，同一年在嘉義市土生土長的數學老師陳俊文，也出版了《嘉義小旅行\_散步北緯 23.5 度》（上旗文化，2013.8），兩本書對於東區城隍廟周邊東市場等經驗書寫與漫遊路線就大異其趣，課堂上都拿此案例來做在地文化書寫比較。此外，長期關注嘉義文學的江寶釵教授也集結作品完成《在嘉義市醒來：作家群詠，一座城市的夢》一書（江寶釵主編，嘉義市政府文化局，2014.11），嘉義市政府文化局邀請 18 位作家參訪嘉義，並下他們的寫嘉義印象，輔以圖片，以深化嘉義市文化觀光旅遊的深度與廣度，有行銷嘉義市之功用，和文訊雜誌編輯著作：《我在我不在的地方：文學現場踏查記》，（文訊出版社，2010.12）相似，都是利用作家介入都市、地方之視角，來做文化漫步體驗之作，同樣西方翻譯作品也有，例如，Time Cresswell：《地方：記憶、想像與認同》（台北：群學出版，2006）。霍爾格·泰格邁爾原著，劉興華譯：《柏林人文漫步：一部城市圖像與文學史的重疊書寫》（臺北市：立緒出版，2006.1），這些均可參照。關於嘉義大林地區，鎮公所曾出版《大林鎮庄頭地名考趣》（大林鎮公所，2007 年），介紹在地 21 里特色以及地方命名、信仰來由等，這也是我們在 2015、2019 的二十一里打油詩明信片各里特色的參考書籍之一，但因此書屬於 21 世紀初出版品，有些地方經歷社區營造後煥然一新，建議後續可再重新編製出版。此外，大林鎮的樊賜生文化基金會，也曾以集結老照片出版：《大林風情之映象》（樊玉純、姚愛敏編，2003 年），珍貴的照片圖像可看出大林當時繁華熱鬧的一面。此外，大林為「慢城」認證過的城鎮，相關慢城文化推廣也值得重視，辻信一著，田園譯：《慢，理想的生活提案：慢食、慢城、慢設計、慢科學、慢經濟、慢生態，慢得剛剛好生活》，也是日本對於慢城生活的實踐紀實，值得參照。

#### **(5) 大林廟宇文化相關文獻：**

關於大林地區廟宇等宗教信仰研究，在 1999 年嘉義縣立文化中心曾委託南華管理學院（南華大學前身）宗教文化研究中心調查「嘉義縣山區各鄉鎮信仰節俗」計畫，此由鄭志明教授帶領團隊做踏查研究，完成《嘉義縣山區各鄉鎮信仰節俗藝文資源成果報告書》，這一部分也有大林鎮 11 個廟宇詳細記載，是本次計畫相關大林廟宇文史踏查的基礎資料。此外，對於大林地區簡姓家族的祭祀與宗廟故事記錄，王祥穎：〈嘉義大林內林社區宗教信仰及其祭祀活動考察〉，2019 文學與信仰國際學術研討會，國立中興大學中國學系主辦，（2019-10-18.19），特別是紀錄古早的簡姓宗祠追來廟相關移民、開墾、定居的諸種過程，也對簡姓家族每年兩次祭禮提出紀錄觀察。此外，簡家德潤公十二世孫簡敦賢（乳名拔）成為在台灣第一位舉人，後故居成為祭祀玄天上帝之宮廟\_即「文魁宮」，延續當年於福建南靖地區玄天上帝信仰而來，這裡又有鄉民口中提到五座「口袋神」神尊故事。然而，除了原有之武廟信仰外，因應現代需求，以及原本此區「文魁」文化，使之此宮有著「求功名」傳統，塑造出當地特有的武廟（帝爺公）求文魁（功名）之特殊信仰，此一宗教融合具有其特殊的地方文化特

性，故此區宗教活動就有很多值得紀錄與報導。此外，在省道上的昭慶寺也是一個深具報導的廟宇。王祥穎：〈嘉義大林昭慶禪寺踏查紀實初探〉（收錄於《博雅與融通：2019 吳鳳科技大學通識教育學術研討會論文集》，頁 189-200，高雄市：麗文文化事業股份有限公司，2020.4）不同內林的簡家廟宇，本信仰研究是從保留下來的文物觀點記錄廟宇歷經清末、日治等時期的變化來由，信仰現象，這些訪談研究紀錄都是將來於計畫課程前期，給學生閱讀的相關廟宇敘事基礎資料。

### 3. 研究問題 Research Question

本計畫之社會實踐之議題，帶學生以科技方式記錄大林鎮二十一里行政區之六間廟宇，大林鎮開發時間很早，宗教廟宇繁多，且多數已超過150年以上，但多年來缺乏紀錄與整合者。本次計畫對應之SDGs為「優質教育(Quality Education)」為核心，透過教育與學習，讓社區的文化能量能持續體現，並發揮創意性。

本次設計透過人文科領域的學生群學習過程，研究文化表達力如何應用、設計與培育。在課堂學習上，強化如何將文化資訊，透過敘事訓練，完成「整合」與「表達」能力。對社區端而言，藉年輕人之書寫力量補足大林廟宇紀錄，透過網頁 VR 設計讓學生學以致用，藉由豐富表達力推動大林宗廟文化內涵，深化文化紮根工作，以回饋本區鄉里，達成教育宗旨。

本計畫的研究主題，就是以 VR 科技資訊介入文化敘事後，對文科學生學習產生何種改變。此外，本次文化導覽員培訓過程，能否對從事人文科學教育、學生敘事學習以及在地文化發展等各種層面，產生同步受惠，甚至建置有效的 VR 文化導覽敘事範本，並用網際網絡，達成更多文化敘事建置的需求。以下設定本次大林鎮廟宇：

上林里：安林宮(1736)。

內林里：簡姓宗祠追來廟(1741)、

內林里：北極殿(原為舉人厝，1744)。

明華里：大埔林觀音亭紫蓮庵(日治時期更名為昭慶禪寺，1801)。

中坑里：萬寧宮(1851)。

西林里：安霞宮(1860)

(1)教學目標設定：本課程首先設定之教學目標如下

- A. 深入走訪社區文史，以豐富鄉土文學內涵與敘事技巧。
- B. 以網路科技敘事技術，製作大林廟宇故事 VR 網頁。
- C. 將六個廟宇文化故事配音，強化說故事技巧，充實網頁內容。
- D. 製作六個廟宇文化 VR 導覽素材，強化圖片與影音增進點閱率。
- E. 啟發學生鄉土尋根意識，提升社會關懷能力。

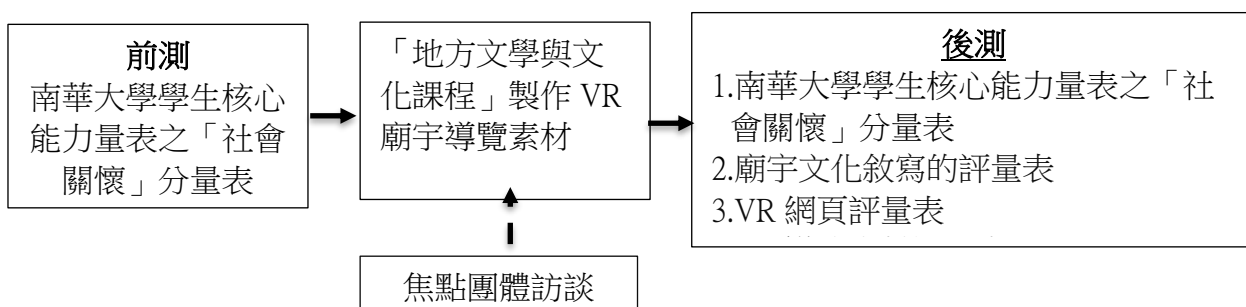
(2)教學研究問題：

- A. 學生走訪社區文史之後，是否豐富鄉土文學內涵與敘事技巧？可運用「廟宇文化敘寫評量表」
- B. 學生運用網路科技敘事技術，製作大林廟宇故事 VR 網頁是否適切？可運用「VR 網頁評量表」
- C. 學生製作廟宇文化 VR 導覽素材，能否達到既定的品質。可運用「VR 導覽素材評量表」。
- D. 學生鄉土尋根意識，能否提升社會關懷能力？可運用「南華大學學生核心能力量表之「社會關懷分量表」

### 4. 研究設計與方法 Research Methodology



為呼應課程教學目標及研究設計，本研究採取「廟宇文化敘寫的評量表」、「VR 網頁評量表」、「VR 導覽素材評量表」、「南華大學學生核心能力量表之社會關懷分量表」、「焦點團體訪談大綱」等五項工具，透過各表之數據歸納，研究同學們經由學習後所做的改變。



研究架構圖示

## 5. 教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

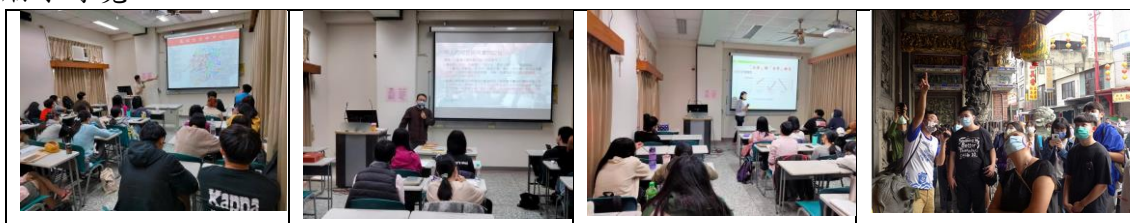
### (1) 教學過程與成果

本課程為文學系大二開設的語文素養與實務學程之「地方文學與文化」課程。首先在第二週加退選課後進行分組，本課程修課學生 26 位，4 人一組，共分成 6 組，方便後續討論與實際操作。

第一階段:施以講述法:以講述方式解釋不同主題單元，讓同學明白宗廟文化內涵



第二階段: 辦理各種講座與參訪，包括:廟宇介紹、廟誌書寫、聲音表達，以及辦理北港、大林廟宇導覽。



### 第三階段 導覽採樣與科技應用

分組實際採樣，並學習數位科技編排方式。使用的軟體:

	<p>原先設定:本研究 Google 系統中的 tour creator 技術，實驗製作 VR 虛擬實境，對大林廟宇文化教學的應用，真正使用軟體:Cospaces</p> <p>特色:</p> <p>文史與科技的結合:後製容易，運用方便；360 度魚眼相機環拍，空間可以完全捕捉；經由田調後，可自行錄製聲音、配樂、設定空間樓層利用網路看到效果。</p>
--	--







第四階段: 使用焦點討論、合作學習等方式，確認採樣資料，並進階學習廟宇 VR 空間配置技巧。



第五階段: 成果分享與修正，團隊各組展現成果，並接受老師、TA、同學們的建議，進行期末二次修正。



第六階段: 成果展現

			
環繞 360 度場景，置入音樂背景，並以方框、動線作為設定。	按一下方框，就有文字、圖片，並有影音導覽。	按一下箭頭，廟宇各樓層都能方便閱覽。	介紹文字可由真人錄音、編排音樂等方式播送。

各組成果:

安霞宮 <https://edu.cospaces.io/ZYC-UCA>

萬寧宮 <https://edu.cospaces.io/ZNQ-RQS>

昭慶寺 <https://edu.cospaces.io/RHZ-NJS>

北極殿 <https://edu.cospaces.io/DTE-FXZ>

個別作業: 每一位同學都製作一本相關課程的學生學習檔案(含 18 週相關內容)

## (2) 教師教學反思

在十八週內要完成所有的學習，包括對廟宇的認識、使用科技器材與 VR 後製等，整堂課程有一種跟時間賽跑的壓力。加上開課在 2021 年九月份(110-1 學年度)，有一個月的時間因疫情的關係不得不運用線上上課。故本人所使用的策略，就是如何能達成快速方式導入學習資訊，以及如何能不斷在課後能反覆練習操作資訊軟體。於是以下發展出既可於上課進行討論、分享，又能督促同學根據進度於課後練習的方式。

1. 運用線上教學平台，學習科技新知: 創作廟宇 VR，學生們在踏查後，要先學會操作魚眼相機進行各種空間的 360 度環拍，並需要熟悉 Cospaces 平台所提供之各種軟體，以利小組後製時使用。故必須讓同學們在有限時間內，反覆操作、小組討論，才能真的完成熟悉資訊科技這一環。故，請資工系老師先將魚眼相機拍攝法、Cospaces 平台後製操作方式，以四集方式，每一集不超過 20 分鐘，以非同步教學方式置於南華 Moodle 平台，帶同學練習

各種步驟，且學生在課餘隨時可以反覆觀看，如此，可精簡上課討論學習時間。

2. 廟宇知識建立: 有些學生反映，他們對於廟宇認識所知有限。因此，利用課堂上課以及團體參訪時，先將我曾經對於六間廟宇的相關踏查、研究等文獻資料，先置於平台給學生參考，並隨時提醒各個廟宇相關信仰、移民、交流等資訊，幫助他們能在前9週期中考前先建立小組負責廟宇之基礎知識，並能進一步將知識與踏查後的見聞，以VR方式展現出來。

3. 善用資訊平台: 這邊的平台建置是為了聯繫即時訊息，達成交流為目的。每一堂課都會請TA拍照、寫出學習重點，以及注意事項置於平台(fb)上，學生們團體踏查、個別尋訪、製作VR時各種疑難雜症，利用LINE、Moodle平台等馬上得到解決，這樣才能讓學生馬上獲得資訊，不會在實務工作上因阻礙而放棄。

### (3) 學生學習回饋 (量表)

A 第一個是以「南華大學學生核心能力量表」來看，學習過程經過前測(第二週)、後測(第十七週)，學生們在「專業知能」、「自覺學習」部分，具有明顯的進步。

問題內容	前測	後測
我擁有專業知識與技能	2.72	3.31
我擁有所要從事之專門行業或職業的知能	2.56	3
我的能力足以應付專業工作的需要	2.4	2.85
我能將學習的專業知識融會貫通	2.76	3.04
我面對事情能夠整合及歸納不同論點，分析並提出個人論點	3.2	3.31
我展現的專業能力或態度，能讓師長或主管相信我	2.76	3.23
我能善用各種方式展現我的專業知能	2.84	3.15
我的師長或主管肯定我在專業上表現的知能	2.52	2.96
我時常能對自我的信念、選擇進行反省	3.44	3.62
不論在那一種環境，我能自動自發地學習	2.52	2.77
我會善用各種學習的機會，來增進自我成長	2.88	3.12
我能瞭解自己的潛能，並妥善運用及發展潛能	2.92	3.08
我能從各種角度來探討一件事情，讓事情處理得更周延	3.08	3.42
我能接觸不同的學習領域，不斷擴展視野	3.28	3.62
我會配合團隊或組織的發展需求，不斷充實專業知能	3.44	3.38
我會積極參與各種校內外學習活動，不斷充實自己	2.56	3.31
我能將所學的知識或技能，有效地實際運用在生活中	2.8	3.31
我擁有就業所需的專業實務能力	2.44	2.92
我的師長肯定我有結合理論與實務的能力	2.4	3.15
我在職場的專業實務能力，比其他學校相同系所的學生強	1.8	2.81

經由這樣的學習過程，同學在自我能力的表現上都有明顯的進步。這對於學習來說，是一個很好的開始。且對於自己的表現，也能覺得被其他同儕、師長們所肯定，增進學習時的信心度。

B.VR製作成果，學生們經由後置後，大多能達成4級(滿分5級)以上的學習目標，且能高度投入，獲得滿意的學習成果。依「廟宇文化敘寫的評量表之評量」規準，以下為個人的評比結果：

姓名	立意取材(40%)	結構組織(30%)	遣詞造句(20%)	錯別字、格式與標點符號(10%)
朱O聿	3	4	5	5
鍾O諭	4	4	4	3
林O雯	4	4	4	4
吳O穎	4	4	4	5
高O蓉	3	3	4	5
林O文	4	3	3	5
張O卉	4	3	3	3
顏O敏	4	4	5	5
施O萱	3	4	4	4
林O進	3	4	3	4

陳0瑄	4	4	5	3
謝0恬	4	4	5	3
陳0仔	4	5	3	4
施0恩	4	4	3	5
徐0紳	4	4	3	5
許0茜	5	4	5	3
林0羽	4	4	5	4
黃0峻	4	4	5	4
羅0綺	5	4	5	3
劉0輝	5	4	4	4
周0庭	4	4	3	4
沈0氏	4	4	3	4
陳0佩	5	4	4	5
林0榆	4	4	4	4
蔡0玟	4	5	4	5
洪0薇	4	4	4	3
平均	4	3.96	4	4.08

在廟宇文字整體組織架構等相關介紹文字的書寫能力，可再強化。

C.以小組最終執行製作，以「VR 導覽素材評量表」觀看成果，透過小組整體表現，給予實踐的分數，總體成果如下：

	觀眾的意識 (20%)	聲音與節奏 (20%)	配樂與情感 (20%)	圖像 (20%)	語法 (20%)	總分 (25 級分)(100%)
第一組	4	3	4	3	5	19
第二組	3	4	4	4	4	19
第三組	3	3	4	3	5	18
第四組	4	5	5	4	4	22
第五組	3	3	4	4	4	18
第六組	4	3	3	4	4	18

因為是第一次執行，在觀眾意識部分，表現較弱，可以增強創意與表現力。配音聲音的音樂節奏部分，也是可以再努力做到清晰、完整。

D. 期末總體的焦點訪談：以 ZUVIO 隨機抽樣方式，請六位同學(最好狀況是一組派一位)進行本次口頭交換意見成果：

#### 學生焦點團體訪談

1、 選修這門課的原因為何？

A：因為需要學分，所以來修這門課程。

B：覺得課程看起來很有趣。

C：這門課感覺可以去參訪遊玩。

D：單純因為認識的人有選，所以才選這門課程。

2、 上課至今學期已超過一半，請問你對於本課程的基本評價為何？與你自己學期初的期望有何差別？是更好還是更壞？為什麼？

A：覺得很好玩；沒有太大差別，渡海來台的那些人信仰宗教，是以廟宇為主，所以廟宇裡面會有一些在地的文化，例如，水圳碑有時會建在廟宇旁邊，抑或是廟宇裡會有一些碑文。

B：覺得很有趣；沒什麼差別，廟宇通常可以承載一個地方的歷史，以及人文的一些文

化，可以深入廟宇探討地方文化。看一間廟宇的一些平常的事情，就可以了解地方，所以我覺得是一門滿好玩的課程。

C：我覺得 VR 可以拿來做廟宇很有趣欸！我都是拿 VR 來玩遊戲的。

D：覺得還好；差別有一點大，剛開始認為地方文化這門課感覺是講地方的東西，結果感覺課程都集中在廟宇，感覺其他部分講得比較少，然後對廟又沒有興趣。

E：VR 的部分希望可以提前讓我們熟悉，不然到了期末考倒數幾個禮拜才熟悉會有點來不及。

F：我覺得剛開學討論波特萊爾街的時候，之後又接著門神的作業，希望之後的作業可以再多元一點，就是不要一直專注在廟宇。另外，以為地方文學是像剛開學上波特萊爾街一樣，就是介紹各個作家書寫各個地方的那種文學。但之後的課程內容，感覺類似像「大林廟宇探討去」之類的，感覺這門課基本上都是圍繞在大林廟宇，感覺和一開始的課程差異滿大的。

3、在這個班上，就你的觀察，同學們的上課學習及參與的情況是如何？班上同學的缺席率是否很高？為什麼？

A：班上同學參與度很低，有些人上課不是滑手機就是睡覺。

B：我在寫學習歷程檔案，要放上課照片的時候，要挑到上課沒用手機的照片很難。

C：我們組的上課學習和參與情況有點低，自己覺得他們沒有上進心的感覺，往好處想，出去參訪的同學參與度高且熱情。

D：某些組別的參與度算高，像我們這組算高，缺席率算低。

E：缺席率算高，有一個原因是教室在學海堂很遠，然後教室的椅子很難坐、位子很小、教室也很小、想旁聽的同學沒地方可以坐、電腦設備不完善、老師作業太多。

4、你認為本課程的上課內容是否符合預設的核心能力？你認為與本課程符合的核心能力有哪幾項？有哪幾項增進提升最多，舉例說明為什麼？

A：關於課程與「文學專業知能」符合，增加自己文書能力、文學造詣、讓我們對於「地方文史」有一定的了解。

B：關於課程與「文學實務應用」符合，最後期末讓我們實際操作 VR，將地方廟宇的導覽與 VR 結合。廟誌寫作的部分也很符合。

C：關於課程與「溝通合作」符合，組員自己找的好，都能互相溝通；組員互動不高。

核心能力	符合	不符合
文學專業知能	6	0
文學實務應用	6	0
溝通合作	5	1
人文關懷	3	3
自覺學習	6	0

5、就你個人的學習成效而言，你覺得本課程還可以在哪些方面給你更多幫助？在教材（讀本）、上課形式、老師教學與成績及作業各方面，有何具體建議？

A：希望作業少一點，作業不要太古板，作業活一點，例如可以跳脫文學框架，或是像開學前幾周的門神作業，感覺答案就會比較固定一些。

B：我覺得作業滿活的，讓大家實際操作 VR，只是稍微難一點。

C：希望出缺席的百分比可以調高一點，我會願意全勤！

D：老師上課氛圍很輕鬆，上老師的課是沒有壓力的。

E：希望可以多請講座，然後講師是比較活潑，像是第一和第三講座的講師，非很有趣也很活潑。多一點參訪。希望 VR 課程可以改為非同步，不然上完課回去還要自己花時間看影片，要看一兩個小時感覺很累。

F：對未來系上必修的畢業專題有幫助。用一門課程可以看清很多學生。

6、如果別的同學或學弟妹問起，你會向他們推薦這門課嗎？為什麼？

A：當然會推薦他們！讓他們體驗地方文學與文化的奧妙。

B：這門課程超好玩，還玩 VR。

C：會想推薦他們，因為 VR 好玩，但很點難。

D：應該不會推薦，因為作業有點多，VR 有些困難。

在學習過程中，學生透露出雖然有點辛苦，但學習上還是覺得有趣、愉快，並能增強自己的科技實作能力。

## 6. 建議與省思 Recommendations and Reflections

(1)步驟與說明要更清楚:這三年實務課程很辛苦都要與疫情一起共存，所以在課程內容，都必須將步驟說明清楚，更要反覆告訴同學步驟背後實施意涵，讓同學明白操作的重點。

(2)選擇的廟宇數量不要太多:這一次 26 位同學分成六組操作，其實滿辛苦，尤其第一次必須花上課餘時間先進行踏查工作，協調單位除了師生二方外，還包括社區廟宇總幹事等，三者必須都能空下時間完成踏查工作，所以後續的協調、互動等工作也必須完成，才能順利完成廟宇 VR 工作。

(3)好的 TA 讓上課變成享受:這是個鐵錚錚的事實，TA 除了負責任之外，能跟學弟妹們有好的互動，並且可以幫老師作為中間協調關鍵，能適時回報修正執行時各種狀況，後續又能幫忙整理資訊、書面等文書資料，讓老師在課堂內外奔波時有後援。N 所以今日完成這一個計畫，我有要好好謝謝我的兼任助理。

(4)鼓勵教師執行 Usr 教學實踐計畫:此一計畫時間和其他教學實踐計畫條件不同，執行方式也較為複雜，以我個人為例，因在大林踏查 5 年以上執行計畫經驗，故本次才敢大膽執行廟宇 VR 計畫。相當感謝師長支持，以及社區朋友鼎力相助，但像這樣社區計畫還有很大成分需要做到「回饋社區」這一個動作，但因疫情關係，無法邀請居

民、社區學生們一起分享 VR 製作成果。故僅能先將本次成果，以及個人因執行廟宇踏查計畫過程所做的相關調查研究成果，先給予南華大學 USR 辦公室。我個人覺得這一類出場域的以大學責任實務計畫所做的教學實踐計畫申請，可多設計一些鼓勵條件，因為這是很有意義的。

## 二. 參考文獻 References

- 鄭志明：《嘉義縣山區各鄉鎮信仰節俗藝文資源成果報告書》，「嘉義縣山區各鄉鎮信仰節俗」計畫，嘉義縣立文化中心，1999 年。
- 余安邦：《在地有教室的在地轉化：學校課程與社區總體營造的遭逢與對話》（台北市：遠流出版社，2002.9）
- 樊賜生文化基金會主編：《大林風情之映象》（樊玉純、姚愛敏編，2003 年）。
- Time Cresswell：《地方：記憶、想像與認同》（台北：群學出版，2006）。
- 霍爾格·泰格邁爾原著，劉興華譯：《柏林人文漫步：一部城市圖像與文學史的重疊書寫》（臺北市：立緒出版，2006.1）
- 嘉義縣大林鎮公所主編：《大林鎮庄頭地名考趣》（嘉義縣大林鎮公所，2007）。
- 行政院文建會，聯合文學主編：《閱讀文學地景》/新詩卷、小說卷上下、散文卷，DVD（台北市：聯合文學，2008）。
- 中華民國社區教育學會：《社區節慶與社區學習》（台北市：師大學苑出版，2009.4）
- 文訊雜誌編輯社主編：《我在我不在的地方：文學現場踏查記》（文訊出版社，2010.12）。
- 鍾文音：《甜蜜的亞熱帶\_漫遊嘉義光影》（嘉義市政府文化局，2013.6）。
- 陳俊文：《嘉義小旅行\_散步北緯 23.5 度》（上旗文化，2013.8）。
- 柯一青：《永續經營的社區營造策略》（台中：白象文化，2013）
- Carmin Gallo 原著，羅雅萱、劉怡女翻譯：《跟 TED 學表達，讓世界記住你：用更有說服力的方式行銷你和你的構想》（先覺出版社，2014.5）Carmin Gallo 原著，羅雅萱、劉怡女翻譯：《跟 TED 學表達，讓世界記住你：用更有說服力的方式行銷你和你的構想》（先覺出版社，2014.5）
- 江寶釵主編：《在嘉義市醒來：作家群詠，一座城市的夢》（嘉義市政府文化局，2014.11）。
- 盧建彰：《會說故事，讓世界聽你的：說一個動人故事，勝過跳針論！》（台北：三采出版社，2014 年）
- 盧建彰：《願故事力與你同在》，（台北：天下文化出版社，2015 年）
- 岩井琢磨、牧口松二：《故事行銷力：創造品牌差異化、讓顧客永久買單的祕訣》，（台北：台灣東販，2017）
- 歐陽立中：《故事學：學校沒教，你也要會的表達力》（台北市：國語日報出版社，2019.1）
- 李洛克：《故事行銷：寫文案，先學故事，照樣造句就能寫出商業等級的爆文指南》（一心文化出版社，2019.3）
- 鄭雅尹：虛擬實境應用於教學之分析--以 Google Cardboard (VR 裝置) 融入教學為例，臺灣教育評論月刊，8:3，2019.03，頁 256-258。
- 王祥穎：〈嘉義大林內林社區宗教信仰及其祭祀活動考察〉，2019 文學與信仰國際學術研討會，國立中興大學中國學系主辦，（2019-10-18.19）
- 許榮哲：《故事課 1：3 分鐘說 18 萬個故事，打造影響力》，（台北市：遠流出版社，2019.3）
- 許榮哲：《故事課 2：99% 有效的故事行銷，創造品牌力》（台北市：遠流出版社，



2019.4)

王祥穎：〈嘉義大林昭慶禪寺踏查紀實初探〉（收錄於《博雅與融通：2019 吳鳳科技大學通識教育學術研討會論文集》，頁 189-200，高雄市：麗文文化事業股份有限公司，

2020.4)

相關網頁參考資訊：

中央研究院人文社會科學研究中心地理資訊科學研究專題中心網頁

[http://gis.rchss.sinica.edu.tw/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1649&Itemid=68&lang=zh](http://gis.rchss.sinica.edu.tw/index.php?option=com_content&view=article&id=1649&Itemid=68&lang=zh) (於 12.20.2020 查閱)

古蹟景點 VR 導覽輕鬆做 <https://www.playpcesor.com/2018/05/google-vr-tour-creator.html> (於 12.20.2020 查閱)

香港大學學習科學與科技中心孔任熙老師運用此一技術逐步教學示範

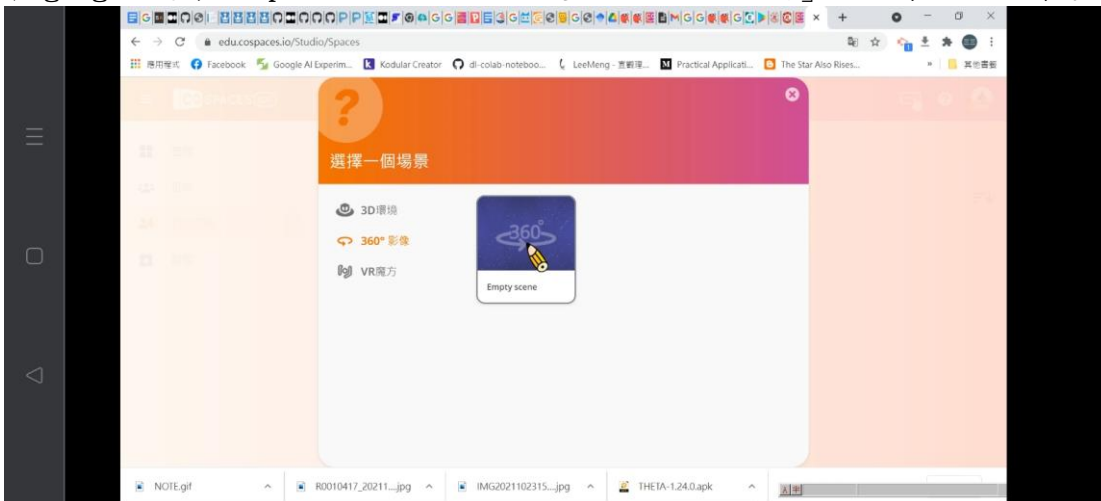
<http://readopac3.ncl.edu.tw/nclJournal/GetPDF?tid=A19006510&jid=20120105&eid=91477a65f19af18e076ebd888a03982d> (於 12.20.2020 查閱)

### 三. 附件 Appendix (請勿超過 10 頁)

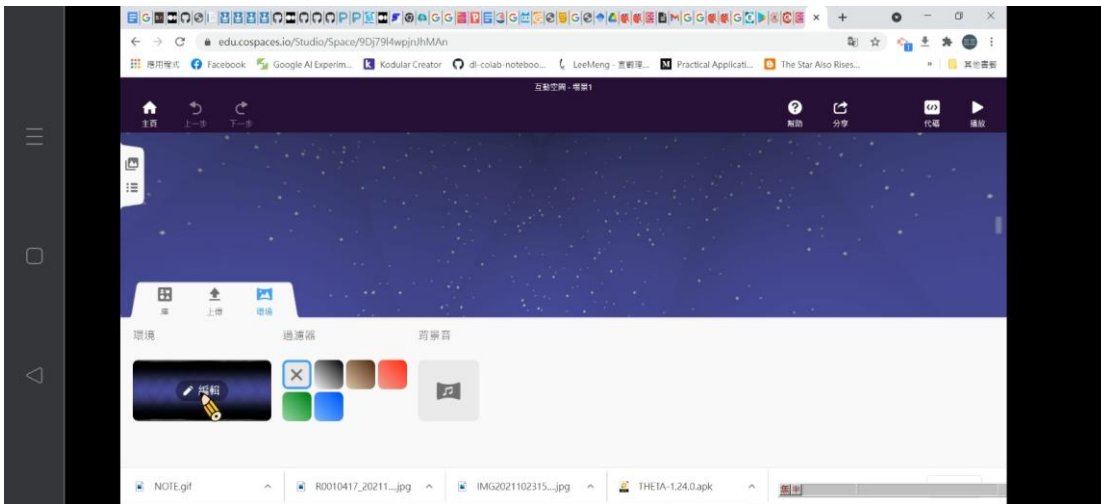
#### (一)本次使用與製作 Cospaces 之介面詳細步驟



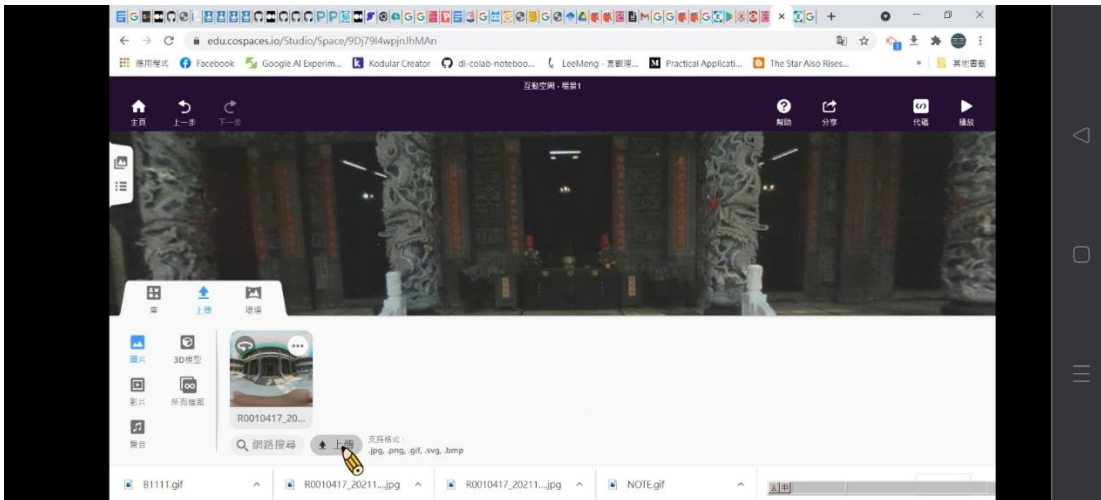
在 google 搜尋 cospaces，進入網站以後，點「自由空間」裡面有一個「創建空間」。



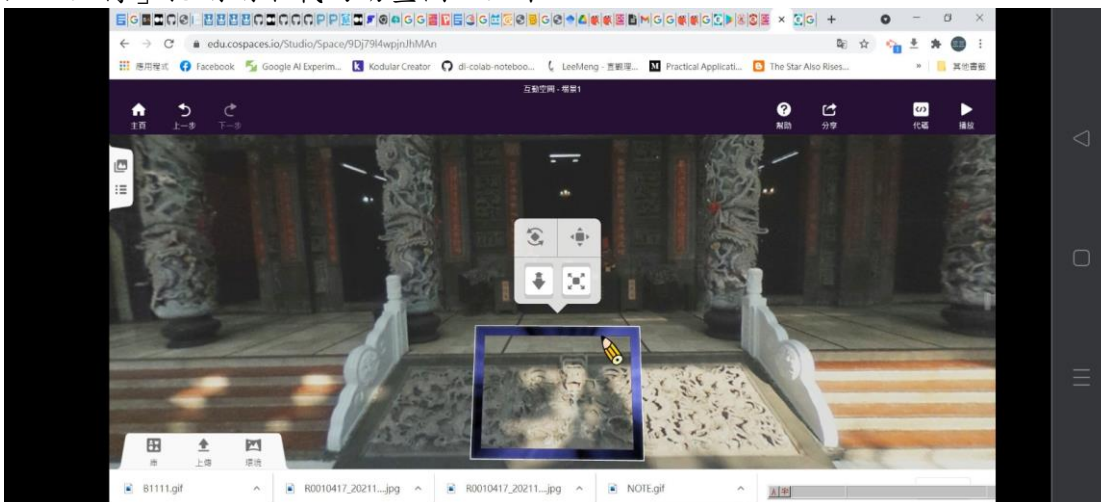
點「360 度影像」中「Empty scene」，就可以開始做 VR 了。



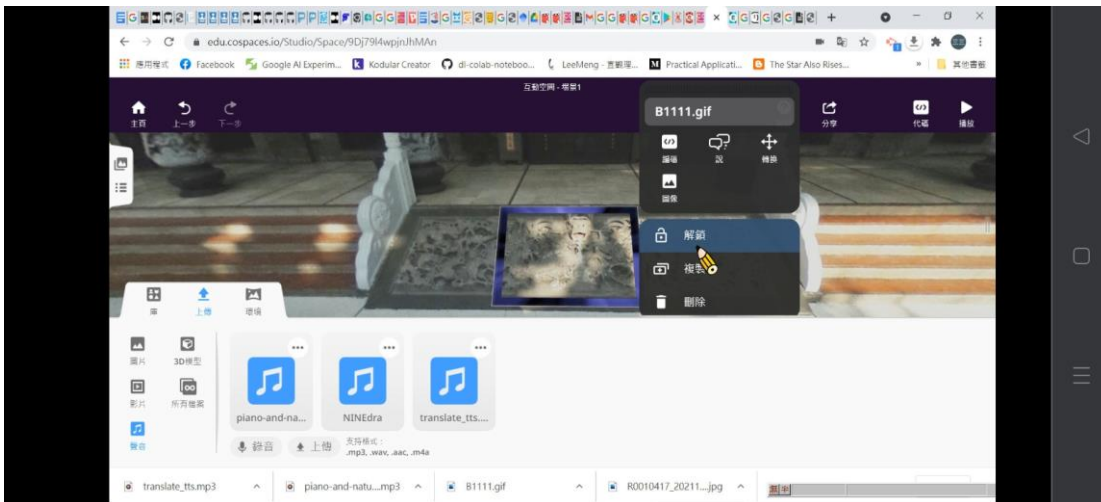
上傳全景照片：點左下角「環境」，再點「編輯」，可選全景照片，就會在畫面上。



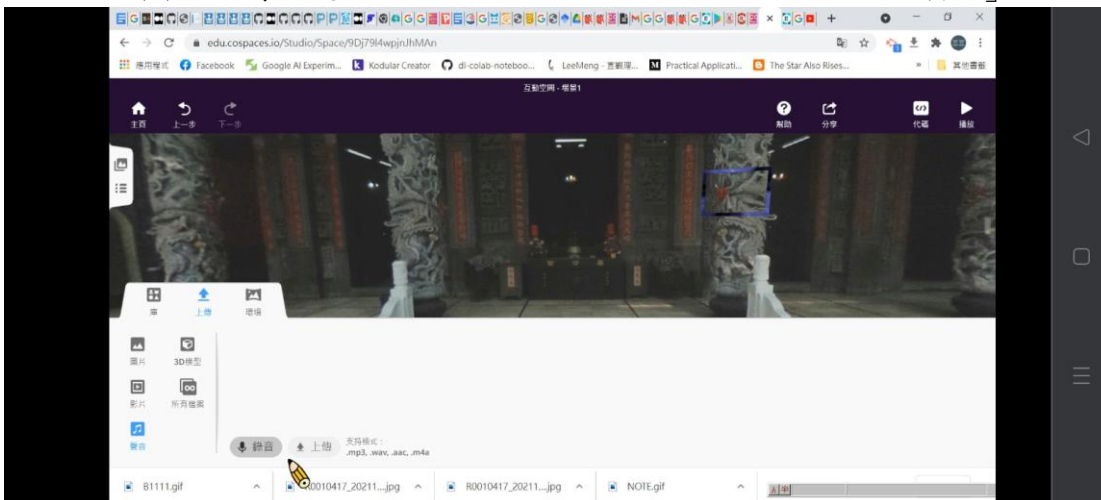
動畫圖：上網路找有關「gif 000」的照片下載下來。點左下角「上傳」，再點「圖片」，再點「上傳」把剛剛下載的動畫圖放上來。



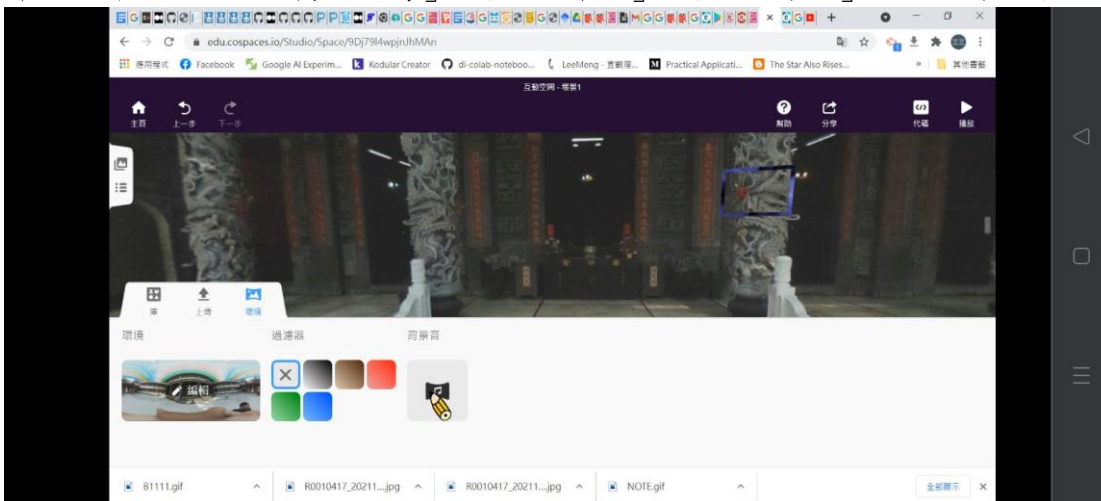
設定框框(1)：框框的部分也是上網找自己喜歡的框框，放入畫面。將動畫圖按住不放，放入畫面。動畫圖上面有小正方形的功能，可以放大縮小調整位置。



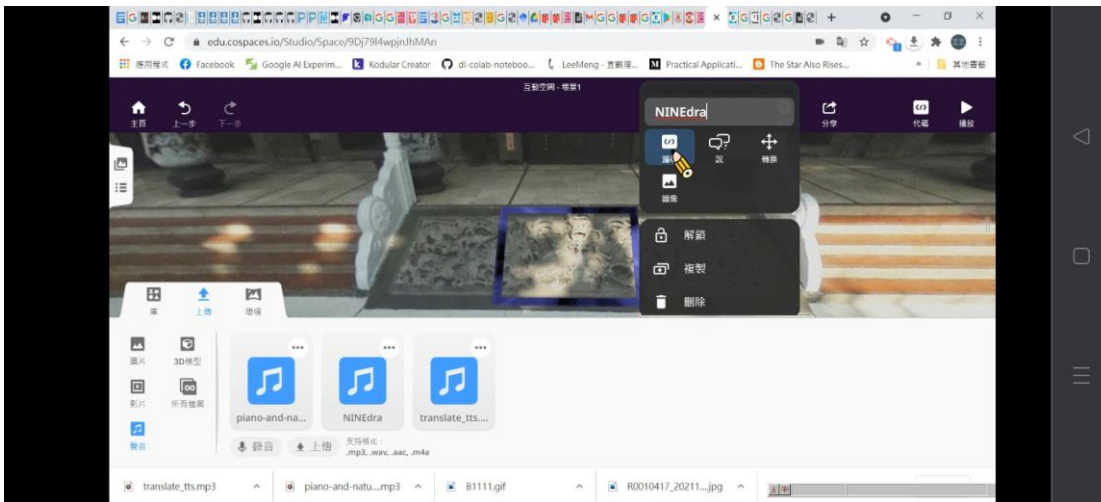
設定框框(2)：上傳以後，若怕框框一直跑的話，可以按右鍵點「鎖定」。



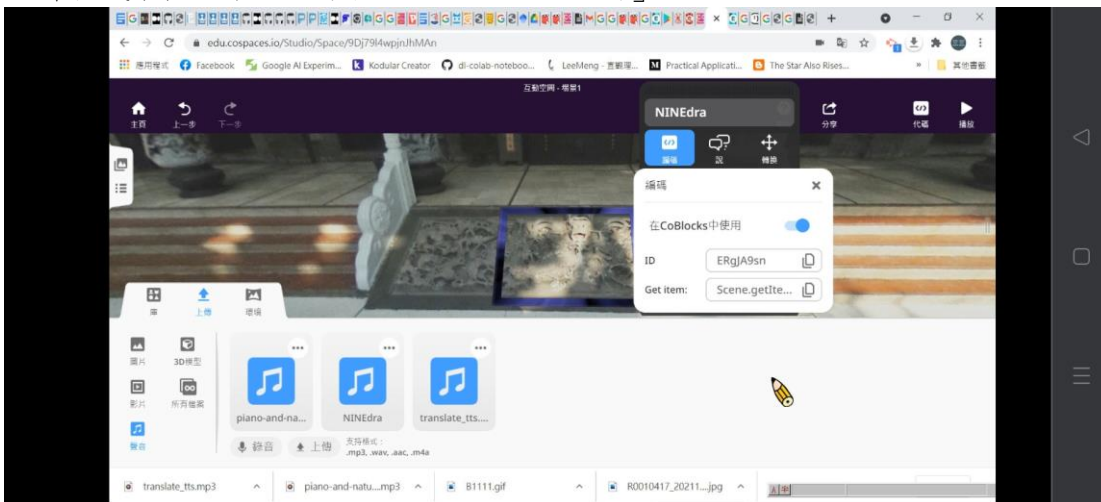
聲音的部分：點左下角「上傳」，再點「聲音」，再點「錄音」就可以錄音了。



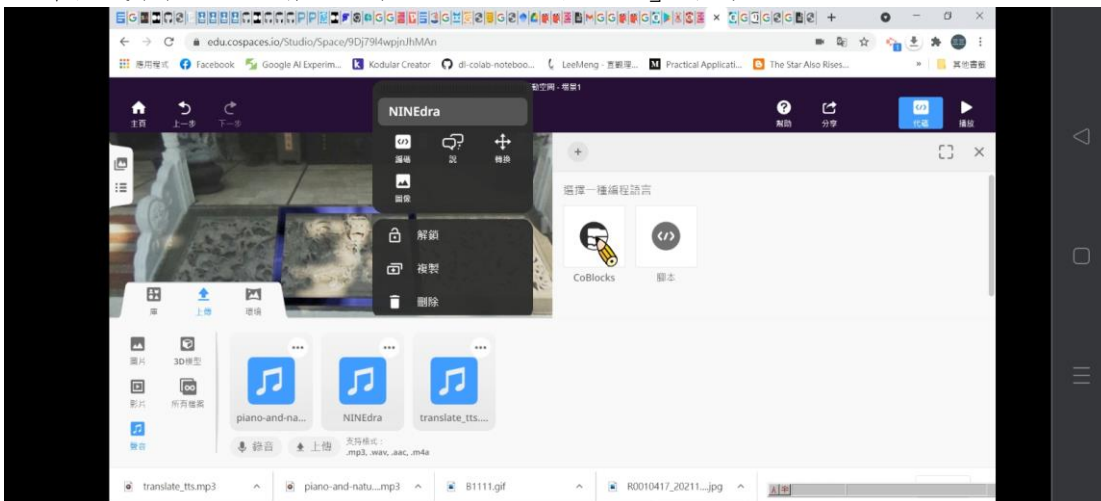
背景音樂：點左下角「環境」，再點「背景音」，可將音樂上傳至畫面。



設計程式(1)：到框框圖中按右鍵，點「編碼」。

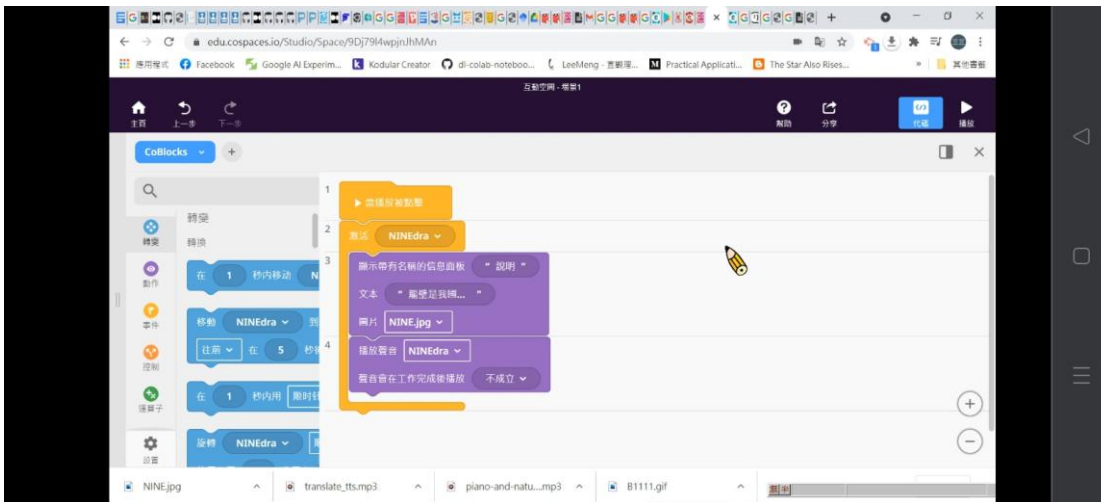


設計程式(2)：，接著把「在 CoBlocks 中使用」打開。

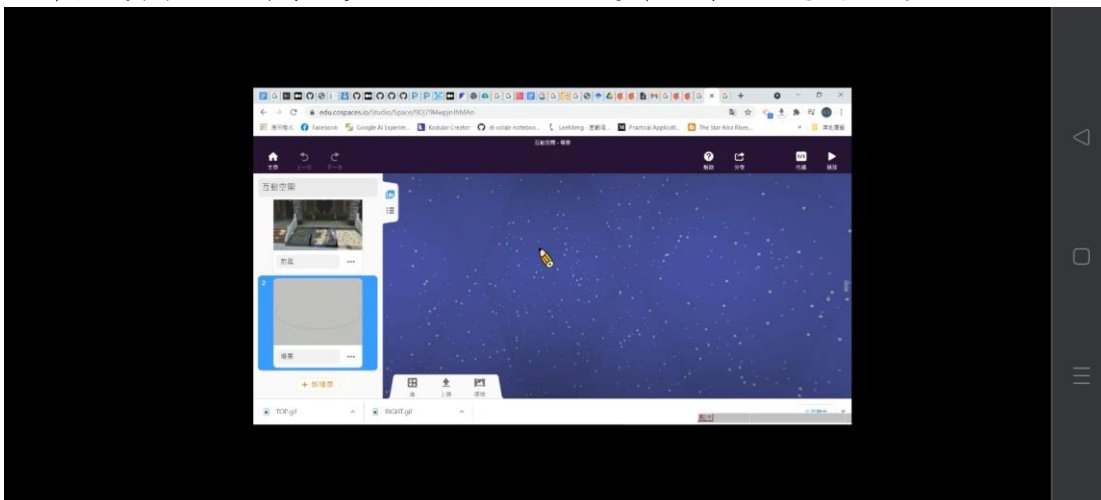


設計程式(3)：點右上角「代碼」，再點「CoBlocks」。

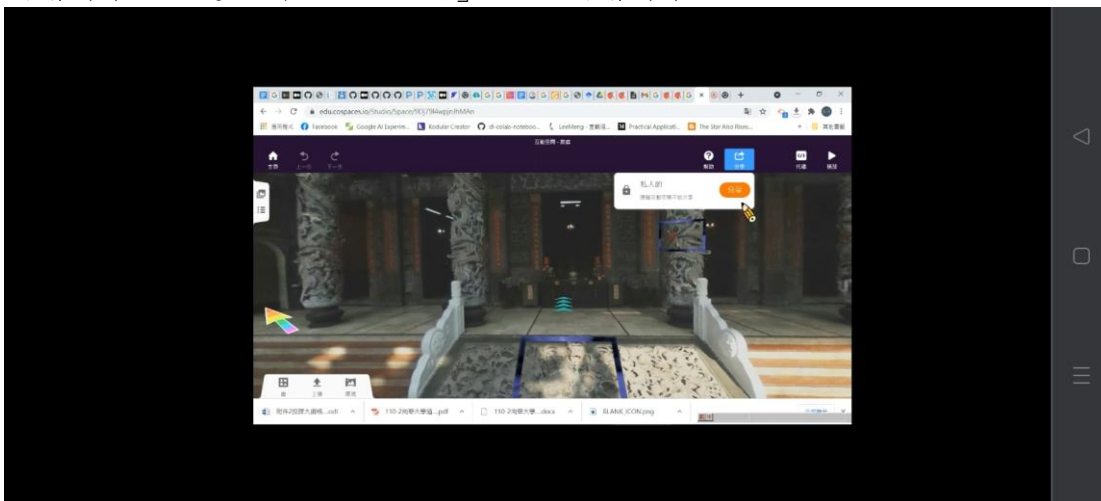




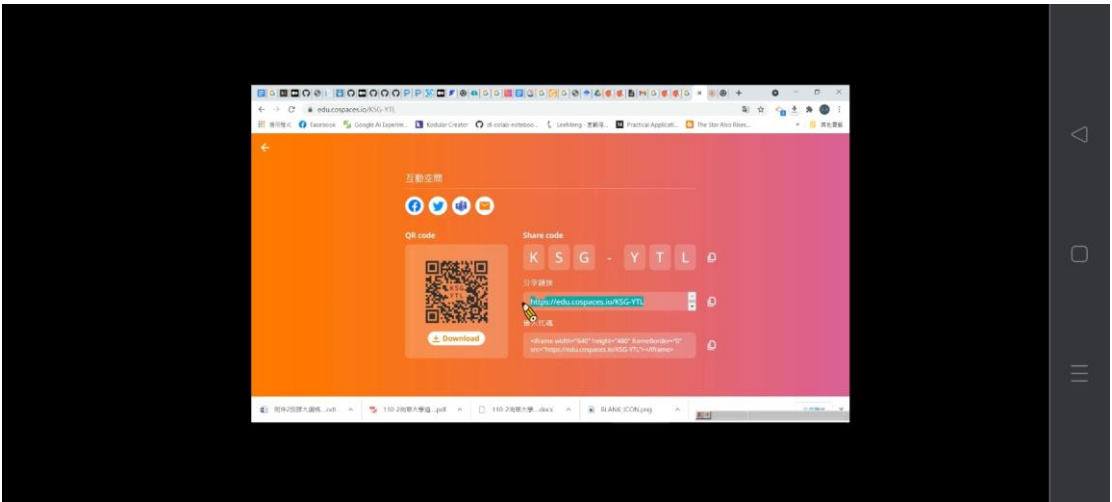
設計程式(4)：左列有很多的項目可以自己選擇，看自己想要如何呈現。



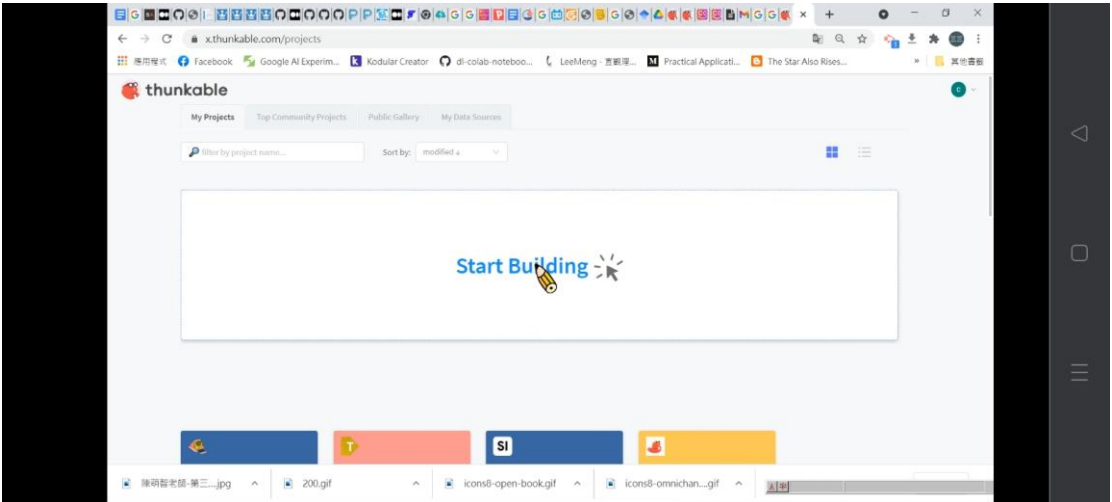
新增場景：點選左列「互動空間」，可以新增場景。



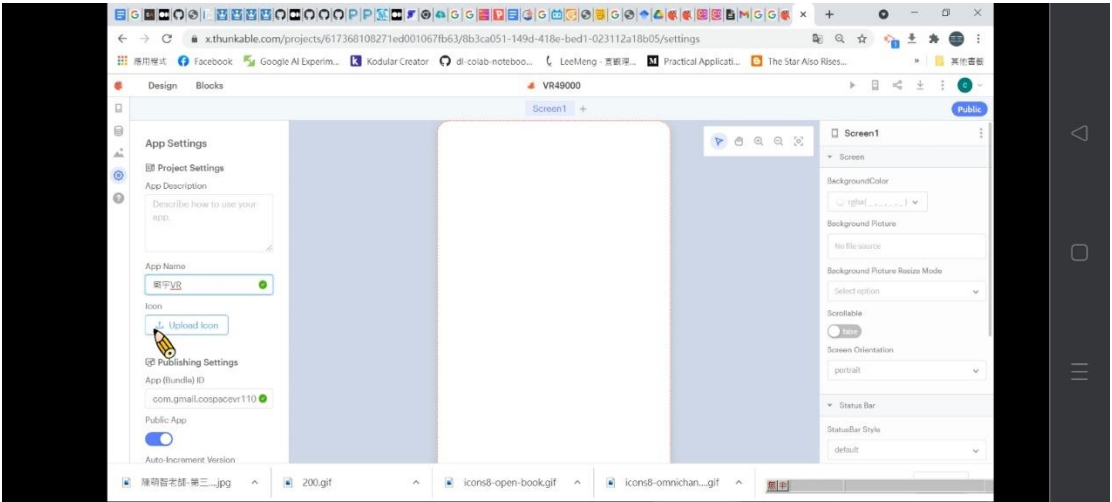
分享畫面(1)：右上項目點「分享」，再點「分享未列表」，最後點「分享」，就會有一組連結。



分享畫面(2)：點「分享」，就會有一組連結。  
thinkable 介面步驟：



在谷歌查「thinkable」登入自己的谷歌帳號，接著按中間的「start building」，就可以使用了！



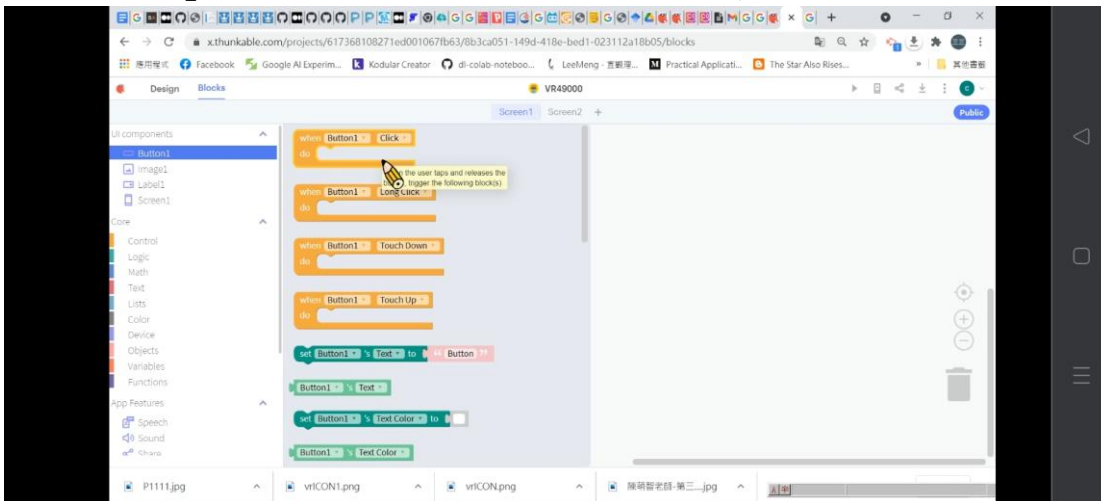
app 的命名：在左列的地方點「設定」，把 app 的名字和照片弄好。



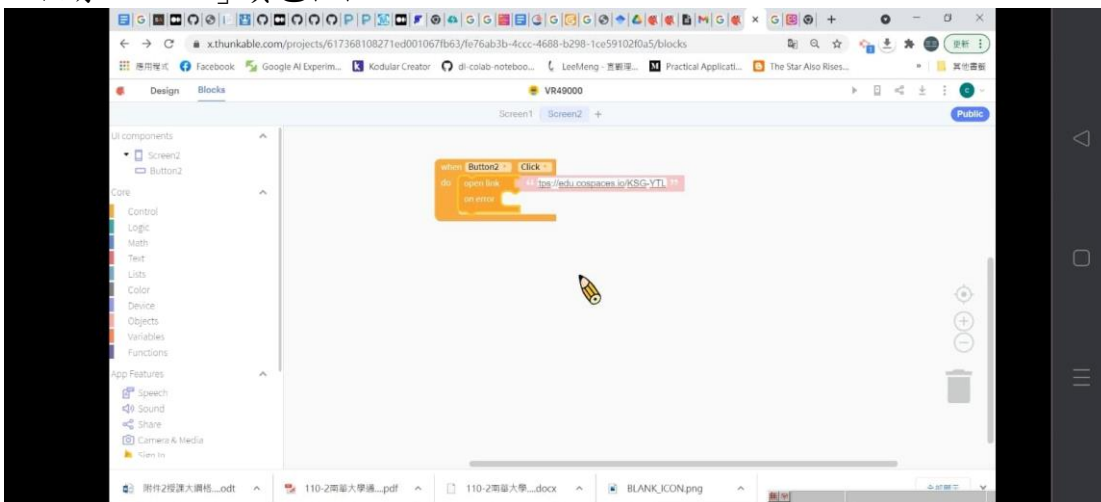


screen1 :

1. 點左列的「designer」開始製作，切記一定要留「screen1」，不然你之後就要重做。
2. 「label」標題，加圖進來會看不到圖片，是正常的再按重新整理就可以看到圖片了！



若要從第一頁接到第二頁，記得要在第一頁的地方點左上「blocks」然後點「button」的第一個有「click」黃色框框。



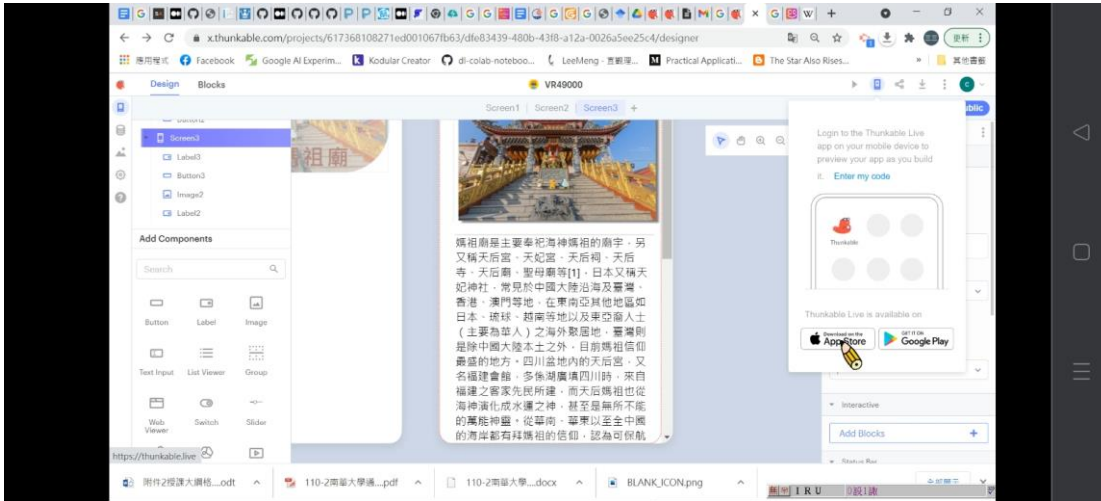
第二頁要帶入 VR 場景：

在第二頁點「blocks」按「button2」中第一個有「click」黃色框框，接著左列有一個「core」下面有個「control」點「open link」貼上超連結就可以了。

設計第二頁的文章：

若文字太多的話，可以把右列有一個「scrollable」記得把它打開，這樣畫面才可以捲動。

接著點方塊文字，右列往下滑有「height」（高度）把裡面的數字刪除。



完成以後和手機同步：點右上角的「live test on」下載軟體，登入帳號就可以同步了。

## 二、學生個別學習檔案附件：

日期	2021年11月20日
一、課程講解	參訪大林內林里的「簡姓宗祠」和「文魁宮」，大林吉林里的「大林火車站」、「站長宿舍」、「武聖宮」、「萬國戲院」和「中藥行」。
二、課程紀錄	在大林內林里有介紹一些廟宇文學與文化，發現廟宇與文化的連結是很密切的，最有印象的是「麒麟騎著球」和「口袋神」。吉林里則是一些在地文學與文化，最有印象的是「站長宿舍的故事」和「立筊與掛筊」。
三、心得	<p>一大早就非常期待今天的大林小旅行，有些人是第二次參加，但我是第一次參加，所以非常興奮。教授開著車在前面帶路，教學助理則是騎著機車在後面，就是為了照顧中間每一位學生，這是第一次我們利用自己的交通工具，去參訪大林。</p> <p>剛開始我們到了內林里的簡姓宗祠，我看見了面的兩旁有兩隻麒麟騎著球。由於導覽員未到，所以教授請我們先自行走走逛逛，那時走進追來廟，看見許多的碑文，也看見了一些壁畫。也有走到廟後，看見很多的遊樂設施，大略觀看後，大家就在廟旁的活動中心集合。沒想到除了文學系與幼教系的同學之外，還有中興大學中文系的學生，大家一起聽著導覽員導覽內林里的文化。剛開始一起拍大合照，接著介紹追來廟，導覽員問我們旁邊是什麼動物，他的動作是在做什麼，有什麼象徵意義。大家都猜不太出來，經導覽員介紹後，才知道是一隻麒麟騎著球，這個象徵意義就是「祈求」，接著講述一些簡氏家族的一些小故事。到了廟宇後面的遊樂設施，原本以為這應該是沒有什麼好講的，結果發現原來廟後方以前是幼稚園，所以才有這些遊樂設施。導覽員一面導覽一面帶領我們到文魁公，路途中有經過一戶人家，他家有收藏一些古老的東西，很幸運的主人剛好也在家，於是我們就去參觀一些古老的物品，發現有一些是宋江陣的一些武器、乩童拿的五寶和一些以前生活中會用到的，例如，「紅龜粿」形狀的模具、古時候下雨穿的蓑衣。走了沒幾分鐘就到了文魁宮，講述這裡以前中舉人，廟主祀為「玄天上帝」，除了玄天上帝之外，還有其他尊神明。導覽員有說到，有些神明的頭和拇指一樣小，那幾尊神明就是之前他們從大陸來到台灣所帶來的「口袋神」，會帶口袋神是因為從大陸要來到台灣一定要經過黑水溝，為了要祈求一路平安，所以帶了口袋神。除了這些還有摸了文昌筆。</p> <p>下一站我們到了吉林里吃當地有名的臭豆腐和喝了好喝的果汁，休息了一會兒，由江先生導覽吉林里的文化。剛開始江先生介紹大林火車站，階梯設計為23.5度，讓搭火車的人可以比較不用這麼累。我們走到了站長宿舍，有講解一則小故事，日治時代站長都有一位容顏美麗又氣質的妻子，以前日本女生是穿著和服與木屐，所以走路幾乎是小碎步，會非常好看。站長妻子回到家，都會吸引眾人目光，因為是站長妻子，又很美麗，所以許多人都會在一旁觀看。江先生開始示範了以前女生要如何進入屋子，那個身段非常的像，當天有一位日本學者也覺得學的很像。</p> <p>接著到了主祀關聖帝君的武聖廟，雖然是小廟，卻是非常神奇的一間廟，例如，已經有8次的立筊，不管是旁邊火車的震動或是地震，筊還是依然站立著。江先生自己還示範要如何擲筊，還說老爺非常喜歡和大家聊天，讓我們每一個人都來擲筊，是聖筊就可以有結緣品與文昌筆。我一次就是聖筊，所以有拿到結緣品，也有向老爺道謝。江先生說若要是想要祈求課業，可以到武聖宮拜拜。</p> <p>到了萬國戲院，其實我已經開始覺得很累想睡覺，但最讓我印象深刻的是，我們看了之前的黑膠片，還有廳很久很久的音樂，真的覺得非常棒。還有看了一幅畫，從開端走到尾端，可以看見圖非常立體，感覺就像真實的一樣。最後一站的中藥行，老闆請我們喝中藥熱飲，非常香、也很好喝。帶我們看以前如何做藥草的器具。</p> <p>這一次的大林小旅行真的非常有趣，也讓我聽到在網路上與以前的史料文獻沒有找到的故事，今天就像是在挖寶物一樣，雖然一整天很疲憊，但收穫很多。超級喜歡這種參訪，希望之後還有機會可以到其他地方參訪，繼續挖寶物。</p>

四、照片賞析



追來廟廣場的麒麟騎著球，象徵「祈求」。

每個人在武聖宮擲筊，只要是聖筊，廟方會給小吊飾。



大家在文魁宮拍合照。