

106-1 中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵計畫 成果報告

連啟元

史學系副教授

壹、計畫名稱：「數位歷史教學計畫：中國歷史文物」

貳、實施課程

課程名稱：中國歷史文物

課程時間：(二) 13：10 - 15：00

開課系級：通識 2 Cea4

教師姓名：連啟元

參、前言

近年來因為社會急遽變化，學科整合的需求日趨增高，為配合教育部鼓勵人文學科結合大數據、數位化等教學創新目標，因此規劃數位科學融入歷史人文課程的內容。本課程擬由課程內容，引導數位化的教學技術，並結合數據資料庫、網路數位資源的使用，進而培育具有邏輯思考、問題解決，以及實作能力的跨領域創新人才。

傳統歷史文物中包含許多生活的知識與內涵，也是文明精華之所在，特別是存在於日常生活周遭的一切事物與活動，都有其歷史文化發展的意義。因此，課程計畫期望能藉由傳統歷史文物為切入點，引導學生認識傳統文化的重要性、多元性，並運用數位化的資料運用，從資料蒐集分析、彙整、比較，以達到自我思考與分析的能力，並對傳統文化價值提出想法與反思。

肆、計畫特色及具體內容

本課程計畫期望能引導學生，認識傳統歷史文物的內涵與多樣性，並運用當代圖像、影像、科技等跨學科的方式，引起同學對歷史文物興趣，同時藉由過去事物的認識與累積，再創造出現代的生活樣態。課程規劃由日常所見的歷史文物開始著手，從周遭生活的認知開始，促進學生對傳統文化的認識，啟發「個人」與「社會」的互動關係，進而加以記錄保存，從而反思面對文化發展與現今生活的環境變化，期望能提供一套能探索自我意義與價值的可能途徑。

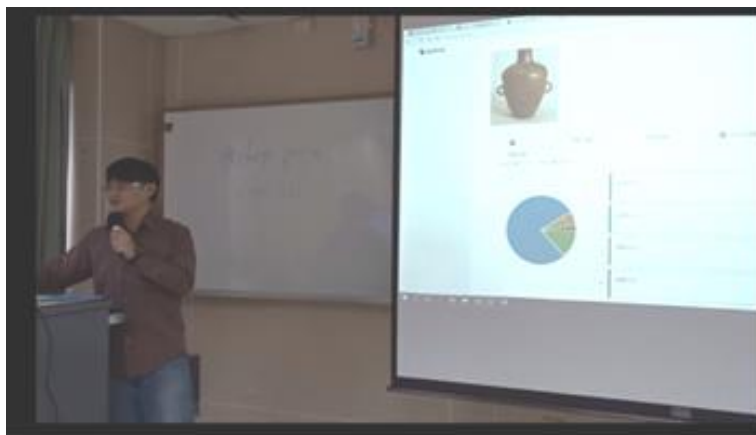
課程內容是藉由傳統歷史文物的觀看，理解歷史文物背後的政治、社會、文化等發展脈絡，以及背後的多重意涵。課程內容共分 18 週，涵蓋：器物、文字、繪畫、工藝品、建築、古蹟等主題，藉以理解歷史文物的產生背景，以及所代表的文化意義。並結合相關歷史研究及文物賞析的基本素養，數位化資料的運用，以及影像的成果展現，讓歷史與文物相互配合，深化歷史研究，創造文物的生命力。

一、執行方法

(一)、課程週次安排：

課程內容主要涵蓋日常生活的各項議題，依照週次時間順序，分別為十個主題：(1) 玉器：玉器型制、紋飾、功能與文化意涵。(2) 青銅器：青銅器與商周王權、社會文化關係。(3) 瓷器：瓷器的發展、源流與交流傳播。(4) 書法：書寫與線條、精神，與社會文化關係。(5) 繪畫：繪畫的歷史發展、美感，與文化價值。(6) 服飾：服飾流變與社會風尚。(7) 建築：樣式、美觀，與居住環境演變。(8) 錢幣：經濟流通與商品化的社會。(9) 石窟：宗教精神的文明遺產。(10) 地圖：傳統空間分布與世界認知。以傳統文物為專題討論，理解傳統文化的精髓，並引導學生的思考，以達到自我思考、分析的能力。

藉由傳統文物主題的呈現與討論，不僅能引導學生對文物的觀察，更可以找出傳統與現代的延續關係，進而使修課學生能透過歷史文物的認知、學習，理解傳統文化的內容，並應用、反思於現代生活。



(二)、數位化資料庫使用導入課程：

為引導同學對傳統物的興趣，課程將大量使用圖片與影像，作為輔助說明，並藉由數位化科技與資料庫的適用，使同學能切身感知，進而理解傳統文化的延續與傳承。例如使用「歷史博物館」3D 列印技術，再次呈現青銅器的製作 (<https://www.youtube.com/watch?v=jsLJAs7NGbs>)，介紹並說明古文物複製品的修復情形，同時配合數位點堂資料庫的精密資料，還原出趨近文物的真實狀態。

另外，並介紹數位化資料庫的使用，「考古資料數位典藏資料庫」(<http://ndweb.iis.sinica.edu.tw/archaeo3/System/pages/intro.html>) 即為中央研究院歷史語言研究所考古工作成果為主的考古資料庫，包含遺址、遺跡、遺物三個資料庫，以及與考古工作及研究相關的各式照片、線繪圖、拓片、田野記載表、墓葬記載表、地圖等各式記錄，與影像、聲音、記錄影片等媒材形式，皆收錄在此媒體影像資料庫中。

因此，透過數位化資料庫的使用與介紹，引起參與學習歷史文物的動機，同時理解背後的社會價值，與文明發展歷程，同時希望藉由從歷史文物表現之中，探尋隱沒在文物背後的各種詮釋與歷史訊息。



(三)、專題演講的反思：

除了傳統授課之外，課程將加入相關的專題演講，講題是歷史文物、數位影

為核心，並配合課程內容規劃，與課程作緊密的連結。希望藉由學者專家的演講，刺激同學的學習興趣，並接收多元的學習風格與議題，期望能激盪出不同的價值、思想，進而達到歷史知識的汲取，對傳統文化有更深刻的理解。

(四)、心得回饋撰寫：

課程學習過程之中，為鼓勵同學勇於思考與討論，並動手撰寫筆記與札記，課程設計於 18 週的課程中，於課程內容結束後，在學校的「課業輔導管理系統」(<https://ap1.pccu.edu.tw/newAp/frame/apMain.asp>) 開設 10 題的問題討論，要求同學進行至少 3 次以上的網路討論區撰寫。同時，另外隨機選擇 2-3 次的隨堂心得反思撰寫，一則鼓勵同學積極地討論，二則激發同學的反思與想像。藉由心得回饋單的設計，以提供同學的多元學習。

(五)、期末數位成果展現：

以 2-5 人為一組，抽籤選擇有關歷史文物的主題，進行分組報告。除了平時討論之外，期末報告呈現，皆以影像形式，作為分組成果的展現，藉以熟悉使用數位化的軟體與表現方式，使未來的課程規劃，能逐漸加入數位化的內容比重。

伍、實施成效及影響（量化及質化）

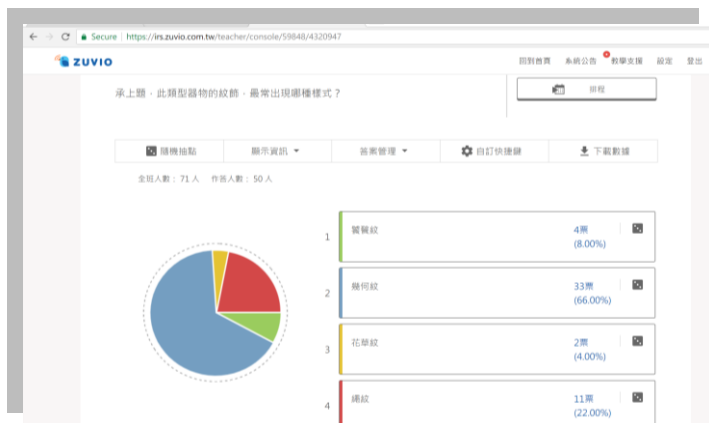
(一)、課程學習的討論：

在課程內容學習過程之中，規定必須使用學校的「課業輔導管理系統」(<https://ap1.pccu.edu.tw/newAp/frame/apMain.asp>)，並於課程內容結束後，開設 10 題的問題討論，要求同學進行至少 3 次以上的網路討論區撰寫。主要是為了鼓勵同學勇於思考與討論，增加課程學習的成效。討論區所提及的反應與問題，將於下次課程中予以回應，以增強課程內容、師生的互動關係；亦可有效結合本校的教學資源，達到學習效率的最大效果。



討論區標題	主題	文章	最後發表
請就毛公鼎的功能與作用提出看法	51	51	2018-01-09 03:57:42
請就司母辛鼎（婦好墓出土）功能、作用等提出看法	12	12	2018-01-09 07:47:40
請就玉璽、玉璫的樣式提出看法	33	33	2018-01-09 02:39:42
請就仰韶文化的陶器器型、紋飾提出看法	26	26	2018-01-09 12:53:34
請就宋代瓷器「鈞窯」的特別之處加以說明	43	43	2018-01-09 12:54:17
請就專題演講「圖像與歷史文物的觀看與詮釋」的內容提出看法	15	15	2018-01-09 02:43:45
請就康熙時期「龍藏經」的特別之處加以說明	37	37	2018-01-09 12:56:26
請就傳統文字的創造與演變提出你的看法	30	30	2018-01-09 12:58:41
請就電影「鍾繇」所描寫對書法的追求提出看法	18	18	2018-01-09 02:47:12
請就繁瑣的樣式提出看法	45	45	2018-01-09 12:22:24

此外，同時也進行隨機 2-3 次的隨堂心得，或即使反饋系統（Zuvio）等，進行反思撰寫，藉由心得回饋單的設計，以提供同學的多元學習，隨即在課堂之中，進行客觀的紀錄，以及主觀的反思。



(二)、專題演講的反思

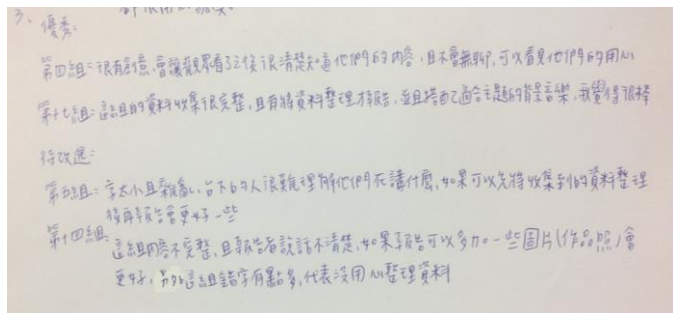
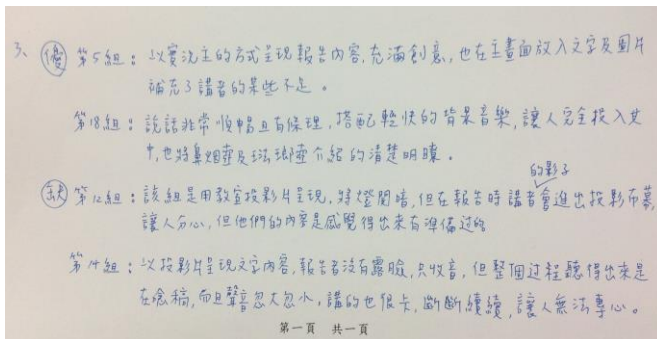
為提供更多元的授課內容，課程加入相關的專題演講，於 11/14 邀請簡政展老師，講題為「圖像與歷史文物的觀看與詮釋」，希望藉由歷史文物、數位影像為核心，配合課程內容規劃，與文物、藝術、影像作緊密的連結。同時，也希望透過專家的演講，刺激同學的學習興趣，並接收多元的學習風格與議題，對傳統文化有更深刻的理解。



(三)、分組評鑑表與同儕互評

關於期末報告的規範，是以「歷史文物」為內容，區分為：陶器、玉器、青銅器、瓷器、書法、漆器、繪畫等主題，再由各組組員以抽籤方式，抽出所指定主題，並規定繳交時間。隨時於課程中與教師討論，以便隨時予以修正，以符合期中報告的規範。

分組編組名單確定之後，將於每課堂預留時間，讓同組組員進行溝通、討論，並藉由追蹤觀察的點名制度，以確保分組報告的進度。此外，另設計「分組評鑑表」，藉由同儕之間的互評：工作分配、自我評分、組員評分等，以同儕競爭與壓力，達到相互學習、觀摩，並作為報告成績的依據之一，使成績評定更為公平、公正。



(四)、期末成果與影像呈現：

報告成果規定以每組為單位，採錄影 15 分鐘的形式，再於上課時播放，同時由參與同學選出優、劣各兩組，進行評分。



陸、結論

一、分組討論與評鑑：

於課程授課結束前，提醒並追蹤「課業輔導管理系統」的討論區撰寫情形，討論區部分則予以直接網路回應，或於課程之中提出討論，藉以鼓勵同學勇於思考與討論，增加課程學習的成效，以增強課程內容、師生的互動關係，可以達到學習效率的最大效果。

而為避免分組組員間的不熟識，或部分成員推託、鬆散等情形，同時確保分組報告的進度情形，於課程預留部分討論的時間，讓同組組員之間能相互討論。並於進行報告的同時，需撰寫「分組評鑑表」，填寫內容包含：工作分配、自我評分、組員評分等，達到相互學習、觀摩，使組員都能參與評分，期望能因此達到大學自主學習的目標。

二、數位成果的展現：

規定期末成果以數位化呈現(影片製作)，除了可以整合課程學習中的討論、分享、回饋之外，更能達成群體溝通、合作的成效。而期末影像成果報告，將由教師、同學共同參與評分，藉此鼓勵同儕間的激勵與互動，提高同學的學習意願。相較於傳統課堂報告的形式，採用錄影報告 15 分鐘，可能更能引起參與的興趣，同時也減少了上台報告時，緊張與混亂的情形。此種的報告形式，就本課程修習同學而言，接受程度頗高。

此外，藉由其他專家講者對於影像、視覺藝術等數位創作的經驗方向，讓同學參與數位製作的經驗，並融入現代的數位媒體學習素養，未來或許規劃增加相關影音媒體與軟體，相關的介紹與使用課程，使未來歷史課程能更容易融入數位化、影像化的學習環境。

三、未來課程的規劃：

未來在課程規劃方面，或許應規劃校外的實際參訪，例如：故宮博物院、臺北市立美術館、歷史博物館等，若能有效結合博物的資源，甚至能達到實際參與的功能，實際領略歷史文物的特性、美感，則能使課程更加活化，進而引起更多的學習動機。

柒、執行計畫活動照片

一、專題演講



二、影片報告使用偏好調查

3. 優秀 第4組：我覺得影片方式的呈現，給人一種輕鬆的感覺且又有搭配背景音樂
第18組：口條清晰、內容豐富
待改進 第1組：建議不要一直看著稿念會更好
第13組：內容太過簡短，建議可以再深入介紹

4. 投影片報告 1. 優點：不需花時間做影片剪輯
2. 缺點：上台狀況會比較多，而且無法重來
影片製作 1. 優點：可以一直重來，而且呈現方式也會比較多元
2. 缺點：影片有可能無法播放

我個人比較喜好影片製作，因為會消除上台的緊張感，這樣報告才不會很緊張。

4. 上台報告的優點是能和大家互動，能夠直接看到同學或老師的反應，報告的速度及內容能隨時依調整。而缺點就是較呆板，往往台上的人報告的口沫橫飛，口乾舌燥但是台下的人完全不走心，玩自己的手機聊自己的天。而使用投影片的方式增加了許多趣味性，添加一些設計好的橋段吸引台下人的目光，影片的方式再加上一些後製的音樂，很新穎也很有看頭。

而我這兩種方式都接受，但稍偏向使用投影片的模式，比起其他課程那樣會覺得好玩許多，和同學的感情也好多。

4. 這堂課的報告方式當初還覺得為何要在家錄成影片來課堂播，而不直接課堂上用PPT講解，有點多此一舉的感覺。不過看到同學們的報告分享，才發現其實以這樣的形制，我們能用更多有創意的方式呈現，也促使我們真正去了解這些歷史文物的背景及發展，讓原本死板的課堂內容變成我們真正有興趣的事物。另外這種方式的報告比起現場直接講解，有更充足的時間準備腳本內容，使報告更精彩多元，所以我較偏好這種以影片播放的報告形式。

4. 上台：可直接和台下同學互動，自己也需要較多時間背下報告內容，感覺會更熟悉自己的分享内容，但如果缺乏準備會使報告變得無趣，只是看看網路資料就結束了。

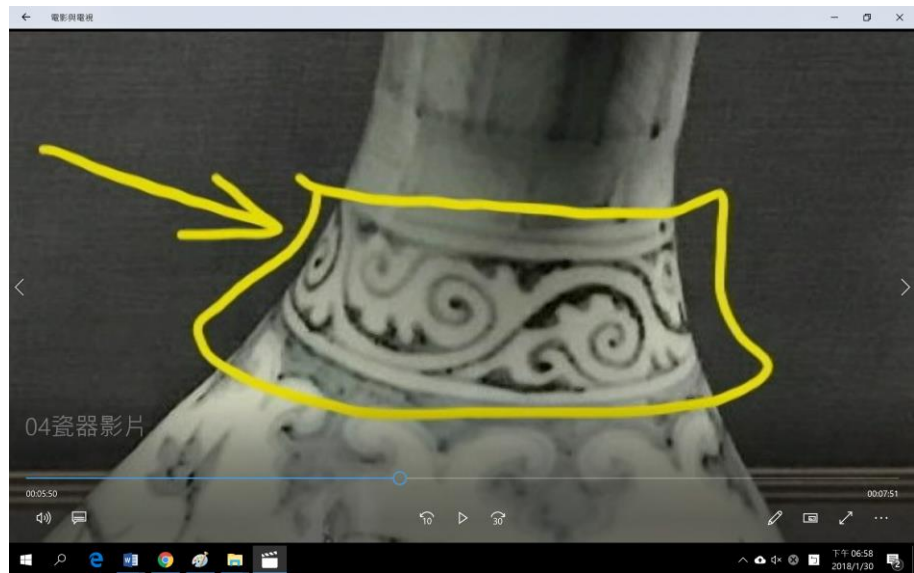
影片：組員之間討論出的創意可以呈現得更周全，演戲、配音、轉場的特效會使台下同學產生共鳴，如果對作品不熟悉可以用影片輔助，相對來說，用心的組別可能就會花更多時間做事前準備。

我認為以台下觀眾來說，會希望看到特別的呈現，所以喜新厭舊，影片式的報告，但如果造成同學不夠認真，可能得不償失。

謝謝老師的用心教導！

三、期末成果的影像呈現






捌、附件：課程教材內容

玉器文化

：樣式、功能、紋飾



連啟元

玉器時代

- 「時代」的定義 (Age, Era)：歷史上的某個時期，在考古學是指某個階段的人類生產、使用工具型態。
- 人類史上早期主要的3個時代：石器、銅器、鐵器
- 石器 (choppers) 使用方式：舊石器時代為「打擊、打製」，新石器時代為「磨製」
- 環境與發展：農業發展和氣候、地理環境的關係。
 - 聚落型態
 - 生活風俗

玉器時代

莫氏硬度表 (Mohs hardness scale)

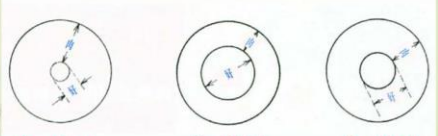


【絕對硬度】	【礦物】	【莫氏硬度】	【日常生活】
1	滑石	1	
2	石膏	2	指甲(2.5)
3	方解石	3	銅刀
4	螢石	4	鐵(4.5)
5	磷灰石	5	鋼(5.5)
6	正長石	6	70%刀
7	石英	7	玻璃刀
8	黃玉	8	
9	剛玉	9	
10	鑽石	10	

玉器時代

- 良渚文化**：玉器文化重要代表，屬新石器文化之一，分佈在長江下游太湖地區
- 1936年發現文化遺址，依照發現地點命名。良渚文化約距今5300年至4200年前，屬於新石器時代。此時期最大特色是玉器，陶器也相當細緻
- 陶器刻劃有圖形或符號，為文字畫起源
- 臺灣新石器時代：芝山岩文化、卑南文化、圓山文化

玉器型制



璧：2好=1肉 環：1好=2肉 環：1好=1肉

玉器型制

齊家文化玉璧



齊家文化牙璧



*甘肅四家坪遺址，屬新石器時代，約在西元前2500-1500年

