# 台灣文學網

## 數位學習e起來

文/洪彩圓 研究典藏組 圖/國立台灣文學館

「台灣文學網」正式上線後,致力於提供愛好研究台灣文學的民眾及學者專家線上資料查考、學習與 閱讀等數位服務,「數位學習」區近期開發「家屋風景」、「青春的滋味」、「少年潘的時空探險」 三大主題區,是專為中小學生打造具台灣文學內涵、閱讀及趣味性之學習內容。

博物館具有教育功能, 觀眾也將博物館視為可 供其終身學習的場域。有學者提到博物館不能只以 文物保存為滿足,應積極於學習內容研發。為了讓 觀眾能藉由學習而有所成長,博物館將協助觀眾學 習列為重要業務項目之一。在這網路數位時代,國 內外博物館無不利用網路無遠弗屆的功能與數位學 習結合,發揮知識傳播與分享最大功用。

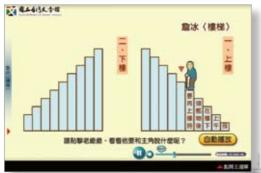
台文館之研究典藏及教育學習資源豐富,除 提供實體環境之外,亦積極利用網路科技技術,打 造一全方位之網路數位博物館。台文館於2010年 完成建置「台灣文學網」,期許「台灣文學網」 成為全球台灣文學資訊整合網站,提供愛好研究台 灣文學的民眾及學者專家線上資料查考、學習與閱 讀等數位服務。「台灣文學網」內容包括8大專區 ──「文學史」、「影音屋」、「展覽場」、「電 子e書房」、「外譯房」、「數位學習」、「網路 資源」、「資料庫專區」,其中「數位學習」區之 設立,乃為建構終身學習環境,利用多媒體影音, 將文學內容以活潑生動方式呈現,期透過網路提供 民眾一個以「台灣文學」為主題之自主學習數位園 地,及提供中小學教師台灣文學數位教材,以達台 灣文學推廣之效。

「台灣文學網」正式上線後,受到民眾喜愛。 相較於靜態的學習方式,利用網路傳達數位學習內 容,以跨時間、空間的學習模式,提供可在任何時 空學習,大幅提升學習績效。有鑑於此,去年台文 館依不同年齡層新增「數位學習」區數位內容,打 造更具台灣文學內涵、閱讀及趣味性之學習內容, 尤其針對中小學生開發適合其學習之台灣文學作 品,以延伸博物館教育功能及台灣文學向下扎根目 標。針對新開發之3式數位學習內容介紹如下:

### 以6首詩作勾勒「家屋風景」

你對於舊家或兒時住所的記憶是什麼?想到 家,會聯想到哪些人、物、事或關鍵字?想到的家 屋,又是怎樣的一道風景?本數位學習教材學習對 象為中學生,開發適合其學習之3組以「家」為主題 詩作——「風景與舊寓」:林亨泰〈風景No.2〉、 商禽〈某日某巷弔舊寓〉;「故鄉與童年」:零雨 〈關於故鄉的一些計算〉、白靈〈童年之二—— 五十年代〉;「老人與小孩」:詹冰〈樓梯〉、陳 黎〈樓梯〉,啟動一趟家屋的旅程,帶學習者看家 的變與不變、外部景觀與內在世界。除此外,亦希 望學習者藉著閱讀與賞析詩作內容,能對新詩與寫 作有進一步了解。學習時間約40分鐘,內容規畫以 一個年輕人下班的回家旅程串連6首詩作文本,配 合游戲與動畫等互動方式來增強學習效果。詩人作 家包含林亨泰、商禽、零雨、白靈、詹冰、陳黎,





「家屋風景」學習介面。

老、中、青三代;學習單元包括古代名人「家」的 意象的「古人說書」、結合文本、動畫、內容朗讀 的「現代詩——家屋」、作家生平介紹的「詩人 園丁」、回味測驗與留言板改寫創作的「測驗評 量」、名詞解釋與參考資料的「延伸閱讀」。

### 懷想「青春的滋味」

電影《那一年,我們一起追的女孩》喚起七〇 年代高中生們的共同青春記憶,五〇年代年輕人的 青春記憶是甚麼?本區「青春的滋味」是夏烈在成 功大學畢業,赴美留學之前寫的短篇小說《再見, 白門》濃縮精華版。夏烈筆下的「白門」是五〇年 代版的「沈家宜」,也是一群高中男生一起追的女 孩,雖然這群男生講了她十年,始終沒人能真正地 認識她,白門已昇華為這群男生人生道路上的一種 精神象徵,遇到任何挫折,只要想到她,人生就有 希望。十年之後,發現她嫁給一個俗氣老男人,聊 的是麻將,這群男孩夢想幻滅,最後跟自己年少的 夢想道別。本數位教材可帶領學習者認識五〇年代 的人、事、物、生活、文化,以及景物,青少年讀 者可在此找到共鳴,一般民眾也可以透過作家的書 寫,回顧探望,懷想自己的青春,甚麼還在?或甚 麼已遺忘?數位學習時間約60分鐘,對象為一般 成人,單元包含作者生平介紹的「作者夏烈」、故



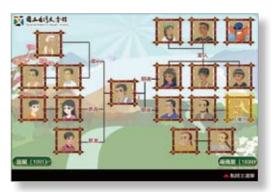


「青春的滋味」學習介面。

事內容敘述的「白門,再見」、延伸思考與回味小 測驗的「測驗評量」、名詞解釋與文學地景介紹的 「延伸閱讀」、故事人物角色介紹的「登場人物」 等。整個學習內容以動畫、文字、口白相互輔助與 對照,搭配清新背景音樂與簡約畫面,讓學習者很 容易跟著故事情節產生共鳴。

#### 為小學生量身製作「少年潘的時空探險」

李潼長篇兒童小說《少年噶瑪蘭》,曾獲得中 國宋慶齡兒童文學獎、行政院新聞局金鼎獎,並入 選「台灣兒童文學100」。本課程「少年潘的時空探 險」是《少年噶瑪蘭》的濃縮精華版,內容描寫國 中生潘新格穿越時光隧道,從1991年官蘭回到1800 年噶瑪蘭, 開啟探險的旅程, 在探險過程中, 對噶 瑪蘭的歷史有進一步的了解, 並認同自己是平埔族 噶瑪蘭人的身世血統。本數位內容運用互動式多媒 體,搭配故事情節的串聯,將噶瑪蘭族的文物生動 活潑地呈現,讓學習者容易學習相關文物知識。學 習時間約40分鐘,對象為小學生,單元包含作者生 平介紹的「作者李潼」、故事情節以動畫搭配線上 趣味遊戲串連的「少年噶瑪蘭」、延伸思考與回味 小測驗的「測驗評量」、探訪官蘭、名詞解釋與參 考資料的「延伸閱讀」、兩個時空人物介紹的「登 場人物」。因學習對象為小學生,整個學習內容設 計多以動畫及互動遊戲引導學習者進入一趟跨越時 空探索之旅。希望學習者在學習後能進一步了解平 埔族文化外,也能引發想對自己從小生長地方及家 族歷史了解與認識的好奇心。





「少年潘的時空探險」學習介面

數位學習(e-learning)是以數位工具,透過 有線或無線網路取得數位教材進行線上或離線的學 習活動,近年來在國內外陸續受到學界、業界及官 方機構的重視。尤其是博物館界、紛紛變身打造成 數位博物館,提供符合教育理論的數位內容與互動 遊戲,來增加學習者在知識上吸收的效率。國內故 宮博物館利用館內豐富文物內容,製作「故宮E學 園」,提供民眾線上文物學習的機制,是一個非常 成功的例子。台文館的數位學習服務,尚在起步階 段,希望此次配合台文館館藏與展覽所設計的數位 學習內容是一個好的開始,民眾在學習後,在認知 方面可達到認識及賞析台灣文學,在情意方面可達 到喜愛台灣文學,兼及歷史記憶與社會關懷。台文 館期望建立一終身自主學習園地,讓民眾認識台灣 文學,落實文學扎根的目標。 🔯