

# 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。

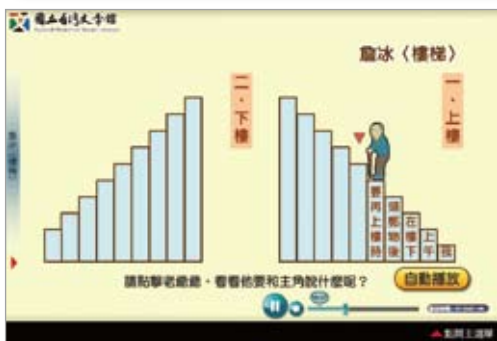
台文館之研究典藏及教育學習資源豐富，除提供實體環境之外，亦積極利用網路科技技術，打造一全方位之網路數位博物館。台文館於2010年完成建置「台灣文學網」，期許「台灣文學網」成為全球台灣文學資訊整合網站，提供愛好研究台灣文學的民眾及學者專家線上資料查考、學習與閱讀等數位服務。「台灣文學網」內容包括8大專區——「文學史」、「影音屋」、「展覽場」、「電子e書房」、「外譯房」、「數位學習」、「網路資源」、「資料庫專區」，其中「數位學習」區之設立，乃為建構終身學習環境，利用多媒體影音，將文學內容以活潑生動方式呈現，期透過網路提供民眾一個以「台灣文學」為主題之自主學習數位園地，及提供中小學教師台灣文學數位教材，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，配合遊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，內容描寫國中生成潘新格穿越時光隧道，從1991年宜蘭回到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」、探訪宜蘭、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。✎