



## 活化空間技藝新教育之研究

### The Research for a New Education Technology to Activate the Surroundings

呂芳川<sup>1</sup> 許信德<sup>2</sup> 李榮哲<sup>3</sup> 黃豐偉<sup>4</sup>  
Fang-Chuan Lu<sup>1</sup> Xin-De Xu<sup>2</sup> Jong-Tse Lee<sup>3</sup> Feng-Wei Huang<sup>4</sup>

南榮科技大學 工程科技研究所所長<sup>1</sup>  
南榮科技大學 資訊科技系主任<sup>2</sup>  
南榮科技大學 創意產品設計系講師<sup>3</sup>  
南榮科技大學 工程科技研究所研究生<sup>4</sup>

#### 摘要

隨著知識多元化與智慧時代的來臨，傳統學校教學方向與做法必須要尋求新的改變、新的突破。因此，強調「走入場域、從做中學」的服務學習技藝教育所扮演的比重將會越來越大。此外，教育部也鼓勵學校結合地方文化，規劃在地化特色的課程平台，提供學生服務學習處所，讓學生體驗環境、體驗生活，成為學習的主體，開展學習視野。

本文由創新服務學習的概念出發，結合地方特色文化，並以「設計美學」的技藝教育教學為例，課程先讓學生們在教室學習老師的設計美學理念，接著讓學生走入場域，結合在地耆老的協助，製作出具有場域特質與該空間特色的產品，並舉辦競賽分享。服務學習教育的執行，學生不只對於課程內容的反應非常熱烈，而且經由反思、回饋上的訓練，使得學生再創巔峰。綜合顯示，服務學習的創新教學模式，極具創意性且更大大的提升了教學的成效。

關鍵字：智慧時代、做中學、技藝教育、服務學習。

#### 一、緒論

「美」是一種哲學的概念，是主觀的感受，亦可是主流的概念。「學」則是指知識的累積，更精密、精確、精熟的學術研究等專業分科。“美的哲學定義：美是具體事物的組成部分，是具體環境、現象、事情、行為、物體對人類的生存發展具有的特殊性能、正面意義和正價值，是人們在密切接觸具體事物，受其刺激和影響產生了愉悅和滿足的美好感覺後，從具體事物中分解和抽取出來的有別於醜的相對抽象事物或元實體。”美學最初的定義是「感觀的感受」；認知感上的不同，研究到最後會是一場哲學的思辯。美學即是哲學的分支（A∞C | 藝益誌，2015.03.24 瀏覽）。

服務學習是一種經驗教育的模式，透過有計劃安排的社區服務活動與結構化設計的反思過程，以完成被服務者的目標需求，並促進服務者的學習與發展。反思





(Reflection)與互惠(Reciprocity)是服務學習的兩個中心要素。」(Jacoby, 1996), 學習也可以在教室以外的地方發生, 透過親身體驗學習獲得知識的歷程, 對學生主動建構知識是何等的重要! 鑑於教育時勢潮流, 學者專家(黃麗美與郭雄軍, 2007; 張明輝, 2006; 郭雄軍, 2006)紛紛倡導學校創新經營之重要性, 主張結合學校本位課程, 透過學校創新管理與地方行銷, 繼而建立學校特色。因此, 打破學校圍牆之藩籬, 推動「社區有教室」的課程與教學, 以學生實際深入探索社區和社區居民互動分享在地知識與文化之方式, 延續並創造社區在地之獨特品味和歷史文化。學生每天的生活和靈感啟發之源即是社區的歷史文化, 因此帶領學生親自走訪, 將學習場域延伸至社區, 深刻體會「用雙腳走出的世界是真實的」(林瑞榮, 2011)。

臺南市鹽水區古稱「月津港」, 有豐富的文化資產, 古廟、特有建築及老街巷弄等, 還有享譽中外的「鹽水蜂炮」, 雖曾經沒落過, 但也因保留著純樸的民風及古蹟建築等, 經 2006 年起實施「月津港風華再現計畫」重建, 目前已獲得良好成效, 其中「泉利打鐵舖」為鹽水地區歷史最悠久的商店, 以及全台僅存最古老的打鐵舖, 李家打鐵老舖以百年商譽加上祖傳純手工煉製鐵器, 建立了金字招牌, 堅持只打造農刀器具的李一男, 對鐵具耐用的品質相當有自信, 代代相傳的另一項傳統, 就是每年端午節正午, 都必須從古井汲取「午時水」, 注滿於百年歷史水槽中, 作為打鐵使用水。李一男指出, 以午時水作為鑄造鐵器的用水, 因相傳午時水是「至陽之水」, 陽剛之氣讓打造出來的鐵具, 更加堅硬、鋒利而耐用, 遵循古法鑄鋼, 最具生命力(台南市政府文化局, 2015.03.23 瀏覽)。

數位創意科技技術的應用, 能跨時空、地域或專業素養的限制, 將人類所創造、累積的文化資產與各類知識, 藉由資訊科技加以保存、整理、傳播與應用, 使知識與文化資源得以全球共享, 加速文明進步(呂芳川, 2014)。數位創意的加值在於文化的傳承、保存、發揚, 達到教育目的, 透過整合行銷, 推向國際化, 融合為地球村文化之旅的一部分(傅森梅, 2012)。

鹽水是個歷史悠久的古鎮, 有許多百年建築與技藝, 雖然經過百年歲月, 依然保留下了許多獨有的歷史古蹟及技藝, 鹽水地區有很大的觀光效益, 但有許多老建築、技藝等如果沒有去發掘, 這些珍貴的歷史就有可能會被埋沒, 故本文倡導體驗學習的





技藝教育法讓學生們親自走入場域，體驗這些百年技藝之美，加上設計美學課程整合場域需求幫助在地耆老，活化場域特色。

## 二、體驗學習技藝新教育

涉體驗學習一說源於西方英文 outward-bound，原意為一艘小船離開安全的港灣，駛向波濤洶湧的大海，去迎接挑戰。七十年代，在美國，戶外訓練(outward-bound)引發了教育界對於採用新教學的方式進行教育的興趣。

體驗學習運動萌芽於十九世紀初，代表對傳統教師講授、學生被動學習之教育方式的反動，至公元一九三八年，杜威之《經驗與教育》一書出版，其“由做中學”之經驗學習理論，強調學習是經驗不斷的改造與重組之歷程，主張將各種經驗融入傳統之教育型態中，並提出一套系統之經驗學習的方法，奠定了體驗學習之里程碑(高雄市政府教育局網站，2015.03.24 瀏覽)。

孩子是在體驗中長大的，不是在說教中長大的，聽過的能記住 30%，看過的能記住 50%，做過的能記住 80%，體驗式學習，是一個“做中學”的過程。教育家陳鶴琴提過，凡是孩子自己能做的，大人就不要替她去做，自然後果懲罰就是讓孩子去體驗，自己在體驗中進步(好父母教出好孩子--家庭教育完全手冊 168-169)。

Gass (1993)提到，體驗學習是具整合身心功能而具超越個人意義的活動教育。由做中學，加上反思的整合活動方式，來達成經驗學習的效益。它通常被定義為「結合作中學和反省思考」(learning by doing and reflection)，是一種積極主動而非被動的過程，要求學習者具有自動自發性動機並對學習本身負責。

美學和設計的關係在歷史的定位上，一直有著模糊的界定問題，若就功能上的意義來判斷，他們並沒有直接的相關性，因為美學是以美感經驗的抒發為依據，而設計的定位則是以便利人為的使用為出發點(盧秉德，2005)。

針對設計而言，是一種技術的行使，也為滿足人們的需求為原則，其間包括了審美的需要，設計的目標則在於建立一種適應人的系統，也體認文化演進的機制，是創作審美文化的手段，而設計所用的思維是整體式綜合思維，設計也是物質生產和文化





創造重要環節，在創造意義上更表現於產品的外在形態和直接影響著審美文化的展。

美學是探討美的學說之一門學科，為研究各種事與物，所產生美的價值活動而對於該事與物所做的一種學問。美之所以能夠存在，是因人之意識作用，並出自於感覺、觀念、情緒的意識，甚至精神意念，或邏輯思維所建構，美學的發展是廣泛的、繁雜的，因而沒有任何一種美學理論，可以涵蓋所有美的論述。簡單的說：人類感覺到事物的美，乃是因為該事物存有一些美的條件，又這些條件正符合人類的審美觀，因此人類就自然的認定是美的，而美的產生不能因為人的感性或事物之屬性而定，是要根源於人類主觀和客觀的相同理念而稱之為美(張勝光，2002)。

技藝教育課程教育目標為在加深學生生涯試探，培養學生自我探索、生涯探索、觀察模仿、模擬概念及實作技巧等五種核心能力，幫助學生未來生涯之發展(師大技藝教育資訊網，2015.03.24 瀏覽)。

### 三、研究方法

在新教育服務學習中，讓學生經過技藝教育課程來學習，學生在場域服務親身體驗，更能在過程中學習，使學生的學習態度與學習成效都有明顯的增加。本研究用在地特色結合新教育，以設計美學的課程方式實作，並以影片及設計課程等技術將在地文化增值整合並行銷。將設計美學技藝教育新教育課程設計加以整合的方式描述如下：

1. 上課過程點點滴滴學生們沿途拍攝將過程一一記錄下來，最後學生將照片、影片彙整以影音回憶錄方式呈現，使之過程更加活化。
2. 尋找鹽水區具有特色之建築及技藝，鹽水區的觀光景點，經過「月津港風華再現計畫」重建，已有不同的景點與特色，可提供觀光客參觀與遊覽，再以美學方式加以設計活化展現。
3. 利用技藝教育方式，讓學生們與在地耆老學習專業技藝，並學習其設計理念，製作出屬於自己的產品。
4. 以新教育方式，學生在活動中滿足耆老及社區的需求，並從建構的活動中促進學生







的學習與發展，進入場域學習。

#### 四、實證分析

設計美學課程規劃透過互動式的專題講座、專題討論、案例分析與實地參訪觀摩，學習產業的經營與行銷，課程著重理論與實際結合，讓同學認識與了解產業的概念、產業性質與特色，以學「問」、對話、討論、思辨與「做中學」等方式，實際學習、體驗行銷內容，成為經營家的養成學習過程。橋南老街位於鹽水區，因位於興隆橋之南而得名，是鹽水鎮最早的一條街道，是清代鹽水通往南部鄉鎮的交通要道，昔日商家林立、商賈大戶錯落，相當熱鬧。後期隨著鹽水港的沒落，橋南老街逐漸轉為住宅區，但早期的商業街的特色建築仍留存至今，現為鹽水的觀光景點之一（台灣旅遊互聯網-Otravel.tw 2015.03.23 瀏覽）。為落實技藝新教育課程，本文以「泉利號打鐵舖」為例。

##### (一) 走入場域心學習

傳統教學概念都是學生在教室聽老師的講解，讀的都是編撰成熟的教材，內容就算很生動，學生們也只能從幾張圖文裡看到。新教育的出現，使得在教室上課不在是唯一的方法，讓學生們走出教室一樣可以學到很多，甚至比課本上的還要多很多，不在只是死讀書，而是活生生的體驗學習，上課不但多了許多互動，也添加了許多課本上學不到的過程回憶。

技藝新教育課程老師首先是以教導學生尋找資料及報告製作為基礎，讓學生們先行對鹽水地區的瞭解，再由老師講解設計美學的概論，接著學生們先行初步設計，以新景或技藝來規劃設計，架構出以展現行銷在地相關產業、景點、文化的產品。如圖一各組將想法告訴老師，老師提供意見讓學生們自行創作。老師再帶領大家進入場域，讓學生與場域耆老學習，瞭解場域，學生可以經由耆老對談學習到網路查不到的知識訊息，激發學生好奇心，使其用心學習，課程中的點點滴滴，學生也將其拍攝錄下，最後製作成影片回憶。讓年輕學生走入場域親自體驗的方式來進行互動學習，藉此培育文化創意人才、落實技職實務創作，振奮求知慾望、展現無限潛能以「坐中學」、

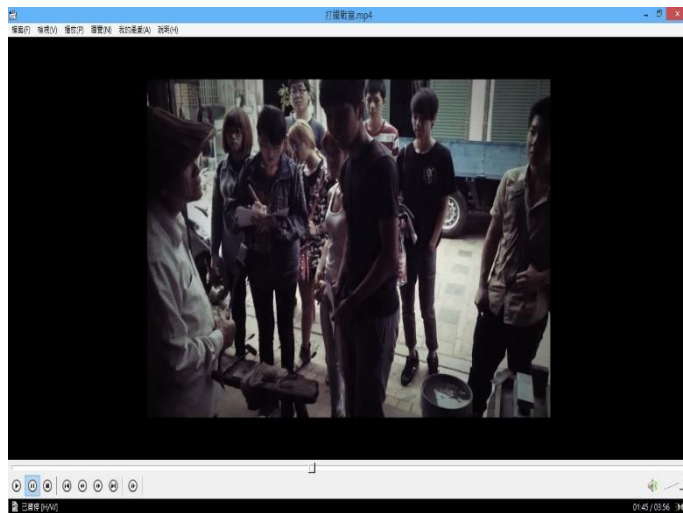




「走中學」方式。如圖二為學生到場域「泉利號打鐵舖」與老師父李一男學習場域知識共同討論，深入瞭解場域的需求，讓學生們用心去體會經營百年傳承的老技藝，進一步獲得橋南老街打鐵舖相關資料介紹及相關即時資訊等。



圖一 為各組與老師討論其想法，共同創造



圖二 學生走入場域與打鐵店鋪討論設計之理念

## (二) 場域需求再創作

百年技藝及老舖風華，都是代代相傳下來，但是新一代的年輕人，對這些技藝的傳承並無太大的意願，經過本課程來讓學生們親身體驗，使得學生對這些百年技藝產生極大的興趣，藉由新一代的年親人的想法，設計出獨有獨特的產品。

有關服務地區的人文采風資料蒐集與在地其它相關產業的整合，主要透過學生分組並藉由地方耆老及相關人員與學生對談，並由老師從旁帶領學生進行實務創作。為提升學生服務與學習心態，課程是以自由理念設計，學生與店家討論創作獨創產品。學生們經過與店家耆老溝通討論理念，耆老讓學生進入百年老店場地丈量，學生們將





上課所學到的設計理念，在場域裡落實應用。如圖三學生們雖然辛苦的在狹小空間裡測量，雖然店鋪內東西非常的多，而且打鐵店鋪場域裡內有許多危險物品，裡面也非常悶熱，但是學生們卻樂在其中。丈量完之後學生們將這些設計圖帶回學校從事設計工作，製作的過程有許多問題，學生們不斷的透過來回請教耆老與老師，透過「學中做」、「做中學」理念，來回與店家之間的溝通，加以設計改良，製作出與店家理念相符的小組創作成品，並以場域景點架構出以行銷在地相關產業、景點、文化的產品。如圖四集合了整組學生的巧思，學生們將自己的理想及創意整合落實，學生們更在學校實習工廠內共同創作獨特產品，工廠裡的裁切工具不分男女，大家共同合作，歡樂無窮學習效益高。



圖三 學生們在百年老店裡細心地測量場地



圖四 學生將場域需求帶回學校創作

### (三) 創意產品展雄風





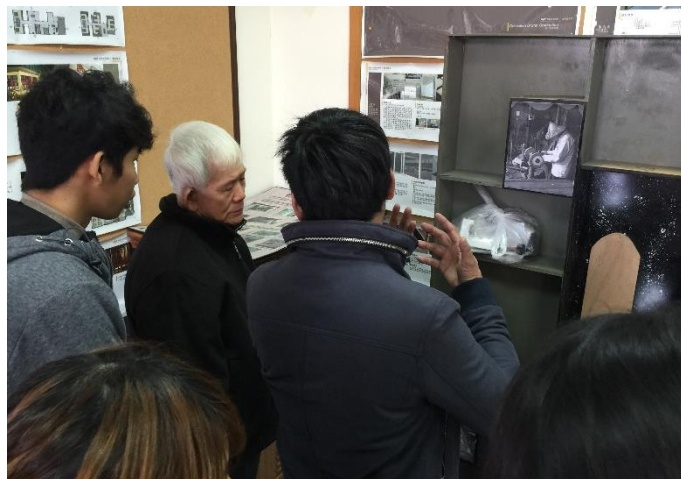


「設計美學」課程的設計是以小組為基礎，小組內同學彼此協調合作創作小組的成品，不同小組間是分開作業的，並不知道其他組別的成果，在還沒看到別組的成果之前總是認為自己小組的成品是最好的，故舉辦了本活動，讓學生們從競賽中學習，展示分享自己的創作理念與成果及進一步相互觀摩學習。

本課程在橋南老街咖啡廳舉辦競賽，邀請了社區耆老（百年打鐵店鋪老店長、傳統雜貨舖大和行店長、歷史影院永成戲院負責人）、議員、本校校長等各領域的專家學者等出席指導，學生們將辛苦完成的作品帶到現展覽說明，活動開始時各小組先上台報告製作理念，訴說著從無到有的過程，再由專家、耆老們聆聽完學生的設計理念後，為各組評分並寫下優缺點，讓學生進行反思改良，比賽結果雖然有輸有贏，但是學生們經過「競中學」在比賽過程中來學習。如圖五，各組學生們將一學期的成果展現於鹽水橋南老街咖啡廳競賽，並由社區耆老回饋講評。



圖五 學生們在橋南咖啡廳頒獎







圖六 耆老、老師、學生三者間互相討論，反思後再創作

為求落實回饋反思再造巔峰的教學理念，再邀請場域耆老來學校指導與學生們討論，學生們經過比賽後，由比賽意見經過反思改良，將耆老的意見一一精進，讓產品展雄風，透過反思，將服務與學習結合的課程或方案設計，服務與被服務雙方是互惠的，彼此從對方相互學習。如圖六耆老與師生們共同討論，耆老將自身經驗與想法告訴師生，再經由老師與同學之間討論改良，使作品更佳完美展現。

## 五、結論與展望

根知識多元化與網路智慧時代的來臨，傳統學校教學方向與做法必須要尋求新的改變、新的突破。因此，強調「新教育」的服務學習教育所扮演的重要性越來越大。此外，教育部也積極鼓勵學校結合地方文化，規劃在地化特色的課程平台，提供服務學習處所，讓學生體驗環境、體驗生活，成為學習的主體，發展新的學習視野。

台南鹽水區，月津風華再現計畫實施後，月港相貌與以往大不相同，雖然月津港重建，但許多百年歷史的老建築及技藝依然保有原來模樣，因此，鹽水區的百年老街及技藝，依然值得我們一一去發掘。鹽水區的「泉利號打鐵舖」，使用服務學習新教育配合在地月津港區百年建築及技藝，應用多媒體技術、設計活化，使場域再活化，透過與耆老間的對話，學生們對學習有很大的興趣，以親自體驗的方式來進行互動學習，藉此培育文化創意人才、落實技職實務創作，振奮求知慾望、展現無限潛能。

本文由新教育服務學習的概念出發，結合在地古蹟與技藝，並以「設計美學」的服務學習教學為例，利用設計在地文創產品，激發學生的創意與學習心，課程先讓學生們在教室學習業界專業老師的設計美學理念，接著讓學生走入場域學習，結合在地專家、耆老幫助，設計具有該空間特色產品，並在橋南老街舉辦競賽，使學生不只對於課程的內容的反應非常熱烈，而且反思、回饋上也極具創意，更大大的提升了教學的成效。





## 參考文獻

1. 呂芳川、鄭淑霞、黃雅雯、李榮哲 (2014)。聖堂問津俗數位風華之研究。
2. 傅森梅 (2012)。美濃客家風華數位創意加值之研究，南榮技術學院工程科技研究所碩士在職專班碩士論文。
3. 盧秉德 (2005)。從消費文化和設計美學探討當代消費美學，實踐大學工業產品設計研究所碩士論文。
4. 張勝光 (2002)。台灣陶瓷產品設計美學對經營影響之研究，南華大學美學與藝術管理研究所碩士論文。
5. 林瑞榮 (2011)。鄉土教育的理論與實踐，台北，台灣：五南。
6. 孫雲曉 (2013)。好父母教出好孩子--家庭教育完全手冊。香港：三聯。
7. 郭雄軍 (2006)。經營特色學校。教育研究月刊，145，32-40。
8. 張明輝 (2006)。創新管理與學校經營。教育研究月刊，145，41-49。
9. 黃麗美、郭雄軍 (2007)。創意遊學與文化行銷之研究-以台北縣漁光國小為例，研考雙月刊，31(2)，98-111。
10. Gass, M. A. (1993). Adventure therapy: Therapeutic applications of adventure programming. Dubuque, IA: Kendall/Hunt.
11. Jacoby, B., and others. (1996). Service-learning in higher education: Concept and practices. San Francisco: Jossey-Bass.
12. 師大技藝教育資訊網。2015年3月24日，取自 <http://140.122.103.235/index.php>。
13. 高雄市政府教育局網站。2015年3月24日，取自 <http://www.kh.edu.tw/>。
14. A∞C / 藝益誌。2015年3月24日，取自 <http://artscharity-vocation.blogspot.tw/2013/10/blog-post.html>。
15. 台灣旅遊互聯網-Otravel.tw。2015年3月25日，取自 <http://www.taiwantvl.com/>。
16. 台南市政府文化局。2015年3月25日，取自 <http://culture.tainan.gov.tw/index.php>。

