

行聊。已讀～BOOK思議閱讀課

黃琇苓

國立苗栗高中國文老師

國立臺灣科技大學數位學習與教育研究所博士候選人

一、前言

I have always imagined that Paradise will be a kind of library—Jorge Luis Borges

「我心裡一直都在暗暗設想，天堂應該是圖書館的模樣。」，我不是在家，就是在學校，如果不是在家和學校，那麼我一定是在圖書館，圖書館對我而言就是一座天堂。過去，圖書館是一個很安靜的地方，圖書館是個人學習的地方，是我的天地。現在世界翻轉、教育翻轉、學習翻轉，學習方式有了巨大的改變，圖書館空間有了巨大的轉化，從過去的藏書閣，到教學資源中心，從圖書到結合新興科技的移動「閱讀化」，從過去藏書閣到教學資源中心的空間「創意化」，是我的天堂。在閱讀活動下更是百花綻放的精彩，而這一路我從一個學生變成了一個老師，我開始帶著學生走入從閱讀開始的旅程，開始品讀的「悅」與「越」。

行聊，客語～邊走邊玩

2014-2016年跟著誠品高中生創意閱讀計畫，讓學生帶著書本去旅行，開展「行聊」課程山海經、水經注、搜神記模組，2017-2018世界閱讀日，讓學生打開課本去冒險，走入數位化、遊戲化，讓閱讀結合



66,666,666

了主題議題的桌遊、圖書館利用教育的密室逃脫、在地場域的BOOK思議，2019-2020與客委會一起浪漫臺三線，頓入結合地作家、在地特色與跨領域的在地特色閱讀課程。「告訴我，我會忘記，教我，我會記住，讓我參與，我會學習」，不僅僅是閱讀，而是加上技巧、策略，更是連結上跨領域、生活化。到108課綱的現在，逐步發展出結合圖書館利用教育、文本閱讀、主題特展、學習歷程的的閱讀闖關包。閱讀是一種能力，更是一種想像力。而「行聊」就是我賦予給學生的閱讀想像力！



圖1 「行聊·苗青」Facebook粉絲專頁
(網址：<https://www.facebook.com/groups/641657992599949/about/>)

所謂高手，首先得是熟手。熟手透過努力，培養出手感；高手運用策略，使用套路。而高手之上是殺手，能夠掌握趨勢，建構結構。本文分享筆者多年來在創意閱讀課程上的研發，提供給愛上圖書館、關心圖書館閱讀活動的先進們一同成長。

- (一) 熟手之路：遊戲化X圖書館：玩轉圖書館
- (二) 高手之路：數位化X圖書館：雲端跨校/國閱讀
- (三) 殺手之路：跨域化X圖書館：在地走讀

二、熟手之路：玩轉圖書館

第一階段：認識圖書館的功能和書籍的結構，以及嘗試不同媒體的閱讀

郝明義《越讀者》中認為讀書需求分成：主食閱讀、美食閱讀、蔬果閱讀、甜食閱讀四種，主食閱讀以生存需求為主的閱讀，解決人生在職業、工作、心理等各方面的問題，讓人有飽足感；美食閱讀以思想需求為主，不直接針對問題提出解決之道，如哲學、歷史學、文學、宗教、科學、藝術方面的經典作品，能夠讓自己腦袋思想有所轉變；蔬果閱讀以工具需求為主的閱讀，甜食閱讀則是以休閒需求為主的閱讀，如大部分的小說、漫畫、寫真集、八卦內幕等。

遊戲是一種具有目標和結構的娛樂形式，教學現場也是如此，如果擬定教學策略時有目標、有結構，就可以讓學習變成一場華麗的冒險。學生在課堂上的學習，應該從「讓學生上癮」開始，引起動機的部分要有梗，知識的學習要有趣，無論是學生的你問我答、小組互動的同儕競爭，甚至是多元評量的反饋機制，遊戲化的概念都可以作為閱讀教學的DNA。對學生的閱讀偏食症，或是閱讀厭食症，筆者多年來以遊戲化進行閱讀教學活動，包含：選書人-為自己選書、逃書人-圖書館密室逃脫，並結合聊天機器人，讓學生帶著手機到圖書館尋寶。



66,666,666

（一）選書人：10面骰子到選書師

1. 【圖書館好多書－10面骰】

現在的學生對於閱讀興趣不高，總沉迷於手機中，筆者在自主學習或圖書館利用教育課程中，帶領學生到圖書館，進行『命運好好玩』。

中國圖書分類法簡表，將圖書分為10大類，讓學生擲骰子，擲到哪一個數字就要去那一櫃找三本書同一個主題的書，讓學生擲出骰子後，直奔書區，透過『讀價』認識圖書館不同類的書以外，讓學生對速讀一本書有策略，看書名進行預測，快翻掌握內容，且擴大視野，看看同櫃或是鄰櫃的書籍彼此之間有什麼不一樣翻覆進行三輪，至少學生會去接觸不同三類的書籍，如此可讓學生有不同領域的閱讀經驗。

2. 【圖書館好好玩－選書人】

「人生只剩下最後一點時間，你想讀什麼書？」《選書師》內含160張虛擬書+真實書卡片（遠流、天下、圓神等15家書籍），支援3-8人一起同樂的閱讀推薦交談型桌上遊戲，玩家輪流扮演想要買書的讀者、以及為讀者量身打造選書的職人體驗型。遊戲中，每位讀者都會被指定一個不同的情境與個性，包含年齡、職業、性別、平常喜愛閱讀類型、個人座右銘...等，每回合會有一位擔任客人的玩家，跟大家透過聊天方式扮演此位客人並自我介紹，可依照卡片上的素材，即興發揮。

(A) 初階版

Step1：你會怎麼介紹自己？

Step2：你會為他選哪一本書？（若不知道書名，可掃描書卡上的QRcode）進行摘要

選書人桌上遊戲：扮演顧客→扮演選書師→圖卡

(B) 進階版：選書師的運用

製作自我介紹牌卡：讓學生自己可以填上興趣、專長

卡牌後：為自己選一本書，並將書的封面印出，旁以QRcode（包含書籍介紹）

真人選書師：將書封面牌卡向上，請全班一起猜，以配對的方式，看看『書』是誰選的。

(二) 逃書人：九龍+九流

密室逃脫遊戲自2007年於日本出現後，廣受各國玩家喜愛。

密室逃脫遊戲是由團隊成員在時間限制內共同解決多個謎題以逃脫房間的遊戲，密室逃脫遊戲是由團隊成員在時間限制內共同解決多個謎題以逃脫房間的遊戲。由於房間內會設定不同類型的謎題，團隊成員可以同時間各自發揮專長，藉由仔細觀察房間內的物件，以及進行創意思考與批判性思考來解謎。

近年來國內外圖書館也嘗試引入密室逃脫遊戲，以吸引民眾進入圖書館。認識圖書館、圖書的結構與智慧財產權、圖書的分類編目和排架、圖書的查詢與借閱、認識參考工具，為圖書館利用教育內容，新北市立圖書館新莊裕民分館在2017年與丹鳳國小



66,666,666

合作推出的「圖書館密室逃脫—解書之謎」活動；臺北市立圖書館在2018年推出的「界閱實境解謎」活動，則是藉著遊戲讓民衆更熟悉電子書的借閱；是新北市立圖書館2018年與樂輔快樂活動工作室合作舉辦的「逃出繪本親子密室逃脫」。

筆者基於遊戲式學習設計「逃書人」圖書館密室逃脫，從認識圖書館的空間、閱覽方法開始，帶領學生親近圖書館。下表1為資訊搜尋Big6六階段與密室逃脫活動歷程對照。

表1 資訊搜尋Big6六階段與密室逃脫活動歷程對照表

資訊素養 BIG6	定義問題	搜尋策略	取得資訊	活用資訊	整合資訊	評估資訊
『逃書人』 密室逃脫	獲得任務 問題	尋找圖書 館空間/ 書籍	空間的標 示牌/書籍 中的九龍	圖書館主任 櫃臺服務	整合1-5F 圖書館空 間/書中九 龍的題目	完成學習 單破關

1. 實境密室逃脫

遊戲分為三個部分：認識圖書館空間、書目查詢方法、AR跨域閱讀體驗。設計如下：



表2 密室逃脫活動詳細說明

【闖關說明】



故事背景

上邪，長命絕衰。山無陵，江水為竭。冬雷震震，夏雨雪。百家爭鳴，天下大亂，雞飛狗跳，賢士隱遁，這是一個充滿絕望的春天。鳳凰鳴矣，於彼高岡。梧桐生矣，於彼朝陽，這是一個充滿希望的冬天。文明的最後一道正氣，智慧的最後一盞火光，被九龍所鎮壓，封印在混沌世界中！九龍身上，隱含著不單純九流傳人，找到九流傳人留下的古老密碼吧！

- 苗栗高中，神來也團隊，找到封印的所在，就在一苗栗高中圖書館！請到『智慧』結界，領取闖關包，尋找九流傳人「珍瓏棋譜」與九龍，時間40分鐘！圖2，為闖關畫面
- 再次提醒：本節課關卡有兩個～請把握時間



66,666,666

【神龍碎片---尋找九流傳人】

(1) 闖關天書

驀然回首，那人正在燈火闌珊處，九流傳人隱藏在圖書館各角落，也在苗中留下了線索！現在～行聊圖書館，破解九流傳人的「珍瓏棋譜」！題目表3

1. 「珍瓏棋譜」需對照在遺落下18個線索，方能破解，請找到「天書」所對應的地點，填入「棋局」！

2. 過程中不可拿起、移動或破壞任何道具，只能用手機拍照

提示：到圖書館走走嗅嗅，尋找九流傳人的魂魄，九流傳人身上有前世記憶的「位置」，拍下圖片，並思考天書關鍵字！

地點	闖關天書
	1 不在課表上的科目，是給自己放學後的一堂課！
	2 在這裡浪費的時間，都被時間允許，所討論的一切，都被世界寬恕
	3 那是因為孤獨而產生的曠野，人們說：「藝術家都是孤者」
	4 他喜歡比自由更華麗的字眼，在小小的角落溫存火光
	5 情緒沒有適合的容器，可是---水，有
	6 你是我的保存期限，風如果沒有吹皺時間，我就不會被淘汰
	7 進到骰子裡，變成箱型造景，從玻璃窗裡讀到的，是正在等我的答案。
	8 用身分證換取一天的旅行和索居，為了出走，申請出境
	9 將我們的困惑寫成巨冊，問心跳尋找真理
	10 為此地設一個地標，用一百個笑聲解釋
	11 如果你被推舉為山谷，高大而令人嚮往，如此受人愛戴
	12 我們用不同的方式詮釋我們共同的交集點
	13 總在午後完成一些預感，在這裡驗證，在這裡探究

【第一關】
踏跡空間



	14 將地址分類，一筆一畫都拆成了小徑，只為了方便尋找歸處
	15 沿著密林尋找，穿越雨隙和文藻，找到可以孕育40人的沃土
	16 一種巨大，是歷史的洪流，史書上的朱墨爛然，是時間的烙印
	17 嘈雜和沈默交換抗體，人們交換意見，定期舉辦這樣的聚會
	18 銘記和遺忘都相安無事，我們毋須別人來記憶我們的輝煌

(2) 踏跡：珍瓏棋局

				17	16	
1.						
10	13	18		5.		
					8	7.
			2.			
		3				
	4					
15				6.		
9.				12	14	
13						11



66,666,666

【第二關】尋魂

(1) 題目說明

蒲牢好鳴，囚牛好音，蚩吻好吞，嘲風好險，睚眦好殺，
負屃好文，狴犴好訟，狻猊好坐，霸下好負重。

1. 九流傳入隱藏在九龍中，九龍隱藏在書籍中，依提示找到該書籍，在書籍前後頁，可以找到「龍跡」！龍跡可利用電腦輸入關鍵密碼：<http://203.72.251.23/webopac/>，找到該書，將書名寫在破關卡中，且用手機捕捉九龍！（完成一條龍後，跟老師來換真龍圖）
2. 找到「龍跡」，不可拿起、移動或破壞任何道具，只能用手機拍照！

【第二關】尋魂

	線索	書名	線索	書名	線索	書名
龍一	147.6 8772 v8	悲劇哲學家尼采	洪蘭/ memory	記憶的秘密	佛里茲。李曼/ 人格深度探索/70	恐劇的原型
龍二	298.6 8774	中國妖怪事典修訂版	穆意靖/ 國家文史叢書（1）	中國古史故事	吳佩瑜/世界/107	世界妖怪事典修訂版
龍三	387.764 8436	蝴蝶法則	簡瑞宏/ wonderland	與愛麗絲同遊奇妙的數學世界	詹姆斯。華生/ DNA/285	DNA 生命的秘密
龍四	丹尼爾。高慢/ 心智重塑/224	E Q I I 工作 E Q	R 415.C475 V.3	Science and the Future Library	蘿西塔&納丁/ 雨林	雨林中的藥草師
龍五	大前研一/經商/ /117	.COM 風暴	557.32.8774 2014 044953	誌在千里	國史館印行/ 航向宇宙浩瀚無敵	航空史料
龍六	馬特盈/史記/ 三一〇六	史記今註	673.26 8453	古蹟入門	廖嘉展/顏新 珠/新生	老鎮心聲
龍七	諾拉&維多里歐/ 喝〇〇聊是非	哲學家的咖啡館—小呂 選與教授的哲學書信	林語堂/大周 女皇/113	武則天傳	782.88.846	胡適與中西文化
龍八	凌濛初/%%	二拍	陳國/楚漢香 珍/182	西楚霸王 （上）	859.6 8467	我是白癡
龍九	楊孟瑜/林懷民	飄舞—林懷民 與雲門傳奇	邱彥明/星夜/ /102	尋找梵谷的足跡	910.99 8535	樂神之子

「好奇心」是所有一切的開始～找到九龍與九流傳人，不是謎題的結束，而是謎題的開始！

1. 九流傳人背負著新世界的密碼『whatawonderfulday』，掃描九流傳人QR code…

每個人上都需要一個密碼，你必須要破解他！

2. 九流傳人身上的秘密，需要靠「九龍」，神龍見首不見尾，要找到神龍

(1)工具

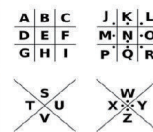
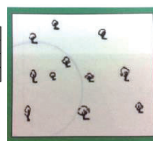
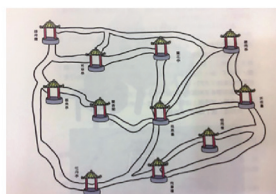
(a)闖關呼喚神龍AR使用工具



(b)闖關暗示

二、神龍宮：船隻和國家有關，至於何時遇到～全憑想像！

日		船		口	旗
風				日	旗





破解九龍

【第三關】修練

[illegible]

涇渭分明，藍綠分明。天地和，儒道墨法合而為一，小說家再世，重啟傳奇，解救巫王～屈原！

闖關人：_____ 密碼：_____

2. 虛擬實境密室闖關

筆者結合LINE Bot聊天機器人的密室逃脫，透過LINE Bot自動回覆系統，將密室闖關搬入虛擬的世界中，介紹校園、認識圖書館，透過數位資訊，解讀、判讀。請打開line，搜尋帳號@690jhtgy，有空試試摟。



圖2 圖書館密室逃脫：虛擬實境

三、高手之路：雲端跨校/國閱讀課

第二階段：學習館藏資料的檢索和取用方法，並練習判斷媒體訊息的正確性

紙本閱讀中，多半是就單一文本內容進行概念連結和整合，數位時代的來臨，閱讀結構的轉變，數位閱讀理解能力的培養逐漸被重視，數位閱讀從擬定掌握重要問題或議題、找到順序、批判性評估、整合資訊到溝通訊息。除了數位閱讀策略外，更有延伸的數位媒體素養。筆者參與臺北市酷課雲高中生跨校多元選修課程，及國家藝術基金會線上跨國閱讀課，進行線上課程，進行數位教材規劃，進行跨域閱讀及主題思辨。

（一）國內-跨校多元選修

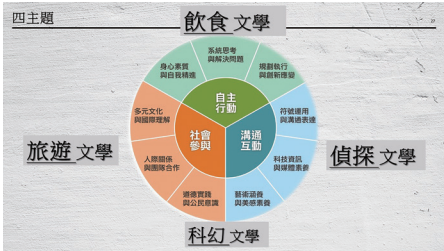
「臺北酷課雲」整合了雲端學習資源及教學工具，透過單一簽入串聯各項數位服務，提供跨平臺整合查詢服務，便利教師及學生檢索及使用各項雲端教育學習資源。雲端學習鼓勵教師活化教學課程與創新教學模式，引導學生自主學習，再加上翻轉教育的概念，增進學生的學習熱忱及參與度。筆者於107學年參與臺北市線上酷課雲平臺，開設跨校多元選修，開設『BOOK思議：閱讀與思辨』課程，每週五10:00-12:00，與全國12所學校40位同學，透過酷課雲平臺建構課程，並結合FB平臺進行發表。課程規劃表如下表3。



66,666,666

表3 酷課雲線上閱讀課程規劃表

課程名稱	BOOK思議：閱讀FUN	
學習目標	1. 速讀：不同文體文本，閱讀策略引導 2. 悅讀：十八大議題閱讀，透過桌遊、電影進行思辨 3. 躍讀：讀書心得、主題閱讀發表	
課綱 核心素養	A自主行動	☐ A1.身心素質與自我精進 ☒ A2.系統思考與問題解決 ☐ A3.規劃執行與創新應變
	B溝通互動	☒ B1.符號運用與溝通表達 ☐ B2.科技資訊與媒體素養 ☐ B3.藝術涵養與美感素養
	C社會參與	☐ C1.道德實踐與公民意識 ☐ C2.人際關係與團隊合作 ☒ C3.多元文化與國際理解
養成能力	☒ 閱讀能力 ☐ 計算能力 ☐ 科學能力 ☐ 抽象推理 ☐ 機械推理 ☐ 操作能力 ☐ 助人能力 ☐ 空間關係 ☐ 藝術創作 ☒ 文藝創作 ☒ 語文應用 ☒ 組織能力 ☐ 領導能力 ☐ 銷售能力 ☐ 親和力 ☐ 溝通協調能力 ☐ 文書速度與確度 ☐ 涉獵各種活動能力 ☐ 其他_____	
對應學群	☒ 第1-資訊學群 ☐ 第2-工程學群 ☐ 第3-數理化學群 ☐ 第4-醫藥衛生學群 ☐ 第5-生命科學學群 ☐ 第6-農林畜牧生物學群 ☐ 第7-地球與環境學群 ☐ 第8-建築設計學群 ☐ 第9-藝術學群 ☒ 第10-社會與心理學群 ☐ 第11-大眾傳播學群 ☐ 第12-外語學群 ☒ 第13-文史哲學群 ☐ 第14-教育學群 ☐ 第15-法政學群 ☐ 第16-管理學群 ☐ 第17-財經學群 ☒ 第18-體育休閒學群	
議題融入	【重大議題】 ☐ 性別平等 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 【相關議題】 ☐ 品德教育 ☒ 生命教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 國際教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 家庭教育 ☐ 法治教育 ☐ 戶外教育 ☒ 多元文化 ☐ 原住民教育	
課程架構	1. 速讀：不同文體文本，閱讀策略引導 2. 悅讀：十八大議題閱讀，透過桌遊、電影進行思辨 3. 躍讀：讀書心得、主題閱讀發表	

教學方法 或策略	合作學習：小組討論，進行主題閱讀思辨 數位平臺：延伸學習資料，數位閱讀訓練 悅趣化：文本、電影、桌遊運用		
教學大綱	週次	單元/主題	內容綱要
	1-4	還書師-- 閱讀的角度/閱讀的 深度（策略/探究）	1. 閱讀是什麼？閱讀的思考？  2. 閱讀策略： (1) 螞蟻、蜜蜂、蜘蛛 (2) ORID (3) 16格筆記術
1-4		還書師-- 閱讀的角度/閱讀的 深度（策略/探究）	3. 作者論：宮崎駿、新海誠
			4. 主題閱讀設計 



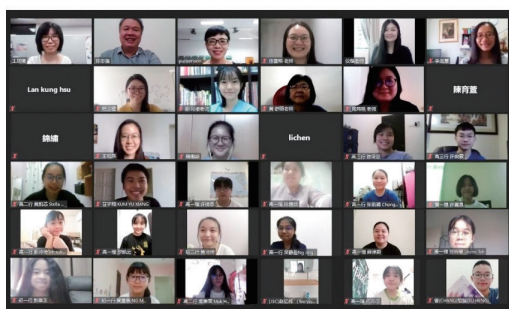
66,666,666

教學大綱	5-8	CSI命案現場	主題閱讀：偵探文學 課程規劃
	9-11	吃什麼卡	主題閱讀：飲食文學
	12-15	翻轉世界	主題閱讀：旅遊文學
	16-18		主題閱讀：科幻文學

教學大綱	19-20	閱讀咖啡屋	數位閱讀策展 
------	-------	-------	--

(二) 國外- 雲端的閱讀課

筆者參與國家藝術基金會2020「小說青年培養皿」計畫，與馬來西亞雙溪大年新民獨立中學的文學網路課程新實驗。此次實驗計畫，是臺灣教師的網路教學初體驗，授課對象是素未謀面的馬來西亞學生；也是新民獨中師生首度體驗來自臺灣教師的文學課程。對於教學者及學習者而言，都是嶄新的經驗。下圖為國藝會線上誌規劃：<https://tinyurl.com/y2cn5c2x>。



故事緣起：當「小獅匠少年」遇上「小說青年培養皿」

2020
09
25

文 | 國藝會

圖3 國藝會「小說青年培養皿」線上討論(資料來源：<https://tinyurl.com/y2cn5c2x>)



66,666,666

臺灣的7位老師與馬來西亞校長、老師共備線上閱讀課，筆者跨越國界，以『食』為天，從飲食的文化差異開始，察覺生活中飲食所涵蓋的語文、文學語文化，透過各國特色料理問答，到食物九宮格：飲食歌曲、電影、漫畫，激發學生的學習動機，和體會到生活的多元性；進而導入學生對食物觀察的敏感性，透過「行聊五感卡」，尋找各自家鄉食物的特有種、一般種、滅絕種等臺灣與馬來西亞互相介紹，覺察出馬來西亞與臺灣飲食文學書寫面向的差異；最後導入「飲食文學」，透過語言金字塔五個層次脈絡，以「高中的你是哪一道菜」的提問，引導學生從平時熟悉的傳播語言跳轉進入飲食文學的脈絡中，讓他們對飲食書寫的表達有更豐富的聯想和嘗試。



On-line 進行中

🇹🇼 小獅匠少年 x 🇲🇾 小說青年培養皿

課程名稱	主講教師	協同教師
6/20 16:00-17:30 土地教會我的事— N種關於世界的真實想像	顧慧倩（北教大語創系兼任）	李儀璇（双溪大年新民獨中）
6/27 16:00-17:30 文學電影院— 文字中的影像與鏡頭	高誌駿（北一文中國文科）	黃舒雁（双溪大年新民獨中）
7/04 16:00-17:30 銀鈴霞影，顧睽有光— 讀小說《流俗地》	黃麗祺（臺灣師大附中中國文科）	陳雪榕、楊月詩 （双溪大年新民獨中）
7/11 16:00-17:30 站在邊緣寫作的小說家們： 在異鄉尋找原鄉	陳育萱（彰化高中中國文科）	陸筠聰、林巧怡 （双溪大年新民獨中）
7/18 16:00-17:30 我的文學我做主— 視角轉變的可能	吳慧貞（萬芳高中中國文科）	劉沁柔（双溪大年新民獨中）
7/25 16:00-17:30 文學邏輯力	蔣錦繡（中和高中中國文科）	楊迎樞（馬大中文系專任） 魏雁穎（双溪大年新民獨中）
7/31 17:00-18:30 第九味	黃琇苓（苗栗高中中國文科）	陳志強校長、王冠燕 （双溪大年新民獨中）

**馬華長篇小說創作發表專案**
1681-888-8888 國家圖書館 國家圖書館

圖4 國藝會「小說青年培養皿」線上討論
（資料來源：<https://tinyurl.com/y2cn5c2x>）

四、殺手之路：跨域走讀

第三階段：運用多元的學習資源和瞭解智慧財產權，進而培養自主學習的能力

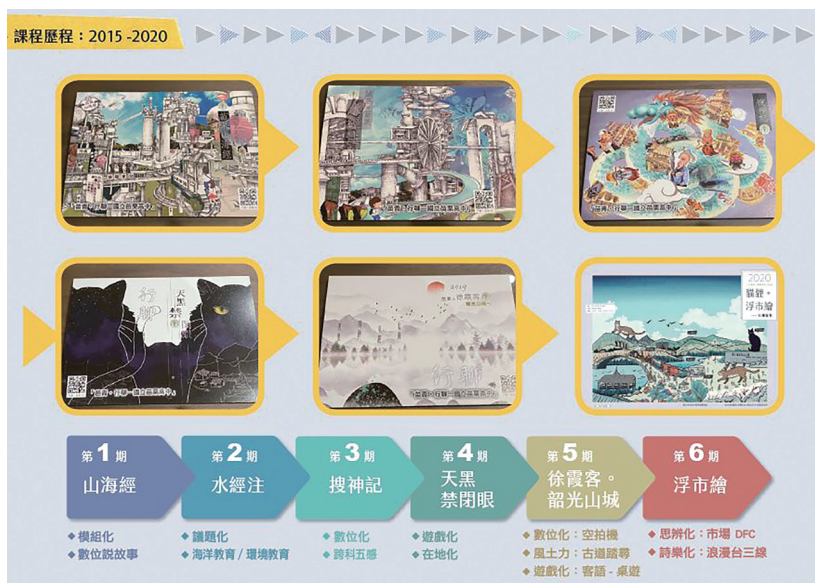


圖5 「苗青行聊」六期（引自：苗栗高中 貓狸浮世繪，2020）

「苗青行聊」以社區為學生整合校內知識的場域，以社區為學生展現能力的空間。2014-2015年鐵道旅行的「山海經」、2016年苗栗市水圳踏查的「水經注」、2017年市客家廟宇考察的「搜神記」、2018年遊戲化文創的「天黑禁閉眼」、2019年古道學「徐霞客：微光山城」，2020年市場採訪的「貓狸，浮世繪」，透過文史走讀尋根、文化生活體驗、文創美感設計、文學在地創作等方式，有效整合跨領域人文社會課程。



66,666,666

（一）設計理念

在地是一個實踐的場域，苗栗是一門「學」。一種自我風格，一種美學態度，一個又感動又騷動的城市。我們在一個熟悉的環境裡長大，我們習慣於校園的路線、社區的場域、家裡的空間、教室的桌椅，對於許多日常生活空間習以為常，視為理所當然。苗栗，好山，好水，好無聊？苗栗玩什麼？在地跟閱讀又有什麼樣的關係？

「行聊，苗栗學」進行學習任務設計，以User-centered design以使用者為中心的教學設計，探討學生-學校-社區為起點，規劃整體課程，到Understaning by Design基於理解性的教學設計，讓學生走出課堂，進行知識的轉化與應用，最後Design for Change 學生自主學習，進行專案探討，進而進行思辨與改變的能量，讓社區成為學生整合校內知識的場域，讓社區成為學生展現能力的空間。

（二）課程活動設計

1. 第一期：山海經

本年度參與誠品文化藝術基金會「2014年青春・探險・讀寫紀實文學」高中生創意經典閱讀專案，主題閱讀《十五顆小行星》，結合圖書館旅遊文學主題書展，思考生活中觀察的面向一人、物、事，從而定位自己的生活軌道。進一步以真人圖書館概念，安排作家講座。從《十五顆小型星》到《十一元的鐵道旅行》，苗栗火車路線山線以客家人為主，海線以閩南人為主，一個城市兩個文化。讓學生帶著書去旅

行，尋找各車站的歷史、人物、事件，讓學生有任務的旅行，並執行10元的感動與空間數字密碼。最後結合423世界閱讀日活動，於校內舉辦微電影大賽，並到校外國小進行創意閱讀服務學習。

2. 第二期：水經注

參與誠品文化藝術基金會「2015年他們在島嶼寫作II文學大師系列」高中生創意經典閱讀專案。以「新詩」閱讀為起點的設計，閱讀《創世紀的創世紀》，讀詩中品味詩歌的語言與旋律，參與華文朗讀節「我在苗中讀詩」，到校園角落讀詩、拼貼創詩。進一步安排《他們在島嶼寫作》導演講座，透過與導演的對談、詩人的回眸、名師的指引，讓學生進入詩歌的世界，看到詩人的視角。接下來學生帶著一首詩去旅行，從後龍溪的穿龍圳與渡頭，讓學生在城市中尋找「水圳」的痕跡，探源苗栗市的開發，與訪談不同世代與水圳的故事。最後從河川證據跨越海洋，延展「海洋教育」議題，參觀海科館、觀賞紀錄片、淨灘主題活動。

3. 第三期：搜神記

本年度以「廟宇」為點，與大學（國立聯合大學客家人文學院）結盟，以聲音記錄在地故事，以廟宇做為城市觀察的起點，主題閱讀甘耀明小說《殺鬼》，結合作家講座，深度掌握作家創作與地域文化。跨領域教師社群—國/英/歷/地/數，建構以「廟宇」為主題的課程設計，讓學生帶著任務卡去觀察廟宇進行任務，結合在地特色慶典「火旁」龍，運用



66,666,666

finding a way進行虛擬實境(virtual reality; VR)遊戲製作與廟宇闖關卡，學生結合閱讀文本，結合GIS地理系統探索在地廟宇，製作廟宇旅遊地圖。進一步結合美術藍曬圖、生活科技基本3D列印等創作，該年度與聯合大學、師大附中共同發表城市的聲音與搜神記專題。

4. 第四期：天黑禁閉眼

本年度結合跨領域美感課程計畫，以「設計思維」開展一系列鋼筆課、簡報課、口語表達課、劇場肢體課、遊戲課、密室課。學生分析在地學-山海經/水經注/搜神記三期，掌握地學脈絡，進一步以苗栗特色主題專題，進行小論文研究，並進行

桌遊創作轉化在地特色與文化內涵，共發展出七套在地桌遊（如圖6）。並結

合國家藝術基金會「小

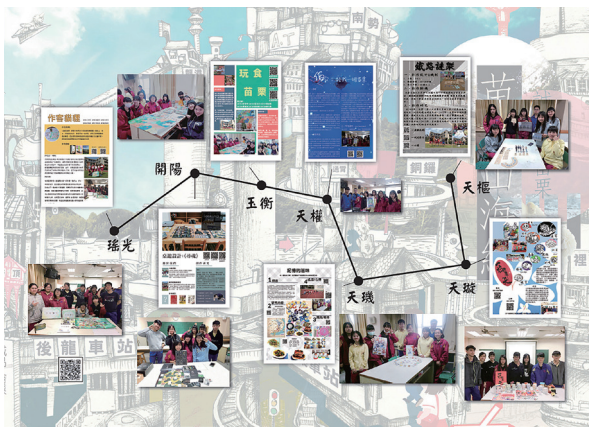


圖6 苗栗在地桌遊：尋魂、玩食苗栗、作客貓狸、鐵路迷蹤、伯公：給我一個苗栗、一柱擎天、記憶的滋味（引自：苗栗高中 天黑禁閉眼，2018）

說培養皿」計畫，受邀至國際書展「青春沙龍」發表外，並至鄰近國中進行創意閱讀服務學習。

5. 第五期：徐霞客～韶光山城

本年度結合客委會客語融入校訂課程計畫，「在地文化」意外的從社區走入了校園，以畢恆達《空間就是想像力》為起點，連結國、英、數、美四科教師進行共備，確認「在地學」課程內容與成果作品共識。本題主題「徐霞客」以漫步恭維敘步道，觀察自然與人文及漫步在城市中，體驗客家小城，尋找城市的顏色、三行詩創作、國際背包客地圖製作、校園、城市五感觀察地圖；連結山城古道，走入臺三線古道自然生態觀察，思考先民的歷史發展，在尋訪鳴鳳古道下甘耀明的獅潭老家、鳶嘴山下李喬的彭家屋及大窩山中「客家本色」的迴響。

6. 第六期：浮市繪～貓狸大作戰

本年度結合客委會客語融入校訂課程計畫，融合社會人文基礎人才培訓課程講座，閱讀《菜市場的人類學家》後，學生問卷調查-對傳統市場的印象，進行南苗市場的田野實查，了解傳統市場的生活日常，透過對店家的深入訪問，思考傳統市場在未來的變化趨勢，並設計行動方案，製作市場地圖與手工書，觀察在地特色食物，尋找在地獨特記憶，並製作歌曲MV，並反思市場的未來改造計畫，為成為現代公民盡一份心力。於臺北藝文季與國藝會馬來西亞「小獅匠少年」閱讀於線上分享城市的味道。



66,666,666

表4 行聊課程九宮格

國文	英文	地理	文青寫作	空間觀察	職人訪談	鄉土	多元	環境
生活科技	學科	歷史	文創設計	學習規劃	報導文學	戶外	議題	海洋
資訊	美術	公民	設計思維	社區服務	生活美感	客語融入	閱讀素養	科技
優質	均質	誠品	學科知識	學習規劃	議題融入	成果冊	特色地圖	貼紙紙膠帶
客語融入	計畫	藝術基金	相關計畫	行聊苗青	成品設計	藍曬圖	成品	桌遊
校本位	聯合大學	在地工作	數位化	主題發展	遊戲化	廟宇樂高	密室闖關	虛擬遊戲
平臺雲端	手機APP	GIS	文學地圖	琵琶聲情	山海鐵道	桌遊設計	電動軟體	闖關包
空拍	數位化	ARVR	庖丁飲食	主題發展	水經後龍	10元感動	遊戲化	搜神繪本
文書能力	3D列印	直播	清明職人	徐霞古道	搜神廟宇	踏查規劃	車站打卡	數字密碼

(三) 課程成果

1. FB分享平臺：『行聊。苗青～「遊」我定義MLSH』FB社團於2014年成立，以在地特色為核心發展，結合客家文化為發想，讓學生活化課堂的知識，走入生活場域。此平臺為苗栗在地課程學生發表、學習成果分享平臺，迄今成員1,800人以上，課程參與同學自2014年以來2,000人以上，相關課程分享近千篇。

2.教案設計：辦理課程50餘場，研習時數200小時以上，包含校內、校內講座、活動，參與人數2,500以上。跨領域教師課程設計語文科-桌遊/五感寫作/在地作家/文學創遊，英文科-背包客介紹地圖/口語訓練/戲劇肢體，社會科—地理實察闖關包/人文專題觀察，美術科—客家顏色/POP諺語/橡皮/紙雕/藍染/攝影等，音樂—八音/流行音樂等，聚焦成苗栗高中校訂必修課程主軸單。「苗青行聊」課程講義將近50項，並精簡完成課程模組，製作課程闖關包，建構「在地-客家」特色課程地圖，期間曾獲2014教育部校本位特色選修課程優選、2015德智體群美五育理念與實踐 教材教法設計優選、全國暨海外教育盃電子書創作大賽、2018親子天下創新100、2019客語融入校本位課程 教案特優、2019微笑臺灣國高中創新教育創新獎、2020客語融入校訂課程教學者及客語學校特優。

六、結語

西方有句俗話：「You are what you read.」（你讀什麼書就決定了你成為什麼樣的人）。閱讀就像是一面鏡子般，往往能夠展示出一個人的精神世界、知識品味、日常喜好、思考邏輯，乃至於生命的軌跡，以及對這世界的了解。「行聊，已讀」，因為閱讀生命有了不一樣的風景每一年就像上癮般的跟著423閱讀日、國際書展奔馳，「已讀不回」，一旦閱讀，就發現人生再也與眾不同。