

國立東華大學教學卓越中心
113-2IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人:金蕙涵
單位:歷史學系

目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	1
貳、執行成果總報告-----	2
參、附件-----	8

國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫 113-2 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：考古田野與實作(二)		
授課教師：金蕙涵		
服務單位：歷史學系/ 助理教授		
班級人數:10		
勾選	檢核項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	AI 培訓講座/工作坊	<input checked="" type="checkbox"/> A 類 素養導向、 C 類 跨領域課程 5/9 AI 讓你不 BI(悲哀)：生成式 AI 浪潮下歷史研究的危機與轉機 <input type="checkbox"/> B 類 AI 科技運用(2 場)
依據 IDEAS 教學課程計畫辦法第四條，受補助計畫主持人 有義務參加本中心舉辦之 AI 培訓講座/工作坊 ， A 類 素養導向課程與 C 類 跨領域課程 1 場講座 ； B 類 AI 科技運用為 2 場講座 ，以培養教師 AI 應用的能力，因應未來發展趨勢。		

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，**將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)**，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

素養導向/AI 應用/跨領域課程

一、教學/計畫目標

(一) 定義課程的學習目標(簡述教學目標)

花蓮擁有豐沛的考古資源，而考古學的田野調查、遺址發掘、出土遺物的分類和整理是考古學的基本工作及獲得第一手資料的方法。本課程的學習目標便是讓學生完整經歷考古工作的基本流程，建立理解遺址和文物訊息的方法和手段，學習在學術會議上進行簡報，發展自己對考古學的興趣，以期培養未來有志於考古學的人才。

本次申請 IDEAS 教學課程的考古田野與實作(二)為考古田野與實作(一)的第二階段課程，兩門課程都是與花蓮縣考古博物館的建教合作計畫。因此，在課程中除了授課教師外，均有花蓮縣考古博物館第一線的考古人員進行相關指導。考古田野與實作(一)的課程內容是帶領學生在 2025 年 1 月 13 日至 23 日於花蓮縣光復鄉太巴塢阿美族祖源地進行田野考古發掘，考古田野與實作(二)則是在 113-2 學年將出土文物進行清洗、測量、繪圖、攝影、分類，在初步整理工作完成後，指導學生完成發掘報告的撰寫，於校內舉辦成果發表會。

在以學生為中心的素質導向教學中，在「自主行動」方面，本課程在由教師講述考古材料整理、報告寫作的基本概念後，便由學生進行大量實作，並從實作中發現問題，透過與小組和老師的討論尋找解決的方式。在「溝通互動」方面，本課程非常重視團體合作，於考古田野與實作(一)時便以分組的方式進行發掘，在(二)的階段繼續維持(一)的分組，整理並分類該組發掘出來的文物。因此，組員之間從發掘過程中便需要學習彼此分工，相互溝通以完成小組內的工作。在「社會參與」方面，由於太巴塢阿美族發祥地目前仍是阿美族人祭祖的聖地，發掘工作和發掘成果的判定皆需要與族人多方溝通與協商，有助於培養學生了解考古學在學術之外的社會面相。基於以上三點，本課程強調以考古學知識、考古學資料整理及分析之技能、積極自主溝通學習的態度，整合運用在完整的考古田野教學實踐中，注重學生的學習過程與策略，以實踐的表現方式評量學習成效。

(二)教學設計

本課程以實作為主，實作分為清理、測量與記錄、分類、繪圖、攝影、報告撰寫等階段，每個階段皆先由教師或花蓮縣考古博物館的專業考古人員指導學生基本的原則，接下來便由學生分組進行實作。由於每個考古遺址產出的文物類型各有特色，學生在整理過程中很容易遇到基本原則以外的問題。因此，每週實作之後，均預留討論時間，讓學生即時反映實作過程中遭遇之問題與困難，透過師生之間的討論尋求解決之道，並在下週的實作中改善。

二、課程內容特色

本課程運用 IDEAS 概念和 TBL (team-based learning)、PBL (project-based learning)、SBL (solution-based learning) 等教學模式結合實務經驗，通過考古學的基本訓練進行多元教學。

團體合作是考古學田野工作中常見的型態，因此 TBL 是本課程最基礎的教學與成績評量模式。學生在經由分組後，約 3-4 人負責一個考古探方的發掘以及該探方出土物的整理、分類、繪圖、記錄、完成探方的發掘報告，具有清楚的 PBL 導向。在 SBL 方面，每次考古發掘所面臨的情況均有不同，如發掘遺址的型態、出土物的種類等等，需根據現場情況思考繼續進行考古工作的方式。在整理發掘文物的過程中也是如此，如何有效率的整理，如何有條理的分類，也考驗教師和學生隨機應變的能力。

在結合 IDEAS 概念的方面，考古學的田野與實作雖然有其行之有年的規範和流程，但由於不同遺址的特點，在整理、分類、判讀遺址性質的過程中，學生很容易遇到課本當中沒有提到的情況，有助於將【Innovation】的特點融入課程當中。在【Design】方面，本課程更強調學術的訓練導向，以培養未來的考古學人才。因此，除了發掘、整理、分類、發掘報告書的撰寫外，也將培養學生學術報告之能力納入課程的設計之中。除了校內的成果發表會之外，也將視發掘情況鼓勵學生投稿至每年八月舉辦的臺灣考古學年會，訓練學生以海報的方式進行學術報告，使有志於考古學的學生可以在大學階段即獲得基礎而完備的訓練，有助於申請研究所。本課程以花蓮地區的考古學遺址為課程場域，並結合花蓮縣考古博物館的專業人才與資源，足以提供課程在【Explore /Experience】方面產學的理想結合。本次課程發掘的地點為花蓮縣光復鄉太巴塢阿美族人的祖源地附近，此地考古發掘之文物不排除與本地阿美族人有深厚的關聯，特別有助於借助現生民族的物質文化、口述材料判讀考古發掘材料的意義。透過本課程，學生將有機會直接接觸東部考古學的第一手資料，在考古發掘和整理的階段，除了本次課程進行發掘的太巴塢遺址外，也將帶學生以調查的形式在花蓮一帶考察其他未來可能進行發掘的遺址。本課程亦鼓勵學生思考如何將【AI 科技】加入考古學未來的研究方法中。目前已有部分考古學院系訓練 AI 學習出土文物或是遺址型態的數據，在未來將有機會協助遺址性質和出土文物的判讀。【Skills】是本課程重要的一環，包括教授學生學習 Illustrator、Cad 等繪圖軟體，使用 photoshop 進行考古繪圖工作，以及以 excel 進行相關統計數據的記錄與分析。

三、整體活動執行成果效益

主要教學法	課程大綱		學習(質化/量化)成果
	學習主題	執行過程	
TBL	重要考古遺址參訪	<ul style="list-style-type: none"> 參訪太巴塢後續發掘以及北埔遺址的發掘，討論考古學與現生民族、都市規劃之間的關係。 	2次課堂討論
PBL	考古文物整理	<ul style="list-style-type: none"> 全班按照考古發掘時的分組，一組3-4人，完成自己組別的文物清洗、文物分類、文物攝影、線圖、QGIS 繪製、透過考古統計進行初步研究。 	產出3篇發掘報告，實際參與與實踐
SBL	做中學	<ul style="list-style-type: none"> 依據現有教室的空間進行文物清洗、分類、攝影等。 每組由於發掘坑出土的文物數量不同，工作量也不同，但為了共同在第14周完成整理、進行初步研究並準備成果發表，各組亦需要協商彼此幫忙。 第15周為成果發表會的預演，報告內容由考古館人員、其他組別和開課老師共同給予修改建議，在內容和ppt上都進行過一次調整，有助於學生的口語訓練，報告內容也在不斷修改、精進之下完成。 由修課老師和學生分別製作2部短片，於成果發表會上播放，並用於招生。 	產出1次成果發表會、3篇期末成果發表報告及2部短片 影片 QRcode 

四、多元評量尺規

由於考古工作需要團體合作才能完成，因此，本課程成績強調團隊與個人之間的平衡，團隊成績和個人成績將各佔 60%和 40%。

團體成績部分 (60%)：

1. 教師觀察評分 (10%)：由教師從旁觀察小組的合作情況，是否共同積極規劃工作進度，進行小組活動，遇到組內問題是否積極溝通解決。
2. 各組進度表現 (30%)：透過各組於不同整理階段的工作進度報告以及參與討論的積極性進行評分。本課程分為清理、分類、繪圖與攝影、統計、發掘報告、成果發表等階段，每階段的工作時間視內容為兩週

至一個月不等。為確保工作進度，每個階段將請各組簡要說明其工作進度，並按照簡報內容及工作實際狀況評分。

3. 期末成果發表 (20%)：每一組別都於期末進行成果發表，彙報該組負責的發掘坑所出之成果及相關的記錄與研究。

個人成績部分 (40%)：

1. 教師觀察評分 (10%)：由教師從旁觀察各組組員在小組內的合作情況，是否積極參與小組內的活動。
2. 小組同儕互評 (5%)：由小組內進行匿名同儕互評，透過同儕互評可以讓教師更清楚組員內部互動的情況。本同儕互評亦會參考教師自己的觀察，在必要時與學生面談，以避免組員間非理性的評分。
3. 個人作業 (25%)：本課程將另行安排演講以及校外活動，演講、田野心得約 1500 字，須於課程結束後次周繳交。

本課程的作業預計有三項

1. 考古發掘報告的撰寫(團體)：考古發掘報告為考古工作的基礎訓練之一，也是將發掘出土的成果彙整過後，以利學界使用。考古發掘報告應包括遺址描述、文物描述、相關數據圖表、遺址、文物照片和圖示等，內容應力求客觀與完整。評分標準包括「是否符合考古發掘報告規範」(40%)、「內容是否客觀完整」(40%)、「文字表述之能力」(20%)。
2. 成果發表(團體)：除了發掘報告之外，將發掘內容及初步的研究於研討會進行發表，亦是考古工作中重要的一環。本課程預計讓學生們先在校內進行成果發表，向感興趣之師生呈現本次的發掘成果。另根據發掘之重要性，指導學生投稿至每年八月舉辦的臺灣考古學年會，如被錄取，將給予加分，並再指導學生以海報或是彙報的方式在正式的學術場合進行報告。校內成果發表的成績計算，將依據「內容的豐富程度」(40%)、「PPT 是否可以清楚的展示發表內容」(30%)、「口頭報告的清晰與流暢」(30%)作為評分標準。
3. 演講及校外活動心得(個人)：除了團體報告外，本課程亦重視學生個人的發展和想法。因此，透過演講和校外活動的心得讓學生有自我表現的途徑。在心得部分，內容應包括「簡述演講/田野之內容」(20%)、「演講/田野讓撰寫人印象深刻的部分」(30%)、「撰寫人對於演講/田野的評論與問題」(30%)、「文字表述之能力」(20%)。

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 教學意見回饋
教學策略方面 (M=4.4444) (「同意」與「非常同意」各占一半)
教材準備方面 (M=4.8519) (「非常同意」約占 80%至 90%)
師生互動方面 (M=4.8611) (「非常同意」約占 80%至 90%)
評量方法方面 (M=4.8611) (「非常同意」約占 80%至 90%)
- 學生自我學習評量
創意(M=4.7037)
設計(M=4.4444)
體驗(M=4.5926)
AI 應用(M=3.5926)
能力(M=4.5926)

● 學生具體評價

1.從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明

讚

田野

考古遺址發掘與文物整理，可以認識遺物

喜歡現場的實地挖掘考察，親身體驗考古的過程。

可以一直實作與考古相關的內容

挖掘的過程、後續整理與合作

全程實作

實地挖掘以及後續的整理作業

2.請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面

讚

無

無

沒有

無

老師超棒

因為是做中學所以大家都在學習，目前尚不需調整

無

3.老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

沒有

無

無

否

無

絕對不會

否

無

4. 考古田野與實作課程：請對於自己所屬坑的坑主給予建議和評價。

超讚

謝謝坑主

很棒，有問題都能很快得到答案

能夠解答我們的問題，對我們也十分的友好

無

學姐人很好！能夠迅速的給出協助與判斷～

我覺得坑主十分親切可以給予我許多幫助

琇平姊非常認真帶領我們，無論是在發掘現場、發掘紀錄的撰寫以及本學期進行的整理作業，協助我們解決問題並處理好所有工作

六、檢討與建議

當前困難/問題	未來改善/精進
較少借助 AI 工具 本次課程為首次於校內進行考古整理工作，許多硬體、軟體、人員、教室空間等調配問題都需調適，故對於 AI 的著墨較少	<ul style="list-style-type: none"> ● 目前已有部分考古學院系訓練 AI 學習出土文物或是遺址型態的數據，在未來將有機會協助遺址性質和出土文物的判讀。 ● 鼓勵學生嘗試運用 NotebookLM、Google AI Studio、Sora、Hailuo 等製作 Podcast 或生成影片

七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

新聞報導範例

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
2025/02/06	東華大學歷史學系與花蓮縣考古博物館於太巴塢 Sak Sak Kay 遺址建教合作考古發掘	https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-236934,r4956.php?Lang=zh-tw
2025/02/07	花蓮縣考古博物館與東華大學歷史學系於二〇二五年一月十三日至二十三日以建教合作方式於太巴塢 Sak Sak Kay 遺址(花蓮縣光復鄉)進行為期十天考古發掘。(更生新聞網)	https://www.ksnews.com.tw/w2025020621/
2025/02/07	考古發掘 東華大學歷史學系與花蓮縣考古博物館，於太巴塢 Sak Sak Kay 遺址發現多種玉器、陶片，成果豐碩！（東台灣新聞網）	https://reurl.cc/RLGKdx
2025/02/10	Sak Sak Kay 遺址驚喜連連！考古團隊挖出太巴塢歷史新線索（今日花蓮）	https://hualien-today.com/news.php?listno=1129

附件一

陸、活動紀錄表

活動主題	重返太巴塢
活動日期	__2025__年__2__月__19__日
活動地點	太巴塢部落發祥地
演講者	林稚珩
參與人數	10 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>講者林稚珩為太巴塢考古發掘之計畫主持人，現任職於花蓮縣考古博物館典藏組。活動形式為參訪、由計畫主持人介紹太巴塢後續發掘的各坑情況，並比對與學生們一月份發掘的異同。</p>
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>本次活動為帶同學們回到一月份發掘了十天的考古工地上參訪，讓學生繼續了解太巴塢在二月以後後續發掘的情形，以及後續發掘與自己在一月發掘內容的關係。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 成效 <p>考古田野與實作(一)和(二)的延續性。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 其他
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
回到太巴塢發掘地，探訪後續發掘以及協助回填	

附件二

陸、活動紀錄表

活動主題	考察北埔遺址
活動日期	__2025__年__12__月__26__日
活動地點	新城北埔遺址
演講者	尹意智
參與人數	10 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 講者尹意智現任職花蓮縣考古博物館典藏組組長。活動形式為參訪、由計畫主持人介紹新城北埔遺址進行探溝後的情況，以及後續發掘的各種可能性。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 大坌坑文化層在東部為首見，學生有機會在試掘階段便得以親見考古館發掘之甕棺、大坌坑文化層之陶片等，實屬難得的經驗。探溝發掘法也並非用於所有的考古遺址，同樣足以增長學生的見識。 ● 成效 北埔遺址出土了東部首個大坌坑文化層，受到考古學界普遍重視。北埔遺址為「新城鄉合署辦公廳舍」工程所在地，目前議員亦建議重新考量公共工程與文化遺址的關係。此次參訪有助於學生關注考古學與當代社會的關係。 ● 其他
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



參觀北埔遺址的探溝





參觀北埔遺址出土的甕棺



觀察北埔遺址出土的文物

附件三

陸、活動紀錄表

活動主題	考古繪圖
活動日期	__2025__年__5__月__7__日
活動地點	人社三 B130
演講者	衣琇平
參與人數	10 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 衣琇平為花蓮縣考古博物館典藏組組員，有豐富的考古發掘經驗。本次講座內容為教授學生如何以手機進行文物拍攝並修圖，以及手工繪圖。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 文物攝影及繪圖是觀察發掘文物的重要階段，透過講授並直接實作的方式，由講者協助學生即刻解決問題，是十分有效的學習方式。 ● 成效 相關繪圖和照片將成為期末發掘簡報的一部分 ● 其他
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
由講師說明文物攝影的方式	講解如何進行文物繪圖



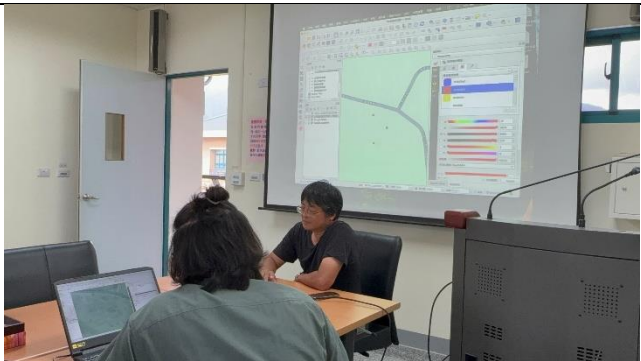
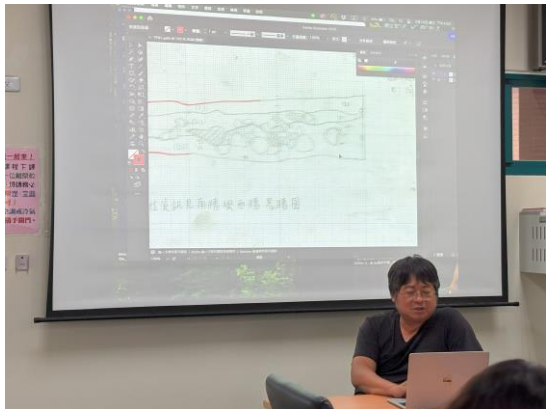
講解如何繪圖



協助同學進行繪圖與修改


附件四

陸、活動紀錄表

活動主題	QGIS 繪圖和 ILLUSTRATOR 繪圖
活動日期	__2025__年__5__月__14__日
活動地點	人社三館 D204
演講者	尹意智
參與人數	10 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>講者尹意智現任職花蓮縣考古博物館典藏組組長。指導學生使用 QGIS 進行古今地理套圖、並學習以 ILLUSTRATOR 進行手繪線圖的描繪。</p>
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>QGIS 及 ILLUSTRATOR 是與繪圖有關的軟體，透過講授並直接實作的方式，由講者協助學生即刻解決問題，是十分有效的學習方式。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 成效 <p>相關地理套圖和電繪線圖將成為期末發掘簡報的一部分</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 其他
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
由講師講解 QGIS 的使用方法	由講師講解用 ILLUSTRATOR 繪製界牆圖

附件五

陸、活動紀錄表

活動主題	考古學統計
活動日期	__2025__年__5__月__21__日
活動地點	人社三館 B130
演講者	林稚珩
參與人數	10 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>講者林稚珩為太巴塢考古發掘之計畫主持人，現任職於花蓮縣考古博物館典藏組。指導學生運用 excel 的各項功能，將學生之前完成的文物登錄資料進行有意義的分類，並在此分類之下進行對出土文物的初步研究。</p>
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>考古學統計是有效分析並解讀發掘文物相關意義的方式，透過講授並直接實作的方式，由講者協助學生即刻解決問題，是十分有效的學習方式。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 成效 <p>由 excel 完成的圖表將成為期末發掘簡報的一部分。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 其他
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
由講師講解考古學統計與應用	

附件六

陸、活動紀錄表

活動主題	成果發表會
活動日期	__2025__年__6__月__4__日
活動地點	人社三館 B130
演講者	
參與人數	20
活動內容	<p>● 活動或講座進行方式與內容</p> <p>本次報告的第一組由發掘坑位 TP02 的余芳葶、黃子蘋、翁梓恩、溫雅棋負責，由芳葶進行報告。報告內容除提及太巴塢的地理位置、口述傳說、歷年的考古發展外，還包括太巴塢的社會結構、宗教演變、祖屋復振的歷史，讓同學能夠了解關於太巴塢部落的歷史，為後續考古發掘的技法、成果鋪墊。</p> <p>接著播放由曾苑芳同學製作的長達 12 分鐘的紀錄片，讓雖沒有進入現場進行考古的來賓們，仍能透過鏡頭參與考古發掘的過程。紀錄片結束後，由 TP01 的王莠程、呂佳芸、李奕燁介紹在考古發掘中所運用的工法以及技巧，發掘前的事前準備如：定坑、除草、拉水線等，以及發掘過程中的工具、發掘方法、分層法，還有考古發掘完後，如何進討論發掘紀錄，跟大家在一天的發掘工作結束後的各種小趣事。</p> <p>最後則由 TP03 的陳重翰、曾苑芳、謝雅雯進行發掘報告總結，TP03 在報告內詳細的介紹本次發掘的遺物，並分析本次發掘三坑內遺物的數量。本次發掘總共出土石器 64 件、玉器 72 件、陶器 3972 件，還出土了少量的石板、玻璃珠、碳。除此之外，還帶來發掘之遺物供來賓觀看研究，讓來賓能更直接的接觸考古發掘。根據該組同學的分析，TP01 可能是廢棄的推積處、TP02 可能是道路、人群常駐區或無人區、TP03 可能是邊界，資料不足無法判斷，具體內涵還需要進一步的研究。</p>
活動回饋 與 成效	<p>● 意見與回饋</p> <p>由東華大學歷史系和花蓮縣考古博物館共同檢視學生實習、整理的結果，也使沒有機會接觸考古學的同學可以有了解、觸摸文物的機會。</p> <p>● 成效</p> <p>使學生得以整理、消化、修改自己在這半年來學習的成果，並學習專業口語表達。</p> <p>● 其他</p>
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	

113-2考古田野與實作 成果報告發表

2025年6月4日
晚上：18:30~20:00
地點：人社三館B130教室

活動簡介

時間	報告組別	內容
18:30-18:55	TP02	太巴壠區域、歷史介紹
18:55-19:20	全體成員	考古現場紀錄片
19:20-19:40	TP01	太巴壠遺址發掘坑位、方法、過程、後續整理介紹
19:40-20:00	TP03	太巴壠遺址出土文物種類研究、介紹

建議來賓者

- 好奇為甚麼暑假一堆考古充斥著版面，想要一探究竟。
- 解決親朋好友問說，讀歷史系是不是要去考古，對我們也可以。
- 以後想跟著小金老師一起在花蓮挖挖挖。
- 想要滿足好奇心，考古都在做些什麼？
- 未來想從事考古相關產業。



成果發表海報

花蓮縣考古博物館溫孟威館長蒞臨現場致詞



觸摸文物



分組報告