

國立東華大學教學卓越中心  
113-2 IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人：林潤華  
單位：臺灣文化學系

# 目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	03
貳、執行成果總報告-----	04
叁、附件-----	08

**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：鬼魅地理學		
授課教師：林潤華		
服務單位：臺灣文化學系/副教授		
班級人數: 24 人		
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 type="checkbox"/> A 類 素養導向、C 類跨領域課程 <input checked="" 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 <u>有義務參加舉辦之 AI 培訓講座/工作坊</u> ， <u>A 類 素養導向課程與 C 類跨領域課程 1 場講座</u> ； <u>B 類 AI 科技運用為 2 場講座</u> ，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

鬼魅地理學為本系選修課程，旨在探討「鬼魅」在當代社會的角色。鬼魅，在各種時代的人類歷史都扮演著重要角色。本課程從不同地方的時空脈絡出發，致力於結合空間/地景、地方傳說、地方社群間的互動，以了解「地方」。雖，本課程集中在地理學中關於「鬼」的研究，但亦致力於跨學科的討論。鬼魅，將跨足兩大涵義：一為文化與社會圖像，記錄當代社會文明與現代化之脈絡；其二，視鬼魅為隱喻，討論存在於空間與社會繚繞不去的傳統現象或價值。透過跨學科的討論，企圖啟發學生認識鬼魅在不同空間的存在，帶領學生從空間的角度，「再認識」鬼在當代社會中的角色。「戰爭與地方」為本學期主題，探討戰爭與地方之間的關係；尤其戰爭所引起的「負面記憶」與「負面遺產」，思考其如何也值得成為思索地方的方式。

近年來全球戰爭頻繁，無論在區域尺度或全球尺度上，臺灣也無法置身於「戰爭」風險之外，因此試圖以此課程引導學生如何以創新的方式思考、思索與反省「戰爭」，而策劃具備深度的「觀光（姑且以「觀光」敘述）」，為課程應用專業知識之策略。惟，臺灣近年雖逐步看重第二次世界大戰時期的戰爭地景，然仍處於建構在地主體性的階段中，故在考量日本殖民時代沖繩與花蓮之間的關係以及在戰爭中角色之雷同下，本學期課程將串連花蓮以及日本沖繩，引導學生觀摩在呈現與反省戰爭已經相對成熟的日本經驗，思索在地該如何探索「戰爭」對於年輕世代以及對當代臺灣的意義。為達成以上的課程內容目標，本學期以「專業課程」以及「移地教學工作坊」兩種形式進行。專業課程中，以完成學生自主學習以及團體合作學習（TBL）的目標為主，旨在深厚學生對於學理專業知識上的充足；工作坊目標則以問題導向學習（PBL）以及計畫導向學習（PBL）為策略，引導學生以「模擬觀光業者」的角度出發，從實務操作旅行專案的方式，探索其專業訓練中可能產生的創意與創新策略。

### 二、課程內容特色

- Innovation：學習者（學生）作為中心，教師與參與課程學生們將以模擬「旅行社・走讀社」的方式，引導學生分別以「地方」、「業者」以及「旅人」的角色思考「在地」該如何呈現。
- AI：鬼怪是不同文化中最具「創意」的元素。多數人無法見到鬼，而號稱可以見到鬼的人，所描述出來的鬼怪也形色各異，具備在地特質。過去，本課程便曾使用生成式AI引導學生思考「具體化」以及「創造」多變的鬼怪。本學期將持續引導學生持續應用AI工具，利用科技構思與具體化傳說中的在地鬼怪。其次，學生作為「模擬旅行社」的角色，也將引導學生應用AI工具，策劃旅行行程、修飾旅行說明、製作旅行意象圖、旅行地圖以及編輯旅行手冊。
- Explore：專業素養作為探索的基礎能力。本課程指引學生運用過往習得的「觀察地方」、「發掘地方特色」以及「應用地方特質」的技能，從非典型的角度（即鬼魅）來經營地方。
- Skills：課程中將以團隊合作方式進行，分組進行閱讀探討、對話與資料收集彙整，以進行共同學習。其次，並以各組分工的方式，各自模擬旅行社不同的角色，以「規劃者」的角色參與移地教學規劃。

--

### 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	
PBL 教學 工作坊	完成移地教學 自主規劃	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計旅行說明書、旅行策略、路線規劃、說明會、旅行執行</li> <li>● 善用 AI 技術完成旅行設計。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 產出8組行程</li> <li>● 討論最終方案，成為移地具體行程。</li> <li>● 完成移地教學行程以及田野手冊1式。</li> </ul>
TBL 教學 文獻閱讀	「鬼地方」的特徵	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 以生成式AI收集「鬼地方」特質。</li> <li>● 以自身的經驗討論各地地方傳說與鬼地方的特質</li> </ul>	課程討論「鬼地方」
TBL 教學 文獻閱讀	鬼怪的特徵與再現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 以生成式 AI 找尋各種鬼怪的描述，</li> <li>● 與文本做具體的比較。</li> <li>● 以生成式 AI 再現各種鬼怪的樣貌</li> </ul>	生成10種不同鬼怪的 AI 圖像
移地教學	黑暗觀光的形式	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 參與自行規劃的黑暗觀光</li> <li>● 拜訪黑暗觀光景點</li> <li>● 觀摩黑暗觀光的導覽策略</li> <li>● 移地教學進行夜間討論</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 完成5天4夜移地教學一次。</li> <li>● 完成22份移地教學後的手作旅行書。</li> </ul>

### 四、多元評量尺規

- 課程參與 10%
- 團體討論 20%：針對主題閱讀進行小組討論與分享。
- 鬼畫連篇 10%：進行小組討論，並運用 AI 科技創作鬼怪。
- 移地教學工作坊 30%：「行程策劃組」、「文書組」以及「行政組」
- 移地教學實地參與與執行 30%：各組將負責一景點，設計導覽與執行現地導覽。

### 五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 講很多鬼相關的東西，像是鬼故事，或者是鬼本身帶給當地人的意義
- 老師能夠舉出很多不同的例子給予我們參考，並且引發我們主動的學習與發言。
- 田野調查的規劃及課堂針對議題的小討論，彼此分享心得
- 在講述西方鬼魅史時，有提到古地圖海怪圖示，包含了裝飾以外的用途、製圖者的想像、當地區自然災害、海難的發生，日常生物的奇美拉、妖魔化自然元素，讓人對其看法不停留於藝術而是反映了當時社會樣貌與人民的鬼魅觀。
- 老師會讓我們自行蒐集與課堂主題相關的資料，再進行分析、解釋。
- 對於歐洲曾經的傳統習俗

## 六、檢討與建議

當前困難/問題	未來改善/精進
移地教學經費短缺	本學期移地教學扮演重要角色。雖然在規劃期間，AI 發揮了相當的優勢，然而，實際上的消費與人力資源花費卻無法使用 AI 執行。然而，校內各項經費均不補助，使得學生需要自行負擔更多的費用。
AI 的持續應用	本次課程中使用 AI 的成效不錯，但如何除了「生成資料」這個功能外，讓學生能夠更廣泛且深入地應用人工智慧，而不只是盲目地應用，值得深思。

## 七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

發布日期	新聞標題	新聞網址
2025-06-20	【實察側寫】鬼魅地理學田野調查側寫 Day 2	<a href="https://ts.ndhu.edu.tw/p/406-1058-244345,r1304.php?Lang=zh-tw">https://ts.ndhu.edu.tw/p/406-1058-244345,r1304.php?Lang=zh-tw</a>
2025-06-10	【實察側寫】鬼魅地理學田野調查側寫 Day 3	<a href="https://ts.ndhu.edu.tw/p/406-1058-243852,r1304.php?Lang=zh-tw">https://ts.ndhu.edu.tw/p/406-1058-243852,r1304.php?Lang=zh-tw</a>

附件一

陸、活動紀錄表

活動主題	移地教學：戰爭與地方
活動日期	2025 年 05 月 16-21 日
活動地點	日本國沖繩縣那霸市
演講者	/
參與人數	27 人，包含師生 26 人與當地翻譯 1 人。
活動內容	<p>舊海軍司令部壕是在豐見城丘陵地下 20 公尺的建築體，由於地勢較高，在第二次世界大戰末期設想美軍即將上陸，為了守住當時海軍小祿飛行場（現那霸國際機場）而建立。相較於其他戰壕在天然的石灰岩洞地形上加以加工（自然壕），舊海軍司令部壕完全由士兵人工敲鑿出來的戰壕，當我們一行人進入了戰壕時，仍然可以看到鐵鍬鑿出來的痕跡。整個戰壕總共 450 公尺長，但是戰後清理出來後開放出來僅有 300 公尺。最深的地方則是幕僚室，位於地面下 25 公尺的深處。由於戰壕內部複雜，且不能講解，因此由同學們分組各自進入查看。</p> <p>我們進入戰壕後，分別踏勘了「信號室」、「司令官室」、「暗號室」、「幕僚室」與「作戰室」等地。部分壕室再現了當時所使用的器材以及家具，但更多的壕室則是呈現戰爭清理後的樣貌，僅有牆壁上遺留的痕跡，以及角落安放著佛像與鮮花，述說著過往的歷史。我們看到司令官室牆壁上殘留著司令官大田實少將等人自戕時的遺言，而幕僚室牆壁上的彈孔更是怵目驚心，是幕僚自殺時手榴彈炸開時彈痕打在牆壁上的痕跡。整個地下坑道陰濕且幽暗，怕的不是傳說中壕洞裡那些死去無法離開的怨靈，令人不可呼吸的是空間裡因戰爭而抑鬱的氣氛。</p> <p>另一個與戰爭也直接相關的則是下午最後一個行程「對馬丸紀念館」。對馬丸紀念館，紀念昭和 19 年（1945 年）從沖繩撤離兒童至日本本島的船隻「對馬丸」，於 8 月 22 日 22 時 12 分遭受美軍潛水艇弓鰐魚號（Bowfin）的魚雷攻擊而沈沒的悲劇。由於該船主要撤退（竦開）的是沖繩的兒童，且遭受攻擊時為深夜，許多乘客都在沈睡當中，所以未成年的犧牲者眾多，1373 名罹難者中，竟有 784 位兒童。部分生還者雖然幸運逃過一劫，但由於當時正臨戰爭終期，家屬、搜救者、以及生還者被下「封口令」，不可討論船隻沈沒與搜救等消息。讓生還者以及未能找到親友的人們，在痛苦與焦灼中無處可申。</p> <p>對馬丸二樓除了顯示整個事件的時間軸外，一樓並複製戰爭時期小學校的教室，並展示戰爭時期學校所用的教材與物資。許多物件都是倖存者或家屬捐出的物件。這些強調與歷史直接相關以及「真實感」的物件，讓我們更接近事件本身。值得一提的是，展示廳內展示著罹難者的照片。這些一張張的照片像我們訴說，在事件中一個個真實且具體的人，且由於戰爭時期拍照是珍貴的機會以及物資，因此能夠搜集到罹難者照片顯得珍貴且難得，也為戰爭中失去生命的小小螢火，留下一些曾經在人生走一遭的紀錄。</p>

活動回饋  
與  
成效

同學們自由觀察紀念館裡的展品時，偶爾來紀念館裡面工作的代表理事（館長）高良先生得知我們來訪的消息，特別出來跟我們見見面。今年八十四歲的他，是對馬丸事件八十年後少數的倖存者。當時四歲的他，由父親拽著他攀爬在木筏上，父親用盡全力將他交給救援後便沈入海底去世。見到當時親身見證戰爭以及死亡的人，從歷史中走出來，與我們述說真實的記憶，大家情緒激動起來，大家潸然淚下。戰火之下誰都有可能受到波及，他希望能夠用自己仍然活著的記憶，一遍又一遍述說當年的歷史，以及因為戰爭而被留下的痛苦記憶。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



舊海軍司令部壕

對馬丸紀念館當地導覽人員介紹



對馬丸紀念館展示物件