

國立東華大學教學卓越中心
113-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人：金蕙涵
單位：歷史學系

目錄

壹、113-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	10

**國立東華大學-三創教學課程
113-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：考古學與博物館學		
授課教師：金蕙涵		
服務單位：歷史學系/助理教授		
班級人數:38 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input 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 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 type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 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)

三創課程-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

本課程為歷史學系的選修課，採用 TBL（團隊導向學習）、PBL（問題導向學習）與 SBL（解決導向學習）等創新教學模式。透過課堂討論、演講分享、考古發掘體驗及博物館參訪等多元活動，搭配多樣化的評量方式及期末成果展示，培養學生在歷史專業知識、轉譯、推廣及跨領域表達方面的多元能力。課程結合東部考古資源與東華大學歷史學系強調大眾史學訓練的傳統，旨在打造具有永續發展的在地連結，展現東華特色。

台灣考古學的發展，除了以日治時期考古學概念的引入、遺址發掘及學術體制的建立為主軸外，還與 1928 年成立的中央研究院歷史語言研究所密切相關。史語所開啟了台灣科學考古的序幕，其主導的殷墟發掘更是舉世聞名。遷台後，史語所承接了台灣考古學的人才培育與研究使命，其發掘成果至今仍在中研院的歷史文物陳列館展出。本課程內容涵蓋台灣考古學的歷史脈絡、重要遺址及研究成果，同時也納入史語所遷台前中國考古學發展的相關背景。考古學作為研究古代社會的學科，其成果在博物館或現代社會中的詮釋方式，反映出當代對歷史的多元需求和解釋，並顯現出歷史詮釋的動態性。這些案例將作為課程討論的重點，啟發學生對考古學與當代社會互動的深入思考。

二、特殊創意/活動規劃

本課程以三創教學理念為核心，透過「創意」的教學活動設計、「創新」的內容安排以及「創生」的教學目標，構建出完整的課程架構。以下將分別針對這三個層面進行說明。

【創意】(構思設計)

本課程採用多元教學方式，結合主題知識講解、議題討論、專題演講與作品賞析等活動，並融入考古發掘體驗與多樣化期末成果的創意規劃，旨在建立學生穩固的專業基礎。在此基礎之上，課程進一步引導學生進行學術專題研究，探索知識轉譯與推廣的可能性，或思考歷史學與考古學的跨域應用，最終以期末成果進行實踐。期末成果的評量除教師評分外，亦設有同儕互評機制，評分指標包括「內容豐富性」、「創新性」及「報告表達的清晰與流暢性」，並要求參與學生提供具建設性的回饋意見。此評量方式不僅提升學生的參與度，更有助於促進其自我反思與持續改進，進一步強化其專業能力與合作精神。

【創新】(特色主題)

台灣大部分的歷史學系較少提供考古學之相關課程，與考古學有關的科系為人類學系。從本課程的設計可見，考古學與博物館學史的部分不但與西方學科的發展史、西方新興學科傳入亞洲、近現代中國、日本、台灣史及知識論有關，台灣考古學的發掘成果更與台灣史前史的認識密切相關，若因侷限於學科分類而未開設於歷史系，實為可惜，此為本課程的創新之處。

【創生】(生活實踐)

東部地區擁有豐富的考古學資源，本課程透過考古發掘體驗，幫助學生深入理解文物從出土、整理、篩選、研究到展示的整體過程，以及如何以多樣化的方式將無聲的歷史傳遞給大眾。考古發掘的地點選在支亞部落領地，探討如何促進考古遺存與當地民族的共生共榮，這是當前的重要社會議題。課程旨在透過實地探索，提升學生對東台灣在地歷史、文化與產業的認識、關懷與思考，進而培養未來從事在地文史工作、政策策劃，以及實踐大眾史學表述與轉譯創作的專業人才。

三、教學策略/教學方法

這門課程主要採用 PBL 模式為核心，並輔以 TBL 模式進行教學，強調學生的自主學習與批判思考能力，並結合學術與實踐，透過團隊與個人報告的方式全面提升表達與協作技巧。

【PBL】

- ◇ 課程透過講課內容與閱讀提問，引導學生思考並探討考古學與現代社會的關聯性，包括以下議題：
1. 台灣考古學的發展走向、考古學文化的解讀與日本的殖民主義；2. 台灣考古學與張光直的龍山形成期、中原中心說；3. 考古學中關於舊石器時代的騙局及其意義；4. 南島語族的研究侷限以及當代對於南島語族的運用 5. 國立歷史博物館所藏的北京猿人複製品與冷戰期間的台中美關係。
- ◇ 期末成果設計要求學生針對既有問題或不足進行研究，不論是專注於學術專業還是面向大眾史學，目的是在過程中提出解決方案。
- ◇ 成果發表採用同儕互評機制，讓學生對報告內容及表達方式進行評分與建議，透過學習他人優點與反思改進，提升報告能力與表達技巧。

【TBL】

- ◇ 鼓勵學生以小組合作完成期末成果，透過團隊互動學習協調與尊重，增強合作能力。但也尊重有意自行完成作業的同學。

四、課程/學程相關產業分析

考古學人才市場：由於文化資產保存法的要求以及台灣對於考古學的重視，考古學人才的需求日增。本計劃執行教師即將於 113-1 學期開設考古田野與實作(一)和(二)，將帶學生進行十天的發掘並完成出土文物的整理，由於經費因素，此次現修十人，其中一半以上的修課同學是因為本次課程而對考古學產生興趣，並有意往考古學發展。

休閒觀光市場：花蓮的考古資源豐沛，但是較少與觀光結合，花蓮縣考古博物館的客源也主要是本地人，本課程給予學生開放性的期末成果設計，希望可以透過學生的創意思考考古與觀光並存的問題。

五、整體活動執行成果效益

【質化指標】

- 結合東部考古學特點以及考古發掘體驗的設計，開創歷史系課程的新特點。
- 培養考古學基礎知識和興趣，為 113-2 學期的《考古田野與實作》(一)和(二)奠定基礎。

【量化指標】

- 參訪花蓮縣考古博物館 1 次，達到知識實作之效益。
- 結合東部考古學特點以及考古發掘體驗，產出之短片 1 支，可作為學校或院系宣傳招生之用。
- 舉辦「從家國到日常：中國青銅器的發展與變化」講座一場，參與人數達 40 人，以提升對於青銅器的賞析能力。
- 舉辦成發會一場，參與人數達 38 人。
- 產出教案 5 篇、研究型報告 7 篇、博物館展示相關 2 篇、原住民與部落永續發展 3 篇、花東觀光 3 篇、大眾史學(漫畫、繪本、互動網站) 4 篇、影評 2 篇。
- 本次修課的 38 位同學中，有約 10 位同學有意持續修習進階課程《考古田野與實踐》(一)和(二)。

六、多元評量尺規

(請詳列各項學習評量之方式、評分標準及所占成績之比例)

學習評量之方式	評分標準	所占成績之比例
課堂參與、討論、同儕互評	課堂參與和討論透過教師提問，要求學生先在 Zuvio 上作答，稍的心得後，再全班一起討論。評分標準為「是否具體回應問題」(70%)、「文字表述能力」(30%)。同儕互評的標準相同。	20%
課前閱讀及答題	於課前給予學生相關閱讀，並提出問題請學生按照問題於 e 學院上作答。評分標準為「是否具體回應問題」(70%)、「文字表述能力」(30%)。	15%
演講、田野心得	演講、田野心得約 1000 字，須於課程結束後次周繳交。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%)。評分標準按以上各點，另加上「文字表述之能力」(20%)。	15%
期末成果計畫摘要	計畫摘要約 500 字，應說明「期末成果之展現方式」(20%)、「製作動機」(20%)、「參考書目」(20%)、「預定進度」(20%)。評分標準按以上各點，另加上「文字表述之能力」(20%)。	10%
期末成果	期末成果依學生選擇不同的類型而有不同的要求，以文字呈現者須完成至少 8000 字之書面內容，如以影音呈現，則至少呈現 5-8 分鐘之內容，並輔以 2000 字左右的文字說明期理念。評分標準包括「內容充實程度」(50%)、「符合格式要求」(10%)、「確實引注」(10%)、「文字表述」(10%)、「創新思想」(20%)等。	20%
期末成果發表	期末成果發表以「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。	20%

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

根據期中教學意見回饋，填表人數 26 人，修課人數 38 人。教學意見回饋分為兩個部分，一部分以教學為主，另一部認為學生自我學習評量。

- (一)教學策略方面 (M=4.4538)
- (二)教材準備方面 (M=4.7949)
- (三)師生互動方面 (M=4.8365)
- (四)評量方法方面 (M=4.7500)

根據以上評量，學生對於教師教學策略、教材準備、師生互動、評量方式等反應正面，「同意」和「非常同意」約占 90%。其中，教學策略方面，「同意」與「非常同意」各占一半，教材準備、師生互動、評量方式「非常同意」約占 80%至 90%。

學生自我學習評量

創意(M=4.3718)

創新(M=4.0256)

創生(M=4.0897)

根據以上評量，學生在自我學習評估方面，「普通」約在 10%至 30%，「同意」和「非常同意」各約占 30%-50%。

學生關於課程的評價：

老師的 ppt 簡潔易懂、安排也很恰當，評量方式多元

老師對於學生的程度適時做出調整

老師 ppt 內容很豐富加上講解後可以更了解課堂知識

老師把課程講的明白有趣，也會跟我們有互動，在考古博物館的戶外教學也安排的很好

老師上課清楚易懂

考古實察，即使是已經去過的考古博物館，透過與系上師生同行共同參觀，也能從大家的經驗與交談中獲得許多。

喜歡老師對於考古學史以及其他研究補充很多元以及足夠的知識。

學生關於課程調整的建議：

期末報告要求字數再少一點。

無，一切良好

可以有個隨堂小考，增加大家複習課程的動機。

可以分享一些考古學的網站，以及研究方法之類的。

八、檢討與建議

本次三創課程的申請原本預計帶學生參與支亞干考古學園的發掘活動，但卻因十月底連續大雨導致發掘坑積水無法進行發掘，改至十一月中，卻又遭遇康芮颱風，支亞干部落有走山現象，因擔心活動風險而改為博物館室內導覽搭配進階沙坑發掘體驗、製作地層玻璃瓶、打磨滑石、盲摸文物等活動。將支亞干考古學園活動安排在十月底的目的原是希望學生先透過課程對考古學有一定了解，再進行發掘體驗。但十月底卻適逢雨季，今年更是颱風頻傳。未來計畫將支亞干考古學園的活動調整至九月，盡量避開雨季。

本次課程由於採取多元評量的方式，於期末成果的部分讓學生可以選擇學術論文、紀錄片、史學創作、部落永續計畫書、旅遊規劃書等等，鼓勵學生透過三創的精神將課程內容融入自己的創作或想法之中。不過，根據期中教學意見回饋，約有 30%的學生在創新部分的「我變得更有發現問題與解決問題能力」選擇「普通」、約有 40%的學生在創生部份的「我能統合課堂知識在各類活動/計畫中」選擇「不同意」和「普通」、約有 20%的學生在創生部份的「我能實踐課堂知識在實習/兼差中」。本次期末成果的執行方式是要求學生在第十周於繳交約 500 字的期末成果摘要，老師約在兩周內回饋建議。雖然不確定學生在進行期中教學意見回饋時是否都已經看過期末成果摘要的回饋建議，但在未來開課的計畫中，將考慮讓學生將摘要延長為 1000 字，較多的字數有可能讓學生可以更清楚的陳述自己的問題，老師在回應方面也會更強調協助學生進行課程內容與期末成果的連結。關於「我變得更有發現問題與解決問題能力」的部分，本次課程主要透過課前閱讀，提出具體問題請學生讀完文章後回答，並由老師評分。未來或許可以改為讓學生進行閱讀時，嘗試提問並解答，並在課堂上安排更多討論的時間。另外，本次教學意見回饋亦有同學提出「可以

有隨堂小考，提高複習動機」，這個部分也會納入未來課程的修改之中。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

2. 獲獎事蹟範例

競賽日期	新聞發布日期	競賽名稱	獲獎	參考網址/資料

3. 新聞報導範例

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
2024-11-28	東華歷史學系執行高教深耕計畫參觀花蓮縣考古博物館	https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-233091,r4956.php?Lang=zh-tw

十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



考古學與博物館學課程師生在花蓮縣考古博物館大廳合影



花蓮縣考古博物館推廣組同仁指導同學們解析考古地層



同學們於花蓮縣考古博物館進行考古沙坑體驗



同學們於花蓮縣考古博物館進行磨石體驗，
透過博物館提供的材料包，體驗史前人類打
磨石頭/玉的過程

陸、活動紀錄表

活動主題	花蓮縣考古博物館參訪
活動時間	2024 年 11 月 16 日 8 時 00 分至 17 時 00 分
活動地點	花蓮縣考古博物館
主講人	陳品妤
參與人數	46
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 ◇ 博物館首先運用館內展示介紹考古學的基本知識、花蓮本地的考古學文化。 ◇ 館方安排許多與考古專業知識相關的實作體驗，如沙坑發掘體驗、地層認識與地層玻璃瓶制作、標本盲摸與磨石體驗等。 ● 講座重點與預期助益 ◇ 導覽員講解臺灣玉器在東南亞傳播的可能原因、考古學文化和考古學遺址等專有名詞之間的關係、考古學家進行發掘的工具、博物館中模仿花崗山遺址的遺物與地層、支亞干遺址製玉廢料反映的製玉工藝以及卑南文化等地的玉裝飾品是如何被史前人類運用等問題。 ◇ 實作體驗有助於學生將對考古的想像付於實踐，沙坑發掘讓學生學習基本的考古發掘方法、地層玻璃瓶則是用不同的砂石和土壤讓同學了解地層的形成、磨石體驗也是透過砂紙和滑石體驗，讓學生體會史前石器、玉器的製作方式，以及未有現代工具的協助下，製作器物的不易。
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 <p>活動結束後，要求學生完成心得 1000 字，以下節錄部分學生心得與感想，主要反映了實作在考古學學習中的重要性，學生也在參觀、實作的過程中產生了新的疑問，部分學生自行尋找了答案，部分學生的問題則由老師批改時回答。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 「在過程中我體會到考古發掘是一個極需耐心與細心甚至情緒管理的工作，在體驗的過程中，我足足挖了六層才發現文物的蹤跡，真的是挖到懷疑人生，覺得館員真的有把物品放置在沙坑裡面嗎？而就算經過了漫長的等待，終於發現文物也不能因為開心而操之過急，因為這樣文物被破壞的機率就會增加，在實際的考古現場更有可能打亂整個遺址的文化脈絡展現。在課堂上學得更多考古學的知識後再回來體驗一次博物館內的模擬沙坑真的讓我有更深層的體會，考古挖掘工作不只要承受惡劣的環境，自己個人的控制能力也要達到定的程度才能順利進行工作。」

- ◇ 「飾品磁鐵貼至相應位置遊戲部分，導覽員所說明的答案讓我產生了一些疑問：獸牙飾品被放在孩童身上的依據是甚麼？這些飾品的擺放位置有所謂的正確解答嗎？飾品是會分不同等級一定由不同人穿戴的嗎？既然考古學所有解釋皆有可能，那我想這個活動讓飾品擺放的位置就不應該有正確答案，磁鐵放在哪個位置都可以視為一種答案；或是要另外說明這樣的擺放是依哪裡出土的證據而這麼設定，但記憶中導覽員並沒有告知。有多變的答案遊戲才會有趣，這也是我認為考古吸引人的特色」
- ◇ 「對於考古學中的重要知識「地層學」，館方的教學介紹，使我有不同於課堂、觀看文章的學習。在進行矩陣的練習時，我先入為主地以為是與高中地球科學課堂一樣的地層剖面圖，只需要根據疊加後所展現的前後上下順序就能完成分析，沒想到對於考古學而言，人為的地層改動和不同地層間相接的關聯面同樣要被記錄，進而在時間序的排定時，還需要將層與層的界面一同考慮進去。」
- ◇ 「導覽姐姐在常設展說明中，提及十三行遺址的性質為工地搶救。若是搶救性質，該如何在短時間內，完成大量挖掘工作？搶救的程序是否簡化、縮短了一般的發掘流程？另外，如何決定被搶救之文物的暫存點？對於文物貯存、展覽等長遠規劃，是否有專案小組接手？台灣至今有案例嗎？」、「帶著這些疑惑，上網查詢相關的關鍵字。今日的《環境影響評估法》中，明訂在工程開始之前，需先進行環境評估，若確實發現了遺址，則依《文化資產保存法》規定，以保留完整遺址為優先。搶救性質的考古則建立在無法排除的狀況。（參考：https://beta.nmp.gov.tw/enews/no6/no6_8.htm）因此可以得知，搶救考古（salvage archaeology）並非考古發掘的常態，而是迫不得已的遺址保存的方式，在發現疑似遺址後，除了停止工程作業，需經過通報、列冊，遺址才有被法律保護的身分。」
- 其他

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



同學們手上拿著博物館送給大家的「塊陶」環保袋(由東華歷史系同學於實習時設計)



博物館員導覽館內複製的花崗山遺址出土情況

陸、活動紀錄表

活動主題	演講「從家國到日常：中國青銅器的發展與變化」
活動時間	2024 年 11 月 16 日 10 時 00 分至 12 時 00 分
活動地點	人社三館 C108
主講人	王詩涵博士
參與人數	50 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 ◇ 王詩涵博士為美國哥倫比亞大學東亞所博士，專長為中國早期青銅器 ◇ 活動主要以演講，以及講者與學生的互動展開，演講題目為「從家國到日常：中國青銅器的發展與變化」。 <ul style="list-style-type: none"> ● 講座重點與預期助益 ◇ 講者從早期草原地區發現的青銅器開始，再從二里頭文化講到東周時代的青銅器，重點在於向學生介紹各個時期青銅器的變化，從掌握珍貴原料、到禮器與禮制的形成、到禮壞樂崩，強調自我風格的展現。 ◇ 學生可對於中國青銅器各時期的特點有清楚的認識，參觀博物館時可以有基本的了解和概念。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 演講結束後要求學生完成心得 1000 字，節選部分如下 ◇ 「這星期演講的主題是從「家國到日常：中國青銅器的發展與變化」，圍繞著青銅器的演變來解釋青銅器的地位變化，一開始看到題目以為會是會是一個範圍很大，跟國家體制很有關係的內容。不過聽完之後才發現原來光是從器型就能延伸出這麼多的資訊出來，這樣以小見大，一葉知秋的方式令我耳目一新，並且王詩涵老師在演講的過程中不斷的利用提出問題來與同學們進行互動，除了考驗大家的觀察力與想像力以及增加專注力，對我來說也有讓知識更好吸收的效果。」 ◇ 「王詩涵教授深入淺出地闡述了中國青銅器從功能性、儀式性器物到精緻工藝品的演變過程，並藉此展現了青銅器背後的文化內涵，讓我了解中國青銅器的發展脈絡，同時驚嘆於當時金屬工藝的成熟。從二里頭到二里岡文化的爵與鼎，外型較樸實，也是我較為熟悉的中國青銅器外型。而安陽殷墟的觥甫一出現在投影幕上便震撼了我，其集各種獸型雕刻於一身的複雜外型顛覆了我過去對殷商文化的想像，尤其使我印象深刻。在看過東周尊與編鐘的細部設計後，我對青銅器有了一番新的認知，並好奇晉、楚兩國的鼎之差異，除地方風格的不同外，是否會反映其他如國力差異或者國君個人喜好等特點？這番新的

認識重新燃起了我對中國金屬器發展的興趣，想在寒假再去一次故宮欣賞那些令人驚艷的藝術品。」

◇ 「講者分享了鳥尊、嵌綠松石金屬絲犧尊、編鐘、曾侯乙鑑缶等器物，每一樣都十分別出心裁，也讓我大開眼界。我最喜歡的應該是編鐘，聽到講者說大組的編鐘可以敲擊出比鋼琴還要多多的音符，不得不感嘆古人的智慧和技術實在很了不起!戰爭技術的分享則有帶矛車馬、秦始皇陵的一號銅車馬、越王勾踐劍等，講者說到她覺得銅馬車的馬很可愛的時候實在讓人忍不住會心一笑。整體而言，是相當有趣且讓人收穫滿滿的一次演講。講者的分享方式很有趣，能夠引起聽眾對青銅器的興趣及好奇，並且讓大家參與對青銅器發展變化和用途的猜測，個人非常喜歡這樣的演講模式!」

◇ 「除了青銅器文物的介紹，我認為這次的演講提及了中原民族一直與草原民族有著技術、文化的交流，打破了我過去認為上古中原獨立發展、夷狄之別的想法，透過考古文物，修正書籍上的內容，重新認識中國上古史。」

● 其他

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



演講海報

王詩涵博士講述從二里頭文化到東周時期青銅器的差異



王詩涵博士講述西周時期青銅禮器的出現



王詩涵博士教導學生解讀甲骨文字

陸、活動紀錄表

活動主題	期末成果發表會
活動時間	2024 年 12 月 18 日 9 時 10 分至 12 時 00 分 2024 年 12 月 25 日 9 時 10 分至 12 時 00 分
活動地點	人社三館 C108
主講人	考古學與博物館學修課學生
參與人數	38 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 ◇ 本次活動由修課同學進行期末成果發表，每位同學有十分鐘的時間進行報告。 ◇ 報告同時，班上其他同學透過 Zuvio 的匿名同儕互評功能，針對報告同學的「報告內容豐富程度」、「PPT 內容是否淺顯易懂」、「演講方式是否有助於你了解報告內容」等三項進行評分並給予具體建議。同儕互評前三名的學生，期末成果的成績依序加分。 ◇ 共有教案 5 篇、研究型報告 7 篇、博物館展示相關 2 篇、原住民與部落永續發展 3 篇、花東觀光 3 篇、大眾史學(漫畫、繪本、互動網站) 4 篇、影評 2 篇。 ● 講座重點與預期助益 ◇ 鼓勵學生運用課程中習得的知識、或是參訪過程中的感想發展出自己感興趣的題目進行探索和研究。 ◇ 透過同儕互評促進學生從觀察他人的演講中優缺點，提醒自己學習他人的長處，避免可能的短處。
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 ◇ 部分學生仍建議可以安排考試類的環節，以增進複習課程內容的動力 ◇ 部分學生認為多元作業的方式比較活潑，並可以按照自己的興趣來進行選擇，學習動機會較高。 ● 其他

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



學生報告原住民文物返還的爭議與問題



學生報告考古學重要學者傳記漫畫的故事內容和設計理念



學生報告適用於中小學生的考古學繪本及手作



學生報告台灣史前玉器的演變