

壹、前言

近年來，學校教育逐漸多元化，開始強調人文鄉土的重要性，劉小萍（2009）提到，在2004年開始對中、小學生實施的「九年一貫新課程」中，除了注重傳統五大學科之外，更將社會課中的「鄉土教育」列為重點教育項目，期盼學生從小就能對於這片土地的環境有所認識，藉由認識自己的鄉土環境，培養出自身對生長所在地的情感。臺南是臺灣歷史的開端，從400年前的荷據時期乃至今日，仍是臺灣發展的重點城市之一，因此，臺南市政府希望能利用既有的歷史文化建築，讓學生能實地接觸鄉土，親身體會鄉土文化的美妙與感動（臺南市資訊教育輔導團，2006）。希望學生以實地到訪學習之方式了解臺南在臺灣歷史上的重要性。周承諺（2010）的研究則提及在實地教學方面，由教師帶領學生至古蹟景點，以單一景點導覽的方式，口頭解說有關該景點的歷史資料，往往因介紹的內容枯燥乏味，使學生對於古蹟景點不感興趣。

本研究採用HTML 5與jQuery Mobile建置跨平臺的手機應用程式，希望能改變學生對傳統鄉土教育的想法。導覽內容建置以臺南市一級古蹟——安平古堡為主要地點，學生可以自行使用行動載具於園區內自由走動，藉由直覺性的螢幕觸控點擊進入每個不同的景點，每個景點皆配有舊照片可以讓學生對照今昔對比，加速了解建築演變的過程，而簡單清楚的解說文字特效可讓學生不感覺乏味，藉由打字機特效可讓他們能跟著本系統進行學習。在陌生環境下，可以直接在手機嵌入的Google地圖上看到不同的景點標記，方便學習者能輕鬆知道景點的相對位置，進行學習導覽。

而在學習過程中，當學生遇到問題時，可以直接於該地點進行拍照留言，與其他學生進行教學互動，教師也可以直接知悉不同學生的學習狀態，給予學生適當地回饋和鼓勵，讓學生產生自信、享受學習的樂趣。確保每位學生在學習導覽中都能清楚了解安平古堡的歷史文化，讓學生珍惜現有的一切文化藝術，體認保存文化、愛護鄉土的重要性。

本研究探討如何將行動學習應用於中、小學戶外教學的古蹟導覽中，使用行動載具讓學生更願意去接觸史蹟文化。將於以下章節逐次介紹目前中、小學教學導覽現況與相關科技應用等相關文獻和本系統「遊識，熱蘭遮」（Youth! Zeelandia）功能設計及最終系統開發完成後，於中、小學實地施測之結果分析。

貳、文獻探討

由於本系統著重在中、小學的古蹟導覽行動學習上，因此，在文獻探討部分，將分析目前數位科技的應用在此方面的情況，並探討系統開發技術的相關背景，讓本系統能符合目前時代需求、潮流趨勢。

一、臺灣九年一貫鄉土教育課程

臺灣鄉土教育發展在1987年解嚴之前一直未受到該有的重視，導致在學學生無法了解這片自小成長的土地——臺灣400餘年來的故事。而隨著科技進步與社會逐漸開放之下，學者開始注重臺灣多元的社會發展與彼此間的相互價值型態，並主張教育的實施應以學生生活周遭的環境為出發點，讓學生對臺灣本土有所熟悉後，能產生認同之心，更進而關懷並貢獻臺灣未來之發展。

鄉土的範圍界定為現在個人所居住的地方，由社區、村里、鄉鎮、縣市擴展至全臺灣。陳玲月（2002）認為，學校的鄉土教育就是為了讓學生能夠了解、認識居住地方的所有人、事、物，包括生活環境、歷史人物、自然景觀、傳統藝術與文化等，使他們能認同並熱愛自己的鄉土，激發出他們改善環境及建設地方的意願及能力。

涂秋雯（2012）的研究中顯示，現在的學校教育，除了坐在教室內的課本教學外，多數國民中、小學通常每年會舉辦一次戶外教學，讓學生能走出教室到戶外學習，藉由親身的經歷，驗證課本所學知識，達到知識與生活結合的目標。而早期的戶外教學活動，由導覽員帶領學生到各處古蹟進行教學講解，以口頭講述的方式介紹該景點的歷史由來，但根據實地訪查學生反應，目前一對多的教學導覽往往會造成學習者不能完全吸取相關知識，或因時間因素每個景點只有短暫的走馬看花。

二、古蹟導覽行動學習相關研究

隨著科技的日新月異，也因應不同學習型態的需求，導覽類型逐漸走向多樣化。為了協助參觀者的多元感官學習，吳麗玲（1999）的研究發現，各個導覽機關開始使用各種形式的資料和資訊設備，豐富導覽解說的類型。洪育忠、曾德宜、張碩毅與張筑婷（2008）的研究中也發現，相較於傳統的導覽方式，「行動導覽」連結精準的定位技術與無線傳輸技術「無所不在、無時無刻」的特性，遊客可藉由隨身攜帶的筆記型電腦或行動載具等設備，連上旅遊地點所在之網路接受導覽；當遊