

【附件三】 成果報告

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PGE1136877

學門專案分類/Division：通識課程

計畫年度：113 年度一年期 112 年度多年期

執行期間/Funding Period：2024.08.01 – 2025.07.31

桃園神鬼文化之探尋與創意輸出——創造性思考與 PBL 的教學實踐

課程：志怪敘事與人情百態

計畫主持人(Principal Investigator)：康 珮

協同主持人(Co-Principal Investigator)：

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：中央大學中國文學系

成果報告公開日期：立即公開 延後公開

繳交報告日期(Report Submission Date)：2025 年 9 月 18 日

桃園神鬼文化之探尋與創意輸出——創造性思考與 PBL 的教學實踐

一、本文 (Content)

1. 研究動機與目的 (Research Motive and Purpose)

在本計畫中，有幾個核心的概念，以下分述之：

(1) PBL：

PBL 是在教學改革中常見到的關鍵詞，從醫學院常見的問題導向學習，還有另外二層意思。PBL 包括以下三種：

- (1) Problem Based Learning 問題導向學習
- (2) Project based learning 專題導向學習
- (3) Phenomenon-based learning(PhBL) 現象導向學習

前二者在同個教學現場，可能同時並用。根據《翻轉教育》網頁，「當學生在從事專題導向學習的過程中，當在理解及探索問題架構時，知識地圖 (needs to know, knowledge roadmap) 是圍繞著真實的問題展開 (authentic problems)，而其最終的解決方案則充滿了各種未知的可能。」¹專題導向學習有利他精神，通常有「針對真實世界的問題」、「持續探索」、「最終產出作品或解決方案」、「是開放的結局」，以及「以學習者為中心的自主探索」等五項特質。這樣的教學目標和本課程幾乎完全對應，十分具備參考價值。

網頁中區分這三種 PBL 為：「Problem based learning 相對看重的是深度的探索，PhBL 無疑更偏向廣度的理解，而 Project based learning 則更看重利他行動能力的展現。」因此，本計畫應偏向為 Project based learning。

(2) 議題導向：

「中國志怪敘事與人情百態」這門課內容為從神話到《聊齋》的演變發展，以及其中的主題內涵。在參與教學實踐計畫後，不斷思考如何讓學生能從這門課中得到更多知識。所以開始從「敘事探究法」開始對課程重新設計，經由教師的「敘事」，把知識放進邏輯性的脈絡中，輔以教師過去自己學習同樣領域課程的經驗，讓學生更容易從情境中、語境中接受課程。期末，學生則通過自我的「敘事」，以各種敘事型態，展示對這門課程的認識與理解，其中便蘊含了內省的過程，以及經驗的重構與輸出。

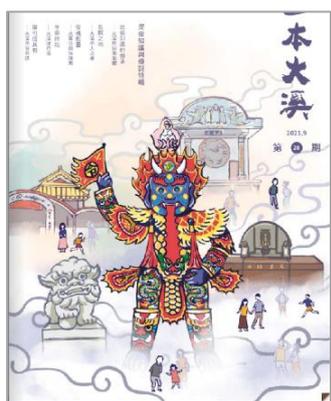
將議題導入課程中，除了引起學習興趣的教學目的之外，也是為了讓原本授課範圍太大的古代志怪課程，在教與學的敘事層面上，有了初始的、明確的應用領域。以聯合國永續發展目標 (Sustainable Development Goals, SDGs) 作為議題的來源，則更能開拓學生的國際視野，培養人文素養的關懷精神。課程中發掘與學生生活息息相關、也是生活能觸及

¹ 《翻轉教育》，網址：<https://flipedu.parenting.com.tw/article/007634>

的議題，特別是司法正義、性別、醫學、生死關懷等，讓學生能認識古代人身處的環境與生命課題，用更具備同理心的現代眼光去觀看，而這自然打破了因時間造成的閱讀隔閡與陌生感。古今、中外，同樣為人，關心的、面對的問題其實一直都在，沒有不同。「怪異」本就可能是多數暴力下的偏差觀點，古代志怪敘事是一個心理補償，是抗議的吶喊，是諷刺地批判。

(3)桃園學的在地深耕

近期許多教師都透過「走讀」活動，帶學生認識在地生活。這是連結課堂與生活的好策略，也能讓學生對生活有實感、體察生活中的知識，是接軌社會的途徑。



民俗傳統和現代生活之間的關係，是存在的事實。當志怪文化僅是課堂中的材料，學生忽略了它的真實性與影響力，甚至心裡覺得那是不相干的而有排拒感，造成文化的斷裂，實在可惜。文化要傳承，需要被不同世代持續關注，過去的表现形式若已不符時代需求，或許年輕學子的時代新觀點，以及呈現創意思維的新敘事型態，能夠為傳統文化注入活水。

在地民俗文化既可提供學生真實體驗，學生也可對文化闡發出新的思考，二者是相輔相成的。

去年這門課雖融入了 SDGs 的議題，但教學場域仍然在學校，學生在網路查找資料，雖對議題進行觀察，仍缺乏了和生活連結的真實感受。因此，希望本次授課，能夠進入中央大學的所在地桃園，深度踏訪民俗文化，也是大學生對在地的回饋與深耕。

(4)經典活化

近幾年，中央大學的「儒學研究中心」致力於經典活化，與桃園孔廟合作，請中文、哲學的老師群，到孔廟舉辦多場和民眾之間的演講、座談；也邀請文化推廣的各單位，以及國、高中老師，每年以工作坊的形式進行交流。同時，文學院成立了「桃園學研究中心」，有中文、歷史、客家等跨領域老師加入，對桃園的地理、歷史、文化進行知識探究。

本計畫的部分發想也受到啟發，覺得「中國志怪敘事與人情百態」這門課也可以是桃園學的一部份。除了上述的在地深耕之外，神話中的洪水議題和自然環境的關係、變形神話和動植物的議題，包含了人如何看待他者的提問，白娘娘和蛇信仰、生殖崇拜與現今求子的心理連結，開國君主「君權神授」的思維與現代偉人傳說的敘事心理，女鬼故事蘊含的性別弱勢問題等，在現在的民俗信仰中，都可從土地公、十八王公、大肚婆或祝生娘娘、慈湖陵寢等找到相對應。

志怪經典與生活真實相關，讓學生對此進行探查，應可讓課程變得更有意思，也能讓學生對信仰萌生更理解，而有尊敬的心。

(5)敘事力培訓

創造思考教學法提到「創造性思考不能無中生有，須以知識經驗為基礎」。同樣的，學生敘事力的養成，並非憑空發想，不能僅增進於「說」、「寫」的技巧，形式固然重要，

內容亦同等重要。單純地說故事或許有趣，但難以感動人心。哈佛教授新聞的老師就說：「往往最感動人心的故事，都來自真實。」反之，單純的知識若缺少溝通與傳播的技巧，也可以因枯燥而能使人們抗拒。有故事、人物的敘事表達，會讓人們樂於聆聽，以及輕鬆牢記，甚至因被感動，而興發了改變的動力。

本課程在「說故事」中，又特別強調「數位說故事」，數位化的文本、圖像、聲音、視訊、虛擬或擴充實境、穿戴式載具，充斥在生活當中，學生耳濡目染，影響力之大不言可喻。在未來的世界，數位說故事是學生應具備的軟實力，因此，期末報告要求學生以多元的敘事呈現學習成果，便是希望他們運用此能力，對在地民俗有更好的詮釋，讓更多人看見，發揮知識傳播的力量。

(6) 創意發想

創造是一種能力，通常包括擴散性思考中的敏覺力、流暢力、變通力、獨創力與精進力。²這種創造力和敘事力要求的觀察力、感受力、創造力、溝通力以及美學力十分接近。因此，當學生能夠透過課程中，教師提問給予的刺激，從發現事實、發現問題、發現構想、發現解決方案，到以敘事力呈現出問題與解決結果，必能經歷一系列創意發想的過程，而此經驗對學生未來課業或工作、家庭所遇到的問題，都能有正面的幫助。

2. 研究問題 (Research Question)

本計畫為「桃園神鬼文化探尋與創意輸出——創造性思考與 PBL 的教學實踐」，希望透過本計畫，探究以下問題：

- (1) 融入 Problem Based Learning 問題導向學習、Project based learning 專題導向學習後的教學方法，對學生探究志怪敘事本質中的常異思維，並將其運用在當今社會，其啟發的作用為何？學生能否關注當地文化議題，並提出具有意義的新觀點？對經典如何活化、傳統可用怎樣的方法傳承？期待能提出具體而有效的建議。
- (2) 融入創造性思考運用在課程中，對學生議題的感知力，以及對文化的理解和詮釋，其正面的助益為何？又，其中具體的學習內容與影響為何？

3. 文獻探討 (Literature Review)

這門課程非第一次開設，之前是將聯合國永續發展目標(SDGs)的議題融入到志怪對邊緣的、弱勢的共同關懷之中。同一門課不可能採用完全不同的方法教學，而本次增補了「創意思考」與「問題引導」二個教學方法，希望將這門課與桃園學的在地文化做新的結合，學生的報告也能展現此地方關懷。因此下列文獻，除了過去的敘事探究法、議題導向學習法之外，另對「創意思考」與「問題引導」二個教學方法加以說明之。

² 陳龍安：《創造思考教學的理論與實際》（臺北：心理出版社，1991年10月），頁19。

(1)創意思考教學法³

創意思考教學法討論「創造力」可否被教導的問題。從教師角度來說，創意思考教學法立基於教師的教學態度，在現有的教學制度之上，打破「教師萬能」的觀念，能夠提供支持學生的教學環境，並允許學生從事獨立學習的工作。讓學生從學習中改進失敗，給予鼓勵與包容，並設計相對應的評量方法與學習任務，以上都能增強學生創造的表現。

目前，已有為數相當多的學者，對創意思考教學法有了完整的分析與看法。分別對創意思考的涵義、目標、原則、策略、模式、教師發問技巧以及作業設計等提出見解。泰勒等人(Taylor & Borron)將各家觀點歸納為四個體系，認為創意思考的重點分別在：成果、歷程、創造者，以及環境。現今教學現場的課程規劃分別側重不同的面向。

研究者認為創造是一種能力，抑或者是一種人格特質。Rhodes 蒐集了數十篇相關論文後，提出創造力涉及四個 P：創造的人(person)、創造的歷程(process)、創造的產品(product)，以及創造的環境(place)。也有學者認為「環境」可改為壓力(press)或說服力(persuasion)。陳龍安將創造力定義為：「創造力是指個體在支持的環境下結合敏覺、流暢、變通、獨創；精進的特性，透過思考的歷程，對於事物產生分歧性的影響，賦予事物獨特新穎的意義，其結果不但使自己也使別人獲得滿足。」(頁 37)

在創意思考的教學法中，教師的心態和給予學生支持相當重要，教師要提供包容各種差別意見的環境，鼓勵正課之外的學習活動，傾聽學生想法，並讓學生擁有做決定的權利。現今已有相當多的研究，歸納出激發創意思考的教學原則和教案，都足以作為借鏡。

(2)問題導向學習 (PBL)

同上述，PBL 可區分為三種類型。其中「Problem Based Learning 問題導向學習」與「Project based learning 專題導向學習」可同時存在於同一個教學現場之中。

文學課程中，學生常追問「這有什麼意義？」這便是一個很好的提問。教師不要跳過問題形成階段，而應給學生機會去自己發現問題、探究問題。

一開始 Problem Based Learning 是為醫學院設計，後來被中小學用來提升學生成就。學生應該學習研究、解決問題的能力，由教師累積的經驗得知，Problem Based Learning 問題導向學習，能夠針對對學習感到厭倦的學生，使他們提升學習動機，並讓他們從中獲得學習的成就感。

問題導向學習為「一種探究學習歷程，讓學習者透過解決生活中複雜現象有關的疑問性、好奇心、爭議性與不確定性的問題來獲得學習」。⁴PBL 教學涉及知識的建構，是以理解為目標的教學，屬於較高層次的學習，並和真實生活經驗結合。同時，它是根據非正式的觀察經驗，並經由探究來統整，提供了學習者思考的機會。

(3)議題導向學習

安宅和人《議題思考》一書中，討論如何找出議題，做出看得見目的之行動，並交

³ 以下觀點主要參考陳龍安：《創造思考教學的理論與實際》(臺北：心理出版社，1991年10月)。

⁴ John Barell：《問題引導學習——探究取向》(臺北：華騰文化股份有限公司，2012年1月)，頁1-2。

出有價值的知識生產術，其中觀點對本計畫有相當大的啟發。書中的方法應能給教學時如何帶領學生了解議題，並從議題思考出發具體的參考。

有鑑於食安問題頻傳，造成人生活上的重大危機。食安問題牽涉食品科學、農業、環保、法律、國際政治、社會運動、產銷體系等專業領域，需要跨領域整合，才能呈現問題的全面。因此，台聯大曾志朗校長推動台聯大的跨領域師資，共同開設了一門〈食品安全與生活〉。分別就油品、塑化劑、食農教育、風險治理、媒體傳播、政策、基改、鑑識科學等專題，進行融入「食」的議題的跨領域教學。而後將部分課程集結，出版《吃的抉擇：台灣聯大的九堂通識課》，可供本計畫參考。

另現已有相當多的議題融入課程的範例可做參考，例如林青蓉〈知識、價值與行動——環境教育通識課程之實踐〉、林美蘭〈用性別開啟的凝視與對話——我和學生們的「電影與當代思潮」〉等。⁵

(4)敘事探究法

本計畫借用教學實踐中的「敘事探究法」。可參見 D.簡·克蘭迪寧、F.邁克爾·康納利著，張園譯，《敘事探究——質的研究中的經驗和故事》，2008。莊明貞主編，《敘事探究——課程與教學的應用》，2010。

「敘事」是一種現象，也是一種方法。1986年，Jerome Bruner 在美國心理學會提出二種思考與認知模式：傳統邏輯科學模式，以及敘事的模式。這二種模式是互補的，它們都提供了經驗與建構真實的不同方式。Fenstermacher(1994)《教學研究的知識》中，引用 Bruner 觀點，認為「正式知識適合邏輯科學模式，實務知識則適合敘事形式。」他也提出「當科學家研究人類行為時，是否可能同時運用正式與實務的知識？」亦即質疑教師對於自己知識的了解與內省所產生行動力，強調須讓教師知其已知。(莊明貞，2010)

1990年代中期，研究敘事探究多年的 Clandinin 和 Connelly，認為教師在知其已知後，還必須依賴其所處的脈絡和政治性的知識觀。莊明貞反思「課程理論」常凌駕於教師經驗之上，理論具備高高在上的優勢和地位，經驗則因缺乏嚴密的理論而遭受貶抑。

敘事探究的提出有助於讓人文、經驗、質性研究取得合法地位，將經驗理論化，使實務工作者加強批判和分析，幫助教師和學生看到自己的經驗是如何被建構的。敘事探究是意圖的、反省性的行動，研究特性包括：探究假設、探究目的、彈性風格、曖昧模糊、時間處理、研究者與研究物件的條件、文本處理等。

4. 教學設計與規劃 (Teaching Planning)

【週次課程規劃】

週次	上課內容	週次	上課內容
1	課程與計畫說明	9	演講一：林和君(成大副教授) 【小水鬼與人面魚】
2	介紹神話特質、類別 進行課堂前測	10	討論白蛇廟、小水鬼、人面魚：何為「異類」？恐懼轉為敬畏的心理

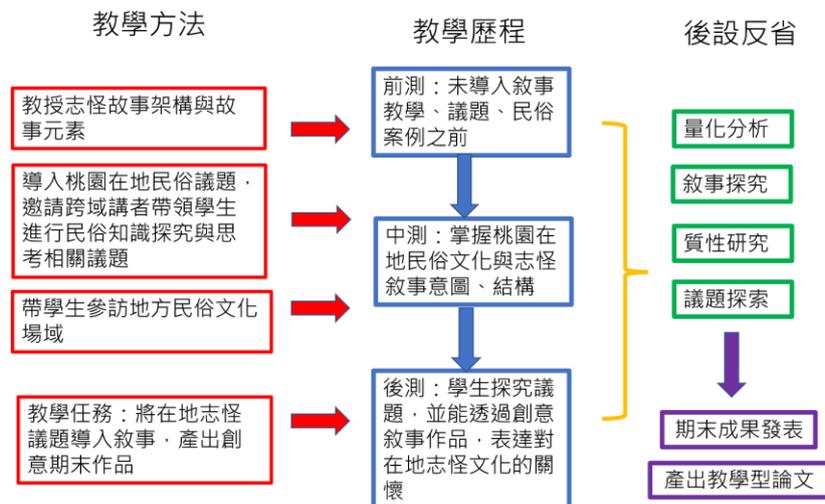
⁵ 通識在線雜誌社編著：《通往知識的秘徑》，開學文化事業，2016年7月。

			志怪筆記小說後的文化解析 第二次小組討論（可使用 ChatGPT+蘇格拉底對話）
3	神話在現代的意義 中西時間觀、請學生 反省末日思維 ，並討論在影視作品中的表現	11	電影欣賞：粽邪
4	洪水神話到氣候變遷 瑞士少女、五月天〈諾亞方舟〉的關懷議題	12	作品比較互讀： 杜子春（唐傳奇&芥川龍之介） 板橋三娘子（唐傳奇&蔡依林 MV） 第三次小組討論：確認主題、形式（可使用 ChatGPT+蘇格拉底對話）
5	從志怪文言 / 白話發展分期，談再現 / 表現手法 讓學生自行查找類似作品 第一次小組討論（可使用 ChatGPT）	13	演講二：廖士涵（粽邪導演） 【那些無形教會我的事】
6	志怪中的常 / 異思維 尋找議題方法一：導入優學網 蘇格拉底對話：如何看待各地的鬼怪信仰	14	白蛇傳故事演變、李碧華《青蛇》改編：改變主題 第四次小組討論：確認主題、形式（可使用 ChatGPT+蘇格拉底對話）
7	春假	15	《聊齋》與蒲松齡
8	楊梅白蛇廟參訪活動	16	作品展演

5. 研究設計與執行方法 (Research Methodology)

(1) 研究步驟與架構

桃園神鬼文化探尋與創意輸出——創造性思考與PBL的教學實踐



(2)研究方法

量化與質化分析：問卷調查法與訪談。

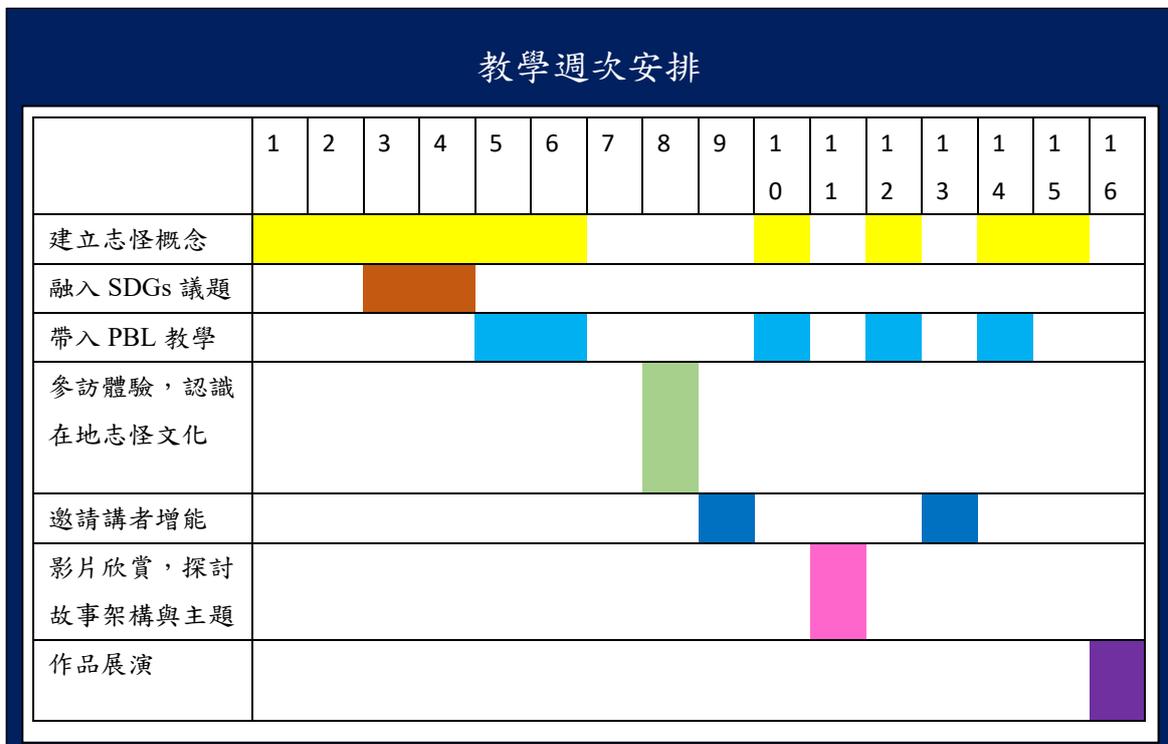
分別於學期初、學期末於受測者進行前後問卷調查，分別就對課程的了解程度、對本課程的預期期待、學習中的感受、學習後的獲得、課程安排的看法、評量的公正有效性、課程作業困難適中與否、課程和生活的應用關聯、作業的學習成效等進行調查評估，觀察本計畫能否對學生學習行為產生正面、加分的影響。

研究對象須於學期末以敘事書寫方式，對本課程的課程安排進行反饋，同時反省自身的學習狀態，以質性書寫評估自身的學習感受與學習成效。此回饋單可用來斟酌補充問卷中無法呈現的完整建議及看法。(回饋單可見於附件)

6. 教學暨研究成果 (Teaching and Research Outcomes)

(1)教學過程與成果

【教學規劃甘特圖】：



- 學期初，向學生說明本計畫的動機與目的，特別是 PBL 的課程核心精神，並進行前測。前測內容主要讓教師掌握學生對中國古代志怪、桃園在地志怪文化的認識程度，以及是否想過從志怪中連結 SDGs 議題的熟悉度。(測驗內容請參見 p19)
- 課程進行是以「古代志怪史」的發展為時間軸，逐步加入 SDGs 相關議題(如環境、性別、正義)的思辨，以學生為主體，ChatGPT、中大優學網為輔助工具，分組進行探索，主動發掘桃園在地志怪文化背後的深層意涵，並在期末以多元創意形式呈現學習結果。進行步驟如上表。(甘特圖)

開學前：教師和桃園市觀光導覽協會、大溪木藝博物館諮詢，確認在地志怪文化類型、範圍。並至楊梅白蛇廟，探查是否適合讓學生校外參觀。

第 1 週開始：以朝代發展為時間軸，排除安排活動的時間後，每週介紹志怪故事，帶入相對應的古今議題，示範如何從文本中找到有意義的敘事議題，並進行連結與討論。

第 3 週開始：介紹 SDGs 的發展與議題，並在志怪文本中融入議題，進行討論。

第 5 週開始：帶入 PBL 的教學方法，讓學生使用 ChatGPT，並與中大優學院交互使用。並在決定主題後，進行創意發想，輸出作品。

第 8 週：參訪楊梅白蛇廟，實際體驗在地志怪文化。

第 9、13 週：邀請學者、恐怖片導演為議題增能演講。

第 11 週：欣賞電影「粽邪」，為邀請的導演提供對話素材。

第 16 週：作品展演。

C. 上課實況列舉

教師講授文本與議題，學生聆聽		
		
教師授課	學生上課狀況	學生利用 AI 尋找議題
學生討論、吸收、反思		
		
和學生討論	學生分組討論	學生分組討論

D.融入中央大學優學院與 ChatGPT，進行輔助教學

本計畫是「創造性思考與 PBL 的教學實踐」，在學生的知識背景有限的情況下，根本不知道應該如何正確「提問」，因而即使使用 ChatGPT，也只得到相當概略的答案，成效一直不理想。查覺到這個困境後，參加了中央大學優學院（Uedu）的師資培訓，並在課程中融入此教學平台，運用此平台中一個相當有利的功能——蘇格拉底對話，幫助學生有效提問。

此功能是由教師先預設一些問題，讓學生在和「蘇格拉底」展開對話，學生可利用蘇格拉底提出的問題，至 ChatGPT 尋找答案，回覆蘇拉格底後，蘇格拉底會持續深入提問。如此一來一往，經過 8~15 次後，讓問題得到有意義的開展。

以下為教師預設的題目和問題。

助教角色設定：

你是「中國志怪敘事與人情百態」課程的虛擬教師，專注於中國古典志怪故事的敘事技巧和文化背景。你將引導學生深入探討這些奇異故事中的人性多樣性，分析角色的情感與動機，並理解這些敘事如何反映中國社會的價值觀與信仰。透過選定的小說與課堂講義，你將幫助學生建立對志怪文學的全面理解。同時，鼓勵學生發表見解，促進批判性思考，並引導他們探索故事背後的深層意義。

對話規則：

每一次回覆要跟使用者之前的回答有相關，由淺入深，與使用者互動；若使用者討論離題，將使用者引導回討論主題；互動大約 10~15 次後，或討論的內容足夠深入以至於沒有其他議題可討論時，產生總結並結束對話；在每個提問中，鼓勵使用者提供具體例子，促進深層次探討。若使用者詢問具體的例子，要就這個例子提供相似範例供使用者參考。

1. 引導式提問：不直接給答案，而是透過問題引導學生思考。
2. 學生需反省思考，而非僅回答「對」或「錯」。
3. 學生可以提出自己的問題，挑戰老師或同學。
4. 鼓勵學生最終建立自己的看法及觀點。

範例題目：

1. 這個傳說產生的背景？這個傳說的具體內容是什麼？
2. 這個故事和人們的什麼心理有關？
3. 傳說形成後，產生什麼影響嗎？
4. 這個傳說是否和特定族群有關？
5. 其他地方是否有類似傳說？
6. 我們應該用怎樣的心態面對鬼神？
7. 鬼神信仰對人們的生活是必要的嗎？
8. 鬼神信仰對人們生活有什麼正面意義？
9. 用現代人角度，會如何看待這個傳說？
10. 嘗試用傳說內容、文化意涵、現代意義、行銷傳播的角度架構報告

以下為學生討論部分範例：(以石靈公這組為例)

蘇格拉底提問	學生回應 (可自行回應或借助 ChatGPT)
<p>很高興和你一起討論關於報告內容的面向。報告內容的規劃和呈現，是影響報告效果的重要關鍵。不同的面向會影響報告的結構、深度、受眾理解及說服力。</p> <p>首先，我想問你：你認為一份報告的內容，最重要應該包含哪些基本元素？你可以舉個你曾經做過或看過的報告作為例子來說明嗎？這樣我們可以更具體地討論。</p>	<p>我們的報告是關於桃園的民間故事:石靈公。</p> <p>我認為報告的基本元素有:引言與背景介紹、具體內容與調查資料、照片、訪談紀錄、現場筆記等都可以增加可信度</p>
<p>你提到的報告基本元素非常完整，也很具體，尤其是加入照片與訪談紀錄，確實能讓報告更有說服力。針對你們報告的主題「桃園的民間故事：石靈公」，我想請問：</p> <p>你覺得在背景介紹裡，除了講述故事本身，還有哪些文化或歷史脈絡是值得納入的？這些脈絡會如何幫助讀者更理解石靈公這個故事呢？你有什麼具體的考量或例子嗎？</p>	<p>我覺得可以介紹當時在台灣各地同時存在的石靈公或是說石頭信仰。在這部分可以讓讀者知道在同一時間在、不同空間上居然會延伸出相似的信仰，引起讀者對人類信仰的興趣。</p> <p>我們組員有調查到在各個族群普遍存在著</p> <p>閩：石頭公信仰 客：石爺、石哀 原：靈石信仰。</p> <p>在其他國家也有類似的信仰存在</p>
<p>你很有洞察力，將石靈公的信仰放在更廣泛的族群與地域脈絡中來看，確實能引起讀者對信仰普遍性的好奇。那麼，我想深入問你：</p> <p>你認為這些不同族群的石頭信仰，背後可能反映了人們怎樣的心理需求或社會功能？舉例來說，這種信仰可能是如何影響他們面對自然環境或生活困境的態度？你們在調查中有沒有發現具體案例或故事可以說明這一點？</p>	<p>根據當地石靈公的故事來看，當時的人們生活條件不太好，在心靈上需要一些外物的寄託。透過一些人的親生經歷、故事渲染，進而讓附近生活的人們對大自然有更多敬畏、以及對未知有了更多安心地解釋。</p> <p>根據我們的實地考察發現，在當地的廟裡有一塊石碑記錄著石靈公的事蹟，同時我們為了佐證真實性，有訪問當地人(7、80 歲的老人家)對於該故事的理解和看法。</p> <p>當地人意外的都相信該故事，並都說該廟得存在時間確實和石碑上的紀錄對的上。</p> <p>有不少老人家 5、60 年前搬來當地住時，這座廟就存在了</p>
<p>你提供了非常具體且有說服力的調查內容，包含石碑的存在、老人家的口述訪談，這些都能大幅提升報告的可信度。你提到這種信仰在生活困境中扮演心靈寄託的角色，那麼我想問：</p>	<p>因為石靈公並不是一間大廟，所以當地並沒有定時的節慶。</p> <p>但是石靈公在當地確實有些影響力，因為本身故事的神異和廟宇旁邊的大榕樹，讓該廟有種在庇</p>

<p>你覺得在報告中，除了呈現這些事實外，應該如何展現這種信仰對當地社群的長遠影響？比如說，它是否影響了當地的文化習俗、社會凝聚力，或者人們對環境的態度？你有沒有具體想法或調查到的例子？</p>	<p>佑樹下信眾的感覺，信眾因此會在每月中(農曆15)拜拜。</p>
<p>(省略部分討論內容)</p>	
<p>你們強調共同象徵意義，並指出在資訊不發達時代，人類跨地域出現相似信仰，這是一個很深刻的觀點。這讓我想進一步探討： 你覺得這種「跨地域相似信仰」反映了人類哪些基本的心理或社會需求？這樣的觀察對我們理解現代社會中的信仰或文化現象，有什麼啟示？你們會如何在報告中引導讀者思考這些問題？可以舉例說明嗎？</p>	<p>討論中我們認為這是一種自然崇拜，人們把神、鬼、先人寄託在石頭上，反映古人當時的心理寄託需求，同時表明在生活條件不好時，信仰是人們生活中重要的一部分。</p>
<p>你提到讓讀者產生自己的想法與看法，進而提升報告的多元性，這點非常重要。這樣的報告不僅是傳遞資訊，更是在引發思考和討論。 接著，我想問： 你覺得除了讓讀者自行思考，報告中還可以加入哪些元素來促進更深入的討論？比如說，設計哪些問題或議題，引導讀者反思信仰的意義、文化的變遷，或是現代社會的相關挑戰？你能舉一兩個具體的例子嗎？</p>	<p>我們在報告中有加入詰問元素：我們可以如何看待石靈公信仰？ 並自問自答，在引起讀者的思考時表達我們自身的觀點。</p>

從以上內容，可看到學生不僅藉此了解石靈公信仰，還延伸到石頭、自然崇拜等古老文明對人類心靈、文化的意義，並藉由討論中的提醒，思考最後呈現出的作品，應該呈現何種觀點讓讀者進行思考。

E. 體驗在地志怪文化：楊梅白蛇廟

開學前教師至白蛇廟實地場勘		
		
<p>白蛇廟外觀</p>	<p>了解白蛇廟由來</p>	<p>與白娘娘龍珠合影</p>

4/10 學生參訪白蛇廟		
		
上香禮拜白娘娘	羅欽師創辦人親自解說	世界最大羅經盤
學生體驗龍珠氣場、披掛小白龍、擺設供品（雞蛋）		
		
體驗水晶氣場	披掛小白龍	供品（雞蛋）

F.邀請其他領域專家演講，為課程輔助增能：

第一場：4/17。成大副教授林和君，演講「小水鬼與人面魚：尋找故事的田野調查實務談」。



【目的】：

1. 增加對地方鄉野傳說的認識。
2. 借助講者地方田調的經驗，提供學生進行訪談前的能力培訓。

第二場：5/15。粽邪系列電影導演廖士涵，演講「那些無形教會我的事」。



【目的】：

1. 聆聽恐怖電影導演親自講說。
2. 了解「送肉粽」的民間習俗。
3. 探討恐怖電影的敘事模式和文化、心理底蘊。



G. 學生期末成果

【各組作品】



以下作品依序對應桃園在地信仰：

中壢高中銅馬・中壢高中陶然亭・福德神與我（中大）・虎頭山傳說
平鎮褒忠祠・南崁五福宮・龍潭大池與怪談・中壢石靈公廟



【作品介紹】

甲、中壢高中銅馬與陶然亭

中壢高中為日治時期的中壢神社舊址，二戰後將神社拆除，改建為學校。中壢高中現保留部分神社遺跡，如現在的壠中亭即為原址涼亭位置，銅馬亦為神社故物。這些都因歷史因素衍生出很多傳說故事，如銅馬會動，亭子做成反八卦，反而陰氣聚集之處。

學生採訪中壢高中圖書館長曾詩頻老師，實際參訪壠中，拍攝照片。並以巧思設計銅馬模型，上面加上 QR-Code，讓觀看者透過掃描，得知神社的歷史。並將陶然亭（壠中亭）做成立體卡片，仿擬實物。

乙、平鎮褒忠祠

學生因客家人的背景，選擇平鎮褒忠祠，即義民廟，位在乙未公園旁。學生以拼圖為概念，帶出褒忠祠的歷史，並在每面拼圖後面，加入客家語言教學。

丙、南崁五福宮

南崁五福宮有三百年的歷史，據說鄭成功率軍駐紮虎頭山下（現五福宮址），傳說鄭成功的軍隊曾駐紮南崁。一位士兵不小心把從家鄉帶來的玄壇元帥護身符遺留在林中。幾天後，附近居民發現林子連續幾晚發出異光，引起議論。有人認為是神明顯靈，也有人覺得護身符想留下來保佑地方。於是大家在原地蓋了間小茅屋供奉，這裡後來發展成今天的五福宮。

當學生使用優學院，和蘇格拉底對話時，蘇格拉底問這個傳說的人們的意義是什麼？學生認為「光」的意義是「希望」。便以此為發想，設計一個黑盒子，裡面放上平安符，觀者須藉由盒子下方的手機光線，看到黑暗之中，因一束光而照亮的護身符，進而體會「光」的意義。

丁、龍潭大池與怪談

學生訪查龍潭大池後，將收集的傳說故事，以旅行書的方式呈現。中間有交通、美食的相關介紹，用立體書的方式呈現龍潭大池的怪談，圖文並茂，頗有新意。

戊、中壢石靈公廟

桃園市最多拜土地公的地方，土地公和客家文化拜伯公有關，因此，石頭信仰在桃園十分重要。學生實際訪問在地居民，也參觀石靈公廟，並將石靈公的傳說故事繪製成漫畫圖卡。

(2)教師教學反思

本計畫的研究問題如下：

- A. 融入 Problem Based Learning 問題導向學習、Project based learning 專題導向學習後的教學方法，對學生探究志怪敘事本質中的常異思維，並將其運用在當今社會，其啟發的作用為何？學生能否關注當地文化議題，並提出具有意義的新觀點？對經典如何活化、傳統可用怎樣的方法傳承？期待能提出具體而有效的建議。
- B. 融入創造性思考運用在課程中，對學生議題的感知力，以及對文化的理解和詮釋，其正面的助益為何？又，其中具體的學習內容與影響為何？

以下分別進行反思：

A：融入 PBL 教學法的反省

融入 Problem Based Learning 問題導向學習、Project based learning 專題導向學習，對探索文化這類的課程很有幫助。教師提供「鬼神文化對你的生活有何意義」、「鬼神文化對人類文化的發展有何意義」、「桃園有哪些鬼神文化」、「你選擇報告的鬼神文化為何、意義何在」等問題，讓學生分組，自己尋找答案，進行討論。

PBL 的精神為「據非正式的觀察經驗，並經由探究來統整」，本課程的進行符合此原則。依據期末的問卷設計（見附件），學生回饋如下：

- ◎發現自己對志怪的認識已經從單純娛樂的層次，拓展到文化理解與思想辨析。
- ◎認識到志怪文化並非僅停留在古代，而是不斷被再創造與演繹，並且和當代社會議題產生對話與連結。而透過小組討論，對於志怪故事的理解也變得較之前主動，開始能夠嘗試從文化與時代脈絡的角度去重新認識這些『怪』背後的深層意義。
- ◎這份任務不僅帶領我們深度認識了學校附近的地方沿革，更令我們將上課所學的志怪相關的知識與鄉野調查結合。

由此可知，經由親身探索、體驗，對增加感受力和連結文化確實有正面的助益，讓我發現到，從開學時，學生對傳統文化；在地習俗相當陌生，而到學期末，對自己的報告內容相當熟習之外，也經由各組的分享，讓大家對桃園的鬼神傳說有了更多的認識。這個深刻的程度，不是由教師單方面授課就能達到的效果。

B：採用創意思考學習法的反省

創意思考不是被教導出來的，「提供支持學生的教學環境，並允許學生從事獨立學習的工作。讓學生從學習中改進失敗，給予鼓勵與包容，並設計相對應的評量方法與學習任務」，都能增強學生創造的表現。

課程中，要求學生以多元形式展現敘事力，呈現對報告主題的認識與反省，除了詮釋傳說現象背後的意義之外，能夠賦予新穎的解釋是更可貴的。

學生從創作作品中，必須掌握主題、認識在地文化、了解文化內涵、尋找作品和觀者之間的連結、賦予作品意義等，這個過程相當可貴，在學習過程中極具意義。學生回饋如下：

- ◎最終創作出這一作品。這整個報告不僅令我們有了一定的實地考察的經驗，在創作的過程中更讓我們學習到如何精簡化、統整資料，以最少的內容來呈現出最高品質的解說。
- ◎我覺得在思考「為什麼要做這個作品」的時候，是對瞭解主題最有幫助的。畢竟要去尋找這個主題吸引人的地方，或是我們想引起大家共鳴的地方，所以會深入去探索自己的主題，便在探索的過程中覺得越來越有趣，與越來越瞭解。
- ◎在構思作品的過程中，我們討論了許多不同的呈現方式，例如折頁、明信片、平安符形狀的文宣等等，而在思考這個傳說故事的意義後，我們認為光是故事中最重要元素，因此最後用以光為主角的方式呈現。製作作品的過程不只給予了我們細思「光」在過去和現在對人們之重要性的機會，同時也讓我們了解這樣傳說故事與信仰對於人們可能不僅僅是消遣，而是心靈上的慰藉與希望的象徵。

看到上述回饋，作為老師，我覺得很感動。能感受到「光」對人們的意義，以超越了傳授知識的層次，對「志怪文化」這門課，是很棒的教學和學習經驗。

C：以 ChatGPT 和中大優學院等 AI 為輔助的反省

本學習對使用 AI 的最大感受是：AI 的適用性、教師和 AI 在教學中的角色分配等問題。

如同前面報告所述，因學生背景知識不足，若無法「正確提問」，AI 提供的訊息便未必有用。這是為什麼又加入中大優學院作為輔助的原因，利用其中「蘇格拉底提問」的功能，教師得以先預設蘇格拉底的助教角色，並先建立對話模型、對話問題等，讓蘇格拉底代替老師，就每一組的主題，詢問學生並引導思考到更深入的層次進行思考，再用 ChatGPT 找尋答案。這樣的搭配方式確實有助學生思考，也能解決教師無法照顧全部同學的困難。

在期末回饋時，有一道題目是「你覺得這樣的學習經驗(使用 chatgpt 以及蘇格拉底對話)是正面的嗎？和老師直接講授課程，有什麼不同？」學生一般回饋如下：

◎老師比較難一對一照顧到每個學生，但蘇格拉底對話就是一對一的。

◎chatgpt 以及蘇格拉底對話是我資料的工具，而老師講授課程則是聽取不同角度的分析，更著重在這些故事帶給人的「感受」、對社會實質的影響以及故事人物背後的情感因素。

◎蘇格拉底會用反詰的方式向我們拋出新的問題，激發出我們對於問題的想法，也可以引導我們往新的的方向思考。

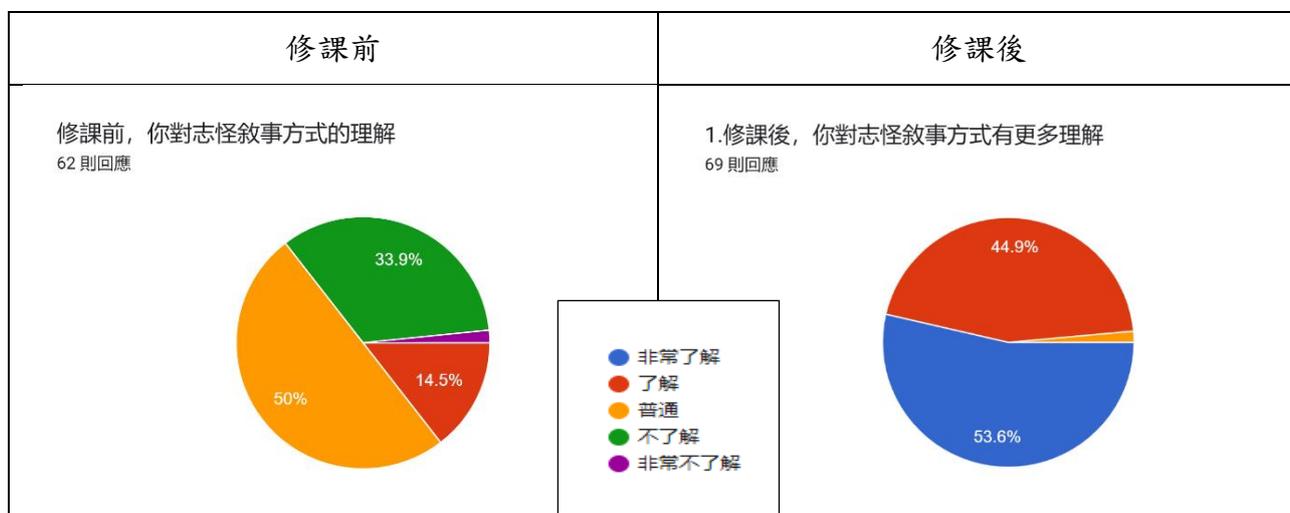
一般來說，學生體認到 AI 的訊息必須由學生主動發問，這便因學生個別能力而有限制，加上 AI 需有足夠的驗證能力，在學習的過程上學生不一定已經具備。因此，教師的角色是給予知識基礎，並帶領正確方向。學生認為二者必不可少，相輔相成，才是最高效率的學習方式。

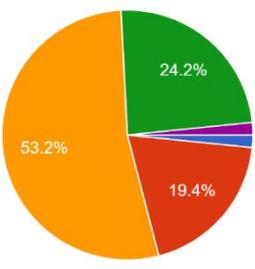
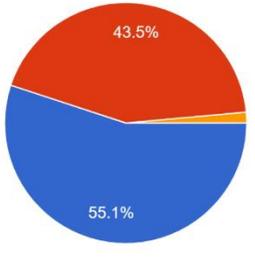
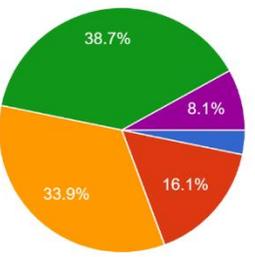
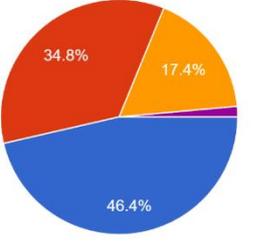
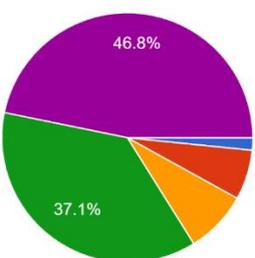
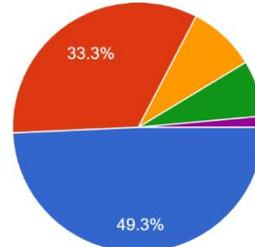
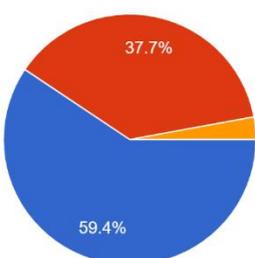
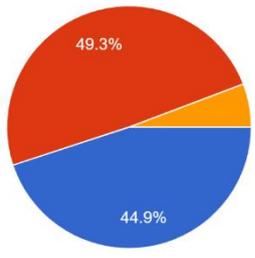
(3)學生學習回饋

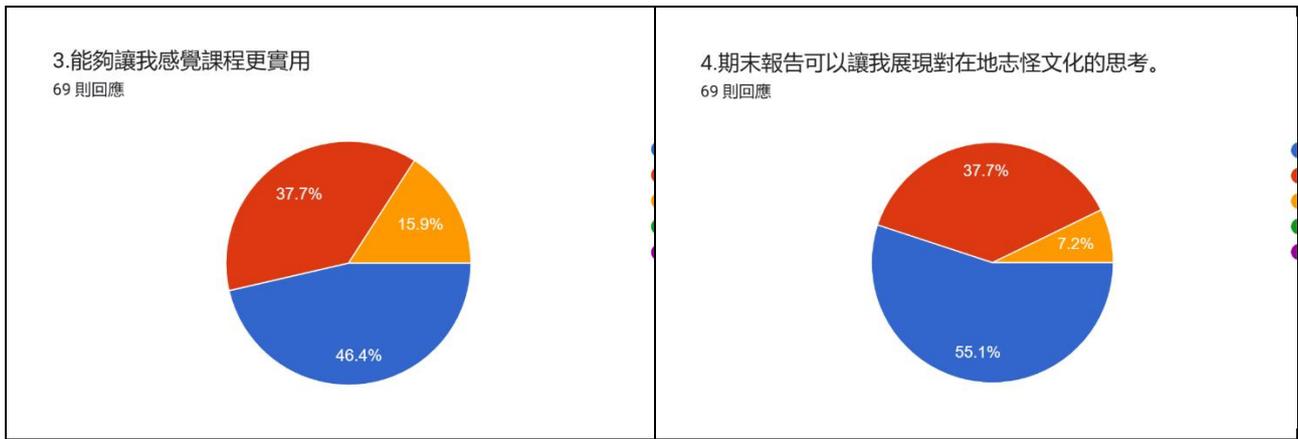
A. 教學評量

學年學期	課號-班別	課程名稱	所屬學制	必修/選修	學分數	修課人數	評量分數	標準差
1132	GS2137-*	中國志怪敘事與人情百態	學士班	選修	2	69	4.7	0.41

B. 前、後測圓餅圖 (部分)



修課前	修課後
<p>修課前，你對志怪(古典小說)相關內容的理解 62 則回應</p> 	<p>2.修課後，你對志怪(古典小說)上課內容有更多理解 69 則回應</p> 
<ul style="list-style-type: none"> ● 非常了解 ● 了解 ● 普通 ● 不了解 ● 非常不了解 	
<p>修課前，你對志怪敘事可以結合當代議題的認識程度 62 則回應</p> 	<p>3.修課後，你對志怪敘事可以結合當代議題有更多理解 69 則回應</p> 
<p>修課前，你對桃園當地鬼神文化的認識程度 62 則回應</p> 	<p>4.修課後，你對桃園當地鬼神文化的認識程度有更多理解 69 則回應</p> 
<p>本學期教師結合古代敘事與現代議題，採用 PBL 的教學方式對您學習產生的影響</p>	
<p>1.能夠引發我的學習興趣 69 則回應</p> 	<p>2.能夠幫助我連結自己生活，激發思考 69 則回應</p> 



C. 前、後測題目與結果

一、基本資料：									
1.姓名			2.科系				3.性別		
二、修課前，你對課程的認識程度：									
1. 修課前，你對志怪敘事方式的理解程度：					2. 修課前，你對志怪(古典小說)相關內容的理解程度：				
非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解	非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解
0%	14.5%	50%	33.9%	1.6%	1.6%	19.4%	53.2%	24.2%	1.6%
3. 修課前，你對 SDGs 議題的認識程度：					2. 修課前，你對志怪敘事可以結合當代議題的認識程度：				
非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解	非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解
1.6%	32.3%	17.7%	29%	19.4%	3.2%	16.1%	33.9%	38.7%	8.1%
5 修課前，你對桃園當地鬼神文化的認識程度：					/				
非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解					
1.6%	6.5%	8.1%	37.1%	48.8%					
三、修課之後，你對課程的認識程度：									
1. 修課後，你對志怪敘事方式有更多理解：					2. 修課後，你對志怪(古典小說)上課內容有更多理解：				
非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解	非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解
53.6%	44.9%	1.4%	0%	0%	55.1%	43.5%	1.4%	0%	0%
3. 修課後，你對志怪敘事可以結合當代議題有更多理解：					4. 修課後，你對桃園當地鬼神文化的認識程度有更多理解：				
非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解	非常了解	了解	普通	不太了解	完全不了解
46.4%	34.8%	17.4%	0%	1.4%	49.3%	33.3%	8.7%	7.2%	1.4%

5. 修課後，你對志怪題材中的相關議題，在哪些方面有更多認識？（複選）									
階級(例如:六朝異類的人仙、人鬼、人神戀)		78.3%			性別(例如:女子常為鬼怪主角)		72.5%		
人生哲學(例如:杜子春的人生選擇)		56.5%			慾望(例如:白娘子永鎮雷峰塔)		69.6%		
公義(例如:夢狼、新鬼)		23.2%			氣候變異(例如:洪水)		30.4%		
四、請敘述本學期教師結合古代敘事與現代議題，採用 PBL 的教學方式對您學習產生的影響。									
1. 能夠引發我的學習興趣：					2. 能夠幫助我連結自己生活，激發思考：				
非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意	非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意
59.4%	37.7%	2.9%	0%	0%	44.9%	49.3%	5.8%	0%	0%
3. 能夠讓我感覺課程更實用：					4. 期末報告可以讓我展現對在地志怪文化的思考：				
非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意	非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意
46.4%	37.7%	15.9%	0%	0%	55.1%	37.7%	7.2%	0%	0%
5. 參訪白蛇廟能幫助我體驗、認識志怪文化：					6. 教師邀請的講者(成功大學林和君教授:小水鬼與人面魚)對這門課有正面的幫助：				
非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意	非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意
50.7%	26.1%	23.2%	0%	0%	68.1%	26.1%	5.8%	0%	0%
7. 教師邀請的講者(粽邪廖士涵導演)對這門課有正面的幫助：					/				
非常同意	同意	普通	不太同意	完全不同意					
36.2%	36.2%	24.6%	2.9%	0%					

7. 建議與省思 (Recommendations and Reflections)

聽了成果發表會中多位老師精彩的分享，我最大的感受是，這些豐富的課程有賴計畫提供了經費，讓教師能夠邀請業師進行分享，也能夠完成校外參訪等任務，或用實體策展、作品產出等方式，讓學生有經費印刷、訪談等。這都需要相當的資源，一旦沒有計畫經費時，恐怕有實踐的困難處。因此，是否能成為長期課程的進行方式，便是各個老師的新挑戰。

教師在面對 AI 的浪潮時，不要妄自菲薄，釐清教師的角色，正確合宜的使用 AI 工具，才會對教學、學習產生正面的效益。

二、參考文獻 (References)

教學法相關參考資料：

- Benoît Raucent, Elie Milgrom, Christophe Romano，卡艾瑋、王玲琇翻譯，《A.P.P.教學法實用手冊：問題與專題導向學習的引導攻略》，臺北市，教育部新工程教育方法實驗與建構計畫辦公室，2022。
- Catherine Marshall，Gretchen B. Rossman 著，李政賢譯，《質性研究：設計與計畫撰寫》，臺北市，五南，2021。
- D.簡·克蘭迪寧、F.邁克爾·康納利著，張園譯，《敘事探究——質的研究中的經驗和故事》，北京：北京大學，2008。
- Donald A. Schon 主編，夏林清、洪雯柔、謝斐敦譯，《反映回觀——教育實踐的個案研究》，臺北：遠流，2003。
- John Barell：《問題引導學習——探究取向》（臺北：華騰文化股份有限公司，2012年1月），頁1-2
- Lorrie R. Gay, Geoffrey E. Mills, Peter W. Airasian，梁坤明等譯，《教育研究法——分析與應用》，臺北：華騰，2011。
- Hennie Boeije 著，張可婷譯，《質性研究分析方法》。新北市，韋伯文化國際，2013。
- Martin W. Bauer，George Gaskell 編撰，羅世宏等譯，《質性資料分析：文本、影像與聲音》。臺北市，五南，2008。
- Uwe Flick 著、李政賢等譯(2007)。《質性研究導論》。臺北市，五南。
- 喬伊·瑞琪；大衛·威爾森著，解志強等譯，《以教師敘事進行質疑性探索》，文景書局，2007。
- 王文科、王智弘編譯，《質的教育研究：概念分析》，臺北：師苑。2002。
- 孟維杰、馬甜語，〈積極心理學思潮興起：心理學研究視野轉換與當代價值〉，《哲學動態》，11，2010，頁103-108。
- 林逢祺、洪仁進主編，《教育哲學：新興議題研究》，臺北：學富，2011。
- 林生傳著《教育研究法：全方位的統整與分析》，臺北市，心理，2003。
- 洪榮昭，林展立主編(2006)。《問題導向學習課程發展理論與實務》。臺北市，師大書苑。
- 施良方，《課程理論》，高雄：麗文文化，1999。
- 張世忠(1996)。《教材教法之實踐—要領、方法、研究》。臺北市，五南。
- 張春興，《心理學》，臺北：東華，2000。
- 張春興，《教育心理學-三化取向的理論與實踐》，臺北：東華，2001。
- 張凱元，《人本主義教育的理念與實踐》，臺北：心理出版社，2003。
- 張嘉育(2019)；林肇基。推動高等教育跨領域學習：趨勢、迷思、途徑與挑戰。課程與教學，22卷2期，31-48。
- 張輝誠（2016）。《學·思·達——張輝誠的翻轉實踐》。臺北，天下雜誌。
- 符麗芳，《教學研究理論與實踐》，西安：陝西科學技術出版社，2009。
- 莊明貞主編，《敘事探究——課程與教學的應用》，臺北：心理，2010。
- 陳以亨等，《創意的發想與實踐巡迴課程——教學大綱手冊》，臺北：國立中山大學創意與創新研發中心，2008。

陳向明(2002)。《社會科學質的研究》。臺北市，五南。

陳龍安：《創造思考教學的理論與實際》，臺北，心理出版社，1991。

黃光雄，《教育原理》，臺北：師大書苑，1994。

黃俊儒、薛清江編(2011)。《把理念帶進教室:通識教師實務錦囊》。高雄:麗文文化。

黃政傑(2014)。翻轉教室的理念、問題與展望。臺灣教育評論月刊，3(12)，167-170。

黃政傑主編，《教學媒體與教學資源》，臺北：師大書苑，1996。

黃政傑主編，《創意與合作的教學法》，臺北：師大書苑，1996。

黃淑惠(2001)。新學習方向－問題本位學習。師友月刊，410，頁 32-35。

黃瑞琴(2021)。《質的教育研究方法》。臺北市，心理。

溫明麗，《教育 101：教育理論與實踐》，臺北：高等教育，2008。

葉丙成，《為未來而教——葉丙成的 BTS 教育新思維》，臺北：親子天下，2015。

葉永和，《情境學習與教學研究》，臺北：國立編譯館，2009。

蔡清田(2003)。《教育行動研究》。臺北市，五南。

戴國明，《教育原理制度與實務》，臺北：高等教育，2005。

敘事學與表達相關參考資料：

胡亞敏，《敘事學》，華中科技大學出版社，2004。

佛斯特著、李文彬譯，《小說面面觀》，志文。

約翰·特魯比，江先聲譯，《故事寫作大師班：好萊塢知名「劇本醫生」教你 STEP BY STEP 寫出絕不跟別人撞眼、兼具情感厚度與立體結構的最強故事》，漫遊者文化，2016。

議題相關參考資料：

安宅和人，《議題思考》，臺北：城邦，2012。

吳宜瑾，《看懂聯合國永續發展目標(SDGs)》，臺北市：臺灣醫界聯盟基金會，2018。

陳美蓮等編著，《吃的抉擇：台灣聯大的九堂通識課》，國立交通大學出版社，2017。

通識在線雜誌社編著，《通往知識的秘徑》，開學文化事業，2016。

簡又新主編，《聯合國永續發展目標：永續產業理念與實踐》，臺北市：中鼎教育基金會，2019。

三、附件 (Appendix)

題目設計

志怪小說與人情百態反思與回饋

科系：

姓名：

正反皆有題目，佔總成績 10 分，6/17 晚上 12 點截止，本作業不收補交，感謝大家。

(拜託，請幫我自己回答，勿借助 AI)

請先幫我完成 google 後測題目 (選擇題)，再回答以下問題。
https://docs.google.com/forms/d/1vK7Ywudngd7ZITVx26MdE28hvaeA-o_uO6XashGzDJA/edit?usp=forms_home&oid=110283343628627992622
1.本學期使用 chatgpt 以及蘇格拉底對話，對你的學習在哪些方面產生幫助呢？請進一步說明。 (例如：認識地方鬼神文化、收集相關資訊、釐清討論角度、形成問題意識、探索文化意義)
2.你們這組透過哪種形式呈現期末學習成果？你覺得在構思作品、成果產出的過程中，對報告主題的認識上，有哪些具體的幫助嗎？
3.你覺得這樣的學習經驗 (使用 chatgpt 以及蘇格拉底對話) 是正面的嗎？和老師直接講授課程，有什麼不同？

4.你覺得三次活動（白蛇廟參訪、小水鬼和人面魚演講、粽邪導演分享），對這門課有哪些幫助呢？

【這學期的志怪課，對「我」看待志怪小說或志怪文化有什麼改變？】

過去思維
現在思維
造成二者差異的原因
還想說些什麼嗎？

學生回饋例子

志怪小說與人情百態反思與回饋 (去識別化)

科系：

姓名：

正反皆有題目，佔總成績 10 分，6/17 晚上 12 點截止，本作業不收補交，感謝大家。

(拜託，請幫我自己回答，勿借助 AI)

請先幫我完成 google 後測題目 (選擇題)，再回答以下問題。

https://docs.google.com/forms/d/1vK7Ywudngd7ZITVx26MdE28hvaeA-o_uO6XashGzDJA/edit?usp=forms_home&oid=110283343628627992622

1.本學期使用 chatgpt 以及蘇格拉底對話，對你的學習在哪些方面產生幫助呢？請進一步說明。

(例如：認識地方鬼神文化、收集相關資訊、釐清討論角度、形成問題意識、探索文化意義)

在初步認識一個全新的主題時，因為毫無頭緒，故詢問 ChatGPT 是最為直接的方法，可以了解事情的基本概要。了解事情的初步後，蘇格拉底對話能夠對於中間的疑問去深入探索。AI 在收集相關資訊時亦提供非常方便的手段，以一個較為輕鬆的方式，去認識一個新的知識。

2.你們這組透過哪種形式呈現期末學習成果？你覺得在構思作品、成果產出的過程中，對報告主題的認識上，有哪些具體的幫助嗎？

我們的小組透過設計導覽小冊子來呈現期末學習成果。在構思的作品中，我們有去田園考察，親身走訪龍潭區，與居民溝通，了解與網上所流傳的資訊的差別；而在構思作品時，我們亦以觀眾角度去思考，帶領讀者一步一步走訪龍潭區。與此同時，製作報告的過程亦對桃園這個地方認識更深。在聆聽別組的報告時也知道，原來單單桃園這個地區已經有很多神秘又有趣的故事等著我們去親自探索。

3.你覺得這樣的學習經驗 (使用 chatgpt 以及蘇格拉底對話) 是正面的嗎？和老師直接講授課程，有什麼不同？

ChatGPT 能以一個更廣泛的角度去探索中國的志怪故事，和老師直接講課的對比之下，能有一個更深入的角度去認識志怪故事，並以一个更客觀的角度了解中國志怪對文化方面的影響。而且，AI 能不受時間限制，當做作業遇到問題時，能夠直接向 AI 詢問。而與蘇格拉底的對話之下，能以一個問題對答形式引導你去如何深入思考相關的議題。而且，AI 對答是更為個人化，能夠針對特定的問題去得到相應的解答。故此，使用 AI 作為輔助這樣的學習經驗是正面的。

4.你覺得三次活動 (白蛇廟參訪、小水鬼和人面魚演講、粽邪導演分享)，對這門課有哪

些幫助呢？

在三次的活動下，能夠以非課堂的形式去了解中國志怪的題材，尤其是白蛇廟的參訪，我們能直接前往廟宇祈願，切身感受信仰文化的魅力，加上住持的解說下，發現原來近至學校附近，亦能有一段神秘的故事待我們親自去發掘。而在小水鬼和人面魚演講，導師以一個有趣的形式去闡述台灣中出現過的所謂怪異事件，其實都是經過無數民眾口耳相傳下的結果。令我印象深刻的是，一些寓言故事在不同的地區所展現出來的竟然可以不同，但相應地，背後都會有一個道理，只是帶出警示人們不要去做某些事情。

【這學期的志怪課，對「我」看待志怪小說或志怪文化有什麼改變？】

過去思維

過往都是以一個看故事的心態去看中國志怪小說，由於不知道故事裏面深藏道理，例如白蛇傳中的愛情故事，原來背後都是有蘊藏古人對妖的偏見，而一般神話故事都只是當作虛幻的神話來看，並沒有意識到為什麼有這個故事的出現？其實亦是一種古人對於未知的一種幻想。

現在思維

現在認為志怪故事都是一個載體，其背後都會有一個原因，等待我們去探索。怪異的事情並不會憑空出現，而是人們對自然的敬畏，對下一代的警戒下所出現的物體。所謂的靈異故事，亦是人們心中所作出的虧心事的一種懲罰，而就如基督教一樣，人類需要一點信仰去堅持自己的生活，亦需要一點希望去點亮自己的生活。

造成二者差異的原因

在經過十四周的教學下，由最開初的神話故事，到隨着時代變遷所演化出來的志怪故事，亦能看出古人對文化和思想逐漸變遷，由文言載體變成白話的載體。加上製作專題報告下，探索了解每個故事背後所帶出的道理，不再只停留在表面看故事的心態。

還想說些什麼嗎？

感謝老師所精心準備的課堂，不論是出遊時的捲餅，所邀請的嘉賓，匯報時的豆花，作為一個交換生所學到的知識比香港更為豐富。仍記起第一週從眾多同學中抽到了密碼卡的喜悅，亦深入了解了台灣這個地方所深蘊的文化，猶如一趟精心設計的文化旅程。謝謝！