


### 青年見學教學方案規劃表

課程名稱	軍跡外顯劇場地圖 - ○○○○○	設計者	金門高中蔡慧瓊
適用學齡	<input type="checkbox"/> 國中 <input checked="" type="checkbox"/> 高中	領域/科目	社會領域/地理科
實施年級	高一或高三	教學節次	共 2 節，共 100 分鐘
單元名稱	<p>本教案設計可以配合以下課程進行：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 普通型高級中學 三民版高一地理第一冊 第三章地理資訊與地理資訊系統-用地圖說故事 Story Map 與第九章田野實察</li> <li>2. 普通型高級中學 龍騰版高三選修地理一 空間資訊科技 單元五 空間資訊的實作-手繪家鄉尋寶趣</li> <li>3. 技術型高中東大版地理第一章讓地圖說話、第二章地理資訊系統、第三章田野實察、第五章生態景觀、第七章文化資產</li> </ol>		
結合社區	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 連子勻老師/忽悠旅行社</li> <li>2. 藍文佶老師/寓山文化工作室</li> <li>3. 李秉鈞老師/金門縣戰地史蹟學會</li> </ol>		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學生認識金門軍事營區及其歷史文化背景</li> <li>2. 培養學生的合作精神及創造力。</li> <li>3. 利用現場走讀和劇場地圖的繪製建立空間概念的建立並進行空間思考</li> <li>4. 能在同一個空間場域堆疊不同角色身分，理解幾何空間和社會空間的連結</li> <li>5. 能透過地圖設計呈現人文關懷的素養和空間思考的結果</li> </ol>		
核心素養	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。</li> <li>2. 社-U-B1 運用語言、文字、圖表、影像、肢體等表徵符號，表達經驗、思想、價值與情意，且能同理他人所表達之意涵，增進與他人溝通。</li> <li>3. 社-U-B3 體會地理、歷史及各種人類生活規範間的交互影響，進而賞析互動關係背後蘊含的美感情境。</li> </ol>		
結合議題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 閱讀素養教育             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)閱 U1 獨立蒐集資料、判讀不同文本的優劣，並整合、比對文本的觀點。</li> <li>(2)閱 U2 深究文本的內容並發展自己的詮釋，以此豐富自己的知識體系。</li> </ol> </li> <li>2. 戶外教育             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 戶 U1 善用環境議題，實地到戶外及校外考察，認識臺灣環境並參訪自然及文化資產，如國家公園</li> <li>(2) 戶 U2 從環境議題主動探尋生命的意義，具備分析與應用觀察所得的能力。</li> <li>(3) 戶 U4 透過自主行動，批判思考環境與人的關係</li> </ol> </li> </ol>		

教學設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與金門國家公園申請走讀場地</li> <li>2. 遊覽車與學生保險等庶務工作</li> <li>3. 教學資源準備：細字彩色筆 36 色組*5、A3 銅版紙輸出「軍跡外顯劇場地圖-○○○○○」模版圖*10、A3 戶外寫字墊板*10、A3 圖照彩色輸出與護貝張貼(附件一)、A1 牛皮紙*10、12 色彩色筆*10</li> <li>4. 課程流程與學生表現任務說明，發下學習單(附件二)，並進行學員 3 人 1 組分組</li> </ol>	5	開場說明完後請小組進行身分角色的選定
<p>二、引起動機</p> <p>金門歷經半世紀之久(1949-1992 年)的軍事戒嚴，這座島嶼曾經駐守過十萬大軍，亦曾發生轟動世界的兩岸戰事。軍人的進駐為金門塑造了與眾不同的文化風貌，更在本地留下許多珍貴的戰地史蹟。十萬大軍進駐金門的期間，軍方也與庶民有所互動，軍人不但成為金門人最大的經濟來源，更對島上的交通、水電等建設作出莫大貢獻。但相對的管制措施，也造成居民生活的衝擊。仔細檢視這些老營區，我們也可看出軍方與庶民的衝突性。例如，最早期的碉堡其結構是由花崗石條所砌成，這些花崗石條即是拆除民居的鐵證，記錄下了我們以前所看不見的歷史見證。由此可見，同一塊土地上有著不同身分及不同參與方式的生命故事在這裡交錯展演，因此本活動要大家帶著身分進行空間探索，並在此展演屬於各小組的「軍跡外顯劇場地圖-○○○○○」</p>	5	
<p>二、發展活動</p> <p>(一)活動一：湖下一營區(W027 據點)走讀</p> <p>邀請寓山工作室/金門國家公園解說員/金門縣戰地史蹟協會進行地景變遷、營區空間區位、地形地質、人工構造物等走讀導覽，讓小組可以根據預先設定的身分別進行資訊的擷取和提問。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在制高點利用國內線上開放圖台梳理湖下一營區範圍土地利用的歷史演變，並引導小組做土地利用和範圍空間變化的比對。(觀察重點：海岸林、海岸管制設施、防禦設施、地景改造、防禦植物、阻絕壕溝)→建立學生地景觀看的時間縱軸</li> <li>2. 從大小空間尺度來談營區空間配置與利用及軍事構造範圍的判定→建立學生地景觀察的空間概念</li> <li>3. 防禦牆的觀察與解說建立軍事地景多面向的觀看角度及各層面的影響</li> </ol>	50	老師要提醒同學在走讀的過程中同步並做好角色扮演準備。

<p><b>(二)活動二：在營區裡找「察」</b></p> <p>請小組整合設計的角色身分和走讀時所擷取的資訊，以角色身分的立場出發，進行提問力大爆發，練習在情境中提問可以帶來更多思考</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根據 5W1H、CAR 思考法(事件-反應-行動)，進行提問力大爆發</li> <li>2. 圈出 5 個與角色連結最深刻的提問</li> <li>3. 承上，進行提問解答(可以自行查找資料或詢問在場師長)</li> </ol>	10															
<p><b>(三)活動三：角色人物小劇場編纂 (身份/地點/時間/事件/情緒/五句話)</b></p>	10															
<table border="1"> <tr> <td>角色身分</td> <td>附近居民、阿兵哥、排長、巡視長官、構工人員、漁民、蚵民、其他_____</td> </tr> <tr> <td>基本資料</td> <td>請寫出該角色的年紀、個性、經歷等資訊，協助閱讀者更能融入情境</td> </tr> <tr> <td>空間點位</td> <td>請在地圖上標示五個該角色人物會出現的空間點位</td> </tr> <tr> <td>場景描述</td> <td>呈上題，請描述該點位中和人物、事件有聯結的空間場景或顯著地標</td> </tr> <tr> <td>時間</td> <td>寫下事件發生的可能時間點</td> </tr> <tr> <td>事件</td> <td>影響該人物有行為反應或者改變的事件</td> </tr> <tr> <td>情緒</td> <td>該角色身分對應世慶可能會出現的情緒反應</td> </tr> </table>	角色身分	附近居民、阿兵哥、排長、巡視長官、構工人員、漁民、蚵民、其他_____	基本資料	請寫出該角色的年紀、個性、經歷等資訊，協助閱讀者更能融入情境	空間點位	請在地圖上標示五個該角色人物會出現的空間點位	場景描述	呈上題，請描述該點位中和人物、事件有聯結的空間場景或顯著地標	時間	寫下事件發生的可能時間點	事件	影響該人物有行為反應或者改變的事件	情緒	該角色身分對應世慶可能會出現的情緒反應		<p>老師引導學生在角色演過程中體驗當時的情況及氣氛。</p>
角色身分	附近居民、阿兵哥、排長、巡視長官、構工人員、漁民、蚵民、其他_____															
基本資料	請寫出該角色的年紀、個性、經歷等資訊，協助閱讀者更能融入情境															
空間點位	請在地圖上標示五個該角色人物會出現的空間點位															
場景描述	呈上題，請描述該點位中和人物、事件有聯結的空間場景或顯著地標															
時間	寫下事件發生的可能時間點															
事件	影響該人物有行為反應或者改變的事件															
情緒	該角色身分對應世慶可能會出現的情緒反應															
<p><b>三、總結活動</b></p> <p>完成「軍跡外顯劇場地圖-○○○○○」的繪製與分享</p> <p>可以提供湖下一營區的 3D 模型及 3D 列印的成品供學生討論時使用</p> <div data-bbox="900 1191 1098 1393" style="text-align: center;">  </div> <p><b>四、延伸活動</b></p> <p>可以引導學生將「軍跡外顯劇場地圖」與 Story map 結合，讓地景價值可以藉由科技載體被更多人知道</p>	30															

學習 成果 評量 方式	一、表現任務：軍機外顯劇場地圖-○○○○○ 二、任務內涵： 1. 副標：根據指定人物的生命故事以第一人稱進行副標題的訂定 2. 點資料：在地圖上標示出五個指定人物的足跡及寫上相對應的對白 3. 人物素畫：根據訂定的角色進行人物速畫 三、評量規準				
	項目	副標(*2)	點位(*3)	對白(*3)	人物速畫(*2)
	優秀 (10分)	能設計一個可凸顯人物角色生命故事的副標題，且簡要說明副標與地方故事的關係，且具有創意與吸引力	能在地圖中做對應的點位標示，並圖示點位中的顯著地標(例：麥田、軌條砦、防禦植物、機槍)	對話內容符合該組設定的角色身分及時空背景，並能給人鮮明的印象	人物速畫的服裝、神情、年紀等要素能符合設定的角色身分
	良好 (8分)	能設計一個可凸顯人物角色生命故事的副標題	能在地圖中圖示點位中的顯著地標	對話內容符合該組設定的時空背景	人物速畫的服裝或神情或年紀符合設定的角色身分
	尚可 (6分)	副標未能與人物角色有所連結	能在地圖中做對應的點位標示	對話內容符合該組設定的角色身分	人物速畫無法提供更多非文字資訊
待加強 (3分)	未設定副標	未標示點位	對話設計與地景並無連結	人物速畫與角色及時空背景無連結	
參考 資料	1. 李秉鈞等(2015)。尋找金門老營區。金門縣。金門國家公園管理處、金門縣戰地史蹟學會。 2. 台灣國家公園資訊網。 <a href="https://np.cpami.gov.tw/">https://np.cpami.gov.tw/</a> (2023/04/13 搜尋) 3. 金門國家公園古寧頭區戰地文化景觀資源價值評估與分級治理先期規劃成果報告書。 4. 環境資訊中心。 <a href="https://e-info.org.tw/node/107308">https://e-info.org.tw/node/107308</a> 5. 金門戰地史蹟學會臉書粉絲團。 <a href="https://www.facebook.com/groups/414551348649841/?locale=zh_TW">https://www.facebook.com/groups/414551348649841/?locale=zh_TW</a> 6. 金門日報全球資訊網。 <a href="https://www.kmdn.gov.tw/">https://www.kmdn.gov.tw/</a>				

### 附錄一 湖下一營區 W027 據點

「湖下一營區」又稱 W027 據點在民國 40 年以後就有，只是資料很匱乏，目前最直觀的就是用老航照圖比對以前的狀態，在民國 68 年結束單打雙不打之後，國軍開始營區整建工程提升士兵居住品質，官兵以當地花崗岩與紅土沙地為素材，再佐以鋼筋水泥日以繼夜地趕工，當時為防止對岸的夜間偵搜，趕工的同時還得不時以 50 機槍做驅離，據點周邊亦設置以 5 公分鐵釘做成的釘板作防護。施工的疲勞加上緊張，曾有官兵趕工時不小心誤觸釘板受傷，導致工程延誤，遙想當時的過程可說極為辛苦。本據點位為金烈水道起始的第一個據點與水頭 W042 烈嶼虎堡據點遙遙相望，為堅守金烈水道的重要戰略位置。（資料來源：台灣國家公園資訊網。戰火後的溫度—湖下一營區）

本據點位於金門西北角，鄰近古寧頭，即古寧頭烏沙頭，位置在湖下往慈堤方向直走到底，w027 據點為金烈水道起始的第一個據點，與水頭 w042 烈嶼虎堡遙遙相望，為堅守金烈水道的重要戰備位置。據點配置火力主要為 90 高砲 2 門，另有有 75 山砲 1 門、57 戰防砲 2 門、60 迫砲 2 門、50 機槍 2 門、T74 機槍 2 門，於民國 88 年後增加防空 20 機砲 1 門，據點內另設有 514 觀測所，並多次擔任 90 高砲實彈射擊示範，據點當時武器裝備之強大與任務之繁重可想而知。

湖下一營區四周緊臨海岸線，當年兩岸緊張對峙，沙灘退潮仍可看見許多防禦設施軌條砦，現保留成為觀光重要的資產，海岸重重疊疊的地雷均已清除，並由金門縣林務所進行植樹造林復育。這裡擁有大片純淨的沙灘，一處絕佳海岸眺望及觀賞景點；如今神秘面紗揭開，夕陽西下時會是一處吸引遊客駐足賞景、休憩的好景點，歡迎對金門這個曾為前線戰地的小島有興趣的遊客，有機會登島一遊，讓營區以新的面貌和大家分享 60 年的戰地風雲歲月。。

### 附錄二：阿兵哥日記

日記一：我恨花崗石！（資料來源：金門戰地史蹟學會臉書粉絲團）

對金門的記憶，必須從可惡的花崗石談起。新兵戰士的我，連續三天起床撞的眼冒金星—因為上鋪距離花崗石壁不到 40 公分，這是花崗石之痛。初來乍到水土不服，某夜高燒不退，先送長江門診部再轉花崗石醫院，昏睡一宿始見好轉，這是花崗石之病。結訓分發某離島，寢室又在花崗岩坑道內，而廁所是遠在蜿蜒曲折的坑道之外，人人每晚皆便宜行事於坑道內小解導致尿騷難忍，這是花崗石之臭。隨著部隊移防進入另一花崗岩坑道，暗無天日外加潮濕異常，三個月之後軍用棉被發霉害我差點被記過，這是花崗石之溼。還有至今不得其解，那處夜半傳來敲打聲的某坑道辦公室，這是花崗石之魅。

痛、病、臭、溼、魅，五苦記憶，能不怕花崗石嗎？

恰恰相反，正因為有這些記憶，所以我（們）才由恨生愛！因為曾經的刻骨銘心，所以更對花崗石有著深厚感情。也許是被虐待狂，也許是斯德哥爾摩情結，但麥克阿瑟的註解更好：「如果你想花 100 萬買我的軍旅回憶，我、不、願、意！」

（資料來源：金門戰地史蹟學會臉書粉絲團）

**日記二：做苦工的性幻想**（資料來源：金門戰地史蹟學會臉書粉絲團）

我們 158 師（烈嶼師）師步 4 營從 75 年開始仰攻山頭，將整座烈嶼公墓裡的大二膽戰役烈士墓全部打掉重建，然後再翻過山頂造了一座可以避彈的超大聖火台，完工之際，各連所有圓鋸都磨損到呈 T 字形。師長看我們構工成效良好，就把全營又調到師部門前，下令為戰搜連的 M24 戰車以混凝土灌漿方式鋪一條高品質戰備道，開工時師長還親自集合各連幹部訓話以示慎重。

我的日記裡恭錄了他當時的訓詞："現在水泥、石頭、沙子都已經為你們準備好了，就像女人脫光了衣服，就等著你們上了!"

就在這樣低俗的精神動員下，我們又開始挑燈夜戰了... 當年的外島兵真是口憐啊！



**附錄三：不一樣的世界**（資料來源：金門日報全球資訊網

<https://www.kmdn.gov.tw/1117/1271/1277/553197/?cprint=pt> )

爺爺提起：民國三十八年，共軍趁著月黑風高，躡手躡腳的從古寧頭登陸，開始了一段空前未有的大混亂，國軍發現後，立刻派出大軍，和共軍打了起傳說中的「巷戰」，大家都東躲西藏，只要有個風吹草動就會開始掃射。我好奇的問：「那不就像我們現在玩的躲貓貓

嗎？」爺爺苦笑著說：「是啊！只是當時可怕多了，只要一看到人影，雙方就會不分青紅皂白打得兵荒馬亂，據說當時古寧頭橫屍遍野、血流成河。」和爺爺聊完後，我踏上古寧頭的土地，再看看現在的自己，也常和朋友們打起「巷戰」，那時笑聲如雷，樂趣無窮，想起以前，對比之下，是多麼截然不同啊！同樣的場景，卻是兩個不一樣的世界。

當時，國軍為了要做工事，把墓碑、宗祠、每家大門，甚至連古寧國小都被拆個精光，我心想，真是太恐怖了，一夜之間，學校化成了一片光禿禿的空地，家中的大門也像變魔術般消失得無影無蹤，我心裡不免產生一些疑問，難道居民們都不會擔心小偷嗎？爸爸笑著回答：「從前因為交通不便，所以村與村之間不常往來，而村裡的人們彼此都很熟悉，大家都敦親睦鄰、守望相助，因此不常有小偷。」

爺爺曾經提起小時候，有一次，他正在門前玩耍，忽然聽到「噏 | 噏 | 噏」的警報聲，警覺性高的爺爺馬上就聯想起了砲彈，於是他拔腿就跑，用盡全身的力量努力衝刺，但爺爺的雙腿卻不聽使喚的發軟，可見當時的情況真是萬分危急，奶奶也說，當她聽見「咻 | 」的一聲，就不管三七二十一拖著弟弟往家中狂奔，奶奶也在家搭起了一個自製的防空洞，把沙子、蚵殼裝進汽油桶當作遮蔽物，我覺得這樣做好像在蓋秘密基地，但對當時的人來說，那可是在保護自己的性命，深怕一個不小心就弄丟了這條小命

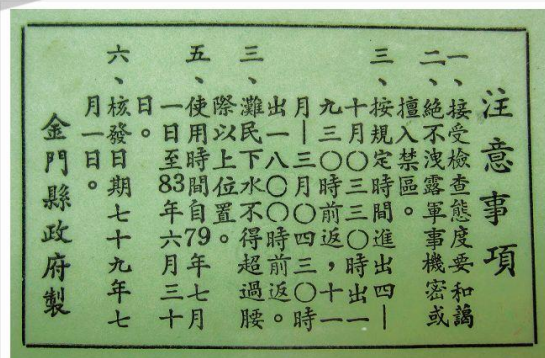
附錄四：是你們來了，我們才有限制的啊！（資料來源：金門日報全球資訊網）

蚵民下海，除了查驗是否為持證本人，需繳交蚵民證後才能放行。保管的蚵民證放置在崗哨簡易帶插座的木板上，編上流水序號，管制人員的出入情形。每一位蚵民應在規定的時間返回，從何處蚵管哨下去，依然還得返回原處取證上岸。但是軍方開放作業的時間，往往不是適合下海的區段，起早貪黑的蚵民，都是為了生計討海謀算，有一次陰天潮水已乾而天色未亮，哨兵遲遲不願放行，經過民眾的反覆央求，引起駐防的軍官出來咆哮斥責：

「你們說下海就下海，難道大海全是你們老百姓的嗎？」一位大膽的蚵民低聲回應說：「本來就是！是你們來了，我們才有限制的啊！」



<http://taconet.pixnet.net>



<http://taconet.pixnet.net>



附件一：「軍跡外顯劇場地圖-00000」學習單、地圖模板與評分規準

一、學習單

角色身分	附近居民、阿兵哥、排長、巡視長官、構工人員、漁民、蚵民、其他
基本資料與角色特質	請寫出該角色的年紀、個性、經歷等資訊，協助閱讀者更能融入情境
	1. 年紀：
	2. 學歷：
	3. 職業：
	4. 家庭人口：
	5. 個性：
	6. 工作經歷：
	7. 重大人生經歷：
8. 其他補充說明：	
空間點位	請在地圖上標示五個該角色人物會出現的空間點位，請直接標示在地圖模板上
場景描述	呈上題，請描述該點位中和人物、事件有聯結的空間場景或顯著地標，可以圖示或者文字敘述。
	1. 點位一：
	2. 點位二：
	3. 點位三：
	4. 點位四：
5. 點位五：	
時間	寫下事件發生的可能時間點
事件	影響該人物有行為反應或者改變的事件
情緒	該角色身分對應事件可能會出現的情緒反應  參考情緒種類：敬佩、崇拜、欣賞、娛樂、焦慮、敬畏、尷尬、厭倦、冷靜、困惑、渴望、厭惡、痛苦、著迷、嫉妒、興奮、恐懼、痛恨、有趣、快樂、懷舊、浪漫、悲傷、滿意、性慾、同情和滿足

## 二、地圖模板



### 任務說明

1. 副標：根據指定人物的生命故事以第一人稱進行副標題的訂定
2. 點資料：在地圖上標示出五個指定人物的足跡及寫上相對應的對白
3. 人物素畫：根據訂定的角色進行人物速畫

### 1958空照圖/金門古地圖

島嶼軍事化地貌改變 沿海壕溝與圍牆開闢界定領域 沿海沙岸列為禁止區



### 任務說明

1. 副標：根據指定人物的生命故事以第一人稱進行副標題的訂定
2. 點資料：在地圖上標示出五個指定人物的足跡及寫上相對應的對白
3. 人物素畫：根據訂定的角色進行人物速畫



### 三、 評分規準

項目	副標(*2)	點位(*3)	對白(*3)	人物速畫(*2)
優秀 (10分)	能設計一個可凸顯 <b>人物角色生命故事</b> 的副標題，且簡要說明副標與地方故事的關係，且具有創意與吸引力	能在地圖中做對應的點位標示，並圖示點位中的顯著地標(例：麥田、軌條砦、防禦植物、機槍)	對話內容符合該組設定的角色身分及時空背景，並能給人鮮明的印象	人物速畫的服裝、神情、年紀等要素能符合設定的角色身分
良好 (8分)	能設計一個可凸顯 <b>人物角色生命故事</b> 的副標題	能在地圖中圖示點位中的 <b>顯著地標</b>	對話內容符合該組設定的時空背景	人物速畫的服裝或神情或年紀符合設定的角色身分
尚可 (6分)	副標未能與人物角色有所連結	能在地圖中做對應的點位標示	對話內容符合該組設定的角色身分	人物速畫無法提供更多非文字資訊
待加強 (3分)	未設定副標	未標示點位	對話設計與地景並無連結	人物速畫與角色及時空背景無連結

附件二 金門戰地老照片

(請至雲端下載

[https://drive.google.com/file/d/1pcXrs0cf88CwJTaX63RyFjsFBkeFUXxV/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1pcXrs0cf88CwJTaX63RyFjsFBkeFUXxV/view?usp=share_link) )

看圖說故事



