

培養「跨文化能力」之通識教育課程設計與學習成效  
——以「創意日本——神話、傳說、鬼怪的文創」  
課程為例

**A Case Study of Course Design and Learning  
Achievement in the General Education Curriculum on  
the Cultivation of Cross-Cultural Competence:  
“Creative Japan: Cultural Creation of Mythology,  
Legends, Ghosts and Monsters”**

羅素娟

Lo, Su-Chuan

Author's Correspondence Information

作者通訊

**羅素娟 Lo, Su-Chuan**

Associate Professor

Center for General Education

China University of Technology

中國科技大學通識教育中心副教授

No. 56, Sec. 3, Xinglong Rd., Wunshan District, Taipei City 116, Taiwan (R.O.C)

## 摘要

在全球化的今日跨國界的知識整合與文化交融是不可避免的趨勢，跨文化能力培養更加重要。本研究以「創意日本——神話、傳說、鬼怪的文創」課程的創新教學設計，透過跨文化想像，從跨文化觀點重新詮釋創意的創新教學課程。參考新版布魯姆認知領域教學目標新修訂的理論內涵來設計教材、活動、評量，以田野調查、討論、做中學、課題解決等螺旋式混合教學法，搭配自編主題式教材的配合運用。強調知識的後設認知能力，導入課題解決導向學習模式及合作學習的精神，藉此建構屬於課堂中的學習共同體模式，以學習者自我評量的前後測成績比較及心得回饋等來分析學生的學習成效。

課程實踐結果證明：從學生的自我評量數字中發現透過這樣的課程設計，確實顯著達成提升學習成效的目的。從心得回饋的質性分析中發現，學生對自己的學習成果表示有成就感及榮耀感，並能反思臺灣文創的相關問題。其次，以跨文化能力為目標之通識教育課程設計，雖然在技能領域方面比較難深化，但在認知領域及情意領域方面則深具影響，特別是情意領域的目標達成與學生對課程的滿意度密不可分。由此，也可以推論這樣的通識教育的創新課程設計，確實有助促進跨文化能力的培養。

**關鍵字：**文化創意、日本神話、鬼怪、跨文化能力、傳說

# 培養「跨文化能力」之 通識教育課程設計與學習成效 ——以「創意日本——神話、傳說、鬼怪的文創」課程為例\*

## 壹、前言

### 一、研究背景與動機

在跨域的時代中，我們所面對的社會是一個多元文化價值並存的社會，身處在這樣的時代中的大學通識教育如何透過課程讓學生與國際接軌，這點似乎更顯其重要。因此，筆者希望設計一門融合日本理解教育、人格教養教育及美學教育的通識課程，透過課程設計連結臺灣與日本，利用外國語言與文化，教導學生最新有用的日本資訊，讓學生學到不只是知識而是能夠對他們人生觀、價值觀及專業背景都能有所助益的課程。然而，這樣的跨文化能力的培養在過去的通識教育課程中並不多見，過去較常見有的國際理解教育之通識課，多半是介紹各國某一領域之知識為主。然而，進入數位手機的年代，學生在學習知識的習慣上有了重大改變，因應這樣的改變，課程的設計與學習成效的連結更顯重要。

根據日本觀光局的統計調查是，臺灣是 2014 年最愛去日本的國家，訪日人次位居世界第一，高達 282 萬 9800 人。不過，國人雖然喜歡去日本旅行，多以採購日本可愛商品、品嚐日本美食、滿足自我實踐的小確幸為主要目標。日本真正的優點似乎並未深入了解。例如：自古以來，在文化傳承中走出新意，是日本人的強項。日本 311 震災後，一群返鄉投入重建的日本年輕人利用日本的傳統歷史文化從事文化創意，正形成另一種新日本文化。臺灣的通識教育課程若能將日本人利用歷史文化發展城鎮新意的內容編入課程。將有助臺灣學生的國際視野與文創能力的培養。另一方面如果能夠幫助臺灣年輕人學習體認自己的擁有，回饋社會，這才是大學通識教育「全人教育」的理想目標。據了解這樣的教材在臺灣目前還沒有。

---

\* 感謝《通識教育學刊》兩位匿名審查委員前輩及元智大學匿名審查委員悉心指正並給予許多寶貴意見，使得本文在內容論述上更顯縝密，謹致謝忱。

因此。筆者希望能設計一門這樣以培養跨文化能力的日本文化國際理解課程，並以實驗性教學，實踐、觀察學習成效。

## 二、研究目的及方法

課程設計的目的是促進學生的有效學習及教室的有效教學，並在學習的過程中達成某種能力的培養。因此，課程設計與學習成效如何產生連結，並達成提升學習成效的目標，是每位教師在做課程設計時最應重視的部分。尤其知識內容的評量藉由試題模式可以輕易測得，但跨文化能力就不是試題可以檢測瞭解的。因為能力素養重點不在學生的考試成績，而在於學生的學習行為與能力的成長。

本研究為瞭解課程設計是否能促使學生達成學習成效的提升，本研究不以考試成績的高低做為學習成效達成與否的指標，而是以課程執行過程中，學生從課程開始到結束所產出的各種學習成果（包括期中報告、手作成品、課堂討論及期末成果展等執行成果和學生自我評量問卷等等）來評量分析學生的學習成效。藉此分析做為改善教學與學習的一種系統化與科學化的憑據。

根據以上所述，本研究之研究問題如下：

- （一）問題一：透過這樣的課程設計，對於學生學習成效提升是否有幫助？
- （二）問題二：透過這樣的課程的設計，學生是否對這門課的學習感到滿意？滿意的原因為何？
- （三）問題三：透過這樣的課程的設計，是否有達成老師原本所設定的課程目標？

## 貳、文獻探討

愛因斯坦說：「想像力比知識更重要。因為知識是有限的，而想像力是無限，它包含了一切，推動着進步，是人類進化的源泉。」<sup>1</sup> 如何將想像力導入教學中是一件非常重要的事。想像力教育近年也備受推崇。其實想像力是一種與生俱來的能力，來自於認知能力的一種。美國教育哲學家 M. Green 認為想像力是一種將某事物視為可能是別種事物的能力，即一種發展新的觀點方式之能力。對於教育現場的教師，

---

<sup>1</sup> 見 Blenkinsop, S.編：《想像力教育－跟你想像的教育不一樣》，林心茹譯，臺北：遠流，2013，頁6。

想要營造想像力的空間，最能激發想像力的教室情境，應該是一種師生能共同合作、一起探索，從各自不同的生活世界中互相對話的空間。<sup>2</sup>

透過師生在課程中的相互對話，引發彼此對學習目標的想像與知識創新是「課堂學習共同體」的一環，然而，如何營造以課堂或教室來營造這樣的對話場域呢？「學習共同體」之父東京大學教育學教授佐藤學說：

要具體化實踐教室從「勉強」到「學習」的轉換有三個具體課題，第一，透過與「人事物」的相遇及對話，實現「活動式的學習」，第二，在於透過與他人的對話，實現「協同學習」，第三，在於擺脫儲蓄知識與技能的枷鎖，實現能夠表現、分享知識與技能的「學習」。<sup>3</sup>

由此可知，「課堂學習共同體」所建構的知識比起一般教學的成果展現上更顯寬廣，自由，具連結性。「課堂學習共同體」所促成的學習成就不單只是學生或教師個人一方，更能達成將知識與學校或社會連結的功能。只是「課堂學習共同體」的學習成效，特別是以「跨文化能力」為教育目標的「課堂學習共同體」的學習成效應如何呈現呢？

過去「跨文化能力」通常泛指「跨文化溝通能力」，不過作為通識教育一環的跨文化能力，通常不侷限在語言溝通教育上，反而更重視人格教養的養成。通識教育中的跨文化能力可以定義為是一種「思考異文化、欣賞異文化、運用異文化」之文化能力。<sup>4</sup> 由此可知，這是一種多元的綜合能力。尤其想像力與學習者的心智歷程有關係。<sup>5</sup> 因此，跨文化能力的養成內容不只是知識與技能的學習，更重視學生對應學習過程與認知變化的能力。

而過去與認知學習、學習者心智歷程相關之學習理論，最具影響力的當屬布魯姆（B. S. Bloom）等人 1956 年將教學目標分為「認知」、「技能」、「情意」三個範疇，其中，認知領域教學目標的又在分為六層次，即「知識」（knowledge）、「理解」（comprehension）、「應用」（application）、「分析」（analysis）、「綜合」（synthesis）、「評鑑」（evaluation）。但近年來，隨著認知心理學的發展，教育學家強調「有意義的學習」，布魯姆教育分類法也在 2001 年出刊修訂版（Anderson & Krathwohl, 2001）。將教育目標分類分成知識向度（knowledge dimension）和認知歷程向度（cognitive

<sup>2</sup> 楊忠斌、柯伯儒：〈M. Greene 的「想像力」觀點對教師推動閱讀教育的啟示〉，《台灣教育評論月刊》，第 4 卷，第 3 期，2015.3，頁 106-11。

<sup>3</sup> 佐藤學：《學習的革命》，黃郁倫、鍾啟泉譯，臺北：親子天下，2012，頁 55-65。

<sup>4</sup> 羅素娟：〈教養科目としての日本文化のコース・デザインと実践－異文化間能力の養成を目指して－〉，《台灣日語教育學報》，第 17 期，2011，頁 170-86。

<sup>5</sup> 吳淑華：〈學習者心智歷程與學習歷程環境之間的動態互動：想像力系統的理论模式〉，《想像力教育——跟你想像的教育不一樣》，Blenkinsop, S. 編，林心茹譯，臺北：遠流，2013，頁 49-61。

process dimension) 兩部分。其中, 知識向度結構分為(1) 事實知識(factual knowledge); (2) 概念知識(conceptual knowledge); (3) 程序知識(procedural knowledge); (4) 後設認知知識(metacognitive knowledge) 四大類, 認知歷程向度分為(1) 記憶(remember); (2) 了解(understand); (3) 應用(apply); (4) 分析(analyze); (5) 評鑑(cvaluate); (6) 創造(create) 六大項。以下針對其定義做說明<sup>6</sup>:

(一) 記憶: 記憶乃是從長期記憶中提取相關知識, 此相關知識可能是事實知識、概念知識、程序知識、後設認知知識或前四項組合。

(二) 了解: 從口述、書寫和圖表溝通的教學資訊中建構意義。了解的認知歷程包括詮釋轉換、舉例、分類、摘要、推論、比較、解釋。

(三) 應用: 善用程序(步驟)來執行作業或解決問題。

(四) 分析: 將材料分解成局部, 指出局部之間與對整體結構或目的的關聯。

(五) 評鑑: 根據規準與標準做判斷、檢查、批判。

(六) 創造: 乃將各個元素組裝再一起, 形成一個完整且具功能的整體。

目前在臺灣尚未看到有關利用新版布魯姆認知領域教學目標新修訂的理論內涵來設計有關日本文化通識教育課程的相關論文, 因此, 究竟如何利用新版布魯姆認知領域教學目標新修訂的理論內涵來設計教材、活動、評量呢? 本研究將以此為課程設計的基準方法進行課程內容的設計並進行學習成效分析。

此外, 本研究內容為了有效聚焦主題, 設定主題為:「神話、傳說、鬼怪的文創」,<sup>7</sup> 希望藉由神話、傳說、鬼怪等的「敘事」(narrative) 故事來提升學生學習的想像力及跨文化倫理素養。

事實上, 近年來神話的研究受到世界各國的矚目。河合隼雄在《日本人の心を解く 夢・神話・物語の深層へ》一書中, 提到自己研究日本神話、傳說等古代的故事的主要原因, 就是因為「日本神話、傳說等古代的故事在無意識中包含了人類許多豐富的知識。這些故事的特徵與近代的思維意識並不相同, 對於現代的日本人能夠帶來新的啟發。」<sup>8</sup> 日本當代知名民俗學者小松和彥也指出:

<sup>6</sup> 李坤崇:《教學目標、能力指標與評量》, 臺北: 高等教育文化, 2006, 頁 25-73。

<sup>7</sup> 本研究所論述之「神話」、「傳說」、「鬼怪」一般視為三個不同類型的故事文本, 不過, 基本上都是以「敘事」的故事文體存在(參閱胡萬川:《真實與想像——神話傳說探微》, 臺北: 里仁書局, 2010, 頁 VII。小松和彥:《岩波講座文化人類學第 10 卷神話とメディア》, 東京: 岩波書店, 1997, 頁 8)。但三者混合重疊使用或內含於神話的情況也是有的, 例如林惠祥將神話的種類分為(1) 開闢神話; (2) 自然神話; (3) 神怪神話; (4) 死亡靈魂與冥界神話; (5) 植動物神話; (6) 風俗神話; (7) 歷史神話; (8) 英雄或神奇神話(參閱林惠祥:《神話論》, 臺北: 臺灣商務印書館, 1968, 頁 21-31)。

<sup>8</sup> 翻譯自河合隼雄:《日本人の心を解く 夢・神話・物語の深層へ》, 東京: 岩波現代全書, 2013, 頁 vi。

在日本近代國家成立的過程中，意識性的「傳統」創造、「神話再發現」等問題，已經跨越了歷史學、思想史、社會學等範疇，成為熱門的研究主題，而且深具研究意義。……透過神話、物語可以理解當時社會的文化特徵，甚至超越特定社會框架，成為我們理解人類精神文明的重要線索。<sup>9</sup>

也就是說，神話在現代可以透過新的視野找到新的更深入內涵。蔣勳在《九歌諸神復活》一書提到：「神話本來就沒有國度，神話只遵守人性的領域。」<sup>10</sup> 因此，透過日本「神話」、「傳說」、「鬼怪」故事的課程內容介紹，不但可以了解日本人的世界觀、宗教觀、文化深層結構與民俗文化的起源，藉由臺灣人的理解與想像，運用「共感的類同」與「衝突的反差」預期將可提升想像力與創造力。

教材中也針對日本如何善用歷史文化創意行銷地方觀光為主題，以案例方式補充說明日本的文化創意，例如：第 6 週案例是「桃太郎與岡山」，說到日本岡山這個地方大家就會聯想到桃太郎的傳說故事，然而，事實上，岡山地方的桃太郎故事其實是來自「溫羅傳說」中的「吉備津彥命退治鬼」故事，但岡山之所以成為桃太郎的代名詞其實是源自於 1962 年岡山市所舉辦的「岡山與桃太郎展」，奠定了岡山與桃太郎的關係，之後再從歌曲、漫畫、寶塚歌劇、繪本、雕像、研究會等多元角度，將「岡山」、「溫羅傳說」、「吉備津彥命退治鬼」、「白桃」、「吉備丸子」成功的連結在一起，加深了岡山即是桃太郎故鄉的印象。<sup>11</sup> 這也是成功「利用傳統進行創造」的代表案例。<sup>12</sup> 另外，第 14 週以知名漫畫家水木茂為例介紹鳥取縣境港市利用「鬼太郎」等作品設計「水木茂大道」、「水木茂紀念館」，透過空間改造及鬼太郎的演出、觀光活動設計等多元方案，成功將境港市設計成鬼怪的故鄉，每年吸引數百萬觀光客前來朝聖。<sup>13</sup> 另外第 5 週也以伊勢神宮與出雲大社式年遷宮及天照大神、素盞明尊、大國主命、神無月等神話故事的運用等等介紹其日本的宗教創意。

相對於日本的這些案例，近年來臺灣也開始運用日本「神話」、「傳說」、「鬼怪」故事中的文化元素來做行銷創意，例如溪頭的妖怪村。從文化創意的經濟面而言，確實業者成功創造了相當的觀光產值及人氣，不過，從文化的變容面而言，背後也

<sup>9</sup> 小松和彥：《岩波講座文化人類学第 10 卷神話とメディア》，東京：岩波書店，1997，頁 6。

<sup>10</sup> 蔣勳：《九歌諸神復活》，臺北：遠流，2012，頁 25。

<sup>11</sup> おかやま桃太郎研究会編：《桃太郎は今も元気だ》，岡山：岡山市デジタルミュージアム，2005。

<sup>12</sup> 「岡山の桃太郎伝説が虚構でありながら地域を代表する『伝統』として定着してきた背景には、一方では、吉備津彦命の温羅退治説を介して吉備路の文化財や古代吉備国の歴史と結びついたことがあり、他方では、現代の人びとの関心に応じて様々に活用されながら広く浸透してきたことがある。こうした本来は方向性を異にする動きが、大局的に見れば、『創られた伝統』としての『桃太郎伝説のふるさと』岡山のイメージを強化することにつながってきたのである。」（参関加原奈穂子：〈「伝説のふるさと」の創造—岡山県の「吉備路」と桃太郎伝説〉，《早稲田商学第 427 号》，東京：早稲田大学，2011，頁 508-09。）

<sup>13</sup> 五十嵐佳子、水木茂：《こんなに楽しい！妖怪の町》，東京：実業之日本社，2006。

有一些問題必須做正確的思辨與導正，例如，實際探訪溪頭妖怪村發現妖怪的頭上造型的「角」變成了「耳朵」，天狗長出了白色鬍子，河童的頭頂的凹陷不見，已不像日本河童，這些造型乍看是日本文化，但仔細觀察卻發現其實是摻入了臺灣人的想像所創造出來的偽日本現象，這是一種哈日的消費現象。<sup>14</sup> 只是這些現象都是一般民眾較難自我察覺的。前不久在網路上甚至流傳臺灣南部有地方以日本的鳥居造型做成鞦韆，有人說是創意，但有不少人則批判它是觸犯了別의國家的文化忌諱的敗筆，究竟文化理解與文化創意之間該如何掌握分寸呢？顯然國際理解教養教育中需要這類型的思辨與討論來學習尊重他人文化的跨文化素養。再則，誠如類似這樣的文化商品的發燒，如同遲恒昌在〈哈日之城〉一文中提到：「在臺灣日本的大眾文化是以一種沒有（日本）文化氣味的方式輸出，在消費之中無法辨識商品的日本性格，以無國界無日本味的方式進行商品包裝。」<sup>15</sup> 臺灣的日式文化消費創意模式較接近於此特色，在臺灣的日本妖怪已失去了原本日本原味，呈現是偽日本味的臺式想像。這樣的結果也許是因為商業的包裝掩蓋了原有文化，但也有可能來自跨文化想像的誤解或創意的結果。因此，類似這樣的跨文化的變容問題，是創造力課程及國際理解教養教育更應該重視的課程內容。

基於以上文獻的考察結果，本論文希望透過新的課程內容與設計，提升學生的學習成效，培養正確的跨文化能力，增進臺灣多元文化能力。

## 參、課程設計與學習成效分析

以下從學生對象分析、課程設計、學習成效分析三方面來檢討分析本課程設計內容是否能夠有效達成學習成效的提升。

### 一、學習對象分析

本課程獲得教育部 103 學年第一學期公民核心能力養成計畫課程補助下執行，課程計畫的修課班級是中國科技大學臺北校區的日間部四技企管系 2B 及 3A，學期

<sup>14</sup> 「當消費者在消費一件日本大眾文化時，同時也消費了『日本』這個『虛像』所帶來的想像與滿足。」（參閱李衣雲：〈解析哈日現象〉，《台灣的日本症候群》，臺北：聯經，2010，頁 109-10。）

<sup>15</sup> 遲恒昌：〈哈日之城——台北西門町青少年的空間與消費文化〉，《媒介擬想》，第二期，2003.4，頁 81。



初修課名單人數為 102 人。以下針對學期初所做安置性評量分析學生特質及提出教學因應方式。

（一）本次修課科系人數及學院人數調查

二年級 74 人、三年級 22 人、四年級 6 人；商學院 47 人、設計學院 23 人、管理學院 33 人；男生 35 人、女生 67 人。本次以商管科系二年級學生居多。

（二）先前知識調查

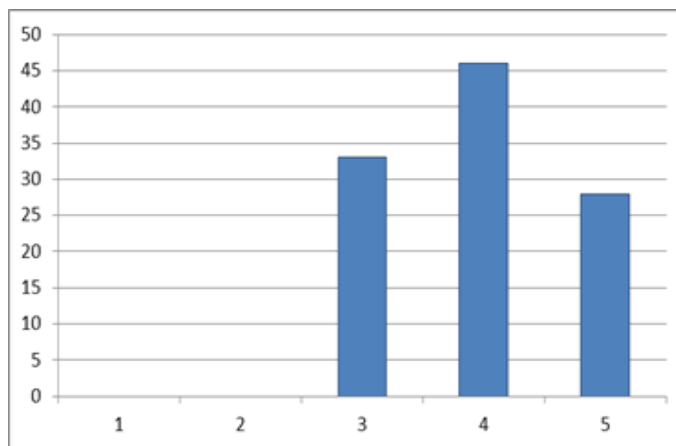


圖 1 對於日本文化的喜愛程度調查

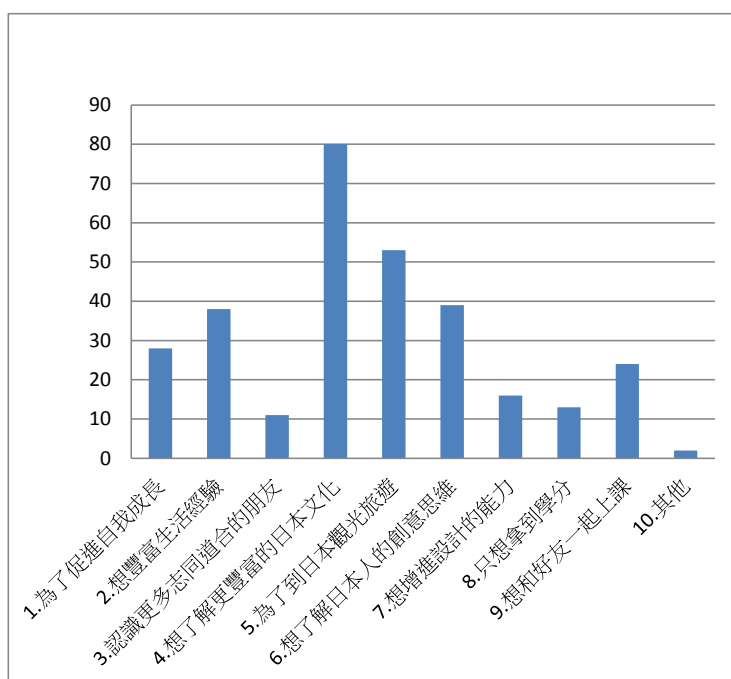


圖 2 修課動機調查結果

在安置性評量中發現：本次修課學生沒有人不喜歡日本文化。學生修課的主要目的前四位主要是想更加了日本文化，想去日本旅遊，了解日本人的創意，豐富生活經驗。

### （三）學生特質及提出教學因應方式

表 1 學生特質及因應方式

特 質	教 學 因 應 方 式
1. 修課學生涵蓋各個科系。尤其以商管類學生稍多。	將課程活動及作業依學生專長作適度調整。
2. 學生希望多了解日本文化。	強化商科背景的知識，運用期中加入企畫書作業。
3. 只在乎小確幸，喜歡旅遊好吃好玩事務。	強化愛鄉里觀念。設計連結社區與鄉里情誼的作業。
4. 對於日本的文化創意很感興趣。	將日本 cool japan 文創戰略為知識平臺建構知識並連結日本、日本人。

基於以上分析，本計畫在課程內容規畫上，一方面希望滿足學生喜歡日本、喜歡日本文化的內在渴望，一方面也要將日本 cool japan 文創戰略為知識平臺建構知識，強化知識的深度與廣度，並連結日本、日本人讓學生重新認識日本，能夠學到日本的真正優點。

## 二、課程設計

### （一）公民核心能力素養與課程目標

跨文化能力的發展是一個持續的過程，因此，在評量上需要先有特定的學習目標。<sup>16</sup> 本課程希望透過課程設計培養學生理解日本文化，思考日本文化，應用日本文化的跨文化能力，因此，本課程採用日本有名的經典名著的故事文本，包括神話傳說小說等文學作品，以及日本當地以本地傳統的文化原型進行各種文創活動的案例作為課程的知識平臺。課程公民核心素養中的倫理素養與美學素養做為跨文化能力的學習目標。

#### 1. 倫理素養

面對未來多語言多文化的國際化時代，人與人之間最需要的就是「尊重」與「共生」的跨文化倫理觀。本課程利用這些具有啟發人性思維的日本故事文本來喚起同學的內在的美好共鳴情感。課程主要從跨文化觀點，引導學生以客觀宏觀的國際觀點看待日本的人、事、物，將有助於培養學生因應未來國際化社會，與不同文化背景的人相處的跨文化倫理素養。畢竟人活在世上不可能一個人單獨活著，我們無時無刻都在與人互動中建立關係，經營自己的人生，舉凡從家庭、學校、社區，到國與國的交流合作，若能建立人與人美好的互動，每個人都能將心比心欣賞他人的美好，將心比心施與他人好意與祝福，才能促進社會的祥和與世界和平幸福。自古以來，日本神話、傳說、鬼怪故事中都特別推崇這種「尊重」、「共生」及「追求美好生命」的倫理思維。而這樣的倫理觀念一直以來也是臺灣人所認同的價值標竿。

#### 2. 美學素養

本課程以日本作為一種創意的起點，了解日本的「表」與「裏」中的人文、歷史及藝術美學，學習日本地方傳統文化特色的新創意，豐富文化創意思維，拓展新視野新觀點，進而，能從臺灣人的觀點重新融入自文化進行再生的創作。因此，本課程的課程內容中，藉由故事文本中的文化創意，設計相關日本文化創意的活動，讓學生追求知識也能享受知識創意的美好。手作作業包括家紋、吉祥物、創意料理

<sup>16</sup> 高熏芳、黎世潔：〈國際教育學習成果之評量〉，《教師天地》，第 180 期，2012.10，頁 22-29。

以及商品企劃與設計等活動培養樂活生活的創意態度，提升生活中對美的感受力。事實上，臺灣人的創意是多元而豐富的，但仔細觀察日本的優點在於精緻度的品質要求，如果可以讓學生多感受這些優點，相信對臺灣學生的審美素養的提升有一定幫助。

為了讓課程規畫更多元，本課程將上述公民核心能力素養再轉分為五個課程目標：

(1) 介紹日本經典神話、傳說、鬼怪故事文本中「善念」「共生」「報恩」「追求美好生活」等人生哲理，引導學生了解日本人普世倫理觀及人生觀。

(2) 介紹日本 cool japan 文創戰略，引導學生發現日本人如何在歷史文化中開創新創意。

(3) 從日本經典神話、傳說、鬼怪等發展出來的相關文創案例來解構日本文化創意，透過實作課程，提升學生生活美學素養，豐富臺灣文創能量。

(4) 嘗試與社區建立連結，將既有知識與「日本」新知識產生連結，提升跨文化溝通能力。

(5) 從「歷史文化的創新」觀點，培養欣賞異文化、思考異文化、運用異文化之跨文化能力。

## (二) 課程內容

在知識向度方面，本次的課程設計嘗試改變過去課堂傳統的知識教學方法，將教材中的「事實知識」轉化成「能夠運用知識做創造的知識」(即所謂的「事實知識」、「概念知識」、「程序知識」及「後設認知知識」的綜合學習)。課程內容分為四大主題區：

1. 「日本人的想像與創意」：介紹日本神話、傳說、鬼怪故事為主題之日本經典名著及相關主題之動漫、連續劇、電影、廣告等等文本故事，以敘事想像的方式，理解日本人內心的心靈故鄉及日本人創意思維邏輯；並透過這些日本經典文本故事闡述日本人行為處事圭臬的人生哲理寓言。

2. 「臺灣人的日本想像與創意」：以實作體驗作業讓學生透過故事文本發揮想像力以臺灣人的文化觀點重新文創。

3. 「發現新日本」：介紹一般臺灣人對日本及日本人的錯誤思維，介紹 cool japan 日本文創戰略以及實際案例。從歷史文化觀點深入分析這些文本故事背後日本地方都市的日本傳統文化、歷史淵源，以及日本地方政府與年輕人如何利用傳統創意建立地方特色，促進地方繁榮與發展的創意案例。透過討論課程建立知識重整與內化。

4. 「創意日本及臺灣文創」：以課堂專題討論及課題解決導向之期中考企畫書及期末成果展為主，以田野調查等方式，調查社區身邊的臺日文化，帶領學生在調查及反思之際能審思明辨臺灣本土的相關文創問題，發現社區的需要，並付出行動實踐。

將知識鷹架內容的學習輸入（in put），從事實知識、概念知識、程序知識、後設認知知識逐一深化，搭配課程活動之「體驗」、「做中學」課程活動，進行知識創作，確實達成從「記憶」到「了解」、「應用」、「分析」、「評鑑」、「創作」的學習輸出（out put）歷程。例如：「發現新日本」中的「富士山」單元的設計，知識鷹架包括從傳說故事及文學作品的富士山，從中了解富士山的歷史文化、故事、富士山與日本人的文化象徵，以及日本人本身對富士山的藝術創作案例，臺日文化反思與布展創作。以知識向度與認知歷程向度的雙向表作課程設計的主軸，如圖 3；而課程架構之輸入模式與學習成果的產出模式，則連結出如圖 4 之課程地圖。

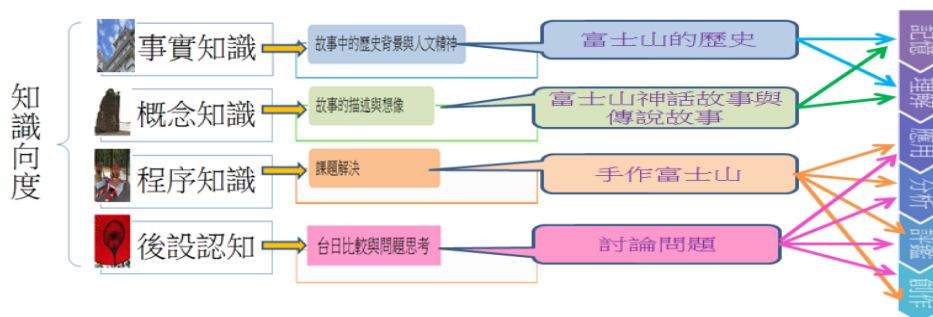


圖 3 知識向度與認知歷程向度的課程設計



圖 4 課程地圖

### 1. 「知識鷹架」部分

以歷史文化與創意有關的故事文本為課程內容，故事文本主要以《古事記》、《日本傳說故事》、《源氏物語》、《古都》、《金色的夜叉》等文學名著為主，並搭配主題連結學生熟悉的《鬼太郎》、《有頂天家族》、《夏日友人帳》、《夏日大作戰》、《稻荷戀之歌》等動漫作品、《鴨去京都》、《海女》、《王牌大律師》等連續劇、《幸福三丁目》等電影中的部分劇情，引發學生學習興趣。依照每週不同的主題搭配不同文創文本，闡述「尊重」、「共生」、「感恩」、「追求美好生命」的倫理思維。

### 2. 「案例分析」部分

以故事文本的歷史人文傳統文化搭配地方行銷案例編撰教案：例如神話單元搭配應用出雲、伊勢的文創案例，傳說故事以桃太郎故事搭配岡山的行銷案例，以《源氏物語》、《古都》搭配「縮小意識的京都與擴大意識的大阪」案例，以《金色的夜叉》搭配日本鬼太郎的故鄉境港的造鎮觀光。

### 3. 「專題演講」部分

- (1) 講題一：「數位文創設計與互動科技應用創新」，政治大學陳聖智老師主講。
- (2) 講題二：「日本民俗祭典與田野調查」，臺北藝術大學林承緯老師主講。
- (3) 講題三：「生活藝術與創意——國內外特色節慶案例分享」，臺北教育大學陳蕙芬老師主講。

第一場演講介紹政大學生如何將數位文創概念導入課程的成果案例，擴大學生的學問視野，有助於學生期中報告專題製作能力。第二場演講介紹新北市立黃金博物館策畫之金瓜石神社祭典文化活動經驗，提供創意日本一個傳統文化運用加值的方向。第三場演講以增強期末嘉年華式課程成果展布展提供學生國內外節慶案例參考。

#### 4. 手作布展部分

手作課的意義是透過體驗實際操作將內容知識轉化成方法知識，促使知識內化作創意產出的一種方法，日本的面具種類大致可分類為「民俗類」、「信仰類」、「藝能類」三大類，是一種透過變身來引導人內在靈魂語精神層面的力量或傳達某種信念象徵，尤其透過不同的人因自己內在的想法也會賦予它與眾不同的意義。世界各國的面具所發展出的民俗儀式也有很多不同。這些面具與儀式的結合與藝術有了連結。學習認識日本面具的色彩有助培養審美素養。富士山文創則是透過富士山的神話及歷史、文化的背景到各種富士山文創的作品欣賞，再動手製作臺灣人所想像的富士山，有其趣味及創意。其次，也在手作活動中將臺灣與日本相關文化做知識的對照反思，有助建立正確的日本觀及增進美學素養。

#### 5. 「深入討論」部分

兩次深入討論課，討論主題分別是：（1）臺日文創文本之人情義理與文化創意、（2）尋找日本歷史文化中的永恆力量。從兩個國家的歷史文化中找出異同並不難，困難的是文化精神層面中的文化認同問題，透過深入的討論，思辨臺日文化的差異，建立客觀自我意識，有助於建立更客觀的跨文化觀。

#### 6. 「課題解決」部分

在「創意日本及文創臺灣」單元中，分別在期中、期末各有一個課題要同學合力完成：

（1）期中考任務：合作完成《咱的鄉情文化誌》。任務流程如下：a. 建立先備知識。b. 分組決定調查商家。c. 實際田野調查。d. 將寫成紀錄做成〈田野調查文化誌〉。參考附件。f. 針對調查結果，針對調查結果提出建議批評。並撰寫〈愛鄉里企劃書〉。g. 讓同學們對田野調查中的建築物或商店分組完成吉祥寶貝、家紋的設計。h. 集結兩班企畫書製作電子地圖完成《咱的鄉里文化誌》，共有 15 組。這是一個有創意而且集結團體合作所產生的電子地圖資料庫。另外也印製了書面成果集《咱的鄉里文化誌》。

請參考網站 [http://raso-cooljapan.blogspot.tw/2015/01/blog-post\\_4.html](http://raso-cooljapan.blogspot.tw/2015/01/blog-post_4.html)

- a. 請先點框框「咱的鄉情文化誌」。
- b. 點入後選擇想去的商家號碼（紅色號碼須按兩次）。

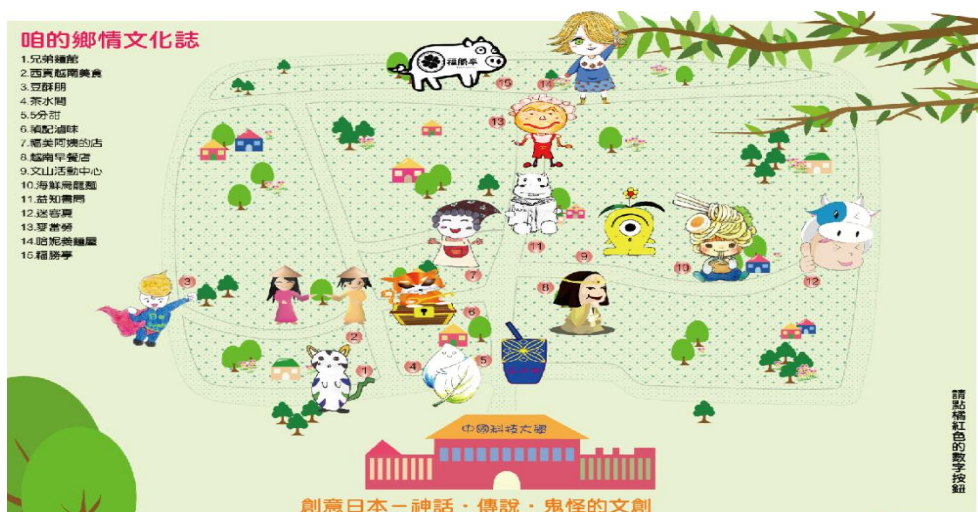


圖 5 〈咱的鄉情文化誌〉網頁入口圖

(2) 期末考任務：合作完成校外成果展及校內成果展。將學期中的所有成品再次團體再創作形成一個大型創作。由老師、教學助理（teaching assistant, TA）、所有學生共同一起完成。<sup>17</sup> 校內成果展中除了 103-1 學期的手作文創作品——面具、富士山文創之外，也以拼布型態設計了一座屬於學生想像中的日本富士山，兩班學生近百人及老師、助教一起攜手合作共同布展，這樣的合作學習型態非常難得，同學還自行將本學期課程內容做成題目設計成大富翁遊戲進行遊戲闖關。展出當天還有邀請師範大學歷史研究所博士班日籍同學一起參與進行臺日交流，同學努力用簡單日文及中文解釋遊戲並介紹自己的課程內容及手作作品，這樣的交流學習有助臺日彼此的了解，是很棒的學習經驗。校外展則是邀請家人、社區居民參觀作品，展現成果。

此作業嘗試以問題解決導向為目標，以「課堂學習共同體」的概念，從「以教師為主體」之教學轉換成「以學生為主體」之教學，重視「活動式的學習」，從「認識學校附近商家」、「思考課堂中所學之日本文化知識的利用與活化」，到「合作學習

<sup>17</sup> 校外成果展 [http://raso-cooljapan.blogspot.tw/2015/01/blog-post\\_18.html](http://raso-cooljapan.blogspot.tw/2015/01/blog-post_18.html)

校內成果展 [http://www.cdnews.com.tw/cdnews\\_site/docDetail.jsp?coluid=121&docid=103074658](http://www.cdnews.com.tw/cdnews_site/docDetail.jsp?coluid=121&docid=103074658)



動手共同完成企劃書、校內外成果展」，兩大課題的學習深入促成課堂學習共同體的形成。具體執行成果請參考課程計畫教學網站 <http://raso-cooljapan.blogspot.tw/>。

### 三、學習成效分析

（一）問題一：透過這樣的課程設計，對於學生學習成效提升是否有幫助？

本研究希望從認知歷程向度的觀點將課程目標與學習歷程的評量建立對應關係。為檢核學生在學習這門課程後能夠達成有效學習，將以上課程目標再轉化成十個能力指標，嘗試每一個能力指標包含 1 至 3 個認知目標。作為前測與後測比較的問卷題目。

1. 我能了解日本經典故事文本中所推崇的倫理思維。(了解)(記憶)
2. 我能正確認識日本，了解日本人。(分析)(了解)
3. 我能夠透過故事情節想像日本文化美學。(應用)(創造)
4. 我能夠了解日本如何利用歷史文化作創意思維。(了解)(應用)
5. 我能在作業中表現將日本文化元素融入文創設計。(應用)(創造)
6. 我能夠將自己的專長用來愛臺灣及我的鄉里。(應用)
7. 我能夠與同學一起合作學習完成任務。(評鑑)(分析)
8. 我能夠與同學分享心得與想法。(評鑑)
9. 我能夠與同學進行理性溝通。(評鑑)
10. 我能夠以奉獻服務精神服務鄉里。(創造)

以上述十題題目作為「學生自我評量」問卷，來檢測學生的學習成效。請學生針對自己的學習能力做自評，非常同意 5 分，同意 4 分，普通 3 分，不同意 2 分，非常不同意 1 分。分別在第 3 週及第 15 週以當週出席人數不記名方式進行調查。實際回收有效樣本數前測 76 份，後測 77 份，以獨立樣本 *t* 檢定（信心水準為 0.95）來檢定學生在前後測平均數之間是否達到顯著差異。分析結果如下：

表 2 學習歷程每題前後測平均數獨立 *t* 檢定分析

題號	前後測	<i>N</i>	平均值	標準差	<i>t</i> 值	<i>p</i> 值
1.	前測	76	3.37	.907	-4.63	< .001**
	後測	77	3.99	.734		
2.	前測	76	3.45	.823	-3.83	< .001**
	後測	77	3.94	.749		
3.	前測	76	3.74	.854	-3.69	< .001**
	後測	77	4.23	.809		

4.	前測	76	3.57	.914	-4.26	< .001**
	後測	77	4.16	.796		
5.	前測	76	3.50	.757	-3.09	.002**
	後測	77	3.91	.876		
6.	前測	76	3.57	.789	-3.55	.001**
	後測	77	4.01	.769		
7.	前測	76	3.89	.741	-2.58	.011*
	後測	76	4.22	.826		
8.	前測	76	3.71	.780	-3.51	.001**
	後測	77	4.17	.834		
9.	前測	76	3.87	.772	-2.76	.007**
	後測	77	4.21	.749		
10.	前測	76	3.58	.698	-2.95	.004**
	後測	77	3.95	.841		

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

表 3 學習歷程總體前後測平均數獨立 t 檢定分析

	前後測	N	平均值	標準差	t 值	p 值
總數	前測	76	3.59	.601	-4.78	< .001**
	後測	77	4.06	.611		

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$

由以上結果我們可以發現：

1. 表 2 中十個問題平均數，後測均高於前測。顯示學生在課程中的 10 項問卷能力都有提升。而且，十項問題的  $p$  值均小於 .05，達到顯著差異。表示學生在 10 項能力指標都呈現顯著成長。

2. 表 3 以 10 題的總體平均數來看，前測平均值 3.59，後測平均值 4.06，後測明顯高於前測， $p$  值均小於 .01，達到顯著差異。表示學生在整體能力指標都呈現顯著成長。

(二) 問題二：透過這樣的課程的設計，學生是否對這門課的學習感到滿意？滿意的原因為何？

問題一主要是針對學生自我評量的「量」的部分作分析，以下從學生反思心得進而質性分析檢核這門課是否符合學生期待並達成學習效果，並分析學生之所以滿意的原因。

事實上，從本次修課學生的回饋心得中可以發現學生對本次課程幾乎都是呈現正面回饋，有趣的是學生的描述方式語言非常多元，以下將滿意原因及學習目標做一對照，歸納如下：

表 4 本次修課學生心得回饋分析表

滿意原因	學習目標
原因 1. 有趣	
1 可以自己動手作，自己發揮創意。	技能、認知（創造、應用）、情意
2 上課很開心。	情意
3 不容易但很好玩。	認知（評鑑）、情意
4 期待下一次上課。	情意
5 喜歡手作課。	認知（分析、了解）、情意
原因 2. 收穫豐碩	
1 完成目標有成就感	技能、認知（創造、評鑑）、情意
2 能夠用在未來的設計	技能、認知（創造、應用）
3 是不錯的經驗	認知（評鑑、應用）、情意
4 學習了解分工合作的美好	技能、認知（了解、應用）、情意
5 認識了別系同學、店家有折扣	認知（評鑑）、情意
6 感覺同學都做得很好	技能、認知（評鑑）、情意
原因 3. 學習許多知識	
1 了解許多日本神話傳說故事	認知（記憶、了解）
2 了解臺日文化不同	認知（記憶、了解）、情意
3 能夠觸類旁通學習	認知（分析、應用）
4 學到原本不屬於我的創新知識	技能、認知（創造、評鑑）、情意
原因 4. 選對了課	
1 希望下次能再修此課	情意
2 體會選修此課的決定是正確、很值得	認知（分析、評鑑）、情意
原因 5. 對老師助教的感謝	
1. 感謝老師的用心、認真、風趣	情意
2. 感謝助教熱忱 <sup>18</sup>	情意

<sup>18</sup> 藉此機會也對擔任本課程計畫的兩位教學助理張淑惠、李祖恩以及網站助理謝依芳表達謝意。

由以上分析可以發現：

1. 滿意的主要原因大致可區分為（1）有趣；（2）收穫豐碩；（3）學習許多知識；（4）選對了課；（5）對老師助教的感謝五大類型。

2. 五個類型的滿意原因與技能認知情意目標做對照，本課程課程設計在認知目標、技能目標、情意教育目標的達成三方面皆有兼顧。不過整體而言，情意目標達成比重偏重，特別是情意領域的目標達成，最能讓學生感到滿意。其次是認知領域、再其次是技能領域。但仔細觀察上述技能領域達成的原因分析，例如 1-1、2-1、2-2、2-4、2-6、3-4，發現這些滿意原因與課程中的手作、專攻連結、學習歷程中的課堂互動及期中期末的課題達成與否等都有直接的關係。由此可知，連結學生專攻及期中期末的課題設計、創意知識整合等等的課程設計，對於提升技能方面的學習是非常重要的。

（三）問題三：透過這樣的課程的設計，是否有達成老師原本所設定的課程目標？

以下從學生的反思心得中歸納學生的學習成果是否有達成老師原本所設定的課程目標，例如：提升臺灣文創能量及走出小我與社區建立連結的目標。結果發現有多位同學提到自己對臺灣文創及反思臺日文化、走出學校與社區做連結等議題，確實能夠提出深入看法。因此推論本課程在課程設計及課程目標的實踐上有達成一定的成效。例如：

我認為這堂課對我最重要的影響是，他讓我了解到日本文化的起源和為什麼日本文創能夠這麼的成功！人不是只顧著追求新的，有時候傳統的事物才是讓創意更加精采的寶藏，到日本每個事物都精緻的讓你想 要全部帶回家，如果我們也能學習這項精神，那臺灣的文創產業就會像日本一樣盛行，現代社會文化的推廣已經成為增強國力的重要指標了，我相信臺灣也有許多值得發揮的故事！（視傳系學生 A）

臺灣這個土地有許多國家沒有的文化，但我們一直不去思考，就算有找到，但也侷限於一部分的人再發展，讓我覺得十分可惜，希望哪一天也可以像日本人一樣好，並能發展臺灣應有的文化。（視傳系學生 B）

日本與臺灣最大的不同應該是日本相當注重自己本身的文化及歷史，所以他們的祭典是從小孩到老人家都會參與的，而且在小學教育中就會灌輸相關知識等。（行管系學生 A）

不能光是羨慕日本，其實臺灣文化也很棒，不過要學習跟進步的地方還很多，希望又有朝一日也能看到臺灣文化能跟日本文化一樣發光發熱。（財稅系學生 A）

自從上了這堂課，讓我有機會認識到日本的神話故事，也透過神話故事，了解到日本漫畫家們，對日本文化和他們的動漫選擇題材，有進一步的認識，從古典到現代到二次元文化和動漫，一整個文創產業是如此的有活力，活用自身的文化，如此關心自己的家園，與在地文化創新與再造，創造出無限的文化商機，實在是非常厲害！這也讓我有這樣的反思，我們臺灣，要如何利用自身文化的優勢，去創造雙贏，像是我們在傳統文化中，也有許多鬼怪故事，像是晉代搜神記，也不亞於百鬼夜行，或是中華文化的四大奇書——西遊記、水滸傳、聊齋誌異、紅樓夢，又或者是我們的唐詩、元曲、宋詞等經典，中華文化的底蘊如此深厚，絕對能為文化產業更上一層樓，最令我們臺灣值得驕傲的就是文創、我們的創意以及被傳承的文化內涵，像是我們故宮國寶，雍正皇帝親筆所寫的「朕知道了」，被製作成的紙膠帶，風靡兩岸，甚至到國外，真的是一個非常成功的文創產品，又或者在文化園區舉辦的各式各樣的展覽，不斷地帶領民眾離創意的殿堂更進一步，緊接著 2016 年的臺北設計之都，我們要用什麼樣的形式展現臺北，讓臺北變得更有創意，也許是透過大型的公共藝術、古蹟、有特色的老街、藝文表演、博物館等，來呈現更多元的臺北，把臺北最好的特質散播出去，讓創意流轉在城市的每個街角、巷弄，讓臺灣成為創意的夢想天堂！（商務系學生 A）

老師舉辦的演講，放映了扶桑花女孩，是一部紀錄日本發生災難後，大家怎麼走出陰霾並且互相扶持的紀錄片，看完我覺得很感人也很開心，看到紀錄片中的大家雖然悲傷，但還是用正面的心情去面對，有錢出錢、有力出力、提供避難場所，還有散播微笑及歡樂……我們應該學習這樣樂觀的態度。（視傳系學生 C）

文山公民會館展覽的部分，因為我比較早到，所以就幫忙布置場地，不過當我看到最後完成之後的成果後，其實有點小感動，自己做的東西可以讓別人欣賞，是件很開心的事情，一個人的或許還不怎麼樣，但是兩班的所有作品集結起來，不僅可以看到每個人各自的創意，還可以學習到怎麼讓普通的東西融入日本風格。（商務系學生 B）

我們不僅僅是在教室而已，我們還跑到了校外去跟商家面對面訪談，多麼奇妙的內容呀，我想在學校的課程中，大概僅有少數的課會出校吧。（企管系學生 A）

我最喜歡的部分是期中報告做田野調查的時候，因為這個報告所以了解了很多關於靠近學校店家們的故事及由來，每個店都有屬於自己與眾不同的故事，但除了美食以外，我們很少會去刻意了解那家店背後的風風雨雨。這項作業讓我們關心並了解了以前從未注意的部分。(視傳系學生 D)

田野調查我們認識到許多不一樣的朋友，而這是一門讓我學到很多也收穫很多的課程。也經歷了整個學期的團體合作精神，雖然都是不熟的同學但是能夠因為這堂課牽動在一起做事情，也是另一種新鮮的感覺，也明白在團體生活中不會是獨立個體一樣必須對於課程的內容作溝通以及分配工作才能夠一起完成老師交代的作業及報告。(企管系學生 B)

以前沒有這樣在校外展出過任何自己的作品，這次的展出我覺得好開心，因為家人對大家做的東西很感興趣，也想來一同參觀。平常做的小物品展示給他人看感覺很有成就感。期望有機會還能再選這堂課。(會計系學生 A)

這次日本文化期末的成果展，我與同組同學負責展上的大型富士山。我們找了一天一起去買材料，因為預算只有一千，我們必須先算好全部要用到的布料面積再來選擇使用的布，而我們構想是以拼布的方式做出，我覺得用拼布的方式一個個拼接就像中科的學生是互相幫忙然後才能拼出一個快樂的學校。(視傳系學生 E)

從以上反思的質性分析來看，學生看到了自己以外的世界，例如：同學的優良、與同學的合作，社區的各種不同學校的部分。另外，透過文化反思，正確思考日本文化、欣賞日本文化、反思臺灣文創的問題以及自己未來努力的方向，建立更遠大的國際文化視野，有助培養國際理解的文化、倫理、美學素養。

## 肆、結論

本研究以創新課程設計執行實驗性教學，透過學習者自我評量的前後測成績比較及心得回饋等來分析學生的學習成效。課程內容以「神話、傳說、鬼怪的文創」為主題，由文本故事結合文學與文化，透過跨文化想像，引導學生發現日本人如何在歷史文化中開創新意，從臺灣人的觀點重新詮釋創意，以達成培養跨文化能力為目標。課程設計包括利用新版布魯姆認知領域教學目標新修訂的理論內涵自編主題式教材，搭配以田野調查、討論、做中學、課題解決等螺旋式混合教學法，強化知識的後設認知能力及合作學習的精神，建構屬於課堂中的學習共同體模式。

研究結果證明：

(1) 從學生的自我評量前後測數字比較下，發現透過這樣的課程設計，確實顯著達成提升學習成效的目的。

(2) 本課程雖然沒有紙筆考試，但透過學習歷程中的各種學習成果問卷、反思心得等等確實也能作為檢核學習成效，而且具參考性的工具。

(3) 從心得回饋的質性分析中發現，學生對自己的學習成果表示有成就感及榮耀感，並能反思臺灣文創的相關問題，對於臺灣及社區地方產生關心。

(4) 從學生學習滿意原因分析中發現，學生滿意原因與認知領域及情意領域的達成有密切關係，特別是情意領域的目標達成，最能讓學生感到滿意。

研究也發現學生在技能目標的滿意原因多半來自是否連結專攻、課題達成與否、創意知識增長與否等因素有關。對學生而言，這些活動確實綜合了多領域的學習，例如學生自我反思的後設認知能力與專攻的運用，引發自我的多元智能啟發等等，而這樣的技能並不是單純知識內容所能傳授的。透過本課程設計的教學實驗，確實改變了學生的學習的模式，提升「思考異文化、欣賞異文化、運用異文化」的跨文化能力。佐藤學在《學習革命的願景：學習共同體的設計與實踐》一書中提到的理念：「教育改革的设计應該在創造中被重新創造，在流動的過程中被實踐。」<sup>19</sup> 跨文化能力的養成內容不只是知識與技能的學習，更重視學生對學習過程中自我認知的能力成長。

雖然一學期只有 18 週，能教授的內容很有限，未來也努力將課程內容依照主題編撰更具體深入有趣的教材，讓課程主題內容更多元深入。另外，以「神話、傳說、鬼怪的文創」為主題，邀約其他同樣對「神話、傳說、鬼怪的文創」有興趣的老師一起參與，以課群合作方式，加入泰國、菲律賓、韓國、或是西方國家等創意文化，相信會是一個有趣的課程組合。

---

<sup>19</sup> 佐藤學：《學習革命的願景：學習共同體的設計與實踐》，黃郁倫譯，臺北：遠流出版社，2014，頁 27。

## 參考文獻 References

- 李衣雲：〈解析哈日現象〉，《台灣的日本症候群》，臺北：聯經，2010，頁 109-10。
- 李坤崇：《教學目標、能力指標與評量》，臺北：高等教育文化，2006。
- 吳淑華：〈學習者心智歷程與學習歷程環境之間的動態互動：想像力系統的理論模式〉，《想像力教育——跟你想像的教育不一樣》，Blenkinsop, S. 編，林心茹譯，臺北：遠流，2013，頁 49-61。
- 林惠祥：《神話論》，臺北：臺灣商務印書館，1968。
- 胡萬川：《真實與想像——神話傳說探微》，臺北：里仁書局，2010。
- 高熏芳、黎世潔：〈國際教育學習成果之評量〉，《教師天地》，第 180 期，2012.10，頁 22-29。
- 楊忠斌、柯伯儒：〈M. Greene 的「想像力」觀點對教師推動閱讀教育的啟示〉，《台灣教育評論月刊》，第 4 卷，第 3 期，2015.3，頁 106-11。
- 遲恒昌：〈哈日之城——台北西門町青少年的空間與消費文化〉，《媒介擬想》，第二期，2003.4，頁 81。
- 蔣勳：《九歌諸神復活》，臺北：遠流，2012。
- 佐藤學：《學習革命的願景：學習共同體的設計與實踐》，黃郁倫譯，臺北：遠流，2014。
- 佐藤學：《學習的革命》，黃郁倫、鍾啟泉譯，臺北：親子天下，2012。
- Blenkinsop, S. 編：《想像力教育——跟你想像的教育不一樣》，林心茹譯，臺北：遠流，2013。
- Anderson, L. & Krathwohl, D. A.. *Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, New York: Longman, 2001.
- おかやま桃太郎研究会編：《桃太郎は今も元気だ》，岡山：岡山市デジタルミュージアム，2005。
- 小松和彦：《岩波講座文化人類学第 10 卷神話とメディア》，東京：岩波書店，1997。
- 五十嵐佳子、水木茂：《こんなに楽しい！妖怪の町》，東京：実業之日本社，2006。
- 加原奈穂子：〈「伝説のふるさと」の創造—岡山県の「吉備路」と桃太郎伝説〉，《早稻田商学第 427 号》，東京：早稻田大学，2011，頁 508-09。
- 河合隼雄：《日本人の心を解く 夢・神話・物語の深層へ》，東京：岩波現代全書，2013。



羅素娟：〈教養科目としての日本文化のコース・デザインと実践－異文化間能力の養成を目指して－〉，《台灣日語教育學報》，第 17 期，2011，頁 170-86。

## Abstract

In the age of globalization, the integration of cross-cultural knowledge and cultural exchange has become an inevitable trend. Therefore, the cultivation of cross-cultural competence has become more important than ever. This skill, however, is difficult to measure using traditional methods of testing. This study re-interpreted creativity from a cross-cultural perspective through a new instructional design of the course, “Creative Japan: Cultural Creation on Mythology, Legends, Ghosts and Monsters.” The teaching materials, activities, and evaluations of the course were designed based on a revised version of Bloom’s taxonomy of learning objectives. The course also featured self-designed topics and incorporated spiral teaching methods such as field research, discussion, learning by doing, and problem-solving. With a focus on training metacognitive skills, problem-solving, and cooperative learning skills, this course intended to establish learning communities in class. Learning outcomes are assessed by comparing the students’ self-evaluations and feedback gathered before and after the tests.

This study yielded the following results as indicated in student self-evaluations, the new course design significantly enhanced learning effectiveness. Qualitative analysis of student feedback revealed that they developed a sense of achievement and pride from their learning accomplishment and were able to further reflect on related issues about cultural creation in Taiwan. Furthermore, while the course design presented less significant progress in the development of technical skills, it played an influential role in improving skills in the cognitive and affective domains. Additionally, how well students achieved in the affective domain depended closely on the level of their satisfaction in this course. Thus, it can be inferred that this creative course design in the general education curriculum was indeed beneficial in fostering the cultivation of cross-cultural competence.

**Keywords:** cultural creation, japanese mythology, ghosts and monsters, cross-cultural competence, legend

## 附錄 Appendix

表 A1 田野調查文化誌紀錄表

課程名稱：創意日本--神話、傳說、鬼怪的文創

授課教師：                老師

教學助理：                

班級		組別	
成員		影像紀錄	
		文字記錄	
訪談日期		訪談時間	
訪談地點			
場域簡介：			
選題動機：			
訪談內容：		照片及影片連結	
觀察與發現：			
一個故事：			

