

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：PSR1080184

學門專案分類/Division：[專案]大學社會責任(USR)

執行期間/Funding Period：2019-08-01~2020-07-31

應用體驗式學習於茶產業包裝設計課程之教學實踐研究

A Study of the Application of Experiential Learning to the Teaching Practice in the Course
of Packaging Design in the Tea Industry

(行銷圖文與短片製作、商品包裝設計/Marketing graphic and video production、
Package Design)

計畫主持人(Principal Investigator)：藍冠麟

共同主持人(Co-Principal Investigator)：陳全明

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：中華科技大學文創與
數位多媒體系

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2022 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2020 年 9 月 15 日

應用體驗式學習於茶產業包裝設計課程之教學實踐研究

摘 要

本校靠近臺北市南港軟體園區，具有接觸高科技產業的優勢。學校後山則靠近南港茶園，屬於臺北市的近郊，有許多歷史悠久且生態豐富的茶園，校園鄰近城鄉之間，課程設計可充分與地方產業連結。本研究期望能引領學生進入社區場域，探索在地茶產業的真實需求，作為大學社會責任人才培育的基礎；從設計導入問題解決的方法，驅動跨領域對話與合作的機會，促進區域之經濟、社會、環境之永續發展，善盡大學之社會責任。

研究目的希望能透過體驗式學習讓學生瞭解茶產業的發展與內涵，並且提升學習者問題解決及創意設計的能力，找出茶產業包裝設計的相關問題與因應之道，最後透過行動研究進行茶產業包裝設計課程，看見學生及教師在過程中的成長。

研究方法採用行動研究法，設計結合茶產業的包裝設計課程的教學活動，教學過程除了包裝設計能力的養成，並引導學生與在地茶產業產生交集，創造互助的連結網絡，透過體驗學習的模式，創作出地方茶產業的特色包裝作品。

研究對象為文創與數位多媒體系四年級學生共 35 人，進行為期一學年的行動方案研究及資料蒐集，研究者為此次課程教學實踐者，資料蒐集方式包含問卷調查、觀察及作品分析。

108 學年上學期帶領學生到大溪老茶廠及南港茶葉製造示範場進行體驗式學習，並運用在課程上；研究結果：1.體驗式課程具初步正向學習成效，整體而言學生對於體驗式學習課程感到滿意；2.體驗式學習之教學行動包括學生具體經驗，學習後的反思性觀察，抽象概念化及主動實踐。3.為強化學生觀察力，偕同業師帶領學生進行茶產業與包裝設計之導覽，實際運用在圖文設計及包裝設計的作品中 4.體驗式學習可以讓學生近距離接觸地方產業，是一種有效的學習與教學方法。

關鍵詞：體驗式學習、行動研究、地方茶產業、包裝設計

一、 報告內文(Content)

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

教學融入地方思維，課程與地方產業連結並逐步實踐社區參與。每所大專校院的所在區域，都有其在地的文化特色，透過學校各領域的專業人才與社區的交流學習，除了能夠連結學校青年社群與社區的關係，更能關懷在地產業的發展，透過文創平台的創作與發展，將南港區的在地文化特色推廣至其他社區，也能夠從中學習到社區的文化特色，融合在地元素，藉由社群成員共同協力的方式，共同推展社區文創產業之發展。

中華科技大學成為社會力的培植及養成場所，與民間非營利組織合作，透過各種社會參與活動，緊扣著公共性及在地意識，連結學生的學習需求，運用各種學習模式吸引學生參與社區公共議題的討論，進而發展出本校特有的公共參與模式。大專校院的課程發展除了在自己專業領域持續研究創新外，更應該主動積極和社區、社會、產業結合，將知識傳遞給社會大眾，帶動所在地區繁榮與發展。

1.研究主題

本研究主要是於研究者所任教的班級中，採用行動研究的方式運用體驗式學習，帶領學生認識茶產業文化，並且從包裝設計連結產業發展。此課程實施的一學年之內，以行動研究的方式，先透過在地茶產業介紹，運用相關素材提供給學生學習包裝設計的思考，體驗式學習讓學生透過現地導覽認識茶葉製程與相關內容，透過與茶相關元素的觀察與延伸，完成茶產業的包裝設計。在研究期間，學生能定時接受教師指導與檢討反思，且將學習發現與班上同學分享，設計成果相互觀摩與回饋，將成果整理歸納，實施茶產業包裝設計成果展示。最後並透過教學活動的學習及反省之後，分析學習者的學習成效及教師自我專業成長情形。

2.研究目的

本研究希望透過經驗學習理論，建立一種在地方茶產業包裝設計課程中可能發展的教學模式。同時，應用行動研究的反思歷程，針對課程間之發展演變的過程，做整體的瞭解與評估，基於上述，研究目的茲分述如下：

- (1)連結課程與地方產業，讓學生認識茶產業的資源且掌握地域課題。
- (2)設計體驗式學習引起學生的學習興趣，提升問題解決及創意設計的能力。
- (3)找出學生學習茶產業包裝設計課程時所遇到的問題與因應之道。
- (4)透過行動研究進行茶產業包裝設計課程，看見學生及教師在過程中的成長。

(二)文獻探討(Literature Review)

1.茶產業的地方創生

「地方文化」是一個地方或社區所表現出來的文化態樣。強調文化的地理依存性(楊敏芝, 2002)。現今的地方文化產業面臨一些問題包括:(1)產品缺乏創新,尤其一些具有人文背景的地方特色風格產品,逐漸趨於沒落,亟需專業人力與資源投入,協助延續與保存;(2)地方特色產業的傳承不易,使得傳統文化與傳統工藝的傳承漸漸流失;(3)地方文化產業的特色不夠鮮明;(4)青年人口外移,地方民間組織專業人力不足。地方特色文化隨著全球化以及文化創意產業的發展,其價值越顯重要,更成為經濟競爭中不可忽視的軟實力。當在地文化特色的推廣與傳播成為擴展區域經濟的重要力量,如何透過設計轉化,讓「文化」不只是代表生活中累積的智慧,而是透過實體的呈現讓「文化」在越趨均質化的市場中成為創造商品差異化與獨特性的加值手段(張岑瑤、莊鈺如, 2011)。『地方創

生』作者木下齊：「沒有創造利潤，甬談地方再生，打造鄉鎮型公司」，以往在各地所推行的「地方振興」事業，往往只是喊出「創造更美好的鄉鎮」這種曖昧口號，並未嚴格地面對事業的收支情況，自然收不到成效(木下齊，2017)。如何創造出地方的收入、盡可能節省事業經費、關注收益、將收益連結到地方的再次投資，有思考到這個程度，才有可能藉由「地方振興」、「地區活化」為地方經濟帶來變化、創造利潤，活動本身作為事業也才能成立，具備實效。地方創生是日本政府從2014年開始推動的一系列振興地方經濟政策。「地方有了活力，日本就有生機。」這是日本歷屆政府的共識。2016年台灣由國發會所推出的規劃「設計翻轉，地方創生」，協助地方政府挖掘在地文化底蘊，形塑地方創生的產業策略。地方政府積極透過活化資產空間來創造經濟及社會效益，搭上近年社會創新創業風潮，整合各方資源，在扶植新創事業發展的同時，亦替地方注入活水，打造地方城鎮品牌，營造地方魅力，創造人口回流，進而促進區域經濟活絡。

茶產業亦同一般地方文創產業的經營，每一次營運模式的革新都能為地方產業帶來一定時間內的競爭優勢，但隨著時間的改變，地方產業必須不斷地重新思考它們的產業設計。隨著顧客導向與永續經營議題的發酵，茶產業也需要改變它們的營運模式，創造經濟、環境與社會面的永續價值，才能讓臺灣的茶產業延續。例如：茶葉重新包裝設計，以用心不誇浮的方式讓消費者認同與接受，也提高了市場競爭力。

因此，本研究將以體驗式學習的教學方式帶領學生認識茶產業並融入包裝設計課程中，可依據不同學生需求給予不同的內容，課程開設將融入在地產業之內容帶領學生認識課程與在地的連結，當學生對於社區議題有更深的了解時，可以在創作作品中融入，並且透過這樣的課程影響學生對於在地文化的認同。在地文創的認識可以透過體驗模式、在地文化的踏查、體驗學習方式提供給學員一個與在地文化接近的機會，進而參與社區的各項活動。並根據社區資源給與多元的社區踏查活動，培養學生對於在地文化的認識，進而融入在地生活，可以透過不同型式的連結，讓在地生活與課程所學知識有所融合，將可創造更多具在地特色的包裝設計作品。

2. 包裝設計內涵

商品包裝設計在國內興起十餘年的歷史，早期在勞動市場的消費時代，包裝只著重於功能性的保護。隨著我國經濟的起飛，步入買方市場的消費時代，商品包裝的效益逐被業界所肯定，也是提高市場競爭力的法寶。包裝觸及我們所有人之每日生活，包裝具有保護、保存、與提升各類產品之功能，且讓我們享受今日的生活形態 (Webb-Jenkins, 2001)。包裝設計之功能包含：(1) 主要是保證包裝內之產品能以良好的狀況到達消費者手上，(2) 在分配與儲藏之過程保證產生最少的廢棄物與損壞，(3) 保證在運輸過程是衛生且安全的，(4) 使產品容易處理、堆積、儲藏、與運輸，(5) 幫助消費者容易辨認商店中之產品，(6) 包裝也是主要的傳達工具，它提供資訊與使用之指導 (Mackenzie, 1997)。現代包裝之研究幾乎都要考慮到環境之議題，環境議題之必要性不只是純粹環境原則之因素，還需配合法律的要求與處理消費者的覺知。

3. 體驗式學習

David A. Kolb 建構了著名經驗學習法的理論，他認為經驗學習過程是由四個適應性學習階段構成的環形結構，包括具體經驗，反思性觀察，抽象概念化，主動實踐。具體經驗是讓學習者完全投入一種新的體驗；反思性觀察是學習者在停下的時候對已經歷的體驗加以思考；抽象概念化是學習者必須達到能理解所觀察的內容的程度並且吸收它們使之成為合乎邏輯的概念；到了主動實踐階段，學習者要驗證這些概念並將它們運用到

制定策略、解決問題之中去(Sugarman, 1985)。

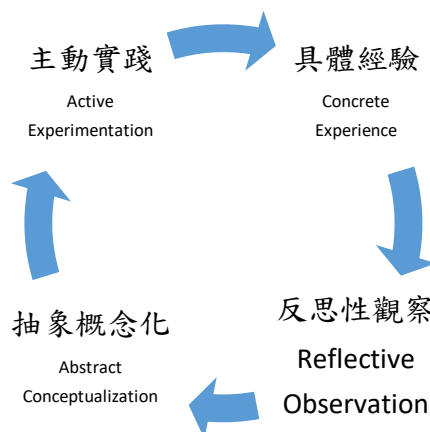


圖 1. Kolb's Learning Cycle

體驗式學習為一連續迴圈，由具體經驗、觀察與省思、形成抽象概念及應用於新情境中的循環，學習者在體驗活動中不斷觀察及反思，並歸納整理形成新的概念，內化為自身知識後，在運用於新的情境中。體驗學習儼然已成為一種教育學習方式，在活動過程中將親身的體驗與自己的經驗相連結，再透過反思產生新的經驗與想法，並能將其運用生活上，進而內化在生命中的學習過程（蔡居澤、廖炳煌，2007）。

在傳統上，教師是教學的中心，學生只需專心聽講，認真記筆記即可。而體驗式學習則要求學習者發揮主動精神，對自己的學習負主要責任，真正成為教學過程的主體。體驗式學習強調學習者積極主動地參與，因為沒有這種參與，就不能產生任何體驗，更談不上學習過程的完成。體驗式學習的優勢在於，它為學習者及時提供了一個運用的空間，使學習者成功地進入活生生的語言表達和思想交流之中。而其並非要取代其他類型的教學，而是緊密相連課堂內外各項教學活動、使之相輔相成的一種教學方法，讓學生能實際運用，體驗專業知識和技能的一種教學方式。體驗式學習的方法強調從做中學習，這個方法是以學員為中心，透過親身的體驗，引起學員的學習興趣，鼓勵他們主動參與、發問及思考，在舒適的環境中，互相交流及自我啟發，讓學習更有趣、更容易、更有效及更有用。

- (1) 引導性活動：又稱準備活動，介紹學習重點、預覽學習內容、引起學習動機；
- (2) 發展性活動：專注學習內容，使用不同教學策略以達成教學目標；
- (3) 總結性活動：又稱綜合活動，進行課程內容統整與回顧評量。
- (4) 體驗式學習的相關研究

張玉山、張雅富、陳冠吟（2016）利用經驗學習理論來進行活動，因此在經驗連結上，需要更多的引導以及範例，才能讓學生在具體經驗中能與生活連結，進而產生實踐應用。王莉（2008）則是將體驗式學習法運用在就業輔導課程中，發現可以有效刺激學生學習的主動性及參與性。在這些案例中，教師們都很重視教學活動的設計與實施，會注意在學習過程中引導及鼓勵學生，並在活動後，對活動內容與成果進行總結與檢討。簡秋蘭和張瀝分（2011）的研究也發現，在飲料調製課程中實施實務體驗教學法後，顯著地增加了學生的專業知能。

綜合以上研究結果，體驗式學習可以讓學生近距離接觸地方產業，是一種有效的學習與教學方法，本研究將透過體驗式學習進行茶產業包裝設計課程的教學。

(三) 研究問題(Research Question)

本校靠近臺北市南港軟體園區，具有接觸高科技產業的優勢。學校後山則靠近南港茶園，屬於臺北市的近郊，有許多歷史悠久且生態豐富的茶園，校園鄰近城鄉之間，課程設計可充分地方產業連結。

本研究期望能引領學生進入社區場域，探索在地茶產業的真實需求，作為大學社會責任人才培育的基礎；從設計導入問題解決的方法，驅動跨領域對話與合作的機會，促進區域之經濟、社會、環境之永續發展，善盡大學之社會責任。

(四)研究設計與方法(Research Methodology)

1.教學活動設計

本課程透過體驗式學習讓學生可以在產業現場獲得具體經驗，經過觀察反思、總結經驗，進到課堂中，從造型規劃、色彩計劃、材料運用、盒袋設計和文宣設計等包裝基本元素，讓學生具備包裝設計的相關理論及與思維，對創意包裝造形、材料、形式、等實務有更深層的體認，最後進行實踐應用。在研究內容上，將從研究者與協同主持人共同教授的包裝設計及南港茶產業的論述，以至於學習者具體實踐南港茶產業包裝設計，實乃希冀透過教育現場的覺察，得以知悉學生在「課程滿意度」、「個人認知、技能與態度增進」，以及「實務應用成效」程度，從而獲致學習效益，以及南港茶產業包裝設計課程之成效。

本研究以地方茶產業包裝設計課程的課程為主軸，運用一學年的課程，分為茶產業圖文設計課程、茶產業體驗學習、包裝設計課程、品牌與企業行銷、包裝設計實作、期末作品呈現等階段進行。

2.研究對象

參與本教學研究的學生以文創與數位多媒體系四年級的學生為主，共計 35 人，曾受過平面繪圖、動靜態影像編修相關基礎訓練的學生。

3.研究方法及工具

研究者將實地參與教學實踐研究，讓學生藉由理論與實踐結合的系列課程，培力學生具備包裝設計且能與南港茶產業文創連結的能力；故而選擇行動研究，體現此中教育情境自然發展的價值，與驗證一套假設、研究變項間因果關係的解釋是截然不同的，是為採用行動研究的理由。

本研究係採行動研究的精神與概念，來探究「南港茶產業包裝設計」課程的教學與學習歷程。整體研究是屬於在發展過程中的研究設計，強調在事件發生的過程中，以研究者所浮現的關切問題為基礎去發展介入的策略，以解決實際現象場的問題。

行動研究主要的目的是用來幫助改善在各種不同工作場所的專業實務，因此，除了「實務 (practice)」，更強調「實踐 (praxis)」的意涵；實踐是知其然的、有意圖的投入於行動中，著重獲得知識，而非僅止於一個成功的行動而已 (蔡清田，2000；吳美枝、何禮恩譯，2001)。基於此，為觀察、分析、反思學員的學習感受與應用情形，基於上述論點，行動研究者所要蒐集的資料是相當多元的，舉凡所聽、所聞、所想、所感都是可以蒐集且不可放過的資料，但盡可能使用第一手資料 (蔡清田，2000)。

為了累積研究者對研究主題的敏感度與厚實度，同時更能掌握研究對象變動又多元的經驗，以及豐富研究資料的完整性與多元化，本研究在諸多考量與可行性條件下，研究工具及方法，茲說明如下：

- (1)研究者教學省思札記：此方法將貫穿在整個研究過程中，身為一行動研究者，將所遭遇到的困境、問題處理情況，以及心路歷程、感想與教學反思都如實記錄。而所思之資料，採取摘錄「有意義」的部分，以「事件」的描述方式呈現。
- (2)學習感知問卷調查：透過量化調查方式包括，透過參與體驗式學習課程學員施予問卷調查，藉以了解學員對課程滿意程度；透過課程前後測評估學員在認知、技能與態度的學習狀況。
- (3)成果報告：在本次研究中，茶產業包裝設計成果是最重要的，包裝設計作品則是以

地方茶產業為導向，透過小組成果作品發表，讓學員彼此分享與互相回饋，藉由理論內容與實務狀況對話，讓學員闡述學習歷程中的心得，發現學習互動中產生潛在學習的情形。

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

1.茶葉相關圖文設計前導課程

本課程在 108-1 的圖文設計課程中，讓學生先以茶為主題，設計摺頁。並邀請設計專長的業師指導，提供建議。也針對較大的問題提出討論，包括：DM 大忌諱圖像或照片變形；DM 需再釐清概念；部分設計感覺較為不足；DM 設計感需增加更多符合畫面之元素，暫時看不出概念，LOGO 意象表現不佳...等。根據學生圖文設計的結果，規劃體驗式學習的課程

2.體驗式學習課程之規劃與進行

針對學生在圖文設計的學習情形，規劃第一梯次的大溪老茶廠體驗課程，透過現地導覽、茶餐體驗、茶葉製程討論、進而觀察茶葉包裝的設計元素，帶領學生能夠在一個完整的茶產業文化進行體驗式學習，認識茶產業與設計的連結。學生們一邊參觀茶廠，一邊拍照做筆記，逐漸理解製茶流程，自然也對茶文化產生更多的理解與認同。過程中看見茶與文創的關係，許多的產品包裝創意將無形的茶文化，變成有形的經濟價值。

學生在體驗式學習過程中，從茶廠觀察到各種素材提供後續包裝設計的取材，如表 1 所示，學生觀察到的元素包括：茶葉的外觀、香氣、製茶設備的零件、裝茶葉的容器、茶廠的環境與歷史、及其他相關的連結.....等。

表 1、學生體驗式學習觀察到設計的元素

項 目	內 容
茶 葉	1.茶葉的顏色
	2.一心二葉以及球型茶葉
	3.茶葉形狀
	4.我看到茶葉的形狀有長條狀跟球狀,覺得形狀的部分可以用在包裝上
	5.茶葉加工後的形狀，加工的過程等等
製茶設備	1.製茶容器
	2.茶包機上的齒輪及零件
	3.製茶過程的篩網
	4.有很多製茶機器，比如桶球機或浪菁機
	5.製茶的分類過程
	6.曬網
容器與包裝	1.商店內茶葉包裝
	2.罐裝包種茶罐
	3.磚塊的普洱茶設計，覺得很新鮮
	4.罐裝包種茶的瓶身
	5.現場的環境很好，我想也許可以用一些外頭的樹木、風景等拍攝成照片，而不是像一般市場一樣都是以茶來做包裝設計。
建築與歷史	1.現場那些歷史照片和器具對我來說都是很棒的素材
	2.設備和建築
	3.曬茶的天井
其他	1.流動的雲可以跟茶業結合
	2.金瓜普洱茶 密普洱茶 茶桶

經過了第一梯次比較完整的茶產業導覽，第二次的體驗式課程選擇學校所在區域的南港茶業製造示範場，由於事先探訪，地方的茶產業發展逐漸沒落，山上種茶的人已經很少了，現場的導覽及體驗活動的規劃也較為不足。因此除了先做簡單製茶工具說明、帶領學生認識學校所地區域的茶文化、並進行地方茶葉製程討論、進而讓學生觀察茶葉包裝的設計元素及思考文字的內涵。導覽後，讓學生拍下未來設計可使用的相關的影像，並用一段文字說明【南港茶產業】的特色，可運用在茶的包裝設計上，如表2所示。

表 2、學生針對南港茶產業體驗學習回應的文字

內容	
1	復古中又帶點創新的趣味
2	自然清香茶
3	香味、滋味甘醇滑潤活性，似花香幽揚無雜味
4	清淨的環境及製成讓人們能更安心的品茶。
5	茶葉經過發酵變成茶味濃淡顏色深淺不同的茶，讓人可以喝茶的同時瞭解茶，也可以運用地型和氣候去加以介紹。
6	好山好清晰
7	包種之初，始終如一，包種之最
8	南港茶廠位於南港茶山上，有良好的地理環境，也能遠望台北市區，風景優美
9	一心二葉
10	自然芳香，純淨茶葉。
11	好的東西是需要等待的
12	在有限的資源上，創造著無限的生機
13	南港台灣包種茶幽雅清香醇厚又溫和
14	包種茶由南港轉至文山地區，深坑、石碇、坪林、新店一帶廣植包種茶，稱為「文山包種茶」
15	南港茶葉雖歷史悠久但茶廠卻裝潢得讓人覺得煥然一新。結合時下流行的網美拍照打卡的美景和純樸的茶葉，變成獨一無二的文創園區。
16	從擁擠市場創造出非擁擠市場
17	古色古香 帶入歷史
18	提供大家輕鬆自在的品茗環境，也希望將「輕鬆喝茶」、「奉茶」、「傳壺」的理念，推廣到社會每一個角落。
19	茶香.色香
20	南港包種茶傳統好味

3.教師教學反思

傳統的教學，總是透過課堂上的教學和實作練習，導致學生學習的動機不夠強烈，學習的效果難以彰顯。教學實踐過程中的教學準備上，花費的時間遠超過於其他的課程，課前需要與社區產業進行連結，思考如何透過課程的進行，深化課程與地方茶產業的融合，同時提升學生創作能量。並且需要與業師不斷討論溝通體驗式學習的內容，因為前面圖文設計課程發現學生對於設計不熟悉的茶葉文案，缺乏第一手圖片及文字，上網抓圖交作業，因此，在體驗式課程中於實際的場域中讓學生拍攝現場的照片及網美圖，漸漸的學生學會觀察重要元素，透過五感的體驗，知道紅茶綠茶的製程不同，品嚐到與手搖杯不同的茶飲，吃到特色的茶餐……等。此次教學的改變以教室內包裝設計基礎能力之訓練為根基，藉由地方產業體驗式學習激發學生創作的想像力，創作出富有在地元素之包裝設計作品。

透過此次教學研究，覺察到教師角色的轉變，多花點心思規劃課程，不但能觸發學生

的學習興趣，更能讓學生成為真正學習的主體。

4. 學生學習回饋

(1) 108-1 大溪老茶廠體驗課程

第一次體驗式學習結束後透過問卷瞭解學生的學習成效及滿意度，本研究總計回收32份有效問卷，性別部分有2成是男性，8成是女性。體驗式學習成效之百分比分析，詳見表1所示。由表2結果顯示，就「參與大溪老茶廠體驗式學習成效」(第1-7題)面向而言，八成以上學生非常同意/同意；就「大溪老茶廠體驗式學習課程滿意度」(第8-12題)面向而言，九成以上的學生對課程規劃的進度安排、教師的引導方式、教學方式及評量方式感到非常滿意/滿意。

表 3、大溪老茶廠體驗式課程學習成效及滿意度之整體百分比分析

題 目	非常同意 (%)	同意 (%)	無意見 (%)	不同意 (%)	非常不同意 (%)
1.課程的設計有助於我了解茶葉的製作流程	56.5	43.5	0	0	0
2.課程的設計有助於我理解包裝設計的概念	52.2	39.1	8.7	0	0
3.課程有助於我學會觀察茶葉相關元素	65.2	30.4	4.3	0	0
4.從參訪過程我學會的技巧可以運用到後續包裝設計中	47.8	47.8	4.3	0	0
5.從參訪的過程中我能夠反思過去對於茶葉相關設計的想法	52.2	43.5	4.3	0	0
6.茶廠體驗學習的內容對我個人而言是一段重要的經驗	52.2	47.8	0	0	0
7.參訪學習過程中我有全程投入	52.2	47.8	0	0	0
8.我對課程的引導問題感到滿意	52.2	47.8	0	0	0
9.我對於課程設計與規劃感到滿意	60.9	39.1	0	0	0
10.我對教師的教學方式感到滿意	65.2	34.8	0	0	0
11.我對於茶廠體驗式的教學活動感到滿意	65.2	34.8	0	0	0
12.整體而言我對於大溪老茶廠體驗式學習課程感到滿意	65.2	34.8	0	0	0

透過體驗式學習學生感到印象深刻的部分包括對於茶廠的歷史與建築、製茶的過程及如何分辨紅茶及綠茶，如何品茶等部分，如下表所示。

表 4、體驗式學習印象最深刻的部分

項 目	內 容
茶廠的歷史與建築	1、解說茶廠重建歷史的時候
	2、印象深刻的是整個廠內的通風設計
	3、我對於介紹茶廠的歷史及發展感到很有興趣
	4、製茶過程利用建築本身的設計，把茶經過通風去除水分再加工成常見的茶
	5、在二樓天井聽阿萬講解以及參觀，還有介紹如何拍攝漂亮的網美照。
	6、在觀看天井的那一段，我覺得很厲害
製茶的過程	1、我印象最深刻是導覽老師帶我們到2樓參觀整個製茶的空間,讓我們切身體驗製茶的環境與流程
	2、解釋製茶用器具

品茶	3、廠長講到茶的發酵的部分，真的給了我很大的啟發
	4、二樓的曬茶廠介紹
	5、對二樓的曬茶網有興趣，曬茶網歷史悠久
	6、製茶通風口
	1、品茶的過程，學會了如何泡出好茶
	2、如何泡一杯好茶
	3、紅茶完全發酵 綠茶不發酵
	4、捲茶的過程和分辨茶類

(2)108-1 南港茶業製造示範場體驗導覽與體驗課程

南港茶業製造示範場體驗式學習結束後透過問卷瞭解學生的學習成效及滿意度，本研究總計回收27份有效問卷，性別部分有2成是男性，8成是女性。體驗式學習成效之百分比分析，詳見表1所示。由表2結果顯示，就「參與南港茶廠體驗式學習成效」(第1-5題)面向而言，八成以上學生非常同意/同意；就「南港茶廠體驗式學習課程滿意度」(第6-10題)面向而言，八成以上的學生對課程規劃的進度安排、教師的引導方式、教學方式及評量方式感到非常滿意/滿意。

表 5、南港茶廠體驗式課程學習成效及滿意度之整體百分比分析

題 目	非常同意 (%)	同意 (%)	無意見 (%)	不同意 (%)	非常不同意 (%)
1.課程的設計有助於我了解茶葉的製作流程	55.6	37.0	7.4	0	0
2.課程有助於我學會觀察與茶葉有關的元素	59.3	33.3	7.4	0	0
3.從參訪過程我學會的技巧可以運用到後續包裝設計中	48.1	33.3	18.5	0	0
4.茶廠體驗學習的內容對我個人而言是一段重要的經驗	51.9	40.7	7.4	0	0
5.參訪學習過程中我有全程投入	59.3	25.9	14.8	0	0
6.我對課程的引導問題感到滿意	59.3	29.6	11.1	0	0
7.我對於課程設計與規劃感到滿意	51.9	33.3	14.8	0	0
8.我對教師的教學方式感到滿意	63.0	29.6	7.4	0	0
9.我對於茶廠體驗式的教學活動感到滿意	63.0	25.9	11.1	0	0
10.整體而言我對於南港茶廠體驗式學習課程感到滿意	66.7	25.9	7.4	0	0

(3)學生對茶產業體驗式學習之質性回饋

學生參與體驗式學習的課程之質性回饋意見詳見表6所示。由表6結果顯示，有學生反應體驗式學習確實可以提升學習成效，透過實地的導覽學習到很多教室內所學不到的東西，在產業現場的觀察，可以蒐集到許多與茶產業設計相關的元素，目前學習情況尚為良好。

表 6、學生對茶產業體驗式學習之質性回饋意見

項 目	內 容
1.透過實地導覽認識茶葉生產過程，認為是 很好的體驗學習	1.很好的體驗有助於學習茶葉相關知識
	2.我覺得導覽老師介紹得很生動,把枯燥乏味的製茶流程解說得讓在場的每個人都專心聆聽
	3.幫我們導覽的廠長講解得很用心也淺顯易懂，認識很多製茶的流程。

	<p>4.很感謝老師帶我們去大溪老茶廠，在裡面讓我學習到很多關於茶的各種知識，製茶過程等。一直以來我並不喜歡喝茶，但有了這些體驗之後我也漸漸的願意接受茶，雖然還是不太能接受就是了。</p> <p>5.在地的茶農是我們這次的當地導覽員，帶我們同學去參訪台北找茶園，也帶我們去看當地的煤礦層，也帶我們去看茶園，雖然沒有親自採摘當地的茶葉，因冬季茶菁都採摘完了因此沒有去採，有點可惜。</p>
2.希望再多一點實際操作	<p>1.多是聽講解，希望也可以看到實際操作</p> <p>2.建議投影片可以搭配介紹更清晰一點</p>
3.學習單讓我們回去還可以思考學習的內容並加以運用	<p>1.導覽解說員講解的生動有趣，業師設計了一份學習單讓我們回去思考學習到甚麼並加以運用，整趟體驗我覺得非常好。</p> <p>2.當天的整體流程我認為很充實，不管是導覽上還是業師的講解上都讓我受益良多</p>
4.茶廠體驗學習的環境與景色，可以蒐集到很多設計的元素	<p>1.南港茶園的景色甚好，不僅可以用在此次的 DM 上，還可用在之後的任何設計上耶ㄗ~~~~</p> <p>2.我認為當天參訪該場所的整體空間營造及當地歷史雜談都是很好可以運用的元素。</p> <p>3.謝謝老師帶我們去深入瞭解茶這個產業，也因為有了一些新的知識以後喝茶也會知道喝的茶是如何製成的，也能把這些運用在作品上。</p>
5.喜歡這樣的教學方式	<p>1.這學期的校外參訪能讓我們直接的學習更多專業知識，謝謝老師安排的課程。</p> <p>2.感謝老師帶我們實體操作深入了解</p> <p>3.希望可以在多擁有這方面的學習課程，體會平常不會體會到的學習經驗</p> <p>4.謝謝老師這麼辛苦幫我們安排行程跟車子，出去參觀比在教室裡待著有趣多了，感恩老師，讚嘆老師 XD</p> <p>5.謝謝老師這學期的照顧跟用心，覺得能到外面參訪不僅能激活死板板的腦袋也可以認識到更多事物，辛苦了！</p>

(六)建議與省思(Recommendations and Reflections)

1. 透過體驗式學習帶領學生針對茶產業進行較為深入的認識，整體而言學生對於體驗式學習課程感到滿意。本次參與課程的學生為四年級畢業生，所以課程安排較為不易，且無法延續專業的發展，建議體驗式課程由較低年級學生參與，可能會更適合。
2. 體驗式學習之教學行動包括學生具體經驗，學習後的反思性觀察，抽象概念化及主動實踐。
3. 體驗式學習可引起學生之學習動機並且實際觀察產業元素，融入後續的設計之中，讓學生近距離接觸地方產業，是一種有效的學習與教學方法。戶外課程與室內課程相輔相成。
4. 為強化學生觀察力，偕同業師帶領學生進行茶產業與包裝設計之導覽，實際運用在圖文設計及包裝設計的作品中。透過包裝設計與產業對話對於未來實務工作有很大的助益，經過本次研究發現，學生的作業成品較無法一次到位，時間允許的話建議多留時間給業師調整作品，並鼓勵學生看展覽，提升設計的能力與敏感度。
5. 為延伸學習及作品的多元性，同時建構跨域學習的機會，實踐大學社會責任，建議可整合規劃數位多媒體單元性課程，例如：在包裝作品上，透過 QR code 的連結，以動畫或影片的方式說明設計理念展現在地產品特色，並可建構消費者對於產品建議的回饋機制，以充分落實產業連結及在地關懷，為善盡大學社會責任作出小小貢獻。

二、 參考文獻(References)

- 木下齊著，張佩瑩譯(2017)。地方創生：小型城鎮、商店街、返鄉青年的創業 10 鐵則。不二家。
- 朱文浩、陳星平、林玉皎、李國鈺 (2014)。雲林文化地方產業整合加值設計創作研究—以「台灣『熊』厲害 獎盃設計」為例。藝術研究學報，7(1)，p.55-69。
- 李欣欣(2016)。體驗式教學法於初級商務華語教學中的應用。臺灣華語教學研究，12，p.43-66。
- 張岑瑤、莊鈺如(2011)。創新於文化裡扎根：文化商品設計模型初探。文化創意產業研究學報，1(3)，P.151-164。
- 張玉山、張雅富、陳冠吟(2016)。Kolb 經驗學習理論於國中機器人活動之教學應用。科技與人力教育季刊，2(4)，p.1-16。
- 楊敏芝 (2002)，地方文化產業與地域活化互動模式研究，國立台北大學都市計劃研究所博士論文。
- 簡秋蘭、張瀝分(2011)。實務體驗教學法與簡報教學影響學習成效之研究—以飲料調製課程為例，臺南應用科大學報，30，p.125-140。
- 鄭自隆、洪雅慧、許安琪(2005)。文化行銷，台北：國立空中大學。
- Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mackenzie, D. (1997). *Green Design: Design for the Environment*. (2nd ed) . London: Laurence King Publishing.
- Webb-Jenkins, J. (2001) . The threat to our future. *Environmental Engineering*, March.

三、 附件(Appendix)

附件一、圖文設計作品與建議

	作品	建議
1		<p>整體圖形簡潔有力帶有詼諧感，若LOGO圖像增加茶的意象會更加分。在配色上運用沈穩紅褐色，帶有培茶韻味。</p>
2		<p>整體DM清新，識別圖像上明確。建議為左下角葉片造型可運用在茶壺煙上造型。可帶入在地茶文化產業的文字。</p>
3		<p>茶香與日本紋樣結合，富有和風之感。建議可把火焰造型轉換融入下方茶碗中，更加簡潔。</p>
4		<p>整體視覺效果豐富有層次，建議可把方形沖茶照片剪裁為茶葉造型或圓形可以提升畫面層次。</p>
5		<p>整體DM簡潔，與識別圖像搭配得宜。建議下方之LOGO意象比例及色彩可以縮小及簡化色彩。</p>

附件二、體驗式學習歷程



圖 1.大溪老茶廠認識製茶的過程



圖 2.茶廠歷史建築與文化



圖 3.茶的元素討論與觀察



圖 4.茶色與茶香



圖 5.南港茶廠的背景介紹



圖 6.泡茶體驗



圖 7.體驗式課程合影



圖 8 成果展合影

附件三、包裝設計成果



作品一



作品二



作品三



作品四



作品五



作品六



作品七



作品八



作品九



作品十