

用文案「拚陣頭」

壹、課程教學的規劃

一、前言

聽聞「藝陣」，學生的反應呈現一種知其名但卻又說不出所以然的狀態，常民活動的陌生化，在記憶中淡出。認識不深、所知不多的狀況下，使得「藝陣」背後的文化被遺忘，徒留淺層的負面形象，偏狹地被記憶。一年多前，接觸了《拚陣頭》這套桌遊，一直很想找機會透過遊戲，將藝陣文化代入課堂。但，受限於高中課程，找到時間，將整班學生聚合起來，一起玩桌遊，存在著教學實務上的困難；然而，也因新課綱的推動，得有機會將《拚陣頭》嵌入校本課程中，在原有的課程鷹架上，嵌合藝陣文化，讓學生能將校本課程中所學，實際運用在藝陣文化的介紹與推廣上。

課程設計理念結合五元素：

- 【嵌合】「文案寫作」是原校本課程的鷹架，透過《拚陣頭》桌遊的融入，透過文案呈現所屬的藝陣文化。
- 【擬想】結合《拚陣頭》與《說書人》桌遊，發揮想像，編寫陣頭的冒險故事。
- 【採集】為豐富文案內容，進行文案採集。在真實的城市情境中，擇取可化用於虛擬文案故事中的素材。
- 【實作】製作文案，介紹所屬藝陣文化。
- 【發表】學生化身為文化人，以組為單位發表文案與互評。

二、教學規劃與目標

(一) 課程架構



(二) 教學目標

1. 本課程預計培養學生習得 108 課綱學生學習素養：
 - 「A3 規劃執行與創新應變」
 - 「B1 符號運用與溝通表達」
 - 「B3 藝術涵養與美感素養」
 - 「C2 人際關係與團隊合作」
2. 認知目標：加深對藝陣文化的認知及其與日常生活的連結
- 技能目標：加強口語表達能力及文字書寫能力
- 情意目標：關心傳統文化

三、課程說明與評量方式

教學大綱	結合藝陣文化與文案設計，讓傳統文化被重新認識。
教材來源	1.《拚陣頭》與《說書人》桌遊 2.教師自編講義、PPT
預期效益	一、質：使學生能對傳統的藝陣文化有更多的認識，進而撰寫文案，並將所知加以推廣。 二、量：直接受益：學生共 25 人。
評量方式	上課參與：50% 作業繳交：50%

貳、課程教學的實施

一、課程說明

(一) 認識「藝陣」、「陣頭故事」發想

教學重點	1.了解課程規劃並完成分組 2.短文案、故事型文案寫作介紹 3.«藝陣»特色介紹 4.陣頭故事大冒險
授課時數	2 小時
課程內容	<p>第一部份</p> <p>1.短文案介紹 (15 分鐘)</p>  <p style="text-align: right;">教師自編 PPT 舉隅</p>

2.認識藝陣：運用《拚陣頭》牌卡，初識不同的陣頭特色。

(15 分鐘)

(1)尋找夥伴

A.選用《拚陣頭》中「車鼓陣」、「宋江陣」、「金獅陣」、「跳鼓陣」、「鬥牛陣」、「家將陣」六個陣頭的牌卡，隨機發放。各陣牌卡數 4 張。

B.透過牌卡顏色，尋找同陣夥伴，共 4 人。

C.透過牌卡上的符號，認識所屬陣頭特色。



依照牌卡上「斧」、「刀」、「牌」等元素，認識「宋江陣」特色。

3.短文案製作 (20 分鐘)

以短文案呈現所屬陣頭文化，如介紹「宋江陣」時，需以「斧」、「刀」、「牌」等相關元素進行發想，將其特色與文案相結合。

第二部份

1.故事型文案介紹 (20 分鐘)

教師自編 PPT

舉隅

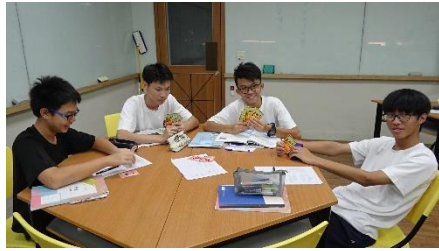
2.陣頭大冒險 (20 分鐘)

結合《說書人》牌卡，隨機抽取 2 張，一張為主角「目標」，

另一張為「阻礙」。運用故事技巧，發想陣頭故事。

3.故事發表(10分鐘)

<p>故事練習 規則說明</p> <p>每人手上先拿指定牌數，任何人有想法立刻出牌（非輪流），越快出牌者有機會拿越高分，出牌後不補牌，出過的牌不可回收。</p> <p>每個劇情階段需滿3個人出牌說一段故事情節，說故事時間控制在一分鐘。</p> <p>每階段3人說完故事，全體倒數3 2 1，一起指向你覺得說得最好的故事，不能選自己的牌，如果平手則以猜拳決定，獲選者依出牌先後順序可得3/2/1分。（或依序3/2/1分再外加票數分）</p>	<p>故事分享與評分</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>評分1-5分</td> </tr> <tr> <td>頭尾完整合邏輯</td> <td></td> </tr> <tr> <td>劇情吸睛有趣味</td> <td></td> </tr> <tr> <td>情感主題有深度</td> <td></td> </tr> </table>		評分1-5分	頭尾完整合邏輯		劇情吸睛有趣味		情感主題有深度	
	評分1-5分								
頭尾完整合邏輯									
劇情吸睛有趣味									
情感主題有深度									



(二) 文案採集與實作

教學重點	<p>1.文案採集：為豐富文案內容，進行文案採集。在真實的城市情境中，擇取可化用於虛擬文案故事中的素材。</p> <p>2.文案實作：運用文案撰寫策略，完成文案，介紹所屬藝陣文化。</p>
授課時數	2 小時
課程內容	<p>第一部份 文案採集(50分鐘)</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="color: yellow; font-weight: bold;">範例：90秒不變</p> <div style="background-color: red; color: white; padding: 20px; text-align: center;"> <p>臺南・不變</p> <p>你最想念的城市</p> <p style="font-size: small;">臺南市政府廣告</p> </div> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">採集說明 PPT</div> </div> <p>第二部份 文案實作(50分鐘)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> </div>

(三) 小組發表與互評

<p>教學重點</p>	<p>學生發表、小組互評</p>																																																																																																																																																								
<p>授課時數</p>	<p>1 小時</p>																																																																																																																																																								
<p>課程內容</p>	<p>評量方式規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 發表與聆聽：分組討論。 文案製作：運用文案撰寫策略，完成一份能展現該組陣頭的文案作業。 <p>◎用文案拚陣頭 報告要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 所屬陣頭文化說明 該陣頭的特色是什麼？ 短文案中運用了陣頭的什麼「元素」 長文案的內容、特色。 外出取材時，選擇了哪些素材豐富文案？為什麼選用這些素材 想透過這份文案傳遞什麼訊息？ 過程裡，最大的困難是什麼？ 學習過程中的收穫是什麼？ <p>報告時間，至少 5min</p> <p>◎評量方式：</p> <table border="1" data-bbox="347 1220 1321 1646"> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>短文案設計 (0---5 分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>長文案故事 (0---5 分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>整體美感 (0---5 分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>團隊合作 (0---5 分)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>總分</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>名次</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="347 1691 746 1982"> <caption>提案評分表</caption> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)</th> <th>短文案設計 (0--5 分)</th> <th>長文案故事 (0--5 分)</th> <th>整體美感 (0--5 分)</th> <th>團隊合作 (0--5 分)</th> <th>總分</th> <th>名次</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>20</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>25</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>21</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>25</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>24</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="758 1713 1125 1982"> <caption>提案評分表</caption> <thead> <tr> <th>組別</th> <th>是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)</th> <th>短文案設計 (0--5 分)</th> <th>長文案故事 (0--5 分)</th> <th>整體美感 (0--5 分)</th> <th>團隊合作 (0--5 分)</th> <th>總分</th> <th>名次</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>20</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>25</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>21</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>25</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>24</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	組別	1	2	3	4	5	6	是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)							短文案設計 (0---5 分)							長文案故事 (0---5 分)							整體美感 (0---5 分)							團隊合作 (0---5 分)							總分							名次							組別	是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)	短文案設計 (0--5 分)	長文案故事 (0--5 分)	整體美感 (0--5 分)	團隊合作 (0--5 分)	總分	名次	1	3	4	4	4	4	20	5	2	4	5	5	5	5	25	1	3	3	4	5	4	5	21	3	4	5	5	5	5	5	25	2	5	5	5	4	5	5	24	4	組別	是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)	短文案設計 (0--5 分)	長文案故事 (0--5 分)	整體美感 (0--5 分)	團隊合作 (0--5 分)	總分	名次	1	3	4	4	4	4	20	5	2	4	5	5	5	5	25	1	3	3	4	5	4	5	21	3	4	5	5	5	5	5	25	2	5	5	5	4	5	5	24	4
組別	1	2	3	4	5	6																																																																																																																																																			
是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)																																																																																																																																																									
短文案設計 (0---5 分)																																																																																																																																																									
長文案故事 (0---5 分)																																																																																																																																																									
整體美感 (0---5 分)																																																																																																																																																									
團隊合作 (0---5 分)																																																																																																																																																									
總分																																																																																																																																																									
名次																																																																																																																																																									
組別	是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)	短文案設計 (0--5 分)	長文案故事 (0--5 分)	整體美感 (0--5 分)	團隊合作 (0--5 分)	總分	名次																																																																																																																																																		
1	3	4	4	4	4	20	5																																																																																																																																																		
2	4	5	5	5	5	25	1																																																																																																																																																		
3	3	4	5	4	5	21	3																																																																																																																																																		
4	5	5	5	5	5	25	2																																																																																																																																																		
5	5	5	4	5	5	24	4																																																																																																																																																		
組別	是否能充份顯現藝陣文化的特色 (0--5 分)	短文案設計 (0--5 分)	長文案故事 (0--5 分)	整體美感 (0--5 分)	團隊合作 (0--5 分)	總分	名次																																																																																																																																																		
1	3	4	4	4	4	20	5																																																																																																																																																		
2	4	5	5	5	5	25	1																																																																																																																																																		
3	3	4	5	4	5	21	3																																																																																																																																																		
4	5	5	5	5	5	25	2																																																																																																																																																		
5	5	5	4	5	5	24	4																																																																																																																																																		

小組
評分表

參、課程教學成果

◎「宋江陣」短文案作品

宋江陣

牌卡元素：斧、刀、牌



斧，揮下，
揮去過去歷史的亂事
刀，砍下，
砍斷緊箍人民的鎖鏈
牌，擋下，
擋住惡劣官府的壓迫

團結，舞出自由、自信
以熱血、虔誠的藝陣祈求平安

◎「車鼓陣」短文案作品

A group of performers in traditional purple and white costumes are performing a Car Drum Dance. They are holding large drums and are arranged in a formation on a stage.

我們倡議現代性，
但傳統的呢？
——即將消失的文化

你認為陣頭是社會問題來源嗎？
是的，多數人都如此認為。
正因如此，陣頭文化正陷入消失的危機中，
車鼓陣正是其中一例。
數年後，我們可能聽不見廟會鑼鼓喧天，
你也可能看不見拿著四塊與扇的丑旦隨著車鼓調，
說唱表演詼諧幽默的形象，
文化的流逝，只需要人們的漠視，
想保存文化，卻需要人們有意識地維護。

◎「鬥牛陣」文案作品

鬥牛陣

阮家鄉的味道

農家子弟們，咋聲已盡！

鑼鼓喧天，廟前的兩頭牛你來我往，活脫是一場激烈的鬥獸秀。農家子弟們眼中的惶恐或憤慨，隨著圍觀群眾的吶喊，爭執似乎一觸即發。

這就是台灣陣頭文化中的鬥牛陣。

兩家的牛兒搶起地盤，飼主在一旁「鬥嘴鼓」煽風點火。一言不合，便是擁抱犄角，在地上滾來滾去。

圍觀的人鼓掌叫好，情節妙趣橫生，老少咸宜。

「鬥牛陣」是早期農業社會於今世的縮影。

然而，縮影必然也有成為縮影的理由。

柏油馬路上，何處尋覓的到牛隻的身影？

宮廟門前，何時才能夠盼見壯漢扮牛爭鬥？

背井離鄉的我們漂泊五湖四海。

偶然想起家鄉的畫面時，卻只剩孤零零的旱田佇立著。

生鏽的鋤頭中，老一輩手中的濕熱正在逐漸流失，

稻田的青澀味、兩隻泥濘的咸濕味，是油煙愚勇從我們的鼻腔當中偷走。

徒留下被城裡人喚作鄉下的老家。

徒留下被城裡人喚作不入流的小廟、打戲、陣頭……

當鋼筋水泥的森林植入台灣土地心脈，我們是否已經忘卻了縈繞在童年耳畔的大地之聲？

當老牛的沉重腳步踏過台灣土地經絡，我們是否已經拋棄了用畢的繡傘、釘耙與鋤頭？

農家子弟們，鄉土氣息正在消逝，

但為時不晚——

我們正站在老一輩的農人與牛隻共同哺育的土壤中，

遠遠打拚的你我，擁有將所學所識回饋給家鄉的能力，

讓我們一同回到兒時的地方，

重新審視曾經不屑一顧的祖活工務，

大口呼吸城市呼吸不到的、鄉土民情捎來的清風，

抬起正在消失的民俗文化。

傾聽大地的呢喃

有一位畫家，他希望可以創造出有關傳統文化的畫作，於是他踏上了環遊世界的旅程，每當他經過一個地方，都發現當地傳承著傳統文化，但是，當他來到了台灣，卻發現當地毫無傳統文化的蹤影，大部分的民眾已然忘記台灣傳統文化重要的一環——陣頭。當地民眾對於陣頭的不解加上現代思想，人們不再理解甚至逐漸排斥這歷史悠久的陣頭文化，唯有那一群人，正默默地保護著這文化殘弱的文苗。

眾人似乎都對陣頭感到排斥，但畫家在微弱的火光中感到溫暖、美麗。

那是這塊土地從古至今所傳承下來珍貴結晶，那是在過去的農田，人與牛一滴滴的汗水，是在豐收時眾人對神感謝的謙卑，是在廟口前最盛大的嘉年華，是人與人之間最單純的聯繫。

或許陣頭在迅速的工商社會已不合時宜，但在形式下的感情、意義難道沒有讓它再度燃燒的價值？

我國是以農立國，農民對牛有一份特殊的情感。「鬥牛陣」就是基於這份情感發展出來的民間遊藝。鬥牛陣通說是台灣光復不久，由台南學甲鎮的大灣莊首創，所以稱為「大灣牛」。表演內容取材自農村生活，逗趣地演活莊稼人的心聲，鬥牛陣是臺灣民間自創性的鄉土陣頭，它以詼諧、逗趣性格，逼真地傳達出農村往日的生生活情趣，把人與牛和牧童粗獷的性格，演得栩栩如生，是一種最具親切、土味的民俗藝術，其主要功能為娛樂觀眾，充分表達出傳統農家娛樂文化，藉由鬥牛陣可以了解過去農家對牛的感情，以及將工作的狀況轉化成演出的幽默及詼諧。

說到鬥牛陣文化，即會想到台南學甲鎮的楊石榮和王枝出，據說是由此二人發展出這項傳統休閒文化，藉由融合特殊舞步及農家日常等方式將其演出成具有本土特色的陣頭，其中規模最大、歷史最久的鬥牛陣表演地區無庸置疑是台南，可謂台南即是鬥牛陣的代名詞，如今，鬥牛陣已逐漸消失於塵囂喧擾的台南之中。

長文案——黃聖文、邱俊諺、陳維振、廖桐弘

短文案——陳維振

美編——陳維振

快消失的文化

在吸收西方文化的同時
那 我們自己呢

你認為陣頭是社會問題來源嗎？

是的，多數人都如此認為。

正因如此

陣頭文化正陷入消失的危機中，

車鼓陣正是其中一例。

數十年後，我們可能聽不見

廟會鑼鼓聲。

你也可以看不見

拿著四塊與陣的丑旦隨著

車鼓調，

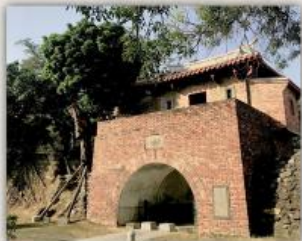
說唱表演詼諧幽默的形象。

如果我們有保存它的心，

或許車鼓陣未來會露出一道曙光。

本土文化將會代代相傳下去，

恆古不變。



文化的流連，
只需要人們的漠視，
想保存文化，
卻需要人們有意識地維護。

故事

一 國王化為石像 百姓頓失安寧

從前，有兩個王國，漂浮在無垠的天
際中。其中安平國有著青山綠水，人
民安居樂業。鄰國的國王亦以王國性
貪心，遂請來一位巫師將安平國的國
王變成了石像。



二 妖怪作祟，社稷瀕臨 存亡之秋

但礙於法力不足，國王不久後就恢復
了原狀。這次赤坂王打算一舉殲滅王
國，命令巫師召喚出寄存在廟封已久
的壺中的妖怪，雖然妖怪很快地被國
王打敗，但妖怪化為貓和鐵鍊，將
安平國卡在滾滾黃沙的荒漠中，涸涸
深水不復流。



三 扇與四塊來相助 呼風喚雨如神護

「花草紛紛凋零，人民苦不堪言，國王
也無可奈何。」

就在這時，國王想到了有著神力的車
鼓陣，於是向車鼓陣借來了神護扇與
四塊。扇一種可以引起流風，就連天
上的雲朵也會被吹得煙消雲散，四塊
可做為固定的支柱，面對狂風暴雨都
能屹立不搖。國王使用扇將整座王國
吹離了枯槁的荒漠，再用四塊把王國
固定在一塊沃土上。自此，原本枯萎的
草木也逐漸復甦，人民又恢復了平穩
的生活。



車鼓陣小簡介

車鼓陣是一種說唱、表演的民間藝
術，亦是陣頭的一類。由於它的動作樸
實簡單、幽默風趣，因此受到人民的喜
愛。在臺灣，車鼓陣主要流行於臺灣南
部，以丑角與丑角組成。
丑角手執四塊敲擊，滑稽跳逗；旦角手
持彩扇、絲巾，故作賣弄風情。一旁會
有伴奏樂器演奏「車鼓調」。在鄉村迎
神賽會、農閒節目的慶祝活動、祭典，
以及喜慶日子皆可看到車鼓陣的蹤跡。

由 第五組工作室製作
故事大綱 許富偉
故事編排 黃莉中
美術繪稿 鄭廷安
資料收集 李晨瑋



▲ 車鼓陣的所在地

▼ 巫師召喚妖怪所使用的壺



◎「金獅陣」文案作品

本報月刊 第捌拾柒期

優秀

金 獅 陣


青年

青年

在歷史洪流中

消失的藝術

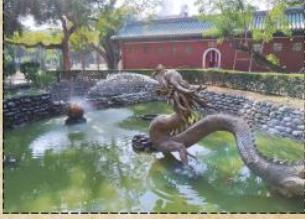

等待我們的探索



宋江四陣之一的金獅陣，是由宋江陣蛻變而來，以獅頭帶陣，以獅爺代替宋江陣的頭旗和雙奇，金獅陣大多流行於晉文溪流域，其陣中比較特殊的是還有一位獅旦的角色，行進時單手不停舞動著彩球，具有引導神獅的作用。



金獅陣的藝術

魔法師亨利長年尋求長生不死的法術，輾轉聽聞只要喝下那危害世人的魔獸鮮血，便能完成他的心願。魔獸自然不會乖乖流血給亨利喝下，一聽到亨利要求殺牠，便想要消滅亨利，杜絕後患。便設計了陷阱，將他變成一隻羸弱的白兔，還把他關在漆黑的地牢中，並警告他：「不要想逃出地牢，這個地牢可是我精心設計的迷宮，你是絕對出不去的。」亨利當然也不是省油的燈，憑藉著長年累積的經驗和能力突破魔獸設下的重重困

當亨利走出迷宮時，魔獸訝異亨利竟然能走出來，了解以亨利的智慧毅力和法力要打倒他絕非難事，便展開自己的雙翼，準備逃離亨利。眼看煮熟的鴨子就要飛走，他想起父親曾教導他的舞蹈，跳起了自己故鄉的傳統舞步—金獅陣，選那時快，魔獸還沒來的及反應，他的頭早已被亨利以那輕快有力的步伐取下，鮮血灑落大地，然而亨利並未喝下魔獸的血

得永生，而是選擇在自己有限的生命裡，傳授金獅陣這優美的傳統舞步給世人們，以傳承代替永生讓更多人理解這份美。

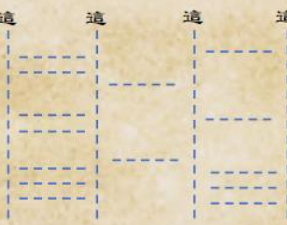
《占卜、箴言區》





這

這

這


這



延平郡王祠-萬忠歷史的
鄭成功：切記持人忠義
光緒講堂：嚴事勿怠慢
金獅陣：來應陣頭

教訓
取巧，宜腳踏實地
文化之旅吧

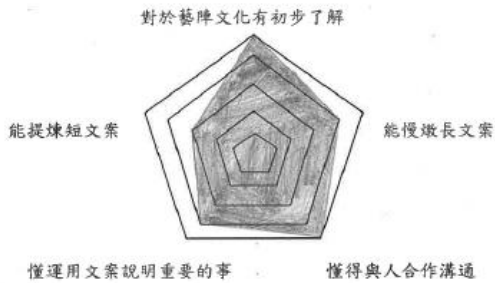


第四組/組員/陳俊哲/黃柏鈞/劉柏謙/李知恩

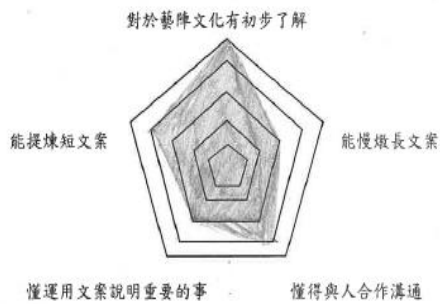
拍攝/文字/排版/編輯/全

肆、學生回饋

一、關於課程內容，我的收穫是：



一、關於課程內容，我的收穫是：



一、關於課程內容，我的收穫是：



二、關於文案課的心得、建議

從當初看到鬥牛陣的一臉「？」到最後對於鬥牛陣有充份的了解，在這次竹園專題學了很多，不僅僅認識傳統文化外，還學習到文案的^寫能力。
覺得出校園這點很棒，把作業的範圍拓展到校外，很創新。

三、對於文案課我最喜歡(或印象最深)的是：

最心 4.文案小旅行
大家從不太熟識到一起去探索題材，是^{一場}印象深刻的旅行!!

二、關於文案課的心得、建議

這門課讓我更加了解台灣的民俗文化也初步了解何謂文案，對於以後學習歷程的製作，也有大略的了解。

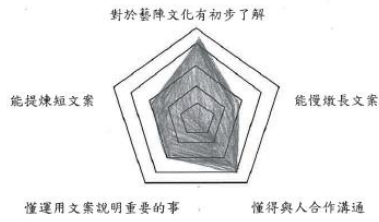
三、對於文案課我最喜歡(或印象最深)的是：

出去採集的時候。
因為這項活動有別以往，主題由我們自訂，並非由老師主導，這讓我們能更加了解平常較不易去接觸的事物，使我們更認識自己所處的地

二、關於文案課的心得、建議

本來以為出去找素材就是出去玩而已，但真正出去後才發現，金獅陣的素材幾乎找不到，我們只能以故事方面去尋找素材，其中也發現了隱藏在市區的大街小巷中的美和祕境。

一、關於課程內容，我的收穫是：

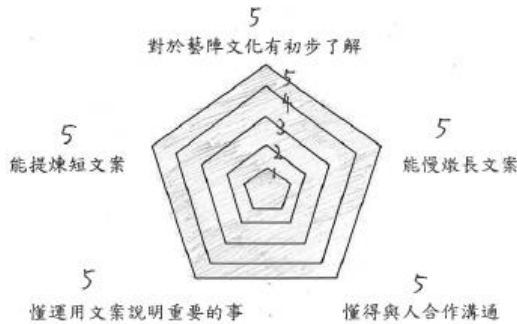


二、關於文案課的心得、建議

剛開始對文案還很陌生，但上了課之後，除了認識文案的編排、創作，還可以自己製作文案。在製作時有時候不知道該如何下手，取材要取什麼，雖然過程很困難，也很有挑戰，但當完成文案時會有很大的成就感，也不斷需要團隊合作才能完成。這六週的課程收穫實在太多，也透過自行取材，更加了解傳統文化。

三、對於文案課我最喜歡(或印象最深)的是：

出去取材時，除了對傳統文化的尊敬及認識，也走訪了台南許多的廟宇，更在過程中所遇到的困難一一解決。



二、關於文案課的心得、建議

感謝老師給我們一堂能夠恣意磨練文案創意的課，在這六堂課中，對於藝陣文化確實有了進一步的了解。能實作展示自己組別共同的探索成果令人喜悅，我們受益匪淺，也期望下一組參與竹圍探索的同學也能收穫良多。
希望老師能多做一些結合創作的小遊戲(如前一堂之牌卡與短文案)，內容十分有趣。

三、對於文案課我最喜歡(或印象最深)的是：

運用牌卡進行課程創意激盪的部分令我印象深刻，同時也感謝老師願意讓我們大膽出外取材。



← 全體合照