

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：**PGE1101132**

學門專案分類/Division：民生學門

計畫年度：112 年度一年期

執行期間/Funding Period：2023.08.01 – 2024.07.31

參與是理解的開始- 運算思維概念地圖教學與地方本位教學融入休閒遊憩課程學習成效之行動研究

配合課程：112 年度 休閒遊憩概論

計畫主持人(Principal Investigator)：陳欣怡

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：中國文化大學/

生活應用科學系

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)：2024 年 9 月 20 日

參與是理解的開始- 運算思維概念地圖教學與地方本位教學融入休閒遊憩課程學習成效之行動研究

一、本文 (Content)

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

台灣是全球高山密度最高的島嶼之一，除了四面環海，超過三千公尺的高峰達 260 餘座，多數的人卻不一定有機會、有意願了解山、走進山，了解海，愛海。Richard Louv (2005) 『失去山林的孩子』書中提出『大自然缺失症』(nature-deficit disorder)的兒童發展現象，當孩子在只有電子產品的環境中成長，會出現許多身心問題。當疏遠自然，產生過胖、感覺遲鈍、注意力不集中、躁鬱等身體心理的不平衡。大自然缺失症，也會導致對自然資源缺乏基本尊重、不再理解食物來源、不再認識動植物、不再對家鄉地理感興趣等。都市型態生活方式與現代化技術，只求智育成績的觀念和成長模式，青少年付出時間多在升學教育，台灣兒福聯盟(2013)國內青少年休閒生活現況調查報告發現青少年休閒活動多以室內活動為主，依序為上網(72.9%)、看電視(67%)、聽音樂(53.6%)、睡覺補眠(42.4%)。將近 8 成(78.9%)放假最常從事休閒活動的地方都在家裡，超過七成(71.7%)的父母認為讀書比休閒活動重要，不需要花費太多時間。以學生休閒活動大調查的結果來看，青少年從事休閒活動的地方在室內，除了在家以外，主要為百貨公司與電影院(金車基金會，2019)，此類休閒遊憩場所主要為提供消費與娛樂，造成人從小對生長的地方、家鄉產生乏地性。

都市生活型態模式，追求便捷的生活，空間均質化(homogenization)地景，象徵著各地皆有大量複製的便利商店、快時尚品牌、連鎖餐飲店。地方傾向於造成人與地方的關係淡薄，地方感減低，Relph (1976)指對地方無感的態度為乏地性。乏地性空間的價值在於經濟與商品價值，而不在空間對於在地居民的重要性與意義，當在地居民不關心也不在意地方活動、事件、地方景觀，只在意娛樂需求和經濟需求，地方環境的保存或文化價值，就更不令人在意。特別對於網路世代的大學生，網路虛擬空間取代真實的地方場域，不須出門也可滿足社交、購物或休閒遊憩需求，不須出門，食衣住行育樂都可透過虛擬空間獲得滿足，『宅男』、『蘭居』、『宅經濟』，休閒活動也都是追劇、韓流、上網等。Giddens(1990)針對高度現代性(high modernity)的時空壓縮(Compression of space and time)，當人們將精神全專注投注於網路虛擬空間時，對於真實場域的改變或破壞，不再引起注意或關心，只要當下個人所及的空間即可滿足個人生活所需。在教學現場的觀察發現，學生對於新聞、生活或地方議題，就算與自己切身相關，都無感，亦無法引起動機，就算以時事議題引起討論，通常還是興趣缺缺。甚至引導其從事體驗新的休閒活動，或是分析休閒遊憩環境，學生仍舊喜歡埋頭沉浸在手機的世界。

在過去休閒遊憩課程發覺學生普遍對於休閒遊憩活動場域陌生，甚至抗拒從事戶外型態的休閒活動，台灣的休閒遊憩資源豐富，有豐富的山岳、海域，東西南北的海岸各具特色，各地不同的風貌地形結合在地的文化特色。Orr(1992)指投入環境的教育行動必須始於足下，從小地方開始投入。由學生生長、生活與居住的地方開始，若以地方作為課程設計的教材，透過人與在地的生長環境(家)、生命經驗(人)、文化、地理、飲食、遊憩資源、景觀與生態等等連結，透過課程設計讓學生能了解在地，產生認同後進而分享與愛護，增加社會互動、

地方感、與環境素養。地方是個體生活、經驗和擁有意義的空間場所，地方感則是在特定地方的共同經驗和個人經驗裡，特有的認同和依附感。從事活動的空間、愛吃的在地小吃、歷史文化的連結等，如陳韋辰(2012)提出食物與地方結合時，食物會成為地方的象徵、思鄉時的回憶物、地方認同的標誌。對地方小時的認識和味覺，也能連結地方感。

對於特定地方擁有特定意義和信念，任何空間都可以讓人產生不同的經驗與感受。從休閒教育出發，在休閒遊憩概論課程中藉由休閒資源的課程內涵，融入地方本位教育，以地方感、地方意識等，帶領學生從自身在地生長的环境，利用概念思維地圖分析地方依附感 PPP (Persons-Place-Process)模型，引導學生多層次多組織的發想，結合自身從事休閒遊憩活動的地方經驗，更了解地方，進而涉入地方，探討地方議題，再做出視覺化的呈現，在課程中分享、討論與反思，不僅能連結學生個人經驗加強主動學習動機，更能提升個人的地方感、公民意識與環境素養 (Kyle, Mowen, & Tarrant, 2004; Kyle, Graefe, Manning, & Bacon, 2003)。

Bruner 的發現學習理論(discovery learning)強調學生學習動機與概念結構的重要性，其中，又以學生的內在動機驅力最強，當學生對主題越感到有興趣，越願意主動去探索，其成就感又加強興趣，而學習本身就會成為一種美好的體驗過程(Lehmann, 2008)。在思維地圖教學結合地方本位教育的策略模式中，授課老師扮演引導學生主動學習的角色，以學生的生活遊憩經驗為中心，讓學生主動去探索其生長經驗中的地方，地方代表的意義和經歷，鼓勵學生自己去探究地方感的產生過程，理解地方感的影響價值，利用思維地圖的多層次組織概念發想，最終用圖像、色彩與敘事呈現出來，再與同學分享與討論。

過往傳統的學生學習多為被動型態，習慣背誦記憶，等待老師傳授知識，而如何利用多元教學方式與貼近學生個人生活經驗型態的教材，常常是後學經常思考的課題，不讓學生只為了分數而考試，而是重視學習的歷程，不是提供知識，而是希望學生能主動探究知識，利用學生自身的生活經驗連動學習教材，如利用從小生長的地方與遊戲的場域，甚至是學校裡的環境與角落，結合不同的教學策略與工具，提升學生的學習動機，更能增加其思辨與敘事力的思維能力，最終能利用視覺化的工具呈現出結果。

本教學研究計畫希望以學生生活遊憩經驗為中心，引導學生主動學習，主動去探索其生長經驗中的地方，地方代表的意義和經歷，鼓勵學生探究地方感的產生過程，理解地方感的影響價值，利用思維地圖的多層次組織概念發想，最終用圖像、色彩與敘事呈現屬於自己的地方故事，再與同學分享與討論。

2. 研究問題 (Research Question)

根據以上的研究背景及動機，引發了研究者對概念思維地圖與地方本位教育融入休閒遊憩課程設計與教學進行實踐與探討，本研究的目的如下：

- (1)建構概念思維地圖教學與地方本位教育融入休閒遊憩課程模式。
- (2)規劃設計思維地圖與地方本位教育融入休閒遊憩課程之課程活動與教材設計。
- (3)探討思維地圖與地方本位教育融入休閒遊憩課程教學實踐，對學生地方感與學習成效的影響。

(4)探討概念思維地圖與地方本位教育融入休閒遊憩課程，教師在教學品質的成長與反思。

3. 文獻探討 (Literature Review)

一、地方感

1977 年聯合國國際環境教育會議對環境教育做了完整的論述：「環境教育是一種教育的過程，在這個過程中，個人和社會認識他們的環境，以及組成環境的生物、物理和文化間的交互作用，得到知識、技能和價值觀，並能個別或集體地解決現在和將來的環境問題。」(UNESCO, 1977)。若可以由居住的地方開始，了解在地，在乎地方而產生認同，將更有機會進而分享與愛護。國內於民國 99 年公布環境教育法，定義環境教育為下：指運用教育方法，培育國民瞭解與環境之倫理關係，增進國民保護環境之知識、技能、態度及價值觀，促使國民重視環境，採取行動，以達永續發展之公民教育過程。

環境與地方教育的覺知、知識、態度、技能與行動等目標(Goals of Environmental Education)，應該在童年於自己的家鄉發展。從地方的、全國的與國際的觀點來檢視環境相關的議題，使學生了解在地和其他地區的關聯性。個體對地方的經驗可說是探討地方經驗或地方感(sense of place)的基礎，個體經驗的地方是建構個體與群體的地方概念的基礎。當人們共同對於身處之地具有歸屬感、認同感，並能參與地方活動與決策時，呼應前述個體對地方的知覺，個體可投入並參與地方的活動，並在其中建立自我認同，地方對於個體具有多重意義，該地不僅是個體的知覺空間也是存在空間。在環境行為與心理等相關研究領域中，個人對特定地方的關聯性、情緒、態度與行為和感受，稱為地方感(Sense of place)，地方感是一種環境空間的經驗、記憶和想像。

由關於對當地的知識(knowledge)、歸屬感(belonging)、依附(attachment)與承諾(commitment)等因素所組成(Shamai, 1991)。Jorgensen 與 Stedman (2001)進一步以態度理論建構多元結構的地方感概念，包含個人與當地關係的信念(belief)、個人與當地的情感(feeling)，及個人行為或選擇上對當地情有獨鍾。根據認知、情感與行為的概念，將地方感分為地方依賴(place dependence)、地方認同(place identity)與地方依附(Place attachment)。Vaske and Kobrin (2001)曾提出青少年如果在日常生活中對當地自然資源有較強依附感會影響到負責任的環境行為，依附程度比較強的遊客也會比較主動減少對環境造成壓力及破壞(曾啟明、汪靜明，2015; 王柏青、陳元泰，2018)。

本研究使用的地方感概念立基於在地的社區資源、議題、價值，焦點以地方社區做為整合性的學習脈絡，地方感已成為一種土地和資源管理，社區規劃和設計常用的因素。地方依附感是認同於特定的、親密的、熟悉的鄉土而產生的安全感，會涉入許多地方認同和情感因素，對地方產生眷戀和強烈的歸屬感。

二、地方本位教育

地方本位教育(place-based education)指將地方社區及其環境做為課程與教學起點，強化學校與社區聯繫，以培養學生關懷社區、欣賞自然環境，及積極參與社區活動，建立公民參與能力(吳清山，2018)。Smith(2002)指地方本位教育旨在將學習植基於在地現象與學生的

生活經驗，制式學校教育習於教導學生套裝知識，但是那些安排編制的知識並不來自於學生生活環境及其經驗，地方本位教育並不是全新的概念，Smith（2002）認為 Dewey 經驗主義教育已經蘊含地方本位教育的精神，因為 Dewey 的教育觀就是主張回到學生生活經驗與真實世界；Smith(2002)認為有五種取向的教學可以實現地方本位教育：(在地)文化研究、(在地)自然研究、問題解決、工作現場實習、結合學校與社區。幫助學生從真實生活經驗出發，讓學生從生活情境與經驗中獲得知識，因此本研究將地方本位教育定義為從在地社區出發的學習經驗歷程，具有在地性與在地特色的教育觀點。



圖 1 地方感三面向

本研究以地方本位教育概念結合在地北投休閒遊憩資源整合課程，藉由在地資源的理解與親自參與體驗，使修課學生對在地文化歷史與遊憩資源產生認同及地方感。藉由地方本位教育，將地方感從認知、情感及行為三個層面深入(圖 1)，再引導學生以自身成長生活的地方藉由心智圖發想，覺察在地地方遊憩資源與地方創生發展的動機機會，提升學生學習成效與地方素養(圖 2)。

認知上的地方感 Cognitive sense of place	情感上的地方感 Affective sense of place	行動上的地方感 Behavioural sense of place
<p>認知上的地方感源於一個人對周邊環境的觀感。這種認知往往會在不知不覺中塑造一個人的身份認同。</p> <p>A cognitive sense of place is related to people's perception of a place, which may shape a person's sense of identity.</p> <ul style="list-style-type: none"> 認為地方能滿足需要 認為地方的可達性高 認為地方符合的自己個性 與鄰居有相似的價值觀 視自己為社區的一份子 The place can satisfy needs The place is highly accessible The place fits my personality Shares similar values with my neighbours Being part of the place 	<p>情感上的地方感泛指對地方的歸屬感。意即情感上與一個地方的人有正面的感情連結。</p> <p>An affective sense of place involves place attachment, that is, with positive emotional bonding towards the people in a place.</p> <ul style="list-style-type: none"> 感到輕鬆和愉快 喜愛該地方 離開太久會想念的地方 Feeling relaxed and happy Loving the place Missing the place when one leaves for a long time 	<p>行動上的地方感推使一個人去犧牲自己的資源如時間去改善一個地方</p> <p>A behavioural sense of place motivates individuals to sacrifice for a place, such as devoting time and resources to improve it.</p> <ul style="list-style-type: none"> 與他人有正向關係 與鄰居有共同的目標 享受參與地區事務 願意為地方投放時間和資源 Positive relationships with other stakeholders Sharing the same goals with one's neighbours Enjoying community work Willing to sacrifice time/resources to the place

圖 2 地方感三面向內涵

二、概念思維地圖教學

思維地圖教學策略 (Mind mapping teaching strategy) 在許多領域被廣泛運用，許多研究亦證實有助於學習成效。概念地圖亦稱心智地圖，是一種有效的圖表工具，可用於生成、視覺

化、結構化和分類思想、解決問題等(Liu, Tong, & Yang, 2018)。思維概念的多層次視覺化，將邏輯性分類結構、因果關係或自由聯想，運用關鍵字、線條、色彩、圖像等要素，以樹狀結構或網狀脈絡形式呈現個人動態的心智程序與記錄資訊的歷程，有助於保留想法、激發新想法和規範討論，促使學生發散性思考產生更多的創造力(Sun et al., 2021)。亦能闡明新想法和結構化想法以及新穎有趣的點子(Ali et al., 2021)。概念地圖的課程設計有助於提升學生學習成效，激發創意、結構化思考歸納等。

思維概念地圖教學法過去常運用在中等教育的知識性課程中，例如，吳振鋒與楊靜宜(2020)將心智地圖法與大綱式筆記法導入國中歷史學習課程中，實驗教學結果證實使用心智圖法與學生學習成效與學習態度呈現顯著正相關，而心智圖法顯著高於大綱式筆記法。林文彥、周珮柔與蔡枚蓁(2021)運用心智圖導入高職與五專網頁設計課程中，教學研究結果顯示運用心智地圖法循序引導學生針對學習技能提出反思設計應用，並以數位教材加深學習印象，強調理解與記憶並重的策略。由此可知，心智地圖法常用於各領域的知識學習，心智圖可以將想法與概念以視覺化呈現，增強學生的邏輯與創新思考能力(Liu et al., 2018)。

思維模式的心智地圖教學法也被使用在高等教育中，王志旭(2020)運用數位心智圖融入大學教學中，其對於學生學習成效皆獲得正面顯著性支持，心智地圖法確實幫助學生整理課程重點，提供脈絡化的學習。常雅珍等人(2019)針對大學生專題課程中遇到的困難，導入心智地圖法來協助學生進行產品構思與研發設計，研究結果發現心智圖法融入課程能提升學生對課程的接受度，對於學習有助益性也強化學生的應用性，作者認為心智地圖法是目前大學生課程可以實際應用的創新教學方式。

Liu, Tong, & Yang (2018)的研究提到心智圖並非萬能的教學方法，應結合其他教學方式，透過不同方式幫助學生學習，進而提高教學品質與成效。故本計畫將以心智地圖法與地方本位教育導入休閒遊憩課程中，引導學生在課程學習中透過學習方法的導入以激發新學生的創造力，以概念地圖法的優點讓學生產生其想法，並將自身的創意進行擴散性的視覺化分類，在透過結構化的方式進行新創意的歸納討論，激盪學生在課堂中的創意發想，思考在地的休閒遊憩概念，使其連結在地資源，提升課程學習的成效。

本教學研究使用 Scannell 和 Robert (2009)提出地方依附 PPP 模型(Place-Person-Process)作為概念地圖的教學結構，地方感強調個體對地方的主觀瞭解、感受與描述，進而建立地方識覺(Perception)、認知(cognition)或意象(image)等概念。地方依附指個體對特定地方的連結關係，由地方(Place)-人(Person)-過程(Process)三個面向組成，而每個面向皆有相對應之因子。人的面相包含文化或團體(cultural/group)與個人(individual)之因子，場所(Place)則包含社會(social)與實體(physical)環境，過程(Process)面向包含情感(affect)、認知(cognition)及行為(behavior)等因子(如圖3)

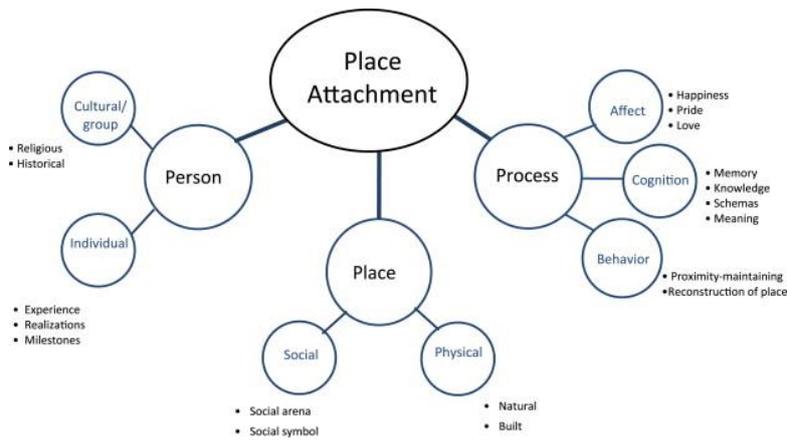


圖 3 地方依附 PPP 模式 (Scannell & Robert, 2009)

4. 教學設計與規劃 (Teaching Planning)

本教學實踐研究主要以概念思維地圖教學模式與地方本位教育融入休閒遊憩課程，引導學生藉由概念思維地圖多層次及組織型態發想，藉由地方依附 PPP 模式為核心，導入學生自身生活的休閒遊憩活動及場域，連結在地地方，藉由課堂活動的探究，理解地方，延續概念思維地圖，將資料分類、連結，運用關鍵字、線條、色彩、圖像等要素，以因果、樹狀結構或網狀脈絡，呈現個人動態心智程序與紀錄資訊的歷程，呈現以個人為主的地方感模式。期望能藉由更貼近學生生活及生命歷程的主題，提高學生的學習動機及學習成效，並能引發學生學習遷移，提升地方感、地方意識及環境態度素養能力。

本研究旨在探討以運算思維與概念地圖-地方依附 PPP 模式將地方本位教育融入休閒遊憩課程，對參與者其在地地方感與對家鄉地方感、地方依附感的關聯影響。本教學研究計畫規劃遊憩資源、地方感、地方創生、運算思維、心智圖與北投在地體驗計畫等系列單元。

教學研究目的	教學策略	教學過程與成果
1. 建構遊憩資源與地方感知識	資料收集 訪談 課堂講授	1. 以自身『華岡』經驗為起點探討在地遊憩資源與地方感 -你想說一個什麼樣的華岡故事 2. 探討地方重要性/案例與在地地方遊憩資源類型與發想
2. 在地地方感體驗教學	Field Trips 體驗教學	1. 北投地方感導覽在地經驗連結反思 -溫泉鄉的前世今生 -北投飲食文化-市場與酒家菜 2. 北投小旅行 -田野紀錄、照片與觀察反思 -心智圖呈現結果

3.地方感探索與發想	小組討論教學法 心智圖教學法	1. 小組自選家鄉或地方並搜集資料 2. 心智圖思維概念知識發想地方遊憩資源類型 3. 利用運算思維呈現最佳路線小旅行
4.地方感心智圖報告	Group project Presentation 同儕互評	1. 小組地方感心智圖報告呈現 2. 小組共同反思 3. 同儕互評與討論

本課程透過所規劃設計地方本位休閒遊憩教學主題，讓學生能主動投入參與教學活動，透過活動體驗及參與後反思，利用概念地圖思維，思考休閒與地方的議題，也能讓學生透過實踐活動，檢視自己的休閒生活，增強與地方的連結，讓學生從具備休閒與規劃休閒的能力過程了解認真休閒的價值與更理解參與地方。

5. 研究設計與執行方法 (Research Methodology)

本研究旨在探討概念地圖教學模式與地方本位教育融入休閒遊憩課程對學生的學習成效、地方感、與環境素養的影響。本研究以行動研究從教學現場發現問題，確立研究的焦點，再蒐集資料，探討文獻，延續過去在校內執行運算思維與資訊應用計畫所使用及設計的概念地圖教學模式與教材，在執行方案後反思檢視，並在實施過程前後，一方面進行修課學生的地方感量化測量。另一方面藉由學生質性問題回答與反思資料整理，從文字敘述分析學生對於休閒參與與地方感的意義與內涵認知、態度和觀念上的轉變。行動研究是由教育工作研究者，為達到將理論運用於實際目的所進行的研究，進而分享個人教學經驗，並對於研究過程中所產生的限制性問題，經由計畫、實踐、觀察、反思，解決所面臨的問題，改善實務，發展介入的行動策略並付諸實踐，發展出新的教學策略，行動實踐教育知識（蔡清田，2007）。

本研究同時使用量化與質化並行的測量，量化方面，使用問卷調查法，在學期初與學期末進行學生地方感、地方意識、學習成效等調查，本研究使用地方依附感量表 (Place Attachment Measurement)、學習成效量表作為測量工具，以了解受測者對於地方感、學習成效不同面向的感受轉變。另一方面進行質化研究，透過學生問題回答與反思，追蹤學生學期初與學期末的學習成效及地方感的轉變。

本計畫在 112 年度利用大二選修課-休閒遊憩概論課程進行，並以修課學生為研究對象，修習課程學生人數共 53 人，來自本系的大二學生。修課學生有 21 位來自馬來西亞、緬甸、印尼等不同國家。在課程之前，多數都沒有聽過地方創生相關的概念 (M=1.79, SD= 0.412) (表 1)。

(n=39)		
	Mean	SD
在課程之前，你聽過地方創生嗎？	1.79	.412

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

(1) 教學過程與成果

教學過程邏輯呈現與教學成果按照主題流程如下 (圖 3)：

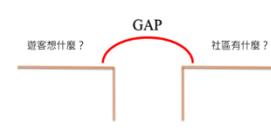


1. 遊憩資源與地方感	
教學主題	你都在哪裡玩？
教材設計	<p>教材設計：『我家門前有小河』-你都在哪裡玩？</p> <ul style="list-style-type: none"> 休閒遊憩資源概念與分類 <p>你都在哪裡玩？-休閒遊憩資源</p>  <p>我家門前有小河...?</p> 
反思/發展活動	<p>居住的地方/學校周圍的休閒遊憩資源調查？</p> <p>反思：淡水世界遺產潛力點被塗鴉？你怎麼想？</p> <p>Leisure/Recreation Resource</p>  <p>「世界遺產潛力點」被塗鴉，淡水重建街怎麼了？</p> <ul style="list-style-type: none"> Extra credit: 請閱讀，並於討論區反思。 https://www.thenewslen.com/article/55929 

2. 地方感與地方故事	
教學主題	真實的地方：你想說一個什麼樣的華岡故事？
教材設計	教材設計：真實的地方(Authentic Place) 校門口白房子（美軍眷舍）的前世今生 人與地方的關係... 你想說一個什麼樣的華岡故事？ 我的地方感~ - 為一個關於你(們)的土地故事。 - 請你思考一些關於你居住的地方或城市的历史/故事或意義。 then THINK * 第一個地方都會與許多故事與意義結合。而讓其特色於其他任何地方。 你從哪來的？ 地緣？ 認同感？ - 人 People - 地方 Place - 過程 Process 
反思/發展活動	你的地方故事發想：人、地方、經驗 反思：古蹟自燃？你怎麼想？ 陽明山 美軍眷舍的故事 古蹟自燃... 全能古蹟情報王 https://shachui.simpleinfo.cc/   

3. 地方創生	
教學主題	地方創生：拍照？打卡？然後呢？
教材設計	教材設計：地方創生：拍照？打卡？然後呢？ 寶藏巖有寶藏嗎？屬於地方的金城武樹！ 地方創生-拍照、打卡，然後呢？ · 寶藏巖歷史聚落 - 依山而造的連建貧民窟 - 原先居民大多是老榮民及其眷屬 - 因連建陸續拆除並陸續安置居民 【聚落內含是定古蹟寶藏巖寺，原住戶繼續其山城生活的寶藏家園，導入藝術創作者活化能量打造成國際藝術村，社區鄰里和各類藝文工作者創造共生的聚落生活基調】  
反思/發展活動	反思：台灣還需要多少天空之橋？ 台灣還需要多少天空之橋？ 屬於地方的金城武樹？  

4. 地方創生發想-運算思維

教學主題	地方創生：運算思維與旅程規劃																																																
教材設計	教材設計：在地主題小旅行 地方創生？ 「設計翻轉地方」推動台灣「地方創生」計畫概念圖  <ul style="list-style-type: none"> • 主題小旅行的規劃與設計 • 從地方創生觀點出發，融入在地生活的旅行 																																																
反思/發展活動	課程活動：地方資源盤點/地方創生資料庫 地方資源盤點/資料庫  <table border="1" data-bbox="957 672 1197 828"> <thead> <tr> <th>類別</th> <th>內容說明</th> <th>內容說明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>人口統計、年齡層分布、結構與分布、性別與職業、族群與宗教...</td> <td>觀光資源盤點、特色特色區與傳統文化、</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>地方經濟與產業、發展現況、產業、服務業、商業、服務業、商業、服務業...</td> <td>社區發展現況、服務現況與發展現況</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>地方文化與歷史、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>地方自然環境與資源、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>地方社會與人文、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>地方交通與運輸、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>地方安全與治安、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>地方教育與文化、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>地方醫療與衛生、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>J</td> <td>地方社會服務、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>K</td> <td>地方公共建設、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>L</td> <td>地方環境與生態、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>M</td> <td>地方能源與電力、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>地方資訊與通訊、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>地方其他資源、</td> <td>社區特色與發展現況</td> </tr> </tbody> </table>	類別	內容說明	內容說明	A	人口統計、年齡層分布、結構與分布、性別與職業、族群與宗教...	觀光資源盤點、特色特色區與傳統文化、	B	地方經濟與產業、發展現況、產業、服務業、商業、服務業、商業、服務業...	社區發展現況、服務現況與發展現況	C	地方文化與歷史、	社區特色與發展現況	D	地方自然環境與資源、	社區特色與發展現況	E	地方社會與人文、	社區特色與發展現況	F	地方交通與運輸、	社區特色與發展現況	G	地方安全與治安、	社區特色與發展現況	H	地方教育與文化、	社區特色與發展現況	I	地方醫療與衛生、	社區特色與發展現況	J	地方社會服務、	社區特色與發展現況	K	地方公共建設、	社區特色與發展現況	L	地方環境與生態、	社區特色與發展現況	M	地方能源與電力、	社區特色與發展現況	N	地方資訊與通訊、	社區特色與發展現況	O	地方其他資源、	社區特色與發展現況
類別	內容說明	內容說明																																															
A	人口統計、年齡層分布、結構與分布、性別與職業、族群與宗教...	觀光資源盤點、特色特色區與傳統文化、																																															
B	地方經濟與產業、發展現況、產業、服務業、商業、服務業、商業、服務業...	社區發展現況、服務現況與發展現況																																															
C	地方文化與歷史、	社區特色與發展現況																																															
D	地方自然環境與資源、	社區特色與發展現況																																															
E	地方社會與人文、	社區特色與發展現況																																															
F	地方交通與運輸、	社區特色與發展現況																																															
G	地方安全與治安、	社區特色與發展現況																																															
H	地方教育與文化、	社區特色與發展現況																																															
I	地方醫療與衛生、	社區特色與發展現況																																															
J	地方社會服務、	社區特色與發展現況																																															
K	地方公共建設、	社區特色與發展現況																																															
L	地方環境與生態、	社區特色與發展現況																																															
M	地方能源與電力、	社區特色與發展現況																																															
N	地方資訊與通訊、	社區特色與發展現況																																															
O	地方其他資源、	社區特色與發展現況																																															

5. 運算思維概念融入

教學主題	運算思維與地方旅程規劃												
教材設計	教材設計：最順路排序與視覺化路線 規劃路線：在一天之內參觀城市中多個景點，利用運算思維來找出最佳的行程規劃，比如利用最短路徑算法來確定最有效率的旅行路線。 旅程規劃*運算思維發想1 <ul style="list-style-type: none"> □食：餐點型態、特色、葷素食、餐具... □衣：建議服裝、自備用具(盥洗、登山、雨具...) □住：房型、容納客數、分房問題(ex. 單人房加價) □行：可行駛車型、接駁需求(汽車、船、機車...) □育：技藝教學、環境教育、生態物種教學... □樂：互動遊戲、DIY製作、文化體驗活動... 旅程規劃-運算思維 <ul style="list-style-type: none"> • 旅客的需求 • 行程、預算、目的、喜好 • 蒐集資訊 • 價格、門票、路線資訊、開放時間、口味、景點特色、交通、住宿、美食、伴手禮等資訊 • 制定行程路線 • 制定最佳行程路線 • 制定最佳行程路線 • 活動安排 • 依照行程路線、安排每日的活動 • 依照行程路線、安排每日的活動 • 預算規劃 • 依照行程路線、交通費、租金、門票等 • 美食、名產、伴手禮等 • 在有限時間內安排最佳的旅行活動。 												
反思/發展活動	課程活動：運算思維與地方旅程規劃練習  <table border="1" data-bbox="606 1344 893 1478"> <thead> <tr> <th>行程項目</th> <th>在地資源</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>在地資源 (配合導覽服務)</td> <td>歷史、人文、地、產、藝術公展</td> </tr> <tr> <td>體驗活動</td> <td></td> </tr> <tr> <td>餐飲特色</td> <td></td> </tr> <tr> <td>住宿設施</td> <td></td> </tr> <tr> <td>交通接駁</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	行程項目	在地資源	在地資源 (配合導覽服務)	歷史、人文、地、產、藝術公展	體驗活動		餐飲特色		住宿設施		交通接駁	
行程項目	在地資源												
在地資源 (配合導覽服務)	歷史、人文、地、產、藝術公展												
體驗活動													
餐飲特色													
住宿設施													
交通接駁													

(2). 教學研究過程與成果

a. 期初家鄉遊憩地方感感知測量 (M=3.56, SD=0.821, N=39)

	Mean	SD
1.我了解家鄉的自然環境資源(如河流/湖泊、登山步道等)	3.62	.751
2.我了解家鄉的社會環境資源(如廟宇、建築、文化資源等)	3.75	.762
3.我對家鄉的休閒遊憩資源非常熟悉	3.69	.693
4.我對於家鄉的地方資源有非常強的認同感	3.53	.718
5.家鄉的地方休閒遊憩活動資源比其他地方的更有意義	3.38	.871
6.我的家鄉擁有豐富的休閒遊憩資源	3.44	.878
7.我的家鄉有類似推廣地方環境休閒活動的措施	3.50	.803
8.家鄉古蹟或地方文化的保留對我而言可有可無(反向題)	2.91	1.118
9.休閒時間,我很喜歡在家鄉附近遊覽或參與地方遊憩活動	3.53	.803
10.我會告訴其他人關於我的家鄉地方遊憩資源的優點	3.56	.759
11.若有人要從事休閒遊憩活動,我會推薦我的家鄉	3.44	.801
12.我會試著理解參與如何解決家鄉的環境及環境永續問題	3.47	.718
13.關於家鄉環境事件的文章或訊息會引起我的關注	3.81	.644
14.我會嘗試說服同行的親友採取對環境有利的行為	3.78	.751
15.看到有人在破壞家鄉的環境時,我會感覺到很憤怒	3.94	.840
16.我認為我的家鄉有良好的環境管理策略	3.47	.718
17.我喜歡從事與地方有關的休閒遊憩活動(非僅是在室內)	3.72	.813
18.從事與在地地方有關的休閒遊憩活動對我來說是重要的	3.59	.798

b. 期末學習量化結果-地方感學習成效 (M=4.36, N=44)

題目內容	Mean	SD
融入北投在地的課程,引發我的學習興趣	4.43	.665
融入在地課程幫助我獲得有關地方感的知識	4.44	.666
經過課程的學習,我對地方感的概念更為了解	4.42	.663
我覺得學習地方感課程對每個人來說都是很重要的	4.37	.757
我覺得了解地方感和生活環境之間的關係是重要的	4.44	.629
我覺得學習這個課程是有價值的	4.49	.592
我想要學習更多有關這個課程的內容	4.23	.782
我覺得融入地方感的學習能引起我的課堂注意力	4.40	.695
我想要分享在地方感課程中學習的內容給身邊的人	4.26	.759
我願意再次參與類似這樣的課程	4.44	.796
我覺得課程教學方式很難理解或是很難跟上進度(反向題)	2.51	1.261
相較於傳統教學方式,我更喜歡本課程融入地方體驗的教學方式	4.40	.903

學生期初家鄉地方感的測量同意程度中等,而期末的地方感學期成效對於學習與地方感的同意程度提升到 4.36,代表透過整學期地方感融入課程,與在地體驗活動,學生對地方感的理解和投入都大幅提升。

c. 期末學生心智圖學習成效

題項內容	Mean	SD
我覺得利用心智圖教學融入，讓課程學習活動內容更豐富	4.26	.759
我覺得使用心智圖對於學習新知識很有幫助	4.21	.833
對我而言，學習心智圖的操作並不困難	4.00	.873
我覺得使用心智圖系統所進行的學習活動是容易理解的	4.28	.734

(2) 教師教學反思

本教學研究計畫以『休閒遊憩概論』課程來進行，教學研究目的已經達成，學生的回饋與反應整體也非常良好，課程氣氛主動活躍，學生學習動機及反應也十分正面。但課程執行仍有下列建議未來可以修正：

1. 地方課程設計執行反思：

原先課程規劃期望讓學生可以以自身家鄉經驗發想地方創生的可能性並融入在課程成果報告中，但課程時間分配太過理想，加上包含在地體驗講座與課程，及期末呈現分享，壓縮探討與發想自身家鄉地方創生可能性課程活動時間，而且學生多數對在地地方產業並不是很了解，深入探討需要再規劃更多時間。僅休閒遊憩資源與地方感結合心智圖教學完整達成原先設定目標。

2. 地方體驗課程設計執行反思：

參與體驗過程及成果回饋皆十分良好。但在規劃整體時間與往返交通時間，實際執行時需評估前後課程時間或調動可能性的安排，從本校到北投雖有多元交通工具選擇且交通時間大約僅需 30 分鐘，但學生多數前後都有其他課程安排，調動課程或協調課程時間未來都需規劃更有彈性的行程。

3. 運算思維概念課程設計執行反思：

對多數非理工資訊相關科系學生，雖然對心智圖等電腦操作都沒有太大問題，但對運算思維的概念教學第一時間都覺得困難，加上安排的時間不夠長，學生多數反應都需要覺得未來應該是很有用的工具，但現階段可能需要更多時間學習，未來若仍需要安排課程，應增加足夠的課堂反覆操作學習的時間。對教師本身也是一個很大的挑戰！

(3) 學生學習回饋

a. 期末學生心智圖學習回饋

第一次看到這個工具，看起來很複雜，但實際操作起來簡單明瞭！（雖然我們試著遠距一起使用失敗了！）
我覺得實用的報告工具又多了一個，心智圖的繪製在老師教導後非常簡單就能上手，和同學一起討論報告也更有組織，未來希望能有更多機會使用
心智圖工具操作簡單也很方便，學習使用此工具能讓我們提升工作效率同時也能讓我們更簡單跟他人介紹地方
一開始覺得會很難用 使用了過後覺得很簡單 也容易明白 分析的也很簡單
讓我更了解整個地方 深入理解每個地方的細節 而且心智圖也可以利用在其他工作上
透過心智圖可以將每組同學的想法更加輕易的表達出來。透過製作的過程也能夠加深記憶，是個創新的學習方式
能把自己的所知更有系統地統整在一張圖上，簡單明瞭，有助於整理資料和學習學生地方感反思

b. 期末學生地方體驗回饋反思

謝謝老師帶我們去北投，從來不知道有這麼多歷史文化的細節藏在市場裡面，雖然很熱但是覺得很值得，希望下次還有機會再一起去更多地方探訪
地熱谷很神奇，在課堂上有看到照片實際看到還是很震撼
從馬來西亞來還沒有機會去過這些地方，馬來西亞也有很多特別的環境，能有機會跟同學分享交流很好
生活中，其實還有很多有趣的事情值得我們去看一看，體驗一下。因為我本身很喜歡去旅行。難得可以到國外唸書，不想讓（手機）取代我的生活不可缺少。雖然在現代手機扮演重要的角色，但也要適量的控制，不然就這樣浪費時間。所以校外參訪進行的活動，個人覺得挺有意義，至少是做自己想做的，讓自己開心愉快，而不是做自己不想做的事情，這樣永遠得不了（快樂）
曾經在北投的熱海飯店住了半年，原本覺得很不適合居住，但那段日子使我改觀，逐漸愛上北投。這次體驗課程讓我更了解北投，有機會我也要回家鄉了解地方的故事和過去的發展
因為我是第一次到北投看看，覺得很有趣。從中也學到了很多的東西如溫泉博物館的文化，地熱谷的重要來源。我覺得在這堂課程中學了很多東西，很開心上這一門關於休閒的課程，也謝謝老師很耐心的教導我們

在課程回饋心得中，多數學生反應利用自身生活經驗及體驗為課程內容來引申討論，更能體會休閒與地方的意義與價值，以及地方感的重要性，地方有這麼多值得體驗參與的事都是以前沒有想過的事，未來希望回到自己的家鄉能更積極從事與安排體驗當地遊憩資源的活動，對於休閒參與與地方資源地方感等想法皆有正向轉變。從整體教學計畫的規劃安排到執行，以學生參與與在地生活經驗出發設計課程，以休閒參與更能引起學生學習動機提升學習成效，藉由心智圖教學與在地體驗課程，學生更能改變自己思考的習慣與面對地方遊憩資源的想法，很多同學反應回家都有跟家人朋友討論。

7. 建議與省思 (Recommendations and Reflections)

(1) 地方創生教學需更多跨域課程共同合作

第一次嘗試在休閒遊憩課程中想要融入地方創生的概念，過去在運算思維的計畫裡，開始使用運算思維與心智圖教學的成果是達到預期的，但地方創生得要針對在地地方產業與發展有更深入的理解，以一學期的時間或學生不理解地方產業物產發展的情況下，僅能做到建立對地方創生這個概念的認知與理解。未來建議可以與相關課程跨域合作，增加場域探索的

時間，更針對性地針對某一個地方來建構地方創生的課程內涵，更能具體的實踐。

(2) 繼續投入休閒教育與休閒遊憩地方課程

後學前年以實踐幸福建構出休閒教育課程的模式，包含休閒教育本身、以人的生命週期階段發展不同休閒需求效用、正向心理學幸福感與生活意義，透過學生本身的具體實踐成效，反思與回饋，提高學生學習動機，帶來實際影響。今年擇以遊憩與地方為核心，以在地地方遊憩資源與學生體驗經驗為核心，透過參與體驗休閒活動，能夠熱愛人生與熱愛地方，希望更能提高學生學習動機與挑戰『不是能賺錢的科目才重要』的觀念！透過這次嘗試不僅是為了提升自我教學精進，亦能將建構實踐與研究結果，提供給相關教學與學術領域參考。未來希望能繼續朝向人與地方、運算思維及人工智慧融入課程等方面繼續精進！

二、參考文獻 (References)

1. Ali, S. H., Merdjanoff, A. A., Parekh, N., & DiClemente, R. J. (2021). Development of an Integrated Approach to Virtual Mind-Mapping: Methodology and Applied Experiences to Enhance Qualitative Health Research. *Qualitative Health Research*, 10497323211058161.
2. Ardoin, N. M. (2006). Toward an interdisciplinary understanding of place: lessons for environmental education. *Canadian Journal of Environmental Education*, 11, 112-126.
3. Bender, M., Brannan, S. A., Verhoven, P. J. (1984). *Leisure education for the handicapped: Curriculum goals, activities, and resources*. CA: College-Hill Press.
4. Giddens, A. (1990). *The Consequences of Modernity*. Stanford, CA: Stanford U.
5. Gustafson, P. (2001). Meanings of place: Everyday experience and theoretical conceptualizations. *Journal of Environmental Psychology*, 21(1), 5-16.
6. Hung, R. & Stables, A. (2008). Can we experience nature in the lifeworld? An interrogation of Husserl's notion of lifeworld and its implication for environmental and educational thinking. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology*. 8 (1), Special Edition: Education. 1-8.
7. Jorgensen, B. S., & Stedman, R. C. (2001). Sense of place as an attitude: Lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of Environmental Psychology*, 21(3), 233-248.
8. Kyle, G., Graefe, A. R., Manning, R., & Bacon, J. (2004). Effect of activity involvement and place attachment on recreationists' perceptions of setting density. *Journal of Leisure Research*, 36(2), 209-231.
9. Kyle, G., Mowen, A., & Tarrant, M. (2004). Linking place preferences with place meaning: An examination of the relationship between place motivation and place attachment, *Journal of Environmental Psychology*, 24(4), 439-454.
10. Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
11. Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2008). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. In S. J. Armstrong & C. Fukami (Eds.),

Handbook of Management Learning, Education and Development. London, England: Sage Publications.

12. Liu, Y., Tong, Y., & Yang, Y. (2018). The application of mind mapping into college computer programming teaching. *Procedia Computer Science*, 129, 66-70.
13. Louv, R. (2005). Last child in the woods: saving our children from nature-deficit disorder. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 21(1), 136–137
14. Mundy, J., & Neal, L. (Ed.) (1987). *Leisure today: Selected readings*. Harper: Washington D.C.
15. Mundy, J., & Odum, L. (1998). *Leisure Education: Theory and Practice*. NY: John Wiley & Sons.
16. Orr, D. (1992). *Ecological literacy: Education and transition to a post modern world*. Albany: State University of New York Press.
17. Peterson, C. A., Gunn, S. (1984). *Therapeutic recreation program design: Principles and procedures*, Englewood cliffs, NJ: Prentice Hall.
18. Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion.
19. Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Defining place attachment: A tripartite organizing framework. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1-10.
20. Shamai, S. (1991). Sense of place: An empirical measurement, *Geoforum*, 22(3), 347-358.
21. Smith, G. A. (2002). Place-based education: Learning to be where we are. *Phi Delta Kappan*, 83(8), 584-594.
22. Stebbins, R. A. (2001). Serious Leisure. *Society*, 38(4), 53-58.
23. Sun, M., Wang, M., Wegerif, R., & Peng, J. (2021). How do students generate ideas together in scientific creativity tasks through computer-based mind mapping?. *Computers & Education*, 104359.
24. Tuan, Y. F. (1974). *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values*. Englewood Cliffs, NJ.: Princeton Hall.
25. Tuan, Y. F. (1975). Place: an experiential perspective. *Geographical Review*, 65(2), 151-165.
26. Tuan, Y. F. (1977). *Space and place: the perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
27. Vaske, J. J., & Kobrin, K. C. (2001). Place attachment and environmentally responsible behavior. *The Journal of Environmental Education*, 32(4), 16-21.
28. 王柏青、陳元泰 (2018)。地方依附、環境態度與環境行為關係之研究。環境與管理研究，19(1), 1-18。
29. 王志旭 (2020)。數位心智圖搭配合作學習對國貿實務學習成效之分析。商管科技季刊，21(2)，201-223。
30. 林文彥、周珮柔、蔡枚蓁 (2021)。運用心智圖與 AI 反饋聊天機器人-以提升學生網頁設計專業能力之教學實踐研究。台灣教育，730，29-43。
31. 余嬪(2000)。休閒教育的實施與發展。大葉學報，9(2)，1-13。
32. 宋幸蕙(2000)。台灣地區國民中學教師對休閒教育課程期望之研究。公民訓育學報，9，337-3

33. 吳清山 (2018)。地方本位教育，教育脈動，14 期，1-1。
34. 吳振鋒、楊靜宜 (2020)。多面向維度筆記教學法對國中歷史教學成效之探究。管理資訊計算，9(2)，54-62。
35. 洪如玉 (2010)。全球化時代教育改革與發展的另類思考：地方本位教育，幼兒教保研究期刊，第 5 期，73-82。
36. 曾啟銘、汪靜明(2015)。比較環境體驗與傳統課堂對國小中年級學童地方依附與負責任環境行為之影響：不同時間規劃調節。環境教育研究，11(1)，31-66。
37. 蔡清田(2007)。課程行動研究的實踐之道，課程與教學，10(3)，75-89
38. 常雅珍、洪錦益、黃寶園、黃詩庭、李佩綺 (2019)。心智圖法與 ATDE 模式應用於創新研發專題課程之研究。教育研究與發展期刊，15(1)，61-90。
39. 劉子利(2001)。休閒教育的意義、內涵、功能及其實施。戶外遊憩研究，14(1)，33- 53。
40. 顏妙桂(2002)。九年一貫課程綱要休閒教育內涵之探討:從能力指標分析。公民訓育學報，12，33-57。
41. 曹勝雄、孫君儀(2009)。建構地方依附因果關係模式。地理學報，55, 43-63。
42. 2013 年青少年休閒生活調查報告。兒福聯盟(2013)。取自
https://www.children.org.tw/uploads/images/private/23/files/report_2013_adolescents_leisure_time.pdf
43. 金車文教基金會 (2019)。青少年暑假休閒調查。取自：
<https://kingcar.org.tw/survey/500833>

三、附件 (Appendix)

北投在地體驗活動說明

➤ 在地體驗活動-你若來北投

• 與北投說書人合作

Lecture: 你若來北投~

Field Trip 1: 磺泉探秘-來自地獄的享受

Field Trip 2: 北投市場/酒家菜



在地體驗活動1-磺泉探秘-來自地獄的享受

如沸湯地獄般的地熱谷，從地底下冒出源源不絕的滾燙沸水，是北投珍貴的溫泉源頭。

到底是什麼原因，吸引當年眾多日本人來台灣必定要來北投溫泉朝聖，奠定至今北投溫泉文化與產業的基礎呢？

跟著在地的說書人，一起順著青青溪水，朝著北投溫泉的源頭 - 地熱谷尋找答案吧！



在地體驗活動2-北投市場/酒家菜

如果想要找一個地方看見北投人的庶民生活，歷經過最豐富變遷，自清代以來便成為北投政治行政中心的，就是現在位於磺港路與中央南路一帶的舊北投。

在舊北投；有老街，有平民銅板美食；更有因人潮集散所形成的市場社會文化。透過北投市場體驗屬於北投人真正的在地生活。

1. 體驗台北最大零售菜市場 - 北投市場，賦與有別於傳統的北投印象
2. 從北投老街看見台灣發展的脈絡
3. 認識市場的美食與特殊產業，開啟看見北投的另一條路



千年佛塔奇幻之旅-萬塔之城緬甸蒲甘(Bagan)

交通

- 公路
 - 高速公路
 - 山脈公路
 - 城區路
 - 堤道
- 火車
- 公車
- 出租車
- 腳踏車

特色

- 美食
 - 雞式咖啡
 - 椰菜汁
 - 椰汁
 - 椰油
- 旅遊景點
 - 佛塔
 - 佛廟
 - 佛窟
 - 佛龕
 - 佛塔
- 文化古蹟
 - 少見的佛塔
 - 古城內有超過1000座
 - 世界聞名的佛塔
 - 佛塔與佛廟
- 建築
 - 許多大大小小的佛塔
 - 許多不知名的建築
 - 最精美、最美麗、也是地球上最高的佛塔之一

人文

- 緬甸佛國(二九)蒲甘Ananda佛塔

蒲甘王國

歷史來源

Ananda Pagoda (阿南達佛塔)

來蒲甘必吃美食

- 現代咖啡與茶葉
- 燕丸麵條
- 肉
- 這樣薯粉

慢遊砂勞越-貓城古晉(Kuching)

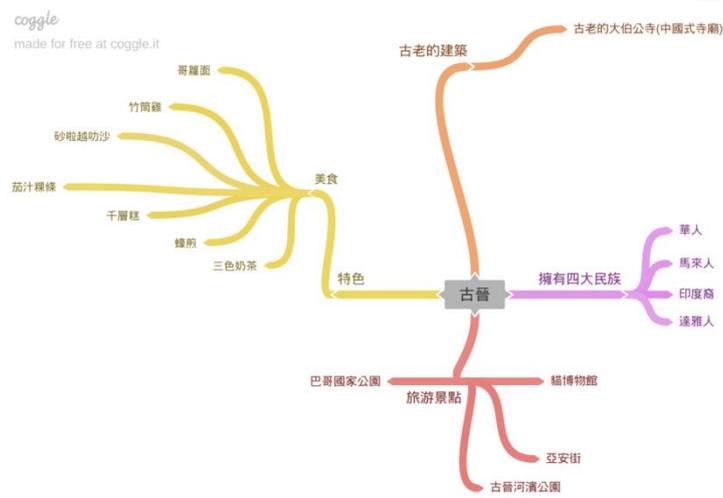
古晉

- 馬來語: Kuching
- 砂拉越州首府
- 東馬最久的城市
- 砂拉越河南岸, 离海岸約35公里
- 水之上都
- 東馬最大城市

美食

古晉特色

- 古晉意思是貓
- 標誌是一只白貓
- 藍腳長臂
- 河邊有市場、碼頭和干船塢
- 農產品加工
- 世界最大捲煙廠
- 公路伸入內地山區和礦場
- 博物院、水族館
- 居民從事木雕、陶器、紡織品、貝壳、裝飾品的製作。



三重懷舊輕旅行

imgur.com/5m00000

