

# 戲劇帶路，到博物館體驗文化

以「另眼發現台灣」和「與地方知識共感 —“Cima kisu?”」為例

## Following Drama to Explore Culture in Museums

The Cases of “Discovering Taiwan Otherwise”  
and “Feeling with Local Knowledge -‘Cima Kisu’”

郭元興 YANG-SING GUO

國家攝影文化中心助理

陳怡庭 YI-TING CHEN

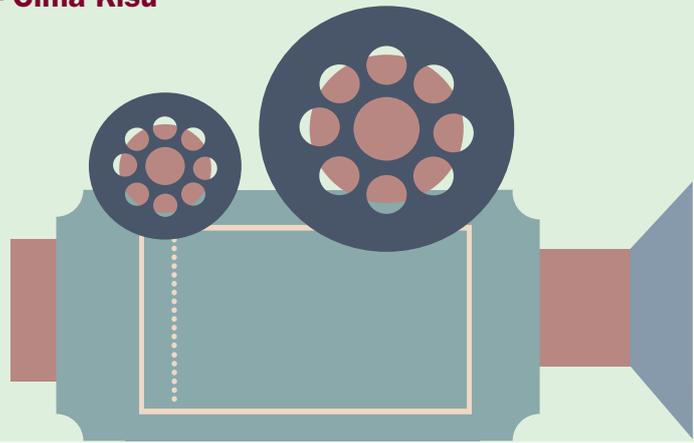
編劇暨戲劇教師

吳彥霆 YEN-TING WU

劇場編導暨戲劇教師

翁文愷 WEN-SZU WENG

戲劇教師



文化部與教育部基於文化平權近用和藝術扎根理念，2017年啟動「文化體驗教育」，為學校引入外部藝文資源，期許學習者在藝文參與過程中獲得的感受和思辨，能延續、擴散至日常生活中，啟引自我成長。其中，以博物館為學習基地的文化體驗課程採取課程共創的模式——藝術教育工作者與館方經過充分溝通和研究，將博物館展示的內容，轉化為呼應、補充學校課程的學習活動，讓學生來到博物館時，擁有實質的藝術體驗和探索成長的機會。本文分享兩個館所的文化體驗課程案例。

國立台灣博物館（簡稱「台博館」）是台灣現存最早的博物館，展示島嶼內自然環境與文化生活的多樣面貌。該館2020年開發的文化體驗課程「另眼發現台灣」，為時任教育推廣組的郭元興邀請陳韻文、陳怡庭和吳彥霆共創，運用戲劇，將常設展「發現台灣」中關於台灣早期博物學家及其學術探險的展覽物件和史料轉化活用，串連人物故事及史實，在課程中搭建呼應館所特色的學習情境及探究任務，引發學生自願蒞館參訪的動機，並通過

「學科專家諮詢」與「教師研習」機制進行試教及建議回饋，媒合到六所國中小參與。

花蓮壽豐原住民文物館位於阿美族七腳川系光榮部落，以社區型文物館為主要方向，除了展示和典藏在地文化、文物，提供部落民眾使用場地，也肩負推廣部落文化和整合全鄉文教資源的使命。該館於2018年推出「歸途 taluma'—七腳川戰役110周年特展」，探尋部落傷痛的歷史，踏向當代的和解與對話。戲劇教師翁文愷觀展後深受感動，自發向館方與部落耆老請益，設計出「與地方知識共感—“Cima kisu?”」戲劇與文化體驗課程，在2020、2021年實施，計有六所國中小、十二組學生參與。

以下且看他們如何各自搭起戲劇之橋，透過遊戲和劇情的設計，穿越虛實，連結歷史與當下，使原本不易親近和吸收的知識內容，化為可感、可親的美感經驗，達成知識觀點與文化覺知的啟蒙。我們將看到，聚藏知識與歷史文化的博物館，經由戲劇帶路，不僅打開學習及思考辯證的空間，亦促成了感官知覺和內在情意、自我和社會獲得連繫的文化體驗！



1 藝文活動成為學生主動自願的探索行動，從聆聽導覽中比對人物線索。(郭元興攝)

## 另眼發現台灣

### 引入角色和情境 埋伏懸念

鐘聲響起，兩位博物館指派的戲劇教師來到課堂，因為他們受到一位神祕委託人「雅文」的請託，希望能借助學生的力量一起解開謎團。為了考驗學生是否具有承擔委託的條件，同時建立班級默契，教師派發一道道任務，讓學生逐步打開博物學家所須具備的好奇心、靈敏度與行動力。首先是空間中的觀察、移動和定位，接著是「聽聲辨語」聲響辨認與「見微知著」圖片辨識，最後是畫下同學面貌，進行人物速寫與訪問。這些任務促發學生打開感官，成為宛若具備博物學知識與技能的小小專家，迎接關鍵的委託挑戰。

由其中一位教師入戲扮演的小學生「雅文」來到教室，他穿著制服、戴著帽子、揹著書包，娓娓道出最近的煩惱——雅文是一位跟現場學生同齡的孩子，最近剛轉學，他對於生活周遭的事物充滿好奇心，愛探索、愛蒐集，只是這樣的興趣得不到家

人的認同，就連他在家中櫃子深處發現的「祖父的舊行李箱」，家人也只想將之丟棄。雅文想要發掘箱子的祕密，經博物館轉介來到班上，希望大家協助他找出箱中物品的意義，以及那個家人不願提起的「祖父」到底是誰。

在劇情的牽引下，學生對於雅文展現高度興趣，當他講述自己的故事與煩惱時，學生們認真投入的聆聽，甚至，當雅文展示蒐藏的松果時，有學生說自己也愛撿拾松果，還提醒雅文要小心松果上的小刺呢！學生當然知道「雅文」是老師扮演的，但不妨礙故事進行，反而樂於跟「同年齡」的雅文用平輩的口吻分享訊息，當老師卸下角色後，才私下詢問：「老師，你剛剛在哪裡？你就是雅文吧？我有注意到你跟雅文穿一樣的鞋子喔！」教室中，大家願意相信老師就是雅文，一同進入想像，維持虛構設定並進行互動，是難以言喻的戲劇經驗。

### 神祕舊箱的物件觀察與線索推敲

雅文揮別離開前，將老舊、神祕的行李箱留



下，未知的謎團託請師生接手處理。

舊箱裡面裝的似乎都是雅文祖父的物品，學生的具體任務是要從中抽絲剝繭，理出他生前的事蹟。教師慎重的開啟神祕舊箱，逐一取出物件，併同觀察紀錄表，交由各組進行研究，引導他們仔細觀察、進而發現隱藏在物品背後的記憶、關於箱子主人的線索。繼之，教師帶領學生整理已知和待查證的情報，逐漸拼湊出：神祕舊箱的主人應是一位台灣日治時期的博物學家。

教師提供數間不同的博物館簡介，請各組學生分析各館館藏特色，推導最可能進一步探知雅文祖父資訊的館所。至此，所有戲劇的伏筆、情節、懸念，都已在進班課程環節完成。學生們受人之託，忠人之事，為了想幫助雅文解開謎團，自發地表示要前往最有可能的台博館，找尋更多的線索！

### 入館聽導 真相大白

懷抱著解謎的心態，學生們於次週進入博物館。教師發下兩張參觀指南，除了對應到「發現台灣」常設展的內容，也引導學生將調查對象鎖定在該展中出現的四位博物學家——菊池米太郎、森丑之助、川上瀧彌及尾崎秀真。借助導覽解說，學生不只認識台博館館史與館藏，也在幾位博物學家的學術成就中，比對雅文祖父的線索。

導覽結束後，教師與學生核對參觀時的發現，

統整大家的推理，確認雅文的祖父就是踏遍全山林採集植物、原住民文物及考古遺跡，拓實台博館藏貢獻良多的森丑之助。於是，課程扣回到神祕舊箱埋藏的伏筆，教師通過箱中的物件，帶出這位博物學家的傳奇生平故事。學生們這才知道，他們費心找尋的神祕人物在將田野調查發現化為學術著作的同時，也掛心台灣原住民在日本政府壓迫下的繼絕存亡，還極具前瞻性地提出了「蕃人樂園」的構想，想要劃出一個部落自治區，讓原住民跟日本政府能夠和平相處。教師請學生試想「森的兩難」：如果自己是森丑之助，會做怎麼樣的選擇？是以「台灣蕃界調查第一人」之譽優先完成著作，將研究原住民的成果出版傳承下去，獲得學術地位？或是優先實現蕃人樂園，避免衝突和傷亡，開展日本政府與原住民共處的另一種可能性？鼓勵學生思考並說出自己的想法後，教師予以補充：當年森丑之助兩樣都想完成，可惜事與願違，在登上前往日本的船後，從此人間消失……。

課程尾聲，教師再度入戲成雅文，謝謝學生幫他了解祖父生前的行誼事蹟，表示自己會跟隨他的腳步，繼續發現台灣美麗的事物。

### 以學習者為中心的課程設計與教學發現

戲劇教師的養成過程中，常常提到「PLAY」的概念，PLAY不僅能解釋成戲劇，更直覺地翻譯



2	3	4
---	---	---

- 2 戲劇教師穿戴制服、學生背包、帽子入戲成小學生進入教室，訴說自己的故事與煩惱。(郭元興攝)
- 3 一個裝載著博物館所有物的舊箱子出現在班上，學生透過物件去觀察、想像博物學家的生活。(郭元興攝)
- 4 這個館員來自何方？讓學生討論「舊箱子」的主人來自何處，誘發學生參觀博物館意願。(郭元興攝)

是遊戲玩耍的意思，這一點相信對老師與學生來說都一樣重要。戲劇課程的設計饒富趣味，宛如在編排一齣戲：目標是什麼？如何鋪排懸念？如何讓學生產生好奇？要如何讓虛構的角色和學生共同完整故事？多了一層戲劇性的設計與思考，課程打破框架，具有遊戲性，不只老師們樂在其中，學生的情緒與好奇心也會被引動。

在「發現台灣」常設展中受到致敬的眾多博物學家中，創作團隊選取人生境遇最具張力的森丑之助擔任戲劇中「不在場的主角」，並以他的後代企圖解開祖父「神祕舊箱」之謎，作為推進情節、課程與學習的動力。

森氏出生於京都，自幼體弱，備受照顧，卻嚮往探險生活，16歲時棄家輟學、決心浪跡天涯，後隻身來到台灣。他毅力過人，具有語言天賦，能說中文，也結交台灣原住民為好友，學習他們的語言，擔任人類學家鳥居龍藏在台調查的正式助手，也為台博館前身的「台灣總督府博物館」所用。布農族大分事件後，他積極為原住民奔走，後來卻遭遇調查資料受天災焚燬、研究補助中斷與「蕃人樂園」計畫遊說失敗等一連串挫折，1926年在大海上消失了蹤跡。課程中的半虛構人物「雅文」則是取自其曾孫「森雅文」之名，森雅文大半生都不清楚曾祖父之過往，卻巧合的同樣踏上人類學者之路。

森丑之助傳世的檔案有限，甚至留下其面容的照片只有2張。課程在設計故事角色、提供真實可信資訊時，也試圖權衡幾分故事的未知想像，將現代時空下的學生借代為雅文的背景，保留了博物學家的性格，創造出一個恍若真的「尋找祖父」故事，藉由故事人物之「引」，使學生產生情意投射的可能。那麼，要如何召喚他們的想像呢？課程從「物」和「人」兩方面進行。

人們透過物質的保存與紀錄，據以想像、理解過往的環境、生活型態，通過物件的閱讀觀想，得以推導出使用它或擁有它的人物和情境。從學習的觀點，物件能為課程中抽象、演繹的任務，補充具體可感的線索和經驗，賦予學習探究與實作的樂趣。本課程把與森氏生平及學術貢獻相關的物件集結在「行動教具箱」中，包裝成祖父的神祕舊箱，開箱後可見的物品包括：進入山林野地進行調查工作所需的探險帽、人類學田野工作所需的體質調查表、植物標本與標本說明卡、原住民和日本警察同框的玻璃底片、來自原住民部落的泰雅手環、考古挖掘使用的工具、山林見聞投稿獲刊的台灣日日新報剪報、印有台北街景和日治時代郵政戳記的明信片。它們指向不在場的角色森丑之助，揭露其生存年代和涉獵的博物學範疇。

物的意義，來自於人的賦予。由故事中的人物現身向學生說明神祕舊箱的意義，不單「曉之以

理」，也能「動之以情」。本課程中，教師在部分環節藉由改變造型、語氣和動作，入戲成為「雅文」，分享其興趣和不被理解的挫折，或是以說故事的方式轉述雅文的煩惱，請求學生協助解開箱子之謎；在其他環節，則維持教學者的身分，給予學生博物學相關的挑戰，引導他們抽絲剝繭梳理線索，解開一個接著一個的謎。神祕舊箱由雅文帶來和說明其重要性，使學生們懷著對他的同理心和對其祖父遺物的尊重，進行後續的觀察和記錄工作，發生真實的學習。

經由戲劇穿越虛實的引導，學生展現出主動的學習熱忱。下課時，圍繞神祕舊箱反覆討論與推敲；在「森的兩難」環節，亦能清楚陳述自己選擇的原由，有人認為著作與著人樂園應該並進，有人表示還有許多因素需要考量，有人則希望分散風險完成抱負，展現出成熟的思考與見解。而這僅只是課堂中的冰山一角，幾次課程實作下來，不只創造許多有趣的對話互動，也給予學生非常大的學習空間，不僅是知識的探究與實作，更有身體和感受上的體驗。整個歷程，學生不僅經驗到博物學中採

集、觀察、記錄等面向，在台博館認識到四位日治時期的博物學家，更通過森丑之助而了解當時台灣的文化 and 族群，站在他的立場體會人生的兩難困境，亦是幫助雅文尋根、完成故事拼圖的關鍵人物。在課後學習單導引下，他們也試著梳理經驗與感受，為自己和博物學、博物館之間建立連結，賦予意義。

從學生的回饋得知，他們平常很難得坐在地板、與同學圍坐一圈上課，角色扮演和情境模擬的歷程，更讓他們感到新鮮和印象深刻；走進博物館，實際感受展場空間營造的氛圍，靜心聆聽導覽解說，則使他們發現博物館的藏品和其後的故事能跨越時空，啟發想像自身與歷史文化的關係，構成獨一無二的博物館學習體驗。有學生坦言原本覺得博物館很無趣，以為聽課會占絕大部分，實際過程卻有許多討論和發表的機會，激發好奇心，連原本無精打采的同學也變得生龍活虎；也有人表達很高興看到了許多珍貴的生物標本和原住民文物，歎息時間太短，未能一次將展覽全部看完。

繼台博館案例之後，是來自翁文愷的分享。



5 在這兩難中，「選邊站」的活動，一邊是支持森氏繼續完成學術著作，一邊是支持森氏全心投入蕃人樂園建置。(郭元興攝)

## 與地方知識共感 “Cima kisu?”

循著感動的足跡，豁然喜見遍地是花，是地方孕育的智慧之花。

猶記與阿美族七腳川部落 Ici 長老<sup>1</sup> 前往壽豐鄉原住民文物館「歸途 Taluma' — 七腳川戰役一百一十週年特展」開幕的路途中，經台九線木瓜溪，他一邊開車一邊不時望向車窗外，像在找什麼似的，偶爾以尋獲寶藏般的眼神，開心跟我說：「這片都是牧草，已經開花了，牧草心很好吃，你吃過嗎？那邊是蘆葦，它的心也可以吃，很嫩，採回去煮湯、燙一燙就很好吃了。」就這樣，我眼中看去平淡無奇的荒地，沿路上不起眼的野花野草，在他眼中，卻都是桌上的美味佳餚。我心想，如果世界末日了，跟著他，一定不會餓肚子。

走進文物館，入口陳設了象徵勇士羽冠的裝置藝術，由耆老創建的七腳川舊社地圖模型，日治時期遺留下的老照片，訪談各部落族裔的文字資料、照片和影像紀錄，以及出口象徵著隘勇線的長廊，似乎引我走進了另一個世界，而這樣的世界，就在我們腳所踩的土地上，是如此的遙遠，又如此的靠近。

離開展場後，心裡的感動依然留著。心想，如果能夠把這份感動分享給更多人知道，那該有多好！

一個人走，不如一群人一起走。

計畫初期，為了整理相關的資料，時常進出文物館。老實說，在部落的文物館，平日若沒有活動，並沒太多陌生的訪客，而像我這樣問東問西又出出入入的人，不得不讓館員好奇：「老師，你為什麼這麼關心我們的文化？」我不知怎麼回答，心裡只想著：「如果這展覽讓我感動，為什麼不讓感動延續下去呢？但，我知道的太少，該怎麼做才好？」

也許就是深感自己的不足，加上七腳川史料較為繁雜與片段，很難在短時間了解，更不用說要把資料轉化成課程，而教育劇場也需要找人一起討論演出腳本，經館員介紹，我找到兩位在地的共創夥

伴。他們一位擔任教育劇場的演員<sup>2</sup>，另一位擔任劇場技術兼教學助理<sup>3</sup>，幫助課程在故事人物的詮釋以及族人觀點、背景音樂等部分注入新的活力，使之更加完整。課程執行階段，另有許多協同觀課的部落族裔、地方文史工作者和學校師長，也都無私的提供想法與建議。

為了收集、整理與核對資料，我時常去七腳川部落拜訪 Ici 長老。他提及，許多的傳說故事和舊部落的事情，都是小時候阿嬤告訴他的。長老語重心長的說：「如果現在沒有人傳承下去，漸漸的，下一代的年輕人，就不知道上一代曾經發生過的事了。」

此刻默默回想，這一路走來，若沒有一起同行的人，和走在前頭的人，我也沒辦法繼續走下去。

以「戲劇」的儀式感，開啟穿越之門。

戲劇關乎人，也因著人而存在。設計戲劇與文化的課程時，我心裡時常想著，如何把戲劇成為人與人、人與事、人與境的「中介」，就像是一座橋樑一樣，跨越時間、空間、人與人的隔閡，帶領學生身歷其境，透過展場與劇場的氛圍，啟動參與者的五感經驗，用感動啟動學習。

對我來說，課程就像是一張張可隨機抽換組合的拼圖，隨著地點、時間或對象，可隨即抽換調度活動與提問。所以，十次課程體驗，就會生成十次課程的樣貌。無論是課前的計畫課程，還是當下共同經歷的課程，或是參與者所體驗到的課程，課程是與心中繫念並且相遇的學生共同生發、成長的。接下來，謹以課程帶領者的反思回顧和參與學生的文字回饋，描繪此文化體驗的課程樣貌。

第一單元「洄瀾蝦咪人？」，主要是讓學生對花蓮在地歷史脈絡有初步認識。第一次上課，學生透過分組合作的方式進行線索解謎，認識奇萊平原近一百年來部落景色、人文地理和文化生活上的種種變化。課程透過桌遊闖關增加趣味性，積分獲勝的小組，會得到象徵勇士的「羽毛」當作信物。羽毛象徵七腳川勇士的傳統羽冠，也成為開啟時光之門的啟動器。



Awaay<sup>4</sup>：桌遊很有趣，我們這一組手忙腳亂，雖然地理很差，但有人拼圖就很厲害，可以拼對。一邊玩一邊學比較輕鬆，又可以學到知識。最後我們得到代表勇士的羽毛。

時光旅人，回到舊日榮景。

課程在第二單元轉進文物館。學生將「信物」交給館員後，開啟進館之門。館舍入口的藝術裝置「傳統羽冠」，與學生的信物相互呼應，牽引他們繼續朝展間前進。展間入口外，設有七腳川舊社的3D示意模型，將古今不同時空所交錯出來的空間位置視覺化，正好讓學生回顧前一節課的學習。

隨即進入展場，一個由四面展板隔出、約莫一間教室大小的空間。就在這個空間，運用戲劇肢體遊戲，我們從現代花蓮漸漸的回到1908年之前的七腳川舊社，學生建構出三個跨越時空的場景畫面：「現代花蓮人的日常」、「日治時期吉野村人的日常」和「七腳川舊部落的舊日榮景」。

Cacay：老師上的課讓我好像真的回到以前的時代，從前的吉野村。我們要假裝在村裡做

一些事，有的人在聊天，有的人在喝酒，大家好像都回到了從前，讓我覺得以前的原住民有多開心。

Tusa：最有趣的就是我們大家一起模仿部落的人，開心的吃東西、採稻米、煮飯、搗米、參加豐年祭。

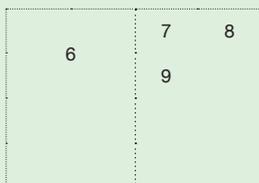
忽然，槍聲四起，回首家園，已成灰煙……

正當學生沉浸在穿越時空的美好時光，突如其來的槍聲與喊叫聲，無預警的開啟了第三單元「Cima Kisu」（阿美語，你是誰的意思）教育劇場，分為兩個片段。

單元一開始，我讓學生用木柴堆起炭火，同時說明七腳川在阿美語是「薪柴很多之地」的意思，木柴之於七腳川人就象徵著生命延續的意思。

Tulu：我以為七腳川是一條河，後來才知道古時候花蓮有一個部落叫七腳川，他們很厲害，還會對抗日本人。後來他們被日本人趕走了，部落也變成日本人的村子。

Seprat：我喜歡搭木頭還有演戲的部分，不過一開



- 6 透過線索解謎方式，讓學生初步認識花蓮近代人文地理與生活的變化。（日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝）
- 7 搭建炭火堆的戲劇儀式，帶領學生進入 1908 年的七腳川部落。（日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝）
- 8 在文物館展間演出的教育劇場片段：「離開與不離開」。（日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝）
- 9 教育劇場演出過程中，邀請演員與學生對話，以釐清故事主角的處境與兩難。（日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝）

始有被槍聲嚇到，然後還有人衝進來，後來才知道是演戲。真人演得很逼真，讓我印象深刻。

片段一「離開還是不離開」設定在 1908 年 12 月七腳川戰役前夕，部落槍聲四起，一位守隘勇線的年輕族人 Kumod（阿美語男子名，古沐）跑回家收拾東西，而且要家人和族人們快點離開……

**Kumod:** 你們怎麼還在這兒？日本人真的要打過來了，你們沒聽到那些槍砲的聲音嗎？現在外面很亂，我們守隘勇線的年輕人都跑到山上躲起來了，而且聽說有人受傷，日本警察要來了，你們再不逃就來不及了，你們趕快，快點走啊～

此時，遠方又傳來砲火聲，Kumod 聽到家人的呼喚聲，隨即拿了族服羽冠上的一根羽毛和一些東西後就倉皇急促的跑出去了。演員下場後，我再次提問：「大家剛剛看到什麼？聽到什麼？你覺得發生什麼事？在這樣的情況下，你會選擇離開還是不離開？」

**lima**：當然要離開，不然會死掉啦。

**Enem**：不要離開，這是我們的家。先跑到山上躲起來一下，然後再回來。

接著，我再拿出準備好的老照片<sup>5</sup>，敘述當時七腳川戰役前後景況，並提及在日本人砲火攻擊之下，當時七腳川族人倉皇逃離家園，扶老攜幼的連夜逃到山上躲避，甚至跑到木瓜溪以南；原本以為只是短暫的逃離，但竟然遭日軍開槍追擊，且燒盡家屋，還下令鄰近的部落拿取物資等，導致七腳川人無家可歸，在異地度過許多困苦無家的日子。

片段二「羽毛的願望」邀請 Kumod 再次出場，由他來敘說這段無家可歸的日子，再請學生試著思考主角的處境，以尊重、慎思的態度進行提問和對話。

**Kumod:** 待在山上好幾個月了，每天吃這些野菜也不是辦法，從山下帶的糧食也快吃完了，天氣又這麼冷。不知我的 ina（阿美語，媽媽的意思）還有家人好不好？聽說有人被帶到台東大埔尾，你們知道我的家人在哪嗎？如果下山，他們會不會因為我是七腳川人，就把我抓起來？但是我的 mama（阿美語，爸爸的意思）常常提醒我不要



10  
11

- 10 以戲劇遊戲定格畫面的呈現，引導學生即興地說出自己扮演角色的台詞。(日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝)
- 11 以戲劇策略「定格畫面」呈現故事主角的未來、他的願望和期許。(日子如何工作室 Lisin Mayaw 攝)

忘記自己是七腳川人，你們覺得我該不該下去呢？我好想回七腳川，但我們的房子已經被燒掉了，東西也被搶走了，那裡已經不是我原本的家了！我的家在哪？

Pitu : 很危險，千萬不要下山，在山上生活，你

還可以打獵，不然你就去其他的山找別的原住民幫你。

Walu : 你可以先下山問問看，然後順便帶糧食上來，這樣就有東西吃；也可以下山去工作，等你有錢了，就可以去找你的家人，還可以照顧他們。

Siwa : 我覺得不管要留在山上或是下山，都很難決定，因為都有好與不好的地方。所以我不能決定。

pulu : 你們的部落被日本人侵略，但你們不要隱姓埋名，要大膽承認自己是七腳川人，讓其他人知道你們還活著，而且要好好活下去。

在課程的結束前，我通常會請學生以肢體呈現一個定格畫面，表現出「Kumod 的未來」。最後邀請演員和助教與學生對話，分享他們看見當代七腳川族裔復振文化的努力和自身家族的生命故事。

## 後記

回想設計戲劇結合文化的課程，心中一直存放的期許，是希望學生能透過戲劇，與神話故事、在地歷史產生連結，並從身歷其境的虛實戲劇體驗中，提出屬於他們自己的觀點與多元詮釋。

一直記得展場裡擺放的一張明信片上的一句話：「應該把手牽得緊緊的，好好守護我們的文化。」(Dongi Lo'oh)

或許是族人們對自身文化與口述歷史漸漸流逝的急迫感感動了我，身為一個異鄉人，期待自己能用教學回望歷史，讓更多學生看見自己，看見這片土地的需要。

## 注釋

- 1 Ici·Lo'oh (伊莉·洛歐)，地方文史工作者。
- 2 鍾灃。部落學習者，七腳川部落年齡階級青年。
- 3 曾以琳 Lisin Mayaw，日子如何工作室專案攝影師，池南部落七腳川系阿美族人。
- 4 引述學生的文字回饋，姓名皆以阿美語數字匿名表示。
- 5 老照片出自《原住民重大歷史事件——七腳川事件寫真帖》(國史館台灣文獻館，2005)。