

日本地方設計與高中職涯教育結合模式之研究— 以飛驒古川町古城高中為例

黃世輝* 詹栩茵**

國立雲林科技大學設計學研究所

* hwangsh@gmail.yuntech.edu.tw

** mdtfor4@gmail.com

摘 要

位於日本飛驒市古川町的古城高中是聯合國教科文組織（UNESCO）學校聯繫網絡（簡稱 ASPnet）成員之一，致力於職涯教育而創立 YCK 專案（Yoshiki—よしき，古城高中的日文校名，Chiiki—ちいき，日文是地域、地方的意思，Kirameku—きらめく，日文是閃耀的意思）。並特設 ESD（education for sustainable development）課程，本研究案例「三寺任務」為其項目之一，以社區祭典為高中生研究目標，從提問開始學習地方設計。本研究使用觀察法、訪談法進行田調，以紮根理論進行分析。研究目的為：（1）分析古城高中職涯教育中實踐地方設計的緣由與歷程、（2）分析古城高中地域專案學習的支持系統、（3）分析古城高中學生在地方設計學習中的轉變與原因。研究結果為：（1）古城高中職涯教育實踐地方設計的歷程變化、（2）高中職涯教育融入地方設計學習的支持系統、（3）古城高中學生在地方設計學習中的轉變、（4）地方設計與職涯教育結合的可持續性。

關鍵詞：地方設計、職涯教育、岐阜縣立古城高校、三寺巡禮、飛驒市古川町

論文引用：黃世輝、詹栩茵（2025）。日本地方設計與高中職涯教育結合模式之研究—以飛驒古川町古城高中為例。《設計學報》，30（1），41-64。

一、前言

地方設計可以透過合作改善社區，並透過設計來凝聚社區團結力解決各種議題。日本古城高中職涯教育是帶領學生進入社區，學習探索地方議題、並培養設計解決議題能力的職前教育。

1-1 社區營造典範的古川町

古川町位於日本岐阜縣飛驒市，土地面積約 97.44m²，大約 13,647 個國際足球場大。四面環山海拔平均標高 492.84m，戶數為 5,000 戶、人口數 13,462 人¹，相當於 2024 年雲林縣東勢鄉 13,301 人口數²。

1-1.1 位於古川町的吉城高中

從位於日本愛知縣中部國際機場開車到古川町，以 Google Maps 預估距離大約 202 公里，與 Google Maps 預估雲林縣東勢鄉到桃園國際機場大約 221 公里的距離相似。日本岐阜縣飛驒市古川町與臺灣雲林縣東勢鄉都是屬於遠離大都市的偏鄉城鎮，只是古川町是個海拔近約 493m 的淺山盆地。

古川町居民想讓故鄉成為更適合人們居住的環境，從 1950 年代開始進行古川町的社造，且於 1993 年獲得日本「故鄉營造大獎」總理大臣獎，也曾是臺灣康軒版國小 4 年級國語課本的教材，更於 2001 年成為臺灣公共電視所製作「城市的遠見」系列，被介紹的城市之一。最著名案例就是，為確保貫穿古川町的瀨戶川水質乾淨，流放千條鯉魚於川中，與川旁酒廠倉庫白牆形成「瀨戶川、鯉魚、白壁」美景。

吉城高中位於古川町北方安峰山麓的小山坡上，可以俯瞰清澈的宮川流過古川盆地，是 2016 年動畫電影「你的名字」女主角三葉所就讀高中的原型。至 2024 年 4 月每年級 3 班普通科、與 1 班理數科，全校共 360 名學生³，是古川町唯一的高中。

1-1.2 古川町祭典曾在臺灣展演

古川町每年有三個重要祭典分別為：1 月 15 日的三寺巡禮（三寺まいり）、4 月 19、20 日的古川祭（ふるかわまつり）、與 9 月第四個週六所舉行的狐狸火祭（きつね火まつり）。1 月舉辦的三寺巡禮就是本研究案例，吉城高中學生所要進行地域課題研究的目標祭典。

古川町祭典在臺灣曾有過二次重要的展演，第一次是 2015 年由文化部指導，於台中文化創意產業園區連續展出近月餘的「古川祭—日本國家重要無形民俗文化財展演活動」。第二次是 2017 年新港文教基金會 30 週年慶，於新港文化館廿五號倉庫展出「新港與古川—臺日慶典的對話特展」。這二次展演本研究均有參與策展，這樣的因緣，促使本研究自 2014 年便開始以古川町為研究場域持續至今（2024 年）。

1-2 教育是聯合國可持續發展的基礎

聯合國教科文組織（UNESCO）於 2015 年提出 SDGs17 項永續發展目標，其中 SDG4 優質教育延伸到可持續發展教育（education for sustainable development, ESD），透過學習知識、人際關係、思考與執行能力，也被認為是 SDGs 其它項目關鍵推動力，「ESD for 2030」是 2020 年至 2030 年促進教育可持續發展的全球實施規範，可見教育是永續發展的基礎⁴。

早在 1953 年 UNESCO 成立 ASPnet⁵（associated schools network，學校聯繫網絡）聯繫起世界各地教育機構，目標有三項：（1）可持續發展教育（education for sustainable development, ESD）、（2）全球公民教育（global citizenship education, GCE）、（3）跨文化和遺產學習（inter-cultural and heritage learning, ICHL），展開 ESD-GCE-ICHL 創新改革學習活動，是實現 ESD for 2030 的具體有效推動力。

日本文部科學省鼓勵日本教育機構積極參與 ASPnet，不僅是為了實踐聯合國 ESD for 2030，文部科學省更擬定新指導方針推展職涯教育（キャリア教育・career education），是結合學生在學校的學習與未來職業發展的教育（日本文部科學省，無日期）。日本經濟產業省培訓職涯教育協調員指南寫道，職涯教育協調員（コーディネーター, coordinator）是聯繫起學校與社區的教育資源，提供機會給學生發揮其能力，支持日本職涯教育的專業人員。

1-3 重視與地方結合的吉城高中職涯教育 YCK 專案

截至 2023 年 3 月有 182 個國家，超過 12,000 所學校成為 ASPnet 成員，至 2023 年 12 月日本有 1,090 所學校加入⁶，2018 年吉城高中通過申請為 ASPnet 成員，實施職涯教育貫徹永續教育目標。

古城高中於 2015 年成立 YCK 專案（YCK project，簡稱 YCK），Y 是 Yoshiki（よしき）古城高中的日文校名，C 指 Chiiki（ちいき）日文是地域、地方的意思，K 是 Kirameku（きらめく）日文是閃耀的意思，意指希望古城高中學生可以在地方閃耀發光。YCK 於 2018 年（平成 30 年）獲得日本地區性學校聯合活動推進，文部科學大臣的表揚。

古城高中第一任 YCK 職涯教育協調員（訪談編號 YC1）於 2019 年的訪談中認為，YCK 是地域課題解決型職涯教育綜合學習課程，引導學生積極參與社區活動，讓學生有從社區看世界的視野（訪談編號 YC1，2019）⁷，培養學生進入職場的能力，學校知識與社會經驗可以無縫接軌，是 YCK 的目標。

YCK 是建構在學校教育基礎上，一至三年級學生均需參加，可自由選擇參加任一項目，並於學校正式課程第 6 堂（下午 3 點 25 分）結束後進行，各組自行召集每週學習的時間 2-3 次，是社團之外另一種課外活動形式的職涯教育學習。YCK 課程，於下一節進行說明。

1-3.1 YCK 的四大領域課程：地域旅遊、地域福利、地域教育、地域防災

1. **地域旅遊**：學生從「傳統祭典能夠如何繼續傳承下去」、「在缺乏繼承者與人力情況下，高中生能做些什麼？」…等疑問，規畫活動參與祭典，學生的祭典英語導覽，還成為英語課程一部分。
2. **地域福利**：學生參訪養護中心與高齡者進行學生策畫的活動、捐贈抹布並參加幼兒園清掃活動、邀約飛驒市特殊教育學生欣賞銅管樂隊音樂會、邀請社會福祉講師教授福祉與護理課程。
3. **地域教育**：學生透過實驗讓中小學生感受科學樂趣、經由遊戲傳達給幼兒園孩子英語的樂趣。參觀飛驒市神岡宇宙素粒子研究施設體驗最尖端科學，邀請研究人員為學生提供學習支援。
4. **地域防災**：2021、2022 年度獲得高中防災培訓計畫最優秀獎、2022 年 11 月舉辦防災課程、由專業公司與市府危機管理課教導視察學校防災機制、二年級生發表上學路線防災問題檢查結果。

1-3.2 特創科目 ESD 課程：地域課題研究、地域專案學習、探索理解國際

每年的 ESD 課程都適時運用地方與人力資源，實現教育目標（訪談編號 YC1，2019）。

1. **地域課題研究**：學生以一學年時間，探尋解決地域課題的資源與方法。例如 2023 年有：地域吉祥物的運用、星空、飛驒家具、外國觀光客、山椒、咖啡館菜單等六項主題探索。
2. **地域專案學習**：培養學生透過思考地方議題，設計策略解決議題，反思如何營造魅力社區。
3. **探索理解國際**：學生以英語交流、介紹自己國家的自然、文化、歷史等議題。在與古川町有 30 年社區交流情誼的新港文教基金會支持下，古城高中優先選擇臺灣為國際交流對象。2017 年起古城高中學生於暑期到嘉義縣新港鄉，展開一週寄宿家庭文化交流。新港的高中生從 2018 年起於暑假前往古川町參訪，加深二個地方高中生間教育與文化交流，延續自上一代開始的情誼。

1-3.3 課外活動計畫

課外活動計畫每年隨著學生的興趣與專長會重設項目，都跟地方發展有所關聯，例如 2022 年課外活動計畫有九項，分別是：飛驒市長研討會、兒童食堂、向飛驒長輩學習（祭典、書籍、飲食）、小學生科學教室、學習支援、繪本朗誦、飛驒簡介、農業新體驗、能源地圖製作。

學生在 YCK 學習有興趣的課題，與同儕合作解決問題，並在學年末舉行 YCK 報告會，由學生發表學習成果，市府與居民、國中生都會參加，也歡迎各界人士到場聆聽，訊息都會公告於古城高中 YCK 與飛驒市公所的網站，像是 2024 年 2 月 7 日於飛驒市文化交流中心舉行 2023 年度 YCK 報告會³。

1-4 飛驒市古川町社區祭典之一的三寺巡禮

每年 1 月 15 日三寺巡禮是本研究案例，高中生的研究目標祭典，祭典歷史緣由說明如下。

1-4.1 原是日本佛教淨土真宗的感恩法會

每年日本佛教淨土真宗本願寺派寺院會舉行持續一週，稱為「七晝夜」的法會，第 7 日為開山始祖親鸞聖人忌日。自 1879 年日本改使用陽曆之後，飛驒地區親鸞聖人忌日便由原本的舊曆 11 月 28 日，變更為新曆 1 月 16 日（古川町歷史探訪，2010）⁸，持續至 2024 年已有 146 年歷史。

古川町內淨土真宗本願寺派的圓光寺、真宗寺、與本光寺三間寺院，1 月 15 日整晚舉行感恩親鸞聖人的法會，居民逐一參拜三間寺院，因此稱為三寺巡禮，是最初的緣由。

1-4.2 前往異鄉工作的飛驒紡織女工歷史

日本明治時代（1868-1912）信州諏訪地區（長野縣）開設許多製絲工廠，需招募製絲女工（古川町史編纂室，2015）。當時飛驒地區經濟不易，12 歲以上女孩會離家前往製絲廠，每天從早上 4 點半工作到晚上 10 點（山本茂實，1977），是當時飛驒地區的重要收入（古川町教育委員會，1998）。

據八三旅館第五代社長池田幸雄於書中描述（1980），1 月 15 日晚上母親與女工們精心裝扮，接受生絲工廠召募人員款待晚餐之後，會結伴參加三寺巡禮已成習俗。圓光寺住持（訪談編號 YC2，2020）⁹敘述：女孩們穿著美麗和服結伴到寺院參加法會，那個年代町內平時沒有年輕女孩，所以年輕人（男性）會在這時來看女孩。舉辦法會的寺院變成社交場合，人多到連站的地方都沒有。

1 月 15 日晚上，需到異鄉當紡織女工的女孩們，穿著和服來到三間寺院參加法會祈求平安，因而增加男孩與女孩相見的機會，是三寺巡禮百年前的一段歷史。

1-4.3 三寺巡禮成為祈求好姻緣的觀光祭典

1 月中旬是飛驒地區降雪量最多的時節，1983 年古川町觀光協會利用剷除的積雪，在圓光寺門口以手工堆積製作高達 200cm 的雪蠟燭，前觀光協會會長（訪談編號 YC3）於 2020 年訪談道，隔年 1984 年 1 月 15 日古川町觀光協會在古川町街道，設置 10 座高約 200cm 的雪蠟燭為祭典印象以吸引觀光客，是成為觀光祭典的開始（訪談編號 YC3，2020）¹⁰。

古川町瀨戶川邊插上千支紅與白色蠟燭，穿著和服祈求姻緣的女孩，點上紅蠟燭是許願、白蠟燭是還願，女孩將蓋滿三間寺院朱印的燈籠流放於瀨戶川，如圖 1 所示，三寺巡禮成為祈求好姻緣觀光祭典。



圖 1.（左 1）住持點燃白蠟燭、（左起 2-4）穿和服女孩在瀨戶川旁點燈祈願（圖片提供：飛驒市觀光協會）

1-5 研究目的

臺灣獨特文化歷史背景，使得宗教在人民普遍認知上佔有很大地位，許多區域組織與地方祭典間的合作，有著讓祭典文化與傳統技藝可以持續下去的密切關係（黃世輝，2014）。祭典文化應該透過社區的合作與團結力，持續性的傳承下去。林承緯（2017）提道，日本不但把祭典視為地方文化資產珍寶，

更是聚集社會的團結力，展現在祭典之中。

UNESCO 到日本文部科學省的職涯教育，都認為學校教育要與地方結合。古川町跟臺灣許多偏遠村鎮都面臨少子化、人口外移現象，對於需要支出財力與人力的祭典都是難題，祭典文化的保存跟傳承面臨危機。古城高中讓學生自主探索地方祭典議題，設計活動解決，不但實踐地方設計與職涯教育結合，減緩學用落差同時，學生提前進入社區體驗社會活動，學習與大人溝通並合作。本研究目的為：

1. 分析古城高中職涯教育中實踐地方設計的緣由與歷程。
2. 分析古城高中地域專案學習的支持系統。
3. 分析古城高中學生在地方設計學習中的轉變與原因。

二、文獻探討

現在是個多變的時代，學校教育也在改善學習方式，古城高中的職涯教育就是要讓學生可以面對地方議題，甚至擁有解決地方問題的設計能力。

2-1 地方設計

美國設計理論學家維克多·巴巴納克（Victor Papanek）於著書（1985）道，設計必須回應到人類真正的需求，並認為不應繼續破壞地球環境。奈傑爾·懷特里（Nigel Whiteley）寫《Design for society》（1994）一書是檢視 1980 年代設計對社會的影響，提出對設計的批評，帶給設計思考新思維與新命題。藉由設計思考翻轉，設計師已從物件設計轉換以人為主的設計，例如服務設計、社會設計、地方設計…等，為解決人們生活、社會議題的設計，這類的設計感覺不像設計，卻是以微妙的人際關係完成（Koskinen, 2016）。

地方設計可以建立人跟人之間的聯繫與合作，經由設計凝聚社區的團結力以解決各種問題。日本社區設計師山崎亮（2012）自稱為不造物設計師，並認為設計是來解決社會議題，社會設計的概念應以社區自我的力量來解決社會問題為目標（山崎亮，2013）。陳東升（2023）認為應該轉譯地方文化與知識為行動，成為居民生活的一部分，才是設計的地方實踐。

黃世輝（2003）認為，「地方」都有其個性，以在地文化為本，內在資源為前提，社區總體營造的「營與造」都是設計的實踐表現。所以，地域設計應該以社區居民為主體，社區原有文化、歷史、技藝、與自然資源為基礎，經過發現、確認、活用的策略而發展出來的設計，道破地方設計的精髓與社區關聯。蔡奕屏（2023）也提出，地方設計要挖掘出地方獨特的價值。

梅原真（2010）以為，地方都有其絕對價值，經過思考、設計出無法取代的魅力。鈴木輝隆（2005）覺得，自然景觀、地方產品、傳統文化、技藝都具有其地域個性，包括地方居民在生活中展現的行動力、觀察力、創造力、戰鬥力、幽默感都透過設計凝聚與表述。

地方對於在地居民以地理空間而言，是重要的生活環境。每個地方因其發展的歷史背景與文化，都有自己的個性，但是隨著網路發達與全球化現象，使得地方的特性、文化差異與多樣性逐漸消失。地方設計是要靠居民找回地方的個性、獨特性與魅力。

2-2 職涯教育

世界不斷改變與創新，帶來社會經濟和產業環境的變化，影響到日常生活，也改變孩子成長環境，影響他們的未來發展，教育目標與環境都需隨著變化，影響孩子對未來職涯規畫（張筱芸，2019），職

涯教育是總和個人學習經驗，為未來進入社會而準備（林君紅，2007）。Klein（1992）指出，許多教育問題的癥結，在於學校教育無法與學生的生活環境進行適切連結。學校教育不能只停留在傳授知識而已，Papert（1996）認為，在情境脈絡中解決問題的能力，才是獲得新知終身學習的基礎。

吳芝儀（2005）指出，美國透過教學課程輔導學生瞭解自己、與對職業的探索，學習生涯規畫並促進個人職涯發展。英國於 2000 年設定職涯課程為協助學生從自我認識開始、發展潛能、學習探索社會工作挑戰的機會、到規畫、實行、以及調整職涯目標。新加坡則是將教師的定位轉換成促進學生職涯規畫發展的引導者（Tan, 2002），新加坡政府引入職涯發展教育模式概念，經由教育課程…等方式，協助學生建立職涯發展規畫、職涯察覺與探索能力（Singapore Ministry of Education, 2009）。

日本文部科學省則是自 1999 年 12 月開始提出職涯教育，是結合學生在校學習與未來職業發展結合的教育，培養每個人在社會與職業獨立的基礎技能、態度，來促進職涯發展的教育。並在聽取日本國民意見之後，2008 年 3 月發布《幼稚園教育指導方針》與《中小學課程綱要》，包括職業教育的目標和內容，日本職涯教育從高等教育往前至學齡前教育便開始實施（日本文部科學省，無日期）。

日本從職涯教育培養適應社會環境的角度而言，認為應該是：學校與社會連結的學習、提高終身學習動力、社會成員基本素質與能力的培養、充實自然與社會的體驗、發展持續性教學、家庭與社區合作的教育（日本文部科學省，2011），日本職涯教育非常重視學校教育與社區資源的結合。

臺灣的教育同樣強調學校教育要與生活結合，如教育部制定《國民中小學九年一貫課程綱要總綱》的課程目標所述：「應以生活為中心，配合學生身心能力發展歷程；尊重個性發展，激發個人潛能；涵詠民主素養，尊重多元文化價值；培養科學知能，適應現代生活需要。」《十二年國民基本教育課程綱要總綱》提到，學校要誘發學生終身學習精神與核心素養導向，培養以人為本的終身學習者，總綱將終身學習分為三大面向：自主行動、溝通互動、社會參與。在《技術及職業教育法》第三章第一節職業試探教育第 9 條（2019）：「高級中等以下學校應開設或採融入式之職業試探、生涯輔導課程，提供學生職業試探機會，建立正確之職業價值觀。」

蔡清田（2014）認為，核心素養指人們為適應環境，以及面對未來生活挑戰，所應具備的知識、能力與態度。學習不應只有學科知識及技能，而是關注學習與生活的結合，能夠運用知識、體現做中學、透過反思探尋答案。宮崎清認為在日本、或是臺灣提倡社區總體營造時，都會提出並親自實踐「到田野去向人民學習生活」的概念（黃世輝，2012），要讓學生去培養自主思考與洞察力，還要有勇氣提出觀點與社會碰撞（黃世輝、黃秀梅，2020），才能夠獨立學習與實踐達到全人教育目標。

無論是美國、英國、或是同處亞洲的新加坡、日本職涯教育、甚至 UNESCO 的 ASPnet，都藉著職涯教育課程，引導學生從自我認識、探索，到協助職涯發展規畫，包括臺灣也是從九年、十二年一貫課程綱要到技術及職業教育法、都在強調學生要自發學習、與他人互動合作、實踐學校所學知識、協助社會、自然與文化永續發展的終身學習。本研究案例就是，以學生為主導，學習探索、執行的項目。

三、研究設計

本研究從 2014 年 4 月至 2020 年 1 月的 6 年期間，以民族誌（1997／賴文福譯，2013）研究觀察者態度，多次以最長 3 個月、最短 14 天期程經常性居住於古川町，在自然生活情境下與當地居民說同樣語言、過著在地生活，進行以古川町祭典為主的長期田野調查。

3-1 研究案例：吉城高中三寺任務

學校參與地方設計的案例，在世界各國都有逐漸增加的趨勢，許多案例已被納入 UNESCO 的 ASPnet 中，吉城高中也是 ASPnet 成員之一。因本研究自 2014 年起，已於古川町進行 10 年研究調查，具有基礎人脈並熟識協調員 YC1 與學校相關人員，利於進行田野調查，是本研究選擇吉城高中 YCK 原因之一。

協調員 YC1 讓學生探索三寺巡禮這個社區祭典的議題為目標，自行探尋議題、設計解決方案、於近期末的祭典時，執行解決議題的行動，稱其為「三寺任務」。1-3 年級學生均可自由參加，培養學生解決社會議題、獨立學習、人際關係、以及與他人合作的能力，增加學生進入社會的適應力（訪談編號 YC1，2019）。

1. **研究對象：**本研究案例稱為三寺任務，是吉城高中 YCK 的 ESD 科目「地域課題研究」與「地域專案學習」的合併（訪談編號 YC1，2019）。研究對象為 2017~2019 學年度參加三寺任務的學生，3 年期間學生年級、人數與參與次數，如下表 1。

表 1. 三寺任務學生年級與人數

年份	年級與人數	總人數	備註
2017年9月~2018年1月	二年級男生3名、女生6名 三年級男生1名、女生1名	11名	第1年執行三寺任務 全員第1次參加
2018年11月~2019年1月	一年級男生2名、女生1名 二年級男生1名、女生2名 三年級男生1名、女生3名	10名	第2年執行三寺任務 一到二年級生均第1次參加 三年級生均為第2次參加
2019年11月~2020年1月	一年級男生2名、女生3名 二年級男生3名、女生6名	14名	第3年執行三寺任務 一年級生為第1次參加 二年級男生第1次參加1名 第2次參加2名 二年級女生第1次參加5名 第2次參加1名

資料提供：前吉城高中川上老師，本研究整理繪製

2. **研究限制：**本研究採用參與式的觀察者（a observer-as-participant），邁克爾（2007／張可婷譯，2010）認為，研究者為研究對象所知且被許可於現場，單純以研究者角色與研究對象建立關係。為了將觀察的干擾降至最低，不讓學生感到拘謹，本研究多以田野筆記、手繪情境圖、現場收音方式記錄，因此案例相關圖片多由吉城高中與飛驒市政府提供。

三寺任務從 2017 年 9 月 14 日第一次討論會議開始，至 2020 年 1 月 17 日活動檢討會議結束，為本研究案例執行期間。之後，受新冠併發重症 COVID-19 嚴重影響，2020 學年度停止三寺任務，2021~2023 年度學生自訂議題、設計策略，但是並未實際執行活動。

3-2 研究方法

本研究以參與式觀察者之觀察法、半結構性與隨機訪談法蒐集資料。再將田調資料文字化，以利進行開放性譯碼將資料概念化，再進行譯碼分類，使用 KJ 法歸納成範疇，以紮根理論分析建構章節。

1. **參與式的觀察者：**本研究以觀察者身分允許在三寺任務會議、分組會議、訪談或是學習、執行過程…等場域，卻不參與任何討論與活動，並儘量以不打擾學生為原則，多以手繪情境圖與觀察實境筆記為主。逐漸與學生建立信任關係之後，偶而會以閒聊方式進行隨機訪談。
2. **半結構式訪談法：**本研究於三寺任務執行 2017~2010 年 1 月期間，跟三寺任務相關人員進行半

結構式訪談。也隨時針對現象、事件進行隨機訪談。受訪者編號以本研究案例 YCK 之 YC 為本研究英文代碼，依照文中出現順序編碼，下表 2 列出本研究之受訪者編號。

表 2. 三寺任務相關之受訪者編號（不包含隨機訪談受訪者）

編號	身份	訪談日期	備註
YC1	Edo（Edo 執行長、協調員）	2019 年 5 月、2023 年	面談、通訊軟體
YC2	temple（寺院住持）	2020 年 1 月	面談
YC3	elder（耆老 A、前古川町觀光協會會長、社造耆老）	2016 年 3、2020 年 1 月	面談
YC4	Yoshiki senior teacher（古城高中 YCK 專案教師 B）	2022 年 1 月	通訊軟體
YC5	Yoshiki senior teacher（古城高中 YCK 專案教師 A）	2021 年 12 月	通訊軟體
YC6	Yoshiki senior teacher（前古城高中校長）	2018 年 4 月	面談
YC7	Yoshiki senior student（學生 7）	2019 年 5 月	面談
YC8	Yoshiki senior student（學生 8）	2021 年 9 月	通訊軟體
YC9	Hida-shi government office（市長）	2019 年 4 月、2021 年 9 月	面談、通訊軟體
YC10	Yoshiki senior student（學生 10）	2023 年 8 月	通訊軟體
YC11	elder（耆老 B、觀光協會理事、和服老師）	2023 年 8 月	通訊軟體

3. 田調資料文字化：將田調的觀察記錄、田野筆記、訪談錄音檔文字化，以利進行開放性譯碼將資料概念化，再進行譯碼分類。下表 3 為觀察情境之筆記文字化。

表 3. 三寺任務文字化之觀察記錄範例

時間	事件	觀察
2018 年 11 月 30 日（五）晴	要製作一本宣傳冊	今年決策了製作一本宣傳冊的計畫，每天為三寺巡禮宣傳冊而工作的 6 名同學。除了收集資料之外，為了「製作一本既容易看又有趣的小冊子？」而煩惱…… 再煩惱也無濟於事！（同學自己這樣說） 有人說，去請教專業人士吧。同學知道這是有點無理的想法，還是去請求了前幾天來演講的高山市設計公司。

表 4. 三寺任務協調員 YC1 訪談錄音檔文字化之範例

三寺任務訪談（190513）時間：2019 年 5 月 13 日（一）10：00～11：10 地點：日本・岐阜縣飛驒市古川町町內服務中心、受訪者：關口 祐太（Sekiguti Yuuta）（Edo）		
訪談錄音檔文字化		
時間	日文檔案	日翻中
03:07	例えば、海外の人に英語で観光案内してみよう、とそういう英語の授業があります。	像是如何用英文向外國旅客介紹觀光等，大概就是這類的英文授課。
逐字稿與譯碼		
編號	逐字稿	譯碼
YC1-3	如何用英文向外國觀光客介紹、導覽等，大概就是這類的英文授課。這些交給高中老師來做的話，增加老師的工作量，老師會非常辛苦，就是由我來協助，幫忙聯絡一些事，或聯絡各個組織得到許可，還有協助制定教學計畫之類的工作，名稱是 YCK。	YC1-3-3 高中生在祭典擔任英文導覽等工作 YC1-3-4 減輕高中老師在學校的工作量 YC1-3-5 居中聯繫高中與社區 YC1-3-6 協助規劃高中校外學習 YC1-3-6 都是協助 YCK 的工作

上表 4 為受訪者編號 YC1 之訪談錄音檔文字稿，先將日文逐字稿翻譯成中文，將訪談內容不清楚、聽打逐字稿過程發現的問題進行再確認，部分開放性譯碼範例。譯碼編號第 1 個數字為逐字稿段落，第二個數字代表此段落裡譯碼順序，例如：YC1-3-3 代表受訪者 YC1 訪談逐字稿第 3 段第 3 個譯碼。

4. 歸納與分析：使用 KJ 法整合大量資料，譯碼歸納成為副範疇，再分類為範疇，為避免與譯碼的編號混淆，副範疇編號變更為 YCK1，範疇則為 YCK，之後再以紮根理論分析。如下表 5。

5. **追蹤訪談：**本研究持續於 2020 年 2 月之後的 COVID-19 疫情期間，直至 2024 年 4 月持續與三寺任務相關人員以通訊軟體、或是隨機訪談方式確認田調資料，以確定研究的信效度。

表 5. 三寺任務譯碼到範疇之範例

範 疇	副 範 疇	譯 碼	
YCK7.學校重視結合社區的生涯教育	YCK1-12.老師帶學生進入社區參加活動	YC1-3-2.老師帶領學生進入社區參與活動 YC1-3-4.減輕高中老師在學校的工作量 YC1-3-7.學生進入社區增加老師工作負荷	
	YCK1-14.學校結合社區是教育趨勢	EDE3-5.學校與社區關係更緊密是教育趨勢 EDE3-6.高中生進入社區學習的機會 EDE4-11.學校與社區結合是教育未來趨勢	
	YCK1-18.教育需面對社會新議題	EDE4-7.科技進步與人口減少會讓社會改變 EDE7-8.時代變遷教育面臨各種議題	

四、調查與分析

三寺任務以學校教育為基礎，讓高中生解決地方祭典議題，培養進入社會與終身學習的能力。

4-1 YCK 專案三寺任務三年期間歷程分析

三寺任務在學生不知如何開口提問情況下開始，執行 3 年後三寺任務由祭典議題擴展到地方議題。

4-1.1 2017 年三寺任務的開始：學生從新探索祭典與地方課題

三寺任務是 YCK 的 ESD 項目第 1 次任務型專案，第 1 次會議學生便發生了不太知道如何開口發言的情況，儘管學生很有精神，卻無法有具體進展。老師（訪談編號 YC4，2022）¹¹ 說，「我們從未想過在混合年級的 11 人小組中，會有什麼表達意見的障礙。」。

1. 從零出發：協調員設定三寺任務專案學習目標、老師探索新教育模式、學生探尋祭典議題

三寺任務對於老師而言也是教育方式的探索，「老師要學習與協調員建構合作關係，共同支援學生的學習（訪談編號 YC4，2022）。」學生則要學習自主探尋祭典議題，前 2 次討論幾乎無進度，「協調員需與學生在相同高度思考，還得有鳥瞰全局與掌控整局的靈活反應（訪談編號 YC1，2019）。」第 3 次討論會議，學生發言雖然多一點，對於其他學生的意見回應卻不大，老師有點緊張，卻還是讓學生自行主導。

第 4 次討論會議協調員 YC1 決定做 3 件事：（1）**拉近學生距離：**學生集中在教室中間，移開多餘桌椅，只用一塊白板。（2）**給學生具體條件：**例如，三寺任務日期、時間、地點，固定會議時間…等訊息。（3）**將老師帶離討論現場：**老師離開教室，從遠處觀察學生自行討論進展（訪談編號 YC4，2022）。

教室開始聽到許多學生的發言聲、嬉鬧與笑聲、學生開始聚成圓圈而且距離逐漸變近，發表意見並配上手勢說話，在白板寫下意見…。討論氛圍開始不同，遠處觀看的協調員與老師都很高興，學生的討論終於有進展，老師（訪談編號 YC5，2021）¹² 感覺到學生臉色都有光彩。

2. 學生自主討論出祭典議題：祭典緣由不清楚、不知道佛教參拜方式、養護中心高齡者無法參與

學生開始討論之前先選舉 1 位總召集人、2 位副召集人，討論時可以促進協調問題的解決、建立小

組共識、實現小組目標的人。協調員 YC1 接著建議學生輪流擔任會議主持人，負責在討論、分享與交流時，可以讓會議產生聚焦的人，不是只由召集人決定或負責討論。為了產生小組共識，儘量不把發言權留給別人，而要讓每個人都有機會發表自己的意見（訪談編號 YC1，2019）。

起初每週 2 次各約 1 小時三寺任務會議，學生逐漸感覺時間不夠，儘量利用課餘時間，甚至新年連續假日，學生還自發性一早便到學校，繼續籌辦活動直到晚上。前校長（訪談編號 YC6，2018）¹³認為，老師們都感受到學生參與三寺任務之後，在學習與處事態度的改變。

有學生因為參加 YCK 社會福利活動，而有為養護中心高齡者服務的經驗，他提議把祭典歡愉氣氛分享給在養護中心無法參與祭典的高齡者。經過說明與討論得到小組一致認同。協調員 YC1 很高興學生可以關注到社會福利議題，並主動與養護中心負責人聯繫，商討設計策略的內容（訪談編號 YC1，2019）。

3. 學生設計活動解決祭典問題：祭典歷史導覽、寺院參拜方式的手機頁面、幫養護中心高齡者祈願

針對討論出的祭典議題，學生設計並執行活動來解決，如下表 6 所示。

表 6. 2017 年三寺任務議題與活動設計

活動日期：2018年1月15日	
祭典問題	解決問題的活動設計
(1) 不清楚祭典源由	舉辦「飛驒古川三寺巡禮歷史探索暨蓋章圖案收集」活動，藉此讓小學生認識三寺巡禮的歷史文化。  （學生為小學生進行祭典導覽）
(2) 不知寺院參拜方式	設計圖解佛教寺院參拜方式。  （學生設計圖解佛教寺院參拜方式）
(3) 養護中心高齡者無法參加祭典感受到愉悅氛圍	學生請高齡者將願望寫在祈願紙上，幫忙拿到祭典現場祈願並拍照。  （學生請高齡者寫下心願、協助送到祭典現場祈願）

本研究整理繪製、圖片提供：古城高中 YCK

祭典議題與解決策略為：(1)不清楚祭典源由：舉辦「飛驒古川三寺巡禮歷史探索暨蓋章圖案收集」活動與祭典導覽，因為學生第 1 次舉辦祭典導覽相關活動，因此先把導覽對象設定為，小學 4~6 年級生共 20 人。學生穿著和服在寺院大殿對小學生，進行祭典與三間寺院歷史的導覽，小學生有提問就可以收集印章圖案，獲得學生手工製作的小禮物，藉此讓小學生認識三寺巡禮歷史文化。(2)不知寺院參拜方式：學生設計圖解解說日本佛教寺院參拜方式，並且放在三寺巡禮相關活動的手機頁面上，供大眾閱讀。

(3)養護中心高齡者無法參加祭典感受不到愉悅氛圍：學生到養護中心幫忙，堆積雪製作三寺巡禮的祭典形象一雪蠟燭，並穿著和服到養護中心參訪高齡者，報告與分享調查得知的祭典歷史，並請高齡者將願望寫在祈願紙上，幫忙拿到祭典現場祈願並拍照給高齡者看，讓高齡者可以感染到祭典愉悅氛圍。

4-1.2 2018 年三寺任務加強版：從祭典文史的導覽到觀光發展

學生進行三寺任務經驗回顧、反思與討論，將意見與想法提出，寫在便利貼黏於白板與大家分享。

1. 三寺任務特色作法：混年級編組、校友分享、由 3 年級生領導

2018 年全年級都有學生參加三寺任務，有經驗的 2、3 年級生帶領新進成員、以及沒有經驗的 1 年級生融入提問與討論程序，沒出現前 1 年大家沉默不語情況。學生（訪談編號 YC7，2019）¹⁴ 說，可以感受到大家對於三寺任務的熱情，想體驗參與社區活動的態度，「根據祭典議題而設計的策略很精彩，是我們（高中生）的視野去構想的想法。」。每年三寺任務成員都會有些變動，但是，畢業的學長姐還是會回到學校分享在 YCK、或是三寺任務的經驗。

學生（訪談編號 YC8）去年（2017）參加過三寺任務，今年 3 年級的他成為總召集人，他依照學生提出的意見與討論分類為：「祭典歷史導覽」與「延長觀光客停留時間」2 組。YC8 將 1、2 年級生混成 1 組並告訴他們說，祭典歷史導覽已有去年的資料與經驗，想怎麼變化、如何設計策略，由你們負責討論出來。3 年級生為 1 組負責新議題，如何拉長觀光客在古川町停留時間。

2. 討論產生小組共識：新生快速融入、討論內涵加深

協調員 YC1 認為，在提問與討論之間，學生的關係在一點一滴地累積，彼此嘗試用較平緩語氣討論別人提出的看法，會想去理解別人想法，比較會有同理心（訪談編號 YC7，2019）。當學生有需要幫助時，學會有勇氣向其他成員提出協助請求，例如，負責導覽學生會請求其他學生陪同到寺院大殿現場練習，調整導覽時語調清晰度與音量適合度、且對解說內容再三確認。「學生變得能夠彼此信任且結合群力完成工作，是學生重要的成長痕跡（訪談編號 YC5，2021）。」。

學生從自認熟悉的祭典現象開始反思，討論內涵逐漸變得深而廣，不再只局限於學生原有的生活環境，已延伸到觀光客議題。

3. 學生設計解決祭典議題的活動：對居民導覽祭典文化、設計寺院參拜與介紹祭典的宣傳品

學生討論出祭典議題，與解決議題的活動設計，如下表 7 所示。

表 7. 2018 年三寺任務議題與活動設計

活動日期：2019年1月15日	
祭典問題	解決問題的活動設計
(1)不清楚祭典歷史文化	三個時段於三間寺院的大殿，為居民與觀光客進行祭典與寺院歷史的導覽解說。
(2)不知道日本佛教寺院正確參拜方式	學生設計製作宣傳品，包含說明佛教寺院參拜方式。
(3)觀光客在古川町停留時間短暫	學生製作介紹三寺巡禮歷史與三間寺院的宣傳單。



（學生為居民與觀光客進行寺院與祭典歷史導覽）



（學生設計的三寺巡禮DM部分內容）

本研究整理繪製、圖片提供：古城高中 YCK

祭典議題與解決策略有：(1) **不清楚祭典歷史文化**：以「我不知道！讓你大開眼界的三寺巡禮！」為主題，解說三寺巡禮歷史文化內容。第二年在三個時段於三間寺院的大殿，為居民與觀光客進行三寺巡禮與寺院歷史的導覽解說，讓居民與觀光客可以更深刻地認識祭典與寺院。(2) **不知道日本佛教寺院正確參拜方式**、(3) **觀光客在古川町停留時間較短暫**：由學生自行設計製作介紹三寺巡禮與三間寺院的宣傳單，內容包含佛教寺院的參拜方式，並詳述古川町的景點、餐飲店家與住宿資訊，在古川町各公共場所發放。

4-1.3 2019 年三寺任務成員變化：從祭典問題到地方議題的探討

2019 年三寺任務小組成員沒有 3 年級生，2 年級生人數增加，其中有參加過的學生，以及沒有經驗的 1 年級生。

1. ESD 納入 2 年級必修：三寺任務由有經驗的 2 年級生帶領無經驗的 1 年級生

2019 年三寺任務沒有 3 年級生參加，可以感到參與學生的擔心，起初會議的討論內容會重複、話語會一直打轉（訪談編號 YC1，2023）¹⁵。1 年級生不好意思說出自己想法，或不知該從何開始…。「教就是學…」協調員 YC1 提醒有經驗的 2 年級生：「要把經驗傳承下去。」。

2 年級生嘗試打破僵局，很有風範地開口問：「為何要舉辦三寺巡禮？」，並鼓勵沒有經驗的學生試著描繪對於三寺巡禮的想法或疑問，以前輩口吻強調什麼都可以說，承擔起帶領作用。學生討論聲、或是像是自問自答的聲音越來越多，「是誰在舉辦三寺巡禮？」有學生小聲提問、「三寺巡禮需要準備什麼東西？」…，沒有經驗的學生開始在提問中學習。

第 3 年三寺任務重擔落在有經驗的 2 年級生身上，在協調員與老師的陪伴與支持下，學生從不知所措，到討論出要舉辦地方議題的圓桌會議。

2. 反思三寺任務經驗與學習：舉辦圓桌會議廣納居民與觀光客意見並讓學生學習實踐過程

學生透過提問、反思與討論前 2 年的三寺任務經驗，以高中生視角設計策略，將祭典議題擴展到地方議題。學生（訪談編號 YC8，2021）¹⁶覺得高中生缺少社會經驗，「原來事情有很多面向，但是高中生就是有熱情，可以一起去面對問題，從中學習改善盡全力做好。」。

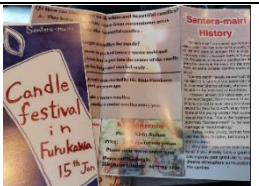
學校教育不再只是傳授知識，而是讓學生實踐與同儕一起合作、設計策略、行動以解決問題，從中感受到學習的快樂（訪談編號 YC5，2021）。學生設計的活動是否有效的解決祭典議題，已經不是最重要的，市長（訪談編號 YC9，2019）¹⁷說：「高中生需要學習發現與解決問題的能力。找到議題並且積極地執行解決議題的策略，抱持信心做就對了。」，前校長（訪談編號 YC6，2018）認為：「接受三寺任務挑戰，並讓每個參加祭典的人都感到愉快，比確實解決議題更重要。」。

在 2 年級生的帶領之下，學生決定舉辦圓桌會議，廣納社區居民、觀光客的意見，讓社會經驗與學校教育一起進入三寺巡禮議題。

3. 學生設計活動解決祭典問題：圓桌會議提升祭典議題、介紹祭典傳統美食、製作英文版宣傳品

沒有 3 年級生的帶領，學生仍討論出新的祭典議題，並執行所設計的活動，如下表 8 所示。

表 8. 2019 年三寺任務議題與活動設計

活動日期：2020年1月15日	
祭典問題	解決問題的活動設計
(1) 飛驒還有哪些魅力	學生主持祭典、以及飛驒地區相關議題討論的圓桌會議。   (學生主持圓桌會議)
(2) 擔心傳統鄉土料理消失	分發宣傳小冊介紹當地季節傳統美食豆奶味噌湯。
(3) 外國觀光客不知道日本寺院參拜方式	學生製作英文版三寺巡禮宣傳小冊，內容包含解說佛教寺院參拜方式。  
(4) 想增加外國觀光客在古川町停留時間或住宿	學生設計編排製作英文版宣傳小冊，並在古川町之外，外國觀光客較多的場所與車站分發。 (學生設計英文版DM、到車站附近發送)

本研究整理繪製、圖片提供：古城高中 YCK

祭典議題與解決策略有：(1) **飛驒還有哪些魅力**：學生舉辦圓桌會議將祭典議題提升到地方議題，以「讓我們在寺院裡對話，談我們的飛驒」為題，學生希望讓居民與觀光客，更認識寺院與飛驒地區新魅力。在寺院大殿學生為擠滿矮圓桌的觀光客與當地居民，主持祭典與飛驒地區相關議題討論的圓桌會議。(2) **擔心傳統祭典鄉土料理消失**：學生設計製作並在三間寺院分發宣傳小冊，介紹季節傳統祭典美食一豆奶味噌湯（すったて汁，sutatejiru）¹⁸，那是物質貧乏年代，補充蛋白質最方便的鄉土料理。原本有設定試吃活動，卻因受新冠併發重症 COVID-19 疫情影響而取消。(3) **外國觀光客不知道日本寺院參拜方式**。(4) **想增加外國觀光客在古川町停留時間或住宿**：學生請教專業設計公司學習設計編排技術，自行設計編排製作英文版宣傳品，並以通俗易懂的英文書寫文案說明，內容包含解說日本佛教寺院參拜方式、介紹三寺巡禮與三間寺院歷史，並且詳述古川町的景點、餐飲店家與住宿資訊。並到古川町之外，隔壁鄉鎮外國觀光客較多的場所、以及取得車站許可分發英文宣傳品。

4-2 三年間校外協調員協助推展職涯教育

2017 年古城高中邀請成為職涯教育協調員的校友 YC1 參與輔導 YCK，直到 2020 年 4 月才改由日本岐阜縣政府派任，YC1 仍持續會回古城高中與高中生進行交流。

4-2.1 協調員創建三方學習平台的行政支持系統

「創造即使人口逐漸減少，生活依然豐富的社區」是協調員 YC1 身為古川町居民的自我期許，他認為學校教育需與社區合作，共同培育解決社會議題的人才（訪談編號 YC1，2019）。YC1 創建結合學校、社區、與市政府的學習平台，讓學生透過三寺任務進入社區實踐，學習地方設計以解決祭典議題經驗。

1. 學校、社區結合地方政府：老師與學生加入社區組織、市長與學生座談、社區大人與學生交流

協調員 YC1 先邀請老師與學生加入社區町內組織，讓學校有機會聽到社區的聲音，居民可以知道學校職涯教育想法。高中不屬於當地政府管轄，容易讓學生與社區脫節（訪談編號 YC1，2019）。所以，YC1 邀請飛驒市市長舉辦講座，讓學生知道地方政府的公務人員在做什麼、市長也可以聽學生的想法。學生在中小學時都必須參與古川祭囃子演出（Hwang & Chan, 2020），YC1 請社區祭典組織耆老來跟學生對話，進一步認識維護祭典傳統的重要性。

YC1 讓學生與社區「大人」說話，學生詢問居民工作情況、參與社區活動相關問題，也將自己對於未來職業的疑惑，可以徵詢家人、師長之外的其他大人意見，藉此增進與人交流機會，瞭解社區相關事務，學生（訪談編號 YC10，2021）¹⁹：「我沒有跟家人、老師以外的大人說過這麼多話。」。

學生執行的三寺任務獲得好評，學生藉由三寺任務讓社區、市政府、與學校一起有共同合作機會（訪談編號 YC6，2018），學生也開始延伸思考職涯規畫、生活的社區、以及傳統祭典的保存問題，「我學當老師，教育孩子從小認識自己生活的環境（訪談編號 YC10，2021）。」，學生 YC10 認為教育很重要，可以將社區與祭典的歷史文化傳承下去，不會讓祭典變成只是觀光活動而已。

2. 學生對社區的學習與回饋：居民教導學生各種專業知識、學生回饋養護中心高齡者祭典的歡樂

每年三寺任務都有居民給予各方面專業協助，例如，與學生討論並分享活動辦理的經驗、教導如何穿正式傳統和服、導覽時如何調整說話語調、宣傳品要怎麼製作與編排、怎麼在車站對外國觀光客發送宣傳單…等，都是學生在三寺任務中學習到的新知識與實踐經驗。

學生穿著正式和服參訪養護中心與高齡者報告三寺巡禮調查結果，高齡者熱烈地回饋所知訊息、或是傳說。「穿著和服的學生令高齡者感受到很久未有的年輕氣息，享受充滿祭典的愉快（訪談編號 YC1，2023）。」，評價直接而正面，「在學習中也可以直接得到鼓勵，完全感受到長輩的關注與支持（訪談編號 YC10，2021）。」。學生第一次從祭典愉悅角度，設計出服務社會福利機構的策略。

協調員 YC1 認為，學生未來在社會的生存能力，以及解決社會議題的能力，要隨著時代一同變化，在學校學習知識和技能之外，思考力、判斷力、表現力、與人相處的社會力、以及與人共同學習的態度等，都應該是職涯教育要教導的（訪談編號 YC1，2019）。

4.2.2 協調員的不插手原則：就算遇到任何挫折都讓學生自行處理

協調員 YC1 的教導方式與學校老師不太一樣，對於學生的疑問不給予任何答案，學生所設計的策略，也不會給任何意見，就是要學生去探索、一起反思與討論。「就算明知這是錯誤決定，或是這樣會增加事情困難度，都要讓學生去實踐與領悟，才是成長與學習的養分（訪談編號 YC1，2019）。」。

協調員 YC1 只在必要時稍作引導，比如，提醒學生在寺院大殿作導覽時，因為空間與教室不同，說話音量也會有所不同。學生實際練習之後，發現果然因為空間寬闊，造成聲音的迴響而模糊。學生經過討論決定請教社區的專業司儀。從邀約教導、學習與演練都由學生自行處理，對於沒有社會經驗的學生這些都是學習（訪談編號 YC1，2019）。

選擇學生最熟悉的地方祭典作為研究目標，就是讓學生踏入地方設計的第一步，行動前沒人知道結果會如何，要行動才知道學習成果（訪談編號 YC1，2019），2 名 2017 年度的 3 年級生，通過大學入學考試，他們告訴學弟妹，是三寺任務所學習到的實踐經歷，增強他們入學考試能力。

4-3 三年間學生的地方設計學習

起初，學生對於每年都會參加的社區祭典，有什麼問題需要解決而感到困惑，有吃、有玩、現在還有觀光客會來，哪裡還有值得探索的嗎。

4.3.1 從無經驗、自我懷疑、沒有自信的隨意開口學習提問

三寺巡禮是學生從小跟著大人參加的地方祭典，夜市有地方美食、雪地裡有圖畫夜燈、街巷裡有比 2 個小學生還高的雪蠟燭、有許多年輕美麗女孩穿著和服在瀨戶川旁，拿著點燃的紅蠟燭低頭祈求好姻

綠的夜景……，「祭典一切都很美好的樣子啊。」有學生在第一次探索問題時，脫口而出的想法。

有學生以頑皮的語氣表示，參加祭典有好吃、好玩的，所以是愉快的，雖然是抽象的形容，卻得到大家一致認同。也有學生提出三寺巡禮最初起源，是感念佛教高僧親鸞聖人恩德，有著感謝的意義。學生把想法都試著說出來，已經先不管說出的到底是不是問題，是否值得探討。

祭典議題逐漸在教室成形，學生提出問題寫在白板，並輪流說明自己想法，即使說不出具體的問題意識，也會試著以詞彙形容出自己的感覺，「學生想試著開口說話，是我樂見的（訪談編號 YC1，2019）。」。

4.3.2 議題答案不在教室：學生分組走進社區探查訪談

學生首先發現自己與家人多數都不清楚三寺巡禮歷史起源，日本高僧親鸞聖人圓寂於 760 年前，1 月 15 日三寺巡禮為何只有百餘年歷史？祭典時為何會有巨大雪蠟燭出現在街道上？另一個由祭典衍伸出來的問題就是，到佛教寺院要怎麼參拜呢？「本來以為是基本資訊，居然大家都不清楚（訪談編號 YC7，2019）」。而這些問題的答案，並不是學生可以透過討論、或學校教育就可以得到。

學生認為很多人不清楚三寺巡禮歷史緣由，代表著有祭典傳承危機。就從最基礎的緣起開始，學生自行分成 2 組，「歷史組」負責祭典基礎調查，訪談寺院住持與地方耆老，探訪祭典起源與相關歷史文化。另 1 組「現在組」則是拜訪觀光協會與祭典町內組織關係人，探查近 40 年祭典觀光化演進歷程。

經過提問與討論過程後，學生決定離開教室走進社區，「答案不會在教室裡，我們幾乎沒有解答，協調員與老師所知也有限，我們想自己去社區找答案（隨機訪談學生 A1，2017）²⁰。」，祭典相關人事物就在社區，學生帶著心中的疑惑，去社區踏查、訪談答案，提問是地方設計的開始。

4.3.3 探訪地方議題答案才更認識地方進而反思傳承危機

學生在探尋調查的過程中，發現祭典關係人雖然被認為是可以提供資料的對象，而學生的家人在這段時間，也自動成為「祭典的家庭資料庫」。學生在家庭時間與家人聊三寺巡禮話題，資料整理過程如有疑問，也會先詢問家人，尤其是祖父母輩。家人也變得想主動提供祭典資訊，「有時候我都覺得我祖母比我更想來參加討論會議（隨機訪談學生 A2，2017）。」，學生與家人意外地多了共同聊天話題。

當三寺巡禮調查告一段落，學生邀請觀光協會人員參加歷史組與現在組調查結果發表會，一方面學習面對專業的「大人」進行報告，另外希望確認調查結果的正確性。歷史組與現在組學生互相對發表內容，有疑惑之處提問或是評論，並給予建議與鼓勵。2 組學生都必須對被提出的問題進行解說，「有時必須再進入社區進一步確認，讓資訊正確（隨機訪談學生 A3，2017）。」。學生歷經提問、討論、行動與反思過程，已將自我能力擴展到最大化，相反的，無論是協調員、或老師的作用則縮至最小化。

學生進行祭典的歷史文化調查、資料整理並且發表，一起分享祭典的感受與意義，發現到祭典與地方歷史脈絡的文化意涵，「原來我與生活的社區這麼生疏啊（訪談編號 YC7，2019）。」。學生開始反思並意識到事態的嚴重，不只是祭典要傳承，地方知識也必須要永續地傳達下去（訪談編號 YC10，2021）。調查行動之後反思到祭典文化傳承的危機，成為學生想解決議題的學習動力。

4.3.4 學生從祭典現象的討論反思自我的社會責任

祭典議題讓學生反思到對於社區的不熟悉，面對社區祭典歷史、傳統文化的式微而感到憂心，「可以做些什麼來守護社區，我想傳達不僅僅是現在研究的祭典與歷史而已，還有什麼更多可以做的（隨機訪談學生 A2，2017）。」、「這不僅僅是祭典的問題，是讓我們（高中生）面對地方問題的機會，很高

與我們正在解決這些問題（隨機訪談學生 A3，2017）。」、「不僅要學習地方的知識，還要將知識傳達給其他人，是困難而且重要（隨機訪談學生 A2，2017）。」，因為三寺任務學生開始反思社會責任。

學生設計策略想解決祭典議題，不斷地修正活動細節，也反思自己在三寺任務每個環節的想法、態度、還有與社區關係…等面向的變化。學生 YC7 自覺到自己與社區關係好薄弱又陌生，「我想幫忙社區有更多的發展（訪談編號 YC7，2019）」，YC7 希望未來可以做一些事情，讓更多人認識自己的故鄉。

學生 YC8 認為，參加三寺任務設計策略解決議題，從而反思自己未來職涯與地方的聯繫（訪談編號 YC8，2021）。YC8 高中畢業後，拒絕國立大學的推甄，選擇進入另一所私立大學，學習設計與程式編寫，希望創建網站並經由設計解決地方議題，也讓更多人認識飛驒古川町（訪談編號 YC8，2021）。

4-3.5 從練習提問、探訪答案、討論反思到設計策略執行都是設計思考的學習

學生先從祭典現象嘗試提問，到以高中生的能力解決地方議題，這一連串歷程都是學習。學生進入社區與居民、耆老訪談，增進學生人際關係、與他人交流的體驗。發表祭典調查結果，嘗試把得到的知識，轉化成可以表達出來的語言，也學習在眾人面前傳達知識的能力。

學生 YC7 認為，學習不依靠協調員與老師，而是小組討論、共同合作設計解決祭典議題策略，增加獨立行動能力（訪談編號 YC7，2019）。祭典前一天的會議，學生再度確認活動行程，各自以負責的工作分成不同的組別，「沒有忘記的事吧」、「在…這種情況之下，你會怎麼做？」，學生彼此分享資訊，想盡力維持好活動品質，活動執行時會有什麼突發狀況，是誰都意想不到的挑戰，然而小組合作的共識讓學生感受到盡力去做力量。

4-3.6 學生發現自家沒有正式和服：支撐文化氛圍的道具從擁有到租用

對於日本傳統文化而言，和服是許多重要祭儀場合都會穿著的傳統服飾，例如兒童的七五三節、成年禮、畢業典禮、…等。三寺巡禮會有許多女孩穿著和服參加，早期居民也是穿著和服參加感恩親鸞聖人的寺院法會。因此學生決定在三寺巡禮活動當天，要穿著正式和服舉辦活動。「家裡總有一件（和服）吧（訪談編號 YC8，2021）。」，學生 YC8 與其他成員都是這麼想的。

結果，學生才驚覺發現只有幾位學生家裡，還收藏著家族傳承下來的和服，「近年因為經濟與收藏條件，許多年輕家庭沒有購買、或是收藏正式傳統和服的習慣（訪談編號 YC11，2023）²¹。」，專業和服老師（訪談編號 YC11）說出近年日本一般家庭對於傳統和服保存的趨勢，有些正統和服因材質而不便宜，且不易清洗、收藏保存不易…等問題與費用的支出，所以，現在許多日本人在需要穿著和服時，會以租賃的方式代替購買（訪談編號 YC11，2023）。

在缺少和服情況下，學生打算跟社區和服出租店家請求協助，「不能有問題就放棄，而且在祭典穿正式和服是傳統吧，有點驚訝這個傳統也在改變（訪談編號 YC8，2021）！」。結果，店家不但願意出借和服給學生，祭典當天除了幫忙觀光客穿和服之外，也會抽出時間協助學生穿著和服。

4-4 三方互學的地方設計

三寺任務讓學生、學校都感受到大家的改變，前校長認為：「這是學生、社區和學校一起創造未來的教育實踐（訪談編號 YC6，2018）。」，寺院住持說：「這讓我知道現在的高中在教什麼，…也讓我思考對於地方、學生，寺院還可以幫什麼忙（訪談編號 YC2，2020）。」社區耆老認為這樣的學習，就是社區營造的基礎教育（訪談編號 YC3，2020）。市長則說：「去發現高中生可以解決的事情，經過討

論後，他們決定『就去做吧』，並尋找合作。學生會記得這樣的精神，繼續尋找祭典或地方的其他議題。…問題並不會馬上就被學生解決，反而是政府有跟學生學習到什麼，也很重要（訪談編號 YC9，2021）²²。」

學生經由三寺任務跨入地方與居民學習，體驗學習的實踐，並在學習之外，感受一起設計策略、執行活動、解決議題的快樂，地方設計有助於傳統教育的轉變。隨著社會環境迅速地變化，學生未來在社會的生存能力，以及解決地方議題的能力，已經不能只靠學校教育。

五、結論

在社會環境變化之下，高等教育方式面臨轉變，以應對終身學習、與培育解決社會議題能力的學生。三寺任務讓學生真實面對地方祭典議題，具體實踐學習過程的經驗。本研究結論如下：

1. **三寺任務實踐地方設計的歷程變化：**三寺任務歷經三年的執行期間，可以發現學生對於祭典議題與實踐地方設計的變化如下，如圖 2 所示。

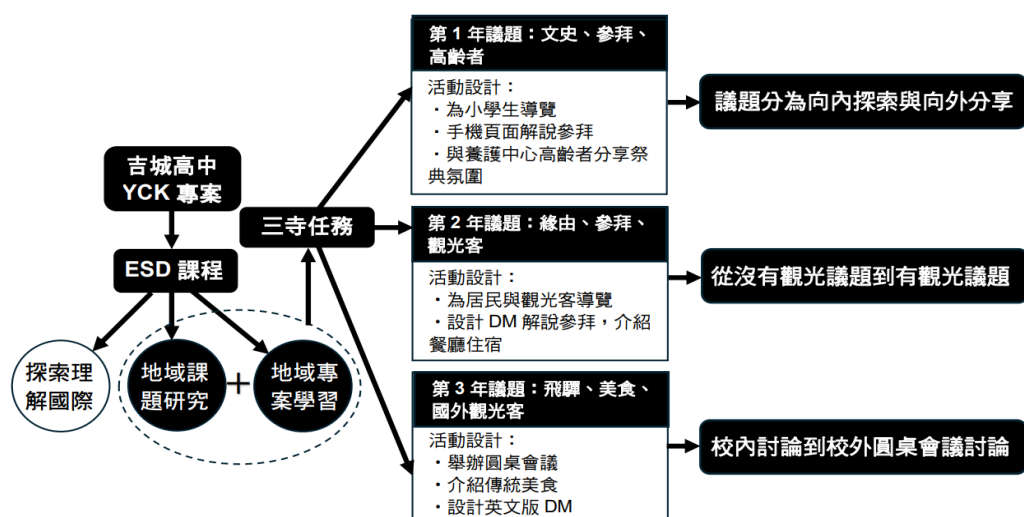


圖 2. 三寺任務實踐地方設計的歷程變化（本研究整理繪製）

- (1) **議題從向內探索擴展至向外分享：**學生最初從不清楚祭典起源、寺院參拜方式、關心社區養護中心高齡者無法參加祭典、擔心傳統料理消失，都是向地方內部探索議題。逐漸擴展到增加觀光客停留時間、飛驒還有那些魅力的議題，是地方外部分享的議題。
 - (2) **從沒有觀光議題到有觀光議題：**三寺任務從第 1 年祭典緣由開始探索，第 2 年即出現觀光客議題，可以發現學生將議題層次往上推展，面對的對象已經包含觀光客，想拉長觀光客停留在古川町時間，帶出的是經濟議題。第 3 年把關注對象提升到外國觀光客，將議題進展到跨文化交流的層次。
 - (3) **校內討論到校外圓桌會議討論：**三寺任務從在教室討論祭典議題，再進入社區探訪答案，學生反思祭典歷史文化流失而感受傳承危機。第 3 年學生發展到校外與居民、觀光客一起在寺院的圓桌會議上討論地方魅力的議題，擴大到對地方議題的關心。
2. **三寺任務融入地方設計學習的支持系統：**三寺任務是由不同組織系統，支援著高中生在地發現與在地實踐的地方設計，說明如下：

(1) **聯合國組織串連到地方高中的職涯教育支持系統：**UNESCO 組織 ASPnet 強調永續性教育與跨文化與遺產學習概念，吉城高中是 ASPnet 成員之一。日本文部科學省積極推展從幼稚園到高等教育的職涯教育，希望學生可以終身學習適應社會生活，吉城高中因此而設置 YCK 專案。從 ASPnet 到吉城高中職涯教育支持系統，希望學生在學校學習知識與技能之外，還可以學習獨立思考力、判斷力、表現力、合作力、以及與人相處的社會力。

(2) **校外協調員教育專業支持系統：**ASPnet 設有國家協調員，負責國與國層級職涯教育交流連繫職務，日本經濟產物省負責培訓職涯教育協調員，2020 學年度就是由岐阜縣政府派遣職涯教育協調員到吉城高中，協助老師輔導學生 YCK 專案學習。本研究案例協調員 YC1 是由吉城高中邀約，於 2017~2020 年初擔任職涯教育協調員，策動的三寺任務，讓學生從學校教育場域跨入地方場域學習。

(3) **政府與居民的在地支持系統：**吉城高中行政權隸屬於岐阜縣政府，因為學校位處於飛驒市古川町，當協調員 YC1 選擇社區祭典為三寺任務目標，就將地方議題融入高中學習，學生的在地支持系統就是居民、町內祭典組織的專業協助，飛驒市政府從市長到觀光協會人員的認同與幫助。

3. **三寺任務讓學生在地方設計學習的轉變：**學生從提問、尋找答案、反思、設計策略、與執行的實踐，正是三寺任務中設計思考的學習。

(1) **從不開口說話到議題討論：**最初三寺任務的提問與討論是安靜的，協調員 YC1 先調整學生聚集空間，使其更密集一點。再將老師帶離討論現場，緩解學生壓力與情緒。然後由學長姐帶領開口出聲，即使只是學生對於祭典印象描述都沒關係，學生藉由解說自己意見，凝聚問題意識的形成。

(2) **走出教室進入社區尋找議題答案：**學生共同討論找出議題，需要尋求答案時，學生才意識到問題答案不在他們的經驗值裡，在教室是討論不出解答。平時上課會解惑的老師、協調員不會幫忙解答問題。知道資訊的人就在社區，學生決定走出教室，進入社區探訪答案。

(3) **從議題反思到祭典傳承危機：**祭典歷史與緣由是最基礎資料，學生原本覺得自己不知道也還好吧，當發現多數居民都不清楚而成為祭典議題時，學生才反思到這是地方祭典傳承的危機之一。學生進入社區探訪祭典關係人與耆老，將這些資訊整理成知識，設計策略執行活動把祭典文化傳承下去。

(4) **從祭典現象的危機感反思自我責任：**從祭典議題中，學生反思到自己雖然是個高中生，卻是社區的一員，高中畢業進入社會工作，就會成為一個社會人，也許跟多數居民一樣，參加祭典卻不知道祭典起源何來，學生甚至感嘆與生活的社區這麼生疏，故而開始反思自己的職涯與社會責任。

(5) **從提問、尋找答案、反思、設計策略到執行實踐就是設計思考：**三寺任務從學習祭典議題提問開始、走入社區探尋議題答案、經過反思討論設計策略，最後舉辦活動實踐策略以解決議題，這一連串的學習就是設計思考。學生以職涯教育課程運用設計思考解決地方祭典議題，成效如何並不重要，對於市長、居民、協調員、學校老師而言，學生的學習才是重點。

4. **地方設計與職涯教育結合的可持續性：**無論是學生、學校、居民、或是政府單位，都覺得三寺任務對地方設計與學生的職前學習是有幫助。

(1) **新職涯教育更需要學校支持**：YC1 以自己創設的教育機構，將地方設計融入職涯教育的學習形式帶入學校。除了需要像 YC1 這樣的專業協調員之外，更需要學校的認同。YC1 秉持讓自己的視線與學生一樣高，「取得學生信任與信任學生一樣」是重要的信念，先引導學生「接觸社區大人」，再讓學生學習與社區大人溝通與合作，是重要環節之一。學校的態度與學習的引導者，是地方設計是否可以與職涯教育結合的關鍵條件，居民的協助與當地政府的支援更增加可持續性程度。

(2) **專題式學習 (Project-Based Learning, PBL) 促進地方設計學習**：許多教育單位都積極培養解決社會議題、兼具核心素養的人才，也符合 UNESCO 的 SDG4 與 ESD 永續學習。以學習者為中心的三寺任務，學生因地方祭典文化傳承的學習與想法，產生對社會公民責任的反思，並實踐 ASPnet 持續發展教育、全球公民教育、跨文化與遺產學習的核心概念。

誌謝

特此感謝日本岐阜縣飛驒市古川町吉城高中 YCK 專案師生、株式會社 Edo 社長関口祐太、飛驒市役所、古川町社造耆老村坂有造先生、以及參與訪談並協助本研究進行田野調查的每位古川町居民。同時，為提供本文修訂建議的主編和審查委員們致上真摯謝意。

註釋

1. 飛驒市 (2024)。各町別人口。取自：<https://www.city.hida.gifu.jp/soshiki/13/53240.html>
2. 雲林縣戶政人口資訊網 (2024)。鄉鎮市人口數。取自 <https://household.yunlin.gov.tw/popul01/List.aspx?Parser=99,7,37>
3. 岐阜県立吉城高等学校 (無日期)，地域課題解決型キャリア教育 (YCK プロジェクト)。取自：<http://school.gifu-net.ed.jp/wordpress/yosiki-hs/main/yckproject/>
4. UNESCO (無日期)。Education for sustainable development。取自：<https://en.unesco.org/themes/education-sustainable-development>
5. 1953 年 UNESCO 啟動由 16 個會員國 33 所中學參與的「在國際社會中生活—教育領域中協調一致的實驗活動方案」。UNESCO 在《1998-1999 年計畫與預算》中，將參與項目的 137 個國家 4224 所學校稱為「聯繫學校項目網絡 (associated schools project network)」簡稱為 ASPnet。因目前範圍已超過單一項目，現改稱為「教科文組織聯繫學校網絡」，ASPnet 縮寫維持沒有改變，以確保該網絡機構歷史具有連續性。取自：https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261994_chi，頁 4。
6. ユネスコスクール (無日期)。加盟校情報。取自：https://www-unesco--school-mext-go-jp.translate.google/schools/?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=zh-TW&_x_tr_hl=zh-TW&_x_tr_pto=sc
7. 三寺任務訪談 (190513) 時間：2019 年 5 月 13 日 (一)、10:00~11:10、地點：日本岐阜縣飛驒市古川町町内觀光中心、受訪者：Edo 執行長 (訪談者編號 YC1)。
8. 親鸞聖人忌日原是舊曆 11 月 28 日，日本自明治 5 年 (1872) 改採新曆，換算之後，親鸞上人忌日變成新曆 1 月 16 日。從 1879 年起感恩親鸞上人的報恩講法會，淨土真宗本願寺派 (一般稱西本願寺派) 於新曆 1 月 9-16 日舉行，淨土真宗大谷派 (一般稱東本願寺派) 則於新曆 11 月 21-28 日舉行。

9. 三寺任務訪談（200117）時間：2020 年 1 月 17 日（五）、14：00～15：00、地點：日本・岐阜縣飛驒市古川町円光寺、受訪者：住職（訪談者編號 YC2）。
10. 三寺任務訪談（200118）時間：2020 年 1 月 18 日（五）、14：00～15：30、地點：日本・岐阜縣飛驒市古川町味處古川（餐廳）、受訪者：前觀光協會會長（訪談者編號：YC3）。
11. 三寺任務訪談（220103）時間：2022 年 1 月 3 日（一）、使用 Email 訪談、受訪者：吉城高中老師（訪談者編號 YC4）。
12. 三寺任務訪談（211222）時間：2021 年 12 月 22 日（三）、使用 Line 與 Email 訪談、受訪者：吉城高中老師（訪談者編號 YC5）。
13. 三寺任務訪談（180111）時間：2018 年 1 月 11 日（四）、12：30～13：10、地點：日本・岐阜縣飛驒市古川町祭典會館旁（餐廳）、受訪者：前吉城高中校長（訪談者編號 YC6）。
14. 三寺任務訪談（190519）時間：2019 年 5 月 19 日（日）、10：00～10：40、地點：日本・岐阜縣飛驒市古川町町內觀光中心、受訪者：三寺任務學生（訪談者編號 YC7）。
15. 三寺任務訪談（2023）、使用 Messenger、受訪者：Edo 執行長（訪談者編號 YC1）。
16. 三寺任務訪談（2103）、使用 Email 進行詢問式訪談、受訪者：三寺任務學生（訪談者編號 YC8）。
17. 三寺任務訪談（190416）時間：2019 年 4 月 16 日（二）、15：00～16：00、地點：日本・岐阜縣飛驒市役所、受訪者：飛驒市長（訪談者編號 YC9）。
18. 豆奶味増湯（すったて汁，sutatejiru）是日本岐阜縣北部飛驒地區傳統料理，研磨大豆成為液體並煮熟之後，加入味噌所煮成的湯，是生活貧脊的年代，當地補充蛋白質重要的鄉土料理之一。會在社區聚會、或是紀念親鸞上人逝世「七晝夜（お七晝夜）」的法會時食用。
19. 三寺任務訪談（2101）、使用 Email 進行詢問式訪談、受訪者：三寺任務學生（訪談者編號 YC10）。
20. 三寺任務田野紀錄（171124）時間：2017 年 11 月 24 日（五）、15：30～16：40。隨機訪談、受訪者：三寺任務學生 A1、A2、A3。
21. 三寺任務訪談（2308）、以 LINE 進行詢問式訪談、受訪者：和服老師（訪談者編號 YC11）。
22. 三寺任務訪談（210910）時間：2021 年 9 月 10 日（五）、9：00～10：10、使用 google meet 進行訪談、受訪者：飛驒市長（訪談者編號 YC9）。

參考文獻

1. Hwang, S. H., & Chan, H. Y. (2020). Cooperative learning of seiryu-tai hayashi learners for the hida furukawa festival in Japan. *Sustainability*, 12(10), 4292.
2. Klein, S. (1992). Social action and art education: A curriculum for change. *Journal of Multicultural and Cross-cultural Research in Art Education*, 10(11), 111-125.
3. Koskinen, I. (2016). Agonistic, convivial, and conceptual aesthetics in new social design. *Design Issues*, 32(3), 18-29.
4. Papanek, V. (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change* (2th ed.). London: Thames and Hudson.
5. Papert, S. (1996). *The connected family: Bridging the digital generation gap*. Atlanta, GA: Longstreet Press.
6. Singapore Ministry of Education. (2009). *Education and career guidance*. Singapore: Ministry of Education. Retrieved from <http://www.moe.gov.sg/home>
7. Tan, E. (2002). Career guidance in Singapore schools. *The Career Development Quarterly*, 50, 257-263.

8. UNESCO (n.d.). *Associated schools network*. Retrieved from https://aspnet.unesco.org/en-us/Pages/About_the_network.aspx
9. Whiteley, N. (1994). *Design for society*. London: Reaktion.
10. 山崎亮 (2012)。*コミュニティデザインの時代—自分たちで「まち」をつくる*。東京：中央公論新社。
Yamazaki, R. (2012). *The age of community design: Building our own town*. Tokyo: Chuokoron-Shinsha. [in Japanese, semantic translation]
11. 山崎亮 (2013)。*コミュニティデザイン—人がつながるしくみをつくる* (第一版第 13 刷)。京都市：学芸出版社。
Yamazaki, R. (2013). *Community design: Creating a system for connecting people*. (1st Edition, 13th Printing). Kyoto: Gakugei Publishing. [in Japanese, semantic translation]
12. 山本茂實 (1977)。*あ、野麦峠—ある製糸工女哀史*。東京：角川文庫。
Yamamoto, S. (1977). *Ah, Nomugitoge: The sad story of a silk factory girl*. Tokyo: Kadokawa Bunko. [in Japanese, semantic translation]
13. 日本文部科学省 (無日期)。*キャリア教育*。取自：https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/career/
MEXT. (n.d.). *Career education*. Retrieved from https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/career/ [in Japanese, semantic translation]
14. 日本文部科学省 (2011)。*キャリア教育とは何か*。取自：https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/06/16/1306818_04.pdf
MEXT. (2011). *What is career education?* Retrieved from https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afieldfile/2011/06/16/1306818_04.pdf [in Japanese, semantic translation]
15. 古川町教育委員会 (1998)。*郷土古川*。岐阜縣：古川町教育委員会。
Furukawa Cho Education Committee. (1998). *Local furukawa*. Gifu Prefecture: Furukawa Cho Education Committee. [in Japanese, semantic translation]
16. 古川町史編纂室 (2010)。*古川町歴史探訪*。岐阜縣：飛騨市政府。
Furukawa Cho History Editorial Room. (2010). *Historical exploration of Furukawa-tyou*. Gifu Prefecture: Hida City Government. [in Japanese, semantic translation]
17. 古川町史編纂室 (2015)。*飛騨古川歴史をみつめて*。岐阜縣：飛騨市政府。
Furukawa Cho History Editorial Room. (2015). *Looking back on the history of Hida furukawa*. Gifu Prefecture: Hida City Government. [in Japanese, semantic translation]
18. 池田幸雄 (1980)。*生涯の思い出の記*。飛騨市：池田徳一。
Ikeda, Y. O. (1980). *A lifetime of memories*. Hida: Ikeda, T. I. [in Japanese, semantic translation]
19. 教育部 (2019)。*技術及職業教育法*。全國法規資料庫。取自：<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0040028>
Ministry of Education. (2019). *Technical and vocational education act*. *Laws & Regulations Database of The Republic of China. (Taiwan)*. Retrieved from <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0040028> [in Chinese, semantic translation]
20. 邁克爾·安格羅西諾 (Michael, A.) (2010)。*民族誌與觀察研究法* (Doing ethnographic and observational research) (張可婷譯)。新北市：韋伯。(原著出版年：2007)
Michael, A. (2010). *Doing ethnographic and observational research*. (Zhang, K. T., Trans.). New Taipei

- City: Weber. (Original work published 2007) [in Chinese, semantic translation]
21. 吳芝儀（2005）。我國中小學校輔導與諮商工作的現況與挑戰。《教育研究月刊》，134，23-40。
Wu, C. Y. (2005). The current situation and challenges of guidance and consultation work in primary and secondary schools in my country. *Journal of Education Research*, 134, 23-40. [in Chinese, semantic translation]
 22. 林君紅（2007）。職涯教育課程方案對國小學童職涯心理特質認知之實驗成效研究（未出版之碩士論文）。雲林科技大學，雲林縣。
Lin, J. H. (2007). *An experimental study on the effectiveness of the career education curriculum program on primary school children's cognition of career psychological traits*. (Unpublished master's thesis). Yunlin, Yunlin University of Science and Technology. [in Chinese, semantic translation]
 23. 林承緯（2017）。信仰的開花—日本祭典導覽。新北市：遠足文化。
Lin, C. W. (2017). *The bloom of faith: A guide to Japanese festivals*. New Taipei City: Walkers. [in Chinese, semantic translation]
 24. 洪啟穎、陳俊良、林榮泰（2017）。以社會設計觀點探討觀光工廠感質體驗模式。《設計學報》，22（3），69-92。
Hung, C. Y., Chen, C. L., & Lin, R. T. (2017). Discuss the qualia experience model of tourist factories from a social design perspective. *Journal of Design*, 22(3), 69-92. [in Chinese, semantic translation]
 25. 梅原真（2010）。ニッポンの風景をつくりなせ——一次産業×デザイン＝風景。東京：羽鳥書店。
Umehara, S. (2010). *Reshaping the Japanese landscape - Primary industry X design = landscape*. Tokyo: Hatori Shoten. [in Japanese, semantic translation]
 26. 黃世輝（2003年）。地域設計與區域活化—日本的地域振興政策。《文化創意產業與區域經濟發展研討會論文集》（頁 11-17）。台北市：台灣大學。
Hwang, S. H. (2003). Regional design and regional revitalization—Japan's regional revitalization policy. In *Proceedings of the Symposium of Seminar on Cultural and Creative Industries and Regional Economic Development* (pp. 11-17). Taipei: National Taiwan University. [in Chinese, semantic translation]
 27. 黃世輝（2012）。從社區開始改變—人文創新與社會實踐的機會。《人文與社會科學簡訊》，14（1），17-20。
Hwang, S. H. (2012). Began to change from the community- The humanities and social practice opportunities for innovation. *Humanities and Social Sciences*, 14(1), 17-20. [in Chinese, semantic translation]
 28. 黃世輝（2014）。無形文化資產與社區營造及文創產業之循環建構系統研究—台灣與日本民俗祭典活動比較（II）。行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告（編號：NSC102-2410-H224-024），未出版。
Hwang, S. H. (2014). *A circulatory system of intangible culture heritage in community empowerment and cultural and creative industry - the comparison of folk festivals between Taiwan and Japan (II)*. National Science Council research report (No. NSC102-2410-H224-024), unpublished. [in Chinese, semantic translation]
 29. 黃世輝、黃秀梅（2020）。大學設計專業浸潤原住民部落的路徑分析：以阿里山來吉部落的社會實踐為例。《設計學報》，25（4），65-88。

- Hwang, S. H., & Huang, H. M. (2020). The path analysis of university design majors infiltrating indigenous tribe: A case study of social practice in Laiji tribe in Alishan township. *Journal of Design*, 25(4), 65-88. [in Chinese, semantic translation]
30. 陳東升 (2023)。那些超乎想像的在地實踐者：「九州地區的地方創生與社會實踐」交流經驗分享。新作坊。取自：<https://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/124/articles/467>
- Chen, D. S. (2023). Those local practitioners who are beyond imagination: “Local Creation and Social Practice in Kyushu Region” exchange and experience sharing. *Humanity Innovation and Social Practice*. Retrieved from <https://www.hisp.ntu.edu.tw/news/epapers/124/articles/467> [in Chinese, semantic translation]
31. 張筱芸 (2019)。國小高年級學生生涯發展方案之行動研究 (未出版之碩士論文)。臺北市立大學，台北市。
- Chang, H. Y. (2019). *Action research on the career development plan for senior elementary school students*. (Unpublished master's thesis). Taipei City University, Taipei. [in Chinese, semantic translation]
32. 教育部 (無日期)。國民中小學九年一貫課程綱要總綱。取自：https://www.k12ea.gov.tw/files/97_sid17/總綱.pdf
- Ministry of Education. (n.d.). *General outline of the nine-year consistent curriculum for national primary and secondary schools*. Retrieved from https://www.k12ea.gov.tw/files/97_sid17/總綱.pdf [in Chinese, semantic translation]
33. 教育部 (2021)。十二年國民基本教育課程綱要。取自：[https://www.k12ea.gov.tw/files/class_schema/課綱/十二年國教課程綱要總綱 \(111 學年度實施\).pdf](https://www.k12ea.gov.tw/files/class_schema/課綱/十二年國教課程綱要總綱 (111 學年度實施).pdf)
- Ministry of Education. (2021). *Twelve-year National Basic Education Curriculum Outline*. Retrieved from [https://www.k12ea.gov.tw/files/class_schema/課綱/十二年國教課程綱要總綱 \(111 學年度實施\).pdf](https://www.k12ea.gov.tw/files/class_schema/課綱/十二年國教課程綱要總綱 (111 學年度實施).pdf). [in Chinese, semantic translation]
34. 鈴木輝隆 (2005)。ろーかるでざいんのおと：田舎意匠帳 あのひとが面白い あのまちが面白い。東京：全国林業改良普及協会。
- Suzuki, T. T. (2005). *Local design sounds: Countryside design book that person is interesting that town is interesting*. Tokyo: National Forestry Improvement and Extension Association. [in Japanese, semantic translation]
35. 戴維・費特曼 (Fetterman, M. D.) (2013)。民族誌學 (第 3 版) (Ethnography: Step by step. 3rd edition). (賴文福譯)。新北市：揚智文化。(原著出版年：1997)
- Fetterman, M. D. (2013). *Ethnography: Step by step* (3rd edition). (Lai, W. F., Trans.). New Taipei City: Yangji Culture. (Original work published 1997) [in Chinese, semantic translation]
36. 蔡清田 (2014)。國民核心素養：十二年國教課程改革的 DNA。台北市：高等教育。
- Tsai, C. T. (2014). *National core competencies: The DNA of twelve years of national education curriculum reform*. Taipei: Higher Education. [in Chinese, semantic translation]
37. 蔡奕屏 (2023)。地方設計。台北市：果力文化。
- Tsai, Y. P. (2023). *Local design*. Taipei: Guoli Culture. [in Chinese, semantic translation]

Integrating Regional Design with Senior High School Career Education in Japan: A Case Study of Yoshiki High School in Hida Furukawacho

Shyh Huei Hwang* Hsu Ying Chan**

Graduate School of Design, National Yunlin University of Science & Technology

* hwangsh@gmail.yuntech.edu.tw

** mdtfor4@gmail.com

Abstract

Gifu Prefectural Yoshiki Senior High School (hereafter “Yoshiki High School”), located in Furukawacho, Hida City, Japan, is a member of the UNESCO ASPnet. Dedicated to career education, the school established the YCK Project and developed specially designed ESD courses. This case study, the Santera Mission, was one of the school’s research projects for high school students. Targeting the Furukawacho community festival as a research objective, this research project initiated students into the art of regional design through presenting questions. The present study utilized non-participatory observation and semi-structured and random interviews for field research. The collected textual data were conceptualized through open coding, and then analyzed by applying the grounded theory. The objectives of this study were to: (1) analyze the reason and process of implementing regional design in Yoshiki High School’s career education, (2) analyze the learning support system for regional projects at Yoshiki High School, and (3) analyze the transformation and reasons of Yoshiki High School students in learning regional design. The study results reveal: (1) changes in the process of practicing regional design in career education at Yoshiki High School, (2) the learning support system for regional projects at Yoshiki High School, (3) the transformation of Yoshiki High School students in learning regional design, and (4) the sustainability of the combination of local design and career education.

Keywords: Regional Design, Career Education, Gifu Prefectural Yoshiki Senior High School, Santera Mairi Festival, Hida City Furukawacho.