

# 數位時代數位博物館－ 談十三行博物館的數位展示與高中歷史課程 之結合

馬元容 駱毓貞

## 摘要

十三行博物館透過問卷調查和電話訪談瞭解參觀者參觀博物館的意見，不少受訪者對於到博物館參觀的滿意度高達九成以上，甚至還有不少人反應考古博物館比他們預期的好玩有趣。拜科技進步之賜，參觀博物館已成為越來越有趣的事，未來博物館在數位科技的加持下，將更加強化個人化和互動性，因為臺灣數位博物館新時代已經來臨。

根據經濟日報 2009 年 12 月 26 日報導，由於技術成熟，經過多年研發的展示技術「擴增實境」(Augmented Reality)，已在 2010 年逐漸走入我們的日常生活，與平板電腦、3D 電視、隨選視訊三項技術，並列為 2010 年的科技紅事件。而在許多數位博物館、企業，也已經運用「虛擬實境」(Virtual Reality) 技術進行資訊傳播與展示。十三行博物館是個考古博物館，而今透過數位科技，使得憑空消失的歷史場景能重現於參觀者眼前，使參觀者在參觀十三行博物館時可能需要更多觀察、思辨、組織和推理能力，才能對於博物館所提供或體驗的「事實資料」理解考古學家如何根據發掘出土的遺物和遺跡還原歷史樣貌；對於高中學生和歷史老師而言，在繁重的課業和有限的時間壓力下，如何利用博物館知識數位化資源，選擇或設計適合學生先備知識的歷史課程內容，並讓學習更深刻有趣，達到教學或學習的目標，也挑戰了傳統教學與學習的既有思維。

本文透過十三行博物館的數位展示與服務，探討高中學生在學習歷史時，能以實作方式結合已知的歷史知識，藉以剖析數位時代來臨時，因應高中歷史課程之變革。

關鍵詞：數位時代、數位博物館、十三行博物館、數位展示、數位服務、社會教育、終身學習、高中歷史教育

## 壹、課程概說

現今高中學生雖然具備基礎的科學素養，但是繁重的課業經常使學生在學習歷史時，難有空間發展與學習創意應用，且缺乏動手實作的能力，透過十三行博物館的數位展示與服務，正好能提供學生在學習歷史上實作欠缺的部分。

## 貳、研究方法

本文以文獻探討及實地踏查、導覽等研究方法呈現。

## 參、本文

### (一)前言

「……各位駐點同仁請幫忙注意，周邊附近是否有4位小朋友，其中2位有戴墨鏡。如果找到了，請他們趕快來一樓服務台，他們的家長在這裡等他們……。」

在十三行博物館常會聽到現場人員的無線對講機傳來協尋小朋友的對話內容，讓人聽了不禁莞爾一笑，不知道又是哪家的小孩在博物館裡玩到忘記了時間，害得焦急的家長請求服務人員幫忙找小孩。

十三行博物館成立的主要任務，除為了保存十三行文化之外，更希望讓民眾瞭解這塊土地的歷史發展，並且宣揚維護文化資產的重要性，是所有住在這塊土地上人們共同的責任。

十三行博物館透過問卷調查瞭解參訪者參觀博物館的意見，不少受訪者對於到博物館參觀的滿意度高達九成以上，甚至還有不少人反應考古博物館比他們預期的好玩有趣。拜科技進步之賜，參觀博物館已成為越來越有趣的事，未來博物館在數位科技的加持下，將更加強化個人化和互動性，因為臺灣數位博物館新時代已經來臨。

### (二)十三行源起

舊名八里坌的八里，山水環繞、雨量均勻，氣候溫熱宜人，其東南側為沖積平原之外，後方是觀音山，西北接大海，東北側為淡水河口，水陸資源非常豐富，相當適合人類居住，早在西班牙、荷蘭時期，八里即有平埔聚落。本館特設立「八里坌繁榮時期」、「回到清初漢人出入墾時期」、「回到荷西時期」及「回到史前時期」等四個時期進行介紹。其中史前時期的展區中，我們設計

了刺青、捕鹿的互動設計，及仿製原住民獨木舟的陳列，藉此呈現部分原住民生活的面貌。

根據高中泰宇版歷史第一冊頁10~12說明：「距今大約2000年前，台灣的史前文化逐漸由新石器轉入金屬器時代，並且持續到距今400年前始告結束。目前所發現的金屬器文化有北部的十三行、中部的番仔園、南部的蔦松及東部的靜浦文化等類型，其中以十三行文化類型最具代表性。十三行文化分布於臺灣北部海岸、台北盆地、桃、竹、苗沿海地區及花蓮立霧溪流域一帶，而以新北市八里區的十三行遺址最著名。其文化特徵是：石器不多，但已從島外取得金銀銅鐵等金屬器，並能製造鐵器；農耕以種植稻米等穀類作物為主，但狩獵、漁撈仍為重要維生方式；當時人們已有宗教信仰，社會上並有貧富貴賤之別，政治上則已出現部落聯盟。從出土的漢人銅碗、銅錢和磁片等，可知當時十三行文化與中國大陸、東南亞及台灣島內其他地區往來密切。其出土的幾何型陶紋器極為近似，又為台灣北部平埔族的凱達格蘭人和宜蘭的噶瑪蘭族所沿用，顯示十三行文化類型與平埔族及中國大陸東南金屬器文化間都有密切關係。」

要了解八里十三行文化，除了從歷史面向之外，地理環境的演變亦不可忽視。因此，為瞭解八里地區的自然環境及遺址分布與地質環境變遷的關係，研究單位於五處地點鑽取連續岩蕊，希望由該地沉積物內容，探究當時期的地形及演變。經研究，挖仔尾至十三行遺址一帶，10000年前為陸地，10000年至6000年間因全球海平面上升，而為海水淹沒。一直到6000年前左右，全球海水面沒有顯著的改變，這一帶才因沉積物而成為陸地。陸地的誕生，提供了「十三行人」的居住場所，1800年前，「十三行人」曾在此大規模定居。

臺灣北部東北季風強盛，產生東北往西南方向的沿岸流及輸砂。近10年來，臺北港防波突堤的興建，使得淡水河口以南、防波堤以北之海岸泥沙淤積加劇；反之，臺北港西南之海岸則加速侵蝕，人為的建物成為海岸線變遷的另一主因。

### （三）博物館的由來及功能介紹

自希臘羅馬時代以來，博物館就被視為知識的殿堂。原本只把持在皇家、貴族和私人收藏家手中，只有極少數的王室成員、御用學者和藝術家有幸能親眼目睹這些奇珍異寶。受到十八世紀的啟蒙運動以及十九世紀的民主思潮影響，被視為世界第一座公眾博物館英國牛津大學所設立的艾許莫林博物館

(Ashmolean Museum)終於在1773年開放公眾參觀，博物館開始被賦予教育社會大眾的功能，而今博物館不僅成為社會教育的一環，更是終身學習的重要場域。

1980年代新博物館學興起，博物館從業者重新思索和反省「博物館究竟為何與為誰存在？」，博物館的焦點由「物件導向」(object-oriented)轉為「觀眾導向」(visitor-oriented)。「觀眾」成為博物館決策需考慮的重要環節，這項革命性的觀念，顛覆了博物館以往「展品不可碰觸」的觀念，加上科技力量的推波助瀾，改變了傳統博物館研究、收藏、保存、展示的功能，讓參觀者能以更便利的方式親近博物館使用博物館資源，已成了博物館服務的重要目標。

#### (四)求新、求變的十三行博物館

十三行博物館自2003年成立至今已經13年了，博物館建築本身已不再顯得新穎有魅力，展示空間老舊、展示手法過時，越來越無法滿足參觀者需求。有鑑於此，博物館同仁都意識到除了要提升博物館專業能力外，還要加強博物館在公共性、多元性、教育等不同面相的功能與國際競爭力，以健全博物館的功能。

這些內外的因素迫使博物館需要改變，順應時代潮流發展博物館數位化終究勢在必行。

#### (五)博物館的科技應用

我國國科會在1998年就已推動「數位博物館專案計畫」，將博物館的典藏品資訊，以數位資料形式儲存在網際網路上，後來因體認到文化資產在現代社會中快速流失，文化資產數位化保存的重要性，便在2002年轉型為「數位典藏國家型科技計畫」，將國家重要的文物典藏數位化(姜宗模，2005)。然而會使用這些網路資訊的人畢竟有限，因此博物館從業人員這些年來便嘗試利用不同的展示技法將網路資源結合數位技術，延伸到博物館教育、學習、娛樂甚至傳播、行銷等層面。

博物館科技應用究竟有哪些？在丁維欣等人於〈博物館教育科技媒體：五個值得思考的問題〉所做的研究中指出：「博物館使用科技媒體的概念，目前則還沒有明確的定義，常用的稱法為『博物館教育科技媒體』或『博物館數位科技』等，即為運用目前的新科技與博物館的各項服務功能連結。例如：互動空間、虛擬實境(Virtual Reality)、行動裝置(Mobile)、社交媒體(Social

Media)、擴增實境(Augmented Reality)、定位資訊服務 (Location-Based Services)、姿勢辨識技術(Gesture-Based Computing)及語意網(Semantic Web)等(Johnson, et al., 2010)。」目前這些技術大都已綜合運用在智慧型手機、網際網路、line、FB社交通訊等相關功能中，博物館也藉由數位科技開創博物館新的展示詮釋手法和教育推廣方式，以有趣的學習資源和智慧型的互動環境，帶給博物館參觀者全新的感受。

#### (六)十三行博物館與科技的結合與高中歷史教育之應用

十三行博物館以十三行文化為核心，其展示教育的範圍涵蓋考古知識、族群文化與環境教育，其數位互動裝置包括「十三行遊戲」、「古物探索」、「考古發掘工作」，以及結合影音技術為展現方式的「『十三行人』的一天」環型劇場，還有以此為主題的動物擴增實境(AR)體驗、認識族群文化為主題的「臺灣原住民服飾SHOW」、闔家合影留念的「大頭拍拍樂」，另外還提供來館參觀者(或學生)自主導覽的「iBeacon」系統，以及針對無法前來博物館，可是又對考古主題有興趣的民眾(或學生)，進行遠距離學習，民眾(或學生)在博物館外可透過電腦下載博物館網站學習資源「穿梭2000年」遊戲以及「考古遊戲」，透過網站即時自由地瀏覽博物館最新訊息，零距離接觸博物館。

在博物館一樓大廳設有「十三行遊戲」觸控螢幕互動遊戲，內容有「尋寶遊戲」、「考古問答」、「考古拼圖」、「翻牌遊戲」，參觀者必須在限制的時間內完成以上遊戲才算過關，其設計的目的是透過簡易的互動遊戲增加對十三行文化的認識。由於這個互動遊戲設置的位置剛好介於13CAFE、廁所、演講廳、大門入口處之間，很容易吸引喜歡互動遊戲的小朋友和年輕族群，也可常在此處看到陪同的家長們抱起接觸不到螢幕的小小孩，教導他們如何闖關，無形之中也增進了親子互動關係。因為排隊要玩「十三行遊戲」的人太多了，後來博物館很貼心的在2樓走廊資訊小站，在5台電腦安裝了「十三行遊戲」程式，稍稍紓解了玩互動遊戲的人潮，只是到了假日「十三行遊戲」還是十分搶手，經常座無虛席。特別值得介紹的是，資訊小站有一台電腦是以「十三行考古發掘工作」為主題的珍貴影片紀錄，分為「十三行遺址的主人」、「臺灣的南島民族」、「臺灣的平埔族」、「如何測出『十三行人』的年代」、「考古發掘日記」、「複製文化層」六個單元，讓有興趣深入探究十三行文化的民眾，快速認識考古工作和十三行文化特色，是在學校教科書以外，認識十三行文化很

好的參考教材。

二樓常設展在進入「『十三行人』的一天」環型劇場，右側展版設置了「『十三行人』的漁獵生活」，這是利用3D建模技術透過智慧型手機跟專屬軟體的搭配，讓平面圖轉變成立體的動畫，這樣的新科技就叫做「AR擴增實境」，讓曾在觀音山活動的梅花鹿、野豬等動物從牆壁上躍而出，影像可放大縮小，在觀眾的手掌心、肩膀、頭上停留，與觀眾互動、拍照，十分可愛。

「『十三行人』的一天」環型劇場試圖以聲光效果營造出一種沉浸式體驗(Immersive Display)的劇場，以「晨曦乍現的八里海邊，紫色的馬鞍藤小花開了……」為開場白，開啟「十三行人」生活的一天。劇場興建前參考過考古學家的研究結果，並實地到八里海邊取景，經過合理的推測想像，並計算好每段旁白與燈光停留在場景上的時間，復原「十三行人」的生活情景，呈現他們的生計活動、交易、墓葬、工藝技術、服飾、家屋與聚落等各個面貌。場景中每一組栩栩如生的蠟像都是委託臺灣國寶級的蠟像雕塑大師林建成及其工作室團隊製作，他們在製作這些「十三行人」的蠟像時，還找了原住民朋友當模特兒，以1:1的等比尺寸，模擬製陶、打鐵、織布等動作，並以晶石原料，讓蠟像的肌理、色澤，更接近真人體態，當觀眾置身於劇場中，宛若進入十三行聚落。同時，博物館也設置了同樣主題「『十三行人』的一天」互動裝置，包括「種植」、「煉鐵」、「狩獵」、「交易」、「烹煮」、「漁撈」、「製陶」7種闖闖遊戲，加深觀眾對此一主題的印象。

常設展的出土文物區設置了「古物探索」互動遊戲，有感於學齡前的小朋友十分著迷於沙坑尋寶，所以讓小朋友用小刷子在電視螢幕刷出5件展場展出的古物，每刷出一件古物就會出現圖片和文字介紹，由陪同的家長們為他們做說明，再請他們放入古物箱，收集滿5件古物就是「小小文物玩家」，這種難度低成就感高的互動遊戲，是許多親子觀眾的最愛。

另外，二樓走廊的互動區還有「臺灣原住民服飾SHOW」，根據學者研究十三行遺址部分文化特徵與凱達格蘭族的文化相類似，因而推論「十三行人」跟臺灣原住民平埔族凱達格蘭族的關係密切，認識臺灣原住民文化有助我們對十三行文化的理解和認識，因此我們以認識和區別臺灣16個原住民族服飾為互動遊戲內容，可以選擇拍攝一人獨照，也可選擇跟朋友拍攝2人合照，選擇臉部特寫或有背景的遠景照片，對準自己的臉部位位置按下快門，以電子郵件寄給自

己或朋友。在2樓電梯附近設置類似的互動裝置「大頭拍拍樂」，只是畫面的背景和圖案換成了博物館的元素，抱著「到此一遊」留影紀念的想法，這項設備也是許多參觀者喜歡駐留的地方。

在數位公共服務方面，一樓大廳設有「iBeacon」導覽系統：參觀者只要在手機或是iPad下載通用的App，就可以依據個人的時間、語言習慣、所在位置，強化參觀的經驗，此外還可以觀賞影片、上網找尋資料，並將個人的意見透過問卷調查反應給博物館。總之，「iBeacon」具備了室內定位、即時更新、多媒體視聽、社群分享、線上問卷、離線瀏覽、多國語音導覽等功能。當博物館在推廣使用「iBeacon」期間，請一群高中生試用，他們發現「iBeacon」原來有這麼多功能，覺得真是太有趣了。還有一名大學生帶著美國朋友來博物館參觀，不知如何跟朋友解釋考古學專有名詞，透過「iBeacon」多語版本服務，讓他鬆了一口氣，覺得有這樣的設備，讓他更願意帶不同國家的朋友來博物館參觀；日本友人東先生來博物館參訪時，試著用他在日本買的手機下載「iBeacon」，訊息接收和影片播放都沒有障礙，他表示日本的Wi-Fi無線上網不像臺灣這麼發達，也使得博物館在運用數位科技上受到限制，使用「iBeacon」的場所還不是很普遍，十三行博物館願意跨出這一步，值得他們學習。

此外，十三行博物館網站也提供了豐富的學習素材，讓參觀者可透過博物館官網左側選單的「參觀資訊」，瞭解博物館的基本資訊、樓層空間的分佈，每天定時導覽場次及線上預約導覽方式，為了環保愛地球節省紙張浪費，博物館還特別把中英文簡介放在「摺頁」項下供參觀者下載影印，在「研究典藏」選項下將博物館典藏品資料公開在網路上供參觀者瀏覽運用，在「學習資源」選單中則包含了考古遊戲：「穿梭2000年」以及「考古遊戲」，「穿梭2000年」是經由閱讀「十三行人」的食衣住行等日常生活文字說明和圖像，深入瞭解2000年前的「十三行人」文化；「考古遊戲」中的「遺物整理篇」、「考古現場篇」、「勇闖十三行部落」3個動畫遊戲，吸引參與者化身為主角，隨著故事情節，瞭解考古工作細微的步驟。要完成過關並不簡單，可以推薦給喜歡挑戰互動遊戲的學生，如果通過這些遊戲，說不定每個人都可以成為考古專家哦！另外，在學習資源下拉的選單中有「資源下載」項目，這是博物館針對國小、國中以及高中等不同年齡層學生的身心發展和認知程度，設計不同主題的學習單，並參考十二年國教課綱中與考古學較相關的領域為學習標的，還集結

了博物館歷年來的特展學習單，希望能提供來博物館參觀前或參觀博物館之後的師生們考古探索的學習途徑，累積考古知識。

### （七）博物館傳統展示與數位化展示的比較

博物館的傳統展示是由策展人根據展示的主題，將所要的展品從原來的「文本」中抽出，再經由策展人主觀意識重新組合，並透過展場設計或塑造的情境，輔以展示說明文字或圖像，強迫參觀者想像展品當時的時代背景和其被使用的情形，以支持其詮釋的觀點。換言之，策展者以知識霸權之姿態，掌握對文物和展品的詮釋權，他人無從置喙。

而數位化展示，則是透過擴增實境(AR)，讓文物回到它原來的時空環境，還原歷史樣貌，讓文物自己說話，讓參觀者經由觀察理解，自行研究詮釋，使學習更加深刻，這是數位科技帶來展示詮釋的新革命。

今年年底十三行博物館更將利用虛擬實境(VR)技術以「水下考古」為主題，讓參觀者不用進入海洋，就能體驗美麗神秘的海底世界以及水下考古探險的樂趣，透過虛擬的方式，提供第一手最直接的視覺資訊，還原文物所應該存在的時空脈絡，有助於參觀者建構知識。

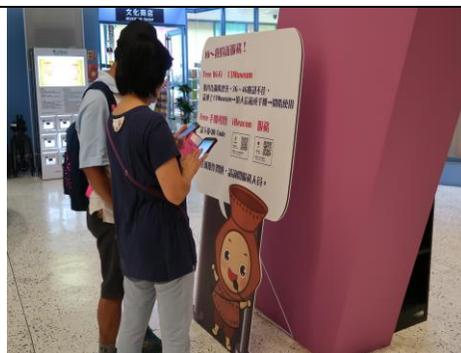
## 肆、結論

未來博物館的發展，希望能夠滿足參觀者在休閒、體驗、與學習的需求，成為全民無時限、無地域限制的文化交流場域，並落實文化平權及文化參與的理念，而不單單只是高中生或其他階層學生的學習場所。「上窮碧落下黃泉，動手動腳找資料」，跨越時空與古人為友，在數位科技博物館中，許多超乎我們想像的事都有可能發生。

本文嘗試將歷史的教育場景從教室延伸至博物館，除了傳統的參觀模式之外，更融入目前坊間流行的虛擬實境(VR)及擴境教學(AR)，而在館方的問卷調查中也顯示出一般參觀者對於這種擬真的參觀方式大多給予十分的肯定。相信在不斷的求新、求變中，位來博物館的各項展覽能與高中歷史教學產生更緊密的結合，提供更多的資源、發揮更大的功效。



AR 實境呈現觀音山栩栩如生的梅花鹿



民眾下載「iBeacon」導覽系統



參觀十三行使用手機導覽，真酷！



「十三行遊戲」受到親子觀眾歡迎

## 參考文獻

王嵩山

2002 〈數位博物館的基本型式〉，《博物館學季刊》16(3)：5-6。

姜宗模

2005 〈中小學教師在數位博物館資源的應用與學習〉，《博物館學季刊》19(2)：107-117。

徐典裕

1999 〈數位化博物館之建構與經營管理〉，《博物館學季刊》13(1)：43-51。

2012 〈虛實整合跨領域知識內容管理與數位博物館建構模式：以國立自然科學博物館為例〉，《博物館與文化》4：3-29。

徐典裕等

2012 《全方位數位博物館建置》。臺北市：數位典藏與數位學習國家型科技計畫拓展臺灣數位典藏計畫。

彭士哲

2008 〈淺談數位博物館〉，《網路社會學通訊期刊》68。檢索：2016年6月24日，<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/68/68-06.htm>。

劉君祺

2009 〈創造個人化的參觀經驗：探討博物館融匯人文與科技的溝通方式〉，《博物館學季刊》23(4)：89-100。

丁維欣 莊冠群 戴采如 黃琬淳 翁菁邑 林均霈

2012 〈博物館教育科技媒體：五個值得思考的問題〉，《博物館與文化》4：169-192。

陳豐祥主編

2012 〈高中歷史(一)〉，泰宇出版股份有限公司，頁10-12。

作者簡介：

馬元容 新北市立十三行博物館研究助理

感謝十三行博物館提供學習單

## 十三行博物館導覽教案

教學領域		高中歷史	教學時間	1 小時	
單元名稱		台灣金屬器時代	教學設計	駱毓貞	
教材來源		第一冊第一章第一節			
教學研究	教學重點	參觀十三行博物館			
	教學法	講述法與現場導覽			
	教學資源	泰宇版高中歷史第一冊			
	教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知道金屬器時期重要文化遺址及與台灣南島民族的關係</li> <li>2. 能了解十三行遺址中，當時居民的生活方式</li> <li>3. 能實際操作十三行博物館的教學媒介(AR 擴增實境、VR 虛擬實境)</li> </ol>			
具體目標	教學活動		教材教具	評量	教學時間
	<p><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、請學生預習泰宇版高中歷史第一冊十三行文化之相關內容。</p> <p>二、蒐集十三行博物館之相關資料。</p> <p>三、瞭解擴增實境(AR)及虛擬實境(VR)的含意</p> <p><b>貳、發展活動</b></p> <p>一、利用課堂時間講述十三行文化</p> <p>二、實地參觀導覽十三行</p> <p><b>參、綜合活動</b></p> <p>一、一樓大廳、入口處：介紹博物館的建築設計、博物館的識別系統、考古博物館與史前文化</p>		<p>泰宇版第一冊歷史課本十三行博物館</p> <p>一樓大廳的觸控式螢幕(「十三行遊戲」觸控螢幕互動遊戲)</p>		<p>15 分鐘</p> <p>45 分鐘</p>

	<p>二、十三行展版旁：介紹十三行名字的由來及一樓參觀動線</p> <p>三、飛機頭台階上：藉由空照圖認識十三行的地理環境及十三行文化簡介</p> <p>四、左側樓梯旁：解釋何謂文化層、各層位所存的不同遺物意涵及文化層的製作過程</p> <p>五、考古探坑：講解考古工作程序、考古現場所使用工具、考古探坑及出土重要現象</p> <p>六、二樓玻璃櫃挖土機前及八角劇場：說明為何要搶救十三行、過程及十三行博物館成立的目的與願景</p> <p>七、探索十三行：介紹八里坌的人文歷史及八里地理環境</p> <p>八、走進十三行：在環形劇場內觀賞十三行的杆欄式建築</p> <p>九、第一船型櫃：介紹十三行人的食物、鐵器、石器、青銅器、裝飾品</p> <p>十、墓葬區：介紹十三行的墓葬特色，側身屈肢葬、無葬具、陪葬品</p> <p>十一、第二船型櫃：解釋製陶過程、介紹陶器類型、人面陶罐及紋飾</p> <p>十二、常設展走廊：瞭解煉鐵原料來源及過程</p> <p>十三、一家人蠟像：介紹體質人類學及十三行人的過去、現在與未來</p>	<p>十三行展版十三行空照圖</p> <p>文化層</p> <p>考古探坑</p> <p>「十三行考古發掘工作」的紀錄影片</p> <p>動物擴增實境(AR)體驗</p> <p>墓葬區</p> <p>第二船型櫃、陶偶區</p> <p>AR擴增實境</p> <p>一家人蠟像</p>		
--	---	--	--	--

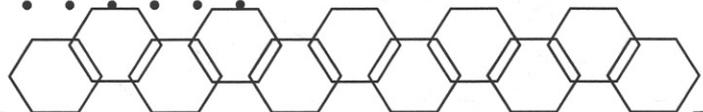


十三行 NEW TAIPEI CITY 博物館  
SHIHSANHANG MUSEUM OF ARCHAEOLOGY

# 高中篇- 解答版



• •  
• 高中 •  
班級： •  
姓名： •  
座號： •  
• • • • • • • •  
•



A  
發現十三行

1. 十三行遺址是由誰首先發現的？

Ans：潘克永

2. 十三行遺址是由誰命名的？(空軍少校)

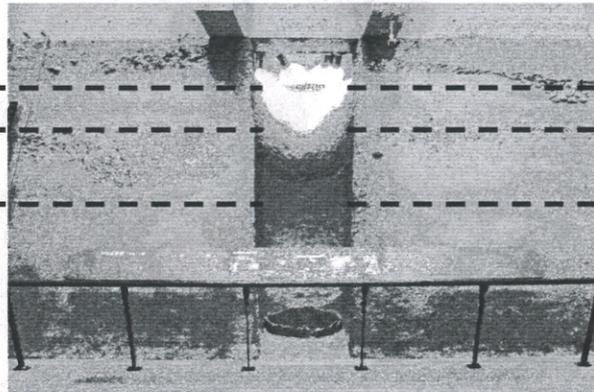
Ans：林朝棨

3. 十三行遺址是如何被發現的？(考古學家)

Ans：空軍少校潘克永隨機飛過八里時，發現飛機上的羅盤有不規則的轉動

➡右圖是一個你所看到的文化層，裡面共有四個主要地層，請問...

A  
B  
C  
D



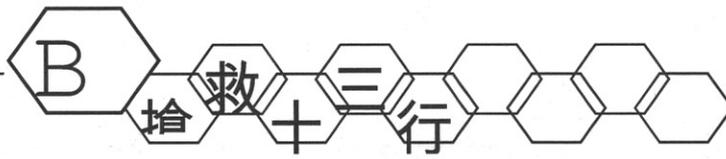
❶在 A 層裡，你發現到什麼？ Ans：垃圾(塑膠袋、水管、罐頭等)

❷在 B 層裡，你知道那些瓷片是什麼朝代的瓷片？ Ans：清代

❸請問在 C 層裡，你發現到什麼？ Ans：貝塚

❹我們稱 D 為？ Ans：生土層





1. 請問右圖所示的東西有何作用？



Ans：可以對照文物的大小

2. 右邊有一個方格網，請問它有什麼用處呢？



Ans：在紀錄文物時，利用方格網能繪出比較準確的位置與大小

3. 十三行遺址中，考古學家進行考古發掘的標準探坑尺寸為？

Ans：4公尺×4公尺（16平方公尺 正方形）

4. 考古學家從哪裡推測十三行人的住屋為干欄式建築？

Ans：遺址區域中柱洞

5. 十三行遺址是從民國幾年開始進行搶救？

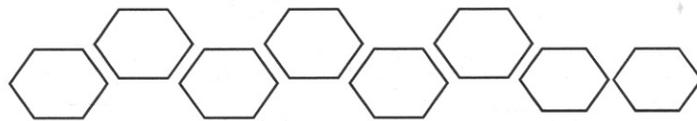
Ans：民國 79 年

6. 十三行遺址的定年大約是距今多久的時間？

Ans：1800~500 年

7. 十三行遺址的被破壞主要是因為要興建什麼而導致？

Ans：興建八里污水處理廠



C  
探 去 十 三 行

1. 八里因什麼原因而逐漸沒落？

Ans：八里盆港逐漸淤積而沒落

2. 十三行人的居住地是距今約幾年前形成的？

Ans：6000年前

3. 目前推測十三行人於水上的主要交通工具可能是什麼？

Ans：獨木舟

4. 南島語族的分布範圍為....



北到 (亞洲)台灣

西到 (非洲)馬達加斯加島

東到 (南美洲)復活節島

南到 (大洋洲)紐西蘭

D 走進十三行

1. 十三行人的狩獵場在哪裡？

Ans：觀音山

2. 十三行人有沒有跟外人進行貿易？

Ans：有

3. 十三行人所住的房子稱為什麼式的建築？

Ans：干欄式建築



在上面這張十三行人復原圖中，你能看出位於 1-4 點的十三行人正在做哪些事？

1. 打獵

2. 養豬

3. 煮食物

4. 製陶

E 遇見十三行

+ 猜猜它是誰? +

它，有雙小眼睛，但它不會眨；有張小嘴，但不會說話。是十三行遺址最特別的陶罐，也是十三行博物館的鎮館之寶唷！(猜陶器名)

Ans：人面陶罐

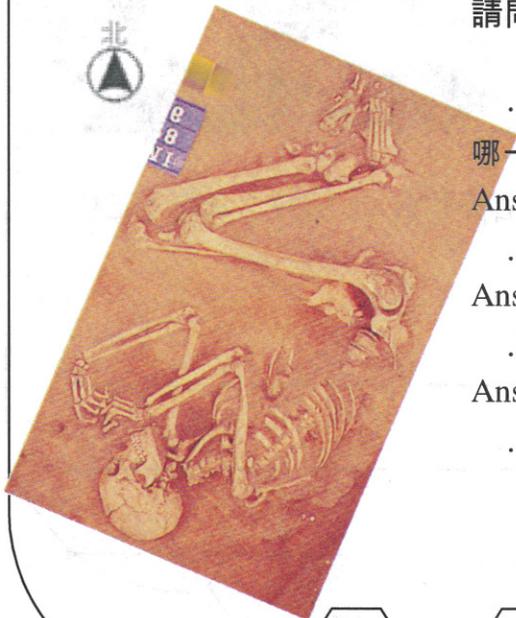
十三行內有位犀斗伯，金屬的外表，藍綠色的膚色，長長的犀斗，但它卻在物品的底部。(猜青銅器名)

Ans：青銅刀柄

我是人們最喜歡的飾品之一，我的上半部是動物的形狀，下半部是人形，猜猜看我是誰？(猜玉器名)

Ans：人獸形玉玦

下 具 中 所 類 學 這 片 回 下  
。



請問：

. 十三行人死後被埋葬時，頭大部分會朝向哪一個方位呢？

Ans：西南方

. 十三行人在埋葬時會加入哪些陪葬品？

Ans：陶罐、玻璃珠、玻璃環、清銅錢幣...等

. 我們稱十三行人埋葬方式為『 ？ 』？

Ans：側身屈肢葬

. 十三行埋葬方式有。。。？（請打✓）

人

人或人

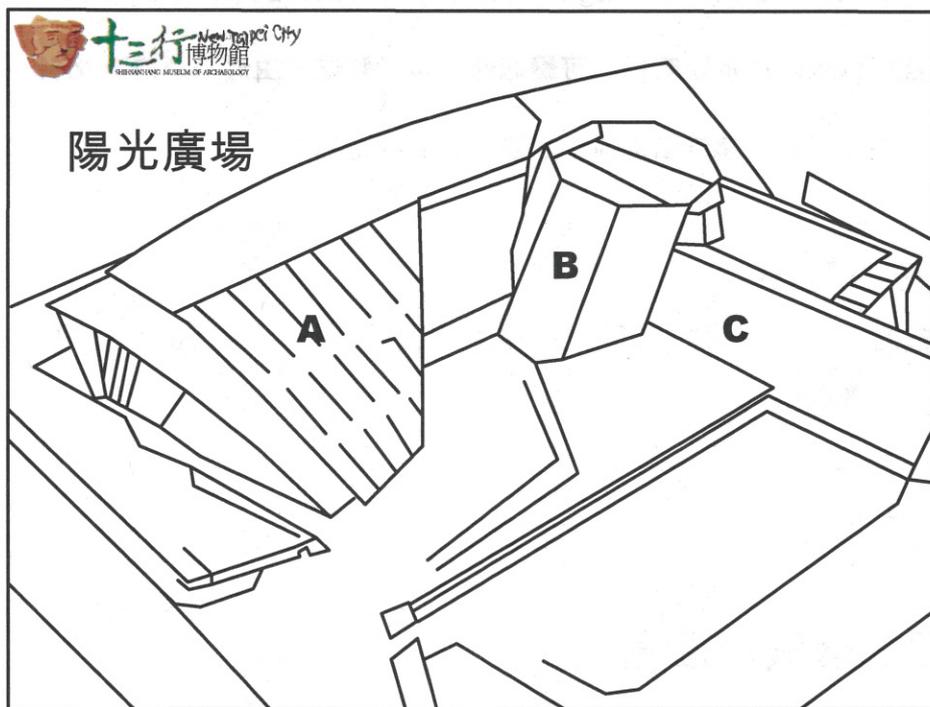
皆





g 外部建築

下面是一張博物館的俯視圖，請同學們按照解說員的說明來完成這張圖！



**A** ...鯨背沙丘

**B** ...八角斜塔（考古塔）

**C** 要 構 ...清水混凝土

**D** 築 別有山和 向 山 向 \_\_\_\_  
向 \_\_\_\_。( 中

謝謝您參觀十三行博物館，歡迎您下次再度光臨。

祝您旅途愉快！

