輔仁大學 111 年度高等教育教深耕計畫

【數位敘事力課程】

成果報告書

課程名稱	博物館管理
開課單位	博物館學研究所
開課學期	111-1
修課人數	13
授課教師	林玟伶

中華民國 112 年 1 月

一、課程簡介

(一) 課程概述

本課程以問題導向為核心，側重博物館管理知識、能力、視野的培育；將以管理理論系統為經緯，導入博物館研究，輔以現場情境資訊，從理論、實務等多元角度，理解博物館存在價值與發展趨勢。本課程目標如下：

1. 理解博物館管理之理論與實務運作。
2. 藉由課堂報告之訓練，具備資料搜集、整理、分析與實作之能力。
3. 對於博物館之當代議題，發展國際視野與在地關懷。

本學期課程結合數位敘事力計畫，融入議題導向的學習實踐方法，使學生在進行資訊搜集分析和與議題對話之過程時，能與自身專業知識相融合，進而反思所處環境，藉由課程學習對參與，讓值得被關注的社會議題或問題被覺察、看見，使學習產生正向的影響力。期待培養具整合知識、資源並綜合敘事能力於解決真實世界問題之跨領域人才。

關於實踐學習之進行方式，本課程以符合聯合國「永續發展目標」（SDGs）為核心主題，鼓勵學生發掘身邊問題或社會議題，並幫助選定之議題獲得更多關注。同時，培養學生對資訊的統整力與判讀，練習如何將本位知識結合敘事力的專業知能溝通能力。在學期課程最後，將透過策展結合物件、圖文、藝術創作等多元方式呈現課程成果，作為期末之學習歷程總結，並已獲得觀眾迴響（如：參與成果發表會回饋單、線上展點閱數等）為最終目標。

(二)敘事主題

2020 年全球公衛危機衝擊，帶給全球永續性發展一記警鐘，誠如博物館學家 Robert Janes(2009)所提點：「地球生態與全球文明正面臨生存的威脅，從氣候變遷到能源危機...。這些挑戰並非新奇，已有大量文獻急切地警告人們，並提供解決之道。令人驚訝的是，博物館在這些文獻中很少被提及（林詠能 等譯，2012，頁 15）。」，的確，許多博物館在社會中呈現出一種置身事外的無關性，面對環境變遷往往採取被動式的因應，因此喪失扮演社會角色能動者的機會。本課程為鼓勵學生跳脫舊有博物館框架，而積極思考博物館如何與社會產生關係，以聯合國永續發展目標為核心，設定符合博物館管理所觸及的社會議題，結合博物館管理理論與經營管理議題，帶領學生就實際案例，鼓勵學生發掘身邊的問題或社會議題，並幫助選定之問題/議題獲得關注。請學生針對以下幾項聯合國永續發展目標，以博物館對氣候變遷議題之回應，設計博物館可因應的管理行動方案。

1. 促使城市與人類居住具包容、安全、韌性及永續
2. 保育及永續利用海洋與海洋資源，以確保永續發展
3. 保護、維護及促進領地生態系統的永續使用，永續的管理森林，對抗沙漠化，終止及逆轉土地劣化，並遏止生物多樣性的喪失

二、成果說明與分析

(一)課程設計

(1)教學策略實施

本課程教學策略以設計思考之理論與方法為基礎，訓練學生發現問題並具有同理心，以使用者需求與使用者導向設計（User-centered design）為出發，針對博物館對抗氣候

變遷，設計博物館可因應的行動方案。

課程運作方式，在課程前兩週讓學生分組選擇感興趣的議題。前半部課程導入設計思考思維，並輔以講座與工作坊，讓學生熟悉設計思考之操作。中間課程為博物館管理理論與個案研究的知識建構，讓學生熟悉博物館脈絡以及管理相關議題。後半部課程進入敘事力訓練實作，包含議題分析與資料搜集、實地調查、收斂思考、模型製作、議題展覽策劃。

學生運用課程所學管理原則與方法，以博物館如何協助達成上述永續性目標，鎖定議題，進行分析與資料搜集，並將此構想設計成線上展覽展示，讓成果透過網路推廣擴及影響力。「線上展覽」採用中研院數位文化中心「開放博物館」平台展出；「實體發表會」則讓同學為自身所策劃的線上展開幕導覽，同時邀請「知了劇團」以互動式劇場演出，與學生及觀眾跨域激盪。

學習活動設計，包含工作坊、講座、田野調查、展覽策劃、期末反思等。課堂經營方法為講授、分組討論、個別輔導等。敘事力課程步驟如下：

1. 學生分組：修課學生分為四組。
2. 主題訂定：以回應 SDG 為核心，鎖定「氣候變遷」與「環境正義」為主要論題，請各組發展線上展覽主題。
3. 議題分析：請各組針對擇定之議題進行分析，包含了解回應該項議題所會面臨的挑戰與困難。
4. 博物館案例分析（依現有做法）：針對所聚焦的主題進行現有博物館案例分析，搜

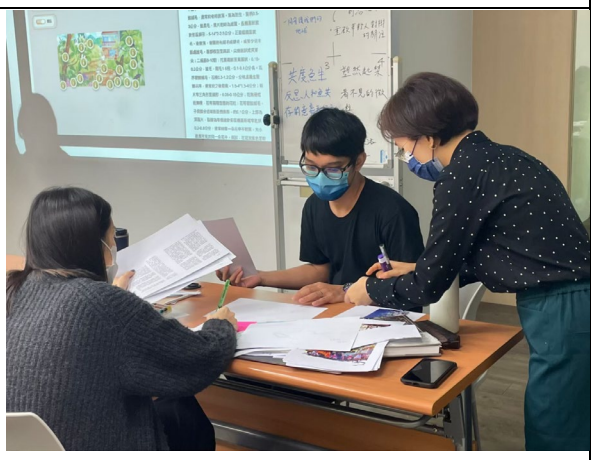
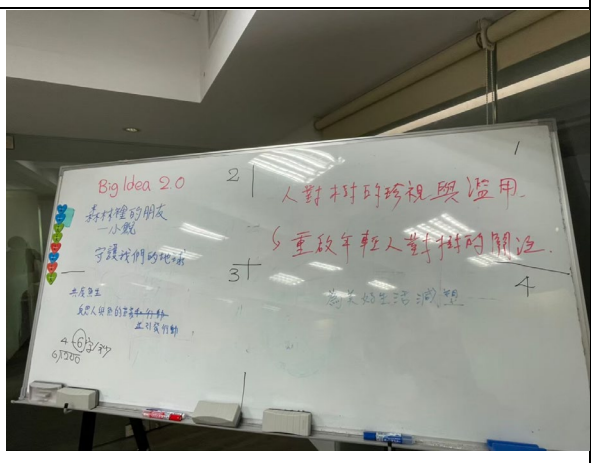
尋現有博物館的做法，思索如何以博物館之角度參與討論與回應議題。

5. 方案提出：以管理的角度（例如組織變革、人力、資源、典藏管理等）提出促進 SDG 的行動方案。

6. 成果呈現：以四組學生策畫四檔線上展覽，並舉辦實體成果發表會為線上展解說，作為期末成果展現方式。

(2)數位敘事力學習活動紀錄

主題	**敘事力工作坊（議題收斂與線上展初步製作）**		
日期	111/11/8（二）13:30-17:00	地點	博館所 IJM201
流程	**時間**	**內容**	
講座	13:30-15:00	教師開場與講師講座，關於博物館案例與展覽中的敘事掌握。	
分組討論與製作	15:00-16:45	講師針對各組當階段線上展進度提出修改建議，並與教師及助教共同協助學生聚焦主題、臻善展覽呈現。期間亦鼓勵同學跨組互評，交流意見。	
總結	16:45-17:00	講師為當天工作坊課程作結，並請各組針對目前所遇問題提問，與教師共同為學生解惑，並予之鼓勵。	
工作坊後	17:00 後	各組同學仍持續與助教討論工作進度。	
活動照片			

說明：「樹說：」組工作坊討論	說明：「椒個朋友吧！」組工作坊討論
	
說明：「共度魚生」組工作坊討論	說明：「塑然起禁」組工作坊討論
	
說明：工作坊討論	說明：工作坊討論結果

說明：施承毅老師和同學一起討論	說明：施承毅老師和同學的工作坊大合照

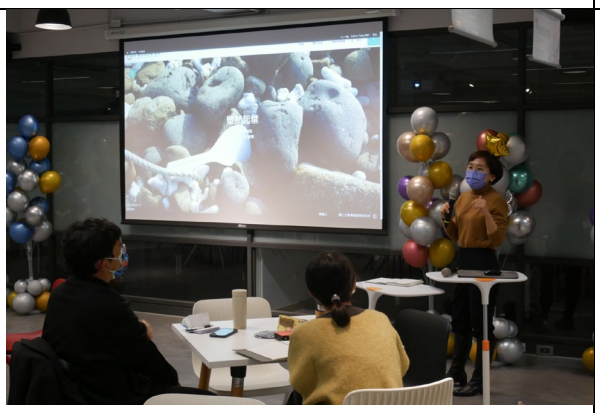
主題	**數位敘事力課程成果發表會**		
日期	111/12/6（二）13:00-17:00	地點	宜真學苑 立曜創造力場域
流程	**時間**	**內容**	
場佈	13:00-13:15	線上展覽展示設備測試，現場桌椅佈置。	
導覽	13:15-14:30	活動開始，各組別學生輪流進行線上展演示與導覽解說。	
交流回饋	14:30-15:00	邀請敘事力工作坊教師施承毅老師參與活動，與授課教師一同給予學生建議與鼓勵。	
中場休息	15:00-15:15	學生、教師和參與觀眾自由交流。	
劇團演出	15:20-16:40	邀請知了劇團以互動式劇場，呈現如何	

		以表演藝術的敘事方式，呼應環境與永續議題。
交流回饋	16:40-17:00	學生、參與者與劇團成員相互交流，在同個主題的討論下，跨域呈現出多元的敘事方式與啟發。

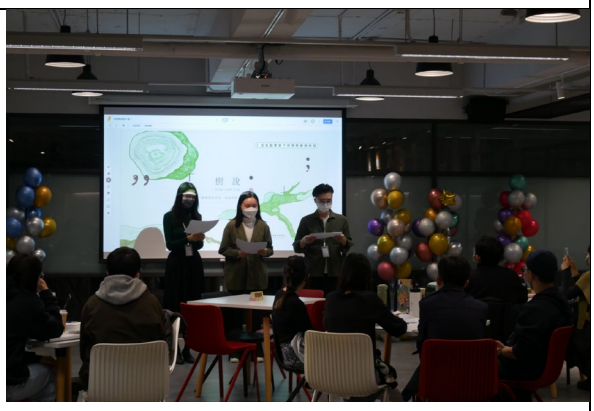
活動照片

說明：「共度魚生」組成果發表

說明：「椒個朋友吧！」組成果發表



說明：「塑然起禁」組成果發表



說明：「樹說：」組成果發表

說明：知了劇團與同學互動	說明：成果發表會大合照

(二)成果說明

(1)成果展現(可複選)

類型：

☐ 影片/微電影

☐ 數位出版品

☐ 影像作品

■ 線上策展

■ 其他(請說明)：成果發表會

佐證資料：

【線上展簡介與展覽視覺呈現】

1. 「椒個朋友吧！一同與山椒魚在自然中共舞」

- 展覽目的：以國小中年級學童為目標對象，展覽欲透過第一人稱視角，以故事性的模式描述山椒魚的生態環境，從而引發學童對瀕危動物的保護意識，再進一步導向山椒魚數量的減少，與地球暖化息息相關，身而為人又該如何守護山椒魚並保護這個正在發燒星球呢？

- 展覽連結：https://reurl.cc/OEQ8lA

2. 「共度魚生—跟著信叔叔出海找黃金」

- 展覽目的：因應全球氣候變遷的議題，「共度魚生」展覽以魚與生活的關係探討海洋溫度上升所帶來的影響,試圖透過故事書繪本式的方式,將環境議題以更平易近人的方式呈現給觀眾。並讓觀眾在看展後能發展出減緩海洋溫度上升的日常行動。
- 展覽連結：https://reurl.cc/eWQ4Rm

3. 「樹說：」

- 展覽目的：在過去，樹因其神性而被珍視、敬重，而隨著工業化，樹被濫伐而失去

調節氣候的能力，造成全球暖化加劇。「樹說：」透過樹的視角，探討樹與人們之間的信仰、情感、應用及共存關係，喚起年輕一代對樹的關注，提出樹在永續未來的多元存在形式。

- 展覽連結：https://iiil.io/lTbz

4. 「塑然起禁」

- 展覽目的：以促進減塑，延續美好生活，減緩暖化為目標。展覽暗喻描述塑膠微粒污染來源，並以實證資料描述塑膠微粒如何影響生態，最終以匯集現階段公部門作法與民眾省思，表達策展團隊對「反塑粒」的態度。
- 展覽連結：https://reurl.cc/aaXKYZ

【成果發表會「博物語——關於地球的四個提案」】

1. 線上展開展發表與討論

- 四組展覽於開放博物館平台開放，由各組別同學上台演示導覽，教師與參與者可利用回饋時間與策展同學實際交流想法，導覽說明期間也可透過紙本回饋單針對各展覽留下感想建議。

2. 敘事跨域交流：特邀「知了劇團」

- 成果發表會特別邀清「知了劇團」進行演出。知了劇團是以「一人一故事劇場」(Playback Theatre) 為演出型式的劇團，善用戲劇教育、舞蹈治療等演出形式回應社會議題。本次主題呼應「氣候變遷」，在成果發表會上與博物館學研究所學生建立了良好的跨領域交流，線上展覽和表演藝術的對話，更展現出同一議題下多元的「敘事力量」。

說明：成果發表「博物語——關於地球的四個提案」海報

說明：成果發表會活動會場入口

說明：成果發表會「活動回饋單」

 說明：知了劇團帶動參與者模擬「如果自己是一種動物？」	 說明：參與者與劇團成員對「氣候議題」各抒己見，形成當下良好的交流氛圍。

(2)成果迴響(可複選)

類型：

☐ 點擊率/觀看次數

■ 觀賞者回饋

☐ 他人的引用或使用

☐ 校內外合作機會

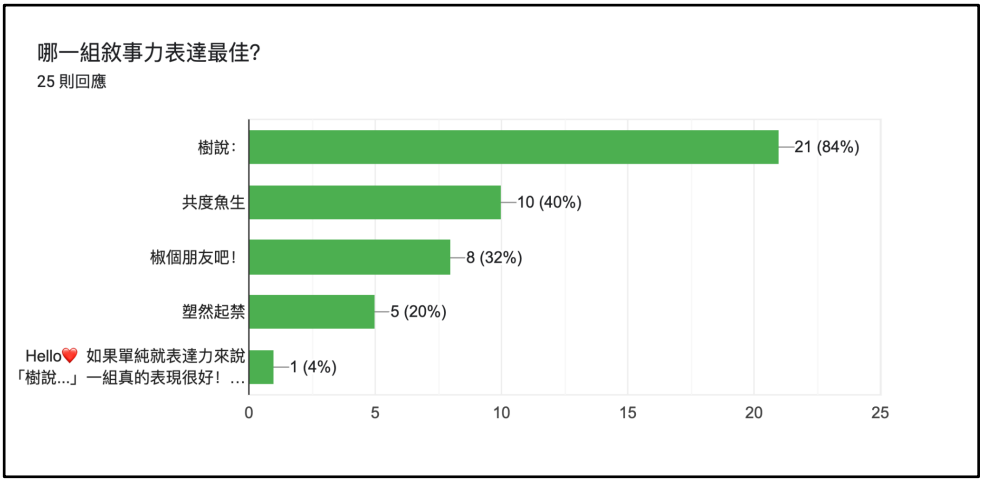
☐ 其他(請說明)：

【成果迴響說明】

成果迴響部分，除成果發表會當日由「回饋單」獲得即時的質性回應外，因本學期成果為「線上展覽」形式，故亦引導學生針對各組展覽之目標觀眾蒐集「線上觀眾回饋」並進行分析。

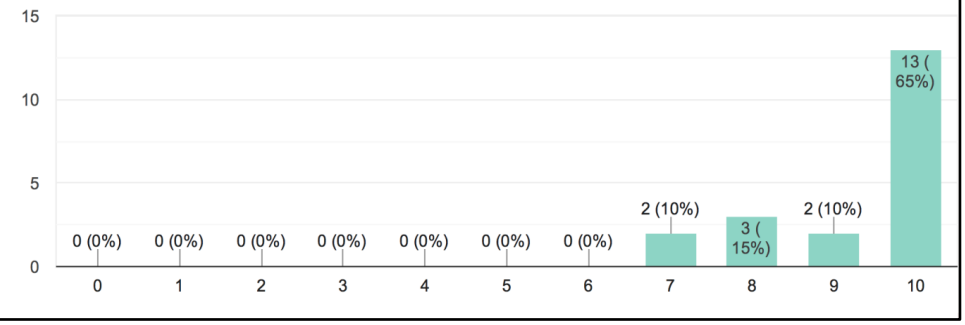
佐證資料：

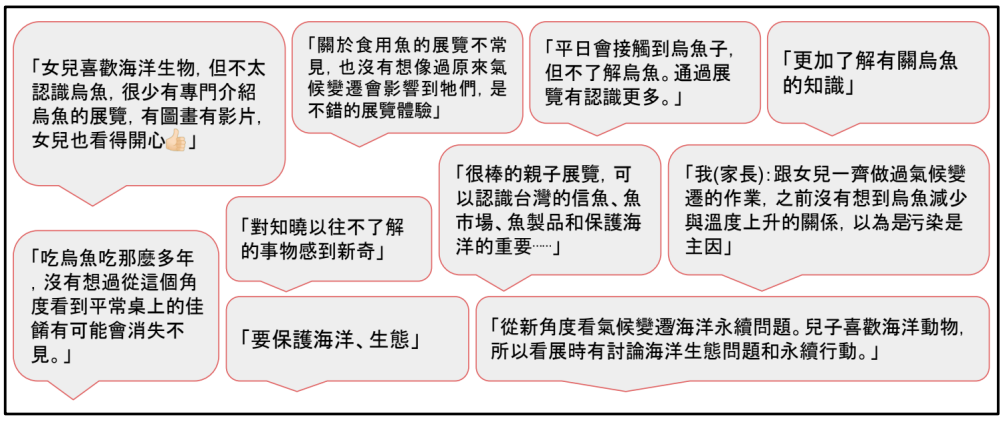
成果發表會當日「觀眾質性回饋」

問題	回答（擷取部分呈現如下）
哪一組敘事力表現最佳？	
對「椒個朋友吧！」展覽的回饋與建議	

對「共度魚生」展覽的回饋與建議	魚的建議 21 則回應 主視覺很可愛，很明顯針對TA為小朋友。但內容上可以呈現更符合主題的動作等。 故事線出發點很好，繪畫很有趣。但可以多從小孩的角度去看看。比如有吃過烏魚/烏魚子嗎？～好餓哦～ 但烏魚/漁業問題意識還是不明顯，現在很像烏魚子的介紹。 有設計互動連結很不錯，但好像只能選一次（？）如果TA是親自的話可能需要設計更多互動環節。風格設計成繪本的樣子很可愛，但故事線的鋪陳不夠完整。導覽的方式若也能以「說繪本」的方式進行，整體會更完整和生動，和其他組一樣能自己操作電腦的話會更順暢。展品性質與博物館的關聯較低。 主設計很有趣、可愛，選擇是亮點，但可能可以更多，比如烏魚和信先生的對話，會讓故事性更深。 敘事力很棒 以非藏品的角色作為說故事的嚮導，若：漁夫和烏魚的連結互補關係能更呼應線上展名和封面，將封面的魚帶出力量美。 畫風可愛，想以繪本的方式來讓親子共讀，但內容的故事性不太夠，仍以純介紹居多，內容可能需要再做更多轉譯。
對「樹說：」展覽的回饋與建議	樹的建議 23 則回應 將樹擬人化，由他們的話語出發很有詩意，每個展區的重點都很清晰。而且說樹的整體到分枝，整棵樹的意義到用途都有闡述，意義、特點、危機、都有提及。非常精彩的敘事，串連成一個故事很impressive. 很喜歡你們的視覺設計，點選進入展廳的連結設計很直觀。用樹的性格介紹樹種很有趣。展件也很多元，並與博物館藏品有關。標題成為故事很有創意，這部分可以想一下如何讓觀眾在沒有導覽的狀況下也能感受到。在神性的部分可以把印度移到最前面再講台灣，而不是台-印-台。樹魚日常生活的部分可能可以移到神性前面去談，會比較符合物質文化的脈絡（先日常再賦予神性）也比較不會產生誤會。看到「失去靈性」會比較直覺以為是負面的內容（可以接續上一節從神性到日常）。 第一人稱很有趣，報告時候也許可以加入更多第一人稱敘事，主題色很棒。 話劇式的呈現很有趣 藏品、故事結構多元互相輔助，形式豐富知識鏈，廣和深度恰如其分。 主視覺讚！明軒講解生動❤️介紹時會呈現製作過程，演變圖，比單純文字敘述更吸引人。主視覺的中的標點符號可以在展區名中做更多應用，是一個表達情緒的好媒介，但沒有太多運用，小可惜！最後結尾很有力，有扣緊「樹說」的概念。

對「塑然起禁」展覽的回饋與建議	塑的建議 21 則回應 開頭有點過長，可以融入後面的內容比較好。比較像議題報告，策展感覺偏少。 主視覺的對比圖很棒，若能延續到後面的藏品擺放會更有一體感。影片內容豐富，可再做一些敘事上的連接會和上、下文更連貫。 展的網頁設計較簡單！僅利用照片和些許文字表達，但環境議題相信大家都知道，如果想要讓觀眾真的反思且做出行動，可能不太有力。 展覽主題很新穎，圖片很美！ (*小小建議可再放多一點藏品。) 好認真的主題，雖然我知道膠在生活中很常見，而且帶來很大的破壞。但是我會想除了減少使用 / 重用外，還有什麼方法? 很生活化的展覽內容＆主題！很棒！！喜歡展覽的展品跟日常生活緊扣在一起，讓人很自然地去反思自己的生活和習慣😊讚讚～ 展品的選擇都十分精彩，像是沒有投影版的Teamlab，塑膠也的確是我們需要注意的論題。

各組展覽之「線上回饋」	
組別	提問與回答（擷取部分呈現如下）
「椒個朋友吧！」	● 「椒個朋友吧！」展覽獲得觀眾評分，平均達 9.3 分。 請問您給「椒個朋友吧！」展覽打幾分？ 20 則回應  ● 觀展心得回饋：

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>「共度魚生」</td><td>● 「共度魚生」展覽截至 2022/12，共回收 10 份目標對象（國小親子）線上表單回饋，並在「願意分享率」方面達到 100%。此外，以 10 分為滿分，觀眾對展覽的滿意程度平均達 8.8 分，超過觀眾的評分達 9 分或以上。
● 觀展收穫與建議：
 
</td></tr>
</table>

「大孩子看線上展會比較沒耐性，如果能有更多互動內容會更好」

「每個單元的互動問題，如果可以提供額外資訊／答案(e.g. link/video)會更好。因為我對魚也不太熟悉，所以也不知道有什麼具體方法/地方可以找到。」

「以故事、對話的方式分享烏魚的相關知識，非常適合小朋友閱讀，若展覽中能有更多互動的部分（如：小遊戲、問答）會更好！」

「可以安排多一些圖畫或手繪卡通，畢竟不同年齡層的孩子都有可能看到展覽。我的孩子一開始看到烏魚的照片有害怕，會躲著看，其他還好」

「很好。不過小孩自己看也看得懂，或許可以多一點互動問題（不然也不需要家長，她自己看就行了）」

「你們畫的圖像很吸引小朋友，可以多畫減短文字。」

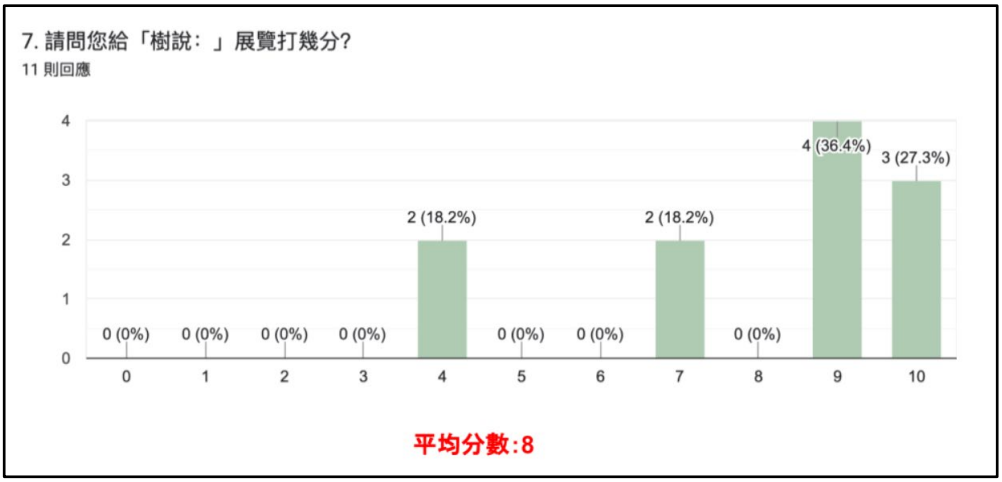
「做得相當不錯，希望字可以再大些^^」

「展覽像繪本一樣讓孩子在讀的時候比較輕鬆，我們家長在旁邊解釋起來也不會那麼麻煩，很不錯！」

「最後是為了吃掉烏魚有點可憐喔～你們可以加一部分是不捕獲魚可以怎樣維持海洋生態。」

「樹說：」

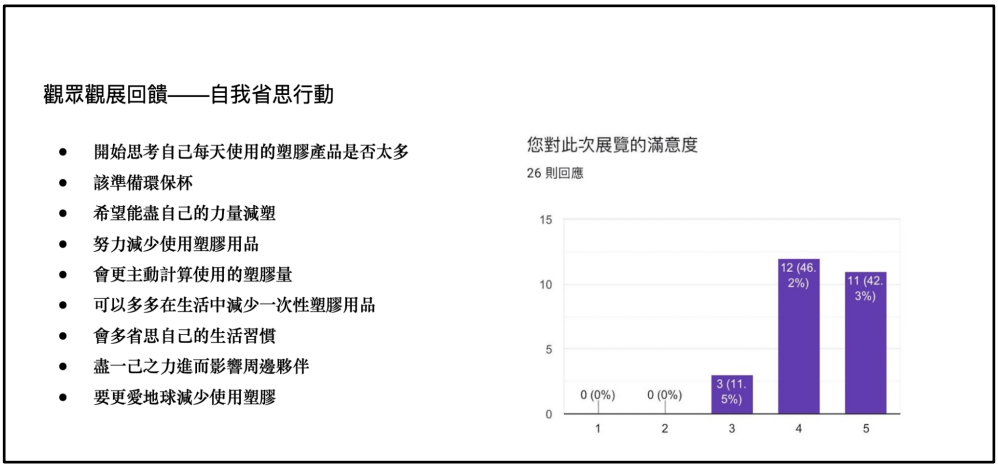
- 「樹說：」展覽獲觀眾評分，平均分數達 8 分。



- 觀眾對於展覽內容和敘事呈現上的建議：

展覽內容與敘事手法

- 我覺得象徵意義如果能再區分更細會更好
- 呼應第二題，對於普通民眾，山裡的樹被砍了，其實沒有什麼情感的連結性。談及樹與人的變化，如果想有更強烈的情感連結，或許應該著重於生活中的那些樹：鄉下巷口的樹因為要建大樓被挖土機夷平了啊；白痴地方政府貪圖便利，隨意修剪行道樹；為了討好市民，把原生樹種改植成櫻花啊
- 如果內容可以再與人們的日常生活更貼近一些會有比較大的影響力與傳達力量，例如人們在日常生活中的什麼稀鬆平常行為會對樹木造成重大危害。即便信仰對於人們很重要，樹的寓意也有存在的意義，但如果以較為具體與貼近生活的主題來去倡導樹對於人類現代生活的重要性還有關聯性會有較強烈的效果
- 或許在不同的展間可搭配相輔的音樂能增加臨場感，整體的繪畫及描述都十分貼近人，看完的感覺很舒暢，卻也從觀看中得到小知識
- 建議可以搭配各個展廳主題加入背景音樂，會讓人更有代入感

「塑然起禁」	● 「塑然起禁」展覽獲觀眾評分，平均分數達 8.8 分。 ● 觀眾回饋，受展覽影響後的省思行動： 

(3)執行成果

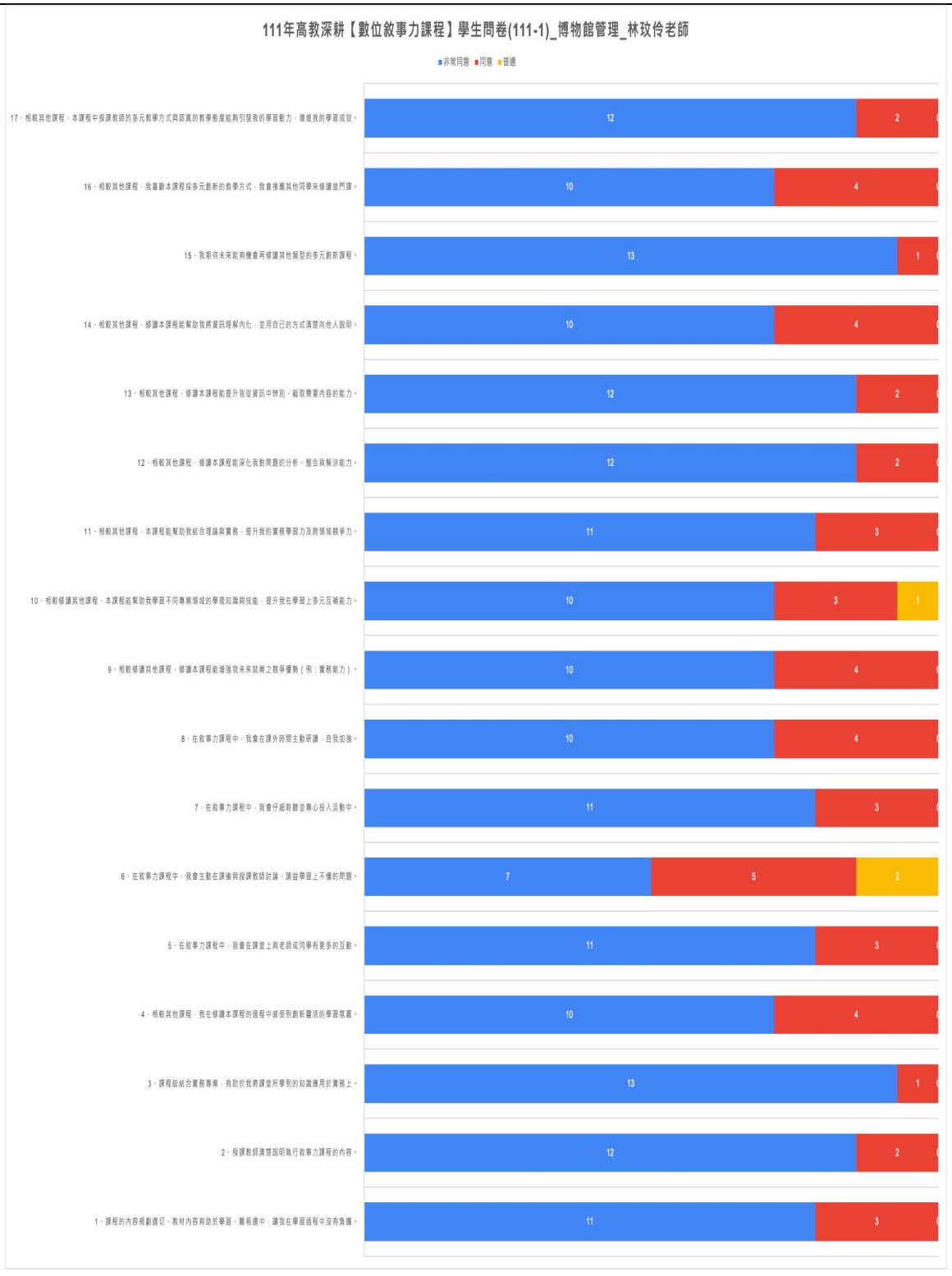
質化成果說明	**量化成果說明**
1.同學藉由課程的學習，了解了如何在開放博物館（open museum）製作一檔線上展覽。 2.同學經工作坊、講座與老師教學等活動，學習展覽的敘事結構。將環保議題和生活更好的聯繫起來，引發觀眾的共感並運用至線上展覽中。 3.經由學生舉辦之展覽活動，將議題資訊擴散，進而帶動他人對議題之討論與關注。	1.成果發表會參與者共計約 32 人，共回收觀眾問卷 25 份，填答率 78%。另發放同儕回饋問卷予修課同學填寫，共收回 13 份問卷（填答率 100%）。 2.線上展覽上傳於開放博物館平台，觀看率持續累績。 3.輔大博館所粉絲專頁相關信息披露點贊數超越 100 人，分享數 10 次以上（111.12.12-至今）。 4.收到線上展覽回饋問卷總計 40 份以上。

(三)學生學習成效分析

(1)問卷回饋

學生問卷成果共收回 14 份，修課人數為 13 人，填答率為 100%（其中一位重複填答）。

學生問卷調查結果分析如網址（https://docs.google.com/forms/d/1-7v-L7xPoA0KbfuA2u7fdTLPF2_KUZ3L0sDUpuBb6gY/edit#responses ）及下圖：



(2)實施成效分析

在「課程滿意度（1-3 題）」面向，普遍得到「非常同意」回覆，尤以「3、課程能

結合實務專業，有助於我將課堂所學到的知識應用於實務上。」中，更得到 100%的正面回覆（92.9%非常同意，共 13 人； 7.1%同意，共 1 人）。

在「自我學習態度（4-8 題）」方面，除「6、在敘事力課程中，我會主動在課後與授課教師討論、請益學習上不懂的問題。」中僅有一人普通，其餘問題回應中「非常同意」與「同意」皆為百分百，尤其在「5、在敘事力課程中，我會在課堂上與老師或同學有更多的互動。」、「7、在敘事力課程中，我會仔細聆聽並專心投入活動中。」，更有 11 位同學（8.6%）「非常同意」自身表現。

「學習成效（9-14 題）」面向之統計結果，則可見基本全部同學皆同意學習成效。其中僅有，「10、相較修讀其他課程，本課程能幫助我學習不同專業領域的學理知識與技能，提升我在學習上多元互補能力。」有 1 人（7.1%）回覆「普通」，其餘皆為非常同意及同意。

最後，在「整體而言，我的想法是（15-17 題）」中，亦能見到學生是多肯定多元創新的教學方式。願意再修讀也覺得有收穫。

另外，本課程給予同學進行自我評量與小組同儕評量，針對學習歷程進行反思，提及本課程對於自身學習的啟發與收穫，舉例如下：

敘事力計畫，或許是因為我個人本身就喜歡策展，所以這次有策劃線上展覽的機會就蠻開心的。

儘管過程如前面提到的有酸有苦有甜，但整體而言是一次很好的經驗累積。

蠻開心這次的敘事力計畫可以有視覺設計與構思展覽脈絡的機會，除了理論面還可以有實作並且喜歡做的事。……透過這次關於博物館組織管理的課程，未來如果在職場上部門作業之間遇到挑戰跟溝通，可以比較清楚各組之間的難處與流程，溝通與合作上會更有幫助。

之前對於打掉重練會有一種莫名的失落，但現在清楚了大家是為了展覽呈現得更好。所以要克服這點，我覺得不斷的思考，接著試著跟別人說故事再得到回饋再修改是很關鍵的過程。……第一個解鎖的成就是第一次參與議題向的線上展覽策劃。

敘事力計畫也是初期對我們剛踏入博物館界的一項小挑戰，最重要的是瞭解如何在小組合作中學習運用線上平台策劃一項基本展覽，然後從中熟知以自身作為策展人的每一項流程：展覽架構構想、對象 TA 設定、藏品選擇、介面設計與呈現再到最終的觀眾回饋與反思。這項線上展覽也讓我們為之後的實作展覽做了一個良好的鋪墊開頭。

三、照片錦集

說明：課堂進行展覽回顧與總結。

說明：課堂進行展覽回顧與總結。

說明：結束小組報告後快樂的同學們。	說明：認真聆聽各組成果發表。

四、反思與檢討

1. 時程安排：與去年敘事力課程相比，本次課程特別調整使學生在理論學習與實務操作的過程轉換中順暢許多。特別在展覽製作上，亦預留相對充裕的時間，加上逐週針對展覽進程討論，即時回應學生需求，致使最終展覽成果的呈現得以完整。然也有同學提出，認為與敘事力講題相關之工作坊其舉辦時間可再提前，以利組別進行議題發想與展覽架構之修正。已知悉相關建議，後會再行調整，逐年臻善。
2. 敘事力概念：「敘事力」觀點與展覽製作，對於初入研究所之碩一學生而言有其一定的挑戰性。展覽製作期間，如何訂定展覽架構，當即會成為學生難突破的第一步。課堂中，教師和助教較常以如何淺顯易懂、深入淺出的「說故事」為解釋，向學生闡述「敘事」的重要性。以最終之線上展覽成果來看，在有限的線上資源下，同學獲取了線上策展的技巧，但在面對較為複雜的議題時，仍可看出對敘事力掌握的侷限。
3. 成果呈現方式：課程初即說明將以中研院開放博物館（open museum），作為最終成果展示平台。然由於學生皆為初次接觸該平台，加上對線上藏品的不熟悉，製作期間，不時會出現技術操作或理解藏品內涵的問題。反思，是否應先讓學生熟悉藏品與

平台後，再進行實際的展覽規劃較為合理；或也更能模擬為一小博物館團隊，從無到有之製作一檔展覽的流程。

五、結論及未來展望

經由問卷成效分析結果可見，在針對博物館管理相關知識的學習層面，學生多數肯定課程安排的內容。對於課程以單元授課，並結合案例討論、文獻導讀、專題演講、每週心得作業等方式，著實加深了修課同學對知識理論的建立與理解。同時，本學期課程結合「高教深耕——數位敘事力課程計畫」，融入議題導向的實踐學習，培養資訊統合與敘事表達之能力。學生以中研院數位文化中心之線上藏品策劃，連結聯合國永續發展目標(SDGs)」中的「氣候變遷」與「環境正義」議題規劃線上展覽。成果顯示，其能有效針對社會議題連結並設計提案，回應近年疫情之下的博物館展覽線上化，亦呼應近年博物館學領域中所倡議之「博物館行動主義（Museum Activism）」理念。

學期末，通過成果發表「博物語——關於地球的四個提案」活動，學生將展覽介紹予參與觀眾，相互交流對議題之看法，更即時獲取建議與回饋，以此完整思考並再精修為更符合目標觀眾之展覽。期望本學期課程能與本所其它展覽規劃與實作課程連結，豐富學生於研究所生涯的學習旅程。