

參賽編號：
(由主辦單位填寫)



「第十二屆大專生農村汨游競賽」
行政院農委會水土保持局

駐村計畫書



隊名:玩沙ㄟ囡仔/指導老師:呂文博/駐村社區:孩沙里社區
成員:林憶函、吳柏萱、賴以芯、郭憲文、
王俊明、王柏翔、邱顯奕

目錄

目錄.....	I
圖目錄.....	II
表目錄.....	III
壹、計劃書摘要.....	IV
貳、概述.....	1
第一節、前言.....	1
第二節、目的.....	2
參、駐村社區簡介.....	3
第一節、孩沙里概況簡述.....	3
第二節、選擇孩沙里社區之原因.....	9
肆、駐村目標及願景.....	15
第一節、想要為孩沙里社區做什麼?.....	15
第二節、駐村目標與願景.....	20
第三節、對應 SDGs 指標說明?.....	22
伍、駐村規劃.....	23
第一節、執行方式.....	23
第二節、時程規劃.....	26
第三節、團隊簡介.....	28
第四節、人力分工.....	29
第五節、預算規劃.....	30
陸、駐村實踐.....	31
第一節、孩沙里社區與校園合作活動:你知不知稻.....	31
第二節、孩沙里故事書架構.....	33
第三節、孩沙里故事場域營造過程.....	38
第四節、孩沙里故事場域營造成果.....	40
第五節、孩沙里駐村訪視日.....	43
第六節、社區承接項目.....	45
柒、洄游心得感想與孩沙里社區發展建議.....	47
第一節、洄游開始至活動結束.....	47
第二節、孩沙里社區發展建議.....	51

圖目錄

圖 1 都市擴張與農村人口外流	1
圖 2 孩沙里形象設計	2
圖 3 孩沙里位置圖	3
圖 4 僑和國小(花田勇士活動照)	4
圖 5 社區利害關係人	6
圖 6 思維架構-1	7
圖 7 思維架構-2	8
圖 8 孩沙里社區活動照	9
圖 9 遊程規劃地圖(孩沙里大富翁)	11
圖 10 孩沙里影片製作	12
圖 11 你知不知稻活動影像	13
圖 12 Facebook 粉絲專業建立	14
圖 13 IG 粉絲專業建立	14
圖 14 駐村預計成效	16
圖 15 SDGs 指標	17
圖 16 玩沙ㄟ囡仔團隊成員	23
圖 17 經費使用紀錄與規劃	25
圖 18 你知不知稻開場介紹	26
圖 19 孩沙里故事書人物(劇情與人物稍微做改變)	28
圖 20 線上時程安排	33
圖 21 玩沙ㄟ囡仔-團隊成員	45
圖 22 使孩沙里成為大人小孩都愛的社區	46

表目錄

表 1 孩沙里社區環境資源盤點.....	5
表 2 與校園暑期合作課程規劃.....	13
表 3 活動規劃之目標.....	14
表 4 孩沙里社區空間改造計畫表.....	18
表 5 本次計畫駐村時程說明.....	22
表 6 玩沙ㄟ囡仔團隊工作分配.....	24
表 7 你知不知稻活動時程.....	26
表 8 你知不知稻活動紀錄.....	27
表 9 孩沙里大富翁實境遊程故事設計.....	28
表 10 孩沙里大富翁實境遊程規劃.....	30
表 11 孩沙里大富翁故事、地圖設計.....	32
表 12 孩沙里施工與活動籌備過程.....	34
表 13 孩沙里故事場域營造成果.....	36
表 14 孩沙里故事場域營造成果.....	37
表 15 訪視日成果.....	39

壹、計劃書摘要

隨著城市化和工商業發展，台灣農村面臨空心化現象和勞動力短缺問題，年輕人口外移導致農村老化和人口分布不合理，而荊桐鄉孩沙里社區就是一個老年人口佔多數的例子，導致環境衛生和閒置農地問題。

孩沙里社區位於荊桐鄉，是當地重要的社區之一，以位於其中的「福天宮」為中心。社區的住屋和街道呈現輻射狀向外發展的格局，宗教信仰和地理環境融合，形成一個完整的社區體系。孩沙里社區擁有豐富多元的歷史文化，包括多項具有百年以上歷史的文化遺產，並且在農田經營上採取環保和無毒的方式，冬季種植景觀綠肥作物，成功打造壯麗的花海景觀，成為熱門觀光景點。這種結合農業和觀光旅遊的方式，為孩沙里社區帶來更多發展機會，並使當地農田達到經濟和生態的良好平衡。孩沙里社區面對人潮流失和高齡化等課題，但居民積極參與推廣社區活動遊程，將社區景點和特殊空間發展成常態性活動。透過學生參與，可以深入了解社區歷史文化和自然資源，加強學校與社區的合作關係，解決問題並為社區帶來更多活力和發展機會，讓更多人了解孩沙里社區的魅力。

我們計畫開發一個常態性的社區活動遊程，包含了孩沙里的人文、童玩、歷史、音樂、農耕等特色，並透過實境遊戲、彩繪石頭、實境拼圖等方式，帶領參加的民眾探索孩沙里的美麗風景和文化遺產，同時宣傳孩沙里的實境遊戲活動，讓大家走進孩沙里社區中一同遊樂。

貳、概述

第一節、前言

臺灣社會隨著化擴張，工商業的發展，科技多媒體持續更新進步，使產業結構發生了巨大的轉變，許多社會資源都留在都市中，創造了許多工作機會，種種原因吸引著鄉村下社區青壯年們選擇離開鄉村轉向都市中生活。這種社會現象也造成農村空心化(Rural Hollowing)¹現象；而年輕人口的外移，同時也表示農村勞動力短缺，嚴重影響到鄉村的發展與經濟能力，也造成農村人口在年齡結構上的極不合理分佈。雲林莿桐鄉孩沙里社區即是一個案例，社區老年人口占了大多數的人口比重，造成許多環境衛生、閒置農地是無閒暇人力可以顧及，而區內隨處可見堆置廢棄物的空地、雜草叢生的耕地等等。現代都市青年眼中，農田生活幾乎是從電影、電視或學校課本與教材中才能看見，鮮少有機會能親眼目睹農村樣貌甚至是親身體會農村活動與農村之間連結日益薄弱。



圖 1 都市擴張與農村人口外流

¹ 農村空心化是指包含人口、土地、產業和基礎設施等，出現不同程度的虛化、弱化或“異化”的現象。

第二節、目的

透過第十三屆鄉洄游計畫-青春特有種，讓身為大學生並關心農村社區發展的我們有這個契機可以進入到社區中，感受新的生活元素，體驗不曾有過的農業活動，重新探討社區目前所存在的各項議題，將自己的專業技能與在校所學，投身用於改造社區，塑造只屬於孩沙里的新風貌，重新撰寫孩沙里社區的新篇章。身為景觀相關科系的我們也會綜合社區生活、生產、生態等面向，將農村在地文化融合現代元素，創造孩沙里獨特風格並且同時兼顧維護農村傳統風貌，活絡地方產業，重新打造獻納米產品行銷、並且進行舊屋改造、景觀整治、遊程規劃及宣傳片製作，創造出不同以往風貌的孩沙里社區。

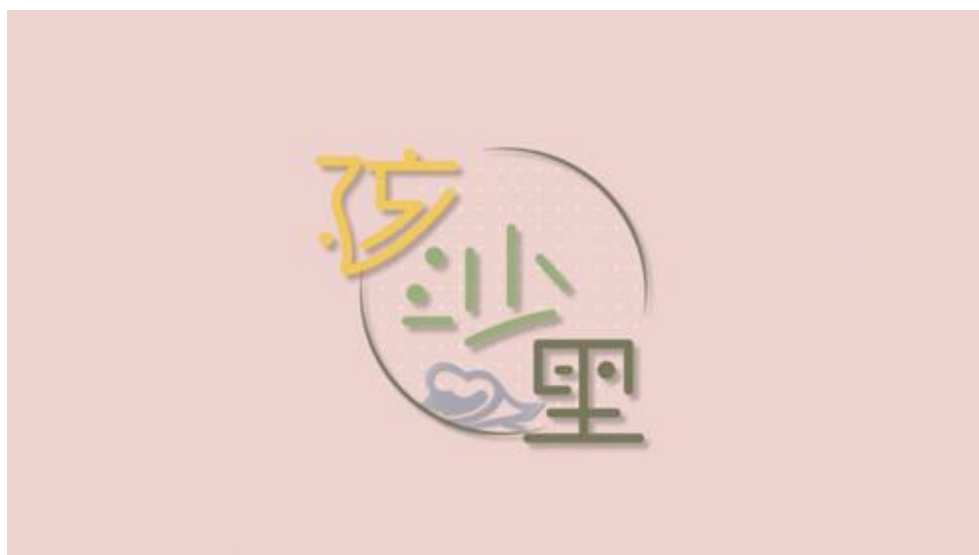


圖 2 孩沙里形象設計

參、 駐村社區簡介

第一節、孩沙里概況簡述

一、社區簡介

孩沙里社區位於荖桐鄉，是該地區最重要的發展社區之一。社區的核心地標是位於其中的「福天宮」，不僅是全村居民的宗教信仰中心，也是地理環境的中心。社區的住屋和街道呈現輻射狀向外發展的格局，宗教信仰和地理環境相融合，形成了一個完整的社區體系，詳見圖 3 孩沙里位置圖。多年前，與當地的僑和國小(詳見圖 4)，推動鄉土教育並體驗農業。在當地農忙之餘，學校特別規劃了戶外農田教學活動，讓學生親身參與實際農務工作，深入體驗農田生活的獨特韻味。這種深度融入農村生活的教學方式，讓學生能真實感受到農田泥土的芬芳和農事勞作的辛勞，從而培養了他們對土地和農業的尊重和愛護。

此舉也為農村地區成為休閒體驗和實地教學的最佳場所，奠定了堅實的基礎。



圖 3 孩沙里位置圖



圖 4 僑和國小(花田勇士活動照)

二、社區環境資源

當地社區文化豐富多元，擁有悠久的歷史文化底蘊。其中包括三百多年歷史的「福天宮」和兩百多年歷史的「五百甲圳」，還有百年以上歷史的「孩沙里古井」和古厝，更有超過一甲子歷史的「孩沙里樂隊」。而孩沙里社區附近的農田，秉持環保和無毒的經營理念，每年冬季都會種植向日葵和波斯菊等景觀綠肥作物。這種作法不僅有助於農田的有機化，也成功地打造了壯麗的花海專區。這片滿佈農田的花海景觀不僅為社區增添了繽紛的色彩，也成為了當地觀光旅遊的熱門景點之一。這種結合農業和觀光旅遊的方式，為孩沙里社區帶來了更多的發展機會，也使當地農田在經濟和生態上取得了良好的平衡。參見表 1。

表 1 孩沙里社區環境資源盤點

環境特色	名稱	概述	圖片
自然環境	孩沙里命脈-濁水溪	從孩沙里社區的地圖看，五百甲圳，主要水源取自濁水河流域，來到興中分成西螺支線及千厝支線，我們俗稱的前圳根後圳，灌溉孕育著孩沙里社區，五百甲圳可以說是孩沙里社區命脈。	
	孩沙里花海	稻作則為每年兩期，農民會在稻作收成後種植向日葵、波斯菊等綠肥作物，在冬季期間形成大片花海，成為特色景觀，且花季過後會將花卉翻犁到土壤中作為肥料，用來改善土壤理化性質。	
人文藝術	孩沙里信仰	福天宮為信仰中心，福天宮原名進興宮，民國41年改建，同時由神賜改廟名為福天宮，社區的牌樓兩面則分別寫著福天宮與進興宮。	
	孩沙里樂團	孩沙里的樂團大約成立在民國25年左右，當時的青年團成員均為社區的精英，因而奠定了社區學習吹奏樂器的風潮。往古來今，依舊有許多音樂活動在這片土地上進行著。	
	孩沙里彩繪牆	孩沙里社區還有著獨樹一幟的彩繪牆面，除了美化牆面的功能，更多的是居民居住在此的生活寫照，一幅幅傳遞了社區的文化特色，如花海、米文化等。	

孩沙里社區環境資源盤點表 1(續)

人文藝術	孩沙里柑仔店	柑仔店，是除了彩繪牆以外的社區文化資產，在這個便利商店或超級市場氾濫的年代，傳統柑仔店更是少之又少，經營者多為該社區居民，時常可以看見街坊鄰居及顧客有說有笑，有深厚的感情。	
產業商品	孩沙里神饌米	由這首流傳已久的台語打油詩「濁水溪畔荊桐巷，五百甲圳米最香；昔時良米獻天皇，今日好米全民享」可知，孩沙里是獻納米的原鄉，而獻納米則是出自於五百甲圳的灌溉米。	

三、社區利害關係人

計畫主要的利害關係人為社區居民，社區有發展觀光之意願導向，本次團隊藉由水土保持局的大專生回游計畫進入社區，去進行觀光導向的規劃。

計畫改變了社區居民的日常生活，通過導入觀光帶入經濟，讓社區實現活化；在多方資助社區活化單位的支持、團隊進駐計畫提升社區居民的向心力及認同感，社區階段性完成發展後，進而實現社會責任，結合資源連結教育，提升孩童對大地、社會的良好教育，聯合學校教育成果反饋社會。



圖 5 社區利害關係人

四、面臨困難與需求

孩沙里社區雖然面臨著活動結束後人潮流失和社區高齡化等課題，但從先前計畫與觀光上的推動中，可以看到社區居民的活力和熱忱。居民對於外來遊客和孩童到訪社區觀光並不排斥，反而樂於接受。經過多次與理事長的討論後，我們決定利用我們本身在景觀、空間、規劃和多媒體等技術方面的專長，來協助整理社區中目前的景點和具備特殊性的空間，並發展成常態性的社區活動遊程，以持續推廣孩沙里地方的亮點區域。



圖 6 思維架構-1



圖 7 思維架構-2

這樣的發展將有助於未來遊客、學校與社區之間的良好互動，透過社區活動遊程的推廣，學生們可以更深入地了解社區的歷史文化和自然資源，並參與其中。這種互動有助於加深學生對於家鄉的認識和情感連結，也有助於培養學生對於社區發展的興趣和參與意識，進一步加強學校與社區之間的合作，將有助於解決社區面臨的人潮流失和高齡化等問題，並為社區帶來更多的活力和發展機會，讓來的人理解孩沙里社區魅力。

第二節、選擇孩沙里社區之原因

選擇孩沙里社區是為了改善農村人口高齡化及空心化，而導致的整體生產力不足與產業結構過於單一的問題，社區少有其他產業的發展，在花海活動期間雖然有許多觀光客群，但在活動結束後還是會面臨到淡季造成無法留住人潮的窘境；社區在此方面雖有做整治，但缺乏將各個停留點串連的活動形式，讓人們無法漫步於社區的每個角落，且在停留點間相互移動時缺乏社區特色氛圍，所以將【地域共識】及【在地需求】當作基礎，用來凝聚社區整體意識，社區工作才有永續經營的可能性。



圖 8 孩沙里社區活動照

肆、駐村目標及願景

第一節、想要為孩沙里社區做什麼？

一、社區實境遊戲活動規劃

遊戲旅遊與一般單純的實境動作角色扮演遊戲（Live Action Role Playing，簡稱 LARP）不同，更偏向近年來興起的實境遊戲（Alternate Reality Game，簡稱 ARG）。此類遊戲將真實世界作為遊戲的平台，讓玩家身歷其境地體驗遊戲。在遊戲過程中，玩家不僅體驗解謎及故事所帶來的成就感及趣味性，還能與當地居民實際互動，融合在地文化，在遊戲的同時，欣賞每個景點的在地特色，發掘不同人文環境的風景，透過不同角度與土地建立連結，讓深度旅遊兼顧趣味，此遊戲同時也體驗文化，讓旅遊更富深度，即便是舊地重遊，玩家仍能樂在其中，近期臺南安平老街、市區城市都有類似的戶外實境旅遊遊戲來藉由遊戲引導遊客探索這座城市。同時也有研究指出有研究指出，透過遊戲可以有效改善老年人活動、運動的意願（姜義村、陳上迪，2012），實境遊戲訓練對中老年人運動能力有明顯的提升（鍾翔羽，2021）。

藉此我們將利用實境遊戲的手法，盤點及整理社區中目前的景點和具備特殊性的空間，挖掘當地人文歷史及日常生活，將其串聯，設計成社區獨有的故事情節，並開發成常態性的社區活動遊程，如下 1. 人文發散點，遊戲起點。福天宮作為孩沙里之信仰中心，藉此作為本次實境遊戲起點，使參與民眾從宗教開始認識孩沙里。2. 彩繪石頭，帶著石頭去旅行。帶著石頭去旅行，透過孩童想像力彩繪石頭，塑造一顆顆別具意義的石頭，並帶著它們離開到下個地點，打卡(IG)相互分享旅遊的地點，間接宣傳孩沙里實境遊戲活動。3. 童玩趣味，新舊遊戲交流。現在都市孩童鮮少接觸，陀螺、竹蜻蜓、毽子、木蹺等傳統玩具，藉此孩童或遊客可帶他平常玩具與傳統玩具，透過本次遊程使新舊遊戲交流，互相理解其中樂趣及魅力。4. 濁水溪的傳說，摺紙浮船。濁水溪乃是孕育孩沙里稻田之命脈，藉此將稻田旁一條溪流作為遊戲場域，將紙船漂浮於其中。5. 牆面濃縮了

孩沙里的歷史，藉由理事長講述來帶領參加的民眾，一起進入到孩沙里。6. 藉由老宅的整理，帶領參與的民眾一同吹奏和聆聽孩沙里音樂的美妙。7. 尋找彩繪牆，實境拼圖。透過當地多樣的故事牆，將其作為酷卡，把主要特徵挖除，作為尋寶拼圖的概念融入實境遊戲。8. 農耕教育，稻米的一生。此處作為最後一站期許參加的民眾可以藉由本次活動，能夠了解孩沙里的農作節氣，進而知曉花海的由來，以及除了花海本地還有許多趣味且富有教育體驗的實境遊戲場域。遊戲地圖，詳見圖六，遊程規劃，詳見表 2。



圖 9 遊程規劃地圖(孩沙里大富翁)

二、多媒體技術應用

本團隊將運用多媒體技術，包括微電影、影像、數位宣傳等，來提升社區活動遊程的吸引力和趣味性，並讓遊客和孩童更深入地了解社區的歷史文化和特色。



圖 10 孩沙里影片製作

三、社區與校園合作

本團隊將促進社區與校園之間的合作，透過社區活動遊程的推廣，鼓勵校園師生參與社區活動，深入了解家鄉的歷史文化和自然資源，並參與社區的發展和改善。這有助於培養學生對於社區的關心和參與意識，並加深學校與社區之間的互動與合作。

表 2 與校園暑期合作課程規劃

時程規劃	課程名稱	課程內容
09：30~09：50 (20min)	什麼時候稻	認識 24 節氣，瞭解稻米的生長期。
09：50~10：00 (10min)	你知不知稻	講解插秧注意事項&著裝防曬
10：00~10：20 (20min)	好玩稻	利用大地遊戲：跳跳 tempo 結合農耕知識讓孩子們記憶深刻。
10：20~10：50 (30min)	怎麼稻	插秧體驗，請社區長者帶著孩子們體驗種稻，實現技藝傳承。
10：50~11：00 (10min)	沖洗整裝	
11：00~11：30 (30min)	好吃稻	享用當地農產佳餚。



圖 11 你知不知稻活動影像

四、社區推廣與品牌建立

我們將協助孩沙里社區建立獨特的品牌形象，進行社區推廣，包括社群媒體、宣傳物料等方式，將社區的特色和亮點推向外部，吸引更多遊客和觀光客到訪社區，提升社區的知名度和旅遊價值。

我們希望能夠為孩沙里社區帶來更多的活力和發展機會，解決社區面臨的人潮流失和高齡化等問題，同時也促進社區居民對於家鄉的認識和情感連結。



圖 12 Facebook 粉絲專業建立



圖 13 IG 粉絲專業建立

第二節、駐村目標與願景

透過真實的體驗、參與，產生有感、有深度的記憶，並以感動的體驗經驗成為傳播者，讓傳統藝術得以傳承、發展並延續。

四大營運目標：「傳統的培力基地」、「跨界的交流平臺」、「文化產業的實踐場域」、「文創的輸出港口」。

我們的目標是讓孩沙里社區成為一個受歡迎的旅遊目的地和居民生活的理想選擇，希望能夠吸引更多遊客和居民參與社區的文化和自然資源體驗，並透過這些活動來提升社區的活力和魅力，也致力於促進學校與社區之間的合作，讓學生更加了解和關心家鄉的歷史文化，並加強學校與社區的互動，同時，我們會協助孩沙里社區建立獨特的品牌形象，進行社區推廣，以吸引更多遊客和居民關注和參與社區的發展。

我們的願景是讓孩沙里社區成為一個充滿活力和魅力的地方，吸引外部遊客和孩童來此地觀光，同時也提供給社區居民參與的機會，促進社區與學校的合作與互動。

表 3 活動規劃之目標

活動規劃	活動介紹	活動目標
大富翁實境遊程	彩繪牆酷卡— 利用找找看得方式增加旅遊者樂趣；石頭彩繪—利用網路打卡方式增加知名度，預計在繪畫的過程中有人也可以來尋找前人所繪畫的石頭，活絡城市與鄉村之間的連結；童玩體驗—凝聚傳承文化的活力，同時創造孩童樂於接觸傳統藝術的機會；摺紙船—以實作競賽方式提升孩童與大人之間的樂趣，提升生活娛樂	社區景點的活動設計，通過社區愛恨情仇的故事進行點與點的串聯，藉此進入社區進行空間整理，改造活化，以提升遊程體驗感，使其了解社區文化。
真有稻理-食農教育	透過文化服務及文化經濟連結到常民生活記憶，使參加者能了解農耕辛苦以及插秧樂趣，提升下一代對於社區的關心和參與意識。 課程內容：什麼時候稻(認識 24 節氣)、好玩稻(農耕知識)、怎麼稻(插秧體驗)、好吃稻(食農教育)	實務學習為食農教育之重要推動模式。 培養學生注重飲食安全的能力。 運用當地資源發展具特色食農課程，邀請長輩進行教學，實現世代共融。



圖 14 駐村預計成效

第三節、對應 SDGs 指標說明？

本團隊針對優質教育、永續城鄉兩項為本團隊主要的核心理念。

一、優質教育（可持續發展目標 4）：

與校園合作，鼓勵學生參與社區活動，深入了解家鄉的歷史文化和自然資源，並參與社區的發展和改善。培養學生對於社區的關心和參與意識，並加深學校與社區之間的互動與合作。且透過社區活動遊程的推廣，助於提升學生的學習體驗，使他們能夠在實際的社區環境中學習，培養全面的素養和技能。

二、永續城鄉（可持續發展目標 11）：

社區活動遊程規劃，包括遊戲地圖導覽、自然資源體驗、手工工藝體驗等。透過多媒體技術的應用，助於提升社區活動遊程的吸引力和趣味性，並讓遊客和居民可以更深入地了解社區的歷史文化和特色。同時，協助孩沙里社區建立品牌形象，進行社區推廣，吸引更多遊客和觀光客到訪社區，提升社區的知名度和旅遊價值。促進社區的經濟發展，改善社區居民的生活條件，實現城鄉永續發展的目標。



圖 15 SDGs 指標

伍、 駐村規劃

第一節、執行方式

計畫進入社區實作方式以「空間的塑造」為本次進入社區實作的重點，通過點的塑造去讓我們設計的活動能在良好的場域進行體驗，讓整體活動行為更加完整。

表 4 孩沙里社區空間改造計畫表

改造點 1-社區觀光意象空間	
	
	
於理事長家的老宅做空間改造，建立明確的社區意象。於上期駐村團隊規劃的豬圈改造計畫做延續，神饌米這個特色的歷史已被呈現。這次團隊將以「孩沙里樂隊」特色的歷史作為主軸去執行空間規劃，完善社區兩大特色，串聯社區景點故事，點亮社區觀光發展未來。	

表 4 孩沙里社區空間改造計畫表(續)

改造點 2-日常生活空間
 社區的一個石頭米廣場空間，居民會在此跳廣場舞活絡筋骨，但旁邊花圃雜草叢生，沒有可以休息的設施能讓他們停留在此閒話家常，加上我們也在此設計了遊程的石頭彩繪活動，需要有施作空間，因此我們結合居民原本的訴求與遊程所需的空間要求，將廣場一側原本廢棄的花圃花架重新整理，增加公共設施，將其規劃成戶外多功能教室。
改造點 3-農耕教育空間
 觀景平台是位於廣闊稻田中的一個休憩空間，原本是用於花海節等大型活動的主要舞台，平時居民並沒有太多的使用機會，我們團隊希望通過空間改造，增加公共設施，去活化平台空間的使用，讓農民能在此小憩，讓遊客能了解並享受這稻香世界。

一、駐村前

與社區理事長及社區人士進行訪談，討論社區現況及未來發展，整理現有調查研究資料和二手資料的收集、影片素材的整理，了解農村社區的現狀、需求和潛在問題，包括社區的人口結構、經濟活動、基礎設施、自然資源等方面。與當地社區居民、相關利害關係人進行溝通和互動，傾聽他們對社區發展的期望和意見，並建立良好的合作關係，評估社區的景觀和空間特點，進行空間分析和規劃，為後續設計和規劃提供基礎資料。

二、駐村中

預計駐村四週，從八月初開始，駐村期程分為三部分，第一周，部份期程微調，各場域空間整理及修復，與選定校方洽談，攝影組紀錄其過程作為微電影素材，二週到三週，路線景觀美化及活動指引牌、遊戲道具收集製作，網頁及 IG 架設及測試，再與校方完整提案，最後一週，微電影剪輯、計劃書製作，邀請主辦單位、理事長、社區居民、校方體驗驗收成果心得，做最後遊程上的調整。

三、駐村後

進行微電影剪輯並發布宣傳，將目前整理資料與計畫書轉交給理事長作為社區計畫成果展現，後續針對成果評估展示，總結經驗和教訓，與理事長和社區人士閒聊分享使用心得，為未來的農村社區設計和規劃提供參考和借鑒。

第二節、時程規劃

一、駐村前

6/30(五)至 7/14(五)預先討論產品樣本、大富翁地圖改善樣式，規劃後續拍攝日程，列出拍攝設備所需項目，現有影片素材及報告書資料整理已被後續利用，與理事長討論進駐社區時間及持續溝通現有設計產品樣式、地圖樣式。

二、駐村中

預計 8/1(二)為計畫第一週，將進行時程與計畫上的調整和討論、場域修復、校方洽談、微電影攝影等行動;8/7(一)第二週、8/14(一)第三週，兩週主要施作及確認遊戲路線、景觀美化、活動指引牌及線上網站和 IG 架設，作為孩沙里、實境大富翁活動的宣傳推廣;8/21(一)第五週為駐村後期收尾，為電影剪輯、計劃書製作，陸續邀請校方、理事長、社區居民參與本次實境大富翁活動，並記錄其心得。

三、駐村後

駐村結束後預計每 4-5 個月回訪社區，查看設備、遊戲設施損壞情況，持續與理事長保持聯繫與收集活動參與者、居民對於實境孩沙里大富翁的建議。

表 5 本次計畫駐村時程說明：

時間 內容	6 月 中 旬	6 月 下 旬	7 月 初 旬	7 月 中 旬	7 月 下 旬	8 月 初 旬	8 月 中 旬	8 月 下 旬	9 月 初 旬	9 月 中 旬
計畫討論										
意見交流										
產品設計										
場域整理										
遊程調整										
校方洽談										
大富翁地圖										
活動地圖										
景觀設計										
道路指引										
道具製作										
微電影製作										
計畫書製作										
活動推廣										
回社區勘查										

第三節、團隊簡介

我們是一支來自景觀及都市設計系的團隊，對於城市和自然環境的設計、規劃和管理充滿熱忱。關心農村社區的發展，並致力於以專業的設計和規劃，協助農村社區解決面臨的問題，運用自身經驗技術和方法，進行空間分析、概念設計、場地規劃、視覺呈現等工作，並將專業理念融入到實際的農村社區規劃和設計中，並且注重與社區居民和相關利害關係人的溝通與合作，聆聽他們的需求和期望，並結合當地的歷史、文化和環境特點，提供可行的設計和規劃方案，崇尚可持續發展和環境保護的理念，並致力於創造宜居、人文豐富且具有社會價值的農村社區。



圖 16 玩沙ㄟ囡仔團隊成員

第四節、人力分工

表 6 玩沙ㄟ囡仔團隊工作分配

計畫時程	玩沙ㄟ囡仔-工作分配	姓名	工作內容
駐村前	總召	林憶函	與理事長確認拍攝、駐村時程，社區居探討社區發展，規劃計畫時程及實施。
	校方洽談組	林憶函、吳柏萱	選定合作國小、中學，製作相關 PPT 並與校方提案。
	攝影、剪輯組	王柏翔、邱顯奕、賴以芯	攝影器材預備，分鏡表繪製(微電影)。
	美宣、遊程組	王俊明、羅祖銘	孩沙里大富翁地圖繪製(第一版)，及後續產品設計樣本整合提案。
	企劃書、網站組	梁凱雯、郭憲文	社區相關資料收尋、整合並編排計畫書內容，預先操作網站、IG 架設。
駐村中	總召	林憶函	與主辦方聯繫訪視日、與理事長保持良好聯繫預防任何突發狀況。
	校方洽談組	林憶函、吳柏萱	持續與國小、中學洽談合作嘗試融入學程規劃。
	攝影、剪輯組	王柏翔、邱顯奕、賴以芯	拍攝社區微電影及社區產業活動、團隊過程紀錄、完工相關影片。
	美宣、遊程組	王俊明	將孩沙里產品包裝設計、規劃遊程體驗、大富翁地圖設計。
	企劃書、網站組	郭憲文	成果彙整，編排計畫書，架設社區網站及 IG。
駐村後	玩沙ㄟ囡仔團隊	林憶函、王柏翔、邱顯奕、賴以芯、林憶函、吳柏萱、王俊明、郭憲文	定期回顧孩沙里社區，協助社區資訊(網站、IG)輔導及維護社區場域、道具等設施物是否損毀。

第五節、預算規劃

洄游經費 12 萬整，以下為 8 月與 9 月財務預算規劃與使用，8 月施工目前花費總計 42815 元，剩餘金額 17185 元投入成果展場展布置使用總計投入 77185 元。

2023年								
月份/施工人數	項目說明	單位	數量	單價	項目合計	花費總計	剩餘總額	說明
前期花費								
	1.保險單	式	1	328	328	328		
8月開銷(施作)								
2023/8/5(人數4人)憲文/俊明/顯奕/一滴								
	1.餐費					5176		
	1-1.晚餐	餐	1	927	927			1.晚餐
	1-2.飲料	杯	1	70	70			
	2.施作							
	2-1.植栽	式	1	1	3140			1.植栽+運送費
	3.交通	趟	1	813	813			1.憲文 火車-88 2.顯奕 油錢-125 3.一滴 油錢-110 4.俊明 火車+計程車-490
	4.日用品	式	1	226	226			1.日常消耗品
2023/8/6(人數5人)憲文/俊明/顯奕/一滴/柏宣								
	1.餐費	餐	1	215	215	9182		1.晚餐
	2.施作							
	2-1.植栽	式	1	7300	7300			1.植栽+運送費
	2-2.用具	式	1	420	420			1.施工用具
	3.交通	趟	1	635	635			1.柏宣 火車-196 2.俊明 火車-155 3.顯奕 油錢-83 4.一滴 油錢-76 5.憲文 火車+停車-128
	4.日用品	式	1	582	582			1.日常消耗品
	5.其他	式	1	30	30			1.轉帳手續費
2023/8/12(人數9人)憲文/俊明/顯奕/一滴/柏宣/以芯/學妹*2/學弟*1								
	1.餐費	餐	1	1286	1286	24304		1.晚餐
	2.施作							
	2-1.植栽	式	1	1952	1049			
	2-2.油漆用具	式	1	1845	1845			1.油漆、手套、刷子等用具
	2-3.夜間照明	式	1	775	775			1.頭燈、電池
	2-4.平台施工用具	式	1	6885	6885			1.踏板、護木漆、鉗子、木頭、石頭
	2-5空心磚	式	30	35	1050			1.共30塊磚
	3.交通	趟	1	2883	2883			1.柏宣 火車-593 2.俊明 火車-210 3.顯奕 計程車-285 4.憲文 火車+停車-284 5.以芯 火車-463 6.停車-30 7.加油-1000
	3-1租車	式	1	6342	6342			1.雨天、保險、磨損
	4.日用品	式						
	5.其他	式			31			
	6.保險單	式	1	82	82			1.學弟妹保險
	7.訪視							
	7-1印刷	張	1	590	590			1.DM印刷、酷卡印刷
	8.支援	式	2	1000	2000			1.學弟妹支援半天
			1	1500	1500			1.學妹支援整天
2023/8/13(人數6人)憲文/俊明/顯奕/一滴/柏宣/以芯								
	1.餐費	餐	1	1690	1690	2280		1.評審、施工人員、理事長、老師餐費
	2.訪視	式	1	590	590			1.DM印刷、酷卡印刷
2023/8/15(人數6人)憲文/俊明/顯奕/一滴/柏宣/以芯								
	1.外接硬碟		1	1529	1529	1545		
	2.GOOGLE容量		1	16	16			17185(施工剩餘)
9月開銷(成果展)								
13044	1.材料費					77185		
	1-1.高密度珍珠板(60*90*2CM)	片	2	200	400			
	1-2.黑風扣板(81*50*0.1CM)	片	1	90	90			
	1-3.保麗龍-正立方體(5*5*5CM)	塊	60	6	360			
	1-4.2K牛皮紙板(厚1MM)	張	2	50	100			
	1-5.壓克力板(30*30*0.2CM)	片	2	80	160			
	1-6.壓克力圓棒(長100CM、口徑5MM)	條	2	32	64			
	1-7.各式紙材	張	-	-	200			
	1-8.保麗龍膠	罐	5	50	250			
	1-9.補土	罐	3	140	420			
	1-10.其他	-	-	-	1000			牙籤、海綿、顏料(紅、黃、藍、黑、白)、水彩筆、棉線等
	1-11.預留	式	1	10000	10000			
25135	2.印刷費							
	2-1.酷卡(A3單面)	張	6	25	150			雪銀紙版數250(小卡尺寸8*10CM，共有72張)
	2-2.DM(A3雙面)	張	50	45	2250			雪銀紙版數250
	2-3.地圖(A4雙面)	張	50	23	1150			雪銀紙版數250
	2-4.名片(A3雙面)	張	3	45	135			雪銀紙版數250(小卡尺寸6*4CM，共有108張)
	2-5.貼紙(27*37)	張	50	20	1000			如雷切類好雷加200元
	2-6.主視覺	面	1	6000	6000			(含圖板)
	2-7.照片集(A5雙面)	本	10	350	3500			
	2-8.報告書	本	1	800	800			
	2-9.簡報	本	1	150	150			
	2-10.預留	式	1	10000	10000			
4456	3.交通費							7人交通費
	3-1.自強	票	7	188	1316			
	3-2.捷運	票	7	20	140			
	3-3.預留	式	1	3000	3000			
9450	4.餐費(7人)							
	4-1早中晚(3餐)	餐	63	150	9450			7人三天餐費，早中晚
2070	5.貨運Lalamove	趟	2	2070	4140			模型運送
23030	6.雜支	式	1	23030	23030			
							0(成果展剩餘)	

圖 17 經費使用紀錄與規劃

陸、 駐村實踐

第一節、孩沙里社區與校園合作活動:你知不知稻

舉辦時間 7/21（五）早上八點至十一點半，荊桐鄉僑和國小（在興桐村）集合，時程預計兩個小時。

表 7 你知不知稻活動時程

時程規劃	課程名稱	課程內容
09：30~09：50 (20min)	什麼時候稻	認識 24 節氣，瞭解稻米的生長期。
09：50~10：00 (10min)	你知不知稻	講解插秧注意事項&著裝防曬
10：00~10：20 (20min)	好玩稻	利用大地遊戲：跳跳 tempo 結合農耕知識讓孩子們記憶深刻。
10：20~10：50 (30min)	怎麼稻	插秧體驗，請社區長者帶著孩子們體驗種稻，實現技藝傳承。
10：50~11：00 (10min)	沖洗整裝	
11：00~11：30 (30min)	好吃稻	享用當地農產佳餚。



圖 18 你知不知稻開場介紹

表 8 你知不知稻活動紀錄

你知不知稻活動紀錄(2023/7/21-星期五)



趁著孩子們的返校日安排了這場活動，頂著炎熱的天氣在太陽下體驗插秧，才知道什麼是粒粒皆辛苦。前面聽著社區農夫的教導，看著難以步行的泥濘田地，一開始還在猶豫到底要不要下去稻田裡插秧，但是看到那些國小的小朋友都那麼踴躍的下去插秧，且每個小朋友都非常勇敢玩的很開心，於是我們便鼓起勇氣，脫下鞋子，捲起酷卷，也跟小朋友一起去體驗插秧，下去的第一感覺真的是黏糊糊的泥土觸感，但適應了一段時間，便開始樂在其中，上來之後雖然清洗那些泥土花了些許時間，但還是很好玩，經過這次知不知稻-食農教育的活動，讓當地孩童認識到原來自己平常經過的鄉野田間，種的是如此厲害的神饌米，增加了孩子們對家鄉的認同感；也藉由邀請社區農夫、周邊社區與團隊同仁一起同樂，實現了三代同堂！意義非凡的時光。

第二節、孩沙里故事書架構

一、實境遊戲-故事背景架構

石先生x花小姐在孩沙里相知・相識・相惜的 60 年代純樸農村故事。本團隊將〔當地生計-神饌米〕(石先生) 與〔觀光亮點-音樂花海節〕(花小姐) 擬人化，也同時把當地老人年輕化，用故事譜出他們的音樂青春，用實境遊戲帶大眾走入時光隧道，體驗孩沙里社區的純樸風情。音樂花海節盛大舉行，這是一場石先生與花小姐浪漫故事.....



圖 19 孩沙里故事書人物(劇情與人物稍微做改變)

表 9 孩沙里大富翁實境遊程故事設計

地點	故事情節	任務觸發
福天宮	〔媽祖扮紅娘〕(相遇) 一年一度的福天宮媽祖進香活動，這是石先生來到村里討生計後參加的第一個大型活動。眾人在廟前同樂慶祝，氣氛越來越高漲，在一聲鞭炮聲響起，眾人鼓舞，一不小心花小姐腳步不穩，跌進了石先生的懷抱，就這樣一場浪漫邂逅就此展開……	遊程起點。入廟參拜媽祖，祈福平安，並在廟方服務台領取遊程地圖
石頭米	〔舞動青春〕(相知) 在一個陽光明媚的午後，多位年輕人聚在一起跳舞娛樂，花小姐與石先生再一次相遇，這次他們共舞了整個下午，一步一步的墜入愛河……	帶著石頭去旅行。 打卡分享獲得石頭彩繪體驗卡，完成後可將石頭作品帶走。 隨機命運觸發： 遇當地居民跳舞，請共舞一曲！
柑仔店	〔幸福候車站〕(戀愛的等待) 在炎炎夏日的熱戀期，花小姐常常會在柑仔店買冰可樂，坐在幸福候車亭等石先生回家……	機會觸發： 在柑仔店說出密語：「我要開起一場世紀之旅」即可獲得童玩遊戲券乙張 童玩趣味，新舊遊戲交流。 提供陀螺、竹蜻蜓、毽子、木蹺等傳統玩具，給遊客遊戲交流。

表 9 孩沙里大富翁實境遊程故事設計(續)

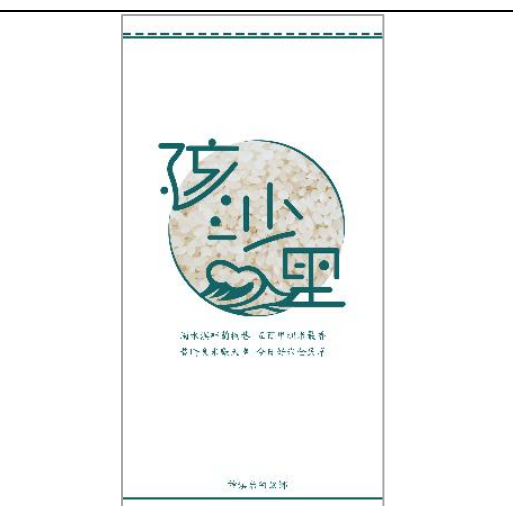
五百甲圳	〔勾心鬥船〕(情敵的心機) 石先生才貌雙全，在村裡小有名氣，自然的花小姐也有許多情敵。在一次陰雨綿綿，花小姐在雨中漫步，不料卻遇上配角 A 女跟不重要 B 女看花小姐與石先生舉止親密，忌妒心大發，於是上前跟花小姐發起一場以石先生為賭注的紙船競賽.....	濁水溪的傳說，摺紙浮船。 發起紙船競賽，共同遊戲追逐、漫步稻香。
故事牆	〔立業成家〕(門當戶對) 石先生白手起家，用濁水溪帶來的肥沃土壤孕育出神饌米，一步步將孩沙里的稻米發揚光大，事業有了一翻成就後，心裡想著：是時候與花小姐共同創建家庭，給花小姐幸福的生活，於是……	將軍講古。聆聽理事長娓娓道來孩沙里社區的歷史故事。並分別與石先生的稻米故事牆，與花小姐的音樂歷史牆打卡合照。
百年老宅	〔音緣難尋〕(提親失敗) 石先生鼓起勇氣上門提親，但花小姐出生當地名門，花小姐的父母依舊看不起石先生的家庭，希望花小姐能嫁給門當戶對的蘭世家族-蘭先生(興桐村-忠雲宮[鄰村特色景點-石斛蘭花瀑])，即使石先生已經事業有成，仍然因家世背景被花家拒絕……	命運觸發： 被動人的音樂迷惑，小憩一局。參觀完音樂老宅，與[福者來和]的匾額合照後方能離開。
觀景平台	〔花語芬芳〕(私定終生) 花小姐對著石先生深情的說：這世間給你我設置了太多阻礙，但我非你不嫁，以前你用青春追隨我，今後我願用餘生追隨你...終生誓言定格於百花齊放.....	遊程終點站。農耕教育，稻米的一生。 上景觀平台欣賞景色，並通過農耕教育板結合實時景觀瞭解稻米耕作。
音樂廣場	〔花朵綻放〕(幸福角隅) 石先生與花小姐從此幸福生活，並在社區角隅畫上一幅幅美麗的圖畫，為社區塗上幸福的色彩，讓孩沙里成為幸福社區。	支線任務： 尋找彩繪牆，實境拼圖。於音樂廣場領取實境拼圖，在進行主線任務同時尋找，並進行拍照，完成後即可獲得精美小禮品乙份。

這個故事的活動行為就是現在社區居民的日常縮影，每個孩沙里的居民都是故事裡的主角，是他們用一生孕育了這片土地，孩沙里是他們的孩子，現在！我們將用這個故事讓大眾認識、讓孩沙里出人頭第，想知道這個地區的愛恨情仇嗎？那就歡迎來孩沙里探索吧！

表 10 孩沙里大富翁實境遊程規劃

孩沙里實境遊戲設計(孩沙里大富翁)			
時程 規劃	選址 地點	概念	操作照片
13:30 ~ 13:40 (10min)	福天宮	[信仰中心] 人文發散點 遊戲起點 福天宮作為孩沙里之信仰中心，藉此作為本次實境遊戲起點，使參與民眾從宗教開始認識孩沙里。	
13:40 ~ 14:10 (30min)	石頭米	[文藝基地] 彩繪石頭帶著石頭去旅行 帶著石頭去旅行，透過孩童想像力彩繪石頭，塑造一顆顆別具意義的石頭，並帶著它們離開到下個地點，打卡(IG)相互分享旅遊的地點，間接宣傳孩沙里實境遊戲活動。	
14:10 ~ 14:30 (20min)	古早味商店	[世代交流場域] 童玩趣味 新舊遊戲交流。 現在都市孩童鮮少接觸，陀螺、竹蜻蜓、毽子、木蹺等傳統玩具，藉此孩童或遊客可帶他平常玩具與傳統玩具，透過本次遊程使新舊遊戲交流，互相理解其中樂趣及魅力。	
14:30 ~ 14:45 (15min)	五百甲圳	[孩沙里命脈] 濁水溪的傳說 摺紙浮船。 濁水溪乃是孕育孩沙里稻田之命脈，藉此將稻田旁一條溪流作為遊戲場域，將紙船漂浮於其中。	
14:45 ~ 15:00 (10min)	故事牆	[米教室][音樂史] 牆面濃縮了孩沙里的歷史，藉由理事長講述來帶領參加的民眾，一起進入到孩沙里。	

表 10 孩沙里大富翁實境遊程規劃(續)

15:00 ~ 15:15 (15min)	音樂老宅	[老宅探探] 藉由老宅的整理，帶領參與的民眾一同吹奏和聆聽孩沙里音樂的美妙。	
15:15 ~ 15:50 (35min)	音樂廣場	[社區趣味角隅] (大富翁支線任務) 尋找彩繪牆，實境拼圖。透過當地多樣的故事牆，將其作為酷卡，把主要特徵挖除，作為尋寶拼圖的概念融入實境遊戲。	
15:50 ~ 16:20 (30min)	觀景平臺	[食農教育] 農耕教育，稻米的一生。此處作為最後一站期許參加的民眾可以藉由本次活動，能夠了解孩沙里的農作節氣，進而知曉花海的由來，以及除了花海本地還有許多趣味且富有教育體驗的實境遊戲場域。	
16:20 ~ 16:30 (10min)	福天宮	返回福天宮驗證領取小禮物-孩沙里平安米	

通過孩沙里大富翁—實境遊戲的形式串連社區各個景點，從社區角隅的整理、創造，到景點活動的設計，到帶動社區串連，利用遊客進入社區的活動的形式，去帶動老化社區的活動，讓社區老人帶著遊客、孩童，看歷史、聽音樂、聞稻香、憶童年。

表 11 孩沙里大富翁故事、地圖設計

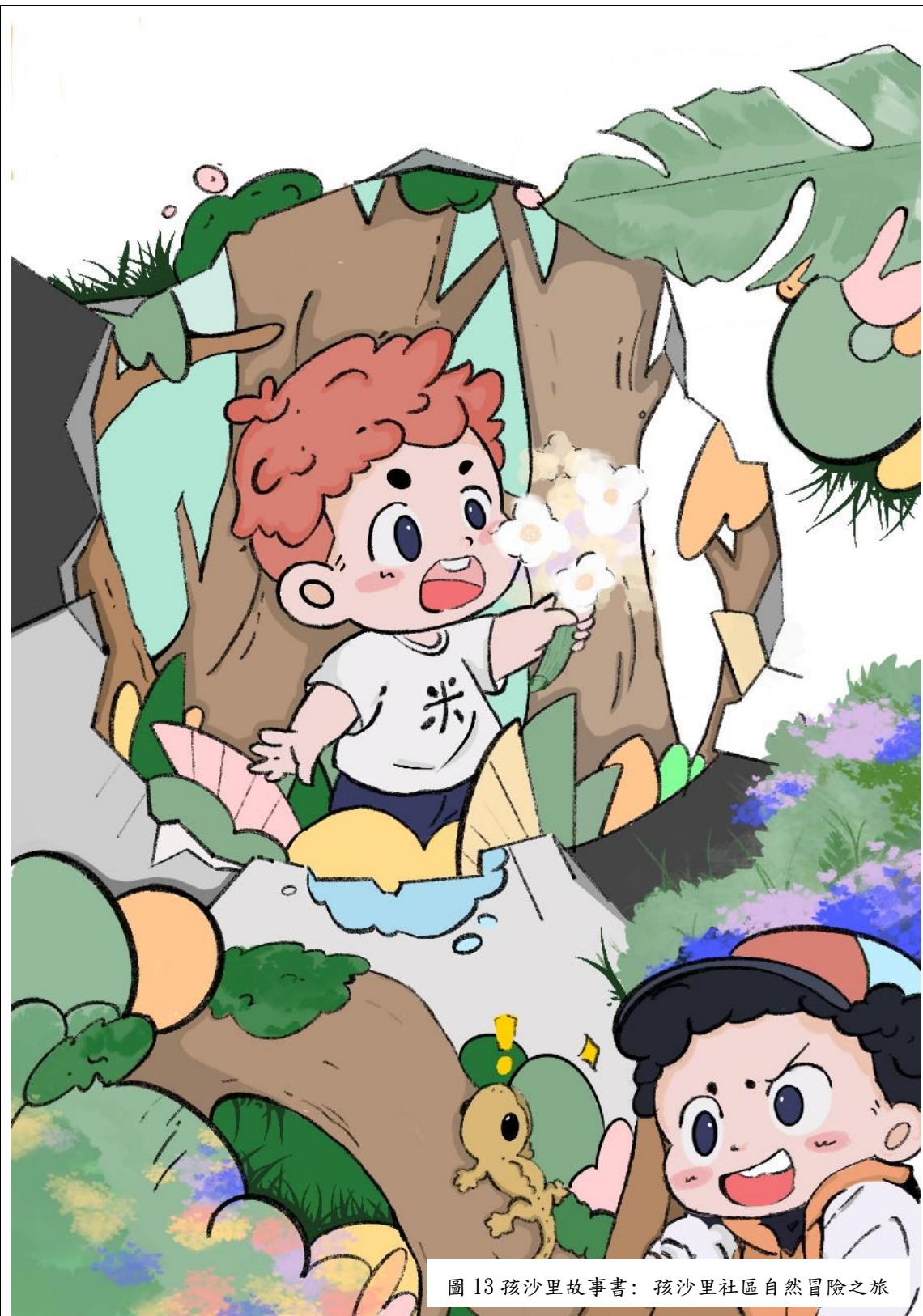


圖 13 孩沙里故事書：孩沙里社區自然冒險之旅



圖 11 大富翁地圖三摺頁



圖 12 大富翁地圖三摺頁(正反面)

大富翁地圖設計上以大地色作為主色調，並且將大富翁的理念融合入地圖當中，去豐富地圖的整體性，藉由導覽地圖去帶出我們提共的理念，以遊玩的理念去串出社區的每一個角落，並且由此圖做為整個遊戲的開頭，去讓第一次接觸的人們更加了解次社區。設計構想：孩沙里社區自然冒險之旅，整張圖畫以雲林自然的視角呈現，強調了孩沙里社區的自然之美和文化特色。這個設計構想不僅是一張藝術作品，更是一個概念，將遊客引向一場難以忘懷的自然冒險之旅。在這個旅程中，他們將有機會深入了解孩沙里社區的文化、歷史和自然景觀，同時體驗到冒險和探索的樂趣。

第三節、孩沙里故事場域營造過程

一、 前期籌備作業(線上討論)

假期回游夥伴們都有打工，每一位都帶著為鄉村回游計畫努力的決心。線上討論成為我們合作的主要工具，團隊也經常在網絡上交流意見和進展，平日施工的過程充滿挑戰，需要解決各種技術性和規劃性的問題，確保計劃能夠順利實施，儘管每個人都有自己的工作，但我們努力將鄉村回游計畫變成現實。

然而，假期到來時，也是我們真正能夠全力以赴的時間，趕回孩沙里進行實地工程，假日施工的日子，齊心協力，將計畫中的想法付諸實踐，期望為社區帶來新的機會和活力，同時促進可持續發展的目標。

2023 8月						
星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六	星期日
31	01	02	03	04	05	06
	植栽選種配置(吳柏萱、王柏翔、賴以芯) 採購部分待討論，如有需要去田尾買可相車				植栽採購 石頭米苗圃整地翻土(林德函、邱顯奕、王俊明) 預計石頭米苗圃種植完成	石頭米苗圃種植(林德函、邱顯奕、王俊明、郭憲文、吳柏萱) 預計石頭米苗圃種植完成
07	08	09	10	11	12	13
景觀平台一樓休憩空間規劃(郭憲文、王俊明、邱顯奕、王柏翔) 彩繪牆設計(賴以芯、吳柏萱、林德函)			確認圖檔 擬定材料清單(郭憲文)		景觀平台區域實作(郭憲文、王俊明、邱顯奕) 反家景彩繪牆(賴以芯、吳柏萱、林德函)	訪視日(早上10:00) (邱顯奕、林德函、郭憲文、賴以芯、王俊明、吳柏萱)吳柏萱帶衛 回台中趕1700上班
14	15	16	17	18	19	20
成果報告書(郭憲文、王俊明、賴以芯) 駐村影片(林德函、吳柏萱、邱顯奕、王柏翔)						12:00前上傳做確認修改
21	22	23	24	25	26	27
二修竣工 準備展場布置電子檔 模型(全社區南北650東西500公尺[1/1000]、示範點：石頭米、觀景平台[1/7])(材料、CAD：賴賴、柏萱) 主視覺(OM、名片、貼卡、貼紙、側邊六張展版說明(自編故事情節8人物對話版)、中間主視覺展版(柏翔、俊明) 簡報(遊程、孩沙里故事連結、產業包裝)(林德函) 回游照片集(日常/施工/成果展前置作業)(邱顯奕) 成果展清單確認(郭憲文)					模型實作(8:00~22:00) *8/23(三)12:00前確認到人員 8/26~9/2全區模 9/3~9/10示範點	
28	29	30	31	01	02	03
成果提交截止						

圖 20 線上時程安排

表 12 孩沙里施工與活動籌備過程



首先，團隊致力於建設石頭米活動廣場，因此場域同時也是居民常活動之鬧區，當地特有的石頭米作為主要特色，施工的期間也吸引了許多居民給予我們許多支持鼓勵之外也提供我們水、飲料等物品上的支援，也很好奇的觀賞著，看我們在做些什麼，接下來，著手打造景觀平台休憩空間，重新整理這裡的樣貌，並打造新一處網美牆，期許這個平台能拍攝照片和欣賞夕陽的理想場所。最後，注入了創意，彩繪了社區的牆壁，每一幅彩繪都蘊含著對社區歷史和活動的軌跡，兩週的時間內，完成了這些工程，不僅實現了團隊的計畫，也為孩沙里社區帶來了新的活力和吸引力。

第四節、孩沙里故事場域營造成果

一、石頭米活動廣場空間

在前期與駐村期間，團隊都有意識到下午時段此處的蚊蟲特別多，且到處都散發出果實腐爛的味道，這些觀察成為我們設計過程中的重要參考因素，促使我們綜合考慮了社區的生態環境。

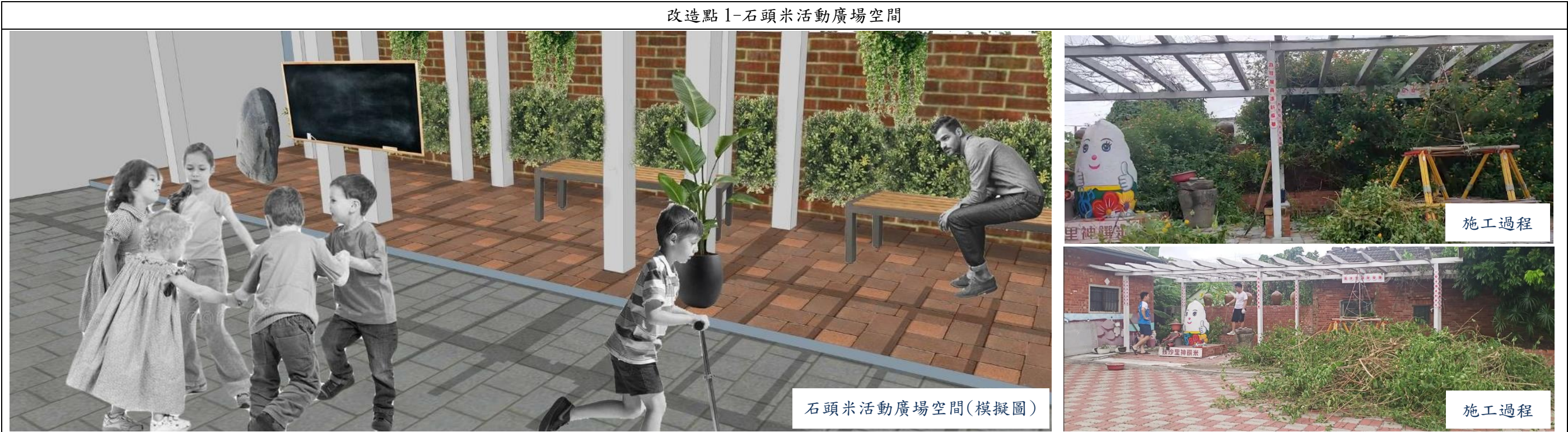
針對蚊蟲問題，團隊去除了原本密密麻麻的馬櫻丹灌木，選用輕便好種植的植栽為主要設計我們也鼓勵社區居民參與生態環境改善，例如種植具有驅蚊功效的植物，以減少蚊蟲的出沒，這些設計上的考慮反映了對社區環境的尊重和關懷，並確保社區活動遊程不僅具有吸引力，還能夠在面對環境挑戰時保持舒適和可持續性，也體現對於 SDGs 可持續發展，關注永續城鄉的目標。

那此區域的活動我們是串連石頭米這個固定的記憶也是社區的主要特色之一，加入石頭彩繪的活動，以帶著石頭去旅行這個標籤來作為玩沙入因仔的宣傳，不論到台灣的哪邊都可以標註這個標籤，讓孩沙里這個美好的地方更多人知道。

二、觀景平台休憩區

此平台位於孩沙里花海的正中央，土地所有權為當地理事長，而理事長捐將此地由政府規劃，而由此現狀，在花海盛行時此地將變成賞花的平台，供給遊客賞花拍照，平日時會有當地種田的民眾在此地休憩，第一次到此地時發現該用地管理甚少，多處植栽亂長，及空間呆版，讓人難以長時間停留，我們將此地簡單的打掃後，並將綠植帶入此空間內，並且用將單的原材料，構建出簡易的休憩空間，豐富整個下層區的空間，並以此為發想，打造一個打卡景點，將人流源源不斷的帶入社區內。

表 13 孩沙里故事場域營造成果



社區的一個石頭米廣場空間，居民會在此跳廣場舞活絡筋骨，但旁邊花園雜草叢生，沒有可以休息的設施能讓他們停留在此閒話家常，加上我們也在此設計了遊程的石頭彩繪活動，需要有施作空間，因此我們結合居民原本的訴求與遊程所需的空間要求，將廣場一側原本廢棄的花園花架重新整理，增加公共設施，將其規劃成戶外多功能教室。



石頭米廣場空間與理事長討論過後先清除大量的馬櫻丹，改採用容易存活的綠植，平緩蚊蟲滋生問題，再利用之前社區活動時剩餘材料雞雕塑、鳥、斷掉的木椅等材料來重新展現場域活力與氛圍。

表 14 孩沙里故事場域營造成果



觀景平台是位於廣闊稻田中的一個休憩空間，原本是用於花海節等大型活動的主要舞台，平時居民並沒有太多的使用機會，我們團隊希望通過空間改造，增加公共設施，去活化平台空間的使用，讓農民能在此小憩，讓遊客能了解並享受這稻香世界。



觀景平台與理事長溝通後，因農耕教育的土地還在開發中，時常有貨車輾壓地面，後期如有人流有慢慢回流，將來在完成農耕教育的場域，給予孩童與家長一個親子空間，然而因觀景平台時常辦理旅遊團晚餐時的餐會活動、花海節等大型活動的主要舞台，人流機會多聚集與此，藉此與社區與理事長的溝通之下，我們除了基本的環境清理之外，也打造一處類似網美牆的由空心磚、小碎石、棧板、植栽構成，部分材料也是來至於社區不要的或是活動留下的材料，經由團隊創意的發想之下，最終呈現成果如圖。

第五節、孩沙里駐村訪視日

孩沙里駐村訪視日是一個重要的活動，旨在讓社區成員和委員、委員深入了解我們的計劃。

一、籌備過程：

1-1 活動策劃：籌備過程始於活動策劃。團隊首先討論和確定訪視日的日期、時間和地點。

1-2 籌備展示物品：確保展示物品、資料和互動工具都已妥善準備。這包括印刷好的材料、模型、教育教材等，以清晰地傳達我們的設計理念和成果。

1-3 準備接待設施：確保訪視日當天的接待設施完備，包括訪客登記處、休息區、飲食服務等，確保參與者的舒適和便利。

二、 流程跑點：

1-1 流程順過：團隊提早一個小時籌備跑點，期許訪視時助於營造輕鬆和愉快的參觀體驗，讓參觀者委員、評審更好地享受訪視日的活動。

1-2 互動體驗：提供互動體驗，例如手作工藝示範、文化或教育活動，這些體驗有助於參觀者更深入地了解我們的計劃和社區的特色。

1-3 反饋和總結：在訪視日結束後，我們收集參觀者的反饋和意見，以便後續改進。同時，我們也對活動進行總結，評估其成功和不足之處。

孩沙里駐村訪視日是一個促進互動和了解的重要機會，確保它順利進行，讓參觀者能夠深入體驗我們的設計和社區的魅力。

表 15 訪視日成果



夥伴們在評審即將抵達之前，仍然緊張地準備場域空間，以確保一切妥善安排，場域擺設，展示材料和互動工具，以呈現我們的設計理念，然而，緊張不僅來自於評審的壓力，也來自社區的反應，他們是我們最重要的利益相關者，希望對成果感到滿意，評審抵達，我們向他們介紹社區參與過程以及最終成果，堅信這個計畫將為孩沙里社區帶來積極的改變，使社區變得更加美好和活力四溢。

第六節、社區承接項目

社區承接項目的交接是一個至關重要的過程，確保社區能夠繼續有效地運行和發展。以下是針對每個項目的交接方式以及與社區的後續合作計劃：

一、孩沙里大富翁地圖、大富翁遊程規劃

交接方式：將提供完整的地圖和遊程規劃文件，包括所有相關資料和設計檔案。同時，會舉辦數次培訓會議，向社區成員介紹地圖的使用方法和遊程規劃的背後理念。

後續配合：提供遠程支援，回答社區成員的問題並協助解決任何遇到的困難。我們期望與社區保持緊密聯繫，定期收集反饋意見，以確保項目的持續改進和更新。

二、孩沙里大富翁手持地圖、社區 DM、酷卡

交接方式：將提供所有相關的設計文件和數據，以便社區可以輕鬆地繼續製作手持地圖、DM 和酷卡，也會分享印刷和發布的供應商資訊。

後續配合：我們願意協助社區與供應商溝通，確保產品的質量和時程。此外，我們將提供設計建議，以確保新的材料和內容仍然與整體品牌一致。

三、孩沙里故事書

交接方式：將提供完整的故事書內容和相關的圖片檔案。同時，安排一次故事書的出版培訓，以幫助社區了解出版流程和選擇出版商。

後續配合：我們將繼續提供支援，協助社區處理故事書的出版和發布，也鼓勵社區在需要時尋求我們的建議，以確保故事書的成功。

四、電繪農耕教育版

交接方式：將提供電繪農耕教育版的所有教材、課程計劃和相關數據。同時，安排一次培訓，向社區教育者介紹如何使用這些資源。

後續配合：在需要時提供教育支援，回答問題並提供教學建議，期望與社區建立長期的教育合作，以促進農耕教育的可持續發展。

五、孩沙里社區模型

交接方式：將提供完整的社區模型，包括所有建材和建造細節，還會提供模型的照片和建造過程的記錄。

後續配合：在需要時提供建造指導，以確保模型能夠被維護和保護，期望社區能夠將這個模型視為一個持續展示和教育工具，並將其納入社區的日常運作中。

本團隊致力於確保社區能夠順利承接這些項目，同時提供後續支援以確保項目的成功和可持續發展，期待著緊密合作，以實現共同的目標。

柒、 洄游心得感想與孩沙里社區發展建議

第一節、洄游開始至活動結束

這次洄游也是我至今參加過最漫長的一次比賽，同時也是我第一次跟學弟妹一起參與，雖然不是我主導，但在過程中歐爾發現一些討論中的盲點，沒注意到的事情，就會從旁提出引導他們，期待他們每件事情思考周全一點，他們也很給力，也常常超出我的意外，前期討論基本上都沒出什麼意外，但在中期施工籌備的時候其實出了很多問題，材料、人員等等，雖然過程曲折，但都算是有順利解決，在訪視的時候也出了一些小驚喜，但在老師的幫助下也讓我們這次訪視順利地結束了。也剩下最後一個階段成果展，至目前還沒出什麼大挫折，也希望不要有，讓最後我們團隊是可以笑著回憶這段有趣的往事，也期待下一屆能夠接續孩沙里，讓這個地區越來越迷人。

企劃-郭憲文

這次參加的比賽可謂是我參與過最漫長、也最具意義的一次。一開始，我對這場比賽的內容並不太了解，不知道我們究竟要比什麼。經過多次的討論後，我漸漸明白了我們的使命。隨著教授的引領，我們首次踏足了需要改造的社區——雲林孩沙里社區。那兒充滿了色彩繽紛的牆畫，還有一位充滿熱情和趣味的理事長。接下來的施工對我而言是一次全新的體驗。以往，學校中的繪圖和設計只是紙上談兵，完全沒有接觸到實際的建設工作。通過這次的實際施工，我才體會到設計和實際操作之間存在著諸多差異和挑戰。不僅如此，我們的團隊也逐漸建立了更深的合作和默契，一同克服各種困難，使這次活動更加有趣和有意義。總之，這場比賽讓我獲益良多，不僅增長了對社區改造的理解，還讓我體驗了真實的施工工作。這次的經歷將成為我生命中難忘的一部分，也激勵我更積極參與社會服務和志願工作，繼續為社區和社會做出貢獻。

攝影-邱顯亦

在這次參與農村回游的過程中，學到了如何與居民溝通，也更加明白怎麼樣漸漸的融入並參與一個小區的活動進而瞭解缺點從而改善，在探討社區的過程中也逐漸增加自己的觀察力，明白社區中有哪些地方需加強，更應該如何改善，集體思考進而找到適合的解決方式，甚至是如何推廣、行銷一個社區，使社區經濟能日漸發展；在整個過程中與團隊夥伴們總有數不清的會議，每次的會議都代表著我們成長的過程，思考逐漸全面化，建議與想法也逐漸增加，開始產生分歧到相互磨合，再加上成員們每個人可配合的時間都不相同，所以在駐村方面變得更加難以執行，工作分配也因每個人所在縣市不同、不能見面、難以實體溝通等，造成進度有時會有延誤、想法有時難以表達清楚造成彼此誤解、施作方面更是難以統合，整個施作過程發生了大大小小的事，有對彼此的誤解、溝通與想法的衝突，但也因此學到了應對進退、如何解決問題與溝通技巧；在這整個駐村過程當中學到了很多，也是和其他競賽相較而言非常不同的體驗，近親了人群，看到了更多不同視角、不同面向的社區與居民，學到了很多，也體會了很多。

剪輯-吳柏萱

這次參與農村會有比賽，得到的收穫滿多的，以活化農村、教育以及傳承作為出發點，而利用環境改善，提升空間品質利用休閒導向的觀點，是在前期發展中利用我們系所的常處改善我們所駐村的地點。在初期討論的過程中會發覺社區需要改善的目標，我們需要如何的行銷社區以及推廣社區，使社區更有不同的發展空間；在這次的比賽中我們有好多的討論也有好多的碰撞與無奈，因每個同學都在不同的縣市，所有空閒的時間也不同，就造成了人手不足的一些問題，在施工過程中也發生了很多的衝突意外，造成了進度上非常之大的落後，但也因此學到了應對及進退，在這次的農村體驗當中學雖然我有很長的時間沒有與組員們駐村，但在整個過程當中我學到了很多。

美宣-王柏翔

透過洄游農村計畫我從中學習到了很多，尤其是「溝通」這方面，不論是與社區居民的交談，抑或是與夥伴之間的討論，都讓我深刻了解到溝通的重要性。

與社區居民的彼此對話間，了解當地社區目前的發展現況，進而理解到社區真正所需的資源。像是孩沙里社區目前面臨的少子化、老年化的問題，那該怎麼解決問題也需要與居民、團段夥伴等多方合作一起探討解決方式。與夥伴的每一次開會溝通討論，免不了有些想法上的分歧甚至爭執，但是也藉此增加了相互磨合、瞭解彼此的機會。

透過駐村也使我體會到居民的熱情，每一次的關心問候與鼓勵對我們來說都是極大的幫助。雖然只有幾天的駐村，但對於都在不同縣市的夥伴們加上天氣的外在因素在實作上對我們來說其實是略有困難的，導致實作方面有些許的延誤。

從籌備、企劃到實作花了超過半年的時間，雖然辛苦但也值得，學習到很多課題與團隊合作的重要性。每個人在團隊裡扮演著各自的角色，若沒有透過溝通討論與相互磨合，就只是一盤散沙。而我們應該要將散沙凝聚在一起，發揮各自的專長及相互幫助，讓團隊變得更好！

攝影-賴以芯

規劃到至今已有半個年頭，從一開始接觸到這個陌生的社區，到改造經歷了許許多多，也學習到了許多曾經未曾經歷過的，對於未來成為了一個成長的養分，走入社區內，也讓我們更充分的了解到了社會的每一個角落及在地的文化特色，在執行及規劃的過程中，也發生了許許多多的小插曲，這都是未曾進來前所經歷不到的，我們從討論，到磨合，到後續的修改，從個人到團隊，一切經驗都將未來進入產業內成為一個極大的助力。

美宣-王俊明

這次的競賽讓我獲益良多，從一開始的選點跟社區調查，社區理事長對社區的熱情感動了我，再到後面開始實施計畫，遇到很多問題也都一一解決，學到了不少對於社區改造的相關事項。這趟旅程收穫良多，將我們的專業帶進社區美化，社區也回饋給我們資源與知識，與社區的連結將更加深刻。

總召-林憶函



邱顯奕



王俊明



郭憲文



王柏翔



賴以芯



林憶函



吳柏萱



圖 21 玩沙ㄟ囡仔-團隊成員

第二節、孩沙里社區發展建議

1-1 深化互動體驗：特別是手作工藝示範和文化表演。建議社區繼續拓展這方面的活動，提供更多機會參與，以讓參加者更深入地體驗當地文化和傳統技藝。

1-2 加強教育元素：對電繪農耕教育版會讓遊客印象深刻，這是一個有趣且具教育價值的項目。建議社區將這種教育元素納入更多活動中，吸引學生和家庭參加，促進農村教育的發展。

1-3 社區模型持續展示：社區模型是一個引人注目的展示物，我們建議社區繼續保持它的展示，並定期更新以反映社區的發展。這可以成為一個吸引遊客和參觀者的亮點。

1-4 導覽和解說服務：在導覽和解說方面，社區已經做得很好，但我們建議增加更多語言導覽的選擇，以吸引更多國際遊客參觀。

1-5 持續聆聽意見：鼓勵孩沙里社區持續聆聽參加者的意見和建議。這樣可以確保社區的發展與參加者的期望和需求保持一致。

孩沙里社區已經有了些許的進展，我們期待著看到這個社區在未來繼續茁壯發展，成為一個更加吸引人的鄉村回游目的地。

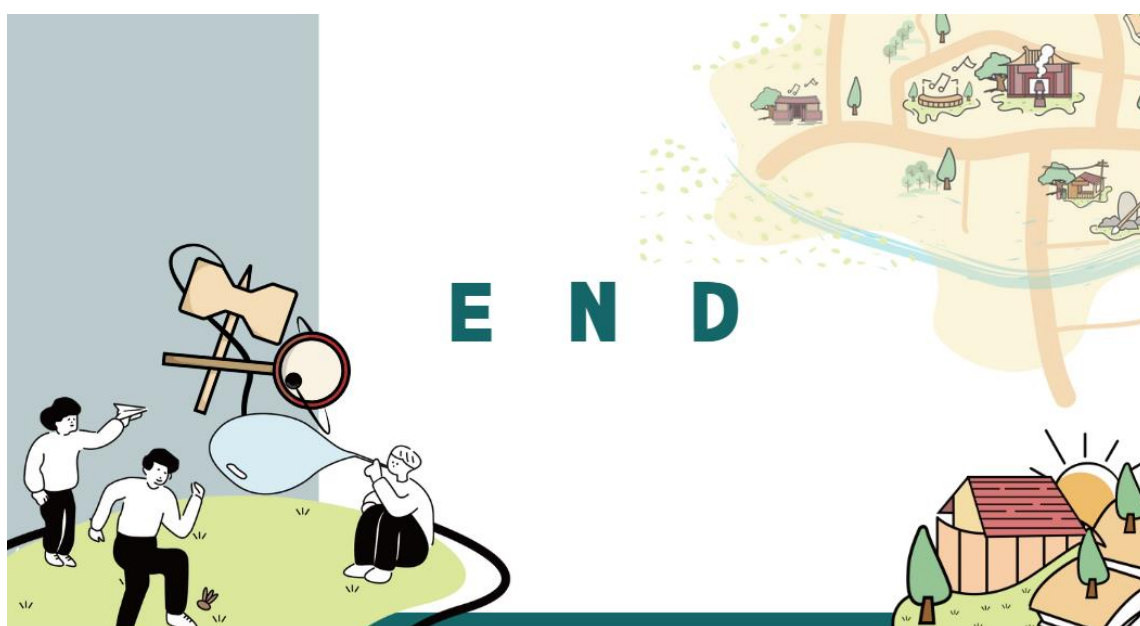


圖 22 使孩沙里成為大人小孩都愛的社區



朝陽科技大學景觀及都市設計系
第十三屆大專生農村洄游競賽-玩沙ㄟ囡仔團隊製作

