

展示架構	解說內容			
	展示手法	A. 國小以下學生	B. 國中生	C. 高中生以上
(五)歷史方塊		這項玩具採由6種不同造型的積木所組成，完成後將可組成四方形（90立方公分）的泡棉積木，這項玩具之所以要採用泡棉並加大尺寸，即是希望此玩具可以讓不同年齡層的學生，甚至是家長可以在這個開放柔和的場域內，參與組合積木的活動。大尺寸的目的，主要希望有別於一般市售的積木玩具，同時配上番社采風圖，可使學生在組合的過程中，仔細觀察平埔族人的生活，拉進我們與過去人類生活的距離。		
(六)宜蘭桌與拓印		在此空間中間為一張五合一的宜蘭縣造形桌，桌上並鑲有兩套凸雕銅板，其內容是以傳統的「史」字、縣史館的識別標誌以及兩份古文書，讓學生能拓印留作記念。		
七、宜蘭歷史大事紀				
		在展示迴廊的女兒牆上，共設有42面銅板，目前只用了35片，預留7片作為未來歷史發展的紀錄。在入選的35片中，擺脫過去認為歷史就是政治史的想法，而是以自古至今攸關大部份宜蘭縣民之事，方能入選。而這些精美的銅板也能讓參觀者拓印留作紀念。		
八、多媒體教室				
(一)前進噶瑪蘭		這項遊戲是以吳沙帶領漢人進入宜蘭開墾的時代為背景，將蘭陽平原切割成12個方塊，遊戲者在螢幕上每次僅能看到其中一個畫面。在各方塊拓墾時，遊戲者將遇到各種挫折與障礙，不過有時也會有一些好運，其最後以完成家廟作為成功的象徵。這項遊戲目標是讓學生體會拓墾時的歷史情境。		
(二)搶救唐三藏		這項遊戲是以與宜蘭有關的各種文獻器物，包含古地圖、新舊照片、考古遺物、蘭陽八景詩與木刻圖、古文書等題材，讓遊戲者扮演孫悟空搶救唐三藏，藉以訓練分析史料時常用的觀察、比對、分析、歸納等質性研究方法。		
(三)發現宜蘭		遊戲者為一個年輕歷史學家，在坐火車時睡著了，於是開始了夢遊宜蘭的旅程。遊戲者必需經歷太平山的開發、頭城搶孤以及礁溪二龍村競渡等三種歷史、民俗活動，方能回到真實的世界。這項遊戲著重於事件分析法中6W的辨別，並讓學生對於宜蘭的歷史風土有更深刻的認識。		

四、解說內容之分析

上述筆者將參觀者區分為國小以下、國中生、高中生以上（即包含高中生、大學生及一般社會人士）等三種，之所以會有如此的觀眾分類，最主要的原因是因為「快樂」展的主題一史學方法具有高度的認識論的性格使然，要將抽象的思維想像轉換成具體的展示，並且要能讓國小、國中學生理解，實為不容易之事。因此，筆者並不認為一個小學六年級或國中的

學生，參觀一次之後便能完全了解展示的內容。

因此筆者也認為，對於不同的參觀民眾，應設定不同的展示效益取向，依展示題材內容採取「由外而內」，「由具象而抽象」的多層次解說導覽策略。筆者就解說對象、解說深度、解說方式及預期效益四項依存關係，以下圖及下表呈現：