本文摘自David “Jack” Norton的〈[Making Time: Workflow and Learning Outcomes in DH Assignments](https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled-f2acf72c-a469-49d8-be35-67f9ac1e3a60/section/f1b1d9a6-974b-46c4-afde-7606bf238fc3#ch25)〉，由余佳穎統整後撰文。

數位人文學的教學著重在讓學生的每份作業都能利用科技進行輔助，同時，作業成果也以數位檔案的方式來呈現。諾頓指出，數位人文教學的工作流程與學習成果一樣重要，他將工作流程定義為一種「結構嚴謹且有效率的工作過程」(諾頓，2019，第二段)，透過仔細探討工作流程中可能遭遇的挑戰，不只考慮完成作業所需的步驟，也需考量在開始前後的注意事項以及評估完成時間，如此一來，才能使數位人文教學實踐更加完善。

諾頓更進一步說明，除了明確的工作流程，詳細的解說要如何完成作業，在數位人文教學也十分重要，他以自己所帶領的社區大學所開設，專為低收入學生設計的歷史課程為例，在其中一份作業中，「考量到這些因素，我出了一份需要使用Omeka Neatline(<https://omeka.org/classic/plugins/Neatline/>，可創造互動式地圖、圖片等的內容管理系統)完成的作業，此開源工具讓學生可以將儲存歷史後設資料紀錄點呈現在GIS地圖上，作業有八頁說明，包括﹕標題、作業目的、學習目標、完成作業的步驟、完成時間、作業最終的繳交格式要求、評分標準，以及關於作業的常見問題。」(諾頓，2019，第四段)，詳細的說明並不會讓學生失去批判思考的能力，反而提升了他們的表現。這樣的授課方式能在過程中讓學生主動吸收知識，因為學生必須更積極地主動學習，因此比起老師講課，學生在台下聽講的教學方式，透過實踐來進行教學的效果更佳。

同時，教師也須評估完成一項數位人文教學計畫所需花費的時間，以及要使用哪一種工具最有效率，尤其在學生數量眾多時，審慎的安排才能讓教學過程更順利，並確保每個學生都能獲得足夠的指導與作業回饋，諾頓提到他的每項教學計畫都會先以相同的模板開始往下展開，以節省時間，並指定學生使用他能更有效管理時間的工具來完成作業，例如﹕CartoDB (<https://gisgeography.com/carto/)、MapStory> (<https://medium.com/dslab/making-a-map-in-mapstory-c0768432a9fa>)和ArcGIS (<https://www.arcgis.com/index.html>)。其中，諾頓認為設計作業的一個要點就是要讓學生在完成作業的過程中，就能學到所需的知識與技能，因為對於需要一邊工作一邊學習的社區大學學生來說，實際看到學習會有那些收穫至關重要。

總結而言，數位人文課程設計的重點就是學生，一切都要以學生為導向來做規劃，最重要的是鼓勵學生主動學習，學生除了自行尋找數位的學習資源，還要提出研究課題，並在學習過程中持續應用知識，同時培養必要的技能，導師所擔任的角色也不僅僅是教授知識，而是幫助學生在完成作業的過程中幫助學生將知識完全融會貫通，並予以實踐。