



想像新世紀的學習風景—— 故宮兒童學藝中心展示教育的 理念與實踐

Reimagining 21st Century Learning Landscape: Reflection on Exhibition and Education Practices of Children's Galley at National Palace Museum

劉家倫 國立故宮博物院教育展資處

Liu, Chia-Lun Department of Education, Exhibition and Information Services, National Palace Museum

摘要

20

當人類社會步入21世紀，全球都在思考該怎樣培育我們下一代的人才，甚麼才是孩子在未來最需具備的能力，我們該如何為未來而教，教育與學習的風景正在翻轉中。博物館做為社會教育機構的一環，面對價值典範的轉移，該怎麼因應？如何在既有的優勢與基礎上，認清自身社會價值與功能，回應社會期待與觀眾需求？本文從新世紀改變中的學習風景出發，探討博物館於兒童成長學習可扮演的支援角色，並分享故宮兒童學藝中心於展示教育的理念與實踐。

新世紀改變中的學習風景

面對21世紀經濟、社會與教育的變遷，今日的博物館面臨空前的挑戰，過去人們的生活習慣與工作

模式，已不足以應付下一個世代的环境需求(表1)，博物館若想在未來社會永續發展與生存，把握機會改變勢在必行。2009年美國博物館與圖書館服務研究機構(Institute of Museum and Library Services，簡稱IMLS)出版的研究報告《博物館、圖書館與21世紀能力》即指出，當今社會個人若想成功，具備資訊、媒體、科技素養、批判性思考、創新、問題解決、公民素養及全球意識等能力是必備條件。現代人無論兒童或成人，為尋求個人及專業生涯的成長，在課堂之外求取多元化學習經驗的時間大幅增加。博物館擁有豐富的典藏、具專業知識的館員、安全可靠的環境，恰可回應現代公民終身學習的需求，並在協助發展21世紀能力(表2)上扮演舉足輕重的角色。(IMLS, 2009)

受全球化經濟及數位化科技的衝擊，新世紀的學

表1 新世紀改變中的工作型態

項目	20世紀	21世紀
一生從事的工作數量	一到兩個工作	十到十五個工作(2004美國勞動部)
工作所需條件	單一專精領域	多個專精領域(且快速變遷)
工作競爭	地方性	全球性
工作模式	例行性、操作性、事實基礎導向	非例行性、技術性、創造性、互動性
教育模式	以機構為中心、獲取正規學位為主要目標	以學習者為中心、自我導向、終身學習為主要目標
組織文化	單向式(由上而下)	多向式(由下而上、由上而下、雙邊等)

資料來源：IMLS, 2009。



表2 博物館可協助發展的21世紀能力

1. 學習與創新能力
批判性思考與問題解決
創意與創新
溝通與合作
視覺素養
科學與數學素養
跨領域思考
基本讀寫素養
2. 資訊、媒體與科技能力
資訊素養
媒體素養
資訊、傳播與科技素養
3. 生活與職涯能力
靈活性與適應力
主動性與自導性
社交與跨文化能力
多產性與當責(Accountability)
領導力與責任心
4. 21世紀議題
全球意識
金融、經濟、商業、企業素養
公民素養
健康素養
環境素養

資料來源：IMLS, 2009。

講求個人化與客製化。Falk 與 Dierking 在《課程零極限：自由選擇的學習如何改變教育》一書中即強調，可及性(accessibility)之於學習固然重要，但學習經驗的設計能夠支持多元的動機、興趣、能力與知識程度也同等重要。陸續已有研究證實非正規學習環境(如博物館)可作為知識與能力發展的重要資源。而讓兒童在有成人及同儕回應與支持的安全環境下，進行有目標、時間自由的活動，對促進其學習、社交能力與心智健康均有重大貢獻。(IMLS, 2009)因應價值典範的移轉，新世紀的博物館型態也在蛻變中(表3)，伴隨而來的改變與挑戰，正好讓博物館有機會去重新思考、想像，帶給觀眾嶄新學習經驗的可能。

表4 適性教學與指導式教學法比較

適性教學 (Developmentally Appropriate Practice)	指導式教學 (Direct Instruction)
學習者主動	學習者較被動
較多遊戲式學習/全人教育	紙筆、學習單式學習，強調測驗
課程整合	課程分科
假設兒童是發現者、探索者	假設兒童是空的、等待填滿的容器

資料來源：Hirsh-Pasek, 2016。

表3 新世紀改變中的博物館型態

20世紀的博物館	21世紀的博物館
內容導向為主	觀眾與內容導向並重
實體物件為主	實體與數位物件並重
單向式資訊(博物館呈現資訊給觀眾)	多向式(博物館、觀眾或他者共同創造經驗)
聚焦於呈現與展示	聚焦於觀眾的參與和經驗
著重在增強知識	著重在增強知識與21世紀能力
獨立行動	行動高度仰賴合作夥伴關係
座落社區(獨立運作)沒有互動	深耕社區(透過聯盟與行動，引領社區議題與需求)
學習結果是假定的 (內容知識與21世紀能力如批判思考是活動的附帶結果)	學習結果具目的性 (內容知識與21世紀能力如批判思考是觀眾經驗中有意、可見的結果)
博物館引領內容發展 (內容經嚴謹編輯與掌控)	內容由多元的夥伴與觀眾共同創作 (可經由不同管道取得)

資料來源：IMLS, 2009。

習風景正在改變
中，正規學習與
非正規學習的界
線逐漸模糊、知
識內容的產出與
傳播日益民主
化、自導式學習
崛起、學習經驗

遊戲力量大—

博物館於兒童成長學習可扮演的角色

21

迎接新世紀社會需要全新心智與能力的人才，當今兒童得學習各種能力以發展全球競爭力，學校教育強調學業成就，課業日益繁重，連幼稚園也不例外，孩子自由玩耍的時間正逐漸流失中，面對此危機，英美教育學界遂興起一波反思風潮，倡導遊戲對兒童學習及身心健全發展的重要。美國兒童語言及認知發展學家 Hirsh-Pasek 即指出，當今社會常將學習與記憶混淆，透過分數衡量成就。知識經濟時代，兒童只學知識是不夠的，還需具有將這些知識整合的創造力，以解決未來問題。因此，孩子學甚麼固然重要，但怎麼學也很重要。她比較適性教學(Developmentally Appropriate Practice)與傳統指導教學法(Direct Instruction)的差異(表4)，佐以實證研究，主張遊戲式學習(Playful learning)(表5)，有助於激發兒童的學習興趣與動機，及發展面對未來的能力。(Hirsh Pasek, 2016)而無論是將課程融在規劃好的遊戲環境中，供孩子自行探索體驗的自由遊戲(free play)，亦或是由孩子主導，成人陪伴，採開放式提問、引導，透過物件探索的引導式遊戲學習

表5 強調由兒童主導的遊戲式學習

		遊戲發起者	
		兒童	成人
遊戲 主導者	兒童	自由遊戲(Free Play)	引導式遊戲(Guided Play)
	成人	共同遊戲(Co-opted Play)	直接指導(Direct Instruction)

資料來源：Hirsh-Pasek, 2016。



圖1 故宮兒童學藝中心是文物與兒童溝通的橋樑



1-1 學校參觀團體於兒童學藝中心入口留影
(故宮提供)



1-2 兒童繪畫比賽得獎作品曾於兒童學藝中心展出
(陳至闇繪/故宮提供)

22

(guided play)，博物館都是實踐遊戲式學習的絕佳場域。

英國國家兒童博物館 Eureka! 於2014年出版的調查報告《今日遊戲》則強調，遊戲不僅對兒童，對成人及社會的健康發展也很重要，呼籲教育專家透過政策與課程將遊戲視為幫助兒童學習與發展的重要手段，同時鼓勵家長主動創造與孩子一起遊戲的時光，促進親子關係與家庭幸福感。這份探討英國兒童及家長不同世代遊戲觀點的調查報告發現，儘管當今社會常視遊戲為放任自我的休閒娛樂，並與學業成就分開來看，家長卻普遍肯定遊戲對兒童學習與發展的正面影響及價值。調查也發現相較於在家看電視或玩數位科技遊戲，現代兒童其實更渴望戶外活動，然而因為社會治安惡化，家長害怕孩子受傷與過度保護的心態，導致孩子戶外遊戲的機會減少。如何提供觀念與方法幫助家長升起信心，支持孩子擁有更多戶外遊戲的自由，並培養其承擔風險的判斷能力，成為當務之急。(Eureka!, 2014) 致力於營造安全且富挑戰性的學習環境，提供孩子機會以自己喜歡的方式自由探索，為孩子開啟認識世界的大門，打下學習的基礎，同時也讓家長在遊戲中和

小孩共度時光，學習新事物，遠離工作與家務，享受當下，透過遊戲，博物館可成為兒童及親子教育的觸媒，發揮社會教育的功能與價值。

跨越鴻溝—故宮兒童學藝中心展示教育的理念與實踐

新世紀社會脈絡下，博物館的發展充滿無限可能，但理念與實際之間總存在著一道等待被跨越的鴻溝，這有賴於博物館工作者從日常實踐中反覆實驗、操作、修正來達成。為提升兒童及親子觀眾參觀國立故宮博物院(以下簡稱故宮)的服務品質，故宮於2008年國際博物館日成立兒童學藝中心(以下簡稱兒藝中心)，至2016年5月已屆滿8年，營運理念旨在扮演文物與兒童之間溝通的橋樑，培養兒童博物館的參觀禮儀，透過展示與教育服務提供跨世代親子共學的機會，並做為連結故宮正館參觀的前置學習空間。(圖1)兒藝中心的服務對象以5至12歲兒童的家庭觀眾及學校團體為主。120坪的面積建置內容包含1個導覽劇場，5個互動展示區，1個親子互動區。參觀人數自成立以來已累計逾百萬人，包含超過2,700個團體，其中團體與個別的觀眾比例為1:1，



圖2 兒藝中心啟動兒童五感體驗學習的互動展示設計



2-1 響起吧！編鐘——藉互動感應裝置讓兒童聽見古文物的聲音（作者攝）



2-2 當個小畫家——水寫毛筆裝置帶給兒童國畫體驗機會（湛文甫攝）



2-3 古物大解碼——結合AR擴增實境科技的趣味文物體驗（鄭齊文攝）

平日與假日的觀眾比例為1:9。依據2015年的參觀統計數據分析，團體的來源分別為幼稚園(8%)、安親班(9%)、國小(43%)、其他如親子家庭及旅行社等(40%)。營運人力為專職管理人1名，展場服務有替代役1名，志工2名。平日以接待學校團體為主，假日則開放親子家庭觀眾自由參觀。

兒藝中心的展示理念主要是以建置啟動五感體驗的遊戲學習空間，啟發兒童探索藝文的興趣與視野，促進親子互動與兒童自主學習，同時提供兒童發聲的平台(如留言板、作品展示牆或由小志工擔任策展顧問等)。在溝通與詮釋的手法上，展示主題選擇上主要以配合故宮正館書畫、器物、圖書文獻典藏為主，同時內容呈現上強調古今連結，呼應現

代兒童生活經驗、興趣與學校課程。互動設計則強調實體與數位技術並重，啟動多感官體驗，以配合不同年齡兒童的身心發

展需求。(圖2)因經費限制，展示更新採逐年逐區更換，每年更換2區，並保固2年。2016年展示更新計畫重點目標在以通用設計原則，融入身心障礙兒童需求，期待透過提供觸摸地圖、點字、語音導覽及



2-4 我是建築大師——可組裝拆解的中國建築積木，讓兒童動腦思考、動手操作，大人也可一起參與（作者攝）



圖3 兒藝中心提供多元化的教育服務



3-1 說故事活動提供親子共學的機會 (湛文甫攝)

參觀指引手冊，讓多元觀眾的展示服務措施更臻完善。

兒童學藝中心的教育理念除傳遞文物知識外，也期望能培養兒童公民素養，及發展未來所需能力。如透過說故事活動，培養兒童表達、合作、批判思考及問題解決等能力。另透過跨界合作導入多元詮釋觀點，如與兒童劇場合作，嘗試兒童劇、戲劇導覽等創新學習模式。此外也透過網路分享親子參觀

輔助資源，如將親子導覽地圖、學習單、親子學習手冊等數位化，置於故宮兒童網站提供免費下載。2016年兒童節兒藝中心與國小老師合作「故宮猴好玩—親子說故事活動」，運用看藝術學思考的方式引導親子探索故宮猴文物，活動中鼓勵家長將手機收起來，與孩子一起討論、用肢體創作故事。另於國際博物館日以兒藝中心3D彩繪地畫為舞台，結合國寶人形偶及複製文物，舉辦「國寶實境秀—兒童偵探推理劇」，並透過故宮臉書直播分享給廣大觀眾。(圖3)期待無論透過實體或網路環境資源，均能帶給親子豐富的文物體驗。

兒藝中心展示教育服務的推動仰賴志工團隊支持，志工以其專長、智慧，是推展兒童展示教育業務強有



3-2 說故事活動提供親子共玩的機會 (湛文甫攝)



3-3 兒童劇演出透過戲劇手法活化故宮文物 (吳玫蓉攝)



3-4 故宮兒童網站提供豐富網路學習資源 (故宮提供)



3-5 親子導覽地圖輔助大人帶領小孩探索博物館 (故宮提供)

力的後盾。兒藝中心歷年透過專題講座或實務工作坊，提升志工服務兒童親子觀眾的專業知識與技能，熟悉博物館的兒童教育理念並落實於勤務中。志工人力若想永續發展，定期與不定期的培訓至為關鍵，

除幫助志工學習成長，也有助於博物館凝聚共識，厚植人力。兒藝中心現有志工人力多為退休銀髮族，主要支援展場觀眾服務、說故事活動帶領及學校團體



圖4 志工團隊是推動兒藝中心展示教育服務強有力的後盾



4-1 志工透過偶戲等多元方式為小朋友講述歷史故事(作者攝)



4-2 志工透過複製文物等多元方式為小朋友講述歷史故事(作者攝)



4-3 故事志工培訓工作坊—腳本創作上課情形(許哲誠攝)

26

參觀導覽等。(圖4)2016年兒藝中心也開始思考與周邊社區大學的幼教相關科系合作，期待配合學校課程，提供年輕幼保系學子參與規劃、帶領博物館的幼兒活動，及教具教材的開發製作，期能為展場服務注入多元的刺激與活力。

除展示教育服務之外，兒藝中心也嘗試透過文創附加值的方式，將展場開發設計、反應良好的影片、教具，評估改良轉化成商品之可能，讓好的設計在展覽結束後，仍能延續生命，分享給更多人。2016年產出計畫包含將2012年成功開發，給親子共玩的「漢字好好玩」泡棉拼圖木製教具盒組，改良成價格親和的紙製商品。以及2014年以手繪動漫方式，特別為學齡前觀眾製作的「小故宮幻想曲」動畫影片，也計劃轉成商品，並與藝術家合作，搭配插畫繪本一起推出。(圖5)透過文創附加值商品，親子觀眾可將在博物館裡的美好經驗帶回家回味或分享給他人，讓博物館的教育價值以不同的管道繼續發揮影響力。

結語

兒藝中心除做為非正規學習與社會教育系統的一環，同時也連結了學校正規學習及家庭教育，在陪

伴兒童成長學習的路上可扮演積極的支援角色。展場裡的一位媽媽說，她的小孩從會爬就來這裡玩，現在已經會走路，因為就住附近所以已經來十幾次。E世代網路社群媒體發達，家長或老師常在部落格或臉書發表參觀兒藝中心的心得感想，從中可見博物館創造許多家庭歡樂的時光。透過展場的兒童留言分析，兒藝中心存在的價值不僅是好玩、有趣的體驗學習場域，且有助於培養兒童對文化的珍視



4-4 故事志工培訓工作坊—肢體訓練上課情形(許哲誠攝)



圖5 兒藝中心嘗試透過文創加值方式分享展示教育成果



5-1 漢字好好玩教具盒—小朋友透過拼圖配對遊戲認識漢字演變(作者攝)



5-2 漢字好好玩教具盒—透過拼圖配對遊戲認識漢字演變(作者攝)



5-3 小故宮幻想曲—動畫影片(故宮提供)



5-4 小故宮幻想曲—插畫繪本(故宮提供)

與認同，無形中啟發了兒童探索興趣與未來志向；另一方面也拉進親子關係，共創美好回憶。(王佳滢，2015)當兒藝中心一天天成長茁壯，曾經在此玩耍的小孩們也一天天長大，長大後的小孩又牽著他們的小孩回來玩，就這樣一代代傳承下去。透過日復一

日的工作實踐，我們寫下了一頁頁博物館陪伴兒童成長的歷史，這裡的點點滴滴也藏在許許多多人的回憶當中。而新世紀的學習風景也正等著我們去創造，想像正要開始……，我們的存在不但連結了過去，體現於當下，也延展了未來！☺

參考文獻

- 王佳滢(2015)。兒童體驗設計模式初探—以故宮兒童文物體驗為例(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- Eureka! (2014) . *Play for today: A report into the importance and relevance of play for children and parents in the UK*. Halifax, England: Eureka! The National Children's Museum.
- Hirsh-Pasek, K. (2016) . *Playful Learning: How play can motivate children's academic and social development*. 遊戲、成長與學習—第七屆信誼幼兒發展研討會專題演講。
- Institute of Museum and Library Services (2009) . *Museum, library, and 21st century skills*. Washington, D.C.: IMLS.