

故宮南院帶「文物」進偏鄉： 開啟美學素養培育新對話

Empowering Aesthetic Cultural Literacy between Rural
Schools and Southern Branch of the National Palace Museum

洪誼新 | 國立故宮博物院南部院區

Hung, Yi-Hsin | National Palace Museum of Southern Branch

本文將藉由三個執行面探討國立故宮博物院南部院區發展偏鄉美學培育課程的教育理念及設計面向，包括：（一）開發館校合作教案及跨領域學科學習、（二）發展以故宮文物內容為主的數位應用、（三）製作行動展示教具箱，以彰顯博物館在承擔其美育社會角色時可具靈活及彈性的運作（*本文圖片皆由國立故宮博物院南院處提供）。

前言

作為臺灣南部地區重要的文化典藏及教育機構——故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院），開館以來致力於推廣文化平權及辦理博物館偏鄉教育。近年來，為整合博物館及偏鄉學校的教育資源，故宮南院針對偏鄉教案的美育設計、數位應用及五感開發等教學應用綜整了三大方向。博物館場域教育的範疇屬非傳統教學教育訓練（outside-classroom learning），根據教室外學習的定義，教室外學習意指利用課堂或教室以外的場域進行學習，亦即促使兒童及青少年走出教室並引發學習動機，透過感官及動手做的方式，提供探索性學習經驗。博物館擁有豐富的館藏，經由展廳導覽及館方各式教育活動規劃，博物館不僅可提供規劃教育活動的靈活性，

針對教室外學習，博物館教育角色成為強化兒童和青少年的素養，增強社會、個人和情感發展的重要橋梁。

然而，因地緣及經費的限制，許多偏遠的地區學校缺乏機會來到館舍參觀，當學習的資源因地緣有了隔閡，相比市區的中小學，偏鄉學校在各學科以外領域的教學發展也相對單一。因此，當思考如何將博物館豐富的教育資源帶入偏鄉教室策略時，不同的場域應採取不同教授的方式，並導入多樣的學習方法，在學子們對故宮南院毫無了解的前提下，創造新穎且令人興奮的跨領域的學習經驗。對於偏鄉學生而言，博物館美學教育的開發，不僅在

正式教育的學科上有助於提升知識的含量；因應社會文化的脈動，在「無形」素養及美學開發上，點

出了文化底蘊，讓學子們從中發現「美」的元素與我們生活的物件與情境息息相關。

開發館校合作教案及跨領域學科學習

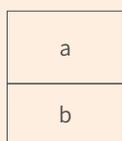
國教院課程及教學研究中心副研究員李文富（2019）說道：「素養導向教學並不是從零開始，教育是一棒接一棒、不是斷裂的，老師也不是空的。過去的教育也強調知識、技能、情意，只是如今綜整為核心素養。老師不是不會教，只是過去教學沒有與生活情境連結，如果能夠讓課程內容有情境、脈絡，就能讓學生感受到學習的意義。」以故宮南院為例，博物館因具典藏的專業，其典藏文物富含歷史文化及美學的底蘊，博物館不僅是個文化的載體，亦是人們認識多元生活樣貌的管道。

因此，藉由博物館文物衍生素材而開發的教案不僅能輔助課堂上教學，添加美感的情境敘事，讓

學生更易於生活上知識的學習，故宮南院於 107 年度開發「絕妙好瓷——青花鳳凰紋三繫茶壺手作萬用卡文化體驗課程」（圖 1），以「芳茗遠播——亞洲茶文化」常設展廳出發，教案內容闡述青花瓷紋飾的意義，帶領學子分辨「陶」跟「瓷」的材質差別，並引述生活中大大小小的陶瓷器物及茶壺紋飾與人們生活的關聯性。其教案設計的初衷旨在導入美育的教學並強化學生學習認知串聯，讓尚未來訪故宮南院的學子們藉由館方設計的教案來認識文物；而當往後有機會至故宮南院參訪時，同學們可找回對教案內容及文物知識的記憶，藉此達到學習認知的正向循環。



圖 1 辦理「絕妙好瓷——青花鳳凰紋三繫茶壺手作萬用卡文化體驗課程」於臺南市仙草國小關子嶺分校



- a. 圖 2 「錦繡繽紛織品卡文化體驗課程」織品文化背景導讀
- b. 圖 3 「錦繡繽紛織品卡文化體驗課程」手作體驗

108 年度故宮南院與嘉義縣新港國中合作開發「錦繡繽紛織品卡文化體驗課程」，結合國中教學課綱，並導入家政及美術的跨領域學科學習。透過

博物館與學校的串聯，發展因地適宜雙向輸出的合作教案，更能符合老師的教學需求。教案的設計包含博物館織品的典藏考究（圖 2），新港國中老師協助梭織、針織、編織術等技法設計，藉由從簡易幾何的編織技法，以點、線、面幾何學的基本概念，讓學生在一織一線下動手體驗，思考織品材質對於環境影響和亞洲多元族群文化價值觀（圖 3）。經由結合博物館館方及社區地方教室的教育資源，在互通有無的基礎上，兩方建立長期良好的合作互惠。

本次「錦繡繽紛織品卡文化體驗課程」可呼應廖敦如（2002）提出以「社區本位」教育觀所開發的「館校合作」課程案例，其闡述「社區本位」課程的設計是著重於社區文化資源的認同與瞭解，教師可從一個自然人文、社會歷史的脈絡中，延伸出相關的人、事、地、物的課程議題。在館校合作中，館方的教育人員扮演溝通橋梁的角色，透過工作坊的課程形式，來達到其他學科領域的統整，如何事先協商討論課程架構、活動內容、教學目標等等，設計出一個有意義的學習經驗。位於嘉義縣的故宮南院為當地帶入豐沛的文化資源跟藝術能量，其人文空間、典藏文物，最適合作為教室裡藝術人文課程的延伸，當館方的教育人員與學校的教師，雙方有著共同教育的使命，館校人力能結合，必能達教育雙贏之目標。

發展以故宮文物內容為主的數位應用

開發博物館教案以其典藏品作為主軸，從典藏保存到研究轉譯，再生成教學。主要考量於典藏品的特性及其背景，透過研究及轉譯方法而產出美學的教學素材與元素，再藉由知識傳遞及教學溝通開發適齡適材的教案，培育學生的美感認知及文化涵

養。此產出的過程為故宮南院數位應用的重點工作項目。根據吳紹群（2018）博物館與中小學合作推動成果第四期（自 2018 年之後），故宮為因應中小學課綱，進行故宮數位教學方案上的調整，著重發展重點應用科技，如 3D 列印、程式教育等，而

從博物館方發展數位教學的特徵提供師生可應用博物館資源的方式，則為動手實作及跨學科教學。

故宮南院於 107 至 109 年度期間舉辦數位前瞻茶文化偏鄉巡迴講座，為使偏鄉學生更了解故宮文物典藏，其中一項重要的工作為數位教具開發項目。由「芳茗遠播——亞洲茶文化」常設展廳出發，製作一比一的 3D 列印茶器具，其中以〈明 青花鳳凰紋三繫茶壺〉、〈明 甜白半脫胎高足茶鍾〉及〈清 仿拉古里木釉多穆壺〉為開發的工作項目，並請專

業教授為 3D 列印模型技術指導，從文物器型、紋飾等面向著墨。其教具可輔助課程進行示範茶器的使用方式，在一邊授課、一邊示範下，加深同學對文物了解，尤其以〈清 仿拉古里木釉多穆壺〉的器型特殊，深受小朋友及老師們的喜愛（圖 4）；課餘之外，同學可藉由觸摸體驗飲茶風情。另外，針對數位影像美學的培育，故宮南院製作「可以清心也」茶文化數位宣傳短片，讓學生藉由多元數位教育媒介學習亞洲茶文化。



圖 4 數位 3D 列印文物觸摸體驗

製作行動展示教具箱

根據謝百淇、童琳茜（2017），博物館在承擔其社會教育功能角色時，可運用「行動導向」的教案與教具設計來與地方特性及需求結合。將知識帶入偏鄉的實踐行動，也須具備對在地傳承文化的尊重與認知，始能讓施教者與受教者達到彼此豐富知識與提升能力的互惠價值。行動展示教具箱開發具備上述的社教原則，各個博物館所推出各式行動式展示箱及行動巡迴車至偏鄉學校巡迴，旨在傳遞館藏豐富的知識及跨域的連結。結合教育部新課綱多

元學習理念，並針對跨學科領域的教育思潮，作為博物館偏鄉教案設計的出發點。

故宮南院於 109 年度製作行動教具箱，以「故宮移動博物館」（Mobile Museum of National Palace Museum）為主題，設計分齡教案搭配數位互動，並榮獲 2021 德國 IF 設計獎「服務設計——教育學習」類獎項。為落實美感教育及文化扎根，以「文化行動導向」的設計理念找出生活上的弱連結，以

「玩市集」、「看奇珍」、「穿時尚」、「品茶趣」、「收好物」為題，製作教具箱 5 組（圖 5），將故宮精緻有趣的文物內容及亞洲豐富的文化特色，並結合課綱的理念及跨領域學科的教材，推廣至學校社區及偏鄉中小學。

美感的培育，不僅僅是透過觀看的方式，還需透過「視覺」、「聽覺」、「嗅覺」、「味覺」、「觸覺」5 種感官的體受，開發出獨一無二屬於個人經驗的美學素養。以教具箱設計為例：「品茶趣」茶

文化展示教具箱的教案設計中，包含茶葉的嗅聞與茶品種的辨識，藉由調香茶包設計，讓學子動手製作屬於自己的茶香包（圖 6）。「收好物」的教具箱則利用生活中收納及排列組合的概念來介紹乾隆皇帝的「玩具箱」——多寶閣，為宮廷中皇帝陳列和欣賞珍玩的名品（圖 7）。「玩市集」教具箱則由臺灣夜市的生活情境出發，延伸至亞洲各國市集的特色，包含亞洲地理位置的學習及各國市集特色的小物介紹。最後，透過「看奇珍」教具箱學習觀看的方式，製作手機 VR / AR 眼鏡（圖 8）及數

c		d
e	f	g

c. 圖 5 「玩市集」、「看奇珍」、「穿時尚」、「品茶趣」、「收好物」行動展示教具箱

d. 圖 6 「品茶趣」茶香包製作

e. 圖 7 「收好物」行動展示教具箱

f. 圖 8 「看奇珍」手機 VR / AR 眼鏡

g. 圖 9 「品茶趣」數位互動教具箱



位互動裝置（圖9），旨在結合博物館數位教育資源應用，運用最便利、最易攜帶的數位載具，藉由

互動學習打造一個有別於單向的傳統學習，利用體驗式內容，並打造一個充滿故事情境的學習內容。

結語

美學的素養培育與人們的文化與生活，有著層層疊疊且密不可分的關係。國際藝術公益協會的喻肇青教授認為：生活與環境美感教育計畫的核心理念是「美感」及「教育」；而重點在於「人」的改變。「美感教育」是從生活中的美感經驗延伸的教學，應該回到生活，從家庭教育開始，不只在校園或課堂上進行，而是擴展至生活中。洪詠善、邱鈺婷（2016）提出文化學習是美感教育趨勢，在文化創新的世代中，文化素養更強調行動參與式實踐導向的文化學習觀點。

我國教育體系積極推動十二年國教及108課綱，近年來，STEAM（Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics）教育思潮受到關注，教室內學習更強調跨領域動手做及問題解決的知識與技能。故宮在博物館教育等層面上，展現STEAM教育中的「Art」——人文藝術項目的特質。因應教室內

新型態的教學理念及目標，博物館擁有最佳的優勢協助教室內學習情境及素養的培育。隨著博物館數位資源教材進入偏鄉校園，博物館開發的館校教案不僅能補足學校在文化塑造及美學敘事上的學習情境，更能輔助學子美感素養的開發。

自107至109年度，故宮南院採取：（一）開發館校合作教案及跨領域學科學習、（二）發展以故宮文物內容為主的數位應用、（三）製作行動展示教具箱等策略，強調創意發想及設計思維，以館校設計教案實地於偏鄉教室內展示博物館文物美學發展及脈絡，目的為引導學子於課後培養美學及文化素養的學習動機。故宮南院期許持續為偏鄉學子開發多元文化及美感教案，提供符合學校體制文化素養培育之教材，以消弭城鄉教育資源的差距，開啟館校合作的新篇章。

參考文獻

- 黃啟菱(2018年5月4日)。戶外教育：走出教室，學習更有感。今周刊。<https://www.businesstoday.com.tw/article/category/80409/post/201805040013>
- 羅梅英(2020年4月15日)。新制上路不慌張：解答家長6大疑問。未來親子學習平台。<https://futureparenting.cwgv.com.tw/family/content/index/17735>
- 廖敦如(2002)。新世紀藝術教育思潮的展望——兼介一個「館校合作」的案例。中小學一般藝術教育師資培育研討會論文集。
- 吳紹群(2018)。從博物館數位典藏到館校合作數位教學：博物館與中小學合作推動數位教學歷程之個案研究。2018資訊管理暨電子商務經營管理研討會論文集。國立臺東大學。
- 謝百淇、童琳茜(2017年5月17日)。博物館資源走入偏鄉科普教育之社會責任。科技大觀園。<https://201812.scitechvista.nat.gov.tw/c/STW1.htm>
- 陳德霏(2015年4月25日)。活著就有美感～喻肇青。國際藝術公益協會藝術公益誌。<http://magz.artscharity.org/issue/content/5032>
- 洪詠善、邱鈺婷(2016)。國家教育研究院正式成立「亞太地區美感教育研究室」。國家教育研究院電子報，87。
- 吳紹群(2020)。中小學教師參與博物館STEAM教育推廣活動之研究——以故宮STEAM教師工作坊為例。博物館學季刊，34（3），83-105。