

為新一代的學習者創造美好的博物館經驗

Forging A-R-T-S Museum Experiences for Next-Generation Learners

吳岱融

國立臺北藝術大學藝術與人文教育研究所

Wu, Dai-Rong

Graduate Institute of Arts and Humanities Education

Taipei National University of the Arts

數位科技與疫情的快速更迭，讓博物館教育人員面對的學校團體不再只是一個個均質社群，本文提出博物館教育宜以真實性 (authenticity)、關聯性 (relevance)、科技性 (technology) 與社交性 (sociability) 為特質，為新一代學習者創造美好的博物館經驗。

前言

博物館作為文化物件與資產的歸所、學術研究與知識的載體，長久以來予人可望而不可親的權威印象。即便國際博物館協會 (International Council of Museums, 簡稱ICOM) 定義中明確勾勒了「博物館以倫理、專業和社群參與的方式運作和交流，為教育、娛樂、反思和知識共享提供各種體驗」的可親圖像 (ICOM, 2022; 中華民國博物館協會, 2022)，但實務經驗中，博物館學習者的樣態，往往存在著族群、性別、階級與身心差異 (Audience Agency, 2018; AAM Press, 2010)。

博物館被視為教育機構，並非一開始即為理所當然之事。雖然博物館學學界普遍視歐洲大陸為博物館之濫觴，但「教育」作為博物館的四大基本功能之一，卻遲至十九世紀末才在美洲新大陸獲得肯認與落實，並在過去一個世紀開展出「實驗與回應社會」、「社會進步教育」、「傳遞合宜內容」、「符應學校課程並與教師合作」、「以理論與研究推動實踐」、「發展新興科技」等六大博物館教育命題 (Buffington, 2007)。

「符應學校課程並與教師合作」是許多歐美博物館教育人員戮力推動的重點業務。試以早期的館校合作

(museum-school collaboration) 到晚近的館校夥伴關係 (museum-school partnership) 為例，雖然名稱有所變異，其內涵卻仍保有連續，是而實務上仍有脈絡可循。而光是以「學校」作為博物館合作的主要類項，其下則又可細分出不同的子類項，以八〇年代館校合作相當著名的美國加州蓋蒂博物館 (Getty Museum) 而言，其不僅在博物館官網網域中以 getty.edu 認同自身為一教育機構 (許多博物館網域多為 .org)，教育部門針對「學校團體」亦先區分為「K-12 學校師生」與「大專院校師生」兩大子類項^①；在「K-12 學校師生」子類項之下，則又再進一步區分為 K 至 2 年級、3 至 5 年級、6 至 8 年級與 9 至 12 年級學生，以不同教案設計與教師增能，支持學校團體利用博物館資源。

博物館極力耕耘著學校團體，根據美國博物館聯盟 (American Alliance of Museums) 指出，一座典型博物館約莫將七成五的教育部門經費，用於 K-12 年級學生^②；而為學生創造美好並具意義的參訪經驗，不僅只是服務學校團體，為館所培養明日觀眾，更是博物館迎向時勢所趨，積極培力並擴大文化詮釋者與溝通者所承擔的社會責任。本文也將在此一前提之下，從臺灣的博物館與中小學合作之實務經驗出發，描繪臺灣新一代學習者的樣貌、美好博物館經驗之於學習的重要性與特質，並提出兩案搭配體驗課程影片扼要說明，以提供博物館教育人員做為實務之參照。

科技與多元： 新一代學習者的身份標籤

「教育」在博物館基本功能中的優先性，多半被置放於「研究」或「展示」之後，是而當博物館試圖擴張教育功能時，其主要挑戰往往來自於博物館內部教育人員的專業性限制，缺乏博物館學或教育學的基本職能 (張譽騰, 2004)。這個現象絕非臺灣獨有，我們只需回想 COVID-19 疫情發生以後，教育人員成為歐美許多大型博物館館所首批解僱的對象 (Hyperallergic, 2020; Museums Association, 2020)，或國內許多博物館教育部門的編制員額，常被挪作非教育性業務的聘用，教育反成其兼職業務，我們便不難想像教育人員的重要性，在博物館實務中被大量地稀釋與低估。而當博物館教育人員的專業度不足，將連帶使得他／她們對學校團體的想像幾近單一，甚至流於刻板，視不同學習階段為一均質社群，忽略教育活動在目標設定與內容轉化上的殊異性。

博物館教育與學校教育本質並不相同，即便互補，但在課程與活動設計的邏輯上卻有著極大差異。學校教育可以明確掌握學習者的先備知識 (prior knowledge) 與經驗，可以在課程規劃上有更完整的週期考量與評量尺規；但博物館教育多半不具備這些優勢，這使得專業的教育人員更需清楚地掌握博物館為

① K-12 係指美國義務教育中幼兒園 (大班) 到 12 年級的學生。

② American Alliance of Museums (2023). Museums and P-12 Education. <https://www.aam-us.org/programs/museums-and-p-12-education/>

誰而教？如何在90至120分鐘的時間尺度中精確教學？前者涉及教育人員對於學習者之認識，後者則涉及教育活動之設計，將於下一節說明。

博物館面對的學習者，是一動態變化的世代。「世代」是一個群體性的指涉，「新一代學習者」在本文則係指在社會或文化經驗中有著高度同質性的學習者群體。廿一世紀初，我們才剛認識了「數位原生世代」(digital native generation)，伴隨著COVID-19疫情的基進衝擊，這些數位原生世代的下一代，與歷經疫情期間社交隔離的學習者，也陸續進入或回歸學校教育。新一代的學習者，自出生便與他／她們的父母一樣，從小即有機會接觸或浸潤於數位科技，然而社交隔離與人工智慧(artificial intelligence)的普及，致使他／她們更敏捷地發展出有別於舊世代的學習能力與需求。同時，隨著當代醫療資訊的進步與早期療育的介入，臺灣新一代學習者中亦出現越來越多顯性或隱性障礙的特教生(親子天下，2022)，雖然當前特殊教育提倡「融合教育」(inclusion education)，但許多特教生家長遇校外教學安排博物館參訪時，往往會善意地為孩子請假，深怕造成同行師生與館所困擾。

新一代學習者對於數位科技與人工智慧益發熟稔，但顯性或細微的隱性障礙在其身上也越見普遍，這使得學校或博物館教育人員均無法直觀地套用過去的教學方法，去教育當代的學習者如何學習。然而，前事不忘，後事之師，無法直接挪用的經驗，或對經驗與學習之間的再理解(re-learn)，依舊可以成為我們思考當前博物館教育面對新一代學習者的借鑑。因為貌似相同的經驗，往往藉由一次次實踐、連續與累積，堆疊出一個更完整而飽滿的經驗，而這正是「做中學」(learning by doing)被許多博物館教育人員視為經久不衰的奉行準則，唯有透過親身實踐與經驗反思，我們才得以在教與學之中修正既有理論視野，並尋求更為合宜的實踐方法。

以A-R-T-S創造學習者的博物館經驗

我們不會從經驗中學習……，
我們透過經驗的反思而學習。

約翰·杜威(John Dewey)

經驗之於教育的重要性，根植於美國的教育哲學。長年研究杜威思想的美國教育學者前芝加哥大學教授Philip W. Jackson在評論杜威的《經驗與教育》(Experience and Education)一書時，指出杜威借用林肯(Abraham Lincoln)討論「民主」所使用的of、by與for三個介系詞，提出「在經驗當中產生、藉由經驗而發展、為了經驗而進步」(education is a development with, by, and for experience)，以強調經驗與教育之於學習者的關係(單文經，2015)。

臺灣博物館學界熟稔的美國博物館教育學者John H. Falk也在其著作《博物館經驗》(The Museum Experience)、《向博物館學習：訪客體驗與意義製造》^③(Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning)中，持續探討在非學校教育的博物館當中，經驗的設計與連續之於學習者的重要性。基於上述理論視野與近年實務經驗，本文提出以真實性(authenticity)、關聯性(relevance)、科技性(technology)與社交性(sociability)等四大特質，為新一代學習者創造與堆疊美好的博物館經驗。茲分述如下：

(一) 真實性(authenticity)

博物館最為迷人之處，即為真實物件的展示與詮釋。我們往往在學校團體參訪博物館時聽聞學習者好奇地探詢展品真偽，也常常發現新一代學習者的先備知識多半來自於虛擬實境而非真實情境。換言之，博物館優勢在於真實物件的展示與研究詮釋的轉化；而當教育活動的設計聚焦於常設性典藏時，亦可讓教育活動的使用壽命大幅延展。

(二) 關聯性 (relevance)

研究詮釋的轉化，是博物館教育人員的專業職能，如何針對學習者進行適宜的轉化，須仰賴定期進行的觀眾研究。如前所述，來自學校團體的新一代學習者並非均質社群，針對不同學習階段、學校區位或特殊需求等，博物館教育人員更須於參訪前掌握並瞭解其先備知識與起點行為，於參訪中協助其建立與展品之間的關聯性，使學習者能鏈結自身的新舊經驗，其博物館經驗才得以更趨美好與完備。

(三) 科技性 (technology)

「科技」在此並非獨指數位或新興科技，而是最能回應博物館教育活動目標的工具或方法。博物館教育人員需思考如何有效地達成教育活動之目標，審慎選擇相應的科技進而傳遞資訊。當然，審慎選擇也意味著對學習者舊有經驗的充分理解，這部分極為仰賴與學校教師在參訪前的協／合作^④與課程共備。

(四) 社交性 (sociability)

除了真實性、關聯性與科技性，博物館經驗當中很重要的特質之一，是學習者在館所現場與他者的社交互動，也經常是無關認知或技能但卻極為感性的情意經驗。「他者」可能意謂著同儕、館員、志工、警衛或偶然邂逅的其他人與物，許多觀眾研究亦指出社交性的互動，往往成為學習者日後追憶其博物館經驗時至為關鍵的記憶點。

本文視真實性、關聯性、科技性與社交性為完整美好博物館經驗的特質，並結合該四項特質的英文首字，以連接號「—」合成為A-R-T-S，喻意美好的博物館經驗，將如同藝術經驗一般令人備感深刻、饒富意義，且具有個別差異。

館校協力共創美好的博物館經驗

當那個夜燈亮起的時候，整個場景變換的時候，我聽到小孩子說「哇！」的那一聲，這個場景的確有打動他們的心了。

許嘉琦(臺北市老松國小教師)

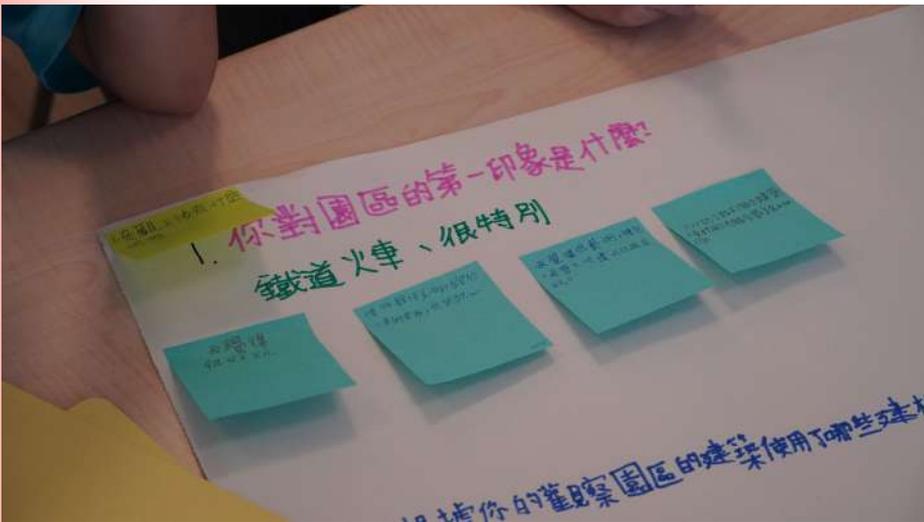
他們回家之後把這個愉快的心情，愉快的美好的記憶分享給了家人，有的孩子回去邀請爸媽假日再來，那我覺得這對(特教)孩子是生活內容的擴充、更豐富，為自己也為他的照顧者打開了多一扇窗戶。

蔡念親(臺北市北投國小教師)

教育部於美感教育中長程計畫第二期(108-112年)中，偕同文化部轄下藝文場館、國立藝文館所與師培大學，提出子計畫「藝起來尋美：教育部推動國民中小學辦理美感體驗課程教育計畫」(以下簡稱「藝起來尋美」)，鼓勵國中小學與藝文場館合作，推動學生實體入館進行美感體驗課程。「藝起來尋美」不以作品做為美感體驗課程最終的產出，取而代之地，是創造美好的、有意義的藝文場館參訪經驗。以下以110學年度參與「藝起來尋美」的兩所博物館——國立臺灣博物館鐵道部園區(以下簡稱臺博館)與臺北市老松國小合作的「探索行之美—鐵道部園區之旅」，以及國立故宮博物院本院(以下簡稱故宮本院)與臺北市北投國小合作的「翻玩故宮—友善特教美感教學」兩門美感體驗課程為例，搭配課程影片(如文末附載之QR code)，說明博物館教育人員與學校團體合作所能為新一代學習者創造的美好博物館經驗。

③ 該書尚無中譯本，書名之中文譯名由作者直譯。

④ 協作(cooperation)和合作(collaboration)在美國博物館教育的館校夥伴關係實務中指涉不同程度的互動關係。「合作」所需要投入的互動關係，相較於協作更具持續性。



1

臺博館教育人員透過心智圖確認學習者起點行為

(一)「探索行之美—鐵道部園區之旅」^⑤

臺博館針對老松國小第三學習階段五年級一般生所發展的120分鐘「進擊的鐵道部」體驗課程，為老松國小「探索行之美—鐵道部園區之旅」美感體驗課程中的入館單元，主要透過鐵道部園區的建築與館藏，連結並回應該校藝術領域與語文領域的學習經驗。雖然臺博館教育人員對於學校團體合作並不陌生，但面對不同學習者時他／她們依舊謹慎，透過增能課程與學校教師確認如何對接課程中的校內單元與學生經驗，並多次利用課程的共備討論，反覆確認在實際入館時應以哪些空間或展件，回應學習者在藝術領域「認識古蹟」與語文領域「文學走讀」的先備知識。

「探索行之美—鐵道部園區之旅」的校內單元透過中外文學作品，在學習者到訪臺博館之前鋪陳文學家在歷史建築與文學走讀的情境，並預先說明入館之參訪重點；入館當日臺博館教育人員首先藉由心智圖理解學習者的起點行為與其對園區的第一印象(圖1)，再搭配學習手冊進行園區古蹟建築與動態鐵道模型展件的參觀導覽(圖2、3)，並在展場中運用燈光照明切換不同情境強化記憶點；離開博物館之前，教育人員再次透過心智圖確認學習者對於建築與展件的觀察，並逐一肯認學習者的發現。在參訪之後的校內單元，老松國小校長林明助提及學習者反應熱烈且印象深刻，不只學習者班級導師回憶師生博物館經驗時餘韻不絕，校方也在下一學年度另行安排鐵道之旅與博物館參訪，持續疊加學習者在臺博館鐵道部園區的博物館經驗。足見「進擊的鐵道部」體驗課程中教育人員充分善用博物館建築空間與展件的真實性、校內單元與入館單元之間的關聯性、展示暨教育活動的科技性(心智圖、學習手冊)，與學習者在博物館中與教育人員互動的社交性，讓體驗課程的前後單元環環相扣，創造一美好的博物館經驗。

^⑤ 藝起來尋美體驗課程(110年度)——「探索行之美—鐵道部園區之旅」課程影片：<https://www.youtube.com/watch?v=bHLUFHW6RSc>



2

老松國小學生對鐵道部圓區古蹟建築充滿好奇



3

老松國小師生聚精會神觀看「鐵道動態模型」



4

北投國小分散式資源班學生第一次參訪故宮本院「搏泥幻化—院藏瓷器精華展」



5

北投國小分散式資源班學生第二次參訪故宮本院，並在兒童學藝中心「色彩收藏家」展區進行互動體驗

（二）「翻玩故宮—友善特教美感教學」^⑥

故宮本院與北投國小並非首次合作，本次在文化平權的共識之下再度攜手，針對第三學習階段五年級分散式資源班的學習者設計美感體驗課程。有別於多數體驗課程在入館單元主要由博物館教育人員或導覽志工帶領，「翻玩故宮—友善特教美感教學」在館校來回討論與考量學習者起點行為之後，由導覽志工與資源班教師共同執行入館單元，而這也意味著館校之間需要花費更多時間針對課程共備，讓彼此對於學習者的學習內容與學習方法有更為周整的因應與準備。

「翻玩故宮—友善特教美感教學」課程目的看似簡單——讓特教生有機會近用(access)故宮本院理解美感元素與形式，執行起來卻有極高難度。主要原因是泛自閉症、妥瑞症或注意力不足過動症等隱性障礙的學習者，多半伴隨著社交困難或固著行為，當周遭支持系統不夠友善時，往往會讓他們更不願意踏出舒適圈，也就更不可能進入博物館。有鑑於此，為了讓參與課程的7位學習者適應博物館新環境，除了在校內單元邀請故宮教育人員與導覽志工授課並讓學習者預先認識之外，體驗課程執行的時間尺度也拉長至一整個

⑥ 藝起來尋美體驗課程(110年度)——「翻玩故宮—友善特教美感教學」課程影片：<https://www.youtube.com/watch?v=AcNQUZ1nJR0>

學年，並在上、下學期分別進行前後兩次 80 分鐘的入館單元。

上學期首次入館單元參觀常設展「搏泥幻化—院藏瓷器精華展」，導覽志工協助學習者熟悉博物館參訪禮儀，也藉由學習單讓學習者近距離觀察器物展件的元素與形式（圖4），故宮本院教育人員、資源班教師與學習者家長全程照應，以近乎學習者人數兩倍的人力，確保學習者與導覽志工有足夠與即時的應援。

下學期的再入館單元除了反覆精熟參訪禮儀並讓學習者嘗試參觀特展《草蟲捉迷藏》之外，執行該次入館單元的資源班教師也在展間透過學習單延長學習者的專注力，並將上學期參訪經驗鏈結至兒童學藝中心的手作與互動體驗（圖5）。為了幫助學習者模擬博物館真實參觀情境，故宮教育人員刻意迴避專場專用，讓同一時段開放一般訪客與特教生共融，期間雖然因為學習者固著行為橫生小插曲，但在教育人員與導覽志工的耐心解釋下，一般訪客與保全人員也都能立即回報以同理舉措，這是在完備學習者博物館經驗中相當令人動容的一幕。

「翻玩故宮—友善特教美感教學」課程中的真實性，不全然來自博物館中的展件，而是博物館本身作為一個真實的學習場域；故宮本院教育人員、導覽志工與資源班教師之間長達一年緊密的課程共備與分工，讓這群隱性障礙的學習者與陪同家長，深刻感受

博物館對他／她們的接納，也為學習者的經驗建立關聯性與連續性。科技性在此一體課程中多半為引發、轉移或延長學習者注意力的多樣應用（如AR環境介紹、學習單設計或雙向智慧型沉浸互動），但學習者社交互動能力卻因博物館中不期而遇的人、事、物獲得拓展，在課程結束之後邀請家人回訪博物館，是社交性強化了美好博物館經驗的具體事證。

結語

千里之行，始於足下。博物館教育理論擘劃著新一代學習者所應具備的知能與素養願景，但卻未直接告訴我們在不同時空與背景之下，博物館教育人員應如何掌握新一代學習者的真實樣貌。當全球社會的節奏與步調越趨緊密，學習者的本質與起點卻更加碎化（fractal）而難以歸類，是以除了定期進行觀眾研究，博物館教育人員更應走進實務現場，回歸自己對於眼前活生生學習者的觀察與理解，才能真正回應新一代學習者之間的微妙差異與其對博物館的需求，一步步邁向願景，讓博物館真正成為公共化的教育機構。

藝起來尋美體驗課程（110年度）課程影片連結QR code：



「探索行之美—鐵道部園區之旅」



「翻玩故宮—友善特教美感教學」

延伸閱讀資料

- Graeme K Talboys (2000)。博物館教育人員手冊（林潔盈譯）。五觀藝術。
- John Dewey (2015)。經驗與教育（重新譯注本；單文經譯）。聯經出版。
- John Dewey (2018)。明日學校：杜威論學校教育（呂金燮、吳毓瑩譯）。商周出版。
- John H. Falk (2000)。Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning. AltaMira Press.
- John H. Falk (2001)。博物館經驗（林潔盈等譯）。五觀藝術。
- Valentina Di Liscia. (April 3, 2020). MoMA Terminates All Museum Educator Contracts. Hyperallergic. <https://hyperallergic.com/551571/moma-educator-contracts/>
- Geraldine Kendall Adams. (April 24, 2020). 'Grave concern' about layoff of education staff at museums and galleries worldwide. Museums Association.
- 劉婉珍 (2011)。博物館觀眾研究。三民書局。