

文物知識與互動體驗之外

劉家倫

故宮兒童學藝中心展示設計的再思考

以兒童為主體，五感體驗為訴求，透過淺顯易懂的詮釋語言，結合實體與虛擬的互動展示手法，將艱澀難解的故宮文物知識，轉化為平易近人的內容，讓兒童透過遊戲學習，向來是故宮兒童學藝中心展示設計思考的主軸。兒童學藝中心作為故宮文物與兒童觀眾之間溝通的橋樑，除啟發兒童對故宮文物的學習興趣之外，近來培養公民素養也成為不容忽視的議題。本文分享二〇一七年初甫完成的「古地圖的秘密」及「清明上河圖小旅行」兩項親子教育展的策展經驗，並討論展示設計背後所隱含的教育理念與價值觀。

兒童展示教育現場觀察

兒童學藝中心做為故宮兒童教育的樞紐，每年約有逾十三萬人次造訪，當中約有九成是家庭觀眾，有一成是學校團體。雖然目標觀眾設定是五—十二歲兒童，但鼓勵闔家大小一起參觀。儘管展館入口告示敘明鼓勵「親子共學共玩」，但常有家長誤將此處視為托嬰中心，欲將兒童單獨留在館內，或是坐在一旁休息，放任孩子自行玩耍，甚至破壞展品。面對此現象，

不由讓人思索所謂「博物館素養」的問題，究竟家長該如何陪伴孩子參觀博物館？參觀過程該如何與孩子互動？如何引導孩子正確使用展品？在博物館的公共場域裡孩子該具備或培養怎樣的公民素養？若要達到親子共學共玩的理想，顯然不是說說就算，如何透過展示設計及相關輔助措施，在以兒童為主體的意識上，亦將陪同成人的角色納入考量，以促進親子良性互動，達到「境教」的潛移默化效果，遂成為策展團隊追求的目標。

展示背後的「教」與「學」

正因為兒童學藝中心是家庭教育、學校教育、社會教育交會的場域，兒童展示設計所關照的面向更需力求深思熟慮，將文物知識深入淺出的轉化，強調互動體驗的遊戲式學習，這些基本面向之外，其實展示設計背後體現教育思維與價值觀至為重要，因為展示怎麼「教」，將影響觀眾怎麼「學」。反之，因應新世代教育趨勢，觀眾怎麼「學」，也將影響展示怎麼「教」。

日本教育學者佐藤學曾言：「二十一世紀

的課程改革，將捨棄追求生產與效能的『設定目標、達成目標、給與評價』的教學模式，重新建構為由學習的意義與經驗組織而成的『設定主題、探究主題、做出表現』模式。」（註一）兒童學藝中心的教育理念即是鼓勵孩子主動學習，當個好奇的探索者，而非等待被填充的容器，被動接收知識。展示設計以問題導引為原則，不直接給出答案，主張「做中學，學中做」的互

動式學習。

設計有意義的展示互動

兒童學藝中心的展示設計與成人展覽以靜態文物陳列輔以圖文展版為主的展示手法不同，強調互動性，除考慮展品與觀眾的互動之外，也重視觀眾與觀眾之間互動的可能。展示的教育型態，雖也有透過靜態的觀賞或閱讀來吸收，但更傾向以動

態的操作來學習，展示設計要滿足孩子自己玩，也鼓勵親子一起玩。因此，兒童展示於主題與內容確定之後，主要的設計工作即落在如何將策展內容轉化成可被體驗的互動項目，這可能是實體的教具或展具，抑或是虛擬的數位裝置。展示文案則是以能增進觀眾理解及引導其互動探索的立場來撰寫。為避免展示互動流於表面，展示於成形的過程中，對於觀眾的年齡、參與行為與學習目標的設定，皆需有縝密的思考、規劃及測試，本文後將有更進一步的舉例說明。透過有意義的展示設計，讓觀眾於觀展過程創造有意義的互動，並在看完展覽後感到有所收穫，如此方算是達成展示教育的目標。

透過展示體現價值觀

除了承載文物知識與互動體驗，兒童學藝中心在二〇一七年初的展示更新，也將促進公民素養納入設計考量之中，以不同以往的三項突破做法，試圖為兒童親子展示空間導入新價值。首先是編輯給家長和老師的參觀引導手冊提供觀念與方法，



圖1 清明上河圖小旅行主題展區一傢俱及通道設計考量輪椅使用者需求
作者攝



圖2 觸摸式臺灣地圖—提供點字及雙視內容，滿足多元觀眾參觀需求。
作者攝



圖5 奇珍異獸大搜查多媒體遊戲引導兒童觀察古地圖中的動物圖像 教育展資處提供

權空間，讓參觀無論在軟、硬體上均降低障礙，同時藉由納入身心障礙設計，喚起對多元社會族群的意識與交流。以下即分享本次策展如何透過展示設計拉近民眾與故宮之間的距離，引導親子看見故宮文物的精彩和美好，將故宮文物融入民眾的生活當中，體現博物館教育的價值及理念。

從古地圖看今世界
呼應故宮做為世界觀光景點的在地性與全球性，本次策展選擇「地圖」及「旅行」的主題，不僅要將故宮典藏有趣的古地圖介紹給小朋友，同時也希望小朋友藉由互動展示的體驗遊戲設計，在認識故宮文物之餘，也能和現代生活產生連結，培養閱讀地圖的基本能力，並且將這些空間

圖像思考的觀念與能力移轉運用到日常生活當中。以「古地圖的秘密」主題展為例，由於古地圖的色彩較不鮮豔，且地圖上的資訊繁複且難懂，對觀眾而言，往往缺乏吸引力。策展團隊為化解此難題，特別挑選兩幅院藏古地圖，一幅為世界地圖，一幅為臺灣地圖，從觀眾熟悉的題材切入，除了製作兩支動畫短片（圖三），介紹兩



圖3 看見臺灣動畫短片一以淺顯易懂的手法介紹古地圖深奧的背景知識 教育展資處提供

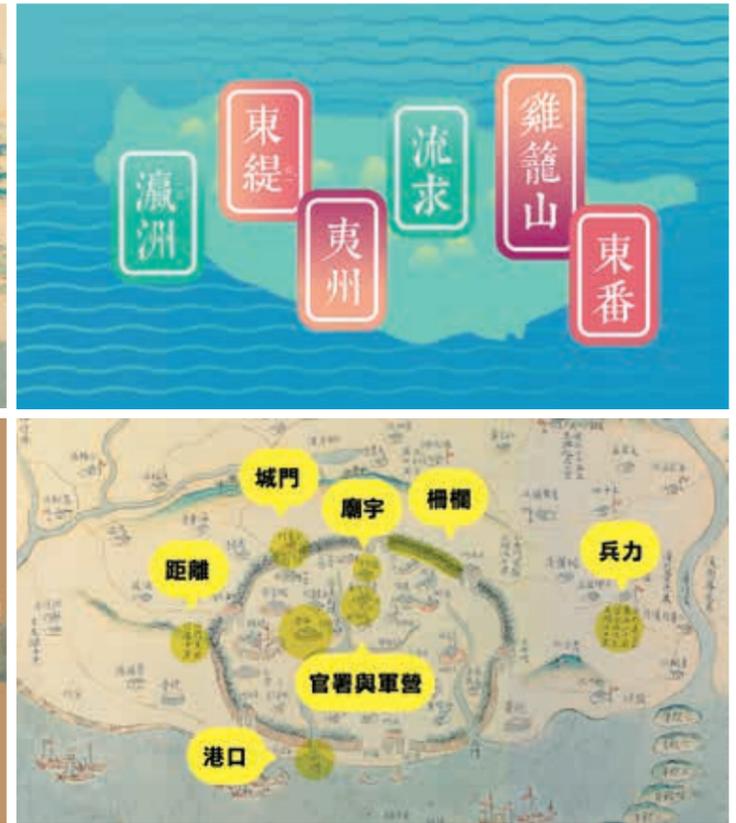


圖4 古地圖的秘密主題展區—親子可透過互動教具進行古今對照 作者攝

提升成人陪同兒童參觀博物館的自信與能力，讓博物館公民素養教育向下紮根。其次是策展主題打破過往以故宮文物的類別或材質為主，改從生活化的角度切入，以「地圖」及「旅行」為策展主軸，創造古老文物與現代生活經驗的連結對話點。最後是回應社會文化平權之意識抬頭，在展示設計融入通用設計原則，並徵詢身心障礙專家意見，透過改善輪椅進行動線空間（圖一）、增加點字、語音、觸摸地圖（圖二）等服務設施，期望打造展場成為更友善平



圖9 觀眾模擬臉書打卡幫古畫景點按讚留言 作者攝



圖8 清明上河圖5大人氣景點排行榜—鼓勵觀眾選促進展示互動參與性 作者攝

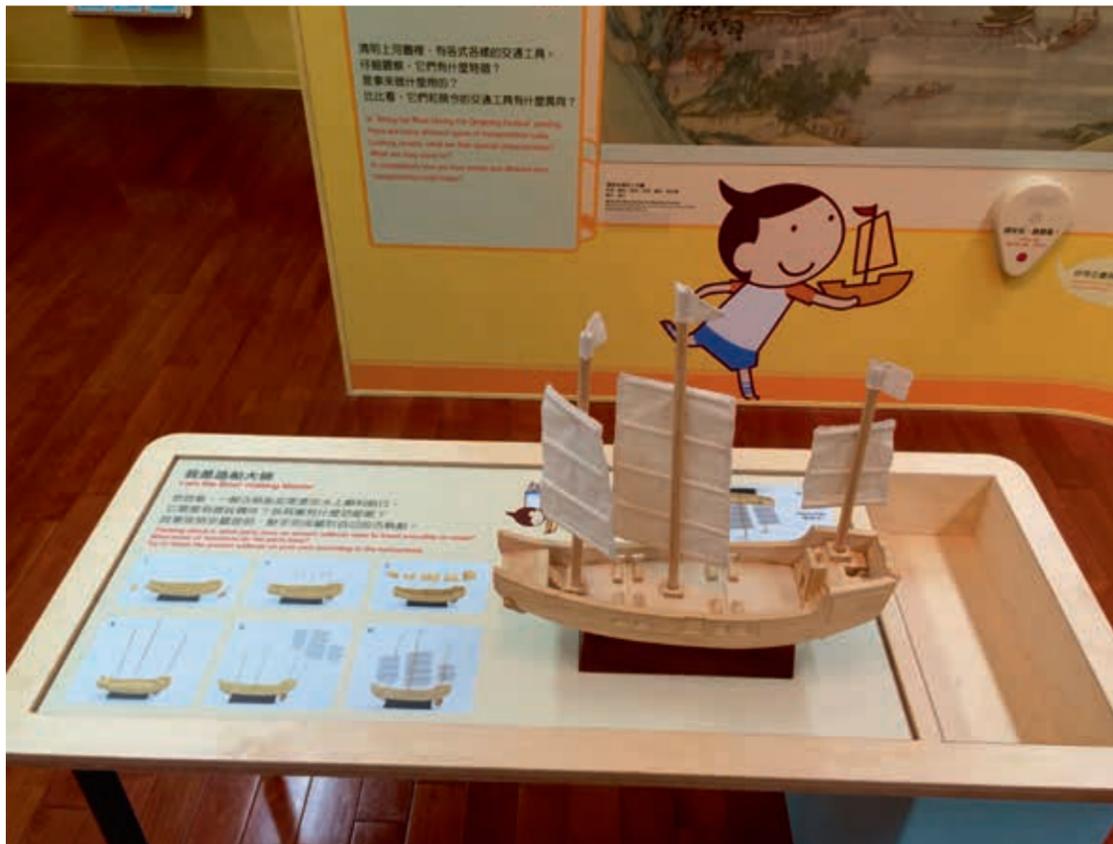


圖10 我是造船大師—給小孩子動手操作的模型教具 作者攝



圖6 乾隆臺灣地圖單元提供古今景點地名對照 作者攝



圖7 清明上河圖旅遊指南—從現代生活角度提供穿越古畫指引 作者攝

幅地圖的背景故事，並以互動的展示手法重新詮釋設計，將古地圖中有趣精彩的細節分享給大小朋友。

例如「世界有多大」單元主要介紹清康熙（坤輿全圖）（圖四），這幅比利時傳教士南懷仁獻給康熙皇帝的世界地理教材，地圖中最吸睛的莫過於對各地動物的生動描繪與記載，策展團隊特別將這些艱澀的文字翻譯成白話文，並轉化設計成「奇珍異獸大搜查」多媒體遊戲，佐以真實動

物圖片對照（圖五），讓古人對動物敏銳的觀察力與豐富的想像力，與觀眾現代生活經驗產生共鳴。此外，現場教具桌上還設有現代版的平面世界地圖拼圖，以及立體浮離地球儀，提供親子一窺三百年前人們眼中的世界樣貌之餘，亦可進行古今對照。

又如「看見臺灣」單元以介紹清乾隆（臺灣地圖）為主（圖六），這幅乾隆時期的臺灣地圖，用於政治及軍事管理，是

從福建的角度望向臺灣，其中臺灣的輪廓、比例與方位呈現都與現代地圖大異其趣，地圖上的圖例與說明令人眼花撩亂。展示設計以現代觀光的角度，聚焦於北中南部幾個名勝景點，運用窺孔讓觀眾透過魚眼鏡頭進行古今景點對照，找尋今之景點在乾隆時期叫什麼名字，配合地名圖卡還可解釋出地名的由來及演變，用行動載具掃描 QR Code 還可直接連結 Google 地圖查看地貌演變，親子可共同探索自己的居住地在古地圖的哪裡，或是喜歡的觀光景點在古代叫什麼名字，藉以拉近古地圖與觀眾的距離。

穿越古畫旅行趣

本次另一主題展「清明上河圖小旅行」則是以故宮熱門畫作〈清院本清明上河圖〉為素材，邀請觀眾以「城市觀光」的視角，發揮想像力穿越到古畫中旅行。展場配備有語音故事，以及打鐵、鑼鼓、唱戲、市集等情境音效裝置，除提供視障者探索畫作，也鼓勵一般觀眾以聽覺來重新感受〈清明上河圖〉。



圖12 參觀引導手冊—提供大人陪同兒童參觀的建議及引導設計 教育展資處提供



策展團隊透過展示設計將展區化為旅遊中心，將畫作中的精彩局部，依住宿、購物、美食、娛樂、名勝、幽默、百工、醫療等八主題編輯成旅遊指南（圖七），提供親子按圖索驥，到牆上最喜歡的畫中景點，模擬臉書打卡按讚留言（圖八），

除可發表個人意見，也可欣賞他人觀點，留言結果經院方定期統計，還會公告於展場〈清明上河圖〉五大人氣景點排行榜上。（圖九）

此外，畫中豐富的交通工具描繪也不容錯過，剛好又契合孩子的興趣，因此被開發成兩組文創教具。其中給大孩子的「我



圖11 打造我的清明上河圖—給小小孩的益智積木及親子互動圖卡 作者攝

是造船大師」，以同安船（註二）的構造為本，設計成可組裝拆解的中國帆船模型（圖十），配合步驟說明圖，親子可邊做邊討論帆船的重點構造部位與功能；給小小孩的「打造我的清明上河圖」，則是將畫中的房屋、店舖、動物、人物、水陸交通工具等，設計成可自由拼組的積木，孩子可發揮創意自由拼組，若是搭配牆上的交通工具圖卡，親子亦可共玩邏輯配對的益智遊戲（圖十一），積木的收納方格還兼具數數、分類之隱含教育功能。

你也可以這樣做

故宮兒童學藝中心的展示設計強調從探索、操作、遊戲、體驗中學習，為了讓家長或老師掌握善用故宮準備的豐富設施及資源，同時更有自信陪伴孩子參觀，配合本次展示更新策展團隊特別編輯《你也可以這樣做：兒童學藝中心參觀引導手冊》，鼓勵成人在陪同孩子參觀時，可以扮演更主動的引導角色，幫助孩子進行更深入及有意義的學習。（圖十二）

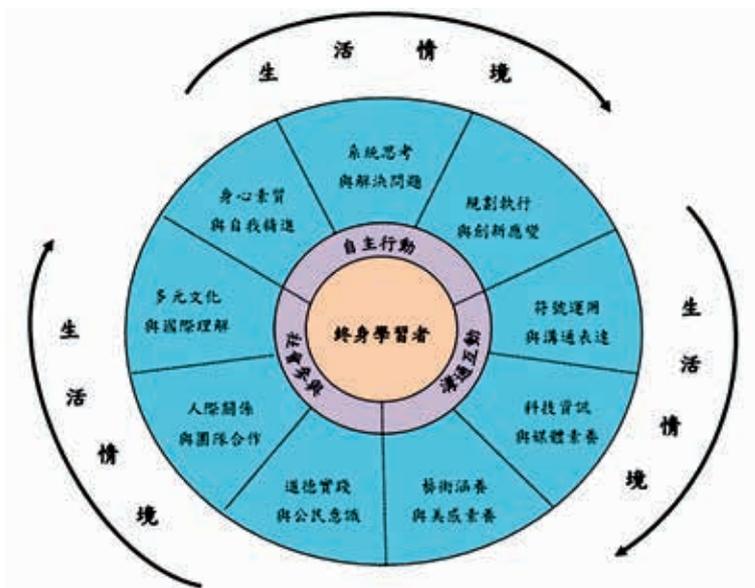


圖13 核心素養的滾動圖輪意象 (教育部, 2014年)

用年齡建議、感官學習分類，利於家長或老師依照孩子的興趣與需求事先規劃參觀行程，另有成人陪同孩子的參觀建議、引導問題設計等，最後附上學習單則是親子在家共學共玩提案。手冊可於故宮官網免費下載，採方便A4列印格式設計，亦可透過手機或平板等行動裝置閱覽。(註三)

結語

二〇一四年教育部以「核心素養」(註四)做為十二年國民基本教育課程發展的主軸，強調培養以人為本的「終身學習者」。

(圖十三)「核心素養」指一個人為適應現在生活及面對未來挑戰，所應具備的知識、能力與態度，主張學習不宜以學科知識及技能為限，而應關注學習與生活的結合，透過實踐力行而彰顯學習者的全人發展。身處二十一世紀快速變化的環境，博物館也得伸出觸角，回應未來世界的需求，以更具社會責任意識的兒童展示設計，為投資下一代的教育做出貢獻。

本次策展團隊對展示背後所體現的價值觀，挹注了更多覺察與關注。這樣的體認源自兒童展覽館其實是家庭教育、學校教育與社會教育交會的場域，面對下一代，博物館該如何進行「教」與「學」，展示設計背後所隱含的教育理念與方法，對兒童及其陪同者會帶來甚麼影響，自然是必須嚴肅面對與深思的課題。有此社會責任意識，兒童展示設計將不僅是傳遞文物知識及互動體驗的媒介，它更是公民素養形

塑的協力管道。而透過展示設計，博物館適足以更積極主動發揮公共影響力。

本次策展承蒙兒童藝術教育顧問陳盈君老師、身心障礙教育顧問林敏慧老師、何世芸老師惠賜寶貴建議，承攬廠商小象室內裝修設計公司專業用心製作，及本院研究、展示、教育相關部門同仁熱心協助，方得以順利完成，謹申謝忱。

作者任職於本院教育展覽處

註釋

1. 佐藤學著，黃郁倫譯，《學習革命的願景：學習共同體的設計與實踐》，臺北：天下文化，二〇一四，頁四一。
2. 同安船為清中葉興起的新型海船，不但廣為民間使用，也被海盜利用，最後並成為清朝海外水師的主力，是輪船出現前，最具代表性的中國古帆船。以院藏〈集字號大同安梭船圖〉和〈一號同安梭船圖〉及相關清代檔案為核心，國立故宮博物院製作的「再現·同安船」紀錄片，片中運用模型製作、3D科技和其他後製技術，重現了這種古帆船的構造細節，成為本次教具開發的重要參考資料。
3. 《兒童學藝中心參觀引導手冊》下載網址：http://theme.npm.edu.tw/children/zh-tw/user_files/ch/A6000000E-16Z-m133.pdf
4. 教育部編，《十二年國民基本教育課程綱要總綱》，二〇一四，頁三。瀏覽日期：二〇一七年二月七日。網址：<http://12cur.naer.edu.tw/upload/files/96d43040b01f58da73f0a9755ce8c1.pdf>