

# 量身訂做的兒童教育活動— 以新加坡亞洲文明博物館學習廳為例

鄭雅云

國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所碩士班研究生

---

## 摘要

本文旨在探討新加坡亞洲文明博物館為兒童所做的教育活動之規劃與實例。本文以筆者2014年於新加坡為期8週的博物館實習考察為基礎，引發筆者研究動機，希冀提出國外博物館在規劃教育活動時的觀念與做法之架構與策略，作為國內博物館教育活動規劃之參考。本文以個案研究方式，用參與觀察法、內容分析法，從新加坡亞洲文明博物館對學校團體、親子家庭的參觀策略活動規劃與執行等議題切入，並探討學習廳啟發兒童五感經驗之規劃構想與展示手法。研究結果也發現，在教育活動規劃上深化文化的意涵，並擷取文化的元素加以設計教育活動，能引發參觀者的興趣與增進教育推廣的成效。尤其是，有考量兒童觀眾的展示設計，是締造博物館朝向專業化發展之關鍵。

**關鍵字：**博物館兒童教育、展示設計、觀眾服務、新加坡亞洲文明博物館

## 壹、前言

博物館的各項功能皆與教育密切相關。本文從新加坡亞洲文明博物館為兒童所做的教育活動為基礎切入，探討教育活動之策畫與執行。筆者藉由實地訪查與實習機會，參與館內教育推廣活動，與教育推廣活動工作人員交流，實地瞭解其實務運作。同時，筆者亦獲得館方的安排，擔任館內外教育活動之工作人員，實地觀察教育推廣人員與兒童、親子觀眾之互動與成效；如學習廳（the Learning Gallery）<sup>1</sup>的五感學習體驗，獲得許多第一手資料與相關教材文宣內容，深刻體會到國外博物館在教育活動規劃策略與執行過程上，有值得國內學習參考之處。最後，與博物館工作人員共事期間，有密切的非正式討論，交流互動與言談之中，深覺「教育活動」是博物館的靈魂，能讓文物有「生命」，也引發筆者研究本案例的動機。

## 貳、博物館兒童教育

根據國際博物館協會（ICOM, 2007）定義：「博物館乃非營利的永續機構，在其服務的社會促進發展，對大眾開放，並致力蒐集、保存、研究、傳播與展示人類及其環境物質與非物質文化遺產，以提供教育、研究與娛樂為目的。」<sup>2</sup>博物館的核心目的之一是教育民眾，但博物館中的精緻典藏，其菁英的性格與複雜的特性，往往讓人難以理解、望之卻步，其中涉及了歷史、文化社會、人類行為、宗教信仰、地理環境、經濟活動、技術材料與工法等。在歷史文物類型的博物館中，甚至能追尋至文明的開端，若非相關研究領域之專家，很難一望即知。故此，博物館透過各種教育活動，幫助參觀的群眾更加瞭解文物的意涵，讓學齡前兒童乃至樂齡人士，都能在博物館中獲得啟發，並享有文化接近的權利。

在西方，Hooper Greenhill（2007）分析過去博物館參觀群眾，發現兒童和學校團體很少被納入，持續的證據顯示，參觀博物館多為高教育的中產階級和上流社會的白人團體。哈伯瑪斯（Habermas）認為博物館成為有品味、有教養、有文化的人士的教養所與尋求認同之處（張婉真，2010），布爾迪爾（Bourdieu）也認為文化資本（social capital）與教育程度、品味高度相關，有濃厚的文化菁英色彩。換言之，相對於中產階級而言，一般觀眾參觀博物館，對展示說明牌上詰屈聱牙的文字或抽象的概念，常會有「看不懂」的疑問，視為神秘且難以接近，終至信心受挫、逃避參與。於是，博物館成為文物屍骨的墳塚而非文化藝術的長生殿。有鑑於此，博物館教育活動的規劃與執行，顯得相當重要。

Hooper Greenhill（2007）曾引用博物館與藝廊研究中心（Research Centre for Museums and Galleries, RCMG）之研究報告指出，現代的博物館扮演了社會共融（inclusive society）的重要角

色，幫助不同族群、有身體或學習障礙、以及不同年齡、來自社會不同層級的兒童，都可以從如萬花筒般豐富地參觀經驗形塑各自的意義，發現博物館是個有趣、令人興奮、以及令人感興趣的地方。研究顯示，一旦兒童觀眾發現參觀博物館、觀察展品，瞭解作品意涵等並非空談，亦非和生活無關的烏托邦想像，而是探討觀眾所關心且感興趣的種種議題，參觀博物館儼然是日常生活的延伸，便會刺激他們主動參與的意願，並可能引發他們對博物館終身的興趣，成為博物館固定的觀眾群（郭姿瑩，2010）。

## 一、兒童觀眾之定義

博物館教育推廣的工作中，有很大部分都與學齡兒童有關（林潔盈譯，2004；Graeme K. Talboys 原著）。根據聯合國 1898 年通過生效的「兒童權利公約」第一條定義<sup>3</sup>，「所謂的兒童是指 18 歲以下之人。然而適用於兒童之法律中，規定在十八歲以前就成為成年者不在此限。」然而在台灣，依照「兒童及少年福利法<sup>4</sup>」（衛生福利部，2014）第 2 條明定，「所稱兒童及少年，指未滿十八歲之人；所稱「兒童，指未滿十二歲之人；所稱少年，指十二歲以上未滿十八歲之人」。以台灣地區的國小兒童而言，依據國民教育法（教育部，2011）<sup>5</sup>之規定：「凡六歲至十五歲之國民，應受國民教育」、「國民教育分為二階段：前六年為國民小學教育；後三年為國民中學教育」，所以，進入國民小學接受正式學校教育的學齡兒童，即是指年齡在六歲至十二歲的兒童（林泮秀，2004：54）。各國對於有關兒童年齡的界定不一，有以 16 歲為界線，有的則以 18 歲或成年為界線。國外作者使用之「兒童」，實際可能涵括台灣所謂「少年」的範疇（彭淑華，2011）。

博物館參觀團體可分為好幾類型，如各個級別的學校團體、以及由資優生、成人、家庭、弱勢族群、身心障礙人士、來自國外的觀眾等組成（閻惠群譯，2006。A. Grinder & E. McCoy 原著）。瞭解觀眾的需求及期望將可提升展示流程與生產的水準（David Dean, 1996）<sup>6</sup>。本文主要研究對象是博物館 4 歲以上之兒童，並根據聯合國「兒童權利公約」之定義，指 18 歲以下之人。而博物館的兒童觀眾可能包含於學校團體與家庭團體之中。

## 二、學校團體參訪

近 10 多年來，學校團體在博物館觀眾中佔有顯著的比例，於是引發博物館界對學齡兒童教育議題諸多關注與討論。然而，在過去的年代，大家並非一直認為兒童到博物館是很適當的，學者對參訪博物館的觀眾分析中引用 Gilman（1918）的觀點指出，在 1918 年，波士頓美術館館長吉爾曼，便質疑該館是否應為兒童提供導覽行程，他表示，藝術作品「既非由兒童創作，亦非為兒童而創作（除了少數的例外）；而且也沒有任何方法可以幫助兒童完全了解藝術作品。」（Alison Grinder, E. Sue McCoy, 1985<sup>7</sup>）。1900 年代初期，更引發誰究竟適合並有資格在博物館內

教學的辯論。學校教師認為策展人瞭解展品，故應該教學；然而策展人則覺得他們非受過教師的訓練並且肩負許多工作沒有時間（Hooper Greenhill, 1994）。

此外，博物館還要「應付意外狀況」，就是門口會突然出現一群師生，他們想入內參觀加上做點功課，但是沒有經過預約安排就直接搭車過來。博物館有權利拒絕臨時幫他們安排導覽，尤其當館內已有許多預約團體之時。換個角度想，這同時是一個機會，可以教導老師如何遵守規定，並讓他們發現事先預約參觀可以有怎樣的好處。若放棄這個機會，是很可惜的（Graeme K. Talboys, 2004）<sup>8</sup>。

另一方面，事實上許多美術館人員（包括教育人員），對於學校系統運作與組織文化不甚瞭解，若能透過靜態資料與動態活動幫助美術館人員認識學校教育現況，對於美術館與教育在教育上的合作成效有直接助益（劉婉珍，2002）。可見學校若能與博物館通力合作，並加強溝通與連結，將更容易打造美好的參觀經驗。

### 三、家庭團體參訪

學者研究顯示，家庭團體具有最多樣化的可能性與動機。家庭的成員會比較想待在一起，因此參觀行程的設計應該鼓勵他們待在一起（Alison Grinder, E. Sue McCoy, 1985）<sup>9</sup>。重要的是，館方應該提供家庭團體願意參與的環境與活動方案（Graeme K. Talboys, 2004）<sup>10</sup>。博物館若能了解家庭的休閒判準並予以因應，他們對博物館的反應自然會更加熱切，博物館也就會成為他們休閒時經常造訪的場所（Marilyn G Hood, 年代不詳）<sup>11</sup>。

研究結果顯示，博物館教育活動的規劃，實可考慮增加親子活動的設計，或施以團體活動的方式。尤其是，以展示為基礎的博物館教育活動，能夠增加觀眾對博物館展示內涵的理解（高蕙芬，2001）。

另一方面，經常性兒童觀眾之家長，由於本身即相當主動且頻繁地陪伴兒童參觀遊戲室，能在兒童學習與參與的過程中扮演鷹架輔助及支持的角色（陳苡竹，2013）。而親子間良好的溝通更是協助、修正子女認知與行為發展的一種正向方法。父母透過互動引用適當的背景資訊至新的情境或問題的模式給孩童，以便讓孩童將知識歸結到新經驗（馬綺霞，2010）。

綜觀上述，博物館兒童教育為家長與兒童，建築起藝術欣賞的臺階，一步步引導觀眾，接近藝術、欣賞藝術、喜愛藝術，並促進親子關係的融洽，如此一來，更能自然地走進博物館與感受其中奧妙與趣味。

## 參、實例研究—亞洲文明博物館學習廳之活動規劃與施行

### 一、新加坡亞洲文明博物館簡介

新加坡亞洲文明博物館（Asian Civilisations Museum, ACM）致力於亞洲國家文化和文明研究，是新加坡最傑出的博物館之一，集中於收藏亞洲文化遺產，擁有多元文化的歷史發展與種族融合的文物收藏，2003年於新加坡皇后坊開館。博物館宗旨為探索與呈現亞洲的文化與文明，從而促進新加坡先民文化的認識與欣賞，並連結東南亞至全世界。文物展示豐富多樣，囊括了亞洲各地區的文化，包括印度、西亞、東南亞、中國，以至新加坡等，並配合各種精彩的活動規劃，加深訪客對亞洲文明的認知。展區結合多媒體互動裝置，讓參觀者更能逐步融入情境並瞭解文物背景。劉婉珍（2011）研究表示，「ACM善用觀眾研究結果於行銷、展覽及活動規劃上」。

### 二、新加坡亞洲文明博物館的兒童教育推廣措施

新加坡亞洲文明博物館重視兒童教育活動，源於華人的傳統。有學者指出，以華人為主要族群的新加坡，深受中華文化與儒家的影響，因此格外重視教育，尤其新加坡政府強調菁英教育的理念，特別引人注目（顧長永，2006）。

新加坡亞洲文明博物館教育活動依參訪者教育程度的不同，分成學齡前、小學、中學、大專、教育人士，分別規劃豐富且引人入勝的活動，觀眾可於網站資源區自行免費下載相關教材<sup>12</sup>（下載網址：<http://www.acm.org.sg/education/resources.html>）。

針對兒童觀眾，該館在導覽活動、教具器材、手作活動、工作坊、探索區、學習廳專題策展等方面，提供了專屬兒童的教學資源。尤其導覽活動特別為兒童觀眾規劃了學校團體參訪及家庭親子參訪兩種模式；其他諸如解說牌、出版品、摺頁、網站文字及多媒體影音應用等，亦充分考量如何為學校師生、親子家庭提供引人入勝的教育環境。

#### （一）學校團體參訪

亞洲文明博物館有觀眾與學習部門（Audience and Learning）專責觀眾服務與教育推廣的工作，館員表示，突如其來的團體參訪在新加坡亞洲文明博物館很少看見。從與館員的晤談得知，學校老師會預先上網填寫申請表<sup>13</sup>，網站上並有詳細的學校預約參觀守則與條件，提交後表示同意遵守規定。並且教師會先從網站下載學習單，由學校老師預先準備，當日帶到博物館，將維持老師對博物館的認識，並能行前培養學生博物館的參觀禮儀，讓博物館教育與學校教育有效連結，確保參觀時過程之順暢。

參觀當日，會先由專門人員將學生們的書包物品等集中管理，方便參觀者於博物館中行走。

學生團體集合於地下樓的活動空間，由專門人員向學生傳達文物保護和參觀安全的重要性，並詳細說明參觀博物館時應遵守各項規定。接著，館方會發給每個學生一組墊板和可夾於墊板上的小燈具，讓學生能在燈光幽暗的博物館展廳中，完成學習單上的內容。值得注意的是，博物館對參觀時書寫的工具是很要求的——只能用鉛筆，這是為避免參觀者在行動中，各種筆類對文物可能造成的「不可逆性」(irreversibility)，即一旦損害就無法彌補，是為將傷害降到最低。

當館員魔法棒灑下金粉，將博物館參訪過程變成一個有趣、令人興奮的活動時，現場的控管便顯得格外重要。筆者也發現要讓學童在博物館內保持興奮的探索之心和遵守秩序之間，有平衡上的困難，因此特別注意到到亞洲文明博物館在面對學生團體參訪時，專門人員都會跟隨團體從旁協助，維持秩序是兒童參訪博物館的一大挑戰。



圖1 專門人員向參觀的學校團體講解參觀禮儀。(攝影者：鄭雅云)



圖2 墊板與小燈，可幫助兒童在幽暗的博物館中探索。(攝影者：鄭雅云)



圖3 學生團體參觀之道具，圖為夾在墊板上的小燈。(攝影者：鄭雅云)

## (二) 家庭團體參訪：靈活成功的親子家庭參觀策略

除了由學校帶領兒童前來參觀，由父母所組成的家庭觀眾也是參觀族群，在親子家庭參訪方面，博物館規劃上較為開放，鼓勵家庭團體自由參加館內的教育活動，探索家庭尋趣路徑、或家庭一起聽志工講故事，並帶到展廳定點導覽。博物館人員強調，他們重視陪同者的參與，

活動空間開放家長參加，而非將兒童交給館方人員照顧。筆者從教育人員所設計的導覽教案發現，博物館志工在進行親子導覽時，多以定點說故事方式吸引學童注意，並與兒童一同坐下，無論是在學習廳的說故事區、或是在展廳中，皆能席地而坐。同時，志工也會主動拿展場中的「無靠背式輕便折疊椅」給不方便直接坐下的家長。筆者觀察學童反應，發現坐下來更能使兒童專注聆聽。另一方面，家長也會樂於參與，並鼓勵孩童回答導覽志工的提問。

亞洲文明博物館為來訪的家庭設計了「家庭尋趣路徑」，活動架構即是以一連串的藏品，探索繽紛多樣的精彩寶物，展開博物館冒險旅程。相較於亞洲文明博物館以文物串聯家庭尋寶，新加坡另外一間公立博物館—土生文化館（Peranakan Museum）的家庭尋趣路徑，則是選擇以地點「廚房」，探索土生華人精彩的文化歷程。讓參觀者接觸到馬來族群與土生族群的文化，如長桌宴（Tok Panjang）<sup>14</sup>、娘惹（Nonya）服飾沙籠卡峇雅（kebaya）、蓋盅（kamcheng）等。土生文化館也為兒童設計趣味性、思考性、探索性兼具的教育活動，例如「尋找 Bibik Neo」，即是在博物館中尋找一個虛擬人物「Bibik Neo」（馬來語意味婆婆），過程中，觀眾會探訪各個樓層藉此更加瞭解土生族群的文化。可以發現，和教室比較起來，博物館教育是一種較為靈動而賦予變化的三度空間的實物教育形式（張譽騰譯，1987）。生活化與趣味化能增進孩童的學習興趣，在博物館參觀經驗中，父母扮演著關鍵的角色，既是主要的訊息傳遞者，也決定了兒童接收訊息的內容以及被引導的方式。因此，父母與兒童教育其實具有同等的重要性（郭姿瑩，2010）。



圖4 土生文化館「尋找Bibik Neo」活動手冊。（攝影者：鄭雅云）

### （三）以參觀禮儀引導兒童觀眾

博物館教育活動很重要的一點，無論是學校團體參訪或是家庭團體參訪，館方都會先知會參觀者博物館參觀禮儀。在家庭尋趣路徑手冊的第一頁是「家長指南」，開宗明義由一段文字帶出：

「歡迎來到亞洲文明博物館!博物館裡有來自亞洲不同地方的神祕事物，我們邀請您與小孩，一同來發現這個特別的地方。在您進入博物館之前，希望您與孩童分享博物館參觀禮儀的重要性。」

接著，活動手冊上的一段話，具有引導的作用：

「一些引導問題：您能做些什麼事情來展現您對博物館與文物的尊重?也有另外許多不同的訪客來到博物館，您能做些什麼事情來幫助這次的旅程與眾不同?」

首頁末段，並列出了七項應遵守的博物館參觀禮儀（如表1）：

表1 亞洲文明博物館參觀禮儀（研究者翻譯）

USE YOUR MUSEUM VOICE	使用你的博物館音量
PENCILS ONLY	只用鉛筆
TOUCH ONLY WITH YOUR EYES	只用眼光觸碰
NO FLASH PHOTOGRAPHY	禁用閃光拍照
TAKE TURNS TO SPEAK & LISTEN	輪流發言
WALK CALMY	安靜地行走
ENJOY FODD AND DRINKS OUTSIDE	在館外享用美食與飲料

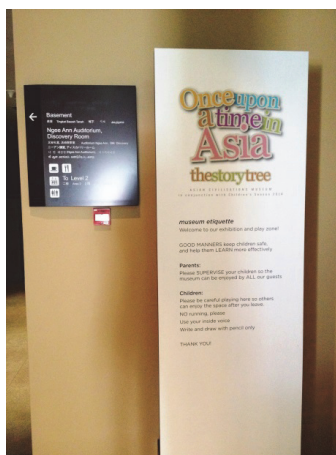


圖5 博物館內無論文宣手冊或是立牌，都會宣導博物館參觀禮儀。（攝影者：鄭雅云）

#### （四）以兒童觀眾為主體的導覽要點

然而無論是教師帶領導覽或由館員解說，多數博物館員工一致認為，博物館導覽有10大要點，整理如表2。

表2 亞洲文明博物館導覽的10大要點（資料來源：博物館提供）

1	安全第一（Safety First）	
2	定位解說（Make your spaces）	站定在一件大型文物周圍或是坐在文物前面講解可以讓大家專心聆聽，邊走邊說容易使人分心。
3	選定主題（Choose a theme）	
4	設身處地（Think like your audience!）	展廳裡的活動須貼近同學們。如果比自己年幼，就找出他們的興趣所在，可將文物與流行文化相連結。
5	文物的趣味性（Have fun with objects!）	色彩鮮豔，細節豐富的大型文物較引人注意，配合相關的有趣故事，效果更好。
6	口語化（Adopt the ACTIVE voice）	例如 Batak 女人配戴這樣的耳環—適合口語傳播。對照：這樣的耳環是Batak女人所配戴的—學術性，適合文字閱讀。
7	深入淺出（Speak to your audience. Explain non-specialist terms）	
8	尊重不同或是錯誤的意見（Respect your peer's opinions）	直接指出別人的錯誤會降低學習興趣，可藉由問答的方式引導同學們找出正確解答。
9	運用簡單活動（Assign small tasks!）	參與／實踐是一種有效的學習方式，可以列出幾個選項，請大家舉手表達看法。如「認為這是在豐年祭上使用的舉手?」
10	細心觀察，隨機應變（Read your audience, and improvise!）	注意同學們的肢體語言和反應，並用互動方式進行講解。如果同學覺得悶了，可以問些問題或說個笑話，提起大家的興趣。

並且，館方工作人員更進一步歸納出可以增進學習的提問，如表 3。

表3 可以增進學習的提問（資料來源：博物館提供）

1. 根據你的描述，人們會如何使用這項物品？
2. 我們怎麼會知道這是不是它的用途？
3. 其他人覺得呢？
4. 有這個可能，從這個樣式可以看出什麼線索？
5. 這是銀器還是銅器？認為是銀器的舉手。

### 三、亞洲文明博物館「學習廳：Once Upon a Time in Asia」教育活動規劃與施行

#### (一) 整體內容介紹與五感學習體驗

學習廳是亞洲文明博物館位於一樓的重要展廳，「Once Upon a Time in Asia」是學習廳的主題，副標題則每年有所不同，如 2014 年「樹的故事」(The story of trees)<sup>15</sup>，展期自 2014 年 5 月 31 至 11 月 2 日止，為期 5 個月。現場設計了可以讓小朋友用五感來體驗的展示內容，包括有眼(視覺)、耳(聽覺)、鼻(嗅覺)、舌(味覺)與身(觸覺)。訴諸感官功能的展示，能讓觀眾擁有親身體驗的經驗。此展示的相關教育活動規劃主要從博物館藏品發展而來，這個專為 4 歲以上的



圖6 學習廳的生命之樹。(攝影者：鄭雅云)

兒童和有顆赤子之心之觀眾所特別策劃的展覽，靈感來自於亞洲文明博物館的許多文物的共同主題—「生命之樹」。展廳活動手冊上文字說明：「許多文化中都能發現生命之樹(The Tree of Life)，樹的枝幹可高聳上天，樹根可深入地底。樹木提供我們食物、燃料、庇護，以及像是可做成特別物品的木材資源。」妥善運用藏品構思活動能啟發觀眾創意，「博物館的藏品文物點燃了想像力的火焰。它是一個豐富的資源，有說不盡的故事，有五花八門的知識，可以帶來不同的想法與體驗。」(Alan Gartenhaus, 1997<sup>16</sup>)。

#### (二) 展覽規劃

學習廳共分為5個遊戲區：

##### 1. 遊戲區一：i Spy (眼、視覺)

在學習廳的一面牆上設計許多動物的形體，真實或是想像的，這些動物來自民間傳說或是自然世界，諸如鱷魚、大象、孔雀、獅子、獨角獸等，身體的圖案由博物館內的織品圖案填滿，所填滿的織品圖案皆與樹相關。活動是請兒童仔細觀察，找出從 A 到 Z 的動物名稱並寫在活動卡上。另外也設計「指紋藝術創作」遊戲，讓兒童用自己的指印蓋在生命之樹上，發揮創意創造小生物圖案。



圖7 iSpy展區，啟發兒童用眼觀察與發現的能力。（攝影者：鄭雅云）



圖8 動物身體的圖案由博物館典藏的織品圖案填滿，所填滿的織品圖案皆與樹的主題相關。（攝影者：鄭雅云）

## 2. 遊戲區二：TUTTI FRUITI<sup>17</sup>（舌、味覺）

此區的概念是：「樹提供我們大部分的果實食用，在許多文化中有象徵的涵義。聖經中，生命樹會結12種果子，每月都會結1樣。在道家，聖桃樹被視為會結永恆的果實。樹的禮物是種子和果實。種子可以讓生命延續再生，果實可以成為養分。」此區利用舌頭不同部位的味覺感觸，設計關於味覺的活動。放置五種不同「種子雕塑」（Seed Sculptures），讓兒童找出種子所符應的水果。這些水果與各國的文化與神話傳說有關，例如「我長得圓圓的、毛茸茸的，我的皮膚是奶油色混著橘色、紅色和粉紅色。我的果肉充滿水分。我來自中國，而且我是猴神孫悟空的最愛。」即是指「桃」。



圖9 放置五種不同「種子雕塑」（Seed Sculptures），讓兒童找出種子所符應的水果。（攝影者：鄭雅云）

## 3. 遊戲區三：LORD OF THE RINGS（手、觸覺）

兒童觀眾對於事物認知的建立，不僅依靠視覺的刺激，還需透過身體的參與、各種感官的運用，以及與物件之間的直接接觸，才能將物件內化為自身經驗的一部分（Tisseron, 2006<sup>18</sup>）。「人可以藉由觀察樹木來探索歷史和氣候科學，年輪就像是地球的日記。」此區利用木頭製成迷宮，讓兒童可以觸摸到真實的木材質感，迷宮內並飾有木板畫雕刻作品，讓兒童挑戰找出迷宮出口。觀眾還可以在心型的菩提樹葉卡片上寫下祝福的話，掛在牆上。另一方面也請藝術

家用布來設計各種造型特殊的樹，提供兒童親近、觸摸、遊戲，柔軟的材質能防止兒童受傷跌倒。研究顯示，兒童喜歡用觸覺感受事物的特性（郭姿瑩，2010），展區製作造型獨特的柔軟布樹，允許小朋友的觸摸和活動，雖布樹已經逐漸變形，這也在館方的設計考量之內。



圖10 利用木頭製作成迷宮，讓兒童可以觸摸到真實的木材質感。（攝影者：鄭雅云）



圖11 世界各地來的參觀兒童和親子，在心型菩提葉卡寫下參觀心得和祝福。（攝影者：鄭雅云）

#### 4. 遊戲區四：SNIFFY WHIFFY OLFACTORY<sup>19</sup>（鼻、嗅覺）

「樹木是香味很重要的來源。像是乳香，從樹的汁液而來。油的萃取從檀香片而來，使用在香水、薰香以及藥用等。香味會影響情緒，嗅覺關連到邊緣系統（limbic system），影響情緒、記憶和行為。」此區是氣味偵探，呈現樹木相關聯的氣味，如乳香、葉綠素香氣等，要兒童嗅出匹配的氣味。

#### 5. 遊戲區五：STORIGAMI TREE（聽覺）

此區是說故事區，講述與樹有關的民間傳說和故事，搭配的活動是「說故事摺紙（StoriGami）。在外國把折紙配合故事書來創編成有趣的故事折紙，他們稱為Storigami（李潔芳，年代不詳）<sup>20</sup>。說故事志工會先詢問家庭中兒童觀眾的年紀，接著運用豐富的肢體語言，向兒童與家庭說博物館典藏品的故事，讓來自各地



圖12 嗅覺區活動設計。（攝影者：鄭雅云）

的小朋友從故事中更瞭解藝術品文物背後的意義。例如選定印度神話中Ganesha（有著象頭的印度神）為主題，故事脈絡就會以館藏中三件不同樣式的Ganesha展品，定點逐步與孩童說故事，講到Ganesha最愛的芒果，讓角色在兒童心中留下印象，更加活靈活現，種種活動設計，皆與主題「生命之樹」緊扣。筆者也觀察到兒童在聽故事時較為專注且感興趣，如果說博物館教育應以引發觀眾探索問題，產生新的興趣為主要目標（施明發，2000），則讓觀眾產生興趣並獲得啟發，影響將較為長遠。



圖13 志工和家庭團體說故事，吸引兒童的注意力，並讓參觀者能了解不同文化。（攝影者：鄭雅云）



圖14 印度象頭神Ganesha成為說故事的主題，讓兒童融入並發現該國文化。（攝影者：鄭雅云）

### （三）考量兒童觀眾的展示設計

展示必須依據「物件」進行設計，如何展現出物件的歷史價值與學術價值，與展場的環境脈絡息息相關（西野加章，2010）。為了真正瞭解博物館活動設計的構想與施行，筆者與博物館教育人員，也是此次活動的展示設計師有深入的對談，瞭解到在細節設計方面規畫用心，除了與博物館的主題緊扣，也防止孩童在遊戲的過程中受傷或跌倒，甚至運用一點巧思，就能幫館所節省大筆經費。在物件陳列方面，亞洲文明博物館前身為英國政府機構，自2003年新加坡文物局整理後重新開放，有許多門窗是為逃生之用，這些門窗在活動空間規劃時要納入考量，符合消防安全規則，即門窗前方在活動規劃設計時不能有障礙物或展示牆阻擋逃生；甚至利用「展覽」來改造展場，促使博物館設施充足完備。

活動規劃也要考量觀眾活動時的安全，物件的特性依性質的不同，有分軟、硬，例如「木頭」的邊緣尖銳，就用較為柔軟的黏土保護銳角，使其圓滑（圖15）。而「布製品」特性柔軟，兒童在遊戲時會使「布樹」變形或損壞，也在設計者的考量之中。另外有時於活動過後，館員

才會在過程中發現能改進之處，誠如館員觀察指出，斜坡設計寬度要 60 公分以上較為適宜（圖 16），坡度緩些，孩童才不會在行走間跌倒。另外筆者發現一個聰明的設計，地毯上紅色、綠色的圓點貼布（圖 17），是為了遮住兒童在遊戲間踩踏弄髒的污漬痕跡，館員表示「這樣就不用將遊戲空間的地毯全部換掉，能節省很多經費」，這是特殊且值得國內參考之作爲。

學習廳免費入場，但開放時間有所規定，非開放時間是圍起來的，可兼顧展廳的保存維護。筆者也觀察到說故事區的半圓形座位，猶如希臘露天劇場的階梯形式，博物館教育人員更在座位底下加裝輪子，館員表示活動結束後仍可重複利用，可放置於館外當作休憩用椅。

在空間規劃方面，從「學習廳：Once Upon a Time in Asia」教育活動規劃的例子，可以發現展示的設計圖樣視空間環境、兒童特質而再三修正設計（圖 18），展示設計師並和團隊腦力激盪與考量技術，將整體規畫力求細微明確，甚至到活動期間若發現有窒礙難行之處，皆會調整修正。細膩的人體工學在展覽中非常重要。展出內容品質固然重要，如何將它設置於展場空間也是相當基本的一環（冉挹芬等譯，2013；Agnès Parent, Didier Julien-Laferrière 原著）。故而，教育活動的規劃不僅僅是活動本身，空間上的考量，更是新加坡亞洲文明博物館很重視並著力發展的部分，展現出與國內不同的觀點與作法。



圖15 木頭的邊緣尖銳，用較為柔軟的黏土保護銳角，使其圓滑。（攝影者：鄭雅云）



圖16 館員表示斜坡設計寬度要60公分以上較為適宜，坡度緩些，孩童才不會在行走間跌倒。（攝影者：鄭雅云）



圖17 地上的圓點是為了遮住兒童在遊戲間踩踏弄髒的污漬痕跡，無須更換地毯，能幫館所節省很多經費。（圖片來源：筆者攝影）

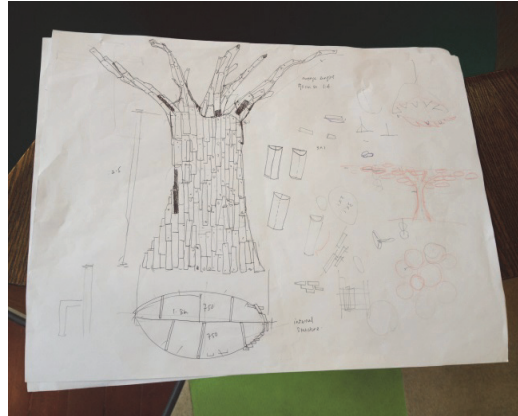


圖18 前置構思計畫，學習廳展區設計圖再三修正，圖為發想的過程。（攝影者：鄭雅云）

## 肆、研究分析

根據筆者在 2014 年兩個月實習期間的實地觀察，擔任館內外教育活動之工作人員，並與教育推廣活動工作人員交流對談的結果發現，新加坡亞洲文明博物館非常重視兒童教育推廣活動，規劃了許多圍繞著兒童這個主題的活動，積極將博物館場域改造成亦適合兒童參觀的博物館；此外，筆者亦透過「學習廳：“Once Upon a Time in Asia”教育活動所獲得之研究資料，發現除了遊戲與體驗博物館的設施，還需透過學習單、手冊的引導，強化兒童對文化內涵的學習。

### 一、新加坡亞洲文明博物館主要透過下列三種方式增強兒童的學習：

#### （一）志工說故事導覽

最常用到「亞洲文明博物館導覽的 10 大要點」之前三項要點，即為 1.安全第一 2.定位解說 3.選定主題。其中定位解說，無論是在學習廳或各文物展廳內，志工都希望參與的家庭觀眾與兒童，都在定點聆聽，志工與年紀較小的兒童們坐在展廳地上，陪同的家長則可一起坐在地上，或拿取展廳中可以活動的折疊椅，一同定位聆聽解說，志工肩負起藏品維護責任，遵守安全第一的原則。

#### （二）重視博物館參觀禮儀

可分成 1.活動前的宣導（任何活動前，亦是先使用定位解說的方式，選定空間，集合所有學生定點說明）；2.指示牌宣導（博物館在展廳的入口與遊戲區前，也會使用看板來宣導博物館

參觀禮儀)；3.活動文宣手冊宣導(手冊的第一頁，亦開門見山註明參觀禮儀)。可見博物館非常重視參觀禮儀，除此之外，並運用生動的口語表達及文字，說明觀眾在享受文化接近的權利時，同時也有須遵守規定的義務。

### (三) 學習廳教育活動規劃與展示設計

可分為 1.教育內容的規劃與 2.展示空間之設計。本次規劃主題著重在啟發兒童五感經驗，規劃構想與展示手法皆從兒童觀眾出發。教育內容探討視覺、味覺、觸覺、嗅覺、聽覺，負責人員表示，五種感官中最難規劃的是「味覺」。

在國內亦有類似的多重感官教育展覽，如國立台灣美術館於 2012 年所策展的「賞山·遊山教育展」，「此教育展除了畫作視覺欣賞，更包容聽覺、嗅覺、觸覺多重感官的啟動(吳芷容，2013)」，並「提供親子及教師學生參訪時之導覽指南(王婉如，2013)」，可發現，「味覺」之設計並未列在其中，呼應了將「味覺」納入博物館教育活動規劃上的難度。

「味覺」的體驗需透過縝密的設計，真正的「食用」體驗提高了活動執行上的困難與侷限，亞洲文明博物館教育人員於是換了一種方式，運用「種子雕塑」，讓兒童找出種子所符應的水果。透過「味覺圖」舌頭不同部位的味覺感觸，酸、甜、鹹、苦，探討舌頭不同的感知區域，設計關於味覺的活動，呼應五感體驗的趣味。

展示設計方面，有專業的展覽設計師(exhibition designer)規劃，他在展場細節呈現上掌握得宜，運用何種展櫃材質、顏色、水平位置、器具等，並為兒童觀眾做了最佳考量。

## 二、教材手冊編寫分析

學習廳「樹的故事」展覽教材，除了各遊戲區單張的學習單之外，另有一本「我的魔法蹤跡」手冊，是取與樹主題相關之文物，編寫合宜教材。如南亞展廳中印度的木門彩繪、佛雕像與菩提樹、木雕工藝、樹圖案之織品等，手冊內並設計可供兒童「做中學」之DIY之紙板，幫助兒童學習。筆者觀察教材手冊編寫全取南亞展廳之文物，共計五件(如表4)，但其中馬來西亞的魔羯頂飾運載工具(Makara processional vehicle)與印尼爪哇的裙衣(Skirt Cloth)是位於二樓東南亞展廳中，手冊中南亞展廳應為誤植，是編輯上急需修正的地方。筆者建議教材的編寫須力求正確並考量文化環境所造成的字彙差異，將更為適切。

新加坡是一個多種族的社會，本文以亞洲文明博物館為例，借鏡新加坡博物館之兒童教育實例，種種教育活動規劃極富創意與巧思，有值得國內學習參考之處。



圖19 活動手冊頁尾設計收藏活動DIY紙板的地方，方便兒童儲藏。（攝影者：鄭雅云）

表4 「我的魔法蹤跡」手冊內容分析

展廳	物件圖片	物件說明	活動內容分析
南亞展廳		<b>Krishna on a swing</b> India, 19 <sup>th</sup> century <b>克里希納盪鞦韆</b> 印度，19世紀	主題：偉大的阿梵達 內容：木門上繪有毗濕奴的阿凡達，形體是由人和動物所組成。手冊上設計不同部位的紙板，讓兒童觀察組合。
南亞展廳		<b>Seated Buddha</b> India, 1 <sup>st</sup> century AD <b>佛坐像</b> 印度，西元1世紀	主題：佛的祝福 內容：佛坐在菩提樹下沉思多年，菩提樹保護祂免受日曬雨淋。藉由觀察佛像的神情，描述出來。

<p>南亞展廳 （研究者 註：應為 東南亞展 廳）</p>		<p><b>Makara processional vehicle</b> Kelantan(Malaysia), early 20<sup>th</sup> century <b>魔羯頂飾運載工具</b> 克蘭坦（馬來西亞）， 20世紀早期</p>	<p>主題：驚人的生物 內容：魔羯頂飾是由多種動物所構成，由藝術家家用木頭雕刻並組成。手冊上設計不同部位的紙板，讓兒童發揮創意組合。</p>
<p>南亞展廳</p>		<p><b>Hanging</b> India, late 17<sup>th</sup> or 18<sup>th</sup> century <b>掛飾</b> 印度，17世紀晚期或18世紀</p>	<p>主題：樹的一生。 內容：從樹的生長發現過去、現在與未來。</p>
<p>南亞展廳 （研究者 註：應為 東南亞展 廳）</p>		<p><b>Skirt Cloth</b> Java(Indonesia), late 20<sup>th</sup> century <b>裙衣</b> 爪哇（印尼），20世紀晚期</p>	<p>主題：了不起的樹 內容：觀察樹上許多騎著動物的神。配合手冊中短詩來觀察。</p>

## 伍、結論

綜言之，新加坡亞洲文明博物館規畫許多專為兒童設計的教育活動，以下提出合於我國博物館教育參考之觀點：

- 一、在活動設計方面：學習廳每年皆為兒童觀眾更新、規劃不同的主題活動。活動設計經過審慎的思考，並配合館內之展示主題。如 2014 年的主題「Once Upon a Time in Asia-The story of trees」，注重兒童五感經驗的觸發，生動且具有吸引力，如此容易得到各方面的之支持與回應。

- 二、在內容展示方面：跳脫傳統教育活動常見的縮小文物、卡通化、或著重在「物件形體」而非「文化意義」上的探索；它重視擷取各地方文化的元素加以設計教育活動，讓孩童去尋找 (find)、發現 (spot) 與想像 (imagine)，引發參觀者的興趣，讓博物館教育能繼承過去，也傳承未來。
- 三、在器材準備方面：博物館提供書寫學習單時所用來支撐的墊板、夾在墊板上方便於幽暗展廳空間閱讀的燈，能讓博物館參觀更為順暢與安全。值得注意的是，書寫用的鉛筆，是由每位學生自行準備，學校老師於參訪前也會預先上網下載學習單，並列印足夠的份數，帶至現場發送，此部分說明博物館的教育活動是由各方面人員相互配合，並非全然皆為博物館教育人員的責任。
- 四、在空間規劃方面：從「學習廳：Once Upon a Time in Asia」教育活動規劃的例子，可以發現展示設計視空間在構思階段，不斷提煉出精髓，活動實施期間也持續評量，改善細節不足之處。儘管每年新加坡政府挹注豐沛資源予博物館作為營運管理使用，但博物館館員仍不放棄任何可為館所節省經費的可能，如同藝術管理學者 Derrick Chong (2010) 所言：追求卓越與藝術完整性。
- 五、此外，館方人員更時時走動觀察展廳的品質、檢視最初設計規劃時的目標，並且從未停止討論與學習其它國家的博物館在博物館管理上的新意與值得借鏡之處，在教育活動規劃上深化文化的意涵。

新加坡亞洲文明博物館它提供國內博物館教育活動實務運作的參照實例，可供我國博物館教育之參考。好的教育活動是經由引導，讓觀眾能一點即通，此為新加坡亞洲文明博物館能夠朝向專業化發展的關鍵。

## 注釋

1. 本文將新加坡亞洲文明博物館的"Learning Gallery"翻譯為「學習廳」，將比譯為「兒童廳」更為適切。此廳是作為教育推廣活動之用，舉行各種學習活動，鼓勵兒童與親子家庭觀眾參與。新加坡文物局(NHB)每年為慶祝 518 國際博物館日，配合社會時節，會舉辦 Children's Season，博物館即會針對孩童推出生動的系列活動，吸引觀眾參與。
2. <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/> (瀏覽日期 2014 年 12 月 31 日)。
3. <http://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx> (瀏覽日期 2014 年 12 月 31 日)。
4. 參考兒童及少年福利與權益保障法條文：<http://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=D0050001> (瀏覽日期 2014 年 12 月 31 日)。
5. 參考國民教育法條文：<http://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=H0070001> (瀏覽日期

2014 年 12 月 31 日)。

6. 蕭翔鴻譯 (2006); David Dean 原著 (1996)。《展覽複合體：博物館展覽的理論與實務》，頁 38。台北：藝術家。
7. 閻惠群譯 (2006)。A. Grinder & E. McCoy 原著。《如何培養優秀的導覽員》，頁 192-245。台北：五觀。
8. 林潔盈譯 (2004); Graeme K. Talboys 原著。《博物館教育人員手冊》，頁 29-30 與頁 118-143。台北：五觀。
9. 參考閻惠群譯，同上書。
10. 參考林潔盈譯，同上書。
11. 張譽騰譯 (1997); Marilyn G. Hood 原著。〈家庭觀眾為什麼要參觀博物館-六個主要的判準〉。《博物館學季刊》，11 (1)，頁 29-38。
12. 參考亞洲文明博物館官方網站介紹。<http://www.acm.org.sg/education/education.html> (瀏覽日期 2014 年 11 月 8 日)。
13. 參考亞洲文明博物館學校團體預約參觀登記網頁。[http://www.acm.org.sg/booking\\_form/booking\\_enquiry.asp](http://www.acm.org.sg/booking_form/booking_enquiry.asp) (瀏覽日期 2014 年 11 月 8 日)。
14. 「Tok Panjang」是峇峇馬來語，「Tok」是福建方言，是桌子的意思；「Panjang」是馬來語，土生華人一般在圓桌吃飯，如果是在結婚或特別的日子，就會在長桌宴席。
15. 參考 Once Upon a Time in Asia : The Story Tree : <http://www.kidsandparenting.com/kidsandp/events/upon-time-asia-story-tree> (瀏覽日期 2014 年 12 月 8 日)。
16. 陳羚芝譯 (2005); Alan Gartenhaus 原著 (1997)。《觸發創意的博物館：如何善用博物館激發創意思考》，頁 8-10。臺北：五觀。
17. TUTTI FRUITI，意指水果拼盤。
18. 郭姿瑩譯 (2010)。〈博物館兒童教育趨勢考察－以法國博物館為例〉。《博物館學季刊》，24 (2)，頁 108。
19. 發出陣陣味道的嗅覺。
20. 李潔芳，運用折紙在教學上的探討：[http://www.dragonwise.hku.hk/usp/web\\_resources/origami/](http://www.dragonwise.hku.hk/usp/web_resources/origami/) (瀏覽日期 2014 年 11 月 8 日)。

## 參考文獻

### 中文部分

1. 王婉如(2013)。〈賞山·遊山 教育展〉，收錄在蔡昭儀主編，《賞山·遊山 教育展-展覽》，頁 8-14。臺中：臺灣美術館。
2. 冉挹芬等譯(2013)；Agnès Parent, Didier Julien-Laferrière 原著。〈如何創造一個適合家庭參觀的展覽：互動、團體活動與共同教育〉，收錄在《為兒童而展示—法國巴黎國立自然史博物館兒童廳的創新設計與實例解析》，頁 148-170。台北：遠足文化。
3. 西野嘉章(2010)。〈展示設計〉，收錄在賴瑛瑛總編，《實踐與反思：博物館營運新視野博物館專業培訓系列講座文集》，頁 142-145。台北：台灣藝術大學。
4. 吳芷蓉(2013)。〈賞山·遊山 教育展—遊賞指南〉，收錄在蔡昭儀主編，《賞山·遊山 教育展-教育》，頁 6-12。台中：台灣美術館。
5. 林潔盈譯(2004)；Graeme K. Talboys 原著。《博物館教育人員手冊》，頁 29-30、頁 118-143。台北：五觀藝術管理有限公司。
6. 高慧芬(2001)。〈以展示為基礎的博物館教育活動計畫及其評量設計〉。《博物館學季刊》，15(2)：91-105。
7. 施明發(2000)。《博物館利用叢書—如何規劃博物館教育活動》，頁 19-31。台北：文建會。
8. 美工圖書社(1993)。《博物館展示設計》。台北：邯鄲出版。
9. 馬綺霞(2010)。《臺北市立美術館親子觀眾之參觀滿意度研究》，頁 18。國立台灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所碩士論文。
10. 張婉真(2010)。〈公私領域間的文物蒐藏與博物館制度—以法國德內利博物館為例〉。《博物館學季刊》，24(3)：21-45。
11. 張譽騰譯(1987)。〈科學中心教育活動之規劃〉。《博物館學季刊》，1(3)：21-32。
12. 張譽騰譯(1997)；Marilyn G. Hood 原著。〈家庭觀眾為什麼要參觀博物館-六個主要的判準〉。《博物館學季刊》，11(1)：29-38。
13. 郭姿瑩(2010)。〈博物館兒童教育趨勢考察—以法國博物館為例〉。《博物館學季刊》，24(2)：99-115。
14. 陳苡竹(2013)。《兒童觀眾在國立台灣美術館兒童遊戲室的多元智能學習》，頁 131。國立台灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所碩士論文。
15. 陳羚芝譯(2005)；Alan Gartenhaus 原著(1997)。《觸發創意的博物館：如何善用博物館激發創意思考》，頁 8-10。台北：五觀。

16. 彭淑華(2011)。〈台灣兒童及少年福利政策之發展〉。《兒童福利期刊》，67：2-10。
17. 劉婉珍(2002)。《美術館教育理念與實務》，頁 84-117。台北：南天書局。
18. 劉婉珍(2011)。《博物館觀眾研究》，頁 17-23。台北：三民。
19. 蕭翔鴻譯(2006)；David Dean 原著(1996)。《展覽複合體：博物館展覽的理論與實務》，頁 38。台北：藝術家。
20. 閻惠群譯(2006)。A. Grinder & E. McCoy 原著。《如何培養優秀的導覽員》，頁 192-245。台北：五觀。
21. 顧長永(2006)。《新加坡蛻變的四十年》，頁 86-101。台北：五南圖書。

## 英文部分

1. Asian Civilisations Museum (2006). Asian Civilisations Museum A-Z guide (2nd Edition). Singapore: Asian Civilisations Museum.
2. Chong, D. (2010). Arts Management(2 edition). pp143-166. London: Routledge.
3. Heidi Tan, Randall Ee, David Alan Henkel, Chan Kah Mei, He Liwei, with inputs from academics and independent contributors(2007). Peranakan Museum: A-Z guide. Singapore: Asian Civilisations Museum.
4. Hoper-Greenhill, E. (1994). The Educational Role of the Museum. London : Routledge.
5. Hoper-Greenhill, E. (1994). The past, the present and the future : Museum education from the 1790s to the 1990, In Hoper-Greenhill, E (Ed.), The Educational Role of the Museum. London : Routledge.
6. Hoper-Greenhill, E. (2007). Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance. pp.85-105. New York: Routledge.
7. National Heritage Board (2014). I Love Museums-Guide to the arts and heritage 07. pp5-8. Singapore: National Heritage Board.

# Customized Educational Activities for Children-The Learning Gallery of the Asian Civilisations Museum in Singapore as an Example

Cheng, Ya-Yun

Graduate Student, Department of Arts Management and Culture Policy, National Taiwan University of Arts.

---

## Abstract

This study investigated the educational activities for children in Singapore's Asian Civilisations Museum (ACM). Based on an eight-week internship and field observation at ACM in 2014, the author attempted to outline this museum's framework and strategies for planning educational activities, which could be helpful for domestic museums in planning educational activities. The case research method was adopted. The author used participant observation and content analysis to explore how ACM plans and executes educational activities for student visitors and family visitors as well as the concepts and presentation methods adopted by its Learning Gallery to inspire the five senses experience of children. Results indicated that deepening cultural implications and integrating cultural elements in the design of educational activities can arouse visitors' interest and promote education. Besides, exhibitions designs that consider the needs of children visitors are especially central to the professional development of a museum.

**Keywords :** museum education for children, exhibition design, visitor services, Asian Civilisations Museum in Singapore