

第二篇 美術館與學校美術教學應用

張素卿

一、前言

二十世紀的博物館或美術館功能在發展歷程上，除了傳統基本的典藏、展示、研究、休閒外，「教育」更成為博物館或美術館重要的社會功能。其不僅提供專家學者、相關學院師生研究與學習的機會，同時也考量到一般民眾的鑑賞教育服務工作，尤其一九九〇年代提倡「新博物館學」(New Museology) 概念，強調展覽內容與呈現形式應注重與觀眾之間的互動性，重視博物館的「溝通功能」與「社會功能」(廖敦如，1999：88)，啟動針對不同族群與年齡層的觀賞者精心規劃多樣化的展覽主題與藝術活動，逐漸讓逛博物館或美術館成為現代人閒暇之餘，樂於安排的休閒活動之一，甚至提供離開學校美術課程後，學習藝術欣賞的最佳環境與機會。其衍生的教育功能，對於一般民眾的藝術知能、審美經驗的啟蒙與提昇，確有功不可沒之效能，也讓博物館或美術館成為寓教於樂的藝文休閒與藝術教育場所。

綜觀臺灣公私立各類型博物館，不分大小約有四百餘所，而在分類上，中華民國博物館學會(2008)將之分為十八大類：藝術、工藝、歷史、影像、戲劇、科學、音樂、產業、專題、宗教、自然史、考古、古蹟及歷史建築、文物、人類學、學校、人物紀念、其他等類。這些不同類型的主題博物館，提供人們知識、美感、社會、文化、歷史、地理等多面向之最佳見證與學習。為切合本文探討主題與篇幅考量，文中所提及之「博物館」皆意指著重美術類型之博物館。

觀察近年來博物館或美術館的「教育」功能中，如何積極整合館方與學校的教育資源與合作關係，以及提供相關學習活動與服務給中、小學校師生，已成為許多博物館或美術館積

極研究的課題之一。同時，學校藝術教育亦關注到結合社會藝文資源之必要性，教育部於 97 年 1 月 24 日所發布之普通高級中學必修科目「美術」課程綱要中，開宗明義即闡明「美術」課程欲達成之三大總目標，其一為「透過校內外多元的藝術資源，培養審美能力，提升生活文化的品質與境界」，在三階段的核心能力分段目標中關於「鑑賞」的部分皆明示「培養參與藝術文化活動的習慣，運用適切的口語與文字，陳述對作品或活動的感受」。而在三階段所需教材內容上，博物館與美術館所呈現的藝術多樣性，以及提供大量視覺影像及感官模式的學習機會，在某些層面上亦可滿足學校教學與教材之需求。誠如漢諾威史賓格勒美術館教育人員 D. B. Renate 所言：「藝術作品以不同形式將社會的文化層面視覺化。美術館正好可以提供一個溝通的學習管道、大家感興趣的藝術經驗、思考場所及藝術創作的空間」(1999：62)。因此，為了促進館方與學校雙贏的教育學習成效，雙方必需更積極研發各種互動與合作的方式。

二、美術館與學校美術教學結合之意義

(一) 運用美術館資源活化學校教學效能

博物館與美術館擁有不同於學校的專業資源，提供學生接觸藝術品的多元經驗，激發美感作用與學習。相信經常帶領學生到博物館或美術館參觀的教師都認同，館的外觀建築形體（圖 2-1）、內在的空間規劃、布展形式、美感氣氛、作品表現與創意等，皆明顯經營出整體獨特的氛圍，容易帶給學生一種思緒沉澱、心靈平靜且持續增長的喜悅感受與創意啟動（圖 2-2）。尤其面對館內的典藏或原作時，親炙作品的原始尺寸、媒材、色彩、質感、肌理、空間、布局等（圖 2-3），其感官與心理上的震撼力皆明顯有別於教室中的投影片或複製圖片的純粹觀賞，特別是不同於平面表現的三度或四度空間呈現的作品，例如雕塑、建築、裝置藝術、行動藝術、數位多媒體藝術等，現場可移動視點自由觀賞不同角度、身歷其境的影音互動模式（圖 2-4）與空間體驗（圖 2-5），皆是在教室內採用單一視點拍攝、色彩印刷容易失真且呈現靜態畫面的圖片所無法比擬的，尤其當代藝術在內涵、媒材與形式表現上更趨多元，經常結合視覺、聽覺、嗅覺、觸覺等不同感官的交互運用來呈現作品（圖 2-6、2-7），面對如此豐沛的藝術樣貌，使得博物館或美術館場域成為具有多元化與創造力的文本空間。高雄市立美術館教育推廣組張淵舜（2002：49）提出博物館、美術館學習具有

以下三種基本特質：1. 著重「自我導向學習」：沒有特定的教師，於自由的場域中進行自我的學習。2. 講求「實物學習」：強化與物件直接的觀察與互動。3. 強調「經驗學習」：重視身歷其境，親身體驗，經由經驗獲得知識或行為上的改變歷程。而筆者接觸的許多青少年在分享進入美術館活動的心得時亦經常提及：其在美術館特別的策展氛圍中，每一次活動歷程皆創造了獨特的學習經驗，有機會深入運用五感去學習與體驗藝術與生活，將所學的美感作用驗證於生活中，是一種不斷累積的新美感經驗，並時常觸發其對藝術領域的感知興趣或創作動機。而美術館特有的環境美學，亦提供了青少年對於自我與藝術和環境的深入感受與探索機會，學者 Rice（1988）即主張「視覺閱讀能力（visual literacy）的教學應是博物館與學校合作的重要使命。」他更進一步說明，所謂在博物館幫助學生提昇「視覺閱讀能力」，即是指幫助他們「瞭解藝術的意義，並能夠將與真品互動的經驗所得應用到日常生活中」（引自劉



圖 2-1 美術館的建築形體或外觀設計呈現空間美感，值得品味。圖為臺北當代美術館。



圖 2-2 藝文展場擁有獨特的寧靜氛圍與充滿美感的布展空間，經常帶給觀者不同的感受。



圖 2-3 現場面對作品的原始媒材、尺寸、色彩、質感、肌理、空間、佈局等，帶來感官與心理上的震撼力。

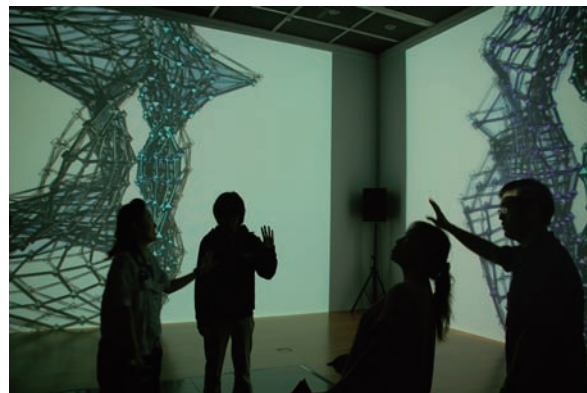


圖 2-4 以身體為介面的多媒體互動藝術，觀眾除了看與聽還需要全身參與互動，惟有身歷其境才能領略作品之奧妙。



左上圖 2-5 臺北市立美術館「伊東豐雄：衍生的秩序」建築展中深具實驗性的概念地板，讓觀眾進入其中深刻體驗建築空間之魅力。

左下圖 2-6 故宮博物院「印象畢沙羅」展場入口空間以色、光、影作為規劃概念，讓觀者彷彿進入印象派的畫中世界，在視覺與身體感官上更易了解印象派色彩與光影間之奧妙。

右上圖 2-7 當代藝術展演作品更重視與觀眾五感與心理的互動關係，值得帶領學生現場體驗。

右下圖 2-8 面對原作，提昇學生「視覺閱讀能力 visual literacy」的教學應是博物館與學校合作的重要使命。

婉珍，2002：201）（圖 2-8）。

因此，結合博物館或美術館成為學校藝術課程中的一大資源，尋求成功的館校合作模式，活化彼此的藝術教育效能，將有助於學生感官經驗、審美素養與創作能力的提升。

（二）透過館校教學體驗成就藝術終身學習

近年來，學校舉辦博物館參觀活動風氣興盛，中、小學生已成為博物館或美術館的重要觀眾族群，但觀察臺灣許多博物館在活動規劃時經常以一般民眾或兒童為主要對象，而忽略青少年族群，長此以往，青少年主動進入藝文場所的機率甚低，亦少有將逛博物館活動安排進入個人或同儕休閒行動中，尤其現今社交活動多元而充滿趣味，如何讓逛美術館或參與藝文活動成為高中生樂意選擇的休閒娛樂之一，是學校與博物館或美術館教育合作時需面臨的首要問題。臺灣學者別蓮蒂（2006）認為兒童時期經由親子活動或教學需求安排到博物館參觀的被動行為，必須在青少年時期轉換為主動參與，以內化形成正面的消費動機，才能順利保留至成年期。許多人都認同在臺灣學校體制內，高中階段的藝術教育常是大部分學生在生涯中最後接觸美術的時期，因此若能在此階段奠定主動親近美術館的習慣，當他離開學校正規的美術課後，仍能持續延伸對博物館或美術館的興趣，而館內豐沛的資源與源源不絕、不斷更新的藝術創作，將有機會繼續豐厚成年後一生的藝術涵養，帶給人們深刻感受藝術所反映的生命情調與帶來嶄新的創意觀點（張素卿，2008），如此一來，不因有限的學校生涯從此與藝術中斷連結，而得以透過博物館或美術館繼續提供每個人終身的藝術學習場域，體會到藝術之於個人生活與生命中的不可或缺，它有時更是一種生活態度。

高中學生已具備自主性與思辨能力，在此階段所接觸或建立的美術館或博物館經驗，的確能影響其成年後進館的意願與頻率，因此高中美術教師應與館方展開更積極的合作方式，引導學生在學期間透過學校課程規劃，培養樂於親近藝術及參與博物館或美術館活動的習慣，將之作為一種日常休閒活動，並能學習運用館內豐富的資源，增廣藝術學習的面向，因此各館應積極投資教育進館參觀的師生團體，而學校的美術課程亦應將透過博物館或美術館的學習活動列為每學期中必須實施一次以上的課程活動，彼此相輔相成共同成為美育工作上的重要推手。

三、學校美術教育結合美術館資源之作法

觀察臺灣的博物館或美術館雖早已將教育活動列為例行館務，但多數仍停留在館內教育活動教材教法的研發、專業研習活動與團體參觀及導覽工作，較少提供到校服務或教材分享與外借。其長期以來在館校合作模式上，經常採取美術館單方面的提供參觀或導覽服務，如此模式並不代表美術館和學校真正的合作與溝通（劉婉珍，1999），甚至導引了學校教師在運用美術館的鑑賞教學時，雖是鼓勵學生進館親炙原作，卻將鑑賞學習全然依賴美術館的單向規劃。事實上，學生面對原作的經驗常是看不懂，或感受不到和作品以及創作者的共鳴或互動，或無法滿足於美術館靜態而單一的導賞方式（張素卿，2004）。因此，雖說館內有著豐富的學習資源與設備，但未必每一次進館參觀都能有豐碩的收穫，在博物館學習的活動模式設計上與作法上必須採取更細緻與深入體驗的歷程，更考量學生需求與興趣的引導方式，才能發揮館校合作雙倍的功效。

（一）結合學校課程的博物館與美術館教育活動

臺灣的博物館或美術館在為中小學生規劃教育活動時，一般並未重視與學校現行課程內容做結合或融入，與學校的互動與合作方式經常是較為被動與本位的模式。雖說博物館或美術館如同美國知名的「探索博物館」(Exploratorium)館長 Frank Oppenheimer 所言：「不是學校的延伸，也不是為輔助學校而建」，博物館最該做的應是提供學生一些不同於學校的真實體驗（引自劉婉珍，2002：264），正因為博物館擁有學校所沒有的學習資源，卻也缺乏對學校教育內容的理解與對學生主體特質與能力的了解，因此雙方合作互補將可提升最大效能。一個好的博物館或美術館學校教育活動設計，將是結合館方現有資源，充分利用原作展示內容，輔助學校課程、學生需求等多方面的連結與考量，因此，適當的由學校教師參與與博物館合作的教學活動設計，館方較能切入了解學生的基本能力、學習先備條件、興趣訊息與限制，並且在實施上與學校課程相關的程度較高，越能連結學生的學習經驗與需求，讓博物館教育能架構在學校教育基礎上加深、加廣，而是否貼近學校教學需求的博物館教育活動企劃，也經常影響著學校與博物館合作的意願。

另一方面，臺灣有許多學校的美術教師雖將參觀美術館列為學生課外活動的選擇項目之一，卻經常未在參觀前做好課程準備工作。其實在學生進入美術館前，教師可詢問館方是否

提供學校相關教材、複製品、圖文檔或開放教師展場拍攝申請等資源，師生可以先在學校課程中進行準備階段的工作，如作品的預先認識與鑑賞學習，可透過投影片、圖卡介紹與討論，挑起學生們「想看的欲望」，就可以說促動了「鑑賞」的行為，接著，前往美術館欣賞原作的動機才即有可能被實踐（張素卿，2004）。

未來館方與學校、教師在教育合作上應彼此減低本位意識，尊重並學習各自在專業領域上的資源、策略與教育技巧，將使得合作意願與成效大幅提升。

（二）掌握多元智能的博物館與美術館學習特色

美國許多博物館、美術館自九〇年代起，結合哈佛大學心理學家 Howard Gardner (1991,1999) 所提出的多元智能理論應用於教育活動設計中，國內美術教育學者廖敦如 (1999)、劉婉珍 (2002) 亦提出博物館或美術館教育不同於學校的特色在於自由開放的環境與實體或感官的感受接觸，特別有利於激發人類的各項智能發展。因此建議博物館、美術館之教育部門或學校教師在規劃各項博物館學習活動與課程時，若能以啟發學生多元智能之前提作為思考，學生將可透過活動歷程獲得廣泛的學習。以博物館、美術館資源特性運用於高中美術教育上而言，筆者建議在館校結合的課程設計上可提出許多創意教學的想法：

1. 語言智能 (linguistic intelligence)：參觀心得書寫、討論或口頭報告，寫給藝術家、策展人或館長一封信，訪問美術館工作人員或導覽義工，以新詩、散文或故事來表達對一件藝術品的想法，閱讀導覽手冊，編寫展覽或藝術家簡介（圖 2-9~10），練習藝術評論，擔任導覽工作等。



圖 2-9 由學生設計編寫的臺灣前輩藝術家導覽簡介。



圖 2-10 由學生設計編寫的《李石樵的秘密花園》藝術家簡介。

2. 邏輯數學智能 (logic-mathematical intelligence)：規劃展覽參觀行程與經費預算，研究一位喜愛的藝術家歸納其形式表現與風格特色，數位藝術欣賞與創作，多媒體互動操作，對於原作尺寸的感受與測量，辨識展品的型態與關聯，從觀展活動中建構並歸納自己的藝術喜好，舉辦少年策展人活動等。
3. 空間智能 (spatial intelligence)：對於博物館建築體的欣賞與進入其空間之體驗，探訪美術館的室內與戶外空間，以電腦 3D 繪圖或實體建構一座美術館模型，學習美術館的布展概念運用於自己的房間布置，雕塑作品的觸摸與觀賞，欣賞建築展，學習裝置藝術概念 (圖 2-11)，學習分析畫作形式要素，鼓勵以視覺圖像或空間方式呈現想法，為博物館或美術館設計宣傳海報，對於原作尺寸的感受與測量等。

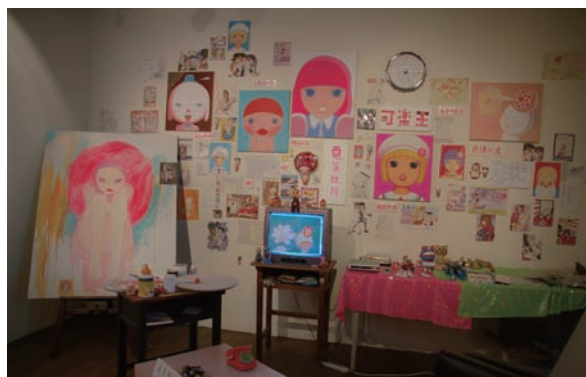


圖 2-11 藝術家可樂王將「移動工作室」概念搬進美術館，展現個人獨具特色的空間裝置美學。

4. 音感智能 (musical intelligence)：為喜愛的一件藝術作品或一位藝術家做一首曲子或詩歌朗頌，或為一幅作品選擇一首適合的配樂，音感作畫，多媒體藝術欣賞與互動等 (圖 2-12)。



圖 2-12 韓國新媒體藝術家睦鎮耀作品〈音樂圓柱〉，觀眾經由轉動手把及碰觸圓柱裡的 LED 燈，即可演奏出手所碰觸的發亮 LED 光的音樂，透過與作品的互動，人人都是音樂創作者。

5. 肢體動覺智能 (bodily-kinesthetic intelligence)：透過戲劇活動表達一幅畫的故事、以身體模擬館中的人物雕像動作、多媒體藝術互動、動手做、角色扮演、動態速寫練習等 (圖 2-13)。



圖 2-13 學生參觀馬諦斯 (Henri Matisse) 特展後，學習以剪紙速寫手法來呈現人體動態。

6. 人際智能 (interpersonal intelligence)：結伴參觀並彼此討論作品看法，合作參觀心得報告，傾聽並尊重他人對藝術品不同的看法，分組完成一件創作，與藝術家面對面會談，策畫班級博物館及工作認領，請美術館專業人士到課堂演講，擔任博物館學生志工，同儕組織一個月一次的藝術愛好參訪團等。
7. 內省智能 (intrapersonal intelligence)：透過參觀活動或藝術創作提升自我成就感，藉由藝術品欣賞喚醒個人內在的想法與辨認自我感受，擔任博物館學生志工學習服務精神，撰寫藝術欣賞日記等。
8. 自然觀察者智能 (naturalist intelligence)：參觀生態藝術主題展，動、植物與風景寫生描繪或欣賞，美術館內、外的園藝設計與綠化觀察，蒐集廢棄物與自然物做藝術創作，參觀臺灣前輩藝術家作品思考臺灣環境之演變，關於自然題材之攝影欣賞與創作等。

(三) 提升活用博物館與美術館資源之能力素養

中學生能否於就學時代即建立起親近美術館的習慣，有時和美術任課教師是否具備善用美術館的能力有著密切的關係。博物館教育學者劉婉珍 (2002) 認為當人們有能力成為獨立自主的美術館學習者，擁有運用美術館的能力，美術館的美好世界才真正屬於大眾。根據

Stapp (1984) 的定義，「博物館素養 (museum literacy) 包括視覺閱讀能力 (visual literacy) 及能夠有效地使用博物館資源的能力」(引自劉婉珍，2002：201)。一般學生對於博物館、美術館經常感到陌生與疏離感，教師若能深入了解並充分運用各館的特色、機能、資源與服務，自然能於課程中融入博物館與美術館教育，並樂於積極引導學生認識並運用館方所提供的各種資源與服務，建立所謂的「美術館素養」，透過學生實地瞭解與親身運用，讓學生感受到自己在美術館是受歡迎的，對環境是熟悉而親切的，將可大大拉近學生與美術館的距離，進一步喜愛上美術館，主動參與美術館的活動。當學生有機會深入體驗與欣賞美術館的功能與典藏特色後，對於促進學生未來進入美術館自主性的學習與成就感，擴展參觀率與使用率而言，猶如開啟一扇藝術之門，有著絕對性的影響關鍵。

以下將就臺灣目前許多公辦的博物館或美術館所提供的服務或教育推廣資源，探討其對增強學生的「美術館素養」或學校教師的專業成長及美術教學運用上的各種可能性與思考：

1. 導覽資源：

仔細研究學生參觀行為，如同一般民眾一樣大多未具備豐富的藝術知識與經驗，因此許多學生常會反映當有機會因應授課老師要求進入美術館或展演場所，若沒有專人引導或適度的講解，他們的觀賞心得經常是孤單的、無所適從、充滿挫折感的，如此的經驗使得許多學生視進入展演場域為畏途，更遑論期許孩子關注藝文訊息，主動買票欣賞藝文活動。因此，透過各種導覽方式，雖屬被動模式，卻可幫助他們對作品有初步的了解。一般博物館或美術館提供團體預約導覽、現場免費語音導覽器借用(圖 2-14)或個人自備 MP3，即可在館內或線上免費下載語音導覽內容，增加參觀前、中、後隨時反覆聆聽學習的自由使用率，教師亦可利用此資源，將導覽語音配合作品投影片帶入課堂中做行前參觀的重點導覽。而團體參觀導覽模式，通常仰賴館方派出導覽人員，如館內專業工作人員導覽或義工導覽，依筆者觀察經常會產生導覽內容深淺度掌握不佳或對藝術品專業認知上良莠不齊的現象，尤其無法做到和學生的學習經驗做連結，而由任課教師自己擔任導覽工作較能克服這些問題，因此未來館校合作中，教師的導覽培訓研習將有其必要性。



圖 2-14 博物館或美術館配合不同展覽主題提供 PDA 或手機語音導覽。

2. 學習單與手冊資源：

依據不同的展覽主題或概念，館內現場提供不同規劃形式與內容的學習單或作品說明導覽手冊（圖 2-15），並於館方網站上提供學習單或展出作品圖文電子檔下載，教師可善加利用，下載後可針對自己的學生能力與教學需求做適當的增減與修訂，再自行印製使用，將可滿足師生更個別化的教學需求。關於學習單設計思考於下一節討論。



圖 2-15 博物館或美術館中各式各樣配合展覽主題所設計的學習單或導覽手冊，活潑有趣，提供觀者自導式的閱讀與思考。

3. 與藝術家面對面：

帶領學生參加美術館舉辦的與藝術家面對面活動一向是學生頗歡迎的教學活動。所謂的藝術家在這裡指稱創作者或策展人、藝評家。美術館擁有許多藝術資源，其中尤其是藝術家的邀請，可透過與美術館的合作關係，結合館方展出活動，邀請藝術家在館內、外，甚至是進入校園課堂中與學生對話，或進行各種創作體驗性、感覺性和鑑賞性的探索活動，學習藝

術家專門的技巧與獨到的藝術觀點，透過藝術家現身說法，或將原作帶進教室中，與之互動與探究的過程傳遞了直接而真實的一手創作經驗與理念，產生了豐富的對話內涵，經常帶給學生非常不同於平時美術課的經驗與震撼，使得美術學習更為深入且有異於被動的常態模式（圖 2-16）。教師或美術館人員在此時此地扮演的是陪伴者、助手或協調者的角色。



圖 2-16 和藝術家面對面，傳遞了直接而真實的一手創作經驗與理念，帶給學生不同的體驗與啟發。

4. 創作工作坊或鑑賞課程：

臺灣的博物館或美術館針對中學生的創作或鑑賞教育課程較為稀少，目前仍以幼稚園、國小學童、教師及一般民眾為主要設計對象，僅偶有配合主題性展出規劃中學生創作活動，教師可主動提出課程企劃，請美術館提供專業資源，如導覽志工、藝術家進入校園開設主題性的單一課程。

5. 研習營、演講及研討會：

針對展覽主題，邀請藝術家、策展人、藝評家或相關領域的學者，舉辦研習營、座談會或演講，對象為教師或一般民眾，對於提升專業知識與藝術視野有所助益，也是目前臺灣一線教師經常主動參與的館內資源（圖 2-17）。



圖 2-17 專題講座提供學者專家、教師或有興趣之民眾專業知能之提昇。

6. 數位典藏資源與線上學習課程：

目前臺灣幾所大型公營博物館多建構有數位典藏資源，臺北故宮並提供線上學習課程，增加了民眾與博物館接觸的行為與模式，也提供了教師不同於傳統方式的數位資源，相關論述將於下一節探討。

7. 特別企劃活動：

如週末夜間免費開放、創意市集、搭配主題展的戲劇或音樂演出等，在經驗模式上特別能吸引青少年參與（圖 2-18）。



圖 2-18 臺北市立美術館週末夜晚延長開放時間，免票入場，並舉辦「樂夜饗宴」、「星光電影院」等藝文活動，吸引更多民眾進入美術館。

8. 附設服務空間：

除了主體展示空間外，善用館內的附設服務空間，如藝術商品販賣店、圖錄書店、附設餐廳或咖啡廳、圖書館等，這些非美術館主體，卻是年輕觀眾認為館內最輕鬆、最樂於親近的「魅力空間」（圖 2-19~20），在此空間，人人皆可消費「美術館氣氛」，享受「身在美術館」的氛圍，對於帶動人氣進入展場參觀有其一定的功能與價值（中川理，2008：32）。尤其藝術商品販賣店將展場中獨一無二、價值斐淺的藝術品商品化、複製化、低價化，深受學子歡迎，一件小小的複製品明信片、杯墊、文件夾、馬克杯等商品，當消費行為產生時，每

一個商品都代表著一顆藝術種子，帶回家每一次使用時都會喚醒學生在參觀美術館的甜美回憶。另外，有些博物館或美術館設有書店或圖書室，內有各館獨家編印之圖書，一般於坊間不易購得，或典藏眾多國內、外專業書籍，對於喜愛藝術想進一步擴展視野的教師或學子而言，是一大寶庫，不宜錯過。



圖 2-19 臺北市立美術館內的小書店，空間規劃活潑雅致。



圖 2-20 臺北市立美術館 2008 年舉辦「慾望與消費 - 海洋堂與御宅族文化」展，開闢相關商品販賣部，造成年輕族群的搶購風潮。

9. 義工招募：

臺灣許多博物館或美術館皆有義工招募需求，但多以一般民眾為主，僅少數館特別加募青少年對象，如臺北故宮多年來所舉辦的高中學生文化志工招募，有嚴格的培訓、考核及服勤過程，參加通過的學生都覺得獲益匪淺。另如臺北市立美術館的「寓藝深遠」、「文化小尖兵」、「高中生體驗營」計畫，結合臺北市教育局在各高中所推行的學生公共服務時間，美術館官網上提供申請表下載，歡迎青少年在校生「參與美術館公共服務」。教師可公佈招募訊息並鼓勵學生參與包含館內義工工作、公共服務、擔任學生導覽等，這些獨特而深入博物館的經驗，皆使得青少年從被動的參觀者，變成主動的參與者、行動者或執行活動者，參與過程不僅可學習到藝術相關知能、培養執行力與分享力，更容易從行動中獲取高成就感。其中，尤其擔任高中生導覽志工是許多參與過此類工作的學生最感成就感的工作，經過報名申請與館方專業的培訓後，這些年輕觀眾擔任起學生導覽工作，扮演青少年觀眾的中介者，這在同儕之間容易引起仿效作用，例如臺北市立美術館每年策劃舉辦以兒童為主要參觀對象的教育展，即招募高中生與青少年參與服務工作擔任教育展義工小老師，在活動進行中，這些青少年志工協助、陪伴或引導其他年輕或更幼齡的觀眾，服務成效佳，學習經驗亦獨特。教

師亦可發揮其藝術種子的效應，由這些青少年導覽志工在課堂上或實際帶領同學進入博物館中，擔任同儕的導覽工作，透過同年齡的觀點、語言與經驗來分享其所認知的博物館、美術館與展示作品，如此做法，容易引發同儕對博物館或美術館的認同感與學習內涵上的共鳴。

10. 行動美術館：

乃將藝術原作或複製品及解說人員以機動的方式運至各地，將藝術資源的觸角延伸至館外，對文化弱勢學校或社區是非常重要的藝術接觸機會，在國外博物館或美術館早已行之有年，在臺灣較知名的成功案例是臺中國立臺灣美術館曾規劃的「行動美術館」教育專案，由美術館工作人員進入校園與社區，透過戲劇表演、藝術品審美鑑賞、藝術創作、說故事、討論等方式，結合社區資源，帶動師生、家長和地方居民，有機會在地親炙藝術原作和瞭解美術館的功能與角色（黃鈺琴，2001）；又如「國際現代水墨大展」亦曾策劃「現代水墨到我家」活動，深入桃園、金門、馬祖等地區之偏遠國小，讓學生透過藝術下鄉活動有機會接觸到現代水墨（曹筱玥，2006，p.110）。「行動美術館」的運作方式可以非常靈活，例如日本大阪市日吉小學曾進行一項名為「來玄觀美術館遊玩」的活動，利用大阪市教育委員會所出借的原吋大複製畫，於學校師生進出的玄觀大廳進行展示與鑑賞活動，結合學習單設計，並透過校內的廣播系統讓學生進行鑑賞討論與意見交換（福本謹一，2003）；國內如臺南奇美博物館亦有類似活動，將館藏原作複製後定期借展於文化弱勢校園中，開啟了孩子們的藝術視野，此類活動經驗可提供我們對原吋複製品在學校美術教育的運用參考。另外，由美術館提供藝術資源、民間企業贊助經費啟動「行動美術館」的案例，如財團法人廣達文教基金會與妮基·德·桑法勒家族基金會（NIKI CHARITABLE ART FOUNDATION）、法國尼斯現代與當代美術館、國立歷史博物館等單位合作，於2008年廣達《游於藝》活動中策劃「NIKI的心靈城堡」校園巡迴展，提供全國公私立之中小學申請NIKI作品進入校園巡迴展出，由學校相關教師或行政人員提出策展企劃書與經費需求，並鼓勵教師針對NIKI創作特色研發課程設計與實施，另外，結合推廣藝術小尖兵培訓活動，活動課程中安排小尖兵認識NIKI的創作特色，並參與實作課程，創作屬於自己的NIKI作品。小尖兵教育養成後，在校園服務期間除了導覽NIKI作品外，同時亦講解分享自己創作的NIKI作品，此案即是館方與校方深入合作的成功模式。

(四) 體察學生感興趣之館展議題激發學習動機

相較於可動手又好玩、容易經由參觀學習中發現趣味的科學類博物館，一般靜態式的博物館、文物館、美術館等，誠如大英博物館家庭與學校教育部門總監 Richard Woff 所言：此類展館「相同的特質是展覽的文化意涵較深，且多偏靜態」，要吸引所謂「teenager」的十幾歲青少年族群利用課餘休閒時間主動進入館內參觀，是一件困難的博物館行銷任務（凌美雪，2005）；再加上考量臺灣青少年學子升學壓力重，國內博物館或美術館在規劃教育活動時，較少經營青少年這個區塊，就更難吸引學生自動進入博物館或美術館了。

臺灣學者別蓮蒂（2006：50）亦曾就臺灣青少年的休閒娛樂活動與生活型態深入分析，對於青少年的博物館參觀行為與長期博物館良性關係建立的研究上，提出對博物館行銷的建議：「一、博物館的設計與展覽應該從感官行銷切入，做到深層的體驗行銷；二、兒童到博物館參觀的被動行為，必須在青少年時期轉換為主動參與，以內化形成正面的消費動機，才能順利保留至成年期；三、青少年時期是建立同儕共同消費決策的階段，博物館需要設計一些可供青少年結伴前往參觀的展覽或活動，以將同儕相處的正面情緒連結到博物館的體驗中」。Brooklyn Museum 曾對青少年較少進入美術館的原因進行研究，發現正處於情緒狂飆的叛逆時期，青少年對於博物館中無形的權威感，與博物館和家庭價值的密切關係（引自傅斌暉，2002），皆使其拒絕親近博物館，這項研究並發現，當和同儕一起時，青少年進入博物館參觀的意願則大大提昇，因此館方或學校教師在設計教育活動時或教導參觀經驗上，可多設計吸引中學生結伴參與及互動的活動，慢慢養成習慣將博物館或美術館當作進行社交活動的場所之一。

教師必須不斷的增強青少年與美術館或博物館的正向互動經驗，並透過展覽內容與學習活動的設計將美術館或博物館經驗深刻化。在作法上利用學校藝術課程安排學生團體參觀屬於被動行為，若能讓學生呼朋引伴自動進入美術館即已產生內化的主動樂趣。紐西蘭國家博物館館長 Dr. Seddon Bennington（2006：14）曾提出要有效抓住青少年觀眾，吸引他們進入博物館，「必須更富有創意，考慮到他們的興趣。無論是從多媒體呈現，或者是設計由他們喜愛的知名表演者所演出的活動」、「必須採用當代意像與語言的行銷策略，看起來不那麼嚴

肅，並且透過青少年喜歡的媒體來推動」，法國巴黎羅浮宮博物館公共服務部年輕觀眾活動專案經理 Cyrille Gouyette（2006：32）亦提及羅浮宮為了吸引 13 至 25 歲的青少年，在設計活動時常依據兩個原則：「一是發展互動式的活動，引發他們主動參與，二是透過青少年扮演中介者，使他們在博物館得以表達自己的觀點」。因此教師平時可多蒐集並注意博物館有創意的展覽或活動，考慮青少年世代的興趣與關注的議題，在課堂上引介適合的展覽或博物館話題，請學生運用課餘時間與同儕或家人結伴參加，透過口耳相傳，常有機會帶動同學間的參觀行動力，建立對博物館或美術館的好感。例如筆者曾介紹學生觀賞 2004 年入圍東京影展，臺北故宮投資首部商業電影《經過》，本片由鄭文堂導演，以蘇東坡書法名作《寒食帖》貫穿整部電影劇情，女主角則由新生代偶像明星桂綸鎂擔綱，小品形式的劇情長片，將臺北故宮置入性行銷，使得故宮這座一直給人嚴肅、儲存展示古文物、高中生望之卻步的古文明殿堂，帶來不同的時代感新形象，筆者所任教學校在電影上映期間即邀請故宮書畫研究員與電影女主角桂綸鎂蒞校座談，掀起一陣風潮，不僅帶動電影票房，筆者曾詢問觀賞過此電影的學生，亦有高達八成以上的學生觀眾因此部電影，喚起進入故宮博物院參觀的意願與行動，並渴望有深入了解故宮的機會。

故宮似乎也經由這次的電影合作看見博物館行銷的新生機，隨後 2007 年於國家地理頻道播映的「透視內幕：國立故宮博物院」廣告宣傳片亦邀請桂綸鎂擔任，帶動不少青少年重新認識故宮的興趣。其他如 2004 年「虛擬的愛—當代新異術」、2005 年「薇薇安·魏斯伍德的時尚生涯」展、2007 年「3L4D 動漫美學新世紀」、2008 年「欲望與消費——海洋堂與御宅族文化」、2009 年「皮克斯動畫 20 年」，探討數位、網際網路及電玩的虛擬世界、動漫美學、消費流行文化影響下的新美學創作觀點等，因為和青少年的數位經驗與生活文化接近，吸引了大量青少年觀眾進館欣賞，另外，立體的建築展比平面繪畫更吸引中學生，2008 年臺北市立美術館舉辦的建築展「伊東豐雄：衍生的秩序」、「明日建築展」就因為活潑的展場規劃與創意模型展示，在高中學生族群中建立了好口碑，口耳相傳下帶動一股參觀熱潮。

（五）培養多元的藝術形態觀展經驗

在臺灣，親子或師生經常透過媒體來得知展覽訊息，而近年國內來兩大報章媒體主辦許多藝文性展覽，在策展選擇上多以藝術史導向的傳統繪畫或平面視覺作品為主流，透過強勢媒體報導雖帶動藝術參觀人口及藝術消費經濟的獲利，但無形中也引導了觀眾對藝術面貌過

於狹隘的桎梏。現代藝術發展至今，早已非單純的繪畫、雕塑等視覺類型所能框架，其涵蓋的內容、形式與媒材是多樣而複合的，結合了聲、光、影、數位與五感知覺的多媒體藝術更是不斷的挑戰觀眾對藝術的經驗與定義，因此學校藝術教師在美術館教育中必須引介多元的藝術型態觀展經驗，以彌補學生貧乏的藝術概念，引發從觀賞繪畫作品直觀的視覺賞析進入更寬廣、深沉的思考空間；而盡量接觸多樣化的博物館與美術館或展覽主題，館內的許多作品展示或空間設計亦提供學生觀察練習、審美刺激與創意想像的多重經驗，而不同的人面對不同的作品所激發出來的不同反應，皆可視為下一個創造力的起始。

以筆者於 2008 年帶領高中學生參觀臺北市立美術館第六屆「臺北雙年展」及臺北當代藝術館展出的第三屆臺北數位藝術節「超介面」的觀展經驗，可以發現提供多元的藝術面貌有助於學生對於文化理解、社會變遷、政治、環保、全球化議題等不同的討論與省思，透過藝術為媒介重新建構其所認知的世界。這兩次的觀展經驗，在內容與創作手法上是學生所熟悉的錄影錄像或數位媒介，而提供互動的過程中充滿感官與肢體運動的激發歷程，讓學生深刻感受到自己在美術館中扮演了創作者、表演者與參觀者的多重身份，不再是被動而單一形象的觀眾角色，美術館提供了無限的可能性，這也讓學生體會到美術館的展覽內容與型態是多樣化的，不一定是單向、被動的模式，甚至帶給他們觀賞與創作的樂趣和思考。尤其在觀賞裝置藝術或多媒體藝術作品時，學生特別能夠感受到親臨現場的重要性，沒有進入展覽場域的情境或與展品親自操作互動是無法感受其中奧妙之萬一（圖 2-21~22）。



圖 2-21 2008 臺北雙年展入口大廳處眾多的人型紙板，帶給觀者強烈的視覺與心理震撼，直接感受作品所欲傳達的意涵。



圖 2-22 第三屆臺北數位藝術節中的許多作品，皆強調觀眾與裝置品間的互動行為與交流體驗。

另一方面，高中學生在面對類似「臺北雙年展」或「超介面」數位藝術展時，經常衝擊著他們以往在美術課堂中所理解的藝術型態，對於某些展品最常提出的疑問是「這件作品想要傳達什麼訊息？」、「這樣的作品為什麼是藝術呢？」這種在美術館裡面對當代藝術原作，很容易親身感受到的困惑感，經常喚起學生高度的思辯興趣，他們會主動透過同儕討論、閱讀作品說明牌、翻閱導覽手冊、對老師或導覽人員提出疑惑與看法，慢慢釐清作品所欲傳達的理念與意圖，並逐步探索與建構對當代藝術的興趣與理解，誠如漢諾威史賓格勒美術館教育人員 D. B. Renate 所言「在美術館的學習不僅僅限於藝術史與科學方面的知識，最好是定義為一種體驗與自覺的過程」（1999：61）而多元的藝術形態正好提供學生多樣的體驗機會。

四、美術館教學活動之學習單設計思考與實例

六〇年代在國外的博物館界早已使用學習單來幫助學生做基本的學習或協助教師進行參觀時秩序的維護，初期雖曾受到質疑，後因內容設計不斷的改善而又受到重視（王啟祥，1998）。近十餘年來國內許多博物館或美術館針對主題性學習或展覽參觀活動設計有學習單的使用，但在對象上多以國小兒童為主，其次為親子或一般民眾，以十幾歲的青少年為設定對象的學習單相對匱乏，因此國、高中階段學生利用博物館或美術館所提供學習單的機會偏低，此年齡階段的學習單通常必須仰賴學校美術教師配合教學參觀活動另外設計印製，非常值得一線教師重視與研發。

學習單可做為協助博物館或美術館教學進行時的引導性學習及自我學習，幫助學生在館內自由而獨立的氛圍中，建構出一種互動學習的線索與方式，或作為展覽主題的課後延伸學習，並可成為教學評量的依據。一份良好的學習單設計，提供了展覽內容與參觀者之間溝通的橋樑，引發觀者多元的詮釋思惟，高中階段的學習單內容設計應更重視開放性的想法，深入式的回應，延伸其對藝術概念的思考、創作形式與媒材經驗的觀察、創作技巧的開發、美學欣賞與體認等，透過學習單中讀、寫、畫、活動等方式，提昇藝術欣賞的能力。學習單的內容設計需考量學習對象為何？使用者的先備條件、能力與可能之興趣，學習單設計於本次活動中的使用屬於「個人獨立學習」或「合作學習」（包含同儕或親子合作）？盡量配合

展場的資源，設計出實用而切合教學主題的學習單，以激發學生達到自主學習的功效，透過展場的實體體驗與學習活動單的回饋，能有更深入而具體的思考。

高雄市立美術館教育推廣組張淵舜（2002）綜合國內學者對於博物館界或學校的學習單之定義與特性，歸納出以下四項共同的特性：(一)講求「自我學習」的特性，於學習單中提供或培養學習者主動學習的機會與能力。(二)以「學習者出發」，非以教師或博物館、美術館之機構本身出發，考量學習者的需要。(三)強調「活動或參觀的引導」，使學習者於開放的方式進行學習。(四)是另一種教學策略，活化學習的管道。張淵舜認為作為博物館教學時，學習單可包括下列五個角色：(一)節省人力的導覽教學者：扮演文件導覽的角色，提供基本的展覽與作品的重點提示。(二)強化實物學習的輔助者：因博物館或美術館是提供實體物件學習的場域，學習單的設計以強化實物學習為主要考量，提供機會與刺激學習者與作品互動，進行觀察、探索、分析與想像等。(三)活動及展示動線的引導者：提供適合學習者參觀動線的建議。(四)展覽與作品的延伸者與補充者：補充展覽之不足，提供學習者更多的補充素材，或扮演展出課題延伸的激發者等角色，豐富展覽的展出內容與深刻度。(五)自我學習的評鑑者：學習單可培養學習者自我學習的能力，提供主動學習的機會，在觀賞者參觀進行中擔任重點提醒的角色，在參觀後亦可作為評量與診斷的工具，讓學習的行為持續延伸至博物館的場域之外。

從以上博物館教學學習單的特性與扮演角色來看，教師可從中找到學習單設計的切入點，設計出適當而合用的教學資源，而從另一層面思考，由教師根據自己所教導的學生能力與程度來設計學習單內容，可彌補博物館通用式的學習單設計一無法兼顧城鄉學生文化能力的差距，或針對不同的學校本位課程下學習者族群的差異性提供不同的學習單。未來美術館活動學習單在內容設計與使用上，應朝向符合學生經驗，引導活潑且開放性思考，甚至採自由館方教育人員與學校教師共同設計模式，將能更臻完善。

學習單在內容設計與形式的呈現上非常自由而活潑，應秉持開放的態度、多元的方式，可根據學習內涵與目標的需求，有時是一張 A4 大小的單張紙，或一本數張紙裝訂、摺頁的小冊，內容可以是展演活動的簡介，或是引導式的導覽手冊、輔助說明資料，或是能引發對展覽物件的深入觀察學習、開放性思考的問答題，或是闖關遊戲活動單、仿畫繪圖或再創作延伸單，以下為筆者就《2006 臺北雙年展》所設計之以高中生為對象的參觀學習單為示例：

（一）學習單設計理念

兩年舉辦一次的臺北雙年展，一向是臺灣藝術界的盛事，也是一般大眾認識當代藝術創作絕佳的機會，所以筆者每兩年必帶領學生參觀此展，參觀前會先於課堂上介紹臺北雙年展的特色，並利用主辦單位建構的官方網站和教師研習及先行至現場看展以作為教學前的準備工作。《2006 臺北雙年展》主題「(限制級) 瑜珈」，試圖將當下熱門流行的活動作為一種象徵，探討全球化風潮底下，極端的價值觀之間的衝突及其多重的可能性(2006)，此次展出作品面貌多元，形式多樣，內容豐富，展出空間與規模盛大，因此在高中生使用的學習單內容設計上，必須兼顧參觀引導功能與觀賞重點提示，學習單上對於關鍵作品皆標示其圖片、所在樓層與展場作品編號，以利學生找到作品位置，而提問則採開放性思考為原則，重點在提醒學生對作品內容、形式與媒材表現的深入觀察與思考，並能引發延伸想法。

（二）學習單設計內容

1. 有怪獸！有怪獸！美術館被包圍了！

1、2F、編號 1、蕾琴娜希維拉／入侵系列：冒險故事 (圖 2-23)

- (1) 你可以遠觀，也可以再靠近一點！分別體會其不同的視覺感受。
- (2) 仔細近看，作品中唯一的基本圖像元素是什麼？
- (3) 這件作品給你的視覺意象(裡外空間)為何？整體視覺呈現上如何改變了北美館原本給你的觀感？想想看，藝術家為什麼使用腳印作為創作元素呢？



圖 2-23 蕾琴娜希維拉／入侵系列：冒險故事

2. 神奇的毛線屋！

1F、編號 20、陳逸堅／空間之織 (圖 2-24)

- (1) 走進入整件裝置作品中，帶給你什麼樣的空間氛圍與感受？
- (2) 這件作品所呈現的物象造形、質感、材料、手法為何？
- (3) 你覺得作者可能是怎麼樣的一個人？他想傳達什麼？
- (4) 換你想想看！如果是你，想佈置一間充滿什麼材質的神奇屋來傳達何種主題或概念？



圖 2-24 陳逸堅／空間之織

3. 陳述？吶喊？控訴？ 2F、編號 30、娜莉妮·瑪拉尼 / 祖國印度 (圖 2-25)

- (1) 置身在偌大的放映空間裡，體會這件影像裝置作品所呈現的音像與內涵，你的感受為何？
- (2) 作品想表達什麼意涵呢？如果你對這件作品感到好奇，請別忘了於看完作品後，到本影像放映廳入口處翻閱作品書面說明。



圖 2-25 娜莉妮·瑪拉尼 / 祖國印度

4. 哇！美女！ 2F、編號 28、田口和奈人像系列作品

- (1) 乍看這些人物特寫，你的第一印象為何？
 - (2) 現場原作的尺寸大小呈現，是否帶給你特別的感覺？
 - (3) 仔細觀察，你覺得作品的表現媒材可能是什麼？
 - (4) 猜猜看，作者可能想表達的創作理念為何？
 - (5) 接著，你可以參考作品旁邊的介紹文字，然後再想想，對於這件作品的製作過程、影像效果以及藝術家在作品中欲表達的意涵你的看法與體會為何？
 - (6) 最後，請於參觀後利用課餘時間，以繪畫方式或從報章雜誌中拼貼出你眼中的美女形象於下列方框中，請輔以文字說明你的想法。
5. 除了以上四件作品外，在這次的展覽作品中，你最欣賞或印象最深刻的是哪一件作品？為什麼？或者，哪一件作品曾經引起你和同學的熱切討論或好奇心，甚至是一堆的疑惑？為什麼它特別能引起你們的注意？你們討論了些什麼？並請將這件作品簡筆描繪於下列方框中。

五、數位博物館與線上學習資源之特性與運用

因應數位化進入人類生活應用的普遍性，近年來「數位典藏博物館」概念成為世界眾多重量級博物館或美術館推廣的重點與趨勢，無論在展品類型、典藏模式、經營管理、展示活動、導覽方式、分眾教育學習或觀眾服務上，皆有別於傳統靜態或被動式的模式，呈現出更靈活的運作方式與加值應用。國內學者王志萍（2000）觀察當今博物館或美術館在面對資訊

傳播快速的時代下，紛紛調整其原本側重於研究、收藏與保管的聖殿角色，從而結合多媒體技術，策劃多樣性的教育活動，更加突顯其身為「公共文化資產」的角色認知，及其強調與社會互動的開放學習機能，一個二十四小時全年無休的博物館與美術館時代已然來臨；另外，網路化亦加速完成博物館資產世界共享化的步調，開放龐大的圖文資料庫擴展研究風氣，透過上網學習也加強了教育機能，而日新月異的網頁內容，以「上網者為尊」的服務導向，使得參訪者得到比在博物館、美術館內更細心的個人服務。

而臺灣因科技產業與技術發達，博物館典藏與教育活動結合數位計畫正方興未艾，經由博物館或美術館將典藏物件圖像授權數位化，許多因珍貴、脆弱不易窺見的限展品，或礙於展示空間規劃僅能就有限的欣賞角度與距離欣賞，無法三百六十度全角度欣賞的物件，皆可透過全影像攝影呈現與特寫鏡頭，觀眾在任何電腦網路介面中即可一窺作品之全貌或立體圖解，配合高畫素解析，甚至可以觀賞到難得一見的細節與微觀，彌補了展場因安全考量而被畫線限制無法近窺的距離感與疏離感，而經由數位化與多媒體技術，也解決了時空上的限制與增加觀賞時的靈活度與趣味性（圖 2-26~27），任何時刻在家或在教室裡亦可透過網路查詢典藏品的相關資料或參與線上學習課程，並透過多媒體影音效果與典藏品產生互動，例如在電腦螢幕上自由點選放大、縮小與旋轉，自主便捷地進入虛擬實境與數位典藏的萬象百科世界，並帶來猶如親見的臨場效果。數位時代的來臨使博物館的學習將可擴及全世界名館，許多專家學者也預測「在十年之內，透過網路參觀博物館的人數，將比到實體博物館的人數還多。二十年內，博物館多數的典藏品都將數位化，取用數位化的典藏品將更容易，而實



圖 2-26 臺北故宮 2005 年運用多媒體互動科技展示方式舉辦《舞蝶迷香徑，翩翩逐晚風——宋徽宗御花園》數位學習特展，讓靜態的中國書畫與觀眾產生互動，圖為結合紅外線感應裝置的屏風式互動區。



圖 2-27 運用數位投影的清晰畫質及桌面互動感應系統，觀眾可以同時欣賞書畫作品，並透過感應系統參與作品互動答題遊戲。

體典藏品也可以受到更多的保護。對博物館而言，這是一種雙贏的策略」(項潔、陳雪華，2003：3)。

博物館利用數位手法營造出有趣而生動的虛擬環境，不論影像呈現或互動過程皆貼近青少年的數位學習經驗，容易引起共鳴，的確激發了不少新生代透過電腦認識博物館，並進一步願意進館親炙真品。面對數位化時代的趨勢與優勢，教育部在 97 年發布之普通高中「美術」課程綱要中，亦明列「教材之內容應考量適度的聯結學生的能力、需要、生活經驗和文化特質等，並善用網路資源，以提高學習興趣與知識的可應用性」。面對許多比展覽現場更為開放的博物館資源，教師可以從「教」與「學」兩個部份思考，在「教」的部份，許多博物館如倫敦大英、巴黎羅浮、紐約大都會、臺北故宮等皆提供上網即可連結或下載館藏眾多的圖文資料、3D 虛擬實境、動畫影音、互動遊戲或線上學習課程(圖 2-28~29)……等數位資源運用於教育性使用，這些國際大館典藏品豐富，跨越時、空甚鉅，仰賴館內許多專業人員系統性的研究整理，因此其架構的網站內容，圖文檔案品質精良、內容呈現比一般網路隨機資料的精確性高出許多，教師可將之作為個人教學資料庫，透過博物館數位典藏、線上資料庫、線上學習課程作學術研究與教學資料的搜集，或將數位典藏網站之素材轉化成適合高中生的教材；而在「學」的部份，許多數位博物館提供不同年齡對象的教育內容與需求，免費的數位資源彌補了城鄉文化差距與經濟落差，因此，教師應教導學生平時多加善用博物館網站，進行以網路為主的遠距自主學習，或作為參觀前的前置學習，或參觀後進一步的驗證、複習或補救教學，以輔助傳統教學模式；在學習情境上，數位世界的無限可能，讓使用者猶如擁有個人「虛擬博物館」，可以在線上典藏自己喜愛的作品，有專屬的影音或文字導覽，活潑的遊戲或互動媒體，自主掌控線上學習課程的程度與進度等，可誘發接觸者進入實體博物館的動機，突破其對博物館既定的印象與習慣。

數位博物館雖方便自主學習，不受限時空限制，但現階段數位虛擬仍無法取代實境實體，親臨博物館或美術館感受展場規劃獨特的氛圍，與親炙展示物件實物主體的各種直接感官體驗，仍是實體博物館無可取代的優勢，因此，虛擬教學之餘，鼓勵學生配合展覽活動，實際參觀體驗仍有其必要性，教師可並重兩者之資源與特色，相輔相成，必能達到更好的博物館教學功效。



圖 2-28 臺北故宮 e 學園線上課程
圖片出處：<http://elearning.npm.gov.tw/index.htm>



圖 2-29 臺北故宮典藏資源已建構許多主題網站，圖為《汝窯傳奇》主題網站。
圖片出處：<http://tech2.npm.gov.tw/juware/>

六、學校美術教學結合美術館資源之課程設計實案

本節筆者將提出學校美術教學結合博物館或美術館資源之三個課程設計案例，分別為：(一) 認識博物館或美術館：《博物館（美術館）大搜祕》；(二) 學校與美術館的合作學習與鑑賞教學：以《師生校友美術聯展》為例；(三) 結合美術館主題展學習：以 2008 年《時代的優雅—郭雪湖百歲回顧展》為例。茲介紹如下：

(一) 認識博物館或美術館之課程設計：博物館（美術館）大搜祕

1. 課程設計理念

臺灣一般結合博物館或美術館的教學活動多是搭配主題展覽進館參觀，對於館的接觸僅止於不同的特展，學生少有機會深入了解館內的典藏特色、設施配備與社教資源，更遑論如何應用博物館或美術館，以作為個人未來藝術學習與休閒的場所。此課程設計即是透過參訪活動讓學生體認各館特色與資源，結合「藝術芳鄰」的概念，分組探訪所屬縣市在地藝文場所，每組選擇一個博物館或美術館作為報告主題，並透過文學、繪畫、音樂或戲劇等多元的藝術活動與創作來表達對館獨特的體驗與感受。此課程建議安排在高中一年級上學期，將有利於提升學生未來於高二、高三進入各館參觀展覽活動之意願與基礎。

2. 教學對象

高一學生

3. 教學時間

共六節（每節五十分鐘）。

4. 課程目標

- (1)了解在地主要博物館或美術館典藏特色。
- (2)認識並學習利用博物館、美術館或藝文場所之設施資源與社教功能。

5. 教學方法

以主題式探究教學法，採取簡報、講述、問答、校外參觀活動、小組合作學習、採訪、資料蒐集、賞析寫作、討論與發表、戲劇表演等教學方式交互進行。

6. 教學準備與資源

- (1)學生：紙、筆、參觀活動學習單（附錄一）、數位相機、明信片、發表所需道具。
- (2)教師：電腦、單槍投影機、簡報、製作參觀活動學習單（附錄一）。

7. 教學活動流程

本課程共分為三個單元子題，教學流程介紹如下：

◎第一單元「博物館（美術館）大搜祕」（三節課）

第一節教學流程：

- (1)師生討論與分享個人的博物館經驗，對博物館或美術館的功能、運作與資源有哪些了解？
- (2)教師以簡報介紹臺灣北、中、南重要美術類型博物館與美術館，師生討論學校所屬縣市及鄰近地區有哪些美術館或相關藝文場所（如文化中心）。
- (3)全班分成數組，每組自主選擇不同美術館或博物館，利用六週內擇一週末假日，組員結伴參觀並深入探訪各館做資料蒐集與研究，六週後提出十分鐘簡報將參觀館所介紹給全班。建議全班約分成七至八組，每組約 5~6 人，較有利於工作分配、參訪活動與報告時間掌握。
- (4)簡報內容建議含：選擇本館的原因、館史、創辦緣由、特色、館的建築……等。另外介紹：典藏特色、鎮館之寶、最近特展、展場空間規畫、館內軟、硬體設施、圖書館、導覽服務、義工、教育活動、社區課程或研習活動……等（簡報內容分類可依參觀館別特色及規模大小自行斟酌增減）。最後別忘了，全組組員參觀合照、心得與體會。
- (5)組員工作分配：上網蒐集展館資料、交通資訊、事先聯繫、採訪及拍攝工作、製作簡報……等。

- (6)教師發下參觀活動學習單（附錄一），每人一份，帶至館內參訪時完成，提醒學生帶明信片至現場完成學習單「觀後感」第1題，並於回程中寄出給自己，留下對館的參觀回憶與紀錄。

備註：本單元進行前，教師可連繫學校附近的一所博物館或美術館，安排全班進館做教學參觀，或請館方人員進入教室，介紹如何認識與運用館內資源，讓學生有些概念後再進行各組參訪活動，成效將會更佳。

第二、三節教學流程：

- (1)此兩節課於六週後，即學生分組參訪活動完成後才實施，期間照常進行其他美術課程。
- (2)各組上臺簡報介紹所參觀的博物館或美術館，每位組員皆須上臺報告自己負責探訪的部份。
- (3)鼓勵學生將參觀心得寫成「給館長的一封信」，寄給參觀館所的館長。

◎第二單元「從博物館（美術館）裡找創意」（二節課）

- (1)由參訪經驗延伸到教室內的劇場空間與表演，以創意發想來誘發學生對博物館典藏品更深入的研究與想像力。各組選擇參觀館所其中一件收藏品、鎮館之寶或以典藏特色為主題，做任何形式的展演活動，如選擇一件作品為它寫一首新詩或一篇鑑賞文章，發表並朗讀；或以戲劇的方式演出這件作品；以新聞事件模擬搶救名畫（教師可舉例搶救前輩藝術家林玉山作品〈蓮池〉的新聞事件或羅浮宮蒙娜麗莎失竊記）；創作一首「名作之歌」（教師可介紹並播放美國創作歌手 Don Mclean 欣賞梵谷畫作〈星夜〉所寫歌曲〈Vincent〉，臺灣飛兒樂團阿沁向梵谷致敬寫下的〈梵谷的左耳〉）；為博物館設計一系列的宣傳計畫與宣傳海報及 DM，或拍一段館的宣傳廣告影片等（教師可介紹播放臺北故宮一系列宣傳廣告）。
- (2)每組展演活動時間約為十分鐘。

◎第三單元「藝術芳鄰地圖」（一節課）

- (1)透過分組報告與展演活動，學生深入認識了各館特色與資源後，全班一起製作「藝術芳鄰」地圖，整理出學校所在縣市相關藝文場所與典藏特色及藝術資源。
- (2)將完成的「藝術芳鄰」地圖貼於教室牆上，鼓勵學生利用週末假日或寒暑假繼續

博物館探索之旅，探訪其他館。

8. 教學評量

本課程實施涵蓋校外參訪自主學習、課堂報告及展演活動，評量工具包括同儕互評表、上臺報告、參訪學習單及展演活動。其中分組校外參觀是任課教師無法隨身觀察的部份，因此，為達到客觀的評量效果，在博物館分組參觀與報告這一項的評量實施方法採用同儕互評（40%）、學生自評（20%）與教師評量（40%）。

（二）學校與美術館的合作學習與鑑賞教學：以《師生校友美術聯展》為例：

1. 計畫緣由

本計畫緣於筆者任教的女子高中一百週年校慶系列活動規畫中，百年樹人尋根時發現許多在美術領域的校友或走上杏壇，或成立個人畫室，或鑽研創作，或專事藝術史、藝評及策展工作，不少校友並聞名於國內、外藝壇。於是，在校長全力支持下，由校內美術老師們規劃一場「世紀傳承」美術聯展，邀請藝術界不同世代的校友藝術家參展，並結合學校的美術課程，讓在校的學妹有機會親炙藝術原作，並與藝術家學姊面對面，在觀展動機與心境上格外親切。但首先必須找出本校百年來畢業的校友中從事藝術工作的校友有哪些人？如何聯繫？以何種形式展出以及在何地展出（須兼顧對藝術家的尊重及藝術品展出時的安全考量）？

有別於一般學校舉辦美展的傳統做法——直接將師生作品集結展出於校園中，我們希望結合本活動將美術教育的現場擴展至美術館，因此校長徵詢位於臺北市的財團法人邱再興文教基金會所屬的鳳甲美術館，獲得了專業上的回應與支援，開始館校合作計劃，由校內行政和美術科專任教師直接與美術館共同企劃策展「百年校慶師生校友美術聯展」。

2. 館校合作過程概述

在館校合作模式上採取美術館與學校教師為合作夥伴的關係進行對話與互動，甚至考量此活動學校本位特色濃厚，有些計畫由學校教師主導，美術館專業人員再根據教師提出的方案與教師溝通修訂後，共同執行活動。策展期間，館方的專業能力與資源和尊重學校教育理念的規劃，讓平時從事單純美術教育工作的老師獲益良多，對日後在美術館與學校教育的課程規劃概念上有許多實質的助益。例如，因館方擁有許多專業經驗與資源，在策展概念與執行面提供多種模式，再由學校選擇並修正出適合校方理念的展覽；另外，一般學校最感困頓的活動經費，也因美術館將此展納入正式檔期而有常態的經費預算，減低學校支出困境；而

美術館因長期與藝術家合作擁有眾多人脈資源，提供學校有效的搜尋與動員方向，校方、館方、藝術家們熱情協尋與口耳相傳，並透過臺灣女性藝術協會發送電子郵件尋找校友，在多種管道進行下，許多藝術家主動和學校聯繫，最後考量展場空間有限、國外作品運送困難及經費問題，無法廣邀所有校友藝術家參展，遺珠之憾在所難免。

策展同時，學校教師亦規劃將聯展融入美術課程中，參觀前透過投影片介紹校友藝術家生平及其作品，尤其是藝術家少女時期藝術興趣的自覺及身為女性藝術家的歷程。結合學習單的使用，鼓勵學生進入美術館欣賞藝術原作，因創作者皆是母校老、中、青各代學姊，在校生觀展感受深刻。另外，因活動聯繫，建立起校友藝術家名單與資源，許多藝術家慨然應允進入美術教室或開放其工作室參觀，與在校學妹面對面對話互動，這份學姐妹的超時空情誼帶動的學習成效大不同於平時的教學情境，在經驗的分享上亦有其特殊的傳承意義。

3. 館校合作程序

(1) 規劃階段：

- a. 提出構想，學校行政與美術科教師討論尋求共識。
- b. 成立本活動之學校工作團隊（含行政支援單位、校友會、美術科教師、其他相關科別教師）。
- c. 美術館工作團隊專業支援，並評估構想可行性及提出建議。
- d. 館校合作，共同企劃（含展場環境評估、作品參展容納數量、聯展計畫書、作業進度表、參展邀請函、藝術家簡歷表、參展作品清單及借展同意書擬定、館方與學校聯絡窗口：館方可設一人及校內可設美術教師一人及行政人員一人）。
- e. 先電話邀約試探藝術家意願並了解參展可能人數。

(2) 企劃執行階段：

- a. 寄發藝術家參展邀請函及相關資料，並附回郵及截止日。
- b. 數日後，電話確認與提醒回函及相關事務。
- c. 繼續找尋校友藝術家，廣發訊息，尋求臺灣女性藝術協會發送電子郵件尋人。
- d. 催收回函、取得參展作品正片（未附者，由館方另行安排拍攝）及藝術家最新簡歷相關資料。
- e. 統計參展藝術家人數與作品數，確立清單，與藝術家商定原作借取及運送日期。
- f. 美術教師與美術館專業人員共同設計聯展邀請卡、參展簡介小畫冊與場地佈置設

計與規劃。

- g. 校內會議，提出預算（含細目預算，如郵計費、印刷費、作品來回專業公司運輸費及保險費、場地佈置費、開幕茶會費用）與行政支援（行政統籌及聯絡窗口，新聞稿擬定與發送，聯展邀請卡寄送，總務處運送及佈置協助，邀請開幕及展出期間參觀貴賓，正式展出期間展場看顧或導覽人員及學生）。
- h. 委請美術館合作之印刷廠商印製相關宣傳品，可有效掌握印刷預算與印製水準。
- i. 聯展邀請卡於正式展出十餘天前寄送，對校內師生發布聯展訊息。
- j. 美術科教師於課程中以投影片簡介參展校友藝術家及其作品，或由校方邀請參展藝術家進入美術課堂與學生面對面互動，或拜訪藝術家工作室。美術館與學校亦計劃提供現場導覽。
- k. 設計並印製學生觀展活動學習單，事先發放各班或提供展場索取填寫。
- l. 正式展出一週前，由館方委請合作之專業廠商辦理作品相關保險業務及運輸入館。
- m. 館方及美術教師於展出前三天將作品及場地佈置完成，館、校行政確認開幕流程及出席貴賓名單。

(3)正式展出階段：

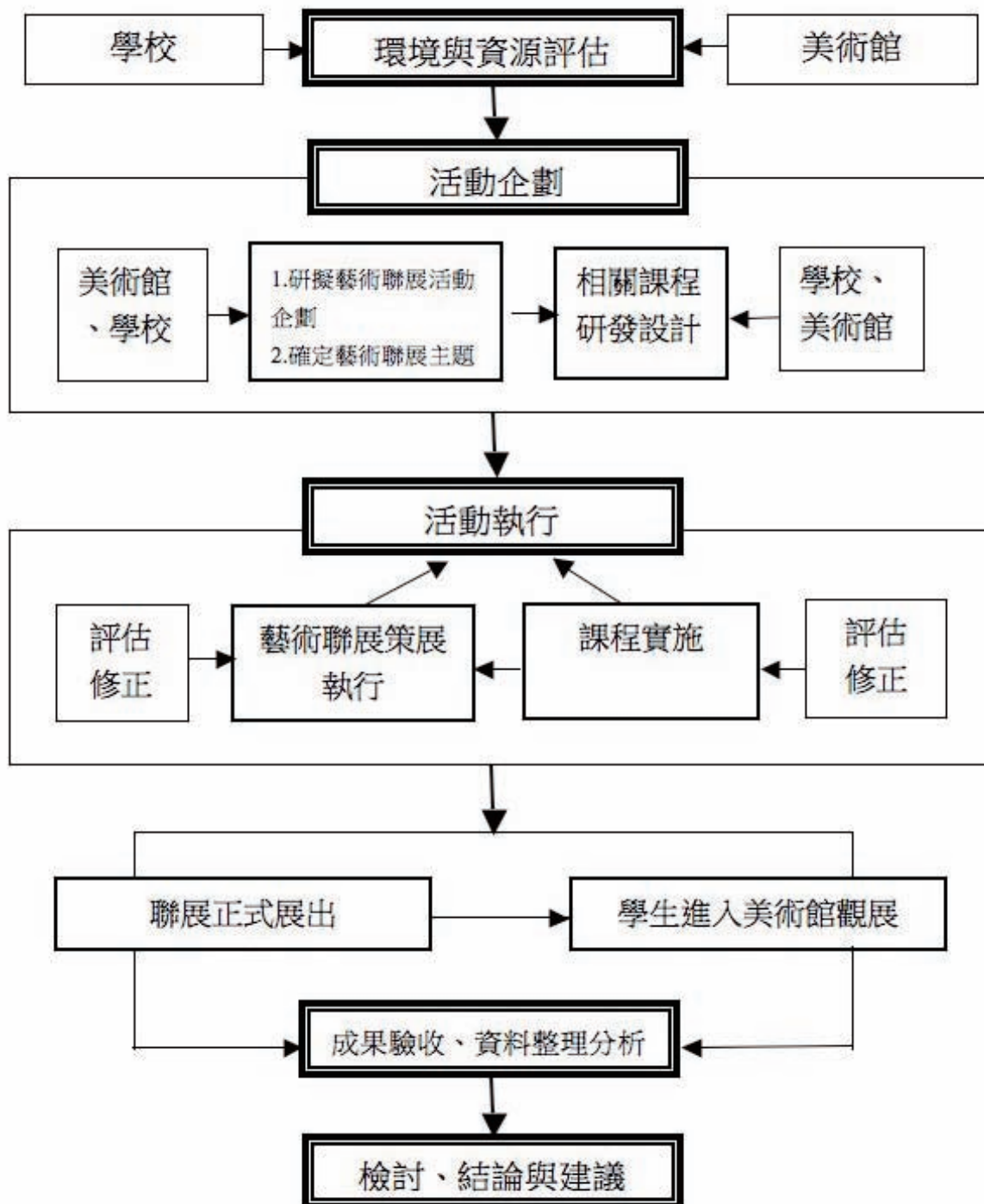
- a. 展出期間針對不同參觀對象之需求，由美術館專業人員或學校美術教師及受過訓練之學生擔任導覽工作，或徵求藝術家本人進入展場和觀眾面對面互動。
- b. 鼓勵學生到美術館展覽現場，並完成觀展學習單，帶回學校美術課堂中分享與討論。

(4)展覽結束及檢討：

- a. 展期結束後五天內，由館方辦理作品退件及運送。
- b. 校方以電話和藝術家確認退件完畢。
- c. 館、校方舉辦檢討會。
- d. 保持與藝術家聯繫，規劃適當課程，邀請校友藝術家進入校園分享創作經驗。

4. 館校合作架構與流程：館校合作流程如下表（表 2-1）所示——

表 2-1 館校合作架構與流程



(三) 結合美術館主題展學習之課程設計：以 2008 年《時代的優雅——郭雪湖百歲回顧展》為例

1. 課程設計理念

博物館或美術館經常推出主題性特展，教師透過媒體藝文報導即可提早掌握展出訊息，將參觀活動列入學期課程規劃中，補充美術教室裡無法達成的實體物件教學情境，並提供學生親炙原作直接觀察和互動的機會。本課程設計即是筆者透過媒體報導得知服務學校鄰近之國立歷史博物館將舉辦臺灣前輩藝術家郭雪湖百歲回顧展，主動以公文聯繫展出博物館請求提供導覽資源，積極安排學生調課及參觀事宜。

本教學活動設計另一特色，在於學校現行課程內容與博物館展出主題的結合。鑒於臺灣歷史與本土藝術發展近年來在學校美術課程中有比例加重之趨勢，99 年普通高中課程綱要第一階段亦明示「鑑賞美術作品的內容與意義，了解美術與生活文化脈絡的關係」，「認識本土美術的時代背景與特質」為鑑賞領域的核心能力；其中臺灣前輩藝術家更是高中一年級歷史科「臺灣歷史」及美術科「臺灣美術」之教學內容，因此，教導學生認識前輩藝術家生平及作品，了解日治時期的歷史背景與藝術發展之關係，進而體會藝術與生活文化脈絡息息相關之特質，作為此次博物館教學的重點，並於觀展後進行以臺灣當今之人、事、物、景為表現主題之繪畫創作課程。

2. 教學對象

高一學生

3. 教學時間

共八節（每節五十分鐘）

4. 課程目標

- (1) 認識郭雪湖及其他臺灣前輩藝術家生平和畫作特色。
- (2) 鑑賞美術作品的內容與意義，了解美術與生活文化脈絡的關係。
- (3) 透過繪畫創作，關注臺灣當代生活中的人、事、物、景、文化。

5. 課程統整領域

藝術領域（美術、藝術生活）、社會領域（歷史）。

6. 教學方法

統合藝術教學四大領域（藝術史、美學、藝術批評與藝術創作）的教學策略，以主題

式探究教學法，採取校外參觀活動、問答、討論、講述、資料蒐集、賞析寫作、繪畫創作、發表等教學方式交互進行。

7. 教學準備與資源

- (1) 學生：紙、鉛筆、橡皮擦、彩色鉛筆、參觀活動學習單（附錄二）、5~6 號油畫布、分組罐裝壓克力顏料、水彩筆、調色盤、綜合媒材、在臺灣生活中的人、事、物、景相關照片。
- (2) 教師：聯繫博物館請求提供導覽資源、製作參觀活動學習單（附錄二）、臺灣前輩藝術家作品投影片、電腦、單槍投影機。
- (3) 博物館：郭雪湖生平介紹資料、作品原作、現場團體導覽。

8. 教學活動流程

本課程共分為三個單元子題，教學流程介紹如下：

◎第一單元「遙遠的年代——認識前輩藝術家」（一節課）

- (1) 教師於參觀活動前十天聯繫博物館，並擬發參觀公文請求提供團體導覽資源（臺灣許多公立博物館、美術館接受學校團體參觀申請可免門票費用）。統計參觀班級數，各班調課成兩節連排，以利外出參觀。
- (2) 教師以投影片介紹臺灣日治時期前輩藝術家，如黃土水、李梅樹、陳澄波、廖繼春、顏水龍等，及「臺展三少年」郭雪湖、林玉山、陳進，認識其生平、所處歷史背景、創作媒材、風格與內容等。引導學生討論與思考：
 - 對於臺灣前輩藝術家所留下的古早臺灣印象為何？
 - 畫中的哪些影像喚起對臺灣的記憶？或想起哪一首臺灣民謠？
 - 畫中哪些部份還繼續存在或影響著臺灣？
 - 思考現在的臺灣有何改變與異同？
 - 臺灣人對臺灣有哪些「集體記憶」？畫中是否出現臺灣人的「集體記憶」
- (3) 關於畫作時代背景的部份，教師可融入高一歷史科上冊「臺灣歷史」做為連結，提醒學生深入理解畫作的創作背景如何表現當時的生活面貌與人事景觀。此外，前輩藝術家的畫作圖像亦可和許多臺灣民謠結合，透過欣賞、聆聽與吟唱，更易體悟畫與歌的意境。
- (4) 預告下週參觀郭雪湖百歲回顧展，並提醒學生參觀禮儀及隨身攜帶鉛筆、橡皮擦、彩色鉛筆、參觀活動學習單（附錄二）。

◎第二單元「時代的優雅——郭雪湖百歲回顧展」（二節課）

- (1)進館參觀前發下參觀學習單。提醒學生就郭雪湖一生作品的題材、形式、媒材、風格演變與時代背景做深入的觀察、比較與臨摹。
- (2)作品中有許多描繪數十年前臺灣街市與郊區景觀，鼓勵同學從原作所呈現的訊息與觀點探究本課程的基本問題與課程目標。
- (3)現場繪畫原作與草稿並陳的展示方式，有助於學生了解畫家觀察與創作的歷程，其中有幾件郭雪湖的代表作，無論在色彩、造形、構圖或空間營造上皆有其獨到之處，值得師生細細品味：
 - 新霽（芝山岩）／1931年／絹・膠彩／134×195公分／畫家自藏（第五屆臺展「臺展賞」）
 - 南街殷賑（迪化街城隍廟口）／1930年／絹・膠彩／134×195公分／畫家自藏（第四屆臺展「臺展賞」「無鑑查」）
 - 圓山附近／1928年／絹・膠彩／91×182公分／畫家自藏（第二屆臺展特選）而幾幅郭雪湖青少年時期的作品也特別能引起學生的關注：
 - 後苑雞立／1920年（12歲作品）／彩墨、絹／98×44公分／畫家家族收藏
 - 松壑飛泉／1927年（19歲作品）／水墨、紙本／98×44公分／畫家家族收藏（第一屆臺展入選）
- (4)參觀時程安排：館方團體導覽35分鐘，教師補充說明或釐清概念5分鐘，學生自由參觀與完成學習單約50分鐘。
- (5)教師推薦郭雪湖相關網站與圖書資訊，以利無法在現場完成學習單或欲更深入了解郭雪湖畫作的同學回家後做為補充資料。

網站資源——視覺素養學習網《臺灣畫家資料庫》

<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter.htm#painter-tw>

圖書資源——

- a. 臺灣美術全集9《郭雪湖》／藝術家出版社
- b. 《四季·彩妍·郭雪湖》／廖瑾瑗著／雄獅出版社
- c. 中國巨匠美術週刊《郭雪湖》／錦繡出版

◎第三單元「《集體記憶——看見·臺灣》繪畫創作」(五節課)

第一節教學流程：

(1)於課堂中師生分享上週參觀展覽的心得感想，引導學生思考：

對於臺灣前輩藝術家郭雪湖的畫作感受為何？

哪一幅畫作的印象最深刻？

畫中許多臺北的街景與郊景和現在有何異同？

哪一幅畫作讓人想起古早的臺灣印象與記憶？

面對原作和在教室裡看到的投影片有何不同的體會與感受？

面對原作所使用的媒材，對於「膠彩畫」的了解與感覺為何？

(2)教師以投影片介紹古今中外藝術家描繪自己所處世代的人文印象或城市景觀。關鍵藝術品除了臺灣前輩藝術家畫作舉例外，其他如下：

- 姚慶章／街景反映／ 1976 年／畫紙，水彩／ 34.5×46.5 公分
- 韓湘寧／西門町／ 1980 年／壓克力顏料，畫布／ 112×168 公分
- 陳景容／賣玉蜀黍的人／ 1981 年／水彩／ 44.8×36.2 公分
- 李奇茂／夜市／ 1990 年／水墨／ 90×540 公分
- 張擇端／清明上河圖／北宋／絹，水墨、淡彩／ 25.5×525 公分／北京故宮博物院藏
- 德洛內 (Robert Delaunay, 1885-1941)／紅色的巴黎鐵塔／ 1909 年／油彩 · 畫布／ 133.7×90 公分／紐約古根漢美術館藏
- 卡玉伯特 (Caillebotte, 1848-1893)／雨中的歐洲廣場／ 1876—1877 / 畫布 · 油彩／ 212×276 公分／芝加哥美術館藏
- 莫內 (Claude Monet, 1840-1926)／ 1878 年 6 月 30 日，巴黎蒙托各街／ 1878 年／油彩 · 畫布／ 76×52 公分／盧昂美術館
- 雷諾瓦 (Pierre-Auguste Renoir, 1841-1919)／煎餅磨坊的舞會／ 1876 年／油彩 · 畫布／ 131×175 公分／奧塞美術館
- 夏卡爾 (Caillebotte, 1887-1985)／我與我的村子／ 1911 年／ 畫布 · 油彩／ 192×151 公分／紐約現代美術館藏
- 蒙德里安 (Piet Mondrian, 1872-1944)／百老匯爵士樂／ 1942-1943 年／油彩，畫布／ 127×127 公分／紐約現代美術館藏

- (3)師生討論與思考現今臺灣的人、事、情、物、景特色為何？近年來對臺灣的「集體記憶」是什麼？哪些可以成為畫作題材或內容？本週利用課餘時間蒐集相關題材或圖片，以作為個人創作的內容。

第二至五節教學流程：

- (1)接下來四節課鼓勵學生以臺灣當代景物、人文現象或集體記憶為創作主題，表現形式不拘，透過繪畫創作，聯結前輩藝術家對臺灣的舊式情感與高中生對臺灣的當代觀察，讓過去與現在產生連結（圖 2-30~33）。
- (2)創作媒材以高中生大多未使用過的壓克力顏料為主，在五或六號的油畫布上厚塗彩繪，可重疊、覆蓋及快乾的顏料特性表現出接近於油畫的效果，畫起來不易失敗，成就感高，新鮮感十足，學生通常對此材料反應高度的創作興趣。並可視表現需求添加綜合媒材運用，如增加蠟筆、油性彩繪筆、拼貼等，以求更豐富的媒材、質感表現。
- (3)作品完成後，請同學為自己的作品訂一主題並寫下創作理念，在教室中展開一個小型畫展，同儕發表與分享，教師講評。

9. 教學評量

本課程的評量涵蓋兩大範疇：一為博物館觀展學習（100%），二為教室內的討論和繪畫創作（100%），而評量項目分別為現場參觀情形（50%）、參觀學習單的填寫（50%）、上課投入情況與討論發表（20%）、〈集體記憶——看見·臺灣〉繪畫創作（80%）。



圖 2-30 每位學生透過彩筆表達個人對臺灣的當代觀察與印象。



圖 2-31 學生夏慧馨作品，創作自述：學校附近，黃昏下的北門，街角的一對母女舉目眺望，北門是歷史，臺北的街燈是現代，粉紅花則是源源不絕的生機，是新與舊的臺北，在變與不變之中。



圖 2-32 學生楊宇晴作品，創作自述：以草根人民為基礎的臺灣，分隔著都市與鄉村，現在彷彿被報章輿論淹沒。



圖 2-33 學生鄭雅方作品，創作自述：臺北印象。

七、結論與建議

博物館或美術館教育強調與原作的互動學習，在欣賞或互動過程中是啟動感官的體驗之旅，是一種深沉的個人化經驗，教師在課程規劃與評量時需尊重學生因人而異的參觀體驗差異性。而其教學成效是長期且經驗導向的學習，有賴教師用心規劃與引導學生將之內化為主動行為。另一方面，未來學校所屬縣市或社區之藝文機構的資源必須做更有效的整合，館方、教師與學校行政三方必需扮演更積極的角色；當館校合作的機會越見頻繁後，學校可能無法滿足於目前許多館方仍屬保守作風的模式，他們會期待並要求博物館與美術館扮演更積極與重要的角色；而館方更需注重其教育機制的規劃與功能的執行，如觀眾在博物館中的學習經驗與所達成的意義、博物館與學校的關係等，因此，臺灣的博物館或美術館應建立更完善且獨立的教育部門，積極發展與各級學校的合作關係與模式，為學校企劃更符合個別化需求的美術館教育活動，提昇參與活動的教師之專業能力，主動提供教材資源、研習機會與相關服務；而教師則應協助館方了解學校文化及運作概況、學生的學習需求、能力與興趣訊息，並參與研發更適合學生學習成效的美術館教育課程；而學校行政應扮演支持與鼓勵的角色，在行政上支援教師與博物館，如連繫工作、課程安排、調課事宜、經費核銷、開放教師

研習等；為使學校行政主管瞭解館校合作的意義與重要性，目前臺灣已有博物館或美術館成立「校長參觀日」，未來可考慮擴及學校其他處室行政人員參與，期能擴大影響層面。在館校合作歷程中，由於責任分散，如何統整學校行政資源、美術教師共識及美術館的專業能力與設施，成為校館合作成功與否的關鍵點（張素卿，2004），惟有在館方、校方與教師三方密切的合作下共同研發課程計畫與實施，才有可能建立永續經營的夥伴關係。

八、學習單

一、《美術館走透透！》參觀採訪單

嗨！可愛的少年（少女）記者，經過「走進美術館」的課程介紹後，對於藝術的欣賞，「紙上談藝」永遠不如「親臨其境」，現在我們即將走進美術館（博物館），親炙藝術品真跡原作，無論西畫（素描、水彩、油畫）、水墨、立體雕塑、視覺設計、複合媒體藝術、裝置藝術、觀念藝術…等，近在眼前！

這可能是你第一次走進美術館（博物館），或者你已經來過美術館很多次了！無論如何，可能感覺有點陌生，有點害羞，甚至有點害怕，因為我們都怕看不懂眼前的作品！別擔心，看「藝術」就像交朋友，要不斷的來往，才有機會深入瞭解。試著從作品的主題、概念、色彩、造形、或是使用的媒材，慢慢欣賞，細心品味，假以時日，即使無法成為一個藝術家，你也能成為一位很棒的藝術鑑賞家！

◎實習記者證

少年（少女）記者：_____ 採訪日期：____年____月____日
 駐守班級：____年____班____號 這是我生平（大概）第____次參觀美術展覽
 我印象最深刻的一次展覽是在_____館展出的_____展
 本次參觀美術館是：_____ 票價：_____元

◎採訪記實

1. 太棒了！千里迢迢，終於來到了門口！

初來乍到，我對美術館（博物館）的感覺？我現在的心情： _____

首先，可在門口詢問服務人員購票方法或免費參觀情形，在進館之後，先找到服務臺，索取免費的展覽活動資訊、館內設備及配置圖簡介（這些資料都可以貼在你的報告內容裡），先翻閱一下，瞭解環境，有任何不懂的地方，可以請教館內的服務人員，別忘了該有的禮貌哦！

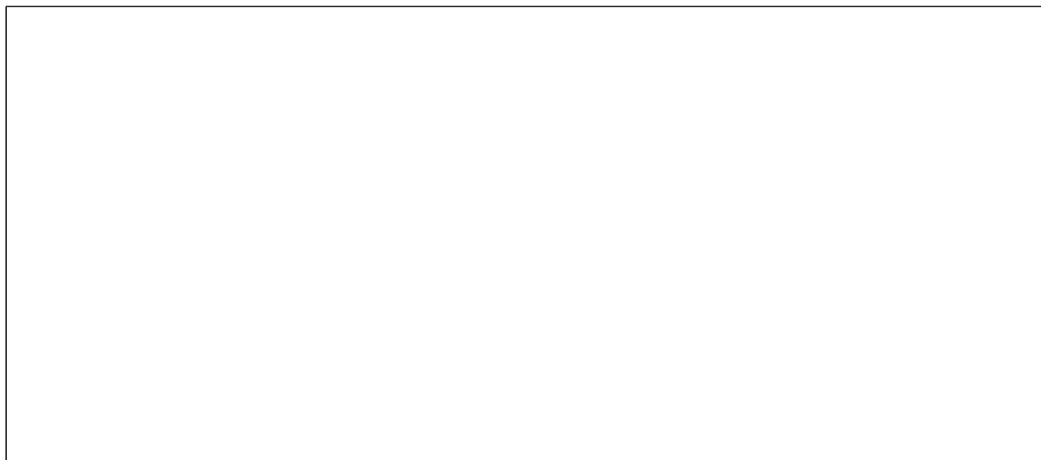
2. 鎖定參觀目標，前進！

每項展覽前，通常會有作者的創作簡介可拿取，幫助我們瞭解作品的創作背景；或備有學習單，讓觀眾現場找答案，與作品有所互動；有些重要的展覽，館內甚至會安排相關演講或現場導覽（可查場次表）或準備隨身聽的語音導覽服務，有的免費，有的需付費，詳情可以詢問服務臺。

3. 這次參觀的展覽主題是：(1) _____

(2) _____ (3) _____

*印象最深刻的作品：(簡筆描繪，直、橫幅皆可，若不只一幅，後面也可以畫。)



作者：_____ 主題：_____ 年代：_____ 媒材：_____ 尺寸：_____

*請試著以高一學過的「觀賞藝術品的四個步驟：描述、分析、詮釋、判斷」來賞析這件作品。

*印象深刻的理由： _____

4. 這次的展覽參觀，我 有 沒有 參加現場人員導覽講解活動，或 有 沒有 採用館方提供的語音導覽。(請勾選)

我覺得自己參觀和聆聽導覽人員講解或語音導覽的差別是？ _____

5. 參觀過程中，有沒有遇到熱心親切的服務人員、志工、或館內研究員、甚至藝術家本人（運氣好還會遇到館長喔！）可以試著採訪他們，以利深入了解展出內涵及館內特色；另外，任何有趣的人、事、物，都可以記錄下來，越詳盡越好，可以增進你回家做參訪報告的內容及回憶呢！

*採訪筆記： _____

6. 逛累了嗎？可以找找看，館內有沒有餐廳或休息區、圖書室、視聽室、書籍或禮品販賣部（但別亂花錢哦！）逛逛看，說不定可以挖到寶藏耶！

二、美術館或博物館基本資料及軟體設施一覽表

參觀日期	____年____月____日____時至____時，共花約____時____分參觀	
參觀館名		館的電話：
開放時間		參觀票價：
館的地址		
館的網址		
網站特色 或數位典藏簡介		
交通路線	(可敘述你的交通情形或公車號碼及搭、轉車地點，造福以後想去的同學。)	
館內軟體設施導覽	1. 服務臺 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	2. 簡介備索 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	3. 隨身聽語音導覽 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有, <input type="checkbox"/> 免費 <input type="checkbox"/> 需付費, 臺幣____元 <input type="checkbox"/> 其他(如 PDA 或特殊設施) _____	
	4. 提供現場人員導覽講解 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他 _____	
	5. 義工徵招 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 有→ <input type="checkbox"/> 一般義工 <input type="checkbox"/> 高中生志工 說明：_____	
	6. 圖書室 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(如彩印、翻拍設施) _____ 圖書館藏特色簡介：_____	
	7. 報章雜誌閱覽室 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	8. 視聽或放映室 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	9. 館內休息椅區 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	10. 戶外展示區 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 展示品簡介 _____	
	11. 餐廳或福利社 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	12. 禮品販賣部或書店 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他 _____	
	13. 洗手間 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 <input type="checkbox"/> 其他(或特殊設計) _____	
	14. 平時有開班一般民眾藝術課程 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 課程特色及開課對象說明： _____	
	15. 夜間開放 <input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 沒有 開放時間及說明：_____	

館 內 軟 硬 體 設 施 導 覽	<p>16. 不定期特別活動，說明：_____</p> <p>17. 館內人員的服務態度 <input type="checkbox"/>親切、熱心 <input type="checkbox"/>還好、普通 <input type="checkbox"/>令人害怕 <input type="checkbox"/>其他_____</p> <p>18. 本館典藏特色：_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>19. 館內特殊或其他設施及服務介紹：_____</p> <p>_____</p>
---	---

◎觀後感

1. 紀錄藝術風情：拿著事先準備好或在美術館（博物館）購買的名信片，來個藝術之旅風情速寫——也許是美術館（博物館）的建築、環境、展場空間設計，也許是展場中的一件作品、一些人物、一幕場景…感動你，趁著當下的心動，現場利用鉛筆、色鉛筆、簽字筆或隨身攜帶的任何筆，以速寫留下畫面，以文字寫上簡單的心情註解。

待會兒，別忘了在回家的途中投進郵筒裡，將今天難得的心情與遐意寄給自己（建議全組夥伴還可以在郵筒旁邊拍個照留念呢！→看起來有點奇怪，但也是紀錄呀！）；兩三天後，當你又回到深陷的功課壓力中，還有這張印著郵戳的藝術心情作為自己一辈子的回憶。

2. 度過充實的一天，參觀完後，感覺如何呢？

心情指數：很 High，感覺很棒！下次也想逛逛別的美術館（博物館）！

還好，感覺不錯。下次也想逛逛別的美術館（博物館）！

還好，感覺不錯。但下次不想再逛美術館（博物館）了。

普通，沒什麼感覺。下次也不想再逛美術館（博物館）了。

為什麼？請寫下參觀感想，或即將離開美術館的心情：_____

如果有機會，我想向館長（或創辦人）說：_____

3. 最後，謝謝身旁陪你一起來的親友團，無論是同學、父母、兄弟姊妹或其他親友，你們共同分享了一場難忘的藝術饗宴哦！別忘了請他們簽名留念，為自己年少的藝術足跡留下見證和紀念。

陪訪親友團：共_____人

a. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

b. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

c. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

d. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

e. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

f. 簽名：_____ 關係：_____ 留言：_____

（不夠寫的話，繼續往空白處或背面發展。）

◎票根、簡介及紀念戳留念（為自己每一次精彩的體驗，留下美好的回憶，也是一種生活美學！）

找找看有沒有紀念戳章，可以蓋在票根上作紀念。

票根或簡介浮貼即可，要黏牢哦！

整理一下自己的旅遊心情，臺北藝術漫遊——《美術館走透透！》，下一站將回到我們的教室裡，和同學們一起分享你的藝術之旅！美術老師等你喔。

三、《時代的優雅——郭雪湖百歲回顧展》參觀學習單

參觀地點：國立歷史博物館 參觀日期：____年____月____日 天氣：_____

班級：____年____班 座號：____ 姓名_____

藝術家小傳——郭雪湖（生於 1908 年，大師今年 100 歲囉！）

郭雪湖為臺灣新美術運動中膠彩畫重要先驅，八十年前以未及弱冠之齡，入選日治時期第一屆「臺展」，與同儕畫家林玉山、陳進，共同締造「臺展三少年」的傳奇，1928 年以膠彩畫〈圓山附近〉獲第二屆臺展特選，其後更連續多年榮獲特選與「臺展賞」、「臺日賞」、「朝日賞」等佳績，成為少數臺籍免審推薦級畫家。他取材本土與細膩典雅的表現手法，風格清新獨特，帶有鮮明的地方色彩，為初萌的臺灣新美術運動，提供了一種真正屬於本土的審美價值觀的表現內涵。其後舉辦展覽、講習，極力提攜後進，並實際參與行政執行及審查事務近二十年。

2008 年逢郭雪湖老師百歲大壽，為表彰其對臺灣藝術界的貢獻，國立歷史博物館規劃舉辦《時代的優雅——郭雪湖百歲回顧展》。展覽內容包含 80 件代表作品，佐以珍貴手稿、新聞資料等，讓國人在回溯其創作脈絡時，了解其所跨越的時空背景，對於臺灣美術史的整理，深具意義；並透過大師百年畫藝，體會其所譜出的如歌行板。（以上文字資料摘自國立歷史博物館網站）

1.〈新霽〉這幅畫是描繪 1931 年（民國 20 年）的芝山岩景觀，此畫曾獲得第五屆臺展「臺展賞」。芝山岩為 2200 萬年前堆積的「海相」地層，與圓山的地層類似，突出於士林平原上的大岩石，岩石上生長多達 200 多種植物，豐富的植物吸引郭雪湖將之作為參展畫作的題材，此作比展場隔壁幅畫作〈圓山附近〉一作更為繁縟豐富，概念性趨於理智的各色樹葉造形，與田園農作交融成一片，充滿了熱烈的南國風情和裝飾性的趣味。

(1)仔細看看，你可以在畫面中找到多少種不同的綠色？_____

(2)仔細觀察，請將此畫中不同的樹種或葉子造形仿畫下來於下列方框中。

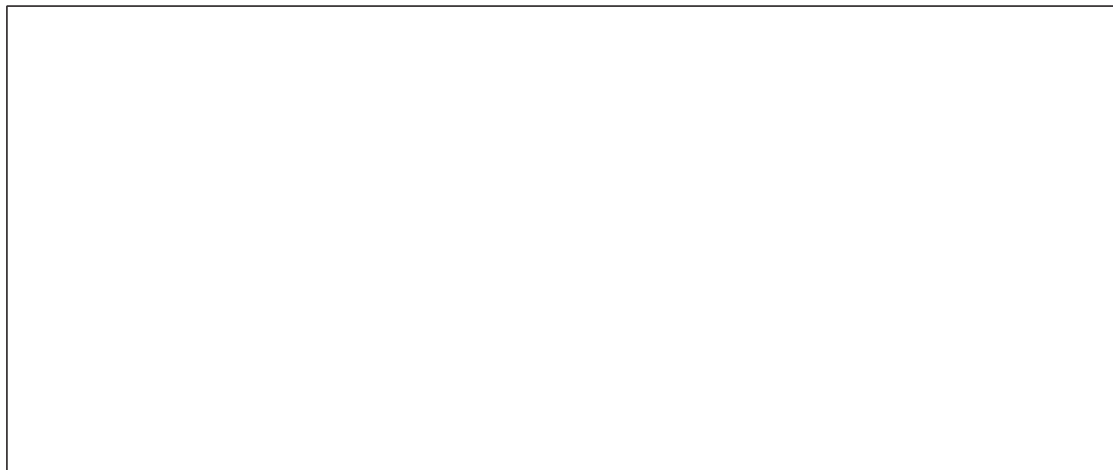
(你可以在展場同時比較隔壁幅畫作〈圓山附近〉和其底稿)

2. 〈南街殷賑〉描繪 1930 年 (民國 19 年) 日據時期臺北市迪化街城隍廟口中元節熱鬧氣氛，請你就畫面仔細欣賞其構圖、色彩、空間安排、視點表現、人物動態、從事活動、衣著服飾、交通工具、環境景觀、市招牌樓旗幟……等，細細品味，並寫下你的觀察註解或心得。

3. 古、今東西方大師都畫過自己所居住城市常民風俗活動盛況，郭雪湖所繪之〈南街殷賑〉，讓人聯想到北宋張擇端之名畫〈清明上河圖〉，以及清院本〈清明上河圖〉，另外，印象派大師莫內畫作〈1878 年 6 月 30 日，巴黎蒙托各街〉也有異曲同工之妙，請就內容和形式表現來比較這幾幅畫。(請同學回家上網查詢這幾幅畫作再回答問題)

* 寫下你的看法：_____

4. 此次畫展中讓你印象最深刻的作品：(簡筆描繪，直、橫幅皆可，若不只一幅，後面也可以畫。)



主題：_____ 年代：_____ 媒材：_____ 尺寸：_____

* 對這幅畫的看法：_____

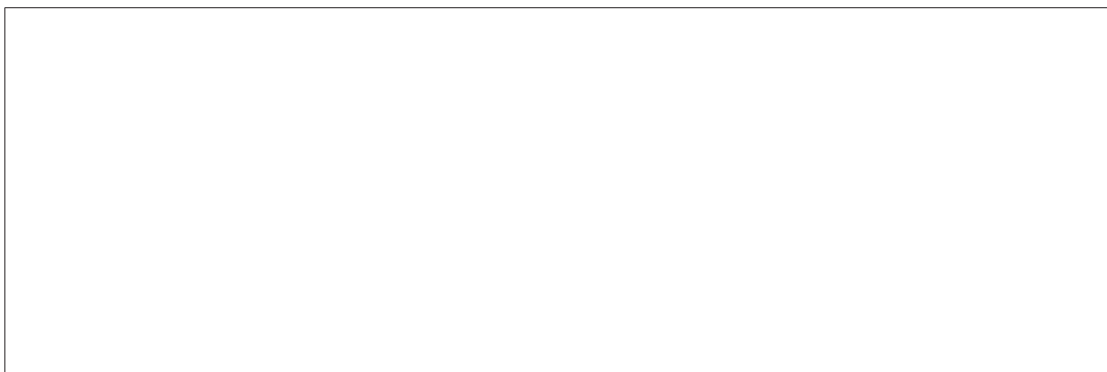
5. 觀展過程中，想一想下列的問題，下一節課回到教室裡大家提出來討論分享。

- 欣賞了郭雪湖的畫作，感受為何？
- 早期畫作中許多臺北的街景與郊景和現在有何異同？
- 哪一幅畫作讓人想起古早的臺灣印象與記憶？
- 認識美術詞彙：膠彩畫。面對原作所使用的媒材，對於「膠彩畫」的了解與感覺為何？

6. 你喜歡這次的展覽嗎？為什麼？和你平常接觸的西洋名畫有何不同的感想？（可以試著和今年寒假故宮所展出的「華麗巴洛克」展作比較賞析）

加分題

7. 你可以試試看以色鉛筆模擬試畫〈溪谷峽聲〉(太魯閣)一作，或選擇花卉靜物系列，或其他以簡約造形表現的城市風景，你會發現畫家無論在色彩搭配或造形表現上皆有其雅致之處。仔細模仿畫一次，你將會有深刻的體會。



以下為參考資料，建議你可以到學校圖書館或上網找來看：

1. 國立歷史博物館「時代的優雅—郭雪湖百歲回顧展」網站
2. 臺灣網路美術館 <http://web.cca.gov.tw/tdg/>
3. 中國巨匠美術週刊《郭雪湖》／錦繡出版
4. 臺灣美術全集 9《郭雪湖》／藝術家出版社

九、參考資料

王志萍 (2000)。全年無休的網路美術館。美育，118，70-83。

王啟祥 (1998)。博物館參觀活動單之設計與運用。科技博物，2 (5)，4。高雄：國立科學工藝博物館。

李平譯，Thomas Armstrong 著 (2001)。經營多元智慧。臺北：遠流出版社。

第一屆美術館教育國際學術研討會 (1999)。臺北：臺北市立美術館。

郭俊賢、陳淑惠譯，Linda & Bruce Campbell, Dee Dickinson 著 (1998)。多元智慧的教與學。臺北：遠流出版社。

張素卿 (2004)。學校與美術館合作的鑑賞學習—以北一女百年校慶師生校友美術聯展為例。藝能新天地，9，39-43。

- 張素卿 (2006)。數位典藏學習網站應用於高中美術教學之課程設計—以陶瓷藝術為例。《藝能新天地》，13。
- 張素卿 (2008)。美感教育在高中階段美術課程之觀察與思考。《教師天地》，153，51-55。
- 張淵舜 (2002)。《美術館學習單的理念與實務》。高雄：串門企業。
- 《博物館與青少年》(2006)。臺北：國立歷史博物館。
- 傅斌暉 (2002)。《美術館教育專題研究報告》。未出版。
- 黃貞燕等譯，並木誠士等編 (2003)。《日本現代美術館學》。臺北：五觀出版社。
- 黃鈺琴 (2001)。新聞閱讀與「蓮池·留步」—並記一九九九年源城國小的美術館教育活動。《美育》，119，25-35。
- 項潔、陳雪華 (2003)。《數位博物館大觀園》。臺北：遠流出版社。
- 《遊於藝—2003 美術館教育國際研討會》(2003)。臺北：臺北市立美術館。
- 廖敦如 (1999)。美術館實施兒童教育活動之理論探討。《美育》，112，88-95。
- 廖敦如 (2003)。社區取向的藝術教育—博物館與學校合作之統整課程設計。《美育》，135，82-88。
- 蔡世蓉譯，並木誠士、中川理著 (2008)。《美術館の可能性》。臺北：典藏藝術家。
- 劉婉珍 (1999)。二十一世紀美術館與中小學校的合作。《美育》，107，26-31。
- 劉婉珍 (2002)。《美術館教育理念與實務》。臺北：南天書局。
- 劉婉珍 (2007)。《博物館就是劇場》。臺北：藝術家出版社。

網路資源

文建會「臺灣網路美術館」網站

<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/painter-tw/kuohsuehhu/kuohsuehhu.htm>

左曼熹 (2000)。博物館參觀教學與學習活動單。

http://web.cca.gov.tw/imfor/new/imfor_18/html/1-56.htm

凌美雪 (2005)。吸引青少年走進博物館 英國人有奇招。自由新聞網，

<http://www.libertytimes.com.tw/2005/new/may/4/life/art-2.htm>

《2006 臺北雙年展》網站

http://www.tfam.museum/03_Exhibitions/Default.aspx?PKID=7

中華民國博物館學會 <http://www.cam.org.tw/>

故宮博物院 <http://www.npm.gov.tw/>

臺北當代藝術館 http://www.mocatapei.org.tw/_chinese/index.asp

國立歷史博物館「時代的優雅——郭雪湖百歲回顧展」網站

<http://www.nmh.gov.tw/zh-tw/Exhibition/Content.aspx?Para=2|22|377&unkey=22>