



2006 [全國藝術教育展]

創意・文化・關懷

繆思的神殿—我的博物館之旅

設計者：台北縣中和國民中學/孫菊君

◆動機與目的

博物館是一個國家的文化象徵，亦是全民教育的重要環節。當前全球博物館事業蓬勃發展，由數量的激增與類型的逐漸多樣化，充分顯現博物館對人類文明的重要性。藉由觀察、欣賞到學習，與科技整合的全新體驗，博物館於各方面提供了通往美好豐富的知識之門。國中階段對博物館的學習及體驗進而愛好，將帶給學生一生無盡的智慧寶藏與心靈饗宴。「繆思的神殿」不僅介紹博物館知識，更鼓勵學生利用網路資源主動探索，全面認識博物館的各個面向，同時思索自己的藝術愛好，透過對虛擬的個人「紙上博物館」之設計製作，深入瞭解博物館展覽的基本機制，將個人愛好具體組織、規劃與呈現。

◆課程架構圖



◆教材特色

本教案設計跳脫以往介紹博物館知識僅止於鑑賞教學的限制，在九年一貫「藝術與人文」學習領域的基本理念下，結合當前國際重視的博物館展覽議題與學生實際生活經驗，而有下列特色：

- 1. 教學設計具時代性與前瞻性：**處於現今多元開放的時代，反映人類文明各種面貌的博物館是每個國家積極重視的文化資產，透過對博物館的全面認知，將有助於學生對文化學習與國際視野的瞭解。
- 2. 培養學生運用科技與資訊能力：**透過網路資源完成「博物館調查書」學習單與蒐集「紙上博物館」相關資料，養成學生運用科技媒體搜尋資料情報進而整理之能力。

- 3. 主動探索與規劃組織：**設計製作個人「紙上博物館」使學生充分發揮創意，化夢想於實際，經由構思、蒐集資訊與規劃組織的實踐過程，培養學生獨立思考與解決問題的基本能力。
- 4. 合作學習與溝通互動：**學生藉由學習活動中的小組合作、討論分享等，學習表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。

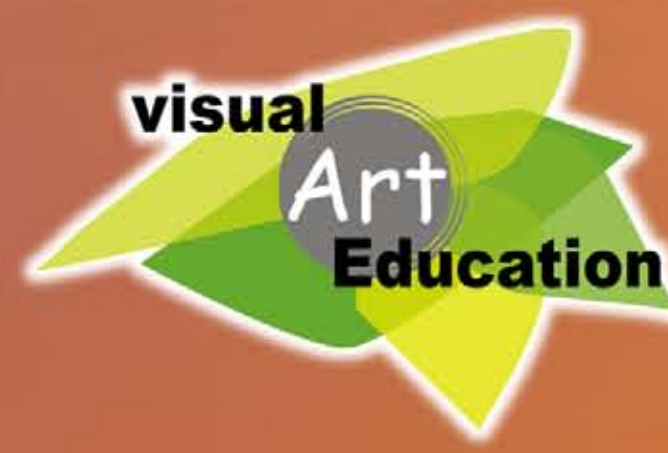
- 5. 多元評量的實施：**(1)個人「紙上博物館」之資料蒐集、創意表現、完整程度、導覽報告與課堂參與程度；(2)團體「博物館調查書」的書面呈現與報告；(3)各式學習單的填寫狀況。

◆教材設計與流程

主題	繆思的神殿			
目標	1.引導學生瞭解博物館與展覽的相關知識。	2.養成學生運用網路科技蒐集藝文資訊之能力。	3.幫助學生將個人想法具體建構、規劃並發表個人紙上博物館。	4.啟發學生參觀博物館的興趣，培養終身學習的態度。
總時數	總計約需四週，每週上一節課			
子題	博物館小百科	博物館之旅	我的紙上博物館	超級導覽員
目標	1.認識博物館的歷史、定義與功能。 2.瞭解參觀博物館的行前準備與基本禮儀。	1.認識博物館的多樣類型。 2.小組分工利用網路資源蒐集博物館資料。 3.小組報告分享所得。	1.瞭解博物館展覽的基本課題與陳列概念。 2.規劃展覽主題、內容、展場空間與動線設計。 3.以圖文表現個人理想中的虛擬紙上博物館。	1.瞭解博物館導覽員的角色與專業工作素養。 2.以專業態度及流暢的肢體語言導覽自己的虛擬紙上博物館。 3.交流討論與回饋。
時間	第一週，一節課	第二週，一節課	第三週，一節課	第四週，一節課
教學資源	1.學生：蒐集博物館相關物件及準備經驗談。 2.教師：準備『繆思的神殿』講解學習單及相關多媒體圖片。	1.學生：博物館調查書（每組一份報告）。 2.教師：博物館展覽平面圖、展覽形成流程圖及博物館相關物件。	1.學生：四開紙及任何繪圖材料。 2.教師：展覽平面圖。	1.學生：最佳博物館推薦單（每人一張）。 2.教師：學生評量表。
主要教學活動	1.教師以博物館相關物件及圖片導入講解。 2.師生討論博物館的基本禮儀。 3.學生展示蒐集之物件，並分享參觀經驗。	1.教師講解博物館的不同類型及博物館展覽機制。 2.小組報告博物館調查所得。	1.教師以展覽平面圖提示紙上博物館的設計要項。 2.學生設計製作紙上博物館。	1.學生展示並導覽介紹個人紙上博物館。 2.填寫最佳博物館推薦單。 3.教師總結並予以肯定。
評量	學習態度、參與討論、小組合作、紙上博物館內容呈現與發表、各式學習單之撰寫			



主辦單位：國立臺灣藝術教育館



承辦單位：國立花蓮教育大學視覺藝術教育研究所

