

## 教案名稱：繆思的神殿

### 一、設計理念

#### (一) 設計緣起：

博物館是一個國家的文化象徵，亦是國民教育的重要環節。當前不管是國際層級或地方性之美術館、博物館與藝術展演空間蓬勃發展，從數量的激增與類型的多樣性，實體空間或數位線上藝廊甚至是元宇宙虛擬空間，都充分顯現博物館對人類文明的重要意義。綜觀百年以來已是博物館與主題策展的時代，博物館從傳統收藏保存的任務逐步轉化，到如今進入二十一世紀已近四分之一，博物館所扮演的角色正不斷回應多元文化、知識經濟、公民社會與數位新紀元之樣貌形塑。

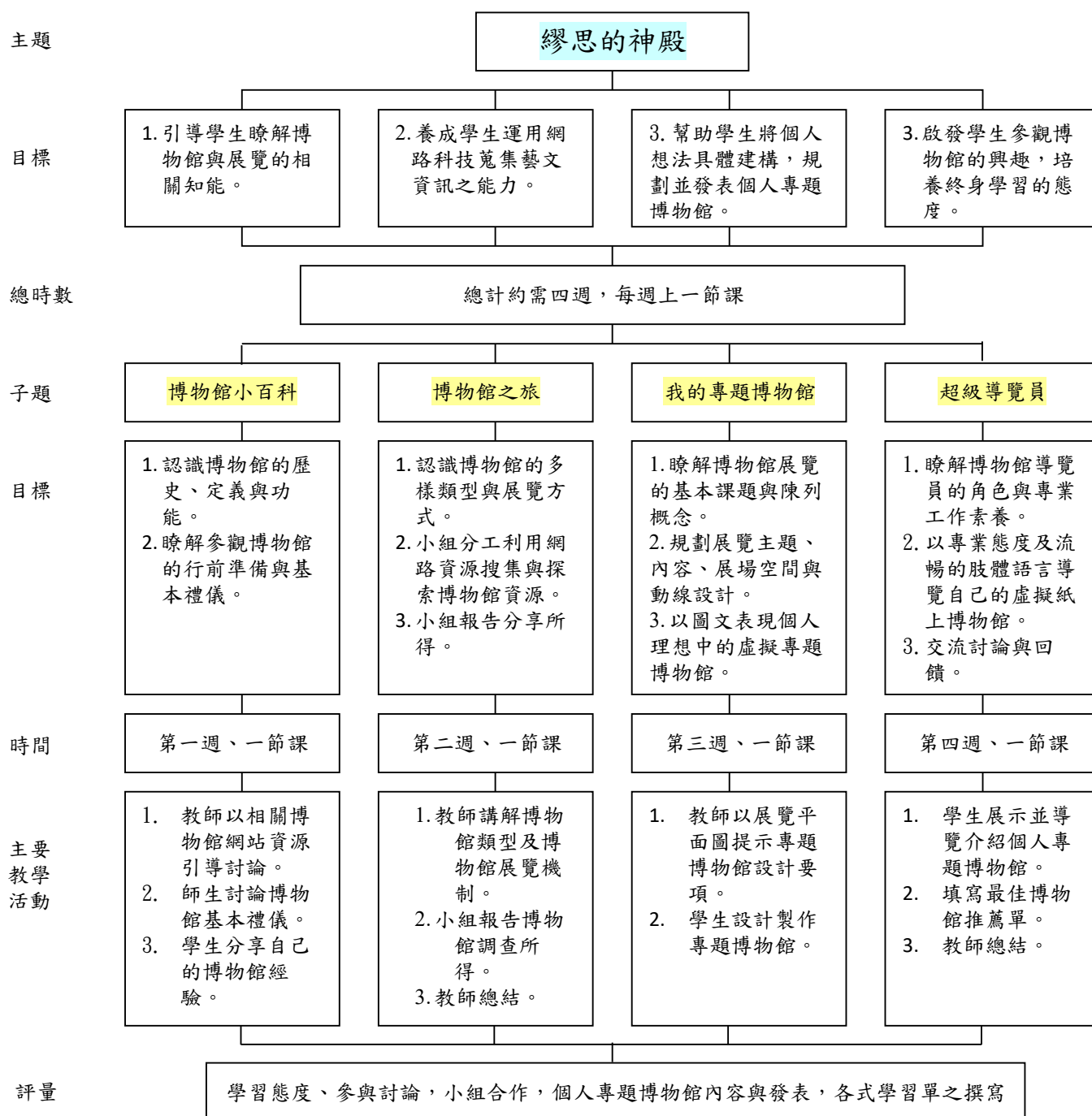
當前素養教育之精神格外重視「全人」之完整性，以生活為中心，建立人我之間與環境的和諧發展。而「藝術」領域經由藝術陶冶、涵育人文素養的學習，無疑的在此教育理念下，有了充分發揮的舞台，責無旁貸地肩負起培養全方位健全國民的努力。有鑑於此，在「藝術」領域的教育理念下，筆者省思博物館全面性與多元性的概念，落實於教學中，應有更完整且深入的學習，以脫離以往的教學模式，僅將對博物館的介紹置於「鑑賞」的教學框架之限制中，無法有效提高學生學習興趣，亦易將博物館塑造成深奧冰冷的學術殿堂，難以登堂入室。

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。於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。此次教學主題「繆思的神殿」便在這樣的動機與目的之下出發而設計，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，同時思索自己的專題愛好，透過對虛擬的個人「專題博物館」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。期盼每位學生經由這一連串教學活動的學習，成功啟發對博物館的興趣，走入博物館，流連忘返、樂在其中，培養終身學習的新生活態度。

#### (二) 教材設計重點：

1. 藉由對博物館不同階段歷史之認識，思辨藝術收藏與社會時代文化的關係，並透過個人紙上博物館的設計製作，嘗試多元的藝術創作。
2. 結合藝術與科技媒體，善用網路資源蒐集並整理資料，設計製作個人專題博物館，具體呈現個人想法與創意思考。
3. 瞭解博物館的定義，鑑賞各類博物館之主題與藏品。
4. 辨識及描述各類博物館典藏藝術品內容、形式與媒體的特性。
5. 透過感受各種博物館性質的差異，體會不同時代、社會的文化生活及價值觀。
6. 運用資訊科技，蒐集中外博物館的相關資料，瞭解當代博物館的趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。
7. 藉由對博物館知識的瞭解，及具體規劃個人專題愛好呈現於虛擬展覽，養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。
8. 透過有計劃的小組集體分工完成「博物館調查書」，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
9. 經由個人專題博物館的製作，思考與選擇適合自己性向、興趣與能力的藝術活動，繼續充實學習。

### (三) 教材之設計與過程



### (四) 教材特色

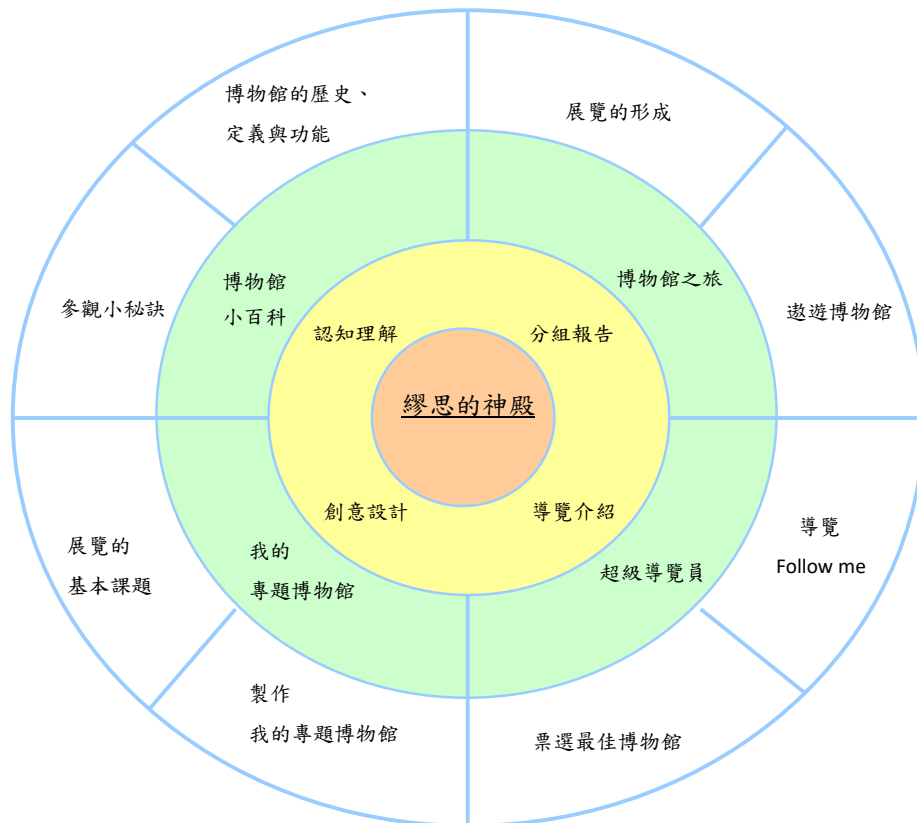
「繆思的神殿」教學主題之設計，跳脫介紹博物館知識僅止於鑑賞教學的限制，在 108 新課綱素養導向的藝術領域綱要基本理念下，結合當前國際重視的博物館展覽議題與學生的實際生活經驗，而有下列特色：

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。同時培養學生選擇自己實際生活中的藝術愛好，進而加以繼續充

實，成為終身學習的興趣及目標。

2. 培養學生運用數位科技與資訊能力：教學過程中透過網路資源完成「博物館調查書」學習單與蒐集個人「專題博物館」相關資料，養成學生運用科技媒體搜尋與整合網路資源之能力，並學習如何在密集而繁雜的資訊世界中獲取所需，進而過濾整理以為己用。
3. 主動探索與規劃組織：傳統教學過於重視教師單方面的講述，較少給予學生主動探索研究的機會。設計製作個人「專題博物館」的學習過程，將是學生可以充分發揮創意，化夢想於實際的表現機會。同時經由構思、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：當前世代是 "team working" 相互連結的時代，人際間的互動往來與溝通協調，會是決定成果展現的重要因素。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：經由在教學過程中多方面的評量，才足以完整而全面的評估學生的學習表現與成效。包括：(1) 個人「專題博物館」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) 課程中對學習素材的主動探索、自學思考、討論發表之參與狀況。

## 二、單元架構



### 三、活動設計

領域/科目	藝術領域 / 視覺藝術		設計者	孫菊君
實施年級	國中七年級		總節數	共 4 節，180 分鐘
單元名稱	繆思的神殿			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<p><b>【表現】</b> 媒介技能</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。</li> </ul> <p>創作展現</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●視 1-IV-3 能使用數位及影音媒體，表達創作意念。</li> </ul> <p><b>【鑑賞】</b> 審美感知</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。</li> </ul> <p>審美理解</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●視 2-IV-3 能理解藝術產物的功能與價值，以拓展多元視野。</li> </ul> <p><b>【實踐】</b> 藝術參與</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。</li> <li>●視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。</li> </ul>	<b>核心素養</b>	<p><b>【A1 身心素質與自我精進】</b> 藝-J-A1 參與藝術活動，增進美感知能。</p> <p><b>【A3 規劃執行與創新應變】</b> 藝-J-A3 嘗試規劃與執行藝術活動，因應情境需求發揮創意。</p> <p><b>【B1 符號運用與溝通表達】</b> 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。</p> <p><b>【B2 科技資訊與媒體素養】</b> 藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。</p> <p><b>【C2 人際關係與團隊合作】</b> 藝-J-C2 透過藝術實踐，建立利他與合群的知能，培養團隊合作與溝通協調的能力</p>
	<b>學習內容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。</li> <li>●視 E-IV-3 數位影像、數位媒材。</li> <li>●視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。</li> <li>●視 P-IV-1 公共藝術、在地及各族群藝文活動、藝術薪傳。</li> <li>●視 P-IV-2 展覽策劃與執行。</li> <li>●視 P-IV-4 視覺藝術相關工作的特性與種類。</li> </ul>		

議題 融入	議題/學習主題	人權教育： 人 E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。
	實質內涵	視 3-IV-1 能透過多元藝文活動的參與，培養對在地藝文環境的關注態度。 視 3-IV-2 能規劃或報導藝術活動，展現對自然環境與社會議題的關懷。
與其他領域/科目的連結		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 社會領域歷史科：各時代藝術文化與博物館</li> <li>● 社會領域地理科：各地域特色與博物館、世界文化遺產</li> <li>● 社會領域公民科：公民議題、智慧財產與博物館</li> <li>● 藝術領域音樂科、表演藝術科：音樂廳、演奏廳、戲劇院、展演中心</li> </ul>
教材來源		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 本教材內容自編</li> <li>● 各版本教科書若有相關內容，如： <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 翰林出版社七上「趣遊美術館」</li> <li>☞ 康軒出版社七上「漫遊藝境」</li> </ul> </li> </ul>
<b>學習目標</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (藝-J-A1) 引導學生瞭解博物館與展覽活動之相關知能 (視 A-IV-1、視 P-IV-1)</li> <li>2. (藝-J-B1) (藝-J-B2) 養成學生運用網路科技蒐集藝文資訊之能力 (視 E-IV-3)</li> <li>3. (藝-J-A3) (藝-J-C2) 幫助學生將個人想法具體建構，規劃並發表個人專題式博物館 (視 E-IV、視 P-IV-2)</li> <li>4. (藝-J-A1) 啟發學生參觀博物館的興趣，培養多元藝文活動參與之終身學習的態度 (視 P-IV-1、視 P-IV-4)</li> </ol>		

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
<p>第一階段：博物館小百科</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師準備： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據教學設計內容，準備引導學生認識博物館的相關物件(博物館簡介文宣、導覽手冊、票根或相關附加商品等)及網路學習素材。</li> <li>2. 於課前先行發下「我的博物館經驗談」短文寫作單一份。</li> <li>3. 教師於課堂穿著適合參觀博物館之衣著及裝備。</li> </ol> </li> <li>● 學生準備： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課前先蒐集曾經參觀博物館所留下之票根、物件、宣傳品、紀念物等。</li> <li>2. 填寫「我的博物館經驗談」短文寫作單一份。</li> </ol> </li> </ul> <p><b>活動一：博物館的歷史 (15 分鐘)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 導入活動：以 MUSEUM 的字源—希臘神話中「繆思女神的故事」引發學生認識博物館與藝術的興趣。 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習素材：五分鐘 YouTube 影片「怪物與書生 - Episode 037：《繆思女神》」 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0gMdOv9-iC8">https://www.youtube.com/watch?v=0gMdOv9-iC8</a> 認</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 核對課前準備狀況</li> <li>● 是否填寫「我的博物館經驗談」短文寫作單</li> <li>● 影片觀看參與度</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 本單元教師可多善用當前豐沛的網路資源帶領學生進行探索與虛擬展間之體驗</li> </ul>

識「博物館 museum」的字源「muse」，以及代表「靈感」的「繆思女神」。

2. 提問思考與討論：

- i. 「博物館 museum」的字源「muse」是來自希臘神話的「繆思女神」，關於「繆思女神」的形象在故事中是如何演變的？
- ii. 說說看，與「靈感 muse」和「記憶 memory」相連結的「繆思女神」，為什麼成為「博物館 museum」的字源呢？

3. 老師統整與補充：

- i. 希臘神話中天神宙斯與記憶女神的 9 個女兒，分別掌管世間最為美善的九種知識：  
①史學②天文③悲劇④喜劇⑤舞蹈⑥史詩⑦情詩⑧聖歌⑨抒情詩。
- ii. 知識的創造有賴靈感之創發，形成人類知識與文化的累積，並以有形或無形的「記憶」形式予以傳遞，形塑人類文明的豐厚資產。博物館便是保存此記憶文明的寶庫。
- iii. museum 來自古希臘語 mouseion，本義是「供奉繆思女神的神殿」

● 發展活動：認識博物館發展歷史

1. 老師引導學生善用「維基百科」的「博物館」詞條 (<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/博物館>) 出發，進行資料搜集與發表：
2. 最早的博物館：西元前 283 年埃及「亞歷山大博物館」，內有收藏各種藏品的圖書館、天文觀測台、演講廳、實驗室、動植物園等。
3. 皇室的收藏：17 世紀歐洲皇室有各種私人的小型陳列室或奇珍收藏室
4. 第一個開放博物館：18 世紀 (1759)，英國大英博物館首先對中上階級民眾開放 (每日限 30 位參訪，同時只准 15 人入內參觀，參觀者必須待在一起，不得自由走動，且參觀時間不得超出 2 小時)
5. 第一個公共博物館：1793 年法國大革命時期，巴黎羅浮宮開設 (對任何地位的公眾開放自由參觀前法國王室之蒐藏。)

活動二：博物館的定義、分類與功能 (20 分鐘)

- 導入活動：介紹博物館的專屬節日～518 國際博物館日 (International Museum Day) 引導學生認識博物館的定義與功能。

- 課堂參與問題討論之積極度

- 是否可說出博物館 museum 的英文字源與相關連結與意涵

- 是否可說出「博物館」的發展歷史
- 個別或分組閱讀理解文字，可用時間軸圖表歸納統整發展歷史

- 本單元資訊面向相對廣泛，教師可選擇數個博物館進行深入賞析，或以班級分組個別任務分配方式進行

- 關於國際博物館日：設在每年的5月18日，由國際博物館協會（ICOM，International Council of Museums）於1977年5月18日制定舉辦。
- 每年ICOM都會針對國際博物館日設定主題與發表國際海報，例如：  
 (<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/國際博物館日>)
  - ☞ 2023 「博物館、永續性與健康福祉」  
(Museums, Sustainability and Wellbeing)
  - ☞ 2022 「博物館的力量」(The Power of Museums)
  - ☞ 2021 「博物館的未來：恢復與重塑」(The Future of Museums: Recover and Reimagine)
  - ☞ 2020 「致力於平等的博物館：多元與包容」  
(Museums for equality: Diversity and Inclusion)
- 老師可引導學生欣賞主題海報，用視覺探索發現博物館的當代意義 (<https://imd.icom.museum/#>)



● 發展活動：

- 教師引導學生針對「國際博物館協會」於1974年為博物館所下之定義進行討論：「一個非營利性、對外開放、永久經營的機構，以服務人群、促進社會發展為宗旨，主要從事蒐集、保存、研究、傳播、展示等活動。」
- 統整討論：
  - 博物館是永續經營的——不管公立或私立，博物

● 認識「518 國際博物館日」

● 從「518 國際博物館日」的主題和海報切入博物館的定義與功能，可以讓抽象知識更具體

● 參與欣賞與討論博物館日主題海報，說出自己的想法

● 也可採取分組方式，認領不同年度博物館日主題與來報主視覺進行報告

● 能具體說出「博物館」的定義與功能，並延伸事例來說明表達

● 參與討論程度

館的目標是永久經營，非營利性。

- ii. 博物館是大眾的—對所有人都開放歡迎。
- iii. 博物館是教育的—教育推廣。
- iv. 博物館是專業的—從事專業的蒐集、保存、研究、展示工作。
- v. 博物館是照料文物的—保障文物的安全、降低損壞，延緩老化。

3. 引導學生討論，根據博物館的功能，針對不同工作人員或對象，有哪些不同的工作任務：

- i. 幕後工作(對工作人員而言):典藏維護、研究。
- ii. 幕前功能(對參觀觀眾而言):展示、教育推廣。

4. 善用文化部「博物之島」網站資源

<https://museums.moc.gov.tw/> 識讀網頁圖表(採用2023年5月資料)，認識台灣的博物館分類與分布狀態，邀請學生發表自己的觀察與想法。

- i. 綜合與其他(85所)如：國立故宮博物院、國立臺灣博物館、駁二藝術特區
- ii. 藝術與工藝(79所)如：台北當代藝術館、國立台灣美術館、新北市鶯歌陶瓷博物館、雲林布袋戲館、亞洲大學附屬現代美術館
- iii. 歷史與人文(154所)如：二二八國家紀念館、國立台灣史前文化博物館、順益台灣原住民博物館
- iv. 自然與科學(23所)如：國立自然科學博物館、國立台灣大學昆蟲標本館、台北市立天文科學教育館
- v. 生活與休閒(16所)如：兒童科學館、高雄市電影館、壽豐鄉原住民文物館



### 活動三：參觀博物館的小秘訣 (10分鐘)

● 導入活動：以提問連結學生的博物館參觀經驗：

● 能說出文化部列舉之台灣的博物館分類

● 台灣的博物館生態，是最好的博物館學習素材，請善用文化部「博物之島」網站資源，帶領孩子進行探索

● 善用「博物之島」網站的圖表資訊，可幫助學生進行視覺資訊圖表的判讀，可與社會科進行跨域學習。

● 針對自己的博物館參訪經驗之分享與討論程度

● 「我的博物館經驗談」寫作單

● 能說出合宜的博物館參

● 教師可帶領學



<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參觀博物館時，你是「走馬看花」型、「點到為止」型，或是「咀嚼品味」型？</li> <li>2. 請學生根據課前填寫「我的博物館經驗談」寫作單，邀請分享自己曾經參觀博物館的經驗，教師給予肯定的鼓勵並引導同學給予回饋，豐富參觀經驗資料庫。</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 發展活動：教師穿著適合參觀博物館的裝備，以引導學生討論參觀準備與基本禮儀： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 行前準備—資訊蒐集、輕裝便服參觀。</li> <li>2. 參觀期間—索閱展覽簡介文宣、善用導覽服務、參與推廣活動、進行筆記速寫…。</li> <li>3. 參觀之後—紀念商店、知性交流、數位資料延伸學習。</li> <li>4. 基本禮儀—禁止事項：攝影、飲食、吸煙、觸摸展品、攜帶寵物、接聽行動電話、嬉戲奔跑、大聲喧嘩……。</li> </ol> </li> </ul>	<p>觀準備與參訪禮儀</p>	<p>生從參訪情境的經驗分享估那合宜的參觀準備與禮儀</p>
<p>第二階段：博物館之旅</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 準備活動： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師於課前提供文化部「博物之島」網站資源 <a href="https://museums.moc.gov.tw/">https://museums.moc.gov.tw/</a> 供學生課前進行瀏覽與探索。學生可先從此網站資源出發，瀏覽自己曾經前往參觀的博物館，對應自己曾經書寫的「我的博物館經驗談」短文寫作，回顧自身的博物館參訪經驗以及探索新發現。</li> <li>2. 教師佈置「博物館調查白皮書」內容呈現之大項目，可根據教學實際狀況，選擇紙本學習單、海報或是運用數位媒體製作報告書（如 PowerPoint、Keynotes 簡報呈現、Pages、Canva…等）</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 課堂參與觀賞影片之專注度與課堂筆記</li> </ul>	
<p>活動一：展覽的形成（30分鐘）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 導入活動：教師可用有趣吸睛的博物館相關 YouTube 影片或是博物館 3D 環景網站導覽，引發學生對博物館展覽與空間之興趣。學習素材參考推薦： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 國立故宮博物院相關影音資源，如：《國寶總動員 全片中文版》（<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qGGY0Vftxvs">https://www.youtube.com/watch?v=qGGY0Vftxvs</a>）、</li> <li>2. 國立故宮博物院《「故宮遊藝思六大主題路線導覽影片」1—國寶總動員》系列影片（<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YD6FS6qrvNU">https://www.youtube.com/watch?v=YD6FS6qrvNU</a>）</li> </ol> </li> </ul>		

3. 公共電視《下課花路米—博物館大驚奇》影片：  
[https://www.pts.org.tw/followme\\_wonders\\_at\\_museums/index-2.html](https://www.pts.org.tw/followme_wonders_at_museums/index-2.html)



- i. 第一季：(1) 德國柏林自然史博物館、(2) 英國北愛爾蘭「鐵達尼號博物館」、(3) 日本京都鐵道博物館、(4) 日本沖繩美麗海水族館、(5) 新加坡濱海灣花園、(6) 新加坡動物園、(7) 國立台灣博物館、(8) 國立自然科學博物館。
- ii. 第二季：(9) 國立台灣歷史博物館、(10) 奇美博物館、(11) 國立海洋科技博物館、(12) 國立史前文化博物館、(13) 台北市立動物園、(14) 國立臺灣博物館、(15) 郵政博物館、(16) 國立海洋生物博物館、(17) Xpark (日本八景島海外分館)、(18) 辜嚴倬雲植物保種中心、(19) 國立科學工藝館、(20) 國立自然科學博物館、(21) 國立故宮博物院。

國小版	國中版
第 1 集 生物多樣性的縮圖—柏林自然史博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 2 集 不朽的傳奇—英國北愛爾蘭鐵達尼號博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 4 集 重現海底世界—沖繩美麗海水族館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 7 集 博物館與它的發現者們—國立台灣博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 8 集 我家蟲住民—國立自然科學博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 9 集 收藏記憶的博物館—國立臺灣歷史博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 10 集 傳遞幸福的博物館—奇美博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 11 集 連結人與海的基地—國立海洋科技博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 12 集 穿越時光遇見史前人類—國立臺灣史前文化博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 14 集 讓古蹟說故事的博物館—國立臺灣博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 18 集 改變未來的植物守護者—辜嚴倬雲植物保種中心	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 19 集 體驗一場穿越時空的科技旅行—國立科學工藝博物館	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>
第 21 集 珍藏中華文化瑰寶—國立故宮博物院	<a href="#">教案</a> <a href="#">學習單</a>

4. 國立台灣博物館 3D 環景展覽網頁：  
[https://www.ntm.gov.tw/onlineexhibitionlist\\_189.html](https://www.ntm.gov.tw/onlineexhibitionlist_189.html)
5. 國立台灣歷史博物館「數位台史博常設展」：  
<https://www.nmth.gov.tw/digitalresource?uid=312>

- 倘若設備資源到位，可善用 3D 虛擬展覽或

6. 360 VR 全景線上博物館總集：

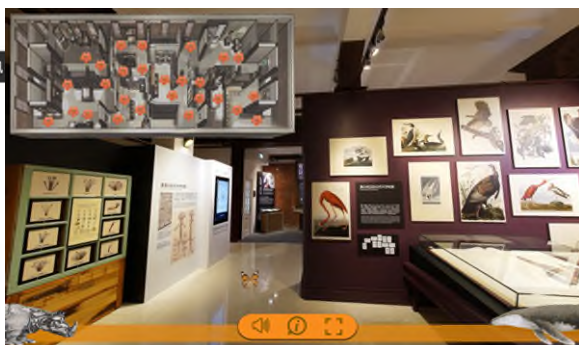
<https://www.panosensing.com.tw/360virtualmuseum/>

● 發展活動：

1. 教師可善用博物館展覽 3D 虛擬展覽空間，帶領學生認識博物館展覽機制與空間。例如：以國立台灣博物館 3D 環景展覽「繪自然-博物畫裡的臺灣特展」  
(<http://flyingjay.myds.me/720/DrawingNature/>) 為例，引導學生進入虛擬環景展覽網頁進行

國立臺灣博物館  
National Taiwan Museum

認識臺博 參觀資訊 展覽資訊



探索。

2. 教師用提問幫助學生探索展場，引導思考發現：
  - i. 硬體：展區規劃、主題設定、行進動線、燈光、牆面、展櫃展台、陳列作品方式、作品種類形式尺寸、觀賞距離…
  - ii. 軟體：展覽主視覺、總覽說明、分區說明、作品說明、地圖年表、參考資料、影音多媒體、展場觀眾參與互動方式…
  - iii. 相關教育推廣活動、分齡導覽、研習講座、線上互動延伸、社群媒體推廣…
  - iv. 展覽周邊文創商品…
3. 教師以實例講解一個展覽的形成：

VR 體驗，引導學生進入元宇宙展覽空間進行探索。

● 能說出展覽的策展歷程與展覽硬體設備空間與軟體活動與資源

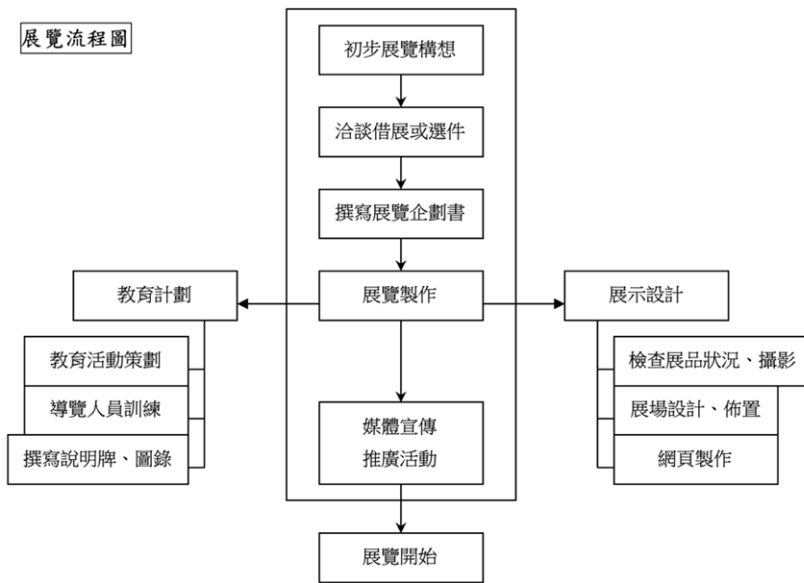
● 教師可選擇一個展覽深入解析與引導

● 探索網站資源、分組互動討論共學程度

● 可鼓勵學生以不同博物館展

初步構想→洽談借展或選件→撰寫企劃書，爭取經費補助或贊助→檢查展品狀況→撰寫展場說明與圖錄→相關活動策劃→展場設計→網頁製作→媒體宣傳→展場佈置→導覽人員教育→展覽開始。

展覽流程圖



活動二：遨遊博物館 (15 分鐘)

- 發展活動：
  1. 分組探索：學生分組（建議以 3~4 人一組），依據上述學習資源與研究調查面向，選擇一個博物館網站或是環景展覽進行線上數位探索。
  2. 分組報告：整合小組研究所得，選擇紙本學習單、海報或是運用數位媒體製作報告書（如 PowerPoint、Keynotes 簡報呈現、Pages、Canva...等）製作「博物館調查白皮書」，也可以鼓勵學生展示蒐集來的簡介文宣、導覽手冊、學習護照等，進行分組報告。

第三階段：我的紙上博物館

- 準備活動：
  1. 教師於課前預告個人「專題博物館」之製作：學生可以自己的生活經驗，預先決定自己夢想中的主題博物館，如：籃球博物館、搖滾博物館、台灣美食博物館、台灣特有物種博物館……等，蒐集相關資料於下次課堂攜帶。
  2. 可依教學情境，紙本海報呈現或是運用數位媒體製作（如 PowerPoint、Keynotes 簡報、Pages、Canva...等），鼓勵孩子圖文並茂呈現。

活動一：展覽的基本課題 (15 分鐘)

- 分組之「博物館調查白皮書」呈現

覽工作人員角色進行分工協作

- 可說出自己的博物館策展取向（物件/故事）與理由

- 教師可善用相關「策展力」網路資源，以實例帶領學生理解展覽發展構想之取向

● 導入活動：

1. 教師以實例，講解展覽構想的方向—

- i. 物件取向：以現有物件為主，可參考國立台灣歷史博物館「物件的秘密」策展力課程  
<https://nmtheducation.nmth.gov.tw/course/list/class1>



- ii. 故事取向：以傳遞觀念訊息為主，如台北二二八紀念館。可參考國立台灣歷史博物館「蒐集故事素材」、「建立故事架構」、「多元的說故事方法——展覽」之策展力課程  
<https://nmtheducation.nmth.gov.tw/course/list/class4>



2. 展覽陳列的方式：

- i. 時間軸展示架構：依時代順序(歷史類)或過程展示(科學、工藝、產業類)排列。
- ii. 空間軸展示架構：依地理區域分布。
- iii. 系統分類展示架構：依物件屬性分類。
- iv. 生態學展示架構：展品與其共生環境(自然史類)。

活動二：製作我的專題博物館 (30 分鐘)

● 發展活動：

● 「我的專題博物館」製作：

- 1. 資料蒐集
- 2. 設計創意
- 3. 專案完整度

● 教師引導學生發現自己熱情所在，提示研究方向與資料搜尋方式

● 給予個別討論或夥伴彼此回饋機會，發展專題

● 可加入「設計思考」的方式取得回饋與調整優化

● 導覽方式之創意

● 口頭報告順暢清晰度

1. 教師說明「專題博物館」的呈現應包含之內容：
  - i. 館名、館長（學生自己）
  - ii. 開放時間、參觀須知
  - iii. 總覽及分區文字說明
  - iv. 展場平面圖（分區規劃、參觀動線）
  - v. 硬體設施（牆面、展台、影音媒體區、互動區）
  - i. 教育推廣與周邊文創（分齡導覽、研習講座、線上互動延伸、社群媒體推廣、展覽周邊文創商品）
2. 學生開始製作，教師個別予以指導。

- 「最佳博物館」推薦單

#### 第四階段 超級導覽員

##### 活動一：導覽 follow me (35 分鐘)

- 準備活動：教師提醒學生課前確認展示方式與分享數位平台之連線流暢度，並以自己身為博物館館長之身分，慎重依參觀動線進行口頭導覽。
- 發展活動：
  1. 老師提醒「超級導覽員」應具備的條件：
    - i. 對博物館展覽內容的專業知識與素養。
    - ii. 清晰順暢的口語表達與肢體動作輔助。
    - iii. 從容親切的態度與觀眾溝通。
    - iv. 解決導覽期間突發狀況的應變能力。
  2. 學生於講台上展示並介紹個人主題博物館。可配合展示藏品或教育推廣活動之示範等以輔助導覽。

##### 活動二：最佳博物館 (10 分鐘)

- 發展活動：
  1. 台下同學聆聽報告時，填寫「票選最佳博物館」推薦學習單，根據同學的口頭導覽與「專題博物館」之呈現，票選出五個最佳博物館，並說明欣賞理由。
  2. 教師正面肯定同學之表現，總和整理學生努力成果，並公開表揚班級最受激賞的五位博物館館長。
  3. 於教室空間或社群平台展示優秀的「專題博物館」作品，鼓勵學生意見之交流討論。

#### 教學設備/資源：

- YouTube 影片「怪物與書生 - Episode 037：《繆思女神》」  
<https://www.youtube.com/watch?v=0gMdOv9-iC8>
- 文化部「博物之島」網站資源 <https://museums.moc.gov.tw/>
- 國立故宮博物院相關影音資源，如：《國寶總動員全片中文版

(<https://www.youtube.com/watch?v=qGGY0Vftxvs>)、

- 國立故宮博物院《「故宮遊藝思六大主題路線導覽影片」1—國寶總動員》系列影片  
(<https://www.youtube.com/watch?v=YD6FS6qrvNU>)
- 公共電視《下課花路米—博物館大驚奇》影片：  
[https://www.pts.org.tw/followme\\_wonders\\_at\\_museums/index-2.html](https://www.pts.org.tw/followme_wonders_at_museums/index-2.html)
- 國立台灣博物館 3D 環景展覽網頁：[https://www.ntm.gov.tw/onlineexhibitionlist\\_189.html](https://www.ntm.gov.tw/onlineexhibitionlist_189.html)
- 國立台灣歷史博物館「數位台史博常設展」<https://www.nmth.gov.tw/digitalresource?uid=312>
- 360 VR 全景線上博物館總集：<https://www.panosensing.com.tw/360virtualmuseum/>
- 國立台灣歷史博物館「說故事的五堂課」策展力課程  
<https://nmtheducation.nmth.gov.tw/course/midlist/session>

附錄：

- 「我的博物館經驗談」學習單
- 「博物館調查白皮書」學習單
- 「票選最佳專題博物館」學習單
- 賞析\_\_\_\_年度「518 國際博物館日」主題海報之 WSQ 學習單
- 「紙上博物館」學生作品圖片

\_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 \_\_\_\_\_號 姓名：\_\_\_\_\_

# 我的博物館經驗談

你曾經去過任何一座博物館或展覽空間嗎？踏入不同的博物館(包括藝術的、歷史的、科學的、人類學的、技藝的，以及植物園、動物園、水族館等)，總會給人如同進入另一個世界的感受。請以個人的參觀經驗，說說自己的博物館經驗談！

一、我有\_\_\_\_\_次的博物館參觀經驗，包括：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

二、印象最深刻的博物館(或展覽)是：\_\_\_\_\_

相關網站資訊：\_\_\_\_\_

三、地點是在\_\_\_\_\_展覽主題有：\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

四、我的參觀感想

五、資料(票根、文宣簡介、紀念戳…)或照片黏貼處

\_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 / 第 \_\_\_\_\_組      組長：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_\_

## 【博物館調查白皮書】



調查對象：\_\_\_\_\_



調查一：基本資料

🌐網址：\_\_\_\_\_；🏠地址：\_\_\_\_\_

⌚開放時間：\_\_\_\_\_ \$票價：\_\_\_\_\_

Ⓜ️注意事項：\_\_\_\_\_



調查二：展覽內容

👁️展覽主題：\_\_\_\_\_


🗺️展場平面圖（以圖文說明主題分區、作品形式、陳列方式、參觀動線…）




調查三：教育推廣活動

🗣️導覽服務：\_\_\_\_\_



 推廣活動： \_\_\_\_\_

 周邊文創： \_\_\_\_\_

 調查四：網站特色或線上社群媒體推廣

 調查心得：

\_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 班 \_\_\_\_\_ 號 姓名： \_\_\_\_\_

## 票選最佳專題博物館

欣賞了同學們各式各樣的專題博物館後，請票選你認為最欣賞或印象最深刻的五個博物館，並

說明原因與心得！

1. 館名： \_\_\_\_\_ 館長： \_\_\_\_\_

選擇的原因與心得：

2. 館名： \_\_\_\_\_ 館長： \_\_\_\_\_

選擇的原因與心得：

3. 館名： \_\_\_\_\_ 館長： \_\_\_\_\_

選擇的原因與心得：

4. 館名：\_\_\_\_\_ 館長：\_\_\_\_\_

選擇的原因與心得：

5. 館名：\_\_\_\_\_ 館長：\_\_\_\_\_


選擇的原因與心得：

## WSQ (Watch, Summary, Question) 學習單

單元名稱：賞析\_\_\_\_\_年度「518 國際博物館日」主題海報

**說明：**在觀察及記錄(W)中，請筆記你的學習重點。在總結(S)中，請根據你觀看的影片內容，進行總結。在提問(Q)中，請回想你的學習過程，你有疑問嗎？或是有哪些不了解的地方？如果有請列出你的疑問，不需要寫上答案。如果沒有，請利用你找到的學習重點，設計題目，並把答案寫出來。

班級：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

觀察及 記 錄 (W)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 根據_____年度「518 國際博物館日」主題海報，你發現有哪些圖像元素？</li><li>2. 這張海報給你的感覺（情緒）是什麼？可使用形容詞或是譬喻法來說明</li><li>3. 對照你曾有的博物館經驗，有聯想到什麼嗎？（人事時地物）</li></ol>	 <p>18 MAY 2023 MUSEUMS, SUSTAINABILITY AND WELL-BEING International Museum Day</p> <p>ICOM</p> <p>©</p>
-------------------	--	---

<p>總 結 (S)</p>	<p>閱讀本年度主題說明之後，你覺得海報設計師為什麼要這樣使用這樣的圖案、顏色、構圖來設計？</p>
<p>提 問 (Q)</p>	<p>請回想你的賞析過程，你有發現哪些不了解的地方嗎？請列出至少 1 個想要詢問海報設計師的一個問題：</p>

#### 四、教學成果與省思

本單元教案設計投稿於二十年前 2003 年，時至二十年的 2023 年之後，根據強調素養導向之新課綱進行檢視和修改，至今仍感覺教材內容未過時，甚至在 AI 新世代的當前，更需要以博物館與策展力之專題式教學，協助學生培養面對未來的關鍵能力。

展讀十二年國教藝術領綱的核心理念，如此陳述著：「藝術源於生活，應用於生活，是人類文化的累積，更是陶育美感素養及實施全人教育的主要途徑。人們藉由藝術類型的符號與其多元表徵的形式進行溝通與分享、傳達無以言喻的情感與觀點。基於藝術具有如此的本質與特性，能激發學生的直覺、推理與想像，促進其創意及思考的能力。從表現、鑑賞與實踐的學習過

程，體驗美感經驗，創造藝術價值，從而領悟生命及文化的意義。」博物館教育豈不是對應此理念最佳培養學生涵養藝術文化與終身自學能力之最佳的切入點。

筆者二十年前投稿之際，親身實施「繆思的神殿」教學設計於當時的國中一年級「藝術與人文」教學活動中，深感這樣的教學主題均帶給師生一次充滿樂趣且深具意義的美好經驗。學生先藉由實際的博物館調查活動，到把自己日常生活中所喜愛、所關注的物件化為自己夢想中的博物館，最後並得以將自己的喜悅分享給全班同學。筆者本身也從學生所呈現出多樣而豐富的「紙上博物館」，深入瞭解國中生所思所想所好，得到許多平常不曾觸及的領域與資訊，確實是一次教學相長的驚喜經歷。相信透過「繆思的神殿」教學活動，學生對博物館的體驗與感受必是更加深刻，期盼因此能引領學生進入這豐饒的殿堂，成為一生汲取不盡的寶藏。

二十年後，這次師生共學感動依舊，但是數位化所帶來的線上資源更是無盡藏，因此在此次編修的過程添增許多網路資源，期盼老師們更多善用，豐富學生的眼界也培養主動探究的研究方法與自學能力。21世紀屬於共創連結的時代，也應在課堂創造學生可以學習團隊協作的共學共好機會，讓「自發、互動、共好」深切融入學習歷程，並藉由引導發現自身熱情之所在，發展的個人專題式研究，幫助學生全人式全方位跨域學習，為國中階段的青少年開啟「啟發創意、追隨熱情」的使命起點，用藝術力看見自我亮點、發揮自我價值。

附錄：

2003年教案投稿時的「紙上博物館」學生作品



「中國服飾」博物館

「恐龍的世界」博物館



「國際手機」博物館



「台灣傳統樂器」博物館