



## 打造幼兒學習的百寶箱—— 談博物館與幼兒觀眾

■ 呂憶皖

對於幼兒來說，學習是無所不在的。世界充滿了新鮮事，一朵小花、窗外滴滴答答的雨聲、菜市場裡形形色色的蔬果……，對於孩子這些都是學習。幼兒的學習不僅限於體制內的教育，也重視體制外的全方位學習。博物館是蒐羅人類文化、藝術、歷史、自然的一扇視窗，著名美國身心障礙教育家海倫·凱勒（Helen Keller, 1880-1968）曾寫到，如果讓她有三天短暫的光明，第二天她選擇參觀博物館，因為在博物館中可以飽覽天地萬物及人類千古文明的寶藏。對於學齡前的幼兒，在人生這頭幾年的成長過程中，認知發展、社會發展、情感發展、身體發育皆快速成長，逐漸培養出個人的認知、情意、技能等層面的種種能力。博物館作為終身學習機構，擁有豐富多元的館藏及學習資源，可以成為幼兒學習的百寶箱，開啓孩子的視野，點燃好奇心，觸發探索的興趣，帶領孩子認識人類自然、歷史、文化、藝術等豐富多元的面貌。

## 前言

1989年11月20日，聯合國頒布《兒童權利公約》（*The Convention on the Rights of Children*）。2014年，臺灣將公約納入國內法，開始實施《兒童權利公約施行法》，保障兒童「生存權」、「發展權」、「受保護權」、「參與權」等四大基本權利，其中參與文化生活已成為兒童的基本權利。《兒童權利公約》第31條第2項「締約國應尊重並促進兒童充分參加文化與藝術生活之權利，並應鼓勵提供適當之文化、藝術、娛樂以及休閒活動之平等機會」。<sup>1</sup>在聯合國《兒童權利公約》對於兒童的定義係指未滿18歲之人，其中即涵蓋幼兒（young children）。這群年幼的孩子可能仍在學步、可能牙牙學語，還不能用語言流暢表達自己的想法，但他們已是《兒童權利公約》所揭示保障權利的對象，所有兒童擁有受教育的權利和學習藝術、享有文化生活的權利，有權利學習如何透過創作與世界溝通。

世界最早的兒童博物館肇始於1899年美國紐約的布魯克林兒童博物館（Brooklyn Children's Museum），兒童博物館歷經百年的發展，成爲一種特殊的博物館類型，以兒童爲關注的對象，其強調互動性、寓教於樂的特性，相較傳統博物館更能啓發兒童的興趣及參與。幼兒時期的博物館參觀經驗，對於日後成人階段的博物館學習，具有關鍵性的影響，<sup>2</sup>因此長遠而言，經營幼兒觀眾，即是爲博物館培養未來的觀眾。許多兒童博物館也已關注到幼兒觀眾的需求，特別在博物館展示、教育服務及空間設施等層面投注心力，向下扎根培養幼兒觀眾。從博物館實務的層面來看，博物館學習對於幼兒的成長與發展，可以扮演什麼角色？博物館如何成爲學齡前幼兒學習成長的啓蒙之

地？本文將從學習理論的角度瞭解幼兒觀眾的特質，其次彙整博物館相關文獻探討幼兒觀眾在博物館中的學習，綜合國外博物館幼兒教育的實務經驗，以作爲未來規劃博物館幼兒教育服務之參考。

## 幼兒觀眾的特質與發展

廣義而言幼兒界定是從0歲至6歲，<sup>3</sup>教育部〈幼兒教育及照顧法〉則將幼兒界定爲「2歲以上至入國民小學前之人」，而以幼兒教育的施教對象來界定，年齡則爲4歲至入國民小學前之間。<sup>4</sup>針對此階段的幼兒發展，認知心理學家皮亞傑（Jean Paul Piaget, 1896-1980）的認知發展理論（Cognitive Development Theory）提供重要的理論基礎。皮亞傑將兒童的認知發展分爲0至2歲「感覺動作期」（sensory-motor period）、2至7歲「前操作期」（preoperational period）、7至11歲「具體操作期」（concrete operation period）和11至16歲「形式操作期」（formal operation period）等四個分期，且各分期循序發展。其中，幼兒處於「感覺動作期」及「前操作期」，著重感官和經驗的學習，對事物的思考及推理必須借助真實的物件及實際經驗形成觀念，因此身體感官經驗是幼兒時期發展其後抽象思考的重要基礎。幼兒階段從0歲跨至6歲，孩子隨著年齡在動作、情緒、語言、社交各個面向能力逐漸成長，幼兒個體在身體、認知、心理等各層面及能力皆快速發展，呈現極大的變化。回應至博物館場域的實務，皮亞傑對幼兒的認知發展理論，是博物館教育人員在規劃思考教育活動時的主要依據之一，幫助博物館教育人員根據幼兒個體各階段的認知發展與能力，提供適合幼兒的學習活動。

另一個重要的理論基礎是心理學家維高斯

基 (Lev Vygotsky, 1986-1934) 的社會文化論 (Sociocultural Theory)，社會文化論著重幼兒與家庭成員之間彼此共享相同的語言、信念及價值觀，形成緊密的學習網絡關係；成人或更有經驗者扮演鷹架的角色，可協助幼兒超越原來的認知層次或學習障礙。呼應博物館脈絡學習模式 (Contextual Model of Learning) 中的「社會脈絡」(social context)，<sup>5</sup> 幼兒往往由成人陪伴參觀，以家庭團體或學校團體的型態參觀博物館，陪伴幼兒的成人扮演了鷹架的角色，可引導和促進幼兒的學習。當家長積極參與並且和孩子有更多互動和對話，會增強幼兒的學習和整體博物館參觀經驗。而博物館觀眾研究也顯示，家庭成員的組成、成員的知識背景因素、家庭習慣與文化等都可能是影響親子在博物館中社會互動的因素，<sup>6</sup> 因此規劃幼兒教育服務時，除了幼兒個體外，陪同幼兒的家長、教師、照顧者或同儕等也應納入整體規劃之考量因素。

如前述皮亞傑支持幼兒接觸實物的感官經驗有助於促進認知發展，其他教育學家例如盧梭 (Jean-Jacques Rousseau, 1712-1785)、裴斯塔洛齊 (Johann Heinrich Pestalozzi, 1746-1827) 和福祿貝爾 (Friedrich Froebel, 1782-1852) 等人也都強調「實物教學」(object-based learning) 的重要性，認為藉由實物與感官的刺激，提昇幼兒在認知、情意和技能方面的發展。因此鼓勵幼兒以感官觸摸感覺真實物件，進行觀察、動手操作、繪圖、測量及計算等活動，可引導幼兒從能察覺到的具體東西開始，培養幼兒的直觀力，逐步進入抽象概念。<sup>7</sup> 美國幼兒博物館教育專家雪佛 (Sharon Shaffer) 歸納實物教學的8項特點：1. 物件能說故事、2. 物件能連結人、地點及事件、3. 物件連結經驗、引發情感、4. 物件有目的或功能、5. 物件是象徵或隱喻、6. 物件提供洞見或新的觀看方式、7. 物件是具象的再現，可做為理解抽象概念的切入點、8. 物件具有



圖 1 直接與藝術作品面對面的真實經驗，是無法由其他學習管道所替代。 作者攝



情感、貨幣、藝術文化、歷史和個人等價值。<sup>8</sup> 有別於其他學習機構，博物館擁有豐富多元的真實物件，如同學習百寶箱，觀眾直接與文物、藝術作品或自然類標本等互動所產生的真實體驗，是無法由學校、書本、電視、電腦等其他管道所替代的獨特經驗。（圖1）

## 幼兒在博物館中的學習

進一步延伸至博物館學習場域來看，博物館幼兒教育預期達成什麼教育目標？美國自然史博物館（American Museum of Natural History）巴爾館長（Albert Eide Parr）在1960年時列出兒童博物館教育的4個目標：批判推理、包容、好奇心、終身學習的興趣。布魯克林兒童博物館安賽基館長（Carol Enseki）2007年提出5個教育目標：1. 激發獨立學習的興趣、2. 賦予兒童主動角色，使之在博物館得到所有權並感到自在、3. 鼓勵獨立探索、4. 承諾致力於多樣性、培養好奇心、5. 與社區產生連結等。時至今日布魯克林兒童博物館的宗旨為「從布魯克林區啓發活力和多样性，布魯克林兒童博物館創造點燃好奇心、慶祝身分認同和培養快樂學習的經驗。」波士頓兒童博物館（Boston Children's Museum）強調「遊戲」、「探索」、「學習」。由此可見有些目標歷久彌新，如啓發孩子的好奇心、終身學習的興趣、培養對外在世界更開闊的胸襟和參與，仍是博物館兒童教育致力達成的目標。

較諸幼兒園提供幼兒長期且有系統的正式課程，可以進行細緻分齡教學，教學目標可以由簡單到複雜，由具體到抽象，採系統性、階層式的設定。博物館則提供非正式（informal）、自導式（self-directed）、自由選擇（free-choice）的探索學習，學習是呈現網絡式的型態，<sup>9</sup> 然而，



圖2 早期學習模式 作者重製 底稿取自 Sharon E. Shaffer. *Engaging Young Children in Museums*. London and New York: Routledge, 2014, 52.

博物館為幼兒所營造的學習經驗則有其獨特的利基，是幼兒園無法提供的。雪佛以建構主義為基礎，針對幼兒在博物館中的學習提出「早期學習模式」（Early Learning Model），<sup>10</sup> 在此模式中幼兒是主動的意義建構者，在博物館學習中，「知識」（knowledge）透過真實感官的「探索」（explore）引導幼兒形成經驗（experience），並經歷「概念化」（conceptualize）、「想像」（imagine）、「創造」（create）等相互影響、循環不止的歷程。（圖2）此模式提供博物館教育者策劃幼兒教育服務的參考架構，在上述各環節中安排適切的學習任務，營造經驗，鼓勵探索，引導幼兒學習者轉化並創造新的意義。

## 博物館幼兒教育服務之參考實例

國內外許多博物館已關注幼兒觀眾的需求，為其規劃專屬的教育空間與服務。以下從現今兒童博物館數量最多、發展最蓬勃的美國，擇若干兒童博物館為個案，概述可供參考之幼兒教育服務實例。

## 多元感官的跨領域學習

運用真實的物件進行感官學習的例子，早在 1974 年美國史密森機構（Smithsonian Institution）便設置「發現室」，裡面有各種動物、礦物標本的發現盒，幼兒可以操作簡單的儀器、使用說明卡、圖表等進行觀察並觸摸標本，並在其中和志工、家長討論、探究。<sup>11</sup> 延伸發現盒的概念，許多國內外博物館提供教具箱外借服務。2021 年起布魯克林兒童博物館與幼教老師共同開發推出主題多元的幼兒教具箱（Museum-on-the-Go for Pre-K，圖 3）供學校或社區外借使用，教具箱的內容物主要是布魯克林兒童博物館的真實物件，輔以引導教學卡牌、教具、教學示範影片、線上學習資源等。<sup>12</sup> 許多博物館設有藝術實驗室（Art Lab）提供幼兒運用多元感官探索、學習、遊戲及創作，該類空間提供可以運用多方式操作的鬆散素材，例如沙、水、黏土、紙張、布料等等，使用畫筆、水彩、蠟筆、鉛筆、剪刀等工具，讓幼兒可以進行自由創作，或輔以學習單或學習指南等，讓親子觀眾可以自導式學習（圖 4），藉此不僅讓幼兒親近博物館館藏，也有助於幼兒認知發展、訓練精細動作等之發展。

另一種型態為大肢體動作的探索學習區，博物館在室內或戶外開闢具有博物館特色的感官探索區，讓幼兒可以運用感官探索不同的材質、聲音、光線、色彩、溫度等；也有讓幼兒使用大肢體動作，透過迷宮、小山洞、溜滑梯、隧道、沙坑等，並結合探索區中的各類互動裝置，讓孩子在遊玩中探索學習。例如明尼蘇達兒童博物館（Minnesota Children's Museum）強調「遊戲的力量」（power of play），館內運用多項遊戲裝置，讓孩子可以在其中攀爬、走吊橋、溜滑梯，並於戶外開闢融合博物館特色的

遊戲場或感官花園，提供親子遊戲、休憩的空間。明尼蘇達兒童博物館還有特別為 3 歲以下的嬰幼兒或學步兒開闢的「小綠芽」（Sprout）感官遊戲區，小寶寶在此可以爬樓梯、攀爬繩梯、過小橋、溜滑梯，盡情的玩耍；還可以在透光桌玩積木，探索光影與色彩的變化；該區的大型戲水桌結合遊戲教具，讓孩子可以穿上雨衣，在戲水中學習。有些遊戲區是以藝術裝置的形式呈現，例如聖地牙哥的兒童新博物館（Children's New Museum）與藝術家堀內紀子（Toshiko Horiuchi MacAdam）合作的大型藝術裝置 Whammoch。這件作品是以鉤針編織的巨型彩色吊床，設置在博物館入口大廳，孩子可以走進這件色彩繽紛、造型流動的藝術裝置，



圖 3 鼓勵幼兒以感官探索不同材質、光線、色彩的變化。 作者攝



圖 4 提供素材和學習單，讓孩子進行自導式學習及創作。 作者攝

在其中跑、跳、攀爬、躺臥、擺盪等，以大肢體動作自由探索這件藝術作品。

劇場是兒童博物館常見的教育空間，表演藝術結合博物館物件，可以演繹出許多有趣的故事，舉凡人物角色、故事或情境，都可以成爲幼兒扮演遊戲（pretend play）的素材。透過結合館藏特色設計的扮演遊戲，可以引導幼兒接觸博物館館藏，同時探索自我，發展社會互動能力。<sup>13</sup> 在博物館的情境中，角色扮演區可以融入博物館館藏特色，引導孩子整合在博物館中所接收的新訊息，透過觀察、模仿、扮演遊戲等重現出來，或是各種職業角色的扮演，想像或虛構自己在做某件事、扮演某個角色，或是重演一個歷史故事，甚至是天馬行空的創造新故事，這些都是孩子樂此不疲的活動。克里夫蘭兒童博物館（Children's Museum of Cleveland）便設有兒童劇場，劇場提供道具、物件、布景、舞臺、服裝、戲偶、燈光等，孩子和同伴可以發揮想像力扮裝、編故事、創作屬於自己的劇碼。

### 幼教專業化課程

美國著名的兒童博物館普遍開設幼兒專屬的活動或課程，如明尼蘇達兒童博物館、大都會藝術博物館（Metropolitan Museum of Art）、曼哈頓兒童博物館（Children's Museum of Manhattan）等，提供幼兒角色扮演、藝術創作、體能遊戲、科學實驗等多元類型的學習課程。以大都會藝術博物館而言，除了配合學校假期、或於下課後舉辦的幼兒教育活動及營隊之外，還有年齡涵蓋 18 個月學步兒到 6 歲幼兒的說故事活動，運用繪本結合觀察、唱歌、聆聽故事，幼兒親子家庭在聽完故事後，再進到展廳進行尋寶遊戲。

在發展幼教專業課程方面，曼哈頓兒童博

物館爲幼兒開發了學前準備課程，課程採細緻的分齡，年齡涵蓋嬰幼兒，是收費的套裝課程。其中 0 至 2 歲嬰幼兒的「幼鳥課程」（Little Birds Program），<sup>14</sup> 結合音樂、律動和遊戲，2 至 3 歲的幼兒課程結合遊戲、藝術、說故事和音樂，課程採溫和分離，會安排幼兒和照顧者分開的時間。另有 3 至 4 歲幼兒課程，以科學、藝術爲主題，運用動手做和感官探索進行科學、技術、工程、藝術和數學跨學科的整合學習。

值得一提的是史密森機構於 1988 年率先成立幼兒教育中心（Smithsonian Early Enrichment Center，簡稱 SEEC），此中心擁有具備學前教育專長的專業人員團隊。1998 年 SEEC 更以博物館學校的模式成立幼兒園，成爲博物館幼兒教育的先驅實驗基地。SEEC 運用史密森機構博物館群豐富的館藏資源開發多元化的幼兒課程，博物館教育人員即是幼兒園教師的角色，可根據教學主題就近於博物館群、教室之間進行移地學習，並依據幼兒的發展與能力，長期觀察與幼兒互動，有系統的開發設計實驗教學課程。

在收集美國博物館幼兒教育課程資料時，發現不少博物館以 STEAM 教育爲理念開發課程或設置工作坊。STEAM 教育跨學科整合科學（Science）、技術（Technology）、工程（Engineering）、藝術（Arts）和數學（Mathematics），強調「動手做」及「解決問題」的能力，並引導學習者創造出能夠應用於真實生活的應用。STEAM 教育理念最早是美國政府於 2011 年歐巴馬總統提出的教育倡議，其原初爲 STEM 教育，之後再加上藝術。以波士頓兒童博物館的 Museum STEAM 活動爲例，整合科學、技術、工程、藝術、數學等領域，目標爲激發兒童的想像力，從發現、創造和解決問題中，啓發開放式的探索學習。波士頓兒童博物館還爲幼兒開設 STEAM 實驗



室（STEAM Lab）、藝術實驗室（Art Lab）、手作工作坊（Hands-on Workshop）、開放探索（Open-ended Exploration）、幼兒夏令營等課程。

### 線上學習資源

國內外皆有相關研究提倡幼兒階段應重視多元感官的真實經驗，盡量減少接觸電腦和網路，因為電腦和網路等數位聲光影像可能抑制其創造力，減少與同儕、大人之間的互動，進而影響社交互動能力的發展。身處現今數位科技時代，許多幼兒不可避免已在日常生活接觸數位媒體。與其遠離數位科技，博物館應可在數位及實體經驗之間取得平衡點，善用數位媒體使之成為有益幼兒學習的媒介。以波士頓兒童博物館為例，館方教育人員與幼教機構合作開發一系列的幼兒在家學習資源，主題豐富多元，包括線上遊戲、數百種幼兒課後活動教材等，可供幼兒親子家庭免費下載使用。2019年底爆發新冠肺炎（Covid-19），隨著疫情橫掃全球，全世界許多博物館面臨參觀人數大幅下滑甚至閉館的困境，許多博物館因應疫情紛紛推出線上活動或課程，以維繫社會大眾的參與，例如大都會博物館便在疫情期間推出許多線上課程，在社群媒體受到高度關注，其中亦包括適合親子共學的說故事、線上課程。

依據兒童博物館協會（Association of Children's Museums，簡稱 ACM）於 2022 年發表的趨勢報告 5.2（ACM Trends Report 5.2），<sup>15</sup> 於新冠肺炎疫情期間透過美國數十家博物館進行意見調查，收集到 1200 多位美國地區兒童家長及照顧者的意見，受訪者中 0 至 6 歲的幼兒家長及照顧者佔 79%。該調查結果發現 85% 受訪者對於兒童博物館的線上課程表示有興趣，並給予正面的評價。但大多數受訪者都擔心孩子因此增加接觸螢幕的時間。受訪者偏好能吸引兒童參

與科學或藝術主題的線上課程，並期待博物館線上課程能促進親子共學，提供幼兒更多促進社會化、動覺導向的學習體驗（kinesthetically oriented experiences），以及能提升幼兒創造力和批判思考能力、引導獨立學習的活動。這項調查結果可作為博物館發展幼兒線上課程的參考，藉由線上課程無遠弗屆的優勢，來拓展博物館的近用性，帶來正面的影響力。



圖 5-1 〈宋真郎說故事〉幼兒互動劇場 展示服務處提供



圖 5-2 小小真郎出任務 展示服務處提供

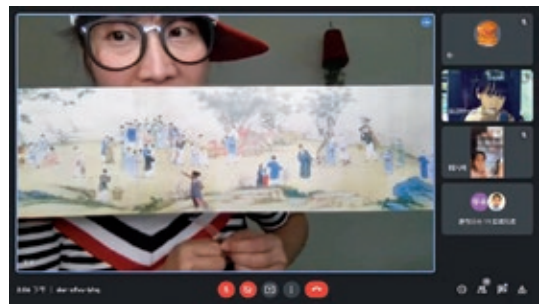


圖 5-3 快遞故事到你家 展示服務處提供



圖6 居家創意活動「疊疊山水」幼兒手作活動，結合〈谿山行旅圖〉遠、中、近景的概念。展示服務處提供



圖7 為學齡前幼兒開發的居家創意活動「園林動滋動一動」展示服務處提供

## 故宮幼兒教育服務之實踐

為實踐親子友善平權，國立故宮博物院北部院區於2008年5月成立兒童學藝中心，此為兒童專屬的展示教育空間。2020年兒藝中心2.0版啟用，突破過去5至12歲年齡服務框架，運用新媒體數位科技營造成沉浸式奇幻劇場，並將整體空間打造為全齡參與、世代共融的遊戲互動空間。空間設置親子廁所、哺集乳室、通用廁所、休憩區、嬰兒車停放區等親子友善設施，以提供家庭觀眾舒適便利、友善共融的參觀環境。<sup>16</sup>

在針對幼兒觀眾開發設計的教育推廣活動，本院北部院區曾於2012年與親子網站BabyHome合作舉辦「國寶娃娃扮裝票選活動」，在網路社群邀請幼兒家長和自家的小寶貝，透過模仿國寶裝扮，探索故宮文物，增進親子家庭互動。以兒童學藝中心為核心發展的幼兒教育推廣活動，持續結合故宮館藏及兒藝展示主題，跨領域拓展多元詮釋溝通的新途徑。例如2021年配合「畫琳瑯——貨郎圖特展」，搭配兒童學藝中心「童玩體驗棧」展示單元特別企劃，以4至6歲兒童為對象，量身打造的〈宋貨郎說故事〉幼兒互動劇場（圖5-1），透過活

潑有趣的戲劇，結合故事、互動問答、遊戲和文物探索，帶領幼兒跟著劇中賣貨郎進入古畫世界，不僅透過戲劇認識故宮文物，也在歡笑中傳遞文物保存與惜物愛物精神。隨著疫情嚴峻，更於2021年7月舉辦親子線上互動劇場系列活動〈小小貨郎出任務〉（圖5-2）、〈快遞故事到你家〉（圖5-3）、線上互動影片〈宋貨郎說故事〉服務在家中避疫的幼兒親子觀眾。

因應後疫情時代之需求，兒童學藝中心於2022年1月推出專為兒童設計的「兒藝藏寶閣」網站，其規劃設計扣合「從家裡到博物館」、「親子共學共玩」、「操作便利」、「線上線下整合服務」、「遊戲式學習」等服務理念。<sup>17</sup>其中「居家創意活動」單元以分齡的概念，結合故宮文物元素，提供親子家庭在家創意學習活動的相關資源，其中為學齡前幼兒開發了4款居家創意活動，包括手作、遊戲、律動、故事等型態。例如「疊疊山水」手作系列活動（圖6）是從〈谿山行旅圖〉帶領幼兒認識繪畫中遠、中、近景的概念，並動手創作疊出自己的山水書籤；又如「園林動滋動一動」（圖7）則是以動物瑜伽的大肢體律動，引導幼兒認識至善園中的動物或傳統園林建築上的動物象徵。網站同時提





圖 8-1 幼兒主題套裝行程，結合展廳導覽、自由探索及手作活動。 展示服務處提供

供學習資源單、家長引導指南，讓家長可以自行下載列印，運用與幼兒的互動與對話。此外，2023年2月進一步推出適合幼兒發展能力的主题套裝行程（圖8），結合展廳導覽、自由探索及手作活動，同時也讓想自行輕鬆入館參觀的家長可以不必陪同幼兒，得到暫離育兒壓力的喘息時間。

## 結語

綜合上述博物館幼兒教育實務的發展，可以看到許多美國大型的兒童博物館以更細緻的分齡、多元專業的服務回應幼兒觀眾的需求，打造充滿驚喜、啟發創意和互動參與的學習環境，吸引幼兒學習者於啟蒙階段融入博物館，



圖 8-2 主题套裝行程引導孩子認識文物、觀察特徵及細節，並透過手作活動，創造與文物的連結。 展示服務處提供

並建立親子觀眾與博物館的連結。回歸至聯合國《兒童權利公約》的倡議，每位兒童均享有平等的權利，「不因兒童、父母或法定監護人之種族、膚色、性別、語言、宗教、政治或其他主張、國籍、族裔或社會背景、財產、身心障礙、出生或其他身分地位之不同而有所歧視」，博物館作為社會大眾終身學習機構，對於促進兒童成長與福祉責無旁貸。博物館幼兒教育服務不僅是追求卓越的品質，更需兼顧教育資源的近用性，如何使弱勢、處境不利、身心障礙的幼兒亦能享有博物館資源，也是博物館應關注的議題。在臺灣國民義務教育尚未涵

蓋幼教，幼教公共資源的普及性有待提升，對許多偏鄉或經濟弱勢孩子學前教育可能是奢侈品，博物館在輔助幼兒學習因此有其發揮的空間。博物館以兒童為主體，提升對於兒童權利的敏感度，並從友善平權的角度去檢視博物館的服務有哪些不足之處及可能忽略的族群，從而妥善結合外部專業、相關資源及幼教機構，落實幼兒參與，使得兒童文化權不只是形式，而是持續努力邁向平權的行動。

本文承蒙本院展示服務處劉家倫助理研究員提供建議及圖片資料，謹此致謝。

作者任職於本院展示服務處

#### 註釋：

1. 《全國法規資料庫·兒童權利公約》<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=Y0000062>（檢索日期：2023年6月1日）。
2. Anna M. Kindler and Bernard Darras, "Young children and museums: The role of cultural context in early development of attitudes, beliefs, and behaviors," *Visual Arts Research* 23, no.1 (1997): 25-141.
3. 盧美貴，〈幼兒教育概論〉（臺北：五南圖書出版有限公司，1991）。
4. 《全國法規資料庫·幼兒教育及照顧法》<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0070031>（檢索日期：2023年5月1日）。
5. John Falk and Lynn Dierking, *The Museum Experience* (Washington D.C.: Whaleback Books, 1992).
6. 王啓祥，〈似清未明的影像——關於博物館家庭觀眾的研究〉，《科技博物》，8卷3期（2004.3），頁47-63。
7. 魏美惠，〈近代幼兒教育思潮〉（臺北：心理出版社，2005），頁38。
8. Sharon E. Shaffer, *Engaging Young Children in Museums* (London and New York: Routledge, 2014), 160.
9. John Falk and Lynn Dierking, *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning* (Walnut Creek, Lanham, New York & Oxford: Alta Mira Press, 2000), 37-44.
10. Sharon E. Shaffer, *Engaging Young Children in Museums* (London and New York: Routledge, 2014), 51-52.
11. 王維梅，〈博物館能為幼兒做些什麼？〉，《博物館學季刊》，3卷4期（1989.10），頁69-73。
12. "Museum-on-the-Go for Pre-K," Brooklyn Children's Museum, accessed May 1, 2023, <https://www.museumonthegoprek.org/about>.
13. 王維梅譯，Jim Lavilla-Havelin 著，〈兒童博物館中的角色扮演〉，《博物館學季刊》，12卷4期（1998.10），頁15-18。
14. "Early Childhood Program," Children's Museum of Manhattan, accessed May 1, 2023, <https://cmom.org/classes-2/>.
15. "ACM Trends Report 5.2," Association of Children's Museums, accessed May 1, 2023, <https://childrensmuseums.org/2022/05/11/parents-caregivers-preferences-for-virtual-programming/>
16. 劉家倫，〈打造世代共融的展示教育空間——兒童學藝中心2.0的設計規劃理念〉，《故宮文物月刊》，453期（2020.12），頁116-125。
17. 劉家倫，〈打開「兒藝藏寶閣」——談兒童學藝中心展示教育線上線下整合服務〉，《故宮文物月刊》，469期（2022.4），頁74-81。