

# 心鏈結 · 新世代

## 從「故宮青少年文化大使培力計畫」實踐自發、互動與共好教育願景

■ 楊婉瑜

國立故宮博物院（簡稱故宮）施政致力推動「公共化」核心價值，透過專業化、多元化、國際化、在地化與年輕化等發展面向，打造博物館與民眾之間新的鏈結關係，具體實踐文化扎根、藝術走入生活願景。為響應 2017 年訂為故宮「青年元年」，自 2001 年起循例招募之「高中志工」，順應趨勢轉型為第一屆「故宮青少年文化大使」，鼓勵青少年從新世代切角詮釋故宮文物，以故宮青春代言人的身分實踐個人創意導覽。此培力計畫不僅賦予故宮文物豐富多元意涵，亦開創故宮與青少年族群之間的新關係。

### 故宮的青春代言人：建立博物館與年輕世代的心鏈結

現代博物館除了典藏、研究、展示及教育四大功能，近年順應趨勢向外擴大至生活娛樂、科技資訊、行銷宣傳、文化創意經濟等範疇，說明博物館肩負著日趨深重的社會責任。特別是 1980 年代博物館行銷時代來臨後，在世界潮流的競爭發展下，博物館學的焦點逐漸由「物」轉向「人」（觀眾），極力爭取博物館潛在觀眾的關注。<sup>1</sup> 另據學者指出，相較於過往傳統的學校教育，博物館無疑是終身教育的最佳場所，其教育特質在於涵蓋終身教育所及的正式教育、非正式教育、準正式教育與自我導向學習，容納「各類群體在不同時間、不同空間的各種學習方式」。<sup>2</sup>

正因博物館關注「觀眾」需求，並以「教育」為發展核心之一，因此當博物館作為學習

場域的教育現場，導覽人員如何扮演好「文物」與「觀眾」之間的傳播中介者，以關照各年齡、不同背景學習者的需求便至為關鍵。在這其中，青少年朋友往往又是博物館觀眾群中較難訴求的年齡層。<sup>3</sup> 當廣告圖像、影音直播、社群網絡等媒體充斥「滑世代」生活周遭，一般學校團體靜態參觀博物館或傳統導覽，恐難以激發學生興趣達成有效傳播。因此，博物館「年輕化」執行策略在於開放年輕世代的新思維、新視野進入故宮發聲，由他們將故宮文物底蘊轉譯為當代語彙，以個人風格鮮明、跳脫形式疆界的創意導覽，直接訴求博物館潛在觀眾青少年朋友們的相知共感。

在此願景下，2017 年故宮「青年元年」推出的第一屆「故宮青少年文化大使培力計畫」，轉型自 2001 年至 2016 年「故宮高中志工招募計畫」，以此響應故宮推動「公共化」、「年

輕化」政策目標。此培力計畫除了延續歷年辦理宗旨，讓文化藝術向下扎根，更重要的是提供機會讓年輕族群實際參與博物館運作，具體實踐自發、互動與共好教育願景。另一方面，開放公共性的博物館也透過「新世代」接軌「新時代」，以詮釋文物的新視野吸引青少年朋友樂於加入博物館的日常，創造故宮與年輕世代的心鏈結關係。

## 談「故宮青少年文化大使培力計畫」行動策略

依據「十二年國民基本教育課程綱要總綱」，「自主行動」（自發）、「溝通互動」（互動）與「社會參與」（共好）三大核心素養，旨在培育個人擁有適應現代生活、面對未來挑戰的關鍵能力，成就以人為本、自發主動的終身學習者。「自主行動」強調個人為學習主體，學習者藉由身心健全發展素質，自主選擇適當的學習方式，養成系統性思辨與解析問題的知能，以創新應變能力因應新的困境。「溝通互動」是指學習者具備運用語言、文字、數理、肢體、藝術、科技等各種媒體符號工具，達到與他人及環境有效的溝通交流。「社會參與」則培育學習者具備公民意識與社會責任，透過參與行動與他人建立適切的合作模式及人際關係，並擁有包容異己的團隊精神。<sup>4</sup>

首屆「故宮青少年文化大使培力計畫」招募國內外公私立高中、高職一年級升二年級在學學生，在遴選標準上尤其重視人際包容、團隊合作及樂於社會互動的人格特質。另因應當前教育趨勢，培力計畫以「推進問題導向學習」、「多維向度課程地圖」、「搭建團隊學習鷹架」與「漸進釋出學習責任」作為執行策略，啟發學生個體「自發」、「互動」與「共

好」的關鍵能力。學生們在通過甄試選拔、課程培訓、回流學習、考核評量與成果發表後，將正式授證為「第一屆故宮青少年文化大使」，負責正館創意導覽及參與教育推廣活動，肩負起散播文化種子的重責大任。

## 做自己學習的主人：推進問題導向學習

問題導向學習（Problem-based Learning，簡稱 PBL）強調以問題為討論核心，教師作為引導者從旁輔助學習者建立假設、界定問題、分析資料及尋求解決方案，學生藉此獲得高層次反思能力，建構自主行動學習能力。<sup>5</sup>「故宮青少年文化大使培力計畫」有別往年「高中志工」線上報名、亂數抽籤的報名方式，改採紙本報名、書面初審及面談複審。特別是紙本報名表融入三階段問題導向學習模式，分別設計三項提問進一步認識報名者自主學習動機：第一部分簡述個人特質、參與動機及生涯學習方向；第二部分圖文說明日常生活美學觀察；第三部分請報名者設想自己身為「故宮青少年文化大使」，應如何為故宮策劃一場屬於年輕世代的教育推廣活動，並提出相關系統性思考問題，包含如何執行、預期困難與對應的解決之道。

首屆報名人數總計八十二位，參加面談者七十位，最終擇優遴選出二十九位學員進行培訓。綜觀報名意見回饋顯示，就第一部分自主學習動機而言，大部分學生表示「故宮青少年文化大使培力計畫」不同於在其他機關從事一般行政的志願服務，除了需要接受故宮文物課程、團隊共融、口說技巧實務與跨領域課程，最大的挑戰在於必須運用創意企劃力將所學融入自身創意導覽。對青少年朋友來說，這項沒有標準答案可言的任務，同時也是最具吸引力、富含樂趣的一大挑戰。

在第二部分日常生活美學觀察上，受教育

部長長期深耕各級學校推動美感教育中長程計畫的影響，舉凡一抹雲彩、一線光影，小至一張A4影印紙長寬比的黃金比例，或是制服顏色、料理擺盤、車型外觀、居家布置等食衣住行息息相關的生活美學，發現學生們普遍都能從生活周遭感知美的存在。難能可貴的是，學生不僅具備對美的敏銳觀察力，更能進一步透過色彩、比例、質感、結構、構造或構成等美感要素進行理性分析，將「美感」不僅止於停留在「感覺」階段，更能精準掌握美感形式原則。

最後第三部分假設學生們成爲「故宮青少年文化大使」，該如何爲故宮策劃一場屬於青少年的教育推廣活動。回饋意見除了建議善用擴增實境（Augmented Reality，簡稱AR）、虛擬實境（Virtual Reality，簡稱VR）、APP、3D投影等新穎科技吸引年輕人目光，還有例如中和高中黎俊甫同學策劃「夜宿故宮」活動，期待滿足新世代對於博物館夜未眠的想像。二信高中嚴紹怡同學則提出「移動行李箱」，計劃於行李箱內展示文物相關主題教具，並安排教育巡迴站定點推廣，強調以「輕旅行」般的生活態度，褪去文物背後沉重的歷史包袱，頗具「行動博物館」概念。

### 建構全方位的知識體系：多維向度課程地圖

爲開發青少年創意導覽潛能，首屆「故宮青少年文化大使培力計畫」課程豐富多元，建構多維向度的課程地圖。主修課程由志工師資團隊授課，聚焦院藏青銅、玉器、陶瓷、集瓊藻四大常設展，融合時尚美學、流行文化與生活品味，帶領青少年朋友認識全民國寶。另搭配「志願服務倫理」、「導覽口說實務訓練」、「展場服務應對禮儀」等課程，培育學員學習「青少年文化大使」應具備的知能態度。

主修課程「青銅密碼闖天關」，以西周晚

期〈毛公鼎〉、〈頌壺〉與〈散盤〉銘文內容設計文字解密遊戲，讓學生在遊戲中認識青銅銘文字裡行間承載的歷史記憶。「玉器也可以很時尚」從玉材、玉色、玉樣等層面，細數新石器時代以來玉器歷久彌新的經典美學。「從流行文化認識瓷器」課程，則從周杰倫「青花瓷」歌詞談瓷器的十個爲什麼；「皇帝的玩具箱：集瓊藻」課程介紹院藏琺瑯、配飾、文具、多寶格等珍玩文物，同時結合時興古裝劇，呼應院藏扁方、步搖、點翠等古代貴族女性配飾。而在每場主修課程之後，另有六十分鐘的移地教學。授課教師以文物展間作爲教學現場，親自爲學生們示範導覽，加強同學們在課堂上的學習印象。

除了主修課程，另特別安排外部講師講授三堂「跨領域課程」，展現數理科學與人文藝術學科之間的跨域應用。（圖1）臺中市立大甲高中數學科黃嘉男老師「青瓷的科學研究」課程結合陶瓷藝術史，讓同學們運用手機顯微鏡觀察陶瓷試片的氣泡釉料，並運用地球科學、化學、數學與物理知識，引導同學們對釉藥進行化學分析。臺中市立大甲高中美術科林秋萍老師「數理幾何玩彩墨」帶領學員們破解數理幾何黃金方程式，從形（比例、構成、造形）、色（釉色）、質（質感）層面，分析院藏陶瓷的美感形式原理。另以黃金矩比例結合墨的點線面，讓學生透過實際創作掌握美感視覺形式的葵花寶典，創造明代永樂朝〈青花穿蓮龍紋天球瓶〉紋飾新樣。新北市立中和高中美術科吳嘉珮老師「青銅時代」，則讓同學們即席素描寫院藏青銅器，將其造形或紋飾化繁爲簡形成直線、橫線或幾何圖形，以反覆、對稱、均衡等美感要素破解青銅紋飾法則。此外搭配黏土捏塑，改寫國之重器——青銅器的造形用



圖1 「跨領域課程」帶領學生領略數理科學與人文藝術學科之間的跨域應用。自左上圖起順時針依序為：「青瓷的科學研究」運用手機顯微鏡觀察陶瓷試片的氣泡釉料、「青銅時代」讓同學們速寫蘭化院藏青銅器的造形紋飾、「數理幾何玩彩墨」結合數理黃金比例與墨的點線面，創造明代永樂朝〈青花穿蓮龍紋天球瓶〉紋飾新樣。 林秋萍老師、教育展資處提供

途，創造屬於當代的青銅時代。

### 搭建團隊學習鷹架：漸進釋出學習責任

學習鷹架理論（Scaffolding Theory）強調學習者需要在成人或同儕協助下進行學習，猶如蓋房子時需要鷹架支撐。當學習者能力漸漸增強後，學習支撐就會逐漸減少，而將學習責任轉移至學習者本身，正如房子蓋好後需將鷹架移開的道理。<sup>6</sup>就「故宮青少年文化大使培力計畫」執行層面而言，「人」的介面無疑是重要關鍵。因此培訓階段即以小組型態，進行課程互動、團隊共融、榮譽競賽等溝通訓練，鼓勵

學員們發展友善的人際關係，並培育學生們「社會參與」的核心素養。另就教育理論而言，鷹架學習屬性可分為「人的鷹架」（由指導者提供引導）及「人造物鷹架」（文字、圖像、電腦軟體等輔助學習媒介）。前者具有靈活變通、快速整合的特點，通常能在第一時間針對不同對象給予適當的支援，也能有效地達到迅速而直接的監督；後者則具備不受內在情緒、外在情境影響的穩定性，亦具有高複製性及廣泛影響力等特點。<sup>7</sup>

有鑑於前述鷹架教學操作條件，培力計畫



圖2 由志工夥伴組成的教學輔導團是「故宮青少年文化大使」最有力的精神後盾，在培訓過程中為同學們搭起最穩固的學習鷹架。 教育展覽處提供

除了建立同儕之間的學習鷹架，也特別邀請六位志工夥伴擔任教學輔導老師，組成志工年資平均五年的教學輔導團。（圖2）從事鷹架教學的導師們，不僅擁有故宮文物專業知識、豐富導覽經驗，並能以主動開放態度接軌科技趨勢，帶領同學們善加利用故宮 Open Data 資料庫、故宮教育頻道等數位學習資源。更重要的是，導師們清楚掌握學生需求與能力，同時具備耐心及寬容，以良好的溝通技巧從旁「即時」、「適時」與「適切」地提供輔導協助，給予學習者充分的獨立思考空間，達到漸進釋出學習責任、撤離學習鷹架，落實學員自主行動學習的目標。

## 故宮，好 YOUNG 的！青少年多元開放的文物詮釋

歷經四天培訓，學員們由文物專題、團隊共融、導覽實務、跨領域課程，獲得企劃創意導覽的靈感。尤其懂得善用年輕人的創意優勢，運用高度創意思考轉譯故宮文物深刻豐厚的文化底蘊，拓展藝術融入生活的可能性。以跨領域課程「青銅時代」為例，中和高中黎俊甫同學將西周中期作為水器使用的〈夷日匜〉，運用巧思創意轉化為三層大容量便當盒，讓古老的青銅方匜與現代生活產生鏈結，創造出屬於自己的青銅時代。（圖3）



圖4 「故宮，好YOUNG的！第一屆青少年文化大使授證典禮暨成果發表會」，宣布故宮第一屆青春代言人正式成軍。 教育展覽處提供

「故宮青少年文化大使」創意導覽著重由自身視角出發，結合個人興趣及流行文化，開創新世代異於傳統的導覽風格。另為提升青少年文化大使榮譽感，故宮也打破傳統首度舉辦「故宮，好YOUNG的！第一屆青少年文化大使授證典禮暨成果發表會」，由院長親自授證二十八位優秀的青少年文化大使，並宣布故宮第一屆青春代言人正式成軍。（圖4）現場亦邀請資深導覽志工曾淑芸老師、郎祖明製作人與院內委員擔任評審人，遴選出首屆「故宮青少年文化大使」評審團大賞金、銀、銅獎、金點創意A+獎、最佳視覺設計獎、最佳溝通互動獎、觀眾票選人氣獎及評審團特別獎等優質得獎人。

勇奪「第一屆故宮青少年文化大使」評審團大賞金獎的孫梓云同學，現就讀華江高中，



圖3 中和高中黎俊甫同學將西周中期〈夷白匜〉轉化為三層大容量便當盒，創造出屬於自己的青銅時代。 作者攝

目前亦擔任故宮「兒童暨青年事務推動諮詢會」諮詢委員高中生代表。她以院藏青銅器為題，策劃「文字控！古人也愛當文『青』」創意導覽，結合現代「文青」與「青」銅器銘文，帶領觀眾共同完成解碼闖關任務，一窺古代「真文青」的秘密。北一女中陳玟宇同學「故宮青

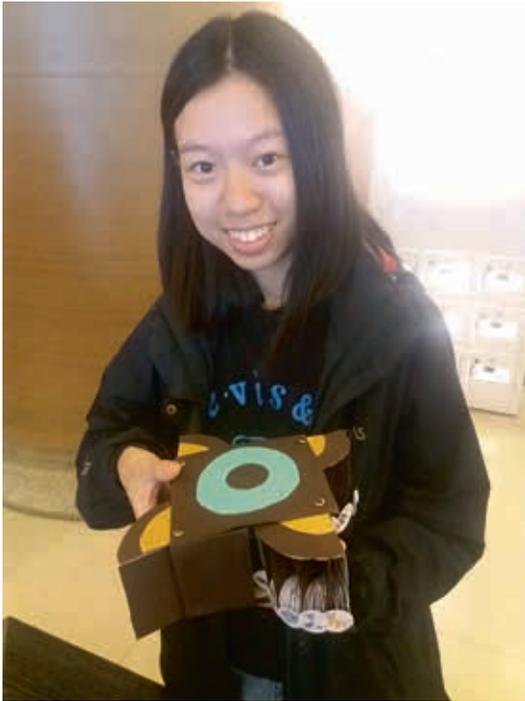


圖5 北一女中陳玟宇同學「故宮青銅抓寶趣！歡迎來到寶可夢世界」手拿親手製作、藏有「文物寶貝球」的立體多寶格，邀請民衆跟著她的腳步體驗博物館尋寶趣。 洪淑玲攝

銅抓寶趣！歡迎來到寶可夢世界」，則是親自戴上帽子、穿起背心，將自己裝扮為寶可夢遊戲主角，拿著親手製作、裡頭還藏有「文物寶貝球」的立體多寶格。導覽過程以遊戲互動問答引導觀眾邊看展邊尋寶，觀眾回答提問還可獲得特製的寶貝球。寶貝球除了印有文物品名、圖片等基本資訊，另因應數位資訊時代結合 QR Code。觀眾掃描後即可連結至故宮典藏資料庫，獲得文物進階資訊。（圖5）中和高中黎俊甫同學身為棒球社社長，將故宮文物結合自身興趣，以棒球主播直播賽事形式進行「棒球七陶人」陶瓷主題導覽，以詼諧逗趣內容炒熱現場氣氛，勇奪金點創意 A+ 獎。

不論是結合時下流行動漫、寶可夢或棒球直播等主題形式進行的創意導覽，首屆「故宮青少年文化大使」透過年輕世代發揮無限創意重新詮釋院藏文物（圖6），說明為大眾開啓公共化大門的故宮，正以開放態度廣納新元素、新思維，與新世代建立承續傳統、躍進未來的互繫關係。期待未來持續藉由豐富多元的生活切角，吸引青少年對故宮產生興趣，讓故宮變得既「好 YOUNG」又「好樣」！

### 用不斷電的青年創造力說著未完待續的故事

首屆「故宮青少年文化大使」除了負責創意導覽，亦積極投入故宮祖父母節、擔任 2017 年「故宮不思議事件簿——實境解謎」遊戲關主、參與「故宮 × 青春」電影首映會等活動，並隨故宮人員參訪臺北市立浩然敬老院認識長者安養服務、陪伴臺北市立陽明教養院身心障礙者參觀「印象·左岸——奧塞美術館三十週年大展」。（圖7）「故宮青少年文化大使培力計畫」除了鼓勵青少年加入推廣故宮藝術文化



圖6 第一屆「故宮青少年文化大使」發揮年輕世代的無限創意重新詮釋院藏文物，圖片由上至下、由右至左分別為：華江高中孫梓云同學、北一女中陳玟宇同學、中和高中黎俊甫同學、政大附中邱尚潔同學、政大附中陳軍翰同學、師大附中陳佑倫同學。 李百珣攝



圖7 透過「故宮青少年文化大使培力計畫」，故宮運用博物館教育資源、善盡博物館教育使命，鼓勵年輕世代養成「自主行動」、「溝通互動」與「社會參與」核心素養。 教育展覽處提供

附表 「第一屆故宮青少年文化大使」創意導覽主題暨成果發表得獎名單

作者整理

學校	姓名	創意導覽主題	獎項
Kent School	呂坤隆	古人的化學實驗室 釉釉釉	
華江高中	孫梓云	文字控！古人也愛當文「青」	評審團大賞金獎
麗山高中	李昱德	今宵酒醒何處	
北一女中	陳玟宇	故宮青銅抓寶趣～歡迎來到寶可夢世界	
育成高中	謝承芳	破解中國古文物圖案密碼	
二信高中	嚴紹怡	時空潛逃者	
中和高中	林維鵬	祖孫三代的絕妙好「瓷」	最佳溝通互動獎 觀眾票選人氣獎
成淵高中	張文珊	漫代文物——文物的動漫代言人	
復旦高中	黃 浩	不平凡的平凡容器	
政大附中	劉 錚	色彩·紋飾——跨越千年的時尚	最佳視覺設計獎
自學生	蔣啓恩	尋龍高手	
士林高商	湯育慈	來自周王的國宴冊命	評審團大賞銅獎
中和高中	林宜欣	「銅」樂會	
臺中一中	陳佑宇	故宮色彩大觀園	
中和高中	林郁庭	這一定是妖怪做的好事！和故宮的妖怪當朋友！	
薇閣中學	陳亭如	乾隆爺的 Secret Garden	最佳溝通互動獎
中和高中	黎俊甫	棒球七陶人	金點創意 A+ 獎
武陵高中	于昌民	故事	觀眾票選人氣獎
武陵高中	翁佳菱	疵瓷·此次	評審團特別獎
政大附中	邱尚潔	紋青飾銅	評審團大賞銀獎
松山高中	謝馥如	與你「銅」在	金點創意 A+ 獎

學校	姓名	創意導覽主題	獎項
北一女中	張珮綺	幻獸迷蹤	
師大附中	陳佑倫	故宮穿梭時空尋寶之旅	最佳溝通互動獎 觀眾票選人氣獎
自學生	黃心平	紙筆書迎墨動手（只比輸贏莫動手）	最佳視覺設計獎
政大附中	陳軍翰	古人的神奇寶貝	最佳視覺設計獎
基隆女中	劉怡廷	驀然回首——與迷人紋飾的美麗邂逅	
Eden Academy	陳珮安	故宮動物園	
延平中學	孫唯傑	故宮窺探整個世界	金點創意 A+ 獎

的行列、開放豐富多元的文物詮釋，其更加積極的意義在於故宮以己身作為媒介平台，善盡博物館教育責任，為不同受眾群體搭起雙向對話橋樑，鏈結青少年朋友、樂齡長者、身心障礙者等社會族群，讓年輕世代在瞭解博物館推廣教育全貌後，透過自我反思養成其「自主行動」、「溝通互動」與「社會參與」核心素養，讓未來的自己成為一個更好的人。今年盛夏招募的「故宮青少年文化大使」也將延續開放參與精神，期待新一代年輕生力軍加入故宮，以不斷電的青年創造力開創新世代與故宮、與社會的心鏈結，齊聲唱響新青春之歌。

作者任職於本院教育展覽處

#### 註釋

1. 曾信傑，〈博物館行銷時代的來臨〉，《博物館學季刊》，13卷3期（1999.7），頁5。
2. 劉婉珍，〈美術館教育的特質與發展〉，《博物館學季刊》，11卷4期（1997.10），頁58。
3. 林慧嫻，〈從認識博物館到認識自我——博物館的青少年教育活動〉，《博物館與文化》，3期（2012.6），頁87-88。
4. 教育部，〈十二年國民基本教育課程綱要總綱〉（2014），

頁3-6，<https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>（檢索日期：2018年6月19日）

5. 「問題導向學習」（Problem-based Learning）：以學習者為中心，利用真實問題引發學習者討論；亦透過老師決定教學目標與問題引導，並以小組架構培養學習者思考、討論、批判與問題解決能力。參考自國家教育研究院「雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網」：<http://terms.naer.edu.tw/detail/1678753/>（檢索日期：2018年6月19日）
6. 鷹架理論（Scaffolding Theory）：Vygotsky提出近側發展區（Zone of Proximal Development, ZPD），指兒童獨自表現所能達到的能力水準，與經由別人給予協助後可能達到的能力水準，這兩種水準之間的一段差距。根據上述觀點，Bruner、Ross、Wood於1976年將兒童得自成人或同儕的社會支持，隱喻為「鷹架支持」。參考自國家教育研究院「雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網」：<http://terms.naer.edu.tw/detail/1315766/>（檢索日期：2018年6月21日）
7. 謝州恩，〈鷹架理論的發展、類型、模式與對科學教育的啟示〉，《科學教育月刊》，364期（2013.11），頁8-10。

#### 參考資料

1. 林慧嫻，〈從認識博物館到認識自我——博物館的青少年教育活動〉，《博物館與文化》，3期，2012年6月，頁85-114。
2. 曾信傑，〈博物館行銷時代的來臨〉，《博物館學季刊》，13卷3期，1999年7月，頁3-9。
3. 劉婉珍，〈美術館教育的特質與發展〉，《博物館學季刊》，11卷4期，1997年10月，頁55-61。
4. 謝州恩，〈鷹架理論的發展、類型、模式與對科學教育的啟示〉，《科學教育月刊》，364期，2013年11月，頁2-16。