

表述與想像之旅—— 2021 故宮童樂節回顧

■ 劉君祺

為服務廣大的兒童親子觀眾，原定於2021年暑假期間首度舉辦的「故宮童樂節」，被5月突然爆發的疫情打亂了節奏。為防疫考量，本項專案延至7月31日至12月4日推出，並調整專案內容，首波活動改以線上課程登場，於7月31日至9月25日每週末推出，並於8月間陸續推出不須回收、不用事先報名的「5～12歲親子探索包」以及「12歲以上青春解謎包」等展廳自導式學習資源。10月後，因疫情緩解，則進一步推出系列實體活動以及大型表演。在疫情影響下，兒童的博物館學習經驗可以何種面貌轉化重現？首度舉辦的「故宮童樂節」，在設計上有哪些考量？皆將於本文中回顧介紹。

緣起

自COVID-19疫情全球爆發以來，國際觀光凍結，國立故宮博物院（以下簡稱本院）北部院區的觀眾組成亦產生了巨大的變化。依據《109年度國立故宮博物院北部院區觀眾意見暨觀眾組成分析報告書》，在本院的散客觀眾中，與家人／親戚一起同行的比例最高，調查結果約占五成五（55.3%），散客觀眾有同行者中，其同行者為12歲以下成員則約佔三成（30.2%）。¹ 過往佔本院最大宗的國際觀光客驟減，隨之取代的是國內家庭觀眾，其中又以有幼兒、兒童的親子觀眾為主要組成。面對短時間內國際觀光尚無恢復跡象、觀眾組成的本質性改變，以及本院積極推動「友善、開放、智慧、普世」的願景目標之下，院方於2021年初即構思推動大型兒童親子推廣專案，期望透過更多的資源投入，服務更多的家庭觀眾，協助他們在展廳參觀中獲得更多寓教於樂的經

驗，同時也希望透過帶狀的活動設計，促使兒童親子觀眾針對展覽文物進行觀察、思考、討論與互動，從中建立獨特的美感體驗。在此脈絡之下，萌生在暑假期間推出「故宮童樂節」的活動概念。

風格收藏家——2021 故宮童樂節

「2021 故宮童樂節」以「風格收藏家」為主題（圖1），鼓勵大小朋友從本院當期展覽與藝術典藏中，認識、學習並收藏各種藝術風格。7～9月間，以遠距教學課程或影片回播教學形式，藉由戲劇互動、故事共創、手作工坊等課程，與學員一同觀看、互動與討論，連結文物藝術並進行再創作。另從8月開始，在展廳內推出寓教於樂、不須回收、減少接觸傳染的「5～12歲親子探索包」及「12歲以上青春解謎包」，希望透過內容設計，鼓勵兒童親子以及富有童心的年輕觀眾探索文物典藏，



圖 1 「2021 故宮童樂節」主視覺。行銷業務處提供

述說對文物的看法與想像。10月以後，隨著國內疫情趨緩，則陸續推出青銅科學實驗、鼻煙壺彩繪製香等手作課程，以及「曲水流觴派對」、「未來人的考察筆記」密室逃脫等互動探索活動，並舉辦流行音樂演出與兒童劇場等兩場大型表演。「風格收藏家——2021 故宮童樂節」，就是一場大型的藝術約會（圖 2～4），邀請觀眾在線上及展廳相會，進行一系列的美力探索。

表述與想像——美力探索持續發生

「風格收藏家——2021 故宮童樂節」在規劃之初，即希望透過多型態的教育活動，鼓勵兒童親子觀眾對文物藝術進行自我表述，並從中促進美感體驗、想像力、邏輯推演、探究思考等多元能力發展。此概念亦為聯合國《兒童權利公約》第 12 條「兒童有權就影響其本身之所

有事物自由表示其意見」以及第 31 條「兒童有自由及充分參加文化與藝術生活之權利」條約²精神之延伸，希望透過活動設計，促進兒童在本院自由並充分地參與展覽與活動，從中表達自己的意見與看法。本專案亦企圖追求博物館學者 George Hein 在 1998 年所提倡的「建構式」（constructivist）教育理念，在內容設計上，運用多元的學習活動，鼓勵觀眾自由參觀與主動參與，引進多方角度與視野，連結新舊知識，形成觀點並建構參觀意義。³在擁抱多元價值的過程中，亦期待呼應 Eileen Hooper-Greenhill 在 2000 年所提出之「後博物館」（post-museum）概念，與觀眾建立夥伴關係，具備包容各種意義再創造（re-meaning）的開放性。⁴

教育思想家維高斯基（Lev Vygotsky, 1896-1934）於 1978 年提出「近側發展區間」（The Zone of Proximal Development, ZPD）理論，認



圖2 許多兒童親子觀眾熱情參與「2021故宮童樂節」的密室逃脫活動。行銷業務處提供

為在具備更高能力的教師或同儕協助引導下，可提升兒童的能力發展。維高斯基亦強調遊戲對於兒童認知發展的重要性，指出兒童在遊戲中創造「想像情境」，借用物件的表徵過程可提升抽象思考能力，而遊戲當中的人際互動則可促進認知發展。⁵維高斯基的「近側發展區間」理論為親職教育奠定了基石，其對於「遊戲」及「想像」的重視，亦成為本次「故宮童樂節」的重要參照之一。另一方面，博物館學者亦陸續指出「想像」對於博物館經驗或學習的重要性。Beverly Serrell 在 1996 年借用 Bernice McCarthy 的 4 MAT 學習模式，區分在博物館學習的四種觀眾，分別為「分析的」(analytical)、「想像的」

(imaginative)、「常識的」(common-sense)，以及「經驗的」(experiential) 四類，⁶揭示啟發觀眾「想像力」在博物館學習中的重要性。Leslie Bedford 則在 2014 年指出「故事」、「想像」及「審美經驗」為博物館展覽的三根支柱，指出展覽不僅是一種教育媒介，亦是一種藝術形式，館方透過展覽敘事及具有想像力的情境營造，將可促發觀眾產生富有情感及互動性的審美經驗。⁷

「風格收藏家——2021 故宮童樂節」即在鼓勵兒童親子觀眾針對文物「自我表述」並進行「再想像」的訴求之下，設計推出各類線上課程與「5～12 歲親子探索包」等活動，以下摘要介紹。

風格收藏家

2021 故宮童樂節
線上課程・展覽活動・手作體驗

報名活動時間總表

<https://www.accupass.com/go/ingfunnpm>

藝術探索日		
活動名稱	日期	報名波次
風格玩家的秘密基地 親子麻糬探索	全期活動8/3開跑	免報名
堆疊的風格收藏家 青春實境解謎	全期活動8/17開跑	免報名
曲水流觴派對	10/10(日)-10/24(日)	第4波
風格玩家任務	11/14(日)	第5波
收藏家之夜・密室逃脫	11/20(六)-12/4(六)	第5波

表演藝文家		
活動名稱	日期	報名波次
原子邦妮-棉花糖樂園	10/30(六)	免報名
身聲劇場(老鼠娶親)	11/27(六)	免報名

溫馨八月情		
活動名稱	日期	報名波次
太平有象寬屏共創	08/21(六)	第2波

互動工作坊(線上活動)		
活動名稱	日期	報名波次
文物再想像 造歷史古物的風華	07/31(六)	第1波
文物再想像 筆情轉轉趣	08/07(六)	第1波
文物再想像 藝指遊江山	08/14(六)	第1波
文物再想像 旅行中的花樣年華	08/28(六)	第2波
文物再想像 收藏家圖鑑:追尋青銅器上的神獸	09/04(六)	第2波
文物再想像 器泰藝工藝・全株琉璃畫	09/12(日)	第3波
文物再想像 故宮・藝想世界	09/12(日)-09/18(六)-09/25(六)	第3波
文物再想像 琉璃彩瓷的詩文情愫	09/18(六)	第3波

互動工作坊(實體活動)		
活動名稱	日期	報名波次
親子科學坊 鐵古:紫金銅的青銅寶號	10/02(六)-10/03(日)	第4波
親子科學坊 極可愛版 鼻煙壺製作(1)	10/16(六)-軸上彩繪	第4波
親子科學坊 極可愛版 鼻煙壺製作(2)	11/20(六)-製香體軸	第4波
親子科學坊 極可愛版 鼻煙壺製作(2)	10/17(日)-軸上彩繪	第4波
親子科學坊 極可愛版 鼻煙壺製作(2)	11/21(日)-製香體軸	第4波

報名資訊		
波次	開放線上報名時間	公告錄取名單時間
第1波	07/27(二) 12:00 - 07/28(三) 23:59	07/29(四) 15:00
第2波	08/05(四) 12:00 - 08/13(五) 23:59	08/16(一) 15:00
第3波	08/19(四) 12:00 - 09/03(五) 23:59	09/06(一) 15:00
第4波	09/16(四) 12:00 - 09/29(三) 23:59	09/30(四) 15:00
第5波	10/21(四) 12:00 - 11/07(日) 17:00	11/08(一) 16:00



圖3 「2021故宮童樂節」活動總覽。行銷業務處提供



圖4 「2021故宮童樂節」期望能促進兒童親子觀眾針對文物進行觀看、互動以及再想像。行銷業務處提供

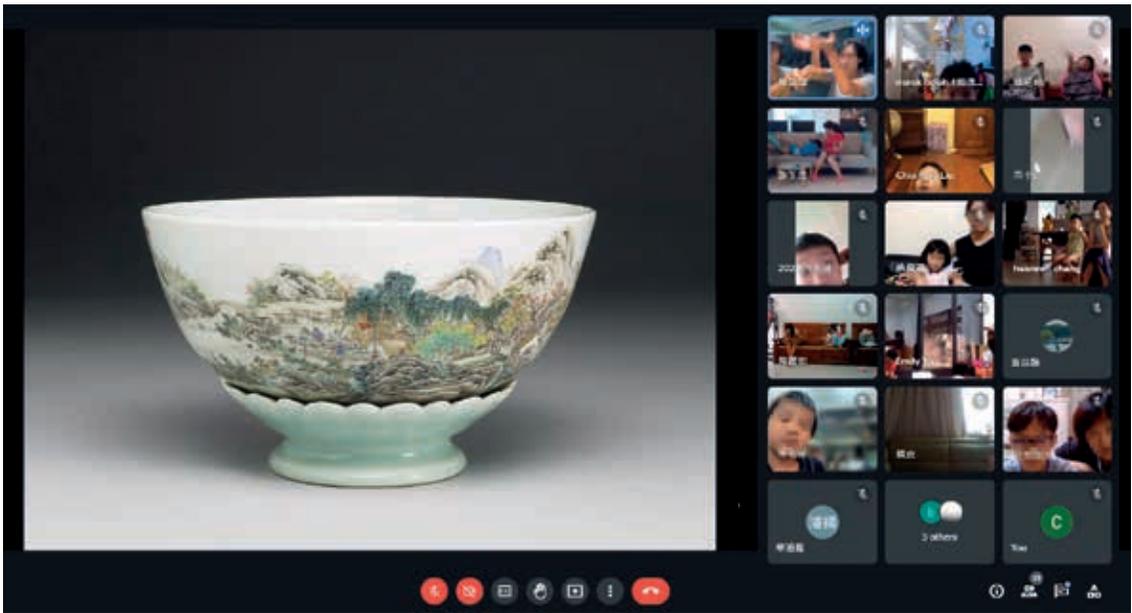


圖5 「遊歷古物的風華」課程中，「頑書趣工作室」講師引導學員觀看紋飾畫面，帶入想像情境。 作者提供

五感體驗想像·多元線上課程

原本預定於 2021 年暑假所推出的一系列實體活動內容，因應 5 月以來疫情延燒，做了大幅度的調整，為防疫考量，盡可能地將實體活動轉化為線上教學，囿限於材料、示範性、難度等因素無法以線上操作者，則推遲至 10 到 12 月間視疫情緩解程度推出。在此背景之下，「2021 故宮童樂節」於 7 月 31 日至 9 月 25 日間推出一系列的線上課程，分遠距教學及影片回播兩種形式，並在追求「表述」與「想像」的活動精神之下，進行以本院典藏為核心的學習活動。例如在遠距教學項目中，邀請表演工作者進行「遊歷古物的風華」課程，內容包括文物導賞，帶領兒童親子學員觀看多件乾隆時期（1736-1795）別具特色的琺瑯彩瓷紋飾，接著從〈洋彩漁村行樂圖轉足碗〉的紋飾細節切入（圖 5），引導學員以假想划船的動作進入想像的漁村情境，進行一連串的互動戲劇探索體驗，

最後再透過親子合作，演譯〈霽青描金游魚轉心瓶〉的轉動方式。本項活動除了希望促進兒童親子團體針對文物進行觀看及討論以外，亦期待透過肢體律動及想像共創，增進體感學習及審美經驗。

另外也邀請劇團推出「故宮·藝想世界」親子劇場，針對「古畫動漫：文徵明做趙伯驩



圖6 「故宮·藝想世界」親子劇場中，「咖哩玩劇團」講師與學員熱烈地線上互動。 行銷業務處提供

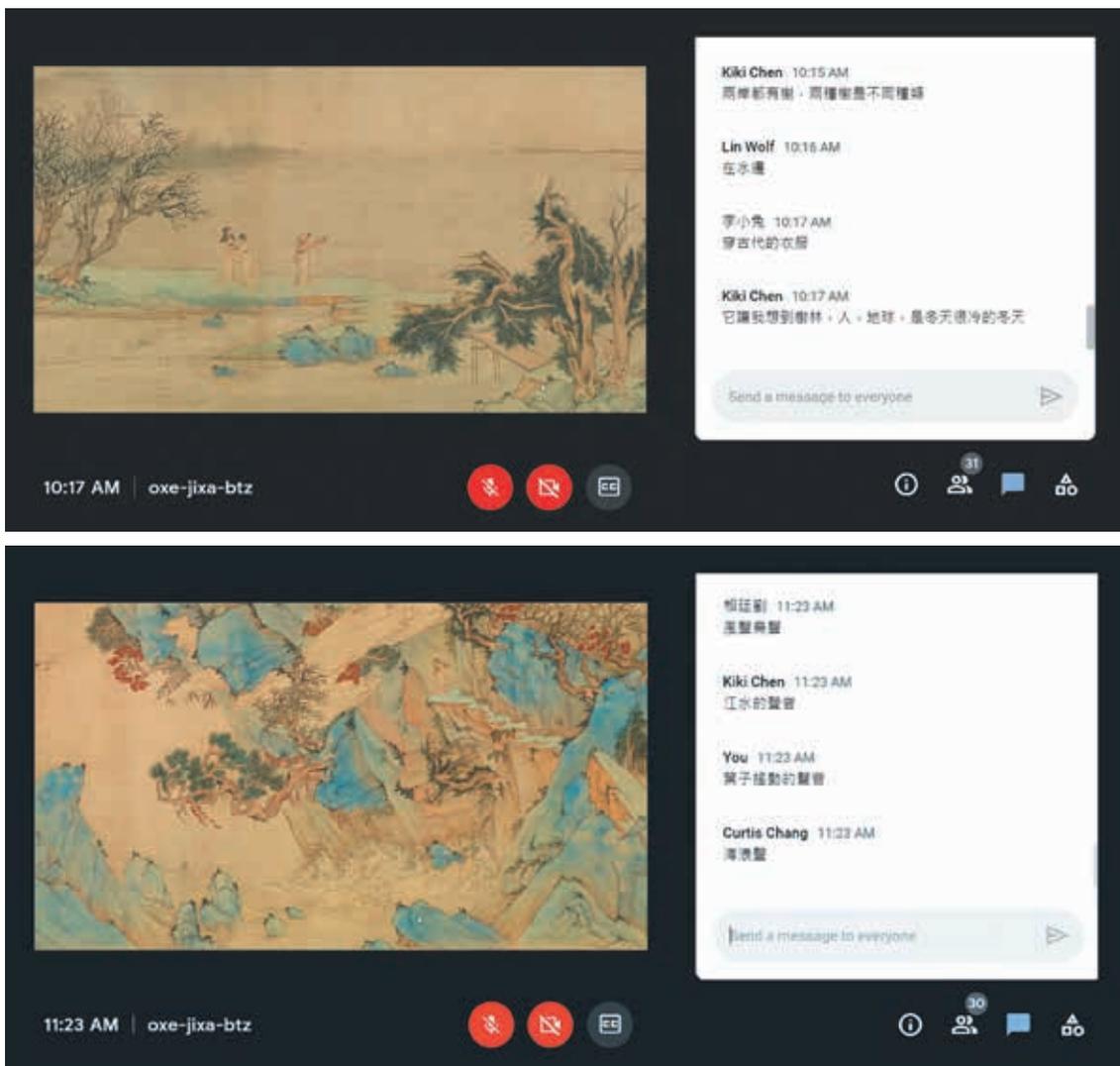


圖7 「故宮·藝想世界」親子劇場中，學員在留言區盡情討論表述。 作者提供

後赤壁圖」一展，賦予大小朋友藝術偵探的角色，課程一開始並不說明畫作的名稱及主題，而是從陸續揭露的畫作細節中，引導觀看、推理並想像一齣藝術劇碼，活動間充分利用 Google Meet 的留言功能，鼓勵參與學員表述自己的想法。（圖6、7）小朋友經由踴躍地參與表述，展現其敏銳的觀察與思路，不時在課程中激盪出驚喜與發現。

在影片回播項目中，則推出了可免費下載的「筆筒轉轉趣」線上資源，邀請文創工作者張宇文老師介紹清乾隆〈洋彩萬年甲子筆筒〉及其他以高難度技法燒製而成的旋轉瓷器，並設計紙板模型，提供兒童親子團體下載剪摺，彩繪出屬於自己的旋轉筆筒。（圖8）另外在「琺瑯彩瓷的詩文情懷」課程中，則邀請插畫家拉米，導賞介紹琺瑯彩瓷裡的詩畫意境，適逢中

秋佳節，進行圖文印創作，再現自己心中的秋意風光。（圖9）

親子展廳自導學習

不少博物館在主題導覽路線、語音導覽，或者學習單以外，推行「博物館書包」（museum backpack），以促進兒童親子觀眾的自導（self-guided）學習，希望透過更親密、具手感及互動性的學習體驗，協助兒童親子觀眾由更多取徑，產生寓教於樂的博物館經驗。諸如英國的大英博物館（British Museum）與維多利亞與亞伯特博物館（Victoria and Albert Museum, V&A）、希臘的衛城博物館（Acropolis Museum），以及國內的朱銘博物館（圖10）等，皆設計有多元主題之探索書包。「故宮童樂節」即參考這項概念，考量疫情籠罩之下為減少接觸傳染風險，針對5～12歲親子團體設計推出二萬組親子探索包，採不回收、不收費且無需事先報名或導覽人員介紹的方式進行，以多元的媒材促進體驗教育與自導學習，期望鼓勵兒童親子觀眾發

現、探索故宮的文物之美。

親子探索包以「風格玩家的秘密基地」為題，內容包括有一本內含十八道題目的闖關題本、五項互動體驗（含濾色紙、文物紙卡及穿繩、解謎色紙、拼圖以及金文兩項貼紙道具）、具備參考及解答功能的家長提示冊、彩繪鉛筆及鉛筆各一支，以及本院吉祥物「小翠」的卡牌貼與貼紙等（圖11），故事內容設定本院為一座藝術訓練場，親子觀眾必須通過「小翠」及文物朋友們所設下的各種關卡，成為最潮的風格玩家。闖關內容涵蓋本院陶瓷、青銅器、珍玩等展區，每道關卡皆設定難度星級，展廳內另設置三個通關密碼，針對5～7歲親子觀眾，只要完成最低門檻六顆星星並找到通關密碼、8～12歲親子觀眾則需要完成至少十二顆星星並找到通關密碼，即算過關，可回到一樓服務台兌換小獎品。

除了在題目上設定難易差別，並設定適齡的闖關條件之外，本次親子探索包亦設計「互動解謎」、「文物觀察」、「文物再想像」以



圖8 「筆筒轉轉趣」線上教學影片，利用簡易紙板操作，認識筆筒的旋轉原理。取自《國立故宮博物院YouTube頻道》：<https://www.youtube.com/watch?v=XCngTVG8q0o>，檢索日期：2022年3月11日。



圖9 「琺瑯彩瓷的詩文情懷」線上教學影片，鼓勵大小朋友連結自己的生活經驗，進行圖文印創作。取自《國立故宮博物院YouTube頻道》：<https://www.youtube.com/watch?v=ENBfPSol7h4&list=PLfr5zCiIDSqCYFS3qJPaaWmxIh9-NKIE&index=4>，檢索日期：2022年3月11日。

及「文物再思考」等四類題型，多數採開放式提問，沒有固定答案，希望可以透過多方面的思考與操作，刺激兒童親子觀眾針對文物藝術「觀看」、「互動」、「再想像」的能力與發展，促進參展意義的建構。例如頗受小朋友歡迎的「白瓷穿帶壺」互動體驗，即是結合「文物觀察」與「文物再想像」題型，先引導兒童親子觀眾觀看唐邢窯〈白瓷穿帶壺〉原件，思考其在古代的用途，接著帶入想像情境：「假如這是自己隨身攜帶的水壺，會如何幫它繫上繩子？」在展廳內，不時可以看到小朋友以自己的方式繫出唐邢窯〈白瓷穿帶壺〉，全程掛在身上進行後續的博物館旅程。（圖12）

此外，在陶瓷常設展中針對主要窯系進行觀察與作答，鼓勵小朋友觀察瓷器的釉色、寫下

自己喜歡的瓷器名稱。再補充陶器與瓷器的小知識，請小朋友連結自己的日常生活，思考家中有哪些陶製品或瓷製品，則是結合了「文物觀察」與「文物再思考」兩類題型，希望能夠



圖10 朱銘美術館「尋寶包」內容物。 作者攝



圖11 「風格玩家的秘密基地」親子探索包內容物。 作者攝

促進小朋友的觀察能力，從中思考文物的本質、用途與當代的連結，建立自己的觀點、表達喜好與審美價值。（圖 13）在破解闖關展廳位置時，則運用「互動解謎」題型，透過多型態的



圖12 小朋友興味盎然地進行「白瓷穿帶壺」互動體驗。行銷業務處提供

解謎遊戲，不僅增加活動的趣味，亦促進推理感知的參與及學習。親子探索包的設計及規劃，企圖呼應博物館學者 Eileen Hooper-Greenhill 在 2007 年所提倡的「寓教於樂」（edutainment）與「經驗學習」（experiential learning），當身體、心智、情感都積極投入時，參與式的學習及多進程的意義建構即開始發生。⁸

結語

Laura Lundy 在 2007 年提出兒童參與模式，指出可從「空間」（space）、「表述」（voice）、「聆聽」（audience）與「影響」（influence）等四面向來思考。⁹ Lee Mai 與 Robyn Gibson 在 2011 年借用 Laura Lundy 的兒童參與模式，闡述博物館為實現聯合國《兒童權利公約》第 31 條「兒童有自由及充分參加文化與藝術生活之權



圖13 親子觀眾在陶瓷常設展中觀看各類名瓷的釉色，並書寫喜愛的文物。行銷業務處提供

利」，應承認兒童擁有自我導引審美旅程的能力，提供更具開放式的學習資源，以促進兒童自我表述，在協同實驗的過程中，共創意義。¹⁰

本院於2021年首度推出「故宮童樂節」，在微解封期間，跨越了地理限制，透過多類型的線上課程，接觸到更多來自臺灣各地的兒童親子觀眾；親子探索包實驗專案，提供親子共學資源，促使大小朋友在展廳內獲得更多親密共融的博物館經驗，皆係本院在「空間」面向上推動兒童參與的實現。在「表述」面向上，則反映在課程內容及活動設計，盡可能地以開放性、互動性的提問，促進兒童觀眾利用本院典藏進行觀察、想像、思考及創作，表達自我觀點與審美意義。另一方面而言，本院在各類課程中傾聽學員的意見與觀點，與之互動與討論，或者是在展廳內觀看小朋友透過「白瓷穿帶壺」互動體驗，展現其多元的穿戴表述，則是在「聆聽」面向的實踐。

「2021 故宮童樂節」線上課程推出後，共有451人次線上參與，三支影片則有4,661人次線上觀看（截至3月14日統計），二萬組親子探索包自8月4日推出至2022年元旦連假已索取完畢。「線上課程」項目共收集102份回饋意見，其中表示滿意及非常滿意者合計94%；「展廳探索包」項目共收集1,309份回饋意見，其中表示滿意及非常滿意者合計達97.25%。家長熱切的反饋，反映出他們期待本院提供更多的兒童親子探索資源，亦啓示本院在促進親子共融的博物館經驗上，還有繼續發展精進的可能性。

感謝本院康綉蘭科長在「風格收藏家——2021 故宮童樂節」各項活動的支持與指導、本案承辦廠商「啓點行銷有限公司」的協作執行與細部設計，以及第一線服務人員的全力協助，使本次活動得以圓滿結束，特此申謝。

作者任職於本院行銷業務處

註釋：

1. 參閱國立故宮博物院官網《109年度國立故宮博物院北部院區觀眾意見暨觀眾組成分析報告書》<https://www.npm.gov.tw/Articles.aspx?sno=04012663&l=1>（檢索日期：2022年2月1日）。
 2. 參閱《全國法規資料庫》<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=Y0000062>（檢索日期：2022年2月1日）。
 3. George E. Hein, *Learning in the Museum* (Oxon: Routledge, 1998), 34-35, 155-179.
 4. Eileen Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture* (London: Routledge, 2000), preface, 115, 152-153.
 5. Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978), 52-54, 79-91, 92-104.
 6. Beverly Serrell, *Exhibit Labels: An Interpretive Approach* (Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 1996), 51-52, 63.
 7. Leslie Bedford, *The Art of Museum Exhibitions: How Story and Imagination Create Aesthetic Experience* (Walnut Creek, CA: Left Coast Press, Inc., 2014), 11-15.
 8. Eileen Hooper-Greenhill, *Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance* (London: Routledge, 2007), 34-37.
 9. Laura Lundy, "'Voice' is not enough: Conceptualizing Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child," *British Educational Research Journal* 33 (2007): 927-942.
 10. Lee Mai and Robyn Gibson, "The Rights of the Putti: A Review of the Literature on Children as Cultural Citizens in Art Museums," *Museum Management and Curatorship* 26, no.4 (2011): 355-371.
-