

國立故宮博物院兒童暨青年事務推動諮詢會

第一屆第四次會議紀錄

壹、時間：108年3月6日上午10時

貳、地點：故宮北部院區大會議室

參、主持人：吳召集人密察

肆、出(列)席者(詳簽到表)

伍、會議資料(詳如附件)

陸、會議摘要

一. 召集人致詞(略)

二. 報告事項

(一)報告案一

1. 案由:教育推廣活動年度規劃(報告單位:教育展資處教育推廣科)

2. 發言紀要:

(1)祝本堯委員：首先，故宮與矯正機關的合作方面，學生受眾不容易連結故宮文物，因此要思考如何與受眾生活建立關係，傳遞學習內容。近日觀察故宮南院的三國特展，因為透過AR及VR推廣文物，建議可運用文物與故宮既有形象來宣傳，蒐集故宮的潛在客群後，持續深入推播。

(2)張永昌委員：本人於2016年桃園燈會拍攝受刑人製作燈籠活動，此活動深受受刑人期待，因此辦理此類型活動時，可設法讓學員更加投入，或讓學員展示所習得的成果，提升文化平權強度。

(3)劉惠媛委員：計畫達成了公共性及社會性的突破，呈現出故宮多元面向，針對矯正機關的部分做到社會關懷，執行不易但相當具有指標性；另外開發新觀眾後，最終目標是人流要引入博物館，因此想瞭解展示設計方面是否有無改變。

(4)李柏廷委員：有一說法是我們過去累積的文化是來自階級，故宮典藏之皇帝文物亦是如此，所以能朝文化平權方向邁進非常感動；針對跨領域的活動，可以結合各種專業，例如：程式設計、表演及多媒體等，另外創客魔幻列車的執行方式與我過往案例很相似，FABLAB去年於全台高職舉辦活動，透過工藝課或美術課讓有興趣的學童共同參與，以本身有興趣的學童體驗過後向其他同

學分享，除了讓有限時間及資源充分發揮，亦發揮學生之間的宣傳效果。

(5) 戴嘉明委員：針對矯正機關的活動，整體而言是文化透過藝術治療介入，並讓受刑人瞭解故宮文物，期能夠深入瞭解課程的長度及詳細規劃，課程安排上建議諮詢教育從業人員，更具專業角度，另提醒受刑人具個資保護問題；创客魔幻列車方面，將文物當範本，教導學生使用 maker 相關機器，詢問活動結束後是否有其他持續性做法？當前國發會推廣「地方共生」計畫，建議與地方政府合作做長遠規劃。

(6) 何琦瑜委員：本次報告案的受眾與親子天下不謀而合，可以協助推廣與報導，使博物館引入更多觀眾，也同時走出去影響更多人。目前新課綱上路後，學校開始有雲端及多媒體方面的課程素材需求，建議故宮可以提供學校跨域教案與教材，供各縣市政府使用，也讓故宮於各地區發揮博物館教育推廣的角色。

(7) 嚴天浩委員：以 LIS 線上教學平台舉例，我們會設計系列課程，以學期規劃學校教師更易操作，由於故宮文史資源豐厚，建議可參考執行；針對「故宮動物園」的偶劇活動，建議增強與展覽的連結性，亦可透過網紅增加曝光度。

(8) 黃偉翔委員：本人目前推動技職教育方面，過去曾與台中家商合作，學生設計服裝贈予獨居老人，透過不同技能解決社會不同層面之問題，並陸續拓點至其他技職學校，本案例提供參考。

(9) 韓定芳委員：過去曾以受刑人為對象舉辦教育活動，發現受刑人注意力較低，因此如何引發學習動機、師資培訓及課程規劃須審慎思考，另外「故宮動物園」之偶劇表演，針對青少年的部分行銷規劃為何？创客魔幻列車是否可引入青少年導覽員，透過相關培訓，引導青少年踏入故宮。

(10) 張志祺委員：期翻轉故宮形象，讓不同族群更加喜歡故宮，若以「旅蛙遊戲」為例，建議找當代插畫家臨摹動物，預期將有優良宣傳效果，亦可與流行品牌合作，由其翻玩文物圖騰，再重新將故宮文物拼湊出新畫面，營造出的古今衝突感較易吸引觀眾；另建議與網紅合作，利用網紅的影響力快速擴張，或於網路討論當今社會議題，例如環保、文化平權等，故宮可將相關文物列出，串聯社會議題，與網路民眾強化溝通，分享個人過去相關

案例，我們每個活動搭配設立網站，因網站可以繼續存於網路，後續搜尋較容易。

(11)謝宇婷委員：針對「故宮動物園」的展覽，詢問是否將呈現古人如何看這些動物？人類與動物之間的關係演變？藝術史上詮釋的演變？

(12)曾琬婷委員：今年的院外巡迴展，建議同時呈現矯正機關中受刑人背後的社會問題，以及去汙名化的重要性，強化本案對社會的影響力。

3. 本院回應：

(1)教育展資處：故宮過去與青少年矯正機關的國民教育教學師資及藝術性社團講師合作，規劃以故宮文物為核心所延伸的藝術課程，時間長達 2-3 個月，每週執行 1-2 次，學生可經由多次性的學習體驗，深入了解故宮文物並發展自身獨特詮釋。課程結束後，將學員的創作成果轉化為故宮巡迴展展示單元之一，並培訓青少年收容人為來訪的家長、鄰近學校師生及社區民眾導覽，建立學員自信心並促進人際情感交流。本年度與誠正中學的再度合作，將會與誠正中學內部師資及外部藝術及科技團體合作，規劃更多元的展前課程內容，亦會拍攝紀錄影片，透過影片的剪輯敘事，除了呈現青少年收容人在展前課程中所激發的創意，亦期盼透過課程互動與收容人自述，突顯犯罪非單一原因，而是整體社會結構問題。藉由故宮與矯正機關的合作，嘗試卸除社會大眾賦予收容人的負面標籤。影片拍攝的過程中，亦會嚴謹保護收容人個資。此外，創客魔幻列車方面，教學結束後將留下完整教案，內容物包含十本書、教案及教材，提供老師後續使用，實施宗旨為「按圖施工，保證成功」，另外故宮教育頻道亦於去年開放老師上傳教案，執行時會與當地自造教育中心交流，評估是否可共用設備，增加設備使用率，另針對合作老師提供免費參觀，並推薦其適合之展覽。

(2)書畫處：故宮過往不曾以國小學童策展，因此本次為一大突破，透過陳列方式友善化、結合相關館所，很開心委員支持本案，除了偶戲合作，亦會拍攝紀錄片。

(3)主席：針對不同年齡、職業、地區等，溝通方式不同，因此辦理展覽及活動時，須先精準抓住受眾，並設身處地思考執行方式，

另外因為當今科技發展，資料可存放於雲端，強化資訊擴散。故宮過往形象較為嚴肅正經，因此透過會議討論與活動舉辦，強化故宮年輕化、科技化形象，當前部分展覽主題，連文學院老師都需要再三思考典故，年輕人未必能瞭解，因此連同文字使用都需要改變，往後即便未正式召集會議，故宮亦歡迎委員隨時提供意見予本院。

(二)報告案二：

1. 案由：故宮南院兒童創意中心展示規劃(報告單位：南院處教育展覽科)

2. 發言紀要：

(1)何琦瑜委員：與在座分享國外博物館的參觀邏輯，國外博物館希望兒童帶著不同問題前來，從博物館裡尋找答案，強化兒童觀眾學習動機，故宮可多加思考展示動線之設計。

(2)嚴天浩委員：科學教育要求兒童主動探索，東京科學教育館即是以此為基準設計，透過探索過程，增強兒童的博物館體驗；目前 LIS 線上教學平台拍攝影片即以國小兒童為主要受眾，課程皆以情境體驗為設計，如同九族文化村與迪士尼之差別，透過故事情境引導，使學童進入角色狀態，強化學習效果，建議可利用虛擬實境塑造情境體驗，並搭配學習單使用。

(3)張永昌委員：過去參觀故宮南院，發現停車場與正館之動線問題，行動不便者參觀不易，而兒創中心的部分，以本人小孩為觀察對象，國小兒童無法投入體驗，且展覽內容受眾較不明確，另針對故宮南院定位問題，亦可多加思考。

(4)孫梓云委員：建議與年輕人溝通時，期避免過度世俗化，以文化基底強化溝通的方式。

3. 本院回應：

(1)南院處：南院兒創中心服務的客群為 5-12 歲孩童，就服務經驗觀察，該年齡層孩童均能在本中心快樂學習，且據觀眾意見回饋，本中心亦有相當高的滿意度，另已有許多學校來本中心校外教學，並回覆正面評價。針對問題與探索的部分，故宮南院有設計學習單，可藉由闖關找到答案並獲得小禮物，另外於導覽時，亦會以提問方式引導兒童。

(2)主席：故宮南院園區路線需要改善，嘉義高鐵站及故宮南院之間交通亦需設立配套措施；南院兒創中心受眾以小學為主，惟國小四年級以上之受眾對當前展示規劃不感興趣；期邀請嚴天浩委員至南院檢視，提供本院建議。

三. 提案事項：

1. 案由：推動 MOOCs 融入高中選修課程，提請討論。(提案單位：孫委員梓云)
2. 發言紀要：
 - (1)教育展資處：MOOCs 本年度為第一年，目前與大學、高中有學分上的合作，若貴校有意願我們亦可協助，亦可分享 VR 及 AR 教材資源，善用高中 3D 教室。針對館校合作的部分，108 年已完成館校合作計畫，其中包括國小特教班；國中端有三校共備合作，以「乾隆南巡」為主題，未來將由參與學生融入擴增實境的桌遊遊戲設計；與開平技職學校及故宮晶華合作，以餐飲為主題；另與板橋高中創客教師團隊合作，擴大文物資源的創作與運用，相關內容將安排於下次會議完整地向各位委員報告。
 - (2)孫梓云委員：另建議會議場地建議可更換至活潑一點的環境，例如：咖啡廳，更易激發創意想法。
3. 決議
主席：當前會議的確非腦力激盪的環境，本次高中課綱改變亦是提供博物館機會，可藉由文化內容豐富課程，因此故宮應積極抓住此時機。

四、召集人總結：

多邀請相關領域委員參與本院業務，藉由委員的專業與經驗做跨領域交流，納入外部意見，開展博物館新視野。

柒、臨時動議

捌、散會(12 時 30 分)