

談兒童博物館學習

向高美館兒童美術館致敬

文/侯天麗(國立屏東大學幼兒教育學系 教授)



- 1 「聽·傳·說—臺灣原住民與動物的故事」(2009)展覽現場,小朋友專心聽著原住民與動物的故事。(攝影:吳欣穎)
- 2 圖案真奇妙」(2012)展場,小朋友開心玩著圖案。(攝影:吳欣穎)

近年來,從人類學、心理學及社會學的觀點出發,都重新檢視人類學習的意義。學習的後設歷程及學習的文化意義逐漸受到重視(Bransford, Brown, & Cocking, 2000; Vygotsky, 1978; Wenger, 1998)。博物館的經驗,當做一種非正式學習(informal learning),逐漸形成一種新的學習典範(Falk & Dierking, 2000; Martin, 2004)。追溯博物館的歷史發展,16、17世紀,歐洲博物館還專屬皇家貴族珍藏的特權;19世紀博物館逐漸回歸市民,中產階級得於博物館內討論公共事務;演變至今,博物館雖仍負責保存與管理文化與自然的資源,但對所有年齡、階級及種族開放,對人類的教育與娛樂扮演重要角色(Hochreiter, 1994)。

特別值得一提的是,兒童博物館的興起,堪稱博物館發展史上的大突破;因為,如果一般人認為博物館是文化遺產朝聖的地方,喜歡遊戲與觸摸的兒童,似乎則是破壞博物館的奧客。曾幾何時,兒童博物館的出現,開始重視與兒童觀眾的溝通勝於物件的蒐藏;重視訪客的需求與創造勝於博物館自己的主張(侯天麗, 2014; König, 2002)。有趣的是,博物館淵遠流長的歐洲,卻非兒童博物館的發源地;美國,反而在children's museum的催生上,獨占鰲頭。1899年在美國東岸大城興起了世界最早的兒童博物館the Brooklyn Children's Museum; 1962至1985年間,設計師Spock在Boston Children's Museum,顛覆了傳統博物館的靜態展示,帶來互動式展示的驚喜,滿足真正的兒童以及隱藏在成人心中兒童需求。Spock登高一呼:兒童博物館與眾不同的地方在於,它是 for somebody rather than about something。此正點出兒童博物館的重要特色(König, 2002)。

兒童博物館到底有甚麼吸引人的地方?它與學校的學習方式有何不同?它與一般兒童消費性場所的娛樂功能如何區隔?筆者擬從非正式學習、



脈絡化的學習、知識的統整與文化的創新來檢視兒童博物館，並以高雄兒童美術館為例來說明。

兒童博物館與非正式的學習

「學習」是如何定義的？學習，是知識、概念、考試與證書嗎？學習一定發生在學校嗎？兒童在另類時間與空間的學習，算不算學習？我們如何知道，兒童的非正式學習(informal learning)，也包涵深度的學習？晚近，伴隨博物館學習的相關研究，這些關於學習的後設議題受到重視。兒童博物館的學習屬於非正式學習，與正式的學校教育或其他制式結構化的學習相比，從動機、內容與時間方面，它具有以下特色：

(一)自我導向的學習

兒童博物館的參訪，往往是孩子們的重要期待，看他們踩著輕巧愉快的腳步，那裡正有一個美麗的新世界在等候他們，此時此刻，在學習的歷程裡，他們是主動的選擇者。參訪博物館的日子，好像每天都在過聖誕節。相關學者指出，兒童的學習歷程中，當學習的動機與主權操在學習者手中，學習是自我導向的，學習的效果最好(Csikszentmihalyi & Hermanson, 1995; Falk & Dierking, 2000)。

(二)學習的時間不受限

在兒童博物館裡的學習，兒童對他們有興趣的主題，會鏗而不捨的投入，進行持續的學習。兒童博物館裡面有恐龍、有蒙娜麗莎，想念就去找它，一百遍也不厭倦。學習的時間亦將不會被規約或限制，更沒有考試或畢業的壓力。

近年來，家庭學習的相關研究顯示，家庭是博物館重要的訪客之一，因為家庭擁有共

享的語言及價值觀，他們充分利用博物館進行自我導向的學習(侯天麗、莊麗娟，2007；Ellenbogen, 2003)。每個家庭擁有自己的生活史與學習動機，博物館提供的不只是一個學習的據點，甚至，家庭以博物館為建構意義的脈絡；他們學習的時間與空間，都超越了博物館的圍牆，他們繼續發展家庭內在流動而深層的學習經驗。

若以高雄兒童美術館為例，住在附近社區的家庭應是得天獨厚的，拜地利之賜，博物館之旅就是家庭之旅，他們獲得與一般兒童消費性場所不同的休閒功能：娛樂的快感之後有深度延續的學習。面對藝術的享宴，父母與孩子不必擔心功課與考試，更不用擔心才藝班的成就壓力，當然也不必抱著觀光客的趕場心態。博物館經驗與家庭生活自然的結合，只要遇到他們有興趣的主題，即可重複使用裡面的資源，尤其互動式的展示，更需要從容的時間、多次的操作與嘗試錯誤，才能進行深度的學習。家庭亦可根據他們的生活史，選擇博物館內對他們有意義的主題建構新的價值觀，例如飼養寵物的家庭，在參訪過「台灣原住民的藝術展」之後，可能開始思考另外一種人類與動物的關係，重新調整家庭對寵物的態度：寵物真的屬於我們家嗎？我們花了很多時間在寵物身上的保養與美容，真的符合造物者原來美的計畫嗎？我們人類覺得美的東西，對動物會不會傷害？

兒童博物館與脈絡化的學習

博物館學的經典學者Falk和Dierking(2000)於90年代首先提出博物館學習的動態脈絡，挑戰傳統靜態的學習理論，他認為，博物館學習的新典範，在於博物館學習是脈絡化的學習(contextualized learning)；博物館經驗包括：(1)



「圖案真奇妙」(2012)展場，小朋友與作品互動。(攝影：吳欣穎)

個人脈絡(動機、先備知識與經驗、個人自由的選擇)；(2)社會文化脈絡(社會文化團體的中介、博物館內專業人士的媒介)；(3)環境脈絡(情境展示、設計、博物館之外的強化事件與經驗)。

在兒童博物館裡，兒童不是一張白紙，他帶著自己的先備經驗與生活史來進行學習，他們擁有自己的興趣與動機，也擁有獨特的學習風格，所以他會依照個人的傾向來選擇學習內容，此所謂「個人脈絡」。當兒童進入博物館，他不再是閉門造車的獨行者，他可能與家人、同儕或好友同行，他也可能遇到館內的展示專家或志工；他們的溝通互動提供了兒童學習的中介與鷹架；這些人際的邂逅，

更豐富的改寫了兒童在博物館內的學習經驗，此所謂「社會文化脈絡」。再者，兒童博物館的展示，不像學校裡的學習，只有抽象的文本，它提供了歷歷如繪的情境與實際操作的工具；它重視任務取向而非認知導向，亦提供解決問題的機會；甚至在兒童離開博物館後，還有一些相關事件，延續或強化了博物館的學習，此所謂「環境脈絡」。

若以高雄兒童美術館為例，兒童對藝術的學習，不是傳統藝術教育的灌輸與訓練，博物館脈絡化的經驗，提供兒童認知與情感的境遇。學習的重點不是單調孤立的文本，而是具體鮮活的情境；不是抽象的概念，而是動手操作與使用工具的挑戰。

例如在「圖案真奇妙」的展示主題中，從生活中取材，引導兒童發現大自然與人類世界的圖案與模式(pattern)：蝴蝶的對稱性如何出現在人類的服飾與建築中？原住民如何把兩隻百步蛇並列，形成美麗的螺旋？在圖案的世界裡，鹿角、樹枝與閃電竟然擁有共同的分歧線條？兒童美術館提供兒童脈絡化的學習，藝術本不屬於高高在上的貴族特權，也未躲藏在曖昧神秘的藝術家象牙塔，美的經驗本是兒童日常生活垂手可得的；美的意義也需要與人共同建構。

兒童博物館與知識的統整

根據大腦本位學習理論(brain-based learning)，人類的大腦喜歡追尋意義，會主動建構規則與模式，因此，人類的認知傾向統整而非分割的學習(Caine, Caine, McClintic, & Klimek, 2005; Jenson, 2005)。統整課程的學者Beane(1997)亦主張兒童的學習需要統整：(1)兒童的學習應從日常生活的先備經驗取材，提供新舊經驗的統整。(2)兒童的學習應統整個人與社會的關懷，尊重階級、種族與性別的多元性。(3)兒童的學習應兼顧自我與群體，統整知識與技巧。

反觀現代數位化時代的兒童，在成人社會高度講求效率與能力取向的壓力下，無法選擇對自己有意義的學習，只能被動的接受成人包裝好的知識，以及分科的訓練。兒童在頭痛醫頭、腳痛醫腳的分科訓練中，學習的內容與方法，未必符合他們認知與情緒的需求。成人又常高估兒童被訓練的可能性，揠苗助長，雖然還是會達到成人的期待；但是，兒童習得分割斷裂的知識，是「他者」的知識，自己統整內化的能力卻逐漸消失了。當然，在成人過度介入或越俎代庖的情況下，成人也可能低估了兒童獨特的思考方式與豐富的心智世界。

若以高雄兒童美術館為例，在「臉的惡作



12 1 「奇幻野獸國」(2010) 展覽，小朋友用展場材料完成怪獸製作。(攝影：吳欣穎)
2 「小小蒙娜麗莎」(2013) 展覽小朋友專心玩填色遊戲。(攝影：鄭景陽)

劇」主題中，兒童從最熟悉的「臉」的概念出發，從人類的臉到動物的臉以及從臉的變形看到多元文化。最值得注意的是，從生活器物與景觀中發現臉的元素，例如寄信的紅與綠色郵箱，也是一張臉，兒童逐漸進入了高層次的思考。因此，兒童從「臉」來統整他的生活經驗：從狹義的人類的臉，到廣義生活中的臉，此中歸納了臉的抽象單位與元素，原來，生活中到處都是臉。兒童博物館提供兒童自己統整知識的經驗，統整者是學習者自己，而非由教師或父母代勞。

兒童博物館與文化的創新

近年來，博物館學習的文化意義受到重視，北歐博物館學學者Palmqvist和Bohman(2003，轉



引侯天麗，2009)從博物館訪客角色的改變，看到館方功能的轉變：博物館從珍藏家(the treasury)、檔案建立者(the archive)、成人學校 (the Folk high school)，變成表演的舞台(the theatre)。晚近博物館發展的新趨勢是以訪客為主體，博物館雖具教育的功能，但其價值由訪客來發現及創造，訪客不再處於被動的位置，反而扮演主動的角色，因為他們才是文化的推手與表演者。尤有進者，兒童博物館不只是習得成人文化遺產的地方，更應是見證兒童獨特文化及兒童創新文化的據點(侯天麗，2014；Leonard, 2012)。義大利的兒童教育學者Malaguzzi認為，兒童原來擁有「一百種語言」，但是因為成人社會的僵化與虛偽，九十九種都被成人偷走了，留下來的只有一種標準答案(Krieg, 2004)。事實上，兒童擁有他們獨特的發想、價值觀與創造力，相對於成人的主流文化，兒童的文化雖是一種「次文化」，但亦不容小覷；兒童博物館應是為兒童而存在的博物館，宜提供時間與空間來見證兒童文化的創意(侯天麗，2014；Leonard, 2012)。

若以高雄兒童美術館為例，「小小蒙娜麗莎」的主題，對台灣的兒童進行了文化的挑戰。蒙娜麗莎離我們兒童很遠，似乎曾出現在歷史課本，但是，兒童竟可以自由而有創意的超越時空，玩出他們心中的蒙娜麗莎；也用他們自己的方式去發現達文西。在藝術的世界裡，兒童並不是成人社會文化的複製者，兒童用他們獨特的方式，表現與創新，展現兒童文化的魅力。詩人紀伯林說的好：你們的孩子不是你們的，他們屬於明日之鄉！

綜言之，兒童博物館是一個讓兒童擁有尊嚴與快樂學習的地方；也挑戰成人尋找自己內心遊戲的小孩，重新點燃學習的驚喜。聽說，高雄兒童美術館十歲了，在兒童博物館的學習上，我們特別向它致敬，Salute！我們歡呼並感謝，在這美的世界



「臉的惡作劇」(2009)展覽，小朋友扮鬼臉。(攝影：吳欣穎)

裡，兒童創造他自己；成人也變得更謙卑，能「向兒童」與「像兒童一樣」學習.....

參考書目：

- 侯天麗(2009)。博物館學習的再發現：家庭學習研究。博物館學季刊，23(2)，41-62。
- 侯天麗(2014)。兒童博物館的定位與展望—向德國借鏡。博物館學季刊，28(1)，51-69。
- 侯天麗、莊麗娟(2007)。博物館之家庭科學學習。中華民國第二十三屆科學教育關鍵能力與競爭實力學術研討會。國立高雄師範大學。(NSC 94-2511-S-153-012)。
- Beane, J. (1997). *Curriculum Integration*. New York: Teachers College Press.
- Bransford, J. D., Brown, A. L. & Cocking, R. R., (Eds.) (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. National

Academies Press.

- Caine, G., Caine, R.N., McClintic, C., Klimek, K. (2005). *12 brain/mind learning principles in action*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Csikszentmihalyi, M. & Hermanson, K. (1995). Intrinsic motivation in museums: Why does one want to learn? In Falk, J. H. & Dierking, L.D. (Eds.), *Public institutions for personal learning: Establishing a research agenda* (pp. 67-77). Washington, DC: American Association of Museums.
- Ellenbogen, K. M. (2003). *From dioramas to the dinner table: An ethnographic case study of the role of science museums in family life*. Dissertation Abstracts International, 64(03), 846A. (University Microfilms No. AAT30-85758).
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experience and the Making of Meaning*. Walnut Creek: Alta Mira Press.
- Hochreiter, W. (1994). *Vom Musentempel zum Lernort. Zur Sozialgeschichte deutscher Museen 1800-1914*. Darmstadt.

- Jensen, E. (2005). *Teaching with the brain in mind*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- König, G. (2002). *Kinder- und Jugendmuseen - Genese und Entwicklung einer Museumsgattung, Impulse für besucherorientierte Museumskonzepte*. Opladen: Leske & Budrich Verlag.
- Krieg, E. (Hg.) (2004). *Lernen von Reggio. Theorie und Praxis der reggio-Pädagogik im Kindergarten*. Lage: Veralg Hans Jacobs.
- Leonard, Y. (Hg.) (2012). *Kindermuseen. Strategien und Methoden eines aktuellen Museumstyps*. Bielefeld: Tanscript Verlag.
- Martin, L. M. W. (2004). An emergent research framework for studying informal learning and schools. *Science Education*, 88(1).
- Vygostky, L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice - Learning, Meaning, and Identity*. New York: Cambridge University Press.