

第一章 緒論

本章將針對本論文之研究動機、研究目的、研究問題、研究架構、研究方法、研究步驟、研究限制、名詞解釋分述之：

第一節 研究動機、目的、問題與架構

一、 研究動機

近年來，因時代進步以及民眾對文化需求的提升，加上政府公部門對博物館設立的重視¹，全國各地紛紛新成立不少具有特色的博物館²，並展示不同主題的文化內涵，呈現多元化的教育環境。

現代博物館的潮流已由藏品的收集、維護等管理經營的重點轉向以展示教育為重心³，然在台灣眾多新舊博物館的規劃中⁴，鮮少有針對幼兒的參觀經驗作完整的設計規劃與教育研究⁵，甚至完全忽略。透過博物館行銷、媒體的宣傳，幼教機構、家庭親子觀眾至博物館參觀人數也日趨增多，卻

¹ 根據文建會「民國八十七年文化統計」顯示台閩地區博物館共計 232 所，其種類有歷史資料博物館、美術博物館、主題 工藝博物館、民俗博物館、自然科學博物館、產業博物館、國家公園博物館、文化中心附設博物館、學校附設博物館、圖書館 中央研究院附設博物館、宗教團體附設博物館 13 類。

² 根據保守估計，當今世界上的博物館，已超過二萬五千座以上，其中超過半數為 1950 年以後所興建的。張譽騰，《全球村中博物館的未來》，1994，頁 219。

³ 國際博物館協會 International Council of Museums, ICOM 1986 年修訂博物館為研究、教育及娛樂為目的，且對人類及其環境的物質見證從事蒐藏、研究、傳播及展覽。

⁴ 如：國立歷史博物館、國立自然科學博物館、台北市立美術館、台北當代美術館、台灣省立美術館-----等。

⁵ 學前兒童及其褓姆 - 這個群體也是社會經濟團體的一種，他們是常被博物館所忽視的一群。Timothy Ambrose and Crispin Paine 著，徐純 譯《博物館實務基礎入門》，2000，頁 53。

不難發現幼兒家長、幼稚園教師、博物館教育推廣人員等，在碰觸到幼兒參觀活動時所需資訊的欠缺與不成熟。研究者於過去五年在實際的幼兒教學經驗中，強烈地意識到孩童在參觀博物館時，總隨著成人觀眾的腳步前進，聽著不屬於他們世界的言語，並且被要求維持良好的秩序。而家長、幼教師及博物館教育推廣人員更是不知所措，家長及幼教師對專業的展示內容了解不深入，而博物館教育推廣人員對幼兒學習的模式不了解，於是博物館參觀對幼兒而言成了形式化的校外參觀活動，卻忽略了幼兒如何與博物館展示環境、教育資源以及公共服務空間互動之關係，進而導致不良的參觀經驗，以致影響及於其一生對美術館的使用與排斥感。

研究者因有志於研究教育及社會資源所面臨的問題，因此選擇目前博物館教育推廣和幼兒參觀互動之現象進行研究，希望透過觀察幼兒與博物館資源互動之情形，提出結果與建議，以作為家長、幼教師帶領幼兒參觀博物館或博物館教育推廣人員對幼兒導覽和展示活動規劃設計之參考，改進幼兒與美術館互動的經驗，並希望博物館教育能往下紮根。

二、研究目的

基於上述研究動機，本研究目的旨在探討幼兒時期建立良好博物館參觀經驗之重要性，並希望博物館教育能往下紮根。博物館觀眾是以個人認知發展、生活經驗、參觀動機、記憶回顧為基礎，藉由博物館環境與藝術品傳達之訊息刺激而產生行為互動及反應，透過環境與個體間的互動促使學習者建構其個人化的參觀經驗。但如因幼兒時期參觀互動不佳而導致經驗不良，進而影響博物館觀眾的流失。

因此本研究希望藉由觀察幼兒觀眾與高雄市立美術館室內展示區、戶

外雕塑區展示環境之互動方式，與美術館輔助解說內容、多媒體導覽、人員導覽、美術資源教室等教育資源互動之情形，以及與美術館公共服務空間互動之狀況，實際瞭解此觀眾群對美術館展示環境、教育資源、服務空間的回應。並以幼兒發展、認知、心理、學習、問答歷程等觀點的應用，提出改善方案及建議，以提供幼兒良好的社會資源，建立幼兒學習與美術館相互間的互動關係，提升幼兒美術館教育之品質。

綜上所述本研究目的有二：

1. 探討幼兒與美術館互動學習之方式。
2. 探討如何促進幼兒時期建立良好的美術館參觀經驗。

三、研究問題

依上述研究目的，本研究擬探討下列問題：

1. 幼兒如何在高美館展示環境中進行學習？
2. 幼兒如何與高美館教育資源互動？
3. 幼兒如何與高美館公共服務空間互動？

四、研究架構

依上述之研究目的與問題列出本研究架構圖如下：

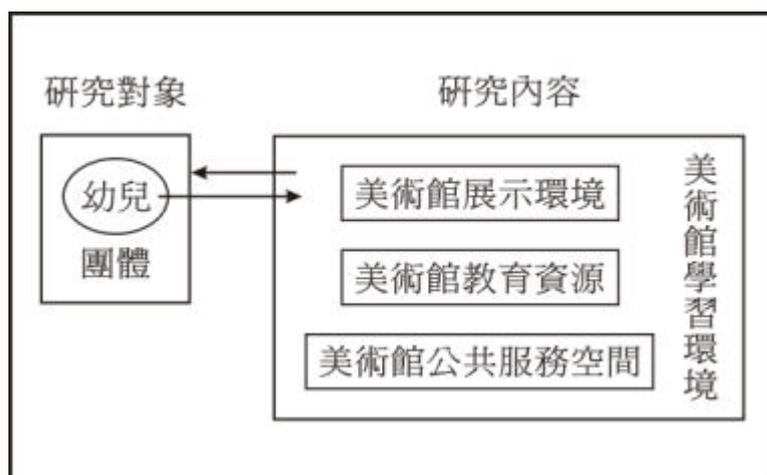


圖 1-1 研究架構圖

(一) 研究對象

國內有台北市立美術館、國立美術館、當代美術館、朱銘美術館、高雄市立美術館，本研究以高雄市立美術館為研究案例，除了其為南部最大之美術類博物館，其性質為綜合性展覽之美術館⁶。至此可以欣賞各種類型之藝術創作之外，更因與研究者居住地嘉義地緣較近，再加上研究者四位同學、學長姐、朋友分別任職於展覽組、教育推廣組、展場服務，資料取得較容易。（以下將高雄市立美術館簡稱高美館）

幼兒雖為一獨立個體，但因發展與能力的限制，無法自己至美術館參觀，因此上圖研究對象是指提供幼兒參觀機會的家庭團體及教學團體。以下分述之：

1.家庭團體：

家庭觀眾一直是博物館最主要的觀眾群，而帶有孩子的參觀團體常佔博物館觀眾裡最大的部分，而在格林希爾（Hooper-Greenhill）「博物館教育的角色」一書中也提到 25-44 歲年齡層的民眾是最大的顧客群，而這群民眾通常是由剛組成新家庭的父母所組成的，⁷因此五至六歲幼兒之觀眾群也

⁶ 高雄市立美術館《高美館七年》，2000，頁 5。

⁷ 倫敦自然史博物館的代表觀眾樣本指出攜帶孩童的團體佔總團體數的 46.3%；Paulette M. McManus，1994；轉引自周雅純譯，博物館中的家庭觀眾，《博物館學季刊》，台中：

參雜其中，本研究將針對有五至六歲幼兒之家庭親子團體進行研究。

2.教學團體：

目前社會中主要家庭型態，以核心家庭為主，並且多為雙薪家庭，因此幼稚園、托兒所、安親班、才藝教室往往成了主要提供學齡前幼兒進行社會互動的管道。而現今幼稚園的運作與教學方法、內容，隨著社會的進步與開放，已不侷限於園所內的空間及設備，必須向外拓展，尋求更廣、更多元的資源，與週遭多樣化的社會相互作用，以充實幼稚園的教學。⁸

所以美術館戶外教學參觀活動對教學團體而言即是社會資源的利用，然幼稚園可利用的社會資源又分為人、事、物三種，參觀活動是屬於「物」的資源，而「物」的資源運用得當，可促使幼兒對物品及場所的特性及用途有深入的瞭解。⁹因此校外參觀對幼兒教學團體來說是每學期必備的課程。

時代的進步，藝術的普及，美術館教育也漸受重視，並有許多研究者開始探討不同團體之參觀特性¹⁰。而幼兒團體也開始被區分為一類的觀眾群。¹¹ 研究者透過展場人員協助，實地統計高雄市立美術館 2001 年 1 月至 12 月之展場日誌¹²，資料統計得知 2001 年整年度有 246 個幼教團體至美術館參觀，參觀人數共達一萬零五十一個人（參見表 1-1），如再加上由家長帶領的潛在觀眾，人數將不只於此，由此可知現今幼兒觀眾實為美術館值得關注的觀眾群。

國立自然科學博物館，1997，卷 1 期 11，頁 9。

⁸ 廖瑞鳳編著，《幼稚園的行政與管理》，台北：正中書局，1988，頁 187。

⁹ 廖瑞鳳編著，《幼稚園的行政與管理》，台北：正中書局，1988，頁 187-189。

¹⁰ 例如：羅美蘭，美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究；陳瓊花，兒童與青少年如何說畫。

¹¹ 高美館七年將參觀學校團體區分為小學、國中、高中、大專、幼稚園。

¹² 展場日誌為展場每日之記錄，包括參觀團體與人數、發生事件、維修情形。

表 1-1 高雄市立美術館 2001 年幼教團體參觀團體與人數統計表

一 月	參觀團體	18	七 月	參觀團體	32
	參觀人數	611		參觀人數	1023
二 月	參觀團體	11	八 月	參觀團體	28
	參觀人數	279		參觀人數	1105
三 月	參觀團體	13	九 月	參觀團體	8
	參觀人數	555		參觀人數	369
四 月	參觀團體	26	十 月	參觀團體	18
	參觀人數	1209		參觀人數	542
五 月	參觀團體	50	十一 月	參觀團體	14
	參觀人數	2372		參觀人數	648
六 月	參觀團體	18	十二 月	參觀團體	10
	參觀人數	780		參觀人數	558
總參觀團體		246	總參觀人數		10,051

資料來源：高雄市立美術館展場日誌

製表人：陳育瑩

由上表得知，高美館幼兒團體參觀人數已有相當的數量，故更確定以此為研究案例。

（二）研究內容

依上述研究目的與問題擬定本研究探討之內容分述如下：

1.美術館展示環境

本研究美術館展示環境是指室內各展示環境與戶外雕塑公園。研究期間室內展示區內展覽包含：（一）『中華民國第十七屆版印年畫展』分置於 B01 展覽室、（二）『王者之王 拿破崙大展』分置於 101、102、103 展覽室、（三）『台灣近代雕塑發展陳列室』分置於雕塑大廳、105 展覽室、二樓正面走廊、（四）『後解嚴時代的高雄藝術』分置於 201、202、203 展覽室、（五）『溪山無盡 鴻禧美術館藏清代晚期繪畫展』分置於：302、303 展覽室、（六）『輕且重的震撼』分置於展覽入口、雕塑大廳、圖書室、視聽活動區、二樓走廊、302 展覽室、三樓走廊。戶外雕塑區則包含內惟埤公園第

一完工期及第二完工期等範圍，其中包含 31 件雕塑品。¹³

本研究主要研究內容為幼兒與上述展示環境互動之情形，其中包含幼兒團體參觀型態、地點、時間、件數、動線、選件特性以及與共同參與者、展示說明牌、資料卡互動之方式。

2.美術館教育資源

本研究美術館教育資源內容是指導覽手冊、簡介、學習卡、館訊等輔助解說文件；電腦、錄影、幻燈、語音等多媒體導覽系統；家長、教師、義工等人員導覽方式，以及與美術資源教室互動之情形。

3.美術館公共服務空間

本研究美術館公共服務空間內容是指美術館教育服務中心、文物展售部、藝術圖書室、演講廳、洗手間、電梯間、餐廳。

¹³ 參見附錄 1 室內展示區、附錄 2 戶外雕塑區位置分佈圖及展品資料。

第二節 研究方法、步驟與限制

一、研究方法

本研究主要採質性研究的資料收集方式¹⁴。運用文件分析法、觀察法、訪談法、比較分析法，以達成研究目的，並依下列步驟，次第進行。

以下依研究項目及方法列表如下：

表 1-2 研究項目之研究方法¹⁵

項目 \ 研究方法	文件分析 (Document of analysis)	觀察法 (Observation)	訪談法 (Interview)
室內展示區 (exhibition)			
戶外雕塑區 (sculpture)			
輔助解說內容 (assist)			
多媒體導覽設計與 呈現 (media)			
人員導覽 (guide)			
美術資源教室 (class)			
公共服務空間 (public)			

表示該項目中有使用此研究方法之記號

製表人：陳育瑩

(一)、文件分析

收集高雄市立美術館室內展示區、戶外雕塑區、美術資源教室、輔助解說內容、多媒體導覽設計、公共服務空間等相關文件作為本研究之資料。

¹⁴ 質性研究的資料收集方式，主要為經由研究者之「觀察」、「錄製」、「訪談」三種方式取得 Miller & Crabtree,1992。胡幼慧主編，《質性研究》，1996，頁 150

¹⁵ 表格內顯示英文字之目的為方便研究者資料之處理，研究者使用英文字開頭第一個字母做為該項目之代碼。如文件分析代碼為 D；室內展示區代碼為 e。

文件收集項目、日期、內容、代碼如下表：

表 1-3 文件項目、收集日期、內容、代碼表¹⁶

項目	文件收集分析日期	內容	代碼
室內展示區 (exhibition)	2001 年 11 月 1 日 ~2002 年 1 月 31 日	收集各展覽室平面圖。 標示研究期間各展覽室 展品位置及展品名稱。	D-e
戶外雕塑區 (sculpture)	2001 年 11 月 1 日 ~2002 年 1 月 31 日	收集雕塑公園展品分佈 圖。 標示雕塑公園現有展品 內容。	D-s
輔助解說內容 (assist)	2002 年 1 月 15 日 ~2 月 28 日	收集研究期間館內導覽 手冊、展覽簡介、學習 卡等輔助文件。 整理、歸納、分類收集 之文件。	D-a
多媒體導覽設計 與呈現 (media)	2002 年 1 月 15 日 ~2 月 28 日	收集研究期間館內電 腦、錄影、幻燈片、語 音播放系統相關資料。 整理、歸納、分類相關 資料。	D-m
美術資源教室 (class)	2001 年 11 月 1 日 ~2002 年 1 月 31 日	收集資源教室平面圖及 教室位置分佈圖。 收集教室資源、設備與 使用方法等相關資料。	D-c
公共服務空間 (public)	2001 年 11 月 1 日 ~2002 年 1 月 31 日	收集公共服務空間平面 位置分佈圖。 收集公共服務空間資源 與服務項目等相關資 料。	D-p

製表人：陳育瑩

(二) 觀察法

非干預式追蹤觀察法為質性研究方法之一¹⁷，本質上屬於歸納的、企圖

¹⁶ D 表示文件分析 (Document of analysis)，e 表示室內展示區 (exhibition)，D-e 則表示在室內展示區中文件分析的代碼。以下類推。

發現的，並且在非控制的情境中自然的配合受訪者做生動的觀察，目的為捕捉自然的行為，研究者本身是資料蒐集的工具，資料彙整歸納之所得為主要成果。

本研究方法主要採取實地觀察，記錄幼兒觀眾與展示環境¹⁸、教育資源、服務空間互動的方式與情形，包括路徑移動、駐留時間、對話、互動等反應。協助研究者瞭解幼兒觀眾實際與美術館互動的方式，並於參觀現況中探討如何促進幼兒參觀學習。此研究法優點在於可利用文字、繪圖、註記等方式，做為現場立即性的追蹤記錄，不僅可避免事後回憶時資料之遺漏，亦可協助研究者針對幼兒與展示環境互動的實際狀況進行深入觀察與研究。並依據在高雄市立美術館收集之文件設計路徑追蹤圖及觀察訪談紀錄表格。（參見附錄 3 路徑追蹤圖、行為註記表、觀察訪談紀錄表）本研究觀察項目、日期、案例、代碼如下表：

表 1-4 觀察項目、日期、件數、代碼表¹⁹

項目	觀察日期	觀察案例數	代碼	
室內展示區 (e)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	39	O-e-1 ²⁰ (追蹤表)	p (家庭)
				t (教學團體)
			O-e-2 (註記表)	p (家庭)
				t (教學團體)

¹⁷ 質化研究學者可能基於個人理由或環境的限制將參與程度降到最低。這種在公開場合進行非干預性觀察的方式與目前的研究趨勢一致。當考量到被觀察者可能出現的反應或排斥時，質化研究會傾向將參與、涉入盡可能的減到最低。Deborah K. Padgett, 張英陣譯, 《質化研究與社會工作》, 台北: 洪葉文化, 2000, 頁 89。

¹⁸ 包括展示空間分配、展示櫃、溫度、光線.....等相關硬體設備之物質環境因素及展示軟體內容對觀者影響之心理因素。

¹⁹ 此表 O 表示觀察法 (Observation) e 表示室內展示區 (exhibition), O-e 則表示在室內展示區使用觀察法的代碼, 以下類推。

²⁰ O-e 是指在室內展示區使用觀察法的代碼, 而 1、2 則分別指在室內展示區中的兩種觀察法, 1 為路徑追蹤、2 為行為註記。所以 O-e-1 是指在室內展示區中使用觀察法中路徑追蹤的代碼。

續前表

項目	觀察日期	觀察案例數	代碼	
戶外雕塑區 (s)	2002年2月1日~2月28日	26	O-s	p(家庭)
				t(教學團體)
輔助解說內容 (a)	2002年2月1日~3月30日	54	O-a	p(家庭)
				t(教學團體)
多媒體導覽設計與呈現(m)	2002年2月1日~3月30日	29	O-m	p(家庭)
				t(教學團體)
人員導覽(g)	2002年2月1日~2月28日	39	O-g	p(家庭)
				t(教學團體)
美術資源教室 (c)	2002年2月1日~2月28日	11	O-c	p(家庭)
				t(教學團體)
公共服務空間 (p)	2002年2月1日~3月30日	83	O-p	p(家庭)
				t(教學團體)

製表人：陳育瑩

觀察法實施程序如下：

1.選定對象

本研究觀察之對象為帶領幼兒參觀美術館之團體，在室內與戶外展示區的觀察時間為2002年2月1日~2月28日每週二至週日上午10：00點至下午16：00，研究者先在觀察起點鎖定看似有五至六歲之幼兒家庭或教學團體，隨後追蹤觀察與紀錄。輔助解說內容、多媒體導覽設計與呈現、公共服務空間等項目之觀察時間為2002年2月1日~3月30日每週二至週日上午10：00點至下午16：00，鎖定看似帶領五至六歲幼兒之家庭或教學團體與上述項目互動者實施觀察與紀錄。並在其離開迄點後經追蹤對象同意後進行訪談，除了解互動情形外更確定此幼兒是否為五至六歲，如是此案例才為有效案例，反之則無效。而美術資源教室觀察時間為2002年2月1日~3月30日，其中家庭團體觀察時間為觀察期間中每週六下午14：00至15：30，教學團體則透過資源教室教師取得觀察期間內幼教機構預約之時間，並在其互動中進行觀察。

2.觀察內容

在室內展示區觀察法的執行中，鎖定幼兒團體後，即追蹤紀錄其於美術館內所移動的路徑、停駐時間、及過程中與展品、輔助性物件、互動性設施、與家長或老師所產生的互動模式。在戶外雕塑區觀察法的執行中，鎖定幼兒觀眾後，即追蹤其於公園內之路徑移動，並紀錄其與環境互動之情形。在美術資源教室觀察法的執行中，鎖定幼兒觀眾後，立即觀察上課時與家長、教師、環境互動之情形，並紀錄其學習情形。在輔助解說、多媒體導覽系統、人員導覽、公共服務空間觀察法執行中，鎖定幼兒觀眾後，即觀察其互動情形，並記錄之。

3、紀錄要點

(1) 紀錄起始點

室內展示區計劃實施過程為觀察者手執記錄工具，守候於美術館入口（A點，參見圖 1-2），當選定之觀眾進入觀察線（B點），即隨之進行跟蹤觀察。為取得觀眾在自然情境中所呈現的參觀行為，追蹤過程中不告知被追蹤對象。訪談部分，則利用被觀察者離開美術館出口（C點）後，徵求對方同意，進行訪談。

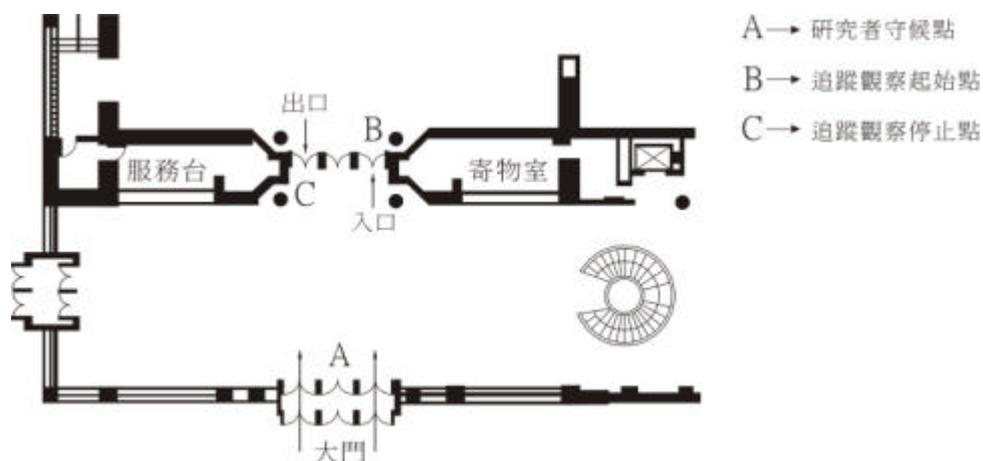


圖 1-2 研究實施過程定位點標示

戶外雕塑區計劃實施為觀察者手執記錄工具，守候於美術館觀眾餐廳上方長廊（A 點，參見圖 1-3），當設定取樣之觀眾進入觀察線（B 點或 C 點），即隨之進行跟蹤觀察。為取得觀眾在自然情境中所呈現的互動情形，追蹤過程中不告知被追蹤對象。訪談部分，則利用被觀察者休息時間，徵求對方同意，進行訪談。

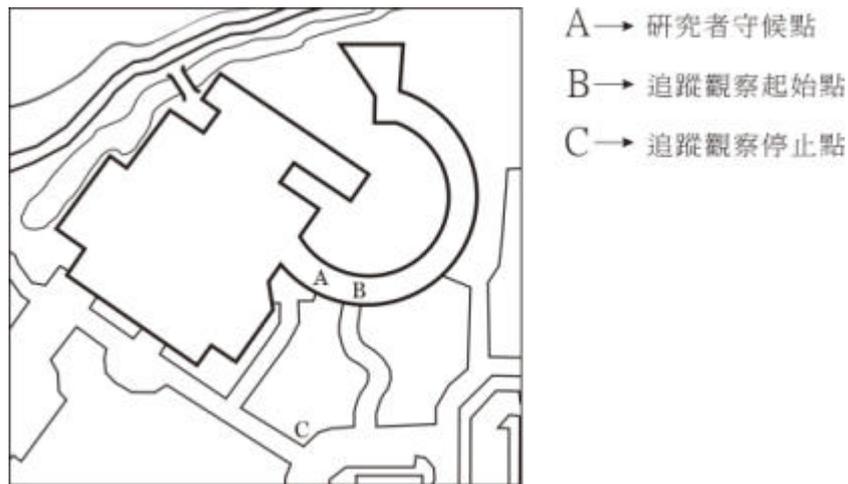


圖 1-3 研究實施過程定位點標示

(2). 註記要點

室內展示區觀察者以美術館大廳門口（參見圖 1-2，A 點）為起點，鎖定幼兒觀眾進行路徑移動、停駐點註記及與家長或教師之互動問答，並在路徑追蹤圖中以「」畫出觀眾移動的路線，以「」符號表示停留三秒鐘以上，「」表示停留超過 30 秒，「」表示幼兒主動要求觀看的作品。行為註記表中以【】註明停駐順序與對話內容，（）註明互動動作。美術資源教室之觀察，觀察者直接至教室內選定一角落進行觀察與紀錄，並在離開教室前徵求同意進行訪談。教育資源互動之情形，觀察者鎖定與資源互動者觀察其互動之情形，並記錄之。

(3) .註記內容

註記內容主要分為觀眾基本資料及觀察記錄兩部分。觀眾的基本資料欄所記錄的項目有：編號、時間、參觀起迄時間、觀眾組合（家庭或教學團體）、觀眾組成人數、參觀時間總計。目的在於取得觀眾組成的型態。幼兒互動觀察記錄表所記錄的項目則包含：時間、編號、停駐點註記、展品互動關係以及與中介者互動問答。目的在於獲得幼兒與展示環境互動之記錄。（參見附錄 3 路徑追蹤圖、行為註記表、觀察訪談紀錄表）

(三) 半結構式訪談法

半結構式訪談法主要在於研究者先設計題型並於交談時記錄其談話內容，目的從談話內容中整理歸納出訪談結論。訪談調查屬一種「非自主式問卷調查」(Nonself-administered Questionnaire Survey)，研究者雖亦製作文字型式的問卷調查，不採文字回答方式實施，而由訪談者以口語方式問問題，依受訪者回答內容，訪談者自己將其記載於問題卷上。²¹本研究採訪談原因為 1.詢答過程彈性高。2.訪談情境控制性高。3.可從受訪者蒐集到補充資料，包括背景資訊及自發性反應。²²

本研究方法主要是為了彌補追蹤觀察法不能確切了解觀眾內心的體驗及感受之缺失，故此在追蹤觀察階段後另設計訪談問題，請目標者在結束參觀或活動後進行訪談。且以錄音及實地筆記方式記錄並當日轉拷成文字檔案，以作為研究參考資料，並將各項目訪談內容編列代碼，做為本論文

²¹ 將訪談方式界定為「非自主式」(non-self-administered)，以有別於「問卷方式」，乃因兩者在操作方式上之不同。訪談中雖有問題設計，而發問與紀錄均由訪談者執行，非由受訪者自行操作。「問卷方式」作此方式之界定，係鑑於問卷內容(問題)之發問與作答，完全由受調查者自行操作，故稱此類方式進行之問卷調查為「自主式(self-administered)」。王玉民著，《社會科學研究方法原理》，台北：。洪葉文化，1994，頁 122。

²² Chava Frankfort-Nachmias David Nachmias，潘明宏 / 陳志瑋譯，《社會科學研究方法》，台北：韋伯文化事業出版社，1998，頁 298。

呈現案例之方式。其訪談項目、對象、日期、件數、代碼如下：

表 1-5 訪談項目、對象、時間、件數、代碼表

項目	訪談對象	訪談時間	訪談 案例	代碼
室內展示區 (e)	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	30	I-e-p ²³
	幼教工作人員 (t)		6	I-e-t
戶外雕塑區 (s)	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	16	I-s-p
	幼教工作人員 (t)		8	I-s-t
輔助解說內容 (a)	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	38	I-a-p
	幼教工作人員 (t)		10	I-a-t
多媒體導覽設 計與呈現 (m)	幼教工作人員 (t)	2002 年 2 月 1 日~3 月 30 日	5	I-m-t
	家長 (p)		8	I-m-p
	展場服務人員 (s)		4	I-m-s
	策展人 (c)		1	I-m-c
	多媒體負責人 (r)		1	I-m-r
人員導覽 (g)	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	0	I-g-p= I-e-p
	幼教工作人員 (t)		0	I-g-t= I-e-t
	導覽義工 (v)	2002 年 3 月 2 日~3 月 7 日	5	I-g-v
美術資源教室 (c)	教室負責人 (r)	2002 年 1 月 15 日~1 月 31 日	1	I-c-r
	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日	7	I-c-p
	幼教工作人員 (t)		2	I-c-t
	導覽義工 (v)		1	I-c-v
	資源教室教師 (c)		1	I-c-c
公共服務空間 (p)	家長 (p)	2002 年 2 月 1 日~3 月 30 日	19	I-p-p
	幼教工作人員 (t)		12	I-p-t

製表人：陳育瑩

依據上述文件分析、觀察、訪談收集之資料，進行分類、歸納、交叉

²³ I 表示訪談法 (interview)，e 表示室內展示區 (exhibition)，I-e 則表示在室內展示區使用訪談法的代碼，p 則表示訪談對象為家庭團體的代碼，所以 I-e-p 是指在室內展示區項目中對家庭團體訪談內容之代碼，以下類推。本文案例之呈現會以此代碼表示。

檢證及比對發現顯示之內容，並針對顯示之內容加以比較分析，以辨別問題癥結之所在，釐析其間的優缺點。並將觀察紀錄以及訪談記錄等資料進行個案分析，藉以了解幼兒觀眾外顯行為與內在體驗兩者間的關連性。

三、研究步驟

一 文獻與參考資料之收集

研究者在整個研究過程中是以文獻理論做為研究之基礎，並不斷地收集研究資料與案例，進行分析與整理，再收集與研究發現相關之文獻，結合研究發現與文獻再提出建議。因此本研究整個流程皆包含文獻與參考資料之收集，其收集地點與內容如下表：

表 1-6 文獻參考資料收集之地點與內容

收 集 地 點	收 集 內 容
國家圖書館	博物館學季刊、幼兒教育相關期刊 研究相關論文。
南華大學圖書館	歷屆相關論文、研究相關書籍（博物館類、 研究方法等）。
故宮博物院圖書館	兒童書籍（娃娃入寶山---古畫博覽會）。
台北市立美術館圖書室	研究相關論文、期刊（美育、藝術教育）。
高雄市立美術館圖書室	高美館刊（元年至七年）特展專輯、研究相 關書籍（博物館、美術館、美術教育等）。
國立自然科學博物館圖書室	博物館學季刊、研究相關論文。
書局	研究相關書籍（多媒體、美術館教育、幼兒 教育、展示規劃、研究方法.....等）

製表人：陳育瑩

二 確定研究方向

研究者於 2001 年 7 月 1 日 ~ 8 月 31 日至台中國立自然科學博物館幼兒科學園區實習，實習項目為觀察幼兒於科學園區參觀與學習之行為，設計教學活動並執行之。實習期間發現幼兒的學習成果與成人營造的情境與

詮釋的方法有絕對的關係，故反思現今美術館幼兒參觀活動多為走馬看花之現象，因而希望瞭解幼兒與美術館展示環境、教育資源、公共服務空間互動之情形，探討美術館幼兒參觀與學習之方法，有助於解決走馬看花之問題。

（三）決定研究對象

由表 1-1（參見本文頁 11）得知高美館幼兒參觀人數已達相當的數量，因此更確定以高美館為研究對象。

（四）確認研究問題

決定研究對象為高雄市立美術館後，針對館內現有之規劃，觀察幼兒與展示環境、教育資源、公共空間互動之情形，探討如何促進美術館與幼兒的互動關係。

（五）設計觀察與訪談的大綱

依上述確認之研究問題，參考文件收集之資料，依研究者所限定之項目，擬出可供研究者進行現場記錄的路線圖及表格，並隨身攜帶相機以便將幼兒與美術館互動之表現紀錄之。並為彌補觀察法不能確切了解觀眾內心的體驗及感受之缺失，故在觀察後進行訪談。追蹤表經由測試修正後，送請指導教授進行修正與討論，而後再予以定稿。（參見附錄 3）

六 實施觀察與訪談

實例調查部分採觀察法與訪談法。在觀察法中，針對幼兒團體觀眾群進行參觀路徑與問答註記，觀察幼兒與教育資源、公共服務空間互動之情形，並在結束參觀後進行訪談。

七 資料分析與整理

本研究觀察法之實施透過表格之設計以方便紀錄，訪談法之實施則攜帶錄音機輔助紀錄之缺失，並當日轉拷建檔。此部分為將上述兩者研究內容進行整理與分析，將每一方法均製表編列代碼，以利整理，整理後並進行交叉檢證，在從中歸納、比較、分析得到焦點主題，繼之將所獲得之案例調查結果，結合本文運用之理論架構進行綜合比較分析。

八、提出結論與建議

根據理論與實務觀察分析之結果所得，歸納研究結論與建議以供後來研究者、帶領幼兒參觀美術館者、教育資源設計者、環境設計者作為參考。研究步驟如圖 1- 4 所示：

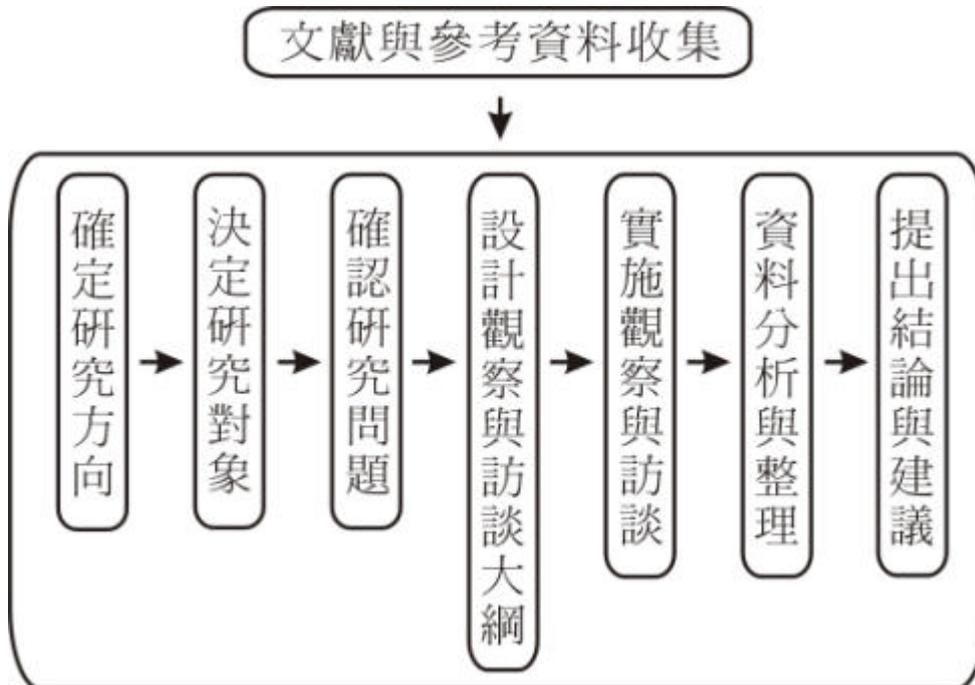


圖 1- 4 研究流程圖

四、研究限制

(一) 觀察限制：

1.特展限制

本研究期間 2002 年 2 月 1 日~2 月 28 日高美館室內展示區內因拿破崙特展之因素，導覽義工為支援特展，所以暫停現場導覽服務，故人員導覽方式將不探討義工現場導覽。此部份則只針對有經驗之義工進行訪談以了解其導賞之方式。

2.紀錄限制

觀察對象如是教學團體，觀察時因無法詳細描述每一位學生與老師的對話及動作，因此紀錄只針對學生、教師整體行為、以及聲音、反應大者及老師有回應者為主。再者，與戶外雕塑區的互動，因觀察腹地太大，加上工程未完全完工，無法從館方資料中獲得平面圖，因此無法設計路經追蹤表，故此區之紀錄則無路經追蹤表。

3.現場操作限制

多媒體導覽設計與呈現中電腦多媒體「王者之王拿破崙特展」之導覽光碟，因為展售部之商品，現場無法觀察其與幼兒互動之情形，因此研究者自行購買，就所選擇之個案進行觀察與分析，故並非幼兒主動為之。

(二) 訪談限制：

訪談內容，由於考量幼兒容易受訪問者之言語、表情影響，且幼兒參觀之直接反應可從追蹤記錄中得知，故問題設計則主要針對家長及幼教師。因本研究為質的研究，人員導覽方式只針對館內較有經驗之導覽義工進行訪談，而不選擇隨機取樣或全部訪談之方式。

（三）個案限制

本研究是以高美館為個案之研究，並僅為初探，因此結論與建議可能無法完全類推至其他美術館，但讀者可透過研究者對本論文描述之過程與其他美術館進行比對時參考。

第三節 名詞解釋

一、 幼兒

在幼稚園課程標準中提到四足歲幼兒為小班，五足歲幼兒為大班，而在「幼兒心理學」一書中指從初生到進入小學之前，是廣義的幼兒時期，包含零歲至六歲。而在「幼兒的發展與輔導」一書中亦指出一歲至三歲，稱為先學前期，屬我國學前學制分期中的托兒所期；三至六歲，稱學齡前兒童，亦屬於幼兒園期。²⁴而本研究因考量帶領者通常對太小的幼兒不給予參觀學習的期許，參觀時間也不長，而無法深入探討，因此本研究幼兒是指五、六歲之幼兒。

二、 幼兒發展

發展係指一個人從出生到死亡，受到遺傳、環境、經驗的影響，在身體及心理所產生的順序性改變歷程。包含質與量的變化，量的變化是相當直接而容易測量的，包括身高、體重、身體各部份比例或詞彙數量的變化；而質的變化較複雜，如智能本質的改變、心理特質的變化，包含認知、情緒、人格及社會行為各方面的變化。

在發展的歷程中，不但舊的行為特徵逐漸消失，新的行為特徵陸續出現，使人類具有更複雜的行為模式，能夠產生更有效的學習活動，適應更

²⁴ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北，揚智文化，1995，頁 5。

複雜的環境，使個人能充分的表現自我潛能，達到自我實現的目標。²⁵

三、美術館

美術館（Art Museum）即指美術類博物館，是博物館中以美術品為其主要典藏、維護、研究、展示、教育而經營的類型之一，欲了解美術館之意義，就必須先了解博物館的定義。

博物館（Museum）的定義會因時代的演進而有不同的詮釋，且各國博物館協會對博物館的定義也不同。現就博物館的定義分述如下：

國際博物館協會（International Council of Museum，簡稱 ICOM）為世界上最大的博物館組織，它對博物館所下的定義為：博物館乃一非營利的永久性機構，致力於蒐集、保存、研究、傳播與展示，以從事研究、教育、娛樂和探討人與環境的物質證據，它開放給社會大眾，完成服務社會，促進社會發展的責任。²⁶

大英國協（United Kingdom）的博物館協會（The Museum Association）的定義為：一個做藏品、建檔案、保存、展覽、與詮釋物質證據的機構，以大眾利益為基礎，將相關的訊息提供給民眾使用。²⁷

美國博物館協會（American Association of museum）的定義是：一

²⁵ 蘇建文等人，《發展心理學》，台北：心理出版，1991。

²⁶ ICOM Statutes, pp.3-13，轉引自李惠文譯，國際博物館協會的宗旨與組織，《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1993，卷4期7，頁3。

²⁷ Timothy Ambrose and Crispin Paine 著，徐純譯《博物館實務基礎入門》，南投：省文化基金會，2000，頁18。

個有組織、非營利性的永久機構，特別是為了教育或美學的目的而存在，配置有專業人員。它擁有並利用、負責照顧實體的文物，與對大眾定期舉辦展覽。²⁸

綜合以上各國對博物館的定義，歸納得知博物館為大眾開放、服務之非營利機構。

而國內於民國八十年，教育部聘請國內博物館學專家研擬之博物館法草案中對博物館的定義為：係指從事人類文化、自然歷史等原物、標本模型、文件、資料之蒐集、保存、培育、研究、展示、並對外開放，以提供民眾學術研究、教育或休閒之固定、永久而非營利之教育文化機構。

由此得知，美術館（Art Museum）即指永久性從事美術品之收集、保存、研究、展示之非營利教育機構，並且對大眾開放，提供民眾學術研究、教育、休閒的服務。

四、美術館學習環境

美術館為一社會教育機構，「教育學習環境」即指環境中具有教育學習之功能。然而促進學習的因素包括「人為的」以及「物質的」的努力，因此本研究所指的「教育學習環境」之人為因素即指與幼兒共同參與學習活動的社會成員，包含家長或教師、導賞員、展場服務員與其他觀眾；而物質因素即指美術館中的展示環境、教育資源、自然生態、公共服務空間等環境。

²⁸ 陳國寧，博物館專業與專業訓練，《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1992，卷4期6，頁3。

而本文所指「美術館環境訊息」則為研究者引用自張春興認知歷程中之「環境訊息」，應用至美術館環境認知歷程。其中內容分為環境的與人為的。就環境而言包含高雄市立美術館室內展示區、戶外雕塑區、美術資源教室、公共服務空間，輔助解說內容、多媒體導覽系統；就人為而言是指參觀活動中幼兒與重要關係人或非關係人²⁹之互動，即指共同參與參觀者，包含中介者與參觀環境周圍的服務員及觀眾。

²⁹ 重要關係人為行動者一同前來參觀的同伴；非關係人則為展場中於目標者四周之個體（包括現場觀眾與館員）。

第二章 文獻探討

本章分為三部份探討，第一部份針對美術館教育與展覽環境規劃，以做為本研究美術館相關之理論。第二部份則因本研究對象為幼兒因此研究者需了解幼兒發展學習之理論，以做為本研究之知識背景。第三部份則探討幼兒於美術館學習之特性，做為幼兒於美術館學習之參考理論。上述三部份皆為本研究之理論基礎，以下分述之：

第一節 美術館教育與展覽環境規劃

一、美術館教育

(一) 美術館教育的意義

近幾年來，政府積極推動教育改革，教育部為了因應國內經濟、政治、文化、科技等大環境的改變與需求，大力改革現有的課程內容與課程標準的參考架構，並鼓勵全民教育與終身學習，積極提昇國民精神生活品質。歐洲聯盟 European Union 於 1996 年訂為其「終生學習年」，主張個體在一生中的任何階段均要不斷地進行學習活動，才能適應社會的需要。它強調在兒童幼年時，就要激起他們有終生學習的動機和準備，成年時才能繼續增進新知，提昇技能，以適應工作和生活的需要。

隨著資訊社會、資訊暴增時代的來臨，學校制式教育已不能滿足人們學習的需求。相對的，博物館則擁有豐富的資源。美國威斯康辛州心理學教授，亦是知名博物館學家 C. G. Screven 認為博物館的學習環境提供異於學校管道，它以實物代替書本展現一個「非文字」 Non-Word 的學習機會。

美術館以美術真品為媒介，透過啟發誘導及寓教於樂的教育方式，讓觀眾能在自由開放的情境中，遊戲、探索的學習，同時亦能培養美術欣賞及運用美術館的能力。美術館就如立體的教科書、藝術的殿堂、知識的長城、終身教育課堂、激發思維與創造才能的場所，提供大眾體驗美術的機會，以全民為服務對象，鼓勵全民教育與終生學習。美國博物館界著名文集中為凸顯博物館教育功能的重要性，則隱喻：「若藏品是博物館的心臟，教育則是博物館的靈魂。」³⁰由此可知，博物館是一個提供多元文化觀的教育學習環境。

（二）、美術館教育的目的

1987 年在美國丹佛市 Denver 所舉行的「The Denver Meeting of Art Museum Education」會議宣文第一部份指出「美術館作為教育機構的功能是將美術原作呈現，使廣泛的大眾能接觸珍貴的文化資產。」作為美術館美術教育的使命。宣文的第二部分則論及美術館教育的目的，文中指出「美術館教育的目的是提昇觀眾瞭解和鑑賞美術原作的的能力，並將這些經驗轉換到日常生活各方面。如此能藉由自主性的學習和運用教學原理及活動去解說展示收藏的美術品，以達全民教育。」³¹。美術館針對不同年齡、不同職業、不同身份、不同種族、不同文化背景，甚至殘障人士依其需要設計不同類型的教育活動與設施，使觀者達到有效的參觀活動。

研究者將以幼兒為研究對象，探討他們認識藝術品的的方法。美術教育學者艾斯納（Elliot. Eisner）和道伯斯（Stephen M. Dobbs）認為「美術品自己不會說話，他們只對那具有美術專業知識或經過學習與理解的觀眾，才

³⁰ 劉婉珍《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1997，卷4期11，頁55。

³¹ Pitman-Gelles, The Denver Meeting of Art Museum Education, 1988,pp21-24.

說該說的話。」³²因此對幼兒而言參觀美術館是需透過適當的協助，才能產生有意義及良好的參觀經驗。幼兒無法獨立至美術館參觀，大部分皆有家長陪同或者是幼教師及館內導覽人員帶領參觀活動。

（三）幼兒參觀美術館的意義

幼兒時期是人一生中後期發展的基礎，此時期、幼兒憑其各種感官與其生活環境中的事物相接觸，培養思考及解決問題的能力，並從中獲得生活經驗及基本知識。幼兒相對於成人更具有豐富的想像力，但由於他們缺乏足夠廣闊的經驗作為想像的素材，因此他們的世界需要成人透過一些有意識的經驗補充，否則很容易貧乏而萎縮。³³幼兒是國家未來的主人翁，其成長過程中生理需求與心理需求必須相互為重，並且需透過教育協助適應社會。然今日的社會生理需求較易滿足，而心理及精神上的滿足，則不易達成。

美術館之設立，即在為精神建設與文化層面提供具體宏績³⁴，根據國際博物館協會³⁵的定義：「博物館為非營利性之永久機構，致力於蒐集、保存、研究、傳播和展示，以從事研究、教育、娛樂和探討人與環境的物質證據，它開放給社會大眾，完成服務社會、促進社會發展的責任。」

幼兒即為國家未來之棟樑，美術館教育推廣有關幼兒部分則是一項重要的課題，設計實施教育，美術館責無旁貸。更何況教育應從零歲開始，從小即接受美感教育，就藝術教育的目標而言，誠如 V.Lowenfeld 所說：「使

³² Eisner, E. W. and Dobbs, S. M. (1988). Silent pedagogy: How museums help visitors experience exhibitions. *Art Education*, 41 (4), 6-15.

³³ 黃武雄，《童年與解放》，台北，人本教育基金會，1994。

³⁴ 黃光男，《兒童、美育、美術館》，台北市立美術館，頁 151。

³⁵ 國際博物館協會 The International Council of Museums，簡稱 ICOM 成立於西元 1946 年，是一個非官方的國際專業組織，代表博物館及博物館專業團體。

人在創造的過程中變得更富創造力，而不管這種創造力將施用於何處。」³⁶更何況幼兒階段各方面的發展皆快速成長中，他們透過生活中的學習累積經驗與建構知識。美術館具有多變且豐富的資源，其本身即為良好的美感教育環境，而環境教育常是後天教育所強調之重點，即所謂西方強調人為環境之「境教」。因此為人類文明象徵之美術館，其設立的目的不僅為增進人類幸福之生活，更為民眾提供一美育薰陶之環境。

然而幼兒於此環境可以了解並學習美術館參觀禮儀、欣賞藝術品、刺激觀察、增廣幼兒知識、擴充生活經驗、並增進審美、想像、思考、發表及創造之能力；並且紐森（Newsom）與席佛（Silver）對觀眾研究調查發現 60%至美術館參觀的成人觀眾將其參觀興趣的養成歸功於小時候家人帶他們參觀博物館³⁷。沃林斯（Wolins）引述一份由國立藝術研究中心(the National Research of the Arts) 1978 年所做的調查，提出人們若在孩提時常被帶到博物館，他們就愈可能在長大後成為博物館的常客。但亦有學者指出一次成功而有效的戶外教學，必須注意戶外教學的細節以及學習的要點。忽視任何一方面都可能使戶外教學變成一種對幼兒無意義或有危險的經驗。³⁸由此可知幼年參觀博物館之意義及擁有良好參觀經驗之重要性。

（四）美術館教育的特質

博物館為社會教育機構，是一教育學習的場域。塞爾勒（Terry Zeller）認為博物館中的學習是「寓教於樂」、「挑戰新經驗」、「與博物館作朋友」、「自我導向的探究與發現」、以及「自發性」的方式。³⁹博物館教育學者格

³⁶ V.Lowenfeld 原著 王德育譯，《創性與心智之成長》，台北：啟源書局，1976，頁 4。

³⁷ Paulette M. McManus，1994；轉引自張荷青譯，博物館中家庭觀眾的學習，《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1997，卷 1 期 11，頁 11。

³⁸ WALTER SAWYER DIANA E. COMER 原著，吳幸玲校閱，墨高君譯，《幼兒文學》，台北：楊智文化，1996，頁 288。

³⁹ Zaller, T. (1985). Museum education and school art: Different ends and different means. Art

林希爾也提及數種美術館教育的特質。⁴⁰劉婉珍則藉由教育學者史卡偉博（Schwab）學校課程分析之教育環境、學習者、教師以及主題內容四層次，呈現美術館教育特質。⁴¹綜合相關論述整理美術館教育特質如下：

1.環境

美術館唯一的使命並非只有「教育」，其另具有典藏、研究、展覽、休閒、娛樂等功能。格林希爾表示在美術館學習，最珍貴的莫過於可親臨現場直接與原作接觸，而就學習心理來說，「實物」比文字較易引發人的注意力及興趣，並且「實物」的學習需要人不同感覺的統合。加上美術館豐富的环境資源也異於學校教育提供民眾自由開放學習的空間。

2.學習者

美術館是一社會教育機構，以全民為服務對象，因此美術館的學習者包含各年齡層，而依年齡、階層、經驗、背景、目的不同，需要的學習內容與方式也隨之不同。而觀眾也並非每日至美術館學習，所以學習經驗是在短時間建立的。

3.教育人員

美術館教育人員是指在美術館中負責幫助人們利用美術館資源進行學習者⁴²，在以美術品為基礎的學習環境中，促進人們對美術品的詮釋與溝通。因此美術館教育者除必須對教育對象群體特性之差異有所了解外，更需熟悉藝術品、博物館、活動設計與教學理論等相關知識的運用。

Education,38(3),6-10.

⁴⁰ Hopper-Greenhill, E. (1991) Museum and Gallery Education. Leicester:Department of Museum Studies, University of Leicester.

⁴¹ 劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 22。

⁴² 劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 25。

4.主題內容

就教育而言，「主題內容」係指學生學習知識、能力、態度、習性及價值觀。⁴³在知識上，美術館主要教育內容為對藝術品的欣賞、美術史的認識、各學科的整合，人文知識的探討。在態度、習性上，主要教育內容為參觀禮儀的建立、訓練資源互動與運用的能力，提昇美術館素養⁴⁴。在價值觀上，主要教育內容為培養對藝術品的尊重與愛護。整理歸納如下表 2-1：

表 2-1 美術館教育特質

	教育環境	學習者	教育人員	主題內容
美術館教育特質	「教育」並非唯一使命。包含典藏、研究、展覽、休閒、娛樂等功能。 溝通媒介：視覺與藝術品真品。 自由開放的學習環境。	全民為服務對象。 觀眾並非每日至美術館學習。 與個人經驗相關。	對美術相關知識需了解，並具有轉化之能力。 需透過活動設計、導覽解說與展覽本身來幫助人們學習。 與學習者接觸的時間不常、頻率不高，教育無延續性。	知識上：美術欣賞、美術史、學科整合 / 人文知識。 態度、習性上：包含參觀禮儀之建立、資源互動與運用之能力。 對於虛無課程的補強。

整理自：劉婉珍 1999、Hopper-Greenhill 1991、Schwab 1973

製表人：陳育瑩

然針對上述之特質，對幼兒學習而言，在教育環境方面美術館雖為自由開放之空間但卻是為一般人而設置，加上美術館的參觀活動需考量展品維護因此特別重視參觀禮儀之建立，所以幼兒在參觀時可能會受限制與約束，並且需要成人的引導與提醒，因此美術館對他們而言並非真正為自由開放的學習環境。不過美術館中直接與藝術真品互動的機會，對直覺階段

⁴³ Schwab，轉引自劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 26。

⁴⁴ 「美術館素養」包括觀看美術品及如何有效的使用美術館。轉引自劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 27。

的幼兒而言，確實是一個充滿好奇與實現自我的學習環境。

在學習者方面，可知幼兒在美術館的學習與其個人經驗相關。在教育人員方面，教育人員不僅需具備上述之能力外，更需了解幼兒發展與輔導方式，以做為參觀活動設計與內容轉化的基礎，才能有效的促進幼兒學習。而在主題內容方面，對幼兒而言知識上的學習不可太過艱深，因此在美術館的學習大多是在態度、習性上參觀禮儀的建立與養成。

二、美術館展覽環境的設計與規劃

（一）展覽的規劃

美術館的學習環境包含建築、景觀規劃、空間規劃、展示環境規劃。前三者硬體空間完成後大體上是不變的，後者則會依不同主題展覽做不同效果的設計與規劃。一個展覽所要規劃的內容包括主題意義、主題特色之表現、展示內容、展示品之選擇、展示效果之要求、教育推廣之計劃、傳播之設計、展出期間的維護與管理、展覽結束相關業務與展覽資料建檔。⁴⁵由此可知，一個展覽的策劃需要上述之步驟。

在美術館內，觀眾透過展品的擺設、展覽主題的表現、展品標示與展覽說明，與美術品互動，因此展覽設計對觀眾與藝術品的互動是直接的影響因素，也是落實展覽規劃直接的影響關鍵。劉婉珍也指出展覽本身即是一核心課程，觀眾可直接從展覽本身及美術館所提供的活動與資料中獲得學習經驗。⁴⁶由此可知展覽設計與呈現的重要。

⁴⁵ 陳國寧，《博物館的營運與管理》，台中：台灣省政府教育廳，1992，頁 108-111。

⁴⁶ 劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 35。

陳國寧則提出展覽策略的擬定應取決於對觀眾、展示及資源三大要素的了解與運用。三者關係如下：(參見圖 2-1)

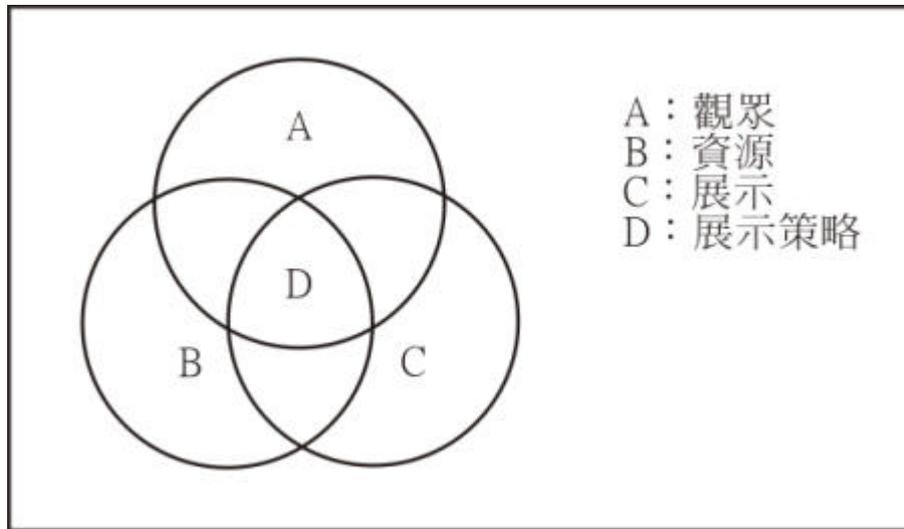


圖 2-1 展示策略關係圖⁴⁷

製圖者：陳國寧

1. 觀眾

針對觀眾的分析與考慮，應從年齡、知識或教育水準、趣味性等角度進行。

2. 展示

展示是指針對一個展覽的內容所做的組織、安排、取捨、發揮與強調，以達展出之最大功效。

3. 資源

資源在此指的是經費、預算、專業人員、義工人員的支援、場地位置的大小、設備等構成展示活動之資源。

綜上所述，一個成功的展覽需要策展人、展品研究員、設計人員、製

⁴⁷ 陳國寧，《博物館的營運與管理》，台中：台灣省政府教育廳，1992，頁 112。

作人、教育人員各專業的合作，才能完整的呈現展示內容，讓觀眾在參觀活動中獲得良好的互動經驗。

然而就觀眾要素而言，一個適合幼兒的展示策略，需要以幼兒的發展、興趣與特性為設計的基礎。就展示要素而言，則需結合幼教工作人員、美術教師、美術館教育人員、研究員以及展示設計人員之專業，一同規劃展示之內容與環境，才能符合幼兒的需求。就資源而言，因幼兒透過操作學習的方式，可能更需要操作性的互動設備，也因發展的因素無法獨立參觀，因此他們對資源的需求也就更多。由此可知，要讓幼兒獲得完美的參觀經驗需要多方面的配合，才能達成。

第二節 幼兒發展、學習理論

一、幼兒發展理論

「幼兒」指零歲至六歲之兒童。「發展」是依賴 - 主動、簡單 - 複雜、他律 - 自律的成長過程。⁴⁸幼兒發展的領域涵蓋了正常兒童從出生到六歲以前生理、心理與社會的成長。以下就幼兒十二項發展分別論述其發展特性與適當輔導方式。

(一) 身體與知覺發展

1、身體發展

幼兒身體發展的主要標誌是身高和體重，因為它們代表著身體內部各個器官的發展。四歲至六歲的幼兒身高平均在一百公分至一百一十五公分左右。體重則在於十五至二十公斤左右。而腦髓、脊髓、感覺器官等神經系統於六歲時已完成人百分之九十的發展。⁴⁹主要輔導方式是給予適當的活動空間與時間，讓他們有活動的機會，以利其身體發展。因此為幼兒安排活動需視其身體發展之程度而給予適當的環境設備，活動時間，協助其使用與發展。

2、知覺發展

知覺發展包含視覺、聽覺、觸覺以及對物體、空間、時間、觀察等知覺的發展。知覺發展階段分為：原始知覺階段、從知覺的概括向思考的概括過渡階段、掌握知覺標準和觀察方法等三個階段。幼兒四至五歲以後，已能逐漸有意識地支配自己的知覺活動，並掌握觀察方法。根據眼科醫學

⁴⁸ 羅美蘭，《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》，台北：台北市立美術館，1995，頁 24。

⁴⁹ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化，1995，頁 31。

研究證明，幼兒四至五歲視力發展已趨於穩定，五歲時不僅可注意色調，還會注意顏色的明度和飽和度，至六、七歲時區別色調明度和飽和度的能力也更加細微。幼兒對顏色視覺的發展，主要在於顏色視覺與掌握顏色名稱的連結。而南京師大丁祖蔭、哈詠梅的研究也指出，幼稚園兒童辨別顏色主要在能否掌握名稱，並且對於顏色辨別的問題已經不是辨識力的問題，主要在於生活經驗。⁵⁰有此可知，幼兒知覺機能的發展已漸趨成熟，此時期給予多元學習的機會，經驗的累積，對他們來說是進步最好的方式。

幼兒是依靠聽覺辨認週遭事物的發聲特點，運用此知覺欣賞音樂、學唱歌、學說話、聽別人說話。並且嬰兒於出生的頭一個月就能區分不同的純音，也就是說，新生兒出生後頭一個月聽覺已經發生了，隨著年齡的增長，會不斷的發展。⁵¹因此用聲音與孩子互動是最直接且回應最熱絡的方式。

觸覺是幼兒認識世界的重要手段，是膚覺與運動覺的聯合，它是一種內部感覺，它與外部感覺相聯繫，並對客觀事物進行更精確的反映。對物體觸覺的探索首先是口腔，進而是手。幼兒對物體的知覺包括物體的形狀、大小、顏色、軟硬、糙細、重量、冷暖等等。顏色主要依靠視覺，軟硬、糙細主要依靠觸覺。天津幼師心理組與大陸中國科學院心理研究所實驗幼兒辨別幾何圖形，結果相同，其由易至難的順序為：圓形 正方形 半圓形 長方形 三角形 八邊形 五邊形 梯形 菱形。天津幼師心理組對幼兒形狀知覺和圖形辨別研究中發現六歲幼兒只對陌生的圖形才用實物名稱表示，如把梯形說成梯子或輪船。⁵²由此可知，給予愈多認識、學習、比較的機會，將有助於其視覺、觸覺、膚覺之發展。

⁵⁰ 丁祖蔭、哈詠眉，*幼兒顏色辨認能力發展*，心理科學通訊，1983年第2期。

⁵¹ 陳囀眉，《*幼兒心理學*》，台北：五南圖書，1995，頁63。

⁵² 天津幼師範學校心理學組：有關學齡前兒童認知特點的實驗研究，中央教育科學研究所幼兒教育研究室編《*幼兒教育 經驗 研究*》，教育科學出版社，1980。

空間知覺主要是指對物體空間關係的位置以及機體自身在空間所處位置的知覺。包括方位知覺與距離知覺。葉絢與方芸秋的研究指出：「六歲幼兒能完全的辨別上、下、前、後四個方位」⁵³。而朱智賢的研究也指出：「五歲兒童大多數已開始能正確辨識以自身為中心的左右方位，七歲才能辨別以別人或物體為基準的左右方位」⁵⁴。沃克（Walk）則認為幼兒分不清重疊物體的遠近關係，常以為掩蓋者是大的，被掩蓋者是小的，他們需要受教育後才知道兩物體大小相同，只是掩蓋者在近處，被掩蓋者在遠處。⁵⁵由此可知，本研究範圍之幼兒的空間知覺發展已能辨別上、下、前、後之方位，及以自己為中心之左右方位。

幼兒的時間知覺主要與識記的事件相聯繫，他們借助於生活中的具體事情或周圍現象作為指標，例如早晨就是做早操的時候，午睡後就是下午等等。因此家長或教學設計者可運用幼兒生活中具體的事物或卡通輔助幼兒學習。

幼兒的觀察是有目的、有計劃、比較持久的知覺。觀察的發展也意味著幼兒知覺已進入一個較完善的時期。根據阿格諾索娃（N. G Agenosova）的實驗，他讓兒童看孩子溜冰的圖片，冰上有一只手套，他要求受試者找出遺失手套的主人，實驗結果四十位五至六歲的幼兒只有一位沒有完成任務，完成任務百分比高達 92.5 %。不過幼兒的觀察是無秩序的，往往以嘗試錯誤的方式進行，最初是依賴外部動作進行，後逐漸內化，並以視覺為主的知覺活動。由此得知，輔導幼兒觀察事物需給予多次回答與表現的機會，包容孩子從嘗試錯誤中學習與成長，以培養其解決問題之能力。

⁵³ 葉絢、方芸秋：幼兒方位知覺初步實驗研究，心理學報，1958 年第 1 期

⁵⁴ 朱智賢：兒童心理學，人民教育出版社，1963、1964。

⁵⁵ Walk, R. D. Perception and its development, ed. A. Pick, 1979.

然在丁祖蔭的研究中提到兒童對圖畫認識的發展可分為個別對象：只看到圖畫中各個對象的片面，看不到對象間的相互聯繫。空間聯繫：依各對象間可直接直覺到的空間關係認識圖畫內容。因果關係：依各對象間不能直接知覺到的因果關係理解圖畫內容。對象總體：兒童從意義上完整的認識整幅圖畫的內容，依畫中所有事物全部聯繫，完整把握對象總體，理解圖畫內容等四個階段。⁵⁶該研究也指出幼兒對圖畫的觀察主要處於個別對象和空間聯繫的階段，也就是說，幼兒自己欣賞圖畫時會觀察圖畫中局部他主觀發現的內容與空間的關係，但引導者則可循序漸進的運用個別對象、空間聯繫、因果關係與對象總體各階段之方法引導幼兒觀察圖畫。

朱延麟的實驗說明，幼兒觀察力是在教師的培養下發展的，培養的方法不一樣，效果也不同⁵⁷。陳美華與楊朝正關於幼兒觀察的年齡特徵研究也提出明確觀察任務、選擇符合年齡特點和知識水準的資料、教會兒童把握住預定的觀察目的、培養兒童觀察的隨意性、組織性和順序性等教學建議。而丁祖蔭對兒童觀察圖畫的研究也指出成人指導語的性質，會影響兒童觀察畫的水準。如「有些什麼」的指導，容易引導兒童觀察個別事物，而「在做什麼」和「畫的是什麼事情」的指導語，可使兒童傾向於整體觀察。⁵⁸

綜上所述，幼兒身體發展與視覺、觸覺、聽覺、空間、時間、觀察等知覺發展，與成人給予學習環境的機會及輔導方式皆會影響其接收環境訊息的能力與反應，因此成人應瞭解幼兒發展的程度，才能給予適切的輔導，達成幼兒活動的目的。

⁵⁶ 丁祖蔭， 幼兒圖畫識記能力發展 ，心理學報，1964 年第 2 期。

⁵⁷ 朱延齡， 幼兒觀察力的實驗研究 ，心理科學通訊，1980 年第 11 期。

⁵⁸ 丁祖蔭， 幼兒圖畫識記能力發展 ，心理學報，1964 年第 2 期。

（二）智力發展

1、幼兒智力發展定義

心理學者對智力共同的認定，以生物學的觀點界定，智力是個體適應環境的能力，即適應新生活和解決問題的能力。以教育心理學派的觀點界定，智力是個體學習的能力。如同敵爾朋（Derborn）所言：「智力是學習能力即因經驗而獲得利益之能力」。就本質的觀點出發，智力是抽象思考的能力。推孟（Terman）則說：「一個人的聰明程度，與其抽象思考成正比。」由此可知，智力實為各種能力的總和。並且智力為遺傳及環境交互作用的結果。而環境因素又包括母胎內環境及家庭、學校、社區等外在環境。

2、智力發展的啟發

如何啟發幼兒智力發展除了均衡的營養、適當的刺激、參與幼兒的活動外，給予廣而豐富的學習環境擴展其生活空間並隨時提供旅遊、參觀等活動更是有效的方法。⁵⁹

綜上所述，幼兒智力的發展除了受先天遺傳因素影響外，社會與成人所提供幼兒成長的需求、環境的刺激、學習的機會及實現的空間，更是息息相關，因此在幼兒成長的過程中，成人應時時注意其活動空間環境軟硬體資源的需求，才能給予幼兒最優良的學習環境，增強其智力發展。

（三）認知發展

1、認知發展的定義與皮亞傑認知發展

認知（cognition）是指人類如何獲得知識的歷程，亦即從無知到懂事的歷程。瑞士心理學家皮亞傑（Piaget）認為幼兒從出生到成人的認知發展

⁵⁹ 整理自黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 56-69。

不是一個不斷增加的簡單累積過程，而是結構組織與再組織的過程。每一個階段均產生與上一階段不同的認知能力，並代表兒童獲得了適應環境的新方式。茲將各階段兒童認知發展與輔導內容列表如下：(參見表 2-2)

表 2-2 兒童認知發展與輔導內容

年齡	年級	階段	發展特質	學習內容	教育輔導重點
1 2 3		感覺動作期	以感官認知周圍的環境	以口的吸允及手的抓取得到經驗	1 掌握嬰幼兒學習物體恆存概念的機遇，如躲貓貓遊戲。 2 協助幼兒分辨優先與禁止的動作。
4 5 6	學前教育	準備運思期	運用語言、文字、圖形等符號、從事思考	可開始學習簡單的文字、數學和圖形	1 提供可讓幼兒活動的物質環境。 2 利用圖畫、圖表輔助閱讀，藉以激發兒童興趣。 3 注重語言教學的功能。 4 質的認知先於量。 5 利用合作、互尊等態度，發展幼兒面面顧到的能力。
7 8 9 10 11 12	小學	具體運思期	以具體經驗或具體物做邏輯思考	以具體經驗或具體物做邏輯思考	1 重視實物教學，從而經由「探索 - 發明 - 發現」過程中，攝取數理知識。 2 利用實驗，觀察增進小學兒童的數學運算活動。

資料來源：參考蔡春美⁶⁰，民國 73 年；黃志成、王麗美，民國 83 年⁶¹ 製表人：蔡春美

皮亞傑將二至七歲稱為準備運思期，他又將此期分為前概念階段及直覺階段。而本研究範圍指四至七歲直覺階段。此時期幼兒在面臨以前經歷過的簡單情境時，常依直覺或過去的經驗推理，故又稱直覺智慧期。

⁶⁰ 蔡春美，《兒童發展與輔導》。國立編譯館主編，台北：正中書局印行，1984，頁 145。

⁶¹ 黃志成、王麗美，《兒童發展與輔導》，台北：頂淵文化事業有限公司，1994，頁 38。

2、認知發展特徵

黃志成、王淑芬於「幼兒的發展與輔導」一書中提到幼兒主要認知發展特徵如下：

- * 能藉單字和符號功能來說明外在世界及內在的自我感受。
- * 用直覺來判斷事物，仍有自我為中心的傾向。
- * 觀察事物只會集中注意力在某一顯著的特徵上，而無法注意到全面。
- * 只會作單向思考，尚無法應變。
- * 有短距的過去、現在和未來的時空觀念。
- * 對自然界的各種現象，採取想像的方式加以說明。
- * 對任何事物都會賦予生命。

另一位認知心理學家布魯納（Bruner）則認為兒童是經由動作、影像和符號三種途徑，將經驗融入內在的認知結構中。而本研究範圍幼兒為影像表徵期，幼兒會運用視覺、觸覺去了解周遭的事物並且能以影像代表外界的事物。因此影像的刺激、觸覺的經驗、自我感受的表達、直覺的判斷、局部的觀察、單向的思考、豐富的想像及事物生命的賦予皆為此時期幼兒認知發展之特徵。

3、影響幼兒認知發展的因素

影響幼兒認知發展的因素包含天賦及成熟的個體因素，及社會文化之後天環境因素。⁶²而皮亞傑之認知發展理論則提出幼兒如果由接觸具體實物、實際操作、並藉由觀察、分類、測量、預測、描述和推理一系列自我發現的過程學習，幼兒的學習情緒會較高、持續性也較長。⁶³也就是說給予

⁶² 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 84-99。

⁶³ 王維梅，博物館能為幼兒做些什麼？，《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，

實際的學習環境，並藉由實物引導互動學習，透過觀察、分類、測量、預測、描述和推理等方法使他們產生實際經驗，形成觀念是影響認知發展的主要因素。

綜上所述，幼兒透過接觸、操作、觀察、描述等自我發現的學習過程其學習的情緒高、持續性也長，因此要轉化幼兒認知學習的內容，可依其自我發現的學習過程做為認知活動設計之步驟，協助幼兒建立經驗，累積能力，並為下一個認知活動作準備。

（四）創造力發展

1、創造力的定義與內容

創造力是指能夠創造個人獨特見解或能創造出新事物的能力。美國教育學者克魯勒斯（Czurler）宣稱：孩童於學齡前時期，及均具有極高的創造力。⁶⁴另一學者基爾福（Guilford）則認為創造力的內容包含以下五種內容，分述如下：⁶⁵

- （1）**敏感度**（sensitivity）即幼兒對問題的敏感程度，敏於覺察事物的缺漏、不尋常、未完成部分的能力。
- （2）**流暢力**（fluency）指幼兒思路流利暢達的程度，即能在短時間內思索出多少可能的構想與方法。
- （3）**變通力**（Flexibility）指幼兒能依不同的方式思考，不受習慣限制的能力，亦即隨機應變的能力。
- （4）**獨創性**（originality）指幼兒能產生新奇獨特的見解或方案的能力，及標新立異的能力。

1989，卷4期3，頁70。

⁶⁴ 轉引自鄭美珍，《國小教師創造力、教學態度與學生創造力之相關研究》，文化大學兒童福利研究所碩士論文，1987。

⁶⁵ 吳靜吉，《學前教育月刊》，第1卷第10期，1979，頁4。

(5) 精進力 (elaboration) 指幼兒思考細密，使事物或方案更臻完美的能力。

2、幼兒想像力發展

麥克米蘭 (McMillan) 發現幼兒時期想像力發展有三階段，第一階段幼兒有一種美感，企圖追求成功獲得知識的捷徑；第二階段開始把握實在性，探索原因和結果；第三階段開始求其理想和實現。⁶⁶ 研究者認為此三階段正為幼兒想像力學習的步驟，可依此為基礎，設計幼兒想像力學習的方法。

對幼兒而言，想像活動主要是無預定目的的，主題也不穩定，內容零散無系統，並滿足於想像的過程中，他們依賴成人語言的描述，易受外界情境變化而變化，需透過實際行動進行想像。李山川則將幼兒想像分為經驗性、情境性、願望性、擬人化四種類型，而陶倫斯 (Torrance) 則強調父母、幼教師應了解幼兒創造思考能力的發展及在各年齡階段的特徵，以便於適當的輔導，啟發幼兒創造力。⁶⁷ 由此可知，幼兒的想像力是天馬行空的，他們需透過成人營造學習情境與方法，實際扮演或執行，從真正的活動中建立經驗。

李根 (Ligon) 也曾制訂一至六歲創造力發展序列及助長方法，而本研究範圍幼兒之想像力為增至最高點而逐漸降低之時期，並且開始學習計畫的技巧，急欲發現真理與道德。對此時期之幼兒可用藝術、經驗、和文字遊戲發展其信心。⁶⁸ 邱雲中認為環境因素對於創造力的影響大於遺傳因素

⁶⁶ 轉引自賈馥茗，《創造力發展之實驗研究》，師大教育研究所集刊第 12 輯，1970。

⁶⁷ 轉引自黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化，1995，頁 106。

⁶⁸ 轉引自黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化，1995，頁 106。

⁶⁹；簡茂發也認為提供自由、安全、和諧的氣氛，及容許幼兒獨立思考，是影響創造力發展的重要因素。⁷⁰因此成人提供之學習環境、機會與態度皆會直接影響幼兒想像力的發展。

3、幼兒創造力輔導原則

黃志成、王淑芬指出輔導創造力發展的原則如下：

- * 輔導者需假設幼兒有多種能力，並提供多方面的刺激，讓幼兒去嘗試。
- * 鼓勵幼兒考慮或想出各種問題不同的解決途徑，並進而限制時間加以訓練。
- * 允許並鼓勵幼兒一切創新的表現，而不加以制止。
- * 指導幼兒多用感官去觀察，探索各種事物，並表達出來。
- * 培養幼兒客觀的思想與看法，對任何事物不堅持己見，能接受他人的意見，做客觀的考量。
- * 鼓勵幼兒多幻想及發揮想像力，如此幼兒可產生新奇的思想，培養對特殊之事務的創造力。
- * 突破限制，不墨守成規，鼓勵幼兒以新的觀點去觀察或瞭解各種事物。
- * 採用民主教育方式，給予幼兒自由發展的機會，以激發其潛能。
- * 改變評量成就的傳統觀念，尊重幼兒各種興趣與發展，並加以培養。
- * 讓幼兒均有表現的機會，並對其表現加以鼓勵。⁷¹

⁶⁹ 邱雲中，《讓創造力張開美麗的翅膀》，資優教育季刊第 15 期，1985，頁 34-。

⁷⁰ 簡茂發，創造問題與創造之教學，蔡樂生等，教育心理學報，台北：中國行為科學社，1981，頁 225-272。

⁷¹ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 104-115。

綜上所述，幼兒具有極高的創造力，而成人給予多元環境刺激的空間、觀察、探索、表現的機會、尊重且客觀的鼓勵與輔導皆會影響幼兒創造力的發展，因此在幼兒進行學習活動時，成人可參考上述歸納之原則，促進幼兒創造力思考之能力。

（五）情緒發展

1、情緒的定義與幼兒情緒發展反應特點

情緒（emotion）是心理活動的一個重要名詞，人常藉喜、怒、哀、樂等情緒反應，表達其周圍人、事、物環境的心理感受。阮淑宜將學前幼兒情緒反應歸納出以下七個特點：⁷²

- （1）情緒反應是短暫的：情緒發洩等同於釋放能量，其情緒持續僅有數分鐘甚至更短。
- （2）情緒是強烈的：因幼兒尚無法有效的控制自我情緒，會將感受到的隨即表現，所以經常是強烈的。
- （3）情緒是容易改變的：因注意力持續時間短，情緒會隨注意力轉移而改變。
- （4）情緒反應是經常出現的：因幼兒不會隱藏情緒，一受到外在人、事、物的影響，便會將其喜、怒、哀、樂形於色。
- （5）情緒反應有很大的個別差異：隨著年齡的增長，經驗的累積，幼兒情緒反應會呈現個別化差異。
- （6）情緒能以行為症狀表現：幼兒有強烈情緒反應時，易於把感受直接表現於行為上。
- （7）情緒強度上會改變：隨年齡的增長幼兒控制情緒的能力會增強，強度會減弱。

⁷² 阮淑宜，學前兒童情緒與認知之探討，幼兒教育年刊，第四期，1991，頁 87-94。

2、影響情緒發展的因素

情緒發展主要係受成熟與學習兩個因素所影響，而身心成熟因素又包含腦中專司情緒反應，控制面部肌肉、發音器官即身體各部份之神經器官，以及支持緊急生理反應之內分泌腺。因此幼兒情緒的表現會隨著年齡的增長而出現不同的情緒反應。

簡單情緒的表現方式，雖受成熟因素的支配，但何時、何地，以及在什麼情況下表現何種情緒，卻受學習因素影響甚大，而經學習而得的反應亦可分為以下幾種：⁷³

- (1) 由直接經驗而養成：指幼兒本來不怕火，經一次玩火被燒痛後，見火就害怕。
- (2) 制約反應：指一種本來不會引起懼怕的刺激，因常和另一種會引起懼怕的刺激同時出現，經若干次後，便成為懼怕的刺激。
- (3) 由類化作用而養成：指幼兒由於怕白兔，而後見白狗、白貓、甚至一切白色動物，均發生懼怕反應。
- (4) 由模仿而養成：指幼兒如看見週遭的人喜愛某事物，久而久之，會因模仿喜歡該物。
- (5) 由於成人的暗示：指他人直接或間接的暗示，如原本不怕老虎，但看成人談及老虎時害怕的情緒，而造成懼怕的反應。

3、幼兒情緒的輔導原則

黃志成、王淑芬歸納幼兒情緒輔導的原則如下：

- * 提供良好的環境，由於情緒的刺激多來自環境。
- * 適時給予情緒的宣洩，以免積壓而產生更嚴重的情緒反應。

⁷³ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 126-128。

- * 父母與教師應有良好的管教態度，在一些特別的時間、空間與情境應避免造成幼兒的情緒。
- * 父母與教師需有良好的情緒示範，因幼兒的模仿能力強，若成人表現不良情緒時，會讓幼兒有學習的機會，而造成不良的後果。
- * 注意幼兒對新情境的調適，因初面對新環境的轉變，可能產生恐懼、陌生、興奮等狀況。
- * 成人可用增強、消弱、類化、制約等心理學的方法、技術來解決幼兒情緒的問題。⁷⁴

綜上所述，幼兒情緒的發展受成熟的因素支配較大，但隨著年齡的成長及環境的接觸，則受學習的影響較深。因此成人可依幼兒情緒的特點觀察情緒發生之原因，並利用上述情緒學習的方式教育幼兒解決面對情緒之問題，然而身教大於言教，所以教導者應以身作則，隨時注意自己在孩子面前所表現的行為，為提供孩子良好的學習環境。

（六）語言發展

1、語言的意義、功能與發展

所謂語言是指傳達思想、感情或能引起他人反應的行為。貝恩（Bangs）認為語言的溝通方式，可透過國語、文字、手語、身體語言或各種溝通符號而達成，語言不只是指說話，而包括啼哭、手勢、喜怒的表情、呼喊、嘆息、書寫、繪畫等都是語言。⁷⁵

就語言的功能而言，幼兒需經由語言來表現情緒、情感和願望。並且

⁷⁴ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 127-129。

⁷⁵ Bangs, T.E., 《Language and learning disorder of preacademic child (2nd ed.)》, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1982.

會以語言的遊戲獲得快樂。而將語言視為其社會化的手段，並使用語言表達自己的想法進而獲得社會的認可或作為社會交換的準備。幼兒會經由發問對其周圍各種新奇的事物一一加以接觸和探討，滿足好奇心，並透過語言作有聲的思考與想像，會以懇請、要求、命令等簡單語言促使事情的發生，並利用語言溝通不斷的學習新的知識與觀念。

四至六歲的幼兒語言已可完整表達，並且已由好奇的發問與新語彙的學習演變至追求語句內容的意涵，至此幼兒語彙多達五千至八千左右⁷⁶。也就是說，幼兒語言發展已趨成熟，現階段應給予學習、觀察、表達的機會與環境，累積生活經驗。

2、影響語言發展的因素

生理、心理及環境因素均對幼兒語言發展有所影響，而赫洛克（Hurlock）則認為造成語言能力差異的主要原因在於幼兒學習語言的機會，亦即環境的影響。⁷⁷由此可見環境對語言學習的重要性。

生理上，語彙及語句的長度會隨著年齡的增長而增加，語句的完整度和複雜性亦然。環境上，英國語音學家瓊斯（Jones）對語言發展的研究指出親子互動頻繁者且提供各種閱讀書報，並給予適當刺激的環境，學習機會愈多語言發展愈好。⁷⁸因此為幼兒設計語言學習環境不僅需考量環境本身所賦有的資源外，更需提供孩子閱讀、觀察、說話、表演、互動等多元學習的機會，讓孩子在自我實現中學習與成長。

⁷⁶ Sue Bredekamp Carol Copple 編，洪毓瑛譯，《幼教綠皮書》新竹：和英出版社，2000，頁 176。

⁷⁷ 胡海國譯，《發展心理學》台北：桂冠圖書公司印行，1976。

⁷⁸ Joen, V.P.，轉引自黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 150。

3、語言發展的輔導

依發展的不同應給予不同的輔導，幼兒於好問時期成人需耐心回答幼兒接連不斷的詢問，若因繁忙，也千萬不可表示厭煩或禁止幼兒發問。並且應多給予說話與聽話的機會。也可提供優良讀物、錄音帶、優良電視節目等輔助教材。⁷⁹綜上所述，成人給予適當刺激的環境，學習、表現、互動的機會，及愛心與耐心的輔導，可以增強幼兒語言發展的能力。

（七）繪畫能力的發展

1、幼兒畫的定義及教育價值

幼兒繪畫是幼兒心靈的表現，係指發自幼兒本身純真而率直的思考、感情以及感覺、直覺等經驗所創造出的繪畫，幼兒畫的創造經驗是隨個體的性格、心理、生理的區別而有所差異，其繪畫的興趣會隨其成長經驗的擴展而有所遞變。

幼兒畫的教育價值有（1）滿足塗畫本能的需求。（2）幼兒豐富的想像力可藉由繪畫表達，進而滿足其想像力。（3）幼兒本性好奇，他們喜愛將觀察的事物表現於繪畫中，如此可培養敏銳的觀察力。（4）幼兒常想到什麼畫什麼，因此繪畫活動可培養其創造力。（5）幼兒於畫後，會欣賞自己與他人之作品，並觀察其他照片、風景畫、人物畫等，均可培養鑑賞力。（6）幼兒可塑性大，給予繪畫的機會且有效的鼓勵與指導，可培養其興趣。（7）幼兒骨骼發育尚未健全，不適用於寫字，應考慮較大較寬的使用工具，可奠定將來兒童期寫字的基礎。（8）幼兒會將心理感受呈現於繪畫上，成人可依此診斷其心理特質，給予適當心理輔導。然而本研究範圍幼兒在進行繪畫活動時會在腦中先做構思，確定想像的目標後，才做出行動的計

⁷⁹ 黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 152。

劃。⁸⁰

2、幼兒繪畫發展與特徵

幼兒繪畫發展依年齡劃分如下：

- (1) 一至二歲塗鴉期：是無意識產生手臂反覆運動的結果，又分為分化塗鴉、直線塗鴉、圓形塗鴉、命名塗鴉四個階段。
- (2) 二至三歲象徵期：幼兒畫其所知、所感和所想，而非畫其所見，也因語言的學習，幼兒已知用語言的符號幫助思想及表達意念。
- (3) 三至四歲前圖示期：幼兒對身邊的人物、玩具、樹木、動物、房屋漸漸了解，因此可畫出形體的形象與特徵，但還不是很確實。
- (4) 四至八歲圖示期：所畫與實體相仿，且有一定的畫法。

近年來，幼兒因身心急速發展，繪畫的成長順序也隨之提升，各階段的潛在期都縮短了。⁸¹而幼兒繪畫發展階段的形成與其教育環境有密切的關係，藝術資源豐富的環境中幼兒繪畫發展比貧乏的環境來得快。由此可知，給予幼兒豐富的藝術環境資源，可擴充其生活領域，激發創作靈感，增強繪畫發展之能力。

(八) 美感發展

1、美感發展的定義與階段

美感發展是一多項度的複雜觀念，美感發展與文化的發展是相契合的，即從自然的、自發的主觀情意表達，以致於知性的、理性的表現。而人類心智的發展有循序漸進的階段性，每一階段的發展皆奠基於前階段的學習經驗，所以了解可教育的時機，才能達到最有效的美術鑑賞教育。茲將皮亞傑認知發展、各學者之知覺發展與寇菲（Coffey）葛登納（Gardner）

⁸⁰ 陳軻眉，《幼兒心理學》，台北：五南圖書，1995，頁45。

⁸¹ 潘元石，《怎樣指導兒童畫》，台北：藝術圖書公司。1984。

美感知覺發展、豪森（Housen）美感智慧發展及帕爾森斯（Parsons）美感發展等美感階段，列表歸納如下：(表 2-3)

表 2-3 認知發展、知覺發展與美感發展階段一覽表

年齡	學制	認知發展	知覺發展	美感發展			
		Piaget	綜合各學者	Coffy	Gardner	Housen	Parsons
1	學 前 教 育	感覺 動作期	感官 接收期	表徵思想 第一期	嬰兒 知覺期	零星敘述 階段	美與寫實 表現 風格形式 自律
2		運思前期	主觀 探索期		符號 認知期		
3							
4							
5							
6		國 小	具體 運思期	客觀 發現期	表徵思想 第二期		
7							
8							
9	國 中	形式 運思期	詮釋 意象期	形式 運思期	突破寫實 主義萌生 美感期		
10							
11					美感投入 關鍵期	構念階段	
12							
13	高 中	-----	-----	-----	客觀分析 階段		
14							
15							
16	大 學 或 成 人 教 育	-----	-----	-----	詮釋階段 再創階段		
17							
18							
19	大 學 或 成 人 教 育	-----	-----	-----	客觀分析 階段		
20							
34							
35	大 學 或 成 人 教 育	-----	-----	-----	詮釋階段 再創階段		
64							
65							

引用：羅美蘭⁸²

⁸² 資料來源：自羅美蘭，《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》，台北：台北市立美術館，1995，頁 42。

依上表所述，皮亞傑的認知發展理論指出，五至六歲幼兒的認知是主觀的、受感情影響的、未能關注部分與部分間的關係的、並與實際行動有密切關聯的。而艾斯納則依據此理論提出兒童的知覺發展具有集中性的特徵，認為他們在欣賞作品時，注意力多集中於繪畫的明顯特徵上，隨著年齡的增長才能注意整體繪畫形式的相互關係。完形心理學派的觀念則認為知覺的過程即是觀賞者對觀賞對象的經驗，是一種主動探索並加以組織的內在歷程，也是統整性的創造行為。

而美感能力則包含個體知覺與感覺，個人知覺能力受需求、經驗、知識、動機、期望與生活背景的影響，經驗具有組織性；而感覺則多偏重生理歷程，經驗較為孤立，因幼兒所獲得知覺經驗有限，所以多透過主觀感覺進行美感認知。

寇菲應用皮亞傑的發展理論測量學生美感發展，提出表徵思想分期，幼兒主要是以主觀的喜愛判斷畫面表像呈現內容的第一期。葛登納所發表兒童對藝術作品的知覺發展的概貌（*Children's Perceptions of Works of Art: A Developmental Portrait*）一文中也認為二至七歲的兒童是利用作品呈現的符號與過去經驗連結而認知的符號認知期。而豪森將美感發展歸納為五個階段，零至十四歲皆為零星敘述的階段。帕爾森斯則以學前幼兒至大學教授為對象，以晤談的方式測試觀者對八幅複製畫的意見，結果發現八歲前的兒童多為主觀偏愛的階段。⁸³

由此可知幼兒於此時期美感認知能力主要是主觀探索、零星片段、受個人經驗與感情的影響、需透過行動認識新知識，並且注意力只集中於他

⁸³ 羅美蘭，《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》，台北：台北市立美術館，1995，頁 39-41。

認為明顯的特徵上。因此輔導幼兒美感認知能力應提供探索的資源、觀察的環境，並加強注意的持續力及自我發現的能力，且給予發表的機會，增加其生活背景與美感經驗，以培養美感能力之發展。

（九）遊戲發展

1、遊戲的意義與價值

幼兒的世界是遊戲的世界，遊戲對幼兒來說是一種工作，一種學習，也是他生活的全部。佛洛伊德（Freud）和艾力克森（Erikson）從人格發展的觀點，將遊戲視為一種情緒行為，並認為遊戲是達成幼兒健全人格發展的重要基石，並可於此獲得生理與心理的滿足。

根據紐曼里（Nunnally）與雷蒙（Lemond）1973年的研究指出：「具有新鮮感、挑戰性和複雜度適中的、有趣的環境內容或事件，可提昇兒童發展好奇的探索行為。」⁸⁴伯拉圖（Plato）、亞里斯多德（Aristotle）與聖奧古斯丁（S. Augustine）則都主張兒童在遊戲中學習，而福祿貝爾（Friedrich Froebel）則有系統的將遊戲活動列入教育歷程中。⁸⁵

由此可知從遊戲中學習是學前教育的鵠的，遊戲是幼兒智慧的泉源，就如心理學家布魯納（Bruner）在其所著「遊戲也是正事」（Play is Serious Business）一文中說明遊戲是幼兒發展未來成年智能和社會參與的重要工作。⁸⁶

總言之、遊戲的價值為增進身心健康並助長社會化學習，培養語言的

⁸⁴ 歐貴英，以學習環境為導向的幼兒教育課程初探，家政教育 9 卷 6 期，頁 31-37。

⁸⁵ 轉引自，王維梅 科學博物館與學前機構，《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1992，卷 3 期 11，頁 22。

⁸⁶ 轉引自黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 171。 ，

表達和人際溝通的能力，提昇智力的發展，訓練感官能力的協調，啟發創造力的功能。

2、遊戲發展與類型

皮亞傑將遊戲分為練習遊戲、象徵遊戲及有規則的遊戲，藉以判斷幼兒的認知發展。他依遊戲行為的類型又將遊戲分為功能遊戲、建構遊戲、想像遊戲、規則遊戲等認知性遊戲及無所事事、旁觀別人或從事教師指定的工作等非遊戲型態。對學前幼兒而言建構遊戲相當普遍，而隨年齡增長，會進展至扮演遊戲，最後是規則遊戲。

3、幼兒遊戲的輔導

羅博森（Robison）與史渥利（Schwarty）主張幼兒教育課程中遊戲為成功的學習活動，它能使孩童在活動中得到自我認識與肯定。⁸⁷父母與教師在輔導幼兒遊戲時應給予幼兒一個安全而接納的遊戲環境，並允許從嘗試錯誤中學習。更需認識幼兒遊戲內容與方法，了解其需求。

綜上所述，幼兒是從不同的遊戲中學習不同的事物，進而獲得經驗，以做為往後健全人格發展的基礎，因此成人在塑造幼兒學習的環境與資源時可多以遊戲化做為設計基礎，增加幼兒學習之興趣，達到教育之目標。

（十）社會行為發展

1、社會行為的定義及影響

一個人與別人相處時所表現的行為，即為社會行為。⁸⁸狹義而言，社會行為即指一個人與他人相處的外在行為表現。廣義而言，當一個人與外界

⁸⁷ 轉引自：黃志成、王淑芬，《幼兒的發展與輔導》，台北：揚智文化 1995，頁 180。

⁸⁸ 王克先，《發展心理學新論》，台北：正中書局出版，1975。

環境接觸時，所產生人與人之間生理上、心理上的交互作用。

對幼兒而言早期社會行為模式一旦形成，會持續形成人格特質的一部分，早期社會經驗決定未來社會參與及社會接納的程度，早期社會經驗若是快樂而滿足則往後會有較好的環境適應。社會行為發展佳其人際關係較諧和。

2、社會行為發展過程及需求

幼兒隨年齡的增長，社會活動範圍的擴大，幼兒社會行為也由被動轉變成主動且自主。四至六歲的幼童已可根據條約規範一起遊戲而具有實質的互動，並且需要社會的認可與讚許。而影響社會行為發展包含智力、健康、人格特質等個體因素；家庭關係、父母行為、期望等家庭因素；教師保育人員輔導方式、學校環境等學校因素；以及社會活動的機會與經驗、大眾傳播的影響等社會因素。

3、社會行為輔導

培養幼兒良好社會行為最有效的方法為日常生活中父母教師隨時表現互助、關愛、合作的行為，讓幼兒自然學習模仿。可以訓練的方式讓幼兒學習社會行為的表現技巧，並提供真實的情境，使幼兒有機會表現學習的行為。

綜上所述，幼兒早期的社會經驗會影響未來社會參與及社會接納的程度，因此此時期的社會學習經驗更顯重要，所以當成人在選擇社會學習環境時不僅需慎重考量其適切性外，更需要完整的活動計劃，以建立幼兒良好的互動經驗，促進其社會行為之學習。

(十一) 道德行為發展

1、道德行為的定義與發展

道德行為係指符合社會規範的行為。皮亞傑 (Piaget) 將道德發展分為無律、他律、自律三個發展階段。四至六歲的幼兒屬於他律階段，此其幼兒逐漸意識到一些行為規範，並認為應該忠實服從這些規則，如逾越就是壞孩子。因此成人可運用幼兒此特性，建立生活規範，養成其良好的習慣。

2、影響道德發展因素

影響道德發展因素有認知因素：因而同要習得道德觀念需具有判斷力才能合理的表現。情緒因素：幼兒情緒行為多為一時衝動所引起，所以需情緒穩定才能思考問題的對錯。社會經驗因素：幼兒可從經驗中習得哪些行為是可行的，會被鼓勵的，哪些是不可行且會受責罰的。教育因素：家庭、學校教育提供愈多的學習機會愈能培養其道德觀念。

3、道德行為輔導

於家庭中，道德行為輔導需從日常生活做起，家長應賞罰分明，培養良好的待人態度。在學校，教師應提供道德觀念的教學與指導。社會上，社會則應提供適當的休閒空間與活動，讓幼兒從小培養正當娛樂的觀念與行為。

綜上所述，幼兒道德行為是由生活中建立的，因此生活中學習機會的給予是非常重要的，而成人的身教及言教皆會影響其道德觀的建立，因此成人應時時注意自己表現的行為及傳達的觀念是否正確，以免誤導幼兒之行為，並且在幼兒犯錯的同時應及時糾正，細心分析，耐心教導，建立正確的道德觀念。

(十二) 人格發展

1、人格發展的意義

人格是個人在對人、對己、對事物至對整個環境適應所顯示的獨特個性，此獨特個性係由個人遺傳、環境、成熟、學習等因素交互作用，表現於身心。⁸⁹由此可知人格與社會關係密切，相互影響。茲將佛洛伊德人格發展理論與社會工作應用列表如下：(表 2-4)

表 2-4 佛洛伊德人格發展理論與社會工作應用表

項目	開始年齡	特徵	發展不均或不良之影響	備註
本我	出生就有	滿足基本生理需求(物慾及性)	本我太強，自我不能控制，容易受物慾引誘，而有犯過或犯罪行為。	
自我	三歲開始發展	調和本我及超我而做決定	自我功能不佳，不易做正確的決定，易受不良遊伴引誘而犯罪。	
超我	六歲開始發展	超我類似於道德感、良知、是非對錯的觀念	超我太強，本我被壓抑，我不能伸張容易成為心理失調或精神疾病或高度抑制型的人格特質	智齡未滿六歲及不社會化、攻擊性強的兒童，不易發展超我

引用：沙依仁製表⁹⁰

由上表可知，本研究範圍幼兒人格發展正為自我邁向超我之階段，學習控制自我滿足之慾望，實現超我之理想。

2、人格發展的輔導

人格發展奠定於嬰幼兒時期，此時期提供良好的生活經驗，培養獨立

⁸⁹ 張春興，《心理學》，台北：東華書局出版，1989。

⁹⁰ 資料來源：沙依仁《人類行為與社會環境》，台北：五南圖書出版公司，1998，頁 45。

的性格，建立自信心，並給予適當的管教態度及良好的示範，提供美育薰陶及接觸大自然之機會與環境為其主要的輔導原則。

由此可知除了個人特質外，良好的學習環境、生活經驗、教育品質皆會影響幼兒人格的發展，因此成人應注意幼兒個別需求，選擇適合的學習環境，教育正確健康的觀念，建立良好生活經驗，培養健全人格的發展。

二、幼兒認知心理理論

(一) 幼兒認知歷程

認知需依賴既有的訊息，並將這些訊息醞釀成個人能力，發展內在模式，以作為解釋過去、現在經驗及預示未來的架構。是個體內在因素與環境因素交互作用而發展的一種認識思考的結構，經由同化、調適而適應進而得到平衡的發展。換言之，認知 (Cognition) 是個體用以認識周遭環境的方式。其歷程圖示如下：(圖 2-2)

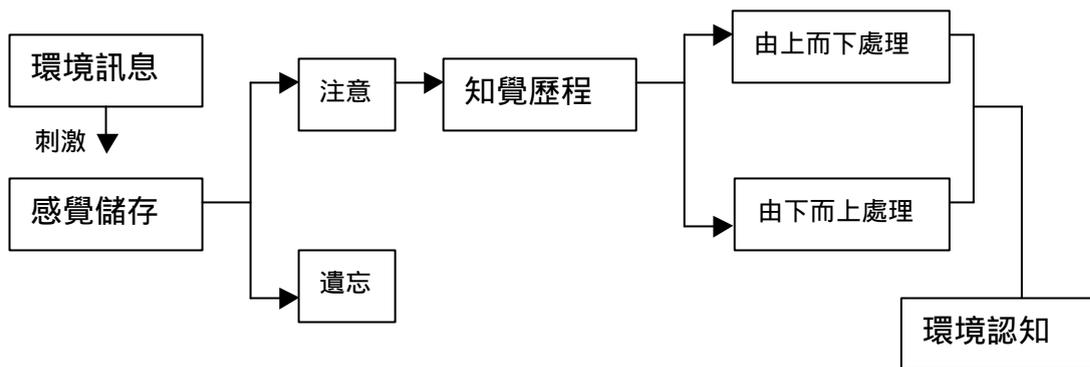


圖 2-2 認知的過程⁹¹

而認知心理學是把人看做一個學習與認知的系統，這系統又如圖 (2-3) 之架構表示。粗的實線圍成的部分便是一學習認知的系統，封閉實線之外

⁹¹ 資料來源：整理自張春興，《教育心理學》，台北：東華，1995，頁 226-227。

的部分表示為外在環境。四個系統間的關係以箭號 表示，實線箭號表示
 訊息傳遞的方向。虛線的箭號指向監控認知系統是表示此系統對其他系統
 有了覺知，而箭頭從此系統指向其他系統則表示前者對後者具有控制指揮
 的能力。

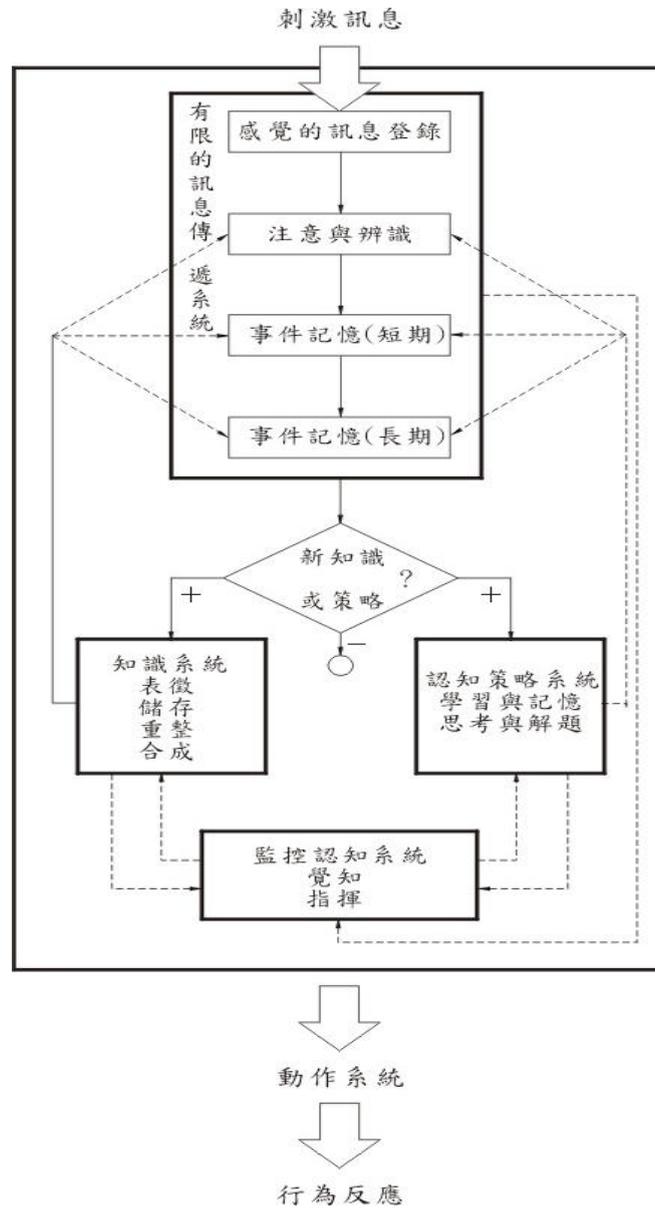


圖 2-3 學習認知構成系統

引用：鄭昭明製圖⁹²

1. 訊息傳達系統

訊息傳達的第一步就是我們的邊緣感覺系統接受外界訊息的刺激，而

⁹² 資料來源：鄭昭明，《認知心理學》，台北：桂冠，1993，頁 16。

外界訊息是經由五官等邊緣器官傳至大腦，經大腦的詮釋而產生辨識作用，這過程稱為感覺登錄。然外界環境的刺激並非單一出現，它隨時在變化，所以因訊息處理的方式會造成短期事件記憶及長期事件記憶的差別。

然外界刺激我們的感官，邊緣器官會暫時保存這些刺激的訊息，亦指圖（2-1）感覺儲存部分，也就是個體憑視、聽、嗅、味等感覺器官感應外界的刺激時所引起的短暫記憶⁹³，訊息在這短暫保存期間，只有被注意到的才能接受中央系統的處理。而注意又具有三方面的意義，一、選擇性注意：即就外界許多事物中，只注意某些事物。二、持續性注意：即能依照意願持續注意某些事物。三、轉移的注意：即能依需要從一件事情的注意轉移到另一事情上。

而記憶則是一項非常重要的能力，不論我們從事哪一種事物的學習，都需勞動記憶這個能力。記憶的歷程是訊息的獲得、訊息的保存、訊息的回憶或提取，這三個歷程如有一個歷程失敗，都會造成遺忘。而遺忘則是記憶的反面，指凡是失去記憶或不能從事新的記憶，都可稱為遺忘。

短期記憶是以非常快速的方法呈現記憶項目給受試者，而受試者需進行立即回憶。而長期記憶則可透過自然語言、心象的媒介或透過類別與聯想的組織收錄訊息。長期記憶是顯現個人的事件的記憶和過去知識與經驗形成某種連結，如此訊息才能永久保存。

學齡前幼兒短期記憶及長期記憶能力都已開始發展，但未臻成熟。舉例而言，成人短期記憶的能力是七個單位的訊息，學齡前幼兒則是二至三

⁹³ 張春興，《教育心理學》，台北：東華，1995，頁 225。

個單位。⁹⁴不過他們已會思考好幾個星期前發生的事情或還沒發生的事情。

⁹⁵因此他們對過去、現在、未來時間觀念、因果關係已大略的了解，不過在推理上他們會受自己幻想及對沒有生命的物體賦予生命的影響。

2.知識系統

知識影響我們的語言行為及訊息的處理與傳遞，在知識的運作下才能使不同形式的記憶項目以及文章的理解與閱讀成為可能，特別明顯的是，新知識、新訊息的吸收必須建立在新知識與舊知識的連結上。

3.認知策略系統

認知策略系統包含學習與記憶、思考與解題的策略。學習與記憶的策略是指一些步驟與方法用來提高訊息的獲得、儲存或使用，目的在於增進學習與記憶的效果。學習與記憶主要策略為集中注意力、避免干擾、利用復誦與複習、尋求邏輯關係把資料聚集成串、使用心象尋求與過去知識連結。支援的策略是給予適度的緊張、建立良好的讀書習慣。特殊策略則是提供幼兒才藝訓練，因年紀愈小可塑性愈大，並且知識具有累積性，愈早開始愈能累積相關經驗。思考是指在心智上或認知上，處理或運作訊息的歷程，而解題是指解決兩個狀態的衝突。思考與解題的策略為利用思考問題的規則與限制、建立重新知覺、運用創造性思考及智慧理論解決問題。

4.監控認知系統

監控認知是指自我監控認知，此種認知具備覺知與指揮的能力。前者是指知道自己的能力限制、概念、知識與認知策略。後者是指適當的指揮

⁹⁴ Sue Bredekamp Carol Copple 編，洪毓瑛譯，《幼教綠皮書》新竹：和英出版社，2000，頁 234。

⁹⁵ Sue Bredekamp Carol Copple 編，洪毓瑛譯，《幼教綠皮書》新竹：和英出版社，2000，頁 180。

與使用自己的知識與策略的能力。認知具有監控的作用，一個人是否能善用自己的知識、認知策略以及訊息傳遞系統的能力以從事學習、記憶、思考與解題的作業皆受監控認知的影響。

威爾門（Wellman）與強森（Johnson）對監控覺知所做的實驗中顯示記憶的覺知在五歲時已出現。也就是說五歲的幼兒已具有覺知與指揮的能力。因五至六歲的幼兒在注意的活動中，已能夠運用多種方法抗拒誘惑使自己不分散注意力，比如它會自覺得把眼睛盯著注意物，或用兩手掩著耳朵防止雜音干擾。在進行記憶時也會一邊聽任務，一邊默默跟著唸；認識圖片時，會暗暗的以手指活動幫助；在識字或不熟悉的形狀時，會自行作聯想，使無意義的形狀帶有一定的意義，以幫助記憶。並且在思考解決問題時，會事先計劃自己的思考過程和行動過程，比如在迷津測驗中，他會先用視線嘗試走出迷宮，然後再拿起筆一氣呵成⁹⁶。

由此可知個體在訊息處理的歷程中，並不會將所有的訊息刺激全面接收，訊息被個體接收時是具有選擇性的，其標準在於「環境訊息之特徵與個體動機、需求、經驗，及長期記憶中既有訊息或知識所產生的連帶關係。」⁹⁷而幼兒透過各種的認知心理活動將經驗緊密的聯繫起來，使先前活動所形成的態度，影響著後來的認知活動和對事物的態度。

⁹⁶ 陳欄眉，《幼兒心理學》，台北：五南圖書，1995，頁 45。

⁹⁷ 張春興，《教育心理學》，台北：東華，1995，頁 226-227。

三、 幼兒學習理論

(一) 學習心理行為、

「學習」是經由練習或憑經驗，使個體的行為產生較持久的改變歷程。⁹⁸而「行為」是個體面對環境所做的反應。⁹⁹華生 (J.B. WATSON) 在行為主義學習理論中指出，「人類的一切行為，其構成的基本要素是反應，一切行為表現只是多種反應的組合；而該反應中除少數是與生俱來的反射外，全都是個體在適應環境時，與其環境中各種刺激之間，經由學習所形成。」由此可知學習的歷程如圖 (2-4)

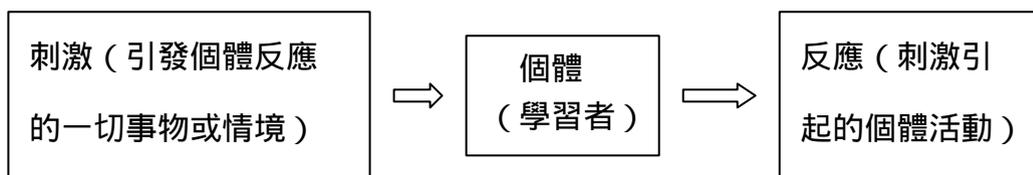


圖 2-4 學習歷程¹⁰⁰

(二) 學習的層次及影響學習因素之理論

美國心理學家蓋聶 (M. Gagne)，認為兒童要達成預期的終點行為，必須先要完成其起點行為。因此兒童若要達成複雜性較高的終點行為，他必須先要把達成終點行為所需的附屬行為一一學會。如圖 (2-5) 八個學習的層次，以概念、原則和問題解決三類之學習及使用較常出現於學校；至於訊號、刺激與反應連結學習較不常見，而在博物館卻提供全部學習的機會。

⁹⁸ 王克先，《學習心理學》，台北，桂冠圖書公司，1987，頁 1。

⁹⁹ 沙依仁，《人類行為與社會環境》，台北，五南圖書，1998，頁 1。

¹⁰⁰ 資料來源：整理自，王克先，《學習心理學》，台北，桂冠圖書公司，1987，頁 3-6

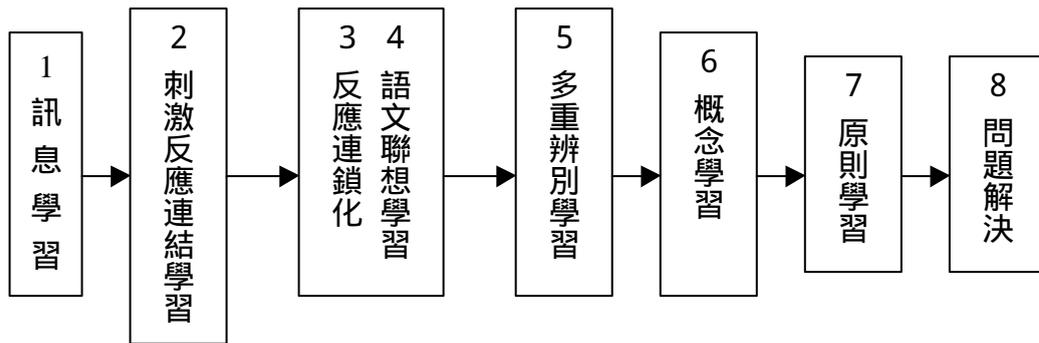


圖 2-5 學習類型及階層

引用：王克先製圖¹⁰¹

影響學習效率需視整個學習情境而定，所謂整個學習情境包含內在主觀因素及外在客觀因素。而所謂主觀因素是指影響個人學習的智力因素和非智力因素；客觀因素則指自然、社會、家庭之環境因素。主觀因素中非智力因素包含注意、疲勞、興趣、動機、情緒、自我觀念、年齡等問題；智力因素則包含記憶力、推理力、語文運用能力、想像力、知覺動作協調、常識理解與判斷。

外在客觀因素中自然環境是指學習場所之空氣是否流通，溫度是否適宜，濕度是否合度，光線是否充足，聲音是否噪雜，學習工具是否合用等問題。社會環境則是指人或人為的因素，為人使用環境的設備、教材、教法等問題。家庭環境則指父母管教方式、親子關係、以及家庭社會階層等問題，以上的因素皆會影響學習效果。

（三）幼兒學習方式

教育學家皮亞傑則提出幼兒是用直覺來認識外在的事物，瞭解事物的關係和數目的觀念，並且會主動的建構自己的概念，以這些概念進行運思

¹⁰¹ 資料來源：王克先，《學習心理學》，台北，桂冠圖書公司，1987，頁 202。

(如因果關係、數字、分類、聯想、及邏輯推理)。¹⁰²斐斯塔洛齊則主張幼兒是由實物直觀的教學逐步到抽象的概念與文字。蒙特梭利主張感官教育為智性教育的基礎，並認為兒童的本質是工作，工作即是遊戲。杜威主張以兒童實際經驗為起點，從做中學。福祿貝爾則提出讓兒童從直接觀察自然現象和生活環境中進行自然教學，並有系統的將遊戲列入教育歷程中。柏拉圖、亞里斯多德也都主張兒童在遊戲中學習技巧與態度。¹⁰³

幼教學者張翠娥於「幼兒教材教法」一書中提出幼兒學習的本質是內在的、自動自發的、循序漸進的、主動探索發現並透過自我引導整合新舊經驗的、其本身就是學習的主體。其主要的學習方式為(一) 實際操作的學習、(二) 遊戲中的學習(三) 反覆操作、練習(四) 模仿學習(五) 藉具體操作來獲得抽象概念(六) 與成人或同伴互動中的學習。¹⁰⁴

幼兒也因發展而影響學習，此學習階段進入好問期，經常會提出各式各樣的問題，他不只會問「是什麼？」還會提出沒完沒了的「為什麼？」比如他問你「誰是好人？誰是壞人？」成人回答誰好誰壞是不夠的，他會接著問：「他為什麼壞？他做了什麼壞事？」¹⁰⁵也因幼兒在此階段已學會用語言不斷地向成人追問，而當成人愈是願意回答，他將會提出更多的問題。所以從行為發展觀點或學習觀點來看，幼兒好奇發問的學習動機都具有教育的價值。因此學習心理學者指出兒童好問的動機可促進智能的發展、奠定求知的基礎、更可提供他們對事物的探索、操弄的機會，使其手

¹⁰² Sue Bredekamp Carol Copple 編，洪毓瑛譯，《幼教綠皮書》新竹：和英出版社，2000，頁 180。

¹⁰³ 整理自王維梅，《博物館與學前機構》，台中：國立自然科學博物館季刊，1997，卷 1 期 3，頁 22。

¹⁰⁴ 張翠娥，《幼兒教材教法》，台北：心理出版社，1998，頁 25。

¹⁰⁵ 陳軾眉，《幼兒心理學》，台北：五南圖書，1995，頁 42。

腦並用，進而培育他們思考創作的能力。¹⁰⁶

由此可知，幼兒學習是以遊戲方式實際操作、反覆練習、模仿進而獲得具體經驗，建構抽象概念，並透過不斷地發問與成人或同伴互動，達到自我滿足。

¹⁰⁶ 整理自王克先，《學習心理學》，台北：桂冠圖書公司，1987，頁 51-53。

第三節 美術館幼兒學習特性分析

一、 幼兒發展與美術館學習

(一) 身體發展與展示設計

就身體發展而言，幼兒此時期平均身高為 107.5 公分，目高為 96.4 公分¹⁰⁷，一般美術館展示設計多為一百六十公分之成人為主，其目高為 149.3 公分，兩者相差 52.9 公分。展示設計規劃者如欲考慮此觀眾群可將這些因素放入設計考量，使用變通方法，讓幼兒有更親近藝術品機會。¹⁰⁸

(二) 智力發展與環境資源運用

就智力發展而言、智力實為各種能力的總和。並且為遺傳及環境交互作用的結果，如何啟發幼兒智力發展，學習環境是重要因素之一。學者邱雲中認為環境因素對於創造力的影響大於遺傳因素。而美術館為一多元文化教育機構，依不同的展示內容可提供幼兒不同的參觀學習經驗，促使其智力的發展。學者傑西卡 戴維斯克 (Jessica Davisc) 和葛納登也提出五種不同視窗方法 (Windows) 讓觀眾在美術館中獲得不同的智能，研究者依其方法與主旨提出適用於幼兒之問題假設。如下表 (2-5)。

¹⁰⁷ 參照人體各部位尺寸對照表，日本建築學會編，壹隆書店建築設計資料集成編譯委員會譯，頁 33。(參見附錄 4)

¹⁰⁸ 例如展示櫃周圍可加墊高物。

表 2-5 幼兒觀眾在美術館中獲得不同智能的五種不同視窗方法、主旨及問題假設表

方法	主 旨	問 題 假 設
敘述性故事的方法	主要是提出作品中故事性的元素，訓練觀眾思考表達的能力。	1. 假如作品述說一個故事，那你最喜歡誰？為什麼？ 2. 你看哦！這個看起來像是什麼地方？你有沒有去過？想不想去？ 3. 你看哦！這個人看起來高不高興？他是笑笑的？還是嘴嘟嘟的？ 4. 想想看！如果你是一個大畫家，你想怎麼畫他們呢？
邏輯量化的方法	主要是促進觀眾對作品推理及數據上的思考能力。	1. 仔細看哦！你認為這個東西是在前面還是在後面？ 2. 動動腦！如果你是大畫家在畫畫的時候你會先想到什麼？為什麼？ 3. 我們來數數看這張圖有幾個人？有幾隻小狗狗？
基本的方法	主要是以畫作背景組成的問題來促進觀眾的哲思。	1. 你覺得這個漂亮嗎？為什麼？ 2. 你最喜歡哪一個？為什麼？ 3. 看到它你有什麼感覺？討厭、喜歡、幸福、快樂還是覺得那個大畫家實在太棒了？ 4. 想不想和他一樣厲害？
美學的方法	主要是美術館中，鑑賞能力培養的途徑，主要為形式與感官的層面。	1. 可不可以告訴我你們看到圖畫中什麼東西？ 2. 這裡有什麼顏色呢？你喜歡哪一種顏色？為什麼？ 3. 這件衣服的顏色如果是你畫的你會想畫什麼顏色？ 4. 你看哦！他們像是在做什麼？如果是你你會怎麼做？有誰想要做看看？
實際操作的方法	主要是讓觀眾依他們所見的影像，配合自己的經驗與想法來實際創作。	1. 看到這個藝術家化這麼棒，有沒有小朋友也想當大畫家？比他還厲害。 2. 看到他做這個，你想不想也做一個？我想你們做的一定更棒！ 3. 這是他的家人，你們想不想也畫畫你的家人？

資料參考自：Davies, J. & Gardner, H. (1993)¹⁰⁹

製表人：陳育瑩

¹⁰⁹ Jessica Davis c , Open Window Open Doors , Museum News 72 (1), Jan/Feb , pp.34-37.

(三) 認知發展與物質環境

就認知發展而言、美術館物質環境提供許多視覺符號的訊息讓幼兒有內在自我感受、直覺判斷、思考學習的機會。參觀禮儀的學習則可增進幼兒合作、互尊的態度，發展其面面顧到的能力。而美術館中擁有許多新奇的藝術品，亦可激發兒童學習的興趣。

(四) 創造力發展與環境資源運用

幼教學者張翠娥將引發幼兒創造思考問題的類型分為：假設問題、比較問題、推測問題、自由想像等，並提出其發問類型及問題內容說明與發問技巧。如(表 2-6)

表 2-6 創造思考發問技巧與說明表

	創造思考發問技巧	說明
假設問題	1. 假設想像 2. 時地遷移 3. 六 W 問題 4. 除了 , 還可以	想像 , 可能的情形是 如果換成在 (時間或地點), 會 利用英文中五個 W , 一個 H 的問題。 Who ? Why ? When ? What ? Where ? How ? 提醒除了 之外 , 還有什麼可能性 ?
比較問題	1. 異同比較 2. 類比隱喻 3. 時間比較 4. 不同時空比較	可以比較外觀、顏色、形狀、感覺 的異同點。 運用想像將人、事、物互相比擬, 藉以類推事理, 產生見解或觀念。如: 白鵝在水裡游像隻小白船, 你認為還像什麼? 比較從前與現在有關的人、事、物 比較在不同地點、文化條件背景 可能的情況。
推測問題	1. 推測可能 2. 詳列用途 3. 替換取代 4. 列舉各種可能	假設某種情況, 推測各種可能結果。如: 飛機引擎突然故障了, 可能會發生什麼事? 盡量列舉相關的用途 (如: 杯子可能的用途?) 試想如果沒有什麼 (如: 炒菜時發現沒鹽), 可以有什麼替代方法。 將各種可能的情形列舉出來。

續前表

	創造思考發問技巧	說 明
自由想像	1.自由聯想 2.腦力激盪 3.重組歸併 4.角色扮演 5.假設性想像	從提出的想法中，任意聯想出與該事物有關的任何事。 在一定時間內針對某個主題，大家以集思廣義的方式，大量產生意見、看法、靈感或方案。 假設將原有物重新拆裝組合，或增加某些零件、功能，甚至變大變小，想像會有何結果。 假想自己是某種角色，以戲劇演出方式，去想像模擬各種擔任該角色可能出現的行為。 各種可能情景，如：想像太空城市的樣子？一百年後的世界

引用：張翠娥製表¹¹⁰

而就創造力發展而言，美術館環境提供幼兒一個刺激創造力的空間與題材。如加上其藝術品中介者¹¹¹專業的引導，美術館內展品的訊息不僅是可創造幼兒獨特見解，更可提升基爾福所指的敏感度、流暢力、變通力、獨創性與精進力。

（五）美感認知、繪畫能力發展與環境資源運用

就美感認知、繪畫能力發展而言，幼兒知覺屬於主觀探索期，他們會用主觀的直覺來認識外界的事物，對作品的喜好是基於色彩及表現內容。然而美術館中豐富的藝術資源，可激發幼兒創作的靈感，培養對周遭事物敏感度及觀察力。

而環境為幼兒語言發展的重要因素，而美術館給予他們語言表達、溝通、學習新知識與觀念的機會。中介者也可依其語言發展程度，作為導賞語彙用字遣詞的依據。導賞的方法可使用發問的技巧，提問環境內各種新

¹¹⁰ 張翠娥，*幼兒教材教法*，心理出版社，1998，頁 79-81。

¹¹¹ 欣賞者直接從藝術家那裡接受作品的情況是非常少見的，欣賞者一般皆需要一連串的中介和中界工具，才能理解作品的意圖。亞諾·豪斯（Arnold Hauser）著，居延安譯，《藝術社會學》，台北：經典出版社，1990，頁 138。

奇的事物，滿足其好奇心，讓幼兒可透過語言作有聲的思考與想像。

美國當代的美術教育學家艾斯納主張「文字」對圖像有知覺的幫助，應用適當的言語能促進審美經驗的溝通。王秀雄教授也認為對一般觀眾來說，透過言語訊息是了解美術品內涵的必要手段。陳朝平教授也主張審美教育的可行性及其效果，奠基於藝術和語言密切關係之發展。因此蘇振明教授於亞洲藝術教育國際學術研討會論文中提及利用問答法引導兒童反覆觀賞、是培養兒童觀察藝術品及審美能力可行之途徑。並提出美術館問題導賞方法的類型與示範。(如表 2-7)

表 2-7 美術館問題導賞方法的類型與示範

問題類型	問題導向	問題示範(以蒙娜麗莎微笑為例)
一、 描 述 性 問 題	(一) 直觀感覺 (二) 觀察列舉 (三) 深度觀察	1. 你看到的蒙娜麗莎，她是年紀多大的女人。 他給你的觀感是親切？還是嚴肅？ 2. 請告訴我畫中人物的穿著、粧粉、姿態有何特徵？ 3. 移轉你看畫的角度，是否發現畫中眼神一直注視著你。
二、 分 析 性 問 題	(一) 材質分析 (二) 色調分析 (三) 空間分析 (四) 型態分析	1. 這是一幅油畫或水彩，他的比促有何特徵？ 是細膩的？或是粗獷的？ 2. 畫中的主色調是什麼？是清涼的？或是溫熱的？ 3. 畫中人物構圖占畫面 2/3 適當嗎？如果改為 1/2 或 1/3 會有何新感覺？ 4. 請模仿蒙娜麗莎的手勢和儀態表情，說出你的感覺，如果雙手改為抱胸或插腰又會如何？
三、 解 釋 性 問 題	(一) 動態推測 (二) 意象探索 (三) 心理分析	1. 畫者為何要將蒙娜麗莎安排在山水風景之前，而不是室內景象。 2. 畫中的人物「微笑」的感覺與手勢、表情、髮型、背景有關嗎？提出你的觀點？ 3. 你覺得蒙娜麗莎此時的心情如何？他正在想什麼？有心事嗎？說說看。

續前表

問題類型	問題導向	問題示範(以蒙娜麗莎微笑為例)
四、 評 價 性 問 題	(一) 觀感表示 (二) 意義評估 (三) 價值判斷	1. 你喜歡這幅畫嗎？他讓你喜歡或不喜歡的理由何在？ 2. 你覺得這是一幅好畫像嗎？他跟紀念照有何差別？ 3. 將本畫與梵谷、馬締斯所畫的女人畫像比較，你最喜歡誰的作品，你能說出這些話美術史所代表的意義嗎？

引用：蘇振明製表¹¹²

(六) 遊戲發展與環境學習

然遊戲是幼兒生活的全部，而美術館內具有新鮮感、挑戰性、多元化等有趣的環境內容，可引發兒童好奇的探索行為，提昇智力的發展，啟發創造能力。中介者也可用單元¹¹³遊戲作為導引的方式。

(七) 社會發展、道德行為發展、人格發展與環境資源運用

就社會發展、道德行為發展與人格發展而言、美術館提供真實的情境，讓幼兒有行為表現與實物¹¹⁴學習的機會。並且他們已可接受行為的規範，認為應服從規則，所以在幼兒參觀美術館之前，服務人員或教師簡單、仔細且清楚的講述參觀規則，幼兒是可以接受的，他們並會努力及互相約束與遵守。

綜上所述，美術館對幼兒而言實為一多元刺激的學習環境，不僅促進智力發展、引發創造力思考、並可透過遊戲學習新觀念、建立新規範，還

¹¹² 蘇振明，《亞洲藝術教育國際學術研討會論文集》，國立台灣藝術教育館，1994，頁 96。

¹¹³ 瓊斯、格利爾（Jones, Grizzel）與葛倫斯泰（Grenstead）表示學習「單元」包括一組有計劃、有聯絡的活動。學習者從事此活動以後，便可獲得某種控制生活情境的能力。摘自李祖壽，陳淑琦，《幼兒教育課程設計》，心理出版社，1994 頁 262。

¹¹⁴ 博物館的長處在於擁有實物原件來展示，可以讓觀眾產生與真實物件直接面對溝通的真實感。呂理政，《博物館展示的傳統與展望》，台北：南天，1999，頁 12-13。

可從真實的情境中學習觀察事物，增進審美能力，實現自我約束。因此家長、幼教師、美術館教育推廣人員可依上述發展理論理解幼兒參觀行為的發生與反應，進而參考各發展的輔導原則，以做為輔導幼兒參觀美術館活動設計的依據。

二、幼兒於美術館學習認知歷程

參照圖（2-2）幼兒於美術館環境認知歷程，如圖（2-6）。

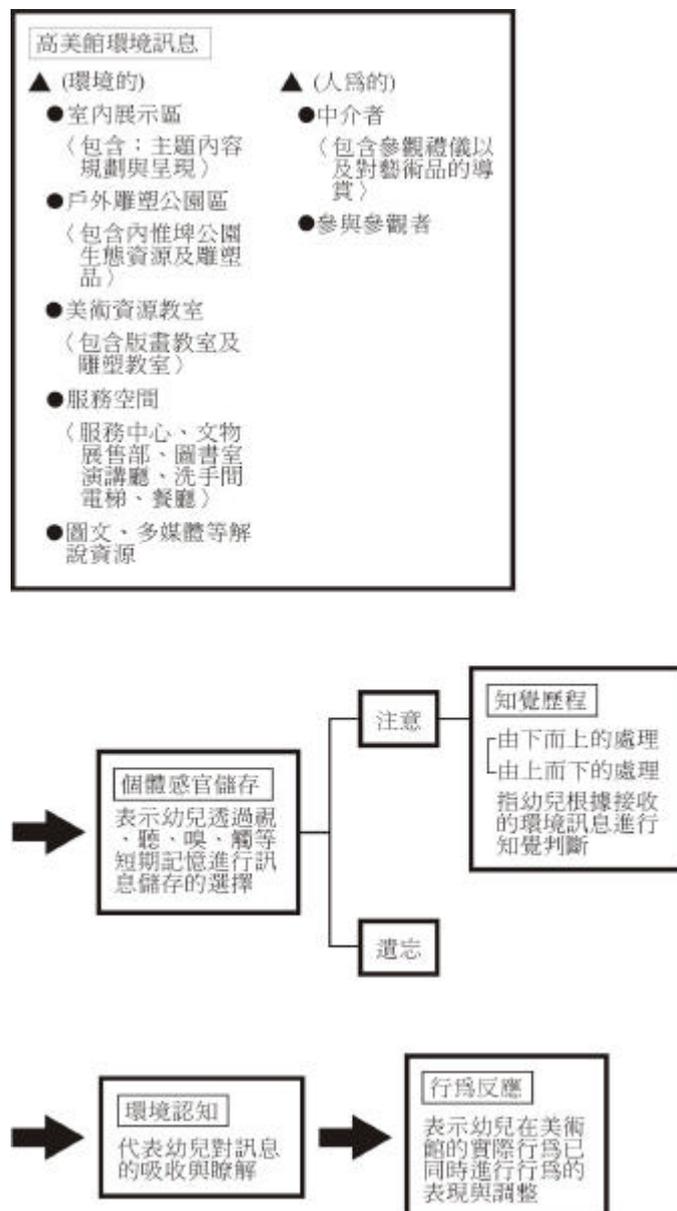


圖 2-6 幼兒於美術館環境認知歷程

依上圖可得知，幼兒個體內在因素包含興趣、動機、需求及過去於美術館之參觀經驗。環境因素則包含美術館室內展示區、戶外雕塑公園整體環境、展場規劃及展品。幼兒於美術館參觀時，對館內環境訊息的認知機會愈多，愈有助於新知識的產生，瞭解幼兒於美術館中環境認知的過程，有助於輔助其參觀需求。

有鑑於此，幼兒在接收美術館環境訊息刺激後，需透過個體感官知覺注意後才能選擇將訊息保存或遺忘，訊息保存後經過學習、記憶、思考，才形成認知，繼而實際反應表現學習的行為。因此如何引起幼兒的注意，激發幼兒短期記憶，也就成了引導幼兒認識美術館資源基本且主要的課題。在一般幼兒吵鬧的情況下成人總拼命的喊「安靜聽我說話」、「注意」等言語，但結果通常是徒然無功的。因為在幼兒認知過程中新知識、新概念的吸收需建立在與舊知識的經驗連結，因此成人如要吸引幼兒的注意，應了解並應用幼兒週遭人、事、物等舊知識與舊經驗來連結引導建構新知識，引發幼兒學習的興趣，才能增進學習與記憶的效果，作為行為反應的依據。

所以對幼兒而言，認知美術館中任何的環境訊息，主要的方法在於如何引發幼兒學習的興趣，運用與舊經驗的連結，促成新經驗的形成。

三、美術館幼兒學習互動經驗模式分析

根據佩特森 (D.patterson) 與畢度 (S.Bitgood) 之研究提出影響觀眾參觀行為有環境因素及觀眾因素¹¹⁵，學習心理學者王克先也將學習情境分為

¹¹⁵ 李斐瑩，觀眾研究與二十一世紀博物館，《美育》第109期，1999，頁24-25。

內在主觀因素及外在客觀因素，而沃克與德爾金（Falk & Dierking）也提出博物館使用方法可從個人、社會、物質環境三個領域著手，三者並一起發生作用¹¹⁶。因此要探討美術館幼兒參觀學習互動之情形，即可就美術館外在客觀環境因素及社會、個人等內在主觀因素進行分析。以下就沃克與德爾金互動經驗模式分述之。

（一）個人脈絡（幼兒本身）

沃克與德爾金指出每個參觀者的領域是個別的，個人的動機、經驗、及知識會影響參觀時個別的喜好，並在過程中花時間去尋求自我實現，而不同的個別脈絡會產生不同的參觀行為，產生不同的學習成果。¹¹⁷葛納登提出幼兒開始運用並熟練他們文化中的各種符號系統，如圖畫、手勢、話語、動作，但他們缺乏看懂展品的背景知識與概念，他們由感覺進入知覺，對事物會使用直覺判斷，對世界充滿好奇，喜歡發問，奔馳於豐富的想像力中，並且喜歡角色的扮演、觸摸真實的實物及精緻的複製品。¹¹⁸所以成功的美術館鑑賞活動不僅為創造幼兒美感學習的機會更提供美育薰陶的環境。

幼兒美術鑑賞能力為主觀偏好期，其特徵為：對主題會產生無中生有的自由聯想，答非所問。並且喜歡色彩鮮明的圖畫，尤其是自己喜歡的顏色。不喜歡看不懂的圖畫，從畫面上會粗略的觀察自己認知的事物，並做零碎的陳述，也只專注自己感興趣的事物上、無法做整體的觀察。會以直覺的主觀偏好來判斷作品，僅是識別畫面的實物，而無法考量畫面的意義，全憑自己的經驗判斷，很少考慮別人的觀點，會完全依自己的喜好來判斷。

¹¹⁶ Falk, J.H. & Dierking, L.D. (1992). *The Museum experience* (chapter one : pp.1-10)

¹¹⁷ Falk, J.H. & Dierking, L.D. (1992). *The Museum experience* (chapter one : pp.2)

¹¹⁸ Grinder, A.L. & McCoy, E.S. (1985). *The Good Guide*. Arizona : Ironwood publishing. (pp93-94)

並且對所有的作品皆呈現喜悅之情。¹¹⁹

（二）社會脈絡（藝術品中介者）

所謂社會脈絡是指進行參觀活動時必然會接觸其他觀者或博物館的員工，所以每一個參觀者在參觀時皆會受社會領域的影響。霍克與德爾金所指的社會脈絡就如同藝術社會學家豪擇所指的藝術品的中介者，在此即為美術導賞員，而美術導賞是美術館或美術教學活動中進行藝術品解說的審美活動；目的在提供觀賞者審美的知識或策略，好幫助觀眾獲得有品質的美感情趣。¹²⁰

幼兒隨時接受外界的刺激，反應而自我學習，但因幼兒於美術館學習時間不長，機會延續需建立於家長與教師，因此在美術館中行為的制約通常使用制約性增強作用，就如導賞活動或資源教室在活動課程的前後會舉行問答遊戲，引發孩子的興趣，並且答對老師所問的問題後便可得到美術館贈與的獎品，表示鼓勵。¹²¹

針對幼兒與美術館的互動而言，藝術品的中介者有家長、教師或美術館導賞人員。而一個理想的中介者，則應了解藝術品的內涵並能掌握觀眾的需求，才能為幼兒創造優質的社會脈絡。而如何設計有效的美術導賞策略，蘇振明於 1994 亞洲藝術教育國際學術研討會中提出有效的美術導賞策略設計要素、原則與應用，(如圖 2-7、表 2-8 表 2-9)

¹¹⁹ 崔光宙，《美感判斷發展研究》，台北：師大書苑，1992。

¹²⁰ 蘇振明，《亞洲藝術教育國際學術研討會論文集》，國立台灣藝術教育館。

¹²¹ 「問答遊戲中答對問題有獎品」為增強作用，獎品即為增強物。

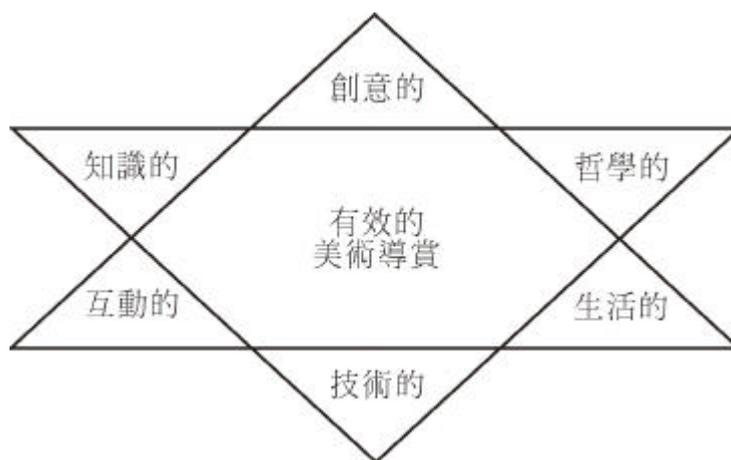


圖 2-7 有效的美術導賞策略

引用：蘇振明製圖

表 2-8 有效的美術導賞要素、策略與內涵

導賞要素	導賞策略與內涵	導賞效應	適用對象
知識性 (美術的)	一、提供美術流派的相關知識。 二、講述藝術家的創作故事。 三、分析藝術品的社會環境。	品質的	適用於專業的美術觀眾 適用於兒童及一般觀眾
哲學性 (美學的)	一、揭示美感的原理。 二、分析美術品的風格。 三、評斷藝術品的意義。		
技術性 (創作技法)	一、說明作品的媒材類別。 二、示範或講解創作的技法。 三、解析創作的歷程。		
生活性 (經驗的)	一、喚醒觀眾對作品主題的相關經驗。 二、開拓觀眾的視覺生活領域。 三、指引觀眾發現作品與環境的關係。	品味的	
創造性 (啟發性的)	一、引發觀眾探索藝術的好奇心。 二、設計有趣的導賞問題。 三、編輯富有創意的導賞文件或畫冊。		
互動性 (多元感覺的)	一、提供觀眾與作家對話的機會。 二、運用視聽與觸感的開放性展示法。 三、引導觀眾自己動手從事延伸創作。		

引用：蘇振明製表

表 2-9 兒童美術導賞的主要策略與應用

策略 \ 應用	原則	實施建議
一、文件導賞法	<p>一、編印導賞小畫冊、簡介及講義。</p> <p>二、於文件中提示鑑賞的程序、要領及問題。</p> <p>三、適用視覺型或高成次的美術觀眾。</p>	<p>文件內容應包含藝術家簡傳、重要作品解說及相關圖片。</p> <p>小畫冊的編輯宜達成精簡有趣的閱讀效益。</p> <p>可參考大英博物館、大都會美術館及 Let's go to the ART MUSENM 的編輯要領。</p>
二、問題導賞法	<p>一、透過文件或口述提供鑑賞的重點問題。</p> <p>二、問題設計宜合乎創造的、生活的、互動的原則。</p> <p>三、適用聽覺型或小團隊的美術觀眾。</p>	<p>問題內含一順從感覺描述、形式分析、意義詮釋、感官評價的歷程。</p> <p>每件作品的問題宜限五至八題。</p> <p>問題的設計要依年齡及心智能力之差異而有分別。</p>
三、角色扮演法	<p>一、透過表情、姿態、肢體與服飾的模仿來導賞。</p> <p>二、模仿者可以是導賞員，也可以是觀眾。</p> <p>三、適用觸覺型的觀眾或一般兒童。</p>	<p>角色扮演只在模仿藝術家或作品造型的內在意圖。</p> <p>適宜肢體模仿的作品以繪畫、雕塑中之人物和動物為宜。</p> <p>以「蒙娜麗莎的微笑」為例，分別可採取肢體表情與服飾模仿等方式。</p>
四、教具剖析法	<p>一、應用美術的複製品、模型及相關資料來剖析美的內涵。</p> <p>二、演示板具宜具觸摸、操作的互動性。</p> <p>三、適用觸覺型的、殘障的或兒童觀眾。</p>	<p>較具的設計只再滿足觀眾「動手觸摸」與「操作驗證」的好奇心。</p> <p>帶有觸感的雕塑模型是盲胞導賞最佳的恩物。</p> <p>較具設計的內涵可朝形式、色調、肌理、空間的要素來發展。</p>

引用：蘇振明製表

此外，博物館教育家格林希爾也提出一件作品若運用多元的感官去分析、討論與研究時，就能對作品深入的探究，進而更瞭解作品的內涵，她並提供美術作品的探索模式供教育者參考，如（圖 2-8）所示：

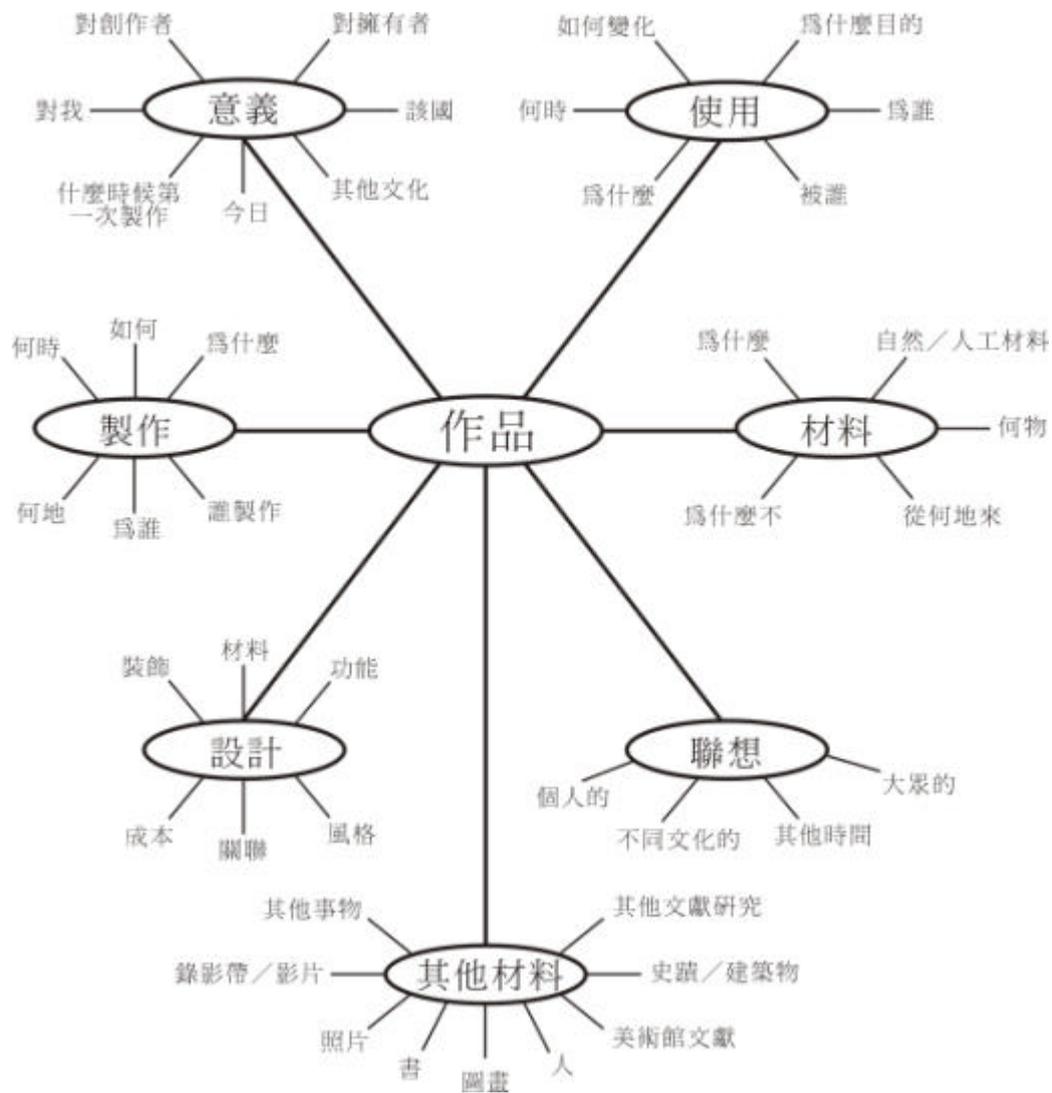


圖 2-8 美術作品的探索模式

製圖者：Hooper-Greenhill¹²²

上述之內容皆可供平面與多媒體輔助解說設計者、導賞人員使用，亦可運用導賞內容、方法與探索模式，做為藝術導賞書籍、學習單或活動設計與實施之參考，為幼兒營造一個適合學習教育環境

¹²² Hooper-Greenhill, E (1991). Museum and gallery education. Leicester: Department of Museum Studies, University of Leicester. p110.

(三) 環境脈絡

美術館環境包含建築物本身、館內陳列的物品及呈現的環境氛圍¹²³，其中硬體包含美術館內外整體空間場域的設計、展示環境的規劃以及公共服務等設備、軟體則包含展示內容與藝術品、展示標示與媒體；學習內容則指各展區內不同的主題，展品也依不同的形式運用不同的媒材（如素描、油畫、裝置、錄像等藝術形式）。

若要論述幼兒於美術館環境的學習，則需針對幼兒處理環境訊息的過程進行探討。根據帝西（Deci）與瑞恩（Ryan）對行為選擇過程模式分析，可說明幼兒在接收環境訊息後，如何進行處理而形成認知，以作為其行為選擇、表現、調整的關鍵。（如圖 2-9 所示）

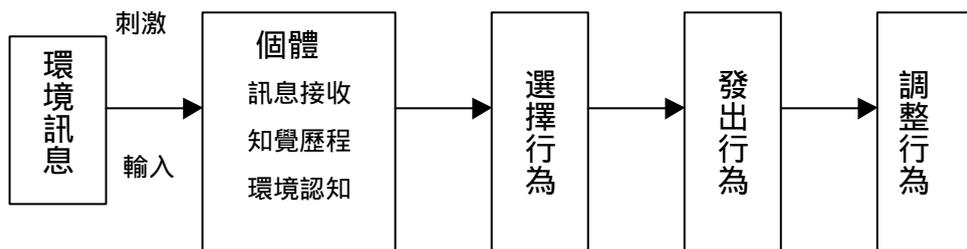


圖 2-9 行為選擇模式圖

引用：湯志民製圖¹²⁴

而幼兒於美術館環境中的學習反應，攸關於幼兒對美術館環境訊息的處理，也就是透過幼兒的知覺歷程所形成的環境認知而判知。由此可知，幼兒在環境認知處理過程中，個人脈絡、社會脈絡與環境脈絡需相互作用，才會產生互動經驗。（如圖 2-10）所示：

¹²³ Falk, J.H. & Dierking, L.D. (1992). The Museum experience (chapter one : pp.3)

¹²⁴ 湯志民，《學校建築與校園規劃》，台北：五南圖書，1995，頁 80-81。

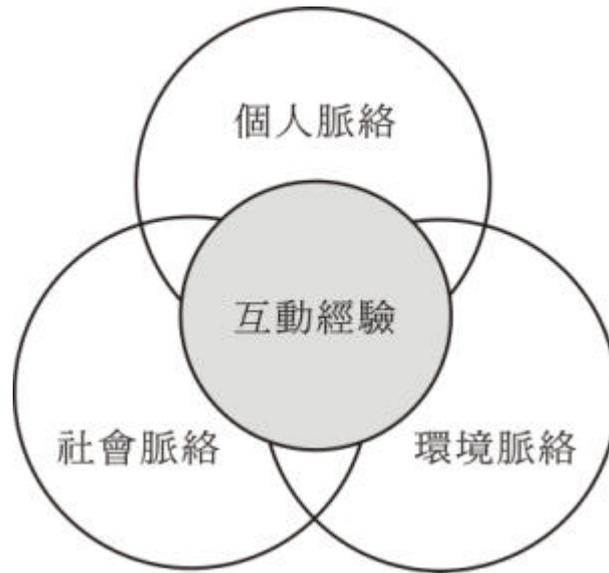


圖 2-10 互動經驗模式圖

資料來源：Falk, J.H. & Dierking, L.D.

根據上述互動經驗模式的形成，可知所有的脈絡都是構成幼兒對美術館產生互動經驗的重要因子，然而不同的情況，各脈絡所佔的比例將不同。因參觀時，幼兒是以個人既有的知識與感知來接收環境訊息，並與同行的家人、團體及服務人員交流，在個人、社會、環境脈絡下相互影響，進而產生獨特的互動經驗，此經驗也將會伴隨著學習者，影響學習者將來的學習。由此可知，在幼兒時期所形成的互動經驗，會成為往後參觀學習經驗中的個人脈絡，影響下一個互動經驗的形成，所以在幼兒時期擁有良好的互動經驗是極為重要的。而如何促進良好互動經驗的產生即可從上述三大脈絡著手。

綜合美術館教育、幼兒發展、認知、學習等理論，美術鑑賞活動實施於此年齡，應使用簡單易懂的字彙，具體描述，並可利用複詠的方式讓幼兒學習簡要的描述語彙。解說者必須口齒清晰，並確定可讓幼兒聽得到、聽得懂。也因幼兒注意力集中時間相當短暫，欣賞的模式要經常變化，適

當的指引幼兒注意力集中，使他們能認真地觀察藝術品的細節，引發其觀察力與敏感度，以達到學習的目的。¹²⁵

由此可知，幼兒與美術館互動與其身心發展、個性、興趣等個體因素、美術館環境訊息¹²⁶環境因素、及共同參與者、中介者所表現的社會因素乃息息相關。於此美術館環境訊息為主要的學習內容，實物更為學習帶來真實感，透過實際的接觸，更牽動了幼兒好奇、好知、好問的天性¹²⁷，引發他們學習的動機。

綜上所述，個體發展、認知、學習經驗會影響訊息的接收與學習行為的處理，所以要建立良好的互動經驗模式，需清楚個人脈絡中，上述發展、認知、學習之內容外，更需了解社會脈絡中家長、教師或美術館導賞人員、服務人員、其他觀眾之行為表現，以及美術館展示空間、設施、展品、說明牌、所呈現的環境訊息對幼兒的影響。因此本研究將依個人、社會、環境三大脈絡為基礎，探討幼兒與美術館互動之情形，實際了解互動產生之問題，提出解決方法與建議，促進幼兒良好參觀互動經驗的建立，避免不良經驗對幼兒往後的參觀活動產生影響，並使美術館教育往下紮根。

¹²⁵ Grinder & McCoy, 1987, 整理自〈羅美蘭,《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》,台北:台北市立美術館,1995,頁85-87。

¹²⁶ 指高美館的環境資源。參見本文第74頁圖2-6。

¹²⁷ 王維梅, 博物館能為幼兒做些什麼?《博物館學季刊》,台中:國立自然科學博物館,1989,卷4期3,頁70。

第三章 幼兒與高美館展示環境之互動

在一個自由而開放的參觀情境中，博物館如何傳達展示及教育的內容，又如何讓觀者在這些內容和經驗中理解到意義，成為博物館學習的重要課題。霍克與德爾金（Falk & Dierking）在其著作《博物館經驗》（The Museum Experience）一書中，認為從參觀者角度出發了解並分析其參觀經驗，有助於評估觀眾於博物館內學習及博物館教育的成效。¹²⁸因此研究者將就幼兒參觀美術館的機會及參觀的方式進行觀察與研究，並就幼兒與美術館互動的情形分析其參觀經驗的形成，探討幼兒與美術館互動學習之方式。

以下第一節將描述研究期間高雄市立美術館室內展示區、戶外雕塑區等現有展示環境之規劃。第二節、第三節分別就幼兒與室內展示區、戶外雕塑區互動情形進行分析，希望藉實例發現幼兒參觀互動所呈現之問題。最後於第四節提出小結，供美術館、家長及幼教工作人員參考。探討內容如下：

第一節 高美館展示區（室內與戶外雕塑公園）之規劃

本節分為兩部份描述，第一部份為研究期間室內展示區各展覽規劃位置與內容，第二部份為戶外雕塑公園位置及作品分佈，其內容如下：

¹²⁸ 指從參觀動機開始、參觀中至參觀後，參觀者的所有想法、實際作為與記憶的整體。
許功名 劉幸真《博物館學季刊》，台中：國立自然科學博物館，1998，卷3期12，頁3。

一、 高美館室內展示區的規劃

於本研究期間，高美館室內展覽有：(以下展示規劃及內容參見附錄 1)

(一) 『中華民國第十七屆版印年畫展』

此展覽置於：B01 展覽室。其主要展示內容除了傳統版畫細細雕琢的韻味外，還有顛覆了繁複流程的電子作品，展現了傳統的精工藝術與俐落且具現代感的數位藝術。



圖 3-1 「中華民國第十七屆版印年畫展」展示內容

(二) 『王者之王 拿破崙大展』

「王者之王 拿破崙大展」，分置於：101、102、103 展覽室。其主要展示內容以法國馬爾梅莊&普雷歐林堡博物館的珍藏為主，加上阿佳修波那巴特邸博物館的收藏，共一百九十二幅展品，完整呈現英雄一生的足跡、美人風采的絢爛、皇室生活的華麗以及十八、十九世紀交替時期的藝術風尚。



圖 3-2 「王者之王 拿破崙大展」展示內容

(三) 『台灣近代雕塑發展陳列室』

「台灣近代雕塑發展陳列室」，此展覽分置於：雕塑大廳、105 展覽室、二樓正面走廊。其主要展示內容以近代為範圍，把台灣雕塑發展的脈絡有系統的呈現，作為研究基礎，並結合美術館的典藏，採長期陳列方式展出，以發揮美術館典藏、研究、展覽、教育推廣的整體功能，也讓參觀美術館民眾瞭解台灣雕塑發展的脈絡梗概與創作內涵。



圖 3-3 「台灣近代雕塑發展陳列室」展示內容

(四) 『後解嚴時代的高雄藝術』

「後解嚴時代的高雄藝術」，此展覽分置於：201、202、203 展覽室
其主要展示內容以解嚴效應對區域藝術的影響做一次斷代的整理，是具有
時代性的意義。除了呈現藝術家對解嚴後創作的轉變與延伸，也是藉由「解
嚴議題」來顯現高雄藝壇與社會發展的互動性。這樣的議題思維，就美術
創作者而言，是經常充滿著批判與思辯。然而，對美術館而言，是促成區
域藝術研究的重要氛圍，也是深化高美館「美術史美術館」之定位精神。



圖 3-4 「後解嚴時代的高雄藝術」展示內容

(五) 『溪山無盡 鴻禧美術館藏清代晚期繪畫展』

「溪山無盡 鴻禧美術館藏清代晚期繪畫展」，此展覽分置於：302、303
展覽室其主要展示內容為鴻禧美術館藏清代晚期繪畫展」，擷集六十位畫
家。包括山水、人物、花卉、竹石，擬古或創新，面貌別具。



圖 3-5 「溪山無盡 鴻禧美術館藏清代晚期繪畫展」展示內容

(六) 『輕且重的震撼』

『輕且重的震撼』，此展覽分置於展覽入口、雕塑大廳、圖書室、視聽活動區、二樓走廊、302 展覽室、三樓走廊。其主要展示創作媒材包括高科技的聲光、電腦網路、錄影藝術、攝影等裝置，用影像和聲音來刺激現代人被動的心智和感官。展出作品共計十三件。針對這些作品的創作意念和展出特性，高美館任意挑選空間當作展場，來突破以往民眾對展覽一定是局限在某固定畫廊或展覽室空間的刻板印象，將展品以神秘又公開的方式散置在觀眾的周圍。展出地點包括館內的走廊、館體落地窗、角落、牆面等過度空間或甚至無法稱之為空間的場所。除了讓作品與民眾作最直接的面對面，並希望將『輕且重』的意念深植在人們的心中，引發反思。



圖 3-6 『輕且重的震撼』展示內容

(七) 『創作論壇 - 洪上翔』

「創作論壇 - 洪上翔」，此展覽分置於：401、402、403、404、展覽室及多目的室。其主要展示內容綜合了多種尖端科技：全像光學、光、網路、錄影的複合媒體裝置藝術展覽，並結合了過程藝術與表演藝術。企圖於探觸“時間、空間的延伸”課題中，展現虛實、真假、幻醒、生滅之生命欲望的本質。



圖 3-7 「創作論壇 - 洪上翔」展示內容

綜上所述展出的類型有常設展示⁹⁷：為高美館主體展示的台灣近代雕塑展。臨時展示類型⁹⁸：包含配合年節傳統精工與現代數位的版畫「專題展」。以拿破崙為主題內容取向的「王者之王 拿破崙大展」、後解嚴時代的高雄藝術及創作論壇 - 洪上翔等「特別計畫展」。以及向鴻禧美術館及台北當代藝術館「借展」的清代晚期繪畫展、輕且重的震撼。

展出的創作形式，雕塑類包含浮雕、透雕、圓雕之形式，材質有、大理石、石膏、鋼鐵、青銅、鑄銅、鑄鐵、樟木、稻草、複和媒材等。版畫類有平版、凸版、凹版、孔版、電子版等形式，國畫類有山水、人物、花卉、竹石，擬古與創新的形式。還有高科技的聲光、電腦網路、錄影、攝影等裝置藝術。更有包含各種藝術創作形式及表現多元詮釋觀點，以主題取向⁹⁹設計的特展。

由此可知，上述展覽皆針對成人而規劃，以傳統藝術、當代藝術、數位藝術、藝術史等專業藝術觀點來策展，展覽內容並未考量到幼兒。然而現今顯然有這麼多的幼兒觀眾，因此以下將探討並分析在此環境下，如何輔助幼兒參觀美術館，使他們獲得良好的參觀經驗。

二、 戶外雕塑區之規劃

美術館園區包含美術館與戶外「雕塑公園」，地處於內惟埤文化園區南

⁹⁷ 展示館中的重要藏品及特殊價值藏品，常使用以物件為核心的展示，大體上長年不予更換。呂理政，《博物館展示的傳統與展望》，台北：南天，1999，頁 11-12。

⁹⁸ 可能是館中藏品的專題展、特別計畫展、借展、巡迴展等展期較短的中小型展示。呂理政，《博物館展示的傳統與展望》，台北：南天，1999，頁 12。

⁹⁹ 以展示所欲傳達的觀念或訊息為思考原點，及首先決定展示主題，接著經由細心的研究及分析，決定次主題，再選擇、安排所需的物件及輔導展品（如圖表、照片、複製品、模型），來充份闡釋主題及次主題，這稱為主題取向。呂理政，《博物館展示的傳統與展望》，台北：南天，1999，頁 18。

側。目前戶外雕塑的作品置於「雕塑公園」第一期工程完工區域，未來會將部分作品移放置剛完工之第二期工程區，方便第三期工程區開工。「雕塑公園」的規劃是藉由不同的景觀與雕塑品，搭配出自然與藝術融合的生活空間，提供民眾一個兼具藝術、文化、休閒、生態的多元生活園區。

「雕塑公園」是內惟埤文化園區的主要空間，利用不同的樹木、水景及各種類型之雕塑品營造文化園區的景觀：現階段園區雕塑品的設置主要來自一九九一年的「第一屆高雄國際雕塑創作研習營」、一九九三年的「環境形象化、再現內惟埤雕塑徵件」、「一九九五高雄國際雕塑創作研究營」及館方部份大型典藏品，近來又購置賴純純作品一件及高雄獅子會所捐贈之楊文霓老師陶壁作品一件，共計二十四件作品，營造出美術公園藝術化的特質。其作品分佈圖及展品說明圖參見（[附錄 2](#)）。

第二節 幼兒與室內展示區之互動

研究期間室內展示區觀察案例共 39 件，其中 32 件為家庭團體，7 件為教學團體，但家庭團體有一案例觀察者追丟，一案例拒訪，教學團體有一案例因時間無法配合而拒訪，因此得有效案例共 36 件，家庭團體 30 件，教學團體 6 件。

一、 幼兒觀眾參觀互動分析

(一) 參觀目的

本研究對象以家庭親子團體及教學團體兩種參觀型態為主。以下就觀察與訪談內容分析其參觀目的與特性。

1. 家庭團體

在 30 組家庭團體案例中有 20 組家庭觀眾參觀目的為「教育學習」所佔比率最。其次是「休閒娛樂」。而「教育學習」的內容包含認知、情意、技能之學習，即指對展品相關知識的了解、培養欣賞的能力、對美術館環境的認識、參觀禮儀的學習等項目。(參見表 3-1)

表 3-1 家庭團體參觀目的分析表

案例編號	學習				休閒娛樂			
	展品相關知識的了解	培養欣賞能力	認識環境	學習參觀禮儀	旅遊	散步	滿足好奇	培養氣質
1								
2								
3								
4								
5								
6								

續前表

案 例 編 號	學習				休閒娛樂			
	展品相 關知識 的了解	培養欣 賞能力	認識 環境	學習參 觀禮儀	旅遊	散步	滿足好 奇	培養氣 質
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

表示案例之參觀目的為此項目

製表人：陳育瑩

由此可見，家庭觀眾相當重視美術館的教育功能，並希望在參觀的過程中有所收穫。

一案例家長表示參觀目的為了解展品相關知識者¹²⁹，行為註記觀察某部份紀錄內容如下：

- 【7】¹³⁰父：有沒有看到他的牙刷？
子：好小喔！
父：這是他打仗用的水壺！『揭示』
子：他為什麼要拿水壺？
父：因為他要打仗呀！會口渴丫！所以要帶水，口渴就可以喝。『描述』
父：你看他的配劍！
子：為什麼他的劍長這個樣子？真是奇怪！那怎麼拿？
- 【13】子：爸！那個是誰？
父：那個是一個老人，要嘉勉拿破崙的。『講說』
父：你看他壓著什麼丫？『家長發問』
子：好像是老鷹耶！他為什麼要踩老鷹？老鷹會痛呢？(指著老鷹)
『孩子思考』
父：因為他是國王！踩著這麼大隻的老鷹就表示他很偉大哦！『揭示』
子：比老鷹偉大嗎？『孩子發問』
父：嗯.....對阿！
子：那他也會飛喔？
父：他不會啦！他是人耶！他會飛你就會飛了啦！『引導思考』
子：我不會飛丫？
父：那只是比喻的，因為老鷹是最大隻的小鳥，他要表示他是最偉大的人。『揭示』
子：好奇怪哦！ O-e-2-p-5¹³¹

由上述內容可知，此家長目的為了解展品相關知識，他則運用揭示、講說、指名、描述及發問等方式引導孩子參觀，並會主動提出問題，讓孩子思考、回答、再提問，經過巡迴的互動問答更深入的觀察作品的元素，

¹²⁹ I-e-p-5：I是指訪談法的代碼，e是室內展示區的代碼，p是家庭團體的代碼，5是研究案例的編號，因此I-e-p-5是表示在室內展示區受訪的第5個家庭團體。以下案例以此類推。

¹³⁰ 【】是行為註記表中紀錄案例參觀展品之順序，因此【7】是指此團體在展示區觀賞的第7個展品。以下案例以此類推。

¹³¹ O-e-2-p-5：O是指觀察法的代碼，e是室內展示區的代碼，2是觀察法中行為註記表的代碼，p是家庭團體的代碼，5是研究案例的編號，因此O-e-2-p-5是表示觀察室內展示區中第5個家庭案例的行為註記內容。以下案例以此類推。

討論作品的意涵。

另一案例家長表示參觀目的為認識環境與參觀禮儀的學習¹³²，其行為註記觀察部份紀錄內容如下：

【5】子：他有長頭髮！

F：噓 『提醒小聲交談』

【15】子：媽！媽！他在幹麻？（跑去找爸媽很大聲的問）

M：噓！閉嘴！ 『提醒小聲交談』 『提醒不可嘻鬧』

【16】女：這是什麼？（很小聲）

M：行軍床

【25】F：過來別亂跑！（兩個跑去參觀目標【29】又跑回來參觀目標【25】在展場內來回跑來跑去） 『提醒不可嘻鬧』

【26】F：你們看！拿破崙好帥！（爸爸兩隻手各牽一個）

子：呵呵！

女：哈哈！不要啦！（兩個在玩）

【27】M：過來！你看他騎馬！

女：騎馬做什麼？

子：我知道他要打仗（舉手回答）

M：嗯！你小聲一點啦！好吵哦！ 『提醒小聲交談』 O-e-2-p-8

由上述內容可知，此家長目的為認識環境與參觀禮儀的學習，在參觀互動過程中他們較關注孩子的參觀秩序，且不斷地提醒在此環境內需小聲交談以及不可嘻鬧的訊息。

另一案例參觀目的為休閒娛樂者¹³³，其行為註記觀察部份紀錄內容如下：

【1】女：他在幹麻？噯呦！夾到了啦！ 『孩子主動』

母：他是機器人耶！

女：好好玩喔！

【2】女：這是什麼東西好奇怪喔！（手伸過去） 『孩子主動』

母：我也不知道！好像是臉吧！

女：有鼻子耶！

¹³² 內容整理自：I-e-p-8。

¹³³ 內容整理自：I-e-p-9。

【3】女：有汽球耶！好漂亮喔！ （用跑的過去）『孩子主動』

有鼻子！嘴巴！眼睛！那是真的牙齒嗎？

母：嗯真的！還有蛀牙！

【4】母：好多照片喔！（指著牆上）

【5】女：媽！假的蛋喔！他會不會破掉！ 『孩子主動』

母：是真的啦！可是裡面的蛋已經拿出來了煮了！它放上去之前做的人會先把蛋倒出來。（走去洗手間） O-e-2-p-9

由上述內容可知，此家長參觀目的為休閒娛樂，在與孩子的互動中多由孩子主動講述或發問，此家長則以交談互動的方式回答孩子所提的問題。

綜上所述，每個家庭來參觀美術館的目的不同，期望不同，會產生不同的互動方式，形成不同的參觀經驗。

2.教學團體

在六件有效的教學團體案例中，教師在訪談中皆表示參觀目的主要為「教育學習」。其中有五組的教師表示參觀美術館是每學期園區的教學例行活動，有三組教師將美術館參觀活動列為其教學課程設計之單元¹³⁴，一位教師則將美術館視為輔助美術（工作）課程之場域。（參見表 3-2）

表 3-2 教學團體參觀目的分析表

目的（教師）	1	2	3	4	5	6
認識環境						
教學例行活動						
課程設計單元						
專業領域學習（美術）						

製表人：陳育瑩

其中一案例教師在訪談內容中表示：

¹³⁴ 就國內幼教課程而言、「單元」是課程的單位，是以幼兒生活週遭的問題為中心，提供一組幼兒感興趣、有計劃、有價值、有關聯的完整學習經驗。

「參觀美術館主要的目的是認識環境，讓孩子知道在他們生活的週遭有這樣一個環境，至於對藝術品的認識我們大多不做太多的詮釋。」 I-e-t-2

另一案例教師表示：

「美術館是一個社會學習的好地方，更是一個培養觀察力、欣賞力即創造力的環境，參觀時我們則會主動選擇適合的展品引導孩子欣賞、並使用館內資源設計教學活動，讓孩子更深層的參與藝術欣賞的活動。」 I-e-t-5

由此可知，美術館參觀活動內容的安排主要取決於教師對美術館功能的認知與資源的運用。

綜上所述，提供幼兒參觀美術館之機會在於成人，參觀目的也多為帶領者而設定，設定的目的不同，學習內容也隨之不同。

（二）參觀時間

本研究所謂的參觀時間是指研究對象進入觀察範圍到離開所花費之時間。就家庭團體而言，有一家庭匆匆隨意瀏覽展品只花費 11 分鐘的時間；也有一家庭認真瀏覽於展場 66 分鐘之久。由表 3-3、圖 3-8 家庭團體參觀時間分佈情形中，可發現有 13 % 的家庭花不到 20 分鐘的時間參觀，7 % 的家庭花 21-30 分鐘的時間參觀，20 % 的家庭花 31-40 分鐘的時間參觀，40 % 的家庭花 41-50 分鐘的時間參觀，20 % 的家庭花 51 分鐘以上的時間參觀。也就是說，家庭觀眾以花 41-50 分鐘的時間參觀者最多。有七組團體中的幼兒在參觀 31-40 分鐘後主動要求離開展場，後多因家長鼓勵與誘導才未馬上離開，其停留時間總平均數為 40 分 34 秒。（參見表 3-4）

表 3-3 停留時間分析表

停留時間	家庭數	百分比	教學團體	百分比
20 分鐘以下	4	13%	0	0%
21 - 30 分鐘	2	7%	2	33%
31 - 40 分鐘	6	20%	4	67%
41 - 50 分鐘	12	40%	0	0%
51 分鐘以上	6	20%	0	0%
總計	30	100%	6	100%

製表人：陳育瑩

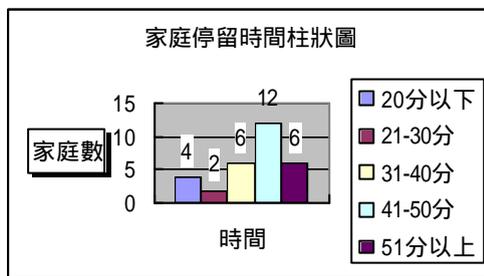


圖 3-8 家庭停留時間圖

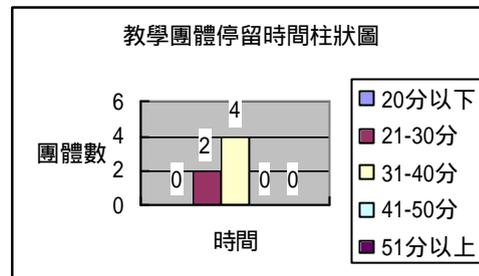


圖 3-9 教學團體停留時間圖

就教學團體而言，有 2 組的團體花 21-30 分鐘的時間參觀，4 組的團體花 31-40 分鐘的時間參觀，也就是說本研究案例教學團體參觀時間在 31-40 分鐘之間者較多（參見表 3-3、圖 3-9），其停留時間的總平均數為 33 分 14 秒。（參見表 3-4）

表 3-4 參觀時間平均表

家庭團體參觀時間平均表			
編號案例	參觀時間		
		16	17 分 33 秒
1	53 分 44 秒	17	41 分 38 秒
2	43 分 38 秒	18	47 分 22 秒
3	42 分 48 秒	19	33 分 16 秒
4	11 分 24 秒	20	55 分 06 秒
5	63 分 15 秒	21	21 分 15 秒
6	61 分 08 秒	22	42 分 13 秒
7	43 分 06 秒	23	49 分 12 秒
8	34 分 32 秒	24	36 分 48 秒
9	60 分 43 秒	25	49 分 10 秒
10	41 分 11 秒	26	34 分 50 秒
11	28 分 48 秒	27	41 分 26 秒
12	15 分 36 秒	28	37 分 25 秒
13	66 分 34 秒	29	44 分 56 秒
14	18 分 35 秒	30	33 分 10 秒
15	46 分 50 秒	總平均	40 分 34 秒
教學團體參觀時間平均表			
編號案例	參觀時間		
		4	23 分 50 秒
1	33 分 41 秒	5	40 分 13 秒
2	34 分 26 秒	6	30 分 36 秒
3	36 分 40 秒	總平均	33 分 14 秒

製表人：陳育瑩

縱上所述，不論是家庭或教學團體幼兒參觀時間的平均數皆在 31-40 分鐘之間，觀察紀錄也顯示有七組家庭團體在展場超過四十分鐘時，幼兒主動向成人提出離開之要求，由此可知，美術館幼兒室內參觀活動時間之安排，時間可以不超過四十分為考量。

(三) 參觀展品件數

版印年畫區有 59 件展品，拿破崙特展區有 192 件展品，雕塑展示區有 41 件展品，後解嚴時代高雄展區有 58 件展品，溪山無盡 - 鴻喜美術館藏清代晚清繪畫有 72 件展品，輕且重的震撼有 12 件展品，創作論壇 - 洪上翔有 6 件展品，全館共計 440 件展品。

大多數的家庭只挑選一個或兩個展區參觀，也有家庭瀏覽各層樓之展區，但並非每一展品都停留，最少參觀 5 件到最多參觀 46 件展品，期間相差甚大，但每個家庭總平均參觀 24 件展品。(參見表 3-6) 然而從表 3-5、圖 3-10 可進一步的知道，30 組觀察的家庭中有 4 組的家庭只參觀 10 件以下的展品，有 12 組的家庭參觀 11-20 件的展品，2 組的家庭參觀 21-30 件的展品，8 組的家庭參觀 31-40 件的展品，4 組的家庭參觀 41 件以上的展品。由此可知，有 18 組的家庭參觀件數在 30 件以下佔總團體數的 60%。

而在 6 組的教學團體中有 2 組只挑選一個展區參觀，4 組則漫步瀏覽於各層樓之展區。有 2 組參觀 11-20 件的展品，4 組參觀 21-30 件的展品，也就是說 6 組的教學團體參觀件數皆在 30 件以下，其總件數平均為 21 件。(參見表 3-6、圖 3-11)

表 3-5 參觀展品件數分析表

參觀件數	家庭數	百分比	教學團體	百分比
10 件以下	4	13%	0	0%
11 - 20 件	12	40%	2	33%
21 - 30 件	2	7%	4	67%
31 - 40 件	8	27%	0	0%
41 件以上	4	13%	0	0%
總計	30	100%	6	100%

製表人：陳育瑩

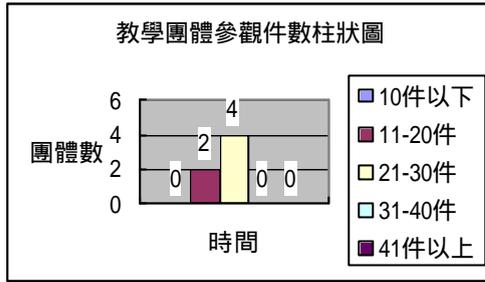


圖 3-10 家庭參觀件數分析圖

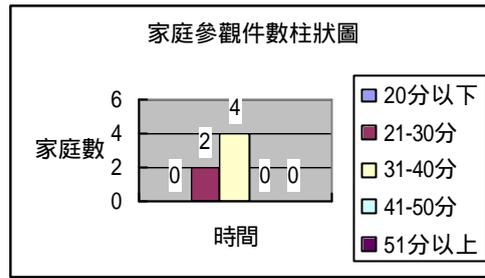


圖 3-11 教學團體參觀件數分析圖

表 3-6 參觀展品件數總平均表

家庭團體參觀展品件數平均表			
編號案例	參觀時間	16	17 件
1	33 件	17	37 件
2	16 件	18	34 件
3	8 件	19	19 件
4	35 件	20	8 件
5	17 件	21	43 件
6	31 件	22	15 件
7	5 件	23	41 件
8	41 件	24	12 件
9	18 件	25	36 件
10	25 件	26	14 件
11	16 件	27	47 件
12	8 件	28	16 件
13	34 件	29	28 件
14	32 件	30	19 件
15	16 件	總平均	24 件
教學團體參觀展品件數平均表			
編號案例	參觀時間	4	26 件
1	15 件	5	12 件
2	25 件	6	26 件
3	22 件	總平均	21 件

製表人：陳育瑩

綜上所述，不論是家庭或教學團體幼兒參觀時件數之平均數皆在 21-30

件之間，60% 的家庭團體及 100% 的教學團體參觀件數皆在 30 件以下，由此可知，美術館幼兒室內參觀活動展品件數之安排，可以不超過三十件為考量。

(四) 參觀動線

1. 家庭團體

家庭團體參觀動線雖大抵會遵循展示規劃之大動線，以下例舉三觀察案例部份內容。

一案例如下：

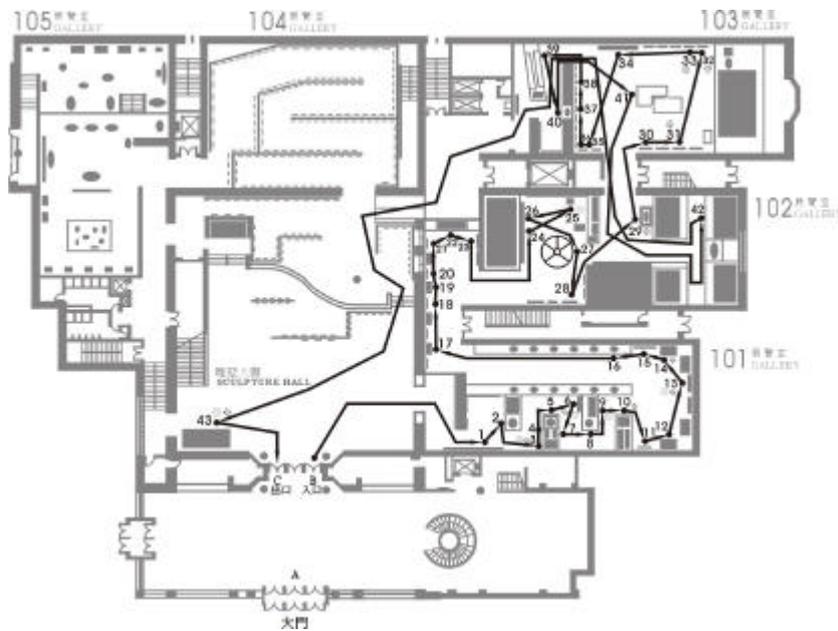


圖 3-12 路徑追蹤圖

*O-e-1-p-5*¹³⁵

【9】父：你看！你看這是他的結婚戒子（把小朋友抱起來看）

此參觀目標『由父親決定』

子：在哪裡？我看不到！

父：你看放大鏡裡面！有沒有？

子：有耶！是黃色的！

¹³⁵ *O-e-1-p-5*：O 是指觀察法的代碼，e 是室內展示區的代碼，1 是觀察法中路徑追蹤圖的代碼，p 是家庭團體的代碼，5 是研究案例的編號，因此 *O-e-1-p-5* 是表示觀察室內展示區中第 5 個家庭案例的路徑追蹤紀錄圖。以下案例以此類推。

父：不是！那是金色的。

【10】子：爸！他也有小背心喔！ 此參觀目標『由孩子決定』

父：嗯！跟你一樣喔！

【11】父：都是法語耶！那是他寫的信喔！此參觀目標『由父親決定』

子：拿破崙的字？可是我看不懂丫！

父：我也看不懂呀！ *O-e-2-p-5*

此追蹤圖顯示，孩子的參觀順序一開始還依著展示動線前進，但至 102 展覽室後則開始變亂，來回在 102-103 展覽室中往返。

一案例如下：

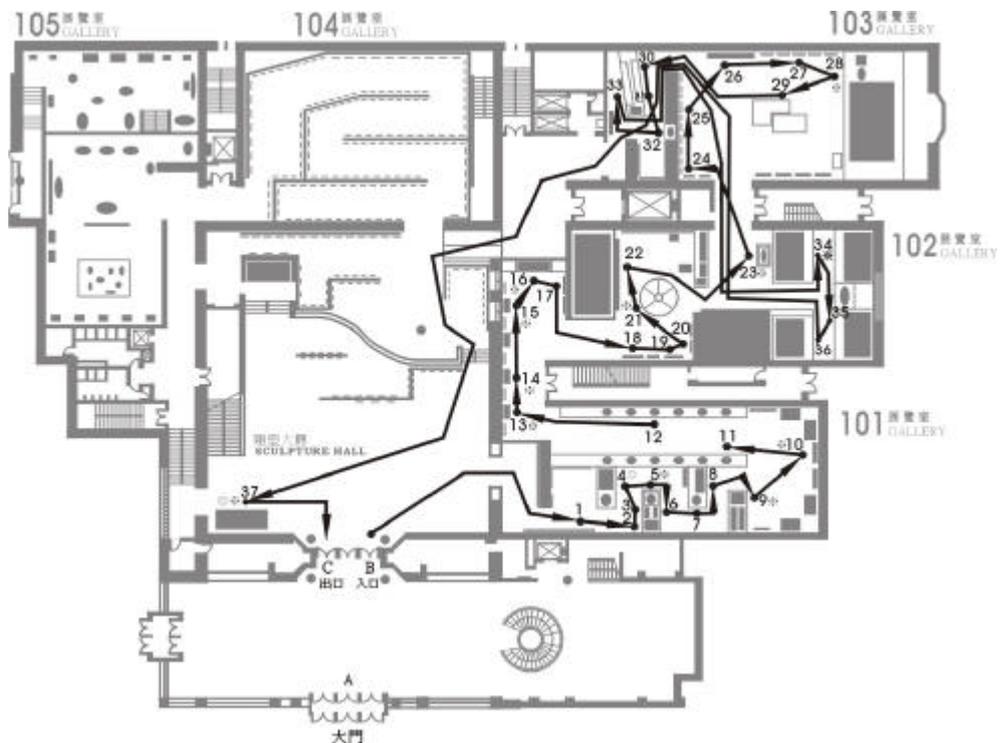


圖 3-13 路徑追蹤圖

O-e-1-p-8

【33】M：看一下啦！此參觀目標『由母親決定』

子：不要！

女：哥哥不乖！（往回走）

【34】女：媽！有叉子！湯匙！杯子！盤子！ 此參觀目標『由孩子決定』

M：嗯！

【35】M：有鏡子耶！此參觀目標『由母親決定』

子：走了啦！我不要看了啦！『孩子提出要離開展場』

【36】M：椅子哦！有鵝耶！此參觀目標『由母親決定』

子：走了啦！我不要看了啦！（快哭了！）『孩子提出要離開展場』

【37】子：嘻！有機器人哦！（蹲在旁邊看！）此參觀目標『由孩子決定』

F：真的是機器人的手！

女：他在做什麼？

子：他拿羽毛在玩啦！

M：走了啦！【25】F：過來別亂跑！（兩個跑去 29 又跑回來跑來跑去）『母親提出要離開展場』 *O-e-2-p-8*

此追蹤圖顯示，孩子的一開始參觀還依著展示動線前進，但至 103 展覽室後則開始變亂，在 103 展覽室前後兩區來回往返。註記表中【35】【37】則顯示母親與孩子對展品的喜好不同，會影響他們選擇參觀的展品，一同形成他們參觀的動線。

一案例如下：

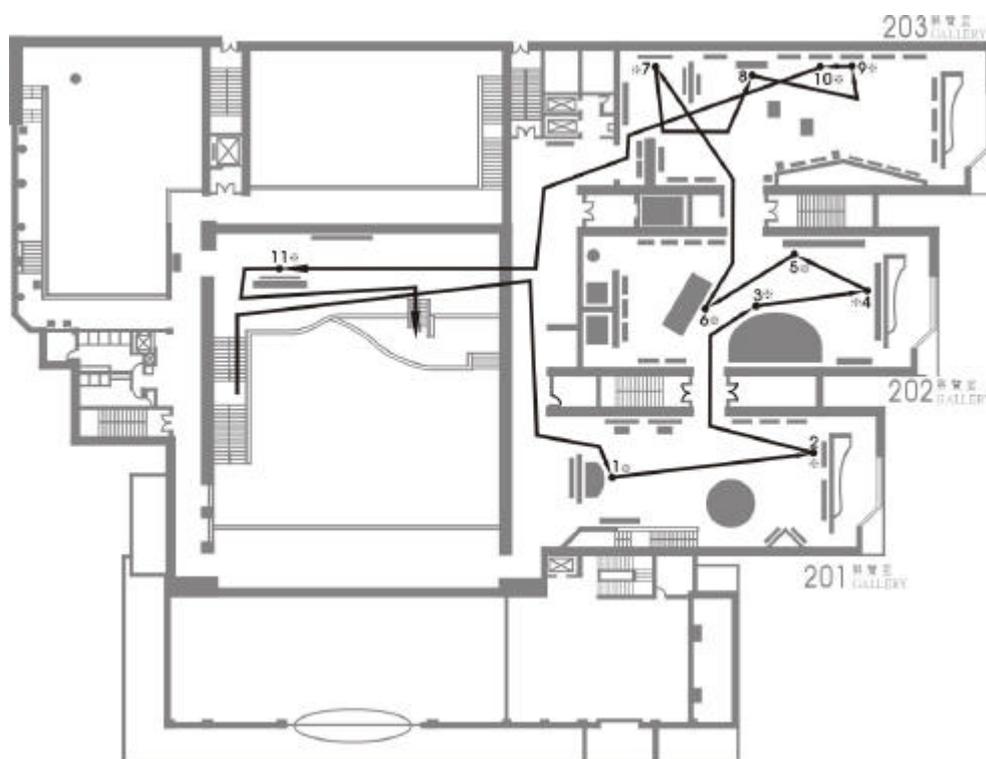


圖 3-14 路徑追蹤圖

O-e-1-p-12

- 【1】子：有蛋（往前摸看看） 此參觀目標『由孩子決定』
M：不能摸！不能摸！（抓住孩子的手）
- 【2】子：嘻！嘻！呵！ 此參觀目標『由孩子決定』
M：偷笑
子：沒穿衣服
- 【3】子：呼！呼！吹不動！球耶！好大哦！ 此參觀目標『由孩子決定』
M：那不是汽球啦！當然吹不動！
- 【4】子：好黑的狗！ 此參觀目標『由孩子決定』
- 【5】子：好多相片喔！他在做什麼？ 此參觀目標『由孩子決定』
M：我也看不懂！
- 【6】子：那是什麼？ 此參觀目標『由孩子決定』
M：椅子吧！
子：有骨頭！（手伸過去摸）
M：不可以碰！
- 【7】子：媽！地下有腳丫！ 此參觀目標『由孩子決定』
M：好棒哦！你很有觀察力喔！
子：那要走到哪裡？
M：這邊啦！（把他拉過來）
- 【8】M：你看這個啦！此參觀目標『由母親決定』
子：不要去看那個啦！*O-e-2-p-12*

此追蹤圖與註記內容顯示，孩子沒有照著展示動線參觀，他以他注意到的展品為他參觀的目標，而母親與小孩因關注的事物不同，所選擇的動線也有所差異，過程中兩者互相調整。

據上述案例互動情形可知，幼兒在美術館參觀動線的形成，主要是以他個人注意到的目標或家長引起他注意的目標而決定。所以就上述案例而言家庭團體參觀動線的形成主要是決定於家長與孩子間的互動，參觀動線也是由家長與孩子共同塑造。

2.教學團體

而在教學團體方面，有一案例參觀動線如下：

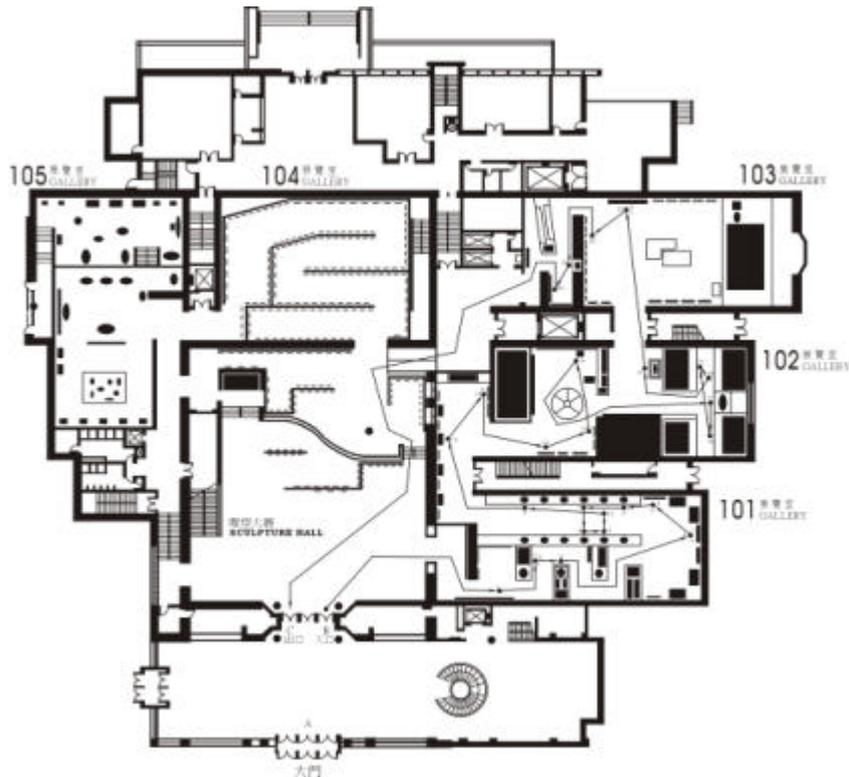


圖 3-15 路徑追蹤圖

O-e-1-t-2

其教師在訪談中表示：

她說：「我們已經進來展區第二次了，第一次時真的不知道怎麼帶，因為有點亂，所以又全都帶出去，重新在外面講解一次遊戲規則，教他們使用語音導覽，不會用或不想用的就跟著我，約好在展場出口集合一起走。遊戲規則就是不可以大聲說話，討論都要小小聲，不可以哭，有問題就小小聲到我旁邊問我，我覺得這些他們都做的很好。」 *I-e-t-2*

另一案例參觀動線如下：

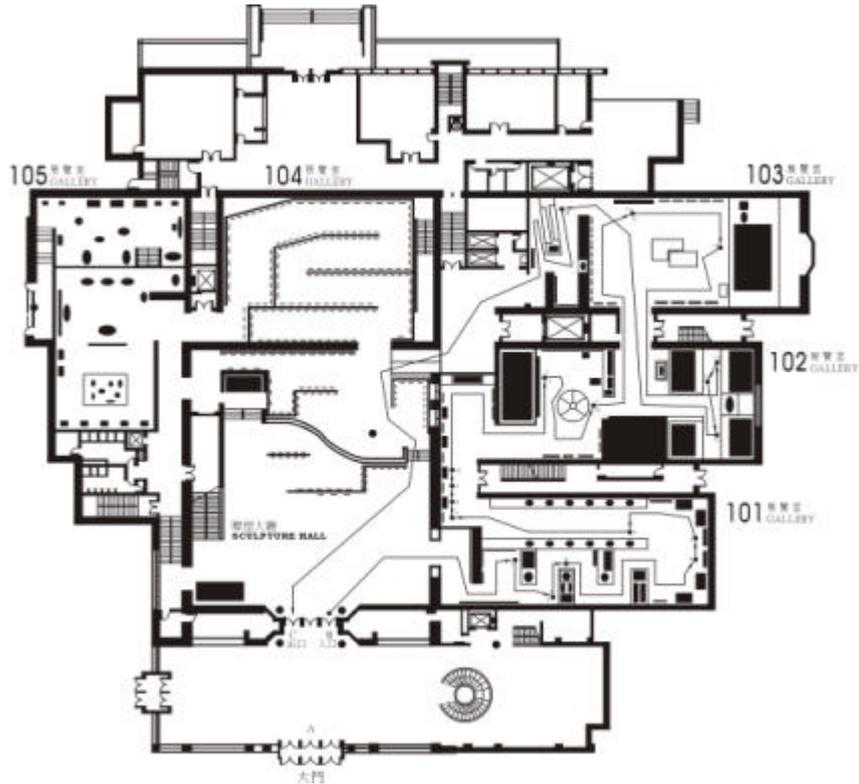


圖 3-16 路徑追蹤圖

O-e-l-t-5

其教師在訪談中表示：

我只講解他們看得到的東西，這樣才可一氣喝成！不然如果亂了就要再重新整頓，這樣學習中斷不僅學習效果不好，也會影響其他的觀眾。*I-e-t-5*

另一案例教師在訪談內容中則表示：

帶小朋友參觀時，他們會從頭到尾繞一圈。他說：「畢竟我們不了解這些東西。」指出他們專業知識還是缺乏的。並說：「我們去奇美的時候都有導覽人員臨時接待，可是這裡沒有，因為我們不是專業人員只能依文字說明講解，可是那不是小孩子他們需要的，有的變成在瞎掰！也不知道對不對？」*I-e-t-3*

由上述三案例得知，教學團體活動進行的方式主導為教師，第一位教師利用館方資源設計參觀活動，第二位教師依自己對學生的了解為基礎為學生選擇適合的展品設計參觀活動，第三位教師選擇以瀏覽的方式進行參觀，並希望館方可以協助參觀。所以教師對美術館參觀活動的認知，是決定參觀動線的形成以及學習互動的方式最主要的因素。

5. 展品吸引力：

從前面參觀目的與件數分析中可以發現家庭觀眾是依家長與孩子的興趣及喜好挑選參觀的展場與展品，而其中最吸引幼兒的又是哪些展品呢？

表 3-7 即為家庭團體幼兒主動停駐展品分析表，此表格設計整理歸納附錄 3-2 行為註記表中幼兒主動前往觀賞並停留 30 秒至一分鐘者為主，並以該項目展品家庭樣本數佔所有家庭總樣本數的百分比呈現展品對幼兒的吸引程度。

表 3-7 家庭團體幼兒主動停駐展品分析表

排名	展 品 名 稱	停駐家庭數	百分比
1	【輕】亞倫·羅斯 機器雙人組	18	60 %
2	【後】許淑真 海洋裡的生命密碼 II	15	50 %
3	【拿】槍、軍刀、勳章	14	47 %
3	【拿】皇后約瑟芬的首飾	14	47 %
4	【拿】15歲的拿破崙、布里安皇家軍校的學生	13	43 %
4	【拿】布哈奈侯爵的背心	12	40 %
4	【拿】執筆民法典的拿破崙	12	40 %
4	【後】張新丕 生產帝國	12	40 %
5	【拿】跨越阿爾卑斯山聖伯納轎道的拿破崙	11	37 %
5	【拿】拿破崙中尉的佩劍	11	37 %
5	【拿】法國民法典	11	37 %
5	【拿】拿破崙的搖籃	11	37 %
5	【拿】拿破崙的行軍床	10	33 %
5	【後】石晉華 走鉛筆的人	10	33 %
5	【後】楊順發 林祖公	10	33 %
5	【後】林正盛 坐立不安系列九	10	33 %
6	【輕】凱薩琳·夏瑪（性之前、之中、之後）、 （食物鏈）	10	33 %
6	【後】楊順發 潛像、顯像	10	33 %
6	【後】陳隆興 逃出污染島	10	33 %
6	【後】劉高興 護身西施	9	30 %
6	【後】李俊賢 北灰西施	9	30 %
6	【洪】地平線外	9	30 %

製表人：陳育瑩

由上表可知，在 30 組的家庭觀眾中有 60 % 的幼兒會主動要求家長要欣賞『輕且重的震撼』展品「機器雙人組」，為第一名；有 50 % 的幼兒會主動欣賞『後解嚴時代的高雄』展品「海洋裡的生命密碼」，為第二名；其前六名百分比依序為 47 %、43 %、40 %、37 %、33 %、30 %，顯示大約有三成

的幼兒主動觀察這 22 項展品。其作品參見下圖（3-17 ~ 3-37）

就教學團體而言，展品的選擇多依教師對展覽的認知而決定，但亦有在參觀過程中幼兒因感到新奇而主動發出欣賞展品的訊息，而教師會適時採納。表 3-8 為教學團體停駐展品分析表，其中以該項目展品教學團體樣本數佔所有教學團體總樣本數的百分比呈現教師認為展品對幼兒的吸引程度。

表 3-8 教學團體停駐展品分析表

排名	展 品 名 稱	停駐瀏覽數	百分比
1	【輕】亞倫·羅斯 機器雙人組	5	83 %
2	【後】許淑真 海洋裡的生命密碼 II	4	67 %
2	【拿】著皇袍的拿破崙一世	4	67 %
3	【拿】拿破崙·第一執政	3	50 %
3	【拿】15歲的拿破崙，布里安皇家軍校的學生	3	50 %
3	【拿】拿破崙中尉的佩劍	3	50 %
4	【拿】執筆民法典的拿破崙	2	33 %
4	【後】許興旺 秤斤秤兩	2	33 %
4	【拿】跨越阿爾卑斯山聖伯納縊道的拿破崙	2	33 %
4	【洪】漁想	2	33 %

製表人：陳育瑩

由上表可知，有 83 % 的教師選擇輕且重的震撼展品「機器雙人組」，為第一名；有 67 % 的幼兒會主動欣賞後解嚴時代的高雄展品「海洋裡的生命密碼」，為第二名，其前四名百分比依序為 83 %、67 %、50 %、33 %，顯示大約有三成以上的教師會選擇這十項展品介紹給幼兒認識。（參見圖 3-17 ~ 3-37）

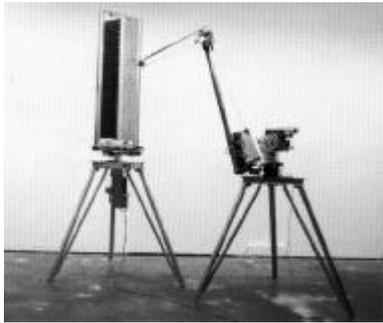


圖 3-17 機器雙人組



圖 3-18 海洋裡的生命密碼



圖 3-19 槍、軍刀、勳章



圖 3-20 皇后約瑟芬的首飾



圖 3-21 15 歲的拿破崙



圖 3-22 布哈奈侯爵的背心



圖 3-23 執筆民法點的拿破崙一世受時間老人加冕



圖 3-24 生產帝國



圖 3-25 跨越阿爾卑斯山的拿破崙

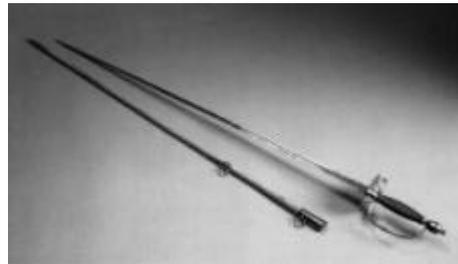


圖 3-26 拿破崙中尉的佩劍

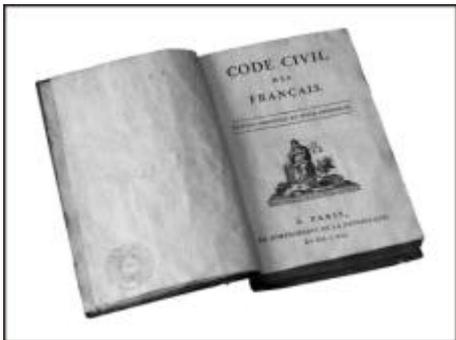


圖 3-27 法國民法典



圖 3-28 拿破崙的搖籃

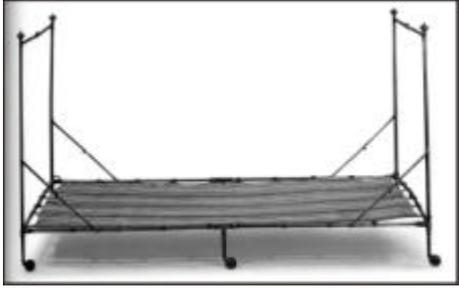


圖 3-29 拿破崙的行軍船



圖 3-30 坐立不安系列九



圖 3-31 食物鏈



圖 3-32 潛像、顯像



圖 3-33 地平線外



圖 3-34 魚想



圖 3-35 秤金秤兩



圖 3-36 著黃袍的拿破崙一世



圖 3-37 拿破崙第一執政

以下針對幼兒主動停駐與教學團體停駐之展品，進行性質比較與分析，以歸納吸引幼兒之展品性質。（參見表 3-9、3-10）

表 3-9 展品吸引力排序與其內容分析表----幼兒主動

排名	展 品 名 稱	展 品 內 容
1	【輕】亞倫·羅斯 機器雙人組	機械、聲響、實物、裝置（有機械動作）
2	【後】許淑真 海洋裡的生命密碼II	裝置（透明球形體內置放人體器官影像）
3	【拿】槍、軍刀、勳章	實物
3	【拿】皇后約瑟芬的首飾	實物
4	【拿】15歲的拿破崙，布里安皇家軍校的學生	塑像（青銅鍍銀，高：72公分）
4	【拿】布哈奈侯爵的背心	實物
4	【拿】執筆民法典的拿破崙一世受時間老人的加冕	圖像（油畫，131x160公分）
4	【後】張新丕 生產帝國	實物、裝置
5	【拿】跨越阿爾卑斯山聖伯納縵道的拿破崙	圖像（油畫，260x221公分）
5	【拿】拿破崙中尉的佩劍	實物（劍、劍、皮革，長：94公分）
5	【拿】法國民法典，原版且唯一正式版本	實物（小牛皮、紙）
5	【拿】拿破崙的搖籃	實物（胡桃木，54x110x58公分）
5	【拿】拿破崙的行軍床	實物（鐵、銅、帆布，108x182x86公分）
5	【後】石晉華 走鉛筆的人	圖像、裝置（大型畫牆、作畫過程資料）
5	【後】楊順發 林祖公	圖像
5	【後】林正盛 坐立不安系列九	實物、裝置（經過再創作之椅子）
6	【輕】凱薩琳·夏瑪（性之前、之中、之後）， （食物鏈）	圖像（51x76公分）5幅一組件， （51x76公分）15幅一組件
6	【後】楊順發 潛像、顯像	圖像
6	【後】陳隆興 逃出污染島	圖像
6	【後】劉高興 護身西施	圖像
6	【後】李俊賢 北灰西施	圖像
6	【洪】地平線外	實物、裝置（鞦韆造型之裝置）

製表人：陳育瑩

幼兒主動停駐展品項目之內容特性為：實際物品的、體積、面積大的、具有機械動作、聲光效果的、在其視度內看得到的、與他的生活經驗相關的、有趣的、可引發好奇心的、故事性強的、可觸摸的為主，並且如果一個展品具有多種特性，幼兒觀賞的持續力會更久，情緒越興奮，觀察與討論的細節也愈多。

表 3-10 展品吸引力排序與其內容分析表----教師觀點

排名	展 品 名 稱	展 品 內 容
1	【輕】亞倫·羅斯 機器雙人組	機械、聲響、實物、裝置（有機械動作）
2	【後】許淑真 海洋裡的生命密碼II	裝置（透明球形體內置放人體器官影像）
3	【拿】著皇袍的拿破崙一世	圖像（202x150公分）
3	【拿】拿破崙，第一執政	圖像（202x120公分）
4	【拿】15歲的拿破崙，布里安皇家軍校的學生	塑像（青銅鍍銀，高72公分）
4	【拿】拿破崙中尉的佩劍	實物（劍、劍、皮革，長94公分）
4	【拿】執筆民法典的拿破崙一世受時間老人的加冕	圖像（131x160公分）
5	【後】許興旺 秤斤秤兩	實物、裝置（秤錘、木質人頭雕塑）
5	【拿】跨越阿爾卑斯山聖伯納縵道的拿破崙	圖像（260x221公分）
5	【洪】漁想	影像、光線、實物、裝置

製表人：陳育瑩

教師篩選停駐展品項目之內容特性為體積、面積大的、具有多重知覺效果的、幼兒視度內看得到的、教師教學與幼兒學習經驗相關的、有教育功能的、故事性強的、實際物品的，由此可知教師篩選的角度會以幼兒出發點，視幼兒身高、認知、好奇、好玩、等生理與心理之條件而定。

縱合上面所述，吸引幼兒展品之特質為可視度高的、體積大、面積大的、實物的、具有多重知覺效果的、與生活學習經驗相關、故事性強的、可觸摸的。因此家長、教師、導賞人員可依上述之特性，作為為幼兒導賞時展品篩選之參考。

（二）影響幼兒參觀行為因素之分析

1. 個別性差異：

研究案例中，發現互動內容如下：

一案例註記內容為：

【2】 F：劍（指著劍）

子：我也要！『此男孩對展品的反應』

M：那是拿破崙的。

【21】女：這是什麼？ 【女孩主動提問】

M：寶盒、裝皇后的珠寶、胸針還有手錶。

【22】M：你看這是他們穿的衣服還有鞋子，好特別。

女：跟我們不一樣！他的劍跟哥哥的不一樣。『經驗比較』

子：我的比較厲害！『經驗聯想』

F：你看他很矮哦！衣服好小喔！*O-e-2-p-8*

上述同一家庭案例中男孩對劍的反應較強烈，立即想擁有此物件；而小女孩對劍的反應則較冷淡，看看後就前往下一個展品目標，但她卻對約瑟芬的皇冠、珠寶注意較久，並主動向家長提出問題。

另一案例註記內容為：

【17】父：你看是槍耶！

子：是真的還是假的，是刀啦！（此展櫃中有刀及槍，在他的視度內
看不見槍，只看得見刀）

父：不是啦！爸爸抱你看，你看那個圓圓的是開槍的地方喔！有沒有
看到最前面的地方，最前面那個地方是子彈飛出來的地方喔！

子：那怎麼ㄅㄞ ㄅㄞ 啊？『此男孩對展品的反應』

父：就是那個鈕鈕ㄚ！

子：壓下去，就ㄅㄞ ㄅㄞ ，人就呃ㄚ，死翹翹了。（表情帶
動作的演給爸爸看）

【23】子：爸爸為什麼那個人會躺在地下？

父：他受傷了！

子：被ㄅㄞ ㄅㄞ ！他死了嗎？『與之前對展品的認知相連結』

父：還沒ㄚ！所以拿破崙去看他！*O-e-2-p-5*

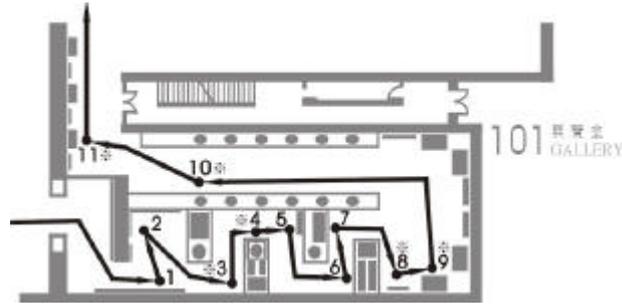
上一案例中男孩接收展品訊息後，立即要求父親，他想擁有此展品。
而此案例男孩接收到展品訊息後，則在下一個相關聯的展品中比較與連結。

由此可知幼兒的性別、個性、興趣及過去經驗皆會影響其參觀互動的
行為表現。

2.幼兒與共同參與者的互動：

上述研究發現，參觀的動線是由成人與孩子互相配合共同塑造的。在
30組家庭案例中有18組採取主動引導的方式，家長針對展品提出多樣能引
起孩子注意的特徵，讓孩子發現問題、思考問題，促進孩子與展品的互動。

一案例追蹤圖及部份註記表如下：



O-e-1-p-18

圖 3-38 追蹤圖

【9】女：書、book (手指著展示櫃內的書)(因人多直接繞至【10】)

【10】女：媽咪！他的鼻子好尖哦！ *O-e-2-p-18*

此案例顯示展區內因參觀人數太多，導致幼兒觀眾直接略過人多的區域，找尋他看得到或吸引他的事物，進行下一個參觀目標。也就是說，除了陪同者與展品性質會影響幼兒參觀互動的情形，也會受環境中一同參與參觀的人所影響。

就教學團體而言，一案例註記內容如下：

T1：噓！不要說話！看這邊！等一下進去裡面要怎麼樣？『提醒參觀禮儀』

S：小聲說話！要當乖寶寶！『提醒參觀禮儀』

T1：好！那要跟好喔！

【1】S：那是什麼會叫耶！

T1：人家發明的機器人！『表象簡略的描述』

T2：要輕輕的走喔！（走到一樓電梯，上電梯後直接至美哉高雄）『提醒參觀禮儀』

【2】S：有房子耶！

S：有樹！好多喔！

T2：噓！『提醒參觀禮儀』

【3】S：老師為什麼？ ..

T2：噓！『提醒參觀禮儀』

【4】T1：這個叫秤，平平的就是一樣重。『表象簡略的描述』

【5】T1：這是一個美女喔！『表象簡略的描述』

【6】S：好多汽球耶！對阿！好多喔！

T2：可以用眼睛看，不可以用手摸喔『提醒參觀禮儀』 *O-e-2-t-3*

訪談問題與內容如下：

請問您帶小朋友來參觀的目的是？

「我們認為從小接觸任何學習環境都是很重要的，接觸美的事物應從小就養成習慣，我們也都會去奇美博物館。更何況到每一個不同的地方學習方法及態度都不一樣，這是需要有教育的機會並從小養成的，不然長大他們可能就會更不在意。」 I-e-t-3

此案例參觀目的為接觸美術館的環境者，參觀過程中教師較注意幼兒在美術館內的參觀秩序，並在參觀的過程中常會出現秩序管理的行為。老師對展出的內容的詮釋較少，僅只在於表象簡略的描述，以及回答幼兒所提出的問題。

一案例教學團體註記內容如下：

T：你們要跟著語音導覽聽的，要去找櫃子上的號碼，要聽哪一個東東就按那一個號碼，老師剛剛教的，還記得嗎？

S：記得！

T：好！那兩個兩個一組進去了。不要聽語音導覽的人跟著我喔！。

S：耶！

【1】T：這就是拿破崙，你們一個一個聽，老師會在你們附近，有問題再來問我。

【2】S1 & S2：聽到了！他說這是拿破崙耶！好像是說是他住的地方啦！可是聽不清楚耶！去給老師看。（兩個蹲在地下討論，往上看作品，後來老師走過來將語音導覽系統的音量放大一點。）

【3】S1：這就是拿破崙耶！他怎麼穿裙子？他不是男生嗎？

S2：對阿！你看他還綁蝴蝶結耶！好奇怪喔！

【4】S：老師這是什麼？（4個學生叫老師過來）

T：這個叫做法典，就是寫很多這個不可以做，那個不可以做的東西，如果不聽話跑去做就會被抓去關起來，不能回家喔！拿破崙就把這些不可以做的事都寫在這本書裡面。 O-e-2-t-2

訪談部份問題與內容如下：

請問您帶他來參觀的目的是？

「今天主要是讓他們認識拿破崙，希望他們可以了解這個環境，因為我們住屏東，所以不常出來，今天主要也是想要讓他們知道有這個地方，畢竟美術館只有高雄、台中、台北有，離我

們較近的就是高雄了！」請問您之前所講述的規則是什麼？

「我們已經進來第二次了，第一次真的不知道怎麼帶，因為有點亂，所以我又全都帶出去，重新在外面講解一次遊戲規則，教他們使用語音導覽，不會用或不想用的就跟著我，約好在展場出口集合一起走。」 I-e-t-2

此案例顯示參觀目的是認知學習與環境認識，此教師有事先預習展品內容以及瞭解館方資源，進行有效的運用至參觀活動的設計上，過程中以自由問答互動的方式討論展品內容，其參觀秩序較差。

一案例教學團體註記內容如下：

T：來！兩個兩個小手牽好，記得最後面是 xx 老師，不能走在他後面喔！

S：好！

T：好！我問你們喔！看誰最棒？拿破崙是哪一國人？

S：我知道、我知道

T：好！你說！

S：要做飛機去的那一國！

T：嗯對喔！是法國！要做飛機才可以去喔！

T：這是拿破崙喔！

【1】 T：這是拿破崙小時後的搖籃喔！你看有沒有腳？因為沒有腳所以嬰兒睡覺的時候才可以搖來搖去！『邏輯推理』

【2】 T：劍！跟我們上次看得布袋戲的劍不一樣喔！「經驗比較」

T：哪裡不一樣？是不是布袋戲的比較大，這個比較粗。

T：你猜那個圓圓的是什麼？

S：指南針！是迷路的時候用的！

T：你看那時候真的有大砲耶！和你們以前看到的大砲有什麼不一樣！「經驗比較」

S：這個大砲有輪子！ O-e-2-t-5

訪談部份問題與內容如下：

請問您帶他們來參觀的目的是？

因為我覺得學習的空間不只是教室，為配合園內教學的文化課程所以來看這個特展，並且讓他們學習參觀美術館的禮貌、規矩，以及如何觀察事物。 I-e-t-5

此教師參觀目的為配合園區教學課程，因此在註記中顯示老師選擇好

他認為適合展品，一項一項的為小朋友介紹，在過程中提出與他們生活相關的經驗作連結，其參觀秩序較佳。

綜上所述，老師不同的教學目標會產生不同的引導方式，有的採團體解說的方式，有的則創造不同的學習方式讓孩子自由選擇。由此可知，教師個人認知及參觀活動設計目標，會影響幼兒在美術館參觀經驗的形成。

一 註記案例如下：

【5、6、7】子：(自己跑去作品望鄉系列二，用手拉傘頭！拉拉看！摸摸皮包)

展場人員：小朋友不可以摸喔！（跑過去制止）『受展場人員制止』

母：不可以摸喔！（牽起小朋友的手，並離開展場）『母親再提醒』

子：為什麼？『小朋友疑惑為什麼不能摸』

母：噓！小聲點！（手放在嘴邊提醒兒子）！O-e-2-p-2

此案例幼兒在活動參與的當下，忍不住的想觸摸展品，小朋友看見一位拿著雨傘提著行李的老人，想摸摸看、抽抽看，滿足慾望，卻受展場服務人員以及家長制止，制止的過程中孩子卻不知為什麼不可以碰觸，而家長卻也因此就帶孩子離開展場停止此展區的參觀活動。

幼兒家庭團體在參觀「後解嚴時代的高雄藝術」展區、「海洋裡生命的密碼」展品時，其裝置方式為吊著一顆顆透明的壓克力球體(參見圖 3-18)，例舉兩註記案例如下：

一 註記案例如下：

【6】女：好多球喔！（手舉起要去摸）『觸摸展品』

F：不可以摸！（把小朋友的手牽著）『家長制止』

F：你看球裡面有耳朵、眼睛、嘴巴

女：他沒牙齒，牙齒蛀光光了！要看牙醫了！O-e-2-p-7

另一註記案例：

【7】女：球耶！（走進去作品裡面摸球）『觸摸展品』

展場服務員：妹妹不可以摸喔！裡面不能進去。『展場服務員制止』

女：媽咪！球裡面有鼻子、嘴巴、耳朵耶！（走出來繼續看）O-e-2-p-13

由上可知，因幼兒直覺是球，便想用手去觸摸，他們對展品感到興趣，並想用他們的方式與展品接觸，但卻對美術館中展品不可觸摸的原因不了解，而受工作人員或家長阻止。而此時期幼兒道德行為發展特性為他律階段，如果家長可告知為什麼不能觸摸的理由，讓他們了解在美術館中藝術品的價值與意義，他們會樂於遵守，並為自我實現感到快樂，更可避免參觀活動變成不快樂的經驗。

綜上所述，參觀時的陪同者、中介者以及參觀活動當下共同參與的觀眾及服務員的表現與互動均會影響幼兒的參觀行為。

3.幼兒與展品及展示環境互動

(1) 與展品互動

就上述幼兒會主動觀察之展品性質的項目為體積、面積大的、在他的視度內看得到的、與他的生活相關的、有趣的、好奇的、故事性強的、可觸摸的（參見表 3-9）。而「傳統版畫」展示區則以互動區的迴響最佳，有些家庭觀眾只有在互動區印下自己所要的圖案就往別的發展區參觀，根本沒進入此展區。¹³⁶並且如果一個展品具有多種特性，幼兒觀賞的持續力會更久¹³⁷。由此可知美術館環境中展示內容的特徵及互動的方式會影響幼兒在參觀時的行為反應。

(2) 與展示空間的互動

¹³⁶ O-e-2-p-22

¹³⁷ 如機器雙人組具有聲光、動作又高大，不僅為吸引幼兒展品第一名，參觀時間也操作 30 秒。資料整理自：O-e-1、O-e-2。

就展示空間設計而言，展示空間設計包含高度、間隔、動線規劃。而一般展示空間多為成人設計，對幼兒而言、展示空間的設計並不是為他們量身製作，因此展示品以及櫃子擺設的高度對他們而言都太高，所以大部分參觀活動進行時父母所扮演的角色不只是引導者更是協助者，父母需要不斷的協助孩子達成觀賞的慾望，但過程卻令人容易覺得疲勞，因此許多家長於訪談時也提出是否可解決這樣的問題。¹³⁸

案例中行為註記如下：

【2】 母：劍！（指著）

女：我看不到啦！抱我上去看！『幼兒看不見展品的反應』

女：好長喔！

【18】 女：媽！這是什麼？

母：鐘擺

女：我看不到啦！（自己用跳的）『幼兒看不見展品的反應』

【19】 母：好多沒有看我們在回去看！

女：不要『情緒影響』

母：走啦！（直接抱起來，往回走）

母：你看拿破崙生病了！變的好醜喔！

女：走啦！回去啦！（一直拉著媽媽並且大聲的說）『情緒影響』

母：好啦！好啦！走了走了！*O-e-2-p-1*

【2】 母：你看他的搖籃（把女兒抱起來讓他看得到展品）『幼兒看不見展品的反應』

母：好重喔！下來好嗎？

【4】 女：點點頭（跟著媽媽走，但沒看展品一直在看周圍的小朋友）

O-e-2-p-3

¹³⁸ 案例在訪談中表示：「嗯！展示櫃太高了！我抱他抱的手好酸，人也累了，所以都不能好好看。」*I-e-p-1*「有些東西太高了小朋友看不到，好奇又摸不到，不能摸，情緒比較難控制！」*I-e-p-2*「對孩子而言整個展示都太高了，他們看不到就不想看了，不然就是我要抱得很累，不知道這是不是可以有方法改善」*I-e-p-3*「對幼稚園及國小的小朋友來說，展示櫃、展品都太高了！人又多！所以他們很難看的清楚。我跟我先生都要輪留抱，不然如果是我自己，我可能沒辦法。不知道是不是可以控制進來的人一次不要這麼多」*I-e-p-6*「對我還好，對小朋友櫃子太高了，展品也太高了，還好我只帶一個如果帶兩個我一定沒辦法看完。不知道有什麼辦法解決，不然抱來抱去好累喔。」*I-e-p-15*

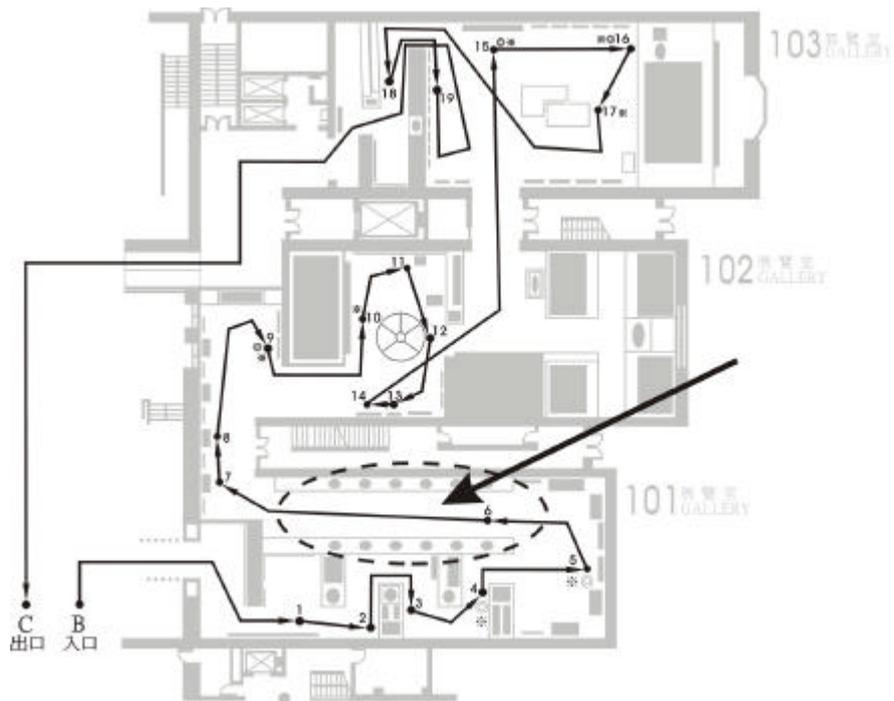
- 【7】女：我看不到啦！『幼兒看不見展品的反應』
 M：我抱你看！來！（因週遭太多人，小朋友個子比較小被前面的人擋住了，媽媽雙手伸向小朋友抱起來，並指給她看。）
 M：有沒有看到戒子，那是他和約瑟芬結婚時候用的戒子。
 女：你跟爸爸結婚有沒有戒子？
 F：有丫！在這裡呀！（指著手上的戒子）
- 【25】M：那裡有皇冠哦！我帶你去看。（對著女兒說）
 女：看不到丫！哼哼（人太多了）『情緒影響』
 M：等一下！幼稚園老師有沒有教你們要排隊？
 女：有！
 M：對阿！那你要表現丫，我再跟老師說你很棒！
- 【26】女：抱我！抱我上去看啦！『幼兒看不見展品的反應』
 F：這是拿破崙！跪著的是皇后約瑟芬！*O-e-2-p-6*
- 【2】子：那是什麼？
 M：那是他的收藏！
 子：抱我起來看！我看不到！（媽媽將他抱起）『幼兒看不見展品的反應』
 裡面是破的丫？
- 【23】子：（衝過去要坐，被拉回來，被打屁股）
 M：不可以坐！行軍床是軍人睡的啦！『想觸摸』（順手抱起來）
O-e-2-p-15

上述紀錄中顯示孩子如看不見展品會影響其參觀情緒與耐性的持續力。由此可知美術館環境中的展示空間設計也會影響幼兒的參觀行為。

（3）與環境設備的互動

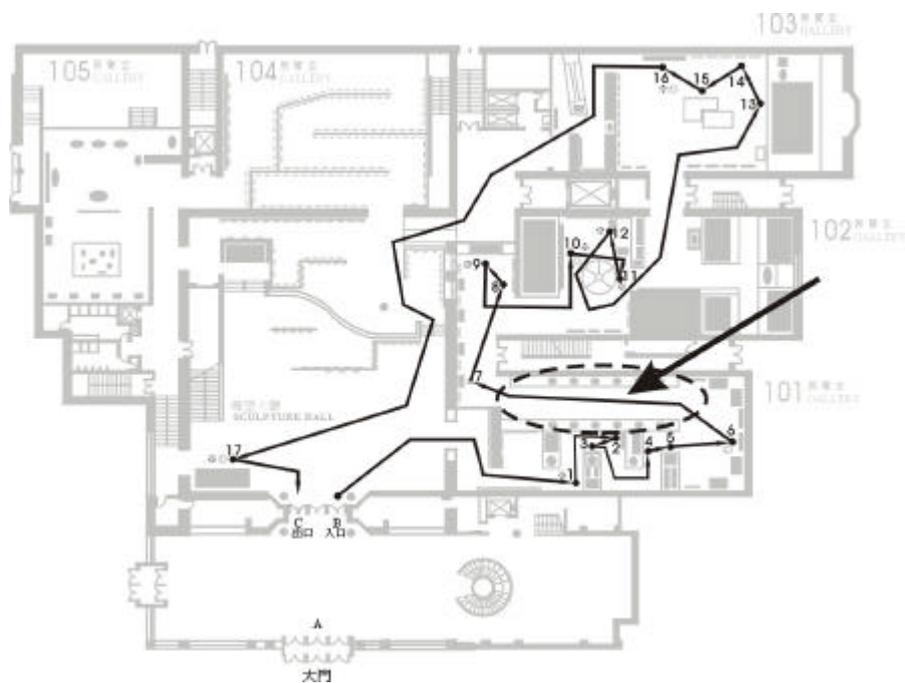
就環境設備而言，包含潛在環境及環境負荷等因素。而潛在的環境包含展區內的溫度、光線、色彩與安全。溫度：展場中溫度太低會影響參觀的品質，因為幼兒的抵抗力較低展場太冷，父母或教師為預防小朋友感冒，可能會匆忙瀏覽就離去。光線：因幼兒注意力之吸引主要條件必須看得見，因此如以下案例中因展區光線太暗，他們則不易去注意，便直接略過，除非旁人提出某一特徵引起他們的注意。¹³⁹如下圖：

¹³⁹ 參見 *O-e-1-p-1*、*O-e-1-p-10*、*O-e-1-p-17* 案例在經過拿破崙家族雕像區的長廊時皆直



O-e-l-p-1

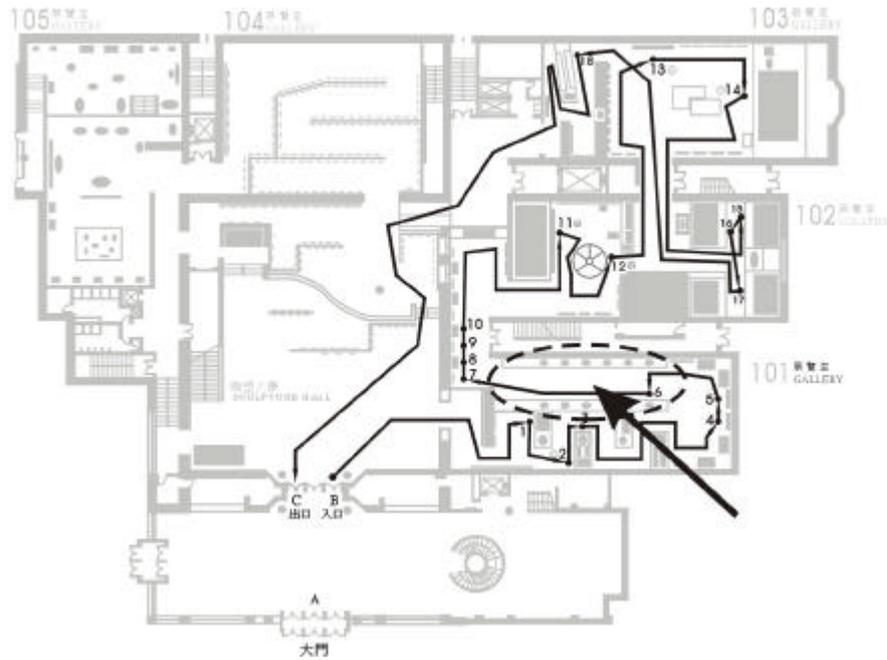
圖 3-39 追蹤圖



O-e-l-p-10

圖 3-40 追蹤圖

接略過至下一個展區。



O-e-l-p-17

圖 3-41 追蹤圖

色彩：就色彩心理學的角度來看，色彩的喜好來自環境的背景，給予顏色認識的機會多，會影響其喜好的選擇，¹⁰¹ 而訪問幼兒所使用的物品、玩具為吸引孩子注意力，多選擇明度彩度高的顏色作為設計的要素，因為明度彩度高的色彩較容易吸引視覺注意。

安全：安全對幼兒而言是最重要的環境必備因素，前者已提到美術館並非為此觀眾群而設計，所以多不考量他們的需求，但是他們依然會在這個空間活動，所以安全也就成了一個潛在的課題，一般展示櫃的高度正好落於幼兒的頭部，如家長或教師稍加不注意，危險的環境則隨時存在（參見圖 3-42）。

¹⁰¹ 賴瓊琦，《設計的色彩心理》，台北：視覺文化，1997，頁 101。



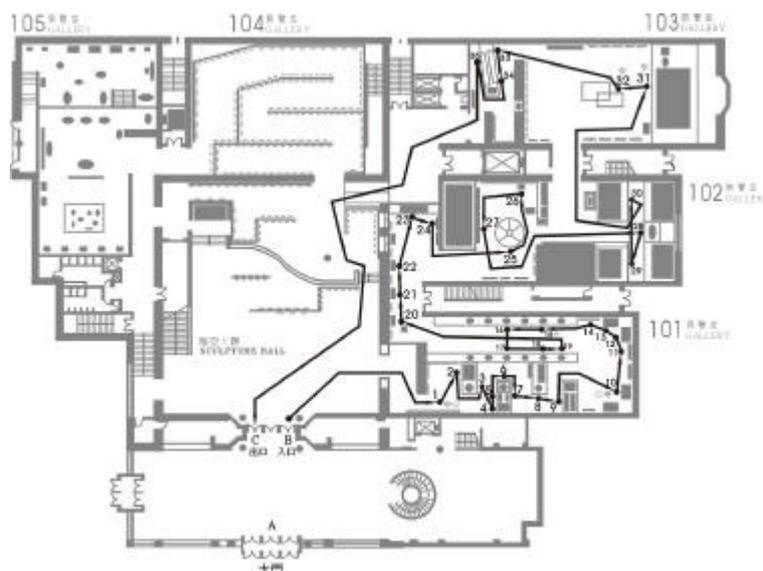
圖 3-42 環境安全因素

而莫拉比安（Mehrabian）在「環境負荷」的概念中說明環境中的強度、新奇性、複雜度這三個特徵與環境負荷有關。¹⁴⁰就強度而言：是代表感覺刺激的幅度，幼兒在美術館所運用的感覺多為視覺與聽覺，視覺必須在他們可以看得見的範圍下才會產生，聽覺刺激則須依靠父母、教師或展示。新奇性：是個人對訊息的熟悉度，對美術館環境不熟悉者愈容易感到新奇，而幼兒本身即充滿好奇心對未見過的事物都感到新奇有趣，因此他們更易產生較高的環境負荷。複雜度：是指美術館中刺激物多寡而形成的，刺激物多複雜度高，環境負荷相對高，孩子在接受事物是一個接著一個的，如無成人的引導他們很難觀察太多細微的部份，他們只選擇與他主觀意識中所見所想的展品，並且干擾性高，容易被週遭的環境影響。

所以高負荷的環境容易激發個人的活動力，啟發較多的注意力，但如果一直在高負荷刺激的環境中活動，會因欲維持集中高度的注意力，而投注過多的精力，形成體能與維持認知的疲勞，造成參觀活動半途而廢或是頭重腳輕的現象。

¹⁴⁰ 危芷芬，《環境心理學》，台北：五南，1995，頁 69。

如下案例一：

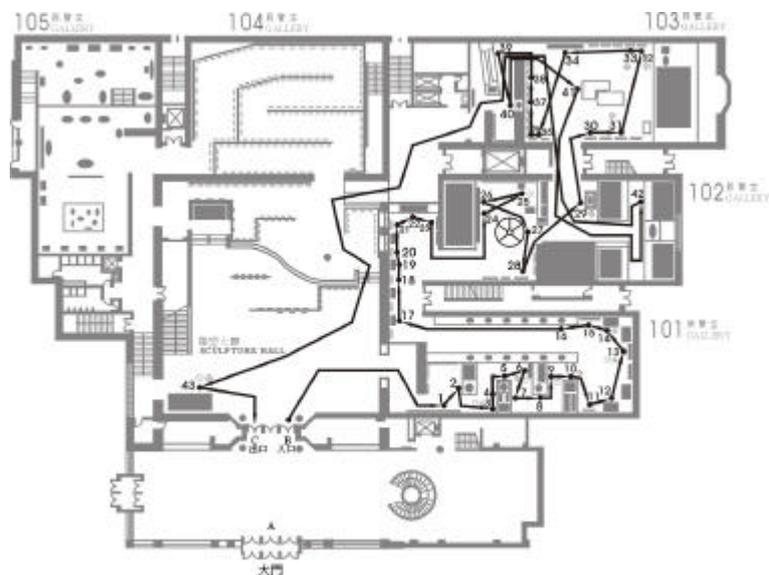


O-e-1-p-3

圖 3-43 追蹤圖

觀察對象 10:31 進入展場，於 12:13 在編號第【32】的停駐點第一次主動提出離開展場。*O-e-2-p-3*

案例二：

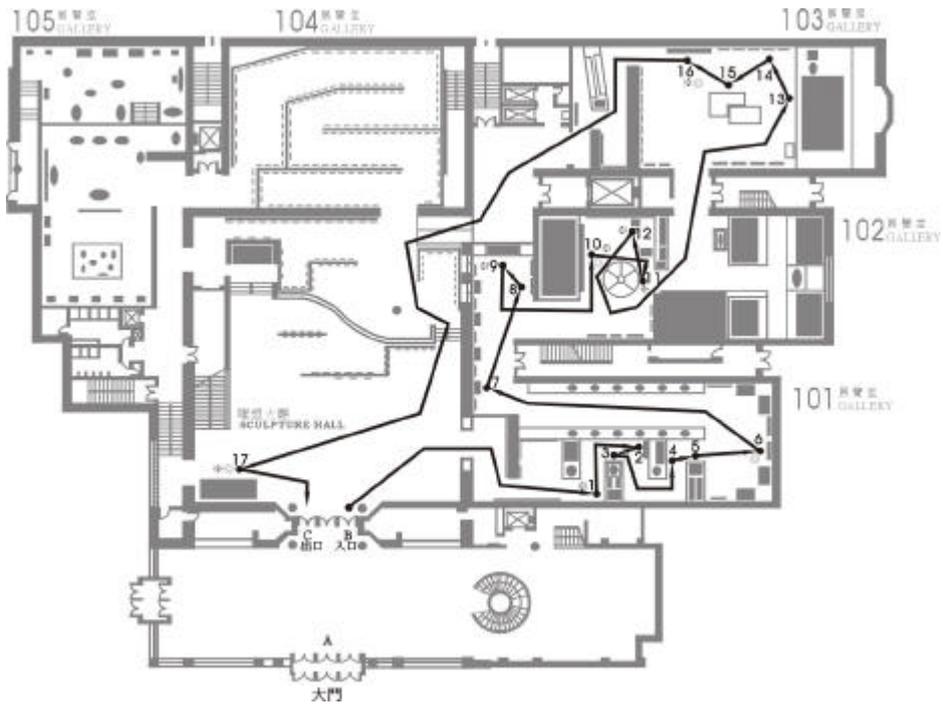


O-e-1-p-5

圖 3-44 追蹤圖

觀察對象 13:32 進入展場，於 14:10 在編號第【24】的停駐點第一次主動要求離開展場，14:31 在編號第【41】的停駐點第二次主動要求離開展場，14:34 在編號第【42】的停駐點第三次主動要求離開展場。*O-e-2-p-5*

案例三

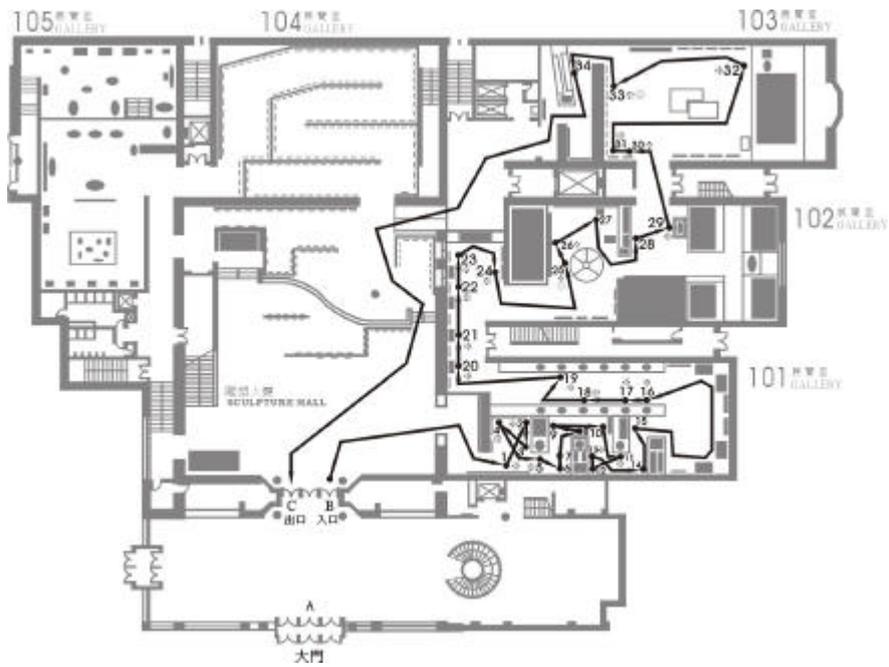


O-e-1-p-10

圖 3-45 追蹤圖

觀察對象 13：37 進入展場，14：13 第【13】的停駐點第一次主動要求離開展場。*O-e-2-p-10*

案例四：



O-e-1-p-15

圖 3-46 追蹤圖

觀察對象 13：25 進入展場，14：04 第【27】的停駐點第一次主動要求離開展場。O-e-2-p-15

由上述案例可知一開始觀眾感覺強度及好奇心均強，而產生高的環境負荷能力，所以對展品的注意力強及觀察時間久並且仔細，而隨參觀時間的增加，參觀者的感覺強度及好奇程度也慢慢削減，相對的複雜度因而提高，導致觀眾至 103 室時皆匆匆瀏覽，並且幼兒通常在此已向父母表示想離開展區的想法。

因此展場環境的展示內容、空間設計、環境設備皆會影響幼兒的參觀行為與學習成果。故建議攜帶者應考慮環境設備及空間設計再慎選展示內容進而安排或設計參觀活動，以擅用高環境負荷的概念。

縱上所述，個人差異、社會因素及環境因素皆會影響幼兒的參觀行為。就如同心理學家皮亞傑認為兒童在智能發展的過程中，學習環境及與兒童共同參與學習活動的社會成員，皆有重要的影響力之論點，以及博物館教育學家霍克與德爾金對博物館參觀經驗所提的互動經驗模式所指出參觀經驗的獲得是個人領域、社會領域、環境領域間相互影響而產生之理論一致，因此如要讓幼兒獲得良好的參觀經驗，家長、教師、美術館都是重要的關鍵者，所以家長、教師、美術館可參考上述研究發現，以做為規劃幼兒參觀活動設計之考量。

第三節 幼兒與戶外雕塑區之互動

研究期間戶外雕塑區觀察案例共 26 件，其中家庭團體有 16 件，教學團體有 10 件，但有 2 組教學團體因時間因素拒訪，因此得有效案例共 24 件，家庭團體有 16 件，教學團體有 8 件。以下就其互動特性與型態分析之：

一、幼兒與戶外雕塑區互動實況

(一) 互動特性分析

1. 參觀目的：

根據整理發現、家庭觀眾至戶外雕塑區活動的目的主要為休閒娛樂，家長認為這是一個風景好且感覺不錯的地方，他們通常會利用週休二日的時間與孩子一同來此跑跑跳跳或放風箏。(參見下表 3-11) 而對於雕塑公園中的藝術品，一案例家長指出在活動中他們對藝術品不會多加詮釋；¹⁴¹一案例家長則認為藝術品就在那裡，孩子有看到想問自然會問，問了再說就好；另一案例家長則認為他們的目的是休閒運動，認識藝術品並非他們至此的目的，所以並不會加以介紹或解釋；¹⁴²亦有一案例家長認為藝術品是環境的一部份，帶孩子來他們自然就會跟藝術品互動。¹⁴³ (參見圖 3-47、3-48、3-49、3-50)

¹⁴¹ 整理自：I-s-p-15

¹⁴² 整理自：I-s-p-6

¹⁴³ 整理自：I-s-p-2

表 3-11 家庭團體參觀目的分析表

案 例 編 號	教育學習		休閒娛樂		
	認識 雕塑	認識 環境	野餐	散步	活動 (玩球、 放風箏)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

製表人：陳育瑩



圖 3-47 家庭觀眾與公園互動情形



圖 3-48 家庭觀眾與公園互動情形



圖 3-49 家庭觀眾與公園互動情形



圖 3-50 家庭觀眾與公園互動情形

由此可知，家庭團體的參觀目的、家長對幼兒的教育方式以及對展品、環境功能的概念皆會影響活動內容的安排，進而創造不同的參觀經驗。

就教育團體而言，教師運用美術館戶外公園為教學活動之場域。一案例教師認為幼稚園內沒有像美術館這樣廣闊的戶外自然生態環境，來到這裡他們可以讓孩子至美術館內參觀，也可讓他們到戶外活動，主要的目的是讓孩子增廣見聞、接觸自然。¹⁴⁴另一案例專業藝術教育團體教師認為戶外雕塑區的作品親近性高，並且可以觸摸，所以將戶外雕塑公園的藝術品作為教學活動的題材，設計遊戲活動，讓孩子在遊戲的過程中了解藝術品的材質與內涵，希望引發其創造力。¹⁴⁵（參見下表 3-12、圖 3-51、3-52、3-53、3-54）

表 3-12 教學團體參觀目的分析表

案 例 編 號	教育學習		休閒娛樂	
	認識 雕塑	認識 環境(生 態)	野餐、散 步、自由 玩耍	活動 (玩球、 放風箏)
1				
2				
3				

¹⁴⁴ 整理自：I-s-t-1

¹⁴⁵ 整理自：I-s-t-4

續前表

案例編號	教育學習		休閒娛樂	
	認識 雕塑	認識 環境生態)	野餐、散步、自由 玩耍	活動 (玩球、 放風箏)
5				
6				
7				
8				

製表人：陳育瑩



圖 3-51 教學團體在公園活動情形



圖 3-52 教學團體在公園活動情形



圖 3-53 教學團體在公園活動情形



圖 3-54 教學團體在公園活動情形

由此可知，教師專業領域不同，教學目的不同，所設計的活動內容也不同。

2. 互動型態分析：

(1) 活動型態：

目前幼稚園戶外遊戲活動的實施型態，分為戶外自由遊戲活動及設計性戶外遊戲活動兩類，戶外自由遊戲活動是指以開放方式讓幼兒在戶外進行自由遊戲，教師於活動前不需另作準備。設計性戶外遊戲活動是指以間歇方式安排設計性戶外遊戲活動，設計內容又分為使用及不使用器材兩種，其中不使用器材之設計性活動又分為想像、規則性及身體運動三種形式，教師需配合單元，考量遊戲安全、幼兒興趣、能力及器材等因素而設計。¹⁴⁶

本研究案例分析，參觀型態分為戶外自由遊戲活動、設計性戶外遊戲活動，自由與設計兼併戶外遊戲活動。戶外自由遊戲活動是指幼兒團體直接於戶外雕塑公園遊戲；設計性戶外遊戲活動是指教師或家長於戶外雕塑公園特別安排設計參觀與活動；自由與設計兼併戶外遊戲活動是指上述兩者兼併之情況。其中教學團體以兼併型態最多，占 60%，再者是自由遊戲活動型態與設計性戶外遊戲活動型態，各占 20%。家庭團體使用則以自由遊戲活動最多占 50%，設計性戶外遊戲次之，占 31%，兼併型態最少，占 19%。（參見表 3-13、3-14 圖 3-55、3-56）

表 3-13 參觀型態分析表

參觀型態	幼教團體數	百分比%
自由遊戲活動	2	20%
設計性遊戲活動	2	20%
兼併性遊戲活動	6	60%

製表人：陳育瑩

¹⁴⁶ 吳怡儒，幼稚園戶外遊戲活動實施現況之研究，國立嘉義師範學院國民教育研究所碩士論文，未出版，1997，頁 114-117。

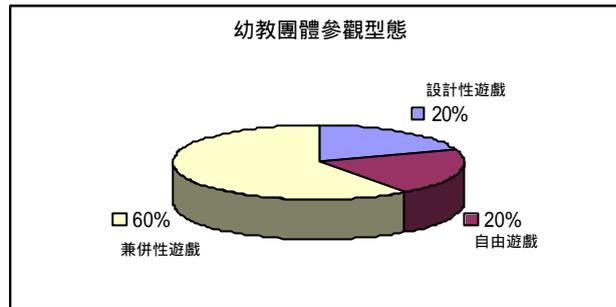


圖 3-55 教學團體參觀型態分析圖

表 3-14 參觀型態分析表

參觀型態	家庭團體數	百分比%
自由遊戲活動	8	50 %
設計性遊戲活動	5	31 %
兼併性遊戲活動	3	19 %

製表人：陳育瑩

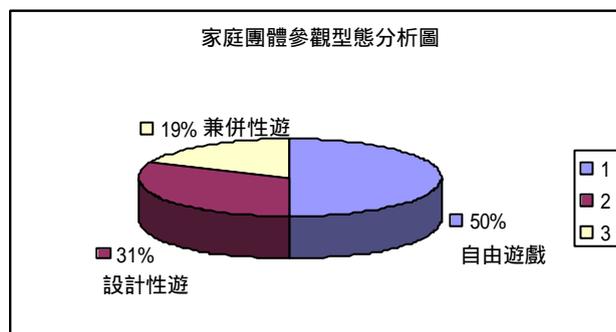


圖 3-56 家庭團體參觀型態分析圖

由此可知，教學團體以兼併型態最多，而家庭團體則以自由遊戲活動最多。

(2) 活動內容分析

就家庭團體而言，自由遊戲活動類型家長主要是帶幼兒至此場域，讓幼兒直接與環境自然互動，不予干預。¹⁴⁷設計性戶外遊戲類型家長主要世

¹⁴⁷ 整理自：O-s-p-2、O-s-p-4、O-s-p-6、O-s-p-9、O-s-p-10、O-s-p-13、O-s-p-15、O-s-p-16。

代孩子參觀公園或攜帶家中的玩具、滑板車、球、風箏、直排輪等器材讓幼兒在家長設定的場域中遊戲。¹⁴⁸而兼併類型之家長，多在遊園活動後或設計性活動後找一角落休息並讓孩子自由跑跳。¹⁴⁹

就教學團體而言，一案例如下：S（指互動、發問之學生、）

【1】 T1：這是藝術品耶！（老師指著手邊的雕塑品）

T1：好！來摸摸看，小心的摸喔！太大力它會痛！

S：我也要摸！我也要！

【4】 S：有花！

T1：有花嗎？在哪裡？（左右看看）

T1：哦！這就叫蓮花！來跟我說一遍『蓮花』

S：『蓮花』、『蓮花』

T2：你們有沒有吃過蓮子，它就長在哪裡面哦！（T1 指著蓮蓬）

T1：就是高高的那個！裡面有很多小圈圈的那個丫！

S：裡面有很多小圈圈的那個哦！

【6】 T2：有沒有看到粉紅色的花苞！那就是蓮花小的時候！

【11】 T1：好了！現在動動手！動動腳！要跑了哦！開始！

【12】 T1：好了在這裡休息一下！要玩的去那裡！

（至一期完工雕塑公園自由活動）

【13】 S：我們來比賽！從這裡跑到那裡看誰比較快？

（從一個雕塑品至另一個雕塑品）

S：我第一名！你第二名！

S：老師我們很厲害對不對？O-s-t-7

此兼併類型之教師先設計參觀路線，帶領幼兒遊走部分公園，介紹公園內的景觀與生態，包含部份藝術品、植物、動物、自然生態，而後接續至公園另一角進行自由遊戲活動。也因教師對藝術創作過程與作品意涵不了解，所以對環境中藝術品的介紹僅只於：「這是藝術品！」簡略的描述。此教師為幼教專業領域。¹⁵⁰

¹⁴⁸ O-s-p-1、O-s-p-3、O-s-p-5、O-s-p-8、O-s-p-14。

¹⁴⁹ O-s-p-7、O-s-p-11、O-s-p-12。

¹⁵⁰ I-s-t-7

自由遊戲活動型態主要是引導者運用美術館環境中寬廣的活動場域，讓幼兒自由活動、玩耍。¹⁵¹而設計性戶外遊戲活動型態引導者的設計分為兩類，一為參觀活動之設計，包含遊園活動、藝術課程活動；另一為教師安排攜帶風箏、飛盤、球、等器材輔助之遊戲。

綜上所述，利用美術館戶外雕塑公園設計藝術相關課程活動者只有專業美術教師，他運用此環境資源設計教學活動。而幼教師設計參觀活動時較注意活動時間與路線的安排，並沒有特別設計與美術館內外資源相關之課程。由此可知教師專業的領域與課程活動目標的設定會影響活動內容與方式的設計。

（二）幼兒團體參觀型態與活動設計分析

幼兒於戶外雕塑區的活動型態取決於成人的動機，動機不同所發展的活動也不同，本研究將觀察結果主要分為自由活動、設計活動、自由與設計兼併活動三類型。自由遊戲活動之目的主要為休閒及運動，無課程活動設計之問題。而設計活動及兼併活動則涉及到活動設計的專業問題，下面就幼教課程的觀點，探討幼兒與戶外雕塑區互動的類型及其效果。

陳淑琦指出無論是哪種課程觀點或課程模式，一旦缺乏內容或活動因而無法引發學生產生學習經驗便稱不上是課程，並且，也沒有任何一種學習經驗與活動能在缺少環境的條件下進行，因此，課程的形成，內容、經驗與環境是幼兒學習不可或缺的元素¹⁵²。以下茲就將這三大因素探討本研究之觀察發現。

¹⁵¹ 整理自：I-s-t-2

¹⁵² 陳淑琦，《幼兒教育課程設計》，台北：心理出版，1994，頁 88。

1.課程內容：

課程內容所涉及的是學習者所學習的一些特定的事實、觀念、原則及問題。教師或課程編訂者多從下面八個效標著手，以下內容則引用陳淑琦所指之八大效標為基礎來檢討、分析本研究之案例。

(1) 觀點：指課程目標是否能達成？就設計性遊戲活動來說，是指教師對參觀課程的觀點主要有特定的目標，並注重該目標的內容與進行。

一案例如下：

【2】 T：好了我們去摸那個！（指雕塑公園的雕塑品）

【3】 S：那個是什麼？

T：是很特別的石頭，很特別！很特別喔！有什麼感覺？

S：冰冰的！滑滑的！『媒材 1 質感』

S：喝！

S：熱熱的！硬硬的！

S：真的嗎？（手伸去摸摸看）

【4】 T：怎麼不一樣！走、我們兩邊都摸摸看！

S：對丫！有冰冰的、有熱熱的！

T：你們知道為什麼嗎？是因為這邊太陽有照到，這邊太陽沒照到。

【5】 S：老師那我去摸那一個？『媒材 2』

T：好丫！想去的去！再回來告訴我。

S：衝丫！（小朋友全跑過去摸摸看再跑回來）

【9】 S：好大的釘子！老師你看！

T：噢！那也是不同的石頭耶！我們去看看！『媒材 3』

S：老師它是冰的！

T：你看他們哪裡不一樣？

S：一個是白的、一個是黑的。

T：嗯！有好多種石頭哦！*O-s-t-4*

此案例教師特定的目的是讓幼兒認識雕塑媒材，¹⁵³所以在參觀活動進行中教師挑選不同材質的作品進行教學活動。

另一案例如下：

【1】 T：走！我們到那邊！要跟好喔！不然會不見喔！

¹⁵³ 整理自：*I-s-t-4*

(老師指正前方的雕塑公園)

【2】T：好啦！你們可以在這顆樹到那顆樹之間玩，不可以超過哦！超過我就看不到了！

S1：老師我可不可以去那邊？

T：好！*O-s-t-2*

此自由遊戲活動類型案例，教師對參觀課程的觀點主要是學生參與學習的過程，教師注重的是可以讓學生主動參與、探索、收集資料、解決問題的生活素材與環境，¹⁵⁴所以在參觀活動進行時並無特定目標，主要扮演的角色是回答幼兒於環境中所面臨的問題。

另一案例如下：

【1】T1：現在是什麼天

S：冬天

【2】T1：所以沒有蓮花了！

S：花死掉了！（全都往橋下看）

【3】T1：這是什麼？（指左手邊的湖面）

S：老師那可以走嗎？（指湖中間的木頭）

【4】T1：不可以！會掉下去！

S：好恐怖哦！（每個小朋友都一直踏腳下的碎石子）

【10】T1：好！在這邊玩！肚子餓的可以吃東西！

(小朋友分群在第一期完工的雕塑公園自由活動) *O-s-t-1*

此兼併案例，教師特定目的為認識美術館戶外雕塑區環境，教師在參觀過程中只針對週遭環境作表象的介紹，接續讓幼兒自由遊戲。

(2) 對各種學習來說是最根本必要的：此效標是指此參觀活動是否為知識文化中的基本成份、應用性與遷移力最大的成份、探究方法與精神的成份。針對此點上述三種活動型態皆有相同的認知，他們均認為美術館是一個提供多元化的環境，有靜態的、動態的、自然的、人工的、個人的、社會的、

¹⁵⁴ 整理自：*I-s-t-2*

自由的、約束的等環境特性。

(3) 效度：是指學習內容是否為學生學習上所需，可根據課程目標加以評估。一案例教師課程目標為認識雕塑，而他認為認識雕塑須先對材質有所認識所以選擇不同材質的雕塑品作為教學的題材。¹⁵⁵也因戶外雕塑區可以觸摸、可以大聲說話、可以盡情且誇張的模仿與遊戲，所以她在課程中設計發展活動¹⁵⁶，除了讓孩子觸摸不同質感的材質更引導孩子從模仿的過程中瞭解藝術家創作的內涵。教師並認為材質與藝術家創作的內涵是瞭解雕塑的基本條件，所以認為這是認識雕塑所需學習的內容。

(4) 可以學習的：指瞭解學生的程度與學習特徵，方能按學生的能力選擇內容。一案例教師認為此年齡層的孩子較以自我為中心，認識事物的角度以自己為出發點，所以當她在介紹雕塑品的材質與內容時多講求讓孩子自我感受與體驗。¹⁵⁷

(5) 興趣：指當內容為最根本必須時，是否為學生有興趣的。上述專業藝術教室案例中，教師運用園區的藝術品設計遊戲活動，而學生多為對藝術有興趣之學習者，因此學習時有良好互動。¹⁵⁸加上遊戲是幼兒生活的全貌，

¹⁵⁵ I-s-t-4 Q：請問您帶小朋友來參觀的目的？

A：「就是認識藝術品吧！這邊也有很多資源可以用。並且下次我們的課程內容是雕塑，所以先帶他們來看看，什麼是雕塑，可以怎們做，可以用什麼做，做出來會是什麼感覺？偉大的藝術家做的棒不棒？所以今天我們是來看看這些藝術品，還有讓他們玩玩上一堂課他們做的風箏。而今天、我針對這些雕塑品的感覺與材質作介紹，主要的目的是為了引導下一堂課，因為我們下一堂要做黏土，讓他們操作，感受一下如何做藝術家。但最重要的我會問他們的感覺，問他們喜歡什麼？為什麼？」

¹⁵⁶ 課程設計包含三個活動，一開始的引導活動、中間的發展活動、最後的統整活動。

¹⁵⁷ I-s-t-4 Q：請問您如何引導？A：「最重要的我會問他們的感覺，問他們喜歡什麼？為什麼？使用他們生活中比較常用的字眼，讓他們感覺，最主要給他們表達的機會很重要，因為要說就會想，會想就表示有動腦，這樣也是一個很棒的學習機會。」

¹⁵⁸ O-s-t-4

喜愛遊戲更是他們的天性，¹⁵⁹而戶外雕塑公園中又蘊藏著豐富且多樣的資源，幼兒可自己選擇遊戲的方式。因此無論何種活動類型，戶外雕塑公園對幼兒而言都有吸引力。

(6) 實用性：指教師需清楚課程設計的立足點。上述案例教師的立足點為啟發幼兒的潛能，建立雕塑概念，培養觀察力及想像力，並認為高美館戶外雕塑區具有多樣化的創作品可以滿足幼兒對雕塑的好奇進而設計參觀課程。¹⁶⁰而另一案例教師的立足點為增廣幼兒的生活經驗，而認為高美館戶外雕塑區具有豐富的資源，可供孩子觀賞週遭的事物，而設計遊園活動。¹⁶¹因此當課程設計的立足點不同在同一個環境其實用性也可能不同。

(7) 自我滿足：選擇有助於學生獲得最大的自我滿足。一案例老師在統整活動中間學生喜歡哪一個作品？為什麼？主要讓孩子實現自我，表達想法，建立自信與滿足。¹⁶²

(8) 可行性：當前述條件都已通過，須考量經費、時間、場地、工作人員、相關資源等因素。此效標在此不多加探討，因可以至美術館參觀表示上述因素皆已考量核可。

2.學習經驗：

學習活動並不同於學習經驗，需觀察學習者及整個學習環境所提供的種種條件，方能產生有利於幼兒的經驗，因此教師或課程編訂者會依下

¹⁵⁹ Frost, J. L. (1990) Playgrounds for infants, toddlers, and preschoolers. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 332806)

¹⁶⁰ 整理自：I-s-t-4。

¹⁶¹ I-s-t-1 Q：請問您帶小朋友來參觀的目的？A：「接觸藝術品，到外面走走，讓他們接觸不一樣的環境，這裡不但有室內和室外的環境，帶他們來這兒剛剛好，我想給他們空間他們就玩得很快樂，我們只要注意他們安全就好了。」

¹⁶² 整理自：O-s-t-4、I-s-t-4。

列五個問題篩選學習經驗，以下就這五點探討設計性戶外遊戲活動案例。

- (1) 學習者有機會演練該目標所含示的行為嗎？因學習經驗是為達成目標而存在，教師目標為認識雕塑的材質、感受作品、激發創作力，所以在此參觀活動進行前先讓孩子有陶塑的創作經驗，進而透過遊戲更廣泛的介紹雕塑的形式與內容。
- (2) 學習者由於實踐該目標所含示的行為而獲得滿足嗎？表示所含示的行為是否符合幼兒的需求與興趣。幼兒是利用直覺透過實際操作活動在環境中探索與學習並以具像概念建構抽象符號，教師利用視覺與觸覺刺激的方式對幼兒進行雕塑品材質的認識，以肢體動作與表情的模仿詮釋作品的意涵，讓孩子在教師設計的教學活動下獲得學習與表現的滿足。
- (3) 是學習者能力所及嗎？教師認為創作者的背景與創作的過程太過繁複，所以對此年齡層的小朋友只針對材質、工具、作品內容做有限的介紹。
- (4) 有達成同一目標的各種不同經驗嗎？教師使用、視覺觀察、觸覺感受、統合模仿、意見發表等不同學習經驗，滿足幼兒的學習。
- (5) 是一種能發生許多作用的經驗嗎？參觀美術館，對幼兒來說可從中瞭解美術館的功能，藝術品的意義、雕塑的概念、同時有助於人際互動與溝通。

3.環境：

意指時間與空間的環境條件。教師在選擇空間時須考量空間大小、光線、音量是否充分；因此教師設計參觀動線及範圍時皆會考慮幼兒的體力，避免件數過多、路程過遠而造成太過疲倦。¹⁶³再者是活動環境是否合適而不受干擾並有效的協助活動目標完成；因此教師皆盡可能的安排與其他團

¹⁶³ 整理自：I-s-t-1、I-s-t-4、I-s-t-7。

體區別，其活動的路線及休息討論的地方。最後則須考量環境規劃是否將物力、空間、時間控制在效果最好花費最少的狀況下，而因為至美術館參觀不須任何的費用，對較遠的民眾而言只需考量車程與交通費，並且美術館內外具有豐富的資源，而訪談紀錄中不論是家庭團體或是教學團體皆認為美術館是一個可以多元運用的環境資源。¹⁶⁴

綜上所述，戶外雕塑區的活動包含三種型態，此三種型態無絕對的好與壞，各有其優缺點。自由遊戲活動類型、教師需顧慮幼兒的安全，觀察遊戲行為、及解決個別情緒問題，優點是幼兒有更多選擇的機會選擇遊戲方式與內容，無論是休息、社交或遊戲。不過幼教學者 Henniger 亦提到，即使只是讓幼兒在遊戲場進行自由活動，教師也該提供多樣化的器材或玩具，或提供材料及語言的支持，引發幼兒較高層次的遊戲。¹⁶⁵而缺點則是活動對幼兒而言無特定的學習目標。

設計活動類型、教師事前需先了解環境，選擇資源、設計教案，所扮演的角色不只是教育者、引導者還是協助者、參與者，其優點是學習者可以有系統並且深度的了解環境資源，缺點則是無法廣度的使用環境資源。

而兼併類型則較具彈性，於本研究案例其優點是可廣度的使用環境資源，缺點是無法進行深度的認識。研究者認為主要無法進行深度認識的原因主要是教師對藝術領域的專業知識不足，因此建議館方教育推廣人員可以針對戶外雕塑區開發幾種教案或學習單供教師參考，以解決此問題。

¹⁶⁴ 整理自：*I-s-t*、*I-s-p*。

¹⁶⁵ Henniger, M. L. (1993). Enriching the outdoor play experience. *Childhood Education*, 70 (2), pp87-90.

第四節 小結

由上述觀察案例得知幼兒與展示環境之互動，受幼兒個別差異、展示空間、展示設計、展品內容、展出形式、展場服務員、其他觀眾以及家長與教師的動機、觀點、教育理念之影響，因此要促進幼兒與展示環境產生良好的互動經驗就需從上述影響因素著手。以下整理上述案例觀察與分析，提出如何促進幼兒產生良好互動經驗之建議：

一、促進幼兒與室內展示區良好互動經驗之方法

美術館透過美術品陳列的方式、主題的設定、內容的標示、提供觀眾學習的經驗，事實上展覽本身即是美術館教育的核心課程。¹⁶⁶但一般博物館展示環境多為成人而設計，而隨著時代的進步及民眾對文化需求的提升，幼兒觀眾群隨之而增加，但卻無針對此觀眾群設計參觀要點或設置適當之參觀環境，然而我們無法馬上要求博物館能專為此群眾設立專屬的展示區，在此前提下，如何讓幼兒擁有良好的參觀經驗，綜合上述的研究發現，帶領者的動機與目的會影響參觀時間、件數與品質，因此瞭解幼兒的需求可減低社會、環境因素對其參觀情緒所造成的影響，亦可提升其參觀品質。依上述觀察分析結果獲得促進幼兒與美術館參觀互動應注意下列幾項重點：

- 1.家長及教師應在參觀前告知幼兒美術館參觀規則。（如、不可以吃東西、大聲說話、觸摸藝術品、並且須告訴他們為什麼不可以）
- 2.家長及教師須預先瞭解美術館資源的應用，展出的內容，釐清參觀目地與動機，在進行參觀活動的設計。

¹⁶⁶ 劉婉珍，《美術館教育理念與實務》，台北：南天，2002，頁 34。

- 3.引導者可依體積大、面積大、可視度高、與生活經驗相關、有趣、好奇、色彩鮮豔、實物、故事性強、可觸摸等特性選擇展品，且須注意作品強度、新奇度、複雜性等高環境負荷因素，如複雜度高者作品的強度及新奇度要更高，才能吸引小朋友，但為避免參觀活動虎頭蛇尾應注意其參觀時間的使用，對幼兒而言主動提出結束參觀的時間平均於參觀活動進行後四十分，引導者亦可運用互動問答引導的方式進行參觀活動。
- 4.在引導的過程中、除了點出展品表面的特徵外，應瞭解作品的意涵，除了說給他們聽，更重要的是聽他們說，讓他們有表達的機會，並建立參觀的自信。
- 5.參觀型態如是教學團體最好不要選擇他們看不見的展品解說，如是家庭團體家長就必須擔任起協助者的角色，協助幼兒觀看的需求。
- 6.在進行引導解說時，可與孩子最近生活經驗相連結，提昇注意力與興趣。
- 7.在參觀的過程中也要隨時注意孩子的狀況，提出問題一起討論，如孩子已對環境感到疲倦，可考慮先出展場，如還能引起孩子的興趣再進來完成未完成的參觀。
- 8.美術館應考量幼兒觀眾的需求，可在展示櫃旁邊設置階梯，滿足不同身高的觀眾群。
- 9.美術館可在各展區旁設置一個探索學習區，將畫布、畫筆、創作媒材、題材等呈現作品的創作元素設計成一探索區，讓孩子可以透過主動探索認識多樣材質與創作形式，亦可滿足其觸感需求。

二、促進戶外雕塑公園有效運用之探討

對民眾而言，高雄市立美術館戶外雕塑公園是自然與藝術融合的生活空間，提供民眾一個兼具藝術、文化、休閒、生態等多元的生活園區，因此本研究對象家庭團體與教學機構皆運用此資源達成生活休閒、娛樂、教

育等不同的目的，然而因目的不同所延伸的活動型態也隨之不同，於此美術館除了給予民眾一個完善的硬體空間外還能提供民眾什麼？進而讓民眾學會如何使用美術館資源。

綜合上述活動型態之優缺點，可知只有專業的美術教師對美術館才具有開發教案的能力。對一般家庭觀眾或一般幼教團體教師本身通常無法正確及深入的認識藝術品，如果美術館教育推廣人員可依上述內容、經驗、與環境三大要素之內涵與原則開發一系列的學習單、教案、尋寶圖或親子導覽手冊，將可輔助幼兒及一般民眾對美術館雕塑區的認識，讓孩子在遊戲中瞭解藝術的形式及本質，透過活動親近藝術品，在自然有趣的情境下與藝術品互動，達成生活藝術化、藝術生活化的目標。

第四章 幼兒與高美館教育資源之互動

本章將以幼兒的角度來看高美館圖文解說內容、多媒體導覽設計與呈現、人員導覽等解說教育之現象，探討幼兒之需求，希望研究發現可輔助參觀活動之進行，建立其良好的美術館參觀經驗。

第一節 輔助解說內容與呈現方式

美術館為展示、教育等不同功能設計解說內容，傳達展示內容之相關資訊，輔助觀眾清楚、明確、有意義、有目的的進行參觀活動，因此輔助解說方式實為美術館訊息傳達之一大媒介，研究者將以幼兒互動之情形整理、分析研究期間所收集之圖文解說內容，以下就觀察要點、案例分析及設計需求分述之。

一、輔助解說內容觀察要點

研究期間收集之輔助解說內容包含：導覽手冊、展覽簡介、學習卡、展示說明牌、資料卡，故以此為觀察要點分析比較之。

(一) 導覽手冊

研究期間收集之導覽手冊有預約導覽須知及家庭導覽書。預約導覽須知講解的主題有如何到美術館、美術館提供之服務項目、參觀基本禮儀須知以及參觀後分享的建議；家庭導覽書部分則是針對 1999 年「審美之窗·美術館」展覽所設計之導覽書，如圖（4-1~4-3）。



圖 4-1 導覽書



圖 4-2 導覽書



圖 4-3 預約導覽須知

(二) 展覽簡介

展覽簡介主要為說明展示主題、內容、場地等基本資料。研究期間收集之展覽簡介如圖(4-4~4-9)。



圖 4-4 展場簡介



圖 4-5 展場簡介



圖 4-6 展場簡介



圖 4-7 展場簡介



圖 4-8 展場簡介



圖 4-9 展場簡介

(三) 學習卡

學習卡之設計主要目的為協助參觀者瞭解藝術品的創作形式與內涵，培養觀者欣賞與鑑賞之能力。研究期間學習卡之收集主要自展場及資源教室，展場內有針對拿破崙特展專為一般觀眾、國小、學齡前幼童等三種對象所設計之學習卡，以及「認識大戰士」、「認識北齊佛立像」館藏之美學習卡；資源教室則有「版畫大家族」、「認識雕塑」等資源教室學習卡如圖(4-10~4-16)。



圖 4-10 一般學習卡 圖 4-11 國小學習卡 圖 4-12 幼兒學習卡 圖 4-13 雕塑學習卡



圖 4-14 雕塑學習卡



圖 4-15 版畫學習卡



圖 4-16 雕塑學習卡

(四) 展示說明牌

展示說明牌主要陳述展覽主題或作品的內容與背景，包含展品資料卡及展示主題簡介版。展品資料卡大多置於展品周圍，主要為解說展品的名稱、作者、年代、收藏者等資料；展示主題簡介版以介紹整體展示內容為主，大多設置於展示動線規劃設計的起始處或主題內容轉場開端處的牆面。

二、案例分析與建議

研究期間收集輔助解說內容案例共 54 件，其中導覽手冊 0 件，展覽簡介 28 件，學習卡 15 件，展示說明牌 11 件。

(一) 導覽手冊

1. 導覽手冊使用分析與建議

研究期間「預約導覽須知」放置於服務台供民眾索取，據服務台服務人員表示有興趣之民眾會自動索取，也有些民眾或教學團體會利用電話詢問館內相關服務。而家庭導覽書為 1999 年「審美之窗.美術館」展覽所設計，所以在展場已無使用。

研究期間只有高美館館訊中有針對各展示區作初略的介紹，館訊每月提供展覽之簡介、各項活動資訊及參加辦法，其介紹展場的性質與導覽手冊相近，但缺乏引導觀者深入參觀的方法與觀點。如因館內經費考量因素不可能再製作一份導覽手冊，研究者建議美術館教育推廣人員可利用館內各個傳播媒介達成導覽的目的。例如可在週六廣播節目、館訊、觸碰式導覽系統、美術館網站中提及各展覽參觀方法及要點，或像大都會美術館將設計好的導覽手冊及簡介公佈在網站上供各國民眾自由列印使用，這不僅可供參觀民眾觀前預習亦可節省館內開支，並達到教育推廣之目的。¹⁶⁷

（二）展覽簡介

此部份觀察案例 28 件，其中 18 件為家庭團體，10 件為教學團體，以下就案例發現分述之。

1. 家庭團體使用展覽簡介案例分析

一案例家長在進入展場前先至服務台索取簡介，此家庭幼兒看見母親以及其他觀眾手中皆持有不同展場、不同顏色、不同圖案的簡介，也想要擁有，並因擁有而感到滿足。¹⁶⁸另一案例家長在孩子提出想要擁有簡介的意圖時，則告訴孩子因為小朋友看不懂所以不可以拿，孩子卻因此而感到失望。¹⁶⁹

由此可之，家長不同的處理方式會影響孩子在參觀時產生不同的情緒反應，而可能導致往下參觀活動的品質。就上述案例家長表示不給孩子索

¹⁶⁷ 參見美國大都會博物館網址：www.metmuseum.org/

¹⁶⁸ *O-a-2-p-15* 案例中參觀前母親向服務台索取簡介時，幼兒向母親要求，要和母親手上一樣的簡介，母親拿給他之後，他便很開心的說：「媽媽我也有耶！有好多顏色喔！」。上述代碼 *O* 是觀察法的代碼，*a* 是有使用輔助解說內容的代碼，*2* 是指輔助解說內容中第二部份展覽簡介的代碼，*p* 是指家庭團體，*15* 是表示案例編號，因此 *O-a-2-p-15* 是指觀察輔助解說內容中之展覽簡介部份的第 15 個家庭案例。以下案例以此類推。

¹⁶⁹ *O-a-2-p-12* 案例中：幼兒看見母親於展場中取閱展覽簡介，他向母親要求想要，母親則回答他說：「你還小看不懂，長大的時候才可以拿。」

取簡介的主要因素為幼兒看不懂，家長認定孩子不會使用，而卻忽略自己可以如何引導的問題。

但另有一案例家長將簡介運用為尋寶圖，使參觀活動遊戲化，引發孩子對美術館參觀學習環境的注意及對藝術品的觀察力，增加其參觀的持續力，研究者認為此方式是值得學習的。¹⁷⁰ 並且家長使用簡介的目的多以找尋展覽位置居多，會去翻閱簡介內容者實為少數。¹⁷¹

因此研究者建議館方可在每期館中發出或更新的訊息中提供家長或教師如何針對不同年齡學生的需求篩選適合參觀的展覽，以及如何運用簡介做為學習單等資訊。這樣一來不僅可解決幼兒想要擁有簡介的慾望，亦可增加簡介的效用。

2.教學團體使用展覽簡介案例分析與建議

一幼兒教學團體案例，教師表示在參觀活動前因忙於整隊，故不索取展覽簡介，並指出不索取的原因是不希望分散小朋友的注意力。但在參觀活動結束後，便於服務台整隊時索取，再發給每一位小朋友，做為紀念用，表示今天他們有來美術館。¹⁷²

另一案例教師表示，他每次參觀都會索取，並且館訊也都會寄到他的教室，但他不一定會拿給小朋友看，因他認為孩子看不懂！拿那麼多並沒用，

¹⁷⁰ O-a-2-p-9 案例中家長在進展場前告訴孩子要至美術館尋寶，並將簡介當作尋寶圖，邀請孩子一同玩尋寶遊戲，看誰先找出和簡介圖片中一樣的寶物。

¹⁷¹ O-a-2-p 觀察案例中，索取簡介者有 18 組，使用者有 10 組，其中 6 組是找展場位置，4 組有翻閱簡介內容。

¹⁷² Q：請問您和孩子在參觀過程中有索取簡介嗎？A：沒有，我想那會使他們分心。不過參觀後我們會發給他們，讓他們回家做紀念。I-a-2-t-9

所以只選擇他看過的展才會拿給孩子，而他卻也發現孩子並不會很重視。¹⁷³

就上述內容，研究者認為教師針對簡介的需求與考量皆有其目的與想法的存在，因此建議教師可於課堂上設計認識博物館簡介之教學單元教導小朋友瞭解簡介的功能與用途，後至美術館參觀時再索取才具有意義。如果學習者本身有收集的興趣，收集美術館簡介是值得鼓勵的，但如單單只是要向家長證明來過此地，將簡介帶回變成了家中的垃圾，實為浪費美術館的資源。

3. 幼兒與展覽簡介互動分析與建議

研究案例中，發現幼兒與簡介的互動多在於圖像的關注，並且會去翻閱簡介的主要因素可能為好奇、或模仿家長及周圍參觀者的行為，而家長翻閱的目的主要是在於瞭解展示內容以及展場位置，但對識字不多的幼兒而言他所關注的是簡介版面中的色彩或圖像。¹⁷⁴

索取簡介後，在參觀的過程中有一案例女孩把它當成自己的寶貝，不時的拿起來翻翻、看看，¹⁷⁵另一案例小朋友一開始只是拿在手上，並在中途轉交給母親，在參觀過程中不曾翻閱它¹⁷⁶。其實這現象與許多成人是相同的。索取後而不去翻閱，就等同於拿了一份廢紙，這不僅失去索取簡

¹⁷³ Q：請問您和孩子在參觀過程中有索取簡介嗎？A：簡介我每次參觀是都會索取啦！館訊也都會寄到教室來，但是我不一定會全拿給小朋友，拿那麼多也沒用，他們也看不懂！我是看過的展才會拿給他們啦！但是通常他們不會很重視。I-a-2-t-2

¹⁷⁴ O-a-2-p-7 媽媽手拿門票在看拿破崙展區的位置。女：「媽媽這有好多顏色喔！」（看著媽媽，手晃著簡介）母：「嗯」（繼續看自己手上的簡介）女：「有頭！」（打簡介攤開來看）女：「媽~這個是什麼？」（手指簡介）母：「走啦！」（往展場方向去）O-a-2-p-11 母：「等一下！我拿這個（簡介）」女：「為什麼？」母：「看丫」女：「看什麼？」母：「看它寫什麼？」（眼睛看著簡介，回答孩子）女：「我也要看看！」母：「好！給你」（將手上的簡介）女：「不要！我要上面的」（指服務台）（母親拿一個給他）女：「好黑的狗！」

¹⁷⁵ O-a-2-p-11：子：「這是我的！」女：「我看一下！」子：「不可以，媽媽說你不行拿」女：「媽~」母：「好啦！給你別叫」女：瀏覽展品過程中一直拿起來翻翻合合，」

¹⁷⁶ O-a-2-11：一開始手拿著，上二樓拿給媽媽。

介的意義更浪費國家的資源。

因此研究者建議觀眾在索取簡介時不論即將擁有的對象是誰皆應考量其用途為何，如果對象是小朋友，在給予簡介的同時也應教育孩子如何使用。例如如何瞭解展覽的位置，在幾樓？怎們看？展出的內容有什麼？皆可先與孩子討論，再進入展場，這樣可讓孩子先對展覽內容認識外，亦可教育孩子如何使用資源，避免漫無目的的參觀。而帶領幼兒參觀者應思考如何透過引導的方式，提供孩子一個主動學習的機會。

（三）學習卡

此部份觀察案例共 15 件，其中 9 件為家庭團體，6 件為教學團體，以下就案例發現分述之。

1.學習卡內容介紹

研究期間專為幼兒設計的學習卡僅有「王者之王 - 拿破崙大展」學齡前幼童學習卡，完成學習卡中的遊戲可至服務台兌換拿破崙塑膠尺一只，因此知道此訊息的觀眾不論是家庭或是教學團體皆會至服務台索取學習卡。學習卡正反面有兩個問題、一為以「拿破崙跨越阿爾卑斯山」圖中的馬為基本造型所設計之迷宮、另為比照兩張不同的「加冕圖」。如（圖 4-17、4-18）



圖 4-17 幼兒學習卡「迷宮」



圖 4-18 幼兒學習卡「加冕圖」

2. 幼兒與學習卡互動分析

(1) 家庭觀眾學習卡之使用

使用時機：

研究期間家長透過館訊及展場服務人員的提醒或至服務台索取簡介而知道有專為幼兒設計的學習卡，因而在參觀前、後為自己的孩子索取。研究者發現當幼兒在參觀前持有學習卡很少會主動研究學習卡的內容，如提出與學習卡相關的問題有的家長會告訴孩子參觀後再填寫，有的則將孩子的學習卡收起來，但也有直接和孩子一起討論。因此大部分的家庭學習單的使用通常在參觀結束後。

使用情形：

填寫此份學習單時，因幼兒識字不多故需要家長的協助，迷宮這一題大體上幼兒知道如何進行，但還是會詢問家長，確定自己所想的方式是對的再進行；一案例家長則表示迷宮題意義不大，只是由入口進、出口出毫無教育性，另一家長則認為這是很好玩的遊戲還可以得到獎品。而「加冕圖」比對題因圖像太小不易辨識，大部分都是由家長完成的；一家長表示他們都很難看清楚了何況是孩子，¹⁷⁷因此導致教育推廣組專為幼兒設計的學習卡多由家長完成的。

(2) 教學機構使用學習卡

使用時機：

教學機構教師學習卡的索取時機有兩種情況；一為參觀後，避免參觀

¹⁷⁷ I-a-3-p-9 父：「這太小了！我都要看一些時間，才知道怎們做，小朋友他說不好玩，他剛說他那個電動玩具的迷宮比較好玩。所以我要跟他玩他就不要。我也覺得不好玩，真的太小了，會造成視覺混亂，所以我也就不強迫他了。」上述代碼 I 是訪談法的代碼，a 是有使用輔助解說內容的代碼，3 是指輔助解說內容中第三部份學習卡的代碼，p 是指家庭團體，9 是表示案例編號，因此 I-a-3-p-9 是指輔助解說內容中學習卡部份第 9 個家庭案例的訪談內容。以下案例以此類推。

活動進行中，學習卡使幼兒分心，目的為維持學生秩序。另一為參觀前，教師運用探索式的導覽方式，視學習單為導覽解說教育之教具。

使用情形：

一教師表示學習卡的版面太小¹⁷⁸，迷宮線條易造成視覺混亂，導致小朋友無法直接使用視覺走出迷宮。¹⁷⁹而獎品的兌換，服務台需視小朋友是否有完成學習卡中的題目，因此需依賴筆的輔助或服務員的檢視，活動中因教師身上所攜帶的筆不多，而造成小朋友搶筆的現象，又因教學團體有參觀時間的限定，所以教師無法協助每一位小朋友完成學習單中的內容，而導致教師幫幼兒直接完成學習卡的情形¹⁸⁰，使得學習卡成了形式上的遊戲，小朋友的目的只在於得到獎品。

3.幼兒學習卡設計之建議

就五至六歲幼兒語言及知覺之發展已能看圖說故事，並瞭解時間的先後¹⁸¹，因此研究者建議此學習卡的設計除了圖像可大一點亦可以增加故事性，而不單只是要求孩子連出迷宮的起訖點，故建議可在迷宮整個路徑中設計不同的停留點，依時間先後順序加入拿破崙一生中所擁有的東西、經歷的事件、戰爭的勝利品等代表性的圖像，這樣此學習單不僅具有故事性、趣味性、遊戲性，還增強幼兒使用的注意力即持續性，並更突顯此學習卡

¹⁷⁸ 學習單尺寸長 25.5 公分寬 12 公分。

¹⁷⁹ I-a-3-t-4 老師：「這個丫！我覺得太小了，容易造成視覺不舒服，需要手指或筆來協助還有不夠好玩，從這裡走到這裡，目的是什麼？如果只是完成一個動作，好像沒什麼意義。」

¹⁸⁰ O-a-3-t-3 老師至櫃檯索取學習卡（在大廳中），分給每一位小朋友說：「這個要從這裡走道這裡」（指迷宮圖）「這個要看兩個有什麼不一樣哦！」老師拿筆給學生，但筆不夠，學生：「我沒有！」學生：「我要！」另一老師便至服務台借筆，但不多，老師先發給幾位小朋友使用，學生：「老師怎麼用！」學生：「老師！我不會！」學生：「我看不懂！」一開始兩個老師一個一個協助，第三個老師進來說：「車子到了」，協助孩子完成學習卡的兩位教師就直接幫孩子連出迷宮圖及比照圖，接著一個去換尺，一個整隊。換完尺後，老師說：「回去再發！現在要快一點！」

¹⁸¹ 參見本文第二章幼兒發展、認知、學習心理理論頁 36。

的教育性及價值性。(參考圖 4-19)



圖 4-19 學習卡建議參考圖

(四) 展示說明牌

此部份觀察案例共 11 件，其中 8 件為家庭團體，3 件為教學團體。以下就案例發現分述之。

1. 幼兒與展品資料卡互動分析與建議

對幼兒而言因展品資料卡標示的高度太高、字體太小、加上幼兒識字不多，因此資料卡的設置均不符合幼兒的需求。所以對幼兒而言展品資料卡的使用是間接性的，幼兒想了解資料卡內容需賴引導者口述說明，因此直接接觸資料卡的是引導者。研究期間有些引導者認為展品資料卡字體太小也是他們最大的困擾¹⁸²，會影響其教學品質。

¹⁸² I-a-4-t-3 幼教老師認為展示資料卡字體太小，高度太高、再加上展場光線太暗，看不清楚解說牌，很難在孩子發問時或教師看到時馬上和小朋友分享。I-a-4-p-2 家長指出說明牌字太小，導致小朋友問他問題時他無法即時回答。上述代碼 I 是訪談法的代碼，a 是有使用輔助解說內容的代碼，4 是指輔助解說內容中第四部份展示說明牌的代碼，t 是指教學團體，3 是表示案例編號，因此 I-a-4-t-3 是指輔助解說內容中展示說明牌部份第

研究者認為幼兒現階段不會直接使用資料卡是合理的，但是教師可以教導他們瞭解資料卡使用的目的、呈現的內容，甚至可運用至幼兒自己的作品上，如文字無法表示也可使用圖示的方法（參見圖 4-20）。故建議幼教師或家長帶孩子參觀美術館前可教育孩子瞭解展品資料卡的功能與意義。

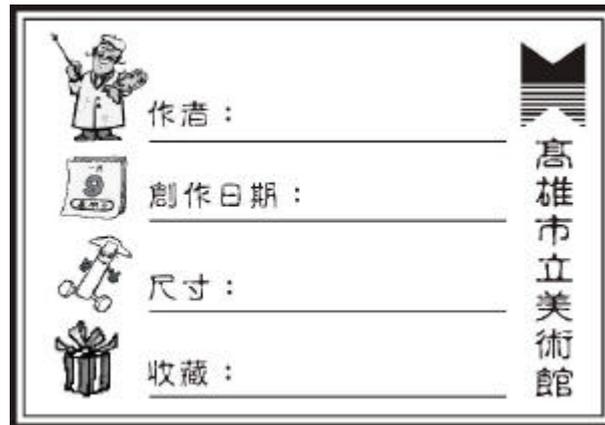


圖 4-20 圖示化作品資料卡

2. 幼兒與展示主題簡介版互動分析與建議

展示主題簡介版主要功能在於主題的呈現，因此在展示規劃上扮演相當重要的角色，也是決定觀者是否走入展場的因素之一。幼兒使用主題簡介版主要關注的是簡介版中圖像¹⁸³或是他認識的文字與色彩。¹⁸⁴ 因此研究者建議家長、幼教師、導覽人員在經過主題簡介版時可停留並依照他們所關注的要點¹⁸⁵進行導賞活動，介紹此版的功能與展覽的內容再進行參觀活動。

3 個教學團體案例的訪談內容。以下案例以此類推。

¹⁸³ O-a-4-p-5 幼兒看見具有圖文之展示版時，指著簡介版中的拿破崙問媽媽：「他是國王哦！」「腳腳好小哦！」

¹⁸⁴ O-a-4-p-7 媽媽問兒子及女兒：「你知道這是什麼嗎？」子回答：「高雄！還有紅的！綠的！黑的！」女：「太陽！馬路、房子。」（參見圖 4-21）

¹⁸⁵ 此所指的關注要點為圖像、色彩或以前建構的經驗。



圖 4-21 高雄意識

三、促進幼兒與輔助解說內容設計與詮釋互動之探討

(一) 輔助解說內容設計元素分析

美術館中輔助解說的內容可協助並增強參觀者的學習，對抽象概念尚未健全的幼兒而言更是重要，使用的方法在上文中的建議已討論，以下茲將就圖文解說內容設計語言的詮釋、圖像的運用、圖文的配置等元素探討如何符合幼兒的需求。

1. 語言的詮釋

五至六歲幼兒語言已可完整表達，並重視新語彙語句內容的學習¹⁸⁶，因此對新名詞的詮釋會追根究底。所以在解說內容之文句設計時應注意傳達目標的明確性，一句話的設計不要出現太多的專有名詞，可以重複建立一個名詞的概念，語言的使用盡可能的簡單化，問題的設計也應考慮從單一至複雜的邏輯性，而概念的傳達則可比對或連結幼兒生活相關之經驗¹⁸⁷。

然而語言的詮釋亦需透過解說者的傳達，因此解說者傳達時應注意口

¹⁸⁶ 參見本文幼兒發展理論之語言發展頁 48。

¹⁸⁷ I-c-c：老師：「小朋友有沒有畫過畫？」「版畫是用畫的？還是用印的？」「知道不知道什麼是版畫？」老師解釋：「版畫就是可以印很多很多一樣圖案的東西，就像是你們作業寫的很棒老師印在作業簿的動物印章，那個印章可不可以印很多隻一樣的動物？那就是版畫哦！」上述代碼 I 是訪談法的代碼，c 是美術資源教室的代碼，第二個 c 是美術資源教室教師的代碼，因此 I-c-c 是指美術資源教室教師的訪談紀錄。

齒清晰、發音正確、並依情節及角色變化音調、表情及動作。¹⁸⁸更重要的是解說者應熟悉內容，避免傳達錯誤訊息及觀念。

2. 圖像的運用

幼兒對文字的發展較慢，他需先認識物品的形象，再記住物品的名稱，知道物品的名稱與意義後，才能將物品與名稱的抽象文字發生連結。¹⁸⁹因此幼兒在使用圖文解說內容時最先關注的是他認識的圖像，他會依照過去解讀圖像的經驗進行閱讀，因此圖像的使用也就成為幼兒接受訊息最直接且重要的方式。

然而圖像是美術館解說內容常見的媒介，這些圖像要如何呈現才促進與幼兒的互動，研究者認為設計者在設計解說內容時不僅需注意圖像的可視度外，所要傳達的意涵皆需明確，讓幼兒一看就知道圖像所代表的是什麼意含，至於圖像的藝術創作形式則是可以多元化，因為幼兒有開放的心靈和想像力去接受不同的藝術，¹⁹⁰因此適合幼兒的圖像並不限於可愛的卡通，只要圖像的設計是明確的、簡單易懂的、有意義的、有目的的、可視度高的，即可引起幼兒興趣。

3. 圖文配置的比例

幼兒對圖像的解讀先於文字，文字內容的傳達需要成人的轉述，其中又與成人轉述的語調、動作、表情相關，所以對幼兒而言圖像是直接性的接觸，文字是間接互動性的接觸。然設計時並無固定的比例，需視解說內容設計之目的配置，如遊戲性的學習單則應突顯圖像意涵的強度，簡化文

¹⁸⁸ 整理自：蔡延治，《教具設計與製作（下）》，台北：龍騰文化，1997，頁 5。

¹⁸⁹ 蔡延治，《教具設計與製作（下）》，台北：龍騰文化，1997，頁 2。

¹⁹⁰ WALTER SAWYER DIANA E. COMER 著、吳幸玲校閱、墨高君譯，《幼兒文學》，台北：楊智文化，1996，頁 84。

字的長度，甚至不使用文字，讓孩子可以清楚直接的進行遊戲學習。如是認知性學習單除了語言詮釋的深度及方法需重視外，再配合簡單易懂的圖像，即可讓孩子透過圖像連結成人解說的文字內容進而建構自己的知識。

(二) 輔助解說內容設計方法與建議

1.適合幼兒輔助解說內容設計的方法

人類對於週遭事物認知的方法是透過對事物仔細的觀察與比較各種事物的基本特性而進行記憶、分類、一對一對應、排列順序、配對等心理活動。因此配對、對應、序列和分類是人類認知事物時所必要的基本要件，不論是處理生活中的事物，或創造某種事物，都必須依靠這幾項的思考方法。¹⁹¹以下分述四種認知方式供設計幼兒圖文解說設計者參考。

(1) 分類：分類的意義是根據事物的差異性、共同性或屬性，對它們進行分組。

(2) 對應：白話的解釋即是「一個蘿蔔一個坑」一個對應一個。

(3) 序列：即觀察物體間的差異規則，並將物體排列出順序。包括：大小、顏色、長短、高矮、輕重、多寡、時間.....等。

(4) 配對：使物體成對或對應，即將相同特性的物體配成一對。如大小、高低、粗細、形狀、輕重、氣味.....等。¹⁹²

2.美術館幼兒輔助解說內容設計之建議

(1) 設計內容建議

圖文解說設計元素除了需注意上述提到明確、簡單易懂、清楚易見、有意義、有目的；內容上可添加其故事性、遊戲性或操作性；(參考圖 4-22)

¹⁹¹ 蔡延治，《教具設計與製作（上）》，台北：龍騰文化，1997，頁 96。

¹⁹² 蔡延治，《教具設計與製作（上）》，台北：龍騰文化，1997，頁 97-128。

¹⁹³形式上則可考慮立體化設計(參考圖 4-23),以增加圖文解說設計的多元化。



圖 4-22 幼兒使用操作性圖文內容



圖 4-23 幼兒使用立體化設計圖文內容

(2) 紙張設計建議

紙張的使用盡可能的挑選堅韌厚實、不易折破,不反光之紙質,避免幼兒閱讀不易。紙張大小之決定需依內容多寡及視覺呈現效果而定。

小結

綜上所述、幼兒使用圖文解說內容設計的需求,就設計者而言,文字語言的使用應注意簡單、易懂、有意義、且具有邏輯性、互動性;圖像的運用則需考量可視度及意函的傳達性;內容的設計則需重視主題傳達意念的明確性、單純性、遊戲性、趣味性以及多元感官的操作性;而形式上可採用平面、立體、拆件組合等方式,為美術館幼兒觀眾設計符合其需求之圖文解說內容,輔助幼兒瞭解美術館展示、教育之功能,促進美感發展、培養審美能力,達到美術館教育之目的。

¹⁹³ Christopher and Helen Frayling, Ron van der Meer. 《The ART.PACK》, Singram company Ltd, 1992。

就引導者而言，索取圖文解說內容時，應瞭解其用途，並教育幼兒使用的目的及功能，盡可能的開發其使用的可能性。然而幼兒使用需要引導者的協助，因此引導者應熟悉圖文之內容，傳達時需注意口齒清晰、發音正確、音調變化及表情動作，使幼兒有目的、有方法、有趣味的使用圖文解說之內容，並與引導者在互動過程中建立更深厚的情感交流，以建立幼兒參觀美術館之良好經驗。

第二節 多媒體導覽設計與呈現效果

美術館為傳達館內資源及藝術相關訊息，而設計各種多媒體導覽系統以增加與民眾接觸的機會，提供民眾多元的學習環境，讓民眾可選擇透過不同類型之媒體資源直接與美術館互動。以下就幼兒與多媒體互動之情形，探討如何促進幼兒與多媒體互動之方法。

一、多媒體資源類型分析與位置分布

(一) 電腦播放系統

1. 觸控式螢幕導覽系統

(1) 觸控式螢幕導覽位置分布

美術館內共五台，分置於一樓服務台右側、103 展覽室出口處、二樓走廊右側、三樓樓梯口。

(2) 觸控式螢幕導覽設計與呈現

觸控式螢幕導覽內容組織架構以階層式¹⁹⁴策略設計，如圖 4-23 所示。

2. 拿破崙特展多媒體導覽光碟

此光碟專為王者之王拿破崙特展設計之多媒體導覽光碟，在文物展售部販售，定價 199 元，PC 適用。其內容組織架構是依階層式策略設計如圖 4-24 所示，並配合動畫與音樂呈現。

¹⁹⁴ 階層式：階層式的知識庫，是將知識片段以一種固定的、樹狀的形式串接起來；學生只能往上或往下一層的將知識片段聯結。郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 156。在此是指將美術館中的資源以固定的、樹狀的形式串接，讓使用者可往上或往下一層的瞭解美術館的資源。

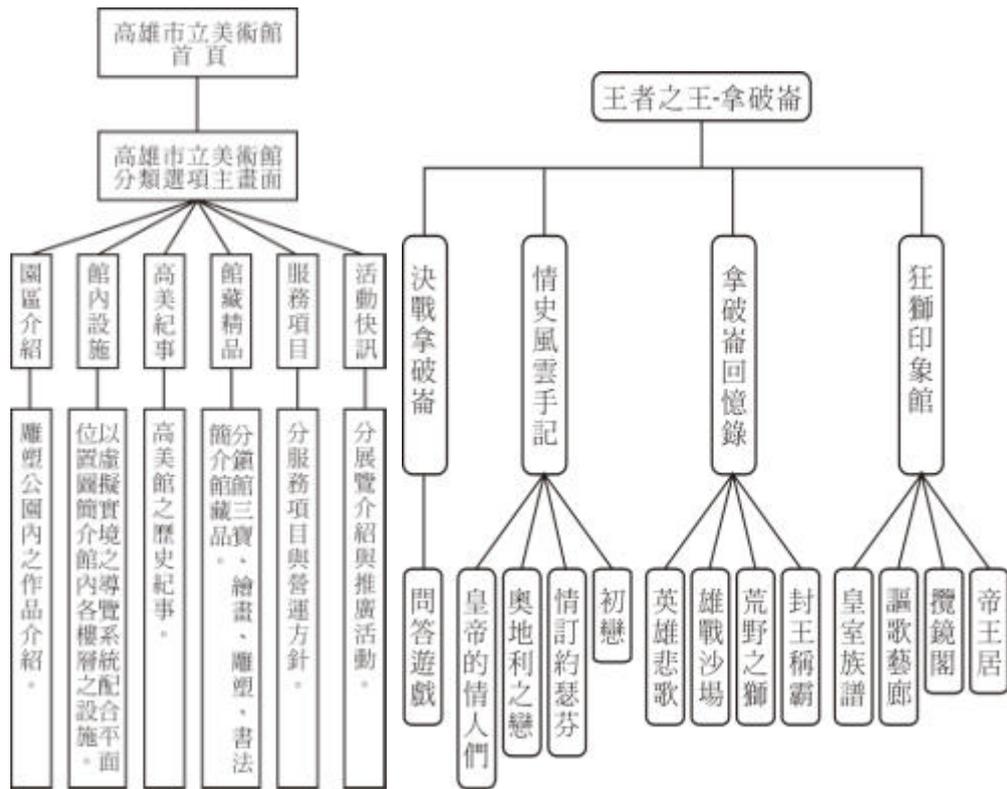


圖 4-24 觸控式螢幕導覽設計階層圖 圖 4-25 拿破崙特展多媒體導覽光碟階層圖

(二) 錄影播放系統

1. 視聽活動區

視聽活動區位於美術館地下一樓，樓梯左手邊。位置如圖 4-26、4-27 所示。此區於每星期六、日上午十點下午三點播放與展場相關藝術內容之影片欣賞。研究期間規劃為輕且重展示區，因此停止視聽活動。

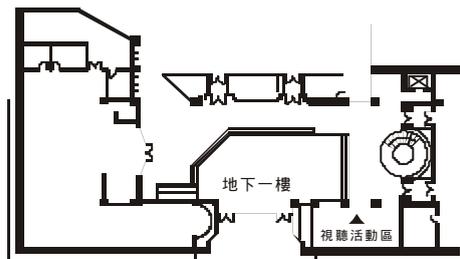


圖 4-26 視聽活動區平面圖

圖 4-27 視聽活動區影像

2. 電視多媒體區

設置於 201、202 展覽室走廊間，播放內容以 201、202 室展示相關之影像或觀念為主，並由展覽組策劃、拍攝影片內容。位置如圖 4-28 所示。研究期間播放後解嚴時代的高雄影片欣賞，影片製作人表示，此影片是針對一般成人而設計，欲讓觀眾了解並觀照高雄解嚴前、後的變化。

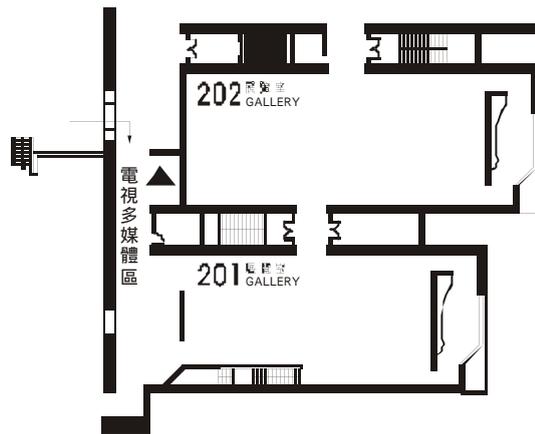


圖 4-28 電視多媒體區平面圖

(三) 幻燈片播放系統

幻燈多媒體位於 302 展覽室右側，研究期間為「輕且重的震撼」吳瑪俐，「從你的皮膚甦醒過來」展示區，吳瑪俐利用此區幻燈媒體作為展覽創作元素，在此展之前此區之媒體播放以中國書法簡介為主。位置如圖 4-29 所示。

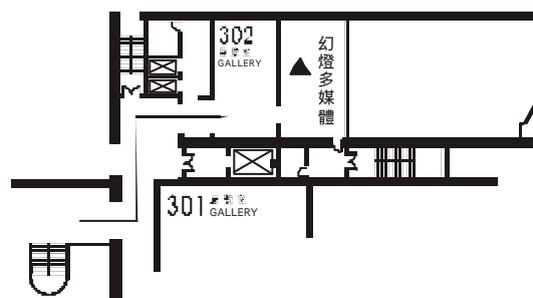


圖 4-29 幻燈多媒體區平面圖

(四) 語音播放系統

語音播放系統的設置需視展覽規劃單位而定，研究期間展場內語音播放系統之設置，只有拿破崙特展有。欲使用此系統者需備身分證即可至服務台洽借。儀器使用方法只要按下展品號碼及確認按鈕即可聽取展品內容。

二、多媒體資源使用案例分析與建議

研究期間共觀察 29 件案例，其中電腦播放系統 16 件，錄影播放系統 3 件，幻燈播放系統 2 件、語音播放系統 8 件。

(一) 電腦播放系統

此部份觀察案例 16 件，其中 10 件為家庭團體，6 件為教學團體，以下就案例發現分述之。

1. 觸控式螢幕導覽系統

(1) 親子團體使用案例分析與建議

使用動機與時間

據觀察發現，一案例家長自己在使用觸控式螢幕的同時順便操作給孩子看，但不鼓勵孩子操作，¹⁹⁵研究者稱之為隨意引導；另一案例是家長有意教導孩子瞭解或使用此系統，並鼓勵孩子操作，¹⁹⁶研究者稱之為刻意引導。兩者使用時間長短及內容操控決定權多在於家長。而還有一案例幼兒

¹⁹⁵ O-m-1-p-3 父：「你看這個，就是這裡。」子：「電腦嗎？」父：「等一下，我看一下。」子：「我也要按！」父：「不行，長大一點才可以。來！」(至 3 樓) 而上述代碼 O 是觀察法的代碼，m 是有使用多媒體資源的代碼，1 是指多媒體資源中第一部份觸控多媒體的代碼，p 是指家庭團體，3 是表示案例編號，因此 O-m-1-p-3 是指觀察使用多媒體資源中觸控式導覽系統部份的第 3 個家庭案例。以下案例以此類推。

¹⁹⁶ O-m-1-p-7 母：「來我們來玩這個！」女：「那是什麼？我看不到」母：「來！按這個、在案那個」女：「會動耶！」母：「在按這個」女：「好漂亮哦！」女：「我自己按」母：「不是啦！錯了啦！走吧！」女：「在一下下！一下下就好！」母：「走了啦！」

視他人使用而引發觸控動機¹⁹⁷，此幼兒其嘗試慾望較強，主動探索、使用時間也較長，操控權於幼兒本身。

使用情形

因設置高度為一般成人而設計，對幼兒而言高度太高，以致於使用不便，因此需成人或兄長的協助，¹⁹⁸加上內容組織的連接點按鈕都用文字呈現（如圖 4-30），使用時更需成人的解釋與輔導。然而成人輔導時控制權的授與程度與幼兒自主權成正比的關係，如家長給予較高的控制權，幼兒的自主權較高，家長給予較低的控制權，幼兒的自主權較低。



圖 4-30 觸控式螢幕主畫面

建議

因此研究者建議設計者可於為成人設置之位置下方或旁邊再加設一台專為兒童高度使用之觸控式螢幕；內容上可以插畫¹⁹⁹表達文字內容，使幼

¹⁹⁷ 觀察使用觸碰式螢幕導覽系統案例中有一父母、哥哥及幼兒之家庭在參觀活動休息時停留於二樓走廊右側休息區，此時哥哥先看見有觸碰式螢幕導覽系統，便自己使用，妹妹看見哥哥手在螢幕上點來點去，螢幕上的畫面就會一直動，也想要嘗試，而主動要求哥哥教她玩。O-m-1-p-2

¹⁹⁸ 案例中家長協助幼兒使用的方法有二種：一是將孩子抱起來，二是自己蹲下去，使自己的視點與孩子相同。O-m-1-p-10、O-m-1-p-4

¹⁹⁹ 「插畫」是美術設計的一種表現，是畫家配合文字內容設計的補助圖解或傳達文章精神

兒容易理解（如圖 4-31）。在引導者的角色扮演上，應視幼兒當下需要給予關鍵性的引導，²⁰⁰並充分的授與控制權，因此引導者的角色通常不僅是引導者、陪同者還是最佳的玩伴，更是促成幼兒與多媒體互動的重要媒介。



圖 4-31 圖示化觸控式螢幕

(2) 教學團體互動案例分析與建議

使用動機

研究期間無教學團體使用此系統，一教師表示原因為秩序管理不易以及螢幕大小及角度問題無法供人數太多之幼兒團體使用。所以此教學團體不使用此系統。

建議

研究者建議教學團體之教師，在參觀活動前可利用美術館網站進行引

的創意圖。具有闡釋主題、裝飾文字、例證文字、增進閱讀效果等功能。蘇振明，《美育》，台北：國立台灣藝術教育館，1998，頁 2。

²⁰⁰ O-m-1-p-8 案例中孩子在使用時對著螢幕隨意亂按，媽媽則告訴孩子：「要按像這樣的圈圈，才會動喔！」（圈圈 = 連接下一個資料庫的聯結點）因此關鍵性的引導是指文字內容的解說及使用操作的方法。

導活動教學內容之設計，因網站中呈現之內容與觸控式螢幕導覽簡介相似，皆在介紹館內現有之軟硬體資源，如此可讓幼兒於參觀前對此環境先行認識，並藉此機會教導其參觀禮儀須知，建立正確的參觀行為。

2.拿破崙特展多媒體導覽光碟

使用情形

此光碟內容以動畫、影音呈現，有些幼兒團體在園區早已推廣電腦教學，加上電腦普及幾乎家家都有，所以孩子控制滑鼠已有相當的熟捻度。一案例教師表示他先使用一次給小朋友看，並問他們想看什麼？確定使用上沒有問題就讓他們操作，研究者發現三位獨自操作的幼兒均對決戰拿破崙中的問答遊戲最有興趣，他們不斷的重複玩，不知道句子在問什麼？他們會問身邊的成人，不管答對或答錯，只要聽到答對的號響聲及答錯的救命聲，他們就很興奮，還會模仿戰勝與戰敗的動作與表情。²⁰¹

再者是拿破崙回憶錄，因為回憶錄聲音的呈現不僅使用單一配樂，依著劇情轉變還會加上劇中人對話與呼喊的配音，影像的剪輯則採用多重畫面淡出淡入²⁰²的手法，畫面全是展出的作品，多重聲音與影像的結合，孩子都看得目瞪口呆，並還會重複點選，一看再看。

在使用過程中，雖然教師已講述過使用方法，但孩子遇到要回首頁或是要到另一個單元還是會問身邊的成人，因文字的內容他們需要成人的解釋，加上光碟設計上文字與圖像的內容並無關聯，因此孩子很難連貫桌面

²⁰¹ O-m-1-t-2T：「等一下小心按！看我弄哦！要小小力按這個（指連結按鈕）」S：「我先！老師是不是按這個」T：「嗯」S：「媽媽是哪一個？」母：「都試看看嗎！」S：「哇！死了！輸了啦！再一次。」S：「橫！又死了！呵呵」母：「再一次嗎？」S：「耶！耶！贏了！答對了。」

²⁰² 淡出（fade-out）：為電腦影像處理之效果，指圖像呈現出愈來愈淡，由清楚到完全消失的效果；淡入與淡出相反，是指圖像由無至有逐漸顯現的效果。
資料來源：<http://members.tripod.com/indyhsu/HTML/DHTML/fade.html>

上帽子處是回主畫面的連結點（參考圖 4-32 原始階層），而以為那是要欣賞帽子的連結點²⁰³，但進入狂獅印象館單元時²⁰⁴他們會主動依照畫面中的圖案點選自己想看的事物。

因此研究者建議此多媒體可運用上一層主要圖像之元素做為下一層返回連結點按鈕之設計，讓孩子可以清楚的看出畫面連結點與上一層及下一層的關聯性，使他們可從圖像中瞭解路徑（參考圖 4-32）；問答遊戲則可從適合幼稚園小朋友的題目進階至國小、國中、高中，由淺至深，以過關的方式設計，以符合不同對象的使用者。

原始階層畫面：



第一層



第二層



第三層

建議階層畫面：



第一層



第二層



第三層

圖 4-32 連結點按鈕設計建議圖

²⁰³ O-m-1-t-2 S：「老師我要看帽子還有衣服！在哪裡？」T：「妳找找看」S：「我按了Y，可是沒有。到底在哪裡啦？」（一直按帽子連結點，以為按帽子就可以看到帽子）

²⁰⁴ 參見（圖 4-25）拿破崙特展多媒體導覽光碟階層圖。

(二) 錄影播放系統

此部份觀察案例 3 件，3 件均為家庭團體，以下就案例發現分述之。

1. 視聽活動區

(1) 親子團體互動案例分析與建議

研究期間此區關為輕且重展示區之一，因此停止視聽活動。展場組長表示這一視聽活動區主要的播放內容會與展場內展覽之內容相連結。因播放時間為星期六、日，參觀組合型態多為家庭團體，欣賞時間長久需視內容而定。研究者建議參觀時家長應視影片的內容與表現形式而選擇停留與否，畢竟參觀時間有限，選擇適合的題材與環境，建立良好參觀經驗才是重點。

(2) 教學團體互動案例分析與建議

展場組長表示因播放時間為六、日，參觀組合型態教學機構較少，會安排使用此區之教學團體會視內容而定，她指出之前安排此區播放動畫影片時，幼稚園小朋友響應非常熱烈。因此研究者建議教師可參考館訊瞭解播放內容及時間再計劃帶小朋友來欣賞，如影片固定播放時間不符合教學機構的需求，研究者亦建議館內可於非假日時段配合教學團體，開放教師預約申請，讓幼兒可以透過教師對內容的篩選，美術館的配合，有更多的機會與美術館教育學習環境中的各項資源產生互動。

2. 電視多媒體區

(1) 家庭團體互動案例分析與建議

因影片播放時間是固定的，研究期間有計劃的使用此系統的人並不多，加上影片內容是為一般人而設計，與幼兒互動的機率則更低。研究案例中有一幼兒經過此區時，正值影片播放時間，她主動跑去看看，待家長

跟上她後她便問家長影片中的內容，但持續不到兩分鐘就往前參觀其他事物了²⁰⁵。因此建議家長視孩子的發展與能力，選擇是否適合欣賞，如適合應跟著字幕解說影片內容，當一個最了解自己孩子的翻譯師。也因此區影片欣賞是針對展覽內容探討之議題為主，研究者亦建議如此展覽之展示內容具有相當的教育性、趣味性亦可開發兒童欣賞之影片。

(2) 教學團體互動案例分析與建議

研究發現研究期間無教學團體參觀此區，透過觀察與訪談得知原因為教學團體參觀時間不一定是影片播放時間，播放地點也不適合團體使用，播放內容不適用於幼兒欣賞，加上團體參觀時間有限等因素。因此研究者建議教師可先對館內資源進行篩選並計劃參觀活動之行程，如播放內容適合則可規劃其為一部份之行程，如不適合則建議略過。

(三) 幻燈片多媒體播放系統

此部份觀察案例有 2 件，其中一件為家庭團體，一件為教學團體以下就案例發現分述之。

1 家庭團體互動案例分析與建議

研究發現一家庭案例進入此區時，家長先欣賞多媒體內容，幼兒則先對眼前紅色的愛心床、大大小小的愛心枕、及白色的大翅膀等裝置元素較有興趣，²⁰⁶至於影片的內容孩子則只針對影像中人物情感的表達提出疑惑，²⁰⁷由此可知孩子所關注的是物體的表面現象、特徵、以及她有感覺、有經驗、有興趣的事物。

²⁰⁵ O-m-2-p-3 女：「我在看電視」(用跑的!) 父：「妞等一下！」母：「你看到什麼？」(爸媽坐下後，小朋友馬上往 201 展場方向跑。)

²⁰⁶ 女：「好漂亮哦！都是愛心的」母：(看著影片內容，沒回應女孩) 女：(走到展品旁摸紅色的小枕頭) O-m-3-p-1

²⁰⁷ 女兒問媽媽：「她為什麼哭哭？」 O-m-3-p-1

因此建議家長在對幼兒解說時可針對此現象引發她的注意。以此為例，家長可問孩子這裡好多愛心你數數有幾個？你喜歡哪一個？你想不想睡在這個床上？你想她們為什麼哭哭？他們在做什麼？你想不想做？等問題，讓幼兒先認識所見的元素，滿足好奇心，給予自我表現的機會，進而建立良好的參觀經驗。

2 教學團體互動案例分析與建議

研究期間一案例教師經過此區直接略過，透過訪談得知是因展區空間不大，教學團體人數較多，再加上影片內容為台北市婦女新知協會學員以「為自己做一條心靈被單」為題，創作並講述自己身體與心理的感觸，因探討的議題對幼兒而言觀念性太強、深度太深，所以教師不選擇參觀此區。館內服務員也指出過去此區幼兒團體通常會略過，因為書法歷史的簡介內容是針對一般成人設計，語彙上、內容詮釋上，都不適於幼兒。因此研究者建議教師除先了解館方資源是否適合與幼兒互動外，不適合可直接略過，但如透過教師加以詮釋幼兒是可接受的知識與感覺，教師應預先做好轉化的工作。

（四）語音播放系統

此部份觀察案例共 8 件，其中 6 件為家庭團體，2 件為教學團體，以下就案例發現分述之。

1 家庭團體互動案例分析與建議

家庭團體互動案例中，一為家長在參觀時使用間接的方式告訴孩子她所聽到的內容，但因孩子自主性強、又沒耐心等家長聽完再將內容告訴他，還一直發問新的問題，並要求家長授與使用操作的控制權，最後家長對孩

子的要求不耐煩便發出最後警告。²⁰⁸另一案例自主性較低的孩子則跟著家長走，聽家長間接的解說，但因體力、耐心及持續力有限，沒有聽完就趴在媽媽身上睡著了。²⁰⁹亦有一案例幼兒與家長一起直接使用，此家長因要注意與孩子間的互動還要分心聽語音導覽的內容，所以後來就停止使用語音導覽了。²¹⁰

由上述使用情形得知，孩子本身的個性、親子間的互動、資源的內容都是影響參觀經驗形成的因素。

因此研究者建議主辦單位可於網路或館訊中登出展出內容之訊息，提供家長事先挑選適合孩子的展品、設計參觀活動，再帶孩子來參觀，並可教育孩子學習如何使用語音導覽系統，在幼兒體力、耐力極持續力的限度內有意義的進行參觀活動，盡可能的避免不愉悅的參觀經驗發生。

2 教學團體互動案例分析與建議

研究期間教學團體使用語音播放系統僅有一案例，此教師為專業藝術教室之教師，她讓學生自由選擇兩人一組使用一語音導覽系統，使用過程中研究者發現孩子主要以對照展示櫃中標示的號碼與語音內容講述的展品名稱與號碼相同而喜悅，至於講述的內容並不會完全聽完，而是往下尋找下一個號碼的展品。因此研究者建議展覽規模如像此次大展者實可專為幼

²⁰⁸ O-m-4-p-2 母：「他說他要娶他耶！」（手指展品）子：「娶誰？」母：「他還沒說完，等一下」子：「他要娶誰？好醜喔！」母：「娶約瑟分啦」子：「娶他做什麼？」母：「等一下！我先聽完再告訴你。」子：「我要聽、我要聽」母：「等一下」子：「給我聽啦！」母：「你聽！你聽！」子：「有聲音耶！他說什麼？」母：「給我！我聽完再告訴你」子：「不要！不要！」

母：「給我聽到沒！快點啦！你又聽不懂」子：「我要」母：「不給我！就出去不要看了！」

²⁰⁹ O-m-4-p-4 母：「你看這是拿破崙 15 歲的樣子。」女：「他綁辮子耶！他是女生嗎？」母：「這是他太太的寶物喔！」女：「媽媽我腳酸、請抱我」（媽媽抱著他自己聽）

²¹⁰ O-m-4-p-5 母親一開始和小朋友一起聽，他聽完了就給小朋友聽，小朋友聽一下下就給媽媽，但後來小朋友看不見展品，媽媽抱他起來看，手上又拿著導覽器及簡介，不方便使用，來的參觀就停止使用語音導覽器。

兒設計一語音導覽，選擇適宜的內容²¹¹，運用適合幼兒詮釋的方法²¹²，為此群眾設立專屬的語音導覽系統，避免學習只限於使用方法上而已，應加強展示內容的傳達。

三、如何促進幼兒與多媒體之互動經驗

(一) 多媒體設計元素與方法分析

多媒體指的是具有呈現多種媒體所形成的多形式資訊系統，外在實體上多媒體具有呈現文字、圖像、聲音、視訊等多種媒體資訊的設備環境，在資訊呈現形式上，可能是線性的、層級結構的、或網狀的。然而所有的資訊均可依使用者需要而設計。²¹³以下茲將就幼兒所需之實體設備環境與資訊呈現形式論述之：

1. 外在實體設備環境

(1) 語言程度與文字使用：

語言的使用需視學習者的程度，而學習者的語言程度，不僅泛指其識字的多寡，更包括使用者的文化背景、以及過去的學習經驗。因此內容規劃設計者、媒體設計配音者皆可參考其發展、認知、心理²¹⁴及其文化生活背景中的事物與經驗做比較與連結。然對幼兒而言，因識字不多，文字的使用應盡量避免句子過長，也不要使用過多的專有名詞，最好是一個畫面傳達一個概念。加上文字的解讀需要成人的協助，因此句子應精簡單純，讓成人可於短時間內直接向孩子解說。

(2) 圖像的功能與設計：

²¹¹ 參見幼兒與展示環境互動情形小結頁 140。

²¹² 參見幼兒與美術館教育資源互動情形。

²¹³ 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 136。

²¹⁴ 參見本文文獻探討幼兒發展、認知、學習心理理論之探討頁 36。

多媒體設計，圖像是不可或缺的元素，圖像包含有照片、圖畫、錄像紀錄等多元形式。對幼兒而言，識字不多，圖像的設計與編排更顯重要，因為圖像可以幫助幼兒瞭解文字內容及主題所要傳達的意念，因此建議設計者可將主題內容、操作方式、思想的傳達轉化成圖像，畢竟圖像的傳達要比文字和語言縮短許多時間，如此即可解決識字多寡的問題。

針對幼兒，圖像的設計可應用較悅目的色彩或卡通化的圖象²¹⁵，並考量表達的明確性，盡量避免使用意函不清的圖像，以免混淆幼兒認知，並以幼兒發展、認知、心理、視點²¹⁶等特質為設計基礎，設計欲傳達之內容，教育幼兒瞭解主題的意函及工具的使用，且為豐富兒童的視覺經驗，圖像更應具有藝術性。因此適合幼兒多媒體圖像的設計需考量卡通化、明確性、兒童性、傳達性、教育性以及藝術性。²¹⁷

（3）聲音的配合：

一多媒體的製作，會依個別需要選擇音軌的多寡。對幼兒而言，因出生一個月已能分辨不同的純音²¹⁸，在設計上音軌的多寡也就無仿，但重要的是聲音大小的配置需協調，當主要聲音出現時次級聲音或配樂應減弱，以避免太多分貝相當的聲音互相干擾，導致分心而無法專心聆聽。

（4）視覺訊息的呈現：

視覺訊息是指多媒體呈現畫面中使用者視覺所接收的訊息，認知心理學的資訊處理理論發現，人類短期記憶能力有限，一時之間，大約只能維

²¹⁵ 陳惠美，《電腦教學軟體畫面設計之探討》，視聽教育雙月刊，36卷6期，頁12-23。

²¹⁶ 視點：此指看事物的觀點與角度。

²¹⁷ 參考蘇振明，《美育》，台北：國立台灣藝術教育館，1998，頁2-9。

²¹⁸ 參見本文第二章知覺發展頁36。

持注意五到九的資訊片斷，²¹⁹ 然幼兒又比成人少²²⁰，因此設計者在為幼兒設計多媒體時可避免視覺訊息。

(5) 內容組織：

多媒體內容組織的方式可能是線性的、階層結構式、或網狀的。²²¹ (參考圖 4-32) 研究者認為對幼兒而言無特定方式，需視內容而定，如版畫製作的傳達就可採用線性的方式，一個步驟一個步驟的介紹；而拿破崙導覽光碟設計則正是階層式；因此只要確定主題內容脈落的邏輯性清楚，內容的傳達明確，組織的方式可視其需要而選擇。

2.內在資訊呈現的形式

(1) 形式多元化：

視聽教育學者發現利用人類不同知覺管道來學習，人類會分別產生不同的編碼符號，保存在不同的記憶區中，使學習的內容更容易記憶與保存。

²²²而多媒體的設計即符合聽覺、視覺、觸覺等多重感官的設計形式，因此建議設計者考量結合多重感官為幼兒設計適合之媒體。

(2) 系統操作的指示：

操作方式要配合學習者的能力差異，因幼兒因識字不多，操作指令應以圖示化顯示為佳。

(3) 螢幕格式的設計：

有效螢幕格式的設計，應強調觀者的注意力引導，內容避免過分的複

²¹⁹ 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 150。

²²⁰ 參見本文認知歷程中訊息傳達系統頁 60。

²²¹ 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 136。

²²² 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 148。

雜，進而干擾觀者的視覺負擔。尤其是幼兒，其注意力的持續度低因此畫面主題的強弱要明確。

3. 媒體操作控制權

本文中具有操作性的多媒體即指電腦播放系統，而電腦輔助教學環境中交由學習者控制，稱為學習者控制；交由電腦程式控制則稱為電腦控制或程式控制。²²³然而幼兒組織能力未成熟，抽象思考未健全，因此多媒體設計及使用時應考量給予適當的控制權，免於迷失在多媒體的環境中，找不到路徑返回的操作指令。

(二) 多媒體設計呈現方式分析與建議

1 設置高度

美術館多媒體設計通常多為一般民眾而設立，除展覽有特殊目的才會考量其他對象之需求，因此內容及呈現場域的設備也是以一般民眾為主，所以高度皆太高。研究者建議設計者可參考人體個部位尺寸對照表設計媒體之使用高度。

2 螢幕大小

多媒體螢幕大小會依播放機器不同而不同，螢幕的大小可視其功能需要而決定，如觸控式媒體的螢幕就比幻燈媒體小，它們除了播放系統不一樣，訴求對象的多寡也不同，因此對螢幕的需求也不一樣。對幼兒而言螢幕大小並不重要，重要的是欣賞的視角是否合宜，內容是否適合，能不能引發其興趣。

²²³ 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市，2001，頁 144。

小結

多媒體的設計與呈現就設計者而言，應以幼兒發展、認知、心理等理論做為設計之基礎，並了解幼兒的學習能力、學習型態、學習經驗、文化背景以做為外在實體設備環境中語言文字、圖像、聲音、視訊、內容組織以及內在資訊知覺形式、系統操作、螢幕格式、控制權設計與呈現之參考，以符合幼兒之需求。

就引導者而言，內容上應給予清楚、明確、簡單、有趣、又有教育意義的詮釋與解說，操作上則應注意操作指令使用方法的解釋，並讓幼兒自己掌握操作指令的控制權，尊重幼兒的選擇，使其自由發表意見，並在使用互動中培養其自信心，建立良好的參觀經驗。

第三節 人員導賞方式

人員導覽是美術館中最直接的導覽方式，是人與人直接的接觸，然而「導」辭海中解釋為導引、疏通、啟發、指示方向；「導賞」則指導讀、導遊、導航相關意涵的綜合應用，意涵指引他人親近美的事物。於美術館「導賞」為指引觀眾概略的、快速的進行對美好事物的認知與理解。即為了幫助如兒童和一般民眾等非專業性的觀眾，達成親近藝術的審美情趣，為觀眾提供有關審美的解說，繼而使美術館欣賞活動達到美感的體驗、美術知識、價值判斷的文化效益。²²⁴

於此幼兒、美術館、藝術品三者間要產生連結，就得靠良好的導賞員了，而家長、教師、義工皆可能是美術館幼兒參觀活動的導賞員，以下茲將就此三型態分析之：

一、導賞人員類型分析

（一）家長導賞

隨著時代的進步，媒體的發達，人民開始對文化及休閒的重視，美術館則成為家庭觀眾假日休閒遊憩的好去處，而在參觀活動中家長即是幼兒最直接且親密的導賞人員。

（二）教師導賞

1. 教師類型

（1）幼教師

幼教團體視美術館為一校外參觀場域，而美術館參觀活動亦成了教師

²²⁴ 蘇振明，《亞洲藝術教育國際學術研討會論文集》，國立台灣藝術教育館，1994，頁 74-79。

課程規劃中的一項課程活動，因此有些幼教師亦擔任起導賞員之角色。

(2) 專業美術教師

專業美術教室認為美術館中具有多元且完整之教學資源，因此會將美術館參觀列為鑑賞課程設計實施之場域，因此美術教師即擔任起導賞員之角色。

(3) 幼教工作人員

許多托兒所、安親班、才藝教室等教學團體，對教師的聘任並不要求一定為相關科系，而在多元化的教學體系中，教學團體常以安排戶外參觀活動做為招生廣告的項目，美術館亦在其中，因此引導幼兒美術館參觀活動者可能是非教育、非藝術類相關科系之教師。

(三) 義工導賞

(1) 現場定時導賞

定時導賞時段通常以每星期三、六、日為主，場次時間會公佈於館訊內。因拿破崙特展義工全線支援之因素，取消其他展區現場定時導賞活動，研究期間導賞活動其時段如下表(4-1)，導賞內容以拿破崙大展為主，導賞地點為地下一樓演講廳。

表 4-1 拿破崙大展視聽導覽時間表 91.2/1-2/28

星期 場次	二	三	四	五	六	日
09:30						
10:30						
14:00						

* 春節 91.2.13 (三) 至 91.2.17 (日) 特別導賞場次：09:30/10:30/14:00/15:00

資料來源：高雄市立美術館 2002.2 高美館訊。

(2) 預約導賞

需要者於兩星期以前來函或來電即可預約。由排班義工進行導賞活動。

二、人員導賞案例分析與建議

研究期間人員導賞共 41 件案例，30 件是家庭團體，6 件是教學團體，5 件是導覽義工。

(一) 家長導賞案例分析與建議

1 家長觀點：

據訪談內容得知，家長認為攜帶幼兒參觀美術館不論其動機是休閒娛樂或教育，主要目的皆有意讓幼兒及早接觸此環境。但家長不同的動機卻會影響其指導的型態，視參觀美術館為教育功能者，家長會積極的指導與援助；視參觀美術館為休閒娛樂者功能者，家長多只盡到看管的責任。

2. 解說方法：

研究發現家庭團體參觀時，幼兒與家長彼此互動的頻率高，尤其對於充滿好奇心的幼兒而言，對一項他所關注的事物一定會打破沙鍋問到底，而家長對自己的孩子較了解，知道用什麼方式讓自己的孩子理解，因此家長與孩子會較仔細的討論展品的細節。對家長而言，最常使用的解說方法是問思導賞法，²²⁵家長透過問題引導孩子注意展品中的表象特徵，²²⁶——

²²⁵ 透過問題設計，引導觀眾進行圖像思考，以達到美感體驗與文化省思的審美效應：這種導賞方法適用於「聽覺型」的觀眾，採取邊觀賞原作邊交互討論的方式進行，以獲得較高品質的滿足。蘇振明，《亞洲藝術教育國際學術研討會論文集》，1994，國立台灣藝術教育館。

²²⁶ **O-e-2-p-30**【父：「這是釋迦佛哦！你看他的頭長的像不像釋迦？」女：「嗯！一粒一粒的！」。O 是指觀察法的代碼，e 是室內展示區的代碼，2 是指觀察法中行為註記部份，p 是家庭團體的代碼，30 是研究案例的編號，因此 **O-e-2-p-30** 是表示在室內展示區觀察第 30 個家庭團體的行為註記紀錄內容。以下案例以此類推。

解構描述展品的表象特徵，增強孩子對展品的記憶，提供孩子多角度的建構對展品的認知²²⁷。

由上述內容可知積極引導孩子參觀的家長對展品會先行了解，所以在解說時家長不僅引導孩子觀察圖像的表象特徵還解說圖像之意涵，讓幼兒美術館參觀活動可達到感覺描述、意義詮釋、感官評價等歷程，建立其美感經驗。而採援助與看管心態之家長，參觀時對幼兒的輔助通常只在於展品名稱之詮釋與告知，因此研究者建議最了解幼兒發展與需求的家長在參觀前應先預習展品內容，才能成為孩子參觀時最佳的導賞員。

3. 解說內容

研究發現家長與幼兒在參觀的互動問答中，幼兒發問與回應常會與自己的生活經驗相連結。²²⁸家長在解說時如加入的表情、動作與聲音，對孩子則更具有吸引力，孩子亦會模仿家長的行為，並且會主動與後面所看到之作品做連結。²²⁹

家長對幼兒所提問之問題愈仔細回答，幼兒對展品的觀察愈細微，發問的問題愈深入，由此可知家長回應的方式與態度對幼兒導賞之重要性，

²²⁷ O-e-2-p-5【子：「爸！那個是誰？」父：「那是一個老人，要嘉勉拿破崙的。」父：「你看他壓著什麼丫？」子：「好像是老鷹耶！他為什麼要踩老鷹？老鷹會痛呢？」父：「因為他是國王！踩著這麼大隻的老鷹就表示他很偉大喔！」子：「比老鷹偉大嗎？」父：「嗯...對阿！」子：「那他也會飛喔！好厲害！」父：「他不會啦！他是人耶！他會飛你也會飛了丫！」子：「可是我不會飛！」父：「那只是比喻的，因為老鷹是最大隻的小鳥，他要表示他是最偉大的人。」子：「好奇怪喔！」】

²²⁸ O-e-2-p-5【22】父：「那是他打仗時候睡的床！」子：「好髒喔！他會被媽媽罵！」，O-e-2-p-12【12】母：「你看以前的電視機！」子：「和我們家的不一樣，我們的比較好！」】

²²⁹ O-e-2-p-5【17】父：「你看是槍耶！」子：「是真的還假的，是刀啦！」父：「不是啦！爸爸抱你看，你看那個圓圓的是開槍的地方喔！有沒有看到最前面的地方，最前面的地方子彈飛出來的地方喔！」子：「那怎麼ㄅ一ㄅ ㄅ一ㄅ 啊？」父：「就是按那個鈕鈕丫！按下去，人就呢丫，死翹翹了」子：「壓下去，就ㄅ一ㄅ ㄅ一ㄅ ，人就呢丫，死翹翹了。」【23】子：「爸爸為什麼那個人躺在地下？」父：「他受傷了！」子：「被ㄅ一ㄅ ㄅ一ㄅ 那他死了嗎？」父：「還沒丫！所以拿破崙去看他。」，本文附錄頁 55。

因此建議家長帶領幼兒進行參觀活動時，對於問題的引導可選擇與幼兒生活經驗相關之元素為開端，繼而慢慢導向展品內容，在解說時亦可加入表情與動作，並注重孩子參與時的情緒與自我表現的機會，使參觀活動戲劇化、活潑化、遊戲化，以建立良好的參觀經驗。

4.注意事項

整理訪談內容得知，家長認為對孩子解說時應注意使用簡單的言語，說他聽得懂的話，不用他們聽不懂的專有名詞，表情誇張化，並聽他們說、讓他們玩，且有耐心的回答他提出的問題。²³⁰

因此研究者建議上述之要點可供其他型態之導賞員參考，為幼兒研究適當的解說方法。

(二) 師導賞案例分析與建議

1.教師觀點

一幼教師表示園區內沒有這麼寬廣、完整、真實的環境讓孩子活動與學習，他們視美術館為園所戶外教學之場域，目的為促進幼兒社會行為之學習，增進美感教育之發展，進而安排美術館參觀活動。²³¹另一教師也表示園所會視展覽主題而決定是否進入室內展示區，並且次數不定。²³²

另一專業藝術教室教師則表示美術館中不論何種形式的展品，均可以帶給學生廣闊的視野，激發其創作的靈感，增進美感之發展，因此美術教

²³⁰ 整理自：**I-e**、**I-s**。**I-e**是指室內展示區的訪談紀錄。**I-s**是指戶外雕塑區的訪談紀錄。

²³¹ 整理自：**I-e-t-5**。**I**是訪談法的代碼，**e**是室內展示區的代碼，**t**是教學團體的代碼，**5**是研究案例的編號，因此**I-e-t-5**是指室內展示區第5個教學團體案例的訪談紀錄表。以下案例以此類推。

²³² 整理自：**I-s-t-8**

師視美術館為其教學資源，教師會運用展覽內容，配合相關資源設計課程。²³³但對安親班而言，參觀目的多為執行課程之安排。²³⁴研究者認為安親班教師並非幼兒教育與藝術教育之背景，所以對幼兒發展與展示內容較不了解，因此無法進行深入的導賞。

綜上所述，教師的專業背景、觀點會影響參觀活動設計的內容與美術館資源運用的方式，研究者認為不論教師對美術館學習環境的觀點為何，如何設計一個既有趣又有意義的參觀活動才是教師要思考的課題。

2. 解說方法

研究發現幼教師在解說展品的過程中，會引導幼兒回想過去他們共同學習的經驗，再與現場展品結合或比較，²³⁵解釋展品功能時會以小朋友生活中身邊所發生的事、物作比喻，²³⁶並且利用活動進行，現場教育孩子參觀之禮儀，讓孩子實際體驗，從實境中直接學習與表現。²³⁷由此可知幼教師教重視幼兒認知學習與經驗的累積，參觀時的主控權也在幼教師身上。

而專業美術教師指出他並非長時間與孩子接觸，一週一次，所以解說過程中，他使用問答互動的方式了解小朋友的認知與發展，繼而引導學生模仿作品中人物的表情與動作²³⁸，注重質感的認識與觸摸²³⁹，以及孩子感

²³³ 整理自：I-s-t-4

²³⁴ 整理自：I-e-t-3

²³⁵ O-e-2-t-5【2】老師：「劍！跟我們上次看布袋戲的劍不一樣喔！」「哪裡不一樣？」「不是布袋戲的比較大，這個比較細。」

²³⁶ O-e-2-t-5【8】老師：「帶你們去看很特別的東西哦！」學生：「是槍！」老師：「還有徽章」學生：「什麼是徽章？」老師：「徽章是給很棒的人，因為他表現的很棒，才可以拿到，就像我們的小貼紙一樣哦！」

²³⁷ O-e-2-t-5【14】老師：「你們超過線了！」學生：「過來啦！老師說不可以超過啦！老師剛剛不是有說要在線後面，不然會弄壞東西，很貴哦！你媽媽要賺很久很久耶！」

²³⁸ O-s-t-4 老師：「他在做什麼？」學生：「搬很重的東西對不對？」老師：「你要不要學他的動作！看是不是真的很重？」

²³⁹ O-s-t-4 老師：「我們去摸那個！」學生：「那個是什麼？」老師：「是很特別的石頭，很特別！很特別喔！有什麼感覺？」學生1：「冰冰的！滑滑的」學生2：「熱熱的！硬硬的」

覺的表達，²⁴⁰由此可知美術教師解說時較重視展品的形式、材質、內容與製作，²⁴¹即幼兒情意與技能的學習。

對安親班教師而言，參觀活動是暑期課程之安排，主要的參觀動機是增加孩子對不同環境的學習機會²⁴²，所以在參觀過程中教師較注重的是參觀秩序與禮儀的建立²⁴³，但有些孩子還是忍不住的吵鬧，當然也免不了挨罵的份²⁴⁴，然而教師對展品的解說也多只在展品表象特徵的詮釋²⁴⁵，由此可知安親班教師於參觀時重視的是學生生活禮儀的建立。

綜上所述不論何種類型之教師，用何種方法進行參觀活動，研究者皆認為教師只要清楚帶孩子來參觀的目的，注重孩子參觀時的情緒，並了解孩子的能力設計有趣的發展活動，以達到教學之目的即可，但絕對避諱教師為達到自己教學目標與目的，而不重視幼兒之感受，進而導致不良的參觀經驗，促使往後美術館觀眾流失。

3.解說內容分析

研究發現幼教師在解說展品內容時，通常會先告訴孩子要看什麼，讓

²⁴⁰ O-s-t-4 老師：「來！你們告訴我你喜歡哪一個？」學生 1：「那一個！」老師：「為什麼？」學生：「因為它像船！」老師：「丫你呢？」學生 2：「那一個！」老師：「為什麼？」學生：「因為它圓圓的！」

²⁴¹ I-s-t-4 教師表示帶孩子來參觀的目的是為配合下次課程內容作準備，認識什麼是雕塑，可以怎麼做？可以用什麼做？做出來會是什麼感覺？也看看偉大的藝術家做得棒不棒？

²⁴² I-s-t-3 教師表示讓孩子從小接觸任何環境都是很重要的，更何況不同的地方有不同的學習方式。

²⁴³ O-e-2-t-3【17】老師 1：「噓！」學生：「有魚耶！會變色耶！」老師 1：「噓！安靜喔！」【20】學生：「好漂亮喔！」老師 1：「手不要摸！不要碰喔！」學生：「好多玫瑰花！」學生：「是真的花耶！」學生：「還會發亮哦！」老師 2：「太大聲喔！要小小聲！」

²⁴⁴ O-e-2-t-3 學生 1：「盪鞦韆」學生 2：「不可以玩的啦！」學生 3：「老師要走了沒？好累喔！快點去外面啦！」老師 3：「不准吵！閉嘴！我要扣你的貼紙喔！」

²⁴⁵ O-e-2-t-3【6】學生：「好多汽球耶！對阿！好多喔！」老師 2：「可以用眼睛看，不可以用手摸喔！」老師 1：「你看喔！球裡面都是我們身體的每一個器官哦！有頭髮！眼睛！嘴巴！耳朵！」『表象特徵』學生：「他把身體放在球裡面喔？」老師 1：「沒有啦！那是照片！」

孩子的視線與腳步跟著他，回答孩子所提之問題時較有邏輯性，原由交代也較清楚²⁴⁶，孩子較易理解。

專業美術教師在解說展品內容時，會先問孩子看到什麼，從孩子關注到的事物延伸至展品內容的解說，而內容多為展品的形式與材質，解說時強調各知覺的融合，並給予孩子表達的空間，建立其自信心。

安親班教師在解說展品內容時，常是先將自己對作品的感覺直接傳達給幼兒，²⁴⁷相對的孩子的觀察力與想像力就減少了。

因此研究者建議如教師對展示內容或幼兒發展不了解，可向館方申請導覽人員，如館方因排班因素無法提供一位對幼兒導覽較有經驗之義工，則建議教師於參觀前可與對幼兒導覽較有經驗之義工先行討論，為孩子設計一個快樂有趣的參觀活動，建立良好的參觀經驗，落實美術館教育往下扎根之理想。

4.注意事項

整理訪談內容得知，教師認為解說使用之言語需簡單、解說內容時邏輯要清楚，展品選擇以幼兒看得到的為主，故事性強或與生活經驗相關者亦可，在解說互動時則需尊重孩子的選擇與想法、注意參觀時的安全。²⁴⁸

²⁴⁶ O-e-2-t-5【14】學生：「為什麼有老鷹？」老師：「因為老鷹是最厲害的小鳥，所以拿破崙就把老鷹當作偉大的意思，就是說他跟老鷹一樣偉大。」

²⁴⁷ O-e-2-t-3【5】老師：「這是一個美女哦！」【7】老師：慢慢走過來！有沒有像一個人？他有穿鞋子。【12】老師：「一個人的嘴巴對不對？」

²⁴⁸ I-e-t、I-s-t

(三) 導賞義工訪談分析與建議

1. 義工觀點

據受訪之義工表示，美術館參觀活動對幼兒而言是讓他們了解藝術的好方法，並認為如何帶動他們了解當下的展覽是導覽員的責任²⁴⁹；另一導賞義工也指出參觀美術館對幼兒是一項學習，從小給予練習的機會，他們才會懂得如何參觀與欣賞；²⁵⁰還有一位導賞義工則認為應在幼兒時期建立良好的美術館參觀經驗，避免他們長大後認為美術館是一個很嚴肅並且高不可攀的地方，並主張導賞活動不應是以教育的角度為出發點，應以遊戲引導與感覺分享的觀點進行，亦認為導賞活動是一非常專業之工作，需要了解幼兒發展、興趣與需求，才能轉化展品內容進而與孩子一同分享。²⁵¹

但受訪義工也表示，館內有些義工因個人因素只喜歡與大朋友互動，在面對館內幼兒導賞活動的安排會篩選掉這些年齡較小的觀眾群，或找其他不排斥幼兒觀眾之導覽義工協助。²⁵²

綜上所述，義工對幼兒參觀美館的觀點不同，導賞態度也不同，但美

²⁴⁹ I-g-v-2 Q：您對幼兒參觀美術館的看法為何？A：「這是一個讓他們了解藝術很好的方式，至於說要如何讓帶動他們了解美術館當下展覽的東西，這是導覽人員較大的責任。」上述代碼 I 是訪談法的代碼，g 是人員導覽的代碼，v 是人員導覽中義工導覽部份的代碼，2 是案例編號，因此 I-g-v-2 是指人員導賞部份義工導覽的訪談紀錄。以下案例以此類推。

²⁵⁰ I-g-v-1 Q：您對幼兒參觀美術館的看法為何？A：「沒有練習他們永遠都看不懂美術館，一個小孩你沒有讓他練習就要他懂一件事是不可能的，所以有練習總比沒練習好，但是老師或家長可能要告訴他們哪樣是可以的，哪樣是不可以的，然而為什麼不可以一定要告訴他們。沒有練習他們永遠都看不懂美術館，一個小孩你沒有讓他練習就要他懂一件事是不可能的，所以有練習總比沒練習好。」

²⁵¹ I-g-v-5 Q：您對幼兒參觀美術館的看法為何？A：「我覺得五至六歲的小朋友很好奇，很活潑。所以他們來美術館參觀禮儀的規範需要老師或展場人員的提醒。那如果有困擾的話我覺得是互動的問題。」「我們可以告訴小朋友，藝術不是那麼嚴肅的，不要讓他恐懼藝術，不要說太多他們聽不懂的術語，不要以教育的角度，要以分享、引導的方式跟小朋友玩，跟小朋友談天，聽他們的感覺，我想這樣小朋友以後除了在學業競爭之餘還有宣洩的管道，當然藝術不是唯一的方式，但至少它可使生活比較柔軟比較感性一點。」

²⁵² I-g-v-5 義工表示：「有些導覽人員會直接說我不會導小朋友，那如果有人預約我們還是會盡量支援。」

術館服務對象為全民，因此需考量每一觀眾群的需求，故研究者建議美術館可整合館內導覽義工，依義工之專長與能力，針對不同觀眾之需求進行討論、研究與分析，並開發不同對象之解說技巧，提昇導覽義工之導賞品質。

2. 解說時間與動線安排

受訪之義工表示站在館方的立場規劃幼兒導賞時間，首先需考量學校的安排，然而有三位導覽義工依過去導覽經驗表示對幼兒而言耐性持續大約僅有三十分鐘，所以參觀活動內容的篩選會以三十分為主；另一位導覽義工則表示他會視學校教育方式，現場互動情形而定，但以不超過五十分鐘為主。²⁵³因此解說時間的安排，導賞人員需視本身掌握能力與團體現況而定。

參觀動線之安排，一義工表示他會先選定參觀之展場，再選擇適合幼兒之展品，視團體參觀人數多寡，進而安排參觀動線。而展品的選擇是依據過去與幼兒互動熱絡的經驗建立的，此義工表示他會選擇故事性強的展品，因為過去經驗中他發現孩子聽故事時會很認真；選擇模仿性強的作品，目的是幼兒可直接模仿而感受展品中人物的情境與感覺，並且還可讓孩子從遊戲中學習。²⁵⁴

²⁵³ I-g-v-1 Q：您通常會安排多少時間？A：「學校的安排，通常是一個小時，但還是會配合學校，看他們當時來的時間而定，但對幼稚園的小朋友而言，半小時已經是他們的極限了，以他們的體力負荷來講其實半小時已經差不多了，因為國小的學生三十至五十分鐘就不行了。」 I-g-v-2 A：「大概三十分鐘差不多，要他們乖乖的三十分鐘已經是極限了。」 I-g-v-4 A：「館內安排是一個小時，經過開會後，對幼稚園的小朋友而言，因為他們注意力集中時間較短，所以大概使用半小時。」

²⁵⁴ I-g-v-4 Q：您通常會依哪些特點來挑選適合他們的展品？A：「故事性強的、可以模仿動作的，她們會很認真的聽你說故事。遊戲性的、你叫她出來做動作，每一個都很快樂，會一直說我也要！所以如果人數少的話我會讓他們排一列每個有一點間隔，讓他們每一個都做動作。」

欣賞作品時，會讓他們面對作品圍成口字型，人少時導賞者坐下，人多時導賞者則站著，以所有小朋友都可看到導賞者的手勢與表情為主，方便導賞者傳達所要表現之內容。²⁵⁵另一導賞員則表示幼兒參觀人數如在三十至四十人之間，他則會安排幼兒坐再展場中間，看右手邊的作品時讓他們向右轉，看左手邊的作品時讓他們向左轉，盡量不以太長的隊伍走動，使他們可以一起注意展品，也不會干擾其他觀眾。²⁵⁶

由此可知導賞者參觀動線之安排，會依展品內容、參觀人數而定，並注重孩子的可視度，因此建議幼教團體可參考此方式為幼兒導賞，避免以長隊伍的方式遊走於展品之間，但卻無達到觀賞之目的。

3. 解說方法分析

受訪之導覽義工均表示對幼兒解說展品的的主要方法多為問思導賞法，²⁵⁷再者會視解說內容需要使用教具剖析法²⁵⁸，並認為解說時可使用語言的

²⁵⁵ I-g-v-4 Q：您會如何安排參觀動線？A：「我第一件事情會先集中他們的目光，讓他們注意我，人少一點的話，我會請他們坐下來，自己也坐下來，如果多一點的話我會讓他們前面的坐下來，後面的人站著，我也站著，那如果我是要以閒聊的方式進行，我會讓他們坐成口字型。總之我會以所有人都可以看得我的表情和手勢而我也可以看得他們為主。」

²⁵⁶ I-g-v-2 Q：您會如何安排參觀動線？A：「如果團體的人數不是很龐大，我會讓他麼稍微走個一圈，讓他麼感覺有在走動；如果說團體人數來的很多的話，大概有三四十個的話，動線安排我會讓他們坐在展場中間，再看右手邊的作品時讓他們轉向右邊，看左手邊的作品時請他們轉回來看左手邊的作品，盡量不以太長的隊伍走動，這樣不但他們較容易注意，也不會干擾其他觀眾。」

²⁵⁷ I-g-v-1 Q：您會用哪些方法進行導覽？A：「我想最基本是兒語式的，屬於他們的語言，一開始我會先問你喜不喜歡這張畫？喜歡的是哪裡？為什麼喜歡？你可以說出來分享嗎？那看到這個你可以想到什麼？那他們會自己去找出和他們自己有關係的事物。」

I-g-v-2 A：「例如上次的人體雕塑展覽，我會找一個小朋友出來，你們看那個動作是什麼？你可不可以擺那個動作給大家看，然後再問下面的小朋友，你看這樣的女生你覺得漂不漂亮？美不美？那為什麼藝術家要這麼做？為什麼不要讓他立正站好，用這樣的方式引導他們」I-g-v-3

A：「幼兒我會以權仗的老鷹創造問題，問他們這個動物英勇不英勇啊？拿破崙身上的花紋、圖片、你身上有沒有啊？盡量用具象的事物引發他們注意。」I-g-v-4 A：「我可能會問：「噢！小朋友你看他做什麼動作？你會不會做？」就讓他去模仿那些動作」

I-g-v-5 A：「例如黃土水的水牛群像，我會跟他們說黃土水大概是怎樣的人，我會請小朋友告訴我他看到了什麼東西？他可以靠近一點看也可以模仿他的動作，也可以問問題，那我會請他們坐下來，針對剛剛的問題一起討論。」

共鳴²⁵⁹拉近與孩子間的距離²⁶⁰，解說前導覽義工會先自我介紹並告訴小朋友參觀禮儀²⁶¹，視參觀活動為遊戲者則告知遊戲規則，²⁶²讓孩子知道在美術館內什麼是可以發生的行為什麼不可以的，為什麼不可以，而後再透過互動問答了解他們的興趣與認知，在開始進行參觀活動期間並運用他們的興趣與認知，設計問題，引導他們的好奇心進而認識展品，為加強孩子的注意力及興趣，有的義工在動線規劃上會不斷地穿插一動一靜的導賞方式²⁶³，或以比賽的方式挑戰孩子，激發他們的觀察力、想像力，²⁶⁴並使用正增強的制約行為²⁶⁵，鼓勵孩子發現與學習。

而幼兒回應的內容通常與家庭、學校、媒體等生活經驗相關，所以他們的答案不論是否是天馬行空或者與導覽義工所預設的答案相同，導覽員認為都要給予包容與讚美，後再告訴他們別人的看法，這樣不僅可以增加

²⁵⁸ I-g-v-2 A：「如果他們有事先預約，我們知道他們要來，也可以做一些輔助的教具，這些輔助的教材可設計一些簡單圖片及卡通圖案在上面，吸引他們注意。」I-g-v-4 A：「如林布蘭石刻版畫展，因展出的版畫很小，館內準備石刻版畫用的刀子、版子等輔助教具讓他們接觸這長長的刺刺的針的感覺。」

²⁵⁹ I-g-v-2：「我覺得五六歲這時期的小朋友受媒體電視上卡通或兒童節目的影響很大，可能要從這些兒童節目中找到相關的語彙用法甚至他們流行的卡通玩偶，(例如皮卡丘)適時的把它運用到導覽活動中，加深他們的印象，那他們會覺得原來你也有在看這些東西的，運用他們生活中熟悉的對象，塑造共同的話題。」

²⁶⁰ I-g-v-1：「可以運用現在他們熟知的卡通人物(例如皮卡丘、嚕嚕咪、天線寶寶)，來講解畫中的元素，例如就可以說這個東西的顏色是跟皮卡丘的黃色一樣喔！」I-g-v-2：「我覺得五六歲這時期的小朋友受媒體電視上卡通或兒童節目的影響很大，可能要從這些兒童節目中找到相關的語彙用法甚至他們流行的卡通玩偶」I-g-v-4：「用的詞彙可能要考慮他們是不是能夠接受，因為大人可接受的專有名詞對他們而言可能聽不懂，所以我用比較簡單的言語，就像和家中的孩子講話一般，把比較深的詞彙篩選掉。」I-g-v-5：「互動、模仿、肢體語言等等！如果運用他們喜愛的卡通劇情與作品相連結，我想他們的反應一定會很熱絡的。」

²⁶¹ I-g-v-1：「在參觀活動之前他們就應該有概念的被教育什麼是可以，什麼是不可以。我會很在意的是告訴他們為什麼不？為什麼可？」I-g-v-4：「我會告訴他們美術館內的參觀規則」I-g-v-5：「我覺得五至六歲的小朋友很好奇，很活潑。所以他們來美術館參觀禮儀的規範需要老師或展場人員的提醒。」

²⁶² I-g-v-4：「我第一件事情會先集中他們的目光，讓他們注意我，然後告訴他們美術館內的參觀規則」

²⁶³ I-g-v-5：「講解的方式會有靜態和動態的方式穿插交替。」

²⁶⁴ I-g-v-4：「對小朋友我會說，如果你跟我挑戰，這點小技巧。」

²⁶⁵ I-g-v-2Q、那在導賞的互動當中，他們會很熱絡的和你互動嗎？A：「有啊！尤其是小禮物要送他們的時候，他們會很熱絡。」I-g-v-4：「館方會準備小書籤和卡片當作小禮物，我會利用小獎品，增加小朋友想回答的慾望，讓他們在過程中也能專心一點。」

他們的自信心，亦可增廣見聞。

綜上所述，導覽員對幼兒解說之方法主要為以問答互動與討論之方式一同建構故事，以模仿展品具像物體之表情與動作感覺作品之內容、將參觀禮儀視為遊戲規則使制約行為遊戲化，參觀活動可動靜穿插，亦可使用正增強制約行為鼓勵孩子專心注意參與活動，解說之比喻多運用卡通之人物、劇情與展品相連結，言語使用簡單有趣的兒語溝通、誇張肢體語言、並多聽孩子的想法並給予鼓勵。研究者認為此一完整解說方法可供其他類型解說人員參考之。

4.解說內容

受訪之導覽義工表示，對幼兒解釋展品之內容，他們通常會以說故事、模仿、玩遊戲等方式進行，但針對不同形式的展品將會有不同的方式，以下茲將就受訪者提出之內容歸納整理之：

雕塑：

一導覽義工指出選擇雕塑區導賞的展品，他會挑選不同質感、觸感、音感的展品做比較，首先他會讓小朋友一個一個的注意看他所選擇的展品，問他們發現了什麼？再問他們好看嗎？為什麼？展品讓他們想到什麼？比較喜歡哪一個？而他並表示小朋友的反應是直覺性的所以答案也可能是天馬行空的。²⁶⁶

另一導覽義工表示他會選擇具像的展品解說，並找一個小朋友擺與展品人物相同的姿勢，然後問其他小朋友這樣漂不漂亮？美不美？那藝術家

²⁶⁶ I-g-v-1：「我問他們發現了什麼東西？你覺得好看嗎？好看的理由是什麼？不好看的理由是什麼？為什麼覺得好看？那你覺得這會讓你想到什麼東西？或是找兩個不同的物件讓他們比較。」，「幼稚園的小朋友會很直接的講出因為他像什麼、什麼，所以我喜歡它，」

為什麼要這樣做？為什麼不讓他立正站好？等問題，讓小朋友思考。²⁶⁷亦有一導覽義工則表示他會選擇故事性強、特徵明顯的展品解說，如館藏「布爾代勒大戰士」，他會邀請自願的小朋友一起模仿展品的姿勢，再問小朋友這位大戰士所有的力量在哪裡？讓他們透過模仿直接感受展品。²⁶⁸最後還有一導覽義工認為讓孩子模仿展品的姿態，可使導賞活動具有變化性，讓孩子在制約之餘亦有宣洩的管道，並讓孩子表達他們的感覺與想法。²⁶⁹綜上所述，對雕塑展品內容的詮釋以模仿為常用的方法。

版畫：

一導覽義工表示過去林布蘭版畫特展其展示設計規劃設有工具展示區，因此他在安排活動時便將工具及完整的版列為輔助教具，讓小朋友觸摸、感覺，讓他們知道不是只有筆才可畫畫，針也可以畫畫，並且引導他們觀察版中圖案的位置和印出來的位置有何不同，目的讓他們知道刻跟印的方向是相反的概念，最後再挑選一個故事性強的展品與他們分享討論。²⁷⁰

書法：

一導覽義工認為，書法中的專業術語及書法家背景對幼兒是不適合解說的內容，他認為可讓幼兒直接欣賞線條、感受線條，他提出的方法是選擇幾種線條差別較大的字體，如楷書與草書，引導小朋友用眼睛跟著字體

²⁶⁷ I-g-v-2：「我會找一個小朋友出來，你們看那個動作是什麼？你可不可以擺那個動作給大家看，然後再問下面的小朋友，你看這樣的女生你覺得漂不漂亮？美不美？那為什麼藝術家要這麼做？為什麼不要讓他立正站好？」

²⁶⁸ I-g-v-4：館藏布爾代勒「大戰士」，我會先找幾個自願的小朋友一起來做大戰士的姿勢，然後再問他們這一位大戰士所有的力量在哪裡？讓他們去感受力量，那一開始他們可能是擺一個樣子而已，那我會告訴他們：「你看大戰士的手是不是崩的很緊。」讓小朋友模仿大戰士很用力的手，再問他們：「大戰士的力量在哪裡？」那他們就知道也可感覺到是手了。」

²⁶⁹ I-g-v-5：「我可能會問：「咦！小朋友你看他做什麼動作？你會不會做？」就讓他去模仿那些動作」

²⁷⁰ I-g-v-4：「讓他們知道針可以畫畫，印出來的是反的，那這樣子他對版畫就比較清楚了，那我再挑展場內比較大張的版畫，講個故事」

的線條繞，然而他發現小朋友是整個頭很認真的跟著繞，活動後他與孩子分享遊戲後的感覺，發現他們非常熱絡，他認為類似這樣的方式可以讓小朋友感受字體的基本概念外又可以不讓他們排斥是很重要的。²⁷¹

國畫：

一導覽義工指出如是山水畫，畫中有山路，他會讓小朋友伸出小手，試試沿著山路走，會走到哪裡？讓小朋友體會山水畫的意境；如是雲、霧、水等留白效果他則會問小朋友白白的地方沒有畫，你想他要畫什麼？讓他們觀察與想像。²⁷²另一導覽義工指出他會引導小朋友觀察畫面中不同形狀不同大小的點與線，並告訴他們這些點與線可以變成一顆大石頭。²⁷³亦有另一導覽義工認為國畫重要的特性是墨趣，因此建議教師於參觀前可讓小朋友實際體驗手指沾墨汁於不同材質的紙上塗、壓會如何？頭髮沾上墨汁在紙上移動會怎樣？大力一點和小力一點又有什麼不同的效果？讓他們從遊戲實驗中了解墨趣，建立經驗，再帶他們欣賞展品，可以增加孩子的注意力與興趣。²⁷⁴

由此可知不論美術館中展品的形式為何，對幼兒導賞而言皆有詮釋與導賞的內容與方法，因此並非美術館不適合幼兒參觀，而是引導方法與內容設計的問題，整合上述案例可知導賞者通常會使用問答的方式與孩子互

²⁷¹ I-g-v-5：「書法的話，專有的術語、藝術家的背景是不適合的！我覺得直接讓他們欣賞線條就好了，小朋友比較能進入狀況，大人反而會侷限於過去的經驗！我會跟他們說例如草書的字就好像在跳舞，我會讓他們眼睛跟著線條繞」

²⁷² I-g-v-4：「中國山水不是常講意境嗎？可能會有山路，那我會要他們伸出小手試試沿著山路走，會走到哪裡？或者說、國畫中的留白，我可能會問他們：「你看這個地方白白的沒有畫，你想他要畫什麼？」那可能是水、可能是雲、是霧嗎？那我會問他們有沒有旅遊的經驗，例如有沒有去過溪頭、去過山上，有沒有見過霧氣或瀑布，我會儘量和他們的生活經驗做結合。」

²⁷³ I-g-v-5：「國畫我會讓他們看很多點點丫！線線丫！讓他們看一條一條的細節、一點一點的小點點可以便成一顆大石頭。提醒他們這些元素，完成欣賞還是在他們。」

²⁷⁴ I-g-v-1：「國畫部分、在幼稚園中老師可以先實驗教學，讓他們實驗手指沾墨汁畫在紙上會怎樣？頭髮沾上墨汁在拿到紙上放著會怎樣？大力一點和小力一點有什麼不一樣？可以讓他們在實驗中了解墨趣。」

動，一同建立參觀禮儀，並引導孩子注意、觀察展品的元素，進而透過表情、動作、模仿等遊戲了解展品的情感與內容，注重孩子對展品的想法與表達，給予適當的鼓勵，滿足自信心。因此建議家長或教師可參考上述幼兒導賞有經驗之義工講述內容之方法，並在幼兒進行參觀活動前為幼兒設計既有意義又有趣的參觀活動，以建立其良好的參觀經驗。

5.注意事項

綜合義工訪談資料，幼兒導賞時應特別注意之事項為語言發問、溝通與回答的技巧、及參觀活動情境的掌控最為重要，又因導賞義工導賞之對象多為教學團體，因此教師的配合也就成了一個重要的環節，義工亦指出參觀時需教師配合事項主要為解決參觀過程中幼兒喝水、上廁所等生理需求之特殊狀況，並在不干擾參觀活動進行下維持整體參觀秩序、且希望教師可預先了解展場資源，和導賞義工先行溝通計劃參觀活動之時間、內容與方式，在園所先舉行引導活動，為幼兒設計一個完整的參觀活動，以提昇幼兒參觀活動之品質。²⁷⁵

三、促進幼兒與導賞人員互動之探討

(一) 幼兒導賞人員之探討

1.美術鑑賞歷程之探討

強森 (Johansen) 以美術批評的過程連結美術鑑賞的結構，提出美術鑑賞的歷程為描述、解析、評價等三過程 (如圖 4-33)，而對認知、美感發展尚未成熟的幼兒而言，導賞員則應具備傳達、轉化此三種歷程之能力，為幼兒建立完整之參觀經驗。因此導賞員則需以幼兒發展、認知、學習心理、

²⁷⁵ 整理自：I-g-v-1~I-g-v-5。

興趣為基礎，設計問題轉化歷程並與幼兒互動，使幼兒於互動問答遊戲中有系統的經歷此三歷程，以下茲將就三歷程之問題探討之：

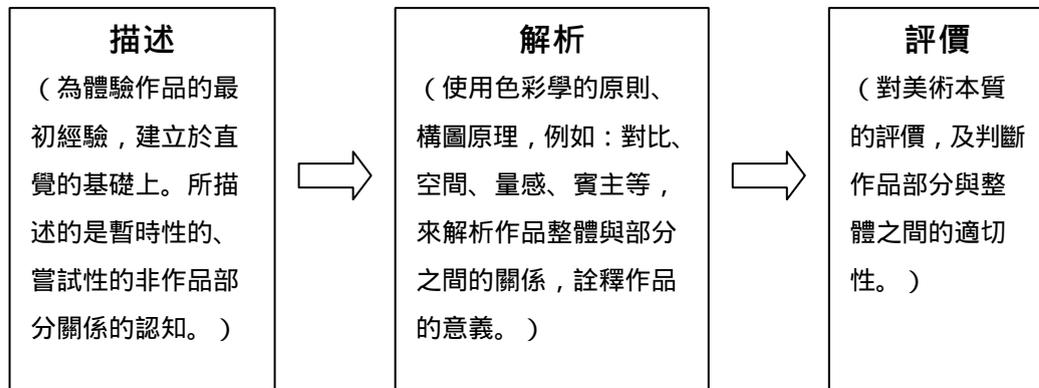


圖 4-33 美術鑑賞歷程

引用：羅美蘭製圖²⁷⁶

描述：

吸引幼兒的注意力，引導其對展品產生興趣，讓他們表達對展品的感覺。導賞者可以問他們，這個藝術品你喜歡嗎？看到他你有什麼感覺？讓他們直接表達對展品的感覺。

解析：

引導幼兒觀察展品的元素與內容，並一同建構展品的意義。在面對展品時，可以問他們你看到什麼？說說看！哪一個看起來比較重？哪一個看起來在前面？你覺得他怎麼了？你覺得他在想什麼？你覺得他想要做什麼？為什麼？---等問題，透過邏輯性的問答互動，一同建構展品的內容，並給予鼓勵，建立自信心。

²⁷⁶ 羅美蘭，《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》，台北：台北市立美術館，1995，頁 66。

評價：

經過解析過程引導幼兒觀察展品元素與內容的後，提出展品元素中角色配置的適切性引導孩子思考。導賞者可以問小朋友你覺得哪一個人或東西是最重要的，沒有他就會很奇怪？如果把這個東西拿掉那你覺得好不好看？如果換上皮卡丘或小叮噹好不好？你覺得怎麼變最好看最厲害？讓他們思考展品中的元素如換成身邊常見的人、事、物感覺如何？透過以上之問題引導孩子思考並創造其想像力。以上問題之設計亦可參考本文表 2-5 觀眾於美術館中獲得不同智能的五種視窗方法，表 2-6 引發幼兒創造思考發問技巧，表 2-7 美術館問題導賞方法的類型與示範，及圖 2-8 美術作品的探索模式。

由此可知導賞員需具備上述三歷程問題設計與轉化之能力，才能邏輯性的引導幼兒認識展品，增加其生活經驗，達到美術館教育之功能。

2、導賞人員專業知能之探討

人員導覽是最直接、最生動的解說方式，具有雙重溝通的性質，然不論是家長、教師或導覽義工要成為幼兒參觀美術館時專業之解說員必須具備美術館導賞之專業知能，才能提供幼兒優良的學習環境，建立良好的參觀經驗。

而專業知能包含專業知識、專業技能、專業態度三要素，專業知識指的是學術性的原理原則、心理動力的要素、²⁷⁷人際關係、以及道德價值等四方面，於本文專業知識所指為幼兒發展、認知、學習心理與美術館教育等相關理論與知識；專業技能指的是完成心理動力的程序與社交技巧，即

²⁷⁷ 即指專業實施與表現所涉入的技巧及理論性的基礎。郭文茵，我國成人基本教育教師專業知能之研究。國立台灣師範大學社會教育研究所碩士論文。1993，頁 18。

指對幼兒解說美術館展品、導賞內容設計與表達、導覽動線之設計、解說內容之轉化、互動問題之設計、及經驗分享等技巧；專業態度則包含專業認知、專業情感和專業表現三部份，即指面對幼兒交談對話之態度是否真誠、有耐心、有愛心以符合幼兒學習成長之需求。

因此建議為幼兒導賞之人員可依上述之專業知能，檢視自己導賞的技巧、知識與態度，增強專業能力，提昇導賞品質。

（二）對幼兒解說原則之探討

導賞解說是一種對展品詮釋的過程，目的是讓展品與觀眾之間產生連結，²⁷⁸對識字不多幼兒而言，人員導賞是最直接有效的方式，即面對面透過語言的交談與互動直接進行解說活動，亦是美術館參觀現場中最常見的方式，因此研究者歸納上述解說內容與方法提出以下之原則：

- 1.解說時要以幼兒發展、認知、學習心理、過去經驗與興趣為基礎來敘述事物，並以幼兒的觀點為出發點來描述。
- 2.解說展品內容時需要專業知識為基礎，但知識並非全部，應視幼兒接收時的反應而調整。
- 3.解說的目的是不是教導，而是啟發。解說是在激發幼兒的觀察力、思考力、與創造力。
- 4.對幼兒解說，依團體性質不同應採取不同的方法獨立設計，而情境設計亦可動靜穿插，使幼兒參觀活動多元化，以吸引幼兒的注意力。
- 5.如環境許可，應讓幼兒有親身經驗的機會，讓幼兒能用身體感官視覺、觸覺、聽覺去感受展品的形式、材質與內容。
- 6.解說者應透過本身對事物的了解及思考，轉化艱澀的專有名詞及概念，讓

²⁷⁸ Schell, S.B. (1985). On Interpretation and Historic Sites. In Museum Education Roundtable (Ed.), *Patterns in Practice* (pp.27-34). Washington, D. C.:Museum Education Roundtable.

幼兒可以簡單的學習。

- 7.面對幼兒時解說者的語言應口語化、誇張化、戲劇化、遊戲化、卡通化、以得到幼兒的認同感，進而引起他們的注意與興趣。
- 8.解說內容盡量與幼兒學習與生活經驗相結合，使他們能感同身受，引起共鳴。
- 9.解說者在解說時應是幼兒的反應隨時修正自己解說的方法與技巧。
- 10.解說者應隨時進修幼兒及展品等相關知識，並了解幼兒喜歡之媒體人物，應用之解說活動上。

綜上所述，研究者建議館方可依上述專業知能所具備之能力以及解說之原則與方法，設計課程與講習，並鼓勵家長、教師、導賞義工一同參與學習，為孩子創造優良的學習機會與環境。

（三）對幼兒解說模式之探討

導覽解說的模式可分為演講式導覽、問答式導覽、探索式導覽三型態
以下茲將就幼兒需求的角度分述之：

- 1.演講式導覽是最傳統的方式，由導覽員一個人講解給觀眾聽，在觀眾參觀人數很多和時間有限的情況下最適合的方式。對幼兒而言，使用此方式導覽員可以參考本文表 2-7 美術館問題導賞方法的類型與示範自己設計問題，並假想很多不同的答案，自己回答，解說時動作、表情可以戲劇化、誇張化，亦可製作造型可愛的教具吸引幼兒，讓幼兒在聽故事與看戲劇的情境中學習。
- 2.問答式導覽是一種以問話、對答討論的方式帶領導覽。在參觀的時候由導覽員引發問題，讓幼兒表達想法，導覽員再由引發的問題講解與建構展品內容，討論時需運用技巧控制討論的方向，並在導覽的最後做一個總結。這種導覽方式具啟發性，容易引起幼兒學習的興趣及好奇心，但人

數最多不要超過三十人，以免導賞員無法掌控。

- 3.探索式導覽是提供給觀眾一個結構性的導覽活動，導賞員在導覽前需先設計學習單或導覽手冊，讓觀眾往自己覺得有趣的地方去探究，觀眾可以決定自己要參觀的路線，重點是在探索的過程而不一定要達到什麼目標。此方式用於幼兒較適於家庭親子團體，因家長可隨時協助與看管，而人數太多之團體恐怕會造成展場混亂。而學習單與導覽手冊之設計可參考本章第一節。

由此可知，不同團體型態皆有其較適合的導賞模式，但並非只能使用一種模式，可以兼併使用，但最重要的是這些模式背後所呈現的內容是否符合幼兒的需求，足以吸引幼兒的注意力，促進學習的樂趣。因此建議導賞者在參觀活動前應適其限制與需要選擇適合的模式。

小結

綜上所述，幼兒導賞員是影響幼兒參觀經驗最直接的因素，而不論是家長、教師、導賞人員皆扮演著幼兒參觀美術館時中介者的角色，亦是導賞員，因此導賞者需具備上述之專業知能，落實解說之原則，善用解說之模式，才能為幼兒設計適合的學習內容與情境，建立良好的互動經驗。

第四節 幼兒與美術資源教室之互動

美術館為增加民眾藝術欣賞的深度，而設計資源教室，提供實地觸摸、創作與遊戲的空間，其中設有陶藝、素描、雕塑、版畫等教室，以下就其規劃及與幼兒互動情形分析之，並提出建議，以促進幼兒與資源教室之互動。

一、美術資源教室之規劃

(一) 資源教室成立的宗旨與目的

高雄市立美術館於開館之初，即著手規劃全國首創的「資源教室」硬體設備與空間，且於八十六年五月十三日正式對外開放。「資源教室」是結合高美館本身的藝術資源，經由美術館教育人員的轉換、詮釋，設計出以美術館教育為目的之美術教學與欣賞空間。

「資源教室」的展示設計是為美術館教育作服務，以自由、開放、互動為原則，提供參觀師生與親子實地觸摸（TOUCH）、創作（DO）與遊戲（PLAY）。並透過展示觀察、教學解說、現場操作等深入淺出的方式，提供民眾與學生實際體驗藝術創作過程，增加藝術欣賞的深度。²⁷⁹

(二) 資源教室的內容

「資源教室」內有陶藝教室、素描教室、雕塑教室、版畫教室，其分佈圖如下（圖 4-34）：

²⁷⁹ 資料來源：由高雄市立美術館教育推館組提供。

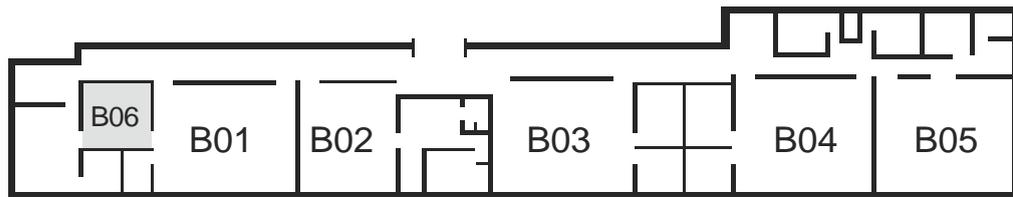


圖 4-34 資源教室分佈圖

版畫教室：(B01) 雕塑教室：(B03) 版畫解說室：(B02)
 素描教室：(B04) 陶藝教室：(B05) 版畫情境遊戲區：(B06)

本論文研究期間，開放的資源教室只有雕塑教室及版畫教室，其規劃如下：

1. 雕塑教室

雕塑教室內規劃有：塑造過程的解說模型（如圖 4-35 ~ 4-39）、雕塑工具的使用介紹（如圖 4-40、4-41）、不同材質的觸摸認識（如圖 4-42、4-43）等淺顯的雕塑教學設計。由義工及老師的帶領讓民眾和學生實際認知什麼是浮雕、透雕、圓雕，（如圖 4-44、4-45）進一步體驗雕塑創作過程的箇中滋味。



圖 4-35 陶塑製作流程



圖 4-36 石雕製作流程



圖 4-37 木雕製作流程



圖 4-38 浮雕製作流程



圖 4-39 泥塑製作流程



圖 4-40 雕塑工具

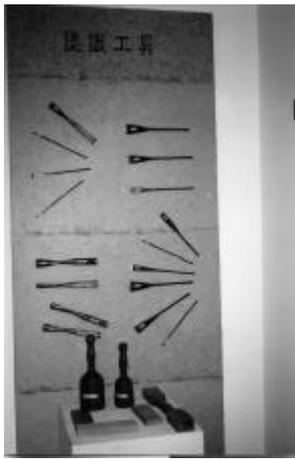


圖 4-41 雕塑工具



圖 4-42 木質介紹



圖 4-43 石材介紹



圖 4-44 浮雕解說版

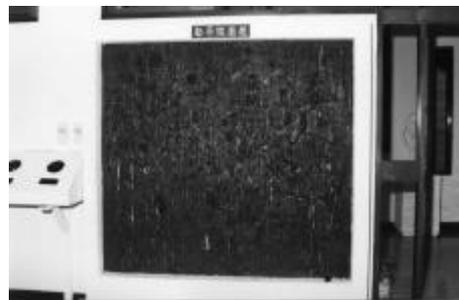


圖 4-45 浮雕操作區

2. 版畫教室

版畫教室內有：版畫解說室（如圖 4-46）、操作教室（如圖 4-47）、情境遊戲間（如圖 4-48 ~ 4-51）等。版畫解說室將凸版、凹版、平板、孔版等四種不同的版畫製作過程，按製作流程作成解說板，讓學習者可一目了然；操作教室由老師或義工帶領民眾及學生實際體驗版畫創作，教室內亦有傳統版畫的餛版設備；情境遊戲間則是將農村古厝的情境，以影像

重現的方式，在遊戲間重建古厝室內外過年時所使用的版印年畫，讓學員在探索、遊戲中知曉版印年畫的生活用途。



圖 4-46 版畫解說室



圖 4-47 操作教室



圖 4-48 情境遊戲間



圖 4-49 情境遊戲間



圖 4-50 情境遊戲間



圖 4-51 情境遊戲間

(三) 開放目的、使用辦法與規則

美術資源教室設計版畫與雕塑教室主要因素為此兩類型之設備及媒材在坊間藝術教室較少見，美術館為提供民眾深入認識此兩種類型之創作形式與內容並避免與市民爭利，所以選擇這兩種形式作為美術資源教室之課

程內容²⁸⁰。使用規則內說明學生書包、水壺應寄放於大門寄物台，教室內不可攜帶食物、飲料。並且團體需在活動一週前須先行預約。其使用辦法如下（表 4-2）：

表 4-2 資源教室使用時間表

對象	使用時間		申請方式
團體	週二至週五	上午 9：00-11：30	凡學校、團體或社區滿 10-40 人皆可報名參加。（一週前預約）
		下午 13：30-16：00	
親子	週六	下午 14：00-16：00	國小一至六年級請家長陪同參與 40 人額滿為止。（不需預約）

資料來源：高雄市立美術館資源教室申請簡章

但因以往有同一幼稚園或私人專業藝術教室使用次數過多，美術館認為館內資源被私人機構變相使用而成為私人謀利之工具，造成資源的『浪費』，所以後來使用規則修訂為私人團體一個月只能預約兩次，超過不予受理。並且一次只能預約一個教室。而親子團體如不超過十人，教師則不開課，由家長及孩子自由參觀使用教室資源，但版畫教師因材料使用較複雜所以不開放自由使用。

資源教室管理單位為教育推廣部門，資源教室中有 35 位義工輪流排班，每星期三小時，以及一位專業教師，義工主要工作為講課、協助專業教師上課、聽電話。每一個時段皆有四位義工與一位專業教師。教師對同一年齡對象上課的內容大致相同，當對象年齡不同或教師自行要求課程內容才會改變。

²⁸⁰ 整理自：I-c-r。I 是訪談紀錄的代碼，c 是美術資源教室的代碼，r 是教育推廣組美術資源教室負責人的代碼，因此 I-c-r 是指教育推廣組美術資源教室負責人訪談紀錄內容。

二、幼兒使用美術資源教室現況

研究期間觀察共 9 件案例，其中 7 件是雕塑教室，2 件是版畫教室。

(一) 使用特性分析

1. 使用人數：

在研究期間家庭團體使用人數不多，僅 9 組，教育推廣部資源教室負責人則認為此原因可能是宣傳不夠廣泛之因素，²⁸¹資源教室老師也指出一般家庭觀眾大概來四五次之後就不會來了，可能是資源開發不足。²⁸²但對教學團體而言、九十年度一月至十二月間共有 41 個幼教團體使用，使用人數共達 1386 人²⁸³。由此可見幼兒團體也是資源教室觀眾群之一。

2. 使用動機與時間：

研究期間使用資源教室有 7 個家庭團體，聽廣播而來的有 3 組，參觀過程中無意發現者有 2 組，因之前特展使用過，而知道有此資源故繼續使用，或者是幼稚園老師帶小朋友來之後小朋友再次向父母要求想再來的有 2 組，他們利用週六放假時間一起至此參觀、活動、操作、探索、遊戲。

一教學團體，教師認為資源教室可補償園方資源的不足，提供幼兒多元的學習機會，²⁸⁴另一教學團體即是配合園內教學課程以此作為輔助資源²⁸⁵，故安排至此學習。並且在資源教室申請紀錄本中可發現同一個教學團

²⁸¹ 整理自：I-c-r。

²⁸² 整理自：I-c-c。I 是訪談紀錄的代碼，c 是美術資源教室的代碼，第二個 c 是美術資源教室教師的代碼，因此 I-c-c 是指美術資源教室教師的訪談紀錄內容。

²⁸³ 資料來源：I-c-r。資源教室參觀人數統計表。

²⁸⁴ I-c-2-t-1 「這些資源一般學校不可能有吧？我們教室沒有這些東西，我想讓他們看看，至少認識認識，有點概念。」上述代碼 I 是訪談紀錄的代碼，c 是美術資源教室的代碼，2 是資源教室第二部份版畫教室的代碼，t 是教學團體的代碼，1 是案例編號，因此 I-c-2-t-1 是指使用美術資源教室中版畫教室的第一個團體案例的訪談紀錄內容。以下案例以此類推。

²⁸⁵ I-c-2-t-2 過年單元，利用資源教室版畫教室中的資源，認識版印年畫、門神、灶神。

體會於不同月份出現，顯示某些教學團體會不定期的使用資源教室。課程教學是由資源教室教師或義工主導，家長、幼稚園或教學團體之教師則為輔助者。使用時間在扣除參觀團體之車程後，平均在一個或一個半小時之間。

（二）課程與資源分析

1.課程內容：

資源教室教師表示課程開始前他會先進行暖身活動，讓小朋友先注意他，因有些小朋友還不知道來這裡是要做什麼？所以他會以美術館基本參觀禮儀的問題作為切入點，吸引小朋友的目光，再開始學習活動，例如問小朋友到美術館裡面可不可以吃東西？可不可以大聲說話？等問題，答對的小朋友他會送小禮物，他認為面對此年齡層小朋友應讓他們多做，所以他盡可能會少說。並且他認為在過程中使用增強物，此年齡層的小朋友會更專心的參與。²⁸⁶

針對版畫教室幼兒教學活動、教師表示會先告訴小朋友什麼是版畫？版畫有哪幾種？怎麼分辨？還會讓小朋友動動手作凸版，印一印館內現有的網版；雕塑教室他則會介紹什麼是雕？什麼是塑？雕塑有哪幾種？怎麼分辨？如何做？最後他再以不同的表達方式問小朋友與上課相關的問題，增強他們的記憶。²⁸⁷

如果時間充裕或是老師要求才會介紹情境遊戲間的內容，或說門神的故事。研究者發現資源教室內並無一系列的教案，教案也已存在於教師的

²⁸⁶ I-c-c：「課程結束前五至十分鐘我會舉行有獎徵答遊戲，問我剛上過的內容，我也會重複用不同的方式問同一個問題，答對的再送小禮物。」

²⁸⁷ I-c-c：「我會問他們誰有吃過整顆的蘋果？那蘋果是越吃越大還是越吃越小？那是雕還是塑？或是同一個問題再換個水果問，加深他們的印象，他們都回答的出來。」

腦裡，老師講授的內容會依年齡及專業度而作深淺度的調整，所以有可能同一個對象在不同時間來，所接受的還是同樣的課程內容，而導致資源教室使用民眾逐漸流失。

就活動設計的流程與原則來看，教學活動的設計需具有活動名稱、行為目標或活動目標、活動內容與方法、教學資源、教學評量等五個要項，以下研究者以幼兒教育課程設計之五要項整理資源教室版畫課程之活動設計並探討之。課程活動設計（如表 4-3）：

表 4-3 資源教室版畫課程設計

單元名稱：美術資源教室		對象：5-6 歲幼兒	
活動名稱	行為目標	活動內容與方法概述	教學資源
認識版畫	1 能知道美術館參觀禮儀。 2 能知道版畫就是可以重複印。 3 能分辨版畫的種類。 4 能自己動手作版畫。	準備活動： 教師於事先準備要刻的石膏版，與義工討論如何互相輔助。 發展活動： 1 跟幼兒說明美術館參觀禮儀。 2 介紹什麼是版畫以及版畫的種類。 3 發工具及材料，讓幼兒動手製版。 4 做好的至前面老師幫忙沾顏料，讓小朋友自己動手印。 統整活動： 收拾與回饋。 評量： 老師題問題徵求小朋友回答，答對者送小禮物。	教室現有的設備、版畫工具與顏料、紙、小禮物。

整理自：I-c-c

製表人：陳育瑩

上述課程設計為資源教室教師或義工面對 5-6 歲幼兒學童之教案，研

究者認為此教案對初次至資源教室幼兒而言是一個認識版畫很好的學習機會與方法，但是如果千篇一律那便失去資源教室原本設立的目的，更浪費其他生動有趣的資源了。因為同一件事物的操作與學習對重複使用過的民眾而言會造成厭倦感，如可依上述活動名稱、行為目標或活動目標、活動內容與方法、教學資源、教學評量等五大原則開發一系列與版畫相關的學習單及不同主題的角落區²⁸⁸，讓家庭團體與教學團體皆能自由的探索與學習。雕塑區亦然。

2.資源運用

資源又分硬體與教材教具，以下以幼兒使用的角度分述之：

(1) 硬體：

包含桌子、椅子、櫃子、黑板等，因教室一開始是為一般大眾而設立，所以桌椅皆以成人的需求考量而購置，對幼兒而言略顯太高，所以在幼兒使用需要時，資源教室教師會與家長或幼教師將小朋友的椅子墊高，方便操作器材。例如在版畫教室內，要讓幼兒試印網版，因機器放在桌上，更加高桌子的高度，導致小朋友操作不便。而雕塑教室內的觸摸箱亦然，故教師或家長就讓小朋友跪在椅子上方便操作。（如圖 4-52、4-53）

²⁸⁸ 角落是教師於教學環境中提供一個符合他們能力與需求又能激發他們探索興趣的學習環境，一個教室內可以依不同主題及目的，安排不同的角落。陳淑琦，《幼兒教育課程設計》，台北：心理出版，1994，頁 458-470。



圖 4-52 幼兒使用資源教室情況



圖 4-53 雕塑材質探索箱

(2) 教材與教具：

除了上述課程外尚包含教室內的藝術品、教材、工具、原料等。一開始資源教室設定為提供參觀師生與親子實地觸摸、創作與遊戲，但因白色石膏像被民眾摸黑了，所以後來則規定教室內的石膏像已不可再觸摸了，然而幼兒天性好奇，如何滿足他們天性的慾望？研究者認為可以放置一些複製品或相同材質的材料在旁邊，讓民眾可以觸摸及比較，進而瞭解原來這樣的材質是會變髒的，清楚不可以摸的原因，進而培養其對藝術品尊重的概念。

3.家長及幼教師應扮演的角色

對家庭團體而言、使用人數額滿十人館方才會開課，然而現在使用的人數大概都不多，所以開課的機率很低，如此一來家長如何協助孩子使用資源教室也就成為一個重要的課題，首先家長必須先知道有哪些資源？哪些可以用？哪些不可以用？如何使用？才能正確的教育孩子使用此教室，

因此除了建議教育推廣組針對不同年齡層觀眾之需求研發使用手冊外，更建議家長可以主動詢問資源教室值班義工或教師。

在使用的過程中，成人不僅是一個資源提供者，也是參與者與協助者，但要避免成為干預者。對幼教師而言、如果想更多元且有趣的了解版畫，可以與資源教室教師或義工先行溝通，一同討論適合幼兒的課程內容，再一同進行教學活動，當然這需要館方及教師雙方有心的配合，此時老師的角色不僅是園館溝通者、課程設計者、活動安排者更是觀察者與協助者。

4. 資源教室教師與幼教師之合作

資源教室課程主要目的是為民眾設立一個對版畫與雕塑初步認識的學習環境，在此教師的目的是傳達此藝術形式的概念，課程並無延續性；案例中一園所視使用資源教室為一個戶外教學的例行活動，另一園所視其為教學輔助的媒介，因動機不同所延伸的活動也不同。資源教室教師指出有些幼教師會在課前先溝通，說明使用目的與預定目標，如資源教室老師覺得可行他則會依幼教師所提出之需求，互相配合，進行教學活動。

三、促進幼兒與美術資源教室互動之探討

要探討幼兒如何使用美術資源教室，應先探討成人給予什麼學習機會與環境，以下就幼兒團體互動的需求分述之：

(一) 家庭團體

因館內規定使用人數未達十人不予授課，如家長想上課可先自行約同其他家人或朋友前往；但如果想要在雕塑教塑自由探索，可向服務台登記後，自由帶領孩子享受玩油土的樂趣，可是創作品不可帶回，油土須重複

使用；如想將創作的作品帶回者可至商店購買油土，在操作過程中如有疑問可請求身邊或服務台的義工支援。

（二）教學團體

因美術資源教室教師是專業美術教師，並非美術館教育推廣人員及幼教師所以無法研究開發更多元且符合幼兒的教案，如果幼教師或家長認為此場域可再提供幼兒任何學習機會即可和資源教室教師及義工討論，一同開發適合幼兒的學習內容與情境。

（三）美術館

美術館教育推廣人員可利用館內教室資源結合附近學校教師資源針對不同對象開發學習單、教案或導賞手冊，以滿足學生學習的需求；亦可設計進階性的角落區供親子一同學習，就如同台中自然科學博物館幼兒園區中設置與自然相關的閱讀角、繪畫角、積木角、複印角、標本角、電腦角。於此以美術資源教室雕塑教室為例可分類設置石雕角、木雕角、陶塑角、工具與材料實驗角、複製品觸摸角、亦可開發雕塑拼圖、製作程序圖片排序對照表、或是雕塑特性尋寶圖、並依年齡認知、心理、學習之需求設計進階式的內容。

例如雕塑一開始設定為對材質知覺的認識、使用方法的了解；進而進階至使用方法不同可創造哪些不同的效果；再者、不同效果的作品需要哪些工具輔助；不同材質的作品在做的時候需要注意什麼；最後、一個作品怎麼可以變成不同的材質，是怎麼做的？這樣家庭或教學團體每次可針對不同的議題進行探索與遊戲，在實際操作過程中不斷的複習舊知識累積新知識，並從中瞭解藝術創作的內涵，體驗藝術創作的過程，增加藝術欣賞的深度。

第五節 小結

綜上所述，可知幼兒與美術館輔助解說內容、多媒體導覽、人員導覽、美術資源教室等教育資源的互動，需建立在幼兒發展、認知與學習理論的基礎上。因此上述教育資源的設計，需賴設計者對幼兒行為特徵，輔導原則，學習方法的了解，以做為內容設計的基本考量，並透過文件、活動、電訊等媒介傳達藝術品的形式與內涵。

第五章 幼兒與高美館公共服務空間之互動

本章分為兩部份論述，第一部分說明公共服務空間的位置與內容，第二部份就研究案例進行分析，並提出建議。

第一節 公共服務空間之設施

本研究其他服務空間包含：教育服務中心、文物展售部、藝術圖書室、演講廳、洗手間、電梯間、餐廳。

（一）教育服務中心

設於本館前廳左側，可提供本館展覽、活動、演講等相關活動資訊。（如圖 5-1、5-2）

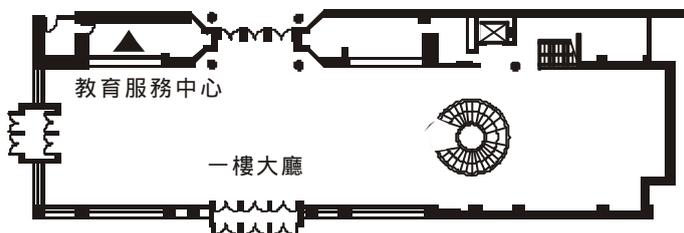


圖 5-1 服務台平面圖



圖 5-2 服務台影像

（二）文物展售部

設於美術館前廳右側，展售美術館出版品、紀念品、藝術書籍等。（如

圖 5-3、5-4)

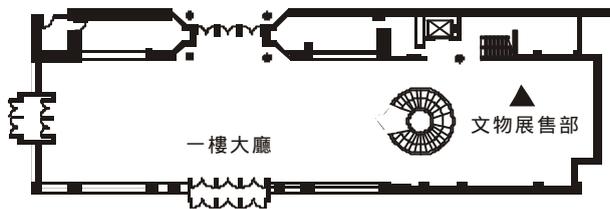


圖 5-3 文物展售部平面圖



圖 5-4 文物展售部影像

(三) 藝術圖書室

藝術圖書室是美術館內附設專門收藏藝術資料的圖書室，收藏中、西文藝術圖書共約九千六百餘冊，藝術類錄影帶四百六十餘卷，供民眾研究參考；美術館圖書資料提供閱覽，不外借，但民眾若有研究或教學上的需要，可在館內影印文書資料或申請圖片翻拍。(如圖 5-5、5-6)

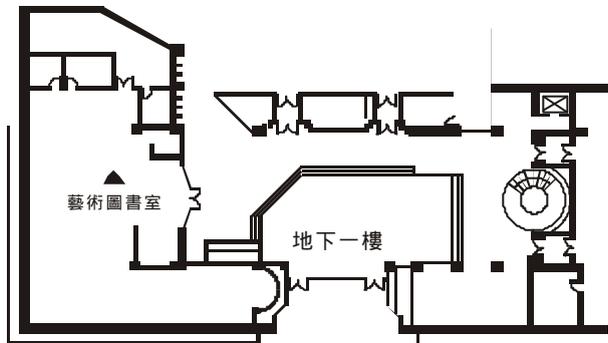


圖 5-5 圖書室平面圖



圖 5-6 圖書室影像

(四) 演講廳

演講廳主要為會議、藝術講座、義工培訓、導覽簡介、影片欣賞之場域，播放室內有投影機、幻燈、電腦多媒體等設備，並提供 座位。

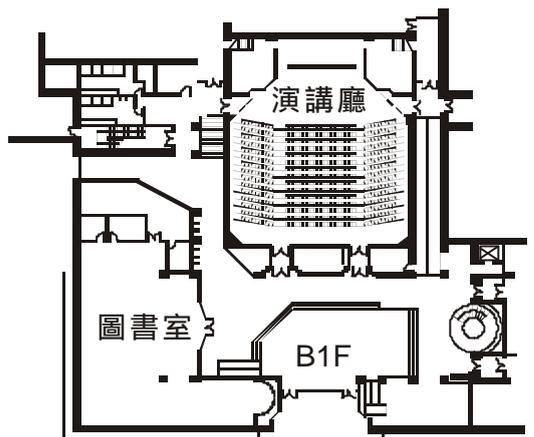


圖 5-7 演講廳平面圖



圖 5-8 演講廳影像

(五) 洗手間

美術館內洗手間設置於每一樓層左側，戶外洗手間則分別設置於美術館三點鐘、九點鐘、十點鐘方向等三處。(如圖 5-9、5-10)

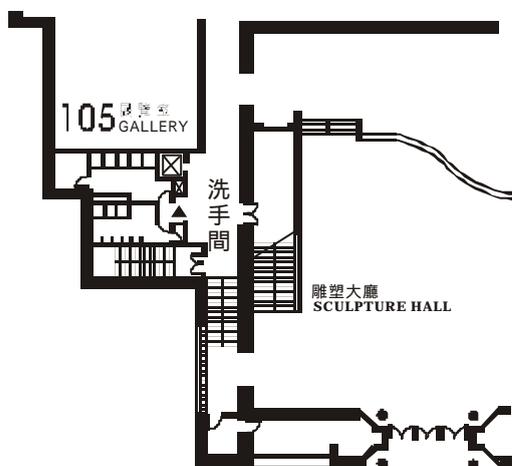


圖 5-9 洗手間平面圖

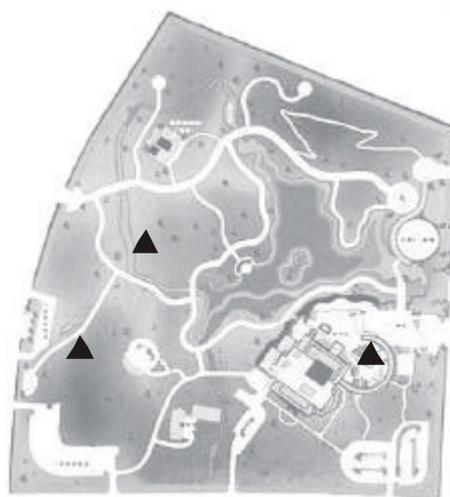


圖 5-10 洗手間分佈圖

(六) 電梯間

觀眾使用電梯間設置於每一樓層左側，以及 103 展覽室出口右側。(如圖 5-11)

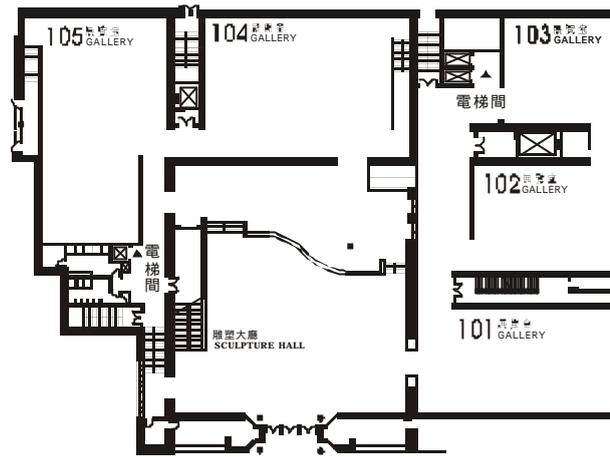


圖 5-11 電梯平面圖

(七) 餐廳

餐廳位於美術館地下一樓右側，圓形廣場旁。



圖 5-12 餐廳影像

第二節 幼兒與公共服務設施互動現況與檢討

研究期間收集之案例共 83 件，其中教育服務中心 31 件，文物展售部 8 件，藝術圖書室 0 件，演講廳 7 件，洗手間 21 件，電梯間 10 件，餐廳 6 件。以下就幼兒互動現況分析之：

（一）教育服務中心

此部份 31 件案例中有 24 組家庭團體，7 組教學團體，以下就案例發現分述之。

研究期間、教育服務中心服務項目主要為提供館內相關活動資訊、民眾諮詢服務、獎品兌換。使用者一般為成人，但因拿破崙特展館內針對幼稚園、國小、一般觀眾等對象而設計不同的導覽簡介，簡介中有不同的問題，答對問題者可至服務台領取具有拿破崙圖像的尺。因此服務台常會出現幼稚園小朋友或是家庭團體等著兌換獎品的現象，但以小朋友的高度而言只看得見服務台的立面，而看不到服務台內的情況，所以需要老師及家長的協助，才能拿到獎品。（如圖 5-13）

研究期間三個案例老師在參觀後集合小朋友至大廳某一角落，統合總份數後再一同向服務台兌換。²⁸⁹但另一案例教師則讓小朋友在服務台前一個一個換，而因有的小朋友看不見服務台內的狀況，只見其他人手中都有獎品怎麼他還沒有，在急慌之下導致秩序失控。²⁹⁰所以如果服務台可設計

²⁸⁹ 整理自：O-p-1-t-1、O-p-1-t-3、O-p-1-t-4。上述代碼 O 是觀察法的代碼，p 是公共服務空間的代碼，1 是公共服務空間第一部分教育服務中心的代碼，t 是教學團體的代碼，1 式案例編號，因此 O-p-1-t-1 是指使用公共服務空間中教育服務中心第一個教學團體案例的觀察紀錄。以下案例以此類推。

²⁹⁰ 整理自：O-p-1-t-6

有高低差的檯面（如圖 5-14），讓幼兒可以自己與服務台內的服務人員接觸，不但可解決此問題亦可促進其社會性發展。



圖 5-13 幼兒與服務台互動情形

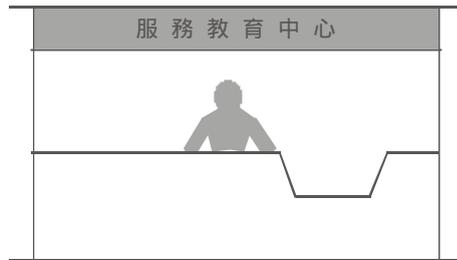


圖 5-14 服務台設計建議

（二）文物展售部

此部份 8 件案例中有 6 組家庭團體，2 組教學團體，以下就案例發現分述之。

1. 展售內容與購買動機

美術館文物展售部內提供民眾選購的產品有美術館出版品、紀念品、複製品、卡片、藝術書籍、兒童繪本及美術資源教室雕塑教室使用之油土。研究期間因拿破崙特展之關係，中國時報係開發許多與拿破崙相關的產品，有浮雕複製品、貼紙、帽子、袋子、布偶、項鍊、戒子、杯組、展品圖錄、導覽手冊、兒童導覽……等。根據研究紀錄家長表示，展售區內較吸引幼兒的是紀念品、複製品、卡片、貼紙、以及兒童繪本。²⁹¹

研究期間觀察到 8 組幼兒團體進入，有 6 組是家庭團體，他們都在參觀結束後進入，家長動機分別是閒逛、買紀念品或無特定目的。另外有 2 組是教學團體，其中一幼稚園教師表示不將幼兒帶去展售部的原因是幼兒

²⁹¹ 研究期間觀察進入文物展售部之幼兒團體共有 8 組，6 組是家庭團體家長表示他的小朋友要求娃娃、帽子、貼紙、皇冠、小包包及帽子型導覽手冊等物品。

進入展售部的情緒太難控制。²⁹²在 6 組是家庭團體中有五位參觀特展的家長表示，小朋友在展場剛認識拿破崙，在商店又看見相關的展品，內容如又是他有興趣的，會要求他們購買。²⁹³其中有一位家長同意購買，兩位反對。一同意家長表示這些物品可以增強小朋友對拿破崙記憶的延伸；²⁹⁴另一家長認為這就像買玩具一樣，並且比玩具更有意義，回家還能與其他家人分享經驗；²⁹⁵亦有一家長單純只因為孩子喜歡而購買。²⁹⁶然一反對購買的家長表示這些東西買回去是沒有用的，只不過是浪費錢；²⁹⁷另一家長則認為價位太高並且不夠精美，不值得購買。²⁹⁸

有一幼稚園在參觀後，派一位教師至展售部購買拿破崙的帽子、皇冠、項鍊、故事貼紙，以作為園內教學延伸的教材與教具，目的是為回園後預定讓小朋友扮演拿破崙與約瑟芬使用²⁹⁹；而故事貼紙則是要放置教室的閱讀角落讓小朋友自由翻閱，(參見圖 5-15)此教師認為這些商品是非常好的教學工具，可為他們解決製作教具的麻煩，亦可更真實的創造學習情境。

300

²⁹² O-p-2-t-2 Q：請問您為什麼不帶他們進來展售部？A：「不會吧！讓他們進來，不可能啦！狀況會很多，情緒也不好控制，要兼顧每一個太難了。」

²⁹³ 整理自：I-p-2-p-1、I-p-2-p-2、I-p-2-p-3、I-p-2-p-5、I-p-2-p-6。上述代碼 I 是訪談法的代碼，p 是公共服務空間的代碼，2 是公共服務空間第二部分文物展售部的代碼，p 是家庭團體的代碼，1 是案例編號，因此 I-p-2-p-1 是指使用公共服務空間中文物展售部第一個家庭團體案例的訪談紀錄內容。以下案例以此類推。

²⁹⁴ I-p-2-p-1：「他買了一本書、還有光碟、貼紙，書是給哥哥的啦」Q：您同意買的原因為何？A：「看他回去繼續玩會不會記的比較久。」

²⁹⁵ I-p-2-p-2 Q：請問您買的目的為何？A：「沒什麼特別的目的，就像買玩具一樣，看它東西排的這麼滿，好奇就看看。妹妹說哥哥沒跟上，所以要替哥哥帶東西回去，我們就買這個 Y (導覽書) 。」

²⁹⁶ I-p-2-p-5 Q：請問您買了什麼？A：「這個 Y！」(娃娃、小鍊子) Q：您買的原因為何？A：「她喜歡就買 Y」

²⁹⁷ I-p-2-p-3 Q：請問您剛剛在商店他有向您要求要買東西嗎？A：「嗯！有，可是我覺得買回去沒用，最後還是變垃圾，又這麼貴，太浪費錢了。」

²⁹⁸ I-p-2-p-6 A：「本來是要買這個 (指兒童導覽書)，但是看看覺得這書太粗糙了，內容才一點點，價錢又不低，我覺得不值得。」

²⁹⁹ I-p-2-t-2 Q：您購買這些商品的目的是？參觀是為了配合我們園區的文化課程，所以這些都是我們延伸課程的教具，準備延伸課程用的。

³⁰⁰ I-p-2-t-2：「我打算回園區之後再重新說一次拿破崙的故事，讓他們扮演拿破崙，這些帽子、皇冠、項鍊是給他們戴的，以前我們都自己來，但自己做太麻煩了，這個又好看



圖 5-15 拿破崙故事貼紙

2. 展售品上架位置與內容

因研究期間正好為拿破崙特展期間，其他類別商品的吸引力相對減低。研究者發現孩子大多只注意他週遭的物品，如不是父母主動拿給他看，通常他要求購買的物品都是在他視線可見的或拿得到的。³⁰¹並且適當的展示下賣店也可以是博物館的教育工具³⁰²，更是參觀的一部份，因此建議展售部上架人員可將為幼兒開發之書籍、繪本、紀念品、複製品擺置一百一十公分以下的展示櫃內或展示架上。

在非特展時期亦可篩選與藝術題材相關的繪本或操作書上櫃，做為藝術引導啟發用書。研究者發現館內出版之圖書大多以展覽專輯或館刊為主，鮮少有針對美術館教育推廣而出版，研究者亦建議館方可針對不同年

又精緻，也比較有情境，他們上起課來也會比較興奮，那這個故事貼紙是準備讓他們在角落使用的，讓他們想到的時候可以拿起來黏黏貼貼、複習複習。」

³⁰¹ 娃娃、帽子、貼紙、皇冠、小包包及帽子型導覽手冊放置於第一櫃及第二櫃。(由下而上)

³⁰² DR. JOHN H. FALK & DR. LYNN D. DIERKING 著，林潔盈、羅欣怡、皮淮音、金靜玉譯，《博物館經驗》台北：五觀藝術，2002，頁 149。

齡層及不同組成型態之觀眾需求出版書籍或學習單。就如同自然科學博物館針對其館內不同展示區及展示單元設計之學習單，以做為建構概念與參觀指引之用。（如圖 5-16）



圖 5-16 自然科學博物館學習單

（三）藝術圖書室

此部份研究期間觀察案例為零。在藝術圖書室內除了豐富的書籍可閱讀外，還有錄音帶及錄影帶資料室及視聽室可使用，如對錄音資源有興趣者可向館方申請複製，如對錄影帶資源有興趣者可申請使用視聽室。針對幼兒，義工表示只要家長陪同並不影響其他閱讀者的情況下即可進入，研究期間研究者發現一般使用人數就不多，沒有親子觀眾。

研究者發現館內錄影帶資源中有許多有趣的動畫卡通可以供孩子欣賞，建議家長可帶孩子一同至視聽室欣賞影片，但因視聽室並不大僅可容納五至八個大人，所以較不適合幼稚園團體使用。（如圖 5-17、5-18）



圖 5-17 影音資料室



圖 5-18 圖書室內的視聽室

(四) 演講聽

此部份 7 件案例中 7 組皆為家庭團體，以下就案例發現分述之。

研究期間演講廳主要做為版印年畫徵選活動頒獎地點，及拿破崙大展視聽導覽、「傳奇、浪漫、拿破崙」系列講座之場域。因上述活動對象多為成人或國高中學生為主，對幼兒而言參與的機會通常是陪同家長參加視聽導覽活動，過程中、也因對象非常多元，可能由老至少、專業至非專業，所以導覽義工只能針對大多數的觀眾取捨導賞的內容，然幼兒便成了犧牲者，而在他們不感興趣的情況下，要他們安靜的坐著聽演講實為一件難事，因此在導賞活動中便少不了小朋友的哭鬧聲，更導致想聽的家長務必離開現場。

故建議家長可於參觀前先至館內參與導覽活動，再帶小朋友來參觀。並建議教學團體可向館內申請藝術大使，讓館內專業的導賞義工至園所服務，預先提供孩子相關的展覽內容，再讓孩子進行參觀活動，促使活動與

經驗相連結，達成學習的目的。

（五）洗手間

此部份 21 件案例中有 15 組家庭團體，6 組教學團體，以下就案例發現分述之。

室內洗手間置於每一樓層左側，分為男女兩大間，男廁內有四間蹲式馬桶，一間殘障廁所以及七個小便池；女廁則有兩個蹲式馬桶，一個坐式馬桶，一間殘障廁所。室外有三處，每一處設置的數量都不同，以美術館三點鐘方向之洗手間使用率最高。室內洗手間的使用觀察案例共 21 組，大致上家庭團體多表示使用上沒有的問題，但另外 5 家庭組合型態為父女或母子者，家長表示因孩子使用方便以及安全問題考量，所以有時需把小男孩帶進女廁，小女孩帶進男廁，有些家長覺得很尷尬，也有覺得很自然，通常母親覺得自然，而父親覺得較尷尬。

6 組教學團體案例中，一教師表示，只要有蹲式馬桶就沒有使用上問題，³⁰³但另一園所教師則認為應設置小朋友使用的專用馬桶，她表示這時候的小朋友對自己性別已有相當的認識，他知道自己是屬於哪一個使用空間的，加上園所的教師大部分是女生，此教師認為不能將全部的孩子帶至女廁，而小男生也會反應：「他不是女生，不要到女生的廁所！」但教師又必須考量使用上的順暢與安全，因此女教師則尷尬的指出他不得已只好男廁、女廁跑，不過還是會有狀況，所以希望館方可為幼兒設置一個專屬的

³⁰³ I-p-5-t-2 Q：請問您覺得小朋友使用這裡的洗手間方便嗎？A：「還好！有蹲式的馬桶應該就沒問題，我們在園所有訓練，他們應該自己會處理。」上述代碼 I 是訪談法的代碼，p 是公共服務空間的代碼，5 是公共服務空間第 5 部分洗手間的代碼，t 是教學團體的代碼，2 是案例編號，因此 I-p-5-t-2 是指使用公共服務空間中洗手間部份的第 2 個教學團體案例的訪談紀錄內容。以下案例以此類推。

小廁所。³⁰⁴

再者洗手台太高了，小朋友洗手皆要老師協助，一教師覺得來美術館參觀上洗手間是他們最頭痛的事，並指出很多地方的公共洗手間皆有為殘障觀眾考量，但卻沒有為幼兒考量是很遺憾的，她認為幼兒參觀人數比例一定比殘障觀眾高，而公共空間卻忽略了這群小朋友的需要。

在館外位於美術館三點鐘方向美術資源教室與圓形廣場間的洗手間也有家長和教師表示異味太重，感覺不舒適，亦有參觀戶外雕塑區的教學團體認為洗手間離公園的間隔太遠，並建議在員工停車場與雕塑區間建立一個洗手間。而位於美術館九點鐘方向的洗手間，也有家長指出洗手間內有很多蚊蟲，而造成使用時緊張，且不舒服自在。

然而洗手間的使用是博物館參觀活動最不能被預測事情之一，並且可增益或減損觀眾的參觀經驗，就如同霍克與德爾金在其「博物館經驗」一書中提到氣味是能夠引起強烈而持久的記憶，如洗手間的氣味特別強烈或不尋常，那將會成為觀眾回家後記憶的一部份，以及男士與女士的洗手間是否都加有適合幼童與嬰兒使用的設備、標示是否清楚等問題。³⁰⁵

因此研究者建議館內可設置幼兒使用的小馬桶，以解決幼兒團體使用上的困難。館外則可在蚊蟲多處增加網門或種植樟樹或菊花以驅蚊，異味

³⁰⁴ I-p-5-t-4 Q：請問您覺得小朋友使用這裡的洗手間方便嗎？A：「使用上是還好，我們會協助，可是男的小朋友會抗議我們帶他們到女生的洗手間，但是沒辦法裡外都要顧，又都是女老師，只好有時候叫他們進女廁，有時候我們會在男廁外守著，但還是會有想不到的狀況，那我們還是要進去，沒人的時候還好，有時候人多就很不好意思。我帶他們來就最怕這個」Q：那您覺得館方應如何改善？A：「其實都有殘障洗手間，那參觀的小朋友一定比殘障多，我想可以設置小朋友專屬的吧！我想那對我們這些老師會比較輕鬆。還有那個洗手台太高了，一個小朋友洗一次我也洗一次。」

³⁰⁵ DR. JOHN H. FALK & DR. LYNN D. DIERKING 著，林潔盈、羅欣怡、皮淮音、金靜玉譯，《博物館經驗》台北：五觀藝術，2002，頁 149。

重者應加強清洗的次數，以符合觀眾使用需求。

（六）電梯

此部份 10 件案例中有 7 組家庭團體，3 組教學團體，以下就案例發現分述之。

研究期間發現 3 組有參觀經驗的幼教團體使用電梯代替步行，一教師表示主要目的為防止幼兒在漫長的爬樓梯過程中遺忘之前建立好的參觀規則與秩序，並在使用電梯時再次提醒參觀注意事項，增強小朋友的記憶。³⁰⁶ 研究期間觀察 7 組家庭團體使用，其中一家長提出他們不知道有電梯，另一家長則說參觀就是要慢慢走、慢慢欣賞，搭乘電梯便失去參觀的意義。還有一家長則認為電梯是服務身體障礙之觀眾，而不是四肢健全的他們，故認為搭乘電梯是多此一舉。不過還是有些家長認為爬樓梯太累搭電梯比較舒服。

因此研究者建議家庭觀眾如果攜帶兩個以上的小孩，可以改搭電梯，將精力留置參觀展場時使用；如是幼教團體教師可先行瞭解館方資源再安排參觀動線，有效的運用電梯。

（七）餐廳

此部份 6 件案例中有 6 組皆為家庭團體，以下就案例發現分述之。

根據觀察發現至餐廳的觀眾一般多為親子團體，家長使用後建議可以推出兒童套餐供孩子選擇，並認為價格太昂貴，應該降低價格。研究者亦

³⁰⁶ I-p-6-t-2 Q：請問您之前來過嗎？A：「對！一學期一次」Q：那你們使用電梯的原因是？A：「我們不用顧前顧後的，最重要是可以在進來這個情境時再提醒一次，有時候地方、情境不一樣之前交代的事他們會忘記，有幾次就是這樣，所以我們都改搭電梯，也因為電梯和展場有區隔，所以我們說話也比較方便，比較不會影響其他的人。」

提議可參考霍克與德爾金之建議，在餐廳內提供與展覽內容有關之食物，將餐廳內的餐點與展覽內容相連結，以加深觀眾的參觀經驗。

第三節 小結

由此可知，上述服務空間的使用皆會影響觀眾的參觀經驗，就如沃克與德爾金所說參觀經驗的形成不僅止於展覽中獲得，因此這些平時不為人注意的週邊環境也應被重視，因為它可能是觀眾建立參觀經驗與決定是否再次參訪之因素。然而美術館是一社會教育機構，服務對象為全民，當然幼兒也是服務群眾之一，如何建立其良好的生活經驗將是成人的責任，因此上述之建議希望提供家長、幼教師、美術館參考，進而促進幼兒良好的美術館互動經驗，為下一代營造更完善的學習環境。

第六章 總論與建議

一、總論

根據上述研究結果可知幼兒在美術館教育學習環境中的互動經驗，是透過幼兒興趣、知識與經驗的個人脈絡分享共同參觀者的個人脈絡，集合並創造出一個社會脈絡，並在展示空間、公園、教育資源、公共設施等環境脈絡中交互影響而產生的。而在上述每一種不同的學習環境中，各脈絡所佔的比例也不盡相同，並同時發生作用，且隨著時間的進行而演變。由此可知幼兒時期所獲得的參觀經驗會影響往後參觀經驗的建立，因此在幼兒時期建立良好參觀經驗是很重要的。

二、建議

以下針對如何促進幼兒與美術館良好互動經驗的建立，提出若干建議：

（一）促進幼兒與美術館互動經驗實務上之建議

1.對現有資源改進之建議

由結論得知，良好的參觀經驗需賴個人、社會、環境等脈絡的相互作用。而每個脈絡又包含了許多的項目，每一個項目又有其專業的領域，因此研究者建議館方可成立幼兒藝術資源學習中心，集合相關領域之專家，研討幼兒學習之方法，為幼兒設計適合且完整的學習環境與機會，促進美術館與幼兒的互動。

2.對資源再開發之建議

(1) 遠距教學

在台灣並非每一縣、市，鄉、鎮都有美術館，因此美術館中豐富的教育學習環境無法普遍造福每位民眾。不過因現代科技的進步及網際網路普遍的使用，進而促成資訊流通的便利。因此研究者建議美術館教育推廣組、學校、電視台可針對幼兒團體之需求開設多媒體遠距教學之節目，設計幼兒與美術館學習互動之單元，供幼兒團體思考與學習。

(2) 參觀美術館相關之繪本

現今對幼兒文學產品的開發已非常的多元及普遍，但卻未見國內有針對幼兒參觀美術館設計相關之書籍，因此研究者建議美術館可為幼兒開發認識環境與參觀禮儀、認識藝術、認識藝術家、認識創作形式與內涵以及如何與美術館環境、藝術品互動等一系列與美術館參觀相關之繪本，為幼兒創造學習的內容與機會，開發美術館教育的資源，促使美術館教育往下紮根。

(3) 教育活動

在美術館人事凍結的情況下，義工成了美術館極為重要的人力資源，他們分置於每個部門，因此如何運用義工人力資源至美術教育推廣上是一值得思考的問題，因此研究者建議教育推廣部門可設計與藝術親近相關的教育活動，整合義工資源，於假日實施，供親子互動學習。

3.對未來之建議

綜合上述之建議，研究者認為美術館可為幼兒建立一操作探索室，或設立一兒童美術館，專為幼兒設計藝術教學活動及學習環境，讓幼兒可以依其興趣及能力從實物中操作而學習。

(二) 對未來研究者之建議

基於客觀條件的限制，尚有許多未臻理想之處，有待進一步的研究，茲說明如下：

1.研究範圍方面：

因限於人力、物力、時間、經濟等因素之考量，研究者對美術館教育學習環境只做初略的探討，因此建議未來研究者可參考本研究部份議題進行更深入研究與探討，如此更可清楚一窺美術館幼兒觀眾互動需求之全貌，使幼兒觀眾能獲得良好的參觀經驗，為往後終身學習作準備。

2.研究時間方面：

因限於人力、時間與經濟因素之考量，僅以研究者寒假兩個月做為觀察研究的時間，未包含幼兒平時上課時段參觀情況之全貌。因此建議未來研究可以考慮將時間分為兩時段，以清楚比較寒暑假日與平時參觀互動現況之差別，為往後美術館參觀活動設計作準備。

3.研究內容方面：

因人力、時間、經費因素之考量，研究者僅提出幼兒與展示環境、教育資源及公共服務空間互動改進之建議，無法實際進行內容修改與現場執行效果之評析。因此建議未來研究者可針對上述某一資源研究發現與建議，做為研究基礎，設計案例，實際執行與分析，探討本研究建議實際執行之效果。也因本研究為初探，未來研究者亦可針對上述內容擇一深入研究。

4.研究工具方面：

本研究主要採觀察法，在觀察過程中，研究者雖有攜帶錄音機即隨筆紀錄做為輔助，但仍因距離、角度及其他觀眾之關係，在紀錄參觀互動、

問答互動、資源互動之現象皆有所疏漏之處，故建議未來研究者可運用攝錄影機等設備輔助，以使觀察資料收集更臻完善。

參 考 文 獻

一、中文部分：

書籍：

- 王玉民 (1994)。《社會科學研究方法原理》。台北：洪葉文化。
- 王克先 (1975)。《發展心理學新論》。台北：正中書局出版。
- 王克先 (1987)。《學習心理學》。台北：桂冠圖書公司。
- 王偉光 (2002)。《我的孩子是畢卡索》。台北：新手父母出版。
- 王德育 譯 (1976)。《創性與心智之成長》。台北：啟源書局。
- 包遵彭 (1970)。《博物館學》。台北：正中書局出版。
- 危芷芬 (1995)。《環境心理學》。台北：五南圖書。
- 沙依仁 (1998)。《人類行為與社會環境》。台北：五南圖書。
- 李祖壽、陳淑琦 (1994)。《幼兒教育課程設計》。台北：心理出版社。
- 呂理政 (1999)。《博物館展示的傳統與展望》。台北：南天出版。
- 居延安 譯 (1990)。《藝術社會學》。台北：經典出版社。
- 林潔盈、羅欣怡、皮淮音、金靜玉 譯 (2002)。《博物館經驗》。台北：五
觀藝術。
- 洪毓瑛 譯 (2000)。《幼教綠皮書》。新竹：和英出版社。
- 胡海國 譯 (1976)。《發展心理學》。台北：桂冠圖書公司印行。
- 胡幼慧 (1996)。《質性研究：理論方法及本土女性研究實例》。台北：巨流。
- 徐 純 譯 (2000)。《博物館實務基礎入門》。南投：財團法人台灣省文化
基金會。
- 郭禎祥 譯 (1991)。《藝術視覺的教育》。台北：文景書局。
- 郭禎祥 (2001)。《藝術教育多媒體教學研究與設計》。台北：田園城市。
- 梁福鎮 (2001)。《審美教育學》。台北：五南圖書。
- 崔光宙 (1992)。《美感判斷發展研究》。台北：師大書苑。
- 陳國寧 (1991)。《台灣地區公私立博物館專輯—博物館巡禮》。台北：行政
院文化建設委員會。
- 陳國寧 (1992)。《博物館的營運與管理》。台中：省政府教育廳。
- 陳國寧 (1997)。《台灣地區中小型博物館經營管理之研究》。台北：行政院
文化
建設委員會。
- 陳淑琦 (1994)。《幼兒教育課程設計》。台北：心理出版。
- 陳幗眉 (1995)。《幼兒心理學》。台北：五南圖書。
- 陳瓊花 (1990)。《兒童與青少年如何說畫》。台北：三民書局。
- 黃志成、王麗美 (1994)。《兒童發展與輔導》。台北：頂淵文化事業有限公司。

- 張譽騰 (2000) 。《當代博物館探索》。台北：南天書局。
- 張英陣 譯 (2000) 。《質化研究與社會工作》。台北：洪葉文化。
- 黃志成、王淑芬 (1995) 。《幼兒的發展與輔導》。台北，揚智文化。
- 黃武雄 (1994) 。《童年與解放》。台北：人本教育基金會。
- 黃光男 (1991) 。《兒童、美育、美術館》。台北：台北市立美術館。
- 張春興 (1995) 。《教育心理學》。台北：東華。
- 張翠娥 (1998) 。《幼兒教材教法》。台北：心理出版社。
- 張譽騰 譯 (2000) 。《博物館這一行》。台北：五官藝術管理。
- 湯志民 (1995) 。《學校建築與校園規劃》。台北：五南圖書。
- 張春興 (1989) 。《心理學》。台北：東華書局出版。
- 鄭昭明 (1993) 。《認知心理學》。台北：桂冠圖書公司。
- 廖瑞鳳 (1988) 。《幼稚園的行政與管理》。台北：正中書局。
- 劉婉珍 (2002) 。《美術館教育理念與實務》。台北：南天。
- 墨高君 譯 (1996) 。《幼兒文學》。台北：楊智文化。
- 蔡春美 (1984) 。《兒童發展與輔導》。台北：正中書局印行。
- 潘元石 (1984) 。《怎樣指導兒童畫》。台北：藝術圖書公司。
- 潘明宏、陳志瑋 譯 (1998) 。《社會科學研究方法》。台北：韋伯文化事業出版社。
- 蔡延治 (1997) 。《教具設計與製作 (上)》。台北：龍騰文化。
- 蔡延治 (1997) 。《教具設計與製作 (下)》。台北：龍騰文化。
- 賴瓊琦 (1997) 。《設計的色彩心理》。台北：視覺文化。
- 簡茂發、蔡樂生 (1976) 。《教育心理學》。台北：中國行為科學社。

論文：

- 左曼熹 (1999) 。 博物館參觀教育與學習活動單 。《博物館終身學習研討會》。台中：國立自然科學博物。
- 吳怡儒 (1997) 。《幼稚園戶外遊戲活動實施現況之研究》。碩士論文。國立嘉義師範學院國民教育研究所。未出版。頁 114-117。
- 林世洲 (1999) 。《使用活動單的參觀模式對國一學生參觀台北市立天文科學教育館的影響》。碩士論文。國立台灣師範大學科學教育研究所。
- 林芳平 (1990) 。《國立台灣美術館「行動美術館」課程設計與執行之個案研究》。碩士論文。彰化師範大學藝術教育研究所。
- 郭文茵 (1993) 。《我國成人基本教育教師專業知能之研究》。碩士論文。國立台灣師範大學社會教育研究所。頁 18。
- 許瓊心 (1998) 。《博物館家庭觀眾參觀行為與親子互動之研究》。碩士論文。國立台灣師範大學社會教育研究所。
- 《第一屆美術館教育國際學術研討會論文集》。台北：台北市立美術館。

黃于珊 (2001) 《博物館展示環境與參觀行為之研究》。碩士論文。南華大學美學與藝術管理研究所。

鄭美珍 (1987) 《國小教師創造力、教學態度與學生創造力之相關研究》。碩士論文。文化大學兒童福利研究所。

羅美蘭 (1995) 《美術館觀眾特性與美術鑑賞能力關係之研究》。台北：台北市立美術館。

蘇振明 (1994) 《亞洲藝術教育國際學術研討會論文集》。國立台灣藝術教育館。

期刊：

丁祖蔭 (1964) 幼兒圖畫識記能力發展。《心理學報》，第 2 期。

丁祖蔭、哈詠眉 (1983) 幼兒顏色辨認能力發展。《心理科學通訊》，第 2 期。

于瑞真 (2000) 教育理論在博物館教育上的應用。《博物館學季刊》，卷 2 期 15，頁 15-24。台中：國立自然科學博物館。

王維梅 (1992) 科學博物館與學前機構。《博物館學季刊》，卷 3 期 11，頁 22。台中：國立自然科學博物館。

王維梅 (1989) 博物館能為幼兒做些什麼？。《博物館學季刊》，卷 4 期 3，頁 70。台中：國立自然科學博物館。

朱延齡 (1980) 幼兒觀察力的實驗研究。《心理科學通訊》，第 11 期。

辛治寧 (1997) 教育學習單於博物館教育之應用。《國立歷史博物館學報》第 5 期。

阮淑宜 (1991) 學前兒童情緒與認知之探討。《幼兒教育年刊》，第 4 期，頁 87-94。

李斐瑩 (1999) 觀眾研究與二十一世紀博物館。《美育》，第 109 期，頁 24-25。

李惠文 譯 (1992) 家庭觀眾的博物館學習。《博物館學季刊》，卷 2 期 6，頁 11。台中：國立自然科學博物館。

李惠文 譯 (1993) 國際博物館協會的宗旨與組織。《博物館學季刊》，卷 4 期 7，頁 3。台中：國立自然科學博物館。

吳靜吉 (1979) 《學前教育月刊》，第 1 卷第 10 期，頁 4。

邱雲忠 (1985) 讓創造力張開美麗的翅膀。《資優教育季刊》，第 15 期，頁 34-35,37。

周雅純 譯 (1997) 博物館中的家庭觀眾。《博物館學季刊》，卷 1 期 11，頁 9。台中：國立自然科學博物館。

高雄市立美術館 (2000) 《高美館七年》，頁 5。高雄：高雄市立美術館。

- 陳國寧 (1992)。 博物館專業與專業訓練 。《博物館學季刊》，卷 4 期 6，頁 3。台中：國立自然科學博物館。
- 許功明、劉幸真 (1998)。《博物館學季刊》，卷 3 期 12，頁 3。台中：國立自然科學博物館。
- 陳惠美 (1995)。 電腦教學軟體畫面設計之探討 。《視聽教育雙月刊》，36 卷 6 期，頁 12-23。
- 張荷青 譯 (1997)。 博物館中家庭觀眾的學習 。《博物館學季刊》，卷 1 期 11，頁 11。台中：國立自然科學博物館。
- 葉 絢、方芸秋 (1958)。 幼兒方位知覺初步實驗研究 。《心理學報》，第 1 期。
- 賈馥茗 (1970)。 創造力發展之實驗研究 。《師大教育研究所集刊》，第 12 輯。
- 劉婉珍 (1997)。《博物館學季刊》，卷 4 期 11，頁 55。台中：國立自然科學博物館。
- 歐貴英。 以學習環境為導向的幼兒教育課程初探 。《家政教育》9 卷 6 期，頁 31-37。
- 蘇振明 (1998)。《美育》，頁 2，頁 2-9。台北：國立台灣藝術教育館。

二、外文部分：

- Bangs, T. (1982). *Language and Learning Disorders of the Preacademic Child with Curriculum Guide*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Davis, J. & Gardner, H. (1993). Open window, open doors. *Museum News*, 72(1), 34-37.
- Eisner, E.W. & Dobbs, S.M. (1986). *The uncertain profession : Observations on the state of museum education in twenty American art museum*. Los Angeles, CA: The Getty Center For Education in the Arts.(1988).Silent pedagogy : How museums help visitors experience exhibitions. *Art Education*,41 (4) ,6-15.
- Falk, J.H. & Dierking, L.D.(1992).*The Museum experience*. Learning From Museum: Visitor Experiences and the Making of Meaning.
- Frost , J. L. (1990). *Playgrounds for infants, toddlers, and preschoolers*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 332806)
- Gardner, H. (1981). Children's Perceptions of words of Art: A Developmental Portrait. D. O' Hare (Ed). *Psychology and the Arts*. New Jersey: Humanities.123-147.
- Gardner, H. (1990). *Art Education and Human Development*. The J. Paul Getty

- Trust: The Getty Center for education in the Arts.
- Grinder, A.L. & McCoy, S. (1985). *The good guide*. Scottsdale, AZ: Ironwood Press.
- Guilford, J.P. (1967). *The nature of human intelligence*. N.Y.: McGraw-Hill.
- Guilford, J.P. (1970). Traits of creativity. In P.E. Vernon (ed.). *Creativity*. Harmondsworth: Penguin.
- Henniger, M.L. (1993). *Enriching the outdoor play experience*. *Childhood Education*, 70(2), pp87-90.
- Housen, A. (1983). *The Eye of the Beholder. Measuring Aesthetic Development*. Boston: Harvard University.
- Hooper-Greenhill, E. (1991). *Museum and gallery education*. Leicester: Department of Museum Studies, University of Leicester.
- John, V.P. (1967). "The intellectual development of slum children: some preliminary findings." In J.P. DeCecco (Ed.). *The Psychology, Language, and Shoudhts and Instruction*. Holt, Righthart & Winston Inc.
- Parsons, M.J. (1987). *How We Understand Art: A Cognitive Development Account of Aesthetic Experience*. Cambridge University press.
- Piaget, J. (1952). *The Child's Conception of Number*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the child*. by Helen Weaver. New York: Basic Book.
- Pitman-Gelles (1988), *The Denver Meeting of Art Museum Education*, pp21-24.
- Schell, S.B.(1985) .On Interpretation and Historic Sites. In Museum Education Roundtable(Ed.),*Patterns in Practice*(pp.27-34). Washington, D. C.: Museum Education Roundtable.
- Torrance, E.P. (1962).*Guiding Creative Talent*. N.J.: Prentice-Hall, 44-64.