

以物件為核心的博物館學習

展示教育組 呂憶皖

美國博物館界著名文集「新世紀的博物館」(Museums for a New Century)曾以「若藏品是博物館的心臟，教育則是博物館的靈魂」，指出物件(object)之於博物館的重要性，並進一步強調教育是博物館不可或缺的功能(劉婉珍，2002)。物件一直以來可說是博物館存在價值的依據，也是形塑博物館經驗的關鍵要素，因此有別於其它教育或文化機構，以物件為核心的學習經驗應是博物館教育的特色。

博物館教育的發展與變遷

博物館的學習以物件為核心有其歷史背景。歷史上最早的博物館(mouseion)是西元前二八三年埃及托勒密蘇托王(Ptolemy Soter)建於亞歷山卓的「亞歷山卓博物館」(The Hellenistic Museum of Alexandria)，當時亞歷山卓博物館是學術研究和傳授的機構，相當於今日的大學，因此博物館最早是因研究與學習而誕生，所蒐集的人造物件(文物)與自然物件亦運用於研究與教學。(Alexander, 1979；張譽騰譯，1988)。

十八世紀民族國家(nation-state)的興起，謀求國民福利成為政府應盡的責任，博物館的教育功能因此逐漸被重視。洛克(John Locke)便認為接近偉大的作品可以增長人的教養、智慧與品味，而個人愈長

進，愈能締造完美的社會(杜正勝，2002)。哈德遜(Hudson)在「博物館的社會史觀眾的想法」(A Social History of Museums: What the Visitors Thought)一書中引述法國學者Rene' Huyge的觀點：他發現十八世紀的博物館和百科全書大約同時出現，兩者都反映了十八世紀啟蒙時代追求學習機會平等化的精神。在這樣的時代背景下，原本僅供少數人所享用的博物館，被賦予社會大眾教育及娛樂的任務，博物館的藏品也被公開成為社會大眾的教育資源(Hein, 1998: 3)。

十八世紀末，民主思潮的影響促使法國羅浮宮的對外開放，也使得博物館的社會教育功能更加彰顯。羅浮宮博物館在當時隸屬法國的國家教育系統，共和國政府試圖發揮博物館教化陶冶的功能，將封建制度的農民教育成為共和國的公民(Hooper-Greenhill, 1994: 231)。

到了十九世紀，「教育」已成為博物館的主要功能。理想中的博物館認為應該是「自我教導的進修學校」(advanced school of self-instruction)，而且是學校教師尋求協助的場所。雖然當時許多博物館沒有達到這個理想，但是這仍是普遍被博物館界堅守的信念及努力的目標(Hooper-Greenhill, 1991: 25)。

以物件為核心的學習

「物件教學」(object-teaching)不僅是博物館教育的特色，也是十九世紀學校教育提倡的重點。當時物件教學是為了培養學生的感官知覺，並運用反省及判斷力，發展孩童「獲得知識的能力」，而非單純地傳授事實或資訊。而這種重視從真實物件獲得感官經驗的教育理念，可以在十七世紀西方教育學家如培根(Bacon)、柯美紐斯(Comenius)，甚至中古時期阿奎那(Thomas Aquinas)等人的教育理念找到蹤跡。例如柯美紐斯認為人類的知識應該盡量避免得自於書本，學習者應該自行觀察，基於自己的知覺及理性，從自然的根源獲得知識。他認為人最先運用他的感官，然後才是他的記憶，接下來是理解，最後才是判斷。他提倡直觀教學，鼓勵兒童用自己的眼、耳、手直接分析判斷，養成獨立思考的能力(Hooper-Greenhill, 1991: 25~27)。在這樣的教育理念下，博物館豐富的藏品自然成為輔助學校教學的重要資源，例如第一個以museum命名的博物館——英國牛津大學的愛須摩林博物館(Ashmolean Museum)，便具有輔助牛津大學研究教學的功能。

創建於一八九九年的波士頓兒童博物館(The Children's Museum, Boston)的牆上銘刻著一句很有名的話：「我聽到，我忘記了；我看到，我記住了；我做了，我了解」(I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand)。這正好說明博物館透過物件感官的參與，可以引發學習興趣，激發想像，鼓勵觀眾探索及追求真理。因此，許多兒童博物館或博物館所屬的探索中心或學習室便是提供觀

眾可以看、可以觸摸、可以聽、可以聞聞看、可以動手做的學習經驗。

胡玻格林西爾(Hooper-Greenhill, 1991: 98~113)在「博物館與藝廊教育」(Museum and Gallery Education)一書中指出，物件是博物館學習過程中的觸媒，物件的真實性(realness)可以引發學習者的興趣，而物件所散發出來的吸引力往往遠勝過書寫文字。博物館教育人員可以妥善發揮物件豐富的內涵，從不同的角度切入，發展出具有學科統整與多元智能特色的教學活動(如圖一)。

物件的意義是流動的，物件放在不同的脈絡，可以呈現物件不同的詮釋及意義。物件入藏成為博物館藏品之後，常依照博物館部門的分類或典藏管理加以分類，然而物件可以延展出許多教育活動的可能性。例如紐約大都會博物館曾經將館藏的伊斯蘭文物和數學巧妙地聯結在一起，讓伊斯蘭文物上美麗繁複的幾何圖案，成為輔助學校數學課程的素材(ibid)。

學習者與物件互動的經驗應該著重多重感官視覺、觸覺、聽覺、嗅覺、味覺的運用。如此學習者的經驗不再只是抽象性的思考，而是親身的體驗；而透過教育人員提問，學習者進行觀察、分析、討論或研究等方式，可以對物件進行跨學科領域的深度探索，達到認知、技能、情意的學習目標。例如英國賀尼曼博物館的教育政策便強調以真實的物件為素材，希望透過博物館觸摸藏品(handling collection)提供學習者與真實物件之間多重感官的互動經驗，藉由提問題、說故事、動手做等方式，讓學習者收集到第一手的資訊，主動建構知識(Horniman Museum, 1998)。



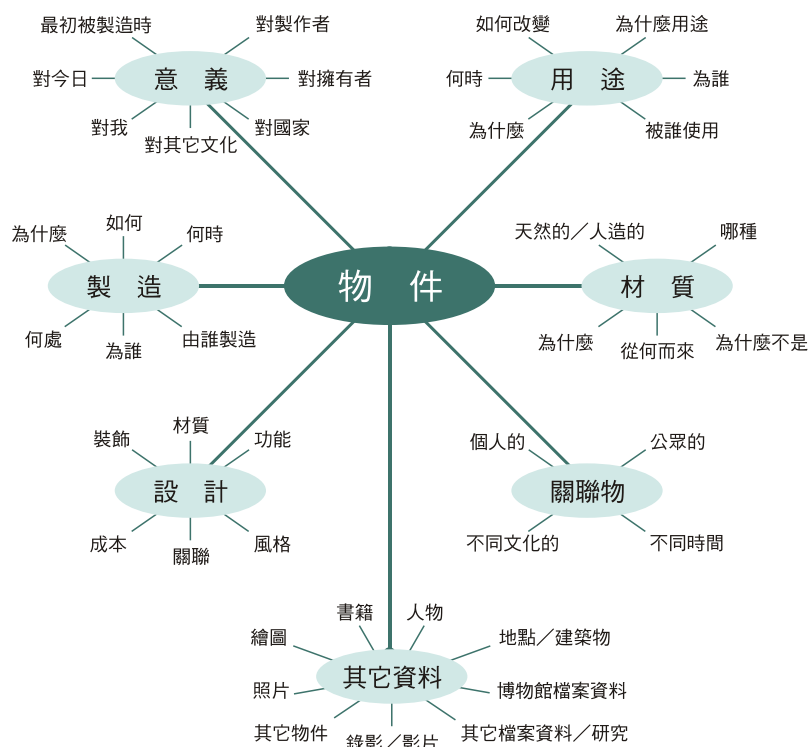
博物館教育人員可以透過物件介紹博物館過程(museum process)，讓觀眾瞭解物件如何成為博物館館藏，入藏後如何被保存維護，又如何被再脈絡化並公開陳列的過程。英國約克城堡博物館(York Castle Museum)便曾以玩具收藏為素材舉辦一系列的教育活動，讓學童實際體驗博物館研究人員(curator)從觀察、研究、撰寫狀況報告、登錄典藏資料等工作。

結語

物件擁有豐富的內涵和強大的感染力，可以引發人們的感官經驗，讓人體悟某個概念或科學原理，也可以帶領人們重

返歷史情境，超越時空，觸動人心。二二八紀念館展示中一件被子彈穿過的血衫，訴說著二二八事件中受難者的故事，無需隻字片語，便能撼動人心。

博物館中的學習不盡然都要以物件為核心，但是不可否認的，相較於其他教育機構，物件是博物館最獨特的資源，以物件為核心的學習經驗或從物件延伸發展出來的教育服務，應該是博物館教育的主軸；而博物館學習應該不只是傳授知識，更重要的是培養觀眾獲得知識的能力，並對博物館各知識領域的觀點及價值觀更具批判思考的能力。



圖一：以物件為核心發展出跨學科的教學主題（Hooper-Greenhill, 1991: 110）

參考文獻

杜正勝

- 2002 博物館與國家社會的發展，二〇〇二公私立博物館與基金會資源整合座談會會議手冊。

張譽騰譯

- 1998 博物館的法律定義，博物館學季刊第二卷第二期pp.3-14。

劉婉珍

- 2002 美術館教育理念與實務，台北市：南天書局。

Alexander, E.

- 1979 *Museum in motion: An introduction to the history and functions of museums.* New York: AAM.

Hein, G.

- 1998 *Learning in the museum.* New York: Routledge.

Hooper-Greenhill, E.

- 1991 *Museum and gallery education.* Leicester: Department of Museum Studies, University of Leicester.

Hooper-Greenhill, E.

- 1994 “Museum education.” in Hooper-Greenhill ed., *The educational role of the museum.* London & New York: Routledge.

Horniman Museum

1998. *Education strategy April 1999-March 2002.* Unpublished.