

行動博物館的推動與設計—— 以澎湖生活博物館「戲劇百寶箱」為例

林政君¹

摘要

近年文化部為了提昇美感素養、普及文化平權並擴大全民參與體驗文化，積極推動相關計畫，期待博物館、美術館或各級文化機構，能扮演推動文化與全人教育的角色。其中「行動博物館」逐漸受到矚目，它是一套輕省簡便的「迷你博物館」行動方案，能把博物館策展精華濃縮成一個箱子，以方便巡迴於學校或社區，引發大家對博物館的興趣和參與動機，甚至達到學校課程與文化學習的目的。「戲劇百寶箱」也算是行動博物館的一類，透過「戲劇互動」的策略，設計成一個教學道具箱，以達到博物館教育的目的。

本文將以「戲劇百寶箱」為主題，先討論它對博物館教育推動的好處；接著就其形式、場域以及構成要素，比較「戲劇百寶箱」和一般博物館策展的差異，以說明它的演繹歷程。最後，則是分享澎湖生活博物館的百寶箱案例設計，幫助讀者認識這套可以讓「博物館出走」的教育行動方案。

關鍵詞：戲劇百寶箱、行動博物館、博物館戲劇／劇場、博物館教育

前言

自 1990 年代後，文建會即開始推動博物館等文化機構的活化資源計畫。近年文化部更為鼓勵全民參與博物館，落實博物館服務大眾，以及保障偏鄉、弱勢族群的文化公民權，廢續推動「博物館及地方文化館發展計畫」，目的是希望透過博物館等文化機構與周邊學校、社區連結，

建立合作關係，除了確保文化平權及民眾參與外，亦強化博物館之推動與永續經營（文化部，2015）。

另外，教育部也於 2014 年著手推動十二年國教，其中又特別重視全人發展、主動學習以及對議題的深入探究（教育部，2014）。而博物館能提供統整性脈絡及多元互動的情境，以達到更理想的教育目標，學校教師遂積極運用地方文化館

¹ E-mail: imaginclin@gmail.com

或博物館等相關資源來提供學生更多元的體驗，透過杜威 (J. Dewey) 所提的「做中學，學中做」的理念，讓學生在實際的場域中，找到學習的動能。近年教育部陸續提出的「美感教育」、「藝師藝有」等計畫（教育部，2013、2018；藝術教育推動資源中心，2020），也都是希望學校能夠結合在地美術及文化相關館藏的資源，共同發揮杜威的教育理念，讓博物館成為全人教育的橋樑。

目前許多博物館的計畫，在學校方面，多半以師生進入博物館，參與相關展覽或教育活動為主，但受限於一些主客觀的條件，並非所有人都有興趣或機會接觸並進入博物館學習，其中因素可能包含教師意願、教育理念、距離遠近、時間交通或班級人數等，有些也可能和「課程主題相關性」或「實際效益」有關。

既然要老師及學生們進入博物館有許多問題要克服，那為何不讓博物館直接走入學校呢？「行動博物館」就是在這個需要下產生，透過一套設計好的博物館活動方案，讓博物館出走，進入學校社區，一方面可以為博物館做宣傳，二方面又能提供大家在就近的場域中，用短短的時間體驗博物館館藏或展覽的樂趣，透過百寶箱的巡迴呈現，可以讓更多的人接觸博物館，藉此拉近一般學校及民眾對博物館的心理和實際的距離，也可達到「博物館活化」的目的。

「戲劇百寶箱」就是運用行動博物館的概念，在人力、物力都較輕省的方式下，把博物館策展之精華，濃縮成一個教學百寶箱，透過「戲劇策略」來設計一些與主題有關的戲劇互動體驗，讓參與者主動學習、解決問題、批判思考，並誘發想要進入博物館參觀的動機。在另一方面，「戲劇百寶箱」也可以做為博物館教育的延伸，彌補學校課程之不足，提供學生們另類的學習體驗，可以做為博物館與學校

教育的橋樑（林玫君，2016）。

本文即從「戲劇百寶箱」的設計立意出發，先討論以其推行博物館教育的優點。接著，將就其形式、場域以及構成要素，來比較「戲劇百寶箱」和一般博物館策展的差異，以說明「戲劇百寶箱」的演繹歷程。最後再分享筆者為澎湖生活博物館（以下簡稱澎博館）所設計的百寶箱案例，希望能夠讓教師、學者及博物館人員更加認識它，進而有意願從事相關的活動和設計。

以戲劇百寶箱做為推動博物館教育的利器

「戲劇百寶箱」的設計立意是讓博物館的展示主題進入學校或社區等空間。因此以「戲劇百寶箱」推行博物館教育，從其設計形式、功能與目標而言，它能發揮文化平權及擴大社會參與，做為博物館宣傳的最佳工具，更能成為博物館與學校教育間的橋樑，為博物館培養未來的觀眾。

一、發揮文化平權及擴大社會參與

民主的另一種形式是讓人民在科學與藝術文化上獲得平等的追求，讓每個人都能夠有機會追求和享有科學與藝術的成果。博物館從館體的建築設計至館內展覽布置，更是科學（如幾何設計）與美結合而成的空間，因此博物館即是民眾體驗科學與美結合形式的表現。杜威在其重要著作《民主與教育》（林玉体譯，1996）中指出，民主與教育如同人類高峰經驗一樣，而博物館正是做為教育以及民眾生活、集合並傳承人類記憶的地方，故其在社會實踐與民主平權上，有著重要的關係。

從實務教育來看，博物館主要是透過展品和場景來進行有別於傳統講授、以教師為中心的教育模式。尤其在科學博物館

中，它提供更多機會，讓學生可以在其中操作和互動學習；在戶外博物館，它也有許多讓學生參與其中，並能體驗實踐的活動。而在另一類的民主實踐上，還包括展出與民主議題相關的展覽，或進行相關的講座等，這也是博物館教育為實踐社會平權的任務。

然而並不是所有人都有機會接觸或進入博物館，尤其是一些特別的族群，如弱勢、偏鄉、身障者、原住民及新住民等，這也使得「行動博物館」的概念被提出。西野嘉章定義行動博物館為「以精簡的尺寸、優雅的展示設計，將這些等待展示機會的典藏品轉為展示單元，依循著一定的循環系統，遊動於都市空間與辦公大樓公共空間的網絡中。……活化這些典藏品，新生出審美的、學術的、經濟的利用價值。」（黃姍姍等譯，2016：71）由此讓博物館館藏走出高牆，以發揮文化平權及擴大社會參與。

其中，「戲劇百寶箱」即是運用戲劇的手法來推動行動博物館的一種設計，除了讓博物館出走外，它也將博物館的理念重新放置在學校之中，透過在教室中重現展品，鼓勵平常慣於被動接受訊息的學生，能夠參與其中和批判反思，讓民主社會落實於校園中；而這樣的方式較一般教學方法有效的原因在於，即使不太主動的學生看見有別於平常的教學法或物件時，也容易挑起其好奇和興趣，這也是博物館對於社會公義的一種處理方式。

二、宣傳博物館的最佳工具

一個設計精良的「戲劇百寶箱」，通常能夠有效地擷取博物館策展或者展品的主軸，運用簡單的道具連結展品背後的人物或時空脈絡，在短暫的時間之內，吸引觀眾的注意，並達到策展主題宣傳的目的。而當「戲劇百寶箱」能夠輕便的移動到各個學校，並能搭配相應的學科或議題

時，它就能成為博物館最佳的活廣告。透過互動活潑的體驗及具體可碰觸的道具，「戲劇百寶箱」能讓許多師生在還沒有機會親臨博物館現場之前，就能感受到博物館展品或展覽的魅力。

另一方面，操作「戲劇百寶箱」還可以讓博物館物件的脈絡轉移至教室，就像是把博物館的空間情境，透過戲劇的虛擬情境和想像轉化，再次呈現於教室中，使得一間博物館或是一個博物館策展主題能夠同時進到多所學校之中，普及化博物館教育的推廣。

透過這個方式，就能吸引更多的觀眾，讓學生、家長或老師產生進入博物館的意願，實際觀賞文物及相關的策展，引發深度的探究興趣和思考。因此博物館就可能成為教師或家長的教育伙伴，不但能夠提昇博物館在一般民眾心中的價值，更能夠達到傳遞博物館教育的效果。

三、做為博物館與學校教育間的橋樑

理想上，博物館是可以提供學校教育以外的另一個場所，補充或者延伸學科的內容，透過具體的物件和展示，讓學生在實際的情境中，進行深度的學習。然而並不是所有的學生都有機會方便地進出博物館，讓博物館成為日常的學習場域。此時，透過一個輕便的箱子，將博物館的主題或物件濃縮在教具箱中，它就能夠輕易地讓博物館走入教室，成為老師的教學利器。

博物館的主題包羅萬象，有些是歷史的、文學的，有些是藝術性的或科學方面的，更有些是與在地生活相關的館藏，這些都非常容易和學校的學科結合。透過「戲劇百寶箱」的連結，就能夠在教室或學校的場域中，重現博物館的精華。通常「戲劇百寶箱」會提供一些簡易的道具（可能是和策展有關的物件複製品）、人物的配件（做為引導入戲的提示或裝

扮)，以及教學手冊（教案及與主題相關的學習資源），只要老師有興趣，時間上又能配合，就能夠提供學生豐富的學習體驗及深度的思考探究。

如此，當我們運用「戲劇百寶箱」做為博物館與學校教育的橋樑時，不僅豐富了課程的多樣性，也擴展了博物館的影響力。

四、培養博物館未來的觀眾

做為公眾教育場域的博物館，它是社區乃至國家社會的共享資源，更是人類文明的重要成果。對於每一座承載精華、收藏瑰寶的博物館，觀眾如何深入瞭解並使用它，從而獲取較多的知識、意義和啟發，這是一個重要的學習歷程。換言之，觀眾參觀博物館的態度及方式是需要透過學習培養的，否則，觀眾進到博物館只是走馬看花，隨興觀覽，得到的僅是單方面的淺層印象。

當我們從博物館核心價值的教育功能來看，它需要的是帶著腦袋來參觀的觀眾，並且這類觀眾對於館中的策展和主題須具有一定的先備知識，這樣他們進入博物館後的所見所聞，才能連結更多的意義，成為主動學習的一方。

而曾在學校接觸過或使用過「戲劇百寶箱」的學生，便成為博物館的潛力觀眾群。由於這些學生／觀眾在進入博物館前已有一定的理解能力，能和展品或相關內容理念產生關連，待他們進到博物館後，將有助於他們對策展內容做更深入的瞭解和行動。

因此，若能以輕省、簡便、行動式的「戲劇百寶箱」推行博物館教育，除了可以最大化的接觸尚未進入博物館參觀的學生群體，還能主動對其進行深度的博物館教育，培養他們成為博物館未來的重要觀眾群。

總而言之，「戲劇百寶箱」可以做為

博物館展覽的宣傳或先備知識，但是若因此而引發大家走入博物館的意願，那更會是一種加乘的效果。畢竟真正進入博物館的空間，感受館體建築與室內規劃，以及親見展覽的實物實體（如澎博館的透西船或珍貴的文物藏品），對於民眾理解其概念與學習，仍有不可替代的效果和意義。尤其在當代博物館著重展覽情境的設計規劃下，學生若能事先透過百寶箱課程獲得一定的基礎認識，待他們進入博物館時，就能夠對博物館策展主題與概念有更深入的學習和理解。自然我們也希望透過百寶箱課程的推廣，讓學校師生、乃至家長，主動進入博物館，認識博物館這個不同於學校的學習場域。而對於因故無法親臨博物館的人，則保障他們獲得基礎的認識與接觸，並期望他們未來能夠安排回到博物館的情境當中去學習。

從博物館策展至戲劇百寶箱的演繹歷程

地球的演化與文明的演進是由各類生命物種、事件、時空的交互作用，以及人類的參與和行動，而逐步累積成為我們的歷史、藝術、科學等各方面的發展。而博物館就是擷取和保存在這些演進歷程中所留下的遺跡、文物及資訊等的場所。「博物館」從中譯意思來看就是「博物」、「收藏閣」，是把珍寶物件集合收藏並擺放展示的地方。透過博物館保存與展示文物，或是陳列展覽主題的資料，以達到知識的傳承與建構，進而奠定下一世代的文明和文化。但是博物館策展可能多半是靜態的陳列，或是珍藏在密封的櫃子裡，對一般的觀眾而言，距離甚為遙遠，在無法觸摸和體驗的情形下，比較容易失去進一步探究的興趣。因此，如何在博物館的空間中，將展品或敘事主題重新詮釋，將平面的靜態展覽轉化為立體的情境脈絡，甚至

是互動式的體驗，讓觀眾從中建立連結並理解意義，這是每一個博物館策展人的挑戰。

博物館戲劇／劇場正可以提供一種解決的方案，透過戲劇元素與手法，編導者運用虛擬的角色、時空的再現與劇情的演繹，引導觀眾走入展覽背後的情境脈絡，進而引發個人的詮釋與感受。目前在臺灣的博物館中，經過幾年的實驗，運用戲劇／劇場的手法來達到展示的目的，已有幾種常見的方式，如教習劇場、戲劇導覽及「戲劇百寶箱」等²。其中，教習劇場通常須有類似劇場的空間才能演出，戲劇導覽多半會運用博物館內的展場空間來進行導覽；而「戲劇百寶箱」則比較有彈性，不一定要在博物館展場中，甚至可以走出博物館，在其他的空間實踐博物館教育。

透過「戲劇百寶箱」中的象徵性物件教具（如角色的服裝等），再創類似博物館的情境脈絡，將策展的敘事化為教案內容，以戲劇教育的策略引導，誘發學生深入學習並產生同理。例如：澎博館所提供的當地歷史事件或傳統作山討海生活方式等館藏資源，其本身即為大敘事，而學生透過百寶箱進行學習活動及參與後，最後將其連結至個人的經驗，或是轉移成個人的故事或想法，如思考當自己面對該兩難處境時的解決之道；或是自己在當地成長，未來若要繼續在此謀生，應當做何規

劃等，以此發展出的便是個人的小敘事。

換言之，從博物館策展到「戲劇百寶箱」的轉化過程中，由於空間從博物館轉變為教室，使得博物館策展中的大敘事（主題），得以在教室中賦權給學生獨立思考或轉化應用，化被動為主動的個人敘事。這使得過去置於上位的普同化與抽象化的歷史事件或文物，產生了由下而上的多元觀點，增加了詮釋角度的價值和挑戰。圖 1 表示如何從博物館策展到博物館劇場，乃至「戲劇百寶箱」的演繹歷程。

「戲劇百寶箱」可以運用的方式和場域相當的廣泛多元，除了和歷史博物館結合外，也可以和科學館、美術館或地方生活館等的各類展品或教育主題結合，進行相關的教育計畫。不過，一套成功的「戲劇百寶箱」教育方案，必須經過縝密的規劃，包含教案的設計及教學實驗、百寶箱道具的設計與製作，以及後續的教師和義工培訓工作，如此才能確保活動能夠順利進行。

戲劇百寶箱實例「澎博館」

澎博館為加強當地兒童學習展示的內容，以及改善澎湖離島學生因交通不便而較少實際參觀澎博館的情形，嘗試讓館藏物件走出博物館，因此委託筆者設計《大船入港：澎湖船的生活軌跡》和《山



圖 1. 從博物館策展至「戲劇百寶箱」的演繹歷程（圖片來源／林玫君繪製）

² 參考前作〈當戲劇與博物館相遇：當代博物館戲劇的演繹與模式〉，博物館學季刊，34(4)：119-130。目前在臺灣常見的互動式博物館戲劇，包含有「以展場定點為主的戲劇導覽」、「以劇場參與為主的教習劇場」、「以教育行動為主的戲劇百寶箱」等。

海人生：作山討海澎湖人》兩個主題的「戲劇百寶箱」教案及教具箱（林玫君，2015），使館藏成為學校教材的一部分，以達到「行動博物館」教育功能及平權的目的。

一、課程理念與教案設計

澎博館的「戲劇百寶箱」發展理念，是以常設展的館藏為主題，設計一系列與館藏展品、澎湖歷史、傳統文化延伸相關的戲劇活動，期望在教育、社會與文化等面向，達到提昇澎博館的效能。此教案亦與現代博物館教育趨勢配合，賦權學生參與而非只擔任聆聽的角色。透過由物件、音樂或影片出發，勾起學生對課程內容的興趣，更重要的是使學生產生對課程的好奇與疑問，因而更專心投入課程之中以自行尋找答案。除此之外，為使學生能培養個人思辨、反思以及延伸思索的能力，教案設計上亦避免只有知識性的內容，而是以知識性做為學習基礎訊息，再透過提問式教育及團體討論做鷹架，使他們能夠運用這些基礎知識延伸發展出自己的想法，避免囤積教學方式，如此才能學以致用，達到真正教育「引出」的目的。

教案主題上，先以澎湖歷史事件開始（即主題一的《大船入港：澎湖船的生活軌跡》的課程一、二、三），再延伸至近代的澎湖傳統生活方式（即主題二的《山海人生：作山討海澎湖人》的課程一、二），最後，再談及澎湖現在的生活狀況，並引伸至未來生活（即主題二的課程三）。

其中，教學對象設定為小學高年級（五、六年級）學生，教師可以在學校教

室或任何合適的空間實施教學，透過教案與百寶箱互相配合使用，引出學生對物件的好奇。教案採戲劇策略的技巧，共設計出 2 個主題，每主題 3 節課程，每節課程為 40 分鐘，總共 6 個教案。課程時間安排上，針對主題一及主題二，若老師只有 2 節課的時間進行教學，建議均先進行第一、二節課程，因為第三節課程需要建基於前 2 課內容和戲劇形式的練習上，才能進入至第三節課程中。

（一）《大船入港：澎湖船的生活軌跡》

《大船入港：澎湖船的生活軌跡》共設計 3 個課程，包括：課程一、澎湖海底新發現；課程二、透西遠渡重洋去；課程三、金同發的兩難。整個主題集中談及澎湖明清至民國早期的海上貿易方式，包括清朝將軍一號往返中臺澎的貿易商船、後期出海貿易的透西船³，前 2 節課程都是從船隻所載貨物、船上成員以及船上設備出發，讓學生發想如何從這些已有資料中分析及思索出更多延伸的可能性。到了第三節課程，則讓學生嘗試將第一、二課的知識，應用至如何解決兩難的困境中，學習成為一個解決問題的人。

課程一、澎湖海底新發現：是由教師引導學生觀看百寶箱物件（代表將軍一號沉船打撈的文物以及打撈時的影片），並運用「口述默劇」的策略，增加學生對打撈沉船過程的體會，再讓學生扮演歷史博物館人員進行文物屬性分類的活動，最後再讓學生進行討論。

課程二、透西遠渡重洋去：先讓學生聆聽澎湖傳統歌謠（褒歌），再由教師引導學生討論澎湖海域常使用的透西船。

³ 澎湖透西船在文獻記載稱「尖艚」，屬福船類型，其造船技術沿襲大陸福建，船身大者近百尺，小者約 60 尺，為早期澎湖對外貿易的主要運輸工具。載運的輸出品主要有甘藷、西瓜、製酒用籽仔、花生、魚乾、黃牛、山羊，以及澎湖沿岸盛產的砂矸仔（珊瑚碎屑）、玄武岩等。從臺灣與廈門輸入的生活用品有米、粟、鹽、糖、布帛、薪炭、雜糧、建材及日常用品等。湖西鄉南寮村、望安鄉中社村等地，曾是帆船貿易的主要港灣（林玫君，2015：71）。

接著運用戲劇策略，包含「定格畫面」讓學生模仿在船上工作的畫面，以及分組進行「集體雕塑」和「思緒追蹤」，讓學生透過模仿船員生活來增加其對船上人物的感受，最後透過百寶箱提供的圖卡進行討論。

課程三、金同發的兩難：建基於前2節課程，目的是讓學生認識當時澎湖海域的貿易歷史與因船難引發的糾紛。其中，以發生在1896年「臺商金捷登號」海難事件為背景。當時海難發生後，船上所載物品漂流各地，民眾拾取收藏，以至於船主損失慘重，船主因此來到澎湖欲打官司。教案中創造了「金捷登號」船主金同發此一角色，由「教師入戲」扮演金同發，並進行「坐針氈」策略，表達出是否要對方（指民眾代表，其家中情況窘迫）賠款以及自身亦有經濟壓力的兩難，期望各成員能給予意見。教師將全班分成若干組，讓學生討論如何為金同發想出更好的方法解決兩難問題。學生須在紙上寫出至少3個擬定狀書要求或和解書內容，並發表報告。由此讓學生從不同角度思考問題並嘗試解決問題。

(二)《山海人生：作山討海澎湖人》

《山海人生：作山討海澎湖人》亦設計3個課程，包括：課程一、耆老的海海人生；課程二、蒙面媽媽的作山人生；課程三、下一站的澎湖職業。整個主題集中談論澎湖獨有的維生方式，包括作山與討海的工作模式、工作生活型態，以及從作山討海的生活中看到當地環境特質；接著再由此引伸討論澎湖未來職業的可能性，增加學生對澎湖生活與將來工作的認同感。

課程一、耆老的海海人生：開始進入較近代的澎湖生活方式，運用百寶箱提供的7件漁具和7種漁獲圖卡，結合「教師入戲」扮演耆老的活動，讓學生認識捕獲

不同漁獲的相對工具。接著運用「集體雕塑」、「定格畫面」和「思緒追蹤」等策略，讓學生透過身體模仿體驗捕魚的方法和情形。最後讓學生聆聽褒歌歌謠，並引導討論。

課程二、蒙面媽媽的作山人生：由「教師入戲」扮演蒙面媽媽，增加學生認識澎湖的防風牆及農民蒙面的特色。接著由教師引導學生討論澎湖不同農作物的種植特色，以及認識農作物、氣候、防風牆之間的關係，如何影響菜宅的規劃方式。最後讓學生進行「默劇扮演」、聆聽相關的褒歌歌謠以及集體討論。

課程三、下一站的澎湖職業：同樣建基於前2節課程，目的是引導學生思考如何運用澎湖的資源，以創造新興行業。先由教師引導學生討論澎湖現有的職業，接著讓學生分組成為旅行社的企劃專家，設計出能體驗澎湖生活的旅程，此時「教師入戲」成為旅客，「學生入戲」成為旅行社人員，進行互動。最後進行全班討論澎湖新興的工作機會與潛能，並引導學生思考自身未來的工作及所需技能。

二、戲劇策略之設計與應用

戲劇策略原是應用於「戲劇教育」互動課程中的劇場慣用手法，透過參與者入戲成為劇中人物的設定，讓大家在戲劇中感受、體驗並反思討論多元的議題，以達到溝通理解、思辨判斷、價值澄清及問題解決等民主教育的目的。以下就澎博館的戲劇百寶箱案例中的策略以及一般常用的策略做介紹，並以四大階段討論不同戲劇策略的設計意義。

萬丈高樓平地起，要為整個戲劇架構出個人的意義，便要從基本戲劇情景開始。依據 J. Neelands 在《建構戲劇：戲劇教學策略 70 式》（舒志義、李慧心譯，2005）書中建議，戲劇策略分為四大類型，分別是：建立情景、敘事、詩化、反

思。首先，「建立情景」是以人類經驗做為活動材料，在觀眾進入戲劇的初期，需要有明確及與自身經驗連結的戲劇背景，做為劇情發展的依據。接著，所謂「敘事性活動」類別，就是承接並強化前面的故事情節，讓觀眾更期待下一步的發展。之後的「詩化活動」是要讓觀眾以文字或身體所做出的選擇，用象徵的型態來表達，以確立自己對戲劇的想法。最後的「反思活動」則是讓觀眾抒發其內心的想法，在情景中獲得更自由的反思空間（舒志義、李慧心譯，2005：56）。這四大種類也可以看成撰寫文章時的「起、承、轉、合」四者的關係，一環扣一環地引出觀眾的想法。

透過策略的使用，使戲劇不再只是某一種活動或演出的形式，而是讓觀眾自行詮釋劇中角色的行為和所代表的意義，並以自己的身分代入後再進行回應。更重要的是，要讓觀眾能夠有機會積極地從自身經歷以建構戲劇經驗的過程，從中建立有效的批判能力，找出能用於真實世界的普遍意義（舒志義、李慧心譯，2005：22）。而戲劇策略的核心意義不在於使用了多少策略，而是如何將各種策略妥善搭配，避免拼湊活動。因為這些策略就如 Neelands 所說，戲劇策略是調色板上的顏色，因此使用者的運用手法、配襯方式都是關鍵，不能光有顏色，但卻糟蹋了畫板；同樣地，即使有了策略，但糟蹋了整個活動，也是徒然與浪費，重點仍在於畫家的心智和美感。

第一階段：建立情景

• 口述默劇

是指在老師的指令下，學生以肢體動作表現或以聲音回應老師口述中的戲劇情境。通常以故事改編，進行較完整的故事敘述。

• 定格畫面

將行動停止在瞬間的技巧，呈現的內容可以是連續動作中的一個定格，如照片一樣。在老師的指令下，形成某個角色的雕像動作。藉著學生所選擇的一個畫面，表達出他們對這段情境或事件的看法；同時也提供老師及其他學生品味創作者想法的機會。建議老師在操作時請學生互相猜測動作所要展現的意義。

• 集體雕塑

與定格畫面相近，是指學生以小組的方式，分配角色表現出戲劇情境中的定格畫面。

• 聲效配襯

全組人員成為一個聲效樂器的工具，配合主持人說話的內容而發出相對應的聲效，全員化身為一體，增加觀眾對事情的理解與投入。

第二階段：敘事性活動

• 教師入戲

主要用於教師以情境內容的第一人稱方式，來引導並協助戲劇的發展與呈現。主要透過扮演故事中某一角色，激發學生的想法，或以信件、物件等當做傳達訊息的媒介，和學生一同以情境的方式討論議題。

• 坐針氈

與教師入戲相近，教師扮演某一角色，讓學生與角色直接對談，使其有機會詢問「劇中人物」的一些問題，或者幫助此人物解決困境並給予建議等。

• 辯論會議

先分組討論某個議題，然後再由教師入戲扮演領導角色（如主編、村長、部落領袖等），學生則入戲扮演其他成員（如

記者、村民等)，兩方召開會議，針對該議題進行討論，可由教師扮演的角色統整各組的想法與決定。

第三階段：詩化活動

• 蒙太奇

取自電影和電視常見的手法，將原本在戲劇中不會放在一起的元素放在一起，如發生在不同時間和地點的事件，以突出兩者的關係，或者形成對比、並列或矛盾的效果。對剪片段亦類似於此。例如將學生分成兩組，分別扮演不同職業、身分的族群，如船員和岸上居民，然後兩者交替演出彼此生活的片段和對話，甚至可將居民的演出放置在船上的情境，而將船員的演出放置在居民家中的情境，以製造驚異的感覺。

• 論壇劇場

論壇劇場是巴西教育思想家 A. Boal 從「受壓迫者劇場」所發展出來的形式，編者會讓故事進行至一個兩難的情況時突然停止，並請觀眾化身成為劇中的主角，到臺上與其他角色繼續發展出能夠解決這兩難事件的答案。而劇目的主題必須與社會議題有關，讓民眾能進行「革命的預演」。

• 新聞報導

以經常看到的媒體方式，如記者從第三者角度來看待議題；或訪問劇中的角色，為這狀況進行一個報導說明。

第四階段：反思活動

• 思緒追蹤

學生在定格畫面狀態中，多搭配思緒追蹤策略。由教師輕拍學生肩膀，請學生在靜止不動的狀態下說出內心想法，也就是俗稱的「OS」。藉此凸顯出角色外在動作與內心想法的對比。若學生尚未適應此

策略時，建議教師可藉由問題引導學生進入角色，如提問「你是誰？」、「你正在做什麼？」或「你有什麼話想說？」等等。

• 良心巷

一主角因為一個議題的答案而不知如何抉擇，其他學生分成兩項截然不同的認知，代表兩種聲音，並排列站在主角兩側，當主角經過這個人形隊伍的小巷時，一邊走一邊聽著兩邊對立的聲音，當到達終點後，要做出其認為的抉擇。

• 觀點與角度

教師提出一個兩難的問題，邀請學生以自己的考量來回應。教師在學生面前畫出一條隱形的線，線的兩端分別代表兩個相反的答案，學生按自己的想法站在線的任何一方。

（舒志義、李慧心譯，2005；林玫君，2018：39-48）

這些互動式戲劇策略雖然活潑有趣，但必須經過精細地規劃設計、實作試驗，而活動引導者也必須經過一些培訓的歷程，以確保活動能順利進行，並達到預見的效果。

三、百寶箱設計與使用

一個完備的「戲劇百寶箱」案例設計，除了要展現博物館主題和物件，同時還要提供實境體驗的學習機會。這當中，博物館要擔任相當積極的角色。在其教育方案的設計上，連結展覽主題，考量學校科目的內涵與教學進度，進行脈絡化的活動設計。還要提供各項教案內容、教具材料及展覽主題的相關資訊，以完善教學的任務。

為了方便進行教學，「戲劇百寶箱」的設計首重攜帶便利性。同樣以澎博館這兩個主題的百寶箱為例。在箱子外觀，配備輪子及設計成拉車型的方式，以利寄運

及老師拿取。拉車型的箱子，當箱子上蓋打開時彷彿如書本打開的感覺，教具就從書本中展現出來。又因為教具有易碎物品，為了防撞耐摔，設有鋁邊材質、表面為美耐板材質，具堅固防震功能。內箱體部分亦設有隔層分隔各項物件，按門別類分別教具，方便老師課堂時拿取物件；隔層中又備有泡綿，以防盜器、陶器等易碎品遭受損毀。

至於課堂教學的使用上，老師應於上課前先細心觀看該堂課所需要使用的物件配置位置，但不需要在教室中預先把物件從教具箱中取出，以增加學生對物件的期待及好奇心（圖 2 - 圖 5）。



圖 2. 《山海人生：作山討海澎湖人》百寶箱實體外型（圖片來源／林玫君，2015）



圖 3. 《山海人生：作山討海澎湖人》課程一使用的漁具（圖片來源／林玫君，2015）

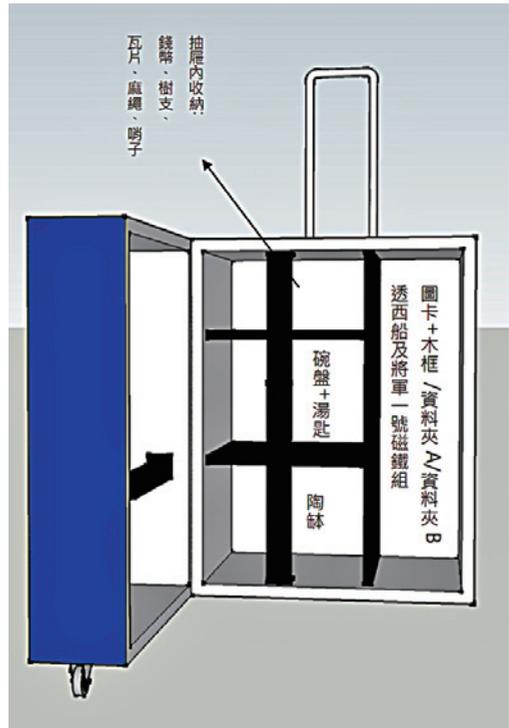


圖 4. 《大船入港：澎湖船的生活軌跡》百寶箱物件分配圖（圖片來源／林玫君，2015）



圖 5. 《大船入港：澎湖船的生活軌跡》百寶箱實體內容（圖片來源／林玫君，2015）

總結

近年來，很多不同類型的博物館機構配合教育部與文化部的政策，都積極地希望把博物館引入學校教育，讓學校的老師能夠運用博物館的資源，進行創新教學的工作。但是透過戲劇來進行博物館教育是一個新的概念，需要讓學校明瞭並且願意引進這類創新教學的活動，其合作的關鍵在於學校主管和教師對於這項教育活動的認同與理解。只有教師願意參與相關的研習，甚至直接在課堂中進行教學實驗，據此對博物館教案提供具體的修正及回饋意見，才能讓博物館的教育活動更符合學生的需要。

「戲劇百寶箱」是本文著力介紹給大家的博物館教育方案，它可提供經設計且可行的情境化學習體驗活動，讓教師結合課程並配合展覽主題或物件，在教室中執行教學。這樣的教育方案，才能真正配合學校教學時間並補充學校課程之不足。當然，最重要的，還是讓學校師生連結博物館教育與展覽，產生進一步的探究和參與的動力，在不增加彼此太多的負擔下，達到「博物館活化」的目的。

誌謝

本文感謝兩位匿名審查委員惠賜的寶貴意見。

參考文獻

- 文化部，2015。文化部推動博物館與地方文化館發展計畫。<http://mocfile.moc.gov.tw/files/201603/42b73549-1bba-4ca2-81fa-bf4110a12219.pdf>（瀏覽日期：2020/03/11）。
- 林玉体譯，杜威原著，1996。民主與教育。臺北：師大書苑。
- 林玫君，2015。澎湖生活博物館常設展教案及教具箱委託研究製作案。澎湖：澎湖縣文化局。
- ，2016。運用「戲劇百寶箱」讓博物館走進教室中，美育，212：70-78。
- ，2018。兒童戲劇教育：童謠及故事的創意表現。臺南：林玫君（由白象文化事業有限公司經銷）。
- 教育部，2013。教育部美感教育中長程計畫—第一期五年計畫（103年至107年）：臺灣·好美—美感從幼起、美力終身學。<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/8/relfile/0/2073/e221c236-b969-470f-9cc2-ecb30bc9fb47.pdf>（瀏覽日期：2020/06/24）。
- ，2014。十二年國民基本教育課程綱要。https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/attach/87/pta_18543_581357_62438.pdf（瀏覽日期：2020/06/24）。
- ，2018。教育部美感教育中長程計畫—第二期五年計畫（108-112年）：美感即生活—從幼扎根·跨域創新·國際連結。<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/8/relfile/7844/61296/e0a9702c-1f05-44ec-9207-f9abf1504abc.pdf>（瀏覽日期：2020/06/24）。
- 舒志義、李慧心譯，Neelands, J. and Goode, T. 原著，2005。建構戲劇：戲劇教學策略70式。臺北：成長基金會。
- 黃姍姍、張依文、陳艾艾譯，西野嘉章原著，2016。行動博物館：文化經濟的視野，賴瑛瑛主編。臺北：藝術家出版社。

藝術教育推動資源中心，2020。藝師藝有：109 年度鼓勵學校延聘在地文化工作者或傳統藝師實施計畫。 <https://artistic.finearts.ntnu.edu.tw/article/detail/67>（瀏覽日期：2020/06/25）。

作者簡介

林玫君現任國立臺南大學藝術學院院長。

Promotion and Design of the Mobile Museum: Example of the “Drama Treasure Box” of the Penghu Living Museum

Mei-Chun Lin*

Abstract

In recent years, the Ministry of Culture has actively promoted programs to enhance aesthetic literacy, popularize cultural equality and expand the participation of all people in cultural experiences. It is expected that museums, art galleries and cultural institutions at all levels can play a role in promoting culture and holistic education. Among such programs, the “mobile museum” has attracted much attention. This is a “mini-museum” action plan that condenses museum exhibitions into a single box for visits to schools and communities. It can arouse people’s interest and motivation to participate in museums and even achieve the purposes of school curriculum supplementation and cultural learning. The “drama treasure box” is a kind of mobile museum. It is a teaching prop box, with its design based on interactive drama techniques, to achieve the educational objectives of the museum.

In this paper, the benefits of the drama treasure box to the promotion of museum education are first discussed. Then, the drama treasure box and general museum curation are compared in terms of forms, venues and components, to illustrate the interpretive process of the drama treasure box. Finally, a case study of the drama treasure box designed by the Penghu Living Museum is provided to help readers understand how to implement this educational action plan to bring museums into schools and communities.

Keywords: drama treasure box, mobile museum, museum drama/theatre, museum education

* Dean, College of Arts, National University of Tainan; E-mail: imaginelin@gmail.com