

出國報告（出國類別：考察）

布里斯本 ASPAC 研討會及 參訪雪梨博物館戲劇詮釋活動

服務機關：國立自然科學博物館

姓名職稱：陳慧玲助理研究員、王韻涵約僱服務員

派赴國家/地區：澳洲布里斯本、雪梨

出國期間：108 年 9 月 1 日至 9 月 14 日

報告日期：108 年 12 月 16 日

摘要

本次出國考察主要至澳洲布里斯本參加 ASPAC 研討會及至雪梨博物館參觀訪問戲劇詮釋活動。今年 ASPAC 研討會於澳洲布里斯本昆士蘭博物館舉行，會議主題為「**Science: Make the Future You Want!**」(科學形塑你所想要的未來)，此行最主要的目的為將本館多年來在科普教育耕耘的研究成果進行發表，另外此次研討會較特別的是研討會體驗活動：「在火星上生存」教育逃脫遊戲，結合時下最流行的逃脫遊戲在博物館的場域進行。研討會結束後，接續至雪梨參觀訪問博物館及觀摩戲劇詮釋活動，為司法與警察博物館的「投降—金礦區的生活」、沃克呂茲宅邸「兒童遊戲」、澳紐軍團戰爭紀念館的「志願醫護員獨白劇」。參訪的心得與建議為：一、透過這些活動體會情境式解說活動的魅力。二、實體物件對於觀眾的吸引力。三、了解博物館套裝多樣行程活動的執行面。四、收費解說活動的可行性。五、活動執行人員所具備的跨域專業性。透過本次的考察希望為本館未來有關戲劇詮釋的研究及專業注入創新的觀念。

目次

壹、目的與過程.....	3
貳、ASPAC研討會.....	4
一、專題演講及座談.....	4
二、論文發表	5
三、工作坊.....	6
四、體驗活動.....	11
參、參訪雪梨博物館.....	15
一、雪梨生活博物館群.....	15
二、澳紐軍團戰爭紀念館.....	29
肆、心得及建議.....	38
伍、致謝.....	40

壹、目的與過程

藉由參加國際研討會增加與其他博物館專業人員交流的機會，並且分享本館長年在科普教育耕耘的研究成果。參觀並訪問各館教育活動策畫人員深入瞭解如何在教育中應用戲劇發展活動，本次主要參觀的館所及活動為司法與警察博物館的「投降—金礦區的生活」、沃克呂茲宅邸「兒童遊戲」、澳紐軍團戰爭紀念館的「志願醫護員獨白劇」，他山之石可以攻錯將會為本館未來有關戲劇詮釋的研究及專業注入創新的觀念。

執行日程自108年9月1日（週日）至14日（週日）含路程共14日，來回路程各為一天時間，再加上澳洲幅員廣闊布里斯本到雪梨的距離需要半天至一天的交通時間行程，扣除前後各1天搭機時間以及城市間的交通，實際考察時間共計11天安排如下：

日期	行程	內容、地址及受訪者	住宿
9/1(日)-2(一)	台灣—布里斯本	去程	
9/3(二)-6(五)	昆士蘭博物館	參加Aspac工作坊、研討會並發表論文 Brisbane Convention and Exhibition Centre	布里斯本
9/7(六)	布里斯本—雪梨	轉程	雪梨
9/8(日)	參觀司法博物館	Corner Albert & Phillip Streets, Circular Quay, Sydney, NSW 2000	雪梨
9/9(一)	參觀雪梨博物館	Corner Phillip & Bridge Streets, Sydney, NSW 2000	雪梨
9/10(二)	訪問司法博物館	Ms. Colleen Fitzgerald Corner Albert & Phillip Streets, Circular Quay, Sydney, NSW 2000	雪梨
9/11(三)	沃克呂茲宅(Vaucluse) 列遺產名錄	Ms. Colleen Fitzgerald 69A Wentworth Rd, Vaucluse NSW 2030	雪梨
9/12(四)	參觀訪問澳紐軍團戰爭紀念館	Ms. Stephanie Hutchinson & Ms Belinda Mitrovich Liverpool Street, Hyde Park South Sydney, NSW 2000	雪梨
9/13(五)-14(六)	雪梨—台灣	回程	

貳、ASPAC 研討會

今年 ASPAC 研討會於澳洲布里斯本昆士蘭博物館舉行，會議主題為「Science: Make the Future You Want!」（科學形塑你所想要的未來），在此大主題下會議每日探討的小主題分別為「回顧過去，展望未來」、「科學參與的現今與未來趨勢」及「創造合作的未來」。以下為各場專題演講探討的內容：

一、專題演講及座談

（一）The Taste of TUNA: Preparing for worlds we didn't see coming

講者：Dr. Matt Finch (Mechanical Dolphin, United Kingdom)

如果我們無法從尚未發生的事件中收集證據，我們將如何把握未來？當我們面對以動盪（turbulence）、不確定性（uncertainty）、新穎性（novelty）和模稜兩可（ambiguity）為特徵的綜合以上特性的「TUNA」條件時，機構要隨時調整策略進行改變以因應變化並朝向具遠見的未來。

（二）Trust me...I'm a scientist!

與談：Bobby Cerini (Questacon, Australia) / Dan Angus (Queensland University of Technology) / Ove Hoegh-Guldberg (University of Queensland, Australia)

因為日常現實生活中的訊息量超過人們的負荷，所以公眾對科學技術的心態是錯綜複雜，難怪人們不知道該相信什麼或該信任誰的資訊。在這種情況下，博物館和科學中心該扮演中立角色進行收集足夠的證據並詳加判斷，而不應該只考慮樂趣等較為表象的事實，若有機會博物館專業人士則應為弱勢者發聲。

（三）The Swings and Roundabouts of Public-Private Partnerships

講者：Carol Pobre (The Mind Museum, Philippines) / Kirsten Snyman (Shell's QGC business, Australia) / Paul Gurney (Creative Partnerships Australia, Australia)

博物館、科學中心及企業和政府機構是完全不同性質的單位，但是在現今可以跨界頻繁地建立夥伴關係、擴大發揮作用，這種互補關係可真正的共生互利以加強實踐的意義與價值。

(四) Supersized think-pair-share

講者：Kristin Alford (Lisa Bailey, MOD. at UniSa, Australia) / Mykko Myllykoski (Heureka Science Centre, Finland)

兩個博物館藉由夥伴關係提供巡迴展示共享價值的承諾，並引進當地社區參與持續的創造來建立新的友好關係並探索持續建立新夥伴關係的模式。

二、論文發表

發表者：科博館陳慧玲助理研究員

發表論文：Study on the effects of museum interpretive theatre program on the learning outcomes of children (海底尋寶黑光劇的學習成效)

在開始進入主題報告之前，先詢問在場的與會者：「有人知道貝類的定義嗎？」大家皆靜默地等著，接續介紹貝類是「有殼的軟體動物」。因此，蝸牛和牡蠣都是貝類，丟出一個問題讓大家思索：「那麼章魚呢？章魚是貝類嗎？我們稍後再談到相關訊息。」

從 2007 年起，科博館輔導全台灣 6 所自然史教育館，其中位於東部的宜蘭縣自然史教育館自 2014 年以來陸續開始展開一些戲劇活動。參與演出者都是親子志工，大家一起做道具及演出。其中一場表演為「海底尋寶」，演出中有兩個主角：一隻小丑魚和一位男孩。這個男孩的名字叫東東，他想為母親找到一份生日禮物。一天晚上，他做了一個夢。在他的夢中，他和他的小丑魚朋友一起去冒險。在繽紛的海洋中遇見石鱉、



海底尋寶黑光劇



陳慧玲助理研究員論文發表

蝸牛、象牙貝等，突然一隻章魚出現並襲擊小丑魚。小丑魚大叫：「救命！救命！」。東東前來營救，奮不顧身地把章魚踢走了。珍珠貝見證了東東勇敢的舉動，欽佩了他的勇氣，因此贈送他一顆美麗的珍珠作為他母親的生日禮物。該劇結束時，這些海洋生物都在海洋中快樂安靜地游泳。突然，一堆廢棄物漂過來，一隻海豚游過去吞下了一個塑膠袋……

該活動有兩個目的：是向公眾介紹貝類和海洋生物的知識及提高公眾對環境保護的認識。評估學習成果使用「通用學習成果」(Generic Learning Outcomes)的「總結性評量」(Summative evaluation)，演出結束後觀賞學童們填寫這份 5 大類問卷。有 289 份有效問卷，且 Cronbach α 高於 0.7。因此，問卷具有良好的信度。其中 46% 的學童分別在 9 歲和 10 歲之間；11 歲到 12 歲之間為 33.2%。在 5 個類別中，最高的三個類別是「行為與進步」、「態度與價值觀」、「知識與理解」。研究顯示學童的學習效果主要基於「行為與進步」及「知識與理解」。活動結束後許多孩子們寫下願意減少塑料的使用，這表明孩子們有改變他們行為的動機。因此，黑光秀的最高成就是提高了公眾對環境保護的認識。

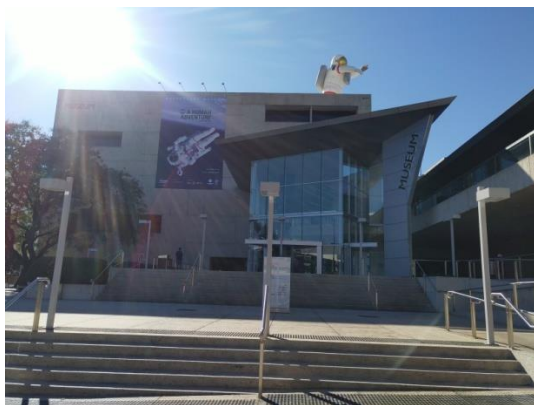
這項活動的第二個成果是「孩子們了解了人類與環境之間的密切關係」及「他們對其他生物也有同理心」。除提高技能外，所有評量標準均高於 4。此外，在問卷中設計了一項連連看，引導孩子們將 6 種不同的海洋生物名稱連到正確的知識描述中。高達 67% 的學童 (192 位) 正確回答了所有 6 個答案。總而言之，該戲劇演出被證明是一項成功的教育活動。問卷最後詢問了學童，他們想與朋友和家人分享活動中哪些最有趣的經歷？孩童們提到「黑光劇表演非常酷」、「了解到人類必須尊重環境」以及「獲得了有關不同海洋生物特徵的知識」。尤其許多孩童提到，他們驚訝地在劇中的內容中發現「章魚是一種貝類，是有殼的軟體動物。章魚的貝殼已退化成堅硬且小小的嘴喙」。因此，從這齣戲劇表演中帶給他們驚訝的是章魚和蝸牛屬於演化樹的同一分支。這場報告結束後，許多參與者前來表達這個生動活潑的活動及分析帶給他們許多的驚奇。

三、工作坊

（一）在公共的創客空間中創造開放式設計思維的體驗

講師：**Dylan Barker**（澳洲昆士蘭博物館活動協調員）

本工作坊主要為「如何鼓勵觀眾在創客空間中實踐設計思維？」這次互動式工作坊探討該館展區 SparkLab 的 Maker Space 計劃，意圖使觀眾能夠在充滿熱情和創意的環境中實踐自己的設計。工作坊學員進行系列的思維練習並對照書面資料建立創客活動的參考。昆士蘭博物館隸屬於昆士蘭州，成立於 1862 年，幾經搬遷後，於 1986 年搬至現址。該館為一座透過自然史、文化遺產、科學及人類成就來述說昆士蘭當地故事的博物館，其中一個樓層為結合科學、技術、工程與數學（STEM）且適合 6-13 歲孩童探索的科學中心（SparkLab），該空間共分為三個區域：互動展示區、科學吧檯及創客空間。透過互動展示區可以發現 STEM 如何影響我們的日常生活；科學吧檯為依場次進行不同科學實驗的演示；創客空間提供為設計並解決難題的方案。



昆士蘭博物館



光與影的變化



科學吧檯：探索氣壓導致變化。



創客空間：製作風帆車輛以通過挑戰。

致物體下滑速度過快，物體可能噴飛或在終點時產生大力的碰撞，進而讓裝載的物品或人員受到傷害，為了解決這兩個問題，小組做了以下的改善：一方面在容器表面覆蓋網子，避免速度過快而使容器內的裝載物噴飛，但考量要讓裝載物能便於進出容器，我們又在容器邊開了一道可固定的門；另一方面改變掛勾的懸掛方式以增加其與繩索的摩擦力，進而減緩物體下滑的速度，且為了避免物體抵達終點時產生大力的碰撞，我們在容器面臨終點的撞擊面增加緩衝物，以降低可能因碰撞產生的傷害。

在各組進行測試與改善後進行示範，其中最棒的組別為透過繩索與滑輪來操控物體運送的速度，因此物體既可以往低處運送也可以往高處運送。透過本次工作坊的實際動手操作、腦力激盪與經驗分享，讓學員了解昆士蘭博物館 SparkLab 的 Maker Space 計劃如何運用其活動的模式讓觀眾發揮創意，達到實踐設計的體驗。

（二）升級！科學秀

講師：Graham Walker（澳洲國立大學學術課程協調員）、Revathy Dasan（新加坡科學中心資深科學教育人員）

科普傳播的途徑有很多種，科學秀即是其中一種方式，其可通過現場演示、角色、幽默、情感參與和觀眾互動，將科學傳遞與大眾。本次工作坊以新奇的演示，並學習如何融合一些關鍵要素並製作具有教育意義的科學表演。

Graham Walker 博士具有科學傳播（科學表演）專業背景，自 2001 年開始透過自製的特殊道具與設備進行現場科學表演、電視節目及動手活動，將科學知識帶到世界各地，並定期在全球各地的科學中心進行培訓和教師研討會。他對科學表演如何啟發激勵人們的情感特別感興趣，希望科學秀能鼓勵人們繼續學習科學，甚至透過科學選擇明智的行事方式，例如如何應對環境或社會問題，因此其創立的非洲科學馬戲團計畫已經在非洲 10 個國家培訓了近 500 名工作人員，目前則是透過太平洋科學馬戲團計畫擴展到亞太地區，希望藉由科學及其傳播可以改善人們的生活。

工作坊一開始讓學員用自備的簡單道具進行科學演示，如火燒氣球不會爆破、同一根吸管可吹奏出不同音調、物體在不同液體中呈現的浮力狀態等，這些演示的材料

均是隨手可取得。而後講師展示其自製的道具並做簡單的演示，相較於學員的演示，講師的演示確實更加地吸睛並具有戲劇效果，且能讓觀眾樂在其中的參與，但是其部分道具的製作較為複雜，若觀眾欲在家自行演示的話，須具備一定程度科學知識才得



如何火燒氣球而不會爆破



如何透過一根吸管吹奏出不同音調



騰空汽船：送氣裝置讓木板得以懸浮



氣球竟可以承受五人的體重而不爆破

以進行。演示後，透過學員們的腦力激盪，提出教育人員在進行科學秀時可能會面臨的挑戰。藉由大家的經驗，提出的焦點討論是能與觀眾個人生活連結的活動吸引力、觀眾是否能自行在家裡進行操作、演示現場觀眾人數的不確定性等挑戰。為了解決學員提出的部分問題，講師說明科學秀的規劃如同戲劇一樣，必須具備「起、承、轉、合」的架構，隨後並讓學員試著以此模式進行分組練習，利用現場的道具規劃一齣科學秀。陳慧玲組別發展故事情節為「尋寶」，地圖被藏匿在周圍設有地雷之處，為了取得尋寶圖，大家想方法，最後想出透過漂浮船即可安全越過地雷區，然而費盡千辛萬苦度過地雷區的人卻因為體力耗盡致使血糖過低，所以夥伴們便須想辦法把食物運送過去，最後使用了吸塵器加上特殊水管迴路裝置，讓食物可以順利發射到地雷的另一岸，使夥伴補充血糖後將藏寶圖順利帶回。王韻涵組別的主題為聲音，表演的故事背景為「公主招親」，一開始進行吸管三重奏代表招親的開始，不同長度的吸管吹奏出不



透過漂浮船越過地雷區



吸塵器搭配水管將食物發射至地雷另一端



藉由氣球與伸縮水管發出不同音高



透過盛裝不同水量的玻璃杯演奏音樂

同的音高，而招親的勇士們各個要使出渾身解數來博得公主的青睞，其一即是透過伸縮塑膠水管與氣球產生不同音高演奏音樂，到了招親中場時間，裝水的玻璃杯竟也可以進行音樂的演奏，透過盛裝不同水量的玻璃杯演奏出不同的音高，最後在公主選出屬意的對象後，大家一起合奏為招親的活動畫下一個美好的句點。

四、體驗活動

活動名稱：「在火星上生存」教育逃脫遊戲

設計者：馬來西亞 Petrosains 探索中心

活動前情提要：自人類提出移居火星時，太空競賽又開始了。2031 年人類終於登陸火星，但在登陸過程中登陸船發生故障，更不幸的是致命的銀河宇宙射線將在火星附近通過，將對人與登陸船造成進一步的破壞。現在參加的人員們被指派負有任務需將團隊帶離這危險的處境，只有 45 分鐘的時間找到出路，透過解決線索解救大家的危險。

活動目標觀眾為 13 歲以上，分組進行，每組 2-4 人，活動時間約 1 小時，會運用到邏輯思維、空間科學、數學等學科。活動最主要的目的有兩個：一是為新觀眾設計遊戲化的非正式學習活動；二為討論科學博物館及科學中心如何透過使用設計思維提供參與者在遊戲環境下進行學習。

逃脫遊戲為 Petrosains 科學節「在火星上生存」巡迴展覽的配合活動，靈感來自於 SpaceX 執行長 Elon Musk 移民火星的願景。活動過程中使用語音助手、智能照明及視覺聲音效果營造出在火星上的氛圍，遊戲活動運用到的道具有逃生盒、日誌、謎題、紫外燈、不同類型的密碼鎖、嵌入點字的 3D 火星隕石坑模型。當參與者欲逃脫前必先解開所有的謎題，要透過轉譯、數學計算及邏輯來解開密碼鎖之密碼。最後 Petrosains 探索中心人員說明設計逃脫遊戲的各項內容及步驟，包括遊戲名稱、活動內容領域、建議年齡、理想活動人數、活動時間、活動說明、詳細的設置說明、解決方案、問題反思、使用的多媒體和數位設備等，以及他們如何將設計思維應用於「在火星上生存」教育逃脫遊戲中，以了解遊戲中目標觀眾所面臨的挑戰和問題。而在科學節活動正式



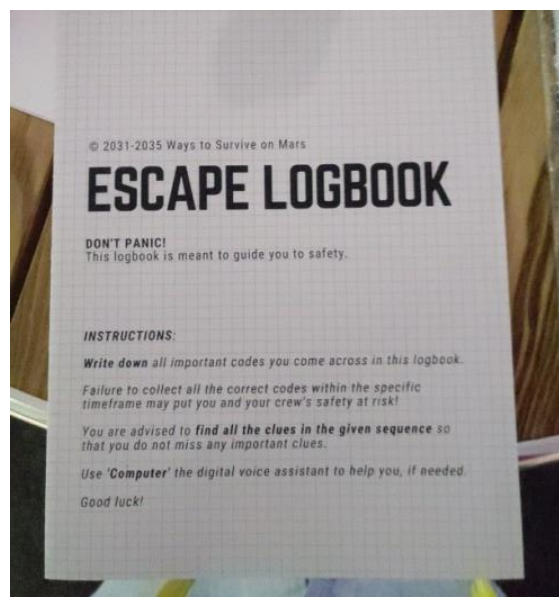
透過影片陳述活動的前情提要



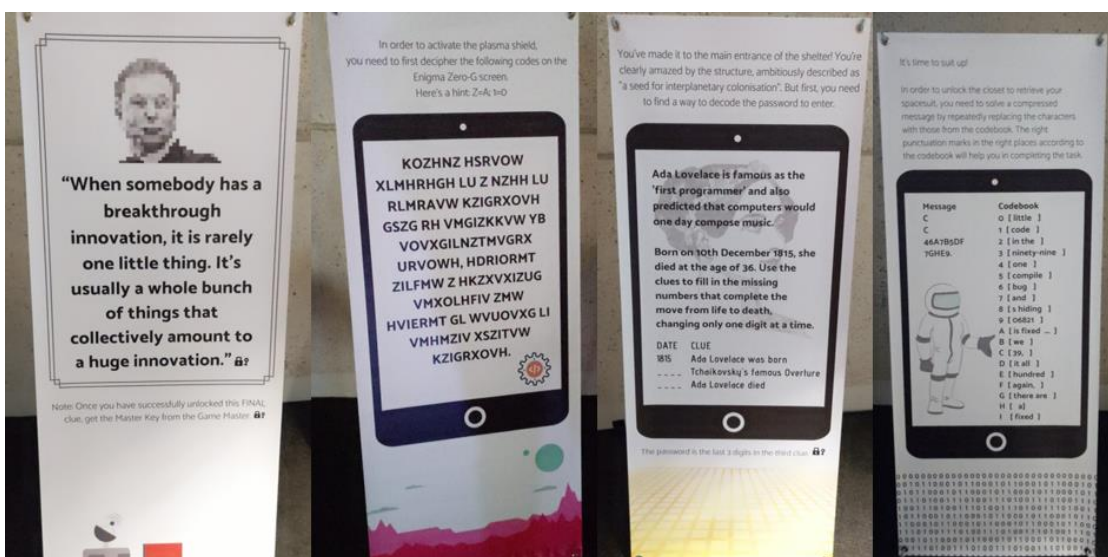
需解開木箱的四道密碼鎖才得以逃脫



火星地表的 3D 建模及點字線索



逃脫指引



活動謎題提供的線索，需透過轉譯、數學計算、邏輯來解開密碼鎖之密碼

執行之前，他們總共對遊戲進行了三次的測試，讓活動可以流暢地執行。

Petrosains 探索中心團隊於研討會上針對此遊戲的發表內容是要了解遊戲化的非正式學習活動的主要價值：一、當參與者反思遊戲時，反應基於遊戲的學習是有效的，且根據 Garris、Ahlers 和 Driskell 的說法：學習只有發生在反思和回饋分享之後。二、在「火星生存遊戲」的回饋分享中，遊戲主辦者參與了有關從遊戲中經驗獲得的討論，透過遊戲引導者的引導對話，參與者的學習目標變得明確。總而言之，透過流行文化逃生室概念，此活動改變了青少年和成人觀眾到科學中心的經驗。其使用隱喻設備來提供學習目標，以培養計算思維和空間科學概念，並通過協作方式和引導者的回饋合作分享使學習和知識變得清晰可得。此活動促使了解遊戲化非正式的學習概念包括可建立明確目標和學習目標、可鎖定目標觀眾群並提供沉浸式體驗。該館分享從構思到設計遊戲原型，再進行測試需經 3 個月時間的開發。

參、參訪雪梨博物館

一、雪梨生活博物館群

雪梨生活博物館群與新南威爾士州美術館、新南威爾士州州立圖書館、雪梨歌劇院、澳洲博物館和應用藝術與科學博物館同樣隸屬於州立文化機構。雪梨生活博物館群前身為新南威爾士州的歷史建築基金會，成立於 1980 年、2013 年改為現在之名稱，其負責管理、維護和詮釋這些對公眾教育和娛樂具有重要歷史意義的建築物和場所，目的是透過雪梨的生活史得以豐富和振興人們的生活，並將珍貴的保存場所及建物和它們的藏品交給後代享用。該博物館群包含 12 間館所，包括歷史建築、花園和博物館，希冀為過去創造一個永續生命的未來，其使命是珍惜、保護和分享當地的故事，因此他們透過各式展覽、研究和活動使得博物館活潑化，讓遊客彷彿曾經生活過般地體驗雪梨的過去時光。12 個雪梨生活博物館群其中 8 個有提供推廣教育活動，其他 4 個博物館因地址較為偏僻所以不易抵達，12 個雪梨生活博物館群為雪梨博物館、沃克呂茲宅邸、司法與警察博物館、蘇珊娜博物館、製幣廠、海德公園兵營博物館、伊莉莎白農場、梅洛加爾宅邸、羅斯塞德勒故居、伊莉莎白灣別墅、勞斯山農莊及卡羅琳辛普森圖書館。雖然每個博物館的收藏品不一樣，但是共通點是皆與當地的歷史息息相關。因此，所有的活動不僅僅跟國家課綱連結，還與法律和社會秩序上的事物脈絡相關。本次參觀訪問的重點為「司法與警察博物館」與「沃克呂茲宅邸」所推出的戲劇詮釋活動。

(一) 訪問人員與組織架構

我們訪問 Colleen Fitzgerald 小姐，她是學習組的組長(Learning programs)，在她之下有三個組員(permanent staff members)皆具有教育背景，如合格的教師以及其他專業領域。他們三人負責教育活動的開發與人員的培訓。此外還有 50 位部分工時人員(casual curriculum deliveries)，其中部分具有教師資格，但因為這些部份工時人員只單純地執行活動而並不需要撰寫內容，所以博物館對於他們的教師資格並不嚴格要求，反而要求他們要有高水準的傳播與表演戲劇等技能，所以大部分部份工時人員具有戲劇及藝術專業背景。該館展覽現場有兩類人員：教育人員(educator with school groups)－專門接待

學校團體進行教育活動；觀眾解說人員(visitor interpretation officers)－負責票務及導覽解說。

(二) 司法與警察博物館



司法與警察博物館入口



司法與警察博物館街口意象

1、歷史

在 1850 年代雪梨鎮已經蓬勃發展，隨著從英國完成運送大量罪犯、淘金熱吸引人潮，逐漸改良的交通運輸系統，使得鎮區從港邊水門周圍不斷地擴大而使之成為貿易中心及犯罪的溫床，連帶促使法院與警察局的建設而於 1856 年完工。到 1880 年，這裡每年處理超過 17,000 個如酒後鬧事等小型犯罪件，除此之外法院會針對嚴重的罪行舉行公聽會。緊鄰法院旁邊的水門警察局從 1858 年開始營運到 1985 年為止。當時警察局設有一個辦公空間與急救室和四個狹窄的拘留室，以及樓上供警察眷屬居住的宿舍。到 1979 年法院工作已經超過負荷量，而 1985 年警察局也搬離此地後，政府開始在此籌設博物館。今日的司法與警察博物館內設有一個提供審判的法庭空間及牢房等，在砂岩建築物內述說 1890 年代在繁忙的碼頭和骯髒街道間討生活的人們故事。博物館收藏包括多年在調查中查獲的武器和其他犯罪物品，還有許多臭名昭著的證據，包括「睡衣女郎」謀殺案，以及化名 Moonlite 船長的 Andrew George Scott 罪犯的石膏面具等，以往這些都用於培訓新警員的鑑識科學物品。¹

¹ <https://sydneylivingmuseums.com.au/justice-police-museum>

2、開放時間與費用

週六及週日從早上 10 點至下午 5 點開放個人觀眾入館，門票每人 AUD\$15（約 NT\$370），可以提供免費 20 人內的團體解說。週一至週五則只開放學校團體預約，每場預約接受 20 至 50 位學童進行 90 分鐘的收費活動：通則為 20 位學生收 AUD\$195、40 位學生收 AUD\$375，還可以接納小學生人數十分之一，或中學生十五分之一的師長免費陪同參觀，但每超過 1 個人則加收 AUD\$8。該館活動需要跟課綱緊密結合才能吸引學校來預約，我們當天觀摩的是針對小學 5-6 年級的「重現審判」活動，該館還有其他兩個針對中學生介紹法律及秩序，或引導抽絲剝繭探討謀殺案現場細節，如依據假牙進行鑑定科學等面向的「睡衣女郎」命案的活動。²

3、團體預約活動執行流程

因為法庭是個寬敞的空間，沒有配備麥克風，但希望能透過對話來加深學習的效果，因此針對學校行前準備，教師須先選擇有大嗓音的學生扮演角色，並在參觀之前就進行排練。腳本內容教師可事前從網站下載，而且活動當天館方也會提供參考。使用到的道具包括掏金用具、投影機、螢幕、筆記型電腦、兒童服飾、繪畫、海報、腳本及當時的地圖等。活動總長為 90 分鐘，15 分鐘在法庭大廳簡介當日活動及參觀注意守則，叮嚀除非說明可以觸摸否則不建議碰觸任何展品，因為該博物館屬於歷史建築為了保護建築物內的復原狀態，所以需在專人陪同的狀況下進行團體參觀。當日觀摩活動的流程是先讓學童觀賞一段影片，雖然在影片中的 bushranger（叢林騎兵）的角色略似俠盜羅賓漢，竊取富人的錢財並贊助命運悲慘者。但活動重心在於詮釋這些俠盜的另一面向是可能住在叢林中、從城鎮和農莊偷東西、帶著槍騎著馬的暴力份子，常在格鬥中殺死無辜的人和警察們。「bushranger」是澳洲特有名詞，同義字為搶匪及強盜等。在 1851 年淘金熱潮澳洲很多地方都發現金礦，來自世界各地的人們試圖在澳洲迅速致富，在此背景之下，俠盜也猖獗擴展。觀賞影片之後由三個部分工時人員各用 13

² <https://sydneylivingmuseums.com.au/justice-police-museum>

分鐘分點從法庭、博物館區及拘留室帶領三組學童進行導覽解說。



淘金器具



狹窄的牢房



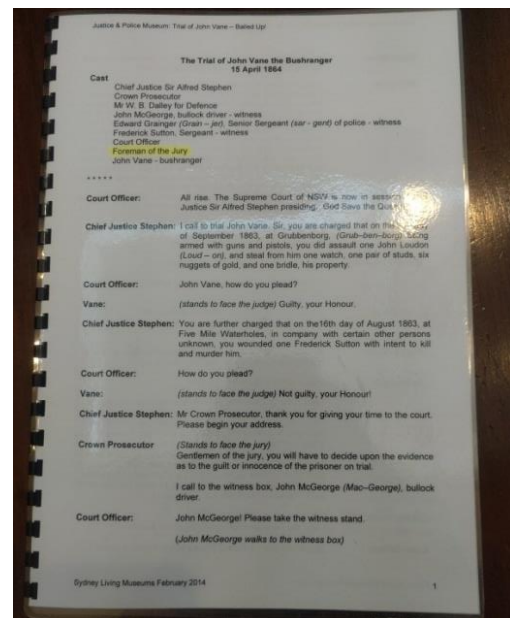
犯罪武器展示櫃



「睡衣女郎」命案展示內容



說明人們如何變成俠盜的前因後果



活動劇本

4、博物館導覽重點

第一組在法庭部分先介紹礦工在溪畔用淘金器具尋找金礦的方法是根據黃金比重，所以當水沖走污垢雜質時，黃金碎屑將留在底部。還有介紹礦區堅苦、骯髒、令人疲勞及高危險的生活。解說員拿出一張畫著 4 位攜帶步槍的俠盜攔截馬車並與馬車內的女士輕鬆交談的景象，不具任何暴力或威脅的想像空間。

第二組在警察局與牢房的空間介紹當時俠盜與警察所使用不同的衣服和設備。因為俠盜要謀策犯罪所以擁有比警察較優質的馬匹與槍械等，並進一步介紹人們成為強盜多樣原因：因生活艱困而逃脫躲在叢林中的罪犯，或者在淘金熱期間有些礦工因為沒有賺到錢所以開始搶劫的生活。直到 1880 年修建鐵路線，隨著電報的引入改善通信技術才遏止俠盜的猖獗擴展。

第三組在犯罪武器展示室的一幅畫作呈現帶著隻狗、全副武裝，穿過叢林、準備到銀行存放金塊的幾位礦工。解說員在對話中引導學童進行觀察畫中的細膩部分。該區展示當時礦工可平價購得自衛的單發手槍，還陳列各式各樣的犯罪武器。

三組最後再匯集回到法庭大廳用 30 分鐘進行由學生進行角色扮演的開庭。審判活動結束後解說員用 5 分鐘跟學生討論心得與總結。

5、角色扮演

在活動中引導學童們探索在淘金熱潮下俠盜如何挑戰殖民地的法律和人們的生活秩序，並根據教綱素材物件來分析俠盜對於富人的威脅，以及當時警方的回應之道。此重現法庭審判的活動是根據 1864 年真人真事約翰·瓦恩（John Vane）的案例。學生們在博物館中以前的真實法庭中演練審判 John Vane 的歷史性過程，以身臨其境的體驗，協助學童理解淘金熱潮中不同人的行為思想、觀點和經驗。

6、劇本大綱：「投降—金礦區的生活」

透過對話指派學生來進行角色扮演的學習，參觀博物館之前學校需要先進行排練，腳本內容當天會提供給學生參考。活動設計共有九個角色，分別為法官、檢察官、

辯護士、三位見證人（趕牛人、警官及警員）、法院官員、首席陪審員及被告－范恩。

劇情是法院官員邀請法官開始進行范恩的審判。法官首先說明范恩在九月手持槍支攻擊魯登先生並且偷走他的手錶、6 個金塊，還有一副馬鞍等，並且詢問范恩是否認罪。范恩俯首認罪。隨後法官詢問范恩 8 月另一樁罪案，指控他與同黨試圖謀殺一名警官，范恩被詢問是否認罪？范恩表示自己在這件案行上是無罪！

因此檢察官轉身向陪審團說明，請他們就以下的證據做出裁決是否被告為有罪或者是無辜的，然後請出第一位證人－趕牛人喬治先生走到證人席上被問到：「喬治先生，您是否敢說出真話與全部真相？如果是這樣，請舉手發誓說：『請上帝幫助我。』（If so, say “So help me God.”）」喬治先生回憶那一天，他看到三名帶著武器的騎馬人經過，其中一位騎著艾斯先生的灰馬繞過來問他：「馬車是否已經通過了？」喬治回答：「尚未看到。」隨後 5 分鐘當馬車通過時，他看到騎著艾斯的灰馬者，以及也是騎著灰馬的被告，還有另外一名騎棕馬者，他們三人開著槍前往攔截馬車而發生槍戰。兩名強盜在馬車附近停了下來，另一個強盜疾馳消失在叢林中。被告在馬車離開之後，又轉回來。

然後請出一名警官，他是第二位證人，那天當他從馬車上下來時看到他的同伴被騎著艾斯灰馬的人追逐並開槍，然而一位騎棕馬者中途卻跑掉了，警官確信騎著艾斯灰馬的人就是歐麥先生。最後請出一名警員，他是第三位證人，他表示當天他追逐騎棕馬者進入叢林中，騎著艾斯灰馬的人也緊緊地跟在他後面並朝著他開槍，子彈射進他的胸膛。被告當時騎的是另一匹灰馬，而不是艾斯的灰馬。

檢察官轉向法官說明以上三位證人陳述被告騎的灰馬，並非是艾斯的灰馬，開槍打傷警員的是騎著艾斯灰馬的歐麥先生而不是被告。檢察官又轉向陪審團補充說明被告當天確實在案發現場，所以不能排除他確實有傷害人的意圖。實際上那天歐麥傷害警員，目前的癥結點在於被告是否有罪？其次，除非證據明確，否則陪審團不應裁定任何無辜者有罪。因此他要求陪審團若對此事尚有疑問則必須作出無罪判決，但是若證據確鑿則可判決有罪。

最後，被告站在台上由首席陪審員大聲宣布：「我們認為范恩無罪。」這時公眾席

上分別發出舒緩聲、大聲鼓譟及噓聲。法庭官員敲木槌要大家安靜，法官隨後判決：「因為魯登先生很辛苦地淘金並進行黃金貿易，所以范恩偷竊魯登先生財務乙案有罪。但是法院對范恩先生的判決是一他也在殖民地的叢林道路間辛苦工作了 15 年之久。所以我們認為范恩無罪。」被告旋即被押下，並宣布閉會。結束前請大家肅立而高呼上帝保佑女王！（God save the Queen！）³



扮演角色分配及換裝



法官、法院官員、檢察官、辯護士



見證人舉手發誓



辯護士及被告范恩

7、學習成效

該館希望引導學生探索澳洲的民主原則並藉由過去的重大事件來了解澳洲人特有的身份、遺產和文化多樣性。主旨讓學童認識信念和實踐如何影響環境與人們的相互作用以建立永續的生態，並以澳洲與世界社會和經濟的接軌來認識作為全球公民的權利與所負擔的責任；透過活動開啟檢視決策程序、透視政府結構的角色和職責；賦予

³ 參考該館的劇本內容。

學生運用參與式民主的知識來創立解決方案以便於維持公平與社會正義。該活動與課綱連結的代碼與議題：CCS3：1 解釋過去某些群體和事件在澳洲發展史上扮演的重要性；ENS3：6 解釋各種信念如何影響人們與環境互動並使得人們開始重視環境議題；VAS3：4 交流有關藝術物品的主題、表達方式與傳達的信息。

(三) 沃克呂茲宅邸



沃克呂茲宅邸及庭園

1、歷史

沃克呂茲宅邸位於新南威爾士州沃克呂茲省，距離雪梨市區往東邊約 30 分鐘路程之處。該宅邸最初為一座石頭小屋，由亨利·布朗·海斯爵士（Sir Henry Browne Hayes）於 1805 年建造，他以法國南部阿維尼翁附近的楓丹白露村（Vontaine-de-Vaucluse）命名，命名為沃克呂茲（Vaucluse）。1827 年，該宅邸被威廉·查爾斯·溫特沃斯（律師、作家、探險家）（William Charles Wentworth）買下後，逐年進行一系列的拓建，包含：餐廳、臥室、客廳、洗衣房、儲藏室、船屋、馬俱室、飼料室、男士宿舍、教練室、陽台與噴泉等，成為溫特沃斯夫妻與其十個小孩生活之居所。在宅邸之外為一莊園，該莊園至 1830 年已擴大到 208.3 公頃，幾乎覆蓋了當今沃克呂茲省的大部分郊區，除

公園綠地、橘園、果園、葡萄園和溫室外，還有一個以大樹為框架的「遊樂花園」裡頭有著從 19 世紀存活至今的植物，如山茶花等。

然因溫特沃斯夫妻出身自罪犯家庭，即使擁有成就及財富，仍不被當時社會所接納，因此 1853 年到 1861 年間，他們移居至歐洲，並把大部分家具都出售，而出售的清單反成為現今復原宅邸以反映溫特沃斯一家在那生活的寶貴參考。1861 年溫特沃斯一家返回時，帶回的 25 箱家具也成為現今宅邸呈現的一部份。

1911 年，州政府收回沃克呂茲莊園近 9.3 公頃的土地，使公眾得以進入雪梨港岸邊。到 1912 年，沃克呂茲公園信託基金（Vaucluse Park Trust）開放宅邸一樓讓民眾進入參觀，並於 1915 年開始定期開放。該宅邸於 1980 年被歷史建築基金會所收購，開始介紹宅邸及莊園反映溫特沃斯一家當時的生活。⁴

2、開放時間與費用

參觀室內空間為週三至週日從早上 10 點至下午 4 點，花園則為 24 小時開放，門票每人 AUD\$15（約 NT\$370）。週一至週五開放團體預約（兒童遊戲），每場預約接受 20 至 80 位學童進行 180 分鐘（早上 10 點至下午 1 點）的收費活動：20 位學生收費 AUD\$195、40 位學生收費 AUD\$375、60 位學生收費 AUD\$560、80 位學生收費 AUD\$740，可接納小學生人數十分之一或中學生十五分之一的師長免費陪同參觀，但每超過 1 位則加收 AUD\$8。⁵

3、學校團體活動執行流程

由於沃克呂茲宅邸室內空間可容納的人數有限，每日僅接受一組團體預約，活動分為兩部分進行：前 90 分鐘由部份工時的解說員進行導覽參觀室內，後 90 分鐘由學校教師帶領進行戶外遊戲、參觀花園及午餐。因此當學校團體抵達時，視團體人數進行分組，至多 3 組，每組不得超過 27 人。此活動與課綱緊密結合，因此學校團體預約

⁴ <https://sydneylivingmuseums.com.au/vaucluse-house>

⁵ 同註 4。

狀況非常熱烈。

4、活動內容

本次觀摩的活動主題為「兒童遊戲」，活動對象為國小低年級，與課綱的結合為歷史科目，主要了解溫特沃斯家族與其僕人在沃克呂茲宅邸的生活，並比較 160 年前與現今生活的差異。活動內容分為三個部分：「僕人的日常」、「溫特沃斯家族的日常」、「庭園午餐遊戲」，前兩部分由館員帶領導覽參觀，後一部分由學校團體老師帶領。

首先，跟學童說明這間房子是 160 年前溫特沃斯家族居住的地方，這個家族共有 10 個子女，對照現在子女的數量有很大的差異，溫特沃斯家族這麼多人如何在這裡生活呢？這麼多人要吃飯、家裡這麼大，這些家務要誰來負責呢？答案是僕人，這個家族裡共需要 40 位僕人來協助家務，接著來看看僕人的日常到底要做些什麼事情。

(1) 僕人的日常生活

- 水井：現代的民生用水打開水龍頭就有水了，但 160 年前溫特沃斯家族不管是飲用或是盥洗的民生用水都來自這個水井，但因為井設置在戶外，所以必須有人用木桶來打水，再將水運到室內，如此辛苦的工作全都是由僕人來進行。學童模仿僕人拿著木桶打水。



以石塊圍繞一圈的即為以前的水井



類似地窖的乳製品儲藏室



洗滌室：儲水的水缸及洗滌碗盤的水槽



年輕女僕睡在樓梯上狹小空間



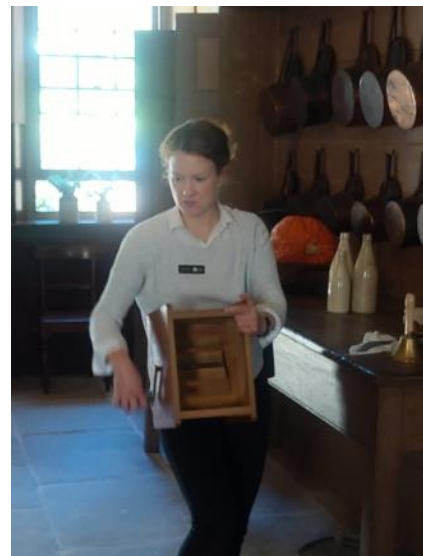
廚房：介紹爐火及廚具



廚房：工作及僕人用餐的大長桌



解說員示範擦銀餐具



解說員示範製作鮮奶油

- 乳製品儲藏室：僕人除了要擠奶外，也需將擠好的牛奶運至乳製品儲藏室。儲藏室內除了存放牛奶外，還有鮮奶油、奶油、起司等，但是對比現今，這些食物我們都是存放在冰箱裡，但當時沒有冰箱，他們就會放在這個儲藏室，因為這個儲藏室就像地窖，照不到陽光、較陰冷，窗戶全關閉，因此溫度比外頭低了很多，為整棟房子最冷的地方。在此區學童可用手去碰觸牆壁感覺溫度的差異，也可透過鮮奶油製作攪拌器了解以前如何製作的。
- 洗滌室：在從乳製品儲藏室進到洗滌室前，學童將放在門外的木柴拿至室內的火爐旁，此空間為整棟房子最熱的地方。在此工作的僕人是當中最年輕的，只有 12 歲，她就睡在樓梯上面狹小空間，每天最早起床最晚上床睡覺，她的工作為燒水及洗碗盤，每天要洗 52 人以上的碗盤，對比現在的洗碗方式，打開水龍頭就有水可用，甚至有熱水，讓手不會凍傷，或是使用洗碗機，按下按鈕就可自動洗碗，洗碗比以前簡單很多。
- 廚房：這裡有個火爐，上頭有鍋子，旁邊懸掛很多廚具，為準備所有人餐點的地方，旁邊有個大長桌，為工作及僕人吃飯之處。現在解說員化身為廚房大廚，所以孩童為助手，讓孩童體驗 160 年前的廚房是怎麼運作的，將學生進行分組，分別進行豆子分類、研磨香料、摺衣服、掃地、擦拭銀餐具、製作鮮奶油。

(2) 溫特沃斯家族的日常生活

基於僕人們辛苦工作讓溫特沃斯家族過著舒適的生活，溫特沃斯家族日常如下。

- 主人臥室：溫特沃斯夫婦為該宅邸最重要的人，因此他們的床鋪又高又大，在床的周圍可見垂地的布簾，功能為保暖及隔絕光線。最特別的是他們的床鋪比人的腰還要高，很好奇他們是怎麼爬上床的，原來在床邊有一個移動式的階梯，可幫助他們爬上床。為何他們的床墊如此的高，解說員掀起被褥，原來裏頭共有三層床墊，透過床墊的模型，可知每個床墊的填充物都不一樣，但都是由農場所生產的天然材料，最底層為稻草（最低階僕人睡此種床墊），中間層為馬尾的毛，堅挺而有彈性（較高階僕人睡的床墊為稻草加馬尾兩層床墊），但這對溫特沃斯夫婦來

說都不夠舒適，因此最頂層的為填充絨毛的柔軟蓬鬆床墊，此床鋪為全宅邸最舒適的床。最特別的是剛剛提及供人爬上床的階梯還有另一功能，即為藏匿在階梯內的便盂，因為當時無沖水馬桶，只好用此種方式在室內上廁所。

- 小孩房：此房間共有三張床，但藉由床上的枕頭可知共睡了四個小孩，除了睡覺外，小孩也在這進行一些活動。從玩具、書、算盤、食物和飲料及浴缸可知他們在此玩耍、念書上課、用餐及洗澡。但屋內沒有水龍頭哪來的水，原來是室外的井水，但井水很冰，所以僕人會先在洗滌室將水加熱後再注入浴缸，幸好小孩們一週只需洗一次澡。接著我們來看看當時小孩的衣著，160 年前的圖片上共有三位不同年紀的小孩，年紀最長的小女孩身著長裙及黑色靴子、另一年紀稍小的男孩身著水手服、年紀最小的女孩無法透過衣著判斷其性別，因為在 7 歲前，男孩女孩的衣著都是一樣的。穿上這些外衣之前需先著內衣，由於當時還未有鬆緊帶，因此必須透過繩子繫在一起，至於外衣，因為尚未發明拉鍊及魔鬼氈，所以衣服必須使用很多的鈕扣及鉤子，以至於當時需要僕人來協助穿衣及脫衣。在這裡學童們可以試穿當時小孩的衣物體驗與現今衣服不同之處。
- 客廳：位於一樓，為接待客人及進行休閒娛樂放鬆之處，此空間主要以紅色及金色作為裝飾的主要色系，空間非常地豪華及明亮。溫特沃斯家族的小孩，在未滿 15 歲之前不得進入此客廳。藉由客廳的擺設可知當時的休閒娛樂為彈鋼琴、唱歌、跳舞、下棋、看書、聊天、休息、喝茶、玩紙牌等，他們經常繞著圓桌玩紙牌跟棋盤遊戲，因為該圓桌位於窗戶旁，為光線最明亮的地方，但是到了晚上，由於當時未有電，他們必須藉由蠟燭、火光或燃燒鯨油的吊燈來獲取光線，加上客廳內的鏡子及金色或任何閃亮的表面均有助於反射房間內的光線，因此即使是晚上溫特沃斯夫婦及他們的客人還是可在此空間娛樂。當溫特沃斯夫人想喝杯茶時，若無僕人隨侍在側，她如何告知僕人呢？藉由壁爐旁連到中庭的呼叫鈴，因此在屋外的僕人可藉由鈴響得知主人們需要協助了。



拿三層床墊模型給孩童觸摸



具便盂功能的階梯



圍繞布簾、及及腰的主人床鋪



三張床及進行各項活動的桌子的小孩房



介紹小孩的浴盆



當時的小孩衣著



紅色及金色色調的豪華客廳



壁爐旁的呼叫鈴（左）、戶外呼叫鈴（右）



九柱球（保齡球的前身）、槌球、跳繩、擲環套樁、套繩、劍球玩（左至右、上至下）

(3) 十九世紀遊戲

此部分由學校老師來帶領，除了午餐休息之外，也可至菜園逛逛，另有 19 世紀的遊戲供學童們體驗，如：九柱球（保齡球的前身）、槌球、跳繩、擲環套樁、套繩、劍球玩具等。本活動試圖培養孩童理解對歷史本質和過去主要變化和發展的知識；並理解關鍵歷史概念的知識，並發展進行歷史探究過程的技能。學習成效及課綱連結的代碼與議題：使用適當的歷史術語來傳達對家庭生活的變化和連續性的理解（HT1-1）；描述不斷變化的技術對人們生活的影響（HT1-3）；展現歷史探究和交流技巧（HT1-4）。

二、澳紐軍團戰爭紀念館（Anzac Memorial）

(一)「澳紐軍團—Anzac」專有名詞的起源

「Anzac」是指在第一次世界大戰中，由澳洲及紐西蘭聯合陸軍（Australian and New Zealand Army Corps）在 1915 年 4 月 25 日登陸土耳其 Gallipoli 戰役的縮寫專有名詞，其

代表了年輕國家為了協助英國第一次參加世界大戰所付出的努力，也代表澳洲的國家象徵。除了在土耳其、中東等地作戰，該軍團還成功地率先突破了興登堡防線阻止了德國的擴大侵略。然而，當時陸軍和海軍入伍人數約為四十萬人，佔當時可服軍役人口的一半，其後共有六萬軍人喪生，十六萬人受傷，比任何其他參戰國家所遭受的傷亡比例更高，所以當時平安返國者想紀念犧牲奉獻的戰袍們。⁶

（二）學校預約活動費用與時程

一般 2 個小時的活動，接受 40 至 120 名學生團體，2 小時內有導覽解說、做手作，或戲劇表演工作坊，每名收費 10 澳幣（約 240 新台幣）。該館在摺頁上標示觀眾的回饋：「歷史與創造力之間的融合造就了出色引人入勝的表演，在我的情感上留下了重大的影響力。」除了結合戲劇的工作坊之外，該館還與國家藝術學院師生合作提供每學期限定兩天的初階視覺藝術工作坊，引導學童以 Hoff 作品為例來探討戰爭對繪畫和雕刻的影響的藝術實作，因為包括材料費所以每名收費 30 澳幣（約 720 新台幣）。⁷

（三）學校預約活動

該館透過富有想像力和啟發性的方法，藉由引人入勝的故事與物件引導學童探索歷史。所有的課程都與國家教學大綱跨領域相關聯，著重於歷史、視覺藝術、戲劇及英語等以互動式引導進行參與探索。該館的核心價值是要人們記住從過去持續到現在的勇氣、毅力和犧牲的精神，希望能透過這些真實的故事激發現代年輕人面對生活中的挑戰和複雜性，以促進更美好的世界。

通過使用藝術品，物品和講故事作為創作的起點。根據課綱分別提供給小學中高年級，中學及高中生不同的課程，例如為小學中年級理解迷迭香作為紀念堂象徵標誌的含義。為小學高年級介紹起源於原住民而建立起國家的歷史過程；根據 Morris Gleitzman 所著的繪本，為小學高年級呈現戲劇表演描述騎兵和心愛戰馬之間親密牢固

⁶ https://www.anzacmemorial.nsw.gov.au/?utm_source=Google&utm_medium=GMB&utm_campaign=homepage_visits

⁷ 同註 6。

的情誼而合作贏得了戰爭的故事。

（四）活動發展的初衷及訪問人員

藉由戲劇體驗呈現 4 位勇敢志願醫護員的生活，從信件和日記的內容探索在第一次世界大戰中服役的女性觀點，因為當時有 2 千多名澳洲醫護員投入提供體力和情感的勞動，結合博物館的導覽解說，鼓勵學生反思這些志願奉獻者的人生價值觀。這些活動根據課綱發展，預計達到的學習成果代碼：HT5 - 1、HT5 - 5、HT5 - 7、HT5 - 9、HT5 - 10。

我們訪問 Belinda 主任及 Stephanie 組長。Belinda 主任的背景是博物館專業的導覽解說員，她邀請 Stephanie 在 2017 年 6 月擔任新學習團隊的組長，因為是該館從無到有的開始，所以 Belinda 主任給予 Stephanie 全然的信任並鼓勵她不要畏懼失敗，可以盡情地揮灑實現夢想。Belinda 主任試圖透過戲劇來詮釋且行銷博物館，所期望的是一種前所未有的嶄新的教育活動，因此找到具有表演藝術背景的 Stephanie，雖然 Stephanie 沒有博物館相關背景但是可從全然創新的觀點切入。除了 Stephanie 掌管的新小組之外，Belinda 主任手下各有一位負責預約、掌管賣店及行銷。該館的研究小組內各有一位歷史學家、收藏經理、以及展覽內容策劃員。所有的學習活動由行政、學習及研究三組共同策劃。由州政府支付預算的該館共有大約 17 位全職工作人員，擔任重要角色的部分工時人員會獲得較高的鐘點費。

Stephanie 在該館就職初期先做了很多的研究，基於澳紐軍團戰爭紀念館誕生於第一次世界大戰之後的國族主義，因此她覺得有責任籌備設計與現代年輕人產生緊密共鳴的教育活動，鎖定該紀念館的核心價值是勇氣、毅力與犧牲的概念。由於很多學校到訪的主要目的是想從參觀中學習到歷史相關的主題內容，因此 Stephanie 希望透過創造性的活動聯結參觀者的心靈以至於能激盪產生對於個人特殊的意義，有別於參觀其他博物館的經驗。首先她研究國家課綱，因為帶孩子出來校外參觀的老師們承受很多課業的壓力，所以一方面該館的主題與學校課綱息息相關，但是另外一方面卻又要與學校課程截然不同，尤其要呈現在課堂教師沒有辦法呈現的高水準的另類教育活動。

根據 Stephanie 的背景，她認為戲劇是一種可以述說微妙細節的傳播方法，因此她的團隊裡面的成員全都是專業的演員。例如所有的男孩子們的角色是扮演著一位名為法蘭克的忠誠軍人。這樣形塑故事重心引人注目的主要人物。澳洲國定假日包括澳紐軍團戰爭紀念日，所以每個人從小都對此名詞耳熟能響，尤其孩童們的長輩或多或少都曾經參加過此戰役。雖然澳洲是由許多不同的民族組成的，不同的民族或不同國家的人有著不同的歷史背景，但是活動中 Stephanie 想要談的是人們共通的普世價值。所以不管是第一次世界大戰的土耳其士兵或者是澳洲的年輕人的普世價值觀點都是相通的。例如第二次世界大戰的日本潛水艇或航空特攻隊員的年輕人都需要非常大的勇氣才能執行這樣艱困的任務。然而對於他們的母親而言，在多年之後再度平靜回想這樣的事件仍會覺得心痛。如同日本媽媽一般，對於澳洲媽媽有些事也能感同身受這樣長期慢性的痛苦。因為人們都是為了人類的正義與和平而一起奮鬥，所以這些人性的通則是該館想在活動中傳遞的訊息，希望能對於參觀者的生命帶來具有象徵性意涵的影響力。

該館透過藝術品和手工藝品，以最簡單的方式標示某類群的人們特點。例如在白色的臂章別上紅十字徽章，或者是陸海空軍的服裝。為使現代的年輕人感到興趣，Stephanie 希望連接跟百年前這群人具有相同人格特質的當今相關族群，或許參觀者會聯想到他們擔任救生工作的親朋好友等具有相同的勇氣與毅力。她設計一個收集學童願意表達善意仁慈的郵箱，根據教師的回饋是參觀後的學童在許多學習、考試及表演的評量表現上都進步許多。因為這系列活動設計是透過戲劇創作發展，雖然看似過去式，卻還包含現在進行式與當今學童生活息息相關的深度連結。Belinda 主任認為反觀於一般博物館的導覽解說，即使有活動目標與參與設計宗旨但若缺乏與個人內心進行深入連結則會使得學童返家之後學習的印象模糊化。

（五）建立新團隊的歷程

身為專業演員的 Stephanie 之前就職於倫敦劇院，在 2017 年 6 月到該館任職之後花費 9 個月進行研究，於 2018 年 11 月啟動該館包括結合系列以戲劇為重心的導覽和做手作工作坊的新學習計劃。由於針對大戰時期的年輕人進行戲劇演出，所以該館在新創

的學習計劃團隊中招募有活力、具熱忱 18-35 歲的臨時人力扮演啟發人心的關鍵性角色。應徵者除了提供具有戲劇相關背景的學經歷之外，還須選擇特定角色進行獨幕劇的試演上傳一分鐘影片。比較特別的是想從事兒童相關工作的專業工作者或志工都必須提供能與兒童一起工作的證明單（WWCC，Working with Children Check clearance number），類似涉及通過國家警察犯罪史記錄檢查五年有效的良民證。Belinda 主任表示該活動的徵募也歡迎剛離開軍役尚在尋找人生新方向，對於戲劇有興趣的退役軍人參加徵試，以培養他們新能力。在團隊中甫退役軍人與專業演員兩種不同背景的同伴可以互相激盪學習的火花。活動中最大的挑戰是對於歷史正確性的嚴謹要求，早期活動大都以軍人為主角人物，為了籌備一個針對女性醫護人員為主角的獨幕劇而在 2019 年 2 月成立一個由學習小組結合研究人員的跨領域團隊共同審視物件與信札等，最後由 Dean 解說員在州立圖書館挖掘出 Clementine 和 Marshall 的生平故事，之後由線索聯繫這些護士的家屬們進行田野調查訪問，請教他們希望紀念館用什麼樣的方式來述說他們祖先的故事。擴大範圍從信件與日記手札中，縮小至 1914-19 年的資料而鎖定這位 Alice Cashin 護士，她的曾姪女捐贈她的紀念勳章，目前放置在紀念館的展示室中。這樣活動的籌備過程，揭開了將近 18 年以來默默無聞的她的生平故事，而隨著護士協會也為她建立紀念雕像使之成為家喻戶曉的人物。獨幕劇活動中的影片是根據當時護士照顧受傷士兵的角色扮演短片。Stephanie 覺得自己有責任要用心細膩地呈現這樣的史實，她覺得很幸運有機會跟著一群熱愛表演藝術專業年輕人一起工作，尤其當中有許多職業演員在外頭的片酬高但是他們並不計較該館給予的薪資。



Alice Cashin 護士的展示物件



該館的戲劇團隊

（六）活動內容

在一個座位圍成圓圈的教室內，先由一位年輕男孩簡介當時護理人員需自行負擔船資費用前往國外參加醫護團隊，雖然部分的軍人或許有家室，然而護理人員全都是單身女性，所以她們的奉獻精神更難能可貴。接下來則是放映一段幾乎沒有對話的短片，「虔誠的服務」影片主題呈現在傷兵醫院蹣跚獨行的士兵的片段及穿梭其中進行醫療服務醫生與護士等身影，希望透過再現氛圍引導大家進入二次大戰時的時空背景。接著穿著簡單黑色衣褲的女孩上場，穿過學生觀眾座位，逕自來到另一端掛著護士服裝的衣架，當眾依序地著裝轉身之後就開始介紹自己是 Alice Cashin，在雪梨醫院受訓並前往倫敦工作，之後當第一次世界大戰爆發時，她與英國紅十字會簽約前往埃及加入軍事護理隊。她邊述說邊表演進行護士日常的醫護服務工作，還包括去取水進行洗刷等勞力工作。閒暇之餘，她會寫信向在澳洲的家人報平安、寫日記或沉思為傷兵禱告等。日子周而復始地輪轉，有一天午夜，當她所乘坐的醫療船被魚雷擊中時，她抓住床旁的提燈，急忙向病人和受傷者伸出援手，鎮定有序地協助大家安全地登上救生艇。

隨後由幾位男孩輪流上場，陳述 Alice Cashin 無視於指揮官緊急命令她放棄船隻迅速地登上救生艇，但她堅持要當每位護士及傷兵都登艇後才願意撤離。後來由於在那個可怕的夜晚中，她維持冷靜與敬業英勇的行為而成為第一個被授予皇家紅十字會一等獎章的澳洲人。男孩開始將歷史的時空拉回來，詢問在座的學生們，倘若置身在與 Alice Cashin 相同的時空中，有人會願意跟她做相同決定，拋棄自己的家人勇敢地遠赴國外參加醫護團隊嗎？男孩邀請願意者站在他的右手邊，不會有相同決定者站在左邊，目前尚未決定者站在前方。結果是站在前方者為最多。男孩接續讓學生回到座位上，發下印有當時參與戰役士兵或醫護人員的手札短句，並讓學生依序發表自己的心得感言，發言的內容與省思都圍繞在仁慈、奉獻與協助他人等內心感動。



活動主角當眾依序著裝

邊說邊做日常清潔服務

寫信向澳洲家人報平安



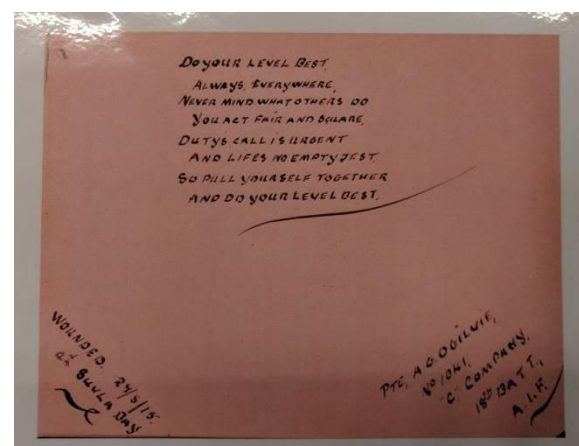
活動演出場地



當時志願醫護員的衣著裝扮



詢問學生若生在百年前是否會從軍



當時參與戰役人員的手札短句



牆壁鑲嵌地方土壤與當地的石材



門上有陸、海、空軍和醫護團隊的形象



建物前水池呼籲人們沉澱思索



圓頂裝飾著 12 萬枚金色的「記憶之星」



以陸海空軍及醫護主題的展示廳



廳內設置一座名為「犧牲」的銅雕

男孩引導學生步出教室走入大廳，介紹四周牆壁及腳下鑲嵌標註來自新南威爾士州 1701 個地方的土壤與當地的石材，代表當時在第一次世界大戰期間從這些地方呼應徵召入伍上前線的士兵。隨後帶入以陸海空軍及醫護主題的展示廳進行接力式的導覽解說，從 6000 件重要歷史收藏品中挑選部分的獎牌、徽章、制服、作戰設備、醫藥包、照片、文件和手稿等講述軍人、護士及其家人的故事。然後繞到館外介紹園區設計的初步構想是表達對大規模年輕人逝去青春生命的哀悼，由建築師 Charles Bruce Dellit 的藍圖在比賽中獲勝後聘請了 Rayner Hoff 雕塑家，以及 Philip Game 土木工程師使用澳洲在地的石材與技術人員在 1984 年建造屬於國族象徵的建築物。

Dellit 設計建物前的水池呼籲人們要沉澱思索紀念往者。Hoff 則在建築物外的東，西門上鑄成四個包括陸、海、空軍和醫護團隊的形象，還有在建物中心設計挑高大廳設置一座名為「犧牲」的銅雕，各由母親，姐妹和妻子的三位女性形象代表勇氣、耐力和奉獻精神（Courage, Endurance and Sacrifice），高舉一位已故青年士兵裸體躺在盾牌上，這個寂靜大廳的圓頂上裝飾著 12 萬枚金色的「記憶之星」代表軍人或女性。澳紐軍團戰爭紀念館的建築和雕塑相互輝映，提供高度藝術的情感，是具有深厚象徵寓意且豐富裝飾風格的建築。穿著軍裝的男孩導覽員，引導學生在寂靜大廳的圓頂下圍繞在深井般的邊緣，由他低聲朗誦一首紀念這群維持和平及在戰爭中犧牲者的詩之後，邀請學生們緩緩地將手中一枚金紙星星擲入樓下大廳藝廊，飄飄然旋轉的金色星星此起彼落降落到地板時就畫下整個系列活動的句點。從參與學生沉靜肅然的表情，看得出在此氛圍中他們確實用心體會到那時代帶給他們的省思。

肆、心得及建議

首先感謝教育部、館長及長官們願意提供「科博之眼」計畫，讓研究人員及現場同仁有機會將學習觸角延伸至國外，不僅能開闊視野、提升工作專業能力，更能進行寶貴的交流。本次學習參訪之旅的心得與建議如下：

一、情境式解說活動的魅力：

司法與警察博物館及沃克呂茲宅邸為舊建築改造的博物館，因此可讓觀眾身如其境，使故事的述說更加的動人，甚至讓觀眾回到過去，模擬當時代的人們進行的活動，如法庭的審理或是僕人所幹的粗活等，因此情境的塑造不僅是透過解說員言語的陳述而已，包含觀眾眼睛所見、雙手觸摸等五感體驗。上述這兩個館規模雖然不大，但是其活動與博物館本身的背景緊密的結合，因此其活動歷久而不衰，儼然已成為該館常態性且經典的活動。雖本館自然科學的性質與上述兩館有所差異，但是如何端出色香味俱全的料理來迎合觀眾，端看如大廚般的博物館專業人員是否願意加上創意進行料理現有的素材。因此未來可嘗試發想以每季一主題，讓觀眾了解不同學組館員的工作日常，甚至可實際體驗，讓觀眾一窺博物館內部不為觀眾所知的一面。

二、實體物件的吸引力：

博物館的展示為了展品保存的永續性，往往使觀眾與展品間有距離感，但是很多觀眾仍有起心動念想要觸摸展品的慾望，因此在參觀的過程中，每當拿出觀眾可以實際觸摸的物件時，通常都可引起觀眾很大的興致，因此聯想到科教組的科教標本，可以更妥善的運用，在解說的過程中或是舉辦特殊活動中，均可讓觀眾近距離觀看及觸摸，以發揮科教標本的教育價值。

三、套裝行程：

本次觀摩雪梨博物館提供給學校團體的活動時間約為 2-3 小時，讓學童來到博物館至少可以待半天進行深度學習。活動過程中結合不同的活動類型與場域的轉換，讓觀眾滿心期待下一個活動地點及要進行的活動內容，使觀眾具有新鮮感。套裝行程的活

動時間雖然較長，在場地大小的受限之下，每天可接受團體預約的場次會有所限制，但優點是活動是完整且精緻的路線。本館雖然也有套裝行程的規劃，然而活動的同質性高，易使觀眾產生博物館疲勞症候群，因此活動的規劃應從觀眾的立場或需求作為出發點，同時結合本館舉辦活動欲達到的目標，使學習與娛樂達到平衡，因此最根本的方式應從觀眾研究開始做起。因為只有瞭解觀眾的期待與想法才能規劃受觀眾喜愛的活動。

四、收費活動的可行性：

此次觀摩的所有活動均為收費活動，團體平均每人活動費用約 AUD\$10（約 NTD\$240），且不再額外酌收門票費，以當地的物價而言，大約是一個三明治的價錢，因此對於當地人而言負擔不高。收費可使活動精緻化、更有品質且避免資源浪費。對比本館的狀況，以解說小組為例，舉辦免費的活動會有觀眾報名後未到，也未事前取消，導致名額浪費，降低活動效益，或是團體預約解說行程後因故未到，也未事前取消，導致其他團體無法再預約，等同浪費該場的人力。目前似乎未有方法可防止類似的情況再次發生，因此建議有些活動適時的收費是必要的，費用不必多，但至少讓觀眾是有所付出的，有付出就會珍惜，而觀眾所付出的費用也可提升活動的品質，達到觀眾與館方雙贏的局面。

五、活動執行人員的專業：

針對各館活動內容進行的訪談，得知各館很多執行活動的教育人員多為部分工時人員，但是這些部分工時人員多具有專業的相關背景，如戲劇表演或是教育背景，使得活動不管在規劃或是執行都展現出盡善盡美的狀態，而博物館本身就是一個跨領域的場域，不同專業背景的人員相互激盪，打破原有的思維，碰撞出令人耳目一新的火花，若能再邀請館外相關專業人業共同開發或執行則是令人值得期待的未來。

伍、致謝

感謝教育部提供這次考察的機會，也感謝本館長官與同仁們的支持與協助。特別要對接受訪問的澳洲博物館友人們表達誠懇的謝意，因為有您們熱情的接待，讓我們的考察學習訪問之行豐收滿行囊。



韻涵與慧玲攝於警察與司法博物館前



與澳紐軍團紀念館學習團隊交流



韻涵與慧玲與 Stephanie 於澳紐軍團紀念館



與 Colleen Fitzgerald 攝於沃克呂茲宅邸



與 Belinda 及 Stephanie 於辦公區合影

