

導覽自主練習教師手冊

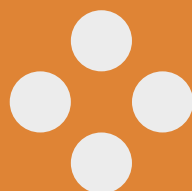


歡 迎
各 位 教 師



姓名：

學校名稱：



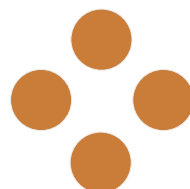
老師們，辛苦了！

感謝今日帶領貴校藝術小尖兵到館，參與藝術小尖兵培訓活動。廣達文教基金會游於藝計畫，藉由藝術場館的參觀、體驗，培育學生的文化素養。除了展場參觀、場館規範的學習外，更希望藉由導覽志工的帶領和示範，協助學生感受導覽活動的臨場感與專業技能。

因此，在全日的課程中，基金會特別安排了一小時的「導覽自主練習」單元。期待小尖兵在認知學習與觀摩後可以實際操作。身體力行體驗導覽的感覺與氛圍。而這
一小時，要麻煩帶隊老師運用手冊的指引，一步步協助學生完成「學生手冊」中的
學習任務。

【「學生手冊」的設計與使用說明如下：】

學生手冊的設計以「操作型活動」為整體設計概念。希望能在「做中學」的理念下，



(挑戰一)

「場館規範的學習」：參觀藝術場館必須遵守一定的規範，才能不干擾他人並有效學習。因此，本單元設計讓學生思考在參觀藝術場館時，下列 24 個選項哪些是 NG (不 OK) 的行為，以進行認知學習。題目與答案如下表：

本單元，目標不在於學生是否全部答對。重點是，對於「參觀規範」的正確認知與實踐。●為眾所皆知，但容易觸犯的錯誤行為。○為可能會因時因地制宜，有討論空間的情境。◎則是可以用大膽進行的行動。

● 大聲聊天 說話	● 和同學 打打鬧鬧	○ 搭乘電梯 上下樓	◎ 吃午餐 點心、喝水
● 觸摸 藝術展品	◎ 拿手機 拍照或錄影	◎ 與同學 討論畫作	○ 買紀念品
○ 操作展場 互動裝置	● 拿自拍棒 拍照留念	○ 輕聲漫步	● 超越管制線
○ 掃描 QRcode 看相關資訊	● 追逐奔跑	● 玩捉迷藏	○ 寫學習單
◎ 將展覽說明 摺頁帶回家	● 隨地而坐 休息	● 擠到最前排 欣賞藝術品	○ 詢問導覽 志工問題
○ 紀錄畫作說 明卡上資訊	● 操作手機 通話	● 揹書包入場	● 趴在地上 寫學習單

舉例來說：「吃午餐、點心、喝水」選項，就必須符合場館規定，在特定地點進行飲食，而非隨時隨地可做的事。而「拿手機拍照或錄影」選項，也會因為不同場館規定有所異同。部分作品可能因為著作權關係，作者未授權，因此完全不能拍照或錄影。有些則是歡迎拍照但不能使用閃光燈，更不能用自拍棒，以免觸碰到展品或干擾其他參觀者。再如：「寫學習單、紀錄畫作說明卡上資訊」，當然是可以做的行為，但有沒有可能因為一些疏忽，從 OK 的行為變成 NG 的行為呢？因此，24 個選項的答案絕對不是二元「可或不可以」的問題，反而應該是根據現場的狀況及規定，而彈性因應調整。

所以，進行本單元活動更重要的是：教師能適時運用參觀前後，或是搭乘遊覽車的空檔，引導學生進行價值澄清、參觀行為合宜否的討論與對話。除了引導學生正確思考，了解這些不當行為的前因後果外，更藉由師生間反覆辯證、討論、思考、對話，形塑出正確的價值觀與判斷。當然，更希望能在建構完成認知概念後，即時讓學生在場館參觀時運用與實踐討論的成果。

(挑戰二)

「識別符號的辨認」：公共場域的圖案式識別符號，具有指引參觀者使用設施與禁制不當行為的指示作用。學生在公共場域進行參觀時，應該學會解讀符號的意義，並對應出正確的行為舉止。

因此，如何從圖像的觀察中，辨識符號特徵、理解標誌含意，將是培育學生對環境敏銳度與自主參觀的關鍵。而藝術場館中較常見的識別符號，如下例：「日本 DIC 川村紀念美術館」識別符號。



雖然各場館標示圖型或有不同，但功能卻大同小異。因此，挑戰二要學生利用參觀的場館做為作業對象。發揮觀察力，留心身邊的「識別符號」，並運用圖畫與文字記錄下一組印象最深刻 (或美術館常出現) 的識別符號。

請畫下符號圖型	符號代表的意義
	詢問處： 詢問任何問題的服 務台或工作人員

當然，本單元的目的除了幫助學生，鞏固對藝術場館識別符號的認識外，更期待學生能將學習成果遷移至生活的各個場域。

因此，老師可以活用學生的作業，利用同儕分享、對照與搜尋、其他延伸學習.....等方式，擴大學習的觸角。

(挑戰三)

「**導覽稿初體驗**」：撰寫導覽稿是藝術小尖兵培訓中極為重要的一環。學生必須要能夠對作品的所知所學進行體會和感受，化為文字並傳達給觀眾。不過，這階段卻也是師生最痛苦的學習歷程，短短三五分鐘、數百字的文稿，學生往往腸枯思竭，想破頭也難以成形。

因此，藉由這次館方導覽員的示範題材為內容，讓學生牛刀小試、現學現賣，嘗試寫出一分鐘左右的簡易導覽稿。並在挑戰四活動中，運用這份文稿進行導覽練習。



自選的作品

我是，[請自我介紹 (學校、姓名...)] _____

這幅作品，[請將剛剛導覽老師介紹的資訊用自己的話寫下來] _____

我覺得，[個人對這幅作品的想法感受或啟發] _____

_____ 謝謝大家

本導覽稿的結構共分成三段

其中運用提示語 (灰色字) 誘導小尖兵用自己的話寫下來。第一段用簡單、清楚的文字自我介紹。第二段則延續上一個活動「博館導覽觀摩」經驗，請小尖兵回憶剛剛館方人員的導覽內容、情境，從中挑選出一個重點，改用自己的話介紹畫作。第三段真實的紀錄個人聆聽導覽後的心得、感想與發現。

三個提示三段回答，當逐項填寫完本表格後，學生即完成一份導覽稿雛形。雖然可能僅有一分鐘的長度，但卻是真真實實由學生自己產出的導覽稿。而這個經驗希望能帶回各校，與學校的小尖兵培訓活動相互銜接。我們也將應用此稿在下一階段上台導覽。

(挑戰四)

「導覽實習與評鑑」：手冊的最後一個活動，讓小尖兵實際上台體驗擔任導覽員。共分成兩種角色，一為導覽員，另一為評鑑員。

「導覽員」以挑戰三「導覽稿初體驗」活動完成的導覽稿為本，上台模擬導覽員介紹畫作的樣子。當然，可以帶著紙本稿件上台念稿（而能丟稿上台更歡迎），但重點在如何運用「口語表達、肢體、表情、動作」，演繹出一分鐘導覽。而坐在台下的其他小尖兵，則扮演「評鑑員」角色。在聆聽「導覽員」同學的導覽時，仔細觀察其「導覽內容、口語表達、肢體儀態……等」表現。運用挑戰四表格，記錄下導覽觀摩的發現，學習辨別導覽表現的優缺點，建立導覽評鑑的基礎。表格與示例如下：

我看到那些優點 (○)	我看到那些缺點 (×)
1. 聲音很大 2. 內容清楚 3. 很認真、誠懇	1. 說話卡卡、忘詞 2. 緊張 3. 身體搖來搖去

指導老師可靈活運用此表格，在「導覽員」完成導覽後，再讓「評鑑員」小尖兵即時記錄觀察。同時，開放學生發表，讓他們用口語表達的方式說出自己的評鑑觀點，練習口語表達的技能。藉著兩種角色的扮演、同儕互助的機制，協助小尖兵逐漸熟悉導覽的感覺。

以上，是本次一小時「導覽自主練習」的學習內容。建議帶隊老師運用場館的設施，先進行挑戰三、四兩個單元。行有餘力或時間允許，再完成挑戰一、二兩個單元。當然，有可能受限於時間關係，沒有辦法讓每一位小尖兵都上台導覽。但是相信專業的教師您在回校後，一定能夠找到補救與銜接之方法。

基金會期待，藝術小尖兵入館不再是「走馬看花」的逛街之旅，學生參觀也不再落入「蝗蟲過境」慘不忍睹的窘境。

而是在老師您有計畫、有目標、有方法的帶領下，
藝術小尖兵入寶山滿手而歸，感謝您。



NOTE



STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3
STAGE 4
.
.
.
.
LEVEL UP!

QR CODE



活動消息



展覽資料



更多導覽技巧



廣達文教基金會
Quanta Culture & Education Foundation