

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 在檔案館和校史館搭起建構歷史的鷹架

doi:10.6682/LISBiblio.201405_(34).0003

書府, (34), 2014

作者/Author：柯俊如;黃于庭;蘇琳詒;林維真

頁數/Page：21-28

出版日期/Publication Date：2014/05

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.6682/LISBiblio.201405_\(34\).0003](http://dx.doi.org/10.6682/LISBiblio.201405_(34).0003)



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



在檔案館和校史館 搭起建構歷史的鷹架

文 / 柯俊如、黃于庭、蘇琳詒 指導老師 / 林維真老師

提起「校史」和「檔案」，不少人恐怕都聞之卻步，認為這些枯燥乏味又脫離時代，想起來就沉悶。在參觀校史館和檔案館時，則往往揮揮衣袖，不帶走一片雲彩，只留下幾張照片和一本之後不會再打開的簡章。

博物館如果可以在環境中埋下一些線索，讓觀眾了解如何善用館內資源建構起屬於自己的知識，「校史」和「檔案」將會和觀眾更有關連，也能導致更深層的學習。

本文將從「鷹架功能」的角度來介紹臺大校史館和檔案館，並進一步思考「鷹架功能」能對博物館學習產生什麼影響。

在探索與體驗中學習

博物館國際委員會定義博物館為「一座對大眾開放，且替社會服務的永久性非營利機構。藉由蒐藏、保存、研究、傳播、與展示所有有形與無形的人類及環境遺產，達到教育、研究與娛樂的目的。」(International Council of Museums, 2007)，指出教育是博物館的目的之一，

《新世紀的博物館》也形容博物館教育的重要性：「若典藏品是博物的心臟，教育則是博物館的靈魂。」(劉婉珍，2002)

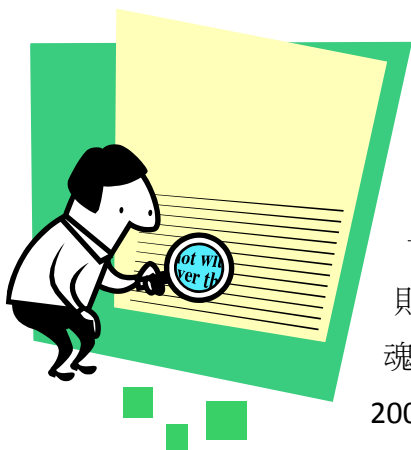
然而，博物館是非正式教育機構，不像正規教育機構內由老師結構化掌握教學內容與進度。博物館的學習乃觀眾自行與環境(展品、空間、人)互動的結果，在參觀過程中，「想要知道更多」的動機會被引發，且觀眾會逐步修改自己對於個人和社會的想法。(Kelly & Gordon, 2002, p.161)

這種「利用資源主動自行建構知識」的學習正符合建構主義教育學者的假定，本文依循的架構—「資源本位學習」即為建構理論的實踐方式之一。

資源本位學習面面觀

要了解「資源本位學習」，要先知道什麼是「資源」？答案可能會出乎意料之外，只要有潛力能支援學習的媒體、人物、地點、想法，都是「資源」。

隨著越來越多資源得以數位化，資源本位學習近年來獲得不少矚目。因為網路上五花八門的資源對於不同學習者來說，會產生不同的脈絡和使用方式，因此能提供真正符合學習者當下需求，且沒有教科書限制的學習機會。



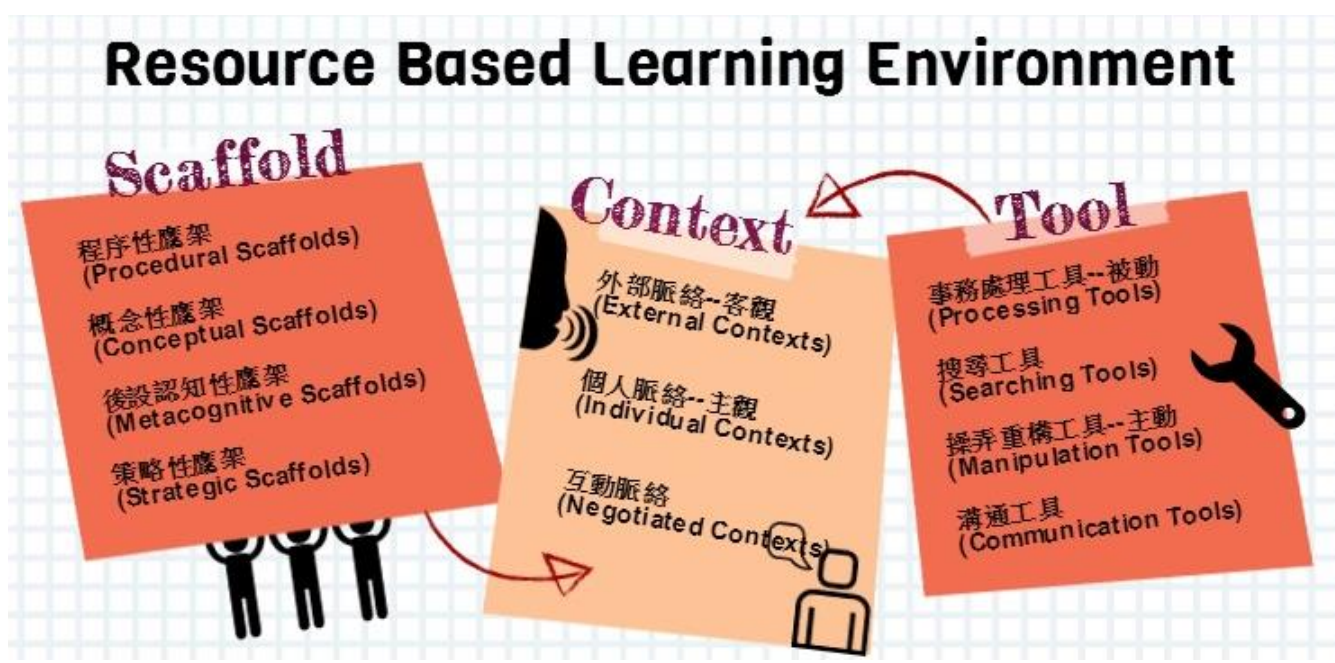
由於「資源本位學習」以學習者為中心，教學者能做的事情就是營造一個能發生「資源本位學習」的環境，協助進入環境中的個體能定位、分析、闡釋、應用資源以滿足學習需求，博物館就是一個適合發展成「資源本位學習環境」的場所。

「資源本位學習環境」透過提供工具和鷹架，建立起讓學習者能建構意義的脈絡，以便最佳化資源的使用。因此，這樣的環境中包含三個重要要素：「工具」、「鷹架」和「脈絡」。

本文的分析將以「鷹架」為主。「鷹架」是教學過程中為學生量身訂做的支援，目的是要

協助學生完成其學習目標。(Sawyer, 2006)這些支援將帶領學生突破當下的學習障礙，可以是資源、任務、範例、指引、建議文獻、問題等，一旦學生自行發展出學習策略促進學習技巧和知識後，就會逐漸移除。

在「資源本位學習環境」中，不會有固定的學習對象和教學內容，但是可以在環境裡安排四種鷹架—程序性鷹架、概念性鷹架、後設認知性鷹架、策略性鷹架，協助學習者在環境中有方向、有步驟的建構知識。鷹架的數量與頻率將會影響學習者的學習需求、問題解決方式與學習脈絡的建構。(Sharma and Hannafin, 2007)



大學博物館有什麼不同？

本文介紹的對象—臺大校史館和檔案展示館，隸屬於臺大博物館群。

臺大自日治時期創校以來，為了研究、教學、行政，各單位都產生、蒐集、典藏了獨特且豐富的史料、標本、檔案、物品。2005年起，臺大開始研議設置校內博物館，2007年起正式成立臺大博物館群，協助將藏品以適當方式保存、展示和推廣。

博物館群由總圖統籌，包含臺大校史館、昆蟲標本室、臺大農業陳列館、植物標本館、

人類學博物館、地質標本館、物理文物廳、動物博物館、檔案展示室及醫學人文博物館，各館根據握有的資源進行藏品的陳列或展示。

大學博物館是設置於校園、由大學負責行政管理的博物館，基本功能和目的與一般博物館相似，同樣包含典藏、展示、推廣以及研究。不過，大學博物館有三個不同的特色：歷史與所屬大學有密切淵源、使命目標與功能和大學的學術研究及教學相關、座落於校園且以大學師生為服務對象。(張譽騰，2008)

走！前進檔案館和校史館！

身為大學博物館，且同樣背負著紀錄和展示臺大歷史使命的校史館和檔案館，自身發展的歷史和臺大校地及校舍位置的變遷有著密切關係，校史館所在的建築物為舊總圖，檔案館則位於水源校區，都有一段故事值得了解；另外，兩者主要服務對象皆為臺大校友及對臺大有興趣的學生和外賓，展出的內容相互呼應，兩館時常互相轉介觀眾。

不過，校史館和檔案館仍有不同之處。

首先，校史館以校史為核心進行典藏，蒐集過去與現在和校史有關的有形及無形資產，並藉著舉辦活動、口述歷史徵集，來掌握未來的校史資源；檔案館則是以公文檔案為典藏對象，以檔案為出發點，尋求一個故事脈絡將數個檔案串連起來，這個故事脈絡不一定只限於臺大的校史，然而多半會與臺大校史有關。

其次，校史館的展示目的是為了藉由了解臺大的發展凝聚向心力和認同感，檔案館則多

了推廣檔案修復概念與技術的成分。

再者，由於檔案館隸屬於總務處文書組檔案股，檔案有其公務用途，因此展示內容除了以穿衣鏡和檯木傢俱還原檔案辦公環境外，其他展示都是館員和志工精心製作的複製品搭配說明海報，藏品研究依賴內部館員進行；校史館的展示品則是五花八門，照片、影片、校歌、桌椅、學士服、證件、電子書、實體物件，既能和學校各單位合作進行研究工作，也能向校友徵集校史資料。

最後，校史館位於總區、又是校園導覽的重點，加以有對應的服務學習課程和固定的導覽志工，比起位於水源校區的檔案館更容易接觸偶發性觀眾；檔案館在偏遠的水源校區，不容易接觸，導覽人員由內部員工兼任，也因此導覽水準一致，且都能掌握不同性質觀眾的習性。

了解整體環境脈絡後，讓我們來看看兩館在實體與線上空間裡鷹架功能的發揮現況吧！

參觀時間：10:00-16:00 (二)休館 Web: <http://www.lib.ntu.edu.tw/gallery/home.htm>

導覽：五人以上團體電洽(02)3366-3818，開館日 14:00~14:30 定期導覽。

校史館

校史館所在地為 1929 年起造的臺北帝國大學舊總圖書館二樓中央閱覽廳，已由臺北市政府指定為市訂古蹟。展示廳籌設始於 2004 年 5 月，2005 年正式開始對外開放參觀導覽，李嗣涇校長將之託給總圖管理。2007 年設置川流廳，由校友李華林先生捐款設置。

參觀時間：(一)-(六) 10:00-16:00

電話：(02)3366-9705 Web: <http://archives.ntu.edu.tw/>

原為國防醫學院圖書館建築，2007 年成立檔案展示室，建築名為飲水樓，希望將過去被視為歸檔公文的文件，轉換成紀錄歷史軌跡的檔案。

檔案展示室

國立臺灣大學 檔案館

MUSEUM OF ARCHIVES

各館校園位置 National Taiwan University Museums Map

Procedural



程序性鷹架

說明如何使用資源的功能。協助學習者處理資源、降低程序與導覽機制的認知負荷。

Ex. 導覽地圖、圖表、程序 etc.

Conceptual



概念性鷹架

串聯概念以引導學習者思考。協助學習者決定有哪些任務要考量、任務的先後順序。

Ex. 大綱、概念圖 etc.

Metacognit



後設認知性鷹架

促進反省、比較和修正。協助學習者評估已知和未知，進而了解任務、深度思考。

Ex. 反映目標或問題解決模式的提示。

Strategic



策略性鷹架

指出分析、計畫和回應之道。協助學習者發展替代觀點或問題解決的替代方法。

Ex. 問問題的工具、任務替代方案

臺大校史館實體環境中的鷹架功能

程序性鷹架



- 導覽員利用現場的多媒體資訊站，如臺大校歌播放、臺大大事記影片、川流廳的鳥類組曲等，讓參觀者能更了解這些資源能如何用來學習。

- 展品配合時間依序擺放，順著路線前進便能依序掌握重要大事。
- 使用可掀式板子，依序翻動就能了解校區或景點故事的發展。

概念性鷹架

- 空間規劃分為 15 區，由淺入深地帶領參觀者了解臺大歷史發展脈絡、主體性，進而展現社會貢獻。



- 各空間主題標示清楚，且搭配很多路標和簡章地圖，可以輕易掌握館內任務。不過空間動線的限制造成概

念串聯的打亂，像是歷任校長的回顧被川流廳的入口切割開來。

- 運用多媒體突顯重點任務，像是校歌、臺大歷史新聞、系所成果影片、過往教室實景還原，都會吸引人駐足注意此任務。
- 導覽員導覽內容會自行串聯概念，像是連結大學精神區的話語和校史發生的事件。
- 川流廳不僅有地上的地圖搭配感應式影音介紹博物館群，也有實體展物和文字說明，使人可以一次掌握博物館群，進而規劃至其他館的參觀。

後設認知性鷹架

- 中央主視覺造景以橋連結「追求卓越」與「社會關懷」二區，可讓參觀者反思與檢討，是否有達成「敦品勵學，愛國愛人」的校訓精神。
- 簡章附有學習單，可自行檢驗學習成效。



策略性鷹架

- 15 個展覽區皆有專屬 DM，需要多媒體資料的展區也都架設資訊站，提供延伸學習的機會。
- 能透過錄影或留言，分享不一樣的校史。

臺大校史館網路環境中的鷹架功能

程序性鷹架

- 網站的導覽系統協助使用者知道如何尋覓並使用數位資源。
- 線上觀覽的結構與展區空間相同，與實體整區有所呼應，學習程序可相互連結。

概念性鷹架

- 提供網站地圖協助使用者建立對於網站的整體概念，分為首頁、認識校史館、記憶園地、線上觀覽、活動紀要、訪客留言紀錄。
- 線上觀覽雖然沒有3D 虛擬情境，但是盡力還原實體觀覽環境中的所有資訊，像是有語音導覽、主題區的整體樣貌照片、物品近照與文字內容、影片、校歌等，因此使用者在網站上也能將概念串聯起來。
- 在「臺大大事紀」的年表上，每個年代發生的事件皆分為「臺灣社會發展」和「臺灣大學發展」，有利於臺大校史和整體社會發展的連結。



後設認知性鷹架

- 網站提供實體環境中不會明講的成立宗旨，有利使用者比對自身參觀經驗與宗旨是否相符。
- 提供導覽解說詞、校史館簡介之中文、英文、日文版本，並提供展場平面圖之 PDF 檔，可讓網站使用者下載，提升資源可及性外，也讓使用者可於參觀前後能參考，了解自己對於校史館的熟悉程度。

策略性鷹架

- 聯結部落格「臺大話當年(口述歷史)」、網站「校史漫談」與臺大老照片 flickr，提供其他認識臺大校史的管道，且在部落格和 flickr 可以留言發問討論。
- 附上參考文獻提供其他認識校史的機會。

檔案展示館實體環境中的鷹架功能

程序性鷹架

- 展示空間提供印章與打洞機供參訪者操作，工具旁擺放說明的展版，導覽員也會簡單說明。
- 參訪者依循參觀動線的設計，對於檔案串聯起的傅斯年校長生平或臺大校史能循序漸進的了解。



概念性鷹架

- 實體的檔案展示館中，較少概念鷹架的使用，由於空間小，便直接進行參觀導覽，缺乏分區介紹。
- 重建檔案工作現場，印章是公文檔案的重要代表，而打洞機則是在裝訂公文時的要件。參觀者能親自體驗檔案工作環境，了解檔案工作者的任務有哪些。
- 將檔案作成複製品或建立印章的圖像輸出，可與其他圖像和文字介紹搭配於一區，有助於了解過往公文、用印在歷史事件上扮演什麼樣的角色。

- 參訪者可由展示主題的連結建立參觀的脈絡，有一中心架構了解學校相關事件。

後設認知性鷹架

- 檔案展示館中擺放

著一組穿衣鏡，提醒檔案人員正衣冠、保持廉正，這使參訪者重新思考檔案工作的特性。

- 由導覽人員的互動對答(像是「為什麼學校要建立在一座拇指山的前面？這代表著臺灣大學是首屈一指的」、「你有沒有聞到一種氣味？這是日治時期起使用的檜木香」)，使參訪者評估他們知道什麼和在此環境中該注意什麼。



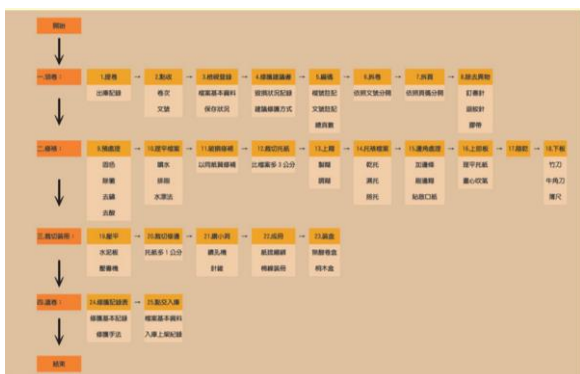
檔案展示館網路環境中的鷹架功能

網頁分成英文版、中文版、兒童版、檔案應用申請，英文版內容較不完整，因此只選擇中文版與兒童版進行介紹。

[中文版]

程序性鷹架

- 首頁的導覽列可做為程序性鷹架，然而網頁清單需要點開許多連結才能得到所需資源，影響資源可及性與使用順暢度。
- 以流程圖呈現檔案修復的步驟。



概念性鷹架

- 透過網站地圖，可以知道網站的設計概念與每個主題所涵蓋的內容，在短時間內對網站有概括性的了解。
- 製作許多一目了然的圖表，例如：以心智圖呈現檔案發展行銷包含檔案聯創、品牌行銷概念、創意運作模式等要素。

策略性鷹架

- 檔案展示館將過去所展出的特展數位化後，放置於網頁的「數位檔案」中，還原當時的展示方式，提供網站使用者對於檔案展示館有不同的參觀路徑。
- 特展包含：夜讀同窗共剪燭、探索臺大檔案系列—千里始足下、2010 花中傳騎獎不完、公館天空最夯的火花。



[兒童版]

程序性鷹架

- 導覽列引導使用者逐一點擊，提供直觀認識檔案館的方式。

概念性鷹架

- 首頁有一張以人物為主的地圖，地圖內容由虛擬人物與動畫影片名稱組成，讓參訪者對於此網站有概略性的了解，並知道這三個影片是兒童版網頁的重要軸心。
- 點選虛擬人物會出現其簡介，可以由此迅速辨識出有哪些重要角色和可能任務。



後設認知性鷹架

- 「動畫影片」皆以問句作為名稱，影片的內容則會對這些問題進行解答，且影片中角色對話中也會有提問，可以透過問句協助參訪者進行反思。



策略性鷹架

- 在延伸閱讀區，提供其他相關網站，有利於使用者從不同角度來認識臺大歷史或檔案文物。

兩館鷹架的比較與展望

整體而言，臺大校史館的鷹架功能發揮的較好，不僅有整體的空間概覽，也善用各種多媒體暗示重點任務，隨著動線前進亦可循序漸進的了解臺大歷史。校史館的網站不僅再現實體館的參觀經驗，也提供更多延伸管道，用不同方式理解校史，不同觀眾也能透過錄影、留言、網路提供等方式留下眼中的臺大校史。

不過，校史館資訊量太多，光靠目前的鷹架還無法有效協助學習者吸收。雖然每個展板都有大標題，也有圖像影音輔助，但是文字太多、影片太長，很容易使參觀者放棄學習任務。未來可以重新確認多媒體的內容是否具有輔助學習的效用再設置，並以不同顏色標出重點文字，甚至可以設置椅子供參觀者使用，讓他們有更多意願來花時間接收這些訊息。

另外，目前校史館的學習單放在簡章中，很不明顯，學習單的問題又十分單純，不會引發更深度的思考學習。未來或許能針對不同性質的觀眾(如校友、貴賓、學生)設計不同的啟發性問題，以及在對應問題的展區設計看板提示學習任務，如此一來將使後設認知性鷹架能更客製化、更容易被看見。

校史館網站提供的鷹架主要是用來協助使用者善用網站資源，對於展示內容的鷹架功能多半與實體環境中相同，雖然可以連結部落格和 flickr，提供更多策略，但很可惜沒有看到數位科技帶來鷹架的新突破。

事實上，在虛擬環境中，很適合增加後設認知性鷹架。像是將實體環境中分置於不同展示空間的相關內容串聯起來，或仔細的從不同角度觀看實體環境中被櫃子隔離的文物，使學習者更能進行比較、串聯的深度思考，也可以透過互動式網頁，在學習過程中適時提供回饋協助學習的進展。

檔案館由於空間狹小、資源不足，和校史館能採取的鷹架也就不太相同。檔案館展示空間內的資訊不多，極度依賴導覽人員的講解串聯起展物 and 不同主題。另外，由於複製品耗費不少時間製作，每次特展都會盡量數位化保存，也因此會提供網站使用者仔細觀看檔案的機會。

雖然導覽人員的問答互動提供許多後設認知性鷹架，使參觀經驗十分深刻，然而缺乏整體性的概念圖，會讓觀眾必須快速進入導覽內容，無法自行掌握參觀流程，如果在一開始失去注意力，就可能不知如何再回到原本的學習任務。因此，提供一個全面性概覽和在展區提供看板指引自助參觀者，對於檔案館的學習經驗將很具助益。

至於檔案館的網站，一般中文版介面的網站連結不方便會影響在此空間內的學習，且網站內容和實體環境展示不一致，只用網站認識檔案館的人將會獲得和實體館藏不同的體驗。檔案館網站可以參考校史館網站重新組織。

檔案館的兒童版介面以動畫提供後設認知性鷹架，輔佐的不只是網站資源的使用，而是對於展示內容的重新理解，令人十分讚賞；不



過，同樣有網站內容和實體展示內容不一致的問題，而且後續沒有更新也十分可惜。

兒童版介面的另一個問題是，動畫對話用語不像兒童所用的，會讓人好奇這個介面鎖定的兒童是誰。兒童族群的心智狀態都在發展階段，鎖定不同對象就有不同的鷹架支持方式，館方釐清到底想針對哪類兒童傳達檔案館的哪些面相後，可以根據皮亞傑的認知發展理論來重新設計鷹架。

其實檔案館的主要使命之一是要使更多人了解並重視檔案修復，將檔案置於歷史脈絡下。只是展示的策略，不應是檔案館的所有內容。雖然目前檔案館在實體環境內提供檔案修復工具的展示，在虛擬環境中也放了檔案修復的照片和流程圖，然而都缺乏更仔細的說明，之後可以加強這些資料的重新組織，並思考可以安置什麼樣的鷹架來協助一般大眾進入陌生的檔案修復世界。

最後，兩館在策略性鷹架和程序性鷹架的提供都比較少，或許是因為目前兩館的展示內容比較少依照程序才能達到的學習任務，以及策略性鷹架不論在實體或虛擬環境中提供都需要較多的人力和時間成本，這兩種鷹架是否要增加、在哪些部份最需要增加，可以用問卷了解觀眾的想法，以便能在現有資源條件下提供最適合兩館觀眾的鷹架。

未來？

「鷹架」的概念來自教育學者，若只考慮「博物館」而未考慮「學習」，則不容易注意到這個面相。然而，如果要使博物館的展示能夠活化、進入觀眾的心中，和觀眾的親身經驗產生互動和融合，那就要關注博物館經驗能否帶給觀眾「學習」經驗。

在本文中，我們以資源本位學習中的四種鷹架來分析臺大校史館和檔案館的展示，顯現目前兩館提供的實體和虛擬環境中，有哪些設

計可做為觀眾的鷹架，也提出一些簡單的鷹架設計建議。

不過，在「資源本位學習環境」中，「鷹架」和「工具」都是用來促進觀眾學習「脈絡」發展的，未來可以進一步了解這些鷹架對於學習脈絡的影響，才會有更完整的博物館學習分析結果。

參考文獻

- Hill, J., & Hannafin, M. (2001). Teaching and learning in digital environments: The resurgence of resource-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 49(3), 37—52.
- Kelly, L., & Gordon, P. (2002). Developing a Community of Practice: Museums and Reconciliation in Australia. In R. Sandell (Ed.), *Museums, Society, Inequality* (pp. 153-174). London: Routledge.
- MacGregor, S. K., Lou, Y.(2005). Web-Based Learning: How Task Scaffolding and Web Site Design Support Knowledge Acquisition. *Journal of Research on Technology in Education*, 37(2), 161-175 .
- Sharma, P., Oliver, K., and Hannafin, M. (2007). Teaching and learning in directed environments. In *Handbook of Distance Education*, 2nd ed., edited by M. Moore, pp. 259–270. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- 劉婉珍(2000)。博物館學習資源的需要與想望。博物館學季刊，24(4)，頁 19-35。
- 劉婉珍(2002)。美術館教育理念與實務。臺北：南天書局。
- 張譽騰(2008)。大學博物館的危機與轉機。2008 大學博物館與博物館群國際學術研討會論文集。臺灣大學。