

親子共學新風潮

「歡樂森林－親子互動童玩特展」策展紀實

Parent+Child Program – The Joyful Jungle: Special Exhibition on Parent-child Interactive Games

文／葉郁玫 Ye Yu-mei · 圖／葉郁玫、優視覺溝通有限公司 Uvisual



「歡樂森林－親子互動童玩特展」展場全景

展館定位在地化

博物館中的親子空間，在兒童文化參與權漸被重視的時代，已被期待為一個兼具休閒育樂、親子共學的環境。臺灣工藝文化園區的生活工藝館五樓，是南投唯一一座以親子互動為訴求的公共空間，特別設計了「歡樂森林－親子互動童玩特展」，超過百坪的室內空間，以工藝特色為遊戲主軸，結合美學教育理念，讓親子一起玩工藝。

特展內容以工藝互動為主角，南

投盛產竹及特殊的園區生態特色，也成為展場中讓親子體會在地風格的元素。南投特殊的燻竹製法，做成毛毛蟲隧道，和其他展區，讓觀眾用五感體驗。以參與者的需求為設計起點，思考互動之於兩者間的適用性，規劃出兼具安全、教育及休閒，同時能讓人與空間對話，也易於維護及管理的展場。

策展脈絡·工藝創作過程

以學習工藝製作的過程為主軸，依序以材質、結構、空間和創作發展

策展脈絡，設計親子可以一同體驗的互動設施，兼具藝術及體適能發展，從2歲至12歲兒童，都可以找一個適合自己年齡的互動遊戲。

展場呈現大自然中的工藝樂園，象徵臺灣豐富多元的自然環境及工藝素材，搭配溫馨的色彩及動物形象，展現歡樂的氛圍，陪伴、引導孩子了解工藝的種類、製作過程、材質、作品欣賞等，透過操作式的互動，讓親子享受工藝趣味，輕鬆透過教具及互動設施，了解工藝傳達的特質及實務操作。在每個展區也都以親子協力、互助體驗為考量，讓親子可以一起玩，照顧者能直接知道如何和孩子共同遊戲，同時自己也覺得有趣。藉由本展，希望能達到工藝美學教育，家庭互動學習，讓工藝生活化，有一處深具南投在地特色的休閒空間。

策展理念

本展將工藝以材質、結構及創作等製作工藝的過程，規劃為三個展區、十一個單元^(註1)，分別進行單元規劃，在科學博物館家庭觀眾學習研究中指出，一個成功的家庭展覽需備七大特質：

- 1、多邊使用 (Multi-sided) — 可讓家人聚在一起。
- 2、多人使用 (Multi-user) — 可同時容納多人或多隻手一起操作。
- 3、可及性高 (Accessible) — 大人小孩都可舒服使用。
- 4、開放討論 (Multi-outcome) — 內容夠複雜，可促進團體的討論、觀察及互動。
- 5、多元學習 (Multi-modal) — 能滿足不同的學習型態與知識程度。
- 6、可讀性高 (Readable) — 展室文

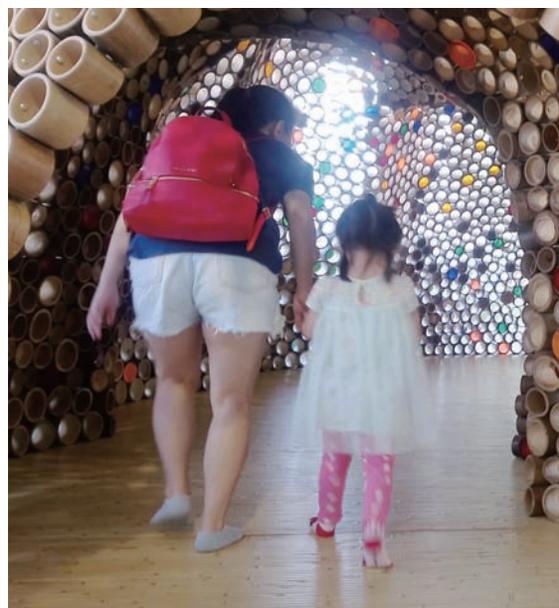
案的編排設計易懂。

7、產生連結 (Relevant) — 能與觀眾既有的知識與經驗有認知上的連結。^(註2)

展覽設計依此為基準，營造多元使用的概念，讓群體觀眾能共創共享，透過親子協力、互動，增加親子互動參與的可能性及廣度，以下舉例介紹：

在地竹材。毛毛蟲隧道

巨型的毛毛蟲隧道採用臺灣孟宗竹的竹管連結，地面以竹集成板銜接，質感一粗一細。漫步其間，窗外陽光透過竹管間的縫隙，灑落在隧道裡，行進間也可從竹縫中窺見外面的景觀，讓視覺有不同的感受；部分竹管在切面鑲上紅、橙、黃、綠、藍五種色彩的透明壓克力片，經過時可以從不同的色片看見投影下的色彩變化，發現有趣的視覺畫面。穿梭其中也能感受著孟宗竹的竹香，增加小朋友與材質的互動。



「毛毛蟲隧道」：隧道入口，大手牽小手，探索斑斕的光彩和感受竹香。

親子共學在展區的實踐方式

「在人際互動的網絡中，親子關係是由雙親與其子女所構成的人際關係，具有持久性與獨特性，是影響孩童同儕互動發展的重要來源。」
「親子之間情緒的表達方式，與情感交流的內涵，會在無形中影響兒童傳遞情感的技巧，使得善於表露正向情感的兒童，較容易受到同儕的歡迎。」^(註3)

設計展區的互動方式時，試著藉由道具大小、合作性及空間規劃，讓

親子可以自然而然地主動一起協力完成，在互動過程中，彼此分享想法，讓家長和孩子能有效的溝通，增加關係的親密性，藝術的遊戲中較具包容及彈性，沒有標準答案的創作過程，讓親子身體力行，在沒有壓力又具創意的開放思考中，拉近彼此的距離。

打造我的房子

可以打造自己的房子是多麼令人歡欣的事呀！充滿了對未來的想像。用藍染或植物染布包覆的大型積木，讓孩子手腦並用，建造出一個屬於自己的秘密基地。大型積木需要大人協力才好拿起來，親子一起疊出房子，感受著空間被改變的狀態，拼出客廳、房間、窗戶，孩童可以探出頭來玩，和家長一起分享房子裡的各種想像。

點線面大山

這是一個練習邏輯與平衡、解決摩擦力與建構路徑的遊戲，本區以南投特殊的地域特色，山巒的意象設



「打造我的房子」(圖/優視覺溝通股份有限公司)



「點線面大山區」：親子共同發想，手腦並用，規劃創意路徑。



「搖搖馬區」：專為幼兒設置一個可以騎乘木馬，遨遊想像的空間。



「角色扮演：編織區」：先觀察再開始操作的過程，讓孩子學習組織能力。

計，彷彿在森林中探索，思考軌道如何連接，讓球滾動而不掉落。設計各式路徑的過程，需要親子一起組合、思考及規劃，設計各種關卡或路線上的轉折，讓球經過一些阻礙，輾轉滾到終點，增加遊戲中的樂趣。

結語

工藝落實在生活中，讓生活裡富有巧思，使用者若能了解工藝的本質與元素，隨處都可以發現工藝的可能性，親子透過玩工藝，在遊戲中發現原來工藝是充滿在生活中的。這個全新改造的展場環境，以使用者需求為設計考量，改善整體空間，溫柔的色彩，舒適著每個參與者。開展迄今受到熱烈歡迎，展場營運方式、部分設



「七巧萬花筒區」：除了直線思考，一個接一個的拼排，也可以試著雙向整合，用雙手一起拼，訓練整合及建構能力。

施也隨著觀眾參與而調整，展覽的意義在於參與觀眾共同愛護、一起手牽手打造屬於親子互動的優質空間。🌱

（本文感謝國立臺灣工藝研究發展中心美學推廣組提供展場營運現況及觀眾參與回饋意見）

展覽資訊

歡樂森林—親子互動童玩特展
 時間：2017.12/14起常態展出
 地點：國立臺灣工藝研究發展中心／生活工藝館五樓

註釋

- 註1 十一個展區分別是「搖搖馬」、「毛毛蟲隧道」、「打造我的房子」、「動腦玩遊戲」、「閱讀區」、「七巧萬花筒」、「點線面大山」、「童玩多寶格」、「角色扮演」、「工藝轉轉箱」、「手作玩創意」。
- 註2 劉家倫，〈從觀念到行動—打造兒童及親子友善的博物館〉，《故宮文物月刊》，第397期，2016，頁122-123。
- 註3 羅品欣、陳李綱，〈國小學童的家庭結構、親子互動關係、情緒、智力與同儕互動關係之研究〉，《教育心理學報》，第36期，2005，頁222。