

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	博物館理論與實務	授課 教師	陳鈺祥 CHEN, YU-HSIANG
	MUSEUM THEORY AND PRACTICE		
開課系級	歷史二P	開課 資料	實體課程 選修 上學期 2學分
	TAHXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
<p>一、培養史學研究及應用之人才。</p> <p>二、養成明辨是非、獨立判斷之歷史思維。</p> <p>三、培育各級公教人員、文化產業與地方文史工作人才。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 培育蒐集史料之基本能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 解讀、組織及運用史料的基本能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 習得田野調查與史學應用的基本能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 依不同之史學領域，習得相關專業知識及人文素養的能力。(比重：30.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：20.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：15.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：10.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			
課程簡介	<p>博物館設立的四大功能為：典藏、研究、展示及教育。然而現今的博物館作為一個具有社會教育意義的機構，不僅展示保存本身的典藏品外，更要與文化創意和創新聯繫，並運用此新方式將館藏展呈給來館訪客，讓博館館擺脫過往艱深的學術研究機構之映象。文創對於現代博物館的永續發展是非常要，所以，文化創意產業如何成為博物館教育推廣的延伸工具？即是一個非常重要的課題。</p>		

The four main purposes of museums include collection, research, exhibition, and education. Nonetheless, museums in modern days do not only serve as places to exhibit their own collections and provide educational events, but they also have to be creative spaces to attract new audiences. It is important for museums to provide cultural creativity with the new image of fun, friendly and fascinating environment. Cultural creativity has become an essential value for museums to keep running in the society.

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	1.讓學生了解台灣博物館文創的經營與開發之發展狀況 2.學生了解台灣博物館文創的經營與開發之後，對於教學(者)、學習(者)、新型態素養之發展等的思考方向與意涵。	1.I would like the students to learn about the creative development and how to manage the creativeness of museums in Taiwan. 2.After the students learned about the creative development and management in Taiwan museums, what new media mean for teaching (educators), learning (learners), and literacy development start to demonstrate a different approach.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCD	12345678	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/09/11~ 112/09/17	認識博物館及其功能	
2	112/09/18~ 112/09/24	博物館在做什麼？(典藏、研究、展示、教育及文創)	
3	112/09/25~ 112/10/01	博物館的導覽解說實務簡介	
4	112/10/02~ 112/10/08	文化創意產業與博物館	
5	112/10/09~ 112/10/15	國慶連假	
6	112/10/16~ 112/10/22	臺灣傳統工藝產業與文創	
7	112/10/23~ 112/10/29	類博物館－體驗經濟與觀光工廠案例	

8	112/10/30~ 112/11/05	博物館的秘密：巴黎羅浮宮	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	
10	112/11/13~ 112/11/19	類博物館－文化資產應用及展演設施產業	
11	112/11/20~ 112/11/26	都市展演閒置空間&URS	
12	112/11/27~ 112/12/03	博物館的秘密－義大利烏菲茲美術館	
13	112/12/04~ 112/12/10	疫情後的博物館展覽趨勢	
14	112/12/11~ 112/12/17	博物館與文創商品開發案例	
15	112/12/18~ 112/12/24	策展與導覽實務－長榮海事博物館展示內容介紹	
16	112/12/25~ 112/12/31	博物館的秘密：大都會藝術博物館	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
18	113/01/08~ 113/01/14	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容，不得放假)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、國際移動、人文關懷、跨領域		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	產學合作課程		
課程 教授內容	邏輯思考 永續議題		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材：簡報、講義、影片		
參考文獻	1. 朱紀蓉, 〈重新審視博物館與文創產業—臺灣的困境與機會〉, 《博物館學季刊》, 第26卷第3期 (2012), 頁101-109。2. 周功鑫, 〈國立故宮博物院與文創產業〉, 《研考雙月刊》, 第34卷第1期 (2010), 頁77-81。3. 魏雅蘋, 〈文化創意產業如何成為博物館教育推廣的延伸工具〉, 《國立臺灣歷史博物館館刊》, 第7期 (2014), 頁105-121。4. 李如菁, 〈何謂好的博物館商品?〉, 《臺灣博物季刊》, 第35卷第4期 (2016), 頁86-95。5. Discovery探索頻道, 《臺灣製造大解密：Taiwan Made》紀錄片, 2014- 2015。6. 百禾文化資訊公司, 《博物館的秘密：Museum Secrets》紀錄片, 2015。		

學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 %   ◆平時評量：        %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>