

# 遊戲作為一種博物館參與：以「臺史博出任務」教育活動為例

## Museum Participation: A Case Study of Mission NMTH

\*蕭軒竹、郭昭里、林佳逸、吳孟青、蔡孟志

Hsuan-Chu Hsiao, Jhao-Li Guo, Chia-Yi Lin, Meng-Ching Wu, Meng-Zhi Cai

國立臺灣歷史博物館公共服務與教育組 臺史博出任務團隊

### 摘要

國立臺灣歷史博物館以推廣臺灣歷史教育為宗旨，為強化此一目標，提高學校團體參訪意願與學生學習效率。臺史博以遊戲為方法，以博物館為場域，推出適合大型學校團體參與的闖關遊戲「臺史博出任務」。活動過程中，學生透過分組探索，彼此良性競爭，破解博物館各種預設任務，以遊戲互動取代單向導覽解說，讓學生以主動探索取代被動聆聽，博物館因而跳脫過往學術殿堂的刻板印象。

臺史博出任務自推出起就不斷進行調整，由最初僅適合國中小學生團體，逐次發展不同難度的題組，將活動的適用範圍擴大到一般團體，甚至身心障礙社群。本活動以高彈性的架構、創新且大膽的方式，讓多達數百人的學生同時進入博物館參與活動，重新構築博物館與學生的互動關係。同時，藉由活動能夠柔軟地因應空間，適人適性調整的特性，提供各類身心障礙團體非制式，且具有共融、通用精神的參觀體驗。例如，心智障礙者不再僅限於易讀導覽服務，而是能夠與一般團體一樣享受具挑戰性的闖關樂趣。

「臺史博出任務」自 2018 年上線起，服務超過 150 個團體，近 17,000 人，深受不同社群喜愛。但臺史博在 2021 年 5 月受到新冠肺炎疫情衝擊暫停開放，我們嘗試將活動與博物館線上資源結合，取代原本的實體展館，推出「線上版臺史博出任務」，讓觀眾跨越空間的限制參與本活動。臺史博出任務以博物館豐富的專業意涵、獨特的運作系統與魅力，肩負其社會責任，促進社會包容性。

**關鍵詞：**遊戲式學習、闖關活動、學生團體

**Keywords:** Game-based learning, Breakthrough activity, Student Group