

# 基本解說技巧

-Thorsten Ludwig -Germany 2003

[www.epa.url.tw](http://www.epa.url.tw)

1. 襲產解說的根源
2. 自然荒野的解說
3. 活的歷史--文化資源的解說
4. 個人的感知
5. 大腦的兩側功能
6. 人類需求的層次
7. 相對價值的矩形
8. 激勵的基本問題
9. 溝通的冰山模型
10. 溝通的矩形
11. 以主題為中心的互動
12. 解說三角
13. 關於現象的意義
14. 回應來訪者
15. 我們在個人解說中的角色
16. 通過思維導圖記住事實
17. 結合道具和輔助技術
18. 通過主題進行解說性演講
19. 通過主題線進行講解性行走
20. 主題圈內巡迴解說
21. 巡迴解說和場外解說
22. 解說走動線的安排
23. 路邊展品的使用
24. 為解說小組編寫文本
25. 解說小組的設計和佈置
26. 不同類型的互動元素
27. 解說線索的結構
28. 規劃解說線索
29. 解說軌跡還是解說區域？
30. 規劃小型遊客中心
31. 展覽品設計
32. 個針對特定目標群體的方案
33. 遊程設計的優缺點
34. 在方案中部署顧問
35. 教育部門輔導員培訓
36. 《21 世紀議程》規定的襲產解說

## 1. 襲產解說的根源

解說起源於美國國家公園的一個國際性的資訊和教育概念。

這個概念的根源可以追溯到 19 世紀中葉。那時，Ralph Waldo Emerson 在美國東海岸的波士頓成立了“超越俱樂部”(transcendence:lat. 意為“超越”)，處理人與自然的直接關係。亨利·大衛·梭羅(Henry David Thoreau)是這個俱樂部(提供了基礎)最著名的代表之一。為了證明親近自然生活的有效性，梭羅在森林裡的一間小屋裡呆了兩年。這種以實踐為導向的“邊做邊學”是美國自然保護運動的典型做法，與大部分未受影響的自然的直接接觸從一開始就發揮了重要作用。

在北美西海岸，約翰·繆爾是美國最重要的自然資源保護者之一，他通過自己與希歐多爾·羅斯福總統的友誼推動了國家公園的概念。他啟發了約塞米蒂國家公園的建立

並在 1871 年首次用“解說”這個詞來描述對自然的直接體驗。

實踐方法的另一個宣導者是 Enos Mills。19 世紀末，米爾斯年輕時搬進了洛磯山脈，他在那裡的小屋裡度過了一生。他為洛磯山國家公園的建立做出了貢獻，並從 1901 年起引導遊客穿過群山。在他的“小徑學校”，他訓練男人和女人成為自然嚮導。米爾斯運用了現代解說的基本要素。然而，由於他自以為是的個人主義，當 1916 年國家公園管理局(NPS)成立時，他並沒有得到人們的認可。

該局從一開始就提倡他的資訊和教育方法，但一開始採取了不同的執行方法——看歐洲模式。在國家公園管理局內設立了一個“公園博物學家服務處”。然而，它的成功在很大程度上取決於遊俠個人的興趣和能力。自 1940 年以來，美國自然保護區的資訊和教育工作被正式命名為“公園解說”。但直到 1957 年，弗裡曼·蒂爾登的《解說我們的傳統》一書出版，

提出了一些原則，並建立了知識基礎。在 1960 年的解說成為國家公園的一個單獨部門。

今天在美國大約有 5000 名全職解說員為各種各樣的機構工作。除此之外，解說在世界各地也都很普遍。

## 2. 荒野解說

襲產解說按其所關注的主題和現象劃分為不同的領域。這兩個主要領域是自然和文化解說。許多部門相互重疊。例如，景觀解說屬於這兩個領域，其中一個分支-荒野解說，顯然屬於自然資源的解說。

基本上，荒野解說是最原始的襲產解說領域。這一概念涉及國家公園或特定荒野地區的自然景觀。這些國家公園和荒野地區的職責是保護自然過程。

正如在解說的基礎上一樣，荒野解說概念的目標是讓來訪者認識到這種承諾對他或她自己的重要性。荒野解說不僅指出了我們人類所理解的生態過程，而且揭示了

被誤解的極性對人造模式的重要性，從而使荒野和文明之間平衡的必要性可見一斑。荒野地區是大自然的創造空間但這種知識在多大程度上與來訪者有關？

明顯的秩序和表面的混亂之間的張力不僅是外在的、非個人的，而且是內在的、個人的。它影響著我們的人類行為——這與社會從規則和傳統中解放出來的程度，以及由此將更多的能力轉移到個人身上的程度成正比。

創造性、靈活性和生活方式的動態性正日益成為西方文明的關鍵條件。然而，技巧的靈活性意味著有意識地將自己暴露在混亂之中。荒野是兩面性的。一方面是我們對未知的恐懼，另一方面是好奇心。荒野解說使這種聯繫和其他聯繫清晰，並激發反思。

然而，目前的社會潮流並不是使國家公園荒野解說成為一個及時課題的唯一原因。解說與為子孫後代保護我們的自然襲產的承諾結合在一起——在這裡，荒野解說也做出了自己的貢獻。解說員的職責不是評價社會的發展。但是，解說員有責任摒棄輕率的消費導向的個人主義。

因此，歐洲襲產解說論壇最近確認了持久可持續性原則。面向未來的發展取決於兩個支柱：更有效地利用原材料(效率)和減少個人對自然和環境的需求(充分性)。到目前為止，第二個支架很難找到。為了重新發現一種健康的平衡，需要那些不受經濟用途限制的組織，並且在他們的橫幅上刻上這種自由——像我們國家公園這樣的組織。

我們現在不能讓這個機會被消費者的需求所破壞。遊手好閒的治療本質必須由遊客自己去體驗——而且必須在他們唯一的日常生活中融入一種未來負責任的關係中。

### 3. 活的歷史-文化資源解說

除了自然解說(例如荒野解說之外，另一個主要的解說領域是文化資源的解說。這意味著對人為或人為影響的現象的解說。物件可以是城市(城市解說)和文化景觀以及考古遺址和露天博物館。所有這些地方都提供了讓歷史活起來的可能性。但嚴格地說，每一個個體的人造文物都是一種文化現象。

文化解說往往不容易與自然資源的解說分開。在中歐的大多數情況下，景觀解說和海岸解說都包括這兩個領域。兩者都處理封閉的景觀空間，參觀者根據德國生物學教授 Wilfried Janssen 弗倫斯堡和 Gerhard Trommer (歌德大學)——可以通過不同的解說領域。學校農場也是一個文化場所，通過參與體驗農場生活起著至關重要的作用。

解說文化資源的一個主要領域被稱為“活的歷史”。它通過一種文化現象建立了遊客與一個歷史時代的聯繫。對於來訪者來說，一個時代或一個特定事件在不失去與事實的聯繫的情況下變得栩栩如生。這種方法的“發現者”被認為是丹麥人阿圖爾·哈澤利厄斯 (Artur Hazelius)，他在 19 世紀末發起了斯德哥爾摩露天博物館活動。1898 年，他寫道：“我們要以活生生的方式展示普通人的生活”，並把工匠和藝術家帶進了博物館。這個出發點被廣泛複製，特別是在美國。

不久之後，威廉斯堡殖民地露天博物館僱傭了一整批演員來模擬鎮上許多房屋和商店的生活和工作。弗裡曼·蒂爾登寫道，建築和傢俱是豐富的，可以欣賞，也可以從中得出結論，但它們需要得到解放，使它們看起來好像在無人在家的時刻被凍結了一樣。

在個人解說中，解說員穿著時代的服裝，扮演著使用日常生活物品的普通人的角色。如果他/她從今天的角度向來訪者描述他/她的服裝，則是以第三人稱解說的形式進行的。

更困難的是第一人稱解說，即解說員重新扮演一個人的角色。真實的演講、舉止和感知需要大量的研究和戲劇技巧。這種角色扮演的好處是：一個真實的生活在一個時代的圖片是沒有遊客意識到吸收資訊。

隨著娛樂業歷史性戰役的重現——就像舊羅馬一樣——這種形式已經有點污點了。

在歐洲，生活史方法在英國、丹麥和荷蘭等一些國家很普遍。其他國家長期以來拒絕採用這種做法。例如，在德國，科學方面總是受到高度重視；由於擔心不準確，原則上不重新頒佈。如今，“中世紀市場”填補了這一空白——其真實性常常令人懷疑。

## 4. 個人的感知

為了更好地理解解說性交際過程，瞭解一些關於個人感知的知識是有利的。

它是對外部事物的感知(通過感官)，對內部事物的感知(通過感覺)和對精神上事物的感知(通過思維過程)的結合。一般來說，在知覺概念中，假設已經進行了心理分析。

感知總是與個體聯繫在一起的，個體在具體的情況下，在他或她的實際需要的方面下，成為對某事物的認知者。沒有客觀感知這回事。

因此，感知是一個選擇過程(選擇原則)和/或一個生產過程(投射原則)。

- **選擇性** 意思是：個人是否願意接受某樣東西取決於他是否有足夠的動機——因為他對它敏感或對它有過先知先覺。
- **高效** 意思是：個人通過自己的經歷或根據自己的偏見擴大自己的印象。

這兩個原則(或“知覺陷阱”)導致人類的知覺是可操縱的。

接受事物的過程一般由三種態度決定：感知態度、資訊態度和驗證態度。

與我們交談的人以一種特定的感知態度與我們見面，在資訊態度上，他們收集所提供給他們的資訊，在核實態度上，他們檢查所提供的資訊是否符合他們的期望。為了啟動網站訪問者和我們之間的交流過程，我們必須首先從他們的感知態度開始。在這樣做的同時，他們的感知範圍——通過他們的感官、感覺和思想——也必須得到擴展，使他們能夠更容易地訪問網站。

交換發生的氣氛決定了感知的意願。

“學習過程獨立於不愉快的伴隨經歷固然重要，但同樣重要的是，學習必須與良

好和愉快的經歷相結合。這進一步減少了腎上腺和大腦中應激激素的分泌，只有這樣，個體存在的聯想可能性才能最大限度地用於思考和學習。它實際上甚至有雙重效果：以後當以這種方式存儲的資訊被回憶起時，快樂、樂趣、熱情也會再次浮現在腦海中…慕尼黑大學的Federic Vester教授對思維、學習和遺忘進行了廣泛的研究。

相比之下，不愉快的感覺往往是錨定在警告反射，嚇唬人遠離接近所涉及的物件。

## 5. 大腦兩側的功能

在處理人類的感知時，我們經常發現，有些人更多地從“感覺”中感知環境，並相應地採取行動。相比之下，其他人則保留“理解”的權利，並為自己的行為辯護。事實上，沒有人能只用自己的“頭”或“心”來做決定，因為人腦有兩半，而這兩半特別適合一種特定的方法。

**右腦** 特別擅長存儲圖像和顏色、節奏、旋律和故事。它尋找它已經知道的或相似的形式，並管理-似乎“沒有思考”-在識別一個符號(例如警告信號)時立即引發反應。當我們這樣做的時候，許多過程在潛意識中同時在我們的頭腦中運行。如果我們將大腦的右側與時鐘的正面進行比較，那麼它就是一個類比時鐘的正面。因為大腦的兩半部分與身體的其他部分交叉連接，所以大腦的右側控制著身體的左側和左側的視野。

**大腦的左側** 完全不同。它使我們能夠說話，讀寫，處理數位，從邏輯的角度分析和排序事物。它遵循著一緩慢但肯定的一條思路。我們完全知道發生了什麼，因此可以相對容易地發現我們推理中的錯誤。如果我們將大腦的左半部分與時鐘的表面進行比較，那麼它肯定是一個數位時鐘的表面。

大腦的左側控制著身體的右半部分，而右側的視野很容易看到。

\*\*\*

上圖摘自Margit Hertlein的《思維導圖》。如果我們看看代表數字和類比半腦的兩個部分，問問自己哪種觀點對目前的社會具有主導影響，答案並不難：它是數字觀點。從學校開始，使我們能夠進行邏輯思考的科目就更受重視。並非所有文化都是這樣。而且這不一定意味著對左腦的這種更重的強調更有助於解決人類目前的問題。

事實已經證明，這並不意味著人們會更好地接受和積極地實施那些從純粹理性的角度來看是“符合邏輯的”的事情，而這對於理解人類的交流是很重要的。

一個有趣的論點是，理性的行為更男性化，直覺的行為更女性化。我們的社會是否因此更受男性的影響？怎樣才能實現更多的和諧呢？

我們不能在這裡遵循這種思路。但要記住的事實是，意識到大腦兩個部分的差異，必然會對我們的交流方式產生深遠的影響。

## 6. 人類需求的層次

在與那些沒有被迫與我們交流的人打交道時，我們鼓動行動的唯一機會就是考慮到他們的人的需要。這些需求最初是由人本主義心理學的先驅之一亞伯拉罕·馬斯洛在 1954 年按等級順序定義和分組的。馬斯洛在 1973 年出版的《存在的心理學》一書中發表了這一研究結果，在 20 世紀 90 年代的自然和環境教育中引起了爭議。

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 五、自我實現    | 運用自己的才能尋求自我實現 |
| 四、尊嚴與地位需求 | 自尊、社會定位、個性、   |
| 三、愛與歸屬的需求 | 給予和索取, 認養     |
| 二、安全的需求   | 結構、穩定、秩序      |
| 一、生理的需求   | 睡眠、口渴、饑餓、性    |



這五類需求可以高度簡化，圖形化地表示為一個金字塔。第六組，沒有等級秩序，馬斯洛命名為審美需求。

根據馬斯洛的說法，只有當前一個較低層次的需求得到滿足時，更高層次的需求才會被喚醒。已經滿足的需求不再激勵我們。”人們不得不認為它實際上不存在，就像消失了一樣”（馬斯洛在《動機與人格》中）。例如，在富裕社會長大，與在戰

後長大相比，優先順序明顯不同。人們理所當然地滿足了較低層次的心理需求和社會保障，可以說，這促使富裕社會的人們達到了更高的層次，即在事實發生之後——至少在第五層次——試圖從上到下平衡已發現的赤字。

因此，對“環境”的關注往往只有在個人發現(事後)他所評估的痛苦部分是由於他或她自己對自己的地位、安全和社會需要的相對不體諒的滿足而造成的之後，才會促使人們採取行動。

馬斯洛認為，每個人都必須通過“試錯”來發展自己的內在能力，才能過上充實的生活。在馬斯洛看來，能力是需要，因此也是真正的內在價值。另一方面，錯誤代價高昂。由於致命行動的可能性和巨大的個人破壞潛力，通常以犧牲自然為代價，這種方法至少在工業社會是值得懷疑的。

即使我們承認人類在發育過程中得到了一個健康的、主要是保護物種的判斷工具，我們也必須說，目前的人為威脅是獨一無二的，在這種情況下，很難假設存在一種天生的敏感性。

在這一點上，我們仍需指出：

1. 人的需要屬於不同的需要類別。
2. 特別是基本需求類別不應受到威脅。

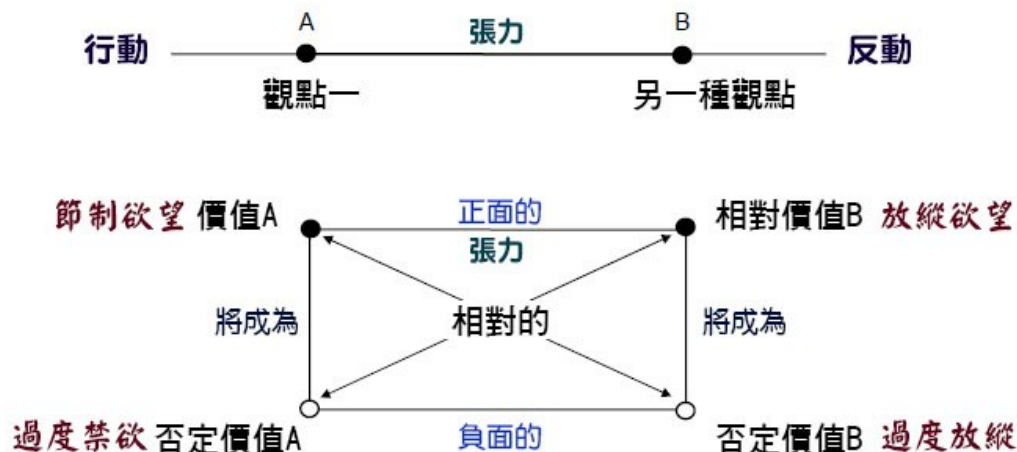
如果人們對我們的觀點不屑一顧，重要的是要認識到我們的觀點對他們的哪些需求提出了質疑。

## 7. 相對價值的矩形

在衝突情況下，試圖用盡可能多的參與來陳述自己的觀點來反駁某一觀點，是基於這樣一種假設，即只有我們以自己的觀點加強參與，才能把對方從“陷入僵局”的立場上拽出來。

然而，情況往往恰恰相反：更積極的接觸鞏固了戰線，導致對手不僅承擔我們賦予他的角色，而且——為了重新建立意見平衡——在相反的方向上採取更極端的立場。

當兩種可以理解的價值觀(如禁欲和放縱)失控，變成兩種難以接受的“非價值觀”(如完全禁欲和過度放縱)時，一種負面的緊張情緒就會形成。



“每一個價值只有當它與它的正相反的價值處於一種持久的張力中時，才是一個真正的價值”。這很難接受。我們經常覺得價值關係是畸形的，並注意到，出於道德原因，我們真的不應該放棄我們的觀點。但一旦價值觀——在相對意義上也是如此——失控，變成“非價值觀”，我們就一無所獲，很難達成協議。在一個民主制度中，新的立場只能辯證地發展起來。

在一個積極的緊張關係中保持我們自己，從長遠來看，對個人的處境也是有利的。在意見的轉變中，試圖直接從“非價值”B轉變為“價值”A時，常常會發生“從一個極端跌落到另一個極端”的情況。

亞里斯多德在他的《尼哥馬可倫理學》中已經描述了其中一些過程。他把這兩個極端之間的中間稱為 *mesotēs* (mesotes)——這意味著合理的美德。勇敢對他來說，就是介於魯莽和懦弱之間的中間。這樣就可以為所有值構造矩形。在每個值中，值的矩形都是封閉的。”

在有爭議的討論中，我們應該始終從伴侶的角度來尋找我們自身美德的“姐妹美德”。

## 8. 激勵的基本問題

在過去的《自然與環境保護》一書中，人們經常試圖通過恐怖場景來煽動行動的變化。從本質上講，這是對理性的訴求。然而事實證明，這種結合並不是特別成功。

個人信念與實際行動之間的差異(認知失調)通常通過簡單地重新評估個人信念來解決。在我們的社會裡，有著眾多的觀點，這是很容易的。然後：隨著個人主義的增加和普遍習俗的喪失，正確行為的後果除了“社會打擊”之外幾乎沒有回報——但“錯誤”行為在我們身上留下了印記。誠實的人是失敗者。這個出發點也給我們帶來了新的挑戰。

激勵意味著有意識或無意識地賦予一個行動一個動機，使個人行為的改變值得努力。

最普遍的動機形式是懲罰。懲罰是一種消極的動機。它通過挫敗某些需求來看待不愉快。在實踐中，這些在很大程度上是地位的需求，而在富裕社會，這些需求更

容易顯得相當膚淺。

更有效的辦法是滿足社會需求。然而，一方面，社會共識正在減少，局外人在沒有私利的情況下介入的意願繼續減少。另一方面，由於現代媒體社會給了我們更多的手段來彌補這種孤立，社會孤立失去了作為懲罰的效力。其結果是一種更加自然的外來生命，乍一看只會有助於保護我們的自然資源。

此外，消極的動機需要壓力和控制——歸根結底是財政手段，而財政手段在自然保護方面長期匱乏。一旦這些習慣不再適用，只要沒有建立起新的和持久的習慣，動機就會減弱。在一個充滿社會活力的環境中，這並不容易。

通過獎勵獲得積極的激勵似乎更有希望。在這裡，非常不同的需求也可以得到回報。決定因素是獎勵如何發生。來自外部的個人獎勵給那些認識到自己做決定很重要的人，往往會導致他們採取完全相反的行動。簡單的刺激反應機制很少能帶來持久的成功。

這些外在形式的動機可以與內在形式相比較。

每一個小小的願望都會在被感知到實現願望的可能性時得到巨大的激勵。它被障礙物進一步增加，這些障礙物將可能性留在眼前，但延遲了它的實現，加劇了距離的緊張(渴望)。基於這一所謂的坦塔羅斯原理，心理學家們認為，一個人的內心可以形成一種形象，這種形象既可以顯示出誘人的可能性，也可以顯示出障礙。

廣告業基本上就是按照這個原則運作的。重要的因素是，個人需要通過克服自己的障礙來滿足自己的需要，從而挑戰他/她去證明自己。

## 9. 溝通的冰山模型

為了真正能夠與人交談，兩個層次的交流是必要的。

在事實層面上，事實資訊(我想說什麼?)，在情感層面上，涉及到的人的資訊以及他們在彼此關係中的地位(我該怎麼說?)是相互交換的

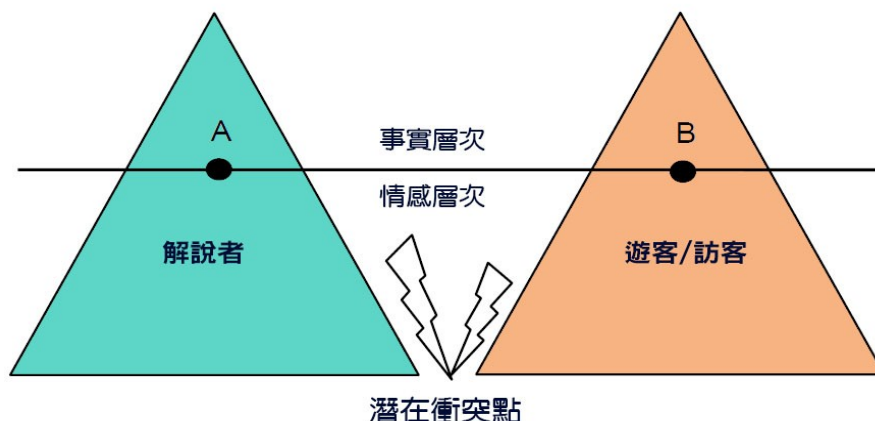
事實層面的因素有智力、事實知識、分析能力和記憶能力。情緒層面上的因素有：思想和反感、相互對待、願意傾聽。

情感層面的接受可以非言語表達，例如通過言語方式(大聲/安靜、刺耳/柔和…)或通過肢體語言(接近/遠離、面對/轉身、打開/關閉姿勢、凝視/凝視中斷……)。

通常情況下，情感層面主導著交流，儘管它通常只是間接的。由於大多數情緒在“表面下”是看不見的，在鋒面硬化的情況下，它們會同時無意識地阻礙一種接近，這就被稱為“冰山溝通模式”。

情感層面的衝突導致事實層面的阻礙(“我不想讓他告訴我任何事情!”)。為了在事實層面傳授內容，情感層面首先必須“協調一致”。

如果—例如通過一個陌生的環境—一個潛在的防禦姿態存在，它必須首先被帶到意識和解決。



這意味著，在實踐中，我們必須——有意識或無意識地——不斷地在事實和情感層面上監控我們的談話夥伴在發送或接收什麼。

例如，一些來訪者提出的問題“這個技巧需要更長的時間嗎？”可能遠遠超出了提問的目的。然後我們必須轉換到人的層面，在他們所處的地方與他們會面。

除此之外，我們必須試著同情他們的處境，並將這種感覺傳達給他們。當我們不僅要教導或告知(事實性的演講)，而且要說服和激勵行動(令人信服的演講)時，這一點尤為重要。

如果對一個人的評價對我們來說是不可預知的，我們應該通過提問來鼓勵他/她，使他/她的觀點清晰。

從這個背景來看，這是完全可以接受的，而且當目標導向的溝通過程不斷地在事實和情感層面之間徘徊時，往往是不可避免的。

## 10. 溝通矩形

漢堡大學的交際心理學家弗裡德曼舒爾茨馮吞，在 bernd Fittkau 和 Inghard Langer 的共同努力下，在 1970 位作家的著作中，根據幾位元不同作者的作品，發展了交際長方形。

溝通過程分為事實和關係兩個方面(Watzlawick 在《人類傳播的語用學》(1967 年)一書中)因此被擴展到包括自我宣告和訴求的方面，因此“資訊的解剖”可以用四個方面的“溝通診斷”來檢驗：

1. 事實內容；            我所告知的事實內容。
2. 自我宣告；           我對自己的評價。
3. 關係信號；           表明了我對你的看法，及我們的並列對比。
4. 公開揭示；           那些才是我想讓你做的事。



大多數消息所包含的這四個方面的訪問方式與發送方不同。因此，這四個不同的“耳朵”的形狀完全不同，也更加開放一些陳述比其他的更重要。

為了能夠在自然和環境保護方面令人信服地工作，我們必須培養第六感，瞭解我們的資訊是如何被接收的，哪些資訊被發送給我們。

注意到“溝通中的‘清晰性’是一種四面八方的情況”（Schulz von Thun, 1994）舒爾茨·馮·圖恩從資訊的四個方面提出了傳播矩形模型，並借助於該模型在“傳播心理放大鏡”下對資訊進行了檢驗。然而，要考慮的是許多伴隨因素，如資訊發出的外部環境或伴隨資訊的非語言信號。

溝通診斷增加了有意識地接近對方的可能性；然而，解說仍然含糊不清。資訊被正確解說到什麼程度，充其量只能由發送者自己來確定。

舉例：技巧-題出問題直到結束練習

|       |                     |
|-------|---------------------|
| 訊息；   | 現在幾點了？              |
| 事實內容； | 關於時間的問題             |
| 自我宣告； | 我已經完成了這個練習。         |
| 關連信號； | 你現在提供的事物再也引不起我的興趣了。 |
| 公開揭示； | 請結束這個練習！            |

## 11. 以主題為中心的互動

主題中心互動(TCI)作為一種交流系統的發展來自心理治療師露絲·科恩的論述。

TCI 屬於人本主義心理學。這個概念是通過認識到必須平等地看待個性和公共性而產生的。

TCI 的作用方法可以用分層模型來描述：

一、作為成功互動過程的公理：個人的自主性和整合性，對所有生物的尊重和靈活邊界內的決策自由已經被採納。

二、TCI 的第一個存在假設——“做你自己的主席”意味著 TCI 參與者盡可能獨立地工作，TCI 領導人交出決定誰、什麼、什麼時候、如何以及以任何形式對誰有權說或被說的權力。第二個假設——“干擾優先”意味著不要打破或推開學習和生活的干擾，而是承認它們是人的一部分。

三、 TCI 遵循參與式領導風格；這意味著，領導者把她或他自己，作為他/她，放在與團隊參與者相同的階梯上。

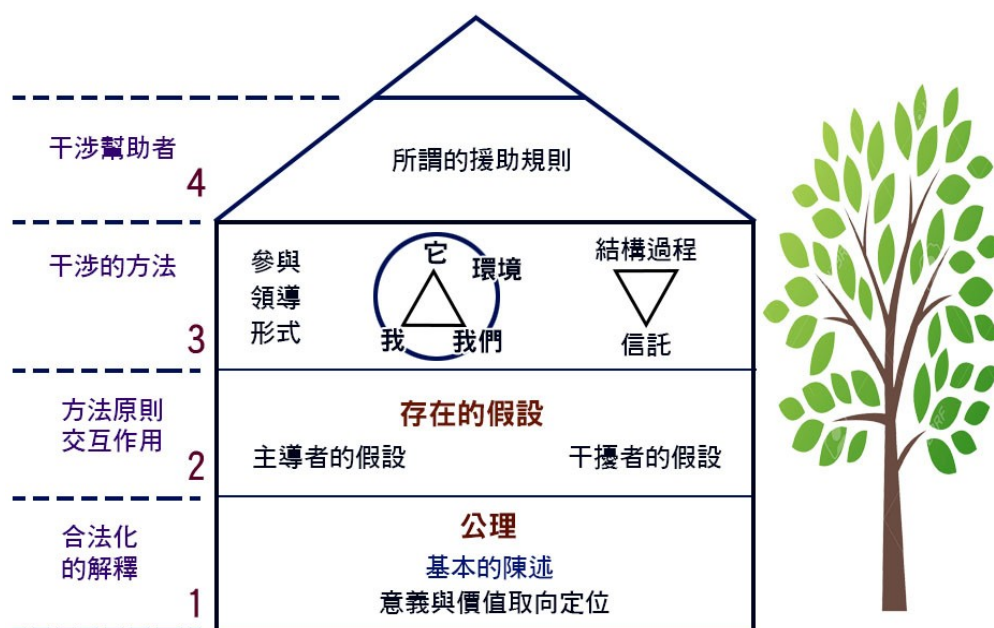
四、 TCI 的中心交互方法是在最狹義或最廣義的環境(GLOBE)中，在人(I)、群體交互(WE)和主題或任務(IT)之間實現動態平衡的原則。

動態平衡原則是小組工作和小組領導的 TCI 基礎，它指出了在動態的新方向(例如陰陽哲學)意義上融入對比的生命兩極的必要性。在主題的表述中，它不必是一個純粹的物件導向的主題！

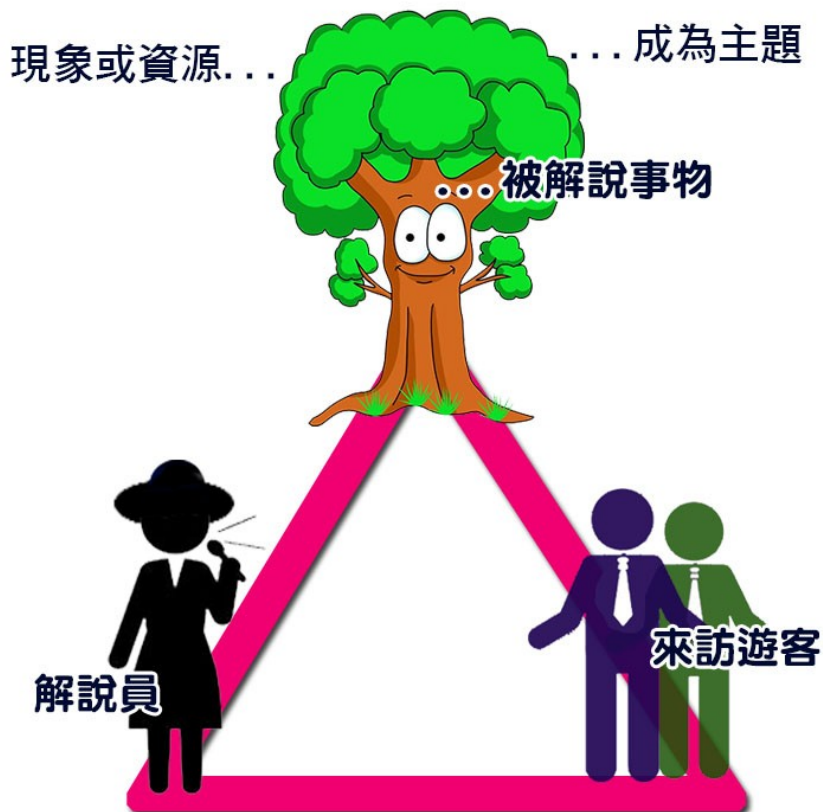
最後，TCI 的目標是建立一個結構過程依賴(積極有效的氣候)作為其活動的中心組織原則。結構提供了安全性(通過限制)，但只有通過過程才變得活躍起來。

在 TCI 中，有用的規則(例如“為‘你自己’說話，而不是‘我們’或‘你’”)作為干預輔助，如果不太嚴格地應用這些規則，並且可以解說成參與者的語言，則有助於保持基本原則。

William Lewis (佛蒙特大學)發展的解說三角與 TCI 有顯著的相似性。



## 12.解說三角



## 13. 關於這些現象的意義

在解說三角的頂點- William Lewis 教授(佛蒙特大學)談到一個解說性的三人-是現象。解說的開始和結束可以把彌合的鴻溝帶到觀眾的世界裡。然而，個人或非個人陳述本身總是以資源及其資訊為中心。

解說，它呈現可觸及的具體現象

一方面，資源服務於使我們的資訊為訪問者所感知，並能直接掌握。只有在抽象(例如空地上的植被演替)通過指出現場的現象(地衣、苔蘚、蕨類植物、樹木……)變得具體之後，在日常生活中不處理這類事情的訪客才能感知到它。使它們變得互相關連。

但另一方面，這種現象也代表了我們的哲學。這至少應該是我們選擇它來解說的一個主要標準。公正地對待它，與我們的來訪者一起提升它，意味著同時尊重它與之相連的東西，以及根據我們的信念，它所代表的東西。

我們習慣於用小手套處理古董花瓶和油畫。

我們應該處理所有自然和文化資源，我們要使我們的解說物件，以應有的方式，作為獨特的事件，在其出現，我們最多有一個有限的部分。

當我們成功地把對資源的這種尊重傳遞給訪問者時，我們通常可以取得比僅僅提供有關資源的孤立事實更多的成就。

由於這個原因，我們應該特別注意來訪者離物體很近的地方。在個人解說中，焦點問題尤其起著重要作用，其目的是直接體驗一種現象。在這個方法的第一個階段，我們應該使資源盡可能地可見、可聞、有形、可聞和可口，即：所有感官都能理解。這些方法中的每一種都會在遊客的腦海中激起個人聯想。此外，它還可以從不同的角度(科學的、美學的、哲學的、象徵的……)對資源進行闡釋，從而使現象變得顯而易見。

當我們處理一個資源時，我們當然可能會想要闡明背景資訊，而這些資訊對於訪問者來說可能是無法立即想像的(例如樹木植被的自然演替過程或動物的生活史)。對於背景資訊，一個重要的選擇標準是如何容易被認知。

然而，總的來說，我們應該特別小心，背景資訊的認知滲透與資源本身的有效、直接體驗保持平衡。

## 14. 回應來訪者

積極回應來訪者是良好解說的基礎。但在教學上，也有很多話要說的一個密集的參與：人們所說的和所做的自己留下一個更持久的印象比他們只看到或聽到。

### 我們如何親自與來訪者交談？

許多遊客只有在感覺自己被個人接受時才會真正參與進來。這種感覺可以通過個人的解說來表達

- 目光接觸
- 互相介紹(特別是非正式的)，捕捉和使用名字
- 你的訊息(“你曾經……”，“你什麼時候第一次……”)
- 積極傾聽，獲取更多資訊(“你喜歡在森林裡嗎?”)
- 指來訪者的朋友或他們所屬的團體
- 遊客生活的參考資料(工作、家庭、愛好…)

### 是什麼使我們的事實具有吸引力？

解說應該是有趣的。一些可能的“打扮”冷靜的事實資訊，使他們更有趣的遊客是：

- 對時間和地點的引用(“這棵樹…”，“我們站在這裡…”，“剛才…”)
- 關於令人興奮的事情的報導(“當我上周來這裡的時候……”)
- 比喻(樹冠、屋頂、樹根等)
- 比較(“樹是巨大的抽水機”，“樹有一個有效的架構”)
- 示例(“這片樹木向我們展示了樹木如何治癒傷口”)

## 我們如何把個人的解說從演說變成對話？

提問的人是領導者，同時提問會讓來訪者參與進來。封閉式問題可以回答“是”或“否”或一個術語(如：“這棵樹叫什麼名字？”)給我們第一個答案；但他們不能讓我們走得更遠。對於對話來說，答案還不清楚的問題是有幫助的。有

- 焦點問題(“這棵樹的樹皮是什麼感覺？”)
- 過程問題(“當樹皮受損時，這棵樹會有什麼反應？”)
- 評價性問題(“當樹木遭受酸雨時，我們能做些什麼？”)

## 我們如何讓遊客自己動手？

我們個人解說的一個基本規則應該是：不要做來訪者也能做的任何事情。

積極參與的第一步是展示一些東西，並讓訪客協助(“你能幫我拿一下這個樹枝嗎？”)。在第二步中，訪客被分配任務，我們只在其中協助解決問題。這些任務包括實際的自然空間，並涉及到盡可能多的感官。以下幾點使包含的內容對訪客具有吸引力：

- 尋找某個特定事物的請求
- 能夠發現某些東西的前景
- 協助的可能性
- 完成不完整的事情

# 15. 我們在個人解說中的角色

我們的目標是在現象和遊客之間架起橋樑。

我們的溝通是鋪設橋樑基礎的工具。

主題是我們的方針。主題和主題陳述構成了網的纖維和結，防止我們落入空白。

當然，當我們反思自己的角色時，也可以使用其他的比喻。無論如何，它遠遠超出了純粹的資訊傳遞，因為：

**與非個人化解說相比，個人化解說的主要優勢在於每種情況的獨特性，以及能夠直接對人們感知情況的方式作出反應。**

如果我們放棄了我們的概念，我們就失去了我們的優勢，就像我們忽視了我們的主題一樣。而且，這兩種方法都不是讓付費公眾相信這種人力密集型解說形式的優勢的好方法。

個人解說服務——如解說談話、解說散步和巡迴解說——不依賴於科學距離，而是依賴於將我們自己的個性帶入解說。如果我們自己對某件事充滿熱情，我們就可以把這種熱情帶到團隊中去。為了真實，這種熱情是必不可少的。

如果這個團體似乎不感興趣，我們就必須激勵他們。自信和幽默感是重要的品質。如果出現意見分歧或來訪者不同意我們所說的話，我們可以把這些陳述提出來討論(從而使我們自己脫離火線)，並在小組中調節過程。為此，我們必須在手邊有必要

的方法調色板。在自然的戶外環境中，教室的氣氛是不允許出現的。

很明顯，我們的角色並不局限於演講者、動畫師或主持人，而是我們必須在自己內部聯合許多卷。而且——儘管這一點經常被過分強調——儘管如此，我們自然必須有足夠的事實知識來知道我們在談論什麼。

我們越來越精通的關鍵素質，在教學術語中被稱為“交際、認知和方法能力”。

沒有人是完美的——這一點也很重要，這樣我們就永遠不會把共同點留給來訪者。考慮我們的個人角色意味著，我們意識到自己的優點和缺點。特別是如果我們有特殊的技能(如演奏樂器或表演魔術)，我們可以給我們的事件一個令人驚訝的和個人的注意。—此外，每一次散步或談話都應該有一個小的因素，使我們有理由改進…

## 16. 通過思維導圖記住事實

當我們計畫一個解說性的談話時，主題和它的陳述很容易被跟蹤。我們可以把它們一個接一個地寫下來，很容易記住。有了解說性的行走，就有點困難了。在巡迴解說中，提醒名單幾乎是不可能的，因為不清楚什麼時候發生什麼。幸運的是，還有其他方法可以喚起我們的記憶。我們的教育制度經常給我們帶來的可能性不夠。有些人甚至說，我們至少有一半的大腦基本上沒有使用過。怎麼會？

事實上，我們大腦的兩部分專門處理不同的資訊。左半部分使我們能夠說、讀、寫、處理數位和用邏輯的方式檢查事物，而右半部分則特別擅長儲存圖像、顏色、節奏、旋律和故事。它尋找它已經熟悉的或相似的形式，並設法——也就是說“不假思索地”——在識別一個符號(例如警告標誌)時激起一種反應。在我們的頭腦中，許多過程無意識地同時運行。

大腦左半部分的基本優勢是事物的精確命名。我們儲存準確資訊的能力有限。相比之下，右半腦的工作更不精確。在它裡面，一幅圖像、一首曲調或一整束與之相關的資訊(聯想)都可以被釋放出來——而這正是與我們的解說過程出乎意料的程度成比例的更重要的事情。

利用右腦的優點的一種方法

由英國人托尼·布贊(Tonybuzan)在20世紀70年代開發的“思維導圖”。思維導圖的本質優勢——例如，與列表相比——是思維導圖再現了這種關聯。它顯示了哪些思想是相互聯繫的，並使我們能夠在不同的方向上進一步思考。

思維導圖除了文字外，還應該使用顏色和符號，應該以最大可能的視覺化為目標。這樣他們就更容易記住了。

我們可以通過構造有關現象和方法的圖形描述(視覺化)來構建思維導圖，我們想用這些描述來演示它們，就像樹上的樹枝一樣。最好的主意往往是這樣來的。

當我們手拿著附帶的思維導圖技巧演示時，我們注意到這些圖像在我們腦海中的烙印效果比我們只使用提示詞時要好得多，尤其是我們注意到哪些圖形彼此相鄰，因此可以從不同的方向展開我們的解說。



## 17. 結合道具和輔助技術

### 道具有什麼用？

它們有助於：

限制參與者的視野範圍(如相框)

聚焦視圖(如望遠鏡)

提供不習慣的視野(如鏡子)

■ 使某物更清晰可見(如雙筒望遠鏡和放大鏡)

■ 標記、連接或比較事物(如繩索)

■ 通過模型(例如侵蝕模型)使冗長的過程易於理解

輔助輔助設備應與參與者建立關係，並應支援我們的資訊。它們服務於這一現象，在任何情況下都不應占主導地位。這種危險在高技術設備的情況下尤其普遍，當它們的工作方式進入前景時。這樣的“愛滋病”不應該被使用。

### 干擾作為個人解說的機會？

騷亂來自於團體內部(“我的看法完全不同!”)或從外面(一棵樹在夜間倒下)。它們讓我們驚訝，因此常常會在記憶中保留很長時間。因此，他們可以成為一個重要的學習形式-如果我們能誘捕他們。把干擾理解為一種挑戰和輔助手段是很重要的；即使只是為了消除我們對騷亂的恐懼。

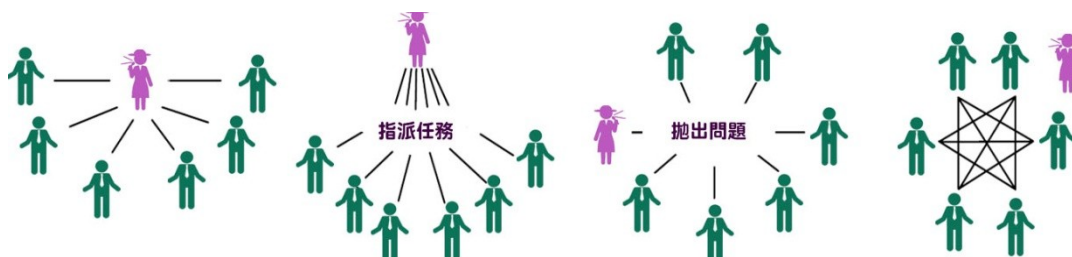
### 結構輔助工具有什麼好處？

在大多數情況下，個別主題(見：5)在解說中一個接一個地處理；它們在邏輯上是一個接一個的。然而，有時這是不可能的。在自然界中，一個屬於第二主題情結的現象可以進入我們的視野，而屬於當下主題情結的元素卻讓我們等待。為了讓遊客不失去整體視野，結構輔助是有意義的。

結構輔助工具揭示了我們現在的立場，同時也挑戰我們完成各個主題集團。一個好的結構說明是，例如，一個填充圖形(可能是一個小折板的形式)；然後訪客必須用拼圖塊填充空白區域，從而完成整個圖形。這樣，線性思維被結構思維所取代。

### 在個人解說過程中，我們如何組成一個小組？

溝通的形式決定了群體的形成，反之亦然。我們小組的安排是一項非常重要的輔助技術。例如，通過選擇適當的地點，通過作業、提問和討論衝動，我們可以實現以下形式(對我們來說是有意識的，不被小組注意到)：



## 從主題到解說性談話

每一種解說都是主題性的。這意味著：它不只是從一路上收集任何資訊，而是專注於一個獨特的主題。

主題來源於我們所代表的內容。

■ 它與遊客的世界有著直接的關係

主題示例：有限的棲息地

話題非常籠統。當它們被具體化後，首先可以理解它們。因此，我們把它們與現象聯繫起來

哪些是我們想在更大範圍內說的例子，其中包含了我們可以揭示的小驚喜。

一個現象的例子：一座方山，不是所有的現象都能立即被認為是合適的。通常我們必須深入研究各種現象，然後才能最終決定選擇哪一種。

我們的現象向不同的解說領域傳遞了非常不同的資訊。

示例：

地形：我是這裡最突出的方山，

水文：我被○○河的水流包圍著

地貌：我是由火山熔岩塊斷裂與侵蝕形成的…

人為：我是這個國家公園的象徵

通過嚴格的檢查和仔細的研究(居民，博物館，文學，…)，我們增加了我們的資訊寶藏，我們以後可以借鑒。從這些資訊中，我們仔細挑選最能表達我們主題的資訊，並從中形成一個主題。

我們現象的主題應該是

■ 在風景中特別明顯

■ 允許與我們的訪客世界進行精確的類比

■ 在我們的解說過程中，讓我們充滿熱情，成為我們的指路星

明確我們的訪客在接觸我們的現象後應該經歷什麼(“神奇公式”)。

一個主題的例子：經過我們的講解，遊客們應該已經發現方山的成因、景觀、生態…

主題是一個簡潔、重要、令人印象深刻的句子。

只有通過主題，現象才能成為解說對象。

我們現在可以用恰當的陳述來證實這一主題：

例子：方山獨立於一個文化景觀。

方山周邊地區有一種自己特有的植物。

○○河最初流經方山的另一邊，衍生的人文與產業…。

一個優雅的開場白和一個精闢的結論概括了整個解說。

## 19. 經由主題引導解說路徑

正如在解說對話中，只與一種現象有關，只有一個大主題，藉由移動的路徑將一個接一個地把許多關連現象及其關連小主題串接起來。解說路徑可能在博物館或美術館中，也可能在植物園或野外生態多樣區。

一個主題必須是可以完全理解的事物或現象。另一方面，大主題也可以包含關於資源的抽象概念。

1. 方山是一座地理景觀(在本例中，訊息將成為主題。)

2. 國家公園保護我們的自然襲產。

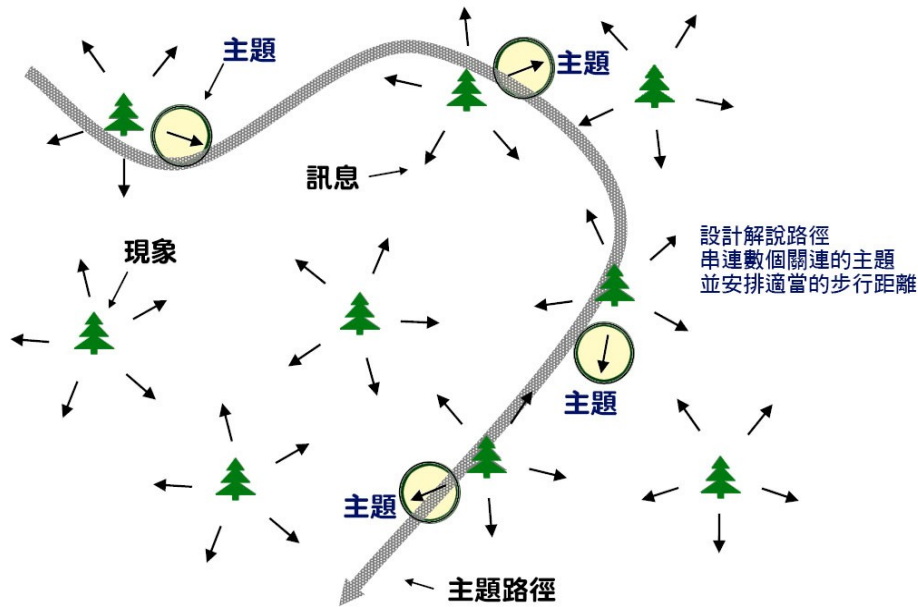
在大主題下，個別現象及其關連小主題和陳述現在可以串接。一種解說性的帶領移動，解說員沿著一條邏輯上排列和連鎖的路徑行走，通常有一個前後順序結構。

理想情況下，它的結構是：

■ 一個小區域可以展現有關現象，主題的資訊和可能的小主題

■ 解說路徑--是直覺的、被賦予的一個主旋律。

■ 主題線是將選定的大主題和小主題的各個現象聯繫起來的。



序列解說的困難往往在於自然界很少以與我們概念相同的順序揭示其現象。這些現象吸引了人們的眼球，容易使我們的參觀者從主題上分心。通過使用結構性援助，我們有時可以控制這個問題。

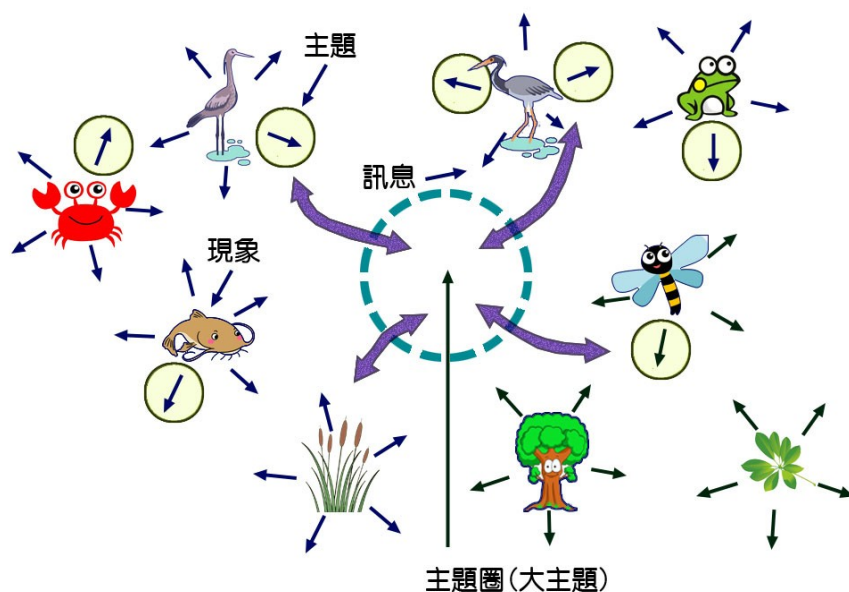
## 20. 主題圈內巡迴解說

巡迴解說是第三種，也許是最苛刻的個人解說形式。

與解說性談話或解說性散步不同，它是按點而不是順序來組織的。這意味著：在處理個別現象時沒有預先設定的順序，而是在大多數情況下，訪問者決定何時將注意力集中在某件事情上。在巡迴解說中，與參與者的對話決定了解說的結構。

漫無目的的解說不能成為閒聊。為了準備好談話的任何一個回合，解說員應該讓他或她自己熟悉來訪者可能提到的這個領域的所有現象。為了做出靈活的反應，他/她應該準備好與主題相關的適當陳述，以盡可能地傳達現象的資訊。所有這些主題都在一個主題圈內相互連接。

除此之外，解說員還必須瞭解哪些東西吸引了來訪者的注意，哪些陳述可以在何時何地進行。



一般來說，在需要大量遊客的地方，也就是旅遊景點，會使用巡迴解說。當來訪者發出必要的興趣信號時，它可以順利地進入解說性談話。

相反，個人解說的順序形式，如解說步行，可以包含巡迴解說的要素；例如，當解說員在稍後的個別講座中分組進行評估時。

## 21. 巡迴解說和場外解說

在公園和保護區管理者的日常經驗中，經常會出現這樣的情況：保護和監督的職責與解說的職責相結合。

特定地點的人特別多。在這些景點的觀察和資訊工作中，我們可以產生一種解說形式，首先向遊客介紹自然和景觀的各個方面，然後對自發形成的遊客群體進行解說，他們相互交談，在所有的問題都得到回答之後，最後再談另一點。這樣，一個景觀片段就變成了一個解說區域。

這種特別生動的解說叫做巡迴解說。巡迴解說要求很高。為了防止它退化為無聊的談話，我們必須確定，我們可以衡量遊客的興趣，我們非常瞭解與他們有關的現象和資訊。

當然，我們也可以在這樣一個地方就某一特定主題發表簡短的解說性演講（例如，每小時約 10 分鐘）。解說性談話對許多參觀者來說很有趣，因為他們可以參加活動並提出問題，而不會影響一天的排程。在很短的時間內，有許多接觸，特別是對於那些還沒有準備好做解說性行走的助手來說，這是一個良好的開端。

然而，我們並不總是在現象馬上就要發生的地方值班。當我們在停車場或保護區外（比如在展覽會或學校活動上）設立資訊展臺時，我們面臨的問題是，我們將如何超越純粹的資訊傳播，走向某種非現場解說。

資訊展臺通常包括一張桌子，上面有宣傳冊和傳單以及一些展板——所有展板的設計都應符合基本的解說技巧（見：24、25）。為了將資訊轉化為一種解說，我們需要

選擇一些有吸引力的現象，這些現象將彌合與我們保護區的差距，並通過讓來訪者手中拿著東西(必須呆在桌子旁)並讓他們參與談話，將他們吸引到我們的展臺上。可能的前景是動物頭骨和毛皮，例如，或物體從我們的祖父母的時間。

示威遊行特別吸引人。在選擇它們時，我們應該確保它們能同時吸引幾位參觀者的注意力，而且這種興趣不僅僅是在物體上。一個好的方法是讓訪客在更多的訪客面前和其他訪客一起工作(比如做繩子)，同時我們描述正在發生的事情。

不太合適的是，一次只能有一個訪客參與的物品，它們佔據了他的全部注意力，同時又束縛了我們的注意力。因此，顯微鏡只有在有保留的情況下才適用。

如果我們的資訊站只是眾多資訊站中的一個，並且有在競爭中迷失方向的危險，那麼一個有吸引力和說服力的吸引眼球的人是很重要的。

用於不確定事件的展臺應可擴展。從地毯包展示到大型活動與座位和房間填充互動元素，我們可以盡可能地利用所提供的任何空間。

## 22. 講解行走的安排

解說性行走是

- 是針對大眾的
- 有一個具體的主題，決定了事件的進程
- 在短增量(約5分鐘)內連接至少三個現象
- 持續一小時到兩小時。

因此，帶導遊的徒步旅行(其中一起漫步是最重要的願望)和遠足(針對專業觀眾)不是解說性步行。

釋意行走是個人釋意的一種形式。它讓我們有機會在我們的元素中移動，並打開所有這些東西去體驗，從而做出一個好的解說。我們可以用不同的方法發展一種解說性的行走。方法

• 首先記錄所有可能以任何方式吸引遊客注意力的現象。然後才為我們的主題線制定主旋律

■ 最後，準確地選擇這些現象並用符合主題線的從屬主題來準備它們被證明是有效的。

解說性步行的公告(新聞稿和傳單)應該有一句朗朗上口的格言和一段簡短而刺激的資訊文本，最重要的是集合點(通常是停車場或公車站)、開始和結束時間(與公交時刻表協調)、區域、難易程度和所需的設備。當一個旅遊團總是在同一個人的指導下進行時，他/她應該被命名。問題的電話號碼對許多感興趣的人來說很重要。

我們應該提前到集合點進行實際的講解。這使得一個仔細的“熱身”成為可能，並給參與者安全，以及路線的概述和一個容易找到的集合點(或終點)的固定，以防任何人失去小組。在可能的情況下，除了我們的急救設備外，我們還應該有一個雙向無線電或行動電話，可以在整個路線上進行發射和接收。

開始時，我們確保所有參與者都有合適的裝備，在某些情況下解說相關的行為規則，並要求我們小組中的人自我介紹，這給我們留下了來訪者及其興趣的印象。這使得以後滿足期望和直接回應回饋成為可能。從一開始，我們就應該努力與與會者交談，而不是與他們交談。

在一個動態的開始之後，我們調整節奏，這樣解說性的行走就不會對最慢的參與者造成壓力。每種現象都應該有大約 10 分鐘的“應用”時間，並且應該遵守所宣佈的步行時間。

一個 10 到 15 人的小組是最好的解說性散步。如果組別較大，則必須短時間休息。必須經常進行檢查，以確保分組完整。

在結束點出現之前，應總結解說性談話，並提醒重點和明確的結束語。

## 23. 路邊展品的使用

路旁展覽是一種經濟的非個人解說形式，遊客可以隨時觀看。與任何解說一樣，它必須滿足三個部分的要求：

- a) 我們的設施及其理念
- b) 參觀展覽的觀眾
- c) 那些現象的個體特徵，展品應該對此加以解說

我們必須在解說三角形的三個點之間架起橋樑，展覽應該對我們有所幫助。

不同類型的軌旁展品中最重要的工具是面板。我們根據其用途區分了四種不同類型的面板：

- 導航面板有助於該區域的定位和移動
- 監管小組負責監管規定以及違規的後果
- 資訊小組提供方案、危險和其他方面的建議
- 解說小組揭示了自然和文化資源的背景。

在下文中，當我們處理面板的設計時，我們主要是處理解說或解說面板。因此，我們應該快速回顧適用於其他三組的要素：

在制定導航面板的文本時，以下內容適用：

- 它們用於訪問者搜索目的地區域或當前位置的地方。
- 它們用於我們想要強調訪客當前位置的地方。
- 它們豎立的地方可能會出現對路徑方向的混淆。
- 小徑應該有名字和/或符號，使它們更容易記住。
- 如果給定目的地區域的名稱，遊客對小徑更感興趣。

\*應提供不同持續時間的試驗(例如，2、3、4 小時的持續時間)。

- 上面提到的小徑應該從遊客現在站立的地方開始。

■ 如果路線中的痕跡發生變化，應提供小地圖。

在盡可能設計調節面板時，我們應該

■ 避免使用否定詞(如禁止使用的詞)。使來訪者相信制定規則的理由，不僅告訴來訪者不應該做什麼，而且告訴他應該做什麼。為訪客提供我們不允許他們做的事情的替代方案。強調相互責任，喚醒“我們”的感覺。

明確訪客行為的積極和消極後果。

對於資訊面板：

■ 更重要的是，資訊必須簡短易懂。資訊面板必須定期更新。

■ 在指出危險的地方，必須優先注意容易察覺和資訊清晰(例如停止！有墜落的危險)。

## 24. 為解說小組編寫文本

我們的課文應該在我們的主題和來訪者之間架起一座橋樑。我們要處理的是一個主題，我們想把它說清楚。事實陳述支援這一主題。

我們如何找到我們的主題？

■ 結束這句話：“看完我的課文，我想讓來訪者明白……”

■ 主題是一個簡短、重要、令人印象深刻的句子。

■ 主題深入人心。

■ 主題與來訪者的世界有關係

• 主題涉及現場的物體或現象

準備課文時我們應該記住什麼？

• 文本包含 2 到 3 個關於主題的簡短陳述。

■ 這篇文章應該在參觀者的腦海中形成一個令人印象深刻的形象。

■ 文本引發(a)，關聯(b)，揭示(c)。

■ 每一個事實都濃縮成一個故事，感動著來訪者。

■ 每一個七年級的學生都應該理解這篇課文。

我們如何使我們的文本可讀？

■ 在沒有特殊標記的連續文本中使用一種簡單的打字形式(如 Helvetica)。

■ 使用適當的字體大小(約 48 磅)和令人愉快的顏色對比。

■ 用一種簡單而刺激的方式寫作(例如使用幽默)，並清晰地組織起來。

■ 使用音節少、動詞活躍的詞。

■ 說明不尋常的大小或時期。

我們應該避免什麼？

## ■ 用大寫字母書寫的文本

- 無聊的短句、次要從句和複雜的句子
- 填充詞、不必要的形容詞、生詞、外來詞和行話

## ■ 加長動詞形式和連字詞

## ■ 數字(當不必要或我們無法理解時)。

### 是什麼使我們的事實容易記住？

## ■ 與實際事物的聯繫

## ■ 上演一個驚喜的啟示(啊哈！(效果)

## ■ 指出一個人(這個人，這棵樹…)

## ■ 一個例子，隱喻，比較，類比，引自遊客的世界

## ■ 親自向人們講話並邀請他們思考或採取行動

### 我們能計算文本的可讀性嗎？

不-但記住以下標準很有幫助：

## ■ 一個人平均每分鐘讀 200 字。

## ■ 有三組遊客；3 秒-30 秒-和 3 分鐘-讀卡器。

## ■ 三秒鐘的讀者通常占有所有訪問者的 90%以上。

## ■ 標題長度不得超過 10 字(3 秒)，文本長度不得超過 100 字(30 秒)。

## ■ =; 一個段落最多應該有 3 個句子，一個句子最多 15 個單詞。

## ■ 一行最多應包含 50 個字元。

## ■ 字元除以單詞(可讀性指數)應小於 6。

## 25. 解說小組的設計和佈置

- 展示面板應如何佈置？
- 它應該符合，如果有的話，我們機構的圖案設計。
- 它最多應該有五個元素；1/3 的區域應為空白。
- 專家組的發言應該明確(主題通常在標題中)。
- 標題應該吸引眼球(大字)並引起好奇心。
- 最好使用一個圖形(通常在右上角)來吸引眼球。
- 圖形圖像能做什麼？
- 自言自語(“一幅畫抵得上千言萬語”)強調文字的資訊，並加以說明，使參

觀者對細節充滿好奇和意識

- 指出要尋找什麼(例如，在觀察特定種類的鳥類時)澄清隱藏在現象背後的概念
- 圖形圖像不應該做什麼？
- 使面板在光學上失去平衡
- 通過特殊效果(例如顏色選擇)分散對現象的注意力
- 展示在自然界中清晰可見或易於想像的東西
- 在哪裡放置面板最好？
- 在那裡有足夠的遊客去看它，使它值得我們的努力
- 在這裡，努力和利益達到了很好的平衡，對遊客來說也是如此
- 主題可以在感興趣的特徵中識別
- 遊客可能遇到的問題
- 遊客感到安全、等待或可以休息的地方
- 放置面板時應考慮什麼？
- 一個小組不應該擋住觀察這種現象的視線。
- 面板不應侵入攝影視圖(攝影點)。
- 專家組不應引起對保護區的侵犯。
- 如果可能的話，兒童和行動不便者訪客應該可以進入展板。
- 使用的材料應與主題和環境相協調。小組應該採取什麼形式？
- 最好是桌面面板；他們不會擋住身後事物的視線。直立式面板不會變形，便於仔細檢查(如地圖)，有時可以在兩側使用。
- 直立壁板節省空間；通常，在他們面前做陳述是可能的，在一個小空間裡提供了很多資訊。



## 26. 不同軌跡類型的互動元素

示範和互動元素的重要性是由學習對人類的高度有效性來解說的一當他們同時使用多種感官進行積極學習時。據孔子一個人回憶

他/她聽到的 20%，

他看到的 30%，

他所聽到和看到的 50%，

他/她所做的 90%。

所以這意味著，任何承諾活動的東西，在非個人的解說中也是受歡迎的。然而，重要的是每個目標群體是否願意積極參與，以及來訪者應該記住什麼。這就決定了演示和交互元素在軌跡中扮演的角色。

雖然過渡是流動的，但我們區分了四種軌跡：

- 一條教學路線通常不帶主題，通過文本和圖形傳達知識。
- 在學習的過程中，訪問者為他或她自己設計知識或任務。
- 在一條探險小道上，他/她用所有的感官主動接近物體。
- 一條解說性的軌跡試圖將參觀者與主題線上的現象聯繫起來。

所有這些類型的步道都可以是“展覽步道”（帶有面板和交互元素）或“數位步道”（帶有謹慎的數位帖子和附帶的小冊子或錄音）。

一條教學之路把來訪者的“求知欲”視為理所當然。它是基於存在的興趣，主動融入的需求通常局限於觀察任務，有時也局限於聽覺、感覺等任務。

學習軌跡還假設用戶準備好學習。但事實上，訪客必須做一些事情（例如，操作閥門或泵或通過望遠鏡觀察）才能獲得他或她的資訊，這對某些目標群體比其他人更有刺激作用。

一條冒險之路讓遊客更加積極地參與其中。它特別吸引尋求娛樂的公眾（主要是家庭）。自然探險小徑通常有大量的遊樂設備，遊客應該通過這些設備與自然形成積極的關係。通常，孩子們引導成年人（回到）大自然。雖然知識可以通過遊戲的思想來傳授，但大多數冒險路線都沒有具體的主題作為基礎。比賽是決定性的因素。

一條解說性的軌跡也指向尋求娛樂的公眾；也就是說，一定很有趣。但由於在解說中“秀不可盜”的現象，以及與主題的關聯具有較高的價值，互動元素的運用並不占主導地位。我們在大約 50% 的電視臺採用符合主題的演示和互動元素。

高度珍貴的互動元素，包括“觸感”展品、跳遠坑、芳香植物、視窗和望遠鏡、喇叭聲音、嗡嗡聲石頭、樹樁電話、木琴或平衡盤。在書面文本被口語文本或相應的聲音所取代的過程中，音訊單元起著核心作用。

## 27. 解說線索的結構

步道有順序結構。正如一篇報導或一個故事一樣，一條解說線索也基本上由三個部分組成：引言、正文和結語。

介紹(或線索頭)包含所有的初步資訊，這是重要的遊客有。通常這一區域比較活躍，因此警告或行為規則似乎並不合適。重要的是，遊客可以在這裡得到一個小徑體驗概述。這個方向應該以吸引遊客嘗試的形式提供。

主體-實際的軌跡-遵循我們設計的戲劇。我們計畫讓步道多樣化，故意把遊客帶到高點，確保一站通向下一站(沒有任何一站是必不可少的)，並且一站不能從另一站看到，除非這是絕對不可避免的。這裡的決定性因素是我們對每種情況的“感覺”，以及它在訪問者中釋放的內容。主體既可以有一個高點，也可以有幾個高點。它以不同的變奏曲重複了主題。然而，每一個從屬主題本身都是如此有趣，以至於參觀者幾乎沒有注意到主題的重複。傳播的信息量隨著線索的展開而增加。

封閉是由一個區域形成的，這個區域在不止一種意義上是一個聚集的地方，一方面是供家庭和團體使用，不是每個人都以相同的速度覆蓋路線，另一方面是供個人聚集。在這裡，我們再次強調我們的主題。



## 28. 規劃解說線索

為了規劃一條配有小組和互動元素的解說線索，必須明確解說的地點和解說所依據的主題。此外，還應粗略估計預算。如果所有這些都已給出，我們將根據以下問題分三個階段進行試驗：

## 第一階段：初步規劃

- 這條小徑應該形成一個環還是應該連接其他小徑？
  - 只有一個方向或兩個方向的步行交通有意義嗎？它能被引導嗎？
- 在什麼地方需要試施工，應該使用什麼材料？
- 遊客安全措施是否必要（e、g. 清除枯木）
- 適用哪些資源保護限制？
- 周圍環境怎麼樣（停車場、公共交通、行人/自行車道）？
- 附近已經有類似的設施了嗎？
- 預計什麼時候會有多少遊客（是否有白天或季節性高峰？）
- 誰是“訪客”？他/她帶來了哪些需求和願望？
- 關於資源和主題（廣泛的研究）可以說些什麼？
- 網站的特點是什麼？它傳遞了什麼樣的效果？
- 反映主題某一方面的“敏感點”在哪裡？
- 主題陳述會是什麼，特別是在這些點上？

第一階段的結果：

1:1000 比例素描、主題線、主輔主題、設計思路

## 第2階段：設計規劃（規劃的最廣泛階段）

- 這條路到底應該怎麼佈置（視線、遠景、視覺連接）
- 座位、廁所、垃圾箱等計畫在哪裡？
- 哪裡需要改動（e、g. 開拓前景）
- 面板應該是什麼樣子（材料、顏色、字體類型和尺寸、圖案）
- 車站應該如何設計（從解說領域的觀點）
- 在每一個主題下都有哪些陳述？
- 互動和示範元素應該放在哪裡（設計草圖）
- 要使用哪些文本和圖形（文本建議）
- 哪些導航面板應該指出軌跡（設計草圖）
- 是否需要額外的資訊和管理小組（第2階段的結果：

比例為 1:100 的圖紙，詳細設計建議，與周圍環境整合

## 第3階段：施工規劃

- 面板和交互元素是什麼樣子的（（施工圖）
- 是否獲得安全標準的權威證書？
- 保養費應該算多少？

■ 誰出價買什麼(所有指定物品的投標)

■ 預計成本是多少(詳細成本計算)

第3階段的結果：

投標書，詳細施工圖-準備開始

## 29. 解說軌跡還是解說區域？

解說軌跡和解說區域是非個人(相對於個人)解說的兩種主要形式。兩者之間的本質區別在於，在解說線索中，資訊是以固定的線組織的——是連續的。另一方面，在解說領域，它是準時的：訪客可以選擇何時觀察哪種現象。

解說線索有一個經過仔細考慮的時間順序作為其基礎。訪問者沒有選擇吸收資訊的順序的自由。一條引人入勝的主題線，每一個現象都有一個主主題和一個從屬主題，這是必不可少的。它可以防止訪問者跳過太多的資訊，從而失去連續性。

序貫同化的主要優點是，來訪者可以通過線性因果呈現被有意地引導到更高的知識水準。

最大的困難在於小徑的規劃，因為解說物件必須恰好出現在它們適合概念的地方——遊客的注意力不會被沿途其他令人印象深刻的現象分散。出於這個原因，軌跡的設計者經常會從使用具體的現有物件的原則出發，導入不太合適的交互元素。然而，通過這種方式，資源被從視覺中心推到了背景環境中。

解說步道可以吸引遊客分階段通過一個區域，而不是在其中花費時間。在這種情況下，資源也會移到後臺。結果可能是體驗網站和增加網站負擔之間的不平衡。如果解說物件彼此距離太遠，則主題線可能會沿途消失。

在解說領域的概念中，這些困難不會發生。在這裡，我們的目標是找到一個“能量場”，它對來訪者具有吸引力，其原因與我們的目的有關。在一個通常很小的受限自然空間中花費較長時間的豐富是很有前景的。

從不同的角度(所謂的解說場)在這個區域的現有物件和來訪者之間建立了心理橋樑，使來訪者能夠理解我們目標的不同方面。

解說領域也有一個主題作為其基礎。然而，從屬主題不是在主題行中，而是在主題圈中，這是一種可以在任何點輸入的自由安排。由於這個原因，解說性領域對於建立在另一種方法之上的一種思想來說就不太合適了。

關於是否應該建立解說性線索或解說性領域的決定不僅取決於概念推理。這裡的決定因素是網站是什麼樣的，它被選為非個人的解說。

長長的自然“房間”像山脊，河流的路徑，或峽谷，引導遊客進入他們，借給自己的解說路徑。

自然空間或多或少有一個類似房間的特徵，比如一片空地或一個高原，它們適合於解說性的區域。

## 30. 規劃小型遊客中心

遊客中心是指在開放時間有人值守的建築物(或明確的分區)，用於在保護區內傳播遊客資訊。小型遊客中心的公共空間為100至200平方米。

這種中心一般有三個方面：

- 大廳和展覽區(休憩、展示、諮詢)
- 衛生設施區
- 行政區域(辦公室和足夠的展品倉庫)。

這些區域的最合理大小及其相互之間的關係必須事先澄清。在新建築或現有建築用途改變的情況下，我們的任務是在與建築部和建築師辦公室打交道時，代表自然和景觀保護的利益，以及訪客的要求和內容和方法方面。

有關遊客中心設計的重要問題有：

- 中心在維修及發展計畫中會有哪些職能？
- 保護區內是否有具約束力的設計準則？
- 遊客中心如何與周圍環境和諧融合？
- 如何到達遊客中心(行人和自行車流通、公共交通連接和停車場)？
- 水電網路公用設施和廢棄物、污水處理設施方面是否考慮周全？
- 操作和維護以及員工的財務是否有保障？
- 預計什麼時候會有多少訪客(訪問模式)？
- 他們帶著什麼樣的印象和動機進入遊客中心？
- 環境能提供什麼(現象及其資訊)？
- 是否計畫了輔助計畫(講解、談話、散步)？

在計算展區開放空間時，預期的參觀模式是決定性的——沒有展品。我們計算大廳每位遊客1平方米，展覽區每位遊客2平方米。

如果遊客中心是無障礙的輪椅，那麼它也必須符合內部輪椅使用標準。在任何情況下，都必須遵守適用於這種規模的公共建築的安全標準(消防、逃生路線)。

大廳應具有歡迎的氣氛，並有足夠的空間接待預期人數最多的遊客(例如在降雨期間)。大堂的中心元素通常是問訊台，玻璃下有一張面向遊客的地圖，還有印刷材料。當探視率較低時，可變的展示或座位安排可以“佈置”房間。如果大堂太小，那麼它至少應該有一個帶長凳和基本資訊(如總平面圖)的有蓋室外區域。在房間空間有限的情況下，明智的做法是為衛生設施(通常首先尋找衛生設施)配備可清晰識別的入口，並在遊客中心前提供天氣保護。這些設施也可在中心開放時間以外使用。

去遊客中心的路必須有充分的簽名。特別是在偏遠地區，方向標誌必須給出主要目的地的開放時間。



## 31. 展品設計

在展品中，我們可以展示短暫的物體，展示或揭示自然界中不那麼明顯的現象。應該利用這一優勢。只使用文字和圖形面板將意味著減少遊客的視覺體驗，剝奪他們的三維空間。

然而，在選擇物品時，重要的是不要有一個完整的收藏品，而是要有幾個非常仔細挑選的物品，這些物品最好地反映了一個主題，然後以娛樂的方式展示。它們必須與周圍環境和遊客的態度有關。應避免帶有陳列櫃的古典博物館氛圍。展品也遵循路旁展品採用的設計標準(文字類型、顏色等)。物體需要空間才能產生效果。我們假設每人至少有2平方米的流通面積。遊客不應該妨礙對方，也需要能夠退一步。

兒童和行動不便者也應該有機會。孩子們可以“集中”在自己有吸引力的體驗領域。但是，這種協同效應也就消失了：孩子們往往會激發成年人更加仔細地看待事物，或者積極地參與其中。

當來訪者停留時間較短時，物品的陳述必須一目了然。佈置房間的傢俱、照明和訪客的路線(訪客迴圈)可以確保對我們來說最重要的東西是他們視線中的第一件事。在需要解說複雜事實的地方，座位可以鼓勵更長的停留時間。

在保護區，典型的表現形式是景觀模型和透視圖。在一個透視圖中，一個精確細節的自然片段比例模型和一個真實的繪畫背景被展示在一個玻璃盒子裡。在典型棲息地(例如地下)展示動物的地方，或者在歷史場景可以感知的地方，可以使用透視圖。活的動物，特別是當它們很小的時候，對許多遊客來說是一個巨大的吸引力。但必須以適合其物種的方式飼養它們，並確保它們得到適當的照料。

當使用文本時，訪問者通常被引導到閱讀方向(順時針方向)。因此，功能模型，百葉窗，觸摸盒等激發他們互動。然而，這些提議往往沒有被利用——儘管它們被計畫作為濃縮。這意味著：在百葉窗後面“隱藏”對理解很重要的基本資訊是沒有意義的。此外，在一個參觀者可以在主題圈內自由活動的展覽中，重要的是展覽中的每個站本身都是可以理解的。技術設備(光屏障、聲學檔、膠片切割、香氣器官等)

可以支援展覽中物品的陳述。我們應該沒有他們，但是，如果他們把物體放在背景中，或者如果，如果他們壞了，他們不能立即恢復工作秩序的人員在手上。

展品也可以運輸。可運輸展品的重要標準是：快速、易於組裝和拆卸，不依賴電、氣或水的連接，具有一定的堅固性，展品可以在相對較小的空間內包裝和儲存。



## 32. 針對特定目標群體的方案

像解說式的散步這樣的活動通常是針對非俘虜觀眾的。這意味著參與者是有選擇的。另一方面，環境教育課程往往針對特定目標群體中組織的特定受眾。凡有組織的團體到我們的保護區進行教育活動，我們都有機會為特定的目標群體制定計劃。這尤其適用於學校課堂。有組織的度假或遠足團體或進修團體也可以參加這樣的活動。具體目標群體方案包括哪些內容？

在規劃過程中，除了戰略指導方針外，外部框架(財務、時間、地點和內容框架)和自然教學原則(例如小組合作)都是需要牢記的因素。

建議對引言、正文和結論進行清晰的組織。導言(探詢階段)是為了熟悉和評價小組，結論是為了交換意見並將其應用到參與者的生活中。主體延伸到各個網站，這些網站通過短連接(5-10分鐘)連接在一起。為使主體信服，準備工作分三個階段進行：

1. 首先，必須絕對明確哪個目標群體將以哪個目標接近方案。這兩個因素當然是最基本的，應該反映在方案的每個階段。在教育方案中，必須盡可能具體地描述它們。如果目標群體分析不充分，目的機構設置不充分，則方案形式無法提供補救措施。它甚至會妨礙參與者的工作。

2. 在制定教育計畫時，最重要的一點是在內容中處理目標的哪個主題。結構性援助(例如，以參與者將在課程過程中填寫的不完整圖片的形式)確保主題線貫穿整個課程。

通過重複出現一個符號(標誌、吉祥物等)和各種提醒，可以促進主題中各個集合點的排序，從而重新喚起人們對各個活動的記憶。時不時地，這些記憶慢跑者物件可以與完成任務的獎勵分配相結合。

3. 在結束階段可以推斷出該方案的成功。記憶慢跑者物件極大地促進了根據目標精心計畫的活動結果彙編。還應清楚地瞭解如何將方案成果傳遞給參與者的世界，以及擴大方案的多種可能性(例如通過公告、關於主題領域的問卷調查或有獎競賽)。

## 33. 遊程設計的優缺點

具體目標群體方案和具體目標教育方案在執行過程中提供了一整套優勢，而不是劣勢：

| 優勢                           | 劣勢                   |
|------------------------------|----------------------|
| 調整到一個具體的目標群體是可能的             | 參與者必須符合所提供活動的現有範圍    |
| 最少的事前和事後準備允許更多的參與者           | 小組成員對課程進程的影響有限       |
| 在簡短的介紹之後，由顧問執行是可能的           | 教育方案有廣泛的人員需求         |
| 熟練的執行使集中精力於目標群體成為可能          | 重複執行同一個遊程會使員工“遲鈍”    |
| 分配的時間可以充分利用                  | 解說員與節目的執行息息相關        |
| 儘管工作小組規模較小，但這是一個合乎邏輯、協調發展的過程 | 與節目無關現象的自發接觸是有限的     |
| 可以準備適當的介質，並隨時準備使用            | 事實上，廣泛的準備只有在一定程度上才有效 |
| 評估結果可以立即付諸行動                 | 為了防止錯誤成倍增加，必須進行評估    |

標準化方案最明顯的優勢出現在少數工人必須開展大量活動的地方，此外，還必須培訓和協調大量輔導員。例如，有些國家公園的工作主要取決於針對特定目標群體的學校課程日活動。每年數千名兒童和年輕人參加。當諮詢師過於頻繁地提出同一個方案，或者他們之間還沒有進行充分的微調時，就會出現問題。在這種情況下，在預定的教育過程下的課程可能是一個障礙。然而，隨著必要的團隊實踐，即使是複雜的節目也越來越遠離背景，而現象、參與者和解說員之間富有成效的互動幾乎完全沒有中斷。

標準方案只有在保護區內有許多有組織的遊客時才有意義。如果教育工作不主要針對公園遊客，而是針對區域人口，則需要其他方法。某些保護區或景觀生物圈保

護區的情況也是如此，該保護區在“村莊兒童”項目的框架內，為兒童提供了長期由市政工作者在教育上照顧的機會。

## 34. 在課程中部署輔導員

在通過適當的專案小組制定教育方案時，評估、新方法的整合以及對材料的持續監測和返工都是在項目週期中進行的。

教育計畫必須經過長期的試運行，才能近乎完美地適應總體設置。因此，在應用的最初幾年中，它們不斷得到進一步發展。在薩克森瑞士國家公園(德國)，根據一年中需求的季節性波動，調整進一步開發的週期是有效的。方案週期的各個發展階段可按一年四季排序：

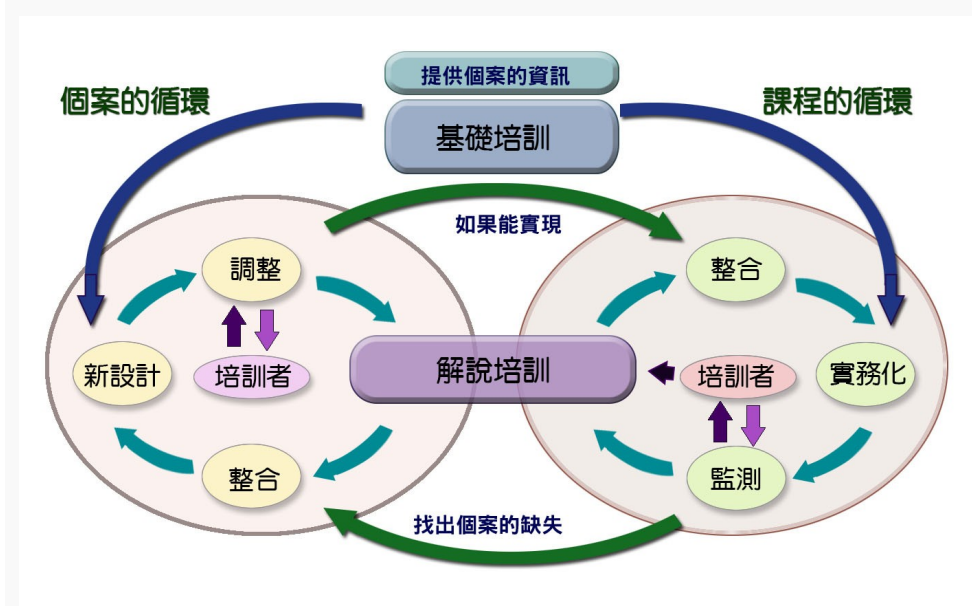
春季：員工選拔與培訓

夏季：方案執行和方案跟蹤

秋季：夏季體驗評估

冬季：重新制定培訓計畫，實施培訓內容

兩個迴圈都是相互聯繫的。表現出明顯波動的方案可以貫穿另一個項目週期。與週期相結合的是一個系統，用於不斷向新員工提供資訊和培訓。



如果能夠委託一定數量的適當顧問(通過實際培訓或收費合同提供資金)來制定和執行最少數量的方案，那麼這一制度的應用就會非常有效。

實際上，某些國家公園所採用的所有教育方案都是由顧問制定的，並由經驗豐富的培訓師提供必要的諮詢協助。對於這項工作多達 50 輔導員在一個賽季聘用。

## 35. 教育部門輔導員的培訓

輔導員可以在經濟上支援我們的教育工作，並在很大程度上支援我們的教育工作。作為交換——當然也是為了保證這項工作的高品質——在許多輔導員同時參與的情況下，我們應該提供適當的機會，進一步教育和培訓。

我們區分通過政府計畫來我們這裡的顧問和根據定期合同(如實習船舶合同)或收費合同來我們這裡工作的顧問。創造就業的措施不包括工人或志願者。

在某些國家公園，五級教育和培訓系統已證明對所有在教育領域工作的負責學校課程的輔導員是成功的：

1. 初步資訊
2. 基礎培訓
3. 工作環境
4. 監督
5. 解說訓練

每年年初，國家公園管理處都會收到許多申請。在第一階段，每個申請下一個季節的工作人員在2月份收到一份資料包，其中載有關於國家公園理念、山脈地貌、生態環境資料等以及一個教育方案的方案小冊子。在第二階段，申請者在國家公園教育設施進行為期一到兩周的強化培訓，期間將講解國家公園的生態學基礎知識和教學理論與實踐。使他們熟悉學校課程的教育方案的過程在季節開始之後立即開始——在可能的情況下，由前年已經在那裡工作的輔導員進行。

兩周後，第一次監督開始。這意味著：一個有經驗的員工會陪同一個還沒有經驗的員工參加一個項目，並為他或她填寫一份評估表。然後他們一起討論評估。它提供了對個別計畫的返工需求以及工人進一步培訓需求的見解。

每隔大約一個月進行一次為期一天的解說性培訓，在培訓期間嘗試新的方案內容，並著重糾正輔導員的弱點。頻繁的監督和解說性訓練一直持續到季節結束。

許多國家公園的解說系統主要建立在在職培訓的基礎上，其中一名培訓師最多可培訓25名輔導員，因為輔導員在適當的材料幫助下相互激勵，以提高他們的績效。除了他們在專案領域的工作之外，所有的輔導員都被組織在專案小組中，他們制定新的專案，從而使國家公園的教育工作繼續向前發展。

## 36. 根據《二十一世紀議程》解說襲產

1992年在里約熱內盧舉行的聯合國環境與發展會議(環發會議)是聯合國迄今為止規模最大的一次會議，《二十一世紀議程》廣泛闡述了與可持續發展有關的目標和潛在方案。

《二十一世紀議程》在世界範圍內基本上遵循兩個目標：

## 1. 本質上的危機管理

## 2. 國際司法中的危機管理。

在議程的 40 章中，強調了實現跨部門決策結構的必要性、非政府組織在制定和實施適當決策中的重要作用以及前瞻性的培養、教育和敏感性的重要性。在《二十一世紀議程》框架內採取的所有措施都應對人類和環境的生態、經濟和社會需要同樣負責。

將裡約會議的原則應用於歐洲的最有說服力的嘗試之一是由恩斯特·烏爾裡希·馮·魏薩克領導的伍珀塔爾氣候、環境、能源研究所於 1995 年編寫的一份名為“可持續德國”的研究報告。德國的非政府組織已經加入了一個環境與發展論壇，以不斷推進議程工作，全國許多城市和縣正在當地或分別在區域開展工作。

里約會議的成果也對襲產解說產生深遠影響。歐洲襲產解說網路在其主要聲明中採納了可持續發展。”與此同時，“教育促進可持續發展”已成為一個主要主題，為此制定了若干品質標準，例如在德國環境教育協會的主持下。因此，應採取相應的教育措施

- 與目標群體的日常生活有關係，並有具體的行動可能性。
- 鼓勵創造性的合作工作(設計能力)，並傳達適當的關鍵資格。
- 突出運用基於合作和自主的方法。
- 賦予參與者更多的決策和行動能力。

《二十一世紀議程》是對人類面臨的生存問題作出國際回應的第一次嘗試。它不能解決所有問題，也不是所有國家都平等地參與尋找解決辦法。歐洲聯盟在這一領域發揮了先鋒作用。

我們可以根據《二十一世紀議程》的精神，利用在我們的經驗基礎上發展襲產解說的可能性，我們也可以在保護地球作為子孫後代的生存空間方面發揮作用。

## W1. 開啟一個解說對話

|    | 任務                                                                                                                                              | 評論                                                     | 大約時間  |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------|
| 1. | 在研究領域選擇三個有吸引力的事物/現象主題。                                                                                                                          | 想像一下，你第一次到該地點時：什麼東西能引起你的興趣？                            | 10 分鐘 |
| 2. | 為每個事物/現象制定五個訊息線索。                                                                                                                               | 使用白色卡，記下每一個能看見的事物/現象。                                  | 20 分鐘 |
| 3. | 對每一個事物/現象發展其最有希望的訊息發展為主題                                                                                                                        | 以黃色卡片替換白色卡。總結出主題的方案！                                   | 15 分鐘 |
| 4. | 決定一個事物/現象及其主題。                                                                                                                                  | 是否有一種事物/現象，是你特別想解說，並立即想到的？                             | 5 分鐘  |
| 5. | 根據你事物/現象的外觀，制定三個令人印象深刻的口語敘述。                                                                                                                    | "在我的陳述之後，參觀者應該已經發現..."（對主題和敘述語句有用）                     | 10 分鐘 |
| 6. | 經由口語敘述<br><input checked="" type="checkbox"/> 鋪陳墊腳石<br><input checked="" type="checkbox"/> 質疑技巧<br><input checked="" type="checkbox"/> 道具/輔助技術， | 將主題夾在工作表的頂部，以便您隨時記住它！                                  | 10 分鐘 |
| 7. | 練習你的解說對話。<br>決定以後自己會在其他人面前展示。                                                                                                                   | 小組的成員向其他人介紹解說對話，並將向來訪遊客介紹。<br>使用正式的敘述表達！<br>還有什麼可以改進的？ | 30 分鐘 |

## W2.我們伴隨著解說性的散步

1. 把這張紙上的所有問題都複習一遍。哪裡不清楚？
2. 從你的小組中組成三個下屬小組，觀察如下：第一組在參觀期間，解說  
第二組他/她如何處理旅遊中的現象  
第三組：參與者的整合。
3. 在參觀過程中對以下問題做簡短的筆記。

### 對每個人來說：總體印象

- 這次旅行全面嗎(懸念?)
- 什麼是最好的？
- 高點在哪裡？
- 低點在哪裡？
- 哪個主題的主題是什麼？
- 您收到了哪些資訊？

### 僅適用於第1組：解說員的表演

- 你認為解說員是真實的嗎？
- 他們的話都可以理解嗎？
- 所有的解說員都能令人信服地傳達資訊嗎？
- 他們在演講中採用了不同的媒體/方法嗎？

### 僅針對第2組：現象是如何呈現的

- 所有的資訊都能在現場演示嗎？
- 這些現象是以有尊嚴的方式呈現的嗎？
- 參與者是否參與了演示？
- 他們能親身體驗這些現象嗎？

### 僅限第3組：參與者的整合

- 所有的參與者都一直專注於這個活動嗎？
- 參與者多久有一次聽到這個詞？
- 解說員是否能感受到來自團隊的衝動？
- 參與者是否有機會講述他們日常生活中的一些事情？

### 參觀結束後，將進行一輪批判性分析

在評估中，伴隨其準備的小組擁有第一個詞。  
之後輪到你了。會有正面和負面的批評。

請從積極的方面開始組織你的評論！

你的批評給了你自己非常個人的印象；說清楚。

坦白說。用你認為被批評的人最能接受的方式或者你自己希望被批評的方式來陳述你的批評。

## W3. 襲產解說的定義和原則

### 解說的定義

解說是一種教育活動，其目的是通過使用原物、第一手經驗和說明性媒介來揭示意義和關係，而不是簡單地傳遞事實資訊。

弗裡曼·蒂爾登，1957 年

解說是一種交流過程，旨在通過對物品、文物、景觀或遺址的第一手體驗，向公眾(遊客)揭示我們文化和自然襲產的意義和關係。

加拿大，1976 年

解說是一個交際過程

這就在觀眾的興趣和資源的內在意義之間建立了情感和智力上的聯繫。

全國解說協會，2000 年

### 解說的六大原則

1. 任何解說，如果不能以某種方式將所展示或描述的內容與來訪者的個性或經歷中的某些東西聯繫起來，都是無效的。

2. 資訊本身不是解說。

解說是基於資訊的啟示。

但它們是完全不同的東西。

然而，所有的解說都包括資訊。

3. 解說是一門綜合多種藝術的藝術，

無論呈現的材料是科學的、歷史的還是建築的。任何藝術在某種程度上都是可以教的。

4. 解說的主要目的不是指導，而是挑釁。

5. 解說的目的應該是呈現一個整體而不是一個部分，並且必須面向整個人而不是任何階段。

6. 對兒童(如 12 歲以下)的解說不應淡化對成人的陳述，

但應該遵循一種根本不同的方法。為了達到最佳狀態，它需要一個單獨的遊程。

## W4. 優秀解說員教育

自 20 世紀初以來，北美的公園和娛樂機構已經做出了一些努力，以提供資訊和回答有關其資源的問題。這場運動的大部分動力來自美國的國家公園。

早期的解說幾乎完全是從自然科學家的隊伍中挑選出來的。儘管這一選擇在整個解說領域仍然很普遍，但它是基於兩個有爭議的概念。首先，人們帶著受教育的想法來公園是值得懷疑的。其次，擁有自然科學學位與溝通能力之間沒有關聯。如果有的話，可能是負相關的，溝通就是遊戲的名字。為了使解說有效地達到培養敏感性、意識、理解力、熱情和承諾的目的，溝通技巧至關重要。

### 解說員的個人屬性

關於解說員的正規教育，已經說了很多，寫了很多，但對解說員的基本組成部分一個人特徵一關注甚少。儘管弗裡曼·蒂爾登提到，解說在某種程度上是一門可教的藝術，但事實上，有些人擁有某些特質，這些特質似乎註定了他們在這一領域取得更高程度的成功。由於解說是一個有限的領域，可以對公眾的環境態度產生深遠的影響，因此管理這類項目的人應該清楚地記住一些個性化特徵，作為在選擇過程中使用的指標。此外，這些相同的屬性應該在諮詢調查這一學術追求的未來學生時得到充分考慮。

對解說員所需要的品質清單的第一反應可能是，這純粹是理想主義。它是！理想主義被帶到現實中，是對其進行品質解說的“材料”。

雖然“閃光”在描述人格特徵時可能是一個相當模糊的術語，但它似乎是一系列可取品質的總和。當然，這是一個內在層次的解說什麼是需要。不要陷入“我們不可能都有火花”的老論點中。這可能是真的，但我們也不可能都是解說員，如果這正是你想要教育或雇傭的，那就花點時間來評估和選擇那些符合你標準的人。

這是一個可以包含在術語“火花”定義中的品質列表。它给出了一些選擇標準的方向。

#### 熱情

當困難重重時，熱情有助於減少問題。它預設了產生理想結果的熱情和動力。在這裡，至少有可能在眼睛裡發現一個文字上的閃光，這將背叛你正在尋找的特徵。熱情的人微笑自如，闡述自己的想法，通常是一個“自我啟動者”，需要很少的監督。

#### 幽默感和觀點

這兩者是並行不悖的。沒有什麼比在一個情境中看不到幽默的人更致命的了，除非是一個人，當笑話發生在他或她身上時，他或她認為這是一種侮辱。有遠見的人會提醒自己不要把自己看得太重（其他人沒有！）

在那些日子裡，當事情似乎進展不順利，解說員“人滿為患”時，幽默感和觀點感都會大有裨益—被一大群急匆匆、不高興、要求不斷的來訪者壓垮。無法保持觀點很容易導致嚴重的公共關係問題。

#### 清晰

從本質上說，這意味著解說員應該能夠清楚、流暢地交流和表達思想，輕鬆地使用短語和令人愉快、適當的順序。在就業過程中的實踐將提高這種能力，但表達能力是可以察覺的，甚至在經驗塑造它之前。尤其要注意這一點，因為它對解說員的公信力和機構在公眾眼中的形象有很大的影響。

### 自信

自信的人會把同樣的品質灌輸給周圍的人。此外，它們也不必進入新的企業。相反，他們將把新鮮感視為一種挑戰，並在成功啟動新專案時通常證明是機構的一項資產。這種特質的一個指標是人保持眼神交流的能力。

### 溫暖

談話時，對方是否讓你感到舒服？記住人們喜歡喜歡他們的人。在公共接觸工作中，缺乏溫暖往往是決定遊客感知形象的最重要因素。對於這個人是否喜歡與人共事，它給出了一個相當清晰的概念。

### 穩重

穩重實際上是由成熟、自信和熱情等幾個特質組成的。穩重的人很容易遇到陌生人，給人一種掌控自己和局面的感覺。這是一種隨著經驗和年齡增長而增長的特性。

### 可靠性

或許感知到的可信度是一個更好的說法。這與這樣一個事實有關：有些人在他們的交流方式中給人一種被相信的感覺。另一些人，比如那些“在大腦不工作的情況下把嘴放在齒輪上”的人，則不這樣做。我們經常把這種人稱為“無所不知”的人，他們只是試圖用一連串的話來掩蓋知識的不足，試圖給人留下深刻印象。無論哪種情況，結果都是不理想的。頻繁的猶豫和言語上的不連貫以及諸如“也許”、“也許”、“可能”、“我猜”或“你知道”之類的詞語的過度使用也會動搖信心，破壞信譽。

### 儀容儀表

這又是一個複雜的條件，與其他人用來決定自己與人相處的舒適感的相貌、動作和穿著特徵有關。我們都知道，有些人甚至不需要說話就可以讓我們被他們吸引，有些人出於各種原因排斥我們。仔細考慮著裝標準以及外表、習慣性表達和個人特點，可以準確評估此人將如何影響他人。

雖然這不是一份詳盡的解說員個人素質清單，但它可以提供一般性的指導方針。你肯定會發現其他你認為重要的特徵。

## W5. 格林伍德峽谷解說步道

這條小徑是2001年在德國撒克遜-瑞士國家公園規劃的。它的主題是“荒野”，它穿過一個狹窄的砂岩峽谷，在大約300米的距離上連接了20個解說元素。

1. 接頭

2. 水池

3. 抑鬱

4. 枯木

- |          |          |
|----------|----------|
| 5. 真菌    | 13. 展望   |
| 6. 岩石丁壩  | 14. 自由空間 |
| 7. 熨斗    | 15. 擋塊   |
| 8. 隧道    | 16. 苔蘚   |
| 9. 縫隙    | 17. 沼澤茶  |
| 10. 蕨類植物 | 18. 地衣   |
| 11. 根    | 19. 壁架   |
| 12. 雲杉   | 20. 結論   |

穿過未受影響的自然，我們發現自己在向自己航行((主題)

與自然和諧相處意味著在有序與不受約束之間找到平衡。

要做到這一點，我們必須能夠接受不受限制。

肆無忌憚的大自然一眼就向我們揭示了她的一些基本模式。

但圍繞在我們周圍的許多東西仍然沒有被我們注意到。

自然界發生的一些事情

謊言簡直超出了我們的感官。

其他事情我們無法理解；在自然是創造者的地方，意外往往是決策者。大自然是如何影響我們的往往無法解說清楚。

自然通過形式的重複變得熟悉，從大到小，發生在所有自然事物中。

不僅是景觀，而且所有的生命形式都知道這個分支的原則。

伴隨著這永恆的來來去去的節奏，此外，出現和消失的模式也在不斷變化。我們可以消除所有混亂的跡象，或者我們可以學會接受它，並在靈活性上成熟起來。

向荒野敞開心扉可以說明我們打開新的視角。

那麼，只有未開發的開放空間本身才具有發展潛力。

看似敵對的邊境地區呼喚生存藝術家。

能和荒野一起生活意味著要麼在荒野中為自己建立一個家。。。

……或者反過來說，它意味著在那裡找到一個反映自己本性的地方。

使一個地方成為一個好的居住場所往往需要良好的合作。

即使在一個很小的空間裡，也可以形成一個網路，在這個網路中，所有的部分都可以相互獲利。

我們也是自由天性的一部分，她也是我們的一部分；因此，荒野保護也是我們自我保護的一部分。

## W6. 北斗星酒館資訊中心

位於薩克森瑞士國家公園(德國)的中心於 1992 年開放。

**主題：**這個公園在一個小範圍內保護了大量不斷變化的生態位。

**評論：**你已經穿過了崎嶇的地形。你所走過的距離相對較短。儘管如此，它的結構在許多物種的生活空間中非常豐富。國家公園保護這些生態位和它們的活力。在這一年裡，棲息地改變了它們的特徵。所以你可以在每個季節發現不同的東西。

**展區-**順時針在問訊處迴圈

- 1.地形模型-作為公園一部分的 Rathen 地區景觀
- 2.照明箱-柏林市覆蓋區域與國家公園覆蓋區域的比較
- 3.透視圖-開口壁龕(例如：鷹貓頭鷹和侏儒貓頭鷹的巢穴)向上看
- 4.公園任務-根據棲息地的不斷變化進行解說。
- 5.四幅水彩畫-安裝在桌子的鉸鏈頂部，代表季節性；桌子裡面有互動材料(繪畫材料、嗅瓶、望遠鏡、顯微鏡、鳥鳴聲、動物足跡)。
- 6.木牆拼圖-動物模型可放置在壁龕中；遊戲區的地板上覆蓋著毛皮。一個鏤空的洞穴邀請孩子們“爬到爐子後面”。
- 7.垃圾顯示-在有色玻璃後發光，僅在訪客離開資訊區時由光電感測器觸發。

## W7. 好玩的旋轉圓舞

《小最小之歌》的主題是迴圈，這也是自 1992 年以來在撒克遜瑞士國家公園(德國)開展的三年級學生教育計畫“體驗國家公園”的主題。

它可以在一個大的圈子裡制定。整個班級形成了一個圈子，從中挑選孩子們扮演六個角色

1. 最小值
2. 樹(根/葉)
3. 毛毛蟲
4. 刺蝟
5. 狐狸精
6. 糞甲蟲

現在孩子們唱這首歌。

**在第一節**最小值位於圓中，根“吸吮”。也就是說，在誦經過程中，扮演最小角色的孩子必須爬過扮演樹角色的孩子張開的腿，並掛在他/她的肩膀上。

**在副歌中**兩個孩子手牽著手，繞著一個圈跳舞，先朝一個方向跳，然後在第二輪中朝另一個方向跳。周圍的孩子們隨著節奏拍手。

**在第二節**毛毛蟲吃樹葉。樹和最小爬行一個在另一個後面的腿之間的毛毛蟲在吟唱，並站在肩膀上的手一個在另一個後面，形成一個鏈。

為了讓孩子們有足夠的時間，這節和下面的經文中的聖歌可以為每一個爬行通過腿的動作重新開始。在副歌裡，三個孩子手牽著手，隨著孩子們有節奏的鼓掌，一次順時針，一次逆時針。

**在第三至第五節**同樣的動作不斷重複，直到鏈由六個角色組成：甲蟲、狐狸、刺蝟、毛毛蟲、樹和猴子。

**在第六節**甲蟲跑進了樹根。他又回家了。這一次，只要鳴叫開始，圓圈就在樹和甲蟲之間關閉，它們中間的每個人的手都是最小的。重要的是，孩子們要把這個圓做得盡可能大，以便最小的有足夠的空間。

現在，最小值以相反的方向運行，由甲蟲、狐狸、刺蝟、毛毛蟲和樹組成的鏈子在這個方向上跳舞。

現在，大圈子裡的所有其他孩子都可以手拉手，以和小圈子一樣的方向跳舞(也就是說，與中間鏈條跳舞的方向相反)。

## W8.”可持續發展教育的“好榜樣”

在德國 ANU 2000 項目的框架內，收集了可持續發展教育方面的良好做法範例。為了評估這些，我們制定了一些品質標準。我們試圖用必要的標準來界定可持續發展教育的要求。根據進一步的標準，目前被認為具有創新性或特殊性質的這些方面的例子被命名。

### 1. 必要標準

在可持續發展教育意義上的示範項目中。。。

■ 列出了與目標群體的日常關係和現實行動的可能性。

■ 為未來進行創造性合作設計的能力(設計能力)以及將其作為重要學習目標的重要關鍵資格的傳授(例如，建立人際網路、計畫、超前思考、反思自己的生活方式的能力；鼓勵創新和幻想。

■ 在編寫過程中，從不同的角度(生態、社會、經濟和全球因素)審查了每個專題。在專案執行過程中，並非所有這些方面都必須處於前景中，但在可能

和適當的情況下，應考慮到這些觀點。

■ 互動式或參與式方法優先；在設計、規劃和決策過程中，參與者使用現代參與和創造性方法參與。

■ 包括與可持續發展有關的關鍵專題領域(例如：。g。能源、農業和林業、營養、健康、建築和住宿、交通和流動、消費和生活方式、全球學習、旅遊業、氣候、資源保護和生物多樣性、全球環境風險)。

■ 知識和行動建議的傳播是在科學可靠的框架內進行的。如果存在開放性問題或相互衝突的觀點，則應以開放性問題或相互衝突的觀點呈現。其首要目標是使參與者在複雜的社團中獲得決策和行動能力。

## 2. 從屬標準

在示範性創新項目中。。。

■ 參與者參與的時間較長(例如，不止一個上午)。

■ 現代媒體，如電腦或互聯網的使用。

■ 不同的社會環境是解決使用有針對性的溝通策略。

■ 通常不涉及的群體(老年人、青年人等)是目標群體，或其現有的俱樂部和協會(體育俱樂部、養老院、教會團體、農婦協會……)。

■ 迄今為止，與社會團體和機構的合作對環境教育是“外來”的(企業、農業當局等，但也包括社會機構或已取得成功的創造性共同融資)。