

美勞科與社會科、國語科之統整聯絡教學

瑞柑國小教師：謝欣益

111-120

壹、序言

二十一世紀的藝術教育是含括生活全領域的多元文化價值觀美術教育，任何一種單一價值觀的審美理論與規範，都無法適用於未來二十一世紀的人類社會中。換句話說，二十一世紀，美術的行為與活動將真正與人類生活合而為一，既不是藝術主義、技術主義的美術教育，也不是造型主義、創造主義的美術教育，而是涵蓋生活全領域、多元文化觀的美術教育。就如同台北市立美術館館長林曼麗所言（民88）：『二十一世紀台灣視覺藝術教育的新動向，既不是動手操作的勞作課，也不是.....；而是藉著「美術的行為」與「活動」以「人」為主體，探索人與生存環境的層層關連，而透過美術的實際操作與思索，探究、分析、綜合的種種過程，達到人與環境統合共有的境界，.....。』由此可知二十一世紀「環境」與「人」的重要性，筆者以為「環境」意指人生存周遭所涵蓋之所有現象與事物。廣義的講可分為「時間的環境」與「空間的環境」；時間的環境意指：經由時間的因素、人類精神與社會行為的累積所產生、形成的人類歷史、文化、社會、文明，。空間的環境又可分為自然的環境與人工的環境；自然的環境意指自然的山川、氣候、景物；而人工的環境意指經由人類的精神所產，經過製作完成的手續而存在於空間的景、物。如建築、街道、景觀、工藝品、藝術品.....等等。但是所謂以「人」為主體的藝術教育理念，並非只是消極的尊重配合兒童的認知發展條件與特徵、鼓勵兒童原發性的低次元創造力之啟發，而是更積極的激發學習者內在生成的學習架勢，並配合「發現學習」、「直觀思考」的特質與分析思考相互對應統合所產生的「創造性思考」，此種高次元創造力的激發與提煉，才是未來生存於二十一世紀的社會中不可缺少的能力。

綜觀國內所實施的美術教育，起初採用羅恩菲爾得（V. LOWENFIELD）的創造性取向教育，此種以藝術教育為手段來達成其他教育目的的方式曾得到良好的成績，晚進又引進了艾斯納（E. EISNER）的美術教育思想，在他的「藝術視覺的教育」理論中，強調藝術獨特的本質性價值、重視觀念取向，不僅要過程也要作品的完整，對於藝術作品的鑑賞以及文化背景都有客觀性的研究。在實施中也發現了一直以來美勞教學中所隱藏的問題：第一、過於重視手的技術與表現，忽視藝術教育應著重心智及情感與知識的提煉與陶冶。

第二、過度膨脹媒材與技法的學習，原本是美勞教育活動的手段，變成美勞科的教學手段。第三、只有單元的羅列而沒有課程的統整。第四、美勞包、半成品充斥，美勞教育仍自絕於「環境」之外與生活脫節。而預計於民國九十年推動的九年一貫課程中，已經將音樂、鄉土、人文……等議題加入藝術教育課程中，把原本概念化、封閉性的美術教育內容汰舊換新，因此，讓「美勞」活在「環境」中在未來的二十一世紀美勞教育中，會是個重要的課題。

但是，該如何將「環境」融入「美勞」中呢？即是希望能帶領孩童走出教室，藉由「時間」與「空間」環境的因子，來刺激孩童與生活環境的對談與溝通，進而激發孩子與環境相互關係的主體性與自覺，並讓孩童透過對環境的體驗、發現、探索、分析、統合的過程，從直觀的思考進入理性分析的思考，經由此種程序，人的多元知覺與感性得以得到真正的協調與統合，達到「人與環境」統合共存的目的，如此的話，美勞教育就能與人民、土地的真實處境結合在一起。簡而言之，即是將廣大的生活環境融入了未來二十一世紀的藝術教育課程中。

預計於民國 90 年推動的九年一貫課程中，值得一提的是一—「表演藝術」已明列為藝術人文課程中的一環，雖然模糊的以表演藝術來綜括一切表演活動，但至少已經於課程中含括了戲劇表演的領域。此一連串的美勞教學實驗活動中，筆者會利用戲劇作為教學媒介，而利用戲劇作為教學媒介不免又會提及「遊戲」對孩子們的重要性，因為戲劇的教學，需要「遊戲活動」的配合。人類學者李亦園根據傳統人類學的研究指出，遊戲具有三種功能（吳美雲，民 67：39）：第一、孩子從遊戲中學習到生活中的原則與規律，在輕鬆的玩樂中培養了未來面對真實生活的反應能力。第二、遊戲具有擺脫社會規則與文化限制尋求個人自由發揮的空間。第三、遊戲可以虛構在真實世界中，以不被允許的行為和情節來發洩社會文化種種限制下所造成的限制及不滿。對於六年級進入青春期的青少年學子，不失為發現自己、尋求平衡人際關係的極佳媒介。而在未來二十一世紀的藝術教育過程中，如何引導學生在學習過程中，藉由美術的行為活動、結合環境因子進而建立積極的學習架勢、主動學習的意欲，更進而從直觀的思考進入論理分析的思考，形成高次元的創造力與判斷力是個關鍵性的課題。

此一連串的美勞教學聯絡統整實驗活動，將會跳脫媒材與技法的制約，打破原來藝術教學活動中所扮演的固定模式，重新回歸藝術教育的原點，以「人」為基點出發，藉由艾斯納、羅恩菲爾得的兒童發展理論，並配合以九年一貫課程中一一讓「美勞」活在「環境」中的

宗旨，結合戲劇、遊戲的項目，聯結社會、國語……等科目，研展出適合發展於六年級美勞科的統整、聯絡教學活動。本活動希冀藉由國民小學六年級美勞科之教學課程作為實驗，將上述的理論連結於教學中，透過教學計畫、教學準備、教材研擬和實地教學活動演練，來探究出學生的學習成效，以供往後教師自我教學的改進。而其最終的目的，更是希望能把功課變成遊戲、教室變成娛樂場地、藉由學童親自扮演課本內容、特定主題、查資料（上網、圖書館）的過程中，讓學童自動自發的自由創作，激發出其高次元的創造力，達成於二十一世紀，以美術的行為活動與人類生活合而為一，進而發展出，立足台灣本土、放眼當代世界的宏觀，也更能夠有能力適應未來二十一世紀社會的變遷。

貳、視覺藝術課程的理論：

* 以生活為原點，取之於生活，結果回歸於生活，應用於生活之中。

一、強調以「人」為主體的視覺藝術教育課程觀，並非只是消極的尊重、配合兒童認知發展的特徵與條件，鼓勵兒童原發性的、低次元的創造力之啟發，積極的運用課程組織得結構性與教學方法之策略，激發學習者內在生成的主動學習架勢，進而提煉高次元的創造力。

二、為達到藝術教育的目標與功能，課程觀的研展基本上是立足於以「人」為主體的基礎點上，積極得結合「學科結構課程」的原理與原則，讓學童與環境相互作用的創造學習中，達到視覺藝術教育的目標與功能。

三、視覺藝術的行為並不單單為藝術作品而存在，他將很自然的滲透入人類生活中的各個層面，人與自然人與人與社會之間的對話，在此種開放性的課程內容結構中，溝通將會是視覺藝術教育的全課題。

四、視覺藝術的活動與行為在於表達現象、事物、經驗、概念的深層結構，而其技法、媒材甚或視覺藝術的知識、語彙、文法、原則的習得是其意表途徑中的手段與方法，因此需釐清「技術」的學習在視覺藝術教育的定位，這樣「技術」面的學習才能發揮其真正的功能。

參、兒童發展的特徵

EISNER 與 LOWENFIELD 皆認為兒童的成長與發展是循序漸進有一定的規律性與穩定性，因此結合兩人的兒童藝術學習特徵作為美術

教育實施的教學根據。

一、EISNER 兒童藝術學習特徵

1. 機能性快感階段：幼兒拿到筆即做「手部運動」，畫圖僅是在做運動。
2. 圖畫記述階段：簡單的圖形代表著孩童心中對一些事情、事物的紀錄。
3. 再現的階段：十至十三、四歲，依據視覺畫出所見物的輪廓、型態，然而眼高手低往往不能滿足而失望。

美感表現的階段：十四歲後注重作品美感與表現的層面，只有少數能經由教育獲得必備的技巧、美的行式與表達的內涵。

二、LOWENFIELD 兒童藝術學習特徵

1. 塗鴉階段：(一歲半至四歲)將畫畫當作手部運動與情緒的發洩。
2. 樣式化前階段：(四歲至七歲)以符號、圖像記述事情、事物。
3. 樣式化階段：(七歲至九歲)『基底線』的出現，是兒童發現自己為環境一部份的大眾意識；「X光線畫」的出現。
4. 寫實主義的萌芽階段：急欲將男孩與女孩特徵化，而非視覺觀察的結果，這是朝向寫實概念第一部驟。
5. 擬似寫實階段：(十一歲至十三歲)由於身體的生理變化所引起，從無意識到批評式自覺想像之活動的改變是青春轉捩點的一項重要特徵。
6. 決定時期：分為兩種型態「視覺形」、「觸覺形」；
「視覺型」——重視眼睛的觀察，對於作品的表達較具寫實性。
「觸覺型」——重視心中所感覺到的事物、較感性，對於作品的表達較為意向化與不寫實。
7. 青春時期：有從現實生活退回到自己天地的傾向，因此自我批評過重，需給予其表現理念與感情的機會能夠接受提示與鼓勵來實驗材料和藝術媒介。

肆、兒童與遊戲

遊戲是兒童的正經事；不同的地域環境、不同的時間季節，在兒童的成長過程中總是不停的玩遊戲。對於兒童的心理、生理各方面來說，遊戲是促成其成長不可或缺的過程。

一、遊戲的意義：

1. 遊戲是學習活動：兒童在生活空間中進行非正式的學習。
2. 遊戲是自然發生的：兒童可在任何空間時間中，透過某些事物或媒材，自由的、自發的進行遊戲活動。
3. 遊戲是認真的：兒童從事遊戲是其生活中的重要活動，具有熱烈參與、專心之態度。
4. 遊戲是自由而快樂的：兒童遊戲出於自主的選擇而非強迫性。
5. 遊戲無外在目的的行為：兒童在遊戲中，享受遊戲的活動過程是最大之意義。
6. 遊戲是自我成長的活動：兒童在遊戲中不應受外在約束或限制。
7. 遊戲是重過程輕結果：兒童在遊戲之中，只注意活動或行為本身，兒童可自在的嘗試各種行為或方法或隨時轉換其行為活動。
8. 遊戲是動態的而且是主動的，遊戲是自由選擇的，遊戲具有正向影響。

從以上可之遊戲的確是兒童的一種自主學習與環境、同儕互動學習的方式或過程，也是兒童成長中不可或缺的活動。

二、遊戲的功能：

從序言部分提及的「遊戲功能」來看，遊戲是兒童成長的必須活動，在遊戲中兒童學習面對真實的生活也同時超越真實生活的限制從事個人的、自由的生活揮灑空間或者在遊戲中抒解個人的情緒。美術教育學者認為遊戲具有心理性、表現性、生理性、社會性等功能，因此，總括來說：遊戲是兒童成長過程中自發的、自主的教育活動，對兒童的成長具有正面的意義。

三、造型環境之規劃與準備：

素材、技法與創意為一般造型活動之基本要素，在造型遊戲活動中並非以固定之素材技法提供兒童可預期的創意表現，造型遊戲是屬「遊戲性導向模式」之教學活動，因此擴大以造型環境作為教學規劃與準備較為適合。

造型遊戲之造型環境可以參考下列諸點：

1. 自然環境—校園、教室、戶外、田園、自然元素、季節
2. 物的環境—校園設施、社區設施、人為空間、材料
3. 人的環境—教師、同學、與造型活動相關之人
4. 現象事件的環境學校活動、社區活動、社會事件

造型遊戲活動之環境選擇與設定原則有三：

A：考慮造型遊戲活動之重點

B：配合造型行為

C：依造型環境本身發展教學活動

四、造型行為之規劃與準備：

造型表現之行為包括內在之各種感覺、知覺活動、外在的身體動作、工具與技法應用。

(一) 造型行為之感覺、知覺活動方面：

造型遊戲之教學活動是提供開放性、自我建構的表現活動。其主要之意義即是提供兒童應用各種平時不受重視的感覺（例如：視覺之外的聽覺、觸覺、味覺、嗅覺等感覺經驗，這些感覺經驗是擴展生活經驗至造型經驗過程中最需要的。）去體驗造型環境。

(二) 造型行為之動作、身體方面：

動作、身體之於造型行為有兩種意義：即 1. 與身題遊戲活動相仿，動作或身體即為造型之表現。2. 以全身或大動作為主的行為，從事較大肢體動作之造型活動。造型遊戲教學亦重視一般美勞教學所使用的小肢體、小動作等活動，但是更重視大肢體、大動作發展的造型

活動。

(三) 造型行為之工具、技法方面：

工具是手的延伸體也可說是手的輔助，但是工具再好仍受限於人的使用、意志與思想。因此，需重視工具的基本應用（在國小階段，需注意到使用工具的安全事項），而重視工具的基本應用之外，工具的創造性應用也是值得發展的領域。

遊戲是兒童成長過程中不可或缺的過程，遊戲提供兒童自主自發的學習情境，讓兒童從遊戲情境中以自發的心情與同儕、環境、素材互動，以自主性的意欲從事創作表現。因此，透過遊戲的學習活動或在遊戲情境中學習，對於成長中的兒童是有正面意義的。

六年忠班美勞科聯絡統整教學觀摩活動設計

一、單元名稱:肢體造形遊戲與泥塑

二、單元目標:

1. 藉由戶外的肢體造型遊戲,讓學童間有身體動作的接觸,並讓學童發現自己各種肢體的可能性,進而推展至與同學間彼此肢體的互動所延伸出的更多肢體美。

2. 藉由幻燈片的介紹,並配合國語科「萬里長城」與「張騫通西域」的復習,讓學童了解秦、漢、魏晉南北朝的簡史與經由絲路所挖掘出自中土、非出自中土的文物。

3. 讓學童結合肢體造型遊戲中的美感經驗與國語科、歷史文物融合後,創造出屬於自我感觀經驗的泥塑作品。

三、教學時間:六節 (240 分鐘)

四、教學準備:

【教師】

1. 鈴鼓
2. 錄音機、CD
3. 秦、漢、魏晉南北朝文物幻燈片之翻拍
4. 搜集關於此部分朝代的文獻資料與圖片

【學生】

1. 搜集關於秦、漢、魏晉南北朝等朝代的文獻資料或圖片
2. 預習、復習社會科秦、漢、魏晉南北朝單元與國語科萬里長城、張騫通西域等課

五、教學目標:

1. 藉由肢體動作、自我的開發與欣賞幻燈片之文物,讓學童了解到個人、人與人之間的潛在性是很大的;也希望藉由此肢體遊戲增

進班上同學間的情感。

2. 結合環境因素中的「時間因子」，將過去的歷史文物帶入現實生活裏，並融入美勞科的教學創作中，讓學童進入到多元化的學習領域。

六、教學活動設計：

活動一：【準備活動】

1. [晴天] 將孩童帶出戶外，先做一至二分鐘的心靈沉澱、感受環境。[雨天] 改為室內，也需先做一至二分鐘的心靈沉澱、感受環境。

2. 放音樂圍成圈，由教師帶領自行做有「個人風格」的暖身操。

活動二：【肢體造形遊戲】

1. 學童散立，先以一人為單位作肢體造形。

2. 接著以二人、三人、四人……漸增至全班作肢體造形。每個單位人員的造形結束後，請全班找出最為「精典的」造形組合，由教師拍照計錄，做為本項聯絡教學活動的第一項學習記錄。

3. 活動的進行需配合教師鈴鼓的節拍與音樂

*所須時間約為 40 分鐘；藉此活動讓學童了解到個人、人與人之間的潛在性是很大的；更藉由此肢體遊戲增進班上同學間的情感。

活動三：【秦、漢、魏晉南北朝文物幻燈片之欣賞】

1. 問題引導：復習國語科「萬里長城」與「張騫通西域」的部分。

2. 進入欣賞幻燈片文物主題：在欣賞的當中需串連上一節課的肢體經驗並在課文內容的學習中穿插一些歷史小故事。欣賞幻燈片的同時，須讓孩童有發表自我觀感的機會，尤其是部分低學習成就的孩童。

*所須時間約為 40 分鐘；藉由活動一至三的活動，讓學童建構出自我的學習經驗，並加深學習印像。

活動四：【學習單之統整、撰寫】

*所須時間約為 40 分鐘；統合學童的學習知識與過程經驗。

活動五：【肢體造形遊戲與與環境的配合】

重復【活動一】與【活動二】的部分，但是需讓學童與環境物產生關係。除了人與生物間的關係尚有人與非生物間的關聯。

活動六：【團體泥塑創作】

1. 以組為單位，作團體的泥塑組合創作
2. 主題的選擇由各組自行決定，但整組作品需呈現完整性，不可毫不相干。

*所須時間約為 80 分鐘