

談美術史教育理論基礎

兼介國中美術課程中

美術史教學鑑賞之現況(上)

趙惠玲 (本文作者為師大美術研究所碩士)



LE VITE
DE
PITTORI, SCULTORI
ET ARCHITETTI
MODERNI
SCRITTE
DA GIO: PIETRO BELLORI
PARTE PRIMA.
ALL'ILLVSTRUS. ET ECCELLENTISS. SIGNORE
GIO: BATTISTA
COLBERT
CAVALIERE MARCHESE DI SEIGNELAY
Ministro Segretario di Stato, Comandatore Gran Te-
nente de gli Ordini di S. Michele e S. Anna, Direttore Gene-
rale delle Fontane, Segretario Generale, e Ordinario Gene-
rale delle Fabbriche, Arme e Manufacture di Francia.

IN ROMA, Per il Settore al Palazzo, MDCLXXII.
Fino a oggi 4. 2. 1772.

▲貝洛里(Giovanni Pietro Bellori) 所著「現代畫家、雕刻家和建築師的生平」(1672)中的首頁插畫和標題頁，屬藝術史上傳記式的文學體裁

一、美術史的研究範圍

人類的美術活動早在舊石器時代就已經展開，美術創作的歷史正如同人類發展史一般久遠。儘管如此，美術作品的發軔卻並不代表「美術史」一詞已然肇始。事實上，有關於美術史的研究，至今不過只有四百多年的歷史而已(kleinbauer, 1971)。

決定人類活動的因素有二：本能的情緒、環境的影響(海德斐，楊懋春譯，民58)。吾人初生時，即

賦有若干本能的情緒，當本能的情緒與四周的環境產生聯結時，活動便由是產生。緣於人類複雜的心理狀況及多變的外在環境，任何一種人類的活動皆非單純而易解的，是以自來便有許多學者站在不同的觀點，給予美術活動不同的詮釋。美術史之研究既不出美術活動的範疇，學者們對美術史自然也有各種不相同的看法。

Croce(1968)秉持其唯心論者的立場，指出歷史通常可分為人類史(human history)、自然史(nat-

ural history)及上述兩者之混合史(the mixture of both)三種。美術史即屬於第一種，因為它涉及人類心靈的活動(spiritual activity)——美術。在Croce看來，任何一種歷史研究都和進步的原則有關，美術史則不然。美術既是人類心靈的活動，便無所謂高下之分，因而我們不能斷言某一時代的美術表現較其他時代傑出。

Semper所持的論點則恰與Croce相對，他是第一位將進化論應用於美術史研究的學者(kleinbauer, 1971)。Semper認為美術有如生物，是一個有機體，美術史則為其依線性順序連續發展的過程。他指出，美術活動的發生有三大因素：

1. 材料特性
2. 生產工具與技術
3. 作品的功能

因而材料實為其理論的中心，就Semper的觀點而言，美術的演變導因於材料與技術的革新，美術史即是材料與技術的歷史。

為了抗衡 Semper 過於唯物的主張，Riegl乃提出較為持平的看法，強調美術家個人主觀而獨特的「美術意志」(will to art)。

談美術史教育理論基礎

兼介國中美術課程中

美術史教學鑑賞之現況(上)

(Kleinbauer,1971),方是美術史不斷遞換的主因。至於材料若非經由美術家施予各種不同之處理,絕難膺負起主動創造的重任。

Wölfflin (1950)固然並不贊同Semper的論調,卻也未必支持Riegl的學說。他認為美術家的個性並不重要,宜重視美術發展的全部歷程,不應將之分解為各不相干的點,應掌握住「風格表現個人、民族、時代」的原則,揭示美術史上每一個環節與整體歷程間的關係。因之,Wölfflin嘗試建立起一套「不見人名的美術史」(art history without names)(郭繼生,民 75),依其觀點來看,美術史之研究不啻是風格與形式的探究。

Gombrich(1972)對美術史的看法雖曾受Wölfflin之啟蒙,但二者對於美術家則有不同的評價。Gombrich指出,世界上其實只有美術家,而沒有美術。整個具象美術的歷史,是由一再詮釋的意象所構成的一個連續傳統,或是由許多受到記憶指引的反應所組成,而這些反應通常是受到美術家的生活經驗所影響。當美術家們發現過去的傳統與自然的現實發生抵觸時,便根據自身的視覺反應將傳統修正,美術史上的種種轉變於焉產生。

前述學者或常站在較主觀的立場,根據個人的理解力及判斷力闡

述美術史的定義。然而,亦有學者自較為客觀的角度給予美術史不同的界定。例如Janson(1977)便認為「美術史」一詞中實包含有雙重的意義,一指構成美術史的所有史實,另一則指處理這些史實的學問。他強調,美術作品本身無法告訴我們它自己的故事,唯賴美術史家掌握各種資料,不斷的探索,才能得到訊息,因之美術史的研究是綜合性的。

Roskill(1982)則指出美術史絕不是對美術事件的一種直覺或臆測,而是具備了明確原則及專業技術的學科,負責研究歷來美術作品的轉變。美術史中雖包含有眾多個人的見解及判斷,然則美術作品畢竟是社會的產物,故不應過於重視較主觀或個人化的看法,宜將視點擴及於相關的背景知識,諸如社會學、考古學、人類學……等,以尋求美術作品的真正內涵。

Kleinbauer(1987,1971)的觀點同於Roskill,他認為美術史是人類眾多知識中的一支,專事於探究及詮釋美術作品,不論史前文明或前衛美術都在它的範疇之內。美術史家藉著有關於美術作品的作者、材料、風格、時間、地點等證據,進行描述、分析、解釋、並且評價,為之找出在美術史上獨特的定位。經由這樣專業化的評析,可強化吾

人對美術作品的知覺。

縱觀上述,學者們對於美術史的看法,雖各有迥異之處,但是我們仍然可以肯定,美術史並不等於美術作品,而是關於美術作品之學問及知識的歷史。美術史家選擇特定的美術作品及其相關事物,進行理智並學術性的研究,尋求作品與歷史上的關聯。美術史之目的雖在記錄、分析、並詮釋美術作品,但美術作品並非一獨立的事物,若欲賦予美術作品在歷史上正確的定位,美術史家除了本身需擁有豐厚的素養外,更需將注意力旁及於可能影響美術作品的其他因素。

Kleinbauer根據美術史家不同的研究觀點及方式,將美術史的研究方法大別為內在要素的研究及外在要素的研究兩類。前者著重於美術現象本身性質的描述與分析;後者則著重於影響作品產生原因的外在環境及其他條件,因此美術史家需有豐富的背景知識。現將兩者的研究重點分述如下(Kleinbauer, 1971):

(一)內在要素的研究

- 1.材料與技法
- 2.作者身份
- 3.作品真實性
- 4.年代



- 5.起源
- 6.形式
- 7.象徵
- 8.特性
- 9.功能

(二)外在要素的研究

- 1 美術家的傳記及各類文獻
- 2.心理學
- 3 心理分析學
- 4.社會學
- 5 文化史學
- 6.思想史學

上述兩者之研究方法與著眼點雖有不同，但美術史家在進行研究時，並不侷限於其中之一，而是將兩者彈性運用。關於美術史家本身所應具有的素養，在此不擬做過多討論，僅將美術史主要的研究範圍概述如下：

1.美術作品(work of art)

對於原創者而言，美術作品是其美術創作理念的最佳表達。然而，在美術史家看來，美術作品卻具有雙重的價值(Kleinbauer, 1971)，一來它是具有美術意義的作品；二來它則是美術史最重要的歷

史文獻，是美術史家最基本也最直接的研究對象。

2.材料(material)

有學者認為美術材料的種類有三：美感的材料、物質的材料和表現對象的材料(凌嵩郎，民68)。唯心論者如Croce(1968)更強調美術作品是精神的而不是物質的。但在此所提出的材料則專指物質的材料，因為任何一種藝術(包含音樂、文學等)皆脫離不了物質的材料(劉文潭，民73a)。就視覺美術而言，不同的材料所表現的效果亦不相同，故而美術作品所使用的材料之種類、性質、目的及適當與否等等，都是美術史家應面對的問題。

3.技法(technical skill)

Macdonald認為美術作品是由美術家運用各種技法所創作而成的(劉文潭，民73a)。美術家為了使選用的材料能表現出理想的美術形式，便不斷發明及運用各種技法，此種情形在現代美術中尤為明顯。因此，當我們強調材料的重要性之際，也必須連帶的注意美術家所運用的技法及原因。

4.美術家(artist)

美術家之所以為美術家，乃在於他們對這個世界有超乎常人的知覺能力(Santayana,1955)。當吾人進行美術史之研究時，為了能確切明瞭美術作品的創作動機，除了其材料、技法外，亦不應忽視美術家的生平、個性、思想、心理狀態、社會背景、所屬流派及學習歷程等因素。

5.流派(shool)

美術作品常因視覺上的特徵、創作的理念或時代及地緣的關係等因素，而被歸類為某一流派。流派的形成及名稱，或由美術家自行決定，或由評論家為之命名(Richardson & Stangos,1974)，至於特定流派的探討則常成為美術史家研究的主題。

6.風格(style)

風格是指某一特定時間及地域中，對個人、團體、流派等所呈現之共同的美術特徵之總稱(郭繼生，民75)。美術史家需先對各美術家及流派有明確的認識後，方能進行正確的風格分析。儘管美術家在創作作品之先，或未考慮風格的問題，然而對美術史家而言，風格的分析卻是一件艱困且重要的工作。



◀ 拉斯考洞穴壁畫
在未形成宗教與文化藝術作品
之前，便已有了美

7. 時間、地點 (when, where)

大凡與歷史有關的研究便脫離不了年代及地點的考據，美術史亦然。對於美術作品的種種研究必需印證以時代的變遷及地理的環境，方能使研究更加落實。

8. 功能 (function)

美術作品的功能隨著時、空的變遷而有不同。原始民族為了神話或宗教創作；中世紀時創作只為上帝；十七、十八世紀為了王室與貴族作畫；二十世紀則為了反映社會現況而創作……了解美術作品的功能有助於為其做定位的工作。

9. 美感品質 (aesthetic quality)

美術史家在面對美術作品時，對於其所表現的美感品質，諸如：色彩、肌理、平衡、對稱……等，亦應站在審美的立場做理智的分析（郭繼生，民 75），以便對美術作品做正確的判斷。

如前所述，美術史的研究觀點與方法包含內在及外在兩類，範圍不可謂不廣，然其研究重心則皆在美術現象本身，是以在進行研究之前，宜先釐清目的，再視需要來擇取輕重。

二、美術史教育的重要性

關於美術史的研究距今只有四百多年的歷史，至於美術史的教學，更僅有一百六十年之久而已，直至一八一三年方有學者獲頒美術史教授的資格(Chalmers, 1978)。然而不論美術史教育的歷史有多麼短暫，時至今日，學者們已肯定它是美術教育中相當重要的一環。在談及美術史教育的重要性之前，不妨先對美術史的功能做一番檢視。

(一) 對文化的功能

Langer (1971) 曾指出，每一個文化都將發展出某些種類的美術活動，就如同它將發展出屬於自己的語言一般。而某些原始文化，或許在尚未形成宗教信仰之先，便已產生了一些美術作品（諸如洞穴壁畫、圖騰……）。美術是文化的一部份，文化藉著鼓勵或排斥某些美術作品來引導美術創作的方向(Eisner, 1984)；反之，當美術創作的隆盛時期，則又往往導致文化的發展，甚至形成新文化的開始(Langer, 1971)。文化塑造美術，美術也影響文化，二者互為因果。文化對美術固然有指導的功能，美術卻是文化最具體的表徵，亦是文化

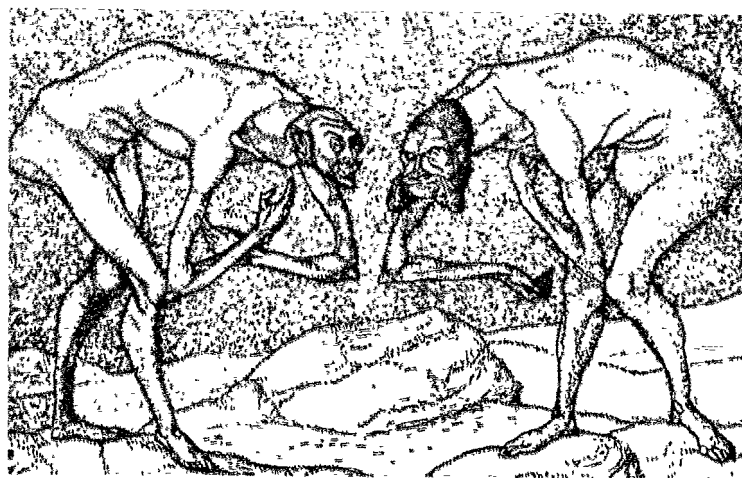
最有力的支持者，使文化更具價值。

再就對文化的傳達功能而言，文化有所謂顯在文化與潛在文化，前者是可見的，如服飾、器物、儀式等；後者則是不可見的，如信念、宗教、價值觀等。這些抽象的潛在文化若僅用語言或文字來傳達，較難令人心領神會，但若用視覺語言（美術作品）來表達，則可彌補語言或文字的不足，因而對於美術作品的研究有助於吾人對不同時空文化之了解。

(二) 對社會的功能

Read (1969) 在論及美術的必要性時，曾提到美術與社會間密不可分的关系，他認為社會是一個活的有機體，需藉助美術來為之進行融合並精煉的工作。Langer (1971) 並且說明，美術乃是人類社會發展的先趨，我們常可從某一時代的美術表現，來判斷當時社會的成就。

誠若kandinsky所言：「每一件美術作品都是它那一個時代的孩子。」(Kandinsky, 呂澎譯，民 76)。在歷史上每一個不同的階段所產生的美術作品皆各具特色，例如：古代的埃及人長於表現所知；



- 材質的說明：早期鑲嵌地板的橫切面
7. 鑲嵌表面
 6. 寓意畫的圖案表面
 5. 鑲有一細膩但與凸起的鑲嵌圖分離的石板
 4. 鑲嵌「泰塞賴」(tesserae·經過琢磨的鑲嵌物)
 3. 粗灰泥
 2. 碎石基床
 1. 土壤

◀ 保羅·克利：
諷刺畫作品，鋅蝕刻
“二人相遇，均認為對方
的社會地位較自己高”

希臘人長於表現所見；而中世紀的歐洲人則長於表現所感（劉文潭，民 72）。我們對於這些不同時空之社會組織的認識，泰半皆基於當代所遺留下來的藝術作品。設若未憑藉著舊石器時代所遺留的洞穴壁畫、甲骨象牙，我們絕難想像當時的社會型態與先民之生活方式。

美術可說是個人和社會在錯綜影響的調適過程中所發展出來的形式。當美術史家考察人類美術創作的動機時，往往會發現許多藝術作品的創作皆無法脫離社會背景的因素（王秀雄，民 70；Barkan, 1962）。誠然，藝術家既為社會的一份子，自難擺脫社會的影響，但是藝術作品中亦不乏描寫社會中醜惡的一面，以收警世之效者（Santayana, 1955）。綜言之，美術與社會的關係，當如 Hauser (1982) 所指出的：美術是社會的產物，社會亦是美術的產物；社會是美術創作的動因之一，美術則擔負了批評社會的責任。

（三）對感情的功能

對於藝術作品的研究，可使吾人了解不同種族在不同時空的文化表現及社會成就，因為藝術作品具

有傳達感情的力量，這是他種人類活動力有未逮的（Read，陳鎮武譯，民 75）。在 Langer (1971) 看來，人類的感情並非虛而不實的堆積物，而是一種有組織且無限錯綜的活動，它構成了所有人生情緒起伏的範圍。緣於它，方使得人類擁有感性的生活，而非無意識、冷酷的存在。她同時聲明，感情唯有在美術中方可尋得表現的形式，因之，藝術作品可以說是感情的象徵符號(a symbol of feeling)。就 Langer 而言，藝術作品最基本的功能，是將藝術家的感情客觀化成可見的形式，使人人皆可觀而得之。人生的感情有喜有悲，藝術家不獨只表現美善的一面，同時更能將醜惡之面加以轉化，使藝術作品發揮安撫人心的效果。

Dewey 則認為藝術的最大作用在於它能溝通美感的經驗。人人皆有想像力，但是能將想像世界訴諸於可見的形式者，唯藝術家爾（Smith & Smith, 1970）。藝術家藉著藝術作品傳達其對於世界所知覺到的獨特經驗，故而藝術作品可說是藝術家與外界溝通的媒介。藉著藝術史的研究，我們乃可知悉不同時空之藝術家的心靈活動。

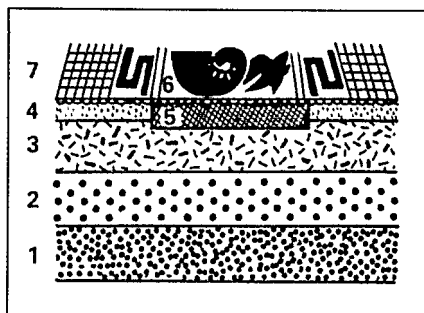
藝術史的功能自然不僅止於上

述的種種，大凡人類的活動，不論是宗教、政治、道德或經濟等，都與藝術史有相當的關係。例如，藉著對於藝術作品材料演進的研究，便可了解人類物質文明的進步過程（王秀雄，民 73）。總而言之，對於一件藝術作品各方面的背景了解愈多，我們的美感享受就愈豐富；經由藝術作品對人生各種經驗的闡釋，我們會對人生有更透徹的體認，從而豐富我們的人生。有鑒於人類生活的多變性，藝術史的研究自不可或缺。觀諸各先進國家，皆相當注重本國藝術遺產之收藏與保存。在此情況下，我們若不給予下一代正確的藝術史教育，則國家的文化遺產將難以傳承。

藝術史教育除能增進學生對本國及外國文化、社會的了解外，尚且具有下列三個層面的教育價值：

（1）對藝術教育的重要性

藝術教育的目標隨著歷史上每個時期不同的價值取向而輒有改變（Saucy & Webb, 1984）。從最早的殖民時期，藝術教育不過是工業用之藝術技巧的養成訓練開始（Lanier, 1972），至一九五〇、六〇年代創造性取向的主張，以迄今日重視藝術鑑賞教育之「學術本位的藝術教育」，其教育目標迭有變更。



鑲嵌壁畫「猶大之吻」(西元六世紀早期)

■ 藉著對美術作品材料演進的研究，可了解人類物質文明的進步過程。
自西元四世紀起，鑲嵌藝術用在裝飾基督教教堂的壁畫上，有越來越多的趨勢。工匠開始利用較脆弱的材料如彩色玻璃及金箔。



然則Hobbs(1983)指出，儘管美術教育家不斷的大聲疾呼，但社會大眾對於「美術老師到底在教什麼？」卻無法做具體的回答，他們能肯定英文或數學老師的教學，對美術老師則感到困惑。產生這種情形的最主要原因，在Hobbs看來，要歸咎於畫室取向的教學壟斷了美術課程過久所致。一般大眾在畫室取向的美術課程中成長，便誤以為美術課便是畫畫圖、捏捏泥巴而已。其次，雖有美術教育家如Read, Lowenfeld等再三強調創造性取向之美術課可以激發學生的創造力，使其能自我表達、自我調適……等。但是這些說法對於一般人而言實在太過抽象，以致於他們無法接受。Hobbs鄭重的指出，為了改善這種情形，美術教育工作者應及時提出較具體的教學策略，否則大家將對美術教育的重要性存疑。而美術史的教學，由於可具體地將美術的價值及美術史的知識教授給學生，因之是平衡畫室取向課程的最佳方式(Hobbs,1983)。

(2)對視覺素養(visual literacy)的重要性

於進行美術史之教學活動時，可藉著一件或數件美術作品的討論及比較，使學生了解美術作品中關於線條、色彩、造形，及光線等要素的特性，及其不同的表現方式與演進過程。故而美術史教育可以開展並助長學生的「視覺素養」(Kleinbauer,1987)。視覺美術發展至今，已經不僅只存在於美術館或畫廊中，亦不僅只存在於美術史的書籍文獻中。在我們的生活周遭，如街道兩旁的廣告看板上、超級市場中、電視上、甚至公車上……都可以發現各類不同的視覺意象(visual images)。職是之故，我們必須藉著美術史教育，將學生帶進他們所屬的大眾文化中，在面對著各種視覺刺激時，不僅能體會與接受，更能分辨其優劣。

在接受美術史教育後，學生應用所習得的美術史知識及有所增益的視覺素養，於接觸美術作品時，便可給予正確的評價，並進而以更寬廣的知覺去體驗世界。

(3)對美術經驗的重要性

接受美術史教育，除可使學生了解美術與文化、社會的關係，及

增益視覺素養之外，透過對不同美術作品的研究，學生同時可知悉美術家的創作動機、使用的材料，及創作的過程等等，進而擴充本身的創作理念，豐富自己的美術經驗背景(Lowenfeld,1982; Michael, 1983)。

偉大的美術家固然具有高度的獨創能力，但是不可否認的，每一個偉大美術家卓越的創性背後，必有一根源存在(劉文潭,民 72)。美術家們常藉著自己獨特的眼光及洞察力，將其認為具有意義的形式，自前人的作品中提煉而出，經過重新詮釋後創造出屬於自己風格的作品。因此，學生可憑藉對於美術作品的認識與分析，從中擷取靈感，開展自己的創作天地。是以對學生而言，美術史知識的重要性並不亞於專業的美術家。而在美術教育的課程中，美術史教學的重要性更不次於美術創作教學，並且前者的教授對於後者的進步尚有相當之助益。Day(1969,1974)及Dunn、Cromer、Chimes(1982)等人，即曾嘗試在進行美術史的教學後，讓學生應用一些所習得的技法來進行創

作。結果發現，學生們覺得這樣的美術課程非常有意義，因為它增進了他們的創作能力，並且使他們更了解美術家創作的理念。教師也指出，這樣課程使得美術教學更多樣化。

實施美術史教育，不僅讓下一代能夠體認本國的美術發展，並可了解不同種族在不同時空的美術表現。Burckhardt認為吾人若欲繼續進化，需先了解自己以往所走過的路(Saucy & Webb,1984)。美術史正是人類所留下的文化遺跡，因此可提供給下一代前人所累積的經驗，使之明瞭如何根據自身的需要，來選擇或修正生活周遭的視覺美術之形式，俾能增強對於所處環境的感受性。

三、美術史教學的目標

教育是一種涉及價值判斷的活動，因之，教育必須具有目標（黃炳煌，民 71）。教學活動亦然，不具目標的活動即不能稱之為教學。目標的功能有二：一則它能指示活動的方向，二則它能賦予活動意義。至於一套良好的教學目標，則需符合下列三項原則（黃炳煌，民 76）：

- 1.明確性：目標本身必須敘述明確，不能含糊籠統。
- 2.可行性：目標雖為一種理想，但必須要有實現的可能性，否則便失去了存在意義。
- 3.周延性：訂定目標時，應力求其範圍或層次能更為周延。

除了上述三項原則外，教學目標尚應具有彈性，可隨客觀環境加以適時修訂。教學目標在教學過程中扮演著相當重要的角色，其定義是「期望學生在教學結束後，會有的行為表現之具體敘述。」，至於擬定教學目標的理由可歸納為下列三點（郭生玉，民 77）：

- 1.使教學有所依歸，並循序漸進，而不致超過應該學習的範圍。
 - 2.使教學活動的設計及教材的選擇有所依據，來加強學生的學習效果。
 - 3.使學習效果的評量有所依據，至於評量的結果，則可做為教學改進的指標。
- 在釐定美術史教學目標之前，應先分析美術史教育之課程類型，確定美術史教學的預期內容。Eisner(1972b)認為，美術課程是

有計劃的安排經過選擇而具有教育價值的美術經驗活動，使學生在參與活動之後，獲得預期的學習結果。至於其分類方式則大致有如下四種（劉豐榮，民 75）：Feldman(1980)、Ecker(1971)、Clark & Zimmerman(1983)、Eisner(1972b)。現僅就其中後兩者之課程分類方式來探討美術史教育的課程類型。

(一) Clark & Zimmerman 之課程分類

Clark & Zimmerman(1983)綜合許多課程理論專家之主張後，將美術課程取向分為三種類型：社會中心(society-centered)、兒童中心(child-centered)及科目中心(subject-matter-centered)，茲將三者之課程結構列成圖表說明如下：

表1 Clark & Zimmerman課程分類表

要素 類型	內 容	學 生	教 師	環 境
社會中心	以社會取向選擇內容。	其參與的活動導致社會的發展。	藝術協調者與仲裁者——基於社會的互動典範。教法著重社會的互動，透過社會以獲得關於藝術的知識。	在於促進社會之發展。
兒童中心	以個人取向選擇內容。	其參與的活動導致個人的發展。	藝術促進者與顧問——基於個人根源的典範。教法著重個人成長，透過自我以獲得關於藝術的知識。	在於促進個人之發展。
科目中心	以資料處理取向選擇內容。	其參與的活動導致概念——知覺的發展。	藝術課程之策劃者與教導者——基於知識編製的典範。教法著重概念——知覺之探究，以獲得關於藝術之知識，技巧與瞭解。	在於促進概念——知覺之發展。

(二)Eisner之課程分類

Eisner (1972b) 曾將美術教育的價值分為兩類，一為環境論者之理由，(Contextualist justification)，強調美術的工具性價值，將兒童及社會的需要視為美術教育的目的；另一為本質論者之理由 (essentialist justification)，強調美術對人類經驗與了解的獨特貢獻。Eisner 指出後者較能為美術教育提供堅實的基礎，因之其課程理論側重科目中心取向。Eisner 將美術教育課程分為下列四種類型：

1. 畫室取向之課程 (the studio-oriented program)：其本質乃是創造性取向之延伸，鼓勵兒童發揮想像力，創造表現性的作品。

2. 美術鑑賞取向之課程 (the art appreciation orientation program)：其本質乃是依照品質的——美感取向所發展的課程。

3. 問題中心之課程 (the problem-centered program)：環繞「知覺與創造性解決問題之技巧」的發展所建立的課程。

4. 人文或美術探討 (the humanities approach or arts approach) 之課程：係沿著科際整家。

5. 能分辨不同流派與風格。

6. 能了解美術作品、美術家、流派與時代的關係。

7. 能自行收集相關文獻，為特定作合 (interdisciplinary) 之路線所建

立的課程。

Eisner 強調，此四種類型的課程並未互相排斥，應視各學校的情況與需要彈性運用。

觀諸上述課程分類的方式，社會中心理論視美術課程為符合社會需求之工具，提倡美術的社會功能及實用性機能；兒童中心理論著重學生潛能的開發，重視美術教育對於自我實現的工具性價值；而科目中心則著重美術課程之目標、內容及教學法的研究，強調美術本身之價值、及對人類經驗與了解的獨特貢獻。以上三種課程類型在美術教育的發展歷史中，以科目中心理論最為人忽略。然則，事實上美術教育的貢獻，乃在於美術本身之性質所致，美術在課程中的地位亦緣於其獨特的價值而非其工具性的價值 (Eisner, 1972b)。是以實施美術史教育應著重於美術史本身之內在價值，及其對於吾人經驗的獨特貢獻。換言之，美術史教育應以科目中心理論為其課程取向。另外，美術史既屬於美術鑑賞教育範疇的一部分，因而在 Eisner 的美術教育課程分類中，是屬於第二種類型——美術鑑賞取向之課程。

學生雖然不若美術史家一般，需擁有足夠的背景知識，針對美術作品做嚴肅的定位工作，但若只讓學生對美術作品做表面的欣賞，則又失去實施美術史教育的目的。Erickson (1983) 在提及美術史教學的功能時，認為美術教師最容易犯的錯誤，是誤以為將美術作品介

紹給學生之後，美術史的課程便結束了。他指出，美術史教學絕不僅只於美術作品的展示，並且應是一個探究的過程。我們不應只告訴學生美術史家決定了什麼，而應該告訴學生美術史家是如何做決定的。在美術史的課程結束之後，學生應能具備對一件美術作品加以考察並做決定的能力。

為使美術史的教學能夠落實，筆者根據美術史教育的目的暨期望學生能達到的能力，釐定美術史教學目標如下：

1. 能獲得簡易的美術史知識。
2. 能了解並使用正確的美術史術語。
3. 能認識不同的材料與技法。
4. 能認識特定的美術作品及美術品在美術史上的地位及其原因、意義、影響做敘述與評價。

