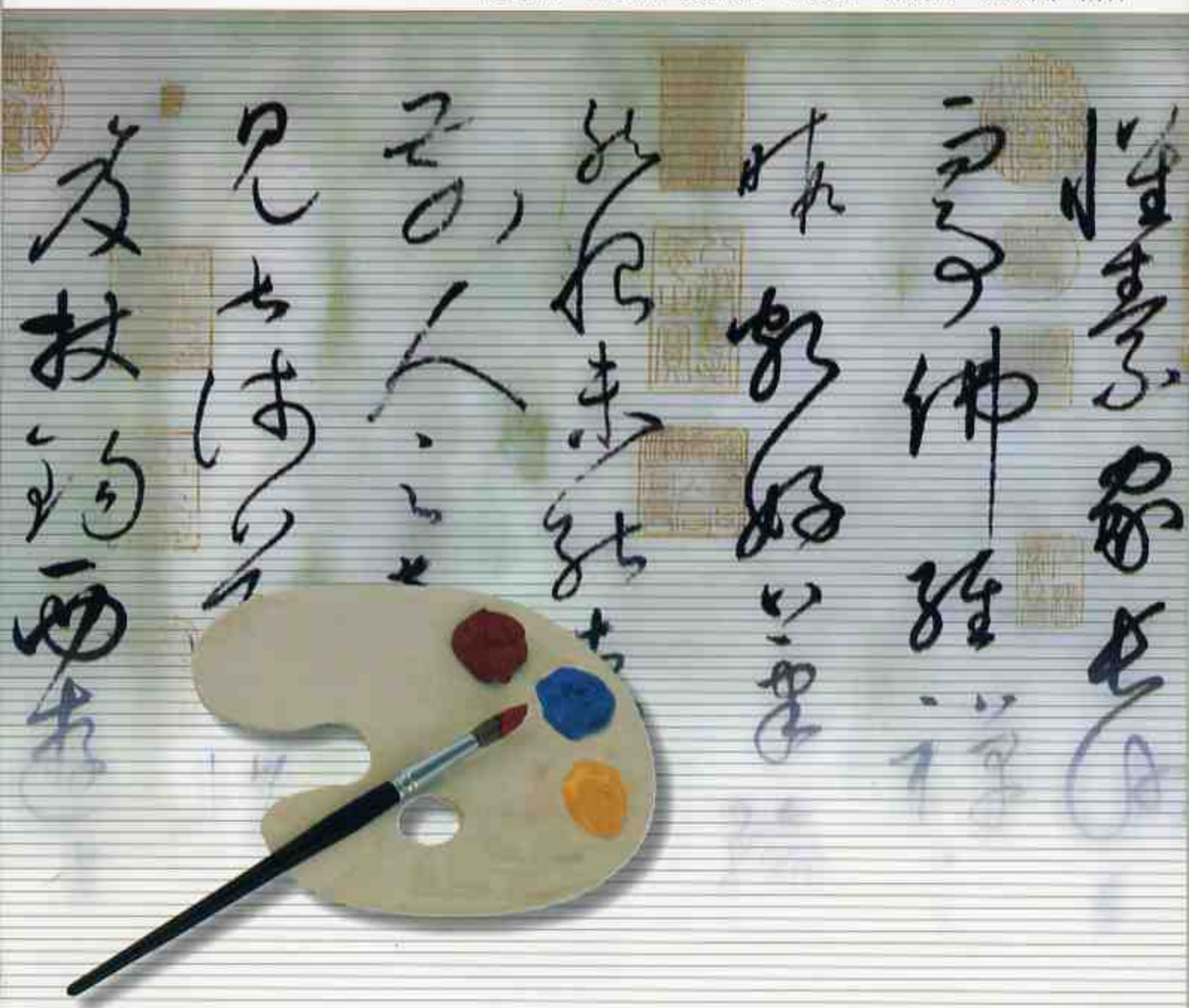




美術

Fine Arts

趙惠玲、丘永福、張素卿、傅斌暉、曹筱玗、鍾政岳／編著



館長序

二〇〇五年教育部公布「藝術教育政策白皮書」，規劃為期四年（民國九十五年至九十八年）之國家藝術教育發展藍圖，藉由五項推動目標、二十二項發展策略及八十四項行動方案，深化大眾藝術教育，涵養新一代國民美感素養，以宏觀國際人文視野。

在「藝術教育政策白皮書」推動目標三：快藝學習——發展優質藝術學習環境之策略行動方案中，為加強「活化藝術教材與教法」落實藝術教育創新教學與教材研發之成效，並配合二〇〇六年九月普通高級中學藝術領域新修訂課程綱要之實施，由本館策劃出版《高中藝術領域課程輔助教學參考手冊》，含括：藝術領域三大科目（美術、音樂、藝術生活）的八項內容（美術、音樂、基礎課程／基礎設計、環境藝術、應用藝術、音像藝術、表演藝術、應用音樂），提供全國高中職藝術教師教學參考，以提升藝術教學之內涵。

《高中藝術領域課程輔助教學參考手冊》是承續本館藝術教育教師手冊《幼兒篇》、《國小篇》、《中學篇》後，針對普通高中、職校課程綱要之教材內容出版之高中（職）課程導讀及創新教材教法之教師手冊，使教師能清楚了解課程綱要之重點意涵、教學創新的實務案例與啟發更有創意的教學設計，建構多面向藝術鑑賞與創作教學的參考工具書。

《高中藝術領域課程輔助教學參考手冊》的出版感謝各類組召集人林磐聳、趙惠玲、賴美鈴、丘永福、倪晶瑋、劉鎮洲、陳儒修、王友輝、吳舜文及編撰小組等三十餘位教授與高中老師之精心規劃撰寫，另外對於漢寶德、王秀雄、姚世澤、王銘顯、錢善華、黃玉珊、林國源、張栢烟等專家學者撥冗審查並提供寶貴建議謹致最誠摯的謝忱。期望本手冊的出版有助於藝術教師專業精進與活化藝術創新教學之學習。

吳昶騫

2006年9月10日

編序

因應時代迅速變遷，教育改革成為二十世紀後半葉世界性的浪潮，也成為各國邁入二十一世紀資訊化、全球化與多元化社會的指標性工作。我國政府與民間關心教育政策人士為提升國民素養及國家競爭力，自一九九七年起開始推動臺灣教育史上劃時代的一次變革，先於二〇〇三年一月十五日公布「國民中小學九年一貫課程綱要」，再於二〇〇四年八月三十一日公布「普通高級中學課程暫行綱要」，並訂於九十五學年度起實施。本次高中課程之修訂循「連貫」、「通識」、「適性」、「彈性」、「專業」及「民主」六大原則進行，除秉持與國中、大學課程相互聯結發展，使課程切合學生性向、興趣與能力，以符應生計發展需求等原則外，尚強調課程綱要的彈性化、教材編輯與選用的多元化，一則賦予學校更多彈性自主空間，二則希冀提升教師教學能力與敬業精神及課程發展之自主權。

高中美術科在前述原則下修訂，新修訂之美術課程暫行綱要依據「學科」、「學生」及「社會」需求的理念，延伸國中「藝術與人文學習領域」課程的學習，以培養國民美術鑑賞與創造的能力。期望經由各階段的教學，學生能以廣泛的題材及視覺影像成熟的反應與表現其感情和思想，持續擴展其評鑑、賞析的能力，在創造與解讀作品的過程中，增進其心智發展營造社會福祉，並能以觀者、創造者和參與者的身分反省人類從事和參與美術相關活動的本質，讓藝術融入現代生活，領會生活中視覺傳達的意義與重要性，而策畫「高中藝術領域課程輔助教學參考手冊」的編撰，以提供美術教師於教學場域中實踐美術課程暫行綱要時的思考面向。

本手冊之編撰小組在考量高中美術教師教學實務的需求，配合當下藝術教育論述的彙整，將手冊分為六大篇章，先就高中美術暫行課綱之教材意涵進行探討，再介紹當代藝術教育的思潮，以增益教師對當前藝術教育現況的了解。其次，分別羅列「視覺文化藝術教育課程理論與實務」、「多元文化藝術教育課程的理論與實務」、「生態藝術教育課程理論」與「數位學習融入藝術教育課程理論與實務」等四篇章，於各篇章中除介紹相關理論基礎外，並提供教學實務的示例、發想與資源，期望能對教師們進行課程的規畫有所助益。

趙惠玲

2006年9月5日

目次

序

第一篇 高中美術課程綱要及教材意涵探討

- 壹、前言 —— 8
- 貳、課程綱要的認知 —— 9
- 參、教材的編選 —— 25
- 肆、教科書的應用 —— 26
- 伍、活化美術的教學 —— 30
- 陸、參考資料 —— 32

第二篇 當代藝術教育思潮：視覺文化藝術教育

- 壹、藝術教育思潮的轉向 —— 34
- 貳、視覺文化藝術教育的源起與意義 —— 36
- 參、視覺文化藝術教育的課程建構理論 —— 39
- 肆、視覺文化藝術教育的教學策略 —— 43
- 伍、藝術教育思潮的當代使命 —— 49
- 陸、參考資料 —— 51

第三篇 視覺文化藝術教育課程理論與實務

- 壹、前言 —— 56
- 貳、視覺文化的定義與範疇 —— 57
- 參、視覺文化融入藝術教育課程之必要性 —— 60
- 肆、視覺文化於藝術教育課程設計之原則 —— 62
- 伍、視覺文化融入藝術教育課程之實案設計 —— 67
- 陸、參考資料 —— 80

- 壹、多元文化藝術教育的真諦 —— 85
- 貳、跨越藩籬的藝術教育 —— 88
- 參、探看臺灣的藝術文化 —— 97
- 肆、未來的方向：藝術世界影響社會 —— 101
- 伍、參考資料 —— 102
 - 附錄一、教案設計 —— 104
 - 附錄二、讓藝術創作成為可能 —— 110

- 壹、當代藝術教育跨學科的統整學習 —— 116
- 貳、藝術教育的一些第一線問題 —— 119
- 參、生態觀的藝術教育 —— 121
- 肆、參考課程 —— 122
- 伍、結論與建議 —— 138
- 陸、參考資料 —— 139

- 壹、為什麼要談藝術的數位學習 —— 142
- 貳、數位學習的原理與方法 —— 147
- 參、藝術課程如何融入數位學習 —— 154
- 肆、數位學習在藝術領域中的應用實例 —— 158
- 伍、數位學習的未來 —— 166
- 陸、網路資源 —— 168
- 柒、參考資料 —— 169

7 | 高中美術課程綱要 及教材意涵探討

壹、前言

普通高級中學「藝術領域」課程之「美術課程綱要」自九十三年八月三十一日（教育部台中（一）字第 0930112130 號令）公布以來，教育部中教司已積極進行相關的配套措施，如九十四年五月三日在台中豐原中等教師研習會舉辦美術科課程初階研習，將課程綱要之內涵和精神，與全國各高中美術教師代表作面對面的說明，以深入了解課程實施之梗概。九十四學年度再規畫北、中、南、東四區的進階研習，期使各高中、高職美術科老師能進一步探討美術課程與教材等學科本質之增能學習。

本次課程修訂結合了後期中等教育共同核心課程的擬定，在追求教育機會均等、平衡城鄉差距及維護學生學習權等理念下，就培養藝術類後期中等學校學生應具備之共同基本素養，取得了一個平衡點。也使得普通高級中學、綜合高級中學、高級職業學校的美術課程能獲得一致性的研究與發展，開創了高中美術教育史的新頁。

貳、課程綱要的認知

「課程綱要」(以往稱之為「課程標準」)是教師教學重要的依據，也是教學所欲達成的課程指標。往昔藝術教師能深入探究課程標準的並不多見，甚至還有教師不知課程綱要或課程標準為何物？教學以自我為尊的觀念來傳授藝術的技術，不僅國民藝術的品味無法提升，甚至成為學習藝術者的一生夢魘，據研究調查高中學生對藝術學習面臨最大困難者有六成為美術方面，其中多數表示在繪畫技巧及美術創作表現上最感困難。因此，欲使藝術教育的成效提升，實需要具有不斷研究創新及富有使命感的藝術教師不可。

美術課程綱要的認知與理解是每位藝術教師應具備的素養之一，課程綱要雖然無法呈現教育的的全貌，但是它卻是藝術教學的指引方向，美術課程綱要包括總目標、分段目標、各階段的核心能力、各階段的教材範疇與教材內容舉例、實施方法等，無論是概括式或詳述式，都將是達成教學目標的具體表徵。近年來，在課程修訂上已趨向廣納第一線教師的參與或諮詢，使課程更能切合城鄉教學的需求。換言之，參與課程綱要的制訂或是修訂，其組成人員包括學科專家、課程與心理專家及該年段的教師代表等，課程小組在擬訂課程時，依課程修訂完整的作業模式、問卷調查、分區公聽會作周延考量，擬定出符合時代性與前瞻性的課程架構。

「課程綱要」因力求簡明扼要，常令使用者產生不同的解讀或誤解之處，使課程在執行時產生落差，為彌補這層落差或解決因不同解讀所造成的困擾，實需要由原課程綱要委員說明或編印課程綱要解說手冊，讓第一線教師能清楚明白課程綱要的精神與內涵，本手冊編印多少也扮演了這個角色。不過仍須呼籲應由教育部在修訂課程時，能委請綱要修訂小組編製《美術課程綱要解說》，發送學校教師、教科書出版社及相關教育行政單位等參閱，使課程在實際教學時的落差降到最低。

環顧我們鄰近的日本，甚至大陸，在基礎教育的課程研究方面，不僅掌握國家教育的主軸，更能將國外優質的教育趨勢融入主軸中，且將課程綱要的精神與內涵透過官方的《課程綱要指導解說》的出版，讓各級教師、教育行政人員等，都能清楚了解課程的重心和方向。例如日本「文部科學省」（簡稱為「文部省」）在平成十一年（1999）三月公布的《高等學校學習指導要領》之後，也在平成十一年十二月編撰《高等學校課程指導要領解說》，將課程綱

要過於簡要的條文，作深入的剖析和說明。茲舉日本高中（高等學校）《美術I》學習指導要領解說之「內容」中的鑑賞為例，鑑賞須指導下列事項：

- 1.美術作品的優美。
- 2.作者的心情或意圖和表現方法。
- 3.生活或自然和美術的關係。
- 4.日本的美術歷史和表現特質。
- 5.映像媒體表現的特質和交流。

鑑賞

《美術I》的「鑑賞」著重於了解並品味自然或美術作品等的優美、發現作者的不同表現和優劣、了解生活或自然和美術表現的關係、提高感性並培養愛好美術的心情。此外，在日本的美術歷史和作品的表現特質及亞洲文化遺產所給予的影響等方面，亦進一步制定重點目標，調查、研究時代背景或表現方法的特徵，誇耀、尊重日本的美術或傳統文化，從各種觀點鑑賞美術作品來加深理解，仔細地品味其中的優美，培養評鑑能力等。

從自我表現的觀點來看，鑑賞可以確認作品的好壞優劣、表現訣竅等，享受、品味鑑賞美術作品的樂趣，獲得同感或感動。

在學習鑑賞之際，必須具備調查或相互討論、批評等主體及積極鑑賞的態度，培養感性或理解力，以便感受作者蘊藏於作品中的創作方式或世界觀。此外，體驗製作過程或表現的訣竅來加深理解也非常重要。且每一位學生亦須分析自己的作品了解優劣，學習以適當語言傳達。

另外，從終身學習的觀點來看，為了培養日常生活親近、愛好美術的心情或感度，將美術作品或複製品展示於校內讓生活和美術發生關係，並且透過展覽會積極促進與地方民眾的交流亦非常重要。此時，學校可藉由活用映像媒體的特性促成地方社會的文化參與。

1. 美術作品的優美

指導下列事項，以便接觸繪畫、雕刻、設計、映像媒體表現等優秀作品時，能夠品味鑑賞的樂趣，同時針對各類作品表現的優劣，陳述自己的想法。

- (1)掌握、分析並充分活用構圖之構成、色彩、形體、媒體表現等美術作品的特徵，綜合品味美術作品，了解特殊表現的方法。
- (2)不管社會或時代如何變化，都必須具備分辨一般性事物價值或優美事物的

審美判斷力或適當的批判力。

- (3) 學生個別作品必須注意主題的掌握或反應、彼此間相同主題的不同表現方法及其作品的優劣等，加深理解自己和他人作品的特質與個性。
- (4) 感受、理解日本及亞洲等各國美術作品的優點和美感、題材的掌握或表現方法的優劣。

2. 作者的心情或意圖和表現方法

指導下列事項，以便感受作者創作時的感動或夢想、作品蘊藏的熱情或精神等，同時理解作者如何將心情或意圖，活用於作品的構圖、形體、色彩等。

- (1) 調查、研究或判斷作者生存的時代、製作的背景、表現的意圖或其訣竅等，進一步理解作品或作者。
- (2) 學生本身必須認識自己的想法或感覺、價值觀或意識的傾向等，更豐富且有個性地觀察或品味，並進一步了解作者。
- (3) 了解屬於作者的智慧財產權（專利、創意權、著作權等），不得擅自利用其構想、設計，或將仿冒品視為自己的作品公開發表，培養尊重作者獨創的想法與作品的態度。

3. 生活或自然和美術的關係

指導下列事項，以便了解生活或自然中美感呈現的優劣，同時提升生活品質，使其豐富而多彩多姿，理解並活用美術本身的意義和價值。

- (1) 發現自然中的美感秩序或美感空間，同時理解與自然調和的造形作品可置於生活空間、豐富心靈生活。
- (2) 理解地方活動等美術文化和傳統、造形作品和造形活動等關係，透過地方活動或與地方合作，在日常生活中培養愛好美術的心境。

4. 日本的美術歷史和表現特質

指導下列事項，以便了解生存於國際社會中日本人的品味，日本傳統美術表現的特質，理解美術作品在歷史中傳承而來的樣式，或作者所追求的主題和表現方法，同時發現於生活中存在的傳統和日本的美感。

- (1) 感受日本人的自然觀或審美觀、追求美學的心靈或夢想，同時調查並注意日本畫、屏風畫、浮世繪等，在特定時代所盛行的表現形式和表現方法、題材、材料的特質，了解其優美或與自我表現的關係。

- (2)調查並發表日本的美術歷史及其時代的美術作品表現的特質，同時藉由與各國美術作品的比較，發現超越國家或民族、時代千古不變的美學，感受並品味其美學表現的獨立性和共通性。
- (3)重視、關心人類的生存之道和人類所追求的世界和美術的關係，在國際社會生活中，培養尊重日本文化和日本傳統民俗的態度及國際和諧的精神。

5. 映像媒體表現的特質和交流

指導下列事項，以便活用映像媒體表現的特質，培養鑑賞世界美術的素養和傳送地方美術交流的方式和態度。

- (1)學校透過映像媒體傳送到地方社會的美術交流或理解美術和生活的關係，積極地與地方互動，持續保有愛好美術的心境。
- (2)理解映像美術表現的假想和現實的差異，學習適當的判斷力或資訊相關的倫理觀，豐富地活用映像媒體的表現。
- (3)活用幻燈片或錄影帶、電腦等映像機器及地方美術館或資訊通信網路及以個人觀點從事多方面的鑑賞活動，進行深度理解和適當的批判。

近年來，大陸教育部在普通高中的課程裡也有可供參酌之處。如大陸普通高中美術課程有必修美術、選修美術（含美術鑑賞、繪畫、工藝、書法、電腦繪畫設計、篆刻）等課程，並將課程內容以綜合解說的敘寫方式，其內容包含前言（課程性質、課程的基本理念、課程設計思路、課程資源的利用與發展建議）、課程目標、內容標準（包括美術鑑賞、繪畫、雕塑、設計工藝、書法、篆刻、現代媒體藝術等模組，各模組都列出學習內容和成就標準）、實施建議等四部分，從課程精神與教學實務等方面，作明晰的陳述，以利使用者能獲得正確的課程解讀。茲舉大陸高中美術課程標準「內容標準」裡，有關「美術鑑賞」學習內容加以介紹：

內容標準

模組A：美術鑑賞

美術鑑賞是運用感知、經驗對美術作品進行感受、體驗、聯想、分析和判斷，獲得審美享受，並理解美術作品與美術現象的活動。

「美術鑑賞」是普通高中階段美術科目的學習模組之一，是在義務教育階段美術課程中「欣賞評述」學習領域的基礎上更高層次的拓展與延伸。美術鑑賞

活動能幫助學生在欣賞、鑑別與評價美術作品的過程中，逐步提高審美能力，培養熱愛本民族文化、尊重世界多元文化的情感與態度。

1. 學習內容

「美術鑑賞」模組的學習內容：

	內容建議	學習活動建議
鑑賞基礎	美術語言及鑑賞方法從美術與自我、美術與自然、美術與生活、美術與科學、美術與政治、美術與經濟、美術與宗教、美術與歷史等方面認識美術的價值和作用。	<ul style="list-style-type: none"> 鑑賞中外優秀的傳統藝術作品、具有時代特色和文化內涵的美術作品以及與生活經驗相關的美術作品。 學習美術鑑賞的基本方法，聯繫文化情境，認識美術作品的意義、形式和風格特徵。 用美術術語描述以及通過造形、表演等多種方式表達對藝術作品的感受與理解。
鑑賞內容	中國古代、近現代優秀美術作品；外國古代、近現代優秀美術作品。	<ul style="list-style-type: none"> 進行自主學習、研究性學習與合作學習，通過包括網路在內的多種途徑蒐集與美術相關的文字、圖像等資料，運用於鑑賞學習活動。 充分利用當地的文化資源和自然資源，參觀美術館、博物館、藝術工作坊等，調查、考察美術現象並寫出考察報告。

2. 成就標準

通過「美術鑑賞」模組的學習，學生能夠：

- (1)積極參與美術鑑賞活動。
- (2)懂得美術鑑賞的基本方法，恰當使用美術術語（如形狀、色彩、空間、材質等），以自己的觀點採用一種或多種方法描述、分析、解釋和評價藝術作品，並與他人進行交流。
- (3)運用多種方法或利用現代資訊技術蒐集美術的有關資訊。
- (4)知道中外美術的主要風格、流派，描述中外美術發展的大體脈絡。
- (5)理解美術與自然、社會之間的關係，在文化情境中認識美術。
- (6)熱愛祖國優秀的傳統文化，尊重世界多元文化。

我國普通高級中學課程綱要總綱及美術課程綱要之內容與84年高級中學課程標準內容相互比較觀之，有如下幾點可以作深入的了解：

(一)總綱部分

這一次修訂的課程暫行綱要在美術方面，除了「總綱」在目標的第二條列有：加強邏輯思考、判斷、審美及創造的能力外，在「科目與學分數」的總表格上，特將原來使用已久的「藝術科目」（包括美術、音樂、藝術生活等三科）改為「藝術領域」（亦包括美術、音樂、藝術生活等三科）。上課節數方面，從現行課程標準原有的高一美術、音樂各一節（共2節課）、高二是音

樂一節、美術一節和藝術生活二節中，每週修習二節課（共2節課）。新修訂課程中，「藝術領域」採用學分制，高一至高三每學期均為二學分，每週節數都是二節，同時在備註欄內也明訂「『藝術領域』含括『音樂』、『美術』、『藝術生活』等三科，每一科目至少修習二學分」，換言之，高中三年的藝術領域學習，是「音樂」、「美術」、「藝術生活」等三科目至少都要開課，而非現行課程裡有名無實的「藝術生活科」，對落實藝術教育具有積極、正面的作用。此外，在總綱表列「高級中學選修科目及每週節數」裡，將現行選修課程標準中「藝術類」（包括音樂、美術兩科，其中美術又分為色彩學、素描、國畫、水彩畫、油畫、雕塑、版畫、美工設計等）更名為「藝術與人文類」，有音樂、美術兩科，美術科則規劃有選修科目「美術」課程綱要（其內容係將必修科目美術第三、四階段的內容整合呈現），和現行課程標準多樣的選修科目有很大的不同。茲將新舊課程的總綱有關美術課程相關的部分表列如下：

表1-1 新舊課程的總綱比較表

	93.8.普通高級中學課程暫行綱要（總綱部分）	84.10.高級中學課程標準（總綱部分）
名稱	以「普通高級中學」為名，以區分高級中學不同的類型（高級中學法第六條）。並將「標準」改為「綱要」。	高級中學課程標準
目標	加強邏輯思考、判斷、審美及創造的能力。	增進溝通、表達能力，發展良好人際關係。充實人文素養，提升審美與創作能力，培養恢宏氣度。
科目／學分數	「藝術領域」含括「音樂」、「美術」、「藝術生活」等三科。 高一至高三每學期二學分（二節課），每一科目至少修習二學分	「藝術科」含括「音樂」、「美術」、「藝術生活」等三科。 高一美術、音樂各一節（共2節課）。 高二是音樂一節，美術一節和藝術生活二節中，每週修習二節課。
選修科目／每週節數	「藝術與人文類」含括「音樂」、「美術」二科。「美術」則規劃有選修科目「美術」課程綱要（其內容係將必修科目美術第三、四階段的內容整合呈現）	「藝術類」包括音樂、美術兩科。其中「美術」又分為色彩學、素描、國畫、水彩畫、油畫、雕塑、版畫、美工設計等。

(二)美術科課程綱要部分

此次修訂總綱「科目與學分數」所訂之美術和音樂、藝術生活屬同一「藝術領域」，修習學年由高一到高三，共六學期十二學分（每學期二學分），且「美術」、「音樂」、「藝術生活」三科必須各修習二學分。在課程設計方向上，美術科可以修習的學分數至少二學分，最多到八學分，因此，在課程綱要裡則以一學期二學分為一個階段來規劃學習教材，循序安排成四個階段，並且明文規定需修完「美術」第一階段，才可以進行修習「美術」第二階段，以此類推，這和往昔以學期分段的觀念有很大的差別，又因為每學期二學分的緣故，美術教學每週則授課二節，並且必須連續排課，以適合美術科教學之所需，也達成多年來美術教師積極爭取連續排課的心願。

茲以課程綱要之內容順序和現行之「課程標準」作一比較，並分別略述於後：

1. 目標方面

原訂課程標準所列之目標，涵蓋創作、鑑賞、實踐等三大領域之課程架構，其中實踐領域並沒有占課內教學節數，較難落實目標所訂之精神與評量。本次課程綱要之「總目標」，則以涵融「知識」、「技能」與「情意」的培養，再分別列出四個階段之「分段目標」，明確分述美術知能的重點意涵。各階段兼顧創作與鑑賞的教學，掌握各階段不同的學習深度，如第一階段培育創作表現與鑑賞的基本能力、第二階段則加強創作表現與鑑賞的能力、第三階段以增進創作表現與鑑賞的能力、第四階段為提升創作表現與鑑賞的能力。此外，創作表現上能預期學生使用廣泛的題材，探索與結合多樣的媒材以及有意義的視覺影像，更臻成熟的反映與表現其感情和思想，持續擴展其評鑑賞析的能力，在創造與鑑賞作品的過程中，培養多面向理解美術與文化、美術與其他領域間的關係。

表1-2 新舊課程的目標比較表

	93.8.普通高級中學必修科目美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
目標	一、總目標 (一)培養瞭解美術的意義、功能與價值及其與社會文化的關係。 (二)培養創作表現的想像、創造及鑑賞的知能。 (三)培育終身愛好美術的興趣，提升人文素養與生活品質。 (四)培養美感、尊重與鑑賞的情操，提升生命的品質與境界。	壹、創作領域：透過表現活動，拓展各類媒材與技法之運用，增進美術創作的能力。 貳、鑑賞領域：經由鑑賞活動，體認中外藝術以及本土藝術的特質與價值，培養美感態度，擴展審美的認知。 參、實踐領域：應用美術的知識與經驗，了解藝術和生活環境、文化發展的關係，提升生活品質，涵養美的情操。
	二、分段目標 (一)第一階段目標 培養瞭解美術與文化的意義、結構與功能，培育創作表現與鑑賞的基本能力。 (二)第二階段目標 培養體驗美術與生活文化的關係，探索多樣媒材，增廣鑑賞的範圍，加強創作表現與鑑賞的能力。 (三)第三階段目標 培養深入認識並尊重各國、各族群的美術與文化，熟悉特定媒材並能有獨創的見解，增進創作表現與鑑賞的能力。 (四)第四階段目標 培養多面向理解美術與文化、美術與其他領域間的關係，綜合運用多種媒材進行專題研究與表現，提升創作表現與鑑賞的能力。	

2.核心能力

為能與國民中小學九年一貫之能力指標相呼應，本次之「課程綱要」新增列有「分段目標與核心能力」，是原課程標準所沒有的。核心能力係依分段目標，擬訂學生在創作與鑑賞二領域的學習中，應該學得之能力指標。茲將重點分述如下：

- (1)每一階段之創作與鑑賞二領域各列有三項能力指標，依階段發展逐步提升與增強創作表現和評鑑賞析的能力。
- (2)在創作的領域之核心能力上，使學生能由探索進而專精某類媒材，並能獨自有創意的表現、與他人合作探索討論創作的想法及運用主題表達思想與感情。
- (3)在鑑賞領域之核心能力上，使學生能運用審美的方法增廣審美解讀的對象，深入審美的思考，多面向的詮釋與瞭解美術與文化，認知美術相關的專業語彙並能適切的運用和表達。
- (4)所列之核心能力可提供規劃教材範疇與內容的基礎，以及教師進行評量學生學習成就的參考指標。

3.時間分配

本次修訂之課程綱要採學分數，每學期二學分，每週授課二節。規劃分為四個階段，每一階段各二學分，每週二節須連續排課，以期達到美術教學的成效。四階段的課程安排，第一、二階段美術基本課程，第三、四階段為進階課程，第一階段課程修習後，才能繼續修習第二階段的課程，其餘類推。

表1-3 新舊課程的時間分配比較表

	93.8.普通高級中學必修科目美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
時間分配	美術分為第一、第二、第三及第四等四個階段，每階段各為一學期二學分。每週授課二節，須連續排課。	第一、二學年，每週授課一節。可隔週連續排課。

4.教材綱要說明與內容

「課程標準」之教材綱要分「創作」、「鑑賞」、「實踐」等三個領域，分別列出教材內容，並且訂出各學年創作與鑑賞領域所佔的教材百分比。以條例「創作」、「鑑賞」及「實踐」之教材內容。本次「課程綱要」之教材綱要內容，是以階段分別列舉教材範疇，明確呈現各階段所欲達成的教材重心，另外則以「創作」與「鑑賞」兩大領域，再分別列出「核心能力」與「教材內容」，使課程之精神與內涵，藉由核心能力與教材內容，提供教師可因時、因地、因人而作適當的調整與彈性規劃。在教材綱要說明裡，本次修訂之「課程綱要」特別敘明「各教材階段綱要的內容，創作與鑑賞領域的教材，可以採分開或統整的方式選取，以設計課程。」使教材設計可以針對需要，採分開或統整的方式編寫，實具有教學與編撰教材的彈性。

本次教材綱要著重在思想、觀念、議題、知識和技能，使學生有機會學習各種不同類型作品的觀念和語彙及學習藝術鑑賞的方法。茲將重點分述如下：

- (1)依各階段學生的核心能力，規劃教材的範疇與內容，以提升學生美術的知能。換言之，教材內容所列舉的條目，是達成核心能力主要的支柱。教師教學或編撰教材時，可以相互對照，轉化成適當的教學與學習評量的參考。
- (2)教材範疇依階段循序漸進，各階段在教學範疇中都涵蓋四層面，其中每一階段都有創作與過程的體驗，是按教材深淺程度區分，其他尚有如「第一階段為：設計與生活、美術概念、美術批評」；「第二階段為：探討美術基本方法、臺灣美術、中國美術」；「第三階段為：當代美術創作議題、世界美術、不同族群的美術」；「第四階段為：美術與其他藝術學科之創作與審美、跨領域之專題研究、多面向理解美術與文化的關係」。四階段

的學習，一、二階段屬於基礎課程，三、四階段為進階課程，且第一階段修習完才能繼續修習第二階段的課程。

(3)教材內容部份，依教材範疇逐項具體說明教材的意涵，特別著重廣泛的藝術與文化視覺影像的學習，以及媒材的深入探討等。

(4)相關美術詞彙的學習也是本次綱要中的重點，以期達到學生能用深入的口語、撰述與思考來表達評鑑與賞析。

「課程綱要」與「課程標準」之教材內容比較如下：

表1-4 新舊課程的教材內容比較

	93.8.普通高級中學必修科目美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
教材內容	<p>第一階段：</p> <p>(一)平面媒材、立體媒材、複合媒材或科技媒材的基本認識與試探，並應用於客觀描繪的表現。</p> <p>(二)設計的構想、基本題材、技法與原理及其在生活中的運用。</p> <p>(三)美術的意義、形式、內容與功能等基本概念。</p> <p>(四)各類美術及視覺文化之創作內涵、形式特質及其與生活脈絡的關係。</p> <p>(五)相關美術詞彙。</p>	<p>第一學年</p> <p>一、創作領域</p> <p>(一)心象表現（純粹美術）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各種創作媒材之認識及其技法之運用（如筆法、明暗、色調、質感、量感、肌理……等）來表達自己的觀念與情感。 2. 運用各種媒材的創作，如平面、浮雕、立體、複合媒體……等。 3. 創作題材的類別與風格，如靜物、風景（山水）、人物……等，創作風格可涵蓋如具象、半具象或抽象等。 4. 運用各種科技媒體的創作，如攝影、錄影、電腦繪圖……等。 <p>(二)機能表現（應用美術）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用設計要素和構成原理，創作平面與立體等的視覺設計。 2. 各種設計媒材的創作，如廣告顏料、彩色墨水、麥克筆……等。 3. 色彩知識與設計技巧的運用，作具象、抽象構圖。 4. 設計題材的範圍，如字法、封面、卡片、海報、包裝、說明圖……等。 5. 各種科技媒體的創作，如攝影、錄影、電腦繪圖……等。 <p>二、鑑賞領域</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 美術的功能如政治、宗教、經濟、社會、裝飾、生活等。 2. 中外美術不同的特質與意義，如媒材、技巧與內涵等。 3. 不同表現類型的意涵如形似、神似、形神兼備、具象、半具象或抽象等。 4. 美術作品表現的主題，如反映現實的美術、內在情意表現的美術等。 5. 臺灣美術的特色。

	93.8.普通高級中學必修科目美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
教材內容	<p>第二階段：</p> <p>(一)平面媒材、立體媒材、複合媒材或科技媒材等多樣媒材的認識與試探，並應用於主觀情感的表現。創作與設計的意圖與表現形式、材料及相關技能的運用。</p> <p>(二)研究美術與視覺文化的基本方法（譬如：對創作者的探討，對作品創作背景的探討，對作品意識型態的探討等）。</p>	<p>第二學年</p> <p>一、創作領域</p> <p>(一)心象表現（純粹美術）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 繪畫技巧的運用，表達富有個性、感情、或表現性、思想性之創作。 2. 各種媒材表現的創作，如素描、水彩、圖畫、油畫、版畫……等。 3. 創作的題材與形式：題材如靜物、風景、人物、想像等；形式如具象或抽象等。 4. 各種科技媒體的創作，如攝影、錄影、電腦繪畫……等。 <p>(二)機能表現（應用美術）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計目的與條件的掌握，創作機能與形式兼具的設計作品。 2. 各種設計媒材的利用，如廣告顏料、彩色墨水、麥克筆或線材、面材與塊材等。 3. 設計題材的範圍，如識別符號、編輯設計、統計圖表、簡易模型設計……等。 4. 各種科技媒體的創作，如攝影、錄影、電腦繪圖……等。 <p>二、鑑賞領域</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中國傳統美術（繪畫、書法、雕刻、建築等）。 2. 中國現代美術（繪畫、書法、雕刻、建築等）。 3. 世界古代文明中的美術（古埃及、兩河流域、古希臘、古羅馬、中世紀的歐洲、印度、墨西哥、伊朗、文藝復興、義大利的建築、繪畫與雕刻等）。 4. 世界近代美術（十七、十八、十九世紀的建築、繪畫、雕塑等）。 5. 世界現代美術（二十世紀的建築、繪畫、雕塑等）。
	<p>第三階段：</p> <p>(一)平面媒材、立體媒材、複合媒材或科技媒材等某一或多類媒材的深入瞭解與運用，發展特定主題之創作。</p> <p>(二)當代不同議題（譬如：環保、性別、社區等）之創作與設計的意念、符號象徵與意義。</p> <p>(三)世界各國美術的時代背景、功能與特質。</p> <p>(四)不同族群之美術的時代背景、功能與特質。</p> <p>(五)相關美術詞彙。</p>	
	<p>第四階段：</p> <p>(一)平面媒材、立體媒材、複合媒材、科技媒材等多種媒材之綜合運用。</p> <p>(二)各類藝術創作與設計之專題研究與表現。</p> <p>(三)視覺藝術與其他藝術學科在創作媒材的取舍、主題的決定、形式與內涵表現上的異同。</p> <p>(四)多面向探討特定藝術主題、時期或風格之人文或科學思潮與創作表現。</p> <p>(五)相關美術詞彙。</p>	

5.實施方法

「實施方法」是針對前述所訂之教材，提出實施教學時所應掌握的要件供參考。在這次修訂的「課程綱要」中分為七大項（課程設計、教材編選、教學方法、教學評量、教學資源、教學相關配合事項、教科書編輯要點等）與原「課程標準」所列的六項（教材編選之要領、教學方法、教具及有關教學設備、教學評量、各科教材或單元間的聯繫、教科書編輯要點等）相比較，本次修訂之課程綱要採簡明扼要的條列方式，並掌握課程與教學設計的順序編排，其中將原課程標準之「各科教材或單元間的聯繫」修訂為「教學相關配合事項」，「教具及有關教學設備」修訂為「教學資源」，另增列「課程設計」，說明課程設計的原則與內涵。茲將重點分述如下：

- (1)課程設計：考量與國民中學九年一貫「藝術與人文」課程、大學通識教育課程之銜接以及與學生社團活動之結合；同時要求各校設置課程發展委員會，依學校本位課程設計，並能開設相關選修科目，提供具美術性向學生修習的課程，以達到適性學習的目的；課程內容的設計應該適時融入當代重要的教育議題，如生命教育、生涯規劃、性別教育、人權教育、法治教育、多元文化、環保教育、消費者保護教育及永續發展等議題，期使能與國民中小學九年一貫課程之重大議題相銜接或相呼應。
- (2)教材編選之要領：符合學習階段的核心能力，以學科、學生及社會為取向，強調基本概念及原理原則之修習，以培養學生運用知識解決問題之能力。並說明設計課程在創作與鑑賞領域的教材，可以採分開或統整的方式選取。創作領域媒材，可依教師之專長及教學價值觀自行自教材內容中選取二至三類或普遍性涵蓋各類，予以編選教導；鑑賞領域教材，世界各國美術部分可選取具代表性之國家或時期之作品，或多元化的選取具特徵之國家或時期之作品。此外，各階段並應依教材內容選取相關重要之美術詞彙，讓學生得以學習運用。
- (3)教學方法：美術教育是多元經驗的學習，包括知覺、知識、技法、感情、興趣、態度與價值觀等，因此，應充分利用校內外有關的藝術資源，活潑深化教學活動，採以主題式建構教學活動，統整藝術鑑賞與創作的學習。同時並應教導研究美術與視覺文化的基本方法，以期落實終身學習的願景。
- (4)教學評量：分為學生學習評量與教學成效評量，學習評量涵蓋創作與鑑賞之學習過程與成果，除作品的評量外，並強調學生鑑賞學習的評量，同時兼顧學生的學習態度與個別差異。教學成效評量要求各校應本著學校自主與教師專業自主之精神，建立自我檢測的機制。
- (5)教學資源：明定各校須設置鑑賞教室、創作教室及美術圖書資料室，並訂定美術基本設備之名稱及數量於設備標準，以供各校參考購置。原「課程標準」將美術最低設備列舉其中，和「設備標準」重複，在本次修訂的課程綱要中為力求簡明，僅提供基本設備之設置原則，其名稱和數量則建議參酌教育部頒之「普通高級中學美術科設備標準」。
- (6)教學相關配合事項：強調美術科教學可與音樂、藝術生活等科目，以及語文、生活、社會、自然、健康與體育、數學等領域聯繫，進行課程統整的教學。透過教學研究會、教務會議或校內課程研究小組，共同研討教學的實施計畫，落實藝術教學的成效。

(7)教科書編輯要點：說明教科書內容包括教科書、教師手冊，以每一階段編輯一冊為原則，並可視需要提供彈性教學之相關媒體等教材。

表1-5 新舊課程的實施方法比較表

	93.8.普通高級中學必修科目 美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
實施方法	<p>一、課程設計</p> <p>(一)課程設計應充分考量與國民中學九年一貫「藝術與人文學習領域」課程，以及大學通識教育課程之銜接，並能與學生社團活動做適當的結合。</p> <p>(二)各校應設置課程發展委員會，依學校本位課程設計，並可依地區特性，開設相關選修科目，以彰顯地方的特色。</p> <p>(三)生命教育、生涯規劃、性別教育、人權教育、法治教育、多元文化、環保教育、消費者保護教育及永續發展等重要議題應融入課程內容之設計。</p>	<p>壹、教材編選之要領</p> <p>一、教材的編選除了依據課程標準，並能與國中美術課程相銜接，組織架構應兼具前瞻性、時代性、性、統合性與藝術性。</p> <p>二、教材應以學生、社會、學科為取向，培養學生對美術表現、鑑賞的能力，以彰顯美術教育的功能。</p> <p>三、教材選擇，須配合教學節數及學生的興趣與需求。</p> <p>四、教材組織宜掌握順序性、繼續性及統整性，使學習經驗趨於完整。</p> <p>五、鑑賞教材之編選，宜由淺到深，由簡至繁，教材內容之分配如下：</p> <p>(一)第一學年著重美術特質與功能的了解，如美術的功能、中外美術的特質、各種表現類型的意涵以及對「臺灣美術」的認知等。</p> <p>(二)第二學年以多元文化的美術學習為主，簡要鑑賞中外美術作品。中國美術包括傳統、現代兩部分，內容宜涵蓋建築、繪畫、雕刻等。世界美術包含古代、近代與現代三部分，內容包括建築、繪畫、雕塑等。</p> <p>六、教師於教學之前，應依照教學原則，進行有組織、有系統的教學設計。</p>
	<p>二、教材編選</p> <p>(一)編寫教材時，應注意與國民中小學九年一貫課程的銜接，並注意教材內容應具時代性與前瞻性。</p> <p>(二)教材之編選應符合學習階段的核心能力，以學科、學生及社會為取向強調基本概念及原理原則之修習，以培養學生運用知識解決問題之能力。</p> <p>(三)教材之選取應兼顧生活性、社會性、藝術性、時代性與前瞻性；依據各階段教材綱要的內容，創作與鑑賞領域的教材，可以採分開或統整的方式選取，以設計課程。</p> <p>(四)教材之內容應與學生的能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等作適度的聯結，並善用網路資源，以提高學習興趣及知識的可應用性。</p> <p>(五)創作領域媒材，可依教師之專長及教學價值觀自行自教材內容中選取二至三類，或普遍性涵蓋各類，予以編選教導。</p> <p>(六)鑑賞領域教材，世界各國美術部分可選取具代表性之國家或時期之作品，或多元化的選取具特徵之國家或時期之作品。</p> <p>(七)教材範疇分為四階段，主要涵蓋創作與鑑賞領域的學習，各階段並應依教材內容選取相關重要之美術詞彙，以讓學生學習運用。</p>	

	93.8.普通高級中學必修科目 美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
實施方法	<p>三、教學方法</p> <p>(一)美術教育是多元經驗的學習，包括知覺、知識、技法、感情、興趣、態度與價值觀等；偏重某些經驗而忽略某些經驗，均非健全的美術教育。</p> <p>(二)採主題式建構教學活動，統整藝術鑑賞與創作的學習。</p> <p>(三)營造師生互動的教學情境，提供學生能主動建構藝術知能與合作學習的機會，並強化其運用科技與資訊之能力。</p> <p>(四)充分利用校內外有關的藝術資源如藝術品、藝術術資料、網際網路、文化中心、美術館、畫廊、藝術家工作室或邀請藝術家蒞校展覽、示範或講演等)，以活潑、深化教學活動。</p> <p>(五)研究美術與視覺文化的方法中，應教導美術館資料或網路資訊搜尋的方法，及文獻閱讀、觀察、調查與訪談等資料收集與研究的基本方法。</p>	<p>貳、教學方法</p> <p>一、創作領域：</p> <p>(一)教學應兼顧學生的差異性，做適當的指導。</p> <p>(二)教學型態多元化，能因應學生需求，以激發學生學習興趣。</p> <p>(三)機能表現的教學，應明確提示設計目的和條件，讓學生了解設計的程序、方法與觀念，並作有計畫的教學。</p> <p>(四)充分使用教學資源如美術資料、視聽媒材等，教學資源可由師生共同準備。</p> <p>二、鑑賞領域</p> <p>(一)教學方法採用直觀比較法，引導學生對作品的內容、形式、感情、技法、價值等五項特質進行討論，教師再加以比較歸納。</p> <p>(二)鑑賞教學應包括：描述、形式分析、內涵解釋、價值判斷等四種過程。</p> <p>(三)鑑賞教學的實施宜布置完善的教學環境，並充分利用各種視聽媒體。</p> <p>(四)鑑賞藝術品可到文化中心、博物館、美術館、畫廊或藝術家工作室等參觀，亦可邀請地區藝術家到校展覽、示範或演講。</p>
	<p>四、教學評量</p> <p>(一)教學評量分學生學習評量與教學成效評量，作為教師和學校擬訂教學計畫，了解學生學習情況，以輔導個別差異及學習困難，並作為判斷教學品質和成效之依據。</p> <p>(二)學生學習評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.學習階段的美術基本核心能力為評量學生學習之依據。 2.學習評量涵蓋創作與鑑賞之學習過程與成果，除作品的評量外，尚應注意學生鑑賞學習的評量，並兼顧學生之學習態度與個別差異。 3.美術創作與鑑賞的學習評量，可視教學目標、教學內容，採取教師評量、學生互評、學生自評等方式；並應用觀察、問答、討論、書面報告、測驗、檢核表、展演、專題研究、小組合作學習及學習歷程檔案夾等方式評量。 4.實作評量之獨創性包括媒材、技法、主題等的個性表現，以及具個人獨特的作品意涵與觀念。 5.各種評量結果，應善加運用，做為教師改進教材、教法的依據，以及實施個別教學和輔導的參考。 6.視學生差異而調整評量方式，宜先重視美感、尊重與鑑賞的情意表現，不需太強調技法的展現。 <p>(三)教學成效評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.由主管教育行政機關或學校及教師自行實施。 2.主管教育行政機關得就課程設計、教材編選，以及教學實施等層面作整體或抽樣評鑑。 3.各校應本著學校自主與教師專業自主之精神，積極配合，並能建立教學成效評量之自我檢測與補救教學機制。 	<p>陸、教學評量</p> <p>教學評量可作為教師和學校擬訂教學計畫、了解學生學習的效果，發覺學生的個別差異及學習困難。同時可以作為判斷教學品質和成效的依據。</p> <p>一、學生學習評量（由教師、學生或師生共同評量）</p> <p>(一)評量的範圍包括創作領域（作品及美術知識）、鑑賞領域（美術知識與美感判斷）及學習態度等。</p> <p>(二)美術知識與美感判斷的評量可以採用資料蒐集、紙筆測驗、書面報告或問答等方式。學習態度的評量可利用觀察法，在教學前，教學中和教學後觀察學生學習的反應與態度。</p> <p>(三)教學評量的結果宜做為教師改進教材的依據，以及實施個別教學及輔導的參考。</p> <p>二、教學成效評量（由教育行政機關或學校及教師自行實施）</p> <p>(一)教學環境：如美術教室的設備、學校行政的配合，教材教具的準備等。</p> <p>(二)教材設計：如教具、教學媒體之製作，教材、圖書及資料之蒐集和應用等。</p> <p>(三)教學品質：如全學期教學進度及教學實施計畫的擬訂與執行，教學研究會、教學研討會的舉辦以及個別輔導效等。</p>

93.8.普通高級中學必修科目 美術課程綱要	84.10.高級中學美術課程標準
<p>五、教學資源</p> <p>(一)設置鑑賞教室、創作教室及美術圖書資料室，所需設備應參考美術科設備標準基本設備之名稱及數量，逐年充實以臻完善。</p> <p>(二)有計畫配合教材逐年添置設備，並因應網際網路的視訊與遠距教學時代之需，擴充教室內之軟硬體設施，以利教師進行教學。</p> <p>(三)美術基本設備之設置原則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.基本設備為落實美術教學之需要，除應符合基本設備最低數量外，並能配合空間擴增設備，以達成美術教學綱要之目標，提升美術教學品質。 2.基本設備之充實與運用，可透過教學研究會議擬訂實施，務使設備功能得以充分發揮。 3.基本設備與其他學習領域設備有關者，應密切聯繫，相互配合支援。 <p>(四)基本設備之名稱及數量另見部頒之美術科設備標準。</p>	<p>參、教具及有關教學設備</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、應設置美術教室、美術教學準備室，以達成創作領域的教學；設置美術鑑賞教室、展示室，以達成鑑賞領域的教學。 二、宜設置美術圖書資料室，購置美術書籍、美術複製品，並指導閱讀與資料蒐集等方法。 三、有計畫配合教材，逐年添置設備，充實教室內之軟硬體設施，以利教師進行教學。 <p>(一)創作領域之基本教學設備與教具包括：各類靜物、畫板、畫架、書桌椅、寫生台、以及國畫、水彩畫、素描、設計、版畫、雕塑、電腦繪畫等基本工具和材料。</p> <p>(二)鑑賞領域之基本教學設備與教具包括：視聽器材（如幻燈機、投影機、電視機、錄放影機、碟影機、資料提示機、電影機、大銀幕投射器、銀幕、音響系統等）及教學資源(如圖書、圖片、掛圖、原作、複製品、幻燈片、投影片、錄影帶、碟片、電影片等)。</p>
<p>六、教學相關配合事項</p> <p>(一)美術科教學可與音樂、藝術生活等科目及語文、生活、社會、自然、健康與體育、數學等領域聯繫，行課程統整的教學。</p> <p>(二)透過教學研究會、教務會議或校內課程研究小組，共同研討教學的實施計畫，落實藝術教學的成效。</p> <p>(三)利用社團活動、學藝活動，提倡藝術鑑賞與創作，使學生能親身參與探究各類藝術與文化活動，培養終身學習、喜好藝術與生活的素養。</p>	<p>肆、各科教材或單元間的聯繫</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、美術科教學可與「國文」、「歷史」、「家政與生活科技」、「藝術生活」、「音樂」等科目取得連繫，以加強教學統整的功效。 二、透過教學研究會、教務會議等，共同研討教學內容、方法，以收教學宏效。 三、利用社團活動、學藝活動，提倡藝術休閒，促進學生接觸美術、喜歡美術。
<p>七、教科書編輯要點</p> <p>(一)四階段教科書編輯架構應依普通美術科課程綱要目標、分段目標、核心能力、時間分配及教材綱要的內容等編輯。</p> <p>(二)教科書編輯內容包括教科書、教師手冊，以每一階段各編輯一冊為原則，並可視需要提供彈性教學之相關教材。</p> <p>(三)教科書編排應力求清晰、美觀，採圖文並舉的方式呈現，並宜配合教科書內容設計「視聽媒體」，以輔助教學。</p>	<p>伍、教科書編輯要點</p> <ol style="list-style-type: none"> 一、教材架構應依據課程標準所列之教材綱要編寫，文詞簡明扼要。 二、編排力求清晰、美觀，採圖文並舉的方式呈現。 三、教科書應每學期編撰一冊。配合教科書應另編「教師手冊」提供教師參考。

本次課程的修訂，一方面是因應九年一貫之國中學生升入高中的課程銜接，另一方面則為培養二十一世紀健全國民的國際視野。「普通高級中學必修科美術課程綱要」於在九十五學年度實施，教育部也正積極規劃相關的四級配套措施（包括中央主管教育行政機關含部屬館所、師資培育大學含教師研習機構、地方主管教育行政機關、學校與民間層級等），例如：修訂普通高級中學美術科設備標準、研擬銜接教材、委託師資培育大學或教師研習機構辦理普通高級中學暫行綱要研習會等等。期盼這次課程修訂能真正落實美術教學，提升國民的美術素養，更希望高中美術教師能掌握課程的內涵與精神，主動探索創新的教學方法，提供學生創意表現的創作環境及啟迪學生美感視覺的心靈之窗，使人人都能愛藝術、親近藝術。

綜觀前述的課程說明，莫不是將原有課程條列的簡要內容作一補述，期使教師、教育行政人員都能正確理解課程的精神與內涵，使各級教育人員減少對課程解讀的混淆，而產生課程的落差。產生課程落差的原因是在於教師、教材編輯者對課程解讀的認知差異，再經由其教學、編撰的教科書或教材，傳授給學生，而加大對課程的落差，所以課程的解說是減少造成課程落差的關鍵。此次，課程綱要所訂的目標、核心能力、教材範疇和內容、實施方法等，如能將課程的精神與內涵作翔實的解析，提供教育行政或學校教師在研讀課程綱要之補充說明，將有助於落實課程的推展。

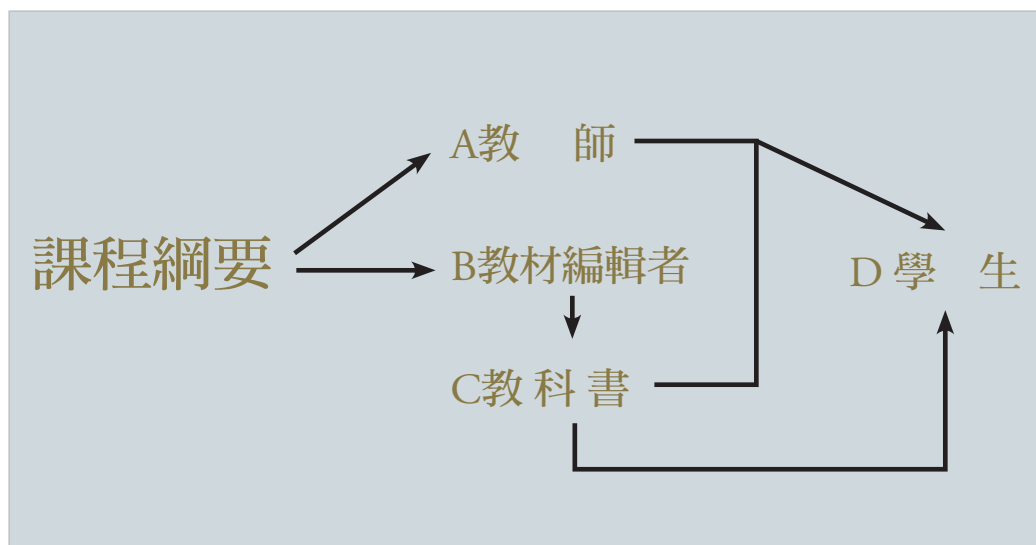


圖1-1 造成課程落差的關係圖

參、教材的編選

普通高級中學美術課程綱要中列舉出「教材範疇與內容」，除提供教師、教材編輯者等編撰教材之參考外，亦強調落實學校本位課程的研發，近幾年以九年一貫課程實施以來，國民中小學依地區及學校規模，推動了學校教師主動編撰的校本課程教材，累積許多有特色的教材，對地區性的教材開發具積極正面的作用，教師也因參與實際的編撰、試教、發表，累積了教材編輯的珍貴經驗。不過就教材設計與編撰，教師應該再作深入的探討和研究。一份單一的教材或許教學反應不錯，但並不代表學生所獲得的藝術學習是完整的，因此，藝術教師將平常實施成效不錯的教材，能作階段性的課程安排，組織成系統化且兼具均衡性學習藝術的教材。例如視覺藝術包羅甚廣，舉凡平面、立體的各類純藝術與應用藝術、中外藝術、不同媒材表現的藝術創作或民俗藝術等等，都需要在教育階段給予試探、接觸，也正是啟發學生藝術心靈的最佳時機。

廣泛接觸多樣的藝術，使學生經由學習過程獲得藝術知能，並能轉化潛藏在行為與態度上的藝術素養。所以，在藝術教材的編選上，須掌握整體均衡的教材配當，提供學習者各種可能的藝術層面，而非單一、偏狹的素材，因此，應朝整體、均衡的課程架構思考，以作為終身學習藝術的根柢。

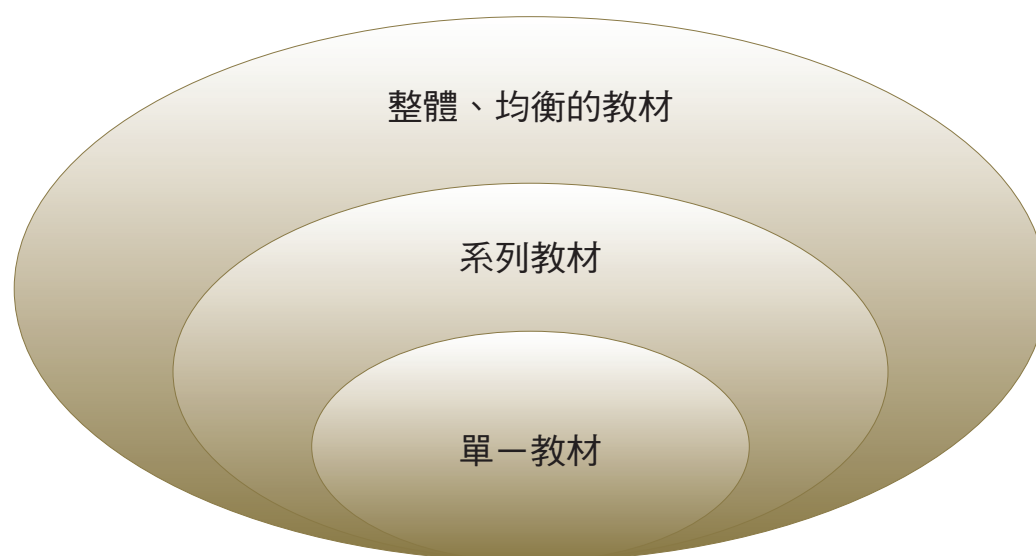


圖1-2 整體均衡教材與單一教材的關係圖

肆、教科書的應用

普通高級中學藝術課程的教科用書是採審定本，且行之有年，由國立編譯館審查發照，再由各校經過選用教科書的程序，選擇適合的版本。教科書係依照「課程綱要」編撰，各版本美術教科書都有其教材的組構方式，教師可以參閱教師手冊了解其教材架構、各單元內容組織、圖例與作者的介紹及教學活動舉例等相關的教學資料。

普通高級中學長久以來在使用美術教科用書方面，大多數學校是選購教科書，但是有部分教師則甚少使用，或依教科書單元自行補充或自編教材，視教師個人的能力而定，屬於自主式。

美術教科用書雖然依課程大綱編寫教材內容，因各版本取材與編寫的架構不盡相同，呈現異同之處在所難免，但是在教材架構安排上，均留有空白課程的時間給美術教師因時、因地、因人而補充合於教學現場的素材，這也正是教師發揮專業自主的彈性空間。但是，如有美術教師對整體課程設計鑽研深入者，當可自編完整學期或學年的教材單元，提供學生學習。自編教材除需具有課程設計的素養外，更重要的是能做均衡性教材的構思，一方面能和課程綱要精神相契合，另一方面也要兼顧美術所涉獵的範疇。使教師在選編教材的時候不致偏狹，產生藝術學習的失衡，甚或內容講述與引用資訊的錯誤而不自知的情形。

茲以教科用書與自編教材做比較：在審查制度上，教科書需經過國立編譯館的審查（審查委員由學科專家、課程專家及現職教師所組成），內容兼顧整體的順序安排，具系統性。自編教材一般由學校的教師或跨校教師的合作，就編輯的嚴謹度而言似嫌不足，教師非課程專家，對教材整體的安排也較易忽略其結構的邏輯性；教科書經過審查的把關，可將內容編寫的錯誤減到最低，而自編教材的內容正確與周延性則易受質疑，甚至編輯有誤也無法獲得指正。以美國中學的美術教材為例，其教材的選取與編撰方面，均有極周詳的結構思考，如美國 INTRODUCING ART 教科書課程安排的順序性之外，對於每一單元內課文的結構都有多面向的思考，其包括了藝術的認知、創作的表現、歷史／文化含義、美學價值、藝術元素與視覺方法、藝術形式、媒材、工具、技術和流程、視覺課程與表演藝術的連結、生涯規畫／藝術檔案等，有學科本質的

內容，亦有可連結統整其他領域的學習內涵，同時也按部就班放入生涯規畫的終身學習的課題，以作為面對未來發展的基石。

表1-6 美國 Introducing Art 課程計畫表

美國INTRODUCING ART課程計畫（部分）		
(R)=章節的複習 (CC)=統整的學習領域 (1),(2),(3)=單元別	第一章 藝術的元素	第二章 藝術的原則
視覺藝術國家標準	1.(a,b) 2.(a,b,c) 3.(a) 6.(b)	1.(a,b) 2.(a,b,c) 3.(a,b) 5.(a,b,c) 6.(b)
藝術的認知	製造一個視點(1) 學習使用色彩在繪畫中(6) 發現色彩(CC) 藝術聯想(R)	1.辨識藝術品的運動、潮流(4) 2.辨識藝術品的律動(4) 3.認識統一(4) 4.藝術聯想(R)
藝術創作的表現	1.線條的實驗(2) 2.色彩組合的實驗(3) 3.混合色彩(4) 4.靜物素描(5) 5.靜物繪畫(6) 6.拓印出的質感(7)	1.素描均衡的形狀(1) 2.製作一張正式、均衡的面具(2) 3.選擇畫室(2) 4.畫一幅靜物畫要注意的事(3) 5.創造一幅律動的繪畫(4) 6.製作一個織錦畫(5)
歷史／文化含義	1.藝術家的定義(1) 2.梵谷使用的線條(2) 3.哈汀 Hardin's 的藝術(2) 4.莫內使用的色彩(4) 5.虛空間的使用(5) 6.泰國守護神圖形的質感(7)	介紹非洲面具(2) 社區結合(R)
美學價值	檢視你的作品(4,6)	1.檢視你的作品(2,5) 2.辨識統一(6)
藝術元素與視覺方法	1.使用藝術家的語彙(1) 2.線條的定義(2) 3.色彩的定義(3) 4.色彩的屬性(3) 5.色彩的組合(3) 6.形態、形式、空間的定義(5) 7.質感的定義(7)	1.均衡的定義(1) 2.變化、調和、強調、比例的定義(3) 3.移動、律動的定義(4) 4.統一的定義(6)
藝術形式	1.繪畫(2,5,6) 2.水彩畫(3,5,6,7) 3.雕塑(5)	1.繪畫(2,5) 2.水彩畫(3,5) 3.雕塑(5)
媒材、工具、技術和流程	1.創造線條的工具與流程(2) 2.印象派畫家使用色彩的技巧(4) 3.空間技巧(5)	1.製造一個視點(1) 2.改變價值與強度(3) 3.混合色彩(4) 4.創造深度(5)
視覺課程與表演藝術的連結	1.科學(CC,R) 2.電腦科學(CC) 3.音樂(R)	1.電腦科學(5,CC) 2.數學(CC) 3.語言藝術(R)
生涯規畫／藝術檔案	1.建立藝術檔案的點子(p.3) 2.藝術檔案(1,2,3,5,7)	1.建立藝術檔案的點子(p25) 2.藝術檔案(1,3,4,6)

就教科書編輯而言，一本好的教科書是經編輯群（大都是第一線且具有實務經驗、教學成效優良的教師）集體研討構思編撰，經試教、內外部評估、審查到印製成書，並於每學期末蒐集各地區教師對教科書使用後的修正建議，作為修訂教科書的參考，再經內外部評估、研討修訂，不斷的持續檢討、研發，其編製流程如下：

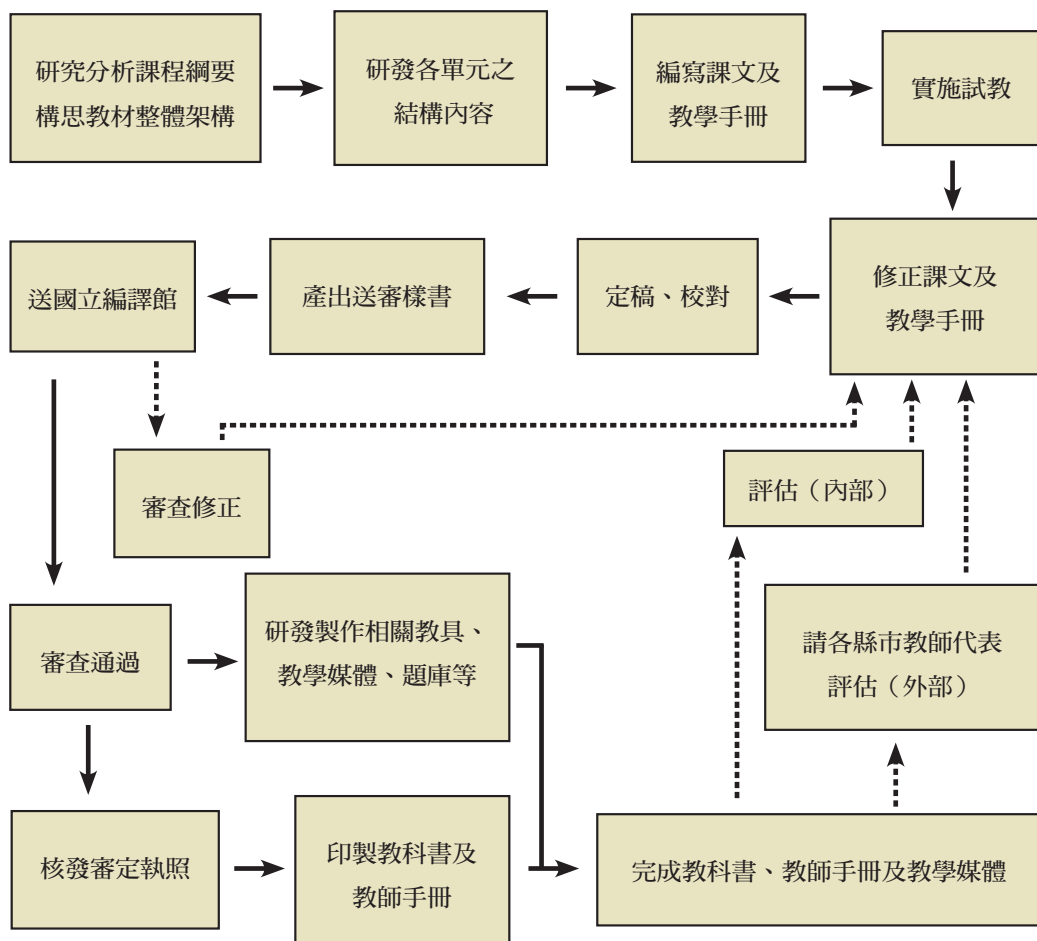


圖1-3 教科書編製流程圖

自編教材部分，以單一或少數教師為之，選取教材常會受限於自己專長的範圍，對從未參與教材和課程研究的老師，在教材編選方面也許無法做到如教科書的周延，甚或有所偏失，是值得省思的課題。此外，教科書呈現印製精美可供鑑賞的圖片，自編教材則無法達到。

教材編選方面，教科書著重在全面性、全國性和國際性，輔助教具是量產的；自編教材則多選自區域性或社區性的素材，輔助教具的數量是有限的，如手繪或電腦列印的方式。使用教科書因為有編輯群的集體智慧，可以提供諮詢服務的機會，自編教材則顯然較缺乏這方面的資源。綜括教科書與自編教材觀之，雖取材各有不同，應該相輔相成，相互為用。可以運用教科書的教材為骨幹，並依各地的需求、學生的程度，加入教師自編符合地區（或區域）性的教材。換言之，使用教科書一方面可以提供教師整體教材順序的方向，也讓教師有較多時間來編選適合地區學生熟悉的自編教材，並搭配學校整體課程的發展，營造出具有全方位藝術的視野。

表1-7 教科書與自編教材比較簡表

	教科書	自編教材
審查制度（國立編譯館）	有	無
成書（含教師手冊）	有	無
編著者	編輯群	少數
取材面向	全國性	地區性（或社區性）
搭配輔助教具	量產	自製
教學諮詢	編輯群	少數（或無）

伍、活化美術的教學

藝術教育的成敗，除了藝術教師應具有課程的認知、教材編選等能力外，更重要的是如何將廣泛的藝術知能，透過教師創新（活化）的教學，將藝術和生活結合，使學生能在藝術學習的活動（創作與鑑賞活動）中，分享喜悅與滿足，還能擁有成就感與自信心。

教學是一種藝術，如何將深奧難懂的學理，透過教師的專業將美術繁多的內容「簡化」為每一節課的學習重心，並將學科核心內涵的學習作深入淺出並「淺化」功夫，使之成為簡明易懂的傳道、授業和解惑。在美術教學上，應力求「活化」的教學，能活化教學自然就會達到教學創新的境界。活化教學是教師營造藝術學習的重要關鍵，可以從幾個方面著手：

（一）給學生有表達觀點的機會

藝術沒有標準答案，貴在每一個人感知藝術品時，會有不同的觀點，這種內化的觀感如能分享給大家，亦會激發同儕間的思考。以往藝術教學大部分是接納老師的單一觀點，甚或只接受老師個人偏頗的價值觀，這對藝術的創意思考戕害至極。為何隨著年齡的增長，反而藝術的創思表現卻不斷的退縮，原因何在？極大的可能是來自藝術學習單一的觀點，而忽略了藝術各種的可能性，因此，美術的教學是尊重每一個學生，對生活經驗中體會的藝術感知，並藉著語言的表達，將自己的想法或感受，能運用藝術語言的表達能力，與人分享，從同儕之間獲得多樣的觀點，並能體會藝術的多樣可能。所以，一位稱職的藝術教師，是要懂得如何引導學生說出自己對藝術的看法，營造出學生樂於表達的氛圍。

（二）取材生活，藝術知能相互兼備

藝術源自於生活，基礎教育的藝術學習，應和生活相連結。文建會近來推展公民美學運動，如能從學校的藝術教育落實在生活中，美學自覺意識的提升，讓藝術存在生活的每一個角落，使每一個人都具有美感素養。藝術學習需兼顧鑑賞和創作，啟迪大眾都具有鑑賞藝術、喜愛藝術等素養，並且能不斷的從生活藝術中獲得創新的靈感。所謂「3Q」是指智力商數的IQ（Intelligence

Quotient)，情緒商數的EQ（Emotional Quotient）及創造商數CQ（Creative Quotient）等三項，其中創造商數CQ正是學習藝術可拓展與發揮之處。英國神經學家薩基（Semir Zeki）在其著作《尋找本質》中，將藝術家分為「用眼睛作畫」和「用頭腦作畫」兩類。同時也提出：「用眼睛作畫」是被動的創作，「用頭腦作畫」是主動的創作。因此，發掘國民用腦創思的潛能，也是藝術教育不可忽視的重要目標之一。

（三）融入音樂與表演藝術，使美術的教學能更生動、有趣味

美術作品包羅甚廣，舉凡平面或立體的形式，大都以靜態呈現居多（雖然也有少部分是動態表現），欲使藝術教學能引領初學者進入藝術殿堂，適度的導入或連結相關的音樂、表演等藝術，不僅增加印象，更能增強學習的興趣。國中小九年一貫「藝術與人文」學習領域將視覺藝術、音樂、表演藝術構成課程的三內涵，雖然各有其藝術本質，但是其課程設計是期望藝術能相互交融，讓藝術的共通原則與藝術價值能相互為用，高中美術教學則須建立在這個基石上，更能廣泛以跨領域學科內涵活化美術教學，以建立國民對藝術廣泛的喜好，而融入生活之中，讓生活美學能普遍根植在每一個人的內心。

（四）善用視聽媒體及網路資源

資訊科技融入教學，是當前教學科技推展的要項之一，網路世界的資源豐富了教學的內容，但也不可諱言，網路資源的不正確性也會產生誤導。所以，如何建構藝術資訊的共同平臺，有利於教師施展藝術教學，是目前教學科技的一項重要課題。教師在進行藝術教學時，能視教學的內容採用適當的視聽媒體，藉由視聽媒體的引導和教師臨場的指導，使藝術不僅只有視覺的，也可加入聽覺和動覺的活動，讓藝術教得很有意思、學生學得很愉快，並期望下節課的來臨。

總而言之，落實藝術教育，如能從教師對課程綱要的了解，選編適宜地方性的教材，結合教科書的教材架構，活用教科書，同時能以靈活又具創意的教學方法，把美術教得很活潑，又令人期待，則國民藝術素養的提升即指日可待。

陸 · 參考資料

- 教育部（1996）。《高級中學課程標準》。臺北市：教育部。
- 教育部（2005）。《普通高級中學課程暫行綱要》。臺北市：教育部。
- 文部科學省（2002）。《高等學校學習指導要領解說》。東京：株式会社教育藝術社。
- 教育部（2003）。《普通高中美課程标准解說》。2006年1月15日，取自
<http://www.ncta.com.cn/index.pl/kbjd/bzjd/ptgz/gzms>
- 塞莫·薩基著，潘恩典譯（1996）。《腦內藝術館》。臺北市：商周出版。
- Gene Mittler(1999). *Introducing Art*. New York: McGraw-Hill .

2

當代藝術教育思潮：
視覺文化藝術教育

壹、藝術教育思潮的轉向

不同的時代有不同的中心思想，十九、二十世紀的中心思想是求「進步」，但至二十世紀末，「危機意識」取代了「進步」成為當世的中心思想。二十世紀的後二十年間，隨著冷戰時代結束，國際情勢急遽轉變，整個世界不論在政治、經濟、生態環境以及科技發展、哲學思想、學術領域都面臨了巨大變革。人類自啟蒙時代以來奠基於理性思維及自然科學的現代主義思考模式面臨了極大的挑戰與顛覆。在教育體系中，以往著重真理、價值、秩序、典範的現代主義教育觀已無法因應紛雜、繁亂、多元的後現代社會。在後現代思潮的氛圍下，教育界人士開始反思「教育」在當代多元社會的意義與內涵。時至今日，教育界強調穩定、秩序的現代主義認知典範，已被充滿變動性及複雜性的後現代教育觀所取代。在一九九〇年代之後，後現代教育的氛圍普遍擴及藝術教育界，後現代藝術教育理論興起，「視覺文化」（Visual Culture）思潮成為藝術教育界在後現代的代表作。

一九八〇年代中葉，當後現代教育學已在西方教育界漸獲迴響時，卻正是藝術教育界現代主義思潮——學科取向藝術教育（Discipline-based art education，簡稱DBAE）到達到顛峰之際（參Clark, Day & Greer, 1987）¹基本上，雖然學科取向藝術教育對於當時西方藝術教育思潮的主流——創造性取向藝術教育——採取杯葛批判之勢，指稱創造性取向思潮導致藝術教育成效不彰，地位下降。然而，學科取向思潮的提出並未在當時美國的藝術教育學界招致太多的反擊，甚且一時之間，以美國為主的藝術教育界，談論學科取向的思潮似乎成了集體共識，此一現象的背後當然有不同層面的原因，諸如企業金主的支持以及美國自一九八〇年代末開始，所進行提升學校教育水準、重視學生評量和學業成就的教育改革計畫等（參Eisner, 2001）。然而，另一個重要原因是學科取向思潮事實上是企圖鞏固藝術教育在教育體系諸多學科中的合法主權，因而與藝術教育學者本身的地位休戚與共。自從十九世紀末葉，學校藝術教育與工業設計教育分流，藝術教育的社會功能不彰，使藝術教育在教育體系中的重要性下降，藝術教育者便迭為提升藝術教育的地位努力不懈（參

註1.

學科取向藝術教育思潮雖在一九八〇年代達到高峰，但一般公認其源起始於一九六六年Manual Barken在西方藝術教育史上著名的美國賓州州立大學（Pennsylvania State University）藝術教育研討會上，提出將藝術史、藝術批評等加入藝術教育課程中，而非祇以藝術創作為主的看法（參王秀雄，1990b）。

Efland, 1990)。因此，學科取向思潮可被視為是對藝術教育學科主權的捍衛，攸關藝術教育學門的縮減或茁壯，自然極為重要。學科取向思潮既是為藝術教育主權進行捍衛，藝術教育的學科專家便是受惠的一群，自然要對之加以護航。即便有部分學者仍為創造性思潮辯護或從多元文化的角度質疑學科取向思潮，但多為零星聲浪，並未立即蔚成風潮。

進入一九九〇年代之後，多元文化思潮在藝術教育界已成氣候，藝術學界對於視覺文化的討論，也影響了藝術教育界。由於視覺文化涵蓋了日常生活中的通俗影像，不再獨尊精緻藝術，受到對學科取向思潮感到不耐的藝術教育界人士所擁抱。九〇年代中葉之後，國際藝術教育思潮的風向球，由美國「藝術教育學會」（National Art Education Association，簡稱NAEA）所舉辦一年一度的學術研討會，每年都開始以視覺文化為探討主軸的專題討論，關於視覺文化思潮的辯證陸續出現。在相關思潮被探討一段時日後，西方藝術教育界鼓吹視覺文化思潮最早也最力的澳洲裔學者Paul Duncum，於二〇〇二年正式提出VCAE（Visual Culture Art Education，簡稱VCAE）（Duncum, 2002a, 2002b）一詞，意圖以之代表藝術教育界中的視覺文化思潮。然而，上一波的學科取向藝術教育思潮在挑戰創造性取向思潮時，整個過程尚稱順遂，畢竟創造性取向思潮的始祖Viktor Lowenfeld已在一九六一年去世，創造性取向思潮似乎群龍無首。然而，這一波的視覺文化思潮，一則因為挑戰了學科取向藝術教育思潮所捍衛的藝術學科本質；二則因為當年學科取向思潮的部分主力人物，目前仍在藝術教育界具有相當分量，視覺文化思潮在被提出之後，受到不小撻伐聲浪，直至目前仍受到藝術教育學界的質疑，持續的辯證仍在進行。

事實上，「教育」本來就是一個具有彈性、沒有特定內容、持續不斷的變革歷程。由於具備這樣的特性，方能容許各個時代、國家依照其社會環境的現實需求，賦予教育各式目標及內涵。換言之，教育思潮的演變必須要能反映社會現實的需要，藝術教育既是教育的一部分，自然也不應超然獨立於社會的價值體系以外，須因應時代變革，調整內涵。在當代的氛圍中，「視覺性」已超越「讀寫力」，成為今日傳播資訊的最主要媒介，視覺文化既然成為社會表象的主脈，成為藝術教育的新養分。在視覺文化的氛圍之下，當代藝術教育不再強調技法的熟練與媒材的認知，轉而重視生活周遭事物與藝術教育的關聯以及對各式日常視覺影像的思考與解讀。由於視覺文化與現代生活緊密相連，如何將視覺文化的概念融入藝術課程，亦是藝術教育工作者的當代任務之一。

貳、視覺文化藝術教育的源起與意義

何謂「視覺文化」？簡而言之，「眼見」並不為真，而是一種「詮釋」。人類是「看」的動物。然而，在使用視覺與外在環境互動的歷史上，人類的認知從未像今日一般容易為「視覺性」所役。二十世紀後半葉，隨著全球經濟體系的緊密連結以及科技視訊的超速發展，人類的生活急遽複雜化。檢視過往的發展歷史，人類所遭逢的視覺刺激於今日到達前所未有的巔峰，也比以往任何時代更加倚賴視覺去認知外在世界。視覺對於人類而言，已不僅只是用以感知外在世界的知覺之一，更是賴以建構並判斷外在世界的五大知覺之首；「影像」也成為後現代社會中主控資訊傳遞的重要媒介。在當代社會中，人們日常生活中的諸多活動，食、衣、住、行、育、樂，幾乎無一不與視覺相關。有鑑於視覺影像對於建構與解構社會生活暨文化現象的力量，許多學者重新審視「視覺」在今日社會環境下所具備的積極功能，發現「視覺文化」已凌駕「讀寫文化」（literate culture），成為今日許多相關學門的重要研究領域之一。

事實上，視覺文化並非一個新名詞，然而，直至近年，科技視訊發展一日千里，面對全球化高度競爭的強勢消費文化，人類社會結構產生極大轉變，再加以後現代思潮風起雲湧，藝術教育工作者始繼前一波對「學科取向藝術教育」思潮的探索後，又重新省思藝術教育的內涵，部分學者並著手進行視覺文化與藝術教育的連結，提出以視覺文化做為藝術教育新取向的看法。檢視以往藝術教育的內容，可以發現，不論是強調以學生自我表現（self-expression）為教學原則的創造性取向，亦或強調將藝術視為獨立學門的學科本位之教學取向，其著眼點均以精緻藝術為主要教學範疇。然而，時代丕變，人類所處的環境日新月異，當代藝術創作的風貌多彩多姿，日常生活中更是充斥著各式視覺影像，值此時刻，學校藝術課程的步伐自也應該有所調整。

若細究視覺文化於藝術教育上的意義，可以發現，推動「視覺文化藝術教育」的最終目的，便是協助學生在與生活中影像的互動中，釐清並建構自身的主體性，進而能建立「自我認同」（self-identity）。生活在今日這個影像充斥的社會中，學生習慣以視覺影像來建構外在世界；因而，視覺文化藝術教育的最重要目的，便是要協助學生在透過影像來「建構」外在世界後，也要透過影像來「解構」外在世界，並進而檢視自身的意識形態，澄清、建立自我認同。同時，一旦個體的信念及價值觀有所改變後，其行為則較易發生自發性的改

變。因此，當學生的自我認同及價值觀有所改變，其社會行為也將隨之改變。從教育心理發展的角度來看，青少年時期原來即是自我意識發展的危機時期，對於自身存在的價值、意義常有疑惑，尤其身處後現代的視覺文化現象中，若未能對於自身的價值觀有所把持，將極易在五光十色的影像環境中有所迷失。今日的世界越來越視覺化，個體若欲在視覺環境中生存，則須能閱讀這個由影像所建構的環境。因此，視覺文化藝術教育的首要意義，便是希望協助學生在與影像的頻繁互動中，掌握建立自我價值與認同的能力，使學生身處多樣的視覺文化現象中，能時時詢問自己：我是誰？我的意義是什麼？我應如何與外界進行溝通？

在將視覺文化藝術教育的意義進行歸納後，另外一個重要的澄清，是解讀視覺文化藝術教育觀點下，原來學科取向中的精緻藝術四領域：藝術創作、藝術史、藝術批評、美學的當下意義。其實，雖則視覺文化藝術教育挑戰原有學科取向的藝術學科本質，但並未推翻藝術的存在，而是強調要將原來過於菁英取向的身段拋開、視野放大；而原來學科取向的藝術本質四項分類，仍有其意義，祇是須隨著對原有藝術範疇的解構而擴充。

以在學校藝術教學中向居要角的藝術創作而言，在以往的藝術教育思潮之下，從傳統藝術教學強調師徒制技法的臨摹訓練，到創造性取向課程著重以多種媒材的探索作為學生創造力的觸媒，再至學科取向教學在藝術創作上重視系統化學習的教材安排，啟迪學生的獨創力、技法，並結合美學、藝術史與藝術批評的知識為止，大致而言，這些教學觀多傾向將「藝術創作」作為藝術課程的學習主體，而組構藝術品的元素如技法、媒材等，便成為學習的重心，藝術創作課程乃常成為技法、媒材的開放性實驗過程。在視覺文化藝術教育的觀點下，認為藝術創作應以追求「意義」為訴求，透過創作來探索社會文化經驗與自我定位之間的關係，並重建自我的概念；創作的過程不再是媒材的試驗體認，而是批判思考的歷程。Paul Duncum (2002a) 便指出，在視覺文化藝術教育中，影像創作與批判思考彼此共存互依，創作表現本身並非是視覺文化藝術教育的目的，而是期望學生經由自由地探討影像意涵的製作過程中，理解創作被應用於思想表達的意義，並由其選擇所欲使用的媒材以及技法。

再就藝術史、美學及藝術批評等三領域而言，此三種類別在以往的藝術教育思潮之下，一直居於附屬地位，直至學科取向教學，強調藝術教育的目的並非在訓練藝術家，而是在培養鑑賞者的宗旨下，此三領域方才從以往的附屬地位，躍居至藝術教學的第一線，與藝術創作分庭抗禮。然而，在後現代藝術觀點下，所謂的「藝術定義」，原本就包含了某種固著的價值、信仰與態度；而

以往的藝術史、藝術批評、美學即等同於由不同社會的主流藝術團體依自身意識形態所選擇、建構的標準，以之為自身所維護的藝術價值把關。在這樣的觀點下，過往學科取向中所謂的「鑑賞者」，事實上僅是對於既定藝術價值或意識形態的被動承襲與再製者，較少被以「觀者中心」的思維鼓勵其對作品進行解構，遑論顛覆。當推動視覺文化藝術教育時，便強調應自兩個角度出發，其一是「以新眼光重新看待藝術作品」，其二是「將各式視覺影像納入藝術教育的範疇中」。也就是說，就前者而言，在面對已被「定論」的藝術作品時，仍應將之視為全新視覺產物，自不同的角度解析其於被創作時代中的社會意義。就後者而言，是指在面對向來未被與藝術作品置於同樣平台上的日常通俗影像時，亦應將之視為嚴肅的視覺產物，同樣自不同的角度解析其於被創作當下的社會意義。

參、視覺文化藝術教育的課程建構理論

以往現代主義思潮下的課程理論多以美國課程理論學者Ralph Tyler (1902-1994) 於一九四九年提出的課程模式為基礎結構，強調以教學目標主導課程的發展，大凡教學活動與評量皆須符合教學目標，課程設計則以學科專家或教師為主導，忽視學生與其所處社會與文化間的互動，也忽略了對學生現實生活經驗的反省。後現代的課程觀則反對線性化的課程目標模式，強調課程是動態循環的非線性建構，同時，課程的學習主體應為學生，並應以師生互動的模式進行學習內涵的建構（參黃光雄、蔡清田，1999）。同時，西方傳統哲學觀的二元論思維，也可見之於現代主義思潮中的課程理論。例如，以往學科取向的課程便常見存在著主流文化對弱勢文化的優越與宰制現象，並以主流文化為學習內涵及檢核標準，漠視弱勢文化的聲音。在西方教育界，重視白人男性思想，漠視女性、第三世界或少數民族的聲音；在臺灣早期教育界中，重視中原道統，漠視本土族群及原住民文化。而在藝術教育界，則獨厚精緻藝術，輕忽工藝及流行文化等即是例證。後現代的課程觀則至為強調文化多元性，並從「去中心化」（decentralization）的解構思想，反對主流文化的霸權機制，呼籲關懷弱勢文化；主張學生的學習應該要橫跨不同的學科、領域與文化，將知識統整並於生活情境中活絡運用。

在相關之後現代課程理論中，與建構視覺文化藝術教育相關者，包括社會重建主義（social reconstructionism）、批判教育學（critical pedagogy）、文本互涉（intertextuality）及超廣超深（superflat/superdeep）理論等。其中社會重建主義及批判教育學為視覺文化藝術教育的課程釐清發展的意義與主軸，文本互涉及超廣超深，則為視覺文化藝術教育的課程，提供建構的策略。

美國藝術教育學者Arthur Efland (1990: 187-188) 將二十世紀藝術教育思潮區分為三大脈絡。分別為「科學運動」（the scientific movement），「表現主義思潮」（the expressive stream）以及「重建主義思潮」（the reconstructionist stream）。其中重建主義將藝術教育與社會的文化、經濟等發展連結。根據劉豐榮、簡瑞榮（2002: 194-195），以社會為中心的藝術教育思潮主張藝術課程應能符合社會需求，學習活動的設計亦應以學習社會主流價值為依歸，其最常見的面向為助益社會經濟發展，而其最早的發展可以上推至一八四〇年代。然而，「社會重建主義」於二十世紀末時，則是基於對全球化

經濟體過度膨脹後所形成文化同質化所產生的「危機意識」，而進行社會文化議題的反思（Freedman，2000）。事實上，藝術活動為人類社會的重要表象之一，藝術教育與社會發展也關聯緊密。藝術教育的發展或能助益社會某一特定面向之發展，而當社會發展出現偏頗時，藝術教育則負擔著矯正的平衡責任。視覺文化藝術教育的特質之一便是強調視覺影像背後的社會性意涵，在視覺文化藝術教育中融入社會重建的觀點，可以增進學生的民主意識並默化其行為，開展更多元的視野，就長遠而言，也可以增益社會福祉。因之，在進行視覺文化藝術課程的設計時，不論是自藝術品外的社會脈絡探究著手或是由視覺文化影像的學習開始，均著重於社會與文化議題的探討。

據於前述，社會重建主義於二十世紀末時的面向是以矯正社會負面現象，重視社會文化議題為主，劉豐榮、簡瑞榮（2002：196）乃指出其於藝術教育中的推動有三個特質，分別為重視生活經驗、強調教材統整、結合社區環境。劉豐榮、簡瑞榮（2002：193）並將藝術教育中的社會學論題歸納為兩大面向，其一為「群體中有關個人特質之課題」，諸如：性別、年齡、性取向、特殊能力、身體認同等。其二為「關於各種範圍之群體特徵的課題」，諸如：家庭、社區、社會變遷、文化、政經、階級、人種與民族、生態、宗教等。前述兩大面向所涵蓋者不獨為視覺文化研究工作者所積極關懷者，亦可作為教師規劃視覺文化課程時發展的軸線，與前述社會重建主義於藝術教育中的特質結合。例如，在規劃課程主軸時，可以自青少年頗為關心的「身體認同」議題出發，除自「個人面」探索自我的價值觀外，亦可擴及於「群體面」，探索不同家庭、社區、社會、文化、宗教對於「身體認同」議題的意識形態。

Susan Brown（引自Clark，1996）認為社會重建的課程是結合對人類自我、藝術與文化三個層次之間的研究，要運用社會重建觀點在藝術教育上，在課程實施方面可自不同角度進行考量。就教師而言應以學生的學習經驗為中心規劃適當的課程，並能運用行動研究模式透過親身經驗、觀察、參與、教學反省日誌等，了解學生對於學習的反應。同時教師應拓展自身對社會與文化的相關知識，跳脫傳統、普遍、單一的「理想」教學形式，嘗試保持意識形態的中立。就學生而言，應強調學習的重心是對社會意義的探索，培養對視覺產物能具有誠懇批判的態度，並以關懷的心態對社會不平等現象進行省思與概念重建。

「批判理論」（critical theory）最早源自馬克思主義，經過法蘭克福學派思想家推波助瀾，成為二十世紀中葉之後社會學研究的重要理論。批判教育學受批判理論的啟迪，其概念發端則源自巴西教育思想家和改革者Paulo Freire

(1921–1997)，經過美國後現代教育學者Henri Giroux (1943–)、bell hooks (1952–)、Peter McLaren (1948–) 等人的轉化實踐，成為後現代教育的重要思潮之一²。在西方的教育體系中，批判教育學時期開始於一九六〇年代，教育學家逐漸意識到如果祇是注重意識形態的反省批判，將無法促使人類生活經由教育獲得改善，乃開始探討教育行動理論，希望將教育理論的反省落實到教育實踐中，以達到人類進步的理想（梁福鎮，1999）。Freire 於一九七〇年代，當時巴西專制的政治環境下，提出的《受壓迫者教育學》（Pedagogy of the Oppressed）即為批判理論於教育中的實踐（參Freire，1970）。其「解放教育」（liberatory education）的概念鼓勵受教者批判意識的覺醒，體察個人社會背景與其所遭遇問題的關係。當代舉凡後現代主義、女性主義、反種族歧視運動、後殖民主義及酷兒理論等，都看得到Freire批判意識的影響。一九八〇年代之後，美國當代批判理論學者則將 Freire的批判思想置於多元的教育議題之上，乃有「批判教育學」的進一步開展。根據Kevin Tavin (2003) 的說法，由於批判教育學和視覺文化研究之間具有許多共同的特性，兩者之間如同「對話夥伴」般關係緊密，彼此互相為用，並肩征戰於日常生活中的大眾文化場域。Tavin (2003) 指出，批判教育學和視覺文化研究都是對以往社會結構中的保守型態、實證主義理論以及不民主機制的一種反動。借力於批判教育學，視覺文化研究一則從「權力關係」的角度對藝術領域進行批判探究，質疑沉浸霸權標準裡的藝術傳統形式；二則擁抱大眾文化，了解藉由通俗影像所組成的文化氛圍，戮力批判大眾文化所傳遞的意識形態，借力於視覺文化研究，拓展其「後現代教育學」（postmodern pedagogy）的視野。

在考量視覺文化課程所具的「超文本」（hypertext）特質後，Brent Wilson (2000, 2003a) 建議使用「文本互涉」做為課程發展的策略。「文本互涉」³一辭語源出自拉丁文“intertexto”，意為「在編織時加以混合」（to intermingle while weaving）⁴。文本互涉首次於學術界被使用是在一九六〇年代末期，由法國保加利亞裔女性主義批評家Julia Kristeva (1941–) 所提出。Kristeva (1986) 立基於 Jacques Lacan、Jacques Derrida 及 Mikhail Bakhtin (1895–1975) 等人的理論，打破傳統對作者加諸於文本絕對影響力的認同，

註2.

參McLaren, <http://www.gseis.ucla.edu/~mclaren/>。2004/01/28瀏覽。

註3.

「文本互涉」（intertextuality）亦常見譯為「互文性」，於本文中，考量「文本互涉」中明確指出「文本」一詞，於使用上較貼近藝術領域，而與文學領域有較大區隔，乃使用「文本互涉」為譯文。

註4.

參Keep, McLaughlin & Parmar, <http://www.iath.virginia.edu/elab/hf0278.html>, 2004/01/29瀏覽。

認為所有的「表意系統」(signifying systems)，從餐具的排置到詩詞等，都受到早先其他表意系統的影響。根據 Kristeva，任何一個「文本」結構都不會是單獨存在，而是由無數的文本鑲嵌(a mosaic of quotations)拼貼而成，是對其他文本的吸納(absorption)和變形(transformation)(Kristeva, 1986: 37)。

高震峰(2002)在將文本互涉的理論應用於藝術與人文課程設計時，從建構主義的角度提出「超廣超深」的課程建構策略，亦可同時應用於視覺文化藝術教育的課程設計中。高震峰綜合Brent Wilson所建議「文本互涉」的概念及源自日裔藝術家村上隆(Takashi Murakami)「超扁平」(superflat)⁵之文化省思，提供「超廣超深」的課程建構策略，強調以視覺影像進行超廣度與超深度的課程發展和概念連結。高震峰(2002)指出，「視覺影像」便是一個「視覺文本」，教師於建構課程時須以自身及學生的生活經驗出發尋找連結，建構觀看機制，並從自身與學生所浸淫的生活圈擷取「刺點」，從而自這些刺點省察己身，體識他者。在「超廣超深」的課程建構下，教師與學生於課堂中享有同等的權利也同具義務，彼此賦權也彼此砥礪。同時，誠如 Kristeva 所指的，任何一個「文本」(text)都不會是單獨的存在，每一個「視覺文本」也都不是懸空存在的結構，而是在其與無數的文本進行具體的以及抽象的互涉現象後「鑲嵌拼貼」而成。高震峰(2002)並強調，當教師以「文本互涉」的概念進行超廣度與超深度的視覺藝術課程設計時，需關注該視覺文本的構成符碼，包含其物質性組構元素，如形式、內容、媒材、圖像意義等，也包含其創作者或創作背景等元素，如創作者的性別、種族、宗教、社會階層、歷史背景等，為該視覺圖像進行完整的探索。同時，也需考量該視覺文本的「觀看機制」，包含教師與學生的觀看經驗、性別、種族、宗教、文化圈、意識形態等，賦予來自不同社群環境的觀看者廣闊而多元的「觀看權」。

視覺文化藝術教育的概念源自後現代思潮中的藝術及教育理論，於進行課程設計時，先自社會重建主義及批判教育學出發，釐清課程發展的意涵，再以文本互涉的概念結合超廣超深的課程建構策略，將視覺影像視為承載多重意涵的視覺文本，進行「水平軸線」的廣度連結及「垂直軸線」的深度追索，在因組成份子不同而異的觀看機制運作之下，同一個視覺文本，將發生不同的互涉現象，激發不同的識讀經驗，進而使視覺文本的意涵能獲得多元詮釋的可能。

註5.

「超扁平」(Superflat)源自日本當代藝術家村上隆，意指在當代社會中將不同時空的歷史文化現象壓縮於同一層面的現象(Goya, 2001)。

肆、視覺文化藝術教育的教學策略

在教育學門中，教學策略的發展常受到不同時代教育觀的影響而有所調整，在二十世紀下半葉，「建構主義」的出現影響了近年教學策略的概念發展。建構主義強調學生是教學活動的主體，教學不是教師單向傳授知識的過程，而是依據學生學習的需求，由教師引領學生建構知識的互動過程。在傳統藝術教學的領域中，由於各類藝術學門均有其專業的學科知識與技能，因此，以單向方式由藝術教師向學生傳授知識與技能，似乎成為藝術教學的主要模式（參高震峰，2002）。然而，視覺文化藝術教育則強調應以學生為主體，以學生之日常視覺經驗為重心，進行跨學科、跨領域的課程教授。因此，就學理依據而言，視覺文化藝術教育之教學策略源自建構主義的概念。此外，視覺文化藝術教育之教學策略於實施層面上，尚有其他特性，將一併於本節予以討論及澄清。

首先，與其說後現代藝術是一種「時間性」的藝術階段，不如將之視為是一種「態度樣式」；同樣的，在探討進行視覺文化藝術教育所使用之教學策略時，也可以說，「視覺文化教學策略」（visual cultural teaching strategy）與其說是一種明確而有步驟性的教學策略，不如說是一種信念及態度的建立。由於視覺文化場域的「現在進行式」特質，使得其範疇多變且廣泛，不若精緻藝術般範圍確定，較易有固定之教學原則可以追尋。因之，若要嘗試以一種結構化的教學策略來網羅不能結構化的視覺文化場域，將難以施力。反之，若藝術教學工作者能認同實施視覺文化藝術教育之意義，則在具有認同信念下，較能持積極的態度因應自身教學場域、學生特質及外在視覺文化環境的特性，一則規劃適當的視覺文化藝術教育課程，二則發展自身的「視覺文化教學策略」。換言之，進行視覺文化藝術教學的首要重點是教師心態上的調整，於建構視覺文化教學策略前，應能對視覺文化藝術教育的理論，具有認同的信念以及積極實踐的態度。

其次，如同解構主義須立基於過往所建構的論述上方能盡情揮灑，而後現代藝術創作則常擷取過往藝術名作，予以挪用、模仿；所謂建構「視覺文化教學策略」並不意味著在實施課程時，教學者須將原有的教學方式或策略全盤推翻，而是可以因勢利導，將原有的教學方式或策略加以修正，添入新元素，使之能因應新的教學需求。再者，由於推動視覺文化藝術教育的最終目的，是協

助學生能在與生活中影像的互動過程中，建立自我認同；因之，進行視覺文化教學時，學生批判性思考（critical thinking）能力及習慣的養成，是相當重要的部分。而在諸多教學策略中，採用「問題導向」的對話式策略能在透過參與討論、對話、分享的過程中，鼓勵學生從學習客體轉為主體（參溫明麗，1997）。在實施視覺文化教學時，透過「問題導向」的對話式策略，教師可以針對因某一視覺文化影像所引發的問題作深入評述，同時也鼓勵學生發聲，發表自己的看法，透過課堂中與教師及其他同學互動的機會，質疑並剖析自身的意識形態，澄清自身的價值觀，進而省視、反芻，再建自我認同，如此一來，在探究過程中，師生雙方皆能增益自身之批判性思考能力，「批判式的探究」（critical inquiry）（參Geahigan，1998）乃應運而生。

在探討視覺文化藝術教育的實施層面時，Brenw Wilson（2003b：112-114）嘗試區別「藝術教學」（art teaching）與「視覺文化教學」（visual cultural pedagogy）。他認為前者即是由上到下的傳統藝術教學方式，教師是教學場域中的權威角色，在國家教育機器的體制下，將本身的專業知能，授予學生，而學生則專司被動學習。至於「視覺文化教育學」，則類似是一種教學的網狀系統（network），在這個教學的網狀系統中，包含教師及學生雙方的學習興趣、使師生感到有探討意涵的視覺文化產物以及與探討視覺文化現象或產物相關的人士、團體等。Wilson（2003b：112-114）指出，在「視覺文化教學網」中，任何一個參與者均能自由的發表各自的想法，與其他成員交流、討論、爭辯、協商或修正個人之知識、價值觀以及對意義的看法。Wilson（2003b）同時強調，「視覺文化教學」是一個尊重他者的過程，不但尊重他者作為個體的尊嚴，同時也包含尊重代表他者的影像。在視覺文化教學網中，人人有權參與，追求其意義，而由於參與個體的有機性，視覺文化教學網的意義也是開放而持續增殖的有機體。然而，於此必須注意的是，推動視覺文化藝術教育時，尚須強調教師本身須具備主動的批判思考能力，否則，即便建立了「視覺文化教學網」，「教學內容」民主化，但教師若無法放下習慣已久「循循善誘」的身段，教學策略並未相對調整轉換，便失去推動視覺文化藝術教育的初衷。

George Geahigan（1998）於探討如何於藝術課堂中應用批判式的探究時，建議教師可以採用能挑戰學生價值觀與信念的視覺影像或藝術品，並提出「兩難」的問題，讓學生尋找相關的資料，再透過課堂的對話來回應教師拋出的問題。當構思能引發學生探討動機的問題時，可借鏡於視覺文化的研究方法，以及當代視覺文化面向等探討的內涵，作為教學思考的方向（參趙惠玲，2004／

2005)。例如，長久以來，學校藝術課程對精緻藝術史的教授觀點多著重在藝術作品中形式主義及表現主義等特質的導賞或對藝術家生平傳記之介紹，較少引導學生自社會主義的觀點或從「反躬自省」的角度對藝術品、菁英藝術家進行批判性解讀。久而久之，便為精緻藝術品或藝術家蒙上了一層神祕的面紗，反而將其與欣賞者間的距離拉大，形成疏離感。於進行視覺文化教學時，便可自馬克思階級理論的角度，引導學生剖析形成藝術階級的原因。同時引導學生領會，在後現代的藝術價值觀下，藝術創作不再有高下之別。也讓學生了解，誠如Nicholas Mizsoeff（1998/2001）所言，在當代，以往精緻藝術史中的藝術天才以及偉大的藝術作品雖仍有其意義與重要性，但是隨著時代遞嬗，其「當下」之價值以及為不同世代觀者所帶來的「快感」需被重新定位及檢視。或者，也可以將社會發展視為一流動性的河流，將每一件藝術作品均視為河流中的一滴小水滴，告知學生，若欲了解小水滴，不能僅單獨化驗小水滴的成份或品識其氣味，還應將小水滴放回河流中，探視其與整條河流的脈絡關係。

建議教師將馬克思主義之觀點運用於發展視覺文化教學策略的目的，便是要提供學生自較具批判性的社會觀點去面對各式視覺影像。尤其在進行藝術史課程之教授時，應使學生了解，藝術史「被」撰寫的立場並非絕對客觀，其中有可能包含史家所具有的個人偏見，甚或時代性的集體偏見。因此，在欣賞藝術作品時，應該同時學習如何去質疑藝術史上被認為「真相」的史料，鼓勵學生去「思考」藝術作品，而不是僅僅去「看」或「感受」藝術作品。換句話說，歷史誠然是過去事件的紀錄，但其紀錄面向並無絕對的客觀性，隨著時代變遷及社會價值觀的改變，歷史應有重新被解釋的空間，教師則應嘗試傳遞給下一代新的思維及重新被解釋後的「史實」。至於在面對其他視覺文化現象時，教師亦可鼓勵學生檢視各式視覺影像的傳達目的，探究在其傳達目的下，是誰在受惠？誰被壓抑？又有誰被忽視？其後，再行檢視各式視覺影像的審美價值，查驗是誰被該視覺影像所吸引？誰厭棄該視覺影像？哪些視覺影像代表該社會的主流審美價值？哪些不是？又是誰決定該主流審美價值？而什麼是「美」？什麼又是「醜」？誰又有權力決定？

而視覺文化研究方法中的女性主義理論，亦適合應用於視覺文化教學策略中，進行師、生性別意識形態的自省。尤其在近年的課程改革中，一項可喜的貢獻是決議將「性別」等重要議題融入教學中，以開拓學生關注社會議題的視野。然而，一個教育政策要能有效落實，必須仰賴站在教學第一線的教師對於該政策的認同與推動。趙惠玲（2003a）以Schuster及Van Dyne（1984/1998）的理論為框架，提出性別議題融入藝術與人文課程之發展模式，並將發

展模式定名為六個概念階段：無知期、尋覓期、萌芽期、研究期、挑戰期、轉變期，再自藝術與人文教育的角度，分析各階段的意涵。趙惠玲（2003a）指出，六概念階段之發展模式一則可以作為藝術教師檢驗本身性別意識的標的，二則作為教師規劃性別議題融入課程設計時的參考。同時，趙惠玲（2003a）強調，由於性別議題性質特殊，並非「即知即能行」，或是「即學即能行」的知識或技能。因此，教師之「性別意識」是性別議題融入課程成功與否的關鍵。亦即，將女性主義理論應用於視覺文化教學設計時，有賴於教師具備對性別議題的認同度，並具有相當的性別意識，方能逐步落實。

在以女性主義觀點發展視覺文化教學策略時，教師可以引導學生從對各式日常影像的觀看經驗出發，查驗該視覺影像在可見的表象或不可見的意義蘊涵中，是否對不同性別對象均施以平等對待？該視覺影像是否傳達「刻板印象」甚至「性別偏見」？再請學生檢視各類視覺影像的生產者以及起源，了解其創造過程是否對不同性別對象提供相同機會？同時，女性主義研究強調要以個人經驗出發（hooks, 1994）作為進行研究或教學的養分。因此，由於藝術教師本身具備豐富的藝術學習經驗，在進行視覺文化課程之教學時，教學者可以先從省察自身經驗出發，查驗自身性別的相關經驗，並與學生分享，進而發展自己的「女性主義教學策略」（feminist pedagogy）（參Chao, 1999、2003；趙惠玲, 2002a、2003b）。其次，教師可以再鼓勵學生自其個人經驗省察著手，檢視自身的性別偏見或刻板印象，並查驗自身的「觀者心態」是否有被制約的現象。總之，以女性主義觀點發展視覺文化教學策略的主要目的，在於引導學生當面對生活中繽紛的視覺文化現象時，能夠以多元的性別視野進行關照。

再者，趙惠玲（2004／2005）將當代的視覺文化面向釐出三大面向，分別為視覺文化中的消費性面向、後殖民面向、全球化面向。這些不同面向亦可提供教師作為發展視覺文化教學問題的內涵。臺灣由於歷史發展的特殊性，再加上地理環境使然，在文化表現上不但呈現一種開放、多元，甚而混雜的特質，對各式流行文化吸取力至強，尤其對於美、日等強權消費文化更是免疫力薄弱，這些強勢消費文化乃以各種視覺形式具現於臺灣當下的視覺文化現象中。因此，消費文化、後殖民主義、全球化反思即成為發展視覺文化教學策略時的重要依據。

於應用前述概念對我國視覺文化現象進行檢視時，教師可以進行下列問題之引導。例如，邀請學生對於自身生活周遭之外來消費文化進行解構與批判，詢問什麼是外來消費文化？這些外來文化是以哪些視覺影像為其承載符號進行傳輸？這些視覺影像的來源是什麼？審美價值又是什麼？外來消費文化對學

生自我及對全體社會的影響又為何？以及什麼是本土消費文化？本土消費文化又是以哪些視覺影像為其面向？這些視覺影像的來源是什麼？審美價值又是什麼？本土消費文化與外來消費文化的視覺相關影像的審美特質差異為何？兩者與學生間的互動又為何？其次，於應用後殖民理論進行視覺文化教學設計時，教學者也可採用跨領域課程設計之模式，將藝術教育結合不同領域，探討臺灣視覺文化現象中哈日風潮背後的歷史淵源。或者，引領學生探討目前臺灣盛行的西方節日之由來與意義，進而深究為什麼以美國為首的強勢消費文化卻移植甚而壟斷成為全球性的文化？

除以前述問題引發學生進行思考之外，亦可將符號學理論，應用於視覺文化藝術教學活動中，作為解構影像意義之教學活動的發展策略。符號學自十九世紀末被系統化的開展以來，已然成為當代文化研究相關領域中的顯學，也是從事視覺文化研究時，進行影像解讀的重要方法之一。在符號學理論中，法國學者Roland Barthes（1915–1980）對影像的解讀方式，常被援引。Barthes對於符號學理論最大的貢獻便在於將影像的意義「層級化」，第一個層級是「明示義」（denotation），討論的重點是影像表象中的「誰」（who）或「什麼」（what）是「怎麼」（how）被呈現在影像中；第二層意義——「隱含義」（connotation），討論的重點是藉由影像表象的「誰」或「什麼」及「怎麼」，影像進而傳達了何種意念及價值（Leeuwen, 2002：94）。Barthes對於影像意義的梳理方式，被廣泛使用在今日消費社會中各式影像的解讀；例如，Carey Jewitt 及 Rumiko Oyama（2002）便提出以「社會符號分析策略」（a social semiotic approach），進行影像意義的探究。Rick Iedema（2002）則將社會符號分析策略應用於影片、電視的分析。

前述研究的取向及Barthes的影像解讀策略可作為教師設計教學活動之參考。例如，美國藝術批評理論家Terry Barrett（2003a）便指出，Barthes的影像解讀策略可彈性運用於不同年齡階段的教學對象。Barrett應用Barthes的影像解讀策略，以大學階段學生為教學對象，解讀流行音樂雜誌的封面（另參Barrett，2003b）；以中學階段學生為教學對象，解讀美國大學足球季的足球賽T恤圖案；又以早餐食品的麥片盒包裝，以幼稚園的孩童為教學對象，請其將麥片盒依圖案分類為成人食用者與給兒童食用者，並說明原因；Barrett同時也以頗受幼小孩童歡迎的泰迪熊玩偶，針對學齡前幼童，自泰迪熊的外觀、形體觸感，比較真實的熊和泰迪熊，來探索泰迪熊的隱含意義。Barrett（2003a）認為，影像所隱藏的明示義和隱含義對於觀者的影響力甚於影像創作者，這些意涵往往影響觀者對於生活中各項事物的選取意圖。同時，由

於文化、年齡、性別的差異，學生對於同一幅影像的詮釋亦不同，然而，祇要給予機會和適當引導，所有年齡的學習者都可辨認影像中的訊息。Barrett (2003a) 也建議，於面對年齡較長的教學對象時，教師可以進行較深入的引導，甚至使其理解 Barthes 的影像解讀策略；但若面對理解能力尚未成熟的學童時，則不須強調策略的學習或術語的了解，而是以引導學童回答問題的方式進行教學，培養學童對於影像的主動思考能力。

總之，根據趙惠玲 (2002b、2003c) 的理論，教學信念反映了教師對於與教學相關之概念及問題的認知和判斷，並影響教師在進行教學時所表現的行為，可謂是影響教學成效的關鍵因素之一。若藝術教學工作者能認同實施視覺文化藝術教育之意義，在具有認同的信念下，便較能持積極的態度規劃適當的視覺文化藝術教學課程，並發展自身的「視覺文化教學策略」。然而，視覺文化藝術教育的教學主體為學生，除了教師發展自身的「視覺文化教學策略」，更期望學生在浸淫於視覺文化的學習環境中後，能同樣地發展自身的「視覺文化學習策略」(visual cultural learning strategy)，如此一來，學習的過程方不至隨著教學活動的結束而消失，而能持續於學生生活中的各類視覺文化場域中，持續進行。

伍、藝術教育思潮的當代使命

如前所述，若將二十世紀至今的藝術教育思潮進行梳理，可大致區分為三大脈絡，分別為源自教育領域的「科學運動」（the scientific movement），「表現主義思潮」（the expressive stream）以及「重建主義思潮」（the reconstructionist stream）（Efland, 1990）。其中科學運動為藝術學科能力及學習成就的檢驗，以及藝術課程的發展提供了科學化的方式；表現主義思潮促成藝術教育中創造性自我表現概念的發展；重建主義思潮則將藝術教育與社會的文化、經濟等發展連結。這三大脈絡雖然均起源於二十世紀上半葉，卻持續影響二十世紀中葉至今的藝術教育思潮發展。科學運動、表現主義思潮可見之於「現代主義的藝術教育思潮」，重視個人創造力發展、情感表達與對藝術本質的認知，較傾向菁英培育的藝術教育；重建主義則可見之於「後現代主義的藝術教育思潮」，重視對社會脈絡、多元文化議題、非主流族群的關懷與省思。

依據後現代主義者的觀點，藝術為「一種」文化的產物，強調唯有從認識文化的本源及其來龍去脈，並對該文化的本源產生興趣和欣賞的能力，才能夠對藝術有深刻的了解（Danto, 1997）。因之，相對於後現代藝術思潮的變化，在今日藝術教育中對於藝術的學習，除就精緻藝術進行學習之外，也要擴及學生日常生活相關的大眾藝術、流行文化產物及通俗影像等。尤其以往臺灣藝術教育過於重視形式創作、技法學習與個別創意的引導，往往使學生難以著力，並因為課程內容脫離現實生活而喪失學習興趣，甚而失去學習動機（袁汝儀，1996）。既然學生為學習活動的主體，則當代藝術教育便應擴展對生活環境、社會背景的關注，使藝術學習的經驗接近學生的日常生活，使學生亦能體會藝術創作中「為生活而藝術」的愉悅。同時後現代思潮的出現正代表藝術學科既有模式的改變，不再僅著重知識、技法的累積，轉而強調藝術學習經驗與個體所在社區、自然世界和生活本身的關聯性。因此當代藝術教育勢必提供學生更全面的學習環境，結合各方藝術工作者，規畫協力合作的藝術學習模式。

然而，正如同歷來的藝術教育思潮均有其盲點及未及之處，「視覺文化藝術教育」思潮亦有應被質疑而須省思之處。大致而言，在藝術教育界對於視覺文化思潮可能產生的質疑可以大別為四部分：視覺文化思潮使得藝術教育與社會學及文化研究等學門的分野模糊、視覺文化思潮造成藝術原有學科本質的消散、視覺文化思潮對於師資培育形成衝擊，以及對於視覺文化思潮本體概念的

質疑等（參趙惠玲，2004／2005）。由於視覺文化的思潮係源自於後現代理論，其中採用了許多社會研究以及文化研究的觀點，乃有學者質疑此種過於強調社會或文化議題的結果，將有使藝術教育淪為社會學研究的附庸之嫌。究竟視覺文化的激盪對於藝術教育界而言，是確實帶來「軸心的轉變」，還僅只是招來「專業的瓦解」？視覺文化將藝術傳統疆界解除，崇高位階推翻，菁英身段下拉的做法固然痛快，但是否也使得藝術教育界努力建立的「藝術學科本體」瀕臨肢解？確實發人深省。

揆諸藝術教育的發展史，藝術教育由於跨越「藝術」與「教育」兩大面向複雜的人類活動，向來即為附庸於社會主流勢力之下的混種學門；也因為如此，即便藝術教育在某些時代或有式微之虞，但大體上在各個不同時代均能找到贊助的力道，是以存活無慮。由於「視覺感官」的運用向為視覺藝術工作者所擅，在「視覺轉向」的當代，如何引導學生在影像的洪流中有所自省，視覺藝術教育工作者似乎是責無旁貸。雖則各家學者的見解殊異，然則不論將視覺文化視為一個風潮、時尚、反動或理論軸心的轉向，其對人類傳統知識體系最大的貢獻之一應是作為一個「策略」，甚且是一個「批判方法論」（visual culture as a critical methodology）（Mitchell，2002：231），不限於剖析當代現象，也可以用之來解構過往任何時期的影像文化。

自一九六〇年之後，國際藝術思潮邁入後現代氛圍，藝術創作不再於「為藝術而藝術」的窠臼中打滾，而是將藝術創作視為手段，探索人類在所處時代中的意義。當代藝術教育的主要著眼點，便是考量在後現代社會影像充斥的環境下，該提供怎樣的藝術教育課程給當下世代的兒童與青少年？視覺文化藝術教育便在這樣的考量下醞釀成形。我國的青少年學生，是在多彩多姿的視覺文化現象下成長的新世代，其終日處在繽紛炫目的視覺環境中，以往被認為不登大雅之堂的漫畫、電玩、電視等「視覺加工物」，事實上卻是學生日常生活中的視覺經驗重心。面對此一影像時代的來臨，藝術教育工作者確實不能再有所自限，除須於教學取向上進行調整之外，甚且可能須有面對「藝術教學本質」發生轉變的準備。期望視覺文化藝術教育的推動，能為下一世代與其所處視覺文化環境建立具自主性的互動管道，藉此管道並能時時澄清其自我的意義與價值。

陸、參考資料

中文部分

- 袁汝儀（1996）。〈生活藝術教育雜論〉。《通識教育季刊》，第三卷第四期，61-79頁。
- 高震峰（2002）。〈藝術與人文建構式教學取向：超廣度與超深度〉。《新課程建構式教學理論與實踐》，311-343。臺北市：國立臺灣師範大學。
- 溫明麗（1997）。〈批判性思考教學〉。《教育研究》，55，49-54。
- 趙惠玲（2001）。〈視覺文化統整課程初探——從惠玲檳榔與荷莉的例子談起〉。論文發表於臺灣師範大學「新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會」，2001/09/29。
- 趙惠玲（2002a）。〈外在以及內在的兩種方法：對臺灣女性藝術教師賦權的一個建議〉。《2001國際藝術教育學會——亞洲地區學術研討會暨海峽兩岸第三屆美術教育交流研討會：藝術、人文、科技論文集》，331-337。
- 趙惠玲（2002b）。〈視覺藝術教學專業知能之探究〉。《國際藝術教育學會——亞洲地區學術研討會暨海峽兩岸第三屆美術教育交流研討會：藝術、人文、科技論文集》，513-533。中華民國藝術教育研究發展學會。
- 趙惠玲（2003a）。〈性別議題融入藝術與人文領域課程之發展模式：以視覺藝術為例〉。《中等教育》，54，72-86。
- 趙惠玲（2003b）。〈性別與藝術〉。《性別議題導論》，286-321。臺北市：元照出版社。
- 趙惠玲（2003c）。〈典範與妥協：我國中學階段視覺藝術師資之培育〉。《藝術教育研究》，5，49-81。
- 趙惠玲（2004/2005）。《視覺文化與藝術教育》。臺北市：師大書苑。
- 劉豐榮、簡瑞榮（2002）。〈社會學與藝術教育〉。《藝術與人文教育》，上冊，黃壬來主編，193-222。臺北市：桂冠出版。
- Wilson, B. (2000)。〈圖表和根莖：衍裂的藝術教育內容〉。《2000年視覺藝術國際學術研討會「藝術教育與視覺文化」論文集》。臺北市：臺北市立師範學院。

外文部分

- Barrett, T. (2003a). Interpreting visual culture. *Art Education*, 56(2), 6-12.
- Barrett, T. (2003b). *Interpreting art: Reflecting, wondering, and responding*. New York: McGraw-Hill Humanities.
- Chao, H. L. (趙惠玲) (1999) . An examination of absent feminist issues in Taiwanese art curriculum. Paper presented at National Art Education Association 1999 Annual Convention, Washington DC.
- Chao, H.L. (趙惠玲) (2003) . The external and internal approaches: A suggestion for empowering Taiwanese female art teachers. In K. Grauer, R. Irwin, and E.Zimmerman (Eds.) , *Women Art Educators V: Conversations across time* (pp. 153-161) . Reston, VA: National Art Education Association.
- Clark, G., Day, M., & Greer, W.D. (1987) . Discipline-based art education: Becoming students of arts. *Journal of Aesthetics Education*, 21(2), 129-196.
- Clark, R. (1996) . *Art education: Issues in postmodernist pedagogy*. Reston VA: National Art Education Association.
- Danto, A. (1997) . *After the end of art: Contemporary art and the pale of history*. New Jersey: Princeton University Press.
- Duncum, P. (2002a) . Clarifying visual culture art education. *Art Education*, 55(3), 6-11.
- Duncum, P. (2002b) . Visual culture art education: Why, what and how. *The International Journal of Art & Design Education*, 21(1), 14-23.
- Efland, A. (1990) . *A history of art education: Intellectual and social currents in teaching the visual arts*. New York: Teachers College.
- Eisner, E. (2001) . Should we create new aims for art education? *Art Education*, 54(5), 6-10.
- Freedman, K. (2000) . Social Perspectives on Art Education in U.S.: Teaching Visual Culture in a Democracy. *Studies in Art Education*, 41(4), 314-329.
- Freire, P. (1968/1970) . *Pedagogy of the Oppressed*, trans. by Myra Bergman Ramos, New York: Seabury Press.
- Geahigan, G. (1998) . From procedures, to principles, and beyond: Implementing critical inquiry in the classroom. *Studies in Art Education*, 39(4), 293-308.
- Hooks, b. (1994) . *Teaching to transgress: Education as the practice of*

- freedom. London/New York: Routledge.
- Iedema, R. (2002) . Analysing film and television: A social semiotic account of Hospital: An Unhealthy Business. In T. V. Leeuwen & C. Jewitt(Eds.), Handbook of visual analysis (pp. 183-204) . London: SAGE publications.
- Jewitt, C., & Oyama, R. (2002) . Visual Meaning: A social semiotic approach. In T.V. Leeuwen & C. Jewitt(Eds.), Handbook of visual analysis(pp. 134-156) . London: SAGE publications.
- Kristeva, J. (1986) . Word, dialogue, and the novel. In T. Moi(Ed.), The Kristeva reader (pp. 35-61) .New York: Columbia University Press.
- Leeuwen, T. (2002) . Semiotics and iconography. In T.V. Leeuwen & C. Jewitt(Eds.), Handbook of visual analysis (pp. 92-118) . London: SAGE publications.
- Mitchell, W.J.T. (2002) . Showing seeing: A critique to visual culture. In K. Moxey & M.A. Holly(Eds.), Art history, aesthetics, visual studies (Clark Studies in the Visual Arts) (pp. 231-250) . New Haven and London: Yale University Press.
- Mirzoeff, N. (1998/2001a) . Introduction to part two, In N. Mirzoeff(Ed.), The visual culture reader (pp. 125-129) . New York: Routledge.
- Tavin, K. (2003) . Wrestling with Angles, Searching for Ghosts : Toward a critical pedagogy of visual culture. *Studies in Art Education*, 44(3),197-213.
- Wilson, B. (2003a) . Of diagrams and rhizomes: Visual culture, contemporary art, and the impossibility of mapping the content of art education. *Studies in Art Education*, 44(3), 214-229.
- Wilson, B. (2003b) . Three sites for visual cultural pedagogy: Honoring students' interests and imabery. *The International Journal of Arts Education*, 1(3), 107-126.

3 | 視覺文化於藝術教育 課程之理論與實務

壹、前言

身為第一線的教師若嘗試以學生所熟悉的世界來思考美術課程的規劃，您將不得不承認，充滿「影像」與「視覺」的事物占有學生生活經驗的絕大部分，並對他們的生活產生深切的影響，甚至是許多價值觀建構的重要來源之一。人類史上從未有過如當今影像如此密集、繁雜、快速的時代，拜科技與經濟發達之賜，透過視訊相關媒體如電視、電影、網路、漫畫、動畫、雜誌等，大量的視覺影像正以日新月異的方式，充斥在我們的生活中，甚至成為人們認知現實與文化的對話工具。人類五官知覺中，「視覺」正以前所未有的需求發揮其功能，深深影響人們去建構其所生存的日常生活之依據，其力量強過聽、說、讀、寫的功能，但這些視覺影像如何被觀看、被解讀，或傳達出什麼樣的視覺訊息，正是視覺文化取向的藝術教育希望提供學生觀察人類視覺現象一套批判的工具，而非只是傳遞資訊或單一價值（Mitchell,1995），因為，「眼見」並不為真，而是觀者的「詮釋」（趙惠玲，2004）。

貳、視覺文化的定義與範疇

何謂「視覺文化」(visual culture)? 關於視覺文化的定義, 國內外學者有如下的看法:

Mirzoeff (1998) 提出「在當今強烈的視覺時代中, 日常的生活即是視覺文化」, 「消費者經由任何形式設計用來觀看或是增強原始視覺的設備, 例如從油畫到電視及網路的視覺科技介面, 並於視覺活動中, 尋找資訊、意義或快感」。

Barnard (1988) 認為視覺文化為「任何人類生產、解釋或創造的視覺, 本身具有或被賦予功能性、溝通或美學價值的內容。」

Duncun (2000) 則認為日常生活的視覺影像中, 凡能用來建構或傳達人們的信仰、態度與價值者, 即具備視覺文化的特質。

Willson (2003) 認為視覺文化反應著普遍的趨勢。視覺文化的本質, 就是沒有秩序的, 視覺文化不再強調傳統藝術史與美學的經典傑作, 而著重於範圍極廣的視覺物體與事件, 探討其意涵與社會意義, 而非其美學價值。

在每天的日常生活中, 能建構並傳達吾人態度、信念以及價值觀之視覺影像 (郭禎祥, 趙惠玲, 2002, 333)。

「視覺文化」乃文化顯現在視覺形式的層面, 可以稱為「視覺方面的文化」, 其中概括各種的視覺影像與意義, 亦即視覺影像所客觀存有的屬性及其可能衍生的意義 (陳瓊花, 2003, 260)。

關於視覺文化的範疇, 國外學者大致看法相近, 整理如下:

Freedman 認為包含視覺藝術、電視、影片、電腦科技、時裝攝影、廣告等 (2003, 91)。

Barnard (1988) 提供下列細項: 街道及室內家具、街道招牌、時尚流行、各式商品、陶瓷、汽車、建築、庭園設計、廣告、個人、公眾、法人及大眾形象、電影、電視、資訊環境、電腦遊戲、網路網頁、新聞及雜誌設計、文字排版、產品包裝等。

Walker & Chaplin (1997) 則將視覺文化的研究領域區分為四類並說明如下 (郭禎祥, 趙惠玲, 2002, 346-347):

1. 精緻藝術 (fine art):

繪畫、雕塑、版畫、素描、複合媒材、裝置藝術、攝影、錄影藝術、偶發

及肢體表演藝術、建築等。

2. 工藝設計 (crafts/design) :

都市設計、零售商設計、標誌與商標設計、工業設計、工程設計、插圖、製圖、產品設計、武器設計、交通工具設計、印刷、木刻及家具設計、珠寶、金工、鞋、陶藝、鑲嵌設計、電腦輔助設計、次文化、服飾設計、髮型設計、身體裝飾、刺青、庭園設計等。



圖3-3 都市規劃中如街景、街道家具、招牌、交通工具等，是學生熟悉的視覺景觀。



圖3-4 高中生重視自我形象給人的觀感，可在藝術課程中探索裝飾的意義。



圖4-1~2 建築、庭園設計等，亦可成為視覺文化研究的領域。



圖4-2

3. 表演藝術及藝術慶典 (performing arts and arts of spectacle) :

戲劇、行動、肢體語言、樂器演奏、舞蹈、選美、脫衣舞、時尚秀、馬戲團、嘉年華會及慶典、遊行、公共慶典如加冕典禮、露天遊樂場、主題遊樂園、商場、電動遊戲、聲光秀、煙火秀、照明燈和霓虹燈、流行及搖滾音樂、活動畫景、蠟像館、天文館、大眾集會、運動事件等。

4. 大眾與電子媒體 (mass and electronic media) :

攝影、影片、動畫、電視及錄影、有線電視及衛星、廣告及宣傳、明信片



圖3-5 臺灣獨特的廟會慶典活動，涵蓋陣頭表演、北管民俗音樂、神像造形服飾、色彩等，適合做為統整性視覺文化課程規劃。

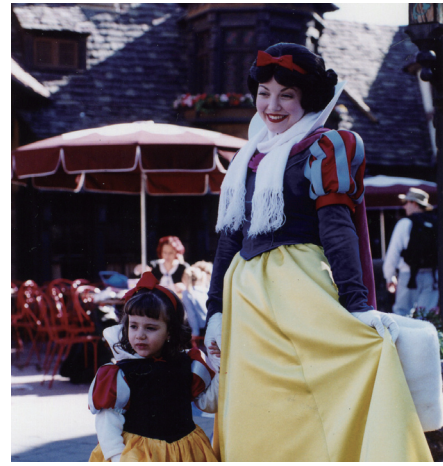


圖3-6 美國藝術教育工作者曾以「主題遊樂園」為主題和學生探討視覺文化概念。

及複製品、插畫書、雜誌、卡通、漫畫及報紙、多媒體、光碟機視訊、網際網路、電視傳播、虛擬實像、電腦影像等。

近年來，更多視覺文化相關的教學研究，將視覺文化的場域做更廣義的延伸，幾乎可以說視覺文化的存在是無疆界的（Duncun,2000），從事藝術教育工作者除了可從以上所提供的範疇中尋找視覺文化的素材，亦可發展出以尊重學生之視覺經驗與感興趣之主題為前提的課程設計。



圖3-7



圖3-8 漫畫是大多數學生喜愛視閱與創作的大眾文化之一。(學生作品)



圖3-9 同人誌是青少年次文化中非常受歡迎的一種現象，值得藝術教師研發相關課程探討。

參、視覺文化融入藝術教育課程之必要性

一、藝術教育與視覺文化的關係

當我們面對當代的視覺影像時，若仔細觀察與體會，大量的人造物或影象，透過資訊與科技時代的媒介，如電視、電腦、網路的呈現，其特性是快速的、多元的、光學的、動態的、大量複製的、數位化的、跨領域與跨國界的，有別於傳統視覺圖像的表現方式，如定點的、單一的、靜態的、地域性等特質，因此任何視覺文化的形式形成或訊息傳達，在內涵與效率上皆大大的異於過往，不僅影響著當代視覺藝術的呈現，在精緻藝術領域外廣泛的通俗影像力量更帶動人們重新建構視覺的審美經驗，因此，傳統藝術教育的內涵或方法，如臺灣一線美術老師所熟悉的學科本位取向之藝術課程（簡稱DBAE），強調涵蓋藝術史、藝術批評、藝術創作與美學理論的教學，已不能滿足我們對新時代視覺圖像的解讀需求，亦無法有效分析其對我們知覺的衝擊與影響。鑑於此，九十五年普通高級中學美術科課程暫行綱要，在分段目標與核心能力中，第一階段希望能達成的核心能力為「培養了解美術與文化的意義」，在鑑賞領域部分將「了解生活中的視覺文化」明列其中，第二階段亦強調培養體驗與了解美術與生活文化的關係，第三階段則提出探討視覺符號和社會、生活的關



圖3-10 從年輕人的生活環境中，輕易可見大量的人造物或影象，透過資訊與科技時代的媒介，如電視、電腦、網路的呈現，其特性是快速的、多元的、光學的、動態的、大量複製的、數位化的、跨領域與跨國界的。

係，第四階段在鑑賞部分強調學習分析與解釋特定時期人文、社會或科學之思潮和美術的關係，以上皆明確點出視覺文化與藝術教育的密切關係（教育部，2003）。

二、透過藝術教育帶動學生對視覺文化之思辨能力

將視覺文化概念融入藝術課程，乃是透過藝術課程中的體驗、審美或思辨，了解視覺藝術的獨特面貌，學習與認識視覺藝術的語彙、符號與圖像所傳達的訊息，提供非語文的思考與溝通形式。學生對於藉由視覺影像來認識所處的世界，比起透過文字的學習方式，是較容易理解並做想像或批判的，無論是精緻藝術、通俗藝術或視覺文化相關影像，經由圖像或符號的解釋或比較，學生很容易產生聯想，進而融入主題討論的情境中，這對從小即生活在聲、光、影等強效媒體的學生而言，圖像或影像的魅力的確強過文字，亦較容易引起學生的學習興趣。

隨著精緻藝術、通俗藝術、大眾文化等分際逐漸模糊，藝術教育中創造及詮釋視覺文化的潛能也就大幅提高（Willson, 200, 128），再者，經由視覺文化多元的視覺素材，也讓學生有機會學習並展現獨立的影像思考與表現能力，透過視覺文化取向深具批判性的教學與思考，探索日常生活影像或精緻藝術圖像間各種可能的關聯或影響，引導學生從自我詮釋的觀點，產生具覺察力、原創性、有意義與有價值的想像空間，如此不僅透過藝術課程帶動師生視覺文化相關議題之意識，同時也讓學生了解視覺藝術與個人、生活、時代、社會、文化的相關性。綜合上述，顯見藝術教育有別於其他科目的特質，更能提供學生在學習相關課題時不同的教材內涵、探索經驗與學習模式。

肆、視覺文化於藝術教育課程設計之原則

一、尊重學生的視覺經驗與興趣

視覺文化既涵蓋人們在其日常生活中所見之各種影像，其內容則與學生所熟悉的日常可見之視覺影像容易產生連結，教師在課程設計時，須減低以教師本位或個人專長之創作技能為主的教學設計，而是以受教者即學生的立場或生活層面來思考題材與課程內容。視覺文化取向之藝術課程設計原則乃其「課程內容設計」及「教學活動規劃」應結合藝術學科的「學科本質」與學生的「生活經驗」，亦即兼顧以學生為本位之教學理念，並將視覺文化與藝術教育相關學習內容置於學生的生活經驗脈絡中，較能與學生現今的生活經驗產生深刻的連結，提供師生對視覺文化較深入的觀察與省思，其學習成效亦能夠大大提升。

因此，在視覺影像素材的選擇上，盡量尊重學生熟悉的視覺影像，並考量高中學生的年齡層、生活層面、身心發展、學習先備條件、相關具備能力及可能之興趣考量等，較易提升學生自主學習與研究、批判的意願。例如在教材選擇上從青少年次文化或流行事物出發，當課程內容符合學生的視覺概念與文化特質時，容易喚起學生的觀察經驗與批判自我視覺文化審美觀或價值觀思考模式建立的來源，有利學習者對課程的學習達到加深、加廣的學習效果。

二、善用合作學習

此處所指的合作學習，包含師生合作與學生彼此合作兩方面。以師生合作而言，因視覺文化涵蓋領域廣泛，即使課程設計以議題方式或鎖定單一焦點做為主題探討，以教師一人之力，無論在對日常視覺經驗的理解或教材的選取上，不僅備課壓力大，所選擇的教材常因以教師的觀點為主，無法精準掌握學生所認知與理解的日常視覺經驗，容易造成與社會現況或學生經驗有落差或距離感，建議教師除了分享自身藝術專業範疇與個人日常審美經驗外，也鼓勵學生提出青少年次文化相關素材，尤其是流行文化或當下竄流的網路資源，教師再從中篩選出切合教學主題或期望與學生探討的教材。經由師生合作的課程

規劃，不僅提供教學相長的機會，更因納入學生的視覺文化經驗，大大的提升學習動機，也較易達成教師所期望學生應學習到的課程目標，在如此前提下所經營的課堂中的視覺文化之內涵將更符合師生的共同期待與歸屬感。在學生合作方面，如透過分組活動，依教學規畫讓學生作資料與影像的蒐集或分析，或於課堂中鼓勵學生思考與發言，透過對藝術作品或視覺文化的觀察、探討與思辨，讓同學間有機會互相對話，學習分享彼此的視覺審美經驗，經由多元的教學活動之進行，引導學生釐清及建構視覺文化相關議題之價值觀，如此的學習模式將勝於教師單方面的授課成效。



圖3-11~12 師生合作或同學合作模式，在視覺文化取向的藝術教育現場，可以活化課程，並達成較高的效果。

三、包容不同的觀點

於高中實施視覺文化取向的藝術課程經驗中，除了要求學生用心的觀看外，對視覺影像相關內涵的討論、詮釋與發表在課堂中占有很重要的地位，透過不斷探討與分享師生彼此的審美觀點，從各式回應中，如認同、反對、質疑或接納的互動過程中，藉機省察自身的審美文化以及包容他人的審美文化（趙惠玲，2002）。教師在課程實施的學習歷程中必須重視學生個別的看法與審美經驗，鼓勵學生發展批判性的論述，尊重多元文化的觀點，甚至必須理解探討與詮釋視覺文化時，常是沒有標準答案的，面對同一件視覺影像，可能存在著每個人多元的看法。

四、提供多元與前瞻性的視覺文化視野

後現代教育的教室氛圍呈現多元文化的特性，教師在視覺文化取向的課程設計中，必須考量學生在文化、族群、地域、語言、宗教、階層以及性別的不同，而有不同的規劃、選擇與詮釋。例如當我們以視覺文化中的「兩性形象」為課程發展重點時，在教材選擇與活動設計上，可以選取具有性別與文化意涵之視覺影像，並適當於課程中帶入不同區域及多元文化的性別視野，尤其高中階段的學習範疇不應僅止於自身所處的地域、文化或社會的經驗，亦即除優先考量學生的日常審美經驗外，教師有責任於課程內容上，導入超越地域、文化或族群的不同視野，提升其多元觀點，猶如 Freedman 所言「教育中的藝術學科應該致力於反應藝術之複雜、多元及文化上的整體定位」（2003，89）。

另外，在課程教材選擇的脈絡上採循序漸進的方式，即以學生感興趣的影像或題材為主，考量教師能力與專業判斷，再結合現今社會所呈現之視覺現象，與未來的視覺文化之可能性等，亦即以下的規劃概念：由學生自我視覺經驗與興趣出發→教師對視覺文化議題的專業考量與判斷→當下社會視覺文化現象與價值氛圍→面對未來必須具備的視覺影像能力與思考等，從中儘量找出關鍵或重疊之處，成為相關課程教材選擇的思考。其中，學生所面對的未來視覺影像世界之多元性與複雜性，將遠超過現在所處的世代現象，但此部分的思考與遠見常是學生最為缺乏的，也因此教師可蒐集相關資料與研究論述，應嘗試將學生面對未來必須具備的視覺文化能力與知識納入一定比例的內容於教材中。

五、跨領域的統整與資訊科技能力的提升

後現代教育思潮主張將社會議題或學生的生活經驗融入教學中，因此從社會事件或生活中常見的視覺性影像取材，如媒體、廣告、電腦影像、精緻藝術（fine arts）與當代影像的關係或應用、產品設計、環境設計、節慶、表演藝術等，皆可成為教材或主題的選擇，但相對其內容之豐富與



圖3-13 利用資訊影像媒體的視覺特性與優勢，適當應用於課程活動中。

多元性，教師在實施視覺文化融入藝術教育課程時，除了藝術學科專業領域內的知能外，必須延伸了解、擴展並統整相關領域知識，如社會學、歷史學、經濟學、心理學、哲學、女性主義等，教師更應充實個人對跨領域知識的認知與理解，並能有效連結和整合其與視覺藝術領域之關聯性，教師對當代社會議題與視覺藝術的關係必須更具敏感度，而在如此跨領域的學習內涵下，學生將習得更深入、更寬廣的藝術課程。

另一方面，當今生活型態中，視訊影像及網路媒體對學生的意識形態影響甚鉅，因此，利用資訊影像媒體的視覺特性與優勢，適當應用於課程活動中，的確可提升學生學習動機，並能將所學運用與檢驗於日常視覺經驗中。以數位方式呈現課程設計並實施於課堂中的案例將會越來越多，未來亦有更多的相關課程無法背離此趨勢，也因此，藝術教師使用教學數位媒體（電腦、影音、網路等）的能力勢必提升。

六、採取「融入學科式」或「小單元」的教學方式

對於不熟悉視覺文化取向的藝術教師，以現階段而言，「融入學科式」之視覺文化藝術教育教學模式是最容易入手，也是有效的方法，於平時的美術教學單元中提升通俗藝術的介紹比例，或隨機適當融入探討視覺文化議題的相關圖像，隨著學生對課程的反應與回饋，教師可慢慢累積自己的教學素材與認知。另一方面，一般教育工作者若考量授課時數有限或礙於臺灣美術科以小單元教學為主的習慣，可於一學期中單獨設計一個關於探討視覺文化議題的小單元，都是美術教師在初期實施視覺文化相關議題融入藝術課程可行之道。

七、適當結合創作活動

強調視覺文化取向的藝術教學雖是近年新興的趨勢，但亦有學者批評此取向教學較忽略創作，筆者認為視覺文化取向的創作活動，並非指臺灣一線的美術教師所擅長的媒材取向的創作教學，應是多元形式與媒材的創作概念，其中涵蓋當代思維的觀念與技法，因此，如何以視覺文化為教學內涵並設計緊扣主題的相關創作活動，頗值得美術老師作課程的研究與開發。事實上，依相關課程實施經驗發現透過課堂中的討論或思辨歷程，再結合創作活動，可以看見學生沉澱後更深刻的體悟與具體呈現自我省思的結果，作品常令人驚嘆，尤其是學生對視覺文化現象或青少年次文化價值觀的重新建構，建立起屬於學生自己

的視覺文化，而非資本主義下，單向而強迫接收的視覺意象（Duncun, 2003），正如 Duncun 所言「在視覺文化的藝術教育中，創作成為觀念探討、社會批評的一種形式，這也是當代專業的藝術圈越來越普遍的情形。視覺文化的藝術教育並不減低創作實作，而是改採當代的創作模式。」（2003，64）。

八、多元化的評量方式

以視覺文化為取向的藝術教育課程，重點在於強調學生對於視覺影像的觀察、詮釋與價值觀的形成，因此，在課程研發上，無論學習重點、課程目標、教學內容、教學活動、教材選擇、學習評量等，皆應以學生為中心而設計。透過多元的教學活動，多元化之評量方式，包括活動參與度、討論、發表與分享情形、專題報告、學習單的填寫、視覺影像資料蒐集、創作等評量項目，可以說是採取以教學活動主導學習評量重點的模式，其評量應與教學過程結合，兼顧多元化目標，採取「教學中有評量，評量中有教學」的形成性評量方式，而不僅是「先教學後評量」的傳統模式，較能有效呈現多元化的評鑑角度與學習成果的全貌，對師生教與學都有很好的提升作用。另一方面，教師必須了解在進行視覺文化取向藝術教育之相關課程時，除了藝術學科本身的評量重點外（如美學、藝術史、藝術批評的相關概念與學生創作表現），須重視學生對視覺文化意識與價值觀的建構是否成長或具批判性，雖然此部分很難量化評量，甚至對學生內化的影響很難在短時間內即看出有明顯效果，需較常的時間沉澱與驗證，但教師仍可透過課程的實施於課堂中不斷觀察與傾聽學生的發表、討論，適當的給予學生質性的評量與正向的回饋。

建議在評量上儘量凸顯客觀性，而非如臺灣傳統教學中以教師個人主觀意識為主導的評量方式，須更重視學生的詮釋觀點與批判能力，因此適當的採行學生自評或同儕互評的方式有其必要性，而多元的評量方式亦可達成對學生多元能力的肯定，在此，形成性評量更顯重要，而不以總結性評量為主（尤其僅以作品表現為主的評量），更能有效提升學生對當代視覺文化的批判能力。評量分為兩類，一為對視覺影像的批評與詮釋的能力，一為創作部分，不再重技法表現為最高法則，應重視學生於作品中所表現的創意與批判性。於高中階段的學生而言，教師更應鼓勵不同的學生面對相同的主題時，以多元媒材的方式或技法來呈現，將自我對課程所探討主題的詮釋觀點與表現技法做更密切的結合，對藝術創作的過程或思考將能有更深刻的體會，則可能產生更貼近於當代藝術家創作歷程的體驗。

伍、視覺文化融入 藝術教育課程之實案設計

本節筆者將提出視覺文化融入藝術教育課程之三個教學案例，分別為(一) Visual Talk！——報紙媒體中的視覺圖像、(二) 我們正在消費藝術——精緻藝術v.s.商業產品、(三) 少女Weight的煩惱——視覺文化中的性別議題。茲介紹如下：

一、Visual Talk！——報紙媒體中的視覺圖像

1.設計理念：

報紙常成為一般人們用來認識所處社會各種面貌之工具，其中包含政治、社會、生活、娛樂、教育等各類訊息，它既是大眾媒體也是文化資訊，報導已發生或正在進行的事件，文字與圖像構成其主要閱視媒介，多元、豐富甚至聳動的文字標題或視覺圖像，牽動著閱報者的情緒起伏，灌輸了某些意識形態或社會價值觀的建構而不自知。因此本課程引導學生分析臺灣各大報每天所呈現的新聞圖文，從影像中學習尋找不同角度的觀點，如觀者到底在版面編排的圖像中看見了什麼，接收了什麼訊息，對一些圖文並茂的新聞又有什麼樣的詮釋，是本課程所欲探討的重點。

2.教學目標：

- (1)學習分析報紙媒體視覺呈現的方式與傳達的觀點。
- (2)體會視覺圖像的力量。
- (3)練習版面圖文編輯與美工概念。

3.教學時間：四節（每節五十分鐘）

4.課程活動設計：

正式課程實施前，師生分享對臺灣報紙的一般觀感，大多有報導不實、八卦充斥的感覺，但雖排斥卻又習慣透過報紙來了解最近發生的社會大事，尤其

是學生最熱愛的偶像明星娛樂版新聞，雖然無實質幫助，但多數學生承認是必看的版面。課前請學生每人將平時習慣閱讀的當天報紙帶到課堂中，如臺灣常見之四大報系——蘋果日報、自由時報、中國時報、聯合報等，第一節上課時請學生分組，分析各報之張數、分版及專欄形態、圖文呈現特色等，將這些討論心得以文字記錄下來。討論的問題包含：

- (1)分版形態有哪些？（常見的有政治、社會、國際、地方、商業、生活、家庭、醫療、娛樂、藝文、房地產等版面分類）在整份報紙中這些版面各自占有多少頁面比例？
- (2)最喜歡哪一個版面的新聞內容？最喜歡哪一個版面的圖文安排方式？它的版面圖文比例各佔多少？
- (3)選出今天最讓你關注的新聞？它的圖文如何安排？是否影響你對新聞的關注程度？
- (4)注意各版頭條新聞的圖文安排，文字與圖片比例占有多少版面？形容一下圖片呈現的內容與細節，談談帶給你什麼樣的感覺？是否會影響你對新聞的關注程度？這些內容釋放出什麼樣的訊息？呈現了什麼樣的觀點或意識形態？有無扭曲或是沒有呈現出來的面向？如果是你，你會如何呈現這件新聞？
- (5)請同學比較不同報系的報紙，如何處理及呈現相同的新聞事件？新聞標題如何下？呈現的圖文內容有何異同？篇幅比例大小如何？圖片內容及大小呈現哪一份報紙比較吸引你？為什麼？觀看不同的報紙是否影響你對同一件新聞事件的理解或看法不同？
- (6)你覺得新聞圖文在版面中所占的比例，是否代表新聞的重要性？是否會影響你對新聞的關注程度？
- (7)選出整份報紙中最讓你印象深刻的一則新聞？並說明原因，以及你如何解讀這則新聞？請描述出圖像中有哪些內容？它的圖文安排如何？是否能夠吸引你？
- (8)從整份報紙中選出一張你最喜愛的圖片，你如何詮釋它？形容一下圖片呈現的細節，它們帶給你什麼樣的感覺？是否影響你對它的喜愛程度？
- (9)你覺得整份報紙的份量是否過少、適中或過多，其中的每一條新聞是否都有刊登的價值？哪一類的新聞可以減少？哪一類的新聞可以再多一點？
- (10)對臺灣四大報的新聞媒體你滿意嗎？如果可能，你會如何呈現一份報紙？請同學選擇一大報，持續觀察並記錄一週，記錄當週報紙每天不同的分版形態以及頭條新聞的呈現方式，在視覺圖像分析過程中，同學們必須嘗試指出

影像和觀點的連結，試著分析表面可見與背後看不見的觀點或意識形態。經過一週的觀察，學生發現新聞是可以被操作的，透過篇幅的大小、圖文呈現的內容與方式、出現率的高低、持續報導多久以及不同家報社的政治立場或新聞觀點不同等，都使得相同的新聞有著不同的詮釋。透過不同報紙的比對，同學甚至驚覺新聞也有可能是部分虛構或是被加油添醋，當新聞文字的敘述寫實，有如實況報導般，如同身歷其境似的參與新聞事件的發生歷程，我們很容易就相信它所傳遞的訊息，尤其新聞照片使得「眼見為憑」似乎更顯真實，卻也可能因為經過選擇與呈現方式的不同，而傳達不同的印象，令觀者有不同的解讀，如果不察，很容易成為意識形態灌輸的工具。

有趣的是，學生大多覺得政治版與社會版大多呈現紛爭、悲苦、黑暗而且無建設性的新聞，照片多選擇較為聳動或容易帶起觀者情緒的畫面，相關篇幅占據過大，而國際新聞一點也不具國際觀點或具有前瞻性（學生覺得大多呈現國際蒐奇的感覺，尤其有些照片呈現奇人軼事，新奇有趣很吸引人，但不太具有意義）。報紙整體出現的圖片影像大多為負面的訊息，讓人容易對生命、臺灣與世界感到失望。覺得藝文版面圖文呈現最令人感到舒服，某些報系對藝文的新聞報導過少，從版面比例的呈現，學生也感受到文化經營在臺灣的弱勢。家庭生活版則過度報導消費新知，容易喚起人們的物質慾望。學生覺得明星娛樂版的新聞份量尚可（但也有學生覺得過多），但承認似乎有不少八卦新聞值得商榷。另一方面，學生也覺得，清涼照片過多，尤其對女性身體形象的呈現幾乎是不尊重的，而報紙中過多的廣告版面，也帶給閱報人過多的視覺負荷，不過，媒體中的廣告現象並不在本課程探索的範疇中（將在「少女Weight的煩惱——視覺文化中的性別議題」中討論），若為臺灣各大報新聞的表現打分數，學生一般認為不及格，內容亦呈現過多不必要的新聞，大約只要三大張就夠了。

第二、三節創作活動，請每位同學擔任實習記者的工作，分組合作製作一份自己的報紙，各組可以選擇自己所需的張數，依現行出版的報紙版面做為分類參考，專欄可自行企劃，並自由安排其在整份報紙中佔有的比例。以本週新聞做編輯，標題、文字可自己寫或選擇所認同的網路或舊報紙中相關新聞的文字報導直接剪貼使用。而圖片部分，可以從網路或報紙剪輯適合的照片，甚至某些配圖鼓勵學生以自己的相機拍攝，呈現自己的觀點。老師可稍加介紹報紙的版面編排概念，鼓勵學生透過熟悉的電腦軟體，如photoshop、photoimpac做編輯再輸出或以手繪美工與拼貼方式呈現，版面形式不拘，方便視閱即可。

第四節課為報紙出刊發表，同學必須說明自己在圖文安排與呈現方式的原因以及想傳達的觀點為何？分享過程中，各組可提出質疑、反對或贊同的看法，老師可將各班各組的編報成果關專區展出，讓同學可以看見不同的觀點、訊息與呈現方式。

在這個「Visual Talk！——報紙媒體中的視覺圖像」課程中，學生深入分析報紙媒體所呈現的視覺現象與力量，並學習探索新聞的不同觀點，同時也練習報紙版面的美工設計與編排概念。

二、我們正在消費藝術！——精緻藝術v.s.商業產品

1.設計理念：

臺灣中小學視覺藝術課程多以創作活動為主，並多重傳統媒材及技法的基本素養，而在比例不高的鑑賞課程裡，教師亦習慣以其長期所受專業的藝術內涵，尤其是以精緻藝術為主要的教材選擇，這些教學內容對許多學生而言實在過於沉重也無趣，難以和其生活經驗產生連結。吾人並不否認傳統繪畫技法在某些創作手法中仍有其需要，在面對精緻藝術的形式表現或審美經驗的學習亦可應用於視覺影像的解讀，可思考如何將精緻藝術與視覺文化做一連結，將專業領域和學生的生活經驗結合，尤其，精緻藝術於十九世紀末、二十世紀初的新藝術，到六〇年代普普藝術與大眾通俗文化的結合，至今在當代生活中也以前所未見的多元形式不斷出現在日常生活的視覺影像中，如廣告、電影、商品設計、服飾等，皆可看到藝術與生活的融合，正如Freedman所言：「視覺藝術的核心，就是不同的影像、圖像形式、內涵意義彼此之間，在觀念上及實際上的互動關聯」（2003，91）。

本課程即是探討精緻藝術被轉化運用於消費時代的許多案例，在教學手法上採取反向操作，非採一般以精緻藝術為唯一教學重心，乃以高中學生認識或熟悉的商品或視覺影像為教材，探索商業設計如何從精緻藝術中找尋新意與養分，同時引發學生對精緻藝術的認識與興趣，希望帶動學生認識精緻藝術原創的時空背景與創作手法及概念，並比較精緻藝術作品形象與創作概念如何被轉化運用在商品設計或通俗影像中，進而理解藝術融入生活的時代趨勢，透過本課程的探索，精緻藝術不再高高在上，艱澀難懂，在學生眼中，「精緻藝術」也可能是「通俗藝術」，其在視覺文化中甚至是某一種生活實踐與消費現況。

2.教學目標：

- (1)認識精緻藝術融入商品設計的趨勢，體會藝術如何提升生活品味。
- (2)了解藝術與商業的關聯性。
- (3)練習將精緻藝術轉化成商品設計的創作手法。

3.教學時間：四節（每節五十分鐘）。

4.課程活動設計：

教師蒐集藝術作品融入商品設計的相關示例，如名畫印在T恤、飲料瓶、馬克杯、新潮文具等或藝術家參與商業設計的案例，於課堂中向學生介紹和討論，透過藝術作品與商業產品賞析的過程，引導同學思考精緻藝術、當代藝術和商品設計之間的差異性，當彼此互通運用時，又是如何轉化。

精緻藝術v.s.商業產品作品示例：

- (1)蘇拉西·庫索旺(Surasi Kusolwong)／通通二十元，極度渾沌／2000年／綜合媒材裝置／臺北市立美術館／臺北雙年展
- (2)王俊傑／微生物學：e計畫／2000年／綜合媒材裝置／臺北市立美術館／臺北雙年展
- (3)洪東祿／霹靂大魔域——金剛戰士／2000年／180×120公分／電腦數位、光柵片輸出
- (4)洪東祿／美少女戰士／1999年／180×120×25公分／電腦數位、半透明片輸出、壓克力、燈箱、馬達
- (5)洪東祿／春麗／1999年／180×120×25公分／電腦數位、半透明片輸出、壓克力、燈箱、馬達
- (6)哈林（Keith Haring，1958—1990，美國）／如街頭塗鴉／1986年為Absolut Vodka設計的海報、為瑞士Swatch品牌設計錶款（Swatch與其他藝術家也有許多合作設計案例，參考網址：Swatch History <http://www.swatch.com.tw/>）、許多市售新潮文具或T恤結合其作品做為圖案設計。
- (7)Absolut Vodka邀請世界各國當代藝術家設計其形象創意海報（其中包括安迪·沃霍爾）。



圖3-14 「美少女戰士」漫畫作品受到慕夏《寶石》系列畫風的影響。

- (8)安迪·沃霍爾 (Andy Warhol, 1928—1987, 美國) 為艾迪達 (Adidas) 設計的球鞋, 結合籃球明星賈霸和自己的肖像作品做為圖案。
- (9)羅特列克 (Henri de Toulouse Lautrec, 1864-1901, 法國) 於十九世紀末為巴黎紅磨坊設計的商業海報。
- (10)新藝術風格或慕夏 (Alphonse Mucha, 1860—1939, 捷克) 作品被運用在商品上之案例: 如〈春〉作品運用於紅茶鋁箔包裝、日本漫畫家武內直子的「美少女戰士」作品受到慕夏〈寶石〉系列畫風的影響、新藝術風格的家具或燈飾。
- (11)日本畫家奈良美智作品融入多款新潮文具與商品設計。
- (12)於一八五四年創立, 已有一百五十年歷史的時尚品牌路易·威登 (Louis Vuitton), 與許多藝術家有合作的經驗。為了塑造品牌形象年輕化概念, 於2003年邀請作品風格深具漫畫特質的當代日本藝術家村上隆 (Takashi Murakami, 1962~) 參與LV時尚設計, 巧妙結合藝術與時尚, 吸引眾多年輕的消費族群, 一時蔚為流行, 創造廣大的商機。
- (13)服裝設計師Jean Paul Gaultier和 Paola Frani, 從芙烈達·卡蘿 (Frida Kahlo, 1907-1954, 墨西哥) 的畫作中擷取時尚設計靈感。
- (14)一九六〇年代, 服裝設計師聖羅蘭 (Yves Saint Laurent) 結合新造形主義藝術家蒙德里安 (Piet Mondrian, 1872-1944, 荷蘭) 的作品融入服裝設計中, 成為服裝界的經典案例。
- (15)義大利服飾品牌亞曼尼 (Giorgio Armani) 於二〇〇〇年的春夏晚禮服系列, 主要圖案的靈感來源及來自康丁斯基 (Wassily Kandinsky 1866-1944, 俄國) 的作品, 表現了抽象畫派自由而隨機的造形美感。
- (16)超現實主義畫家馬格利特作品中充滿諷刺、思辯與智慧的精神, 也成為服裝設計師發揮的主題, 如比利時設計師運用相同的手法, 在一九九八年的秋冬服飾上, 如袖子、前胸、後背印上書寫字體, 呈現相似性的辨證精神。
- (17)林明弘結合臺灣早期桃紅色花布的裝置作品, 並將相同概念延伸至二〇〇三年為米蘭家具展中的義大利家具名牌MOROSO所設計的客廳沙發家具展場。
- (18)臺灣文建會邀請書法藝術家董陽孜與設計師陳俊良設計的〈美意延年〉餐具系列, 讓飲食文化充滿中國風的古典美感。
- (19)屏東縣政府邀請日本知名設計大師福田繁雄, 為黑鮪魚之鄉——東港所設計的藝術雕塑地標, 以地方產業結合設計大師作品, 將鮪魚產業推上國際舞臺。

- (20)故宮Old is New系列商品，以中國名畫或古文物為創意靈感來源，融入現代的設計手法，將故宮古文物融入生活美學中，重現新造形與新生命，並衍生概念商品，如「Y世代設計新主張」，及「新銳設計精品」研發產品系列。另外結合國內、外設計界知名品牌如義大利Alessi、臺灣瓷器名品法藍瓷公司、水越、華碩、頑石設計公司合作的產品設計等，例如頑石設計以宋代蘇漢臣〈嬰戲圖〉為發想的積木公仔設計、法藍瓷結合清朝宮廷畫家郎世寧〈櫻桃嬉春〉畫作的瓷器茶盤茶具組、義大利Alessi設計師Stefano Giovannoni以故宮典藏文物發想設計的吉祥物等。
- (21)故宮以古文物結合現代思維的系列形象廣告：〈到故宮找美夢〉、〈到故宮找新鮮〉、〈到故宮找想像力〉、〈到故宮找驚喜〉。影片下載網址：<http://www.npm.gov.tw/hotnews/movies/>。
- (22)電影與名作的結合：電影〈達文西密碼〉、故宮投資首部商業電影，鄭文堂導演拍攝之〈經過〉，以蘇東坡書法名作〈寒食帖〉貫穿整部電影劇情。

賞析課程結束後，請同學利用課餘時間，從日常生活中觀察並蒐集以精緻藝術作品運用於流行商品、產業或請藝術家參與規劃設計的商品案例，將圖文資料整理成一份個人的藝術檔案。

第二～四節進行個人創作活動——仿古新作。嘗試以精緻藝術為內涵，利用圖像或形式內涵與造形特色，將之轉化運用在產品設計，如服飾設計、杯盤設計、文具設計等。先構思並繪製草圖，正式作品表現形式與媒材不拘。三週後繳交完成作品，完成後，可提醒學生以文字說明其設計想法或理念，並於課堂中發表與評論作品。



圖3-15 學生作品：米勒時鐘



圖3-16 學生作品：名牌吐司／米勒拾穗的發想



圖3-17 學生作品：秀拉名牌雨傘



圖3-18 學生作品：梵谷樣品屋



圖3-19 學生作品：達利與卡拉花盆

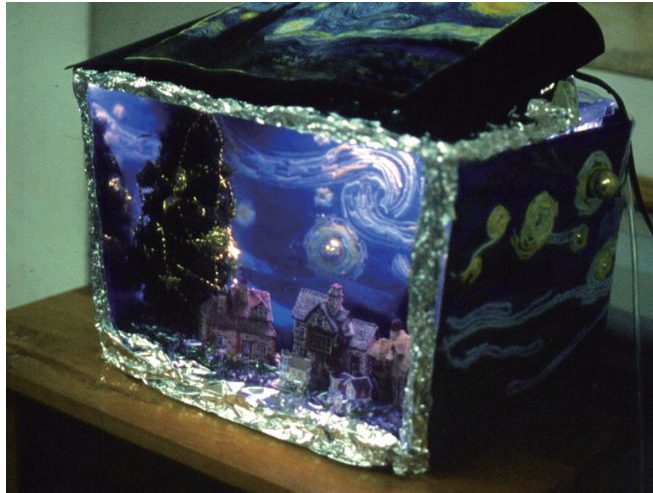
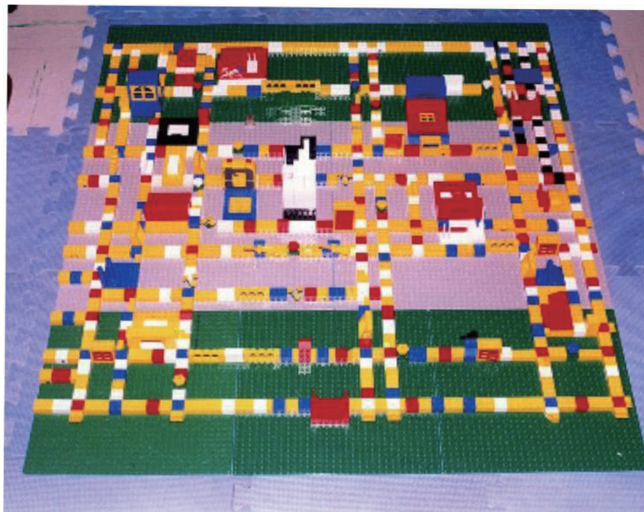


圖3-20 學生作品：梵谷星空魚缸



圖3-21~3-22 學生作品：百老匯爵士狂想曲／服裝設計、樂高積木



三、少女Weight的煩惱——視覺文化中的性別議題

1.設計理念：

本課程以兩性權益相關議題中的「大眾傳播媒體中性別歧視的批判」與「身體自主權」為教學主題，教導學生思辨性別的自我突破。課程設計上結合表演藝術與視覺藝術之教學活動特色，將透過實際的肢體伸展體驗，探索個人身體形象的價值觀並運用視覺文化影像中常見的電視廣告、電影、平面媒體廣告、芭比娃娃玩具、音樂、MV、新聞事件等，引導學生思索自我的身體形象價值觀的建立來自何處？是如何被建構的？進而了解視覺影像的力量，從流行文化中學習解讀視覺現象，建立對視覺影像思辨的能力；最後再結合古今中外不同時代、社會文化下表現女性形體主題的藝術作品賞析，體會不同時代的審美觀。藉由課程活動的體驗與學習，不斷的省思並建立個人對身體形象的審美價值觀。

2.教學目標：

- (1)從流行文化中學習解讀視覺文化裡的性別形象。
- (2)透過視覺藝術作品的欣賞，了解東西方不同時代、文化下對女性美的不同審美觀。
- (3)省思並建立個人對身體形象的審美價值觀。

3.教學時間：四節（每節五十分鐘）

4.課程活動設計：

●第一節

- (1)引起動機活動：事先不告知活動內容，讓學生脫鞋進入教室，兩人一組，全班共分為二十組，每組其中一人先攤開已貼妥的四全開大紙張在地板上，以輕鬆自在的體態，隨意躺在紙張上，擺出自己最喜歡的四肢伸展動作；另一人準備深色奇異筆，將其身形描繪在紙上。教師提醒同學描繪時儘量以筆貼緊躺在紙上的同學的身體四肢邊緣來畫，較能掌握出同學傳神的身體外形。畫完後互相交換，換剛才畫的人躺在自己的紙張上被描繪，兩人互換完成後，請同學每人在自己的身體形繪紙張上的右上角簽下姓名、身高、體重，完成後，請同學們自由的在教室中走動，互相觀看自己



圖3-23 兩人一組，互相畫下自己的身材。

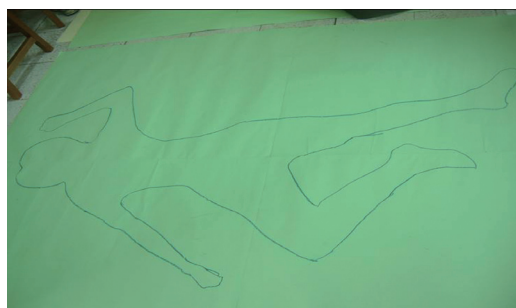


圖3-24 畫下自己的身材，找尋自己的身體比例。



圖3-25 每個人都有自己的身體形象美感。

和別人的身形，教師提醒同學仔細觀察人物身形的造形、比例與美感。

- (2) 教師請問同學對自己的身體形象的看法，並由同學推薦兩位大家覺得班上身體形象佳的同學，分享大家對其美好的身體形象的看法。
- (3) 教師播放動畫電影〈史瑞克〉(SHREK) 片段，討論傳統童話故事中女主角的共同特質有哪些？對片中公主每天一到太陽下山就變身的魔咒及故事結局——公主在婚禮上變回醜女樣子，被堡主嫌棄，卻因史瑞克的真愛而和其有情人終成眷屬的看法為何？
- (4) 播放〈Herba天然飲料廣告〉，討論廣告中男、女主角的心態，女主角在男主角面前一直營造的外貌形象，標準有哪些？這些標準來自哪裡？日常生活經驗中常見的兩性身體形象為何？為什麼大部分的人們如此重視外貌？老師鼓勵同學和全班分享自我對身體形象中「美」的看法，覺得男、女性對身材或外表在意的是什麼（包含對自我的要求以及對異性的期

待)？同學對自己的身材印象如何？教師適時播放關於減肥或改變男女外型相關產品的廣告。

●第二節

(1)延續上一節的討論重點——大部分的人們重視自我的身體形象，且對身體的形象評價標準常來自媒體的力量。教師說明本節課的學習重點在於探討視覺影像的力量，以及學習如何解讀影像。教師以 power point 投影片放映服裝雜誌模特兒展演照片，鼓勵學生透過下列問題的分析與討論，學習嘗試解讀影像：

- 妳覺得這些模特兒的形象給妳什麼樣的感覺？
- 妳覺得她們美嗎？
- 美在哪裡？請觀察影像中的各種視覺提示，如人物造形、體態、眼神、衣著服飾、髮型、化妝、色彩、燈光、整體風格……等。
- 妳覺得這些模特兒的視覺形象想傳達什麼樣的訊息？
- 妳認為這張照片是在何處拍的？拍攝的目的是什麼？它是一則新聞攝影、藝術作品、個人生活照或是其他類型的影像？

(2)教師接著放映芭比娃娃各式造型，請學生同樣以上列前四項問題檢視芭比娃娃的身體形象共同特色為何？其所傳達出來的訊息是什麼？並思考這些訊息所營造的視覺力量將可能造成什麼樣的影響？

(3)教師播放水叮噹 (AQUA) 樂團一九九七年熱門歌曲〈芭比娃娃〉音樂 MV，說明歌詞意涵，並提醒學生思考芭比娃娃銷售四十幾年來對許多未成年女孩們可能產生的影響。

(4)教師以 power point 投影片放映關鍵藝術品——翁基峰／少女商品／1995年／綜合媒材／41×16公分，探討其藉由芭比娃娃所欲傳達的概念為何。

(5)教師播放電視廣告〈華歌爾——曼波美臀褲／俏臀篇〉廣告，討論大家經常在內衣相關產品的廣告中，看見哪些共同的身體形象特色？這些廣告會產生什麼影響？

(6)教師播放電視廣告〈泛亞電信——全民半價優惠費率／大胖呆篇〉，討論廣告中如何類化胖子？將胖子型塑成怎麼樣的人格特質？

(7)師生探討日常生活到處可見強力放送相關身體形象的視覺影像，將會改變我們對自我與他人的身體形象價值觀與評價標準嗎？師生分享實際案例，教師舉例有關身體胖、瘦新聞事件電子報。教師將同學所討論發表的意見與想法分類記錄於黑板中，鼓勵全班同學試著從中理出大家對外表及身體形象的迷思與盲點，並試著從視覺圖像中找出其對人們心理的影響力量，

學習解讀分析視覺圖像。

- (8)師生探討努力維持美好的身體形象，到底是為了誰？教師播放電視廣告〈低脂鮭魚罐頭〉，說明廣告中所呈現的現象，思考觀看者與被觀看者的地位。

●第三節

- (1)教師以 power point 投影片放映下列關鍵藝術品，說明如果為了滿足別人的眼光，每個時代的少女都有煩惱，同時賞析與探討每個不同的時代與文化下，對身體形象有著不同的審美觀。關鍵藝術品如下列：

- 唐寅／王蜀宮妓圖／明朝／絹本·設色／124.7×63.6公分／北京故宮博物院藏
- 作者不詳／彩繪女俑／唐天寶年間／陶塑／高50公分／日本私人收藏
- 宮樂圖／唐朝／絹本·立軸·無名款／48.7×69.5公分／臺北故宮博物院
- 作者不詳／維勒道夫（Willendorf）的維納斯／約B.C.30000-B.C.25000年／石灰岩／高11公分／奧地利維也納自然歷史博物館藏
- 洛塞爾之手持牛角的維納斯／法國／石刻／BC22000-19000年／高47公分／聖日爾曼昂萊國家考古博物館
- 作者不詳／米洛的維納斯／約B.C.2000年／大理石／高約204公分／法國巴黎羅浮宮藏
- 波提且利／維納斯的誕生／1484-1486年／畫布，蛋彩／174×279公分／佛羅倫斯，烏菲茲美術館藏
- 波提且利／春／1478-1481年／畫布，蛋彩／佛羅倫斯，烏菲茲美術館藏
- 達文西／蒙娜麗莎／1502- 1505年／畫板、油彩／77×53公分／法國巴黎羅浮宮藏
- 波特羅／蒙娜麗莎／1977年／畫布、油彩／183×166公分
- 辛蒂·雪曼／無題#122／1983年／攝影、相片
- 芭芭拉·克魯格／你的身體就是戰場／1989年／照相絲版印於塑膠布／112×112 inches
- 芭芭拉·克魯格／我購物所以我存在／1989年／照相絲版印於塑膠布／112×112 inches
- 芭芭拉·克魯格／無題（我們跟我們表面上的不一樣）／1988年／照相絲版印於塑膠布／278.1×243.8公分／私人收藏

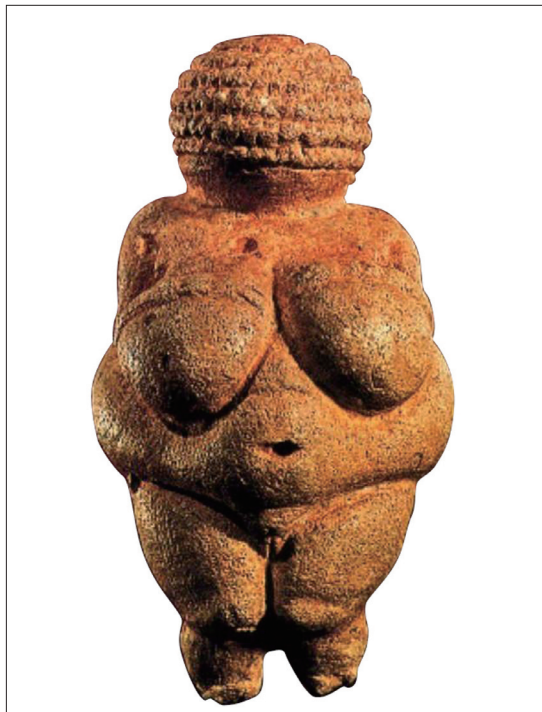


圖3-26 維勒道夫 (Willendorf) 的維納斯／舊石器時代雕像
多為歌誦女性生育天職的形象，造形圓胖誇張。

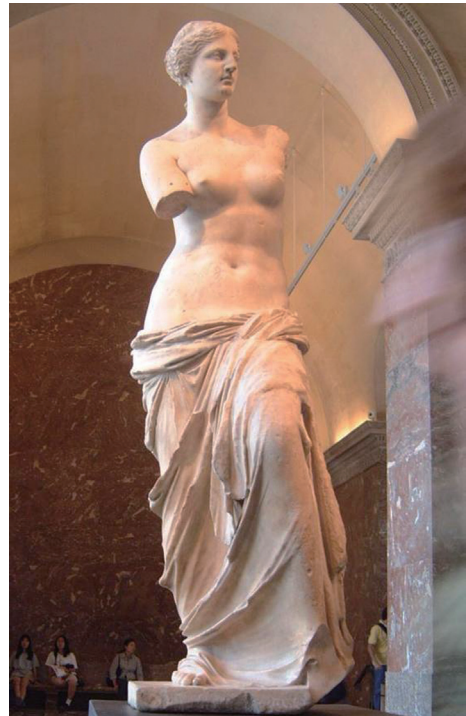


圖3-27 米洛的維納斯／古希臘時期的維納斯雕像
有著完美的人體黃金比例。

• 許惠晴／去你的，來我的／2001年／電腦輸出／180×110公分×7張／
於臺北當代藝術館展出

(2)提醒同學再一次思考：「是什麼塑造我們的手臂、腿、小腹、胸部及臀部？看起來都「應該」像媒體裡的身體形象一樣的標準與完美」、「對於身體而言，什麼才是最重要的？」教師播放電視廣告〈BLUE WAY——箱子牛仔褲／收集情人〉，請同學試著解析廣告中所呈現的現象，思考女主角處於觀看者或是被觀看者的地位。

(3)教師總結本單元子題課程，勉勵同學「你是世間唯一的你」，並請同學利用課後上網蒐集廣告影片或剪貼報章雜誌平面廣告，嘗試分析相關影片或資料。

●第四節

創作活動：選擇一篇近期的電視、報紙或網路廣告，分組進行創意思考，將如何改編或設計這篇廣告，既能達到廣告目的，又不失性別平權與正向的身體意識或形象，完成後張貼於教室中，讓全班分享。

陸、參考資料

中文部分

- 王秀雄（2002）。〈美學與藝術教育〉，《藝術與人文教育》，上冊，123-153。
- 丘永福、張素卿、陳旻君、洪千玉編（2006）。《高級中學美術1》。臺北：龍騰文化。
- 吳莉君譯（2005）。John Berger等著，《觀看的方式》。臺北：麥田出版。
- 袁汝儀（1996）。〈生活藝術教育雜論〉，《通識教育季刊》，第三卷第四期，61-79頁。
- 郭禎祥、趙惠玲（2002）。〈視覺文化與藝術教育〉，《藝術與人文教育》，上冊，325-366。
- 陳瓊花（2003）。〈視覺文化的品鑑〉。載於國立臺灣師範大學實習輔導處地方教育輔導組舉辦之「人文研究與語文教育」研討會論文集，259-283，臺北。
- 張素卿（2005）。《性別議題融入高中藝術教育之課程研究》，未出版。
- 趙惠玲（2001）。〈視覺文化統整課程初探——從惠玲檳榔與荷莉的例子談起〉。論文發表於臺灣師範大學「新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會」，2001/09/29。
- 趙惠玲（2002）。〈外在以及內在的兩種方法：對臺灣女性藝術教師賦權的一個建議〉，《2001國際藝術教育學會——亞洲地區學術研討會暨海峽兩岸第三屆美術教育交流研討會：藝術、人文、科技論文集》，331-337。
- 趙惠玲（2003b）。〈性別議題融入藝術與人文領域課程之發展模式：以視覺藝術為例〉，《中等教育》，54，72-86。
- 趙惠玲（2004）。《視覺文化與藝術教育》。臺北市：師大書苑。
- 劉惠媛譯（2005）。John Berger著，《影像的閱讀》。臺北市：遠流出版。
- Duncun, P. (2000). Art education and visual culture. 載於臺北市立師範學院視覺藝術研究所舉辦之二〇〇〇年視覺藝術國際學術研討會「藝術教育與視覺文化」論文集，125-151，臺北。

- Duncun, P. (2003). Visual culture and studio practice. ◦ 《國際藝術教育學刊》, 1, 3, 45-64 ◦
- Freedman, K. (2003). Social perspectives of art education in the U.S. : Teaching visual culture in a democracy, 《國際藝術教育學刊》, 1, 3, 67-102 ◦
- Willson (2003). Three sites for visual culture pedagogy : Honoring students'interests and imagery, 《國際藝術教育學刊》, 1, 3, 107-139 ◦

4

**藝術無國界：
多元文化藝術教育課程的理論與實務**

在二〇〇二年的十月秋天，筆者初次來到山形縣，參與當地扶輪社所精心安排的職業參訪行程。出發之前，我對於日本文化的認識，僅停留在日劇的表象上，而山形縣便等同於「阿信的故鄉」。然而透過二十八天的深度旅程，讓我印象深刻的是當地乾淨整潔的居住環境，以及對於清潔的維護。為了歡迎我們的到來，他們將歡迎會地點設在地區總監所開設的料理亭中，一行人先在屏風前交換名片，等待招呼告一段落之後，此時，在音樂中屏風便被緩緩的推開，成為了由藝妓所表演的傳統舞蹈身後的布景；和室內的碗盤與佳餚也已準備完成，我們才能正式進入座位等待用餐（圖4-1），一場精心安排的盛宴，從服裝、布置到美食佳餚，不僅讓我對於日本當地的茶道、陶藝、美術教育與手工造紙技術等，可說是「場域教育」的最佳典範。其實這些傳統藝術皆是自中國垂直輸入，但曾幾何時，在資本主義大量化與規格化的轉型社會中，卻使得傳統手工藝流傳變得極其稀少，且國人從事此類研究工作與投注力均不及日本，傳統中國文化的精髓保存，反而由日本發揚光大。這些細膩的點滴，引發我思考與反省自身文化保存與再生的議題。另一方面，因為此次參訪安排我居住在不同的家庭之中，體會不同的家庭倫理與親子關係的維護，與他們的互動及交流過程中，無形中，也漸漸的擴展了我對於不同文化間的互動。時至今日，對於當初的參訪行程，至今仍充滿無限美好的回憶，不僅藉由與人群的互動、觀摩與學習，習得國內外文化中的同與異，為藝術創作與個人閱歷開拓另一視野，更是一次多元文化的深入認同與體會；筆者深信，若能將此融入藝術課程中，相信定能豐富藝術的深度與廣度。



圖4-1. 我們先在屏風前交換名片



圖4-2. 我們一行人先進行了自我介紹，並以powerpoint介紹了臺灣的文化與經濟等資訊。



圖4-3. 在用餐過程中，欣賞由藝妓所表演的傳統日本舞蹈。

壹、多元文化藝術教育的真諦

近年來藝術教育界不斷地在探討多元文化的議題，對於基層藝術教師而言，如何站在專業自主的立場，將理論概念應用到課程設計中，才是真正切身的問題。基於此趨勢和需求，我便以多元文化的理論為基礎，結合視覺文化藝術教育觀，實際蒐集與設計一些課程方案，提供第一線教師做為將理論轉化為實務的範例。

一、以藝術做為文化學習的窗口

該透過何種教育方式來促進文化的理解？早在一九三〇年代美國教育學者 John Dewey 就曾提倡藝術在增加文化了解與消弭衝突上的角色，其一九三四年的著作《Art as Experience》便闡述藝術為全球化的語言，是了解其他文化的最佳窗口 (Dewey, 1934; in Freeland, 2001)。國內藝術教育學者郭禎祥 (2001) 也認為，從人類關係來看，無法理解社會的多元性往往導致種族、階級方面的緊張關係，而藝術藉由分享過去和現在的文明與文化知識，提供學生更好的跨文化理解，進而促進文化尊重與人類關係的和諧。隨著後現代教育思潮的演進，多元文化和種族、階級、性別一樣，已被認為是後現代藝術教育的重要議題 (Neperud, 1995)，這顯示我們比以往更關心藝術在現實生活中的角色，以及藝術對於全體人類的貢獻，藝術不再被視為是可有可無的點綴品，而是與世界脈動緊緊相連的重要環節。以藝術帶動文化和諧的理念，與教育培養全人發展和促進社會進步的目標相輔相成，也和人類共有的理想一致，有鑑於此，在藝術課程中融入文化關懷等人道精神，不但切合需要，也是藝術教育者應當展現的責任與風範。

二、透過藝術理解文化的關連和共同價值

藝術能串連起各個文化的關連性，除了藝術是各個文化的共同語言外，藝術教育學者 Eisner (1991) 特別強調，藝術經驗的本質能鼓勵我們去關注事物間的關係，體會事物的微妙互動與細節變化，因此藉由藝術經驗，可以幫助學生更敏銳地去體察文化之間的脈動，唯有以「人性」的角度去看待每個文化，

才能了解全體人類真正的共同需求。Eisner認為，藝術多樣而豐富的表現性，不但能捕捉人性的共同特質，也能夠將其轉化為每個人都能分享的共同語言，是體認人性需求的最佳媒介。同時，當學生透過藝術認識其他文化後，也能藉由同樣的方式回頭觀察自己的文化，學習以不同的角度來檢視自己的態度、信念與價值觀。藝術學習讓我們能夠了解別人與自我省察時，所必須具備的注意力和敏銳度，這些能力正是群我與文化之間能否和諧共處的關鍵，誠如Eisner（1991: 259）所言：「藝術發展出人類關懷所需的感應力……因而使我們體會這個世界更有意義」。以藝術教育培養文化的包容與尊重，也許理想成分居多，仍需更多的實證研究，但其正面精神仍甚為可貴。藉由此過程，學生不但學習了藝術，也認識到理想的可能面貌。應該儘量提供學生接觸正面價值的機會，因為學校是社會價值的最後一道防線，而在各個科目中，藝術有寬廣的可能性，又因為藝術領域不像其他學科般，有著不得不應付的沉重考試壓力與課程進度，反而有更多的時間和彈性來引導價值學習，並非其他科目不能為之，而是不如藝術領域來得適合。

三、以視覺文化做為學習多元文化的管道

視覺文化作為學習多元文化的樞紐，作為一個實踐多元文化藝術教育的捷徑；因為視覺文化關懷著許多層面，且大多數是現在我們常見的認知，Mirzeoff 認為視覺文化傾向於圖畫或視覺化（visualise）的經驗，也有越來越多的藝術教育者使用「視覺文化」來取代「藝術」一詞。

1. 視覺文化與多元文化現象密不可分

我們可以透過藝術了解文化，但這裡所謂的「藝術」，其內容與範疇為何？藝術教育學者Postman（in Duncum, 2001: 102）曾言，認識一個文化最清楚有效的方法，就是注意它用來和我們產生對話的工具，而許多日常生活中的文化訊息，都是直接或間接的以視覺符號為媒介來傳達，如各國的媒體、消費產品以及廣告等等，這些視覺影像在傳遞資訊的同時，也呈現了國家文化、族群文化、大眾文化、流行文化與次文化等等各種層次的文化意涵。藝術教育學者Duncum認為，我們現在身處於一個「文化的社會」，在此社會中，任何一個生活經驗都會轉而具現為一種「視覺文化」（引自趙惠玲，2002：414），學者Sturken 和 Cartwright（2001）便直接指出，視覺文化就是文化依附在各種

媒體上的視覺呈現方式。視覺文化與文化學習具有相當的共通性，藝術研究學者Mizoeff(2001:125)認為，「每天的生活是視覺文化的關鍵領域，也是文化研究的關鍵領域」，國內藝術教育學者陳瓊花（2003）則指出，視覺文化植根於每日的生活，它不只包含著各類的視覺藝術產品，更應該宏觀的視為日常生活中可以觀察到的一般、藝術及文化的各項實踐。因此，視覺文化教育與文化學習本質上有其密切的關係，當學生進行視覺文化的探索時，也同時體驗了生活中的各種多元文化。另外，越來越多的學生靠著媒體、網路和電子影像符號來認知這個世界，對他們而言，大眾文化中的圖像，幾乎是他們獲得文化經驗和文化活動的唯一窗口（郭禎祥，2001；Duncum, 1999），單就這個原因，我們就應該更努力地開拓視覺文化通往文化學習的管道，讓學生以他們最熟悉的影像和經驗為門扉，邁出認識多元文化的步伐。

2. 視覺文化融合藝術、文化與生活

視覺文化的另一特色在於融合了「藝術」、「文化」、「生活」三者的概念。教育部國民中小學九年一貫藝術與人文領域課程綱要（2002）中明言，學校是社會的一部分，因此學校藝術教育應該能夠反映生活，並幫助學生體現藝術、文化與生活三者的結合。視覺文化藝術教育強調學生日常生活經驗的重要，破除藝術與文化、生活之間長久以來的界線，這種走入生活、打破藩籬的精神，正是多元文化藝術教育的基礎。美國科羅拉多大學藝術系教授Albert Chong和Claire Farago（2002）說明了視覺影像可以破除隔閡的原因：(1)視覺影像能呈現傳統、現代、歷史、社會等各個領域不同的價值觀念與文化背景，並進行有趣的討論；(2)透過視覺影像的討論，可以避免直接碰觸敏感的意識型態，以較自在的方式探討各種議題；(3)具有刻板印象的視覺影像，可以揭露教師和學生的自我偏見，進而引導普世價值的瞭解；(4)視覺影像可以讓我們看到隱身在社會角落的弱勢族群，並讓學生思考自己與另一族群間的關係。(5)視覺影像的多樣性，可以解除優勢文化與學術權威的主宰地位。而上述視覺影像的特點，也正是文化之間彼此包容與尊重時所應具備的特質，亦即本文建議以「視覺」經驗邁入「文化」體認，引導多元文化學習的理由。綜合上述分析，從視覺文化來進行多元文化藝術教育的理由，可具體歸納為以下三點：

- (1)多元文化面貌呈現於生活中的各種視覺和藝術圖像裡。
- (2)日常視覺影像是青少年獲得文化經驗的主要來源。
- (3)視覺影像具備融合藝術、文化、生活三者的特質。本文認為從藝術作品的藝術世界中來探討作品，能夠增進跨文化的了解。

貳、跨越藩籬的藝術教育

接續視覺文化作為多元文化學習管道的精神，進一步要落實上述的理念於藝術教育的世界之中，首先提出「藝術世界」的概念，試著將整個視覺文化的諸多面向視之為是一個大的整體，任何視覺化的產物在此皆無高低、中西之分，真正實踐跨越藩籬的藝術教育。

首先，讓我們先從四個切面，來一同輕啟這個藝術的世界，本段界定藝術世界的四大特色——關鍵人物、地點、活動與概念，其中教育的目的與本質類同於多元文化與視覺文化的諸多論述，只是尋求更為精準的具體方式，讓第一線的老師能夠提出藝術世界導向的教學。

一、讓藝術成為跨文化溝通的管道

1. 定義與詮釋——藝術世界的特色：關鍵人物、地點、活動與概念

藝術世界的概念，對許多教師也許是新的觀念，甚至藝術教師也是如此。Chalmers (1999) 一向大力提倡多元文化藝術教育，他指出現在已有相當多的人贊同「藝術家的創作或演出，是基於一套共同的理解與目的」。藝術世界的概念對於教師極有幫助，可以作為組織課程的架構，同時也是集體認同的一個重要來源。以藝術世界作為課程架構，有助於多元文化社會中不同文化的藝術作品之間，找出有意義的關聯；此外，了解藝術世界也有助於爭取藝術團體的支持。藝術世界是一種文化，其中成員有相當多的人士透過藝術建立其身分認同。藝術世界的成員，彼此的關聯可能正式、可能間接，都熟悉一些共同的藝術價值觀，並參與一些共同的藝術活動或至少熟悉相關活動。古今中外出現過許多不同的藝術世界，例如義大利的文藝復興、十六世紀的印加藝術、中國宋代的宮廷藝術、西庫巴族人的儀式藝術，以及洛杉磯的當代藝廊藝術。這些藝術世界的資訊、價值觀與活動極不相同，一個藝術世界所推崇的價值標準，另一個藝術世界也許並不重視。探索不熟悉的藝術世界，有助於了解這個世界所創作的作品，尤其是我們覺得陌生、乍見之下難以理解或欣賞的作品。

探討特定的藝術世界或任何次文化或團體，首先要提出四個問題：

- (1) 這個藝術世界中最受推崇的人物有哪些？

- (2) 這個藝術世界的成員，在什麼地點進行共同的活動或交流意見？
- (3) 維繫這個藝術世界最重要的活動是什麼？
- (4) 這個藝術世界有哪些重要的藝術觀念，而且是多數成員都熟悉？

要了解任何文化或次文化，基本上就是了解其活動與觀念。找出一個文化中的關鍵人物與地點，則可提供具體的起點，藉以介紹其根本活動與觀念。具體的資料（人物、地點）對中小學的學生尤其重要，以此為基礎，再介紹比較抽象的活動與觀念。以下便逐一討論藝術世界的四大特色。

• 人物

歐美現今藝術世界的成員，都會熟悉當代知名的畫家如 Jackson Pollack、Stuart Davis、Georgia O'Keeffe，每一個藝術世界都有其相關人物，界定所要介紹文化的關鍵人物，是藝術世界的要素之一。

• 地點

特定藝術世界的成員，也能熟悉許多關鍵的活動地點，例如二十世紀初美國黑人藝術世界應該都知道哈佛大學的藝術系及藝廊、紐約公立圖書館135街分館（現為 Schomburg 黑人文化研究中心）；同樣的，二十世紀初的墨西哥藝術世界，應該會知道People's Graphics工作坊、Siqueiros 所創辦的繪畫與雕塑學校，以及墨西哥市的國立美術館（O'Neill, 1990），因為每一個藝術世界都有其相關地點。

• 活動

每個藝術世界的共同活動也各不相同，例如許多美國墨西哥裔藝術家，都會創作Santeros（聖像）及Offendas（臨時神龕）。每一個藝術世界都有其主要活動，如美國東北海原住民藝術世界，常會製作家族動物圖騰的作品互贈親友，而當代許多主流藝術世界則有上課、參觀美術館、買賣藝術品等活動。

• 觀念

最後，不同的藝術世界會有不同的藝術觀。例如十九世紀美國農村巡迴各地的藝術世界，往往強調個人的職業地位（如農夫、船長、商人）；許多傳統的澳洲原住民的繪畫，則以夢境為基本概念。每一個藝術世界都有其主要觀念，如社區傳統與團結卻成為是芝加哥藝術世界常見的主題。

要培養學生欣賞藝術世界豐富多樣的藝術品，可以從人物、地點、活動、觀念出發，引導學生了解這個藝術世界。深入探討不同藝術世界的特色，以下即從四個面向作舉例。

二、教學實例：

1. 以人物為例

課程名稱	佛烈達·卡蘿：魔幻炙熱的情感表現 Frida Kahlo: The Fantastic Ways of Expression
教案設計	傅斌暉老師
簡介	在這單元中學生將欣賞許多佛烈達·卡蘿呈現心情、愛情和鄉土感情的自畫像，學生將分析和解釋卡蘿的幾張作品，討論和描述卡蘿作品中用來表達自我的各種形式和手法，並從中選擇一種表現方式，創造一張表達自我情感的自畫像。
課程目標	(1)藝術史：學生將透過藝術史的研究，認識卡蘿的生平以及簡短的墨西哥近代史。 (2)藝術批評：學生將練習描述卡蘿作品中傳達的心情、愛情和鄉土感情並解釋其意義。 (3)美學：學生將討論、分辨並評價卡蘿作品中表現情感的象徵手法。 (4)藝術創作：學生將運用卡蘿的表現方式，創作一張表達心情或愛情、鄉土情感的自畫像。
課程時間	8節課（360分鐘）
上課用具	(1)筆記本和素描本 (2)鉛筆、彩色鉛筆、蠟筆、粉彩筆。 (3)八開畫紙
教學資源	(1)有關卡蘿的書籍、圖片和網路資料。 (2)教師選定圖片製成的電腦簡報。
評量項目	(1)有關卡蘿生平與創作的文字報告。 (2)有關卡蘿自畫像的文字回應。 (3)討論和分析卡蘿作品的象徵手法後，所撰寫的文字回應（學習單）。 (4)創作作品的品質和情感表現程度。

2. 以地點為例

課程名稱：文化勇士——排灣族文化的保存與再生

Cultural Warriors-The Paiwan Cultural Preservation and New Birth of the Paiwan Culture

- 課程設計源起：由美國 Ohio 的 Kwanzaa Playground 所引發的諸多想法
- 教學對象：排灣族的K5-K9的學生／分齡設計
- 指導教授：Dr. Michael Persons & 郭禎祥教授
- 教案設計：曹筱玥、徐瑱慧、呂仁惠
BIG IDEA / 文化遺產與社區認同 (Cultural Heritage & Social Identity) Key Concept / 從文化遺產中建構社區認同意識與文化保存與再生的概念

• **關鍵問題 (Essential question) :**

- (1) Who am I? (我是誰?)
- (2) What legacy did our ancestors leave for us? (祖先留給我們哪些重要的文化遺產?)
- (3) How do we deal with the cultural heritage? (我們該如何處理我們的文化遺產?)

• **課程目的:**

- (1) 了解自身所屬部落文化的獨特性。
- (2) 探究自身部落的文化之重要意義。
- (3) 展現我對於自身所屬部落文化的深度關懷。

• **個案簡介:** 屬於社區的公園 (非裔美籍的社區公園Kwanzaa Playground)

位於美國俄亥俄州哥倫比亞市的「寬札遊樂公園」(Kwanzaa Playground), 附近居民主要為中低收入的非裔美人, 最初的外觀設計並不美觀, 並座落在充斥了許多黑人青少年濫用藥物與酗酒等問題的社區中; 一九九三年, 由Shirley Bowen發起改建活動, 經由社區的民眾與七位當地黑人藝術家的參與, 重新打造了硬體設備, 亦建立了凝聚社區成員心靈的整合機制, 成為了全美第一座以黑人文化為教育主題的公園。

在園區內, 所有的彩繪圖騰皆是以非洲和美國黑人文化為題材, 以藝術品的形式, 建築在社區的公園之中, 例如: 遊樂場的入口〈非洲大門〉, 是以雪松原木為材料, 柱子表面有燒灼及繪畫的裝飾, 上面的圖像都是藝術家根據非洲藝術、象徵及設計元素, 創作出真實的或想像的事物及動物。而〈非洲說故事板〉則結合傳統的圖騰與可轉動的板模, 兒童可以藉由圖像的接龍, 編擬故事, 家長亦可娓娓敘述圖騰的傳統精神, 正可作為推動多元文化的最佳示範。



圖4-4 寬札遊樂公園Queen Brooks的〈非洲大門〉, 高8呎, 中間橫柱11呎, 上面畫滿了傳統神話中的圖像。



圖4-5 Queen Brooks的〈非洲大門〉上的紅鳥, 也是非洲當地象徵性的圖騰, 神話中的圖像。



圖4-6 由Shirley Bowen所設計、Larry Winston Collins負責創作的〈非洲說故事板〉(African Tell-A-Story Board)。



圖4-7 坐在國王的座椅上，可觀看到這個公園的每個角落。

3. 課程設計：

• 課程設計與活動：

教學流程	教具準備	教學時間
Kwanzaa Playground 與排灣族傳統介紹	教室布置、圖卡	三週
排灣族相關資料收集	圖書館、照片拍攝、網路蒐集等	
分組討論／綜合討論	小組活動／團體活動	
藝術創作／檔案夾製作	媒材不限	
評量活動	繪本、檔案夾、報告	
成果展示	藝術創作、音樂、表演、祭典活動	

• 課程統整概念：

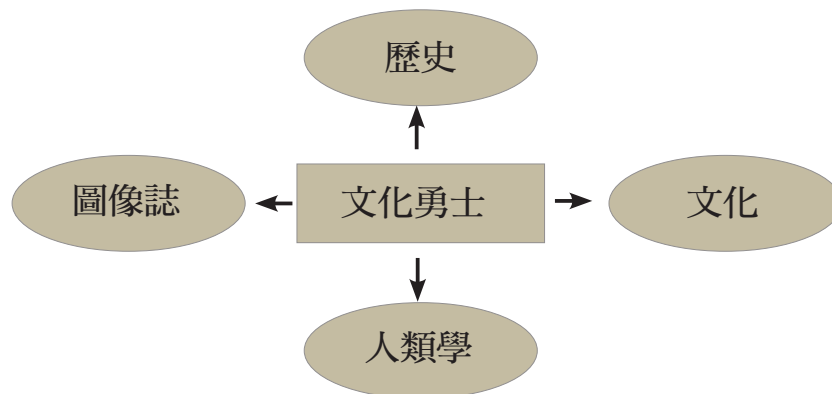




圖4-8 排灣族的陶壺與各式木雕上，皆充滿了百步蛇的圖像，是為守護神的意義。

排灣族文化以造型豐富的木雕作品與充滿神話性的琉璃珠、紅黑黃服飾等，形構出極具特色的民族風情，也形成了排灣族有別於其他族群的鮮明符號。豐富的族群特質源自古代的排灣族，不僅民風純樸，過著日出而作、日落而息的生活，並且充滿複雜豐富的圖像文化，如繁複的百步蛇、蜈蚣、人形圖像、多彩多姿的琉璃珠、奇妙的陶壺，構築出一個美妙的人文圖像世界。

多元文化的社會中，每一種文化都應該是被尊重的個體，原住民的傳統生活形式與一般人雖有所不同，但有一點是相似的，即是奮鬥生存的本能與意志，是必須珍惜與傳承的。而藝術作品正是這種智慧的經驗化以及美的理念，因而產生所謂文明、社群的結構關係、生活模式的形成與民俗觀念的信仰，廣義言之，即是文化。

非洲的少數民族（非裔美籍），為了尋找自我、認同族群，也為了預留給後代更好的生活空間，他們創造一個具有文化特色的兒童公園Kwanzaa Playground，為了保存這個公園也做了許多的努力，這正是給臺灣原住民學子樹立了一個很好的示範，期望藉由essential questions的層層引導，讓排灣族的木雕藝術走入每一個人的生活，也讓排灣族的子孫思考文化保存與再生的問題，讓排灣族人的文化藝術得以延續傳承。

3. 以活動為例：

一場無國界的藝術饗宴「北科大之非常男女——甘比亞文物展」

地處首善之區的臺北科技大學，配合教育部推動的校園國際學術、技術合作政策以及發展辦學特色、培訓人才等計畫，與非洲邦交國甘比亞進行國際學術及技術之實質交流，引進甘國資優高中畢業生就讀材資系甘比亞石油專



圖4-9、4-10 透過繪本的創作，讓學子們得以了解過往，延續美好的傳統。

班。然而，臺灣學生們對於非洲文化是十分陌生而遙遠的，是故，為了幫助多元文化的理解，藝文中心以展覽形式展出「非常男女·前進西非——甘比亞文物展」，即是將甘比亞駐華大使館與學生們的收藏，做一陳列展示。此外，為了強化學校師生對於非洲風情的多面向了解，邀請展出知名旅非畫家吳炫三和劉其偉的作品，以及分享畫家袁金塔、王仁宏、王毓淞對於非洲土地的創作體驗。

「非常男女·前進西非——甘比亞文物展」，展覽主題以甘比亞當地的傳統服飾、器皿用具以及風土民情介紹為主，結合上北科大甘比亞學生的生活集錦，以及畫家們對於非洲土地的創作體驗，藉由藝術家的作品來訴說出畫家深入非洲探險的故事，由甘比亞駐華大使館以及甘比亞專班的二十五位活潑學生，所提供的傳統服飾、織品與手繪小卡，讓學生一同體驗一場多元文化的藝術饗宴。

4. 以觀念為例：藝術出走

(1) 愛戀桃花源

桃園縣政府文化局企劃「行動陶藝館」，主要以陶藝車作為推廣陶藝之形式，將載滿了作品與材料的貨車，開到桃園縣偏僻的國小校區內，藉以

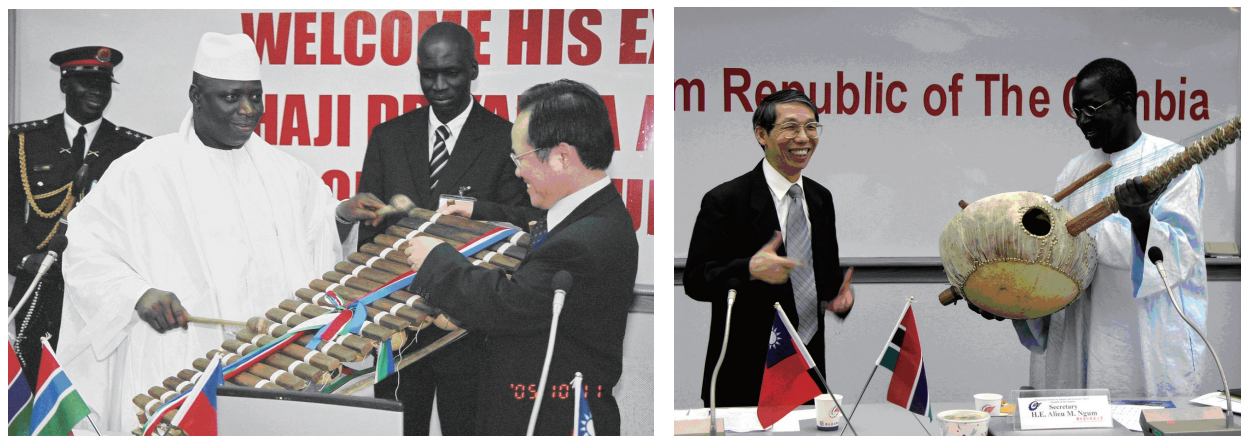


圖4-11、4-12 在臺灣首見針對西非文物以及藝術風格衍生的特展，甘比亞總統賈梅與外交部禮賓司一行人，特地親臨參觀，北科大藝文中心以英文進行現場導覽，獲得賈梅總統的讚許並贈與國寶胡琴與木琴一只，留校紀念。

作為活動企劃推行的區域範圍，因為這些地點皆為文化資源不豐的地區，目標對象則主要鎖定在學童及其家長，免費提供師資與材料讓當地的學童盡情的創作「週休二日·樂陶陶——打造休閒藝術『陶』花源」之系列親子活動，欲使學童在輕鬆的過程中就近體驗美感欣賞與創作，一方面也希望將縣府施政能普及至各鄉鎮，與全體縣民共享文化的果實，「行動陶藝館」也因而成為負起傳承文化使命的小小種子隊。

企劃內容與活動方法

此次選定陶土作為推廣的素材，係因陶藝本為中國悠久之傳統藝術，且取自天然，柔軟度甚高，除了形塑與繪製之外，也能從中得到肌肉放鬆、紓解緊張的功效，加上費用低廉，獲致材料容易，具有推廣的基本條件；此次出動「行動陶藝館」，為引發當地民眾之興趣，內容設計有大量的動態活動，將教育意義寓於親子遊戲中，且現場有專業人士提供諮詢，讓民眾真正了解陶藝之美。

(2) 現代水墨到你家

此外，選定以「現代水墨」為題，作一「行動美術館」的設計，巡迴全省展出；在現今的教育體制中，常受崇尚西方學制的影響，讓水墨邊緣化。所以嘗試讓學生能夠廣泛地接觸這項藝術，並使水墨創作賦予現代的容顏，便成為設計的主軸與重點；此次的展覽企劃便是希望透過藝術形式，讓文化的體驗，潛移默化地深入生活，讓偏遠地區的莘莘學子有機會與國際知名畫作接觸，更藉由自由的水墨視覺藝術表現，引發校園師生與社區對於現代水墨畫產生興趣，內容除了作品展覽外，並增加大量的動態教學，將水墨精神寓於遊戲之中，讓大家實地欣賞、玩墨、彩繪，直到作

品完成；每一場次中皆有專業人士提供相關知識之的諮詢，讓觀眾了解現代水墨畫的可親近性，也讓藝術真正的落實於生活中。

參、探看臺灣的藝術文化

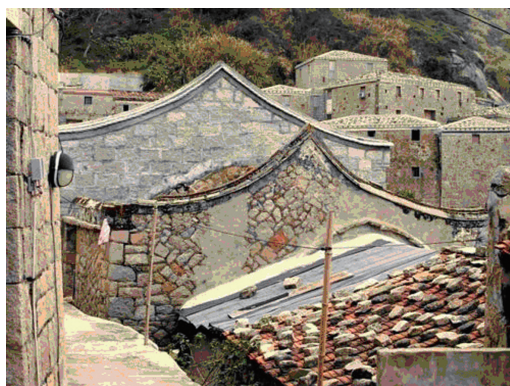
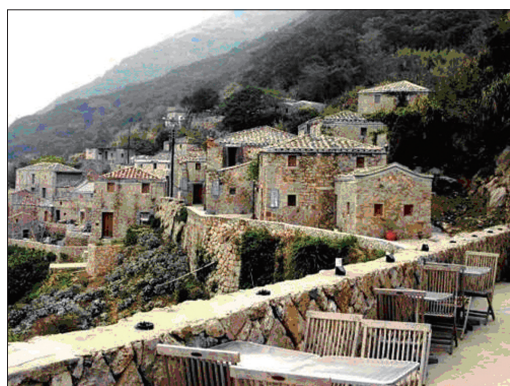
一、海上桃花源——馬祖

馬祖列島延續了福建沿海的島嶼特色，周圍海域皆為著名漁場，當地居民多以漁業為生；馬祖人所講的話屬於閩東語系，又稱為「福州話」與閩南語有極大的不同。

由於地質是以花崗岩為主，是故所見的屋頂型式，大多是隨地勢而建的五脊四坡頂，俗稱「印章屋」，背山面海，小巧別緻，牆上的石砌砌法無一相同，如：代表家境富裕的工整「青石人字砌」、一般住戶所鍾愛的「黃石人字砌」，更多的是「亂石砌」，是以水泥黏合石縫，運用在倉庫、漁寮上，無論何種砌法，保有鮮明的建築個性，吐納特有的氣息，展現了當地推行社區整體營造的具體成果。



4-13、4-14 最被推崇的戰地景觀——南竿島北海坑道



4-15、4-16 北竿島芹壁村是馬祖地區保存最完整、最具代表性的閩東聚落。紅色屋瓦和樸拙花崗石組成的閩東家屋，以及各色標語突兀地烙印在屋壁上，引人側目，這裡，也是接近大陸的村落之一。

二、客家文化大觀園：（從「虎姑婆來作客」動畫製作談起）

近幾年來，教育部在二〇〇一年實施的九年一貫課程中，放入諸多對於不同文化議題的探討，希冀藉由認識他人文化，進而學習尊重異己、省思自身；因此在新編輯的課程內容中，除了介紹臺灣主流的漢族文化之外，客家文化亦成為培養新一代的臺灣人文化涵養，不可缺少的一環。

客家文化的獨特之處，在於能在語言、風俗、習慣、文學藝術等方面存留著中原的古風，現今新的客家社會不僅整合了原鄉的地域差異，更進一步擴大了客家族群的寬廣度，重新肯定了原鄉的文化價值。現就從建築形式與藝術作品來一窺客家村的多元風貌吧！

課程名稱：虎姑婆來作客

• 教案設計／傅斌暉老師

（完整課程內容請詳見：坦克美術教育網 <http://www.ntnu.edu.tw/art/tank/>）

• 課程理念

從臺灣學生的狀況來思考，一個班級中可能同時包括本省、內地、客家、原住民等四大族群的學生，如何了解各個族群文化並學習相處之道，是教育的工作之一。本課程便是基於學生的實際狀況，透過大眾媒體和藝術品中的客家文物，引領師生共同進行探索，讓學生從生活中的問題思考起，藉由藝術體驗的過程，培養文化的認識和尊重。同樣的概念不只適用於客家文化，也適用於其他臺灣文化的學習。

• 課程設計說明

本課程是依據本研究建議之課程設計原則，所設計的教學方案範例。課程以臺灣國中七至八年級學生為對象，採納之文化主題為臺灣客家文化，屬於文化探索的第一和第二層次：學生個人的文化和學生周遭旁人的文化。課程根據 Walker 和 Chaplin (1997) 視覺文化四大範疇所選取的藝術視覺圖像分別為：

1. 大眾與電子媒體部分：公共電視出品客家民間故事「虎姑婆」動畫短片。
2. 精緻美術部分：以客家為主題之藝術品和客家傳統建築。
3. 工藝設計部分：客家傳統服飾設計。

課程計畫以主題式統整課程為架構分別訂定主要概念和教學目標，根據「以藝術經驗為主軸，引導跨文化的共同價值」之原則，藝術經驗部分包括藝術鑑賞和創作；共同價值則為族群間的認識和溝通。校外資源的利用則為邀請客籍藝術家（藝術品「客家人」等的作者）與學生進行互動。

• 主要概念與課程目標

主要概念	課程目標
1. 客家文化是臺灣整體文化的一部分。 2. 認識與溝通，是族群和諧相處的第一步。 3. 藉由影像和藝術創作，我們能更深入了解客家和其他文化。	1. 認識臺灣客家人的歷史來由以及在臺灣文化中的角色。 2. 認識基本的客家傳統服飾、建築與相關背景習俗。 3. 文化間的和諧相處，可以從彼此的溝通與認識開始。 4. 能藉由藝術創作表現對於客家傳統服飾、建築與習俗的基本認識。



圖4-17 袁金塔／北埔農家／2001／水墨綜合媒材／66×109cm



圖4-18、4-19 〈虎姑婆〉動畫中的客家佛堂

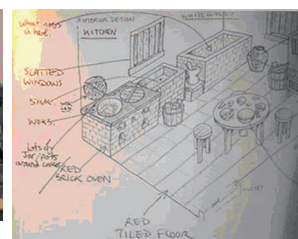


圖4-20 〈虎姑婆〉的廚房設定稿 圖4-21 〈虎姑婆〉的人物穿著是客家大襟衫

三、府城藝術再造：以東門美術館為例

文化、藝術、古蹟和小吃是府城四大生活元素，除了古蹟與小吃名聞中外、遠近皆知，在這個老城市裡，還有一群執著於藝術推動的人士，他們出錢出力籌設藝文展覽空間，不以經營藝廊生存，而是單純的出借讓藝術創作者舉辦展覽，以「藝」會友，這一些非官方設置經營的藝術空間，座落在府城的角落裡，有的臨近車水馬龍的街道，有的隱身於蜿蜒巷弄中，他們沒有豪華炫麗的外觀，卻充滿創意，置身其中，才知藝術原來可以這麼的融入生活裡。

一棟百年的日式建築，精美的巴洛克藻飾外觀和內部細緻的雕刻，是現今難得一見的古建築，擁有人免租金借予使用，唯一的條件是，不得更動房子的結構，且要善加維護。是故東門美術館的成立宗旨，即在利用古建築的空間，將藝術與生活結合，讓藝術流通來美化社會，豐富生命的每一天。此外在這幢充滿古味的建築中，展出當代性的藝術作品。

在結合畫廊與餐廳的複合式經營下，藉由古蹟餐館所帶來的客源，讓許多不曾想過要接觸藝術的一般民眾，得以在生活的事件中，獲得親近藝術的機會，並舉辦無底價義賣活動，目的在廣結善緣，希望更多民眾走入美術館。



圖4-22~4-24 東門美術館／巴洛克藻飾外觀和內部細緻的雕刻，座落在繁華的府城鬧區內，更顯得清幽。

肆、未來的方向： 藝術世界影響社會

觀者必須了解藝術作品的意義主要得自其背景，才可能接受以下兩個觀念：(1)藝術反映其文化；(2)藝術影響其文化 (Erickson, 1995)。逐漸熟悉作品的文化背景之後，才會慢慢了解藝術如何反應各文化的差異。Currier & Ives公司的版畫，與美國地方派的繪畫，例如Thomas Hart Benton與Grant Woods，所反映的是農村環境，而不是我們今天熟悉的社會。同樣的，從阿茲特克印地安人的手抄本、西非慶典用的面具、十八世紀的英國肖像或現代雕塑中，都可以看出作品背後的許多文化訊息。

許多人對藝術與文化的了解，僅止於藝術反映文化，卻不知道藝術也會影響文化。只要注意到古今不同文化的藝術作品所發揮的功能，就可以了解藝術深遠的影響力；除了「藝術表達什麼」之外，若能再問「藝術有何作用」(Tagg, 1988)，也就開啟了一扇新的理解之門。

多元文化的包容與接納，正是宏觀視野和開闊心胸的基礎，也是藝術應該體現的價值，藝術的多樣性讓我們知道問題的解決方法不是只有一種，換言之就是多元的嘗試和各種可能，視覺文化和多元文化也只是藝術教育的許多教育方式之一，絕不是唯一，能夠體認此一意涵，也就能夠體認藝術教育的本質。

伍、參考資料

中文部分

- 教育部 (2002)。國民中小學九年一貫課程綱要藝術與人文學習領域。臺北市：教育部。
- 陳瓊花 (2003)。視覺文化的品鑑、人文研究與語文教育研討會論文集。臺北市：國立臺灣師範大學實習輔導處地方教育輔導組。
- 郭禎祥譯 (1991)。藝術視覺的教育。臺北市：文景書局。
- Eisner, W. E.. (1972). Education artistic vision.
- 郭禎祥 (2001)。跨文化瞭解和文化差異在課程設計之考量，統整藝術教育及人文素養的學習與教學國際學術研討會論文集。臺北市：國立臺灣藝術教育館。
- 郭禎祥 (2002)。當代藝術教育的新方向，藝術與人文統整課程相關研發資料。臺北市：中華民國藝術教育研究發展學會。
- 郭禎祥主編 (2002)。Big ideas & artmaking 課程講義。未出版。
- 趙惠玲 (2002)。視覺文化統整課程初探——從惠玲檳榔與荷莉的例子說起，新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會論文集。臺北市：國立臺灣師範大學美術學系。

英文部分

- Ballengue-Morris, C. & Stuhr, P. (2001). Multicultural Art and Visual Culture Education in a Changing World, *Art Education*, 54(4), 6-13.
- Chong, A. & Farago, C. (n. d.). Encouraging Participation in the Multicultural Classroom: Using Visual Resources. Retrieved August 24, 2003. from <http://www.colorado.edu/ftpe/diversity/div09.html>
- Duncum, P. (1999). A case for an art education of everyday aesthetic experiences. *Studies in Art Education*, 40(4), 295-311.
- Duncum, P. (2001). Visual culture: Developments, definitions, and directions for art education. *Studies in Art Education*, 42(2), 101-112.
- Eisner, E. (1994). Revisionism in art education: Some comments on the preceding

- articles. *Studies in Art Education*, 35(3), 188-191.
- Eisner, E. (2001). Should we create new aims for art education? *Art Education*, 54(5), 6-10
- Freeland, C. (2001). *Art theory: A very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Kamhi, M. M. (2003). Where's the Art in Today's Art Education? Retrieved August 24, 2003. from http://www.objectivistcenter.org/articles/mkamhi_art-todays-art-education.asp
- Mizoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. London: Routledge.
- Mizoeff, N. (2001). Introduction to part two. In Mirzoeff, N. (Ed). *Visual culture reader*. New York: Routledge.
- Neperud, R. W. (1995). *Transitions in Art Education: A Search for Meaning*. Retrieved August 24, 2003. from University of Illinois in Chicago, Spiral Art Education Website: <http://www.uic.edu/classes/ad/ad382/index.html>.
- Stinespring, J. (2001). Preventing art education from becoming "a handmaiden to the social studies" *Arts Education Policy Review*, 102(4), 11-18
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2001). *Practice of looking: An introduction to visual culture*. New York: Oxford University Press.
- Walker, J., & Chaplin, S. (1997). Visual culture as a field of study, and the origins of visual culture studies. *Visual culture: An introduction*, pp31-50. New York: Manchester University Press.

附錄一：教案設計

課程名稱	佛烈達·卡蘿：魔幻炙熱的情感表現 Frida Kahlo: The Fantastic Ways of Expression
教案設計	傅斌暉老師
簡介	在這單元中學生將欣賞許多佛烈達·卡蘿呈現心情、愛情和鄉土感情的自畫像，學生將分析和解釋卡蘿的幾張作品，討論和描述卡蘿作品中用來表達自我的各種形式和手法，並從中選擇一種表現方式，創造一張表達自我情感的自畫像。
課程目標	(1)藝術史：學生將透過藝術史的研究，認識卡蘿的生平以及簡短的墨西哥近代史。 (2)藝術批評：學生將練習描述卡蘿作品中傳達的心情、愛情和鄉土感情並解釋其意義。 (3)美學：學生將討論、分辨並評價卡蘿作品中表現情感的象徵手法。 (4)藝術創作：學生將運用卡蘿的表現方式，創作一張表達心情或愛情、鄉土情感的自畫像。
課程時間	8節課（360分鐘）
上課用具	(1)筆記本和素描本 (2)鉛筆、彩色鉛筆、蠟筆、粉彩筆。 (3)八開畫紙
教學資源	(1)有關卡蘿的書籍、圖片和網路資料。 (2)教師選定圖片製成的電腦簡報。
評量項目	(1)有關卡蘿生平與創作的文字報告。 (2)有關卡蘿自畫像的文字回應。 (3)討論和分析卡蘿作品的象徵手法後，所撰寫的文字回應（學習單）。 (4)創作作品的品質和情感表現程度。

●單元一：卡蘿的生平

•單元重點

卡蘿的一生充滿各種不平凡的境遇，其生命旅途中所激盪的痛苦、悲傷、憤怒、期待、情感與愛戀，都是她繪畫時的最大泉源，也造就她令後人驚嘆不已的藝術生命。

•單元目標

學生將會：

1. 欣賞一些卡蘿的作品和照片。
2. 認識卡蘿的生平（家庭與童年、健康、愛情、信仰等）。
3. 列出卡蘿生平中可能影響其情緒，並刺激其創作的重大事件教學資源。

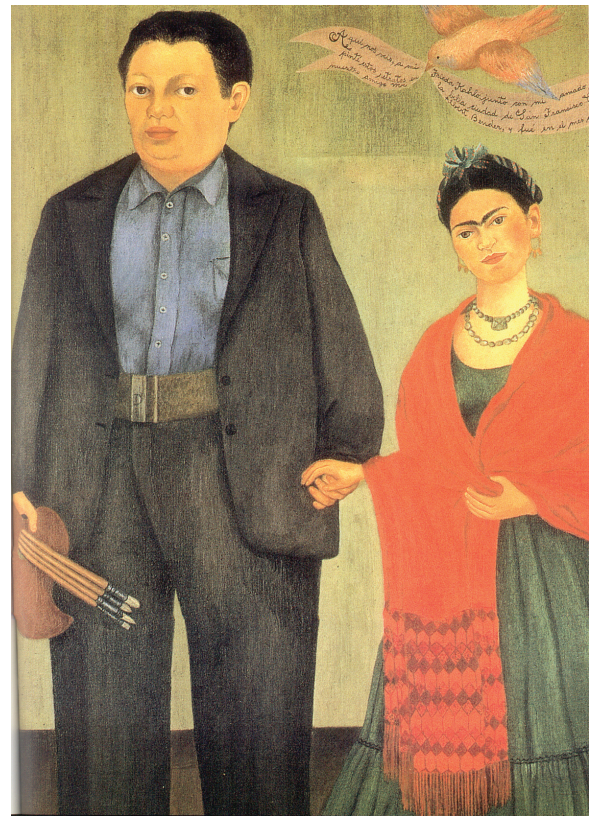
•教學時間：2節課（90分鐘）



Powerpoint: My Grandparents, My Parents and I 1936



The Wounded Deer 1946



Frida and Diego Rivera 1931

• 教學材料和事前準備

學生將使用筆記本作筆記，並列出卡蘿生平中的重大事件。

• 單元說明

卡蘿的自畫像大多反應她的人生境遇與強烈的心情感受，並且運用獨特的形式與風格表現在畫面之上，除此之外，我們也能從卡蘿的作品中發現她和墨西哥這塊土地的深刻連結。學生將從欣賞幾幅卡蘿的作品開始，閱讀、討論並報告有關卡蘿生平與墨西哥近代史的資料，進而了解一個藝術家的生活與歷史背景，會如何深深地影響其藝術創作。

• 教學步驟

1. 播放卡蘿自畫像與照片的簡報，簡單介紹卡蘿的作品背後都有獨特的故事與心情，但告訴學生有關卡蘿的更多故事要讓他們自己去探索。
2. 將學生分成四組，發放閱讀材料給各組，每組各負責研讀與整理一項有關卡蘿的主題，這些主題包括：家庭與童年、健康、愛情、信仰等四項，並

由各組進行簡短的口頭報告。

3. 將四項主題寫在黑板上，由學生討論各主題中的哪些事件會衝擊卡羅的心境並影響其藝術創作，教師再將這些事件都列在各個標題之下。
4. 告訴學生教師會再放一次簡報，並請學生思考並討論這幾件作品，呈現了那些剛討論過的卡羅生平事件與心情。教師需引導一個主要的觀念：「一個藝術家的生活與歷史背景，常常會對其藝術創作帶來深刻地影響。」

• 評量方式

1. 再播放一次簡報，並請學生寫下卡羅這幾張作品表達的背景或心境。
2. 學生是否能夠正確對應出作品的背景脈絡？

• 背景資料

簡述卡羅的生平簡介、重大事件時間表以及墨西哥革命簡史（配合影片介紹）

● 單元二：卡羅作品中的情感與表現方式

• 單元重點

卡羅的自畫像中運用許多方式傳達了豐富的心情轉折、生命的激盪、炙熱的愛情和濃厚的鄉土感情。藝術家藉由自畫像以及各種形式的象徵手法，可強烈地表現自我的情緒、感受與想法，使自畫像成為獨具個人風格的藝術形式。

• 單元目標

學生將會：

1. 賞析更多卡羅呈現不同心境與遭遇的自畫像。
2. 思考和描述卡羅作品中表達的心情和想法。
3. 討論和分析卡羅用來傳達這些心情與想法的象徵手法與表現方式。

• 教學資源

Powerpoint: Frida and Diego Rivera 1931

Self-portrait with Itzcuintli Dog 1938

Self-portrait with Cropped Hair 1940

Self-portrait with Braid 1941

Me and My Parrots 1941

Self- portrait as a Tehuana 1943

Diego and I 1949

Powerpoint: Thinking about Death 1943

The Wounded Deer 1946



Tree of Hope, Keep Firm 1946



My Nurse and I 1937

Powerpoint: Self-portrait with monkey 1929

Self-portrait on the Borderline between Mexico and United States 1932

Photo (Kahlo and Diego) taken by Nickolas Muray 1928

Photo (Kahlo, Diego and Ixcuintli Dog) 1938

Photo (Kahlo and Diego) 1954

Photo (Kahlo painting on the bed) 1936

• **教學時間：**2 節課（90分鐘）

• **材料和事前準備**

學生將使用學習單分析並比較卡蘿傳達心情與想法的表現形式。

• **單元說明**

卡蘿運用了許多象徵手法與畫面形式來表達她的想法和情感，學生將觀賞許多卡蘿的自畫像，並嘗試描述自畫像中所傳達的心情。學生也將練習分析、分類作品中的象徵手法與形式，並對不同的表現方式給予評價。

• **教學步驟**

1. 先將學生分成四組，接下來的發問和討論都以小組模式進行。
2. 播放卡蘿作品之簡報，選擇的作品主題包含：家庭與童年、健康、愛情、信仰，也包含各種象徵手法與形式。
3. 請學生一邊觀看，一邊注意卡蘿自畫像中所要傳遞的訊息，並詢問以下問題：

- (1)你覺得畫面中的卡蘿是高興？悲傷？還是憤怒……？
- (2)為什麼畫中的卡蘿看起來都那麼嚴肅？
- (3)看完之後你自己的心情如何？跟卡蘿一樣嗎？還是有別的感觸？
4. 發下作品的圖卡與學習單給各組，請學生討論並列出作品中的象徵手法，詢問下列問題：
 - (1)卡蘿用哪些象徵手法傳達心情？請描述並條列之。
 - (2)這些象徵手法傳遞了哪些心情？如何傳遞？
 - (3)你覺得何種象徵手法最為成功？為什麼？請說明理由。
 - (4)若讓你選擇，你會選擇哪種方式來傳達自己的心情？為什麼？
5. 教師需引導一個主要的觀念：「藝術家可以藉由各種形式的象徵手法，表現自我的多元情感，使你的自畫像成為獨具個人風格的藝術形式。」

• 評量方式

1. 學生對問題的口頭回答，以及小組學習單的填寫。
2. 學生是否能觀察並敘述作品中的象徵手法？
3. 學生是否能分析象徵手法的優劣並說明其理由？

• 背景資料

卡蘿有關愛情和悲傷的詩詞與心情（取自卡蘿的圖文日記）

迪亞哥和卡蘿這對艾蕊拉喻為「大象與白鴿」（Herrera 1983:93-100）的組合是如何看待彼此呢？在卡蘿的心目中，這位墨西哥「最知名也最聲名狼藉的壁畫家」（Herrera 1983:80）的魅力何在？一九四四年開始，卡蘿身體狀態惡化，關於對迪亞哥夾雜思念與回憶，試圖尋找心靈與精神狀態的避風港。寫於一九四四年的《日記》，連續八頁寫給迪亞哥的情書（後續兩頁依判斷應也是書寫迪亞哥），深沉的文字和隱喻，將繪畫藝術與情愛結合，反映卡蘿對迪亞哥的往日情懷與當下的愛欲。

● 單元三：運用卡蘿的方式來表達你自己的情感

• 單元重點

自畫像可以傳達個人的情感和思緒。用藝術家的象徵手法來表達自己的心情，不但可以體驗藝術家的表達方式，也可創作表現自我的藝術品。

• 單元目標

學生將會：

1. 從卡蘿的象徵手法中，選擇適合用來表現自己的想法或感情的一種。

2. 用這種象徵手法創作一張表達心情或愛情、鄉土情感的自畫像。
3. 練習描述和說明自己的作品。

• **教學資源：**卡蘿自畫像的圖卡

• **教學時間：**4節課（200分鐘）

• **教學材料和事前準備：**鉛筆、彩色鉛筆、蠟筆、粉彩筆、八開畫紙

• **單元說明**

卡蘿的自畫像由於其獨特的表現方式和傳達的強烈情感，深深印刻在人們心中，並在藝術史留名。學生使用卡蘿的象徵手法來創作自己的自畫像，並且也要表達一種心情，儘量使作品令人印象深刻，並練習說明自己的作品。

• **教學步驟**

1. 教師準備好創作所需的媒材。
2. 向學生說明創作的方式：
 - (1)從卡蘿的象徵手法中，至少選擇一種用來表現自己的想法，越多越好。
 - (2)決定自畫像所要表達的心情或感覺，必須是有關生命、愛情或鄉土情感。
 - (3)必須畫出正面的表情。
 - (4)作品以讓人印象深刻為目標
3. 作品完成後，教師依照象徵手法分類，將學生作品展示在黑板上。
4. 請學生上台發表，解釋自己的象徵方式和傳達的心情。

• **評量方式**

1. 自畫像至少要用到一種以上卡蘿的象徵手法。
2. 自畫像至少要表達一種自己對於生命、愛情、鄉土情感的心情或感覺。
3. 自畫像要以能讓人留下強烈印象為目標。
4. 要能解釋自己的象徵方式。
5. 要能說明自己傳達的訊息。

附錄二、讓藝術創作成為可能：行動美術館——現代水墨到我家

(一) 藝術「出走」

美術館設置的區塊多位於都會區，偏遠地區的學童可能至今仍未曾有機會參觀其中的精采展演。「國際現代水墨大展」策劃「現代水墨到我家」活動至桃園、馬祖、金門等偏遠小學，以多樣化的學習設計，讓藝術作品得以生動的呈現在大眾的面前；相信藉由「走出去」的概念，來吸引更多的民眾與師生，共同投注於藝術文化事業，將藝術氛圍融入隨手可觸的生活中。

(二) 藝術大眾化，重塑東方生活美學

選定「現代水墨」的目的，是為了因應全球的東方熱風潮，就媒材本身說來，水墨較油彩更具有東方風味的呈現，讓學生廣泛地接觸這項藝術；此次的展覽企劃便是希望透過藝術形式的移動進行曲，讓藝術文化的體驗，在潛移默化中落入生活，藉由自由的水墨視覺藝術表現，來引發對於現代水墨產生興趣與參與感，內容設計上除了有作品展覽之外，並將水墨精神寓於遊戲之中，讓大家實際去欣賞、玩墨、彩繪，直到作品完成，真正體會現代水墨的可親近性。



推廣現代水墨到馬祖，地點為北竿中山國中。

(三) 使創作成為可能——現代水墨變變變

以下舉遊戲為例：

·玩·遊戲水墨魔術盒

ㄟ！你試過在小水盆裡滴上個幾滴顏料嗎？攪一攪，哇！這不是我最愛喝的果汁顏色嗎？如果說：有些水墨畫家的祕密武器就是運用滴墨、油性顏料，再攪拌一下，放入紙之後，就完成一張作品，是不是很神奇呢？如果說你認為他們只有這種祕密武器的話，那你就跟不上水墨的變身腳步喔！

魔術盒裡的四件寶物

首先我們要說說水墨的四寶：第一件是可以畫出獨一無二，擁有個人特色線條的「毛筆」。第二件是濃淡變化萬千，烏黑亮麗的「墨汁」。第三件是潔白怡人，有肚量的「碟子」。第四件是溫柔婉約，柔情似水的「水盆」，那麼您就畫遍天下無敵手，可以無往不利囉！

還記得水墨畫課上最有趣的事就是不小心打翻梅花盤，那墨水所造成的情景，還是塗色、渲染時不聽話的宣紙又破了，如果說，有些畫家專門用補補貼貼的方式作畫，甚至於把玩紙張和墨水流動的話，又會是什麼樣子的呢？他們為什麼會這麼大膽呢？又有什麼話想對大家說的呢？以下您可得要擦亮眼睛，才能發現他的奧妙喔！

·美的想念

您多久沒旅行了呢？是否還記得那山林間的自然景緻，連呼吸都是一種享受的滋味？我們總是喜歡高談闊論自己的旅遊經驗，但是如果說能夠用照片記錄或畫下來，那鐵定更有說服力喔！現在請仔細看看劉國松爺爺的〈九寨溝〉系列作品，那陽光灑在湖面上，波光交會出動人的樂章，墨色中泛著微光，帶來幾許的生機。

每當寒流來襲，好不容易高海拔的山區降下了瑞雪，總是讓人咋舌而趨之若鶩，若氣溫回暖後的雪景可能是什麼樣子的呢？畫家陳君立的〈雪旅〉則告訴我們那雪融時節，皚皚白雪，逐漸褪去衣裳的情節。不過畫家段秀蒼的〈雪天之羊〉則表達了一片銀白色世界的美，那大雪紛飛時往來其間的羊兒，就快沒去了他的身影。如果要和明亮的雪景相比，梁藍波叔叔卻發現了暗沉的美麗，作品中一處漆黑的環境裡，閃出火光，吸引住眾人的目光，好像有著一股能量要迸出似的，令人期待不已！

幾何魔術大風吹

看到三角形你有什麼感覺呢？是內角和180度、埃及金字塔或者是御飯團還是交通標誌呢？現在啊！金秀吉伯伯告訴你，當黑色三角形靠在一起時，就形成一道強而有力的黑色山坡又像新口味飯團上的海苔似的讓人口水直流呢！同樣是排位置，畫家袁金塔叔叔排的是琳瑯滿目的椅子，有沙發椅、木頭椅、鐵椅子……等，如果不同的椅子要給不同身分的人坐，那麼找好您的位置，現在開始：大風吹，吹什麼？吹……。

生活記事本

您有屬於自己的塗鴉本嗎？你想用什麼圖案來表示今天的心情呢？是一個笑臉、哭臉，還是沒有表情的臉呢？畫家張羽叔叔的〈指印36小時〉則是指沾顏料來蓋印章，一遍一遍的蓋下他的私人心情記錄。可是畫家梁銓叔叔則是大費周章的準備了好幾塊的宣紙，貼好之後，再以鉛筆畫出格子，乍看之下好像百葉窗一樣，又好似一行行的個人筆記紙，你知道他要寫些什麼嗎？

印象當中，能夠刻在石碑上的事，通常都是一件不得了的故事。於是畫家魏青吉留意到石碑特別的意義可是聰明的他讓原本大大小小的字全都放假，只剩下石碑卻留下了更多的想像空間呢！哇！現在出現一件更酷的作品囉！山水畫裡浮現了密密麻麻的字，這就是李君毅哥哥所說：「詩中有畫，畫中有詩的作品了！您看出是哪一首了嗎？

變！我變！這回畫家仇德樹叔叔可把人的臉給了樹枝，或者說給了閃電一樣，啪擦一聲地裂開了！你還找得出哪一塊的感覺最深？讓我們就用這個機會重新認識自己吧！

魚兒魚兒水中游，游來游去樂悠遊有人說：溪流裡的魚兒最快樂，然而畫家袁金塔叔叔覺得「臺灣魚」一直不大快樂。因為他們有著漂泊的命運呀！那裡的魚兒外形像臺灣島，身上有著臺灣、美國、日本……的國徽，各種品種都有，你喜歡哪一條呢？

星空下的對話

在春天的夜晚，抬頭仰望天空，數著那點點的繁星，一股喜悅的心情不禁湧上心頭，啊！那是北斗七星，這是北極星，還有……找一找您又發現到什麼星座了呢？可是呢！喜歡畫星星的畫家劉子健說：那是「用劉子健命名的星」。哇！他的夢想真偉大呢！那麼哪一顆是屬於您的星星呢？

對於天空有著不一樣想法的畫家梁棟材先生覺得，日月和中國人的陰陽想法有著密切的關係，他在〈陰陽系列（四）〉作品中，以日月交替，浮光掠影的畫面，彷彿時光流逝一般的景象，表現出動靜的感覺。

星空下，充滿了各式各樣的氣氛，如果是夜色昏沉、迷濛的都市裡，人們總是容易顯得孤獨和寂寞，畫家洪根深伯伯的〈都會男女—4〉作品中那有著壯碩身體的人兒，在夜裡奔跑著，匆忙卻沒什麼方向感，加上畫家以厚實又簡潔的線條勾畫出人群聚集的疏離感覺，讓那股空虛的感覺慢慢地一次又一次的加深。

在我們蓋上魔術盒之前，您應該感受到裡頭的水墨畫作品的威力了吧！因為在「美的想念」中，我們見識到原來線條可以栩栩如生；「幾何大風吹」裡，形狀疊疊樂和換位子是這麼的好玩；那「生活記事簿」不知記下了多少的祕密；最後也發現「星空下的對話」又是如此的感人。您還在等什麼！一起來畫張水墨畫吧！

寶物盒裡的名片盒

主角／畫家	歲月／年代	出現的地方	圖片／作品	特殊技術
劉國松	1932	臺灣	九寨溝	浮墨+壓印
陳君立	1947	香港	雪旅	浮墨
段秀蒼	1953	河北	雪天之羊	噴墨+刷子
梁藍波	1961	美國	能量	壓克力+厚塗
金秀吉	1943	韓國	作品2000—11	平塗
袁金塔	1949	臺灣	換人坐(做)	裱貼
張羽	1964	天津	指印38小時	手指印畫
梁銓	1948	深圳	無題	浮墨+貼畫
魏青吉	1971	青島	非情節性敘述	擦印+裱貼
李君毅	1965	香港	詩中有畫，畫中有詩	印刷
袁金塔	1949	臺灣	臺灣魚——漂泊的命運	浮墨+轉印
劉子建	1956	深圳	用劉子健命名的星	噴墨+實物版畫
梁棟材	2000	香港	陰陽系列	絹印
洪根深	1946	臺灣	都會男女—4	噴墨

5 | 生態藝術教育課程 理論與實務

壹、當代藝術教育跨學科的 統整學習

在後現代思潮深深影響藝術教育的時代中，多元資訊的學習與探索，已經取代過去只針對藝術而藝術的一元化學習，而是必須以藝術為出發點，廣泛地探討各種與人類生活有關的領域和議題。藝術課程的教學理念應以學生為基礎，廣泛地考量學生的多元背景，並依照學生多元背景的需求來設計教學內容，因此已不再是過去由教師一人主導的單向教學，學生的意見和狀況也是整體課程設計中的重要角色。

根據跨領域的精神和學生背景的考量，當代藝術統整課程以多元與開放的精神，奠基在扎實的理論基礎上，以實踐後現代藝術教育的宗旨與目標。新世紀的藝術教育是嶄新、開闊、前瞻的。二十世紀經歷了政治、經濟、科技與人文各層面的點滴累積，這些人文環境醞釀、涵養了人文教育的基礎，也為新世紀的藝術教育提供了人文素養教育的環境。在瞬息萬變的新時代，全球性的互動更為頻繁，整體社會經濟水準的提升與變化，讓藝術與人文教育的責任日益增加不可同日而語。

現代生活隨著資訊與文化的交流，呈現出多元而豐富的社會面貌，事實上，多元現象並不是從現在才開始，若以文化之間的影响而言，它早就是人類歷史的一部分。促成當代多元社會的一個主要力量，是來自於傳播科技、大眾媒體以及網際網路的蓬勃發展，科技的進步加速了資訊的流通，國與國之間的有形邊界仍在，但無形的界線則漸趨模糊（Sturken 〈Cartwright, 2001〉），我們擁有越來越多接觸外來文化、吸收外界資訊的機會，單一價值和單一觀點已經不存在，教育環境也無法避免此一多元趨勢，必須以更多元開放的教育理念與方式，來相對反應多元與開放的現實生活。但隨著開放社會的來臨，各種不同價值觀之間也難免發生衝突，許多當代社會議題與事件，都是由於多元環境下的彼此差異而造成，這些差異有的來自心理觀念，如政治、宗教等；也有的來自於生理等實質面，如種族、階級等。這些差異存在於社會之中，當然也就存在於學校之內，並直接從學生的組成背景中反應出來，在這樣的情況下，要求透過教育學習尊重不同文化、包容與接納彼此差異性的聲浪便不斷湧現。

（McFee, 1996；郭禎祥，2001）對藝術教育而言，在這充滿多樣性與複雜性的生活環境中，應該以更開放、更包容的角度來重新思考藝術教育的本質。隨著後現代藝術教育思潮的推進，藝術的社會意義不斷被教育工作者所討論，多元

文化、種族、階級、性別……等各種現象，已被認為是後現代藝術教育的重要議題。雖然各種議題該如何納入藝術教育之中，仍充滿許多爭議，但仍呈現了一個事實：藝術不再是超脫世俗的學科，而是與世界脈動緊緊相連的環節，藝術在促進文化尊重與人類和諧上有其重要的定位與角色。藝術透過過去和現在的文明和文化知識提供學生更好的跨文化理解。從人類關係來看，無法理解社會的多元性往往導致種族、階級的緊張關係（郭禎祥，2001）。關心各種生活議題的後現代的藝術教育，已是無可避免的趨勢，此時更應該關心的問題是如何將這些學生和教師都關心的問題，統整到藝術教育之中？我們該如何以學生的角度出發，整合各種藝術與生活的問題，讓學生接受完整而有意義的學習？

許多藝術教育的先進，其實已經指引藝術在統整與包容多元差異上的價值，Eisner 認為，透過藝術的經驗，我們可以培養體認不同個體間彼此關連的能力，因為藝術經驗的本質能夠鼓勵我們去關注事物的關連性（Eisner, 1972）。多元世界的共同命運，反應出人類共同的特質與需求，唯有以「人性」的角度去看待每個不同的個體或群體，我們才能真正體認彼此的命脈相連，「人性」的意涵不一定須靠文字具體表達，但藝術不僅能捕捉人性的共同特質，也能夠將其轉化為每個人都能分享的共同語言，進而幫助達成共識（Eisner, 1972）。藝術統整的學習，最可貴之處在於將原本看似疏離、毫無關連的群體，透過其藝術特質，同時置放在一個共同的命運體上思考。我們透過藝術的統整學習，帶領學生認識各種多元議題，當學生認識與理解其他人的狀況後，也學到了檢視自己生活的方法，體認自己在多元社會中的角色和功能，而且更有機會以不同的角度來思考自己的態度、信念與價值觀。統整多元議題的藝術學習，開拓學生的視野、跨出自我的界線，從他人的立場來省察自我的定位和處境以及個人的思想與觀念。藝術的經驗能培養一個人的注意力和敏銳度，正是了解別人與自我省察時所必須具有的基本能力，藝術學習讓我們能夠體會事物的微妙關係與細節變化，使我們對事情更有反應，誠如Eisner 所言，「藝術發展出人類關懷所需的感應力……因而使我們對這個世界更有意義（Eisner, 1972, p.259）」。

面對多元環境與多元背景的學生時，我們該教哪些議題？如何統整這些議題？都是藝術課程所遭遇的疑問，例如：

- (1) 學生該學習哪些文化？是否所有學生都要學習自己和別人的文化？
- (2) 所有的學生，不論什麼背景，是否都該認識少數族裔的作品？
- (3) 藝術課程的宗旨、目標、內容和評量辦法，應該由誰決定？
- (4) 如何統整互相對立的觀念，使學生能夠對東、西方文化傳統有所認識，同時

又兼顧每個學生自身的文化？

(5)當地社會的藝術觀、文化觀與全球各地的藝術文化有何關聯？（郭禎祥，2002）

思考藝術統整的解決之道時，我們其實可以從藝術教育工作者長期下來所建立的經驗和理論中，尋找突破的方法，雖然我們身處在不斷變動的當代社會之中，但並不代表過去對於藝術教育的討論便不再有應用的價值，相反地，若能以藝術教育固有的理念為基礎，擷取其優點和長處，並結合當代的資訊與潮流，則更能有效達到以藝術統整各種議題的學習目的。

貳、藝術教育的一些第一線問題

如何讓學生對於重要的科目有源源不絕的學習動機？這是所有對自身任教科目有著高度教育熱忱的老師所重視的問題，實際且一針見血。如果我們在這裡空談藝術教育的重要性，卻不能找到激起學生學習興趣的切入點，再重要的教學理念距離實踐都有一段落差。

二〇〇二年時郭禎祥教授在嘉義大學的一場演講，將這個重要的問題提出了一番見解，有兩個重點是我們現在所應該要面對並加以思考、應變的，簡潔明瞭卻又精闢實際。

首先，我們必須考量的是「大眾流行文化搭起學生與藝術的橋樑」，他指出：流行文化，結合視覺影像、音樂動作的流行文化。美國晚近有一個調查報告顯示兒童平均看電視的時間是22,000小時，在校時間只有12,000小時，臺灣一般學生從國中三年級以後就不再正視美術或音樂課了，由此可見中小學藝術教育的品質何其重要。悲哀的是臺灣中小學學生，因其藝術教師缺乏專才專用之專業師資，大半都沒有正式學過藝術作品或看過現場的藝術演出、參觀過美術館。但也有正面的消息，全球各地的兒童聽音樂的人愈來愈多，超過以往，為什麼？年輕人都要「自己的音樂」，就像我們這一輩也都有「我們的音樂」。但有一點非常不同：科技改變了，傳播音樂、影像的方式改變了，現在的孩子可以直接從有線電視、網際網路上取得數位音樂，任何地方都可以變成音樂廳，衛星可以傳送幾百個頻道和高品質的數位音樂。視覺影像亦然，我們的社會已經受影像所主宰，就連流行音樂也依賴畫面烘托才會暢銷。日常生活中無處不是視覺影像，甚至電腦也變成以影像為基礎，各種小小的圖示取代了以往動輒幾百頁的使用說明；隨便翻開紐約時報、國際論壇報、今日美國報世界版，都可以證明視覺圖像在我們生活中有多重要。網際網路讓孩童可以即時得知偶像的最新動態、展演會時間地點，還能直接下載完整的音樂檔案在家裡欣賞；各大美術館的藝術圖檔，也都能在家連結欣賞。這就是我說的新語言，影像、聲音、圖像、動作、文字全部結合在一起，我們早已邁入這種新語言的時代。

第二個重要的問題是要秉持四大原則：在實際作為上，應秉持以下四個大原則：

- (1) 社區特質與全球觀：自我認同與定位的釐清與了解，有助於放眼國際，相輔相成。
- (2) 圍繞一個大觀念（big idea）研發議題，而非狹義的藝術風格形式：藝術教育的學習，以廣泛式的網狀學習為導向，而非點狀式的藝術風格學習。
- (3) 內化的了解，不是侷限在視覺性的思維：要將影像的力量與意義結合完整的知識脈絡，做全面性具有文化內涵的思考，並融會貫通成為自身的能力，而不是一味的經由視覺去接受事物。
- (4) 藝術教師要增進個人多方面的能力：藝術教師要學習更多的技能與專業，在學校的統整教學中，扮演主軸的領導角色，以團隊合作的方式進行課程。

綜觀上述內容，藝術教師如果希望教室是一個反省思考的地方，任何問題、意見、價值都能自由的表達，那就必須教導跨文化(intercultural)的觀念，打開學生的心胸，認識教室以外的廣大世界。新世紀的藝術教育著重在影像的力量與全球觀的思維上，藉由社區取向的定位與多元文化的體認，達到新世紀全人教育的基礎，讓我們期許所有的藝術及教育工作者，以一個嶄新的宏觀視野，扮演好各自的角色，讓新世紀的藝術教育領導教育改革，幫助下一代有更完整的人文學習與成長過程，將來對社會、國家之文化建樹有更多的貢獻。

在這樣的時代潮流下，宏觀的視野與思考當代重要的議題，是當今藝術教學現場不可或缺的思考，眾多議題在本書中多所論述，以下以「生態觀的藝術教育」聯合其他文章，試圖組成對國內教師有所助益的一幅完整拼圖。

參、生態觀的藝術教育

藝術有自己的語言，傳達無可言喻的訊息，許多教育人士相信，藝術是不同的智慧形成，多元的認知方式是一種獨特且重要的「識取能力」。能夠解讀藝術的意義，就能提升一個人的直覺、推理、聯想與想像能力，也就是創意的思考。以核心議題作為整合課程的策略而言，題目必須蘊含某些意義、現象或經驗。Erickson在課程範例「我們在世界中的地位（Our place in the world）」中表示，主題可以幫助學生整合他們的知識，其主題為「我們在世界中的地位」，用義即在於使青年人連接以前的經驗和新的想法；連接藝術製作與藝術史的課程；將藝術上的觀念與其他課程領域之觀念連接起來。（M. Erickson, 1996, Thematic Approach）。

生態觀的藝術教育不但可以培養學生對於周遭環境的關懷與互動，更可以藉由課程的學習提升精神靈性，培養宏觀的人文素養，但非一蹴可及，須長時間深入探索這個重要觀念，以完整的建構正確的觀念與充足的涵養。

生態觀藝術教育是以人本主義思想為核心，吸收東方藝術思想體系中天人合一的精神，藉由藝術建立人與自然間的真正和諧（郭禎祥，2001）。本課程設計從重要觀念（Big Idea）出發，透過完整的課程架構和教學流程，以藝術學習的角度入手，「課程一」由美國裝置藝術家Sandy Skoglund 的作品探討，進而了解人與自然的互動關係，學習生態觀的藝術視野與涵養。「課程二」從當代一些國內的藝術品引發對議題的關注，進而從自身相關的環境入手，從臺灣這片土地放眼生態議題，以羅森豪的裝置藝術「舊愛新歡」為例，探討對生態轉變的關注與人文情懷。

本文旨在針對藝術核心課程理論與實務方面進行探討。文中以課程設計來作為當代藝術教育理論與實務銜接的橋樑。在理論方面，文中提出TETAC（Transforming Education Through the Art Challenge）專案的相關發展，探討「重要觀念」（Big Idea）與「議題」（Theme）在藝術核心統整課程中的重要性，並以Sydney Walker的課程架構為基礎核心，進行課程設計。在實務方面的探討中，以重要觀念（Big Idea）實際進行課程與教學的活動。經由理論與實務的結合，檢視藝術核心統整課程在面對教學實務時的需要與調整。

關鍵字

重要觀念（Big Idea）

藝術核心統整課程（Integrated Curriculum Using Visual Art as a Core Subject）

生態觀的藝術教育（Ecological Arts Education）

肆、參考課程

課程一：簡介國外課程與生態藝術推行的實例

簡介國外課程，引用郭禎祥教授於國立彰化師範大學藝術教育研究所任教時所舉的課程實例：大地之歌：學習的開始Earthly Matters: Learning Occurs When You Hear the Grass Singing Pickerington 湖區位於美國俄亥俄州Columbus市西南三十公里，其中的最大湖 Ellis 過去曾經是泥煤礦坑，也供給農業、畜牧水源。一九五〇年代因為一場地下大火，焚燬了大半的排水管，湖區水位開始恢復，過去五年來的住宅開發，也威脅到Ellis湖，一九九二年 Pickerington 公園管理處將一片沼澤區與 Ellis 湖之間連接起來，恢復湖區的溼地生態，在許多社區組織的共同參與下，Pickerington 湖區成為科技整合與生態藝術教育的活教材。

Pickerington小學的全體教師，每年都會選定一個整合的課程主題，1992-1993學年的教學主題是「良好的教育就是美好的大地」，老師日漸擔心學生從書本、電視學到的世界各地的奇景，但對自己的生活環境卻視為理所當然。所以他們透過科際整合的教學法，希望帶領學生重新認識自己的家園。學校選定了鄰近的 Pickerington 湖區作為生態教學的地點，各科教師、地方官員、公園管理處和其他相關人員首先開會討論如何提高學生的環保意識，有人提議由學生集體創作陶土壁畫，呈現他們對湖區的觀察與心得；最後公園管理處終於也同意給學生一個機會研究湖區生態以及創作壁畫。

活動進行並不順利，公園管理處深恐壁畫會遭人破壞，結果事實證明，壁畫到今天仍然完好如新，教師、行政人員、學生、家長和社區大眾都了解到，這個科際整合課程最可貴的一點，就在於各方的積極參與。

一位二年級學生看到老師用草葉吹出聲響，畫下了「會唱歌的草」，這正是結合所有感官親身體驗的學習：在一整個學年中，學生實地了解溼地環境，深入研究相關的問題，將他們的看法表現在美術創作與書面報告中，最後從全年的美術作品中挑選壁畫的題材，學生學習陶片的製作和上釉，然後組合成7×14尺的大幅壁畫，組裝過程花了兩個星期，同樣也是由所有相關人員共同完成，揭幕時一位四年級學生敲敲自己的陶片，看著母親說：「以後我可以帶我的孩子和孫子回來看。」

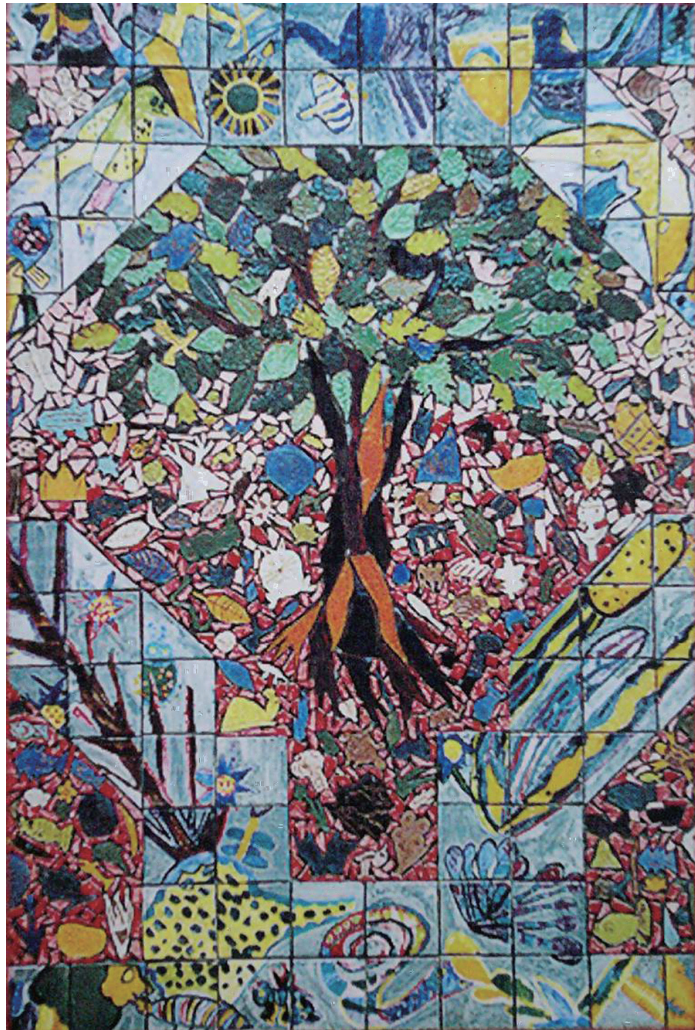


圖5-1 皮克林頓 (Pickerington) / 湖區生態壁畫

行動導向的探討

我們相信生態藝術教育的經驗，其哲學在於「聽到草的歌唱，就是學習」，也就是說，不論師生都能透過與自然環境的接觸互動，了解藝術、文化與大自然的複雜關係。行動導向生態研究，能夠促進終身的學習。當代生態藝術家應用行動導向的研究，進行長期的計畫，以期恢復生態系統。生態藝術家必須學習與不同學科、不同領域的人士通力合作，才能完成這些計畫。

生態藝術推行的實例：藝術與生態討論會

這些遠大的觀念如何落實於藝術教育？一九九六年的「藝術與生態討論會」就是在於探討自然環境與行動導向的研究。活動為期五天，與會代表來自美國、印度和中國大陸，首先以幻燈片介紹各國的生態問題，其次討論

Pickerington 小學的科際整合藝術課程，然後所有代表一起到 Pickerington 湖區實地體驗。現場有一位生態學家、藝術教育專家以及公園管理處人共同引導各項討論，讓與會代表從多重感官的經驗中探討社會、歷史和生態各層面的問題。與會代表也參觀 Pickerington 小學半英畝的新生溼地。教師利用這個沼澤區進行許多學科的整合教學，包括藝術、社會、自然、語文等科目，幫助學生認識自己生活環境的自然特色，學生將這片溼地命名為「麋鹿沼澤」，希望有朝一日麋鹿能重回俄亥俄州。接下來大會介紹生態藝術家 Lynne Hull 的作品，討論有助於溼地生態保育的藝術創作觀念。與會代表也與霍爾（Hull）一起利用樹枝等尋常的材料來創作。



圖5-2 霍爾／月形流水／1992-95／地景藝術／猶他州

隔天大會討論如何利用新科技擴展資訊來源及生態系統。有些人認為科技不可能促進生態保育，甚至認為科技正是今天環境遭受破壞的主因。不過大會主辦單位認為，教育工作者有責任介紹環保、合乎倫理道德的科際。與會人士透過互動式光碟、全球資訊網，探討生態與藝術的相關問題。之後，大會以生態藝術家 Ann Hamilton 的作品為例，繼續探討人與大自然如何維持和諧。接下來 Hamilton, Hull, Suzi Gablik 共同主持一場座談會。



圖5-3 漢彌頓／反射／1999–2001／119.4 x 86.4 cm

隔天與會代表到 Serpent Mound 史前印地安人的肖像墳塚參觀，由一位考古學家、一位人類學家和藝術教育專家共同討論該古蹟在歷史上、文化上和現代社會的種種意義。隨後的行動劇鼓勵觀眾以開放的胸襟、多重的角度來探索不同種族、文化的遺產，學習尊重所有的生命體系。



圖5-4 蛇本塚／美國俄亥俄州

主辦單位繼續安排生態之旅，實地探索鄰近的生態環境。Suzanne Serrif 安排了一項展出——「來自全球廢鐵堆的藝術」，說明工業副產品與全球資源回收潮流，能夠與藝術的創作結合。Serrif 證明人與萬物必須相互賴以共存，其

中就包括人與人的相互依存。

在這場討論會中，美術教師、音樂教師、社會科教師、行政人員、國家公園管理處人員以及其他人士，共同參與跨越科際的意見交流，也聯手創作藝術，最後一天則是透過各種型式的作品以及討論報告，呈現他們對生態教育的關切和看法。

藝術與生態是非常複雜的科際領域，要教導藝術與生態，教師必須了解本地與全球的環保問題和現況，本文說明行動導向的探討，是當代生態藝術教學中一個有效的方式，我們相信，研究藝術、文化、大自然的相互關係，有賴終身的學習。透過直接的經驗、觀察與省思以及共同的努力，更進一步了解藝術與生態，在當代生態藝術與藝術教育中，教師、學生和整個社區都可以應用行動導向的探索，共同解決環保的問題，創造健康而永續的生活方式。

一些生態藝術的相關介紹

除了一些大家熟知的地景藝術家之外，提供一些當代的藝術家與藝術品，以供教師資料蒐集與撰寫課程的參考，教師可利用網路進行搜尋，十分方便，不妨一試。

平面作品有國內藝術家有林英典的攝影作品〈殉情燕鷗〉、楊恩生的繪畫等，立體作品則有國外著名藝術家葛德斯沃斯（Andy Goldsworthy）、斯瑞夫（Suzanne Serrif）、漢彌頓（Ann Hamilton）、霍爾（Lynne Hull）、海查（Michael Heizer）、史卡格蘭（Sandy Skoglund），國內有羅森豪、劉時棟的帶烏龜上大雪山尋根行動藝術以及晚近社會事件，如梨山大火、墾丁龍坑油污事件等都是可參酌的良好教材。



圖5-5 霍爾／〈鵝築巢〉／1992



圖5-6 海查／裂縫／美國內華達州凹地九之一／1968／158×4.5×3 m／美國內華達州



圖5-7 葛德斯沃斯／冰片／1987／照片／76×76 cm／蘇格蘭

課程二：人與自然生態的互動

課程設計

• 前言

在藝術領域的風格發展中，多采多姿的作品往往帶給我們各種不同的感受。但是，你知道這些作品是在什麼情形下被創造出來的嗎？從小到大，相信自己也做過、看過不少作品吧，是不是每一件都能有所了解，並知道作品的意義呢？

這一課，我們將要探討一些有關於「人與自然」互動關係的作品，藉由這些作品我們要來了解一些深入的觀念，探討人與生態互動的緊密關係。

• 討論重點

- (一) 我們如何與生態環境互動？
- (二) 生態如何影響我們？
- (三) 如何透過藝術加強人與生態的互動關係？

• 關鍵概念

經由結構式的解析藝術家作品，了解藝術品：



圖5-8 史卡格蘭／狐戲／1989

1. 這類風格的藝術品，是否透露出哪些作品的意義呢？
2. 你曾探討過作品的意義嗎？藝術家透過作品所要表達的是哪些意義呢？

• 作品的重要概念 (Big Ideas)、議題 (Theme) 和題材 (Subject Matter)

在創作的過程中，藝術家是需要一個完整的過程去進行「有意義的創作」，這是藝術創作的可貴之處，以當代的藝術家為例，首先對創作起步的

想法做一番探討。大致上，可以分為：創作的重要概念（Big Ideas）、議題（Theme）和題材（Subject Matter）。重要概念指的是一種廣泛的、重要的人類議題——通常是一種複雜的、模稜兩可、矛盾與多樣性。不論把它描述為單一的措辭、用語或是完整的敘述，重要概念是沒有辦法完全地以一種概念來闡述，因為它象徵著一組從概念而來的觀念。當然，藝術家個人的興趣在引導重要概念的選擇上扮演著極重要的角色。這是創作作品的基礎，卻也是最抽象的一種層次。

重要概念主導著藝術家的藝術創作，代表著藝術家創作的目的，也訴說著藝術家所關切、所從事的事物。至於所謂的議題，並不一定要和重要概念一致。假設一個議題持續地在一位藝術家的作品中呈現出來，那麼它就是和重要概念一致。而一件作品所表現的單一意義，便是作品的「主題」了。

重要概念提供了藝術創作的概念性背景，而創作題材的研究，可以引導出一些創作的問題，但是更重要的是要透過藝術家去探討重要概念。我們必須透過作品去了解一些藝術家們寶貴的經驗，幫助我們釐清重要概念與藝術作品的相關性，我們也需要充分研究藝術家的作品與背景，以免對作品和藝術家的重要概念做錯誤的連結。藝術家常將重要概念從一種題材轉移到另一種題材，辨別不同題材的單一關鍵概念，可以幫助我們探索概念裡更深層的意涵。

我們是不是透過作品更能夠了解藝術家的想法呢？在這作品中，藝術家所要表達的是有關「人與生態」的互動關係，我們是不是可以很清楚的透過作品，完整的接收藝術家的訊息和想法呢？

• 個人的連結 (personal connection)

許多創作方式，都可以幫助我們提升作品的意涵，進行一個有意義的創作，當然有別於無意識，不能自主的胡亂表現一個畫面或是作品，藝術家們有一些經常表現的意義，例如：「個人的連結」。

在這個課程中，我們需要以學生的生活環境加以連結。

• 為創作奠定知識基礎 (Building a knowledge Base for Artmaking)

郭禎祥教授在二〇〇一年「廿一世紀教育的展望——論生態觀藝術教育與整體性教育建構」中提出：生態觀藝術教育不是純粹的藝術知識教育，更不是藝術技法教育，而是以培養兒童敏銳的審美感受力、豐富的審美情感和審美創造能力為基礎的全面人格塑造的素質教育。它模仿自然的生態系統，使審美與藝術學科、審美與其他各科之間達到最佳的組合，形成一種互生、互補、交叉融合、持續發展的生態關係，最後培養出知識經濟時代最需要的智慧型人才。這樣的人，最善於吸收各種不同的文化、不同的訊息，從而不斷產生新思想、

新觀念、新創造。

生態觀藝術教育的方法，不是傳統的灌輸式藝術教育、園丁式藝術教育所能承擔的。灌輸式藝術教育也是我們直至當今仍普遍採用的，以藝術的技能技巧為中心，以教師為中心，向學生灌輸技法。培養出來的人才，藝術技巧高，文化素養低；模仿性強，創造性低。園丁式藝術教育是教育改革的一大突破，把兒童看成是一粒正在發育的種籽，教育要順應兒童的自然天性，把兒童藝術的自我表現放在第一位，提倡讓兒童自己去探索發現。教師要像園丁那樣，為兒童的藝術潛能發展創造必要的條件。

生態觀的藝術課程有其前瞻性、時代性與必要性，透過「人與生態」的重要觀念學習，學生將進一步了解人與自然的互動關係，並對於藝術素質與涵養有正面的提升作用。

•教學步驟

首先，教學者可詢問學生，他們認為人和生態的互動關係是什麼？所有的想法都可考慮在內。然後教學者展示史卡格蘭的作品〈採集天堂〉、〈輻射貓〉、〈狐戲〉等作品或是其他可以運用進而成為課程基礎的資料，並搭配圖片與網路連結的影像與資源。為引導學生討論，教學者可運用下列問題：

1. 現在你認為人和生態的互動關係是什麼？
2. 由誰來決定人和生態的關係？
3. 你認為應該用什麼樣的想法可以幫助促進人與生態的關係？並謹記討論中所提的作品是史卡格蘭的裝置作品。（再次地，這將是討論引導學生學習的好時機，特別是應將對話引導向本質論，也就是視功能與社會脈絡為決定性的藝術價值。）
4. 你認為史卡格蘭為何要表現這樣的作品〈採集天堂〉、〈輻射貓〉、〈狐戲〉？
5. 史卡格蘭將人和各種不同的動物放在同一個空間裡，試圖將我們的注意力從富裕的白人上層階級轉移到被我們忽視的動物身上，史卡格蘭為我們展示了美國歷史的一些觀點。它是真實的嗎？它的意義具有怎樣的思索？是否可能存在許多個作品中的互動關係？為何如此？這樣的人與生態互動關係是如何而來的？或只是被建構的？它是由誰所建構的？它會隨著時間改變嗎？
6. 在史卡格蘭的作品中，幾乎每件作品中的各個元素都有可能在某個情形下被遺漏。檢視藝術品的每個元素讓你學到了什麼？
7. 史卡格蘭創作的是裝置藝術。告訴學生課程基礎中的資訊，並詢問學生

「你認為的裝置藝術是什麼？」裝置藝術不像繪畫或雕塑，他們只是暫時性的。你認為裝置藝術是一種藝術作品嗎？存在於作品中的一部分、呈現作品的圖片中或是存在於想法中的人與生態互動關係，是不是有很多要告訴我們的訊息？

接下來的討論必須具有持續性，如果可實行的話，那麼更深入的了解史卡格蘭的作品是需要的。學生必須了解他們正試著尋找潛在意識的議題，也就是生態藝術的重要。當學生看著這些作品時，他們可以想像生活在作品情境中的人們將如何的看待或是面對人與生態的關係。他們可以了解哪些是我們社會所重視的嗎？他們會認為哪些行為是我們社會變遷與所謂的「進步」所帶來的特質？而人與生態的關係將何去何從呢？他們是依據實用、環境、社會或其他時代變遷的影響而改變？未來的人類學者又會如何面對人與生態的關係？學生應持續地以另類的方式去思考如何探討這些藝術作品。可將學生分為小組，再將他們帶進團體中分享自己的想法，然後再以小團體的方式進行深入討論。

接著，學生與教學者將對他們要創作的裝置藝術主題進行腦力激盪，試著重新建構有意義的關係或文化上的想法。其意義的線索在於學生從作品的每個細節探索他們未曾發現過的，包含作品的表現與隱喻的意義。其中之一的方法是讓學生從家裡帶一些可以代表他們想法的物品，那些物品可以是個人的、社區的、自然的、環境的或具有生態代表意義的；當這些物品被放在一起進行討論時，將使人聯想到分類問題，甚至產生一些新的想法。為了開啟人與生態議題的討論，學生們共同討論，決定哪些物品是和生態緊密相關，哪些物品又應該是人與生態互動關係的重要元素。

8. 協助學生蒐集所在地區相關的生態議題資訊，篩選或建議需要帶來的物件，準備以身邊的生活經驗為切入點，著手進行裝置藝術的開發與創作。
9. 當學生決定主題、討論內容與分類方式後，他們開始著手進行裝置藝術的創作。在此時，美感也是必須被傳達的。為了讓裝置成為一種藝術，物件的安排需具有美感嗎？如果真是如此，什麼是最好的安排？為什麼？我們是否必須藉由彩色布景或展示箱的運用來加強美感效果？當學生在安排這些物件時，裝置藝術的美感是我們必須傳達的。

在進行裝置藝術創作的教學中，可以因應學生的能力給予集體創作的規範，包含作品大小（甚至成為一件小型立體作品也可以，不一定要以裝置藝術的形式加以要求），作品材料的使用精熟度等，然而最需要要求的，是作品元素所呈現出來的意義，儘量引導學生使用有意義的元素組成作品，以充實學生

有意義創作上的經驗。

最後的階段是將作品藉由拍照的方式存檔紀錄。圖片、創作過程的描述以及作品的主要理念也是裝置藝術所包含的一部分，應該連同裝置藝術作品一同展示。

• 史卡格蘭 (Sandy Skoglund)

藝術家史卡格蘭是當代著名的裝置藝術家，讓我們以他的作品來進行探討與學習。

發掘構想：

對史卡格蘭來說，意義的創新是一個漸進的過程，她的裝置作品從完成到構想通常需要花費四、五天時間。她也習慣先在一段時間做一件獨立的裝置，然後花至少六個月的時間去完成，在這樣構想的過程中，藝術家逐步醞釀出完整的作品。



圖5-9 採集天堂／Gathering Paradise／1991



圖5-10 輻射貓/Radioactive Cats/1980



圖5-11 〈新歡舊愛〉歷史之心/裝置藝術展/鹿港/1998

意義的延續：

史卡格蘭的整個創作實踐已經顯露出她對於作品意義的努力。又如早在十多年前，她創作〈輻射貓〉（Radioactive Cats）時，開始去觀察那些逗留在她工作室附近的貓，這些人和周遭環境的互動關係，往往就是構成完整生態的各個層面。

透過這些藝術家的創作歷程，我們可以很清楚的了解整個藝術創作的實踐部分，並透過對藝術品的了解，對人與生態的互動關係有深入的體驗。藝術家追求了解其美感選擇所形成的表現，更追求作品的內涵、意義與精神。對於成熟的藝術創作而言，我們除了必須了解藝術家在媒介、風格、形式內容上的選擇，對於表現的影響、作品內涵的探索更是不可缺少的重要課題。

在這層層解析之下，是否讓你對於「人與生態」有更清楚的了解？不論自己以往對於社區、環境、自然、生態等相關的文化體系是否忽視，將生態視為無關緊要，相信透過這些寶貴的作品，可以幫助自己在未來的學習與創作中善用值得探討與可以連結的理念，「人與生態」不僅讓我們了解藝術品的內涵，也讓我們知道藝術家是如何透過藝術品，凝聚出令人讚賞的作品，關心著重要卻又被忽視的人文議題。

•自我評鑑

- 1.你是否透過藝術家的作品對於「人與生態」的意義有更深的了解？
- 2.你是否能參酌這些寶貴的經驗融入到自己的創作經驗中？

•參考資料

藝術家年代：史卡格蘭（Sandy Skoglund）（1946-）

網路連結資源：史卡格蘭網站<http://www.sandyskoglund.com/>

課程三：自然生態的變遷

課程設計

•前言

這一課，我們將要探討一些有關於「人與自然」變遷而相互影響的作品，藉由這些作品我們要來了解一些深入的觀念，探討人與生態互動的緊密關係，希望此一課程的學習，能讓我們更加主動的察覺人與自然相互的影響力。

•討論重點

- （一）我們如何影響生態變遷？
- （二）生態變遷如何影響我們？
- （三）如何透過藝術改善人與生態的互動關係？

•關鍵概念

經由結構式的解析藝術家作品，了解藝術品的內涵，並體驗人與生態的互動關係，進而透過作品表現出審美與思辨能力。

•學習目標

- （一）能透過對藝術品的內涵探討人與生態的互動關係。
- （二）能從自己的創作經驗中思索人與生態的相對意義。
- （三）能將人與生態的審美與思辯融入個人的作品中。

我們一起來看看這件作品，他是不是在告訴我們一些訊息和意義呢？

1. 這類風格的藝術品，透露出哪些作品的意義呢？
2. 你曾經探討過藝術家作品的意義嗎？他們透過作品所要表達的是哪些意義呢？

•教學步驟

首先，教學者可詢問學生，生態在日積月累的變化中，我們是不是常常會忽略了什麼？所有的想法都可考慮在內。然後教學者展示羅森豪的〈新歡舊愛〉作品，可從網路搜尋或一些容易的管道中找到資源（如：公共電視「解放



圖5-12、5-13、5-14 「新歡舊愛」歷史之心裝置藝術展／鹿港／1998

前衛」單元等），作品中作者以窄橋做伸展台，每隔一段路程，放置一些廢棄電視、機車、輪胎、沙發……。象徵鹿港人忘了舊愛，只追求高樓大廈、柏油快速跑道等「新歡」。作品資源包含圖卡、影片等或是其他可以運用進而成為課程基礎的資料，並搭配圖片與網路連結的影像與資源。為了引導學生討論，教學者可運用下列的問題：

1. 你覺得日常生活中我們有沒有忽略了一些和生態變遷相扣的互動關係？
2. 這些關係的潛移默化，會呈現出哪些結果？
3. 你認為應該用什麼樣的想法可以促進人與生態的關係？並謹記討論中所提的作品是羅森豪的裝置作品。（這將是討論引導學生學習的好時機，特別是將對話引導向本質論，視功能與社會脈絡為決定性的藝術價值。）
4. 你認為羅森豪這樣的作品表現出哪些人文思想和意涵？
5. 這些元素逐一的呈現，是作者在哪些不同觀點下的細心安排呢？作者為何使用這些素材？作者在這些結構的設計上用了哪些想法？作者本身在作品上的表現行為有哪些意義？最後把這樣的作品焚燬，又有哪些象徵意義？
6. 檢視這件作品有沒有哪些元素是你遺漏的？檢視藝術品的每個元素讓你學到了什麼？
7. 接下來的討論必須具有持續性，如果可實行的話，那麼增加學生對相關藝術品的廣度了解是必須的。學生必須了解他們正試著尋找潛在意識的議題，了解生態藝術的重要。當學生看著這些作品時，他們可以想像生活在作品情境中的人們將如何看待或是面對人與生態的關係。學生應持續地以另類的方式去思考如何探討這些藝術作品。可將學生分為小組，再將他們

帶進團體中分享自己的想法，然後再以小團體的方式進行深入討論。可參考相關作品，舉例如下：

接下來，學生與教學者對他們要創作的裝置藝術主題進行腦力激盪，試著重新建構有意義的關係或文化上的想法。其意義線索在於學生從作品的每個細節探索他們未曾發現的意涵，包含作品的表現與隱喻的意義。方法是讓學生從生活環境中撿拾一些被忽略的物品，當這些物品被放在一起進行討論時，我們要著重的是：這些物品是在哪些考量下被購買、使用？又在哪些考量下被拋棄？這些拋棄行為忽略了哪些價值上的思考？這些忽略將造成生態上哪些潛移默化的改變？

8. 協助學生收集所在地區的生態議題資訊，找尋被忽略或者是被遺忘，但其



圖5-15 陳錦芳／都市的拾穗者／1986／海報／61×91公分／李清來夫婦藏



圖5-16 楊恩生／丹頂鶴／1999／水彩／74×104公分

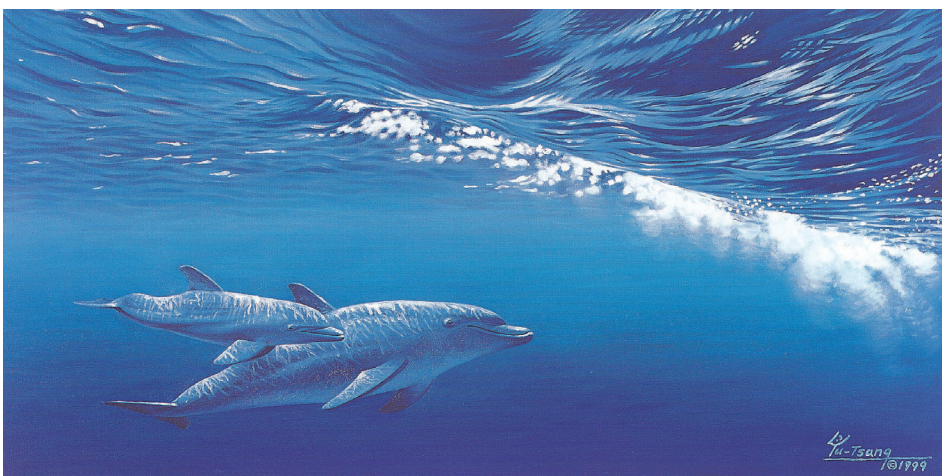


圖5-17 鄭義郎／母子親情（瓶鼻海豚）／1999／油畫／45×90公分

實又是很重要的觀點進行切入，篩選或建議選擇需要帶來的物件，著手進行裝置藝術的開發與創作，或者是進行一份裝置藝術發展觀念整合的作品計畫書，內容可以包含：作品主題、使用素材、各素材的象徵意義、整體意涵、直觀描述作品的價值、作品草圖、操作事項等。

• **自我評鑑**

1. 你是否透過藝術家的作品時對於「人與生態」的意義有更深入的了解？
2. 你是否能參酌這些寶貴的經驗融入到自己的創作經驗中？

• **參考資料**

藝術家年代：羅森豪（1965-）、楊恩生（1956-）、鄭義郎（1964-）

• **網路連結資源**

生態保育聯盟資訊網 <http://twstudy.sinica.edu.tw/~ngo/>

環境資訊中心 <http://e-info.org.tw/special/eart/>

生態藝術 <http://www.scout.org.tw/~nature/learn/ecoart.html>

當代藝術——裝置藝術

<http://210.5.4.91/gate/big5/www.cnarts.net/cweb/arts/ddyishu/zhuangzhi/>

自然與生態攝影學會 <http://www.csnp.org.tw>

伍、結論與建議

郭禎祥教授在二〇〇一年提出「廿一世紀教育的展望～論生態觀藝術教育與整體性教育建構」認為藝術有自己的語言，傳達無可言喻的訊息，許多教育人士相信，藝術是由不同的智慧形成，多元的認知方式，是一種獨特且重要的「識取能力」。能夠解讀藝術的意義，就能提升一個人的直覺、推理、聯想與想像能力，也就是創意的思考。以核心議題作為整合課程的策略而言，題目必須蘊含某些意義、現象或經驗。Erickson在課程範例「我們在世界中的地位(Our place in the world)」中表示，主題可以幫助學生整合他們的知識，該主題「我們在世界中的地位」，在於使青年人連接以前的經驗和新的想法；連接藝術製作與藝術史的課程；將藝術上的觀念與其他課程領域之觀念連接起來。(M. Erickson, 1996, Thematic Approach)。

具生態觀的藝術教育不但可以提高學生對於周遭環境的關懷與互動，更可以藉由課程的學習提升精神靈性，培養宏觀的人文素養，但非一蹴可幾，需要長時間且深入的探索這個重要觀念，以完整的建構正確的觀念與充足的涵養。

陸、參考資料

中文部分：

- 陳瓊花（1999）。〈國民教育階段九年一貫視覺藝術課程之探討〉，《藝術與人文之全人教育研討會論文集》。國立臺灣師範大學藝術學院。
- 鄭明憲（2003）。〈藝術領域課程整合的模式〉，《美育》。臺北：國立臺灣藝術教育館，132，65-69。
- 郭禎祥（1998）。〈國中教育階段美術基本能力的評鑑〉，《測驗與輔導》，150，頁3114-3118。
- 郭禎祥（1999）。〈二十一世紀藝術教育的展望〉，《美育》，106，頁1-9。臺北：國立臺灣藝術教育館
- 郭禎祥（2000）。〈二十一世紀教育的展望——論生態觀藝術教育與整體性教育建構〉，《九年一貫課程「藝術與人文」——社區取向藝術教育中部地區研習會論文集》，頁1-26。彰化：中華民國藝術發展學會。
- 郭禎祥（2001）。〈新世紀藝術教育的變動〉，載於「新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會」論文。臺北：國立臺灣師範大學美術系。

英文部分：

- Erickson, M. (1996). Our place in the word. In Stories of Art (on-line). Available Arts Ed Net URL:<http://www.artsednet.getty.edu>.
- Efland, A. D (1995) .Knowledges is not a tree: Implications for the curriculum.
- Efland,A.D.,Freedman,K.,& Stuhr,P.(1996).Postmodern art education: An approach to curriculum .Reston, VA:The National Art Education Association.
- Eisner, E. W. (1972). Educating Artistic Vision. New York:Macmillan
- Freedman,J. (1995) . An integrated transdisciplinary approach through art education: at primary school. 1995 INSEA –ASIAN regional congress. Culture·Society·Art education , Taiwan museum of art.
- Gardner, H. (1983) . Frames of mind : The theory of multiple intelligences. NY : Random House.

- Garder,H. (1993). Art education and human development. L.A.,CA
- McFee, J. k. (1996) . Interdisciplinary and international trends in multicultural art education. *Journal of multicultural and cross-cultural research in art education*,14 ,6-18.
- Parsons, M.J.(1998) .Integrated curriculum and our paradigm of cognition in the arts . *Studies in Art Education* .39 (2) ,103-116.
- Parsons,M.J.(1999).Changing directions in contemporary art education.An International Symposium In *Art Education:Arts and Cultural Identity*(pp.1-8). Taipei Museum of Fine Art.
- Parsons,M.J.(2000).Changes in art education in the USA: a special summer program. The Ohio State University course packet.
- Sturhr,P. (1995). Social reconstructionist multicultural art curriculum design Using the Powwow as an example. In R. Nepured (ED),*Context ,content and community in art education* (pp.193-221).New York:Teachers College Press.
- Sturhr ,P.(1994). Multicultural art education and social reconstruction. *Studies in Art Education* , 35(3),171-178.
- Sturken, M., & Cartwright, L. (2001). Ch. 3. In M. Stukern & L. Cartwright, *Practice of looking: An introduction to visual culture*. New York: Oxford University Press.
- Wilson,B(1997).*The quiet evolution*. Los Angeles, CA: The Getty Center for education.
- Walker , S. & Parsons ,M.(2000). Commentary : education reconsidered .*Art Education*,51 (4),13-17.
- Walker, S.R.(2001). *Teaching meaning in artmaking*. Worcester, Mass.: Davis Publications.

6

數位學習融入 藝術教育課程 理論與實務

壹、為什麼要談藝術的數位學習

一、從高中新課綱談起

科技的日新月異是無庸置疑的趨勢，這股趨勢亦不斷影響著教育的發展，即將實施的普通高級中學必修科目美術科課程暫行綱要，也沒有置身於時代的巨輪之外，在文字和內涵中，都直接或間接地融入數位學習的精神與建議。從創作技法和教材內容的選擇上談起，新課綱直接建議教師以「科技媒材」和「網路資源」，作為因應新課程的方法。新課綱在第四點「教材綱要」中說明各階段的教材內容時，便提及各階段教材內容都可納入：「平面媒材、立體媒材、複合媒材或科技媒材的基本認識與試探，並應用於客觀描繪的表現」。而在第五點「實施方法」的第二項「教材編選」中，則說明教材內容應「與學生的能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等作適度的聯結，並善用網路資源，以提高學習興趣及知識的可應用性」。

其次，就課程範圍來看，新課程範圍從美術原理、美術技法、藝術批評等基本概念到臺灣藝術、中國藝術、世界藝術、多元族群藝術等鑑賞課程無一不包，對教師來說，如何才能在龐大的課程範圍中，掌握新課程的內涵和重點，並適切地尋找相關資源，建構出可以直接使用的教學計畫和教材，將是面對新課程的一大挑戰。針對資源的搜尋和利用，課程綱要也在第五點「實施方法」中建議教師應「充分利用校內外有關的藝術資源（如藝術品、藝術資料、網際網路、文化中心、美術館、畫廊、藝術家工作室或邀請藝術家蒞校展覽、示範或講演等），以活潑、深化教學活動」，網際網路已成為重要的資料來源之一。除了教師自己的資料蒐集外，新課綱更進一步建議教師應善用網路科技，教導學生資料蒐尋的方法，第五點「實施方法」中提及「研究美術與視覺文化的方法中，應教導美術館資料或網路資訊搜尋的方法，以及文獻閱讀、觀察、調查與訪談等資料蒐集與研究的基本方法。」最後，新課綱也洞見了新世代的學習科技趨勢，不忘為將來的數位學習發展預作準備，在實施方法的第五項「教學資源」裡，直指學校應「有計畫配合教材逐年添置設備，並因應網際網路的視訊與遠距教學時代之需，擴充教室內之軟硬體設施，以利教師進行教學。」

從以上新課綱中有關數位科技的內容來看，不難發現新課綱希望融入數位資訊的努力，但深入探究也可發現，新課綱提到的數位科技，大部分仍集中在「網際網路」的利用，究竟數位學習在藝術課程中的角色，除了網路之外，還有沒有其他的應用面向？如何應用？是否有相關實例可供教師參考？這些都是本章將持續討論的重點。本文將從數位學習的趨勢、數位學習的範圍、原理與方法、數位學習在藝術中的角色、導入課程的模式、教學應用實例等角度，針對數位學習融入藝術教學進行廣泛的介紹，希望幫助教師在新課綱實施之際，能以數位科技作為教學工作的好幫手。

二、教育的數位趨勢

在網際網路和數位科技不斷發展的趨勢下，企業界和教育界都掀起了一股關注數位學習的熱潮。簡單來說學生的學習應該分為兩部分：「正式學習 (Formal Learning)」和「非正式學習 (Informal Learning)」(Mocker & Spear, 1982)，正式學習指的是教育單位規劃的正式課程，一般學校教育中的課程大多屬於正式學習。非正式學習指的是學生利用非正式的管道解決他所遇到的疑惑，如師長的指導、同學的協助、自行參考的資料、相關案例的啟發等，非正式學習其實占了學生學習過程相當大的比例，但較少被學校所注意，而數位學習除了在正式學習上的應用外，也相當適合用來補足非正式學習的不足。

過去傳統以記憶、累積知識和考試為主的教育模式已不適合新世紀多變、



圖7-1、7-2 教育科技的應用不斷影響學習的型態

多元且複雜的社會環境，遲早要被淘汰與拋棄，要在現代社會生存，需要的是較高級的思維、情感與社交能力，以達成在不確定的環境下做決策、與人合作及隨時學習的要求。簡言之，過去的學習是以分數競爭、優勝劣敗為主軸，新世紀要求的卻是能力深化、相互尊重、團隊合作、主動負責的態度，這絕不是傳統的教育模式能達成的，在此趨勢之下，教育的科技應用和數位發展，自屬必然。

三、數位科技對藝術教育的意義

數位科技既然是教育不可避免的趨勢，那對藝術教師而言，科技發展對藝術教育是否有任何特殊的意義？藝術教育是否有任何特質，符合或適合利用數位科技來推展？我們可以從學生的學習模式，和當代藝術教育的本質兩方面來分別說明。

1. 學生的學習模式符合藝術與科學的特質

根據學者馬克森（Maxim,1994,引自Suina,1994）的研究，年輕學生的學習經驗模式一般可分為「符號模式」、「圖形模式」、「動作模式」三種，各模式的內容由研究者整理如表7-1。

表7-1 馬克森（G. W. Maxim）的三種年輕學生學習經驗模式

符號模式 (symbolic mode)	此模式幾乎都是用文字書寫的形式學習。但專家指出，符號模式可能對學生而言太抽象也太進步，不見得方便理解。
圖形模式 (iconic mode)	此模式包含圖像或各種真實物體的使用，如圖片、影片等。這類教材重要的是呈現真實，學生需要有動手的經驗，才能與教學材料互動。
動作模式 (enactive mode)	這是一種透過真實事物、事件、人物來學習的模式，此模式很少發生在教室裡，但卻常發生在如邀請社區人士示範、學生的田野調查中等等。

馬克森指出，對年輕學生而言，圖形模式和動作模式是最成功的，因為他們需要藉由視覺、聽覺、肢體感官的交互運用，以聽、看、觸摸、聞等方式，體驗並整合周遭的材料與概念，這些第一手的互動經驗在符號模式中並不常出現。學者蘇娜（Suina, 1994）進一步指出，教學中應多加提供圖形和互動的學

習機會，讓學生能夠經由探索和發現來學習。另一個美國德州大學的研究也呈現類似的結果。美國德州大學曾針對學生的學習方式和吸收能力做過研究，結果顯示，透過文字（如看課本）、聽講的吸收效果最差，而透過視聽媒體、動手做和報告表達的方式，學習效果則會不斷提高（引自天下雜誌叢書，1997，67）。各種學習方式與吸收效果的比較如表2。

表6-2 學習方式與吸收效果

學習方式	吸收率
報告、教別人	90%
動手做、經歷	70%
視聽媒體	50%
視覺	30%
聽覺	20%
文字	10%

資料來源：天下雜誌叢書（1997），頁67。

從馬克森和美國德州大學的研究可以發現，幫助青少年學生學習的兩大要素即在於「多媒體」以及「互動」，而「多媒體」本來就是藝術的特質之一，藝術是所有科目中，最適合也最需要以多媒體來進行的科目。「互動」的要素，則是數位學習的主要特色，數位科技與傳統教學最大的不同，正是它所能帶來的互動性和參與學習。因此藝術教育與數位科技的結合，正是多媒體互動學習的最佳組合，這樣的組合，也相當適合發展探索和發現等高層次的學習方法。數位科技對藝術教學的最大意義，就在於它比傳統學習環境，提供了更多更好的多媒體、互動、探索與發現的學習經驗。

2.當代藝術教育需要數位學習的加持

藝術教學為何要融入數位學習，還可以從藝術教育本身的發展來探討。中小學美術教育思潮之變遷，從六〇年代羅恩菲爾（Lowenfeld）提出「創造取向的藝術教育」開始，到七〇、八〇年代艾斯納（Eisner）倡導的「學科本位的藝術教育（DBAE）」一直到九〇年代迄今的「視覺文化藝術教育」，藝術關注的議題已經從個人發展，擴展到歷史、文化、環境和生活的整體關照，當代視覺文化藝術教育，可以說是一種「超深度與超廣度」的學習取向（高震峰，2005）。視覺文化最重要的核心概念，就是透過「日常生活的影像」，來進行

藝術學習，並且藉由影像的詮釋，建立自我與文化的認同，很少有一門學科像藝術一樣，能同時包含歷史、社會、生活、心理等各種多元背景，尤其在現代社會中，視覺影像是了解及探索人類活動最直接的媒介，因此視覺文化教育的提倡，某些方面也再次確認艾斯納所言：「唯有藝術才能達成的功能」（引自郭禎祥譯，1991，2）。

從這點來看，視覺文化藝術教育與數位學習的關係，就在於「視、聽、感官、圖像、影像」的連結，視覺文化無法脫離影像，而沒有任何方式，比數位化更容易蒐集和將影像以各種可能的方式，傳遞到教室、教師和學生面前。當藝術教育已經擴展到超深度超廣度的境界時，教師的教學準備能力也必須同時精進，才能跟上時代的腳步，一旦教師具有基本的資訊素養，能夠運用數位資訊，那透過數位內容加深加廣的連結，藝術教育便更有機會，能具體實現其「唯有藝術才能達成的功能」。

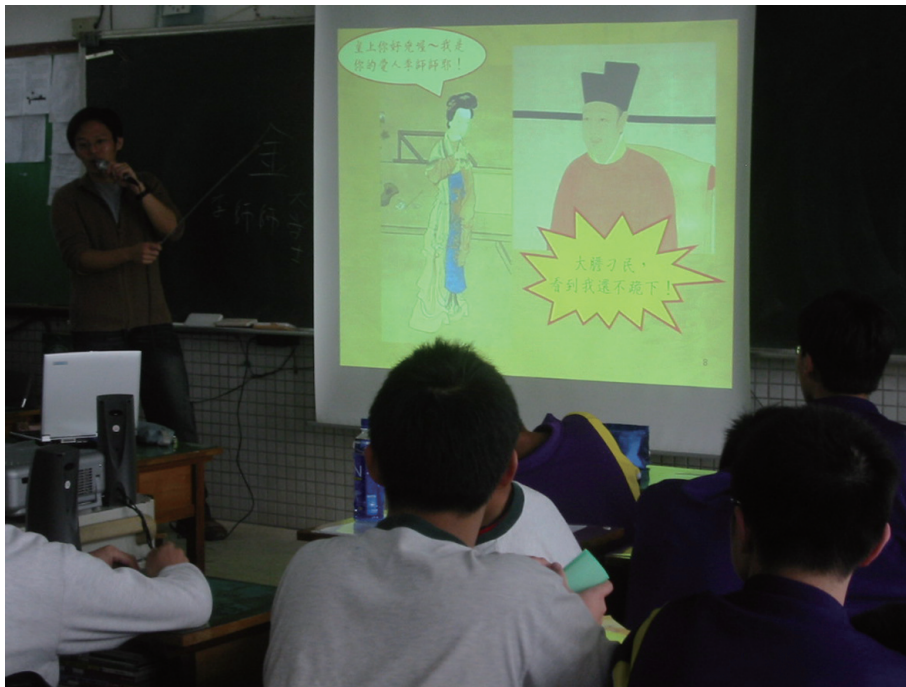


圖7-3 數位科技更容易將影像以各種可能的方式傳遞到教室

貳、數位學習的原理與方法

一、數位學習的概念

數位學習（e-Learning）最常被引用的定義，是美國教育訓練發展協會（ASTD, American Society of Training and Education）所做的解釋：「電子化學習是學習者應用數位媒介學習的過程，數位媒介包括網際網路、企業網路、電腦、衛星廣播、錄音帶、錄影帶、互動式電視及光碟等。應用的範圍包括網路化學習、電腦化學習、虛擬教室及數位合作。」（ASTD，2001，引自資訊工業策進會，2003，2）

ASTD的定義提到了數位學習的「工具」和「範圍」，但並未對方法與內容有所說明，若進一步思考，則還有許多方向可以闡釋數位學習的意涵，如果以e-Learning的角度來詮釋，e除了代表electronic（電子）之外，還以下列方式來說明其價值：

- exploration（探索）：代表數位學習讓學習者自由探索的精神。
- experience（經驗）：說明數位學習可以讓學生經由網路和互動加深學習經驗。
- empowerment（強化）：表示數位學習可擴展學習者不同的學習能力。
- ease of use（簡易使用）：強調合適的數位教材，能提高學習的方便性。
- effective（有效）：歸納數位學習的最重要目的，就是要加強學生的學習效果。

數位學習大致上可分為三個模式，分別為同步、非同步和混合式三種。其特色和優缺點如表7-3所示。

表7-3 數位學習的三種模式

模式	特色	優點	缺點
同步	師生同時但不同地的教學	* 學生散布各地仍可學習 * 學生問題可即時反應 * 加強學生參與感 * 電子檔案方便複習	* 高技術門檻 * 高人力資源 * 高引導難度
非同步	師生不同時，也不同地的教學	* 隨時隨地都可學習 * 降低成本 * 網路學習過程可被紀錄 * 時間較彈性，可深度學習	* 教師無法即時回應 * 缺乏人際互動 * 溝通表達不易 * 教材製作費時費力
混合式	教師視教學需要，機動選擇實體教室、同步或非同步模式來進行教學。	* 結合傳統教學與數位學習的優點。 * 精心安排下，學習效果通常較佳。 * 師生互動機會更多。	* 事前規劃與整合不易 * 動用教學與行政人力多

如果純粹就學校教育來看數位學習，則可根據楊家興（2003）的歸納，以「線上教學模式」、「課業輔導模式」及「面授資源模式」三種方法來實施，較為可行（楊家興，2003，299）。如圖7-4，「線上教學模式」指的是教師在網路上發展完整的網路教材，本人則退居幕後，讓學生上網自主學習，若學生和教師同時上線互動，則為同步教學；若自由選擇時間上網，不一定配合教師時間，則是非同步教學。「課業輔導模式」則是將網站作為課後輔導或輔助的教學資源，平時仍維持課堂教學，課後再讓學生利用網站做延伸學習。假如教師發展教學網站，並直接在課堂上課時，利用教室電腦連上網路，以相關網頁內容作為教學資源，則成為網站融入教室學習的「面授資源模式」。

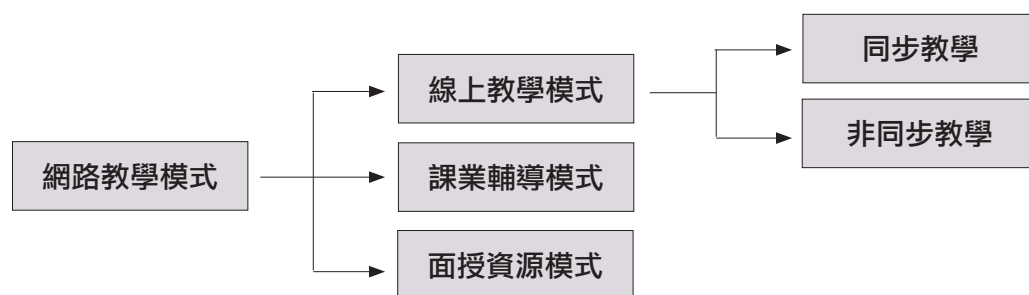


圖7-4 學校使用網路教學模式（楊家興，2003，300）

若進一步分析，數位學習不一定只利用網路或只具備一種模式，例如教師完成數位教材後，於課堂上利用光碟進行現場教學，之後再將資料上傳至網路，課後學生便可連上網站，查詢更多補充資料，則這樣的教學就同時具備「面授資源模式」與「線上教學模式」的功能，而若教師再以光碟作為學生的補充教材，或利用網路對學生進行課後輔導，則更兼備了三種模式的特性。數位學習的模式並沒有絕對的分野，在功能和使用方式上可以有彼此重疊的空間，一切端看教師最重視的教學目的為何。

二、數位學習的運用方式

數位科技在藝術教育上的運用方式，有以下幾點具體方式可作為執行時的參考方向（李賢輝、張恬君，2002）。

1. 圖書館數位化

由於網際網路的發達，傳統的資料檢索方式已經逐漸從紙本搜尋改成網路或數位搜尋。「傳統式圖書館」也逐漸轉變成「數位圖書館」。教學設計

完成後，接下來的第一個工作便是資料的蒐集，尤其藝術學科需要廣泛的圖文資料，如何迅速有效的找到所需的資源，是藝術教師最關心的課題之一，因此圖書資料的數位化，對於藝術教學的準備是一項刻不容緩的工作，交通大學的「浩然藝文數位博物館」（<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/>）、「國科會數典藏網站計畫」（<http://dlim.ntu.edu.tw/>）以及「故宮博物院網站」（<http://www.npm.gov.tw/>）在這方面的努力與成就都很傑出，可做為藝術教師蒐集資料的好來源。

2. 線上學習資料庫

線上學習資料庫是指資料內容在建構前，先依照使用者的學習經驗與需求加以分類分項，並結合圖書資料查詢系統來規劃內容。這樣的資料庫對學習者來說，比一般入口網站的查詢功能更為有效。國外已有許多這類網站，例如「藝術搜尋引擎網站」（<http://www.artcyclopedia.com/>）和「建築數位資料庫」（http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/arch/contents_europe.html），都可以提供教師和學生，針對自己所需的主題，快速而方便的搜尋資料。

3. 線上課程及教材

一個能為二十一世紀藝術教育服務的線上藝術課程教材，應該符合下列三個目的：（1）為課程相關領域提供適當的知識與國內外作品；（2）為學校師生和社會從業人員以及對該課程有興趣的一般民眾，提供即時互動的藝術教育與推廣網路學習環境；（3）鼓勵學術界以網頁為媒介，將他們的學術研究成果大眾化。教材內容則可以簡單的多媒體方式，有系統的提供相關藝術資訊或由政府或民間力量來進行整合，將藝術成果集結分享，讓各地的師生都能享受藝術教育的成果。

4. 網路教學

透過網際網路，知識提供者與需求者之間搭起的不只是一座橋樑，而是一張張緊密的網，充分發揮學習無國界和學習無時限的優勢。網際網路上的新興媒體科技，例如電子郵件、布告欄、影音光碟、互動教學軟體乃至遠距教學系統，皆可提供比傳統課堂教育更多的教學內容以及便利的學習管道。網路教學在國外已是行之有年的教育方式，甚至已開放網路修取學分和學位，值得國內借鏡。

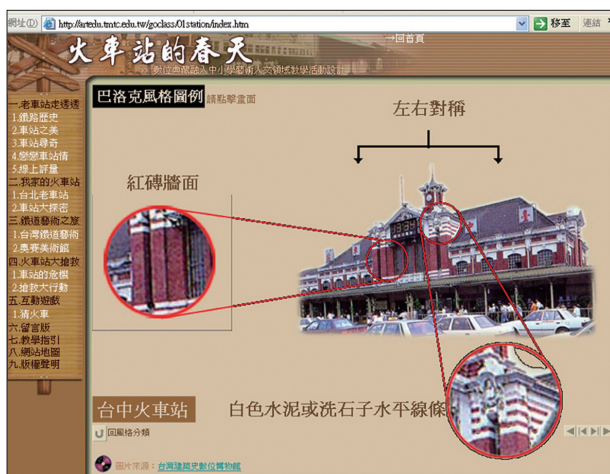


圖7-5 網路上的學習網站讓學習可以更便利



圖7-6 遠距教學網站，利用電腦網路將課程傳播出去（圖片出處：臺北市多媒體教學資源中心http://tmrc.tiec.tp.edu.tw/）

5. 遠距教學

遠距教學是網路教學的延伸，運用現代網路與通訊科技，克服時間與空間對教學所形成的障礙，促成遠距間的教學資源共享與學習合作關係，學校或師生之間還可透過遠距研討的方式互相交流、分享心得，並進行合作學習。遠距教學和網路教學一樣，還有一個更重要的意義，就是促成教育資源的合理分配，以及縮短城鄉教育的差距。許多有心向學的人，往往因為環境或距離的因素，無法享受良好的教學品質，透過遠距系統，無論任何地方的學習者，都可獲得相同的教學內容。國外已有成功的遠距學校「美國鳳凰城網路大學」（<http://www.phoenix.edu/>），他們的精神就是「遠距教學不是隔離與孤立，而是開放與接納」，教育平等的精神，在網路和遠距科技不斷進步的今天，可說是越來越有實現的機會。

三、數位教學設計的原則與方法

如果教師已經了解數位學習的概念與運用方式，並且想實際著手進行數位學習的教學設計時，也有一些具體的設計步驟或原則可供參考。由於數位學習是一個全新的教學方式，為了真正發揮其效果，且避免許多嘗試數位學習時容易造成的錯誤，數位教學設計最好依據系統化和程序化的設計步驟來進行，較易達到預期的目標。數位教學設計的步驟，可參考數位學習領域所發展出來的「ADDIE教學設計模式」，此模式共包含「分析(Analysis)、設計(Design)、發展(Development)、建置(Implementation)、評鑑(Evaluation)」等五個項目，其分

別代表的意義，取其英文第一個英文字母，簡稱ADDIE模式。各項目內容說明如下：

1. 分析 (Analysis)

分析工作的目的，就是要很清楚、很明確的去了解教材開發的背景條件，勾勒出學習者的特質、教材所要達成的使命、開發及未來使用時會有些什麼可用的資源或限制的因素等等。分析工作的進行，並沒有一定的先後順序，教材設計人員可以依序進行，也可以齊頭並進。重要的是，一定要明確的分析出這些背景因素後，才能有效的進行以後設計、發展的工作。分析時要進行的項目包括：誰會使用此教材、這個教材目前現有的材料、需要多少資源來設計開發、這些教材要教會學習哪些知識。

2. 設計 (Design)

當教師整理出所有分析的資料文件，並且做好必要的決定後，就可以進入設計的階段了。設計階段工作項目是以分析階段的結果為基礎，規劃藍圖，主要有教學目標界定、教材架構設計、教學策略設計、風格與介面設計、雛形教材 (prototype) 設計等工作。在設計階段訂出明確的學習目標，可以導出內容及評量的設計方向，還可以協助判定如何選用不同的策略及媒體。而教材架構則可以確認此教材所要教的範圍深度和廣度，以避免錯失焦點。當目標或架構設計不清楚時，很容易在下一個發展階段時，範圍愈教愈大或甚至變成教學者想教的內容太多而失去重點。

3. 發展 (Development)

在「發展」這個階段中，主要是著重在教案撰寫及多媒體規劃和製作的工作，此時就會有實際的數位教材成品可觀看。教案即是將先前的設計構想以紙本的方式呈現出來，如果數位教材是多位教師共同製作，那教案就是團隊成員書面溝通的最好依據，因此良好的教案能使開發過程事半功倍，完成之後，則依照教案來創作並組合媒體元件。發展階段是為了將設計結果具體化、細緻化。各項工作的進行都是以設計階段的結果為基礎，在執行順序上，最好能依序逐項進行，所有的工作都相互關聯。因此，有時還必須回頭修正一些原已完成的工作項目，直到所有的發展工作都已完成才告一段落。

4. 建置(Implementation)

研發完成的數位教材一定會實際建置並安裝到電腦、光碟或網路等電子系統中，此時一定要經過測試後，才能確保學習者學習時不會出問題。因此，建置階段工作便包括組裝教材與電腦整合及實際測試等項目。測試過程最好進行文件記錄，轉給共同合作的老師進行修正工作，完成後即在文件後記錄修正情形，除了可確認問題是否都已解決外，也可作為將來建置數位教材時的參考依據。

5. 評鑑(Evaluation)

在經過長時間的分析、設計、開發、測試之後，終於完成數位教材。在此階段可以運用一些國際間公認的評鑑方法來評鑑數位教材，包含內容設計、呈現方式及技術支援面向，也可以請使用者填寫問卷來發掘問題。教師經由多方面意見來了解教材品質後，根據其結果再進行修正補強，即可實際使用。評鑑是一條永無休止的迴路，它的結果可用做未來修改或重新設計教材的依據。教師必須不斷地檢測評估教材的適用性，以確實保證教材在學習上的效果。

教學時需解決的問題和重點，不外乎「學習目標」、「教學策略」與「評量方法」三大要點，而ADDIE模式就是應用系統方法來解決教學問題的過程（如圖）。

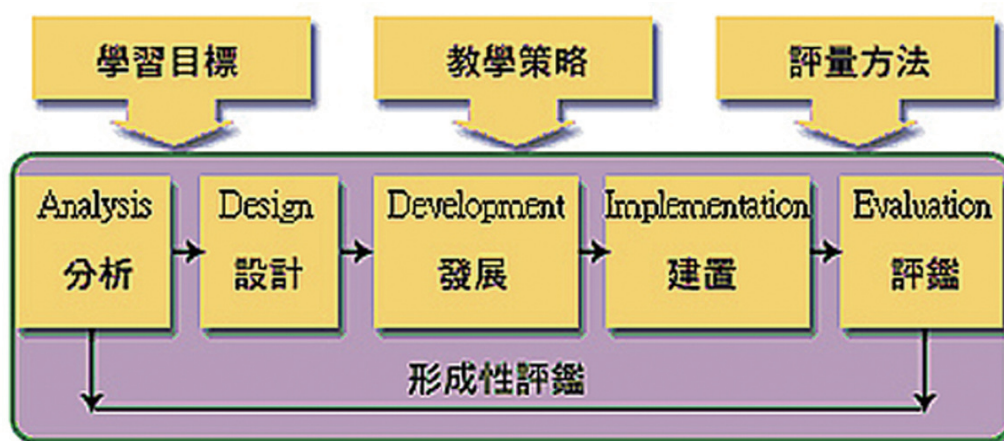


圖7-7 「ADDIE模式」與教學重點關係圖

除此之外，教師自行設計製作教學網站時，還有以下有幾點頗適合借鏡的設計指標，可提供教師規劃教學網站時進行參考（引自高震峰，2005）。

值得借鏡的教學網站設計指標：

- 1.設計理念符合該科教材教法
- 2.教學目標明確可行
- 3.確實運用數位資源、比重恰當並深入探討
- 4.活動設計能兼顧多媒體（網頁）特性與實體教學活動內容
- 5.活潑生動而多樣（但不貪多）
- 6.以學生為中心（或鼓勵合作學習）
- 7.符合教育政策（如學校本位、能力指標）
- 8.媒體應用得當（不花俏且與教學內容相關）
- 9.時間分配恰當可行
- 10.具有特色（例如地區資源）、創意及互動性
- 11.架構完整、簡潔及清晰的步驟
- 12.協助發展學生高層次能力
- 13.跨領域的設計（但不因此失焦，還是應該以藝術領域為主）
- 14.適用學童認知發展階段
- 15.可推廣性
- 16.實地探勘（例如：專題或探究式教學）
- 17.留意使用者的使用環境（例如：影片下載速度）
- 18.美工賞心悅目
- 19.結合家庭或家長或地方資源
- 20.設計線上測驗或留言版（鼓勵社群經營）
- 21.註明引用網站與資料來源
- 22.有獨特性（稀少性）

參、藝術課程如何融入數位學習

一、釐清動機與方向

教師思考數位科技在藝術上的應用時，必須先釐清應用資訊科技的目的和方向，而且所有思考仍應以教學為主軸，「數位」只是手段，「學習」才是目標，唯有數位科技能夠幫助學習效果的提升時，才需加以使用，如果傳統教學有比數位學習更有效的方法，那仍以傳統方式優先，不必刻意數位化。導入數位學習時，釐清動機和方向，其實跟傳統教學設計大同小異，例如確立教學目標、決定評量方式、發展引導方法等，我們也可以依據數位教材開發的「ADDIE模式」，說明動機與方向的思考重點如下：

- 1.分析(Analysis)是考量學習者要學什麼。
- 2.設計(Design)是考量學習者要怎麼學。
- 3.發展(Development)是考量如何編製教學內容。
- 4.建置(Implementation)或稱應用，是考量要如何實施教學及其環境設定。
- 5.評鑑(Evaluation)則是如何考核學習的結果或教材品質。

二、可用的發展策略

1.網路或數位資源的運用

資源的運用是數位學習的特色也是其優於傳統教學的地方。教師進行數位學習融入課程時，應廣泛了解資源的形式與蒐集管道。但數位教材設計應該一併將所有可用資源，包括傳統資源考慮進去，資源形式包括紙本式教材（書本、講義……）；線性式教材（錄音帶、錄影帶……）；數位式教材（CD、VCD、DVD……）；網頁式教材（瀏覽、演講、模擬、互動……）；網路連結（網站、圖書館、博物館……）。蒐集管道例如網路搜尋引擎、教育資源網站、藝術教師團體電子報、網路論壇、BBS、email、教師間的分享……等。都可多加了解並善加應用。

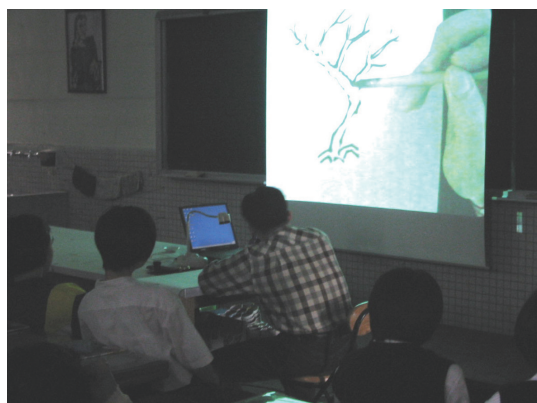


圖7-8 傳統紙本或用具也可納入數位學習的應用



圖7-9 光碟等實體物件也是數位資源傳遞的媒介

2. 團隊合作模式

完整的數位學習應用，不容易靠教師個人能力來完成，因此若能以團隊合作模式來進行會較為順利。理想的數位學習團隊應包含教育專家、課程設計專家、多媒體專家或網路專家、資源提供者、學習者、行政負責人等（Hanna, & Glowacki-Dudka, & Conceicao-Runlee, 2000），儘可能涵蓋建置數位教材所需的各種專業分工。但實際上要組成團隊有一定的困難度，因此教師可將方向確定後再尋求支援，亦可多認識或探詢可提供諮詢的專家或有經驗的教師。

3. 以藝術課程設計理論為基礎

任何數位學習的規劃，都不能偏離該學科的本質與課程理論，藝術亦然。數位學習課程在設計之初，仍應以藝術教育課程理論，例如主題式統整課程、創造或鑑賞取向的藝術課程、視覺文化藝術教育、多元文化藝術教育、社區取向藝術教育……等等，來規劃完整的學習架構，再進行數位教材的建置，否則很容易流於「為數位而數位」，偏離了藝術的原始目的。

4. 數位學習理論的應用

融入數位教材的教學活動，無論是課堂使用或網路學習，其學習內容和材料的安排，仍然會以網站、投影簡報、電腦操作等等形式呈現，因此設計時仍應參考相關數位學習或網路學習理論。

此外，以數位學習融入藝術教學時，常會面臨數位資料選擇和整理的問題，在選擇資料時，建議教師可從生活中取材，選擇和生活相關的數位資源，以數位內容的圖像、文字等資料和當代的生活相互對照。第二種方法是以教科

書為基礎，依據教科書中各單元的範圍或議題，尋找適合的數位內容資源來進行教學輔助。最後當教師身邊已經蒐集大量的數位資料時，該如何進行資料的整理？這裡建議教師先隨身準備一個大容量的隨身硬碟，隨時隨地都可蒐集資料，資料蒐集後，再將數位內容（影像、聲音、文字……）等，依自訂的類別或主題，細分成許多小單元或電腦中的小資料夾，並且具有相互關係的資料能製作目錄或索引的方式互相說明和連結，產生關連意義，如此一來不但資料整齊，將來需使用時也能快速找到相關的內容，省去搜尋的時間。

三、常見的迷思

1. 一定要有電腦等高科技設備才能進行數位學習嗎？

很多學校或教師，一開始準備進行數位學習時，可能都會認為必須學校或學生先擁有足夠的電腦、投影機、網路……等資訊設備，才能進行數位學習，如果沒有設備，根本就談不上數位的可能。但這種將「數位」窄化為「數位設備」的觀點，只會加深教師對數位化的恐懼感，並忽略了數位學習的各種面向和可能。事實上數位學習是一種全方位的教育創新與嘗試，每個教學過程都可以思考利用數位的方式增進效能，那怕是教師上網搜尋圖片，到學生用email詢問老師問題等小動作，都可算是數位學習的嘗試，不一定要學校有單槍投影機或班班都能上網，才是數位學習。



圖7-10 數位學習並非只是在教室使用電腦和投影機，還有許多應用方法。

2.把教學資料數位化就是數位學習嗎？

數位學習的風潮一開始進入校園時，許多學校和教師進行的第一件工作，就是將教案、學習單、圖卡等教材轉變成電子檔，然後燒成光碟或存放於網路上，就認為完成了數位學習。但這只是進行了教材的「數位化」，而還沒真正進入學習的應用，當然教材數位化也是數位學習的一環，可以幫助教材的流通與分享，也可以方便儲存與管理，但其本質和傳統教學並沒有多大的差異，只是把傳統教學的紙本變成電腦螢幕可顯示的檔案。數位學習的真正精神應該還是在於透過數位的應用，來「幫助學習效果的提升」，因此除了教材數位化外，遠距教學、合作學習、網路討論……等等能幫助提升學習成效的管道都應納入嘗試，才是數位學習的內涵。

3.所有教學都需要數位化嗎？

數位學習的另一個迷思，就是為了數位而數位，認為一切傳統教學的東西都要數位化，才能趕上時代、創新教學，但這種過度追求創新的結果，反而忽略了數位學習的重點不是在「數位」，而是在「學習」，所有的一切教育創新和嘗試，都不能脫離幫助學生學習的初衷，數位只是「手段」，而非「目的」。若傳統方式已經能充分達到此目標，甚至比數位學習更有效，那就不必刻意追求數位，除非確認數位方式真的能獲致比傳統教學更好的成效，才有必要採行。

肆、數位學習在藝術領域中的應用實例

一、教學資源分享、網路社群、討論區範例

數位化的優勢之一，就在於方便而快速的資源分享，尤其對於需要大量圖文資料的美術科而言，更是有其需求性。而民間或政府多年來致力於教育資源的蒐集或徵求以及藝術類的網路討論，已在網路上看到一定的成果，對教師的資料搜尋和經驗觀摩分享有絕佳的幫助，目前可以利用的教案比賽網路資源、藝術教育網站或討論區略舉如下：

1. 藝術教學設計比賽成果分享

- 國立臺灣藝術教育館教案比賽：<http://ed.arte.gov.tw>
包含歷年全國藝術教學設計比賽得獎作品的資源分享。
- 數位典藏學習資源網：<http://dlm.ntu.edu.tw/elearn/>
蒐集每屆數位典藏學習網站設計競賽的得獎作品，有豐富的數位教材可參考和使用。
- 臺北市多媒體教學資源中心：<http://tmrc.tiec.tp.edu.tw/>
蒐集了許多多媒體教學競賽的教案教材，可供教師利用。

2. 藝術教育資源網站

- 普通高級中學課程暫行綱要美術學科中心：<http://ttsh.tp.edu.tw/art/>
由教育部、臺灣師大教育研究中心、臺北市教育局指導臺北市大同高中設立的美術學科中心，目標是介紹和推廣95美術科新課綱，並協助教師了解相關內容。除了課綱和研習活動外，還有電子報可訂閱，提供教師最新的高中美術訊息。
- 全球藝術教育網：<http://gnae.ntptc.edu.tw/>
臺灣第一個全方位、純學術的專業藝術教育網站，由國內藝術教育專家、教師與藝教愛好者共同成立，內容包括藝術教育研究、藝術教育成長團體、個人網頁發表與教學理念討論等，希望透過網路達成全球的藝術教育資源分享與交流。

- 臺灣藝術教育網：<http://ed.arte.gov.tw>
由國立臺灣藝術教育館所建立的專業藝術教育網站，內容相當豐富，包含期刊論文、藝文人才、教案教材、圖書資源、學習管道、作品欣賞等，具有極高的實用價值。
- 坦克美術教育網：<http://www.tankart.org/>
美術教育教案、教材、簡報、學習單、相關研究和資源分享網站，有許多適合第一線教師使用的資源。
- 故宮博物院藝術史討論區：<http://arthf.npm.gov.tw>
是故宮博物院所開闢的線上學術討論空間，這個討論區以藝術史為討論主體，並公告學術活動與展覽資訊。

二、網路課程範例——數位典藏藝術人文學習網站

1. 數位典藏計畫簡介

國科會自民國八十七年起，開始進行跨領域的文化資產數位化之「數位博物館」計畫，九十年三月將數位典藏提升為「數位典藏國家型科技計畫」，總計畫下另外設置「訓練推廣分項計畫」，強調在學校教育中推廣的重要性（國科會，2001）。為了進一步推廣數位典藏在學校教育的應用，93年5月開始進行「數位典藏學習網站發展計畫」，建置適合學校教師教學的學習平台。94年辦理高中職教師數位典藏教學資源推廣課程，分享數位典藏網站資源，希望透過研習課程的舉辦期使更多教師可運用數位典藏優質資源網站內容融入高中職教育，並引導推薦學生使用。數位典藏計畫所有數位博物館與學習網站等資源，都可直接上計畫網站（<http://dlm.ntu.edu.tw/>）查詢。

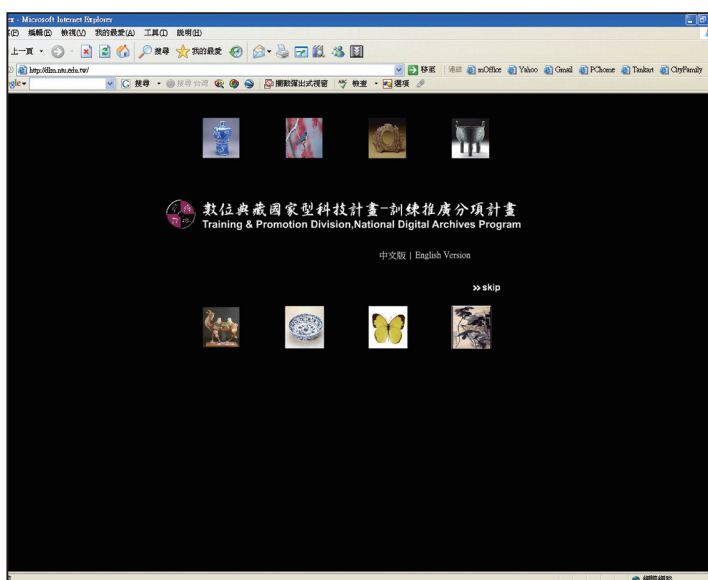


圖7-11 數位典藏國家型科技計畫訓練推廣分項計畫網站
（圖片出處：<http://dlm.ntu.edu.tw/>）

2. 數位典藏融入藝術教育的模式

有關數位典藏融入藝術教學的模式，茲分述如下：

(1) 教室教學是數位典藏應用於藝術教育較可行的推廣方式

現階段臺灣的高中職藝術教育仍以傳統方式為大宗，因此數位典藏若希望推廣給高中職教師，還是先結合學校中的教室學習，讓教師從傳統教學中習慣運用數位資源，再循序漸進發展線上學習或其他更多元的利用方式，較為實際可行。

(2) 以數位典藏資源為主的藝術教學網站設計原則

教學網站設計應採取團隊合作、數位典藏資源為主要內容、以藝術課程設計理論和網路學習理論為基礎、兼顧網路教材介面設計原則與教室教學環境、兼顧地區性需求等，作為製作時的考量。

(3) 藝術教學網站建置完成後，應進行教學實驗以發現問題並尋求改進。

教學網站製作完成後，仍須進一步於教學現場進行實驗，才能考驗各項理論的適當性，並發現問題加以修正，使其成為可靠而有效的推廣範本。

3. 數位典藏藝術類學習網站範例

該計畫藝術人文領域共建製了五個教學網站（適用於中學的兩個），網站名稱為「火車站的春天」、「古代童玩文化節」；適用於小學的三個，分別為「昆蟲的彩色世界」、「我是創意服裝師」、「跑進藝術裡的動物」。為了方便所有教師能快速連結各網站，本領域也統一設置了一個入口網站（<http://artedu.tmtc.edu.tw/>）。



圖7-12 藝術人文入口網站 <http://artedu.tmtc.edu.tw/>



圖7-13 古代童玩文化節



圖7-15 火車站的春天



圖7-14 跑進藝術裡的動物



圖7-16 昆蟲的彩色世界



圖7-17 我是創意服裝師

三、多媒體互動科技學習範例

1. 故宮多媒體互動展示教學範例

民國九十四年故宮舉辦了「宋徽宗的御花園」數位學習特展，並積極尋求學校合作，讓教師和博物館能實際驗證館校合作的可行性。另一方面，本次展覽以多媒體互動科技為特色，也具有開創性的意義，除了館校合作外，還可探討數位科技對博物館展示型態的影響，以及學生對數位科技展覽的反應與學習成效。藉由互動式多媒體科技與藝術人文的學習方式，讓學生體驗故宮文物數位學習，並探究其反應。傳統博物館展覽通常都是靜態展示，觀眾能和展品互動的機會並不多，更遑論能親手觸碰展品，「宋徽宗的御花園」第一次採用的多媒體互動科技，便能給予學生第一手的參觀和學習體驗。本次展出設計統稱為「故宮文物數位學習系統」，共規劃三種多媒體展示區，分別為「屏風式展示區」、「桌面式展示區」和「多媒體光碟展示區」，詳細內容如下（國立故宮博物院，2005）。

(1) 屏風式展示區

本系統結合了紅外線感應裝置來進行互動。參觀者到了屏風前可以使用具有紅外線發射器的特製圓扇，只要將圓扇對準螢幕上飛舞的蝴蝶影像，屏風上就會出現相關的宋代文物介紹。本系統計有三個主題作品依序呈現，包括：宋蘇漢臣〈秋庭戲嬰圖〉、宋徽宗〈文會圖〉、宋人〈富貴花狸〉等。遊客可以盡興欣賞別具特色的宋代文物數位化作品，具寓教於樂的功能。



圖7-18 屏風式展示區

(2) 桌面式展示區

本系統透過投影機將展示畫作投影在桌面上。同時結合桌面互動式感應系統，觀眾可以一邊欣賞數位文物，一邊進行互動答題遊戲。感應器會引導觀眾賞玩桌面上所投射的數位畫作。若透過桌面互動感應答題過關，就可欣賞到臨摹各種宋代作品的動態影像。展示的畫作包含：宋徽宗〈詩帖〉、蘇軾〈寒食帖〉、劉松年〈西園雅集〉等。



圖7-19 桌面式展示區

(3) 多媒體光碟展示區

本區精選故宮近年來研製的文物多媒體光碟，包括「故宮名畫之美」、「故宮書畫菁華」、「大汗的世紀」、「鈞窯之美」、「琺瑯之美」、「書畫大觀園」等，延伸參訪者的創新學習體驗，進一步透過互動多媒體的學習方式，加深加廣地飽覽故宮文物豐富而優美的內涵。

大部分學生對於三項數位學習系統的回應都屬正面，不少學生提到對於藝術結合科技的印象。這次展覽採用許多最新的展示科技，且這些多媒體互動展示確實有提高學生學習興趣、幫助學生吸取新知的效果。尤其以「屏風式展示」和「桌面式展示」獲得較多正面回饋，而較多學生認為「桌面式展示」更能獲得新知（傅斌暉，2005）。

四、行動式數位學習教材範例

故宮行動式學習教材

民國九十四年故宮和臺北市教育局以及微軟公司，共同合作推出「無線臺北、學習無限：臺北市中、小學藝術與人文領域行動式學習教材開發與推廣計畫」，整合運用了教育局已建置之校園無線網路（Cyber City），與故宮已建置之無線導覽學習系統與內容，建構一套創新的「行動式學習」教學模式，利用故宮提供之豐富的數位化教育推廣資料，提供藝術與人文領域教師研擬符合高、國中、小學使用之教學計畫與教學媒體，並進行「行動式學習」模式之推廣，應用於臺北市各級學校藝術與人文教學活動。教材為配合課堂與校外教學需要，分為二系列，系列一：以故宮正館「邦國重器——中國古代銅器菁華」、「松花石硯展」、「皇室珍玩」、「玉器精品展」之文物內容為主；系列二：以故宮特展區「比上帝還精巧——瓷器、玉器、象牙、雕刻與多寶格」之文物內容為主，共製作國小中年級、高年級、國中、高中版本之行動式學習教材，合計8套。各套教材包括二部分：第一部分於校園使用（參訪前、後）；第二部分於故宮使用（參訪時）。兩部分的數位教材內容分述如下：

第一部分——校園使用：「校園無線學習課程」開發，擬以Microsoft Producer軟體開發。製作之引用資源，由故宮支應已開發之數位學習內容，包括故宮線上課程入口——「故宮 e 學園」青銅器與陶瓷課程（詳見<http://elearning.npm.gov.tw>）、故宮數位博物館網站（詳見<http://www.npm.gov.tw/>

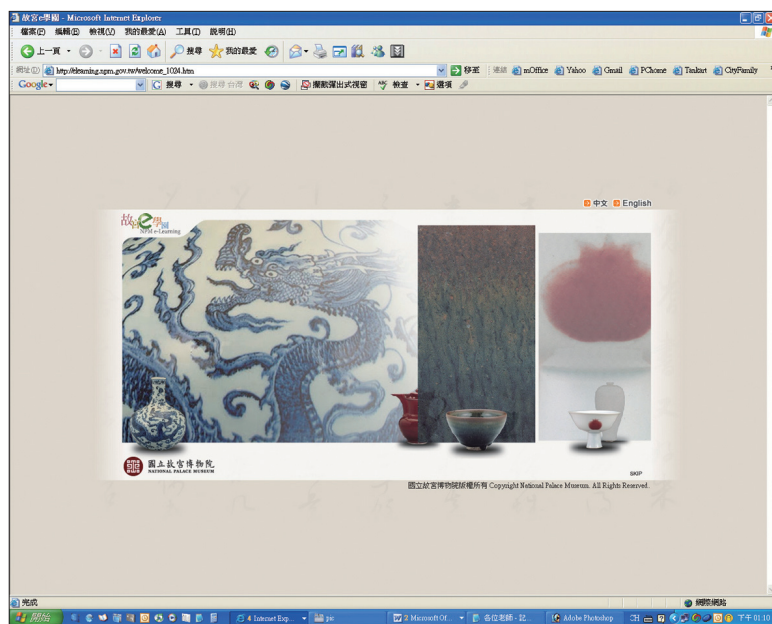


圖7-20 故宮 e 學園（圖片出處：<http://elearning.npm.gov.tw>）

ch/a040201.htm)。課程完成後辦理臺北市國小、國中、高中之「藝術與人文」領域之故宮文物數位化教學活動，利用校園無線網路與「校園無線學習課程」，推展校園行動式學習之體驗活動。

第二部分——故宮使用：以故宮最新版「故宮行動學習網站」為主，提供正館與特展區導覽內容（詳見<http://m-museum.npm.gov.tw/index.aspx>）。課程完成後辦理臺北市國小、國中、高中之「藝術與人文」領域赴故宮參訪之教學活動，利用「故宮行動學習網」系統與內容，推展博物館行動式學習之體驗活動。行動式學習則是使用三十台PDA（包括耳機、背帶）、三台Tablet PC（包括耳機）來進行導覽學習。

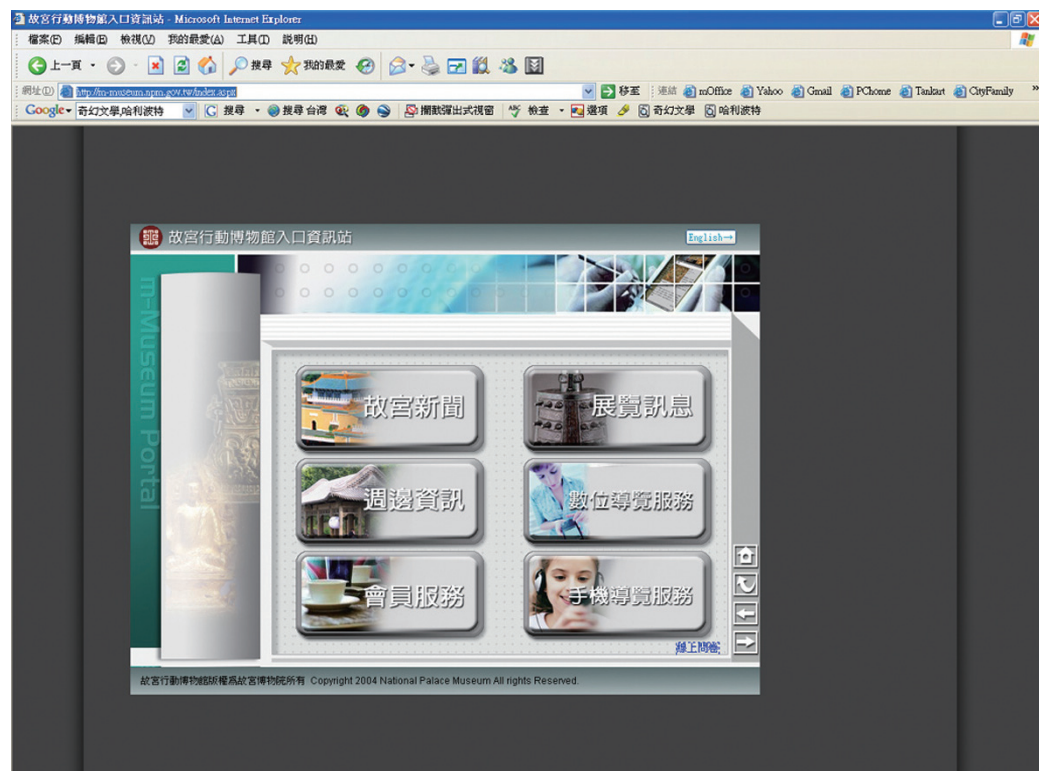


圖7-21 故宮行動學習網（圖片出處：<http://m-museum.npm.gov.tw/>）

伍、數位學習的未來

除了目前所看到的範例之外，數位學習的未來還可能會是什麼模樣呢？美國哈佛大學克里斯戴（Chris Dede）博士在數位學習領域內極負盛名，他最近指出人類行為史上第一次能使用融入科技（immersive technology）的局面，他認為未來十年，新學習科技的發展將以三種方式呈現，而且彼此互補（Chris Dede, 2005; 引自鄒景平，2005），這三種方式包括：

一、從桌上電腦通向世界

目前我們都很熟悉使用電腦來搜尋網路資源的方法，未來網路被廣泛採用後，由於能傳送更多高速、免費的影音資源，並進行其他需要大量頻寬的活動，將使得各級學校的學生都能透過網路進行各種多元的學習計畫，甚至跨越學校與國家來建立學習社群（learning community）或集合全球對某一主題有興趣的人，共同完成一項有意義的工作。例如臺灣目前有數百位志工正在共同合作，致力於把MIT的開放課程網站（OCW）翻譯成對應的網頁（<http://www.twocw.net/>），又如一群對奇幻文學有興趣的孩子，合作完成哈利波特的線上百科全書等。

二、多人虛擬環境（MUVE，multiuser virtual environment）

下一代革命性的學習情境，使用者把自己置身於虛擬世界中，每個人使用一個特殊圖案或符號來代表自己，參加者彼此間透過化身符號、電腦精靈或數位物件來互動，目前的許多網路線上遊戲即屬此類，參加者從遊戲中建立了複雜的虛擬人際、政治與經濟關係。美國威斯康辛大學已經對線上遊戲的教育意義完成初步研究，並發表於網站上（<http://muve.gse.harvard.edu/muvees2003/>）。該研究指出，只要透過精心規劃的教學設計，我們就能在圖像豐富的虛擬世界裡，加入學習活動，達到學習效果（Steinkuehler, 2003）。例如透過遊戲裡的情節，讓學習者演練工作場合中可能會遇到的危難情況，以及迅速轉換出正確的應變心態與逃生對策或可預防許多職場災難時人員傷亡。

三、無所不在的學習 (ubiquitous learning)

學習者雖然置身在真實世界中，但由於無線網路、PDA、手機等移動式數位工具的使用，仍然能隨時隨地獲取網路世界的資訊，因此無所不在的學習也可稱為行動學習，若是能搭配上其他更具智慧性的裝置，將使得我們在每一時刻、每一地點，都能得到立即的知識和協助，學習將變成生活中平常的活動。

學習模式的創新與成效，是藝術要在教育版圖開疆闢土的大好時機，因此身為第一線的教師，更應放大格局與視野，多推展不同的教育實驗與嘗試，把新學習科技落實在藝術教育的創新應用上，嘗試將師生、學校、社區、社會做更深更廣的結合，從中深耕，從中推演，構築出新的教育面貌。數位學習除了「改善」現有教育體系外，還有一個更大的使命，就是打破舊有教學模式，開創出不同的、更符合人性的新教育情境，這才是創新的真義。而唯有推動真正有效、不同的教育模式，藝術教育才有脫穎而出的可能。

陸、網路資源

- 交通大學浩然藝文數位博物館 <http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw/>
- 藝術搜尋引擎網站 <http://www.artcyclopedia.com/>
- 建築數位資料庫 http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/arch/contents_europe.html
- 美國鳳凰城網路大學 <http://www.phoenix.edu/>
- 臺北市多媒體教學資源中心 <http://tmrc.tiec.tp.edu.tw/>
- 普通高級中學課程暫行綱要美術學科中心 <http://ttsh.tp.edu.tw/art/>
- 全球藝術教育網 <http://gnae.ntptc.edu.tw/>
- 臺灣藝術教育網 <http://ed.arte.gov.tw/index.aspx>
- 坦克美術教育網 <http://www.tankart.org/>
- 數位典藏國家型科技計畫 <http://dlim.ntu.edu.tw/>
- 數位典藏融入藝術人文領域入口網站 <http://artedu.tmtc.edu.tw/>
- 數位典藏學習資源網 <http://dlim.ntu.edu.tw/elearn/>
- 數位典藏融入教學模式學習網 <http://163.13.177.66/link?mode=resource>
- 故宮博物院網站 <http://www.npm.gov.tw/>
- 故宮數位博物館網站 <http://www.npm.gov.tw/ch/a040201.htm>
- 故宮 e 學園 <http://elearning.npm.gov.tw>
- 故宮行動學習網站 <http://m-museum.npm.gov.tw/index.aspx>
- 故宮博物院藝術史討論區 <http://arthf.npm.gov.tw>
- MIT開放課程網站 <http://www.twocw.net/>
- 美國威斯康辛大學多人虛擬環境研究 <http://muve.gse.harvard.edu/muvees2003/>

柒、參考資料

- 天下雜誌（1997）。〈海闊天空——教育的美麗新世界〉。臺北市：天下雜誌。
- 行政院國家科學委員會（2004）。〈數位典藏國家型科技計畫——訓練推廣分項計畫簡介〉。2004年10月5日，<http://d1m.ntu.edu.tw/d1m/web/intro.htm>。
- 李賢輝、張恬君（2002）。《藝術與人文教育》，上冊，頁 287-321。臺北縣：桂冠。
- 高震峰（2005）。〈藝術與人文建構式教學取向——超廣度與超深度〉。2005年12月5日，<http://mail1.tmtc.edu.tw/cfkao/superdeep.doc>。
- 高震峰（2005）。〈數位典藏教學資源在藝術與人文領域上的應用〉，《中小學教師九年一貫資訊融入教學數位典藏教學資源研習班手冊》。
- 郭禎祥譯（1991）。《藝術視覺的教育》。臺北：文景書局。
- Eisner, W. E.. (1972). Education artistic vision.
- 國立故宮博物院（2005）。〈宋徽宗的御花園展示相關內容〉。2005年3月5日，<http://m-museum.npm.gov.tw/>
- 傅斌暉（2005）。〈宋徽宗的御花園館校合作與多媒體互動學習行動研究〉。發表於臺北市第六屆中小學及幼稚園教育專業創新與行動研究徵件暨成果發表會。
- 楊家興（2003）。〈網路教學課程品質指標的研究〉。《遠距教育國際學術研討會論文集》。臺北：國立空中大學、國立臺灣大學。
- 資訊工業策進會（2003）。《數位學習最佳指引》。臺北：財團法人資訊工業策進會。
- 鄒景平（2005）。〈學習科技的新介面與教育創新〉。2005年4月20日，數位學習網路科學園區——知識管理中心 <http://www.elearn.org.tw/KMC/>
- Duncum, P. (2001). Visual culture: Developments, definitions, and directions for art education. *Studies in Art Education*, 42(2), 101-112.
- Hanna, D. E., & Glowacki-Dudka, M., & Conceicao-Runlee, S. (2000). 147 practical tips for teaching online groups. WI: Atwood Publishing.
- Marschalek, D. B. (2002). Building better web-based learning environments: Thinking in “3's”. *Art Education*, 55(4), 13-18.

Mocker, D. W. & Spear, G. E. (1982). Lifelong Learning : Formal, Nonformal, Informal, and Self-directed. Columbus, OH : ERIC.

Steinkuehler, (2003). Introducing MUVEES. Retrieved December 9, 2005, from the MUVEES Project Web site: <http://muve.gse.harvard.edu/muvees2003/>

Suina , T. H.(1994). Museum multicultural education for young learners. In Hooper-Greenhill, E. (1994) The education role of the Museum, London and New York.