

結合藝術教學不是高明的把戲

駐休士頓辦事處教育組

雖然藝術代言者很積極的支持藝術結合科學、科技、工程及數學 (science, technology, engineering, math: STEM) 的教學方式，然而推廣藝術教育的 STEAM (science, technology, engineering, art, math) 策略，就跟不健全的教學法一樣，是會產生不良後果的。

施行藝術教育最好的作法，應是在學校課表裡設一個時段，讓專門的美術老師在專門的教室裡教授美術課。如果藝術教學結合了科學、數學或其他學科，那學校勢必會想方設法壓縮美術課時間以及縮編教職人員。學校領導階層會聲稱藝術課已在其他時間、其他地方由其他教師教授了，所以不必為藝術課程另闢時段。嚐試隨地結合藝術於其他課程中，結果將導致藝術教育消失於無形。

試著想像將數學結合於其他學科教學之中，這些數學教育代言者會信任那些人文學科教師能教好數學課嗎？有些教育者認為所有的學科都應該跟其他學科教學結合，那為什麼 STEAM 不可行？如果那樣可行的話，那歷史(History)是不是也要結合 STEAM 變成 SHEAM 或是加入體育課(Physical education)變成 PHSTEAM？

各個學科用有系統的方式，幫助學生更有效率的習得知識，所以將各個學科結合在一起是不健全的教學法，尤其是教幼年孩童，那等於是這些小孩把他們還沒學會的知識跟另一個東西結合。學生在沒有專精這些學科前，他們沒辦法將幾何與藝術連結在一起，進而從中習得更深入的知識。我們不能要求學生在還沒學會走路前，就會奔跑。

類似跨學科的教學方式，亦即要求老師要具備複合學科領域的專業知識，同時還要具有結合不同學科教學的能力。有些老師的確具備跨學科教學的能力，但這樣的例子畢竟是少數。

大多數的藝術教育代言者支持將 STEM 變成 STEAM，並不是因為他們覺得跨學科教學很吸引人，而是因為他們發現藝術課總是被排除在課程教學之外，而他們希望能夠藉由結合「熱門」學科的方式增加藝術學科的授課機會。這種作法宛如青少年電影中，受到霸凌的小孩期藉由加入很酷的團體而得到保護。那樣的故事情節之於藝術教育，

結局並沒有比較好。要確保藝術課在課綱中佔有一席之地，就是藝術教育代言者自己要站出來爭取，想辦法讓大家知道藝術教育的重要性。

藝術教育代言者之前曾犯過一個錯誤，就是想證明藝術教育的價值在於有助提昇數學及閱讀的學習成效。然而，根據研究者(Ellen Winner, Thalia R. Goldstein, Sephan Vincent-Lancrin)在2013年的一份報告「Organization for Economic Cooperation and Development」顯示，藝術教學提昇數學及閱讀學習成效的證據很有限。少數的藝術教育代言者看到學校較重視數學及閱讀，所以他們希望藉由闡述藝術對這些學科的貢獻，使藝術進而受到重視。然而強調藝術對這些學科有助益的證據很有限，所以結合學科與藝術教學的策略實非明確果決之舉。藝術教育代言者真正須要證明的是藝術教育所教授的內容，能夠帶來的正面效益為何，而不是靠數學與閱讀這些學科的庇蔭。

藝術教導的是用一種獨特的方式看待世界；藝術教導的是會應用有用的技巧於工作職場上；更重要的是，藝術讓我們學會連結及傳承自己的文化傳統，同時教我們如何當更文明的人類。教育不能只著重實用主義，必須同時顧及如何表達美麗及具深遠意義的事物--那是藝術最擅長的。這些才是藝術教育應該被保留的正當理由。

本文作者格林(Jay P. Greene)擔任法葉維爾阿肯色大學教育改革系(Department of Education Reform, University of Arkansas at Fayetteville)的主任及教授，同時綜理全美大學的藝術研究實驗室(National Endowment for the Arts Research Lab, NEA)事務。NEA於1965年由美國國會成立，該研究實驗室屬聯邦單位，資金用以支應美國人參與藝術活動，發揮其想像力及盡其所能發展創意。該實驗室透過與各州藝術單位、當地領導階層人員、其他聯邦單位以及慈善機構合作，支持藝術教育、宏揚美國豐富及多元的文化傳統，同時推廣讓美國每一個社區都有均等接觸藝術的機會。(NEA網站：<https://www.arts.gov>)

譯稿人：陳憶如 摘譯

資料來源：Education Week -- October 02, 2017

<https://www.edweek.org/ew/articles/2017/10/04/arts-integration-is-a-suckers-game.html?qs=art>