

其次，矢木武先生也開始讓老學生在自己的自畫像上面「動手腳」。他運用電腦影像合成的技術，讓老人家可以自由選擇把個人的自畫像和各種背景做結合，例如：很想再去一次北海道的伯伯就把自己的照片背景設為北海道富良野的花海；老婆婆喜歡蒙娜麗莎的微笑，乾脆把自己變成影中人。這樣的創意教學除了讓老學生找到發揮創意的舞台，進而建立更強的自信心，同時也延續了上面所提有關「透過藝術創作達到社會化」之目標。因為老人家對於許多事情或許不是那麼善於表達、與人分享，但是在這個由藝術創作所建構的安全環境之下，老學生不但可以找到抒發心情的管道，甚至也覓得志同道合的朋友。



圖 6-3 電腦影像合成技術讓老人家可以馳騁想像力並滿足宿願

綜合上述，我認為矢木武先生的實務經驗對於今日台灣社會現況最大的啓發，就在於「藝術創作對於老年人的具體效益」。日本已進入高齡化社會，台灣也將面臨同樣的人口結構，日本對於老人照護的經驗頗值得我們借鏡。

## 2. 心智障礙學生

關於心智障礙學生如何透過藝術創作來展現其不為人知的天分，服務於愛知縣立三好養護學校的加藤真也老師有令人印象深刻的研究。

加藤老師所帶領的這群學生以及其藝術創作不但令我驚豔，而且非常讓我感動。大尺寸的格局是其藝術創作的共通點，而所有的作品也幾乎都是團隊合作的成品，很少有個人單獨的創作；當作品被創作出來以後，加藤老師也會盡量幫學生找到舞台來展示其作品，提供全校師生、家長、社區人士欣賞。舉例而言，為

了迎接運動會，全體心智障礙學生一起創作了總共十五個字的大型胚布（約 150 cm × 150 cm），這些胚布在運動會之前被懸掛在校園圍牆作為活動的宣傳海報，在活動當天的開幕典禮則是被當作活動器材，在節目表演時這十五個字的大型胚布一字排開在操場上，帶動了整個開幕活動的高潮。

利用網版在白色 T 恤上加上自己喜歡的文字或圖案，加藤老師的學生再次享受了集體創作的愉悅體驗。在「三好巨人迷路」這一系列的全開大型海報創作中，加藤老師的學生更展現了驚人的創作力量與團隊默契。十二名學生創作了十二張全開的迷宮大海報，有星際爭霸、地下蟻窩、工廠、花園、森林等不同的主題，最難能可貴的是當這十二張迷宮圖放在一起成為一個 3 張 × 4 張的超大型迷宮時，前一張的終點竟然變成下一張的起點，使得這一系列的作品在該校獲得熱烈的迴響，而學生的自信心也隨著提升。

### 3.肢體障礙學生

筑波大學附屬桐が丘養護學校（日本唯一的國立肢體障礙養護學校）的前芝武史老師針對肢體障礙學生進行雕塑課程，這些學生的臨床診斷包括：腦性麻痺、頭部外傷後遺症、脊髓損傷、脊髓病變等。因為上述之臨床診斷，這群學生可能遭遇的肢體障礙包括：上肢障礙、下肢障礙（軀幹姿勢保持困難）、語言障礙（構音障礙）、視覺障礙...等。雖然每個學生的障礙類別與等級不同，使得教師所設計的教材教法必須根據不同學生的情況適度修正，但至少我們可以從前芝武史老師的教學實踐當中歸納出來下列通則。

首先，從認知的層面來看，舉凡造型、表現、創造、構想、計畫等部分的認知都是前芝老師希望學生可以擁有的；其次，就情意的部分而言，包含了對於藝術創作的理解、愛好、尊重，以及藝術創作所帶來的樂趣和美的感動。最後，藉由這樣的藝術創作，學生在技能部分應該要有更強的質感、量感、空間感，對於造型活動的思考力、觀察力、構成力、感受性也應該可以向上提升。

爲了讓這群肢體障礙學生達到獨立進行雕塑創作的終極目標，前芝老師採用循序漸進的策略，先讓學生玩砂遊戲、土遊戲、黏土遊戲，等到學生已經完全體驗並能充分是項媒材的特性之後，緊接者再把技術層級拉抬到圓柱、圓錐、圓台、球體的雕塑創作，光是這一個部分的晉級就花了將近一個學期的時間，但是認真努力換來的代價也是格外甘甜的。雖然大部分學生在創作圓柱、圓錐、圓台、球體的時候都會遇到瓶頸，但至少當他們逐漸克服困難、成功完成作品時，臉上的喜悅與油然而生的自信是不斷湧現的。對於一般人而言，圓柱、圓錐、圓台、球體的創作也許不難，但是對於這群肢體障礙學生來講，能夠完成是項任務，對他們而言卻可以帶來流暢體驗（flow experience），整個雕塑課程對於這群孩子而言，無異於是一種另類的冒險治療。

因此，我們也可以想像，當這群學生在最後的階段以黏土為媒材進行雕塑創作時，「自己的手」成爲一個最常見的主題，因爲「自己的手」在整個創作過程中扮演了中介平台的角色，「我」是透過「我自己的手」來把我內心世界的感覺和知覺具體化，進而達到創作的高峰經驗。此時，他們對於自己的身體已經有了更深入且更全面的認識；對於自己的身體在某些部分的缺陷，他們也更能以自我閱納的態度來面對。

### 三、其他

#### 1. 砂遊治療

砂遊治療目前在日本非常盛行，可說是日本目前心理治療的當紅炸子雞，這是一種非言語的、但卻非常有創造性的一種治療方式，其主要的假設是：每一個病人，都有一個自我療育的機制在其心靈深處指引他掙開束縛、重獲新生。我在日本看到的操作方式主要包括下列三種。

對於內向害羞、沉默寡言、拙於社會互動、人際關係不佳的小孩而言，砂遊治療師主要採用校園砂坑作爲媒介。一個常見的模式是：一開始先讓個案在砂坑中遊玩，以此作爲熱身活動；緊接著治療師引導學生使用各種道具（玩具機械怪手、鏟子、水桶、水管）來創造一個夢幻遊園地，他可以是一座水庫、一個山洞，甚至還有一條條蜿蜒於山間、有許多隧道的山路。

相較於上述個案的過於文靜，針對上課愛說話、無法專心、太過於好動的孩子，治療師使用兩個一乾一濕的砂盤，並擺放許多代表世界所有事物的小東西。此時治療師必須提醒個案砂子不是用來互相攻擊的工具，而是要讓他發揮創意的好幫手。在這個小小的世界裡，個案可以自由地創造各種立體造型，不用擔心這樣做對不對、分數會不會很低之類的問題。治療師的功能則是從旁輔助，觀察並記錄個案的行爲模式，藉以瞭解個案內心世界的微妙變化。除了必要的談話之外，治療師並不會有太多的介入或解釋。

最後，就如同其他治療師也會適時採納其他療法，砂遊治療師除了提供個案砂遊戲之外，通常也會提供個案其他種類的藝術治療（例如畫畫、泥巴雕塑立體造型等），如此不但豐富了砂遊治療的內涵，也充分體現了砂遊治療允許各種可能性與創意的核心價值。

#### 2. 虛擬動畫（3D 繪圖）

三重大學教育學部的上山浩教授以 3D 虛擬動畫之應用爲其研究旨趣，他所發表的研究因爲接受了日本科學研究費補助金（基盤研究 C，課題番號 16530581），因而成爲整場研討會最爲熱門的一場報告。

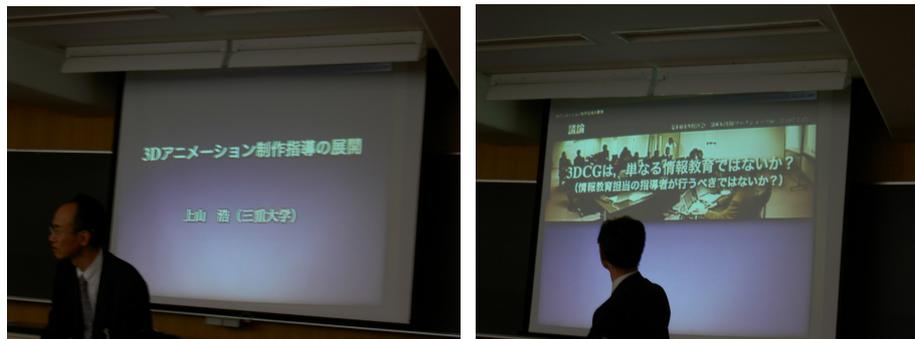


圖 6-4 上山浩教授以 3D 虛擬動畫為其研究主題

上山浩教授把 3D 虛擬動畫當作是輔助教具，其功用有二：讓學生的創作有一個發表的平台（也就是說老師會把學生的作品集合起來做成動畫）、藉由動畫的趣味性引起學生動機。

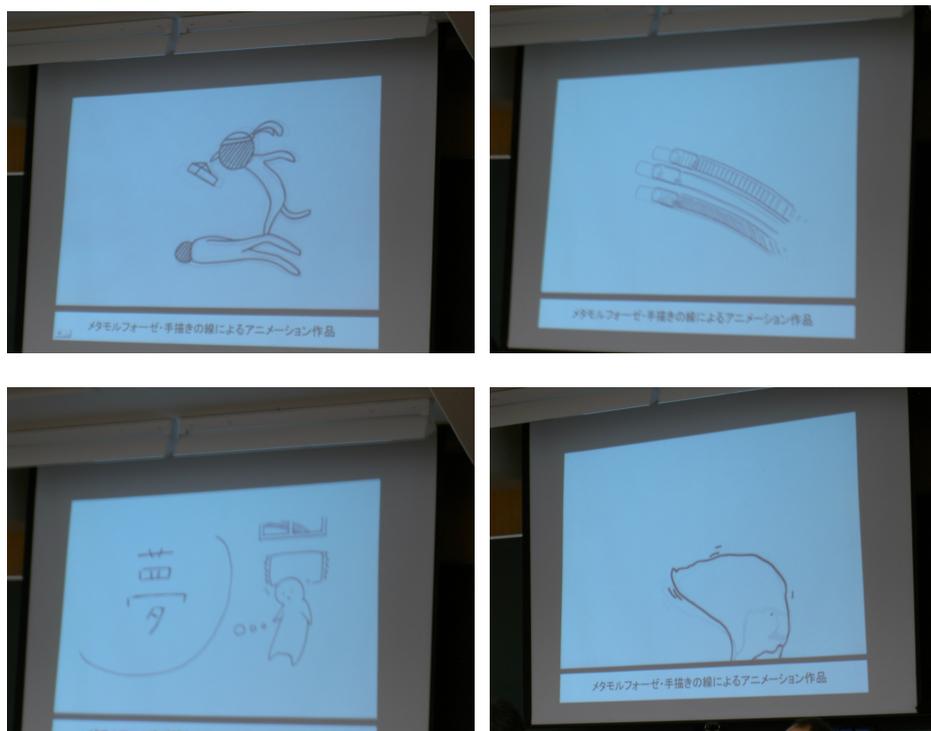


圖 6-5 學生的作品被上山浩老師串連成 3D 虛擬動畫

問題解決導向的學習（Problem-Based Learning）是上山浩教授進行這整個教學方案的哲學基礎，因為學生在進行 3D 虛擬動畫的製作時，可能會遭遇許多困難，例如：在技術上學生可能不熟悉電腦繪圖軟體的操作、在情感上學生在

編排故事內容的時候也可能會找不到創作的靈感。

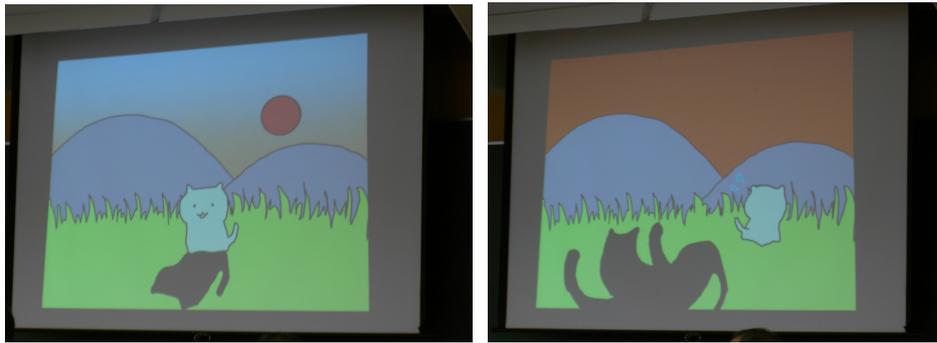


圖 6-6 3D 虛擬動畫也可以成為引起動機的良好

### 3.六面立方體的展開

大阪教育大學大學院的佐佐木六老師把藝術課程和數學課程作了結合，對於遭逢學習障礙的學生而言，他們可能因為一次又一次的挫敗而對學習喪失信心或興趣，透過實體教材來介紹抽象的空間概念，不但可以幫助學習速度較慢的學生「從做中學」，也可以讓他們在樂趣化的教學活動中重拾他們對於學習的熱情與興趣。

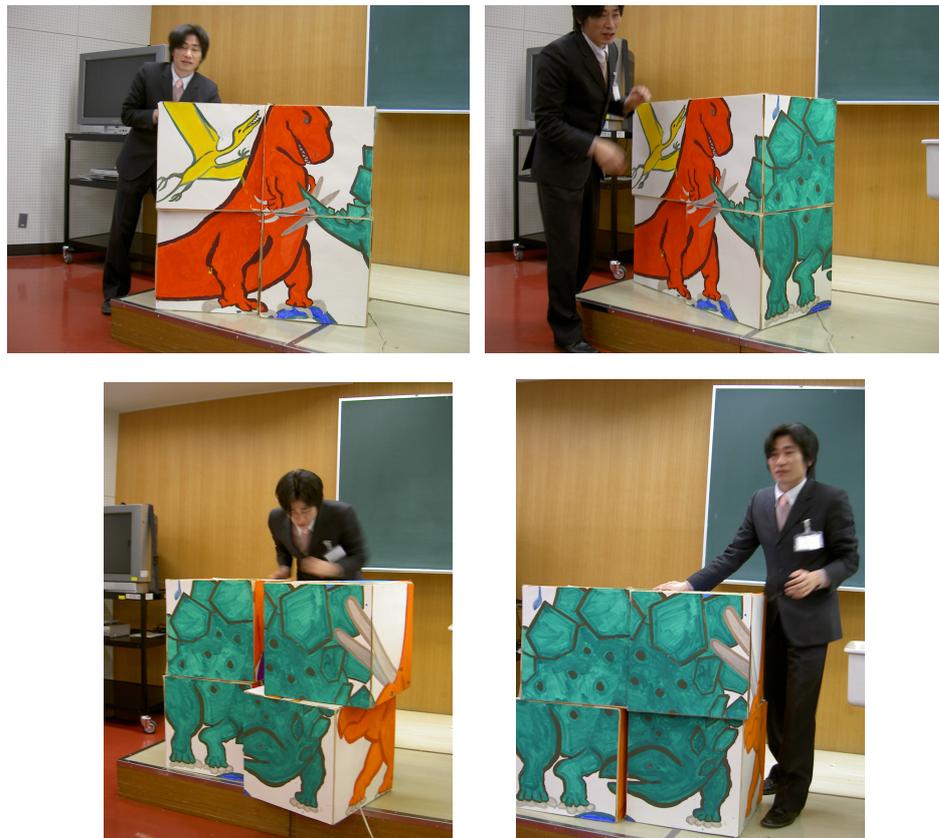


圖 6-7 佐佐木六老師示範大型六面立方體的組裝與展開



圖 6-8 佐佐木六老師講解小型六面立方體的運用

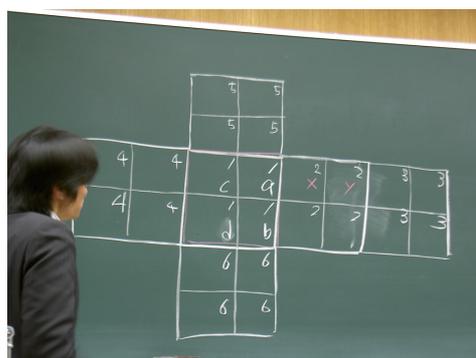


圖 6-9 佐佐木六老師講解六面立方體的展開

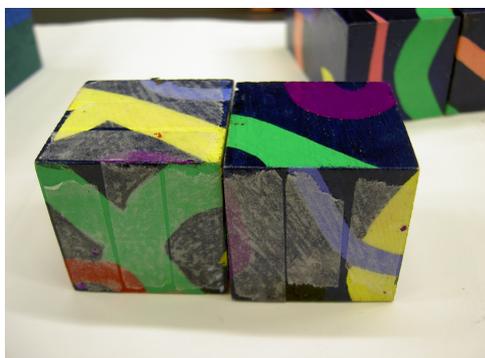


圖 6-10 小型六面立方體可以由學生進行分組操作

#### 4.大會主辦單位之聯絡人與其聯絡方式

日本美術科教育學會 <http://www.soc.nii.ac.jp/aae/Home.html>

鷺山靖 Email: [yyamada@naruto-u.ac.jp](mailto:yyamada@naruto-u.ac.jp)