

## 出國報告（出國報告類別：考察）

### 日本第 33 回實踐美術教育學會京都大會



服務機關：教育部師資培育與藝術教育司

姓名職稱：鄭司長淵全等 8 人(名單詳附件)

派赴國家：日本京都

出國期間：107 年 1 月 6 日至 1 月 12 日

報告日期：107 年 2 月 8 日

# 目錄

壹、	目的.....	2
貳、	心得- 參與日本第三十三回實踐美術教育學會相關 內容記錄.....	3
一、	兌現去年中日視覺藝術教育實踐研究簽約結盟.....	3
二、	參加視覺藝術教學實踐研究發表.....	5
(一)	歡迎光臨！營養午餐館-改造午餐大作戰.....	5
(二)	森林精靈的神奇皇冠~從撿拾落葉，發現大自然的美.....	9
三、	觀摩日本視覺藝術教學實踐研究發表.....	13
(一)	加深孩子們的感受方式.....	13
(二)	引發孩子創作意願的繪畫指導-和娃娃魚做朋友.....	15
(三)	孩子們去感受、去思考、去表現的鑑賞課.....	16
(四)	美術教育和人類發展階段.....	17
(五)	材料、顏色、形狀、想法之間的相互關聯性產生的時候.....	17
(六)	關於以孩子為主體的壁面製作改善.....	18
(七)	以孩子的生活和遊戲為根基，展開造型繪畫活動.....	20
(八)	孩子們的實際體驗變為繪畫表現.....	22
(九)	高校野球部和對話型鑑賞.....	23
(十)	作為美術教育中教材研究製作演習的繪本製作.....	24
(十一)	從「想像」到「創造」，「功夫」更有趣更深入的教學指導.....	25
(十二)	為了應對孩子們自發地參加表現活動的必要條件.....	27
(十三)	考古系博物館裡進行的教育普及活動的實踐.....	29
(十四)	教師製作柵欄的時候.....	30
(十五)	學生跨越柵欄的時候.....	32
(十六)	宣揚文化、傳統的表演活動.....	34
(十七)	通過孩子們的造形活動，以孩子們意識到自己的課為目標.....	35
四、	觀摩與實踐研究發表心得.....	36
(一)	從藝術教育的觀點而言.....	36
(二)	從課程設計而言.....	36
(三)	就個人成長而言.....	37
五、	美學景點與美術館博物館參訪學習.....	38
(一)	姬路城與倉敷老街巡禮.....	38
(二)	拜訪安藤忠雄的淡路島夢舞台.....	40
(三)	美術館與博物館利用教育.....	43
參、	建議事項- 本計畫之具體採行事項.....	45
肆、	附件.....	48

## 壹、 目的

本次國際交流之目的期能透過計畫領導人員、知識和技術的交流，實際觀摩並參考國外的相關研究對教育部師資培育與藝術教育司正在推動的美感教育計畫之子計畫「視覺藝術教學實踐發表計畫」架構及內涵進行雙向檢核，來引導整個計畫在全國各校之在職教師進行師資培育，對於視覺藝術教育之課程設計、教材發展及學習評量等方向，期能帶動各校行政與教學夥伴予以實踐並順利發展。

綜整本次國際交流之目的主要有以下兩項：

1. 為呼應當前教育思潮與先進國家教育發展趨勢，促進教師終身學習。
2. 透過計畫領導人員、知識和技術的交流，實際觀摩並參考國外的相關研究對教育部師資培育與藝術教育司正在推動的美感教育計畫之子計畫「視覺藝術教學實踐發表計畫」其架構與內涵進行雙向檢核，以力求精進。

視覺藝術教學實踐發表計畫規劃於一百零七年一月進行為期七天的日本京都參加日本第三十三回實踐美術教育學會之京都大會之發表與實地觀摩學習，並透過實際參訪藝術特色場域及美術館、博物館等，期望能藉由與國際之間的藝術交流機會，豐富並拓展本次參與夥伴們的學術視野與知能，學習異質性團體的藝術推動方式，體會與自然、社會、歷史和文化之間的互動關係，以提升多元文化的美感體驗，並培養鑑賞和思辨能力。此外，也藉由聆聽分享在地教學者的第一線意見，補足雙方在教學與研究上的可能盲點，不斷自我精進，追求至善，相信對於引領教師未來培育學生在藝文方面的素質與感知創作力將會有很大的助益，進而提升國民素質及國家競爭力。

## 貳、心得- 參與日本第三十三回實踐美術教育學會相關內容記錄

### 一、兌現去年中日視覺藝術教育實踐研究簽約結盟

臺灣視覺藝術教育實踐研究會曾於去年同一時段本計畫主持人吳正雄老師與團隊夥伴赴日本岡山藝術教育實踐研究會簽約結盟，約定未來將相互交流資訊與進行教學實踐研究發表，希望提升視覺藝術教育的品質。



圖 1 主持人於大會中宣讀盟約內容



圖 2 中日雙方代表，岡山大學大橋功教授與吳正雄計畫主持人簽約儀式

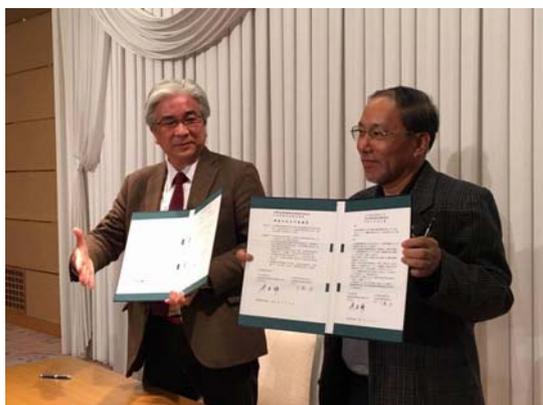


圖 3 臺灣視覺藝術教育實踐研究會與日本岡山藝術教育實踐研究會結盟



圖 4 去年已簽署完成之交流合作協議書



(a) 會議影像一



(b) 會議影像二



(c) 會議影像三



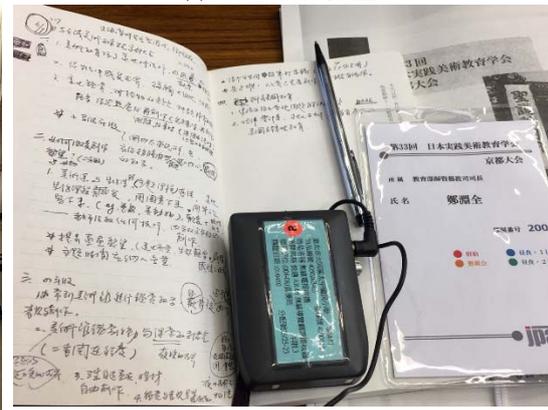
(d) 會議影像四



(e) 會議影像五



(f) 會議影像六



(g) 會議影像七

圖 5 今年教育部師資培育與藝術教育司鄭淵全司長率領臺灣視覺藝術教育實踐研究會成員參與日本藝術教育實踐研究會之懇親會交流

## 二、參加視覺藝術教學實踐研究發表

本計畫本次由兩位在臺灣參加視覺藝術教學實踐研究發表脫穎而出的教師鐘兆慧老師與謝孟軒老師在日本第三十三回實踐美術教育學會之京都大會進行國際性學術發表，以下是兩位的研究發表摘要：

### (一) 歡迎光臨！營養午餐館-改造午餐大作戰

教學設計者：謝孟軒  
教學實踐對象：臺東市國立臺東大學附設實驗國民小學五年級美術班

#### 1. 基本理念

「民以食為天」，「吃」在生活中是非常重要的事情，但並未有正式課程針對「如何享用餐點」設計適合的活動。大人們常常希望學校的午餐時間，孩子能注意營養、不挑食，更希望孩子能有從容愉快的午餐時光，但實際的情況卻不如期望，往往都必須解決孩子挑食、抱怨飯菜看起來不夠美味，甚至是為了玩樂不願好好吃飯的問題，尤其是高年級的孩子，已對任何事具有高度的自主，並非老師強迫就能好好食用午餐。

本教學實施於五年級，主要的教學目標是讓孩子討論每日的營養午餐能做什麼改變，因無法改變菜色，所以引導孩子了解自己的能力可以做哪些事？並針對能做的事：選擇餐具、設計擺盤、營造氣氛，經由討論與經驗交流，動手改造營養午餐，主要目標則是透過改造營養午餐，孩子能了解自身的生活經驗與喜好，由自己定義出自己的生活美學，讓孩子實現理想午餐的想法，培養對生活美學敏銳的感知及付出行動、解決問題的能力。藝術課程中，老師是鼓勵者，學生要有想像力，一切事物之所以美是因為擁有屬於自己的生活美學。

#### 2. 教學題材與構想

##### (1)教學題材的基本觀念：

透過此視覺藝術課程，學生能建構自己對營養午餐的理解和認同，以藝術的角度建立孩子對於“吃”的態度，孩子的生活感受和對營養午餐的價值定義，或許不一定符合教學者或一般人的期待，但這些表現在教學上呈現的意義，不同於只是單純聽話把午餐吃完，而是能夠提升生活的敏銳度，重視自身的感受，並能對的態度解決問題。

後現代教育強調學習者的主體性，學生透過學校教育培養出個人的素養，定義自己看待生活中人、事、物的價值，大人們對於學校飲食多注重基本的營養均衡和用餐的規矩，較少顧慮孩子在吃飯時的心情和想法，如將享用營養午餐也視為一項以學習者為主體的學習活動，透過討論及引導讓孩子思考自己可以發揮的創意，並動手改造營養午餐，就能進一步建立屬於孩子自己的生活美學。

## (2)教學引導策略與重點

本教學的重點在於與兒童討論生活經驗，主要的方法是教學者提問引導孩子分享生活經驗，鼓勵兒童各種經驗和感受，最後統整大家的意見，決定如何解決問題。

### 1. 引導提問如下：

(一) 學生分享用餐經驗。

(1) 你喜歡吃什麼樣的餐點呢?為什麼?

(2) 你印象深刻的用餐經驗是什麼?為什麼?

(二) 共同討論校園的營養午餐經驗，並提出問題及解決方案。

(1) 你喜歡學校的營養午餐嗎?為什麼?

(2) 如果你有機會能改造營養午餐，你想做什麼事?

(3) 目前我們能力所能做的是什麼樣的解決方式?

(三) 欣賞各風格餐點擺盤，討論自己的喜好，了解自身的生活美學。

(1) 哪張圖片的餐點你最有興趣吃吃看?為什麼?

(2) 你喜歡哪幾種擺盤風格?為什麼?

### 2. 創作過程中引導學生思考的重點：

(一) 色彩配色：

學生可利用對比色、相似色概念來為擺盤配色。

(二) 造形設計：

學生藉由改變食物形狀展現造形創意，可引導學生判斷食物的特性，再決定要以抽象或具象主題設計造形。

(三) 食物的材質特性：

有些食物為流質狀態，無法固定形狀，有些較能塑形，因引導學生了解食物材質，選擇合適的方法擺盤。

(四) 其他副食材運用：

副食材的用處是妝點擺盤，不可過量。

## (3)教學媒材與表現形式

1. 每位學生的生活美學不盡相同，最重要的教學重點是引導學生覺察自身的生活美學，並了解自己的能力和所及。
2. 部分孩子會以喜愛的卡通人物為主題，可鼓勵孩子以卡通人物造型為基礎，創造出更具特色的造形。
3. 食物的顏色及材質可凸顯擺盤造形的層次及細膩度，鼓勵孩子多加思考及觀察，培養學生的專注力及細心度。
4. 完成擺盤作品，除了呈現自身生活美學，應讓孩子留下一個愉快且完整的用餐經驗，並鼓勵學生運用於日常生活中，建立提升生活品質的信心和行動力。

### 3. 實踐過程與發現

本教學實施過程的發現如下：

繪畫角度與方式沒有規定，大部分孩子以寫實的方式畫出餐點的樣子，少部分孩子用顏色代表菜色畫出區塊，繪圖的視角可分為俯視和平視兩種。

1. 擺盤風格可分為：
  - (1) 棋盤式擺盤：將菜色整齊劃一的隔開擺放。
  - (2) 簡餐式擺盤：以大盤子盛裝主食及其他菜色。
  - (3) 便當式擺盤：以便當盒為容器設計擺盤。
  - (4) 其他：以各種特別造形擺盤。
2. 擺盤手法多元，除了改變食物形狀，也加上副材料，為了使顏色豐富，每種食物都用上，有人以具象造形為主題創作，也有以不同幾何形狀為主，還有整齊劃分各種菜色分布的擺盤，在餐具和配件上也很講究，桌面佈置的很賞心悅目。
3. 繪圖時可參考學校菜單的限制，但實行時會受菜色限制，必須依據餐點的顏色、質感和形狀重新思考擺盤的設計。
4. 繪圖裡較細部的部分無法忠實呈現在實際擺盤中，如技術上無法達成，可引導學生調整想法，以能達到效果的方式嘗試。

### 4. 結論

視覺藝術的課程往往侷限於課本所給的內容，而忽略最貼近生活的部分，一天中至少有三次的飲食活動，所以決定以小朋友學校日常飲食出發，選擇小朋友最熟悉的營養午餐為討論主題，由於是孩子最熟悉的事情，所以討論時特別能引起共鳴，經過分析及統整後，孩子能更清楚喜惡的原因，也能進一步想辦法如何用自己的能力解決當前的問題，看著孩子熱絡討論的樣子，藝術不再是高不可攀的牆，而是能用來解決問題的工具。從討論的課堂到實際操作的活動，孩子都保持高度的興趣，並能實現自己的想法，也能相互合作，在課後更有孩子主動與我分享在家的改變，效果出乎我的意料。

此次課程是學生從未在學校做過的事，所以大家反應都很熱烈，會主動在課後來與同學、老師討論自己的想法，例如：自己想要準備的餐具類型、製作的方法……，也能給同學建議，活動結束後，大家都認同透過這樣的方式能讓營養午餐變的很好吃，也知道自己的能力能解決問題，而非單純的抱怨。

貼近生活的事情最能引起共鳴，能將藝術與生活的距離拉近，就能讓藝術變得平易近人，而藝術並沒有特定的答案，需要由自己定義，透過藝術，讓自己的生活更具品味。



圖 6 以卡通角色為主題，兼顧整體顏色搭配。



圖 7 使用各種用具擺盤。



(a) 圖一



(b) 圖二

圖 8 各種不同的擺盤方式！



圖 9 臺東大學附小謝孟軒教師在研討會上精彩發表

## (二) 森林精靈的神奇皇冠~從撿拾落葉，發現大自然的美

教學設計者：鐘兆慧  
教學實踐對象：臺中市西區大同國小一年級學生

### 1. 基本理念

本單元希望學生透過五感的探索與體驗、找尋大自然素材，激發靈感與創造力，發現事物的更多可能性，並藉由菩提葉凋落的自然循環，引導「舊生命的逝去是新生命重生」的象徵，讓兒童透過情境角色扮演遊戲，培養對大自然的關懷態度，開發社交經驗、肢體活動和表現能力，增進兒童對生活的感受。

一年級學生的認知發展與理解能力正值啟蒙時期，因此教學活動希望學生透過觀察和發現，對大自然植物的多種樣貌有更多體會和認識，並能直觀感受而培養豐富的聯想力和想像力。

本教學實施於一年級共六個班級，單元名稱是《森林精靈的神奇皇冠》，主要教學目標為：

- (1) 能活用自然素材，構想自己要表達的想法
- (2) 滿足自我表現的喜悅與自我潛能的發揮
- (3) 能快樂的感受到同學作品的特點、美好和趣味
- (4) 培養對大自然的關懷態度和情感，美感知能發展與豐富的感受性。

### 2. 教學題材與構想

本單元以原始的直覺、探索天然素材的本質，例如，植物、木材、石頭。透過感覺味道、聲音、撫觸、動作等，感受我們與自然的關係。讓學生嘗試體會：落葉是一種生命的自然變化，「舊生命的逝去可能是新生命的希望」，雖然是一片小小的落葉，也隱含著人生智慧。本單元以菩提樹因季節轉換開始落葉的靈感，由教師敘述一個情境故事：

魔法森林裡的小精靈是森林的守護者，他們會幫大樹澆水、施肥、拔草，有他們的照顧，所有的植物都欣欣向榮的生長著。

有一天葉子精靈發現他們平日最喜愛的菩提樹爺爺開始掉葉子了，而且最近掉的特別嚴重，一晃眼地上就厚厚的一層，精靈們心裡很慌，怕菩提樹生病了。為了要拯救菩提樹，趕緊從魔法書裡尋找治療的方式，終於找到記載的方法：精靈們只要戴著一頂有「守護森林」想法的皇冠，而且一定要用大自然的素材製作每個人都不一樣的皇冠，在大樹前圍個圓圈圈；輪流對大樹說內心話；最後大家一起在大樹面前跳「生命之舞」；這將會產生一種超大的生命能量，菩提樹爺爺感受到大家對他的關懷，葉子就會重新長得更茂密、更翠綠了。

教學活動中設計「森林的精靈」，象徵「愛與守護」的概念，引領學生從大自然中的素材，尋找靈感，鼓勵學生透過遊戲能與自然物建立連結的關係，充分

的嘗試這些材料可以做成什麼，發現自己想要表達的東西，進而產生更豐富的造形表現。

### 3. 教學策略與實施要點

#### (1) 撿落葉~發現大自然的美 / 第一節課

發現大自然之美的活動，必須先規劃好植物路線圖，教學場域必須先確定有很多的落葉，樹種的安排要多樣豐富，讓孩子有驚喜感，例如校園內阿勃勒的豆莢硬梆梆聞起來卻臭臭的味道，無花果的果實聞起來有酸酸的味道，石榴的果實長的小巧飽滿，而且開出的花朵很鮮豔，黃金竹旁邊冒出了竹筍，像這樣有趣的發現都可以讓孩子產生驚奇和求知的慾望，提升知覺的敏銳度和豐富的感受性。

#### (2) 精靈的神奇皇冠 / 第二節課

童話魔法相關的故事情節，充滿許多想像的空間，因此老師透過故事情境的導引，帶領學生體驗一場生動有趣又有啟發性的實境活動—「為了拯救菩提樹爺爺，學生必須化身為森林裡的守護精靈，製作一頂有魔法的皇冠。」透過這樣的任務性活動，激發孩子的同情心，並懷著英雄式的情懷去拯救老樹。

老師也化身為「魔法老師」和學生一起奮戰，引發兒童的想像力和創意，鼓勵學生活用大自然的素材，讓「自然」化為孩子的藝術養分，透過不斷實驗、探索材料的可能性，進而做出具有創意的作品。

#### (3) 生命之舞 / 第三節課

學生完成「森林精靈的神奇皇冠」後，讓學生介紹自己皇冠的特色，並想一想對菩提樹爺爺說什麼話？接著老師帶著他們來到菩提樹下，播放音樂，大家圍著大樹，隨著音樂快慢，自由展現身體的律動，一起來一段「生命之舞」，完成對大自然「生生不息」、「落葉歸根」，代表「生命重生」的感動儀式。



(a) 作品一



(b) 作品二



(c) 作品三

圖 10 繁複多樣的造形：這類孩子善成運用多樣的素材組合，讓作品呈現繽紛效果



(a) 作品四



(b) 作品五



(c) 作品六

圖 11 結構誇張的造形：這類孩子對空間敏銳度高，因此在結構能表現具有張力。

#### 4. 結論

- (1) 本教學因自然素材如葉子、花朵有時效性，讓孩子親身感受踩在枯葉的柔軟及發出的清脆響聲，聞聞剛掉落的花香，體會太陽光的味道，到裝扮自己讓自己變成森林的守護精靈，並發表自己的想法等，最好是安排充裕的教學時數。
- (2) 夏天也有許多樹木會開花、結果、落葉，正好培養孩子認真觀察的好時機，不過教學場域必須考量樹種的多樣性，和落葉的豐富性，教學時間點也要考慮雨季可能造成的干擾。
- (3) 為了避免收集的材料太雷同，教師可以分組蒐集落葉，出發前先作說明，讓學生知道自己的任務，並能互相交換材料發展社會行為，並拓展製作和表現的更多可能。
- (4) 大多數的學生多以現成的素材的形狀做聯想，因此角色扮演上最常出現「花精靈、樹精靈、果子精靈」，或許對一年級學生要他們分解這些素材再重新組合成另一種形象，需要期待年齡的成長，並給予更多時間從遊戲中體驗。



(a) 影像一

(b) 影像二



(c) 影像三

圖 12 臺中市大同國小鐘兆慧教師在研討會上精彩發表與會日本教師提問互動

### 三、觀摩日本視覺藝術教學實踐研究發表

#### (一) 加深孩子們的感受方式

##### 1、老師的思考：

「除了對話外還有什麼可以進行教學？如何掌握學生的感覺方法？小朋友能力是如何表現？」

##### 2、研究方法：

- (1) 提升學生鑑賞能力可發揮的題材有哪些？
- (2) 如何提高鑑賞能力的表現？

##### 3、教學方法與流程：

學生在心中記住所學的東西，但平日並不會思考。

- (1) 先讓學生在操場中感受生活中的綠色，學生在國語課中學習蒲公英。
- (2) 學生在生活中摸到樹葉，從大自然中學習觸感，開始比較葉子的不同的鑑賞。
- (3) 將葉片貼上學習單。
- (4) 調製水彩中的色彩。
- (5) 成為一幅可愛的創作「我們所居住的城市」，例如：寫實地觀察作品的實際表現，在創作中老師讓孩子可以觀察，不斷嘗試，如枯萎與未枯萎的葉子的差別。
- (6) 學校保存學生作品 10 年後奉還。

##### 4、教師的教學發現：

- (1) 低年級應該運用感性的教學方式，創作的主題應讓孩子可以自由表現想表現的畫面。
- (2) 以往都一拿到紙就畫完了，並不思考，現發現仔細思考。
- (3) 畫面中呈現出不同層次的綠色表現，具有在生活中對形狀、色彩、觀察能力，加上自我主題的表現與內心感受。



圖 13 學生對大自然進行探索



圖 14 學生練習調出大自然的顏色



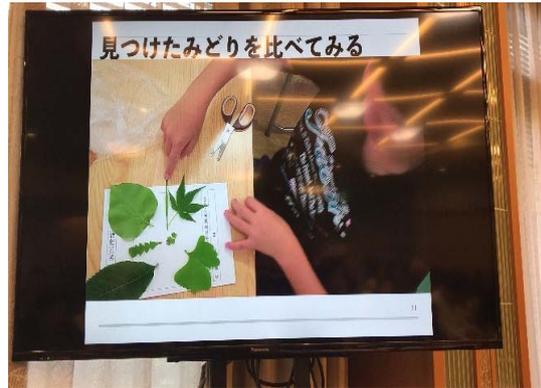
(a) 作品一



(b) 作品二



(c) 作品三



(d) 作品四



(e) 作品五



(f) 作品六



(g) 作品七

圖 15 透過主題的表現，表達內心的感受

## (二) 引發孩子創作意願的繪畫指導—和娃娃魚做朋友

### 1、教學對象：

二年級 44 班 120 名學生

### 2、教學方法與流程：

- (1) 對孩子感覺、感性的培養：五月份用小朋友自備的塑膠瓶飼養的水中動物娃娃魚的卵，七月時放生的時候，小朋友都哭了。
- (2) 畫和書寫養殖日記：包括食物是否充足，養殖環境如何，和父母討論的經過等等，日記畫中呈現出孩子養殖的心情，例如食物與養殖之生活環境等，以及對娃娃魚型態的表現方式，有喜愛多彩的，有樂於用黑色表現的等。
- (3) 學生樂於發現與交流，並認真聆聽他人意見。
- (4) 小朋友在畫畫中體會到的是自我的滿足，激起小朋友畫畫的動力與動機興趣，也造成老師另一個煩惱孩子迷戀娃娃魚主題無法突破的問題。



圖 16 學生從飼養娃娃魚的過程，建立與娃娃魚深厚的情感



圖 17 學生從飼養娃娃魚的過程進行一連串的紀錄和創作，並培養對生命的尊重

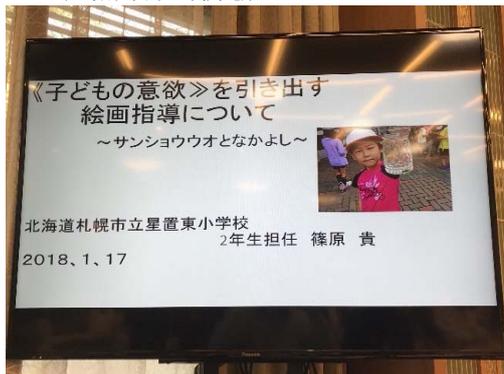


圖 18 報告



圖 19 札幌娃娃魚

### (三) 孩子們去感受、去思考、去表現的鑑賞課

1、教學對象：  
四年級

2、教學方法：  
二至四年級老師均關注「美術鑑賞導向創作的教學」

3、教學方法與流程：

- (1) 參觀美術館。
- (2) 連結生活，發揮想像力與創造力，學生填寫「和各種各式各樣的夜相遇」學習單。
- (3) 老師將學習單內所有的關鍵詞整理成表格。
- (4) 引導學生運用各類畫具自由表現，如深色紙用擦的方法，全用彩色鉛筆盡情表現方式，內涵如受夜晚的孤獨感，表現方向是不可思議的。
- (5) 學生書寫介紹自己作品的卡片。

4、教師的教學發現：

- (1) 美術館作品內涵影響，可激勵學生創作之靈感具有實質的來源與動能，對未來也很有幫助。
- (2) 學生為表達自己所想表達的內涵，在美術館鑑賞時會非常的專心認真，從他人的作品中截取自己所需的養分。
- (3) 在學生心中，支撐表現與鑑賞現息息相關，密不可分。

5、教師的思考：

企圖找尋一個可以讓所有學生經驗鑑賞與創作表現是為一體的題材。



圖 20 從參觀美術館帶領學生認識藝術家作品”夜晚的世界”有不同的聯想併進行創作。

#### (四) 美術教育和人類發展階段

教師的想法：

研究是生活的一部份，以「美國教育培養每個小朋友都不一樣」的理念研究美國藝術教育，DBAE 之前、中、後對美國教育的影響

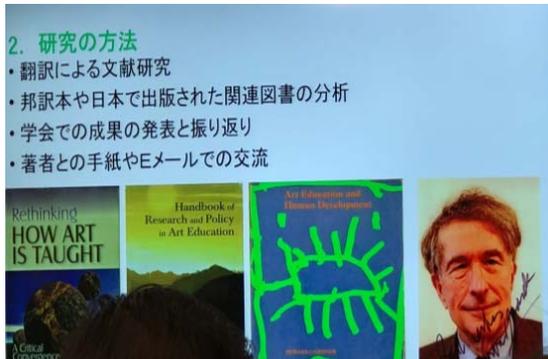


圖 21 作者依據 Art Education and Human Development 的理論做研究



圖 22 「美國教育培養每個小朋友都不一樣」

#### (五) 材料、顏色、形狀、想法之間的相互關聯性產生的時候

1、教師的想法：

- (1) 對自閉症等「特殊兒童的課後藝術造型教育」服務一日性探索課程~ 撕、畫、貼、捏來補足平日學習不足處。
- (2) 教學內容應符合其興趣所在，就能有自己的想像空間，並以堅持到底的精神用自己的方法去行動，雖然他們對新鮮事物接受速度較慢。
- (3) 「小孩就像膠加水所製成的橡皮泥，可塑性極佳」

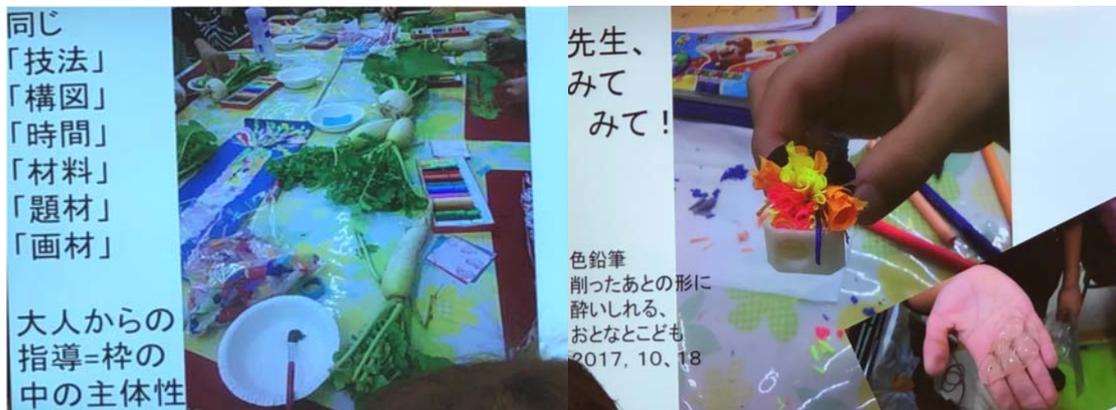


圖 23 探索課程~撕、畫、貼、捏來補足平日學習不足處

圖 24 學生放學後所做的多元性的探索課程

## (六) 關於以孩子為主體的壁面製作改善

### 1、老師的想法：

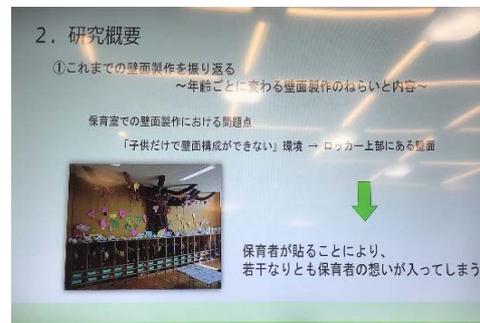
- (1) 因為一般幼兒園老師並未「以幼兒視覺角度（兒童本位）」設計，所以以主題為單元，帶領學生一起享受進行各式各樣素材的玩耍與創作，並實踐記錄下壁畫的故事。
- (2) 從小栽培可讓孩子習慣主題性的創作，享受創作的樂趣，勇於嘗試。
- (3) 一次比一次更厲害，因為孩子們平日已欣賞較高年級的創作概念與作品。
- (4) 拓展孩子的思考概念，熟悉各種不同技法。

### 2、主題舉例：

「我們去製作海吧！」、「一起去製作森林吧！」

### 3、創作流程：

- (1) 溝通協調，全班討論，確認主題，具體設定
- (2) 和朋友的討論與交流分享，有共同回憶
  - (a) 近看遠看都開心，有成就感
  - (b) 跟同學討論分享很有樂趣
  - (c) 創作後樂於跟父母分享
- (3) 運用素材，透過經驗進行製作享受歷程的樂趣
- (4) 創造培養孩子想像力、創造力的環境
- (5) 提供支持性的創作環境，保持靈活思維

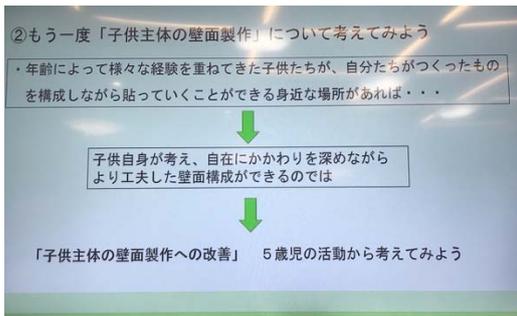




(e) 簡報五



(f) 簡報六



(g) 簡報七



(h) 簡報八



(i) 簡報九



(j) 簡報十



(k) 簡報十一

圖 25 透過大場面的創作，進而培養學生身體的律動性、自發性、思維能力及合作能力。

## (七) 孩子的生活和遊戲為根基，展開造型繪畫活動

### 1、教學順序：

- (1) 扮鬼、紙箱、積木……的玩耍探索。
- (2) 分組畫草圖，表達如何製作鬼屋的想法。
- (3) 思考、發揮創造力進行創作。
- (4) 將創作完成的鬼屋作玩具，但倒塌。



(a) 過程剪影一



(b) 過程剪影二



(c) 過程剪影三



(d) 過程剪影四

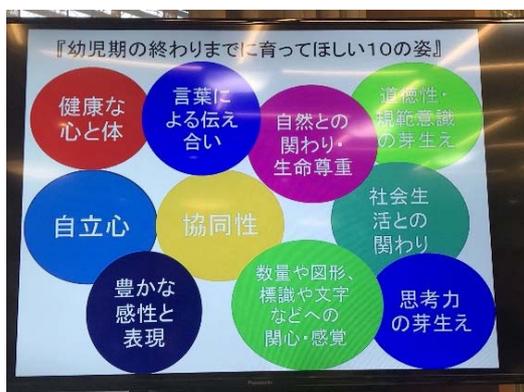


(e) 過程剪影五

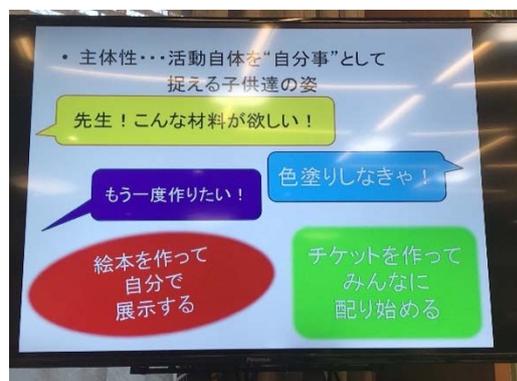
圖 26 學生運用紙箱開始發揮創意思維

## 2、老師的想法：

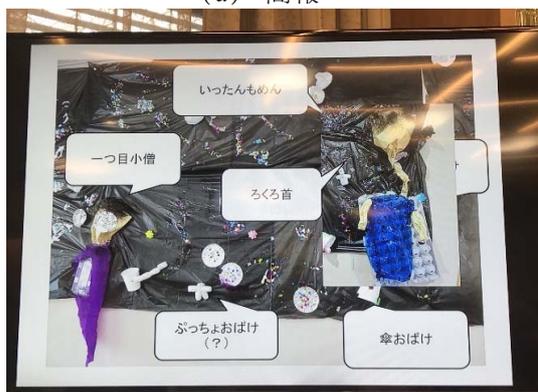
- (1) 共同發現問題，解決問題是教師引導方向->發現紙箱做成鬼屋是困難的->將之改成許多小鬼屋，強調歷程中的學習是重要的，本活動培養出孩子的自信心與創造力，突然孩子發現紙箱也可以做成飛機。
- (2) 老師利用自由時間進行繪本創作教學：可以發展小孩的感性思維，以學生為主體性->引導他喜歡展示與嘗試新媒材。



(a) 簡報一



(b) 簡報二



(c) 簡報三



(d) 簡報四

圖 27 簡報分享

## (八) 孩子們的實際體驗變為繪畫表現

### 1、教師思維：

- (1) 老師要常裝傻和表現無知以製造師生關係，詢問孩子的回答可知道孩子心裡想法。
- (2) 教師並非指導者，只是聽者。
- (3) 教師應製造許多可體驗的環境，讓孩子可體驗，例如「畫」雞前先「話」雞，孩子們會有各式各樣的話題與故事，可以自己表達，也可以採一起討論各自表達等種種方式，有強調雞腳、雞毛的，有和小雞們一起玩的想像等。

### 2、教師發現：

從教學歷程中培養了孩子們的各項能力

- (1) 同伴意識。
- (2) 有感情、感覺。
- (3) 自信心與特性（表現慾強烈，自我肯定的表現等，小朋友對自己可達到的事情感到開心）。



圖 28 學生透過實際觀察和體驗的活動學習

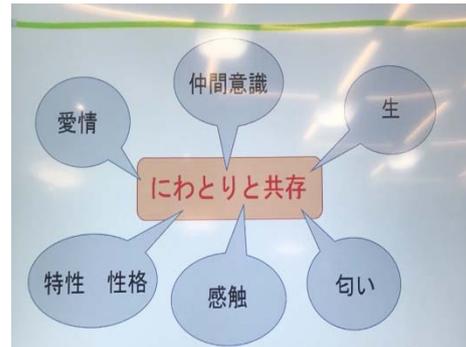


圖 29 學生從中培養自信、成就感等能力

## (九) 高校野球部和對話型鑑賞

### 1、Keyword

- (1) 如何想？
- (2) 為何想如此？

### 2、教師教學思維與方式：

- (1) 說什麼畫什麼（第1回）。
- (2) 睜眼的對矇眼的描述傳達所見畫作景象（第2回）。
- (3) 學生自己討論與各種想像（第3-7回）。
- (4) 學生的各種判斷力，思考力都有進步，彼此互動溝通也增進感情，對棒球賽的凝聚共識具有成效。
- (5) 每回都有新觀點。

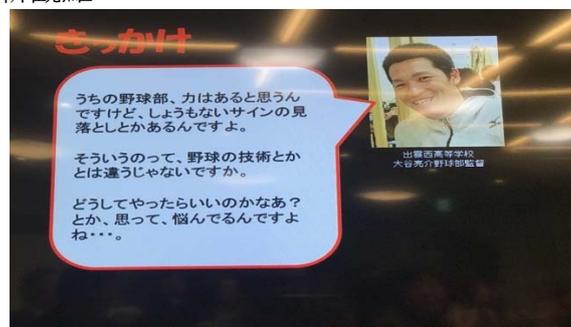


圖 30 高校野球部和對話型鑑賞



圖 31 透過對話式的鑑賞可以增進學生的判斷力和思考能力



圖 32 對話讓同儕之間更容易凝聚向心力



圖 33 學生自己討論與各種想像

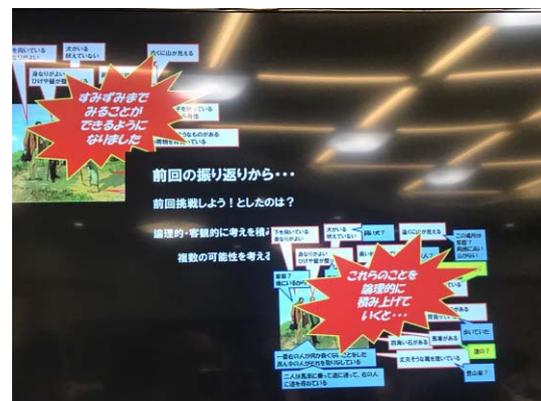


圖 34 每回都有新觀點

## (十) 作為美術教育中教材研究製作演習的繪本製作

### 1、教師想法：

- (1) 目標：培養對幼教有愛心的老師。
- (2) 對象：未來幼兒園、保育員老師 38 名中的 6 人，以美術專長為主與其他專長同學合作。
- (3) 時間：暑假。

### 2、蜜蜂繪本製作心得：

- (1) 關係變好、互動理解～如討論學生喜歡什麼。
- (2) 努力思考，有興趣～到圖書館研究繪本的文字位置，配色等。
- (3) 有成就～對每頁繪本負責的感動與繪孩子閱讀的感動。

### 3、進行流程：

製作->展覽->提供幼兒園實際運用，採一頁一頁交流非讀繪本給孩子聽，22 名幼兒反映感同深受->明確的引導提示選擇，統計學生站在單頁繪本前面的數量->大學生開心滿足（學生評鑑的兒童觀點經常表現出其主觀喜好）。



圖 35 大學生製作完繪本，讓幼兒依照喜歡的畫面去選擇。



圖 36 大學生製作的繪本頁面

## (十一) 從「想像」到「創造」，「功夫」更有趣更深入的教學指導

### 1、教師思維：

- (1) 美術教育的作品要與日常聯結，否則會無趣。
- (2) 設計教學目標是讓孩子學會創造力，大橋教授說「教師就是要引導孩子自己主動創作」。



圖 37 透過文字意涵發揮創意將字體改變



圖 38 設計教學目標是讓孩子學會創造力

### 2、教學流程：

- (1) 看古畫學習視點變化，去發現生活中問題解決問題。
- (2) 鑑賞各畫中可這樣可那樣。
- (3) 突破想像自由發揮。
- (4) 自己進行組合，產生新作品。
- (5) 觀察日常生活用品拓展力想像力如地震災後寄宿學校照片，想可行作法；例如日清泡麵新舊版包裝比較，文字的設計思考。
- (6) 介紹建築美學，如招牌、郵局標誌的設計思考。
- (7) 日本學生的發明，例如如何孵出小雞。
- (8) 創作各種繪文字->思考是否還有其他作法->再創作。



(a) 成果一



(b) 成果二



(c) 成果三



(d) 成果四



(e) 成果五

圖 39 成果發表

## (十二) 為了應對孩子們自發地參加表現活動的必要條件

### 1、教師思維：

- (1) 在研討會中，幼兒園老師經常發現觀察孩子在遊玩的樣子，注重活動的過程，可以有新發現->反思中學太重視成果而不重視過程，應該深切檢討改進
- (2) 五感體驗和感受對於中學生而也是很重要的，例如畫鹽畫，體驗人生自由的花朵～用海棉，各式筆觸的顏料玩耍，進行自由表現，包括根、莖、花、過去、現在、未來等。



圖 40 教師的引導很重要



圖 41 開放自由創作，培養學生對創作的投入和喜愛



圖 42 美術造形教育目標

### 2、教學流程：

- (1) 以前創作要先「擬計畫」->現在不用鉛筆打稿，不一定撰寫計畫，開放自由媒材創作->學生對創作具有深度興趣停不下來。
- (2) 例如以「樹木」作為主題->瞭解水彩性質，一小時仔細觀察樹木，並思考和感覺等樂趣，聞他、摸他、聽和舔抱著（取代以往的素描步驟）->調配色彩與樹木->創作->小型展覽會鑑賞。
- (3) 藝術造型教育的目的：幼兒園->小學->中學其之間的關聯性很重要。
- (4) 傳達「分數不重要」的概念，自己對自己理解和評價是重要的。



(a) 過程一



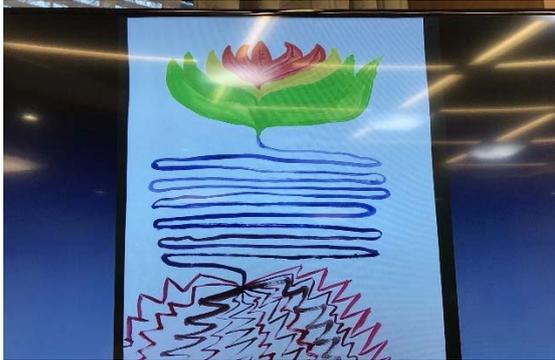
(b) 成果一



(c) 成果二



(d) 成果三



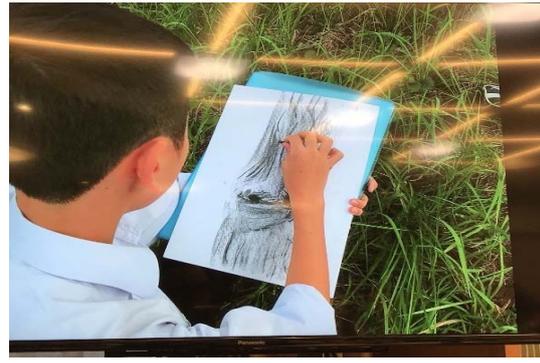
(e) 成果四



(f) 成果五



(g) 成果六



(h) 過程二



(i) 過程二



(j) 總成果

圖 43 教學過程與成果

### (十三) 考古系博物館裡進行的教育普及活動的實踐

#### 1、如何在美術館進行教育普及活動？

- (1) 展示
- (2) 出版雜誌、書
- (3) 借書服務
- (4) 體驗服務

#### 2、何謂與實技實際結合的教育？

- (1) 西洋美術館教室-由資深教師帶大家一起看。
- (2) 書道體驗活動。

#### 3、教師思維

- (1) 傳承是有樂趣的，例如太陽神具有何種能力，如何傳承下去，讓孩子知道神明和人類之間的關係。
- (2) 「能動經驗」是重要的，孩子能在活動中發現新經驗，產生新想法。

#### 4、教學流程：

提供各式各樣材料例如戒指、面具課程->在公共博物館內與不認識的人交談、交流，並討論與創作，獲得樂趣與喜悅之心->內心豐富，精神成熟。

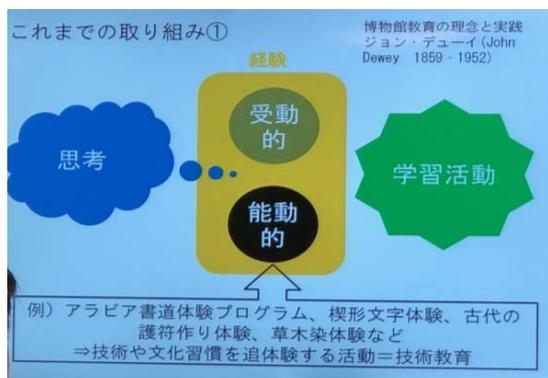


圖 44 透過活動讓學生產生新思維

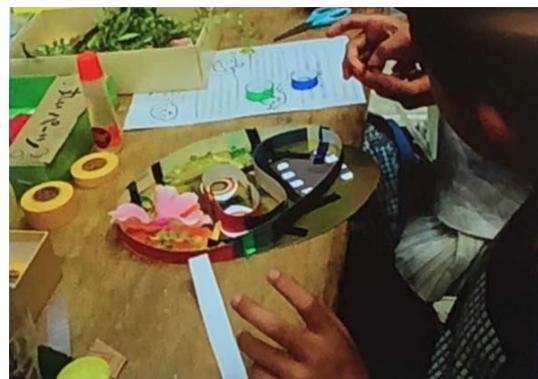


圖 45 引導學生進而從創作獲得喜悅之心

#### (十四) 教師製作柵欄的時候

##### 1、教師思維：

今與去年發現內容相關，為跨過教師所設的柵欄，希望教學時可出個策略讓他們想，提升孩子對作品的自我理解。

- (1) 如何評鑑不會講與寫的學生？
- (2) 不要先給學生鑑賞風神雷神作品，會是如何？不要一邊看一邊畫，會是如何呢？
- (3) 直接給他們水墨，就進行創作，會是如何？如何與學生一起跨越過這些柵欄？
- (4) 紙張不要限定大小的話，會是如何？

##### 2、鑑賞課程-風神雷神圖（在屏風上）

- (1) 「你就是名偵探」-仔細發現與感覺
- (2) 討論：用畫作進行比較風神與雷神各是什麼形象？



圖 46 透過鑑賞雷神不同的畫作去比較其中的差異性



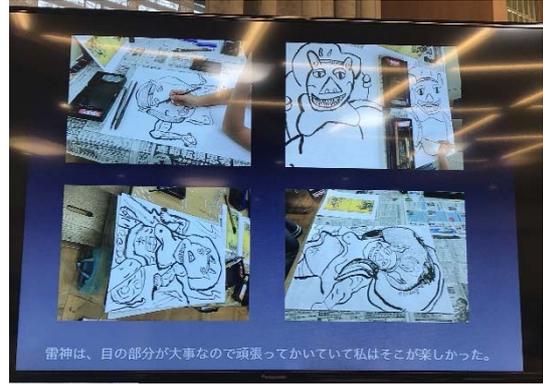
圖 47 讓學生從創作中體會水墨的的樂趣

##### 3、教學目標：

- (1) 創作 8 小時「我的風神」、「我的雷神」。
- (2) 活用所學與水墨技法，運用與實驗很多次。
- (3) 舉行鑑賞會：找出別人的優點，將優點用便條紙貼上->反思自己的創作與作品->並寫上姓名，對自己的發言負責吸收他人意見->再進行第二次創作挑戰->體會水墨畫的樂趣與魅力->貼上金紙銀紙進行裝飾->學生有許多體會與感想。



(a) 成果一



(b) 成果二



(c) 成果三

圖 48 水墨成果分享

## (十五) 學生跨越柵欄的時候

1、教師思考-從小學美術課反思中學的美術教育

- (1) 小學生用透明水彩顏料，中學生用不透明廣告顏料，此已設定柵欄無法跨越。
- (2) 2014 年的研究～水彩畫在其他地方，如人體有無限的樂趣，所以做了「何種時候使用顏料會感到有趣」的研究。



圖 49 人體彩繪發現上色的無限樂趣



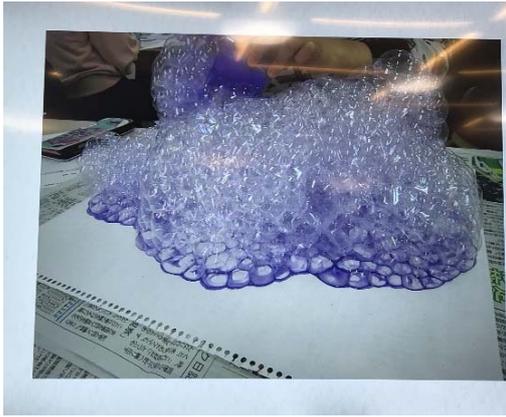
圖 50 幼兒透過洗筆水體會混色的樂趣

2、教學流程：

- (1) 孩子喜歡用水彩後的洗筆，引導他們發現混色的樂趣和顏色的變化與多嘗試。
- (2) 單一著色練習。
- (3) 混色練習。
- (4) 混色著色練習，鼓勵超出線外->孩子感想：
  - (a) 不會再被線打擾了。
  - (b) 不同顏料有不同顏料的好處與樂趣。
  - (c) 希望多上一些玩顏料的課。



(a) 成果一



(b) 成果二



(c) 成果三

圖 51 成果分享

## (十六) 宣揚文化、傳統的表現活動

### 1、本次分享的三項課程

#### (1) 地藏王菩薩教學流程：

- (a) 提供創作環境與水彩畫具。
- (b) 想想腳上踏手上拿著什麼？以選擇方式引導。
- (c) 發揮創造力、想像力創作，如幫菩薩打傘，加腳踏車等自由表現。
- (d) 佛家在生活中活用，與家人聯繫緊密讓未來人生充滿希望。

#### (2) 製作生肖掛軸教學流程：

- (a) 提供生肖來源的故事作為引導說明什麼是掛軸，提供當年度生肖動物照片。
- (b) 創作。
- (c) 體會傳統文化，孩子努力表現過年感覺。
- (d) 資料多寡牽涉創作豐富與否。

#### (3) 對象保育員的傳統文化造型表現活動

- (a) 製作思維導圖、聯繫網路。
- (b) 從過去到未來的連結。

### 2、教師思維：人一定要追求真善美，所以一定把這個東西教給小朋友。



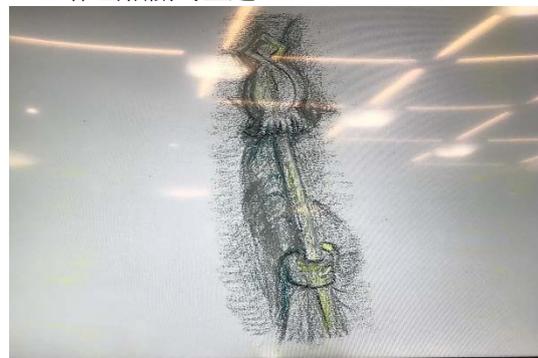
圖 52 介紹傳統文化



圖 53 教師引導學生從中發揮創意與想像，創作出相關的主題



(a) 成果一



(b) 成果二

圖 54 成果分享

(十七) 通過孩子們的造形活動，以孩子們意識到自己的課為目標

- 1、對象：四年級。
- 2、材料：紙黏土，保特瓶之材料半成人式 10 歲。
- 3、主題：「3650 天的保護」(針對四年級學生的生活回憶)。
- 4、教學目標：仔細思考與肯定自己自我價值得到同學認可。
- 5、教學流程：
  - (1) 獎盃鑑賞：實際觸摸觀察與欣賞
  - (2) 10 歲的心智圖：未來的夢、名字由來，寫一篇 10 年後的自己文章、成長相簿、我的 實物……身體的成長等跨領域學習。
  - (3) 紙黏土各式各樣的實驗。
  - (4) 設計圖畫出自己的想法，用紅筆寫下整個想濁流程，仔細思考。
  - (5) 將 10 年成長物裝在瓶內。
  - (6) 創作活動，例如小狗爬富士山不斷向上攀升，35 個紅點（全班數量）都在獎盃上。
  - (7) 夥伴彼此提供建議。
  - (8) 成果發表與接受父母緞帶祝福。



圖 55 學生透過創作完成屬於對自己生命具有意義的獎盃



圖 56 獎盃是做給自己 10 歲的禮物

## 二、 觀摩與實踐研究發表心得

這次參加第三十三屆日本實踐美術教育學會京都大會是一個非常棒的學習經驗，京都的聖護院御殿莊是一座歷史悠久具有古色古香日式的建築，在這樣的氛圍裡進行研討整個人不禁也變得更有涵養了，兩天的實踐研討會內容相當精實且緊鑼密鼓，場場精彩不敢有所怠惰，教案發表範圍涵蓋國小至大學，內容包括繪畫、立體創作到鑑賞的美術課程，這趟旅程可說是充電之旅，帶給我們滿滿能量！我們所發表的兩篇教案也獲得在場日本教師的共鳴與回饋，而我們更是從很價值的思惟中學到許多珍貴的體驗和感受與經驗。

### (一) 從藝術教育的觀點而言：

#### 1. 老師對美術造形或色彩教育積極投入

讓與會者更清楚看到日本的老師不管是大學教授或小學或幼教老師對美術造形或色彩教育的積極投入。

#### 2. 彼此提出看法或給予支持和意見

與會者之間的聯繫是非常緊密的，彼此知道在做什麼、要做什麼、想做什麼，互相提出看法或給予支持和意見，這對我們來說相當值得省思，或許未來可以辦理相關的專業對話或研討會，讓大學端與國中小學的老師端能夠更有效的進行對話與互動交流，讓藝術教育能激盪出更多更棒的火花。

#### 3. 不以學科本位的方式訓練技法、評論作品

兩天的發表大會內容完全沒有提到任何訓練美術技法的方式，所有課程都讓孩子以嘗試、實驗的方法自然發展，教師引導並鼓勵孩子嘗試各種材料、方式，不干涉孩子作品的構圖、色彩或技法，並鼓勵孩子表達自己的看法，發表過程也不以好壞評論任何作品，而是以孩子的角度解釋畫作。教師能了解每個孩子創作想表達的事情，而非主觀判定孩子作品是好是壞，不僅能讓孩子創作自信增加，也能透過創作更了解每個孩子的內心世界。

### (二) 從課程設計而言：

#### 1. 「以學生為主體」的自主性學習

當我們還在注意學生作品的完整性；當我們還在注重技巧的教學，日本教師已經開始注意學生作品所呈現的內心想法，這樣「以學生為主體」的自主性學習是深層且內化的，讓課程更具意義和深度的涵養！每一個課程，不論是從主題的決定、引導的方式和創作都以學生為主體思考及安排，學生在美術課裡學生的思想是自由的，情感是真實的，創作是主動的，作品是具有意義的。或許在國內，我們不能馬上改變現況，但是如果在學生的學習歷程中，教師能夠更進一步傾聽孩子作品的聲音，發掘孩子內心的想法，讓學生能自主性的發現，培養一顆喜悅的心和創作的動機，應該是美術教育的根基。

## 2. 對話型鑑賞和創作表現是一體的

對話型鑑賞可以激發孩子的創作能力，通過師生或生生對話來鑑賞，發現問題才是重要的，可以了解彼此、審視自己的人生道路並且觀察自我。

## 3. 「透過反思培育感性」

「透過反思培育感性」是藝術教育相當重要的課題，教學應該著重觀察力、想像力、創造力及思考力。所有課程都有一個共同目標，就是培養孩子們的觀察力，並對創作主題產生情感。

- (1) 孩子們都知道葉子是綠色的，但是藉由美術課的引導，能讓孩子去觀察濫發現每片葉子的綠色都是不同的綠，再更進一步用實驗的方法嘗試發現自己也能用水與顏料調配出各種不同綠色。
- (2) 孩子們為了要翔實地記錄娃娃魚的生長變化，無形中就得用心觀察，不知不覺中更與娃娃魚培養出深厚的情感。
- (3) 到美術館的鑑賞課，以「夜晚」為主題欣賞自己有感覺得畫作，對美術館的作品產生感情，再進行相關創作，不論孩子是臨摹還是參考繪畫技巧，創作成果都具有價值。

## 4. 主題緊密聯結文化、自然與生活環境

教案發表的每一個課程主題一定都是和孩子生活中的事物息息相關。

- (1) 例如美術課程連結著國語課文，目的在於希望孩子不僅僅能夠記得知識，還能透過思考將知識運用於視覺藝術創作之中。
- (2) 美術與生活課程的結合，例如讓孩子在養殖娃娃魚時，先行紀錄下生態日記，在引導孩子除了能與同學交流之外，更能激發其創作的動力與慾望。
- (3) 又如幼兒園的美術課程設計中，讓孩子能夠自主地裝飾每天都會走過、觸摸的牆面，確實激發孩子的創作慾望。所有創作主題都與孩子有密不可分的關係，讓孩子能夠期待創作、享受創作也樂於分享。

(三) 就個人成長而言：

### 1. 開拓更大更多更寬廣的視野

「老師認為孩子的畫是在傳達他的話，老師不應是指導者」讓我深深覺得自己的渺小和不足之處，在未來教學上給與會者很大的啟發。

### 2. 隨時隨地反省自己教學

兩天充實的發表大會，看著這麼多人為了藝術教育而努力，心裡很踏實也很感動，更明白自己要努力的地方還很多，但也讓我反思臺灣現今的藝術教育還有多少孩子在美術比賽中纏鬥？還有多少孩子在水生火熱中訓練技法？還有多少孩子為了考上美術班而對美術失去熱情？深刻感受到每位發表的老師對教學的熱忱和用心，而且隨時隨地都在反省自己的教學是否是對孩子有益。

### 三、 美學景點與美術館博物館參訪學習

#### (一) 姬路城與倉敷老街巡禮

具有白色的外牆，像是白鷺挺立舞動的姿態，所以也被稱之為白鷺城的姬路城與熊本城、松本城合稱為日本三大名城，是日本的世界文化遺產之一。它是姬路市的主體象徵，可說是「日本第一名城」，是一座位於日本兵庫縣姬路市保留度最為完整的城堡。



(a) 遠景



(b) 近景



(c) 眺望



(d) 合影

圖 57 姬路城

倉敷川是倉敷美觀地區的運河，是為了運送貨物所興建，如今可以搭乘遊船以欣賞兩岸的柳樹垂蔭以及江戶時代保存至今的建築物，例如運河左方與其平行的小巷弄與小巷弄之間，有著許多舊商家與倉庫所改建而成的餐廳、咖啡店、小商店等，例如有一間叫有鄰庵的，正是由百年歷史古宅所改建而成的民宿與咖啡廳。漫步在倉敷美觀的巷弄裡，可以體會古今與新舊的交融，更有一種感受寧靜悠閒的步調，而紅磚牆爬滿綠色藤蔓的倉敷 Ivy Square，此廣場則是由明治時代的紡織工廠改建而成，相當別緻，目前有各項文化設施也經常舉辦許多展覽，是倉敷當地的藝文中心之一，此次得以住上一宿，在晚上燈光照明之下呈現出優雅恬靜的氣氛，是一種截然不同的韻味呢！



(a) 景一



(b) 景二



(c) 景三



(d) 景四



(e) 景五

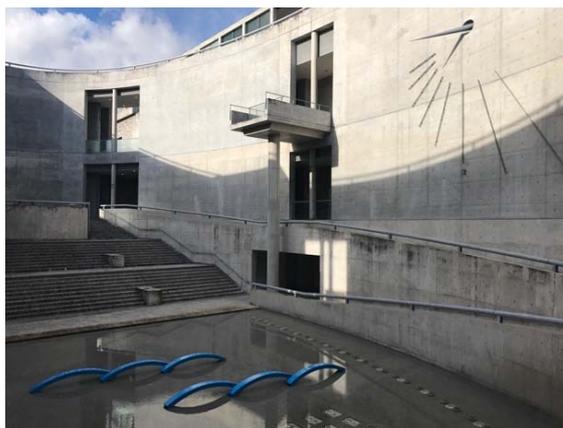
圖 58 倉敷老街巡禮

日本最早的私立美術館大原美術館，是倉敷地區的事業家大原孫三郎在昭和五年（1930年）所設立的，其設立的目的是為了紀念畫家兒島虎次郎，館內所藏有的西洋藝術品多達三千多件，而且聞名於全日本，其中世界級畫家的作品有上

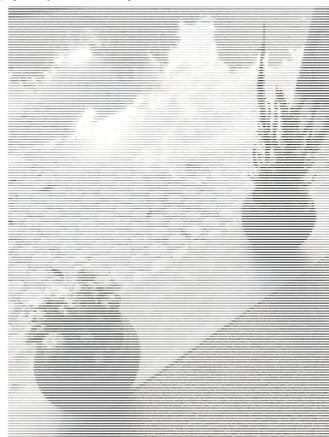
百幅之多，包含著名的莫內「睡蓮」、畢卡索的「鳥籠」、雷諾瓦「泉邊的少女」、埃爾·葛雷柯的「受胎告知」、米勒的「格雷威爾的斷崖」等等，還有梵谷、亨利盧梭、馬蒂斯、馬奈、高更、柯洛、盧奧、夏凡納等畫家的作品，可說都是人類的珍貴遺產，值得探訪。

## (二) 拜訪安藤忠雄的淡路島夢舞台

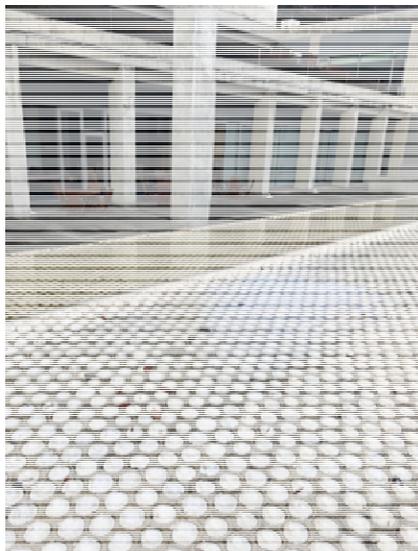
一早驅車經過橫跨日本本州（岡山縣倉敷市）到四國（香川縣坂出市）間之瀨戶內海上壯觀美麗的瀨戶大橋，以及日本兵庫縣南淡路市福良丙和德島縣鳴門市鳴門町土佐泊浦之間鳴門海峽上的鳴門大橋前往淡路島。



(a) 景一



(b) 景二



(c) 景三



(d) 景四

圖 59 安藤忠雄的淡路島夢舞台

淡路島的地理位置靠近當時關西國際機場的預定地，由於當時的政府為了要填海造陸以建造機場，而將淡路島作為採集砂場使用，使得這一片原本綠意盎然的山頭卻赤裸裸地露出一大片光禿禿的土地。安藤忠雄為了要讓這片土地重新獲得新生，在設計淡路夢舞台的初期，就規劃種植二十五萬棵的樹木，前前後後陸

續在這裡總共種植了三百萬株的樹苗。首先映入眼簾的是在 2000 年曾是花博會場的日本最大等級溫室「奇蹟之星植物園」，進入植物館中驚覺它展示著許多珍稀的植物，而且其展示方法也相當特殊，例如利用日本的傳統園藝的植物和傳統設計的手法，將秋天的草花透過精心設計，製作成一個個新的日本庭院；又如另外一區，則是運用發光的白樹和純白的花朵所演繹成為具有特殊光線營造的聖誕節的院子等等具有故事情境的型態，「奇蹟之星植物園」整體塑造出一種宛如走入夢境的奇幻感覺。



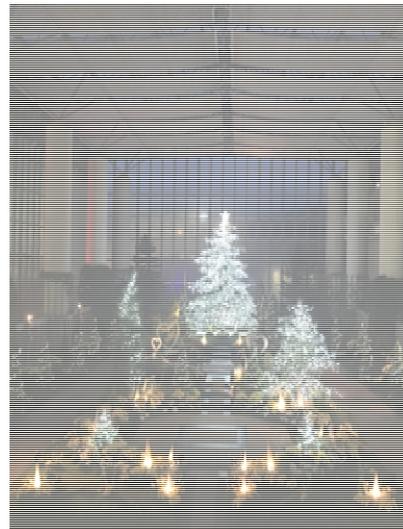
(a) 景一



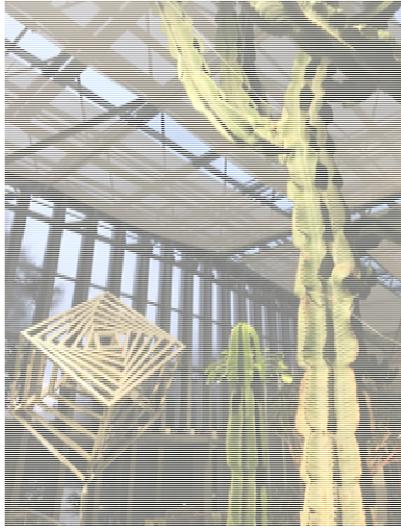
(b) 景二



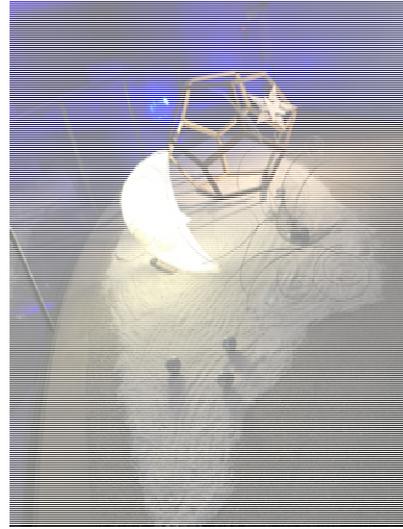
(c) 景三



(d) 景四



(e) 景五



(f) 景六

圖 60 奇蹟之星植物園

建築通常可以反映出當地人文與自然的連結，並且與人類的生活息息相關。各個年代都有其具有代表性的建築家，在二十世紀的七十年代之後，出現了後現代主義，其中極簡風格的代表建築師就是安藤忠雄。

### 1. 清水混凝土是他在建築上最具代表的特色

安藤忠雄對於清水混凝土的應用真可以說是爐火純青。在眾多安藤忠雄的作品之中，最為人所知的建築可以說都不離開清水混凝土的範疇。清水混凝土本身的顏色冷冷清清的，和金屬同樣是現代建築所常用的主要素材，被他廣泛地應用，並且利用其他輔助建材用以凸顯出混凝土的質感與其獨特的生命力。

### 2. 安藤忠雄的建築主題十分多樣

本次我們選擇居住淡路島的威斯汀飯店，以實地體驗其商業建築、住宅及宗教建築這三個種類的主題，了解他在設計建築上的巧思與構想。他平日的建築主題除了這三個種類的主題，還包含了美術館、娛樂休閒設施等等。



(a) 景一



(b) 景二

圖 61 威斯汀飯店

### 3. 巧妙地將自然元素應用在建築之中

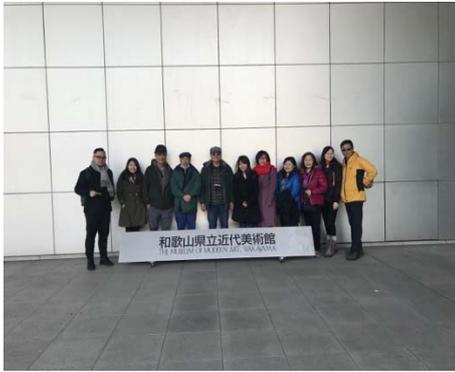
當我們穿梭在安藤忠雄設計的淡路島夢舞台這個建築物中，可以深刻感受到他對於環境的關心與熱愛，並且付諸實現，點點滴滴都是讓人感動的。如何讓堅硬的建築物展現柔軟而且可以流動的一面？安藤忠雄巧妙地將水、風、陽光等等元素引入屋內，讓居住或者是生活在此空間的人，可以很清晰地感受到季節變化與生活中的樂趣。海之教堂是此飯店附屬的結婚教堂，安藤忠雄以自己對於宗教的獨特見解來詮釋，他以光線、牆面的排列等等獨特手法，表現出特殊的宗教氛圍。在教堂中央矗立著一座鋼骨的十字架，運用的素材及設計都明顯地透露出極簡主義的風格，整體風格也同時呈現出剛毅的線條及形象，以光作為整棟建築的核心，在祭壇後的十字架更是使得原來在室外的自然光傾流而出，彷彿是上帝正在與信徒之間進行對話，平靜、溫和，卻又帶著一份神秘的色彩，更可以說是打破了混凝土建築物內部空間的侷限感。他林林總總設計過為數不少的宗教性建築，包括許多知名的教堂建築以及佛教建築，儘管安藤忠雄並沒有宗教信仰，重要的是我們在探訪他的建築物和環境的融合上，感受到他所展現的獨特與大師的風範。

#### (三) 美術館與博物館利用教育

一年四季不管什麼時候去日本都能看到展覽，根據日本文部省的統計資料顯示，目前整個日本已經成立的美術館和博物館將近有六千家之多。我們在想，為何日本各種藝術設計展多到讓人眼花撩亂呢？藝術和設計能夠如火如荼地在民間遍地開為花，其主要的的原因據說是因為日本的商業競爭激烈，如果你跟別人做一樣的事情，卻是無法從眾多的美術館或博物館中脫穎而出而獲得觀眾們的喜愛，那麼不僅僅得要請知名建築師來進行空間設計與主題性企劃，還要進行具有特色的行銷了。

此次拜訪的和歌山近代美術館與縣立博物館兩者正是相鄰的鄰居，它們都在空間的設計上得天獨厚，建築物主體與自然環境透過透明玻璃相隔呈現出具有視野穿透性的舒適感，室內陳列作品的空間也因為挑高和單純的展示設計，讓觀眾得以用很輕鬆很自在、沒有壓迫感的心情去欣賞藝術品。在展品的主題性企劃的部分，一個是以藝術作品陳列展示為主，例如縣展展出的是和歌山縣民的多元多

樣的藝術作品，另一個博物館則是展出有價值的古董文物。拜訪和歌山美術館與博物館的心得是我們應該在學校的藝術課程中，從小引導孩子喜歡看展覽和懂得如何欣賞，讓它變成是一種像呼吸依樣自然的生活日常，美感教育從小扎根，的確刻不容緩。



(a) 合照



(b) 展品一



(c) 博物館大廳



(d) 美術館大廳



(e) 展品一



(f) 展品二



(g) 合影

圖 62 和歌山近代美術館與博物館展場

## 參、建議事項- 本計畫之具體採行事項

綜整本次國際交流在本計畫之具體建議主要有以下四項：

### 一、透過教學實踐研究與發表的國際交流，發現探究藝術教育理念的可實踐性和效應是重要的

綜觀目前國內的藝術教育研究，多傾向文獻與理論研究的性質，經常忽略教學實務的研究與連結。包括新修訂的藝術課程綱要草案內容，也只是承接總綱概括性的課程目標和核心素養敘述，以類似作文的方式鋪陳藝術教育目標，並沒有藝術教育課程結構的嚴謹論述，因此較難發展出具體且具有組織的教材結構，也將造成教學內容和課程目標欠缺邏輯關聯的問題，長年以來國民教育的美感與藝術素養未見成長，也和藝術學習目標的模糊與難以落實有實際相關。

實際上，教育理念的可實踐性及教育目標的可達成度，都必須經由比較周詳的教學實踐研究，才能夠驗證各種不同教育理論的可行性和影響。而相關研究又多半必須在教學現場實施，才可能獲得具體的資料和有效的分析，對藝術教育的改善產生實質的效應。

### 二、以教學實踐研究對應當代藝術教育哲學，應積極建構可實踐的藝術課程架構

當代藝術教育所涵蓋的範圍極廣，教學內容不僅僅繁複龐雜，教育理念也常有著明顯的差異性和衝突性，面對十二年國教教學時數縮減以及社會文化的多元發展，藝術教育的課程內涵更必須要有嚴謹的驗證機制，才能夠在實施上因應如城鄉差距、文化背景、社區資源等各種差異，並契合國民教育的性質，避免藝術學習徒具表面形式，欠缺理念的主導和課程的組織性，造成學習浪費甚至學習傷害。

實踐研究以藝術教育目標的哲學價值探討為前提，發展以生涯為著眼點、以人文思考為基礎的藝術教育課程架構，透過實際的教學研究與深入探討，可以建立藝術課程實踐與發展的基礎。

### 三、必須持續推動本計畫以提昇教師專業素養與教學品質，促成教育研究風氣與課程發展不斷電

藝術教學的實踐研究，必須以前瞻性的當代教育理念為基礎，並考量區域性文化和資源的差異，由現場的實際教學者發展自主性的教學設計，並確實在一般常態班級實施教學，研究結果的發表則必須涵蓋教育理念和研究主題的形成、教學構想與設計、教學實驗的歷程、教學結果分析和評鑑等項目，教學者的專業素養和論述能力都會有正向成長。

教學實踐研究的結果，經審核機制選擇具有代表性的案例，以結合教師研習和學術討論的公開發表會形式實施，除了提升任課教師的專業地位和素養，確實

改善並提昇藝術教學品質之外，若能發展成長期持續的研究和發表活動，逐步擴展活動的規模和參與層面，並延續目前與日本全國實踐美術教育學會、全國造形教育連盟等組織的交流，建立指標性的國際學術交流機制，分享國內外藝術教育理念與教學實踐研究的成果，更足以擴增藝術教學持續進步的能量。

#### **四、未來將緊密結合學院理論與教學現場的有效互動，確實落實藝術教育改革的效應**

藝術教學實踐研究的性質，迥異於一般的教學成果發表，主要的觀念是認為真正的「教學成果」，是對應在學習者的多元智能發展、價值觀、核心能力、人格特質、學習與生活態度…等各方面的成長，而這種「成果」必須以整體國民為對象，而不是以少數菁英或樣板的表現作為標榜。因此，藝術教育的成果不是呈現在工具性質的藝術成就表象，更不應追求作品的「成果」而過度指導，甚至介入作品表現而扭曲藝術教育的基本原理。

另外，藝術教學是一種因應多樣變數，必須經由實施過程作各種檢視和修正，才能夠逐漸趨近原設理念和目標的構想，因此實踐研究的發表與研討，可以結合學院的理論和教學現場的經驗，以共同檢視和探究教學的真實效應為目的，讓教授學者與現場教師有更緊密的互動，讓藝術教育研究的理論和實際能結合成長，為目前師資培育的授課內容建立良好發展的基礎。

## 肆、附件

### 參與名單

編號	姓名	單位職稱
1	鄭淵全	教育部師資培育及藝術教育司司長
2	江佳穎	教育部師資培育及藝術教育司專員
3	吳正雄	視覺實踐研究計畫主持人
4	萬榮瑞	視覺實踐研究計畫協同主持人
5	張秀潔	台北市內湖區麗山國民小學校長
6	郭忠德	國立政治大學附設實驗國民小學教師
7	鐘兆慧	國立臺東大學附設實驗國民小學教師
8	謝孟軒	臺中市西區大同國小教師