

# 教育部及部屬機關(構)學校出國報告

( 其他類別：國際會議 )

## 國際學術交流

### 日本第36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：彭科長寶樹等8人

派赴國家：日本京都

出國期間：109年1月11日至1月16日

報告日期：109年2月8日

# 目 錄

壹、目的	2
貳、參與日本第三十六回實踐美術教育相關活動紀錄	3
參、參加視覺藝術教學實踐研究發表	10
(一) 可敬的獵物	10
(二) 吹呀吹~我與九降風的交換日記	16
肆、觀摩日本視覺藝術教學實踐研究發表	20
(一) 製作學生願意挑戰的、可以刺激他們對於知識的好奇心的課程	20
(二) 創造用美術來交流的學校	23
(三) 加入主動學習後的計畫~設計教育的試行	26
(四) 充滿價值的事情~關注價值、關注素材、讓我們設計吧	29
(五) 國中學校有關促進交互式學習的理想方式	32
(六) 與孩子們關於“怎麼辦才好呢?”的對話，以及使用平板電腦支援授課的一個考察	36
(七) 目標是擺脫玩無止盡的造形遊戲	39
(八) 因自我決定反覆而產生的教學設計~通過黏土來實踐~	42
(九) 關於造形活動的題材開發與實踐的課程	45
(十) 幼稚園外面的美術鑑賞	48
(十一) 盡情玩到心滿意足!	50
(十二) 藝術治療教育~課題的改善與自我實現~	54
伍、觀摩與實踐研究發表心得	57
(一) 從藝術教育的觀點而言	57
(二) 從課程設計而言	57
(三) 從個人成長而言	59
陸、美學景點與美術館博物館參訪	60
(一) 太陽之塔	60
(二) 萬博紀念公園 民族博物館	62
(三) 佐川美術館	64
(四) 京都國立近代美術館	66
(五) 平等院	68
柒、建議事項：本計畫之具體採行事項	70

## 壹、目的

本次國際交流之目的是希冀能透過台、日藝術教育理念、知識和經驗的交流，實際觀摩並參考國外的美術教育研究，對教育部師資培育與藝術教育司推動的「實踐藝術教學研究中程計畫」架構及內涵進行檢核，使整個計畫在全國各校之藝術教師專業素養提升與培育有所助益，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，希望能帶動各校行政與教學共同實踐並普遍推展。

本次國際交流之主要目的有以下三項：

1. 參考當前教育思潮與先進國家藝術教育發展趨勢，理解當代藝術哲學與教育哲學的思潮變遷，激發教師自主性終身學習的契機。
2. 透過國際藝術交流的經驗開拓教育視野，深耕我國藝術教育培育優秀藝術教育人才，提升視覺藝術教學成效，並培養教師尊重多元文化之涵養意識，以促進全國藝術教育優質發展。
3. 實際觀摩並參考國外的藝術教學研究案例，對教育部「實踐藝術教學研究中程計畫」的架構與內涵進行雙向檢核，以力求精進提升效益。

視覺藝術教學實踐發表計畫於109年1月進行為期6天的日本京都之行，參加日本第三十六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，透過自然、社會、歷史和文化之間的互動關係，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第一線的教學者想法與意見，進而省思自己在教學與研究上的可能盲點，不斷自我精進追求教育理想，相信對於引領教師培育學生在藝術方面的素質與自我表現能力，將會有很大的助益，進而提升國民素質及國家競爭力。

## 貳、參與日本第三十六回實踐美術教育相關活動紀錄

### 第 36 回日本實踐美術教育學會 京都大會

由教育部師資培育及藝術教育司彭寶樹科長以及藝術教育實踐研究計劃主持人吳正雄老師帶領幼兒園至國中等教師共 15 人，本次發表會於 1/12、1/13 舉辦，計有 14 篇教學實踐研究案例發表，每 2-3 篇案例後還有燒腦的藝術教育題綱討論交流。紮紮實實從早到晚的兩天研討，透過分享、交流、討論，對未來藝術教育的理念有更深刻的體悟。



本次教案發表兩位老師信心十足，教案內容貼近台灣在地生活，寓含詩意及仁慈人性光輝，在被提問的應答時表現落落大方，得到在場教育界肯定與掌聲。



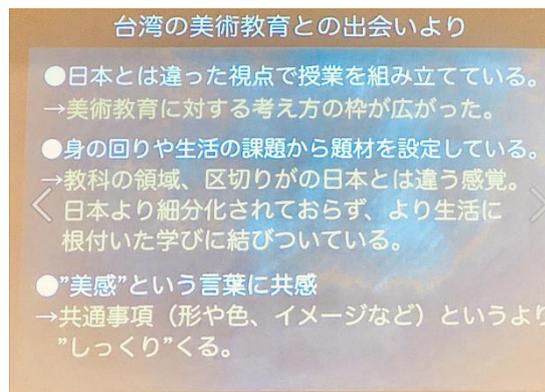
透過中日國際學術交流，分享不同觀點和想法彼此互相切磋琢磨，提昇藝術教育品質。跨國藝術教育交流有助於視野拓展，認識許多教學熱忱的老師教授們，感受到藝術教育路上我們並不寂寞，大家不分國別一起為孩子的未來努力持續向前邁進。雖然在藝術教育語彙上有些混淆，但我們看到、感覺到無論在教育素材、教學策略都是得到啟示與激勵，本次活動收穫滿滿，對未來美術教育有了更濃厚的熱誠與決心，願將這份能量化作我們行動的動力。



研究案例發表後，立即進行提問和應答、討論，在提問與討論的時間當中，聽到舉手發言問問題的教師，每一位在面對發表人來提問時，都是侃侃而談，暢談自己在此次教案當中察覺到的問題，以及對發表人教學的直接想法；而發表人對於發言人對他的評論及讚美，他們都一一虛心接受，也能直接在發表當中，提出自己察覺不足該改進之處，而提問經常出現尖銳、犀利甚至不留情面的質疑，幾年前被問到當場掉下眼淚的老師，隔年仍然再來發表的情景不禁浮現腦海，這在臺灣幾乎不可能發生的狀況，他們面對他人對自己的評論的勇氣，或許不只是文化上的差異，可能也和教學者面對自己專業的態度有關吧？



其中一個研討時段則是兩個年輕老師相聲式的發表，談教學專業成長的心路歷程，從個別的進修到尋找伙伴組織教學研討的群組，最後參加學會才找到最能認同的進修管道，雖然很像是實踐美術教育學會的廣告宣傳時間，但對於教師專業成長的困境和有效方式，卻有相當精闢的分析和經驗之談，也提到這三年來臺灣教師發表案例的感受和體會，對臺灣提倡「美感」而受到的感動，強調「人文」帶來的視野拓展，重視學習「意義、價值」的前提等觀念，其實都有相當深入的理解，對日本的發表會和臺灣實踐藝術計畫的內容和目標共通性，所作的肯定並不是淺碟子的場面話而已。

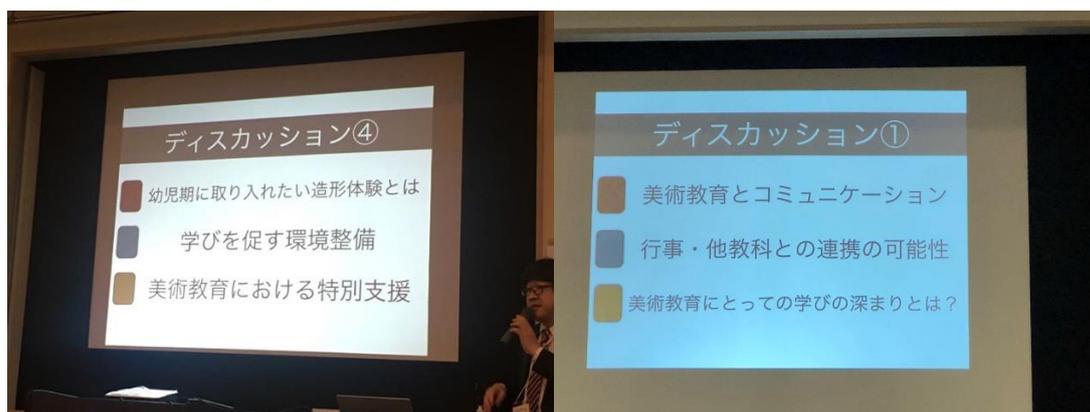


大會和去年不一樣的是多了中場的分組討論會，今年在兩、三個研究案例發表後，由大會提出三個事前未公布的較基礎的觀念性論題，多半和先前的發表案例具相關性，參加者自己選擇想參與研討的論題，台灣的老師們則另成一組，四個組別從教授到幼稚園教師共同討論。



兩天總共五個時段的論題有：1.美術教育與傳達、溝通的關聯性、2.行動、跨學科學習連結的可能性、3.美術教育學習內容的深化、4.主動學習、5.今後（當代）的藝術學習、6.ICT（3C）器材活用於藝術教學、7.造形遊戲、8.從素材（媒材）觀點談美術教育、9.主體性學習的授課方式、10.容易實施於幼兒的造形體驗教學、11.有助於藝術學習的環境整備條件、12.美術教育對特殊教育的支援。

這幾個討論的議題其實對我們臺灣的美術教育發展來說，也是值得深思的課題。



教師共同討論，兩天總共五個時段的論題研討時間不等，從 20 分鐘至 40 分鐘都有，臺灣教師的討論也有日本學者參與，透過翻譯也是談得熱鬧滾滾，讓我們透過大會提問的問題，彼此相互討論分享，從中釐清一些美術概念，讓我們在討論當中，離「美」更貼近，這可說是難能可貴的收穫呢！回想臺灣一般都安排茶點的休憩時間，這種差異或許值得深思。





這次大會主題小組討論，讓老師們不斷的思考與對話，從中釐清許多觀念與想法。



第一天晚宴開幕儀式的盛況



大會主席大橋 功教授說明其對「學術性」和「實踐性」的橫軸，對應「教師實現」和「學生實現」的縱軸交叉的教育哲學觀。

大伙在日文、英文加上 Google 翻譯的討論過程中，充分感受到臺灣的伙伴和日本老師對於教學的熱忱不受限於語言文化。





大會第一天晚上除了例行的晚宴交流之外，還利用飯店的和室房間安排了分組討論活動，由發表者、指導教授主持，參加者分別到各房間座談（坐在榻榻米上開講），討論都非常熱烈直到 11 點多才結束，這樣對學術和教育的精進投入如此之深的精神，在我們的經驗中前所未見。



感謝翻譯的協助，讓大家能突破語言的限制，從發表及討論中實際感受到日本老師對於教學專業的熱忱與投入，從一早到晚上，大家都把握研討的珍貴時光，甚至主動找臺灣老師交流。從直接的接觸和對話，會發現他們其實也有自己的問題，諸如：學生學習階段的銜接，教學時數的不足.....教學現場的困境單打獨鬥很辛苦，透過發表會這樣的團體交流，他們也確實得到力量與支持，期許臺灣也有這樣教學專業成長的氛圍，這也是本實踐藝術教學研究計畫的目標之一。

## 參、參加視覺藝術教學實踐研究發表

本計畫本次由兩位在台灣參加視覺藝術教學實踐研究發表脫穎而出的教師呂榕榕與黃乙軒老師，在日本第三十六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：

### 第一篇 【可敬的獵物】

教學者：臺東縣大鳥國小 呂榕榕

教學實施對象：四年級學生共 13 名

#### 一、教學設計理念：

原住民族的狩獵文化有非常深刻內涵，但和孩子互動對談過程中發現，上山打獵這件事情，對多數學童的而言是好玩，這似乎有點可惜。然而，在好奇心的驅使之下查詢資料，赫然發現這當中的學問之深：人與自然環境的共存關係、人與人之間的合作關係、人對造物者的敬畏之心、人對獵物的感謝之意…等，本單元以大鳥部落學童對其狩獵文化的所見所聞，引導人文思考與自然保育觀念，藉由藝術表現的形式，深入探討傳統文化的深層意義。

透過此單元中帶領學童拜訪部落長輩的過程中，讓彼此以對話、觀察、筆記、問答…等手法產生對文化與傳統價值的珍視情懷，思考狩獵文化的價值和意義，覺知文化傳承的周密思考意義，並創作出具保存傳統文化象徵觀點的作品。

#### 二、教學題材與構想

##### (一) 題材說明：

「為什麼我們人類明明獵捕了牠、吃了牠，卻又跟牠說謝謝呢？」以此來增進學童討論，讓其從狩獵文化中去思考先人們要讓後輩思考與遵守的生命議題，無疑就是永保著對生命尊重態度。謙卑地、慎重地、懷抱感恩之心地真誠對待地球上的萬物，請不要把看似稀鬆平常之事視為理所當然，教學者必須引導學童反思：為何傳統文化是如此教導我們的？

##### (二) 教學目標：

1. 前往部落拜訪長輩前，能與組員共同討論出預設的問題提問，以同儕間的小組討論來展延、擴充學童的思考面向。
2. 能聆聽長輩對狩獵文化之觀點，並在筆記本摘錄自己認為的重點，以此訓練學童的思考、分析與判斷，並培養其自信心。
3. 能選用適當的媒材於八開圖畫紙上畫出「狩獵陷阱設計圖」，並遵守部落狩獵文化之必要條件，以符合周密思考。

- 4.能在「狩獵陷阱設計圖」旁下註解，讓他人透過圖文閱讀理解其背後設計原因，以訓練其言之有物。
- 5.能分享自身狩獵陷阱設計圖與部落長輩提倡對大自然的尊重與禁忌之關聯，以達文化傳承之鑰。
- 6.能認真聆聽同儕發表，仔細觀察與欣賞他人作品，以養成尊重他人的觀點，欣賞他人長處之包容心。

### (三)教學實施：

- 1.引導策略：教學者帶學童閱讀作家亞榮隆·撒可努《山豬·飛鼠·撒可努》文章摘錄，透過文章的擬人化手法讓學童對狩獵有初步的想像。接著，教學者讓學童分組，並引導各小組討論下堂課拜訪部落長輩時的問題，期望透過部落長輩對狩獵文化觀念、經驗的分享傳承，讓學童對此有進一步的理解，進而加深作品創作-「狩獵陷阱設計」背後意涵的深度廣度。
- 2.教學重點：將人文思考與自然保育重要性，引導成創作重點表現與動機。學童透過與部落長輩的對話，與同儕討論後整理重點摘要，思考自身對狩獵文化的想法，經細嚼慢嚥後而構思出「狩獵陷阱設計」，教學者以建構文化傳承與反思之橋梁—協助學童將部落拜訪時的收穫與文化情懷轉化為狩獵陷阱設計圖像自居，並尊重學童們的創作理念。
- 3.表現要求：對於孩童表現構想的引導，避免他們以完全天馬行空連結，而是要求其以遵守部落狩獵文化為參考依據，以達到作品創作時能發揮創意聯想的可能性，提升作品的內涵與層次。

## 三、實踐過程與發現

### (一)舊經驗連結

與學童一同閱讀作家亞榮隆·撒可努《山豬·飛鼠·撒可努》文章摘錄時，文章的擬人化手法讓學童的眼睛為之一亮，彷彿打開了一扇窗。孩子你一言我一語的對話，這一堂課的開始，有了熱絡、討論聲此起彼落的序幕。

### (二)部落長輩拜訪

(三)行前分組與討論：學童自行以3至4人為一組，全班共分成4組，共討論完成學習單一觀察如同雄鷹般銳利的雙眼。

(四)部落長輩與學童的文化傳承交流：由部落長輩引領孩童用眼睛觀察狩獵的器具與獸骨，搭配著部落長輩的狩獵文化故事分享，與學童們直接對話，並鼓勵學童以學習單上的問題與長輩進行文化探討並鼓勵學童能多說出其獨特的詮釋，以達到後續進行「狩獵陷阱設計」創作時能規畫、周密思考的可能性。

(五) 拜訪心得課室分享：拜訪完部落長輩後，請學童以小組討論方式與同儕分享拜訪心得與觀察內容。

### (三) 概念取材與創作

1. 從文章導讀、電子圖片中認識天然及人工狩獵陷阱圖、拜訪部落長輩等一連串過程中，請孩子將腦袋中的想法以自選的繪畫媒材於八開圖畫紙上構思狩獵陷阱設計圖，並遵守部落狩獵文化之必要條件。

2. 除了以手繪方式呈現外，亦鼓勵學童使用其他手法呈現，例：從大自然素材選擇素材或不同媒材(紙材、碎布等)的拼貼，或是狩獵陷阱設計圖搭配場景的呈現，甚至立體造形創作…等，皆以開放的角度接受學童們獨特的詮釋。

### (四) 作品表現與分享

#### 1. 教學評量重點

- 課室互動與學習動機：教師觀察—觀察學童舉手發表或回答問題的頻率。
- 同儕合作與資料整理：自評及他評—參與、尊重、合作互助。
- 校外學習參與態度：自評—參與、尊重、筆記紀錄。
- 同儕發表聆聽與欣賞：教師觀察—觀察學童聆聽時地的神情及回饋參與。
- 將想法轉為創作實踐：教師評量—理解其基本能力、文化議題融入、解決問題的態度及待改進之處。
- 作品注解與闡述：教師對學童晤談與觀察—發現與了解其作品概念的應用。

#### 2. 照片說明

	
<p>至部落拜訪長輩的學習單：長輩傳授學童狩獵文化內涵，進行文化採集。爾後，學童沉澱、整理拜訪的感想，並於課室與同儕分享討論。</p>	<p>學童於創作中的對話：「啊！老師，我有一個想法…」、「這是個手腦並進用的創作的過程」、「是苦惱卻有趣的」、「我想在作品上塗上一層薄薄的膠水，因為有點黏又不太黏的陷阱是比較不殘忍的。」</p>



絆足陷阱：這個陷阱是用鐵做的，因為如果用石頭會把動物壓死，覺得被壓死很可憐。還有如果她在那裏很久會臭掉又很可惜，所以抓到要馬上帶回家，又有可能被別人拿走。



籠式陷阱：(1)我把夾子放在部落的草叢裡，因為這比較不明顯，我把鐵片換成箱子，這樣才不會痛。  
(2)解釋：用箱子是可以固定。



重物陷阱：(1)超軟的尖刺-因為不會真的傷到動物。  
(2)被夾的動物要等三天人才會來取走，為了不讓動物餓。



黏結陷阱：我的黏鼠板是用木板、許多膠水，因為用膠水才不會讓老鼠受到傷害，如果用強力膠的話，老鼠會不舒服。

分享闡述 理念傳達

我和同學討論的過程  
中我大家這這很有趣  
發現  
我感覺到同學的想法  
很新奇又很仔細，我也想  
要表現成我的想法

我和同學的討論  
過程中，發現大家  
的論點很有趣。

我也想要努力完  
成我的想法。

分組的目的✓

分享闡述 理念傳達

傳統價值  
共生共榮  
相互依存  
生態平衡

▲孩子自創的想法  
歌聲：讓動物鬆開嘴

<p>透過學生的回饋發現：</p> <p>1、對事務的看法多一層同理心。</p> <p>2、達到創作的自主性：「可以照自己的想法創作、可以表達自己的看法，讓我很高興。」</p> <p>3、達到分組的目的：「和同學討論的過程中明白大家的觀點，我也想要努力完成我的想法。」</p>	<p>實踐發現：</p> <p>在創過程，孩子會發明一些自創的語彙，例如：「軟電」，意思是讓動物暫時麻痺的裝置。從孩子的創作中能看見，傳統價值中的山林智慧，潛移默化至孩子心中。</p>
--	--

#### 四、教學心得與結論

這是一個讓學童藉由藝術表現的形式，深入探討傳統狩獵文化的深層意義，並透過與部落長輩的直接對話，傳承原住民族對生態及環境永續的理念。學童藉由認識、理解、對話溝通、接納…等一次又一次的教學活動，加深對同儕的包容心、對文化的認同及對狩獵物的同理心。從閱讀排灣族作家文學作品、請益部落長輩狩獵的文化後的每次討論，教室的氛圍是澎湃而充滿感激的；當學童們苦惱著設計圖不夠「溫和」時，我彷彿能看到那充滿愛的芽已在心中萌發；當學童在課堂中創作「具自己想法的作品時」，那充滿自信的眼神及忙碌的身影，讓我難以忘懷；當學童反省著曾經對待生命的不成熟作法，我便感受到這堂課是有靈魂的；當學童發自內心感謝著日常的大小事，那堅毅卻溫柔的眼神絕對是本堂課最動人的一刻。

#### 五、現場提問與回饋：

- 提問 1 請問在臺灣，一週有幾堂美術課？以上都是利用美術課做的嗎？
- 提問 2 日本也有在推廣課程融入議題，請問臺灣也有嗎？
- 提問 3 整份教學研究看起來有做到不同科目的統整，老師是特別如此設計的嗎？
- 回饋 4 來自北海的老師從此教案中提到日本愛奴族文化的分享，並回饋著也許也能從中設計相關的課程。
- 教學者心得回饋：這是一個讓學童藉由藝術表現的形式，深入探討傳統狩獵文化的深層意義，並透過與部落長輩的直接對話，傳承原住民族對生態及環境永續的理念。學童藉由認識、理解、對話溝通、接納…等一次又一次的教學活動，加深對同儕的包容心、對文化的認同及對狩獵物的同理心。從閱讀排灣族作家文學作品、請益部落長輩狩獵的文化後的每次討論，教室的氛圍是澎湃而充滿感激的；當學童們苦惱著設計圖不夠「溫和」時，我彷彿能看到

那充滿愛的芽已在心中萌發；當學童在課堂中創作「具自己想法的作品時」，那充滿自信的眼神及忙碌的身影，讓我難以忘懷；當學童反省著曾經對待生命的不成熟作法，我便感受到這堂課是有靈魂的；當學童發自內心感謝著日常的大小事，那堅毅卻溫柔的眼神絕對是本堂課最動人的一刻。

- **鈴木先生的總評：**與孩子一起思考，面對鄉土文化之狩獵文化的一個實踐研究。我感覺這是一個生命的實踐研究，震撼我的靈魂深處。也讓我想起阿德勒的心理學理論「共同體感受」。阿德勒的共同體的概念，並不是只單指目前所屬的團體而已，而是包涵含整個過去、未來、動物、人類、地球、宇宙在內。我感覺，這真是一個透過美術造型活動，讓孩子這個年紀就能體會「共同體」一份研究。也是從文化範疇中衍生的一個主題。我覺得我們日本美術教育必需再一次看重，孩子的美術作品中表現出來的生活、鄉土文化的內涵，有多豐富。當孩子直觀的反應，藉著作品表現出他們對鄉土文化的想法時，我被感動而且佩服。每個孩子都主動的參與在學習當中。真是一個好的、代表臺灣的老師的、實踐研究發表。



## 第二篇 【吹呀吹～我與九降風的交換日記】

教學者：新竹縣竹北市新社國小黃乙軒

### 一、教學構想：

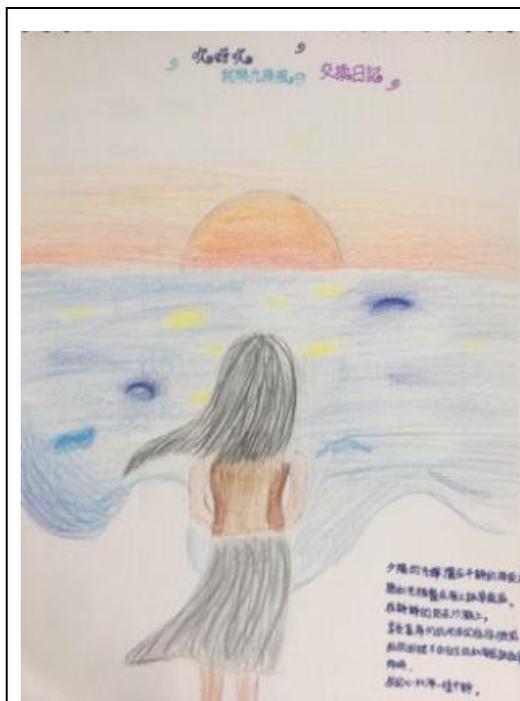
在台灣有「風城」之稱的新竹，每年九月會吹起乾燥猛烈的東北季風，稱為「九降風」，強勁的「九降風」不僅是氣候現象也是新竹人成長的回憶，面對這陣看似惱人的風，我們如何與風共處這陣風又可以與我們生活產生什麼樣的對話呢？

本單元從在地生活的獨特風土出發，藉由「風」作為表現題材，透過小組共同創作，學生自行決定表現方式與媒材，開啟孩子對環境敏銳的感受性，培養對土地的情感和態度，並拓展將感覺轉換成視覺形式的表現經驗，把對風的感受和想法，共同轉化為各種類型的創作，讓作品在空間中「與風對話」。

### 二、教學方式與流程：

本課程核心重點為引發學生各種「對話」方式，在不斷交流對話中經歷「感受、想像、實踐、分享」四個學習歷程。

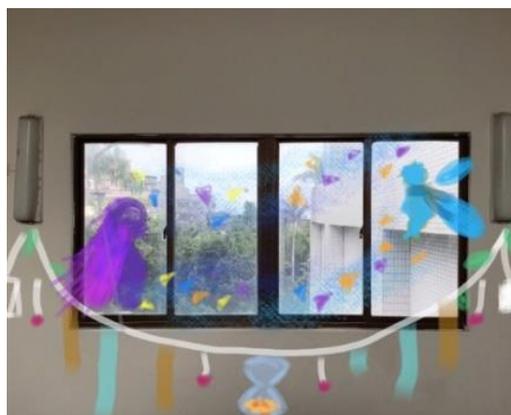
- (一) **感受**：學生先以「我與風的相遇」選擇印象深刻的「風」以圖文呈現方式，表達自己對風的感受作為傳達的開端。接著欣賞以風為題材的藝術作品，探討表現的多元性與意義性，引導對題材的思考並激發表現動機。



說明：此照片為教學活動「我與風的塗鴉日記」學生圖文記錄呈現內容，學生描繪出與風相遇的深刻經驗。此篇作品說明為：「夕陽的光輝揮灑在平靜的海面上，猶如光精靈在海上跳華爾滋，我靜靜的站在沙灘上，享受著海向我吹來的徐徐微風，我的紗裙不由自主地和海風跳舞，那時我的心和海一樣平靜。」

- (二) **想像**：透過小組討論，共同經驗的連結，決定出表現主題，並運用五感想像，產生表現方式的構想，再自主選擇作品場域，以平板拍攝照片進

行平板繪圖，將想法轉化成具體草圖。



**說明：**平板草圖繪製 -  
BrushesRedux 繪圖軟體

此軟體專為 iOS 設計的繪畫應用軟體，以筆刷為主要繪圖方式，能調整畫筆功能、顏色不透明度、翻轉和任意變換圖層…等等功能，學生能運用照片結合平板繪圖進行草圖繪製，軟體能記錄和重播繪畫中的每一步驟，通過此軟體重播繪圖的動畫畫面，可了解學生草圖的創作歷程。

- (三) **實踐：**學生評估自己的學習經驗，思考選擇什麼樣的媒材較適合於選擇的空間對話，達到作品與空間的協調。將想法具體化的過程可搭配美術筆記本書寫計劃，計畫包含「五感想像紀錄」、「主題說明」、「材料計劃表」、「進度計畫表」、「工作分配表」讓學生自主性的做好統整計畫以利具體完成作品，書寫過程也是培養計畫能力與細膩的工作態度養成。



**說明：**五感想像紀錄

主題:我與風的秘密

聲音:杯子(傳聲筒)可互動對話

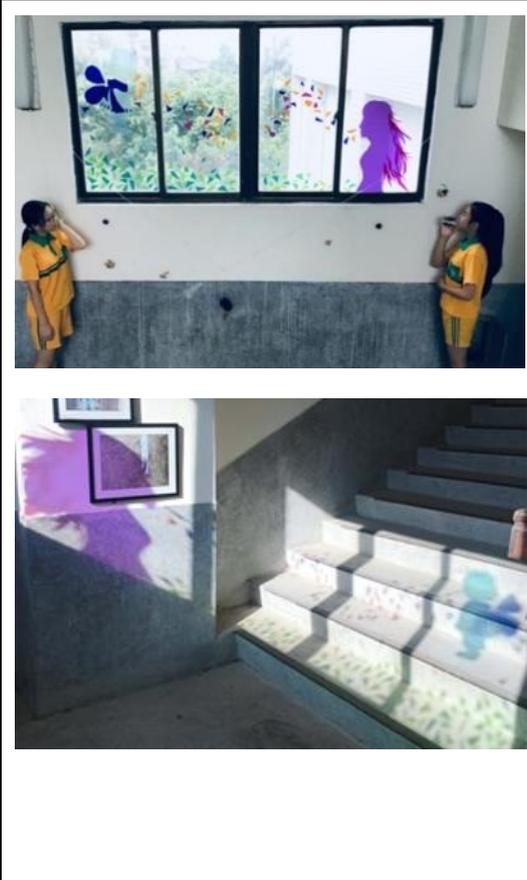
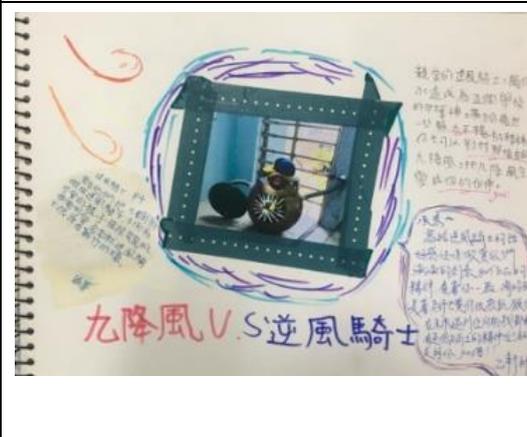
顏色:風精靈身上的顏色

味道:香香淡淡的

觸感:粗粗的(翅膀)

- (四) **分享：**作品完成後學生自行拍攝照片、影片，課程最後以發表會和交換日記的方式總結自身學習，與風、與同儕、教師互相交流展開「心」的對話，敘說自己和這陣風的故事及啟發，讓創作歷程昇華為一種面對生

活的態度、感受生活的方式。

	<p><b>說明：作品成果</b></p> <p><b>主題:</b>我想對風說的話～我與風的秘密</p> <p>在窗戶上我們設計了兩位主角，一位是女學生，一位是風精靈，他們中間的小碎片是他們的對話的內容，其中藍色是代表風的清爽，紫色是代表風的高雅，黃色是代表風的溫暖與柔情，綠色是代表純潔，而我們神秘的風精靈正雙手插口袋，吹著口哨度過這靜謐的時光。(在兩位主角旁掛有小巧的聊天法寶，如果運氣好說不定可以和風精靈對話喔!也說不定會出現他們的光影分身呢!)</p>
	<p><b>說明：總結交換日記</b></p> <p>學生在創作結束後以文字敘述對學習歷程的感受與心得，從與環境對話回到內心的對話，總結自身的學習，並與他人進行交換書寫活動，相互交流欣賞作品，除了同學互相留言，老師也將對孩子的祝福與鼓勵寫入其中。</p>

### 三、教師的發現：

本單元對教師來說是場「教」與「學」的冒險旅程，以貼近生活的題材出發，讓學生自發性地盡情表現，從自主學習紀錄到創作，突破以往的框架，課堂中教師不再是權威知識的象徵，放下自己主觀的想法，與學生積極對話，共同研究、一起成長，彼此陪伴著在成功與失敗之間學習，也相互引導著用更寬廣、柔軟的心來體認生活，理解彼此的內心世界，並將這些珍貴的學習歷程化為對孩子未來的祝福：「不管未來遇到環境如何變化，如同九降風的變幻莫測，都能站穩腳步，面對它、享受它、理解它，即使被打敗了也能再從

『心』出發。

#### 四、現場提問與回饋

- 提問 1：新竹的風是一直都有的嗎？  
回答：因為地形關係，在新竹常常感受到風的存在，秋天和冬天的時候最強。
- 提問 2：老師是怎麼讓學生找到要創作的主題呢？  
回答：小組討論主題時會依據「我與風的相遇」圖文紀錄作為題材的發想，他們會尋找出共同經驗，或是以最為印象深刻的故事作為創作題材發想。
- 提問 3：過程中教師提到教學感覺像是在冒險，是在說媒材還是其他呢？  
回答：因為過程中是充滿不確定性的，要跟著孩子不斷的解決過程中遇到的難題，讓我感覺就像和孩子一起冒險一般，在「教」與「學」中不斷對話前進著。
- **鈴木教授的總評：**以新竹的強風作為題材的一份實踐研究。給我的印象是作品非常豐富，立刻讓我想到新宮晉的作品，新宮也與自然界的風對話、創作。學生的作品各式各樣，從傳聲筒，到光影的變化，非常有趣，不斷的延伸擴張。就是因著老師謹守界線、默默守護的態度，才能帶出如此豐富的創作。黃老師說，「這次的教學，讓我感覺像冒險，心臟蹦蹦跳，但也很愉快。」這就如同幼稚園教育很有名的，義大利Reggio Emilia的幼稚園老師所說的，「老師預備一艘冒險的船讓學生搭乘，船給孩子開，老師和孩子一起快樂去冒險。」船，就是教學計畫。學習的方向由老師提出，但是學習的內容（題材），由孩子決定，當中需要學習的項目也讓孩子獨自去解決。老師在一旁，心臟蹦蹦跳，期待著、緊張著，守護學生。能這樣有勇氣的老師，一定是抱著相信小孩的教育哲學和理念。每天總是忍不住強加自己的要求在學生身上的日本老師很多。值得我們學習。



## 肆、觀摩日本視覺藝術教學實踐研究發表

### 第一篇《製作學生願意挑戰的、可以刺激他們對於知識的好奇心的課程》

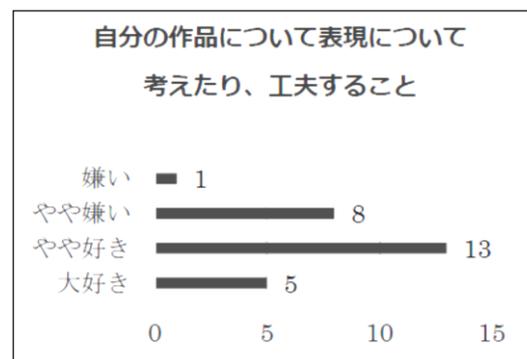
栗原市立栗駒中學 矢崎 ひさ

#### 一、前言

在本校(栗原市立栗駒中學)美術科一學年的學習過程中，嚴選學習的內容，透過設計短時間且多樣的題材，讓學生掌握各種各樣的技能，通過制定一整年的計畫，進行授課。

針對一學年中的部分班級實施了「關於對自己作品的思考和設計」的問卷調查(圖一)，結果如下：

- 討厭-1
- 有點討厭-8
- 有點喜歡-13
- 非常喜歡-5



\*(圖一) 關於自己作品及表現，無論是思考、亦或設計等(回答人數28 名)

很多學生，比較關心表現的方式，特別是在小組裡討論的事情，普遍認為「因為能夠發現和瞭解到自己都意想不到的想法，所以喜歡」。能夠捕捉到這樣想法的學生很多。據此，今後我將嘗試在課堂上的設計上把學習型態區分為個人學習、雙人及組合學習三種，讓學生注意到表現的多樣性的架構。

#### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

本教學案例研究針對一學年中的部分班級實施了「關於對自己作品的思考和設計」的問卷調查，結果發現很多學生，比較關心作品的表現方式，普遍認為「因為能夠發現和瞭解到自己都意想不到的想法，所以喜歡」。類似這樣想法的學生很多。據此，在中學美術科一學年的學習過程中，制定一整年的計畫，進行授課，嘗試透過設計短時間且多樣的題材，讓學生掌握各種各樣的技能。

#### 三、教學方式與流程：

(一)在導入課程前，先鑑賞了埃里克·卡爾『好餓的毛毛蟲』的繪本。透過課程教學引導學生不單單是看生物的顏色，而是思考如何從形狀與色彩上表現這個生物。

(二)接下來，決定以何種多樣的表達方式，如：使用帶色的紙張拼貼或用彩色紙張製作、上色而能表現出不同的生物造形。

(三)以「不可思議的生物」為主題，讓學生透過描寫生物樣貌，來表現自己發現的各種創作技法，例如作品《魚》這個學生對於線條很感興趣，所以用了很多線條去表現魚的形狀；另外《長頸鹿》作品，這個孩子很喜歡鮮豔的感覺，因此用了很多彩色的顏色。從每一個學生的不同作品構成上可以看得出不同表現技法所呈現的趣味性。

(四)在這個教學活動中，學生分享自己的發現很重要，所以課堂上會放置一張大桌子在教室中間，讓學生可以共同討論，在教學設計上嘗試把討論學習型態區分為個人學習、雙人及組合學習三種，讓學生透過充分的交流注意到表現的多樣性的學習架構。

#### 四、成果與今後的課題：

在導入本題材時，我們先鑑賞了埃里克·卡爾的『餓著肚子的青蟲(好餓的毛毛蟲)』的繪本。學生們普遍知道這個繪本。但是，由於對於生物的表現通常在無意識下鑑賞，大多數的學生覺得新鮮。我們不單單是看生物的顏色，而是思考如何從形狀與色彩上表現這個生物。接下來，決定以多樣的表達方式，如使用帶色的紙張。

用彩色紙張製作而成的生物，從構成上可以看得出作品的趣味性。

在製作帶顏色的紙之前，為了讓各小組更容易對生物表達意見，先學習了文章中對此生物的描述(圖二)，如：「軟綿綿的」「在陸地上」等具體和大致捉住外形的形容詞，但關於生物的形狀就很難加深的表達。因此，關於這一點值得反省。再則，關於對生物形狀能完全掌握的學生很少，沒有充分掌握學生的實際狀態也是今後的重要研究方向。

\*(圖二) 為加深對生物特點的了解的文檔

## 五、現場提問討論：

- 提問1：學習指導要領不是告訴學生要學什麼，而是要跳出來看學生具體在課程中學到什麼，你覺得你的學生在這個課程中學到什麼？

回答：學生因為是國三……通常你問他什麼……他就說「啊……喔……就這樣……」下次上課會再問。

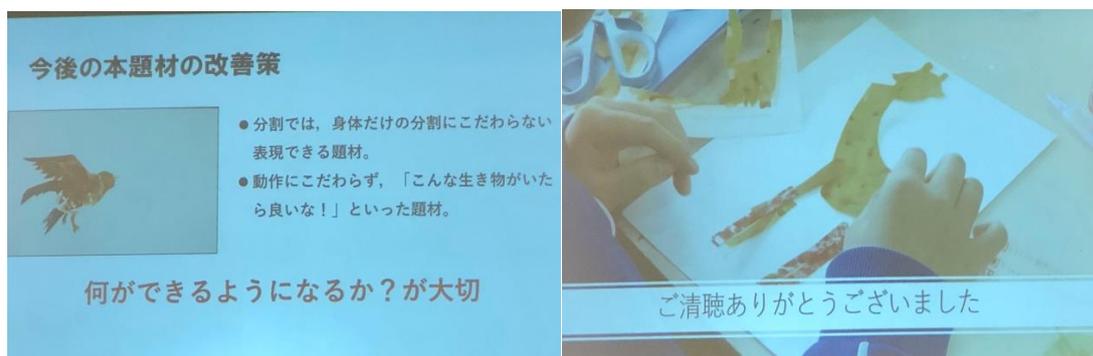
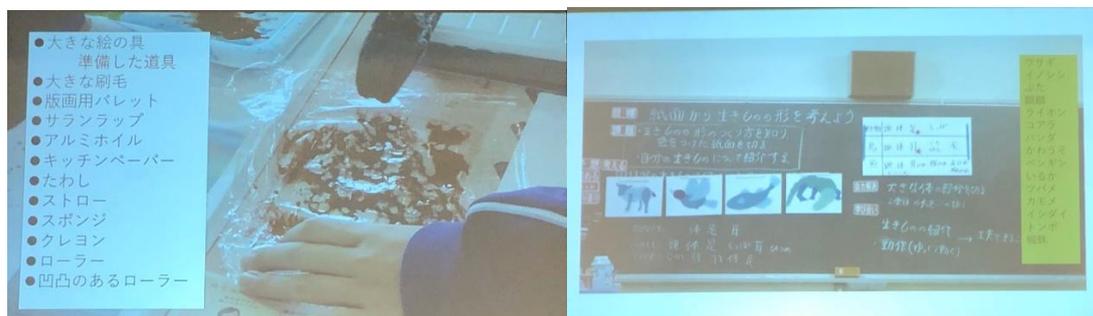
問題回饋：剛才老師有提到，他觀察學生在作品表現上，對於生物的觀察不夠，這些生物的造形結構在其他學科上應該有教，在不同課程學到的能力，應該可以利用。

- 提問2：新給學生看繪本好嗎？這樣學生會不會就照著做？

回答：好像是這樣子。

問題回饋：可以嘗試給孩子一個素材，讓他自己慢慢的去發現怎麼做。

- **評論總結**：小學到國中學生的學習能力是有落差的，教師應該是扮演一個支援者的角色，讓學生可以自由的去發現學習。
- **鈴木教授的總評**：How 觀點和 what 觀點，我覺得還是 what 重要。另外小朋友再分組的時候 彼此討論，天南地北的聊，所以軌道修正是必要的。但是不是只有小孩需要軌道修正，老師其實也需要看著孩子，進行軌道修正。



## 第二篇《創造用美術來交流的學校》

箕面市立第三中學 蜂須賀 公子

### 一、前言

有修學旅行、文化祭、體育祭和義務教育總結的國三時期最每位學生人生的重要經歷。學生們通過現場交流活動、相互認可彼此的差異、能夠親身體驗到一同作業時的愉悅感。在有限的時間中，導入、製作、發表與鑑賞，善用圖書館資源，結合學校活動和綜合性的學習以及其他教課書、學校儀式等的多方協力合作下，讓全校學生一同進來參與、用美術創作來創造學校的文化和傳統。這就是我們想要的美術課程。A 沖繩修學旅行：包括「我的和平宣言」、大合唱、製作「沖繩指南」。行前利用圖書館查詢沖繩歷史和文化，在資訊教室製作標題，旅行時進行照片和資料的取材活動，依照學習單的製作要點和評分項目，完成海報製作和英語報告。

B 文化祭：全校作品展示，學生持學習單相互鑑賞；班級課堂中，發表自己的作品，同儕回饋。發表者可透過閱讀感想來加深對他人的理解，因為自身努力得到認可及善意讚揚，相互交流不同發想。

C 體育祭：「在世界的中心呼喊 15 歲的信息」全班合作印製 T 恤，背面是象徵團結的班級標誌，正面是「愛、和平、自由、青春」為主題的個人設計。

D 絆：三年級全體共同製作，結合歷史與文化，完成畢業典禮、入學典禮的舞台背景，具有全員協力與傳承的意義，並將每個人的畢業祝福展示於窗戶上。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

課程設計著重五項特色：口頭交流、相互理解(全校作品展示和鑑賞)、圖書館運用、學校活動和跨科結合、協同創作。「團體合作」是未來需要的能力，透過美術讓全校學生一同參與，加深學習成效，提升自我肯定感。

#### (一) 口頭交流

4 月「美」的自我體驗與交流：認識自他不同

5 月-7 月圖畫信：寫下今年目標，相互欣賞支持

9 月文化祭全校作品展示：鑑賞學習單，課堂上以合評會的方式進行發表回饋

## (二) 相互理解(一年有四次全校作品展示和鑑賞)

第一學期：「美」的體驗交流會、第二學期：文化祭、第三學期：2020賀年卡和畢業祝福

## (三) 圖書館運用

運用時機為課程導入、資料查詢、研究學習、素描技法學習等，其優點是使用時間更自由，學生能學習自己解決問題，並培養自律的習慣，從學生回饋也得知可提升興趣，增加各方面的知識，也增進美術能力。

## (四) 學校活動和跨科結合

## (五) 協同創作

### 三、教學方式與流程：

#### (一)製作「沖繩指南」

作為事前學習，利用學校活動和綜合性學習、美術課的時間，利用圖書館查詢關於沖繩的歷史和文化。再來，在情報教室使用繪圖功能製作標題。到沖繩修學旅行時，進行照片和資料等的取材活動。

利用1、2年級時學習過的現代技術等技法的來製作作品。

#### (2)發表

1.在文化祭上進行全校學生的作品展示，全校學生持著互相鑑賞卡、成為鑑賞者、成為評論員。

2.文化祭後的課堂裡，也能在班級裡發表自己的作品，全員並對發表精彩的部分進行反饋。發表者通過閱讀感想來加深對他人的理解。回想從一年級時相互鑑賞的經驗，因為自身的努力和工夫得到認可及善意的讚揚、能夠把相互的想法和發想等不同趣味的交流，是快樂的時間。

#### (3)「在世界的中心發出15 歲的T 恤」

15歲的信息做成T恤，10月體育節前的4周內印刷民族舞裝、以「愛、和平、自由、青春」等作為主題的原創設計、以及背上的班級標誌作為團結的象徵。感受著在這個圈子裡的自己，美術教室變成了熱情洋溢的T恤工作室。確認自己是班裡的一員，和班裡的距離一下子拉得更近。

### 四、成果與今後的課題

「想看 想讓對方看到 想聽 想讓對方聽到 想去感受 想去思考」這樣的交流活動，是以學校的活動和其他科目、同時連結學生會活動和利用圖書館等，追求以藝術中心軸的課題。採取互相鑑賞，確實感受到學生們的創作熱情高漲起來。不是勉強他們去看，而是主動想看。他

們是共同生活、共同成長的夥伴，親身(培養)掌握了鑑賞的能力，自然也提高了自尊、情感(情商)。利用圖書館獲取並培養掌握知識的方法能力，感受到的事、想得到的事，自然就想要表現出來。與夥伴一起思考，一起享受著創作的同時，在學習共同體的學校(環境)裡，也培養了現場交流的能力。

## 五、現場提問與回饋：

- **提問 1：**如何進行鑑賞對話活動？為什麼只限定說優點？

回答 1：一堂課要讓 40 個學生都能發表到，所以每人限定一分鐘，而且只說優點部份。特教生則用畫圓圈表達自己的欣賞。

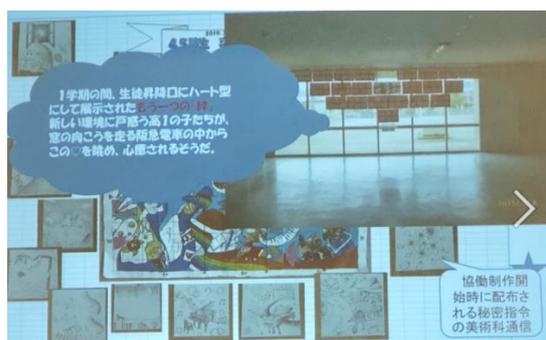
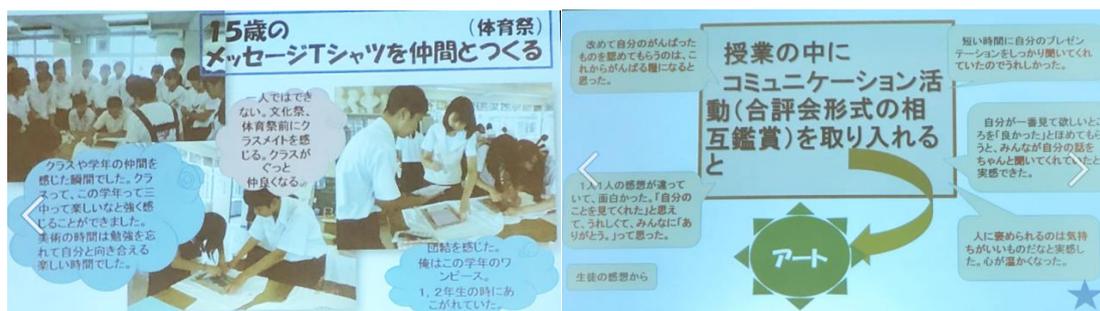
- **提問 2：**T 恤的聯合製作過程如何進行？

回答 2：印製 T 恤需要兩個人合作：作者印刷、後一個同學幫忙壓。輪到自己印製時可以分享剛剛的經驗，讓下一個同學更知道怎麼協助，是這樣進行聯合製作。

- **提問 3：**除了學校內的創作交流，是否有跟社區結合。

回答 3：剛剛明信片作品出現的菠菜根，是當地農家為學校學生而種植，提供教學、食用，該名學生以菠菜根為喻，也期許自己能為他人加油

- **鈴木教授的總評：**從根本來談美術的功用，表達自我並且從中形成自己。河合隼雄說：「對孩子來說創作東西就是創造自己。」也就是我們看到的這份研究。另外善用圖書館一件事，對於養成孩子的學術研究習慣，想像力是非常重要的。我認為蜂須賀老師在培養一個心中有愛有和平的孩子。



### 第三篇《加入主動學習後(Activity learning)的計畫～設計教育的試行》

熊本市立楠中學 西尾 隆一

#### 一、前言

這種作法稱為一節一節拍攝下的動畫(延時動畫)。如果連續拍攝三維物體、畫、照片，然後一次播放它們，則它們看起來就像在移動，這稱為動畫或者是動畫片。現在，這個動畫Animation已在人們的生活中固定並被社會 普遍接受。



圖1 合作拍攝

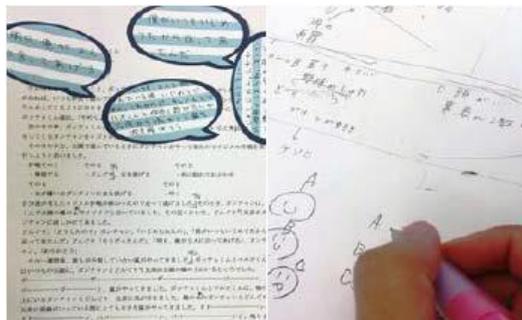


圖2 製作情境圖

主動學習，是有效的展開學習的方法。進一步來說，是為了根據他們的發展條件，進而深度學習，更加突現出獨立思考的能力。為了實現這一目標，我們專注於培養建立步驟的能力。我們相信，如果我們能夠將計畫設計教育與主動學習相輔相成，那麼我們將能夠學習得很好。這次的主題是“移動！用動畫製作故事”，是一種通過以清晰的文字和形狀表達和其他人彼此合作的感覺來進行新發現的方式。我認為這可以是一個可以完成的主題。動畫使用多種技術來表示時間和天空。為了實現這些，本主題的特徵是可以通過討論與表達意圖相匹配的材料和技術，作為特徵的考量，並以獨特的方式進行深入的追求。

#### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

教學對象：國三

授課時間：12~14 節課

實踐研究概要：

一張一張拍攝下的動畫稱為定格動畫(逐格動畫)。如果連續拍攝三維物體、畫、照片，然後一次播放它們，則它們看起來就像在移動，這稱為動畫或者是動畫片。此課程「移動！用動畫製作故事」結合 ICT(3C)設備，是一種通過和其他人彼此合作，來進行新發現的表達方式。動畫使用多種技術來表

示時間和空間，為了實現這些，本課程可以通過透過造型物的特徵訓練創意思想像力、透過材料和技術呈現想表達的意圖刺激邏輯思考、為了讓視覺效果更好，學生會主動學習進行深入的追求，並藉由鑑賞過程，可以培養愛好美術態度。

### 三、教學方式與流程：

1.廢棄物收集(4~5 人一組，盡量運用不複雜，手邊素材)2.協商活動、3.故事製作、4.攝影、5.表現方法的開發研究、6.發表會、7.作品解

### 四、成果與今後的課題

使用身邊有的造形物，與小組進行討論，並收集小組思考的觀點，發表、製作動畫，有效的表現對象的看法、以及感受。同時，也創造學生自身的意義和價值觀，同時也能意識到裡面存在多種的價值。利用感性的想像力創作作品是一件非常有趣的事情。



### 五、發表分析：

(一)西尾老師簡報一開始提出「透過三個假設提高思考力」：

**假設 1** 通過有吸引力的主題和學習過程，將發展兒童的自主學習活動。

**假設 2** 從不同的角度看待物體會激發孩子的探索力，為深度學習提供新的發現和機會，並發展敏感性和想像力。

**假設 3** 通過不斷地欣賞，討論，研究和製作，分享每個孩子的美好並朝著目標前進，孩子們將能夠體會到欣賞的可能性，並擁有一生熱愛藝術的心。

西尾老師從學生共同學習過程中發現不需老師教「光線、角度、移動」，學生可以自主學習。但如何檢視三個假設？有待商榷。

(二)西尾老師這個課程已經實施了 3 年，西尾老師強調通過這個課程，可以藉由編劇領導定格動畫中的背景知識、場景建置、角色、性格、照相技巧，獲得邏輯思維和創造力。

1. 發表會時有老師提出質疑動畫中國三學生所做出的作品造形較弱，但如果教學重點是在創作動畫的基本思考邏輯能力，運用簡單造形角色

創作動畫是能被接受的。

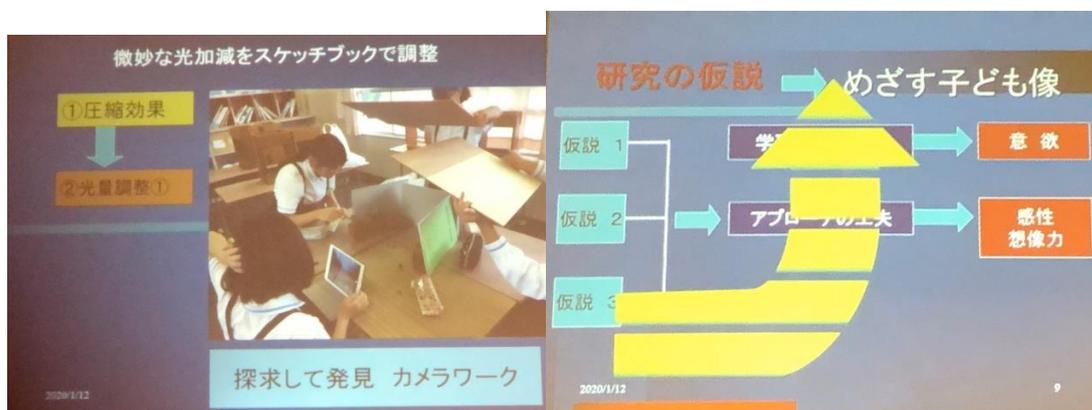
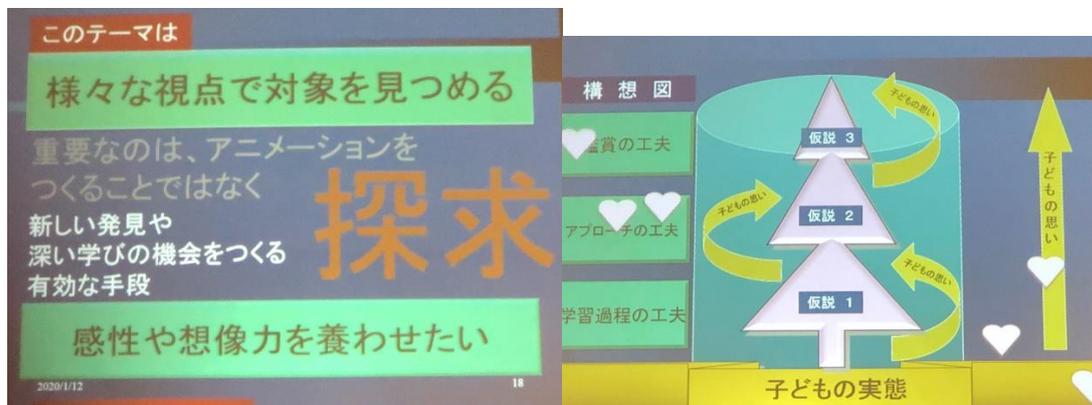
2. 發表中並未提及如何來檢核學生的「邏輯思維和創造力」，加上西尾老師說寫劇本是老師指定小組某位學生來寫，會質疑分工不均，劇本是否真的為全組討論出來？每個學生從真正實作就任務不同，小組中的學習落差值得再思考。

(三)此課程在影片分享後如能呈現其他學生的解讀及想法，學習內容將更完整。

(四)藉由學生感興趣的 3C 來設計課程，台灣已有小學實施。在西尾老師的影片中可看出教室中每一位學生都在專注地做自己的事情，可見運用孩子感興趣的科技媒材是未來的趨勢，但 3C 科技只是一種輔助工具，到底要孩子藉由這堂課學習到什麼？以「人」為主體，同學間的互動才是重點，教育的核心意義不可喪失。

#### 六、現場提問與回饋：

- **鈴木教授的總評：**提問的時候，西尾說這是他的個歷經三年的實踐研究，但是沒有辦法提出前後研究的數值，回答提問的老師。關於這點 我的想法是數字並不重要，在 KKD 的理論中，6、7 成是感覺、經驗，數字只是補充而已。

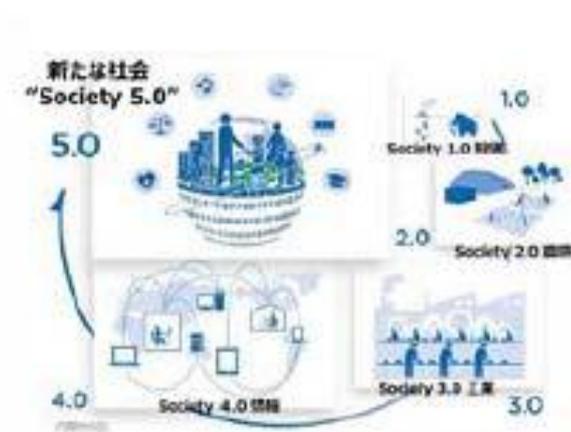


## 第四篇《充滿價值的事情~關注價值、關注素材、讓我們設計吧~》

大阪市立天王寺中學 田窪 真樹

### 一、前言

在資訊氾濫的當下，便利性在不停加速的運作着。各式各樣的事情瞬息萬變，不知道10年以後會變成怎樣。在這種情況下，學生們又將如何生活在這樣的社會中呢？即將結束義務教育3年級的第2學期裡，重新審視自己的價值



觀，重新審視平常的事物（扔掉的東西）的價值。此實踐目的通過加工、設計，結合並發展多角度思考和批判的思維的能力，面對自身的價值觀，並加深對價值觀的認知。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

#### (一)教師在前一學校的實踐

學校位於有運河低於海平面的地方，容易引起災害發生，學校為避免災害擴大，因而有防災演練，讓學生產生危機意識。

#### 老師的想法：

1.因而有萬一發生事情時該怎麼辦的想法？2.逃難時不可能有更多東西，如何在避難時就地取材？3.如何在綜合防災課用美術的方法培養應變能力？

#### 老師自己所產生的疑惑和問題：

避難的地方是什麼樣子？用什麼材料製作？面對的問題太大，因而不清楚會碰到什麼問題？

#### (二)現在的學校～大阪市立天王寺中學校

#### 現在老師的想法：

1.想要培養孩子具備什麼能力？2.讓孩子體悟到存在的意義和價值？3.想讓孩子想一想：被唾棄的物品真的就沒用了嗎？4.一個東西可不可以重

新賦予它新的價值？

### 三、教學方式與流程：

(一) 通過媒體素養能力・social5.0・設計的反向計算等方式加深他們對當前狀況的認知，並認識到批判性思維的重要性。

(二) 收集扔掉的東西，通過比照本來的價值與新的價值，討論可以產生些什麼。

(三) 在此基礎上，為了加深對素材可塑性真實感的理解，使用可塑性高的材料，(紙箱、報紙)，進行造形遊戲的活動。

(四) 此外，深入研究對個人有價值的事物，思考可以為此目的設計出來，並對接觸的材料進行對話與之想法化。

(五) 研究創意化的製作方法，以此為基礎，發揮自我造形的看法、想法，活用素材的可塑性，並有效利用創意進行創作活動。

(六) 實際使用完成的作品，把作品的場景裝飾起來，相互觀賞。把丟棄過的東西重新找回它價值，讓價值得以擴展和深化，共享它每個事物所附帶的價值以及它的豐富性。



圖2 探討各自帶來的廢棄物的價值



圖3 使用保冷劑來製造有療癒效果的芳香劑

### 四、成果與今後的課題

作為成果，看著學生活動的情況，當然不是這樣就結束，而是檢討各種的可能性，與此同時也是培養學生能有批判性思維的契機。老師的發現：

(一) 從家裡帶來的東西發現因家境不同被唾棄的東西有分名牌和真的是垃圾的東西。

(二) 蒐集長達兩個月時間，藉由收集和影片介紹經由討論被唾棄的東西有沒有新的價值。

(三) 與學生討論當你想發現東西的新價值，須備什麼樣的能力呢？

<想像力、換位思考、透過觸摸產生聯想>

(四) 未來課題：希望學生能利用可塑性和再造性將廢棄物去構想改造，進而

發現物品新的價值。如果能夠長期收集被丟棄的東西，將各種可塑性高的東西，利用在多種用途，找出新的價值，應用於設計上…，當然事前的準備也是非常重要的。再則，在3年間的教學計畫中，如何重新評估與這個題材相連結，也是今後的課題。

## 五、現場提問與回饋：

- 回饋 1：喜歡他所設定的題目，讓孩子去思考重新定義是有意義的事情
- 回饋 2：不一定要用唾棄的東西，就算是普通的東西，也可以發現新價值
- 回饋 3：這是一件充滿價值的事情，從身邊的素材重新發現新的價值是很有趣的，這些不停的創作找到新價值，從日常生活中，再發現再創造是件重要的概念，也是美術教育重要的事。
- **鈴木教授的總評：**這研究的題目：什麼東西都有價值，要小朋友利用身邊的再創造出新的東西，但是完全看不出再次創造出來的東西有什麼特色，竹刀和弓箭的作品，連幼稚園的小朋友都做得到，所以說這個教案沒有特色，是老師一廂情願的教學，完全沒有產生新的價值。松岡老師在提問的時候，建議把題目改成再造（對自己特別東西），是很不錯的建議。RE，再創作的時候，（再）是關鍵字，需要新的想像。如果不把手邊的東西改成（對自己特別的東西），就無法在再次創造的時候產生新的價值。



## 第五篇《國中學校有關促進交互式學習的理想方式》

北海道教育大學附屬釧路中學校 更科 結希

### 一、前言

本研究中，把焦點放在新學習指導要領的授課改善，以「主體性・對話性進行深度學習」作為課程考量改善的重點。迄今為止，表現和鑑賞時都採用互相討論、表達思想的方法。但是，只是給予對話時間的場面和內容感覺沒有得到很大的必要性，因此，覺得題材的構成和學習課題相較重要。因此，通過材料的加入進行協作的學習，讓對話環節必不可少，在相互思考的同時，也能促進自己追求的主題、思維，使之連結，從而獲得培養學生學習的資質與能力。

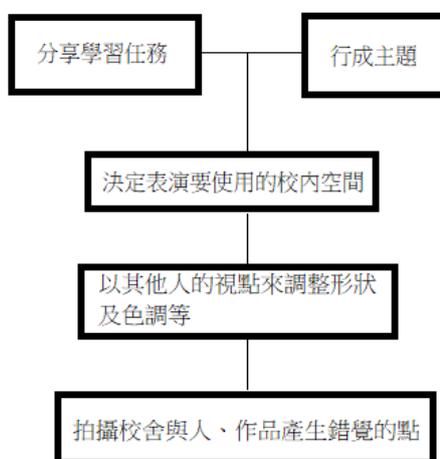


表1 學習的過程

實踐對象是國中3年級學生的“visual illusion(視覺錯誤・視覺幻象)～把學校變成異空間～”，試著展開協作性的學習。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

研究概要：新學習指導要領的改善，以「主體性、對話性進行深度學習」。在教學進行當中，只有給予學生對話的機會感覺內容討論不夠深入，因此透過題材的構成加入共同協作的學習，除了讓學生有對話的機會，在相互思考的同時，更能促進自己追求的主題和思維，藉此培養學生學習的能力。

單元名稱：把學校變成異空間

教學對象：中學三年級學生

單元發想：中學學生對於幻想世界有著熱切的興趣，因此想藉由視覺幻象的創作方式，把校園當成特殊的空間，利用光線、色彩，進行創作，展開協作性的學習。

單元目標：a 希望學生在課程進行中，能夠加強主動及對話的能力。

b 培養共同(把所有的力量加在一起)、協同(有共同的目標、自覺的學習)等一起工作的態度。

### 三、教學方式與流程：

(一)欣賞：帶著學生一起欣賞『錯覺藝術』的創作。

(二)說明學習架構：從欣賞作品中了解錯覺藝術的巧妙之處，並分析機關設計的方式。

(三)創作題材說明：錯覺的呈現，除了設計出繪畫圖稿外，視覺角度佔了非常重要的一部分，拍攝的角度、人物位置的角度，多方嘗試配合才能呈現出巧妙的錯覺效果。

(四)學生分組：三人一組。

(五)工具材料：圖畫紙、炭筆(可抹開)、照相機

(六)題材製作說明：選擇黑白的呈現方式，指導學生以簡單的素材為表現。

學生可以透過照相機，確認形狀、灰階，不斷進行調整與修正。例如：有人、無人的作品，呈現的效果大為不同。或是人物姿勢不同，效果也不會相同。

(七)對話場面：

對話 1 老師出題，學生如何達成。

對話 2 解決問題，以何種角度觀看作品。

對話 3 製作作品，完成作品。

有了對話，學生才能從中反省，重新調整作品，每一堂課都有對話，並且留下紀錄，學生發現，生活中的情況和創作是類似的，每個人都有不同的想法和感受，如何協調彼此尊重。

(八)教學評量的觀點：

a 素材有趣，在學校發現不一樣的異空間。

b 自發性，讓學生有更多的自主性，3D 空間的創作表現拓展孩子的學習。

c 教師的角色為旁觀者，觀看孩子的創作，在學生主動提出需求時給予適時的幫助，而非主導者。

(八)教師教學心得：

a 本教學實踐的對話中，主題的產生、創造出異空間的構思、錯覺藝術的感受、以及攝影都是活動中的重要組成。教師以學生的角色為單元設計考量，一開始的單元目標題材發想與最後的單元評量，教師都要很確定，藉由這些題材的構成，讓學生的對話深入且聚焦。

- b 顯示創作表現空間的同時，必須同時考慮觀賞者產生錯覺的必要性，藉此通過自己與他人產生對事情感受的一致性。
- c 通過對話的學習，利用課程的架構培養學生注意到事物表現的多樣性。



#### 四、成果與今後的課題

在關於本實踐的對話中，主題的生成、創造出異空間感受的構思(idea)、在錯覺中表現出來的感覺、攝影都是這個活動中必要的組成部分(圖2)。小組由3人構成，這是因為需要有人需要擔任他人視線經過時的任務，以這個學習活動來說，判斷3人為適當的人數。

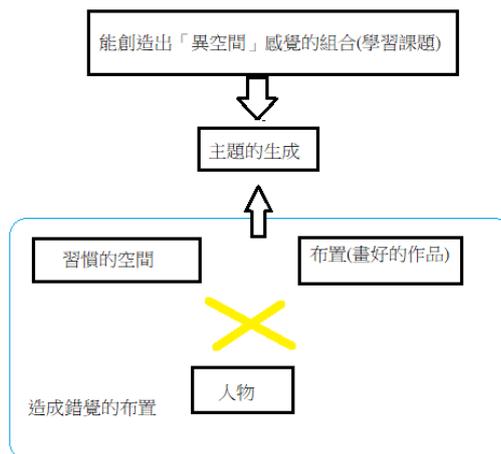


表2 學習課題與表現事物的關聯

主題追求是，為顯示表現空間的同時，也考慮讓看的人產生錯覺的必要性，通過自己與對方彼此產生一致對事情有共同的想法與感受。



圖1 完成作品圖

- 在共同協作的學習當中，由於表現方向等差異，有些領域和內容無法有效的發揮作用，利用錯覺空間為目的，本實踐中有效的發揮了作用，通過對話的學習為依據，課程的架構設法培養學生注意到表現的多樣性。

#### 五、現場提問與回饋：

- 提問 1： 老師如何發現學生對於錯覺藝術感興趣？  
回答 1： 學生在與老師的聊天曾經提過，參觀過錯覺藝術讓他們覺得很有意思，如果錯覺藝術出現在校園中，是件有趣的事情。
- 提問 2： 教學使用小組共同製作的方式，會有學生做不出來的情況嗎？  
回答 2： 沒有。因為並無限制學生的創作主題，只要有人提出來，都可以廣泛的討論。
- 提問 3： 為什麼分組的方式採用三人一組呢？  
回答 3： 在創作活動中，最後的攝影呈現需要有一個人負責場景動作，兩個人觀看角度、討論調整及攝影，所以覺得三人是最剛好的人數，每個人都有工作分配。
- **鈴木教授的總評：**「錯覺藝術」聽起來很有趣。但是我認為還可以給孩子更多空間，更主動的自發的進行創作。我認為教學的時候老師不是先把道路鋪好，安心的走在這一條道路上，而是應該成為孩子的同伴，不只是在旁邊看著他，還需要以學習的態度，看著孩子創作的錯覺藝術，「原來是這個樣子啊」，這樣的態度來面對孩子的做出來的作品。實踐研究的趣味，其實就是身為老師這個職業的魅力（教學相長）。我相信這樣的態度，會讓錯覺藝術在國中產出不錯的效果。

## 第六篇《與孩子們關於“怎麼辦才好呢？”的對話，以及使用平板電腦支援授課的一個考察》

京都市立紫野小學 石原 通雄

### 一、前言

本研究以小四學生「彈珠檯（手工製作的表現活動）」題材為主，為了讓孩子們在活動裡愉快的表現，享受製作作品的樂趣，並通過使用ICT(資訊與通信科技)的支援和「對話」，協助給孩子們授課的課程學習實踐報告。

在製作活動學習的表現中，孩子根據自己的印象，從表達的發想開始，花了一些時間來構建基本的機制，但也無法預料是否符合自己想要的方式，因而也會看到有些孩子無法進一步再發展自己的想法。課程進行時到這個程度的話，「如果所有孩子都沒有建構好基本機制的話…。」，指導教師就會一起指導說明製作的方法。

在本實踐中，利用ICT 自製的教材，嘗試用玻璃彈珠設計滾動的基本路線。另外，老師會適時的加入與孩子們的「對話(討論)」來支援孩子們相互學習及相互表達的想法。通過這樣的支援，關於看到孩子的變化，也是今後思考的課題。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

教學思考：從學生的疑問開始“怎麼辦”？以小四學生「彈珠檯」題材為主，讓孩子們在活動裡愉快的表現，享受製作作品的樂趣，並使用 ICT(資訊與通信科技)的支援和對話。

題材目標：設計彈珠台，從好奇彈珠滾動、掉落，思考軌道如何製作，想方法、裝飾，創作令人開心的軌道。

評量規準：

- (1)學習興趣、動機和態度:對彈珠台感興趣，想知道怎麼做。
- (2)構思的能力:思考滾動的方式
- (3)創造的技能:利用材料，製作出彈珠台
- (4)鑑賞能力:互相欣賞作品

### 三、教學方式與流程：

- (1)玩彈珠：進行彈珠遊戲，切入題目，引發課題，提出疑問。開始動腦，想軌道如何製作。
- (2)開始製作基本軌道
- (3)、(4)、(5):反覆嘗試錯誤，研究材料
- (6)欣賞時間:邊玩邊鑑賞

### 四、成果與今後的課題

教學發現：

- (1)變得會自己想、變得和同學連結、變得能照顧到所有孩子

(2)著孩子，在這樣的協助方式下。孩子願意「有點難但是可以試試」，然後嘗試，「試試看」。

(3)透過對話式的學習，有更多的孩子察覺創作的快樂。

(4)自己選擇材料，更多孩子願意用心創作。

(5)掌握孩子的狀況後，更能提供協助。

(6)很多作品受到同學影響，還無法有自己的表現方式。

今後，要發展更多能讓擴展孩子構思的學習活動本題材不僅僅是美勞課的課程，還是讓學生通過對話意識到可以互相學習的課程，意識到表達自己想法而得到樂趣的孩子們增加了。另外，即使不進行基本統一指導的結構，孩子們也可以選擇自己想知道的資訊並活用教材，遇到困難時可以和朋友商量，自己也能思考，並能較用心地選擇材料和工具。



圖1 使用平板電腦查看活動的孩子



圖2 在學習如何製作的孩子

另一方面，製作作品的方式可以任憑孩子所想、或者部分強行把既定的課程連結在一起、或是受到朋友強烈影響而改變。今後的課題是指導者如何通過加入「對話(討論)」來高質量地支援孩子。

## 五、現場提問與回饋：

- 提問 1：如果彈珠檯在製作及試玩過程中彈珠飛走的話，怎麼辦？  
回答 1：有小朋友放棄;也有小朋友會嘗試使用不同軌道來改善，例如斜坡太陡，下坡處做上坡，減低速度。
- 提問 2：對平板電腦的使用讓孩子學習的策略是什麼及影響？  
回答 2：小朋友之前不會做一直問老師，很浪費時間，所以放範例在平板電腦上，不知如何做就可以看平板的示範，解決很多問題。以前沒有平板時，孩子問題很多，一直問他怎麼做，現在有更多時間指導教學，完成他想要的效果。
- 回饋 3 新關伸也：有更多時間觀察學生表現及成長軌跡。  
回饋 4 服部真也：這位老師做得很好，如果進行基本技法教學和同學進行交流，老師對作品的影響較少，因為老師是教基本技巧，孩子可以一直發想。

回饋 5\_Mitsuo Suzuki：反思同儕互動的影響比老師對學生作品的影響多，小朋友不太受老師的影響去進行製作。總結評論:此教案架構非常簡單，這邊我想跟大家談自主性，我認為自主性可以分成自發性和主體性，而我認為要先讓孩子自發，才有辦法進到主體學習。石原的彈珠台教案，認識主題的時候，他讓孩子想要去摸摸看，對這一個主題感到好奇，那麼孩子的自發性就在這個時候產生了，所以在每個教學過程當中一開始一定要幫助小孩子產生自發自動的態度，才有辦法進到主題的學習。而我認為老師的指導，在引起動機，讓孩子自發想學習的時候，才是老師最重要角色，幫助孩子的動機像彈簧一樣伸縮又彈跳開來。

- 我的疑問:引起學生的自發性後，試玩彈珠台後老師會有紙積木基本機能結構示範嗎?學生有實際製作基本機能結構嗎?還是只是看簡報的示範後，學生在製作自己的彈珠台需要時，再自己去看平板的示例，是否有先做過基本的紙積木?
- **鈴木教授的總評：**他的架構非常簡單，這邊我想跟大家談自主性，我認為自主性可以分成自發性和主體性，而我認為要先讓孩子自發，才有辦法進到主體學習。石原的彈珠台教案，認識主題 的時候他讓孩子想要去摸摸看，對這一個主題感到好奇，那麼孩子的自發性就在這個時候產生了，所以在每個教學過程當中一開始一定要幫助小孩子產生自發自動的態度，才有辦法進到主題的學習。而我認為老師的指導，在引起動機，讓孩子自發想學習的時候，才是老師最重要角色，幫助孩子的動機像彈簧一樣伸縮又彈跳開來。



## 第七篇《目標是擺脫玩無止盡的造形遊戲》

川西市立多田小學 岡田 隆史

### 一、前言

在上次的發表中，著重要使用報紙的「素材」玩造形遊戲；而這次著重在於觀注「行為」的造形遊戲。通過這兩個(素材・行為)造型遊戲來思考這兩點的相似點與差異點。在上次的發表當中，與其說著重在於素材，不如說是著重於作品的製作上，受到了這個層面的啟發。因此，本次著重在孩子的學習行為上發表見解。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

(一)實踐研究的概要：繼上次發表低年級學生使用報紙的「素材」玩造形遊戲，這次發表是著重在關注「行為」的造形遊戲。透過「素材」、「行為」的造形遊戲，讓學生來思考這兩種造形遊戲之間的相似與差異點。



圖 1 正在製作的孩子

(二)兩年實踐教學構想：

(1)實踐一：來自怪盜報紙的挑戰

在不使用接合劑下，讓學生使用報紙去做各自的造形活動，此次實踐是著重在素材的造形遊戲。

(2)實踐二：學校探險、尋找、發現了這樣的怪物

將學生分成 5 人一組，共 7 組來進行，探索校園內各種地方，去發現(看似)有如怪物的臉或形狀，透過照相機拍攝下來，並分組發表分享各自的見解。

### 三、教學方式與流程：

(1)為了避免變成繪畫課，所以不用素描，而是使用照相機來做紀錄。

(2)老師先用 PPT 簡報，問學生是否覺得圖片裡有妖怪？再設定照相機是 Pokemon 的精靈球，向學生說明校園內各個地方、各個角落都可能隱藏

著妖怪，學生要透過照相機去抓到，並且要說明妖怪在哪裡。

(3)此課程老師是希望學生用拍照的方式來進行，有學生在過程中誤觸錄影功能，但老師認為這對在研究學生如何進行活動，也是很重要的。

(4)也有學生拍完照之後，透過後製加工的方式，來呈現自己所看到的妖怪。

(5)學生發表自己組內拍到的校園妖怪，也彼此討論、分享所看到的。

#### 四、考察與今後的課題

(1)學生：覺得這次的課程很好玩，可以發現校園內有很多妖怪外，也覺得這堂課比其他美術課更加有趣。

(2)老師：這堂課的成果如何評論及回饋，是覺得最難的部分。讓學生寫工作單太難，對於積極的學生學到什麼？在旁觀看看不做的學生又學到什麼？老師又該如何回饋學生，這是他今後要再思考的問題。

(3)總結

如實踐1 所示，在低年級時開始以報紙為主，接觸到各種素材和工具，是拓展和引發兒童知識和技術重要的環節。實踐2 從各種的觀察看出各種形式的行為在創作活動中的必要性。不僅在鑑賞活動的行為，也存在於實踐造形遊戲行為中。這兩個教學案例通過課堂對兒童學習到了什麼、教師在觀察兒童活動時學到了什麼地記錄，來做發表。今後的課題，重要的是要考量如何改進從兒童那捕捉學習行為的方法。

#### 五、現場提問與回饋：

- 提問 1：老師在此次課程教學中，有明確的目標：要學生找妖怪，這聽起來不像是造形遊戲。

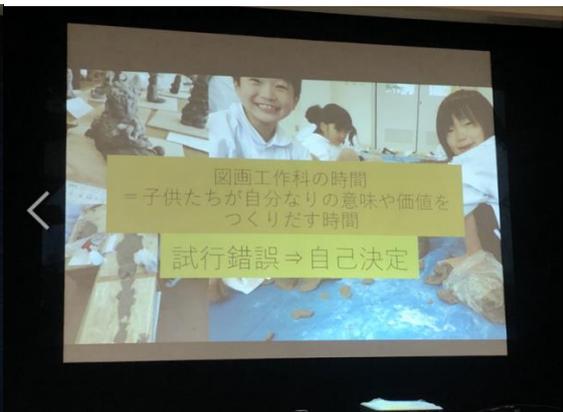
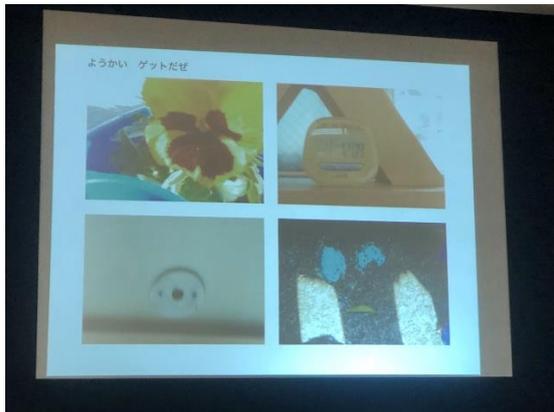
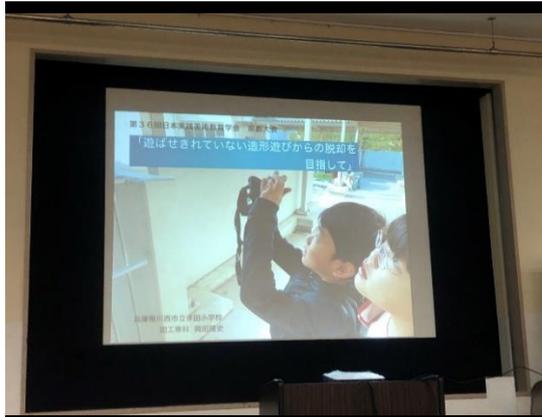
回答 1：當時設定此題材已經預想會有問題，也在反省。如果一開始不設定主題，而是讓學生拍完之後再問像什麼，讓他們去發想，也許會更好！

- 提問 2：此課程老師是如何進行六小時的教學？是解說二小時、尋找二小時、發表二小時來進行嗎？

回答 2：當初計畫是要進行六小時，但實際執行後，卻不到六小時就完成了。

- 提問 3：我不知道這堂課到底是不是造形遊戲，但如果一到六年級的課程，能拍照片後而不斷的討論分享，也許會比較能解決問題的方式。

- **鈴木教授的總評：**從岡田老師的發表可以看出他是一位喜歡反思的老師，在校園裡尋找妖怪，從感觸感覺去發展課程是蠻有意思。



## 第八篇《因自我決定反覆而產生的教學設計~通過黏土來實踐~》

滋賀大學教育部附屬小學 木村 仁

### 一、研究的背景

在圖畫工作課程時間裡，孩子們以自己所感受、所想、所思考事情的視角，轉換成獨特的形狀、顏色等造形特徵，去創造出屬於自己的價值。過程中，孩子們在錯誤中反覆試行、再自己做出決定。

此次，在多種的素材中，我們選擇了黏土。黏土可以自由的改變形狀，手感的接觸能直接明顯的反應在形式上，較為有趣。並且，在反覆變化形狀同時，也能往自己想要表現方向走。利用黏土的特性，為了設計反覆自我決定的教學設計模式，進行了以下的實踐。

### 二、實踐1 土性黏土x擦=魚魚魚!世界唯一的屬於我的魚拓

本題材中，並非真實的魚，而是土性黏土製作的(原創的)魚，作魚拓摩寫在紙上。不停嘗試版型的形狀與樣式直至滿意為止，為能夠追求拓印的美，有很多的版型是需要學習，我想在各種的課程中促進孩子們來自我決定。

在拓印階段，拓印好的魚拓會掛起來展示，其目的是確認魚的圖案和墨水適中與否。講究地表現魚細小形狀和花紋的同時，學生會反覆改變黏土的形狀和花紋，可以看到反覆性表現的這種姿態。



圖1 確認重複印製中的圖

### 三、實踐2 紙黏土x鏡子貼紙(如鏡子般可反射物品的鏡子貼紙)=幻象世界

作品加上鏡子的組合，會起到什麼樣的作用：「使用鏡子貼紙，創造出一個讓人吃驚的幻象」，這樣的方法投射給孩子，孩子們回：「怎麼樣利用鏡子來表現發揮其效果」，一邊維持著這樣的主題，一邊致力於製作中。根據印象中的「oo(什麼什麼)幻象」選擇材料，在思考表達方法的過程中，看到了孩子加工紙黏土，確認影射方法的同時不斷的進行改造樣子。



圖2 檢查粘土外觀的同時更改其形狀

#### 四、發表分析：

(一)木村老師運用黏土可以不斷修正的樣貌，讓孩子不怕失敗外，更可以藉由自我要求修改到滿意的程度。實踐一是運用陶土、實踐二是用紙黏土(照片中還有運用似輕脂土之媒材，及其他複合媒材)，陶土可以保持濕潤而不會乾，可以重複製作，紙黏土就較不易達成「不斷修正」之效果，黏上就不易移除。

(二)學生會因為魚拓效果不好而自我要求修改作品，有符合木村老師所運用黏土的原因，但實踐二的創作模式較不像實踐一，為了達到鏡子中的效果，通常學生只是調整物品位置或再製作其他物件，與黏土的可以反覆修改較無關聯。

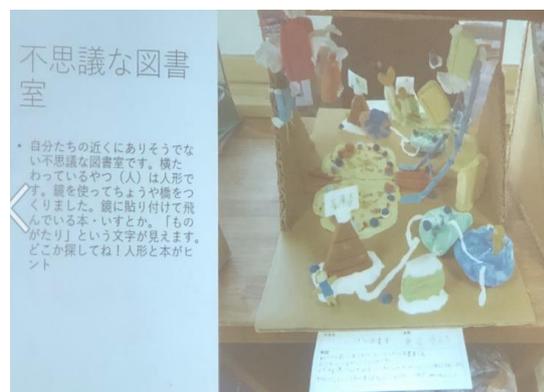
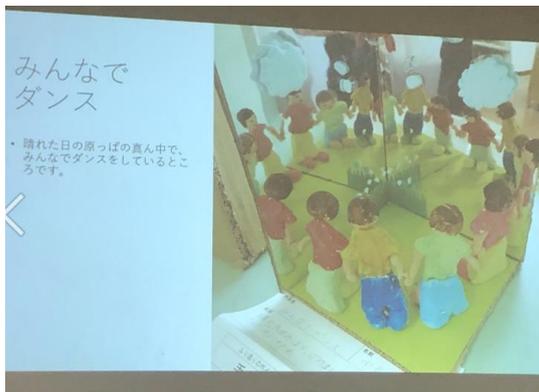
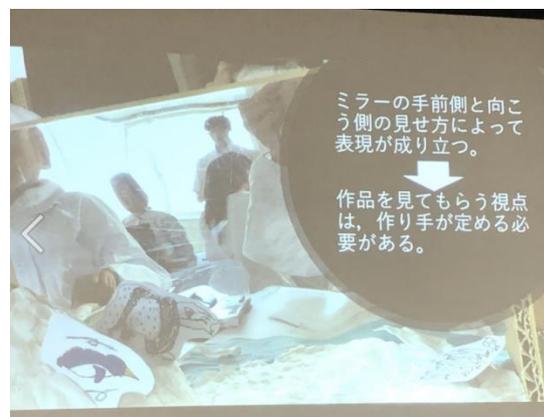
(三)實踐二的鑑賞活動中設計自評單，除了作品名稱、作者姓名、作品說明外，還有設計「鏡子前、鏡子裡是否完整完成、朋友意見是否完成」之星星等地自評，因學生速度不一，有學生因沒完成星星較少，木村老師說他會鼓勵學生下次可以試著做其他不同的東西，似乎沒有解決速度慢導致星星少的問題。

(四)在鑑賞作品過程中，作者會告知其他同學最好的觀賞位置角度，如果讓其他同學也可以回饋他們最喜歡的角度是否和作者不同，來讓學生理解觀賞作品的自由度。

(五)此發表針對黏土素材於學生學習發展之積極性有深入之思考，在發表後的提問中有老師質疑鏡子作品為老師設計題材，學生自我決定的部分就會受老師的題材而侷限。從現場老師的提問也可以得知「要如何設計出符合學生發展及激發孩童獨特性」之教學，為教育現場老師所應該重視深思。

## 五、現場提問與回饋：

- 鈴木教授的總評：教師的素材研究很有價值，開始課程的概念除了要考慮實踐也要考慮課程的研究，包括開始課程做三年級的連結也是很有價值的。



## 第九篇《關於造形活動的題材開發與實踐的課程》

北斗市立大野小學 藤穀 貴代

### 一、前言

在從令和2年全面實施的小學學習指導要領中，註明「根據幼兒時期的教育培養資質・能力來實施教育活動，面向以兒童為主體的發揮自我學習」，指出了關於小學和幼兒的教育之間的連結。受此影響，在幼稚教育中，方法課程作為小學教育的起始課程被加以制定。

在本研究中，我們以小學圖畫工作科的造型遊戲，以及幼兒期的孩子可以從中培養出的什麼樣的素質和能力為例，來調查孩子如何通過實踐來成長。此外，還將探討開設入門課程的可能性。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

此教學研究對象為小學2年級學童，教師依據小學學習指導要領中，註明「根據幼兒時期的教育培養資質能力來實施教育活動，面向以兒童為主體的發揮及自我學習」，指出了關於小學和幼兒教育之間的連結。以小學圖畫工作科的造形遊戲以及幼兒期的孩子可以培養出什麼樣的素質和能力為例，來調查孩子如何透過實踐來成長及探討開設入門課程的可能性。

### 三、教學方式與流程：

主題名稱：“一起玩報紙吧”

實踐日期：令和元年5月14日

教學對象：北斗市立大野小學2年級

在本次教學中，我們專注於熟悉的材料“報紙”。因為孩子們可以通過自由地折、捲、剪和粘貼報紙，培養自己對於包括實作的樂趣、形狀的美感和不可思議性等感性方面的認知。在本次教學中，我們通過折、捲、剪、貼等方式，以有趣的方式用報紙做出孩子印象中理想的作品。甚或可以通過與朋友之間的交流來更進一步豐富他們的想像力。

(一)課程以「一起來玩報紙吧！」為主題進行教學，讓孩子專注於熟悉的紙材—報紙的造形遊戲。因孩子起初對材料感到困惑，教師引導其「在幼兒園用塑膠袋做衣服的經驗」以及「電視上看到的英雄」等生活經驗，逐步讓孩子勾起回憶。

(二)在引起動機後，教師以孩子幼兒時期的「假裝遊戲」及「報紙遊戲」等舊經驗，進一步鼓勵孩子自由地折、捲、剪以及黏貼報紙，以此培養自己實作的樂趣、體驗形狀的美感和不可思議的發現…等，以啟發感性方面的認知。

(三)教師讓孩子透過多方嘗試，鼓勵孩子以有趣的方式，用報紙做出想像中

理想的作品。例如：孩子們發揮想像，各自製作了偶像服裝、高帽子、盔甲、披風、頭盔、劍、槍…等。

(四)教師鼓勵孩子能透過與同儕之間的互動交流，更進一步豐富自己的想像力。例如：孩子們一同製作造形相近的制服與互動式的作品—船與水手…等作品，最終，孩子們產生了「我想展示自己的作品」、「我想請朋友給我建議」等想法。

發表案例十一之照片：



#### 四、考察與今後的課題

通過這次的活動，為了讓幼兒更加享受這種遊樂的行為，排除浪費時間的事物，事先準備各種大小和形狀的廢材顯得尤為重要。另外，為了能夠體認到遊玩的解放感，在更寬廣的空間裡進行也是很重要的。這個階段的幼兒，為順利讓幼兒表現自己印象的形象，準備設置各種素材和道具的場所，朋友間可以一起合作，這樣就容易產生新的想法。在適齡的環境中反而能夠盡情的遊玩，孩子們「想這樣做!」的聲音，像這樣環境因孩子的反應而改變，對保育老師來說應該是很重要吧。

#### 五、現場提問與回饋：

- 藤穀老師：「因孩子於學習上較沒有耐心，解決問題的能力亦是，所以需要適時稱讚孩子的表現，給予自信心與鼓勵，以增加學習的動力。」
- 教師回饋：我昨天發表時，也在想自己行不行。我的課堂上，也會有 10 來

位學生擾亂課堂紀律，進而需要幫忙。說實話，有時候一位老師在旁也無法完全幫助。

- 藤穀老師：「因學校地處偏鄉，多數孩子的雙親忙於工作且孩子們的先備經驗不足，故對教師而言是項挑戰。在課室中，有特殊生需要一對一教學，亦有學習較不積極的學生需要老師關注，故會在座位安排上做安全上的考量。」

- 提問 1：老師做了安全上的考慮，有沒有素材方面考慮的想法呢？

回答 1：本次以讓孩子「玩」報紙的主題設定，目的就是希望孩子能一目瞭然。

- 藤穀老師：「自己要反省在孩子的創作過程中掉了許多碎紙屑，以及孩子使用剪刀有問題，下次可能要用撕的…等。」

教師回饋：創作過程中的碎紙屑難免，為了讓孩子放手創作及探索，也許可以和孩子們討論是否要邊做邊收拾或是訂定一個時間再統一收拾，以此培養工作的態度。此外，若發現孩子使用工具有問題，也許能在之後的課程，教導孩子如何正確使用工具可能才是根本之道。

- **鈴木教授總結：**可以理解偏鄉老師的不容易之處，辛苦了。而對於身處這樣的教學環境中，希望老師別把目光放在小事上，例如：在意孩子們的報紙碎屑掉在地上。可以的話，首要應建立一個讓孩子能安心學習的環境才是。老師說這不行那不行就是不相信小朋友，不光是學生一直感受挫折，其實連大人在這情形下心情也有變化，當老師表揚學生其實是會增加學生的感性思維部分，在造形活動體驗裡，大人的反應也是學生在認識這社會的過程，所以我們要相信孩子，讓他們用自己的視角建構自己的生活。

## 第十篇《幼稚園外面的美術鑑賞》

燒山こばと 幼稚園 兵頭 行代

### 一、前言

本園毗鄰的熊野町是全國有名的毛筆產地之一，其中展示毛筆製作過程與成品的"筆の里工房"距離本園很近。去年，"筆の里工房"邀請本園師生前往參觀尾形光琳、酒井抱一等人的作品展覽—"筆が奏でる琳派の美"。於是，我就以見學時孩子們的表情與感受做為研究課題。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

園毗鄰的熊野町是全國有名的毛筆產地之一，其中展示毛筆製作過程與成品的「筆の里工房」距離本園很近。去年，「筆の里工房」邀請本園師生前往參觀尾形光琳、酒井抱一等人的作品展覽「筆が奏でる琳派の美」。於是，我就以鑑賞美術館時孩子們的表情與感受做為研究課題。

### 三、教學方式與流程：

**(一)參訪：**「筆の里工房」邀請本園師生前往參觀尾形光琳、酒井抱一等人的作品展覽「筆が奏でる琳派の美」。

**(二)觀察與感受：**觀察孩子在鑑賞時特別感興趣的作品，鑑賞過程孩子們會出現許多令幼稚園老師感到意外的想法與觀點，例如在看尾形光琳畫的《竹虎圖》時，有孩子會問：「為甚麼只用一種墨來作畫，顏色卻有不同。」在孩子認知中以為墨的深淺濃淡，是因為使用不同種的墨而導致的結果。另外也有些孩子也注意到掛軸與漆盤等，茶室裡會出現的物件。

**(三)設計相關單元：**參觀結束返回幼稚園後，與帶隊老師討論，依據學生鑑賞後有興趣的作品設計美術相關單元，本次參訪決定讓孩子們體驗他們最感到驚奇的水墨畫，並準備相關畫材與三種不同濃度的墨，一起體驗畫水墨老虎。

**(五)交流分享：**在鑑賞與實作的過程中需不斷的去傾聽孩子的想法，通過鑑賞真實的作品，並且實際去體驗相關繪畫媒材，孩子們可以感覺到自己與作品的連結，以及體驗後與朋友和老師們分享彼此的想法，在同角度的思考下，留下深刻的印象，是個相當珍貴的經驗。

### 四、今後的課題

這裡的設施一般人也能造訪，所以想在裡面安靜欣賞作品的人很多，當然幼兒園來見學時，多少有點吵嚷，會感覺給別人添了不少麻煩。為了不打擾到一般人的鑑賞，見學時會傳達孩子需注意的事項，一方面也是讓孩子們學習到社會的規則，讓孩子只注視著自己，或是一味的讓孩子安靜，亦或低聲輕

責，這樣的情緒下是無法讓孩子接受的。孩子們這時感受到的事情，想到的事情都會轉換成語言說出來，保育老師得須接收，並與孩子感受到共鳴的喜悅，因為小朋友也會告訴自己的朋友，因此他們之間共享的事情也很多。像這樣如何去接收孩子們的語言，引起興趣，實際體驗經歷，並融入到幼兒園的環境，與之作個連結，我想這會是今後的課題。



圖1 孩子們畫的竹虎圖

#### 五、現場提問與回饋：

- 提問 1：帶學生出去最怕安全的問題，請問老師遇到現場問題為何？  
回答 1：只能相信孩子，才能促成這場活動。孩子參觀的那天，美術館也會在門口貼上「孩子參觀」之告示。
- 提問 2：家長對美術館參訪有何反應？  
回答 2：家長很認同。美術館除了鑑賞還會安排吉祥物，孩子們都很喜歡。
- **鈴木教授總結：**：老師和學生一起好有趣，大家四目相接，感性被激發，大家的生命經驗就變豐富了，也在心裡留下了感動。



## 第十一篇《盡情玩到心滿意足！》

社會福祉法人Asunaro 會Asunaro 幼兒園 青木 衛、原 宏樹

### 一、前言

本園有各種觸感遊戲、表現遊戲和素材遊戲等造型表現的活動。本次發表將以廢材(丟棄過的東西)遊戲的視角為主，根據大橋老師的指導和職員們的察覺，按照年齡段，觀察孩子們玩廢材遊戲時的樣子以及成長與環境構成的重要性。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

教學對象：幼兒園 1 歲、2 歲、3 歲、4-5 歲、5 歲的幼兒

教學重點：廢棄物在幼兒園遊玩歷程

教學構想：幼兒園以各種觸覺、表現遊戲和素材等造型表現的活動。

### 三、教學方法及流程

#### ● (一)1 歲幼兒在廢材中玩耍

在這個活動中主要使用報紙、紙箱、尼龍繩還有養樂多空罐。例如撕報紙、撕尼龍繩，或者試著站在紙箱上面，或者是把捲筒衛生紙的心插到養樂多空罐、或者是把尼龍繩穿過箱子、空罐……等。另外藉由讚美達到目標的小朋友說你好棒，小朋友也變得更加的活潑，而且進而會模仿周圍的朋友，做得更好。

#### ● (二)2 歲幼兒遊玩情形

這個活動主要也是玩紙箱和廁所卷筒紙的心。當時的預定是說這個年齡的小孩應該會和朋友一起想像可以一起做成什麼東西出來為出發點。首先是收集紙箱，接著看到孩子們拿來各式各樣的紙箱靠著自己的力量把它堆高起來，鑽進紙箱像是幼兒們的秘密基地，還有幼兒坐在紙箱裡想像自己在浴缸洗澡。接這是玩紙箱排列遊戲，幼兒們搬來了一樣大小的紙箱將其排列整齊，右下角後方的照片孩子們也另外收集了廁所紙的心，有好幾位小朋友他們拿了很多很多的心來。

類似這樣的各種行為，孩子們都很樂在其中。當然也可以看到孩子把排列好的東西很粗魯的破壞它。

0 到兩歲未滿幼兒的廢材遊玩，並不是和同儕們共同在一個情境裡遊玩，而是在一個創造形狀的有趣行為中（碰觸、堆積、排列、進入等）獲得樂趣。另外要將堆積好的東西給破壞掉或者去敲打的粗野的行為中，也正是兒童本身所具有的開放本能最好的證明。



圖1、2 對自己行為樂在其中的孩子們

### (三)3 歲幼兒廢材遊戲

這裡主要是玩面紙紙盒等。一開始孩子很自然地收集了一堆面紙紙盒後，提出疑問說我可以做成巴士嗎？可以自己思考藉由廢材想要做成什麼，並且樂在其中。另外也會看到同儕做的東西，進而想要模仿，說我也想做這個。展示的照片正是小孩們說我想要做這個，兩個做出一樣的東西的照片。

### (四)4-5 歲幼兒創作情形

幼兒們選擇素材，開始自己做，經由看到別人在創作作品相互交流想法，交流過程中產生協同合作，並且一起解決問題；例如：小男孩跟小女孩建議在紙箱上畫，經由聽他人意見後，大家一起合作完成作品，作品放在 5 歲幼兒的走廊上展示。

### (五)5 歲幼兒創作情形

5 歲幼兒的活動，利用廢材進行「在幼兒園玩自己的阿凡達」為主題的創作，大家使用自己選擇的素材、連接物等製作，玩自己手工製作的阿凡達，集中在自己製作的世界裡孩子較多，看著周圍小朋友製作東西、模仿他人製作的方式或是一起製作的孩子也有。此年齡的幼兒除了依據自己的想法進行創作，也有看到或是聽別人正在製作的內容，共享周圍人的看法，因此產生新的想法，也就是說廢材遊戲的創作，加深共享的創意，是屬於這階段孩子的特性。



圖3、4 一起製作的孩子們

#### 四、今後的課題

(一)設立讓幼兒安心玩的環境，選擇寬廣空間，提供各種大小形狀的素材供幼兒自由選擇使用。

(二)對於幼兒的表現行為給予認同肯定，幼兒能表現出自我肯定，老師提供很多素材，幼兒可以選擇，即使做失敗也可在嘗試，繼續創作的慾望。

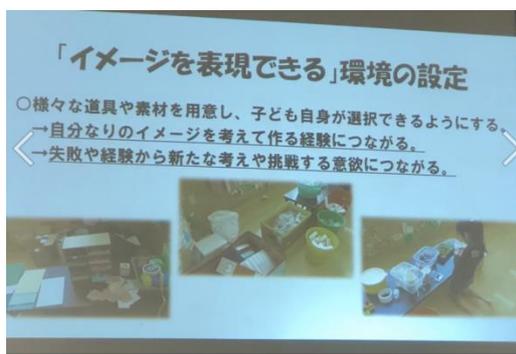
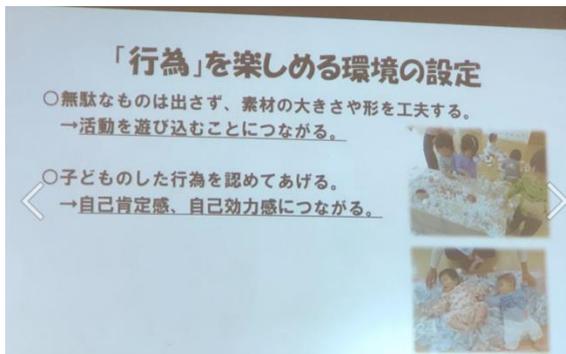
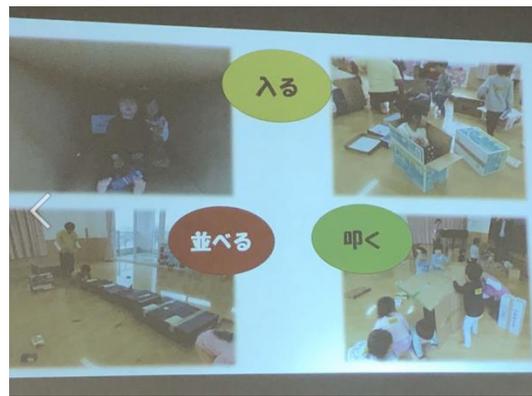
(三)所有素材放在架子內，有放紙、膠帶、塑膠類，分類排放方便幼兒取用，老師在這素材存方放櫃子內，提供方面有下功夫。

(四)創作一個有共同經驗的場所，讓幼兒分享作品、是鑑賞的地方，之後會注意幼兒的想法慾望及研究活動。

#### 五、現場提問和討論

- 提問 1：設立大場所是一班幼兒園都有的嗎？  
回答 1：幼兒園午睡場所變成此場地，進行藝術創作時會帶幼兒到寬敞的地方進行活動。
- 提問 2：發表時說道沒有用的材料是指那些？  
回答 2：每個幼兒都有差別，素材要符合幼兒年齡。
- 提問 3：5 歲幼兒做阿巴達在幼兒玩的過程中是老師告知嗎？如何產生？  
回答 3：以前孩子有做過，阿巴達是一個人的分身，小學常用，就是認識自己的自身。
- 提問 4：老師選擇素材如何定義「沒有用的東西」及「符合年齡的東西」？  
回答 4：有的孩子想在紙箱上畫畫或是貼些東西，所以老師該準備一些可以讓他們使用的東西，也有孩子一直敲敲整堂課；2 歲孩子不太熟悉，可以再大一點再給。「沒有用的素材」這句話好像可以改成了為了進行課堂而進行素材的調整。每個孩子都有個別差異，每個園所亦是。所以希望不要使用「沒有用」一詞，那是大人定義的。
- **鈴木教授總結：**：第一次發表，我非常理解你現在站在這裡緊張的感覺。小孩藉著敲打，他們可以得到解放。我認為小孩是非常優秀的學習者、科學家、探究者。例如，小孩會踢，做各種行為，看看老師的反應，引出老師的一切反應，然後他們會從老師的反應和表情當中學習。老師就是個良心事業。總是有備而來就好像準備一把防止跌倒的拐杖一樣。但是我認為，跌倒之後，知道要準備拐杖，是一件更有意義的事。從學生的角度來理解這個世界。學習的環境預備，跟安排自己的生活有絕對的關係。我之前教國小一年級的時候，也是像幼稚園的老師學習，在教室裡放了紙箱的小屋，讓孩子在裡面探索和學習。我覺得在環境預備的這方面，小學跟中學其實都應該要向幼稚

園學習。



## 第十二篇《藝術治療教育~課題的改善與自我實現~》

社會福祉法人 和光會 瀧澤 文也

### 一、前言

本研究室針對就學前進入這個身障兒童入所設施(Asagiri)的兒童(以下標記為S)，從中學2年級開始在日常生活中引入藝術治療教育，直到高中3年級這4年間成長紀錄的實踐。S先生幼年開始就生活在團體中，他也已經適應了與他人(包括兒童和教員)相關的作息，生活中沒有發生大的麻煩。但是，在成為國中生後需要自我表現和自我控制的場面越來越多的情況下，也是這個課題所要面臨的。

為了改善課題，開始對他進行個別的藝術療養。以前，也從外部請教師進行藝術活動與針對作品展覽的製作，但S先生對活動不感興趣。筆者以Asagiri的活動的作品展來創作為由，並向S先生提出「為了誰來創作看看?」提出了這個主題。另外，畫材店也提供了S先生幾乎沒有使用過的水彩顏料，S先生到現在為止的作品(用彩色鉛筆的圖鑑來摹寫)與水彩有所不同。雖然可以表現出多彩的形式，但如果不習慣的話，畫筆和顏料則很難使用起來。另外，必須從頭開始去構思要表現的主題，對S先生來說並不擅長。筆者刻意遠離S先生所具備的優勢，將焦點放在他不擅長的部分上，致力於S先生的課題改善。

### 二、教師實踐研究的分享報告概要：

本研究是針對就學前進入這個身障兒童機構的兒童A(14歲，有輕度的智能障礙)為觀察對象。教學者從A中學2年級開始在日常生活中引入藝術治療教育，直到高中3年級這4年間成長紀錄的實踐。

### 三、教學方法及流程

(一)教學者在中學一年級的時候和A有了接觸，發現A有一些特殊的行為，A從幼年開始就生活在團體中，已經適應了與他人(包括同學和老師)相關的作息，生活中沒有發生大的麻煩。但是，在成為國中生後需要自我表現和自我控制的場面越來越多的情況下，也是這個課題所要面臨的。為了改善課題，開始對他進行個別的藝術療養。

(二)A中學一年級用鉛筆畫了一部電車，並寫下說明，因為這是六年前的事了，所以老師還特別去查閱了A的成長記錄。剛開始A對藝術活動不感興趣，但是很重視和老師的交談。他當時畫了アクトシテツイ大樓的景觀，老師問他你不是很喜歡畫電車，這次為什麼不是畫電車而是畫大樓景觀？A說我想畫給我媽媽。所以老師向A提出「為了誰來創作看看?」引導A創作的

動機。

(三)A 這件畫給媽媽的大樓作品被許可在アクトシテツイ大樓裡展出，A 的媽媽也參加了這個展覽，在這之前他們有大約一年的時間沒有見面。高一以後 A 的作品開始得獎，也開始在美容院、咖啡店進行展覽，在市立醫院展出的時候，他開始覺得我的畫也是對別人有幫助的，可以透過畫作來治療別人。他在藝術活動中開始有了目標，也為這個目標來進行努力。

#### 四、成果與今後的課題：

(一)和教學者同時進入機構的一位同事曾說「反正我也不是殘障人士」，面對這樣的問題令人無奈。教學者曾問 A 喜歡的地方是哪裡？A 答：「我喜歡可以畫畫的地方」，A 說：我能夠待在這個機構，真的是太好了。」這樣的話老師聽了非常感動。

(二)在進行藝術活動教學的學習中，提供了 A 幾乎沒有使用過的水彩顏料((A 以前的作品用彩色鉛筆來摹寫)，他不是很會調色，總是把顏色直接運用。另外，必須從頭開始去構思要表現的主題，對 A 來說並不擅長。雖然是利用了弱項的活動，但是 A 對各樣的色彩有獨特的構思和表現力。再則，通過藝術治療教育，有強烈的實現自我意識成為 A 強大的支撐力。

(三)從 A 的作品中窺見了對母親的情感(想法)；這些內心感受也體現在繪畫表現中，這與 A 自身的問題的改善也有著關聯。通過藝術讓人和社會的相互連結，從各種的面向都能顯見效果。

(四)進行藝術活動的時候面對參與者，A 也有獨自的想法，想要和他人溝通交談、想要讓對方看自己作品時等等，這些生活中的需求需要被關懷、想要與其他入共享這部分有現實的難度，這一點是藝術治療教育需改善的點。

#### 五、現場提問討論：

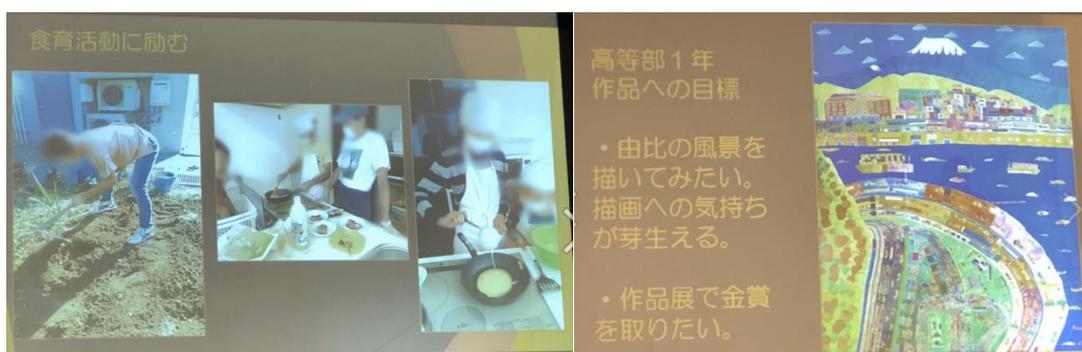
- 回饋 1：我曾經在一個展覽會上遇見一個孩子，他不是通過拼音記憶漢字，而是透過形狀來認識漢字的，所以藝術治療對於這樣的孩子真的非常重要。
- 提問 2：A 也不可能永遠自己一個人，他還是應該會受到周圍環境的影響？該如何協助他。

回答 2：A 對於社會生活非常不適應，從他的作品中發現他何媽媽的關係非常密切，所以可能可以從她媽媽身上學到一些社會性。再來通過展覽會讓他有機會接觸到一些人，老師也會提醒“他對於別人是有幫助的”，藉此提醒他自己的價值。回歸 A 的整個成長過程，他唯一沒有問題的是他有畫畫的時期，現在 A 也不是沒有問題，只是畫畫可以令他抒解情緒。

- 大橋教授總結：其實我們每一個人也都跟身心障礙者一樣，一直不斷的在控

制我們自己的本能表現，但其實這樣是不健康的，透過藝術表現我們可以有機會將一些情緒發洩出來。

- **鈴木教授總結：**我在 12 月 30 號的時候，聽瀧澤老師講過一次，他發表的時候，我一邊聽一邊哭不知道掉了多少眼淚，我旁邊的老師也都感動到哭了。這次的題目也是一樣的感動，但是我今天聽到他發表，我非常震驚，要讓特殊教育的孩子獨立，在一個出不來的環境裡，不只是特殊學校，學校也是幼稚園也是，我們都不是有障礙的人，但是，瀧澤老師的話在我們的心裡蕩漾。我來分享我以前年輕的時候聽到的道理，農夫分 3 種，中農-種植作物，下農-種死農作物，上農-耕田整地，今天我們看到瀧澤老師在特殊班裡面，非常的辛苦，但是，他盡力地在耕田整地，考慮到孩子的未來，豐豐富富的在耕耘孩子，從 12 月 30 號到今天 10 天的時間，他真摯的預備了這一個報告，我非常感動佩服。



## 伍、觀摩與實踐研究發表心得

在兩天的日本實踐美術教育發表會中，大會的程序和活動方式有新的變革，也帶來了一些新的發現和感受，深刻體悟到兒童美術教育的重要性，每位資深教師共同分享教學經驗與教案設計，在研討議題中看見每位演講者對兒童美術教育的用心及熱誠，大家也會提出許多想法與問題，依照不同議題分組進行共同討論，更能了解不同的教育觀點。本次國際交流，可從三方面說明：

### 一、從藝術教育的觀點而言

#### (一)教學政策的主導性不同：

日本像這樣的美術協會以大學教授為號召，以議題為引導帶領參與的現職教師透過教學研究來發現教育的問題並且提出改革的方向；與臺灣大學教授主導政策，現職教師自組同儕社群討論如何呼應配合政策的運作有所不同，這其中的優缺點值得我們深入檢討省思。

#### (二)教學現場的困境：

此次發表的教學研究案例分布各個年齡層，從國中、國小、幼稚園到特殊個案，在短短的兩天當中，聽了諸多面向的分享。其發表的教學案例有好幾件中學課程，也讓我們可以多少瞭解日本的中學美術教育，相同的無奈學生學習階段的銜接，教學時數的不足.....教學現場的困境，皆是我們在教學上會面對的困難。

#### (三)跨領域的結合：

發表諸多案例提到美術與其它學科合作的可能性，透過藝術的教育，便是以人的著眼點出發，因此從中學習到自己如何解決問題、如何構思自身的想法並傳化成創作、學習與人溝通的人際互動，甚至是適應現在及未來的生活能力...等。故，我們可以透過諸多議題、價值觀，將之帶到藝術教育課程，與學童一起討論、構思、釐清，透過創作的手法將其潛移默化至學童心中。

108 課綱中也強調跨領域的學習，除了直向的連結，也期待橫向打破學科間的藩界。在國民教育階段，我們更希望培養的是一個人格完整的孩子，跨領域或跨學科的合作，應當在於核心價值的設定，每一個學科，都有其知識或技法的習得，在相同的教學目標下，透過不同的領域學習，讓學生懂得將習得的知識靈活運用，能夠主動學習，知道找到解決問題的方法。

### 二、從課程設計而言

#### (一) 怎樣設計「讓孩子在課程中能主體學習」的課程：

1. 這次京都發表會的主要議題方向，強調以學生為本位的教導設計趨

勢，啟發學習者自主性學習，在學習經驗中自我修正，教師的任務在擬定一個教學方案，凝聚學習氛圍，協助學生自主學習自我表現。

2. 本次的發表案例中，中學任教的矢崎老師與在北海道大野小學任教的藤谷老師皆有提到，並不是每位學生都能在課堂上好好地參與並享受創作。因地處偏鄉導致雙親因工忙而疏於照顧的家庭問題、青少年身心發展的衝突問題、學童個別化的情緒問題…等，讓教學面臨了挑戰。也許能透過其他教師支援、對學童的鼓勵與讚美…等，增加其參與度。另外，在課程設計中的教學引導語的提問、多樣性的教學策略、分組合作學習、安排個案為教師示範教學時的小幫手、透過師生不斷地對話溝通來增加孩子主體學習的意願。在課堂上，隨時視學童的臨場回饋與反應，機動性的調整課程目標與方向(難易度)，陪同學童建構鷹架，讓其一步一步向上搭建，逐步達到學習成功的經驗。

## (二)教學媒材的開發與運用

### 1. 廢材再使用方面：

如何啟發孩子們自主學習，在發表的教學案例中，我們可以看到教師用不同的教育素材使用，引導孩子如何善用生活周遭隨手可得的物品創造藝術價值，回收物再利用、無用素材討論、反覆性教材，如黏土可由學生反覆性修改造型表現方式，教師共同凝聚一個好的學習氣氛及引導孩子獨立思考的能力，不只是藝術創作，同時也幫助孩子在未來面對不同事情時都能用自己的方式去思考。

### 2. 3C 產品運用於藝術教學

教學分享案例有很多將 ICT 融入課程教學當中，讓 3c 科技產品成為教學的助力。其中京都市立紫野小學石原通雄老師事先將摺紙的將基本技法的說明放入平板電腦中，讓技法教學的步驟依據學生的個別化差異，可以隨時自行查詢複習，學生在詢問老師同學之餘，供學生可以隨時去參考；有了主動學習的另一種方式，再技法習得後，更專注於和他人的互動與創作中。故本次的教學案例中的 3C 產品是協助的角色，學童們可以透過平板電腦選擇自己需要的資訊並活用教材，不再是一窩蜂地擠到台前，也許亦是一種教師解決教學問題的方式。筆者認為，3C 產品目前尚無法解決「特殊情況」與「獨特性」的教學情形，教師仍是教學中極其重要的橋梁。

## (三) 教學實踐研究的持續性

值得關注的是今年的發表案例有一些是持續幾年的教學實踐研究，不像一般的教學案例以單一課程或單元的方式呈現，如果教學成效是必須長時間累積

才能呈現的，那像這樣連續幾年的學生學習成長記錄是否是重要，而且必須被評鑑的。

### 三、從個人成長而言

- 很榮幸能參與此次京都發表大會，從每一位發表人的美術教學實踐教案當中，可以學習到從幼兒園、小學到國中，各學習階段的課程教案；也聽到每一位發表人，是如何發現學生的問題，如何用心的去設計教案及主題，且帶學生一一的去實踐，是最大的收穫。
- 每個案例透過分享、討論及評析，更能釐清教師心中的疑惑，更能體會「以學生為主體的學習」真正意涵，心中滿滿感動。
- 另外，大會中看到台日雙方的教授和老師們都認真學習的態度，相當感動，在發表結束後立即進行提問、應答、討論，過程熱烈，也深刻地感受到教師是教學實踐研究者，要謙卑地持續學習，並且感激的享受接下來可能發生的任何教與學的冒險旅程。

以下整理出印象深刻的觀點作為心得總結：

(一)身為教育者要特別重視讓孩子擁有「自主性」的思考歷程，透過人文思考的藝術學習題材，激發孩子「表現」的熱情，這之中便會產生「自發性」，開展創造出「主體性」。

(二)教師對孩子的愛將成為學習歷程的支持者，用願意相信、理解包容的心，在對話中給予適切的回應，讓孩子有信心面對各種挑戰，解決問題的同時感受到新的自我。

(三)教師要不斷進行行動研究，敏銳地覺察、感受孩子在教學中的微妙變化，反省教學歷程可以做的調整，我們要去感受到的是「人」本身，師生是一起成長共同發現彼此未知事物的，教師在充滿冒險與不確定性的教學歷程中，不要害怕在這之中產生的任何變化，不管是好的壞的對於老師與學生都有著珍貴的學習價值產生，每個人會因為解決問題的過程產生不同內容的思考，滾動式的逐步調整前進著，不只學生在修正自己的方向，老師與學生在創作對話的過程，會隨著每個人不同的生活經驗和互動，發展出多面向的啟發，互相進行反思、交流，這些歷程都是值得期待與樂見的，教師不僅只是激發學生的自發性，過程中也是在促進自己能更主動的探究教學上的未知，自發的成為不斷邁進的探險實踐者。

(四)教育是愛的事業，實踐美術教育也是一項崇高偉大的藝術創作，在兩天密集課程發表及多次議題研討過程中，投身教育者及學者們不斷積極精進的精

神，令人敬佩。從教導提出、犀利回饋，教學名詞的辯證討論，及每一個與會人員分議題分組討論充分顯現，追求完善意圖。

## 陸、美學景點與美術館博物館參訪學習

### 一、太陽之塔

太陽之塔為日本知名的抽象藝術家岡本太郎在 1970 年世界博覽會會場設計的一座建築，也是他的代表作，造型靈感來自藏傳佛教的供品「朵瑪」創作。被視為 1970 年世博會的象徵，目前保存在日本大阪吹田的世博會紀念公園內。主要由鋼筋混凝土製成，塔高 70 公尺，底部直徑 20 公尺，臂長 25 公尺，位於最頂端代表未來的“黃金之臉”和位于正面的代表現在的“太陽之顏”及背面代表過去的“黑色太陽”外還有第四張臉藏在太陽塔內的“地底的太陽”，以末日的方式去構想創作。太陽之塔內部為空心，在世博會期間曾是展區，世博之後地震造成一些破壞則長期關閉修復。大阪府募款對太陽之塔進行整修，於 2018 年 3 月 19 日重新開放予公眾參觀，本次有幸能參訪至館內親眼一探塔內岡本太郎設計以生命演化之樹貫穿中心的特色建築，隨著階梯層級也體驗生命從最底層原生類慢慢進化至靈長類慢慢轉化，走到頂點時也正是到達太陽之塔頂端未知的未來。

參訪照片內容



太陽之塔正面



太陽之塔背面



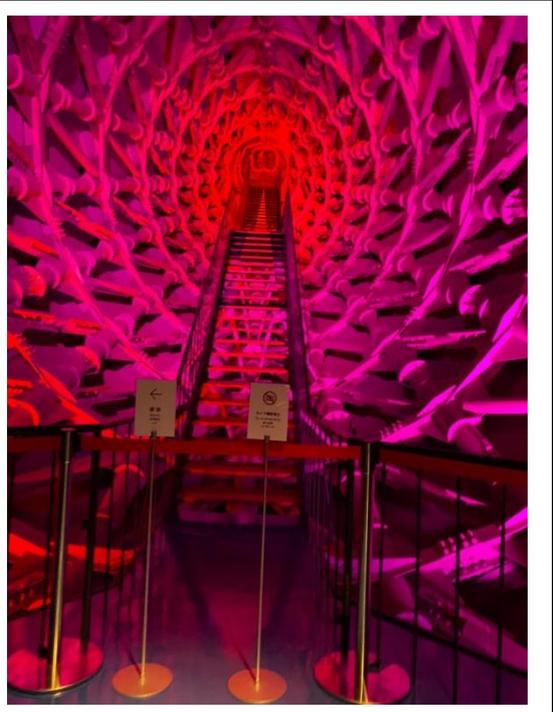
太陽之塔解說

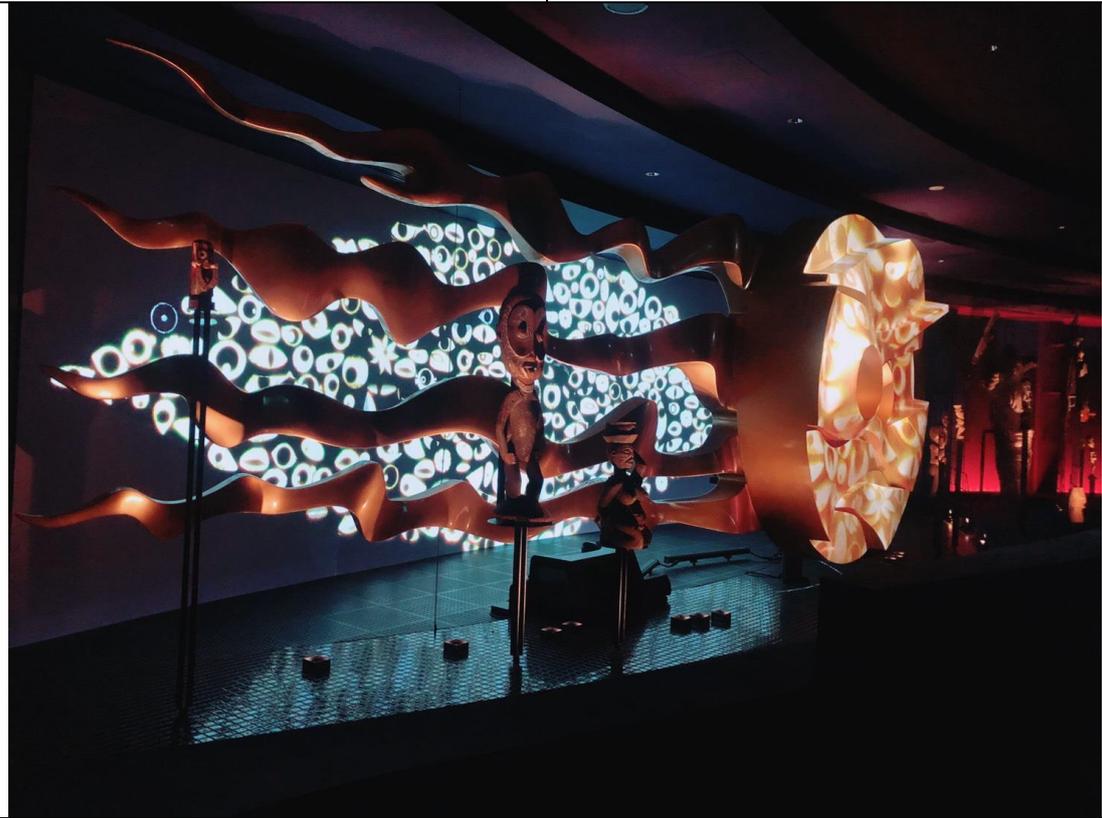


太陽之塔塔內以生命樹建築樣貌



夢幻般的生命之樹奇景





運用聲光效果使其千變萬化的黃金之臉

## 二、萬博紀念公園 民族博物館

國立民族學博物館位於大阪吹田市 70 世博會的前身基礎上建立的。創始收藏被稱為“閣樓收藏”，在萬博公園的一隅 1977 年建成的國立民族學博物館，是一個關於民族學，文化人類學的研究所，同時又是收集、公開研究成果的博物館。利用研究員長年以來在世界各地調查、研究，從當地收集來的約 28 萬件收藏品，對各式各樣的民族生活文化進行展示、介紹。收集的主要重點是電影，靜止圖像，錄音和代表日常生活各個方面的對象，從農業到食物，城市生活，民間工藝和宗教。常設展覽有大洋洲、美洲、歐洲、非洲、亞洲等 9 個地區展，還有音樂等交叉文化性質的展覽。許多國中、小學校會帶孩子們到民族博物館參訪，在館內讓孩子體驗到世界各個不同國家風俗民情文物，是一個很棒的教育場所。在展覽場內走一圈，能對各種各樣的民族感到更為貼近，猶如環遊世界，踏遍世界各地，遊覽各個大陸文化，令人大開眼界。

參訪照片內容



國立民族學博物館大合照



國立民族學博物館世界各地文物及介紹

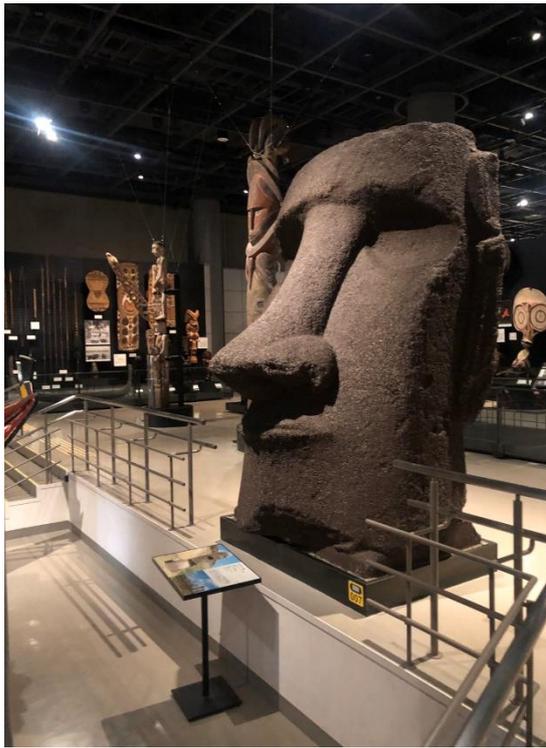


國立民族學博物館館討論研究



館校合作

館內收藏世界各地文物



國立民族學博物館館內收藏世界各地文物

### 三、佐川美術館

於 1998 年開館，位於琵琶湖畔，建築物佇立於水閃動的淺水池中，被譽為『水上漂浮美術館』，每年還會舉辦數次特別展室策劃展、親子同樂手工製作討論會、音樂演奏會、茶會等活動。適逢館中特展「設計・あ」給予參觀者經歷了美感的嚮宴。特展以互動學習為主要特色，從觀察、概念及體感感知分層引導，主題以有趣的生活題材入手，深入淺出，適合親子操作，更能啟發教師們思考及多元教材參考方向，除了實際動手操作，抽象概念引導，錄像撥放，經歷形體解構，再重組的創作趣味，親歷其境，頓然體悟，啊!(あ)深奧的物理，原來可以這麼簡單陳述!在雕塑部分，佐藤忠良人體描繪細膩，展現女體動態美，孩童稚氣神態表現或立或坐十分生動。傳達人性最平和、純真的一面。日本著名畫家也是教育家平山郁夫擅長以黑色細筆勾勒輪廓；加上暈染傳達人物滄桑孤寂絲絲入扣。佐川美術館是座由急便株式會社在 1998 年為紀念成立 40 周年創建，企業回饋社會，投資文化事業，令人敬佩，整個美術館傳達幸福良善純真美感。

參訪照片內容



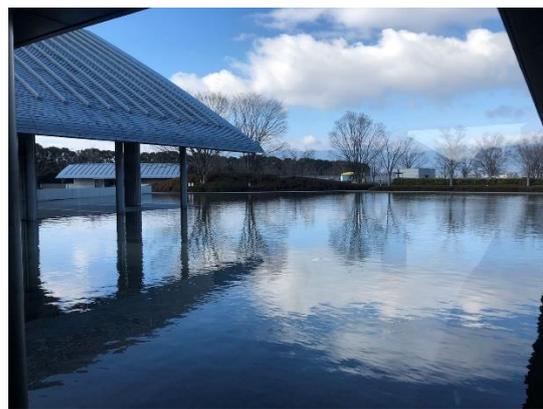
「設計・あ」展覽親子互動展



佐川美術館館長廊



佐川美術館特展展覽



佐川美術館外景



佐川美術館前合影

#### 四、京都國立近代美術館

京都國立近代美術館於 1963 年設立，緊鄰琵琶湖水渠，平安神宮的巨大鳥居就在正前方，是一座具有灰色花崗岩外觀；現代感十足的建築。館藏以日本及歐美現代的經典作品為中心，本次巧遇尼·諾卡羅素(1928-2017)Nino Caruso 義大利現代陶藝家作品回顧特展，他的作品運用神話學，象徵主義為主題，藉創作在古代和當代之間建立聯繫。創作初期，他的靈感來自於故鄉義大利有關回憶，後來逐漸在作品中加入古羅馬遺跡元素，包括牆壁、柱子、拱門等大型創作。1960 年以前作品樂燒技法浮雕半立體形式呈現作品簡潔有趣。1960 年代中期以後，他以進行切割泡沫塑料為原形，創作一系列對空間賦予特殊律動感的作品。到晚年，將技藝、材料、構思、記憶與空間有機結合的造型世界，進行統整與回顧。現代造型語彙及泡沫塑料媒材使用是現代藝術的新視界。

#### 參訪照片內容



京都國立近代美術館內合影



京都國立近代美術館外鳥居合影



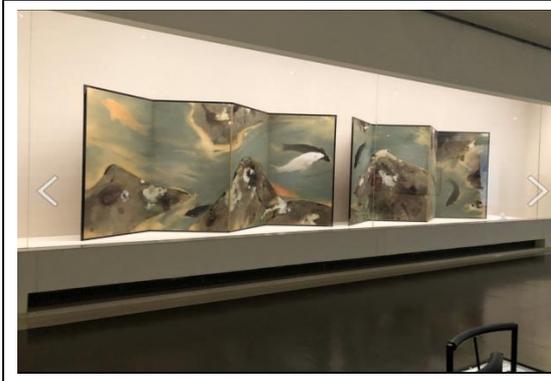
京都國立近代美術館作品



義大利藝術家作品西西里島的記憶柱



京都國立近代美術館作品



京都國立近代美術館作品

## 五、平等院

平等院約有千年歷史，1994 年評定為世界遺產，本次參訪以鳳凰堂外淨土庭園及鳳翔館為重點。鳳凰堂 105 年創建是藤原賴通將父親騰原道長的別墅改建成的寺院，池中島宛如極樂寶地中浮現的宮殿，正面有如展翅飛鳥，堂內安置國寶、阿彌陀如來座像，屋簷上棲著一對鳳凰，所以從江戶時代(十七世紀)初期開始被稱為鳳凰堂。鳳凰堂在日本十元硬幣及萬元紙幣上都可看見他的圖像，可見他在日本人眼中地位，建築物本體木柱對稱色彩鮮紅，在池水倒影堪稱絕佳美景。鳳翔館為平等院的博物館，內有梵鐘、鳳凰一對、二十六尊雲中供養菩薩，於 2001 年開館是宗教法人經營的第一座綜合博物館，館內設計擷取自然光投射，穿梭於廊道間彷彿穿梭時空。據考證菩薩像關於 1053 年木刻製作，其中五尊為僧形，其他為菩薩形，有演奏各類樂器，翩翩起舞，雙手合掌，千姿百態。令人嘆為觀止。

### 參訪照片內容





平等院外觀



平等院南門



平等院庭園

## 柒、省思與建議事項：

整體的發表評論和論題研討有一項很明顯的特徵，就是嚴謹定義藝術教育專有名詞和操作內容，這和計畫目前推展的「臺灣學生視覺藝術學習共同經驗建構」研究有關連，正好觸動本計畫最近對「造形遊戲」觀念的反思和修訂，經由與日本教授討論交流探討相關觀念而大有斬獲，互動的感受是「沒有人對藝術教育全知全能」、「語意學對學術研究有絕對的重要性」，尤其是大橋教授對「學術性」和「實踐性」的橫軸，對應「教師實現」和「學生實現」的縱軸交叉的教育哲學觀，對實踐藝術計畫的理念說明具有重大的啟發和參考性，和鈴木教授夾雜漢字書寫談論的「主體」、「主動」、「自主」、「自發」、「自我表現」、「自我實現」等名詞的意含和中、日語意差別，其實也是臺灣目前藝術教育研究應該關注的重點。相關論點，或許需要透過更精確嚴謹的探討後再做公開發表。

綜整本次國際交流值得我們省思的部分如下：

### 一、美術教育和溝通的關係

溝通與對話在美術教育是一個重要的橋樑，孩子在創作中瞭解彼此的想法，調整自己的做法，肯定自己肯定他人，知道每個人都有表達不同意見的權利，也了解每個人都有不同的看法。創作讓每個人對於眼前的現象都有解讀，透過不斷的對話讓訊息流動，心靈交流，用自己獨一無二的看法，想法，想像，來畫出今天的自己，培養獨立的人格。

在日常中、圖書書籍上，常見將文字以圖像化的形式書寫心情，甚至是敘述事情。依筆者在課堂的經驗，學童確實能透過藝術教育課程：將所思所想昇華成創作，透過作品創作與自己對話、訴說議題、抒發情緒；透過集體創作建立與人溝通的渠道、傾聽闡述以及與他人相互溝通，故美術教育與溝通的關係密不可分。

### 二、創造適合學習環境的可能性

眾所皆知，學習與環境息息相關，亦是所謂的「境教」。在硬體上，能輔以教學所需學習設備、整潔明亮的學習空間…等，對學童的學習有很大的益處。教學者應培養學童維持乾淨舒適的學習環境，此學習態度也是重要的一環。

軟體上，教學者的身教，對學習設備負責的態度，對維持空間整潔積極的態度…等，以此耳濡目染學童們。此外，教學者與學童們建立良好的師生關係，培養學習環境裡相互尊重與溝通思考的模式，如此才能與硬體設施相輔相成，創造一個對學習有益的環境。

### 三、設計從素材觀點的美術教育

從本次的教學案例發表中不難發現日本的美術教育與媒材上的多樣性。翻閱日本文教出版「關於造形素材詳細的書籍—孩子們發現的創作之路」，對

書籍中詳細地將紙材、木材、土、石、粉、布、膠帶、繩索、塑膠製品、金屬、電氣、光學機器、風、光影、水流…等描述其特性及可能探索方式，並依低中高學年進行題材構想的提示，不難想像日本人對教學的細膩程度，著實讓人敬佩。

如果能在國民教育階段，有如此資源讓學童們能盡情地進行以素材探究為主體的創作，接觸多元的媒材，解決創作時依各種媒材屬性而帶來的各種問題、培養學童的挫折容忍度、增加創作經驗與視野…等，亦是個良好課程設計出發點。

#### **四、造形遊戲的定義釐清與重視**

當天教師們集思廣益地討論後對造形遊戲的定義如下：

1. 對視覺背景經驗的拓展才是目的，遊戲是偏向用來玩的。
2. 對孩子在活動中的「行為」及「思考」是重要的。
3. 造形遊戲是偏向「探索」與「嘗試」。

4. 相較於基本技法，基本技法強調的是：材料的處理方法與工具的操作。讓學童從幼兒園時期開始，透過造形遊戲對媒材的探索與嘗試而拓展其視覺、觸覺經驗，進而有知覺、感覺、想法、意識。沒有標準答案的玩媒材，亦是從幼兒時期便逐步建構孩子們的自信心，這方面的課程在台灣的正式課程似乎比較少見，可以參考借鏡。

#### **五、美術教育裡需要的特別支援**

在此的特別支援，是指兩方面：特殊兒童的支援與偏鄉學校所需的特別支援。

特殊兒童所需的支援：面對情緒障礙的學童，或甚至有攻擊行為的學童，也許可以試著請孩子擔任老師的小幫手來增近期自信心與認同感。此外，當學童於情緒失控之時，可能請輔導室老師入班協助，以一對一陪伴幫助孩子穩定情緒，也讓其他學童能繼續於課堂上創作。而面對學習意願低落、認知發展落後的學童，則輔以耐心地溝通、不厭其煩地示範、同儕的互助合作等，一步步的陪著學童解決問題，建構成功經驗，培養其創作自信與溝通能力。

偏鄉學校所需的特別支援：多數偏鄉學校學童因父母親在外地工作，面臨到隔代教養問題。多數學童先備經驗不足、認知能力落後、口語能力不佳、學習意願低落、家庭環境不支持…等。因此，教師常利用課餘時間陪伴學童，並與之對話、聊天、溝通觀念等，讓孩子有表達自己看法的經驗，進而能讓其在正式課中，多一分自信表達心中的看法與想法，藝文課亦然。此外，偏鄉學校的硬體環境較不足，可能導致孩子於媒材上的多元經驗不足，這也是需要解決之處。

統整本次國際交流在本計畫之具體建議主要有以下四項：

**一、透過國際交流與發表，增進教師專業成長及教學的實踐性**

我們都知道教育理念的實踐性及目標的達成性，都必須以嚴謹的教學實踐研究精神，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，也因此更凸顯本實踐研究計畫的精神與意義，亦即在藝術教育的師資培育和養成是何其重要的。

**二、教學實踐研究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，因應十二年國教啟航，藝術教育的課程內涵更必須要有嚴謹的驗證機制，以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。而本實踐研究計畫秉持著以藝術教育目標的哲學價值探討為前提，以「生涯為著眼點、以人文思考為基礎」的課程架構，積極透過實際的教學研究與深入探討，建立藝術課程實踐與發展的基礎。

**三、持續推動本計畫以提昇教師專業素養與教學品質，促成教育研究的風氣。**

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，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、期許未來學院理論與教學現場能更緊密的配合與合作，確實落實藝術**

**教育改革的效益。**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定理念和目標的構想，因此實踐研究的發表與研討，以結合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，讓藝術教育研究的理論和實際能結合成長，讓教授學者與現場教師有更緊密的互動，成為師資培育的授課內容建立良好發展的基礎。