

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩士論文

運用國立故宮博物院網路資源發展高職中國美術鑑賞課程之
行動研究

An Action Research of Using National Palace Museum Website Resources to
Develop a Vocational High School Chinese Art Appreciation Curriculum

研 究 生：唐臻懿

指 導 教 授：簡瑞榮

中華民國九十九年十二月十四日

南 華 大 學
視覺與媒體藝術學系碩士班
碩 士 學 位 論 文

運用國立故宮博物院網路資源發展高職中國美術鑑賞課程
之行動研究

An Action Research of Using National Palace Museum Website Resources to Develop
a Vocational High School Chinese Art Appreciation Curriculum

研究生：唐臻歆

經考試合格特此證明

口試委員：陳士誠
白鴻琴
羅雪容

指導教授：白鴻琴

系主任(所長)：葉景和

口試日期：中華民國九十九年十二月十四日

摘要

因應九年一貫課程的銜接高中職，教育部推動新課程改革，99 職業學校群科課程綱要裡提到，美術課程目標是涵養並陶育學生美術的基本概念、增進學生審美的能力及生活應用的思辯能力，可看出鑑賞性課程是美術課程中必要的存在。科技改變了人類的生活，也改變了教學方式，美術鑑賞教學的教學媒體，進階到使用網際網路，形成教學媒體科技資訊化，教師使用這些資訊科技，藉此提高學生學習興趣，並提升教學成效。故宮的網站裡有豐富的教學資料，研究者試圖將故宮的網路資源內容，融入中國美術教學鑑賞教學中，藉此刺激學生學習興趣，提升學生對美術鑑賞的能力。

基於上述背景，本研究目的有三：一、深入分析故宮網路資源與資訊科技融入美術鑑賞教學理論。二、實際運用故宮網路資源設計適合高職階段的中國美術鑑賞課程。三、運用行動研究法實施教學，改進美術鑑賞課程的教材教法，以提升研究者教學專業知能。

本研究採行動研究法，以高職一年級學生為研究對象，規劃以中國美術鑑賞、學生創作、學生作品互相鑑賞為基本模式的三個單元循環教學課程，實施教學單元分別為美麗的紋飾、造形之美、線條之美，共歷時十二週。

本研究結論如下：一、生活經驗引導加上鑑賞創作鑑賞為教學策略。二、運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時面臨的困境與因應：鑑賞的圖片準備太多要減少、班級經營要加強、必須持續在課程中提供學生練習鑑賞說明的機會、文化創意概念提供學生創意思考、教學媒體工具要準備周全。三、教學策略獲得學生喜歡。四、造形懸疑、局部放大、具特效與互動的圖片影像較能吸引同學注意。五、學生對鑑賞與分享缺乏描述的能力。六、作品事先數位化對發表活動效果較好。七、作品鑑賞有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助。八、班上形成集體意識有助於學生作品評鑑進行。九、創作過程能培養學生彼此互助精神。十、教師對於圖片與動畫的順序安排加以注意效果更好、增加班級管理的技巧。

本研究建議如下：一、故宮應鼓勵教師使用網路資源。二、學校應在財力許可下為美術教室增添視聽設備。三、欲實施課程的教師：尋找幾位不同領域的教師搭配協同教學、故宮的 3D 文物展示系統與故宮 e 學園對美術鑑賞最有幫助、如果注重學生創作成果的精緻度要限定範圍增加創作指導時間、加強使用教學相關電腦軟體的能力。四、後續研究方面：與不同創作類別整合進行課程設計、發展整學年有系統的鑑賞教材。

關鍵字：網路資源、中國美術、美術鑑賞課程、行動研究。

Abstract

In response to the connecting vocational high schools from the nine-year integrated curriculum, the Ministry of Education has started to promote the new curriculum reform. In 2010 vocational school's group curriculum syllabus, it has mentioned that the art curriculum's goal is to cultivate and educate the students in basic concepts of art, enhance the students' aesthetic abilities and the speculation abilities in lifestyle applications. We can thus see the necessary existence of appreciative course in art curriculum. Technology has changed the lives of human beings as well as teaching methods. The advancement of teaching medium from art appreciation teaching to the use of Internet has developed into an information technology of teaching medium. Teachers are able to use this information technology to enhance the students' learning interests and improve the teaching results. There is a rich source of teaching materials in the National Palace Museum website, and researchers are attempting to use the network information contents of the Museum to blend in Chinese Art Appreciation teaching to stimulate the students' learning interests and upgrade the students' art appreciation abilities.

Based on the aforesaid background, the three purposes of this study are: 1. Make an in-depth analysis on the network resources of the National Palace Museum, and blend in the information technology into the theory of art appreciation teaching. 2. Make actual uses of the network resource designs of the Museum into appropriate Chinese Art Appreciation curriculum in the vocational high school stage. 3. Implement action study in teaching to improve the teaching materials of Art Appreciation curriculum, thereby upgrading the researchers' teaching professional knowledge.

The action study was adopted by this study to take the first-year students of vocational high schools as the subjects. The Chinese Art Appreciation, student creations, inter-appreciation of student creations were chosen as the three cycle tutorials of basic modes to implement such teaching topics as beautiful decorations, the beauty of shapes, and the beauty of lines, respectively for a period of 12 weeks.

The research conclusions are as follows: 1. Life experience guide and creation appreciation are regarded as the teaching strategies. 2. Utilize the network resources of the National Palace Museum to perform the plights and responses encountered in Chinese Art Appreciation curriculum, such as a need to reduce the excessive pictures prepared for appreciation, strengthen the classroom management, a must to continue providing students the opportunities to practice appreciation interpretation during the course, provide cultural creative concept for students to think creatively, and a need to fully prepare the teaching medium tools. 3. The students are fond of the teaching

strategies. 4. The pictures and images in mystery shapes, enlarged partial parts, and feature special effects and interaction are more likely to attract the students' attention. 5. Students lack the descriptive abilities in appreciation and sharing. 6. The pre-digitizing creation treatment is able to generate better results on publication activities. 7. The creation appreciation with grading standards is able to help students in appreciating the schoolmates' creations. 8. The formation of collective consciousness in classes is able to help students to perform creation evaluation. 9. Students possess the spirit of mutual assistance. 10. The teaching outcomes will be better if teachers are able to pay more attention on pictures and animation sequence arrangement, and the class management skills will then be improved.

The study has come out with the following suggestions: 1. The National Palace Museum should encourage teachers to use network resources. 2. Under financial feasibility, the schools should add audio-visual equipment in art classes. 3. For teachers who wish to implement the curriculum, they should seek coordination with several teachers specializing in different domains to assist in teaching, they should know that the 3D cultural displays and the e-academy of the Museum are able to provide optimal help in art appreciation, in order to emphasize the sophistication of students' creative results, it is necessary to limit the teaching scope and increase the creation guiding time, and strengthen the application abilities on teaching-related computer software. 4. On followed up research prospective, it is suggested to integrate the curriculum design of different creative categories, and develop the appreciation teaching materials for the entire school year systematically.

Keywords: Internet resources, Chinese Art, Art Appreciation curriculum, action research.

目次

摘要.....	I
英文摘要.....	III
圖次.....	VIII
表次.....	X
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
一、研究背景.....	1
二、研究動機.....	3
第二節 研究目的與問題.....	4
一、研究目的.....	4
二、研究問題.....	4
第三節 研究範圍與限制.....	5
一、研究範圍.....	5
二、研究限制.....	5
第四節 名詞釋義.....	6
一、故宮網路資源.....	6
二、中國美術.....	6
三、鑑賞課程.....	6
第二章 文獻探討.....	8
第一節 高職美術教育演進下的中國美術鑑賞課程.....	8
一、課程內容架構的比較.....	9
二、關於中國美術鑑賞課程的規劃.....	9
三、實施要點的比較.....	11
第二節 美術鑑賞教學模式.....	13
一、美術鑑賞教學的意義與目的.....	13
二、美術鑑賞教學的歷程.....	15
三、美術鑑賞教學方法.....	19
四、美術鑑賞教學的評量.....	23
第三節 故宮的網路資源分析.....	25
一、故宮的網路資源.....	25
二、運用網路資源.....	32
三、運用網路資源的注意事項.....	38
第四節 故宮網路資源發展美術鑑賞課程之相關論文.....	39
一、十三筆相關論文內容.....	41

二、綜合評論	54
第三章 研究方法與設計	56
第一節 行動研究方法與設計	56
一、行動研究的意義與目的	56
二、行動研究的設計	57
第二節 研究場域與對象	61
一、研究場域	61
二、研究對象	66
三、研究者即教學者	68
四、同儕教師	69
第三節 研究工具與資料蒐集、分析	69
一、研究工具與資料的蒐集	69
二、資料分析評估	71
三、三角測定法	71
四、研究倫理	72
第四章 課程實施與省思	74
第一節 教學前學生相關背景、素養及態度之測試	74
一、問卷資料統計及說明	74
二、統計結果整理分析	80
第二節 課程發展的歷程	81
一、課程的規劃	81
二、訂定教學目標	90
三、課程的內容流程架構與設計	90
四、製作相關教材、表單	93
第三節 單元實施歷程與成果分析	95
一、第一單元「美麗的紋飾」	95
二、第二單元「造形之美」	119
三、第三單元「線條之美」	144
第四節 研究省思	165
一、研究過程遭遇的問題與解決	165
二、課程進行中遭遇的問題與解決	167
三、學生喜歡的教學內容	172
四、發現學生彼此具有互助精神	173
五、學生經由生活經驗與體認完成創作	173
六、發現教師的教學技巧增加	173
第五章 結論與建議	175

第一節 結論	175
一、生活經驗引導加上鑑賞創作鑑賞為教學策略	175
二、運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時面臨的困境與因應	177
三、教學策略獲得學生喜歡.....	178
四、造形懸疑、局部放大、具特效與互動的圖片影像較能吸引同學注意...	178
五、學生對鑑賞與分享缺乏描述的能力	179
六、作品事先數位化對發表活動效果較好	179
七、作品鑑賞有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助.....	179
八、班上形成集體意識有助學生作品評鑑的進行	180
九、創作過程能培養學生彼此互助精神	180
十、教師教材教法得到改善.....	180
第二節 建議	181
一、故宮應鼓勵教師使用網路資源.....	181
二、學校應在財力許可下為美術教室增添視聽設備	181
三、欲實施課程的教師	182
四、後續研究方面.....	183
參考書目	184
附錄.....	188
附錄一 課程綱要比較.....	188
附錄二 各單元教學教案及簡報.....	193
附錄三 學習單.....	207
附錄四 學習意見調查表.....	210
附錄五 訪談紀錄表	211
附錄六 教師教學評量表.....	213
附錄七 學生創作互相評量表	214
附錄八 學習心得調查表.....	215
附錄九 教師教學省思表.....	218
附錄十 學生作品.....	219

圖次

圖 1 Efland的半格狀圖.....	14
圖 2 美術創作的歷程及其一系列的環節圖.....	16
圖 3 鑑賞導入美術創作流程圖.....	18
圖 4 國立故宮博物院歡迎頁.....	25
圖 5 國立故宮博物院首頁.....	26
圖 6 McNiff行動研究循環模式圖.....	58
圖 7 研究架構流程圖.....	59
圖 8 校慶師生書畫展展出情形.....	61
圖 9 由後方往前看美術教室.....	62
圖 10 由黑板前往後看.....	62
圖 11 普通教室電視連結隨選視訊系統.....	64
圖 12 學校建置的數位學習資源平台.....	65
圖 13 中國美術鑑賞課程架構圖.....	91
圖 14 一邊討論一邊創作.....	98
圖 15 一邊創作一邊分享.....	98
圖 16 討論熱烈.....	100
圖 17 認真評分.....	100
圖 18 姓名綽號的作品之 1.....	104
圖 19 姓名綽號的作品之 2.....	104
圖 20 姓名綽號的作品之 3.....	104
圖 21 個性興趣的作品.....	104
圖 22 生肖星座的作品.....	104
圖 23 自己的外形的作品.....	104
圖 24 愛情宣言的作品.....	104
圖 25 模仿週邊現有標誌的作品.....	104
圖 26 突然哄堂大笑.....	120
圖 27 蓮花式溫碗 3D討論熱烈.....	120
圖 28 分享活動中同學們的表情.....	124
圖 29 分享活動中同學討論評分.....	124
圖 30 沒上色的作品.....	128
圖 31 粗糙簡陋.....	128
圖 32 表現自我的作品.....	128
圖 33 表現低調個性的作品.....	128
圖 34 表現想像與創造力的作品.....	128
圖 35 表現自己感受的作品.....	128
圖 36 學生鑑賞現代抽象水墨畫.....	145

圖 37 討論活動	145
圖 38 拿麥克風分享作品	148
圖 39 認真評分	148
圖 40 文字圖像化的作品	152
圖 41 文字加圖形的作品	152
圖 42 純圖像表現的作品	152
圖 43 文字表現的作品	152
圖 44 跟生活經驗、興趣有關的作品	152
圖 45 跟課程放影片有關的作品	152

表次

表 1 各家美術鑑賞教學過程	17
表 2 故宮網路資源分類整理表	31
表 3 以行動研究、美術鑑賞教育、網路、故宮為檢索字串的相關論文	40
表 4 以行動研究、美術鑑賞教育、網路、故宮相關詞句交叉組合為檢索 字串的相關論文	40
表 5 相關論文整理表	50
表 6 研究時間表	60
表 7 各項資料編碼對照表	71
表 8 國中時期美術課被借課的程度	75
表 9 國中美術課學習內容	75
表 10 美術課程方面較喜歡的內容	76
表 11 國中上美術課時的感想.....	76
表 12 現在對於美術課的期待	77
表 13 個人是否會使用電腦上網、做作業、蒐集資料	78
表 14 家裡是否有電腦可以使用或上網	78
表 15 網瀏覽過美術博物館的網頁比例及情況	79
表 16 實地參觀美術館、參觀過哪些美術館及次數	79
表 17 中國美術鑑賞課程計畫表	89
表 18 美麗的紋飾學習意見調查統計表	100
表 19 美麗的紋飾學習自評統計表	105
表 20 美麗的紋飾教師教學評量表	108
表 21 造形之美學習意見調查統計表	124
表 22 造形之美學生作品分類統計表	127
表 23 造形之美學習自評統計表	129
表 24 造形之美教師教學評量表	133
表 25 線條之美學習意見調查統計表	149
表 26 線條之美學習自評統計表	153
表 27 線條之美教師教學評量表	157

第一章 緒論

本章分爲四節，第一節說明研究背景與動機；第二節說明研究目的與問題；第三節說明研究範圍與限制；第四節針對本研究的名詞作說明。

第一節 研究背景與動機

本節從美術教師進行美術鑑賞教學的角度敘述研究背景與研究動機。

一、研究背景

（一）課程改革對美術鑑賞課程的重視

爲了因應國中小學九年一貫課程的銜接，教育部推動一連串九十五年、九十八年高中職新課程改革，並將高中職階段稱爲後期中等教育階段，此階段的學校類型不同，所欲達成的功能互異，因此課程目標也略有差異。但爲追求教育機會均等、平衡城鄉差距及維護學生學習權益，因此制定了共同核心課程，培養後期中等教育階段學生的共同基本素養，使學生能兼顧達成基本學力及換軌學習的需求。美術課程是共同課程之一，在教育部訂定的「美術」課程指引¹裡提到美術課程目標之一，要提昇學生發展創作表現的想像、創造及「鑑賞」的基本能力，98職業學校群科課程綱要裡提到美術課程目標是涵養並陶育學生美術的基本概念、增進學生審美的能力及生活應用的思辯能力，從當中可以看到鑑賞性課程是美術課程中必要的存在。在新課程實施時，教育當局期望教師自編教材，以適應不同能力與背景的學生，此爲研究背景之一。

（二）提升教師應用資訊科技的素養

在資訊化的趨勢下，網際網路改變了人類的生活，也改變了教學方式，教師與學生不再只依靠教科書來教與學，網際網路提供了擴張學習廣度的途徑。美術鑑賞教學的教學媒體從傳統的課本、圖卡、投影片、幻燈片進階到使用電腦多媒體促進教學成果，網際網路的發達更提供了教學媒體科技資訊化，教師必須學習

¹教育部中等教育司網站 http://www.edu.tw/high-school/content.aspx?site_content_sn=8412

使用這些資訊科技，才能與社會同步，並將資訊科技融入教學中，藉此提高學生學習興趣，並提升教學成效。教育部年度施政目標中強調提升教師應用資訊科技的素養，發展充足與便於使用的數位化教材，透過教材教法革新及資源之整合，促進教學資源共享。在李堅萍的研究中亦提到：「美術教育有必要積極且廣泛的使用電腦科技，因為資訊科技能引發學生高度學習興趣和強化教學互動功能，且電腦科技在操作技術上使用越趨簡易、呈現影像越千變萬化，能勝任創作媒體，且電腦軟體能容許嘗試錯誤、立即回饋、容許修改、快速回復，已跨越現有技法限制，網際網路提供大量資源，得以訓練學習多元的審美能力，資訊科技在視覺藝術教學無疑是一大利器。」²因此作為一個高職美術教師，如何使用資訊科技、如何運用網路上現成的教材資源，充實教學內容，使教材編輯更容易、更豐富，為一相當重要的能力，此為研究背景之二。

（三）故宮文物數位學習的提倡

博物館是社會教育的機構，明確的以教育大眾增進學習的機會為目標，這其中包含了在教育內容上可以輔助學校教育的不足。近年來因為網路傳播的發達，不受時間、空間的限制，觀眾可以不受限於傳統定時與定點的現場參觀活動，迅速上網在任何地方連接到博物館的網站，欣賞到館方提供的相關資訊。

國立故宮博物院（以下簡稱故宮）作為國家級的博物館，收藏中華文物之精美與數量，為國內其他博物館或美術館無法比擬，自民國八十九年起，配合政府「國家典藏數位化計畫」陸續推動數位典藏、數位博物館及知識經濟等數位專案計畫，目標在於將院內典藏的中華文物瑰寶數位化，以充實全球資訊網之文化內容。在幾項數位計畫中「故宮文物數位學習」專案計畫是政府積極推動的「挑戰2008：數位台灣—國家型數位學習科技計畫」的一部份，是配合國家整體數位學習的基礎建設及應用發展，藉由運用故宮豐富的文化資產，充實文物數位學習之內容，落實國家發展數位學習之理念，進而開創數位學習的新典範。在逐年擴充的

²李堅萍，〈美術教育教學運用電腦教學媒體之探討〉，**教學科技與媒體**，42期，1998，頁34-35。

過程中，也不斷推出多樣的線上教育服務單元，包括了文物保存與製作的遠距教學、虛擬實境的名畫及宮殿、及專為學生族群所設計規劃的兒童園地，近年來數位博物館主題的內容規劃，都大量融入了數位學習的理念，提供更多元的線上學習經驗，創造可隨時隨地學習的多元化數位學習環境，³並且免費，利用此一資源進行教學，可提升學生鑑賞能力，此為研究背景之三。

（四）政府鼓勵教師將數位典藏融入教學活動

行政院國科會根據「數位典藏國家型科技計畫」⁴規劃了「訓練推廣分項計畫」，計畫目標之一是：「充實中小學教師使用數位典藏及利用該資源設計教學活動之能力，以數位典藏豐富教學資源，促進學習資源開放與學習機會均等。」據此目標進行的方式：如透過訓練課程、教學設計比賽、比賽作品發表、教學觀摩會及提供如數位典藏光碟等相關資料，加強中小學教師對數位典藏的認識及應用數位典藏資源充實其教學內容的能力，成為數位典藏推廣的種子，從目標及進行方式來看也就是將數位典藏融入教學的計畫，自 91 年於各地舉辦「中小學教師數位典藏教學資源研習班」、「數位典藏融入中小學教學活動設計比賽」，94 年辦理高中職教師數位典藏教學資源推廣課程，鼓勵高中職教師將數位典藏融入教學活動中，此為研究背景之四。

二、研究動機

（一）提升學生鑑賞課程的興趣

研究者身為一個現職高職美術教師，在教學過程中發現，學生對較靜態的美術鑑賞課程興趣缺缺，甚至當成閉目養神的好時機，問題出在哪裡？是教育部訂定的美術課程與學生實際的需要不符，因此缺乏主動學習的意願，進而無法提升其美術鑑賞能力？或者是在教材選擇上因為靜態的圖片對學生而言缺乏吸引力而喜歡數位影音的生動活潑？又或者是教學者的教學方法無法引起學生的學習興趣？還是學生還沒學會鑑賞的方法？該運用何種教學策略才能引起學生的學習興

³資料來源為故宮網站 <http://www.npm.gov.tw/ch/a040301.htm>

⁴資料來源為數位典藏國家型科技計畫—訓練推廣分項計畫 http://d1m.ntu.edu.tw/01_2.htm

趣，提升學生對美術鑑賞的能力？

（二）中國美術的內容較不會有文化隔閡感

中華文化的處處體現在生活中，中國美術亦充斥在生活週遭，小到吃飯用的碗盤筷子、大到廟宇建築，無一不是，從小學到國中所學科目國文、歷史、地理無一不會與中國美術間相關聯，從這一點來看中國美術應是學生最容易進行美術鑑賞課程的內容，接觸最多、身處其中、感受性應該最強，較不會有文化隔閡感。

（三）故宮網路資源的教學應用

在故宮的網站裡，除了有豐富的數位典藏資料外，還設置了以影音動畫教學為主的有系統組織的數位學園，供學習者免費進行線上學習，如果經過課程設計，將故宮的網路資源融入美術鑑賞教學中，應該可提升學生的學習興趣，提升學生對美術鑑賞的能力。

根據前述背景與實務教學問題，研究者思考其癥結與解決方法，試圖運用國立故宮博物院網路資源，提出有助於改善現況的具體行動策略，採用行動研究法，發展適合高職學生的中國美術鑑賞課程。

第二節 研究目的與問題

一、研究目的

- （一）深入分析故宮網路資源與資訊科技融入美術鑑賞教學理論。
- （二）實際運用故宮網路資源設計適合高職階段的中國美術鑑賞課程。
- （三）運用行動研究法實施教學，改進美術鑑賞課程的教材教法，以提升研究者教學專業知能。

二、研究問題

為達成本研究的目的，研究者提出下列問題：

- （一）運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，教學策略為何？
- （二）運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，面臨的困境？如何因應？

(三) 學生對於運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，上課反應如何？

(四) 學生對於運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程，學習效果如何？

第三節 研究範圍與限制

任何研究都應先確立研究範圍與所受限制，才不致使研究方向失去焦點，因此本節將明確界定本研究之範圍，並說明所受之限制。

一、研究範圍

本研究探討高職美術教師如何運用國立故宮博物院的網路資源發展中國美術鑑賞課程、如何因應所遭遇的狀況，以及實施的成效。

故本研究範圍是：

(一) 研究地區而言：台中縣華華高職（化名）。

(二) 研究對象而言：高職學生。

(三) 研究內容而言：以教育部頒布的高職新課程綱要為基礎，研究教師如何運用故宮網頁資源發展中國美術鑑賞課程的過程，及實施的成效。其他網路資源及科技媒材的理論研究不在此研究範圍。

二、研究限制

本研究以研究者服務的台中縣一所高職為範圍，基於學校環境的差異性與課程安排、硬體設備之限制，其研究結果無法推論其他學校。

本研究的研究對象非隨機抽樣，屬於立意取樣的研究模式，有許多限制：

(一) 研究時間與經費的限制

因為受到任課學校需求，和全學年美術課程計畫的限制，因此本研究在教學節數上有限；研究經費也在個人財力拮据中進行使用，無法實施大規模研究，僅以一班作為主要教學研究對象。

(二) 學生的資訊與美術鑑賞能力

高職學生的資訊能力與美術鑑賞能力因其科別及過去學習經驗而有很大差

異，故本研究教學模式適用於研究對象科別，不一定適用於全校。

（三）行動研究「質」的屬性

本研究以行動研究法進行，屬於質性研究，其研究結果僅供參考，無法推論到多方理論中。

第四節 名詞釋義

一、故宮網路資源

「網路」一詞根據教育部國語辭典簡編本解釋為「利用電纜線或現成的電信通訊線路，配合網路卡或數據機，將伺服器與各單獨電腦連接起來，在軟體的運作下，達成資訊傳輸、資料共享等功能」。⁵此種連接系統即稱為「網路」。「資源」一詞根據教育部國語辭典簡編本指為「可資利用的自然物質或人力。」⁶故本研究所指的「網路資源」(Website Resource)是以指「利用電腦網路連結故宮設立的全球資訊網(www)作為搜尋、下載可用作教學的影音文字資料來源。」

二、中國美術

中國美術的內涵因文化歷史悠久，所以內容包羅萬象，舉凡繪畫、書法、工藝、建築都是一項項大類別，其大類別下還可再根據時代、媒材、風格、技法、用途、代表性、地域性、影像內容等延伸出更多類別內容，因而大家所認為的中國美術範圍廣大，本研究所提到的中國美術，因為牽涉到研究教學時間有限，無法將所有類別納入，因此，依據校選美術教科書⁷內的工藝、繪畫類為基礎，挑選符合研究所需的適當內容作為研究教學內容。

三、鑑賞課程

「鑑賞」一詞根據教育部國語辭典簡編本解釋為「鑑定欣賞」。王秀雄則認為「鑑賞具有鑑別、品味而讚美的涵義，包括了知識、經驗、評價三個層面。在其

⁵<http://dict.concised.moe.edu.tw/jdict/main/cover/main.htm>

⁶<http://dict.concised.moe.edu.tw/>

⁷校選美術教科書為華興文化出版職校美術。

著作中將美術鑑賞與美術批評從語意上做連結，認為美術批評的內涵即是美術鑑賞。」⁸

郭禎祥認為「美術鑑賞的意義在於以知覺活動面對藝術品，是知識與情感的協調，統整為個人對於藝術作品或文化的內在本質之認知，因此美術鑑賞教育範疇應包括美術本質與審美經驗取向，教學模式應以美感經驗、藝術史、藝術批評相連結，提供學生美感、情意、智力三方面的成長與協調。」⁹

林曼麗認為「課程是系統的教材與教學活動，包含課程設計、教材的選擇與組織、教學活動安排與學習指導，以及教學效果的評量。」¹⁰

本研究所指的鑑賞課程（Art Appreciation Curriculum）係根據教育部頒定的95、98 職業學校群科課程綱要一般科目課綱之藝術領域美術科中的內容綱要為範圍，所進行的有系統的教材與教學活動，以達到涵養並陶育學生美術的基本概念、增進學生審美的能力及生活應用的思辯能力。

⁸王秀雄，《觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務》，台北：國立歷史博物館，1998，頁 87。

⁹郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市文化事業有限公司，2001，頁 28。

¹⁰林曼麗，《台灣視覺藝術教育研究》，台北：雄獅，2000，頁 169。

第二章 文獻探討

本章先從高職美術教育演進，了解體制規劃下的中國美術鑑賞課程的範圍與內容，接著就美術鑑賞教學模式、故宮網路資源及國內利用故宮網路資源進行教學研究論文等資料簡略地探討，以作為發展課程的基礎。

第一節 高職美術教育演進下的中國美術鑑賞課程

高職教育是我國技職體系的一環，其課程以基層的生產技能或管理方面的實務訓練為主，著重於培養學生的一技之長，使其能迅速融入就業市場，並提供社會對基層技術人員的需求。因此在早期的高職教育規劃下，除了美術工藝類型職業類科具有美術相關科目的學習課程之外，其餘類科皆不設美術課程，美感教育僅止於屬共同必修之音樂課程。¹¹

近十年來教改的聲浪不斷，技職體系下的高職課程亦納入中等教育階段一起考量，民國 85 年行政院教育改革諮議報告書及其後各年度重要教育會議，皆建議政府應致力高職課程改革。¹²民國 87 年 9 月教育部修訂公布八十九學年度起實施的職業學校課程標準，¹³美術納入一般科目下的藝術領域。國民中小學九年一貫課程於九十一學年度實施後，為使 94 年度入學高職的新生，課程得以順利銜接，教育部於 91 年規劃完成「高級職業學校課程綱要草案」，93 年修正「高級職業學校群科課程暫行綱要」，94 年 2 月公布，定於自九十五學年度正式實施。

因應教育改革的潮流不斷，高職的美術課程在教育當局的持續推動下繼續針對 95 暫行課程改進，因此有了 98 新課程—「職業學校 98 群科課程綱要總綱草案」¹⁴的誕生，97 年 10 月教育部發函¹⁵各教育主管單位，強調為使教科書編者、教師

¹¹羅慧明，〈近三十年來我國高級職業學校美術教育之發展與現況〉，**教育資料集刊**，第 11 輯，1986，頁 389。

¹²教育部技職司，〈修訂職業學校課程暫行綱要、設備標準及配套措施報告〉，2005，頁 4。

¹³教育部技職司，〈工業職業學校資訊科課程標準暨設備標準〉，台北：教育部技術及職業教育司編印，民 1998，2-9 頁。

¹⁴教育部中部辦公室網站 <http://tpde.tchcvs.tc.edu.tw/course/download02.asp?ID=36>

¹⁵台技(三)字第 0970189205 號。

與社會各界有充裕時間瞭解新修訂的綱要內涵，將 98 群科課程綱要實施日期延後至九十九學年度實施，因此，以下稱爲 99 群科課程綱要。

研究者將 89 年到 99 年這三次高職美術課程綱要做成附錄一，以 95 暫行課程爲中軸基礎，將 89 年舊課程與 99 群科課程內容參照排列，來呈現教育部對中國美術鑑賞課程規劃的變化，比較歸納出以下幾點：

一、課程內容架構的比較

(一) 科目名稱

89 年舊課程將科目名稱定爲美術 I、美術 II，分爲兩個學期分別實施，95 與 99 課程則皆將名稱訂定爲美術。

(二) 修課類別與學分數

三次綱要皆將美術科的修課類別訂定爲選修課。就美術科的學分數的修訂來看，89 年舊課程將學分數定爲 2-4 學分，95 與 99 課程則皆定爲 2 學分，就學分數來看沒有增加，似乎有減少的狀況。

(三) 開課時間

89 年舊課程對開課時間並無限制或建議，但 95 與 99 課程則皆建議在第一學年第一學期開課，因此在解讀上，有些學校採一學期 1 學分（每週一節課），上下學期合計共 2 學分方式開課，有些學校則選擇一個學期 2 學分（每週兩節課）的方式開課。

(四) 課程目標

比較這三次綱要的課程目標內容，發現除了將語句修飾略作變化外，內容方向維持不變。課程目標分爲三項，分別是：

1. 涵養並陶育學生美術的基本概念，增進學生審美的能力。
2. 引導學生認識美術的各種創作媒材及技法。
3. 培養學生對美術的興趣，以提高生活品質。

二、關於中國美術鑑賞課程的規劃

（一）中國美術鑑賞課程的節數分配

在關於中國美術鑑賞課程的課程綱要規劃上，89 年舊課程和 95 暫行課程都是規劃 4 節課的時間，內容為「傳統中國美術的發展」、「當代中國美術的現況」、「中國美術的特質與意義」、「生活中的中國美術」等四部份。

在 99 群科課程中則將中國美術鑑賞課程的內容納入「美術的表現」這個單元內，此單元的規劃時間為 8 節課，內容規劃為三部分：

1. 認識各種美術表現（含平面、立體、綜合、科技等）之相關媒材之認識。
2. 各類美術基本表現技法之運用與創作。
3. 鑑賞各主題（含臺灣、東西方）之平面、立體、綜合科技美術作品。

就內容分析，若將「美術的表現」此單元的規劃內容分為創作與鑑賞兩部分的話，第 1、2 項無疑的可劃入創作部分，但每種美術表現的創作（含媒材的認識、技法的運用與創新）都非一節課可完成的，甚至要用到三到四節課才能完成—例如版畫這項美術表現，因此這個單元的規劃光就創作的部分（各種美術表現的媒材認識與技法運用、創新）似乎就不夠了。

再看鑑賞部分，第 3 項為鑑賞部分，但此鑑賞部分又分為鑑賞包含台灣、東、西方各主題之平面、立體、綜合科技美術作品，不見「中國美術」這四個字，而以「東方」取代，也就是說亞洲各國的美術鑑賞都包含在內了，中國美術鑑賞的部分包含在東方之中，從單元課程的節數分配來計算，中國美術鑑賞課程的分配節數相較於 89 年舊課程和 95 暫行課程無形中減少了。

（二）中國美術鑑賞課程的章節分配

關於中國美術鑑賞課程的課程章節規劃，89 年舊課程將中國美術鑑賞課程內容拆開分為上下學期進行，95 暫行課程則將其合為一個完整的鑑賞單元，99 群科課程安排中則不見其章節規劃，只能從「美術的表現」這個單元內找到關於各地區主題美術鑑賞的規劃，從鼓勵教師自編教材的角度來看，這似乎給予了教師極大的彈性去挑選安排設計課程。

（三）單元主題和內容

95 暫行課程比 89 年舊課程內容多規劃了「生活中的中國美術」，其他內容相同，在 99 群科課程中則因為包含在「美術的表現」單元內，認識、運用各種美術表現技法、鑑賞各主題（含臺灣、東西方）之平面、立體、綜合科技美術作品等內容，也就是在一個單元裡課程設計上，創作與鑑賞要形成連貫，而非獨立形成一個鑑賞單元。

三、實施要點的比較

（一）教材編選

89 年舊課程中將教材分為「知識」、「表現」、「鑑賞」等三個領域，「鑑賞」在教學時所佔比例分配 20%，乍看之下比例不高，但從鑑賞的內容包括了知識、經驗、評價三個層面這一點來看，知識領域可視為創作與鑑賞的基礎，實質上鑑賞領域的比例不止 20%。95 暫行課程打破前述領域比例的概念，改為「教材編選以生活化為中心，以學生的經驗為基礎，選取適當之教材，激發學生學習之興趣。教材編寫應該圖文並重，注重內容之完整性、多元性及合理性，並要求彩色印刷之品質。」¹⁶，99 群科課程在 95 暫行課程的基礎上加入了「教材內容可適度融入社會關切議題，如：環境、性別、海洋、生涯、人權、法治及情緒管理等」、「教材可融入以海洋為主題意涵的作品進行鑑賞及創作。」¹⁷連續兩段提到了「海洋」，顯示了鑑賞及創作教材的選編不但要生活化，還要加強台灣海洋文化的主題意涵。

（二）教學方法

95 暫行課程以 89 年舊課程的「鼓勵學生上課除工具書外，多帶附有圖片的美術書籍、期刊。」、「多運用圖片、幻燈片、LD、CD 欣賞作說明。」、「除創作的表現外，多要求學生作思考性的說明。」為基礎，增列了「教師教學時，應以學生既有的知識或經驗為基礎，多舉生活上的實例以引起學習的動機，並本因材施教之原則，重視個別輔導。」、「各任課教師可視教學需要，彈性安排創作教學課

¹⁶職業學校一般科目群科中心學校 <http://www.cer.ntnu.edu.tw/gcss/index.htm>

¹⁷教育部中部辦公室網站 <http://tpde.tchcvs.tc.edu.tw/course/download02.asp?ID=36>

程。」，99 群科課程又增列了「教材綱要所列之多媒體創作係指透過各種形式及媒材，或綜合媒材，或結合「科技媒體」創作，呈現多元樣貌，使藝術創作的空間更加寬廣，突破媒材技法的侷限，展現多元、豐富、求新求變的特質。」，這顯示期望高職美術教師在教材、教法、教學媒體上多元化，藉由鑑賞課程與生活經驗的結合引導學生獨立思考、發表，並彈性地安排創作教學課程，多元的嘗試各種媒材。

（三）教學評量

89 年舊課程提出「學習評量應著重美術知識、美感判斷及學習態度等。」、「學習評量盡量多元化，除作品外，可以採用資料蒐集、書面報告或現場演示等方法。」，95 暫行課程增加了「學生成績的評量，除規定作業成績外，教師在教學時應考核學生發問、作答、辯駁和討論等方面的表達及思考能力，作為重要的平時成績。」，99 群科課程未加以增減。可以看出在鑑賞教育的評量方式除應多元化外，學生在上鑑賞課時的表現也不應忽略。

（四）教學資源

89 年舊課程列出「美術鑑賞教室應強化美術相關圖書資料的購置，並指導學生閱讀使用及資料蒐集等方法。」、「有計畫逐年添置設備，充實教室內之軟硬體設施。」，95 暫行課程則列出教學資源應涵蓋「美術鑑賞之相關圖片、影片。」、「美術鑑賞視聽教學設備。」、「美術鑑賞相關教學資源。」、「其他有關校園美化，校舍建築設計之規劃，公共景觀及藝術品之設置。」，99 群科課程維持 95 暫行課程的內容，顯示學校除應提供美術鑑賞課程所需的軟硬體設備及相關教學資源外，學校環境教化的功能也不應忽視。

（五）教學相關配合事項

三次課程綱要皆認為學校行政應配合美術課程實施、教材教具的準備及各項活動的辦理；課程安排可與社團活動、學藝活動、校外教學或其他相關科目配合，以加強教學統整的功效。

由以上歸納可得知，高職美術教育的教育目標並無改變，但教材教法上延續國中小九年一貫教育課程，從「學科本位」的教育思潮進入到統整「多元文化」與「生活中心」的藝術教育思潮。中國美術鑑賞課程的教學內容要兼顧多元文化與生活經驗，創作與鑑賞要形成連貫，而非獨立形成一個鑑賞單元，教學方法多元化，除欣賞講述外、鼓勵學生小組討論、創作、發表，引導學生獨立思考、增進審美能力，培養學生對美術的興趣。評量方式除應多元化外，評量的內容應包含學生在上鑑賞課時的表現。

第二節 美術鑑賞教學模式

一、美術鑑賞教學的意義與目的

孫邦正 1964 年提出：「教學是指導學生學習的一種活動，也就是運用適當的技術，來刺激、指導、鼓勵學生自動學習，以獲得生活上必須的知識、技能、習慣、理想。」¹⁸並指出教學有三個涵義：一、教學活動要以學生的能力和興趣做起點。二、教學是指導學生學習，不是代替學生學習。三、教學是協助學生充實其生活經驗，改造其生活經驗，可見教學除了教學方法，也包含了教材在內，同時涵蓋了課程設計。課程設計是以系統編寫的教材與教學活動，所以教學一詞自當包含課程設計、教材的選擇與組織，教學活動的安排與學習指導，以及教學效果的評量。以此定義延伸的美術鑑賞教學，就是指導學生學習美術鑑賞的活動，包含課程設計、教材的選擇與組織，教學活動的安排與學習指導，以及教學效果的評量。

Efland 認為在美術課程設計上必須注意到課程組織結構，深入了解美術可以在美術創作、美術史、美術批評及美學之間形成許多連結，課程應著重在這四者之間的互動，學科取向知識如同半格狀，有部份重疊元素，因此提出半格子狀課程結構¹⁹（如下圖）：

¹⁸孫邦正，《教育概論》，台北：台灣商務，1964，頁 218-220。

¹⁹引自郭禎祥，〈廿一世紀藝術教育的展望〉，《美育》，106 期，1999，頁 5。Efland, A.D. The spiral and

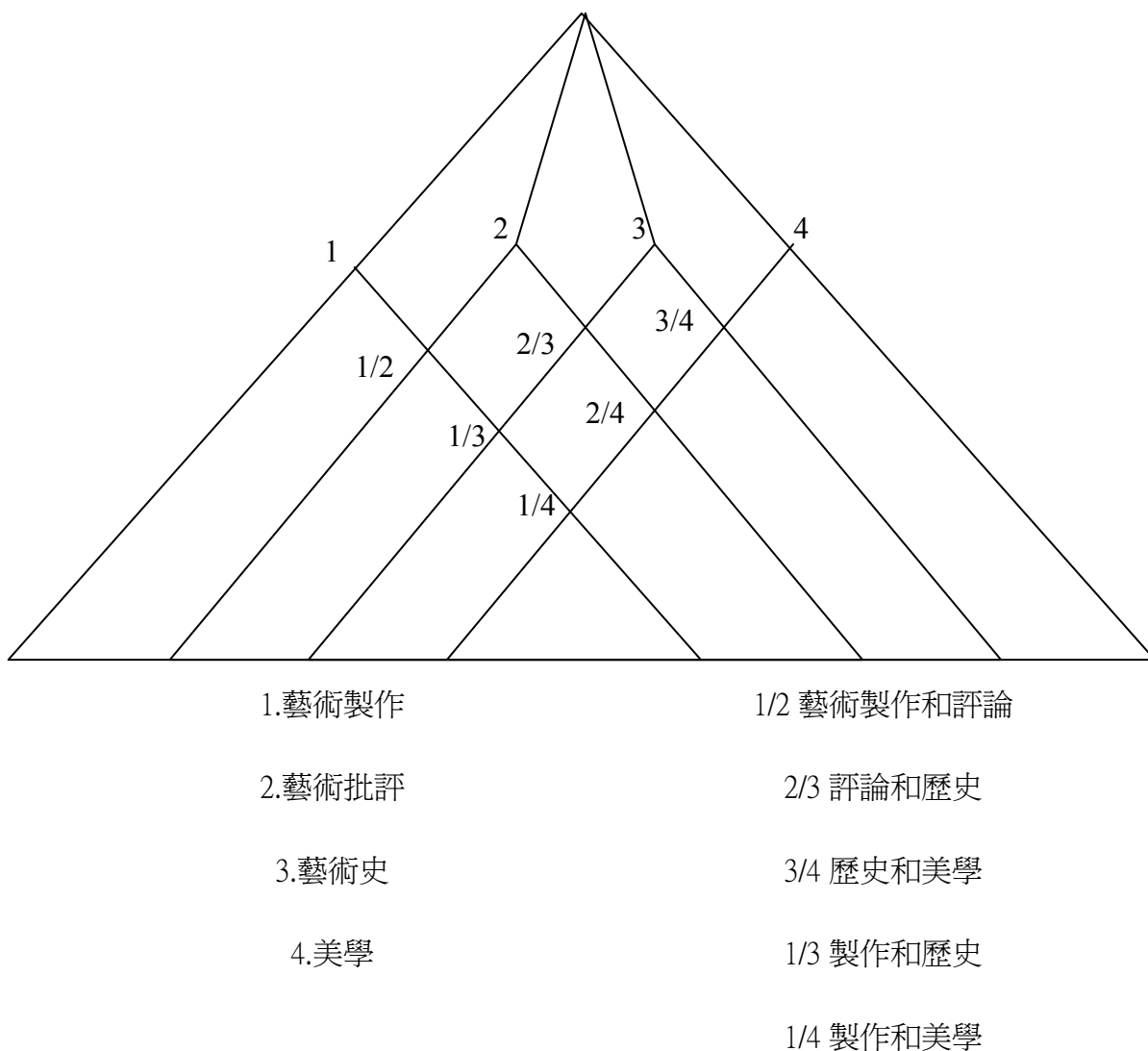


圖 1 Efland 的半格狀圖

(資料來源：同註釋 19 頁 7。Efland 美術教學四領域之課程半格子組織結構圖)

呂燕卿認為：「完整的美術學習應同時包含美術創作、美術知識與美術鑑賞，雖然實際上美術教學常偏重創作活動，然而視覺美術教學課程之最終目標，在於提昇學生整體性的美感，使學生將來成為美術的鑑賞者與參與者。」²⁰

蘇振明認為「美術鑑賞教學是學校美勞課程中指導審美的一種教學活動，透過美術評論與自然物質的觀賞、討論、撰寫等方式，幫助學生建立美術史的知識，

the lattice: changes in cognitive learning theory with implication. *Studies in Art Education*, 36(3), 1995, 134-153.

²⁰呂燕卿，〈國小美術教學上繪畫鑑賞之重要性〉，2005/9/30。http://www.aerc.nhctc.edu.tw/paper/。

體驗美感的情趣，學習美術批評的方法，進而助長美術創作的能力。」²¹「鑑賞就是在創作，創作是鑑賞後的表現活動；若沒有審美眼光，創作的作品會有美感嗎？創作與鑑賞就好比太極圖中的陰陽兩級，呈現一種互生互補的密切關係。因此鑑賞教育徹底實施，創作成果就會明朗，好的鑑賞教育不會抹煞或阻礙創作能力，反而會助長創作的知能。」²²

王秀雄認為「美術鑑賞教學的目的在培養：敏銳視覺美的感受力、豐富感情與想像力、培養美術認知與其表達用的術語、對作品的思考與判斷能力。美術創作表現與美術鑑賞間的關係是互動的。」²³

綜合以上學者的論述，可以歸納出美術鑑賞教學的意義，在藉由美術品提供學生機會，探索生活環境中的人、事、物，經由系統的課程活動安排，增進美術知識、培養美感、想像與創造力，充實其生活經驗，目的是作為日後審美生活或創作的需要與基礎。

二、美術鑑賞教學的歷程

瞭解了美術鑑賞教學的意義與目的後，接著了解美術鑑賞教學的實施過程，美術鑑賞是對以美術作品的為對象，探討其形式、意義與價值，因此必須了解美術創作的歷程與美術作品的構成層面。

王秀雄從美術創作的角度繪製「美術創作的歷程及其一系列的環節圖」（如下圖），剖析美術家的創作會因為現實的刺激、個人的個性、性格、人生觀、世界觀、藝術觀之不同，反應或擷取現實的態度及層面也有所不同，進而左右了美術家所要表達的主題、感覺、感情、思想等作品意涵，接著美術家藉著媒材與創作形式的不同選擇，呈現出具有代表美術家的個人視覺風格作品。因此美術的鑑賞包含潛在內涵與外顯形式兩個層面，學生在美術鑑賞的學習，必須從作品的形

²¹蘇振明，〈兒童美術鑑賞的涵義與教育功能〉，*國教月刊*，43卷7期，1997，頁31。

²²蘇振明，未來美術教育之趨勢，迎向二十一世紀的兒童美術教育學術研討會，國立新竹師範學院承辦，2005/6/30。<http://www.aerc.nhctc.edu.tw/paper/>。

²³王秀雄，〈觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務〉，台北：國立歷史博物館，1998，頁94。

式風格等外顯層面開始進而深入到潛在內涵的探討。

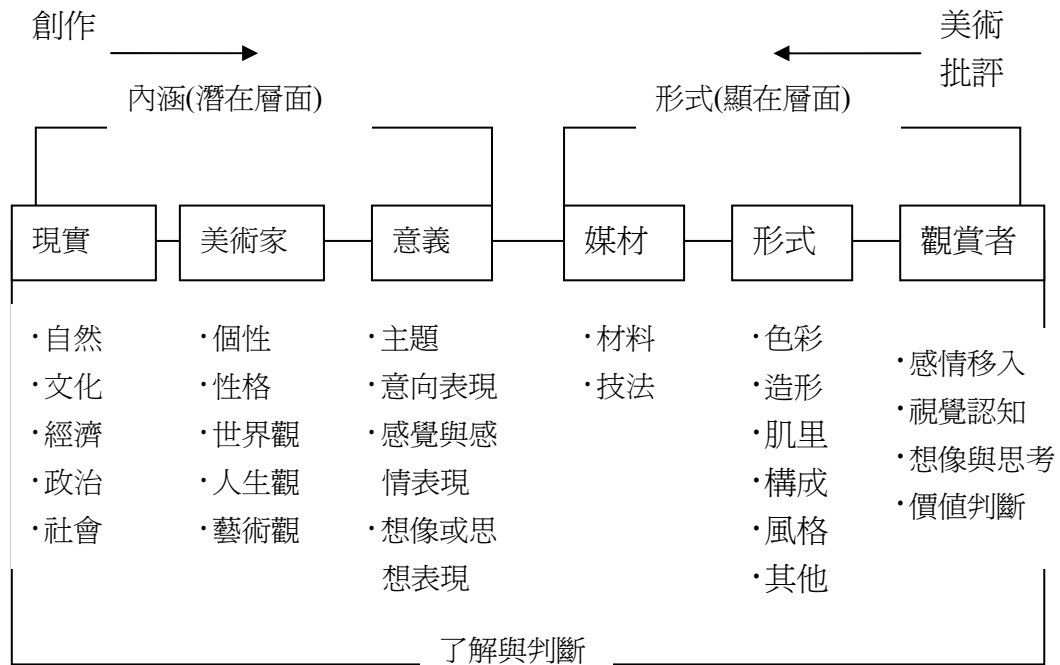


圖 2 美術創作的歷程及其一系列的環節圖

(資料來源：王秀雄²⁴)

根據呂燕卿整理各家美術鑑賞教學過程(如下表)，歸納出各家對於鑑賞教學的過程大都具備描述、分析、解釋、評價等四個階段，教學時年齡越低以描述為主，年齡越高，越增加分析、解釋、評價的比重。王秀雄亦認為依照「簡單描述→形式分析→意義解釋→價值判斷」的次序，在每個階段利用啟發性的發問可以刺激學生審視作品，發現美感特質，鼓勵思考判斷。但在教師引導學生鑑賞作品的過程中，針對宗教、歷史、神話等主題的作品，宜採「簡單描述→意義解釋→形式分析→價值判斷」的教學次序，先了解作品的內涵後，再探討形式，反而能更適切的認知作者形式風格特色。²⁵

²⁴王秀雄，《觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務》，台北：國立歷史博物館，1998，頁96。

²⁵同前註，頁99-102。

表 1 各家美術鑑賞教學過程

學者	教學過程
史密斯(Smith, 1967, 1973)	描述→分析→解釋→評價
費德曼 (Feldman, 1971, 1981)	描述→形式分析→解釋→評價
巴爾肯和契魯門 (Barkan & Chapman, 1967)	描述→解釋→詮釋→判斷
艾斯納 (Eisner, 1972)	描述 (文字、口頭) →說明分析架構 (經驗、形式、象徵、主題、材料、環境背景) 的層次→作品評價 (技巧、美感表現、創造力)
布勞迪 (Broudy)	對作品中感覺要素的生動活潑和熱情描述→作品形式設計組成描述→技術優點描述→美感意義
因加登 (Ingarden)	開始將作品看成整體，直覺的把握作品特質描述→注意部份和特殊關係的描述知識描述→強調作品完整性
艾克 (Ecker, 1979)	描述→分析→評價判斷
喬漢生 (Jahansen, 1979)	對美術作品之性質進行描述→解釋→判斷的過程
史托尼茲 (Stolnitz, 1960)	對作品的象徵意義、形式結構、表達意義及對鑑賞者的影響等，做解釋和澄清的工作。

(資料來源：呂燕卿²⁶)

針對美術鑑賞教學方法，蘇振明提出了兩項：

(一) 專題式

有計劃的美術鑑賞活動，專題內容可依美術史、美術家、美術創作的題材來安排。

(二) 隨機式

把鑑賞當作美術創作分為導入階段的鑑賞、展開階段的鑑賞、評鑑階段的鑑賞等三大階段，是創作與鑑賞兼重的教學方式。再就其流程可細分為引發誘導、感覺的描述 (觀賞)、分析解釋 (討論)、作品評價、發表應用 (創作)、教學評鑑等六大階段 (如下圖)。經由啓發、創作、鑑賞一系列有計畫的展開這六大

²⁶呂燕卿，〈國小美術教學上規劃鑑賞之重要性〉，*美育*，24期，1992，頁21。

階段，就可加強感受力及創作批判能力，此種教學的目的是輔助學生透過藝術品的鑑賞活動，讓學生可以獲致自我心靈的淨化與美術知識的成長，進而將「情感的」與「認知的」鑑賞心得導向自我再生的創作活動。²⁷

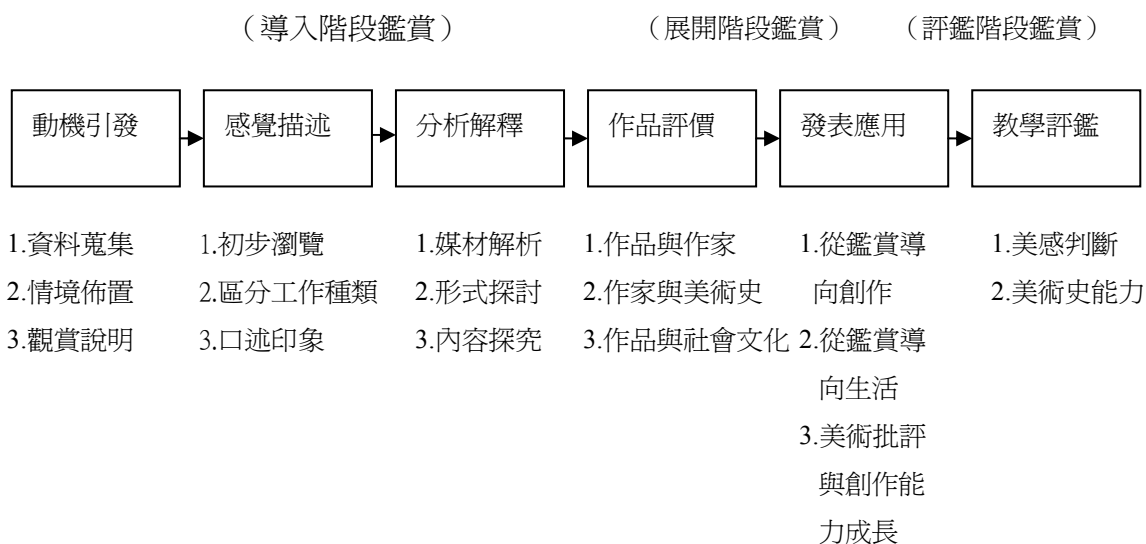


圖 3 鑑賞導入美術創作流程圖

(資料來源：蘇振明²⁸)

黃壬來統整自發性理論、審美理論、創作理論，他認為每單元應包含「啟發活動」、「創作活動」、「鑑賞與獎勵活動」，在單元教學時，運用創造性的方法，鼓勵兒童自我表現，實施美術鑑賞教學。²⁹也就是將美學、美術批評、美術史、美術創作統整於一單元教學，在進行美術鑑賞及美學教學後，提供創造思考方法，從事與先前視覺對象相關的美術創作，再鑑賞彼此完成後的作品，形成「欣賞→創作→欣賞」的連續歷程。

陳俞均則提出「若要美術鑑賞教學有效的展開，教師須對學生的成長階段有所了解，施予巧妙而適當的教學法，並可考慮在教學過程中，善用Eisner所提的六層面(經驗、形式、象徵、主題、材料、環境)與Feldman批評的四程序(描述、分析、

²⁷蘇振明，〈兒童美術鑑賞的涵義與教育功能〉，**國教月刊**，43卷7.8期，1997，頁34。

²⁸蘇振明，〈從鑑賞導向創作-兒童美術鑑賞教學研究(上)〉，**美育**，21期，1992，頁37。

²⁹黃壬來，**《國小美勞科教學研究》**，台北：五南圖書，1991，頁31-41。

解釋、評價)相互地配合，才得以產生更加的學習效果，使學生獲得更豐富的學習經驗。」³⁰

綜合以上學者說法，美術鑑賞教學的基本歷程是描述→分析→解釋→評價，因應美術品的特色可將分析與解釋的次序調換，一個完整的美術課鑑賞課程應該是鑑賞→創作→鑑賞的連續歷程。

三、美術鑑賞教學方法

在美術鑑賞課中，使用哪些方法有助於教學的順利進行？研究者參考陳燕蓉³¹在其研究中歸納蘇振明³²、楊馥如³³、簡志雄³⁴、葉玲瑤³⁵的說法，提出以下幾種方法：

(一) 講述法

是教師最普遍最常採取的方法，多用在說明、教導有系統的知識時，例如：說明美術創作的技法、材料、工具、設備的正確使用，教導美術史的常識或形式層面的知識。常搭配幻燈片、投影機、錄影帶或複製品等教學資源來教授。

(二) 觀察法

用在引導學生觀察作品的形式，通常搭配發問來進行，刺激學生的觀察力與感受力。

(三) 討論法

將學生分組討論，讓學生發展口頭論述的能力，藉由同學間交換意見，取得一致的看法。應教導學生對「內容」、「形式」、「感情」、「技術」四項問題進行討論，討論時，教師應隨時注意引導學習方向，提供正確的美術術語，以修

³⁰陳俞均，〈美術鑑賞教學的實施方法與過程--從 Lowenfeld 的教育觀點談起〉，**國教之友**，571 期，2004，頁 31。

³¹陳燕蓉，教育部終身學習網路教材 (Web-Title) 應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，2008，頁 39。

³²蘇振明，〈從鑑賞導向創作-兒童美術鑑賞教學研究 (上)〉，**美育**，21 期，1992，頁 36-37。〈美術導覽的理念與策略〉，**現代美術雙月刊**，93 期，2000，頁 55-58。

³³楊馥如，〈鄉土美術鑑賞教學之研究〉，**北縣教育**，22 期，1998，頁 17-19。

³⁴簡志雄，〈多元、統整、創新-邁向藝術教育新紀元的藝術教師〉，**美育**，107 期，1999，頁 50。

³⁵葉玲瑤，國中美術教師鑑賞領域教學策略運作歷程之研究，碩士論文，國立成功大學教育研究所，2000，頁 119。

正學生語彙作正確的表達；鼓勵沈默的組員發言；避免討論離題，確定學生能了解他們正在學習的東西；討論的重點不宜太多，才能加深加廣鑑賞作品的層面。討論法花費的時間雖然較講述法要長些，但如果運用得好，可以提升學生學習動機以及解決問題的能力，並使學生對美術品有更深的瞭解。

（四）對話法

亦可稱問答法，依據教學目標、作品類型、學生現有能力和經驗，設計一系列的問題策略來發問，由學生回答。是一系列由簡到繁的活動，問題的設計須注意由易到難，由淺至深、由圖像知識導入美學理念分析等，逐步建立學生信心；多用開放、啟發的問題，引導學生思考判斷，少用封閉性的是非題。

P. J. Ohansen 建議可分三階段來實施：

1. 印象階段：鼓勵學生描述對作品的最初印象。
2. 表現階段：應用在美的要素與原則來描述作品部份與部份間的相關性、意義，讓學生發現作品的更深層內涵。
3. 履行階段：注意作品的整體並思考與判斷其全部的表現過程。³⁶

發問的技巧須注意發問後要有足夠的時間讓學生反應；不要接受錯誤的答題，否則學生不會用心思考；不要嘲弄不當的答案，用深入性的問題引導學生修改答案，或澄清學生的回答；為鼓勵所有學生共同參與，同一問題可讓許多學生回答，以證明許多問題有多重答案。如因時間因素，無法給學生充足的思考時間時，可事先將設計好的問題印成學習單的形式，來輔助教學進行。

（五）比較法

比較法是將不同的美術作品同時置放於學生面前，引導學生比較其特徵、優缺點或異同點。是一個可推動學生去觀察和思考的有效方法，經由比較其相對特質會更易被解釋和領悟。比較方式有：同樣題材不同媒材作品的比較、同風格作品的比較、不同風格同題材作品的比較、傳統與現代的比較、同主題不同作品比

³⁶轉引自呂燕卿，國小美術教學上繪畫鑑賞之重要性，2005/9/30。http://www.aerc.nhctc.edu.tw/paper/。

較、同主題不同地區的比較。應用比較法時需注意給予學生較長的觀看時間，以及增加觀看比較的次數，如此學生的思考才能更深入，知覺也將更敏銳。

（六）探究法

探究法是選定美術相關的問題，由學生主動去探尋問題，並尋求解決問題的過程。學生一般都無此方面的經驗，因此需要教師的協助，包括問題的產生及資料的獲得的。可經由各種相關的書籍、雜誌、報紙、影片或訪問長輩、美術家等獲得資訊，學習如何去分析、組織、詮釋這些資料，進一步以口頭或書面方式來呈現成果。透過探究的過程，學生親自體驗找出以前不知道的資料而有成就感，自然就會關心屬於美術的一些物品了。

它比傳統教學法需要更多的時間，但課程時數並不足夠，因此教師可指導學生如何於課後做研究，或藉發問的引導及提供適當的書面資料，來引導學生作正確的思考，避免時間的浪費，增進探究學習的效果。

（七）學習單教學法

教師在教學前，將審美對象的相關知識、性質，設計成有趣味的鑑賞學習單，在學習單上列出有關美感內容、美感形式、材料與技法、背景知識等問題，讓學生逐項去進行鑑賞活動，進而學習藝術批評或藝術史的相關方法與知識。根據藝術方法學的引用，學習單的內容可分為形式分析、自傳史料、心理分析、圖像解釋等類別³⁷。

學習單的設計方式可分引導性、比較性、階段性、重點式、遊戲性等³⁸，這些學習單的教學方式可依需要適當交錯使用，提升學習興趣及效果。

（八）活動參與法

教師在課程中設計一些活動，來增進學生學習的興趣。如戶外教學參觀之旅、寫生、攝影比賽、有獎徵答活動等，活動計畫可與學校其他老師或行政單位配合，形成環境氣氛，更有助於學生的投入。參觀前，要先確定參觀的日期、時間、安

³⁷張淵舜，《美術館學習單的理念與實務-學習單企劃手冊》，台北：展智文化，2002，頁 74-75。

³⁸楊馥如，〈中學美術鑑賞教學-學習單設計〉，《美育》，73 期，1996，頁 31-42。

排交通、參觀路線、學習單等，最好能在參觀前放映相關的影片或幻燈片，學生較易有概念；參觀後，要有共同討論的機會，或將心得寫成報告，如此才能收到應有的功效。

（九）視聽教學法

是運用視聽教材與科技設備進行美術鑑賞教學的一種常用方法，藉由影片或電腦多媒體的播放，在學生聽覺與視覺上刺激達到教學的一種方法。播放的內容應選擇符合美術鑑賞教學目標，教師在播放過程中要注意學生的反應，適時加以引導學生注意內容，播放過程或結束後應讓學生有討論發表的機會，通常搭配學習單引導學生學習。³⁹

（十）發表教學法

發表教學是指在美術鑑賞教學上學生經由語言發表（通常是學生的口頭報告）、美術創作發表等不同途徑，以達知能情意的教學。是一種價值引導的過程，發表教學可說是一種情意的培養或建立的過程。⁴⁰

發表教學的步驟：

- 1.引起動機：在發表之前，要使學生有發表的需要和願望，才能樂於發表，勉強學生發表會有反效果。
- 2.準備發表：發表之前的準備工作相當重要，教師指導學生運用各種方法充實發表的內容，例如：閱讀資料、設計規劃製作發表內容。
- 3.布置場所：指導學生布置發表場所，能改變氣氛，提高發表效果。
- 4.正式發表：語言發表時，教師應在場指導學生發表的方法和技巧，美術創作發表有兩種，一種是展覽會的形式，一種是學生向同學分享自己的創作；就學生若能將心中的情意生動有力的表顯出來，發表教學就有成效。
- 5.評鑑結果：學生發表後，教師要提供評鑑的標準，指導學生共同批評和鑑賞發表的結果，使學生知道如何去評鑑，一方面求的改進，一方面可以收鑑賞

³⁹張添洲，《教材教法-發展與革新》，台北：五南圖書，2000，頁 235。

⁴⁰同上註，頁 219。

教學之效。

發表教學的效果要注意下列原則：題材要適合學生的能力、善用情境、增加學生知識與技能促進發表能力、創造重於模仿、興趣性的培養重於發表的成果。學生語言發表所需準備工作時間較長，宜在授課時間外進行。

除了以上方法外，還可利用角色扮演、遊戲等方式進行，只要能引起學生學習興趣，並達到有效的學習，就是最好的教學法。

四、美術鑑賞教學的評量

「評」是針對測驗所代表的具體數字、行為給予適當的解釋、評價、分析；「量」是測驗學生的學習成果，給予一個具體數值化的代表，評量代表學生的測量與評價⁴¹。教學評量是教學過程中重要的一環，學生藉以了解學習狀況，教師藉以了解教學效果，功用是在了解學生的學習狀況，以作為改進教學的依據，所以評量的本質是要測定教育目標與教學成果間符合的程度，從中發現課程的優缺點。陳朝平、黃壬來提出三種評量方式：

（一）學習者自評：

在一項活動結束或一個單元告一段落時，舉行簡短的測驗，並且讓學習者知道測驗的結果，以作為診斷自己學習的問題與成效的依據。

（二）形成性評量：

透過測驗、學習者的反應、觀察工作中的學習者、同事的建議，以瞭解學習目標、教材、學習方式等問題，並適時修正教學設計，以便在全面執行前修正缺點。

（三）總結性評量：

指單元學習後的評量，可瞭解學生是否學習到了預期應得的知識、技能和態度。⁴²

教學評量需蒐集有關學生學習行為及其成就的正確資料，再依據教學目標，

⁴¹張添洲，《教材教法-發展與革新》，台北：五南圖書，2000，頁161。

⁴²陳朝平、黃壬來，《國小美勞科教材教法》，台北：五南圖書，1997，頁302。

根據學生學習表現情形、予以分析、研究、和評斷。透過三種方式的評量可以清楚瞭解學習者完成一個單元教學時，是否成功的達成單元教學目標。⁴³

在美術鑑賞教學評量的設計上要注意單元內容、技法、觀念的組織，是否具有順序性、連續性、統整性；評量的方法是否具備多元性、多樣性、活潑、生動；還要考慮學生的學習動機、興趣及能力上的個別差異，評量方式是否確實、具體可行，這都是美術鑑賞教學評量的設計上要多方面思考的重點。⁴⁴

在美術鑑賞教學評量實施方法上歸納呂燕卿⁴⁵、郭禎祥⁴⁶、楊馥如⁴⁷、張淑美⁴⁸、陳婉如⁴⁹的探討，有下列方法，就類型來區分：有教師評量、學生互評、學生自評等，在應用上有：觀察法、問答法、晤談、討論、撰寫報告、測驗、問卷調查、自陳法、評定量表、資料蒐集整理、軼事紀錄等方式。

除了上述針對學生的評量外，陳燕蓉⁵⁰提出教師應利用教學日誌做自我評量，有系統的紀錄課堂中的事，包含教師對個別課程的印象、學生的表現、指導計畫的目標是否達成；長時間累積的紀錄資料，有助改善課程及教學技巧。

綜合以上論述，可以看出教學評量可協助教師美術鑑賞教學工作的進行與改進教學方案，從課程設計開始，蒐集學生學習資料加以分析，提供教學參考，在教與學的過程，運用多元的評量方式，了解學生學習情形，進而調整、改進教材教法，課程結束後評量學生學習結果，每一教學階段評量工具、評量方法的選用搭配需要教師多面向的考量。

⁴³陳盈錚，網路學習檔案在國小高年級視覺藝術教學之行動研究-以「我們這藝班」為例，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，2005，頁 25。

⁴⁴陳婉如，國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究-以嘉義興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例，碩士論文，南華大學美學與藝術管理研究所，2006，頁 33-34。

⁴⁵呂燕卿，〈國小美術教學上繪畫鑑賞之重要性〉，**美育**，24 期，1992，頁 16。

⁴⁶郭禎祥，〈中美兩國藝術鑑賞領域實施現況之比較研究〉，**師大學報**，37 期，1992，頁 620-622。

⁴⁷楊馥如，〈鄉土美術鑑賞教學之研究〉，**北縣教育**，22 期，1998，頁 19。

⁴⁸張淑美，〈探討藝術鑑賞教育〉，**國教輔導**，35 卷 6 期，1996，頁 13。

⁴⁹陳婉如，國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究-以嘉義興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例，碩士論文，南華大學美學與藝術管理研究所，2006，頁 36。

⁵⁰陳燕蓉，教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，2008，頁 43。

第三節 故宮的網路資源分析

本節將探索故宮的網路資源，從其中挑出教師可用於運用發展美術鑑賞課程的部分，因此對於故宮的行政、訓練、技術、營運、推廣等不予探究。並在這節中對教師如何運用網路資源、網路資源運用時要注意的事項進行瞭解。

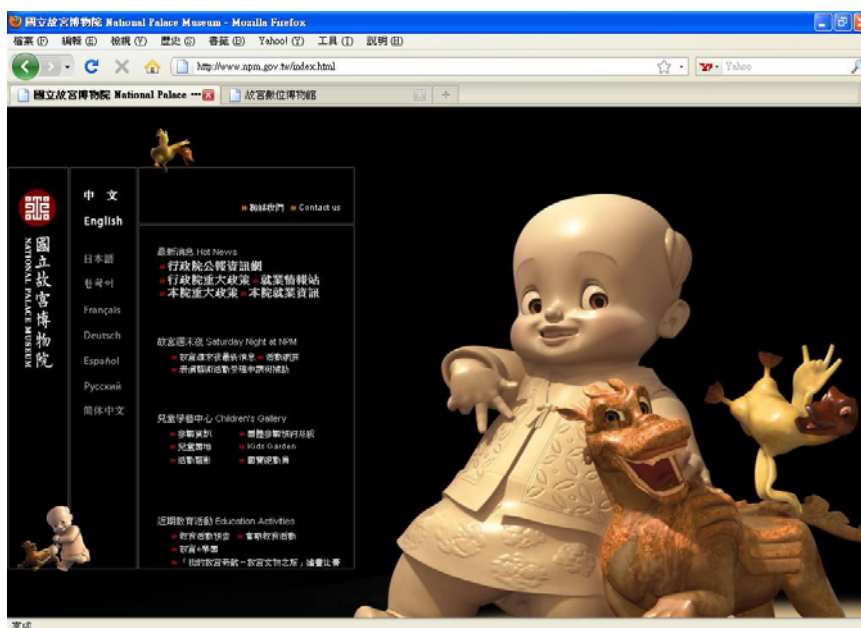


圖 4 國立故宮博物院歡迎頁

網址：<http://www.npm.gov.tw>

一、故宮的網路資源

故宮指的是台北故宮，坐落於台北市外雙溪畔，典藏了政府撤退來台後，攜帶到台灣的原國立北平故宮博物院及國立中央博物院籌備處所藏之歷代古文物及藝術品，藏品其淵源可上溯自宋、元、明、清四朝宮廷，分為四大類：圖書文冊、書畫、陶瓷、金工玉器。故宮博物院為將中華文物推廣至全世界，精心建置包含九國語文之故宮全球資訊網（網址：<http://www.npm.gov.tw>），提供參觀、展覽、教育活動、典藏精選、主題網站、學習資源、電子報、藝術史討論區、電子賀卡、多媒體下載及行政服務等博物館資訊。

從歡迎頁（如上圖）點選進入首頁後，可以看到首頁的內容（如下圖）分為主選單、分眾選單、資訊看板、延伸服務、次選單⁵¹等。接下來依照點選的先後次序來描述網站資源內容，一邊判斷是否合適作教材：

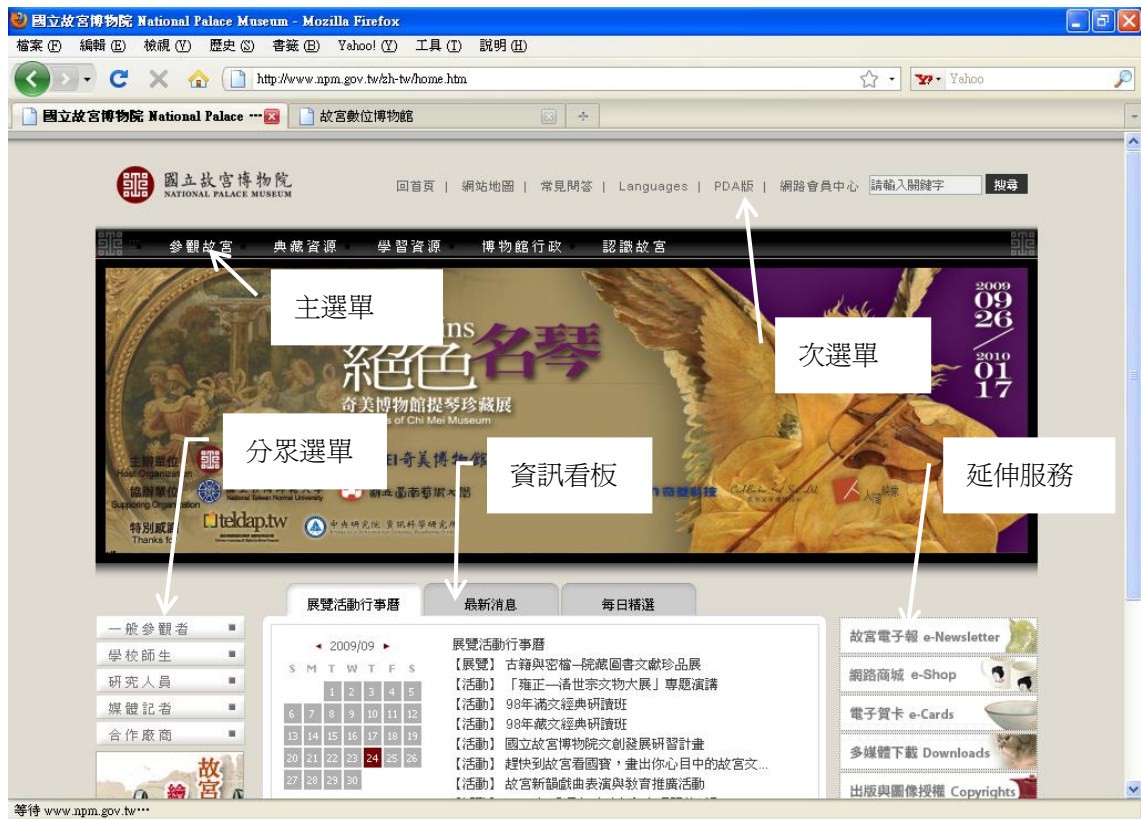


圖 5 國立故宮博物院首頁

（一）展覽資訊

「展覽資訊」位於「參觀故宮」主選單之下，點選「展覽資訊」之後，頁面左邊的選單出現當期展覽、展覽預告、展覽回顧、參觀指南、虛擬實境導覽等選項，頁面中間出現的是「當期展覽」資訊。

1. 當期展覽

各展覽依照「開展時間」次序排列，每一項展覽都具有「展出圖像」、「展覽名稱」、「展出類別」、「展覽日期」、「陳列地點」、「展覽說明」；以性質來區分，展覽說明又可分為兩項，一是「展覽說明」，點選後直接將簡介呈現於頁面上，一是

⁵¹資料來源：<http://www.npm.gov.tw> 故宮網頁的「網站地圖」。

點選「參觀網站」，連結到新的網站視窗作展覽說明，具有「參觀網站」的展覽資訊，點選其代表圖像也會連結到該網站視窗。每一展覽專屬網站都以簡短的動畫做歡迎頁，點選擇使用的語言後，進入展覽說明的頁面，主要分成「展覽概述」、「展品選件」、「展品清單」三部分；「展品選件」是館方選擇幾件具代表性的展品做文字介紹，圖片可點選放大、局部賞析，文字和圖片都可複製儲存，有些圖片甚至設有「Flash 賞析」；「展品清單」則是以表格樣式呈現展品的資料，如：朝代、作者、品名、尺寸等，在「展品選件」中介紹的展品，會在「品名」上設連結，點選就會連結到該件展品的介紹頁面。這些「參觀網站」都是大都偏重視覺上的呈現，少部分有聽覺—音樂輔助欣賞，可選擇關閉與否；「展品選件」中資料可以作為教材。

2.展覽預告

頁面格式與當期展覽相同，不同的是缺少了「參觀網站」，有些展覽甚至連「展覽說明」都沒有，只呈現代表圖像、展覽名稱、展覽日期、陳列地點，因此「展覽預告」這個部分內容不適合作為教材。

3.展覽回顧

內容是放置過期的「當期展覽」，數量龐多，所以可以作為教材，不過因為數量實在太多，有些展品在不同展覽間有重複，所以資料尋找上要花很多時間。

4.參觀指南

分為「參觀指南」、「展覽名稱與展間平面圖」、「故宮導覽圖」三部分，參觀指南是針對參觀路線的建議；「展覽名稱與展間平面圖」以表格呈現，欄位分別是陳列室、展覽名稱、展間平面圖；點選陳列室編號，會連結到院區地圖的內容；點選展覽名稱，會連結到「參觀網站」新視窗。在這裡可從展覽名稱中點選想要觀看的展覽網站，不耐煩從「當期展覽」頁面一頁頁翻頁的，可從這裡直接點選。「故宮導覽圖」是提供壓縮檔點選下載觀看。

5.虛擬實境導覽

分為戶外景觀、展覽館導覽等，「戶外景觀」是將院區以 3D 圖像呈現，搭配照片及文字說明介紹故宮院區，若要做故宮校外參觀教學時，可以利用這部分做行前介紹。「展覽館導覽」根據四條參觀路線類別：書畫參觀路線（其下又分為常設展導覽、專題展導覽等）、圖書文獻參觀路線（其下分為常設展導覽、專題展導覽等）、器物參觀路線（其下分為專題特展、主題常設展、歷史長河常設展等）、兒童參觀路線（其下又分為兒童學藝中心、故宮尋寶等）做獨立於現實之外的線上導覽說明，將線上展覽室內部以虛擬實境呈現。以滑鼠往主畫面左右邊移動，就可以控制影像移動的方向，就像人站在展覽室中央，原地旋轉 360 度一樣，有些虛擬實境內容未將展品做連結，純粹只是虛擬實境的效果而已，要欣賞展品要點選「參觀網站」。

（二）資源典藏

「資源典藏」主選單之下分為「典藏精選」、「主題網站」、「文物 3D 賞析」等三項。

1.典藏精選

頁面分列八大類別：分別是繪畫（計 49 件）、書法（計 18 件）、圖書（計 21 件）、文獻（計 10 件）、陶瓷（計 24 件）、銅器（計 29 件）、玉器（計 14 件）、珍玩（計 21 件）。在要仔細欣賞的圖面上點擊圖片，會出現大一點的圖及文字說明，在這裡圖片文字可下載複製。再點擊圖面或「放大圖」，則會出現 Flash 的新頁面，以最大圖面格式呈現，在這頁面能看到畫面局部，滑鼠按住左鍵在圖面上移動，可移動觀看的範圍，有滑桿可操控圖片的放大縮小。有利於欣賞畫面的細節。

2.主題網站

這個部分是藉由多媒體互動科技，將故宮典藏的文物瑰寶，運用主題介紹的方式，呈現於網站上，有數位博物館之稱。包含：（1）千華臺上一佛經文獻圖說（2）古典文明（3）古地圖攬勝（4）汝窯傳奇（5）皇城聚珍—殿本圖書欣賞（6）

決戰金陵（7）米芾的書畫世界（8）追索浙派（9）鈞窯之美（10）玉之靈—曙光中的天人對話（11）大觀—北宋書畫（12）科技之眼（13）西周金文（14）文學名著與書畫（15）微型空間（16）時新 V.S.復古—清代時樣與仿古玉器（17）大汗的世紀（18）宋代書畫冊頁之美（19）明清瑣瑯工藝（20）書畫菁華（21）佛經圖繪詳說。共 21 個主題；各式主題網站皆提供完整豐富的文物圖文資料與賞析功能，館方期望藉此創造多元化的學習情境，增進教學與研究的效益，並達到數位文化教育推廣的目的。各個主題網站設計不同，有的搭配背景音樂，有的則無，有些圖片可下載，有些則否。

3.文物 3D 賞析

分為 3D 虛擬文物展示系統和 8 件汝窯瓷器 3D 賞析兩部分。8 件汝窯瓷器的 3D 賞析內容，就是可以從頁面中將不斷旋轉的瓷器作 360 度的翻轉欣賞，缺乏相關文字的說明，也無背景音樂搭配。3D 虛擬文物展示系統則將毛公鼎、翠玉白菜、轉心瓶、象牙球、橄欖核小舟這五件展品製成 3D 動畫，應展品的特色作不同的內容影片搭配說明，主要可分成文物賞析、展品構造分解模擬影片、故宮廣告三大部分，活潑音樂作搭配，視聽效果佳。作為美術鑑賞視覺吸引力佳。

（三）學習資源

從「學習資源」主選單內容來看，只有故宮 e 學園、兒童園地具備有線上學習的特性，因此僅就這兩項來探究。

1.故宮 e 學園

課程類別多樣、內容淺顯，適合各種程度的學習者，從內容來看可分為三大類：工藝類（青銅器數位課程、陶瓷世界歷險記、陶裡乾坤瓷中秘、中國玉器課程）、書畫類（中國繪畫學習、中國書法圖書文獻）、文物類（文物的新認識、文物的修護、文物的續命預防性文物保存）等九大課程。不需要預先註冊為學員，點入即可開始進行學習活動。每項課程視覺設計略有差異，以影音多媒體樣式呈現，課程結構以課別、章、節等階層分列，內容由淺至深建構，可以順序點播，

也可跳躍點選，某些小節內還有小遊戲可以測驗學習效果，每一小節觀看的時間約三到五分鐘，有重播及暫停的功能，搭配有辭典、延伸閱讀、地圖與年表的內容，還有如何使用多媒體的教學，可說是內容豐富，每一課上完約三十到四十分鐘，可自行控制進度。教師進行課程設計時可以考慮選擇搭配的章節段落。但點選時要等待下載的時間，是美中不足的一點，可以事先在上課前先點選，讓其先播放過一次，到上課時再次點選就可順利播放。

2.兒童園地

是專為兒童設計的網站，與教學資源園有關的是「學習資源」部分，在這個又分為學習資源下載、創意手作 DIY、線上課程、兒童遊戲、兒童出版品等部份，與教學最相關的是「學習資源下載」部分。

(1) 學習資源下載：

提供了學習單和教學資源手冊的下載，內含課程設計，老師可以直接使用，不用自行設計課程。

(2) 線上課程：

連結到「故宮 e 學園」網頁。

(3) 兒童遊戲：

提供了「故宮尋寶」、「巧戲多寶格」、「故宮小幫手」、「故宮小博士」、「故宮小畫家」、「阿達王子尋親記」、「認識五方佛」、「格格慶壽」、「文人生活館」、「帝后生活館」、「兒童生活館」等十一種線上遊戲，可以在遊戲中達到學習的目的，適合自己玩，教師利用這個部分當成作業，要求學生完成，結果的呈現可以以螢幕列印的方式儲存。

(四) 國家型數位計畫

位處於「博物館行政」主選單之下，點入後是計畫首頁，選擇使用語言後，即可進入計畫介紹，按「成果分享」，可看到左邊有下拉式選單可選擇觀看的部分，所有的計畫成果都列在這裡，點選「典藏資料庫檢索」，即出現五列資料庫，

與美術教學有關，可供檢索的分別是「器物典藏資料檢索系統」、「書畫典藏資料檢索系統」，點選後出現介紹文字，點選下方的「相關網址：器物典藏資料檢索系統」後，檢索系統的首頁就會出現，選擇使用者身分後，及進入檢索頁面，可針對「關鍵字、品名、時代、類別、功能、典藏號」等欄位填寫，有使用說明設計，還可選擇每頁出現筆數，填入檢索字之後，會出現檢索結果，分品名、尺寸、類別、圖例等四項列出，點擊品名或圖例，都會出現新頁面「簡目顯示」，有藏品照片和文字（品名、典藏號、材質、功能、尺寸、時代、說明），圖片還可按「放大」。可用來做資料的檢索。

研究者瀏覽故宮的網站內容後，分析較有可能成為教材資源的網頁，依照網頁點選的位置，將其整理列表如下：

表 2 故宮網路資源分類整理表

分類		簡介
展覽資訊	當期展覽	提供當期及過期的展覽資訊，以小型主題網站的形式呈現，有圖片及說明，圖片點選可放大。有些圖片搭配有Flash 賞析。
	展覽回顧	
	參觀指南	
	虛擬實境導覽	分為戶外景觀、展覽館導覽，文物圖片可放大。
典藏資源	典藏精選	八大類別：繪畫（49 件）、書法（18 件）、圖書（21 件）、文獻（10 件）、陶瓷（24 件）、銅器（29 件）、玉器（14 件）、珍玩（21 件）。文物圖片點選可放大並有滑桿操控大小。利於欣賞細部。
	主題網站 （故宮數位博物館 http://tech2.npm.gov.tw/literature/ ）	為多媒體互動網站。共 21 個主題；千華臺上－佛經文獻圖說、古典文明、古地圖攬勝、汝窯傳奇、皇城聚珍－殿本圖書欣賞、決戰金陵、米芾的書畫世界、追索浙派、鈞窯之美、玉之靈－曙光中的天人對話、大觀－北宋書畫、科技之眼、西周金文、文學名著與書畫、微型空間、時新 V.S. 復古－清代時樣與仿古玉器、大汗的世紀、宋代書畫冊頁之美、明清琺瑯工藝、書畫菁華、佛經圖繪詳說。
	文物 3D 賞析	3D 虛擬文物展示系統、8 件汝窯瓷器 3D 賞析。虛擬文物展示系統的內容較豐富活潑。

學習資源	故宮 e 學園 http://elearning.npm.gov.tw/index.htm	課程內容多樣，分別為青銅器數位課程、陶瓷世界歷險記、陶裡乾坤瓷中秘、文物的續命預防性文物保存、中國繪畫學習、文物的修護、文物的新認識、中國書法圖書文獻、中國玉器課程等九大課程。不需要預先註冊為學員，點入即可開始進行學習活動。
	兒童園地	學習資源下載（學習單、教學手冊）、11 種線上遊戲。
國家型數位計畫	數位典藏 資料庫檢 索系統	器物典藏資料檢索系統、書畫典藏資料檢索系統。

（資料來源：研究者整理）

從上表中可以看出，故宮可以提供鑑賞的教材相當豐富，有平面圖片、虛擬實境、3D 虛擬文物、動畫、影音多媒體互動、線上課程教學、線上遊戲、線上資料檢索等，從其性質上看，除了兒童園地的學習資源下載區、展覽資訊（不含虛擬實境）及典藏精選之外，其餘的有關互動的部分都需在線上操作賞玩。

二、運用網路資源

（一）網路資源融入教學的方式

將博物館的網路資源融入教學的方式，姜宗模認為可以分為兩種形式：「一種是直接讓學生上網參觀數位博物館，教師加以解說或是指定作業活動讓學生完成；另一種是教師先根據數位博物館資源的內容加以篩選，並設計成數位教材後再據此來上課，這個數位教材有可能是文書檔案形式、PowerPoint 投影片形式或是網頁動畫等形式。第一種融入方式，教師的負擔較輕，所需的能力要求也較低；第二種方式所需時間與心力較多，且越後面的形式難度越高。」⁵²

基於教師鑑賞教學需要，編輯數位教材可以使用的方法，一是運用電腦建立超連結連線上網直接利用網站資訊進行教學，一是將網站內容預先下載編輯成教材。研究者上網的過程中發現網路資源運用的問題：線上觀看學習受限於下載速度，時常要等一段時間，如果考慮在教學現場，運用網路連上故宮的網頁進行教

⁵²姜宗模，〈中小學教師在數位博物館資源的應用與學習〉，《博物館學季刊》，19:2，2005，頁 110。

學，可能有連線等待的風險，影響教學活動的進行，因此將網路資源編輯成數位教材是較為可行的方式，但下載通常牽涉到授權問題，而線上觀看則無此問題，因此選擇直接連線似乎是較恰當的做法。另外利用電腦教室，在教師的引導下搭配學習單的使用，讓學生自行探索網頁內容，鑑賞學習，效果應會不錯，但在過程中要注意到學生對電腦操作的能力及態度，而且學校的電腦教室不一定有空能夠提供美術課程來使用。

(二) 資訊融入教學的時機

要適當的運用網路資源發展教學活動，端賴教師對課程設計、科技資訊的認知、教學過程中的教學決定來訂定教學計畫，徐新逸、吳佩謹將資訊科技應用於教學的時機分為課前準備、引起動機、上課講授、教學活動、課後評量等五個階段⁵³。陳燕蓉⁵⁴的研究中整合了張國恩、蔡淑燕、郭詩屏的觀點將運用網路資源發展教學活動的選用時機分為八種：

1.將抽象的教材以視覺化展現

針對較抽象、不易理解的知識或口述講授較為單調的教材內容，可藉由資訊科技視覺化、情境化，結合圖片、文字、動畫、音效等多媒體，表達出易理解效果，提升學習動機與成效。

2.需要培養從事實物演練的經驗

針對需要實際操作練習已獲取經驗的教材，可運用模擬軟體或電腦輔助教學軟體，讓學生不斷練習。

3.學校缺乏的資源與環境

針對課程中教學資源不易取得的部分，可利用網際網路搜尋多樣化資料庫，節省教師備課辛勞。

4.學校欠缺專業化教師的學科

⁵³徐新逸、吳佩謹，〈資訊融入教學的現代意義與具體作為〉，**教學科技與媒體**，59期，2002，頁63-73。

⁵⁴陳燕蓉，教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，2008，頁58。

針對學校某些學科缺少專業化教師，可透過遠距學習，將有助於課程完整。

5.使用多媒體教材來引起學生學習動機

針對課程中需要補充教材或口述講授較為單調的內容，可使用電腦重新編製成多媒體教材，或引用有趣的多媒體 CAI 軟體來幫助教學，或讓學生自行學習。

6.利用電腦自我診斷與自我評量

利用電腦線上評量或診斷系統，可以提供對學生知識的診斷或學習評量，以減輕老師負擔。

7.學生學習能力發展

利用電腦軟硬體來創作或探索，可協助學生學習能力持續發展。

8.利用網路功能合作學習

透過團體活動設計，讓學生利用網路功能，如電子佈告欄、電子郵件、網路瀏覽等，進行遠距合作學習。

(三) 運用網路資源發展教學的模式

選擇適當的網路資源作為教材後，如何運用資訊科技將其組織並進行教學，陳燕蓉⁵⁵歸納張國恩⁵⁶、張全成⁵⁷、吳俊傑⁵⁸等所提出網路資源融入教學的模式如下：

1.多媒體與電腦軟體輔助教學模式

將網路資源使用電腦簡報軟體編輯製作，並配合電視、電腦、單槍投影機、銀幕等設備進行教學。教學者可以在教學簡報中加入影片、動畫、音樂音效等各種動態資料，利用聲光影音動態的多媒體效果，以達到吸引學生注意力的方式。現在的電腦輔助教學軟體幾乎都以多媒體的形式製作，將抽象化的概念以視覺化的方式表現，有助於學生理解，或者利用軟體建立學習環境，以協助學生操作練習。指導學生製作簡報時，則必須先指導製作簡報的要領，要求學生個人或分組

⁵⁵陳燕蓉，教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，2008，頁 60-64。

⁵⁶張國恩，〈資訊融入各科教學之內涵與實施〉，《資訊與教育》，72 期，1999，頁 5-7。

⁵⁷張全成，〈網路美術教學初探〉，《國教世紀》，193 期，1999，頁 45-50。

⁵⁸吳俊傑，〈資訊科技融入美勞教學之運用〉，《現代教育論壇》，國立教育資料館主辦，2002，頁 26-27。

事先瀏覽資料與整理資料，並事先讓老師看過，避免學生將無關的資料混入或內含資料太多太雜造成教學上的反效果。

2.網路教學模式

網際網路上有許多資源，可作為教師的教材庫，教師可將其擷取、整合、編輯到教案中，並利用網路來進行教學。教師（知識的發送者）將他的聲音、影像，以及他希望學生看到的教材筆記等，透過網路的傳送，使其呈現在學生（知識的接收者）端的終端設備（螢幕、喇叭）上，並進行各種教學與學習活動，創造一個有意義的學習環境，目的在於能培養個體自動學習習慣及支持其繼續的學習活動。⁵⁹將利用網路進行教學的模式分類，可得到以下幾種：

（1）書本網頁化

許多單位將傳統的教科書或書籍數位化，轉成網頁形式，並具有多樣化與媒體化的特徵，這類網站的資源最多，表現方式多樣化，供教師取材的空間亦大，如果配合搜尋引擎，不但讓教師容易取得資料，學生也容易自行蒐集資料、整理分析，達到自我學習。

（2）隨選視訊教學

配置隨選視訊系統伺服器主機，建構隨選視訊系統及視訊廣播系統，讓師生利用電腦或是裝有控制盒的電視，將所要學習的教材透過電腦或有線電視網路取得，直接點選播放，非常方便。在網站中播放影片受限於網路傳輸的速度與流量，常無法非常順暢，由於隨選視訊是封閉型態，較不易受傳輸速度影響，因此很適合使用在校園區域網路中播放。

（3）網路自編資料區教學

教學者將自編教材或資料夾存放於指定的網頁，讓學習者到這個網頁空間去進行閱讀，分享心得與討論，網頁中包含教材呈現、作業整理、學習檔案建置、

⁵⁹吳民隆，〈以網路為主的教學環境（Web-Based Instruction）內涵及規劃原則〉，教育部電算中心簡訊，8712期，1998，頁22-38。

同儕互評、家庭聯絡簿、公佈欄、討論區等功能。

(4) 網路藝廊教學

利用網際網路作為展覽創作的空間，或將學生的作品數位化，放置於學生藝廊區提供欣賞，學生在這過程中學習到從策展、作品準備與數位化、網頁美編到連結網站等一切相關的能力。

(5) 非同步論壇

非同步論壇是指網路討論區、電子佈告欄、留言板，討論區中建立多種主題讓有興趣者參與討論，具有經由討論中的腦力激盪能讓參與者澄清觀念的效果。教師可設定某項教學主題讓學生上網討論，並觀察討論情形獲知學習情形；也可參與或回答學生提出的問題，引導或鼓勵學生深入探討，以便獲得正確知識。藉著非同步論壇中社群之間的互動交流，共同建構新知、學習與人合作是社群建構教學法的關注焦點。

(6) 遠距教學

課程事先經過妥善的規劃與設計，透過電腦科技、通訊科技、光電科技等多元科技媒體整合，突破時空的限制，教學者可與非在同一地區的學習者同步或非同步進行互動教學，即所謂的遠距教學。⁶⁰同步教學是師生同步連線，分為主播和收播兩個端點，主播端由教師負責授課，利用錄影設備透過通訊科技將訊號送至各收播點，多人利用視訊裝置或網路連線同時進行學習。非同步遠距教學則是利用網頁形式進行，允許學生隨時連上網路進行學習，因上網時間不固定，適合理論性課程或跨地區的連線學習。

(7) 學習評量

教師利用網路快速、易於存取的特性，將評量檔案化數位化，以進行學習評量，例如檔案評量、歷程評量、互評等，可使學習評量多元化，透過互評，同學可互相學習，增加知識。

⁶⁰黃嘉勝，〈新科技媒體對國小美勞科教學之影響及其應用趨勢〉，《教學科技融入領域學習》，中國視聽教育學會主編，台北：學富文化，2002，頁 398-399。

目前網路教學是無法完全取代傳統教學，因為網路教學還是有一些限制，例如傳統教學中，老師可在教學進行中依照學生的反應給予適當的補充；然而，網路教學是無法真確了解學生的反應，學生在虛擬的環境下對問題的質疑，在建構知識中也會有資料內容不足的問題。⁶¹

3.主題探索模式

這種教學方法是教學者先擬一個適合學習者程度的主題為主軸，設計主題或問題，讓學生蒐集各種符合主題或問題的相關資料，將資料組織整理以報告的形式完成主題或問題的探究。這種模式需要學生具備網路瀏覽、搜尋、下載、編輯的能力，因此在主題探索的過程中，可培養學生主動學習探索新知、網路資訊蒐集過濾、資料整理的能力。

4.合作學習模式

合作學習強調學習的過程以團隊合作的方式進行，學生之間或師生之間共同參與努力而獲得知識，教師提供學習機會與學習資源，並鼓勵學生共同合作建構知識完成目標的學習模式。在網路系統中，教師透過網路發布討論主題，或針對某議題進行線上討論，學生合作，透過資料的收集與傳輸，彼此交換經驗與想法，對彼此觀點提出批判和修正，讓學生在討論的環境中或社群活動中學到在彼此團隊合作中互信、忍讓、發揮個人效能，訓練學生對問題的解決能力。

5.情境學習模式

情境學習是給予學習者一個真實的情境，讓學生從不同角度親自去感受、經歷，學生在這環境中尋找資源，瀏覽資訊，測試假設，由活動中掌握知識的內涵，在網際網路中，將學生至於虛擬世界的活動或情境中，由學生主動依個人學習路徑，進行觀察、探索、計畫組織和反思，因此學生能學習到解決問題的能力，也能觀察到所學的知識和真實情境的關係。

6.探究式學習模式

⁶¹鄭明堂，透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例，碩士論文，慈濟大學教育研究所，2003。

探究式學習是一種以學生的知識探索活動為主的教學策略，在教學過程中藉提出問題及提供相關資料，讓學生進行假設、探索、資料蒐集、驗證、歸納、總結與討論活動。⁶²

三、運用網路資源的注意事項

在美術教學中，老師常使用很多的圖片或影像，在早期都是使用投影片、幻燈片為教學媒材，但連這些都不易保存並且占空間，如今科技的進步，電腦與網路已變成美術鑑賞教學上的重要媒材。在網路資源融入美術鑑賞課程過程中，除了要考慮教學媒材如何呈現外，其設計教案還要注意下列條件：

（一）需求性：

並非所有教材皆需要利用電腦來輔助教學，如確實需要，則教案設計時應用的電腦資源也必須滿足輔助教學的需求。

（二）可行性：

在應用電腦融入教學時，所使用的電腦資源在學校現有環境下必須能使用。每間學校的軟硬體皆不同，因此可使用的電腦資源也不同，在考慮網路資源融入教學時，必須注意到資源應用時的可行性。

（三）提高學習效能：

網路資源融入教學的目的除了提高學生學習動機，更大的作用在增進學習效果，所以任何網路資源融入教學的方式，必須達到提升的學習效果。

（四）教材內容適量：

網路資源融入教學的教材要考量其教學目的，內容不能太多，否則在實施教學，會造成授課超過預計時間、學生吸收不良的效果，因此教案設計時，所選用的網路資源要考慮其內涵。

（五）資源性：

設計教案應考慮網路資源是否容易取得的或是否具有合法性，要遵守智慧財

⁶²吳聲毅、林振欽，〈資訊科技融入教學之教學分析模式〉，**國教新知**，50卷4期，2004，頁67。

產權的法令規定，⁶³例如故宮網站上的圖像在線上觀賞都是免費的，如果要下載使用，不管是否營利使用，都須先向故宮申請，取得授權、繳費後才能使用⁶⁴。研究者詢問故宮關於授權的相關單位「文創行銷處」，得到的答案是所有下載使用皆須收費，教師運用故宮網路資源進行教學算是合理使用，但如需下載使用還是要經過故宮的審核同意，視情況收費。

從上述運用網路資源進行教學的各種時機與模式、運用網路資源時的注意事項，從中可以看出運用網路資源發展美術鑑賞教學課程不等於一定要網路教學，而是在發展課程的過程階段中，採取適當的資訊科技輔助工具，配合設計的課程，增加教學內容的豐富性，進行更生動、活潑、有趣、吸引學生學習的教學與評量。

第四節 故宮網路資源發展美術鑑賞課程之相關論文

研究者運用全國博碩士論文資訊網⁶⁵查詢系統，搜尋與本研究相關的研究，依照題目中的順序輸入檢索字串「故宮、網路、高職、美術鑑賞教育、行動研究」，採不分欄位搜尋，得到單筆資料：吳秀珠的《博物館數位學習課程發展現況與策略之探究-以「故宮e學園—青銅器課程」為例》⁶⁶，從其研究內容來看，目的在解決博物館的數位學習課程發展及營運的困境，與本研究方向、性質皆不同。因此改變檢索字串為「故宮、網路資源、美術鑑賞教育、行動研究」，減掉「高職」，得到紀宗寅的《網路資訊輔助國小視覺藝術鑑賞教學教師意願與態度調查研究》⁶⁷，研究重點在意願與態度調查上，同樣明顯的與本研究方向、性質皆不同。爲了想瞭解有無其他高職美術階段的研究，研究者以「高職、美術教育」檢索，結果是零筆。再以相似字串檢索，結果出現的上百筆資料，一一看來，屬於高職美術

⁶³張國恩，〈資訊融入各科教學之內涵與實施〉，**資訊與教育**，72期，1999，頁7-8。

⁶⁴國立故宮博物院/常見問題/故宮網站上的圖像，可以拿來自由使用嗎？

http://www.npm.gov.tw/zh-tw/faqs_02.htm?docno=16&catno=4

⁶⁵全國博碩士論文資訊網，<http://etds.ncl.edu.tw/theabs/index.html>

⁶⁶吳秀珠，博物館數位學習課程發展現況與策略之探究-以「故宮e學園—青銅器課程」為例，碩士論文，國立臺北教育大學藝術與藝術教育學系，2005。

⁶⁷紀宗寅，網路資訊輔助國小視覺藝術鑑賞教學教師意願與態度調查研究，碩士論文，國立新竹教育大學進修部美勞教學碩士班，2002。

教育階段的就只有美術工藝類科的專業研究，偏向於技術層面，作為共同科的美術鑑賞教育研究缺乏，因此對關於高職教育階段的檢索不再考慮。

再改變檢索字串為「行動研究、美術鑑賞教育、網路、故宮」，得到十五筆資料，刪去無關的，剩下表 4 中的四筆：

表 3 以行動研究、美術鑑賞教育、網路、故宮為檢索字串的相關論文

韓志蘭	數位典藏資源資料庫支援課程教學之內容分析探討--以明道中學國中部「臺灣建築古蹟」藝術鑑賞教學為例
黃景瑋	數位博物館應用於國中視覺藝術課程之教學行動研究
呂文雅	數位美術資源及網路平台融入國小彩墨畫教學之行動研究
陳怡珍	博物館資源融入國小低年級藝術課程設計之行動研究－以故宮博物院青銅器展品為例

因為擔心有所遺漏，因此以數個詞意相似的字串：行動研究、網路、網路資源、故宮、美術館、數位博物館、美術鑑賞教育、視覺藝術鑑賞教育、美術教育、視覺藝術教育、藝術教育、鑑賞課程等十二個詞句交叉組合進行檢索，經過數百筆資料檢視整合歸納，扣除無關的資料，留下與本研究方向相近的，得到表 5 中的十三筆資料：

表 4 以行動研究、美術鑑賞教育、網路、故宮相關詞句交叉組合為檢索字串的相關論文

1	何至剛	開放式網路平台進行合作詮釋的學習—以數位藝術鑑賞教學為例
2	呂文雅	數位美術資源及網路平台融入國小彩墨畫教學之行動研究
3	洪瑾琪	國小「藝術與人文」領域之網頁式鑑賞課程與教學研究
4	陳怡珍	博物館資源融入國小低年級藝術課程設計之行動研究－以故宮博物院青銅器展品為例
5	陳盈錚	網路學習檔案在國小高年級視覺藝術教學之行動研究-以「我們這藝班」為例
6	陳婉如	國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究－以嘉義市興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例
7	陳燕蓉	教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究
8	黃景瑋	數位博物館應用於國中視覺藝術課程之教學行動研究
9	鄒方淇	從審美關懷出發-資訊科技融入國中視覺藝術之教學行動研究

10	劉政勳	資訊科技融入國小美勞教學之研究
11	鄭明堂	透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例
12	鍾雯琪	故宮數位典藏資源融入國小視覺藝術鑑賞教學方案之探究
13	韓志蘭	數位典藏資源資料庫支援課程教學之內容分析探討--以明道中學國中部「臺灣建築古蹟」藝術鑑賞教學為例

一、十三筆相關論文內容

這十三筆相關論文，根據其中教學內容中運用資訊科技的方式大致可分為三類，第一類是利用資訊科技進行創作教學；第二類是利用資訊科技進行鑑賞教學；最後一類是利用資訊科技進行鑑賞與創作，現將這十三筆相關論文依照這三類分別略述之。

(一) 利用資訊科技進行創作教學

這一類別是指以資訊科技來輔助創作教學，學生經由傳統創作手法創作，再利用資訊科技進行作品保存、分享的教學方式。在這十三筆相關論文裡，只有呂文雅的一篇屬於以創作為主體目的研究。論文題目為數位美術資源及網路平台融入國小彩墨畫教學之行動研究。

研究者以彩墨畫為主題進行資訊科技融入教學之研究，目的在於了解國小五年級學生彩墨畫學習成效與教師教學成效，以行動研究法進行數位美術資源與網路平台融入國小彩墨畫教學之研究。

研究的結論是多元化的教學活動能提高學生的學習興趣、數位美術資源與網路平台的使用對教學具正面的成效、在網路平台發表作品可以互相欣賞有助於提昇審美判斷的層次。

在創作教學方面提出建議：教師教學時應注意應用數位資源實施教學時必須搭配適當的教學策略，提升學生的注意力。在學生觀看完技法的教學影片後，教師如能輔以親自示範，更能增進學生自信及創作能力。

研究者從該課程教學每次上課所需教學時間來看，發現該創作技法的教學方

式需要較長的、連續的課堂時間，若學校的排課情形非連續，則要再調整授課的教學方式。

(二) 利用資訊科技進行鑑賞教學

這一類別是指研究者利用資訊科技作為鑑賞教學工具，學生經由傳統創作手法創作，再利用資訊科技進行作品保存、分享的教學方式，是十三筆相關論文中最多研究者採用的方式。

1.何至剛

論文題目：開放式網路平台進行合作詮釋的學習—以數位藝術鑑賞教學為例。

研究者探討數位藝術鑑賞的理論基礎和課程發展策略，並在國小六年級藝術與人文學習領域的視覺藝術課程進行數位藝術鑑賞課程教學與驗證，以開放式網路平台進行合作詮釋的學習數位藝術鑑賞教學模式，利用開放式內容管理系統架設教學平台，採用「兒童對藝術品的合作詮釋」教學策略，擬定教學目標和計劃，實施數位藝術鑑賞教學，培養學生分析與判斷的能力。

研究方法以文獻探討為理論基礎，並進行實驗教學。研究結果根據實施數位藝術鑑賞教學的學生在學習態度量表（學習動機、學習內容、學習方法、學習評量）的整體分數，其實施後的得分增加並顯著高於實施前的得分。學生的數位藝術鑑賞認知能力（內容描述、形式分析、意義詮釋層），整體分數達到顯著水準，代表數位藝術鑑賞教學確實會改變學生的認知能力，對學生的學習和發展也有相當大的助益。只有在價值判斷上，實施數位藝術鑑賞教學後的得分雖有增加並未顯著高於實施前的得分。

2.洪瑾琪

論文題目：國小「藝術與人文」領域之網頁式鑑賞課程與教學研究。

網頁式課程具有儲存空間、容易編修、更新與擴充資料的彈性，網頁式課程的設計，使得鑑賞教學趨於生動化與活潑化，只要加入新的鏈結，即可將相關課程納入，供學習者參考或做更進一步的學習。研究目的即在於：探索鑑賞教學的

內涵與原理。設計適用於國小鑑賞教學的網頁式課程。建置鑑賞網頁式課程後，評估其教學適用性。提出研究結果與建議，供國小實施鑑賞教學之參考。

取行動研究法，先從事相關理論文獻之探討，然後透過可行性評估確立網頁發展架構；再經由系統開發步驟發展應用模式進行網頁製作，研究者設立教學網站，建立網路學習環境，選擇以鄉土戲劇為主題，將鑑賞課程設計成網頁式課程，然後請專家及教師對網頁設計課程進行評鑑；最後透過反覆的教學實驗，評估網頁式鑑賞課程的教學成效，建構完成最佳的國小藝術與人文領域網頁式鑑賞課程與教學模式。研究發現網頁式鑑賞教學，確實能提昇學生的學習興趣，達成「藝術與人文」之教學目標，並提供多樣化的學習資訊，為藝術教育帶來希望與契機，透過網頁教學使得鑑賞教學更有績效。經由行動研究，教學者除得到自我專業成長外，藉由資源分享，並能成為其他教師鑑賞教學之參考資源。

3.陳怡珍

論文題目：博物館資源融入國小低年級藝術課程設計之行動研究－以故宮博物院青銅器展品為例。

旨在探討教師如何運用博物館資源進行國小低年級藝術課程的發展；並從課程實施的歷程加以檢討省思，進而修正課程內容，改進教師的教學，提供學生最佳的學習經驗。

採行動研究的方式，以九十六學年度台北市 c 國小二年級學生為研究對象、故宮博物院青銅器展品為範疇，進行藝術課程的規劃、實施與檢討。資料之搜集以文件、教學省思日誌、教師觀察、訪談為主。

研究結果顯示在課程發展方面：教師主動積極探求各種資源和隨時掌握新知、與時俱進，有助於課程設計發展，教師亦在行動研究中成長。博物館資源融入國小低年級藝術課程設計的歷程，是先形成主題，再擬定教學目標，接著發展教學活動，再製作相關教材。初步課程設計完成之後，和專家、協同夥伴對內容做分析討論，可作為課程改進的參考。在課程實施歷程方面：以故宮青銅器展品

為主題的藝術課程設計，從學生的生活經驗切入，運用多樣的教學策略以及各種遊戲和資訊融入等教學活動，適合低年級學生學習。從學生學習文件、學習的行為、創作表現和學習心得紀錄等，顯示學生喜愛這次課程，學習成果已達到預期目標。

4.陳盈錚

論文題目：網路學習檔案在國小高年級視覺藝術教學之行動研究-以「我們這藝班」為例。

以行動研究方式，運用網路資料庫系統『我們這藝班』來指導學生建立網路學習檔案及保存、分享、鑑賞學生學習成果，並輔助國小高年級視覺藝術教學與學習，以了解教師運用學習檔案在網路上進行視覺藝術教學，教學歷程所遭受到的困難，以評估學生建立網路學習檔案在國小視覺藝術學習之成效與價值，經過半年的行動研究，得到以下的結果：

- (1)以虛擬教室，協助學生製作學習檔案可行。
- (2)以虛擬教室指導學生建立學習檔案的教學策略，可行性高。
- (3)學生製作網路學習檔案深具價值與成就感。
- (4)以網路學習檔案作鑑賞學習耗時費力不經濟。
- (5)學生對教學內容的評鑑，大都持肯定看法。
- (6)學生對網站功能的評鑑，大都十分贊同。
- (7)教師角色的轉換，由講解者變為輔導者。

5.陳婉如

論文題目：國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究—以嘉義市興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例。

研究目的是透過數位博物館資源，設計適宜的教材融入國小視覺藝術教學，經由學校本位課程所實施駐校藝術家的活動，讓學生直接接觸藝術家，由藝術家創作的過程來啟發學生的潛能和興趣，將實地施行的教學模式、遭遇的問題與解

決方法加以記錄，使得鄉土教育的關懷、資訊教育的能力、視覺藝術的素養相結合。

行動研究對象是六年級的一班，選擇以參加 93 年國科會數位典藏教案設計比賽得獎作品「石破生猴」教學活動，以數位博物館資源融入視覺藝術教學的駐校藝術家實驗課程，在研究設計方面採協同行動研究的方式，透過循環檢證和以問題解決為主的研究歷程，擬定行動方案，待資料分析與處理後，呈現研究結果。

研究結論為：善用數位博物館的教學設計、慎選數位博物館的資源、掌握數位博物館資源的教學內容；視覺藝術課程活動設計需周延、應由簡而繁且以互動教學提高專注力；駐校藝術家的創作能開闊學生視野、有助於文化扎根和培養學生藝術人文素養。另外，發展數位博物館資源的益智遊戲與教學內容結合，設計更完善的教學活動，作為未來教學與後續研究的建議。

6. 陳燕蓉

論文題目：教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究。

資訊科技融入教學能夠提昇學生學習的動機與成效，若自行開發輔助教材對於研究者而言技術門檻又過高，而教育部終身學習網路教材內容多元豐富，應用於國小高年級視覺藝術課程，並進一步評估其應用於教學的成效。

採文獻分析法、行動研究法、訪問調查法來進行研究。主要利用「三國豫言--臉譜眾生相」、「打開台灣美術畫匣子」、「臺灣傳統建築欣賞」、「認識台灣傳統民居」等教育部終身學習網路教材，設計「我的神奇寶貝」、「多采多姿的臉譜」、「蓮池留步」、「作伙來起厝」四個教學單元。課程行動方案結束後，將教學歷程檔案轉換為網頁格式，教學成果參加對外比賽得獎。研究結果發現：

- (1)課程設計需循序漸進，並適切轉化教育部終身學習網路教材運用在國小視覺藝術教學。
- (2)終身學習網路教材在國小視覺藝術教學能提高學生學習的興趣和成效。

- (3)應用終身學習網路教材實施教學時必須搭配適當的教學策略，以提升學生的注意力與創作能力，若能適時輔以親自示範教學則效果更易彰顯。

7.鄒方淇

論文題目：從審美關懷出發-資訊科技融入國中視覺藝術之教學行動研究。

探討以審美關懷為理念的資訊科技融入視覺藝術教學，採用羅美蘭「審美關懷」之藝術教學理念，以研究者兼教學者的角色，在花蓮市一所國中實施資訊融入視覺藝術教學的行動研究，應用質性研究之教學省思、觀察、問卷與文件來蒐集和分析研究資料。「審美關懷」著重藝術的理解與感受，引導學生關懷人文與生命，研究者期能以「審美關懷」的理念促使藝術與科技相輔相成，產生良性互動，建立藝術、科技與人文之間的對話。研究者在教學行動中發展「審美關懷」結合資訊科技的教學策略，包括：

- (1)藝術導賞法。
- (2)主題式探索策略。
- (3)獨立性學習策略。
- (4)電子化個人藝誌。
- (5)自我評量。
- (6)部落格的交流與溝通。

研究發現，這些策略可有效提升學生藝術賞析能力、涵育審美素養、發展個人生活美學，達致培育人文精神的教學目標。

8.鄭明堂

論文題目：透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例。

探討網際網路對國中視覺藝術鑑賞教學的學習成效及批判性思考在國中視覺藝術鑑賞教學上的學習歷程及影響，採行動研究法。以實際任教七年級二個班級的學生各 32 人來參與教學活動，並在自製的 TOM ART 網站以「美的形式原理」

為主題進行網路教學，在教學活動設計中，以台北市立美術館校外參觀教學來設計，活動的時間分為參觀前、參觀時及參觀後三個階段來進行，在此探討教學之問題與改進方案，成為往後教學的範例。經課程設計與實施，透過觀察、訪談、攝影、學生作品、學習手冊，以及教師本身與協同教師的觀察與反省來蒐集與分析資料，以資訊融入教學、批判性思考教學、視覺藝術鑑賞教學三方面作結論：

- (1)資訊融入教學方面：教師網站設計，提供了適性學習的環境，課程討論區對學生的學習經驗來說是比較陌生的，學生還不太習慣此學習方式，使用的情況是觀看的人多，回應的人少。
- (2)批判性思考教學方面：批判性思考教學中，學生在思考中去觀察問題，然而這種觀察力訓練使得問題看到的面較廣，對問題的觀點也會比較客觀，這也是藝術鑑賞中客觀的判斷的訓練，所以觀察力的訓練提高了藝術鑑賞能力。「美的形式原理」主題式教學能加深藝術鑑賞的能力。問題導引教學有助於藝術鑑賞的學習。
- (3)視覺藝術鑑賞教學方面：網際網路融入視覺藝術教學，對學習動機比傳統視覺藝術教學高；協同教學建構更完整的學習。

9.鍾雯琪

論文題目：故宮數位典藏資源融入國小視覺藝術鑑賞教學方案之探究。

旨在設計一個以故宮數位典藏資源融入國小視覺藝術鑑賞教學方案，配合藝術與人文領域教科書內容，並援引批判思考教學法，分別以「漸進」和「對比」為核心概念，實際進行兩循環教學之行動研究。第一循環教學以「形式」、「時序」、「技術」、「風格」漸進為單元設計重心，經回饋、反省、修正教學過程等程序，最後，實施以「空間」、「意境」、「生活」、「技巧」對比為單元設計重心的第二循環課程。課程中融入故宮數位典藏資源，循序漸進引導學生進行藝術鑑賞學習。以「學習單」作為形成性評量，記錄學生學習歷程，利用「藝術鑑賞能力測驗」作為檢視學生在教學實施後鑑賞能力提昇與否的總結性評量，並

採「學習感受問卷」用以了解學生對於故宮數位典藏資源與藝術鑑賞的學習感受，研究結果分為藝術鑑賞能力與故宮數位典藏資源兩方面：

(1) 藝術鑑賞能力

- A.形成性評量來看，以問題導向為設計原則，可以刺激學生思考及辯證，透過引導式問題、增加藝術詞彙供學生參考，能有效提升藝術鑑賞的完整度。
- B.從總結性評量來看，教學方案的實施能有效增進學生藝術鑑賞之「內容描述」、「形式分析」、「意義解釋」及「價值判斷」能力。

(2) 故宮數位典藏資源

- A.就第一循環的資源種類，「3D 虛擬文物展示系統」及「時新與復古教學光碟」最能引發學生的興趣，而其中 3D 虛擬文物展示系統中的「舟體赤壁賦原文」及「模擬舟體拆解」，時新與復古教學光碟中的「360 度賞析」等功能最能有效幫助藝術鑑賞學習。
- B.就第二循環的資源功能，學生認為「動畫人物解說」的學習感受最深刻，既能引起較高的興趣，也能有效幫助學習，顯示在教學資源中，加入創作者或歷史人物現身說法，有助於學生在藝術鑑賞的學習。

10.韓志蘭

論文題目：數位典藏資源資料庫支援課程教學之內容分析探討--以明道中學國中部「臺灣建築古蹟」藝術鑑賞教學為例。

因現行數位典藏資源資料庫偏重文化保存與學術研究層級，使得教師在授課時無法直接取用內容，雖有「數位典藏融入中小學教學活動設計比賽」之替代方案產出，但衍生出教師資訊素養不足之窘。

故研究分析教師需求、研究之目的、構想，參考美國記憶--學習網的規劃，綜合課程管理系統及 Web 2.0 的特質，提出滿足或解決教學所需之方案，擬定數位典藏教學專區發展方向，為學科內容專家、教學設計專家、媒體應用專家團隊合作

模式，設計簡易、完善且符合教師教學需求的數位學習系統，供數位典藏資源資料庫技術面開發參考，以解決教師使用資訊軟體不易的阻礙。並以團隊合作模式共同或協同維護數位典藏資源資料庫的模式，使數位典藏資源資料庫除滿足學術研究外，更重要的是普及到教育學習層面，研究結果顯示，達到教師授課時可直接取用，學生下課後可再次複習的目標。

(三) 利用資訊科技進行鑑賞、創作

這一類別是指研究者利用資訊科技作為鑑賞、創作教學工具，學生利用資訊科技進行創作，再利用資訊科技進行作品保存、分享的教學方式。

1. 黃景瑋

論文題目：數位博物館應用於國中視覺藝術課程之教學行動研究。

採行動研究法進行數位博物館運用於國中視覺藝術課程之研發，整個行動研究歷程分為醞釀期和正式實施期，其中醞釀期是以「課程為中心」實施，研究者發現參與此歷程之學生雖會瀏覽數位博物館，但不了解數位博物館的典藏精神，於是將正式實施期的課程改變為「以學生為中心」，讓學生從典藏的概念開始思考個人、社區與學習這三者的關連，引導學生自行建構社區的數位博物館內容，讓學生成為學習者和建構者。

行動歷程中發現數位博物館運用於國中視覺藝術教育可以解決學校藝術教育資源的限制，刺激學生的學習興趣，並減輕偏遠地區缺乏博物館資源的學習情境困難。

具體的運作結果：

- (1) 運用上網機制教學策略是一種創新，能促使學生和老師在線上互動得到立即的回饋，同儕之間的學習和互動開發多元價值觀。
- (2) 運用個人學習與啟發式教學策略能提升學生的主動學習和參與，並讓學生體驗如何解決問題。
- (3) 分組教學模式的合作學習策略之應用，能激發開發同儕共同合作研究與

發展多元觀點的價值，並透過網路學習、分享知識、訊息、觀念和經驗。

2.劉政勳

論文題目：資訊科技融入國小美勞教學之研究。

探討資訊科技融入國小美勞教學的實施方案，藉以研究資訊科技融入國小美勞教學的理論依據及實施的可行性，並探討資訊科技融入國小美勞教學可行的教學設計與模式，做為日後教學實施的參考。選定國小五年級一個班做為教學研究的對象，進行為期 12 週每週三節課的資訊科技融入美勞科的教學行動研究。

研究的結論：資訊科技融入國小美勞的教學設計，應注意兒童的資訊起點行為，並妥善規劃教學時間及善用資訊資源；教師應積極提升資訊科技之能力，並應用建構理論、鷹架理論、合作學習及融入後現代藝術教育觀點做為教學實施的策略。學生喜愛兼具實用性、生活化及適當的困難度之資訊科技融入美勞的教學設計，並認為研究的教學設計有助於自己的學習成長。

上述十三篇論文，以網路資源協助鑑賞教育的主題或目的或有不同，從研究結果來看，皆達到研究目的，因此作為研究者研究的參考，將十三篇論文依研究者、研究題目、研究方法、研究對象、鑑賞主題、課程實施方法再加上運用資訊科技的時機三類等整理成下表。

表 5 相關論文整理表

研究生/ 出版年	研究題目	研究方法	研究 對象	鑑賞主題	課程實施方法
利用資訊科技進行創作教學					
呂文雅 (2005)	數位美術資源及網路平台融入國小彩墨畫教學之行動研究	行動研究	國小 五年 級	彩墨畫	<ul style="list-style-type: none"> • 運用彩墨畫教學影片放置網路平台上。 • 進行創作。 • 線上自評。 • 創作成果發表在網路平台上

利用資訊科技進行鑑賞教學					
何至剛 (2006)	開放式網路平台進行合作詮釋的學習—以數位藝術鑑賞教學為例	·文獻探討 準實驗教學研究法 (於教學前、後各實施數位藝術鑑賞認知能力測驗與學習態度問卷調查表)	國小六年級	數位藝術	·開放式網路平台。 ·採用「兒童對藝術品的合作詮釋」教學策略。
洪瑾琪 (2002)	國小「藝術與人文」領域之網頁式鑑賞課程與教學研究	行動研究	國小六年級	鄉土戲劇 (皮影戲、歌仔戲)鑑賞	·網頁式鑑賞教學課程教學網站。 ·網頁學習單。
陳怡珍 (2008)	博物館資源融入國小低年級藝術課程設計之一—以故宮博物院青銅器展品為例	行動研究	國小二年級	故宮博物院青銅器展品	·收集各種故宮青銅器展品資料(網路、書籍)編製教材。 ·到故宮參觀。 ·參觀分享。
陳盈錚 (2005)	網路學習檔案在國小高年級視覺藝術教學之行動研究-以「我們這藝班」為例	行動研究	國小六年級	手工書、 卡片、禮物	·教師建立線上虛擬教室。 ·指導學生美勞實做(製作美勞教學網頁)。 ·指導學生學習將作品建置電子學習檔案。 ·分享與鑑賞：學生對學習檔案線上互評。

陳婉如 (2006)	國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究－以嘉義市興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例	行動研究	國小六年級	「石破生猴」將相入猴」、「加冠進猴」和「猴生眾相」課程（數位博物館資源設計教材視覺藝術教學）駐校藝術家創作	<ul style="list-style-type: none"> ·自製教學網站。 ·直接運用數位博物館網站進行教學。 ·學生創作、說明。 ·學生自評與互評。 ·製作作品紀錄網頁上傳班級網站。
陳燕蓉 (2008)	教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程之行動研究	行動研究	國小六年級	「我的神奇寶貝」、「多采多姿的臉譜」、「蓮池留步」、「作伙來起厝」四個教學單元。	<ul style="list-style-type: none"> ·運用教育部終身學習網路教材、視覺藝術課本建置視覺藝術教學平台。 ·網路教學、學生創作。 ·將教學歷程檔案轉換為網頁格式，教學成果。
鄒方淇 (2007)	從審美關懷出發-資訊科技融入國中視覺藝術之教學行動研究	行動研究	國中	從「審美關懷」角度鑑賞教學	<ul style="list-style-type: none"> ·藝術導賞法。 ·主題式探索策略。 ·獨立性學習策略。 ·電子化個人藝誌。 ·自我評量。 ·部落格的交流與溝通。

鄭明堂 (2003)	透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例	行動研究	國中 一年 級	美的形式 原理視覺 藝術鑑賞 教學	<ul style="list-style-type: none"> ·自製網站進行網路教學。 ·台北市立美術館校外參觀教學。
鍾雯琪 (2006)	故宮數位典藏資源融入國小視覺藝術鑑賞教學方案之探究	行動研究	國小	故宮數位典藏資源：「3D 虛擬文物展示系統」及「時新與復古教學光碟」	<ul style="list-style-type: none"> ·故宮數位典藏光碟搭配課本教學。 ·「藝術鑑賞能力測驗」。 ·「學習感受問卷」。
韓志蘭 (2009)	數位典藏資源資料庫支援課程教學之內容分析探討--以明道中學國中部「臺灣建築古蹟」藝術鑑賞教學為例	調查訪談 文獻分析 分析比較 歸納	國中 教師	臺灣建築 古蹟藝術 鑑賞	<ul style="list-style-type: none"> ·數位典藏資源資料庫建置 ·使用意見調查
利用資訊科技進行鑑賞、創作					
黃景瑋 (2005)	數位博物館應用於國中視覺藝術課程之教學行動研究	行動研究	國中 一年 級	數位博物館	<ul style="list-style-type: none"> ·數位博物館教學課程網站。 ·走進社區實地探訪了解社區文化。 ·學生(分組合作學習)自行建構社區的數位博物館內容。

劉政勳 (2003)	國小美勞教學之研究	行動研究	國小 五年 級	資訊科技 融入美勞 教育	<ul style="list-style-type: none"> ·電腦網路教學。 ·運用電腦進行創作。 ·成果的欣賞與發表。
---------------	-----------	------	---------------	--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

資料來源：研究者整理

二、綜合評論

從上面十三筆相關論文的整理出：

(一) 研究方法以行動研究為主

除了韓志蘭採調查研究法、何至剛採實驗研究法外，都是採取行動研究法，能獲得眾多教育研究者的採用，可見行動研究法確實能夠協助教師解決在教學上遭遇的問題。

(二) 研究對象以學生為多數

除了韓志蘭是以設計可供教師直接使用的數位典藏資源資料庫為目的，研究對象是教師外，其他研究者都是現職教師，以學生作為研究對象，且多為國小學生，架設網站進行教學、創作及分享、討論教學內容。在這部分雖然與研究者的研究對象不相符，但在教學進行時學生的行為管理技巧可提供研究者參考，例如：當在電腦教室上課時，學生可能私下使用電腦玩遊戲或作要求以外的事，因此可以以限時完成或先完成者可自由上網來誘使學生先完成要求。

(三) 資訊融入教學模式可綜合運用

十三位研究者大都利用網路進行搜尋資料，從資訊融入教學的角度進行課程設計，充實教材，運用網路資源進行教案設計，依照資訊融入教學的模式，可分為多媒體與電腦軟體輔助教學模式、網路教學模式、主題探索模式、合作學習模式、情境學習模式。

上述研究者都認為多媒體輔助教學能有效幫助藝術鑑賞學習，在利用課程設計時綜合運用資訊融入教學模式，例如：呂文雅以多媒體與電腦軟體輔助教學為基礎，結合網路教學模式。以多媒體與電腦軟體輔助教學為基礎，結合網路教學、

主題探索、合作學習的有陳盈錚指導學生製作學習檔案，黃景瑋則指導學生建構數位博物館，何志剛、劉政勳、鍾雯琪、陳婉如、楊清豐除了運用多媒體輔助教學外，在課程設計上利用網路進行教學，形成各項主題探索，在學生學習上採用合作學習模式。鄭明堂在課程設計上運用多媒體輔助教學外，利用網路教學結合情境學習模式。鄒方淇採網路教學結合主題式探索模式。

(四) 電腦教室成爲必要的教學資源

大部分研究者進行教學時，必須借用電腦教室才能進行資訊融入教學，尤其是安排讓學生上網搜尋資料或是利用電腦作爲創作工具者，但實際教學時遭遇的大都面臨電腦教室借用時間需要排除萬難的問題，也因此大都建議校方或教育單位要提供足夠的電腦設備以利教學的進行，從這個角度看來，若研究者無法借到電腦教室，則課程該如何設計是研究者必須考量的問題。

除以上可提供研究者參考的內容外，在故宮資源運用方面，陳怡珍與鍾雯琪皆認爲「3D 文物展示系統」對藝術鑑賞學習最有幫助，而動畫人物解說，能引起學生較高的學習興趣，可提供研究者在課程設計時參考利用。

第三章 研究方法與設計

本章是說明研究的方法與設計，由研究者本人親自實施教學活動，採用協同研究的方法進行研究，透過檢證和以問題解決為主的研究歷程，研究資料以上課錄影、訪談、教學省思紀錄、同儕教師之教學觀察建議、學生表現、回饋問卷等文字、影音、圖像質性資料，以三角檢證交叉檢視資料提高研究可信度。

第一節 行動研究方法與設計

一、行動研究的意義與目的

行動研究（Action Research）是實務工作者在其特定領域中改善生活品質的一種研究方法，強調實踐，而非只是實務，以行動領導研究進行⁶⁸。Elliott認為行動研究旨在改善實務，而非產生知識⁶⁹。有別於傳統的實驗研究法，其焦點著眼於假設的驗證或理論的建構，行動研究者更關心的議題是：如何更深入的瞭解並解決目前實務工作中所面臨的問題與困境。故此，它是一種以行動為導向（action-oriented）、聚焦於問題（problem-focused），且自我反省（self-reflective）的研究方式⁷⁰。透過「行動」與「研究」結合，企圖縮短理論與實務的差距⁷¹。

行動研究應用在教育方面，此活動的目標，在於促使研究專家、教師或行政人員投入研究工作，把研究方法應用在特定學校或教室情境中的的教育問題，以改善學校的實務，及把研究的功能與教師的工作結合，藉以提升教師素質⁷²，也就是教育人員將教育場域中的遭遇的問題運用研究的方法進行改善，並提升能力。

⁶⁸吳美枝、何禮恩 譯，行動研究：生活實踐家的研究錦囊，嘉義：石濤文化，2001，頁 10。（Jean McNiff, Pamela Lomax, Jack Whitehead. You and your Action Research Project.）

⁶⁹引自吳美枝、何禮恩 譯，《行動研究：生活實踐家的研究錦囊》，嘉義：石濤文化，2001，頁 13。

⁷⁰李苡星，主題導讀，國家圖書館遠距圖書系統。

2009.http://www.read.com.tw/web/hypage.cgi?HYPAGE=subject/sub_ActionResearch.asp

⁷¹蔡清田，《教育行動研究》，台北：五南，2000，頁 5。

⁷²王文科，《教育研究法》，台北：五南，2002，頁 33。

林素卿認為「行動研究是教育從業者為改進其工作情境內部活動的品質，所從事的研究，其目的不以書寫教育研究報告，或出版作品為主，而是尋求他們對事件、情境和問題的理解，進而增加他們解決實際問題的有效性。」⁷³

因此教師是一個研究者，教師在自己的教學場域中參與研究的運作過程，為了改進工作實務和對實務上的瞭解，解釋實務上情境的合理性和公平性，「反省探索」是重要的核心概念，具反省能力的教師能對教師專業自主作出適切反應，針對教學所遭遇的問題主動蒐集資料，以進行行動研究，改善教育實務。

本研究以「運用故宮網路資源發展高職中國美術鑑賞課程」進行的過程，以及如何因應教學歷程中的挑戰及教學成效作為主題，以此蒐集客觀、具描述性的資料，透過實施、觀察、反省與修正解決所遭遇的困境，提升教學效能。

二、行動研究的設計

本研究基於研究動機與目的，採行動研究法進行，屬於質的研究，教師身兼研究者，經文獻探討，擬定行動研究計畫，希望透過實地實施教學的歷程、在現場環境中所察覺到的現象、發生的問題進行研究。本行動研究可深入探討教學活動實施中學生的表現、師生互動、教師的教學模式，從教材教法上可探討故宮網路資源與中國美術鑑賞課程結合的實施成效。

（一）研究架構與流程

行動研究之進行參酌McNiff行動研究循環模式：規劃、進行、督導、有系統的觀察、評估、省思、規劃等行動研究螺旋（如下圖），進行研擬教學計畫、實施教學、透過督導、教學觀察、評估、教學省思再修正⁷⁴等步驟，經過省思修正後，將督導修正為監控教學。

⁷³林素卿，《行動研究與課程教學革新》，中華民國課程與教學學會主編，台北：揚智文化，2001，頁52。

⁷⁴引自吳美枝、何禮恩譯，《行動研究：生活實踐家的研究錦囊》，嘉義：石濤文化，2001，頁34。（Jean McNiff, Pamela Lomax, Jack Whitehead. You and your Action Research Project.）

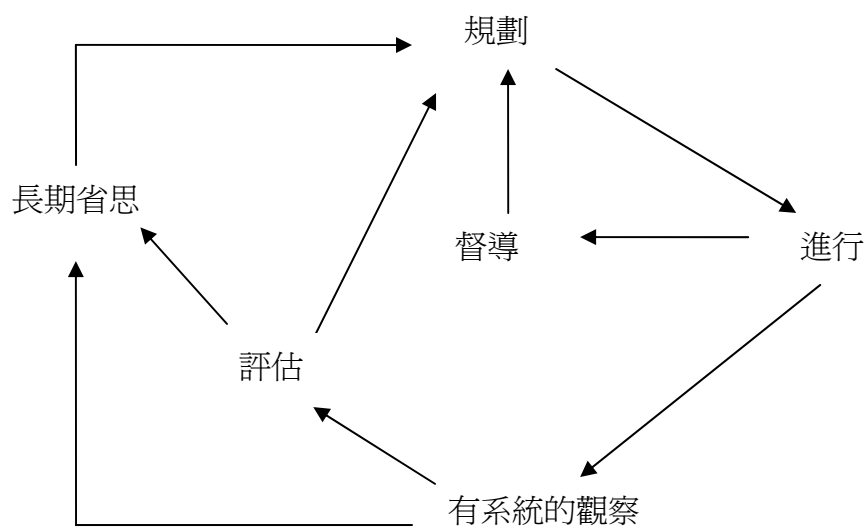


圖 6 McNiff 行動研究循環模式圖

(資料來源：引自吳美枝、何禮恩 譯，《行動研究：生活實踐家的研究錦囊》，嘉義：石濤文化，2001，頁 34。)

在正式實施教學前，先透過文獻探討與指導者研擬教學計畫，取得學校行政支援與同儕教師的同意後，實施教學活動，將每一次的教學活動以數位攝影機錄影紀錄、邀請同儕教師共參與教學觀察，並於課後討論教學歷程，省思教學，評估修正教學計畫，將此研究步驟轉化為研究架構流程圖。(如下圖)

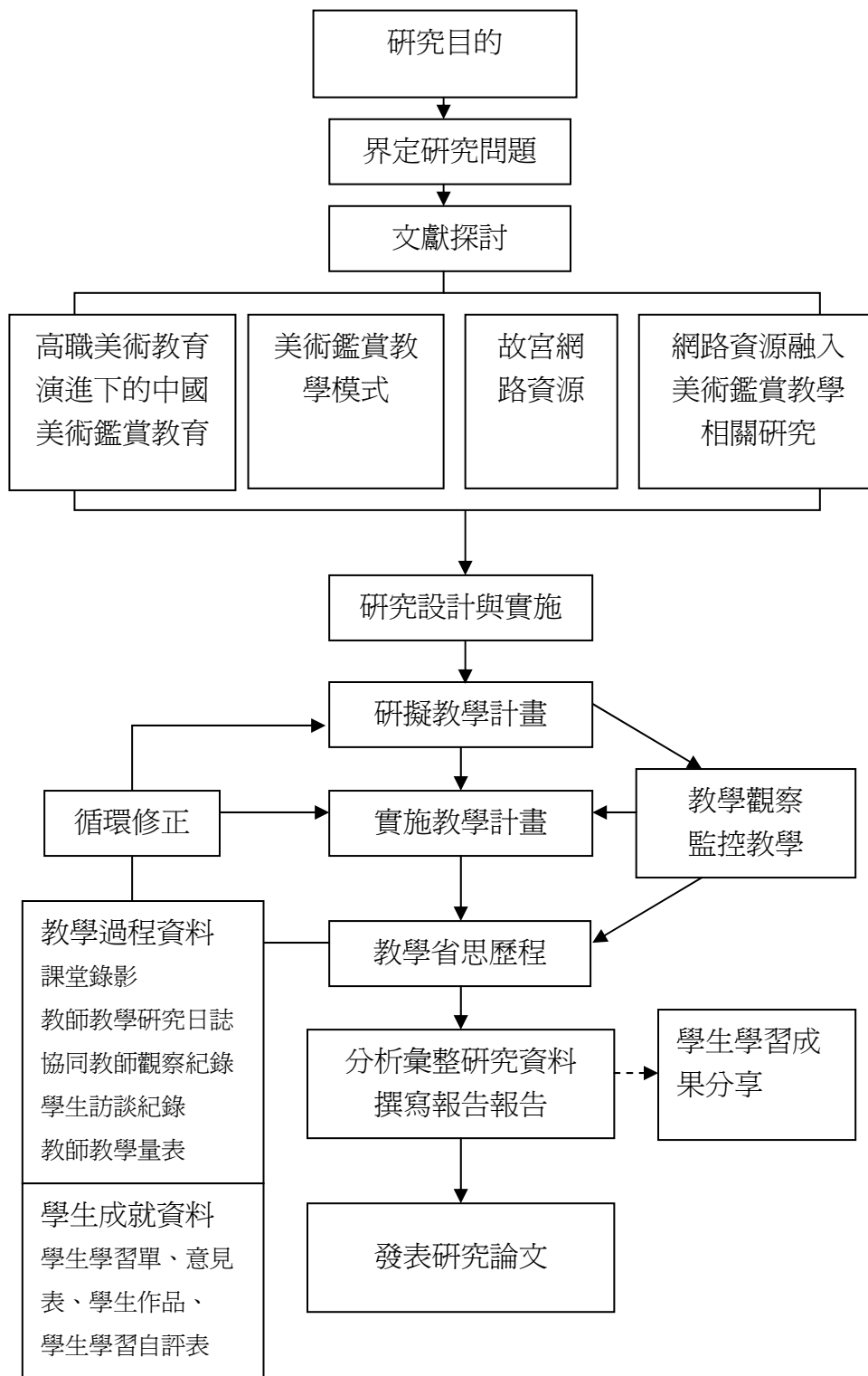


圖 7 研究架構流程圖

(二) 研究時間

研究時間進度的擬訂，在於「促使研究者估計完成研究所取得的時間，一方面顧慮研究者本身的能力，二則督促研究者將自然拖延，減至最低程度，三則可協助研究者設計趨向系統化，掌握完成一部分任務所需時間。」⁷⁵研究時間進度的訂定繪製常使用甘特圖法，將有待完成的活動列在表格的左欄，由上而下排列，將時間序列於標題列，採用塊面標示活動起始製結束的時間。本研究自準備工作起共分八階段進行，研究時程如下表：

表 6 研究時間表

日 期 活 動	94 年 09 月	94 年 12 月	98 年 09 月	98 年 11 月	98 年 12 月	99 年 01 月	99 年 02 月	99 年 03 月	99 年 04 月	99 年 05 月	99 年 06 月
1.準備階段											
2.文獻探討											
3.擬定行動方案											
4.採取行動(發展課程與教學實施)											
5.蒐集資料和評估修正資料											
6.資料分析處理											
7.彙整資料並撰寫論文											
8.修改完成論文											

⁷⁵王文科，《教育研究法》，台北：五南，2002，頁 254。

第二節 研究場域與對象

一、研究場域

本研究以研究者所任教的學校為研究場域，此校位於台中縣，校園環境優美，交通方便，創校於民國四十四年，迄今五十四年，是一間同時擁有農工商業類科的高級職業學校，學校面積約 5.9 公頃，教職員工（含實習教師）168 人，學生總人數近 1894 人，每班學生約四十人左右，學生來源多為台中縣市，少數來自南投。



圖 8 校慶師生書畫展展出情形

校方重視藝文活動，教務處前後走廊兩邊設有藝廊，展示學生平面美術作品，每年十二月校慶時舉辦師生書畫展（如上圖），展出學生、老師、社區大學學員的書畫作品，學生平常上美術課的創作，是展出的來源，因此學校對學生美術作品的需求量大於供給量，近年來獲得教育部高職優質化經費，因此常舉辦各種藝文活動。校內各行政處室都有電腦、網路設備，提供上網功能，在導師室內有六台電腦，提供教師們資料搜尋、製編教材、計算成績、登陸成績之用。

教務處設備組為教學需要準備了教學設備，放在設備組的辦公室內，可供教師教學上借用，經過詢問除了單槍投影機、擴音機、延長線等配備外，還有 DVD 播放器、單眼相機、數位相機、錄影機、腳架、幻燈機、電視、轉檔用電腦設備等，另外還有一些政府出版的光碟片，經過大略看了一下，有環保議題、鄉土、音樂、舞蹈等類別，雖然數量不多，但如果有時間，也許可以找出一些應用在教學上。

在校內資訊平台方面，從早期的「校內 VOD 課程隨選視訊系統/校園視訊廣播系統」，到「線上測驗系統」、「分科線上學習專區」，到目前學校圖書館正在建置的「數位學習平台」，都是學校行政單位試圖提供資訊科技，讓教學能更順利進行的努力。以下列出這個場域所可以提供的美術鑑賞教學支援環境：

（一）電腦專業教室

除了有各科專業大樓外，有兩間電腦教室、一間美術教室。每間電腦教室內都有單槍投影機架設在天花板上，銀幕從天花板上垂掛而下，不使用可以收起來，使用壁面式磁性白板，教室內安裝有擴音機，五十部電腦都帶有光碟機、皆連接網路及切換系統，電腦桌面很大。學生坐在電腦後面，老師看不到學生。

（二）美術專科教室



圖 9 由後方往前看美術教室



圖 10 由黑板前往後看

美術教室原來是專業製圖教室(如上圖)，因此教室是平常教室的兩倍大，2007 年開始設立成為美術專科教室，教室兩側左右是整排的窗戶，一側是走廊，一側

是窗戶，窗外可俯看排球場，若有體育課在排球場上，美術教室會非常吵雜；室內光線充足，但未裝窗簾，因此使用電腦連接單槍投影機時，影像很模糊；教室較悶熱，雖裝有六支風扇，但效果不大；教室空間空曠，一半空間擺放上課用桌椅，桌面是大電腦桌和製圖桌組成，一桌可以四到六人圍坐，適合小組討論。

教室前方黑板是無磁性的黑板，面向黑板左邊的矮木櫃放置石膏模型，面向黑板右邊的牆腳有一組電源插座，教室內缺乏視聽媒體設備，也沒有安裝置放擴音機，但教室內放有一個移動攜帶型的銀幕，上課時要先向教務處借擴音機及視聽設備，若在這裡運用視聽設備上鑑賞課程，則所需的設備都要向教務處借（如：較長的多孔延長線——不然插座不夠用、擴音機、單槍投影機、DVD 播放器、擴音機...）老師要自備筆記型電腦進行教學，教室沒有網路設備；就空間環境來說，這是一個好的創作型教室，有很足夠的空間可以放開手揮灑，還可以擺放未完成或已完成的作品、也可以利用這個空間進行小型作品展示，但就老師上課時的效果來說，並不很好，每次在這裡上課都要花時間面對學生嫌場地悶熱不乾淨、抱怨連連而無心上課，甚至因場地大學生藉機聊天的問題，以及無線擴音機接收的距離有限與室內外雜音等挑戰。

（三）普通教室

是屬於學生自己的教室，也是學生們平時待的時間最多的地方，教室內具有磁性黑板、電視（連結校內 VOD 課程隨選視訊系統/校園視訊廣播系統，如下圖）、麥克風、擴音機、下拉伸縮式投影銀幕、窗簾等與教學媒體相關的物品。研究者曾經利用校內隨選視訊系統，在教室內利用遙控器操控連結主機房內的 DVD 光碟機、放影機播放影片進行鑑賞教學，可惜有些教室遙控接收效果不佳，當按鍵按了幾次沒反應之時，必須借機房鑰匙然後衝到機房按下播放鍵，一來一回之間，耗去不少上課時間；此系統還可以將教材檔案存放在主機電腦內，由電腦預約控制播放教室及播放時間，只要老師之間設定頻道資料、教室、時間資料時，不要重疊，就可如期自動播放，便利老師進行教學，運用上的缺點是可能會碰上預設

播放的時間如果與實際教學時狀況不同，當老師還在進行引導教學時，電視已經自動播放起來，學生的注意力被移轉了，干擾了教學的計畫；目前這系統還在校園內當電子看板使用，各處事有事要通告或找某某人、某某班集合，只要在五分鐘之前預先輸入資料即可，另外在早、午休時等非正式上課時間也曾播放英語會話影片，讓學生學習。民國 98 年 9 月學校在普通教室安裝網路線及單槍投影機，對老師的教學上來說，方便許多。



圖 11 普通教室電視連結隨選視訊系統

在一般教室裡學生座位較密集，教師可以清楚的看到每個同學，學生的視覺與注意力容易集中在教師身上，適合上需要影音媒體輔助教學且重視與學生互動的鑑賞課程。

(四) 圖書館

圖書館內是學生尋找資料、充實知識的地方。近年來為朝數位化、精緻化方向發展，館方在館內二樓設了一塊網路專區，提供學生在下課或午休時到這裡搜尋資料，並設有教師教材製作區，提供教師製做數位教材的空間與設備。並在 2008 年 9 月正式建置 Moodle 學習資源平台（如下圖），辦理教師數位教材製作研習，充實各項學習資源，並以長期的研習活動厚植數位教材製作教師能力；針對校內學生學習為主，製作各項數位教材，將教師的數位教材放在平台上，配合各科教學，讓同學能依自己的學習情形作加深加廣或補救重複的學習，真正落實個別差異的適性學習，目前已有電機科、餐飲科、數學科等部分教師教學搭配使用。

1.Moodle主要的特點⁷⁶：

- (1)採用模組化物件導向動態學習情境，是一套數位學習課程管理系統。
- (2)由一位名叫 Martin Dougiamas 的澳洲人所開發的，他是一位教育學者及電腦工程師。



圖 12 學校建置的數位學習資源平台

- (3)Moodle 是自由軟體，可以免費取得軟體，減輕使用者的負擔。
- (4)Moodle 是一個開放原始碼的 CMS（內容管理系統）課程管理系統。
- (5)可以批次建立使用者帳號，快速建置學生的相關資訊。
- (6)特別針對數位學習課程教育訓練而設計。
- (7)課程可以依據 SCORM 的標準匯出匯入，促進交流與分享的意願。
- (8)完整記錄學習者的學習歷程，教師端可以掌握學生的參與歷程和表現。
- (9)可以完全取代昂貴的遠距教學系統。
- (10)讓教師從現有的資源中輕鬆建立課程。
- (11)教師可以互相分享開課心得經驗，減少摸索受阻的時間。
- (12)Moodle 採用模組化的設計，隨時都能無限擴充新的功能。
- (13)可以認證課程的使用者，簡單又安全。
- (14)支援多種主要的資料庫。
- (15)Moodle 支援超過 40 個國家的語言，內鍵正體中文 BIG5 及萬國碼 UTF-8 的中文編碼方式。

⁷⁶歐展嘉老師教學網 <http://tpc.k12.edu.tw/1001216482/index.html>

(16) Moodle 可以讓教師更專心於教學的設計，而不是網路工具的學習。

(17) 動態解決學習者分組討論的新想法。

(18) 滿足不同的使用者開課的需要，Moodle 都深具潛力。

2. 試用後發現使用上的問題

(1) 教師上傳教學檔案有容量限制，學校系統設定校內網路上傳一個檔案容量限制為 16MB，若在校外進行上傳，則一個檔案不得超過 10MB，美術教學檔案常常超過容量限制，因為檔案內含有大量圖片，進行檔案壓縮後容量縮減不多，因此常需拆解成數個檔案進行上傳，增加使用上的麻煩。

(2) 上傳檔案檔名不接受中文，須以英文或數字命名，若以中文命名的檔案上傳，則檔名位置為亂碼，檔案無法開啓。

(3) 學生上傳檔案繳交作業時，雖然教師已經設定讓學生可修改上傳內容，但學生上傳發現錯誤時，若要再次上傳，往往無法再次上傳，需要老師個別設定後，學生才可再次上傳，一來一往耗費相當多的時間。

(4) 老師點選觀看學生繳交的美術作業時，點選後需要等待下載至電腦的時間，進行評分時又要再等待評分頁面下載時間，評完分數後必須等待分數上傳完成後再點選下一位學生的作業，每一位學生的作業皆須作同樣的動作，利用校內網路進行尚且覺得等待時間長，若利用校外網路進行評分則等待的時間則會更長，因此在作業的繳交評分上，雖然具有資料庫便於提取、統計的方便性，但使用過程需要有耐性等待下載上傳的時間。

從以上內容來看，學校提供的教學資源很多，如何有效的利用、搭配這些資源，使之得到最好的教學成果，有待教學課程的編製設計。

二、研究對象

現在的高職由於技職體系的發展成熟，所以大部分的學生都選擇升學作為畢

業後的目標，許多同學畢業工作一段時間後，依然選擇進入科技大學繼續進修，充實專業內涵，因此許多學生一、二年級就到補習班補習專業科目，目標是考上國立科技大學，這點從班級牆上同學製作的海報及激勵語可以看出，依照對同學的訪談得知，有許多同學從週一到週日都到補習班補習，這類型的同學以電子、電機科的學生為多。根據觀察除了補習之外，下課後同學討論最多的是網路遊戲的內容，在詢問下，甚至有同學說他對三國時期的歷史瞭解是來自三國的電玩，在電玩裡有提供這方面的知識，讓他在玩的過程中，瞭解了三國的歷史，並認為如果所有的課程都像電玩一樣就好了。

在美術課的學習方面，由於在高職三年裡，美術課程時間只有一年，這一年裡必須讓學生建立美術的知識、多元的體驗創作、培養美感及鑑賞能力，以作為日後生活的實踐，所以需要瞭解學生在國中階段的學習，歷年的調查下來發現，在進行九年一貫前，班上約有三分之一的學生在國中三年裡沒上過美術課，另外的三分之二中只有三到五位是國中三年都有上美術課的，其他同學有些在二、三年級就再也沒上過美術課了；接受九年一貫課程後的學生進來高職後，一樣的進行調查，調查結果是大約還有 12% 位同學還是三年都沒上過美術課，其他同學程度不等的在二、三年級再也沒上過美術課的有 68%，國中三年都有上美術課的有 20%，照此看來，九年一貫課程實施後，沒上過美術課程的比例在降低中，中等教育階段美術課程教學逐步邁向正常化中。

在教學過程中，從學生對美的感覺形容描述中發現到學生的辭彙不多，例如：「很漂亮、很好、很順眼、很喜歡、很厲害、很亮、很帥。」等，都是簡單、一語形容的語句，很少有學生會從畫面描述分析開始說明為何覺得美，在與國文教師討論，他也從學生的作文、週記中發現學生在描述上的能力較差，從此看來，學生美感描述的能力似乎應該加強。此外，第一週上課時詢問學生拿到課本後是否有主動翻閱過美術課本，全班只有一到三個有舉手，再細問之下，翻過的意思是掃描式的看過圖片或者是拿起來“翻”過，都沒仔細的去看文字內容，甚至有

同學課本是放在教室櫃子裡，上課時才從櫃子裡拿出來；詢問學生希望美術課的上課方式，大多數人都回答：最好輕鬆、沒作業，對於鑑賞與創作兩種課程類型的喜好調查，有三分之二學生多偏向於喜歡動手做的創作課程，但從其創作的態度發現，約有二分之一的學生對教師的指導或建議常採敷衍或不予理會的態度，認為只要有交作業分數及格過關就好，表達喜歡鑑賞課程的同學裡，有一部分是真的喜歡欣賞不同的藝術文化，藉此陶冶身心，但有一部分是因為鑑賞課程常以單槍投影機或電視播放影像方式進行，在其過去的經驗裡，在燈光昏暗下教師較不易注意到所有人，因此可以閉目補眠；另外，上課時常見學生私底下背國文、英語、計算數學或寫週記，從此可看出高職學生除了對美感相關語彙的使用較弱外，對美術課較缺乏主動學習的意願。

學生國中時期來自不同的學校，所以美術學習的經驗不同，不同的科別間，對美術的喜好度亦有科別差異，例如園藝科、餐飲科對美術課表現較熱情主動，機械科對美術課表現較冷淡被動，因此要選擇哪一班來作為研究對象，也經過一番考量，由於研究中需要有錄影機的架設拆卸、同儕教師位置的安排等動作要做，討論後選擇學生的資訊素養及課表中排課時間正好在午休後的電子科進行教學研究，該班級人數 40 人，屬於大班級，4 女 36 男，女生常自成一個小圈圈。該科學生在學期剛開始的時候就展現了活力，對老師的問題有問必有人答；就其科系性質，對電腦的使用不構成困難。

三、研究者即教學者

在本研究案中，研究者同時擔任教學者、課程設計者、觀察者等角色，在研究資料中以「t1」代表之。大學畢業於朝陽科技大學視覺傳達設計系，兼修習中等教育學程美術科，畢業製作是與小組夥伴在李慧芳老師的指導下進行國小三年級書法教學教案設計，透過課程設計與實施、採實驗研究法驗證課程的設計，最後將課程視覺化，在畢業展時公開展示。因為這段經歷，形成了日後教學時的態度：教學內容不限於課本、擴展學生的觀察體驗、鼓勵學生分享。中等教育學程修習

完畢後，於台中一中進行教育實習，教學實習期間從學校美術教師處學習專業的美術教學、參與美術班的教學及師生作品展覽，並參加校外各種美術專業課程的研習，取得中等教育美術科教師證書後，曾於台中一中兼課，並到彰化師範大學修習九年一貫藝術與人文課程，取得九年一貫藝術與人文視覺藝術課程教師證書。

目前在任教學校擔任兼課教師，有課時才到學校進行教學，在學校的時間不多，課程的安排，常需配合、考慮到學校的需求與情境，會藉著課與課間的空堂，與導師辦公室內有空的其他老師互動。

四、同儕教師

在任教學校裡沒有專任的美術教師，美術課是由校內音樂教師兼任，因此在校內無法找到具美術專業的同儕教師，也因此課程設計上，就邀請目前任教於其他職校的美術專任施老師協助進行，施老師對設計軟體熟練，曾在廣告業界工作，拿到各種檢定證照，對課程的設計討論，幫助很大。

在數位學習平台的運用方面，藉由參加學校的資訊研習課程來瞭解學習平台的設置與運用，在運用過程中有不懂的地方，就請教校內對這部分專精的圖書館陳主任與電機科蔡老師。

在教學觀察方面，適宜從最對學生熟悉的角度考量，考慮到邀請該班導師一起作觀察研究，查看課表卻發現導師在美術課時自己也有課，因此打消念頭，決定以開放的方式，邀請有空且有意願到教室協助觀察的其他老師進行，國文老師張老師（ct）答應在有限的時間裡協助觀察。當課程實施時，約定好的人臨時有事或無法找到能夠協助觀察的老師，就以錄影的影像作為觀察依據，提出觀察建議。

第三節 研究工具與資料蒐集、分析

一、研究工具與資料的蒐集

本研究採行動研究法，根據行動研究時常用的方法如文獻分析法、觀察法、訪談法、問卷研究法等，依此而來的研究工具有文獻資料、和課程設計與實施的

文件資料，包括學習單；各式評量：學生學習成果評量；教師教學評量；各種紀錄：教師教學研究日誌、教師訪談紀錄、學生訪談紀錄、學生學習心得表、上課中錄影等。

資料可以呈現研究事實，提高研究的可信度和有效性，因此在本研究中採用課堂錄影、觀察、訪談等多元蒐集資料方法。在蒐集學生資料方面有研究者自行設計的學生學習單、學習問卷、學生學習自評表、學習心得、學生作品。在蒐集教學過程中有：課時的錄影、觀察者觀察建議、訪談紀錄表、教學日誌等。

（一）文獻分析法

藉網路及圖書館蒐集相關資料研究背景理論。例如：蒐集高職美術教育政策，加以分析以瞭解高職現階段的美術鑑賞教育應學習的方向。蒐集藝術教育的理論，加以分析以便利建立美術鑑賞教學的模式及課程的設計，蒐集故宮博物院的網路資源，加以分析以作教材的利用。蒐集行動研究的理論，加以分析以瞭解行動研究的意義與方法，以利研究的進行。

（二）觀察法

運用在同儕教師的現場以旁觀的角度進行觀察紀錄，與教師身在教學現場也是一位觀察者，藉著教學者的角度，在課後寫下日誌，透過兩者角色的不同，對同一事件的觀察紀錄，有助於從不同角度解釋同一件事，提高質性研究的信實度，也能提醒教學者在教學歷程中所未注意到的盲點，作為省思意見，提升教學效能和教師專業能力。

（三）訪談法

本研究分別從同儕教師和學生進行訪談，課程設計完成後、課程進行中、課程進行後，作為調整、修正課程的依據。與學生訪談以半結構式訪談為之，從中瞭解學生參與教學活動之感受，學習興趣與釐清教學發現，以作為調整、修正課程的依據。與同儕教師的訪談是就同儕教師對教學歷程所提的疑問、觀察、建議與發現，訪談教師可分為：協助課程設計教師、觀察教師。

(四) 問卷調查法

以問卷調查瞭解學生的學習狀況、以作為調整、修正課程的依據。

(五) 各種紀錄

蒐集錄影結果、同儕觀察紀錄、教師教學研究日誌，紀錄教學使用設備，遭遇的問題與解決、教學實施歷程的省思、發現、心情，師生互動與教學修正。

(六) 學習單

學習單是協助學生學習的工具紀錄，蒐集學生的學習單以分析瞭解學生學習狀況。

(七) 各式評量

教師的教學評量、學生的學習自我評量。

二、資料分析評估

本課程設計從開始到結束皆有文字或錄影等研究資料，研究者先將行動研究過程中所獲得的非文字資料轉化成書面資料，在將所有資料分類編碼，以交叉驗證的方式，瞭解課程實施歷程和課程設計之適切性。在本研究中資料的蒐集與編碼，如下表：

表 7 各項資料編碼對照表

編碼	代表的意義	內容說明
t1 誌 981102-1	研究者教誌日期單元	研究者 98 年 11 月 02 日第一單元研究日誌
Lt 訪 981102-1	協同教師訪談日期單元	林老師 98 年 11 月 02 日第一單元的訪問紀錄
t1 師評 981102-1	研究者師評日期單元	研究者 98 年 11 月 02 日第一單元生學習成果評量
Lt 師評 981102-1	協同教師日期單元	林老師 98 年 11 月 02 日第一單元教學觀察評量
s1 生訪 981102-1	學生座號訪談日期單元	1 號 98 年 11 月 02 日第一單元的訪問紀錄
s1 單 981102-1	學生座號單日期單元	1 號 98 年 11 月 02 日第一單元的學習單
s1 心得 981102-1	學生座號心得日期單元	1 號 98 年 11 月 02 日第一單元的學習心得
s1 生評 981102-1	學生座號生評日期單元	1 號 98 年 11 月 02 日第一單元的自我評量
錄 981102-1	錄影日期單元	98 年 11 月 02 日第一單元的錄影資料

三、三角測定法

行動研究屬於質性的研究，因為質性研究的缺點是常被認為過於主觀，因此乃講求應用多種方式，或是多種資料來源，或是多個包括研究者的向度來增強資料間的相互效度檢驗，以呈現研究報告的可信度。其方法包括⁷⁷：

（一）資料的三角測定

運用不同來源的資料，例如觀察、訪問、學習心得等。

（二）參與者的三角測定

不同的對象或參與人員的看法，例如：協同教師、教學者、學生等不同的觀點。

（三）方法的三角測定

用多種方法去研究一個主題，例如質性資料收集、量化統計分析。

（四）理論的三角檢測

使用不同理論探討同一觀點，例如：不同學派，像建構主義的教學觀和行爲主義者的教學觀，即有很大的差異。

在本研究中，除了把資料作內容分析之外，爲了避免研究歷程中，發生資料蒐集或分析時不中立，還採用觀察、訪問、學生學習心得紀錄等資料的三角測定，和協同教師、教學者以及學生等參與者的三角測定等，交叉驗證的方式來增強本研究的效度之維持。

四、研究倫理

有關研究倫理方面，研究者採取以下作法：

（一）事先溝通

在研究初始即與協同教師和學生溝通，告知整個研究過程，在研究過程中如需要錄影、攝影、訪談等，除了教學過程必須的錄影外，均事先徵求研究對象的同意。

（二）結束之後資料銷毀

⁷⁷秦麗花，《教師行動研究快易通》，台南：翰林，2001，頁 49-50。

基於對個人隱私的尊重，本研究在引用研究對象的訪談紀錄資料時，均以代號稱之，並且在研究結束之後，將所有研究的錄影資料銷毀，以避免對研究對象造成不必要的困擾。

第四章 課程實施與省思

本研究目的在探討教師如何運用故宮網路資源發展高職中國美術鑑賞課程的規劃與設計；再從課程的實施歷程加以省思、檢討，進而修正課程內容，希望能改進教學，提供學生最佳學習經驗。

以下分別介紹教學活動設計與實施方法。教學活動設計是以蘇振明的「鑑賞導入美術創作」作為發想基礎，將故宮網路資源運用於美術鑑賞教學，研讀相關研究、課程綱要、校選教科書、學校特色、學生的學習狀況建構而成；課程活動計畫實施三單元的教學活動，透過研擬教學計畫、實施、觀察與省思、修正循序推進。

第一節 教學前學生相關背景、素養及態度之測試

在開學的第一堂課，研究者都會發半開放式問卷讓學生填寫，內容為學生國中的美術學習經驗、對美術課的想法、電腦的使用、美術館參觀的情形等。

一、問卷資料統計及說明

本研究進行時，這筆資料成了描述研究對象這一班 40 人的工具，以下分別根據資料統計及說明。

問卷分為幾個部分：第一部分是學生基本資料：班級、座號、姓名、性別。第二部分是關於國中時的美術學習內容、對高職美術課的期待、對電腦的使用、美術館的參觀等的調查。

（一）學生國中就讀學校。

學生來源自四縣市，分別為台中市、台中縣、彰化縣、南投縣。其中彰化縣、南投縣學生各 1 人，可說是以台中縣、市為主要學生來源。

（二）學生國中美術課的學習情形（學校美術課被借課的程度）。

表 8 國中時期美術課被借課的程度

從來沒上過	二年級被借	三年級被借	偶爾被借幾次	完整的上三年
0	5	16	10	9
0 %	13 %	40 %	25 %	22 %

從以上的統計可以看出來這一班，從來沒有上過美術課的人是 0，這是一種進步，但從二年級開始美術課就被借用來上其他課程的就有 13%，三年級這時候美術課被借課的數字是 40%，偶爾被借幾次的是 25%，三年裏面都都沒被借過課佔的 22%。這統計可以看出在九年一貫課程實行後，仍有 53%的人因為升學的考量，美術課被拿來上其他課程或者是考試，能夠完整的上完三年的美術教育的只有 22%。這表示學生對九年一貫藝術與人文課程的學習是不完整的，因此對美術課的規劃不能以大家都學過鑑賞的基本理論的基點來考量。

(三) 國中美術課學了哪些內容？

表 9 國中美術課學習內容

項目	素描	水彩	國畫	書法	篆刻	版畫	雕塑	平面設計	立體設計	POP 手寫海報	攝影
數量	24	29	6	4	2	16	6	6	4	10	1
比例	60%	72.5%	15%	10%	5%	40%	15%	15%	10%	25%	2.5%
項目	色彩學	電腦繪圖	中國繪畫賞析	西洋繪畫賞析	台灣繪畫賞析	西方建築賞析	東方建築賞析	工藝品賞析	美術館參觀	其他	
數量	8	2	7	11	9	7	5	8	2	0	
比例	20%	5%	17.5%	27.5%	22.5%	17.5%	12.5%	20%	5%	0%	

從這張表可看出國中美術課安排的內容裡，上過水彩課的人數最高，有

72.5%，素描居次佔 60%，版畫 40%，而上創作課的比例遠高於鑑賞課，上過中國繪畫賞析比例約在 17.5%，上過中國書畫創作的比例約在 5%到 15%。

(四) 你在美術課程方面較喜歡哪些內容？

表 10 美術課程方面較喜歡的內容

項目	素描	水彩	國畫	書法	版畫	漫畫	畫畫	電腦繪圖	平面設計	立體設計	手寫海報	雕塑	賞析	沒感覺
數量	8	1	1	2	4	3	2	1	3	2	2	1	7	3
比例	20%	2.5%	2.5%	5%	10%	7.5%	5%	2.5%	7.5%	5%	5%	2.5%	17.5%	7.5%

開放式的問題，因此將其回答統計如上表，從內容來看，75%的人回答喜歡創作方面（國畫、書法、水彩、素描、漫畫、電腦繪圖、平面設計等繪畫方面以及紙雕、立體設計等累計），喜歡賞析的有 17.5%，有 7.5%的人沒有感覺。學生喜歡創作的為多，但若就其單項的排比來看，賞析課程是僅次素描的 20%，可見喜歡賞析課程的人還是算多的。

(五) 國中時上美術課的感想？

表 11 國中上美術課時的感想

分類	喜歡	普通	不喜歡	不記得	沒回答
數量	25	7	6	1	1
比例	63%	18%	15%	2%	2%

這是開放式的問題，大家的形容話語都不一樣，若從詞句意涵來歸類的話，可分為喜歡、普通、不喜歡等感覺，喜歡的有 25 人（63%）、感覺普通的有 7 人

(18%)、不喜歡的有 6 人(15%)，回答不記得的有 1 人(2%)，沒回答有 1 人(2%)。

從這裡來看，喜歡國中的美術課的人較多，採負面看法的較少。

(六) 現在對於美術課有何期待？

這是屬於開放式問題，因此回答的模式都不相同，將答案意義整理成歸類後，可分為希望課程輕鬆、好玩、不要太多太難的一類，提出特定學習創作類別的一類，提出想要教師多教些知識、欣賞、參觀課程的一類，無期待的一類，害怕的一類，總共 5 類。

表 12 現在對於美術課的期待

類別	輕鬆、好玩	特定創作	知識欣賞	無期待	害怕
數量	12	11	9	7	1
比例	30%	27.5%	22.5%	18%	2%

從表格 13 中可以看出希望課程輕鬆好玩的佔的比例最高，要求特定創作項目教學的佔的比例第二，要知識賞欣課程的排名第三，而無期待甚至害怕的比例不低。

從這一個問題答案看來，若從正面解讀：學生美術課的興趣比例很高，如何將課程上的輕鬆有趣，又兼具創作與欣賞課程，讓對美術課沒期待跟害怕的學生也喜歡美術，是課程編製時的一項挑戰，也是該努力的方向。

若從負面解讀：提出特定學習創作類別的與想要教師多教些知識、欣賞、參觀課程的是有心、積極想在美術課學習的學生，這些學生共佔 50%，只想課程輕鬆好玩、作業不要太多太難，甚至無期待、害怕等消極性的學習心態的學生亦佔了 50%，日後課程進行時，要注意別讓這 50%的消極心理影響到上課氣氛及教學成果。

(七) 個人是否會使用電腦上網、做作业、蒐集資料？

表 13 個人是否會使用電腦上網、做作业、蒐集資料

選項	是	否	未答
數量	33	6	1
比例	82.5%	15%	2%

這一題是選擇題，從比例上來看有 82.5%會使用電腦上網、做作业、蒐集資料，只有 15%的人不會，未回答這問題的有 2%，這表示大部分的學生都會使用電腦，而不會的這 15%的人，因為身為電子科學生，在其專業課程要求上，必須學會使用電腦，所以對學生電腦的使用能力，在課程設計中不用考量這一點。

(八) 家裡是否有電腦使用？家裡的電腦是否可以上網？

表 14 家裡是否有電腦可以使用或上網

題目	家裡有電腦可以使用		家裡電腦可以上網		
	是	否	是	否	未答
數量	39	1	37	1	2
比例	97.5%	2.5%	93%	2%	5%

這是一個題組，先是問家裡是否有電腦可以使用？答「是」的佔 97.5%，表示學生家中，絕大部分都有電腦可以使用。接著問家裡的電腦是否可以上網？答「是」的佔 93%，表示學生家中，絕大多數都可以上網，只有 2%的人家中電腦無法上網，比例很低，所以當需要學生上網查資料的時候，可建議家中沒電腦、沒網路的同學在校內圖書館搜查資料。

(九) 是否曾上網瀏覽過美術博物館的網頁？什麼狀況下瀏覽？瀏覽過哪些美術博物館？

表 15 上網瀏覽過美術博物館的網頁比例及情況

題目	是否曾上網瀏覽過美術博物館的網頁		什麼狀況下瀏覽	瀏覽過哪些美術館
	是	否		
答案	是	否	交作業	國立台灣美術館
數量	2	38	2	2
比例	5%	95%		

這一題是想瞭解有多少學生瀏覽過美術館的網頁，又在何種狀況下瀏覽的？瀏覽過哪些美術館？從上表我們可以看出，只有 5% 的人瀏覽過美術館的網頁，大部分的學生，都沒瀏覽過美術館的網頁，而這 5% 的人是在必須要交作業的情況下，才去瀏覽美術館的網頁，而且瀏覽的美術館都是位於台中的國立台灣美術館。

從這一點看來，學生對美術博物館的網站沒興趣，只在必須交作業的情況下，才不得已之下瀏覽美術博物館的網站。如何利用課程安排讓學生對美術類博物館的網站產生興趣，會主動上網瀏覽，必須好好思考。

(十) 是否實地去參觀過美術館？去參觀過哪些美術館？各去過幾次？

表 16 實地參觀美術館、參觀過哪些美術館及次數

題目	是否實地去參觀過美術館		去參觀過哪些美術館			
	是	否	答案	國立台灣美術館	高雄市立美術館	未答
數量	14	26	數量	11	1	2
比例	35%	65%	比例	79%	7%	14%
			去的次數	2-15 次	1 次	

這一題問的是學生實地去過的美術館的次數，從回答中可以看到，沒去過任

何一家美術館的比例佔 65%，表示一半以上的人都沒去過美術館，而去過美術館的比例佔 35%，從這 35%中，去參觀過國立台灣美術館的比例是 79%，去參觀過高雄市立美術館的比例是 7%，未答的比例是 14%，

從數字可以看出來，可能因為地緣的觀係，到過國立台灣美術館的比例較高，去過其他南部或北部的美術館的比例較低，應該安排參觀美術館的課程，讓學生親自體驗美術館的魅力，不過，因為美術課一週只有一堂課，若要到美術館去，就算是最近的國立台灣美術館，參觀時間加上來回車程一定都要約四小時的行程，而高職學生，除非是整系的活動，否則不能像小學、國中一樣的把課調開來，包遊覽車到美術館去參訪，只能要學生自己找時間到美術館參觀，所以在教案設計中，美術館的參觀行程不需要排入考量。

二、統計結果整理分析

綜合問卷調查的答案，統計整理如下：

（一）學生來源

我們可以知道這班學生的來源，以來自臺中縣、市為主，學生仍有 53%的人因為升學的考量，美術課被拿來上其他課程或者是考試，因此對美術課的規劃，不能以大家都學過鑑賞的基本理論的基點來考量。

（二）學生國中美術課的學習經驗

學生國中美術課安排的內容裡，上創作課的比例遠高於鑑賞課。學生喜歡創作的為多，但若就其單項的排比來看，賞析課程是僅次素描的。學習過中國美術鑑賞與創作的學生比例皆不高。喜歡國中的美術課的人較多，採負面看法的較少。

（三）目前對美術課抱持的態度

希望課程輕鬆好玩的所佔的比例最高，反映出對美術課抱持的態度是略帶消極被動的，要求特定創作項目教學的佔的比例第二，要求知識欣賞課程的排名第三，顯示學生對美術課的興趣比例很高，如何將課程上的輕鬆有趣，又兼具創作與欣賞課程，讓為數不少的對美術課沒期待跟害怕的學生也喜歡美術，是課程編

製時的一項挑戰，也是該努力的方向。

（四）學生的電腦素養

大部分的學生都會使用電腦，在課程設計中不用考量學生會不會使用電腦的問題。學生家中，絕大部分都有電腦可以使用，大多數都可以上網，無法上網的比例很低，課程設計需要學生運用網路的時候，可建議學生利用校內圖書館提供的公用電腦。

（五）瀏覽美術館網頁的經驗

95%的學生，都沒瀏覽過美術館的網頁，瀏覽過的人都是在必須要交作業的情況下，才去瀏覽美術館的網頁，十分被動，而且瀏覽的美術館都是國立台灣美術館，缺乏瀏覽其他美術博物館的經驗，可在教學過程中連結故宮課程的網頁，藉舉例的方式讓學生看到故宮網頁的學習資源，在中國美術鑑賞課程教案設計中，因為現實環境不可能安排美術館的參觀行程，因而不需要將美術館的參觀行程排入考量。

第二節 課程發展的歷程

課程發展是動態的歷程，由無到有的成長與演變⁷⁸。本課程發展由研究者自行規劃與設計，之後再輔以協同教師的看法與建議，以及學生的反應做不斷的檢討、省思、修正，以改進課程設計，作為課程實施的藍圖。以下說明研究者在課程發展的思考過程以及初步設計。

一、課程的規劃

（一）資源利用的考量

在決定運用故宮網路資源發展中國美術鑑賞課程之後，首先想到的是直接在上課中連上故宮網路進行教學？還是下載可用的資源來上課？利用電腦教室來上課的可行性？材料直接用還是再編製過？怎麼運用學校教學資源平台？不同的運

⁷⁸黃光雄、陽龍立，《課程發展與設計》，台北：師大書苑，2004，頁 80。

用方式，決定了課程設計的方向。

首先考量到研究者在學校上網的過程中發現網路運用的問題：連線上網受限於下載速度，時常要等一段時間。如果考慮在教學現場，運用網路連上故宮的網頁進行教學，可能有連線等待的風險，影響教學活動的進行，如果是利用電腦教室，在教師的引導下搭配學習單的使用，讓學生自行探索網頁內容，進行鑑賞學習，效果應會不錯，但必須要有電腦教室可以使用，研究者調查了學校電腦教室的使用狀況，發現兩間電腦教室在預定進行教學的那一節課都有班級在上課使用，因此利用電腦教室來進行的想法，在本學期不用考慮。在不能運用電腦教室的情形之下，下載影像可能有授權與否的問題，還是採用多媒體與電腦軟體輔助教學模式進行連接網路線，從網路上觀看教學，是唯一可行的方式。

那麼要怎麼樣運用學校教學資源平台？學校設置的教學資源平台名稱爲「數位學習資源中心」，設置目的是爲了針對校內學生學習，將教師的數位教材放在資源中心裡，配合各科教學，讓同學能依自己的學習情形作加深加廣或補救重複的學習，真正落實個別差異的適性學習。因此決定直接將上課內容上傳放置在資源中心裡，並在中國美術鑑賞課程實施前示範如何登入資源中心、如何加入課程，讓學生們可在課後進行課程內容的複習，提供學習單讓搞丟的學生們下載，將學生的創作拍照做成電子相簿放到資源中心形成網路藝廊，將故宮的網路資源設連結讓學生可以自行參考學習，設討論區讓學生可以提議間或討論，並告訴學生平時表現的成績，會加入在「數位學習資源中心」的表現記錄，刺激學生對這個資源平台多加利用。

（二）課程的時間

從新課程綱要的課程章節分配與學校對學生作品展示的需求，從時間分配來看，一學年約 36 節課，學校的配課爲一週一節課五十分鐘，扣除進行美術的基本知識課程、西方美術與台灣美術傳統與現代鑑賞課程、各種媒材創作課程、設計中的美術課程、多媒體藝術認識與運用課程、美術館與美術展覽課程的時間等，

能進行中國美術鑑賞課程的時間約兩節，因此考慮把其他課程的內容少許的加入到中國美術鑑賞課程的內容中，形成以中國美術鑑賞課程為中心主題的課程，延長課程分配的時間。

（三）教學進行的模式

根據蘇振明把鑑賞當作美術創作分為導入階段的鑑賞、展開階段的鑑賞、評鑑階段的鑑賞等三大階段，是創作與鑑賞兼重的教學方式。再就其流程可細分為引發誘導、感覺的描述（觀賞）、分析解釋（討論）、作品評價、發表應用（創作）、教學評鑑等六大階段，簡言之就是進行鑑賞教學後，讓學生從事創作，將創作發表，接著進行學生與老師的評鑑。漢寶德認為藝術教育的方法：「學生作品的討論與比較是當代藝術教育重要方法。」⁷⁹再加上學生反應不喜歡坐在教室裡不動，喜歡動手做東西，因此結合蘇振明的流程，然後在創作發表時，讓學生對彼此的作品進行討論與比較，再進行評鑑，是本課程設計所採取的基本模式。

（四）教材的選擇與教學策略

對於教材的選擇與組織，黃壬來認為「美術鑑賞的對象係指生活中所能見的視覺的影響，舉凡自然景物、社區生活、日常用品、中外藝術品、中外兒童作品皆是；鑑賞對象以實物為佳，也可以影片、幻燈片、圖片、照片、複製品等呈現之。」⁸⁰蘇振明也認為：「鑑賞的教材要講求多元，豐富，系統的原則，包含精緻美術和通俗美術，鑑賞教材以純粹藝術的繪畫、雕刻、工藝、建築為主體，並包含通俗藝術的插畫、民俗器物等內容。」⁸¹總合來說也就是與學生的生活經驗相連接，來發展中國美術鑑賞課的內容。

參看了本學期學校選用的美術課本中有關的內容，將中國美術分為文物和繪畫兩篇，內容是偏向美術史的知識性描述、若要照著課本內容上課，說明講解完大約需要六週，且學生容易因為內容與生活不相關聯而不耐煩，產生厭惡感，因此決定將課本定位在學生的參考書，學生在課程進行中，以課本的內容作為老師

⁷⁹漢寶德，《漢寶德談藝術教育》，台北：典藏藝術家庭，2006，頁 81。

⁸⁰黃壬來，《國小美勞科教學研究》，台北：五南圖書，1991，頁 30。

⁸¹蘇振明，〈加強鑑賞教育—提升國民美感素質〉，《美育》，106 期，1999，頁 28。

提問題或學生創作時的參考。

在教學策略方面，決定從生活經驗作為鑑賞教學引導，先從網路上搜尋出現代生活中的用品，如鍋、碗、壺、瓶、杯等，再從故宮的網路資源中挑選與課本相應的圖檔與動畫，作為鑑賞的內容，如新石器時代的陶器—壺、瓶，明清的瓷器—碗、瓶，清代玉器—明晚期的白裕鰲於花插、馬上封侯、青銅器—鼎、壺等生活中的用品，作為日常生活的器物與紋飾的對應鑑賞。在書畫方面，由於中國書畫與學生的生活非息息相關，且學生書寫的工具不再是毛筆，所以將中國繪畫與書法的鑑賞角度及內容重新思考，由線條的構成來作為鑑賞的引導，從這個角度來尋找現代水墨畫與傳統水墨畫來讓學生鑑賞與討論。

歐陽中石認為：「新技術革命的層層展開，不但為人類的物質文明創造別開生面，使人類能有更多的物質享受，在藝術審美領域，它的影響也非常巨大。」⁸²故宮的 3D 文物賞析、虛擬實境導覽部分—器物參觀路線，顯示出器物展品的陳列效果，可以運用到啟發學生思考如何展示自己的作品。

（五）教學單元規劃

由於學生對美術的基礎知識（例如：美術的意義與範圍、美的形式原理、造形與色彩）概念不一，又沒有使用美術語彙的概念，因此在進行中國美術鑑賞教學前，先就美術的基礎知識進行教學與美的形式原理分析練習，讓學生有使用美術語彙的概念，基於對學生美術學習經驗的調查發現，將中國繪畫賞析與工藝品欣賞兩項目相加，可得到有中國美術美術鑑賞學習經驗的約佔 37.5%，這表示有超過一半的學生未學習過中國美術美術鑑賞，因此在鑑賞教學的課程設計上，將從最基本的引導學生練習鑑賞，從鑑賞教學的過程—觀察、分析、解釋、評價等步驟來進行。

初步構思課程以課本第三中華文物、第四章中國繪畫為基礎，與創作活動結合，以鑑賞課程的內容引導創作，分為三個單元進行，每單元的架構模式皆為鑑

⁸²歐陽中石，主編，《藝術概論》，台北：五南圖書，1999，頁 32。

賞→創作→鑑賞，每單元實施時間為四週四節課，三個單元實施約計三個月的時間，學習內容安排由簡而繁、由易而難，根據前一單元的實施狀況調整後面單元課程，就單元架構來看等於經歷三次的研究循環。

考慮到鑑賞內容與學生生活的關聯性，器物與生活的關聯性較高，書畫與生活關聯性較低，因此三個單元的內容考慮第一、第二單元以文物件鑑賞為主，第三單元才安排中國繪畫的鑑賞。

1.第一單元的發想

第一單元的藝術品鑑賞內容因為考慮到學習內容要簡單一些，因此決定選擇現代生活中的器物造形觀察鑑賞作為先期引導，引起學生的注意，而與學生過去可能從歷史課本中瞭解的青銅器、翠玉白菜等作為古代生活的鑑賞內容，引導學生練習「鑑賞」藝術品；從對藝術品的造形觀察開始，述說自己的觀察，直覺說出自己的感受評判，在器物的觀察上，先讓學生觀察器物形狀，逐步引導從生活的角度思考形狀背後的意義，乃至於器物上面的紋飾意義，藉由問答過程挑起學生的學習興趣，學習到藝術品相關知識，因為在這單元最後聚焦於器物上面的紋飾意義，因此將單元名稱定名為「美麗的紋飾」。

在故宮的網路資源中，「典藏精品」裡圖片可以局部放大觀看，「3D 虛擬文物展示系統」中的毛公鼎、翠玉白菜有特效可以搭配吸引學生的注意力，「故宮 e 學園」裡青銅器單元裡有器物的紋飾意義相關的動畫內容可以從中挑出來做搭配應用。

在創作方面，鑑賞器物的紋飾意義恰好可以跟現代的設計課程相結合，就生活關聯性來說，標誌設計從國旗、校徽到公司的商標、產品的標誌圖騰，學生對於這個部分的視覺印象十分熟悉，在學生國中的美術學習內容調查中也可看到有設計課程學習經驗約佔了 50%，除了教師的教導，學生間可以彼此分享設計經驗，從創作技法來看，學生過去繪畫的經驗就足以運用。施老師建議可以規定用學生的姓名為範圍，將設計創作定位在文字造形設計，而我則考量到紋飾意義的來源

多元化，應該讓學生多方向的思考，因此構思決定讓學生設計代表自己的標誌，引導學生從器物上的紋飾意義與原由作為思考基礎，通過檢視自我的特色、姓名、個性、星座、生肖等多方向想像作為標誌設計的創意內容，從創作的難易度來看，屬於較簡單、學生較容易進行的創作項目。

在學生作品鑑賞方面，考慮到沒有讓學生自行將作品裝裱做成畫廊展示形式來鑑賞的時間與空間，因此考慮將學生作品數位化，發給學生評鑑表，藉由作品影像的放大投影及學生依序對自己作品的分享發表，學生在自己的座位上評鑑同學的作品，可以讓每位同學看得清楚、聽得明白，而且不會造成教室秩序混亂。學生可以在自己分享發表、聆聽鑑賞同學們的創作想法、評鑑同學的作品的過程中，學習到如何發表、評鑑作品。

2.第二單元的發想

第二單元的藝術品鑑賞內容因為考慮到要與第一單元的內容有所區別，且學習內容難度要較第一單元難一些，因此就教材內容的考量上，第一單元是各種媒材的鑑賞練習，第二單元決定選擇專精於陶瓷器物的鑑賞作為鑑賞教學的內容，就現代生活的陶瓷與古代陶瓷造形為例，引導學生從造形、材質特性等練習鑑賞、討論，並將「故宮 e 學園」裡陶瓷鑑賞的方法介紹給學生，增加學生對陶瓷鑑賞的專業知識，因此將此單元名稱定名為「造形之美」。

在創作方面，由於鑑賞的陶瓷器物是屬於立體表現的作品，在創作上考量也讓學生試著創作立體造型的作品，從器物造型創作來考量的話，黏土類是較適合的雕塑性媒材，由於陶瓷雕塑需要專業的器材設備及專業的教師指導，一般學校不具備該項器材設備與師資，就研究者的觀察，紙黏土與彩色黏土是美術創作教學黏土類媒材的兩大使用素材，紙黏土具有塑形陰乾後堅硬固定、可上色的特性，技法好的作品呈現出接近陶瓷的效果，彩色黏土則具有直接塑形，不用上色不用等乾燥的特性，使用上較為簡單方便，但缺點是因為柔軟而不具支撐性，作品容易呈現軟垂現象，因此這單元應該選擇紙黏土作為創作素材。

根據學生的學習經驗，國中學習過雕塑的只佔 15%，其中還包含紙雕、鐵線雕塑、肥皂雕刻，對大部分學生來說紙黏土雕塑是新的媒材使用經驗，就創作技法難度來說較平面繪畫高很多，因此考量對學生創作作品重點放在學生的創意發想及美感上，不強調精緻度。

在創作主題上，原先構想就以器物來做主題，對學生來說較為簡單易創作，但施老師認為可以將文化創意的概念加入雕塑的主題中，器物範圍限定在筆筒創作，學生較有創作的方向可思考，讓學生可從中國文化的角度考量筆筒的造形作雕塑，研究者認為這個建議不錯，恰巧可以跟目前文創產業潮流結合，因此納入創作的引導方向，但範圍考量不侷限在筆筒上，學生在造形內容的創意構想可較多元及生活化，就文化創意的角度來看，故宮的商品網頁上具有濃厚中國風格的鑰匙圈、公仔都很可愛，可以吸引學生的注意及對文創產品意義上的瞭解。

在學生作品鑑賞方面，可依照第一單元的操作模式進行，但考慮到立體作品的展示形式，根據研究者的經驗，若要先將學生作品數位化，在作品繳交放置拍照的過程中，作品是否能保持完整是一個問題，拍攝的角度能否完整呈現作品是一個問題，遲交的作品來不及數位化導致評分同學看不清楚作品，更是一個問題，因此參考故宮的「文物 3D 賞析」全方位的展示方式，由於在技法上研究者沒能力、沒時間預先將全班學生作品 3D 化，所以考慮採用對作品即時攝影的方式，由學生在分享時在錄影機前轉動作品，呈現作品的各個角度，讓學生可透過投影畫面清楚觀看作品，而且不會造成教室秩序混亂。而立體作品呈現的方式，可以在創作時間結束時引導學生去思考，有哪種方式較好呈現立體作品，引導學生說出採用錄影的方式。

3.第三單元的發想

第三單元要進行中國繪畫鑑賞內容，因為考慮學生國中時學習中國繪畫與賞析的比例合計只有 32.5%，等於一半以上的學生未曾學習中國繪畫相關知識，且在學生生活中對中國繪畫很少接觸，因此對於中國繪畫的鑑賞認知較困難，在課程

內容上要將難度降低，才可引起學習興趣。

中國繪畫的內容範圍廣大，從新石器時代陶器上的繪畫到現代的抽象水墨，中間所具有的時代背景演變、個人風格、創作類型內容豐富，要在一節課五十分鐘內完整的鑑賞並講述完課本第四章內的知識是一件不可能的事，因此在鑑賞內容的選擇上，思考中國繪畫是以毛筆搭配水墨與色彩來創作，**鐵線描**、**斧劈皴**、**披麻皴**……等等各式的筆法呈現繪畫的豐富性，這些筆法都是線條的呈現，且中國的文字造形源於繪畫，再加上毛筆書寫的方式呈現出書法的藝術，繪畫與書法二者可說是皆由線條出發呈現的藝術，因此可以以「線條」為鑑賞教材選擇基礎，尋找現代水墨作品中以線條造型為創作主體的作品，引導學生從線條造形來練習鑑賞，引起學生的興趣後，再引導學生鑑賞古代陶器上的抽象、具象繪畫線條，再搭配課本上的魏晉時期的繪畫作品作鑑賞，然後將「故宮 e 學園」裡有系統的以「鵲華秋色圖」為例的繪畫鑑賞方法動畫介紹給學生，增加學生對繪畫鑑賞的專業知識，學生在這節課裡既可以練習鑑賞又可以吸收有系統的繪畫鑑賞知識，因為以線條為基礎，因此將此單元名稱定名為「線條之美」。

在創作方面，學生有水墨畫學習經驗的只有 15%，等於大部分的學生都缺乏畫水墨畫的經驗，因此構想先讓學生練習使用毛筆畫出各種線條，再練習線條與水墨含量的搭配，呈現乾、濕、濃、淡等各種效果。

在創作題材選擇方面，若要學生畫出山水、花鳥、人物等內容，難度太高，大部分學生在沒有基礎下需要有範本來臨摹較容易把握進行練習，而範本的臨摹需要較長的時間，這在本單元的時間分配限制上可能無法進行，考量抽象水墨的表現方式對學生來說較為簡單，對技法的要求度較低，但又擔心學生因此敷衍了事，隨便在紙張上點一點或撇兩撇就當作完成繳交，因此施老師建議可以讓學生以自己姓名作為創意基礎，直接用姓名或將姓名圖像化，以筆法與水墨乾、濕、濃、淡作為表現重點，原因一是書畫同源，文字具有既具象又抽象的特色，因此在現代水墨畫與書法作品中皆可發現有將文字成畫的表現，學生姓名當中一定有

可以圖像化的筆劃存在，好好構思可以形成一幅優美的水墨畫，另一原因是從生活上比較書法跟繪畫，學生較熟悉的是書法，每年過年許多家庭都要貼春聯、平常街上的許多招牌及產品包裝上都有各種書法字形，因此以線條造型作為鑑賞基礎的話，書法字形搭配水墨乾、濕、濃、淡作為創作表現重點，在這個單元規劃上是較可行的方向。言之有理，因此決定採納施老師的建議，在創作題材選擇上，以線條造型搭配水墨乾、濕、濃、淡呈現美感作為創作表現重點，而線條造型可以圖像也可以文字，學生的姓名作為學生創意發想的基礎之一，若學生要從其他方面做創意發想亦可接受。

在學生作品鑑賞方面，由於水墨作品是平面作品，因此可依照第一單元的操作模式進行，將學生作品數位化，發給學生評鑑表，藉由作品影像的放大投影及學生依序對自己作品的分享發表，學生在自己的座位上評鑑同學的作品，可以讓每位同學看得清楚、聽得明白，而且不會造成教室秩序混亂。

4.將單元規劃發想表格化

依照前述每單元的架構流程從藝術品鑑賞開始進而引入學生創作活動、創作發表、評鑑，規劃各單元主題搭配預定進行時間，整理成下表之中國美術鑑賞課程計畫表。

表 17 中國美術鑑賞課程計畫表

實施週次日期	單元名稱		教學活動主題
1.11/2	第一單元	美麗的紋飾	鑑賞器物紋飾背後的意義
2.11/9		美麗的紋飾	「我的標誌」設計繪製
3.11/16		美麗的紋飾	「我的標誌」設計繪製
4.11/23		美麗的紋飾	紋飾分享與鑑賞
5.12/14	第二單元	造形之美	鑑賞器物之美
6.12/21		造形之美	立體造形創作
7.12/28		造形之美	立體造形創作

8.1/4	元	造形之美	分享與鑑賞
9.3/1-3/5	第	線條之美	從線條開始的藝術
10.3/8-3/12	三	線條之美	水墨線條練習
11.3/15-3/19	單	線條之美	水墨線條創作
12.3/22-3/26	元	線條之美	分享與鑑賞

(資料來源：研究者設計)

二、訂定教學目標

(一) 部訂教學目標

根據部定 99 群科課程綱要，部定教學目標為以下三項。

1. 涵養並陶育學生美術的基本概念，增進學生審美的能力。
2. 引導學生認識美術的各種創作媒材及技法。
3. 培養學生對美術的興趣，以提高生活品質。

(二) 本課程鑑賞課程教學目標

根據部定教學目標與本課程設計期望達到的效果，訂定以下中國美術鑑賞課程教學目標。

1. 能透過觀察描述、分析、與討論的方式，辨認藝術品的美感特徵與視覺要素。
2. 能比較分析藝術品的媒材、象徵。
3. 能鑑賞藝術品，從事美感認知與判斷。
4. 能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。
5. 能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。
6. 能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。
7. 能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。
8. 能相互鑑賞同學的作品，從事美感認知與判斷。

三、課程的內容流程架構與設計

(一) 課程內容流程架構

根據前述中國美術鑑賞課程計畫表將中國美術鑑賞課程的內容、流程及架構製成下圖。

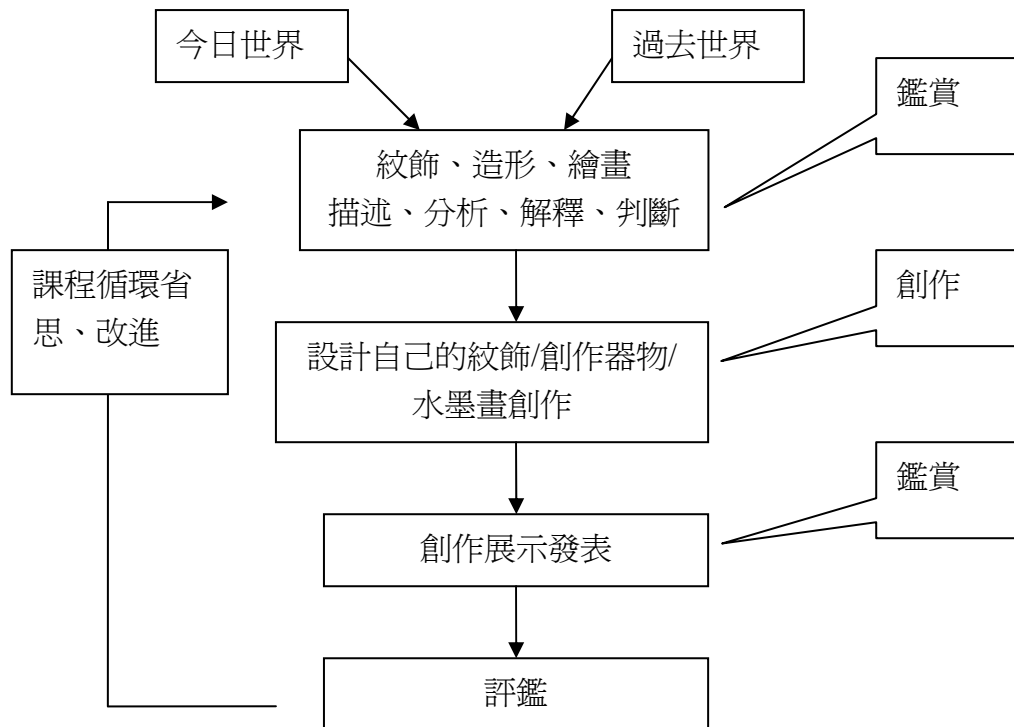


圖 13 中國美術鑑賞課程架構圖

(二) 教學設計

1.第一單元：美麗的紋飾

(1) 鑑賞：

從觀察描述古今器物之美進而瞭解器物紋飾背後的意義，再引入創作活動，例如在青銅器物紋飾部分討論判斷圖案代表的特殊涵義，進而讓學生思考，如果是自己的器物，要有怎樣的紋飾來代表自己，然後讓學生在學習單上畫下自己初步的圖紋設計，每段鑑賞活動約為 5-10 分鐘，以維持學生注意力，⁸³課後讓學生填寫學習心得表。（預計時間為一節課）

(2) 創作：

⁸³鄭明堂，透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例，慈濟大學教育研究所，2003，頁 20。

學生預先準備 8 開圖畫紙、尺、圓規、著色用具（廣告顏料為佳）、草圖、參考資料，教師說明紋飾標誌設計的基礎概念及作業注意事項後，學生根據草圖設計繪製完成代表自己的圖紋標誌。（預計時間為兩節課）

（3）鑑賞：

教師提示鑑賞重點，同學間透過自我作品發表互相鑑賞品評，最後由老師做總結評判，讓學生寫學生學習心得表。（預計時間為一節課）

2.第二單元：造形之美

（1）鑑賞：

導引學生注意觀察描述鑑賞現代陶瓷及古人用的陶瓷器，對如何鑑賞陶瓷器進行討論，欣賞故宮「如何欣賞器物之美」動畫，接著導引學生注意到文化創意作品，並以此構思創作品。在學習單上讓學生寫上討論內容，及製作器物要準備的材料—例如作為塑形用的紙黏土、壓印刻畫的工具、上色用具，並引導思考是否要鑲嵌其他材料、要不要在作品完成後噴透明噴漆保護。（預計時間為一節課）

（2）創作：

請學生帶材料、工具進行創作，在學生創作的過程中，教師引導學生器物上裝飾圖紋的呈現方式，由於紙黏土的特性，乾了就定型了，因此這一節一定要將形狀完成，下週的一節課才好進行上色，在創作部分的第二節課下課前十分鐘，引導學生思考如何展示自己的作品，以便於同學互相鑑賞品評。（預計時間為兩節課）

（3）鑑賞：

教師提示鑑賞重點，請學生一人一分鐘發表個人自己的作品，同學間開始進行評分。最後由老師做總結評判，讓學生寫學生學習心得表。（預計時間為一節課）

3.第三單元：線條之美

（1）鑑賞：

選擇以線條為表現重點的現代水墨畫作引導學生觀察描述，接著與課本內容連結介紹中國繪畫的演變，選擇故宮具代表性的傳統水墨作品，引導同學觀察、討論、鑑賞中國繪畫的線條之美，並構思創作的內容。（預計時間為一節課）

（2）創作：

請學生帶材料、工具進行創作，在學生創作的過程中，教師先引導學生回想過去對水墨畫的學習經驗，接著在練習紙上運用毛筆及水墨含量進行各種線條練習，最後完成一幅水墨畫的創作。（預計時間為兩節課）

（3）鑑賞：

教師提示鑑賞重點，同學間透過自我作品發表互相鑑賞品評，最後由老師做總結評判，讓學生寫學生學習心得表。（預計時間為一節課）

四、製作相關教材、表單

（一）教學多媒體簡報編製

教學簡報分為鑑賞教學部分與創作教學部分（附錄二）。鑑賞部分內容分為兩部分，一是把從網路上搜尋出現代生活中的用品，例如鍋、碗、壺、瓶罐、杯、畫等圖片下載貼入教學簡報中。二是從故宮的網路資源中挑選與課本及現代用品相應的圖檔與動畫，下載或設連結於教學簡報中作為三個單元的鑑賞的內容，例如新石器時代的陶器—勾葉紋雙耳尖底瓶、旋紋雙耳高頸壺，瓷器—北宋汝窯青瓷蓮花式溫碗、青瓷膽瓶、轉心瓶，玉器—明晚期的白裕鰲於花插、青銅器的鼎、壺等藝術品、畫作等。然後利用現代與過去、新與舊等概念將圖檔、動畫依照鑑賞的難易程度作編排，讓學生觀察、描述、鑑賞作品中的內容，並從中得到新的知識，引導學生創作。

創作部分則根據創作的項目，學習內容重點、創作時可以提供的思考方向、作業要求等編寫文字與搜尋相關圖片或影片製作多媒體簡報。

故宮的網路資源相當豐富，既有圖文又有影片、遊戲，因此在挑選教材時，常常發生挑選合適的資料過多，若以此內容上課會超過預定時間的狀況，最後從

學生是否會有興趣、課程主題的連貫為考量重點決定，在編制簡報的過程中，選擇使用簡單的技巧來進行編制，將網路上圖片以滑鼠按右鍵複製、貼上的方式貼入簡報中，對於需要局部放大的圖片例如翠玉白菜上的兩隻昆蟲，由於無法使用按右鍵的方式因此採用螢幕列印的方式，將所需圖片複製出來，再貼入簡報中。

影片部份則採用連線的方式，將連結路徑設定在簡報中，上課前先將影片點選播放，上課時播放的速度會較快速，也較不觸犯版權問題，在選擇影片的過程是最花時間的，對於接近主題的影片要一一看過並計時，選擇最適合的影片設連結，然後再試點看看有沒有問題。

(二) 學習單

學習單的目的是紀錄上課學到的內容，並對創作的形式、準備的材料做構思紀錄。(附錄三)

(三) 學生學習意見調查表

針對鑑賞課程學習內容進行省思，將其紀錄下來。(附錄四)

(四) 訪談紀錄表

分為訪談教師、訪談學生兩種，分別針對教學內容與設計、教師教學行為、師生互動情形、學習評量等四方面進行訪談紀錄。(附錄五)

(五) 教師教學評量表

讓協同教師根據教學內容與設計、教師教學行為、師生互動情形、學習評量等分項觀察研究者上課情形並加以紀錄、評量之用。(附錄六)

(六) 學生成績量表

同學互評的表單，引導學生依照作品的造形、色彩、美感知覺等項目評比，進而達到鑑賞的目的。(附錄七)

(七) 學生學習心得表

在單元最後一週，針對整個課程進行省思自評。(附錄八)

(八) 教師教學省思日誌

紀錄當日教師對教學歷程的省思。（附錄九）

第三節 單元實施歷程與成果分析

本課程統合中國美術鑑賞、美術創作、視覺設計等內容，形成三個單元。每單元教學活動分為四週來實施，教學對象為電子科一年級一個班的學生，實施教學時間規劃從 98 年 11 月 2 日起到 99 年 4 月止。

一、第一單元「美麗的紋飾」

（一）實施歷程

1.單元教學活動時間及內容

本單元教學活動時間自 98 年 11 月 2 日起到 98 年 11 月 23 日止，共計四週四節課。教學內容以現代與古代的器物造形為起點，逐步帶領學生觀察鑑賞至器物及紋飾背後的意義，再以青銅器上的紋飾、族徽為例，進而讓學生思考設計出足以代表自己的紋飾，最後進行同學間作品的鑑賞活動。

2.教學場域及設備

考慮到環境對教學效果的影響，本單元上課地點選擇在班級普通教室，運用到的教學器材為教師自備的筆記型電腦、教室內單槍投影機、麥克風與擴音機、網路線，發給學生學習單以輔助教學，發給學生學習意見調查表，便於課後進行鑑賞課程學習內容省思紀錄。

研究者利用上課前十分鐘至上課教室，放置便於同儕教師觀察的教室後方座位，架設攝影機及筆記型電腦連接電源線與單槍投影機，請學生協助移動講桌到一旁，拉下銀幕，啟動單槍投影機。同儕教師則在上課鐘響後進入教室後方座位上進行觀察。

3.學生學習態度和反應

（1）鑑賞活動

A.對攝影機有敏感現象

對學生與老師而言，以故宮網路資源為主進行的中國美術鑑賞課程是一種新的嘗試，當故宮的精緻圖片及動畫播放時，學生的感覺是新奇、有趣的，但因為上課架設攝影機，很明顯的可以觀察到座位在鏡頭角度附近的學生的表情顯得不自然，身體斜向一邊或側身而坐，試圖避開攝影機，甚至整節課都試圖以課本擋住自己的臉。⁸⁴

B.對造形無法描述

在請學生描述所觀看的圖片中的物體造形時，學生大都不太清楚如何描述，例如蒸鍋，學生A只答出：「這是蒸鍋。」再請他仔細描述時，學生A回答：「就是蒸鍋啊！還要怎麼描述。」換請學生B描述：「嗯，圓的、有一個洞、一個洞的。」教師提示從材質、形狀、色彩等角度來描述，再請學生C描述：「圓柱形、不鏽鋼的鍋子，可以蒸東西。」經過幾張圖片教師引導學生觀察描述後，學生較能描述出圖片中物體的造形，不過描述的語詞大都是簡單的，例如：「白菜上有蟲。」、「像是瓶子的魚」等。因為老師必須在學生回答後，再引導學生描述，因此花了很多時間，導致老師講述時，為了趕在時間內上完預定進度，說話速度變快。⁸⁵

C.造形懸疑、有局部放大或特效的圖片較能吸引同學注意

在進行圖片鑑賞時，只要有造形懸疑、局部放大或特殊處理的圖片，學生就會較專注的觀察，例如：觀看現代的溫酒器時，學生從造形上猜測是茶壺，當教師否定答案後，學生普遍的討論猜測，但都往「壺」方面猜想，直到老師公佈答案，大家譁然，因為都沒猜到，所以有學生反應這圖片挑的不好，距離學生生活太遙遠，學生不喝酒的怎麼知道這是溫酒器；觀看翠玉白菜圖片時，對於白菜上的昆蟲，學生本來沒注意到，當放出螽斯和蝗蟲的局部放大圖，學生就開始討論起來，不斷猜測是什麼品種的昆蟲，也對工匠能在長 18.7 公分寬 9.1 公分厚 5.07 公分的翠玉白菜上，刻出這麼精細的昆蟲，表示太厲害了。當運用「3D虛擬文物展示系統」介紹毛公鼎的新與舊時，同學要求要再看一遍，不太敢相信原來青銅

⁸⁴t1 誌 981102-1。

⁸⁵錄 981102-1。

器是這麼的光鮮亮麗，還追問是真的還是假的。⁸⁶

D.對公然回答問題反應消極

學生回答老師的問題時，態度消極，沒有人主動舉手發言，大都與前後左右同學議論，老師只有抽籤或點選學生回答，在同學回答的當時，旁邊的同學也常協助提供答案，當請這些同學自己回答時，反而閉嘴不言了。⁸⁷

E.對動畫播放表現專注

在故宮的動畫播放時，學生表現的較為專注，甚至會提醒老師「按全螢幕播放」、「大聲一點」、「沒看清楚再播一次」，下課後小老師還和兩位同學一起過來詢問要到故宮網頁的哪個部分點選才能找到這些動畫。⁸⁸

F.對學習單和學習意見調查表填寫表現消極

寫學習單和學習意見調查表時，有學生沒寫完就直接交，也有學生提問「目前想不出來，可不可以回家收集資料填寫，下週再交。」⁸⁹經過隔週提醒要繳交，有些同學才交出，但有些最後還是沒有交出。學習意見調查表繳交 34 份，繳交率 85%，學習單共計收件 23 份，繳交率為 58%，有 42%的學生未繳交，從填寫內容來看，未能完整填寫的有 4 份（佔繳交總數的 17%），每一份都有一題未填，第三題未填的 1 位，第五題未填的 2 位，第六題未填 1 位，這 4 份學習單上都有教師以紅筆寫上的建議及對未填寫處的問題，可見是教師看過後讓學生再填寫的，可是學生還是沒填寫就交來了，由此可見學生不想填就是不填，填寫態度消極。

(2) 創作活動

A.對攝影機敏感現象消除

由於前一週課程裡，學生對攝影機有閃躲的現象，因此本週繼續觀察學生對攝影機的反應，結果發現，學生大概是發現攝影機對個人沒有影響，因此除了剛

⁸⁶錄 981102-1。

⁸⁷t1 誌 981102-1。

⁸⁸t1 誌 981102-1。

⁸⁹t1 誌 981102-1。

上課時多瞄一眼，在之後就沒人注意了，連閃躲的現象都消失了。⁹⁰

B.對商標圖像表現興趣

「創作說明」的投影片播放時，學生對「標誌設計的重點」、「可運用的題材」等說明較缺乏專注力，對各公司的商標圖像較有興趣，老師還沒問就主動說出是哪家公司的標誌，有些用猜的還要求老師趕快揭曉答案。⁹¹

C.對作品的尺寸與紙張間的比例沒概念

在創作時，學生對於作品的尺寸、畫面構圖與紙張間的比例未加注意，在老師一個一個查看下，糾正了許多學生尺寸過小及偏於一邊的問題。⁹²



圖 14 一邊討論一邊創作



圖 15 一邊創作一邊分享

D.習慣一邊創作一邊交談

學生普遍性一邊討論一邊創作，造成教室內吵雜的氣氛，總是需要教師一再提醒注意音量。⁹³

E.未帶作品及用具者增加

第二節的創作活動時，有 25%的學生還在畫輪廓，有 10%的學生宣稱作品放在家裡，忘了帶來學校。在上色用具的使用上，同學準備多樣化，有水彩、廣告顏料、色鉛筆、蠟筆、彩色筆、簽字筆、麥克筆、原子筆，大多是國小國中時期用剩的，大都認為不需要為了一、兩堂課再花錢，也有些學生根本沒帶，等著跟

⁹⁰錄 981109-1。

⁹¹t1 誌 981109-1。

⁹²t1 誌 981109-1。

⁹³t1 誌 981109-1。

同學共用。⁹⁴

F.在創作上對教師的建議不一定接受

約 50%學生偏好使用色鉛筆上色，認為使用及攜帶方便，當老師提出同學在使用色鉛筆上色時，有彩度不高的問題時，學生回答塗厚一點、塗密一點就好，也有同學認為以鉛筆色填塗就算上色，經過老師建議大都改向同學借上色用具，但仍有從頭到尾堅持使用鉛筆的，對於老師的建議有自己的想法，不一定遵從。⁹⁵

(3) 鑑賞活動

A.未能及時繳交作業

創作活動結束時，能夠馬上繳交作品有 10%，鑑賞活動前繳交作品的有 63%，鑑賞活動結束後，仍未繳繳作品的有 10%。⁹⁶

B.對評量有評分標準表示新奇

鑑賞活動時發給學生互相評量表，並說明評分標準，學生拿到表時，大都覺得新鮮、有趣，發現原來美術的評分不是亂給的。⁹⁷而且根據觀察，學生大都能根據評分標準中的配分來評鑑學生的作品分數。

C.作品事先數位化對發表活動效果較佳

將在鑑賞活動前繳交的作品事先數位化，依照學生座號更名儲存，在鑑賞活動時，老師在一旁操作筆記型電腦連接單槍投影機投影作品畫面，並請學生依照座號順序介紹自己的作品，每人限時一分鐘，學生反應熱烈，有學生發現作品數位化後，看起來較美觀了，有學生發現居然可以將細部放大說明時，大叫「好清楚、太厲害了」，討論熱烈，需要老師制止，才能繼續進行分享、評分。⁹⁸但未提前繳交作品的學生，只能手拿著作品站到講台前作介紹，對較遠處的學生來說，看不清楚作品，必須將作品傳閱，影響到後面的評分進度。⁹⁹

⁹⁴t1 誌 981116-1。

⁹⁵t1 誌 981116-1。

⁹⁶t1 誌 981116-1。

⁹⁷t1 誌 981123-1。

⁹⁸錄 981123-1。

⁹⁹c1 誌 981123-1。



圖 16 討論熱烈



圖 17 認真評分

D.缺乏說明作品內涵的能力

學生在分享自己的作品時，大都只介紹自己的名字，未描述自己的作品構想，需經老師在一旁像記者訪問一樣詢問：「你的創作想法是？」「為什麼要畫這個造型？」「為什麼作這樣的色彩搭配？」有問學生才回答，但也有一兩位學生回答「不知道，就是這樣畫出來」、「沒有想法」，¹⁰⁰能清楚說明自己創作理念、意義，不需老師引導的有 10%。¹⁰¹

4.單元學習成果和問卷分析

(1) 鑑賞活動

為了得知學生對本單元第一節課課程學習的意見，設計了「學生學習意見調查表」，在單元第一週的鑑賞活動結束後，讓學生填寫繳交，最後收到共計 34 份意見調查表，學生繳交率為 85%，如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 18 美麗的紋飾學習意見調查統計表

題目	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	8	11	14	0	1
	24%	32%	41%	0%	3%

¹⁰⁰錄 981123-1。

¹⁰¹c1 誌 981123-1

2.上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。	10	13	9	1	1
	29%	38%	26%	3%	3%
3.我可以輕易的回答老師的問題。	3	7	15	7	2
	9%	21%	44%	21%	6%
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	5	10	13	4	2
	15%	29%	38%	12%	6%
5.我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。	4	6	17	4	3
	12%	18%	50%	12%	9%
6.今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。	5	12	11	4	2
	15%	35%	32%	12%	6%
7.我能由圖像聯想，引發創作活動。	5	11	12	5	1
	15%	32%	35%	15%	3%
8.我能鑑賞中國美術之美。	5	11	12	3	3
	15%	32%	35%	9%	9%
9.今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？					
	答案(數量，百分比)		喜歡原因		
1	翠玉白菜(7，21%)		只認識這個、看起來比較熟悉、很漂亮(2)、精緻美、清白純潔的感覺、白菜蝗蟲有象徵意味。		
2	毛公鼎(6，18%)		鼎文很特別、古人煮食物的鍋子很特別、裡面有刻 500 個字、刻 500 字很辛苦、可以裝東西、鍋子很有特色。		
3	毛公鼎、翠玉白菜(1，3%)		一個很像香爐、一個有蟲。		
4	鑑賞中國藝術造形美(6，18%)		可以瞭解中國藝術的美好、可以認識古文物的意義、可以觀賞到中國之前的藝術觀點、古董很讚、能看見多樣的新鮮物、雕刻精緻可以瞭解歷史。		
5	欣賞圖片(2，6%)		很有趣、很好看。		
6	創作(2，6%)		發揮自己的創意、能用自己的創意進行創作。		
7	看影片(2，6%)		好看、比較連貫看起來真實。		
8	亞醜族的特徵(2，6%)		因為它的畫法每個人都不同十分有趣、字型特別。		
9	介紹圖紋(2，6%)		可以知道圖紋的意思、瞭解圖紋的由來。		
10	介紹青銅器(1，3%)		可以了解以前人們的生活。		
11	介紹酒器(1，3%)		讓我了解到古代所使用的酒器。		
12	蒸鍋(1，3%)		很好看。		
13	聯想(1，3%)		刺激腦力。		
其他意見：					
有填寫的分別填答 無、NO、一切完美，另 31 份未填。					

第一題「上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 56%，加計「沒意見」的比例後達到 97%，顯示課程難度不高，學生大都能瞭解課程內容及意義。

第二題「上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 67%，加計「沒意見」的比例後達到 93%，顯示在課程的影音視覺效果都沒有問題，同學都能從圖片、動畫中達到很清楚的認識。

第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 30%，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例合計達 29%，表示約有三分之一的學生對老師的問題覺得有回答的困難，針對這些學生需要瞭解其困難點，是在形容造形時的口語表達有困難？還是不習慣公開回答問題？還是相關知識不足？若是前者需要加強引導學生對造形的形容，若是後兩者，則需要讓學生多多練習及多多充實相關知識。

第四題「這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 44%，加計「沒意見」的比例後達到 82%，顯示這個課程的確可以與過去的學習經驗連結。

第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 30%，加計「沒意見」的比例達到 80%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高，但不喜歡的比例還有 20%，如何降低不喜歡的比例，有賴日後課程的努力。

第六題「今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 50%，加計「沒意見」的比例後達到 82%，顯示大部分學生認為鑑賞課程內容有幫助，但仍有 18%的學生認為沒幫助。

第七題「我能由圖像聯想，引發創作活動。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 47%，加計「沒意見」的比例後達到 82%，但仍有 18%的學生認為不能由鑑賞圖像聯想，引發創作活動。

第八題「我能鑑賞中國美術之美。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 47%，加計「沒意見」的比例後達到 82%，但仍有 18%的學生認為不能鑑賞中國美術之美。

從上表中第一題到第八題對課程內容的調查統計可以看出：選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔一半以上，顯示同學們對課程內容感覺持較正面的看法，但選擇「沒意見」的比例從 26%到 50%，顯示同學對學習內容沒有想法，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例最高的題目為 21%，顯示還要略為調整教材教法。

第九題「今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？」從上表十三個答案中可以分析出：

- A.學生對於描述或說明的語句使用習慣簡潔化。
- B.從回答的答案發現：同學喜歡的部分有以課程進行階段來分的(介紹、聯想、鑑賞、創作)，有以教材屬性來分的(圖片、影片)，有以教材內容來分的(毛公鼎、翠玉白菜、亞醜族、青銅器、酒器、圖紋)。統計結果學生最喜歡的課程部分以「器物之美—器物紋飾的意義」這階段的最多，合計佔 69%。就個別喜愛的圖片來說，翠玉白菜、毛公鼎分居最喜歡的第一、二名
- C.從過去生活經驗中去連結課程較容易讓學生很快接受學習內容。

(2) 創作活動

由於本單元創作活動的重點是觀察學生能否藉由生活經驗與體認，運用「標誌」設計的形式，展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。並觀察學生能否有效的使用媒材與工具，從事創作活動。因此決定不發學習調查問卷，而從學生的創作結果中分析是否達到前述觀察。

本次創作活動共計繳交 36 件作品，作品繳交率為 90%，從學生的創作結果(附件十)來看，學生的靈感來源根據統計可分為：姓名綽號(共 22 件，佔 61%)、個性興趣(共 7 件，佔 19%)、生肖星座(共 2 件，佔 5%)、自己的外形(共 2 件，佔 5%)、愛情宣言(共 1 件，佔 3%)、模仿週邊現有標誌(共 1 件，佔 3%)等。由以上結果來看學生確實能藉由生活經驗與體認，運用「標誌」設計的形式，展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。



圖 18 姓名綽號的作品之 1



圖 19 姓名綽號的作品之 2



圖 20 姓名綽號的作品之 3



圖 21 個性興趣的作品



圖 22 生肖星座的作品



圖 23 自己的外形的作品



圖 24 愛情宣言的作品



圖 25 模仿週邊現有標誌的作品

在觀察學生能否有效的使用媒材工具，從事創作活動方面，使用水彩、廣告顏料、蠟筆、彩色筆、麥克筆、簽字筆、原子筆等搭配進行上色的有 36%，就結果來看皆屬於能有效使用媒材工具，達到良好的視覺效果。在交出的作品中選擇使用色鉛筆作為主要上色工具的 58%中，能綜合使用其他媒材、具有較好的上色技巧，形成良好的視覺效果的佔 33%，佔所有作品的 19%，上色效果不佳的佔 11%，綜合來看，能有效使用使用媒材工具，從事創作活動的比例共佔 55%，超過一半以上，未能有效使用媒材工具，從事創作活動 11%學生，有待未來更多的練習。

(3) 鑑賞活動

本節課希望藉由學生創作互評的鑑賞學習活動，培養學生從事美感認知與判

斷能力。在從全數繳交的 40 份學生創作互相評量表（其後簡稱互評表）裡，全部填寫沒有缺漏，可以發現學生參與這項學習活動的意願非常高，雖然從互評表中可以看到學生個別的評分標準不一，不同學生之間對同一人的給分標準差異大，但達到了學生藉此活動從造形、色彩、美感知覺等方面從事作品的美感認知與判斷的教學目標。

在這個單元課程進入尾聲時，請學生填寫學習自評表，希望學生能自我評析紀錄在這個單元課程裡的學習感受，總共收到 35 份，繳交率為 88%。在自評表裡，第一題到第六題依照完全同意、大部分同意、沒意見、大部分不同意、完全不同意等五種等級選項來進行勾選，藉以表示對題目內容的認同程度，第七題則針對課程中最受喜愛的部分進行開放式的調查。如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 19 美麗的紋飾學習自評統計表

題目	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.我喜歡「中國美術鑑賞」課程這種先鑑賞藝術品，然後再進行創作，然後鑑賞同學們作品的上課方式。	7	16	11	1	0
	20%	46%	31%	3%	0%
2.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，先鑑賞藝術品的部分。	9	15	10	1	0
	26%	43%	29%	3%	0%
3.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，進行「我的標誌」創作的部分。	8	14	11	2	0
	23%	40%	31%	6%	0%
4.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，進行「作品發表會」互相鑑賞同學作品的部分。	9	15	8	2	1
	26%	43%	23%	6%	3%
5.在這四週裡，我一直都很認真的上課，認真的創作，認真的鑑賞同學的作品。	8	16	11	0	0
	23%	46%	31%	0%	0%
6.我喜歡以這種方式進行鑑賞的課	7	10	16	1	1

程，希望以後有機會可以再學習。	20%	29%	46%	3%	3%
7.在這四週的「鑑賞藝術品」、「我的標誌」、「作品發表會」課程中，我最喜歡： 原因是：					
	答案(數量，百分比)	喜歡原因			
1	作品發表會(5，14%)	可以看到大家的作品。可以看到大家的創意。好玩。可欣賞到不錯的作品(2)，像是 11 號、17 號。			
2	我的標誌(3，9%)	自己創作。可以自行創作，自由。很有趣。			
3	鑑賞藝術品(2，6%)	可拓展視野。找創作方向。			
4	自己的作品(5，14%)	自己的作品(2)。相信自己。只記得自己。我很帥。			
5	30 號的作品(3，9%)	有創意(2)。真的很冚。			
6	33 號的作品(2，6%)	簡單明瞭。不止表現自己，也表現出全班。			
7	20 號的作品(2，6%)	讚，超好看。cool。			
8	11 號的作品(1，3%)	能表現自己的特色。			
9	翠玉白菜(3，9%)	雕刻精美。認識它很久了。簡單明瞭。			
10	有認真畫的人(1，3%)	太棒了。			
11	填沒有/無填答 (8，23%)				
其他意見：希望部分同學多用點心創作(2)。					

第一題「我喜歡中國美術鑑賞課程這種先鑑賞藝術品，然後再進行創作，然後鑑賞同學們作品的上課方式。」是針對整個單元的進行方式進行調查，選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 66%，加計「沒意見」的比例後達到 97%，顯示絕大部分的學生喜歡先鑑賞藝術品，然後再進行創作，然後鑑賞同學們作品的上課方式。

第二題到第四題是針對鑑賞課程中的「藝術品鑑賞」、「創作」、「學生作品互相鑑賞」等三部分課程，同學的喜好程度進行調查。

第二題「我最喜歡中國美術鑑賞課程中，先鑑賞藝術品的部分。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 69%，加計「沒意見」的比例後達到 98%，顯示絕大部分的學生喜歡先鑑賞藝術品的上課方式。

第三題「我最喜歡中國美術鑑賞課程中，進行我的標誌創作的部分。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 63%，加計「沒意見」的比例後達到 94%，顯示絕大部分的學生喜歡創作的部分。

第四題「我最喜歡中國美術鑑賞課程中，進行作品發表會互相鑑賞同學作品

的部分。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 69%，加計「沒意見」的比例後達到 92%，顯示大部分的學生喜歡互相鑑賞同學作品的部分。

第二題到第四題的填答結果來看，「藝術品鑑賞」、「創作」、「學生作品互相鑑賞」等三部分課程，每一部份都受到絕大部分學生的喜愛，顯示此種問法，無法歸納出到底哪個部分課程較受到喜愛。

第五題「在這四週裡，我一直都很認真的上課，認真的創作，認真的鑑賞同學的作品。」針對學生的上課態度進行自我評斷，選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 69%，加計「沒意見」的比例後達到 100%，顯示全部的學生都認為自己在這四週都很認真的上課，對照教師上課時的感受、學生作業繳交的情況、調查問卷繳交的數量來看，學生的上課態度無法藉由學生自評來表現。

第六題「我喜歡以這種方式進行鑑賞的課程，希望以後有機會可以再學習。」針對運用鑑賞、創作、鑑賞模式進行後續課程的學習意願進行瞭解，選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 49%，加計「沒意見」的比例後達到 95%，顯示大部分的學生對運用鑑賞、創作、鑑賞模式進行後續鑑賞課程的學習意願很高。

第七題「在這四週的鑑賞藝術品、我的標誌、作品發表會課程中，我最喜歡？原因是？」是針對整個單元課程裡，學生喜歡的部分進行開放式的調查，共計 11 個答案，根據「鑑賞藝術品」、「我的標誌」、「作品發表會」這三部分直接進行回答的分別是 6%、9%、14%，以作品發表會的比例最高，回答最喜歡自己的作品的佔 14%，與喜愛作品發表會的比例相同，將回答最喜歡某一位同學作品的答案比例共計 24%，回答最喜歡翠玉白菜的佔 9%，回答最喜歡有認真畫的人佔 3%，填寫沒有或空白的比例為 23%，若針對答案性質歸納答案內容，可將回答最喜歡自己的作品、某一位同學作品的答案及有認真畫的人的數量加入到最喜歡「作品發表會」這部分裡，將回答最喜歡翠玉白菜的數量加入到「鑑賞藝術品」裡，將所有答案歸納後，可得到最喜歡「鑑賞藝術品」的比例佔 14%，最喜歡「我的標誌」

的佔 9%，最喜歡「作品發表會」的佔 54%，最喜歡的沒有獲空白的佔 23%，最喜歡「作品發表會」的比例最高，顯示高過半數的學生最喜歡互相鑑賞同學的作品。

綜觀這一份自評表，第一題和第六題得到顯著的答案，也就是學生確實喜歡先鑑賞藝術品，然後再進行創作活動，然後互相鑑賞同學們作品的上課方式，也願意繼續這種模式的上課方式。第七題得到學生最喜歡互相鑑賞同學們作品的活動。第二題到第五題的設計有缺失，無法得到確實的答案，因此後續單元的最後學習心得自評，必須改變題目，在與施老師討論後，選擇將學習意見與心得合併，製作新的學習意見與心得調查表（附錄八）。

（二）教學檢討

根據教師教學評量表參酌協同教師訪談紀錄、學生訪談紀錄、教師教學省思日誌等內容，試就本單元的教材內容與設計、教學行為、師生關係、學習評量等四項進行分析與檢討。在教師教學評量表裡，根據實施情形分為很好、好、尚可、待改進、及待改進等五項，並依序分別給予 5 分、4 分、3 分、2 分、1 分等分數，在下表中列出單元裡四週的各項的評分。

表 20 美麗的紋飾教師教學評量表

檢核項目	第一週	第二週	第三週	第四週
一、教材內容與設計				
1.教材內容的設計適合學生的學習。	4	4	4	4
2.教材內容能引起學生學習的動機。	5	4	4	4
3.教材內容能達成預期的學習效果。	3	4	4	3
二、教學行為				
1.教師能運用多元教學方法及學習活動。	5	4	4	4
2.教師能使用各種教學媒體引導學生學習。	5	4	4	4
3.教師善于各種發問技巧。	4	4	4	4
4.教師能運用良好的語文技巧和身體語言。	4	4	4	4
三、師生關係				
1.教師能維持良好的學習氣氛	4	4	4	3

2.教師能用心注意學生發表促進師生互動	4	4	4	4
四、學習評量				
1.教師能公正客觀的評量	4	4	4	4
2.教師能用多元的評量方式。	4	5	4	4
3.教師能提高學生回饋與指導。	4	5	4	4

1.教材內容與設計

本單元的教材內容與設計部份，連續四週觀察者給予平均 4 分的評價。顯示教材內容的設計在「適合學生的學習」、「能引起學生學習的動機」、「能達成預期的學習效果」這三方面都獲得正面肯定，但在「能達成預期的學習效果」這部分還需要改進。

在訪談中，協同教師與學生皆認為電腦簡報呈現的方式很不錯¹⁰²，教師能夠從器物、紋飾、族徽將學生逐步引入到思考創作足以代表自己的紋飾，教材內容有助於創作，也有助於從不同角度去鑑賞藝術品，較可惜的是圖片準備似乎有些多，導致後面的內容上起來速度有些快，¹⁰³因此在未來單元課程準備的圖片數量和時間的規劃上要再調整，至於引起學生反應距學生生活遙遠的溫酒器圖片，確實不是一般人接觸到的，但從吸引學生注意的角度來看它很成功，也打破學生的制式觀念，壺狀的造形可以有其他功能。學生作品經由數位化處理後，對學生間的作品鑑賞非常有幫助，尤其是看圖軟體具有的放大功能，有助於對作品細部的觀察。

2.教學行爲

在本單元的教學行爲部分，連續四週觀察者亦給予平均 4 分的評價。顯示在「教師能運用多元教學方法及學習活動」、「教師能使用各種教學媒體引導學生學習」、「教師善于各種發問技巧」、「教師能運用良好的語文技巧和身體語言」四方面都獲得肯定。

學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，包含對藝術品的鑑賞、介紹各

¹⁰²s09 與 s31 生訪 981109-1

¹⁰³ct 訪 981102-1

企業的標誌，巡視學生創作時，針對個別提示靈感的來源、加框線及上色技巧，發現學生設計帶有負面意象時，能馬上提出來，讓學生自己思考是否要修改，¹⁰⁴在學生互相評分時能事先釐清評分標準、交代注意事項、同學分享自己的作品時能加以引導說明內容並給予改進意見。¹⁰⁵

雖然評價不錯，但也不是沒有缺點的，例如協同教師觀察到在鑑賞教學時，教師的解說速度會越來越快，¹⁰⁶根據自己反省，這個現象是因為前面引導學生觀察、描述的時間較長，導致心理上害怕趕不上預定時間進度而無意中提高說話速度，改善方法是將時間安排的寬鬆些，減少鑑賞的品項，多給學生觀察描述與討論的時間。¹⁰⁷

另外關於「教師問的問題是否都會回答」這個部分，受訪學生回答「有些問題會回答，有些則不會。」¹⁰⁸再追蹤問下去是哪一個問題不會回答，「例如翠玉白菜上的蟲有何涵義？這一類的問題就不會回答。」¹⁰⁹，這個答案剛好可以提供在學習意見調查問卷第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」裡，為何選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例合計達 29%，約有三分之一的學生對老師的問題覺得有回答的困難的原因之一，類似「翠玉白菜上的蟲有何涵義？」這樣的問題是屬於藝術品的相關知識，當學生不會回答時，教師可以藉此引導學生思考是否有迹可循？有哪幾種可能？最後答案揭曉時，學生的學習記憶會較深刻。

3.師生關係

在本單元的師生關係部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能維持良好的學習氣氛」、「能用心注意學生發表促進師生互動」兩方面獲得正面的肯定。

就維持良好的學習氣氛來看，班上上課的氣氛是熱絡的，影像切換間總是引起大部分學生私下討論，有時音量過大，總有種吵雜感，根據協同教師的觀察，

¹⁰⁴ct 訪 981109-1

¹⁰⁵ct 訪 981123-1

¹⁰⁶ct 訪 981102-1

¹⁰⁷t1 誌 981102-1

¹⁰⁸s31 生訪 981109-1

¹⁰⁹s31 生訪 981109-1

三三兩兩交談的學生，確實在討論課程的內容，因此老師須時時注意學生的狀況，透過對正在說話的同學提問，阻止這種吵雜感，同時藉由漸進式的提問引導學生發表自己的看法，學生發表時音量不足，老師要求使用麥克風，並對正在交談的同學予以制止，提問剛剛學生發表的內容，引導學生發表自己的意見。¹¹⁰

學生喜歡教師運用提問法，認為這樣的上課方式較不呆板無聊，學生不喜歡一直坐著聽老師講話。¹¹¹在創作時，有些學生習慣透過與同學交談獲得靈感，因此教師確認了學生確實在討論創作內容，就只要求降低交談的音量，學生也都會就疑問詢問教師，¹¹²隔週的創作課有學生藉口未帶作品，利用這段時間做其他作業，教師能發現並制止且要求其繼續進行創作。¹¹³

4.學習評量

在本單元的學習評量部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能公正客觀的評量」、「能用多元的評量方式」、「能提高學生回饋與指導」等三方面，獲得正面的肯定。

同儕教師認為在本單元裡，教師能運用上課提問、寫學習單、創作作品、學生作品發表等方式進行多元評量，並在評量前明定評分的比例，讓同學瞭解作品評分標準，在創作活動時能將學生在創作時的表現予以注意並緊盯學生進度，列入課堂表現成績，且在巡視學生創作時，看到好的作品，馬上拿起來向學生們展示，立即給予學生讚美，亦給其他同學提供示範的榜樣，¹¹⁴請學生填寫意見調查及心得表，有助於學生回饋及後續課程指導。¹¹⁵

在學習評量方面，學生認為最好不要有學習單，因為覺得很麻煩，¹¹⁶雖然題目簡單，但實在懶的寫字，¹¹⁷固然學生如此反應，但基於評量的完整性，學習單

¹¹⁰ct 訪 981102-1

¹¹¹s09 與 s31 生訪 981109-1

¹¹²c1 誌 981109-1

¹¹³c1 誌 981116-1

¹¹⁴ct 訪 981116-1

¹¹⁵ct 訪 981123-1

¹¹⁶s09 生訪 981109-1

¹¹⁷s31 生訪 981109-1

仍不可少，只有在課堂上密集注意學生填寫學習單的情況。同儕教師則認為留給學生填寫學習單和意見調查表的時間不足，學生必須利用下課時間或回家才能完成，常造成學生將表單弄丟，必須重新下載填寫，若經過時間較久，忘了之前的上課內容，則常常借同學的學習單來填寫或者乾脆不交，關於填寫時間不足這一點，可在下個單元的時間分配上，進行調整。¹¹⁸

（三）省思與改進

在本單元課程結束後，研究者省思課程實施歷程與教學檢討的內容，希望將在課程中呈現的優點加以維持，缺點則加以改進，透過對第一單元課程省思缺點，與同儕教師討論如何改進，期望在第二單元可以更好、更順利的進行。

1.優點

（1）教學策略獲得學生喜歡

從課程實施過程中學生對教師以「生活經驗」來挑選圖片進行引導鑑賞，還會提醒教師「溫酒器」不是學生的生活經驗來看以及對古人生活中所用到的器具及裝飾反應熱絡來看，以「生活經驗」來進行引導鑑賞的教學策略是成功的，再從學生的學習自評統計表第一題和第六題關於喜歡鑑賞→創作→鑑賞的教學模式調查統計結果分別得到 97%、95%，可以看出運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程所採取的以生活經驗引導鑑賞及採取鑑賞→創作→鑑賞的教學模式等教學策略成功，且獲得學生喜歡。從過去生活經驗中去連結課程較容易讓學生很快接受學習內容。

（2）圖像的選擇能引起學生興趣

從第一節課鑑賞課程實施學生對造形懸疑、有局部放大或特效的圖片的熱絡反應及故宮的動畫播放的表現專注，再加上在美麗的紋飾學習意見調查統計表表中第一題到第八題對課程內容的調查統計選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔一半以上，顯示同學們對課程內容感覺持較正面的看法，在創作活動裡學生對

¹¹⁸ct 訪 981102-1

商標圖像表現興趣以及同儕教師在教學評量表中教材內容與設計項目給予平均 4 分的評價，綜合以上來看，圖像的選擇能引起學生興趣，翠玉白菜、毛公鼎是學生最喜歡的兩件作品。

(3) 學生能在創作活動中能達成教育目標

從學生創作的結果來看確實能藉由生活經驗與體認，運用「標誌」設計的形式，展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。

(4) 教師具有好的教學行爲

在教學檢討裡，學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，包含對藝術品的鑑賞、介紹各企業的標誌，巡視學生創作時，針對個別提示靈感的來源、加框線及上色技巧，發現學生設計帶有負面意象時，能馬上提出來，讓學生自己思考是否要修改，在學生互相評分時能事先釐清評分標準、交代注意事項、同學分享自己的作品時能加以引導說明內容並給予改進意見。

(5) 教學中保持良好的師生關係

從觀察和訪談中，同儕教師認為在教學中教師能時時注意學生的狀況，透過對正在說話的同學提問，阻止交換意見過程中音量過大產生的吵雜感，同時藉由漸進式的提問引導學生發表自己的看法，學生發表時音量不足，老師要求學生使用麥克風，並對正在交談的同學予以制止，提問剛剛學生發表的內容，引導學生發表自己的意見。

學生在訪談中提到喜歡教師運用提問法，認為這樣的上課方式較不呆板無聊，學生不喜歡一直坐著聽老師講話。在創作時，有些學生習慣透過與同學交談獲得靈感，因此教師確認了學生確實在討論創作內容，就只要求降低交談的音量，學生也都會就疑問詢問教師，隔週的創作課有學生藉口未帶作品，利用這段時間做其他作業，教師能及時發現並制止要求其進行創作。

(6) 運用多元的的評量方式

同儕教師觀察到教師能運用上課提問、寫學習單、創作作品、學生作品發表

等方式進行多元評量，並在同學互相評量前明定評分的比例，讓同學瞭解作品評分標準，在創作活動時能將學生在創作時的表現予以注意並緊盯學生進度，列入課堂表現成績，且在巡視學生創作時，看到好的作品，馬上拿起來向學生們展示，立即給予學生讚美，亦給其他同學提供示範的榜樣，請學生填寫意見調查及心得表，有助於學生回饋及後續課程指導。

(7) 作品事先數位化對發表活動效果佳

從美麗的紋飾學習自評統計表第七題得到學生最喜歡互相鑑賞同學們作品的活動，在活動中如何讓學生們看清楚同學們的作品，聽明白學生的分享發表很重要，研究者在鑑賞活動前將學生繳交的作品事先數位化，依照學生座號更名儲存，在鑑賞活動時，學生反應熱烈，有學生發現作品數位化後，看起來較美觀了，而且可以將細部放大說明，討論熱烈，需要老師制止，才能繼續進行分享、評分，而未提前繳交作品的學生，只能手拿著作品站到講台前作介紹，對較遠處的學生來說，看不清楚作品，必須將作品傳閱，影響到後面的評分進度，兩相比較下，作品事先數位化有助於發表活動的效果。

(8) 互相評量有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助

鑑賞活動時發給學生評量表，並說明評分標準，學生拿到表時，大都覺得新鮮、有趣，發現原來美術的評分不是亂給的，而在評分時會學生大都能根據評分標準中的配分來評鑑學生的作品分數。

2.缺點

(1) 鑑賞的圖片太多

同儕教師觀察到研究者準備的教材內容有助於創作，也有助於從不同角度去鑑賞藝術品，較可惜的是圖片準備似乎有些多，而學生對鑑賞的過程需要教師加以引導，使得預計的時間有些不足，導致後面的課程內容，教師在講解時說話速度有些快，這點研究者也有感覺到，當感覺時間不太足夠時，爲了達到預定的進度，就會加快說話的速度。

(2) 學生喜歡在上課中私下交換意見

在整個單元實施的過程中，學生喜歡在私底下交換意見，有時音量過大形成噪音，干擾了上課的秩序。

(3) 學生的說明能力有待訓練

從學生學習態度和反應中觀察到，學生在鑑賞活動中對造形描述有困難，描述的語詞大都是簡單的，對教師所問的問題需要指定人來回答且回答的內容需要教師再加以引導，在對自己的作品作分享說明時，也無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，種種情況顯示學生對「說明」的能力需要多多的練習。

(4) 對學習單和學習意見調查表填寫表現消極

學生大都對「書寫」表現消極，舉凡需要花時間思考的書寫行為，都在教師的規定要求下才會填寫繳交，甚至有些學生就不交。寫學習單和學習意見調查表時，有學生沒寫完就直接交，經過隔週提醒要繳交，有些同學才交出，但有些最後還是沒有交出。學習意見調查表繳交 34 份，繳交率 85%，學習單共計收件 23 份，繳交率為 58%，有 42% 的學生未繳交，從填寫內容來看，未能完整填寫的有 4 份（佔繳交總數的 17%），每一份都有一題未填，第三題未填的 1 位，第五題未填的 2 位，第六題未填 1 位，這 4 份學習單上都有教師教師以紅筆寫上的建議及對未填寫處的問題，可見是教師看過後讓學生再填寫的，可是學生還是沒填寫就又交來了，由此可見學生不想填就是不填，填寫態度消極。

(5) 學生對創作態度消極

從創作活動裡超過 10% 學生沒帶用具及自己的作品、利用創作課作其他課程的作業；習慣一邊創作一邊交談；帶用具來的所準備的類型多樣，從水彩、廣告顏料、色鉛筆（一枝筆中有 8 到 12 色可抽換的色鉛筆）、蠟筆、彩色筆、簽字筆、麥克筆、原子筆，大多是國小、國中時期用剩餘的，大都認為不需要為了一、兩堂課再花錢，也有些學生根本沒帶，等著跟同學共用；在創作過程中對於教師的

修改建議，都在教師的督促下才進行，甚至不修改，如此種種，雖然並非全部的學生都如此，但一粒老鼠屎打壞一鍋粥，給教師的感覺是班上呈現的氛圍是創作的心態消極被動。

(6) 未能及時繳交創作

創作活動結束時，能夠馬上繳交作品有 10%，觀察學生的行為，能馬上繳交的是在課堂中認真創作的學生，雖然也有與同學交換意見的情況，可是仍能認真的進行創作，另外 90%都以作品未完成要帶回家完成作為理由，沒有繳交，鑑賞活動前繳交作品的有 63%，在鑑賞活動結束後，仍未繳作品的有 10%，作品繳交率為 90%。

3.缺點如何改進

(1) 減少鑑賞的圖片

有鑑於在鑑賞活動中圖片準備多，而學生對鑑賞的過程需要時間較長引導，導致後面的課程內容時間有些不足，教師因此在講解時說話速度提高，就這一點研究者與施老師討論「到底多少張鑑賞圖片適當」，原來在鑑賞活動中準備了 11 張圖片，學生鑑賞時間大約花了約 35 分鐘，平均每張圖片鑑賞時間約 3 分鐘，這其中包括教師引導與說明的時間，施老師認為既然包含引導與說明平均要花 3 分鐘，在第二單元裡不如設定每張圖片大約 5 分鐘時間做鑑賞，多給學生進行鑑賞時間，圖片張數較第一單元減少一半，預定為 5 張，視現場情況而定，若還是時間不足，可以將鑑賞圖片按掉直接進行後面的學習活動，保持現場教學時間的彈性，研究者覺得這意見很好，決定第二單元試著實施。

(2) 監控學生交換意見的程度

從對學生的訪談中瞭解，學生覺得交換意見有助於對鑑賞藝術、增加創作的靈感，在美術課這種屬於輕鬆休閒的課程裡，交換意見一件很重要的事，若教師覺得音量過大，可以要求學生降低音量，不希望教師禁止學生交談，那會讓美術課沒有樂趣，而根據同儕教師的觀察到學生真的是針對藝術鑑賞及創作在交換意

見，學生在交換意見的過程中形成一種熱絡的氛圍，若完全禁止學生交換意見，可能會形成一種冷場的氣氛，因此提出建議「老師可以在上課過程中時時注意學生的狀況，當發現交談過於熱鬧時，透過對正在說話的同學提問，讓另一位說話的學生重述一遍同學的答案，幾次之後學生就會注意音量的問題，透過這種方面來阻止吵雜感，可能比喊出不要講話來的有技巧。」就研究者觀察確實有學生就上課內容進行意見交換的，但若教師不加以干預，交談的內容就會演變成非上課相關的內容，因此在進行課程活動的同時，教師亦需要密切注意學生意見交換的狀況，隨時對音量過大的學生採取干預的行動，同儕教師分享的技巧，可以在下個單元中實驗看看效果如何。

(3) 多在課程中提供學生練習說明的機會

由於在鑑賞課程中發現學生缺乏說明的能力，就這一點與同儕教師討論，由於同儕教師是一位國文教師也是一位導師，就他從批改學生作文跟週記的經驗，學生大多文筆不佳，使用的語彙簡單，至於說明的能力，由於國文科有趕進度的問題，所以並沒有在課堂上給學生「說明」的練習，學生對問題的回答也都是精簡的答案，由此可見，學生缺乏說明的能力是共通的現象，並不因為是進行美術鑑賞缺乏專業知識而無法說明分享，只有利用美術鑑賞課程的時間，多安排時間讓學生進行說明分享，引導學生訓練說明的能力。

(4) 對學生填寫學習單和學習意見調查表的情況密切督促

在學習評量方面，學生認為最好不要有學習單，因為覺得很麻煩，雖然題目簡單，但實在懶的寫字，固然學生如此反應，但基於評量的完整性，學習單仍不可少，只有在課堂上密集注意學生填寫學習單的情況。同儕教師則認為留給學生填寫學習單和意見調查表的時間不足，學生必須利用下課時間或回家才能完成，常造成學生將表單弄丟，必須重新下載填寫，若經過時間較久，忘了之前的上課內容，則常常借同學的學習單來填寫或者乾脆不交，研究者從互評表的繳交率100%來看填寫時間不足，確實影響了學生對學習單的填寫繳交，關於填寫時間不

足這一點，可在下個單元的時間分配上，進行調整。

（5）緊盯學生創作時的態度

觀察學生創作時消極的態度表現，對照學生在學習自評統計表的自評有 63% 的學生喜歡創作課程，31%的學生沒意見 6%學生不喜歡，為什麼會有大部分學生表示喜歡創作課程，可是教師卻覺得學生態度消極的狀況，學生到底是怎麼看待創作課程，就此詢問學生，學生認為在創作課程裡，老師除了創作說明外，會逐一指導學生進行創作，在這段時間裡，同學彼此可以就創作靈感交換意見，還可以一邊聽音樂一邊進行創作，遇到困難除了問教師還可以問同學，或同學一起解決，感覺很輕鬆、自由，這種情況在其他課是不可能發生的，因此喜歡創作課程。為什麼喜歡創作課卻沒帶用具或作品？學生回答用具如果家裡沒有還要花錢買，太麻煩，不想花錢，家裡有用具的是真的一時大意忘了帶來，不是故意的，想說還可以跟同學借用，能完成創作就好。對於同學的創作技法不佳，學生的解釋本來就不會畫圖所以才唸電子科，感覺作業有交有成績就好。¹¹⁹

將這狀況與施老師討論，施老師提供他的經驗，對學生用具忘了攜帶的問題，他採用自掏腰包和要學生繳交購買基金的方式，使用者付費，就可解決問題，至於收錢問題可交給班上的股長負責，學生交換意見的問題在所難免，音量過大時適時制止即可，但若被教師發現是在聊天則罰以勞動服務，學生的創作技法不佳的問題，就有賴教師加強指導，畢竟電子科不是美工廣告科，大部分學生在美術創作技法上少有練習，唯一練習就是創作課程，若學生本身心態消極敷衍那就只有靠教師積極的鞭策。研究者思考施老師的經驗，在用具購買上，全班 40 人的數量自掏腰包有經濟上的困難，若採取購買一部分供學生借用到是可行，可在下個單元創作課程進行試看看效果。對於學生消極的態度，教師只有採取緊盯的方式積極的鞭策來面對了。

（6）密集督促學生繳交作業

¹¹⁹s1、s2、s3、s4、s33 生訪 981123-1。

對於學生作業未及時繳交的問題，同儕教師認為目前情況還不算嚴重，90%學生大都在最後一刻交出，因此只要密集的督促學生創作進度，提醒學生繳交期限，學生應能如期繳交作業。研究者覺得除了密集督促學生之外，還應訂定遲交的處罰例如扣分等，對學生來說可能較為有用。

二、第二單元「造形之美」

(一) 實施歷程

1. 單元教學活動時間及內容

本單元教學活動時間自 98 年 12 月 21 日起到 99 年 1 月 11 日止，共計四節課。教學內容為導引學生注意觀察描述古人用的玉器、青銅器、陶瓷器及現代陶瓷各個器物之美，再透過學生討論器物欣賞重點，將討論出的欣賞重點紀錄在學習單上，接著播放故宮關於「如何欣賞陶瓷之美」的動畫，讓學生思考比較討論出的內容跟動畫中的欣賞重點差異性，從現代陶瓷作品及公司導引同學們注意文化創意產品，進而引導學生創作，最後進而互相鑑賞學生作品。

2. 教學場域

本單元上課地點選擇在班級普通教室，運用到的教學器材為教師自備的筆記型電腦、教室內單槍投影機、麥克風與擴音機、網路線，發給學生學習單以輔助教學，發給學生學習意見調查表，便於進行鑑賞課程學習內容省思紀錄。

研究者利用上課前十分鐘至上課教室，架設攝影機及筆記型電腦連接電源線與單槍投影機，請學生協助移動講桌到一旁，拉下銀幕，啟動單槍投影機。同儕教師則在上課鐘響後進入教室後方座位上進行觀察。

3. 學生學習態度和反應

(1) 鑑賞活動

A. 單元間相隔時間較久導致遺忘

由於距離第一單元相隔三週，中間經歷期中考、校慶展參觀活動、校慶補假，因此在挑選鑑賞作品時，放入第一單元中最受喜愛的翠玉白菜、毛公鼎，藉此讓

學生複習鑑賞藝術品的步驟，經過三週的隔閡，透過提問發現確實有些學生已將翠玉白菜的相關背景遺忘，經過提示，學生才能夠想起來。¹²⁰

B. 圖片引發不明原因的發笑

協助課程設計的施老師建議可將文化創意概念帶入「造形之美」課程設計中，引導學生進行創作。¹²¹因此在挑選現代造形的例子時，選擇了台灣有名具現代特色的「法藍瓷」公司的瓷器作為鑑賞、介紹，當播放到「蝶舞系列」時，突然有學生哄堂大笑，經過教師詢問笑的原因，笑的學生都隱而不說，經過教師再三詢問，學生回答要有想像力。¹²²



圖 26 突然哄堂大笑



圖 27 蓮花式溫碗 3D 討論熱烈

C. 3D 影片效果佳

播放「蓮花式溫碗」的 3D 效果時，學生氣氛熱烈，紛紛指揮教師移動螢幕中的碗，左右上下的移動觀看各角度，口裡還喊著「哎喲！3D 耶。」可能學生覺得看得還不過癮，因此在播放「如何欣賞陶瓷之美」的動畫時，學生還問「也是 3D 的影片嗎？」在動畫中有互動式的問題，學生會跟著題目回答問題，要求教師快按下滑鼠揭曉答案，答案錯了馬上有同學換答案要求快按，在這時的學生反應熱絡，學習態度很積極。¹²³

D. 學習單的填寫態度消極

在要求學生討論「要如何欣賞陶瓷器物之美」並填寫學習單時，發現有些學

¹²⁰t1 誌 981221-2。

¹²¹Lt 訪 981202-2。

¹²²t1 誌 981221-2。

¹²³t1 誌 981221-2 與錄 981221-2。

生不參與討論即趴下睡覺，把他們叫起來，詢問原因說是因為午休時間被罰站太累了，所以現在想睡覺，雖然對此表示同情，但還是請他們打起精神參與討論。在巡視中發現學生討論熱烈，但動筆的很少，需要教師不斷提醒才動筆，也有小組不是在討論規定的內容，看到教師接近注意到才臨時轉換討論內容，因此討論時間到就請該組先發表討論結果，該組選派的代表在缺乏學習單紀錄的情形下，回答「要看粗細和長短。」引起學生哄堂大笑。¹²⁴

E.文化創意融入創作困難

觀看「法藍瓷」的瓷器造形及公司的特色時，有少數學生認為這些陶瓷太高貴了跟目前生活距離有些遙遠，引導學生從文化創意角度思考帶有中國風的立體的器物創作時，學生覺得難度很高，不斷要求老師不要限制，¹²⁵最後文化創意這一項被學生拋之腦後，器物的概念降低為可以使用的用具，取而代之的是學生鬧場般的提出可否做一顆球，被教師予以否決。¹²⁶

F.各自購買媒材有後患

在引導學生思考創作活動所準備的用具時，曾建議學生可以統一訂購，但學生說要表決後再決定，最後表決的結果是自己攜帶，因此教師提醒下週上課要檢查攜帶的物品有沒有齊全，學生皆回答沒問題。¹²⁷

(2) 創作活動

A.用具攜帶不齊

在剛開始上課時，首先檢查學生攜帶的用具是否齊全，檢查結果是有 40%未攜帶用具，因此告知要從平時表現上扣分，並要罰抄美術課本的課文，腦子動的快的學生馬上詢問教師「如果借到黏土作創作，是否可不抄美術課本？」當教師給予肯定答案後，都四處向同學借黏土，在教室裡走動交談，影響教室秩序。¹²⁸

第二節的創作活動，沒帶紙黏土或黏土的學生增多了，高達 53%超過半數，

¹²⁴t1 誌 981221-2。

¹²⁵t1 誌 981221-2。

¹²⁶t1 誌 981228-2。

¹²⁷t1 誌 981221-2。

¹²⁸t1 誌 981228-2。

其中 14%是上週未完成帶回家做本週忘了帶來，依舊以扣分及處罰抄課文處理。¹²⁹

B.範例圖片引發興趣

「創作說明」投影片播放時，學生對用來示範說明「中國風」的圖片很有興趣，對「清宮娃娃榨汁機」要如何使用頻頻討論，看到幾張故宮販售的「故宮時尚公仔」更是大叫「好可愛，哪裡有賣？」，當教師說創作評定標準是要做到像範例，學生直呼不可能。¹³⁰教師還在說明進度及塑形的方法時，學生已迫不及待的開始動手捏塑。¹³¹

C.對創作尺寸不能掌握

在創作時，學生對於作品的尺寸未能掌握，在老師一個一個詢問構想建議下，糾正了許多學生尺寸過小的問題。¹³²

D.創作態度不佳

學生趁著教師指導其他學生無暇它顧時交談，對於說話音量沒有節制，教師需要提醒一再制止，被制止時都說是在討論創作靈感。有 15%學生花了兩節課的時間揉捏紙黏土，揉出各種造型，還沒想到要創作什麼，但對於老師的建議也不採納，其中 2%在教師建議下選擇筆筒進行創作，其餘仍在不斷的搓揉黏土。¹³³同學間有互助的精神，有帶上色用具的學生會跟沒帶的學生共用，黏土也可以分享使用，還會互相分享揉捏心得。¹³⁴有 8%學生在第二節課裡完成創作，5%學生作品未完成卻開始互丟紙黏土，被教師制止，整體觀察發現從頭到尾認真理首創作，沒有與他人交談的佔 8%，其他或多或少都會與臨座的同學交談，整節課給老師的感覺是許多學生並未認真用心地創作。¹³⁵

E.提議使用攝影機展示作品

下課前十分鐘，因為大部分學生作品未完成，因此提問學生「要如何進行下

¹²⁹t1 誌 990104-2。

¹³⁰t1 誌 981228-2。

¹³¹錄 981228-2。

¹³²t1 誌 981228-2。

¹³³t1 誌 981228-2。

¹³⁴t1 誌 990104-2。

¹³⁵t1 誌 990104-2。

週的作品展示，沒繳交作品太多，來不及在下週上課前將作品拍照數位化，同學拿在手上或放在講桌上介紹，離得較遠的同學看不清楚。」學生提議「請教師準備攝影機接電腦、單槍投影機播放影像，介紹作品的同學可將作品放在攝影機前轉動，讓所有同學都能清楚看到作品。」¹³⁶

(3) 鑑賞活動

A. 分享態度影響攝影機使用

教師架好攝影機接電腦、單槍投影機按下錄影進行測試，學生新奇的觀看錄影效果。由於學生第一次利用這種方式進行作品介紹，因此在作品放置位置的拿捏不佳，大都有偏移的情況，甚至有對焦不清的情形，甚至有 15%的學生將作品放在講桌上，看到螢幕上出現有作品影像就不再調整位置，逕行介紹作品，沒有達到良好的視覺效果，亦有 15%的學生注意到攝影機的拍攝角度，會自行調整作品角度供攝影機拍攝，得到良好的視覺效果。¹³⁷

B. 未完成作品者利用分享時間創作作品

鑑賞活動時發給學生互評表及意見調查表，並說明評分標準和發表時應具有的內容後，座號在前的學生提議這一次作品發表的順序依座號倒序進行，觀察發現提議人自己的作品還未完成上色¹³⁸，約有 13%的學生在互評時的完成作品，有 5%的學生疑似拿已發表過的同學作品改裝成自己的繳交，最後有 27%（11 位）的學生未繳交作品。¹³⁹

C. 分享作品內容描述不完整

部分學生在分享自己的作品時，只介紹作品的品項，未描述自己的作品構想，仍需經老師在一旁像記者訪問一樣詢問：「你的創作想法是？」「為什麼作這樣的色彩搭配？」有問學生才回答。¹⁴⁰但比起第一單元時的狀況，教師的詢問次數已有所降低。

¹³⁶t1 誌 990104-2。

¹³⁷t1 誌 990111-2。

¹³⁸t1 誌 990111-2。

¹³⁹錄 990111-2。

¹⁴⁰t1 誌 990111-2。

D. 鼓譟聲影響同學分享效果

當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分同學會大聲批評、鼓譟、嘲笑，對不錯的作品也會發出讚嘆、討論，因此過程中，同學鼓譟或討論的聲音仍是不可避免的干擾了同學的分享，導致每隔一段時間教師就必須暫停分享，處理同學討論過於大聲的問題。¹⁴¹



圖 28 分享活動中同學們的表情



圖 29 分享活動中同學討論評分

4. 單元學習成果和問卷分析

(1) 鑑賞活動

為了得知學生對本單元第一節課課程學習的意見，在單元第一週的鑑賞活動結束後，讓學生填寫「學生學習意見調查表」繳交，最後收到共計 19 份意見調查表，學生繳交率為 48%，如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 21 造形之美學習意見調查統計表

題目	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	2	8	8	1	0
	11%	42%	42%	5%	0%
2.上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。	3	8	8	0	0
	16%	42%	42%	0%	0%
3.我可以輕易的回答老師的問題。	0	6	9	3	1

¹⁴¹t1 誌 990111-2。

	0%	32%	47%	16%	5%
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	3	4	11	0	1
	16%	21%	58%	0%	5%
5.我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。	1	6	9	1	2
	5%	32%	47%	5%	11%
6.今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。	5	3	9	0	2
	26%	16%	47%	0%	11%
7.我能由圖像聯想，引發創作活動。	1	7	7	3	1
	5%	37%	37%	16%	5%
8.我能鑑賞中國美術之美。	4	5	9	1	0
	21%	26%	47%	5%	0%
9.今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？					
	答案(數量，百分比)		喜歡原因		
1	都喜歡(1，11%)		無填答。		
2	欣賞瓷器的影片(2，11%)		能深入瞭解瓷器之美。能以不同角度來看待各項事物。		
3	很多的陶瓷器物(1，5%)		因為我們看了陶瓷器物就聯想起來，開始哄堂大笑了。		
4	欣賞各種不同器物(1，5%)		能以不同角度來觀察事物。		
5	欣賞陶瓷之美(1，5%)		因為讓我瞭解要用任何不同角度去欣賞陶瓷。		
6	器物之美(1，5%)		因為可以欣賞到古代和現代器物的差異。		
7	看動畫(1，5%)		很輕鬆簡單加愉快。		
8	欣賞影片有動畫可看(1，5%)		都很美麗漂亮。		
9	看影片(1，5%)		好有趣。		
10	翠玉白菜(5，26%)		美。很可愛。漂亮。漂亮也很有意思。很漂亮顏色很青翠。		
11	釉上彩(1，5%)		很漂亮。		
12	碗(1，5%)		很平常的東西加上其他東西就是藝術。		
13	無填答(2，11%)				
其他意見：無填答					

第一題「上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 53%，加計「沒意見」的比例後達到 95%，顯示課程難度不高，學生大都能瞭解課程內容及意義。

第二題「上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 58%，加計「沒意見」的比例後達到 100%，顯示在課程的影音視覺效果都沒有問題，同學都能從圖片、動畫中達到很清楚的認識。

第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」選填「完全同意」到「大部分同

意」的比例合計 32%，加計「沒意見」的比例後達到 79%，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例合計達 21%，表示有約五分之一的學生對老師的問題覺得無法輕易的回答，針對這些學生需要瞭解其無法輕易的回答的原因，是相關知識不足無法輕易的回答？在形容造形時的口語表達有困難？還是不習慣公開回答問題？若是前者需要學生多多充實相關知識，若是第二者需要引導學生對造形的形容，若是後者，則需要讓學生多多練習。

第四題「這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 37%，加計「沒意見」的比例後達到 95%，顯示這個課程的確可以與過去的學習經驗連結。

第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 37%，加計「沒意見」的比例達到 84%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高，但不喜歡的比例還有 16%，如何降低不喜歡的比例，有賴日後課程的努力。

第六題「今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例後達到 89%，顯示大部分學生認為鑑賞課程內容有幫助，但仍有 11%的學生認為沒幫助。

第七題「我能由圖像聯想，引發創作活動。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例後達到 79%，但仍有 21%的學生認為不能由鑑賞圖像聯想，引發創作活動，需要加以瞭解與觀察。

第八題「我能鑑賞中國美術之美。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 47%，加計「沒意見」的比例後達到 94%，表示大部分學生認為能夠鑑賞中國美術之美。

從上表中第一題到第八題對課程內容的調查統計可以看出：選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔一半以上，顯示同學們對課程內容感覺持較正面的看法，但選擇「沒意見」的比例從 37%到 58%，顯示同學對學習內容沒有想法，選填「完

全不同意」、「大部分不同意」的比例最高的題目為 21%，顯示還要略為調整教材教法。

第九題「今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？」從上表十三個答案中可以分析出：

A.對於描述或說明的語句仍有 32%學生習慣使用簡潔化的詞句。

B.從回答的答案歸納分析：同學最喜歡的部分有以教材屬性來分的（陶瓷、器物的圖片、影片），佔 26%，有以教材內容來分的（翠玉白菜、碗、釉上彩），佔 37%，統整形的答案（都喜歡、欣賞器物之美、陶瓷之美、各種不同器物），佔 26%。在喜歡原因中描述學習心得的佔 32%，描述感覺的佔 47%，因為看到圖片產生聯想佔 5%，依據喜歡原因分析出歸屬課程階段，喜歡的部分在引導鑑賞階段的佔 37%，喜歡的部分在鑑賞的方法階段的佔 47%，依據統計結果最多學生喜歡的課程部分為「器物之美—鑑賞的方法」這階段。

（2）創作活動

由於本單元創作活動的重點是觀察學生能否藉由生活經驗與體認，進行立體「器物」的塑造，展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。並觀察學生能否有效的使用媒材與工具，從事創作活動。因此不發學習調查問卷，而從學生的創作結果中分析是否達到前述觀察。

本次創作活動共計繳交 29 件作品，作品繳交率為 73%，從學生的創作結果（附件十）來看，學生的作品可分為「器」、「物」兩個概念，「器」具有盛裝的功能性，「物」以裝飾性為主。統計結果如下表，「器」共有 16 件，佔 55%，「物」共有 13 件，佔 45%。

表 22 造形之美學生作品分類統計表

分類（數量，百分比）	品項（數量，百分比）
器（16，55%）	煙灰缸（4，14%）、杯（3，10%）、存錢筒（2，7%）、碗（1，

	3%)、親子丼碗 (1, 3%)、名片架 (1, 3%)、筆筒 (1, 3%)、 垃圾筒 (1, 3%)、調色盤 (1, 3%)、相框 (1, 3%)
物 (13, 45%)	吊飾 (5, 17%)、裝飾石鎮 (2, 7%)、公仔娃娃 (3, 10%)、 靶 (1, 3%)、滑鼠 (1, 3%)、船 (1, 3%)

從創作種類來看，97%皆是生活中的產物，表示學生的創作確實能與生活經驗與體認相連結，創造出作品，但從教師說明創作的範例多為公仔娃娃造形，學生作品中製作出公仔娃娃造形的佔了 17%，可見範例圖片對學生創作有影響。從學生的作品造形呈現中可看出，除了 17%的作品太過簡陋或沒上色(如圖 14、圖 15)，對創作表現蒙混過關的態度外，其餘 83%作品皆能展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法(如圖 16 到圖 19)。



圖 30 沒上色的作品



圖 31 粗糙簡陋



圖 32 表現自我的作品



圖 33 表現低調個性的作品



圖 34 表現想像與創造力的作品



圖 35 表現自己感受的作品

在觀察學生能否有效的使用媒材工具，從事創作活動方面，使用紙黏土、黏土進行創作的共計 90%，使用紙張進行創作的有 10%，全部作品裡能將紙黏土合

併其他材料（紙黏土加珠子、紙黏土跟黏土組合）創作的有 7%。從最後作品來看使用紙張創作學生並不能有效的利用媒材工具，從事創作活動，使用紙黏土卻沒有上色或上色技巧還有待加強的有 14%，無法有效利用媒材工具從事創作活動共計 24%，也就是有 76%的學生能有效的使用媒材工具，從事創作活動。

（3）鑑賞活動

本節課希望藉由學生創作互評的鑑賞學習活動，培養學生從事美感認知與判斷能力。從繳交的 36 份（繳交率 90%）學生互評表對照第一單元互評表的繳交率（100%）來看，可以判斷學生在這項學習活動中參與的態度較差，在繳交來的評分表中可以看到學生個別的評分標準不一，不同學生之間對同一人的給分標準差異大，從表單裡發現未對發表的學生全數評分的有一位（佔 3%），連未發表的學生也評分，給教師感覺不認真的有兩位（佔 6%），在評分表單上還寫上評語，給教師感覺很認真填寫的有九位（佔 25%），將未認真填寫、未完整評分等情況的比例扣除，顯示有 91%學生有認真參與，達到了藉此活動培養學生從造形、色彩、美感知覺等方面從事作品的美感認知與判斷的教學目標。

在這個單元課程進入尾聲時，請學生填寫學習自評表，希望學生能自我評析紀錄在這個單元課程裡的學習感受，總共收到 31 份，繳交率為 78%。在自評表裡，第一題到第八題依照完全同意、大部分同意、沒意見、大部分不同意、完全不同意等五種等級選項來進行勾選，藉以表示對題目內容的認同程度，第九題則針對課程中最受喜愛的部分進行開放式的調查。如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 23 造形之美學習自評統計表

題目內容	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	5	14	12	0	0
	16%	45%	39%	0%	0%

2.上課時舉例的圖片都很清楚。	5	14	12	0	0
	16%	45%	39%	0%	0%
3.我可以輕易的回答老師的問題。	3	9	15	2	2
	10%	29%	48%	6%	6%
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	6	5	15	3	1
	19%	16%	48%	10%	3%
5.我喜歡這個單元的課程，希望以後有機會可以再學習。	5	8	13	4	1
	16%	26%	42%	13%	3%
6.這個單元所學的內容對我在日後很有幫助。	5	9	14	2	1
	16%	29%	45%	6%	3%
7.我能由上課的內容，引發創作的概念。	5	13	9	3	1
	16%	42%	29%	10%	3%
8.我能鑑賞他人的創意器物設計。	8	15	6	2	0
	26%	48%	19%	6%	0%
9.這四週的單元課程，我最喜歡： 原因是：					
	答案(數量，百分比)		喜歡原因		
1	12/21 老師的講述(1，3%)		老師教導我們欣賞陶瓷器物		
2	12/28 老師講述創意器物範例(2，6%)		有趣。可以學會如何自己動手做創意的生活日常用品。		
3	互評同學創作成果(6，19%)		可以欣賞同學的作品而加以學習(2，6%)。可以了解每個人的創意。能欣賞對方作品。好笑。能看到不同作品。		
4	評論(1，3%)		太有趣了。		
5	討論(1，3%)		上課開心分享作品感覺。		
6	欣賞(1，3%)		很有趣。		
7	公仔(1，3%)		不好做。		
8	我的作品(1，3%)		我做的。		
9	17 號作品(1，3%)		很有設計感。		
10	小 B 的作品(1，3%)		太可愛了。		
11	22 號(1，3%)		推銷的說法太屌。		
12	同學創作(2，6%)		因為可以自己動手做屬於自己的藝術。因為看見大家都十分熱衷於此，都很快樂。		
13	好 Happy(1，3%)		自由。		
14	都不賴、全(2，6%)		無填答		
15	無填答或填無、沒有(9，29%)		可以欣賞不同作品。		
關於這個單元，我的學習心得與建議：					
無填答或填無、沒有的（19，61%），有填答的比例 39%					
	學習心得與建議				
1	Nice。				
2	太好了沒建議。				

3	希望下次創作作品有更多時間，讓我們可做的更完美。
4	動手做自己的藝術的感覺很好。
5	每個器物的美感和創新。
6	這學習創作以及觀察古今器具的造形，十分的有趣，看見許多古時的作品真的很佩服古人，希望能夠多欣賞一些美的作品，更能大開眼界一番。
7	在介紹器物的造形上可以再多一點補充的影片。經過了上一學期的藝術課，自己已稍會去欣賞別人的藝術作品，而且鑑賞完自己也會有些感想。
8	課程都是個人創作，很難決定做什麼。
9	很高興能參與此課課程。
10	創意無限大。
11	很棒，學畫畫 next tme。
12	能在這上面發揮創意。

第一題「上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 61%，加計「沒意見」的比例後達到 100%，顯示課程難度不高，學生能瞭解課程內容及意義。

第二題「上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 61%，加計「沒意見」的比例後達到 100%，顯示在課程的影音視覺效果都沒有問題，同學都能從圖片、動畫中達到很清楚的認識課程內容。

第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 39%，加計「沒意見」的比例後達到 87%，選填「完全」、「大部分不同意」的比例合計達 12%，對照之前的調查結果，選填顯示不同意的比例降低了。

第四題「這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 35%，加計「沒意見」的比例後達到 83%，顯示大多數學生認為這個課程的確可以與過去的學習經驗連結。

第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例達到 84%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高，但不喜歡的比例還有 16%，如何降低不喜歡的比例，有賴日後課程的努力。

第六題「今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 45%，加計「沒意見」的比例後達到 90%，顯示大部分學生認為鑑賞課程內容有幫助，但仍有 11%的學生認為沒幫助。

第七題「我能由圖像聯想，引發創作活動。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 58%，加計「沒意見」的比例後達到 87%，顯示大部分學生認為能由圖像聯想，引發創作活動。

第八題「我能鑑賞他人的創意器物設計。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 74%，加計「沒意見」的比例後達到 93%，表示大部分學生認為能夠鑑賞他人的創意器物設計。

從上表中第一題到第八題對課程內容的調查統計可以看出：選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔 80%以上，顯示大部分同學們對課程內容感覺持較正面的看法，但選擇「沒意見」的比例從 19%到 48%，顯示同學對學習內容沒有想法，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例最高的題目為 16%，顯示還要略為調整教材教法。

第九題「這四週的單元課程，我最喜歡？原因是？」從上表十五個答案中可以分析出：

A.對於描述或說明的語句仍有 32%學生習慣使用簡潔化的詞句。

B.從回答的答案歸納分析：將學生的答案內容根據課程類型來歸納區分，可分為最喜歡鑑賞部分、最喜歡教師創作引導部分、最喜歡創作部分、最喜歡學生互評鑑賞部分、都喜歡、無法歸類和無填答部分，鑑賞部分比例是 3%，教師創作引導部分比例是 10%，創作部分比例是 10%，學生互評鑑賞部分比例是 39%，都喜歡的比例是 3%，無法歸類和無填答部分的比例是 32%，依據統計結果最多學生喜歡的課程部分為學生互評鑑賞部分。

C.

在學生學習心得及建議部分，填答的比例是 39%，無填答的比例是 61%，無

填答的比例高過半數，下單元填寫時要提醒學生注意填寫。分析學生心得內容，扣除不知所云的 10%、難以決定創作的 3%內容外，其餘 87%都是對課程抱持正面肯定的態度。在建議方面，分別提出希望創作時間更長、希望欣賞的內容更多的建議，作為未來課程內容的參考。

(二) 教學檢討

研究者根據教師教學評量表參酌協同教師訪談紀錄、學生訪談紀錄、教師教學省思日誌等內容，試就本單元的教材內容與設計、教學行為、師生關係、學習評量等四項進行分析與檢討。在教師教學評量表裡，根據實施情形分為很好、好、尚可、待改進、及待改進等五項，並依序分別給予 5 分、4 分、3 分、2 分、1 分等分數，在下表中列出單元裡四週的各項的評分。

表 24 造形之美教師教學評量表

檢核項目	第一週	第二週	第三週	第四週
一、教材內容與設計				
1.教材內容的設計適合學生的學習。	4	4	4	4
2.教材內容能引起學生學習的動機。	5	4	4	4
3.教材內容能達成預期的學習效果。	3	4	4	3
二、教學行為				
1.教師能運用多元教學方法及學習活動。	5	4	4	4
2.教師能使用各種教學媒體引導學生學習。	5	4	4	4
3.教師善于各種發問技巧。	4	4	4	4
4.教師能運用良好的語文技巧和身體語言。	4	4	4	4
三、師生關係				
1.教師能維持良好的學習氣氛	4	4	3	4
2.教師能用心注意學生發表促進師生互動	4	4	4	4
四、學習評量				
1.教師能公正客觀的評量	4	4	4	4
2.教師能用多元的評量方式。	4	5	4	4

3.教師能提高學生回饋與指導。	4	5	4	4
-----------------	---	---	---	---

1.教材內容與設計

本單元的教材內容與設計部份，連續四週觀察者給予平均 4 分¹⁴²的評價。顯示教材內容的設計在「適合學生的學習」、「能引起學生學習的動機」、「能達成預期的學習效果」這三方面都獲得正面肯定，但在「能達成預期的學習效果」這部分還需要改進。

在訪談中，協同教師與學生皆認為電腦簡報呈現的方式很不錯，¹⁴³尤其教師能夠利用上一個單元裡學生印象最深的圖片引導學生進行鑑賞，有複習的作用¹⁴⁴。在鑑賞藝術品中傳達「文化創意」的概念學生雖然能夠接受，但要做出作品對學生而言確有難度。¹⁴⁵對於學生在蝶舞系列中，哄堂大笑的情況，從學生那裡只得到要有想像力的暗示，跟同儕教師研究後，發現可能是系列瓷器中有一件瓶口造形較特殊，學生因此引發想像這是當初挑選圖片時，教師沒預想到的。

觀察學生在創作時的表現，發現創作時花費太多時間在交談而非進行創作，因此可在下一個單元時，縮短創作時間，刺激學生專心創作。¹⁴⁶在第四週裡教師能準備攝影機提供學生展示作品，可惜因為學生擺放位置不熟練未能發揮最佳視覺效果。¹⁴⁷

2.教學行爲

在本單元的教學行爲部分，連續四週觀察者亦給予平均 4 分的評價。顯示在「教師能運用多元教學方法及學習活動」、「教師能使用各種教學媒體引導學生學習」、「教師善于各種發問技巧」、「教師能運用良好的語文技巧和身體語言」四方面都獲得肯定。

學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，¹⁴⁸能掌握學習動機、要領及學

¹⁴²以四捨五入計算。

¹⁴³s01、s03、s09 生訪 981221-2。

¹⁴⁴ct 訪 981221-2。

¹⁴⁵s01、s03 生訪 981221-2。

¹⁴⁶t1 誌 990111-2。

¹⁴⁷t1 誌 990111-2。

¹⁴⁸s03、s01、s09 生訪 981221-2。

習情況，引導學生思考。但整體說來仍是教師敘述的時間較多，學生說得比較少，對於描述和形容的詞語也還不足，可再多讓學生練習。¹⁴⁹

學生在創作課未帶媒材用具的問題，處罰抄寫及扣分似乎對學生沒有嚇阻作用，學生建議統一由教師準備，但考慮到會養成學生依賴性，目前已經有許多同學缺膠帶、訂書機、剪刀都找教師借的情形發生，且第二節創作課未帶的比例較高，若不讓學生帶回家，又恐怕無法在進度內完成作品，同儕教師建議可準備一定數量的媒材、工具，在學生忘了帶時借學生使用，以維持良好學習氣氛。¹⁵⁰

在沒有實物投影機的狀況下，攝影機連接電腦、單槍投影機的確是解決展示問題的方法，但同學的使用方式可能需要透過多多練習才能拿捏到適當的角度。¹⁵¹

3. 師生關係

在本單元的師生關係部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能維持良好的學習氣氛」、「能用心注意學生發表促進師生互動」兩方面獲得正面的肯定。

就維持良好的學習氣氛來看，班上上課的氣氛是熱絡的，學生總是私下討論，認為交換意見有助於對課程的吸收，但有時音量過大，總有種吵雜感，教師一再請學生降低音量，總是一段時間後又開始吵雜，效果不佳，在討論課程的時候，教師必須時時注意學生的狀況，避免學生討論離題，透過對正在說話的同學提問，引導學生發表自己的看法，並對其他學生提問剛剛學生發表的內容，促使學生傾聽同學的發表內容。

4. 學習評量

在本單元的學習評量部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能公正客觀的評量」、「能用多元的評量方式」、「能提高學生回饋與指導」等三方面，獲得正面的肯定。

同儕教師認為在本單元裡，教師能運用上課提問、平時課堂表現、寫學習單、創作作品、學生作品發表等方式進行多元評量，並在評量前明定評分的比例，讓

¹⁴⁹ct 訪 981221-2。

¹⁵⁰ct 訪 990104-2。

¹⁵¹t1 誌 990111-2。

同學瞭解作品評分標準，在創作活動時能將學生在創作時的表現予以注意並緊盯學生進度，列入課堂表現成績，且在巡視學生創作時，看到好的作品，立即給予學生讚美，請學生填寫意見調查及心得表，有助於學生回饋及後續課程指導。¹⁵²

對於學習表單的繳交問題跟同儕教師討論，同儕教師建議除了教師督促填寫，並在下課就收學習單，等下一週再發還，可藉此監控學生填寫情形，並在之後持續追蹤學生繳交狀況外，還可連同美術小老師每天提醒同學並代收表單，對表單的填寫繳交率應有增加的作用，畢竟美術課一週一節，教師只有在當週當節才能督促提醒，而小老師每天都在班上，對督促繳交較有積極作用。

（三）省思與改進

在本單元課程結束後，研究者省思課程實施歷程與教學檢討的內容，希望將在課程中呈現的優點加以維持，缺點則加以改進，透過對第二單元課程省思缺點，與同儕教師討論如何改進，期望在第三單元可以更好、更順利的進行。

1.優點

（1）第一單元的優點能繼續保持

在第一單元裡結束後，根據省思結果提出的七個優點，分別是「教學策略獲得學生喜歡」、「圖像的選擇能引起學生興趣」、「教師具有好的教學行為」、「教學中保持良好的師生關係」、「運用多元的評量方式」、「互相評量有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助」、「作品事先數位化對發表活動效果佳」，根據第二單元教學實施歷程與教學檢討的內容來看，除了「作品事先數位化對發表活動效果佳」沒做到之外，另外「教學策略獲得學生喜歡」、「圖像的選擇能引起學生興趣」、「教師具有好的教學行為」、「教學中保持良好的師生關係」、「運用多元的評量方式」、「互相評量有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助」六項優點都能繼續保持。

（2）能對前單元內容加以複習

由於距離第一單元相隔三週，中間經歷期中考、校慶展參觀活動、校慶補假，

¹⁵²ct 訪 981221-2、981228-2、990104-2、990111-2。

因此在挑選鑑賞作品時，放入第一單元中最受喜愛的翠玉白菜、毛公鼎，藉此讓學生複習鑑賞藝術品的步驟，經過三週的隔閡，透過提問確定有些學生已將翠玉白菜的相關背景遺忘，經過提示，學生才能夠想起來。同儕教師認為教師能夠利用上一個單元裡學生印象最深的圖片引導學生進行鑑賞，有複習的作用，也表示教師具有好的教學行為。

(3) 圖像的選擇能引起學生興趣

觀看「法藍瓷」的瓷器造形，有少數學生認為這些陶瓷太高貴精緻了跟學生目前生活距離有些遙遠，瓷器的造形引發學生想像，播放「蓮花式溫碗」的 3D 效果與播放「如何欣賞陶瓷之美」的動畫時，氣氛熱烈，在動畫中有互動式的問題，學生會跟著題目回答問題，要求教師快按下滑鼠揭曉答案，答案錯了馬上有同學換答案要求快按，學習態度很積極。在「創作說明」時，對用「清宮娃娃榨汁機」要如何使用頻頻討論，看到「故宮時尚公仔」更是大叫「好可愛，哪裡有賣？」顯示圖像的選擇能引起學生興趣。

(4) 創作活動裡超過半數學生能達到教學目標

超過半數以上的學生能有效的使用媒材工具從事創作活動，作品皆能展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。

(5) 會運用科技展示作品

第二次創作課程下課前十分鐘，因為大部分學生作品未完成，提問學生「要如何進行下週的作品展示，沒繳交作品太多，來不及在下週上課前將作品拍照數位化，同學拿在手上或放在講桌上介紹，離得較遠的同學看不清楚。」引導出學生提議「請教師準備攝影機接電腦、單槍投影機播放影像，介紹作品的同學可將作品放在攝影機前轉動，讓所有同學都能清楚看到作品。顯示研究者能善用科技將作品數位化呈現，也能引導學生從這方面思考。

(6) 教學策略獲得學生喜歡

從學生在「造形之美學習自評統計表」中，根據統計有 84%的學生喜歡這個

課程，顯示這個課程的教學策略獲得學生喜歡。

(7) 教師具有好的教學行爲

學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，能掌握學習動機、要領及學習情況，引導學生思考，教師能運用講述法、問答法、討論法、發表法等多元教學方法及學習活動，能搭配使用電腦、攝影機、單槍投影機、麥克風等教學媒體引導學生學習。

(8) 教學中保持良好的師生關係

就維持良好的學習氣氛來看，班上上課的氣氛是熱絡的，學生交換意見有助於對課程的吸收，在討論課程的時候，教師時時注意學生的狀況，避免學生討論離題，透過對正在說話的同學提問，引導學生發表自己的看法，並對其他學生提問剛剛學生發表的內容，促使學生傾聽同學的發表內容。

(9) 運用多元的的評量方式

同儕教師認為在本單元裡，教師能運用上課提問、平時課堂表現、寫學習單、創作作品、學生作品發表等方式進行多元評量，並在互相評量前明定評分的比例，讓同學瞭解作品評分標準，在創作活動時能將學生在創作時的表現予以注意並緊盯學生進度，列入課堂表現成績，且在巡視學生創作時，看到好的作品，立即給予學生讚美、加分，對未帶用具、作品的學生予以扣分，且督促學生填寫意見調查及心得表，有助於學生回饋及後續課程指導。

(10) 創作時學生彼此具有互助精神

同學之間有互助的精神，有帶上色用具的學生會跟沒帶的學生共用，黏土也可以分享使用，還會互相給建議，提供創作靈感。

(11) 互相評量有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助

鑒於在第一單元裡在學生互評的時候有評分標準對學生鑑賞同學有幫助，因此在第二單元裡，依舊鑑賞活動時發給學生評量表，在評分表上帶有評分標準，並說明評分標準，讓學生能根據評分標準中的配分來評鑑學生的作品分數。

(12) 班上形成集體意識對學生作品評鑑

當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分的同學會大聲批評、鼓譟、嘲笑，對不錯的作品也會發出讚嘆、討論，雖然影響評分進行，但從評鑑作品的角度來看，學生隱約形成一個集體的評判標準，直接對創作不認真的學生形成一股壓力，對認真的同學形成一種鼓舞。

2.缺點

(1) 單元間相隔時間較久導致遺忘

由於距離第一單元相隔三週，中間經歷期中考、校慶展參觀活動、校慶補假，教師雖然有較充裕的課程準備時間，但考慮到學生可能會有遺忘現象，因此放入第一單元中最受喜愛的翠玉白菜、毛公鼎，藉此讓學生複習鑑賞藝術品的步驟，經過三週的隔閡，透過提問發現確實有些學生已將翠玉白菜的相關背景遺忘，經過提示，學生才能夠想起來。

(2) 學生在私下交換意見甚至鼓譟

在整個單元實施的過程中，學生依舊喜歡在私底下交換意見，在創作活動時狀況最嚴重，常需教師適時制止，當鑑賞活動播放到「蝶舞系列」時，突然有學生哄堂大笑，經過教師詢問笑的原因，笑的學生都隱而不說。當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分的同學會大聲批評、鼓譟，對不錯的作品也會發出讚嘆、討論，因此過程中，同學鼓譟或討論的聲音仍是不可避免的干擾了同學的分享，導致每隔一段時間教師就必須暫停分享活動，處理同學討論過於大聲的問題。

(3) 學生的說明能力仍有待繼續練習

從學生學習態度和反應中觀察到，學生在鑑賞活動中對造形描述有困難，描述的語詞大都是簡單的，仍需要教師再加以引導，在對自己的作品作分享說明時，一部分同學也無法說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，雖然較第一單元得分享狀況有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習。

(4) 對學習單和學習意見調查表填寫仍表現消極

經過第一單元的狀況，認為是寫的時間不足影響生填寫，因此這次預留較充裕的書寫時間，且配合活動內容依序填寫，但觀察發現，學生就是懶的寫，舉凡需要花時間思考的書寫行為，都在教師的一再催促下才會填寫繳交，甚至有些學生就不寫不交。

(5) 學生對創作態度敷衍隨便

大部分學生趁著教師指導其他學生無暇它顧時交談，對於說話音量沒有節制，教師需要提醒一再制止，被制止時都說是在討論創作靈感。有 15%學生花了兩節課的時間揉捏紙黏土，揉出各種造型，還沒想到要創作什麼，但對於老師的建議也不採納，其中 2%在教師建議下選擇筆筒進行創作，其餘仍在不斷的搓揉黏土。在用具攜帶不齊上雖然老師有所準備，購買了一部分材料，可是仍不足以提供學生所需，第二節的創作活動，沒帶紙黏土或黏土的學生增多了，高達 53%超過半數，是否因此養成學生「沒帶沒關係，反正老師那裡有」的觀念。有 8%學生在第二節課裡完成創作，5%學生作品未完成卻開始互丟紙黏土，被教師制止，整體觀察發現從頭到尾認真理首創作，沒有與他人交談的佔 8%，其他或多或少都會與臨座的同學交談，創作活動的兩節課給老師的感覺是許多學生並未認真用心地創作。

(6) 未能及時繳交創作

創作活動結束時，8%學生完成創作，本次創作活動共計繳交 29 件作品，作品繳交率為 73%，約有 13%的學生在互評時的完成作品，有 5%的學生疑似拿已發表過的同學作品改裝成自己的繳交，最後有 27%的學生未繳交作品。

(7) 文化創意融入創作困難

觀看「法藍瓷」的瓷器造形時，有少數學生認為這些陶瓷太高貴了跟目前生活距離有些遙遠，引導學生從文化創意角度思考帶有中國風的立體器物創作時，學生覺得難度很高，不斷要求老師不要限制，最後文化創意這一項被學生拋之腦

後，器物的概念降低為可以使用的用具，取而代之的是學生鬧場般的提出可否做一顆球，被教師予以否決。

3.缺點如何改進

(1) 注意搭配學校的行事曆來安排課程時間

第一單元和第二單元之間相隔了三週的時間，由於原因是學校行事曆原本的安排以及學校方面的需求，因為無法避免，只有在學期課程進度安排時，盡量注意搭配學校行事曆。

(2) 對於學生交換意見彈性處理

在第一單元學生有交換意見影響上課的狀況，因此討論後決定監控學生交換意見的程度，在第二單元裡，運用同儕教師傳授的技巧，對正在說話的同學提問，讓另一位說話的學生重述一遍同學的答案，發現當教師處理時，學生的確安靜了一段時間，但當創作課程進行教師對個別學生進行指導時，吵雜的情況會慢慢發生，需要再次進行抑制，跟施老師討論這個狀況，施老師認為創作活動進行中，學生互相分享就創作交換意見，教室氣氛本來就會有些吵雜，若要學生在安靜的環境中進行創作，就必須要全然禁止學生交談，而這樣的禁止可能讓本來就對創作沒信心沒想法的學生產生更負面感受。就兩種狀況考量，一個是教室環境有些吵，但學生喜歡創作課，一個是教室環境安靜，但學生討厭創作課，似乎讓學生對創作課保持喜歡的態度是較好的，對學生作品表現創作技巧差，可以讓學生多多練習修正，但若是讓學生討厭，則學生會更消極的態度面對創作課程。因此決定面對學生互相分享就創作交換意見的行為，視吵雜情況處理，感覺太吵時再進行抑制。

(3) 學生的說明能力繼續練習

從學生學習態度和反應中觀察到，學生在鑑賞活動中對造形描述有困難，描述的語詞大都是簡單的，仍需要教師再加以引導，在對自己的作品作分享說明時，一部分同學也無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，雖然較

第一單元得分享狀況有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習，可在第三單元裡，繼續讓學生練習鑑賞與分享。

(4) 積極督促填寫表單

經過第一單元的狀況，認為是寫的時間不足影響生填寫，因此這次預留較充裕的書寫時間，且配合活動內容依序填寫，但觀察發現，學生就是懶的寫，舉凡需要花時間思考的書寫行為，都在教師的一再催促下才會填寫繳交，甚至有些學生就不寫不交，教師除了一直督促填寫，甚至以寫的好的加分、不交沒分數、扣分、可能會當人等言詞提醒學生，在繳交表單中發現有填上姓名就交來的學生，連班級座號都沒填寫，發還學生讓其填寫就沒再繳交。跟同儕教師討論，同儕教師建議除了教師督促填寫，並在下課就收學習單，等下一週再發還，可藉此監控學生填寫情形，並在之後持續追蹤學生繳交狀況外，還可連同美術小老師每天提醒同學並代收表單，對表單的填寫繳交率應有增加的作用，畢竟美術課一週一節，教師只有在當週當節才能督促提醒，而小老師每天都在班上，對督促繳交較有積極作用，同儕教師的建議很有道理，決定在第三單元以積極督促的方式處理學生填寫表單。

(5) 對創作活動積極督促並將創作時間限縮

從本單元創作課程裡發現有 15%學生花了兩節課的時間揉捏紙黏土，揉出各種造型，還沒想到要創作什麼，觀察學生在創作時的表現，發現創作時花費太多時間在交談而非進行創作。

學生在創作課未帶媒材用具的問題，老師的準備不足以提供學生所需，甚至第二節課學生忘了帶用具材料的人數增加，處罰抄寫及扣分似乎對學生沒有嚇阻作用，若不讓學生帶回家，又恐怕無法在進度內完成作品。對於沒帶用具學生人數增多的情形，研究者覺得很懊惱，覺得自己是否因此養成學生「沒帶沒關係，反正老師那裡有」的觀念，同儕教師安慰並建議可再增加準備媒材、工具的數量，供學生忘了時借學生使用，以維持良好學習氣氛。是否因此養成學生「沒帶沒關

係，反正老師那裡有」的觀念，需要下單元繼續觀察。

因為創作時間安排了兩節，第二節課學生忘了帶用具材料的人向同學借用，雖然可以不虛度這節課，但影響了學生的創作進度。施老師認為，學生可能認為這週沒達到老師要求的進度沒關係，下週能完成就好，下週不能完成沒關係，在作品評鑑前完成就好，給予學生充裕的創作時間，學生反而怠惰，因此與施老師討論後，決定下一個單元時，嚐試縮短創作時間，將兩節課減少為一節課，且不允許學生在作品帶回家創作，一律當天完成，藉由創作時間縮短刺激學生專心創作。

(6) 密集督促學生創作繳交

作品鑑賞活動時發現約有 13%的學生在互評時才完成作品，有 5%的學生疑似拿已發表過的同學作品改裝成自己的繳交，最後有 27%的學生未繳交作品。對這個狀況同儕教師認為情況嚴重，是否是因為黏土創作對學生來說難度太大，可是回顧學生在創作時的表現，很多像是在捏著玩，在對學生逐一指導時，有些學生眼高手低，覺得筆筒太簡單，捏了後發現捏出歪七扭八的造形，有學生只想捏最簡單的造形－籃球，但又不願意花時間在上面上色，更有學生在創作課時是捏紙黏土，作品評鑑時卻拿出摺紙船、垃圾筒等，顯示出少數學生對創作課程態度並不認真，而不是紙黏土的難度太大。

對此情形同儕教師建議不要被學生牽著鼻子走，對於態度不認真的一律嚴厲督促，對創作材料不符的一律退件要求重做，甚至當掉處置，學生發現教師態度認真，應會有所節制。反省研究者的創作教學，因為開放讓學生自由創作，想讓學生發揮創意，反而讓學生無所適從，甚至創意表現在錯誤的地方，直接指定造形範圍，對學生來說應較簡單容易，教師在跟學生指導上也較容易，在下個單元裡，將對創作方向進行限縮，並嚴格督促學生創作，限時繳交。

(7) 文化創意概念提供學生創意思考

在鑑賞藝術品中傳達「文化創意」的概念學生雖然能夠接受，但要做出作品

對學生而言確有難度，省思在學生對立體造型還不能掌控時，要求學生將中國文化元素融入到創作中確實有困難，學生對示範的故宮公仔讚賞，不代表能做出一樣的作品，從學生作品裡雖然做出公仔造形，但都是跟學生的生活經驗連結的，有些由平時看的漫畫卡通裡得到靈感，形成具有外國文化風格的作品，就這一點跟施老師討論，施老師認為學生不是設計師，本來就無法做出有市場水準的文化創意作品，故宮公仔只是開啓學生的視野，學生能從生活經驗連結創作出作品，就已經符合單元教學目的。

三、第三單元「線條之美」

(一) 實施歷程

1. 單元教學活動時間及內容

本單元教學時間從 99 年 3 月 22 日起到 99 年 4 月 19 日止。本單元原定鑑賞教學活動一節，創作活動兩節，同學作品鑑賞活動一節，但因為第二單元實施結果，決定減少創作活動時間，因此將鑑賞教學活動增加為兩節，鑑賞教學內容增加中國文字書寫的內容。單元鑑賞教學內容以線條為主題，利用線條味濃厚的現代水墨畫引起學生興趣，引導學生觀察代表原始時期到魏晉的繪畫演變的作品中線條的特色、繪畫理論，然後觀看故宮「如何欣賞一幅水墨畫」的動畫，讓學生討論發表水墨畫的類別，接著提醒學生文字也是由線條組成的，將象形文字導入中國文字的演變，然後觀看「36 個字」這部影片，注意到象形字是畫也是文字，刺激學生創作靈感進而創作，在時間上鑑賞活動方面設計為兩節課，創作活動減少為一節課，創作後進行作品的分享鑑賞。

2. 教學場域

本單元上課地點依然選擇在班級普通教室。運用到的教學器材為教師自備的筆記型電腦、教室內單槍投影機、麥克風與擴音機、網路線，發給學生學習單以輔助教學，發給學生學習意見調查表，便於課後進行鑑賞課程學習內容省思紀錄。

研究者利用上課前十分鐘至上課教室，放置便於同儕教師觀察的教室後方座

位，架設攝影機及筆記型電腦連接電源線與單槍投影機，請學生協助移動講桌到一旁，拉下銀幕，啓動單槍投影機。同儕教師則在上課鐘響後進入教室後方座位上進行觀察。

3. 學生學習態度和反應

(1) 鑑賞活動

A. 現代水墨畫能引起學生興趣

播放蕭勤線條感十足的現代抽象水墨畫時，獨特的線條與色彩表現，引起學生關注和討論，氣氛熱烈，對水墨毛筆線條的繪畫鑑賞有個好的開始，有助於對後續圖片的線條特色觀察。¹⁵³



圖 36 學生鑑賞現代抽象水墨畫



圖 37 討論活動

B. 師生關係互動良好

播放動畫時，因為使用麥克風貼著筆記型電腦喇叭的方式播音，結果成年男性配音低沉，學生反應聲音聽不清楚，要求開大聲一點，有多位同學主動提出要幫忙到辦公室借外接喇叭，由於已經是筆記型電腦的最大音量，且教師站在筆記型電腦前聽的很清楚，發現可能是麥克風收音的問題，馬上將麥克風換成以音訊傳輸線接擴音機跟筆記型電腦，聲音果然變的很大聲，反而需要將音量轉小。¹⁵⁴

C. 教師監控學生討論活動失控的狀況

討論活動進行時，有同學不參與討論，需要教師督促，也有學生的討論內容

¹⁵³t1 誌 990322-3。

¹⁵⁴t1 誌 990322-3。

常失控到變成聊天、吵鬧大會，常發生教師走到下一組，上一組的話題就已經跳開了，需要教師密切關注各組狀況，對討論時間嚴格控制，並要求小組發表，發表後請他組同學複述一遍，對維持班級秩序及學習氣氛較有幫助。¹⁵⁵

D.簡單的動畫引起熱烈的反應

播放「36個字」影片時，同學們態度十分專注觀看，嘴裡一邊叫著「白痴」、「太扯了」一邊笑，眼睛還是緊盯著畫面，還很入戲的跟著影片中的主角唸出畫面中出現的象形字圖像聲音。¹⁵⁶

E.對學習單的態度大都敷衍

在發學習單時，有學生叫著「又要寫學習單了」，觀察發現有學生一拿到就開始填寫，根本不管課程還沒開始，有的一拿到就放抽屜，直到下課都沒拿出來。要求先交學習單，較認真的學生要求回去找資料填寫，交來的學習單裡，發現有半數只填寫了姓名就交來。¹⁵⁷

第二節鑑賞課發給學生將學生交出的學習單發還，提醒學生有許多未填寫的先填寫至上周進度，當鑑賞課結束收到的學習單共計 24 份，佔 60%，有 40%學生未交，4%學生只填姓名就交了，13%未完全填寫，未填寫的內容大都是對創作的構想，完整且填寫認真的有 17%。¹⁵⁸

(2) 創作活動

A.未攜帶用具比例太高

上個單元創作課第一節裡有學生 40%未攜帶用具，因此在前一週即跟學生宣布「墨汁由老師提供，紙張全班統一由小老師買，毛筆跟調色盤、水杯由同學自己準備」，剛開始上課時，首先檢查學生攜帶的用具是否齊全，檢查結果是有全班只有 10%學生帶了毛筆跟調色盤、水杯，其餘 90%學生都沒帶，連小老師都忘了要準備紙張，幸好有了上次經驗，教師預先準備了 8K 宣紙，以備不時之需，結果

¹⁵⁵t1 誌 990322-3。

¹⁵⁶t1 誌 990322-3。

¹⁵⁷t1 誌 990322-3。

¹⁵⁸t1 誌 990329-3。

果然派上用場，有些學生居然說應該所有用具都由教師準備。¹⁵⁹

B.教師的說明僅供參考

當紙張發下去，開始播放圖片範例，說明創作重點時，學生都交頭接耳的交談，直到教師說明「創作時間只有這一節，作品當天交，下一次上課就發表作品。」才將注意力集中過來，開始問到底要創作什麼？都沒帶怎麼做？¹⁶⁰

C.發揮創意尋找替代品

由於學生沒帶用具的比例太高，教師預先準備的用具不夠學生借用，因此提醒學生可用手當筆，另外自己發揮創意找到可以替代調色盤跟水杯功能的物品。結果許多同學選擇用桌面當調色盤跟水杯，也有從資源回收中找水杯替代品，也有的去跟有帶的 10%共用。¹⁶¹

D.不帶用具的目的是爲了背英文

也有 33%學生直接將紙張收起來，拿出英文課本來背單字，被教師詢問，告訴教師要將紙帶回家畫，被教師制止，等教師走後又拿出來，反覆幾次，直到教師說一定要當天交作品，才開始構思創作。¹⁶²

E.交談重於創作

即使將創作時間限縮到一節課，90%學生仍將時間花在交談上，當老師詢問都說在尋找靈感，根據觀察，當老師提醒再十分鐘收作品時，才開始動手創作，教師一再提醒可將濃墨加上不同比例的水調出不同層次的墨色時，學生大都調出深色調的墨色，淺色調墨色必須教師親自示範調出來，學生才直接拿來使用。¹⁶³

(3) 鑑賞活動

鑑賞活動時發給學生互評表及意見調查表，並說明評分標準和發表時應具有的內容，並提醒學生這週課程是中國美術鑑賞課程的最後一堂課，請同學認真參與，學生都很配合的歡呼。

¹⁵⁹t1 誌 990405-3。

¹⁶⁰t1 誌 990405-3。

¹⁶¹t1 誌 990405-3。

¹⁶²t1 誌 990405-3。

¹⁶³t1 誌 990405-3。

A.作品事先數位化對發表活動效果較佳

在鑑賞活動前繳交的作品事先數位化，依照學生座號更名儲存，在鑑賞活動時，老師讓學生協助操作筆記型電腦連接單槍投影機投影作品畫面，請學生依照座號順序介紹自己的作品，每人限時一分鐘，學生認為作品數位化後，看起來比原畫作美觀，但仍有未提前繳交作品的學生，以手拿著作品站到講台前作介紹，對較遠處的學生來說，看不清楚作品，必須將作品傳閱，影響到後面的評分進度。

164



圖 38 拿麥克風分享作品



圖 39 認真評分

B.分享作品氣氛熱烈

經過幾次的互評活動，學生已經知道要拿麥克風發表，當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分的同學會大聲批評、鼓譟，對於好的作品也會與以讚揚，但過程中同學鼓譟或討論的聲音仍是不可避免的干擾了同學的分享，導致每隔一段時間教師就必須暫停分享，處理同學討論過於大聲的問題，且同學的也因為專注於討論而影響評分品質在評分表內容上未詳實的表現。¹⁶⁵

C.分享時的口語表達普遍不佳

仍有學生在分享自己的作品時，只介紹作品的名字，未描述自己的作品構想，需經老師在一旁像記者訪問一樣詢問：「你的創作想法是？」有問學生才回答，且回答的很表面，可能創作時未仔細思考創作，因此對創作理念的說明自然不足。但仍有 25%的學生能清楚完整的說明作品的創作想法。¹⁶⁶

¹⁶⁴t1 誌 990419-3。

¹⁶⁵t1 誌 990419-3。

¹⁶⁶t1 誌 990419-3。

4.單元學習成果和問卷分析

(1) 鑑賞活動

爲了得知學生對本單元第一節課課程學習的意見，在單元第一週的鑑賞活動結束後，讓學生填寫「學生學習意見調查表」繳交，最後收到共計 24 份意見調查表，學生繳交率爲 60%，如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 25 線條之美學習意見調查統計表

題目	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	5	10	8	1	0
	21%	42%	33%	4%	0%
2.上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。	4	12	7	1	0
	17%	50%	29%	4%	0%
3.我可以輕易的回答老師的問題。	3	6	10	4	1
	13%	25%	42%	17%	4%
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	5	5	12	2	0
	21%	21%	50%	8%	0%
5.我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。	3	7	11	2	1
	13%	29%	46%	8%	4%
6.今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。	3	7	11	2	1
	13%	29%	46%	8%	4%
7.我能由圖像聯想，引發創作活動。	4	9	7	3	1
	17%	38%	29%	13%	4%
8.我能鑑賞中國美術之美。。	3	11	7	2	1
	13%	46%	29%	8%	4%
9.今天的課，我最喜歡哪一個部分？爲什麼？					
	答案(數量，百分比)	喜歡原因			
1	欣賞畫作(6，25%)	很有想像力。很漂亮。很特別。老師講解的非常清楚，畫作也非常的好看，令我充滿了濃厚的興趣。畫作很美很有深度。大家的觀點和角度都不同，每個人看到的都不太相同，而且也這樣和老師的互動很好。			

2	欣賞繪畫的部份(2, 8%)	引發很多聯想，來解讀作品。
3	混沌初開(2, 8%)	顏色搭配得很好看。
4	看影片(6, 25%)	如何欣賞一幅畫還不錯，讓我更了解中國的水墨畫。我對美術的見解與欣賞的重點有了更新的一層認識。影片很有趣，又看了很多的畫。影片很有趣。好看。由線條出來的畫作很厲害很有創新，讓人能體會中國字的線條之美。
5	彩陶(3, 13%)	因為彩陶很漂亮。因為那彩陶的顏色我好喜歡。我們的祖先真的很厲害。
6	繪畫的演變(1, 4%)	能夠瞭解古今差異。
7	都喜歡(2, 8%)	很漂亮。
8	無填答(2, 8%)	
其他意見：無填答(22, 92%) 有填寫的(2, 8%)分別填答：能認識西方的美術。儘管水墨只有黑白兩色，但能從畫中體會出作品的深淺、季節。		

第一題「上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 63%，加計「沒意見」的比例後達到 96%，顯示課程難度不高，學生大都能瞭解課程內容及意義。

第二題「上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 67%，加計「沒意見」的比例後達到 96%，顯示在課程的影音視覺效果都沒有問題，同學都能從圖片、動畫中達到很清楚的認識。

第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 38%，加計「沒意見」的比例後達到 80%，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例合計達 20%，表示有約五分之一的學生對老師的問題覺得無法輕易的回答。

第四題「這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例後達到 92%，顯示學生認為這個課程的確可以與過去的學習經驗連結。

第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例達到 88%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高。

第六題「今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。」選填「完全同意」到「大部

分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例後達到 88%，顯示大部分學生認為鑑賞課程內容有幫助。

第七題「我能由圖像聯想，引發創作活動。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 55%，加計「沒意見」的比例後達到 84%，顯示大部分學生認為能由鑑賞圖像聯想，引發創作活動。

第八題「我能鑑賞中國美術之美。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 59%，加計「沒意見」的比例後達到 88%，表示大部分學生認為能夠鑑賞他人的水墨畫之美。

從上表中第一題到第八題對課程內容的調查統計可以看出：選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔一半以上，顯示同學們對課程內容感覺持較正面的看法，但選擇「沒意見」的比例從 29%到 50%，顯示同學對學習內容沒有想法。選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例最高的題目為「我可以輕易的回答老師的問題。」佔 21%，顯示還要略為調整教材教法。

第九題「今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？」從上表八種答案中可以分析出：

- A.對於描述或說明的語句仍有 29%學生習慣使用簡潔化的詞句。
- B.從回答的答案歸納分析：有以教材屬性來回答的（看影片），佔 25%，以教材內容來回答的（混沌初開），佔 8%，統整性的答案（都喜歡、欣賞畫作、欣賞繪畫的部分），佔 54%，從教學階段來分（繪畫的演變）佔 4%。在喜歡原因中描述學習心得的佔 29%，描述感覺的佔 41%。依據答案分析出歸屬課程階段，喜歡的部分在引導鑑賞階段的佔 58%，喜歡的部分在鑑賞的方法階段的佔 25%，依據統計結果最多學生喜歡的課程部分為「線條之美—繪畫的演變」這階段。

（2）創作活動

由於本單元創作活動的重點是觀察學生能否藉由生活經驗與體認，創作水墨

畫，並展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。並觀察學生能否有效的使用媒材與工具，從事創作活動。因此從學生的創作結果中分析是否達到前述觀察。



圖 40 文字圖像化的作品



圖 41 文字加圖形的作品



圖 42 純圖像表現的作品



圖 43 文字表現的作品

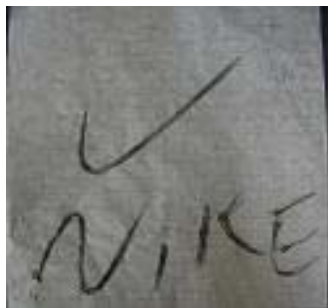


圖 44 跟生活經驗、興趣有關的作品



圖 45 跟課程放影片有關的作品

本次創作活動共計繳交作品 39 件作品，作品繳交率為 98%，以學生的創作結果（附件十）來分析，從表現來區分將文字圖像化的有 3%，使用文字加圖形的有 38%，純圖像表現的有 26%，文字表現的有 33%，從創作內容來區分跟自己名字有關的佔 41%，跟課程放影片有關的佔 8%，跟所處環境有關的有 5%，跟生活經驗、興趣有關的有 21%，創造、想像的有 8%，跟文字抒發有關的有 18%。顯示學

生確實能藉由生活經驗與體認，創作水墨畫，並展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。

在觀察學生能否有效的使用媒材工具，從事創作活動方面，創作時 90%未帶用具的學生運用自己的創意尋找替代工具，結合教師所給予的紙、墨汁，完成了作品，就這一點來看，學生確實能有效的使用媒材工具，從事創作活動。

(3) 鑑賞活動

本節課希望藉由學生創作互評的鑑賞學習活動，培養學生從事美感認知與判斷能力。本次互評表的繳交率 100%（40 份）較第二單元互評表的繳交率（90%）高，檢試評分表，在繳交來的評分表中可以看到學生個別的評分標準不一，個體間差異大。將未發表的學生也予以評分，給教師感覺不認真的有 8 位（佔 20%），在評分表單上還寫上評語，給教師感覺很認真填寫的有 10 位（佔 25%），將未認真填寫的比例扣除，顯示有 90%學生有認真參與，達到了藉此活動培養學生從造形、色彩、美感知覺等方面從事作品的美感認知與判斷的教學目標。

在這個單元課程進入尾聲，請學生填寫學習自評表，希望學生能自我評析紀錄在這個單元課程裡的學習感受，總共收到 40 份，繳交率為 100%。在自評表裡，第一題到第八題依照完全同意、大部分同意、沒意見、大部分不同意、完全不同意等五種等級選項來進行勾選，藉以表示對題目內容的認同程度，第九題則針對課程中最受喜愛的部分進行開放式的調查。如下表列出學習意見調查的統計結果，並針對各題分析瞭解學生學習狀況：

表 26 線條之美學習自評統計表

題目內容	完全同意	大部分同意	沒意見	大部分不同意	完全不同意
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	7	18	14	1	0
	18%	45%	35%	3%	0%
2.上課時舉例的圖片都很清楚。	6	16	18	0	0
	15%	40%	45%	0%	0%

3.我可以輕易的回答老師的問題。	3	8	23	5	1
	8%	20%	58%	13%	3%
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	4	13	19	4	0
	10%	33%	48%	10%	0%
5.我喜歡這個單元的課程，希望以後有機會可以再學習。	4	13	17	5	1
	10%	33%	43%	13%	3%
6.這個單元所學的內容對我在日後很有幫助。	6	12	20	1	1
	15%	30%	50%	3%	3%
7.我能由上課的內容，引發創作的概念。	6	17	13	4	0
	15%	43%	33%	10%	0%
8.我能鑑賞他人的水墨畫之美。	5	19	14	2	0
	13%	48%	35%	5%	0%
9.這四週的單元課程，我最喜歡：原因是：					
	答案(數量，百分比)	喜歡原因			
1	3/29 的課程(2，5%)	可以瞭解到現代與傳統繪畫線條之美。能瞭解古今差異。			
2	影片介紹(1，3%)	可以瞭解水墨發展和從字演變的樂趣。			
3	畫水墨畫(15，38%)	可以畫畫。可以畫畫不用再聽課了可以盡情發揮。自由發揮。可以發揮想像力。可以實際做。可以自行創作自由發揮。感覺比較有趣，也可以讓學生發揮想像力。可以實際操作，然後可以畫自己喜歡的東西。跟同學一組發揮到許多本來想不到的創意。擅長書法。可以用毛筆。因為想寫書法字。我覺得藝術就是自由。			
4	4/19 互評(16，40%)	可欣賞同學作品(5，%)。可以看到同學不同的創作。可看大家好笑的作品。看到好多大家的作品(2，%)。可以多觀看別人作品還可以討論。能互相參觀各自不同風格的作品。大家畫的很好笑，20 號畫的最棒神乎其技，太棒了。互相切磋。好玩(2，%)。有趣。			
5	同學互評和創作(1，3%)	能夠看全班的作品，十分有趣，創作大家都躍躍欲試的樣子和認真的模樣。			
6	水墨線條(1，3%)	很美。			
7	線條(1，3%)	作品很細心做。			
8	都喜歡(1，3%)	很好。			
9	無填答(2，5%)	無填答			
關於這個單元，我的學習心得與建議：無填答或填答沒有、無(12，30%)，有填答 (28，70%)。					
	學習心得與建議				
1	鑑賞他人作品，討論熱絡，能幫助我們在這項領域學習到更多，欣賞中國文化之美，影片以有意義，文字的進化等。				
2	我學到了前無古人後無來者之藝術精華，使我受益無窮，且藝術之意可如三月不知肉味都不知其他事了。本人認為多畫畫從中學習，徒知也無從知其含涵意。				
3	可以藉由欣賞後創作，讓我能體會出水墨畫的美和如何欣賞水墨畫。				
4	讓我實力增強。				

5	互評很好玩。
6	輪流向全班分享自己的作品，很有趣。
7	能夠一一的看完大家的作品還真是不錯。
8	大家都很努力畫，下次也要加油。
9	希望自己能畫得更好。
10	可以再多介紹一點新作品(3)，讓我們能做更深入了解，在欣賞水墨畫之時，可以講線條的美，如何能畫得更好。
11	我覺得老師給我們看的影片很有趣，希望之後能夠再多看一些。
12	能多點時間創作。(3)
13	可以由老師來提供用具會更好。
14	可以統一制定一個主題，讓大家朝一個方向發揮，可以看到不同的創意。
15	有趣(2)，希望能再有此機會，相互討論，增加自己見識。
16	如果要看影片的話，倒不如用一些小遊戲吸引學生的注意力。
17	播放影片聲音有點小。
18	希望可以畫英文藝術字的課程。
19	大家加油。
20	不錯。
21	書法，水墨畫。
22	無，太 Nice。

第一題「上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 63%，加計「沒意見」的比例後達到 98%，顯示課程難度不高，學生能瞭解課程內容及意義。

第二題「上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 55%，加計「沒意見」的比例後達到 100%，顯示在課程的影音視覺效果都沒有問題，同學都能從圖片、動畫中達到很清楚的認識課程內容。

第三題「我可以輕易的回答老師的問題。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 28%，加計「沒意見」的比例後達到 86%，顯示大部分的學生認為可以輕易的回答老師的問題。

第四題「這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 43%，加計「沒意見」的比例後達到 91%，顯示大多數學生認為這個課程的確可以與過去的學習經驗連結。

第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 43%，加計「沒意見」的比例達到 93%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高。

第六題「今天所學的鑑賞內容對我很有幫助。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 45%，加計「沒意見」的比例後達到 95%，顯示大部分學生認為鑑賞課程內容有幫助。

第七題「我能由圖像聯想，引發創作活動。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 58%，加計「沒意見」的比例後達到 91%，顯示大部分學生認為能由圖像聯想，引發創作活動。

第八題「我能鑑賞他人的創意器物設計。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 61%，加計「沒意見」的比例後達到 96%，表示大部分學生認為能夠鑑賞他人的創意器物設計。

從上表中第一題到第八題對課程內容的調查統計可以看出：選填「完全同意」到「沒意見」的比例佔 80%以上，顯示大部分同學們對課程內容感覺持較正面的看法，但選擇「沒意見」的比例從 33%到 58%，顯示同學對學習內容沒有想法，選填「完全不同意」、「大部分不同意」的比例最高的題目為 16%，顯示還要略為調整教材教法。

第九題「這四週的單元課程，我最喜歡？原因是？」從上表九個答案中可以分析出：

A.對於描述或說明的語句仍有 33%學生習慣使用簡潔化的詞句。

B.從回答的答案歸納分析：將學生的答案內容根據課程類型來歸納區分，可分為最喜歡鑑賞部分、最喜歡教師創作引導部分、最喜歡創作部分、最喜歡學生互評鑑賞部分、都喜歡、無法歸類和無填答部分，鑑賞部分比例是 10%，創作部分比例是 38%，學生互評鑑賞部分比例是 40%，同學互評和創作都喜歡的比例是 3%，都喜歡的比例是 3%，無法歸類和無填答部分的比例是 8%，依據統計結果最多學生喜歡的課程部分為學生互評鑑賞部分。

在學生學習心得及建議部分，填答的比例是 70%，無填答的比例是 30%，分析填答內容，扣除不知所云的 5%、跟中國美術鑑賞課程無關的內容 3%，描述學

習心得有 10%，描述學習感想的有 20%，提出建議的有 30%，都是對課程抱持正面肯定的態度。在建議方面，提出希望欣賞的內容更多的比例最高，提出希望創作時間更長比例次之，可以作為未來設計課程內容的參考。

（二）教學檢討

研究者根據教師教學評量表參酌協同教師訪談紀錄、學生訪談紀錄、教師教學省思日誌等內容，試就本單元的教材內容與設計、教學行為、師生關係、學習評量等四項進行分析與檢討。在教師教學評量表裡，根據實施情形分為很好、好、尚可、待改進、及待改進等五項，並依序分別給予 5 分、4 分、3 分、2 分、1 分等分數，在下表中列出單元裡四週的各項的評分。

表 27 線條之美教師教學評量表

檢核項目	第一週	第二週	第三週	第四週
一、教材內容與設計				
1.教材內容的設計適合學生的學習。	4	4	4	4
2.教材內容能引起學生學習的動機。	4	5	4	4
3.教材內容能達成預期的學習效果。	4	4	3	4
二、教學行為				
1.教師能運用多元教學方法及學習活動。	5	5	4	4
2.教師能使用各種教學媒體引導學生學習。	5	4	4	4
3.教師善于各種發問技巧。	4	4	3	4
4.教師能運用良好的語文技巧和身體語言。	4	4	4	4
三、師生關係				
1.教師能維持良好的學習氣氛	4	4	3	4
2.教師能用心注意學生發表促進師生互動	4	4	4	4
四、學習評量				
1.教師能公正客觀的評量	4	4	4	4
2.教師能用多元的評量方式。	4	4	4	4
3.教師能提高學生回饋與指導。	4	4	3	4

1.教材內容與設計

本單元的教材內容與設計部份，連續四週觀察者給予平均 4 分的評價。顯示教材內容的設計在「適合學生的學習」、「能引起學生學習的動機」、「能達成預期的學習效果」這三方面都獲得正面肯定，但在「能達成預期的學習效果」這部分還需要改進。

同儕教師認為圖片播放順序由現代搭古代，內容部分能引起學生思考、激起聯想，在一節課的首尾播放動畫，學生專注度提升。¹⁶⁷學生則覺得教師這一次挑選的圖片與動畫都很簡單、有趣，會讓人一直想看下去。¹⁶⁸

而媒體的使用多樣化，有網路影片、有簡報，在工具的準備上也很充足，教師隨身帶著音訊傳輸線，一有需要馬上可以用，較可惜的是用了傳輸線就無法使用麥克風，若要兩者同時使用，必須將電腦外接喇叭較理想。¹⁶⁹

2.教學行爲

在本單元的教學行爲部分，連續四週觀察者亦給予平均 4 分的評價。顯示在「教師能運用多元教學方法及學習活動」、「教師能使用各種教學媒體引導學生學習」、「教師善于各種發問技巧」、「教師能運用良好的語文技巧和身體語言」四方面都獲得肯定。

同儕教師建議在不至於影響投影畫面的前提下，教室後半開燈，對學生不專心的行爲較有嚇阻作用。¹⁷⁰學生認為教師在「如何欣賞水墨畫」影片播放段落間，就影片內容問問題，逼的同學要認真看，是很好的方法。¹⁷¹學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，能掌握學習動機、要領及學習情況，引導學生思考，教師能運用講述法、問答法、討論法、發表法等多元教學方法及學習活動，能搭配使用電腦、單槍投影機、麥克風等教學媒體引導學生學習。¹⁷²

3.師生關係

¹⁶⁷st 訪 990329-3。

¹⁶⁸s3 生訪 990329-3。

¹⁶⁹st 訪 990329-3。

¹⁷⁰st 訪 990419-3。

¹⁷¹s3 生訪 990329-3。

¹⁷²s3 生訪 990329-3、¹⁷²st 訪 990329-3、st 訪 990419-3。

在本單元的師生關係部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能維持良好的學習氣氛」、「能用心注意學生發表促進師生互動」兩方面獲得正面的肯定。

學生愛講話是難避免的，學生對有興趣的內容較能勾起聊下去的氣氛，適時叫起回答問題可以遏止這種氣氛擴大。¹⁷³學生則認為美術課的樂趣就是可以分享彼此的想法，不管是公開或私底下，雖然有些吵，但同學都上的很快樂。¹⁷⁴在創作活動時，教師能及時發現學生在背英文，及時制止，維持良好的學習氣氛。¹⁷⁵

4.學習評量

在本單元的學習評量部分，觀察者給予平均 4 分的評價。顯示在「能公正客觀的評量」、「能用多元的評量方式」、「能提高學生回饋與指導」等三方面，獲得正面的肯定。

對寫學習單的態度敷衍的問題，跟同儕教師及其他科任教師討論發現，這是學生間的普遍現象，學生大都懶的寫字，對考卷中的問答題、作文、心得、週記也都簡略填寫。¹⁷⁶學生則認為最好不要寫學習單，寫學習單是一件很麻煩的事，對教師來說有用，對學生來說能免則免。¹⁷⁷同儕教師建議階段性回收學習單，以便即時驗收成效並避免學生遺失學習單，試行之後發現，雖能驗收中間填寫的成效，但對最後繳交率沒幫助，不交的還是不交。與施老師討論作業缺交的問題，發現學生並不怕被當，學校會開重補修的課，學生認為只要修了重補修就可以過關，且美術課被當並不影響畢業。¹⁷⁸

（三）省思與改進

在本單元課程結束後，研究者省思課程實施歷程與教學檢討的內容，希望將在課程中呈現的優點加以維持，缺點則加以改進，透過對課程省思缺點，與同儕教師討論如何改進，期望在未來教學中可以更好、更順利的進行。

¹⁷³st 訪 990322-3。

¹⁷⁴s3 生訪 990419-3。

¹⁷⁵st 訪 990405-3。

¹⁷⁶st 訪 990419-3。

¹⁷⁷s3 生訪 990419-3。

¹⁷⁸t1 誌 990419-3。

1.優點

(1) 教學策略獲得學生喜歡

從學生在「造形之美學習自評統計表」第五題「我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 43%，加計「沒意見」的比例達到 93%，顯示這個課程的教學策略獲得學生喜歡。

(2) 圖像的選擇能引起學生興趣

播放蕭勤線條感十足的現代抽象水墨畫時，獨特的線條與色彩表現，引起學生關注和討論，氣氛熱烈，對水墨毛筆線條的繪畫鑑賞有個好的開始，有助於對後續圖片的線條特色觀察。「36 個字」簡單的動畫引起熱烈的反應，同學們態度專注，同儕教師認為圖片播放順序由現代搭古代，內容部分能引起學生思考、激起聯想，在一節課的首尾播放動畫，學生專注度提升，讓研究者領悟到順序安排的不一樣，能得到更好的效果。

(3) 創作作品能達到教育目標

顯示學生確實能藉由生活經驗與體認，創作水墨畫，並展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。能有效的使用媒材工具，從事創作活動。

(4) 教師具有好的教學行爲

學生跟協同教師皆認為教學時的說明很清楚，能掌握學習動機、要領及學習情況，引導學生思考，教師能運用講述法、問答法、討論法、發表法等多元教學方法及學習活動，能搭配使用電腦、單槍投影機、麥克風等教學媒體引導學生學習。

(5) 教學中保持良好的師生關係

就維持良好的學習氣氛來看，班上上課的氣氛是熱絡的，學生交換意見有助於對課程的吸收，播放動畫時，因為使用麥克風貼著筆記型電腦喇叭的方式播音，結果成年男性配音低沉，學生反應聲音聽不清楚，要求開大聲一點，有多位同學

主動提出要幫忙到辦公室借外接喇叭，討論課程的時候，教師能時時注意學生的狀況，避免學生討論離題，透過對正在說話的同學提問，引導學生發表自己的看法，並對其他學生提問剛剛學生發表的內容，促使學生傾聽同學的發表內容。

(6) 運用多元的的評量方式

同儕教師認為在單元活動裡，教師能運用上課提問、平時課堂表現、寫學習單、創作作品、學生作品發表等方式進行多元評量，並在互相評量前明定評分比例，讓同學瞭解作品評分標準，在創作活動時能將學生在創作時的表現予以注意並緊盯學生進度，列入課堂表現成績，對未帶用具的學生予以扣分，且督促學生填寫意見調查及心得表，有助於學生回饋及後續課程指導。

(7) 互相評量有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助

鑒於在第一單元裡在學生互評的的時候有評分標準對學生鑑賞同學有幫助，因此在第二單元、第三單元裡，維持鑑賞活動時發給學生評量表，在評分表上帶有評分標準，並說明評分標準，讓學生能根據評分標準中的配分來評鑑學生的作品分數。

(8) 作品事先數位化對發表活動效果較好

在鑑賞活動前將繳交的作品數位化，依照學生座號更名儲存，在鑑賞活動時，老師讓學生自行操作筆記型電腦連接單槍投影機投影作品畫面，學生依照座號順序介紹自己的作品，每人限時一分鐘，學生認為作品數位化後，看起來比原畫作美觀，但仍有未提前繳交作品的學生，手拿著作品站到講台前作介紹，對較遠處的學生來說，看不清楚作品，相較之下，作品數位化對發表活動效果較好。

(9) 班上形成集體意識對學生作品評鑑

當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分的同學會大聲批評、鼓譟、嘲笑，對不錯的作品也會發出讚嘆、討論，雖然影響評分進行，但從評鑑作品的角度來看，學生已經形成一個集體的評判標準，直接對創作不認真的學生形成一股壓力，對認真的同學形成一種鼓舞。

(10) 創作時學生彼此具有互助精神

同學間有互助的精神，有帶用具的學生會跟沒帶的學生共用，還會互相給建議，提供創作靈感。

(11) 能發揮創意尋找替代品

由於學生沒帶用具的比例太高，教師預先準備的用具不夠學生借用，因此提醒學生用手當筆或發揮創意找到可以替代調色盤跟水杯功能的物品，結果許多同學選擇直接用桌面當調色盤跟水杯，也有從資源回收桶中找寶特瓶、鋁箔包等作為替代品。

(12) 學生能主動使用上課中所需的科技產品

經過兩次的互評活動，學生已經知道要拿麥克風發表才能聽得清楚，所以上台發表的都會拿麥克風，忘了拿的也在同學提醒下拿起麥克風發表，在觀看學生作品時學生也會主動去操作筆記型電腦，按出下一件作品或放大圖片，而不用再由教師動手操作或指揮。

(13) 繳交創作及時

本單元創作作品繳交 39 件，繳交率為 98%，跟第一單元的 90%相比高一點、第二單元的作品繳交率 73%相比高出很多，顯示教師將創作時間限縮在一節課，並規定一律在下課時交出作品的方法成功。

2.缺點

(1) 學生的說明能力仍有待繼續練習

從學生學習態度和反應中觀察到，學生對於現代抽象水墨的鑑賞，對造形描述較能把握，能發揮想像力思考圖像的意義，但在古代圖片鑑賞部分描述的語詞大都是簡單的，仍需要教師再加以引導說明，在對自己的作品作分享說明時，一部分同學無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，雖然較第二單元分享狀況有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習。

(2) 對學習單和學習意見調查表填寫仍表現消極

在發學習單時，有學生叫著「又要寫學習單了」，觀察發現有學生一拿到就開始填寫，根本不管課程還沒開始，有的一拿到就放抽屜，直到下課都沒拿出來。要求先交學習單，較認真的學生要求回去找資料填寫，交來的學習單裡，發現有半數只填寫了姓名就交來。在第二節鑑賞課將學生交出的學習單發還，提醒學生有許多未填寫的先填寫至上周進度，當鑑賞課結束收到的學習單共計 24 份，佔 60%，仍有 40%學生未交，4%學生只填姓名就交了，13%未完全填寫，未填寫的內容大都是對創作的構想，完整且填寫認真的有 17%。

同儕教師於上單元結束時建議階段性回收學習單，以便即時驗收成效並避免學生遺失學習單，試行之後發現，雖能驗收中間填寫的成效，但對最後繳交率沒幫助，不交的還是不交。

(3) 學生對創作態度輕浮

在前面學生學習態度和反應的觀察記述中，從教師的創作說明學生不注意聆聽、未攜帶用具比例太高甚至希望由教師全部準備、在創作時間有限下仍然著重於交談、不帶用具的目的是為了背英文等等情況，都可以看出學生對創作活動的態度輕浮。

3.缺點如何改進

(1) 學生的說明能力繼續練習

從學生學習態度和反應中觀察到，學生對於鑑賞、描述有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習，對此日後安排課程，仍應安排學生發表、鑑賞說明，讓學生持續練習。

(2) 積極督促填寫表單

跟施老師及學校同儕教師討論學生表單缺交的問題，發現這似乎是這一代學生的通病，學生大都懶的寫字，覺得寫學習表單很麻煩，也不怕被扣分、被當，因為學校會開重補修的課，學生認為只要修了重補修就可以過關，且美術課被當並不影響畢業，所以對於學習表單的填寫乃至於所有作業，仍然只能依靠教師積

極的督促，以提高繳交率。

(3) 教師確實處罰犯錯學生

學生在創作課程中態度輕浮，表現在教師的創作說明學生不注意聆聽、未攜帶用具比例太高甚至希望由教師全部準備、不帶用具的目的是爲了背英文、在創作時間有限下仍然著重於交談等四方面，偏偏學生的自評及訪問中都顯得自我感覺良好，一點也不覺得需要改進修正，而學生的這種表現也讓教學者覺得有挫折感，覺得美術鑑賞課程的研究怎麼反而在創作課程上進行不順利，學生問題多，施老師認爲因爲研究者將研究重點放在鑑賞課程上，對於鑑賞課程會面臨的問題早已預做功課及準備，只待課程實踐檢驗，自然問題少，而創作課程只是依照平時上課的方式在進行，學生的表現也是在創作課程中都會出現的情況，對照鑑賞課程的順利問題少，當然顯得創作課程問題多，經過施老師的安慰，心情平復許多。

跟施老師討論，施老師認爲不帶用具這一項最好解決，用具、材料就全由教師全部準備即可，學生只要出一部分錢即可，搭配不讓學生帶作品回家，可以讓課程順利進行，解決因沒有用具而進度拖延的問題，也避免了學生以沒帶用具爲藉口，做其他科的作業或背英文。但研究者認爲由教師準備是很簡單，但學生可能會得寸進尺，希望費用也由教師出。

至於教師的創作說明許多學生不注意聆聽、在創作時間有限下仍然著重於交談等這兩項歸納下都是學生不分場合的交換意見，學生本身沒有互相約束的能力，都是班級常規不佳的表現，只有透過教師在課堂上以切實執行處罰的手段來解決，才有嚇阻性，例如對一直在進行靈感分享的學生，教師第一次給予口頭警告，第二次扣分，第三次以後勞動服務，對表現良好的同學與以鼓勵，當罰則建立，就要切實執行，不過死豬不怕滾水燙，遇到不怕處罰的學生，還是只有靠教師盡量督促。研究者省思在創作教學過程中，把重點放在對學生指導督促與抑制噪音上，對於處罰除了扣分，對學生的勞動服務並沒有注意到學生是否乖乖的照

做，可能因此讓學生覺得以輕浮的態度上創作課沒關係。

第四節 研究省思

本課程發展前先就研究場域及研究對象進行調查瞭解，然後與同儕教師討論發展課程，研究者提出統合中國美術鑑賞、美術創作、視覺設計等內容，形成三個單元，每單元教學活動分為中國美術鑑賞、美術創作、學生作品鑑賞等三部分共計四週來實施。並就課程實際進行中遭遇的問題與同儕教師討論，提出解決辦法，課程經過修正後在下一單元再實施，再觀察問題是否有效解決或是否有新問題產生，在修正課程後再進行修正，經歷三次課程模式的循環，達到改進美術鑑賞課程教材教法，提升研究者教學專業知能的目的，以下根據研究過程與課程進行中遭遇的問題、學生喜歡的教學內容及發現進行整理。

一、研究過程遭遇的問題與解決

在運用故宮網路資源發展中國美術鑑賞課程的研究過程中，由於環境與人的因素，面臨到一些問題以及解決方法，以下分為幾項敘述之。

(一) 課程規劃方面

1. 教學活動場域選擇以效果考量

由於教學科技受到重視，教育部歷年來逐步補助學校進行教學科技設備的更新，因此普通教室裡配備了電視、校園視訊廣播系統、單槍投影機、投影銀幕、擴音機、窗簾等，但美術教室缺乏這些設備，若要使用必須向設備組借用，因此在教學場域的選擇上，曾陷入到底該在美術教室上課還是在普通教室上課的考量，若在普通教室上課，一切視聽設備大致具全，具有方便性，且教室空間較小，教師與學生距離近，師生互動效果好，而美術教室空間大，學生上課時容易分心，需要事先向教務處借視聽器材，空間大秩序管理不易，因此以方便性及上課時的互動效果考量，決定在普通教室進行美術教學活動。

到了下學期，學校搬遷美術教室，新的美術教室前身是電腦教室，空間沒有

原來美術教室大，除了教室內的白板具有磁性，附有一個電動銀幕，還有一條短短的網路線，除此之外依然缺乏視聽設備，就又面臨跟研究一開始的場域選擇一樣，奏後還是以方便性及上課時的互動效果考量，決定繼續在普通教室進行美術教學活動。

2.研究輔助器材需自備

由於到過設備組瞭解教學設備的借用，知道學校有攝影機及轉檔用的電腦可以提供教師作教學紀錄，因此預想借學校攝影機作研究紀錄，可以節省研究經費，但在研究開始前想先借用練習使用，卻發現攝影機已被其他教師借用，且歸還時間不定，無法保證在研究者教學時可以借到，因此最後還是選擇自己購買一台攝影機作為紀錄之用。

教學用的筆記型電腦學校沒有提供，因此研究者也選擇自備，使用上較為便利，到了第二單元進行時，發現由於筆記型電腦老舊，動畫的播放速度及程式運作變慢，影響上課氣氛，因此重新購買一部筆記型電腦作為上課之用。

3.課程進行時間必須順延

原定的鑑賞課程進行時間，剛好和學校安排配合的事件碰上，例如：第一單元時碰上參觀學校藝術中心的展覽、藝術講座、第二單元時校慶師生作品展參觀、校慶補假、第三單元時碰上美術教室搬遷等，只好都往後順延，學生因此產生的遺忘現象，只有利用上課時以複習的方式補救。

(二) 課程實施研究方面

1.訪問學生的時間縮短

原先計畫每單元進行的隔天午休時間進行對學生的訪問，以方便課程的檢討修正，在第一單元時就發生，時間到了學生未出現的現象，到班級所在尋找，卻沒人在，經過詢問其他老師，原來是該班級朝會時表現不佳，被教官處罰整週午休都必須到升旗台罰站，因此學生無法受訪，這種狀況學期中常會不定期發生，只有改約定以單元進行節次的下一節下課後的時間進行訪問。由於下課時間只有

十分鐘，且會因為學生要上廁所或被其他老師留下或忘記跟老師有約，影響訪問時間，因此學生的訪問常在匆促下進行，且為分段訪問，前一節下課沒問完的問題，下一節下課接著問，學生的回答大都是很簡潔的短句，需要研究者追著細問。

2.學生對受訪表現沒耐心

學生對於被研究者訪問，剛開始覺得新鮮好玩，表情嘻笑，答案簡單，後來因為研究者追問，產生不耐或不知如何回答的表情，需要研究者將問題轉換成選擇題，學生才較容易回答。當研究者拿著學生填的問卷詢問學生填著負面選項的問題，要追問問題所在時，學生居然說出下次問卷全要勾選正面選項，經過觀察，並沒有真的在下次問卷中全勾選正面選項，只是想要表現對受訪的不耐煩。對此現象，研究者改以輪流訪問較樂於回答問題的學生的方式進行。

3.同儕教師變動

由於負責觀察的同儕教師是預先邀請該堂課有空的教師，因此當第二單元該位教師有事無法參與觀察時，只能採用觀看錄影畫面來進行觀察討論，到了下學期第三單元改由另一位有空的教師協助觀察。

二、課程進行中遭遇的問題與解決

此次行動教學從 98 年 11 月 2 日開始到 99 年 4 月 19 日止，一共進行三個單元十二節課，教學時間橫跨寒假，以中國美術鑑賞活動、美術創作活動、學生作品鑑賞活動等三部分組成為基本模式形成一個單元，每單元歷時四週，根據三次單元課程實施歷程進行循環的檢討省思，將遭遇的問題與解決歸納如下。

(一) 鑑賞的圖片準備太多

在第一單元裡同儕教師觀察到研究者準備的教材內容有助於創作，也有助於從不同角度去鑑賞藝術品，可惜的是圖片準備有些多，而學生對鑑賞的過程需要教師加以引導，使得預計的時間有些不足，導致後面的課程內容，教師在講解時說話速度加快，這點研究者也有感覺到，當感覺時間不太足夠時，為了達到預定的進度，就會加快說話的速度。

在第二單元裡將鑑賞圖片減少為大約 5 張，多給學生進行鑑賞與討論的時間，連帶的也讓學生有充足的時間填寫學習單及意見調查表，就不再有趕進度的狀況發生。

（二）班級經營要加強

在教學時研究者試圖營造輕鬆、愉快、安全、鼓勵及良好師生互動的上課氣氛，但在教學活動期間，學生喜歡交換意見、學習單填寫消極、用具不帶、作業缺交等問題困擾了研究者，影響了教學的情緒，在三個單元中，每每因為這幾個問題與同儕教師討論如何解決。

1.對學生交換意見彈性處理

第一單元裡從與學生的訪談中瞭解，學生覺得交換意見有助於對鑑賞藝術、增加創作的靈感，在美術課這種屬於輕鬆休閒的課程裡，交換意見一件很重要的事，若教師覺得音量過大，可以要求學生降低音量，不希望教師禁止學生交談，那會讓美術課沒有樂趣，而根據同儕教師的觀察到學生真的是針對藝術鑑賞及創作在交換意見，學生在交換意見的過程中形成一種熱絡的氛圍，若完全禁止學生交換意見，可能會形成一種冷場的氣氛，因此提出「老師可以在上課過程中時時注意學生的狀況，當發現交談過於熱鬧時，透過對正在說話的同學提問，讓另一位說話的學生重述一遍同學的答案，幾次之後學生就會注意音量的問題，透過這種方面來阻止吵雜感。」

在第二單元，吵雜到有些失控的情況發生在創作課程，當教師對個別學生進行指導時，吵雜的情況會慢慢發生，需要再次進行抑制，跟施老師討論這個狀況，施老師認為創作活動進行中，學生互相分享就創作交換意見，教室氣氛本來就會有些吵雜，若要學生在安靜的環境中進行創作，就必須要全然禁止學生交談，而這樣的禁止可能讓本來就對創作沒信心沒想法的學生產生更負面感受。就兩種狀況考量，一個是教室環境有些吵，但學生喜歡創作課，一個是教室環境安靜，但學生討厭創作課，似乎讓學生對創作課保持喜歡的態度是較好的，對學生作品表

現創作技巧差，可以讓學生多多練習修正，但若是讓學生討厭，則學生會更消極的態度面對創作課程。因此決定對學生就創作交換意見的行為，還是視吵雜情況處理，感覺太吵時再進行抑制。

在第三單元進行時，學生在創作課不分場合的交換意見影響上課，而學生自我感覺良好，施老師建議透過教師在課堂上以切實執行處罰的手段來解決，才有嚇阻性，例如對一直在進行靈感分享的學生，教師第一次給予口頭警告，第二次扣分，第三次以後勞動服務，對表現良好的同學與以鼓勵，當罰則建立，就要切實執行，不過死豬不怕滾水燙，遇到不怕處罰的學生，還是只有靠教師盡量督促。研究者省思在創作教學過程中，把重點放在對學生指導督促與抑制噪音上，對於處罰除了扣分，對學生的勞動服務並沒有注意到學生是否乖乖的照做，可能因此讓學生覺得以輕浮的態度上創作課沒關係，日後對於處罰要切實執行。

2.密切督促學生填寫學習表單

在第一單元觀察到學生缺交填寫學習表單的狀況，學生認為最好不要有學習單，雖然題目簡單，但實在懶的寫字，因為覺得很麻煩，固然學生如此反應，但基於評量的完整性，學習單仍不可少，只有在課堂上密集注意學生填寫學習單的情況。同儕教師認為留給學生填寫學習單和意見調查表的時間不足，學生必須利用下課時間或回家才能完成，常造成學生將表單弄丟，必須重新下載填寫，若經過時間較久，忘了之前的上課內容，則常常借同學的學習單來填寫或者乾脆不交，研究者從互評表的繳交率 100%來看，填寫時間不足確實影響了學生對學習單的填寫繳交，關於填寫時間不足這一點，決定在第二單元的時間分配上，進行調整。

第二單元預留較充裕的書寫時間，且配合活動內容依序填寫，但觀察發現，學生就是懶的寫，舉凡需要花時間思考的書寫行為，都在教師的一再催促下才會填寫繳交，甚至有些學生就不寫不交，教師除了一直督促填寫，甚至以寫的好的加分、不繳交沒分數、扣分、可能會當人等言詞提醒學生，在繳交表單中發現有填上姓名就交來的學生，連班級座號都沒填寫，發還學生讓其填寫就沒再繳交。

跟同儕教師討論，同儕教師建議除了教師督促填寫，並在下課就收學習單，等下一週再發還，可藉此監控學生填寫情形，並在之後持續追蹤學生繳交狀況外，還可連同美術小老師每天提醒同學並代收表單，對表單的填寫繳交率應有增加的作用，畢竟美術課一週一節，教師只有在當週當節才能督促提醒，而小老師每天都在班上，對督促繳交較有積極作用，同儕教師的建議很有道理，決定在第三單元以積極督促的方式處理學生填寫表單。

在第三單元觀察發現有學生一拿到就開始填寫，根本不管課程還沒開始，有的一拿到就放抽屜，直到下課都沒拿出來。同儕教師於上單元結束時建議階段性回收學習單，以便即時驗收成效並避免學生遺失學習單，試行之後發現，雖能驗收中間填寫的成效，但對最後繳交率沒幫助，不交的還是不交。跟施老師及學校同儕教師討論學生表單缺交的問題，發現這似乎是這一代學生的通病，學生大都懶的寫字，覺得寫學習表單很麻煩，也不怕被扣分、被當，因為學校會開重補修的課，學生認為只要修了重補修就可以過關，且美術課被當並不影響畢業，所以對於學習表單的填寫乃至於所有作業，仍然只能依靠教師積極的督促，以提高繳交率。

3.用具材料全部由教師準備

在第一單元創作活動裡超過 10%學生沒帶用具及自己的作品，經過討論，決定由研究者購買一部分供學生借用，第二單元創作活動出現老師的準備不足以提供學生所需，甚至第二節課忘了帶用具材料的人數更多，研究者覺得很懊惱，覺得自己是否因此養成學生「沒帶沒關係，反正老師那裡有」的觀念，同儕教師安慰並建議可增加準備媒材、工具的數量，供學生忘了時借學生使用，以維持良好學習氣氛。

在第三單元創作活動前一週即事先跟學生宣布「墨汁由老師提供，宣紙全班統一由小老師買，毛筆跟調色盤、水杯由同學自己準備」，結果是有全班只有 10%學生帶了毛筆跟調色盤、水杯，其餘 90%學生都沒帶，連小老師都忘了買紙，幸

好有了上次經驗，教師預先準備了全班數量的 8K 宣紙，結果派上用場，但有些學生居然得寸進尺的說應該所有用具都由教師準備。

施老師認為不帶用具這一項最好解決，用具、材料就乾脆全由教師準備，學生只要出一部分錢即可，搭配不讓學生帶作品回家，可以讓課程順利進行，解決因沒有用具而進度拖延的問題，也避免了學生以沒帶用具為藉口，做其他科的作業或背英文。

4.密集督促學生繳交作品

在第一單元作品鑑賞活動中 90%學生大都在最後一刻交出作品，因此只要密集的督促學生創作進度，提醒學生繳交期限，遲交予以扣分，學生應能如期繳交作業。到了第二單元，作品繳交率只有 73%，根據觀察判斷，問題出在學生態度不認真，浪費了創作時間，因此同儕教師建議在第三單元嚴格督促學生創作，作品禁止帶回家，創作活動一結束馬上繳交，結果作品繳交率為 98%，顯示教師將創作時間限縮在一節課，並規定一律在下課時交出作品的方法成功。

（三）持續在課程中提供學生練習鑑賞說明的機會

在鑑賞課程中發現學生缺乏說明的能力，就這一點與同儕教師討論，就從批改學生作文跟週記的經驗，學生大多文筆不佳，使用的語彙簡單，至於說明的能力，由於國文科有趕進度的問題，所以並沒有在課堂上給學生「說明」的練習，學生對考卷問題的回答也都是精簡的答案，由此可見，學生缺乏說明的能力是共通的現象，並不因為是進行美術鑑賞缺乏專業知識而無法說明分享，只有利用美術鑑賞課程的時間，多安排時間讓學生進行說明分享，引導學生訓練說明的能力。

在第二單元鑑賞活動中增加鑑賞、討論，學生仍然對造形描述有困難，描述的語詞大都是簡單的，仍需要教師再加以引導，在對自己的作品作分享說明時，一部分同學也無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，雖然較第一單元得分享狀況有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習。從第三單元鑑賞活動中觀察到，學生對於鑑賞、描述有所進步，對公開分享

發表表現的較有自信，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習，對此日後進行課程時，仍應安排學生多多發表、持續練習鑑賞說明，學生的鑑賞能力有賴長期的培養。

（四）文化創意概念提供學生創意思考

在第二單元創造活動裡，引導學生從文化創意角度思考帶有中國風的立體器物創作時，學生覺得難度很高，還沒嚐試就不斷要求老師不要限制，最後文化創意這一項被學生拋之腦後，器物的概念降低為可以使用的用具。研究者省思，在第二單元鑑賞藝術品中傳達「文化創意」的概念學生雖然能夠接受，但要做出作品對學生而言確有難度，在學生對立體造型還不能掌控時，要求學生將中國文化元素融入到創作中確實有困難，文化創意的概念只是提供學生做做時的思考方向，從學生作品裡雖然做出公仔造形，但都是跟學生的生活經驗連結的，有些由平時看的漫畫卡通裡得到靈感，形成具有外國文化風格的作品，就這一點跟施老師討論，施老師認為學生不是設計師，也不是美術設計科系，本來就無法做出有市場水準的文化創意作品，故宮公仔只是開啓學生的視野，教師只要把概念釐清，學生能從生活經驗連結創作出作品，就已經符合單元教學目的。

（五）教學媒體工具要準備周全

在第三單元鑑賞活動播放動畫時，因為使用麥克風貼著筆記型電腦喇叭的方式播音，結果成年男性配音低沉，讓學生聽不清楚，要求開大聲一點，研究者將麥克風換成以音訊傳輸線接擴音機跟筆記型電腦，聲音變的很大聲，但在問學生問題時，又必須將音訊傳輸線從擴音機上拔除，接上麥克風，一播影片又要再換回音訊傳輸線，換來換去影響教學的連續性，覺得很忙。同儕教師認為研究者在工具的準備上很充足，隨身帶著音訊傳輸線，一有需要馬上可以用，較可惜的是用了傳輸線就無法使用麥克風，兩者間切換耗時，建議還是把電腦外接喇叭較理想。

三、學生喜歡的教學內容

（一）作品評鑑活動得到最多學生喜歡

從三個單元的學習自評統計表裡，都可發現「這四週的單元課程，我最喜歡：」調查統計結果「作品評鑑活動」得到最多學生喜歡。

（二）造形懸疑、局部放大、具特效與互動的圖片影像較能吸引同學注意

在第一單元裡溫酒瓶的懸疑、翠玉白菜放大圖、毛公鼎的新與舊吸引了學生熱烈討論，在第二單元裡法藍瓷的瓷器造形引發學生想像，播放「蓮花式溫碗」的 3D 效果與播放「如何欣賞陶瓷之美」的動畫時，情緒激動，在動畫中有互動式的問題，學生會跟著題目回答問題，要求教師快按下滑鼠揭曉答案，答案錯了馬上有同學換答案要求快按，學習態度很積極。在「創作說明」時，對於「清宮娃娃榨汁機」要如何使用頻頻討論，看到「故宮時尚公仔」更是大叫「好可愛，哪裡有賣？」顯示圖像的選擇能引起學生興趣。第三單元裡播放蕭勤線條感十足的現代抽象水墨畫「混沌初開」時，獨特的線條與色彩表現，引起學生關注和討論，氣氛熱烈，對水墨毛筆線條的繪畫鑑賞有個好的開始，有助於對後續圖片的線條特色觀察，「36 個字」動畫內容簡單，卻能引起學生專注。

四、發現學生彼此具有互助精神

同學間有互助的精神，有帶用具的學生會跟沒帶的學生共用，還會互相給建議，提供創作靈感，沒帶用具的學生能發揮創意尋找替代品，並和同學一起使用，在學生作品鑑賞時，能互相提醒拿麥克風發表，在觀看作品時也會主動協助操作筆記型電腦。

五、學生經由生活經驗與體認完成創作

在三次創作成果分析中發現，學生確實能藉由生活經驗與體認，創作水墨畫，並展現自己的特質，表達想像力與創造力、表現自己的感受和想法。能有效的使用媒材工具，從事創作活動。

六、發現教師的教學技巧增加

在第一到第三單元裡，同儕教師在教學檢討時提供了私人的教學技巧與建議，讓研究者在課程進行時能更順利。例如：透過對正在說話的同學提問，引導學生發表自己的看法，並對其他學生提問剛剛學生發表的內容，促使學生傾聽同學的發表內容。學習單下課就收，等下一週再發還，可藉此監控學生填寫情形，並在之後持續追蹤學生繳交狀況外，連同美術小老師每天提醒同學並代收表單。

對圖片與動畫順序安排一直都是先圖片後動畫，由於第三單元鑑賞活動有兩節課因此安排第一節課是圖片鑑賞與討論，第二節課安排動畫播放、圖片鑑賞、動畫播放，同儕教師認為圖片播放順序由現代搭古代，內容部分能引起學生思考、激起聯想，在第二節課首尾播放動畫，學生專注度提升，讓研究者領悟圖片與動畫順序安排的不一樣，能得到更好的效果。

第五章 結論與建議

本研究的目的是在深入分析故宮網路資源與資訊科技融入美術教學理論、實際運用故宮網路資源設計適合高職階段的中國美術鑑賞課程、運用行動研究法實施教學，改進美術鑑賞課程的教材教法，以提升研究者教學專業知能。本章將分為兩節，第一節為結論彙整歸納研究結果並根據研究目的和問題來論述本研究之結論；第二節為建議，對於未來後續發展與實施及相關研究提出建議。

第一節 結論

本研究目的所要探討的問題包括：運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，教學策略為何？運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，面臨的困境？如何因應？學生對於運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時，上課反應如何？學生對於運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程，學習效果如何？根據上述研究目的與研究問題歸納以下的結論：

一、生活經驗引導加上鑑賞創作鑑賞為教學策略

（一）高職中國美術鑑賞課程兼顧多元文化與生活經驗

從文獻資料顯示高職美術教育教材教法上延續國中小九年一貫教育課程，從「學科本位」的教育思潮進入到統整「多元文化」與「生活中心」的藝術教育思潮。中國美術鑑賞課程的教學內容要兼顧多元文化與生活經驗，創作與鑑賞要形成連貫，而非獨立形成一個鑑賞單元，因此在進行中國美術鑑賞課程設計時，依據以上原則，從學生的生活經驗相關聯程度思考中國美術鑑賞課程的單元內容編排順序，而非根據創作的難易程度。教學方法採多元化，除欣賞講述外、鼓勵學生小組討論、創作、發表，引導學生獨立思考、增進審美能力，培養學生對美術的興趣。評量方式除了多元化外，評量的內容包含學生在上鑑賞課時的表現。

（二）美術鑑賞課程應該是鑑賞創作鑑賞的連續歷程

分析美術教學理論，美術鑑賞教學的意義在藉由美術品提供學生機會，探索

生活環境中的人、事、物，經由系統的課程活動安排，增進美術知識、培養美感、想像與創造力，充實其生活經驗，目的是作為日後審美生活或創作的需要與基礎。

一個完整的美術鑑賞課程應該是鑑賞→創作→鑑賞的連續歷程。有助於美術鑑賞教學的方法有講述法、觀察法、討論法、對話法、比較法、探究法、學習單教學法、活動參與法、視聽教學法、發表教學法等。

教學評量可協助教師美術鑑賞教學工作的進行與改進教學方案，從課程設計開始，蒐集學生學習資料加以分析，提供教學參考，在教與學的過程，運用多元的評量方式，了解學生學習情形，進而調整、改進教材教法，課程結束後評量學生學習結果，每一教學階段評量工具、評量方法的選用搭配需要教師多面向的考量。本研究中美術鑑賞教學的評量實施方式，就類型來區分：有教師評量、學生互評、學生自評等，在應用上有：觀察法、問答法、討論、學習單、問卷調查、自陳法、評定量表、資料蒐集整理等方式。

(三) 故宮網路資源豐富選擇多要注意內容適量與版權問題

故宮可以提供鑑賞的教材相當豐富，有平面圖片、虛擬實境、3D 虛擬文物、動畫、影音多媒體互動、線上課程教學、線上遊戲、線上資料檢索等，在教學使用時，要注意內容適量，否則在實施教學，會造成授課超過預計時間、學生吸收不良的效果。

故宮網站上的圖像在線上觀賞都是免費的，如果要下載使用，不管是否營利使用，都須先向故宮申請，取得授權、繳費後才能使用，教師運用故宮網路資源進行教學算是合理使用，但如需下載使用還是要經過故宮的審核同意，視情況收費。

(四) 以多媒體與電腦軟體輔助教學

在缺乏電腦教室可使用的狀況下，將網路資源使用電腦簡報軟體編輯製作，並配合電視、電腦、單槍投影機、銀幕等設備進行教學。教學者可以在教學簡報中加入影片、動畫、音樂音效等各種動態資料，利用聲光影音動態的多媒體效果，

以達到吸引學生注意力的方式。現在的電腦輔助教學軟體幾乎都以多媒體的形式製作，將抽象化的概念以視覺化的方式表現，有助於學生理解，或者利用軟體建立學習環境，以協助學生操作練習。

二、運用故宮網路資源進行中國美術鑑賞課程時面臨的困境與因應

（一）鑑賞的圖片準備太多要減少

雖然經由文獻探討已經注意到教材內容要適量，但第一單元實際進行教學時發現圖片還是準備太多了，導致時間不足趕進度，在第二單元以後將鑑賞圖片減少就不再趕進度的狀況發生。

（二）班級經營要加強

在教學活動期間，學生喜歡交換意見、學習單填寫消極、用具不帶、作業缺交等問題困擾了研究者，討論解決方法為對學生交換意見彈性處理、密切督促學生填寫學習表單、用具材料全部由教師準備、密集督促學生繳交作品。

（三）必須持續在課程中提供學生練習鑑賞說明的機會

在鑑賞課程中發現學生缺乏說明的能力，到第三單元鑑賞活動中觀察到，學生對於鑑賞、描述有所進步，對公開分享發表表現的較有自信，日後仍應安排學生多多發表、持續練習鑑賞說明，學生的鑑賞能力有賴長期的培養。

（四）文化創意概念提供學生創意思考

在第二單元鑑賞藝術品中傳達「文化創意」的概念學生雖然能夠接受，但要做出作品對學生而言確有難度，文化創意概念重在開啓學生的視野。

（五）教學媒體工具要準備周全

因為麥克風對筆記型電腦喇叭收音不足，將麥克風換成以音訊傳輸線接擴音機跟筆記型電腦，但使用麥克風上課時必須將音訊傳輸線從擴音機上拔除，接上麥克風，一播影片又要再換回音訊傳輸線，換來換去影響教學的連續性，準備外接喇叭連接電腦較為理想。

三、教學策略獲得學生喜歡

在第一單元的學習自評統計表裡針對整個單元的進行方式進行調查「我喜歡中國美術鑑賞課程這種先鑑賞藝術品，然後再進行創作，然後鑑賞同學們作品的上課方式。」是，選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 66%，加計「沒意見」的比例後達到 97%。針對運用鑑賞、創作、鑑賞模式進行後續課程的學習意願進行瞭解，「我喜歡以這種方式進行鑑賞的課程，希望以後有機會可以再學習。」選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 49%，加計「沒意見」的比例後達到 95%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高。

在第二單元的學習自評統計表裡同一題選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 42%，加計「沒意見」的比例達到 88%，在第三單元的學習自評統計表裡同一題選填「完全同意」到「大部分同意」的比例合計 43%，加計「沒意見」的比例達到 93%，顯示學生希望以後有機會可以再學習這個課程的比例較高。

將先鑑賞藝術品然後再進行創作然後鑑賞同學們作品的上課方式分爲，中國美術鑑賞活動、創作活動、三部分，在三個單元的調查裡學生最喜歡的是學生作品鑑賞活動。

四、造形懸疑、局部放大、具特效與互動的圖片影像較能吸引同學注意

在故宮資源運用方面的文獻探討裡，陳怡珍與鍾雯琪皆認爲「3D 文物展示系統」對藝術鑑賞學習最有幫助，而動畫人物解說，能引起學生較高的學習興趣，研究者在課程設計時參考這兩項概念，教學實施後發現在第一單元裡溫酒瓶的懸疑、翠玉白菜昆蟲放大圖、毛公鼎的新與舊吸引了學生熱烈討論，細部圖片的放大有助於學生觀察欣賞，在第二單元裡法藍瓷的瓷器造形引發學生想像，播放 3D 效果的「蓮花式溫碗」與播放「如何欣賞陶瓷之美」的動畫時，情緒激動，在動畫中有互動式的問題，學生會跟著題目回答問題，要求教師快按下滑鼠揭曉答案，

答案錯了馬上有同學換答案要求快按，學習態度很積極。在「創作說明」時，對於「清宮娃娃榨汁機」要如何使用頻頻討論，看到「故宮時尚公仔」更是大叫「好可愛，哪裡有賣？」顯示圖像的選擇能引起學生興趣。第三單元裡播放蕭勤線條感十足的現代抽象水墨畫「混沌初開」時，獨特的線條與色彩表現，引起學生關注和討論，氣氛熱烈，對水墨毛筆線條的繪畫鑑賞有個好的開始，有助於對後續圖片的線條特色觀察，「36 個字」動畫內容簡單，卻能引起學生對線條的專注。

五、學生對鑑賞與分享缺乏描述的能力

學生在鑑賞活動中對造形描述有困難，無法清楚描述，所使用的語詞大都是簡單的例如：「白菜上有蟲」、「像是瓶子的魚」等，對教師所問的問題需要指定人來回答且回答的內容需要教師再加以引導，在對自己的作品作分享說明時，也無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，種種情況顯示學生對「說明」的能力需要多多的練習；經過三個單元的練習後，學生對於現代抽象水墨的鑑賞，對造形描述較能把握，能發揮想像力思考圖像的意義，但在古代圖片鑑賞部分描述的語詞大都是簡單的，仍需要教師再加以引導說明，在對自己的作品作分享說明時，一部分同學無法清楚說明自己創作理念、意義，需要教師再加以引導，雖然較第二單元分享狀況有所進步，但仍顯示學生對「說明」的能力還需要多多的練習。

六、作品事先數位化對發表活動效果較好

在鑑賞活動前將繳交的作品數位化，學生認為作品數位化後，看起來比原畫作美觀，未提前繳交作品的學生，手拿著作品站到講台前作介紹，對較遠處的學生來說，看不清楚作品，相較之下，作品數位化對發表活動效果較好。

七、作品鑑賞有評分標準對學生鑑賞同學作品有幫助

在學生互評的作品鑑賞時候，發給學生評量表，在評分表上帶有評分標準，並說明評分標準，讓學生能根據評分標準中的配分來評鑑學生的作品分數，對學

生鑑賞同學作品有幫助。

八、班上形成集體意識有助學生作品評鑑的進行

當學生分享的作品內容太過蒙混、簡略粗糙時，評分的同學會大聲批評、鼓譟、嘲笑，對不錯的作品也會發出讚嘆、討論，形成熱烈的氛圍，雖然影響評分進行，但從評鑑作品的角度來看，學生隱約形成一個集體的評判標準，直接對創作不認真的學生形成一股壓力，對認真的同學形成一種鼓舞。

九、創作過程能培養學生彼此互助精神

在課程裡同學表現互助的精神，有帶用具的學生會跟沒帶的學生共用，還會互相給建議，提供創作靈感，沒帶用具的學生能發揮創意尋找替代品，並和同學一起使用，在學生作品鑑賞時，能互相提醒拿麥克風發表，在觀看作品時也會主動協助操作筆記型電腦。

十、教師教材教法得到改善

（一）對圖片與動畫的順序安排加以注意效果更好

三個單元裡對圖片與動畫順序安排一直都是先圖片後動畫，由於學生反應良好，一直沒想到動畫與圖片的播放時間是否要改變，由於第三單元鑑賞活動有兩節課，因此安排第一節課是圖片鑑賞與討論，第二節課安排動畫播放、圖片鑑賞、動畫播放，同儕教師觀察後認為圖片播放順序由現代搭古代，內容部分能引起學生思考、激起聯想，但在第二節課的首尾播放動畫，學生專注度較第一節提升，讓研究者瞭解到順序安排的不一樣，能得到更好的教學效果。

（二）增加班級管理的技巧

在第一到第三單元裡，同儕教師在教學檢討提供了私人的教學技巧與建議，讓研究者在課程進行時能更順利。例如：透過對正在說話的同學提問，引導學生發表自己的看法，並對其他學生提問剛剛學生發表的內容，促使學生傾聽同學的發表內容，不再交談。學習單下課就收，等下一週再發還，可藉此監控學生填寫

情形，並在之後持續追蹤學生繳交狀況外，還可連同美術小老師每天提醒同學並代收表單。

第二節 建議

本研究根據課程發展過程，針對故宮、學校、教師、未來研究方向等四方面提出建議。

一、故宮應鼓勵教師使用網路資源

故宮的網路資源豐富，其中有專為學生設計的學習網頁，立意良善，對美術教師來說可作為很好的教學材料，可惜在網站上說明版權對下載使用有所限制，只能線上觀看，若下載則為侵權行為¹⁷⁹，在這個重視版權的年代裡，這一點影響了教師在教學時的利用意願。研究者初次以網路郵件詢問故宮有關單位，得到答案是基於非營利用途需填妥授權申請書，不過看到故宮在回信附件裡的收費標準——每張圖像皆收取新台幣 400 元之圖像使用費，有被價錢嚇到，更別說除了填寫申請書要一一列舉所使用圖像，還要附上證明資料，並須一一將要使用的圖片列印出來，再郵寄或親送到故宮，手續繁瑣，影響使用網路的方便性。再次以網路郵件進一步詢問，終於得到答案是在研究論文中使用到圖像，需申請授權並付費，而教師利用其網路資源作為教學之用算是合理使用，不涉及侵權，因此在此建議故宮直接在網路上註明開放教師下載作為教學用途，直接免去教師使用其網路資源的版權顧慮，增加教師對故宮網路資源的利用率。

二、學校應在財力許可下為美術教室增添視聽設備

學校為了讓學生有良好的學習環境，在所有普通教室添購了視聽設備，但美術教室卻缺乏相關設備，要進行鑑賞教學，就必須到教務處設備組去借，但要借的東西實在太多，電腦外接喇叭、單槍投影機、擴音機、延長線、在加上教師自己的筆電，要拿一大堆東西實在費力，使得鑑賞教學必須選擇在普通教室，而有

¹⁷⁹國立故宮博物院/常見問題/故宮網站上的圖像，可以拿來自由使用嗎？
http://www.npm.gov.tw/zh-tw/faqs_02.htm?docno=16&catno=4

時教師爲了達到良好的教學效果，必須自掏腰包購買所需的器材配備，例如筆記型電腦、音訊連接線、錄影機。因此建議學校在財力許可下，在美術教室配備充足的相關視聽、網路設備，以增加美術專業教室的使用性，及減輕教師的負擔。

三、欲實施課程的教師

(一) 尋找幾位不同領域的教師搭配協同教學

在多元化與生活化的思潮下，研究者與同領域的協同教師規劃整合中國美術鑑賞、美術創作、視覺設計等不同類別，結合學生生活經驗進行中國美術鑑賞單元教學，基於美術專業教師覺得簡單的教學內容，也許學生會覺得難，不同領域的教師可以在這方面提供意見；在教與學的過程中，學生的學習態度除了影響課程的進行，也影響了教師教學的心理，學生呈現正向積極的學習態度，教師獲得激勵，會更認真的進行教學，若學生呈現負向消極的學習態度，除了感染到周遭的同學，教師的教學也會受到削弱，因此教師需要在課程中從各方面去引導學生的學習態度朝正向發展，教師本身也需要透過與同儕教師討論，一方面做情緒上的宣洩，一方面針對上課中所遭遇到的各種狀況，互相分享個人看法及教學時運用的方法、技巧，不同領域的教師會有不同的角度看法，例如研究者在教學中所使用的鑑賞發表法，也讓教授國文科的同儕教師發現在其教學中很少使用到該項方法，考慮在課程中運用，從這一點來看，尋找幾位不同領域同儕教師協同教學有助於提升專業知能。

(二) 故宮的 3D 文物展示系統與故宮 e 學園對美術鑑賞最有幫助

在故宮的資源運用上，3D 文物展示系統吸引了學生注目熱烈討論，故宮 e 學園裡各個主題動畫中人物解說、互動式的問題、小遊戲等，對中國美術鑑賞的教學有幫助，能引起學生的學習興趣，且有不同主體分章節，方便教師視教學需要整合使用，除此之外典藏精選裡的圖片點選放大功能有助於學生觀察欣賞。

(三) 如果注重學生創作成果的精緻度要限定範圍增加創作指導時間

在本課程進行當中，因爲注重創意發想所以對於學生的創作技巧沒有過多的

著墨，如果教師很注重學生在創作品呈現的精緻度，在創作上必須對題材加以限定，指導並要求學生的創作技法達到標準，並增加創作的時間。

（四）加強使用教學相關電腦軟體的能力

研究者本身對繪圖軟體、看圖軟體、影音編輯軟體、簡報軟體、網頁設計軟體、**Moodle** 課程平台等等都具有基礎的使用能力，在製作教學簡報過程中，幾乎沒感覺到困難，因此建議具備使用教學相關軟體的能力是必備的。

四、後續研究方面

（一）與不同創作類別整合進行課程設計

本研究規劃整合中國美術鑑賞、美術創作、視覺設計等不同類別，結合學生生活經驗進行中國美術鑑賞單元教學，以鑑賞為主創作為輔，因此未來可在創作項目上加以變化，例如電腦繪圖、卡片設計、彩墨、陶藝、花燈…。

（二）發展整學年有系統的鑑賞教材

運用故宮網路資源，發展適合高職學生的中國美術鑑賞課程，是一個內容範圍很大的題目，未來還可根據不同主題繼續研究，發展成整學年有系統的鑑賞教材，例如在鑑賞內容上加入東西方美術的比較、在現代與過去加入公共藝術，另外還有許多故宮網路資源沒有運用到，若要繼續研究，還可根據學生的科別性質不同，以不同的主題、不同議題組織故宮的網路資源進行美術鑑賞課程設計。

參考書目

中文部分

(一) 書目

- 王文科，《教育研究法》，台北：五南，2002。
- 王秀雄，《觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務》，台北：國立歷史博物館，1998。
- 吳美枝、何禮恩譯，《行動研究：生活實踐家的研究錦囊》，嘉義：石濤文化，2001。
- Jean McNiff, Pamela Lomax, Jack Whitehead. *You and your Action Research Project.*
- 林素卿，《行動研究與課程教學革新》，中華民國課程與教學學會主編，台北：揚智文化，2001。
- 林曼麗，《台灣視覺藝術教育研究》，台北：雄獅，2000。
- 孫邦正，《教育概論》，台北：台灣商務，1964。
- 秦麗花，《教師行動研究快易通》，台南：翰林，2001。
- 張添洲，《教材教法-發展與革新》，台北：五南圖書，2000。
- 張淵舜，《美術館學習單的理念與實務-學習單企劃手冊》，台北：展智文化，2002。
- 郭禎祥，《藝術教育多媒體教學研究與設計》，台北：田園城市文化事業有限公司，2001。
- 陳朝平、黃壬來，《國小美勞科教材教法》，台北：五南圖書，1997。
- 曾國安，主編，《職校美術》，台北：華興文化，2006。
- 黃壬來，《國小美勞科教學研究》，台北：五南圖書，1991。
- 黃光雄、陽龍立，《課程發展與設計》，台北：師大書苑，2004。
- 黃嘉勝，〈新科技媒體對國小美勞科教學之影響及其應用趨勢〉，《教學科技融入領域學習》，中國視聽教育學會主編，台北：學富文化，頁 395-409，2002。
- 漢寶德，《漢寶德談藝術教育》，台北：典藏藝術家庭，2006。
- 歐陽中石，主編，《藝術概論》，台北：五南圖書，1999。

（二）期刊

- 吳民隆，〈以網路爲主的教學環境（Web-Based Instruction）內涵及規劃原則〉，教育部電算中心簡訊，8712期，頁22-38，1998。
- 吳俊傑，〈資訊科技融入美勞教學之運用〉，現代教育論壇（七），國立教育資料館主辦，頁23-28，2002。
- 吳聲毅、林振欽，〈資訊科技融入教學之教學分析模式〉，國教新知，50卷4期，頁63-70，2004。
- 呂燕卿，〈國小美術教學上規劃鑑賞之重要性〉，美育，24期，頁5-23，1992。
- 李堅萍，〈美術教育教學運用電腦教學媒體之探討〉，教學科技與媒體，42期，頁32-37，1998。
- 姜宗模，〈中小學教師在數位博物館資源的應用與學習〉，博物館學季刊，19:2，頁107-117，2005。
- 徐新逸、吳佩謹，〈資訊融入教學的現代意義與具體作爲〉，教學科技與媒體，59期，頁63-73，2002。
- 張全成，〈網路美術教學初探〉，國教世紀，193期，頁45-50，1999。
- 張國恩，〈資訊融入各科教學之內涵與實施〉，資訊與教育，72期，頁2-9，1999。
- 張淑美，〈探討藝術鑑賞教育〉，國教輔導，35卷6期，頁10-13，1996。
- 教育部技職司，〈工業職業學校資訊科課程標準暨設備標準〉，台北：教育部技術及職業教育司編印，2-9頁，1998。
- 教育部技職司，〈修訂職業學校課程暫行綱要、設備標準及配套措施報告〉，頁4，2005。
- 郭禎祥，〈中美兩國藝術鑑賞領域實施現況之比較研究〉，師大學報，37期，頁579-707，1992。
- 郭禎祥，〈廿一世紀藝術教育的展望〉，美育，106期，頁1-9，1999。
- 陳俞均，〈美術鑑賞教學的實施方法與過程--從Lowenfeld的教育觀點談起〉，國

教之友，571 期，頁 25-31，2004。

楊馥如，〈中學美術鑑賞教學-學習單設計〉，美育，73 期，頁 31-42，1996。

楊馥如，〈鄉土美術鑑賞教學之研究〉，北縣教育，22 期，頁 31-44，1998。

簡志雄，〈多元、統整、創新-邁向藝術教育新紀元的藝術教師〉，美育，107 期，頁 45-56，1999。

羅慧明，〈近三十年來我國高級職業學校美術教育之發展與現況〉，教育資料集刊，第 11 輯，頁 389-466，1986。

蘇振明，〈從鑑賞導向創作-兒童美術鑑賞教學研究(上)〉，美育，21 期，頁 29-40，1992。

蘇振明，〈兒童美術鑑賞的涵義與教育功能〉，國教月刊，43 卷 7 期，頁 30-43，1997。

蘇振明，〈加強鑑賞教育－提升國民美感素質〉，美育，106 期，頁 25-28，1999。

蘇振明，〈美術導覽的理念與策略〉，現代美術雙月刊，93 期，頁 51-61，2000。

(三) 論文

吳秀珠，博物館數位學習課程發展現況與策略之探究-以「故宮 e 學園—青銅器課程」為例，碩士論文，國立臺北教育大學藝術與藝術教育學系，未出版，臺北市，2005。

紀宗寅，網路資訊輔助國小視覺藝術鑑賞教學教師意願與態度調查研究，碩士論文，國立新竹教育大學進修部美勞教學碩士班，未出版，新竹市，2002。

陳盈錚，網路學習檔案在國小高年級視覺藝術教學之行動研究-以「我們這藝班」為例，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，未出版，嘉義縣，2005。

陳婉如，國小教師運用數位博物館資源融入視覺藝術課程教學之行動研究-以嘉義興安國小六年級實施駐校藝術家課程為例，碩士論文，南華大學美學與藝術管理研究所，未出版，嘉義縣，2006。

陳燕蓉，教育部終身學習網路教材（Web-Title）應用於國小高年級視覺藝術課程

之行動研究，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，未出版，嘉義縣，2008。

葉玲瑤，國中美術教師鑑賞領域教學策略運作歷程之研究，碩士論文，國立成功大學教育研究所，未出版，台南市，2000。

鄭明堂，透過網際網路之國中視覺藝術鑑賞教學研究－融入批判性思考之教學範例，碩士論文，慈濟大學教育研究所，未出版，花蓮市，2003。

(四) 公文書檔案

教育部台技(三)字第 0970189205 號。

(五) 網路查詢

史萊姆的第一個家 <http://www.slime.com.tw/>。

全國博碩士論文資訊網，<http://etds.ncl.edu.tw/theabs/index.html>

呂燕卿，〈國小美術教學上繪畫鑑賞之重要性〉，

<http://www.aerc.nhctc.edu.tw/paper/>。網路查詢：2005 年 9 月 30 日。

故宮網站 <http://www.npm.gov.tw/>。

教育部中部辦公室網站 <http://tpde.tchcvs.tc.edu.tw/course/download02.asp?ID=36>。

教育部中等教育司網站

http://www.edu.tw/high-school/content.aspx?site_content_sn=8412

教育部國語辭典 <http://dict.concised.moe.edu.tw/jdict/main/cover/main.htm>

數位典藏國家型科技計畫－訓練推廣分項計畫 http://dln.ntu.edu.tw/01_2.htm。

歐展嘉老師教學網 <http://tpc.k12.edu.tw/1001216482/index.html>。

職業學校一般科目群科中心學校網站 <http://www.cer.ntnu.edu.tw/gcss/index.htm>

蘇振明，未來美術教育之趨勢，迎向二十一世紀的兒童美術教育學術研討會，國立新竹師範學院承辦，2005/6/30。<http://www.aerc.nhctc.edu.tw/paper/>。網路查詢：2005 年 9 月 30 日。

附錄

附錄一 課程綱要比較

99 群科課程、95 暫行課程、89 學年度舊課程美術課程綱要比較表

	99 群科課程	95 暫行課程	89 學年度舊課程
科目名稱	美術	美術	一、美術 I 二、美術 II
必選修	選修	選修	選修
學分數	2 學分	2 學分	2~4 學分
建議開課時間	第一學年第一學期	第一學年第一學期	無
課程目標：	一、涵養並陶育學生美術的基本概念，增進學生審美的能力。 二、引導學生認識美術的各種創作媒材及技法。 三、培養學生對美術的興趣，以提高生活品質。	一、涵養並陶育學生美術的基本概念。 二、引導學生認識美術的各種創作媒材與技法。 三、培養學生對美術的興趣，並增進學生審美的意識，以提高生活品質。	一、涵養並陶育美術的基本概念。 二、認識美術的各種創作媒材與技法。 三、培養美術興趣，增進審美意識，以提高生活品質。
課程內容比較	二、美術與人生 (分配節數：4 節)	一、美術與人生 (分配節數：4 節)	(美術 I) 一、美術的意義與範圍 (分配節數：1 節)
	(一) 美術的意義與範疇。	(一) 美術的概念與意義。	同左
	(二) 美術與生活(環境、社會、文化、科技等)。	(二) 美術的領域與範圍。	
	二、視覺藝術的原理 (分配節數：6 節)	(三) 美術與生活。	(美術 I) 三、美術與人生 (分配節數：3 節)
	(二) 視覺藝術的風格。	三、視覺藝術的原理 (分配節數：4 節)	(美術 I) 二、美術的構成原理 (分配節數：3 節)
	(一) 視覺藝術與形式原理。	(一) 視覺藝術的風格。	(美術 II) 七、藝術的風格 (分配節數：2 節)
	四、美術的表現 (分配節數：8 節)	(二) 視覺藝術與形式原理。	同左
	(一) 認識各種美術表現(含平面、立體、綜合、科技等)之相關媒材之認識。	五、美術平面表現 (分配節數：4 節)	(美術 I) 四、平面繪畫 (分配節數：2 節) (美術 II) 三、平面繪畫 (分配節數：2 節)
(二) 各類美術基本表現技法	(一) 各種美術平面表現相關媒材之認識。	同左	
	(二) 美術基本平面表現技		

之運用與創作。	法之運用與創作。	
(三) 鑑賞各主題(含臺灣、東西方)之平面、立體、綜合科技美術作品。	(三) 生活中的美術平面表現。	
	六、美術立體表現 (分配節數：4 節)	(美術 I) 五、立體造形 (分配節數：2 節) (美術 II) 四、立體造形 (分配節數：2 節)
	(一) 各種美術立體表現概念及相關媒材之認識。	同左
	(二) 美術基本立體表現技法之運用與創作。	無
	(三) 生活中的美術立體表現。	無
	七、中國美術 (分配節數：4 節)	(美術 I) 六、中國美術 (分配節數：2 節)
	(一) 傳統中國美術的發展。	同左
	(二) 當代中國美術的現況。	(美術 II) 一、當代中國美術 (分配節數：2 節)
	(三) 中國美術的特質與意義。	同左
	(四) 生活中的中國美術。	
	八、西洋美術 (分配節數：4 節)	(美術 I) 西洋美術 (分配節數：2 節)
	(一) 西方美術的發展。	同左
	(二) 西方美術的現況。	(美術 II) 二、當代西洋美術 (分配節數：2 節)
	(三) 西方美術的特質與意義。	同左
	(四) 生活中的西洋美術。	
四、設計中的美術應用 (分配節數：8 節)	九、設計中的美術應用 (分配節數：4 節)	(美術 I) 八、應用美術 (分配節數：3 節) (美術 II) 五、視覺傳達設計 (分配節數：2 節)
(一) 設計中的美術應用之特質與意義。	(一) 設計中的美術應用之特質與意義。	同左

	(二) 設計中的美術與表現範圍。	(二) 設計中的美術應用表現範圍。	同左
	(三) 設計中科技媒體的運用(含電腦繪圖等)。	(三) 設計中的美術應用媒材之認識與技法運用。	同左
		(四) 設計中科技媒體的運用。	同左
	五、美術與多媒體創作 (分配節數：6 節)	十、美術與多媒體創作 (分配節數：4 節)	(美術 II) 六、多媒體創作 (分配節數：4 節)
	(一) 多媒體創作的特質與意義。	(一) 多媒體創作的特質與意義。	無
	(二) 多媒體創作的表現與應用。	(二) 多媒體創作的表現範圍。	無
	(三) 多媒體與影像、音樂。	(三) 多媒體創作媒材之認識與技法運用。	同左
		(四) 多媒體與影像、音樂。	同左
	六、美術館與美術展覽 (分配節數：4 節)	十一、美術館與美術展覽 (分配節數：4 節)	(美術 II) 八、美術展覽 (分配節數：2 節)
	(一) 美術展覽的形式。	(一) 美術展覽的形式。	同左
	(二) 美術館的功能。	(二) 美術館的功能。	同左
	(三) 如何參觀美術館。	(三) 如何參觀美術館。	同左
實施要點比較	<p>一、教材編選</p> <p>(一) 教材編選以生活化為中心，以學生的經驗為基礎，選取適當之教材，激發學生學習之興趣。</p> <p>(二) 教材編寫應圖文並重，注重內容之完整、合理、審美及多元等特性。</p> <p>(三) 教材內容可適度融入社會關切議題，如：環境、性別、海洋、生涯、人權、法治及情緒管理等。</p> <p>(四) 教材可融入以海洋為主題意涵的作品進行鑑賞及創作。</p>	<p>一、教材編選</p> <p>(一) 教材編選以生活化為中心，以學生的經驗為基礎，選取適當之教材，激發學生學習之興趣。</p> <p>(二) 教材編寫應圖文並重，注重內容之完整性、多元性及合理性，並要求彩色印刷之品質。</p>	<p>一、教材編選</p> <p>(一) 教材分為「知識」、「表現」、「鑑賞」等三個領域。</p> <p>(二) 三個領域在教學時所佔比例分配：「知識」20%、「表現」60%、「鑑賞」20%。</p>

	<p>二、教學方法</p> <p>(一)鼓勵學生上課除工具書外，並蒐集富有圖片的美術書籍及期刊。</p> <p>(二)多運用圖片、幻燈片、影片、CD、VCD 與 DVD 或其他媒材等多媒體教材，並做說明及欣賞。</p> <p>(三)除引導學生創作表現之外，並以學生編組、討論作鑑賞的說明。</p> <p>(四)教師教學時，應以學生既有的知識或經驗為基礎，多舉生活上的實例以引起學習的動機，並本因材施教之原則，重視個別輔導。</p> <p>(五)各任課教師可視教學需要，彈性安排創作教學課程。</p> <p>(六)教材綱要所列之多媒體創作係指透過各種形式及媒材，或綜合媒材，或結合科技媒體創作，呈現多元樣貌，使藝術創作的空間更加寬廣，突破媒材技法的侷限，展現多元、豐富、求新求變的特質。</p>	<p>二、教學方法</p> <p>(一)鼓勵學生上課除工具書外，多帶富有圖片的美術書籍、期刊。</p> <p>(二)多運用圖片、幻燈片、影片、CD、LD、VCD、DVD 與 CD-R 等多媒體教材，並做說明和欣賞。</p> <p>(三)除引導學生創作表現之外，多要求學生做思考性的說明。</p> <p>(四)教師教學時，應以學生既有的知識或經驗為基礎，多舉生活上的實例以引起學習的動機，並本因材施教之原則，重視個別輔導。</p> <p>(五)各任課教師可視教學需要，彈性安排創作教學課程。</p>	<p>二、教學方法</p> <p>(一)鼓勵學生上課除工具書外，多帶附有圖片的美術書籍、期刊。</p> <p>(二)多運用圖片、幻燈片、LD、CD 欣賞作說明。</p> <p>(三)除創作的表現外，多要求學生作思考性的說明。</p>
	<p>三、教學評量</p> <p>(一)學生成績的評量，除規定作業成績外，教師在教學時應考核學生發問、作答、辯駁與討論等方面的表達及批判思考的程度能力，作為重要的平時成績。</p> <p>(二)評量應著重美術知識、美感判斷及學生學習態度。</p> <p>(三)評量應多元化，除創作作品之外，可採用歷程檔案、專題報告、現場演示及展覽參觀等方式進行教學評量。</p>	<p>三、教學評量</p> <p>(一)學生成績的評量，除規定作業成績外，教師在教學時應考核學生發問、作答、辯駁和討論等方面的表達及思考能力，作為重要的平時成績。</p> <p>(二)評量應著重美術知識、美感判斷及學生學習態度。</p> <p>(三)評量應多元化，除創作作品之外，可採用資料蒐集、書面報告、現場演示及展覽參觀等方式進行教學</p>	<p>三、評量方法</p> <p>(一)學習評量應著重美術知識、美感判斷及學習態度等。</p> <p>(二)學習評量盡量多元化，除作品外，可以採用資料蒐集、書面報告或現場演示等方法。</p>

		評量。	
	<p>四、教學資源</p> <p>(一)美術鑑賞之相關圖片及影片。</p> <p>(二)美術鑑賞相關之視聽教學資源及設備。</p> <p>(三)其他有關校園美化，校舍建築設計之規劃，公共景觀、網路與多媒體設備及藝術品之設置。</p>	<p>四、教學資源</p> <p>(一)美術鑑賞之相關圖片、影片。</p> <p>(二)美術鑑賞視聽教學設備。</p> <p>(三)美術鑑賞相關教學資源。</p> <p>(四)其他有關校園美化，校舍建築設計之規劃，公共景觀及藝術品之設置。</p>	<p>四、教學資源</p> <p>(一)美術鑑賞教室應強化美術相關圖書資料的購置，並指導學生閱讀使用及資料蒐集等方法。</p> <p>(二)有計畫逐年添置設備，充實教室內之軟硬體設施。</p>
	<p>五、教學相關配合事項</p> <p>(一)課程安排可與社團活動、學藝活動、校外教學或其他相關科目配合，以加強教學統整的功效。</p> <p>(二)學校行政應配合課程實施、教材教具的準備及各項活動的辦理。</p>	<p>五、教學相關配合事項</p> <p>(一)課程安排可與社團活動、學藝活動、校外教學或其他相關科目配合，以加強教學統整的功效。</p> <p>(二)學校行政應配合課程實施、教材教具的準備及各項活動的辦理。</p>	<p>五、配合事項</p> <p>(一)課程安排可與社團活動、學藝活動或其他相關科目配合，以加強教學統整的功效。</p> <p>(二)學校行政應配合課程實施、教材教具的準備及各項活動的辦理。</p>

附錄二 各單元教學教案及簡報

第一單元 美麗的紋飾

第一週

單元名稱	1-1 從線條開 始的藝術	教學對象	電子一甲	教學時間	一節
		教學日期：99年3月22日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能透過觀察描述、分析、與討論的方式，辨認藝術品的美感特徵與視覺要素。 2.能比較分析藝術品的媒材、象徵。 3.能鑑賞藝術品，從事美感認知與判斷。 4.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 5.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 6.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。				
教學活動			教學資源	時間	
1.播放現代器具圖像，詢問學生「這是什麼？」讓學生從家中器物的造形觀察描述開始。			自編教材 ppt 學習單 意見調查表	5 分鐘	
2.播放古代器具圖像，詢問學生「這是什麼？」讓學生觀察描述古代器物的造形，用處，導引學生注意到古今生活中的器具對應。				5 分鐘	
3.播放古人用的玉器、陶瓷器、青銅器，請學生觀察描述畫面中古人用的玉器、陶瓷器、青銅器的造形之美。				15 分鐘	
4.播放器物上的裝飾紋路（從近代到遠古），請學生發揮想像力討論解釋、判斷圖案代表的特殊涵義，再播放圖案代表的答案。				10 分鐘	
5.播放青銅器上代表的族徽、紋飾，請學生發揮想像力解釋紋飾代表的意義，再播放圖案代表的答案。				10 分鐘	
6.請學生思考：「要有怎樣的紋飾來代表自己？」然後讓學生在學習單上畫下自己的器物圖紋設計。				10 分鐘	
5.詢問學生：「繪製紋飾要準備的材料，除了紙張還有哪些？可參考哪些資料？」將學生的答案寫在黑板上，加以討論，引導學生思考利用現有的圖紋加以修改，就可成為具有個人特色的圖紋標誌。接著請學生將繪製紋飾要準備的材料，如：紙、參考資料、鉛筆、橡皮擦、尺、圓規、上色用具（廣告顏料、調色盤、水杯、水彩筆）等在學習單上紀錄下來，並回家準備				10 分鐘	

材料。告知學生會將今天上課的內容放在網路上，並與相關的網頁連結，同學可以上網複習。 6.讓學生填寫意見調查表。		5 分鐘
------------------------------------------------------------	--	------

第二週

單元名稱	1-2 我的標誌	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：98 年 11 月 9 日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 2.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 3.能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。				
教學活動			教學資源	時間	
1. 檢查學生帶的材料、工具，回顧上週的學習內容，說明紋飾標誌設計的重點、設計的題材及作業規格要求。本週進度為至少要將輪廓線完成。			自編教材 ppt	20 分鐘	
2.檢查學生帶的材料、工具並讓學生進行創作。教師於巡視學生的創作過程，適度給予創作協助與引導。				25 分鐘	
3.在下課前五分鐘，提醒學生下週攜帶用具。				5 分鐘	

第三週

單元名稱	1-2 我的標誌	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：98 年 11 月 16 日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 2.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 3.能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。				
教學活動			教學資源	時間	
1.檢查學生是否有帶要用的物品。				2 分鐘	
2.提醒學生上色時應該注意的事項與把握時間。請學生開始上色。教師於巡視學生的創作過程，適度給予創作協助與引導。				38 分鐘	
4.請學生在上完色，顏料乾後，記得進行作品說明述寫。					
5.詢問學生：「作品完成後，要如何帶回家？」引導學生思考作品該如何保持完整不受破壞。				10 分鐘	

第四週

單元名稱	1-3 紋飾分享與鑑賞	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：98 年 11 月 23 日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能發表自己的創作概念。 2.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。				

3.能相互鑑賞同學的作品，從事美感認知與判斷。		
教學活動	教學資源	時間
1.請學生準備好作品介紹，並說明評分標準。(先將學生作品數位化，透過單槍放大影像，同學看的較清楚，來不及繳交的學生只好由學生拿著作品介紹，看不清楚的同學課後再拿作品觀看) 2.開始一人一分鐘發表個人自己的作品，同學間開始進行評分。 3.評分完畢最後由老師針對同學的表現做結語，讓學生填寫學生學習心得表，作品與評分表繳交給小老師收到老師桌上。並告訴學生，會將作品照片作成電子藝廊放在學習平台上。	數位相機 筆記型電腦 單槍投影機 學生互評表 學習心得調查表	5 分鐘 40 分鐘 5 分鐘

第一單元簡報

1-1 美麗的紋飾		
		
		

<p>這是什麼？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>這是什麼？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>這是什麼？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>
 <p>新石器時代的陶器</p>	  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>這是什麼？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>
<p>乳鈣之美</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>卡務魚花抽 被斷代表的意義</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>造形之美</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>
  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>卡務魚花抽 被斷代表的意義</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>	<p>乳鈣之美</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新石器時代的陶器。 • 其特徵如下：可耳狀，非圓錐形的底座。 • 新石器時代的遺物。  <p>新石器時代的陶器</p>

<p>• 形式追随功能</p> <p>形式追随功能 (Form follows function) 是工业设计中的一个重要原则。它强调产品的形式应该由其功能决定，而不是相反。这一原则是由美国建筑师路易斯·沙利文提出的，后来被广泛应用于工业设计领域。</p> <p>在工业设计中，形式追随功能意味着设计师应该首先考虑产品的功能需求，然后根据这些需求来设计产品的形式。这样可以确保产品不仅实用，而且美观。例如，一个椅子的设计应该首先考虑其坐的功能，然后再考虑其外观和装饰。</p> <p>这一原则在20世纪初的包豪斯学派中得到了进一步的推广和发展。包豪斯学派强调功能主义，认为设计应该服务于大众，而不是追求奢华和装饰。这一思想对后来的现代主义设计产生了深远的影响。</p>	<p>造型之美</p> <p>造型之美是指产品的外观形式所具有的美感。它包括产品的形状、比例、色彩、材质等方面。一个好的造型设计应该能够吸引人们的目光，给人留下深刻的印象。</p> <p>在工业设计中，造型之美不仅仅是一种装饰，更是一种功能的表现。例如，一个产品的造型应该与其功能相协调，使人们在使用时感到舒适和方便。同时，造型之美也可以提升产品的档次和价值。</p>	
<p>造型之美</p> <p>造型之美是指产品的外观形式所具有的美感。它包括产品的形状、比例、色彩、材质等方面。一个好的造型设计应该能够吸引人们的目光，给人留下深刻的印象。</p> <p>在工业设计中，造型之美不仅仅是一种装饰，更是一种功能的表现。例如，一个产品的造型应该与其功能相协调，使人们在使用时感到舒适和方便。同时，造型之美也可以提升产品的档次和价值。</p>	<p>造型之美</p> <p>造型之美是指产品的外观形式所具有的美感。它包括产品的形状、比例、色彩、材质等方面。一个好的造型设计应该能够吸引人们的目光，给人留下深刻的印象。</p> <p>在工业设计中，造型之美不仅仅是一种装饰，更是一种功能的表现。例如，一个产品的造型应该与其功能相协调，使人们在使用时感到舒适和方便。同时，造型之美也可以提升产品的档次和价值。</p>	<p>造型纹饰之美</p> <p>造型纹饰之美是指产品表面装饰纹样所具有的美感。它包括纹样的图案、色彩、材质等方面。一个好的纹饰设计应该能够提升产品的艺术性和观赏性。</p> <p>在工业设计中，纹饰之美不仅仅是一种装饰，更是一种文化的体现。例如，一个产品的纹饰可以反映出设计师的审美情趣和设计理念。同时，纹饰之美也可以提升产品的档次和价值。</p>
<p>纹饰的寓意</p> <p>纹饰的寓意是指纹样所蕴含的深层含义。它可以通过纹样的图案、色彩、材质等方面来体现。一个好的纹饰设计应该能够传达出设计师想要表达的信息。</p> <p>在工业设计中，纹饰的寓意不仅仅是一种装饰，更是一种文化的体现。例如，一个产品的纹饰可以反映出设计师的审美情趣和设计理念。同时，纹饰的寓意也可以提升产品的档次和价值。</p>	<p>纹饰的寓意</p> <p>纹饰的寓意是指纹样所蕴含的深层含义。它可以通过纹样的图案、色彩、材质等方面来体现。一个好的纹饰设计应该能够传达出设计师想要表达的信息。</p> <p>在工业设计中，纹饰的寓意不仅仅是一种装饰，更是一种文化的体现。例如，一个产品的纹饰可以反映出设计师的审美情趣和设计理念。同时，纹饰的寓意也可以提升产品的档次和价值。</p>	<p>代表自己的纹饰</p> <p>代表自己的纹饰是指设计师通过纹样来表达自己的个性和审美情趣。它可以通过纹样的图案、色彩、材质等方面来体现。一个好的纹饰设计应该能够反映出设计师的独特魅力。</p> <p>在工业设计中，代表自己的纹饰不仅仅是一种装饰，更是一种文化的体现。例如，一个产品的纹饰可以反映出设计师的审美情趣和设计理念。同时，代表自己的纹饰也可以提升产品的档次和价值。</p>
<p>• 下期预告：8周课程、设计与材料、设计、陶艺、以及、设计、生产用具（陶瓷材料、陶艺、设计、生产用具）</p> <p>• 今天上课的内容放在网站上，大家可以随时复习。</p> <p>• 谢谢大家观看。</p>		

1-2 我的標誌

<h3>自己的個紋標誌——標誌設計</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計準則 2. 設計能應用 3. 作品與情感要求 	<h3>個人標誌設計重點</h3> <ul style="list-style-type: none"> ■ 標誌應能傳達你的獨特資訊，因此設計時應綜合個人條件。 ■ 應牢記其個人特質，標誌上應富有力量、容易可辨識。 ■ 個人對你有何印象，容易聯想，即能伴你的特色。 ■ 應具有獨創性，可輕易與其他人的標誌區別。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以文字為題材設計標誌，例如： <ul style="list-style-type: none"> > 文字：創意、思想、創作。 > 文字：創想與聯想。 > 文字：想像與現實。 > 文字：想像與現實與想像。 
<h3>設計的題材</h3> <ul style="list-style-type: none"> ■ 可取姓名中的中、英文字或製姓名、生日、具有象徵的動物、植物、幾何圖形等的變化或變化過程。 	<ol style="list-style-type: none"> 2. 以圖形及題材進行設計，例如：  	<h3>Yahoo!</h3> <ol style="list-style-type: none"> 3. 文字加上圖形標題性進行的高級設計，例如： 
<h3>以統一企業的標誌為例</h3> 	<h3>作品規格與要求</h3> <ul style="list-style-type: none"> ■ 圖面尺寸至少15cm*15cm以上。 ■ 色彩應至少含兩個顏色以上組合，配色需能反映個人的個性及名字特色。 ■ 顏色技巧不一而足，所需顏色盡量少一些，否則可選取色彩鮮明且容易辨識的顏色，再以其顏色作為足夠的輔助線上，線條與線不留下遺憾。 ■ 書文字體應易於辨認，取視、取美、易看。 	<h3>製作步驟</h3> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計各種標誌圖型，從其口條，選擇適當的一種具個人特色巧。 2. 經電腦修飾完成後，初稿印刷成彩色紙張。 3. 以手寫體、圖畫、拼貼板、海報設計等展現。 4. 上色。 5. 寫上設計理念、解說、意義、註名。

第二單元 造形之美

第一週

單元名稱	2-1 造形之美	教學對象	電子一甲	教學時間	一節
		教學日期：98 年 12 月 21 日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能透過觀察描述、分析、與討論的方式，辨認藝術品的美感特徵與視覺要素。 2.能比較分析藝術品的媒材、象徵。 3.能鑑賞藝術品，從事美感認知與判斷。 4.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 5.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 6.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。				
教學活動		教學資源		時間	
1.欣賞器物造形之美：播放古代翠玉白菜、毛公鼎的圖像讓學生複習前一單元所學到的觀察及描述藝術品，然後播放現代陶瓷法蘭瓷及宋代陶瓷 3D 影像，導引學生觀察及描述藝術品並介紹有關藝術品的背景。		自編教材 ppt 學習單 意見表		15 分鐘	
2.導引學生互相討論如何欣賞陶瓷器物之美，說出自己的想法並紀錄在學習單上。				10 分鐘	
3.引導學生以組為單位派代表說出各組討論（紀錄在學習單上的內容）出的欣賞方法。				5 分鐘	
4.整合學生答案並讓學生觀看故宮「如何欣賞陶瓷器物之美」動畫，請學生觀看影片時注意與自己的欣賞方式差別所在，紀錄在學習單上。				10 分鐘	
5.從“法蘭瓷”的例子裡，引導學生思考從造形與美感的角度出發，形成了獨特風格的文化創意器物，學生在學習單上寫出製作器物要準備的材料，例如：塑形紙黏土、壓印刻畫的工具、上色用具，並引導思考如何塑形、是否要鑲嵌其他材料、要不要在作品完成後噴透明噴漆保護、如何將作品安全的攜帶保護。並請幾位同學說說自己的初步構想。				5 分鐘	
6.請同學下週攜帶材料來製作，需統一購買的材料派代表購買。				5 分鐘	
7.讓學生填寫學習調查表。					

第二週

單元名稱	2-2 我的創意 器物	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：98 年 12 月 28 日		教學場地：美術教室	

教學目標	1.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 2.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 3.能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。	
教學活動	教學資源	時間
1.教師檢查學生攜帶的材料、工具，並播放影片回顧上週的學習內容，並以故宮的文化創意商品圖像為例，引導學生思考作何種造形，器物上面裝飾圖紋的呈現方式，是陰刻？還是陽刻？還是兩種都運用？或是彩繪？	自編教材 ppt	5 分鐘
2.教師說明紙黏土的特性、塑形技巧，及本週進度--一定要將形狀完成，下週好進行上色。		5 分鐘
3.讓學生進行創作。教師於巡視學生的創作過程，適度給予創作協助與引導。		35 分鐘
4.在下課前五分鐘，提醒學生下週攜帶用具。		5 分鐘

第三週

單元名稱	2-2 我的創意 器物	教學對象	電子一班	教學時間	一節
	教學日期：99 年 1 月 4 日		教學場地：美術教室		
教學目標	1.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 2.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 3.能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。				
教學活動	教學資源	時間			
1.檢查學生是否攜帶要用的物品。		2 分鐘			
2.提醒學生在紙黏土造形上面上色時應該注意的事項後，請學生開始上色。教師於巡視學生的創作過程，適度給予創作協助與引導。		33 分鐘			
3.檢查學生進度並引導學生思考並說出如何展示自己的作品，以便同學互相鑑賞評鑑？（引導學生說出用攝影機接單槍放大作品影像）		10 分鐘			
4.詢問學生：「作品完成後，要如何帶回家？」引導學生思考作品該如何保持完整不受破壞。		5 分鐘			








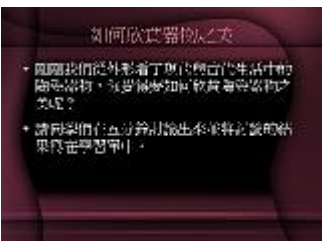



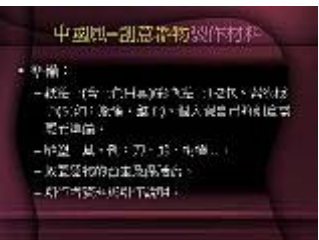
第四週

單元名稱	2-3 創作分享 與鑑賞	教學對象	電子一班	教學時間	一節
	教學日期：99 年 1 月 11 日		教學場地：美術教室		
教學目標	1.能發表自己的創作概念。 2.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。 3.能相互鑑賞同學的作品，從事美感認知與判斷。				
教學活動	教學資源	時間			
1. 請學生準備好作品及介紹詞，並說明評分標	數位攝影機	5 分鐘			

<p>準。(先將數位攝影機連接筆記型電腦、單槍投影機形成實物投影效果。讓學生作品透過單槍投影機放大影像，看的較清楚)</p> <p>2.開始一人一分鐘發表個人自己的作品，同學間開始進行評分。</p> <p>3.評分完畢最後由老師針對同學的表現做結語，讓學生填寫學生學習心得表，然後將學習心得表與評分表繳交給小老師收到老師桌上。並告訴學生，會將作品照片作成電子藝廊放在學習平台上。</p>	<p>筆記型電腦 單槍投影機 學生互評表 學習心得表</p>	<p>40 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------	--------------------------

第二單元簡報

2-1 鑑賞器物之美

 <p>第二單元 造形之美</p> <p>2-1 鑑賞之美 2-2 中國創器器物製作 2-3 同學的創作展</p>	 <p>鑑賞一</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 它身上有著？ • 它有著什麼樣的功能？ • 這件器物是？ 	 <p>加字化文字</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？ • 這件器物是？
 <p>2-1 鑑賞</p> <p>這件器物是？</p> <p>這件器物是？</p>	 <p>2-2 中國創器器物製作</p> <p>這件器物是？</p>	 <p>2-3 同學的創作展</p> <p>這件器物是？</p>
 <p>如何欣賞器物之美</p> <p>這件器物是？</p>	 <p>如何欣賞器物之美</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？ 	 <p>如何欣賞器物之美</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？
 <p>文化創器器物製作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？ 	 <p>中國創器器物製作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？ 	 <p>中國創器器物製作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 這件器物是？ • 這件器物是？

第三單元 線條之美

第一、二週

單元名稱	3-1 從線條開 始的藝術	教學對象	電子一甲	教學時間	兩節
		教學日期：99年3月22/29日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能透過觀察描述、分析、與討論的方式，辨認藝術品的美感特徵與視覺要素。 2.能比較分析藝術品的媒材、象徵。 3.能鑑賞藝術品，從事美感認知與判斷。 4.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 5.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 6.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。				
教學活動	教學資源		時間		
1.欣賞線條造形之美： (1) 播放畫家蕭勤線條味濃厚的現代水墨畫，導引學生觀察及描述作品。 (2) 引導學生觀察描述代表原始時期陶器上的線條到戰國、漢、魏晉的繪畫作品，然後觀察畫中的線條的演變。 (3) 以南齊謝赫的繪畫六法為例講述魏晉出現的繪畫理論。		自編教材 ppt 學習單 意見表		30 分鐘	
2.請學生討論「如何欣賞一幅水墨畫」，並將討論結果寫在學習單上。 ◎下課後收學習單，隔週上課時發回				10 分鐘	
3.複習前一週的學習內容。				5 分鐘	
4.引導學生觀看故宮「如何欣賞一幅水墨畫」的動畫並與學習單上書寫的內容作比較。				15 分鐘	
5.讓學生討論發表水墨畫的類別。接著提醒學生文字也是由線條組成的，將象形文字導入中國文字的演變。				10 分鐘	
6.播放「36 個字」這部影片，注意到象形字是畫也是文字，刺激學生創作靈感進而創作。				10 分鐘	
7.引導學生預先思考下週將進行的水墨創作方向。				5 分鐘	
8.請同學下週攜帶材料來創作，需統一購買的材料派代表購買，教師準備墨汁。				5 分鐘	
9.學生填寫學習調查表。					

第三週

單元名稱	3-2 水墨創作	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：99 年 4 月 12 日		教學場地：美術教室	
教學目標	1.能藉由生活經驗與體認，運用創作形式，表現自己的感受和想法。 2.能嘗試運用創作，表達想像力與創造力、展現自己的特質。 3.能有效的使用媒材與工具，從事創作活動。				
教學活動			教學資源	時間	
1.檢查學生是否攜帶要用的物品。			自編教材 ppt 教師準備墨汁、宣紙及一部分器具。	2 分鐘	
2.複習之前上課內容，講述創作重點並播放幾件範例，提供學生創作方向，提醒學生把握時間。				10 分鐘	
3.教師巡視學生的創作過程，適度給予創作協助與引導。				30 分鐘	
4.提醒學生作品下課就須繳交。				8 分鐘	

第四週



單元名稱	3-3 創作分享與鑑賞	教學對象	電子一班	教學時間	一節
		教學日期：99 年 4 月 19 日		教學場地：普通教室	
教學目標	1.能發表自己的創作概念。 2.能紀錄與表現自己所見及所接觸的事物與情感，並自我評析。 3.能相互鑑賞同學的作品，從事美感認知與判斷。				
教學活動			教學資源	時間	
1.請學生將作品介紹詞準備好，並說明評分標準。(教師預先將學生作品數位化，透過單槍放大影像)			數位相機 筆記型電腦 單槍投影機 學生互評表 學習心得調查表	5 分鐘	
2.開始一人一分鐘發表個人自己的作品，同學間開始進行評分。				40 分鐘	
3.評分完畢最後由老師針對同學的表現做結語，讓學生寫學生學習心得表，作品、心得表與評分表繳交給小老師收到老師桌上。並告訴學生，會將作品照片作成電子藝廊放在學習平台上。				5 分鐘	

第三單元簡報

3-1 從線條開始的藝術

<p>第三單元 線條之美</p> <p>3-1 從線條開始的藝術</p>	 <p>這是什麼？</p> <p>馬家窯文化 彩陶 1955年 1955年 1955年</p>	<p>是裝飾？是繪畫？是文字？</p>  <p>馬家窯文化 彩陶 1955年 1955年 1955年</p>
<p>這是什麼？</p> 	<p>3-1-1 線條開始的藝術——總論</p> <p>馬家窯的影響</p> <p>大多使用黑彩感其結實，紋飾有些布滿全器，看似繁縟，但線條疏密有致，疏密及復的平行平行線條間因紋飾使其充滿流暢的律動感。</p> <p>馬家窯文化彩陶</p>	<p>馬家窯文化彩陶</p> 
<p>馬家窯文化彩陶</p> 	<p>馬家窯文化彩陶</p> <p>馬家窯文化彩陶</p> <p>馬家窯文化彩陶</p>	<p>馬家窯文化彩陶</p> 
<p>馬家窯文化彩陶</p> 	<p>馬家窯文化彩陶</p> <p>馬家窯文化彩陶</p> <p>馬家窯文化彩陶</p>	<p>馬家窯文化彩陶</p> 
<p>繪畫的景變</p> <ul style="list-style-type: none"> 從物象的簡化開始人物造型，簡潔精細的線條，轉至線條口體成熟。 最早的馬家窯彩陶時期其彩繪中的人物造型簡。 有明確的關於畫作的完整描繪： <ul style="list-style-type: none"> 彩繪——彩陶的彩繪時期，彩陶的彩繪，彩陶的彩繪。 彩陶的彩繪，彩陶的彩繪，彩陶的彩繪。 	<p>如何欣賞一幅水墨畫</p> <ul style="list-style-type: none"> 觀止取法 1.2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000 	<p>水墨畫的類型</p> <ul style="list-style-type: none"> 你覺得水墨畫能如何立於世界舞臺？ 可從繪畫藝術中來分？
<p>3-1-2 線條開始的藝術——文字</p> <ul style="list-style-type: none"> 有象形文字逐漸演化的中國文字 不同書體書寫了形制上由繁到簡的演進 象形演進了一甲子文，象文→大篆→小篆→隸書→楷書→行書→草書。 文字與圖象的社會適應 	<p>是畫也是文字</p> <ul style="list-style-type: none"> 繪畫各種類名文字和圖的各種類文字 繪畫各種類名文字和圖的各種類文字 	<p>3-1-3 下次上課記得帶物品</p> <ul style="list-style-type: none"> 毛筆 宣紙 墨汁 滾水 筆洗 顏料一調色

3-2 水墨創作

<p>3-1-3 下次上課須帶物品</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5號 • 宣紙 • 墨汁 • 濃色墨 • 筆鋒 • 顏料一團 	<p>3-2 以線條與筆觸的水墨畫</p> 	<p>3-3 創作張張照片設計</p> 
		<p>3-3 創作張張照片設計</p> <ul style="list-style-type: none"> • 同學依編號到台展示自己作品。 • 同學間互評分數。

附錄三 學習單

美麗的紋飾鑑賞教學學習單

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

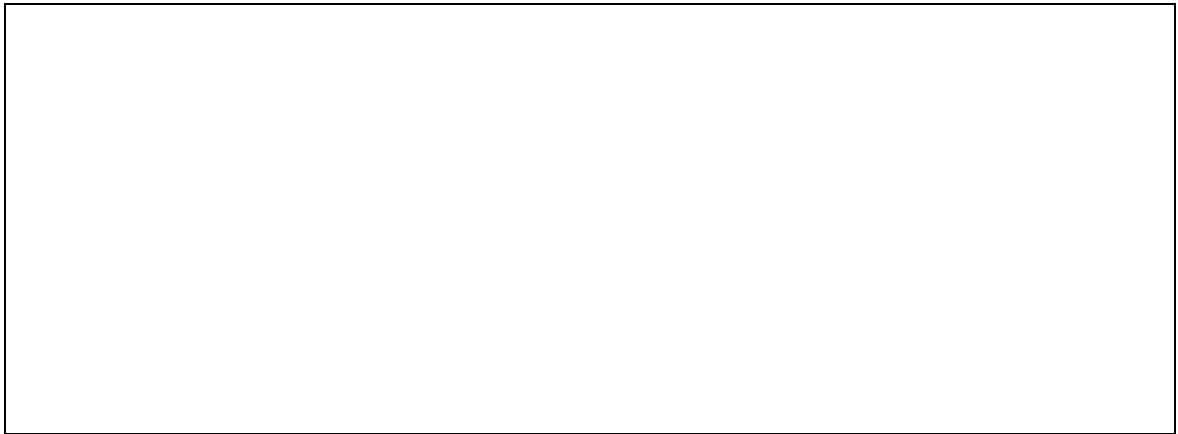
1. 上課中讓我印象最深刻的藝術品的名稱是_____，它的特色是_____。

2. 上完這堂課，我能從美的形式來鑑賞藝術品？ 能 不能

3. 上完這堂課，我能以色彩、造形、質感來描述、分析、解釋、評價鑑賞藝術品？

能 不能

4. 要有怎樣的紋飾標誌來代表自己？請在下面方框內畫出自己的代表圖紋標誌設計草圖。



5. 作為你準備繪製專屬於你的紋飾標誌，你還需要參考哪些資料？這些資料到哪裡尋找？請把它寫下來。

要參考：

到哪裡尋找：

6. 要正式繪製自己專屬的紋飾標誌，除了 8 開圖畫紙外，還需要用到哪些材料？請把它寫下來。

器物之美 學習單

班級： 座號： 姓名：

1.看了現代與古代生活中的陶瓷器物，你覺得要如何欣賞陶瓷器物之美呢？請與同學討論並將討論的結果寫下。

2.看完了「如何欣賞器物之美」的影片後，核對一下跟你在上面寫下的內容，是否有相符合之處呢？有哪些不同？還是有哪些觀看的方式是沒討論到的？將差異的地方大略紀錄下來。

3.上過剛才的「器物之美」課程後，想一想：「你心目中的創意器物/公仔造形。」在下面空白處畫下自己的器物/公仔造形設計及寫下設計方向。

4-1.製作創意器物/公仔要準備的材料有哪些？寫下來。

4-2 可參考哪些資料？

從線條開始的藝術--鑑賞教學學習單

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

1. 上課中讓我印象最深刻的藝術品的名稱是_____，它的特色是_____。

2. 從線條開始的藝術指的是？ 中國繪畫 中國文字

3. 你如何欣賞一幅傳統水墨畫？

4. 若以文字作為創作一幅畫的基礎元素，你需要用到哪些文字？蒐集相關資料，將其形狀畫在下面空白處。

附錄四 學習意見調查表

學生學習意見調查表

班級： 座號： 姓名：

親愛的同學，在上完課後，老師想要瞭解你對課程的意見，以作為老師改進教學之依據。以下的问题，請你表達你的看法，請在每題的右邊的五個「□」中勾選出一個答案。

填寫日期： 年 月 日	完 全 同 意	大 部 分 同 意	沒 意 見	大 部 分 不 同 意	完 全 不 同 意
內容					
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.上課時舉例的圖片及動畫都很清楚。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我可以輕易的回答老師的問題。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.我喜歡這個課程，希望以後有機會可以再學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.今天所學的今天的鑑賞內容對我很有幫助。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我能由圖像聯想，引發創作活動。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我能鑑賞中國美術之美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.今天的課，我最喜歡哪一個部分？為什麼？ 我最喜歡： 原因是：					
其他意見： _____ _____ _____					

附錄五 訪談紀錄表

學生訪談紀錄表

單元名稱		日期：98年 月 日
訪談學生		
訪談問題	訪談內容	
教學內容與設計方面	<p>1.今天的教學內容，你覺得如何？簡報的呈現，你覺得如何？</p> <p>2.從今天的課程，你學到如何鑑賞藝術品了嗎？</p>	
教師教學行為方面	<p>3.老師上課的解說，你覺得清楚嗎？</p> <p>4.老師問的問題你會回答嗎？</p>	
師生互動情形	<p>5.教室的上課氣氛，你覺得好不好？</p> <p>6.你有認真回答問題嗎？</p>	
學習評量方面	<p>7.你喜歡寫學習單嗎？</p>	
教師意見與感想		

協同教師訪談紀錄表

單元名稱		日期： 年 月 日
訪談教師		
訪談問題	訪談內容	
教學內容與設計方面	1.今天的教學內容，你覺得如何？簡報的呈現，你覺得如何？	
教師教學行為方面	2.老師上課的解說，你覺得清楚嗎？	
師生互動情形	3.教室的上課氣氛，你覺得好不好？	
學習評量方面		
教師意見與感想		

附錄六 教師教學評量表

教師教學評量表

教學 單元		教學日期	年 月 日				
		評量者					
檢核項目		實施情形					
		很好	好	尚可	待改進	亟待改進	
		5	4	3	2	1	
一、教材內容與設計							
1.教材內容的設計適合學生的學習。							
2.教材內容能引起學生學習的動機。							
3.教材內容能達成預期的學習效果。							
二、教學行為							
1.教師能運用多元教學方法及學習活動。							
2.教師能使用各種教學媒體引導學生學習。							
3.教師善于各種發問技巧。							
4.教師能運用良好的語文技巧和身體語言。							
三、師生關係							
1.教師能維持良好的學習氣氛							
2.教師能用心注意學生發表促進師生互動							
四、學習評量							
1.教師能公正客觀的評量							
2.教師能用多元的評量方式。							
3.教師能提高學生回饋與指導。							
五、對本次教學的總評							
六、對本次教學的建議							

附錄七 學生創作互相評量表

學生_____創作互相評量表

評分者：班級 _____ 座號 _____ 姓名 _____

評分說明：請各位評審依據形狀、色彩、美感知覺這三項來品評同學的創作，各項分數滿分分別為 20、30、50，累計為「得分」。

座號	形狀 20%	色彩 30%	美感知覺 50%	得分	座號	形狀 20%	色彩 30%	美感知覺 50%	得分
1					21				
2					22				
3					23				
4					24				
5					25				
6					26				
7					27				
8					28				
9					29				
10					30				
11					31				
12					32				
13					33				
14					34				
15					35				
16					36				
17					37				
18					38				
19					39				
20					40				

附錄八 學習心得調查表

美麗的紋飾學生學習心得表

班級： 座號： 姓名：

親愛的同學，在上完這四週一階段的課後，老師想要瞭解你對「中國美術鑑賞」這一課程的看法，以作為未來老師改進教學之依據。以下的問題，請你表達你的看法，請在每題的右邊的五個「□」中勾選出一個答案。

填寫日期： 年 月 日	完 全 同 意	大 部 分 同 意	沒 意 見	大 部 分 不 同 意	完 全 不 同 意
1.我喜歡「中國美術鑑賞」課程這種先，然後再進行創作，然後鑑賞同學們作品的上課方式。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，先鑑賞藝術品的部分。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，進行「我的標誌」創作的部分。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.我最喜歡「中國美術鑑賞」課程中，進行「作品發表會」互相鑑賞同學作品的部分。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.在這四週裡，我一直都很認真的上課，認真的創作，認真的鑑賞同學的作品。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.我喜歡以這種方式進行鑑賞的課程，希望以後有機會可以再學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>「鑑賞藝術品」、「我的標誌」、「作品發表會」課程中，我最喜歡：</p> <p>原因是：</p> <p>其他意見：</p>					

造形之美單元學習意見與心得調查表

班級： 座號： 姓名：

親愛的同學，在上完課後，老師想要瞭解你對課程的意見，以作為老師改進教學之依據。以下的問題，請你表達你的看法，請在每題的右邊的五個「□」中勾選出一個答案。

填寫日期： 年 月 日	完 全 同 意	大 部 分 同 意	沒 意 見	大 部 分 不 同 意	完 全 不 同 意
題目內容					
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.上課時舉例的圖片都很清楚。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我可以輕易的回答老師的問題。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.我喜歡這個單元的課程，希望以後有機會可以再學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.這個單元所學的內容對我在日後很有幫助。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我能由上課的內容，引發創作的概念。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我能鑑賞他人的創意器物設計。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>9.12/21（老師講述：古今器物的造形、材質、用途賞析；同學討論：如何欣賞陶瓷器物之美；觀看「陶瓷器物的點、線、面之美」影片；構思創意器物的造形、準備材料、參考資料來源）。</p> <p>12/28（老師講述：創意器物範例、製作題材舉例、作業要求。同學創作：設計製作創意器物）。</p> <p>01/04（同學創作：創意器物製作-上色）。</p> <p>01/11（同學互評創作成果：創意器物）這四週的單元課程，</p> <p>我最喜歡：</p> <p>原因是：</p>					
<p>關於這個單元，我的學習心得與建議： _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>					

線條之美單元學習意見與心得調查表

班級： 座號： 姓名：

親愛的同學，在上完課後，老師想要瞭解你對課程的意見，以作為老師改進教學之依據。以下的問題，請你表達你的看法，請在每題的右邊的五個「□」中勾選出一個答案。

填寫日期： 年 月 日	完 全 同 意	大 部 分 同 意	沒 意 見	大 部 分 不 同 意	完 全 不 同 意
內容					
1.上課的內容，說明的很清楚，我能瞭解其意義。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.上課時舉例的圖片都很清楚。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.我可以輕易的回答老師的問題。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.這課程可以和我以前學過的知識連貫起來。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.我喜歡這個單元的課程，希望以後有機會可以再學習。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.這個單元所學的內容對我在日後很有幫助。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.我能由上課的內容，引發創作的概念。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.我能鑑賞他人的水墨畫之美。	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<p>9.3/22、3/29 老師講述：現代與傳統繪畫線條之美、如何欣賞水墨畫、水墨文字線條之美。</p> <p>4/12 老師講述：創作範例、作業要求。同學創作：</p> <p>4/19 同學互評創作成果：創意器物)</p> <p>這四週的單元課程，我最喜歡：</p> <p>原因是：</p>					
<p>關於這個單元，我的學習心得與建議： _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>					

附錄九 教師教學省思表

教師教學省思日誌表

課程發展與省思	日期：

附錄十 學生作品

第一單元 美麗的紋飾學生作品

 <p>1</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>
 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>
 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>	 <p>13</p>
 <p>14</p>	 <p>16</p>	 <p>17</p>	 <p>18</p>
 <p>19</p>	 <p>20</p>	 <p>22</p>	 <p>23</p>

 <p>24</p>	 <p>25</p>	 <p>26</p>	 <p>27</p>
 <p>28</p>	 <p>29</p>	 <p>30</p>	 <p>31</p>
 <p>32</p>	 <p>33</p>	 <p>34</p>	 <p>36</p>
 <p>37</p>	 <p>38</p>	 <p>39</p>	 <p>40</p>

第二單元 造形之美

 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>7</p>
 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>11</p>
 <p>12</p>	 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>
 <p>16</p>	 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>20</p>
 <p>22</p>	 <p>27</p>	 <p>28</p>	 <p>29</p>
 <p>30</p>	 <p>31</p>	 <p>32</p>	 <p>33</p>



36























38



40

第三單元 線條之美

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>
 <p>5</p>	 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>
 <p>9</p>	 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>
 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>	 <p>16</p>
 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>20</p>	 <p>21</p>

			
22	23	24	25
			
26	27	28	29
			
30	31	32	33
			
34	35	36	37
			
38	39	40	