

【附件三】成果報告

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PGE1110389

學門專案分類/Division：通識(含體育)－通識課程

計畫年度： 111 年度一年期 110 年度多年期

執行期間/Funding Period：2022.08.01 – 2023.07.31

「藝術與翻玩日常」2.0 版：
重建教材、介入評量尺規，檢驗感性與智性的學習成效

配合課程：「藝術與翻玩日常」

計畫主持人(Principal Investigator)：徐瑋瑩

協同主持人(Co-Principal Investigator)：無

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立勤益科技大學/博雅通識教育中心

成果報告公開日期： 立即公開 延後公開（統一於 2025 年 7 月 31 日公開）

繳交報告日期(Report Submission Date)：2023 年 9 月 10 日

「藝術與翻玩日常」2.0 版：

重建教材、介入評量尺規，檢驗感性與智性的學習成效

一、研究動機與目的

此計畫是反思與改進 109 學年度申請的教學實踐研究計畫「藝術與翻玩日常」課程。從教學現場、課後作業、問卷回饋中發現，此課程達到活潑教學情境、提升學生的學習興趣，卻也存在待改進之處。此計畫因此而生。

109 學年度「藝術與翻玩日常」是「首次開設」課程，目標是設計一門與當代藝術相關的創新教案，來回應大學通識教育中的藝術課程與當代藝術展/演脫鉤的危險。同時，減少科技大學學生對講演式的賞析不感興趣，而有上課滑手機、注意力分散的現象。當代藝術強調跨領域、多元融合、非技術導向的實作，相較古典藝術能貼近學生的生活經驗。同時，當代藝術推崇多元價值、民主式對話與協商、反英雄主義式的藝術典藏、參與式的藝術推進過程、問題導向的藝術創作，重視藝術與日常的互動與相互參照之關係。因此，當代藝術可視為是觀察、認識、彰顯、提問、攪動、縫合社會的中介或方法，其精神呼應現代公民核心能力所關注的：促進公共性、增強自主性、接納多元性等特質。

「藝術與翻玩日常」的創新課程設計建立在上述的基礎上開發課程。我設計小規模，但是真實日常情境的藝術參與，以達到藝術介入日常的目標。在初次的課程設計中，我憑著二十年教學經驗與想像力，設計自認為可行的課程單元（兩週為一單元）。然而，在實際執行課程中，我發現課程單元的前後扣連度並不是很理想，課程的統整性有待加強。這個缺失也被上課的同學感受到，而寫下「課程內容非常豐富，不但上課時間不夠用，還有，一個單元結束，還來不及消化，就換了另一個單元。」。

另一個教學上的問題是，如何透過實作，讓同學對於藝術與日常、社會議題有更深刻的思考。這個要求，對於大部分科技大學選修通識的學生而言，是個挑戰。當代藝術不再如古典藝術重視技術、再現，因此表面上看似較容易親近，然而卻更加重視思辨層面。藝術哲學家丹托(Arthur Danto, 1924-2013)說：

……只要形貌有受到關心，任何東西都可以是藝術作品，而如果想要知道藝術是什麼，你必須從感官經驗轉向思想，也就是說，你必須轉向哲學。
(林雅琪、鄭惠雯譯 2010:41)

學生是否能從新的課程設計與學習單的問題做更深層的思考，是此次計畫觀察的重點之一。

簡言之，此計畫的研究動機與目的為：從既有學習現象與回饋，反思課程架構與各單元連接的統整性，並做修訂。再者，透過課後有明確問題的學習單，取代之前開放式的作答，來掌握學生的學習經驗與思考深度。計畫目的是檢驗修訂後的課程架構與內容，學生除了覺得上課有趣外，是否（如何）能增加感受性與智性上的學習。

二、研究問題

這個計畫主要對「藝術與翻玩日常」的課程內容與作業評量做修正。修正的總目標是希望將課程從有趣、好玩的感受，在經驗與智性層次加深。課程修正重點有下面三項。

- 1.更聚焦課程目標，明晰化主要目標與子目標之關聯。
- 2.進行課程內容的修訂、替換，使整體課程架構更聚焦與連貫，並加強藝術與日常關係之概念與辯證。
- 3.利用評量尺規引導學生從感性的實作體驗中，將感受化為描述性文字，朝向知識概念提升。使學生透過評量指標知道老師的要求，進行自我學習檢核。

計畫的研究問題是去檢視學生作業、學習單的回饋，考察介入課程修訂與評量尺規後，學習成效如何（是否）從經驗提升至思考與反思層次。「思考與反思」是指透過新知識、新體驗，重省既有的想法、生活經驗，進而發現新的、不足的，或改變既有觀點。由於每個單元的內容不同，我將根據每單元學習單與作業的問題檢視學生如何(是否)思考、反思。此課程中，知識性的思考與反思之核心提問是：當代藝術的價值為何？藝術與日常的關係為何？當藝術與日常的邊界模糊而難以區分，是否贊成當代藝術，還是反對？為什麼？上述核心問題統整一個學期學生對當代藝術的體悟與思考。

每個單元反思性問題的檢視，例如：

- 1.學生如何發現日常聲音，察覺過去沒有意識到、注意到的音聲類型、來源與分貝數。
- 2.學生如何發現日常景致，反思自我對日常景物的忽視。
- 3.學生如何思考參與式藝術的社會價值。
- 4.學生如何透過創作與想像的經驗，打開對日常現象的提問、反思自我看待世界的觀點？

三、文獻探討

通識課程中藝術課程創新設計的論文多出現於千禧年之後，呼應臺灣整體社會、教育的變遷，也呼應文建會 2004 年提出「文化公民權運動宣言」。¹這些創新課程是以後現代的教育與藝術理論提出課程改革，論文著重將理論應用於實際的課程設計，提出課程

¹ 此宣言將文化藝術提升至公民必備的素養與責任，同時期待能以美感藝術作為軟性治理的中介，重建社會共同體。

規劃與實例。(黃楸萍 2003; 謝攸青 2005; 謝攸青 2006; 陳箐繡 2010; 苟彩煥 2016) 根據趙惠玲(2004:15)的說明,後現代的概念在 1990 年代大量出現在(西方)藝術教育的文獻中。相對於現代主義以藝術家個人為創作中心,後現代強調藝術和社會文化的交流互動,拒斥個人中心主義與藝術作品之神聖性。同時,後現代的藝術反對藝術商品化與典藏化,強調藝術可以不需實體,抵抗畫廊與美術館等機構,主張藝術可以發生在任何地方,並以藝術事件的無法重複性對抗市場化的藝術世界,爭取藝術的自主性。(謝佩君 2018:53)據此,後現代視角下的藝術教育,從關注藝術作品的神聖性過渡到以藝術為中介,強調藝術與社會文化的辯證關係。

杜威論述的「經驗與教育」、提出的「藝術即經驗」最常被後現代藝術教育論文引用。藝術家卡布羅,與提倡「人人都是藝術家」的波伊斯 (Joseph Beuys 1921-1986),他們的理念成為課程設計的參照與發想。據此,「藝術結合生活」、「跨領域統整教學」,此兩個概念最常被運用於後現代藝術教育觀點的課程設計中。「藝術結合生活」指得是藝術不再侷限於精緻藝術作品,日常的活動經過創意的重新設計,或者,文化的深度認識,皆可被視為藝術性的體驗。「跨領域統整教學」強調生活教育的理念,透過活動並加以脈絡化地討論特定議題,抹除學科分際,再以多元的藝術形式表達與展現。(陳箐繡 2010:17; 謝攸青 2005:77)

「藝術與翻玩日常」與上述課程設計的不同地方在於,課程設計緊扣當代藝術的展/演方式,與所彰顯的社會議題。換言之,以往課程強調藝術「融入」日常的設計,在日常活動中加入創意的元素,豐富日常現象。我則希望以藝術之眼「介入」日常。「介入」的意思是指透過特定視角,使平凡無奇的日常問題化並產生張力,以便開啟重新思考現象的可能。日常因為驚喜與怪異化而獲致的智性反思或難以言說的身體感,是此門課欲達到的目標。因此課程更期望從實作中有所發現,來擾動原有的知識、預設、習慣。透過藝術介入、裁剪、編輯、製作日常,我們得以回過頭來重新檢視我們是以怎樣的信念與價值經驗日常。

此次計畫前半學期的核心放在「化平凡為不凡」,透過藝術之眼「介入」日常,以便重新經驗日常中不被注意的視、聽覺經驗。反思這些經驗如何形塑我們的環境與身體感,影響我們日常的視覺美感、聽覺的敏銳度。

後半學期的課程集中在「參與式藝術」,體驗與討論各種不同的參與式藝術事件與議題,擴大學生理解參與式藝術的目的與效用。參與式藝術的理念可以從杜威的「藝術即經驗」延伸到卡布羅的藝術觀點。參與的動態過程會促使參與者身心動起來,有意識地反應或進行選擇。活動過程必須反應與作出選擇,甚至改變活動的結果,意味此類活動不是技術性的模仿,而是帶有自主性的應變能力。

參與式藝術(或社會參與藝術)重要的特徵是社會交流,也就是透過藝術啟動與他人交流與互動,從中不只能彌合人與人之間的距離,也進一步認識到每個人對所持價值的異同。參與式藝術的起源可追溯到二十世紀初期的歐洲歷史前衛主義,延續到 1960 年代歐美蓬勃的社會運動。(Bishop Clair, 林宏濤譯 2015; Pablo Helguera, 吳岱融, 蘇瑤

華譯 2018) 因此，參與式藝術也是藝術界朝社會轉向、介入社會的中介。參與式藝術是建立在真實（而非想像或假定）的社會行動上，過程無法由藝術家完全主導，因此具有不確定性，或處於藝術與非藝術之間的曖昧狀態。這樣的過程削減了藝術家的角色與大眾對藝術家的崇拜，也不適用於藝術品收藏於美術館的慣例，因此曾經被用來對抗市場化的藝術運作模式。參與式藝術可視為是一種縫合與探問社會的方法。

四、教學設計與規劃

此計畫希望透過聚焦課程主軸、改變課程單元，並透過課後學習單，檢視此次課程修訂是否（如何）轉變學習成效，特別是在思辨層次。例如：深化藝術與日常關係的辯證；反思對日常所見、所聽之覺察力與敏感度；改變或擴展對社會議題的觀點與立場。計畫修訂的教學目標與教學設計如下。

(一)、聚焦課程目標

表一，是首次與修訂後之課程教學目標。修訂前的教學目標遺漏認識當代藝術理論的部分，這是重大的缺失，修訂後的目標補上「學生能舉例說明當代藝術理論與古典藝術之差異」。再者，修訂前的教學目標句子所展現的是老師的期望，例如「能以遊戲的心態與多角度的創意讓平凡變得不凡」。修訂後的教學目標則是以說明、展現、描述、解釋等動詞，觀察學生能力的展現，例如「學生能透過文字或作品展現讓平凡變得不凡的創意」。

表一

109 學年度 「藝術與翻玩日常」教學目標	111 學年度 「藝術與翻玩日常」教學目標
<ol style="list-style-type: none"> 1. 增進學生感官的敏銳度，打開五官敏銳地感受身旁的景物。 2. 透過表演、創作、記錄等方法認識日常的平凡與不凡、規範與流動。 3. 能以遊戲的心態與多角度的創意讓平凡變得不凡。 4. 能創意設計參與式藝術活動介入社會，作為進行微觀社會互動研究的方法。 5. 能有興趣接觸當代美術館與展演廳的各種實驗性活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能舉例說明當代藝術理論與古典藝術之差異。 2. 學生能展現對日常現象之感官覺察的敏銳度。 3. 學生能展現讓平凡變得不凡的創意。 4. 學生能說明參與式藝術的概念與目的。 5. 學生能描述實作參與式藝術過程的體驗。 6. 學生能解釋參與式藝術作為認識與反思(進而可能改變)日常的中介。 7. 學生能說明當代藝術的價值與意義。

(二)、修訂與替換課程單元

我修訂前半學期的課程內容，並替換後半學期的課程內容。新課程單元也是教師首次創新的課程方案。下表呈現首次開課與修訂後的課程大綱。灰底標註之單元為修訂與替換之部分，占課綱整體的一半(如表二)。

表二

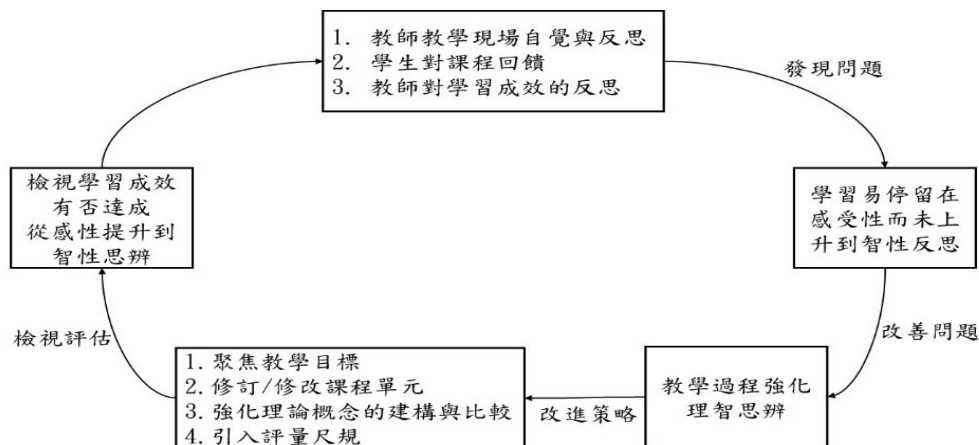
週次	109 學年度 「藝術與翻玩日常」每週課程主題	111 學年度 「藝術與翻玩日常」每週課程主題

1	1.「藝術與日常生活」課程主旨、目的、上課方式的例舉與說明。 2.相見歡活動與分組。 3.說明課程進度安排，讓學生有心理準備。	1.「藝術與翻玩日常」課程主旨、目的、上課方式的例舉與說明。 2.相見歡活動與分組。 3.問卷填寫。作業之評量尺規說明。
2	二十世紀之前的藝術史	二十世紀之前的藝術史
3	二十世紀的現/當代藝術	二十世紀的現/當代藝術與日常之關係：社會轉向
4	臺中美術館當代藝術展巡禮	覺察日常（視覺）： 1.以 Allan Kaprow 日常體驗(1986)為例。 2.實作:像柯南一樣觀察有數字的建築物外觀
5	（觀察日常現象與創意篇） 創意日常：Lamadieu Thomas 的天空塗鴉	覺察力、日常與創意：Lamadieu Thomas 的天空塗鴉
6	（借科技認識自我篇） 科技與日常：錄像藝術的創意	覺察日常（聽覺）： 1. John Cage 的 4 分 33 秒 2. 實作:日常物件組合成樂團
7	（探索日常聲音篇） 日常聲音探索(一)	覺察日常（聽覺）：以分貝計為中介，聆聽環境聲音。
8	（媒介影響感官接收篇） 日常聲音(二)：自製收音器	覺察力、日常與創意：創意擴音器
9	期中考週	期中考週
10	（社會規範/訓與日常生活-理論篇） 規訓中的日常：謝德慶的行為檔案—規訓與時間	1.從天才到大眾：參與式藝術的歷史與社會目標。 2.體驗參與式藝術：貼標籤活動與標籤理論
11	（從創作中發現隱匿規範/訓-實作篇） 規訓中的日常：謝德慶的行為檔案—規訓與時間	參與式藝術與議題式快閃活動、商業廣告
12	（流動的日常社會-理論篇） 日常中的關係：李明維的關係美學	日常中的關係：李明維的關係美學（理論篇）
13	（以藝術彰顯社會關係-實作篇） 日常中的關係：李明維的關係美學	日常中的關係：李明維的關係美學（實作篇）
14	（以藝術提問日常-理論） 提問日常：碧娜·包許(Pina Bausch)的舞蹈劇場	參與式藝術實作：自畫像中的社會與自我(1)
15	（日常即藝術-實作） 提問日常：碧娜·包許(Pina Bausch)的舞蹈劇場	參與式藝術實作：自畫像中的社會與自我(2)
16	將整個校園變成舞台的參與式藝術計畫：《遙桿校園》	參與式藝術計畫：我們活在同一個世界？ 《勤益百分百》 ² （討論）
17	參與式藝術的校園互動導覽遊戲設計	參與式藝術計畫：我們活在同一個世界？ 《勤益百分百》（實作）
18	校園互動導覽遊戲試玩	課程回顧+期末問卷填寫

² 《勤益百分百》實踐方式是參考德國里米尼紀錄劇團的《高雄百分百》。

五、研究設計與執行方法

圖一，呈現此計畫的研究架構。研究問題在於修訂課程目標與內容，檢視學習成效是否（如何）能從有趣、好玩的經驗，提升到具反思性的學習過程。



研究架構（圖一）

（一）、研究方法

研究以內容分析法分析學生的書面文字（主要是作業）。內容分析法是對文獻內容進行相對客觀、系統，質化與量化並重的分析法，它是以量化的形式處理質化的資料。此方法最早用在如報紙的內容分析上，並被運用在觀察資料的趨勢分析、比較分析、特徵分析上。（陳昆 2009:161）本研究使用內容分析法目的是檢視學生接收課程的角度，觀察其思考的深度。

研究先設定關鍵詞，並根據關鍵詞考察作業中出現關鍵詞的量（次數）與質（內容）的呈現。本研究目標是觀察學生是否在智性層次上有收穫，因此從文字觀察與智性相關之關鍵詞所書寫的量與內容，對比感受性之書寫。智性相關的關鍵詞，例如：思考、反思、發現、改變、反而、理解、突破、原來、相對、相關、比較、拓展等……。感受性的關鍵詞，如：覺得、經驗、（不）喜歡、享受、情緒用詞（如害怕、尷尬、討厭等）等。我將特別關注感受性的體驗如何反饋智性上的學習，例如：「透過與陌生人交換物品的尷尬體驗過程，引發我思考人與人之關係如何建立」。此句話呈現經驗過程反饋智性思考，因此思考來自扎實的經驗基礎，而非只是理論概念。感受性的肉身經驗對藝術非常重要，這是理論或觀點形成的基礎。

（二）、資料處理與分析

作業（與每週 google 表單）將一題一題列表整理，因此能夠得知每位同學回答的內容，並看出學生答題的共通性與歧異性。資料處理先透過評量尺規，將學生作業分類為

「極佳、佳、尚可、待加強」。研究以抽樣的方式進行，在「極佳、佳、尚可、待加強」四種作業等級中，每單元作業抽取「極佳、佳、尚可」分數最高的各三篇。透過理性與感性的關鍵詞，核檢不同等級作業理智性與感受性呈現的量與質的狀態。同時，觀察哪一個單元的作業學生的智性思考最多(與最少)，哪一個單元學生的感受性描寫最多(與最少)，以此回顧授課內容、方式，找出原因，作為下次執行課程時方向的拿捏。

期末學習量化成效以結構式問卷調查。以雷達圖呈現簡單的統計數據之指標，理解學生的學習成果在哪些構面上有效，作為智性與感性學習成效的核檢與參照。

六、教學暨研究成果

(一)、教學過程與成果

1.教學過程

111 學年度「藝術與翻玩日常」網頁：<https://iloveplayartncut.blogspot.com/>。這個網頁記錄每周上課過程與整學期的回顧，分享給有興趣的老師參考。

「藝術與翻玩日常」整學期共有七個大單元，每個單元處理的議題不同，實作的方式也不同。相同的是，每個單元至少有一半以上的時間是活動或實作。透過當代藝術相關的實作活動，讓學生覺得有新奇感、好玩，進而能願意嘗試、體驗，再進行思考或反思，是這次課程設計較為成功之處。這樣的課程設計也傾向自主學習的模式：教師提供目的性的任務，但是達成任務的路徑學生能有不同的選擇機會。也因此，課程的問題與實作活動沒有「標準做法」、「標準答案」，而是由學生展現各自的想法，相互對話。下面以 3 單元為例舉，展示課程活動。

(1)日常覺察（視覺）：像柯南一樣觀察有數字的建築物



(2)日常覺察（聽覺）：John Cage 作品《4分33秒》的啟發



(3)參與式藝術《勤益百分百》：從日常中的現象提問(以「男女交往」之議題為例)



2.研究成果

計畫的目的是透過聚焦課程主軸、改變課程單元，並藉由課後學習單，檢視此次課程的修訂是否（如何）引導學生覺得上課有趣外，能有深度的感受性與智性上的學習。研究的方法是量化與質化並進。

量化統計為期末問卷，1-5 個等級，等級愈高、愈同意。質化資料為學生每周學習單與期中、期末報告的文字內容，這較能清楚地呈現學習效果、狀況。由於每個單元討論的議題不同，因此質化部分，我以此門課核心問題為例子做說明，從學習單與報告中檢視學生的學習成效。核心研究問題為：當代藝術的價值為何？藝術與日常的關係為何？當藝術與日常的邊界模糊而難以區分，是否贊成當代藝術，還是反對？為什麼？此核心問題統整一個學期學生對當代藝術的體悟與思考。

透過量化與質化的資料分析，研究成果顯示，學生確實在修訂後的課程，不只能有感受性的體驗，也清楚表達智識、思辨上的學習與擴展。

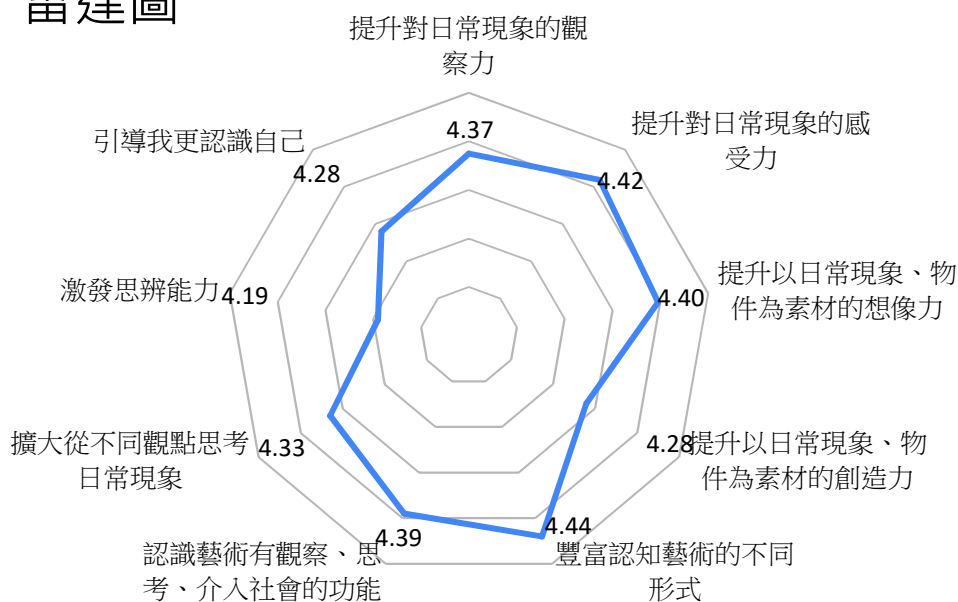
從學習單的文字觀察，感性與智性的體驗程度與分配是呼應課程的授課內容。例如，討論當代藝術與古典藝術的目的與辯證時，學習單就多些智性思考的辯證或疑惑。上課內容若是感受性的實作活動，例如聆聽環境聲音，則學習單文字就出現較多描述性與體驗的現象。然而，從感性的經驗提升到智性的反思層次，相對較少。

以下藉由量化的雷達圖與質化的學生文字，展現學習成效。

(1) 量化數據：雷達圖

此雷達圖是期末問卷中分數最高的幾個構面。全班共 48 人，女生 20 人，男生 28 人。修畢課程 45 人，回收問卷 43 份。

雷達圖



此雷達圖呈現分數高於 4.2 的問題題目。雷達圖的高分顯示，課程前半學期的教學目標「提升覺察力」有達成。學生認為課程有助於提升「日常觀察力、感受力」。同時，課程也提升「以日常為素材的想像力與創造力」。雷達圖的高分也顯示，課程後半學期的教學目標「認識藝術有思考、介入社會的功能」，有達成。學生也認同課程能「擴大從不同觀點思考日常現象」、「豐富對不同藝術形式的認識」。

「激發思辨能力」的分數相較其他略為低。我認為這是合理的。因為思辨仰賴不同觀點間的對話與拉扯，唯有先擴大與豐富學生對藝術的認識與體會，思辨層次才有可能發生。

下面以核心問題為例，藉由學生質化的文字，進一步說明這門課對學生在智識上的啟發、豐富、轉變，來回答學生確實擴大與豐富對藝術的體會與認識，且更有些學生能往上推進到思辨層次。

(2)質化資料：每周學習單、期中與期末報告

以下分兩大類呈現學生的文字(學生名字為化名)。A類是學生對於核心問題有較高層次的思辨，彰顯學期前後在思想上的轉變。B類是學生認識到自己的藝術知識與經驗有更豐富的擴展。文字敘述得以觀察到學生如何思考「藝術與日常之間的關係」、「美與藝術的關係」、「當代藝術與民主的關係」。同時也能觀察到學生的思考路徑，例如「從問題產生更多問題，進而更多思考」、「觀點不斷拉扯與轉變」等。從文字回饋，可以理解學生確實掌握到當代藝術的重點。

A. 學生文字：學習過程的思辨、觀點的轉變

(a)「美與藝術的關係」

「原本一開始是只要好看的就叫藝術，但又想到好看、美又是誰定義的？進而給自己產生了藝術是由一些達官顯貴的人所定義的。但，上完課後了解到美可能等於藝術，但藝術不一定等於美。藝術是用任何方式來表達自己所要表達的方式。」(小愈)

(b)「當代藝術與民主的關係」

「然對於藝術有了不一樣的見解，也有明顯的轉變。我認為藝術與日常的關係不再是以前想的藝術就是日常生活，而是認為需要經過不斷創新或傳遞某種意義且永遠保持爭議，才有更多的想像與空間，而稱得上藝術與日常這層關係。」(小杰)

(c)「觀點不斷拉扯與轉變」

「一開始的討論日常與藝術之親近性讓我們進行投票，並且透過贊同派以及反對派之間不斷的拉扯，我在這兩個派別之間也不斷轉換，到了最後我認為只要自己認為是藝術它就是藝術，不用管別人怎麼想，雖然大便罐頭我還是很問號。」(小妍)

「我反而是從有疑問，變成更多疑問。」(小映)

「我產生更多疑問，產生更多思考，且不會只侷限在以前的一個問題瘋狂打轉。」(小武)

B. 學生文字：擴大對藝術的認識

「藝術是和日常貼近的這點我的想法一直是不變的。不過不一樣的是，這次的課程讓我更認識藝術與日常還有更多我想不到的風格和表現方式，讓我大開了眼界！」(小雨)

「一開始我認為藝術就該像古典藝術般，有著某種既定的規則，新式藝術真的完全看不懂，但在聽了一個學期的課程後，深深的了解到，藝術有多麼地貼近日常，雖然還是更傾向喜歡古典藝術，但在面對新式藝術時，也就不抱持著如此反感的態度了。」(小珍)

「還記得我之前其實是不支持「你喜歡的就是藝術」這個論點的，但經過了幾堂課之後，我發現這個論點是正確的，就像是美術館有許多展覽，如果人們沒興趣那自然不會想去參觀，但有興趣的人甚至可以花錢去參觀，對那些沒興趣的人來說那些藝術品只不過是一些看起來很酷，卻不知道到底想表達甚麼的作品。」(小慈)

「我對藝術的看法從狹義的作品，轉變到廣義的萬物皆可能是藝術。」(小寧)

「我從始至終的答案都是藝術跟日常息息相關，即便上課到現在答案還是一樣，只是變得會更觀察小細微的事物，會去想有沒有可能某些小物品也會跟藝術有些許關聯。」(小恩)

(二)、教師教學反思

教學過程中我觀察到，就現在學生的學習習慣，與對選修通識課的心態，用講授的方式傳授知識，效果不彰。這可以從上課的臨場狀態與課後學習單的對照彰顯。換言之，教師覺得實作前重要的基本知識，學生並不覺得重要。讓學生獲得知識比較有效的方式，是從實做中經驗，再反問或引入知識。或者，影片會比講述更有效。同時，知識的引介要是學生熟悉的，離生活太遠的知識，大部分學生沒有興趣。

此課程執行過程，我意識到計畫中過於強調學生的理性認知與思辯能力的展現，忽略感官的敏銳化，而能覺察到平時忽略的景象或聲音。這些感受性的經驗與創意，往往對學生而言衝擊性要大於理智思辨。因為我們從特定的觀點意識到身處的世界「長相為何」、聽到環境中「習以為常、卻異常吵雜」的聲音。這些日常景象、聲音正是我們生活的一部分，形塑著我們生活、審美習慣、行為舉止、講話音量等。就藝術而言，這些感受性的體驗，並不比思辨性的知識無意義，而且更可能因為肉體感官的記憶，而能保存更久，在日後發酵。

(三)、學生學習回饋

以下呈現學生期末報告對整學期課程的回饋。我聚焦挑選三個大類：1.智性、反思的呈現。2.提升對藝術的興趣。3.提升學習投入度與參與度。這三個大類在學生文字敘述中出現最多，也印證此課程設計在這些面向的成效。

1. 學生的思考、反思的自述

「我覺得我不會像其他科目一樣只是為了學分，而是有在思考為什麼，不像在背書一樣不管三七二十一全部往腦袋裡塞。」(小樺)

「我覺得自己比在其他課，這堂課是真的還蠻認真的，會進行大腦的思考與學習，從而打破自己以往的想法，進行了嘗試的過程，對固執的我來說還蠻不容易的。」(小擘)

「我在這門課真的突破了很多自己的既定印象，也不再拘束於很多的框架，(規則是用來打破的)。」(小哲)

「我覺得我真的投入很多的時間以及心思在這門課上，並且真的認真思考過課堂上或學習單上的問題，會這麼用心其實有一大部分的原因是我對這堂課很感興趣，所以才會有熱忱並且全心投入。」(小凱)

「想對老師說：謝謝你為台灣的教育做出不一樣的改變，有互動的課程絕對是最有趣的，增加學生的想法、創意，讓我們對未來更有幫助！」(小佑)

2. 提升對藝術的興趣

「自己在課堂上發掘的不僅僅只是自己的藝術鑑別能力，也有對生活的感觸，真的很喜歡這堂課帶給我的體驗。」(小勤)

「收穫很多的結束這趟旅程，這趟旅程我很開心，並且更喜歡藝術，即使我未來走的道路跟藝術完全擦不上邊，但會願意撥一點時間，去了解藝術、發現藝術，了解生活的不一樣。」(小瑜)

「感謝老師帶給這堂課這麼多元的學習方式，讓原本不感興趣的我，變得會去欣賞藝術。」(小艾)

3. 上課投入度的提升

「這絕對是我四年來最印象深刻的課程！」(小擘)

「我前面很懶，覺得通識課不用太常到沒關係，但漸漸地被老師影響，也慢慢體會課程的有趣，後來期中過後就沒翹過課了。」(小益)

「我有時候上課都在發呆，沒有很認真聽上課內容，但在老師把氣氛帶起來後，不知不覺自己就參與在其中，或許這就是藝術的魅力吧。」(小皓)

「感覺已經超越這只是一堂課的標準了，就像是每個禮拜一次的社團，我不只是來學習的，而是來享受過程的，非常感謝！」(小瑜)

七、建議與省思

科技大學中的博雅通識課應該上些甚麼內容？要如何教？希望學生能體會、思考甚麼？這是不斷思索的問題。今日，ChatGTP 已被大量運用，知識與資訊隨手可得(雖然得經過檢驗)，博雅通識教育在大學教育的功能是甚麼？目前，我還沒有答案。

從此次計畫執行過程與學生的學習反應、成效觀察，具有創意(而非按表操作)的實作型體驗較能激發學生的自主性。學生愈是能自主的投入活動中，體驗愈深，則思考與反思程度也愈高。身為教師的我，或許應該放下對知識累積的執著，欣賞學生解決問題的多元策略、戰略。我由衷期待，一個學期的藝術課程在學生內心種下的種子，能在未來成長。即使，長期陶養的成效無法在短時間內被看見與證實。

八、參考文獻

- 111 學年度「藝術與翻玩日常」網頁。<https://iloveplayartncut.blogspot.com/>
- Arthur C. Danto, 林雅琪、鄭惠雯(譯), 2010。《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。麥田出版。
- Clair Bishop, 林宏濤譯, 2015。《人造地獄：參與式藝術與觀看者政治學》。臺北：典藏藝術家庭。
- Pablo Helguera, 吳岱融, 蘇瑤華譯, 2018。《社會參與藝術的十個關鍵概念》。臺北：國立臺北藝術大學。
- 苟彩煥, 2016。〈從後現代藝術教育觀點探討現代公民核心能力計畫課程統整之教學策略研究：以「西洋古典音樂欣賞」課程為例〉。通識教育學刊 17:115-141。
- 陳箐繡, 2010。〈藝術通識課程與教學發展之淺思：以後現代藝術教育理論觀點與實踐為取徑〉。關渡通識 6:1-26。
- 陳昆, 2009。〈內容分析法及其在比較教育學中的應用〉。文教資料 22:161-162。
- 黃楸萍, 2003。〈後現代教育思潮及超越〉。國教新知 50(1): 128-136。
- 趙惠玲, 2004。〈後現代藝術教育思潮：視覺文化藝術教育〉。臺灣教育 628:14-22。
- 謝攸青, 2005。〈後現代藝術教育統整課程的一種設計理念與實例－世界的禮讚〉。課程與教學 8(2):73-85。
- 謝攸青, 2006。《後現代藝術教育：理論建構與實例設計》。嘉義：濤石文化
- 謝佩君, 2018。〈五個關鍵詞解碼「參與式藝術」〉。載於《PAR 表演藝術雜誌》308: 53-55。