

應用體驗學習於國小四年級視覺藝術課程之行動研究

劉光夏^{1*} 李育嘉²

¹ 臺北市立大學學習與媒材設計學系副教授

² 臺北市士林區蘭雅國民小學教師

*通訊作者：劉光夏

通訊地址：100 臺北市中正區愛國西路 1 號

E-mail：liu3080@go.utapei.edu.tw

投稿日期：108 年 7 月

接受日期：108 年 10 月

摘要

體驗學習是一種啟發學生創意思考的教學策略，目前已廣泛地被應用在各領域之中，唯較少關於藝術教育場域之研究案例。因此，本研究聚焦於探討體驗學習融入國小視覺藝術課程的教學實踐，採行動研究，以臺北市某國小四年級學童一班 20 位為研究參與對象，進行兩次循環共 14 堂課的教學活動。資料收集包含：作品評分量表、學習回饋表、教師省思紀錄、訪談紀錄表單等。研究結果顯示，視覺藝術課程採用體驗學習策略，以連結藝術元素和自然環境素材為學習主軸、配合循序漸進的動態體驗循環模式之課程方案，極具可行性；視覺藝術課程採用體驗學習模式能提升學習成效，產生多元效益；行動研究有助於教師精進視覺藝術課程融入體驗學習模式之專業知能以及提升教學品質。最後，根據研究結果提出建議，以做為視覺藝術教師未來進行體驗學習教學之參考。

關鍵詞：視覺藝術、課程設計、體驗學習

An Action Research on Applying Experiential Learning in Teaching Visual Arts Course for the Fourth-Graders in an Elementary School

Kuang-Hsia Liu^{1}, Yu-Chia Lee²*

¹ Associate Professor, Department of Learning and Materials Design, University of Taipei

² Teacher, Taipei Municipal Lanya Elementary School, Taipei City

*Corresponding author: Kuang-Hsia Liu

Address: No. 1, Aiguo W. Rd., Zhongzheng Dist., Taipei City 100, Taiwan (R.O.C.)

E-mail: liu3080@go.utapei.edu.tw

Received: July, 2019

Accepted: October, 2019

Abstract

This study aimed at designing an experiential visual arts teaching program suitable for fourth-grade elementary school students to improve learning outcomes for visual arts students, and to advance teachers' reflection and growth after the teaching process. This action research involved fourth-grade elementary school students as research subjects, and was conducted over a period of 14 class sessions. This study incorporated quantitative and qualitative approaches by collecting and analyzing art learning performance scales, evaluation forms, interviews, classroom observation records, and students' learning feedback sheets. The results indicated that the application of experiential learning which combining art elements and natural materials as the main curriculum framework with progressive dynamic teaching strategy was highly feasible. In addition, students displayed remarkable improvements of their art performance in visual arts educational courses after the action teaching plan had been applied. Finally, the researcher not only obtained knowledge of integrating experiential learning into art course, but also improved teaching quality while elaborating and executing this study. Based on the above results, this study provided suggestions for art educators who are interested in applying experiential learning to their classes.

Keywords: *visual arts classes, curriculum design, experiential learning*

壹、緒論

美學家 H. E. Read (1974) 認為藝術是個體自我成長、與世界溝通的重要橋樑，也是教育的基礎。而臺灣學者漢寶德 (2003) 則有感於人民美感水準普遍偏低，影響國家的發展，進而提出「藝術教育救國」，強調美感是可透過教育推行的途徑獲得，以提升生活品質和國家的競爭力。可見，藝術教育之於個人、社會及國家發展的重要性不可言喻。然而，藝術教育學者郭禎祥 (2008) 卻指出我國藝術教育成效不彰，其主因除了長久以來的智育掛帥、教學時數明顯不足 (林炎旦、裘尚芬、朱美玲、李賢輝, 2003)，以及現成美勞材料包作為教材使用 (賴冠如, 2014) 等因素之外，多數教師仍未能察覺生活周遭多元性、社區化、全球化的後現代藝術取向，致使教學活動皆未能呼應當代脈絡 (張栢烟、許雯婷, 2004)，和實際社會生活嚴重脫節。此與藝術領域提倡做中學，強調「藝術源於生活，應用於生活」(教育部, 2008, 2018) 之理念不符。因此，如何讓藝術課程和社會文化以及生活環境產生聯結，將是藝術教育者的重要任務。從經驗中學習，或許是解決此問題的途徑之一。

教育家杜威 (John Dewey, 2008) 提到藝術與經驗關係密切，因為藝術工作是建立在人類感官與環境互動的完整經驗之上，與日常生活的經驗緊緊相連。所以，他認為從事藝術者，應深刻體認真正的藝術是與日常生活密不可分，且生活中所產生的經驗，皆可作為藝術創作的元素。學者李坤崇 (2011) 認為在真實情境與環境接觸而產生的經驗就是體驗學習 (experiential learning)，而具體的體驗就是學習者需以身體五種感官全心投入體

驗活動，並經過省思、觀察與形成概念，進而轉化成有意義的學習 (D. A. Kolb, 1984)。除此，黃宗顯與楊瑞霞 (2013) 強調藝術活動的發生不一定是在劇院、音樂廳或博物館等專業場域，而是回到普通的生活經驗中尋找美學價值，因為藝術學習事件最頻繁的地方就在日常生活之中 (Duncum, 2001)。所以，善用五感進行日常生活環境中的「體驗學習」，可能是落實藝術教育的最佳時機。

「體驗學習」是一種透感官體驗去觀察思考，探索生活周遭相關事物，並喚起新舊經驗連結的循環學習歷程 (林淑惠, 2003; D. A. Kolb, 1984)，它強調「做中學和反省思考」，學習者必須積極主動，且對學習本身負責 (Gass, 1993)。在進行體驗學習的課程設計時需依據「兒童的需求、興趣和經驗，並要不斷地改變和重組，以促進經驗的進一步發展。且教材取自於日常生活經驗，尤其是要從現存經驗中，選取能刺激思考和判斷的問題，擴展經驗領域，達成兒童的全面發展」(歐用生, 2002, 頁 108)。此外，教師進行教學時亦需注意下列幾點：一、學生是實際參與學習而非旁觀者；二、學生從觀察、嘗試與實作中學習；三、學生個人動機必須被激發，以表現出主動學習、參與和責任；四、學習活動以自然的結果方式呈現給學習者，是真實且有意義的；五、學生從省思中，強化生活能力；六、學習過程中，能力習得重於知識獲得 (吳清山、林天祐, 2005; Kraft & Sakofs, 1985)。簡言之，體驗學習是以學生為主體，而非教師為中心，它是學習的新典範，不但符應教育改革需求、跳脫傳統教學方式以及破除智育掛帥迷思，更可進一步的激發學生學習興趣 (吳清山, 2003)。

基於 Dewey 的「做中學」(learning

by doing) 教育觀念，體驗學習已被運用於教育的各階段。然而，目前於國小應用體驗學習於視覺藝術教學之研究仍屬少數，然而從相關研究中（王義成，2012；許秀枝，2014；陳鈺雯，2010；魏玉鳳，2014）發現，體驗學習已逐步在視覺藝術教學現場產生了共鳴與迴響，故具研究價值。職是，鑒於前述背景與動機，本研究希望將體驗學習導入其所規劃之「視覺藝術教學」課程之中，並透過行動研究方式瞭解體驗學習對於國小四年級學生視覺藝術學習表現的影響。歸納本研究的具體目的的如下：

- 一、發展國小四年級視覺藝術教學運用體驗學習之課程方案。
- 二、評估國小四年級視覺藝術教學運用體驗學習之實施成效。
- 三、分析國小四年級視覺藝術教學運用體驗學習後，教師之省思與成長。

貳、文獻探討

一、國小視覺藝術教育

視覺藝術教育是一門關於製作與瞭解視覺藝術教與學的學科（陳瓊花，2004），就是透過感官從事藝術創作、鑑賞與思辨等教學活動措施（王麗雁，2008），教育範疇應涵蓋日常生活中能建構、傳達人們態度、信念與價值觀的視覺經驗（郭禎祥、趙惠玲，2002）。依據林炎旦等人（2003）的調查指出，臺灣藝術教育發展受到西方教育思潮的影響，從早期強調以增進兒童創造性與自我表現為藝術教育目標的兒童中心理論，到提倡藝術是可以透過學習方式獲得的學科取向藝術教育影響為最大。Eisner（1997）認為藝術教育可以有系統地引導學生學習，其教學內涵應包括藝術創作、藝術批評、藝

術史與美學等，四方面的訓練。然而，過去臺灣中小學的視覺藝術教育過度偏重於「繪畫技能」培養，不但未能落實藝術鑑賞課程，亦欠缺認知、情意的教學目標（林曼麗，2000）。依據《臺灣地區國民中小學一般藝術教育現況普查及問題分析》（徐秀菊，2003）的資料顯示，國小學生在學校藝術課程中有機會學習的內容，以「繪畫」最多，占 90.7%，其次是「勞作工藝」（74.3%）、「藝術欣賞」（47.6%）、「電腦繪圖」（44.5%）、「版畫」（37.9%）、「設計」（29.0%）、「美學」（10.6%）、「藝術批評」（9.2%）等。可知，過去國小的視覺藝術教育以「繪畫」的學習比例最重。

教育部自 2001 年實施九年一貫課程後，將藝術、音樂與表演整合成「藝術與人文」領域（教育部，2008），此統整多元論述打破單一價值觀，教學上強調對環境脈絡的理解、文化溝通與詮釋、意義的解構與建構、藝術社會性以及日常生活議題結合（王麗雁，2008）。且現今即將上路的十二年國教，藝術教育亦再次轉向，「藝術與人文」將更名為「藝術」領域（陳瓊花、洪詠善，2017），強調學校於 21 世紀的數位化時代下，應在「自發、互動、共好」的理念下，營造機會讓學生探索與感受生活環境中的人事與景物，並認識與鑑賞環境中各類藝術形式與作品（教育部，2018）。

由上可知，國小的視覺藝術教育並非以為培養繪畫家為主，課程內容也不僅只是手的操作，而是能運用感官、知覺和情感，透過實作、實地參訪學習、參與操作、提升自主學習與探索能力，以辨識藝術的特質與意義，瞭解藝術與生活、社會、時代、文化、國家與族群的相關議題（教育部，2018）。所以現今的視覺藝術教師如

果仍只著重於技法訓練和知識傳授，是無法達成以培育學習者感知覺察、審美思考與創意表現的核心素養。

二、體驗學習

(一) 體驗學習理論基礎

體驗學習發展於 19 世紀中期，美國對當時正規教育不滿所引發的教育改革運動，希望能提供學生「具體可應用的知識，而不是抽象的內涵」（羅寶鳳、白亦方，2002，頁 92）。體驗學習主要的理論主要是整合自 Dewey「做中學」的概念，強調從經驗中學習，認為學習是經驗不斷的改造與重組，並主張將各種經驗融入傳統之教育型態中（吳清山，2003）。Dewey 在 1938 年出版《經驗和教育》（*Experience and Education*）一書，為體驗學習理論奠定了重要的基礎。然而，體驗學習理論真正趨於完備則是直至 1984 年，庫伯（David Kolb）依據 Dewey 的經驗教育哲學、Piaget 的認知發展理論以及 Lewin 的學習理論而提出的體驗學習模式（吳木崑，2005），並出版《經驗學習》（*Experiential Learning*）一書，成為近代體驗學習理論最具影響力之代表。

在本研究所提及的經驗學習理論，是由 Kolb 根植於前人後所提出的「體驗學習模式」為主，他認為：「學習是藉由經驗轉化，而產生知識的過程」（D. A. Kolb, 1984, p. 38），並將此學習過程分為四階段描述（謝智謀，2003；Hiebert, 1996）：

1. 具體體驗（concrete experience）：學習者全心投入體驗活動，以多種感官活動促進學習者利用各種能力面對現場的問題，並利用邏輯性且循序漸進的方法達到活動設定的目標，並學習到有價值的樂趣。

2. 省思觀察（reflective observation）：學習者比較過去的活動和經驗，並和團隊討論出達成目標的方法，以發展出創新的想法。同時，體驗過程中藉由省思與檢視問題所在，透過對活動的所見、所聞、所感，進而尋求連結舊經驗以獲得解決問題方法。
3. 抽象歸納（abstract conceptualization）：學習者理解所觀察的內容，並透過邏輯分析與經驗作歸納與連結，形成新的抽象概念來解決問題。藉由歸納過程，吸收他人經驗，將有助於迅速適應新的情境與挑戰。
4. 主動應用（active experimentation）：學習者要驗證體驗的成效，就是個人能夠應用參與活動的經驗，把所學習到的知能去推理到外在世界情境，有意義的應用到個人的日常生活當中。

值得注意的是，此四階段的學習圈是動態模式，相互交互循環（A. Y. Kolb & Kolb, 2009），起始點不一定為「具體經驗」，可從任一階段開始進行迴圈（張玉山、張雅富、陳冠吟，2016）。雖然 Kolb 理論的提出至今已有段時間，但對於現今的教育改革，仍具有啟發作用（羅寶鳳、白亦方，2002）。

從前述可知，體驗學習是種一切經由「經驗」為主要起點，學習者從中反省和觀察，分析和探究，產出新的概念，最後藉由實際驗證，獲得啟示與發現，這就是教與學的過程。據此，本研究將利用根植於「做中學」所衍伸出的 Kolb 體驗學習理論，設計以學生為主體的課程，讓學生利用身體五官實際體驗，輔以課堂中所習得的藝術知識，並透過具體經驗、省思觀察、抽象歸納以及主動應用之間的循環，最後完成能符合課程需求的藝術創作。

(二) 體驗學習實施策略

體驗學習理論含有許多不同的教學方法，羅寶鳳與白亦方（2002）提醒教師可以在不同教學情境中靈活運用各種教學策略，且要重視體驗學習的精神與原則更甚於方法。以下研究者整理國內外學者對於體驗學習的實施原則與策略，並逐一說明如下。

Kimball（1980）認為體驗學習的活動設計應包含五個原則：1. 優壓力（eustress）：安排具挑戰性的活動，因為在好的壓力（優壓力）的情境下，可激勵學生的創新力和團體合作；2. 行動：體驗學習活動是一種「行動導向」，促使個人透過實際的體驗來面對自我設定的「不能」；3. 新奇的環境：藉由新奇環境使學習者脫離從前習慣的權威式制度規定，而有所改變；4. 合作的團隊：團隊合作的體驗需要真實地依靠團員的努力，使其發覺個人在團隊中的重要性，並促使彼此分享感覺和想法，化解衝突；5. 不可避免的成功：成功是建立在成功之上，體驗活動的好處是，成功是具體而真實，且不可避免的。Lee 與 Caffarella（1994）亦整理出十個可應用於體驗學習教學情境的策略，包括：團體討論（group discussion）、回應小組（reaction panel）、傾聽小組（listening group）、實作演練（demonstration）、個案研究（case study）、遊戲（games）、辯論（debate）、說故事（storytelling）、角色扮演（role assumption exercise）、參觀／旅遊（trips and tours）等，這些方法皆以學生既有的經驗為學習基礎，去串連其它舊經驗，形成一個統整概念。

羅寶鳳與白亦方（2002）更提出體驗學習理論應用於九年一貫課程的教學方

法，包括：1. 以社會生活為中心的教學取向：課程設計應符合目前社會生活的需要，選擇適當的內容作為學習的材料；2. 以學生為中心的教學取向：教師須改變權威式教學方法，透過嘗試與討論，讓學生能為自己的學習多負一些責任；3. 以經驗統整學習的教學取向：學習是一個整體的過程，不是片段的經驗，需視學生經驗的聯結與類化。除此，王全興（2006）建議體驗學習可在教育情境上的使用策略，包含：1. 採行多元的教學方法與技巧；2. 以學習者為中心的概念；3. 著重經驗統整的教材；4. 符合真實社會的需求；5. 採用多元評量方式；6. 持續觀察、思考、省思與批判。

綜合言之，體驗學習教學策略重視真實情境的體驗，把握對舊經驗的反思與新經驗的連結，以學習者為中心、取材自社會生活、運用多元評量方式、藉由教師的持續省思與批判，達成理想的教育目標。而為避免體驗學習落入僅於表面的單純「體驗」意義，課程應充分掌握教學目標與方法（歐用生，2002），特別是在施行體驗之後，要能引導學生進行深刻的反思活動（王為國，2016；許秀枝，2014；Moon, 2004）。不過，目前多數體驗活動因時間不足，或老師未能確切掌握體驗學習精神，並未能落實其關鍵的省思與歸納部分（李坤崇，2011；謝智謀，2003；Andresen, Boud, & Cohen, 2000）。本研究課程參考 Kolb 體驗學習理論，依據藝術人文領域的課程內涵，規劃設計不同階段的學習內容，並搭配多元教學策略，落實體驗學習的關鍵要素，冀望能提升國小四年級學生的視覺藝術素養。

三、體驗學習與視覺藝術教學之相關研究

本研究蒐集相關文獻，發現國內大多數體驗學習相關研究偏重於社會領域、自然與生活科技學習領域，以及綜合活動領域等，針對國小視覺藝術領域的研究案例（2011～2018年）並不多見，目前僅有四篇（王義成，2012；許秀枝，2014；陳鈺雯，2010；魏玉鳳，2014），且以質性研究居多。例如：陳鈺雯（2010）以個案研究法，探究自然體驗活動融入國小四年級視覺藝術教育，對學童的意義與價值；另三位研究者則以行動研究法，透過自然環境媒材，如樹（王義成，2012）、植物（許秀枝，2014），或是生活經驗（魏玉鳳，2014），來探討體驗學習融入視覺藝術教學的實踐，且皆有不錯的研究成果。據此，除了增加本研究以體驗學習做為視覺藝術教學的信心之外，亦加強本研究以行動研究法來提升研究者專業知能的信念。

在研究對象上，陳鈺雯（2010）和王義成（2012）皆選擇國小四年級生，陳鈺雯的研究對象採自願參加，而王義成則是以任教班級學生為主；許秀枝（2014）和魏玉鳳（2014）皆是以國小二年級任教班級兒童為對象。而吳木崑（2005）的研究曾指出，部分國小二年級學生在評量效果較受限於口語及文字表達能力之影響，故無法精確表達在歷程中的反應與想法。本研究的體驗學習對象選擇以國小四年級學生為主，因其身心發展或口語及書寫能力，皆成熟於國小二年級學生，具有合適性。

在課程設計上，四篇研究皆規劃以校園內的自然景物或生活經驗為體驗題材。陳鈺雯（2010）運用「喚醒熱忱、集中注

意力、直接體驗、分享啟示、藝術欣賞與創作、評量」等六步驟教學模式，讓學生發揮想像力將自然素材經拼貼、重組或彩繪的方式進行創作。王義成（2012）、許秀枝（2014）及魏玉鳳（2014）則以Kolb 體驗學習圈的教學模式進行，期望提升兒童的繪畫、創作及美感等能力。此外，王義成（2012）指出體驗學習的課程設計要循序漸進、有層次，魏玉鳳（2014）則強調課程實施初期，應給予較多體驗和創作時間，讓師生都能逐步熟悉各階段的體驗活動施行。本研究綜合體驗學習相關理論，並參考上述學者的體驗教學設計，作為發展本研究的視覺藝術體驗課程之重要依據。

在學習成效上，陳鈺雯（2010）的研究發現，自然體驗幫助兒童創作表現更能蘊含個人的感受與想法；王義成（2012）的研究發現體驗學習融入美術教學，能提高學生在繪畫形式、空間概念、角色關係等表現能力，並提升其繪畫的創造力；許秀枝（2014）的研究發現視覺藝術體驗課程有助於培養學生創意能力、問題解決能力及多元思考能力等；魏玉鳳（2014）的研究發現，體驗與創作兼具的藝術課程，能有助於兒童整體視覺創作能力的開展，和美感認知能力的提升。另外，王義成和魏玉鳳在評量成效的過程中，皆採用四個向度作為評量學生作品表現的依據。本研究將參酌兩位的評量向度，作為體驗視覺藝術課程的作品評分量表。

綜言之，本研究將體驗學習理論應用於國小四年級視覺藝術教學課程之中，藉由體驗觀察、藝術創作及媒材探索之循環歷程，探討其實施歷程及成效。在課程執行上，以Kolb 體驗學習圈「具體體驗、反思內省、抽象歸納、主動應用」為主要架構。同時，配合九年一貫課程綱要藝術

與人文學習領域之課程目標，並結合十二年國教的「自發、互動、共好」理念，使體驗學習緊扣國小四年級的視覺藝術教育課程，落實體驗學習於視覺藝術教育理論與實務之學用合一，以促進學生體現做中學之精神和提升學生的創造力、想像力及思考力等能力。

參、研究方法

行動研究是一種包含計畫、行動、觀察與反思等步驟的研究歷程，目的在解決實際工作情境中所遭遇的問題，以改進實際工作，並提升自我專業知識（葉重新，2004；蔡清田，2000）。本研究採行動研究法，以探討體驗學習融入國小「視覺藝術教學」課程之實踐歷程與成效。

一、研究場域與對象

臺北市蘭亭國小（化名）鄰近北區繁華商圈，是小型學校，全校共 18 個班，學生人數約 400 人。本研究參與的研究對象為蘭亭國小四年甲班 20 名學生，含男生 12 位，女生 8 位。為方便取樣（convenience sampling），在實驗課程前，本研究自製問卷以瞭解研究對象的視覺藝術經驗，結果顯示：多數學生喜歡視覺藝術課程（19 位，占 85%），部分學過色彩混色（20 位，占 100%）及構圖技巧（18 位，占 90%），但有四成學生（8 位，占 40%）覺得藝術創作有困難，四成五學生（9 位，占 45%）對於藝術創作的信心感到不足。此外，學校因教師編制員額問題，該班視覺藝術課程一直是由非藝術專科的導師授課，且課程教材長期皆以美術材料包為主。因此，學生整體的藝術經驗大多來自材料包給予的固定創作方式與材料，缺乏想像與思考層面的培養，這樣的

學童實際藝術體驗活動相顯尤為重要。

二、研究者與觀察教師

研究者是國小專職教師，教學年資為 18 年，學術專長為課程與教學，對藝術教學有強烈熱忱，在臺北市立大學修習研究所課程中深受藝術教育研究課程的啟發，於教授的鼓勵與指導下，希望能設計一套適用於教學現場的視覺藝術課程。本研究亦邀請三位觀察教師進行協助與指導：邱主任教學年資 20 多年，是國立臺灣師範大學教育學系的博士生，對於課程設計與教學技巧有深入見解，可針對教案、教學策略給予意見；吳老師擔任中、高年級導師及美術科兼任老師，畢業於國立臺灣藝術大學視覺傳播科技學系，具有美術專長，藉助其藝術教學經驗給予指正與建議；許老師畢業於國立臺北藝術大學藝術與人文教育研究所，對於環境教育結合藝術議題十分有熱誠，可提供專業的見解與回饋。

三、課程設計與實施

本研究以「校園探險趣」為體驗視覺藝術課程的主題，依據九年一貫藝術與人文領域和十二年國教藝術領域的中年級能力指標、實施要點及教材內容進行轉化，目的是希望學生能透過各種感官體驗與觀察生活中的自然物，並結合視覺元素（含線條、質感、空間、形體、形狀等），進而創作屬於自己獨樹一格的藝術作品。

課程設計主要是以 D. A. Kolb（1984）提出四階段體驗學習圈做為實施架構。「具體體驗」階段，透過探索表現的活動，期望學生能運用五感體驗觀察環境與生活事物，落實藝術建構於日常生活經驗；「反思內省」階段，透過參與討論、對話以及分享的過程中，連結學生的舊經

驗，提供其自由想像及反思創造的機會；「抽象歸納」階段，透過藝術家的作品、學生作品、繪本等創作，歸納出新舊經驗的感受，並從作品中獲得美學知識，激發學生無限的創造力與想像力；「主動應用」階段，統整先前三個階段經驗，將體驗內容結合美感的形式進行藝術創作。

課程內容以「校園探險趣」為主，發展出「葉子之美」、「大樹之美」兩個主題，每個主題發展出三個單元，每個單元一週 2 節課（80 分鐘），進行三週，共計 12 節。此外，每個主題的最後一個單元會多一節進行藝術創作，所以共計 14 節。本研究的教學活動設計除了參考相關文獻建議之外，亦徵詢專家指導後，設計成適用於本研究對象之體驗學習藝術教學活動。本研究課程設計如表 1。

四、研究工具

（一）學習表現量表

本研究「學習表現量表」（附錄 1）主要目的在瞭解學生體驗視覺藝術教學前、後學習表現之差異。本量表部分參考自莊鳴鳳（1998）所設計的美術態度評量，問卷內容依據教學目標分為「認知」、「情意」、「技能」三項，每個向度皆有 5 題，總共有 15 題。本量表採 Likert 五點量表設計，「非常同意」表示 5 分、「同意」表示 4 分、「普通」表示 3 分、「不同意」表示 2 分、「非常不同意」表示 1 分，總分愈高，代表學習表現強度愈高，反之則否。學習表現量表經過三位視覺藝術教師共同修正，確立內容效度，並選取非研究對象兩個班級，共 50 人進行預試，進行信度考驗，測得量表 Cronbach's α 係數值為 .822，屬高信度係數，顯示本量表內部一致性良好。

（二）作品評量表

本研究「作品評量表」（附錄 2）主要在瞭解學生在兩次課程教學實施前、後作品創作的表現，並邀請三位視覺藝術教師共同評分。本量表修改自魏玉鳳（2014）和王義成（2012）的視覺藝術學習評分標準，主因是該評分標準與本研究教學目標相符，適合作為評分參考。本量表的評分標準含「主題呈現」、「創意表現」、「媒材運用」、「細部描繪」等四大項，每個項目下又細分三種表現等級，並以 0 ~ 5 分來評分。作品評量分數為 4 ~ 5 分，表示該項目為精熟等級；2 ~ 3 分表示尚可等級；0 ~ 1 分則表示還有進步空間。評量內容以 3 為基準點，視其作品表現給予高或低之評分。評量表編製完成，經專家效度徵詢並確立評量表內容之適切性後，隨即進行評分者信度分析。教學前選取 20 位研究對象之作品，並邀請三位視覺藝術教師共同評分，其結果顯示 Kendall 和諧係數值為 0.877，足見三位評分者的一致性相當良好。

（三）學習回饋表

本研究的學習回饋表的目的是瞭解學生接受實驗教學後的想法與意見。學習回饋單的內容分為二個部分：第一部分請學生寫下數字 1 ~ 6，依序排列喜歡課程的順序，分數愈低，代表對課程的喜歡強度愈高，反之則否；第二部分則是採五點量表設計，請學生依據實際教學後的感受填答，分數愈高，代表對教學的回饋強度愈高，反之則否。

（四）省思記錄表

為瞭解教師教學實務操作與原先課程計畫之落差，本研究自編「省思紀錄表」，內含教學時間、教學活動、省思紀錄等項目，並於每次教學後進行省思及記錄課堂點滴。透過表列的教學事件，反省並陳述

表 1 體驗學習視覺藝術教學課程設計

主題	單元	日期	節數	課程目標	學習圈及教學活動	
一、 葉子之美	葉的觸覺	3/7	1	1.能觀察、描述喜歡的葉子，並畫出葉子的形狀及顏色。 2.能瞭解藝術的構成要素：形狀和顏色。	具體體驗：撿拾、收集、觸摸校園中各式各樣的葉子。 反思內省：觀察葉子形狀、顏色，選擇自己喜歡的葉子。 抽象歸納：分組利用美的原則進行葉子的分類。 主動應用：畫出自己最喜歡的葉子和分類。	
			1	1.能利用美的原則分組合作討論，並畫出葉子的分類。 2.能利用蠟筆混色畫出想要的顏色和形狀。	具體體驗：採採並聞一聞新鮮有味道的葉子。 反思內省：沖泡香草植物，利用顏色描述喝完茶的感受。 抽象歸納：分析色相環的分類及介紹各種顏色。 主動應用：利用顏色畫出喝下香草植物茶的感受。	
	葉的味道	3/8	1	1.能知道色相環中的色彩三原色、相似色。 2.能瞭解並運用不同顏色帶給人們不一樣的感受。	具體體驗：觀察新鮮蔬菜的顏色樣貌，並品嚐菜的味道。 反思內省：討論葉子生長過程中可能會經歷什麼事。 抽象歸納：播放 PPT 介紹《有香蕉樹的葉子》。 主動應用：利用蠟筆的媒材技法畫出以葉子為主題的作品。	
			1	1.能將吃過菜葉後的感覺利用顏色描繪下來。 2.能描述以葉子為主題的名畫在構圖及用色上的優點。	具體體驗：觀察新鮮蔬菜的顏色樣貌，並品嚐菜的味道。 反思內省：討論葉子生長過程中可能會經歷什麼事。 抽象歸納：播放 PPT 介紹《有香蕉樹的葉子》。 主動應用：利用蠟筆的媒材技法畫出以葉子為主題的作品。	
	葉的滋味	3/9	1	1.能瞭解並呈現葉子會因生長環境的變化，而有不同的改變。 2.能連結舊經驗表達想法，運用蠟筆創作以葉子為主題的畫。	具體體驗：觸摸並拓印各種不同的樹皮。 反思內省：討論觸摸拓印樹皮的線條質感有何特色。 抽象歸納：利用藝術的要素分析拓印樹皮的作品。 主動應用：利用蠟筆呈現現樹皮樹幹的材質與顏色。	
			2	1.能瞭解並呈現葉子會因生長環境的變化，而有不同的改變。 2.能連結舊經驗表達想法，運用蠟筆創作以葉子為主題的畫。	具體體驗：觸摸並拓印各種不同的樹皮。 反思內省：討論觸摸拓印樹皮的線條質感有何特色。 抽象歸納：利用藝術的要素分析拓印樹皮的作品。 主動應用：利用蠟筆呈現現樹皮樹幹的材質與顏色。	
	二、 大樹之美	樹的觸感	3/17	1	1.能運用蠟筆平塗法拓印樹皮，呈現樹幹的紋路質感。 2.能知道藝術的構成元素：線條表現的種類與特色。	具體體驗：觸摸並拓印各種不同的樹皮。 反思內省：討論觸摸拓印樹皮的線條質感有何特色。 抽象歸納：利用藝術的要素分析拓印樹皮的作品。 主動應用：利用蠟筆呈現現樹皮樹幹的材質與顏色。
				1	1.能知道藝術的構成元素：質感表現的種類與特色。 2.能利用蠟筆運用厚塗及指擦法，呈現樹皮的感覺。	具體體驗：觀察分組模擬擬樹的高矮、形狀與造形特色。 反思內省：瞭解樹木會因生長條件外在環境而改變樣貌。 抽象歸納：播放 PPT 介紹繪本《畫一棵樹》。 主動應用：利用各種線條畫出分組表演的樹形。
		樹的動感	3/22	1	1.能利用蠟筆的線條與形狀表現樹木的形狀與生長。 2.能運用肢體與同學創意合作表現樹木的組成部分。	具體體驗：觀察分組模擬擬樹的高矮、形狀與造形特色。 反思內省：瞭解樹木會因生長條件外在環境而改變樣貌。 抽象歸納：播放 PPT 介紹繪本《畫一棵樹》。 主動應用：利用各種線條畫出分組表演的樹形。
				1	1.能描述、分析繪本《畫一棵樹》的內容與插畫。 2.能畫出一棵樹生長過程中可能遇到的情境。	具體體驗：觸摸並拓印各種不同的樹皮。 反思內省：討論觸摸拓印樹皮的線條質感有何特色。 抽象歸納：利用藝術的要素分析拓印樹皮的作品。 主動應用：利用蠟筆呈現現樹皮樹幹的材質與顏色。
樹的觀感	3/24 3/30	1	1.能知道樹會因為從不同的地點觀察，而有高矮大小的變化。 2.能畫出同一棵樹，因為時空的不同而有不同的樣貌。	具體體驗：從校園中不同的角度及位置觀察一棵樹。 反思內省：討論不同的地點與視角觀察樹有何不同。 抽象歸納：播放 PPT 介紹本土及抽象畫家有關樹的作品。 主動應用：利用蠟筆的媒材技法畫出以樹為主題的作品。		
		2	1.能比較臺灣本土及抽象畫家創作樹的構圖及觀看的角度。 2.能連結舊經驗表達想法，利用蠟筆畫出以樹為主題的作品。	具體體驗：觸摸並拓印各種不同的樹皮。 反思內省：討論觸摸拓印樹皮的線條質感有何特色。 抽象歸納：利用藝術的要素分析拓印樹皮的作品。 主動應用：利用蠟筆呈現現樹皮樹幹的材質與顏色。		

資料來源：本研究參考 Kolb 架構自行設計。

問題所在，且針對研究者本身發現與學生反應的問題作檢討與改進，提出有效解決方案。

(五) 觀察教師訪談紀錄

本研究邀請三位觀察教師於課程中入班進行觀察記錄，並在教學結束後進行非正式的訪談，以釐清並檢討教學中的問題。研究者提供自編「觀察暨訪談紀錄表」，讓觀察教師以站在第三者角度所看到的教學情況，記錄當次教學相關事件，包括教學進行中觀察到的現象、對課程內容提出問題，並針對問題給予建議。此外，非正式的訪談提綱包含：教學內容、活動設計、學生反應、作品表現等，於建立專家效度後實施。訪談過程中，為了避免記錄有缺漏，經過對方同意會進行錄音，結束後將資料轉為逐字稿，並予以編碼後進行分析。

(六) 學生訪談紀錄

本研究於每次的主題教學後，即選擇學生進行訪談，以瞭解國小四年級學生對體驗學習融入視覺藝術教學的看法。另外，為減少時近效應影響，每個單元結束

前，教師也都有提供單元學習單給學生複習或寫下當次的學習心得，以利訪談時，學生對學習過程保持印象清新的效果。訪談提綱於建立專家效度後實施，內容包含：是否喜歡此次的課程？理由為何？哪個課程內容覺得有困難？為什麼？訪談過程中，為了避免有疏漏，經過對方同意進行錄音，再將錄音檔案資料轉為逐字稿，並予以編碼後進行分析。

五、資料處理與分析

研究者將所蒐集資料依據研究目的做成文字記錄，並分類與編碼，以轉化成有意義的資料，其資料編號對照說明如表 2。過程中需詳細閱讀，加以類化與比較，重新打散、重組，賦予新的概念與意義（陳向明，2009），並透過三角檢定來反覆驗證，最後歸納出結果。此外，本研究遵守研究倫理，將所得資料均以匿名形式呈現於本文之中，以保護所有研究參與者的隱私權。

本研究採取三角檢證，針對多項資料來源進行交互驗證，以提升本研究的信實度；「資料的三角檢驗」將學習表現量表、

表 2 資料編號說明

來源	原始資料	代號意義
學生	學生代號	S + 座號，例：S01。
	訪談	訪 S + 座號 + 日期，例：訪 S011051201。
	學習單	學 S + 座號 + 日期，例：學 S011051201。
	前測	測 S + 座號 + 前，例：測 S01 前。
	後測	測 S + 座號 + 後，例：測 S01 後。
	教學前作品	作 S + 座號 + 前，例：作 S01 前。
	教學後作品	作 S + 座號 + 後，例：作 S01 後。
教師	教學過程對話紀錄	教 + 日期，例：教 1051201。
	觀察紀錄	觀 T + 代號 + 日期，例：觀 TL1051201。
	反省札記	省 + 日期，例：省 1051201。
	教學前評分表	評 T + 代號 + S + 座號 + 前，例：評 TLS01 前。
	教學後評分表	評 T + 代號 + S + 座號 + 後，例：評 TLS01 後。

回饋表、評量表、教學省思表、觀察暨訪談表、學生訪談表等多重資料進行檢核；「方法的三角檢驗」將測驗、觀察、檢核、訪談、錄音、錄影等多元的資料蒐集方式進行檢驗；「人員的三角檢驗」將邀請專家學者、觀察教師、視覺藝術專業教師等人員參與研究，進行檢驗。綜合不同多源資訊，避免研究者出現過於主觀情形。

肆、研究結果與討論

一、課程實施歷程

本課程運用體驗學習模式來進行視覺藝術教學，每個單元的教學活動分別依據「具體體驗」、「反思內省」、「抽象歸納」、「主動應用」四個歷程進行，各單元活動的實施歷程如下。

(一) 葉子之美：單元一「葉的觸覺」

1. 教學活動

由於天氣不佳，此單元改由教師課前自行至校園中蒐集不同類型葉子，放入不透明的驚奇箱中，再讓學生上臺閉著眼睛利用手觸摸葉片，「驚奇箱的觸感體驗很棒，可以增加學生的體驗樂趣」（觀TC1060307）。過程中，有學生將葉子說成小花：「選擇了一小段紫色小葉，因為顏色是紫色很漂亮」（S29）；「這紫色小葉比較像花朵，不過沒關係，但都是大自然的傑作」（T）。小組討論用美的原則將葉子分類，多數組別有困難，例如：「我們這組分成不像葉子的葉子、像葉子的葉子、長條形、枯葉類」（S4）；「連續像一節一節的火車一樣」（S8）。由於「美的形式原則有十種，學生無法將葉子與美的原理連結，學生多數只能從舊經驗以形狀、大小、顏色進行分類」（省1060307）。最後，學生在畫葉子形狀和

上色時，有部分學生無法調出葉子的顏色。觀察教師給予的回饋是，老師可以將此問題回問學生，藉此培養同儕相互解決問題的能力，同時學生也提出混色及選擇相近色等方法來處理。例如：「蠟筆裡面沒有葉子的顏色怎麼辦？」（S29），「提出了一個問題，有哪一位同學可以協助解決？」（T），「可以利用蠟筆的混色，調出想要的顏色」（S10），「也可以利用類似相近的顏色來表示」（S13）。

2. 行動省思與修正

摘採葉子的具體體驗是在戶外進行，然而考量反思內省時要讓學生發表自己最喜歡的葉片，戶外空間與視野寬闊，學生較不容易專心，建議此部分可在教室討論發表，教學較不會受外在因素干擾。另外，藝術的十大原則對於中年級學生而言較難分辨，學生的先備經驗也只具備對稱及反覆之美觀念，未來可以「先聚焦於對稱、漸變、重複等較容易發現的部分」（省1060308）。除此，老師也可以讓學生透過葉子排列出綠色的色階，讓學生瞭解相似色的概念。

(二) 葉子之美：單元二「葉的味道」

1. 教學活動

多數學生能順利發達對香草葉的感受，例如：「這是我第一次沖泡葉子喝茶，感覺很新鮮，雖然喝起來的味道怪怪的，但是我很喜歡」（訪S101060310）。部分學生還能觀察出茶的濃淡顏色，「泡過的顏色較淺，沒泡過的顏色比較深」（S13）；「泡過的味道較淡，沒泡過的味道比較濃」（S02）。而在進行利用顏色來描繪出感受時，由於多數學生已有色相環的先備知識（三原色紅黃藍、暖色系、寒色系、對比互補色觀念），因此在顏色和味道的聯結上都能清楚回答。例

如，「紅色 → 超苦的」(S07)；「灰 → 想吐，不好也不壞」(S05)；「混色綠 → 天然，現在喝味道比較重，但以後會漸漸適應」(S04)。最後，學生能用蠟筆將葉子的味道利用幾何色塊進行想像創作，雖「嗅覺和味覺在藝術創作中較難用圖像呈現，然而學生卻能突破且善用不同的顏色來代表不同的感覺」(觀TC1060308)。

2. 行動省思與修正

從摘採葉子到沖泡熱水的具體體驗過程，是以熱水沖泡，必須格外注意安全的措施。利用新鮮葉子泡茶較無法沖泡出茶的香味，若改用曬乾的葉子，體驗的強度和延續性應該會不同。由於學生在用顏色來描述香草茶的味覺感受時並無困難，所以教學者只有口頭介紹色相環和複習顏色概念。觀察教師提到，「非所有的學生都記得色相環的概念，建議從活動一開始就不斷提出複習色彩的概念，螺旋式的課程有助於增加學生對於色彩的敏感度」(觀TC1060309)。

(三) 葉子之美：單元三「葉的滋味」

1. 教學活動

學生喜歡此單元可以觀察新鮮蔬菜的顏色樣貌，並實際烹煮、品嚐其味道，例如：「我最喜歡的活動是炒紅鳳菜，炒完菜又可以吃，在家裡沒有炒過菜，所以覺得非常有趣」(訪S101060310)。在分組討論時，無論是在觀察校園的樹葉有何不同，或紅鳳菜吃起來的味道，都能仔細表達，例如：「摘的時候沒味道，吃的時候有味道」(S08)；「摘的時候很多片，炒完以後縮水變少了」(S13)。另外，學生在討論地上的落葉、茶壺裡的葉子、盤子上的青菜的三個體驗活動時，多數被局限於菜葉被吃掉或落下的結果，而忽略

美感經驗的欣賞部分，例如：「先被蟲吃，蟲被麻雀吃，麻雀被老鷹吃，老鷹被鯊魚吃，鯊魚被人吃」(S13)；「被水災沖走，被火災燒毀」(S04)。除此之外，學生利用心智繪圖進行以「葉」為主題的創作時，多數學生不知道粉蠟筆的媒材特性與使用方法。最後，「學生因為課程具備深入體驗層次，在創作上有比先前多更多葉子的相關想法與創意，且在下筆的速度也加快，畫面內容顯得更充實細膩」(省1060309)。

2. 行動省思與修正

在體驗部分，由於剛過完寒假，學校許多的菜葉都已被菜蟲啃光，所以只選定顏色與味道較完整的紅、白鳳菜作為味覺的主角。教師在炒菜的過程中需要不斷的提醒發問，請學生觀察菜葉外觀的改變，不要讓炒菜的過程淪為一場體驗秀而已。在抽象歸納的討論中，可以多呈現與葉子相關的藝術美感作品，讓主動應用的創作內容應更多元。

(四) 大樹之美：單元一「樹的觸感」

1. 教學活動

此單元學生雖有水彩拓印的經驗，但無蠟筆拓印的經驗，所以對媒材感到新奇「原來蠟筆還可以這樣使用，和以前使用時不太一樣」(S5)。也因此「多數學生並沒有拓印出樹皮的感覺，雖然教師已事先示範，但學生仍無法掌握訣竅」(省1060317)。而在分享觸摸樹皮的感受時，學生多數只能表達冰涼或粗粗的等直接感受，亦缺乏將感覺和顏色、事件或人物特色等進行連結。此外，由於學生先備知識不足，在用蠟筆拓印進行視覺元素分析時，因形體和空間較抽象，學生較無法說明，例如：「形狀：長方形。空間：無。形體：無。色彩：咖啡、藍色。質感：粗。線條：直線」(S8)。最後，學生透過

多種技法來體驗蠟筆創作的多種可能性。從教學省思中發現，「直接把蠟筆折斷做為顏料，對於學生是特別的嘗試，一開始學生覺得指甲和手指會很髒，但是畫出來的效果有別於筆尖來畫，增進創作技法」（省 1060322）。

2. 行動省思與修正

四階段體驗的體驗學習過程無法在教學中區分得十分清楚，尤其是拓印樹皮後分享的觸覺感受（反思內省）也可以屬於藝術創作（主動應用）。學生雖有拓印經驗，然而蠟筆拓印樹皮和之前的鉛筆、色鉛筆的經驗完全不同，建議下次可以先讓幾位學生示範拓印樹皮作法，再由小組討論方法的異同或由老師講解正確蠟筆拓印的步驟。此外，觀察教師建議在分析美的要素時，應可先選擇名家的畫作進行討論為佳。學生較難從拓印的作品中發現空間及形體的部分。

（五）大樹之美：單元二「樹的動感」

1. 教學活動

學生們分組後至校園中選一顆樹，觀察其形狀與特色，並利用肢體動作合力展現出樹的多元樣貌。模仿大樹的過程中，同學體驗到大樹的不同形態，也打開了動感體驗。然而，「因學生表演經驗不足，模仿大樹都是各自獨立模仿，肢體不夠豐富、較拘謹，無法有統整性的連結」（觀 TC1060324）。經教師提醒各組樹形差異不大，邀請有意願的同學主動上臺表演，讓在座的同學擔任雕塑家來指揮臺上同學的表演動作。學生當雕塑家的過程中，慢慢調整樹形「整體變得有連結，肢體有伸展，樹形變得結實、穩固、有葉子、有枝幹。兩者之間看得出差異性」（觀 TC1060324）。最後，原本教案中要利用網頁直接介紹線條，但教師改由讓學生上

臺畫出線條，幾乎所有的學生都畫出和他人不一樣的線條。觀察教師對此活動感到印象最深刻，尤其是「老師在引導線條的種類時把名畫與線條的元素結合在一起，讓小朋友的思路更靈活，尤其看到小朋友在黑板上畫出各式各樣不同變化的線條」（觀 TW1060324）。

2. 行動省思與修正

體驗學習的教學過程保持彈性相當重要，因為實際的藝術課堂無法照本宣科，尤其當學生對樹的肢體展現顯得生硬和呆板時（具體體驗），未達預期效果。教學者依據專業判斷和反應進行即時修正，改由學生擔任雕塑家指導臺上的表演者進行互動（反思內省）。此外，在介紹藝術的六個要素時，建議可以從學生的舊經驗出發（抽象歸納），先從他們熟悉的線條、形狀、顏色和肌理著手，再配合網頁內容帶出新的不同視野，學生的接受度會提高。

（六）大樹之美：單元三「樹的觀感」

1. 教學活動

此活動讓學生體驗和發現不同觀看樹的視野與感受，過程中並打開他們多元的視覺體驗，例如：「喜歡遠遠的看、斜著看，因為背景很豐富」（S29）；「喜歡近的，可以完全顯示樹的型態」（S4）；「趴著看，配角變大，景比較多」（S11）。在名家作品樹的賞析時，學生透過藝術鑑賞分析畫家看樹的角度、構圖畫面及表達的情感。「找的名畫作品都符合小朋友觀看樹的經驗，不但讓小朋友把新舊經驗結合在一起，亦可從名畫中再複習一次樹的各種角度加深印象」（觀 TW1060330）。而在進行樹的創作時，很多學生已會運用蠟筆作為顏料使用，且大膽的將蠟筆保護紙撕開，並透過平塗方

式來表現質感與肌理，亦利用混色方式上色。

2. 行動省思與修正

在名畫鑑賞部分，除了可拉近學生與名畫的距離，亦可讓學生將具體觀察轉化成意象創作的的能力。如果課程時間允許，建議增加藝術家的背景與作品歷史介紹，讓學生對作品有更進一步認識與瞭解，產生更多對作品的深度感受。此外，由於教師時間及流程掌握的不夠周全，所以未有足夠時間介紹抽象畫家蒙德里安的作品，然而，S7 學生作品有抽象創作的傾向，最後在檢討的過程中，提出該生作品，彌補了一些教學遺憾。

二、課程實施成效

(一) 學生的學習表現分析

為瞭解研究對象於實驗教學前、後在視覺藝術課程學習表現量表的得分，本研究進行研究對象在學習表現量表前、後測之相依樣本 t 檢定分析，分析結果如表 3。

根據表 3，研究對象於學習表現量表前、後測中，在認知和技能方面的 t 值分別為 -2.7、-2.6，皆達顯著差異。只有情意方面的 t 值 -1.2，未達顯著水準。顯示實驗教學後，學生在認知及技能方面有明顯進步，而在情意方面則無較明顯的改變。另外，研究者觀察學生經教學後，在

認知方面較能從不同的角度觀察物體的位置，也會因物體接受光源的位置不同而產生不同顏色。在技能方面，學生學會利用相似色及混色的技巧進行創作，蠟筆的使用可展現出兩種以上不同的技巧，最明顯的改變是學生會將體驗後感官所產生感覺轉化為創作意念。在情意方面，研究者發現學生在課前就十分喜歡視覺藝術課程，亦喜歡探索大自然，因此在前後測的結果上，並無顯著的改變。

(二) 作品評量分析

「作品評量表」之目的在瞭解研究對象於課程實施前、後，在創作表現能力的差異。本研究在兩個單元教學前、後，分別讓學生進行同樣主題的創作，再經由三位評分教師依據評分標準，針對四個分項「主題呈現、創意表現、媒材運用、細部描繪」進行評分，其結果整理如表 4 和表 5。

根據表 4，在第一單元教學前、後在作品表現的差異上，S9 和 S11 因請假無成績外，只有 S12 成績沒有進步，其餘學生後測的作品成績皆高於前測；第二單元則是幾乎全班的後測作品成績皆高於前測，除了 S10、S25 兩位學生的進步幅度較少以外，近半學生的作品成績進步達 4 ~ 7 分。由前述的結果顯示，接受實驗教學後，學童的作品成績有顯著的提升，特

表 3 視覺藝術學習表現之前、後相依樣本 t 檢定分析

學習表現向度	成對差異數			95% 差異數的信賴區間		t	df	顯著性 (雙尾)
	平均數	標準偏差	標準錯誤平均值	下限	上限			
認知：前測—後測	-0.30	0.49	.11	-0.53	-0.06	-2.7	19	.01
技能：前測—後測	-0.29	0.48	.10	-0.51	-0.06	-2.6	19	.01
情意：前測—後測	-0.10	0.35	.07	-0.26	-0.06	-1.2	19	.22

表 4 課程實施前、後學生作品評量成績

座號	第一單元			第二單元		
	三位評分 前測平均	三位評分 後測平均	分數比較	三位評分 前測平均	三位評分 後測平均	分數比較
S2	7.7	10.0	2.3	9.3	15.3	6.0
S3	8.3	11.0	2.7	11.3	16.7	5.3
S4	11.0	13.0	2.0	12.7	16.3	3.7
S5	8.7	11.3	2.7	11.3	15.7	4.3
S6	8.7	11.0	2.3	9.0	14.3	5.3
S7	13.3	15.0	1.7	11.7	16.3	4.7
S8	14.7	15.0	0.3	13.3	17.0	3.7
S9	0.0	0.0	0.0	8.7	12.0	3.3
S10	9.0	11.3	2.3	10.0	13.0	3.0
S11	0.0	0.0	0.0	13.7	18.0	4.3
S12	11.0	10.0	-1.0	9.7	14.3	4.7
S13	8.0	11.3	3.3	8.3	14.3	6.0
S21	11.7	12.0	0.3	11.3	17.7	6.3
S22	9.0	12.3	3.3	9.3	14.0	4.7
S23	12.7	15.0	2.3	14.3	18.7	4.3
S24	10.3	10.7	0.3	9.7	13.0	3.3
S25	11.3	11.7	0.3	10.3	12.3	2.0
S26	12.3	16.3	4.0	13.0	17.3	4.3
S29	9.3	10.7	1.3	8.3	14.0	5.7
S30	11.7	13.7	2.0	10.3	16.0	5.7
平均	9.4	11.1	1.6	10.8	15.3	4.5

表 5 課程實施前、後全部學生作品分項評量平均

平均評分項度	第一單元			第二單元		
	前測平均	後測平均	分數比較	前測平均	後測平均	分數比較
主題呈現	2.7	3.2	0.5	3.3	4.1	0.8
創意表現	2.3	2.7	0.4	2.6	3.7	1.2
媒材運用	2.3	2.6	0.3	2.6	3.9	1.3
細部描繪	2.1	2.7	0.6	2.4	3.6	1.2

別是在第二單元全班平均進步分數幅度比第一單元明顯許多。

根據表 5，學生在第一個單元和第二個單元的四個分項後測成績皆高於前測，且第一個單元後測成績以「細部描繪」的項度進步最多，第二個單元的後測成績則是在「媒材運用」的項度進步最多。依據教師觀察，媒材運用是因學生隨著練習與模仿的次數增加，在第二單元已熟悉媒材特性，所以進步分數明顯較第一單元多。上述顯示，實驗教學後學生在作品評量成績的各項度表現上，皆有進步。

例如：S23 作品在「細部描繪的整體也更有層次感，尤其是樹的樹葉形狀跟顏色變得更五彩繽紛，加上花朵跟蝴蝶的點綴，讓整幅畫更完整」（評 TCS23 後），如圖 1 所示。

另外，S23 作品在媒材運用亦很有突破，例如：「圖中學生有很大的突破，左

側嘗試用不同的技法來呈現大樹，線條充滿強烈的力量，一筆線條緊接著一筆線條，無數個漩渦感覺畫面正在跳動，右側則嘗試另一種推擦畫技法，光禿禿的大樹層現模糊晃動的質感，別有一番風味，是一佳作」（評 TCS23 後），如圖 2 所示。

（三）教學回饋分析

為瞭解國小四年級學童對於本次行動教學課程的想法與意見，在課程結束後，本研究以自編之「學習回饋表」收集研究資料，並將量表統計結果作為課程的修正依據，分析結果如表 6。

根據表 6，在課程評價部分，有近 80% 的學生對於體驗學習融入藝術教學有正面的學習回饋，且 60% 的學生認為體驗學習課程非常有趣。例如：「不是只有坐在教室，可以到戶外上課的收穫會比較好。如果每堂課都可以利用這種方式上課那就好了」（訪 S101060409）。還有



圖 1 單元一 S23 教學前、後作品比較

註：S23 教學前大樹細部描繪上較無整體的效果，教學後，細部描繪較有層次感，主題呈現亦較完整。

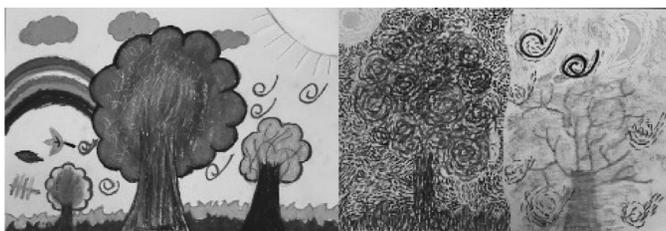


圖 2 單元二 S23 教學前、後作品比較

註：S23 教學前雖能利用媒材特性刮出效果，但大樹仍屬刻板印象；教學後，媒材技法能透過推擦畫技法來表現樹的線條變化。

表 6 學習回饋表

題型	題號	內容	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
課程 評價	1	我喜歡美勞課程運用 體驗學習的方式。	80% (16)	10% (2)	10% (2)	0	0
	2	我在這一系列體驗課 程裡學到很多東西對 我有幫助。	50% (10)	35% (7)	15% (3)	0	0
	3	我覺得這一系列課程 內容很有趣。	60% (12)	30% (6)	10% (2)	0	0
自我 評價	4	我覺得自己在體驗課 程中表現得很好。	35% (7)	35% (7)	30% (6)	0	0
	5	我很認真在學習這一 系列的體驗課程。	40% (8)	50% (10)	10% (2)	0	0
	6	透過體驗課程，讓我 覺得更容易創作作品。	70% (14)	15% (3)	15% (3)	0	0
	7	上完體驗課程後，我 對美勞課程的興趣增 加了。	60% (12)	25% (5)	15% (3)	0	0
學習 遷移	8	透過體驗課程，我瞭 解要深入去看見事物 的意義。	65% (13)	30% (6)	5% (1)	0	0
	9	透過體驗課程，我會 從不同的角度去分析 人事物。	55% (11)	40% (8)	5% (1)	0	0
	10	學完體驗課程，我會 試著運用各種感官去 學習。	60% (12)	25% (5)	5% (3)	0	0

註：括弧內數字為人數

學生反映能夠運用體驗學習在別的科目上，另外，50%的學生非常同意本課程對於藝術的學習很有幫助。例如：「撿葉子後知道每片葉子的形狀和大小不同，實際感覺葉子摸起來的軟硬，上面還有毛毛的感覺，讓我知道每一片葉子都不一樣。所以，我用蠟筆一遍兩遍的畫，顏色比較有飽滿度，不會看起來白白的」（訪 S221060314）；「葉子一條一條的葉脈，原本都是一條線一條線畫，後來就知道葉子有彎彎的線，原本葉子都畫直直的，後來就會畫彎彎的。葉子的變化也會有不同」（訪 S51060314）；「畫圖時會利用彎曲的線條，顏色也會利用混色及平推

法」（訪 S221060409）。

自我評價部分，90%的學生同意自己是很認真參與課程，70%的學生非常同意視覺體驗課程對於創作作品很有幫助。例如：「實際用手去摸葉子，可以瞭解植物有很多不同形狀和顏色，且看著葉子畫能夠畫得比較好」（訪 S241060314）；「有葉子讓我看，有東西讓我摸，我會畫得比較好」（訪 S101060314）。另外，85%的學生同意自己因上完體驗課程後，對藝術課程的興趣提高。

學習遷移部分，95%的學生同意透過體驗課程後，自己可以更深入去看見事物的意義，95%的學生亦同意自己也會

從不同的角度去分析人事物。例如：「遠看近看樹的時候，可以看到樹有不同的高度」（訪 S241060314）；「從來沒有躺著看樹，原本光照的地方看不見，躺著就看到了」（訪 S101060409）；「第二張畫，想像力會比較豐富，一棵樹不會畫的那麼單純，想法會比較多」（訪 S101060409）。此外，也有 85% 的學生同意學完體驗課程後，自己會試著運用各種感官去學習。

三、整體課程實施心得與檢討

（一）課程設計應由簡入繁，並從單一感官漸入多元感官體驗，效果佳

本研究初始進行教學時，未能掌握體驗學習於視覺藝術教學的精髓，常陷入以戶外教育的課程作為主軸。過程中發現在戶外體驗活動內容過於廣泛，且不易與視覺藝術教學產生連結，課程組織架構亦過於廣泛，不夠紮實。經專家與視覺藝術教師之指導建議，依據系統性的課程選擇，去蕪存菁，鎖定學生創作上較易發揮的「葉子之美」、「大樹之美」為主題。由於體驗學習過程常發生於教室外，老師亦需要花較多的時間引導，故學生常在體驗過程中產生多重感官同時進行，而模糊體驗焦點。因此，教學時建議先從明確的單一感官開始，和視覺感官產生連結後，再進入多元感官的體驗活動為佳，以利於後續協助學生擴展至抽象思考的層次。「先利用單一感官開始，最後都會和視覺感官進行連結，產生具體的感官經驗，讓具體體驗藉由課程的安排產生抽象的美感經驗。由具體到抽象，由簡單到複雜，先由嗅味觸動覺，再連結視覺，擴展至抽象思考的層次」（省 1060317）。此外，從學生的回饋中得知，有 50% 學生表示喜歡這樣的課程設計，且認為這樣的學習方式

很有幫助；也有 60% 的學生會嘗試運用本課程所學到的感官體驗至其他科目。

（二）體驗活動需緊扣視覺藝術教學目標並強化藝術元素和自然素材的連結應用

研究發現，在教學過程中教師容易將重點放在體驗學習的活動部分，而忽略視覺藝術元素的應用，「觀察教師發現研究者上課內容皆偏重自然或是綜合領域，在藝術層次的連結不夠精準，建議多讓學生從大自然中去認識美的形式原理，增加學生的美感認知」（省 1060307）。此外，教師利用葉子特性和十種美的原則產生連結，然而「原本期望學生可以利用漸變、對稱、反覆等較簡單的原理去歸納發現葉子的美，但多數學生只能從舊經驗以形狀、大小、顏色進行分類」（省 1060307）。本研究發現，藝術十大原則對於國小四年級學生較難分辨，而中年級的課本內容也僅提到對稱及反覆之美，因此建議未來教學先聚焦於「對稱、漸變、重複」等較易觀察與學習的部分即可。表 7 為本研究所歸納之感官體驗與視覺藝術教學內容之對應表。

（三）視覺和觸覺在視覺藝術使用度高，嗅覺和味覺令學生印象深刻卻使用度低

視覺和觸感是人類最常使用的感官經驗，對於中年級學生而言，此兩種感官的刺激是較稀鬆平常。本研究發現學生對於味覺及嗅覺的體驗最感興趣，過程中運用多重感官的觸發，眼睛看、鼻子聞、嘴巴吃，甚至炒菜時還有聲音的刺激，最能吸引學生。例如：「我最喜歡的活動是炒紅鳳菜，不但可以聞，炒完菜又可以吃，且在家裡沒有炒過菜，所以覺得非常有趣」（訪 S101060310）。因此，未來如何善

表 7 感官體驗與視覺藝術教學內容之對應表

感官體驗	國小四年級視覺藝術教學內容							
	美的原則			藝術的要素				
	重複	對稱	漸變	顏色	質感	線條	形狀	空間
觸覺	V	V	V	V	V	V	V	
嗅覺				V				
味覺				V			V	
動感	V	V	V			V	V	
視覺	V	V	V	V	V	V	V	V

用學生較少利用，但又覺得印象深刻的味覺及嗅覺，去連結視覺藝術的內容，這是未來課程設計可以努力的部分。

伍、結論與建議

一、結論

(一) 視覺藝術課程採用體驗學習策略，以連結藝術元素和自然環境素材為學習主軸、配合循序漸進的動態體驗循環模式之課程設計，極具可行性

本研究嘗試運用體驗學習四階段模式融入國小的視覺藝術課程並探究其實施成效。就課程設計而言，具體體驗階段應讓學生透過五感進行深刻的感受經驗；反思內省階段則著重引導連結美的原則、藝術的要素以及學科概念；抽象歸納階段則可加強應用藝術概念原進行作品的賞析，讓教學重點更清楚呈現；主動應用階段則是加強多樣化的媒材體驗，並鼓勵學生展現個人進行創意表現。

就教學策略應用而言，不同階段可運用不同教學型態，且所有階段皆是動態模式，可從任一階段開始：具體體驗階段，考量學生興趣與需求，可應用探索、觀察、遊戲、提問、討論等較開放式的教學策略傾聽學生的聲音；反思內省階段，則藉由合作討論連結舊經驗和藝術元素，並分享

同儕經驗；抽象歸納階段，則是以學生中心為主體，配合多媒體和具體實物的交互應用進行藝術作品賞析，讓學生從被動的學習角色轉化為主動；主動應用階段則是讓學生自由發揮應用。最後，透過學習表現量表和作品評量表等來檢驗學生藝術創作的學習成果。整理而言，本研究認為國小四年級的視覺藝術課程採用體驗學習策略，效果佳，極具可行性。

(二) 視覺藝術課程採用體驗學習模式能提升學習成效，產生多元效益

本研究發現，體驗學習融入視覺藝術課程確實能提升學習成效。從學生的視覺藝術學習表現量表和作品評量表的分析結果得知，在接受課程後學生在「知識」與「技能」面向有明顯差異，且多數學生的第二單元作品較第一單元成績進步幅度高。從質性資料也發現，學生在主體的細部描繪能更有層次感，掌握媒材特性也更順暢；對於事物的觀察能注意到更細節的部分，也會從多元角度來思考問題與分析事物，而非局限在單一面向。此外，從學習回饋表中得知，多數學生對於課程內容和體驗式學習方式均持滿意態度，多數認同本課程會使他們更容易創作美勞作品，覺得這樣教學模式的對他們的學習很有助益，未來會試著運用各種感官於學習之中。綜合上述，本研究認為，體驗學習融

入視覺藝術課程確實能提升整體學習成效、產生多元效益。唯美中不足的是，研究執行時間過短、研究設計沒有將依變項獨立出來，無法有效檢視教與學之間的成果影響，此為本研究之後續課題。

(三) 行動研究有助於教師精進視覺藝術課程融入體驗學習模式之專業知能以及提升教學品質

從行動研究歷程得知，體驗學習只是一種教學模式與手段，需要配合視覺藝術課程的教育目標，然而研究者在課程設計的過程中，常誤將重點放在體驗學習部分，而忽略藝術課的學習本質。此外，在運用 Kolb 體驗學習的四階段模式，應要有彈性變化，尤其在具體體驗階段，教師必須根據實際氣候情形做調整改變；在抽象歸納階段，需多增加藝術鑑賞內容以協助學生產生經驗連結，才能彰顯視覺藝術的教學目的部分。研究者從初始關心學校缺少美術專任老師、美術課程使用材料包問題，到進行一連串的課程規劃、設計、實施、再修正的行動歷程，期間除了大量閱讀相關文獻、尋求相關專家與教師協助、進行實際教學省思、與觀察教師討論，以及分析學生回饋意見。在每個不同階段，研究者除了熟悉體驗學習的理論之外，對於視覺藝術教學的內容知識、課程設計能力以及問題解決能力也獲得相對的成長。

二、建議

(一) 課程設計先從單一感官體驗開始，且體驗媒材應視學生經驗而有所調整

本研究建議先由單一感官開始，循序漸進，最後可利用視覺感官來綜合統整其他感官，讓學生不會因多感官的學習而混亂。此外，在五感之中，學生最有感的是

嗅覺和味覺，也是課堂上較少使用的器官和經驗，建議未來課程設計可以強化此二感官的應用。最後，教師進行體驗學習的視覺藝術課程時，所選之體驗活動必須配合學生的經驗，只有選擇合適的體驗媒材才能提供較多觸發學生五感體驗的機會。

(二) 多元化藝術教學策略搭配科技取向的多元評量，可提升課程的適用性

本研究建議教師在不同循環階段實施多元型態的教學策略，可提升體驗課程的適用性。例如：具體體驗階段，可考量學生興趣，利用探索、遊戲、提問、討論等，多元開放式的教學型態來傾聽學生的聲音，並適時調整課程內容，以符合學習者需求；反思內省階段，可藉由合作學習和小組討論來連結學生的舊經驗和串聯藝術元素的運用；抽象歸納階段，教師除了應用多媒體於藝術鑑賞活動內容，過程中也盡量利用媒體功能和學生產生互動，增加他們的學習動機；最後經前述階段，教師可授權學生利用所學之知識、技能，進行個人的自由創作。此外，在評量部分，建議可透過線上問卷瞭解學生的先備知識，再利用學習表現量表、作品評分量表、學習單、學生回饋單等，量化與質性的方式進行交叉評量，瞭解學生課前、課後的學習狀況差異。除了學習單和回饋單，多數量表皆可透過線上化進行，有利於教師快速檢視學生在課程的藝術學習表現，亦強化本課程的適用性。

(三) 後續研究建議

就時間的長度而言，執行週數過於短暫，後續研究可考慮延長體驗式視覺藝術教學的實驗週數，以增加研究效果。就教學者而言，本研究主要由非視覺藝術專科背景進行教學，過程中雖事先與三位協同觀察教師（資深視覺藝術教師）多次討論，

但仍有經驗不足之處，後續研究可由視覺藝術教師在任課班級內進行實驗教學，亦可提供不同觀點的研究結果。

參考文獻

- 王全興（2006）。體驗學習的理念及其在教育情境的應用。《臺灣教育》，**640**，32-36。
doi:10.6395/TER.200608.0032
- 王為國（2016）。體驗學習在綜合活動學習領域之運用。《臺灣教育評論月刊》，**5**(2)，58-63。
- 王義成（2012）。兒童美術「美術表現」之體驗學習行動研究（未出版之碩士論文）。國立臺北教育大學，臺北市。doi:10.6344/NTUE.2012.00126
- 王麗雁（2008）。視覺藝術教育篇——臺灣學校視覺藝術教育發展概述。載於鄭明憲（主編），《臺灣藝術教育史》（105-161頁）。臺北市：國立臺灣藝術教育館。
- 吳木崑（2005）。國小二年級綜合活動實施體驗學習之行動研究（未出版之碩士論文）。國立臺北教育大學，臺北市。
- 吳清山（2003）。體驗學習的理念與策略。《教師天地》，**127**，15-22。
- 吳清山、林天祐（2005）。《教育新辭書》。臺北市：高等教育。
- 李坤崇（2011）。《綜合活動學習領域概論》。臺北市：心理。
- 呂燕卿（2002）。九年一貫藝術與人文學習領域之能力指標轉化與實踐——以視覺藝術問題探索與表現之教學示例。《國教世紀》，**202**，5-18。
- 呂燕卿（2008）。藝術與人文學習領域 97 課程綱要之新理念及其特色。《教育研究月刊》，**175**，35-44。
- 林炎旦、裘尚芬、朱美玲、李賢輝（2003）。我國藝術教育現況與發展策略。國立臺北師範學院之專題研究成果報告。取自 https://ed.arte.gov.tw/ch/content/m_trust_content.aspx?AE_SNID=118。
- 林淑惠（2003）。體驗學習在國民小學教學上的應用。《教師天地》，**127**，51-53。
- 林曼麗（2000）。《臺灣視覺藝術教育研究》。臺北市：雄獅。
- 徐秀菊（2003）。《臺灣地區國民中小學一般藝術教育現況普查及問題分析》。臺北市：國立臺灣藝術教育館。
- 張玉山、張雅富、陳冠吟（2016）。Kolb 經驗學習理論於國中機器人活動之教學應用。《科技與人力教育季刊》，**2**(4)，1-16。
doi: 10.6587/JTHRE.2016.2(4).1
- 張栢烟、許雯婷（2004）。視覺文化藝術教育內涵分析。《臺東大學教育學報》，**15**(1)，245-264。
- 陳向明（2009）。《社會科學質的研究》。臺北市：五南。
- 陳鈺雯（2010）。自然體驗融入國小視覺藝術教育：以「親自然 玩藝術」為主題的美術課程設計。《教師之友》，**51**(3)，98-118。
doi:10.7053/TF.201012.0098
- 陳瓊花（2004）。《視覺藝術教育》。臺北市：三民。
- 陳瓊花、洪詠善（2017）。創作與轉化：十二年國教藝術領域課程綱要草案之研析。《教育脈動》，**10**，1-20。
- 許秀枝（2014）。由視覺日誌出發：國小低年級視覺藝術教學之行動研究（未出版之碩士論文）。國立臺北教育大學，臺北市。
doi: 10.6344/NTUE.2014.00416
- 教育部（2008）。《國民中小學九年一貫課程綱要》。取自 <https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=9&mid=261>
- 教育部（2018）。《十二年國民基本教育課程綱要總綱》。取自 <https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-7944,c639-1.php?Lang=zh-tw>

- 郭禎祥 (2008)。當代藝術教育的省思——創造力、視覺文化與當代藝術。《教師天地》，53，36-41。
- 郭禎祥、趙惠玲 (2002)。視覺文化與藝術教育。載於黃壬來 (主編)，《藝術與人文教育》(325-366 頁)。臺北市：桂冠。
- 莊鳴鳳 (1998)。國中學生美術態度及其相關因素之研究 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 黃宗顯、楊瑞霞 (2013 年 5 月)。杜威經驗美學思想在國小領導之應用。教育高階論壇國際學術研討會，國立臺南大學，臺南市。
- 葉重新 (2004)。《教育研究法》(第 2 版)。臺北市：心理。
- 漢寶德 (2003)。藝術教育救國論。《國家政策論壇》，92(冬)，202-206。
- 歐用生 (2002)。披著羊皮的狼？九年一貫課程實施的深度思考。載於中華民國課程與教學學會 (主編)，《新世紀教育工程——九年一貫課程再造》(3-24 頁)。臺北市：揚智。
- 蔡清田 (2000)。《教育行動研究》。臺北市：五南。
- 賴冠如 (2014)。國小級任教師以材料包進行視覺藝術教學之個案研究 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 謝智謀 (2003)。另類學習方式——體驗學習。《教師天地》，127，6-13。
- 魏玉鳳 (2014)。以體驗學習進行視覺藝術課程之行動研究——國小二年級生活課程之實踐 (未出版之碩士論文)。臺北市立大學，臺北市。
- 羅寶鳳、白亦方 (2002)。經驗學習理論在九年一貫課程教學策略上的應用。《課程與教學》，5(4)，89-106。doi: 10.6384/CIQ.2002.10.0089
- Andresen, L., Boud, D., & Cohen, R. (2000). Experience-based learning. In G. Foley (Ed.), *Understanding adult education and training* (pp. 225-239). London, UK: Routledge. doi:10.4324/9781003118299-22
- Dewey, J. (2008). Art as experience. In H. Cannatella (Ed.), *The richness of art education* (pp. 33-48). Rotterdam, The Netherlands: Sense. doi:10.1163/9789087906092_003
- Duncum, P. (2001). Visual culture: Developments, definitions, and directions for art education. *Studies in Art Education*, 42(2), 101-112. doi:10.2307/1321027
- Eisner, E. W. (1997). *Educating artistic vision*. Reston, VA: National Art Education Association.
- Gass, M. A. (1993). The evolution of processing adventure therapy experiences. In M. A. Gass (Ed.), *Adventure therapy: Therapeutic applications of adventure programming* (pp. 219-229). Dubuque, IA: Kendall/Hunt.
- Hiebert, J. L. (1996). Learning circles: A strategy for clinical practicum. *Nurse Educator*, 21(3), 37-42. doi:10.1097/00006223-199605000-00011
- Kimball, R. O. (1980). *Wilderness/adventure programs for juvenile offenders*. Chicago, IL: University of Chicago.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. In S. J. Armstrong & C. V. Fukami (Eds.), *The SAGE Handbook of management learning, education and development* (pp. 42-68). London, UK: Sage. doi: 10.4135/9780857021038.n3
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kraft, R. J., & Sakofs, M. (Eds.). (1985). *The theory of experiential education*. Boulder, CO: Association for Experiential Education.
- Lee, P., & Caffarella, R. S. (1994). Methods and techniques for engaging learners in experiential learning activities. *New Directions for Adult and Continuing*

Education, 62, 43-54. doi:10.1002/ace.36719946206

Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. London, UK: Routledge. doi:10.4324/9780203416150

Read, H. E. (1974). *Education through art* (3rd ed.). New York, NY: Pantheon Books.

附錄 1 學習表現量表

※ 班級：四年 班

座號： 性別：○男 ○女

內 容	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
一、認知部分					
1. 畫圖時我會注意物體前後遠近的位置。	5	4	3	2	1
2. 一棵樹會有很多不同的綠色。	5	4	3	2	1
3. 我知道美的原理原則是什麼。	5	4	3	2	1
4. 我知道藝術的組成要素是什麼。	5	4	3	2	1
5. 我覺得作品內容一定要接近真實物品的樣子。	5	4	3	2	1
二、情意部分					
6. 我喜歡上美勞課。	5	4	3	2	1
7. 我喜歡觀察大自然。	5	4	3	2	1
8. 我喜歡到戶外進行觀察。	5	4	3	2	1
9. 我喜歡創作美勞作品。	5	4	3	2	1
10. 我覺得創作一件作品很困難。	5	4	3	2	1
三、技能部分					
11. 我會利用一個以上的顏色進行創作。	5	4	3	2	1
12. 我會把兩個顏色混在一起調成另一個顏色。	5	4	3	2	1
13. 我會利用兩種以上的蠟筆技巧進行創作。	5	4	3	2	1
14. 我會利用美的原理原則和藝術要素分析作品。	5	4	3	2	1
15. 我會把我的感覺（觸、嗅、味覺……）加進創作。	5	4	3	2	1

資料來源：此檢核表修改自莊鳴鳳（1998）。

附錄 2 作品評分表

※ 班級：四年 班

座號： 性別：○男 ○女

		第	單元		
		作品編號：	評分教師：		
項目	評量標準	等第	評分		
主題 呈現	能與舊經驗連結，賦予作品獨特的生命意義。	4~5			
	能清楚的表現主題。	2~3			
	能表現主要物件的輪廓特徵。	0~1			
創意 表現	能適切的運用藝術的要素與美的原則等技巧，凸顯清楚而明顯的構圖。	4~5			
	能在模仿當中加入自己的創意。	2~3			
	能利用模仿的方式展現作品。	0~1			
媒材 運用	學童能以多種技巧凸顯主題物件的光影、色彩，並且能表現畫面整體的氣氛。	4~5			
	學童能以兩種技巧強調主題物件的特色。	2~3			
	學童能以媒材呈現主題物件。	0~1			
細部 描繪	細節的描繪讓作品呈現特殊的效果，並且與整體事物發生關聯。	4~5			
	透過細節在作品中的呈現，表達對所呈現的物體圖形或事物的延伸瞭解。	2~3			
	能描繪主客體的多樣變化與關係。	0~1			

資料來源：此檢核表修改自魏玉鳳（2014）。

註：表現等級以 0~5 來評分：分數 4~5 分，表示該項目為精熟等級；2~3 分表示尚可等級；0~1 分則表示還有進步空間。評量內容以 3 為基準點，視其作品表現給與高或低之評分。