

打分數以外的學習表現：
作品集在藝術課堂上的角色
Beyond Grades: Portfolios in Art Classrooms



我常常回憶起大學時代在美術系上課時幾個有趣的畫面：油畫課老師宣布今天下課前要打分數，同學們就快快趕工，連著兩、三個小時努力地塗抹，然後在唱名時一一將「油漆未乾」的作品拿到老師面前，老師通常立刻宣布分數：「李XX，86分；林XX，88分；陳XX，90分，很好！…」老師並沒有告訴我們分數的意義，就這樣一幅也許兩、三週苦心力作在短短的兩秒鐘之內，由毫無感情的數字宣判其價值。如果能得到「很好！」這兩個字，對同學來說是非常珍貴的，因為它代表老師給這件作品額外的評語，可惜，印象中老師除了說「很好」之外，就是「不錯」或是「畫得很有感覺」，這些虛無縹緲的辭彙，大部分同學對這樣的評分與講評都麻痺了，我們瀟灑地認為，自己知道在做什麼比較實際，不過也有極少數的同學會很在乎分數，也喜歡跟其他人比較成績，當然這樣的同學在班上不是主流派。

國畫課上的評分也很妙。同學們輪流把作品放在設有文房四寶、老師專用的大桌子上讓老師評畫，由於大多數的習作都是臨摹自老師手繪的畫稿，他/她當然是那件畫作構圖與技法的權威，我們這些「贗品」拿到原作者面前當然就要低頭。於是，老師大筆一揮開始幫同學改畫，有時還念念有辭地說一些口訣，大家就乖乖圍在桌子四周認真地看。我觀察老師手邊的記分簿發現：被改得越



◀◀ 圖17.1 將購物的經驗投射到作品集上，一卷卷的精緻禮品其實是自己的作品
© L.X.J. 2002

◀ 圖17.2 把自己房間當成是作品集的收納處，作品都顯現在衣服上 © W.X.T.2002



▲ 圖17.3 巧妙地把撲克牌變成作品集的架構 © L.Y.L. 2002

► 圖17.4 作品集的呈現，可以是學生的書桌上的一本一本書 © D.J.Y. 2002



國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

多的作品不見得是不好的作品，反而是得到老師的賞識，願意動筆幫這件習作提升一下水準，也暗示著肯定這位同學的努力，至於那些學得太離譜的作品，老師是懶得理會的。遇到期中或期末考也很刺激，老師給一個題目，大家就得埋頭苦畫四個鐘頭，交去的作品發回來時紙上會多了一個廉價紅筆寫的分數，個人在畫藝上有無進步都是自由心證。

還有一種是學期末的老師共評，通常是由系上統一規定每個人要展示出幾種和幾幅作品，由系上的老師依據公告的評量項目給分數，每位學生得到的分數有可能成為各科老師給期末成績的參考。也有些學校施行「擋修」處分，就是審查未過關的同學下學期會有相關的課程不能選修。

上述這幾則記憶不是在批評當年的老師或制度，我們也有許多願意傾聽學生創作心得、與學生打成一片的老師，這裡是要提出反省的是：「在那樣的教學形式下，學生學到了什麼？」當年我便有一種想法：「這樣我也會！」學生只要「猜對」我的口味或是認真「抄」我的範本，就可以得到關愛的眼神和甜蜜的分數，就是「對」的。教藝術用這招，完全沒有創造力的成分，如果有的話也是在老師框架底下換湯不換藥的雕蟲小技。但是，許多畢業於藝術科系的在職老師都有類似的經驗和以下的疑問：從這樣的學習環境下長大的人，將來若為人師會有怎麼樣的做為？

我的許多同學在大學畢業之後紛紛取得教師資格成為學校的老師，然而，他們卻在自己擅長的專業領域教學中遭遇嚴重的挫折——他們切身感到為學生作品打分數的無情、無理與無意義，苦思更符合藝術學習評量的方式卻不得其解，即使有心想要讓評分這件事更「人性化」，卻礙於體制中強調「量化」成績表現的壓力，澆滅了他們進行藝術教育的使命感。

美術評量上的難題

自然、社會科學或數學的學習評量與藝術的學習評量最大的差異，在於前者通常可以根據「標準答案」或「正確的答案」來判斷學習的成效，也就是看出學生符合教學目標的程度；而老師卻不容易用「真正的答案」來判斷學生在藝術方面的表現，因為藝術學習的成果可以是作品、展演、文字或影、音、圖像記錄，重視的是學習者投入之後的經驗和成長，這樣的資訊很難和科學或數學一樣從記憶、演算或實驗、推論等格式化的測量中判斷出來。在1990年代初期，美國有一股改革的潮流逐漸形成，一些教育學者開始強調學科評量間的差異性，較早被提及的是語文教育：一個小朋友在文字表達的能力，光靠單篇作文或是一次考卷上的填充與問答題是無法判定的，惟有透過較長時間的觀察與線索收集（比如：學生的作文簿和其他筆記），才能看到這位小朋友在這方面的



表現。老師也無法只用分數來解釋小朋友的實力，必須加上深入的語句敘述，確切地形容這位小朋友的學習成就。學者們提出有別於紙筆測驗或標準化測驗的學習評量方式，就是透過「學習檔案」進行評量，使原本單向的、測驗式的評量，變成師生雙向、互動式、加入時間因素的評量。

「學習檔案 (也稱為卷宗)」對應的英文是portfolio，意思是將許多紙本資料放在一起，在教育上的解釋即為學習資訊的集合。根據Danielson與Abrutyn (1997)的解釋，教學上使用portfolio的靈感是來自於畫家的畫冊、作曲家的曲集、建築師與設計師展示給客戶看的樣式範本，這些都是創作者在一段工作時間之後所產生的作品集；如果學生在一段學習歷程之後能夠編輯和整理出個人的學習成果 (即：作品)，此為學習檔案的基本概念。既然學習檔案的概念是來自於藝術家的作品集，我們就回歸使用「作品集」一詞來稱呼。

作品集的形成

我們先從輕鬆的角度來看作品集。許多人都有收集物品的嗜好，收藏的類別非常多樣，比如：郵票、茶壺、玉石、旅遊明信片…等，收藏者對自己的藏品多是如數家珍，用心的主人還會把藏品的背景資料、典故、軼事等等都記錄下來，這可算是作品集的雛型—作品集是依據特定之目的或主題所收集的資料與資訊。從休閒的觀點看來，作品集不只是把「個人的創作 (有許多是收藏品)」放在一起，而會有作品集製作者用心的痕跡；若運用在藝術與文化的教育上，作品集要能反映學生在一段時間中受教的點點滴滴，也應有相當數量是由

學生親自完成的「東西」。這些點點滴滴相當龐大繁瑣 (所以稱為「東西」)，教師要針對教學與課程的需求，引導學生選擇合適的資料收錄在個人的作品集

中，這樣才能產生教育的意義。

在藝術的課堂上引導學生製作作品集需要那些條件？會有什麼樣的結果？會遇到什麼的麻煩？站在教師、學生、學校行政單位與家長的立場來看，一定會浮現不少的優、缺點。在此建議讀者回顧本書〈藝術·社區·環境〉各篇，進一步探討具有視覺文化意義的藝術課程之可能發展，我們是否能將視覺文化、不能用分數來評斷學習、以及作品集這三個概念與藝術教育串聯起來呢？

各種年齡層的學生都能做作品集，我見過一位四歲大的美國小朋友，黏著媽媽說要做「portfolio (作品集)」，原來是她有一個購物紙袋裡面已裝有前一陣子她在幼稚園做的圖畫與勞作，忽然想到要再做點新的東西，就把它稱為 portfolio，其實是幫作品集增添新內容的意思。雖然四歲大的兒童想法單純，但是成人透過作品集的概念鼓舞小女孩努力地「生產」新作品，在看到自己作品的紙袋漸漸鼓起來時，女孩小小的心靈也能享受成就感與滿足感。一般的藝術教師大概會做類似的工作：學期初規定每位學生準備袋子或製作大信封，學生就將做出來的作品放在裡面，過一陣子整理一次，教師與學生就能看到作品

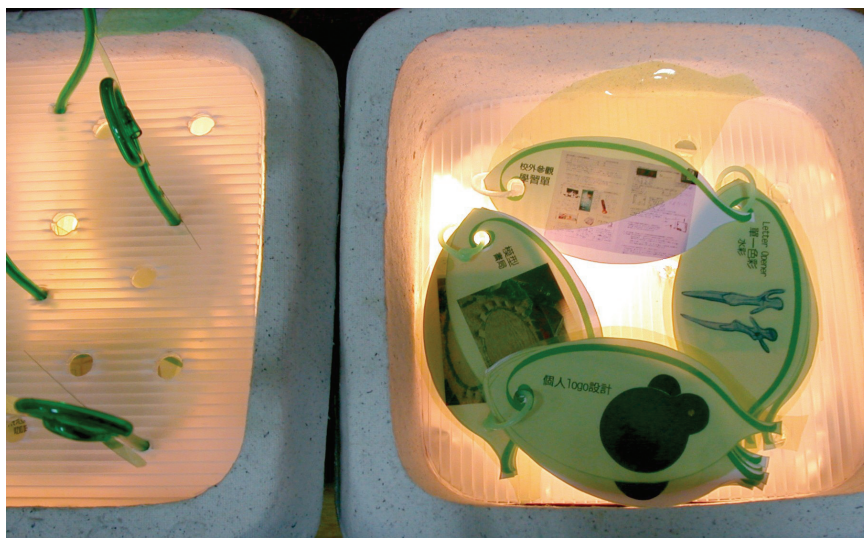


◀◀ 圖17.5 把作品當成是唱片，作者就是在唱盤上舞弄的DJ之手 © L.Y.T. 2002

◀ 圖17.6 用蛋被「孵化」的靈感和諧音，表現自己的作品已被「孵化」出來 © C.M.F. 2002



圖17.7、17.8 以培養幼苗的概念製作的作品集，每一枚葉片上都有學生創作作品的圖片與文字 © 廖信雄 2002



集發展的記錄；另一種方式是把每一個單元的學生作品收在一起，一段時間之後 (或學期末) 依順序發還給學生，屆時每一位學生都能整理出一套完整的作品集；第三種方式是根據課程的精神，訂出一個作品集編輯的原則，學生運用設計和創意呈現自己的作品和能力。這裡必須強調，授權給學生由他們取捨什麼要放入作品集是教學活動中的一個重點，學生對課程中每個單元的喜愛程度會有不同，相對表現出來的成果也有區別，讓學生選擇自己認為有意義的內容 (不一定是「好」的) 放在作品集中，可幫助教師深入了解學生的想法，教師也可以適度地介入或引導學生選取作品，讓作品集充滿「個人」的色彩而不是遵循唯一的格式，如此既可增加學生參與的誘因又可看到學生正常的學習情況。

國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

製作作品集儘量別以「老師認為表現最完美的一面」來進行。當代的環境、價值觀、學習場域、生活訊息都很多元，年輕世代的學生們自然而然地生長在其中，他們關心的以及所看到的視覺環境也許跟教師世代所看的有著相當大的差異，讓學生自主地製作作品集，等於是建立了一個師生之間 (也可延伸到與家長間) 溝通與相互認識的平台，符合作品集在教育上的意義。作品集不用表現最完美的一面並以學生為主體，應該比較能夠呈現學生真實的學習面貌。我過去幾年讓學生自由發揮作品集的經驗中看到，大部分學生都掌握了自主的精神，藉由自己喜歡的手法，將作品集做得精緻且有個人特質，其實也表現出他們認為「最完美的一面」，達成訓練判斷力、鑑賞力與自我反省的目的。

第一次在大學基礎設計課上讓學生嘗試製作作品集時，我告訴學生「我們一學期之中辛苦地完成許多作品，應該要幫它們做一個家」，於是，學生們絞盡腦汁地創造作品之家。有一位將作品翻拍成照片，然後利用一個切開的鞋盒把

它變成畫廊的空間，作品就陳列在畫廊的牆壁上，並畫出每一幅的畫框，增加作品的價值感。另一位學生則利用高矮不一的木條，將作品的照片貼在上面，將它們擺設成樂團的樣子，再用黏土做一個指揮的人偶，他表示自己就是那名指揮，將作品們經營成一首交響樂。還有一位則把每一張作品照片捲起來插在一支化學實驗時使用的試管，再用試管架將它們收集起來，她解釋道，基礎設計課中的活動實驗性質濃厚，都在開發學生的潛能，這個概念很像在做化學實驗，每一支試管的內容都有其功能與意義，放在一起就是成長發生化學變化的線索。

製作作品集的經驗談

我原本的動機相當單純，結果這個單元被學生「發揚光大」是始料未及的，學生將創造成果與文本 (text) 巧妙地結合，藉由「故事」串聯自己的作品，結果作品集不但是作品的家，還是一件創作。這個意外的收穫給我新的靈感，此後的數年我使用「主題」的方式來製作作品集，比如：有一次以「室內空間設計」為發想源，學生們就做出一幢夢想之屋的模型，再將上課習作安排在房子裡；還有一次以「時間的軌跡」為主題，學生們就努力地開發將時間元素融入作品的創意。學生在做作品集時，必須仔細地檢閱、分析、判斷與思考自己做過的作品，並找出作品之間的關連性，隱含在其中的就是一個評量的經驗。很多學生在完成作品集時，會恍然大悟自己在過去的一學期中是如何地發展，因為他們看到了完整的軌跡。



圖17.9 四歲女孩Ida畫一張動物園要放進她的 portfolio 中 © I. Wang 1994

► 圖17.10 立體設計作品也可用等比例縮小的模型變成作品集 © C. Stuart 1999

►► 圖17.11 以網頁格式製作之數位作品集首頁，表現作者帶領觀眾進入其作品世界之意 © 魏早勛 2004

►►► 圖17.12 用PowerPoint製作之數位作品集的一頁，表現魚眼鏡頭下的自畫像 © P. Mera 2000



從早期的作品集製作中，我與學生便一直面對實體作品的體積與其所佔的空間問題。平面的作品容易堆疊，我們用幾個紙箱便可以解決收納的問題；可是立體的作品是一大難題，教室的空間根本無法負荷許多班級製作出來的大量作品，學生若將完成作品帶回家，就不太可能完好無缺地再帶回教室。於是，我們養成每次都將完成作品拍照的習慣，到了學期末時，這些立體作品就以照片為證據取代實品，做起作品集來與平面作品一樣輕鬆，老師先前看過實體作品有了印象，透過照片來進行評量時不太會有懷疑或誤判的情形。也有學生不甘心立體作品變成照片，覺得無法真正呈現想要的品質，會仔細地製作1:5或1:10的作品模型，等於是再做一套小型的作品，雖然費時但是成就感極大。

製作作品集的主要目的，是在提供教師與學生檢視完整學習歷程的機會，以彰顯學習和心智發展的意義，雖然作品集能夠呈現學生藝術能力的多元面向，在現實的環境中老師還是要給每一位學生標準化的成績（通常是數字或等第），使教室以外的人（如：家長、其他科目的任課教師、校方、教育當局）有量化的依據來判斷學生在學校的表現。作品集對實際擔任教學的老師而言，是一個比較符合學生個體發展的評量依據（或證據），但是比起學生完成一件作品便給分數的傳統方式，作品集顯得費時費力且佔空間。有些老師會認為，學生每完成一項學習活動就得到一個分數是一種獎勵也有鼓舞的作用，讓學生產生「想得到成績」的動機或是「不做不行」的壓力，容易達到教學的目的。不過，我們不得不承認，有許多學生由於曾經得到難堪的批評或不滿意的成績，導致他們失去興趣甚至拒絕學習，這種情形在藝術學習領域極為普遍。藝術的上課方式與其他知識領域不同，往往需要融入技巧和創意，有些學生在心有餘力不足的情況下，便要承受學習上的挫折。

人人能上手

每學期初我在大學的通識課上輕鬆地詢問學生對藝術的感受，總是有七、八成的學生很緊張地表示他們的「美術不好」、沒天分、害怕藝術…，然後推說藝



術是少數人的專長，若不是必修學分絕對不會主動選修藝術課程，大多數有此反應的學生都曾失敗的藝術學習印象，許多都是分數造成的。要說服學生不以分數論學習成就，是一件改造工程卻是值得做的事，我從介紹作品集入手，解釋它的目的、功能、意義和評分的重點不是作品本身而是過程和態度，在學期當中堅守不為單一作品評分的原則，到了期末引導學生製作出作品集之後，再與他們討論一學期的學習經驗，很多原本排斥接觸藝術的學生表示，他們看到了自己在這門課的成長，對藝術的態度較為正面積極，擺脫了為分數而努力的陰影——我並沒有使他們變成藝術專家，卻改善了他們對待藝術的態度。我能得到這些肯定的回饋，也許是因為我的教學對象是大學生，他們有比較成熟的思考與判斷能力，可以反省自己的學習。

為了使製作作品集變成新鮮又有吸引力的一項美術活動，我從1999年就開始運用電腦和其周邊設備將作品集數位化，解決了原本最傷腦筋的作品收納空間問題。最早的數位作品集是使用Microsoft PowerPoint 98為介面，用掃描器將作品影像一一轉化成數位圖檔，再用PowerPoint依照作品完成的時間順序編輯。除了作品影像之外，學生亦將草稿、筆記、美感的問答練習…等上課內容納入PowerPoint之中。學生們在完成作品集後表示，當自己的作品被播放在大螢幕上給全班同學觀賞時，有一種難以言喻的得意心情，也產生「下一次要做得更好」的企圖心。用PowerPoint製作的作品集最困擾學生的，是檔案的大小會因圖檔的畫質與尺寸之增加而快速增大，當年電腦的速度、記憶體的大小，以及儲存檔案空間的容量都遠落後於今日的設備，造成許多工作上的困難。而且PowerPoint一定要在它既有的格式下編輯（比如：它在螢幕上呈現的每一頁基本上是橫式的長方形），這對注重視覺與創意表現的藝術作品集來說是很嚴重的限制，不過對初學者而言，PowerPoint是一個適用於各年齡層的軟體。

後來，我則改用網頁模式當作數位作品集的介面，以改善PowerPoint在版面設計上的限制，我預先設計好網頁的格式和所有的連結，使學生循著詳細的解說便能順利地將圖片和文字編排入網頁中，雖然製作的過程中遇到不少技術問題，效果卻比PowerPoint好得多，這些網頁檔案最終會上傳至網際網路中的伺服器，學生可以與他人交流或分享自己的作品集，這一層吸引力也帶給學生積極的參與動機。現在的大學生通常比老師熟悉各類的電腦軟體，製作數位作品集在我的教學中已經「進化」成一種概念—只要告訴學生作品集的基本架構和內容需求，他們就會運用各種方式做出屬於學生個人風格的數位作品集。

數位作品集的前景

數位相機和電腦日趨平價，功能也非常進步，作品數位化已經是輕而易舉的事，但是在一般的中、小學課堂上進行作品數位化或製作數位作品集的工作，還是有難度和限制。我認識一位美國的中學美術老師K.，一星期要面對二十幾班學生而且教室只有一台電腦和一部數位相機，她把傳統作品收納在箱子的概念轉化成在電腦硬碟中幫每一位學生建立一個美術作品資料夾，透過數位相機與電腦連線讓學生將作品拍照放入個人資料夾中。為了有效率地使用電腦而且老師不用隨時待命協助，K老師將全班學生編組，每一組有一位小組長是早先挑選訓練好的種子老師，在小組工作時組長便可發揮作用。當上課進度告一段落時，K老師會帶學生到電腦教室，每個人從電腦中開啟預先上傳好的作品集格式與個人的數位資料夾，將它們編輯成作品集。第一次帶領小朋友製作數位

國立台灣藝術教育館

基礎練習

National Taiwan Arts Education Center

點圖進入〈內含創作自述及名稱〉

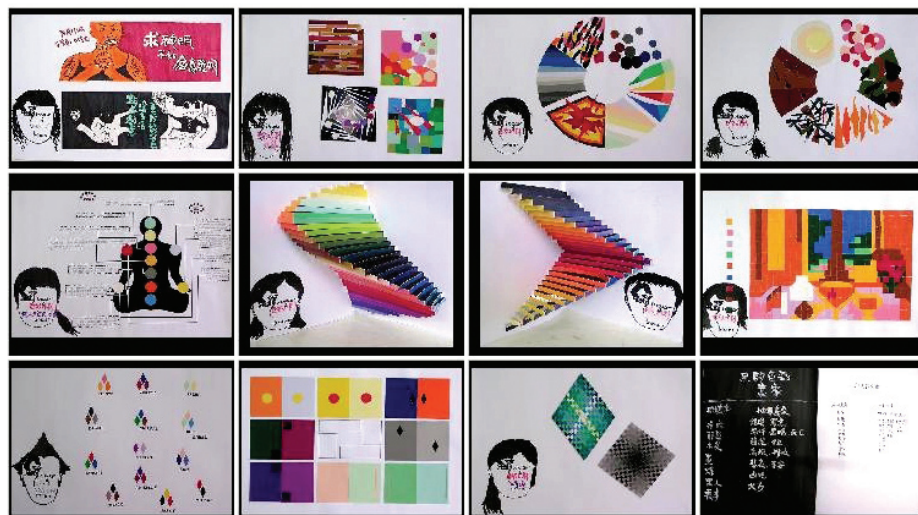


圖17.13 將色彩計畫課上基礎練習的作品展示成一頁，每一張圖可點選進入查閱作品名稱與創作自述 © 王曉菁 2004

作品集時，K老師感到心力交瘁，體力、時間、空間、設備和班級管理都受到挑戰，但是她用耐心、毅力和創意逐步地解決各種難題，當學生熱絡地討論著彼此的數位作品集時，她知道這是很珍貴的回饋。在一學期的摸索之後，K老師的數位作品集工作進度就完全上軌道了，學生沒有花額外的時間卻編輯一套完整的網頁作品集。

每一個層級的藝術教師都可在課堂上帶領學生製作傳統作品集或數位作品集，這是一件過程辛苦結果卻會皆大歡喜的工作，教師在心態上和時間安排上都要有周全的準備，並將作品集隨著課程的發展持續融在課堂的學習活動中。最近兩、三年網路很流行建立自己的網路空間，許多網際的搜尋引擎 (如：Yahoo、MSN、蕃薯藤) 都提供免費的空間，主人可以在此置入影像與文字，也可以編輯版面、設定瀏覽者的權限。由於它們附屬在公共引擎上，有著隨時瀏覽修改的好處，教師可以利用它們嘗試製作簡單的數位作品集，不過它是現成的介面，有些功能不能滿足教育上的使用，只要使用的教師清楚其優缺點，不失為一個作品集數位化的入門途徑。

國立台灣藝術教育館

National Taiwan Arts Education Center

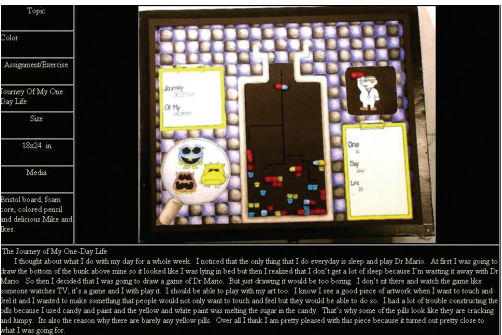


圖17.14 每一件作品都有相同的格式記錄作品名稱、尺寸、媒材、以及創作歷程。April把上課求學當作吃藥，吃下健康的東西以消滅腦中的垃圾，藉以描述她在學校一天的生活 © A. MacAtangay 2001