

國立臺灣藝術教育館 105年度藝術教材教案徵選推薦

作品撰寫說明

作品名稱：胡說望望先輩

參賽者姓名：胡日同

學校名稱：新竹市北區西門國民小學

「一片葉子落下來，因為它是自然的一部分；葉子落下了，樹仍然站著。

當樹倒下的那一天，生命還持續著；而我們，都是生命的一部分。

春天來的時候，落葉不會再回來，可是生命一直都還在。」



◎僅此「胡說望望先輩」獻給西門國小第五十九屆六年丙班畢業生，

並向大癡學人黃公望大師致敬。

壹、作品背景

時值 2011 年暑假，淺覺自己的教學工作已累積一定的經驗與能量，但實際的教學現況卻有些雜亂無章，於是發心為自己未來的教學生涯進行微調與重新定位。在正式接新班前，以自己的舊經驗與新思維進行全盤性的梳理，著手擬定未來發展的四個核心主軸，其中的第二項核心價值即為生活美學。

生活美學的概念依序為初階色彩篇「色彩好好玩」與無色彩篇「胡說望望先輩」，高階結合寫作的感知篇「我的印象城堡」。當時初階的原始設計概念為一西一中，西式課程「色彩好好玩」因於先前班級有先行實驗過，故安排上方便操作，課程中再追加一項「向梵谷致敬」的裝置藝術，以強化孩子的立體概念(可參閱網站：藝拍即合/教材教案查詢/歷屆得獎作品/101 年度/作品名稱：色彩好好玩)。至於中式無色彩篇黑白灰的課程，卻苦尋不到可發展的好材料。念在自身文學藝術底子涵養不足，又加上中華文化博大精深的蘊含，要將此課程詮釋到位，真是有些困難！

剛好 2010 年底，有幸參訪國立故宮博物院展出的「黃公望富春山居山水合璧」特展，驚艷作品的單純豐厚與富有故事性的能量；會後，順勢蒐集材料、閱讀書籍並積極參與相關研習，天助自助！於是設計出「胡說望望先輩」生活美學課程。

貳、教材設計理念說明

課程「胡說望望先輩」的主要設計理念如下：

一、體現中華文化的好東西

國小的教育大多著重色彩的西式教育，卻對本源的中華文化著墨較少，弔詭的是我們卻有館藏一流的世界級博物館台北故宮；本人粗淺的推論：文化太厚重，難解也難懂！如能將深厚的文化以寓教於樂的方式呈現，透過淺白生動的陳述，其實好的作品也能讓孩子輕鬆易了解，體會到其實我們深厚的文化裡也有很不錯的好東西。

二、美的事物藏在生活中

孩子可從解構富春山居圖中培養出賞析的能力，透過散點透視的引導觀察，感知不同景致所想呈現出的意涵，體悟不同人物點綴其中的巧妙之處，從中了解到「天地處處有大美」；美其實離我們生活不遠，美其實是可以垂手可得的，美其實是要親身體驗才會感動。

三、展現群體「做中學」的價值

在進行圖畫仿作與裝置藝術的體驗中，各組除了要竭盡心力的討論、解決與完成該組分配到的一部分外，也要共同參與最後組裝的部分。社群夥伴透過不斷的意見交換、修正與微調，成就自我與他人的價值；在群體為學習共同體的充分合作下，展現出追求卓越的信念，群策群力的共同完成一件屬於我們的作品。

參、教學流程與目標

一、教學流程



二、教學目標與對應的能力指標

(一)能透過仿作與與導覽，體認與發現水墨畫的藝術之美。

(對應的能力指標：藝 2-3-6)

(二)能說畫、分享畫，表達出自己的想法並具體給予他人或小組正向回饋與建議。

(對應的能力指標：藝 2-3-6、2-3-9)

(三)能了解畫的意境，分組合作佈置出畫中的景物。

(對應的能力指標：藝 1-3-1、1-3-4)

(四)能賞析完成品，並運用五感五覺，創作與分享自己的創作。

(對應的能力指標：藝 1-3-1、1-3-2、1-3-3、2-3-8、2-3-9)

肆、教學內涵與策略

單元活動	單元教學意涵	應用的教學策略
仿作	讓學生在仿作的探究過程中，感受到 <u>中華文化</u> 深厚的底蘊與美感，並透過小組合作的學習方式，產出屬於自己觀點的作品。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分組合作學習：學生需學習如何與他人溝通，共同創造出小組的作品。 2. 批判性思考策略：在發表過程中，除了學習如何有自信的的表達出創作概念外，其他同學也可藉機發掘問題並加以詢問，間接訓練學生批判思考的能力。

		3. 改善學生學習策略：學生的程度與能力因人而異，在創作過程中，老師不介意學生所採用的創作形式，唯一原則就是透過不斷地觀察，將分到的紙本仿作出來；如此用意理由無他，無非是提高學生「觀畫」的樂趣，以達到「玩畫」的真正目的。至於分組創作，基於公平原則，老師一律不予任何協助。
導覽	教師以互動的方式導覽 <u>富春山居圖</u> ，並於活動中提出開放性問題，供學生審美、論證、表現與演繹。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多媒體教學：結合資訊，教師運用簡報檔詮釋與解構畫作，並陳述畫作背後豐富的故事性。 2. 問答策略：在導覽的過程中，教師透過不斷的提問，增強學生思考並梳理出學生是否能理解「畫意」。 3. 角色扮演：教師提供道具邀請學生上台演繹畫中人物，增加觀畫樂趣。
裝置	運用社群合作的力量，將獲得的知識與可運用的技能實踐應用在裝置作品上；以美的感知作為社群間溝通的橋樑，並提供群體反思出正確的價值與更可行的實踐方法，激發出互助與追求卓越的革命情操。	1. 分組合作學習：老師在分組裝置前由學生先推選出具有領導能力的組長，各組長再依配合度與能力依序挑選組員。此分組的好處是：各組能力較整齊且能兼顧到有好友方便做事。在創作過程中，因各組表現形式不同，老師會給予不同的引導，唯一原則就是要「親自操作」，故協助的狀況因各組能力有所不同。
創作	學生透過仿作、導覽與裝置等層層創製與省思，培養出屬於個人對「中國畫」的感覺、認知與技能，以活動過程中所獲得的理性與感性涵養，進行藝術的創作與賞析。	1. 情意表現：在最後的創作中，學生只須就前面各活動所獲得的先備經驗進行發想與操作，教師無須多作引導，並鼓勵學生能依自己的收穫進行進階的「玩畫」感知體驗。
分享與回饋	學生從「做中學」所獲得的經驗，歸納整理出活動後的感想，並回饋給其他同學，共同分享追求卓越後的喜悅。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 賞析與評鑑：在發表個人作品時，學生透過彼此的分享與提問，除了學習如何有自信的表達出自己創作概念外，其他同學也藉機發現問題並給與建議，間接訓練學生思考與賞析的能力。 2. 實踐與應用：使學生能理解藝術與生活的關連，透過藝術活動增強對環境的感知，認識多元藝術的無窮可能，並期許能身體力行，將美感實踐於未來生活中。

伍、課程實施方式與過程

課程名稱	胡說望望先輩	教材來源	自編
學習領域	藝術與人文領域	教學對象	五年級
教學時間	三十節	設計者	胡日同
教具與設備	1. 自製教材：「富春山居」畫作影印、簡報檔。 2. 表單：思考單。 3. 文具：墨汁、膠帶、牛皮紙、PP 版、噴膠、白膠、黏土、炭筆、圖畫紙、銅版紙、A3 投影片、剪刀。 4. 其他：視聽教室影音設備、呼拉圈、桿子、紙帽、塑膠盆、塑膠鴨、紙箱、報紙、塑膠袋、菜瓜布、竹籤、服裝道具、相機、噴水器、吸管、竹筷。		
教學資源	1. 國立故宮博物院 http://www.npm.gov.tw/ 2. 黃公望「富春山居圖卷」/蔣勳導覽/信誼(2011) 3. 打開藝術的眼睛「親子美術的十一堂課」/林千鈴/天下(2009)		
活動一：仿作		說明 (教具/評量/教學提醒等)	
教學目標		能專心聆聽並踴躍發表與發問	
1. 能透過仿作與與導覽，體認與發現水墨畫的藝術之美。			
教學活動			
<p>◎引起動機(35 分鐘)：</p> <p>教師先行導覽<u>國立故宮博物院</u>網站，接著請學生自行瀏覽「典藏資源/典藏精選」的繪畫部分。</p> <p>提問討論：</p> <p>T：請問你們從畫裡看到了什麼？</p> <p>S：顏色大多黑黑、黃黃、舊舊的；大部分都是風景畫。</p> <p>T：逛完後，你最喜歡的哪幅作品？為什麼？</p> <p>S：<u>唐人宮樂圖</u>，可看到古人喝下午茶的情形；<u>谿山行旅圖</u>；畫作很大，很有氣勢也很有名。</p> <p>T：你覺得這跟上學期上過的「色彩好好玩」課程有什麼不同？</p> <p>S：<u>中國畫</u>的顏色單調多了，而且感覺不太容易看懂；好像要畫得很像、很仔細才是好畫。</p> <p>T：假設你也是大師，你會運用那種手法去表現古人的作品？</p> <p>S：很難耶！因為不太會使用毛筆畫圖；先練好基本功，再運用自己的繪畫風格去創作。</p> <p>T：凡事起頭難，但也不需要想得太困難！不會，用玩的態度來認真學習，慢慢你就會發現其中的巧妙之處！</p>			

<p>◎發展活動(75分鐘)：分組選圖並仿作</p> <p>將全班分為十五組(每組兩人)，每組派一人抽出預先準備拆切後的畫作影印紙捲，發下宣紙與墨汁，各組開始進行仿作。</p> <p>◎綜合活動(10分鐘)：比圖</p> <p>將完成作品依同一區塊分類張貼於黑板上，學生就原圖與二至三張仿作畫進行比圖，鑑賞出哪張畫仿製較佳，並說明原因。依序比出不同區塊的仿作畫，將不同區塊的仿作畫接黏成圖。</p> <p>教師順勢介紹各位同學此次仿作的偉大作品為<u>黃公望</u>的<u>富春山居圖</u>，如同學有興趣可以回家先行查閱相關資料，老師下次會進行進一步的導覽解說。</p> <p style="text-align: right;">《第三節結束》</p>	<p>創作材料：畫作影印紙捲、墨汁、報紙</p> <p>透過投票評鑑出優秀的小組作品(自評與互評)</p>
<p>活動二：導覽</p>	<p>說明 (教具/評量/教學提醒等)</p>
<p style="text-align: center;">教學目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過仿作與導覽，體認與發現水墨畫的藝術之美。 2. 能說畫、分享畫，表達出自己的想法並具體給予他人或小組正向回饋與建議。 <p style="text-align: center;">教學活動</p> <p>◎引起動機(10分鐘)：教師透過簡報檔簡述<u>黃公望</u>與<u>富春山居圖</u>的背景，並陳述「畫中蘭亭」<u>無用師卷</u>作品更迭流傳的歷史緣由。</p> <p>◎發展活動(60分鐘)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將畫分為六紙，依序導覽畫中景緻、人物與作畫技法等部分。 2. 當介紹畫中人物時，教師可邀請學生上台並提供道具，請學生透過肢體動作演繹畫中人物並拍照留念。 <p>◎綜合活動(10分鐘)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 導覽完後，請全部學生朗讀「一片葉子落下來」的詩句，並反思分享此詩句與<u>富春山居圖</u>所要蘊含的意涵是什麼？ 2. 並順便檢視一下先前仿作時，畫作中是否有沒發掘到的景緻與人物？ <p style="text-align: right;">《第五節結束》</p>	<p>能專心聆聽故事內容並踴躍發表</p> <p>教具：呼拉圈、桿子、紙帽、塑膠盆、塑膠鴨</p> <p>能專心聆聽並踴躍發表</p>

活動三：裝置	說明 (教具/評量/教學提醒等)
<p style="text-align: center;">教學目標</p> <p>2. 能說畫、分享畫，表達出自己的想法並具體給予他人或小組正向回饋與建議。</p> <p>3. 能了解畫的意境，分組合作佈置出畫中的景物。</p> <p style="text-align: center;">教學活動</p> <p>◎準備活動(20分鐘)：</p> <p>1. 將全班共分為六組，並與學生討論如何切割原圖成為六個部分。</p> <p>2. 由各組選圖，並討論需準備的材料細目。(為了作品的一致性，建議紙張、膠帶等耗材由教師統一添購；其餘如紙箱、報紙及文具由學生自行準備。)</p> <p>◎發展活動：建構</p> <p>1. 主體部分(分六組；400分鐘)：主體部分是最困難的，學生除要將分配到的原圖立體化，還要模仿原圖形式，如何堆疊架構是一門極有挑戰的學問。</p> <p> >學生遇到的問題：礙於時間，完成一個段落後，會請學生搬運作品至儲藏室堆放；常在移動的過程中，忽聞學生驚聲尖叫，才發現作品垮了！</p> <p> >解決方法：建議每次活動預留五分鐘提早將作品搬運堆放，並請全體學生觀察哪組搬運時的主體狀況較佳？請此組典範實例分享過程中如何製作才能避免失誤，於下次操作時進行修正。</p> <p>2. 河景部分(分十五組；180分鐘)：河景部分是製作過程中最簡易好操作的，從產出的速度便可能略知一二。</p> <p> >學生遇到的問題：先前導覽時，學生都有發現黃公望圖上富春江那細膩的水波紋，但卻不知該如何呈現才能兼顧其形式與美感？</p> <p> >解決方法：由學生先行試玩一片，教師只說明基本原則(如：塑膠板的方向、提供的素材等)。各組完成後放置教室前方，透過全班討論，票選出最佳的版型樣式；再請該組學生說明如何製作，獲得共識後各組開始進行仿製。</p> <p>3. 樹景部分(原主體六組；180分鐘)：樹景部分也是個大工程，除請家長指導如何以菜瓜布製作假樹(粗估兩千枝左右)外，各組亦可去校園中尋找掉落枯枝進行裝置。</p> <p> >學生遇到的問題：因樹體量太多，前期製作時各組還感到新鮮有趣，但到後期部分組別已意興闌珊，甚至互相推諉！</p> <p> >解決方法：訂定一個時間點，請各組完成自己組上需要的樹量；如各組無法在時間內完成，其餘欠缺的部分，採個人自願選擇製作，</p>	<p>教具：畫作影印本 參與活動情況</p> <p>創作材料：紙箱、膠帶、牛皮紙</p> <p>能認真思考問題並提供解決方法</p> <p>創作材料：PP版、塑膠袋</p> <p>創作材料：菜瓜布、竹籤、噴膠、白膠</p>

<p>依完成枝數加個人分數。</p> <p>4. 人物部分(分八組; 40 分鐘): 人物部分是整體製作中最迅速, 也是學生最感興趣的一部份。可能是先前準備工作妥當(如分組、備材等), 學生只要在校園裡選好景點, 請裝扮好的主角擺好動作, 告知攝影師(教師), 拍完照即可。因各組導演、道具與場務各司其職, 短短一節課就拍完了, 其效率與效果極佳, 當然也沒有太大的問題要解決的了。</p> <p>◎綜合活動(20 分鐘): 組裝</p> <p>各配件完成後, 六組依序將河景地板拼湊成<u>富春江</u>, 再將已完成樹景布置的主題放置河景上, 最後將八位人物等比例(1/20)縮小照片護背後, 佐以黏土放置於原圖相同的位置, 整個裝置藝術就此大功告成! 最後還放置學校禮堂內展示一週, 供全校師生共同欣賞指教。</p> <p style="text-align: right;">《第二十六節結束》</p>	<p>創作材料: 自備服裝道具、相機、黏土</p> <p>參與活動情況</p> <p>評量: 自評與互評</p>
<p style="text-align: center;">活動四: 創作</p>	<p style="text-align: center;">說明</p> <p style="text-align: center;">(教具/評量/教學提醒等)</p>
<p style="text-align: center;">教學目標</p> <p>4. 能賞析完成品, 並運用五感五覺, 創作與分享自己的創作。</p> <p style="text-align: center;">教學活動</p> <p>活動四之一【硬筆畫創作】</p> <p>◎準備活動:</p> <p>透過活動一「仿作」與活動三「裝置」的長時間實作體驗, 希望孩子在操作的過程中能體悟與感知出水墨畫的部分巧妙之處; 教師更希望透過孩子「做中學」後的自我創作, 檢視孩子擷取與學習到多少的認知素材。</p> <p>◎發展活動(30 分鐘):</p> <p>教師發給每位學生一枝炭筆與一張 16K 的圖畫紙, 孩子就其體驗課程中所獲得的舊經驗, 點景與留白出自己心中的山水畫。</p> <p>◎綜合活動(10 分鐘):</p> <p>因創作時所使用的為易操作的炭筆, 如孩子構圖意象清楚, 通常操作時間會很快, 其他剩餘的時間可請每位孩子簡述自己創作的概念為何? 最後再請全體學生鑑賞與票選出優秀的作品數件。</p> <p style="text-align: right;">《第二十七節完成》</p>	<p>評量: 參與活動情況</p> <p>創作材料: 炭筆、圖畫紙</p> <p>專心聆聽他人表達的內容並認真賞析</p>

活動四之二【潑墨畫創作】

◎引起動機(10分鐘)：張大千與畢卡索的歷史對話

1. 與孩子分享兩位大師第一次相遇的絕妙對談，間接刺激與引發大千師回國後的革命性反思，進而創作屬於自己的劃時代風格——「潑墨山水」。
2. 再次以仿作、導覽與裝置等先備經驗為題，跟孩子陳述水墨畫中「計白當黑」的意義，有時畫面中的「空」也是另一種有意境的留白。

◎發展活動四之二之一(50分鐘)：潑墨

1. 以兩人為一組，每組發下一張全開的銅版紙與一瓶墨汁。
2. 先以裝水的噴水器將整張紙噴濕，再將少許的墨汁隨興的滴在紙上。
3. 孩子以嘴巴或吸管將墨汁吹開，或兩人合作手握四個角以流動的方式將墨汁滾開，也可直接拿噴水器將墨汁噴開，或其他可將墨汁暈開的任何方法皆行。
4. 最後請學生小心的將完成的紙張放置桌面或地板上晾乾。
5. 操作過程中，因活動很好玩，要時時點醒孩子注意紙張上留白的空間，不要一味地玩樂而將整張紙變成了一片漆黑。

◎發展活動四之二之二(20分鐘)：點景

1. 發給每組一張 A3 的透明投影片，孩子透過投影片的長方形範圍，以比對或想像的方式在潑墨的紙張上「取景」；找到自己喜歡的景之後，以鉛筆沿著投影片周圍畫框線並剪下。每組需取景兩張，如之前潑墨效果不佳取景不易，可再製作一次紙張潑墨。
2. 最後發給每個孩子一枝竹筷，以竹筷沾取墨汁的方式，在自己的景色上隨意點綴創作。

《第二十九節完成》

活動五：分享與回饋

說明
(教具/評量/教學提醒等)

教學目標

4. 能賞析完成品，並運用五感五覺，創作與分享自己的創作。

教學活動

◎綜合活動(40分鐘)：

1. 孩子依序分享自己的潑墨創作，並請其他學生適時地給予回饋與建議。
2. 發下思考單，請學生反思與討論：
➤ 這次課程中，哪個活動讓你印象最深刻？為什麼？

專心聆聽故事的內容
並踴躍發表

評量：參與活動情況
創作材料：銅版紙、墨汁、噴水器、吸管

評量：參與活動情況
創作材料：A3 投影片、剪刀、竹筷

能專心聆聽內容並認真回饋
能認真地完成思考單

- 在小組合作的過程中，你有遇到什麼困難嗎？如有，那你又是如何解決的？
- 現在課程結束了，你覺得從這次的課程中獲得的最大收穫是什麼？

《第三十節完成》

陸、教學成果

一、「仿作」活動



➤1. 分組



➤2. 創作



➤3. 完稿



➤4. 比圖



➤5. 仿作全圖

二、「導覽」活動



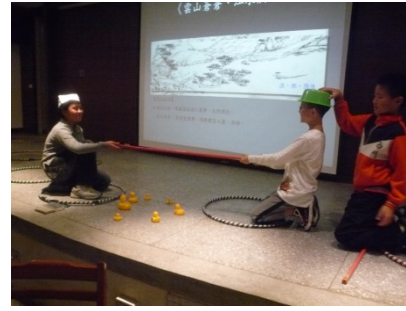
➤1. 解說



➤2. 問答



➤3. 互動



➤4. 演繹

三、「裝置」活動

(一)「主體」裝置部分



▲1. 架構紙箱



➡2. 填充紙球



➡3. 包裹牛皮紙

(二)「河景」裝置部分



▲1. 以塑膠袋包裹底板



➡2. 將塑膠繩搓成小球後拉直



➡3. 橫貼在底板上

(三)「樹景」裝置部分



▲1. 家長指導如何製作菜瓜布樹



➡2. 加工生產



➡3. 樹海成林

(四)「人物」裝置部分(人物由卷軸右側開始，計數至左側共八位。)

畫中角色	角色扮演成品	自備材料	拍照場景	小組合作夥伴
 1. 鶴杖老人		浴袍、短棍、鶴頭、頭套	大操場旁 草坪	
 2. 樵夫		木棍、塑膠袋、小石頭	北側門旁 樹林	
 3. 漁夫一		斗笠、木棍、黑色塑膠袋、紙箱	小操場	
 4. 書生		浴袍、腰帶、帽子	大操場旁 遮陽棚	
 5. 漁夫二		斗笠、木棍、紙箱、棉線	正門旁車道	
 6. 漁夫三、四		斗笠兩頂、木棍兩枝、紙箱	禮堂旁空地	
 7. 持杖老人		木棍、衣服	水生植物園	

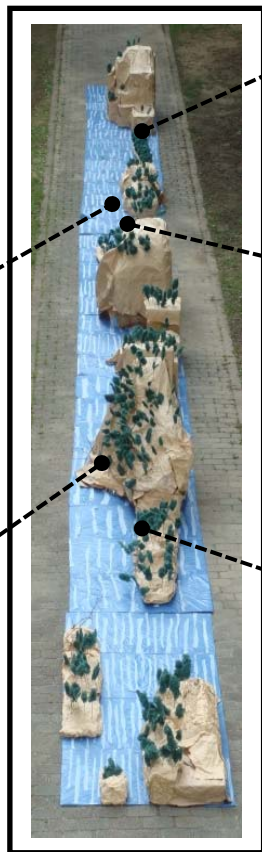
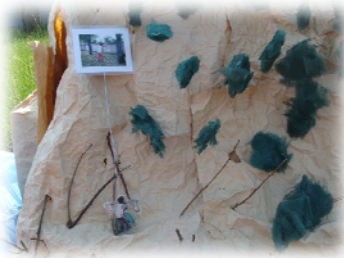


◀完成之等比例(1/20)人物立牌

(五)組裝



▲1. 橫向展開圖



◀2. 縱向展開圖



四、「創作」活動

(一)「硬筆畫」創作部分



▲1. 以炭筆創作



➡2. 展示與分享



➡3. 鑑賞出好作品

(二)「潑墨畫」創作部分

▽1. 先將銅版紙噴濕



▷2. 以噴水器、嘴、吸管或手滾的方式進行暈染◀



△4. 剪下後的景色群像

△3. 以投影片取景

▽6. 學生票選出優秀作品(以部分為例)



唐采薇



余俊毅



張亞雲

五、「分享與回饋」活動(僅摘錄部分學生內容)

- ▷ 高元浚：「我覺得最好玩的地方就是先仿作富春山居的畫，雖然我們拿到的畫比較簡單，但是我還是很認真的在畫；雖然結果不滿意，但還是很努力的在畫，所以還是覺得自己畫得很好，而且最後被老師放進富春山居的一部份，所以我最喜歡仿作畫的這個部分。」
- ▷ 徐浩洋：「今天胡老師介紹富春山居圖這幅畫作。畫富春山居圖的畫家是黃公望，這幅畫作濃淡萬千、墨色豐富，有各式各樣的水紋，也有許多高山峻嶺，十分漂亮！畫中還有王羲之這位有名的書法家在看鵝的情景，那些鵝的樣子都不一樣，但是都栩栩如生；畫的上面也有黃公望自己坐在小船上悠閒的在看優美風景的樣子……」

- **黃崇智**：「我們大家終於將經過多次努力的作品—富春山居完成了！在製作的過程中，我覺得做山是最辛苦的，因為只要沒做好，就有可能倒塌，而倒塌後就得浪費更多的資源來完成。而我覺得最好玩的部分是扮演富春山居內的八個角色，因為可以自己製作道具。在做完這個作品後，令我感動不已，心想我們大家竟然可以完成這個作品。」
- **林楷**：「終於完工了！這次真是個大工程，我們在過程中遇到許多困難，但還是一一突破了，最後靠著大家的毅力才得以完成。這個作品必須團結合作，並且想出製作方法，再加上老師的帶領下，大家才能把一個一個步驟處理好。我們這組的假山和營養不良的蕃薯，也都是靠大家的分工合作才完成的。經過這次的富春山居作品，讓我深深體會團結合作和堅持的重要，這次活動絕對是獲益匪淺。」

柒、檢討與省思

超越學習藝術與人文的經驗，體會古畫之美，進而激發孩子多元表現的慾望，達到玩畫的樂趣所在。孩子透過一連串的教學活動，經由仿作、教師導覽、分組裝置藝術的創作，到最後獨立創作與分享，使藝術學習更為多元又有趣；不管個人或小組創作，每次活動都會讓學生對古畫有重新的認識與體悟。學生體悟到古畫不是艱澀難懂，而是有生命、有感覺的；古畫不是高不可攀，而是可拆解、可玩味的。

我深信透過「玩畫」，縮短了學生與古畫的距離，從中體悟古畫之美，並為古畫創造新意。在「胡說望望先輩」的教學活動中，從學生認真的投入態度裡，便可明顯感受到孩子是樂在其中的！在經驗分享後，有以下幾點省思：

一、「古畫賞析」需更多的引導

現代孩子對古文物的接納度本來就有距離感，如教師能透過自學，對內容進行重新解構與設計，事前搭好學習鷹架，再進行漸進式的引導與賞析；可方便孩子體悟出古畫的真實意涵，並快速的玩出古畫的真味。

二、態度決定作品的完整度

在進行裝置藝術創作時，有些小組合作態度佳，組長領導統籌能力強，如再加上組員配合度高，最後的完成品通常完整又有看頭(圖 1)。如小組合作態度草率，玩心重又不花心思製作，作品就欠缺細膩，間接也會影響全班整體作品的表現(圖 2)。



◀圖 1：
合作效度高的小組，作品表現較完整。



◀圖 2：
合作效度待加強的小組，作品表現就較為隨興。

三、古畫重製與再造能力有明顯的個別差異

在「仿作」活動，孩子拿到原畫只會一味仿製，對畫境多不求甚解，如本身美術語言表達技能欠佳，呈現的結果就會差強人意；反之，作品的呈現就會令人驚豔！(圖 3)在「硬

筆畫」創作部分，更能發現孩子在「演繹山水畫」上的落差，推敲其可能的原因是：孩子與大自然接觸的生活經驗不足，對山水景緻的認知較為薄弱；雖事先安排課程已對古畫有前導與實作，但在實際創作時，因先備經驗不足又抓不到「演繹」的要點，所呈現的結果就會有明顯的差異。(圖 4)



◀圖 3：仿作差異 (以圖左下角為例)。兩組原稿同為山形輪廓，上圖以線條、淡墨表現，下圖以色塊、濃淡表現。



◀圖 4：硬筆畫創作差異。多為局部景緻，畫面多為饅頭山或數抹黑。

四、「意」易理解、「象」難呈現

天馬行空的創意是現代孩子的優點，於是在孩子創作時大都可看見；但在十足創意下，畫面所呈現的意境就稍嫌淺薄。課程「胡說望望先輩」，其實間接有補強到孩子在水墨畫上「意」的理解；可惜的是：或許生活的環境不同或美學的底子各異，情意的底蘊與感知其實是教不來的(圖 5)。從孩子最後「潑墨畫」的創作呈現，如情意感知夠足，其所呈現的意「象」通常也不差！但話說回來，作品中也不乏令人驚艷又有古味的作品出現(圖 6)，這表示孩子的潛力還是無窮的。



◀圖 5：潑墨後的銅版紙。如何取出想要的「象」，那可不是件簡單的事。



◀圖 6：采微的潑墨畫。我想黃子久看了，應該也會不覺莞爾！

捌、結論

一、透過仿與導覽讓孩子快速與畫作進行連結

透過瀏覽故宮網站與「仿作」活動，讓孩子與畫作進行初步的接觸；接著輔助教師的導覽活動，學生在多媒體設備的介紹互動中，漸漸對古畫有另一層的認知。藉此除了提升學生參與樂趣外，更能加快學生體認何謂「中國山水」的意涵與表現方式。

二、「玩中學」仍是孩子最愛的活動

從「仿作」、「導覽」、「裝置」與「創作」活動中，無處不可玩；從玩中學到的探索本質，讓孩子重新體認古畫的本質與巧妙之處，重新定義「藝術與人文」也是可以這樣一步一步的「玩」出來的。

三、明確的評量標準讓學生更積極參與

在「仿作」活動中，各組(兩人為一組)拿到的原圖皆不同。創作前，教師補充說明會有小組拿到相同的原圖；待創作結束後，會透過投票評鑑方式選出優秀的作品。此評量標準的目的，是讓孩子在一個良性的競爭氛圍下，引發更積極的創作能量，間接也可提升孩子的參與度。

另在「裝置」活動中，有自互評與師評兩個項度。透過自互評(共分為5等，請學生依努力程度填寫出該組每位成員的座號；等級5為最認真，等級1為待加油，如付出程度一致，可填同等級。)，學生須思考自己與組員在活動中付出的努力，謹慎的填出應得的等級，此法的公平性也易取信於其他的同組成員。而教師的評量只是錦上添花，只對成品進行評鑑，提供學生大人賞析的美學觀點，以不影響學生評鑑為最高原則。如此多元評量的目的無他，除了鼓勵學生努力創作外，在明確的基規準評量條件下，讓學生體認：人人都應對小組負責，都有義務對創作盡心付出。

四、以合作學習培養同儕間的互動

課程安排除了「硬筆畫」與「潑墨畫」為獨立創作外，其餘「仿作」與「裝置」活動皆為團隊合作。尤其後者的實景布置，透過選材、備材到最後的佈置，小組如何透過團隊合作與他人討論配合，真是一門學生所應面對與學習的課題。

領導統御佳的組長加上配合度高的組員，作品自然呈現高完成度；組長領導能力不足、組員配合度較差的小組，在互動中除秩序較差外，教師從旁介入的機會也較多。不管各組製作結果如何，過程中一再提醒孩子：這是一件大作品，各配件層層相扣，缺了一塊就少了最後的完整性。看著走校園裡完成的大作品，可見孩子滿足與小小的虛榮感；我想，這何嘗不是合作學習下的自信心再建立，也是現在孩子所必須具備的基本功！

五、以學生思維創作出獨特作品

學生思考模式各異，教師只提供基本的創作材料，在不訂標準的教學型態下，鼓勵各種的表現手法，教師的工作只需從旁輔助與引導。事實證明，不論在「裝置」製作、「硬筆畫」或「潑墨畫」的創作，都可發現學生許多獨特思考下的多元創作，有見地又兼具美感與實用。

六、「古畫新體驗」讓學生喜歡上藝術

現代學生對古文物，常表達出排斥或消化不良的狀況，原因在於立意太高、難以親近。本次「胡說望望先輩」課程重新詮釋富春山居圖卷，除了反應教師本身喜好與圓一個「黑白灰」藝術創作的課程外，也是想讓學生透過「玩畫」的過程，重新喜歡上古畫之美。

只要孩子花點心思去體悟，推敲畫家所要表達的意涵為何，便能發現其中的巧妙之處。從課程的各活動中便可了解：雖沒有思古之幽情，但至少是孩子是樂在其中的。我想，這就是創作「胡說望望先輩」課程的原意所在！而實景裝置的樂趣，也從學生佈置當下的歡樂氣氛便可知其困難重重，但也樂趣無窮！原來藝術也可以這麼好玩。