

# 應用問題導向學習策略於建立大專學生公民美學觀之藝術行動課程研究

廖敦如

國立虎尾科技大學

多媒體設計系助理教授兼藝術中心主任

E-mail: liaoduzu@yahoo.com.tw

## 摘要

「公民美學」的理念在現今台灣社會不斷地受到重視，緣由於一個美好視覺環境的建構，需要每一位公民的投入；但對一般大學生而言，公民美學的概念如何透過藝術課程，讓他們在心中紮根，甚至衍生出一種社會實踐的力量與改革的行動力，這是本研究關切的議題。為了實踐此理念，研究者以大學生為研究對象，「行動研究」為方法，針對一條老街作為研究場域進行課程實驗。本研究目的為：一、設計「藝術介入社區」為議題的藝術行動課程；二、以「問題導向學習」為教學策略，探討藝術介入社區的各種可能性。其研究結果為：一、「藝術介入社區」的行動藝術課程，可以反應出大學生對社區環境的關心和革新力量；二、「問題導向學習」的教學策略，可以引發學生多元探討藝術如何改變社區的各種形態。

關鍵字：藝術教育、問題導向學習、公民美學、行動研究、藝術行動課程

## 壹、研究動機與目的

現今台灣社會，藝術中的「公共性」不斷地被探討，藝術與公共領域的議題愈來愈受到關注，從文化藝術獎助條例中公共藝術的規範、節慶活動把藝術引

到公共場域裡、文建會文化公民權與公民美學的政策等等，藝術逐漸進入社區<sup>1</sup>，並牽引出整體藝術產業的發展、都市計劃、生態景觀、永續經營、美學倫理等等問題（藝術與公共領域研討會，2007）。再者台灣在「挑戰二〇〇八年國家發展」計畫中，亦將「文化創意產業」列為發展重點項目（文化創意產業專屬網站，2007），希望透過知識與創意，讓產品開發增添人文與藝術元素，進而增加社會新的價值與競爭力。然而不論是藝術的公共性、文化創意產業或公民美學等等概念，基本而言都強調對藝術的學習、對藝術的感知，都是一種生活性的理解。研究者站在藝術教育的立場，認為大學教育一般多關注「專業」領域的成長，對於藝術與人文層面的陶冶，則多限於通識課程，再加上通識教育所開設的藝術類課程，多屬賞析範疇，大學生在現今藝術潮流多變的氛圍下，對於眾多的藝術節慶活動、閒置空間成為展演場所、街頭藝術表演等等藝術生活化的現象，是否能夠將藝術學習內化，成為一位生活藝術的實踐者，是教學者非常關切的議題。

學者M. Featherstone (1991) 認為，當代的文化消費有一個重要特質，它所代表的意涵是「日常生活的美學化」(the aestheticization of everyday life)。然而日常生活的美學化有三個社會學意義：1、是指藝術可以出現在任何地方、任何事物上，大眾文化裡的各種商品，都可能是藝術；2、是指個人把自己的日常生活，塑造成一種藝術作品的形式，關注於審美消費的生活、注重品味的追求及感受；3、是指當代社會的日常生活中，充斥著各種符號與影像，因此藝術不再是單獨、孤立於日常生活，藝術可以是一種生產與再生產的過程（劉精明，2000）。在文化消費的概念下，研究者認為大學藝術教育的課程，應該朝向學者Featherstone所謂「日常生活美學化」的發展；在藝術學習的對象上，應在日常生活中尋找；在藝術審美的態度上，應直接應用於一般生活；簡而言之，是一種取之於生活用之於生活的態度。

研究者於大學藝術通識教育中，開設一門「文化與藝術—創意產業」課程，此課程目前已開設四個學期，一方面累積相當多的實務經驗，二方面也感受到學生於現實生活中，藝術文化體驗層面的需求，因而擬定一個藝術行動課程，希望透過社區藝術、人文、地方產業資源的整合，結合地方文史團體，以「問題導向學習(Problem-Based Learning, 簡稱PBL)」的教學策略，帶領學生深入體驗社區文化，讓藝術的學習不再是「虛擬情境」，而有更多的機會和空間可以將理論的獲得，實際運用於一般生活環境之中；此外亦希望透過課程的設計，讓學生集思廣益，將社區中的「藝術」與「文化」作一產業化的構思，進而打造社區生活美學的文化版圖。

1 例如台南市海安路藝術造街、嘉義縣北回歸線環境藝術行動、高雄縣的橋仔頭藝術再造計畫、台東縣的鐵道路廊轉體計畫等等，台灣從南到北，從西到東，各個角落，藝術行為尋求與社區民眾對話的各種可能性（藝術與公共領域研討會，2007）。

## 一、研究動機

### (一) 培養學生公民美學的意識

文建會曾提出啓動「文化公民權」的運動，訴求重建一個屬於文化和審美的公民共同體社會（陳其南，2004a），然而從「公民文化權」所延伸的概念，即是「公民美學」的推廣。我們可發現生活週遭各式的視覺圖像，不論硬體或軟體，平面或立體，大型或小型，其存在的意義，似乎決定了民眾美學的品味與水準；所以美好視覺環境的建構，需要每一位莘莘學子的投入，甚至視為應盡的義務，透過對「美」的關懷與實踐，落實在每一個角落。

### (二) 體驗在地的社區生活美學

學者P. Lefebvre (1991:144) 曾說：「地方 (place) 不只是自然所在地，更瀰漫著社會文化的相關性。」學者H. London (1994) 更明白指出，現今學校教育過度依賴昂貴的視聽器材，來引介教室外所發生的事，卻很少帶領學生，直接去經驗和探索生活週遭的環境，然而這些生活中的環境資源，卻遠比遙遠、老舊且片段的二手資料更具啓發性。學者S. Klein (1992) 則更具體提出，許多教育問題的形成，其癥結在於學校教育無法與學生的生活環境作適切的連結；也因此許多藝術教育學者紛紛主張，藝術教育課程必需更積極推動社區參與，並有效地應用社區資源，來增加活動內容的豐富性與多元性。

## 二、研究目的

據上述的背景緣由、動機，本研究目的為：

- (一) 設計「藝術介入社區」為議題的藝術行動課程；
- (二) 以「問題導向學習」為教學策略，探討藝術介入社區的各種可能性；

## 貳、相關文獻探討

### 一、公民美學的理念

文建會曾提出「文化公民權」的運動，訴求重建一個屬於文化和審美的公民共同體社會（文建會，2004），然而何謂「文化公民權」呢？陳其南（2004a）認為有三個重要訴求：1. 每個公民的文化主張與生活方式必須被尊重；2. 每個公民都應該分享與維護社會上的文化藝術資源；3. 每個公民都有責任提升自己的文化藝術素養。從文化公民權的訴求重點，我們不難發現，台灣在政治或經濟上，都

已實踐所謂的經濟公民與政治公民，唯獨在「文化」的層面上，仍是被忽視的議題。

為何要形塑「文化公民」呢？陳其南（2004a）認為：「所謂的文化公民，強調的是公民對於文化意識之自覺性，特別是著重於責任與義務的關係，而不是單方面享受權力。」換言之，文化公民權的意義不只是訴求政府應提供充足的文化藝術資源，保障公民充分享有權利，更應進一步訴求公民在參與、支持和維護文化藝術發展活動上的責任。因此以藝術文化為路徑的「文化公民」，不但強調了全體公民對於文化藝術活動的支持與發展，更應共同承擔起參與與推動的責任，進而提昇每一位公民在文化藝術上的審美能力。

從「公民文化權」所延伸的概念，即是「公民美學」的推廣，所謂「公民美學」的實踐，即是提昇視覺環境的生活美學品味與健全藝文生態（陳其南，2004b）。的確，在視覺環境的生活美學品味上，台灣目前的整體環境，仍然缺少美感的氛圍，因為一般民眾仍缺乏對於環境生活美學的追求；再者，就健全藝文生態而言，台灣目前藝文消費的人口並不多，甚至是藝術文盲，其關鍵就在於公民美學自覺的意識並無普及性。

有鑑於此，本藝術行動課程，希望透過「公民美學運動」的推動，讓學生可以主動規劃適切的文化參觀動線，將優質的文化美感經驗實際推廣，將藝術文化的體驗，潛移默化地落入生活之中；並透過潛在的文化薰陶，喚起學生的美學意識，進而透過外在環境的感知而內化成一種公民責任。

## 二、教學方法的應用

本課程在教學理念上，採用「建構環境藝術教育」（built environment art education）的教學法，此教學法強調行動力，以及「參與關係（engaged relation）」來反應學生對社會的關心和自我意識的表現。在教學策略上，則採用「問題導向學習」的教學策略。其內容簡介如下：

### （一）建構環境藝術教育的教學理念

所謂「建構環境藝術教育」是以科技整合的方式，結合了藝術、美學、建築、科技、媒材、設計、歷史、生態學與哲學，將設計環境當作社會意義的表現（Hicks & King, 1999）；而有關環境的藝術教育，無論在美國、英國、加拿大，皆有多年的實行歷史，均是強調將藝術的觀點融入環境教育的課程，此歷程中，藝術教育扮演一個建構的角色，透過對地區的感知來幫助社區成長；換言之，一個與環境文化脈絡研究有關的藝術教育，其目標是幫助學生，參與瞭解環境的相關性。以下則整理國外學者L. K. Guinan (1999)、K. J. McFee & R. Degge (1977)及K. J. Guilfoil (1986)的教學理念，以供課程設計之參考。

## 1. Guinan的敘述性(narrative)教學法

Guinan (1999) 針對環境藝術與課程設計提出「敘事性」教學法，而敘事性是事件或是經驗的陳述，以故事作為平台，提供探討有關歷史、政治、社會或生活對話的文本。Guinan的敘述性教學法未來將運用於社區耆老的訪談，學生將以分組的方式，分別訪問老街上數家百年老店的經營者，一方面蒐集老街的發展歷史、二方面從訪談的歷程中，讓學生逐一建構出老街原有的風貌。

## 2. McFee & Degge和Guilfoil的製圖(mapping)、建造(building)教學法

根據McFee & Degge (1977) 以及Guilfoil (1986) 的建議，藝術教育的歷程來自於「製圖」(mapping) 和「建造」(building) 的經驗，此過程包括：觀察為導向的活動、歷史的研究、社區改變和證明文件的蒐集，而藉由製圖的過程，其「共通土地(common ground)」的經驗能夠被闡述。其中「製圖」的經驗，旨在讓學生尋找社區的地標、社區的符號意象，並且整理出自己 and 社區環境的關係；而「建造」則是透過建築的概念，讓抽象的批判化為具體的建造，以三度立體建築的方式呈現出來；此部份的教學方式，未來將運用於藝術創作活動的設計，例如學生社區導覽圖的製作以及社區景觀模型的建置等等活動。

據此，一個以「社區環境」為議題所發展的藝術課程，是一個統整的概念，其中包括了人文、歷史、資源以及生態體系的認同與瞭解，涵蓋相當多批判思考於議題之中。未來學生不但要從「藝術」的角度來設計社區老街的文化地圖和模型，更要從「休閒」角度來規劃套裝的參觀動線，以及從「行銷」的角度幫助老街的閒置空間，規劃再活化的可能性，而且還必須從「創意」的角度，建議老街上沒落的產業，有新生命的可能性；這是一個整合多元學科學習的課程，學生在不同邏輯思維的激盪下，以文化觀察角度建構老街的美學版圖。

### (二) 問題導向學習的教學策略

「問題導向學習<sup>2</sup>」是一種教學策略。學者陳國泰(2007)認為，其教學策略在實施過程中，可分為六個步驟，分別是：學習者被安排解決一個真實性的問題、小組成員討論與剖析問題、小組成員蒐集及分享相關資訊、小組成員產生可能的解決方案、小組成員提出問題報告、學習評估與省思等等。學者林我崇(2003)認為，問題導向學習的教學策略，實能符合大學教育創新教學的要求；而眾多學者(Barell, 2006; Edens, 2000; Tandogan & Orhan, 2007)亦認為，所謂PBL即是將學習者安置於有意義的學習情境中，以解決擬真情境(authentic context)中的問題為學習主軸，而教師則提供解決問題必要的資源與指引，使學習者能在解決問題的過程中主動建構知識與發展問題解決的技能。

2 問題導向學習始於1950年代美國的Case Western大學，以及1960年代加拿大的McMaster大學(Barrows & Tamblin, 1980)，立基於發現學習(discovery learning)與個案研究(case-study)之根基上，為學習者開創了更適切的學習目標，並在1970到1980年間漸漸推廣到其他國家。

然而透過相關文獻的整理 (Tanner, 1997; Townsend, 1997; Wilkerson & Gijsselaers, 1996; Woods, 1994; Young, 1998), 問題導向的學習, 針對教學者、學習者或學習歷程有如下特徵:

### 1. 教學者——扮演「催化者」的角色

教學者是問題導向學習成功與否的重要關鍵人物, 在學習過程中, 教學者必須創造能引起學習者學習動機之教學環境, 教學者的角色為催化者。

### 2. 學習者——強調「主動性」

問題導向學習強調學習者之主動性, 學習過程中必須改變被動之學習態度, 認真思考自己的學習議題與方向, 並在蒐集資訊的過程中與他人進行合作、分享。

### 3. 課程設計——以「問題」設計為學習重點

問題導向學習以「問題」為學習之起點, 整個學習歷程緊扣著「問題」設計。

### 4. 教學形式——強調分組討論

問題導向學習的過程中, 學習者以小組之形式, 一起進行真實問題之解決, 此一歷程, 學習者可習得問題解決技巧、團隊領導及溝通能力等等。

### 5. 學習歷程——強調「對話性」

問題導向學習須透過小組對話方式進行學習, 學習者透過彼此的對話交流, 可以產生內在認知結構的改變。

綜合上述的教學特徵, 未來運用於本課程設計, 將有如下思考: 1. 教學者即研究者本人, 其角色扮演為課程的引導者; 2. 學生是本課程的學習主體, 必須一開始即與學生充分溝通, 跳脫制式被動思考模式; 3. 課程設計利用真實情境的問題, 刺激學生分析問題, 進而學習解決問題的能力; 4. 教學形式將採分組討論, 重視小組間的互動; 5. 學習歷程將重視討論與互動, 除由教學助理 (Teacher Assistant, 簡稱TA) 協助分組討論之外, 並架設網站部落格, 讓小組成員課餘時間可以進行知識之交融與建構。因此, 本研究課程將以「社區老街」實際的生活環境為探索重點, 讓學生透過藝術與創意, 針對老街中逝去的文化產業, 提出各種解決方案, 讓此學習歷程演化成一種生活美學的具體實踐。

## 參、研究方法與過程

### 一、研究方法

本研究參考國內學者蔡清田 (2000) 所提出的行動研究過程為發展架構; 而

行動研究 (Action Research) 是當代課程與教學領域，最具發展空間與應用潛能的研究方式，這是一種「實踐取向」的課程教學，它受到教育研究人員的重視與肯定 (甄曉蘭, 2003)。行動研究的特質在於「行動實踐」、「批判反省」、「協同合作」、「實務改進」等部分，企圖縮短「理論」與「實務」上的差距，而本研究之所以採用行動研究，是因為本課程為一探索性的課程，研究者希望將理論化為實務，從不斷地實踐、反省過程中驗證出本課程的可適性。

## 二、研究對象

### (一) 教學對象

以選修研究者所教授之大學一年級藝術通識教育課程的學生為對象，全班共有55人，分成六組；學生的背景非常多元，有工科、理科、文科等專長。本課程並有兩位教學助理，協助課程進行與分組討論。

### (二) 教學場域

距離本校約100公尺處，有一條日據時代號稱「第一街」的中山路老街，此條老街不但是虎尾鎮發源起點，於日據時代更曾為台灣重要的製糖中心。其重要性可從教學日誌中窺探出來：

老街上有許多糖廠的重要建設和機關，其中南端的「虎尾鐵橋」和「同心公園」是虎尾鎮著名的觀光休閒景點，「虎尾驛」則是日據時代重要的交通中樞；中軸端上則保有很多古老的巴洛克式建築；北端則是「虎威古郡」、「合同廳舍」、「郡守官邸」等三座建築古蹟，這些古蹟都是日據時代重要的行政區域，亦見證了這條老街日據時代的繁華 (資料來源：TA-2-20070312)。

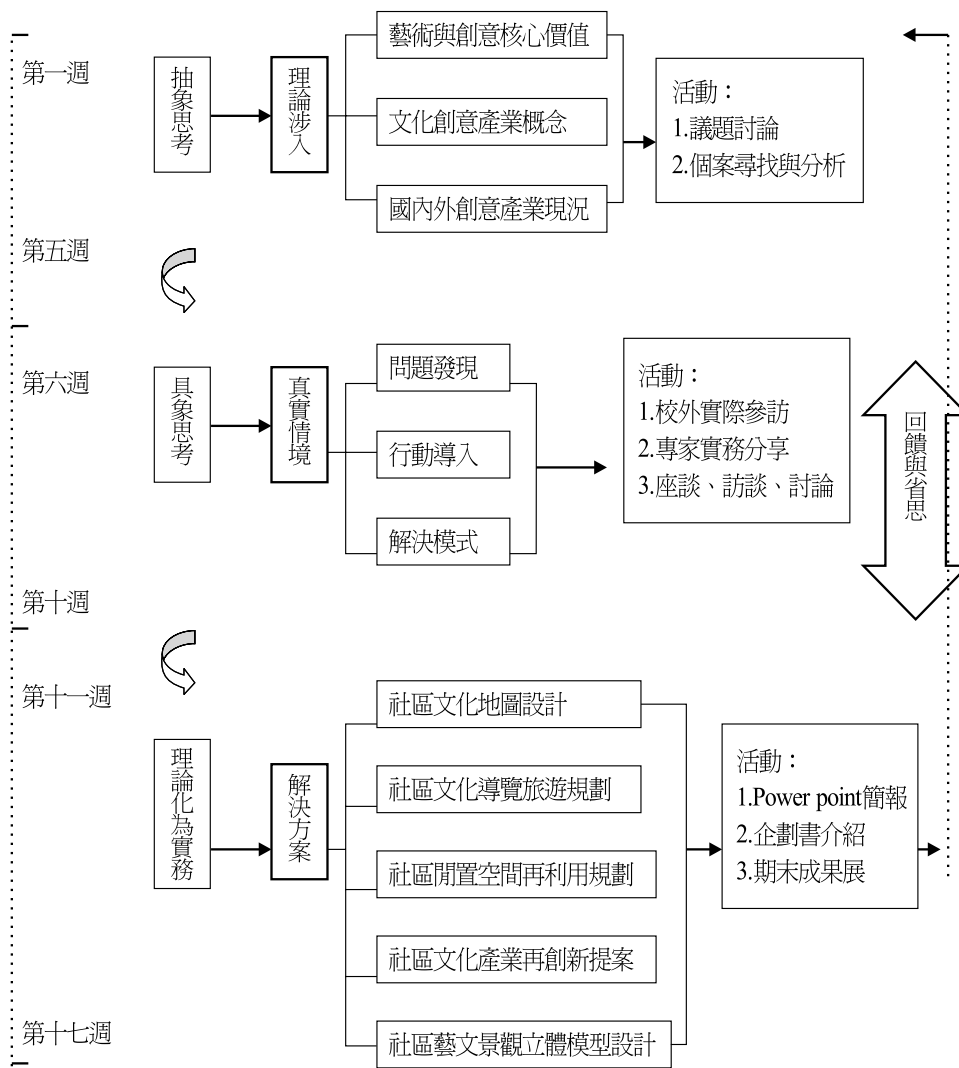
此條老街的規模，雖不若桃園的大溪、三峽的老街，但它在台灣近代城鎮發展史上，有其重要性和研究價值；而本校位居老街的周邊，其發展一直都是全校師生共同關懷的議題；據此，教學者希望透過課程，引領學生實際走訪老街，讓學生透過體驗、感受、問題探討，重新建構一個老街的文化地圖概念。

## 三、研究步驟

### (一) 研擬可行的教學計畫

本課程設計一共十七周，課程強調真實情境的問題呈現，因此「社區文化」、「社區環境」是本課程活生生的教材；而其中學生有四次時間實際走訪老街，並透過「藝術涉入」、「文化創意」、「產業化」等思維，提出具體的解決方案，幫助老街打造一個新的文化意象。圖一將呈現本課程之執行邏輯與行動特色：

應用問題導向學習  
策略於建立大專  
學生公民美學觀之  
藝術行動課程研究



圖一 課程概念發展圖

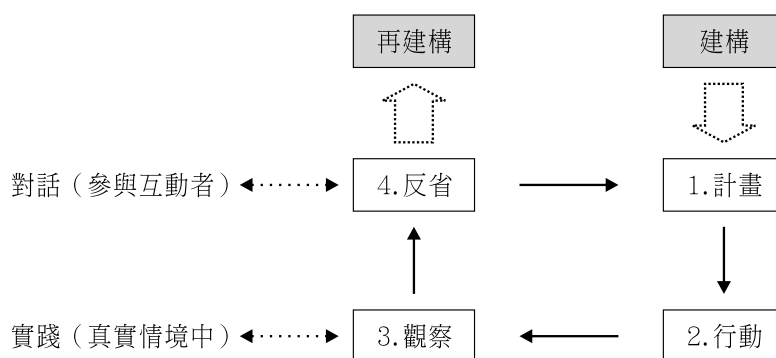
## (二) 尋求學校團隊的支持

由於本課程為通識教育課程，屬於大班制教學，因而面對眾多的學生，如何達到課程的精緻度，觀照到全面學生的學習狀況，則令研究者非常困擾；然而適逢學校大力推展教學卓越計畫，鼓勵大班式教學教師提出教學助理申請，因此本課程擁有兩位相關藝術文化科系的研究生擔任教學助理，而教學助理的任務包括：帶領分組討論、參與作業評分、定期透過部落格與同學互動、上課觀察與紀錄、協助教師課前課後資料蒐集、協助校外參訪活動安排與接洽等等事宜。



### (三) 採取實施的行動方案

行動研究是一個「螺旋循環」的模式，包括四個基本要素 (moments)：計劃 (planning)、行動 (acting)、觀察 (observing)、省思 (reflecting)，省思之後，又是重新計劃階段 (re-planning)；這是一個不斷循環的過程，連結過去的經驗和未來的行動，作有系統的學習與研究 (Grundy & Kemmis, 1981)，其關係圖，如圖二。而本課程進入實際問題場域有四個重要單元，這四個單元老師和學生將透過計劃、行動、觀察、省思等歷程，以小組合作討論，針對每一個問題場域提出一套可行的解決方法，而每一單元所呈現的反思都將作為下一個課程活動計劃的參考。以下將以表一呈現實際情境的行動重點：



圖二 此歷程中各元素之關係圖

(資料來源：廖敦如改編自Grundy & Kemmis, 1981: 32)

表一 本課程中真實情境之行動、觀察、省思重點

走訪地點	行動/觀察重點	問題解決重點	省思重點
虎尾國際霹靂布袋戲	1. 國際霹靂布袋戲產業的現況勘查。 2. 國際霹靂布袋戲產業如何讓傳統產業復甦？其背景、策略、機制為何？	國際霹靂布袋戲產業成功的模式，未來如何運用於虎尾鎮其它沒落的產業？	國際霹靂產業需與老街其它布袋戲劇團整合行銷，國際霹靂產業成功模式可做為老街整體經營與復甦之參考。
老街北端 協助團體：虎尾大崙腳文教學會	1. 審視老街北端三座文史館的現況發展？ 2. 勘查三座文史館未來可發展與再利用的各種可能性？	老街的史蹟密度非常的高，有眾多古蹟被閒置，請同學參考國內外的案例，規劃符合虎尾鎮中山路意象的空間。	針對三座文史館，各組提出具體改善的方案；並作為下一次行動計畫的參考。

應用問題導向學習  
策略於建立大專  
學生公民美學觀之  
藝術行動課程研究

老街南端 協助團體：虎尾台糖 總部	1. 踏查糖廠眾多閒置的空間以及再開發的可能性？ 2. 與台糖幹部的對談，思考台糖產業再復甦的各種策略？	思考如何以「藝術涉入」的方式，經營台糖的閒置空間，並參考台中酒廠、華山藝文廣場的模式。	利用觀光讓台糖的產業再復甦的具體改善方案，可作為下一次行動計畫的參考。
老街中軸端 協助團體：虎尾巴學 會	1. 訪問百年商家老店。 2. 瞭解百年老店的產業風貌，並以創意提出造街模式。	老街可以什麼方式造街？共同的意象為何？具體提出方法與策略。	老街眾多百年老店已逐漸沒落，這些沒落產業可以透過創意再顯生機。

資料來源：本研究製

#### (四) 評鑑、紀錄與資料分析

研究者自行設計課程、自行教學，倘若沒有適當的評鑑方式，往往易陷入盲點，因此自我擬定幾項評鑑工具，並將此資料分別依照屬性編碼<sup>3</sup>，以作為質性分析與未來課程改革之依據：

1. 教學助理觀察紀錄：教學助理於本課程中佔有非常重要的角色，每一次課前資料蒐集、課堂中帶領討論、課後利用部落格與各組互動等等，因此他們的觀察紀錄是本研究非常重要的評鑑資料之一。

2. 學生的討論紀錄：整個學習過程，以問題導向學習為教學策略，因此非常重視小組互動、討論以及問題的解決。因此每一堂課的上台報告、討論結果，都是本研究重要的資料。

3. 學生的分組作業：本課程設計了五項作業，大都運用環境藝術教育學者所提之教學策略進行之藝術創作，且每件作品皆透過小組合作完成，內含相當多的理想與理念，這些創作說明亦為本研究質性資料分析之一。

#### (五) 公開發表

本課程結束後曾於本校藝術中心中庭，公開發表學生期末成果作品展，讓學校其他學生也有觀摩和學習機會；而本課程設計亦參加教育部96年度優質通識教育課程申請同時獲得補助，因此96年度第一學期本研究課程整個架構、上課模式、教學助理之聘任，將完全可照本課程設計再實踐一次，並透過教育部通識教育課程會議，與大專院校教師分享此課程。

### 肆、研究結果與建議

3 編碼代號均取自英文字母的第一個開頭，例如「教學助理（Teacher Assistant）」，即取「TA」兩字，其餘代碼則依此方法類推。

以下則依研究問題，並根據教學助理觀察紀錄、學生的討論紀錄、學生的分組作業以及自我省思等等資料，以三角交叉(triangulation)的方式，將資料相互檢視，歸納出「教學成效評估與反省」、「教學問題解決與未來努力」等兩個部分：

## 一、教學成效評估與反省

### (一)「藝術介入社區」的行動藝術課程，可以反應出大學生對社區環境的關心和革新力量

過往大學藝術類通識教育的學習，對於一般大學生而言，都過於遙遠而嚴肅，學生不但無法從生活中學習藝術，更難以將所學運用於日常生活，何談生活美學實踐。而「藝術介入社區」的行動藝術課程，透過前數週課堂理論知識的學習，例如藝術與文化創意產業、藝術造街、藝術產業的現況、閒置空間的再利用等等議題，到後數週實際進入研究場域，並給予學生若干真實情境的問題討論等等；此一歷程，從理論到實踐，學生面對現實生活問題，無形中會將所學的藝術概念，直接應用到現實環境，呈現出學生對社區環境的關心，以及一股革新現況的力量。以下則摘錄部份質性資料以為引證。

#### 1. 教學助理觀察紀錄

教學助理從每次課堂的教學日誌中，表達了他們對於本課程所引發的實質效益，以及藝術可以具體應用的一些想法，例如：

這是我第一次擔任教學TA，雖然課前課後都有相當重的功課要備課，但是此機會很難得，因為過往的學習，我們少有機會直接接觸藝術產業的問題，更少有機會進入生活社區，而且赤裸裸面對問題真實的情境（資料來源：TA-1-20070315）。

透過實際的參訪、真實問題的討論，讓一般同學覺得藝術的學習，是可以很生活化，…我們找遍了國內外藝術造街的案例，整合各種可行方案，希望這些成功方式可以運用在我們生活中的老街（資料來源：TA-2-20070315）。

#### 2. 學生的討論紀錄

同學分組討論以及社區踏查的紀錄非常多，表二、表三摘錄學生對老街所進行的SOWT分析，可以呈顯出學生對於老街細密的觀察與解決之道：

表二 學生分組作業之——老街的SOWT分析

內部稽核--優勢 (Strengths)	內部稽核--劣勢 (Weakness)
1.中山路遺留下的古蹟景觀非常的多。	1.古蹟不懂保存，破壞嚴重。
2.老街的文化歷史飽和度十分的高。	2.居民對於造街的灰心。

應用問題導向學習  
策略於建立大專  
學生公民美學觀之  
藝術行動課程研究

外部稽核--機會 (Opportunities)	外部稽核--威脅 (Threats)
1. 以布袋戲意象為主，創造老街自己的特色。 2. 利用雲林縣偶戲節、糖業文化節及中元文化節的行銷，將老街的特色推廣出去。	1. 台灣太多知名老街，此條老街鮮為人知。 2. 周邊交通欠缺規劃、各景點欠缺串聯，較難作整體規劃。(資料來源：SD-B-20070416)

表三 學生分組作業之一——老街再造的資源分析

老街可利用資源分析
1. 糖廠舊宿舍：可開發民宿空間，使停留時間更久並帶動週休游玩風潮。 2. 台糖糖廠：將製糖過程透明化，更可DIY，自己動手製冰創造屬於台糖健康冰品。 3. 鐵道與廢棄車站：鐵道可讓小火車原貌重現，讓觀光客來此享受五分車之旅。 4. 虎尾鐵橋：將鐵橋加上枕木，使自行車步道由北到南串起形成休閒區塊，一連串的景點可設計布袋戲意象的象徵，形塑整體性的視覺標誌。(資料來源：SD-E-20070416)

### 3. 學生的分組作業

從學生的分組作業中，可以發現學生實際走訪老街，與耆老、百年商家對談的情景，並透過對談的過程中，提出他們企圖改造現況的期許與努力方向；例如：

今天訪問的耆老是鄭井先生，他曾是虎尾地區知名的電影刊版畫師……他目前所經營的傳統畫廊(如圖三)，有點凌亂和老舊，但稍加整理，有機會成為一個電影刊版博物館，透過老街的再造，轉型成為老街中生態博物館中的一部份。(資料來源：SW-B-20070423)



圖三 耆老電影刊版畫師所經營的畫廊一景 (資料來源：SW-B-20070423)

今天訪問的百年老店是老街北端的刻印店，此家店在日據時代曾為當時著名的刻印店，……現今電腦刻字幾乎已取代傳統刻字，此家百年老店幾乎沒有生存空間……本組透過勘察和討論，此店可轉型為觀光型刻印店，配合布袋戲主題館，專為觀光客刻印「布袋戲」為圖案的印章(圖四)，一方面突顯店家傳統的特色，二方面又可創造品牌。(資料來源：SW-C-20070423)



圖四 學生所建議的布袋戲造型印章圖案（資料來源：SW-C-20070423）

#### 4. 教學者的省思

藝術的創作與學習，原本即是一種科技整合的歷程，透過藝術經驗可以統整不同領域的學習，而以「社區老街」為教材，並直接運用藝術產業、藝術創作等思維，可以讓「藝術介入社區」，讓藝術的衍生便成是一種公共議題；而學生對藝術的認知可以是很生活化，例如舊景觀的再造、街道意象的設計，甚或運用生態博物館的概念來審視整個社區文化的發展；因此此課程的價值，在於提升了學生生活美學的品味，更重要的是審美價值的背後，能產出一股社會革新的力量，而這股革新的行動力，是一種源源不斷帶著走的能力。

（二）「問題導向學習」的教學策略，可以引發學生多元探討藝術如何改變社區的各種形態。

##### 1. 教學助理觀察紀錄

教學助理站在協助者的立場，扮演著觀察者的角色，從他們的紀錄中可以發現，透過問題導向學習的策略，學生提出多元的解決現況方式；例如：

……本週討論的重點是如何打造老街的意象，各組以訪談、問卷調查等等方式，提出「布袋戲」、「糖廠」、「鐵橋」等等造型，來代表老街的精神（資料來源：TA-2-20070416）。

本週討論的議題是糖廠日式宿舍區閒置空間的再造，各組同學均充分表現其理念，並提出一組改造方式，有的組別認為可以打造成藝術村、邀請藝術家進駐；有的組別認為這些日式宿舍區可以透過整體修復與造景，變成一個觀光民宿……（資料來源：TA-2-20070430）。

##### 2. 學生的討論紀錄

針對如何讓老街的風貌能有整體的改觀，各組同學均提出多方意見，以老街中軸端的設計而言，各組有眾多的想法，例如：

應用問題導向學習  
策略於建立大專  
學生公民美學觀之  
藝術行動課程研究

A組：認為具體策略為「推倒牆面、重塑台糖廢棄火車」，實質功能為：  
A. 營造綠色的休憩空間、突顯驛站的意義；B. 打破圍牆、拉近居民與  
台糖歷史的對話；C. 再利用台糖廢棄火車、再現糖業故事（資料來源：  
SD-A-20070521）。

C組：認為具體策略為「鋪設枕木步道至鐵橋」，實質功能為：A. 增加徒步  
性的休閒功能；B. 增強故事性的敘述功能；C. 讓鐵橋成為一個結束或開始  
（資料來源SD-C-20070521）

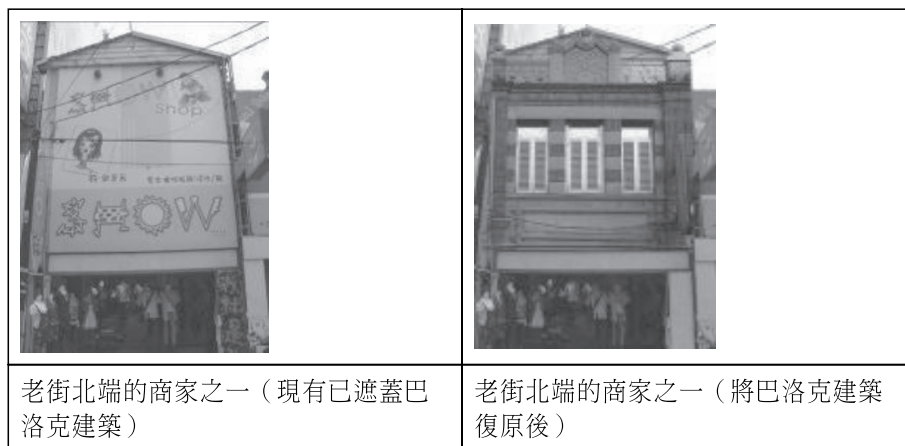
F組：認為具體策略為「強化綠帶、綠廊的視覺效果」，實質功能為：A. 打造  
綠色花園、綠色川廊的概念；B. 激發居民到此體驗、消費的意念；C. 刺激對  
面老店的再生（資料來源：SD-F-20070521）。

### 3. 學生的分組作業

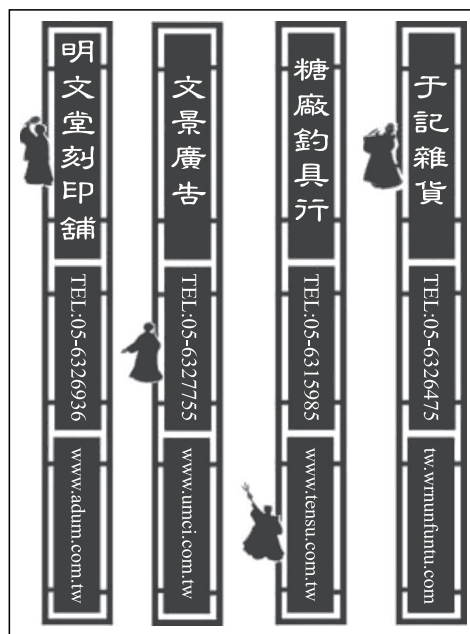
針對藝術造街的部份，各組同學均提出各種可能性，例如有一組同學認為  
要將日式的巴洛克建築修復，拆除不必要的廣告，讓巴洛克的立面重現（圖五）；  
另一組同學認為老街現有的招牌過於零亂，可透過「布袋戲」的意象重新設計老  
街上的招牌（圖六）；甚至有的組別認為老街的北端停車場，可透過景觀造景打  
造成生活公園，加強休憩的功能（圖七）。這點點滴滴的改造，各組學生運用其  
背景和觀察，設計出各種可能性，也充分展現每組學生的美學觀。

### 4. 教學者的省思

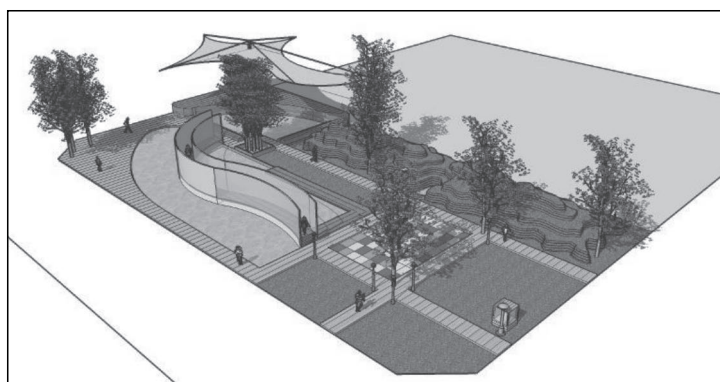
問題導向學習的教學策略於本課程中充份地被應用，學生的互動性極高，  
而過程中學習者為了解決現況的問題，積極努力尋找國內外案例，並剖析各種可  
可能性，甚至利用週休二日的時間再三造訪研究場域，蒐集任何有助於藝術造街  
的各種資源；也因此研究者認為，一個良好的「問題設計」，是可以引發各種可能



圖五 巴洛克建築復原前後之對照圖（資料來源：SW-B-20070528）



圖六 以布袋戲為意象所設計的街道招牌（資料來源：SW-C-20070528）



圖七 打造老街北端生活公園之模擬設計圖（資料來源：SW-D-20070528）

性，而此種可能性，是可以激盪出更多元的面貌。所以透過本課程問題導向的學習，無形中學生自行建置心目中的「文化地標」，並規劃出「文化地圖」，教學者亦見證藝術如何改變一條老街的風貌。

## 二、教學問題的解決與未來的努力

本課程內容是理論與實務兼具的整合性課題，從藝術與文化創意產業的思維，導引學生認識文化創造優質生活的概念，更進一步透過實際的走訪，從實地勘查中發現問題、解決問題，更甚成爲問題的解決者；這是一個統整性的課程，蘊含價值的發現、自我的認同、文化情感的凝聚等等特質，以下則將教學心得與未來努力的方向，分述如下：

### （一）課程設計可以培養社會人文關懷的行動者與實踐者

美感能力的培養是打造看不到的競爭力，然而美感在哪裡？教材在哪裡？難道非得在美術館、名畫店尋找嗎？其實眾多的教材就充斥在生活之中，尤其就藝術而言，大眾文化、視覺文化已融入生活，以真實環境爲議題，更能培養學生成爲一位社會關懷的行動者與實踐者。以本課程而言，即大量安排實境參訪，例如國際霹靂布袋戲、閒置空間再利用的文史館、「糖廠空間」何去何從……等等現況，這些人、事、物，都在本校學生的生活範圍之中，卻鮮少有人注意它們的過去和未來；而這些教材，可以引發學生對「藝術」與「文化」的關注，進而結合「創意」，幫助地方找出新的生命，而此一歷程，學習者將可對社會人文的關懷，真實地內化與吸收，並轉化爲具體的行動者與關懷者。

### （二）課程內容兼具正式學習與非正式學習的特質

本課程跳脫一般通識教育的藝術課程，教學者認爲過往通識類的藝術課程，太過精英化、刻版化，例如藝術鑑賞、視覺藝術欣賞等等，一般學生透過一學期的學習，雖然欣賞能力提昇了，但還是不會應用，不會落實，因爲所學與生活沒有關聯；有鑑於此，教學者認爲，通識教育的目的並非培養藝術專業人才，但很重要的能力是「活用知識」；而本課程即是以「藝術」爲窗口，「在地文化」爲橋樑、「生活環境」爲媒材，學生的學習和發現的對象，是朝夕相處的「社區環境」，而學習者可以針對生活中藝術環境的現況，提出各種增強方法，其價值隱含了正式學習與非正式學習的精神，而此指標亦是未來大學藝術通識教育可以努力的方向。

### （三）「問題導向學習」的教學策略可以廣爲運用於藝術教學

本研究運用了「問題導向學習」的教學策略於大學藝術類的通識課程，對教學者或學習者而言都是一種嶄新的挑戰；因爲學習者必須被放置於問題情境中，而教學者則必須尋找場域、了解問題場域；因此在實踐過程中，最大的困難點，莫過於場域的勘查與瞭解，此歷程並非一週兩個小時可以完成，教學者和學習者都必須花費更多的時間，進行前置資料的蒐集，方能呈現多元的解決方案。然而一個充滿創意與挑戰的課程與制式的教學型態不同，教學者或學習者都必須付出相當努力，其歷程是一種教學相長。透過此研究，研究者亦深切感受，「問題導向學習」的教學策略可以廣爲運用於藝術教學，因爲透過此策略，藝術的學習更具有價值性，藝術的應用更具有感染力。

備註：本課程設計獲教育部96學年度第一學期優質通識教育課程補助



## 參考文獻

- 文建會 (2004)。檢閱中央與地方政府的「文化護照」政策。2007年7月14日，取自<http://www.npf.org.tw>
- 林我崇 (2003)。問題導向教學策略對技職院校學生行銷研究學習成效及人際溝通能力提升之研究。未出版之博士論文，國立彰化師範大學工業教育學系，彰化。
- 陳國泰 (2007)。問題導向學習的教學策略在大學課程與教學創新的應用之探究。大學課程與教學之卓越化研討會論文集，頁119-132。苗栗：國立聯合大學。
- 陳其南 (2004a)。啟動「公民文化權」，落實第二波民主化工程。2007年7月14日，取自<http://www.cca.gov.tw/cforum/culture-citizen/main.html>
- 陳其南 (2004b)。公民美學在台灣。2007年7月14日，取自<http://www.ntso.gov.tw/publish/period/pbs063/pbs063-p08.htm>
- 藝術與公共領域 (2007)。藝術進入社區研討會宗旨。2007年7月20日，取自於<http://teach.nknu.edu.tw/wml/>
- 文化創意產業專屬網站 (2007)。文化創意產業計劃。2007年7月20日，取自於<http://www.cci.org.tw/portal/index.asp>
- 蔡清田 (2000)。教育行動研究。台北市：五南。
- 劉精明譯，Mike·Featherstone著 (2000)。消費文化與後現代主義。江蘇：譯林。
- 甄曉蘭 (2003)。課程行動研究：實例與方法解析。台北市：師大書苑。
- Barell, J. (2006). *Problem-based learning: An inquiry approach*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED495624.)
- Barrows, H.S., & Tamblyn, R.N. (1980). *Problem-based learning: an approach to medical education*. New York: Springer.
- Edens, K. M. (2000). Preparing problem solvers for the 21 century through problem-based learning. *College Teaching*, 48(2), 55-66.
- Grundy, S., & Kemmis. S. (1981). Educational action research in Australia: The state of the art. In *The Action research reader* (S. Kemmis & R. McTaggart, Eds., pp. 321-334.). Victoria: Deakin University.
- Guilfoil, J. K. (1986) . Techniques for art education in architectural design research and evaluation, *The Journal of Art Education*, 39(2), 10-12.
- Guinan, K. L. (1999). Personal space and public place: Architecture and narrative. In *Built environment education in art education* (J. K. Guilfoil, & A. R. Sandler, Eds., pp.58-67). Reston, VA: National Art Education Association.
- Hicks, L. E., & King, R. J. H. (1999). Mapping a sense of place: A contextualized

- approach to designed environments. In *Built environment education in art education* (J. K. Guilfoil, & A. R. Sandler, Eds., pp.10–17). Reston, VA: National Art Education Association.
- Klein, S. (1992). Social action and art education: A curriculum for change. *Journal of Multicultural and Cross-cultural Research in Art Education*, 10(11), 111–125.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Oxford: B. Blackwell.
- London, p. (1994). *Step outside: Community-based art education*. Portsmouth, NJ: Heinemann.
- McFee, J. K., & Degge, R. (1977). *Art, culture and environment: A catalyst for teaching*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.
- Tanner, C. K. (1997). Problem-based learning in advanced preparation of educational leaders. *Educational Planning*, 10(3), 3–12.
- Tandogan, R. O. & Orhan, A. (2007). *The effects of problem-based active learning in science education on students' academic achievement, attitude and concept learning*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED495669)
- Towsend, G. C. (1997). New PBL dental curriculum at the university of Adelaide. *Journal of Dental Education*, 61(4), 374–384.
- Wilkerson, L. & Gijsselaers, W. H. (1996). Bringing problem-based learning to higher education: theory and practice. *New direction for teaching and learning*, 68.
- Woods, D.R. (1994). *Problem-based learning: How to gain the most from PBL*. Hamilton, ON: McMaster University.
- Young, N. A. (1998). Problem-based learning: Using case to drive the learning process. *Journal of Dental Education*, 62(3), 235–241.