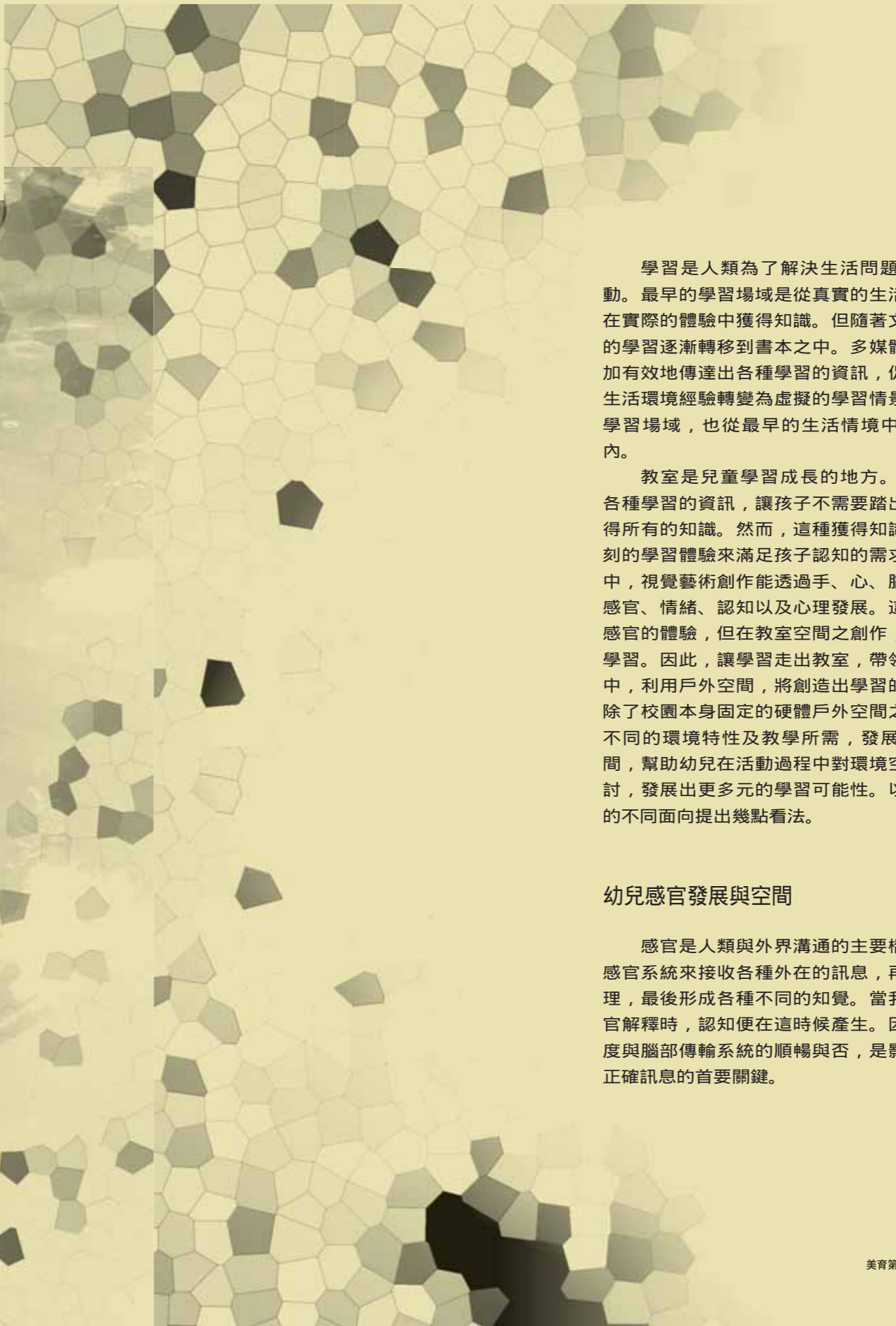


# 走出教室 — 走入幼兒視覺藝術創作的有機學習空間

Go out from the Classroom — Enter the Organic Learning Space of Child's Visual Art Creation

徐德成  
Tak-Shing TSUI  
台中市愛彌兒幼教機構駐校藝術家



學習是人類為了解決生活問題而進行的一種預備活動。最早的學習場域是從真實的生活環境開始，從此人類在實際的體驗中獲得知識。但隨著文字印刷的發明，知識的學習逐漸轉移到書本之中。多媒體科技的發展進步，更加有效地傳達出各種學習的資訊，促使學習的方式從實際生活環境經驗轉變為虛擬的學習情景。因此，現今孩子的學習場域，也從最早的生活情境中轉移到教室的空間之內。

教室是兒童學習成長的地方。在教室中，教師提供各種學習的資訊，讓孩子不需要踏出教室大門，就可以獲得所有的知識。然而，這種獲得知識的方式，無法提供深刻的學習體驗來滿足孩子認知的需求。在眾多的學習領域中，視覺藝術創作能透過手、心、腦的協調，統整孩子的感官、情緒、認知以及心理發展。這種學習方式雖能加強感官的體驗，但在教室空間之創作，未能滿足孩子感官的學習。因此，讓學習走出教室，帶領孩子進入寬廣的校園中，利用戶外空間，將創造出學習的另一種情境。同時，除了校園本身固定的硬體戶外空間之外，教師也能夠依據不同的環境特性及教學所需，發展出有機的感官學習空間，幫助幼兒在活動過程中對環境空間的感受有更多的探討，發展出更多元的學習可能性。以下針對有機學習空間的不同面向提出幾點看法。

## 幼兒感官發展與空間

感官是人類與外界溝通的主要橋樑，我們透過身體的感官系統來接收各種外在的訊息，再經由一系列複雜的處理，最後形成各種不同的知覺。當我們進入較高層次的感官解釋時，認知便在這時候產生。因此，感官發展的敏銳度與腦部傳輸系統的順暢與否，是影響幼兒從感官中得到正確訊息的首要關鍵。



強調感官學習的大地彩繪。(3歲)

所以，嬰兒從出生開始便透過感官來進行溝通探索，感官包括有視覺、聽覺、嗅覺、觸覺、味覺。最初的目的是一種保護作用之反應，例如：以視覺感受空間距離，用以防止身體的碰撞；以觸覺感受皮膚表面異狀，用以防止蚊蟲叮咬；以味覺的味覺瞭解食物的味道，用以防止吃到有毒的食物，這些感官功能主要是探討真實的世界，也透過感官認識我們所存在的世界。而視覺藝術之創作活動，連接腦、手、情緒，其感官的運用包括有眼睛觀看的視覺、手接觸材料的觸覺等，若能以真實的情境提供幼兒學習經驗，將更有效地幫助幼兒瞭解我們的世界。例如：在幼兒視覺藝術創作中，想瞭解色彩與水分的關係時，教師可以帶領孩子到戶外玩水，讓孩子感受水的流動、濕潤、透明等，讓孩

子感受水與環境之關係。瞭解水的性質之後，再提供水彩在濕潤的地上彩繪，這樣更容易使幼兒發現水與顏色的相互關係，也從這樣的情境中發展出視覺與觸覺的敏銳度。同時，視覺藝術提供幼兒良好的感官學習，尤其是運用戶外的環境學習，不單只是提供一個真實的環境，更讓創作者與環境融為一體，使得孩子在創作過程中能有更深刻的感受，讓感官的反應更加敏銳。

### 光線與幼兒學習之關係

眼睛所看到的事物，是視覺對光線的一種反應，不同的光線影響我們對所見事物的感受。而光線擁有三種知覺維度，包括：可視性、美感意象以及時間推移的感覺（Giulio Ceppi, Michele Zini, 2002）。事實上，光線是構成美感知覺的重要元素，例如：在陽光普照的光線下，總是讓人心情開朗充滿活力，若天色陰暗則讓人心情沉悶，帶給我們一種慵懶的感覺。因此不同光線的類型使我們產生不同感受，同時牽引著我們的視線與心情，影響我們的眼睛如何去知覺外在的世界。而光線主要分為自然光線以及人工光線。自然光線關係著地球與太陽之間的關係，在不同的時間空間下產生不同的光線變化。人工光線是人為所控制，雖然人為光線



戶外的光線讓幼兒在視覺上有不同的感受。



著重遊戲的線性空間創作。

能產生很多不同的效果，但人為操弄的光線通常是規則或是固定的，缺少自然光線所帶來的生命力。

而教室主要是人工光線，其目的是照明功能，是一種可視性的光線，由於光線缺乏變化，總是讓人覺得時間停頓，只有身體機能單獨的運作，感受不到光線與時間之關係。若能走到戶外，光的來源則是依賴著陽光，讓光線隨著地球與太陽的互動，以及空間事物位置與太陽光照射角度的不同，產生有變化的光線及影子，讓不同的視覺美感意象隨著時空而改變。

走出教室，讓孩子感受到光線的轉移。在戶外所進行的視覺藝術創作，能夠讓孩子對空間有不同的視覺感受。同時透過太陽照射的時間轉換，體會到光線與空間互動所產生的美感，真實地體驗光線之美，使有機的學習空間與光線產生視覺上更多微妙的變化。

### 空間與遊戲學習

從遊戲中學習一直被視為是學前教育中最佳的學習途徑。藝術家朗格（Konard Lange, 1855-1921）認為，遊戲是兒童時代的藝術，而藝術能形成成熟的遊戲（劉文潭，1991）。藝術源自

於遊戲，在幼兒的視覺藝術創作中，孩子通常先以探索來開始創作，這類的活動屬於遊戲的性質，也是一種自發性的藝術探索。Parten認為遊戲的發展可分為單獨遊戲、平行遊戲、聯合遊戲和合作遊戲（James E. Johnson, 1993）。個人的藝術創作屬於單獨或平行之遊戲，因為學習並不只是單獨一人進行，透過同儕的互動合作，更可以將幼兒的學習推到更高的層次。然而教室中的創作，通常屬於單獨的遊戲或平行遊戲之類型，若能在教室以外提供有機的學習空間，將可以發展出幼兒互動式聯合遊戲和合作遊戲，讓學習發展出更多的可能。例如：教師在戶外創造一個透明的迷宮空間讓幼兒彩繪，剛開始幼兒只是單獨探索空間，但隨著空間的熟悉及在遊走中同儕之互動，孩子在創作時多了空間上的共同討論及合作的機會，也透過空間遊戲，讓幼兒真實地感受身體與空間之相互關係。

### 校園中的有機學習空間

戶外的學習空間有別於教室的固定空間形式，讓幼兒發展出截然不同的學習經驗。由於校園腹地寬廣，若能掌握空間的特性，將可以發展出另一種有機的學習空間。此時，有機的學習空間即是指教

# Go out from the Classroom: Enter the Organic Learning Space of Child's Visual Art Creation



教師預先建構的彩繪空間。(3歲)



幼兒在校園空間中所創作的壁畫。(4歲)



幼兒為校園情境所創作的作品。(6歲)

師如何運用現有的環境，創作出可以提供幼兒進行視覺藝術創作的學習空間。視覺藝術之創作空間，可以分為活動前「教師預先建構的情境」以及「活動中所營造的情境」兩種（徐德成，2007）。其中，活動前教師預先建構的情境是指教師在活動前預先營造出可以讓幼兒進行遊戲創作的空間。例如：以瓦楞紙板營造迷宮彩繪，就是教師預先準備創作之空間，然後讓幼兒進行空間彩繪之探索。另外，活動中所營造的情境是指創作開始時，空間是校園的原來樣貌，但經由幼兒運用材料進行創作後，創造出另一種空間感覺。例如：蜘蛛的家之創作，幼兒運用毛線之線材延展出不同的網狀空間，這種創作正是由幼兒在活動中營造的情境。因此，校園雖然有許多固定的硬體設施，但教師只要善於掌握空間的特性，運用不同的媒材引導幼兒在空間中進行遊戲創作，校園也可以成為視覺藝術的有機學習空間。

## 有機學習空間的型態

有機學習空間之型態，可分為「展示空間之創作」與「裝置空間之創作」兩種。「展示空間之創作」是指在校園的空間中創作獨立的藝術作品，就如同創作一件雕塑作品放置於校園中，或是在圍牆上繪畫壁畫，此類活動透過作品使校園的空間更具有生命力，營造出另一種的視覺美感，是一種為環境而創作的空間。而「裝置空間之創作」則是指在校園中完全改變空間的屬性，產生另一種視覺空間效果，其屬性取決於創作時所選用材料之性質及所能產生之空間效果。因此「裝置空間之創作」從媒材選擇之性質來看，可分為非透視性的空間創作、透視性的空間創作、線性的空間創作（徐德成，2001）。非透視性之空間是指運用不透明之面材，如：瓦楞紙版、布等不透明媒材來創造另一種空間，再讓幼兒在新的環境中進行創作活動，是一種類似迷宮視覺感受之空間

創作。透視性的空間創作，是指運用透明的材料創作出一個空間，在空間中孩子們可以互相看得見對方，但由於透明塑膠布的區隔而無法接觸，孩子就在這種視覺接觸而空間區隔的關係下，同儕間產生另一種互動方式。線性的空間創作是指運用線材，如毛線、紙條等在空間建構，如蜘蛛網的建構，讓孩子在線構空間中遊走創作，除了體會線條在空間中產生的網狀結構變化外，空間遊走更體會身體與線條空間之關係。因此，有機的學習空間，素材是影響創作空間最重要的元素，若能瞭解每一種媒材在空間中所能發揮的效果，將可以發展出更多不同的學習空間。

## 有機空間的多元學習

在感官發展最旺盛的幼兒階段，讓孩子走出教室，在戶外感受光線、時間、身體之互動，發現有機學習空間中自己與環境之關係，讓幼兒在感官發展上有更多的感受，幫助幼兒統整其心理、認知、情緒，從遊戲中學習，自然而然地建立自主性的學



幼兒為校園草地所創作的木馬雕塑。(6歲)

習模式，最後運用到未來的生活之中。而有機的學習空間，就是期望教師能擺脫教室框架的局限，在校園中創造更多變化的學習空間，促使視覺藝術的教與學能有更多元發展的可能。

（本文圖片提供：台中市愛彌兒幼教機構）

## 參考文獻

- Giulio Ceppi, Michele Zini (2002)：兒童、空間與關係（劉玉燕譯）。台北縣中和市：光佑文化。
- James E. Johnson (1993)：兒童遊戲：遊戲發展的理論與實務（郭靜見譯）。台北市：揚智文化。
- 劉文澤 (1991)：現代美學。台北市：商務印書館。
- 徐德成 (2007)：造形空間遊戲引入幼兒創造性自主學習。學前教育，第二期。北京。
- 徐德成 (2001)：人、空間、遊戲探討美術課程另一種可能。第三屆海峽兩岸美術教育交流研討會論文集。中華民國藝術教育研究發展學會。



幼兒為地面創造的情境空間。(5歲)