

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

老狗也變得出新把戲：舊方法也可以成為新創意

簡庭方

助教

亞利桑那大學

E-mail: qtinfun@email.arizona.edu

摘要

一般來說，人們總認為「創意」一定要從「新」的東西產生，但是在這篇文章中，將藉由發掘「舊」方法來破除這個在許多人想要進行創意教學時所具有的偏見。筆者從自身在亞利桑那大學所選修的研究所課程「Theoretical and Historical Foundations of Art and Visual Culture Education」中，選擇了其中兩位同學所發想的活動來介紹一個重新詮釋舊教學理論的創意過程。

第一個同學的活動是有關 19 世紀晚期 Walter Smith's 的工業繪圖法。課堂活動雖然是照著 Smith 的教學法進行，但是透過提供較多樣的媒材選擇以及不同的教室氛圍，就使得參與同學的視覺作品產生了較為多元的呈現。第二個同學的活動則是擷取 Anna Billing Gallup 和 Louise Connolly 兩位進步主義教育學者的兩個概念：「整個城市就是一個社會的實驗室」，以及「打造孩童博物館」而設計。這位設計者希望能夠藉由日常生活的物件如河中的石頭，協助學生發展、創造自己對事物的看法，並明白任何生活的物件都有可能成就一個博物館。

文中將會揭示三個新的觀點：第一，創意教學可以從舊的方法發掘；第二，思考如何調整其他教學法為現在所用的過程也是變得有創意的過程；第三，一個改變會產生許多的可能性。如果藝術教育者們願意開發歷史方法中可以使用的素材，他們會發現「老狗也變得出新把戲」，並且在「重新詮釋」的冒險中，開發另一個不同的創意天地。

關鍵詞：創意、視覺藝術教育、Walter Smith、孩童博物館

壹、前言

一般總會有一種偏見，認為「創意」一定要從「新」的東西產生，身為一個教育者，如何激發學生的創意是非常重要的，尤其是在藝術教學上，但是，一定要尋找「新」的東西才能進行創意教學嗎？在這篇文章中，筆者希望能夠破除這個在許多人想要成為創意教學者時所具有的偏見。

跟大部分的教育者一樣，筆者也花了很多時間尋找、開發不同的方式進行創意教學，例如新的課程、新的方法或者是新的科技，並期許自己是個創意教學者，誠如 Davis (2004) 所說：「教創意牽涉到創意教學，…也就是說，老師本身的創意如果被壓抑，是不可能培養出有創意的學生」(p. 5)。筆者一直認為，教學者要維持他們的創意，就應該不斷接受新的刺激和新的想法，然而，在上過亞利桑那大學視覺藝術教育研究所課程，由 Dr. Lynn Beudert 所教授的「Theoretical and Historical Foundations of Art and Visual Culture Education」後，改變了筆者原本對於「創意」這個概念在藝術教育中狹隘的看法，並且相信有許多的創意是能由「舊」變成「新」的。

每一個同學在這堂課中會被指定一個藝術教育的歷史文獻，並且要策劃一個課堂活動詮釋這個歷史文獻中的教學理論。其他沒有在當次課堂上進行教學的同學，也需要從指定的相關歷史文獻中，選擇其中一個文獻發想教學活動作為回家功課。雖然這樣的方式可能會被認為只是臆測了部分而非完整呈現出原教學者本來的概念，然而這樣的課題，卻幫助了同學們重新思考了那些在課本裡被討論的歷史教學理論並試著用現代的方法去做詮釋。當筆者努力去重新詮釋這些歷史上的藝術教育理論，沿著歷史的軌跡去看這些藝術教學法在藝術教育史上興衰的過程，以及藉由那些舊的教學法來發想活動，筆者改變了之前對於創意是要從「新」開始的想法。事實上那些在藝術教育史上的前輩，他們的教學法在當時就是一種勇敢、前衛的創新教學，而許多教學法也能適用於今日。

在這個課堂上，即使每一位同學都讀了同一篇歷史文獻，但每個人所提出的活動點子卻都相當不同，這樣的情況讓筆者感到相當的興奮，因為筆者看到了好多「創意」。Witford (1993) 曾經說過：「重新思考任何一種教育活動時，我們不應該因為一個好的方法是舊的就捨棄它，而是應該從教學實踐中，將它修正和吸收好的部分而成新的課程」(p. 367)。在課堂裡的同學們，都不只是對藝術教育很有熱忱的學生，同時也是相當有創意的教學者，而這些被重新企劃過的藝術活動，正是體現了 Zimmerman (2009) 所說的：「創意是

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

可以被強化的，而透過教學策略可以培養更多的創意」（p. 391）。筆者從這堂課中學到創意不一定從「新的事物，新的想法，新的藝術形式，新的設計或是新的概念」（Florida, 2002, p. 5）上去尋找，也可以是將前輩教育家的好點子進行重新詮釋。

在此，筆者選了兩位同學爲了這堂課所發想的藝術活動，來介紹這樣一個重新詮釋藝術教育史的創意過程。希冀可以藉由這兩個活動呈現如何使用現代方法翻新舊有的教學理論，並且提供一個新的視野給對舊教學理論有負面意見的教學者，一個看待創意教學的新觀點。本文將會以活動設計者與筆者的意見交流以及筆者個人參與這兩個活動的經驗來呈現本文，像是他們原本是如何看待舊的教學方法，什麼樣的事物啓發了他們設計這樣的活動，以及在課堂上與同學們的互動是否如他們所預期等等。透過這些交流答案的統整，讀者們可以學習到活動設計者對於重新詮釋舊方法的想法，並且觀察到他們不止從歷史文獻中借用藝術教育前輩們的教學方法，在教學的過程中他們其實也加入了自己的想法。本文在每個活動介紹之後，也精簡地提供與這個教學理論相關的藝術教育史背景，以及同學們在課堂上的討論過程，以便比較歷史方法與現代思考之間的不同。最後，筆者會總結自己在這個課程裡所得到的收獲，並提供一些新的思考觀點給現代的藝術教學者使用舊的歷史理論去增益他們現在的教學。

貳、活動一

一、設計者：Paula Kim

二、歷史主題：工業繪圖

三、藝術教育背景概述：

在這個課堂活動中，Paula Kim 介紹的是英國藝術教育學者 Walter Smith(1836-1886)19 世紀中所出版的教學手冊 *Teachers' manual for freehand drawing in intermediate schools* 裡所提出的繪圖方法。Smith 在 1871 年時被美國麻塞諸塞州聘請來爲此州的藝術教育奠基。由於美國在工業革命之後，經濟和科技的發展帶動了移民人口的成長和中展階級的擴張（Efland, 1990; Eisner, 2004），企業家認爲對學徒進行製圖訓練可以增加美國在工業上與英國和歐洲的競爭力，「麻塞諸塞製圖法案」便是在這樣的時空

背景下推動了，目的就是要為工作者提供免費的製圖課程（Efland, 1990）。即使 Smith 並不將工業繪圖的教學視為只針對未來製圖者的教學課程，但是他相信透過表現「準確的觀察（accuracy of perception）」，能夠連結人們的好品味和展現產品的藝術質感（Clarke, 1885; Efland, 1990）。

在 Smith 的想法裡，「每個初級學校都應該教授基本的形式要素，這樣的課程從基本的幾何構成開始—這是最容易找到的要素」（Smith, 1882, p. 6）。他利用線條、幾何圖形、數學方法來進行教學，而這樣的教學成為訓練工業繪圖技巧的基本方法之一（Stankiewicz, 2001），甚至到今天都還是被廣泛地應用以及拿來作為工業設計的教學方法。他特別強調定義圖形在工業繪圖上的重要性，因為他認為，「圖形的定義是一個把握原則的概略描述，其與最後繪圖成品的關係，就像是一棟建築物的地基與整個建築物的關係一樣緊密」（Smith, 1873）。然而，他的教學法最為人詬病的是在教學手冊裡所使用的不論是文字或是內容對於一般的教學者來說有相當的難度且過於冗長，讓施教的老師們在理解教學的指引上並不是非常容易。

四、活動：Smith's Day

Kim 在這個活動中擷了 Smith 教學手冊 *Teachers' manual for freehand drawing in intermediate schools* 裡的教學法，這個教學法主要是利用對幾何圖形的圖形描述來教導學生描繪幾何圖形。課堂一開始，Kim 先發給每個同學一張白紙，並請每個人從她帶來的媒材裡選擇自己等一下進行 2D 平面創作時想要使用的媒材，像是彩色筆、彩色鉛筆、蠟筆等等。接著，她給每個同學一個小紙條，上面寫著從 *Teachers' manual for freehand drawing in intermediate schools* 節錄下來的圖形敘述。她想要知道學生是否能正確地描述這個手冊上所陳列的圖形描述，並且根據聽到的圖形描述將這個圖形畫下來。與 Smith 教學法的不同在於她不侷限學生所使用的表現媒材（P. Kim, 電子郵件, 2013 年 11 月 3 日）。當一位同學將節錄的圖形描述大聲複誦時，其他的同學便需要將他們聽到的圖形描述畫在紙上，然後將他們畫下的圖形展示給其他同學看。舉例而言，筆者要唸出所拿到的圖形定義：「線：一條線就是有長度，但沒有粗細。」唸完之後，其他同學就要在他們的紙上畫出他們從我口述的句子裡聽到而理解的「線」。Kim 說她知道這些描述圖形的句子可能會讓人感到疑惑或甚至不舒服，因為這不是大部分的人一直以來所被教的方法，現在一般的藝術教育通常是讓學生接受循序漸進的系統化繪圖技巧訓練，或者是選擇一種開放

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

性的教學，但她想要結合這兩種方式，所以她開放學生選擇他們所想要的呈現媒材，以視覺化的答案去展現思考的過程。

在這個課堂活動中，筆者個人的經驗正如 Kim 所預期，有時候會對其他同學的圖形描述感到困惑，特別是那些在描述中的艱澀字眼。雖然這有可能與筆者的身份是國際學生有關，但我相信許多青少年如果沒學過那些字眼，也可能會有跟筆者一樣的困難，就筆者個人而言，Smith 的課堂活動更像是字彙課而非藝術課。結束繪畫部分的活動，每位同學都會針對「口述圖形」這個部分分享看法。有些認為這個方法其實不像它所被垢病的那麼難，因為它提供了一個步驟接著一個步驟的描述來協助學生完成一個幾何圖形；但有些人卻覺得很難，對於他們而言，要將聽到的語彙描述轉換成圖像需要一點時間，並不是那麼容易。當觀察每個人對同一圖形描述所畫下的圖形時會發現，即使每個人聽到的答案是一樣的，卻不會畫出一模一樣的圖形，因為顏色、尺寸甚至呈現的角度都會不同。

活動的最後，大部分的老同學都認為 Smith 的教學手冊內容，對於培養學生的想像力上的確是有點僵硬，但很適合融入數學的教學，因為他使用了許多數學概念的描述來引導學生畫出幾何圖形。就筆者看來，Smith 的教學法非常適合做為一個幾何圖形藝術教學的暖身活動，若能結合其他材料來進行進一步的教學，像是色紙或是玩具積木，一定會有更有趣的效果。Kim 嘗試提供給同學們不同的表現媒材選擇，就是希望透過提供多樣媒材的選擇來創造一個更加生動活潑的環境。她認為 Smith 原來的教學媒材是比較單調的，他的學生只使用單一媒材——鉛筆來進行繪圖活動，在那樣的環境下，學生可能也會覺得課程比較死板無趣(P. Kim, 電子郵件, 2013 年 11 月 3 日)。雖然 Kim 是照著 Smith 的教學手冊進行教學，但因為她提供了其他表現媒材的選擇給受教者，開放了更多創意和不同表現的形式，諸如顏色和繪畫風格等。因此，藉由為受教者創造一個活潑的學習環境，Kim 達到了她的目標，改變了 Smith 原來較無生氣的教學環境以及教學風格。

五、再思考 Walter Smith 的教學法

透過體驗 Smith 教學法，每位同學不只能親身體驗這項藝術教育史中的教學理論，並經過 Kim 對於這項教學法的微調整，像是透過不同表現媒材的供應去幫助同學們了解到，即使是一個那麼細微的調整，都能夠為這個教學法重新灌注生氣。在 Smith 的教學法中，同學們討論出的實行困難主要有兩項：

- (一) 僵硬、單一旦系統化的方法似乎限制了創意的發展以及學生的潛力。
- (二) 有些圖形描述讓學生無法完全理解。

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

但如果重新檢視一下當時的時代脈絡，可能會比較容易理解為什麼這樣的教育方法會風行一時。首先，正如之前所提到，美國工廠在二次大戰後希望能夠培養本土的製圖者，不想再花大錢引進歐洲製圖者，而製圖訓練教育需要的就是精準的描繪技巧，這也是為什麼 Smith 在教工業繪圖時特別重視繪製的過程中數學化的描述。再者，這個時期裡所提到的公立學校學生（public school students）並不是平常所指的一般家境的學生，而是來自較為富裕的家庭（Kastle, 2001, pp. 15-16）。這些學生的家庭能在他們很小的時候就能開始提供私人家教進行在家教育，因此他們很可能很早就學會了較為複雜的單字，那些一般學生較難領會的艱澀字眼，對他們而言可能並不難。倘若能夠理解這些歷史背景，就能夠了解為什麼 Smith 所設立的繪圖方法在十九世紀晚期會這麼流行了。

儘管 Smith 的教學法最終引來了許多後繼進步主義藝術教育學者的撻伐，爾後的藝術教育者們仍然無法忽視他為工業繪圖所發展的教學法，的確為藝術與設計的教育做了相當大的貢獻，他這種模式化的繪圖方法，即便在現在的設計學校中，對於設計者仍是相當重要的基礎技術訓練。他的方法不只具有價值而且實用，端看教學者如何教以及在什麼樣類型的學校使用這樣的教學方法。

參、活動二

一、設計者：David Romero

二、歷史主題：進步主義教育與博物館教育

三、藝術教育背景概述：

在 David Romero 的活動中，他介紹的是 19 世紀晚期，20 世紀早期的進步主義教育，指定的歷史文獻是 Hein（2006）的文章 Progressive Education and Museum Education: Anna Billings Gallup and Louise。進步主義教育崛起在第一次世界大戰之後，在社會情況的改變下引領了公立學校進行了教育的轉變（Hein, 2006）。博物館藝術教育在當時深受 Dewey 學生本位的教育概念

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

所影響，並且認為藝術化的過程應該是自我與環境的相結合（Efland, 1990; Goldblatt, 2006）。

Anna Billings Gallup（1872-1956）被認為是美國博物館協會的創立者之一，她認為博物館教育想要起作用，「必須要先將孩童放在第一位」（Alexander, 1979, p. 170）；另外一位對於博物館教育有相當大貢獻的女士，是同一時期的 Louise Connolly（1862-1927），她認為整個社會環境都可以被視為是孩子的博物館（Connolly, 1914）。在進步主義的氛圍之下，這兩位女性盡其一生都在打造「孩童的博物館」這個概念上，希望她們的學生能透過親自動手做的活動全心投入藝術並從中獲得知識，此外，她們更希望為這些有可能成為博物館參觀者的人提供一個結合社會需求的地方（Hein, 2006）。

在 Romero 的活動裡，他擷用了這些學者們所提出的「城市就像是社會實驗室」（Connelly, 1914; Rexford, 1925）的概念，希望能將為這樣的觀念延用到學生的日常生活經驗中，讓他們透過這個活動去發掘並建立自己對事物的看法，進而建構一個自己的「博物館」。為此，他歸納了 Hein（2006）文章中所列出的四個指標來架構他的藝術活動（附錄 A）。

- （一）教育必須是大部分博物館的中心目的。
- （二）參觀者若想要有學習的機會，需要積極的參與。
- （三）博物館不能忽視「機會教育」，並用以創造相關的課程。
- （四）博物館必須致力於任何能展現大眾日常生活的議題。

四、活動：創造自己的教室博物館（Make our own classroom museum）

在這個教室活動中，Romero 嘗試置入 Gallup 和 Connolly 兩人對於建造博物館的看法，以學生的興趣為主要依歸（D. Romero, 電子郵件, 2013 年 11 月 4 日）。這個活動的主要目的是希望讓每一位受教者明白，藉由日常生活的物件，即便只在教室裡，每一個人都能創建一個屬於自己的博物館。Romero 企圖透過個活動來鼓勵學生進行批判性的思考以及從日常生活中發掘美麗，因此，他想使用一個平凡的日常物件來實行這個活動。最後他選擇了河裡的小石頭作為他活動中的主要媒介，因為每個河裡的石頭都有他們自己獨一無二的顏色和形態，重點是這樣的小石頭隨處可得，可以在跟班上一起去郊遊的時候撿到，或是去河邊玩的時候發現（D. Romero, 電子郵件, 2013 年 11 月 5 日）。

活動一開始的時候，Romero 要求每位同學從他帶來的一大袋小石頭裡選出十顆小石頭，然後便根據他所發給大家的學習單（附錄 B）開始進行課堂討論。首先，他問大家是如何從袋子裡選出我們所要的十顆小石頭，幾乎每個人都回答了不同的答案，整體來說，選擇的原因有顏色、尺寸、外表、特徵等等。在第一階段的討論中，同學們學習到每個人都有他們自己在選擇事物時的標準，而這樣的標準與顏色、尺寸、花紋、紋理、特徵、主題或甚至是與那個人當下的心情有關。跟著，我們需要從這十顆石頭中選出一個石頭，以及描述它對我們的特殊意義。由於需要賦予這顆石頭一個「特殊的意義」，因此同學們需要審慎思考如何選擇這一顆「特別」的石頭。這個賦予意義的步驟是一個非常有趣的過程，因為同學們不只要給予這個特別的石頭意義，還要說服別人，為什麼像這樣一個平常的小石頭，也會有它的特別之處。接下來，Romero 又問，如果我們要展示我們的石頭，我們會怎麼展示？這個問題再一次的牽涉到做決定的過程，同樣可以被看成是一個「賦予意義」的過程。在分享自己的選擇時，有一位同學按照了石頭的尺寸大小來展示；另一位同學則將石頭分類，相似的石頭放在一起展示；而我則按照石頭的顏色漸層，從白到黑來陳列我的十顆石頭（附錄 B）。在這個討論中令人驚訝的是，即使參與的八位同學都是從同一個塑膠袋裡選石頭，但八個人卻創造了八種不同的排列方式。

接著下來，Romero 要求同學們思考，如果我們要擴展所展示的石頭系列，我們會怎麼決定要加入的石頭？在這個部分，同學們需要再選擇五個石頭加入原來的系列。這一次的決定後，有人的決定便改變整個石頭系列的原來所設定的展現主題，而筆者則選擇了一些中間色彩的石頭來加入既有的漸層排列，維持了原來的漸層設定並使其更精緻化。最後，在這個課堂討論的最後一個問題是「你會怎麼讓別人對你的石頭系列感興趣？」這個問題帶領同學們從別的角度去看自己所創造出來的石頭系列，並且挖掘其他在這個石頭系列中，值得讓自己與他人來欣賞的特色。

整個活動下來，筆者最受啟發的部分便是「做決定」的過程，這個過程改變了很多筆者對於為一個博物館創造一個展覽的想法。在這個活動裡，筆者知道了當我們想要創造一個展覽，首先便是要決定一個我們想要展示給觀眾的主題，然後思考如何展現這個展覽。而在這其中，筆者學到一個「每一個展覽都需要一個焦點」，所以在筆者的石頭系列中，必須有一個石頭作為這個系列的主打物件，創造一個展覽焦點，讓參觀的觀眾知道，如果他們想知道這個石頭展覽的展覽重點，可以先從哪一個開始看。當筆者被 Romero 問到想要怎麼延

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

伸我的展覽時，筆者發覺到這個問題就是成就一個博物館的關鍵。一間博物館需要很多館藏來豐富他們的展覽，有些博物館可能特別偏好某一種主題，例如特定的年代或是藝術家；或者有些博物館只是想與大眾分享他們所蒐集而來的豐富館藏。不一樣的延伸館藏選擇絕對會影響一個博物館在展覽上的傾向。

經由持續引導受教者對一項諸如石頭這樣的日常物見進行自我反饋，受教者在無意識中便輕鬆建立了一個個人的收藏系列。Romero 利用一個簡單但是詳細的概念建立過程，成功地展示了 Connolly 和 Gallup 的教育主張。體驗過 Romero 的活動之後，筆者深深的了解「如何創造我們自己對事物的看法」的真諦，以及學到如何幫助我的學生，運用日常事物去創造他們自己對事物的看法。

五、再思考進步主義教育和博物館教育

Romero 的活動展現的是一個藝術教育前輩們對於創造一個博物館的理念，但重新賦予了另一種詮釋方法。在進步主義教育盛行的年代，大部分的博物館藝術教育學者，都是在 Dewey (2009)的以學生為本位 (child-centered) 的原則下建構他們的教育理念，這些教育家所重視的學生的自我表達以及與整個社會的關聯。用 Hein 文章中的四個原則來檢視 Romero 的活動可以看到，他成功地利用了一個日常生活的物件來架構了整個活動，並讓學生在過程中主動地去創造他們自己對事物的看法，這正是現今教育中非常重視的學習目的。雖然整個活動只是很簡單的讓同學們對這些不起眼的小石頭進行排列，但這個過程卻能讓學生不斷地去想、去發掘、去開創他們對事物的見解能力，所有的成果都符合了 Hein 文章中所提到的博物館教育應該具備的條件。即使進步主義現在不如它在 20 世紀的前半段那樣於教育主流中受到歡迎，它的教育貢獻以及概念仍適用於今日的學生，一個成功的課程全看現今的藝術教育者如何從學生的日常生活中找到適合的事物來進行課程設計。老狗也是能夠玩新把戲，只要教學者們肯用心去找到重新「玩」的方法。

肆、結論

在這篇文章中所列舉的兩個活動，展現了如何重新詮釋舊教學理論，以及使用關鍵要素重現舊教學概念。他們都揭示了一些值得參考的觀點給這個課堂中的參與者以及本刊的讀者，重新去思考如何成為有創意的藝術教育者。由於這堂課的課堂作業旨在鼓勵參與者重新審視在藝術教育史中相關的歷史教學

方法，藉由這兩個課堂教學活動作為範例，本文呈現了如何利用現代思維去重新詮釋歷史文獻，並同時啟發課堂上的每位參與者融入自己當代的觀點進行歷史教學方法再思考的過程。

在此本文提供三個批判性的觀點：首先，創意教學可以從舊的教學方法裡面尋找。這些過去的教學理論一定都有其值得後輩教學者參考的地方所以才會被記錄在藝術教育史上，許多方法在現在的教學裡仍然有價值且非常實用。例如 Smith 工業繪圖的訓練方式雖然受到進步主義學者的批評，但很多的設計學校至今仍沿用這樣的教學方法進行製圖教學。再者，思考如何改變以及調整舊方法的過程就是變得有創意的過程之一。這兩個活動的設計者，都盡全力去從他們被指定的歷史文獻中去發想他們的活動，當他們被要求用現代的方法詮釋歷史上的教學法時，這個絞盡腦汁的思考過程，不僅會改變他們對這個歷史文獻的觀點，同時在新舊轉換的過程中激發出他們的創意。最後，一個改變會成就許多的可能性。在這些課堂活動中，當活動設計者翻新一項歷史教育方法時，他也同時翻新了參與者原有的知識。藉由這些活動的討論，同學們在課堂上得到了許多驚奇的、無預期的創意互動。一個問題會激發出好多種不同的反應，每位同學都能從彼此的創意想法中受惠。

筆者非常同意 Davies (2004) 的說法：「創意教師會啟發創意學生」(p. 1)。在「Theoretical and Historical Foundations of Art and Visual Culture Education」這堂課裡的學生，他們在這個課堂上是學生，但當他們走出這個教室時，卻是別人的老師，當這些老師們重新思索這些歷史文獻中的教學理論時，他們的想法也會隨之更新，因此這些老師們在這些課堂活動中所受到的創意啟發，一定會有助於他們去啟發學生們的創意。本文中兩個活動中的點子都不是原創，也不是全新，但在參與的過程中，每個人都「改變」了一些原來既有的想法，並繼而創造自己對事物的見解，這樣的「改變」便可以被認為是創意產生的過程。如果藝術教育者們可以理解到，他們並不需要總是追求一些原創或是全新的東西來進行他們的創意教學，只要試著花一點時間再去看一遍那些藝術教育史上很棒的教學方法，他們一定會發現其實「老狗也變得出新把戲」，而且在「重新詮釋」的冒險中，可能會開發另一個不同的創意天地。

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

References

- Alexander, E. P. (1979). *An introduction to the history and functions of museums: an introduction to the History and Functions of Museums*. Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Bode, H. B. (1983). *Progressive education at the crossroads*. New York, NY: Newson & Co.
- Clarke, I. C. (1885). *Art and Industry: Drawing in the public schools*. Washington, DC: Government Printing Office.
- Connolly, L. (1914). *The educational value of museums*. Newark, NJ: Newark Museum Association.
- Davies, D. (2004). *Creative Teachers for Creative Learners – a literature review. Creative teachers for creative learners symposium at BERA, UMIST, Manchester*. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=242C45323B10D553CAADA0385D3DAFD9?doi=10.1.1.196.7178&rep=rep1&type=pdf>
- Dewey, (2009). *The Child and the Curriculum*. Chicago, IL: The University of Chicago. Copyright 1902 by The University of Chicago. All rights reserved. Published 1902. Twenty-eighth Impression 1966. This epub version retrieved from <http://www.archive.org/details/childandcurricul00deweuoft>
- Efland, A. (1990). *The history of art education: Intellectual and social currents in teaching the visual arts*. New York, NY: Teachers College Press.
- Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. New York, NY: Basic Books.
- Freedman, K. (1998). The importance of modern art and art education in the creation of national culture New York roots. In K. Freedman & F. Hernandez (Eds.), *Curriculum, culture, and art education* (pp. 77-90). Albany, NY: SUNY.
- Goldblatt, P. (2006). How John Dewey's theories underpin art and art education. *Education and Culture*, 22(1), 17-34.

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

- Hein, G. E. (2004). Museum-school bridges: A legacy of progressive education. *Association of Science-Technology Centers*, Jan/Feb, 6-8.
- Hein, G. E. (2006). Progressive education and museum education: Anna Billings Gallup and Louise Connolly. *Journal of Museum Education*, 31(2), 161-174.
- Kastle, C. F. (2001). Introduction: The common school. In S. Mondale & S. Patton (Eds.), *School: The story of American public education* (pp. 11-17). Huston, MA: Beacon Press.
- Logan, F. M. (1952). Progressive education, creative expression and art appreciation. *College Art Journal*, 11(4), 245-250.
- Rexford, F. A. (1925). The city as a laboratory. *Progressive Education*, 2(4). 210-220.
- Smith-Shank, D. L. (2003). Lewis Hine and his photo stories: Visual culture and social reform art education, *Art Education*, 56(2), 33-37.
- Smith, W. (1873). *Art education, scholastic, and industrial*. Boston, MA: James R. Osgood and company.
- Smith, W. (1877). *Teachers' manual for freehand drawing in intermediate schools*. Boston, MA: L. Prang & Co.
- Smith, W. (1882). *The American textbooks for art education: Teachers manual- the primary Courses of industrial in drawing*. Revised ed. Boston, MA: L. Prang & Co.
- Stankiewicz, M. A. (2001). *Roots of art education practice*. Worcester, MA: Davis.
- Stankiewicz, M. A. (2007). Capitalizing art education: Mapping international histories. In L. Bresler (Ed.), *International Handbook of Research in Arts Education* (pp. 7-38). Dordrecht: Springer.
- Whitford, W.G. (1993). Changing methods in art education. *The School Review*. 41(5), 362-369.
- Zilversmit, A. (1993). *Changing schools: progressive education theory and practice, 1930-1960*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Zimmerman, E. (2009). Reconceptualizing the role of creativity in art education theory and practice. *Studies in Art Education*, 50(4), 382-399.

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

附錄 A

David Romero 的住處 p. 3

David Romero
ARE 630-Dr. Lynn Beudert
Class Handout on Progressive Education and Museum Education"
September 25, 2013

Progressive Education Today

- Progressive Education Association ends in 1955
- *Progressive Education*, the journal's final publication stops in 1957
- Schools that use Progressive Education Principles still exist today
- Progressive Education Theory, while it may not be completely embraced by public education, its practices and theories have not disappeared from the classroom
- The museum educator continues to use progressive education theory and practices

"Effective museum education activities allow students to ask questions, interact with objects and explore the processes that lead to a richer understanding of the world." (Hein, 2004)

Hein contends that:

1. Education needs to be the central focus for most museums
 2. Visitors need active engagement for learning to occur
 3. Museums can't miss the "value of opportunism" to create relevant programs
 4. Museums should embrace any effort to exhibit everyday life of ordinary people
- Hein challenges the art educators to continue to examine their pedagogic practices about human development in an effort to retain social relevance
 - Museum educators need to reflect on Gallup's and Connolly's accomplishments worked together to support the social goals of Progressive Education.

Questions for Discussion:

- How can Art Education continued to exist in what Hein describes as an "era of standards-based curricula and high-stakes testing?"
- How does social media influence Progressive Education Principles in a positive or negative way?
- What are the local social issues being addressed by museums in our own community?
- Do you think that the museum education programs currently follow closely what Gallup and Connelly envisioned for the future?
- What is museum education programming doing well today and what could it be doing better in the future?

附錄 B

老狗也變得出新
把戲：舊方法也可
以成為新創意

David Romero 的研究表和我的回應

'Creating Our Own Classroom Museum'

How did you select the stones that you kept?

I want to make a gradient colors from black to white

What were your criteria for making the selections?

- | | |
|---|--|
| <p>1. color</p>
<p>3. shape feeling
(emotion)</p> | <p>pattern
texture
difference
unique.
<u>theme</u></p> |
|---|--|

Was there one stone(s) that stood out from their grouping? If yes, what made them special to you?

Yes, this one is a little longer than others and has a sharper horn.

How would you like to display your collection?

By laying the gradient ramp. Black → Brown → White.

How could you continue to add to your collection?

Put more middle color inside the series.

How would you interest others in your collection?

Texture pattern shows on the stones.

It's much harder to make difference if we have things based on the most part of them were the same.

concept - We can make our own museum.