

## 第二章 文獻探討

本章一、二節以我國九年一貫「藝術與人文」教育實施政策以及網路教學兩個大環境做討論。第三節承續一、二節討論之結果，進一步探討「藝術與人文」網路學習環境建置之過程，以及分析國內外藝術教學網站的建置方式；第四節則對本研究所建置網路學習環境之教學內容—藏書票做一深入研究。

### 第一節 九年一貫藝術與人文教育現況

順應時代變革，教育部1998年「國民教育階段九年一貫課程總綱綱要」、2000年「國民中小學九年一貫課程暫行綱要」，以及2003年「國民中小學九年一貫課程正式綱要」的頒佈皆逐步規劃出新課程的內涵。其中2003年的教改不論在內容、形式或精神層面上，和以往的課程標準有相當大的差異（孫嘉奴，2001），強調課程統整、主題式的跨領域教學、協同教學，促使學生建構完整的知識體系和生活經驗（歐用生、楊慧文，1999）。教學主體亦由教師、教本轉換為以「學生」為中心，茲將九年一貫課程的特色統整如下（呂燕卿，2000）：

- 一、以學生為教學主體。
- 二、課程規範的鬆綁。
- 三、中小學課程的銜接。
- 四、學習領域的統整以及社會議題的融入。
- 五、強調學校本位。
- 六、對協同教學、活動課程的重視。
- 七、學生基本能力以及本土、國際的觀點的養成。

九年一貫重新規劃藝術教育範疇，其中明文規定藝術與人文課程即在培養學

生的「藝術涵養」、「生活藝術」、「人文素養」等知識能力，故教師本身必須具備藝術課程內容選擇與安排的能力，其中包含了學習經驗的選擇、及對於促進學習最適當條件的安排(呂燕卿，2002)。故本節欲藉由藝術教育重要性以及「藝術與人文」課程內涵之討論，強化本研究對於藝術與人文領域之瞭解，作為網路學習環境課程安排的依據。

## 壹、藝術教育之重要性

在探討藝術教育重要性之前，必須先對藝術的本質有所認知，藝術的本質在於(呂燕卿，2002)：

- 一、強調直覺、感性的特質，進而發展推理及想像。
- 二、強調五官並用，將內心的想像、情感轉化，進而主動實踐。
- 三、強調感知、原創，建立多面向的表達方式。
- 四、強調美感經驗的分享、傳達，不同的文化的體驗，進而學習、尊重差異。
- 五、深入探索、想像的空間。
- 六、為一種思考的感受、修養及文化的塑造歷程。

藝術本身具備了激發內在、感性探索的內化特質。除此之外，藝術亦為人類文化的資產、是反應社會環境的產物(Bennett，1988)：

- 一、藝術品的價值在於記錄、反應歷史變化及社會的改革。
- 二、藝術是文化中的一部份，展現了人類最珍貴的價值。
- 三、藝術創作反映出人類本質的博大精深。
- 四、學習者能透過藝術品享受最好的文明、獲取獨特的美感經驗。

故可得知藝術涉及了人類內、外在感知層面，藉由藝術的學習，可充實內在省思和瞭解外在世界；而透過非語言的藝術溝通形式，可傳遞學習者的思想，亦

促進其他知識的整合。美國藝術教育學者Eisner (1972) 指出藝術教育的價值在於提供獨特的視覺經驗、增進美的感受，以及具有傳達、維繫與開拓精神領域之功能。故歸納上述學者所言，藝術教育確實有其特殊且不可或缺的教學功能，隨著教育觀念的不斷改變，藝術教育的價值隨時代產生了以下幾種變革(如表2-1)。

表2-1 二十世紀藝術教育之演進 (Efland, Freedman & Stuhr, 1996)

演進	藝術的本質	教材教法	藝術的價值
17-19 世紀 學院派藝術	對自然的描寫	臨摹藝術家作品或大自然景物	作品的精確度
20 世紀初 設計的元素	課程正式規劃	造型要素及原理原則	強調自然美學，作品中 組織構成的品質
20 世紀初-中期 個人表現	藝術家天賦的表現	釋放藝術家或孩童的想像力， 排除規則	藝術家個人表現的原 創性或特殊性
1930-1960 日常生活藝術	增加生活美學品質 的工具	應用藝術的知識與原則，解決 視覺藝術的問題	運用設計原則，以增加 生活品質
1960-1990 藝術為一種學科	藝術家主題概念與 學者所探究的概念	活動設計之基礎為藝術家與學 者所使用的探究方法	增加對藝術之瞭解
1990 年至今	社會文化下的產物	1. 使用現代或前現代教育形式 之教材教法 2. 瞭解藝術知識的力量 3. 使用解構的語言 4. 辨識藝術品的象徵系統	增進對社會與文化景 觀的瞭解

藝術的本質與教材教法是隨著社會狀態而調整、變化，而當今對於藝術價值的理解在於藝術與社會、人文互動關係的探究。國內學者郭禎祥(1999)指出，藝術能夠幫助學生認識自己所屬的社會並尊重他人擁有的文化；透過視覺藝術的傳達，可開啟人類獨特的知識與成就；透過代表人類文化資產的藝術作品，亦可以洞察人類生命意義的價值。故經由藝術教育，可以達到學生人文素養的提昇，進

而培育完整之人格，落實教育的理想。在現今科技發達的社會中，電腦科技以及多媒體的交互作用必為未來發展的趨勢，藝術與科技的結合—利用藝術的各種語彙配合多媒體之運用，更有助於藝術的學習；並可整合社區資源與生活環境，成為整體生態式的藝術教育（Susan，1999）。

根據從以上各學者論述，於過去或是資訊科技發達的現在，不論將藝術做為教育的手段或教育的目的，都說明了藝術教育是國民教育不可缺少的一部份，且有必要將藝術教育列為核心課程之一。但觀察台灣過去的藝術教育，除了社會上對於藝術教育的普遍忽視外，藝術教育本身也往往是以技術本位掛帥，和學生生活、環境缺少關聯。其實藝術學習的目的不是為了培養藝術家，也不僅是科學化技巧的訓練或是作品的評比。而是藉由對藝術品的層層探究，幫助學生發展認知、思辨的能力(郭禎祥，1993)。

故藝術是學校教育中所必要的課程，因為它強化的是一種人文價值。美的體驗是藝術教育的最終目的，除了直接經驗，還需要銳敏的眼光與知性的判斷，尤其要有人文學科的準備。因此有人認為藝術應被視為人文學科的一部份，藝術教育的目的不只是使孩子們進入藝術世界，同時要為他們建立一種可以與藝術溝通的辨識力（漢寶德，2001）。

## 貳、「藝術與人文」課程內涵

除了正視藝術教育的重要，藝術本質上的轉變也迫得社會必須重新思考藝術教育的內涵和實施的方式。藝術教育的目的不在於培養藝術家，或是評斷學生作品的好壞，而是關注於學習的過程中，學生感受到了什麼。以此概念觀之，以往每週僅幾堂美術、音樂課程的課程安排方式，產生了以下幾項詬病(袁汝儀，2000)：

- 一、藝術與生活脫節，僅視藝術為一門不重要的學科。
- 二、由專業團體領導規劃課程內容，一般學生難以產生共鳴。
- 三、國小、國中、高中課程內容相似，深度廣度均不足。
- 四、藝術教育以媒材、技法分科，造成知識的破碎零散。
- 五、教科書內容大同小異，內容強調涵蓋而非了解。教學多樣化難以落實。

而美國七〇年代起，已針對藝術教育的詬病，完成了藝術教育觀念上的改革（漢寶德，2001）。內容包含：

- 一、內容不限於音樂與美術，應包括一切藝術，如舞蹈、戲劇、文學創作等。
- 二、藝術教育應該結合社會資源。
- 三、藝術學習能促進、聯結與整合其他領域的學習。故可將藝術教育視為學習的工具，使兒童對其他學科產生興趣。
- 四、藝術教師應成為藝術的通才，結合各方面的資源使用於教學上。

我國亦順應藝術本質的轉變，於九年一貫教育改革中主張以生活為中心，建立人與自己、人與社會、人與自然環境的和諧發展，提供學生人性化、生活化、適性化、統整化、現代化、藝術化之學習活動（洪瑾琪，2002）。「藝術與人文」領域學習課程之基本理念架構，如圖2-1：

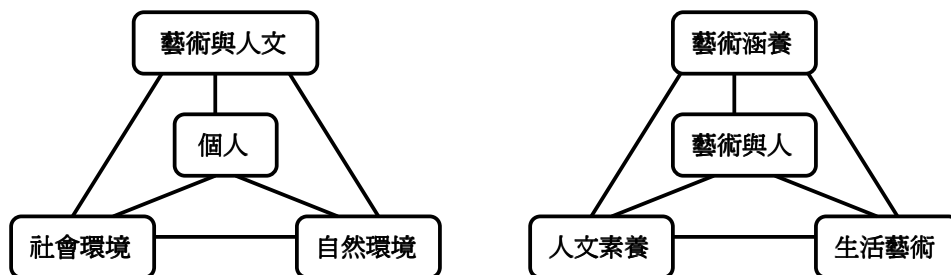


圖2-1 「藝術與人文」課程之基本理念圖(呂燕卿，1999)

由圖2-1得知，藝術的本質與個人內在涵養、外在環境密不可分，同時藝術涵養、人文素養、生活藝術與人之間的關係亦是如此。捨棄以往好高騖遠、菁英化的藝術教育型態，主張從生活中的藝術經驗去培養人文、藝術涵養，並透過視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的表現與欣賞，使學生感受而獲得自我的獨特體驗，建立價值及觀念，進而抒發情感，發現自我、肯定自我。



圖2-2 以藝術本質為核心、目標能力為導向之「藝術與人文學習領域」課程內涵結構圖(呂燕卿，1999)

九年一貫課程基於國家教育與培養人民十大基本能力為目的，訂定出學校教育各個面向的課程目標。而藝術與人文課程在國小低年級是以生活為教學中心，統整人與自己、人與社會、人與自然的關係，將低年級社會、藝術與人文、自然與生活三個學習內容統整為「生活課程」；中年級以上的「藝術與人文」課程則包含視覺藝術、音樂、表演藝術等方面的學習，以培養學生藝術知能，鼓勵其積極參與藝文活動，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣，並以啟發藝術潛能與人格健全發展為目的。四個階段均在於培養學生「探索與表現」、「審美與理解」、「實踐與應用」三個能力主軸，具備美術技能、自我情意和美學認知層面的養成。在課程安排中，加入人與自己、人與社會、人與自然三個面向來實踐。最後實質課程內容透過視覺藝術、音樂、表演藝術方面的學習來達成終身藝術學習的基本理念。而終身學習的落實，又往往需要借住於網際網路的特性，故本研究於下一節將對網路教學作一深入討論。

## 第二節 網路教學

網際網路的成熟和資訊量的快速增加，對當代教育產生重大影響。傳統的刺激－反應聯結理論主張教育是一種「教學導向事件」，意指教師須於教學前準備所有的教材與回饋，學習者被動的接受刺激並做出正確或錯誤的反應；然而現在的教育思潮則將教育視為一種「學習導向的事件」，強調「學習」是一種個別化的經歷，「學習者」是主動的學習參與者，是教學與學習過程中最重要的元素（楊家興，1993）。

傳統教學固然有其互動強、親近、可立即調整的優勢，但卻受限於時間、空間、教育資源、教學成本、學習者程度不一等問題（陳萌智，2004）。且傳統教學模式重視標準教材、固定教法，不僅缺乏彈性，更忽略了以學習者為中心的基

本教育理念。而建構式教學的觀點在於，當學生不能適應達到教學成效時，應當以修正或另訂教材的方式來適應不同的學習者，以保持教材、教法的彈性。圖2-3即為依據建構主義發展之理想教學模式。

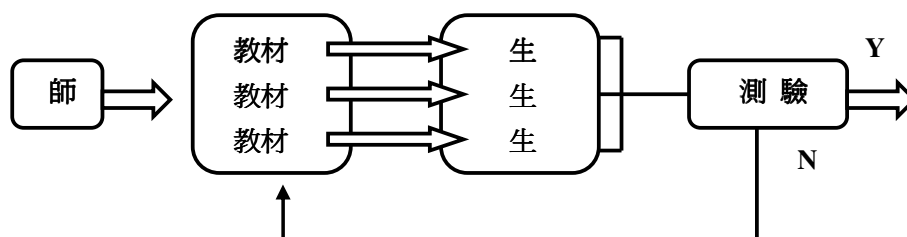


圖2-3 依據建構主義發展之理想教學模式（張世宗，2003）

由於網際網路可提供個別化學習路徑，可輕易達成圖2-3之理想教學模式。此外，網路本身具備的多種特點均有助於教育新理念的實踐，故教育當局於九年一貫教育中明訂資訊教育為六大議題之一，致力推動資訊融入各科教學之中。

## 壹、網路教學的定義與特性

簡而言之，資訊科技融入教學包含了下面三個概念(王全世，2000；徐新逸、吳佩瑾，2002)：

- (一) 資訊科技與其他領域充分整合於課程、教材及教學活動中。
- (二) 視資訊科技為一種不可或缺的教學與學習工具。
- (三) 資訊科技融入教學的焦點是「教學內容」本身，而不是資訊科技。

### 一、網路教學的定義：

網路教學是全球資訊網及網際網路發展之後產生的教學方式，屬於遠距教學的範疇。陳萌智（2004）歸納國內外學者的意見，將遠距教學的特點定義如下：

- (一) 師生時間、空間是分隔的。
- (二) 強調教材與教學方法。



- (三) 重視學習動機。
- (四) 應用新科技來教學。
- (五) 可提供個人化學習空間。

遠距教學最早是以函授、廣播的方式進行，到二十世紀末才開始發展網路教學。網路教學是利用網際網路及全球資訊網的特性及資源，結合學習理論及教學策略在網路上進行的教學活動（潘文福，2001），目的在於培養學生主動學習的習慣，以及持續學習、終生學習的行為（Khan，1998）。同時網路教學更能協助教師更有效的達成教學目標（徐新逸、吳佩謹，2002），成為教師教學上的輔助工具，學生的學習工具（黃義峰，2003）。若以時間、空間來定義網路教學，類型可分為以下四種（Chute, Sayers & Gardener, 1997）：

- (一) 同時同地教學：即教師於課堂上使用電腦輔助教學活動。
- (二) 同時異地教學：師生於同一時間不同地點，透過科技資料傳輸進行教學。
- (三) 異時同地教學：利用媒體錄製教學過程，提供學習者於不同時間個別進行學習活動。
- (四) 異時異地教學：師生分別在不同時、不同地進行教學、學習活動。

以往網路教學是針對上述異時異地教學為主，但今日科技的發達及教育上的需要，使得網路教學涵蓋的面向更為廣泛，除了非同步學習方式外，還包含同步討論系統，如討論區、聊天室等；此外，教師亦可於課堂上使用網路多媒體工具輔助教學，引發學生的學習動機，根據研究，50%以上的學生較喜歡此種面對面以及網路教學並用的混合教學模式，勝於完全以線上方式進行之學習活動（Ku, Lohr，2003）。故現在談論的網路教學，是利用合適的資訊科技來詮釋課程內容，使其成為師生課堂上或課後不可或缺的教學和學習工具（王全世，2000）。

網路教學勢必成為未來教育的一大趨勢，而未來會逐漸走向「專利化」和「混

合化」的型態 (Leary, 2001)。所謂專利化，意味網路課程的設計具有高品質保證，並能讓網路學習者獲益良多；混合化則是指個人學習和網路學習、即時性與非即時性教學型態之結合。亦即網路教學未來重點不只重視系統開發與多媒體之使用，將更強調學習內容之豐富性與品質之提升。

## 二、網路教學之特性：

與傳統教學相比，網路教學包含了非同步、多元、個別化及紀錄個人學習歷程四大屬性，而這些屬性為網路教學帶來了學習的便利性、學生主動學習、人機或師生間的互動性、學生間的合作性、教材呈現多樣化和學習開放性 (洪明洲, 2000)。同時學生成為教學活動的主體，可依照個人需求決定學習的內容和進度。

研究者洪燕竹 (2002) 提到網路教學的特性為：虛擬性、遠距、互動性、適時性、需求導向、數位化、整合性、資源共享等優勢條件；Nulden (2001) 亦提到網路教學擁有：以學生為中心、學生擁有參與決定權、資訊數位化、以及遠距教學四個特色。本研究整理幾位學者之建議，將網路教學之特性歸納如下：

### (一) 學習無藩籬：

根據東方線上 E-ICP 的調查，台灣地區 2004 年家中擁有電腦的人比例為 72.5%。可見台灣地區電腦的普及率高，再加上越來越低廉的網路費用，上網可說是越來越普遍的行為，而這亦為促使網路教學可以突破時空限制的一大主因。學習者可以在任何時間、空間進入學習狀態 (黃清輝、林宏旻, 2004)，並且任何人都可以藉由網路學習去獲取所需知識。

### (二) 教師角色的轉變：

在網路教學環境中，教師不再是教學活動的主角，而是扮演引導者、輔助者、諮詢者的角色 (王全世, 2000)。在學習過程中，教師負責引導學生自行建構知識體系；而在網路課程設計上，教師亦成為課程的設計者、研究者，為設計出生動、高品質之教學課程而努力。

### （三）即時、多元的課程內容：

教師可即時更新教材內容以適應學生學習狀況。課程呈現方式除了文字敘述外，加入圖形、聲音、影像、動畫等感官性強的多媒體效果，可增強學習者學習意願。此外，九年一貫課程強調的終身學習，亦需要即時性強的資訊系統建立來輔助（黃義峰，2003）。

### （四）個別化學習：

網路教學是以學習者為中心，跟以教師、教材為中心之傳統教學明顯不同。而網路教學可以針對不同程度的學習者，提供個別化的學習路徑、學習進度和學習方法，並可進一步紀錄學習者的學習歷程，達到真正的因材施教；且網路線上測驗的應用，可即時給予回饋，幫助學生學習（黃世傑、王子華，2001）；此外，透過網路和電腦容易儲存、整理的特性，來建立學生個人化學習檔案，不但存取、評鑑方便，並可永久保存，對師生都有高度的便利性。

### （五）互動式學習：

即時給予回饋的互動學習會讓學習者有參與感。互動可分為人機互動及人際互動，人機互動是藉由線上遊戲、測驗來進行；人際互動則是使用同步、非同步溝通系統（即時通訊、留言版、討論區、電子郵件）來達成，人際互動的結果可達成合作學習之目的，進而形成學習社群，達成主動、持續學習之理想。

## 貳、網路教學之相關教學理論

近年來，對於傳統教學線性、學習者被動接受的教育方式產生諸多反動。故不少學習理論主張學習者應該主動參與學習環境、並利用與其他學習者之間的合作，來共同解決問題、達成學習目標。在皮亞傑的學習認知發展理論中，說明個體在彼此互惠的條件下，以合作的方式瞭解對方不同的意見，並可從觀點的差異中取得共識進而達成良性的互動（徐瑞娥、張稚翎，2004）。因此以學生為中心的網路學習環境備受重視（Looi, 2001）。本研究依據文獻整理之網路教學理論

基礎如下：

### 一、建構主義：

建構主義理論強調心靈是認知學習的主體，會主動建構並整合感知以形成知識（朱則剛，1994）。故建構主義認為知識是由個體內部原本的舊經驗與外界刺激相互激盪、互動而產生。

教師不再是教學活動的主角，而是扮演引導、諮詢者的角色；學生轉變為教學活動的中心，可以因應自己的能力決定自己所要學習的內容與進度。網路教學即提供學習者互動的場域，給予學習者主動的學習空間。此外，所設計的課程、教材、教學策略均會有所轉變，從以往以學科為中心的分科課程到以學生為中心的統整課程；從教師單向傳播之講授式教學策略到學生自我建構式的教學策略（王世全，2000）。整理建構式網路教學理論有以下幾個教學功能：

- （一）以學習者為中心，利於個人知識的建構。
- （二）非線性資料檢索，可達成個別化教學。
- （三）鼓勵學習者主動學習。
- （四）能提供多元學習方式與學習情境。
- （五）提供共同學習的機會。

觀察建構式教學的基本理念，會發現與網路教學的目標不謀而合。而依據此理論，網路教學的重心應在設計和建構學習環境（楊坤原，2000）。Perkins(1991)亦指出，網路建構式學習環境應包含五個元素：資料庫、介面、建置工具、主題、學習者。故由以上可得知，網路教學環境適合建構式理論的發展及實踐。

### 二、情境學習理論：

情境學習強調知識是學習者和環境的互動，意指學習是在真實情境中對知識

不斷建立意義的過程，而學習者也藉此情境間的互動來運用所習得的知識與技能。楊家興（1995）將情境學習的主要論述歸納為：

（一）分散式智慧：

學習者須從不同資源背景中加以比較、釐清，才能真正瞭解概念的意義。

（二）真實性學習活動：

藉由真實的活動，學習者才能將所學的知識，反映在問題解決能力上。

（三）認知學徒制：

教學者提供設計好的問題情境，並示範解決方法，再將問題解決責任逐漸轉移到學習者身上。

（四）錨式教學：

透過教師設計的問題情境，讓學生在情境中定錨，尋找問題線索，解決問題（向天屏，2002）。

（五）連續學習評量：

把學習者活動中的表現和成果共同作為評估的項目。

（六）社會互動：

從社會文化的角度透視知識，並與他人共同探究情境中的線索，並分享彼此的看法和資訊。

綜合以上學者的看法，情境學習理論強調學生在真實情境中的學習效果最佳。教師可透過網路及多媒體，設計出虛擬實境的學習環境，協助學生將在虛擬環境中學得的反應及知識，並類化、遷移到真實環境中，落實情境學習理論（潘文福，2001）。

### 三、合作學習理論：

合作學習是指在一個有計畫、有系統且經教學討論後，將學生依程度表現採異質性分成若干小組，給予不同或相同的單元，並由一位以上的教師，發揮個人

專長領域指導學生練習，促使了教師間、師生間及學生間共同合作學習，以達成教學預期目標（支紹慈，1999）。

合作學習是網路學習環境發展的趨勢，而其主要目的在於使學生在合作的情境之下，和別人分享學習心得，進而提高個人的學習效果。網路上的合作學習，依互動方式及成員對等關係，可區分為三種基本模式（黃淑玲，2000）：

- （一）家教式模式：能力強的學生引導能力弱的學生完成學習活動。
- （二）分工合作：學生根據專長分工，彼此負責各自的部分，互動較少。
- （三）協同合作：學習者就學習的每一部份進行協調，為較佳的學習模式。

由本節可得知，網路教學除了能夠發揮傳統教室的優點，運用網路教學本身的特性，更能夠符合近年來受到認同的建構學習、情境學習、合作學習三種教學理念，落實統整的、以學生為中心的教學理念。

### **參、 網路教學之優勢與限制**

網際網路以及全球資訊網的特性，可以建構出一個低廉、跨越時空、整合多媒體、高度互動性、資訊多元化的學習場域。網路教學不同於以教師為學習中心的傳統教學模式，而是強調學習者中心的自我學習控制，符合九年一貫課程之發展目標，故成為與時俱進、不可忽視的一股教育潮流。以下整理多位研究者對網路學習優勢與問題的看法。

與傳統的教學媒體相比，網路教學具備幾個優勢（黃清輝、林宏旻，2004）：

#### **一、成本的降低：**

以電腦與網路進行教學，資源能重複使用，並可降低課堂上教學設備的需求。

#### **二、滿足個別需求：**

學習者可以依據自身狀況選擇不同學習路徑與內容（郭禎祥，2001）。

### 三、內容即時更新：

依資訊變動，隨時增減適合與不適合之教學內容。

### 四、隨時隨地的學習：

僅需具備電腦和網路設備，便可自由學習。

### 五、平台適用性佳：

平台和作業系統的差異小，學習者可於網路上取得相同的學習內容。

### 六、學習社群之建構：

學習者藉由聚集分享，可降低學習孤獨感。

鐘樹椽（2002）認為網路教學有簡單易學、製作快速、複製快速、利於建構概念、利於精熟學習、降低學習成本、提高學習效率等八項優點，且運用多媒體的特性可呈現生動的教學內容及多元的教學策略；在主動學習過程中，電腦與網路教材的互動性，深受學習者喜愛（黃義峰，2003）。Schofield & Davidson（2003）認為，使用網際網路可以增加學生的學習自主性，且在教室使用網路輔助教學，師生關係會變得較為友善；Green & O' Brien（2002）指出，教學時教師若能鼓勵學生報告在網路上所蒐集到的新資訊，可增加了學生和教師之間的互動，並增加學生的主動蒐集資訊的興趣；學者郭禎祥（2001）亦指出以節點與連結為主要架構之超媒體教學系統，除了具備電腦輔助教學的特色外，還具備符合人類認知架構的知識體系、滿足個別差異的需求、主動的學習環境、知識庫的充分利用等優點；且對於學習者本身而言，可在無壓力的狀況下以同步、分同步方式發表自己的意見與想法；也可依照自己的時間、速度、和學習進度來控制學習過程。

但網路教學畢竟是一種嶄新的教學型態，難免會對傳統教育模式產生衝擊與挑戰，例如學校之運作、課程設計、教學方式、學習者之學習類型、教學者與學習者之角色轉變上所面臨的問題都是需要調適的。教師張憲庭（2004）指出，

資訊融入教學會造成學習內容、學習方法、學習空間以及學習情境的改變，在學習情境的部分，教師應注意學生人際互動的改變；此外學習者通常需要習慣如何與系統互動，若學習者對於網路介面之理解不當，便會造成一些學習障礙，進而產生挫折感、迷失感、無趣感（黃明月，2001），反而導致學習成效低落。

而針對教師而言，不應從以往教師為主體的教學觀念來思考，忽略了以學生作為教學主體的出發點，而無法充分發揮科技之便（謝琇玲、陳碧姬、郭閔然，2002）；此外，多數教師會多先選擇教學媒體，進而設計相關學習主題、教材或活動，此舉容易產生不適合、無效果的教學活動；在學習設計上應充分利用多媒體效果，但若過度使用視覺化設計，會導致學習者分心或下載速度緩慢而使學習者失去耐性（朱繼農，2004）；且教學者並須隨時回應學習者的問題，提供即時回饋，否則會減低學習者學習動機，降低學習效果（Gebhardt, 2001）。

綜合以上論述，網路教學有其優點也有其限制，建置者必須認知並非所有的學習內容都適合以網路教學方式進行；且應先考慮教學內容的屬性，來選擇合適的媒體工具。故本研究將謹記網路學習的優缺點，避免建置過程中陷入網路、教學主從關係的迷思。

### 第三節 「藝術與人文」網路學習環境探討

美術教育的主要目的在於傳授過去社會文化傳統及生活經驗累積的知識，藉此激發學生創意，並鼓勵學生以創新思考的方式解決問題，在精神與物質生活中得到平衡。藝術教育是培養國民審美及創意素養的最重要途徑，如同資訊教育，均為當前國家永續發展的重要基石。且近年來的藝術教育逐漸重視鑑賞教學（Eisner，2003），更適合以線上教學之方式來進行。



然而在藝術教育的本質上，不同於其他可量化、結構化的科目，是強調經驗傳承、感性的學科，很難統合出一致的學習方法。故如何發展網路藝術教育課程？目前網路藝術教育的發展為何？均為本章所探討的重點所在。

## 壹、網路藝術教育之趨勢

本章第二節討論了網路教學的特性與優點，證明網路教學確實可彌補傳統教學的不足與缺失。而本節進一步討論網路輔助美術教學的幾個面向：

一、觀察以往的美術教學，在藝術史或鑑賞課程上，教師往往必須耗費大量的時間、精力、財力蒐集資料，且所蒐集來的資料不但難以攜帶且不易保存（紀宗寅，2002）；反觀網路教學可以將資料妥善分類保存，資料可不斷更新擴充，便於教師教學上的準備，也由於文字、圖片、聲音、影片經由數位化的整合，在儲存、傳送、查閱等方面，變得比傳統更方便迅速（張全成，2001）。

二、參考書目圖片過小，且投影機的使用環境卻容易讓學生精神渙散，學習效果難以掌控。而網路教學可讓學習者近距離的觀賞圖片，甚至觀察局部細節，可啟發學生主動觀察、探索進而成長的學習樂趣。

三、以往學生作品數量過於龐大，無法全數保存，但網路上的有限空間可同時儲存大量的資料，讓學生藉由觀賞而啟發創意與興趣。且作品轉換為數位檔案後，可將作品檔案複製給學生，便於建立學習者的學習檔案。

四、皮亞傑的兒童認知發展理論說明圖畫能夠提供具體的視覺訊息，可以彌補兒童在抽象思考方面的弱點（鐘樹椽、沈添鈺、王曉璿，2000）。以往的教學方式較為枯燥沈悶，而網路上蘊藏許多文字、圖像、影音、動畫等美術資源，教師可隨時搜尋取得教材，且易於系統化的整理、不佔空間、輕巧又免費，亦可自

行設計出各種活潑生動的多媒體教案（紀宗寅，2002）。

故教育部於民國九十年推出「中小學資訊教育總藍圖」計劃，積極推動資訊科技融入各科教學，並利用網路學習的特性，創新學習型式，以達成更高層次的學習（張文斌，2002）。計畫中亦明白指出資訊融入藝術與人文教學領域，主要在於下列能力的培養：

#### 一、表達、溝通與分享：

藉由觀察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特表現。

#### 二、尊重、關懷與團隊合作：

透過集體創作，與他人合作完成藝術作品。

#### 三、規劃、組織與實踐：

結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。

#### 四、運用科技與資訊：

運用科技及各種方式蒐集、分類不同的藝文資訊；並嘗試各種藝術媒材，探求傳統與非傳統藝術風格差異。

美術教育的本質是常使用到多媒體效果作為輔助工具的教學活動（吳望如，2002），多媒體與超鏈結的結構可以將各種形式的美術資訊整合在一起，讓學習者獲得較為完整的知識；此外，全球資訊網的特性能提供學生同儕之間彼此分享、激發創意的學習環境，學習者可以在網路上隨時尋求大量相關的知識經驗，使學習成為豐富的探索活動（王鼎銘，2003）。且經過研究調查，大多數藝術與

人文教師認為網路美術學習確實有助推動網路藝術文化活動、並可改進以往藝術教學之不足，提供學習者對當代藝術的了解（張全成，2005）。

隨著科技日新月異，結合電腦、WWW 及多媒體等資訊科技在美術教學上的研究如雨後春筍般展現。國內學者李堅萍（2001）提到電腦數位具備「生動變化、立即反應、即時回饋」的畫面特質，比傳統的教師講述方式，有更吸引學生學習的動機。因此，現階段美術教學在教材與教法上亦應突破舊有教學的窠臼，以學生為主體；並以藉助資訊科技融入藝術課程的互動式教學，作為今後藝術教育發展的重心，提升藝術教學品質與效果的利器。

## 貳、「藝術與人文」網路學習環境建置規劃

在發展網路學習環境前，建置者首先必須考慮網站的設置目的以及使用對象，之後依網站的特性與教學內容或其他相關的要素來決定網站的基本架構與網站單元的層級（游立光，2001）；而網站介面設計，應屏除設計者的個人偏見及喜好，盡量依據大多數使用者的使用經驗而設計。林姿妙（2001）對優良兒童網站品質提出了五點準則：（一）網站基本資料必須有詳盡描述；（二）多媒體的使用容易辨識並且須符合教學目的；（三）介面設計生動有趣；（四）內容知識需適合學習者；（五）具備回饋與支持的機制。以下將藝術與人文建置規劃分為建置原則、教學內容、介面設計三個面向進行文獻的整理歸納：

### 一、藝術與人文網路學習環境建置原則：

網站建置前必須先確認網站的目的、主要使用者、次要使用者以確立出網站欲達成的目標；網站設計的目的訂定之後，再依使用者的屬性、需求來架構教學單元、教學策略以及介面設計。

余思賢（2003）歸納線上學習者的學習需求如下：

（一）多媒體應用：

適時的加入多媒體效果，可刺激學習者學習動機。

（二）自訂學習進度與學習歷程紀錄：

意指將教學資源置放於網站上，由學習者自由上網學習；並透過學習紀錄，讓學習者迅速接續上次學習進度。

（三）明確的學習目標：

教學者應清楚定義學習目標，並於課程一開始時告知學習者。

（四）教材內容為學習者或教學上所需要。

（五）內容具一致性：

課程前後必須連貫，否則將造成學習者矛盾混淆。

（六）網路傳輸速度及品質：

根據研究指出，若網路使用者等待下載的時間超過8秒，或是滑鼠點3下還找不到自己要的內容，一般人就會失去耐心（吳凱琳，2005）。故為了課程順利進行，設計者應避免嵌入過多與課程不相關的多媒體效果。

此外，考慮學習者需求、教學內容品質以及網際網路的特性，建置者可於教學網站中適時的置入以下功能（張瀚文，2000）：

（一）好站連結：

一個教學網站不必提供所有的知識，但可借助連結的方式提供進階的資訊，讓有興趣的學習者可更深入了解。

（二）網站內文檢索：

若網站內容過於繁複，內文檢索功能可減少學習者尋找的時間。

（三）課程內容的提供：

傳統課堂教學必須同時同地進行；網路教學則可將教材置放於網際網路上，學習者可隨時隨地進行學習行為。

(四) 電子郵件：

提供教學者與學習者之間一對一的討論方式。

(五) 留言板或討論區：

透過即時或非即時的溝通平台，使師生、學習者之間產生互動，更能促進學習意願及助於觀念釐清。

(六) 可針對個別學習者提供課程或個別指導。

(七) 導覽介面應清楚易用。

(八) 多元測驗題型與評量方式：

可提供滿足知識、情意與技能的測驗類型，泯除單一測驗方式的偏見。

## 二、教學內容呈現：

在傳統教學中，豐富、嚴謹的內容為教學重點，在網路教學中亦是如此。即使網際網路提供了活潑的多媒體效果，但建置者必須清楚認知教學內容的詳實、豐富、即時性才是教學網站成敗的主要關鍵（曹汝民，2001）。而優質的網站本應該分享有意義且有用的資訊內容，特別是針對教學設置的網站，品質更需嚴格控管。本研究整理符合完善的教學網站內容應包含以下七點：

(一) 網站的標題應清楚顯示網站目的。

(二) 內容應該易於閱讀與瞭解。

(三) 網站具備豐富資訊。但若資料過多，應提供學習者主動搜尋的功能。

(四) 教學內容應該即時、正確，並定期更新。

(五) 應提供其他相關資訊的連結。

(六) 多媒體應配合內容而妥善應用。

(七) 教學內容的呈現必須是學習者可以理解的。

## 三、網站介面設計的準則方面：

教學內容是網路教學的重點，而教材的呈現方式亦攸關使用者的學習慾望與

興趣（曹汝民，2001）。介面為數位教材內容與學習者發生關連的方法，故在網站設計上應秉持著KISS（Keep It Simple and Stupid）的設計原則，採親和的使用者介面，以清楚明瞭、易於操作的呈現方式來協助學習者快速的進入學習狀態。整理楊欣哲、王超弘（1999）認為介面設計必須符合的實用性要求如下：

（一）使用熟悉的語言文字：

考慮到個別學習者不同的背景、相關科技使用熟悉程度，故文字措辭應淺顯易懂。在網頁畫面設計時，以不涉及資訊本身完整性之原則下，盡量使用絕大多數使用者熟悉的語言文字，且內文編排及字型大小顏色應具一致性與協調性。此外，在用詞上可加以潤飾美化與適度幽默，亦可強化學習者專注力與學習動機。

（二）頁面設計的一致性：

善用「重複」原則，使每一網頁呈現一致性，意指選單、網站名稱、圖案、教學內容等主要資訊的相關位置不宜輕易改變，如此可以避免使用者需要在每個頁面都重新適應、學習，因而延宕教學時間。此外，設計者應盡量降低連結頁數，控制在三層以內就能達到目標網頁，以符合簡化網站學習環境的基本原則（Marschalek，2002）。

（三）避免使用者過多的記憶需求：

網際網路可提供學習者多元資料的連結，但必須明確的告知每條路徑、每個可能動作的結果，讓學習者方便明瞭自己「在哪裡」與「在做什麼」，以減少使用者必須勉強記憶的部份，若學習者必須經常回憶過去的動作和所轉換過的畫面以瞭解目前的使用狀況，容易增加他們的認知負荷，造成學習負擔。此外，亦應提供網站地圖單元，清楚標示網站架構。

（四）內容的有效性和可調整性：

內容設計時應該盡量符合不同程度、不同目的學習者的需求，意指設計者應該將選擇的權力交還給學習者，落實以學生為中心的教學方式。換言之，讓學習者依據自己的程度與喜好，判斷所需資料的詳細程度，並取得足以滿足他的資料。而一般教學網頁應附上相關資訊之連結管道，以作為加強使用效率和系統彈性的有效方法。

#### （五）簡潔美觀的畫面資訊：

版面配置是否合宜、畫面的設計是否恰到好處，均影響學習者學習動機。此外，過量的使用圖片與動畫會嚴重影響傳輸速度，甚或模糊主題與轉移了學習注意力，如過多的跑馬燈文字或閃爍，會造成使用者視覺上的混淆（陳雪華，2003）。其他有關顏色對比、文字大小密度等涉及電腦畫面美工設計的相關因素，在設計全球資訊網畫面時也應該一併考慮。

#### （六）單元內容明確一致：

每一頁的內容要以相同主題為準，意指在同一畫面內充斥多種不同主題的資訊會造成學習者混淆、學習效果低落。單一畫面傳達單一議題資訊的目的，在於減少使用者困惑和認知負荷，有助於使用者維持清晰的思路。

#### （七）階層式的資訊呈現：

欲提供給學習者的資訊內容要依據其詳細程度作分層表現。也就是針對同一議題的不同詳細程度資料，以不同連結頁面顯示；此外，亦不該強迫使用者接受一整頁或者說是一大幅的圖片或動畫，應該縮小圖片面積，盡到告知使用者的責任或輔助的任務即可，大篇的圖片或動畫可由學習者自行決定觀看與否；聲音部份亦同，也不該強迫使用者聆聽，而是讓他選擇是否收聽。

#### （八）功能完整的瀏覽系統：

網頁常見的組織架構有階層式、垂直、循序線性、網狀，通常會依據不同的內容併用不同架構方式。而善用超連結架構，可讓學習者可自由連結至目標網頁；且設計者應在每一頁提供完善的連結方式，如回到首頁或進行到下一頁，讓學習者不必一再重複往返點選的動作。

(九) 增加互動性：

網站中應適時的至入互動工具，以強化學習者的學習參與感，主要分為人機互動以及人際互動。人機互動可藉由一般的滑鼠點選，或是遊戲、表單、評量等方式進行，設計者應適時的給予學習者回饋；人際互動則可藉由即時通訊軟體，如MSN、線上聊天室，以及非及時通訊軟體，如e-mail、留言版等方式進行討論或交流。

(十) 使用明確的項目名稱：

項目名稱必須簡單明瞭而易懂，而非抽象的表達。設計全球資訊網畫面時，應該避免模糊、語意不清的項目名稱，以免做出錯誤的指引，造成使用者的誤解。且應在每一網頁頁面中清楚的呈現該頁主題，以及網站的名稱，以維持網站一致性。

(十一) 畫面分割避免過於複雜：

避免在同一畫面中顯示過多的視窗，造成畫面繁複錯亂。適當的畫面分割，可加強系統對使用者的指引，強化瀏覽功能及降低使用者的記憶負荷(如圖2-4)。





圖2-4 網頁標準樣式 (陳雪華, 2003)

### 參、「藝術與人文」相關網站分析

本研究透過網際網路搜尋，發現「藝術與人文」相關的教學網站主要可分成三種類型：一為以教材、教案分享為主的藝術教育資源網，可提供藝術與人文教師教學相關的資訊與交流管道；第二類為藝術與人文教師的個人網站，通常是教師所屬學校所搭建的網路平台，內容多為教師個人簡介以及教師作品展示，部分亦會放置學生成果發表；第三類為實際教學之網站，此類網站可直接從事教學活動。以下根據國內外藝術教育相關網站單元內容作分析討論：

#### 一、國內藝術相關網站：

前四個為國內由教育單位或個人所建置的藝術資源網站、五至七為藝術與人文教師個人網站，最後兩個則為可實際教學之網站，如下：

##### (一) 新竹教育大學數位藝術教育學習網 (<http://www.aerc.nhcue.edu.tw/>)

該網站旨在推動視覺藝術教師之進修及教學資源的研究、推廣與整合，內容包含了十七個單元，分別為3D展覽館、動畫小導演與網路繪圖板、電子書、數位藝術教育網路期刊、論文研究、教材庫、西洋藝術流派、大畫家小故事、教案設計、教師互動區、線上藝廊、教學圖庫、影音區、日據時期的台灣西洋美術、特別區、軟體簡介、竹師校友作品集。此網站蒐集彙整了網際網路上許多藝術資料

供教師使用，且網站設有關鍵字索引以及內容持續更新，藝術相關資源豐富，唯獨部分教案已被移除，若能重新整理教案庫，網站功能更臻完整。

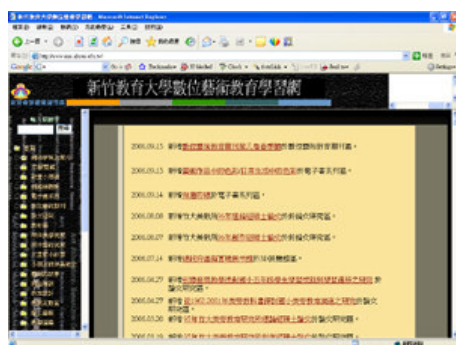


圖2-5 新竹教育大學數位藝術教育學習網首頁

### (二) 坦克美術教育網 (<http://www.tankart.org/>)

此網站是中山女高傅斌暉老師所設置，有鑑於網路上的美術相關資源零散且缺乏，因此老師邊做邊學的把網站建置起來。將課堂的教學內容及自己的教學經驗放在網路上與美術教育者交流互動。網站內包括教學計畫、教材資源、網路教室、網路畫廊、美教理念、美教好站、藝術好站、教網中心、人見人思、友站連結、關於坦克等單元，並設有留言板讓使用者意見交流。為國內知名的藝術資源網站，不僅內容資源豐富且提供清楚的單元連結，便於教師搜尋。



圖2-6 坦克美術教育網首頁

### (三) 濱海兒童美術網站 (<http://yoyo.center.kl.edu.tw/>)

本網站由退休教師林義祥所建置，網站分為兒童美育、網站教室、美勞單元、

主題報導、創意點子、美育資源、嘎嘎蟲館、嘎嘎鳥園、嘎嘎相館、濱海畫廊、濱海景觀、電腦繪圖、站長專欄、大蚊網站、網網相連等單元。內容包羅萬象，但雖名為兒童美術網站，內容仍多為教案提供、教材分享，故本質上亦為提供教師教學資源的網站。



圖2-7 濱海兒童美術網站首頁

#### (四) 張麗華老師藝術與人文的網站

(<http://idv.creativity.edu.tw/ortus/modules/news/>)

由張麗華老師建置的網站，內容資源豐富，提供了國內外的藝術訊息，並製作不定期發送之電子報，電子報內容均為最新的藝術資訊或是張老師親身的體驗，持續不斷的擴充網站內容。網站中包含了藝文報導、網路話題、好書介紹、藝術欣賞、兒童天地、手札、教學分享、媒體素養空廚、遊記、創意思考與實踐、以及國內外藝術好站的連結等單元。



圖2-8 張麗華老師藝術與人文網站之首頁

(五) 洪麗芬藝術與人文教學網

(<http://proxy2.gmjh.tyc.edu.tw/nine/nine6/html/fenny/index.html>)

網站版面的構成清新有層次，且配色豐富。畫面上方為洪老師個人資料，左側的選單包含了封面故事、愛的麵包、詩句小品、美術教室、教學資源、新鮮報、網站推薦七個主題單元，在美術教室的單元內洪老師設計了許多課程教案，皆提供了大量的示範圖片進行教學。



圖2-9 洪麗芬藝術與人文教學網首頁

(六) 養金魚老師的藝術與人文教學網站

(<http://proxy2.gmjh.tyc.edu.tw/nine/nine6/html/jiinyu/index.html>)

網站首頁使用了一個簡單的金魚flash動畫，呼應網站的名稱，突破以往靜態的教學網站。單元內容分別為光明美術館、我的這一班、酷讚連結、我的相簿、吃喝玩樂、小小收藏和留言版，匯集了教案以及同學、老師的生活點滴。

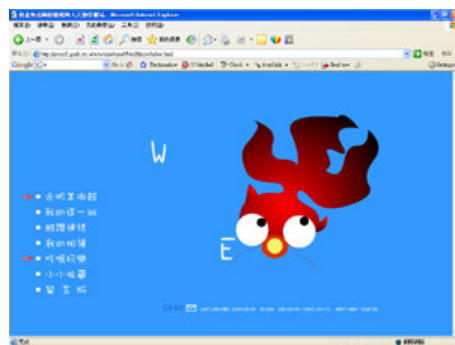


圖2-10 養金魚老師的藝術與人文教學網站首頁

(七) 藝，猶未盡 (<http://home.lsjh.tp.edu.tw/peiying/>)

此為針對九年一貫藝術與人文所設計的個人教學網站，收錄了師生在美術和視覺藝術方面的學習成果，介面設計上使用了鮮明的橙色、紅色，並搭配動態圖式，增添了網頁的活潑性。單元內容分為第藝手消息、教材藝極棒、藝術家之旅、藝享，空間、活動回藝錄、藝網打盡、藝起來留言、藝高人膽大八個單元，但其中有幾個單元連結已失效。



圖2-11 藝，猶未盡網站首頁

(八) 部落尋奇

(<http://dlm.ntu.edu.tw/Education/93Web/Societal01/004/index.htm>)

此網站為數位典藏融入九年一貫教學數位學習網站發展計畫所協助建置之教學網站，介面採大地色系，在色調及版面配置上具有整體感。除了設計緣起和教學百寶箱單元外，根據教學主題訂定出七大單元，以各個層面切入原住民的生活，增進學習者的瞭解。



圖2-12 部落尋奇網站首頁

### (九) 紙上寶石交換會網站

([http://arts.edu.tw/webquest/show\\_plan.php?view=student&id=168](http://arts.edu.tw/webquest/show_plan.php?view=student&id=168))

本學習網站是根據教育部的計畫而建置。介面色彩活潑，雖輔有動畫表現，但實際教學內容仍以文字呈現。在教學設計上，將網頁分為教師版和學生版兩種版本：學生頁可依據教學單元一步步的進入學習情境；而教師頁則提供教師教學指引及教學架構。

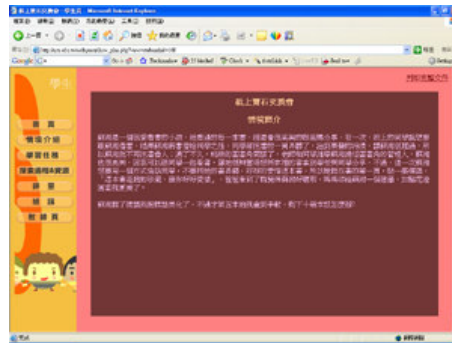


圖2-13 紙上寶石交換會網站首頁

## 二、 國外藝術相關網站：

以下列舉四個國外網站。Art Kids Rule為藝術資源網站；Crayola Creativity Central、coloring.com為藝術遊戲學習網站；The Metropolitan Museum of Art則為博物館專為兒童設計的學習網站，內容分析如下：

### (一) Art Kids Rule (<http://www.artkidsrule.com/>)

Art Kids Rule是資源豐富的兒童藝術網站搜尋引擎，為教師蒐集各類可支援教學的藝術類網站。依照各類主題分類的兒童學習與創作的藝術資源專區，包括繪畫、跳舞、工藝、音樂、寫作等，並推薦各類最佳網站，以及簡短的網頁介紹。



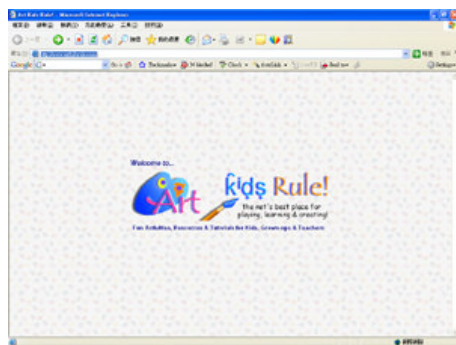


圖2-14 Art Kids Rule首頁

### (二) Crayola Creativity Central (<http://www.crayola.com>)

網站以培養兒童創作為出發點。如在「Inspiring Idea」單元中，有許多創意教學設計，像是配合不同的節慶，讓孩子可以在過節時展示自己的作品；此外，在「Card Creator」中單元，學習者可與介面互動，並可將設計好的電子賀卡以 e-mail 方式寄送給親友。網站中有許多類似的互動美術教案，可提高學生主動學習意願。



圖2-15 Crayola Creativity Central首頁

### (三) coloring.com (<http://www.coloring.com>)

這是個設計十分有趣的塗色網站。點選一張圖片，利用滑鼠點選上色，便可創造出屬於自己風格與特色的圖片。作品完成後寫上幾句訊息，利用電子郵件給他人分享，或將自己的作品儲存下來，在網站上展示。透過這個實際互動式的網站可教導學生配色的要訣於學習的樂趣，更可以讓學生充分表現創意。



圖2-16 coloring.com首頁

#### (四) The Metropolitan Museum of Art

(<http://www.metmuseum.org/explore/index.asp>)

此網站為Metropolitan美術館專為兒童設計的教學網站，包含了許多有趣的教案，並以多媒體的呈現方式觸發孩子學習興致，充分發揮網際網路特性，並以生動有趣的方式進行教學。

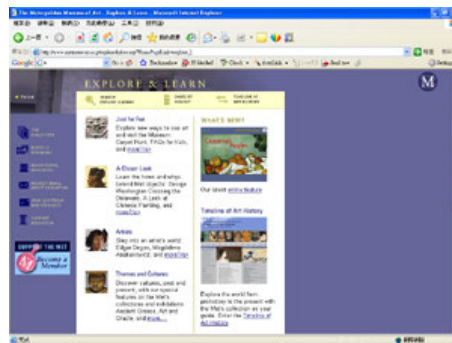


圖2-17 The Metropolitan Museum of Art首頁

綜合以上國內外藝術相關網站的探討可得知，國外的網路藝術教育方式較為活潑、生動，不僅在教學方式上充分利用了網際網路多媒體的特性，且擁有較為完善的網路教學設計；反觀國內藝術教育網站，多僅為教案的數位化，距離真正落實教學尚有一段距離需要努力。



## 肆、「藝術與人文」教學網站評鑑

教學評鑑的功用是在教學活動之前，先衡量學生的起點行為，再配合教學目標，依據學生的特性，提供學習活動，並於學習活動結束之後，評量學習成果，以作為修正教學目標、調整教學活動及改進教材教法之依據（林進材，1990）。故教學前的評鑑的設計有助於瞭解課程是否符合能夠符合教學目標，進而達成教學效果。以下列舉了國內兩位研究者對國內藝術與人文學習網站所發展的評鑑指標相關項目：

鄭維容（2003）的研究，先就國內外視覺藝術教育和網站品質評鑑指標等相關研究，進行文獻探討及內容分析，整理發展為初步「國小視覺藝術學習網站評鑑指標」後，邀請98位國小教師利用問卷填寫的方式，歸納出國小視覺藝術學習網站之重點評鑑項目共93項（見附錄五），以重要性排序分別為以下四個面向：

一、學習內容（共20項指標項目）：

分為理論基礎、目標、內容、組織等四大部分。

二、教學設計（共25項指標項目）：

包含了課程、起點行為、終點行為、教學資源四大評鑑要素。

三、人機介面設計（共26項指標項目）：

分成視覺傳達與圖文編排、彈性及操控性、親和性來作為介面設計的三大評鑑要素。

四、經營管理（共22項指標項目）：

共分為教學管理、基本資料、虛擬社群、推廣宣傳、網站改進等五大部分。

此外，研究者洪謹琪（2002）亦依據教育部「藝術與人文」學習領域實施要點以及學者陳朝平、黃壬來的著作，發展出「網頁式鑑賞課程評鑑表」（見附錄六），將評鑑項目分為六個面向，分別為：

#### 一、課程單元：

涵蓋了課程範圍、教學目標共4個評鑑項目。

#### 二、學生能力：

包含了起點行為、終點行為等3個評鑑項目。

#### 三、課程內容：

分為正確性、組織性與適切性共8個評鑑項目。

#### 四、畫面設計：

以6大網站構成元素為主，分為文字、圖片、動畫、版面、回饋及連結，共15個評鑑項目。

#### 五、整體整合：

共分為課程內容與網頁流程的配合程度及網頁內容的統整性兩大項目。

#### 六、綜合意見：

開放性的問卷，請教師列舉整體之優點及改進意見。

故本研究設計之「藏書票網路學習環境評鑑表」（見附錄七），即綜合上述兩位研究者，鄭維容（2003）的「國小視覺藝術學習網站評鑑指標」（見附錄五）及洪謹琪（2002）研究中依據文獻所發展的「網頁式鑑賞課程評鑑表」（見附錄六），歸納出針對本研究建構之藏書票網路學習環境之評鑑表。

## 第四節 圖說藏書票

香港宣道出版社社長許朝英（2000）曾用「三寸平方闢天地，古今中外共一爐。」來形容藏書票的精巧。藏書票始於文藝復興時期，約十五世紀的德國，一直以來受到世界各地藝文人士的親睞。它的作用和中國傳統的藏書章相近，都為愛書人持有書籍的記號。兼具實用性、教育性及藝術價值，而其中保留的文化意涵尤其值得重視（吳興文，1994）。

台灣藏書票協會於2003年成為登記為有案之社團，而早在藏書票協會成立之前，台灣就有一群熱愛藏書票的民眾，致力於藏書票的推廣，但至今一般人對於藏書票這個名詞仍不熟悉。故本節欲藉由藏書票之起源與意涵、製作方式，在台灣的發展狀況，以及藏書票本身的豐富意涵，藏書票為統整教學之實踐共四個小節的討論，試圖對藏書票做一全面性的研究。

## 壹、藏書票起源與意涵

書的歷史發展悠久，對於人類來說是一種精神食糧，也是一種無形的資產。一般人對於書的喜好從讀書、愛書到藏書。藏書者總是希望自己蒐藏的書籍可以好好保存、代代相傳。再者，知識分子雖知道讀書的意義，但不一定愛書，更不一定喜歡藏書。用藏書票把這三者聯繫起來，由此可豐富讀書人的精神生活（李樺，2005）。

中國常見的方式就是在書的扉頁上標示印記，也就是蓋上藏書章；而西方藏書家則是貼上「藏書票」，來標示書籍所有權（吳望如，2000）。西方的藏書票，在形式與圖案方面千變萬化，單單蒐集，就和郵票一樣，漫無止境。反觀中國的藏書章，卻因形式上的限定，除字句變動外，幾乎保持固定的規格（葉靈鳳，1990）。觀察中國的藏書章，也逐漸由以往純「文字」的呈現，融合了圖像。這些突破傳統、採取圖案化設計的藏書章，畫面洗鍊單純，為藏書章與藏書票之間界線模糊的表徵（楊永智，2001）；而西方藏書票的創作，原本即結合了圖、文的安排，亦有以文字為主，圖為輔的票面安排方式。由此可知，不論是中國的藏書章或是西方的藏書票本質上都是由愛書、惜書而產生；兩者皆可彰顯藏書家的個人風格；而形式上逐漸類化，彼此的分界也隨之模糊。

藏書票起源於15世紀文藝復興時期的德國，在活字印刷術發明之後，歐洲開

始普遍使用木版畫印製聖經或書籍插圖（吳興文，1996）。關於最早的藏書票，至今有兩種說法，一是「天使捧紋章」藏書票；另一是「刺猬」藏書票。不論孰先孰後，出現的時間都在1480年前後。

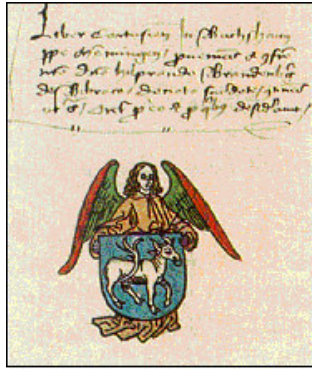


圖2-18 「天使捧紋章」藏書票

資料來源：蘇錦皆畫室（2000）



圖2-19 「刺猬」藏書票

資料來源：蘇錦皆畫室（2000）

早期的藏書票多以雕刻、紋章、圖案為主，直至18世紀銅版畫盛行，藏書票能夠以更細膩的筆觸來創作，再加上許多藝術家及版畫家的投入，藏書票便從實用價值提升為藝術品；而工業革命之後，機器大量複製，產生了純粹裝飾點綴書本或表達作者創作理念的「通用藏書票」，而此情況造成了大量知名藝術家相繼投入創作手工印製的藏書票，如印象派高更、莫內，野獸派馬諦斯、立體派大師畢卡索等等，掀起了藏書票蒐藏風氣。

二次世紀大戰後，圖書取得容易，圖書館相繼成立，書籍的流通便利，藏書的風氣隨之降低（吳興文，1994）。相對於圖書大量印刷，藏書票反而走向精緻化、蒐藏、藝術品的地位。也因此，藏書票的意涵逐漸擴大，除了蒐藏本身具有怡情養性之作用，也能間接倡導讀書、珍惜書的重要；而透過藏書票票面的設計，可以瞭解設計者的品味、構想及票主的個性，具有強烈之藝術性質。

1949年，在義大利人Gianni Mantero, L. Bolaffo、荷蘭人J. Schwencke、奧地利人H. Woyty-Wimmer, T. Hofer的倡議下，成立了國際藏書票聯盟(FISAE)，這種跨國際民間組織的成立，使世界各國愛好收藏藏書票的人士和創作藝術家有了互相交流和觀摩的機會。美洲、歐洲、亞洲各國家亦相繼成立藏書票協會，致力於藏書票活動的推廣。亞洲地區則以日本推廣最為成功，藏書票相關書籍的出版、眾多投入藏書票製作之藝術家、協會會員的成長都使日本成為目前藏書票發展最興盛之處。而台灣藏書票協會亦於2002年由觀察員身分轉換為國際藏書票協會正式會員，積極拓展國內藏書票風氣。

## 貳、藏書票製作

### 一、藏書票的格式：

藏書票如同我國藏書章的作用，作為書籍擁有者藏書的標誌。票面上除了主題畫、票主（書籍蒐藏者）姓名，還需要國際通用的EX-LIBRIS字樣，才能算是一張完整之藏書票。而票面上EX-LIBRIS的字樣也可因應國情的不同而有改變，如在英、美常用「From the Books of」、「Bookplate」，亞洲地區則使用「某人藏書」、「某某文庫」取代。但一般而言，還是以「EX-LIBRIS」這個共同用語較為普遍（吳望如，2000）。若藏書票是請人專門設計，不需要專門標題，但作者必須在畫面的右下方簽名、年份。

而藏書票印製完成之後，一般會黏貼在喜愛的書面或書扉空白位置以作為標示，以10公分見方的尺寸最常見。然而現今藏書票的蒐藏及藝術價值凸顯，尺寸大小已經不再是一個固定的條件。

### 二、藏書票的分類：

藏書票的內容包羅萬象，幾乎沒有什麼不能在票面上呈現。主要是根據藏書

人的志趣而設計。觀察目前的藏書票作品，大致可依款式來區分為以下幾項（劉賢美，2004）：

- （一）紋章藏書票：中世紀歐洲貴族作為識別的標記，以動物、花草和字母為主。
- （二）圖畫藏書票：十七世紀圖畫藏書票圖案以書堆、書房、書架和風景等為主。
- （三）寓言藏書票：以神話人物故事為主。

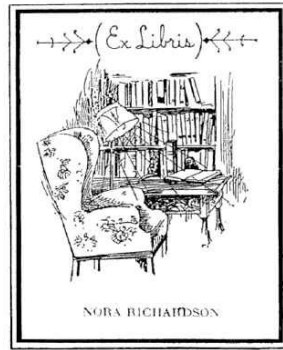


圖2-20 圖畫藏書票

資料來源：台北縣清水高中圖書館（2002）

藏書票依使用對象又分為通用藏書票、專屬票書票兩類（邱雅蘭，2001）：

（一）通用藏書票：

指票面上沒有註明票主的藏書票，它具備了一切藏書票的基本要求，也有作者親筆簽名，但藏書票是標示收藏者身份的物品，作者的簽名並不代表票主身份，所以表示這張書票是每個人皆適用的通用藏書票。

（二）專屬藏書票：

即是於票面上標示票主姓名、符號、甚至是圖像等圖案，展現票主的個人風格，和所有的證明。而這也正是專屬藏書票發展的用意。

三、藏書票製作方式：

「藏書票」的功能主要是為藏書而作，在「內容」與「形式」上，雖有其特點，但並沒有嚴格的限制（黃文興，1998），主要是根據製作者的品味和喜好而

定。一般來說，藏書票通常以各種版畫方式呈現。

而在藏書票製作之前，必須先瞭解幾個原則（吳望如，2000）：

- （一）製作前先蒐集藏書票相關書籍、參考他人作品或對主題內容的安排。
- （二）初次製作藏書票，面積不宜過大或過小，以12公分X15公分為最佳，主題的選擇宜單純化。
- （三）若以版畫方式製作，則適合以珍珠板、紙凸版、孔版等製作較為簡單的版種入門。且從單色開始印製，在技術熟練後，層次提升到套色版畫。
- （四）注意藏書票展覽訊息，進而培養收藏原版藏書票及通用藏書票的興趣。

實際製作版印的藏書票，要依據以下幾個步驟（邱雅蘭，2001）：

- （一）版面構思：圖案內容外，需加上「EX LIBRIS」或「某某藏書」字樣。
- （二）製版。
- （三）印刷。
- （四）整理：作品下緣以鉛筆簽下版種、張數、姓名、年代。
- （五）完成。

藏書票除了以版畫方式製作外，手繪、剪貼、蠟染、具中國風格之剪紙，以及利用電腦繪圖軟體來設計的藏書票，使藏書票更具時代感和多樣化。而這些不同創作方式的作品亦可稱之為藏書票，也間接使藏書票更為普及與饒富趣味。

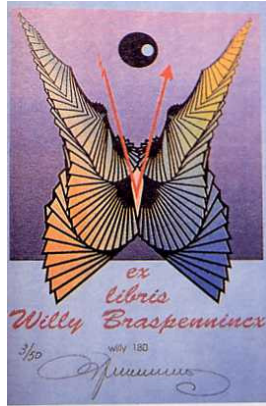


圖2-21 Wim Zwiers電腦繪圖藏書票

資料來源：蘇錦皆畫室（2000）



圖2-22 吳望如影印藏書票作品

資料來源：蘇錦皆畫室（2000）

## 參、藏書票在台灣之發展現況

藏書票為西方文明的產物，台灣藏書票歷史，主要由日據時期由日本人引進開始。本研究依據吳望如（2000）的紀錄，分成宗教版畫、西川滿時期以及光復後至今三個階段來討論：

### 一、宗教版畫到藏書票：

日本明治維新後，書籍裝訂形式的改變，使日本人開始接受與藏書章相似的藏書票（黃文興，1998）。清末至日據時代的台灣，流行的版畫內容大多都是與宗教或人民生活有關。像是貼在門扉、牆壁、燈作、或是紙錢、爆竹上的圖案，大多由木版印製，且都是一版大量印刷而成，直到木板不堪使用為止，和後來的「通用藏書票」有異曲同工之妙。此時版畫的功能在於民間信仰，與藏書票無直接關連。反而是日本人在台灣創作藏書票之初，受到台灣民俗活動的影響，開始創作與台灣民俗相關主題的藏書票。

### 二、日據時代的藏書票推廣：

根據藏書票協會理事長潘元石先生研究指出，台灣最早出現與藏書票相關的



文獻是於西元1932年「台灣山林會報」刊物「在日本的藏書票」一文。該文章指出當時台灣多處圖書館的藏書已有藏書票保留。

西元1933年台灣日日新報社社長河村徹、台北帝國大學教授植松安，台灣總督府圖書館的山中樵等人，共同成立了「台灣愛書會」，並在同年六月發行出版「愛書」會刊。河村徹在創刊號中，發表了一篇談到藏書印與藏書票關係的文章。從第二輯開始，改聘西川滿負責編輯，並將「藏書票」刊登在扉頁上（黃文興，1998），藏書票自此走入高峰。西川滿本身參與許多台灣文藝活動。在他經辦的雜誌中也貼有驚人設計的藏書票，當然西川滿自己也是藏書票的使用者。於是藏書票就藉著這些文學推廣的工作開始盛行起來。不過此時的藏書票並未推廣至民間，僅限於日本在台人士及其友人。

### 三、光復後的藏書票推廣：

剛光復的台灣，藏書票活動隨著日本人潛返而消失。1980年初，在潘元石先生的大力推廣下，才再次出現曙光。90年代陸續舉辦多場藏書票展，而第四屆台北國際書展中所出現的藏書票專賣攤位更將藏書票推展至另一高峰。

1994年，在台北縣政府的支持下，由三重五華國小吳望如和民安國小王振泰老師共同策劃將藏書票教學融入國小教育中。並在1995年台北縣政府舉辦「藝術饗宴」系列文化活動時，結合五華、民安、淡水、永平、樹林五所學校，策畫「五校藏書票聯展」。其後將藏書票教學拓展至縣內二十校，此舉不僅推廣藏書票活動，也落實了國小版畫教育。多年的推動之下，台北縣許多老師利用美術課，成功地引導上千位學童懂得使用，並且自己動手印製藏書票。王振泰老師亦發現「介於實用與藝術價值之間」的藏書票，因為製作過程容易、輕鬆、好玩，令孩子們著迷不已。

而台灣地區藏書票協會在2002年成為國際藏書票協會的會員，2003年立案為國內正式社團。2004年建構了該協會專屬網站，協會成立宗旨在於「讀書、惜書、藏書」，每年不定期舉辦各項展覽與藏書票技法研習活動，邀請國內外知名版畫家舉行藏書票種子教師研習、會員作品展覽、國際交流展等(藏書票協會，2004)。希望藉此推廣台灣藏書票的風氣。

## 肆、藏書票為統整教學之實踐

藏書票的面積雖小，但卻能揉合各類的題材，體現不同的文化，反映藏書者的個性、興趣、品味和涵養(許朝英，2000)。九年一貫課程強調建構學習者統整的知識。而本研究經過文獻探討發現，藏書票本身具有實用性、藝術性、鑑賞性、文化性、歷史性等豐富意涵，在教學過程中，可引導學習者多面向的思考，作為課程統整的實踐：

### 一、文化性觀點：

在教導學習者製作藏書票前，必須先對於票面主題內容有所構思。藏書票的內容題材，可選用具有地方特色的民俗風物、建築景觀，或是能與我們生活週遭的人事物有著情感上的聯繫的主題作發揮(黃文興，1998)，更能表現與票主之間的關連性。故在教導學生取材時，可藉由中西方藏書票設計的鑑賞、觀摩，進而帶入地區色彩文化。像台灣的藏書票作品中，會將獅首圖案運用在藏書票的創作題材上，其他國家作品極少出現。

### 二、歷史性觀點：

藏書票面設計不僅牽涉到風俗國情，與社會歷史、科技發展的變遷也有極大相關性。藏書票最早起源就是由於活字印刷術而產生，印刷術的改革和發現，亦帶動藏書票製作方式的改良；而藏書票原是由西方社會產生，由於早期歷史、政

治上的因素，使得藏書票逐漸傳入各國，也進而順應各國民情，產生各地區獨特的票面風格。此外，藏書票上反映出藏書家的藝術情趣、姓名、身世，故可成為書籍史家研究書史的要證（黃文興，1998）。

### 三、實用性觀點：

藏書票本以「標示藏書」的形態存在著，是貴族掌握權貴的一種表徵，宣達身份地位的工具（邱雅蘭，2001）。在教學過程中，教學者可藉此導入「讀書」的概念，提倡校園讀書風氣；此外，教學中可以不同媒材來從事創作，版畫、電腦軟體、拼貼、手繪等等，可以間接在過程中教導學生不同的藝術表現方式。

### 四、藝術性觀點：

一個民族必然有別於別的民族的審美情趣，這是受文化傳統、經濟狀況、民俗國情及生活習慣等影響所致，是自然的一種感情流露。而藝術總是離不開作品所要反映的那個時代的精神風貌（黃文興，1998）。故由各個時代藏書票創作的觀察，可以將藝術史的概念導入；而票面設計，更是需要對於色彩、線條、排列等美術基本技法的掌握和統合；在鑑賞方面，教師亦可由多元的觀點來鑑賞藏書票作品。