

壹、緒論

19 世紀科學家與「物理化學之父」的 Willard Gibbs，在投入教育改革後給大學的最後一個建議是：「減少各系的必修課，讓更多大學部的學生能選修文學院的課。」（汪群從，2005）此「文學院的課」即趨近於現代朝全人發展的通識課程。通識教育課程的改革肇因於 19 世紀許多歐美學者發現，當代大學的學術分野過於專門、知識可能被嚴重切割，進而創造出具博通性質的通識教育課程。這類課程的目的在於培養學生的獨立思考，對不同的學科有更廣博的認識與融通的能力，進一步培育更美善、更完整的人格素養為目的。

台灣的通識教育發展已有 20 餘年，各校學分數由早期的四學分，增加到現在廣義的二十多學分，幾乎佔去畢業學分的四分之一，但根據林思伶（2011）針對教育部通識教育中綱計畫的調查可以發現，教師與學子對通識課程的學習認知上具有差異性，主因在於教師普遍看重「教學內容」，而學生卻首重「對課程的學習興趣」，也就是說課程本身需要能以學生為主體的設計，去引動學生的學習興趣，而不只是注重深化課程內容；此外，調查也發現儘管學生普遍肯定通識教育課程的價值，但其對通識教育的學習付出與教師的期待仍有所落差；教師在比較學生面對通識教育課程與其科系專業課程之學習付出時，仍感受到學生態度上有「重專業而輕通識」之傾向。

為使通識課程能更符應於時代的要求與通識人文素養之培植，本人所開設的「藝術設計與生活」課程也著手進行再設計，試圖在技職教育體系下，為通識與專業課程搭一座橋，冀其既能提升學子通識人文素養的養成，也能使其藝術技能對社會有所貢獻，對自我產生正向而積極的學習態度。有鑑於國內在課程融入服務學習精神已行之有年，課程也試圖將通識精神與服務學習做連結。依據《教育部大專院校服務學習課程與活動參考手冊》中提及服務學習是將一整個社會資源轉變為學生學習場域的教學方法與過程，它豐富學生學習的深度與廣度，也使得學生學習成效從單純的理論知識提升到全人生命的發展（教育部，2007）。綜合上述，結合服務學習的精神，「藝術設計與生活」課程試圖架構一個以利他服務學習行動為目的，以藝術創作為媒介，引動學子肯學、肯動的通識藝術教學案例。

本文植基於 Dewey（1980）的經驗學習理論，藉由「藝術設計與生活」課程的執行實務考察，試圖探討「從做中學」的服務學習精神，如何與藝術創作實踐相互結合，進一步將學子帶入實務的社會環境場域，並使教學過程具有多元面向的經驗學習意義。因此，本文的問題意識與研究重心可歸納為以下三點：1. 在藝術設計的相關課程中，如何藉由多元閱讀藝術設計商品案例，提升學子對藝術商品價值的判斷能力？2. 透過藝術創作經驗與實際的情境場域學習，如何喚醒學子享受藝術創作的樂趣，並開發其利他服務的潛能。3. 透過藝術創作理念與社區服務學習的融合，如何創造實務性通識藝術課程的新教學模式？

貳、課程構思與經驗學習內涵

通識課程在台灣教育史上發展多年，但仍無法真正擺脫學子對通識教育存在「營養學分」負面印象，為使通識課程與生活實務之間搭起一座橋樑，在實際執行時，課程從培植藝術設計商品的概念發展開始，再以藝術實際創作體現前階段的藝術設計概念，再由社會情境場域中去經驗並實踐服務學習義賣歷程，試圖找到通識藝術教育發展的新可能。其學理的指導從杜威的經驗學習理論開始，並以服務學習理論為模式，不僅從經驗中培植藝術創作能力，也結合地方物產做商品包裝設計，更進入社區做義賣，最終嘗試架構出通識藝術課程一個新的發展面貌。

一、Dewey 的經驗學習理論與通識教育

經驗學習理論是由 Dewey 在 1938 年透過《經驗與教育》一書所奠基，是當時對傳統教學與被動學習方式的反動。透過從學子學習的角度來思考課程，在理論中強調「做中學習」。這樣的學習是經驗不斷改造與重組的歷程，透過將各種不同經驗融入課程設計，讓學子在課程中藉由動手實踐及其整體學習情境中得到目標學習經驗。之後的許多經驗主義學者，也都認為重視學生之主體性及其活生生的生活經驗之實踐知識，可以深化體驗學習之內涵（林秀珍，2007）。哥倫比亞大學的朱莉斯·波頓（2006），在〈個人經驗之完整性，或藝術中之人生〉文章中提及，藝術相關教育的發展與養成，需要有正確的支持環境，讓年輕人可以透過視覺表達，反應個人經驗中深刻的意義。因此教育環境需要架設一個支持環境，讓學子可以盡情揮灑創意、且其創意可以被利用在有意義的事件上，促引其藝術的學習經驗可以更進一步與生活及社會連結。

綜觀台灣藝術教育的養成，仍有濃厚「學校藝術」的框架限制，因而我們可以看到，孩子的藝術學習，家長普遍期待的是成績表現，而非鼓勵孩子愛上藝術、體驗藝術，致使許多學子無法擁有自己的藝術觀點，此點又以工科學子居多的科大教學場域中感受更為深刻；本課程多次實驗不同教學形式體現藝術的學習成果，發現工科的學子在具實務操作性創作之能力較為紮實，且較易提升其學習興趣，因此從「做中學習」的教學方式實更適合於本課程的執行。

二、情境學習與通識教育

傳統教學一直以來被認知是一種填鴨式的教學方式，在資訊科技發達的今日，不僅可能導致學生無法專注於課堂學習，也使學習的知識無法於生活中靈活應用。許多研究指出有效的情境教學明顯能提升學生學習意願，也能在情境中習得隱含性的經驗，可引動學生主動參與學習，更引發學子在相關情境裡觸動其想像探索能力，也增進思考行動能力，而進一步去解決問題。理想的情境教學的設計是以學習者為中心，目的在於使學習者在多元環境中互動，當學子置身在某一情境裡，可以透過行動學習（action learning），在小組互動情況中反思探索，甚至在活動中與同儕、服務對象及教師進行彼此回饋與激勵，能因過往經驗加上新刺激經驗，進而在當下適性發展及建構出自主性的知識能力。