

# 明新科技大學 校內專題研究計畫成果報告

以生活數位工具協助創意故事發展計畫  
The Practices of Digital Appliances in life for Creative Story  
Development

計畫類別：任務型計畫 整合型計畫 個人計畫

計畫編號：MUST-97 整合-5-2

執行期間：97 年 01 月 01 日至 97 年 09 月 30 日

計畫主持人：駱麗真

共同主持人：無

計畫參與人員：王嘉澄 研究助理人員

處理方式：公開於校網頁

執行單位：明新科技大學 幼保系

中 華 民 國 九 十 七 年 十 月 三 十 日

## 摘要

爲了培養更多的人才成爲未來數位藝術教育的第一線尖兵，本人於 2006 年參與國家藝術基金會專案：95 年藝教於樂 II 「藝起動動手—互動藝術的神奇魔力」，本次經驗讓我累積了相當珍貴的現場教學經驗與教師意見回饋，了解如何更加聚焦數位藝術教育工作，也更確信持續、計畫性的藝術教育推展，是讓台灣能迎上未來藝術潮流的重要契機。爲了這個寶貴的經驗，本次計畫發想以生活數位工具為主，輔助創意故事發展的藝術計畫爲重點，提出：幼保專業與創意之整合型計畫-子計畫二：以生活數位工具協助創意故事發展計畫(An Integrated Study : The Exploration of Professionalism & Creativity in Early Childhood Care and Education —Project II: The Practices of Digital Appliances in life for Creative Story Developing)，希望讓數位藝術結合創意教育，發揮新媒體藝術教育的時代效益。

**關鍵詞：**生活數位工具，創意故事，數位藝術

## **Abstract**

In this new 21th century, we have to achieve the ability how to act, think, perform in digital way. No matter art creation or any other art expression with text and story in it.

Last year, I attatended into a project: E together-The magic of interactive art. That experience ensured me the digital art was trending up. New media has power to show different world of beauty that we never lead to students. I wish this project: An Integrated Study : The Exploration of Professionalism & Creativity in Early Childhood Care and Education —Project II: The Practices of Digital Appliances in life for Creative Story Developing, can enhance our art education environment with digital view.

**Keywords : Digital Appliances in life, Creative Story, Digital Art**

## 目錄

摘要	..p.I
目錄	..p.III
壹、前言	..p.01
貳、研究目的	..p.02
參、研究方法	..p.03
一、研究對象	..p.03
二、研究步驟	..p.03
三、計畫實施時程表	..p.03
四、教學藝術家簡介	..p.04
肆、結論與建議	..p.10
一、結論	..p.10
二、建議	..p.11
參考文獻	..p.12
計畫成果自評表	..p.15

## 壹、 前言

自六零年代數位藝術興起至今，新媒體藝術業已成為不可取代的藝術學門之一，如何運用這個充滿創意和能量的表達工具，進而開拓學童在藝術創作上的表現，是極富意義的挑戰。其中，尤以互動藝術創新突破的實驗精神，對九至十二歲青少年而言，無疑是藝術啟蒙和導引核心價值的絕佳途徑。

本專案對象設定為小學中高年級學童，在計畫中導入種子學員概念，授課不侷限單一班級，由各班興趣濃厚的學生報名參與，採混齡教學模式。另外，此時期孩童的表達能力與感官認知已有基礎程度，不論在藝術作品賞析、創作和展覽工作上將有更好的學習成果。經由具教育背景的藝術家團隊會商編撰符合使用的教材工具，並在各環節中適時輔導師生，加強學習效果。課程中將邀請不同領域專長的藝術人才加入計畫，揉合攝影、複合媒材、雕塑、錄影及音樂創作等跨領域的豐富元素。

教學計畫內容包含學期初期的媒材認知探索，延伸主軸至個人情緒聯想和發想作品，最終進而策劃屬於孩童自己的展覽內容，一步步體驗完整而豐富的藝術創作歷程。

## 貳、 研究目的

數位藝術的美學經驗正符合「藝術教育於玩樂」的理念，然而中小學美育與人文藝術的領域，更適合多元豐富的教學內容加入。將邀覺與數位藝術不同領域藝術專業結合，希望學生以生活經驗中的數位工具為觀景窗，觀看自身所處的世界，以學生獨特的藝術邏輯語彙，將這些親身體驗發展成為藝術創作的內涵，讓學習與創作，更貼近生活美學的表現。

### 一. 培養學員的美感經驗、營造優質學習環境。

指導學生觀賞國內外藝術家成熟作品，培養個人獨特美感經驗。課堂中利用互動藝術品的實際操作，引發學員學習動機。授課教師採用提問的方式，讓學生回答對藝術作品的看法，訓練思考、敘述的能力。並適時提醒賞析要點，鼓勵學員獨立表達自我意見。多元設置造型、聲音、影像等跨領域課程，訓練同學的創意發想與作品構思，並利用課後作業單與網站回饋交流延續課程影響力。

### 二. 互動式的藝術課程設計

學員分組上台親身操作互動藝術作品，並於課堂團體討論時間表達心中感受與意見。教師以鼓勵發言學員的獎勵方式，導入雙向互動式的教學方向。並以多元、活潑的課程設計，將觀賞、發表、練習與操作，搭配樂高電子積木模組化教具融入教學，提高學生學習的興趣。課堂間分小組進行藝術議題討論，同學不但可以相互交換意見，更可集思廣益構思成果展覽的作品呈現。

### 三. 激發學員的創意構想

教師於課堂上重視學生發表的意見，鼓勵同學盡情發表心得，大膽表現自我創意，並讚美學員的主動參與，給予回饋。配合當週課程進度，安排同學的作業習題，設計與主題相關連的內容，鼓勵多元思考創意聯想，讓學員暢所欲言表達心中想法，並用手繪插圖表明其用意。教師對每週回家作業進行講評，並挑選前三名優秀作品頒發禮物，鼓勵創意獨特及用心習作的同學。以正面獎勵的方式表揚，提升同學專注於課後溫習的作業，確實在課堂上的學習成果。

### 四. 培養學員獨立思考能力

本專案的學習環境與互動藝術教育，不單只是瞭解數位藝術價值和意義，更透過講師豐富的教材，培養學生展現創意思考的能力。在這樣的氣氛中，讓學員自然展現個人特質。利用分組學習討論的教學模式，讓學員們在同儕比較的環境中激勵自我，引發其濃厚的學習興趣；透過同儕間的合作，學習如何協力完成互動藝術作品的創作。

## 參、 研究方法

為本次計畫以台中縣市、彰化市三所國小之數位藝術教學計畫為主，以生活數位工具協助創意故事發展，希望讓數位藝術結合創意教育，發揮新媒體藝術教育的時代意義。

### 一. 研究對象：

1. 學生學員：三校人數總計 72 人
  01. 台中市西區大同國民小學，台中市自強路一段 138 號：24 位
  02. 台中縣大甲鎮順天國民小學，台中縣大甲鎮永順街 115 號：24 位
  03. 彰化縣彰化市泰和國民小學，彰化市泰和路 2 段 145 巷 1 號：24 位
2. 研習教師：三校教師與幼興趣之家長

### 三. 研究步驟：

1. 實施日期：
  01. 第一階段：數位藝術初探與教學：96 年 9 月至 97 年 1 月。
  02. 第二階段：數位藝術創作及展覽：97 年 1 月至 97 年 4 月。
2. 實施概況：
  01. 學生學員授課：利用國小生課後社團活動時間，每校採隔週授課，每校於上、下學期共上完 12 週課程加上兩週展覽時間，共計 14 週。課程內容則規劃為：數位藝術一朵朵、也來數位一下、想一想與動動手、花花世界成果展覽四階段，由學期初期對數位藝術的初步認識、創作媒材的探索，發展至個人利用生活科技發想創作作品，最終進而策劃屬於孩童自己的展覽內容，一步步體驗完整而豐富的藝術創作歷程。課堂當中利用簡單易懂的教學方式，從生活科技器材的認識、操作，乃至於應用，透過和老師的互動，以及小組之間的討論與合作，從中體驗數位藝術的基本原理。課程內容涵括了影像、聲音、造型等多種領域內的藝術創作發想與創作，同時配合每堂課程準備相關的學習單，讓小朋友在課程結束之後，可以延續學習的效果，並加強同學對於生活當中的觀察力與敏銳度。本計畫特別將生活科技作為教學使用之教材，利用數位相機、MP3、掃描器、電腦等工具，讓小朋友從生活經驗出發，佐以數位藝術創作之概念，激發同學的創作能力，啟發他們對異於平時創作手法之途徑與想法。
  02. 教師研習：本教師學習營將於上下兩學期各舉行一梯次，每梯次兩天，希望完整帶領現場教師或有興趣之家長，了解數位藝術在教學與創作上之可行性，讓數位藝術更容易融入教案或進入生活美學。
  03. 學生學員展覽計畫：花花世界成果展覽餘九十六年度下學期 4 月 5 日至 4 月 14 日，於台中國立台灣美術館數位方舟展出。成果展主要目的在展現學員一年來的學習成果與對數位創作美學的觀想發展歷程，對於實際參與的學員，是相當重要的凝聚重心。更重要的是希望藉由展覽活潑生動的學生作品，能讓未親身參與本案的其他人士瞭解數位藝術之美。

### 三. 計畫實施時程表：

(一) 課程 規劃	配合學校行事曆，課程為期十四週，每週兩小時。  課程涵蓋九十六學年度上、下學期，以學生課後社團時間為主，隔週授課，
-----------------	---

	每校於上、下學期共上完 12 週課程加上兩週展覽時間，共計 14 週。內容劃分 <b>數位藝術一朵朵、也來數位一下、想一想與動動手、花花世界成果展覽</b> 四大部分。
(二) 教師 研習	於計畫年度上下學期，各舉辦一次教師研習營。
	本教師學習營將於上下兩學期各舉行一梯次，每梯次兩天。上學期以數位藝術與藝術人教育整合為主題，歡迎教師一起合作發展更豐厚的數位藝術教案；下學期則以數位藝術與生活美學創作為主題，讓數位藝術的延伸更廣更遠。
(三) 成果 展	策劃學生展覽，公開分享計畫成果。
	<b>花花世界成果展覽</b> 時間為九十六年度下學期 4 月 5 日至 4 月 14 日，展覽時間為期兩週，計畫展覽場所將洽台中國立台灣美術館數位方舟。

#### 四. 教學藝術家簡介：

1 姓名 (中文) 駱麗真 (英文)	2 <input type="checkbox"/> 男 <input checked="" type="checkbox"/> 女	3 生日： 民國 55 年 7 月 15 日	4 身分證字號：C220503669
5 戶籍地址：11656 台北市文山區政大 2 街 172 號 1 樓			
6 連絡地址：106 台北市大安區忠孝東路 3 段 217 巷 5 弄 11 號 3 樓			
7 電話：(02) 2781-0116		行動電話：0937-839-380	
8 傳真：		e-mail: sappho@ms2.hinet.net	9 筆名：
10 現職：明新科技大學幼兒保育系專任講師、輔仁大學影傳系/全人教育中心兼任講師、 中華民國視覺藝術協會副理事長 此為 <input checked="" type="checkbox"/> 專職 <input type="checkbox"/> 兼職 <input type="checkbox"/> 義務職工作			
11 最高學歷 及 專業訓練	學校或機構名稱	學位或證書	在學或修業年度
	交通大學應用藝術研究所博士候選人		2006
	紐約大學藝術創作系碩士		1993
	輔仁大學歷史系		1989
12.重要藝術教育或藝術教學相關經歷		13.撰文與座談	
2005.07~12 行政院文建會「數位藝術知識與創作流通平台」科技藝術年表主編		<台灣數位藝術歷史閱讀(上)-國際數位藝術發展對於台灣的影響 The Historical approach of Taiwan Digital Arts (i)>, 數位藝術知識與創作流通平台專欄文章, 文建會國美館, 2006.04 月 <台灣數位藝術歷史閱讀(中)-展歷史雖然晚近, 發光發熱漸成顯學 The Historical approach of Taiwan Digital Arts (ii)>, 數位藝術知識與創作流通平台專欄文章, 文建會國美館, 2006.04 月 <台灣數位藝術歷史閱讀(下)-法分類的新媒合與在地化實驗 The Historical approach of Taiwan Digital Arts (iii)>, 數位藝術知識與創作流通平台專欄文章, 文建會國美館, 2006.04 月 <趣味台北, 美麗饗宴-台北街頭的藝術面向>, <台北登時行>, 台北市政府新聞處, 2005.11 月, ISBN/ISSN: 9860026998 <漫長又漫長的醞釀, 一頁又一頁的光華 - 數位藝術年表建置工作的側記之一>, 數位藝術知識與創作流通平台專欄文章, 文建會國美館, 2005.10 月 <以汝之眼, 觀看我們的世界>, <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版, 2002.04 月號 <張乾琦「鍊」起「巴西聖保羅雙年展」>, <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版, 2002.03 月號	
2002~2003 中華民國視覺藝術聯盟常務監事			
2003~ 中華民國視覺藝術聯盟理事			
2002~ 明新科技大學幼兒保育系專任講師			
1995~ 輔仁大學影像傳播學系兼任講師			
1995.09~2000.07 世興大學平面傳播學系兼任講師			
14.研究專案			
2003.03~11 「科技藝術與幼兒教育」-前導研究計畫主持人			
2001.03~06 「公共藝術&藝術創作」-國內外公共藝術研討會-台北市捷運公共藝術共同主持人			
2000.08~12 「台北當代藝術館」-營運管理委託研究案專任助理			
15.展覽			



個展	2003.12.26~2004.02.04 快樂半島 台中 20 號倉	<光州伊通，原版再現>， <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版，2002.03 月號
	2003.07.16~09.12 快樂漫遊 堰新醫院藝術中心	<開放藝術領地，踏上粉樂行旅>， <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版，2001.09 月號
	2002.08.17~31 快樂地 華山烏梅酒廠	<公園變身旅館>， <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版，2001.10 月號
	2002.06.07~27 螢光變奏 智邦藝術基金會	<五人同行，好自在>， <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版，2001.09 月號
聯展	2005.12.7~2006.1.7 Wow!震盪音象展 Wonders of Sound&Image	<桃紅門簾內 仙境再現>>， <u>文化快遞</u> 台北市文化局出版，2001.08 月號
	2006.1.16~1.26 第三屆腦天氣影音藝術祭	企劃主持「電腦藝術創作在台灣」座談會 紀錄刊載於雄獅美術 281 期 1994 年 07 月
	2005.12.16~25 第四屆藝術家博覽會	<電腦與藝術對話>，藝術貴族 41 期 1993 年 05 月
	2005.04.07~05.07 「大同新世界」- 迪化污水處理廠公共藝術	<IWAI Toshio 岩井俊雄-音樂幻象的魔法師>，Loud 網站，宏基數位藝術中心，2001 年 創刊號
	2004.03.25~04 華山論劍 - 第三屆藝術家博覽會	<數位新浪人-鄭淑麗>，Loud 網站，宏基數位藝術中心，2001 年 創刊號
	2003 64 種愛的欲言 - 伊通公園畫廊	
	2003 第二屆藝術家博覽會 - 華山烏梅酒廠	
	2001 上下沉浮的零點零零 - 華山烏梅酒廠	
	2001 音樂&影像 電音魔幻 - 河岸留言	
	1999 音樂&影像 - Trance Vision 2.31Cafe	
	1993 Lincoln Center, New York	
	1993 80Washington Square Gallery, New York	
	1993 電腦繪圖百人展 - 台北松山外貿協會	
	1992 國際郵遞藝術展 - 伊通公園	

### 16. 演講與訓練

2006.5.7	廣達《游於藝》巡迴展教師研習營『藝想部落格』 - 飛覽伊甸園、當代藝術教育展
2005.9.11	台北當代館「仙那度變奏曲」專家導覽
2005.7.24	國美館兒童遊戲室義工訓練「遊戲與美術創造」 課程講師
2004.12.17	「朋比映照」數位藝術工作坊台中場講師

1 姓名	(中文) 陳冠君 (英文) Kuan-Chun, Chun	2 性別	<input checked="" type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	3 生日	民國 50 年 11 月 16 日	4 身分證字號	A1123252245
------	----------------------------------	------	---	------	-------------------	---------	-------------

5 戶籍地址：403 台中市西區吉龍里 2 3 鄰 五權西四街 1 2 6 巷 1 2 6 號 6 樓之 3

6 連絡地址：403 台中市西區吉龍里 2 3 鄰 五權西四街 1 2 6 巷 1 2 6 號 6 樓之 3

7 電話：(公)04-7232105 ext 2703 (宅)04-23720970 行動電話：0916080341

8 傳真：04-7211185 e-mail: champi@ms4.hinet.net

9 筆名：

10 現職： 國立彰化師大美術學系主任 此為 專職 兼職 義務職工作

11 最高學歷及專業訓練	學校或機構名稱	主修	學位或證書	在學或修業年度
	紐約市立大學	美術創作	碩士	1994

12 重要	起迄期間、服務單位及職稱	13 重要藝術教育或藝術教學相關經歷	
	2006 台灣數位媒體設計學會理事	起迄期間	服務單位及內容

專業 經 歷	2004-2005 台中市美術城鄉敦睦協會理事		彰化師大藝術教育研究所所長
			彰化師大美術學系專任副教授
			台北市三民國小教師
14 重要作品或展演發表紀錄：		15 得獎紀錄：	
年度	作品名稱或展演紀錄	年度	獎項名稱及名次
2007	「Dora & More」，彰化縣文化局		
2006	「影像之間」，台北市東吳大學游藝廣場		
2003	「你在進化」，台中市 IDEE 藝廊，台中		
2002	「錯·置」，台中市文化中心動力空間 「你在這裡」，台中市 20 號倉庫		
1 姓名 (中文) 李家祥 (英文)	2 <input checked="" type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	3 生日： 民國 59 年 9 月 5 日	4 身分證字號：F120100472
5 戶籍地址：106 台北市大安區金華街 106 巷 2-2 號 3 樓			
6 連絡地址：106 台北市大安區金華街 106 巷 2-2 號 3 樓			
7 電話：(02) 2394-2595		行動電話：0968-486289	
8 傳真：		e-mail: jasonlee2357@giga.net.tw	
9 筆名：			
10 現職：所以然科技有限公司 負責人 此為 <input checked="" type="checkbox"/> 專職 <input type="checkbox"/> 兼職 <input type="checkbox"/> 義務職工作			
11 最高 學歷 及 專業 訓練	學校或機構名稱	學位或證書	在學或修業年度
	國立台北科技大學機電科技研究所博士班		2006
	國立台北科技大學機電整合研究所碩士		2000
	私立明志工業專科學校電機工程科		1991
重要藝術教育或藝術教學相關經歷		研究計畫方向	

2006.2~2006.6 國立台中技術學院 多媒體設計系講師。 教授課程：互動系統設計、多媒體設計。 2005.10~2005.11 國立台灣美術館「Design By Numbers 教學」講師。 2005.09.19 國立交通大學應用藝術研究所「科技藝術專題討論」演講。題目：科技藝術工程師於藝術創作之經驗分享。 2005.7.25~7.27 國立台灣美術館/台中技術學院「互動藝術設計青年工作坊」講師。題目：互動技術及裝置介紹，Processing 介紹與教學。	1. 網路互動介面整合與互動系統開發。 2. 數位內容創意加值。 3. 數位互動藝術創作。 4. 多媒體互動設計。 5. 無線網路應用。 6. 行動裝置應用。 7. 互動控制系統設計。 8. 創意學習內容設計。
專案計畫	展覽 2005.5 台北新樂園藝術空間，《Immersing ME》-互動影像展 贊助：國家文化藝術基金會
2004 文建會 國家文化資料庫「曾培堯數位紀念美術館」專題網站 2003 林務局 國家步道系統 - 串流影像大圖導覽系統 2003 文建會 國家文化資料庫「福爾摩沙大地圖像」專題網站 2003 文建會 國家文化資料庫「鳥瞰台灣空照圖庫計畫」 2001 文建會 世界遺產知識網 2001 教育部 學習加油站網站 -- 教學資源管理系統	2003.5 台北新樂園藝術空間，《All Ways- O's Chatroom》-網路互動藝術裝置展 贊助：台北市文化局  2003.3 台北市立美術館，《Let's Make ART》-網路互動藝術裝置展 主辦：台北市立美術館 協辦：PC Home online 贊助：文建會、國家文化藝術基金會、HP 惠普公司 系統協助：Sonet 臺灣索尼  2002.2 台北新樂園藝術空間，《Click》-網路藝術裝置展 台北市立美術館申請展通過：《Let's Make ART》-網路互動藝術裝置展

1 姓名 (中文) 朱惠芬 (英文)	2 <input checked="" type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	3 生日： 民國 50 年 10 月 26 日	4 身分證字號：A223165383	
5 戶籍地址：235 台北縣中和市水源路 33-2 號 3 樓				
6 連絡地址：235 台北縣中和市水源路 33-2 號 3 樓				
7 電話：(公) 02-23218809 (宅) 02-22480573		行動電話：0939-090518		
8 傳真：02-22478453		e-mail: hueyfen.chu@msa.hinet.net		
9 筆名：				
10 現職：社團法人中華民國視覺藝術協會理事長 此為 <input type="checkbox"/> 專職 <input type="checkbox"/> 兼職 <input checked="" type="checkbox"/> 義務職工作				
11 最高學歷及專業訓練	學校或機構名稱	主修	學位或證書	在學或修業年度
	美國紐約市立大學	藝術史	碩士(M.A.)	1992.08-1994.11
12 重要	起迄期間、服務單位及職稱		13 重要藝術教育或藝術教學相關經歷	
	1998.01 - 2000.05 帝門藝術教育基金會 資訊中心組長/助理研究員		起迄期間	服務單位及內容

專業 經歷	2000.07 – 2004.05 國巨基金會 專員	1999.08 – 迄今	華梵大學中文系，教授<藝術鑑賞>
	2003.06 – 2005.06 台灣女性藝術協會 理事長		
14 重要作品或展演發表紀錄：(如為出版品，請註 名書名及出版單位)		15 得獎紀錄：	
年度	作品名稱或展演紀錄	年度	獎項名稱及名次
2007	06/29 文化總會演講<畢卡索的藝術魔力棒>		
2007	數十件公共藝術審議/評審/執行小組委員		
2006	譯：現代藝術，怎麼一回事?!		
2005	著：遊戲組曲 – 裝置公共藝術		
2005	策展「健康版圖—女性創作的自我皈依」，台 中靜宜大學藝術中心		
2004	文山社區大學講授<藝術心靈的悸動>		
2004	策展「有相 vs.無相—女性創作的政治藝語」， 華山創意文化園區		
1 姓 名	(中文) 張耘之 (英文)	2 <input checked="" type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女	3 生日： 民國 55 年 8 月 28 日 4 身分證字號：E121148706
5 戶籍地址：11656 台北市文山區政大 2 街 172 號 1 樓			
6 連絡地址：106 台北市大安區忠孝東路 3 段 217 巷 5 弄 11 號 3 樓			
7 電話：(02) 2938-1790		行動電話：0937-196843	
8 傳真：		e-mail：monbaza@gmail.com	
9 筆名：			
10 現職：數位內容學院講師、國立東華大學民族藝術研究所兼任講師、 國立交通大學應用藝術研究所兼任講師 此為 <input checked="" type="checkbox"/> 專職 <input type="checkbox"/> 兼職 <input type="checkbox"/> 義務職工作			
11 最高 學歷 及 專業 訓練	學校或機構名稱	學位或證書	在學或修業年度
	Master of Arts, Communication Arts, New York Institute of Technology (NYC, USA)	MA	1992
	中原大學物理系畢業	學士	1988

重要藝術教育或藝術教學相關經歷	獲獎及邀約
<p>2005 音樂音效與影音整合 專案講師 (淡江大學資訊傳播系, 銘傳大學商業設計系)</p> <p>2005.05~06 原住民數位電視人才培訓計畫 (東華大學協辦)</p> <p>2004~ 經濟部數位內容學院 課程:遊戲與動畫製作之音樂與音效設計</p> <p>2004~ 國立東華大學民族藝術研究所 兼任講師 課程:音樂與音效設計</p> <p>2003 國科會 - 行政院數位內容人才培訓計畫 課程:音樂音效設計 (Level 1,2,3)</p> <p>2003~ 國立交通大學應用藝術研究所 - 兼任講師 課程:科技藝術研究 對象:碩士班</p> <p>2003~ 國立交通大學應用藝術研究所 - 兼任講師 課程:數位媒體設計 對象:碩士班</p> <p>1994~1996 中國文化大學西樂系(所) - 兼任講師 課程:電腦輔助編曲 對象:大學部,研究所</p>	<p>2006 台灣國際蘭花大展 - 受邀創作《聲音的河流》聲音 互動裝置</p> <p>2006 誠品、國立台灣美術館 - 受邀策展[腦天氣]數位影音創作大展之 [Upper Level]專區</p> <p>2005 國立台灣美術館 - 受邀創作兒童館 [濁水溪]環繞聲音裝置</p> <p>2005 台北市文化局 - 受邀進行 台北藝術節[前衛東方] 南方戲曲北管樂之新編與演出</p> <p>2005 教育部 - 《數位浪人手記》音樂與音效線上學習網站 獲選 加入數位化創意智庫計畫</p> <p>2005 “冰想”LG 集團裝置藝術展 [四四南村]-《本來面貌》聲音裝置 受邀參展</p> <p>2004 “漫遊者”國際數位藝術大展 [國立台灣美術館]-《自然的自然中斷》聽覺環繞裝置</p> <p>2003 “BIAS 異響” 聲音藝術展 - 《Neighbor》作品入選</p> <p>1996 新聞局 - 輔導金短片電影 [荒野之狼(林靖傑導演)] 獲選當年電影短片最佳配樂獎</p>
藝術展演	音樂專輯製作
<p>2005 鄭淑麗BURN 計畫聲音演出 (台北FiFi, KOP子計畫)</p> <p>2004 LG冰箱裝置藝術參展藝術家 (四四南村)</p> <p>2004 紀錄片雙年展電影"1/0 站爭紀事"即時聲音及音樂演出</p> <p>2004 漫遊者 - 國際數位藝術大展 邀展藝術家(代表台灣參展之藝術家)</p> <p>2003 非相 非非相(張恬君個展 作品"動靜之間"互動系統整合 - 智邦藝術基金會)</p> <p>2002 快樂地(駱麗真創作個展 - 華山藝文特區)</p> <p>2002 螢光變奏曲 (駱麗真創作個展 - 智邦藝術基金會)</p> <p>2001 快樂蛋 (駱麗真創作聯展 - 華山藝文特區)</p>	<p>2004 One_Love 聲音藝術家義賣專輯 (for 基督教救助協會)</p> <p>2002 台灣FNAC書店 - Attention Talent! - Funk Soul Buster 專輯</p> <p>2002 傑生資訊線上遊戲-破碎銀河系- 創作競賽專輯</p> <p>2002 FSOT - 赤聲搖滾 電子世界</p> <p>2000 守護者 - Soul Ministry, 直接照射製作所</p> <p>1999 赤聲搖滾 電子音樂創作合輯, 馬汀大夫</p> <p>1998 Moon Child - 月神之子, 藍月唱片</p> <p>1997 A Great Escape - 世紀末的呼吸, 友善的狗唱片</p> <p>1996 Dog Groove - 叢林狗舞, 友善的狗唱片</p>

## 肆、 結論與建議

### 一、結論：

#### 1. 計畫實施效益、特色及影響

本計畫規劃一系列有關於數位藝術基礎認知與實務創作課程，並邀請數位藝術創作者與藝術家進行課程教學，今年主題聚焦於生活科技，課程內容涵括了數位藝術的基礎入門、數位藝術體驗、數位藝術實際操作，小組分組創作及最後的成果展覽。針對教具的使用上，以普遍學生容易使用及取得的「生活科技」，包括有：數位相機、數位攝影機、網路攝影機、掃描機、手機、錄音筆、MP3 等工具。期望在教學的過程當中，透過學生們所熟悉的器材，導入數位藝術的知識與內涵，使得學生們能夠較快速地引起共鳴，同時順利地進入數位藝術的範疇當中。在教學區域的選擇上，我們也將團隊拉到資源不似台北如此豐富的中部地區，企圖在這次的計畫當中，同時觀察北部與中部間的城鄉差距。

教學過程當中，學生們對於平時接觸到的數位器材，有著多變的使用方式，同時製造出不同以往的視覺經驗及效果，都產生了極大的興趣與好奇心。例如：平時拿來掃描文件的掃描器，我們都是將掃描的物品靜止不動地放在機器上，但老師則讓學生們在掃描的同時，移動或晃動正被掃入電腦裡的東西，創造出一幅特殊的畫面，不但拓展了學生們對於這些生活科技的使用方式，同時也讓學生們利用自身的想像力與創造力，製造出屬於個人獨特的數位藝術作品。

經過了一學年的教學及實作課程，學生們對於數位藝術都有著相當程度的了解，也表示這個課程對於他們在學習美術課上面，提供了不同以往的思考模式，而對於現在所流行的科技藝術，也可以說出自己的意見，或是試圖表達出其創作的方式及所想傳遞的意義；學校的美術教師，透過了每堂課程的實際參與，也學習到了如何利用簡易的圖像及概念，把數位藝術這個新興藝術領域教給學生。這樣的回饋，對於身為執行團隊的我們，無疑是一個再好不過的成果，同時，證明了只要有適當的教案，對於國小的學童而言，數位藝術也是可以輕鬆學習，而站在教師的立場，數位藝術的教學，也不再是有著高度技術門檻的特殊領域。

經過了這一學年來的實際執行過程與成果，我們更堅定了數位藝術對於國小學童們的重要性，同時，也更加深了本協會盡心推廣數位藝術教育植入國小學童藝術與人文課程的決心。

#### 2. 傳播媒體及社會人士之反應或評價

隨著數位藝術的熱門及風行，美術館內展覽的作品有相當的比例，皆為數位藝術的範疇，這對於前往美術館看展的學生們而言，不啻產生了一段極大的隔閡與差距。藉由本計畫，能夠成功地在一定程度上，補足學校在這個部分所缺乏的部分，同時提供學生們對於藝術領域一個新的視野與觀念，也讓學校教學的老師，在這樣的過程當中，就像參加教師研習營一樣，透過每堂課程，學習如何轉化數位藝術困難及看似深奧的語言，成為一種簡易且有趣的科技藝術，生活科技的選擇，也讓教師及學生儘管在這一期的計畫結束之後，他們還是可以利用垂手可得且上手容易的數位科技物品，將他們腦中的創意得以付諸行動，成為可實際執行出來的數位藝術作品。

本計畫結束之後，三校老師也都非常期待這樣的專案可以持續在校園當中進行，同時對於相關的培訓工作坊也極為感興趣；在執行教師研習營的期間，前來參與的教師也都對數位藝術這方面加入國小藝術與人文表示高度的認同與肯定，也給協會在教學上很多寶貴的意見，讓我們有信心在接下來的教學上，將提供更完備的教學內容與教案，繼續耕耘數位藝術教育。

## 二、建議：

在實際執行本計畫的期間，我們除了觀察到北部與中部有著資源上的差距之外，其實在中部這三所學校裡，也有著一定程度的城鄉差距。同樣的課程，實施在台中市的大同國小及台中縣的順天國小，就出現了學生反應及吸收上的差距。大同國小由於位在台中市中心，可接觸到的資源及訊息，都遠比順天國小的小朋友多。順天國小的小朋友家中，多半務農為業，該班學生幾乎有一半左右家中是沒有電腦及數位相機這類數位科技產品的，對於數位藝術的認知與概念，也比其他學校的學生稍弱。

而面對這樣的情況，在教案上面，應該轉向選取幾個重要的概念，利用重覆且由簡入深的方式，不斷地提醒與教導，而如大同國小，就可以提供多面向的概念供學生們討論及發想。根據城鄉差距之下，在教案規劃的部分，應該要盡量修正到屬於該校學生的程度與背景，會讓本計畫在執行過程當中，讓學生們都能就自己的能力，輕鬆且有效地學習。

## 參考文獻

- 1、王靜靈，〈媒體藝術教育臺灣普查〉，藝術家，58:2=345 民 93.02 頁 286-289
- 2、陳正才，〈錄像藝術脈絡初探〉，電影欣賞，22:1=117 民 92.12 頁 15-21
- 3、李貞儀，〈數位藝術行銷的透視觀點--電子影音藝術的美學風格及未來可能發展探析〉，Digital Art Marketing in Perspective Point: Aesthetic Style and the Development of Video〉，美育，136 民 92.11 頁 85-90
- 4、曾沐雲，〈當代藝術的扁平輕盈--在地實驗「媒體實驗室」(Etat Lab) 二〇〇三年度系列活動〉，藝術家，57:4=341 民 92.10 頁 498-499
- 5、陳郁秀主持、王雅玲記錄整理，〈探索 0 與 1 之間的無限可能--「數位藝術」在臺灣[座談會]〉，藝術家，57:2=339 民 92.08 頁 192-199
- 6、戴醒凡，〈科技與應用藝術之探討〉，典藏今藝術，131 民 92.08 頁 90-92
- 7、葉謹睿，〈當我們同在一起--探討「網路藝術」〉，藝術家，57:2=339 民 92.08 頁 184-191
- 8、林珮淳，〈從數位媒材一探數位時代之藝術產物〉，典藏今藝術，130 民 92.07 頁 104-106
- 9、鄭維容，〈「虛擬實境、繪聲繪影」符應當代的網路藝術鑑賞--楊英風數位美術館專訪〉，Virtual Rendering" Appreciation of Contemporary Network Art--Visiting Yuyu Yang Digital Art Museum，美育，134 民 92.07 頁 4-6
- 10、陸蓉之，〈數位化環境與科技藝術的發展〉，典藏今藝術，129 民 92.06 頁 118-120
- 11、葉謹睿，〈一張拼湊而成的桌子--從美學的演進談科技藝術〉，典藏今藝術，128 民 92.05 頁 90-93
- 12、駱麗真，〈科技藝術的發展脈絡：由國際經驗到臺灣現況，The Trend of Technology in Arts: From International Experience to Taiwan's Current Situation〉，臺灣美術，52 民 92.04 頁 12-24
- 13、陳永賢，〈靈光流匯--科技藝術展作品評析：兼論錄影與科技藝術在當代思潮中所扮演的角色，Streams of Encounter: Analysis of Electronic Media Based Artworks Video Recording and Electronic Media Based Artworks in Contemporary Ideology〉，現代美術，107 民 92.04 頁 60-69
- 14、Wagner, Heather 著、侯淑姿譯，〈Location One 與紐約的科技藝術〉，典藏今藝術，125 民 92.02 頁 38-42
- 15、陸蓉之，〈當科技遇到藝術，明天是不是會更好？--看漢城美術館的媒體藝術雙年展〉，藝術家，55:6=331 民 91.12 頁 342-349
- 16、石瑞仁，〈從DIY到MTO--洪東祿「涅槃」個展的突變與穿越〉，藝術家，55:5=330 民 91.11 頁 482-485
- 17、陳誼芳，〈科技藝術之我見--德國ZKM媒體藝術館參觀見聞〉，藝術觀點，16 民



91.10 頁 82-86

- 18、郭繼生，〈在數位藝術裡梭巡--郭繼生vs.王呈瑞〉，藝術家，54:6=325 民 91.06 頁 320-323
- 19、葉謹睿，〈存在、空間、族群--媒體與新媒體藝術的舞臺競艷〉，典藏今藝術，115 民 91.04 頁 128-133
- 20、方振寧;葉謹睿;陳永賢，〈網路藝術展的強弱機危〉，藝術家，54:3=322 民 91.03 頁 108-109
- 21、林珮淳，〈科際整合媒體藝術的新展望〉，藝術觀點，13 民 91.01 頁 44-45
- 22、陳正才，〈看ZKM的媒體藝術發展〉，現代美術，99 民 90.12 頁 18-25
- 23、陳正才，〈概觀新媒體藝術〉，工業設計，29:1=104 民 90.05 頁 42-50
- 24、吳鼎武 瓦歷斯，〈電腦與數位藝術〉，科學月刊，32:3=375 民 90.03 頁 217-223
- 25、李戊崑主持、林貞吟記錄整理，〈當科技速度遇上藝術溫度--科技藝術面面觀〉，藝術家，52:1=308 民 90.01 頁 293-297
- 26、李道明，〈回顧歐美電子影音藝術的發展，A Retrospective of the History of the Development of Video Arts in the West〉，美育，115 民 89.05 頁 12-21
- 27、葉郁田，〈關於「數位藝術」〉，藝術觀點，5 民 89.01 頁 84-85
- 28、盧明德主持、黃寶萍記錄，〈媒體藝術在臺灣〉，藝術家，48:3=286 民 88.03 頁 258-266
- 29、吳鼎武，〈論藝術與全像攝影術〉，雄獅美術，284 民 83.10 頁 30-34
- 30、吳鼎武，〈交談式互動藝術的新觀念〉，雄獅美術，281 民 83.07 頁左 14-20
- 31、[John Berger](#)，《Ways of seeing》，1993
- 32、Walter Benjamin，《The work of art in the age of mechanical reproduction》，1953
- 33、王品驊主編，《發光的城市—2000 北縣國際科技藝術展》展覽專刊，2000 年
- 34、宏碁數位藝術中心，《數位藝術》，台北，2001 年
- 35、台北當代藝術館，《輕且重的震撼》展覽專刊，台北，2001 年
- 36、台北當代藝術館，《歡樂迷宮》展覽專刊，台北，2001 年
- 37、張恬君，〈運用科技表現之視覺藝術〉，《資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》，2001
- 38、Robert Hughes，《The Shock of The New》，1980，McGraw-Hill
- 39、Edward Lucie-Smith，《Art Now》，1977 A.M.E., Milano
- 40、Marshall McLuhan，《Understanding Media》，1967
- 41、Stephen Wilson，《Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology》，MIT Press，2001
- 42、Michael Rush，《New Media in the Late 20<sup>th</sup>-Century Art》，Thames & Hudson，2001 再版
- 43、台北當代藝術館網站，<http://www.mocatapei.org/ica.htm>，2002-2003
- 44、台北市立美術館網站，<http://www.tfam.gov.tw/main.htm>，2001、2002、2003
- 45、日本電信互動藝術中心網站，<http://www.ntticc.or.jp>，2002、2003

- 46、德國卡斯魯爾媒體藝術中心網站，<http://on1.zkm.de>，2002、2003
- 47、奧地利林茲電子藝術中心網站，<http://www.aec.at>，2002、2003
- 48、荷蘭影像媒體藝術中心網站，<http://www.montevideo.nl>，2002、2003
- 49、行政院文化建設委員會網站：文建會施政重點工作項目，<http://www.cca.gov.tw/important/index.htm>，2003
- 50、全國文化機構地址一覽表，<http://www.cca.gov.tw/center/index.htm>，2003

## 計畫成果自評表

對於藝術教育整環境之幫助：國小藝術與人文課程加入數位藝術這樣新興的領域，對於國小學童來說，是一件重要且非常有意義的事情。學生們在國小教育所接觸到的，都為傳統式的繪畫教學，老師們在養成過程當中，也都是針對傳統繪畫的部分在學習，對於數位藝術這一塊，其實是很忽略的，所以本案的執行，可以看見學生使用數位工具再增加創意力表現有積極正向的幫助針對本次的計畫，相關的傳播媒體與社會人士，都給予極高且正面的評價。

對於本人教學上的幫助：本計畫對象雖以國小學生為主，但相近教學或研究方式已於97學年度，帶領本校幼保系四年級同學融入專題研究中。同學們在桃園縣帶領幼稚園大班生進興術位相機環境觀察專題計畫，已完成研究60%以上，在研究分析上，也參考了本研究重要結果，對本人教學與研究上，再次得到驗證與輝映。

# 明新科技大學 \_\_\_\_\_年度 研究計畫執行成果自評表

計畫類別：	<input type="checkbox"/> 任務導向計畫	<input type="checkbox"/> 整合型計畫	<input type="checkbox"/> 個人計畫
所屬院(部)：	<input type="checkbox"/> 工學院	<input type="checkbox"/> 管理學院	<input type="checkbox"/> 服務學院 <input type="checkbox"/> 通識教育部
執行系別：	系(中心)		
計畫主持人：	職稱：		
計畫名稱：			
計畫編號：			
計畫執行時間：	年	月	日至 年 月 日

計畫執行成效	教學方面	<p>1. 對於改進教學成果方面之具體成效：</p> <p>_____</p> <p>2. 對於提昇學生論文/專題研究能力之具體成效：</p> <p>_____</p> <p>3. 其他方面之具體成效：_____</p> <p>_____</p>
--------	------	---

計畫執行成效	學術研究方面	<p>1. 該計畫是否有衍生出其他計畫案 <input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</p> <p>計畫名稱：_____</p> <p>2. 該計畫是否有產生論文並發表 <input type="checkbox"/>已發表 <input type="checkbox"/>預定投稿/審查中 <input type="checkbox"/>否</p> <p>發表期刊(研討會)名稱：_____</p> <p>發表期刊(研討會)日期：____年__月__日</p> <p>3. 該計畫是否有要衍生學合作案、專利、技術移轉 <input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</p> <p>請說明衍生項目：_____</p> <p>_____</p>
--------	--------	---

成果自評	計畫預期目標：	
	計畫執行結果：	預期目標達成率： %
	其它具體成效：	
		(若不敷使用請另加附頁繕寫)