

方案名稱：「畫我所見，繪我所想」水彩區幼兒探究紀實

壹、創新教學背景

愛水彩的老師，如何讓孩子也愛上水彩？

「老師，我不知道怎麼畫？」小女孩看著擺在眼前的玫瑰花，喜歡卻不知如何是好，促使我嘗試讓水彩創作更貼近孩子；因為過往就讀美術班的經驗，水彩是我相當喜愛的創作媒材之一，但也受過往經歷影響，水彩創作對筆者而言是許多概念已經內化成理所當然的想法，如何轉化成學習區的環境與探究元素，反而是一項考驗；在這個方案課程之前，我已經在教室中嘗試運作水彩區一年半的時間，嘗試過艾瑞卡爾創作探究、花卉主題寫生等課程，但是僅有少數孩子的亮點得以展現，有些背離原本嚮往學習區課程的初衷，在省思過後，嘗試從學習區的幼兒自主與水彩創作結構化兩個面向進行調整，發展出「畫我所見，繪我所想」的歷程。



一、體現學習區課程的幼兒自主價值

來到高峰開始探究學習區課程的經營，一開始許多課程推展仍需要老師帶領孩子執行，後來發現當老師營造學習區環境越完善就越能讓孩子發展出亮點，例如當老師放入海洋的照片，孩子觀察後開始嘗試畫海，而以往在課程中大多是這樣片段的課程發展，讓我省思，希望透過更完整的課程規劃，嘗試課程中轉化教師在課程中主導的角色，讓教師是學習的營造者，幼兒是學習的主體，透過環境規劃與教學策略的推展，幫助幼兒在操作中萌發探究，在探究中發展課程，在課程中積累能力，因此這次的方案課程是期待能體現幼兒在課程中呈現的自主探究。

二、讓恣意揮灑的水彩更結構化地探究

如何從零開始，讓孩子們逐步接觸、認識水彩，再到自由應用水彩創作，也是這次的方案中老師的探究題目，我們透過解構分析水彩畫創作的面向，並將這些面向能力具體設計成環境規劃與教學策略，陪伴孩子邁向「畫我所見，繪我所想」的自主狀態。

貳、教學目的或能力指標

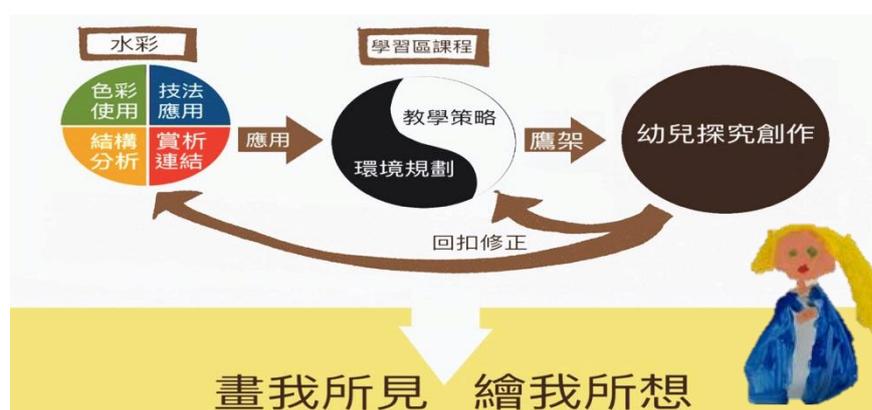
核心目標：畫我所見、繪我所想（幼兒自主創作）



參、創新教學之理念與作法

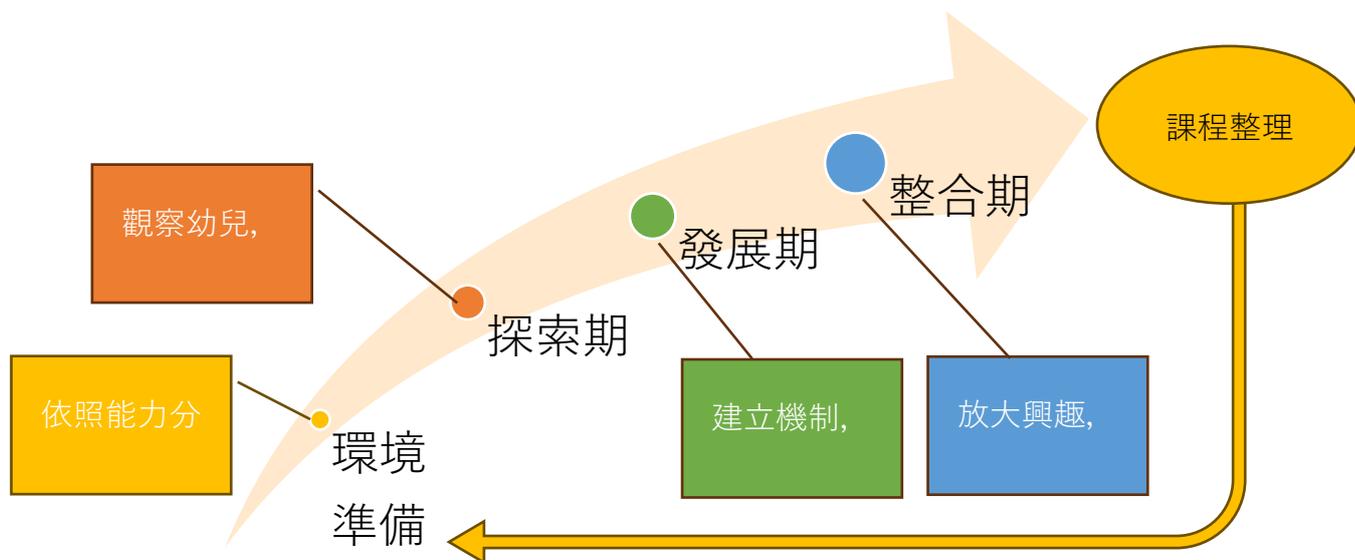
1. 創新策略：

從水彩繪畫創作架構進行分析，將概念應用在環境規劃與教學策略中，藉此鷹架幼兒探究創作，並來回對應修正，堆疊出「畫我所見，繪我所想」的水彩區課程架構。



2. 實施方式

(1) 課程架構：以學習區的課程觀念，建構出四個階段的課程發展，並歷經上下學期的課程整理修正，呈現整學年師生共構的方案歷程：



(2) 課程發展

期待種子開花結果，就需要先準備一方肥沃的土壤。

為了讓孩子能發展對水彩探究的興趣與能力，我們放入孩子們話題的元素，並透過解構分水彩畫創作的面向，將這些面向能力具體設計成環境規劃，一開始我們將色彩、技巧、結構分析三個面向設計成能實際操作的區中區，而作品賞析的部分則規劃以作品分析紀錄的機制來進行。

色彩使用

色彩使用：
建立調魔法藥水的情境跟機制，吸引孩子們嘗試調色遊戲



👤 色彩魔法師：許芷寧
📅 日期：11.9.7

魔藥配方：

頭髮

色彩魔法師操作步驟：

1. 選擇1個(紅)藍色，以1:1的比例調出1:1的顏色，(紅)藍色(1:1)混合。
2. 用1:1的單色(紅) + 藍色調出1:1的顏色，(紅)藍色(1:1)混合。
3. 完成(紅)藍色(1:1)。
4. 利用調出的顏色，(紅)藍色(1:1)。
5. 清洗(1:1)。

技法應用

技法應用：
透過技巧徽章的搜集機制，吸引孩子挑戰不同技法創作



結構分析

結構分析：
寫生區放入孩子們感興趣的模型、標本吸引孩子觀察。



賞析連結

賞析連結：
建立機制讓孩子畫圖後紀錄分析



賞析紀錄機制

當種子在土壤中住下，探索土壤下向扎根。

在探索期，我們觀察孩子的能力與特質，並且讓孩子從中紀錄整理，看見自己在創作中面臨到的問題，分析出自己對於創作所需要的能力。

自由探索

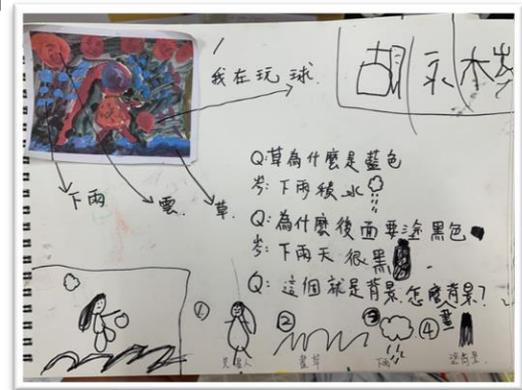
嘗試創作

當幼兒進入教室，開始探索環境，有些孩子有水彩的創作經驗，會自然地坐下來開始創作，也有沒接觸過水彩創作的孩子，感到興趣而投入嘗試，這個時期孩子大多隨個人興趣與想法進行調色遊戲與圖畫創作。

調色遊戲	圖畫創作		
			
			
玩顏色	塗鴉畫	想像畫	寫生畫

當種子開始茁壯，提供所需養份、日照、水量、支架。

在發展期，有大量個人創作，讓幼兒從中紀錄整理，看見自己在創作中面臨到的問題，同時透過老師的提問討論，分析出自己對於創作所需要的能力，並進一步整合所需工具與技巧，再持續創作。



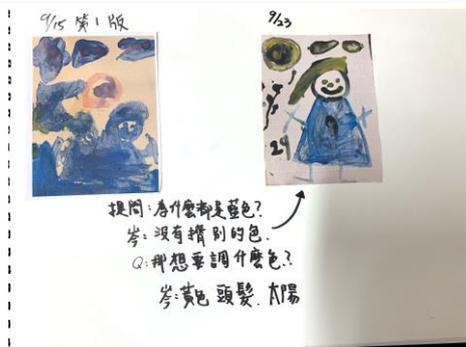
個人創作

回應分析

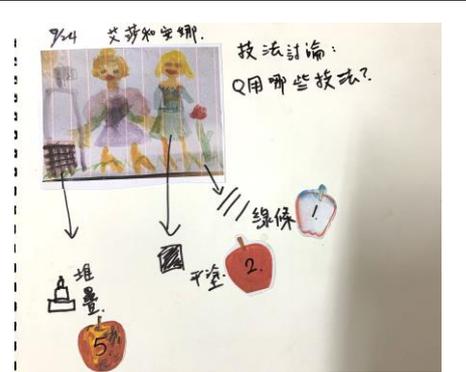
持續創作

在幼兒回應分析的部分，透過色彩搭配、水彩技巧分析、繪畫內容擴充、設計想法釐清、繪畫步驟五個面向針對顏色、技巧、觀察進行討論。

色彩搭配：
討論顏色選擇與色彩搭配，讓孩子對於色彩更有覺察與意識。



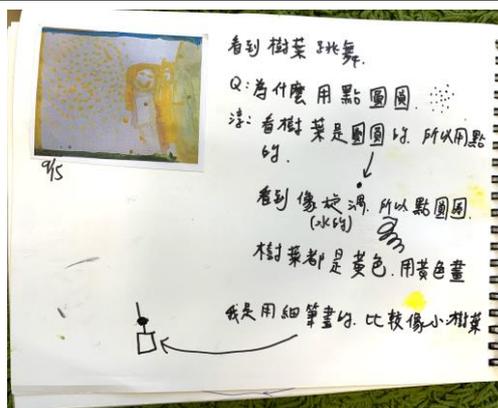
水彩技巧分析：
分析使用的技巧，來後設分析運用的能力。



繪畫內容擴充：
討論透過觀察，檢視繪畫內容還可以再擴充的內容。



設計想法釐清：
討論幼兒創作的想法，呈現出的畫面與結構有什麼想法或意圖。



繪畫步驟：
呈現幼兒繪畫創作的步驟順序，凸顯幼兒的後設認知。



畫我所見
繪我所想



顏色



觀察

技巧



能力整合

觀察幼兒創作現場問題，透過新技法的帶入，再提升幼兒創作的完整度。

發展期

帶入名家李澤藩老師的擦洗技法，鼓勵幼兒進行二創。

幼兒將新技巧擦洗法技巧整合在作品創作中。



發現問題：累積不少幼兒初期探索單純塗色，或未完成無人認領的圖畫紙

- 1.結合名家畫作分享，介紹在地畫家李澤藩的擦洗法
- 2.推動鼓勵幼兒二創



開出小小花朵，含苞待放。

畫作賞析

在整合期，我們和孩子討論名家作品的賞析感受，「畫得很仔細，有很多東西！」「顏色很漂亮。」「感覺很像在搖晃。」「有用很多顏色。」「感覺很像海浪」……整合出大家喜歡這些畫家作品是因為顏色豐富、有許多細節、有畫出感覺這三個厲害的地方，在觀察名畫的活動，萌發孩子對於名畫仿畫的契機，也掌握更細緻的繪畫技巧，並透過這個討論延伸至個人作品賞析的發展，讓幼兒針對自己的創作賞析，分享喜歡自己作品的原因。



戴珍珠耳環的少女



隆河星空



幼兒嘗試名家畫作



整合期

幼兒自我作品賞析面向：
內容
色彩
技法
感覺



畫名：海底世界
作者的話：因為魚很特別，用標洗法畫海



畫名：花園
作者的話：因為蝴蝶有四種顏色



畫名：天橋
作者的話：因為海有綠加藍色，很漂亮，是重疊法。



畫名：小女孩
作者的話：小女孩的衣服很美，用重疊法。

顏色

技法
感覺

技法
感覺
顏色

技法
感覺

發展議題

在累積的創作中，孩子逐漸累積個人的興趣，也發展出個人的議題嘗試。

嫻嫻的故事創作



第一版畫小女孩



提出故事書想法，畫分鏡圖



第二版帶入更多技法



畫出後續內頁，並應用水彩技法



完成第一版故事書

晨晨的猜猜我是誰遊戲



第一版在寫生觀察區畫下人魚公仔



第二版發現從模型背面角度看，畫了正反面兩張。



開始嘗試大量創作，並挑戰畫真人。



紀錄自己的創作想法，並發展成猜猜我是誰遊戲。

檢視生長狀況，透過環境追肥催化。

透過課程整理與省思，我們檢視在課程發展上的需要調整的地方，觀察孩子在調色能力已經漸純熟，但賞析與結構觀察的不分著墨較少，因此依據對於水彩能力的分析，調整下學期發展的面向，設立降低調色、開發技法、強化觀察、強化賞析四個面向，進行下學期的備課調整，從環境設計推動課程發展。



★調整策略：

將顏色魔法區調整成作品欣賞區，以調色表滿足調色鷹架需求



提供形狀模板教具，幫助幼兒進行結構分析



賞析區建立紀錄單，幫助幼兒透過機制進行賞析。



當植物枝葉繁茂，根系蔓延，能自主從環境中吸取水分養分。

持續創作

建立機制

發展議題

在第二階段發展期，除了延續先前持續創作與紀錄分析之外，更加留意幼兒的興趣與覺察，從中進行串聯，持續創作，並應用色彩、結構、技法、賞析的能力在創作過程中。



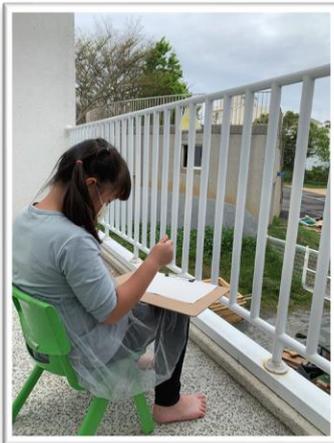
幼兒持續
對於仿畫
創作感興
趣



幼兒觀察
到烏柏樹
葉季節變
化呈現水
彩質感，
串連水彩
技法的舊
經驗



延續上述的觀察，將水彩創作推展到室外，幼兒嘗試進行寫生創作。



第二階段發展期

畫作賞析

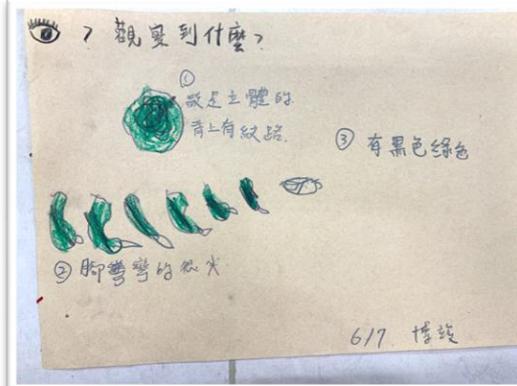
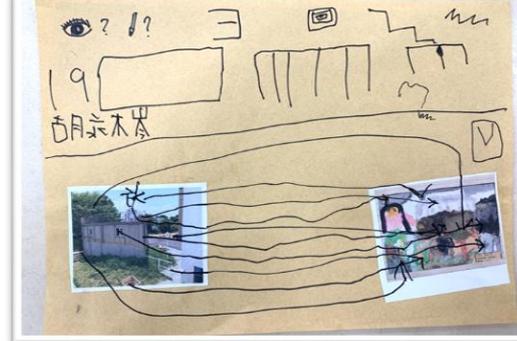
自我賞析是為建立幼兒後設認知，操作後整合經驗。

在第二階段整合期，孩子們持續透過反覆的創作與畫作賞析，來覺察自己作品中的技巧與能力，強化幼兒的後設認知，每一幅創作不僅是一幅畫，更是清楚地知道每一幅畫作背後的創作想法與技巧，而且展現在各種的創作議題當中

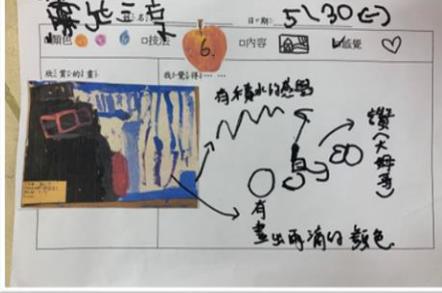
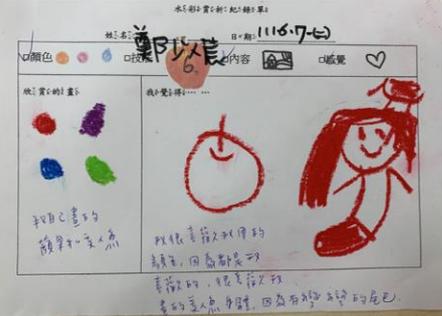
想像
創作



觀察到
✓ 使用技法

<p>靜物寫生</p>			<p>觀察到</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 紋路 <input checked="" type="checkbox"/> 結構 <input checked="" type="checkbox"/> 顏色
<p>戶外寫生</p>			<p>觀察到</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 結構內容
<p>名家畫作</p>	<p>林經哲-櫻花</p> 		<p>觀察到</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 前後 <input checked="" type="checkbox"/> 大小 <input checked="" type="checkbox"/> 深淺

除了自我作品賞析之外，透過思考架構的建立，幫助幼兒在賞析他人作品時，也能透過架構：顏色、技巧、內容、感覺四個面向（上學習欣賞名畫討論的面向）進行有架構的分析，而這樣的分析也整合了幼兒對於水彩作品的後設認知。

<p>賞析他人作品紀錄</p>		<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 顏色 <input checked="" type="checkbox"/> 感覺 <input checked="" type="checkbox"/> 技巧 		<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 顏色 <input checked="" type="checkbox"/> 感覺
		<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 顏色 <input checked="" type="checkbox"/> 內容 		<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 顏色 <input checked="" type="checkbox"/> 內容

各自開花結果，蔓成一園花香。

小組方案

興趣萌芽—我要塗指甲油

「我有帶指甲油，我們來塗。」三個中班女孩圍在一起，塗著指甲油，發現孩子的興趣點，所以邀請他們到水彩區，告訴他們水彩區也可以塗指甲油，而且指甲油把手指塗滿就沒位置了，但是水彩可以一直畫喔！女孩們興奮地到水彩區嘗試。

發現問題—手要怎麼畫？

一開始小女孩們不知道如何下手，如何在紙上畫出手，困擾著女孩們。

運用舊經驗—我有好方法！來蓋印描畫

其中淇淇起在組合建構區紀錄的經驗，把手蓋在紙上用鉛筆描下來，再用水彩開始塗色，找到好方法，老師邀請淇淇記錄下來。

開始創作—找到樂趣也出現轉折

小女孩越玩越投入，三個人都持續創作，並且累積大量作品，每個人都畫了兩三隻手，為了能延續女孩們的興趣，老師也搜集大量指甲油型錄照片，製作成小書，女孩們看到的時候都很興奮，躍躍欲試，但在分享介紹作品的時候，發生一件有趣的事，雖然萱萱介紹是草莓圖案、愛心圖案，但是卻只看到單純單色的塗色。

發現新問題—怎麼畫出圖案？

討論發現，萱萱是想畫有圖案的指甲，可以每次要加圖案上去的時候，就會變成加再一起（混色），所以我們把問題提出討論，看看大家有沒有好方法。

好策略分享—重疊技法

在水彩區有較多創作經驗的孩子分享重疊法的技巧，提出：「要等他乾。」「也可以用吹風機吹。」等策略，學會好方法後，女孩們開始嘗試。老師也嘗試用其他技巧畫出鷹架圖，示範不同技法的效果，放在學習區，提供孩子們觀察，女孩們繼續嘗試，逐漸在他們的指甲油設計中看到不同的技法應用。萱萱還有一次用自己的手錶風扇來吹乾，只為了畫出重疊技法。

細微觀察—發現手部細節

觀察中也發現萱萱在畫手的時候，留意到手上的紋路呈現在作品上（如QRcode影片）

作品分析—後設認知

當女孩們持續累積作品，也嘗試應用累積的水彩能力來進行分析，女孩們可以清楚地知道每一隻指甲造型所應用的技法，並完成紀錄，製作成自己的指甲彩繪型錄。



應用不同技法



水彩指甲方法



初期都用平塗法創作



老師提供的鷹架



師生討論影片



興趣萌芽—我要拍影片

晨晨因為觀察到園長拍照完成的停格動畫，引發興趣，想到自己有畫一張小女孩的圖畫，想用小女孩來拍應片。

發現問題—房子怎麼畫？

不過晨晨只畫了小女孩，當晨晨想好影片內容，想到他需要一間房子讓小女孩走回家，可是他不會畫房子，因為過往大多以人物為繪畫主題，所以晨晨主動向老師求助。

他山之石—觀察專家怎麼做

當老師協助晨晨透過電腦尋找他想要的圖片時，發現一隻用水彩畫房子的影片，透過動態的影像，晨晨更清楚掌握到畫房子的步驟，除了塗色還有線條，而且有影子讓房子變得更立體，晨晨也把學到陰影的概念應用在自己的作品上。

操作執行，在檢視修正，持續提升（第一版）

在第一版的拍攝影片中，晨晨只畫出小女孩和房屋，所以在拍攝後，晨晨發現影片很短，而且沒辦法依照自己的故事設定關門，所以紀錄過後，著手改造，並且依照故事需求畫出新道具。

操作執行，在檢視修正，持續提升（第二版）

在第二版的影片晨晨更加熟悉也嘗試配音，不過第二版的故事拍攝時，晨晨又想到更多延伸的情節，所以再次紀錄發現的問題與需要的道具，再度進行製作，並完成第三版拍攝。

操作執行，在檢視修正，持續提升（第三版）

在第三版的影片中，晨晨增加更多道具（蝴蝶、彩虹等），因為先前對水彩的探究累積，讓晨晨可以畫自己想畫的所有道具。



第一版影片



拍攝檢討紀錄 1



第二版影片



拍攝檢討紀錄 2



第三版影片

肆、 創意教學成效評估

在有限的篇幅裡，我們試圖呈現在水彩區中，從一開始老師對於水彩的能力分析，到營造環境讓幼兒萌發探究，最後開展出來對於創作題材能有多元呈現，但是仍可以達到對於水彩能力的探究，整個歷程的呈現是老師與孩子共同創造出來的方案歷程，一點一點堆疊起孩子對於水彩創作的掌握，並且應用這樣的概念，呈現更多元的作品呈現。

<p>幼兒成長</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 水彩藝術創作能力：幼兒能應用水彩相關概念技法（色彩、結構、技巧等）自主創作。 2. 後設認知整合：幼兒在創作後延伸分析、賞析使用的技法與概念，達到後設認知的累積 3. 自主探究：幼兒在課程中都有長短不同的探究經歷，包含個人水彩探索、個人同議題創作、小組探究方案、跨區結合等，隨著幼兒的能力與興趣有不同的發展。
<p>教師專業</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 不教的教：教師嘗試透過還境規劃、資源提供、機制設計、興趣推展等技巧，實際轉化教師主導角色，更像開架商店，觀察需求，準備商品提供顧客挑選一樣，讓孩子發展。 2. 不同孩子在課程中適得其所：班級幼兒能力落差大，但是無論哪個能力階段的孩子，在這個學習歷程中都能被接納，且有所發展。