

# 大學跨域素養課程之實踐

## ——以北藝大「英雄之旅」為例

■ 文／林劭仁·國立臺北藝術大學教務長

于國華·國立臺北藝術大學藝術行政與管理研究所所長

「當你成為北藝大的博士生時，你已經踏上了英雄旅程！」

十二年國教的推動，希望國民教育階段能經由課程改革培育學生全人的發展，從「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」三面向實踐包括身心素質與自我精進、系統思考與解決問題、人際關係與團隊合作……等九項素養（教育部，2014）。政策理念在擺脫過去過分注重學科知識與技能的教學，讓學習和生活產生連結，重視「核心素養（key competencies）的概念也在大學中引發關注。高等教育是知識探索與生產的場域，大學端在人才培育上承接高中教育，大學教師們基於專業與學術創新的責任，也不曾間斷地在課程與教學中尋求知識遞嬗與學習的路徑，新知識與新學習型態才得以持續地在大學課堂中發生。

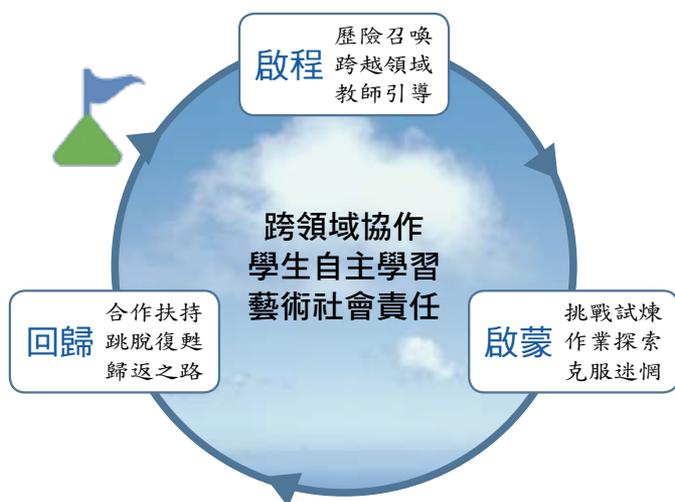
國立臺北藝術大學（簡稱北藝大）為專業藝術大學，除大學部與碩士生外，學校也不斷思考，如何讓音樂、美術、戲劇、舞蹈、文化資源等五大專業藝術學院的博士班學生，也能在跨領域的碰撞下，引流匯聚出共融與創新的能量。特別是博士生在自身領域已有一定程度的專精，對知識的承載有較高需求，博士生需要什麼素養？學校還能提供什麼樣的支持？來協助博士生開啓或延續對自我生涯的覺察。故整合高教趨勢，社會脈絡與學校發展特色後，希望從「跨領域」、「自主學習」、「團隊共創」這幾個理念著手，構思一個新課程，

引導博士生回到自身最根本的問題，就是，你為什麼要唸博士？你希望成就什麼？博士生必須自力更生或孤軍奮戰嗎？北藝大博士課程可以提供或掌握什麼樣的機會，激勵你追尋自己的大夢？

於是，在高教深耕經費挹注下，去年學校邀請到國立政治大學創新與創造力研究中心創造力講座主持人吳靜吉教授，和校內教師組成團隊，啓動新課程計畫，獲得校長及五個學院院長的支持，打破學院界線，為博士生量身打造出全新的跨領域實驗性課程——「英雄之旅：藝術跨域學術專題」，設計出「啓程（Departure）→啓蒙（Initiation）→回歸（Return）」三幕的英雄旅程，逐步讓博士生「如你所願」或「意外地」體驗北藝大藝術跨域「歷險的召喚」。

### 課程的Why、How與What

確定了課程開設的目的，新課程全名訂為「英雄之旅：藝術跨域學術專題」，授課教師為吳靜吉教授、本校藝術行政與管理研究所于國華所長及筆者共三人，歷經多次討論，採用20世紀神話學大師Joseph Campbell的英雄歷險理論，作為個體跨領域、挑戰自我追求昇華的隱喻。故事主角就是學生，由教師引導走完開啓自我發展及人際覺察的冒險旅程，核心概念與歷程步驟如圖一。



圖一 英雄之旅課程核心概念與歷程步驟

Campbell提出「英雄神話歷險的標準路徑，乃是通過儀式準則的放大，從『隔離』到『啟蒙』再到『回歸』，它或許可以被稱為單一神話的核心單位。」（朱侃如譯，2020）。Campbell重新定義了英雄；任何人經歷冒險過程，經由自我覺察達到內在力量的提升，就是一次英雄的旅程。傳統社會中許多儀式，引導人們跨越轉化的門檻，通過隔離練習（exercises of severance）讓個人意識與前一階段全然切斷，再經過一段退隱隔間進入新的生命形式，等待回到日常生活之後，獲得再生的人生（朱侃如譯，2020）。神話中的英雄都經歷過類似旅程，但在現代生活中，已經逐漸失了這種可以提供內在意識轉換的儀式。

好萊塢著名的故事創作者Christopher Vogler，善用神話學「英雄之旅」以及心理學，發展出指導創作故事的框架，此劇情進行的模式被好萊塢廣泛應用，讓電影跨越藩籬，直抵不同文化背景的觀眾內心。

國內學者馮朝霖（2019）認為「英雄的旅程」是所有教育的前提，指向人類永恆尋找的「自我認識」（self-understanding）；英雄旅程的隱喻也是詮釋全人教育「深刻意義」的最佳途徑。林美玲（2019）經由多年藝術課程實踐，倡議透過

「神話英雄」視野，將學生的無意識心流與有意識的藝術表達聯繫，透過藝術創作建構完整世界，協助青少年成為兩個（或更多）世界的主人。謝易霖則（2019）認為「教育者透過引導，陪同學習者從無明到自明，正是英雄的旅程」。

綜上，「英雄之旅：藝術跨域學術專題」並非在課程中加入神話元素，而是運用「儀式」的過程設計，引導學生自主覺察、心智探索，讓上課的過程成為一次印象深刻，並帶來學生內在改變的學習歷程。

### 一、課程目標（Why）

- 1.將整學期課程設計為一次「啟程、啟蒙、回歸」歷程，讓學生成為經歷探索旅程的主角。
- 2.每一次課程，都是旅程中的一次冒險；學生脫離原本意識的狀態，面對當下的處境，透過合作、遊戲、討論等方式共同解決問題，經歷一次更微型的「啟程、啟蒙、回歸」過程。
- 3.啟動學生自我覺察，建立自我認同，引導學生發展超越個人利害的跨領域合作計畫，建立博士學生對於更高層次生命圓滿的追求。

### 二、執行方式（How）

- 1.認識自己與夥伴的生命故事、專長特色、偏愛的書籍和藝術作品，以及願景與想像。
- 2.理解英雄之旅的冒險歷程，並學會說故事的架構。
- 3.了解4P和4C等創造力知識，並應用這些知識評析藝術的創作者、創作歷程與作品創意等。
- 4.發現並理解「跨領域」的藝術相關學者專家 / CEO之典範或案例。
- 5.思考並探討藝術可以解決的、融入教學的、研究的、形成服務方案的臺灣社會、文化、政治、科技、教育等議題。
- 6.親身體驗並學習團隊合作、異質交流、跨領域的心態與技巧。

- 7.發現並建立個人和團隊學習成長「創意導向」和「資源導向」的人際網絡。
- 8.啟動並透過人際網絡精進未來希望投入的研究或完成的計畫。

### 三、教學方法與歷程 (What)

#### (一) 學習者為中心的教學

課程強調以學習者為中心的「自主學習」和「體驗學習」，以及「跨領域交流」，教學策略則包括作業分享、分組討論、腦力激盪、移地教學、團隊專案報告等。課程共規劃六個作業來實踐學生中心的理念，在學生第一次課程後即開始第一與第二個作業，第二次課程則以學生完成的作業來規劃內容，並依此方式進行直到最後一個作業完成。六個作業分別如下：

##### 1.第一個作業：個人生命年表

年表須包含一欄年份（從出生那年開始算起）、一欄成長關鍵期、及一欄就每一個關鍵期敘述一個個人成長的關鍵事件（臺灣或國際發生，包括藝術文化等事件都可以）。有些事件可能跟自己的成長關鍵有關，有些可能沒有。年表中當然也可以包括你的未來。請發揮最有創意的方式，讓你的年表一目了然。

##### 2.第二個作業：以「書」會友

請回想一本令自己感動或對自己具有特別啟發性之任何類別書籍。書寫報告時需呈現作品的創作者、名稱及其他別人必須知道的資料，以1,000字為限，附上該書封面jpg檔，並著重於它給你的啟示。

##### 3.第三個作業：以「作品」益（藝）友

每人提出一個最令自己感動的任何類別藝文「作品」，包括理論、策展、展演、創業等。書寫報告時需呈現作品的創作者、名稱及其他別人必知的資料，以1,000字為限，並著重於它給你的啟示。

##### 4.第四個作業：從實作中體驗跨領域學習

博士班同學各有其專業領域，請各組應用自身

領域專業的特色，討論並說出對特定議題的看法與建議（議題待定），也應提出幾個創新性的觀點或待討論的問題，和所有同學分享討論。

##### 5.第五個作業：最想以他為良師益友的學者，藝術家或文化藝術領導人 / CEO

運用250字左右或ppt簡報描述這位良師益友的名字和簡歷，為什麼你希望以他為良師益友。這位良師益友除了學校教授外，也可以跨越時空，例如莎士比亞、馬友友、林懷民、北川富朗、Sir Ken Robinson，以及任何你認同或景仰的國內外學者專家。

##### 6.第六個作業：完成跨領域計畫或研究計畫

請各組發想討論，提出跨領域計畫嘗試用藝術解決社會問題。試著和老師與同學精進自己或團隊的計畫，但同時也需要知道有哪些產官學研藝民的資源可以爭取並善加應用。這項作業將拆解成四階段，就是要同領域或跨領域的老師和同學與你一起走過「發想」、「精進」、「提案」到「公開發表」計畫之歷程。

#### (二) 課程時程與教學內容

為了讓課程達到預期效果，規劃有諸多分組協作及移地教學，故採集中式課程方式進行，整體課程的內容與時程如表一。

### 課程省思（代結語）

課程已順利結束，回顧課程設計之初，最大的挑戰就是跨領域的素養或能力如何教與學。綜合學者的觀點，普遍認為素養的教學必須至少擁有兩個重要因素：一是學習必須讓學生為主體，並置於真實的情境活動（authentic activities）中，才容易產生有效的學習遷移。要學生學會人際溝通，就要讓他參與人際溝通活動，體會互動過程的成功與失敗；其次，教師需站在引導而非主導的角色，教師和學生同置於一個情境，隨時介

表一 課程時程與內容一覽表

| 日期與地點                                               | 時數                              | 課程與教學內容                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第一次課程<br>日期：9月18日（六）<br>地點：北藝大                      | 3.5小時<br>9:00-12:30             | 1.課程緣起與說明<br>2.跨領域講座（1）<br>「從出蘆入關到四十不惑：北藝大的定位、發展與責任」（校長主講）<br>3.課程簡介：授課老師說明課程和作業<br>4.開啟北藝大博士生的跨領域視野之對話           |
| 第二次課程<br>二天一夜（外宿）<br>日期：10月2、3日（六、日）<br>地點：宜蘭傳藝中心   | 3小時<br>9:00-12:00               | 1.跨領域講座（2） / 「英雄之旅（Campbell; Vogler）」理念<br>2.歷險召喚：黃金圈法則                                                           |
|                                                     | 4小時<br>13:30-17:30              | 1.園區參訪導覽<br>2.作業四：從實作中體驗跨領域學習-五組分別帶討論，藝術文創的經營與發展                                                                  |
|                                                     | 3小時<br>18:30-21:30              | 作業一：生命故事分享                                                                                                        |
|                                                     | 3小時<br>9:00-12:00               | 跨領域講座（3）<br>尋找跨領域典範或案例，及其創造力                                                                                      |
|                                                     | 3小時<br>13:30-16:30              | 作業二：以「書」會友，知識分享<br>每人推薦一本書並分享<br>世界咖啡館                                                                            |
| 第三次課程<br>二天一夜（外宿）<br>日期：11月6、7日（六、日）<br>地點：南投埔里展顏山居 | 3小時<br>9:00-12:00               | 1.跨領域講座（4）<br>2.踏上英雄旅程後，探究如何培養跨領域素養<br>同學分組討論，聚焦以下三個題目。<br>WHY：為什麼要具備跨領域素養？<br>HOW：如何培養跨領域素養？<br>WHAT：用哪些方法、哪些做法？ |
|                                                     | 4小時<br>13:30-17:30              | 1.作業三：以藝術作品會友 / 每人就所選作品分享<br>2.作業五：最想以他（她）為良師益友的學者，藝術家、教授或文化藝術領導人 / CEO                                           |
|                                                     | 2小時<br>19:00-21:00              | 桃米社區生態踏查                                                                                                          |
|                                                     | 3小時<br>9:00-12:00               | 從SDGs議題開始<br>藝術可以解決的、融入教學的、研究的、形成服務方案的臺灣社會、文化、政治、科技、教育等議題，分組發想。                                                   |
|                                                     | 3小時<br>13:30-16:30              | 作業六（1）：定義發展計畫與目標<br>1.同學分組，選擇自己有興趣的題目。可以是博論方向、創業計畫、政策解決、計畫申請。<br>2.討論如何實踐這個計畫；研究、創業或是社會行動。                        |
|                                                     | 第四次課程<br>日期：11月20日（六）<br>地點：北藝大 | 3小時<br>9:00-12:00                                                                                                 |
| 4小時<br>13:30-17:30                                  |                                 | 未來跨領域學習、創作、展演、研究的社會網絡，包括創意導向的社會網絡和資源導向的社會網絡（學校、科技部、教育部、文化部等其他中央地方政府單位、非營利組織、企業界等）                                 |
| 第五次課程<br>日期：11月27日（六）<br>地點：北藝大                     | 3小時<br>9:00-12:00               | 作業六（3）：計畫的精進、組內分享與同儕回饋                                                                                            |
|                                                     | 4小時<br>13:30-17:30              | 作業六（4）：公開發表<br>「藝術解決社會問題：跨領域實踐」最後報告<br>參與者：全體同學與來賓                                                                |
| 第六次課程<br>日期：12月4日（六）<br>地點：北藝大                      | 6小時<br>9:00-16:00               | 跨領域講座（5）<br>文化資產專題講座<br>課程總結與回顧                                                                                   |

入引導，適時補充歸納，學生從中體會教師的言行素養，更能提升經驗的價值（Brown, Collins, & Duguid, 1989; Kapur, & Bielaczyc, 2012; Rogoff, 2008）。本課程有幸在吳靜吉教授的引導下，得以隨時抓緊學生中心與自主學習的理念，並在跨領域的碰撞氛圍中，分組協作發展藝術介入社會議題的計畫與提案。

由於學生是故事主角，每次課程學生都須先完成作業，並在課堂中分享心得與意見交流。從學生身上看多許多的反應與回饋，都讓我們深刻感受到課程帶給學生的啟發與變化。三位教師除預先設計教學內容與課堂作業外，過程中也需隨時討論學生的學習情況，因為課堂有許多分享討論，延伸出的問題有時無法預期，這包括了他們在行為、情緒、態度等方面的直接反應，以及對知識拓邊、情緒跳躍，與做決定的爭辯。教師們因他們的反應必須立即做出「即興」的表現，對教師也充滿了挑戰，但每次的回饋和感動，也引發對每一次課程的期待。本課堂的助教在最後一次課程前，在臉書上表達了她全程參與課程的感受，其中，用了「黏蜜」二個很特別的字眼，還特別說明「蜜」不是打錯字，課堂上迅速堆積交流學習，再交雜著課間作業來消化與沉澱餘韻，有點黏又不會太黏的安排，「黏蜜」呈現了課程節奏感和

師生關係，可說是對課程進行歷程最生動的註解。

相信不少大學教師們都會有過類似的經驗，結束一門課程後，除了例行性的測驗、評量、書面報告，和學生對我們的教學評鑑外，學生究竟學到了什麼？改變了什麼？我們自己也在這教學相長中獲得什麼成長經驗？這些來自我們內心的省思有時並不容易具象與舉證。所以我們也會說教學就像是一門藝術，教學互動的過程中會產生什麼結果不易預測，師生蹦出什麼樣的火花更是難以量化。一個課堂小C或迷你C觸動了心靈，也可能改變師生關係，這影響甚至比有形的成效還來的深遠。

當今環境與知識體系的變遷快速，網路知識存取愈加便利，想要「教」給大學生所有的知識似乎顯得不太可能及必要。如果我們能從「投入面」多一些改變，思考如何讓大學生更主動學習、跨領域交流，來提升學生具省思性的心智習慣；並落實老師們在「過程面」能夠謹守引導的角色，同時確保課程目標能有效能的推動，應是大學教師在進行教學創新，確保學生學習品質時，需進一步思索的重要議題。如此一來，我們常常因計畫效益而陷入在「結果面」的舉證困境，似乎也會因為照亮了前端與中端經驗，讓我們在績效表現與壓力上，得以獲得那麼一些紓解的可能。📖

#### ◎參考文獻

- 十二年國民基本教育課程綱要—總綱（民103年11月28日）。
- 朱侃如譯（2020）。**千面英雄**（原作者：Joseph Campbell, 2008）。臺北市：漫遊者。
- 林美玲（2019）。人生而有異，共生而有翼，厚生而有藝：坎伯教育美學之實踐、轉化與衍義。載於馮朝霖、許宏儒（主編），**千江有水千江月**（151-202頁）。臺北市：五南。
- 馮朝霖（2019）。英雄的旅程：坎伯的神話智慧對全人教育的啟示。載於馮朝霖、許宏儒（主編），**千江有水千江月**（203-223頁）。臺北市：五南。
- 謝易霖（2019）。坎伯「單一神話」理論的課程啟思。載於馮朝霖、許宏儒（主編），**千江有水千江月**（99-115頁）。臺北市：五南。
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational researcher*, 18(1), 32-42.
- Kapur, M., & Bielaczyc, K. (2012). Designing for productive failure. *Journal of the Learning Sciences*, 21(1), 45-83.
- Rogoff, B. (2008). Observing sociocultural activity on three planes: Participatory appropriation, guided participation, and apprenticeship. *Pedagogy and practice: Culture and identities*, 58-74.