

「用色教學活動」如何借助資訊科技（一）

----- 宜蘭縣國教輔導團國小藝術與人文領域 游冠軍 2010/9

筆者自投入國小「藝術與人文」領域課程創發工作至今，讓「學生課堂所學，與各類文化藝術行業」能接軌，一直是努力的重要方向。學生在藝術類課堂所學，不單是為了陶冶心性，更為了以豐厚的藝術素養，作為日後投入各行各業的致勝條件。

「用色」的能力，在 21 世紀，將與各類行業的發展關係越密切。筆者甚至視其為新時代的全民重要素養。因此筆者願著手為小學階段的兒童，設計一些入門容易且趣味橫生的「用色」課程，而課程的終極目的，則指向「能美化環境」、「能完成各類實用設計」。

從課程的發想到課堂活動的設計、於課堂中實施，筆者慶幸有資訊科技設備的輔助，讓整個過程順暢且功效顯著。本文願將「用色教學活動」，如何借助資訊科技設備的過程，陸續敘寫出來，期盼能鼓勵更多教育工作先進夥伴，一起來關注「用色」方面的國小藝術課程，並從國小藝術教育的角度，思考「資訊科技」、「資訊教育」在國小課堂中的功用與發展。

一、運用簡易繪圖軟體，進行色彩組合能力的培養

筆者習慣改用「色彩組合」來稱呼「配色」，以避免許多人將「配色」誤當成「混色」。「混色」是指調製色彩，「配色」是將各種色彩擺放在同一個畫面中。

在國小階段的學生，可以先從簡易的「配色」練習入門，開啟對於用色藝術的興趣。老師請每位學生練習在一個已經構圖好的畫面上，自由填入各色彩，師生共同來欣賞並分析，哪幾幅填入色彩的畫面「比較好看」？或分析哪一幅畫面給人□□樣的感覺？（和諧、舒適、清爽、活力…等感覺）引導學生關注「色彩組合」所能產生的無窮視覺效果。

因為這樣的「色彩組合」的練習，需要不斷更換顏色或探索新色彩，必須在頻繁而密集的操作嘗試後，學生才能自己領悟出無法言傳的要訣。因此資訊科技設備尚未齊全之前，「色彩組合」的練習，在國小課堂進行起來費時費力又耗費

材料，而學習效果未必能產生。

現在，筆者在電腦教室裡，讓每位學生操作簡易繪圖軟體，就能便利而輕易地開展密集的色彩組合練習。茲分享筆者課堂上為高年級學生設計安排的色彩組合練習：

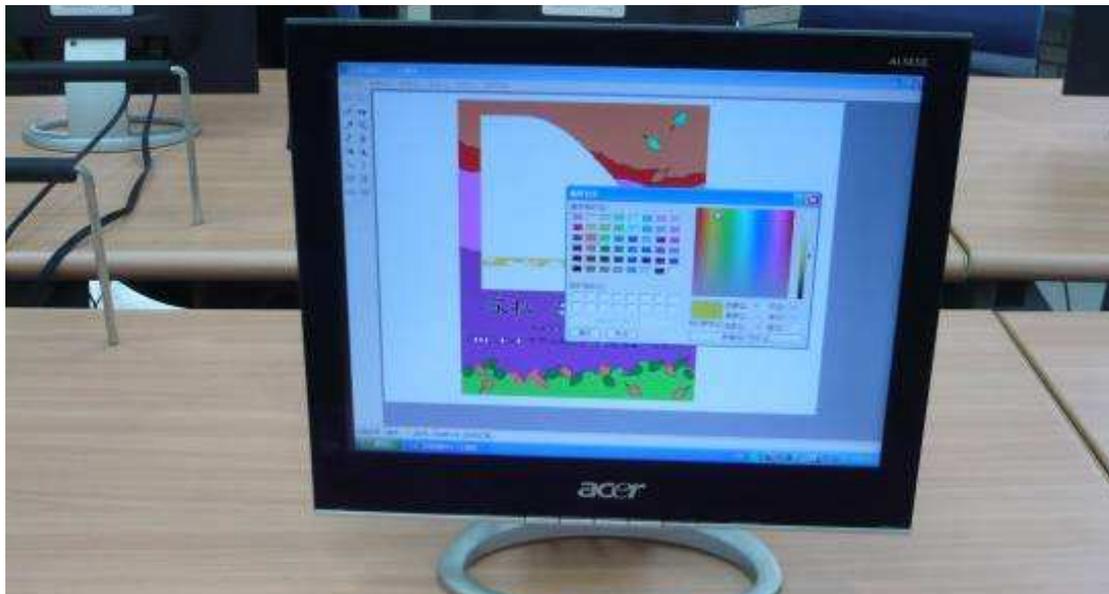
(一) 簡易海報填色

老師預先以小畫家軟體，繪製好一張音樂會海報的黑白電子圖，請每位學生在電腦上操作，自由選取小畫家軟體上的色彩、或調製小畫家軟體上的色彩，將色彩填入老師畫好的黑白電子圖。填入色彩之前，老師先以許多優質的色彩組合為例，強調色彩組合的無限可能，並鼓勵學生們在電腦上進行色彩組合過程中，多作嘗試，多探索各顏色的組合，從不斷探索嘗試中漸漸找出許多優質的色彩組合。

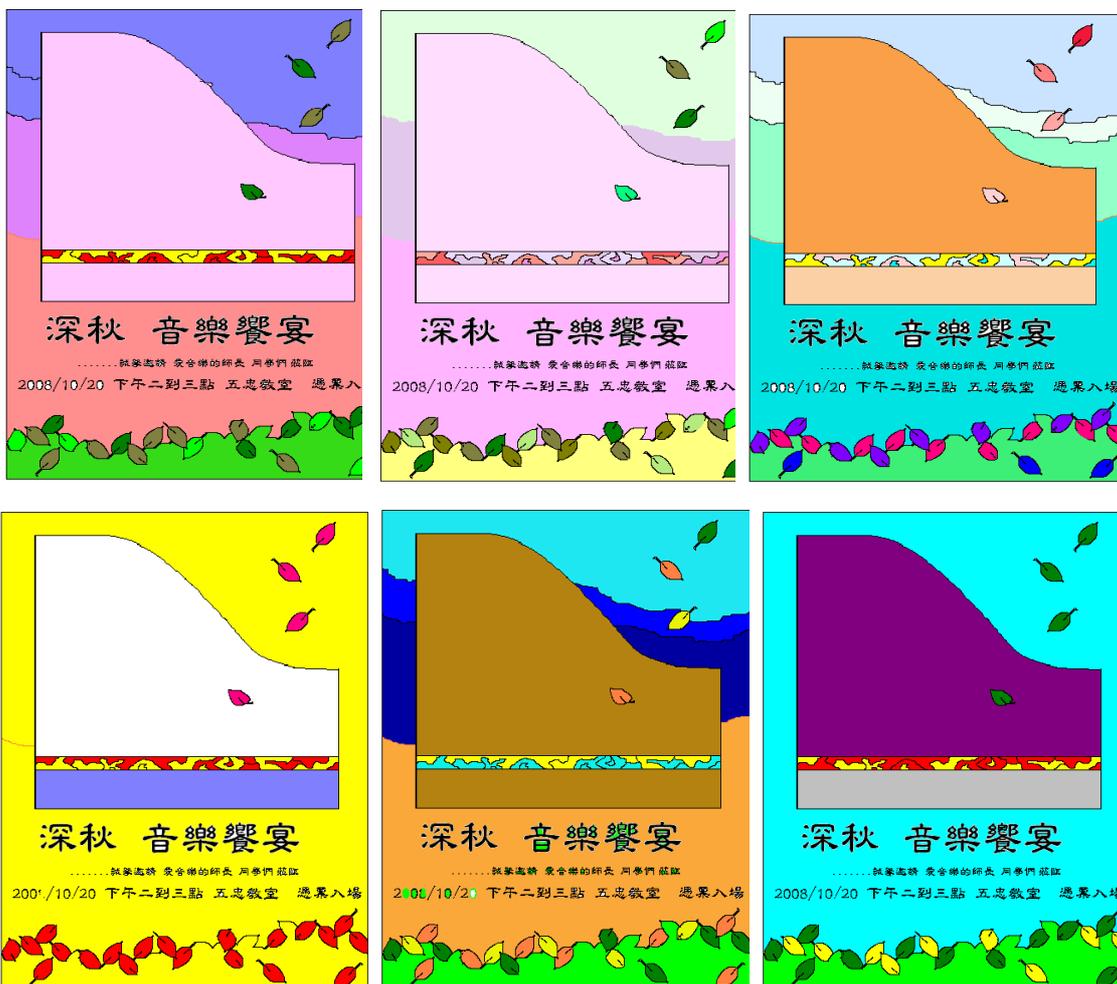
學生在操作過程中，老師則勉勵學生不要太快交出作品，寧可多另存幾個新檔案，再將其中最喜愛的作品交出。這個活動尚未進入色彩組合的視覺效果規則探討，所以老師宜指導重點暫時聚焦在小畫家軟體的順暢操作。



※ 老師預先以小畫家軟體繪製的黑白圖檔。

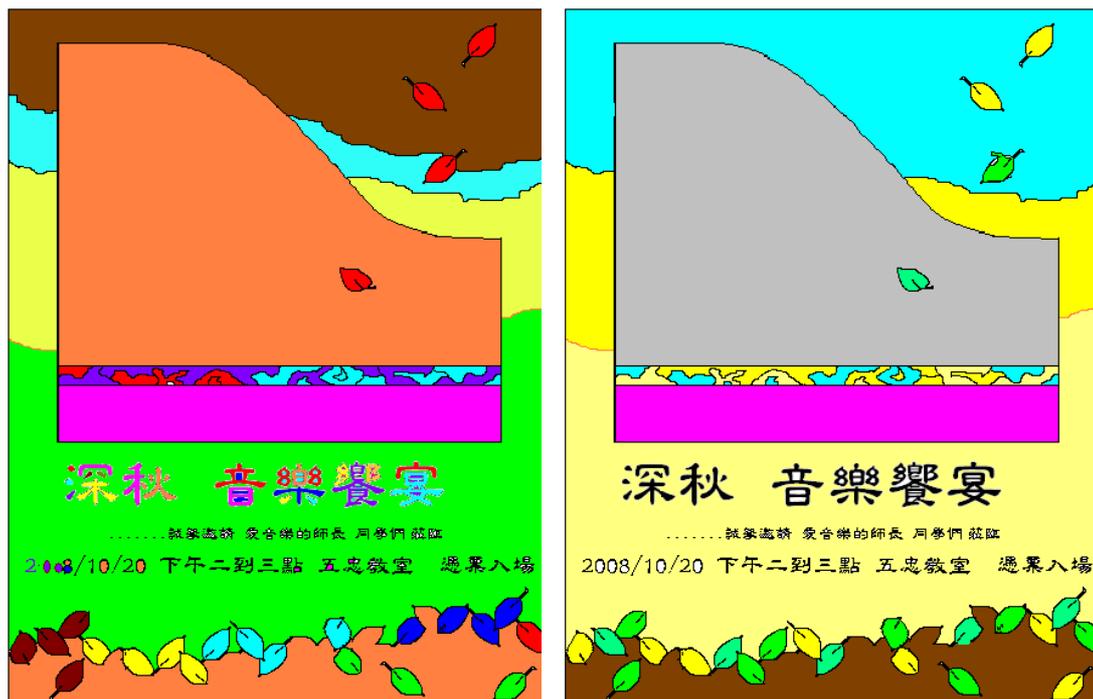


※ 學生練習填色的過程中，暫以能順暢操作電腦軟體已完成作品為練習重點。



※優質學生作品。

筆者從學生最後交出的作品，得以輕易評量該班每位學生用色能力的素養。如上圖所示，有 7 到 8 位學生，能將色彩組合得很協調，且色彩彼此間能交織出一個明確的調子。其餘 6 位學生，則尚未具備將顏色協調組合的能力，畫面上會出現某一兩個顏色，與其他顏色無法協調搭配的情形。如下圖所示：

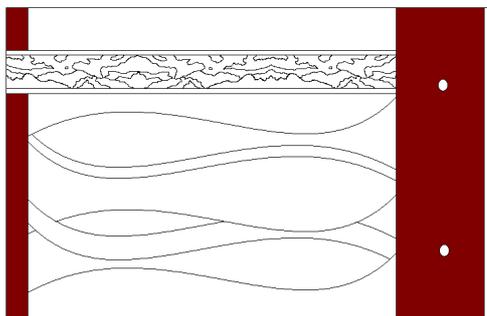


若無借助資訊設備的便利性，老師如想確知學生在用色能力上的起點（現狀），則必須讓學生們都準備好齊全的彩繪材料工具，老師更須事先指導以手工調製色彩的基礎能力，學生必須耗費至少一到二堂課，才能整體完成將色彩填入畫面的動作，在過程中有許多變數無法掌控，例如顏料工具準備不周、水彩顏料操作不慎而造成色彩走樣等等情形，致使老師無法確知學生真正的用色能力。

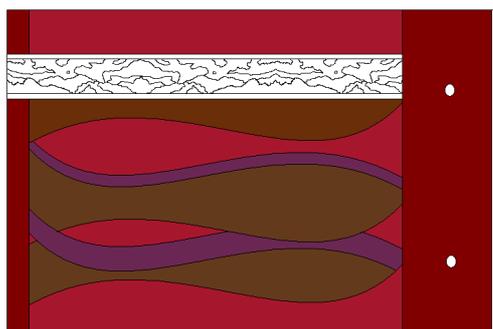
（二）從一個顏色，探索與該色調性相似的其他顏色。

這個課堂活動是承接「活動（一）簡易海報填色」而來，承前述，當班上還有學生「尚未具備將顏色協調組合的能力，畫面上會出現某一兩個顏色，與其他顏色無法協調搭配的情形」時，筆者刻意安排了這個簡易練習活動，讓學生先有一個循序漸進的小階梯。

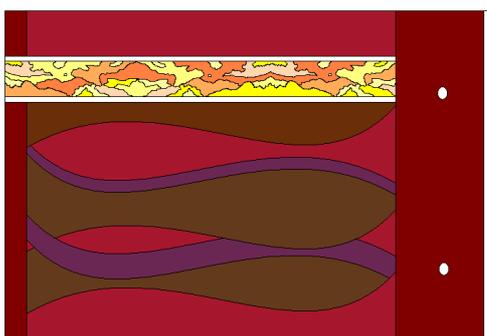
老師先以明確簡易的實例，讓學生理解「每一個顏色都有許多和它相似
的顏色」



以左圖中的暗紅色為例，我們可以找到許多和暗紅色相似的色彩。例如深咖啡色、暗紫色、較亮一點的暗紅色。

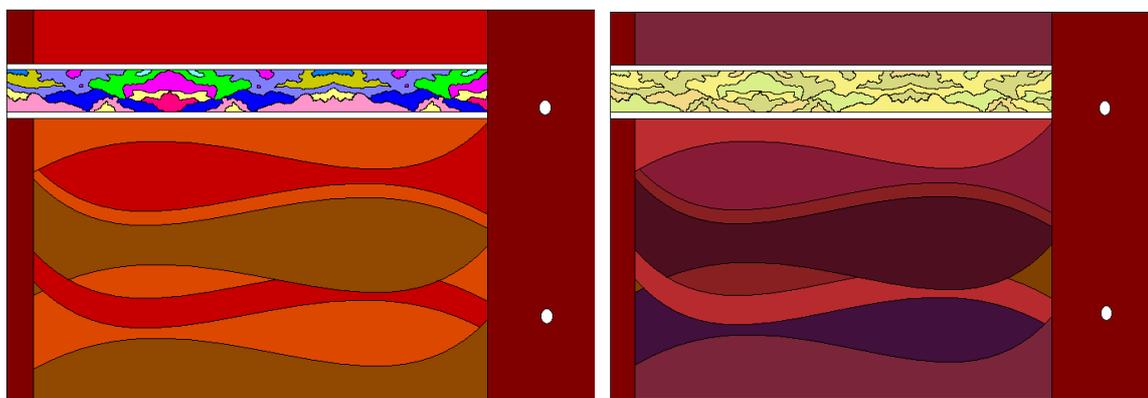


老師示範，將與暗紅色相似的颜色填入事先繪製好的黑白色塊中。



老師接著列舉幾個與暗紅色差距很大的顏色，例如黃色、淺黃色、皮膚色…。將這些顏色，填入老師刻意留白的長方條中。

老師請每位學生依照老師示範的步驟，先練習幫暗紅色找出幾個相似色，再找出幾個與暗紅色相距很大的顏色，依照老師示範的模式填入黑白圖檔中。



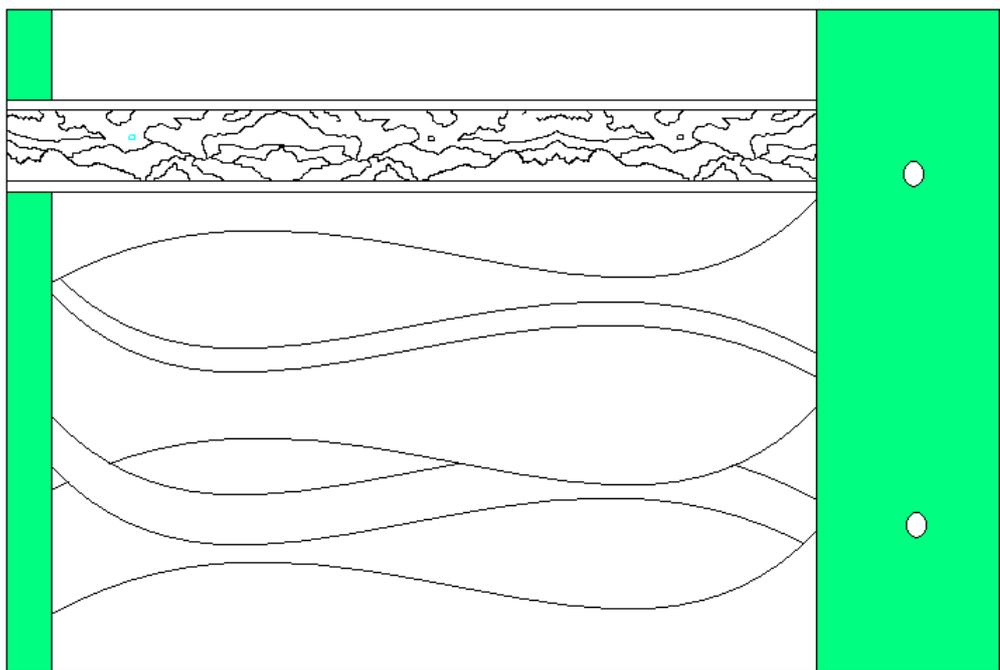
※ 學生優質作品欣賞。

(三) 用簡易配色公式，展開第一次的簡易創作

筆者習慣將「創作」定義成「決定出想要表現的感覺之後，再動手進行操作，嘗試將本想要表現的感覺表現出來」。這樣的定義比較符合藝術教育的目的，因為「沒有刻意要表現什麼感覺，只是信手即席而為的課堂創作」容易讓學生的藝術素養停滯不前，僅遊走在初接觸各種藝術媒材形式的小小樂趣中。

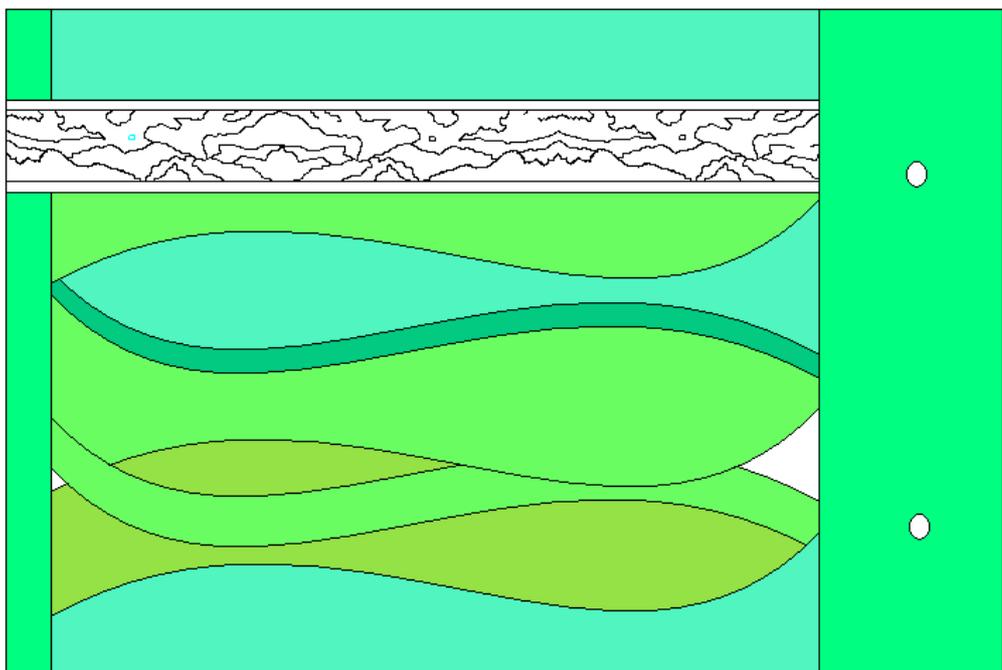
課堂中老師在學生完成上述的簡單練習之後（從一個顏色，探索與該色調性相似的其他顏色），請學生再重複操作一次，但與先前不同處在於，老師不再預先給學生一個暗紅色，只給一幅完全黑白的圖檔，學生必須自己先決定出一個顏色填入。再接著為這個顏色找出幾個相近色，再接著以前述模式完成整個畫面的填色。

學生決定出第一個顏色，筆者習慣在課堂上與學生一同稱之為「主色」。就是佔去整個畫面面積最大的顏色。老師要求學生在擇定這個主色時，心中必須先有一個想要表現的感覺，和諧、舒適、清爽、活力…等感覺，依照所要表現的感覺，來找一個顏色最能表現這種感覺，當作主色。有了主色，再循著前述的模式接著創作下去。

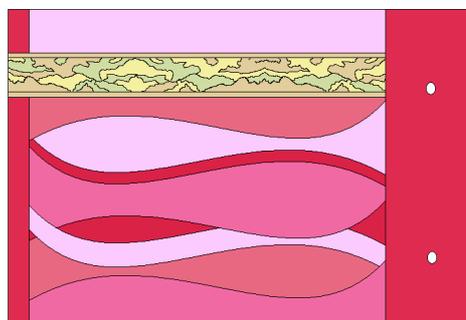
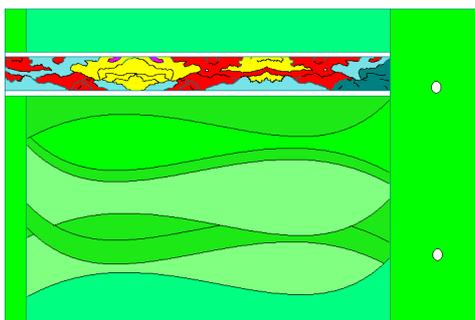
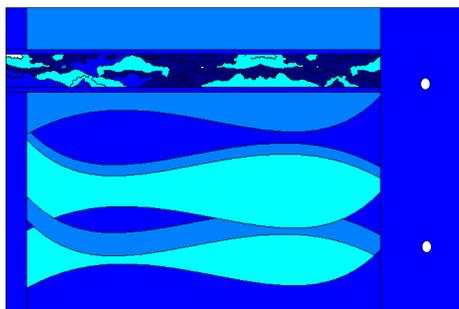
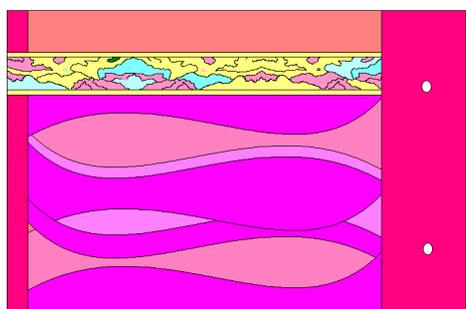


例如：五年忠班陳文昌，決定表現「新鮮」的感覺，而選用了有亮黃的淺

白綠色，作為主色。



五年忠班陳文昌，接著依循之前練習過的模式，填入色彩，逐步完成作品。



※ 學生優質作品欣賞。

拜資訊科技之賜，讓以上三個課堂上的操作活動，皆讓學生充分享受顏色組合與探索的無窮樂趣，更在短短兩到四節課裡，學生直接摸索並深入體會色彩組合的無窮藝術空間。而這三個活動所帶給學生的啟發，更成為往後各種用色能力養成課程的基礎。