

繪本創作之創意思考教學研究—從觀察、想像到創意重組

**A Study of Creative Thinking in the Teaching of Picture
Book Making : Observation,
Imagination and Reorganization**

黃秀雯 Hisu-Wen, Huang

國立花蓮師範學院視覺藝術教育所 研究生

Graduate student / Graduate Institute of Visual Arts Education

National Hualien Teachers College

徐秀菊 Hisu-Chu, Hsu

國立花蓮師範學院視覺藝術教育所 教授

Professor / Graduate Institute of Visual Arts Education

National Hualien Teachers College



摘 要

有鑒於創造力之重要性，本研究是創意思考融入繪本創作的協同教學之行動研究，研究目的有三：(1)研發創意思考教學運用於繪本創作之教學方案。(2)探討創造思考教學運用於繪本創作之可行性。(3)檢視創造思考教學運用於繪本創作之成效。本研究結果發現：(1)良好的教室情境與師生互動關係，將有助於發展繪本創作與創意思考教學之成效。(2)學生的模仿心智極高，若要實行創意思考教學，首先必須不斷鼓勵學生，勇於突破慣性思考與創作方式。(3)學生對於藝術欣賞知識略顯不足，可透過繪本教學加強藝術欣賞的語彙。

關鍵字：教學、創作、繪本、創意思考

Abstract

The purpose of the present action research is to develop and evaluate a teaching plan. The plan features the usage of picture books to improve creative thinking skill with a group of third graders. The study also discusses the feasibility and possible value of such a plan. It produced three results. First, good learning environment and interaction between teacher and students contribute to students' learning. Secondly, students need to be specifically encouraged to develop creative thinking ability. Finally, teaching with picture books is an effective way to help the students who are less confident with art appreciation.

Keywords: action research, teaching plan, art making, picture book, creative thinking

緒論

研究動機

在這資訊發達，科技不斷革新，瞬息萬變的知識經濟時代，企業對員工的需求不再僅是專注於產品生產與製作，而是員工的知識層面，也就是員工不再只是個機器操作者，更重要的是成為「知識工作者」(尤克強，2001)。知識經濟時代來臨，則意味著人若要在這萬變的社會中生存，必須要靠「知識」來應付這多元的社會，因為科技不再是持久競爭優勢來源，最重要的是源源不絕的創意。以下則將動機分為三點來說明創意思考教學之重要性，分別是創造力之需要、圖像解讀之重要與繪本之特性。

創造力之需要

如今社會不斷在改變，人的觀念與知識若無法跟隨上時代，則會被社會所淘汰，因為技術可以被淘汰與革新，但唯有創意是才能顯示個人之獨特，因此創造力變得越形重要了，因為創造力除了是解決事情的能力外，更是智慧的根源(陳龍安，2000)。有鑒於此，學生需要的不再僅是知識的學習，更重要的是創造知識之能力，而創造知識不可或缺的元素則是創造力，即是將所知的知識經由創造思考方式加以比喻、類比、重組…等過程，以再造新知，因創造力是創造知識的動力，因此教師在教學中則必須培養學生具有創造思考的能力，才能適應未來的社會。

圖像解讀之重要

現今許多的記憶法強調「圖像」記憶法，因為人自出生後，就開始用眼睛看這世界，所以圖像自然成為人類最容易接受的事物，由於圖像比人造的文字更能讓人產生印象與聯想，甚至圖像本身就是一種語言，一種行遍各國的語言，如：中世紀教會為了傳教，請畫家繪製了一系列的聖經故事，來告訴不識字的平民有關聖經之意涵，以達到傳道之意。由此可知圖像本身即具傳達意象之語彙功能，因此如何解讀與判讀圖像意義與意涵成為視覺文化世代重要的課題。本研究即想嘗試透過兒童對繪本圖像之解讀，進行繪本創作之創意思考教學。

繪本之特性

在人類的學習經驗中，從呱呱墜地開始，即用其雙眼看這世界，因此學習過程中則是圖像先於文字，故對於圖像的接受度因而優於文字，尤其在這資訊繁雜，凡事講求快速的世代，太多的文字訊息，讓人無法喘息與仔細閱讀，因此更顯得圖像傳達的重要性。

嬰兒在未學會說話與識字前，父母則會利用繪本中的圖像來教幼兒認識周邊的事物與詞彙，因此繪本一直都是兒童最佳的學習教材，因為繪本中的內容蘊含了許多基本常識，其中包含了社會、人際關係、科學、鄉土文化、數理等…，而就圖像而言，更是將藝術形式與風格融入其中，因此繪本可探討的範圍也含括了文學、美學及社會議題等，家長更可利用繪本中的內容講述給小孩聽，與小孩子一同探討書中之議題，及欲傳達之觀念，促使親子關係越加親密，因此繪本可謂是親子溝通的最佳工具。也因為繪本內容及圖像具備了創造與想像之特性，且內容與題材亦可分為好幾類，包含了語文、自然與科學、社會、藝術與人文及綜合活動...等課程，深具多元智能的內涵，所以繪本在國小九年一貫課程中，更是統整課程最佳的媒介。

綜合上述動機，有鑒於創造力的重要，讓學生具備創造思考的能力，及判讀與解讀圖像之能力是必要的，也才足以因應視覺文化世代之來臨。因此本研究希望借重圖畫書之便利性，以繪本為探討主題的媒介，並設計相關的延伸創作課程，因為創作過程是表現與抒發內隱思想的最佳途徑，且極富創造力與想像力的特性，因此也是學習創造思考能力的最佳方式之一。

研究目的

本研究主要在將創意思考教學融入繪本創作中，故本研究之研究目的有以下三點：

- 一、研發創意思考教學運用於繪本創作之教學方案。
- 二、探討創造思考教學運用於繪本創作之實施歷程。
- 三、檢視創造思考教學運用於繪本創作之成效。

研究問題

依據研究目的本研究之問題有以下三點：

- 一、繪本創作之創意思考教學的教學方案為何？
- 二、創意思考教學運用於繪本創作之教學方案實施歷程為何？

三、繪本創作之創意思考教學成效為何？

名詞解釋

繪本創作

繪本又名兒童書、啓蒙書、親子書、圖畫書、圖畫故事書、兒童圖畫書、「Picture Book」、「children's book」(郭麗玲, 1991; 林敏宜, 2000; 蘇振明, 2002; 伊彬、張婉琪, 2003), 本研究則統稱為繪本。繪本有別於以文為主配以插畫的童書, 繪本中之圖畫具有連續與關連之故事性。本研究所謂的繪本創作, 則是教學生自行製作一本繪本小書。

創意思考教學

資訊科技不斷的進步, 創造力與思考能力也越受重視, 對學生之教育也從重視智育基礎, 轉而重視思維能力之培養。創造思考教學是一種高層次的思考實踐活動, 因此教師必須以學生舊經驗之先備知識為基礎, 並嘗試突破傳統的教學方式, 運用教學策略來訓練學生思維與創造之能力, 其教學歷程包含觀察、思考、分享與創作(吳新華、劉世雄、吳沂木, 2004)。本研究之創意思考教學則是期望透過繪本創作之課程, 讓學生經由觀察、擴散性思考、創作繪本至作品分享之過程, 來引發學生更多的想像思維空間, 以觸動其創意思考之因子。

文獻探討

繪本特性與創作教學之理論

繪本之藝術性與趣味性, 現今成為大人、小孩喜愛的圖書之一, 依繪本圖文比重來分, 則可分為文多於圖、圖文並重、圖多於文、無文四類(楊叔卿, 1993; 伊彬、張婉琪, 2003), 且馬景賢(1996, 45)曾說:「傑出的圖畫書不論有文字或沒有文字, 一定都具備一項特色, 那就是『話中有畫』或者『畫中有話』」, 由此可知, 繪本是一種「畫中有話」之圖書, 有別於以文字為主之插畫書。因此, 徐素霞(2002a, 49-61)特別指出圖畫書中圖像的10項表現重點:(1) 媒材、技法與形式表現;(2) 造型與角色的塑造;(3) 肢體動態與表情語言;(4) 色彩規劃與傳達表現;(6) 圖像敘述結構與時間節奏;(7) 畫面中事物的傳達解說呈現;(8) 風格的表現與創作者意念;(9) 圖像與文字互動關係的傳達表現;(10) 含封面與扉頁的整體表現。由此可見, 繪本除

了具有文學意涵外，還深具視覺與藝術性；也就是說繪本除了能用文字語言傳達外，也可經由透過圖像得到視覺學習經驗與感受（楊叔卿，1993）。

鑒於繪本是結合了文學與藝術之特質，因此蔡蕙珊（2000）指出良好的圖畫書閱讀教學需具備文學、美學與認知心理學三個領域的理論基礎；曹俊彥（1994）認為繪本的功能有四點：（1）認知：寫實類之圖畫書有助於兒童之觀察與學習；（2）因果：運用連續圖畫，可將事件過程呈現出因果關係；（3）觀察力：觀察力包涵社會與自然之觀察；（4）想像力：繪本能充分表達想像的事物，可提昇兒童的想像空間。而郭麗玲（1991）也指出繪本的五項功能：（1）提供認知和想像的素材；（2）認識圖畫—形象藝術；（3）熟悉並享受語言；（4）美感的培養；（5）培養閱讀的興趣。綜合上述可知閱讀圖畫書可獲得啓迪思想、提昇文學內涵、增進視覺知覺、促進認知與身心發展、訓練思考能力（幸佳慧，2000；林敏宜，2000；陳海泓，2001），並有助於藝術美感之陶冶與鑑賞力之提昇。

歸結以上各家學者之看法，研究者將繪本之諸多特性整理為八項特性，分別是：（1）圖像性；（2）藝術性；（3）教育性；（4）兒童性；（5）傳達性；（6）趣味性（7）想像性；（8）創意性。

（1）圖像性

繪本的表現方式可分為文字與圖畫相輔以及無文繪本兩類；以文字為主之圖畫一般稱之為插畫，其與以圖畫為主的繪本有相當之差異性，因繪本是以圖像來傳達故事內容，達到畫中有話之效果，其畫的內容有時會與文字相互搭配，有時則可補充文字未說明之處，達到相輔相成效果，且圖像具有開放性思考的性質，更可給予讀者更多元之感受與開闊的想像空間。

（2）藝術性

繪本主要是由文字與圖像構成，優良的繪本應具備文字表現的技巧，因此文字具備美感與意義之藝術性（林敏宜，2000），而其圖像則可透過視覺傳達之形式原理為基礎，如：色彩搭配、版面構圖、造型設計、繪畫技法…等，以達到「畫中有話」之效果，來傳述作者欲表達之意涵，因此繪本除了文辭優美外，仍包含了圖像之藝術性。

（3）教育性

繪本之內容包涵了認知、生活、人格、自然科學、人際關係、生態環境…等議題，不但可以培養學生閱讀之習慣外，亦可從中與學生探討相關之議題，設計延伸之活動，達到知識獲取與思考之能力，且瞭解人文關懷之精神與圖

像藝術性之表現。

(4) 兒童性

繪本給予一般人的直覺聯想則認為那是兒童閱讀之書籍，原因在於過去繪本設計的主要訴求對象在於學齡前或學齡兒童，因此故事內容常以兒童的成長發展過程之事物為題材，以促進兒童身心發展健全與提昇知識學習之興趣，進而了解所處之文化內涵。

(5) 傳達性

繪本具備語文與視覺傳達之特色，即透過文字與圖畫來敘述或傳達欲表達之意涵，兩者之搭配將使得內容更具整體性與連慣性，以達到傳達之效能。

(6) 趣味性

繪本為了吸引讀者之目光，因此在故事安排與人物設計等要素，均講求新奇、逗趣、好玩，使其能因文字或圖像之趣味來引發學生閱讀之興趣，並達到教育之目的。

(7) 想像性

繪本在繪製初期可先以文字之故事發想來創作，或是先有圖像再行編寫故事，兩種創作方式，不管在內容文字之構思或圖像之構成，兩者不可或缺的即是想像力。而讀者亦可能在閱讀後引發其另有概念（徐秀菊，2004），提昇其想像或再造之能力。

(8) 創意性

繪本要能吸引他人之注意與引發興趣，則必須要有創意，創意形式包含文字與圖像，如：故事內容、人物造型、情境塑造、版面設計、文字編輯等，甚至含括了書籍本身的造型與材質，因此閱讀繪本除了吸收知識外，另還可由文字、圖像引發更多的創意，甚至可因議題之探討，讓學生奠定思索、判斷與創意之能力，其能激發出更多的創意思維。

繪本內容含蓋了社會、數理、科學、人文、藝術等多方面，因此深具多元智慧之內涵，使得繪本成為國中、小統整課程最佳媒介，繪本教學較常被運用於語文課程及藝術與人文領域之課程統整，而原因在於繪本是文字與圖像為主，因此直接跨越文學與藝術兩個領域。繪本內容主要以人文為中心，因此其教材內容包含了藝術與人格成長、社會文化、自然環境與生活應用；而藝術方面則包含了創作與審美方面（周文敏，2001）。由於繪本常以逗趣之方式表現，因此除了能引起學生學習之興趣外，也能使得呆板、嚴肅的教條式教學，變得更加活潑，以提升學生思考與想像之空間，擴大學生的生活知

能，亦可培養學生審美能力。

由於繪本諸多特性，因此常成爲教學之媒介，學者王千倅（2004）認爲實施繪本教學時，教師必須要注意之要點有三：（1）營造自由民主的學習氣氛；（2）以開放問題引導學生思考，強化繪本內容的延展性與多元意義的特質；（3）以創意的方式呈現繪本，增加繪本閱讀的樂趣與教育價值。且（黃慶惠，2003，引自王千倅，2004）強調繪本教學應注重給予孩子創造的空間，並以引導思考爲重，避免扼殺兒童之創造力與想像力。因此，讓學生在閱讀繪本之後能充分討論，進行分享，教師也會設計閱讀延伸活動改變閱讀的呆板觀念，促使教學更添增創意，能使閱讀更有趣味，而閱讀後之延伸活動，可分爲七類（徐季玲，2003）：（1）語文活動：進行簡單的造句、語詞連接、故事接龍、看圖說故事或朗讀。（2）數學邏輯：數數、推理或探索答案。（3）自然博物：觀察、記錄、走向大自然或參與參觀活動。（4）音樂：歌唱、節奏、樂器演奏和欣賞，搭配故事唱首歌、編首曲。（5）美勞藝術：用圖畫來表達內心想說的話，亦可動手做一本手工繪本。（6）戲劇活動：自編自導自演，揣摩故事主角的性格、對話。（7）討論：透過討論的方式，達到互通情意、表達心情、意念及想法，對於人際互動、內省情意、心理調適有所裨利。

由上述可知，繪本創作也是繪本導讀後之延伸活動，更是創意表達的方式之一，不但可以提升學生之藝術欣賞之審美能力，也可讓學生由繪本引發與感受產生新知識。亦可運用創作之方式來表達與呈現，因在創作過程中，首先學生必須將其想法與概念加以深化與轉化，甚至有時也需要蒐集相關資料，因此也會對主題有更深刻的認識，故創作不僅可以訓練學生之想像力、創造力…等思維能力，也可以培養學生主動探索與學習之能力。

創造力之理論基礎

爲了不被社會所淘汰，因此創造思考之能力訓練是勢在必行，且 A. Einstein 曾說：「想像力比知識更重要」（沈映輝，2003，128），因此學校教育除了教授知識外，更重要的是給予學生更多的想像空間，因爲想像力是創造力的根源，而好奇心是想像力的動力來源（沈映輝，2003），但創造力仍需要知識爲根基（Sternberg & Lubart，1995/1999）（見圖 1），也就是說在發展創造力教學之時，學生對於此方面必須要有先備知識，才不至於學生因不懂或不瞭解，花費較多的時間在於吸收與解讀知識，而沒有達到創造思考的層次，就如同一位建築師，如果他對於力學、結構學或建築相關知識不懂的話，即使他在建築設計之創意極佳，也很難實現其理想，因爲有可能他的創意是

不符合建築構造。因此創造力仍需要知識為其基礎，並非憑空想像即可的，這也是創造力與想像力的差異所在，也就是說想像力可以無拘無束自由的聯想，而其中的幾個創意的點，若經由個人專業知識判別其更具可行性，則可能因而創造新的產品、新的觀念或見解，這就是一種從想像力轉化成創造力之歷程，因此想像力是創造力不可缺乏的根源。

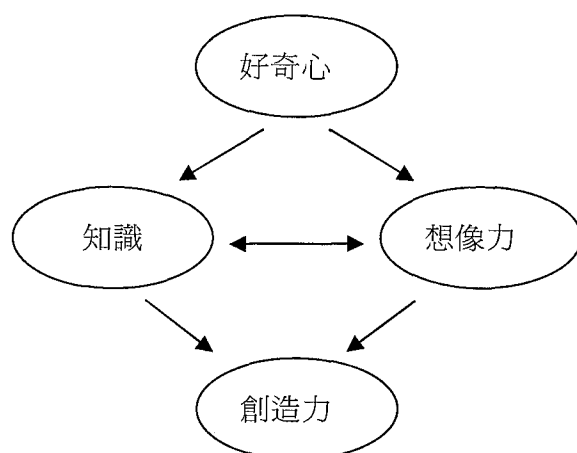


圖 1 想像力、知識及創造力的關係圖

創造力在現今備受重視與探討，大眾化的說法，則是以 Guilford 提出之創造思考三種能力，再加以延伸與補充為五種能力，分別是 (1) 敏銳力；(2) 流暢力；(3) 變通力；(4) 獨創力；(5) 精進力 (王其敏，1997；陳龍安，1989，2000；陳海泓，2001)：

- (1) 敏銳力：敏銳的察覺事物，洞悉與發現問題所在。
- (2) 流暢力：同一個問題的解決方式，能思考的越多、點子產生的越多，其流暢性越高。
- (3) 變通力：可以從不同角度、不同層次，多方的思考問題或以不同的方式來解決同一個問題。
- (4) 獨創力：能想到與眾不同的獨到見解與觀念。
- (5) 精進力：想要使新的觀念或見解構思更完整的精神。

除了創造思考的五項能力，學者饒見維 (1994，274-352) 在**知識場論：認知、思考與教育的統合理論**一書中，將人類的思考模式分為六大類：分別為 (1) 箴略性思考；(2) 比喻性思考；(3) 創造性思考；(4) 批判性思考；(5) 符號式思考；(6) 情境化思考。因本研究旨在探討創造性思考教學方面，因此就僅擷取說明影響創造性思考的 8 個因素 (饒見維，1994，305-315)：

- (1) 比喻的作用：將兩個概念做比喻性的連結，也就是運用舊有的概念，去解釋或解決新的狀況，以比喻的方式來產生創意。
- (2) 知識的重組與結合：利用既有的知識、概念或觀念，透過一般性或比喻性的聯結法，加以重新組合，以產生新的創意。
- (3) 水平式思考法：也就是一種擴散性的思考或腦力激盪，透過刺激物引發天馬行空地聯想，不需要考慮邏輯性，從聯想到的想法，可再透過比喻或知識重組，產生更多的創意，此思考法主要是培養思考的靈活度與增加各種的可能性。
- (4) 主題的逐漸演變：由主題為出發，在思考的過程，會因修改或調整而產生改變，這些改變之累積，也可能會形成另一種創意的意念產生。
- (5) 豐富的知識與經驗：創意思考需要豐富的知識與經驗為基礎，因一個人對於此領域的知識不清楚，將會花許多時間在於探索基本知識上，也因為不瞭解領域知識，而無法做知識間的連結與貫穿。
- (6) 延後判斷：指的是在創造性思考之時，必須先將具邏輯、理性的判斷思考暫時擱置，以免扼殺了創意的產生。
- (7) 表達的技能：創意或觀念之產生，需要透過媒介來表達其創意，如：語言、文字、圖像、符號或肢體動作，但表達技能的高低，會影響到創意思考，兩者是相關，也就是沒有某一種表達技巧則無法進行創意思考。
- (8) 情意因素：有利的情境環境營造，將有利於創意思考的發揮，因為人在輕鬆、愉悅的情境下較害怕、悲傷時更能思考的情緒。

創意思考並不是單獨訓練的課題，而是需要融入於課程中，就如同創意一般，需要表達技能來傳達其創意，因此課程就是創意思考訓練的媒介，但教師應如何實施創造思考教學？應何從教起呢？學者張玉成（1989）列出了三個要點：1.建立良好的心理環境；2.善用發問技巧；3.慎研作業規定，而建立良好的心理環境則運用「鼓勵的表現」、「減緩批判」、「容多納異」三個要點來營造教學情境；就善用發問技巧而言，也與學者袁振國（2003，4）所說的「創造始於問題」，有了相同的看法，因有了問題才會思索解決問題的方法，故教師教學的目的不在於知識的傳授，而主要在於激發學生問題的思索與探求解決問題的方法，因問題解決之能力也是創造力之一（Torrance，1979，陳龍安，1990）。而慎研作業規定則是指除了口語的之發問策略外，教師仍可設

計較複雜的作業題目，增加學生思索的機會。

研究方法與步驟

本課程教學對象為花蓮縣吉安鄉的 W 國小（化名）三年級的學生，教學共分兩週，於綜合活動課程中進行協同教學，本次研究為四位老師之協同教學，而教學觀察者共四位，其中三位具有教學之經驗，也包含該班導師與實習教師，以增加研究者的教學成效評估的準確度，而每次教學後，則由教學監控者徐秀菊教授主持教學檢討會議，讓教學者與教學觀察者一同檢討教學之優缺，並指出其可改進之道，以俾利往後教學之修正。

本研究之研究方法則是透過行動研究來探討創造思考教學運用於繪本創作之教學歷程，以了解創造思考教學與繪本創作之實施方式與教學成效，以下則分別以研究工具、資料編碼、研究監控與研究步驟來加以說明本教學之研究方法。

研究工具

此次教學研究的監測因有四位教學觀察者，且因是繪本創作單元，因此在研究工具方面則有四部份，分別為：1.教學觀察檢測表（請見附錄一）；2.教學觀察記錄表；3.學生創作作品；4.學生學習單。

資料編碼

本研究的研究分析依研究工具有教學觀察檢測表、教學觀察記錄表、學生創作作品、學生學習單及教學檢討札記。在資料的編碼處理方面，教學觀察檢測表（teaching observation checklist）則是以 OT 表示；教學觀察記錄表（recording sheet of observation）則以 O 表示；學生創作作品（student works）則以 S 表示、學生學習單（student learning sheet）則以 SL 表示；教學檢討札記以 M 為表示，而 MT 則是代表教學指導教授（Teacher）於教學後之教學檢討會議中所給予之建議。另，教學觀察者之代碼則是從 E~H，而學生之代碼則是由 1~30 為代表。編碼方式則是以項目之資料代碼加上教學觀察者或學生代碼，並於教學日後加上該筆資料的流水編號（如表 3-1）。

表 1 資料編碼範例

項 目	資料代碼	人員代碼	流水編號	資料編碼範例
教學觀察檢測表的說明	OT	E~H	01	OTE93052501
教學觀察記錄表	O	E~H	01	OE93052501
學生創作作品	S	1~30	05	S193052505
學生學習單	SL	1~29	01	SL93052501
教學檢討札記	M	T、E~G	06	MT93052506

研究監控

由於此教學之研究監控則分為教學觀察者與教學指導教授，教學觀察者共四位，教學指導教授則是協助課程設計方面的意見提供，及課程教學後的建議，由教授「繪本創作與教學研究」課程之徐秀菊博士擔任，並於教學結束後，立即檢討此次教學之優缺與建議。

四位教學觀察者中，其中兩位是任教該班的導師與實習教師，對於該班的學生甚為瞭解，而其導師已有五年的教學經驗，另兩位則是與研究者共同選修「繪本創作與教學研究」課程之幼兒教育學系碩士班的研究者，其中一位也有現場教學之經驗。

研究步驟

本協同教學研究之實施步驟可分為三部分，分別為：1.教學前的教學方案之擬定：尋找教學主題、蒐集相關資料、研擬教學方案；2.課程教學之實施：實行教學方案、教學研究監測；3.教學後之省思與檢討：省思與檢討、資料分析與撰寫研究成果，研究流程與步驟如圖 2。

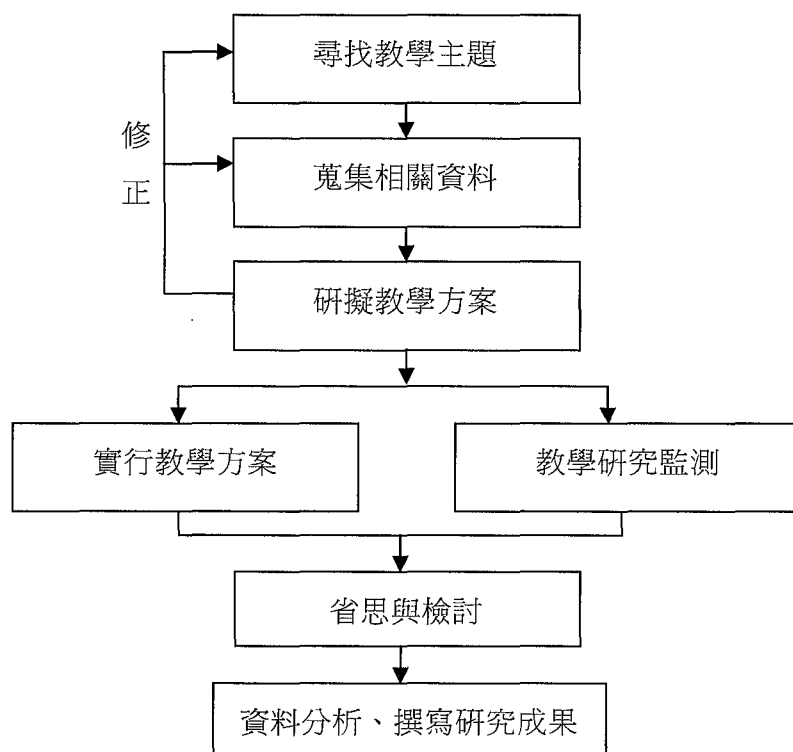


圖 2 研究步驟流程圖

課程設計與實施

本研究之教學為四位老師協同教學，每個老師均負責課程活動的一個單元，且另三位教師則是與研究者一同修習「繪本創作與教學研究」課程之研究生，而教學主題及繪本的選擇是以共同討論的方式進行，從課程發想、尋找主題到實際教學實行，共歷程一個月，共同討論次數為 4 次，並共同協議將此課程教學主旨訂為提升學生創造力，且將課程分為四個單元，分別為「繪本導讀」、「猜猜我是誰」、「律動」、「創意文字接龍」、「四頁書繪本創作教學」（圖 3），每個單元中均以培養創造思考能力為要旨，並透過觀察、聯想與想像之引導過程來加以貫穿，而研究者主要負責繪本創作的部分，雖每個單元均有一位負責主教之老師，但在課程活動進行時，另三位老師也會在課程中協助教學的進行。

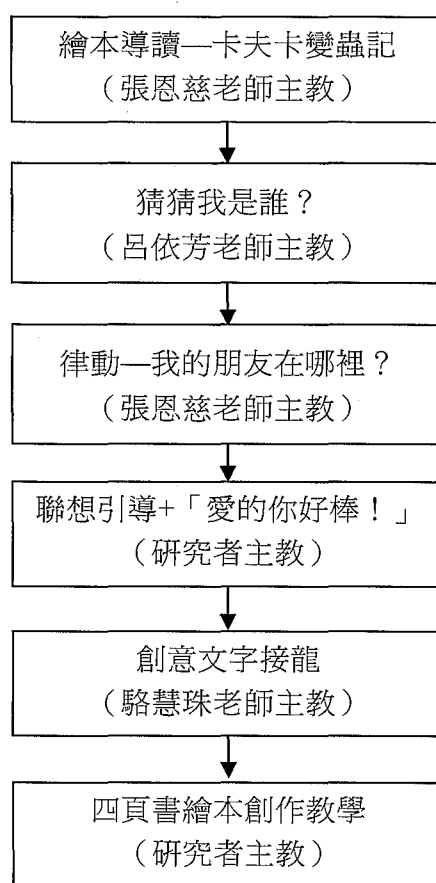


圖 3 協同教學活動設計流程

教學方案

本研究教學活動分為四單元，本文僅以研究者主教之「四頁書繪本創作教學」單元說明課程設計理念、教學策略運用、教學內容概述及課程實施歷程等。

課程設計理念

綜合上述學者對於創意思考的能力、影響因素及教學要點的歸納，可知創意思考教學需要藉由媒介來教授，因此研究者在設計課程時依據影響創意思考之因素來架構整個課程，首先運用比喻之方法，讓學生做擴散性之水平思考，採用問題為中心之問思教學法為教學策略，從學生舊經驗出發，由簡而難，以建立信心至引發其學習的興趣，對於學生的發言，研究者會給予正面的回應，以提高思考與發言之意願。因表達技能高低又與創意思考有所關聯，而創作也是一種表達創意之方式，根據學者饒見維（1994）所指出 8 項影響創造性思考的因素中，則包含了比喻、知識的重組與結合、水平式思考、

主題的逐漸演變、豐富的知識與經驗、延後判斷、表達的技能與情意之因素。因此創作過程中研究者要求學生選擇三樣人體器官之外觀，仔細觀察同學之特徵，運用水平之擴散思考方式，並加以想像、聯想與比喻成相似的物品，且選擇藝術創作為表達方法，分別將之繪於四頁書之前三頁中，最後則期望學生能運用豐富的知識與經驗、主題的演變方式，將前三樣之聯想物品重新組合與結合，並繪於最後一頁，再創新意。

在繪本創作方面，選擇四頁書為創作教學的原因，主在於其製作既簡單又快速，同學可以很快的就能擁有自己的一本小書，而得到成就感。因此研究者期望透過繪出我的同學，可以提升同學之觀察力，也可以增加想像與聯想之創造能力，透過作品發表，更可訓練同學語文表達之能力，培養學生接納與欣賞他人之作品。

教學策略運用

教學過程中為了達到創造思考教學之成效，情意環境的營造相當重要，鑒於好奇心是想像力與學習之動力，但也為了防止學生以老師的繪本為榜樣，阻礙了學生的創意思考表現，因此研究者採取只讓學生看一次研究者的創作作品之策略，除了增加學生的好奇心外，更可使學生專注觀看，並於教學前研發「愛的加味料」，也就是愛的鼓勵之延伸，共有「愛的你好棒」、「愛的真優秀」、「愛的第一名」、「愛的有創意」、「愛的 We are the best」…之鼓勵策略，期望讓學生能勇於發表與分享其創作作品外，更希望能建立學生的信心，以開啓學生的創意思源。

教學內容概述

- (一) 單元名稱：四頁書繪本創作教學—我的好同學
- (二) 教學對象：國小三年級
- (三) 基本精神：
 - 1. 透過繪本創作之創意思考教學，引導學生了解同學的的長相與特徵，增加對於周遭同學的關心與敏銳度。
 - 2. 經由作品分享，培養學生尊重及欣賞他人之作品之涵養。
- (四) 單元目標（見圖 4）：
 - 1. 透過對同班同學之相互觀察、想像，使之能了解自己同學的長相與特徵。

2. 透過四頁書創作讓學生能從觀察、想像到創造的創造力啓發。
3. 透過作品的分享，讓同學能去欣賞並說出其他同學作品之特色，也能讓學生練習講述語言之連慣性與流暢性。

(五) 統整學科：綜合活動、社會領域、藝術與人文、語文領域。

(六) 教學策略：

1. 問思策略：以問題為中心，引導學生思考與聯想，激發想像力。
2. 鼓勵策略：研究者先教學生「愛的你好棒」(愛的鼓勵完後加上「你好棒！」，並加手勢)，以鼓勵學生踴躍分享其創作作品。

(七) 教學內容：

1. 想像力聯想引導：研究者指出一個器官，同學說出其聯想物為何。
2. 四頁書的製作：講解與示範四頁書的製作過程。
3. 動手做四頁書：同學透過觀察將自己的同學畫下來，選出同學的三樣特徵，並將此三樣特徵透過想像力聯想成相似的事物，最後將此三樣特徵重組在一起，創造出另一種趣味之效果。
4. 作品分享：將自己的四頁書講述與其他人同學分享，運用鼓勵策略讓同學勇於上台發表。

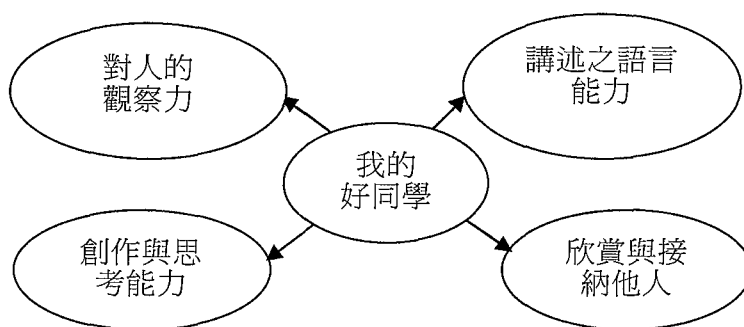


圖 4 單元目標概念圖

課程實施歷程

相似物類比聯想的引導

整個課程由先前三位老師依據觀察與想像的活動，從「繪本的導讀」、「猜猜我是誰」、「創意文字接龍」，一連串的引導活動，讓學生擴散聯想與思考，在進行「創意文字接龍」單元前，研究者先採用問思教學策略，引導學生從五官去聯想相似的物品，如：鼻子像什麼？耳朵像什麼？除了單一器官外，也引導學生思考整體的外型，如：耳朵加上臉像什麼？利用學生的舊經驗讓學生產生興趣，再增加整體的聯想，之後則由另一位協同教學教師進行「創

意文字接龍」之單元，活動前特別交代同學要繼續思考更多的可能性。

四頁書創作教學

首先，講解與示範四頁書的製作過程，四頁書摺好後，開始小書的創作，請同學透過觀察，選擇同學三樣特徵，並將此三樣特徵透過想像力聯想成相似的事物，最後將此三樣特徵重組在一起，創造出另一種趣味之效果。因此次教學以激發學生創造力為主旨，故研究者僅讓學生看一次課前做好的示範作品，以防止學生模仿。最後則是學生作品分享，即將自己製作的四頁書上台講述並與同學分享，研究者為讓同學勇於上台發表，則運用鼓勵策略，於同學發表完後給予「愛的你好棒」以茲鼓勵，以下則是四頁書創作教學流程圖（圖5）。

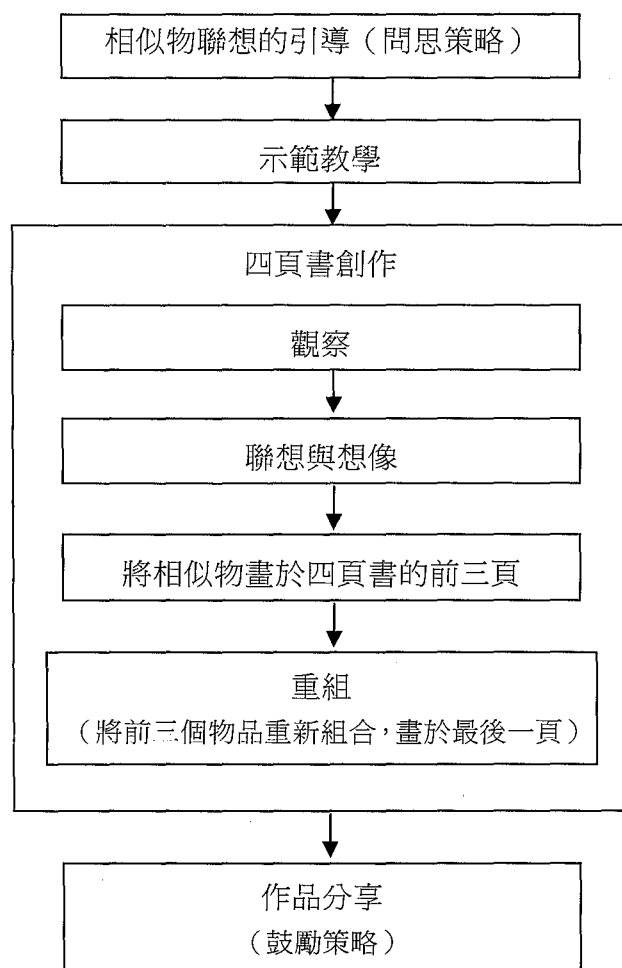


圖 5 四頁書創作教學流程

教學成果

教學成果的部分，研究者依研究工具來加以分析，分為三部分來分析：

(1) 教學觀察檢測表之回饋；(2) 學生創作作品；(3) 學生學習單。

教學觀察檢測表

教學研究中，除了研究者的自省外，還需要有教學監控者或教學觀察者，以提醒與評量教學的成效，有助於教學者改進教學之缺失，因此研究者於教學前給予四位觀察者「教學觀察檢測表」(見附錄一)，本檢測表為五點量分表，評分表的設計則第 1 至 6 題為課程設計與教學策略方面；第 7 至 13 題為班級經營方面；第 14 至 16 題為課程目標方面；第 17 至 28 題為能力指標的部分，共分四個部分來評估教學成效。每一項問題勾選「非常同意」者給 5 分、「同意」給 4 分、「普通」給 3 分、「不同意」給 2 分、「非常不同意」給 1 分來進行統計。

課程設計與教學策略

表 2 為此次創作教學中課程設計與教學策略方面的教學成效評分之平均分數，最高分為教學目標之第 (1) 題「透過創作活動使同學更了解自己的好朋友之長相與特徵」($M = 4.50$)；與教學目標之第 (2) 題「透過四頁書的創作及語文中之譬喻法，來啟發同學之創意想像與創造力」($M = 4.50$)，但就教學目標之第 (3) 題「由作品的分享可以讓同學去欣賞、尊重他人之作品」之平均分數則僅有 4.25 分，此教學目標達成分數較其他兩點低，也是本教學仍需再加強作品欣賞之部分。

就教學策略方面而言，最低的是在於第 6 題「教學時間控制得宜。」($M = 3.67$)。但在教學觀察檢測表及教學觀察記錄的回饋中有觀察者表示：

能妥善安排教學的時間並掌握時間。(OTF93052504)

時間安排及控制適當。(OF93052510)

因此從教學觀察表的平均數與教學觀察者之回饋中得知，觀察者對於研究者在教學時間安排與控制方面是否適當的，似乎四位觀察者之見解與認知並不相當一致，但平均分數 ($M = 3.67$) 仍屬於尚可之階段。

表 2 課程設計與教學成效評分

一、課程設計與教學策略	平均分數 (<i>M</i>)	總平均
1. 課程內容有達到下列之教學目標：		
(1) 透過創作活動使同學更了解自己的好朋友之長相與特徵。	4.50	4.18
(2) 透過四頁書的創作及語文中之譬喻法，來啓發同學之創意想像與創造力。	4.50	
(3) 由作品的分享可以讓同學去欣賞、尊重他人之作品。	4.25	
2. 能清楚解說上課內容	4.00	
3. 上課使用之教學方法適切	4.25	
4. 上課之教學方式活潑	4.25	
5. 教學程序適當	4.00	
6. 教學時間控制得宜	3.67	

班級經營

就班級經營方面的教學成效評分中（見表 3），最高分爲第 12 題「課堂中師生互動關係良好」（ $M = 4.50$ ）；最低分爲第 8 題「學生能認真聽講」（ $M = 3.75$ ）。創意思考教學著重要點之一則是在於班級情境之營造，故教師必須與學生建立良好信任與互動關係，方能引起學生發言之動機。

表 3 班級經營教學成效評分

二、班級經營	平均分數 (<i>M</i>)	總平均
7. 課堂中教學情境良好	4.00	4.14
8. 學生能認真聽講	3.75	
9. 能引導學生參與討論	4.25	
10. 能適當地回覆學生發問之問題	4.25	
11. 能掌握每個學生的學習狀態	4.00	
12. 課堂中師生互動關係良好	4.50	
13. 能引發學生主動學習之興趣	4.25	

預測學生建構之能力

教學觀察者預測學生在此教學過程中能建構之能力的成效評分如表 4，最高分爲第 15 題「建構創作與表現之能力」($M = 4.00$)。最低分爲第 16 題「建構批判思考之能力」($M = 3.25$)。因本研究爲繪本創作之創意思考教學，因此關於藝術鑑賞與評論作品之機會較少，故在藝術欣賞與批判思考方面的評分則略顯低分，這也是往後教學應再加強之處。

表 4 預測學生建構能力之教學成效評分

三、課程目標	平均分數 (M)	總平均
14. 建構藝術欣賞之能力	3.75	
15. 建構創作與表現之能力	4.00	3.6
16. 建構批判思考之能力	3.25	

能力指標

能力之標的來源是依九年一貫課程綱要中各領域的能力指標，從表 5 可以看出此部分的教學成效評分最高分爲第 23 題「欣賞並接納他人」($M = 4.00$)；最低分爲第 20 題「透過描述、分析與討論的方式，辨認自然物、人造物與藝術品的美感特徵與視覺要素」($M = 3.00$)。評分中欣賞接納他人最高分的原因，創作過程中從觀察至重組再造，最後將同學外觀之聯想物重組，創造出新奇之畫面，若同學沒有接受他人評語之雅量，則無法欣然接受，但在分享作品的過程中，學生均很期待看到最後重新組織畫面，然後會心大笑，由此也可以看到學生樂意接納他人意見之程度。研究者於此次教學中關於藝術鑑賞、分析與討論的部分涉略較爲不足，所以第 20 題 ($M = 3.00$) 與 21 題 ($M = 3.25$) 之評分均不高，這也是下次教學可加以改進之處，因爲創意思考必須以基本知識爲基石，所以在於鑑賞之基本元素與分析仍是需要教授的，但也必須依學生的學習經驗與背景來考量其鑑賞教學內容之深淺。

而第 22 題分數不高 ($M = 3.25$) 之原因，則是因爲課程中主要在於個人的創意表現，因此較少可與他人合作及配合他人想法作修正之機會。就第 25 題「能自然安靜的欣賞」部分因進行作品分享時仍有學生未完成，研究者爲請學生停下手邊之工作，且因重組畫面之趣味使得教室情境相當的活絡，師生之關係較爲親近，故學生在於安靜欣賞的部分之平均僅有 3.25 分。

表 5 能力指標教學成效評分

四、能力指標 (您認為此堂課能幫助學生達到能力之程度)	平均分數 (M)	總平均
17. 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。	3.75	
18. 記錄與表現自己所見及所觸的事物與情感。	3.75	
19. 探討各種不同的藝術創作方式，瞭解他人的作品，培養	3.75	
20. 透過描述、分析與討論的方式，辨認自然物、人造物 與藝術品的美感特徵與視覺要素。	3.00	
21. 鑑賞各種自然物、人造物與藝術品，從事美感認知與判	3.25	
22. 尊重與讚美別人的意見與感受，願意將自己的創意配 合別人的想法作修正與結合。	3.25	3.54
23. 欣賞並接納他人。	4.00	
24. 喜歡聆聽別人發表。	3.75	
25. 能自然安靜的欣賞。	3.25	
26. 能清楚明白的口述一件事情。	3.5	
27. 能用輕鬆自然的態度說話。	3.75	
28. 能把握說話主題。	3.5	

整體教學成效

綜合上述可知，教學成效四個方面中總平均最高的是「課程設計與教學策略」方面（總平均 = 4.18）；其次是「班級經營」（總平均 = 4.14）；「課程目標」（總平均 = 3.6）；最低分爲「能力指標」方面（總平均 = 3.54）。學生獲得能力與能力指標評分數不高的原因，研究者檢討，整體而言觀察者認同研究者的課程設計方面與班級經營的方式，但是就實際成效而言，是否有達到研究者所列的能力指標的教學成效，觀察者之認同度介於同意與普通之間，可能原因在於研究者並沒有完全的將課程設計理念，透過實際的教學行動傳達給每個學生，這也就是理想與實際教學之落差，更是研究者在教學的轉化上可再加強與改進之處。

學生創作作品與創意思考

學生創作作品分類

此次教學研究的作品共收回 30 份，首先研究者先將作品依是否有達到創意重組之要件為分類項，而創意重組之定義則是能將前面由觀察至聯想所繪製之三個圖樣加以重組而論，因此可分為達到創意重組形式（共計 15 件）與未達成（共計 15 件）兩大類，另再從未達成重組項目 15 件作品中，依未達成重組畫面的原因細分為五類，分別為 1. 依舊經驗畫人組（5 件），即是仍以平常畫人畫面呈現；2. 未組合（2 件），也就是僅將三樣物品重畫於最後一頁；3. 與聯想物無關（4 件），指的是最後之畫面與前者均無相關性；4. 未畫重組畫面（3 件），也就是僅有聯想物而無重組之畫面；5. 風景畫（1 件），與本教學無關，作品分類如圖 6。

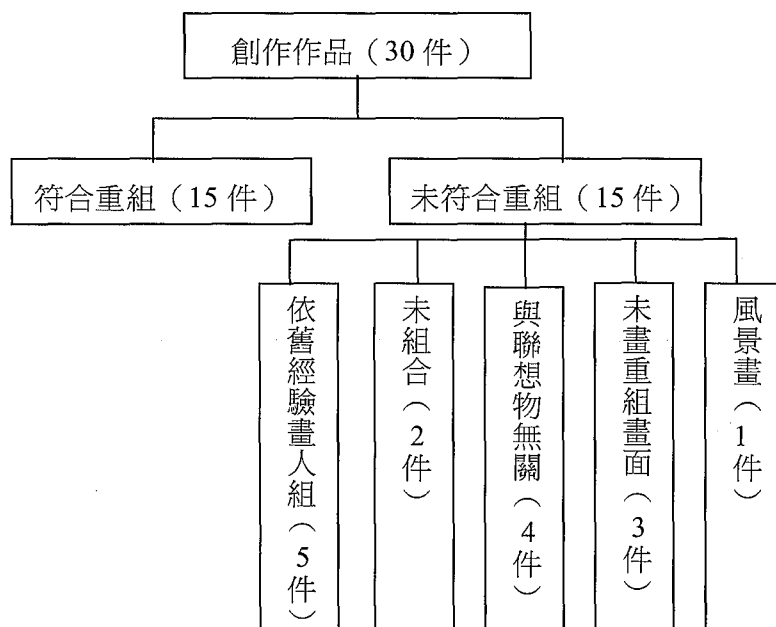


圖 6 創作作品分類

學生創作作品創意思考分析

依據學生創作作品（30 件）中，研究者將同學對人體外觀聯想物出現於創作作品中的種類與次數，依器官為分類項，並將可判斷的物品加以歸類，而可判讀之標準則是以學生在作品中有文字說明、在作品分享時以口頭說明或可明確判讀圖像者稱之，依出現的次數來加以統計，並整理於表 6 中：

表 6 聯想物出現的次數統計

外觀	聯想物
眼睛	球 (3 次)、蘋果 (2 次)、龍眼、月亮、滿月、披薩、珍珠項鍊、狐狸的眼睛、石頭、餅乾、蛋
鼻子	蓮霧 (3 次)、粽子、山洞、三角形、火箭、英文字 M、大象鼻子
嘴巴	收音機 (廣播機) (7 次)、月亮 (2 次)、辣椒 (2 次)、麥克風、熱狗、香蕉
耳朵	葉子、山洞、扇子、山、棒棒糖、老鼠耳、數字 3、英文字 C
頭	西瓜、湯圓
頭髮	刷子 (2 次)、辣椒 (2 次)、麵線 (2 次)、豎琴 (2 次)、草叢、水草、針線、竹子、樹葉
眉毛	刀、雲
臉	西瓜、倒三角形、狐狸的臉
身體	小白兔、甜甜圈
整體	寵物

從表 6 中可以看到，廣播機或收音機出現的次數最多，研究者認為可能原因主要在於研究者示範教學中將聲音比喻為猶如廣播機主持人一樣甜美，且在前一個活動中，協同教學教師在進行「創意文字接龍」活動時，也不斷的提及「廣播機」來造句，因此學生便以此為仿造。不過在示範教學中研究者也將眼睛比喻成兩個球，且研究者於先前引導同學聯想時，問及鼻子像什麼時，一半以上的同學們會聯想到像「蓮霧」，但「球」與「蓮霧」的出現次數與「廣播機」的次數相比，其兩樣物品出現的次數僅是「廣播機」的一半，因此研究者推之，可能是學生見到研究者對於將嘴巴的部位畫成「廣播機」或這樣的比喻法使他們覺得新奇、好玩，而產生深刻的印象。

在聯想物的出現讓研究者最感意外的是，將眼睛聯想成「蘋果」或「梨子」(圖 7、8)，在聯想上並非是一種整體的聯想，而僅是局部的相似聯想，這是在此班中較少看到的，且兩位同學並非坐在一起的同組同學，所以互相模仿的機率則降低。

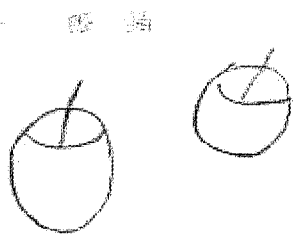


圖 7 眼睛的聯想 (S193052501)

15 cm × 11.5 cm

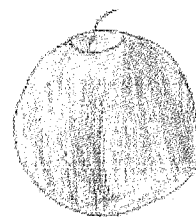


圖 8 眼睛的聯想 (S693052501)

7.5 cm × 11.5 cm

就學生作品中，圖 9 的作品組合相當具有創意性，此生將同學的耳朵比喻成「葉子」、眼睛比喻成「球」、眉毛比喻成「刀」，最後重組時，學生並未如一般學生將臉畫出，而是將三樣東西組合在一起，具有抽象畫的感覺，超越一般臉孔之形象，別具特色。研究者從學生作品中發現，此班學生畫人時，幾乎都會畫肩膀或甚至全身，也就是從 25 件（扣除未畫重組畫面 2 件、未重組 2 件及風景畫 1 件）畫人的作品中，僅有 4 位同學僅畫臉部之畫面，由此可見，學生繪畫時仍不太敢突破以往的繪畫方式，甚至有所保留，也可能是老師給予學生在這方面的刺激與訓練太少，導致學生在創意上受到先前對「美」或「完整性」之既有概念影響至深，使其在創意表現時難有突破，因此再進行創意思考教學時，應先鼓勵學生突破慣性之思考，以免讓既有概念成爲創意思考的絆腳石。

繪本創作教學有助於學生創意思維與語彙能力的表達，因在作品分享時，學生必須運用其語言之邏輯表達能力，將其創作作品用語彙表達，或許在創作的畫面中，學生並沒有故事之連貫性，但在分享時，學生會用連接詞，來加以訴說其作品內容，使得繪本有了故事內容之連貫性，這也是繪本創作教學之特性之一。

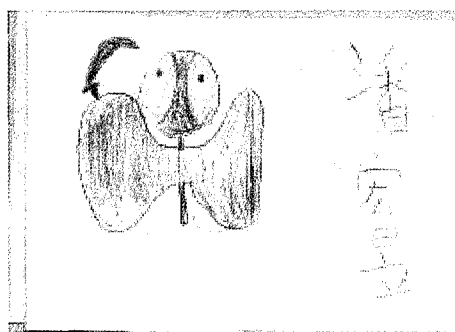


圖 9 重組完成圖 (S793052501) 15 cm × 11.5 cm

學習單

教學活動後，本研究團隊給予學生課後學習單（附錄二）回家填寫，爲了培養學生具有欣賞他人作品的雅量，故研究者於學習單第三題中詢問同學：「除了自己的作品之外，你最喜歡哪一位同學的作品？爲什麼？哪一位同學的作品最有創意？」統計學生票選最高的兩個作品分別是 S5（9 票）、S4（4 票）（圖 10、11）。S5 學生覺得他所觀察的同學頭髮像水草，鼻子像蓮霧，嘴巴像香蕉；而 S4 則是以張恩慈老師爲其觀察對象，他覺得老師的頭髮像牙刷，眼睛像珍珠項鍊，嘴巴像廣播機。學生們對於此兩個作品的評語大多是「很好玩」、「很有趣」、「他畫的很好看」、「因爲她很會畫畫」……。

由學生選出最具創意與最喜歡的作品中，可推知學生的評論與欣賞的眼光，仍以圖像的完整度與畫面的清晰度高者爲給分最高之原則，甚至學生會以同學過去的繪畫表現爲依據，因過去他們在繪畫方面之才能受過肯定，所以便也認爲他們在繪畫之表現一定是較佳之刻板印象。

在學生學習單的用字中，發現學生仍以很籠統的形容詞來說明其喜歡的原因，僅一位是以「色彩新鮮」（SL93052501）來說明其具有創意或喜歡的理由，但其他學生均沒有涉及到色彩、造型、構圖...之相關元素來說明其理由，由此推知，該班的學生在於美術欣賞方面的教學並不多。



圖 10 重組完成圖（9 票）（S593052501）

15 cm × 11.5 cm

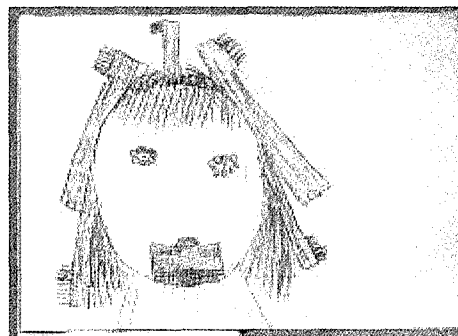


圖 11 重組完成圖（4 票）（S493052501）

15 cm × 11.5 cm

鼓勵策略之成效與省思

此次教學除了以創造力思考爲主軸外，研究者期望同學能勇於發表，分享其創作作品，特地於教學中融入鼓勵策略，課程結束後私下詢問該班級導師，在作品發表的五位同學中是否有平常不常發表的同學呢？該班導師告訴

我：他覺得很意外，在學校與同學間互動不佳，課堂中極少發言的 S8 同學，竟然願意上台發表。該班導師表示：該生學習力較一般同學慢，所以在繪畫表現上，仍處於塗鴉階段。在圖 12 中可看到該生於作品分享時說明他的同學像一隻寵物，而從此寵物來看，其繪畫技法仍僅是由線條所組合之幾何圖像，與同年齡之學生相較之下，在繪畫表現上有明顯的差別。

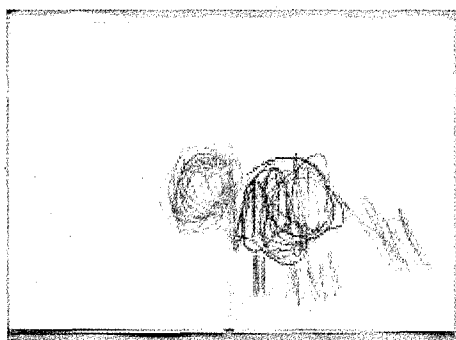


圖 12 寵物 (S893052501) 15 cm × 11.5 cm

在教學後，研究者一直思考該生上台發表的原因，真的是受到鼓勵策略的影響嗎？還是因為就該班導師所言，因為學生喜歡研究者，所以才想上台分享呢？雖然研究者的鼓勵策略—「愛的你好棒」引起了學生之注意與上台之動機，但研究者並未做到明確的指出其作品中最具特色、最值得讚賞的地方，這也是使得鼓勵因不夠明確而形同虛設。目前對於教學是否使用讚美或獎賞策略仍眾說紛紜，但學者 Costa & Kallick (2001) 表示讚美雖有些問題存在，但也不需要完全摒棄，如果讚美適用得當，則有正增強之效果，但必須讓學生瞭解其被讚美的理由或標準為何，這也是研究者在使用鼓勵策略實應多加以改進之地方。

教學檢討與省思

教學檢討與省思則分為教學檢討與研究者心得與自省兩部分，教學檢討則是根據教學觀察檢測表、教學觀察記錄表，由教學觀察者所給予之教學意見回饋，並將學生學習單及教學時遇到的問題加以檢討與省思。

教學檢討

依據四位教學觀察者給予研究者的建議，包含教學檢測表與教學觀察記錄，研究者將其歸結為五大點：1.教師間的協調與溝通；2.班級經營與管理；3.作品分享應注意事項；4.教學方式的建議。另則是由教學指導教授於教學檢討會議中給予研究者之建議。

教師間的協調與溝通

協同教學的困難與成敗之一，主要是來自於各老師教學前的協調與溝通，此次教學由於課程設計與實際教學時間僅一個月，故各老師事先在一起討論與演練的時間並不多，所以在教學時，產生主教者與其他指導老師給予學生訊息不一致的情形，也會使得同學不知所措，以下則是觀察者給予教學之建議：

老師間的協同部分不夠恰當，因為兩位老師所說的答案不一致，會有出入產生（OE93052501）。

協同教學的事前協調相當重要，各個教師應清楚個人的責任，這樣才能讓教學效果達到預期目標。（OG93052502）

協同教學時應注意彼此之間的默契及協調性。（OF93052505）

在各個環節能加以考慮，教師之間的默契及銜接課程上，使教學流程非常流暢。（OF93052512-1）

給予一致或明確的教學指令，在於創意思考教學之過程是重要的，就如同張玉成（1989）指出創意思考教學之要點之一為謹慎研擬作業之規定，也就是將遊戲規範說明清楚，讓學生能有跡可尋，才不至於無所適從，特別是以協同教學方式來進行創意思考教學時更需注意，尤其學生對於講求另類、創意之創作方式不熟悉或不瞭解時，給予明確之教學語更是重要，因學生通常會受到先前對繪畫中美的形式原理之認知影響，而無法突破舊有的繪畫形式與觀念，或破除常規，而無法達到創意思考教學之效能。

班級經營與管理

研究者以學生舊經驗為出發，引導學生聯想，因為學生覺得問題非常的簡單所以發言踴躍，也形成有些學生在底下竊竊私語，於引導活動完後，研究者教導學生「愛的你好棒！」，也就是愛的鼓勵完後加「嗯…你好棒！」，並舉出大拇指的動作，在教此動作前，研究者先問同學會不會愛的鼓勵？再問同學會不會「愛的火花」？還有沒其他的呢？接著問同學想不想學「愛的加味料」？從學生舊經驗中循序漸進的引發學生學習的興趣，在「愛的加味料」的教學活動中，研究者覺得在班級秩序上還算良好，但此觀點與教學觀察者的建議有些出入，研究者認為在創造思考教學中，為了營造教室情境，讓學生能引發更多不同的想法，激發其創造潛能，因此適當的討論其實是可

以被容許的。

這是一個結合學生舊經驗的活動，並引導學生從舊經驗中發展新的經驗動作。唯在課室的管理上，其他教師應注意指導及維持秩序。

(OG93052501)

因為教學前一個禮拜，研究者擔任教學觀察者，於教學觀察中看到此班級有小老師的職稱，因此在此次教學中，需要發放教學材料時，特地請每組的小老師出來拿材料。

請小老師一一出來拿用具，有注意到秩序的掌控。(OF93052502)

由於研究者首次於本班教學，故在班級管理上仍有待加強，此教學觀察者給的建議值得研究者思索與注意的問題，如在於吸引同學注意方面，以及控制學生討論時的音量，教學時的音量可再大一點。

此方面經驗不足，可再加強。如何使學生注意教師的教學？如何控制學生討論時的音量？以及教學時教師的音量可再大聲一點。

(OF93052512-2)

繪本創作教學示範是學生創作的開端，如果教授的不好，學生則無法進行下一個步驟，因此在示範教學時講解的步驟可以更明確，且要至較高處，以讓所有學生均能看到為原則，可避免學生私下竊竊私語，影響教室之秩序。

教學時的口令及講解步驟宜更清楚些。(OF93052504)

有些學生沒注意看主教老師的示範，變成一直問分組老師問題，在協同教學時可以有此情形，但在一人主教時，建議請學生注意老師的示範。示範時可在黑板上或在較高之處，以免坐後面的學生無法看清。

(OF93052503)

指導應更明確，各老師應掌握分組學生的狀況，鼓勵學生自我創作，達到發揮想像力的效果。(OG93052503)

創意思考教學成功與否的關鍵則取決於班級經營及師生互動關係，也就是教室情意之營造相當重要，若教室氛圍與師生互動良好，將可引發學生學習之動機與興趣，進而認真聽講。於教學時指令也必須要明確的讓每位同學都明瞭，學生才不至於因不懂而四處詢問，影響到課室之管理。若教室情意氛圍佳、課室管理有秩序，學生在良好的情境中，才會有好的學習態度，進而才能達到創意思考教學之最終目的。

作品分享應注意要項

爲了培養學生勇於發表及欣賞並尊重他人作品的雅量，故研究者於示範教學後，則融入同學並給予個別指導，也從中詢問願意上台發表之同學，於課程結束前 15 分鐘爲作品分享時間，此次分享的同學共 5 位。可能是研究者在示範教學時的指導語並不明確，或學生首次接受到這樣的創作方式，所以學生仍花了不少的時間在摸索，於作品分享時，僅有一半的同學完成作品，研究者於作品分享時，沒有特別請同學放下手邊之工作，專心傾聽與欣賞他人作品，所以未完成的同學則沒有注意台上同學之分享。

許多孩子未能如期完成作品，所以在分享的時候，老師可以讓每個孩子先放下手邊的工作，專心聆聽別人的創作作品 (OE93052502)。

有些未完成作品的學生未能專心傾聽台上的同學發表，教師可以學生先放下手邊的工作，專心聆聽。(OF93052508)

作品分享時，學生仍是片面的解釋其畫面之物品，說話缺少了邏輯性與連慣性，研究者則僅是以學生講述之話語再做詮釋，所以在於故事情節與連慣性上可以再加強，而針對此次教學的主題，研究者認爲缺少了給予學生創意思考與繪本創作方面之評語及鼓勵，這也是下次教學時需要注意的與加強。

教師能給予發表的學生口語式增強。(OF93052507)

老師請同學注意聽，並能給予學生鼓勵，是非常好的。以後若可以多加鼓勵同學發表自己的故事，將可有效幫助學生邏輯概念。(OG93052504)

學生發表時，教師可引導並強調其故事的連慣性。(OF93052509)

學生在解釋及用詞邏輯上有他們獨特的地方，老師如能適時運用故事的情節加強學生創意思考的部份的話，效果會更好。(OG93052505)

繪本創作之作品分享除了讓同學提昇鑑賞能力外，發表之學生也可加強說話與邏輯思考中的連貫性，除此之外，也可以透過分享之過程，也能刺激其他同學再次思索，甚至引發其他的創意思源，或經由分享之互動過程產生比較與修正，激盪出更多好的創意。

教學方式的建議

此次爲研究者第一次教學，因此教學中出現了，不適當的口語習慣，如在引導教學中爲了引起學生注意會習慣性的將命令成爲問句，如：「老師教同學愛的加味料，好不好？」、「小朋友想不想學？」，在本次教學則遇到學生回答：「不要」，研究者進一步詢問，該生則說是隔壁同學弄他，爲了避免學生

回答與教學者相違的答案，應改正教學中的習慣性問句。

老師有口頭禪「好不好？」如果學生說「不好」時，教師應如何應變？

建議使用語可用肯定句「請給自己一個愛的鼓勵」即可。(OF93052501)

在此次教學雖仍有許多不完美的地方，不過整體而言仍受到教學監測者的肯定。

整體性來說，第一次教學能有此表現，已經非常棒了。(OF93052511)

在創意思考教學中，由於期望學生能有自己的想法，因此教學中常用發問策略，並容許更多的可能性，不過問句的使用除了要考慮學生的年齡、學習經驗以及問題之內容，有時也需要給予明確的指令，才能使繪本創作教學過程更加順利，尤其學生第一次進行繪本創作時更為重要。

教學檢討會議建議

於教學結束後的教學檢討中，教學指導教授建議：在創作教學時，應將概念深化，進而轉換成創造力。也就是在引導學生聯想時，應多加強學生觀察力外，更需要深入的引導，以避免過於著重於聯想或想像，而成為虛有之概念化。

可以讓同學看到實物，實地去觀察每個人的鼻子的特徵，讓同學知道他除了像蓮霧外，他還不是一整顆的蓮霧，他跟實際的蓮霧差異在哪裡？而且每一個蓮霧都不一樣，還會有其他其他的特徵。也就是缺少實地觀察，只讓同學憑空想像，容易只形成一種概念化，而無達到深化之效果。(MT93052501)

因創意思考有別於天馬行空之想像，所以將創意思考融入繪本創作教學時，則必需以知識或經驗為基礎，才不至於只停留於物體表面之空泛想像，而無法達到創造之實效，因此實地之觀察和知識基礎在創意思考教學中是不可或缺的，且繪本創作之要意並非在於物體表面之描繪，而是期望能引發更多不同的思維，再造出更多的可能性與創意表現。

研究者心得與自省

針對本次教學，研究者將此次教學心得分為教學方面、學生創作作品、問題處理以及研究省思四方面來說明。

教學方面

協同教學之用意主要在於補足單一教學者知識之不足，可運用其他教學者的專長，共同完成教學目標，但協同教學也有其缺點，即在於教師間的默契與協調溝通，若默契不佳或協調不當，將使課程教學出現問題。如：處理學生問題的一致性、引導方式的差異...等，有可能讓學生無所適從，不知道該聽哪位老師的。於教學時也應該事先分配好指導之範圍，以免有組別之學生沒被照顧到。

示範教學時，應站在高點，讓學生均能看到老師的每個動作，此時主教學者應站在台上，由其他協同之教師協助指導台下之同學，以免造成班級秩序之混亂，且在教學時應避免只照顧到前面組別之同學。

作品分享的過程中，可透過繪本創作來加強藝術欣賞語彙的部分，分析創作作品中值得學習或讚賞的地方，讓學生學習如何欣賞藝術作品，亦可給予發表的學生建議，使其繪畫表現能有更多元的思考面向，亦可讓台下同學有發言之機會，引發更多的創意思維。

學生創作作品

從學生創作的結果來看，僅有一半的學生達到研究者想要之結果，也就是將聯想物重組在一起，這樣的結果，顯示兩個可能性，第一、研究者為將創作方式與內容完整的傳達至學生的耳中；第二、學生對於突破常規之創造方式仍不熟悉，也不敢突破，因此顯得不知該如何著手。

因此在教創造思考教學時，解說仔細並下達完整的且明確命令，並多鼓勵同學突破常規，以創造更多的可能性，與想像空間，容許更多荒謬怪誕的想法，創意思考教學並非一蹴可幾，而是需要長時間的培養與訓練，才能讓學生習慣此創意創作或思考之方式。

在教學觀察檢測表中，有觀察者提議研究者在譬喻時可以用實體或繪畫的方式呈現：

譬喻時，老師可以用實體或繪畫方式呈現較佳，ex.鼻子像「蓮霧」，老師可以畫出「蓮霧」的模樣。(OTE93052501)

關於此建議，研究者並不贊同示範畫東西給小朋友觀看，因為教學前一週的教學觀察中發現，教學者因於示範教學中，以出外郊遊為例，畫出太陽、山，因此在此創作中，學生作品總離不開太陽與山。有鑒於此，為了避免同學模仿或仿造，且此次主題為創造力之提昇，因此研究者避免太多的示範畫，為了引起學生之學習動力，研究者僅讓學生看一次研究者事先做好的繪本，

以防止學生模仿。但此建議可以用於觀察的部分，研究者則贊成運用實體讓學生實地觀察，如同教學指導教授之建議，必須強調實際觀察與想像之差異，避免過於強調聯想而造成只重視外型之概念化。

問題處理

在教學中研究者遇到的問題三個問題：1.學生問到是否可以畫其他組的同學或老師；2.學生問研究者：「牙刷怎麼畫？」；3.學生告訴研究者：「我不會畫」。面對第一個問題研究者與指導老師所給予同學的答案並不一致，為了避免學生無所適從，於是研究者答應讓他們畫老師，不過需要好好的觀看老師的特徵。

遇到第二個問題時，頓時研究者不知該如何回答，要不要直接畫給他呢？又怕學生依樣畫葫蘆，最後研究者選擇不直接畫給他們，另一個原因離下課時間僅 20 分鐘，所以必須要進行作品發表的行程，沒有太多時間處理那位學生的問題，研究者自認為此問題在當下並沒有處理得很好，於是課後便再去關心與詢問是否會畫牙刷了呢？因為在作品發表中，也有同學畫牙刷，因此他回答說：「已經會了」。

第三個問題是學生告訴研究者：他不會畫。研究者便詢問他觀察的對象是誰？請他再觀察仔細些，也問他畫了什麼？他告訴研究者他覺得：「同學的鼻子像大象，長長的」，如圖 13，「他的臉像狐狸的臉，尖尖的」，如圖 14。

在與此生的對話中，可以知道此生想像力極佳，能依形去與不同的動物做聯想，但是對於繪畫的技法上，則略顯弱了些，需要老師們給予指導並鼓勵其創作，並告知繪畫重視的是創意思維而非技巧，讓其因受到肯定而對自己的創作能力有信心。信心也是在創造思考中所需之條件之一，因為有了信心，才會興起觀察、想像之熱潮，進而開啓更多的創意點子。

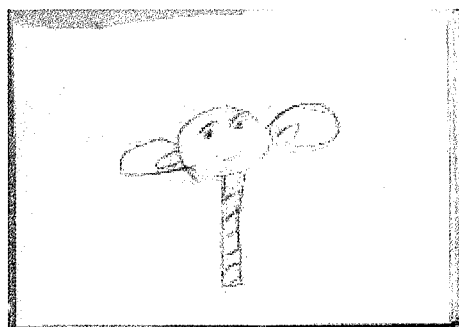


圖 13 大象的鼻子 (S393052501)

15 cm × 11.5 cm

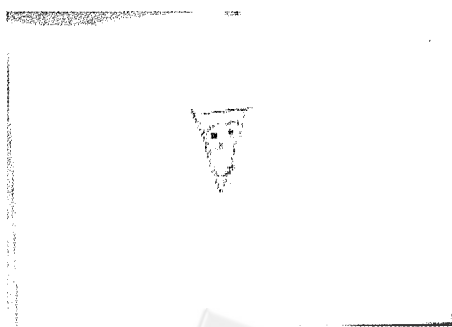


圖 14 狐狸的臉 (S393052502)

15 cm × 11.5 cm

研究者的心得省思

在整個課程活動中，研究者發現該班學生想像力相當豐富，譬喻之思考能力也相當靈活，但在於創造力方面仍受到過去傳統教育之影響，因此不敢大膽的盡情發揮，使其在創意表現上也有所牽制，其實坊間有不少創意潛能開發之演講或書籍，但往往在聽講或閱讀的前幾天其效能最高，但日子久了，其創意潛能之因子又慢慢地恢復原本的樣子，其效能並不佳，因此研究者認為訓練創意思考之方式，可由教師於每天花 10 分鐘左右之時間，讓學生進行創意之發想活動，不斷的累積創意思源，長期下來將有助於活絡同學之思考模式。

另外，繪本創作之創意思考教學中，不可缺少的活動即是作品分享，因學生可透過分享的過程，欣賞他人之作品外，亦可刺激他人引發另有概念之產生，甚至觸發原本沒有想到之創意種子，正如同焦點小組會議，5-8 人一同討論同個主題，在討論的過程中，即能引發出更多個人沒有想到的創意點子。

在此次教學中讓研究者感觸最深的則是在於教學生從觀察、聯想與想像到最後將物品組合在一起之過程中，從觀察到聯想，學生往往仍以過去之印象來回答，如：鼻子像蓮霧、手指像香蕉，仍需要教學者不斷地引導學生去思考其他的答案，因為在此年紀的學生仍會想尋求標準答案的心理，因此鼓勵學生擴散思考是必要的，但鼓勵聯想的過程也要避免只專注於物體表面之聯想，也應讓學生瞭解想像物與實際物品之差異，避免讓想像成為空泛之幻想。

同學們在作品分享時，看到物品重組之畫像，均能會心一笑，也很期待看到他人的作品。在此課程中，也讓他們知道其實畫「我的同學」也可以這麼有創意，研究者期望透過此繪本創作讓學生突破以往對於美與完整性之慣性想法。

未來教學建議

本研究仍屬於前導性之教學研究，仍有不盡理想與改進之空間，研究者也針對此次教學所發現之問題，提出三點建議，給予未來從事相關教學研究之教師參考。

透過繪本加強藝術欣賞課程

在傳統的美術教學中，常以創作教學為主，而忽略了學生審美判斷能力的培養。從學生的學習單中，即可以發現學生仍停留在以自我為中心的主觀偏好階段，此時，可以透過繪本中的圖像性與藝術性，將其融入於課程教學中，使學生能加強藝術欣賞的語彙能力，使其之能從客觀的角度，來欣賞與說明作品的優缺，以瞭解與說明為什麼喜歡這件作品之客觀理由，也有助增進審美能力之提昇。除此之外，若要提昇創意思考之能力也必須教授藝術欣賞之相關基礎知識與概念，因創意非憑空想像而來的，仍需以知識為根基。

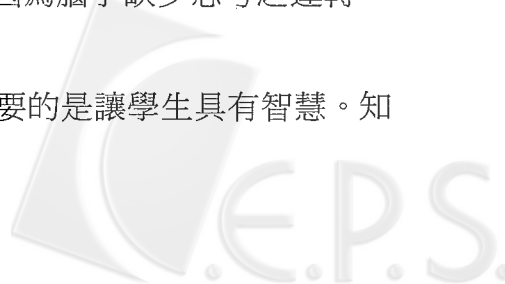
打破「好」與「像」的迷思

美術教學的目的不是訓練孩子畫的「好不好」、「像不像」之繪畫技巧的能力，更重要的是其背後的創意與思維，也因為不像，所以各有下筆的角度與觀點，更能顯現出極富創性與天真的表現力，這是更為難能可貴的。就如藝術大師如：畢卡索、米羅、克利、杜布菲…等，為了打破繪畫技巧，以尋求自己獨特的視覺語言、符號，轉而向原始藝術與幼兒繪畫來尋求提示與靈感。由此可見，藝術家對於兒童繪畫之原創力與創造力之重視，而原創力與創造力，也可能因老師的介入、示範教學而抹殺了，因此這也是從事美術教學時，教師必須了解其角色與定位，與孩子討論創作畫面時，不要且不應以直接指示或示範，而是採用問思與探討之方式，才能逐步引導學生具備獨立構思的習慣與能力。除此之外，可透過繪本創作教學，除了訓練學生創作的表現能力外，另可加強學生圖像表達與語彙之能力，因每個畫面之連結與貫穿需要邏輯思維之連貫。

加強思考能力之訓練

你我生處於資訊發達、影像媒體充斥的視覺文化中，因此除了讓學生具有創造思考的能力外，仍需要再加強批判與分析之能力，才能在這影像、視訊發達的社會中，解讀與分析圖像欲傳達之意涵，並判別訊息真偽，尤其電視媒體充斥下，學生觀看電視的時間變多了，有人說：「觀看電視會讓人變笨；看電視時間越久則智商越低」，不管訊息之真偽，研究者也不反對這樣的說法，主要因為是我們觀看電視時，通常僅處於接收訊息的狀態，而缺少思考判斷的因子，因此這句話的「笨」指的是應該是因為腦子缺少思考之運轉，使得在於處理問題之思索能力相對也變弱。

現今的教學不僅著重在於知識的傳授，更重要的是讓學生具有智慧。知



識是創造與批判能力的基礎，雖然是必要的，但是更重要的是各知識領域間融會貫通之方法，這就是一種智慧。知識與智慧間之關聯，猶如俗話中的「條條道路通羅馬」，每一條路均可以到達目的地，但是各路與路之間的貫穿，除了需要先備的知識外，仍需要具備解決問題的能力，也就是批判、分析與創造思考之能力，運用各種知識及能力思考解決問題的方法，並找出到達目的地之最快路徑，這就是一種智慧。因為學校教授的知識，很可能很快就忘記了，但是解決問題的方法與能力卻是日積月累，因此每個學習階段都有其解決問題的能力，差別只在於方法的不同而已。

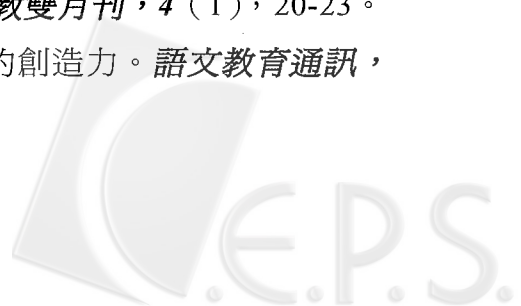
智慧與思考能力猶如源源不絕的泉井，身埋於地底下，所以需要知識為基礎，活化創造思考能力、批判與分析能力研發各種開挖之工具，找尋與挖掘，一旦挖掘到時，智慧之泉便會源源不斷，越挖泉水將越豐沛。學生在接受學校教育的時間僅約佔其生命的五分之一，因此，在這短暫得時間裡，要教學生的不再僅是給魚吃，甚至不是給予釣竿，而是告訴其如何製作釣竿釣魚的方法，這才是學生適應社會生活的長久之計。

繪本因其諸多的特性及其內容涵蓋相當廣泛，深具多元智慧之內涵，因此在教學時，可多運用繪本使教學活化，引發學生學習之興趣，培養其閱讀之習慣，進而可從繪本創作中訓練學生之思維與表達能力，將其內心之另有概念與感受思維，透過創作來呈現，而創作過程中亦會引發更多的創意思維與邏輯思維，將有助於各知識的融會貫通。

引用文獻

中文部分：

- 尤克強 (2000)。《知識管理與創新》。台北：天下遠見。
- 王千倖 (2004)。繪本教學在師資培育上的應用—以「班級經營」為例。《美育》，51 (1)，205-234。
- 王其敏 (1997)。《視覺創意—思考與方法》。台北：正中。
- 伊彬、張婉琪 (2003)。洪義男、曹俊彥、趙國宗三位台灣兒童圖畫書插畫家插畫風格之演變。《中華民國設計學會 2003 年設計學術研究成果研討會論文集》(頁 A41-46)。台北：國立台灣科技大學設計學院。
- 沈映輝 (2003)。《愛因斯坦天才思考法》。台北：維德文化。
- 周文敏 (2001)。「繪本教學」於「藝術與人文」領域的應用。《國教輔導》，41 (1)，58-62。
- 幸佳慧 (2000)。兒童圖畫故事書的藝術散步—藝術風格介紹。《美育》，113，19-30。
- 林敏宜 (2000)。《圖畫書的欣賞與應用》。台北：心理。
- 吳新華、劉世雄、吳沂木 (2004)。資訊科際融入創意教學策略。《國教之友》，55 (2)，3-9。
- 徐秀菊 (2004)。視覺文化的人文關懷：繪本教學運用於藝術人文領域之探究。載於 2004 藝術教育國際研討會「視覺文化·終身學習研討會手冊」(頁 34)。台北：國立台灣藝術教育館。
- 徐季玲 (2003)。別小看我，我也會讀書。《聖靈月刊》，305。搜尋於 2004 年 6 月 3 日，位在 <http://holyspirit.joy.org.tw/holyspirit.asp?num=906>
- 徐素霞 (2002a)。圖畫書的圖像傳達藝術表現。載於徐素霞 (編著)，《台灣兒童圖畫書導賞》(頁 49-62)。台北：國立台灣藝術教育館。
- 徐素霞 (2002b)。兒童圖畫書導賞選析。載於徐素霞 (編)，《台灣兒童圖畫書導賞》(頁 62-64)。台北：國立台灣藝術教育館。
- 袁振國 (2003)。《教育新理念》。台北：洪葉文化。
- 馬景賢 (1996)。談「掉」了字的書。《精湛》，27，45-48。
- 張玉成 (1989)。如何有效實施創造思考教學。《創造思考教育》，1，17-20。
- 曹俊彥 (口述) (1994)。圖畫與兒童 (周慧珠整理)。《書卷》，5，9-12。
- 郭麗玲 (1991)。在話中說故事的「圖畫書」。《社教雙月刊》，4 (1)，20-23。
- 陳海泓 (2001)。如何利用圖畫故事書發展兒童的創造力。《語文教育通訊》，23，64-78。



- 陳龍安(1989)。點石成金—談創造思考教學的要領。《創造思考教育》，1，29-33。
- 陳龍安(1990)。創造思考與問題解決。《創造思考教育》，2，7-18。
- 陳龍安(2000)。全腦模式談創意潛能開發。《創造思考教育》，10，1-4。
- 楊叔卿(1993)。兒童圖畫書之探討。《教育研究雙月刊》，33，65-72。
- 蔡蕙珊(2000)。兒童文學中的圖畫書在閱讀教學中的角色。《教師之友》，41(6)，35-42。
- 蘇振明(2002)。圖畫書的定義與要素。載於徐素霞(編)，*台灣兒童圖畫書導賞*(頁13-16)。台北：國立台灣藝術教育館。
- 饒見維(1994)。《知識場論：認知、思考與教育的統合理論》。台北：五南。
- Costa A. L. & Kallick, B.(Eds)。(2001)。《活化和運用心智習性》(陳佩秀譯)。台北：遠流。(原作出版於2000)
- Sternberg R. J. & Lubart T. I. (1999)。《不同凡想：教育界、產業界的創造力開發》(洪蘭譯)。台北：遠流。(原作出版於1995)

英文部分：

- Torrance, E. P. (1979). *The Search for Satori & Creativity*. New York: Great Neck.

附錄一 繪本創作與教學行動研究教學觀察檢測表

教學觀察檢測表

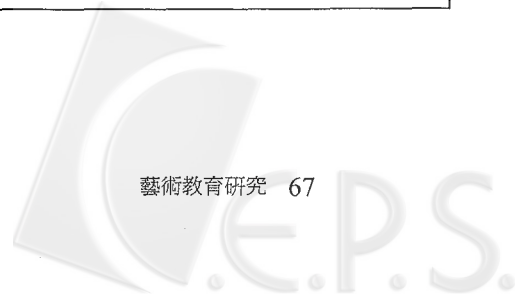
觀察時間		課程名稱	我的好同學
授課老師	黃秀雯	教學主題	繪本創作
檢測者		上課地點	

- 以下問題只針對此次課堂之上課情形
- 請在□中勾選您認為適當的等級

觀察內容	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	請說明理由
一、課程設計與教學策略						
1. 課程內容有達到下列之教學目標 (1) 透過創作活動使同學更了解自己的好朋友之長相與特徵。						
(2) 透過四頁書的創作及語文中之譬喻法，來啟發同學之創意思象與創造力。						
(3) 由作品的分享可以讓同學去欣賞、尊重他人之作品。						

2.能清楚解說上課內容						
3.上課使用之教學方法適切						
4.上課之教學方式活潑						
5.教學程序適當						
6.教學時間控制得宜						
二、班級經營	非常 同意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意	請說明理由
7. 課堂中教學情境良好						
8. 學生能認真聽講						
9. 能引導學生參與討論						
10.能適當地回覆學生發問之問題						
11.能掌握每個學生的學習狀態						
12.課堂中師生互動關係良好						
13.能引發學生主動學習之興趣						

後面還有題目喔！（共有四頁）



三、課程目標	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	請說明理由
14. 建構藝術欣賞之能力						
15. 建構創作與表現之能力						
16. 建構批判思考之能力						
四、能力指標 (您認為此堂課能幫助學生達到能力之程度)	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意	請說明理由
17. 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。						
18. 記錄與表現自己所見及所觸的事物與情感。						
19. 探討各種不同的藝術創作方式，瞭解他人的作品，培養自我思考與表達能力。						
20. 透過描述、分析與討論的方式，辨認自然物、人造物與藝術品的美感特徵與視覺要素。						

21.鑑賞各種自然物、人造物與藝術品，從事美感認知與判斷。						
22.尊重與讚美別人的意見與感受，願意將自己的創意配合別人的想法作修正與結合。						
23.欣賞並接納他人。						
24.喜歡聆聽別人發表。						
25.能自然安靜的欣賞。						
26.能清楚明白的口述一件事情。						
27.能用輕鬆自然的態度說話。						
28.能把握說話主題。						
29.其他建議或省思						

附錄二 學習單

認識我的好朋友

****我是三年____班____號 姓名____

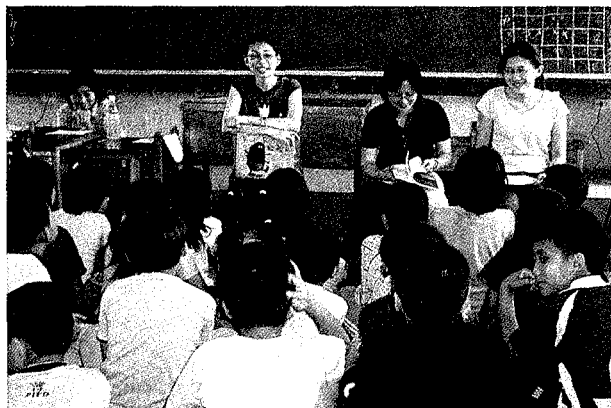
1.今天讀了「卡夫卡變蟲記」之後，你什麼感想？

2.今天有沒有發現哪些同學身上有一些你平常沒有注意到的特徵？

3.除了自己的作品之外，你最喜歡哪一位同學的作品？為什麼？哪一位同學的作品最有創意？

4.請發揮你的觀察力和想像力，看看爸爸或媽媽的眼睛、嘴巴像什麼？會做什麼事？（可以寫下來，也可以用畫的呦！）

附錄三 教學剪影



活動一：繪本導讀 卡夫卡變蟲記



活動二：律動—我的朋友在哪裡？



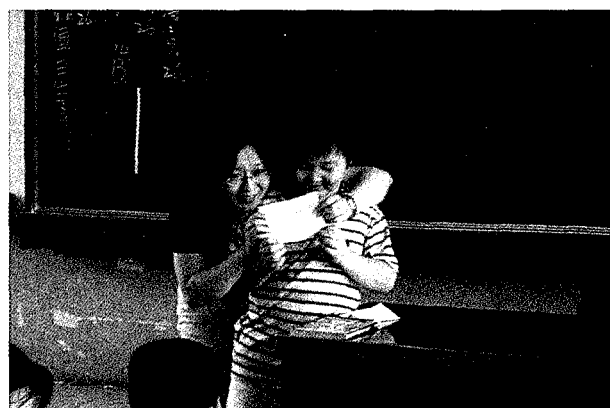
活動三：創意文字接龍



活動四：四頁書創作—示範教學



活動四：四頁書創作—個別指導



活動四：四頁書創作—作品分享