

國小六年級學童的繪畫創作想像力研究

A Study of Imagination in Drawings by Sixth Graders

*王依仁 Yi-Jen Wang

**葉忠達 Chung-Ta Ye

***江怡瑩 Yi-Ying Chiang

*國立新竹教育大學藝術與設計學系 碩士

* Master of Education/Graduate School of Fine Art and Crafts Education

National Hsinchu University of Education

**國立新竹教育大學藝術與設計學系 教授

** Professor/ Graduate School of Fine Art and Crafts Education

National Hsinchu University of Education

***國立新竹教育大學藝術與設計學系 副教授

*** Associate Professor/ Graduate School of Fine Art and Crafts Education

National Hsinchu University of Education

有關本文的意見請聯繫代表作者王依仁

For correspondence concerning this paper, please contact Yi-Jen Wang

Email: maydaybear@hotmail.com

摘要

本研究探討國小六年級學童繪畫創作中的想像力運作。以 35 名國小六年級學童做為研究對象，請學生在八次創作中紀錄自己的想像創作歷程，最後將資料進行分析歸納出想像力運作歷程、特性以及影響想像力的因素。本研究發現如下：國小六年級學童的繪畫創作想像力運作歷程分成「想像的開始」、「想像的修正」、「想像的終止」三階段；而想像力運作又可分為「發散思考」以及「聚斂思考」兩種類型。國小六年級學童繪畫創作想像力的特性包含「以外形相似聯想和關係聯想為主」和「以既有元素進行重新組合為主」。影響國小六年級學童的繪畫創作想像力可分為個人因素與外在因素。

關鍵詞：想像力、國小六年級學童、兒童繪畫創作

Abstract

This study aims to illustrate how imagination functions in the painting of sixth graders in elementary school. Thirty-five sixth graders are assigned to keep track of their creative experiences while doing eight pieces of imaginative painting. The process, the characteristics of imaginative activity and the factors affecting imagination are observed and analyzed. The results of this study are listed as follows: (1) The implementation of imagination in the creative painting of sixth graders is divided into three phases: the beginning, modification and the end. Imagination is implemented either through divergent thinking, or convergent thinking. (2) Imagination applied in the creative paintings of sixth graders is characterized by association by external similarity with relational thinking and creative recombination of existing elements. (3) There are internal and external factors affecting imaginative activity.

Keywords: imagination, sixth graders in elementary school, painting of children

airiti

壹、緒論

想像力是人類有別於其他生物所特有的一種能力，這一種無形的思考能力，讓人類超越真實且擁有各種現實中不存在的經驗（Bloom，2010）。一般認為在藝術、文學創作領域中是影響作品的重要因素（Boulanger，1996；Rosoff，2007）。近年來，科學（Avery，2004；McCulloch-Lovell，2005）、商業（張經義，2004）、教育學（Greene，2000；Smith & Mathur，2009）等領域也都注意到了想像力的重要性。

國內想像力相關研究所包含領域廣泛，但數量卻不多，研究者利用「臺灣博碩士論文知識加值系統」輸入關鍵字「想像力」搜尋近十年（2001-2011）完成的碩士論文，共得到 49 篇相關研究，與視覺藝術創作、視覺藝術教育領域相關的想像力研究共有 9 篇。其中陳乃綾（2008）、廖千慧（2007）皆指出想像力在藝術創作上的重要性；陳淑鈺（2003）和江星標（2008）皆以看圖說故事的方法進行影像想像力之因素調查，張素紋（2007）則藉由幼兒的創造性想像繪畫分析創造力、性別與創造想像的關係加以探究；蕭靖慧（2010）透過想像性的繪本創作教學，瞭解國小高年級學童在繪本創作中的想像和敘事能力。

在研究性質上，質性研究和量化測驗皆有；在研究對象選擇上，有幼稚園大班的幼兒（陳淑鈺，2003；張素紋，2007）、國小二年級兒童（江星標，2008）、高中生（陳藝菁，2004）和成年藝術家本身（陳乃綾，2008；廖千慧，2007）。關於視覺藝術創作的國小高年級學童想像力研究目前僅有一篇（蕭靖慧，2010），顯示還有許多可以探索研究的空間。

在關注的主題上，有關於想像力與教具圖卡設計的關係研究（江星標，2008）、文本類想像力評量工具的研究（陳藝菁，2004）、想像力與自身創作的關係（陳乃綾，2008；廖千慧，2007）、想像性與非想像性圖畫書對幼兒想像力的影響（陳淑鈺，2003）、繪本創作中的想像與敘事能力（蕭靖慧，2010）和幼兒創造性想像繪畫與性別、創造力的關係研究（張素紋，2007）。

想像力受到重視的程度與從國內相關想像力的研究數量沒有成正比，研究者認為關於想像力仍然有許多值得探索、研究的空間，而研究者最感興趣的是兒童的想像力。普遍而言，兒童和藝術家被認為是想像力較為豐富的一群人（McConeghey，1994）。兒童的繪畫中常常有許多不真實的想像力表現（Honig，2001），研究者從事兒童視覺藝術教學，時常對於兒童的想像力表現感到相當驚奇，不論口語表達或繪畫創作，兒童的想像力有時候看似天馬行空、毫無邏輯，但進一步詢問其想像運作的過程後發現，

某些想像與兒童的生活經驗有關。研究者也發現兒童容易將現實與想像世界結合，形成和大人邏輯性思考的世界相當不同的新世界。

這樣的教學經驗讓研究者對兒童想像力深深著迷且充滿好奇。兒童繪畫是表現其豐富想像力的方法，但從國內想像力相關研究中可知，國內關於國小六年級兒童的繪畫創作想像力研究仍有相當大的研究空間，故本研究希望從兒童本身出發，藉由想像性的繪畫創作教學蒐集國小六年級學童自己對繪畫創作歷程的描述，並以內容分析法分析歸納，期待能更深入的理解兒童想像力。本研究之研究目的有三：

- (一) 探討國小六年級學童的繪畫創作想像力運作歷程與類型。
- (二) 探討國小六年級學童的繪畫創作想像力特性。
- (三) 探討影響國小六年級學童的繪畫創作想像力的因素。

貳、文獻探討

一、想像的定義和運作

人類的想像是沒有界限的，其具有創造和重現所有經驗、希望、感覺的功能，並了解組織知識和感覺（Spencer，2003）。想像力涵蓋的範圍廣泛，從無法控制的幻想到有意識、目的的創造性想像都包含於其中。想像（imagination）的定義是將記憶中的經驗與意象重新整理、組合後產生新意象的心理歷程（張春興，2002）；陳幗眉（1995：163）認為想像力是「對頭腦中已有的記憶形象進行處理、改造後，重新組合成新形象的過程」；Greene（1995：2000）認為想像力是一種可以用不同觀點看待事物的能力；綜合來說，本研究將想像力定義為：將已知經驗、意象的累積後，重新組合成未知新形象的思考過程。

朱光潛（1987）認為創造想像在運作上根據兩種心理作用：一為從材料中選擇必需的「分想作用」（Dissociation）；另一為綜合所必需的「聯想作用」（Association）。胡寶林（1986）則認為想像的運作除了整合新舊經驗之外，還包括聯想和幻想的刺激；Heid（2008）則認為隱喻的使用對想像力非常重要。

從上述學者的觀點可知，「聯想」在想像力運作中佔了極重要的位置。Osborn 指出古希臘哲學家亞里斯多德為聯想作用下了三個定律，即「近似聯想」（association by contiguity）、「類似聯想」（association by similarity）和「對比聯想」（association by contrast），其中類似聯想是聯想中最常使用的一個思想型態（Osborn，1953／1971：84）。如中國文藝作品中的聯想可分為「擬人」、「託物」、「變形」、「象徵」四種，皆屬於相似聯想。朱光潛（1987）與胡寶林（1986）也指出好的聯想應該能具有綜合、接近、

類似或擬人、託物、隱喻的特性。

除了聯想作用之外，王令中（2005）認為創造性的想像需要適當的思維方法，其中發散思考最為重要，發散思考打破習慣和常規，具有求異性，跳躍性和非連續性的特點，有助於創造性想像的產生。然而，思考的環境也對想像力運作有不小的影響，蔡淑桂（1999）提出想像力運作歷程中放鬆和專心是重要的兩個主要因素，而 Osborn 認為可能抑制想像力運作的個人因素有習慣、過度的邏輯判斷思考、自信不足，而外在因素則有生活環境、主流想法、他人態度等（Osborn，1953／1971：21-42）。

因此，研究者認為可以推論在整個想像力的運作歷程中，將舊經驗重新組合轉化的歷程中「聯想作用（association）」與「發散思考（divergent thinking）」佔了最重要的位置，但在這個運作過程中還需要有能放鬆的環境和專心的思考狀態支持，才能形成高品質的想像力，如圖 1 所示。

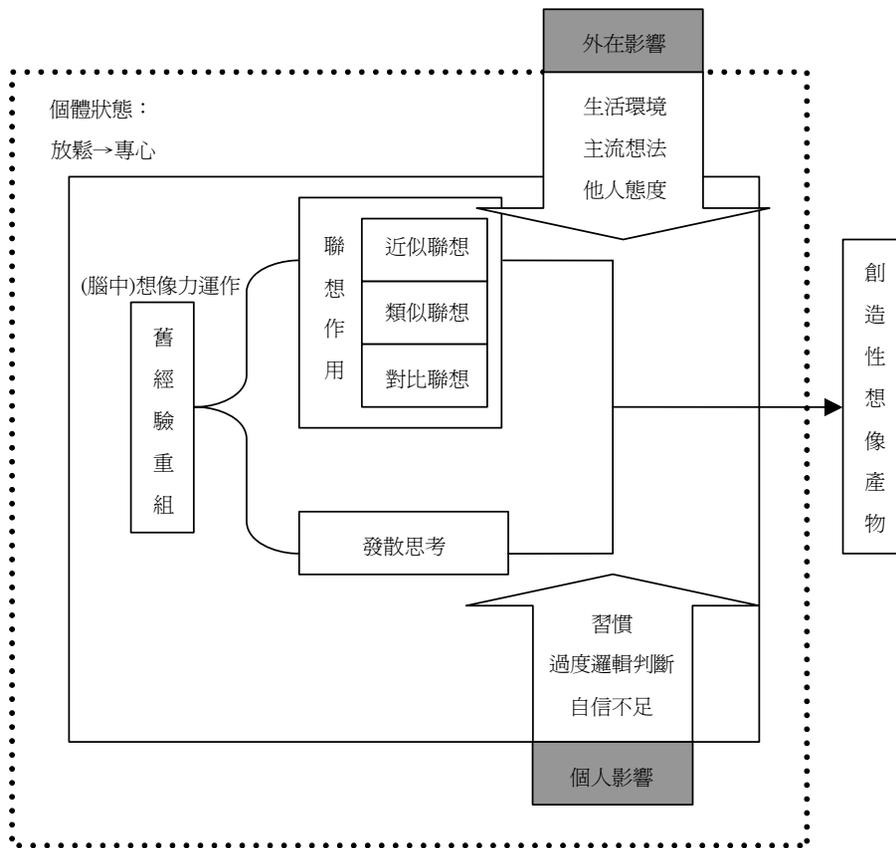


圖 1 想像力運作歷程（研究者整理）

二、兒童想像力與兒童繪畫

梁良（2010）認為想像力是兒童探索活動和創意活動的基礎，一切創意的活動都

是從創造性想像開始的。Coben 與 MacKeith (1991) 發現兒童以生活中真實的經驗建構自己的想像世界；而董奇 (1995) 認為兒童在進入國小後，由於教師的引導，有意想像逐漸發展為主要的想像模式。兒童的想像漸漸符合客觀現實，概括性與邏輯性也有初步發展。國小中高年級學童複製和簡單再現的表現已較低年級減少，反而是對表象的創造性改造增加。而 Lowenfeld (1957) 認為 11 至 13 歲的兒童面臨了將缺乏控制的想像活動轉換為有意識的想像活動的階段，此時期的兒童可能會對自己缺乏控制的想像活動感到不安而停止想像。故教師必須給予正確、適度的引導，讓兒童度過這個轉捩期，以繼續保持其豐富的想像力。

Gardner 認為兒童在線畫、黏土雕塑中的生動、自發性、獨特性隨著年齡增加有下降的趨勢，而下降最明顯的情形發生在小學中高年級階段。若成功度過轉捩期，日後則可能成為藝術家，Gardner 並提出「U 型趨勢」來表現年齡與創作作品生動、獨特性的關係 (陳朝平、黃壬來，1995：99)。研究者認為 U 型趨勢一樣可以表示想像力發展和年齡的關係，幼童時期是人類想像力的第一個高峰。高年級學童則處於想像力發展的轉捩點上，若高年級學童處於轉捩期，而無法成功度過，其想像力發展將受到限制；若能成功度過，他們將能繼續保持豐富的想像力。

綜合上述，國小六年級學童各方面已準備步入青春期，但發展仍然不能與成人相比。在繪畫表現上開始重視表現成果，但卻因技法不夠純熟而較容易感到沮喪。在想像力的發展上也面臨成人世界對想像的批判與自身想像力的拉扯，故教師在各方面皆須給予適切的引導，才能幫助國小六年級學童跨過這個時期。若成功跨越了，對兒童未來的發展有相當大的幫助。因此，本研究針對國小六年級的兒童進行想像性繪畫創作的歷程和特性進行探討，期望更了解此時期兒童的想像性創作。

參、研究方法

一、研究設計

在正式進行研究前，研究者曾於 98 學年度上學期進行前導研究，做為正式研究時研究細節之參考及調整。此時的資料蒐集未使用開放性問題卷，僅發下空白的紙，請學生盡量寫下創作的思考過程。研究者針對研究對象進行兩次想像性繪畫創作的創作歷程自述蒐集，將前導研究所蒐集的二次資料作分析後，確定研究進行的模式和資料蒐集之主要方向。

前導研究所蒐集到的資料共有 62 筆可用之創作歷程描述，研究者將之編碼後進行初步的資料分析與處理，將學生的創作歷程分為 9 大類。在前導研究資料分析中發現

某些學生在描述、創作中遇到的問題，如不知道該紀錄下什麼，而無法瞭解完整的創作歷程等等；推論原因，研究者發現不能只發下空白的紙張讓學生書寫，因此為蒐集更詳細的資料，研究者針對這些問題進行正式蒐集工具的修改與調整，而必須使用開放性問題卷讓學生每個單元都能夠知道要記錄下哪些創作歷程的細節。

此外，前導研究產生的資料分析類目在最後與正式研究分析類目進行歸納整合，前導研究之資料也納入正式研究資料處理。經過前導研究的修正後，研究者於 98 學年度下學期依據相關文獻探討，設計八個想像繪畫創作單元（含兩個前導研究的教學單元）中，並請六年級學童依據提示，自行記錄下創作的歷程，並以內容分析法分析文本。

二、研究對象

由於本研究需要國小學童書寫想像性繪畫創作的過程，故在考量研究對象的語文描寫和口語表達能力後，決定以研究者所擔任藝術與人文領域視覺藝術教學的六年級學生為研究對象。

本研究對象為 98 學年度桃園市大型學校中的一班六年級學生，男生 18 人，女生 17 人，共 35 人。研究者從五年級（97 學年度）開始擔任該班級藝術與人文領域中的視覺藝術教師，該班對於視覺藝術的學習動機良好。

三、研究實施

本研究主要資料來源為藝術與人文課程中學生針對想像性繪畫創作作品進行自身創作歷程之描述，其中包括創作的靈感來源、思考的過程等描述；由於欲探討不同題目類型對六年級學童想像力的影響，故八個單元中有「完全開放」和「有限制」的兩種題目類型，而「有限制」的題目類型又分為需使用特定物件的「創作內容限制」和「題目限制」兩種前導研究與正式研究，總計進行八個教學單元，如表 1。

表 1
課程一覽表

	編號	單元名稱	教學時間	題目類型
前導研究	單元一	我的彩色玻璃窗	160 分鐘	創作內容限制
	單元二	未來世界	80 分鐘	完全開放
正式研究	單元一	手的改造	80 分鐘	題目限制
	單元二	皇家動物兵團	80 分鐘	創作內容限制
	單元三	生日密碼	80 分鐘	題目限制
	單元四	心的聯想	160 分鐘	題目限制
	單元五	最…的小丑	80 分鐘	創作內容限制
	單元六	我的小島地圖	80 分鐘	完全開放

前導研究和正式研究前五個單元實施步驟如下：(1) 由研究者先進行想像性繪畫單元教學和說明。(2) 研究者發下 A5 問題卷和創作用的紙張。(3) 學童進行創作。(4) 學童記錄下自己的創作思考歷程。(5) 收回作品和創作歷程描述問題卷。由於研究者發現有部分學童無法詳細描述創作歷程，故在第六個單元改為請學生先構思並記錄自己的創作歷程，接著再邊創作、邊記錄。

四、研究工具

本研究在想像性繪畫創作單元教學中，發下創作歷程描述問題卷，請學生在進行想像性繪畫創作的同時，紀錄自身創作的思考過程。問題設計是根據預試結果進行調整後，才印成 A5 大小，在正式研究中進行學生創作歷程的資料蒐集，問題如下：

親愛的小小藝術家，請試著觀察並記錄自己創作的整個思考過程，就算只是曾經在腦中停留，最後沒有使用的也都可以寫下來，越詳細越好。例如：靈感來源、如何決定主題、物件之間的關係、最後組合的原因等等。

前面五個單元皆請學生在完成作品，進行創作歷程的回顧和書寫後交回。然而研究者卻發現，有些學生無法詳細描述自己的創作歷程，進一步詢問後才知道可能是因為創作的時間較長，這些學生在回憶上有困難。因此最後一個單元改為請學生一邊想、一邊畫，並一邊記錄自己的思考過程，最後一起將作品和創作歷程交回，因此而得到較豐富的資料。各單元皆有學童請假或未交回的情況，故每個單元創作歷程描述問題卷回收的數量不同，總計回收 235 份創作歷程描述，各單元回收狀況，如表 2 所示。

表 2
創作歷程描述各單元回收數量

	編號	單元名稱	創作歷程描述回收數
前導研究	單元一	我的彩色玻璃窗	29
	單元二	未來世界	32
正式研究	單元一	手的改造	30
	單元二	皇家動物兵團	30
	單元三	生日密碼	34
	單元四	心的聯想	27
	單元五	最…的小丑	21
	單元六	我的小島地圖	32
總計			235

此外，為避免學童無法以文字清楚描述想像創作歷程，研究者針對教學中觀察到表現較為特殊的學生進行一對一的訪談。Bogdan 與 Biklen 指出質性研究中的訪談多半為開放性訪談（Bogdan & Biklen, 1998/2008: 102），但考慮研究對象的年齡後，決定採取半結構式訪談。訪談大綱主要針對前導研究資料分析處理結果中，待進一步了解的部分進行較深入的問題擬定，以蒐集到更詳細的資料。本研究之訪談大綱如下：

- （一）請按照先後順序，描述一下你思考這件作品的過程？
- （二）請描述一下關於這樣作品，你第一個想到的想法？
- （三）A 物件和 B 物件之間是怎麼想到的呢？
- （四）什麼是讓你決定一張畫已經完成了呢？
- （五）在創作的過程中，你有遇到什麼樣的問題嗎？你如何解決？

五、資料處理與分析

本研究主要資料為 35 位六年級學生 8 次，共 235 筆的創作歷程描述文字，和針對想像能力與表達能力較佳的九位學生的進行創作歷程的訪談，以及研究者在學生創作期間的觀察札記等，由於篇幅有限，本文中僅討論學童創作歷程描述和訪談之分析結果；資料蒐集後由研究者以 Microsoft Excel 輸入電腦中，建立電子檔進行編碼，並透過資料分析發展編碼類別。為使資料處理方便，研究者在資料蒐集後將資料進行編碼，學生代碼為 S（student），以班級學號編碼，1 號為 S61501，由此類推，到 S61536，單元作業代碼為 W（work），以單元編碼，前 W1 為前導研究單元一，W1 為單元一，依此類推，因此 W1-S61501，即表示學號 61501 學生在單元一中的創作歷程描述。

待資料蒐集後，進行內容分析。資料完整編碼和電子化後，研究者以主題做為資料的分析單位，先將資料分為幾個主題後，再依性質不同分為次主題，不同者歸不同類，相同者歸為同一類目；研究者分析資料時，盡量避免既有的分析類目，將每一個作業的創作自述與訪談獨立、歸檔，最後再將全部的資料與前導研究資料進行統整與分析產生最後的類目。

六、研究限制

本研究為質性資料分析，故考量時間、人力和資料蒐集與分析的可行性後，只針對國小六年級兒童的想像性繪畫創作想像力進行資料蒐集和分析，其他不同年齡的想像性繪畫創作者，則不在本研究探討範圍內。此外，本研究以研究者任教藝術與人文的 35 名六年級學童為研究對象，為方便取樣，且樣本不足，故研究結果不作過度推論。

肆、研究結果與討論

本研究資料來源為 235 筆國小六年級研究樣本學童創作歷程描述，應用內容分析法對資料反覆仔細閱讀後，整理歸納出想像力的運作歷程、想像力運作類型、想像力特性以及想像力的相關影響四大類，如表 3。以下將以「夾論夾述」的方式呈現本研究之發現。

表 3
四個主要主題和附屬主題及細目分類

主要主題	附屬主題	細目
1.想像力運作歷程 (共 220 筆)	想像的開始 (共 203 筆)	從眼前所見尋找材料 (43/203)
		以當下的感官經驗進行聯想 (4/203)
		反映自己主觀的心理情緒 (7/203)
		回憶過去曾經看過的畫面 (62/203)
		回憶過去已知的非影像知識 (4/203)
	想像的修正 (共 61 筆)	反映自己客觀身處的情境 (5/203)
		個人技巧表現的能力 (16/61)
		容易度的選擇 (14/61)
	想像的結束 (共 10 筆)	作品好壞的預期 (13/61)
		他人的意見 (18/61)
2.想像力運作類型 (共 200 筆)	發散思考 (129 筆)	設定主題後，從局部細節到整體 (37/129)
		從局部細節到整體，最後形成主題 (92/129)
	聚斂思考 (20 筆)	設定主題，從整體到局部細節 (16/20)
		從整體到局部細節，最後形成主題 (4/20)
3.想像力特性 (共 235 筆)	以外形相似聯想和關係聯想為主 (61 筆)	
	以既有元素進行重新組合為主 (104 筆)	
	容易出現流行文化元素 (35 筆)	
4.影響想像力的因素 (共 68 筆)	個人因素 (共 50 筆)	自己的繪畫能力 (44/50)
		過去的繪畫經驗 (7/50)
		美感的判斷 (5/50)
		理性的邏輯判斷 (3/50)
		偏好主題固著 (7/50)
	外在因素 (共 18 筆)	同儕的看法 (10/18)
		正、反主流思考 (5/18)
		教師的引導 (6/18)
		創作題目限制 (8/18)

註 1：同一份創作歷程描述問題卷，可能涵蓋四種主題，也可能只能歸類一種主題細目。

註 2：細目數量以 (細目資料數/附屬主題資料數) 表示，如 (43/203) 表示，附屬主題資料數有 203 筆，屬於該細目的資料數則有 43 筆。

一、國小六年級學童的繪畫創作想像力運作歷程

經內容分析整理、歸納後，可將六年級學童的繪畫創作想像力運作分為三個階段，分別是：「想像的開始」、「想像的修正」與「想像的終止」。

（一）想像的開始

學生得知繪畫創作的主题後，有些開始從眼前所見的事物中尋找材料，有些則是回憶過去曾經看過或經歷過的人事物，另外也有少數是將自己當下的身心感受做為想像的開始。研究者將想像的開始分為「從眼前所見尋找材料」、「以當下的感官經驗進行聯想」、「反映自己主觀的心理情緒」、「回憶過去曾經看過的畫面」、「回憶過去已知的非影像知識」以及「反映自己客觀身處的情境」等六類。

1. 從眼前所見尋找材料（43/203）

從眼前所見尋找材料的學生，在鎖定目標之後，又有兩種不同的發展歷程：（1）直接畫眼所見的事物。（2）以眼前所見的事物當作基礎進一步發想。

因為我看到外面的太陽，就想到我家拼圖上面的太陽和月亮。（前 W1-S61530）

因為我看到長的磁鐵很像獨角仙的角，所以想到畫獨角仙。（前 W1-S61514）

在不同的單元中皆出現這類的描述，學生得知題目後開始尋找眼前所見的事物，並直接做為創作的主题與內容。這一類將眼前所見到的事物直接畫下來的學生的想像只停留在再現想像，陳幗眉（1995）認為再現想像算是品質較低的想像；同樣是從眼前所見的事物來尋找靈感，另一類的學生則是將眼前所見的事物做為接下來進一步發想的基礎。

2. 以當下的感官經驗進行聯想（4/203）

某些學生則是以視覺之外的其他感官經驗做為想像的開始，本細目所定義的非視覺的感官經驗包含聽覺、飢餓、溫度等等。

…聽到馬路上傳過來的聲音，就想到要畫車子了…。（W1-S61524）

一開始是因為接近中午了，很餓，所以就想跟吃的有關好了，就想到麥當勞，又想到月亮先生。（前 W1-S61529）

S61524 從將課堂間聽到的聲音做為聯想依據，從聽到馬路上傳來的車聲直接聯想到可以將車子當作主题。有時候學生也會以自己的生理感受做為想像的開始，如 S61529

生從自己生理的飢餓感做為想像的開始，進而想到了速食廣告中的圖像做為自己表現的題材。

除此之外，也有部分學生是以畫面的冷熱感受作延伸聯想，學生從自己畫的畫面中感受到畫面是熱的，而為兔子加了滿身大汗。而另一個學生則是覺得自己畫的畫面很熱，加了陽傘，除了增加畫面的豐富度，也增加了畫面的層次和意義。

3. 反映自己主觀的身心感受（7/203）

不同於前一類以生理上的感官經驗做為發想，此類的學生將自己課堂上的心理感受做為想像的開始。由於心理感受是抽象的，學生將感受經過不同的聯想、延伸後轉換成繪畫表現的題材。

無聊，想要玩，就想到了電玩、電視、電腦。(W1-S61514)

S61514 覺得上課無聊，而反過來想到自己覺得有趣的電玩、電視、電腦，並以這些東西做為表現的題材。也有學生將當下和同學之間的負面情緒，轉化成具攻擊性的戰鬥機，這類的想像起點對學生來說也許具有透過藝術抒發情緒的意義。

4. 回憶過去曾經看過的畫面（62/203）

回憶過去曾經看過畫面的想像，在本研究蒐集到的資料中佔了相當高的比例，其中又可分為「直接畫出」與「改編」兩類。

我以前看的卡通和遊戲組合，就變成了這樣，還有自己加一些圖案，就完成了。(W2-S61506)

S61506 以卡通和遊戲中的角色做為基礎，改編、重組這些圖像後再加入自己的想法，形成了屬於自己的繪畫表現內容；也有學生以自己看過的演出或生活中記憶深刻的畫面當作基礎後改編，重組成自己的繪畫表現內容。

5. 回憶過去已知的非影像知識（4/203）

不同於前一細目「回憶過去曾經看過的畫面」，有些學生是將非影像的知識做為想像的開始，所謂的非影像知識則包括了歷史、文化、自然科學知識等，此類學生的作品在畫面的豐富度上比完全以視覺思考的作品來得豐富。

我的靈感來自於我喜歡俄羅斯，於是我決定把俄羅斯最兇猛的動物西伯利亞虎，當成作品的動物，再把古代的俄羅斯又稱基輔螺絲的戰士當成作品中的人，而花就隨便，因為我對俄羅斯的花不了解，我就把人騎在西伯利亞虎身

上，用尾巴捲著花，一手拿劍，一手高舉俄羅斯國旗，就成了一位俄羅斯騎士。(前 W1-S61503)

S61503 將歷史、文化、自然知識轉化成視覺的繪畫表現內容，並依據知識來組織畫面，當學生相關的知識越豐富，其作品畫面越豐富。研究者也發現這類的學生在不同主題的想像性繪畫中多以非影像知識做為想像的開始。

6. 反映自己客觀身處的情境 (5/203)

想像的開始中最後一項細目是將自己身處的情境做為想像的起點，又可分為節慶、生活情境以及社會思潮等。以節慶、生活情境和社會思潮做為想像的開始，較前五類來說是較抽象的開始，學生需要將抽象的概念化為具體的圖像才能夠表現出來，因此在想像的運作思考上較複雜。

我發現數字代表我們成長的過程，等到畢業後我們就分離了，也脫離老師的魔掌，所以我就寫 HAPPY TIME! (W4-S61528)

不論是在創作當下的感官經驗，或是在從舊經驗中搜尋材料，甚至從抽象的情感轉化成想像，想像的開始都來自於創作者本身的新、舊經驗。當新、舊經驗開始重新組合或再現，即代表想像的運作歷程開始。直到想像的終結前，想像仍將有許多修正的可能。

(二) 想像的修正

想像開始後會有許多圖像、想法出現在腦海中。研究者從研究資料中發現，想像開始後會不停的進行修正。有些想法會被留下來，有些則會被淘汰。研究者從資料中將想像的修正分為「個人技巧表現的能力」、「容易度的選擇」、「作品好壞的預期」和「他人的意見」四類。

1. 個人技巧表現的能力 (16/61)

一開始我有想到要畫很多東西，例：千手觀音、印地安人…但我不太會畫，因為我畫畫不好…後來我想有什麼簡單的，就想到獅子的頭、腳都可以用手改編，所以我就畫了。(W1-S61535)

S61535 由於個人技巧表現無法將某些想像的元素畫出來，因而必須繼續擴張自己的想像，直到技巧能夠表現出來為止。想像是一種在心眼中看到的意象 (image) (朱光潛, 1987)，透過繪畫可以將此種意象表現出來讓其他人看見，但在將心中的意象轉

化成紙張上的形象的過程中，個人的繪畫技巧表現占了相當重要的角色，也因此研究者認為個人繪畫技巧的表現能力對想像性繪畫的影響很大。

2. 選擇容易的表現 (14/61)

不同於依照個人技巧表現的能力作想像的修正，容易度的選擇也是部分學生想像修正的原因，如 S61527 分析腦海中出現的不同的元素，挑選較簡單的進行繪畫創作，較複雜的則被捨棄。

一直想不到要畫些什麼，之間想了蠻多的，但是非常的不好畫，然後呢，看到一把剪刀，想一想簡單又不錯好畫，所以就畫剪刀了 (W1-S61527)

此外，也有學生出現了選擇好畫的元素，做為想像的延伸，或捨棄不容易畫的元素來做為自己繪畫表現的題材的狀況。

3. 作品畫面的預期 (13/61)

想像開始之後，個體會透過各種思考的方法繼續想像的運作，而此類資料中又可分為「畫面好看度的預期」(如 S61534) 和「畫面豐富度的預期」(如 S61523) 兩類。在運作過程中，有部分的學生會先在腦海中進行作品畫面的預期，以評估想像接下來的發展。

原本決定畫羊咩咩，可是畫了之後，感覺不好看，所以我又重畫，這次就改畫狼。(W2-S61534)

如果只有一隻猴子太單調了，所以我用 1 來做一個鞦韆，讓猴子在上面盪鞦韆。(W3-S61523)

4. 他人的意見 (18/61)

相較於前三種想像的修正和創作者本身有關，第四種想像的修正則是來自於他人的意見和想法，一起在教室上課的同學、教師都有可能是讓想像產生修正的原因。

我原本先畫一個小小好可愛的水壺，後來別人說是花瓶，但實在太醜了，後來我想到可以畫船，所以呢，我就把它給畫下來了。(W3-S61530)

國小六年級學童屬於黨群時期 (The Gang Age) (Lowenfeld, 1957)，對於同儕的想法很在意，在從上述中，可看見學生因為自己畫出來的東西沒有和同學產生共鳴，而出現的兩種不同的修正。另外，也有學生同時因為老師的引導和同學的意見修正了自己的想像。

不論是個人技巧表現的能力、容易度的選擇、畫面的預期還是他人的意見，不同的原因都造成了想像的修正，也讓想像較開始時更豐富，逐漸形成一幅完整的作品。

（三）想像的終止

當想像繪畫作品完成，此輪的想像運作歷程便宣告終止了。從研究資料中發現大部分的學生決定自己的作品是否完成，是很直覺式的判斷。在訪談中，詢問學生如何決定作品已經完成，受訪學生表示是看自己的心情，雖然沒有辦法說得很清楚，但從學生的創作歷程描述中，仍可將想像的終止歸納為「想像的元素已表現完成」。國小六年級學童將想像力歷程中出現的元素，經過選擇後逐步描繪出來，最後完成一張繪畫作品，研究者從旁觀察學生創作的時候發現，當無法再想像出新的元素時，許多學生便會結束創作。

二、國小六年級學童的繪畫創作想像力運作的類型

從研究資料中發現，國小六年級學童在不同的想像性繪畫創作單元中都有不同的想像力運作類型，而不同的類型與個人和單元主題特性並沒有絕對的關聯。同一個單元中，不同的學生有不同的想像力運作類型，而同一個學生在不同的想像性繪畫單元中，也會有不同的想像力運作類型。儘管如此，從研究資料中仍可將想像力運作類型分為兩種，分別是「發散思考（Divergent Thinking）」以及「聚斂思考（Convergent Thinking）」。

（一）發散思考（129/200）

從一項主題或元素逐步增加，直到出現整體的作品形象是發散思考的主要運作類型（王令中，2005）。

…想到三根手指頭可以當車子的尾巴，可以當排氣管…物件之間的關係都是路上常看到的東西，例如：紅綠燈、樹、斑馬線，最後有關車子的東西把它畫上去…（W1-S61524）

此類型在研究資料中又可分為兩大類：「設定主題後，從局部細節到整體」以及「從局部細節到整體，最後形成主題」。

（二）聚斂思考（20/200）

和前一種運作模式相反，從整體到局部細節的聚斂思考則是另一種想像的運作類型，學者認為大部分的學校教育都以訓練孩子聚斂思考為主（Meyerhoff，2008）。在相

關文獻中，並未見學者提出想像力與聚斂思考的關連，但在本研究中卻發現有學生在想像運作歷程中會運用聚斂思考。

生：我通常都是從上面開始的，畫完頭、畫完身體、畫完手、畫完腳…然後就好了。

師：所以不會回頭檢查還有缺什麼？

生：我原本畫上去的時候都有想好要畫什麼了。

師：所以都是一次先想好，然後再開始畫？

生：嗯。(W2-S61514)

學生在腦海中形成一個整體的畫面後，才開始將細節一一描繪出來。聚斂思考一樣可分為兩類：「設定主題後，從整體到局部細節」以及「從整體到局部細節，最後形成主題」。

在研究資料中，聚斂思考的資料數（共 20 筆）較發散思考類型（共 129 筆）少了許多，但仍然是重要的想像運作類型之一。此外，研究者發現，某些學生在不同單元中都習慣以一種想像運作類型進行創作，但也有某些學生在不同的單元中，會以不同的想像運作類型來進行創作，因此研究者認為想像運作類型是有彈性的，也許會有習慣的想像運作類型，但每一個人人都擁有且能使用這兩種想像運作類型。

三、國小六年級學童的繪畫創作想像力特性

(一) 國小六年級學童的繪畫創作想像力運作以外形相似聯想和關係聯想為主 (61/235)

從國小六年級學童想像性創作自述和作品發現，想像的開始，以外形相似的聯想為想像的開始，而在後續想像的延伸時，關係的聯想占了資料中的大部分。

1. 想像的開始—以外形相似聯想為主

想到猴子臉上的紋路是愛心，所以就決定以猴子為主題。(W4-S61524)

在研究資料中，有不少學生從外型的相似聯想開始想像，如 S61524 看到眼前物品的形狀後，進行聯想而產生了創作主題。

2. 想像的延伸—以關係聯想為主

研究者發現在研究資料中，學生繪畫創作中想像延伸的過程裡，物件與物件之間的關係多半屬於理性的邏輯思考（如 S61503）。

…畫了殺蟲劑攻擊螞蟻，另外再畫數字餅乾，形成螞蟻來的原因。(W3-S61503)

而除了物件和物件關係的聯想，延伸出更多的元素外，也有學生透過因果關係進行思考，尤其在「未來世界」單元中較為明顯。從學生的自我描述中得知，這些因果關係的聯想多半來自電影、卡通或是成人世界討論的未來。

皮卡丘跑到人類世界作亂，還亂吃東西，破壞地球，害得北極溶化，大海的水都湧入房子裡。(前 W2-S61531)

此一特性與學者認為兒童 5-6 歲開始，想像的情節豐富，且力求想像形像符合客觀邏輯（董奇，1995）的發展相符。

（二）國小六年級學童的繪畫創作想像力運作以既有元素進行重新組合為主（104/235）

從國小六年級學童想像性創作自述和作品發現，六年級學童在進行想像性繪畫創作時，多以曾經看過或是眼前所見的圖像進行創作，且多以保持圖像原樣再加以重新組合為主，較少出現全新圖像的表現。

小丑最明顯的特徵是爆炸頭，紅紅的鼻子，大大的嘴巴，誇張的服裝等。我畫的是小丑的小孩，所以是小小丑，在這張圖可以看到他左手拿起大支的棒棒糖，右手拿氣球。(W5-S61519)

六年級學童的想像多將過去經驗加以重組，此種想像的表現方法屬於想像力分類中的再造想像。至於能夠突破既有的元素，重新組合元素形成新的造形、畫面，則是一般學者（朱光潛，1987；陳軾眉，1995）認為較高級的創造想像，在研究資料中，能夠出現創造想像的學生並不多見。

（三）國小六年級學童的繪畫創作中容易出現的想像元素（35/235）

研究者自研究資料中發現，國小六年級學童在想像性繪畫創作使用了許多通俗、流行文化的元素，其中又以卡通、遊戲、電視節目等三類元素為多數。

我非常喜歡多啦 A 夢，所以他就是我畫的第一個圖案，多啦 A 夢的好朋友——大雄，是我想畫的第二個圖案。(前 W1-S61521)

想到遊戲裡的的神獸，還有魔獸，還有神獸的的武器。(W4-S61502)

其實國小六年級學童的想像元素並不侷限於上述三種。從生活用品、歷史文化、

大自然的動植物到藝術家作品都有，只是在研究資料中發現將卡通、遊戲、電視節目做為想像元素的資料數較多。文獻中（張春興，2002；陳懋眉，1995；Greene，2000）指出「舊有的經驗、意象」和「重新組合」是想像的重要因素。從研究資料中發現，學生多從和自己生活最密切的「舊有經驗、意象」，例如卡通、遊戲、電視節目等等進行想像。

四、影響國小六年級學童的繪畫創作想像力的因素

影響國小六年級學童的想像性繪畫創作的因素可分為「個人」和「外在」兩大類。

（一）影響國小六年級學童想像性繪畫創作的個人因素

從學生紀錄的創作歷程中可發現，在創作過程中來自於個人因素的影響可分為「自己的繪畫能力」、「過去的繪畫經驗」、「美感的判斷」、「理性的邏輯判斷」、「偏好主題固著」等五類。

1. 自己的繪畫能力（44/50）

在不同單元中都有學生表示，因為畫不出想像的東西而改變或放棄原先想要創作的內容，也有些學生在一開始便以容不容易畫做為選擇創作內容的依據。

原本想畫手捏石頭，因不會畫，而改畫卡比之星。（W1-S61506）

從上述學生的描述可知，繪畫技巧直接影響了想像性繪畫創作，當遇上繪畫表現技巧問題時，學生多半會選擇放棄原先的想法，轉而以容易畫或會畫的東西作表現。在不同學者（周永忠，2001；曾惠青，2006；Lowenfeld，1957）的兒童繪畫發展理論中，認為 10~11 歲兒童透過繪畫技巧，反應出自己所想的狀況，此時期的兒童最感到困難。然而受限於自己的繪畫能力改變表現的內容並不一定是真正阻礙了想像創作。

2. 過去的繪畫經驗（7/50）

除了自己的繪畫能力外，過去的繪畫經驗也會影響國小六年級學童的想像。有的學生從過去失敗的創作中，找出不同元素重新組合出新的作品。有的學生則是改編自己過去的創作，重組後形成新的作品。過去的繪畫經驗一方面影響著創作者的想像元素來源，也是一種讓想像經過反覆思索、醞釀出好的舊經驗。

3. 美感的判斷（5/50）

從研究資料中也發現，有些學生會以自己的美感來判斷自己的想像性繪畫作品應該如何修改，這樣的影響是來自於學生內在的美感經驗。而學生對「美感」較無概念，

故多半使用「好看」來描述，例如因為覺得好看，所以將小丑的腳畫得很長；或是因為覺得好看而選擇狼，做為描繪題材。如同艾斯納（William Erwin Eisner）認為此階段兒童注重作品的美感與表現（劉豐榮，2004：69），本研究也發現美感的判斷確實影響了國小六年級學童在想像性繪畫作品的創作。

4. 理性的邏輯判斷（3/50）

由於國小六年級學生在邏輯的思考上已漸趨成熟，故在研究資料中發現，在想像性繪畫創作的過程中，理性的邏輯判斷會影響學生的想像，部分學生開始在意自己描繪的東西是否合理，並因此調整想像的內容。

原本我要把五隻手指頭畫成一棵樹，但因為我覺得那棵樹的手很不像手，因此我就把平常比 YA 的那兩隻手指畫成兔仔的耳朵，後來就越畫越順…
（W1-S61518）

當學生經過理性的判斷後，發現自己畫出來的東西和原先預期的不同，便會改變表現的內容；另一方面也有學生透過理性判斷元素間是否適合而選擇想像的內容。無論是經過理性邏輯判斷修正想像的內容或是調正想像的元素組合，研究者發現這類的作品多半不會有太誇張的線條或造形，且就算重組了舊經驗，看起來仍多半是寫實的。

5. 偏好主題固著（7/50）

研究者發現部分學生在不同主題的單元中，試圖表現某些固定的主題，例如卡通人物或流行的符號，而偏好又可分為主題式的主題固著與圖像式的主題固著兩類。以上這些個人因素都影響國小六年級學童想像性繪畫創作，然而透過研究資料的分析與討論，研究者認為這五類個人因素對於想像創作不僅只有負面影響，有些時候反而會讓想像經過一再轉化，而讓繪畫創作更有層次。

（二）影響國小六年級學童想像性繪畫創作的的外在因素

從學生紀錄的創作歷程中，其它不是來自於創作者本身的影響，研究者將這些影響因素歸納為外在因素，而在創作過程中來自於外在因素的影響可分為「同儕的看法」、「正、反主流思考」、「教師的引導」和「創作題目限制」等四類。

1. 同儕的看法（10/18）

10~11 歲的六年級學生屬於黨群階段（Lowenfeld，1957），此階段的兒童開始在意團體中其他同伴的想法。研究者在研究資料中也發現此一狀況，同儕的看法造成創作者不同的反應，其中又可分為正向的和負向的兩種反應。

一開始不知道要畫什麼，後來聽吳○○說鳥很好畫，所以畫了一隻鳥)
W2-S61511)

我原本先畫一個小小好可愛的水壺，後來別人說是花瓶，但實在太醜了，後來我想到可以畫船。(W3-S61530)

除了針對同儕的看法作出正、反向反應之外，也有因為同學猜不出自己畫什麼而覺得有趣的學生。研究者認為無論是對同儕的看法作出何種反應，國小六年級學童對於同儕的看法都是相當在意的，但對同儕的看法出現什麼樣的反應則和學生的個人特質有關。

2. 正、反主流思考 (5/18)

主流是指多數人選擇的想法，研究者在研究資料中發現，國小六年級學童在想像性繪畫創作中對於主流想法有正、反兩種不同的思考。正向的思考指的是順著主流思考，也就是因為大部分的人作了這樣的選擇而跟著作相同的選擇，而反主流思考則是避開大部分的人作的選擇。

因為想到大家應該都不會畫變色龍，我想和大家不一樣，所以我想要畫他。
(W2-S61501)

不同於 Osborn 認為想像力會受到主流想法的影響 (Osborn, 1953/1971: 26)，本研究還發現了國小六年級學童也可能受到反主流思考的影響，因此主流思考和反主流思考皆對想像力的運作具有影響。

3. 教師的引導 (6/18)

除了同儕外，教師的引導也是影響學生想像性繪畫創作的因素，例如在前導單元二「未來世界」教學時，研究者舉了許多題材是關於未來的電影做為引導，學生在創作思考時就出現以電影為起點的想像。在正式研究發現，教學時研究者畫在黑板上的示範，常成為學生想像的開始。為避免學生仿作，因此特別要求學生不可畫和教師一樣的內容。對於部分學生來說，教師的引導是一種肯定，在後續的創作中也能夠比較安心的發揮想像力。

4. 創作題目限制 (8/18)

儘管都是想像性的繪畫創作，但研究者發現在不同的想像創作中，題目是否有所限制對於國小六年級學童的想像力有著不同的影響。正式研究的六個單元及前導研究的兩個單元可分為「有限制的想像創作題目類型」與「完全開放的想像創作題目類型」

兩大類。研究者從資料中發現，國小六年級學童在這兩大類的想像性創作題目類型中有不同的表現，以下針對「想像思考的類型不同」和「想像到創作差距的不同」加以說明。

(1) 想像思考的類型不同

研究者發現在兩大類的想像性繪畫創作單元中，想像思考的起始點不盡相同。在有題目限制的單元中，學生會針對題目進行想像的開始。在創作內容有限制的單元中，學生多以發散思考進行想像—從某一個符合要求的元素，做為想像思考的中心，例如在「心的聯想」單元中，學生從心型的造形開始進行想像，選擇了猴子類似愛心的臉型後，決定畫猴子以及與猴子相關的元素。

想到猴子臉上的紋路是愛心，所以就決定以猴子為主題，因為猴子喜歡吃香蕉，所以就想到香蕉有關的東西，最後就把猴子有關的物件畫在最大的空心愛心裡了。(W4-S61524)

而在完全開放的「未來城市」單元中，國小六年級學童多以整個畫面進行思考，先想到一個大概的畫面後，再逐一思考其中相關的細節。

我的未來想像是冰河時期，可以看到許多絕種動物們去探險牠們的秘密。靈感來源是從電視看到的冰原歷險記 2，冰山溶化使動物們都前往牠們另一個家。(前 W2-S61536)

無論是題目的限制或是創作內容的限制，國小六年級學童多以發散模式進行想像，即先尋找一個符合要求的物件做為思考的中心，而後再開始針對這個物件與其它限制進行相關的聯想和創作；而完全開放的單元，國小六年級學童則多聚斂模式進行想像，即以整個畫面進行想像，然後再逐步想像將畫面的細節慢慢畫出，如先想出冰河時期，進而想出冰河時期的動物，最後再發展出動物間的關係。

(2) 想像與創作差距的不同

從研究資料中發現，在不同類型的想像性繪畫單元中，國小六年級學童在想像與實際創作中的作品上之差距不盡相同。在屬於題目限制的單元中，學生在想像的過程中多選擇有把握的東西進行創作；在「手的改造」單元中，有學生從手聯想到故事中的五指山，並且具有信心的畫出來。

因為我想到手指有五根，就想到五指又想到五指山，因為我想到孫悟空，就想到他被壓在五指山，就畫五指山。(W1-S61509)

而在完全開放的「未來城市」單元中，許多學生透露了完全自由的想像和創作技巧上的差異，而為了技巧放棄原先想要表現的想像世界。

原本想要畫個沒有人的外星世界，但是後來想說不好畫，而且顯得無趣，所以決定畫高科技的世界！（前 W2-S61528）

無論是創作內容限制或是題目限制的單元中，國小六年級學童主要從限制範圍中尋找自己會畫的東西，做為想像的思考原點，故在想像和創作的差異較小；而在完全開放的單元中，因為沒有範圍限制，學生則較容易因為想像與將想像化為圖像的技巧有落差，而放棄最初想要表現的想像世界，故想像和創作的差異較大。

這樣的發現對想像力的教學而言是非常重要的，一般人以為不限制兒童的想像力，才能讓兒童的想像力自由發展，但本研究發現國小六年級學童在有限制範圍的單元中表現較完全開放的單元來得有自信。研究者認為過大的範圍對兒童而言，可尋找的元素太多。雖然在創作時有很多選擇，卻因為個人表現技巧等因素，讓他們沒有把握表現自己所想像的世界；相反的，在稍微有限制的單元中，國小六年級兒童則可以在範圍內盡情想像，就算是對創作較沒有自信的學生也可以依循著限制創作。因此教師在進行想像力的相關教學時，應該避免完全開放的題材，而是提供學生一些限制，相信學生在小範圍內可以將想像發揮得更加生動，創作出滿意的作品。

（三）討論

在前文中，研究者整理出 Osborn 認為可能抑制想像力運作的個人因素（Osborn，1953／1971：21-42），與本研究所歸納出的影響因素有些不同，其中最大的不同是在本研究資料中出現反主流的想法，而非單只有順應主流的情況，除此之外，Osborn 未討論題目限制對想像力的影響。兩者間之差異如表 4。

表 4

Osborn 和本研究的想像力影響因素之比較(研究者整理)

Osborn (Osborn, 1953/1971: 21-42)		本研究發現	
個人因素	習慣	個人因素	偏好主題固著
	過度的邏輯判斷思考		理性的邏輯思考
	自信不足		個人繪畫能力
外在因素	生活環境	外在因素	過去的創作經驗
	主流想法		美感的判斷
	他人態度		正、反主流思考
			同儕的看法
			老師的引導
			題目限制

五、其他發現

以下將針對未能歸納於前四點，但仍然具有討論價值的內容進行討論，分為以下三點：「想像創作釋放了國小六年級學童負面的情緒」、「想像力與自信在不同領域的表現不同」以及「想像力在繪畫中受到的限制」。

（一）想像創作釋放了國小六年級學童負面想法

國小六年級的學生已漸漸學會道德觀念和社會秩序倫理，他們對於哪些事情可以做，哪些事情不可以做都有基本的概念。但和大人一樣，這些不符合道德倫理、社會秩序的負面想法仍可能在於內心。而這些被壓抑下來的負面想法、行為，在想像性的繪畫創作中得到了釋放的機會和空間。

從研究資料中即看到，學生將平時被認為不應該隨意表現出來的負面想法，如大便、殺人、罵人、打架等等行為，透過想像的轉化創作作品，不但釋放了心中的負面想法，有時候也讓作品的畫面更有力量。藝術治療中的繪畫治療便是讓人們透過繪畫來抒發心理層面的問題。從國小六年級學童的創作歷程描述中，研究者更肯定自由的想像性繪畫具有藝術治療的效果。

（二）想像力與自信、專注力在不同領域中的表現不同

由於希望瞭解研究對象在繪畫創作之外的表現，研究者特別請研究對象的班級導師針對每一位學生進行自信、專注力、創意度和個性、學習狀況的個別描述，其中發現導師的描述與研究者平時繪畫課的觀察有些出入。對照導師的描述與研究者的教學觀察後發現，部分學生在不同領域的表現平均，而部分學生在不同領域中表現的自信不盡相同。因此，研究者認為想像力、自信以及專注力在不同的領域上並沒有一定的關係，端看每個人的特質和擅長的領域，因此，不能將學科能力表現與想像性繪畫創作的表現相提並論。

（三）想像力在繪畫中受到的限制

研究者在正式研究中的第一至第五單元與前導研究的「彩色玻璃窗」、「未來世界」兩個單元的資料中發現，有不少學生在創作歷程中時常因為畫不出想畫的畫面，而修改描繪的內容，因此增加了第六單元「我的小島」進行想像島嶼地圖繪製。除了讓學生以放射圖完整記錄想像的過程，也讓學生在地圖上以針對畫不出來或畫不像的地方作文字輔助說明。

文學創作、音樂創作與繪畫創作都被視為表現想像力的途徑，而從研究對象在第六單元「我的小島」與其他七個單元中不同的表現中發現，單單以繪畫創作表現的想

像力，對某些國小六年級學童而言是有所限制的。探究原因後發現，繪畫表現的技巧是侷限國小六年級學童在繪畫中想像力的最大主因。因此，此時期教師扮演著相當重要的角色，若能幫助國小六年級學童跨過技巧與表現之間的問題，必能陪伴他們順利度過「寫實壓抑期」，繼續保有豐富的想像力；另外，也可以考慮不同的創作方法，例如平面的拼貼或是實物拼貼創作，都可以克服國小六年級學童繪畫技法的限制。因此，在教學設計時，提供學生有機會蒐集能夠幫助自己表現想像的資料、圖片或現成物，如此對於兒童在想像性創作的自信和動機將有一定程度的幫助。

伍、結論與建議

近年來想像力在各領域間受到重視，甚至被視為人類生存的重要能力（Young，2003）。想像力確實是人類珍貴的能力，透過精密的大腦運作，將舊的經驗重新組合、再製，形成新的意象之能力，整個的運作歷程都在腦中進行。即使面對同樣的題型和狀況，不同的人也會有不同的想像，這也是想像力最特別與神秘的地方。

本研究的主要目的是探討國小六年級學童的繪畫創作想像力運作歷程、模式、特性以及影響想像力的因素，而為瞭解被視為想像力最豐富的兒童之想像力如何運作。以 35 名國小六年級學童做為研究對象，請學童紀錄自己進行想像性繪畫創作時想像的創作歷程，本研究結論與針對教學以及後續研究之建議如下：

一、結論

（一）國小六年級學童的繪畫創作想像力運作歷程可分為三階段

本研究發現國小六年級學童繪畫創作中的想像力運作歷程可分為三大階段，分別是「想像的開始」、「想像的修正」、「想像的終止」。想像的開始又可分為「從眼前所見尋找材料」、「以當下的感官經驗進行聯想」、「反映自己的身心感受」、「回憶過去曾經看過的畫面」、「回憶過去已知的非影像知識」以及「反映自己身處的情境」等六種；想像的修正又可分為「個人技巧表現的能力」、「容易度的選擇」、「作品好壞的預期」和「他人的意見」等四類；最後，當「想像的元素已表現完成」，想像即終止。

而國小六年級學童的想像力運作可分為「發散思考—從細節到整體」以及「聚斂思考—從整體到細節」兩種不同的類型，此兩種類型又因主題的形成順序有不同的運作方式。

(二) 國小六年級學童的繪畫創作想像力有三大特性

國小六年級學童的繪畫創作想像力特性可歸納為三點：

1. 以外形相似聯想和關係聯想為主。
2. 以既有元素進行重新組合為主。
3. 共同要素以卡通、流行文化為主

(三) 影響國小六年級學童的繪畫創作想像力可分為個人因素與外在因素

本研究發現在國小六年級學童繪畫創作過程中，影響想像力運作的因素可分為「個人因素」和「外在因素」，其中來自於個人因素的影響可分為「自己的繪畫能力」、「過去的繪畫經驗」、「美感的判斷」、「理性的邏輯判斷」、「偏好主題固著」等五類；來自於外在因素的影響可分為「同儕的看法」、「正、反主流思考」、「教師的引導」和「創作題目限制」等四類。

研究者根據以上三點結論之陳述繪製圖 3「國小六年級學童想像運作歷程示意圖」做為總結。

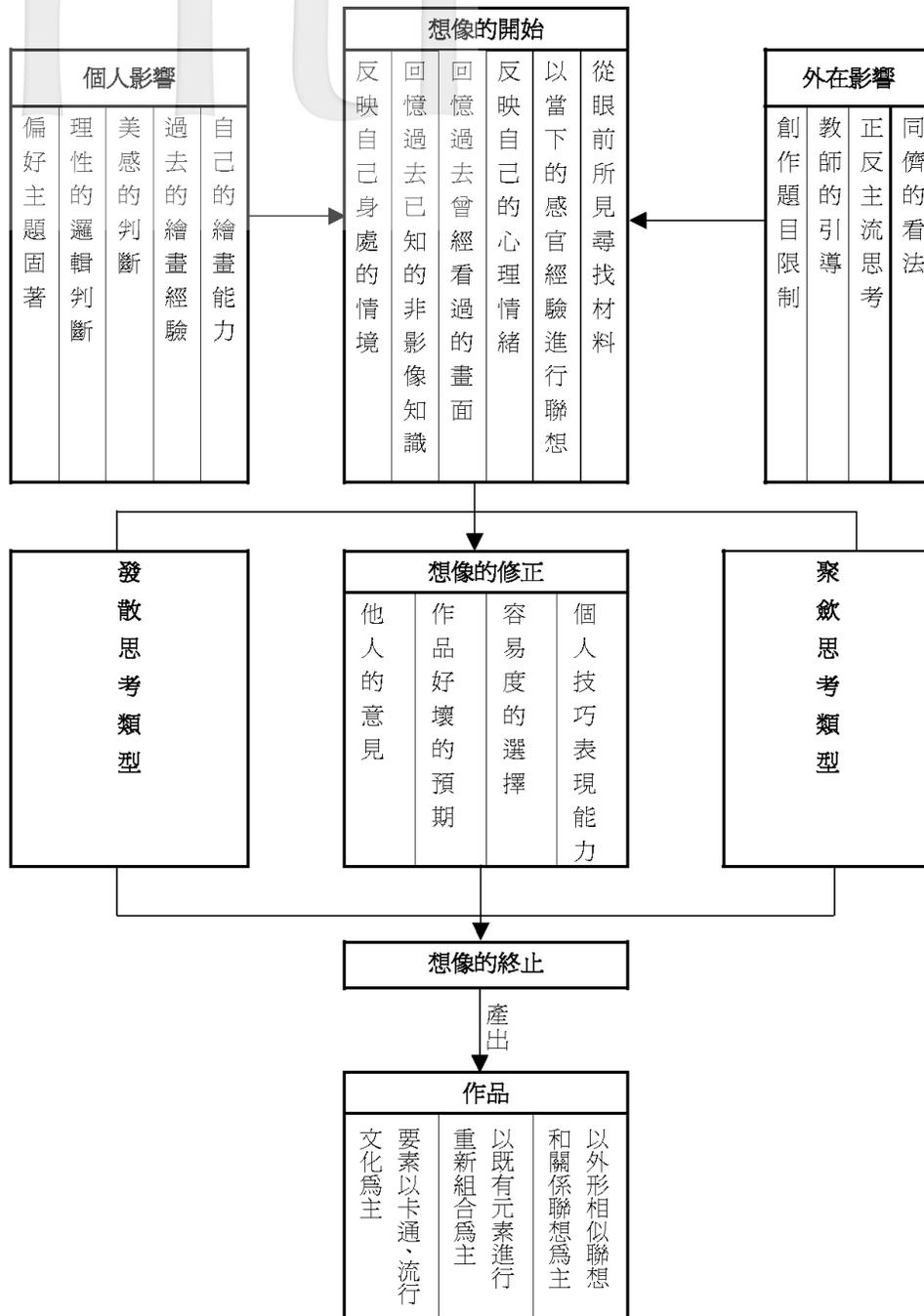


圖 3 國小六年級學童想像運作歷程示意圖

二、建議

(一) 教學方面

在課業逐漸加重的情况下，想像性的繪畫是國小六年級學童保留童心和抒發心情的管道。然而，研究者在研究中發現，繪畫技巧卻影響了他們在想像性繪畫創作上的

自信，故此時期視覺藝術的教師扮演了相當重要的角色，若能一方面提供學童繪畫技巧的協助，一方面給予學童最大的自由表現空間，國小六年級學童必然能順利度過繪畫的過渡期，繼續保有豐富的想像力。以下針對國小六年級學童的想像性繪畫創作教學提出幾點建議，提供未來的教學參考：

1. 給學童適當的題材限制。
2. 以多元的方法進行教學，激發想像力。
3. 設計多元的想像性創作單元，提供學童表現技巧的輔助。
4. 重視國小六年級學童想像性繪畫創作的過程，不過度重視作品的結果。
5. 發掘每個孩子不同的潛能和專長，避免成見。

(二) 後續研究方面

1. 後續研究者可探索不同年齡層的想像力，如從事藝術創作的成年人、大學生、高中學生、國中學生、國小低中年級學生或是幼童的想像力運作歷程與特性，讓想像力的研究更加完整。
2. 後續研究者可以非繪畫的方式讓研究對象紀錄自己的想像歷程，如口述、拼貼等。此外，後續研究者也可針對想像力與學科成就、專注度與自信的關連進行量化或質性的研究，釐清三者間的關係。此外，想像力在腦部運作的過程雖然外人無法一探究竟，但若能結合腦神經科學進行想像力的運作研究，相信可增進人類對想像力的認識。
3. 後續研究可考慮以錄影紀錄繪畫過程，並請研究對象口述後進行分析，以得到更完整的資料。

引用文獻

中文部分：

- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (2008)。質性教育研究：理論與方法。(*Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*) (黃光雄主譯)。臺北：濤石文化。(原著出版於 1998)
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (2008). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (3rd ed.). (Huang, Guang-Xiong Trans.). Taipei: Taoshi Wenhua. (Original work published 1998)
- Osborn, A. F. (1971)。實用想像學。(*Applied imagination*) (師範譯)。南投：益智書局。(原著出版於 1953)
- Osborn, A. F. (1971). *Applied imagination*. (Shi Fan Trans.). Nantou: Yishi Shuju. (Original work published 1953)
- 王令中 (2005)。視覺藝術心理：美術形式的視覺效應與心理分析。北京：人民美術出版社。
- Wang, Ling-Zhong (2005). *Shijue yishu xinli: Meishu xingshi de shijue xiaoying yu xinli fenxi*. Beijing: Renmin Meishu Chu Publishing.
- 朱光潛 (1987)。文藝心理學。臺北：金楓。
- Zhu, Guang-qian (1987). *Literary psychology*. Taipei: Jin Feng.
- 江星標 (2008)。激發學童想像力圖卡設計設計要素之研究。未出版碩士論文，臺中技術學院商業設計碩士班。
- Chiang, Hsin-Piao (2008). *The study of the keypoints of story card design on stimulating the imagination of primary school students*. (Unpublished master's thesis). National Taichung University of Science and Technology, Graduate Institute of Commercial Design.
- 周永忠 (2001)。美術創意新視界。臺南：概念文化。
- Zhou, Yong-Zhong (2001). *Meshu chuangyi xinshijie*. Tainan: Gai nian wen hua.
- 胡寶林 (1986)。繪畫與視覺想像力。臺北：遠流。
- Hu, Bao-Lin (1986). *Huihua yu shijue xiangxiangli*. Taipei: Yuan Liu.
- 張春興 (2002)。張氏心理學辭典。臺北：臺灣東華書局。
- Zhang, Chun-Xing (1989). *Zhangshi xinlixue cidian*. Taipei: Taiwan Dong Hua Shu Ju.
- 張素紋 (2007)。幼兒創造想像作業的發展與其相關因素探討。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學創造力發展碩士在職專班。
- Chang, Su-Wen (2007). *Developing the task of monster creative imagination and the related factories*. (Unpublished master's thesis). National Taiwan Normal University, Graduate Institute of Creativity Development.
- 張經義 (2004)。江南春：用想像力創造利潤。遠見雜誌，222，244。
- Zhang, Jing-Yi (2004). Jiangnanchun: Yong xiangxiangli chuangzao lirun. *Global Views*, 222, 244.

- 梁良（2010）。*陪孩子一起從遊戲中玩出創造力*。臺北：良品文化。
- Liang, Liang (2010). *Pei haizi yiqi cong youxi zhong wanchu chuangzaoli*. Taipei: Liang Pin Wen Hua.
- 陳乃綾（2008）。*想像、無立場：視覺感受*。未出版碩士論文，臺南科技大學美術研究所。
- Chen, Nai-Ling (2008). *Imagination and no position-visual sensitivity*. (Unpublished master's thesis). Tainan University of Technology, Graduate Institute of Fine Arts.
- 陳淑鈺（2003）。*寫實性圖畫書與想像性圖畫書對大班幼兒想像力的影響*。未出版碩士論文，南華大學美學與藝術管理研究所。
- Chen, Shu-Yu (2003). *The influence of the realistic and imaginative pictorial book to the imagination of preschool kids*. (Unpublished master's thesis). Nanhua University, Graduate Institute of esthetics and Arts Management.
- 陳朝平、黃壬來（1995）。*國小美勞科教材教法*。臺北：五南。
- Chen, Chao-Ping & Huang, Ren-Lai (1995). *Guoxiao meilake jiaocai jiaofa*. Taipei: Wu Nan.
- 陳幗眉（1995）。*幼兒心理學*。臺北：五南。
- Chen, Guo-Mei (1995). *Youer xinlixue*. Taipei: Wu Nan
- 陳藝菁（2004）。*發展高中學生想像力評量工具之研究*。未出版碩士論文，高雄師範大學科學教育研究所。
- Chen, Yi-Jing (2004). *A study on developing the instrument assessing imagination for senior high school students*. (Unpublished master's thesis). National Kaohsiung Normal University, Graduate Institute of Science Education.
- 曾惠青（2006）。*新式多元智能藝術教學法*。臺北：藝術家。
- Ceng, Hui-Qing (2006). *Xinshi duoyuan zhineng yishu jiaoxuefa*. Taipei: Artist.
- 董奇（1995）。*兒童創造力發展心理*。臺北：五南。
- Dong, Qi (1995). *Ertong chuangzaoli fazhan xinli*. Taipei: Wu Nan.
- 廖千慧（2007）。*在想像與遊戲中自由*。未出版碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所。
- Liao, Chien-Hui (2007). *Freedom in imagination and play*. (Unpublished master's thesis). National Chia-Yi University, Graduate Institute of Visual Arts.
- 劉豐榮（2004）。*艾斯納藝術教育思想研究*。臺北：水牛。
- Liu, Feng-Rong (2004). *Aisina yishu jiaoyu sixiang yanjiu*. Taipei: Shui Niu.
- 蔡淑桂（1999）。想像力和創造歷程。*創造思考教育*，9，54-56。
- Cai, Shu-Gui (1999). *Xiangxiangli han chuangzao licheng*. *Creative Thinking Education*, 9, 54-56.
- 蕭靖慧（2010）。*國小高年級繪本創作教學之想像與敘事表現研究*。未出版碩士論文，國立東華大學視覺藝術教育研究所碩士論文。
- Xiao, Jing-Hui (2010). *The research on the imagination and the narrative performance in picture books creation for the fifth and sixth graders*. (Unpublished master's thesis). National Dong-Hwa University, Graduate Institute of Visual Arts.

二、英文部分

- Avery, M. E. (2004). What is good for children is good for mankind: The role of imagination in discovery. *Science*, 306(5705), 2212-2213.
- Bloom, P. (2010). The pleasures of imagination. *The Chronicle of Higher Education*, n/a.
- Boulanger, S. (1996). Language, imagination, vision: Art books for children. *The Horn Book Magazine*, 72(3), 95.
- Coben, D. & MacKeith S. A. (1991). *The development of imagination*. London, UK: Routledge.
- Greene, M. (1995). Art and imagination: Reclaiming the sense of possibility. *Phi Delta Kappan*, 76(5), 378-382.
- Greene, M. (2000). *Releasing the imagination*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Heid, K. (2008). Creativity and imagination: Tools for teaching artistic inquiry. *Art Education*, 61(4), 40-46.
- Honig, A. S. (2001). Art & imagination. *Scholastic Parent & Child*, 8(4), 42-46.
- McConeghey, H. (1994). The ecology of imagination: The ecology of imagination in childhood by Edith Cobb. *Arts Education Policy Review*, 95(5), 39
- McCulloch-Lovell, E. (2005). A vocation of the imagination. *The New England Journal of Higher Education*, 20 (1), 14-15.
- Meyerhoff, M. K. (2008). Convergent versus divergent thinking. *Pediatrics for Parent*, 24, 8-9.
- Lowenfeld, V. (1957). *Creative and mental growth* (3rd ed.). New York, NY: Macmillan.
- Spencer, M. M. (2003). What more needs saying about imagination? *Reading Research Quarterly*, 38, 4.
- Smith, M. & Mathur, R. (2009). Children's imagination and fantasy: Implications for development, education, and classroom activities. *Research in the Schools*, 16(1), 52-63.
- Rosoff, A. (2007). The reality of unreality: Using imagination as a teaching tool. *English Journal*, 96, 3.
- Young, L. P. (2003). Speaking my mind: The problem with the power of imagination. *English Journal*, 92(5), 15-17.