

國立教育研究院籌備處
第 107 期國小主任儲訓班專題研究

語文領域創意教學之探究

指導教授：李俊湖 博士

組 員：郭志富 王智立 杜佳憲

劉昭男 林閔翔

語文領域創意教學之探究

壹、緒論

在創造力始祖基爾福（Guilford）提出創造力的理論後，有關創造力的研究便成為當今的顯學。不僅是教育界、企業界視為面對未來快速變遷社會的良方，甚者被列為評估國家未來競爭力的指標項目之一，影響之鉅，可見一斑。

為順應全球經濟型態之改變，迎接知識經濟時代的來臨，政府近來亦持續將提昇創造力列為主要的國家發展策略。民國 85 年行政院教改會公布之「中華民國教育改革總諮議報告書」提出「多采多姿，活潑創新」之現代教育方向，為創造力教育時代拉開序幕；在教育部頒訂的創造力教育白皮書中，針對我國目前之教育現況與社會環境，提出系列的分析與檢討現行政策與措施，突顯創造力在教育改革與知識經濟中的角色，從而宣揚創造力教育的理念，大力展開創造力教育之推動工作。

「教學需要創意」係當今國內外眾所皆知的一個命題。在創造力教育白皮書中，教育部所提出的六個先期方案之一便是「創意教師成長工程方案」。其內容極力提倡教師進行創意教學，從事教學創新，希望透過教師不斷自主性學習與嘗試，無限延展教師之教學創新與教學研究能力，具體實踐於教學環境，提高教學成效。針對創意教學，學者毛連塏（1984）指出其目的在啟發學生創造的動機，鼓勵學生創造的表現，以增進創造才能的發展。因此，不論從教育部既定之政策，或者學者之研究結果，均顯示出實施「創意教學」，才能將創造力教學之理論落實到實際之課程與學習環境中，如此才能孕育創意蓬勃且具有競爭力之下一代，推動創意教學成為創造力教育政策之重要任務。近年來實施九年一貫教育課程改革，強調培養學生帶得走的能力，而非帶不動的知識包袱。因此許多老師均於教學上發揮創造力，一改以往填鴨式的教學方法，進行創意教學，期能為學生帶來更好的學習效果。

然而九年一貫立意雖佳，但實際在施行過程中亦備受爭議。例如在語文領域方面，國小每周的國語課由十節縮短為五節，如此造成學子的語文能力及素養受到壓縮，聽說讀寫能力大幅下降。臺灣師範大學國文系教授劉漢也指出，語文課程時數降低後，壓縮到的是學生作文能力，因此聽說讀寫的能力也會大打折扣。近年來教育界對於「火星文」的質疑，以及大力推動閱讀活動及恢復國中基測加考作文等，均顯示九年一貫課程中，語文領域課程所產生的問題。

面對課程改革，許多老師提出創新教學，有許多創新教學只是增加學生戶外的課程，與語文能力提升完全沒有關係，若可以研擬出一套完整的教學策略，讓老師可以有明確的教學目標，對於語文教學必定有所助益。

因此本文以創造力教育之觀點出發，嘗試結合創意教學理論，在語文領域上提供可行的創造教學策略，期能將理論與實務結合，為提升國內國小學童之語文能力略盡心力。

貳、文獻探討

第一節 語文領域之內容

在教育部國民中小學九年一貫課程網要（2003）中，語文領域之學習包含本國語文、鄉土語及英語。本篇將討論之重點放在本國語文。其內容概述如下：

一、基本理念

旨在培養學生正確理解和靈活應用本國語言文字的能力。期使學生具備良好的聽、說、讀、寫、作等基本能力，並能使用語文，充分表情達意，陶冶性情，啟發心智，解決問題。並培養學生有效應用中國語文，從事思考、理解、推理、協調、討論、欣賞、創作，以擴充生活經驗，拓展多元視野，面對國際思潮。進而激發學生廣泛閱讀的興趣，提昇欣賞文學作品的的能力，以體認中華文化精髓。同時引導學生學習利用工具書，結合資訊網路，藉以增進語文學習的廣度和深度，培養學生自學的能力。

二、課程目標

基本能力	課程目標	本國語文
一、了解自我與發展潛能		應用語言文字，激發個人潛能，發展學習空間。
二、欣賞、表現與創新		培養語文創作之興趣，並提昇欣賞評析文學作品之能力。
三、生涯規劃與終身學習		具備語文學習的自學能力，奠定終身學習之基礎。
四、表達、溝通與分享		應用語言文字表情達意，分享經驗，溝通見解。
五、尊重、關懷與團隊合作		透過語文互動，因應環境，適當應對進退。
六、文化學習與國際了解		透過語文學習，體認中華文化，並認識臺灣不同族群文化及外國之文化習俗。
七、規劃、組織與實踐		應用語言文字研擬計畫，及有效執行。
八、運用科技與資訊		結合語文與科技資訊，提昇學習效果，擴充學習領域。
九、主動探索與研究		培養探索語文的興趣，並養成主動學習語文的態度。
十、獨立思考與解決問題		應用語文獨立思考，解決問題。

三、學習評量

- (一) 學習評量範圍應包括：注音符號應用、聆聽、說話、識字與寫字、閱讀、作文等六大項目，並參照各階段基本學力指標，依不同階段及學年，評量其基本學力。
- (二) 學習評量宜包含形成性及總結性評量兩部分，前者用於平常教學活動中隨機檢覈，以發現和診斷問題；後者採定期實施，旨在評定學習成效。評量時間及次數由學校自行訂定。
- (三) 評量方式除紙筆測驗外，可由教師配合教學，採多元評量方式，兼顧認知、情意與技能等面向，自行設計。亦可採檔案評量，將學生之學習態度、學習活動、指定作業及相關作品加以紀錄，整理為個人檔案，作為評量參考，列入評量標準。

- (四) 教育部、縣市教育局或學校，宜配合評鑑，發展語文基本學力量表，作為自評或辦理評鑑之依據。
- (五) 注音符號之應用能力，除評量其正確認念、正確拼音外，更宜結合聽說、閱讀、作文等基本學力表現，配合階段能力指標，著重綜合應用能力之評量。
- (六) 聆聽能力之評量，宜參考能力指標，就態度、主題掌握、內容摘記、理解程度、記憶能力等要點進行評量。
- (七) 說話能力之評量，宜參考階段能力指標，就儀態、內容、條理、流暢、反應、語音、音量、聲調等要點進行評量。
- (八) 識字及構詞能力，宜配合閱讀及寫作教學評量，以了解其文字理解及應用詞彙之能力。
- (九) 書寫能力之評量，宜參考階段能力指標，兼顧技能與情意，並考察正確及美觀，其考查項目和內容，宜根據寫字基本能力標準或「語文基本力量表」，選擇適當的方法評量。
- (十) 閱讀能力之評量，宜參考階段能力指標，檢覈其文字理解與語詞辨析、文意理解與大意摘取、統整要點與靈活應用、內容深究與作品感受等向度，進行評量。
- (十一) 作文能力之評量原則，可依階段能力指標，就創意、字句、取材、內容、結構、文法、修辭、標點等向度，自訂量表進行評量。

第二節 創意教學

一、創意教學的定義

根據 ERIC (1966) Thesaurus 的定義：「創意教學」(creative teaching) 是發展並運用新奇的、原創的或發明的教學方法 (development and use of novel, original, or inventive teaching methods)；而迪士尼創意學習社群獎助 (Disney Creative Learning Communities Grants) 則認為，「創意教學策略」(creativeteaching strategies) 就是創新的教學策略，這些策略增進學生精熟基本技能以及更深入的概念知識與瞭解、不只是知識的記憶，而是產生自己的瞭解並能應用資訊」。

賈馥茗 (1976) 認為：「創意教學」就教師而言，乃是鼓勵教師，因時制宜，變化教學的方式。邱珍婉 (2002) 亦指出創意教學所要達到的目的，乃是希望引起學生注意、維持學習動機，然後產生有效的學習。創意教學的主體是教師與學生，亦即有創意的教師，可以讓學生學習得更有效，能力得以發揮，思考更具彈性。羅綸新 (2003) 認為創意教學乃是一種兼顧高層次的認知領域，著重多元知識技能的應用、分析、綜合、比較、評鑑的啟發式教育。

然而，「創意教學」常與「教學創新」(instructional innovation) 或「創造力的教學」(teaching for creativity) 有所混淆；根據 ERIC (1966) Thesaurus 的定義，所謂「教學

創新」是指「引進新的教學觀念、方法或工具」(introduction of new teaching ideas, methods, or devices)，廣義來說，創意教學與教學創新有許多重疊之處，不過教學創新比較是指運用他人已發展出的新教學觀念、方法或工具；至於「創造力的教學」(creativity of teaching, teaching for creativity)與創意教學則有較多的不同，Starko (2000)認為「創造力教學」與「創意教學」不同，創造力教學指教學的目的是在培養學生的創造力，而創意教學則是透過創意的教學方法以達成教學的目的，ERIC (1966) Thesaurus 在定義「創意教學」時也特別註明，「創意教學」導因於教師的創造力，教學的目的並不是在培養學生的創造力 (creative teaching refers to teaching that results from the teacher's creativity, not to teaching that is intended to develop the learner's creativity)。

本篇所謂「創意教學」則是指教師本身富創意來設計系統性的教學方案、運用各種適當的教學技術、變化教學方式或安排合理有效的教學活動在教學任務上。

二、創意教學的內涵

創意教學是創造力與教學結合的展現，教師有創新的教學行爲，就可以發揮更大的教學效果。詹志禹 (2002) 認為每一位教師都可以成爲創意教師，因爲「創意教師」是一種程度的問題，是一種成長的問題，不是一種「是或否」的問題。

詹志禹 (2003) 亦指出，教師越是具有下列特性或做法越多者，就越是一位創意教師，這些特性和做法包括能轉化課程、熱愛教學工作、具有反思力、持續追求專業成長和自我突破、合作分享及參與教師專業社群、教學風格活潑有創意、擅於辨識學生的潛能、鼓勵學生發揮潛能、包容學生多元觀點、鼓勵學生勇於嘗試、採取多元的評量方式、提供學生潛能發展或才能表現的多元機會等等。

因此，創意教學是教師在教學場域中所展現的創造力，教學有創意、願意追求專業成長、對學生的評量方式比較多元化的教師，比較有利於解決教學的問題。教學方面涉及教學目標、教學風格、教學歷程、教學方法與策略等等，一個老師如果能設定有利於解決問題的教學目標，在教學風格上活潑有創意，在教學歷程中如伯樂一般擅於辨識學生的潛能，在教學方法與策略方面擅於引發學生的內在動機、鼓勵學生發現問題、鼓勵多元觀點、鼓勵學生勇於嘗試、包容學生的失敗、採取多元的評量方式、提供學生多元的成功機會，那麼，這種教師應該非常能展現創意教學的能力。

教師應將培養學生的自信、培養學生處理挫折與失敗的能力、以及培養其獨立學習能力設定爲重要的教學目標，因爲，傑出的創造者都必須有適度的自信，才能看重自己的作品，才能「買低賣高」(Sternberg & Lubart, 1995 / 1999)，必須能容忍挫折與失敗，才能勇於嘗試、堅持自己的追求。

教師的教學風格如果能夠活潑而有創意，將有助於提高學生的學習動機、維持快樂的學習氣氛、容許較寬廣的思考空間。這可從多方面入手，包括：鼓勵學生提出創意、引導學生發揮想像力、布置多采多姿的教室環境、更新教學模式等等。當學生答題錯誤或解題失敗的時候，千萬不要給予責罵或嘲諷，因爲，一旦懲罰失敗，就沒有人敢嘗試解題，更沒有人願意嘗試創新。積極的教師會替學生創造成功的機會，而且對「成功」

的定義會趨向多元化，避免只用學業成績來看待學生的成敗。教師應以多元智能的觀點（Gardner, 1993/1997）讓學生有機會在強勢智慧方面多多表現。

第三節 創意教學策略

張春興（1997）指出，教學策略是教師進行教學活動時，有計畫的引導學生學習，從而達成教學目標所採行的一切方法。Simplico（2000）談到在這個日新月異的時代，學生受外界誘惑多（ex：電腦、電玩）老師需發展更多的創意教學方法來教導學生。就創意教學策略而言，其並非特殊或標新立異的教學方法，而是只要能啟發創意教學策略均可稱為創意教學策略（陳龍安，1998）。

Sternberg（1996）所提到的創意教學策略包含：1.提供具有創造力角色之典範、2.鼓勵對假設提出疑問、3.允許犯錯誤、4.鼓勵去冒險通曉事理、5.讓學生尋找題目並設計方案、6.評鑑創造性研究計畫、7.獎勵創造性構想和產品、8.給予時間思考、9.寬恕含糊、10.指出創造思考者常面對的障礙、11.鼓勵積極努力成長、12.認識並孕育創造思考所需要的環境。

而本研究依據上述理論及參考 Hong（2002）所談的創意教學策略要點，從實施教學活動中的相關創新教法、創新教材及創新環境三方面，探討教師實施創意教學活動的策略，分別敘述如下：

一、教學方法之創新

教學方法是指在教學的過程中，任何被教師用來促進教學和學習效能的活動。教學方法曾被精通方法學的馬利（Maley, 1978）描述成一種能用來使學生進入最合宜的互動狀況，以提升學習者至最佳條件的工具或方法。教師的主要行為就是選擇及應用已決定的教學方法，而且有很大的彈性或潛力去做這些抉擇。

本研究教學方法是指在創意教學中，用來進行教學過程所採用的各種活動。茲分為教學導向、討論導向、遊戲導向、e-化教學導向、專題導向，分別探討如下：

（一）教學導向

本研究教學導向偏重於創意教學過程中教師和學生的互動。即教師在進行提供事實資訊或原則的口頭講述時，能善用各種有效媒介如肢體語言、發問的技巧等，且鼓勵成員之間彼此互動，有效達成教學目標。本研究教學導向分為師生互動多樣化、同儕互動多樣化、協同教學，分別敘述如下：

1. 師生互動多樣化

Waller（1932）在《教育社會學》（The Sociology of Teaching）一書中曾明確的指出，師生為達成教學活動而產生互動，教學就是學校的核心活動。根據皮亞傑的觀點，學生與社會的互動包括：與同儕、成人之間的互動，在互動中透過語言媒介不斷的與社會環境協商、整合與調整自我修正，吸取他人經驗以提升學習能力。而師生互動的原則是建立在瞭解溝通言談的基礎上，因為這些言談正是具體的建構

教室的社會生活（石素錦，2001）。

Vygotsky（1978）在社會文化論對教室的教學與學習中，揭露師生的互動，乃是透過社會符號與適當的脈絡對教育活動加以詮釋，並發展學生的心智能力。根據統計，三分之二的上課時間都是被師生的語言互動所佔據，而課堂上的說話時間，則有三分之二由教師所獨佔（Flanders, 1970）。然而，教師如果只是說話，也不會為學生完全接受，教師與學生的互動必須藉助有效的媒介，如語言、文字、行為、態度。因此，在本研究所謂師生互動多樣化，即表示教師在教學的實施過程中，能夠善用各種教學媒介，來建立師生間多樣的溝通管道。

2. 同儕互動多樣化

江紹倫（1980）指出人與人之間思想觀念的交流造成社會互動，而人與人之間直接對話（討論）則為最直接、頻繁的社會互動。Vygotsky（1978）學派的社會建構主義學者，更是強調人類認知的發展過程是從人際之間（interpersonal）的互動轉化為個體之內（intrapersonal）的歷程（Wertsch & Stone, 1985）。在多元化的社會裡，來自不同家庭的孩子們過去所學的內容、解決問題的方法和技巧不盡相同，而在同儕互動中提供豐富機會，讓孩子們以觀察學習方式增廣知識、發展新技巧或提升各項能力（包括人際社會互動技巧在內）。

因此，本研究所謂同儕互動多樣化，教師能運用一些技巧，讓同儕之間以肢體、口語或非口語的方式進行意見的交換（例如讓同儕間互相辯論）。

3. 協同教學

Bauwens & Hourcade（1995）定義協同教學為「具有不同專長的二位以上教學者，在融合的教育環境中，針對異質性高的學生學習與行為，共同設計活動，進行教學，合作評量的教學程序」。Pugach & Johnson（1995）提到在協同過程中產生創意，結合教師在教材課程的能力調整教學作法，以創新方式符合學生的需求。

因此，本研究中所謂協同教學即是二位以上的對等伙伴，應用各自專長，共同研擬教學計畫、擬定教學目標、分工進行教學，並共同評量學生的學習或整體教學成效。

（二）討論導向

Burden & Byrd（1994）的教學方法系列中，談到討論是位在中間的，討論可被形容為一種在群體中使用口語交談的結構化系統。他能用來交換意見和看法，並促進井然有序的分析與態度的反省。高層次的認知技巧與問題解決能力可經由討論的形式而加以培養。有一個開放與接受的氣氛，能夠鼓勵更多的參與。有各種不同的討論方式，如正式的、非正式的、小組的、辯論的，及腦力激盪等，但每個變化都需要教師某種形式的準備。本研究在討論導向以分組合作及分工合作來探討，分別敘述如下：

1. 分組合作

就現今小學班級教學型態觀之，大多數國小學科的教學仍以整班式的教學為主

要形式（周立勳，1994）。而因應新課程的革新，強調「以學生為主」，將學生分組以進行合作學習，咸被許多學者認為可矯正傳統過於偏重個別的、競爭式的教學所產生的負面影響，且能有效因應班級學生易質性問題，增進學生主動學習的理想途徑（Cohen, 1986; Good & Brophy, 1994; Sharan & Sharan, 1976）。

班級教學中實施分組合作學習，要求學生在學習上彼此合作，對兒童而言，「合作」即是同儕間互相幫助的行為（Nelson-Le Gall, 1992）。從合作學習的討論、協商、想法澄清、評價他人想法中發展批判性思考（Charles, Lester & O' Daffer, 1987）。

因此，在本研究中所謂分組合作即教師在教學現場有系統的增強小組合作完成，並促進個人和有關作業的接觸、參與的情形，讓不同能力學生有機會表現，增進同儕間互動。

2. 分工合作

Webb（1985）指出合作學習有助於學生去思考、討論以解決問題，深入瞭解新概念。Prater, Bruhl & Serna（1998）研究指出，合作學習策略可有效增進社會互動、各族群間之關係、相互關心、班級同儕互動。因此，本研究中所謂分工合作即教師分發作業單引導學習、介紹概念，並分派學生負責工作，學生則於蒐集資料後再回到教室中討論。

(三) 遊戲導向

教育家 Dewey（1938）曾強調：「遊戲在學校課程中佔有明確的地位，目的在增進知識及充實社會行為，遊戲的目的，不是體力的短暫消耗或片刻歡悅，缺乏遊戲活動之教育，不可能得到有效的學習。」

因此，本研究中所謂遊戲教學即是把遊戲教學法運用在教學上，使教學遊戲化，以教具為玩具，使更有吸引力；在教學效果上，更可以藉視覺、聽覺、動覺等多重感官來獲得知覺的概念。

(四) e-化教學導向

因應資訊社會的到來與配合政府一連串的資訊教育推廣政策，教師的資訊素養已是現代教師必須具備的一項重要專業智能。網路學習社群為教師實施教學方法之一，教師可在網路上放置線上教學網站教材以輔助學生學習。也就是說提供學生主動參與資訊交流的過程，其方式可能是藉由電子郵件的傳輸、參加網上的遊戲活動，或是上討論區發表意見，以幫助使用者真正達成互動效果（Rich, 1998）。

因此，本研究中所謂 e 化學習即是教師帶著學生上網實際參觀，或讓學生自網上搜尋，蒐集資訊，分析整理以完成報告。亦可將教師設計改良的教學新方法、教學內容，建立在線上社群上。

(五) 專題導向

專題導向學習（Project-based Learning）是指由教師安排一個問題或任務，交由學

習者去達成或解決，此任務／問題解決的過程著重在經由與他人合作工作時而迸發出自己建構的知識與技能。專題導向學習的要素是以學習者為中心，並強調內在動機、鼓勵合作學習、允許學生持續增加或修改他們的作品與表演，教學設計在於學生能在活動中主動參與工作而非只是學習關於事物的知識，要求學生有成品展示或表演，是一種屬於高層次的智能挑戰（Duch, Grob & Allen, 2001）。

因此，本研究所謂專題導向學習由學生主導整個學習的進行，培養自我導向的終身學習技能、問題解決能力、團隊合作的溝通技能之能力。而教師則擔任輔助、教練的角色，儘量從旁給予必要的協助。Tan（2001）談到以學生為中心的獨立學習，並透過進行專題研習（projectwork）的教學活動有助於創造思考能力的培養。

二、教學材料之創新

教師提供書寫式的「活動學習單」，作為引導學生獲得具體操作經驗，刺激心智操作之用。活動單上以動手操作（hands-on），動腦思考（mind-on）為學習特定概念的基礎。學習單的設計與應用，可說是引導學生從觀察事物的外在形象為起點，藉由學習單的作答，學生在一個特有的情境下，激發其觀察力，並經歷描繪、闡釋、比較、判斷等一連串的心理活動過程，而達主題與觀念的形成及獲得（Feldmen, 1990）。

Fisher & Schumaker（1995）談到教育工作者應有非常大量的教學科技、教學策略及教學設備來滿足學生的需要。溫明正（2000）談到教學活動中引發學生學習動機與興趣，可運用多媒體、DVD 數位影片、Web title 等，教學過程之解說可以數位化教學工具（如 powerpoint、多媒體軟體、web 等）為輔助教學工具來進行學習活動。

Simplico（2000）談到學生成長的环境到處都是科技，老師可運用電腦和網路讓學生蒐集資料。電腦提供許多軟體程式可以節省老師的時間，使老師可以看到個別學生需求。除了電腦以外，還有創意教科書、遊戲等，幫助老師教學更有創意。Cohen（1995）談到課程中有些重要的教學活動，會利用到校外的資源，教師進而分析學生的能力和需要，來設計活動教材，以符合教學目標。

本篇依據上述理論，將教學材料之創新以儀器設備、自製教材、外購教材等三方面進行探討。分別敘述如下：

（一）儀器設備

本研究的儀器設備是指輔助教學用的設備而言。例如單槍、投影機等。

（二）自製教材

本研究的自製教材是指教師自己製作教材應用在教學上。例如學習單、自製道具等。

（三）外購教材

本研究的外購教材是指教師向外購買教材或帶領學生使用社會機構資源（例如參觀科工館）。

三、教學環境之創新

洪榮昭（2001）談到目前的教育環境隨著時代變遷及科技應用，可分成幾個階段：1.科技的變遷。可分為電腦硬體科技、電腦軟體科技發展而言。2.教學工具的變遷。3.師生角色變遷。教師角色由「演講者」轉成知識表達者、教練、學習者的伙伴，而學生角色由「聽者」轉成觀察者、演出者、同儕學習者。4.學習目標變遷。老師與學生的互動變遷，學生由「記憶知識者」轉成資訊處理者、分析、批判者、問題解決者。換句話說，學生是做「正確解答者」轉成原理、原則應用者、知識整合者、知識創造者。

創意教學需要營造出班級教學中生動、活潑、自由、溫馨、幽默的氣氛，並以學生為主體、相互尊重、接納學生的意見和想法，營造活潑開放的教學情境，不能製造緊張、壓迫、權威的學習環境，才能利於師生的互動，相互的激盪，激發學生源源不絕的創造思考（張振成，2000）。Petrowski（2000）指出教室環境中的氣氛與創意有相當的關係，他並說明下列幾個方向：1.提供學生有選擇與發現的機會、2.強調熟練與自我開發、3.提升對創意的支撐信仰、4.教導創意表現的技巧與策略。

Tan（2001）談到以學生為中心的獨立學習，並透過架構某項思考、到戶外學習等教學活動有助於創造思考能力的培養。張國恩（1999）談到有些教材用口述講授較為單調，無法引起學生的興趣，使得學習效果不佳，這些教材可用電腦重新編制，使成為多媒體教案。結合文字、圖片、動畫、音效等教材展現，較能引起學生學習動機，使學習集中以獲致較佳學習效果。本研究依據上述理論，將教學環境創新以虛擬實境、實境（戶內）、實境（戶外）等三方面來探討。

（一）虛擬實境

本研究的虛擬實境可分為二種型態：第一種將文字與圖片材料放置在網路上，使學習者在虛擬實境的網路多媒體環境中，模擬練習各種技能，亦即透過網路線進行如同在實體教室的學習；第二種虛擬實境將教室加以佈置，讓學習環境如故事背景或如真實的世界，學習者在其中可以練習解決問題。

（二）實境（戶內）

本研究的實境是指在戶內的實體環境。例如故宮博物館、科工館、禮堂等。

（三）實境（戶外）

本研究的實境是指在戶外的實體環境。例如校園中、社區環境等。

參、結論與建議

創意教學中教師所扮演的角色，是知識的啓迪、領航和分享，而不是知識的灌輸、操控和傳遞（吳清山，2002），所以創意教學對於學生的學習，有其正面和積極的意義。教師在實行創意教學時，可以參酌不同的原則和實例（吳清山，2002；吳靜吉，2002a；詹志禹，2002；蕭英勵，2000；嚴安安、李秀蘭，1999），以作為參考，茲列舉如下：

一、營造活潑溫馨的學習環境

創意教學必須具有彈性，所以在學習環境方面，必須提供多元的方法和學習教材，學習空間也須妥善規劃，營造一個開放的學習環境，讓學生在自由、安全、和諧、相互尊重的環境中輕鬆的學習。另外，宜營造民主、溫馨和開放的班級氣氛，促進良好的師生互動，鼓勵師生之間和同學之間相互了解關懷，以利創意教學的實施。具有開明和民主素養的教師，較易營造出良好的學習氣氛。因此，教師要多關懷和尊重學生，也須發揮巧思、推陳出新，以生動活潑的方式經營學習環境。

二、引發學習動機

動機是發展創造力的必要條件，學生如果對某個科目或領域的學習具有內在動機，則會在學習活動當中覺得有趣並具有挑戰性，他會很專注甚至忘記時間的流逝，他可以工作很久、不肯停止，也可以獲得滿足感和成就感，不需要獎品、比賽或考試也會主動學習，這種學習對於學生在該領域的創造、成長、與自我突破相當有利。學生的工作就是學習，若學生對某種活動或某個領域缺乏學習動機時，將不會付出注意力、進行思考或展開嘗試，自然沒有機會發展該方面的創造力。因此學習動機是學習的原動力，尤其是內在的學習動機，更是學生主動參與的關鍵。創意教學不是教師被動的傳授知識，而是鼓勵學生積極參與學習活動，因此宜鼓勵學生發展興趣、探索環境，能獨立思考、發現問題，從參與中培養學習的興趣與能力。

三、了解學生的學習需求

學生的先天和後天環境多有不同，故要了解學生的特質和需求，注重個別差異。創意教學需視實際需要，根據學生的反應和學習效果，彈性調整教學方法和內容，不能拘泥於固定的方式。所以可透過收集學生的個別資料，以及教學意見的反應，鼓勵學生表達其想法，以了解學生的學習需求。

四、活用多樣的教學方法

創意教學的目的在於教學生動活潑富有創意，以激發學生的學習興趣，所以教學方法應視教學內容和教學需要彈性應用，採用多樣的方法。如幫助學生體驗、融合自然實際情境的情境教學法；透過分組方式，鼓勵學生互動學習的合作學習法；以自我探索、自我學習的自導式學習法；採用問題解決方式，促進不斷思考的問題教學法；以及採用創造思考策略，激發學生創造力的創造思考教學法等等，都可視實際需要靈活運用。在教學的過程中，教師必須扮演引導者的角色，鼓勵學生勇於嘗試，主動探索學習，並培養問題解決的能力。

五、善用現代資訊科技

中小學資訊教育總藍圖（教育部，2001）中提到「為求融合資訊科技於學校課程中，創新學習典範與型式、激發創造力的環境」，指出使用資訊、網路教學可為教學創新的舞台。相對於傳統教學方式與教學素材、媒體而言，資訊科技可說是一項教學利器，教師採用資訊設備、網路教學、建置教學網頁等可以說是教師運用於教學的創新產品，亦

可視為施展創意教學的一例。江羽慈（2003）對影響國小教師採用資訊科技創新教學因素之研究，發現受訪教師從事多元化的資訊教學方式，其創新程度亦明顯優於一般教師。透過資訊科技可豐富教材內容、活化教學方法，故創意教學不能忽視資訊科技的影響力。

六、使用多元評量方式

可以搭配多元評量的作法，兼採紙筆測驗、檔案評量、實作評量、遊戲化評量、鑑賞評量、同儕互評、自我評量、觀察記錄等各種方式，從多角度了解學生，即使實施紙筆測驗，也可以在題目形式方面兼採是非、選擇、配合、改錯、填充、作文、申論、簡答、繪圖等不同方式，讓每一位學生都有機會找到自己最擅於表現的方式。多方尋求特點或領域來肯定學生，讓學生獲得成功的經驗，這是幫助學生在某一個領域發展內在動機的最佳方式。

肆、教學示例

綜合以上所述，創意教學的實施絕不只在教學活動進行的當下，必須兼顧學生學習動機與需求，營造合適的學習環境，以不同的材料及教學方法來引導學生進行一場獨特的學習體驗。以下就以語文領域教學中常使用的幾種媒介—繪本、四格漫畫、童話、戲劇、科技多媒體及寫景式的語文教學，列舉一些教學應用實例，希望透過這些創意教學方式，能夠更有效提升學生語文能力與學習興趣。

一、繪本

教室：將學生分成數組；準備數套繪本圖畫書；四開圖畫紙數張、彩繪原料及工具。

（一）圖畫故事改編

請小組選出一本代表繪本，在熟讀繪本後，由繪本中挑出數張圖（記下頁碼），依序秀給大家看，在看完後，請其它小組發表。

→只依這幾張圖，配合說一說來讓大家理解，每小組的發表可以是：

1. 改變故事中的人物名稱、年齡
2. 以所看到的所有圖片，串成一則合理、通順的故事。
3. 或要求每張圖的敘述以簡單清楚為要，必要時予以重組其意義。
4. 或改變秀圖張數，以四至八張圖的呈現，其餘靠語言發表來彌補圖與圖之間聯繫的不足。

※訓練小朋友觀察能力與敘事能力並進而養成隨機應變能力；老師協助將其表達之意思釐清並確認後覆誦，再請發表的學生重述乙次。

（二）改變原故事進行式

將原有的故事結果予以延伸、繼續或轉化；請小組先把原故事中人物及場景、發生事件逐一說明後，再將討論後的改編版（如：我們這小組覺得這故事裡的○○如果

△△△的話，又會如何如何）。邊翻邊說給其它組聆聽，最後一張繪本中的圖未必是結果，結果可以是透過描述及想像，讓大家擁有截然不同的畫面在心底。

※激發小組間的創造力與整合能力。

(三) 跨越不同繪本的設計空間

請小組將數本繪本中最獨特、最喜歡的人物挑出一名當作主角，以合理的空間及劇情為背景，發揮想像力，將他們湊在一起，編出新故事。或以其中一本繪本的故事為架構，但將其它繪本中的人物融入，進行故事改編。

※聯想力的無窮激盪，培養將事情敘明圓融的能力。

(四) 以特殊主題繪本進行—鼓勵孩子觀察力與判斷能力之訓練為主

利用繪本的獨特性，針對訓練孩子的比對能力、觀察能力所設計的背景，將單一繪本分成數份，分配各小組完成。最後，並請負責的組別上台來對全班解說，同時逐一到各組前讓大家看清楚每張圖。

如：繪本『誰不見了？』（即訓練孩子比對與陳述特徵的能力，該繪本以首頁及封面的圖為依據→是一大群動物，鼓勵小朋友從後面的頁數中，依循提示由『表情』、『衣著』、『動作』、『隱形部份器官、特徵』等不同線索中找出哪幾個動物符合）。另外『尋找威力』繪本（即訓練孩子觀察與問問題的能力）。

※利用不同的繪本主題、功能予以適當安排活動，充份發揮該繪本所具有的特色，也能激發孩子對繪本觀察及描述的能力唷！

(五) 繪本創作—以小組或個人方式完成自己的小繪本故事

請小組自擬最喜歡的角色及劇情（故事架構），並以繪畫畫出數格圖畫（以關鍵劇情來繪畫），且搭配各圖的故事進展，請每組以看圖說故事方式，和大家敘述故事的發展。

二、四格漫畫

資源：國語日報中的小亨利、坊間雜誌中所刊載、看圖說故事（寫作）專書等，以主題與非主題呈現者為優。（選擇上，儘量以能彈性變化的主旨為宜，可以的話老師心中應有數版腹案，以故事的可變性高為優先擇取原則）

準備：將四格漫畫影印適當份數，原則每人一份。但發下時順序不可依原作者排定，須為零散式，避免因此限制學生的想像力。

(一) 故事金字塔

每組四格漫畫都有可能依據作者安排好順序，但除非已經排定，否則不預設順序。讓小朋友從每張圖的人物場景、動作、表情等來判斷哪張先、哪張後。惟排定後，須逐一發表並以『通順』、『合理』為劇情發展的最高原則。即讓小朋友依圖選擇孰先孰後，最後搭組成自己的故事金字塔，由下向上發展，建組自己的故事說法。

※訓練孩子的觀察、統整能力，居中並鼓勵孩子加入圖中未呈現的元素（如：圖中曾飛過一隻小燕雀，看到小螞蟻們並和他們問路後，建立友誼），如此增加故事的圓融及流暢度。但新加入元素須由老師視故事環節並適當控制，避免離圖旨過遠。

(二) 故事接龍

由四人一組，並由各組組員認養組圖中的任何一張，但不重覆（請每組送組員名單給老師，同時每組發一張 B 4 空白紙），並安排學生利用下課時間自行討論如何將這四格畫重新組成一則有意思的故事，每人並提出自己的看法與故事描述。於下一次上課時，依自訂順序貼在 B 4 紙並寫上每張圖的情節，各組上臺發表，每人講講自己負責圖的故事情節。

※藉此，可激發孩子欣賞別人獨創的故事。且透過小組分工、上臺發表，建構自己的敘事能力。老師可適時為故事中的『接點』進行潤飾、補充。

(三) 獨一無二

循環進行前述活動數次後，讓小朋友逐漸熟悉並喜歡上有趣的、富變化表達方式，鼓勵小朋友從新活動中，試著找出（原有）四格漫畫（圖畫）中的『代表圖』一張（中心故事），並編想屬於自己的故事，僅以一張圖來描述出完整的故事（含故事的前因、中程、後果等架構）。過程中，請大家專心聆聽，並於同學發表完後，請一至二位同學上臺覆誦（視情形調整）。

※培養學生利用線索創新故事，並運用記憶及組合故事的能力，訓練自己敘事的能力、語言操弄的技巧。過程中，老師並適時地予以回應與引導，部份孩子需要提示更多線索才能完成。

三、童話故事

童話故事是最為孩子所喜愛的圖書類型，許多人最早接觸的故事都是童話故事。童話故事的天馬行空與豐富多變符合了孩子現階段的發展。所以，利用童話故事來進行創意語文教學將可大大提高孩子的接受度。

(一) 童話改編：將已知的童話改編成另一種風貌：

1. 錯置主角：將兩個童話故事中的主角互換，或換成另一個故事的主角，會有什麼不同的劇情發展？
2. 改編結局：將故事結局改編成另一種結局。
3. 改變劇情：故事中某一個點發生不同的轉折，劇情會有什麼不同的變化？
4. 改變個性：將故事主角的個性改變，讓故事有不同的發展。
5. 改變調性：將故事的調性轉換，例如將喜劇改成悲劇；將感人的故事改成好笑的故事；將悲劇寫成無厘頭爆笑劇。

(二) 角色扮演：讓孩子融入故事中的角色來回答問題，會發展出與平時不一樣的思考模式。

1. 你會怎麼做：在那個時候，如果你是他，你會怎麼做？
2. 你還可以怎麼做：在那個時候，除了那個決定，你還可以想出哪些方法？（至少五種）
3. 你為什麼要那麼做：你當時為什麼會作出那個決定？

(三) 故事聯想：讀完童話故事，讓孩子針對故事內容來做聯想，訓練語文能力。

1. 形容詞的聯想：例如：主角那麼壯，請寫出五個形容他身材的詞、請寫出十個形容詞來描述主角（配角、小角色）是什麼個性的人、請寫出五個形容詞來描述故事裡主角所生活的環境、請寫出五個形容詞來描述故事裡的天氣…
2. 名詞的聯想：例如：請寫出十個與主角有關係的名詞、看到主角手上的斧頭會讓你想到什麼？（請寫出十個）…
3. 動詞的聯想：例如：請寫出十個故事裡曾經發生過的動作、主角要把那根木頭交給仙女，可以用哪些動作？（請寫出十個）、如果你是主角，聽到這個消息，你會做出什麼動作？（請寫出十個）…

四、戲劇

戲劇表演，是孩子與生俱來的一種天賦與慾望，經過適當的引導，可以激發不同凡響的創意，將戲劇的元素應用在語文領域教學上，可以讓孩子不止用頭腦發想創意，更將之化形為肢體、語言與文字，構築更深層的語文能力。

(一) 聲音練習：透過戲劇表演，讓孩子練習表達自己的聲音，要達到下列五個要求：1. 音量要合宜、2. 速度要適中、3. 咬字要清晰、4. 語調要分明、5. 感情要豐富。

1. 念課文：全班一起念、分行分段念、分不同的角色念、站著念、帶有動作的念。
2. 念劇本：不同的角色要有不同的聲音表現。

(二) 表情訓練：配合不同的語句，應該有不同的表情，當表情與情緒相符時，才能表達出真正語意。

1. 情緒詞訓練：相同的主句搭配不同的情緒。
2. 語助詞訓練：相同的主句搭配不同的語助詞。
3. 形容詞訓練：相同的主句搭配不同的形容詞。

(三) 肢體動作：以肢體動作表現語句，更可以感受語句中的情緒與感情。

1. 語句表演：將句子表演出來。
2. 動作替換：句中的動作還可以替換成什麼動作？
3. 肢體語言：生活中有哪些肢體語言？

(四) 劇本創作：思考戲劇的需求，寫出合適的劇本。

1. 短劇劇本：重點在呈現完整的劇情架構，有開始、發展、轉折、結束。
2. 二人對話：著重在對話的設計與互動動作的協調。
3. 廣告劇本：著重於產品特性的凸顯，以特殊創意來行銷產品。

五、科技多媒體

(一) 電影教學

1. 將電影播放部分，讓學生思考其餘情節可能有哪些？（繪圖加文字）
 - (1) 看前面情節，猜測後面情節。
 - (2) 看後面情節，猜測前面情節。
 - (3) 看中間情節，猜測前後情節。
 - (4) 看前後情節，猜測中間情節。
2. 讓學生挑選電影中的短篇情節，自己加以另類改編。（編劇、表演）
3. 讓學生全班分組分工將電影繪製成動漫畫。（四格漫畫、剪紙動畫、黏土動畫）（加上對白創作）
4. 讓學生看電影中某段情節之行爲，讓學生猜測發生此行爲的原因爲何？寫出十種。
5. 觀賞前提問與觀賞後提問討論。
 - (1) 觀賞前提問：如看到片名或封面，你猜或想像這是什麼樣的內容？先提出片中主角遇到的難題，讓學生想像自己會怎麼辦？
 - (2) 觀賞後提問討論：如你最想成爲劇中的哪個人，爲什麼？如果你是那個人，你會如何做？如果片中的主角的某個條件改變了，你會怎麼做？
6. 看完電影後，請你自己熟習的一首旋律，爲這部電影填上適合的歌詞。
7. 如果你是電台廣播主持人，你如何在數分鐘內將這部電影介紹給你的聽眾認識。
8. 爲這部電影設計合適的電影宣傳標語。

(二) 電腦教學

1. 利用電腦動畫，製作文字演變過程。（從象形文到甲骨文到篆隸楷行草書）
2. 利用文書軟體讓學生練習如倒裝句、縮寫、擴寫、續寫等。
3. 將童書或繪本以簡報軟體甚至動畫軟體呈現。
4. 讓學生利用簡報軟體製作課文的介紹或結構等。

(三) 網路

1. 利用留言版或部落格方式讓學生進行故事接龍、腦力激盪等。
2. 利用網路搜尋引擎讓學生尋找適當的資料加以整理。

- (1) 搜尋這個主題在網路上還有哪些有價值的文章。
- (2) 搜尋這個作者還有哪些著名的作品。
3. 上網蒐集作者的背景與文章內容主題之相關資料並加以整理介紹。(如珊瑚之歌可蒐集珊瑚相關資料)
4. 如作文教學，設計兩週前公布作文題目，鼓勵每一小組成員，利用時間蒐集資料，並將作文大綱，透過電子郵件，傳送給小組長彙整，並互相討論。

六、寫景式語文教學

資源：至戶外取景，運用多感官體驗將之化成文字，教師並提供適當之參考文章及語詞，預先解說，讓學生得以運用在創作中（鼓勵學生善用借代、比喻、擬人手法進行創作）。創作篇幅可是一句至數句，視情況調整。

(一) 鏡頭式取景

1. 提醒小朋友一由遠至近、由大至小，找到描述的主角、主題→並將景色賦予「顏色」或將之擬人化的「心情」「表情」「思想」貼入；善用對比、漸層式將景色逐次寫下。

如：遠山近海、巍石蒼樹；雲兒和太陽玩躲貓貓；沉穩的山爺爺與小樹苗；紅花綠葉、崇山峻嶺。

2. 選擇事件主軸，細細觀察主角的動作→挑畫面的主角，它（牠）可以是動物、天氣、自然景色、人物等；以其動作及心思作擬想與推移。（善用擬人與譬喻）

如：白鷺鷥像穿著白襯衫的畫家，喜歡在田園間散步，把大地當作牠的畫布，一步一步地踩著、踏著，專心地檢查哪裡還要添一筆、改一劃的…。

如：風兒像郵差，總是不辭辛勞地將四季的訊息告知大家，收到他的信有時令人開心、有時卻又令人煩惱；真想請他幫我捎個信給天上的外婆…。

如：對街的蔥油餅老闆熟練的揮動雙手，左切右剝、塗醬撒鹽，不一會兒便空拋入袋，裝好一袋袋香噴噴的蔥油餅，等待放學的學子光顧…。

3. 觀察背景、配角與主角的互動及關聯→將背景與其它組成元素、建築、人物等，透過擬人化、擬物化，經由動作的聯想將之串連成自然、生動的畫面。

如：太陽叔叔難得追上月亮姐姐，正想開口說話時，卻發現雲喜妹妹悄悄地打探、風薰男孩呼呼地傻笑、好奇人們個個仰頭瞧、大地萬物靜靜調暗光，樂喜成事盼成雙。誰知月亮姐姐臉紅一把推，留下太陽叔叔佇立在天空，只能含淚再相送。

如：星空是月娘的家，也是月娘工作的地方；海是太陽的家，也是洗澡的地方；月娘和太陽相比鄰，值班輪流顧天空。

(二) 繪畫式添補

心裡有塊畫布，想要什麼就添什麼→鼓勵孩子把所看到的點點滴滴，依照背景、配角、主角一個個寫入，描寫出屬於自己窗外的那片天。

參考文獻

- 毛連璽（1984）。台北市國民小學推展創造性體育課程實驗報告。載於創造性教學資料彙編。台北：台北市教育局。
- 江羽慈（2003）。影響國小教師採用資訊科技創新教學因素之研究。2003「創造力實踐歷程」研討會，3月21-22日。台北：政治大學創新與創造力研究中心。
- 江紹倫（1980）。認知心理學學說與應用。台北：聯經。
- 周立勳（1994）。國小班級分組教學現況調查。教師之友，35（1），56-61。
- 林雅玲（2002）。國中小創意教師教學策略與成效之研究。國立臺灣師範大學工業教育研究所碩士論文。
- 林偉文（2003）。教師創意教學內在動機、教學省思與創意教學之關係。2003「創造力實踐歷程」研討會，3月21-22日。台北：政治大學創新與創造力研究中心。
- 林偉文（2002）。國民中小學學校組織文化、教師創意教學潛能與創意教學之關係。國立政治大學教育研究所博士論文。
- 洪榮昭（2003）。提升創意教學成效之研究。國科會研究報告（未出版）。
- 原 來（2003）。365天訓練創造遊戲。台北：明日世紀。
- 徐玉琴（1975）。人格特質和腦力激盪術對創造思考的影響。國立政治大學教育研究所研究生論文。
- 張玉明（2006）。寓言寫作教學設計。國文天地，22（3），66-71。
- 張玉成（1983）。教師發問技巧及其對學生創造思考能力的影響。教育部教育計畫小組。
- 張春興（1997）。教育心理學：三化取向的理論與實踐。台北：東華。
- 張振成（2000）。創造思考教學的原則與策略。菁莪，12（4），66-69。
- 張國恩（1999）。資訊融入各科教學內涵與實施。資訊與教育，72，2-9。
- 教育部（2003）。九年一貫語文領域學習課程綱要。台北：教育部。
- 教育部（2001）。創造力教育白皮書。台北：教育部。
- 陳龍安（1998）。創造思考教學的理論與實踐。台北：心理。
- 賈馥茗（1972）。發展創造才能的教學。載於中國教育學會主編教育研究。台北：商務印書館，77-79。
- 簡素蘭（2005）。如何提升青少年語文能力。師友月刊，28-29。
- Bauwens, J., & Hourcade, J.J. (1995). Cooperative teaching: Rebuilding the school house. Austin, TX: PRO-ED.

- Burden, P.R., & Byrd, D.M. (1994). *Methods for effective teaching*. Boston: Allyn & Bacon.
- Charles, R., Lester, F., & O'Daffer, P. (1987). *How to evaluate progress in problem solving*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Cohen, P. (1995). Putting resource-based learning to work. *Education*, 37(3), 120-121.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. NY: Macmillan.
- Disney (2002). *Disney's American teacher awards: Honoring creativity in teaching*. Burbank, California: Disney Hand.
- Duch, B.J., Grob, S.E., & Allen D.E. (2001). *The power of problem-based learning*. Sterling: Stylus.
- ERIC (1966). <http://www.ericfacility.net/extra/pub/thesfull.cfm?TERM=Creative%20Teaching>
access time:2003/6/8 .
- Feldmen, J.M. (1990). Perception, cognition, and the organization. In H.L.Tosi, (Ed). *Organizational behavior and management: A contingency approach*. Boston: PWS-Kent Publishing Company.
- Fisher, J.B., & Schumaker, J.B. (1995). Searching for validated inclusive practices: A review of the literature. *Focus on Exceptional Children*, 28(4), 1-20.
- Flanders, N. (1970). *Analyzing teacher behavior*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Gardner, H., & Nemirovsky, R. (1991). From private institutions to public symbol systems: An examination of creative. *Creativity Research Journal*, 4, 1-22.
- Gardner, H. (1993). *Creating minds*. NY: Basic Books.
- Guilford, J.P. (1971). *Creativity and its cultivation*. NT: Haper and Row.
- Guilford, J.P. & Hoepfner, R. (1971). *The analysis of intelligence*. NY.
- Hong, J.C. (2002). <http://www.cdda.org.tw>
- Hong, J.C. (2000) : The teaching strategy of problem-based learning. *Journal of Technological and Vocational Education*, 61, 10-12.
- Maley, D. (1978). *The industrial arts teacher's handbook*. Boston: Allyn & Bacon.
- Nelson-Le Gall, S. (1992). Children's instrumental help-seeking: Its role in the social acquisition and construction knowledge. In R. Herta-Lazrowitz & N. Miller (Eds.), *Interaction in cooperative group*. NY: Cambridge University Press. 49-68.
- Petrowski, M.J. (2000). Creativity research: Implication for teaching, learning, and thinking. *Reference Services Review*, 28(4), 304-312.
- Piaget, J. (1971). *Science of education and the psychology of the child*. NY: Viking Press.

- Prater, M.N., Bruhl, S., & Serna, L.A. (1998). Acquiring social skills through cooperative learning and teacher-directed instruction. *Remedial and Special Education*, 19(3), 160-172.
- Rich, L. (1998). *Information Week*, 13(691), 2445.
- Sharan, S. & Sharan, Y. (1976). *Small-group teaching*. NJ: Educational Technology Publications.
- Sternberg (ed.). *Handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, 116-133.
- Simplico, J. S. C. (2000). Teaching classroom educators how to be more effective and creative teachers. *Education*, 120(4), 675-680.
- Sternberg, R.J., & Lubart, T.I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. NY: Simon & Schuster.
- Tan, A.G. (2001). Singaporean teachers' perception of activities useful for fostering creativity. *Journal of Creative Behavior*, 35(2), 131.
- Waller, W. (1932). *The sociology of teaching*. NY: John Wiley & Sons. Vygotsky's account of the genesis of higher mental functions, In J.V. Wertsch (Eds.). *Culture, communication, and cognition: Vygotskian perspectives*. NY: Cambridge University Press.