

國立臺灣師範大學國際與社會科學學院華語文教學系

海外華語師資數位碩士在職專班

專業實務報告

Online Continuing Education Master's Program of
Teaching Chinese as a Foreign Language
Department of Chinese as a Second Language
College of International Studies and Social Sciences
National Taiwan Normal University
Professional Practice Report

賞識思維在華語文教學上的應用—

以胡志明市美國學校中級華語班學生為例

Applying Artful Thinking to Teaching Chinese as a
Second Language - Based on the American School Ho
Chi Minh City, Intermediate Mandarin Level Students

吳羿菽

Wu, Yi-Chiou

指導教授：蔡雅薰 博士

Advisor: Tsai, Ya-Hsun, Ph.D.

中華民國 113 年 7 月

July 2024

謝誌

經過一段漫長的日子，終於寫到了這個部分。研究所兩年邊工作邊進修不容易，但是好處是能將課堂所學更有效的運用在課堂上。我很幸運在在碩一的兩門課裡遇見了蔡雅薰教授。她的教學風格率性、自然，真實；教學內容新穎、有趣，吸引人，總是帶給我們滿滿的教學乾貨。每每上完她的課，我都有一種茅塞頓開的感覺。我是在教書第八年才決定要唸研究所的，目的就是希望能利用兩年進修的時間，接觸更多不同的教學法，看到不一樣的教學風格，帶給學生新的體驗。每每上完雅薰老師的課，我的腦海裡都會冒出以前從未想過的點子，這就是我想要的！特別是在 Artful Thinking 這一堂課上，我簡直覺得太有趣了，恨不得將與「它」相關的資訊一網打盡。因為感興趣，還有我的好奇心，開啟了我對賞識思維的研究。

我目前任職的學校是 AP 體制的學校，給予老師相當多的空間發展教學方式，只要不脫離以學習者為中心，課程設計上要基於重理解的課程設計即可，這恰恰與 Artful Thinking 的基礎概念不謀而合。透過這次的論文研究，我深入地去了解並探討如何將賞識思維融入在課堂中，希望在未來的每個單元裡，我都能靈活地將它呈現出來，與學生們進行一場又一場的思考學習。

其次，我要特別感謝我的爸爸，自始自終都非常支持我繼續進修，兩年的修業期間，不斷地督促我，經常打視訊電話給我問我報告交了嗎？論文寫到哪裡了？讓我一絲都不敢怠慢，我才有辦法如期的寫完。

最後，我也要謝謝我的學生們，願意跟我一起成長，接收並挑戰新的學習方式。過程中有許多關卡，但是經過一次又一次的慢看、思考、反思，都讓我們變得更不一樣了。

摘要

賞識思維 (Artful Thinking) 顧名思義從藝術中培養思考力，為哈佛大學「零點計畫」中的專案，透過藝術思維歷程，引導學生對藝術作品做出反應，並培養學生的思考習慣。專案的目標在於建立藝術與主題教學的連結，讓藝術作為發展思考力的力量。教師扮演著極為重要的角色，引導學生觀察、擴展描述，增進理解，深度思考，挖掘事件、連結經驗，反思生活等，讓思考變得可見。

賞識思維的六個核心思維秉性 - 比較與連接、探索觀點、尋找複雜性、觀察與描述、質疑與調查，推理，本研究將運用兩大思考秉性「觀察與描述」以及「比較與連結」貫穿在三大單元中。三個單元的賞識思維課程融合了單元所學內容知識，吸引學生投入課堂，促進思考。

研究者清楚的紀錄下三單元，六堂課中學生們對於藝術作品的回應，以及學生於課堂後對於課程的學習滿意度。期盼透過本研究能提供給華語教學者及相關研究者之參考，營造課堂的思考文化，一起學習運用思考歷程，將思考歷程長期融入在各個單元中，讓課程變得更加有靈活、豐富，有意義，讓中文課成為一門終生學習的課程。

關鍵字：賞識思維、思考秉性、胡志明市美國學校、零點計畫、華語教學

Abstract

As the name suggests, Artful Thinking cultivates thinking ability from art. It is a project of Harvard University's "Zero Point Project". Through the artistic thinking process, it guides students to respond to works of art and cultivates students' thinking habits. The goal of the project is to establish a connection between art and subject-based teaching, so that art can serve as a force for developing thinking. Teachers play an extremely important role, guiding students to observe, expand descriptions, enhance understanding, think deeply, explore events, connect experiences, reflect on life, etc., making thinking visible.

There are six core thinking dispositions of appreciative thinking - compare and connect, explore ideas, look for complexity, observe and describe, question and investigate, and reason. This study will use the two major thinking dispositions "observation and description" and "compare and connect" throughout in three major units. The three-unit appreciative thinking course integrates the content knowledge learned in the unit, attracts students to engage in class, and promotes thinking.

The researcher clearly recorded the students' responses to the artworks in the three units and six classes, as well as the students' satisfaction with the course after class. It is hoped that this study can provide a reference for Chinese teaching researchers and related researchers, create a thinking culture in the classroom, learn to use the thinking process together, and integrate the thinking process into each unit for a long time, making the curriculum more flexible and richer, meaningful, making Chinese class a lifelong learning course.

Keywords: Artful Thinking, Thinking Dispositions, The American School Ho Chi Minh City, Project Zero (Zero Point Project), Chinese teaching

目次

謝誌.....	i
摘要.....	ii
Abstract.....	iii
目次.....	iv
表次.....	vi
圖次.....	vii
第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	2
第三節 名詞解釋.....	4
第二章 文獻探討.....	7
第一節 思考傾向.....	7
第二節 高層次思考.....	10
第三節 視覺思維策略與方法（Visual Thinking）.....	17
第三章 研究設計.....	33
第一節 研究架構.....	33
第二節 研究對象.....	34
第三節 研究工具.....	38
第四節 研究流程.....	43
第四章 賞識思維課程設計與實施.....	45
第一節 課程設計.....	45
第二節 學習評量.....	49
第三節 賞識思維融入我的休閒活動一課—阿尼埃爾的浴場.....	52
第四節 賞識思維融入我的新高中學校—童年.....	73
第五節 賞識思維融入我的社交生活—手機成癮的聖子.....	88
第五章 結論與建議.....	105

第一節 結論.....	105
第二節 建議.....	113
參考文獻.....	115
中文部分.....	115
英文部分.....	115



表次

表 3-1	學生資料表.....	35
表 3-2	研究者系所之單元規劃指南.....	36
表 3-3	第六單元學習單內容與配分表.....	38
表 3-4	第七單元學習單內容與配分表.....	39
表 3-5	第八單元學習單內容與配分表.....	40
表 3-6	問卷調查表.....	40
表 3-7	研究者自製教師反思表.....	43
表 4-1	研究者系所之的課程規劃表.....	45
表 4-2	研究者自製課程進度表.....	47
表 4-3	評量規劃表.....	50
表 4-4	第六單元阿尼埃爾的浴場教案.....	52
表 4-5	學生第一次觀看紀錄表.....	58
表 4-6	「S+在+V」練習紀錄表.....	60
表 4-7	開始/中間/結束紀錄表（內容為訂正過後的內容）.....	61
表 4-8	教師反思表.....	70
表 4-9	第七單元童年教案.....	74
表 4-10	教師反思表.....	87
表 4-11	第八單元手機成癮的聖子教案.....	89
表 4-12	第八單元紀錄表.....	96
表 4-13	第八單元紀錄表.....	99
表 4-14	第八單元紀錄表.....	100
表 4-15	第八單元紀錄表.....	101
表 4-16	教學反思表.....	103

圖次

圖 2-1	布盧姆分類法在認知範疇的分類.....	12
圖 2-2	批判性思考.....	13
圖 2-3	ACER 的批判性思考框架.....	16
圖 2-4	解決問題的流程.....	17
圖 2-5	思考慣例、藝術作品、課程教學模型.....	22
圖 2-6	賞識思維調色盤.....	27
圖 3-1	研究架構.....	34
圖 3-2	研究流程.....	44
圖 4-1	研究者自製教學流程圖.....	48
圖 4-2	研究者自製教學流程圖.....	48
圖 4-3	研究者自製教學流程圖.....	49
圖 4-4	秀拉 (Georges Seurat) 《阿尼埃爾浴場 Bathers at Asnieres》.....	52
圖 4-5	阿尼埃爾的浴場.....	57
圖 4-6	生詞表.....	59
圖 4-7	語法練習.....	59
圖 4-8	教學簡報-1.....	61
圖 4-9	教學簡報-2.....	61
圖 4-10	教學簡報-3.....	61
圖 4-11	學生一.....	63
圖 4-12	學生二.....	64
圖 4-13	學生三.....	64
圖 4-14	學生四.....	65
圖 4-15	學生五學習單.....	65
圖 4-16	學生六學習單.....	65
圖 4-17	學生七學習單.....	66
圖 4-18	學生八學習單.....	66

圖 4-19 學生九學習單.....	66
圖 4-20 《大碗島的星期天下午》(A Sunday Afternoon on the Ile de la Grande Jatte)	67
圖 4-21 西貢河邊的人們.....	68
圖 4-22 西貢河邊餐廳裡的人們.....	68
圖 4-23 學生簡報-1.....	69
圖 4-24 學生簡報內容-2.....	69
圖 4-25 學生簡報內容-3.....	70
圖 4-26 教師在台灣童年回憶.....	80
圖 4-27 韓國學生的童年回憶.....	80
圖 4-28 越南學生的童年回憶.....	81
圖 4-29 聽力練習學習單.....	82
圖 4-30 學生學習照片.....	82
圖 4-31 學生學習照片.....	82
圖 4-32 生詞-知了、夏天.....	83
圖 4-33 生詞-秋千、蝴蝶.....	83
圖 4-34 生詞-噠噠噠噠.....	83
圖 4-35 生詞-等待.....	83
圖 4-36 生詞：福利社、半毛錢.....	83
圖 4-37 生詞-隔壁班.....	83
圖 4-38 生詞-零食、初戀、漫畫.....	83
圖 4-39 學生學習照片.....	84
圖 4-40 學生學習照片.....	84
圖 4-41 學生練唱照片.....	85
圖 4-42 學生練唱照片.....	85
圖 4-43 學生雨聲筒製作照片.....	85
圖 4-44 學生雨聲筒製作照片.....	85

圖 4-45 劉文正 Liu Wen Zheng 童年 Tong Nian	86
圖 4-46 學生成果照片	86
圖 4-47 張騰遠《手機成癮的聖子 Smartphone Addiction God the Son》 ..	89
圖 4-48 課前導讀簡報內容	92
圖 4-49 課前導讀簡報內容	92
圖 4-50 線上學習單	94
圖 4-51 線上學習單	95
圖 4-52 生詞	95
圖 4-53 詞組	95
圖 4-54 補充詞彙	95
圖 4-55 線上學習單	97
圖 4-56 線上學習單	98
圖 5-1 問卷調查結果 1	106
圖 5-2 問卷調查結果 2	106
圖 5-3 問卷調查結果 3	107
圖 5-4 問卷調查結果 4	107
圖 5-5 問卷調查結果 5	108
圖 5-6 問卷調查結果 6	108
圖 5-7 問卷調查結果 7	109
圖 5-8 問卷調查結果 8	109
圖 5-9 問卷調查結果 9	110
圖 5-10 問卷調查結果 10	110
圖 5-11 問卷調查結果 11	111
圖 5-12 問卷調查結果 12	111
圖 5-13 問卷調查結果 13	112
圖 5-14 問卷調查結果 14	112

第一章 緒論

本研究旨在探討賞識思維 (Artful Thinking) 運用於華語教學上的可行性與學習成效，以及學生是否能透過賞識思維課程，提升對華語的興趣及學習動機。由哈佛大學教育研究所提出的「賞識思維 Artful Thinking」概念，希望能協助老師和學生透過視覺藝術和音樂，強化學生的思維，以及在藝術和其他領域的學習。研究者將賞識思維結合華語文教學，實施於課堂中，紀錄與學生們每一個互動的環節，並總結整體教學的成效，有助未來於每一單元的教學課綱裡，加入賞識思維課程，讓學習者體驗更豐富的中文學習經驗。

第一節 研究背景與動機

2014 年，研究者首次踏上華語教學之路，當時正值全球華語熱，不論是抱著教學夢到海外執教的華語教師們，還是投入學習華語，及中華文化的學習者，人數都是持續提升。越南在華語教學上，於 2023 年 12 月初有了前所未有的突破，越南教育部部長批准了國小三年級和四年級的中文教科書。除了英語之外，中文是當前越南人最迫切想要學習的語言。研究者過去八年在越南胡志明市大學及私教的經驗，發現不僅僅是當地人學習中文，住在胡志明市，來自世界各國的外國人也學習中文，最大宗的即為當地國際學校的國小及國中的學習者。以胡志明市第二郡來說，最大、最知名的英國國際學校 (BIS)、美國國際學校 (TAS)、胡志明市國際學校 (ISHCMC)、澳洲國際學校 (AIS) 皆設有中文科。由此可見，華文仍是國際上極為重要的一個語言。美國大學委員會 (College Board) 更是早在 2003 年增設中文 AP 課程，引起美國教育界極大的重視，對華語普及教育有極大的影響。

然而，華語的複雜度與多樣性，經常讓學習者提前放棄，或是在選擇第二外語時將它直接排除在外。以研究者任教的美國國際學校來說，綜觀過去八年，相較於學習西班牙語的人數，學習中文的人數僅佔三分之一。少數學生認為將來要至美國讀大學，西班牙語會是較有用的語言，多數則認為中文是一個很難的語言，需要寫很多很難的字，傳統的中文教學也仍在學習者的刻板印象中。傳統教學也有四大缺點：效率低、效期短、特定性、非人性化（張靜馨，1996），導致學生缺乏思辨能力，沒有足夠的時間探索興趣，進而影響學習動機不高。

賞識思維帶給研究者很大的啟發，透過藝術、文學或電影等文本，利用六大思考秉性（目標）、20 條思考路徑（方法）結合藝術，從觀看與問答中，培養學生的思考力。這恰恰也是現今語言和文化學習中，最為缺乏的。單純的語言教與學，無法有效提升學習成效；有趣的剪紙、製作燈籠等文化活動，能提起學生興致，但卻少了思考、反思，行動的意義。語言學習上，多數學生的記憶是短暫的，為了配合學校考試、課堂作業，強迫性的記憶；文化體驗課程，學生經常也只是作出一個成品，交差了事。要如何讓學生藉由每單元，一至兩堂的賞識思維課程，在華語學習上提升自主學習動力，培養良好的思考力，養成習慣，終身受用，是研究者的初衷。

綜合上述，研究者將賞識思維課程實踐於具體的教學課程，詳細紀錄中文二，十位同學具體的學習歷程，觀察與分析教學者和學習者間的互動情況，論證賞識思維融入每單元課程的可行性及應用性。期許本研究能給予中文課程增添全新的樣貌，並提升中文學習者的學習動機。

第二節 研究目的與問題

《激發孩子潛能哈佛名畫思考課》書中運用六大思考秉性「觀察與描述」、「比較與連結」、「提問與探究」、「證據與推理」、「找出複雜性」、「探索觀點」帶領孩子看 12 幅世界名畫，反覆練習，訓練思考力，讓孩

子的思考更加豐富、多元。詳盡的紀錄與孩子們的問答，透過每一個案例示範、簡單明瞭的問句引導，提供第一線教學者完整的教案設計思考路徑。賞識思維能運用在不同的教學領域中，不單單只是藝術與音樂課程，它的彈性、靈活度可與各項學科結合，增添課程豐富度。

例如在賞識思維中的「開始、中間、結束」的思考路徑，利用三個問題的引導（1）如果這幅畫是在故事的開頭，接下來可能發生什麼事？（2）如果這幅畫是在故事的中間，那前面發生什麼事？接下來可能發生什麼事？（3）如果這幅畫是故事的結尾，這個故事是如何？這條路徑的目的是幫助學生發揮想像、闡述、擴展他們的想法，讓學生尋找連結和故事的意義。這樣一條路徑，與語言教學上的「看圖說故事」不謀而合，不一樣的是，經由沈浸式的觀看和開放式的問題引導，能讓學生更加有組織的思考，取代了天馬行空的想像。又如「觀看，思考，發想」路徑中，利用三個問題的引導（1）你看見了什麼？（2）你對此有何看法？（3）這讓你知道什麼？讓孩子學會深思熟慮的看，而不是敷衍了事，並激發孩子的好奇心。

若將賞識思維融入在每一單元的課程中，會是如何？學生在中文學習上是否能達到另一種境界，是否學習中文不再是一件「看了就怕」的事情？是否對中文更加好奇？是不是能透過仔細的觀看、靈活的思考，提高語言表達能力；對於教學者來說，在華語教學上該如何呈現？教學者的事前準備、教學設計、教學過程、評量方式、學生反饋等，都是是研究者想從實踐中探討研究的。

一、研究目的

- （一）提升越南國際學校國高中生初級華語的學習動機與好奇心。
- （二）提供華語教師在國際學校的多元教學環境下，靈活、有效的教學法。
- （三）論證賞識思維應用在越南國際學校的國高中初級華語學生的可行性。

二、研究問題

- (一) 賞識思維實踐於越南國際學校國高中初級華語的具體教學內容、教學設計、教學方法為何？
- (二) 賞識思維融入課堂中，學習者的成效與滿意度如何？
- (三) 如何為賞識思維融入華語課堂中提供教學建議？

第三節 名詞解釋

一、Project Zero (零點計畫)

零計畫由哲學家納爾遜古德曼 (Nelson Goodman) 於 1967 年在哈佛大學教育研究生院創立，最初的重點是理解藝術並透過藝術進行學習。零點計畫的使命是了解和培養全人類的潛能，例如學習、思考、道德、智力和創造力。幾十年來，「零計畫」已經遠遠超出了藝術範圍，涵蓋了大量課程。它涵蓋了年齡範圍和教育範圍，從幼兒到成熟的學習者，從學校到博物館和企業等機構，從教師到不同知識和實踐領域的領導者。學科主題包含：

- (一) 藝術與美學
- (二) 認知、思考與理解
- (三) 學科與跨學科研究
- (四) 人文與文科
- (五) 製作與設計
- (六) 協助與小組學習
- (七) 工作道德
- (八) 領導與組織學習
- (九) 科學學習
- (十) 數位生活與學習
- (十一) 全球和文化理解
- (十二) 學習環境

二、Artful Thinking (賞識思維)

Artful Thinking 是零點計畫的其中一個項目，旨在幫助教師運用視覺藝術和音樂作品，加強學生在藝術及其他領域的思考和學習。該計畫的目標是幫助教師在藝術作品與課程之間建立連結，幫助教師利用藝術作為培養學生思維的力量。以藝術家的調色盤作為中心隱喻，藝術思維「調色盤」由六種思考傾向組成，可增強學生的智力行為。這些性格是透過思考例程培養出來的，這些思考例程簡單易學，可以在課堂上加深學生的思維。

- (一) 觀察與描述：鼓勵學生仔細觀察、描述，有助於激發好奇心。
- (二) 比較與連結：對不同的事物做比較，從而對世界有更深入、更豐富的理解。
- (三) 提問與探究：鼓勵學生提出有趣的問題、探索創作的可能性。
- (四) 證據與推理：從既有的只是發展更多的想法與好奇心，為深入探討做準備。
- (五) 找出複雜性：花更多時間進行延伸觀察，看見事物的複雜性。
- (六) 探索觀點：用不同視角去解讀藝術作品。

三、跨學科學習

跨學科課程重在培養學生的基本技能、批判性的思考能力、解決問題的能力、利用圖書館和信息的能力、創造性思維及藝術表現能力。通過跨學科課程的學習，使學生學會比較不同的學科和理論觀點、理解綜合的力量，學會使用對比方法闡明一個或一系列問題，其中心目的是促進學生學習的綜合化，以全面的觀點認識世界和解決問題。

本研究的目的是為提升學生的學習動機、教學多元性，並探討賞識思維在華語教學上運用的可行性，由上述的討論可知，培養好的思考傾向，能降低學生學習的依賴度，保持開放的心態，大膽地探索觀點，時時保持求知慾，並提升對事物的觀察敏銳度。好的思考習慣，是有效學習的關鍵。教師透過不同作品能讓學生們的思考被引導出來，並經由所學語言讓

思考變得見。因此在教學的設計當中，適當的融入一條好的思考路徑，有助於學生擁有好的思考習慣，並加以發展。



第二章 文獻探討

第一節 思考傾向

本章針對有關文獻，區分三節來做探討。第一節為思考傾向，第二節為高層次思考，著重於高層次思考的定義、高層次思考的三個項目（批判思考力、創造思考力、解決問題的能力），第三節為視覺思維。

大多數智力的描述都是「以能力為中心的」。他們的目的是用智商或其他智力能力衡量標準來解釋智能行為。然而，一些研究人員提出，在特定行為外的智力—在日常環境中，精心設計的測驗並不能告訴人們到底要嘗試什麼智力任務—在很大程度上取決於思考傾向（thinking dispositions）。從定義上講，傾向並不涉及人們擁有什麼能力，而是人們傾向於如何使用這些能力。日常語言包含許多性格術語，例如好奇心、開放性和懷疑主義。我們回顧了研究人員調查過的幾種傾向性結構，有時是在傾向性標籤下。趨勢研究結果表明，性格是穩定的特徵，有助於解釋智力表現而不是智力能力的衡量標準。有人認為，對智力的傾向性觀點是有道理的，而且它是繼續研究的一個重要領域。（Perkins, Tishman, Ritchhart, Donis & Andrade）許多研究都記錄了思維傾向（thinking dispositions）的存在及其影響對智力表現有一定程度的影響。性格特徵來自認知（Cacioppo, Petty, 1982）。這是指人們願意投資認知要求較高的活動並享受這些活動。認知需求已被證明是穩定的個人特質和獨立性格，於心理測量智力表現出顯著的正面影響，也與學校的表現有相關性、並且對論點的深思熟慮的審查都有相關聯（Cacioppo, Petty, Feinstein & Jarvis, 1996）。

越來越多的學者試圖透過重新將智力視為本質上的傾向，而不是以能力為中心來捕捉人類智力的火花。學 Baron 和 Stanovich 分別於 1985 年與 1994 年提出理性概念是性質上的傾向；學者 Perkins、Jay 和 Tishman 於 1993 年提出了一種高層次思考的傾向概念，強調一套七種思考關鍵傾

向。Ennis (1991, 1986) 描述了批判性的特徵，思考本質上是有傾向性的。Costa (1991) 列出了15種構成有效思考的性格「思考習慣」。由此可見，他們都強調開放性、理性、好奇心和後設認知反思等傾向。好奇心和開放思想等傾向是一種傾向，而不是一成不變的行為。(Perkins, et al., 2006)。

Cacioppo 和 Richard NFC 性格測試 (全稱為：Need for Cognition) 1982 年開發，此測試專注於個體對思考、解決複雜問題和分析訊息的偏好程度，及一個人對思考過程的喜好與動機。測試的好處：

- 一、個人洞察：揭示你對認知挑戰的傾向性，了解個人對複雜思考的偏好。
- 二、職業導向：為選擇需要高度認知能力的職業提供指導，例如研究或分析領域。
- 三、教育適應：幫助決定最適合的學習方式和教育環境。
- 四、團隊協作：了解團隊成員的認知需求，有效分配需要思考的任務。
- 五、自我提升：鼓勵個體在認知活動上不斷進步和自我挑戰

哈佛教育學者 Tishman 曾說：「成為一位優秀的思考者意味著擁有正確的思考傾向 (Thinking Disposition)，否則你將無法充分利用自己的能力。這樣的思考傾向有以下七種：

- 一、個性開朗，敢於冒險：思想開放，願意探索不同的觀點；對狹隘思維的警覺性；產生多個選項的能力。
- 二、持續的求知欲好奇、探究、發現問題的傾向，探究的熱情；對異常情況保持警覺；仔細觀察和提出問題的能力。
- 三、澄清和尋求理解的傾向：渴望清楚地理解、尋求連結和解釋；對不清楚的地方保持警惕並需要集中注意力；建立概念化的能力。
- 四、具有計畫性和策略性的性格：設定目標、制定和執行計畫、設想結果的動力；警覺缺乏方向；制定目標和計劃的能力。
- 五、智力上謹慎的性格：對精確性、組織性、徹底性的追求；對可能的錯

誤或不準確的警覺性；精確處理資訊的能力。

六、尋求和評估理由的傾向：質疑既定事實、要求理由的傾向；對證據需求的警覺性；權衡和評估原因的能力。

七、後設認知傾向：意識到並監控自己思考流程的傾向；對複雜思考情境的警覺性；控制心理過程和反思的能力。

哈佛零點計畫提到「良好的思考既取決於傾向（disposition），也取決於技巧。動機、態度、價值觀和思考習慣都在良好的思考中發揮關鍵作用，並且很多時候，這些因素決定了人們是否在重要的時刻使用他們的思考技能。」

我們常說人或多或少是思想開放、通情達理、深思熟慮、懷疑、好奇，等等。這些術語不僅描述了認知技能，也描述了性格傾向（Tishman, Palmer, 2007）。一些心理學家和教育理論家提出認識思考的傾向向度（Baron, 1985; Langer, 1989; Perkins, 1995; Stanovich, 1994），以及思考教學的性格方法（Costa, 2002; Hart, 2002; Tishman, 2001）。

擁有思考傾向是什麼意思？這個問題的一個答案是性格由兩部分組成：第一部分是能力—例如辨識的能力多種觀點或進行仔細觀察—第二部分是動機或在適當的時候經常使用自己的能力的傾向。能力和傾向是肯定重要的。我們和我們的同事提出了三元處置理論認為有三個邏輯上不同且可分離的性格行為的要素：敏感度、傾向與能力（Perkins, Tishman, 2001）敏感度涉及對機會的警覺性，傾向涉及參與的傾向機會一旦發現，能力就涉及適當執行的能力。雖然大多數關於性情的研究都削弱了敏感性和傾向，但我們已經提供在思考領域的證據，敏感度是經驗上獨特且有影響力的組成部分性格行為，以及發展有效思維性格的挑戰常常更重要的是敏感度而不是傾向—人們根本沒有注意到深入了解思考的機會，而不是不願意抓住這些機會（Works of Art Are Good Things To Think About）。

第二節 高層次思考

「高層次思考」亦被稱為「複雜層次思考 (complex-level thinking)」，它是對應「基礎層次思考 (Basic-level thinking)」所被提出的。我們應該都同意要學會複雜的認知技巧必先學會較簡單的認知技巧；因此高層次思考的有效應用必須要以基礎層次的思考為基礎。基礎層次的思考包括記憶 (memory)、回憶 (recall)、基本的理解 (basic comprehension) 及觀察技巧 (observation skill)。而高層次 (複雜層次) 思考則涉及多重可能答案和參與者的判斷。Udall 與 Daniel (1991) 認為高層次思考至少包括三種思考：批判思考、創造思考與問題解決。Presseisen (1985) 曾對批判思考、創造思考與問題解決三種思考進行比較，他認為批判思考涉及慎重分析議題、使用客觀標準、評鑑資料；創造思考涉及產生新的及原創的觀點；問題解決則涉及使用一連串的技巧以解決問題。

國家教育研究院辭書中對於「高層次」思考的名詞解釋為高階思考或高層次思考是指進行比較、判斷和推理等的心理過程。有別於經由感官或操作實物而得的直接經驗。這是一種可以經由學習而得的能力，其常見的特徵如：運作方式不固定、過程複雜且無法直接觀察、可獲得多種解決方式、使用多重且可能相衝突的標準、具不確定性、自我調節而非依命行事、能由紛亂中尋出意義、及耗費心力等。

學習如何思考是教育的重要目標，過去，教育的重點在於培育優秀的人才，因此高層次思考能力的課程主要實施於特定的人身上。然而，在現今是以全民為教育的時代，並因新知識快速增加，學習應是一種使用及解釋訊息的過程，習得有效率之處理訊息的技能，比累積知識更為重要。Seif 在 1981 年也指出：資訊的爆炸發展可以說是人類史上最大的變革，為了有效因應目前這些及未來可能發生的變化，學校課程應該提供學生發展一些必要技能的機會；這些技能包括：擴散思考與聚斂思考，調查今日

與明日的改變和問題，以複雜及有創意的方式思考，以及分析、綜合、評鑑等能力（O'Tuel, Bullard, 1993）。高層次思考能力可以說是各先進國家教育發展的共同趨勢。美國教育委員會（The Education Commission of the State）早在 1982 即提出批判思考、創造思考、問題解決、決策、評鑑和分析技巧、應用、綜合、及溝通為「明日的基礎（Basics of tomorrow）」（O'Tuel, Bullard, 1993）。而在 1990 年代初期，美國國會更明述：促進大學生「批判思考、有效溝通、及問題解決」的能力為西元 2000 年的國家教育目標（Facione, Sanchez, Facione & Gainen, 1995）。

綜合美國南卡羅來納及馬里蘭等州所發展的定義，O'Tuel 和 Bullard 將高層次思考的定義歸納為：（一）高層次思考是處理心理過程以達成決策、做判斷、解決問題、和建構及溝通意義的能力和意願；（二）高層次思考涉及許多過程；它至少包括質問、詮釋、分析、綜合、組織統整訊息、概化和推論、評估和預測結果、創造、評鑑。而這些過程必須被適當地選擇、結合、和使用。學生必須相信他們可以有效地思考並且能監控和調節他們的思考；此外他們必須了解技巧和過程會與不同學習內容及情境產生互動。

布魯姆分類學（Bloom's taxonomy）是美國心理學家 Benjamin Samuel Bloom 提出，他將知識分成三個範疇：態度、技巧、認知，其中態度範疇內的過程從低至高可分為五個層次：

- 一、接受（Receiving）：是態度範疇內最低層次的過程，學生是被動的要求專注。若連這一層次也不能達到的話，可以說根本毫無學習可言。
- 二、反應（Responding）：在這層次，學生不單只對於刺激作出反應，更可主動參與學習過程。
- 三、評價（Valuing）：學生可對一件物件、一個現象或一份信息給予評價。
- 四、組織（Organizing）：學生把不同的價值、信息及意念擺在一起，並利用他們本身的 schema 來將他們容納在一起。比較、關聯和引申所學

過的內容。

五、內化 (Characterizing)：學生已將所學視為一種本能。

認知範疇包括六種：

一、記憶：指的是對於數據或信息的回憶。

二、理解：表現出理解的事實和思想，組織，比較，翻譯，解釋，提供描述，並闡明的主要觀點

三、應用：使用新的知識。在新形勢下，以不同的方式運用所學到的知識、事實、技術和規則解決問題。

四、分析：檢查並分析動機或原因，後分解信息分成幾部分。進行推論，並找到證據支持的概括。

五、評鑑：評價（使用標準、理論或過程來評價價值）

六、創造：創造出新的或是原創的成果：設計、組合、組織與結構、推理或推測、發展、制定、創作、調查出新的知識或是訊息。

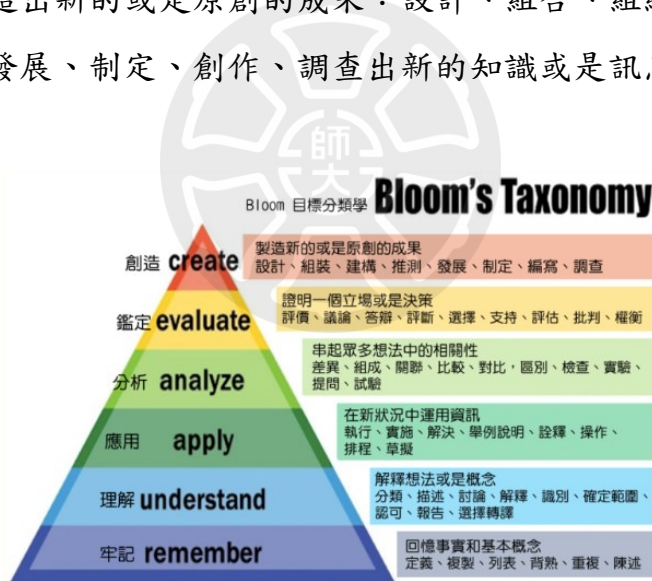


圖 2-1 布盧姆分類法在認知範疇的分類

資料來源：Anderson & Krathwohl, 2001

壹、批判性思維

當我們得心應手地思考或行動時，我們不是在進行批判性思考。」
反之，「在我們考量自己（或者他人）的思維是否符合邏輯、是否符合好的標準時，就是在進行批判性思考。」（Brooke Moore, Parker, 2011）

批判性思考，是一種對敘述、問題等從事了解而加以判斷的思考。批判思維是集中於相信什麼或做什麼的反思性思維、深入思考（Ennis, 1989）。批判思考（critical thinking）係指個體對任何資訊內容進行評析，進而從事接受或拒絕之抉擇時，即運用批判性思考（張玉成，1998）。1990年，一群美國學者發表了聯合聲明，認為批判性思考是一種有目的而自律的判斷，並對判斷的基礎就證據、概念、方法學、標準厘定、背景因素層面加以詮釋、分析、評估、推理與解釋……有理想批判性思考能力的人凡事習慣追根究底，認知務求全面周到，判斷必出於理據，心胸保持開放，態度保有彈性，評價必求公正，能坦然面對主觀偏見，判斷必求謹慎，且必要時願意重新思量，對爭議點清楚瞭解，處理複雜事物有條不紊，搜集相關資料勤奮不懈，選取標準務求合理，專注於探索問題，而且在該問題該環境許可的情況下堅持尋求最精確的結果。「批判性思考」必須具備三項特質（Glaser, 1941）：

- 一、傾向以審慎的態度思慮議題和解決難題。
- 二、對理性探索與邏輯推理的方法有所認識。
- 三、有技巧地應用上述的方法。

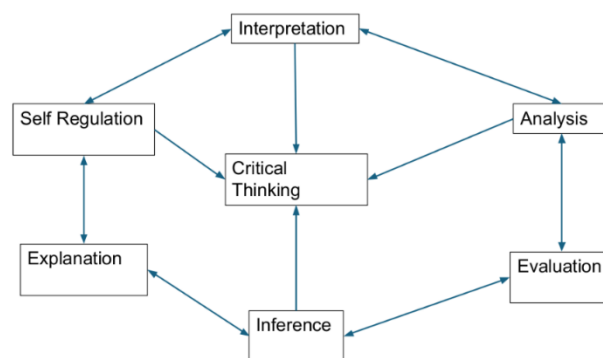


圖 2-2 批判性思考

資料來源：根據 Rubenfeld, M. G & Scheffer, B. K. (2005) 重新繪製

貳、創造思考

創造力不僅透過發明和發現促進社會進步；它也透過改變人們與世界、與他人以及與自己的關係方式來幫助社會進步，使他們更靈活、更開放地接受改變 (Glaveanu et al., 2017)。創造力也與其他認知活動相關，例如領導力、批判性思考、決策、後設認知以及動機和行為因素 (Feldhusen, Goh, 1995)。創造性過程是指人們如何處理問題和解決方案，以及他們將現有想法結合成新組合的能力 (Amabile, 1996)。個人的認知風格和性格特徵可能會影響他們的獨立性、冒險精神以及對問題新觀點的開放態度。主要由興趣、享受、滿足感或工作帶來的挑戰激勵時，個人更具創造力。與創造力相關的思考過程可以提高其他技能和能力，包括後設認知能力、解決問題的能力、學業成就、未來職業成功和社會參與 (Barbot, Heuser, 2017)。研究人員也建立了創造性思考和批判性思考之間的聯繫，作為不同但相關的高階認知技能 (Lancrin et al., 2017)。創造力不是抽象概念。創造力是一個類別而不是一個單一概念的想法，為其他研究人員提供了以全新視角看待創造力的能力，創造力是以下幾個因素的結果 (Guilford, 1967)：

一、對問題的敏感度，或者說是辨識問題的能力。

二、流暢度，包括：

(一) 創意流暢性，快速產生滿足規定要求的各種創意的能力。

(二) 聯想流暢度，產生單字清單的能力，給與每個單字相關聯的單字。

(三) 表達流暢性，將單字組織成更大單元的能力，例如短語、句子和段落。

三、靈活度，包括：

(一) 自發性的靈活性，表現出靈活性的能力。

(二) 適應性靈活性，產生新穎且高品質反應的能力

「發散」和「聚合」思維的概念，指的是我們需要提出創新想法或問題解決方案時的思考歷程。發散性思考有幾個關鍵特徵（Guilford, 1976）：

- 一、流暢性—產生大量想法或問題解決方案的能力
- 二、靈活性—針對特定問題同時提出多種方法的能力
- 三、原創性—產生新的、原創的想法的能力
- 四、闡述—將想法的細節系統化和組織並付諸實施的能力

發散性思考通常以自由流動、「非線性」的方式發生，在過程中會產生許多不同的想法。這是我們在意義建構以及研究、觀察、探索、假設和實驗時所應用的思考形式。聚合性思考則是進行組織和結構化，運用邏輯步驟來解決問題與方案。

教育心理學者張玉成(1993)，曾對創造思考的意義與本質歸納為九點：(一) 創造性思考是人類心智能力之一，屬於高層次認知歷程，但與智商有別；(二) 創造歷程已有軌跡可循，各家主張不同，但大致可知創造之發生始於問題的覺察及確定，繼以心智活動的探索，方案的提出，而終於問題的解決與驗證；(三) 創造思考運作過程中，首須保持新奇求變，冒險探究精神；(四) 創造性行為是目的性行為之一種，其成果常以新穎、獨特為要求；(五) 創造思考須以知識經驗為基礎，不能無中生有；(六) 創造能力是知情意結合，多種思考歷程並用的結果；(七) 創造能力高者有與眾不同的人格特質；(八) 創造行為如何發生，仍待研究探討；(九) 創造性思考，可經由教育訓練而與增強。

ACER（澳洲教育研究理事會）將創意性思考分成三個部分：產生想法（數量和範圍）、嘗試想法（轉移和操縱）以及產生高品質的想法（適合目的、新穎性和精細化），此框架緊密遵循 Amabile 提出的成分理論，它涵蓋三個廣泛的主題內容領域：(1) 創造性表達，(2) 知識創造，以及 (3) 創造性解決問題。

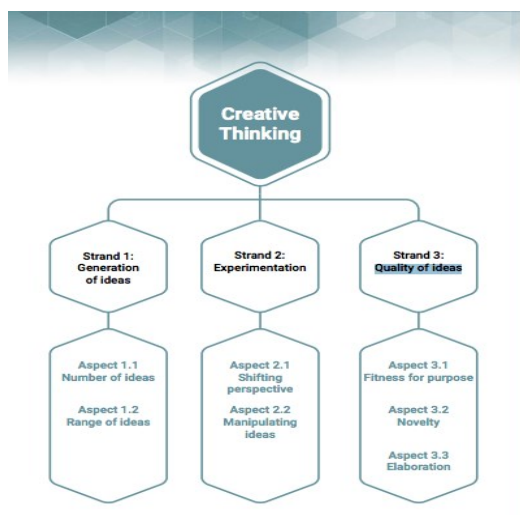


圖 2-3 ACER 的批判性思考框架

參、問題解決

解決問題能力是指人們運用觀念、規則、一定的方法等對客觀問題進行分析並提出解決方案的能力。高層次的解決能力是能提早發現問題，能準確預測事情的發展過程中會遇到的問題，能在最初給予好的方案解決，同時又能歸納問題的發生的規律，最後還能指導他人並且提高他人問題解決的能力。價值工程之父麥爾斯 (L.D.Miles) 曾說：「改變思維，是解決問題最重要的一步！」。早稻田大學商學院教授內田和成指出，只要找對問題、設定正確論點，解決問題就等於成功一半。早稻田大學商學院教授內田和成指出，只要找對問題、設定正確論點，解決問題就等於成功一半。杜拉克 (Peter F. Drucker) 曾在《人、思想與社會》一書中提到說：「最嚴重錯誤，並非提出錯誤的答案，而是針對錯誤的問題作答。最危險的事情，就是提出錯誤的問題。」。前國防大學校長謝建東曾指出解決問題的思維原則：第一，發掘問題，必須清楚知道眼前的問題到底在哪裡，要有找出問題的能力；第二，面對問題，知道問題之後必須面對它而非逃避；第三，了解問題，面對問題進而透析問題；第四，分解問題，將問題分成數個部分，然後一一擊破；第五，預擬對策，應用什麼方法來解決；最後則是集思廣益，不妨聽聽別人的意見 (張鴻，2012)。解決問題最簡單的方法書中，作者渡邊介健將解決問題分成三個步驟：

- 一、「正確地理解現狀」(認清並定義問題)
- 二、「找出問題產生的原因」(拆解問題)
- 三、「徹底思考有效的解決方案」(對各分解後的點提出針對性方針)
- 四、「執行」(操作層面)

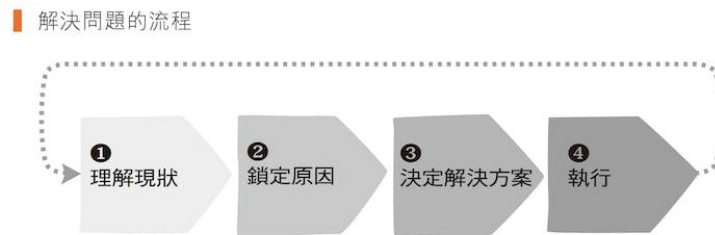


圖 2-4 解決問題的流程

資料來源：渡邊介健(2017)

第三節 視覺思維策略與方法 (Visual Thinking)

壹、視覺思維 (Visual Thinking)

法國雕塑家羅丹 (Auguste Rodin) 說：「這個世界不是缺少美，而是缺少發現美的眼睛。」法國作家、音樂評論家，及 1915 年諾貝爾獎得主羅蘭 (Romain Rolland) 說：「應當細心地觀察，為的是理解；應當努力地理解，為的是行動。」現代科學之父伽利略 (Galileo Galilei) 說：「一切推理都必須從觀察與實驗中得來」；英史上最傑出的戲劇家—莎士比亞 (William Shakespeare) 說：「經驗是一點一點觀察得來的結果」。從古至今不少偉人的名言都證實了觀察力的重要性。

103 年以來，教育部積極推動美感教育，以培養國民美感素養，例如在十二年國民基本教育的核心素養項目中納入「藝術涵養與美感素養」，希望學生能具備藝術感知、創作與鑑賞能力，以體會藝術文化之美，另透過生活美學的省思，豐富美感體驗，並培養對美善的人事物，進行賞

析、建構與分享的態度與能力（教育部，2014）。若欲培養欣賞藝術作品的美感素養，「何謂觀看？如何觀看？」是兩個重要的核心問題意識。

阿恩海姆認為觀看是通過一個人的眼睛來確定一件事物在某個特定位置上的一種最初級的認識活動（Rudolf, 1974）。這是一種常見的對觀看的理解，但是阿恩海姆更進一步申明觀看的內容不僅於此，視覺不只是一種觀看活動，更是一個理性思維的過程。其提出了一個具顛覆性的概念：視覺思維。視覺感知是一種思考行為，思考可以藉助藝術品（Arnheim, 2000, p. 6）。

貳、視覺思維策略（Visual Thinking Strategy）：

視覺思維策略方法始於「閱讀圖片」是一項基本知識的假設，需要學習的文化技巧-就像閱讀、算術和寫作（Jung, Kraler, 2020）。視覺思維策略使用圖像和適合發展的問題作為起點來刺激視覺、認知和社交學習，不是用對圖像的直觀情感來學習。它的核心問題有三：這張圖發生了什麼事？你是看到了什麼而讓你這麼說？你還能發現什麼？每個答案，同時都指向圖中的各個方面（“指向”）。他們也將相似或不同的觀點連結起來（「連結」）將基本思想置於更廣泛的主題框架（「框架」）中。鼓勵學生為了積極參與，他們學會證明自己的觀點，並發現圖像可以透過更多種方式來解釋（Jung, Kraler, 2020）。

視覺表現是溝通和訊息的日常組成部分過程。學習者需要「圖像能力」才能閱讀圖像（Doelker, 1997）。因此，教育機構需要適當的教學環境，學生學習以批判性和反思性的方式處理圖像（Reißmann, 2015, Elkins, 2008）「……在圖像中尋找意義的能力。它涉及一系列技能，從簡單的識別（命名所看到的事物）到上下文、隱喻和哲學層面的複雜解釋。認知的許多方面都被調用，例如個人聯想、提問、推測、分析、事實調查和分類。客觀理解是大部分讀寫能力的前提，但認知的客觀和情感方面同樣重要。」（Yenawine, 1997）

傳統心理學中知覺和思維兩種活動之間的界線是很分明的，前者是受客觀事物刺激後產生的直接反應，而後者是對客觀事物的間接反應，是較高層次的、具有抽象與概括性的認知現象。阿恩海姆的視覺思維觀念打破了這樣的分界，其指出知覺，尤其是視覺，包含了思維的一切能力，視覺活動本身就是一種積極的活動而非被動的刺激，這樣的活動不僅具有選擇性，還具有完形性，視覺活動能夠把對象簡化、抽象、分離與組合。人的視知覺不是一種被動的接收活動，就像照相機一樣接受外在的光線刺激；而外在世界的形象也不像照相一般，單純地印在某個感受器上。另一位著名的英國藝術史家 Ernst Gombrich 也認為根本沒有無偏見的眼睛，看見就是選擇。可見視覺能力不單只是為了認識而存在，視覺在認識事物時包含了某種特殊的思維傾向，視覺活動是一種人類心理的創造性活動（張菁育，2018）。

「視覺思維」由德國出生的作家兼心理學家魯道夫·阿恩海姆（Rudolf Arnheim）創造，與其主要著作同名，而後阿比蓋爾·豪森（Abigail Housen）的「實證研究」和由此產生的美學發展理論中，佔據著至關重要的地位。Housen、Arnheim、Piaget 等人的應用構成了視覺思維策略方法和課程發展背後的起源和持續的理論基礎。阿比蓋爾·豪森（Abigail Housen）從 20 世紀 70 年代中期開始嘗試了解觀看藝術作品的不同程度如何影響人們的觀看體驗。她對她所說的美學發展的理解是基於指導皮亞傑、維高斯基和洛文格的相同經驗方法。

視覺思考策略是 1980 年代心理學家 Abigail Housen 和 Philip Yenawine，紐約現代藝術博物館執行長提出的教育概念，該方法的目的是培養藝術學習者的視覺美學意識。視覺思考策略（VTS）的科學基礎是 Hosen 的美感發展階段理論（Housen, 1983）。她的理論借鑒了認知發展心理學、建構主義以及美感發展和視覺感知的研究。美感發展理論揭示了知覺、認知和美感之間的連結。在 VTS 的發展過程中受到了 James M. Baldwin、Jean Piaget 等人作品的影響。透過視覺思考策略練習，學生可以

進入「不平衡」狀態，從而對學習過程開放（DeSantis, Housen, 1996/2000）。

參、可見思維（Visible Thinking）

可見思維是一個靈活、系統化、基於研究的概念框架，旨在將學生思維的發展與跨學科的內容學習結合起來。可見思維最初是一項旨在發展基於研究的思維傾向教學方法的倡議。此方法強調三個核心實踐：思考慣例、學生思維的記錄和反思性專業實踐。它最初是由瑞典 Lemshaga Akademi 開發的，作為「智慧創新」計畫的一部分，重點是培養學生在求真、理解、公平和想像力等方面的思維傾向。此後，它擴大了關注範圍，強調透過藝術思考和文化力量的作用，並為其他 Project Zero 計畫的發展提供了訊息，包括藝術思維和思維文化。

當學習者說出、寫下或畫出他們的想法時，他們會加深他們的認知。以下六項關鍵原則是「可見思維」的基礎（Ron Ritchhart and David Perkins, 2008）：

一、學習是思考的結果

從學生對內容的理解，甚至是當他們思考整個概念以及他們正在研究的資訊時，他們對內容的記憶就會增強。思考問題不是一個人的努力，常常是小組成員彼此分享和借鏡的知識。符號化系統、專業詞彙以及各種技術和其他工具等，更複雜任務的記憶也將被釋放出來。

二、好的思考不只是技巧的問題，更是性格的問題

開放的思想、好奇心、對證據的關注、懷疑精神和想像力都使良好的思考（Perkins & Ritchhart, 2004; Perkins, Tishman, Ritchhart, Donis, & Andrade, 2000）。這些特徵與其說關係到一個人的能力，不如說關係到他如何投資這些能力。兒童和成人常常沒有充分利用他們的思維能力。因此，除了培養相關技能外，教育還需要提倡思想開放而不是思想封閉，提倡好奇而不是冷漠，等等。

三、思維的發展是一項社會努力

在教室裡，就像在社會上一樣，是群體與個人之間持續的互動。我們向我們周圍的那些人學習，以及我們與他們的接觸。學校應確保深思熟慮的學習是普遍的，而不是零星的。

四、培養思維需要使思維變得可見

思考主要發生在我們的別人甚至我們自己看不到的。有效的思考者會讓思考變得可見，這意味著他們透過說話、寫作、繪畫或其他一些方法。然後他們可以調整這些想法，讓它變得更好。看得見的思維也強調記錄思考以供日後反思。

五、學校必須建立教師思考的文化

專業的學習社群—教師的經驗在豐富的教學、學習和思考討論成為課程的基本組成部分—為培養思考和學習提供基礎課堂。管理者需要重視、創造和保留教師的時間以學生作業的觀察為基礎，討論教學與學習。

Project Zero 研究人員合作開發了 30 多個思維路徑，這個例程使用報紙頭條來捕捉事件、想法的本質，概念或主題。詢問學生對物體、影像或事件進行觀察，回答這三個問題問題，這個例程有助於激發好奇心並為探究奠定基礎：

- (一) 你看到了什麼？
- (二) 您對此有何看法？
- (三) 這讓你想知道什麼？

另外透過「連結-延伸-挑戰」的思考歷程有助於學生建立連結：

連結：如何從現有的概念和資訊中連結到過往學習過的經驗？

延伸：有什麼新的想法來推動新的思考方向？

挑戰：依舊存在的疑惑是什麼？問題是什麼？

肆、賞識思維 (Artful Thinking)

Artful Thinking 是哈佛零計畫與密西根州特拉弗斯城地區公立學校 (TCAPS) 合作開發的計畫。旨在開發一種將藝術融入常規課堂教學的

方法。藝術思維計劃的目的是幫助教師在課程中定期使用視覺藝術和音樂作品，以加強學生的思考和學習。它有兩大目標：(1) 幫助教師在藝術作品和課程主題之間建立豐富的連結；(2) 幫助教師運用藝術作為培養學生思考的力量。目前被美國和歐洲多所學校的 K-12 課堂教師以及藝術專家使用。藝術品是值得思考的好東西。這個簡單的前提是藝術思維的基礎，該計劃幫助教師在課程中定期使用藝術作品，以加強學生的思考和學習。它的重點是觀察和解釋藝術，而不是創造藝術，其目標有雙重：幫助教師在藝術作品和他們所教授的主題之間建立豐富的聯繫；以藝術的力量培養學生的思考素質 (Tishman, Palmer, 2007)。「藝術思維」計畫開發過程中進行的兩項研究的結果。第一個是該計畫對學生和教師藝術觀念影響的研究。第二個是研究該計畫對學生思考和學習的整體觀念的影響。這些調查被定義為設計研究 (Brown, 1992; Cobb, Confrey, diSessa, Lehrer, Schauble, 2003)。這意味著，是為探索計畫參與者的藝術概念和思維概念而開發的程序，並以學習為中心而設計的實踐，是專案精神和目標的組成部分，而不是「附加」評估。

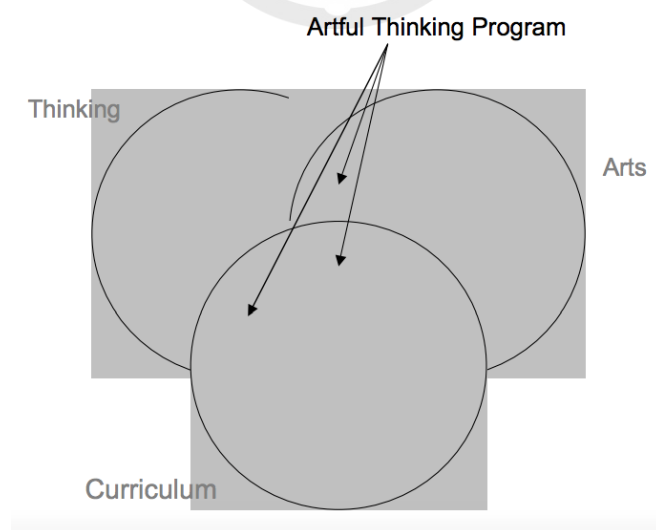


圖 2-5 思考慣例、藝術作品、課程教學模型
資料來源：Artful Thinking Final Report (2006)

該計劃的根源和實踐是了解這些研究與該計劃的影響有何關係，最佳方法是考慮他們在藝術思維計劃的兩個基本組成部分為思考性格和思考習慣。這兩組件都與教學思維目標和思維傾向環環相扣。傳統上，教授思維的努力一直以能力為中心：突顯思考技能的教學—推理技能、創造力等。假設培養必要的技能就足以確保達到預期的目標行為。然而，藝術思維採用性格方法來教導思維。思考能力當然很重要。但如果我們希望學生經常運用他們的技能，我們希望他們感到投入，我們希望他們將自己的技能轉移到各種環境中的某些智力行為模式（例如，致力於探索藝術作品從多個角度，或致力於深入思考藝術作品）。教授思考能力可能還不夠。為了教導學生成為好的思考者他們自己和自己的意願，而不是依照特定情況下的需求，思考教學的傾向性方法可能效果更好。（Tishman, Palmer, 2007）。認為思考傾是向作為藝術成就的重要性教育（Lambert, 2006）。學校藝術作品，在視覺藝術和戲劇中，採用傾向性教學方法，透過視覺藝術和戲劇進行思考（Grotzer, Howick, Tishman, Wise, 2002）。

讓思考變得可見當學習者說出、寫下或畫出他們的想法時，他們會加深他們的認知（Ritchhart, Perkins, 2008）。學生分享他們對某個主題的看法，找出他們困惑的問題，並確定目標探索的方向。思考例行可以幫助學習者思考那些，乍看之下不可能的議題，引起的複雜思考，這樣的例行公事可以啟動思維並使其可見。「可見思維」六項關鍵原則（Ritchhart and Perkins, 2008）：

- 一、學習是思考的結果。學生對內容的理解，甚至當他們思考並思考概念時，他們對內容的記憶就會增強以及他們正在研究的資訊。然而思考問題不是一個人的努力，團隊成員經常分享和借鏡彼此的知識。符號化、系統化、專業詞彙以及各種技術和其他工具也被釋放出更複雜任務的記憶。
- 二、好的思考不只是技巧的問題，更是性格傾向的問題。開放的思想、好奇心、對證據的關注、懷疑精神和想像力都使良好的思考（Perkins,

Ritchhart, 2004; Perkins, Tishman, Ritchhart, Donis, & Andrade, 2000)。

這些特徵與其說關係到一個人的能力，不如說關係到這個人如何投資這些能力。兒童和成人常常沒有充分利用他們的思維能力。因此，除了培養相關技能外，教育還需要提倡思想開放而不是思想封閉，提倡好奇而不是冷漠，等等。

三、思維的發展是一項社會努力。在教室裡，就像在世界上一樣，是群體與個人之間持續的互動。我們向我們周圍的人們接觸並向他們學習。課堂的社會文化特徵，學校應確保深思熟慮的學習是普遍的，而不是零星的。

四、培養思維需要使思維可見。思考主要發生在別人甚至我們自己看不到的地方。有效的思考者會讓思考變得可見，這意味著他們透過說話、寫作、繪畫或其他一些方法。然後他們可以引導和改進這些想法。看得見的思維也強調記錄思考以供日後反思。

五、課堂文化為學習為基調並塑造所學內容。我們有確定了塑造課堂文化的八種力量：(1) 課堂慣例和學習結構，(2) 語言和會話模式，(3) 隱形和顯性的期望，(4) 時間分配，(5) 教師和其他人的建模，(6) 物理環境，(7) 關係和互動模式，以及(8) 創造的機會。根據其形式，這些力量可以支持或破壞深思熟慮的學習節奏 (Ritchhart, 2002, 2007)。

六、學校必須成為給教師們的思考文化。專業的學習社群在豐富的教學、學習和思考討論成為課程的基本組成部分—為培養思考和學習提供基礎課堂。管理者需要重視、創造和保留教師的時間以學生作業的觀察為基礎，討論教學與學習。

以「藝術作品」作為載體，讓孩子從觀察中，開始建構「說話的語言」(李宜蓁, 2020)，像是先說出名詞，再加入形容詞與動詞的練習，用好玩的方式鍛鍊語言能力，帶領學生延展他們的思維，連結至社會議題，或是感受藝術中人物的性格與情緒等，培養「思考力」的厚度。快速瀏覽

可看到事物的輪廓；而深思熟慮的觀看，則看到輪廓之外的更多細節及複雜性（李宜蓁，2020），因此「認真、安靜的觀看」是培養良好思維很重要的一步。良好的思考不僅是技巧的問題，更是個性的問題。開放的思想、好奇心、有著求證、懷疑精神和想像力都對思考很有幫助（Perkins, Ritchhart, 2004; Perkins, Tishman, Ritchhart, Donis, & Andrade, 2000）。慢看的定義很簡單，它只是意味著花時間仔細觀察比第一眼看到的更多的東西。孩子們想要進行自己的觀察是很自然的，並且他們可以透過這樣做獲得真實而深刻的知識。親自觀察事物的衝動是自然的且本質上有吸引力 Tishman（2018），慢速觀看的機會是情感和認知上的學習經驗的核心。隨著時間的推移觀察細節的做法，以超越第一印象，並透過文字、想法、藝術品或任何其他類型創造更身臨其境的體驗這種實踐為學生創造了一個空間，讓他們能夠掌握和欣賞我們所生活的世界的豐富性。（Tishman, 2008）。

將「慢看」（slow looking）定義為一種學習模式，慢看有益於我們批判性和創造性思考的認知活動，慢速觀看對學生的潛在好處與學生的教學方式密不可分，教學設計和教學的藝術性都是學習成果的關鍵。此外，當人們花時間慢慢地、仔細地觀察事物時，他們會發現事物複雜的多種方式（Tishman, 2018）。零件、目的和複雜性是觀察零件和互動的複雜性的例行程序，是幫助學習者理解我們周圍世界的複雜性或建構性的一個非常強大的工具。

六個慢速觀看的步驟 Slow looing (2019)：

一、選擇慢速觀看的主題

可以是物理環境特徵，一個人或一群人、或一種互動或事件。這將是你的觀察「主題」。

二、觀察主題

仔細觀察主題至少五分鐘，並盡可能的記下特徵，需要記下以下內容：

- (一) 你所看到和聽到的一切。
- (二) 任何與您所觀察到的事物相似的事物，以及任何看起來不熟悉或不熟悉的事物讓你驚訝的事物。
- (三) 觀察特定的環境方面並近距離「放大」視圖。

三、記錄下「疑問」

寫下對主題的問題清單。

四、將主題連結到更大的系統中

如整體教學評估、學習環境、學校與家長互動的系統，嘗試將更大的系統融入進駐體力。

五、視覺化的系統

繪製圖表，顯示系統的不同部分，以及它們是如何互動的。

六、反思

無論是個人還是團隊，反思自身從這項活動中獲得的任何新見解。什麼對創新有影響。

藝術思維廣泛運用了豐富思考學習的習慣。這些例程是簡單的結構，例如一組問題或短序列，可在不同年級和內容中使用。讓它成為學生進行學習過程的方式。以下為促進學生思維發展和課堂文化發展的路徑：

- 一、以目標為導向，針對特定類型的思維
- 二、在課堂上重複使用
- 三、由幾個步驟組成
- 四、容易學習和教學
- 五、當學生參與路徑思考，會使事情變得更順利。
- 六、用於多種環境，可以是小組或個人
- 七、路徑實際上只是可以整合並用於各種活動的行動模式，教師可在教授一堂課時使用多個思考路徑。

總的來說，將思考路徑運用在課堂中，並不是佔用時間的表現，實際上，這樣的模式是能增強教師在課堂上嘗試做更多的事，並且有助學生擁有良好的思考傾向。

「藝術思維」調色板透過使用「思維慣例」而變得生動起來。每種思考傾向都有幾個與之相關的思考慣例。思考例程是簡短、易於學習的小策略，可以擴展和深化學生的思維，並成為日常課堂生活的一部分。它們被靈活地、反覆地使用——與藝術一起使用，並與課程中的各種主題一起使用。該框架以藝術家調色板的圖像作為其中的隱喻。通常，調色板由基本顏色組成，可以以多種方式使用和混合這些顏色。藝術思維調色板由 6 種思維傾向（智力行為的 6 種基本顏色或形式）組成，它們具有雙重力量：它們是探索藝術作品的強大方式，也是探索整個學校課程科目的強大方式。

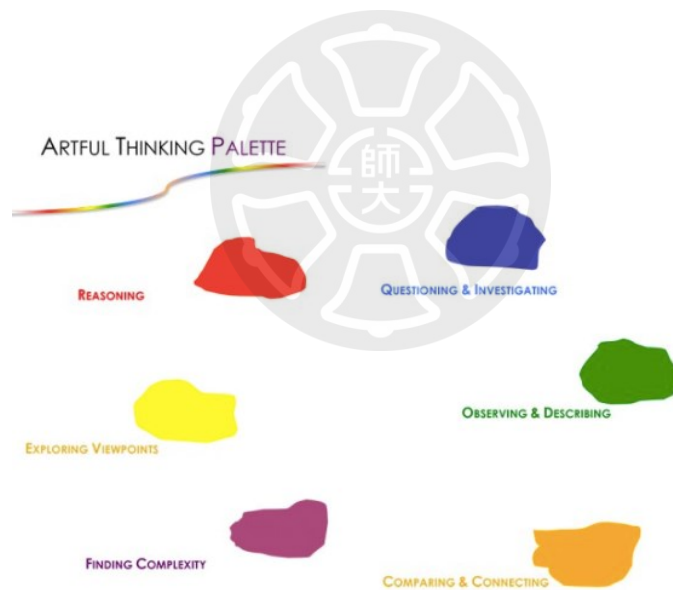


圖 2-6 賞識思維調色盤

資料來源：Artful Thinking Palette, Artful Thinking by Project zero

以藝術家的調色盤作為隱喻，由六種顏色組成，每一種顏色代表一個思考傾向（Disposition），為一個人傾向與某種表現或感受的方式，如何在行為上展現思考習慣，彼此間相輔相成，互相影響，在課堂中反覆的靈活運用，擴散、深化、豐富學生的思維模式。

以下將分別說明與本研究相關的兩條思考路徑發展思考傾向觀察與描述

在哈佛零點計畫中的「賞識思維」項目，提供了此路徑—觀察與描述一個完整的教學示範和解說(Tishman, Palmer, 2006)：

在一個小組裡，觀察並描述藝術品的幾個不同部分。

(一) 一個人辨識藝術品的特定部分並描述他或她看到的內容。另一個人詳細闡述了第一個人的情況透過添加有關該部分的更多細節來觀察。第三人稱透過添加更多細節來進一步闡述，以此類推。觀察者：只描述你所看到的。暫緩提出對於藝術作品的想法直到例程的最後一步。

(二) 這個例程鼓勵學生仔細觀察細節。它挑戰他們發展言語詳細、細緻且富有想像力的描述。這也鼓勵他們辨別透過要求他們保留對藝術品的想法，在觀察和解釋之間進行選擇—他們的解釋一直到例程結束。這反過來又增強了學生的推理能力小心謹慎，因為這可以讓他們練習在投入之前進行持續觀察判斷。何時何地可以使用它？將此例程用於任何類型的在時間上保持靜止的視覺藝術，例如繪畫或雕塑。還可以將例程用於非藝術品，例如顯微鏡、動物骨架或植物。這闡述遊戲是發起寫作活動的特別好方法，因為它可以幫助學生發展詳細的描述性詞彙。使用提示。這個例程幾乎是自啟動的。您所需要的就是解釋遊戲規則。決定提前確定您是否想讓每個學生輪流發言，或者您是否希望學生他們隨意舉手並提出自己的看法。如果例行公事感覺有點尷尬，請不要擔心第一次嘗試。深入觀察事物具有挑戰性，有時需要學生一段時間進行新的觀察並找到描述事物的新方法。給學生充足的「思考時間」他們很快就會掌握竅門。

鼓勵學生仔細、深入地觀察細節。挑戰他們進行詳盡、細緻且富有想像力的口頭描述。這也鼓勵他們保留自己的想法來區分觀察和解釋藝術

作品。這反過來又增強了學生仔細推理的能力，因為這可以讓他們練習在投入之前進行持續觀察判斷。

此路徑適用於任何保持靜止的視覺藝術，例如繪畫或雕塑。您也可以將此思考路徑與非藝術品，例如顯微鏡、動物骨骼或植物做連結，抑或是音樂作品。對於具有一定複雜性的物品或藝術品來說效果很好。精化遊戲是啟動寫作活動的特別好的方式，因為它有助於學生發展詳細的描述性詞彙。

在執行「觀察與描述」前，先決定是否要讓每位學生輪流發言，或是否希望學生隨意舉手並提出自己的看法。第一次嘗試時可能會有些尷尬。因為深入地看待事物是具有挑戰性的，需要學生們花一段時間進行新的觀察並找到描述事物的新方法。給學生很多「思考時間」，他們很快就會掌握竅門。

另外，除了以上的方法，透過「開始/中間/結束」，利用敘事的力量來幫助學生進行觀察，並運用他們的想像力來闡述和擴展他們的想法。它是對說故事的重視，也鼓勵學生尋找連結、模式和意義。這條路徑特別適合用在寫作的活動，能真正加深學生的寫作的能力。

可以透過以下方式來引導學生：

1. 在學生開始寫作或說話之前，給他們安靜的時間看。
2. 可以花幾分鐘讓全班說出他們在課文中看到的幾件事。
3. 開始獨立寫作之前，與合作夥伴討論他們的想法。他們也可以兩人一組寫作。
4. 可以用口頭形式進行，單獨講故事，或兩人一組或小規模地講故事。小組一起想像一個故事。

「觀察與描述」不僅僅適用於靜止的藝術作品，如何將音樂結合至課程中，可引運用聽力 10X2 的思考路徑：

1. 安靜地聽一段音樂，開啟聽覺，完全放鬆的去享受歌曲。
2. 列出聽到的 10 個單字或短語。

3. 重複步驟 1 和 2：再聽一次並嘗試列出 10 個以上（更多）的單字或短語。

這個路徑可以幫助學生放慢速度並仔細聆聽音樂。要求學生思考描述作品的單字或片語，並鼓勵學生再次聆聽，說出比第一次聆聽更多的詞彙或基本描述。它適用於任何類型的音樂。在寫作活動之前很有用，它讓學生思考如何運用描述性語言，並幫助學生對音樂本身進行觀察。

可以透過以下方式來引導學生：

1. 給學生時間多聽幾次音樂，每一次都試著聽到更多不同的新東西。當學生在列出清單（詞彙）時，將音樂的音量調整為小聲。
2. 學生可以以全班、小組或單獨的形式進行工作。學生應該嘗試寫記下他們的想法，或在全班討論中，老師寫下學生的想法、評論寫下來。
3. 確保生成的描述性詞彙和短語是可見的。

這個路徑也有助於另一條思考路徑「證據與推理」的發展，「為什麼你這樣說？」。簡單來說，每一條路徑都是可以相互使用、相互影響的。

二、對比與連結：

比較與連結涉及想像力使洞察力的比較和聯繫。這方面的思考套路重點在於進行比較和類比，探索語言的力量和視覺上的隱喻。核心問題為：它還與什麼相似？怎麼連接到自身的經驗？可以透過連結：將現有的想法與訊息和過去的經驗連結、擴展：擴展新想法，或是讓想法有新的方向、挑戰：是否存在任何的挑戰或是心中還有疑惑。

此路徑幫助學生在新想法和現有知識之間建立聯繫。它也是鼓勵他們在反思時盤點當前正在學習的問題、困惑和困難。可以在學生探索了一件藝術作品後進行，或者課程中的任何其他內容。將其作為一個單元結束的反思學習或是在一個進行較長的任務後較為恰當。這條思考路徑對全班、小組或個人都很有效。如果你在小組中工作，請學生分享他們的一些想法並收集三個類別中，每個類別的想法，或讓學生寫下他們的個人回答記在便利貼上。隨著時間的推移，圍繞著某個主題不斷發展，

讓學生的可見思維繼續轉動，不斷在清單中加入新的想法，並根據學生的想法重新審視圖表上的想法和問題。

另外也可以運用「我以前認為…，現在我認為」的練習來強化這條思維路徑。目的是鼓勵學生反思學生對某個主題或是某個問題的思考，過程中是如何改變的，為什麼會有這樣的改變。每當學生的最初想法、意見或信念可能會改變時，就可以使用此路徑。例如，在閱讀新資訊後，看電影、聽演講、體驗新事物、進行課堂討論、一個學習單元的結束，等等。例如在進行某一個藝術作品是，記錄下自己最初的想法，並用幾句話寫下曾經想到的任何事物，然後中間因為做了某些事，發生了哪些改變，接著再用幾句話寫下現在的想法。讓學生分享並解釋他們的思維轉變，一旦學生成為習慣解釋自己的想法的學生可以小組或兩人一組互相分享。

在 *Works of Art Are Good Things To Think About* (Tishman, Palmer, 2007) 提及賞識思維最初於 2003 年至 2006 年在密西根州特拉弗斯城開發的，為期三年。在開發的第一年，研究人員就注意到了教師的藝術觀念正在進行改變，他們開始習慣用思考慣例來引導學生討論問題，而不是注重在選擇「好的」作品上，老師們也越來越習慣使用各種不同類型的藝術作品，像是古典的、現代的、不尋常的或具有挑戰性的作品。作者們從研究的角度，記錄教師和學生的藝術發展概念和思維領域。學生有機會反思並讓自己看到自己不斷發展的想法。在使用「我以前認為」和「我現在認為」的思考路線的實驗結果示了學習者如何感知他們自己他們對藝術的看法的深化和擴展。觀看藝術和進行思考有著緊密的練習，作者認為藝術作品本身就會以自然的方式來邀請我們思考。

綜合上述三節可得知，改善思考比單純知道資訊更有價值，想是天馬行空的，思考可能雜亂無章。讓思考變得有邏輯、讓思考變得清晰可見，才能將學習變得更加有意義。本研究將文獻探討的理論基礎，應用至

賞識思維在華語文教學上的應用—以胡志明市美國學校中級華語班學生為例

課堂中，透過賞識思維教學模式，培養學生更高層次的思維，學習者能在課堂上藉由欣賞藝術品，開拓思維並習得語言能力。



第三章 研究設計

本章依據研究目的來設計研究架構與方法，共分以下三節來做探討。第一節為研究架構，依據文獻資料、理論確認脈絡，製作架構圖；第二節為研究對象之選擇，參與者資料與背景；第三節為研究工具，詳盡描述資料收集的方法；第四節為研究流程。

針對胡志明市美國學校青少年華語學習者所設計的賞識思維教學方案，研究者以哈佛大學零點計畫的項目之一賞識思維中的六大思考路徑作為依據，並實踐於教學行動中，進行六堂課的教學行動研究。本研究透過教學實踐、課堂觀察、問卷調查，討論並驗證賞識思維應用在課堂上的成效性。在不干擾討論的情況下，透過錄音、錄影、拍照形式，紀錄教學過程，於課後撰寫反思表，並於六次實驗後，以問卷調查方式來了解學習者對於賞識思維教學法的學習情意與成效，進一步探討將賞識思維融入每單元的可能性與必要性。

第一節 研究架構

本研究以胡志明市美國學校 9 位學生對「賞識思維」融入於每單元的學習成效為探討的核心。一共進行三個單元，六次賞識思維的教學實踐。透過每單元的最後兩節課，運用本課的語言知識內容，做進一步結合藝術欣賞、發散聯想、回憶等賞識思維的課堂活動，包含口說互動以及學習單練習。將於每單元的第二次實驗作為總結性評量，於六次的實驗後，發放電子問卷，了解學習者的學習滿意度，最後為教師的自我評鑑與反思。

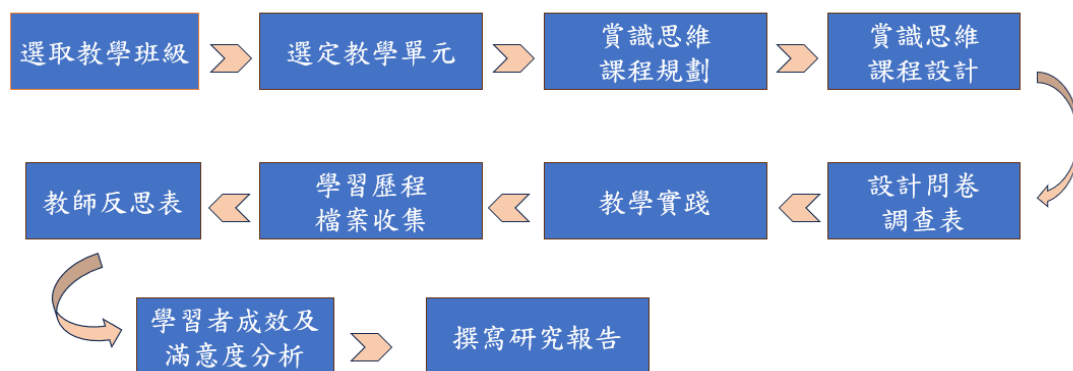


圖 3-1 研究架構

第二節 研究對象

壹、研究對象

研究者任教的胡志明市美國國際學校，一共有兩個班級學習中文二，本研究選定研究者的班級學生為研究對象，年級、國籍以及學習中文時間如表 3-1。學生六過去曾住在中國青島多年，因此口語表達和書寫上都優於另外八位同學；其中三位十年級女同學學習認真，總能順利完成作業；一位十年級高中男同學長期缺乏學習中文的動機，在中文一修業期間，成績幾近不及格，但於中文二第二季度開始，中文口語能力突飛猛進；一位九年級女同學，上課較難專心，非常仰賴翻譯軟體；一位九年級男同學，有明確的學習動機，喜愛漢字，對語言的熱忱度高於其他幾位同學；最後兩位九年級男同學，程度相差不大，上課的互動良好，但經常在台上表現不佳。

表 3-1

學生資料表

	年級	國籍	學習中文時間
學生 1	9 年級	越南	一年半
學生 2	9 年級	越南	一年半
學生 3	9 年級	越南	一年半
學生 4	9 年級	越南	一年半
學生 5	10 年級	越南	八年
學生 6	10 年級	韓國	一年半
學生 7	10 年級	越南	一年半
學生 8	10 年級	越南	一年半
學生 9	10 年級	越南	一年半

貳、學校背景

研究者任教的美國國際學校成立於 2010 年，是一所 WASC 認證（從幼兒期到高中）私立國際幼兒至 12 年級大學預科學校，目標是孩子的思想、身心和精神的全面教育。在美國學校（The American School），目標是培養健康、無私的全球公民，使他們能夠在應對生活中的許多挑戰時做出明智的決定。整體課程方法著重於認知發展以及溝通、協作、批判性思考和創造性解決問題的能力，為他們為一個尚未定義的世界做好準備。學校除了對學業成功的重視之外，TAS 還重視每個學習者的個人才能和好奇心，並努力培養每個學生的品格。

研究者所屬的世界語言學系有西班牙語和中文兩種外語供學生們做選擇。英語測試通過的學生，於七年級上下學期分別接觸各一學期的探索

中文和探索西班牙語課程。未通過英語測試的學生則繼續學習補救英語課程，並於八年級時，直接進入中文一或西班牙語一的課程。語言課程為學生們必須的專業，畢業以前需修滿3個學分。

TAS 外國語課程的標準依照美國外語教學協會 American Council on the Teaching of Foreign Languages (ACTFL) 5C 的指標，單元規劃指南如下：

表 3-2

研究者系所之單元規劃指南（續下頁）

Learning Outcomes
Essential Questions (Sentence, Student-Friendly) Major questions that focus on your unit, course, department and/or school. They correspond to Enduring Understandings. There should be 2 – 5 Essential Questions per unit (some will repeat).
Content (Standards) Targeted Standards that are your focus during the unit. These are the standards which you expect your students to demonstrate independent mastery. These standards must be assessed.
Skills: Students will be able to independently use their learning to...
Enduring Understandings (Sentence, Adult) Big ideas/concepts that are overarching across the school - department - course - unit. Enduring Understandings may be similar across different units. There should be 2 – 5 Enduring Understandings within a unit (some may be the same as other units.) 1. VOCABULARY: 2. GRAMMAR: 3. CULTURE:

 Evidence of Student Learning

Assessments

Formative and Summative Assessments listed by name and type of assessment. Evaluation expectations or criteria (rubrics, scales, etc.).

Applied Learning Skills (20 points)

Interim assessments (10 points)

Culminating assessment (10 points)

Learning Plan

Learning Activities and Resources

The instructional plan for this unit. There should be enough information to allow another teacher to understand the organization of the unit and how it is delivered. They should be able to teach it – maybe not exactly like you – but with the same “essence” as your unit is meant to have. Resource list should be included, and actual resources found within the appropriate Shared Resource Folder.

每個單元的學習都是依照設計理解（UbD）框架統一開發的，以明確學習目標、創建相關的學生評估並設計有效且有吸引力的學習活動。TAS 相信：

- 一、標準是學生的目的地，提供以適合發展的學習過程組織的技能和概念。探究和發現是必經之路。
- 二、單元設計著重於成效任務，確保學習者有機會以對他們有意義的方式創造性地展示理解。
- 三、課堂學習活動以學生為中心，學科領域內容是學生創意溝通、合作和批判性思考的背景。

第三節 研究工具

本研究所使用的工具為：「學習單」、「學生問卷調查表」、「課堂觀察錄音記錄表」以及「教師反思表」，藉由以上研究工具幫助研究者更了解 Artful Thinking 融入每單元課程的可行性和教學運用性，對於學生將單元內容是否能做更進一步的思考的成效如何，是否能提升學生們的學習動機以及能否達到更好的成效。

一、測驗評量

研究者系上評量名稱與一般學術定義不太一樣，以下將做說明。本規定每單元為十堂課，十堂課需包含 10 個形成性測驗 (formative assessment)，可以是任何形式的課堂活動練習；3 個總結性測驗 (Summative assessment)，其中兩個評量為五分，根據 3-4 堂課的上課內容，作一個整體性的專案 (Project) 以評估教學目標達成的程度，檢討教學方法是否有效；一個為 10 分，依據整個單元學習到的知識，以紙本或是專案形式進行測驗。

研究者將規劃每單元有 4 次的形成性評量，每次的評量皆為 1 分，另有一次的總結性評量，為 5 分，共 9 分。

第六單學習單內容與配分：

表 3-3

第六單元學習單內容與配分表 (續下頁)

課前導入活動	看圖回答問題	1 分
第一次觀察與描述紀錄	用眼睛觀看畫作，並說出所看到的人事物，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1 分
第二次觀察與描述紀錄	用眼睛觀看畫作，並說出所看到的人事物，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1 分

課前導入活動	看圖回答問題	1分
敘述故事練習（評量）	運用開始、中間、結束來敘述畫中的故事。	5分
作業	拍下自己喜歡的休閒活動，並簡述帶給自身的感受為何。	1分

第七單元學習單內容與配分：

表 3-4

第七單元學習單內容與配分表

課前導入活動	看圖回答問題	1分
第一次觀察與描述紀錄	用耳朵聆聽歌曲，並說聽到的詞彙，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1分
第二次觀察與描述紀錄	用耳朵聆聽歌曲，並說聽到的詞彙，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1分
海報	對比我連結自身的童年經驗	1分
評量	搭配自製的雨聲筒，唱「童年」一曲。	5分

第八單元學習單內容與配分：

表 3-5

第八單元學習單內容與配分表

課前導入活動	看圖回答問題	1 分
第一次觀察與描述紀錄	用眼睛觀看畫作，並說出所看到的人事物，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1 分
第二次觀察與描述紀錄	用眼睛觀看畫作，並說出所看到的人事物，花五分鐘的時間紀錄在學習單上。	1 分
線上學習單	學生就畫作進行提問	1 分
作業	規劃健康的社交生活	5 分

二、學生問卷調查表

本研究透過李克特氏 (Likert) 五點量尺來計分，分為「非常同意」、「同意」、「普通」、「不同意」、「非常不同意」來了解學生對主題的感受程度和意見程度，利用分析結果來檢討教學活動以及教學活動的成效性。問卷問題如下：

表 3-6

問卷調查表 (續下頁)

情感面
賞識思維課程讓我感到放鬆。
Artful Thinking class made me feel relax.
我覺得賞識思維課程很有意思。
I think the Artful thinking course is very interesting.

我感到自在地表達自己的意見和想法。

I feel free to express idea and opinion in class.

我有勇氣問問題。

I have the courage to ask the questions.

我喜歡在小組裡討論和表達想法。

I like to discuss and express ideas in group.

認知面

我積極參與課堂活動。

I engaged activities.

我開始用不同的方式思考。

I started thinking different.

我願意多花時間觀看一個作品。

I am willing to spend more time looking at the work of art.

我能將我生活的經驗與藝術作品做連結。

I can connect my daily experience through art.

在課堂上我有很多想法。

I have many idea and thoughts in class.

學習滿意度

賞識思維課程讓我的思考變得更廣更有邏輯。

Artful thinking course made me think broader and logical.

賞識思維課程讓我變得更有創意。

Artful thinking course make me more creative.

賞識思維課程給了我學習中文不同的方式，而且我也喜歡。

Artful thinking course gives me a different way to learn Mandarin and I like it.

賞識思維課程是能有效學習中文的方法。

Artful thinking is an effective way to learn Mandarin.

賞識思維課程能幫助我更容易理解過去所學的知識。

Artful thinking course make me easily review the knowledge I have learned before.

三、課堂觀察記錄、反思表

根據臺大教學發展中心定義的觀課服務是運用教學觀察的精神，有系統地蒐集教學實務現場資訊。觀察模式是單向學習，觀察者進入教學實務現場觀察教學場域的教學常態，被觀察對象包含教師及學生。透過此法幫助觀察者教學成長，反思自身教學現況，改進課程品質。研究者於課堂活動中錄下學生們互動的內容，並於課後將錄音轉化成文字檔，紀錄學生學習表現，教師教學反思。持續的教學反思，可以為教學理論和實踐的落差搭起橋樑 (Alakawi, 2018)。美國哲學家與教育家杜威指出，反思是對於信念抱持主動的、仔細的考量，並基於支持這信念的基礎，進一步考慮其趨向 (Dewey, 1933)。利用教學錄影，留下教學影像與聲音的線索，有助於職前教師發現學生的個別學習需求，進而探索回應問題的方式 (Davis, Oh & Nussli, 2018)。規律性地撰寫教師日誌，可作為發展反思能力的途徑之一，波蘭的研究指出 (Derenowski, 2018)，日誌是反思的極佳工具，能蒐集一系列教學經驗的第一人稱的一手紀錄，能紀錄成功之處、新發現與洞見，且能表達懷疑與批判的聲音，並可自由抒發情緒、減低焦慮、增進自信；透過這紀錄、回顧和反思的過程，能讓本來隱含的觀點浮現，得到有關課堂教學行為和動機的洞見 (宋明娟, 2021)。

表 3-7

研究者自製教師反思表

觀察、反思記錄表
參與情況
第一次觀看/聆聽作品的反應
第二次觀看/聆聽作品的反應
分組討論情形
學習單書寫情形
教學反思

第四節 研究流程

本研究分為四大階段，第一階段為準備階段，第二階段為課程設計階段，第三階段為資料分析與結果階段，第四階段為撰寫結論與報告。準備階段，大量閱讀書籍、文獻，與教授共同討論，研究主題的可行性與價值性，撰寫研究計畫。依照研究題目，對相關的文獻進行深入探討、分析。課程設計融合哈佛大學零點計畫中的賞識思維項目中的教學模式。資料分析與結果階段是將課堂回收的學習單、教師觀察記錄表、問卷調查，文字檔錄音等進行資料分析。報告撰寫階段為針對問卷調查內容、參考的文獻內容進行分析，再依據研究目的，研究問題做最後的總結論。

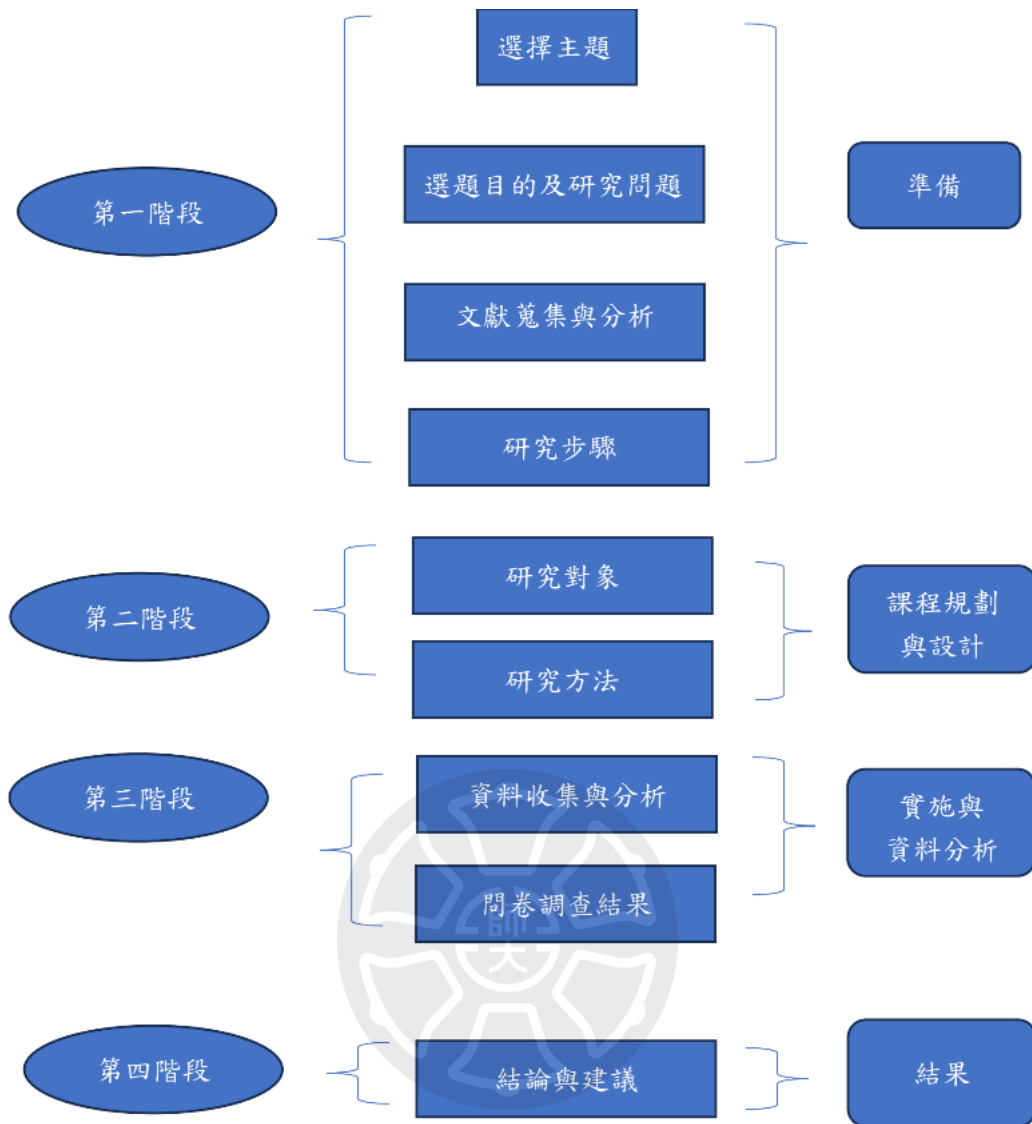


圖 3-2 研究流程

第四章 賞識思維課程設計與實施

本章將說明賞識思維應用在中級華語班的課程設計，以及實施情況。第一節為課程設計，第二節為評量測驗，第三節為第六單元實施歷程與反思，第四節為第七單元實施歷程與反思，第五節則為第八單元之實施歷程與反思。

第一節 課程設計

一、課程設計框架

每單元的兩堂賞識思維實驗課程，將以本校整體教學設計（UbD）作為基礎，並從中發展出符合課堂教學設計。UbD 是 Understanding by Design，中文的意思是「重視理解的課程設計」，由美國教育專家 Grant Wiggins 與 Jay Mc Tighe 共同提出。UbD 模式講求「多元評量」、「學習者中心」以及「實作導向」的 21 世紀學生能力養成。此設計模式重視培養學生探究、合作、表達的能力與態度。它是一種逆向設計（Backward design）：（1）預期學習結果、（2）學生的學習證據、（3）安排學習計畫，整體設計理念在於理解，理解產生有意義的推理。如表：

表 4-1

研究者系所之的課程規劃表（續下頁）

第一階段 預期學習結果（Learning Outcome）
設立目標（Established Goal）
課程相關目標（學習標準、課程目標、學習結果等）

學生將知道 (Students will know) :

從單元裡能獲得哪些關鍵知識

用名詞和內容來思考

學生將能夠 (Students will able to) :

從單元裡獲得哪些關鍵技能

用動詞來思考

第二階段 學生學習的證據 (評量) Evidence of Student Learning

評量 (Assessment)

按照評估名稱和類型列出形成性評估 (interim assessment)、總結性評估 (summative) 以及應用學習技能 (Applied Learning Skill)。例如學生透過隨堂考、回家作業、開放性問答等，來表現達成期望的學習成果。

透過哪些真實的任務，學生能表現出他們的理解？

判斷理解能力的標準是什麼？

第三階段 學習計畫 (Learning Plan)

哪些學習活動和教學活動能使學生達到期望學習的目標？

(單元的教學計畫應有足夠的資訊讓另一位教師了解，該單元的組織以及如何進行。系上的另一位老師也應該能夠使用此教學計畫進行教學。)

幫助學生了解這個單元的走向，和對他們的期望。幫助教師知道學生的先備知識以及學習興趣。

引起學生的興趣，並使之延續下去。

讓學生做好準備，幫助他們體驗主題概念，並探索更多的問題。

提供學生重新思考的機會以及在學習理解中不斷做修正。

允許學生評估他們的學習以及其影響。

依學習者的不同需求、不同能力，不同興趣因材施教。

教學活動有組織，提高、維持學生的學習成效。

資料來源：Figure 2. UbD Template with Design Questions for Instructors.

Credit: Wiggins & McTighe (2005), p. 22

二、教學設計範圍與內容

教學實施時間分別為三、四、五月的最後一週。每單元共十堂課，每堂課 80 分鐘，將以每單元的最後一節課實施 Artful Thinking 課程。教學內容如下：

表 4-2

研究者自製課程進度表

時間	單元名稱	課程主題	課程內容與目標
4 月 9 日 4 月 11 日	我的休閒時間	阿尼埃爾的浴場	認識休閒活動、休閒活動的意義、休閒活動的重要性
5 月 10 日 5 月 14 日	我的新高中學校	羅大佑「童年」	學生時期的校園回憶
6 月 3 日 6 月 5 日	我的社交生活	張騰遠「手機成癮的聖子」	虛擬和現實社會的社交異同、創造更健康的社交生活

教案設計上以學校整體設計課程為基礎，融入賞識思維之概念，透過賞識思維六大思考秉性中的兩大秉性「觀察與描述」以及「比較與連結」來進行畫作、歌曲欣賞之口語、寫作表達能力的教學設計。

第六單元，我的休閒時間，研究者選擇 Bathers at Asnières 阿尼埃爾的浴場一畫，背景與人物形象與胡志明市當地的午後，人們坐在河邊的景象相似。胡志明市既無臨海，也無高山環繞，很多人閒來無事就會相約好友喝咖啡，約會的地點經常就是在河邊，此外研究者也經常看見當地的男人獨自在河邊小憩的畫面，因此認為這幅畫與當地生活有一定程度的連結。

透過這幅畫培養學生們的觀察力，並針對所觀察到的人事物做出直接的描述。在課程中使用「觀察與描述」中觀看兩次 10x2 的路徑，以及「開始/中間/結束」，啟動學生們更多詞彙和聯想，發展敘事的能力，並能即興創作短文。教學流程與教案設計如下：

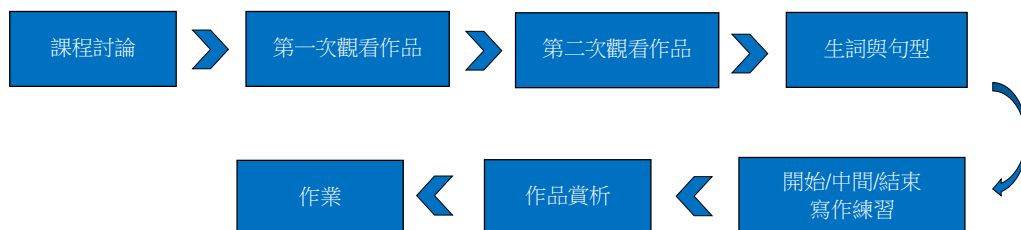


圖 4-1 研究者自製教學流程圖

第七單元，我的新高中學校，研究者選定羅大佑「童年」一曲，童年是每個人生命中的必經過程。雖然歌曲的年代與學生的童年相差甚遠，但仍能在歌詞內容裡找到許多相似之處，例如「等待著下課、等待這放學、等待遊戲的童年」等，童年的回憶總能引起大家的共鳴。另外此歌曲的旋律輕快，節奏鮮明，歌詞難易度適中，演唱者咬字清晰。在課程中使用「觀察與描述」中聽力 10x2 的路徑，讓學生寫下聽到的詞彙，並對比原先的感受和經歷後有和不同。教學流程與教案設計如下：

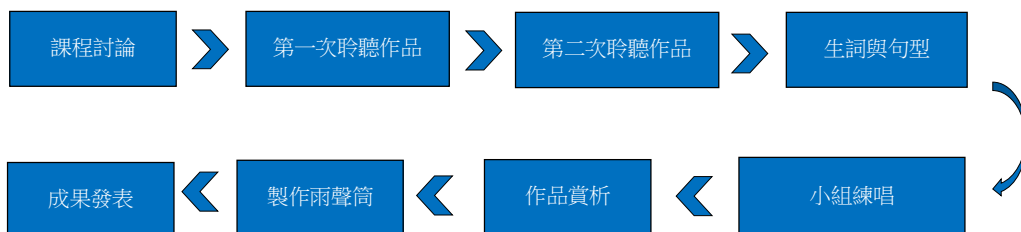


圖 4-2 研究者自製教學流程圖

第八單元—我的社交生活，研究者選定張騰遠「手機成癮的聖子」一作品，原因來自於觀察學生們平時社交方式多透過社群媒體，很多時候看見學生彼此拿著手機互動，但卻未直視對方一眼。學生也經常在上、下課時間尋找插座充電，釋手機如命，忽略了更多社交方式的可能性。在課程中使用「觀察與描述」中的觀看 10x2 以及「對比與連結」中的連結/擴展/挑戰，讓想法有新的方向與挑戰。希望藉由此作品，培養學生觀察以及反思的能力，針對所觀察到的人事物做出直接的描述，並能透過小組討論對比虛擬和現實社交生活的異同，反思如何創造更好、更健康的社交生活。

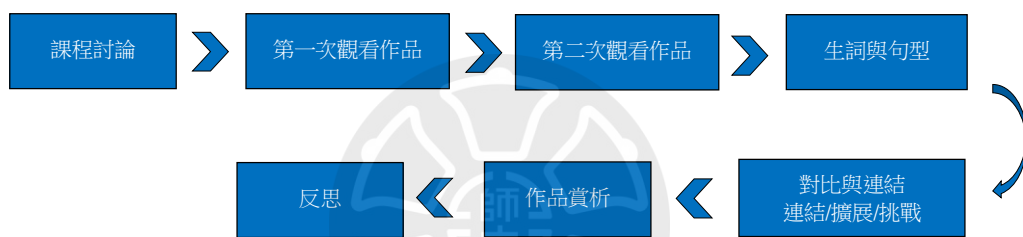


圖 4-3 研究者自製教學流程圖

第二節 學習評量

將藝術鑑賞融入中文課的教學，分別於第二學期的三個單元中進行，以法國名畫《Bathers at Asnières》結合我的休閒活動一課、台灣民謠《童年》結合我的新高中學校一課及台灣年輕作家張騰遠的《手機成癮的聖子》結合我的社交生活一課。在進行賞識思維課程時，學生皆已熟悉該單元的生詞和語法，並能就生詞語法擴張更長的句子。

本校每單元共有三次的總結性評量，每二至三堂課給予一個總結性評量，兩次為 5 分，一次為 10 分。研究者皆於第二階段的教學中進行賞識思維課程，並將課堂上的學習成果作為總結性評量。

教學與評量則是主要的互動形式；評量扮演回饋的功能，用來瞭解學生學習成果及調整或擬訂教師的教學策略，以達到最佳的教學效果（歐滄和，2002）。教師在實施學習評量時，應時時思考教學目標、教學活動及其與評量的關係，對學習評量的工作，進行系統性的規劃、實施與調整（吳璧純，2019）。賞識思維課程的總結性評量目的在於「了解學生學習的情況」以及「學習是否達成教學目標」。課程中的每一個路徑思考活動都為一次的形成性評量，學習成果則為一次的總結性評量。

表 4-3

評量規劃表（續下頁）

	第一階段	第二階段	第三階段
我的休閒 活動	3/18、 3/20、3/22	3/26 4/9、4/11	4/16、4/18 4/22
生詞、語 法、課文 內容	總結性評 量（一）	賞識思維 —形成性 評量—總 結性評量 （二）	課堂活 動、學習 單 總結性評 量（三）
我的新高 中學校	4/24、 4/26、5/6	5/8 5/10、5/14	5/16、5/20 5/22

第一階段		第二階段	第三階段		
生詞、語法、課文內容		賞識思維	課堂活動、學習單	總結性評量(三)	
		—形成性評量			
我的社交生活		總結性評量(一)	—總結性評量(二)	6/7、6/10	6/12
		5/24、5/27、5/29	5/31		
生詞、語法、課文內容		賞識思維	課堂活動、學習單	總結性評量(三)	
		—形成性評量			
		總結性評量(一)	—總結性評量(二)		

第三節 賞識思維融入我的休閒活動一課—阿尼埃爾的浴場



圖 4-4 秀拉 (Georges Seurat) 《阿尼埃爾浴場 Bathers at Asnières》

一、阿尼埃爾的浴場教案

表 4-4

第六單元阿尼埃爾的浴場教案 (續下頁)

-
- | | |
|------|-------------------|
| | 1. 增進自我了解，發展個人潛能。 |
| 課程目標 | 2. 提升終身學習能力。 |
| | 3. 培養賞識思維與觀察表達能力。 |
-
- | | |
|------|--------------------------|
| | 1. 了解休閒活動在個人與社會及文化層面的意義。 |
| 能力指標 | 2. 能用中文清楚表達自己喜歡和認識的休閒活動。 |
| | 3. 能向大家說明自己國家多數人喜歡的休閒活動。 |
-

<p>學生背景</p>	<p>年級：九年級、十年級 程度：A2-B1 人數：9人</p>
<p>課時</p>	<p>一課有八節課，賞識思維課程將於第七節課進行。 一節課：80分鐘</p>
<p>重要詞彙</p>	<p>工業、工廠、黑煙、河岸、橋、帆船、划船、帽子、陽傘、草皮、放鬆、發呆、（泡）在水裡</p>
<p>藝術鑑賞</p>	<p>1. Bathers at Asnières 阿尼埃爾的浴場 https://baike.sogou.com/v70652625.htm</p>
<p>教學目標</p>	<p>活動與評量</p>
<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 畫作的時代背景 2. 藝術鑑賞，畫中形象所表達的意義。 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創意和想像的思考能力 2. 延伸故事的能力 3. 畫作與生活的比較和連結 <p>情意：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能感受到休閒活動在生活中扮演重要的一環。 2. 學生能察覺更多還未嘗試過的休閒活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 欣賞畫作-Bathers at Asnières 阿尼埃爾的浴場 2. 描述與表達 3. 連結與生活相關的經驗，並拍攝一張西貢人的休閒活動照片，說說感想。

教學活動	教學時間	備註
課前熱身	10 分鐘	
<ol style="list-style-type: none">1. 就阿尼埃爾浴場一畫，觀察畫裡的人們需要什麼。2. 除了休息、睡覺，他們還可以做什麼讓自己開心、放鬆？		
賞識思維 思考秉性練習		
一、觀察與描述	40 分鐘	
<ol style="list-style-type: none">1. 學生接力說出畫中的物件（用中文說），不可重複。培養學生冒險觀看，發展口語表達能力。2. 生詞學習（畫裡出現的物件，但未學過的生詞）3. 再找第一次還沒說過的五樣東西。4. 用「S 在 V」的句型來描述這幅畫。例如：兩個人泡在水裡、一個男孩在發呆……		

二、敘事能力

1. 利用開始、中間、結束延伸想法、發展故事。(老師引導) 30 分鐘

2. 創作即興短文。

三、老師介紹畫作的內容與背景

四、對比與連結

10 分鐘

1. 老師提供幾張胡志明市人的休閒活動。
15 分鐘
2. 學生說出與畫作相似的地方在哪裡？

3. 小組討論並完成一份簡報
學生連結生活經驗，胡志明市的人都從事什麼樣的休閒活動？說明休閒活動對於生活品質是否有影響，休閒活動為什麼很重要？ 50 分鐘

五、作業

1. 拍攝或找出一張「週末的休閒活動」，並說明進行此休閒活動 15 分鐘
-

時，帶給自身什麼樣的感覺。

二、教學流程

(一) 課前導讀活動

以《阿埃尼爾浴場》引導學生進入該課的主題。此作品的背景為寧靜的巴黎郊區，塞納河邊的景色，對工人階級的休閒娛樂之描繪。透過問題「他們需要什麼？」與學生進行互動。學生回答：「需要食物、需要洗手間、需要水、需要光、需要空氣、需要新鮮的空氣、需要休息、需要咖啡等」，從中發現學生們開始認真思索、回顧過去所學的知識與畫作之間做了連結，並自信的用中文說來。「洗手間」一詞是每個學生要上洗手間都必須用中文跟老師說的詞彙，「新鮮的空氣」和「休息」為前幾單元所學的詞彙。當一位同學說出「空氣」一詞，另一位學生能立刻加上形容詞「新鮮」來做結合。經由課前十分鐘的導讀活絡班上的氣氛，營造自由表達想法的空間。

(二) 第一次觀看

「觀察與描述」是賞識思維最重要的基礎，一切都是從觀察開始。在不引導任何方向的情況下，讓學生安靜仔細的觀看畫作一分鐘，可以單純的看，也可以將看到的人、事、物寫下來。在第一次觀看的時候，發現很多學生只說了一、兩個便完事。但是當研究給予明確的任務「觀看一分

鐘，並且說出你看到的五個東西」，學生們開始積極的尋找。學生們把注意力放在畫裡的人數、人物身上的配件、景物、顏色，但還未有人注意到畫裡的工廠與黑煙。

(三) 第二次觀看

老師引導，看看更細節的部分，背景除了藍色，還有什麼顏色？那個是什麼？學生們注意到了工廠。再讓學生加上一些形容詞、動詞等，學生開始能說出不同的短句，例如「很多白人」、「綠色的草」、「怪怪的人」、「白種人」、「黑煙」、「有人在叫」、「不開心的人」、「很放鬆」等。從第一次觀看和第二次觀看，發現學生能看得更全面，注意到了畫中人物的動作和情緒，並且能運用形容詞做更進一步的描述。



圖 4-5 阿尼埃爾的浴場

表 4-5

學生第一次觀看紀錄表

類別	第一次觀察	第二次觀察
	六個人、十一個人、有帽子的人、沒穿衣服的人、穿衣服的人、有一個人在喝水	大人、孩子、白種人、英國人、天空、太陽、藍色、工廠、不開心、怪怪的人（英）、同性戀、男生、都是男生、笨蛋、有人在叫、泳褲、褲子、放鬆、睡覺、僵頸症（英）、襯衫
景觀	河、草、草皮、樹、水	很多樹、綠色的草皮、橋、河水、工廠（英）
動物	狗	狗
顏色	綠色、藍色、白色	黑色

（四）生詞、語法學習

在前面的觀看活動中，學生們能說出過去所學的詞彙，但是在畫裡看到更多東西時，無法用中文表達。透過生詞學習，並能用「主詞+在+動詞」的句型，簡單描述畫作，學生們能更容易的將藝術和語言做結合，為下一個「敘事」活動做準備。

1. 生詞：





圖 4-6 生詞表

資料來源：網路資料

(五) 語法

第二次在畫中你看到了什麼？請用「S+在+V」寫下你看到的。這個練習主要是讓學生能運用動詞來組成句子。有的同學按照指示用了「S+在+V」造句，有些同學則用「S+在+地方+V」造句。



圖 4-7 語法練習

表 4-6

「S+在+V」練習紀錄表

學生	S+V 句型練習		
學生一	一個男孩在叫。	一個男孩在水裡泡著。	很多人在划船。
學生二	一個男生在休息。	一個男生在睡覺。	一個男孩在喊叫。
學生三	一個男孩在叫。	一個小狗在躺。	很多人在划船。
學生四	一個男生在河邊休息。	一個男生在河邊睡覺。	一個男孩在河裡喊叫。
學生五	一個男孩在叫。	一個男孩在睡覺。	一個男孩在做白日夢。
學生六	一個男孩在叫。	一個男孩在看孩子。	一個男生在漂浮。
學生七	一個男孩在游泳。	一個男孩在睡覺。	一個男孩在？
學生八	一個男孩在叫。	一個男孩在草皮(上)睡覺。	一個男孩在放鬆。
學生九	一個男孩在叫。	一個男孩在看水。	一個男孩在漂。

(六) 開始/中間/結束 (BEGINNING/ MIDDLE/ END)

這條思考路徑藉由在「敘事」推動觀察並鼓勵學生用豐富的想像力去擴展自己的想法。目的是增進學生寫故事的技巧。研究者以三個問題做引導：

1. 你覺得在這張畫呈現的內容之前，發生了什麼事？
2. 這張畫裡發生了什麼事？

3. 這張畫的結尾，會是一個什麼故事？

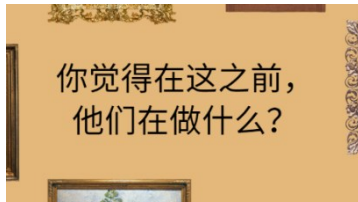


圖 4-8 教學簡報-1



圖 4-9 教學簡報-2

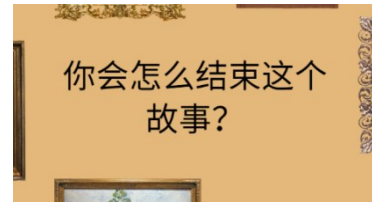


圖 4-10 教學簡報-3

表 4-7

開始/中間/結束紀錄表 (內容為訂正過後的內容)(續下頁)

開始/中間/結束 (BEGINNING / MIDDLE / END)	
學生一	他賭上了所有的錢，然後走到了河邊看風景，看風景的時候，他覺得很放鬆，但是最後他還是自殺了。
學生二	他看著河流，有一隻狗向他走去，那隻狗突然把他推入河裡，最後他溺水死了。
學生三	<p>小明是一個工人，每天他都要工作十二個小時。因為他工作很忙，沒有時間照顧孩子，打算和家人在河邊度過週末，於是小明開車去河邊。</p> <p>在河邊，小明躺在草皮上，打算樹腳。他的孩子們在水裡玩，一個男孩泡在水裡。小明在河邊看著孩子們在水裡玩耍。</p> <p>太陽下山了，小明收拾好東西，開著車回家了。他很高興今天終於可以和孩子們在一起。他很早就去睡覺了，這樣明天就可以有精神的去上班了。</p>

開始/中間/結束 (BEGINNING / MIDDLE / END)

上學八個小時後，王朋的跟女友分手了，他決定去河邊游泳，放鬆一下心情。

學生四 游泳游了一個小時後，他感覺心情沒有好轉，他繼續坐在河邊，坐了十個小時，但是都沒有人注意到他。
所以，他決定走上橋，跳河結束自己的生命。

小明是一個工人，他每天工作二十個小時，今天，他想去河邊緩解一下壓力。

學生五 他坐在草地上，他很喜歡這裡新鮮的空氣，他覺得很放鬆。
然後，他回家了，他覺得今天特別開心，因為去了河邊，他的壓力減輕了不少。

小明是一個很有錢的人，他不用工作，但是每天都覺得很無聊。有一天，他決定去看看窮人的生活！

學生六 他看到一個河岸上，充滿了窮人，他覺得很有意思。他去跟那些窮人們聊天，但是窮人們非常不喜歡他，因為他的「高傲」，所以窮人們毆打了他，並且把他所有的錢都拿走了。
他一直哭，一直哭，邊哭邊走回家。

經過一週的學習，他的中文考試只考了 50 分，他有點難過，於是去了河邊游泳。

學生七 他游了一個小時，然後走上橋，開始思考生命是否重要。
然後他覺得很重要，所以他回家了。

開始/中間/結束 (BEGINNING / MIDDLE / END)

小明是高中生，每天他都有十節課，所以也有很多功課。放學後，他最喜歡在河邊放鬆。

學生八 河邊有很多人在睡覺和游泳，但是小明什麼也不做，他只喜歡發呆。

他在河邊覺得特別開心和放鬆。

他下午在河裡游泳，然後他累了，不想再游了。

學生九 他忘了自己是在水裡游泳，只是覺得很累，人們發現他的時候，他已經快淹死了。

人們救了他，但他不開心，因為他的一隻手臂被鯊魚吃了。

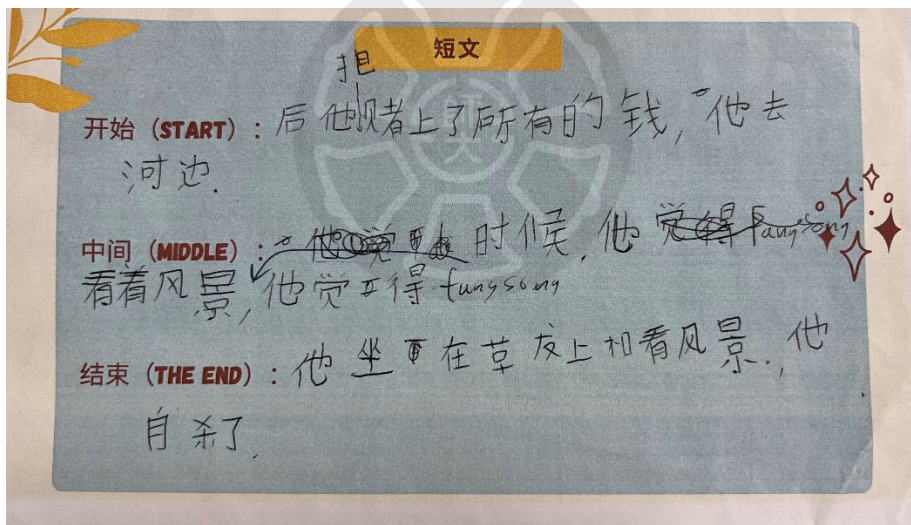


圖 4-11 學生一

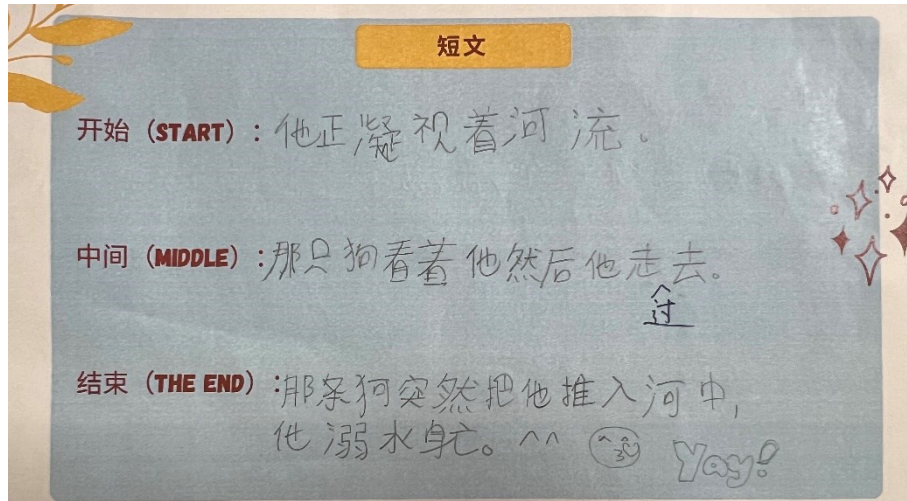


圖 4-12 學生二

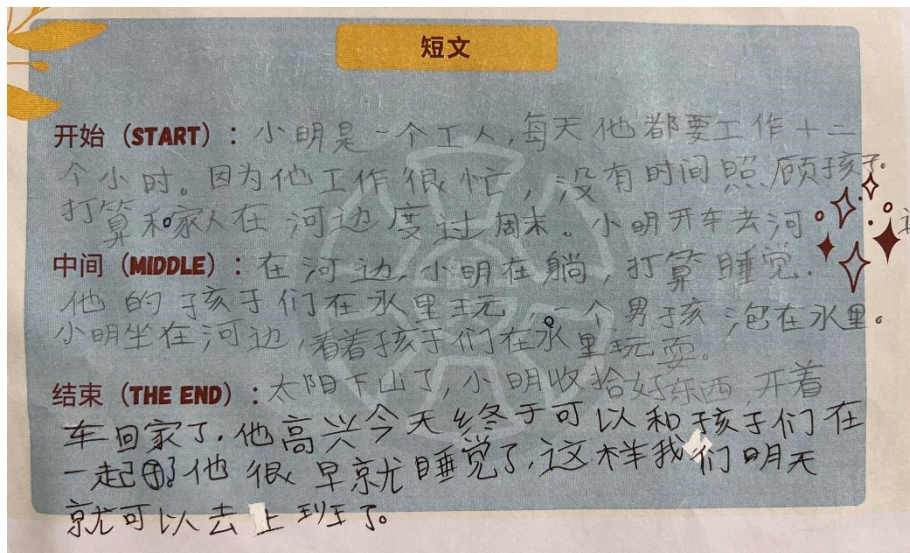


圖 4-13 學生三

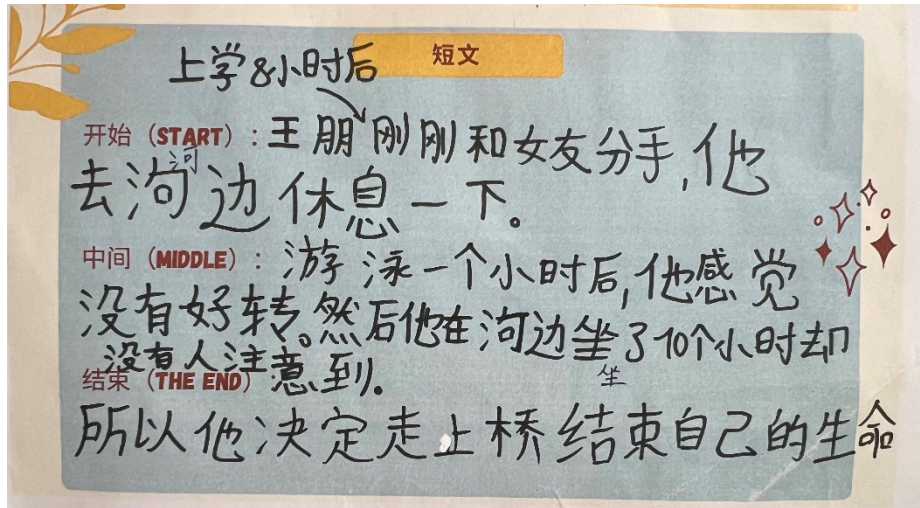


圖 4-14 學生四

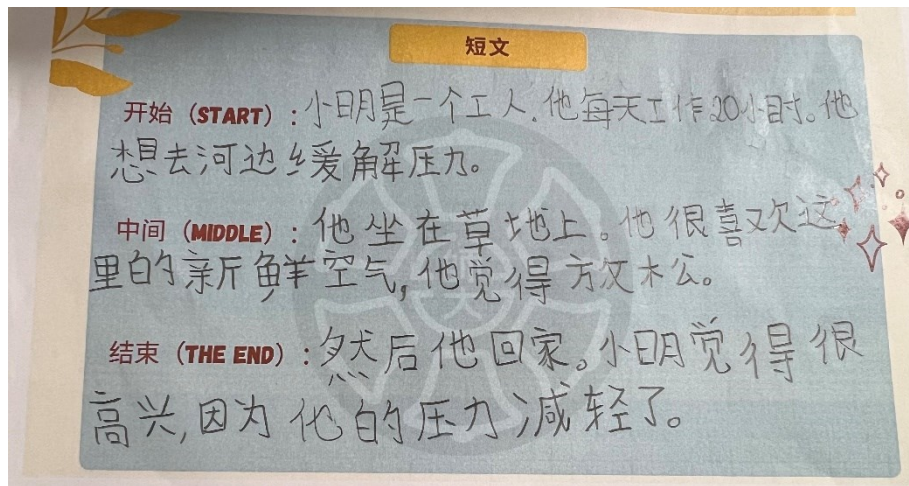


圖 4-15 學生五學習單

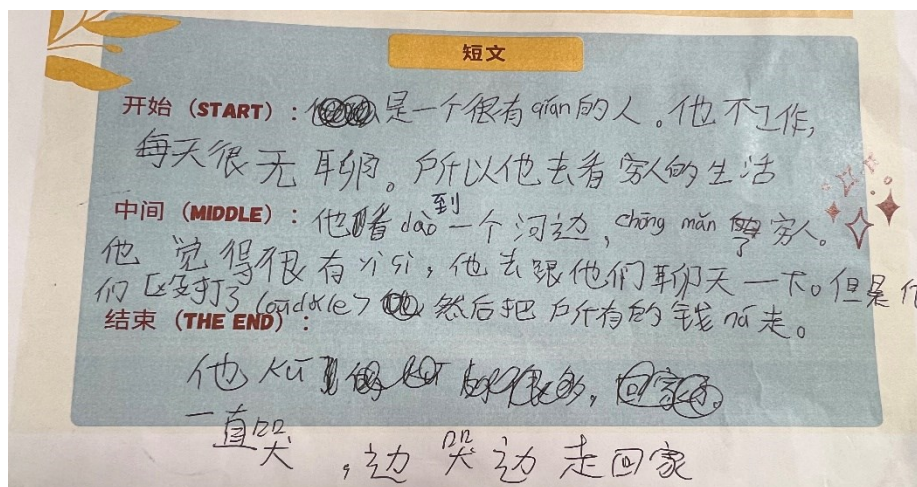


圖 4-16 學生六學習單

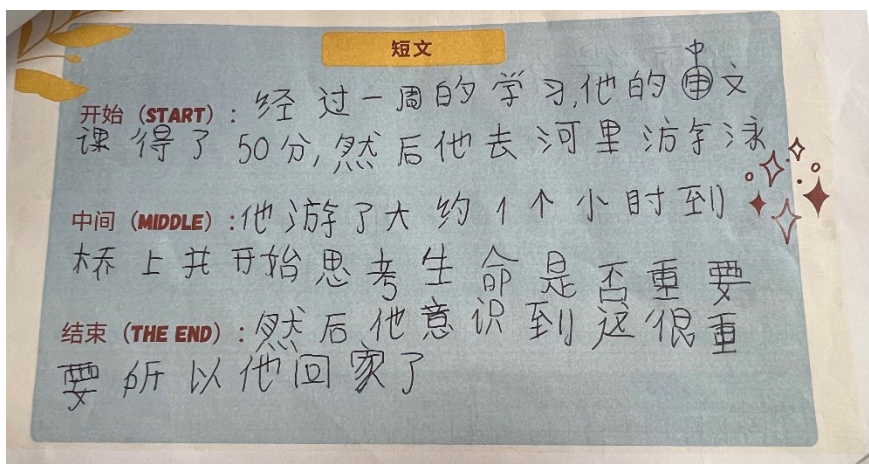


圖 4-17 學生七學習單

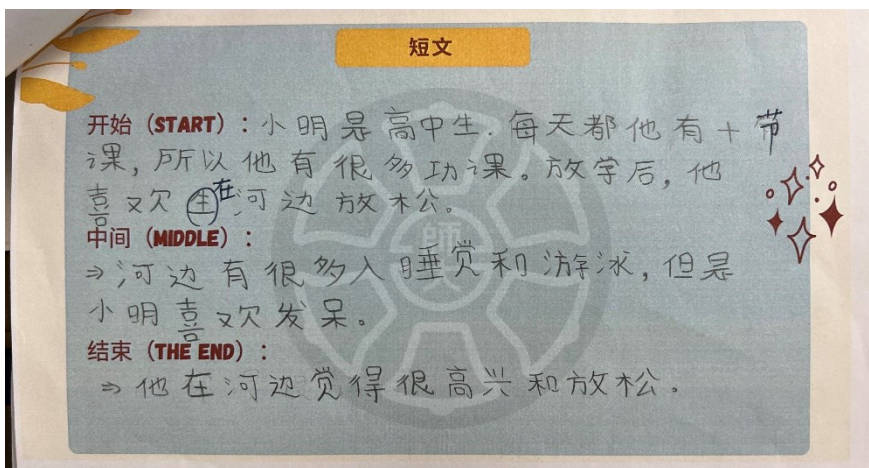


圖 4-18 學生八學習單

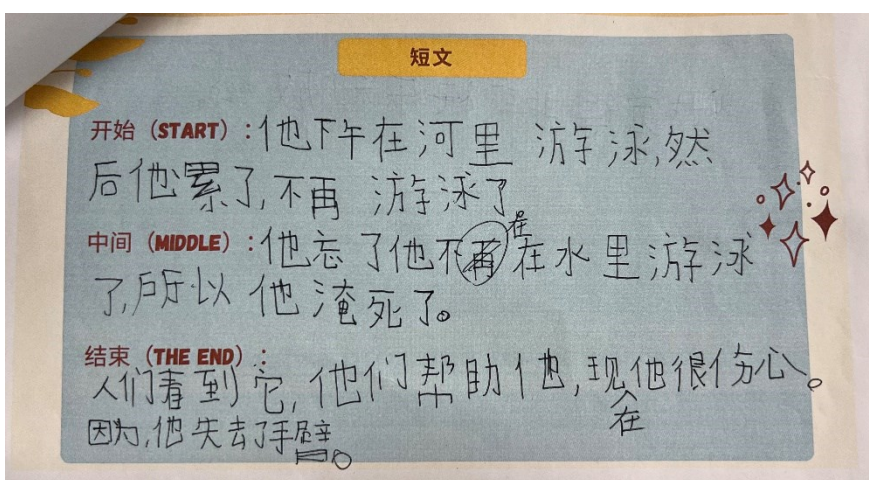


圖 4-19 學生九學習單

(七) 作品賞析

藝術鑑賞包括知覺 (perception)、感情 (affection)、認知 (cognition) 與判斷 (judgment) 四大心智活動 (王秀雄, 1987, 頁 87)。觀看畫是一種忠於自己的感受, 第一印象是建立在感性的直覺上, 接著我們開始試著了解藝術家想傳達的訊息, 並尋找與其之間的共鳴, 透過賞析了解歷史與背景, 最後提出個人見解。學生其實在兩次觀看畫以後, 便急著想知道這幅作品傳達的意義, 但若是直接告訴學生答案, 變少了賞識思維最重要的「思考」的歷程。經歷過思考的過程, 從安靜地觀看到發展畫中故事, 都是激發好奇心與樂於探索的好機會。當研究者用秀拉 (Georges Seurat) 的另一幅作品《大碗島的星期天下午》(A Sunday Afternoon on the Ile de la Grande Jatte) 來做對比, 告訴學生這幅作品的對岸就是我們這一直在看的《阿尼埃爾浴場》, 一幅作品的場景在巴黎塞納河的北岸, 一幅則在南岸。透過另一幅畫對比, 大家很快就能找出兩幅畫的差異, 階級地位、人們休憩姿勢、穿著打扮等不同。儘管它們有著極大的差異, 但不可否認的事實是「不論階級財富, 人人皆享有休閒活動的權利」。



圖 4-20 《大碗島的星期天下午》(A Sunday Afternoon on the Ile de la Grande Jatte)

(八) 一張能引起共鳴的照片

研究者提供一張越南胡志明市人們夜晚的休閒娛樂。胡志明市是一個發展快速的大城市，相對的物價也不斷上升，造成貧富差距相當嚴重。有錢的人在西貢河邊的高級餐廳吃飯、喝酒；沒錢的人也有他們享受生活的方式，在西貢河邊的小攤販上買幾杯咖啡，或是自備啤酒，與三五好友一起聊天、吹風。學生們本身都來自較富裕的家庭，自然鮮少會坐在河邊的塑膠矮板凳上喝著廉價的咖啡，但這樣的景色貫穿在城市的各個角落，或許他們從未思考過原因，但可以透過與真實生活連結的照片，產生共鳴，並進行反思。



圖 4-21 西貢河邊的人們



圖 4-22 西貢河邊餐廳裡的人們

(九) 說說越南人的休閒活動

學生製作簡報，提供照片及文字說明，分享他們所見以及生活的經歷，並說說休閒活動的重要性。以下以學生一的簡報作為範例：

在小組分享裡，學生一說：「越南人周末喜歡跟朋友坐在咖啡店外面聊天、喝咖啡或玩手機，這讓他們感到很放鬆。我最喜歡去 Cong 咖啡店，這間咖啡店很有名。」



圖 4-23 學生簡報-1

「我爸爸下班後，喜歡跟他的朋友們在路邊喝啤酒聊天，他們覺得很開心。工作的壓力很大，喝酒聊天幫助他放鬆心情。」



圖 4-24 學生簡報內容-2

「我媽媽和我都喜歡逛街買衣服，我們常常去第一郡的 Vincom 購物中心。」



圖 4-25 學生簡報內容-3

(十) 教師反思表

表 4-8

教師反思表 (續下頁)

觀察、反思記錄表	
參與情況	同學們第一次接觸賞識思維課，大家都感覺很新鮮，參與度算是很不錯。對於「你看到了什麼？」這個問題，同學們都積極表達自己所看到的東西。
第一次觀看/聆聽作品的反應	第一次觀看作品，學生迫不及待的想要說出心中的答案，顯得有些急躁。但能知道的是，他們內心肯定都有一些感覺，才急著想要說出來。學生的詞彙量並不是很足夠，有的學生會用英文說，有的則是儘量用中文說出他們看到的東西。
第二次觀看/聆聽作品的反應	有的學生將較大較明顯的形象說完以後，就認為沒了，有的學生則能看見更多細微的物件，有的則是想說更多，但僅能用英文來表示。

觀察、反思記錄表

分組討論情形 學生們都喜歡分組討論，能看出他們覺得賞識思維課並不是一堂容易的課，因為教師不給答案，也沒有一個固定的標準，讓有的同學感到有點不知所措。分組討論，他們會互相詢問，互相解釋、舉例。研究者適時的參與討論，引導方向。

學習單書寫情形 原本中文程度就不錯的學生組織能力很好，能完整表達自己的看法與想法，但對於中文程度沒這麼好的學生來說，書寫反而是增加壓力的來源。



觀察、反思記錄表

教學反思

以往的中文課，圍繞著教綱進行，幾乎沒有機會能了解學生看待一個作品、一件事的觀點。透過賞識思維課程，能更近距離的感受到學生的思考邏輯方式。

每個人觀看的角度都不同，從大範圍的人物形象、整體背景，到細微的情緒，並透過故事詮釋了自己對畫作的想法。即使語言的詞彙量不足夠，依然能表達出核心的意義。有將近一半的同學把焦點放在畫作正中間的核心人物，慘白的膚色，不與任何人接觸。明亮的白天與他臉上的陰影呈現強烈的對比。四位同學們的結局，一致是「死亡」，畫作裡的人物，帶給他們一種窒息的感覺；有一位同學則感覺到了「貧富差距」，他首先是認為工人不應該出現在河邊，更應該是在休息的狀態，爾後通過畫作欣賞，了解到各個階層、不同職業的人們，都有他們解壓的休閒活動。在他的故事裡，富人因為太無聊，去到了河邊，河邊是一群窮人，富人在那裡不受到歡迎，最後竟被毆打了；另外三位高中女同學，則給了歡樂的結局，他們認為河邊是適合「放鬆」的地方，因此到河邊，不僅能得到放鬆，也能擁有好心情。一位同學則是覺得雖然工作、學業帶給人無比的壓力，但了解到「生命的重要性」，並不會去做太糟糕的決定。

第四節 賞識思維融入我的新高中學校—童年

羅大佑作詞譜曲的這首「童年」，可以說是所有講述「童年」的歌曲裡，最為膾炙人口的歌曲，歌詞描繪學校、生活、感情純真的態度。童年是一個天堂，大家回到自己童年的時候，有一種最沒有猜忌、最天真，沒有任何社會的觀察、沒有想要去了解什麼事情的狀態，童年是很完美的（羅大佑，2011）。

作詞：羅大佑

作曲：羅大佑

編曲：山崎稔

課堂演唱版本：劉文正

池塘邊的榕樹上知了在聲聲叫著夏天
操場邊的鞦韆上只有蝴蝶停在上面
黑板上老師的粉筆還在拚命嘰嘰喳喳寫個不停
等待著下課等待著放學等待遊戲的童年

福利社裏面什麼都有就是口袋裏沒有半毛錢
諸葛四郎和魔鬼黨到底誰搶到那支寶劍
隔壁班的那個女孩怎麼還沒經過我的窗前
嘴裏的零食手裏的漫畫心裏初戀的童年

總是要等到睡覺前才知道功課只作了一點點
總是要等到考試以後才知道該唸的書都沒有唸
一寸光陰一寸金老師說過寸金難買寸光陰

一天又一天一年又一年迷迷糊糊的童年

一、童年教案

表 4-9

第七單元童年教案（續下頁）

課程目標	1. 增進自我了解，發展個人潛能。 2. 提升終身學習能力。 3. 培養賞識思維與表達能力。
能力指標	1. 體會作詞者所要表達的思想情感。 2. 能感受到歌曲旋律、字詞為一體。 3. 能感受到歌詞的背後講的是一個個的故事。 4. 能搭配自製樂器（雨聲筒）唱出「童年」一曲。
學生背景	年級：九年級、十年級 程度：A2-B1 人數：9人
課時	一課有八節課，賞識思維課程將於第七節和第八節課進行。 一節課：80分鐘
重要詞彙	童年、池塘、鞦韆、蝴蝶、黑板、福利社、隔壁班、漫畫、零食、唸書、一寸光陰，一寸金、迷迷糊糊
藝術鑑賞	1. 羅大佑「童年」

教學目標	活動與評量	
<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 音樂的旋律 2. 歌詞表達的意義 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 歌詞朗讀，建立正確聲調觀念。 2. 唱一首中文歌。 3. 歌曲與生活的比較和連結。 <p>情意：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能感受童年的美好，珍惜童年。 2. 體會生活中的童真童趣，激發學生對生活的熱愛。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 欣賞「童年」的旋律，感受輕快活潑的節奏。 2. 朗讀歌曲大聲公。 3. 小組搭配自製兩聲筒，演唱「童年」一曲。 4. 學習單 	
教學活動		教學時間
<p>第一節</p> <p>課前熱身：</p> <p>童年記憶比一比（台灣、越南、韓國的童年記憶）：</p> <p>老師提供 6-8 張，90 年後台灣人的童年回憶，學生們上網找到本國人童年相似意義的東西，分享至</p>	15 分鐘	

Google classroom。(零食、玩具、
卡通、飲料、交換日記…) 10 分鐘

校園歌曲簡介

1. 1970 年代，青年人面對自我文
化的覺醒，由高唱西洋音樂，
轉向「用自己的語言，創作自
己的歌曲」的想法。
2. 大學生為主要推動者。
3. 歌曲內容所傳達的情感也以學
生為主。

「童年」特色：

1. 旋律輕快、朗朗上口。
2. 大眾化、大眾記憶。

欣賞歌曲： 20 分鐘

1. 聽一遍，感受旋律與節奏。 20 分鐘

童年海報：

生詞教學：

1. 圖片搭配文字，簡單易懂。

(童年、池塘、鞦韆、蝴蝶、黑板、福利社、隔壁班、漫畫、零食、唸書、一寸光陰，一寸進、迷迷糊糊)

句型教學：

1. 複句：一天又一天、一年又一年
5 分鐘
2. 排比：等待著…等待著…等待著…；盼望著…盼望著…盼望著…；嘴裡的零食，手裡的漫畫，心裡的初戀童年；總是…才，總是…才；沒有人…沒有人…人…
20 分鐘
3. 類疊：迷迷糊糊、噼噼喳喳

第二節
欣賞歌曲：
15 分鐘

(1) 再聽一遍，感受旋律與節奏。
20 分鐘

歌詞朗讀：

1. 老師一句，學生附誦一句。
2. 分組朗讀。

歌唱練習：

1. 分組練唱

雨聲筒製作：

1. 寶特瓶或塑膠容器一個。
2. 生米或各類穀物。
3. 在瓶身上創作童年形象的彩繪。

歌唱練習

1. 分配演唱段落：3人/3人/2人/2人/齊唱

雨聲筒製作

1. 寶特瓶一個
2. 生米或各類穀物
3. 簡單彩繪雨聲筒

歌唱表演與錄製影片

20 分鐘

作業學習單：

1. 「童年」描寫的場景是什麼？
試著畫出來。
-

2. 作詞人的童年與你的童年相似嗎？哪裡一樣？哪裡不一樣？
3. 你認為作詞人為什麼要寫下「童年」這一首歌？
4. 你認為作詞人想傳達什麼？

二、教學流程與結果

(一) 課前導讀活動

教師分享自己的童年回憶，童年的零食、童年的卡通以及童年玩的遊戲。學生看到圖片以及教師的解說連結自身童年的記憶，一起討論，分享經驗，問題包含「你喜歡你的童年嗎？童年的零食、童年的遊戲、童年的卡通、童年看的書、童年的學校、童年的老師、童年的音樂。」學生討論完畢後，製作一張海報，含圖片及文字。



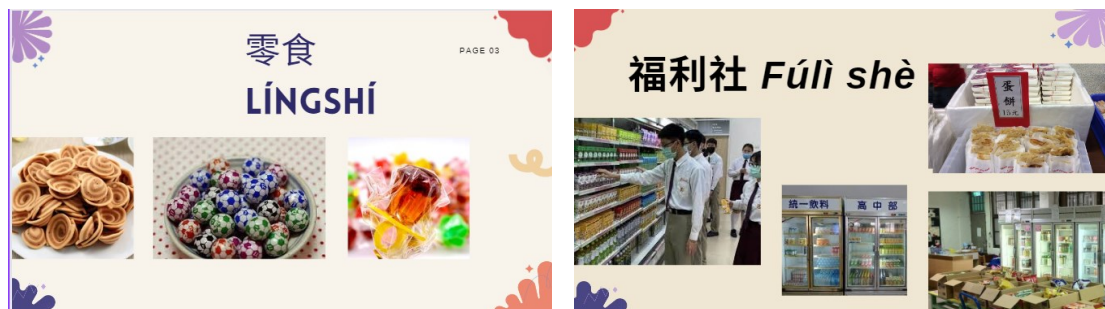


圖 4-26 教師在台灣童年回憶

資料來源：網路資料

(二) 學生製作簡報並分享

選擇四個不同的主題，一頁為一個主題，每個主題皆附上照片，並用完整的句子加以說明。以下將以一位韓國學生及越南學生的簡報作為範例：

1. 學生六的簡報內容

<p>波羅羅</p>  <p>我們說在韓國，如果你沒看過這個，你是朝鮮間諜 Cháoxiān jiàndié</p>	<p>檳糖 [pèng táng]</p>  <p>現在沒有分裂的檳糖，因為學生們沒有時間 右邊的叫Apolo，是一個有水果味道的零食</p>
<p>《터닝메카드》Turning Mecard, 盟卡車神</p> <p>https://youtu.be/4ZDol2mGB9E?si=vZzCkLyziZwvfutT</p>  <p>這是我喜歡的歌，我每天都跟朋友們唱。</p>	<p>Hodu English Game</p>  <p>這是我在學習班玩的游戏，你可以一邊玩一邊學英文。</p>

圖 4-27 韓國學生的童年回憶

2. 學生八的簡報內容



圖 4-28 越南學生的童年回憶

在分享自己童年回憶的過程中，研究者發現學生們都非常樂於分享，不僅跟同學討論得熱烈，也積極的與老師分享他們的舊時光。童年是大家成長過程必經之路，即使教師跟學生的年代不同，但皆處於亞洲，許多回憶都很相像，能引起很多共鳴。

(三) 歌手以及校園歌曲簡介

用簡單的圖片及文字簡介讓學生了解羅大佑寫下這首膾炙人口的校園歌曲背景，同時小聲播放歌曲，讓學生感受曲調的輕快。校園歌曲是台灣 1970 年代的流行音樂文化，特色是由吉他來伴奏，歌詞內容大多是校園裡的生活、學生們的感情世界、青春的回憶。

(四) 第一次聽歌曲

在 Project Zero 觀察與描述的路徑中，聽力也是一種練習方式。這個歷程幫助學生放慢速度，仔細聆聽歌曲，學生記錄下第一次所聽到的詞彙。研究者發放學習單，學習單上有這堂課要學的 26 個詞彙，有的學過，有的為生詞。學生盡可能的聽出 10 個學過的詞彙，並在詞彙旁寫下「1」，為第一次聆聽的結果。

童年

姓名: _____ 日期: _____

生词	Dinyin	Meaning
池塘		
榕树		
知了		
夏天		
操场		
秋千		
蝴蝶		
黑板		
粉笔		
放学		
童年		
福利社		

生词	Dinyin	Meaning
口袋		
钱		
隔壁班		
女孩		
经过		
零食		
漫画		
初恋		
功课		
考试		
念书		
光阴		
金		
迷糊		

圖 4-29 聽力練習學習單

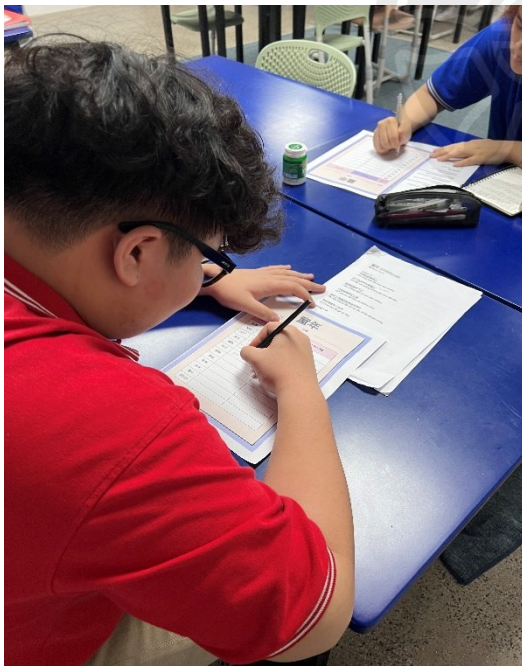


圖 4-30 學生學習照片

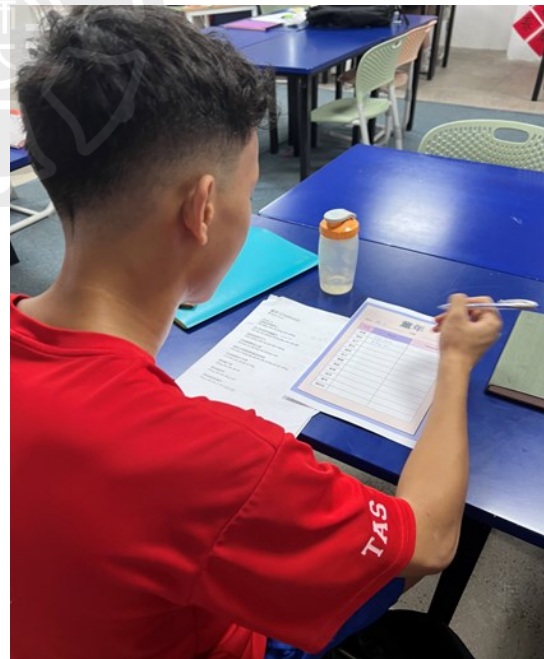


圖 4-31 學生學習照片

(五) 生詞教學

從歌詞中挑出沒學過的詞彙做說明，搭配圖片和肢體語言提升理解度。每句歌詞僅有 1-2 個未學過的生詞。

池塘边的榕树上
Chítáng biān de róngshù shàng
知了在声声叫着夏天
Zhīliǎo zài shēng shēng jiàozhe xiàtiān



圖 4-32 生詞-知了、夏天

操场边的秋千上
Cāochǎng biān de qiūqiān shàng
只有蝴蝶停在上面
Zhīyǒu húdié tíng zài shàngmiàn

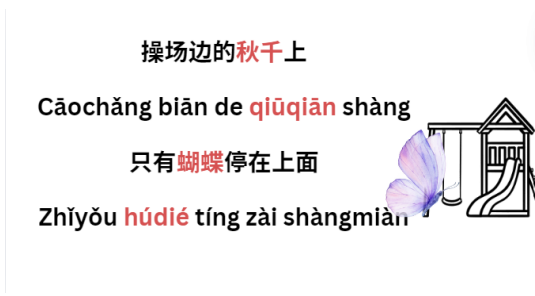


圖 4-33 生詞-秋千、蝴蝶

黑板上老师的粉笔
Hēibǎn shàng lǎoshī de fěnbǐ
还在拼命叽叽喳喳写个不停
hái zài pīnmìng jījīzhāzhā xiě gè bù tíng

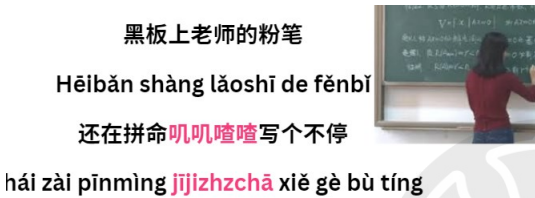


圖 4-34 生詞-叽叽喳喳

等待着下课 等待着放学
Děngdàizhe xiàkè
děngdàizhe fàngxué
等待游戏的童年
Děngdài yóuxì de tóngnián



圖 4-35 生詞-等待

福利社里面什么都有
Fúlì shè lǐmiàn shénme dōu yǒu
就是口袋里没有半毛钱
jiùshì kǒudài lǐ méiyǒu bàn máo qián

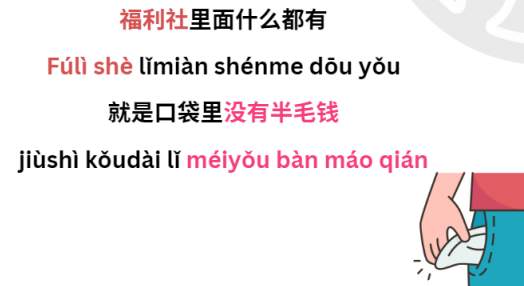


圖 4-36 生詞：福利社、半毛錢

隔壁班的那个女孩
Gébi bān dì nàgè nǚhái
怎么还没经过我的窗前
zěnmé hái méi jīngguò wǒ de chuāng qián



圖 4-37 生詞-隔壁班

嘴里的零食 手里的漫画
Zuǐ lǐ de língshí shǒu lǐ de mànhuà
心里初恋的童年
xīnlǐ chūliàn de tóngnián



圖 4-38 生詞-零食、初戀、漫畫

(六) 第二次聆聽歌曲

安靜地聽並要求學生再找出 10 個聽到的詞彙，在詞彙旁寫下「2」。練習完兩次的聆聽，給予 15 分鐘寫上其拼音及英文意思，最後完成學習單。有些學生能掌握到剛學習到的生詞，有些僅能寫出三、四個。視學生程度，將一次性播完音樂讓學生填寫，改成每句停留五到十秒，給予較多的時間發揮。



圖 4-39 學生學習照片



圖 4-40 學生學習照片

(七) 句型教學

1. 複句：一天又一天、一年又一年。
2. 排比句：等待著…等待著…等待著…；盼望著…盼望著…盼望著…；嘴裡的零食，手裡的漫畫，心裡的初戀童年；總是…才，總是…才；沒有人…沒有人。
3. 類疊：迷迷糊糊、噼噼喳喳

這裡並沒有讓學生多做兩個句型的練習，主要是希望他們感受到使用複句和排比句輕快的節奏，朗朗上口。

(八) 欣賞歌曲感受旋律，並試著唱唱看。接著老師從第一句歌詞開始領讀，兩句為一組做練習。讀兩遍，爾後跟著旋律唱兩遍，以此類推，熟悉旋律與歌詞。當大家都知曉歌詞以及能掌握旋律以後，將學生分組練唱。在小組裡，學生較不會害羞，有組員互相幫忙，降低壓力感，因為並不是每位同學都喜歡唱歌，分組練習是一個比較好的選擇。



圖 4-41 學生練唱照片



圖 4-42 學生練唱照片

(九) 製作雨聲筒



圖 4-43 學生雨聲筒製作照片



圖 4-44 學生雨聲筒製作照片

雨聲筒的製作非常簡單，材料為一張厚紙，一張薄紙，兩條橡皮筋，以及米粒或紅豆、綠豆。製作過程僅需十分鐘，並不會佔用課堂太多

的時間。學生製作完畢後，分組練習。各組自在發揮使用雨聲筒的方式與節奏。

(十) 演唱歌曲

學生分組上台，老師播放含有拼音和漢字的卡拉 ok 版本影片，學生一邊跟唱一邊拿著雨聲筒打節奏，完成歌曲的第一段歌詞內容。



圖 4-45 劉文正 Liu Wen Zheng 童年 Tong Nian



圖 4-46 學生成果照片

(十一) 教學反思

表 4-10

教師反思表 (續下頁)

觀察、反思記錄表	
參與情況	<p>學生們聽到要唱歌，有的害羞，有的很興奮。課堂剛開始我跟大家述說了 90 年代，在台灣的童年，過程中，同學們開始連結他們自身的童年回憶與經驗，主動地告訴我他們童年也吃跟我一樣的零食、也看了跟我一樣的卡通，他們開心的跟朋友們討論。接著我每個人各自回憶自己的童年，並在小組裡分享。到了唱歌的環節，學生一聽到旋律都自然地舞動著，自在地打著節拍。甚至平時不太用功的學生，也很專注在在歌詞與旋律上。整體來說大家的參與度都很高。</p>
第一次觀看/聆聽作品的反應	<p>第一次聆聽歌曲，大家都很進入狀況，有的點頭打節拍、有的用腳跟著旋律踩踏。學生們表示這樣的旋律他們很喜歡，很輕快，很容易就能跟著唱。多數學生能聽出一些我們這一課，和過去曾學過的生詞，並將它們的拼音寫下來。像是「操場、放學、黑板、粉筆、錢、女孩、功課、考試、唸書」。</p>
第二次觀看/聆聽作品的反應	<p>在第二次聆聽歌曲前，已做了生詞和句型的講解，因此學生能寫出更多的生詞拼音。程度比較好的學生，能聽出新學到的詞彙「童年、福利社、知了、夏天、零食、漫畫、初戀、光陰、迷糊」。</p>

觀察、反思記錄表

分組討論情形

青少年喜歡唱歌，但害怕在大家面前唱歌，因此在小組裡一起練唱讓他們感到比較輕鬆。大家很認真的練唱，時不時會問問同組的同學確認自己的發音是否正確，自主學習的氣氛濃厚。

學習單書寫情形

聽歌詞找出學過的詞彙對學生們來說是一種挑戰，但大致上每位同學都能聽出一些過去學過的詞彙，整體來說是不錯的。

教學反思

相較於前一堂課寫句子、寫想法，這一課的賞識思維重在回憶，以及述說回憶，能透過歌詞內容與旋律感受到童年的美好，使得學生們的參與度更高。

在製作童年海報，每個人都很認真，並且都在限定的時間內繳交。老師參與小組討論，同時針對海報上照片問問題，例如「現在還有這些零食嗎？你的弟弟妹妹還看這些卡通嗎？你最喜歡卡通裡的哪一個角色等」來增加討論的熱絡度。我覺得這是一個很好與學生交流想法的，以及了解不同時代文化背景的方法。

在這一堂課裡頭，我很開心自己與學生的交流比以往還要多更多，也加深了對彼此的了解。

第五節 賞識思維融入我的社交生活—

手機成癮的聖子

手機成癮的聖子為台灣年輕藝術家張騰遠的作品，張騰遠的創作運用大量象徵性的代用符號，反譏數位時代中光怪陸離的現象與潮流（國際智家，2019）。



圖 4-47 張騰遠《手機成癮的聖子 Smartphone Addiction God the Son》

一、手機成癮的聖子教案

表 4-11

第八單元手機成癮的聖子教案（續下頁）

課程目標	1. 增進自我了解，發展個人潛能。
	2. 提升終身學習能力。
	3. 培養賞識思維與表達能力。

能力指標	1. 了解社交生活在個人與社會及文化層面的意義。
	2. 能用中文清楚表達自己喜歡和認識的社交活動。
	3. 能從畫中與自身社交生活的經驗做連結。

學生背景	年級：九年級、十年級
	程度：A2-B1
	人數：9 人

課時	一個單元有八節課，賞識思維課程將於第七節和第八節課進行。	
	一節課：80 分鐘	
重要詞彙	地球、世界、光、科技、網絡、虛擬、現實、沈迷、人際關係、癱、找、平板	
藝術鑑賞	1. 張騰遠—手機成癮的聖子	
教學目標	活動與評量	
認知：	1. 欣賞「手機成癮的聖子」作品，感受時空背景的不同。	
1. 能對比出真實社交與網路社交的不同。		
2. 能清楚知道自己喜歡怎樣的社交方式。		
技能：	2. 描述眼睛所觀察到的人、事、物	
1. 視覺觀察的能力		
2. 口語表達能力		
3. 畫作與生活的比較和連結	3. 比較網路社交生活與真實社交生活的不同。	
情意：	4. 表達自己喜歡的社交生活方式。	
1. 學生能體悟到 3C 帶來的生活變化與影響。		
2. 能發掘更多有意義的社交生活。		
教學活動	教學時間	備註
課前熱身	15 分鐘	

說說不同類型的社交生活，問問學生平時的社交生活如何？他們喜歡怎樣的社交生活？

老師提供幾張照片，學生用已知語句來表達圖片內容。

30 分鐘

賞識思維 思考秉性練習

一、觀察與描述

1. 學生接力說出畫中的物件（用中文說），不可重複。培養學生冒險觀看，發展口語表達能力。

2. 生詞學習（畫裡出現的物件，但未學過的生詞）

35 分鐘

3. 第二次觀看，加入「形容詞」或是「動詞」做練習。

二、與生活產生連結

1. 它讓我想到了…

2. 提問（我想知道或我想問）：為什麼？怎麼？是什麼原因？如果…？什麼時候？哪裡？誰？什麼？

10 分鐘

三、與感受做連結

1. 將畫重新命名

四、畫家介紹

1. 以幽默詼諧的繪畫語言，關注著當代人類存亡的嚴肅議題

2. 透過發現鸚鵡人的無知與誤

判，思考作品中傳達的重要課題。 20 分鐘

3. 以簡化的線條和高飽和度的色彩，營造出充滿奇幻荒誕味道的末日景觀。 40 分鐘

四、小組反思討論（學習單）

1. 說說自己的社交生活？
2. 說說自己「喜歡」的社交生活？
3. 網路社交生活和真實社交生活有什麼不同？

五、課堂作業

1. 規劃一日社交生活

二、教學流程與結果

（一）課前導讀活動

用兩種不同類型的社交圖片，讓學生們了解自我的社交方式是喜歡實際社交還是喜歡在網路世界與他人溝通。學生們一開始就老師提供的圖片，說出看到的畫面以及感受。



圖 4-48 課前導讀簡報內容



圖 4-49 課前導讀簡報內容

圖片一學生的回答為：(1) VR (2) 一個人 (3) 玩手機 (4) 聊天 (5) 很笨 (6) 很多藍色的光 (7) 手 (8) 打字 (9) 很無聊

圖片二學生的回答為：(1) 很多人 (2) 很多朋友 (3) 聊天 (4) 開心 (5) 拍照 (6) 說話 (7) 生氣 (8) 男生、女生 (9) 很有意思

看完兩組圖片，請學生對比一下，並說說他們比較喜歡哪一種感覺。九位學生異口同聲的說喜歡很多人，一起聊天的感覺。大部分的同學覺得第一組圖片很孤單、很無聊，甚至有的人覺得圖片裡的人看起來很笨。在課前的十分鐘的導讀，研究者能清楚知道，班上同學的社交喜好。

(二) 第一次觀看畫作

學生們安靜仔細的觀看畫作兩分鐘，並將在畫裡看到的東西打在研究者分享的線上學習單裡。這次的畫作欣賞，不要求學生看完後，直接說出所看見的東西，而是用打字的方式，原因是在實行第一次的賞識思維課程的過程中，發現有的同學會選擇沈默，用打字的方式，能讓學生降低壓力，並有更多的時間思考。第一次觀看後學生打下的內容為(1) 手機、雪人、雲、藍色、綠色、灰色、黑色、樹、黑色的老鼠 (2) 四個大的鼠、山、黃色、綠色、白色、水 (3) 情侶、雲、山、黑色的石頭、綠色、藍色、米老鼠、葉子 (4) 黑色的老鼠、黃色的老鼠、藍色的老鼠 (5) 河邊、老鼠、顏色、藍色、黑色、綠色、黃色、白色、樹 (6) 水，老鼠，木乃伊，手機，山，門 (7) 風暴，米老鼠、河邊、老鼠、顏色、藍色、黑色、綠色、黃色、白色、樹 (8) X (上課遲到，未參與第一次觀看畫作) (9) X (上課遲到，未參與第一次觀看畫作)

手机成癮的圣子

姓名：中文2B

SMARTPHONE ADDICTION GOD THE SON

SHǒUJī CHÉNG YǐN DE SHÈNG Zǐ

观看两分钟，把你看到的東西寫下來，尽可能地寫下十個。Watch for two minutes and write down what you see, write down as many as ten.

龙:四个大的鼠,山,黄色,绿色,白色,水

俊炫: 情侣,云,山,黑色的石头,绿色,蓝色,米老鼠,叶子

黑色的老鼠,黄色的老鼠,蓝色的老鼠
(原康)

宝诗: 手机,雪人,云,蓝色,绿色,灰色,黑色,树,黑色的老鼠

白: 河边,老鼠,泡水,走路,黑色,石头山黄色绿色

琼如: 风暴,米老鼠,河边,老鼠,颜色,蓝色,黑色,绿色,黄色,白色,树

康: 水,老鼠,木乃伊,手机,山,门

圖 4-50 線上學習單

(三) 第二次觀看，加入「形容詞」或是「動詞」做練習

第二次觀看後學生打下的內容為 (1) 不快樂的老鼠、黑色的石頭、老鼠在走路、兩隻老鼠在泡澡 (2) 黃色的天、灰色的的衣服、黑色的岩石、黃色的棒子、可愛的老鼠 (3) 老鼠在攀登、黑色的石頭、藍色的光、綠色的光 (4) 很放鬆的老鼠、藍色的光、綠色的光、滑手機、黑色的石頭 (5) 搜索、游泳、滑手機、很胖的老鼠、藍色綠色的光 (6) 很怪的人、老鼠在玩手機、很怪的天、黑色的石頭、兩隻老鼠在泡澡 (7) 白色的怪物擁抱鼠、綠色的光、黃色的棒子、老鼠在爬 (8) 老鼠在跑步、藍色的光、老鼠在泡澡、老鼠很累、黃色的天 (9) 黑黑的老鼠、玩手機、藍色的光、綠色的天空、老鼠在走路

加入形容词或动词, 例如“玩手机”。 尽可能写下五个。

Add an adjective or verb, such as "playing on the phone", write down as many as five.

草原: 不快乐的老鼠, 黑色的石头, 老鼠在走路, 两只老鼠在洗澡	原康: 很怪的人, 老鼠在玩手机, 很怪的天, 黑色的石头, 两只老鼠在洗澡
俊炫: 黄色的天, 灰色的的衣服, 黑色的岩石, 黄色的棒子, 可爱的老鼠	白色的怪物拥抱鼠, 绿色的光, 黄色的棒子, 老鼠在爬-龙
琼如: 老鼠在攀登, 黑色的石头, 蓝色的光, 绿色的光	白: 老鼠在跑步, 蓝色的光, 老鼠在洗澡, 老鼠很累, 黄色的天
宝诗: 很放松的老鼠, 蓝色的光, 绿色的光, 滑手机, 黑色的石头	宝妆: 黑黑的老鼠, 玩手机, 蓝色的光, 绿色的天空, 老鼠在走路
康: 搜索, 游泳, 滑手机, 很胖的老鼠, 蓝色绿色的光	

圖 4-51 線上學習單

(三) 生詞與詞組教學

生詞：岩石、仙人掌、藍光、未來、極光、光害、發光、成癮

詞組：手機成癮、藥物成癮、酒精成癮、賭博成癮

生詞

岩石 未來 仙人掌

(極)光 藍光 光害

發光 成癮

圖 4-52 生詞

詞組 成癮

酒精成癮 Jiǔjīng chéng yīn

賭博成癮 Dǔbó chéng yīn

藥物成癮 Yàowù chéng yīn

手機成癮

圖 4-53 詞組

補充詞彙

- 健康的 Jiànkāng healthy
- (让Ran: let) 大脑、眼睛、身体放松
- 让心情变好 Ràng xīnqíng biàn hào
make your mood better
- 变得聪明、变得漂亮、变得有自信

圖 4-54 補充詞彙

(四) 與生活做連結，這幅畫讓我想到…

利用比較與連結中的連結/擴展/挑戰路徑，在新的想法與現有或是過去的知識、經驗做連結，鼓勵學生主動地將藝術品與個人建立一種良好的關係。研究者問題為 (1) 這幅畫讓你想到什麼？ (2) 對於這幅畫你想問什麼？ (3) 重新給予這幅畫一個名字

表 4-12

第八單元紀錄表（續下頁）

	這幅畫讓你想到什麼？	對於這幅畫你想問什麼？	重新給予這幅畫一個名字
學生一	中間看手機的老鼠，讓我想到社交媒體，因為我們太沈迷於社交媒體。	雪人代表什麼？	棉花和米老鼠
學生二	我想到我的同學，因為我的同學都喜歡使用手機。	為什麼天是黃色的？	五個小老鼠
學生三	這個畫讓我想到每個人都有手機，用手机社交。	老鼠在尋找什麼？	老鼠佔領世界
學生四	讓我想起了海洋，因為圖片裡有藍色和水。	是什麼原因山和整個氛圍是藍色和黃色的？	癮
學生五	這一幅畫讓我想到黃龍（班上同學的名字），一直玩遊戲，不出門，沒有生活。	那黃色棒子是什麼？黃色箱子的旁邊，那兩個人在告訴我們什麼？為什麼他們在山上？	黃龍（同學的名字）的未來

	這幅畫讓你想什麼？	對於這幅畫你想問什麼？	重新給予這幅畫一個名字
學生六	這幅畫讓我想我的現實生活，因為在現實生活裡，我一直用手機。	為什麼畫家使用老鼠？這個地方在哪裡？	老鼠愛手機
學生七	這幅畫讓我想我的前女友，因為我看到兩個老鼠在水裡。	為什麼畫裡沒有人？為什麼老鼠穿衣服？	成癮之地
學生八	我認為這幅畫是在取笑人類，因為我們也是手機成癮。	為什麼畫家使用藍色和綠色	棉花糖人和米老鼠
學生九	這幅畫讓我想很多人沈迷於手機。	這幅畫的主題是什麼？	小世界

你对这幅画有哪些问题？ What questions do you have about this painting? (At least 5 questions)

为什么? 怎么? (Zěnmě? how) 如果? (Rúguǒ... if...) 什么时候? (Shénme shíhòu? when) 谁? (Shéi? who) 哪里? (Nǎlǐ? where) 是什么原因...(Shì shénme yuányīn...what is the reason?)

维白：为什么有河？ 俊炫：那个黄色的棒子是什么？ 黄色箱子的旁边的两个老鼠告诉我们什么？ 为什么他们在山上	为什么天是黄色的？ 为什么他很胖。 为什么鼠穿衣服 - 龙	琼如：这幅画的主题是什么？ 老鼠在寻找什么？ 雪人代表什么？ 宝妆：这个地方在哪里？
宝诗：因为什么画家使用老鼠？ 康：为什么在这个绘画没有人？ 康：是什么原因山和ATMOSPHERE很蓝色的和黄色的？	原康：为什么画家使用黄色和绿色？	

圖 4-55 線上學習單

重新命名這副畫。Chóngxīn mìngmíng zhè fú huà. Rename the painting.

原康：五个小老鼠	琼如：棉花糖人和米老鼠	康：老鼠占领世界 (Shǔ zhànlǐng shìjiè)
宝妆：癮 维白：成癮之地	俊玆：黄龙的未来	棉花和米老鼠
草原：小世界		宝诗：老鼠爱手机

圖 4-56 線上學習單

(五) 作品賞析

透過作品賞析，學生們能用不同的角度去思考，學習藝術者的創作思維，開闊眼界，發現「原來有這一層面的含義！」台灣年輕藝術家—張騰遠在《單人任務》的個展中，從反思當代與想像科技出發，將擬想場景延伸至迫近眼前的未來社會，並以詼諧幽默的手法對未來世界拋出詰問。在未來場景中畫出科技霸權、科技神化等種種奇詭現象，表述出其對於現代人崇新、崇速、競逐新科技的危殆感受（新苑藝術，2018）。3C 數位工具所發出的光，也就是我們的日常生活中所見，映照在臉上那道淺藍白光。數位工具的過度氾濫已是現代人的生活寫照，如他另一個作品《排隊等著光》（國際智家，2019）。

(六) 總結性評量

請同學們說說他們現在的社交生活狀態，以及他們喜歡或是想要的社交生活，並說明現實社交和網路社交有何不同。

表 4-13

第八單元紀錄表（續下頁）

說說現在的社交生活	
學生一	我現在的社交生活没有什么特別的。在學校里，我跟朋友們一起玩，但是課後因為我太懶惰，我的身體不讓我出去。所以一般我和我的朋友們常常在家玩游戏或者打电话。
學生二	我的社交生活是很正常，我不常跟朋友出去玩，因为家长（jia zhang）很严格（yan ge）。
學生三	我現在的社交生活非常好的。上學的日子，我跟我的朋友們在大廳，餐廳和教室聊天。然後每個周末，我都跟我的朋友們或是家人出去。我的社交媒体生活也很好，我最常使用 IG，抖音，脸书，和 ZALO。每天我都看看别人的生活。
學生四	我对我的社交生活感到满意 gǎndào mǎnyì (satisfied)，因为我有我的家人和朋友。我不认为自己是社交达人，也不认为自己有社交恐惧症。在越南，我们使用 ZALO 发短信或打电话。为了娱乐，我们使用社交媒体。有 Instagram、Facebook、Twitter 和 Tiktok。
學生五	我非常喜欢我的现在的社交生活，因为我有新朋友，他们的生活都很健康，她们也很支持我。每个星期，我都跟我的家人或者我的朋友一起去吃吃喝喝。有空的时候，我跟朋友出去玩。我们看看电影，做饭，聊天，去拍照等等。最近，我的社交生活更加活跃了。
學生六	现在我的社交生活很好。因为我是 I 人所以我不太喜欢出去，但是平常我偶尔还是会跟朋友在咖啡店裡吃吃喝喝或是出去玩。

說說現在的社交生活

我的社交生活很普通的。每个周末我都会和家人出去吃饭。有
學生七 时我会和我的朋友出去玩。虽然我是i人，但是我真的很喜欢和
我的朋友一起出去玩和聊天。

现在我的社交生活很好，因为我和很多人交谈，在学校我常常
學生八 跟我的朋友聊天，每个周末我跟我的朋友出去一次，但是我们
通常在家打游戏，因为我们最喜欢的休闲活动是打游戏。

我的社交生活一般是跟朋友去运动，我喜欢和我的朋友一起运
學生九 动，因为运动对我的身体好。我也和家人去看电影，因为和家
人一起，我觉得放松和快乐。

表 4-14

第八單元紀錄表（續下頁）

說說你喜欢或是你想要的社交生活

休息和跟朋友见面要平衡。如果我一直在家的话，我的社交生
學生一 活就没有了。但如果我一直出去玩的话，我应该会累死。所以
我觉得平日在家，周末出去是最好的社交生活。

我的喜欢的社交生活是和朋友去开卡丁车，因为我的朋友和我
學生二 都很喜欢 F1 赛车，所以我的喜欢社交生活是常常和朋友一起去
开卡丁车。

我非常喜欢的社交生活是现实社交。我喜欢跟朋友出去，聊
學生三 天，吃点东西，喝点东西和买点东西。现实社交让我很开心。

學生四 我想要有更大的朋友圈。

 說說你喜欢或是你想要的社交生活

學生五 我已经很喜欢我的现在社交生活了。但是，我想要更活跃的社交生活。因为我的朋友都是新朋友，我想和他们变得更亲近。夏天的时候，我想跟朋友或者家人每天都出去。

學生六 现在我喜欢我的社交生活，但是我想有更多的时间跟我的朋友出去玩。可是因为我有很多作业，所以我没有时间跟朋友出去玩。

學生七 我想要的社交生活是每周末和朋友一起出去玩，也可以和其他国家的人交朋友。

學生八 现在我想跟我的朋友和我的家人多出去走走，因为明年我要去澳大利亚，所以我只有放假能看到我的朋友和家人。

學生九 现在的社交生活就是我想要的。

表 4-15

第八單元紀錄表（續下頁）

 现实社交和网络社交有何不同？

學生一 我不觉得网络社交是一个不好的东西，但是我觉得喜欢在网络社交的人通常比起来喜欢现实社交的人有比较多的问题。跟朋友们在网上聊天儿是可以的，但是在网上交女朋友或者男朋友是有一点危险的。

學生二 现实社交是说和真实的人面对面说话，现实社交我们可以互相（hu xiang）接触、交流。网络社交是说人使用电话，不可以互相接触。

在网络社交，你只能打字，加人，微信，和看看别人的生活。

學生三 可是在现实社交，我们可以一起旅行，露营，听音乐会，打保龄球，探索更多的活动。

學生四 在现实社交中，你和朋友是面对面的，比如去购物或吃饭。

學生五 现实社交和网络社交我都喜欢。网络社交，我可以打给任何人，给他们发短信，很方便！但是，我更喜欢现实社交，因为我觉得现实社交让我亲自见到我所爱的人。我觉得跟爱的人一起吃吃喝喝和聊天真的很重要。

學生六 现实社交是跟真人说话、聊天。网络社交是使用电脑或者手机跟朋友聊天。我觉得现实社交很开心，网络社交很放松，但是我平常更喜欢现实社交。

學生七 现实社交是跟朋友一起吃吃喝喝、聊天，不用手机。网络社交是用社交媒体聊天。

學生八 现实社交和网络社交不一样，因为，现实社交你跟很多人面对面交谈，但是在网络上，你只能在社交媒体上跟他们聊天。在网络社交你和人交谈不难，但是在现实社交你和人交谈很难，因为在网络社交你不必看他们的眼睛。

學生九 现实生活是跟认识的朋友和家人见面。网络是使用社交媒体与朋友和家人交流。

(七) 教學反思

表 4-16

教學反思表 (續下頁)

觀察、反思記錄表	
參與情況	第三次實行賞識思維課程，學生們從一開始的不知所措，到後面已能完整表達內心的想法。透過作品賞析，真正了解畫作的意義，進而連結到真實生活的經驗。在連結/擴展/挑戰路徑的練習中，我看見了學生們真的在思考了，開始找尋答案，會問「為什麼？」創造力也在一點點的累積。
第一次觀看/聆聽作品的反應	這次使用的是較為抽象的畫作，學生們似乎都看不懂藝術家要表達的意義。畫作中的顏色、光影，以及核心角色的動作都未帶給學生更多的想像力。學生僅能說出畫中最大的物件以及所看到的顏色。
第二次觀看/聆聽作品的反應	在第二次的觀看中，有的同學能在畫裡找到感覺，有人感覺到放鬆，有人感覺到顏色帶來的不快樂，這是一大進步。
分組討論情形	在連結/擴展/挑戰路徑練習，學生們積極地討論畫作帶給他們的感覺，聯想到了什麼，並且針對畫作提出問題。
學習單書寫情形	書寫帶給幾位同學不小的壓力，因此在第三次的實驗中改成了打字，從思考路徑練習到總結性評量測驗，學生們能表達的內容越來越多。

觀察、反思記錄表

教學反思

開始的時候很擔心用抽象畫來進行，學生們會看不懂，覺得無聊。剛開始確實如我預期的，但經過簡單的引導後，學生漸漸明白，這幅畫所要表達的意義。

要學生們安靜的觀看作品，其實不是一件容易的事，他們通常很急著要說出答案，以至於無法看到更細膩的物件。教師一定要給予更多時間。

在安靜觀看作品的前提下，是必須讓學生清空一切會讓他們分心的東西，例如手機、電腦。因為有的學生很容易覺得「就這樣，沒有更多了」，接著就是自顧自的做自己的事。

營造安靜的藝術觀賞環境我認為是每次進行賞識思維最重要的一環之一。

第五章 結論與建議

本章一共分成兩小節，第一節為本研究設計的結論，第二節依據結論提出具體的建議，提供未來研究賞識思維應用在華語教學的教學者及研究者之參考。

第一節 結論

本研究之研究目的為期望將賞識思維實踐於越南國際學校高中初級華語課程中，並能有效提升學習者學習成效及滿意度，最終能提供給未來想將賞識思維融入課程中的教學者及研究者之建議。本研究經過文獻回顧、統整、課程設計與規劃得到以下結果：

一、賞識思維應用在華語教學上的課程設計

實施三次的賞識思維課程，研究者發現思考是能被引導出來的，將思考歷程作為一種思考工具，幫助學生成為獨立的學習者，並能透過單元裡持續性的形成性評量，讓教師能夠知道如何促進學生更深入的思考。每一個課程主題都是依據哈佛大學零點計畫中開發的賞識思維概念設計而成。透過欣賞藝術作品，設計思考歷程，培養學生們的專注力以及獨立思考的能力，進而建立高層次思考。課堂上的評量活動跳脫傳統結論式的評量模式，而是著重於看見學生的對於一個主題的思考歷程，學生們從觀看/聆聽作品，發問、連結生活經驗，反思自我等，學習用不同角度來看待一個事件。過程中不倉促，給予學生充分的時間表達想法。以下為學生針對情感面、教師面、認知面及學習滿意度的回饋：

(一) 情感面

Artful Thinking課讓我感到放鬆。Artful Thinking class made me feel relax.

9 則回應

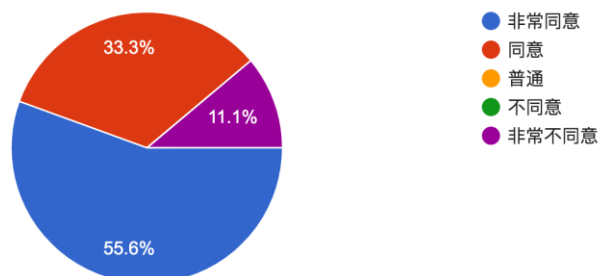


圖 5-1 問卷調查結果 1

大部分的同学對於賞識思維課程是感到放鬆的，僅一位同學覺得緊張不適應，可能原因為（1）不熟悉上課模式。（2）上課時無法僅仰賴老師，很多時間需要思考。（3）需要較大量的文字內容輸出（4）需用中文進行小組討論。

我覺得Artful Thinking課很有意思。I think the Artful Thinking class is very interesting.

9 則回應

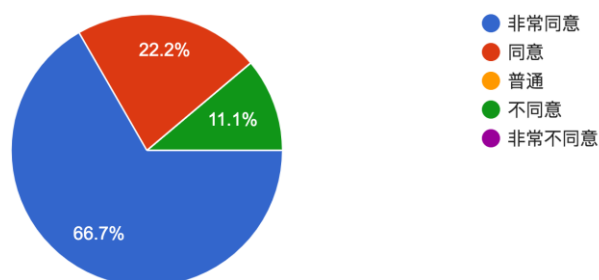


圖 5-2 問卷調查結果 2

大部分的同學對於賞識思維課程是感到放鬆的，僅一位同學覺得緊張不適應，可能原因為（1）課程難度提升。（2）教師並無在一開始欣賞畫作時就給予答案，學生不明白畫作所表達的內容。

我喜歡在小組裡討論和表達想法。I like to discuss and express ideas in group.
9 則回應

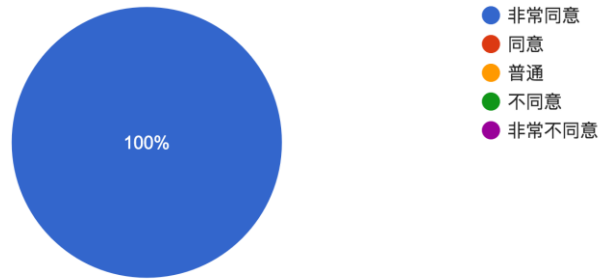


圖 5-3 問卷調查結果 3

全班同學都喜歡進行小組討論，可能原因為（1）小組討論為學校各科上課較常進行的活動，學生習慣此模式。（2）面對的是熟悉的同學。（3）可以先聽聽別人的想法在表達意見。

我感到自在地表達自己的意見和想法。I feel free to express idea and opinion in class.
9 則回應

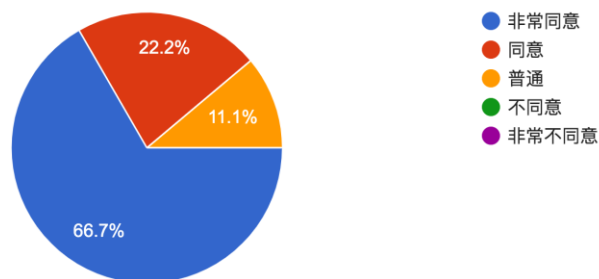


圖 5-4 問卷調查結果 4

大部分的同學能感到自在地表達想法，僅一位同學沒有特別強烈的感受，可能原因為（1）不熟悉此教學模式，未能在有效的時間內表達想法。（2）思考時間不夠充裕。（3）語言能力不足。

（二）認知面

我積極參與課堂活動。I engaged activities.

9 則回應

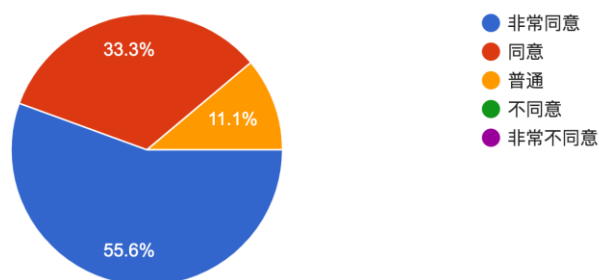


圖 5-5 問卷調查結果 5

問卷結果顯示學生們對於課堂活動參與的積極度是正向的，每一位同學都在有限的時間內表達想法並完成學習單。

我開始用不同的方式思考。I started thinking different.

9 則回應

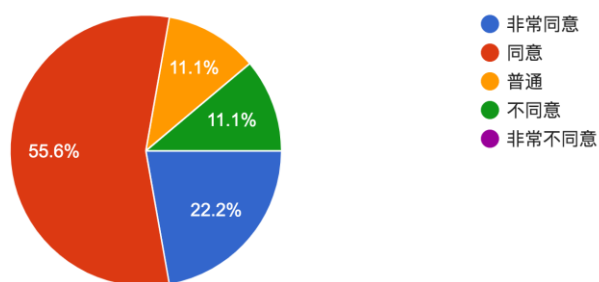


圖 5-6 問卷調查結果 6

賞識思維課程一共進行三次，大部分同學開始用不同的方式思考，僅一位同學認為並無改變，可能原因為（1）進行的次數不夠。（2）還未熟悉此教學模式。（3）專注力不夠。

我願意多花時間觀看一個作品 I am willing to spend more time looking at the work of art.
9 則回應

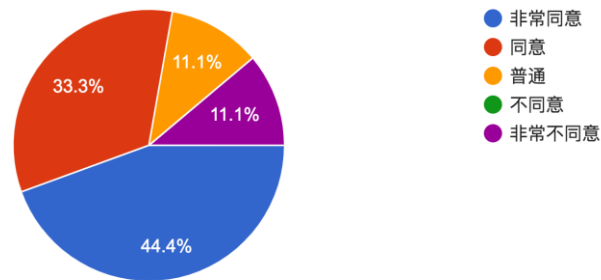


圖 5-7 問卷調查結果 7

僅一位同學不願花時間觀看一作品，可能原因為（1）對藝術作品不感興趣。（2）專注力不夠。（3）受短影片的影響，習慣較刺激的視覺與聽覺感受。

我能將我生活的經驗與藝術作品做連結。 I can connect my daily experience through art.
9 則回應

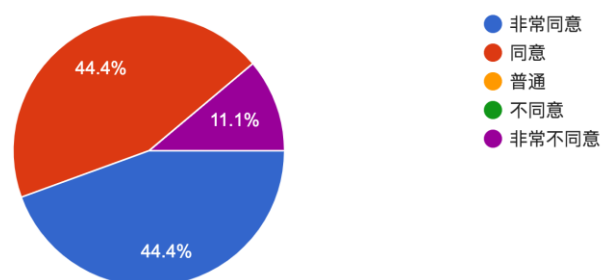


圖 5-8 問卷調查結果 8

僅一位同學無法將生活經驗與藝術作品做連結，最主要的原因可能是並無在作品裡有深刻的感受與連結。

在課堂上我有很多想法。I have many idea and thoughts in class.
9 則回應

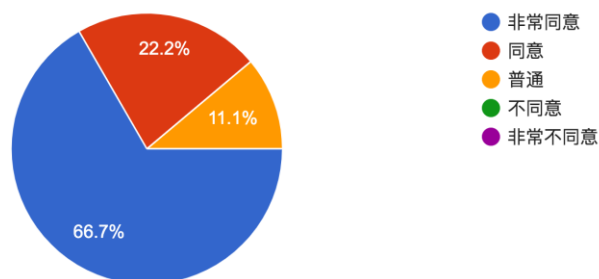


圖 5-9 問卷調查結果 9

問卷結果顯示大部分的學生在課堂上都有著各種不同的想法，研究者在課程進行時也並無遇到學生毫無想法的狀態。

(三) 課程滿意度

Artful thinking讓我的思考變得更廣更有邏輯。Artful thinking course made me think more broader and logical.
9 則回應

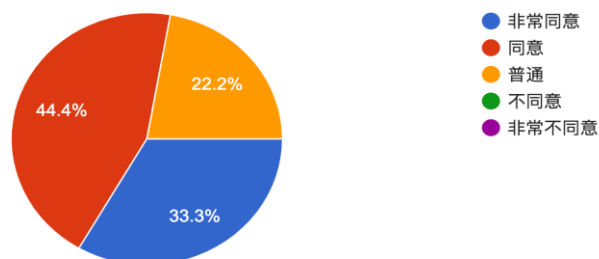


圖 5-10 問卷調查結果 10

問卷結果顯示大部分的學生認為賞識思維課程對於思考是有幫助的，研究者也發現學生們不僅思考變得更有邏輯，在中文表達能力上也有所進步。

Artful thinking課程讓我變得更有創意。Artful thinking course make me more creative.

9 則回應

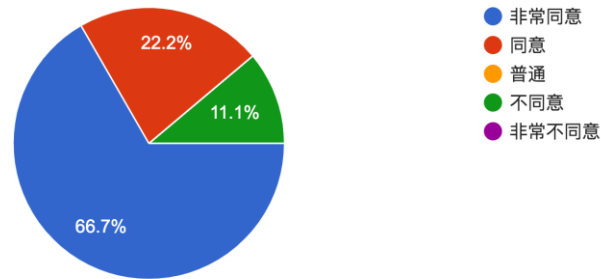


圖 5-11 問卷調查結果 11

僅一位同學不同意，可能原因為 (1) 上課參與積極度不夠。(2) 不習慣思考與自我反思。研究者發現，此位同學在進行課堂活動時，習慣性仰賴中文程度較好的同學，擷取同學的想法並加以改編。

Artful thinking給了我學習中文不同的方式，而且我也喜歡。Artful thinking course gives me a different way to learn Mandarin and I like it.

9 則回應

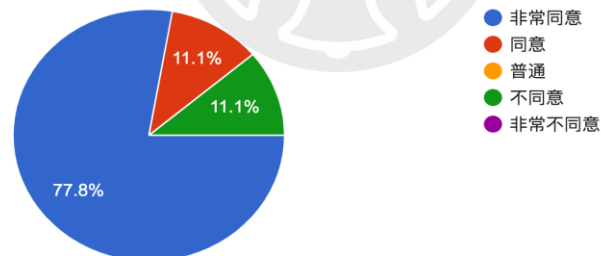


圖 5-12 問卷調查結果 12

僅一位同學不喜歡賞識思維的上課方式，可能原因如上述，本身習慣性仰賴老師與同學的幫助，不願思考。另外對於中文學習的積極度也較低。

Artful thinking是能有效學習中文的方法。Artful thinking is an effective way to learn Mandarin.

9 則回應

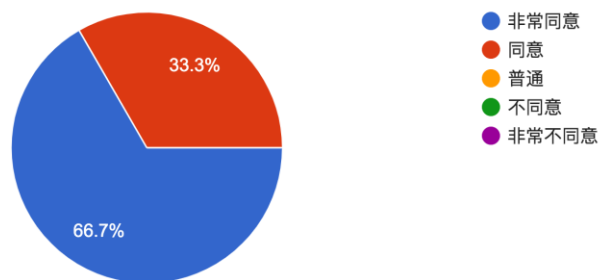


圖 5-13 問卷調查結果 13

班上同學都同意賞識思維課程是有效學習中文的方法。課程中充滿了大大小小的活動，從淺入深，每一個練習都需要將想法用中文表述出來，雖然難度增加了，但語言能力也提升了。

Artful thinking能幫助我更容易理解過去所學的知識。Artful thinking course make me easily review the knowledge I have learned before.

9 則回應

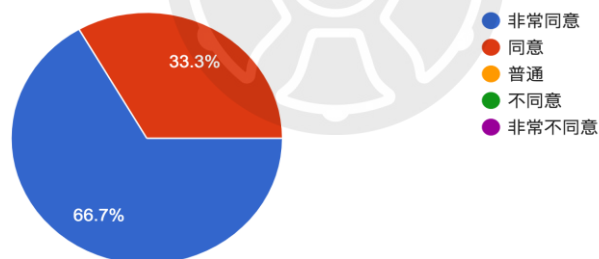


圖 5-14 問卷調查結果 14

班上同學都同意賞識思維課程能幫助理解過去所學的知識。每一個作品的課程設計皆融入了當課以及過去所學過的生詞與語法，學生能在課程中將其連結並加以使用。

多數學生對於 Artful Thinking 課程所帶來的影響都是正面的，僅一位學生的滿意度較低。此位同學在中文二的課堂活動練習中，多數時候仰賴翻譯軟體或是中文程度較好的同學。賞識思維課程最重要的是培養學習獨

立思考的能力，若學生學習依賴性強，則需要花更多的時間來建立思考習慣。

二、思考路徑的設計與引導

本研究運用三條思考路徑（1）觀察與描述（2）對比與連結，研究者認為這兩條路徑適合初級程度的學生。表達的好與壞為觀察力和語言闡述能力的結果，教師適時的引導、覆誦學生們的想法能推動學習者進一步的思考。例如在手機成癮的聖子一作品中，很多學生都看到了藍色、綠色、黃色，但並未說出各種顏色代表什麼？教師可以利用問題引導，讓學生擴展想像。例如「你看見的藍色是什麼？」、「什麼造成畫裡有藍色的光？」、「這幾種顏色給你什麼感覺？」教師可能會有一個問題，初級學生的表達能力足以讓他們思考並回答這些問題嗎？結論是可以的，或許不透過直接口述，而是利用打字或是寫字的方式進行，慢下來，給予時間思考，學生們都能提出豐富的想法。第六單元研究者設計讓學生進行書寫，第七單元為製作海報，第八單元則是進行打字來表達。學生的作品、文字內容遠遠超過研究者的預期，即使有的同學語言的運用上可能不太流暢，但基本上都能完整表達意思。透過藝術作品來培養學生的思考力及語言能力是可行的。

第二節 建議

一、教學者本身的重要性

理解不是一種思考類型，而是思考的主要目的。理解是目前教育實務中的主要目標，理解是教學（Teaching for Understanding）架構及重視理解的課程設計（Understanding by Design）兩種課程規劃工具都可協助老師把重點放在理解上。（讓思考變得可見，2018）。研究者任職的學校也是採用重視理解的課程設計，不讓學生死記背書來累積知識，課堂上所安排的活動也不僅止於是一種輕鬆愉快的練習。Artful Thinking 的基礎為哈佛大學「零點計畫」與眾多老師合作開發的教學法，教學重點在於找出與

理解密不可分的思維活動。實行了幾次以後，研究者認為要培養學生們的思考力的前提是，教學者本身也是一位擁有開放心胸，對事物感到好奇，對生活周遭細膩觀察，習慣反思的人。在教學上樂於探索、發現學生們的思考歷程，並意識到自己用什麼思考活動來促進學習、解決問題等（讓思考變得可見，2018）

二、課程時間的規劃

Artful Thinking 課程所需的時間遠遠超過研究者的預期，思考需要時間、創造思考、讓思考變得可見更需要時間。思考如果一直被打斷也就失去了培養思考力的意義。一般在課室裡，老師傳遞訊息，學生接收、互動並完成任務，時間上是能掌控的，然而在研究者原計畫一堂課 80 分鐘來進行 Artful Thinking 課程，實際上需要 2 至 3 堂以上的課時。因此，建議教學者及未來相關研究人員在時間的規劃上需要多多注意。

三、對藝術以及日常物件的欣賞能力

每間學校都有固定的課程規劃，若沒有額外的時間加入賞識思維課程，將它直接融入在單元裡是一個很棒的選擇之一。然而找到與單元相關的藝術作品並不是一蹴即成的事，研究者本身並無欣賞藝術作品的習慣，也鮮少走訪博物館、藝術中心，因此在初期的研究，「找」相關的藝術作品是一大難題。懂得欣賞藝術作品在賞識思維課程中的幫助很大，培養自己觀看藝術作品的的能力，了解藝術作品，並試著解讀，發展觀點都能讓課程進行的更順利。

培養觀察力，學習思考，改善思考不是階段性的體驗，而是終生學習。不論是學生們還是研究者本身都能感覺到賞識思維帶個課程的改變，這個改變不輕鬆也不容易。現今的社會，我們接受的都是快速的資訊，網路充斥著幾秒鐘的短影片，只需看、接收，不需動腦，那正是大部分人都習慣的觀看模式。慢下來觀看身邊的一景一物，對他們產生好奇，尋找答案，引發思考似乎隨著年齡而漸漸被抹煞。培養欣賞力、思考力需要在世界各地的每一個教育課堂中一點一點的進行，一點一點的改變。

參考文獻

一、中文部分

伍晴文（譯）（2018）。**讓思考變得可見**（原作者：Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K）。新北市：遠足文化。

李宜臻（2022）。**ARTFUL THINKING 激發孩子潛能的哈佛名畫思考課：6大思考稟性 × 20條思考路徑，鍛鍊 AI 世代的賞識思維**。臺北市：親子天下股份有限公司。

洪蘭（譯）（2023）。**快思慢想**（原作：Kahneman.D）。臺北市：天下文化

張鴻（2012）。善用邏輯思考，簡單解決問題。貿易雜誌，頁 32-34。

張菁玉（2018）。淺論美感素養之「觀看」——以阿恩海姆之視知覺張力說為觀點。台灣教育評論月刊，頁 75 - 80

葉玉珠（2002）。高層次思考教學設計的要素分析。國立中山大學通識教育學報創刊號，P76-92。

趙李宛儀（2003）。思維技巧的教與學。香港中文大學（學校教育改革系列），頁 3-21

二、英文部分

Anderson & Krathwohl. (2001). *Bloom's Taxonomy Revised*, 1-4. Retrieved from extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://quincycollege.edu/wp-content/uploads/Anderson-and-Krathwohl_Revised-Blooms-Taxonomy.pdf

Cohen, D., Nisbett, R. E., Bowdle, B. F., & Schwarz, N. (1996). *Insult, aggression, and the southern culture of honor: An experimental ethnography*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(5), 945-960.

Ennis. R (1991). *Critical Thinking: Streamlined Concept Teaching Philosophy*.

6-10

Guilford, J.P. (1959). *Traits of creativity in Creativity and its Cultivation*. 142–161.↵

Pelham, B. W., Carvallo, M., & Jones, J. T. (2005). Implicit egotism. *Current Directions in Psychological Science*, 14, 106–110. ↵

Peterson, C., Seligman, M. E. P., & Vaillant, G. E. (1988). *Pessimistic explanatory style is a risk factor for physical illness: A thirty-five year longitudinal study*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 23–27.

Ramalingam, D., Anderson, P., Duckworth, D., Scoular, C., & Heard, J. (2020). *Creative thinking: Definition and structure*. Retrieved from https://research.acer.edu.au/ar_misc/43

Ritchard, R., Church, M., & Morison, K (2011) *Making Thinking Visible: How to Promote Engagement, Understanding, and Independence for All Learners*. NJ, US: Jossey-Bass

Ritchhart, R., & Perkins, D (2008) .*Making Thinking Visible Educational leadership*, 5, 57-61

Tishman, S., & Palmer, P (2006) *Artful Thinking Stronger thinking and learning through power of art*, 7-96

Tishman, S. (2017) *Slow Looking: The Art and Practice of Learning Through Observation*. London, England: Routledge