



第一節 研究動機與目的

壹、研究動機

大多數的人從很小的時候就能創造出許多的藝術作品，最明顯的例子便是兒童的隨意塗鴨，這些塗鴨往往隨著認知與繪畫能力的發展而漸漸的被賦予不同的意涵，而從繪畫中流露出他們的內在知識、興趣、想法以及看世界的角度。因此，這也是許多父母與研究者對兒童繪畫作品感到驚訝與好奇的原因。

對於兒童繪畫能力進行有系統的研究與描述，可以追溯到1885年英國學者Cooke，他使用觀察的方式將兒童繪畫能力分成四個不同的階段(Clark, Zimmerman, & Zurmuehlen, 1987)，儘管他的研究以現代的眼光來看並非如此的精確，但卻引起了許多學者的興趣，從不同的角度開始探討兒童繪畫的特徵。

Dale Harris(1963，引自 Clark et al., 1987)將關於兒童繪畫(children's drawings)的研究從歷史的演進區分為三個時期，第一個時期是1885至1920年，增強1890到1910年間相關的調查描述；第二個時期為1926-1940年，開始有許多實驗性與比較性的研究，用以探討繪畫能力、智力和其他能力的關係；第三個時期從1940年後迄今，從心理學的角度來探討作品內容。所以對於兒童繪畫的了解，可以說是從試探性行為觀察開始，繼而是探討藝術能力、智力、成就、人格、認知與發展階段的討論。

經過許多研究者的努力，1972年由美國教育署向美國國會提出的報告中(也就是馬蘭報告)將資賦優異區分為一般智能、學術性向、創造思考、領導才能、視覺表演藝術、心理動作等方面。為了提供這些特殊才能優異者良好的發展環境，所以有許多研究開始對才能優異者的能力進行評量，或是在人格特質、鑑定安置、課程與環境系統等部分做系統性的討論。但實務上卻常發現，雖然大部分的特殊才能優異者均能在其潛能領域獲得良好的發展，但也有許多人選擇與其特殊才能相異或不相稱的專業領域，甚至有部分的資優生在學校中表現出低成就、校園暴力與犯罪等反社會行為(Streznewski, 1999)。為了要解釋造成這種差異的原因，有許多的研究者從不同的角度來進行討論。

從興趣的角度來探討才能發展的原因，最早可以追溯到1919年，Manuel(引自 Clark et al., 1987)指出在才能的發展上，興趣是一個重要的指標，它影響到個人是否願意將全副的精力投注在某一領域，持續的發展才能以表現出成就。但興趣卻不足以單純的解釋資優生是如何運用其優異的才能，所以有些研究者從家庭、性別的方向來著手，認為這是受到教養態度、社經地位或性別等關係所影響的(何美瑤，2001；周泰萱，1994；蔡明富，1997；樊聯仁，1998)。但也有學者持不同的看法，認為社經地位的高低、性別的差異與教養態度並非影響資優發展方向歧異的主要原因(陳秀容，1996，引自吳美賢 2002；劉逸瑩，2000；蔡典謨，1999)。因此，開始有另一種解釋認為資優生在才能發展的選擇差異是受到學習動機的影響，但對於學習動機

如何產生的觀點，卻有許多不同的看法。有些學者認為學習動機是受外在因素影響所形成的，例如：行為主義心理學家認為行為由驅力所促動，而驅力是因生理上的需求產生，其性質上屬於外控的，對心理上的自主性並不重視(張春興，1995)。也有學者認為將行為的發生視為一連串本能與習得行為的簡單反應上，並不能充分解釋人類複雜的行為活動(Csikszentmihalyi, 1975)，必需將焦點放在個體內在的心理經驗。

從個體內在心理發展的部分來看，蘇清守(1987)指出影響美國亞裔資優生學業成就的因素中，最大者為學生自身(佔67%)，Csikszentmihalyi and Larson(1978)更進一步指出，學生在學習過程中的經驗，若缺乏與其能力相稱的學習挑戰，將引發無聊、焦慮等負向情緒，進而造成低成就、曠課、違規或校園暴力等行為的發生。再從情緒的角度來看，資優代表的是更容易覺知、更敏感、更有能力將所感受的事物轉換成情緒上的經驗，對於主觀經驗有強烈的感受，包括理想主義、自我懷疑、強烈的感知能力、幾近痛苦的敏感、強迫性的道德感、渴望求知的動機等，和一般人比較起來在質的部分有所不同，他們感受到的是一種栩栩如生、全神投入、可參透的、包含一切的複雜經驗(引自張馨仁，2001)。因此，從興趣與學習經驗的交互關係進行探討，將可以進一步了解興趣與特殊才能發展間的關係。

Csikszentmihalyi(1975)以數百位藝術家、運動選手、音樂家、棋士及外科醫生為研究對象，探討那些沒有提供任何酬賞，卻仍能吸引人樂於從事該活動的原因，結果發現當個體完

全投入活動時，將會感覺到自我的能力與活動的挑戰相符、注意力集中、清楚的目標及回饋、對行動與整體環境產生控制感以及時間感扭曲的忘我狀態。在此種狀態下，個體會感受到積極、主動、活力、開放、投入、愉悅等正面感受，並提升自信、滿足感以及群體中的責任，而這些因素將促使個體在沒有外在酬賞的情形下，還想要再次投入活動中。由於多數的受訪者在描述這樣的經驗時，感到流暢無比，並使用「flow」這個詞彙表達心理的愉悅，因此這種經驗稱為心流經驗(flow experience)，並發展形成心流理論。

個體要如何在活動中進入心流狀態中呢？

Csikszentmihalyi and Csikszentmihalyi(1988)認為有兩項進入心流狀態的重要因素，一項是個體主觀感知的自我能力，另一項便是主觀感知的活動挑戰。他們認為只有在兩者達到中等以上的水準並維持平衡時，才能經歷心流經驗，並感受愉悅、活力等正面感受。更進一步來說，若個體具備的能力高於活動的挑戰性，則會感到無聊(boredom)；若活動的挑戰性超過能力的負荷，則會感受到焦慮(anxiety)，而個體長期處在無聊、焦慮等負向狀態下，勢必轉而尋求其他活動，以避開惱人的負向經驗，進而尋求心流經驗帶來的正向感受(Sato, 1988)。

心流理論從個體的經驗感受出發，提供了探討個體內在心理經驗的良好基礎，因此有許多研究以心流理論為架構，用以了解在工作、休閒、日常生活、學校、跨文化等不同情境下，個體主觀感受的經驗狀態(Allison & Duncan, 1988; Csikszentmihalyi, 1975, 1988b; Delle Fave & Massimini,

1988; Lee, 2003; Lefevre, 1988; Han, 1988; Massimini & Carli, 1988)。但令人好奇的是，學生對學校學習看法為何？在學校中的學習經驗感受是什麼？是否經歷過心流經驗呢？在學校學習的看法部分，Clark and Zimmerman(1988, 1995)針對 20 名 13 到 17 歲的美術資優生訪談後發現，他們對於學校美術課程可分為三種不同的看法，第一種是教師支持學生的學習但卻缺乏提供足夠的挑戰；其二是提供足夠的挑戰但卻缺乏適當的回饋；最後，則是認為教師提供挑戰時忽略了適當的教學引導使其缺乏成功的經驗。此外，Scott(1988)的研究也發現，在 102 位 11 到 12 年級的美術資優生中，認為學校美術課程是很重要的比例只有 37.6%。這些研究的結果與 Csikszentmihalyi and Larson(1984)的發現很類似，他們指出青少年階段的學生在學校生活中的感覺較不快樂，但在課後從事個人感興趣的活動時，比較容易進入心流狀態，並感受到正向積極的經驗品質，諸如：快樂、主動性、創造力、沈浸等感覺。另一項以資優青少年為受訪對象的研究則發現，資優生覺得學校環境中的挑戰性不足，容易進入無聊、淡漠的心理狀態，並感受負向經驗 (Csikszentmihalyi, Rathunde & Whalen, 1993)。因此，如果學生能在早期的學習經驗中，學習到如何享受活動本身的樂趣，將有助於才能的發展。

Schiefele and Csikszentmihalyi(1995)的研究指出，當數學能力與成就有高度關聯時，學生對數學科興趣與主觀的經驗品質存在相關性。Nakamura(1988)則發現在學業活動中獲得較高成就的學生，體驗心流的比例較高。Rathunde(1993a, 1993b)

的研究也指出課外活動比學校活動更具有挑戰性、更能提供心流經驗。歐洲地區青少年的跨文化研究則明白的顯示運動、音樂等興趣活動能帶來正向的心理發展，並能降低壓力和負面情緒的感受(Flammer & Schaffner, 2003)。至於Nishino and Larson(2003)則以日本 8 到 11 年級學生為對象的研究中發現，個體從事藝術或參與感興趣的活動時，特別在繪畫活動中，個體的心理狀態皆是正向的，感受到輕鬆、滿足、平靜、快樂和自由的感覺。因此，美術能力優異的學生，在操弄抽象的符號表達內心情感的創作過程中，應更能擁有專注、投入、愉悅、忘我、積極、主動的正向經驗。

研究者從與美術專任教師的對談中了解，雖然大部分的美術資優班學生對美術感到高度的興趣，但仍有許多學生是基於升學、友伴關係或是父母的壓力而就讀美術班。此外，同時也發現部分的美術班學生除了在美術以外的領域，也在其他的方面具有卓越的潛能，其興趣反而是在數學、語文、健康與體育、電腦……等與美術不相同的領域。然而，從過去的文獻中發現，若因父母態度或其他外在原因而就讀國中美術班的學生，在學習動機和成就表現均較為低落，而且欠缺對自己的期許和努力(何星輝，2003)。另一項以國小美術班學生為對象的研究，則發現有部分受訪者認為美術班的壓力非常大，同時興趣也不在此，但卻有部分美術興趣較高，術科能力較好的受訪者，會希望以美術相關工作為終生職業(楊淑嫻，2001)。因此，從過去的文獻以及研究者與美術教師的對話經驗中可以了解，興趣、美術能力和學業成就等因素，都和心流經驗及個體主觀感受的

經驗品質具有密切的關係，使研究者不禁思索這群在美術具有特殊才能的學生而言，興趣、心流經驗與藝術領域成就表現三者間，彼此扮演著什麼樣的角色。

綜觀國外許多的心流研究，雖然提供了學生學習過程中心流經驗的輪廓、進入心流領域時的經驗品質感受以及內在心理的波動狀態，但這些研究多半將學校視為一個整體，或使用個體的學習態度來區分學校活動的不同(Csikszentmihalyi et al, 1993; Delle Fave & Bassi, 2003; Flammer & Schaffner, 2003; Larson & Richards, 1998; Nishino & Larson, 2003)，所以無法充分解釋在美術領域具有高度潛能或表現的學生，是否因興趣的不同而造成心流經驗與主觀經驗品質的差異，實有加以釐清的必要。其次，資優生的特質與一般同儕明顯不同，所以在學習歷程、學習表現、人際互動、經驗感知也與同儕有所差異。雖然藝術才能優異同屬資賦優異的範疇中，但美術資優生在美感、創作、視覺再現、想像、美術的投入等特質表現上也與一般智能優異資優生有所區別。此外，以往資賦教育的研究多將焦點放在一般智能或學術性向優異學生的研究上，藝術領域多半與音樂、舞蹈等領域合併為特殊才能優異，將之視為同一面向來進行探討，並未加以細分，研究數量也較為不足，因此仍有必要加以探討。

由過去的文獻和現況，研究者認為過去針對個體主觀經驗感受的研究，多半集中在成人或青少年階段的受訪者，用以探討經驗感受在日常生活中扮演的角色及其對才能的發展影響。但對於國小階段的學童，在學校學習經驗的感受了解仍然不

足，是否興趣與主觀經驗感受的差異在國小階段就已經開始造成影響，關於這方面的問題仍有待釐清，因此本研究以 Csikszentmihalyi 的心流理論為基礎，調查國小美術班學生的心流經驗，除了能協助教師與家長了解這些美術才能優異學生在美術創造過程中的主觀感受及其創作時的經驗狀態，也有助於了解不同興趣，但同具有美術專長的學生在藝術與人文領域中，在其學習成就及與創作的經驗狀態是否有差異。此外，經由分析影響國小美術班學生興趣與心流經驗的可能因素，能探討美術創作中的心流經驗與國外的研究是否一致，以做為驗證 Csikszentmihalyi 心流理論的依據。

基於上述的研究背景與動機，本研究的主要目的如下：

- 一、了解美術班學生在學校感到興趣的各學科領域人數分配情形。
- 二、比較「美術興趣」與「其他興趣」的國小美術班學生，學習美術時的經驗感受與美術學習成就的差異。
- 三、比較不同經驗狀態下，學生經驗感受與美術學習成就的差異。
- 四、經由訪談分析影響美術興趣與心流經驗的因素。
- 五、經由訪談分析樣本參與美術活動時的心流經驗。

第二節 研究問題

針對上述研究動機與目的，本研究提出待答問題如下：

- 一、美術班學生在「學科興趣調查表」上的人數分配如何？
- 二、「美術興趣」與「其他興趣」的國小美術班學生，在「學科興趣調查表」各題作答人數分配百分比是否有差異？
- 三、「美術興趣」與「其他興趣」的國小美術班學生，在「美術」課堂學習之經驗感受是否有差異？
- 四、「美術興趣」與「其他興趣」的國小美術班學生，在「美術」學科的學習成績是否有差異？
- 五、不同經驗狀態下，樣本在「美術」課堂學習之經驗感受是否有差異？
- 六、不同經驗狀態下，樣本在「美術」學科的學習成績是否有差異？
- 七、影響樣本美術興趣與心流經驗的因素為何？
- 八、樣本參與美術活動時的心流經驗如何？

第三節 名詞釋義

壹、美術資優生

依「特殊教育法」(1996)所稱資優生係指在下列領域中有卓越潛能或傑出表現者：一般智能、學術性向、藝術才能、領導才能、其他特殊才能等六類，其中藝術才能資優生又可分為音樂才能、美術才能、舞蹈才能等三類。

本研究所稱國小美術資優生係依身心障礙及資賦優異學生鑑定標準(2002)中第十六條之定義，經鑑定安置而就讀國民小學美術資優班的學生。鑑定標準之定義如下：藝術才能優異，指在視覺或表演藝術方面具有卓越潛能或傑出表現者；其鑑定標準為下列各款規定之一：

1. 某領域藝術性向測驗得分在平均數正一點五個標準差或百分等級九十三以上者，或術科表現優異者。
2. 參加國際性或全國性各該類科競賽表現特別優異，或前三等獎項者。
3. 專家學者、指導教師或家長觀察推薦，並檢附藝術才能特質與表現等具體資料者。

其中美術才能資優生之鑑定條件，係依據高級中等以下學校藝術才能班學生入學鑑定參考原則(1998)，在國民小學部分，其鑑定方式及內容為平面表現(水彩、素描、創意表現)、立體造型、審美知覺(美感知覺、美術知識)。

貳、興趣領域

興趣一詞至今仍缺乏明確的定義，張春興(2000)認為興趣係指以下幾種概念：

1. 指個人對事物的正面態度。
2. 指由人事物所引起的注意心向。
3. 指個體在從事某種活動時所體驗到的愉快感受。
4. 指在動機性行為活動中逐漸接近目標的心情。
5. 指個體所追求目標的目標達成之後的滿足。

本研究興趣領域的區分，係依據受訪者在學科興趣調查表中，勾選以藝術與人文領域中的美術學科為主要興趣者，則認為該受訪者對於美術較感興趣，故稱之為美術興趣；若勾選美術以外學科為主要興趣者，則稱為其他興趣。

參、經驗感受

經驗感受是一種情緒、感覺的心理狀態，關於經驗的說明部分，張春興(2000)指出經驗係指個體在生活中一切習慣、知識、思想、觀念的累積；經驗是指到現在為止以前所累積下來的一切，不包括對外來所預測或想像的東西在內。

而本研究使用的經驗感受一詞，偏重在個體對活動、事件或環境的感知方面。而 Csikszentmihalyi and Lefevre(1989)指出，評量個體主觀經驗感受品質的方法之一，便是透過快樂、創造力、主動性、滿足感、動機等變項加以測量。因此，本研究指稱的經驗感受，係指「我的經驗記錄表」中認知、情意與動機面向，包含「認知效能」、「情緒起伏」、「主動性」、「自尊」、

「活動參與程度」、「活動重要性」、「內在動機」、「控制感」、「參與動機」、「活動態度」等部分。

肆、經驗狀態

經驗狀態係指個體從事活動當下時的經驗感受，心流模式係由主觀經驗感受的探討所發展，本研究以 1986 年由 Massimini and Carli 的四頻道心流模式為基礎，將個體參與活動時的主觀經驗狀態區分為心流、焦慮、無聊、淡漠等四種狀態(引自 Csikszentmihalyi & Csikszentmihalyi, 1988)。狀態的劃分則依據受訪者主觀感知的自身技巧與活動挑戰的高低差異來形成，評定方式則依據經驗取樣表中受訪者填答「挑戰」與「技巧」題項的得分，轉換成 z 分數後進行區分，四個經驗狀態的區別方式如下：

1. 心流狀態：當受訪者覺知個人技巧與活動挑戰達到平衡，且達到中等以上的水準，便會體驗心流經驗。本研究以挑戰性與技能的 z 分數大於 0 為進入心流狀態。
2. 焦慮狀態：當受訪者覺知活動挑戰遠大於個人技巧時，便會體驗焦慮狀態。本研究以挑戰性的 z 分數大於 0，技能的 z 分數小於 0 表示進入焦慮狀態。
3. 無聊狀態：當受訪者覺知個人技巧遠勝於活動挑戰時，便會感到無聊。本研究以挑戰性的 z 分數小於 0，技能的 z 分數大於 0 表示進入無聊狀態。
4. 淡漠狀態：當受訪者覺知個人技巧與活動挑戰均低於個人能力以下時，便會對活動感到漠不關心。本研究以挑戰性與技

巧的 z 分數皆小於 0 表示進入淡漠狀態。

伍、心流經驗

所謂心流經驗，係指當參與者沈浸在活動中時，會感受到這種普遍性的經驗，它的特徵在於意識集中在某個焦點，將所有不相關的知覺與想法濾除，忘卻自我，只對明確的目標和回饋做出反應，並且升起一股對於環境的控制感。更進一步來說，心流也就是許多人形容那份不費吹灰之力，處於人生中最傑出狀態下的感覺。

心流理論中，有兩項要素影響心流經驗的體驗：參與者所覺知的挑戰性(即參與者內在需求)以及參與者所覺知的自我技巧(即自我能力)。當參與者認為挑戰與自我能力均低下時，則無法感受心流經驗，並對該活動感到冷淡(apathy)；當參與者覺察的挑戰比自身能力高時，會感到緊張(anxiety)；而自身能力比挑戰高時，則會體驗到無聊(boredom)；只有在活動的挑戰性與參與者的能力、技巧均很高時，才能體驗心流經驗(Moneta & Csikszentmihalyi, 1996)。

由上述說明可以了解，心流狀態是屬於受訪者參與活動時的即時感覺，而心流經驗則是受訪者回想參與該活動時，發生心流的感覺經驗。因此心流經驗與心流狀態從學理上相當類似，但為了避免混淆而造成閱讀的困擾，本研究中的心流狀態係指由經驗取樣法所取得之問卷，其挑戰和技巧的 z 分數大於 0，則認為當時受訪者處於心流狀態中。心流經驗則是在訪談時，當訪談對象回憶當時投入、專注於活動中的感覺，是正向

的、積極的、主動的，並符合心流理論的描述，則稱該受訪者參與該活動時經歷過心流經驗。

陸、藝術與人文領域學習成就

本研究所指藝術與人文領域學習成就可分成兩個部分，第一部分為國小美術班學生前一學期藝術與人文領域中美術學科的成績；第二部分為研究進行期間，受訪者在藝術與人文領域課程中的單元美術作品成績。