

# 第一章 緒論

本章共分五節，第一節說明研究動機與目的，第二節名詞解釋，第三節研究限制，茲分述如下：

## 第一節 研究動機與目的

### 楔子

合乎邏輯的解決問題方法，支配著人類的回應與思考，使得我們忽略了專業中的創意（Harrison, 1992）。

時代變遷迅速，思考力、創造力日受重視。教育部（2003）「國民中小學九年一貫課程總綱」中指出，國民教育以培養國民十大基本能力為目標，其中的「獨立思考與解決問題」，是需要從實作經驗過程中去養成的。再則教育部（2002）公佈創造力教育白皮書，旨在實現「創造力國度」（Republic of Creativity, ROC）之願景，其涵蓋要點為：1.培養終身學習、勇於創造的生活態度；2.提供尊重差異、活潑快樂的學習環境；3.累積豐碩厚實、可親可近的知識資本；4.發展尊重智財、知識密集的產業形貌；5.形成創新多元、積極分享的文化氛圍。係因傳統教學方法，受限於較為僵化的課程設計，阻礙了思考力與創造力（Harrison, 1992），並限制了學生的學習成長，較無法有效提升學生活用的基本能力。

芝加哥大學心理學家 Csikszentmihalyi（1996）認為創造力是改變或變換，使得和現有領域不同的一個行動、想法。Gardner（1993）描述一個創造性的人通常能解決問題，在指定的領域中開發新穎事物和有價值的物品。Williams（1967）指出創造力是人類所獨具的特質，凡人皆有之，僅多寡程度之不同。創意是一種心態，是一種看事情的方法，即使不會讀不會寫的人都有這個能力（洪蘭譯，1999）。

每個人多少都具備創造力，早期相信創造力不能被提高，雖然這個觀點改變了，但仍有許多爭論。因此，評論者在評論可教性時，經常會對教育方法蓄意打折（Plucker & Runco, 1999）。Torrance（1987）說：「當我教孩子時，看見創造力自然的出現在大多數孩子身上。然而當我發現沒被教導的孩子失去了這項能力時，我想教導是必要的。」

創造力容易被教導嗎？Stein（1974, 1975）廣泛的利用創造性方法和工具探索個人與小組的可教性。Rose 和 Lin（1985）指出創造力可藉由教育與訓練的方式加以培養增強。Sternberg 和 Williams（1996）認為可以有計畫的教導創造力。

綜合上述，研究者相信每個人都具創造力，藉由創意教學方案且實施得當，創造力方可被教導。回顧研究者自畢業從事教職以來，參與成長班進修、發展教學模組計畫、曾任出版社編輯、擔任教學實習輔導教師，到 91 年二月到七月間參與創意教學設計，爾後參加由中華創意發展協會（Chinese Creativity Development Association, CCD A）與國立臺灣師範大學（National Taiwan Normal University, NTNU）辦理的「GreaTeach 2002」創意教學獎活動，獲得了優等獎的肯定。因此，對自己創意方面的表現很具信心；然而經由參與創意教學工作坊的機會，赫然發現自己對於「創意」的意涵是一知半解，對於創意是什麼？創造力的內涵又是什麼？竟說不出個所以然來，更遑論自己能夠透過教學來提昇學生創造了！身為第一線教育工作者，藉由參加創意教學工作坊的概念釐清與增能，在對「創造力」概念的釐清後，研究者認為學生如在思考力與創造力方面有所成長，將有助於在活用知識、解決問題能力上的提升。因此，本研究希望藉由一套以創意教學策略所設計的課程，透過研究者的教學實踐來提升學生的創造力。另外，研究者在歷程中將不斷的檢視與分析創意教學方案，對於學生在思考力與創造力的影響，及教師的課程設計與教材、教學法等，在創意方面的表現。

有鑑於創造力之重要性，為了解其運用於綜合活動領域教學之成效。本研究以國中生為對象，設計創意教學方案，進行實驗教學，探討「創意教學」之成效，以做為綜合活動創意教學之參考。本研究的具體目的如下：

- 一、發展國中綜合活動學習領域創意教學方案，並分析其可行性。
- 二、探討創意教學方案對國中生創造力表現的影響。
- 三、分析教師創意教學能力成長的歷程。

## 第二節 名詞釋義

### 一、綜合活動教學方案 (integrative activity instruction program)

本研究之綜合活動學習領域是以教育部於 2003 年 1 月頒訂「國民中小學九年一貫課程綱要」中所指之萬事萬物中自然涵融各類知識的「綜合」，以及兼具心智與行為運作的「活動」，一個人要能實踐、體驗與省思，才能對所知的萬事萬物有更深的認識與建構內化的意義。本研究所指之綜合活動教學方案係運用「實踐、體驗與省思」內涵所設計之課程。

### 二、創造力 (creativity)

葉玉珠 (2000) 視創造力乃個體在特定的領域中，產生具有原創性與價值性產品之歷程；此創造歷程涉及認知、情意、技能的統整與有效應用。

本研究所指之創造力為學生於學習紀錄單、作業、作品、課程回饋單及教師觀察記錄與「威廉斯創造性思考活動」(Test of Divergent Thinking, CAP) 之表現與得分，包含流暢力、開放性、變通力、獨創力、精密力，其中得分越高表示越具有該創造力。

### 三、創意教學 (creative teaching)

Swartz (2003) 將創意教學分成三個面向，思考教學、教學創新、創思教學，洪榮昭 (2005) 解釋如下：以提昇學生創造力為首要目的，設計富有創意的教學方案，將創意技法與策略融入教學方案中，達到一方面提昇學生創造力之思考教學 (teaching for creativity)，一方面也為增進學生知識、情意、技能的教學創意 (teaching with creativity)，另一方面亦為培養學生解決問題的能力，並增進知識、情意與技能的成長之創思教學 (teaching of creativity) 之課程設計。本研究所指之創意教學是指教師運用新奇、有創意的教學方法、內容與策略進行課程設計，並在實施後有助於提升國中生創造力的教學活動。

#### 四、創意教學策略 (creative teaching strategy)

本研究之創意教學策略參考自洪榮昭 (2002) 編定「創意教學策略實施要點」，包含理論應用、實施技巧、教材/教具及教學環境等四項的指標來探討教學策略，茲運用其中理論應用之應架導向、專題導向、問題導向以及主題導向，實施技巧採討論法、講授法、多元對話、遊戲法、媒體與創意教學技法 (包含心像法、腦力激盪法、心智圖法及六頂思考帽)，配合應用現有教材/教具系統發展歷程，以及學習理論來製作教材/教具，輔助學生建構概念、發展技能、強化思考。

### 第三節 研究限制

研究者雖力求嚴謹，但在實施過程中，仍有許多因素難以克服。本節將針對本研究之研究限制進行說明。

#### 一、取樣部分

研究者就任教學校中隨機選取一個任教班級，共 40 位學生為研究對象，且未能在不同學校、不同年級進行教學，致使研究樣本規模小，因此在推論上有所限制，故研究結果無法推論至其他學校、其他年級之學生。

#### 二、樣本控制部分

本研究實驗教學採前實驗研究法單組前後測設計，在實驗教學中存有不可嚴格控制的變因，如除了實驗教學之外，實驗樣本仍受到其他科目的教學平日家庭生活、社會事件等等影響，種種因素皆可能干擾實驗結果，係為研究者無法突破的研究限制之一。