

第五章 結論與建議

本研究旨在探究國民中學綜合活動實施創意教學方案對學生創造力之影響。以北市希望國中傑克班為研究對象，進行為期 14 週的創意教學方案，於教學進行前、中、後期間蒐集師生文件資料、觀察記錄與問卷等資料進行分析，藉以釐清「綜合活動實施創意教學的可行性」、「創意教學方案的實施對學生創造力之影響」等問題。

本章共分三節，第一節為本研究之結論；第二節乃針對本研究結果提出相關建議，以供教育工作者與後續研究者參考之用；第三節則為研究者在研究期間的心路歷程與反思，以供未來有意從事創意教學活動之研究者參考。

第一節 結論

本節簡要說明本研究結果，其包含兩部分：綜合活動創意教學實施概況、創意教學方案對學生創造力的影響，說明如下：

壹、綜合活動創意教學概況

一、**教學環境**：實行本研究教學方案之教學環境，其優、劣如下：

(一) 優勢

1. **社會環境**：九年一貫教改的推動，促使教師互動頻繁，形成團隊。

2. **學校環境**

(1) 校園優美，空間規劃多元：設有川堂、連接走廊、教室佈告欄等，提供師生互動與學生作品之張貼。

(2) 硬體設備充足：開架式圖書館，數位設備，資訊管道豐富。

(3) 處室積極鼓勵教師參與校外競賽活動，間接提升教師專業能力。

(4) 擁有一群可分享、相互支持的領域夥伴。

3. **班級環境**

(1) 教師自身

a. 能自覺角色壓力，並願意運用策略，營造無壓的班級氣氛。

b. 透過教師以身作則的行為，促使學生創意的展現。

(2) 透過創意技法的運用，進行班級討論活動，提升創造力。

(二) 劣勢

1. **社會環境**：升學掛帥，分數為唯一價值，家長對綜合活動教學未能認同間接影響學生創意的可能。

2. 學校環境

(1) 學校氛圍緊促繁忙、充滿壓力。

(2) 強調秩序與安靜。

(3) 學生：

a. 人數眾多，加重創意教學推動的困難。

b. 家長與教師過於保護學生，使其無思考、做決定的能力。

(4) 教師間未能相互了解、支持與欣賞。

3. 班級環境

(1) 教師自身

a. 導師角色過於嚴厲、主控權過高。

b. 過於要求完美的人格特質，使得學生缺乏思考能力、自主能力。

(2) 班級氣氛：

a. 要求學生需遵守秩序與常規，間接限制其開放性。

b. 對於擾亂班級秩序者疾言厲色、抑制想像，造成學生壓力與負擔。

c. 同學間彼此吐槽行為的出現。

二、綜合活動實施創意教學之可行性

本研究旨在探究綜合活動實施創意教學的可行性，透過研究者於希望國中綜合領域推動的歷程發現，其阻力與助力分別如下：

(一) **阻力**：授課時間常被打擾、教師自身狀態不佳與過多事務的學生。

(二) **助力**：協同教學、學生用心與高創意學生的刺激促使創意展現。

由此可知雖然研究者在希望國中推動創意教學具有上述許多阻力，但皆可運用教學現場中的種種助力克服之，因此可知在希望國中綜合領域推動創意教學是可行的。同時研究者於教學過程中發現幾項教學策略，在此提出以供有志進行創意教學的人員參考之用，茲說明如下：

(一) 教學材料以學生為中心：應以學生既有的經驗為出發，而非將來會遇到的生活經驗為主要考量，教學時應將學生視為活動主角、了解其行為背後真正的意涵，才能使教學觸動人心。

(二) 教學方法

1. 一般教學方式

- (1) 小組報告：為使學生皆能參與報告，以 2-4 人一組為佳，且需限時。
- (2) 作業回家做：此法可幫助學生獲得較多資源、使作品更多樣。
- (3) 競賽 & 遊戲：使學生積極投入課程，從中獲致知識、挑戰心與樂趣。

2. 創意教學方式

- (1) 創意激點：課程先備知識高於學生實際發展水準，需使用「具體、步驟化、示範」引導學生學習，再進行創造力的激發。若學生能力一致或高於課程所需能力，教師只需抓核心概念讓學生盡情發揮即可。
- (2) 同齡角色楷模，可降低創作的困難度，增加創造的可能。
- (3) 合作學習，運用同儕互評機制提升學生思考力。
- (4) 透過實作與生活結合的創意技法，效益較高。
 - a. KJ 法：對七年級學生而言，需更多時間討論與完成。
 - b. 腦力激盪術：
 - (a) 班級決策中需先釐清問題，再進行小組(個人)討論、班級討論，以避免意見領袖，但此法耗時，無法解決立即有時效性的問題。
 - (b) 運用競賽遊戲的方式，使學生在短時間中迅速獲致大量的答案。
 - c. 自由聯想技術：可運用不同廣度的刺激(如：時間距離與打開視野)，幫助學生創造力(想像力)的展現。

(三) 教具使用

1. 學習單設計：「指出重點」、「加重計分」的策略使學生發揮更多創意。
2. 運用科技：運用現有之教學媒體，可營造溫馨的教學氣氛。

(四) 教學環境：

應依據不同的教學情境來選擇，非為改變而改變方能獲致成功教學。

貳、創意教學方案對學生創造力的影響

本研究創意教學方案，對傑克班學生創造力的轉變歷程分三階段，整體而言呈現進步之趨，說明如下：

- 一、**沉睡期**：多數學生創意展現少，無法跳脫框線、成人提醒才展創意。
- 二、**漸漸展露的創意**：學生在教師有意、無意示範與規範下，學生漸跳脫教師宰制展露創意。
- 三、**豐碩的成果**：透過課程學生對創造力有所了解，並對創造力與其相關能力、態度上呈現進步的趨勢，分述如下：

(一) **對創造力的了解**：學生認為創意是個人思考歷程的展現，與眾不同、驚奇創新的想法與作品，富有想像與聯想的能力。而多數學生創造性自我效能有進步之趨。

(二) **創造力的進步**：由學生作品與學習單、教師觀察與省思、同僚教師訪談中得知下列各項能力之進步，分述如下：

1. **擴散思考能力**：流暢力、變通力、精密力、獨創力、開放性、擴散語意轉換。
2. **其他相關能力**：想像、聯想、思考能力、幽默感與創意技法的運用。
3. **相關情意態度**：想要獨創、珍惜他人智慧之行動與想法。

(三) **威廉斯創造思考活動結果**

1. 由威廉斯創造思考活動所繪圖片，可見學生的生活經驗。
2. 使用 t-test 得知，傑克班學生後測分數：總分、流暢力、開放性、獨創力、精密力、標題等，較前測高，且達顯著。

參、學生回饋本研究創意教學方案

- (一) 本教學方案對學生而言，能營造熱烈參與、放鬆無壓、同學互動頻繁、觸動情緒的學習氣氛。
- (二) 學生喜歡本教學方案能展現自我、成就感、情感表達、開展視野；不喜歡本教學方案：難度高、無聊、麻煩、肉麻的部分。

同時透過創意教學實施歷程教師反思與學生的反應得知，此歷程亦是教師專業能力提升的歷程。

第二節 建議

一、對教師之建議

- (一) **養成思考習慣**：本研究發現教師若能養成思考與反省之習慣方能察覺教學現場的問題，並具有面對問題、捍衛自身教育信念之勇氣，方能突破現今傳統教育之洪流。
- (二) **師少做生多得**：本研究發現希望國中學生皆在師長的安排下進行學習活動，養成依賴無法獨立思考與做決策的能力，因此研究者建議師長們應適時給予學生學習機會，勿將所有大小事情攬在身上，使學生失去學習思考與做決定的機會。
- (三) **尋找志同道合的夥伴**：本研究發現創意教學實施過程中需面對許多外在壓力（如課程進行時一人分飾多角，實踐創意行為時其他同儕的眼光等），因此尋找志同道合的夥伴除可以互相激盪課程、進行協同教學外、亦能相互支持渡過教學之艱辛與瓶頸，一同成長。
- (四) **注意角色典範**：本研究發現教師生活中以身作則的示範行為，對學生創意展現有很大的影響，因此研究者建議教師應對創意教學有所了解，並注意其行為模範，激發學生創意之展現。
- (五) **激發創意趁早**：本研究發現學生後測分數大多皆有進步之趨，由此可知每個孩子皆具有創造的潛能，倘若教師能及早發掘並加以引導，將可幫助學生展現出更多的創意。
- (六) **鼓勵經驗拓展**：本研究發現學生創造力的展現與其生活經驗息息相關，因此建議教師宜多鼓勵學生拓展其生活經驗，促進其創意展現。
- (七) **課程以學生為中心**：本研究發現教學活動設計若能以學生為中心，可使學生有較高的學習興趣、更樂於參與課程。以學生為中心乃以學生既有的經驗為出發，將學生視為活動的主體，並於課程進行時了解學生行為背後代表的意涵。倘若學生生活經驗不足時，教師可運用生活中的活動豐富其經驗。

(八) 運用本教學方案之教學者，可注意以下幾點：

- 1.本研究教學活動方案實施過程，發現第一學期第二單元「衣言難盡」所使用的學習單過於複雜造成學生撰寫上的困難，因此建議未來擬運用本教學方案之教師，可將學習單中過於繁雜的題目合併，如以「我認為」涵蓋「我欣賞」、「這組特色」與「這組創意」等，以方便學生撰寫。
- 2.檢視本教學方案的活動設計，大多要求學生製作報告展示成果，但此法過於單一易使學生產生煩燥感，因此建議未來運用本教學方案之教師，可運用多元方式的活動進行教學，以增加教學活潑性。

二、對學校單位之建議

- (一)多舉辦創意活動：本研究發現創意教學的推動，對於現今學習階段的學生而言有英雄無用武之地感，因此建議學校可多舉辦此類活動，讓學生將所學落實於生活之中，並能增加課程的有效性。
- (二)有效的評分標準：本研究發現學校雖有舉辦創造力相關競賽，但由於競賽評分教師與研究者對創意的認定不同(研究者認為創造力不需過於強調美化的部份，但評分教師認為美觀應佔較多的比重)，導致傑克班學生未能由競賽中獲得鼓勵，進而影響學生對創意的看法。因此建議學校行政單位應全面推廣此概念，才不會導致教師或領域活動在提升學生創造力的同時，卻面臨運用所學卻到處碰壁不被欣賞的窘境，間接地抑制學生的創造力。

三、對教育當局之建議

- (一)增加教師備課時數：本研究發現在原本即為繁重的工作下，創意教學的實施，需要花較以往更多的時間加以準備(如，主題式教學須蒐集與主題相關的許多資訊，甚至需要與其他教師共同討論，協同教學)，因此在現今教師授課時數過多、備課時間不足的情況下(一週 32 節，不含班週會時間，專任教師須授課 21 節，剩下 11 節批改 10~21 個班級的學生作業)，造成教師設計課程與思考時間的嚴重缺乏使得此種教學方式難以推動，或者推動成功

但持久度不足之現象。所以建議教育當局應當降低教師授課時數、增加教師進修、領域對話、研發教材的備課時間方能真正落實創意教學。

- (二) **減少班級人數**：本研究發現在推動創意教學時，綜合活動教師面臨較多的學生人數，使得師生間不易建立關係、相互了解，更造成教師在學生作業批閱上的困擾(更別提每份作業給予文字性的回饋)，進而阻礙創意教學的推動，因此降低班級人數或提升各班授課時數，如此一來才能使教師真切了解學生、關心每位學生。
- (三) **學習觀念的推動**：本研究發現升學壓力不僅影響家長、學生與教師的價值觀，更壓迫著所有在此環境中的人員，造成全盤輸的局面，因此建議教育當局應當慎重仔細的思考教育的價值與目的，推動全人學習的觀念，而非只是運用一些舒緩、降低升學壓力的特別政策，來減輕升學壓力的桎梏。

四、對未來研究之建議

研究過程中發現尚有幾個問題仍未釐清，此可做為未來研究之方向：

- (一) **引發動機的策略**：本研究發現當學生的先備知識等於或高於課程的基本能力時，作品的創造力與學生的動機成正相關，但本研究並未清楚交代引發動機的教學策略為何？因此建議未來研究者可朝此方面進行探究。
- (二) **學生團體創作的歷程與機轉**：本研究對於學生集體創作中領導者角色、任務特性與參與學生特質間的關係未能深入探究，因此建議未來對學生集體創作有興趣之研究者可朝此方向進行探究。
- (三) **性別與創造力之關係**：本研究發現傑克班高創意學生其外在行為似乎有性別上的差異（男生多活潑、女生多沉靜），似乎隱藏著性別對此議題的影響，因此建議未來研究亦可朝此方向進行。

第三節 研究者反思與心得

研究最末，在此與各位讀者分享此一年來的研究點滴，以供未來有志從事此方面研究之研究者參考用：

壹、研究反思

綜觀整個研究歷程，研究者所面臨主要的困境與試圖降低困擾的方式，如下：

一、研究設計

本研究以單組前後測設計進行研究，無法避免其他內、外在因素所造成的影響，因此建議未來研究者在進行研究設計時，可以運用準實驗設計的方式，控制其他變因，使研究更為嚴謹。

二、雙重角色的困境

由於研究者於研究期間擔任此實驗班導師與授課教師二職，故教師與學生皆面臨角色衝突的困境。導師角色是嚴肅、主控權高的，需管理與維持班級秩序；各科任課教師於班級中則是親切、和藹的，需營造一個輕鬆、愉快、沒有太多制度與規範的環境，用以激發學生的創意表現。一個人同時扮演此兩種角色，學生是否因研究者導師的角色而影響其創意的表現呢？

因此研究者為降低學生受導師嚴厲角色所影響，故常利用中午及下課時間找學生聊天，同時於班級經營中加入一些如慶生、耶誕禮物、考前禱告、期末回顧等軟性活動，以降低學生對研究者扮演導師角色所造成的威脅感，更願意展現其創意。

三、研究者與研究工具

研究者本身即為研究工具，長時間與研究對象相處並進行觀察，但也因如此，在了解學生創造力時，易受個人主觀情感引發的好惡所攪擾，進而影響研究的可信度。為避免情感主觀的價值判斷，敏察未覺的事物，因此本研究輔以威廉斯創造性思考活動測驗企求客觀了解，同時於資料分析期間尋求研究夥伴一同進行客觀評斷。

四、教學現場的改變

研究者所處的教學現場常有一些非預期的變化，影響教學進度或教學狀況。如學校臨時取消歷年運動會的服裝造型、期末園遊會活動，使得原本課程設計中服裝設計與園遊會皆改為紙上談兵。再者，實驗班的課程長期被每週的週會、每 2-3 禮拜開一次一節的導師會議所影響或臨時班務的處理，造成課程進度的延宕。這些因素皆並非研究者所能控制，但終會影響課程的實施與學生的學習情況，故教學現場非預期的變化亦為研究限制之一。

五、工具的使用

(一) DV 錄影機使用上的限制

為協助研究者清楚的記錄學生學習狀況、研究者教學情形、師生互動等，研究者進行實驗教學前已徵得一名同儕教師同意，願意進入教學現場協助拍攝工作。為使學生習慣錄影機的存在，故於創意教學前幾週班級活動或家政課程時即開始進行錄影，同時為降低學生受進入現場的同儕教師所影響，於平時即將班級營造為一開放空間，讓學生適應其他同儕教師的存在。拍攝後所得資料，於每日教學後觀看、記錄，做為研究者省思與分析學生創意展現的依據。但因某些因素該名教師無法長久協助拍攝，因此研究者嘗試自行架設錄影機，卻發現班級或專任教室的空間安排，攝影機的架設只能拍到教室的某些角落，不能拍到全貌。因此在不得已的情況下，請實驗班級的學生輪流拍攝，最後造成錄影結果品質莠莠不齊。雖然如此，研究者仍盡量以選擇具拍攝經驗的學生、事前教導學生使用 DV 攝影機拍攝的技巧與拍攝重點來克服此問題。

(二) 測驗工具重複使用

由於本研究之研究設計，乃於實驗前、後分別使用「威廉斯創造思考活動」，用以測知學生在創造力方面的改變。但在實施後測時，卻發現學生多出現，不耐煩、不是做過了為何又要做一次、又來了...等情緒，進而影響問卷填答情況，有部分學生出現拒答或亂答的現象。為降低學生煩躁的情緒，研究者採安撫、讚美、獎勵的方式鼓勵學生完成。

貳、研究心得

對我而言這本論文的撰寫過程，儼如創造力的展現歷程，從題目究竟在哪裡一頭霧水開始，經過不斷的對話醞釀、豁朗與驗證，至終生產出我的第一本作品。這個創造過程對我來說，是痛苦的、是充滿壓力的（曾經做過通往地獄之路的夢，也曾經看見創造力三個字就開始哭，手平舉就會不自覺的抖...），但同樣也是快樂的（特別是新想法、新發現的出爐，連作夢都會微笑，好像和論文談戀愛...）因此可知創造與情緒間的關係真是錯綜複雜，沒有一致性：在遇到沒有方向、文獻消化不良、寫不出來、不斷修改的準備、醞釀狀態時真是痛苦；但在遇到茅塞頓開、全神貫注、功成身退的豁朗期則真是快樂。我想...創造歷程中，人們經歷了許多情緒上的感受，但究竟其間的關係為何？我不知道，但或許值得探究。

雖然本研究主要是在探討創意教學對學生創造力的影響，但卻發現除了學生的進步之外，教師本身亦透過這個歷程而被增能：由開始的沒有自己，配合環境，不斷被壓榨與縮小，到勇於面對自己與問題，開始思考、表達與行動，尋找到一群團隊夥伴相互激盪與支持，這些都是原本研究之初始料未及的部份。同時亦因研究過程需要不斷地反思與記錄，促使了研究者敏於察覺自己與他人的行為，透過不斷的溝通與調整，使教學、人際等能力更加進步。最後我只能說這是一個很棒的經歷，歡迎大家都來玩玩看。

參、對傑克班學生的話

我一直默默的觀察著你，我一直靜靜的看著你~你知道嗎？你問我為什麼？唉...只有一句話！那就是為了這句話，讓我忙了好久、好久...跟你說那句話就是...我愛你...（23A2 天使日記），我想這就是我的心情...，親愛的傑克班寶貝們，我是一位很幸運的老師，第一次嘗試帶班就遇到了你們這一群可愛的天使，過去的一年中我們擁有許多美好的回憶與時光~生日會、聖誕節、考前禱告、直笛比賽、詩歌朗誦比賽等，這些生活中的點點滴滴都烙在我生命之中，永遠不會忘記，你們也是嗎...？

因為你們我成長了不少，透過你們更看清了自己，我只能說：傑克這真是太神奇了，我好愛你們！。在知道要分離的前幾個夜晚，看著過往我們曾經擁有的生活記錄...我哭得不能自我（特別是看見你們由稚氣的模樣，到現在成熟的樣子），我知道我並不是你們的爸媽，但對我來說你們每個都是我的孩子，我想...我真的將所有的心都放在你們身上，要分離彷彿失去了一塊...，只能寄託在這本擁有我倆回憶的論述之中，透過不斷地咀嚼與沉澱，建立起傑克班的圖像，希望這個圖像將會是我們生命中最甜美的回憶。最末...獻上我最真摯的祝福...願寶貝能在未來的歲月之中擁有願意分享的好靈魂、好心腸，不怕崎嶇道路的鐵布衫與金鐘罩...。

由衷地感謝傑克班的寶貝們！！

後記-94年9月28日教師節卡片

親愛的范老師：...這張卡片結合了很多科目喔！您看！卡片外表有♥的圖案，是家政的創意，上面的圖片有...（A3）

翻著我們的照片，想著若隱若現去年的冬天，我們笑的很甜（還記得去年我們的相處情況嗎?）（A4）

天下沒有不散的筵席...未來的家政還請老師多多關照~老師的上課內容超精彩(貼紙呈現) 大家都不會 zZ^Z ，上課方式也有創意(貼紙呈現)，想必老師您在大家的心中是100滿分(貼紙呈現)（B3）

呃...我想這是一段新的開始... 我們的故事將會繼續寫著...