

第五章 綜合討論

本章主要根據第四章的研究結果做進一步的討論。共分成四節，第一節為「創造性繪本教學方案」對學生創造力認知能力影響之探討，第二節為「創造性繪本教學方案」對學生創造力情意能力影響之探討，第三節為「創造性繪本教學方案」教學策略及課程方案分析之探討，第四節為創造性繪本組學生對課程回饋資料的意見分析，茲分別說明如下：

第一節 方案對創造力認知能力影響之探討

根據第四章第一節的量化統計分析結果可知，創造性繪本組學生在排除前測分數影響後，在「開放性」、「精進力」及「標題」三因素上的後測及追蹤測得分顯著高於一般繪本組的學生，研究假設 1-1-2、2-1-2、1-1-5、2-1-5、1-1-6、2-1-6 獲得支持，亦即創造力策略在「開放性」、「精進力」、「標題」上有立即及持續提升的效果（策略有效）；創造性繪本組學生在排除前測分數影響後，在「開放性」、「獨創力」、「精進力」及「標題」四因素上的後測及追蹤測得分顯著高於控制組的學生，研究假設 1-3-2、2-3-2、1-3-4、2-3-4、1-3-5、2-3-5、1-3-6、2-3-6 獲得支持，亦即創造性課程在「開放性」、「獨創力」、「精進力」、「標題」上有立即及持續提升的效果（創造性課程有效）。

在「流暢力」因素上，創造性繪本組與控制組在前後分數上有顯著差異，支持假設 1-3-1，但無持續提升效果，亦即創造力策略融入課程對流暢力的提升有立即效果。

在「變通力」因素上，僅創造性繪本組與一般繪本組在前後測分數上有顯著差異，支持假設 1-1-3，但無持續提升效果，亦即策略有立即效果。

在「獨創力」因素上，創造性繪本組與一般繪本組在追蹤測上有顯著差異，支持假設 2-1-4，亦即實驗無立即效果但有持續提升效果；一般繪本組與控制組

在後測及追蹤測分數上有顯著差異，支持假設 1-2-4、2-2-4，亦即繪本課程有立即效果且有持續提升效果；創造性繪本組與控制組在後測與追蹤測分數上有顯著差異，支持假設 1-3-4、2-3-4，亦即創造性課程有立即及持續提升效果。詳細說明如表 5-1-1：

表 5-1-1 三組在認知方面的分析

因素	後測	追蹤測	結論			
			後測		追蹤測	
			支持	不支持	支持	不支持
流暢力	1 > 3		1-3-1	1-1-1	2-1-1	
				1-2-1	2-2-1	
					2-3-1	
開放性	1 > 2、3	1 > 2、3	1-1-2	1-2-2	2-1-2	2-2-2
			1-3-2		2-3-2	
變通力	1 > 2		1-1-3	1-2-3	2-1-3	
				1-3-3	2-2-3	
					2-3-3	
獨創力	1、2 > 3	1 > 2、3	1-2-4	1-1-4	2-1-4	
		2 > 3	1-3-4	2-2-4		
				2-3-4		
精進力	1 > 2、3	1 > 2、3	1-1-5	1-2-5	2-1-5	2-2-5
				1-3-5	2-3-5	
標題	1 > 2、3	1 > 2、3	1-1-6	1-2-6	2-1-6	2-2-6
				1-3-6	2-3-6	

註：1---創造性繪本組；2---一般繪本組；3---控制組

一、一般繪本教學對創造力助益不大，僅獨創力有所增進

一般繪本教學組與無課程進行的控制組相較之下，僅「獨創力」在後測、追蹤測有所增進，支持假設 1-2-4、2-2-4，有立即效果且有持續提升效果，其餘因素皆無顯著差異；研究者推論，繪本課程能提升學生的獨創力，學生閱讀繪本書，並與教師、同儕進行簡單的問題討論，即可提升學生的獨創力，且具持續提升效果。

二、流暢力的激發需要創造思考策略加入繪本教學中

流暢力的部份，創造性繪本組與一般繪本組相較之下，其後測、追蹤測無顯著差異，一般繪本組與控制組相較之下，後測與追蹤測也無顯著差異，創造性繪本組與控制組相比較，在後測部份有顯著差異。因此，研究者推論，創造思考策略加上繪本教學可提升學生流暢力，但也只有立即效果，無持續提升效果，僅創造思考策略無法提升流暢力，只有繪本也無法提升流暢力；另外，研究者發現三組在流暢力前測分數已高，分別為 11.54、11.28、11.54 分，三組差異不大，且已產生天花板效應（ceiling effect），也是無法顯著的原因之一。

三、創造思考策略的融入可提升開放性、精進力、標題，且具持續提升效果

創造性繪本組與一般繪本組相比，在「開放性」、「精進力」及「標題」三因素上的後測及追蹤測得分有顯著差異，研究假設 1-1-2、2-1-2、1-1-5、2-1-5、1-1-6、2-1-6 獲得支持，亦即創造思考策略在「開放性」、「精進力」、「標題」上有立即及持續提升的效果；創造性繪本組與控制組相比，在「開放性」、「獨創力」、「精進力」及「標題」四因素上的後測及追蹤測得分有顯著差異，研究假設 1-3-2、2-3-2、1-3-4、2-3-4、1-3-5、2-3-5、1-3-6、2-3-6 獲得支持，亦即創造性課程在「開放性」、「獨創力」、「精進力」、「標題」上有立即及持續提升的效果。可見創造思考策略的融入對提升創造力之開放性、精進力、標題有效，創造性繪本教學

方案對提升創造力之開放性、獨創力、精進力、標題也有效果；研究者推論，本教學方案時常給予學生繪畫創作、展現創意的機會，並提醒學生圖畫內容的呈現要豐富且精緻，及鼓勵其寫作及發表時能用流暢且優美的文字敘述，因此學生在開放性、精進力、標題等因素上有立即且持續提升效果。

四、創造思考策略的融入可提升變通力，但不具持續提升效果

創造性繪本組與一般繪本組相比，在「變通力」因素之後測分數上有顯著差異，支持假設 1-1-3，但在追蹤測分數上則無顯著差異，沒有支持假設 2-1-3，亦即有立即效果但無持續提升效果，代表創造思考策略對變通力有立即效果。研究者推論，可能因為所設計的活動較少提升變通力，因此在課程結束之初有顯著性的效果，但時間一久則無顯著差異。

五、創造思考策略的融入無法立即提升獨創力，但具持續提升效果

創造性繪本組與一般繪本組相比，在「獨創力」因素上之追蹤測分數有顯著差異，支持假設 2-1-4，但在後測分數上則無顯著差異，沒有支持假設 1-1-4，亦即實驗無立即效果但有持續提升效果，符合董奇（1995）提到小學兒童思考的獨創性比其他思考品質的發展還要慢；創造性繪本組與控制組相比，在獨創力因素上之後測及追蹤測分數上有顯著差異，支持假設 1-3-4、2-3-4，亦即實驗有立即且持續提升效果。研究者推論，創造思考策略可逐漸提升獨創力，創造性繪本教學方案對獨創力提升有立即及持續效果。

六、證實許多研究結果，說明其流暢力、變通力難以顯著

在第二章文獻探討中發現與創造力之相關研究，如表 5-1-2，其「流暢力」、「變通力」較不易顯著，證實創造思考教學欲提升學生「流暢力」、「變通力」難度較高，與張秀娟（2003）、吳美慧（2001）、曾雄豪（2004）、林珍羽（2002）

及江之中（2002）的研究結果大致相同，且吳美慧（2001）、曾雄豪（2004）、林珍羽（2002）及江之中（2002）與本研究同樣使用以威廉斯創造思考教學策略為主要策略，而研究結果頗為類似，推論其可能原因為此教學策略對於流暢力及變通力之提升較為不易，因此在課程設計上必須針對此兩種目標再設計更合適的課程，才有達顯著效果的機會。此外，研究者認為在本研究中，兩因素不顯著的原因有二，一為三組學生流暢力的表現分數已偏高，因此不易顯著，為本研究工具的限制，二為研究者統計教學活動各項目標分析發現，活動設計較少在獨創力方面著墨，因此不易顯著。從表 5-1-2 得知，以威廉斯創造思考教學模式進行創造力教學的研究對象並無低年級以下的學生，因此本研究結果與其他研究結果（周文敏，2004）會因學生年齡發展的不同而有差異。

表 5-1-2 創造力教學相關研究結果一覽表

研究者	題目	對象	教學策略	有顯著差異	無顯著差異
張秀娟 （2003）	圖畫書導賞教學對幼兒創造力影響之研究	幼兒	陳龍安「問想做評」教學模式	獨創力	流暢力、變通力、精進力
周文敏 （2004）	創造性圖畫書教學對國小學童創造力與繪畫表現之研究	小四	威廉斯創造思考教學策略	變通力、精進力	流暢力、獨創力
吳美慧 （2001）	威廉斯創造思考教學模式教材設計對國小學童創造力認知、情意及自然科學業之影響	小三	威廉斯創造思考教學策略	獨創力、精進力	流暢力、變通力
曾雄豪 （2004）	創造性思考教學對國小五年級學童動作技能與創造力之影響	小五	創思教學策略結合動作技能概念	開放性、獨創性 精進力、標題	流暢力、變通力
林珍羽 （2002）	創造性唐詩教學對國小五年級兒童創造力及學習動機之影響	小五	威廉斯、陳龍安及一般創思策略	獨創力、精密力、標題	流暢力、開放性、變通力

表 5-1-2 創造力教學相關研究結果一覽表

江之中 (2002)	創造性兒童詩教學對 國小四年級學童創造 力之影響	小四	威廉斯創 造思考教 學策略	開放性、精 密力、標題	流暢力、變 通力、獨創 力
---------------	--------------------------------	----	---------------------	----------------	---------------------

七、小結

綜上所述，創造性策略的融入對學生創造力之開放性、變通力、精進力、標題能有立即提升效果，創造性策略加上繪本教學對學生創造力之流暢力、開放性、獨創力、精進力、標題能有立即提升效果；創造性策略的融入對學生創造力之開放性、獨創力、精進力、標題能有持續提升效果，創造性策略加上繪本教學對學生創造力之開放性、獨創力、精進力、標題能有持續提升效果；一般繪本教學僅對獨創力有立即及持續提升效果。因此，創造性繪本教學方案對低年級學生在創造力認知能力上有所提升，若教師教學能將創造思考策略融入繪本教學中，學生的「流暢力」、「開放性」、「變通力」、「獨創力」、「精進力」及「標題」能有立即提升效果，在「開放性」、「獨創力」、「精進力」及「標題」上能有持續提升效果，其可行性頗高。另外，本方案對於學生創造力認知能力有效，是因課程內容依據理論設計而有效果，但仍有其他干擾因素使課程有效，如班級教學氣氛的影響，創造性繪本教學方案上課方式生動活潑，教學活動內容較為新奇有趣，容易引起學生對課程的興趣，使其有動機加入方案中，而達到顯著差異的結果。

第二節 方案對創造力情意能力影響之探討

根據第四章第二節的量化統計分析結果可知，創造性繪本組在「挑戰性」因素上的後測及追蹤測得分顯著高於一般繪本組的學生，研究假設 3-1-4、4-1-4 獲得證實，一般繪本組與控制組的學生，在此四因素上的後測、追蹤測分數皆無

顯著差異，研究假設 3-2-1、3-2-2、3-2-3、3-2-4、4-2-1、4-2-2、4-2-3、4-2-4 未獲支持，創造性繪本組學生在「冒險性」、「好奇心」、「想像力」及「挑戰性」四因素上的後測及追蹤測得分顯著高於控制組的學生。詳細說明如表 5-2-1：

表 5-2-1 三組在情意方面的分析

因素	後測	追蹤測	結論			
			後測		追蹤測	
			支持	不支持	支持	不支持
冒險性	1>3	1>2、3	3-3-1	3-1-1	4-1-1	4-2-1
				3-2-1	4-3-1	
好奇心	1>3	1>2、3	3-3-2	3-1-2	4-1-2	4-2-2
				3-2-2	4-3-2	
想像力	1>3	1>2、3	3-3-3	3-1-3	4-1-3	4-2-3
				3-2-3	4-3-3	
挑戰性	1>2、3	1>2、3	3-1-4	3-2-4	4-1-4	4-2-4
			3-3-4		4-3-4	

註：1---創造性繪本組；2---一般繪本組；3---控制組

一、一般繪本教學對創造力情意能力的增進沒有幫助

一般繪本組與控制組相較之下，就「冒險性」、「好奇心」、「想像力」、「挑戰性」四因素而言，不論是在後測、追蹤測上，皆無顯著差異，研究假設 3-2-1、3-2-2、3-2-3、3-2-4、4-2-1、4-2-2、4-2-3、4-2-4 未獲支持。研究者推論，就一般繪本教學方案而言，並沒有安排培養創造力的活動，因此無法提升創造力情意方面的能力；但仍有其他可能因素造成無顯著差異的結果，如班級教學氣氛，一般繪本教學組只針對故事內容作討論，無其他動態性質的教學活動，較無法引起

學生的興趣，因此不易提升創造力情意方面的能力，又如研究工具的限制，威廉斯創造性傾向量表為三點式量表，學生對於某一陳述給予 1~3 分不等的分數，差別性不大，因而不易達顯著。

二、創造思考教學策略的融入可立即提升挑戰性，且具持續提升效果

創造性繪本組與一般繪本組相比，在「挑戰性」因素上，後測與追蹤測分數有顯著差異，研究假設 3-1-4、4-1-4 獲得證實，亦即課程在「挑戰性」因素上有立即及持續提升的效果，因此研究者推論，創造思考策略融入繪本教學中設計許多活動，其內容或許是學生較少從事的行動，若有機會參與可立即提升學生挑戰性，且有持續提升效果。

三、創造思考教學策略的融入無法立即提升冒險性、好奇心、想像力，但具持續提升效果

創造性繪本組與一般繪本組相比，在「冒險性」、「好奇心」、「想像力」因素上，後測分數沒有顯著差異，研究假設 3-1-1、3-1-2、3-1-3 未獲證實，但其追蹤測分數上有顯著差異，研究假設 4-1-1、4-1-2、4-1-3 獲得證實，亦即課程在「冒險性」、「好奇心」、「想像力」因素上沒有立即提升但有持續提升的效果；因此研究者推論，由於情意能力的培養無法一蹴可幾，在實驗結束後立即見效，需要時間的醞釀與催化才能看出課程對創造力情意方面的影響力，因此創造思考策略融入繪本教學中無法立即提升學生冒險性、好奇心、想像力，但具有持續提升的效果。

四、以情意四因素為目標設計活動能增進創造力

研究者將本課程之教學活動目標作一整理分析，發現在課程設計上，以情意能力為目標的教學活動頗多，亦即在課程設計上會安排培養學生冒險性、好奇心、想像力、挑戰性的活動，鼓勵學生猜測及嘗試，對不確定的問題會去探索並

解決，盡可能的發揮想像力作超越現實的想像並呈現，活動的安排對學生創造力情意能力的培養有所助益。

五、與部分研究結果不同，情意能力可透過教學獲得效果

在第二章文獻探討中發現運用威廉斯教學策略於創造力教學有關的研究中，研究情意方面能力者較少，且完全沒有研究繪本教學對創造力之影響的研究，若有研究情意方面的能力者，結果也不易顯著(吳美慧, 2001; 江之中, 2002)，或是部分顯著(曾雄豪, 2004; 林珍羽, 2002)；而本研究的結果發現，若在方案設計上能以情意能力為教學目標設計活動，能夠提升學生情意方面的能力，且經過些時間的醞釀與學習，情意能力的表現能有持續提升的效果，證明情意方面的能力可透過教學來培養。

表 5-2-2 創造力教學相關研究結果一覽表

研究者	題目	教學策略	有顯著差異	無顯著差異
吳美慧 (2001)	威廉斯創造思考教學模式教材設計對國小學童創造力認知、情意及自然科學業之影響	威廉斯創造思考教學策略	好奇心	冒險性、挑戰性、想像力
曾雄豪 (2004)	創造性思考教學對國小五年級學童動作技能與創造力之影響	創思教學策略結合動作技能概念	想像力、挑戰性	冒險性、好奇心
林珍羽 (2002)	創造性唐詩教學對國小五年級兒童創造力及學習動機之影響	威廉斯、陳龍安及一般創思策略	好奇心、想像力	冒險性、挑戰性
江之中 (2002)	創造性兒童詩教學對國小四年級學童創造力之影響	威廉斯創造思考教學策略	冒險性	好奇心、想像力

六、小結

綜上所述，創造性繪本教學對低年級學生在創造力情意能力上有所提升，創造性策略的融入對學生創造力之挑戰性有立即及持續提升效果，創造性繪本組與控制組相較之下得知，若教師教學能將創造思考策略的融入繪本教學中，學生的「冒險性」、「好奇心」、「想像力」及「挑戰性」能有立即提升及持續提升效果，因此創造性繪本教學方案對於欲提升學生創造力情意能力可行性頗高。

第三節 教學策略及課程方案分析之探討

教育部於 2002 年公佈的《創造力教育白皮書》中提到，推動創造力教育的方式是將創造力教育融入各科領域教學中，而威廉斯（1972）教學模式圖中之第一要素即是指學校教學科目，包括語文、數學、社會、自然、音樂、美術等；為提升創造力，許多學者、研究者紛紛使用不同的教學方法、策略進行研究，研究對象更是從幼稚園、小學、國中、高中、技職學校等都有，可見創造力教學之普遍性及重要性。其相關論文研究頗多，除了學科領域外，也有使用創造思考教學策略進行其他議題如品格教育、生命教育、環境教育等研究。

本研究選擇語文領域，以繪本為教材，設計「創造性繪本教學方案」共十一次，前十次進行創造性繪本教學，第十一次為課程總回顧活動；課程設計參考創造思考教學理論及原則，以威廉斯創造思考教學策略、張玉成（1997）發問技巧及張曉華（1999）戲劇教學取向等為基礎，並參考陳龍安（1990）的「問想做評創造思考教學模式」，設計本方案，亦即本方案為創造思考策略進行繪本教學。

由於實驗結果得知本方案對於創造力認知及情意能力的提升有所助益，推論方案有效的原因是創造思考策略有效，因此欲分析創造性繪本教學方案所使用

的策略，以了解實驗方案有效之可能原因。茲就課程設計方案、課堂觀察、教學實際歷程及教師省思札記分別討論如下：

一、使用多樣且有效果的教學策略引導學生思考

研究者參考威廉斯創造思考教學策略、張玉成（1997）發問技巧及張曉華（1999）戲劇教學活動，將所有策略分成四個思考層次，分別為：發現問題、點子產生、基模轉換、點子評價，並分析「創造性繪本教學方案」中每一單元所使用的策略，統計各策略所使用的次數。以下依據思考層次之分類，說明每一思考層次中較常使用的策略：

（一）層次一：發現問題

此層次之策略主要在培養學生專注覺察的能力，並能去思考、探索問題，因此發現使用最多的策略即是「創造性閱讀技巧」、「創造性傾聽技術」及「敏覺力訓練」，使用次數皆為 10 次，即每一單元使用一次，選擇該策略是因欲帶領學生閱讀繪本，即必須使其敏於覺察與傾聽；學生必須藉由每次故事的閱讀及傾聽他人的話語中，獲得資訊並產生新觀念，且能敏於覺察事物，發現故事中的缺漏、疑問、不尋常之處，並能適時提出問題與他人討論。

另外，「探索的技術」在十次課程中也使用了五次，此策略之使用是藉由共同探索與討論中發現新事物，低年級學生生活經驗有限，無法自行產生新觀念或想法，但在與同儕合作互動中，會有新的思考與發現，達到教學目的，因此該技術十分有效且好用。因此，研究者推論這些策略可能是使方案有效的原因之一。

（二）層次二：點子產生

此層次之策略目的在於讓學生產生新點子、想法或作品，包括自由想像、聯想列舉、感官與情感表達、實際產出等四類別，策略如推測可能、假設想像、激發法、詳列用途、直觀表達法、肢體動作、創造性寫作技術等；統計結果發現，各類別最常被使用的策略為「未知挑戰法」、「激發法」、「直觀表達法」、「創造性寫作技術」等。

「未知挑戰法」使用次數為 10 次，該策略是讓學生在未閱讀繪本之前，就封面內容進行故事預測，此舉同時能引起學生的學習動機，願意專注的探索書中的世界；「激發法」使用次數為 16 次，操作方式為教師提出具有激發性的問題，鼓勵學生從各種不同的面向深入思考，探索出問題的可能原因或解決之道，在使用該策略的過程中，教師能發覺學生的無限潛能，產出許多新奇獨特的想法，且教師在問題討論過程中即不斷在激發學生思考，此為該策略常用且有效果之原因；「直觀表達法」使用次數為 14 次，此策略指導學生運用感官感受事物，並表達想法，亦即讓學生站在故事主角的立場，思考主角的感受並給予其鼓勵及建議，此舉能讓學生學會「將心比心」並能適時表達；「創造性寫作技術」使用次數為九次，幾乎每一單元活動都會讓學生進行故事接寫或改編，給予學生發揮想像力的機會，從學生作品中不難發現學生充滿創意，創意的激發即是此策略的主要目的。因此，研究者推論以上策略是方案有效的可能原因。

此層次中「前瞻回顧」、「詳列用途」、「指出途徑」等策略，於十一次教學方案中只使用一次，由於低年級學生所涉略的事物較少，進行對情境的「前瞻回顧」較為困難，因此較少使用，另外，策略的使用必須與繪本內容配合，因而在策略使用上有其限制。

（三）層次三：基模轉換

此層次之目的在於訓練學生以另一種角度思考問題，或是改變舊有的習慣進行探索，策略包括矛盾法、似是而非、習慣改變法、突破成規、重組法等；統計結果發現，此層次所使用的策略次數最少，分別為一至二次，推論原因為此類型的題目不易設計，欲從故事中找到一個概念進行基模轉換的思考不容易，且對低年級學生而言難度較高，也因此兩組實驗組學生在「創造性思考活動」之「變通力」測驗分數未達顯著。未來在設計課程時，建議應多考量此層次之策略，以訓練學生變通力。

（四）層次四：點子評價

此層次之主要目的在於讓學生對於所產出的想法進行比較及評判，策略如

辨別法、比較異同、情境評鑑法、缺漏曖昧、探究原因等，其中「探究原因」為使用次數最多之策略，共計 23 次，為本研究所使用之策略中最多者；「探究原因」策略可引導學生深入思考問題的核心，增進對故事的理解，對問題產生更多的評價，培養其問題解決及批判的能力，此為最常使用該策略之原因；由於「探究原因」策略使用次數最多，推論該策略是促使本研究結果有效的最大功臣，因此建議未來在設計課程時，可多以「探究原因」方式設計問題作為引導。

以上所說明的層次並非教學流程，層次間的關係非次序性，而是隨機循環的，例如發現問題後，隨即要學生進行評價，進行下一問題討論時或許又採基模轉換的層次進行，亦即配合教學活動的安排，挑選某項策略進行討論或活動。另外，在編寫課程方案時，若能以策略來設計活動，並平均安排每一種策略而不偏重某一層次，則可訓練學生參與不同類型的創造思考活動；研究中發現，在安排課程時，寫作技術的部分盡量不要放在第一單元，以免學生對課程產生壓力而不感興趣。

二、藉由有系統的課程方案建立認知能力與養成情意能力

課程方案設計依照研究者所設定的原則及依循既定步驟，編制方案之過程嚴謹仔細，期望透過本課程方案達成學生創造力認知方面及情意方面的能力。研究者於本研究第三章，分析方案中各項活動教學目標為何，並做初步的整理；結果發現，在認知能力方面，「流暢力」為目標之活動出現次數最多，共 48 次，而以「變通力」為目標之活動出現次數最少，僅 20 次，因此在「變通力」因素上，創造性繪本組後測分數能顯著高於一般繪本組的學生，但無延宕效果。

情意能力方面，「冒險性」為目標之活動出現次數最多，共 42 次，由於在本方案中多次使用讓學生預測想像等活動，及設計許多不同類型的活動讓學生多方嘗試及體驗，因此有多次機會激發學生的冒險性；另外三個目標「好奇心」、「想像力」、「挑戰性」出現次數雷同，分別為 34 次、32 次、31 次。

綜上所述，研究者在方案設計時仔細的參考教學目標，並盡可能全面性的

依據教學目標設計課程，以提升學生創造力。

三、教學活動性質以動態活動為主，讓學生可實作及體驗

方案設計中發現，多數活動皆以動態性質為主，如「扮鬼臉大賽」、「動物變身秀」、「想像力大考驗」、「感恩活動」、「動物模特兒」、「身體動一動」、「小房子大體驗」、「臉部運動」等，且十次課程方案中有六次的暖身活動即為動態活動，目的是希望學生能在活動中引起學習興趣，認為課程是有趣好玩的，進而投入課程中。藉由動態活動的安排，學生可實際體驗故事內容之發展及故事主角的感受，並能快樂學習，再加入靜態活動如繪畫創作、寫作技術的訓練等，使學生之創意得以發揮。

四、教材的選取符合原則，由淺入深，且符合學生認知能力

繪本的選材上，依據研究者於第二章「繪本的選用方式」之說明，挑選符合標準之繪本，其選用方式說明如下：詞句優美正確、插圖內容豐富、具猜測效果、依據兒童身心發展、題材具啟發性並能做延伸、配合兒童的興趣與需要、參考圖畫書獎項及書評、網站等；十本繪本書教學順序安排上，依據其故事內容及延伸活動之難易度，做適當的排序，如第一本書「天不怕地不怕」，故事內容與學生生活經驗雷同，其延伸活動最為簡單輕鬆，只進行命名及繪圖活動，因此安排在第一單元，又如第十本書「膽大小老鼠和膽小大巨人」，其有兩個封面，從前面開始翻閱是老鼠的故事，從後面開始翻閱是巨人的故事，兩位主角在書本中間位置相遇了，但不知會發生什麼事，留給讀者無限的想像空間，也提供學生創意思考的機會。

第四節 創造性繪本組對方案回饋資料的

意見分析

研究者根據第四章第三節的研究結果，分為「單元回饋表」及「課程總回饋表」兩部分加以討論。

一、 單元回饋表

單元回饋表的內容分別為「關於這本故事書」、「關於今天的活動內容」、「關於自己的上課表現」及「心得與建議」，茲分別討論如下：

在「關於這本故事書」部分，各單元的滿意度均超過 90%，總滿意度為 94.56%，推論其原因為學生喜愛老師所挑選的繪本書，覺得故事書很好看，但在「這本書讓我學到很多生字詞」項目中，發現學生評價偏低，推論評價偏低的可能原因有二：一為本區域學生的教育資源較豐富，受到許多外在刺激，繪本書內容對學生來說較為簡單，爾後在挑選繪本書時應選擇比學生程度再難一些的教材；另一原因為教師在教學時並不強調書中的生字詞，而將重點放在欣賞書中的創意題材及教師所設計的延伸活動上，因此學生並未留意書中的生字詞，導致分數偏低。另外，研究者發現，單元平均由一開始的 3.92、4.12，到最後兩次的單元平均 4.50、4.51，分數呈現向上升高趨勢，推論其原因為：在方案一開始時，學生較不習慣其進行方式，在經過十次課程方案後，學生已能適應且喜歡方案進行方式及內容。

在「關於今天的活動內容」部分，各單元的滿意度為 90% 左右，總滿意度為 91.99%，推論其原因為各單元活動生動有趣，研究者營造互動熱絡的氣氛，使學生能盡情表達自己的創意想法，並安排許多動態課程如「動物變身秀」、「感恩活動」、「小房子大體驗」等，讓學生能從肢體活動中體驗學習的樂趣，靜態課程如繪圖活動、思考活動也深受學生喜愛，如「怪物現身圖」、「寵物身份證」、「小小設計師」、「交通工具大集合」、「主角猜一猜」等，學生可從作品產出中發揮自

身的創意。但在「每個活動時間安排剛剛好」項目中，學生評價偏低，推論其可能原因有二：一為活動內容太緊湊，學生無法休息，讓學生參與度減低；另一原因為有些活動時間拖太長，甚至耽誤到下課時間，讓學生覺得時間安排不適當。再者，研究者發現，學生在第一、二單元中的單元平均數偏低，其他單元平均皆在 4 分以上，與回饋表中第一部分產生類似的情況，推論其可能原因為學生逐漸適應課程，且對於每次課程內容有不同的評價。

在「關於自己的上課表現」部分，各單元的滿意度均超過 90%，總滿意度為 95.54%，從回饋表中推論其原因為學生認為自己能用心完成老師交代的任務或作業，認為自己在課程中十分投入且認真，老師所安排的活動能踴躍參與，研究者於課堂中的觀察，同樣發現學生投入課程的專注度及參與度頗高，尤其是在問題討論及動態活動進行時，發言的情況更是踴躍，可見學生表現之用心。

就「心得與建議」而言，發現大部分學生反應喜歡繪本書，認為故事有趣好玩，或喜歡故事中的主角、劇情等，多數學生表達印象最深刻的多為動態活動或繪圖創作，再者，學生提到能從課程中學到創意、想像力，也懂得問題解決的重要，從書中也瞭解故事所隱含的道理，但對於學到創造力的那一部份，學生無法具體說明，推論其原因為方案中沒有時常強調創造力的四種認知及四種情意能力的意義。整體而言學生對於此部份的回饋多為正向，表明對課程的喜愛及收穫。

二、 課程總回饋表

課程總回饋表共分為五大部分，分別為「關於我們的活動」、「對課程的想法」、「對自己的收穫」、「對老師的教學」及「我的建議」，茲分別討論如下：

「關於我們的活動」部分，學生對十本書之喜愛程度皆超過 3 分以上，代表學生對書籍接受度高，統計學生在各單元中最喜歡的活動，分別是「怪物現身圖」、「繪畫創作」、「神奇水變身」、「感恩活動」、「優點大轟炸」、「寵物身份證」、「闖關大挑戰」、「漫畫卡夫卡」、「小房子大體驗」及「小書製作」，發現學生喜愛的活動中，大部分為繪圖活動如「怪物現身圖」、「神奇水變身」、「寵物身份證」

等，其次為動態性質的活動如「感恩活動」、「闖關大挑戰」、「小房子大體驗」等，推論其原因為低年級學生喜愛畫圖，從圖畫中可以表達他們對事物的想像，發覺自己的潛能，從中得到成就感，而動態活動有別於坐著的上課方式，可讓學生實地參與、大方展現自己的創意。

「對課程的想法」部分，從五點量表的自我陳述中發現平均數都超過 4.5 分，有將近九成的學生對課程有正向感受，喜歡上課方式且活動對自己有所助益，推論其可能原因為課程內容能吸引學生的學習興趣，研究者以創造思考教學理論及原則為依據，參考其相關策略設計多元活動課程，每次單元活動中動、靜態互相穿插，讓學生能體驗多樣化課程，為深得學生喜愛之可能原因。

「對自己的收穫」部分，從五點量表的自我陳述中發現平均數都超過 4 分，有將近七、八成的學生認為自己在創造力認知及情意能力方面有所增進，但在「冒險性」部分，部份學生認為自己尚未能做到，推論其可能原因為學生對於不確定事物仍抱持較謹慎的心態，其生活經驗仍稍嫌不足，面對新挑戰時不敢輕舉妄動，且情意部份的能力無法在課程結束後立即見效，需要時間的醞釀及培養，從生活中覺察與成長，因此學生對自己冒險性的評價較其他因素低一些。

「對老師的教學」部分，從五點量表的自我陳述中發現平均數都超過 4.75 分，100%認為老師講故事時很用心，也認為老師的教學活動讓自己更有創意，93%的學生認為老師的教學活動很有趣，也喜歡老師的教學方法，可見學生認為老師的教學能使自己更有創意，推論其原因為研究者在選用繪本書時，特別留意故事情節是否獨特新穎、其所隱含的寓意是否能引發學生的創意想法，且教學設計上進行多樣化活動，學生可從老師所安排的課程中學到創意。

「我的建議」部分，大部分學生覺得課程有趣，收穫豐富，課程結束覺得可惜，表明希望能繼續進行課程，也希望未來課程能多增加活動部分，及希望能多閱讀一些繪本故事，少數學生表示不喜歡本課程，推論其原因為作業量太多，繪圖活動及書寫學習單對部分學生來說是個負擔，課程的進行使學生產生壓力，因而排斥課程，爾後在安排課程時宜留意作業量，避免抹煞學生的學習興趣。