

第三章 研究方法

本章主要目的在於說明本研究的方法與程序。共分成六節：第一節為研究設計與架構；第二節為研究對象；第三節為研究教材與工具；第四節實驗方案設計；第五節為研究程序；第六節為資料處理與分析。

第一節 研究設計與架構

壹、研究設計

本研究旨在探討「創造性繪本教學方案」對國小低年級學生創造力之影響。為配合學校實際教學情境，因此以整個班級為研究單位，採用「準實驗設計」中的不等組前後測設計，將參與的三個班級分派至「創造性繪本教學方案組」、「一般繪本教學方案組」及「控制組」，控制組沒有接受實驗處理，進行班級例行性活動。

在實驗處理前，創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組皆接受「威廉斯創造力測驗」中之「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」，將所得之前測分數做為共變數，排除因無法隨機分派而造成的影響；在實驗處理階段，創造性繪本教學組課程為期十一週，每週兩節課 80 分鐘，共計 22 節課的實驗教學，一般繪本教學組課程同樣為十一週共 22 節課，控制組則無任何實驗處理，進行班級例行性活動。待實驗方案結束後，再針對創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組實施威廉斯創造力測驗中「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」之後測及追蹤測，將前後測、追蹤測分數經由統計分析後，分析三組學生在創造力方面的差異情形。其實驗設計如表 3-1-1。此外，創造性繪本教學組、一般繪本教學組在實驗處理後接受「課程總回饋表」，針對本課程方案相關內容及自我成長作回饋與省思，針對學生的回饋，研究者會進行「學生訪談問卷」及「事後訪談」，皆為質化資料的參考。

表 3-1-1 實驗設計

組別	前測	實驗處理	後測	追蹤測
創造性繪本教學組	O1	X1	O4	O7
一般繪本教學組	O2	X2	O5	O8
控制組	O3	X3	O6	O9

茲將表 3-1-1 中各符號所代表之意義，說明如下：

O1、O2、O3：實驗處理前，對創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組的學生所實施的前測，包含「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」

O4、O5、O6：實驗處理後，對創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組的學生所實施的後測，包含「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」

O7、O8、O9：實驗處理後，創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組的學生所實施的追蹤測，包含「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」

X1：創造性繪本教學組接受「創造性繪本教學方案」之實驗處理

X2：一般繪本教學組接受「一般繪本教學方案」之實驗處理

X3：控制組沒有任何實驗處理，進行班級例行性活動

貳、研究架構

本研究以研究者發展設計的「創造性繪本教學方案」進行實際的教學實驗，透過量化數據和質化分析，評估此課程方案對提升國小低年級學生創造力之效果，並輔以「一般繪本教學方案」進行比較，以瞭解創造性策略之有效性。本研究之研究架構，如圖 3-1-1 所示：

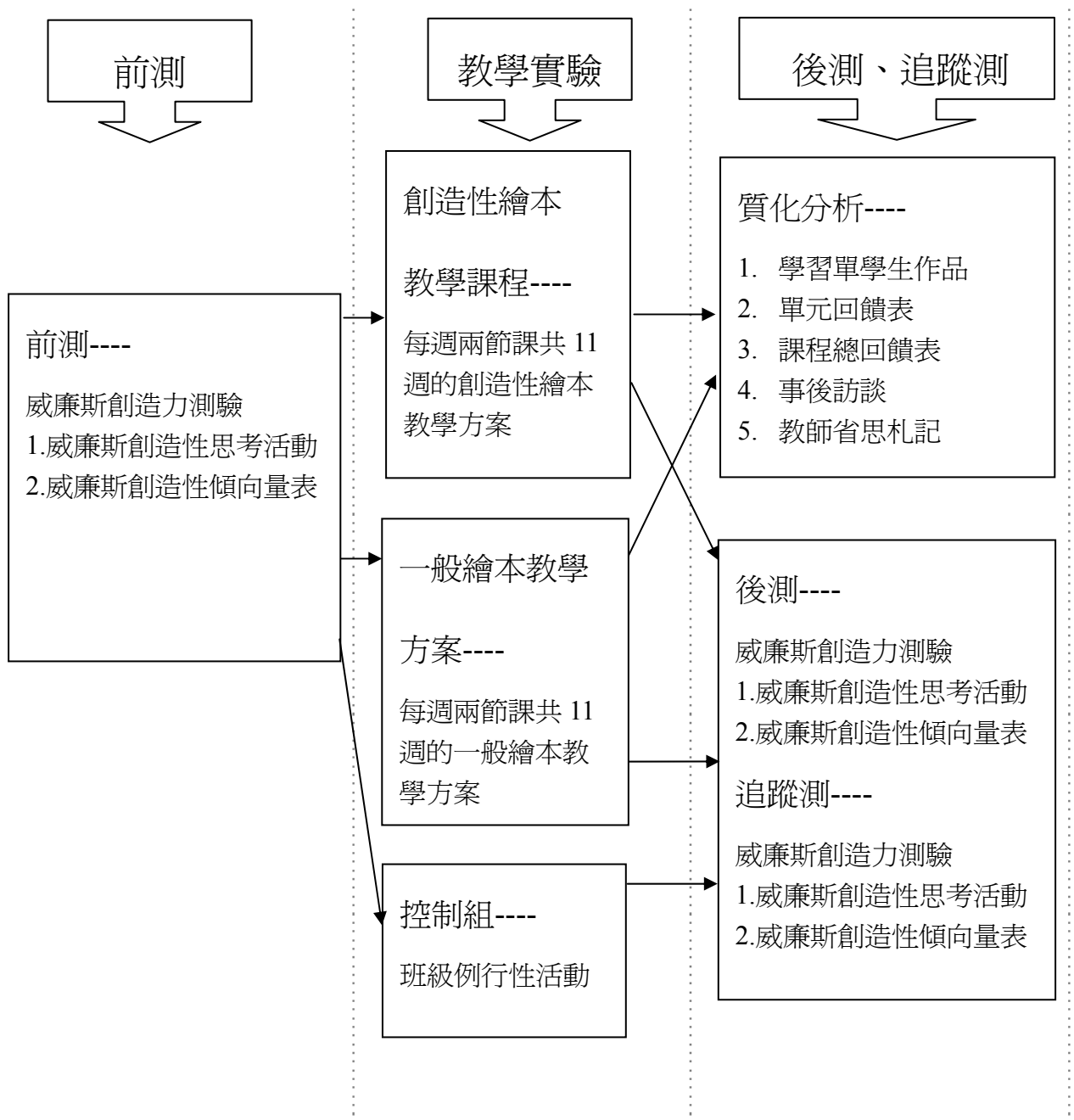


圖 3-1-1 研究架構圖

茲將本研究有關的變項說明如下：

一、自變項

本研究的自變項為「組別」，分別為接受「創造性繪本教學方案」的學生、接受「一般繪本教學方案」的學生，及沒有接受任何實驗方案的控制組學生；依照實驗處理，兩組實驗組學生接受為期十一週共 22 節課的教學活動，利用每週一節的彈性課程及一次的晨光時間進行教學，對控制組的學生則不做任何實驗處理，進行例行性的教學活動。

二、依變項

本研究的依變項是指創造力之「認知」與「情意」能力，分述如下：

- (一) 認知能力：指受試者在林幸台、王木榮（1999）所修訂的「威廉斯創造力測驗」中之「創造性思考活動」測驗中，受測所得之分數。從流暢力、開放性、變通力、獨創力、精進力、標題等方面，來了解個人的認知方面創造力。
- (二) 情意能力：指受試者在林幸台、王木榮（1999）所修訂的「威廉斯創造力測驗」中之「創造力傾向量表」中，受測所得之分數。從冒險性、好奇心、想像力、挑戰性等方面，來了解個人的情意方面創造力。

三、控制變項

(一) 實驗控制

1. 受試者：本研究創造性繪本教學組、一般繪本教學組與控制組學生皆為常態編班之二年級學生，其在「瑞文氏智力測驗」上得分分布情形大致相同，平均分數分別為 29.93、30.42 及 29.69 分，分數皆在學校平均分數 29.62 之上，顯示三組學生之智力測驗分數差異不大。班級男女比例、家長社經地位、生活水準、學校課程安排等均大致相同。
2. 教學者方面：本研究創造性繪本教學組、一般繪本教學組之所有教學活動

均由研究者擔任。

3. 教學時間安排方面：為避免實驗組學生影響其正式課程的學習，研究者選取週二的晨光時間及彈性課程時間進行創造性繪本教學組的教學，週五的晨光時間及彈性課程時間進行一般繪本教學組教學，皆為相連的兩節課，有下課休息時間；教師通常會運用晨光時間及彈性課程時間進行課業輔導、補救教學、生活常規處理或自行閱讀等，並沒有在進行一般學科教學。
4. 測驗方面：針對創造性繪本教學組、一般繪本教學組及控制組，測驗實施過程均要求標準化，受試者場地皆為原班教室，施測者均為研究者本人，指導語及施測時間（為第二節課）也大致相同。

（二）統計控制：

本研究為準實驗研究法，以班級為單位進行教學，故對實驗組與控制組無法隨機分派。為避免兩組受試者的起點行為與特質之差異產生實驗誤差，將受試者在「威廉斯創造力測驗」中之「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」之前測結果列為共變項，以統計控制的方式，排除三組受試者在創造力上原本的差異，再進行統計差異的考驗。

第二節 研究對象

壹、前導性研究

正式實驗之前，為了解創造性繪本教學方案的設計流程是否能引起二年級學生的學習興趣、達成有效的教學、以及時間掌握上之適切性，並了解教學過程中可能會遇到的狀況及遭遇的困難，研究者以一個二年級的班級（男生 14 人，女生 14 人）進行兩次前導性課程教學，做為方案修訂的參考。由於本課程方案前十次教學流程皆相同（皆為暖身活動、預測想像、繪本導讀、問題討論與分享、延伸活動），因此研究者選取單元一、單元二的教學活動做為前導性研究。

貳、正式實驗

本研究以研究者所任教的台北市某公立國民小學二年級進行教學研究，該校普通班總數為 63 班，二年級共有 9 班，每班人數從 25~28 人不等，編班方式為電腦常態分班，每班男女生的比例約為 1:1。

為配合學校行政與實際教學情境，本研究採準實驗研究法，選取該校二年級共三個班級為研究對象，以便利取樣的方式將研究者所任教的班級做為創造性繪本教學組，另兩班為一般繪本教學組及控制組，故對三組無法隨機分派。

創造性繪本教學組、一般繪本教學組的學生在彈性課程及晨光時間進行「創造性繪本教學」及「一般繪本教學」課程方案，為期十一週，控制組則不做任何實驗處理，進行例行性的班級活動。研究樣本人數。分配情形如表 3-2-1 所示。

表 3-2-1 正式研究樣本人數

組別	男生	女生	總數
創造性繪本組	14	14	28
一般繪本組	12	13	25
控制組	14	14	28
合計	40	41	81

第三節 研究教材與工具

本節主要針對本研究所使用的教材及工具的來源與使用方法提出說明。在研究教材方面，列出所選用之書籍的相關介紹；在研究工具方面，本研究以「威廉斯創造力測驗」中之「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」為研究工具，針對學生創造力進行施測。另有「閱讀學習單」、「每週一思學習單」、「課程回饋單」、「學生作品」及「學生訪談問卷」、「教師省思札記」等，作為本研究綜合討論的參考。

壹、研究教材

一、廣泛閱讀並依據選書原則選擇合適的繪本書籍

在確定所研究的主題與繪本有關後，開始大量閱讀繪本書籍，坊間有許多介紹繪本的書籍，如洪藝芬等（2004）之「繪本主題教學資源手冊」、臺灣閱讀協會（2001、2004、2006）所出版的「童書久久」、黃迺毓（1999）之「童書是童書」；因本研究與創造力有關，因此在挑選繪本書時，依據詞句優美正確、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、參閱書評與網站等八項選書原則挑選合適的教材，選出十本符合原則的書籍，且故事內容以「想像力」、「問題解決能力」為主軸，並且「有討論的空間」，能做「故事延伸」教學為教材。

二、所選用之繪本書

根據以上想法，挑選出下列十本繪本書籍，做為本研究之實驗教材，並說明選用原因，如表 3-3-1 所示：

表 3-3-1 繪本選用書目一欄表

書名	作者	插畫者	譯者	出版社	選用原因
天不怕地不怕	舒伯特夫婦	舒伯特夫婦	漢聲雜誌	漢聲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 漢聲精選世界最佳兒童圖畫書【心理成長類】 2. 故事貼近學生生活經驗 3. 內容富有想像力及問題解決能力
全世界最棒的冒險	貝蒂納威格納斯特	茱利亞卡爾格	張敏慧	大穎	<ol style="list-style-type: none"> 1. 獲「好書大家讀」入選圖書 2. 榮獲行政院新聞局推薦中小學生優良課外讀物 3. 故事充滿想像力 4. 為一流露溫情的溫馨故事
神奇變身水	傑克肯特	傑克肯特	何奕達	上誼	<ol style="list-style-type: none"> 1. 獲哥倫布電影節克利斯·布朗獎 2. 公共電視第一屆兒童影視觀摩展推薦影片 3. 讓學生學習了解自己進而接納自己 4. 圖畫內容幽默逗趣
鱷魚放假了	詹姆士史蒂芬生	詹姆士史蒂芬生	漢聲雜誌	漢聲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 為漢聲精選世界最佳兒童圖畫書 2. 教導孩子學會惜福與感恩 3. 提供解決問題情境，可讓學生思考 4. 書中輕鬆幽默的漫畫式插圖及俏皮口語的對話值得學習
牛美女要減肥	克荷絲黛黛諾	克荷絲黛黛諾	祝文君	三之三	<ol style="list-style-type: none"> 1. 為三之三文化幽默繪本故事類 2. 故事情節幽默有趣 3. 運用想像力呈現故事內容
頑皮公主不出嫁	巴貝柯爾	巴貝柯爾	吳燕鳳	格林	<ol style="list-style-type: none"> 1. 獲英國格林威大獎 2. 榮獲新聞局中小學優良課外讀物推介 3. 故事內容顛覆了傳統童話故事中公主的形象 4. 幽默詼諧的文字與繪圖技巧
我愛小不點	瑪娜芮絲	吉奧凡尼	幸家慧	格林	<ol style="list-style-type: none"> 1. 插畫者為義大利畫家吉奧凡尼，曾六度獲選義大利波隆那國際兒童書插畫展 2. 故事內容描述動物與小朋友間的甜美情誼 3. 為格林名家繪本

表 3-3-1 (續) 繪本選用書目一欄表

卡夫卡變 蟲記	勞倫 斯	戴爾 飛	郭雪貞	格林	1. 美國國家親子出版品金牌獎 2. 新聞局中小學生優良課外讀物 3. 聯合報「讀書人」最佳童書 4. 中國時報「開卷」好書榜 5. 民生報「好書大家讀」入選 6. 故事具有想像力及幽默情節
好一個餓 主意	瑪格. 塞蒙 克	瑪格. 塞蒙 克	琦君	遠流	1. 曾獲 1978 年凱迪克銀牌獎 2. 提供解決問題情境，可讓學生 發揮創意，提出問題解決策略 3. 讓學生學習問題解決技巧
膽大小老 鼠和膽小 大巨人	安格 富修 柏	安格 富修 柏	梁景峯	格林	1. 世界繪本五大獎精選 2. 德國繪本大獎 3. 題材創新，故事有延續性 4. 故事充滿冒險性、挑戰性

三、十本繪本書故事大綱

將繪本書的故事內容作簡單扼要的介紹，如表 3-3-2。

表 3-3-2 選用繪本之故事簡介

書名	作者	插畫 者	故事大綱
天不怕 地不怕	舒伯 特夫 婦	舒伯 特夫 婦	主角阿寶是一個天不怕地不怕的孩子；有一天晚上，一群小妖怪竟然闖入阿寶的房間，阿寶想了許多趕走妖怪的方法但都失敗，他很害怕；最後在奶奶的幫助下，想到一個法子，真的把妖怪趕走了。
全世界最 棒的冒險	貝蒂 納 威格 納斯 特	茱利 亞 卡爾 格	爸爸媽媽以前是最偉大的冒險家，曾經打敗兇惡的海盜、去外太空擦亮星星、單手爬上世界上最高的山……，可是他們卻說，現在做的事才是最棒的冒險，那就是——生、養小孩。
神奇變身 水	傑克 肯特	傑克 肯特	一隻小老鼠對自己沒自信，所以就去找巫師，請其幫他變身成其他動物；忙碌中的巫師隨手把一罐變身水給他，小老鼠想像自己變身成蝴蝶、大象……等，也同時想到了變身成其他動物的缺點。最後小老鼠把變身水還給巫師，還是決定做自己比較快樂。
鱷魚放假 了	詹姆 士史 蒂芬 生	詹姆 士史 蒂芬 生	兔子、小鴨和青蛙每天在上學的途中，都是由鱷魚先生載他們渡河，但他們不知感激，反而有許多埋怨。一天，鱷魚先生罷工了，他們只好嘗試各種方法渡河去上學，但都失敗，這時才知道鱷魚先生的重要性。

表 3-3-2 (續) 選用繪本之故事簡介

牛美女 要減肥	克荷 絲岱 黛絲 茱諾	克荷 絲岱 黛絲 茱諾	牛美女是一隻備受主人寵愛的牛。牠看到雜誌上在徵選牛模特兒，因想參加比賽而開始減肥；牛美女嘗試各種方法，也讓自己瘦了下來；直到有一天，在路人的提醒下，牛美女發現自己瘦下來一點也不美，才開始恢復正常飲食。
頑皮公主 不出嫁	巴貝 柯爾	巴貝 柯爾	可愛的頑皮公主史瑪蒂喜歡做一個「單身貴族」，從來就沒想過要結婚，但所有的王子都想娶她做太太；公主出了一堆難題要考驗那些王子們，最後只有史瓦斯王子通過考驗，但頑皮公主在史瓦斯王子臉頰上輕輕一吻後，王子竟然變成癩蝦蟆。
我愛小不 點	瑪娜 芮絲	吉奧 凡尼	小不點是小主人莉莉撿來的貓，但牠和一般貓咪不同，長得比房子還高大，因此爸媽決定把小不點送走，但莉莉不願意，選擇和小不點一起離家出走；到了印度，所有人都把小不點當聖貓，著急的爸媽在知道他們下落後，把他們帶回家鄉，也承諾不再送走小不點。
卡夫卡 變蟲記	勞倫 斯	戴爾 飛	小男孩卡夫卡早上起床，發現自己變成了甲蟲，可是他身邊的人都沒有注意到，除了他最好的朋友之外。直到晚上，爸媽才發現卡夫卡的異狀，給予卡夫卡無限的關懷與愛；隔天早上，卡夫卡又變回了人。
好一個 餓主意	瑪格 塞蒙 克	瑪格 塞蒙 克	一個的苦命人，一家人住在小房子裡，整天吵鬧不休，於是向長老請求幫助，結果長老幫他想了一個餓主意；幾經波折，他終於體悟長老主意的神妙，不但從此與家人快樂的生活著，更學會珍惜周遭所擁有的。
膽大小老 鼠和膽小 大巨人	安格 富修 柏	安格 富修 柏	一隻膽大的小老鼠和一個膽小的大巨人彼此沒有朋友，覺得非常孤單，在絕望難過的情況下，離開原本居住的地方，最後竟然相遇了.....

貳、研究工具

一、威廉斯創造力測驗

本測驗為 Williams 所編製、國內學者林幸台及王木榮（1999）所修訂的「威廉斯創造力測驗」，測驗適用於六歲至十八歲（國小一年級至高中三年級）男女生。此測驗包含三種測量工具，本研究使用「創造性思考活動」、「創造性傾向量表」兩種工具，詳細說明分述如下：

(一) 創造性思考活動：包括十二題未完成的刺激圖形，低年級受試者在 25 分鐘內將格內已有的線條，使其成爲有意義的圖畫；所得分數可用來評量受試者的流暢力、開放性、變通力、獨創力、精進力及標題，屬認知層面的因素，茲分別說明其評分方式、各因素得分之上下限，及其信效度：

1. 評分方式及得分上下限

- (1) 流暢力：每畫一圖即給 1 分，最高爲 12 分，必須一眼即看出所繪爲何。
- (2) 開放性：在刺激圖形內外部作畫，分別給予 0~3 分，最高可得 36 分。
- (3) 變通力：將圖畫分類後，計算共出現幾類圖畫即得幾分，最高 12 分。
- (4) 獨創力：依反應比例算出給分標準，分別給予 0~3 分，最高爲 36 分。
- (5) 精進力：以圖畫是否對稱爲計分標準，給予 0~3 分，最高可得 36 分。
- (6) 標題：以所用詞彙之內容與複雜度來計分，給予 0~3 分，最高 36 分。

2. 信、效度分析

- (1) 信度分析：在評分者間信度方面，約在.878~.992 之間，數值均達顯著，說明本測驗之評分者所評分數之間的一致性令人滿意；在重測信度方面，以小五、國一、國三生共 116 人爲樣本，間隔時間爲四~五週，所得之相關係數介於.438~.679，均達.05 以上顯著水準；在內部一致性信度方面，以 Cronbach α 係數計算之，各項分數之 α 係數介於.454~.872 之間。
- (2) 效度分析：與陶倫思圖形創造思考測驗之相關，國小部分相關係數介於.261~.396 之間，僅流暢力及標題之相關達顯著水準；國中部份相關係數介於.311~.545 之間，皆達.05 顯著水準；各分量表內部相關介於.183~.756 之間。

(二) 創造性傾向量表：共有 50 題，爲三點式量表，受試者可依其在冒險、好奇、想像、挑戰四方面的程度，在答案紙上作勾選，屬於情意方面的評量。

1. 信度分析：在重測信度方面，以小六、國二、高一共 121 人爲樣本，間隔時間爲三~五週，所得相關係數介於.489~.810 之間，皆達.05 顯著水準；

在內部一致性信度方面，以 Cronbach α 係數計算之，各項分數之 α 係數介於.401~.780 之間。

2. 效度分析：與修訂賓州創造傾向量表之相關，國中部份相關係數介於.682~.806 之間，高中部分介於.590~.736 之間，皆達.05 顯著水準；各分量表內部相關介於.502~.588 之間。

二、「閱讀學習單」及「每週一思」學習單

設計閱讀學習單的目的，是希望學生能統整書中所學得的知識內容，並學會深入思考，發揮創意，同時也留下學生的學習成長紀錄，做為研究者分析學生學習效果之參考。因此研究者於每本繪本書教學完畢後，皆提供閱讀學習單，做為回家功課，請學生針對學習單上的提問，作回顧、統整、反思的討論與紀錄。

另外，針對每一本繪本書，研究者設計「每週一思」學習單，內容多為短文寫作、自編故事、問題討論、故事接寫或改寫、圖畫創作等，請學生在學校利用課餘時間完成創作。兩種學習單內容如附錄六所示。

三、「單元回饋表」與「課程總回饋表」

於每一單元結束後，讓學生針對該單元的教學，表達自己的看法，內容包括：關於這本故事書的評價、關於今天活動內容的看法、關於自己上課表現的自評、及心得與建議，心得與建議為開放式問題，學生可以針對學到了什麼、印象深刻的事、覺得最有創意的部分等做回饋，提供研究者深入分析之用（詳見附錄一）。

課程總回饋表於十次課程方案結束後完成，內容包括：關於我們的繪本書及活動、對課程的想法、對自己的收穫、對老師的教學、及我的建議，總回饋表中讓學生針對每一本書做評價，並對喜歡的教學活動做圈選，同時也有一些開放式的問題如「印象最深刻的活動是什麼」來了解學生的想法（詳見附錄二）。

四、學生作品

每單元有學習單、圖畫創作等部份，可做為了解學生創造力表現之參考。

五、學生訪談問卷

為了解個別學生在方案結束後的成長與感想，並了解實驗方案的對學生的效果，研究者針對全體學生進行事後訪談問卷的填寫，部分學生再進行個別訪談活動，訪談的目的在於更深入的了解學生的想法及收穫，提供學生反省思考的機會，檢視自己的表現（詳見附錄三）。

（一）受訪學生的選取

研究者主要根據「威廉斯創造性思考活動」及「威廉斯創造力傾向量表」的前後測分數結果，及學生其課堂中的表現、單元回饋表的回應、課程總回饋表的分享，選取「方案對其有正向影響者」、「方案對其沒有影響者」、「團體競賽中表現最優異者」共十位，其界定如下：

1. 方案對其有正向影響者：指學生在「威廉斯創造性思考活動」及「威廉斯創造力傾向量表」的後測分數明顯提升者。
2. 方案對其沒有影響者：指學生在「威廉斯創造性思考活動」及「威廉斯創造力傾向量表」的後測分數沒有變化、差異不大或下降者。
3. 團體競賽中表現最優異者：在課程進行中的表現排名為全班前二名者。

（二）訪談內容

訪談問卷內容是由七個開放性問題所組成，內容包括喜歡或不喜歡上繪本課程的原因、課程中的最大的收穫、自己的改變、和傳統說故事方式有何不同、具體說明有創意的同儕的表現、說明進步最多的同儕的表現、及闡述有創意的定義為何，以便更真切的了解學生的想法。

六、教師省思札記

教學活動結束後，針對以下方向作反省與思考，做為教學改進的參考（詳見附錄四、附錄五）：

- （一）準備工作如資料收集、教案設計、繪本選取與掃描
- （二）教學中教學流程之掌握及教材準備
- （三）學生反應情形、教學環境、突發狀況
- （四）活動中的新發現

第四節 實驗方案設計

創造性繪本教學方案經過研究者參考創造力各理論及其教學模式與策略、繪本教學相關書籍及技巧、請專家核定及第一線老師的意見，修正、整理而形成正式課程方案；而一般繪本教學方案則參考方淑貞的繪本教學流程及提問技巧。

壹、創造性繪本教學方案架構

「創造性繪本教學方案」依據威廉斯的「創造思考教學策略」及張玉成（1997）的「創造思考發問技巧教學策略」、張曉華（1999）創作性戲劇取向教學策略，並參考創造思考教學各項方法，設計出「創造性繪本教學方案」。課程為期十一週，每週兩節共 22 節課，前十週進行繪本教學，一週使用一本書共十本，第十一週為課程總回顧，回顧前十次課程內容並欣賞學生作品，最後填寫課程總回饋表。

一、方案設計理念

低年級學生喜歡閱讀圖文並茂的繪本書，且從繪本書中能增加學生生活經驗，因此選取十本符合低年級學生程度的繪本書，其故事內容能做延伸討論，並可設計一系列相關活動。在設計方案時，依照下列五個步驟進行一個單元的課程：暖身活動、預測想像、繪本導讀、問題討論與分享、延伸活動，所有教學活動皆以「創造思考教學策略」來設計；方案設計的目的在於讓學生從思考及活動中培養出想像力、思考能力及問題解決能力，並讓學生發揮創意，用寫作或畫圖方式揮灑創意。

二、學生學習條件分析

低年級的閱讀活動往往從「繪本書」出發，繪本書的圖畫豐富及較少的字數

容易引領學生進入書中的世界；學生閱讀速度不一，因此在講解繪本書時是由教師主導，問題討論時由教師發問、學生回答為主，待學生熟悉課程進行方式後，則可讓學生試著發問，學生在回答問題、參與活動時，教師應多鼓勵，並提供一安全、可讓學生盡情發揮想像力的環境。

三、方案教學目標：

研究者參考威廉斯的分類，將創造力分為認知方面及情意方面兩種屬性，本實驗方案欲增進低年級學生在創造力中「認知能力」及「情意能力」的表現，因此在設計方案時，以能夠增進兒童之流暢力、獨創力、變通力、精進力、冒險性、好奇心、想像力、挑戰性的教學活動為目標。

認知方面包括流暢力、變通力、獨創力、精進力等四目標，編號分別為『1』、『2』、『3』、『4』，情意方面包括冒險性、好奇心、想像力、挑戰性等四目標，編號分別為『5』、『6』、『7』、『8』，針對每一目標，編寫出教學目標，如 1-1 為流暢力其中一條教學目標「能在限定時間內，提出更多的想法或做法」。因此第一碼為總目標編號，第二碼為教學目標編號。以下將列表詳細說明之，如表 3-4-1。

表 3-4-1 創造性繪本教學目標一覽表

總目標		教學目標
認知方面	1.能啟發學生的流暢力	1-1 能在限定時間內，提出更多的想法或做法 1-2 能流暢的表達想法 1-3 能在同一類觀念中提出許多想法 1-4 能在限定時間內完成作品
	2.能啟發學生的變通力	2-1 能提出不同思考路徑的意見 2-2 能隨機應變解決問題 2-3 能針對各種不同的方法做評斷與比較
	3.能啟發學生的獨創力	3-1 能說出新奇獨特的想法 3-2 能提出最適當的意見 3-3 能畫出與眾不同的圖畫作品 3-4 能做出新奇獨特的表情或動作

表 3-4-1 (續) 創造性繪本教學目標一覽表

	4.能啓發學生的精進力	4-1 能將已有方法加以修飾使其更完善 4-2 能解釋對事物的看法 4-3 能對事物做進一步的修改
情意方面	5.能培養學生的冒險性	5-1 能勇於作猜測 5-2 能勇於面對失敗或批評 5-3 能嘗試各種不同的活動 5-4 能爲自己的想法作辯護
	6.能培養學生的好奇心	6-1 樂於專注從事一個活動以求徹底了解 6-2 對不確定的事物或情境能加以追問以求明白真相 6-3 肯深入思考事物的奧妙，探究其原因
	7.能培養學生的想像力	7-1 能將想像用各種具體化的方式呈現 7-2 喜歡想像從未發生的事物 7-3 能超越現實做想像
	8.能培養學生的挑戰性	8-1 能在複雜的環境中積極尋找事件或問題發生的可能原因 8-2 能在複雜的環境中尋求解答 8-3 願意嘗試自己較少從事的行爲

四、各項活動之目標分析

創造性繪本教學方案中有許多教學活動，每個活動皆有其教學目標，茲將活動之教學目標分析整理如表 3-4-2 所示。

表 3-4-2 各項教學活動之目標分析

單元	教學活動	認知能力					情意能力			
		流暢力	變通力	獨創力	精進力	冒險性	好奇心	想像力	挑戰性	
單元一	扮鬼臉大賽			✓		✓		✓	✓	
	預測想像	✓		✓	✓	✓		✓		
	繪本導讀						✓			
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
	創意大考驗	✓		✓						
	怪物現身圖	✓		✓	✓			✓		
單元二	放鬆遊戲					✓			✓	
	預測想像	✓		✓	✓	✓		✓		
	繪本導讀						✓			
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓		✓	✓		
	想像力大考驗					✓		✓	✓	
	繪畫創作	✓		✓	✓			✓		
單元三	動物變身秀			✓		✓	✓	✓		
	預測想像	✓		✓	✓	✓		✓		
	繪本導讀						✓			
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	動物大集合	✓	✓		✓	✓	✓		✓	
	神奇水變身	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	
單元四	大腦動一動	✓	✓	✓	✓			✓	✓	
	預測想像	✓		✓	✓	✓		✓		
	繪本導讀						✓			
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	交通工具大集合	✓		✓		✓		✓		
	腦筋急轉彎	✓	✓	✓			✓		✓	
	感恩活動	✓				✓				
單元五	快問快答	✓	✓			✓	✓		✓	
	預測想像	✓		✓	✓	✓		✓		
	繪本導讀						✓			
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
	幫主人寫劇本	✓		✓				✓		
	優點大轟炸	✓				✓			✓	
	情緒臉譜	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	

表 3-4-2 (續) 各項教學活動之目標分析

單元六	公主系列故事	✓		✓		✓	✓		
	預測想像	✓		✓	✓	✓			✓
	繪本導讀								✓
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	公主比一比	✓	✓					✓	✓
	寵物身份證	✓		✓	✓	✓			✓
單元七	主角猜一猜	✓	✓			✓	✓		✓
	男女大對抗	✓				✓			✓
	預測想像	✓		✓	✓	✓			✓
	繪本導讀								✓
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	闖關大挑戰		✓	✓		✓			✓
	小秘密大發現			✓		✓	✓		✓
單元八	昆蟲大考驗	✓	✓			✓			
	預測想像	✓		✓	✓	✓			✓
	繪本導讀								✓
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	超級比一比	✓		✓	✓			✓	
	動物模特兒			✓	✓	✓			✓
	漫畫卡夫卡	✓		✓	✓				✓
單元九	身體動一動	✓		✓		✓			✓
	預測想像	✓		✓	✓	✓			✓
	繪本導讀								✓
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
	小房子大體驗	✓		✓		✓	✓		✓
	腦力充電站	✓	✓	✓				✓	✓
	小小設計師	✓		✓	✓				✓
單元十	臉部運動	✓		✓		✓			
	預測想像	✓		✓	✓	✓			✓
	繪本導讀								✓
	問題討論與分享	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
	勇敢大聲說	✓				✓	✓		✓
	小書製作	✓		✓	✓	✓			✓
	合計次數	48	20	44	32	42	34	32	31

五、課程方案流程：

研究者參考一般性教學策略中所指出的活動，及威廉斯、張曉華等學者的教學策略，再加上張玉成的創造思考發問技巧教學策略，設計成以下五步驟的教學活動，以激發學生的創造力（詳見附錄六）。

- （一）暖身活動：每節課的一開始，先以小遊戲或活動做為開場，此活動皆配合創造思考教學策略來設計，多為動態性活動如肢體表演、猜謎、分組競賽等，目的是希望學生能在一個輕鬆的氣氛中學習，以引起學生學習興趣，為創造力的激發做一暖身，詳細說明如表 3-4-3。

表 3-4-3 暖身活動及教學策略一覽表

單元名稱	暖身活動	教學重點	教學策略
一、天不怕地不怕	扮鬼臉大賽	扮鬼臉嚇走地球人	即興表演
二、全世界最棒的冒險	放鬆遊戲	帶領學生將身體放鬆	身心放鬆
三、神奇變身水	動物變身秀	模仿動物動作及表情	即興表演
四、鱷魚放假了	大腦動一動	討論如何渡河來上學	假設想像
五、牛美女要減肥	快問快答	學生提問猜測故事主角	探索技術
六、頑皮公主不出嫁	公主系列故事	列舉與公主有關的故事	激發法
七、我愛小不點	主角猜一猜	學生提問猜測故事主角	探索技術
	男女大對抗	學生列舉四隻腳動物	激發法
八、卡夫卡變蟲記	昆蟲大考驗	討論昆蟲特徵並判斷	屬性列舉、辨別法
九、好一個餓主意	身體動一動	探討房子的類型並表演	激發法、肢體動作
十、膽大小老鼠和膽小大巨人	臉部運動	探討膽大和膽小的詞並做表演	激發法、肢體動作

- (二) 預測想像：讓學生從封面及故事名稱中，猜測本書所欲闡述的故事內容及其可能結果，不需要猜測出標準答案，目的在激發學生的想像力和創造力。
- (三) 繪本導讀：研究者事先將繪本書的插圖掃描，說故事時，以 PPT 呈現方式說故事，同時與學生互動討論故事內容，以確定其是否理解。
- (四) 問題討論與分享：討論題目之編擬皆緊扣創造思考教學策略，如第二章第二節第三部份之說明，問題除了以故事內容為主，還加入許多需要動腦思考的問題，能激發學生的想像力及創意；可由老師提問，引導學生思考、討論並回答問題，也可由學生練習出題，其他同儕分享自己的看法。
- (五) 延伸活動：依據該繪本的內容設計不同活動，並參考丁昌德（2004a，2004b）、原來（2003a，2003b）、陳英豪、吳鐵雄、簡真真（1994）、Cynthia Gregor（新苗編譯小組譯，1998）對於創造思考教學的論述而設計，期望學生藉由多樣體驗活動學習創造思考，透過延伸活動的實地操作學習，同儕間相互討論及評估，而達到培養創造力認知及情意方面的能力及特質。
- 說明如表 3-4-4：

表 3-4-4 延伸活動及其教學策略一覽表

單元名稱	延伸活動	教學重點	教學策略
一、天不怕地不怕	創意大考驗	替故事取個新的名字，使之更符合故事內容	改頭換面
	怪物現身圖	畫一隻全世界最恐怖且獨一無二的怪物	視覺化技術
二、全世界最棒的冒險	想像力大考驗	參考故事劇情，分組做出肢體表演	即興表演
	繪畫創作	改編或模仿故事中的冒險事蹟，完成一幅冒險圖畫	視覺化技術
三、神奇變身水	動物大集合	小組合作分析一種動物的優缺點並做動物模仿表演	分析優劣 肢體表演
	神奇水變身	利用水彩顏料混色之效果完成一幅動物圖畫	探索的技術

表 3-4-4 (續) 延伸活動及其教學策略一覽表

四、鱷魚放假了	交通工具大集合	回顧過去及現在、想像未來的交通工具	前瞻回顧
	腦筋急轉彎	提出自己的問題，全班腦力激盪，共同解決問題	發展調適法
	感恩活動	歌曲「感恩的心」簡單手語教唱，並對家人表達感謝	直觀表達
五、牛美女要減肥	幫主人寫劇本	替故事中主人的情緒字眼加上有趣且合適的對話內容	創造性寫作技術
	優點大轟炸	寫下自己的優點，並選擇一項優點，上台大聲朗讀	發展調適法
	情緒臉譜	列舉人類情緒，並做情緒臉譜表演；接著做情緒正負向分類比較，最後任選四種正向、四種負向情緒以圖畫方式呈現	屬性列舉 即興表演 分類比較 視覺化技術
六、頑皮公主不出嫁	公主比一比	比較傳統公主與頑皮公主的異同，討論公主是否有固定形象	辨別法 矛盾法
	寵物身份證	替自己想養的動物做一張寵物身份證	視覺化技術
七、我愛小不點	闖關大挑戰	分組討論主角在離家出走過程中可能遭遇到的問題，並以角色扮演方式解決之	角色扮演
	小秘密大發現	試想一位自己不喜歡的人的優點，發現他的長處，改變對他的觀點	辨別法
八、卡夫卡變蟲記	超級比一比	比較人和昆蟲的異同處	比較異同
	動物模特兒	各組選一位模特兒，其他學生利用有限的材料做模特兒裝扮	重組法
	漫畫卡夫卡	畫出卡夫卡一天中可能會做的例行性工作	視覺化技術

表 3-4-4 (續) 延伸活動及其教學策略一覽表

九、好一個餒主意	小房子大體驗	將九位學生圍在一狹小空間裡，體驗故事主角的感受，並做分享	探索的技術
	腦力充電站	思考自己目前所遇到的困難，並試著寫下解決問題的方法	發展調適法
	小小設計師	設計一張住家平面圖	視覺化技術
十、膽大小老鼠和膽小大巨人	勇敢大聲說	思考讓自己感到害怕的事物，師生共同討論如何因應	發展調適法
	小書製作	故事仿寫並繪製成一本小書	視覺化技術

六、課程融入方式

為讓學生在十一週內創造力表現有所提升，因此本研究將透過「課程式融入」及「情境式融入」等不同方式來培養學生創造力，如圖 3-4-1 所示。

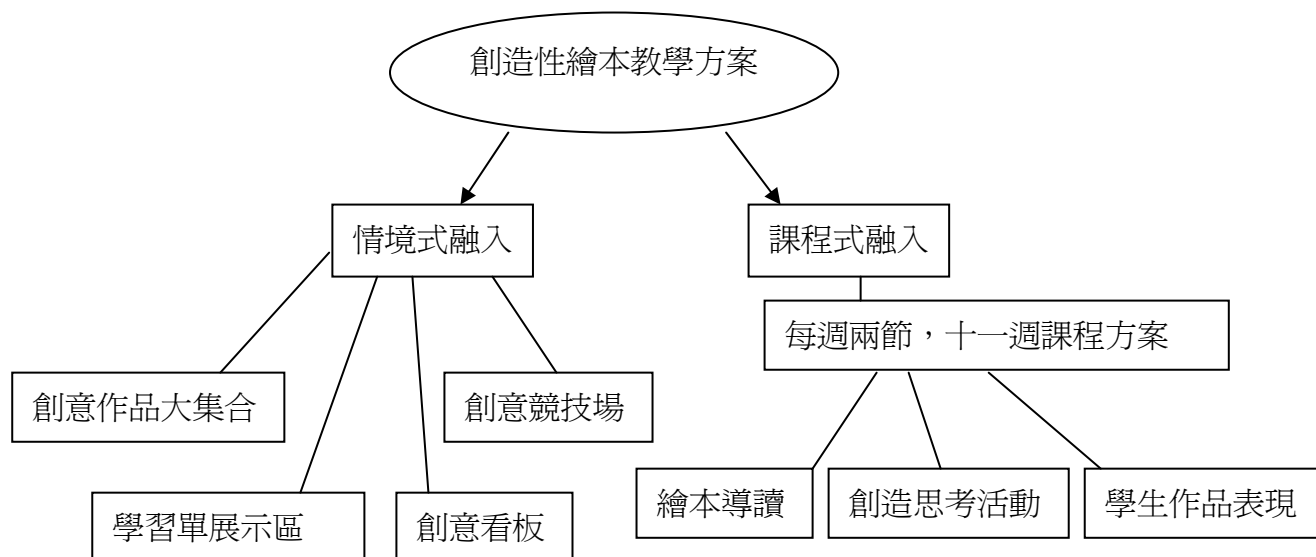


圖 3-4-1 創造性繪本教學方案融入方式

（一）課程式融入

研究者參考創造力相關理論及教學策略所設計的結構性課程方案，依據總目標及教學目標規劃共十一個單元的創造性繪本教學方案，前十週每週一本繪本故事，搭配相關創造思考活動，並讓學生產出創意作品，第十一週為課程總回顧，利用一次彈性時間及晨光時間來進行教學，每週兩節共 22 節課的課程時數。詳細課程方案內容請參閱附錄六。

（二）情境式融入

教室四周布置與本實驗方案相關之學生作品、課堂表現成品等，讓學生在課餘時間能觀摩其他同學的作品，互相學習，以達到培養創造力的成效。具體作法如下：

1. 創意作品大集合：除了第四、七單元外，每一單元所配合之延伸活動，都有讓學生展現創意作品的機會；在教室兩側及後方置物櫃上布置成美勞作品區，將學生的圖畫作品或小書創作展示出來，學生可以與人分享自己的創作，同時欣賞其他人的創意及優點，以提升自己的能力。
2. 學習單展示區：配合每一單元的教學活動，都有其閱讀學習單的設計；在教室後方公佈欄處布置成學習單展示區，呈現每位學生的學習單創作及紀錄，學生可利用下課時間去閱讀他人的想法、觀點及創意。
3. 創意看板：針對每一單元的教學活動，研究者設計與之相關的「每週一思」學習單，給學生獨立思考的機會；將具有創意的每週一思作品公布於中型看板上，或張貼在學生置物櫃上，此高度之設計可讓學生清楚閱讀他人的創作，方便學生彼此學習與欣賞。
4. 創意競技場：設置在教室前方黑板上。實驗方案在進行時，若學生有值得獎勵的好表現，如上課專心聆聽、發言踴躍、用心完成創意作品及學習單等，皆可得到貼紙一枚做為獎勵；累積到五個單元時，會有一次期中頒獎，並鼓勵貼紙累積數較少的學生，十個單元完成後，進行期末頒獎，累積的貼紙數目越多，所獲得之獎品越豐盛。

貳、一般繪本教學方案架構

「一般繪本教學方案」為參考方淑貞（2004）的繪本教學流程及提問技巧來設計。教學方案為期十一週，共 22 節課，採用十本繪本書，每本繪本書進行一週共兩節課的課程方案。

一、方案教學目標：

研究者參考九年一貫課程語文領域之目標及相關繪本教學教案設計，將一般繪本教學組的課程目標依據聽、說、讀、寫訂定為以下五點：

1. 能主動參與討論（說）
2. 能大方回答問題（說）
3. 能專心於繪本導讀活動（聽）
4. 能依照老師的指示進行繪本賞析活動（說、讀）
5. 能完成學習單寫作（寫）

二、課程方案流程：

研究者參考方淑貞（2004）繪本教學流程並做些許調整，將一般繪本教學組的教學流程設計成以下五步驟的教學活動（詳見附錄七）。

- （一）暖身活動：包括書名解讀、封面解讀、問題討論或小遊戲等，引領學生進入主題。
- （二）繪本導讀：研究者事先將繪本書的插圖掃描，說故事時，以 PPT 呈現方式說故事。
- （三）問題討論與分享：說故事過程中，與學生互動討論故事內容，以確定其是否理解。
- （四）繪本賞析：包括生動語句的閱讀、語詞的解釋、造句練習、分析插圖與文字間的關係、分享印象深刻的段落及最喜歡的圖畫片段等。
- （五）學習單習寫：每一單元皆設計閱讀學習單，於課堂上利用 25 分鐘完成，學習單題目之設計以了解繪本內容為主，並請學生畫下印象深刻的片段。

參、「創造性繪本教學」及「一般繪本教學」方案內容大綱

「創造性繪本教學」及「一般繪本教學」方案之進行皆為十一個單元，分十一週完成，每個單元兩節課共 22 節課的時間。茲將「創造性繪本教學」及「一般繪本教學」之方案內容大綱列表如表 3-4-5：

表 3-4-5 方案內容大綱

週次	單元名稱	創造性繪本教學組	一般繪本教學組	控制組
一	天不怕地不怕	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：扮鬼臉大賽 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 創意大考驗 (2) 怪物現身圖 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：書名解讀 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「天不怕地不怕」學習單習寫 	班級例行性活動
二	全世界最棒的冒險	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：放鬆遊戲 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 想像力大考驗 (2) 繪畫創作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：封面解讀 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「全世界最棒的冒險」學習單習寫 	
三	神奇變身水	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：動物變身秀 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 動物大集合 (2) 神奇水變身 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：提問討論 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「神奇變身水」學習單習寫 	

表 3-4-5 (續) 方案內容大綱

四	鱷魚放假了	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：大腦動一動 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 交通工具大集合 (2) 腦筋急轉彎 (3) 感恩活動 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：封面解讀 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「鱷魚放假了」學習單習寫 	班級例行性活動
五	牛美女要減肥	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：快問快答 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 幫主人寫劇本 (2) 優點大轟炸 (3) 情緒臉譜 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：問題討論 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「牛美女要減肥」學習單習寫 	
六	頑皮公主不出嫁	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：公主系列故事 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 公主比一比 (2) 寵物身份證 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：問題討論 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「頑皮公主不出嫁」學習單習寫 	
七	我愛小不點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：主角猜一猜、男女大對抗 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 闖關大挑戰 (2) 小秘密大發現 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：小遊戲 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「我愛小不點」學習單習寫 	

表 3-4-5 (續) 方案內容大綱

八	卡夫卡變蟲記	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：昆蟲大考驗 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 超級比一比 (2) 動物模特兒 (3) 漫畫卡夫卡 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：小遊戲 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「卡夫卡變蟲記」學習單習寫 	班級例行性活動
九	好一個餒主意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：身體動一動 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 小房子大體驗 (2) 腦力充電站 (3) 小小設計師 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：問題討論 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「好一個餒主意」學習單習寫 	
十	膽大小老鼠和膽小大巨人	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：臉部運動 2. 預測想像 3. 繪本導讀 4. 問題討論與分享：故事大搜密 5. 延伸活動 <ol style="list-style-type: none"> (1) 勇敢大聲說 (2) 小書製作：故事仿寫 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暖身活動：肢體表演 2. 繪本導讀 3. 問題討論與分享 4. 繪本賞析 5. 「膽大小老鼠和膽小大巨人」學習單習寫 	
十一	課程總回顧	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以 PPT 回顧前十次課程內容、學習活動及學生作品 2. 填寫課程總回饋表 3. 頒獎典禮 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以 PPT 回顧前十次課程內容、學習活動及學生作品 2. 填寫課程總回饋表 3. 頒獎典禮 	

肆、「創造性繪本教學」及「一般繪本教學」教學方案分析

兩組課程設計上，教學節數、教學者及所使用的繪本書是相同的，最大不同之處在於「教學方法」及「部分教學活動」，創造性繪本教學組使用許多創造思考教學策略，並加入可激發學生創造力的延伸活動，一般繪本教學組的學生則單純進行繪本教學，兩組流程之對照如表 3-4-6，表 3-4-7 至表 3-4-16 為創造性繪本教學組及一般繪本教學組於每個單元的教學流程，從中可更清楚了解兩種方案之差異，以及創造性方案的設計理念與內涵：

表 3-4-6 創造性繪本教學與一般繪本教學流程之對照

創造性繪本教學方案 (實驗組一)	一般繪本教學方案 (實驗組二)
1. 暖身活動	1. 暖身活動
2. 預測想像	2. 繪本導讀
3. 繪本導讀	3. 問題討論與分享
4. 問題討論與分享～故事大搜密	4. 賞析活動
5. 延伸活動	5. 學習單習寫

創造性繪本教學方案：設計與主題相關之暖身活動做為開場，時間約 3~5 分鐘；進行繪本導讀之前，請學生就封面進行故事內容的預測與想像，在繪本導讀之後，以故事為主軸，進行故事大搜密活動，亦即編擬相關問題來刺激學生思考，問題的設計以創造思考教學策略為依據，在問題討論結束後，針對每本書不同的性質及內容，設計合適的延伸活動二至三項，活動的設計也依循創造思考教學策略。

一般繪本教學方案：參考方淑貞（2004）閱讀圖畫書步驟來進行，一開始的暖身活動包括書名解讀、遊戲活動、插圖索引等，接著直接進入繪本導讀活動，導讀結束後進行賞析活動，賞析活動包括生動詞句的加強閱讀、內容語詞的解釋、文字與插畫之間的相互關係、印象最深刻的文字敘述、最喜愛的插畫等，問題討論則以了解故事內容及其寓意為主的探討。

關於第十一次課程，創造性繪本教學組與一般繪本教學組方案內容相同，皆為回顧分享、頒獎、填寫課程總回饋表，因此不另外列表說明進行比較。

一、單元一「天不怕地不怕」教學方案分析

表 3-4-7 單元一「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
天不怕地不怕	2	<p>一、 暖身活動：扮鬼臉大賽</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 猜想故事主角不怕什麼東西？ 2. 猜想故事主角的個性如何？ <p>三、 繪本導讀：教師播放 PPT，呈現故事內容，並做簡單提問</p> <p>四、 問題討論與分享～故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事中如何描寫阿寶的「天不怕地不怕」？ 2. 一開始被爸爸誤會的心情如何？ 3. 故事中用了很多方法趕走小妖怪，哪一種方法比較好？ <p style="text-align: center;">～～第一節結束～～</p> <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創意大考驗：替故事取個新名字，使之更符合故事內容 2. 怪物現身圖：請學生畫一隻全世界最恐怖、獨一無二的怪物，所畫出來的怪物圖要新奇、有趣、精緻 <p style="text-align: center;">～～第二節結束～～</p>	<p>一、 暖身活動：書名解讀</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事的主角是誰？ 2. 故事中用了哪些趕走小妖怪的方法？ 3. 讀完這本書後，你有什麼感覺？ 4. 你最喜歡書中的哪一角色？想對他說什麼話？ <p style="text-align: center;">～～第一節結束～～</p> <p>四、 繪本賞析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如：用阿寶可能有的語氣，唸出他的對話。 2. 內容語詞的解釋：如胡扯、壯膽子、譏笑。 3. 觀察圖文之間的關係，如數妖怪的數量。 4. 分享印象最深刻的段落及最喜愛的插畫。 <p>五、 學習單習寫</p> <p style="text-align: center;">～～第二節結束～～</p>

註 1：教案內容為精簡版，省略部分內容，詳細教案內容請參閱附錄。

註 2：標楷體為融入創造力教學策略的相關活動

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身活動採用即興表演策略，目的在營造一個輕鬆有趣的氣氛；接著進行故事的預測，為未知挑戰的策略；故事大搜密的問題設計策略包括：指出途徑、直觀表達、似是而非、探究原因、激發法等，以「似是而非」為例，問題為「你覺得阿寶真的天不怕地不怕嗎？為什麼？」，讓學生從故事中思考主角是否真的為膽大的小朋友，再以「直觀表達」為例，問題為「一開始被爸爸誤會的心情如何？」請學生以主角的角度來思考他的感受；延伸活動中，「創意大考驗」是採改頭換面策略，請學生替故事取一個更合適、更有趣的名字，「怪物現身圖」採視覺化技術策略，讓學生大膽嘗試畫出怪物圖，並強調作品要新奇、有趣且精緻。

二、單元二「全世界最棒的冒險」教學方案分析

表 3-4-8 單元二「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
全世界最棒的冒險	2	<p>一、 暖身活動：放鬆遊戲</p> <p>二、 預測想像</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 預測故事主角有哪些人物？ 2. 猜想他們可能會有什麼冒險故事？ <p>三、 繪本導讀：教師播放 PPT，呈現故事內容，並做簡單提問</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為什麼生、養小孩是最棒的冒險？ 2. 哪一則冒險故事，會讓你也想參加？為什麼？ 3. 如果請你在故事中增加一段冒險過程，你會想到什麼？ <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 想像力大考驗：參考故事的劇情，做出肢體表演；選取六個冒險故事，請小朋友分組討論欲表演的故事，並做好角色分配及排演，一組呈現一個情節。 2. 繪畫創作：改編或模仿故事中的冒險事蹟，完成一幅冒險圖畫。 <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>	<p>一、 暖身活動：封面解讀</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 爸媽的冒險故事有哪些？ 2. 爸媽認為全世界最棒的冒險到底是什麼？ 3. 你覺得哪一則故事最好玩？印象最深刻的是哪一則故事？ <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <p>四、 繪本賞析（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀：以自豪、神氣的語氣唸出爸媽的冒險故事 2. 內容語詞的解釋：經歷、平凡無奇、馴服 3. 語句練習：包括疊字詞及造句練習 4. 觀察文字與插畫之間的關係：如冒險故事中，插圖的創作與呈現 <p>五、 學習單習寫</p> <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>

註 1：教案內容為精簡版，省略部分內容，詳細教案內容請參閱附錄。

註 2：標楷體為融入創造力教學策略的相關活動

※創造思考教學策略融入教學活動中

創造性繪本組的暖身活動採身心放鬆策略，目的在於使學生放鬆心情進行活動；接著進行故事的預測，為未知挑戰的策略；故事大搜密的問題設計策略包括：探究原因、類比法、直觀表達、激發法、替換取代等，以「激發法」為例，問題為「如果請你在故事中增加一段冒險過程，你會想到什麼？」，讓學生有發揮想像力及創意的機會；延伸活動中，想像力大考驗採即興表演策略，請學生分組演出故事情節，以深入了解書中所闡述的想像情境，繪畫創作是採視覺化技術策略，學生可發揮想像力，改編或模仿故事中的冒險情境，完成一張冒險圖。

三、單元三「神奇變身水」教學方案分析

表 3-4-9 單元三「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
神奇變身水	2	<p>一、 暖身活動：動物變身秀</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 封面裡有許多動物，到底是誰想變身？ 2. 你覺得故事中的主角能變身成功嗎？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容並提問</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 為什麼故事中的小老鼠討厭當老鼠？ 2. 跟著小老鼠一起想像，還有可能變成什麼動物？ 3. 從故事內容中，分析小老鼠、巫師的個性。 <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動物大集合：一組討論一種動物，分析當該種動物的優缺點並發表討論的結果。 2. 神奇水變身：請學生用粉蠟筆畫一隻最想變身的動物，要畫出他在哪裡、正在做什麼，並用水彩混色技巧，塗上身體的顏色。 <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>	<p>一、 暖身活動：提問討論----假如你可以變成任何動物，你想變成什麼？</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事的主角是誰？故事發生的地點為何？ 2. 小老鼠想像自己變成哪些動物？ 3. 後來他如何處理變身水？ 4. 覺得小老鼠變成什麼最好笑？ <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <p>四、 繪本賞析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如：模仿老鼠的對話。 2. 內容語詞的解釋：辛勤、雙重效果。 3. 摘述這本書的重點，練習說出大意及寓意。 4. 觀察小老鼠想像自己變成某一動物時的表情及對話。 5. 分享印象最深刻的段落及最喜愛的插畫。 <p>五、 學習單習寫</p> <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>

註 1：教案內容為精簡版，省略部分內容，詳細教案內容請參閱附錄。

註 2：標楷體為融入創造力教學策略的相關活動

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身活動採即興表演策略，讓學生模仿表演；故事預測為未知挑戰的策略；故事大搜密的問題設計策略包括：探究原因、缺漏曖昧、預測後果、激發法、主角命名、分析優劣等，以「缺漏曖昧」為例，問題為「從故事內容中，分析小老鼠、巫師的個性」，讓學生在讀完故事後對主角的性格做分析與討論，再以「分析優劣」為例，問題為「共同分析故事中變成各種動物的優缺點，包括：蝴蝶、烏龜、蜜蜂、螞蟻……」，鼓勵學生從各種角度思考，如外型特徵等；延伸活動是分析動物的優缺點並做表演，採分析優劣及肢體表演的策略，另一延伸活動採探索的技術，讓學生從嘗試水彩混色過程中，學習混色技巧，體會出顏色的奧妙。

四、單元四「鱷魚放假了」教學方案分析

表 3-4-10 單元四「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
鱷魚放假了	2	<p>一、 暖身活動：大腦動一動----如果學校是在河的另一邊，你會用什麼方法來上學？</p> <p>二、 預測想像：(略)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主角有哪些？他們要去哪裡？ 2. 題目「鱷魚放假了」，你猜會發生什麼事？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容並提問</p> <p>四、 故事大搜密 (略)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你覺得為什麼鱷魚先生要放假？ 2. 如果你是故事主角，鱷魚放假了，你會想到什麼方法解決問題？ 3. 從小動物們有趣的對話及表情中，分析青蛙、鴨子、兔子的個性。 <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 交通工具大集合：討論從古至今及未來世界裡的交通工具 <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 腦筋急轉彎：全班腦力激盪，共同解決大家所提出的問題。 3. 感恩活動： <ol style="list-style-type: none"> (1)「感恩的心」歌曲教唱 (2)製作感恩卡 <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>	<p>一、 暖身活動：封面解讀</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事中有哪些角色？他們的名字叫做什麼？ 2. 故事發生的地點？ 3. 故事中主角遇到什麼問題？ 4. 他們用哪些方法解決？ 5. 故事的結局是什麼？ <p style="text-align: center;">~~第一節結束~~</p> <p>四、 繪本賞析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如模仿鱷魚先生、鴨子、青蛙解決問題時的對話。 2. 摘述這本書的重點，練習說出大意。 3. 分享從故事中學到的道理。 4. 分享印象最深刻的對話，及最生動的段落。 <p>五、 學習單習寫</p> <p style="text-align: center;">~~第二節結束~~</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身活動為假設想像策略，讓學生假想非真實情境之問題解決；預測故事發展為未知挑戰的策略；故事大搜密的問題設計策略包括：缺漏曖昧、探究原因、變異法、假設想像、探索的技術等，以「假設想像」為例，問題為「如果有一天，爸媽放假了，不幫你煮飯、洗衣、送你上學，你該怎麼辦？」，讓學生想像該情境並做變通，又以「探索的技術」為例，問題為「討論三位主角的心情變化圖」，帶領學生分析主角的心情起伏；延伸活動一運用前瞻回顧法，回顧過去、現在並想像未來的交通工具，活動二採發展調適法，由全班學生共同解決問題，活動三採肢體動作策略，讓學生從歌曲帶動唱中得到樂趣，及卡片製作中學到感恩。

五、單元五「牛美女要減肥」教學方案分析

表 3-4-11 單元五「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
牛美女要減肥	2	<p>一、 暖身活動：快問快答</p> <p>二、 預測想像：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 用形容詞形容封面上的牛美女。 2. 你猜他為何要減肥？ <p>三、 繪本導讀：播放故事 PPT 並提問</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 牛美女受主人寵愛的原因是什麼？ 2. 還有沒有其他說服牛美女的方法？ 3. 牛美女變瘦後，你覺得像什麼？ <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 幫主人寫劇本：請替主人的各種情緒行為加上對話，使故事更生動。 ～～第一節結束～～ 2. 優點大轟炸：寫出並說出自己的一項優點。 3. 情緒臉譜： <ol style="list-style-type: none"> (1) 共同列舉人類的情緒，並上台表演 (2) 老師介紹正負向情緒的意義並做分類。 (3) 請學生挑選四個正向、四個負向情緒，畫在圖畫紙上，並標出情緒名稱。 ～～第二節結束～～ 	<p>一、 暖身活動：問題討論----你知道有哪些減肥的方法嗎？</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 說出牛美女的外表特徵。 2. 牛美女的休閒活動有哪些？ ～～第一節結束～～ <p>四、 繪本賞析（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動有趣的詞句，如主人懇求的表情態度。 2. 內容語詞的解釋：七嘴八舌、愜意、夕陽餘暉、節食、花言巧語、談判。 3. 情緒語詞的討論：驕傲、瘋狂的喜愛、哀怨、固執、驚訝。 4. 閱讀每一頁的文字與插畫，瞭解之間的相互關係。 5. 分享印象最深刻的段落是及最喜愛的插畫 <p>五、 學習單習寫 ～～第二節結束～～</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身採探索的技術策略，讓學生從遊戲中思考並提問；故事的預測為未知挑戰的策略；故事大搜密的問題設計策略包括：探究原因、指出途徑、激發法、類比法等，以「類比法」為例，問題為「減肥方法比一比」，將已知的減肥方法列出並比較；延伸活動一是「幫主人寫劇本」活動，依照書中主人的表情寫出主人可能有的對話，為創造性寫作技術策略，延伸活動二是「優點大轟炸」，活動目的是讓學生想並說出自己的優點，學習肯定自己、欣賞他人，為發展調適法策略，延伸活動三為「情緒臉譜」活動，共同列舉情緒並做表演，此為屬性列舉及即興表演策略，再由老師指導學生做情緒正負向分類，此為分類比較策略，最後請學生挑選四種正向、四種負向情緒，用繪畫的方式呈現之，為視覺化技術策略。

六、單元六「頑皮公主不出嫁」教學方案分析

表 3-4-12 單元六「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
頑皮公主不出嫁	2	<p>一、 暖身活動：公主系列故事</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從封面來看，你覺得他是個怎樣的公主？ 2. 你覺得他會有什麼頑皮的舉動？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如果你是公主，你還想要出什麼樣的難題去考驗王子們？ 2. 史瓦斯王子為何不怕那些考驗？ 3. 如果公主住的地方是在台北市大安區，你覺得會發生什麼事？ <p style="text-align: center;">～～第一節結束～～</p> <p>五、 延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 公主比一比： <ol style="list-style-type: none"> (1) 講述與公主相關的故事：白雪公主、睡美人、青蛙王子、人魚公主。 (2) 比較這些公主與頑皮的公主有何異同。 (3) 討論：公主有固定的形象嗎？ 2. 寵物身份證：替自己想養的寵物做個寵物身份證，介紹給大家認識，以海報的方式呈現，內容包括：身高體重、五官的形容、愛吃的食物等 <p style="text-align: center;">～～第二節結束～～</p>	<p>一、 暖身活動：問題討論---你心目中公主的樣子、個性等是如何？</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事主角是誰？他的個性如何？ 2. 公主的寵物有哪些？ 3. 公主的考驗有哪些？ <p style="text-align: center;">～～第一節結束～～</p> <p>四、 繪本賞析（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如：加強語氣的語句---又要路斯弗王子，去餵她那些「可愛」的寵物。 2. 語詞解釋：單身貴族、狄斯可、吃不消、越野飆車、真不夠瞧的、吸盤。 3. 摘述這本書的重點，練習說出大意。 4. 針對公主不同的考驗，觀察每位王子的表情如何。 5. 閱讀每頁的文字與插畫之間的關係。 6. 分享故事中印象最深刻的考驗。 <p>五、 學習單習寫</p> <p style="text-align: center;">～～第二節結束～～</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身為激發法策略，學生列舉以公主為故事主角的書，並模仿公主形象；故事預測為未知挑戰策略；故事大搜密問題設計策略有：激發法、假設想像、推測可能、缺漏曖昧、時地遷移等，以「時地遷移」為例，問題為「如果公主住的地方是在台北市大安區，你覺得會發生什麼事？」，學生想像相同事物發生在不同時空下會如何；延伸活動一是「公主比一比」活動，帶領學生比較一般公主與頑皮公主，使其知道公主形象並非固定，採辨別法及矛盾法策略；延伸活動二是「寵物身份證」活動，學生藉由媒材彩繪出自己想要飼養的動物，為視覺化技術策略。

七、單元七「我愛小不點」教學方案分析

表 3-4-13 單元七「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
我愛小不點	2	<p>一、 暖身活動：主角猜一猜、男女大對抗</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 誰是小不點？他要去哪裡？ 2. 他可能要去什麼？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 假如小不點被賣到馬戲團，可能會發生什麼事？ 2. 如果小不點在離家出走的途中，沒有遇到好心人，你覺得他們會發生什麼事？ 3. 小不點和一般的貓有什麼不同？ 4. 如果小不點不是貓，而是其他凶猛動物，你覺得會有什麼情況發生？ <p>～～第一節結束～～</p> <p>五、 延伸活動（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 闖關大挑戰：分組討論莉莉與小不點在離家出走的途中，可能會遇到困難與考驗，選擇一個考驗，用演出方式解決考驗。 2. 小秘密大發現：試想一位身邊不喜歡的人，可以是同學或家人，思考他有什麼優點，寫在紙條上。 <p>～～第二節結束～～</p>	<p>一、 暖身活動：小遊戲---辨別四隻腳的動物。</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 莉莉的寵物是什麼？這個寵物是怎麼獲得的？ 2. 小不點的外型特徵如何？ 3. 在離家出走的途中遇見了什麼？ 4. 最後到達哪一國家？在新國家裡，他們的生活過得如何？ <p>～～第一節結束～～</p> <p>四、 繪本賞析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如：騎在牠身上，就像騎馬一樣威風；跟大象一樣大，跑起來像風一樣快。 2. 內容語詞的解釋：威風、唉聲嘆氣、出名、致敬、下落、依依不捨。 3. 造句練習：與其...還不如...、反而...。 4. 讀完這篇故事，分享心中的想法。 <p>五、學習單習寫</p> <p>～～第二節結束～～</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身活動一為採探索技術的「主角猜一猜」，學生以提問方式推測出故事主角，另一為使用激發法的「男女大對抗」，學生需大量列舉出四隻腳的動物；接著進行預測故事，為未知挑戰策略；故事大搜密的問題設計策略包括：詳列用途、直觀表達、比較異同、時地遷移、習慣改變等，以「比較異同」為例，問題為：「小不點和一般的貓有什麼不同？」，讓學生就其外表特質，比較其異同之處；延伸活動有二，一為「闖關大挑戰」，請學生思考主角離家出走過程中可能遇到的危險，並用角色扮演呈現問題解決方法，另一為「小秘密大發現」，讓學生找出不喜歡的人的優點，從另一個角度去了解他、欣賞他，為「變異法」策略。

八、單元八「卡夫卡變蟲記」教學方案分析

表 3-4-14 單元八「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
卡夫卡變蟲記	2	<p>一、 暖身活動：昆蟲大考驗、昆蟲大考驗</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 猜想卡夫卡變成蟲的心情如何？ 2. 卡夫卡變成蟲，會發生什麼有趣的事？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你認為為什麼卡夫卡會變成甲蟲？ 2. 變成一隻蟲，可能會發生什麼事？ 3. 甲蟲世界的國王，會想對卡夫卡說什麼？ <p>五、 延伸活動（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 超級比一比：人和昆蟲有哪些異同處？ ~~第一節結束~~ 2. 動物模特兒：一組討論一個想變身的動物，選出一位模特兒，其他學生當服裝設計師；最後進行模特兒走秀。 3. 漫畫卡夫卡：試想像變成六隻腳的卡夫卡，如何完成刷牙、吃飯等工作，將之畫出來，並清楚畫出當時他的表情及動作。 ~~第二節結束~~ 	<p>一、 暖身活動：小遊戲---昆蟲大搜密：辨識是否為昆蟲。</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 卡夫卡變成蟲，家人一開始的反應如何？ 2. 他們在學校做了哪些事？ 3. 什麼時候家人才發現卡夫卡變成蟲？ ~~第一節結束~~ <p>四、 繪本賞析：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動詞句的閱讀，如：卡夫卡扭動著六隻腳的身體，翻身下床，窸窣窸窣的往浴室跑，爪子在地板上發出喀喀喀的聲音。 2. 語詞解釋：東翻西找、掙扎、不服氣等。 3. 聲音的詞：窸窣窸窣的下床聲、喀喀喀的走路聲、乒乒乓乓的下樓聲。 4. 欣賞每一頁插圖的角度，是平面展示，還是從上往下看的角度。 <p>五、 學習單習寫 ~~第二節結束~~</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身活動有二，一為採屬性列舉的「昆蟲大考驗」，學生共同列出昆蟲屬性，另一為採辨別法的「昆蟲大考驗」活動，學生需判斷老師所列舉的動物是否為昆蟲；再進行預測故事，為未知挑戰策略；故事大搜密的問題設計策略包括：屬性列舉、探究原因、直觀表達、推測可能等，以「推測可能」為例，問題為「變成一隻蟲，可能會發生什麼事？」，讓學生利用想像推測事物可能發展方向；延伸活動有三項，一為「超級比一比」，比較人與動物的異同處並做記錄，採「比較異同」策略，二為「動物模特兒」，學生利用有限的材料替模特兒裝扮，為「重組法」策略，三為「漫畫卡夫卡」活動，學生找出八項卡夫卡一天中可能做的事，用繪圖方式呈現，為「視覺化技術」策略。

九、單元九「好一個餓主意」教學方案分析

表 3-4-15 單元九「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
好一個餓主意	2	<p>一、 暖身活動：身體動一動</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事主角住在什麼樣的家裡？ 2. 他們住小房子裡，你認為會發生什麼事？ <p>三、 繪本導讀：人手一本故事書，全班共讀。</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 苦命人覺得長老的建議很奇怪，但為何照做？ 2. 如果你是長老，你會用什麼方法幫助苦命人？ 3. 如果你是苦命人，你會去找長老商量嗎？還是有其他變通的辦法？ 4. 你覺得長老的個性如何？ <p>～～第一節結束～～</p> <p>五、 延伸活動（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小房子大體驗：以桌子圍成一個家的空間，並請九位小朋友擔任苦命人的家人；陸續讓小朋友進家門，請小朋友說出感覺。 2. 腦力充電站～我的煩惱：用聯想的方式，寫出解決自己的問題的好點子。 3. 小小設計師：一人一張住家平面圖，請其試著設計出適合苦命人一家居住的房子。 <p>～～第二節結束～～</p>	<p>一、 暖身活動：問題討論---你住在什麼樣的房子裡？（公寓、大廈、三合院等等）</p> <p>二、 繪本導讀：人手一本故事書，全班共讀。</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事中有哪些角色？ 2. 故事發生的地點？ 3. 故事中主角遇到什麼問題？ <p>～～第一節結束～～</p> <p>四、 繪本賞析（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 生動、有趣的詞句，如：模仿家中動物們的吵鬧聲。 2. 內容語詞的解釋：納悶、大不如前、無所不知、步子、戰戰兢兢、斬釘截鐵。 3. 摘述這本書的重點，練習說出大意。 4. 分享故事中的心得感想。 5. 觀察每頁的文字與插畫之間的關係。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 觀察書中全家人分別在做什麼事。 (2) 注意故事中每個小朋友的動作和表情。 (3) 觀察故事中的所有動物的動作。 <p>五、 學習單習寫</p> <p>～～第二節結束～～</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身為「身體動一動」，用肢體組合房子造型；故事大搜密問題設計策略：激發法、直觀表達、探究原因、情境評鑑、創造者分析、五感並用等，以「創造者分析」為例，問題為「你覺得長老的個性如何？」，讓學生分析長老的特質，以「情境評鑑法」為例，問題為「如果你是苦命人，你會去找長老商量嗎？還是有其他變通的辦法？」讓學生根據故事結果做判斷，思考解決問題方法之合理性及可行性；「小房子大體驗」採探索技術，引導學生說出感受，「腦力充電站」思考出解決問題好方法，為發展調適法，「小小設計師」為視覺化技術策略。

十、單元十「膽大小老鼠和膽小大巨人」教學方案分析

表 3-4-16 單元十「創造性繪本教學」與「一般繪本教學」教學流程對照表

教學主題	節數	創造性繪本教學流程	一般繪本教學流程
膽大小老鼠和膽小大巨人	2	<p>一、 暖身活動：臉部運動</p> <p>二、 預測想像：從封面進行預測</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你覺得大巨人、小老鼠的外表、個性、能力、人際關係如何？ 2. 從題目猜想巨人與老鼠會發生什麼事？ <p>三、 繪本導讀：PPT 呈現故事內容</p> <p>四、 故事大搜密（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 他們相遇後，你認為會發生什麼事？ 2. 請給大巨人、小老鼠一些建議，教他們怎麼交朋友？ 3. 故事中描述「像『掃把』一般的巨人鬍子」，請試著把『掃把』換成其他詞。 ~~第一節結束~~ <p>五、 延伸活動（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 勇敢大聲說： <ol style="list-style-type: none"> (1) 思考有哪些事情讓自己感到害怕，寫在紙條上。 (2) 老師舉出多數學生提及的問題，師生共同討論，解決問題。 2. 小書製作（折頁書）～故事仿寫 <ol style="list-style-type: none"> (1) 討論外表、個性相反的兩種動物，並將兩動物之外表、個性反轉，寫出故事。 (2) 修飾自己的作品，使之更有可看性。 ~~第二節結束~~ 	<p>一、 暖身活動：肢體表演----表演出膽子大與膽子小的動作和表情</p> <p>二、 繪本導讀：用 PPT 呈現繪本故事</p> <p>三、 問題討論與分享（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事中如何形容巨人、老鼠的特徵？ 2. 他們交不到朋友，你想他們的心情如何？ 3. 他們相遇後，你認為會發生什麼事？ ~~第一節結束~~ <p>四、 繪本賞析（略）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 語詞解釋：道地、拼命、交嘴合鳴、磨鼻相嗅、嘩嘩作響、交頭接耳、謝天謝地。 2. 討論從插畫中，是否能看出大巨人和小老鼠的個性。 3. 觀察每頁的文字與插畫，瞭解之間的關係。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 老鼠與巨人的表情與故事內容是否吻合 (2) 觀察小老鼠與大巨人相遇的插圖，比較其大小。 4. 分享故事中的體會與心得。 <p>五、 學習單習寫 ~~第二節結束~~</p>

註：教案內容為精簡版，詳細教案內容請參閱附錄；標楷體為融入創造力教學策略的相關活動。

※創造思考教學策略融入教學活動中

暖身為臉部運動，先用「激發法」討論膽大與膽小的同義詞，再做出其的動作表情；預測故事為未知挑戰策略；故事大搜密的問題設計策略包括：直觀表達、預測後果、探究原因、屬性列舉、替換取代等，以「預測後果」為例，問題為「他們相遇後，你認為會發生什麼事？」，讓學生發揮想像力，自編故事結局，再以「替換取代」為例，問題為「故事中描述「像『掃把』一般的巨人鬍子」，請試著把『掃把』換成其他詞」，思考出相似詞；延伸活動一為「勇敢大聲說」，鼓勵學生寫出煩惱並共同解決，為「發展調適法」策略，活動二為「小書製作」，學生練習仿寫故事並製作成一本小書，為「創造性寫作」及「視覺化技術」。

第五節 研究程序

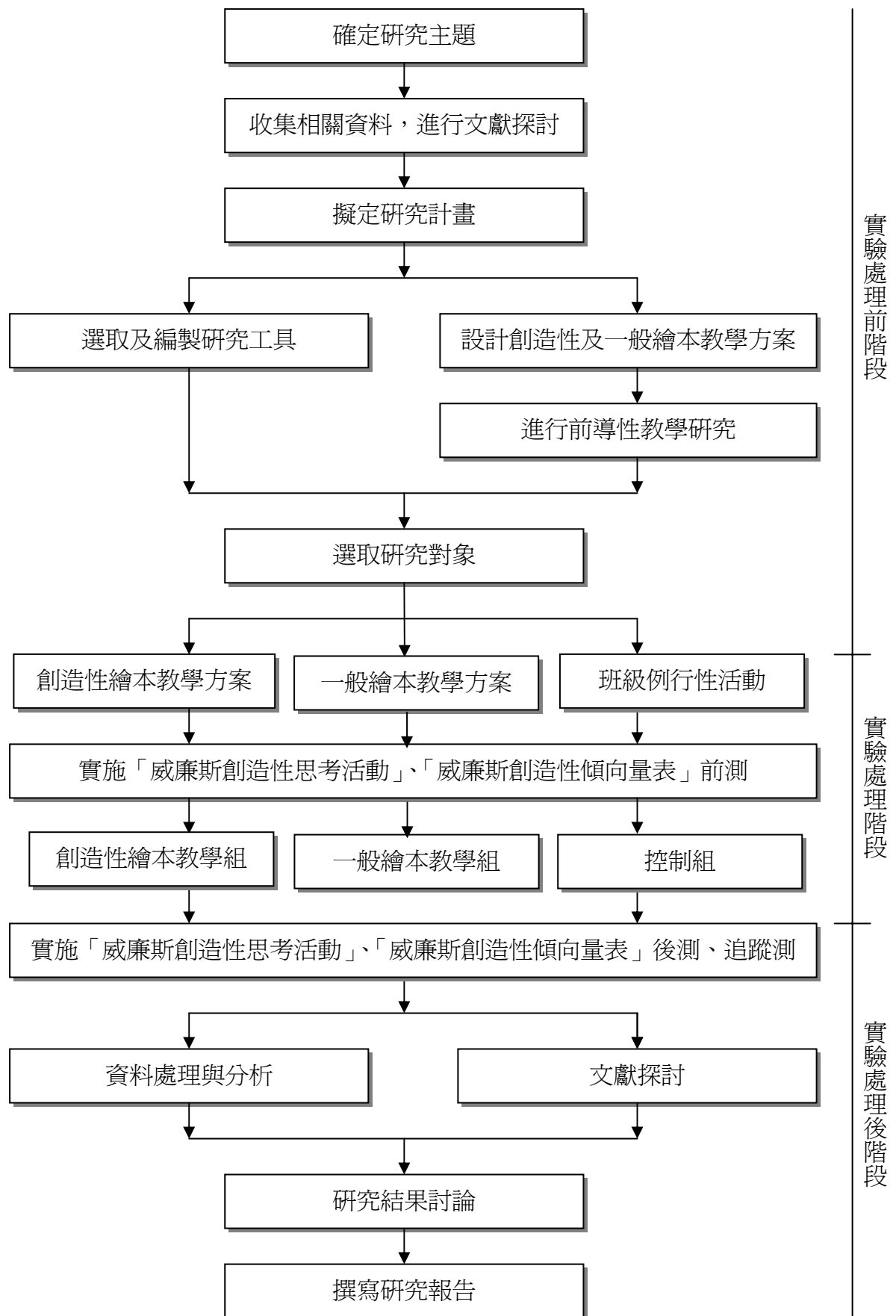


圖 3-5-1 研究程序圖

本研究為教學實驗研究，其研究程序分為三個階段：「實驗處理前階段」、「實驗處理階段」、「實驗處理後階段」，如圖3-5-1，分述如下：

壹、實驗處理前階段

一、確定研究主題

教育單位近年來積極推動創造力教育，各級學校也正在大力推展，相關研究蓬勃發展，但創造力教學於低年級實施的研究較少，且根據研究者的教學經驗，低年級的學生創造力的表現是可以被激發的；另外，閱讀能力的培養一直是教育局的推廣重點項目之一，因此研究者以適合低年級學生程度的繪本為媒材，設計一套繪本教學方案，進行創造力的教學，以檢視學生創造力是否能有所增進。

二、收集相關資料，進行文獻探討

確定研究主題後，開始著手收集國內外期刊及書籍資料，並彙整之前研究者對於創造思考教學及繪本教學的相關論文，以確定自己的研究重點。研究的重心放在此課程對於創造力認知及情意能力的養成，因此依據相關理論設計方案，期望達到本研究所設定的目標。

三、選取及編製研究工具

根據研究目的選擇相關研究工具，選擇「威廉斯創造力測驗」之「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」為工具，以評量創造力認知及情意能力。另外，研究者根據課程目標自編「閱讀學習單」及「每週一思」學習單、「單元回饋表」、「課程總回饋表」、「學生訪談問卷」等，以多方了解研究之成效。

四、設計創造性及一般繪本教學方案

在收集相關文獻後，研究者依據選書原則選取十本繪本作為研究教材，並整理出本方案所欲採用的教學策略，設計創造性繪本教學方案；另外，參考一般教師進行繪本教學的方式及流程，設計一般繪本教學流程，兩套方案皆為十一次，教案內容包括教學目標、教學流程、教學策略等內容。

五、進行前導性課程

研究者以所任教學校之某一班級作為實施前導性課程的研究對象，由於創造性繪本教學方案之流程皆為五步驟的進行方式，因此進行兩次前導性研究，以了解課程安排、難易度合適與否、學生反應為何等，作為正式教學調整之依據。

六、選取研究對象

本研究以國小二年級學生為研究對象。以所任教之學校中挑選三個班級，其中一班為研究者所任教之班級，為避免教學效果受教學者個人因素影響，因此兩個實驗組（創造性繪本組、一般繪本組）皆由研究者擔任教學工作。

貳、實驗處理階段

一、實施前測

方案實施前，三組皆進行「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」之前測，皆由研究者擔任施測者，受試場地皆為各班教室，指導語、施測時間相同。

二、進行創造性及一般繪本教學方案

研究者利用晨光時間及彈性時間於創造性繪本教學組進行創造性繪本教學方案，於一般繪本教學組進行一般繪本教學方案，所利用的時間同創造性繪本教學組，皆由研究者擔任教學者，兩套課程方案為期十一週，每週兩次，每次 80 分鐘，共計 22 堂課的實驗教學，控制組則不作任何實驗處理。

參、實驗處理後階段

一、實施後測、追蹤測

方案結束後，三組學生進行「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」之後測，由研究者擔任施測者，受試場地為各班教室，指導語、施測時間相同。另外創造性繪本組、一般繪本組的學生在回顧完十次課程後，填寫「課程總回饋表」，以了解學生的感受及課程成效。於三個月後，研究者針對三組學生進行「創

造性思考活動」及「創造性傾向量表」之追蹤測，以了解此方案效果的持續性。

二、資料處理與分析

研究者針對「創造性思考活動」及「創造性傾向量表」的前後測、追蹤測結果進行量化分析，並以「閱讀學習單」、「每週一思學習單」、「單元回饋表」、「課程總回饋表」、「教師省思札記」及「學生訪談問卷」，做為量化資料的佐證。

三、研究結果討論

將上述資料依照實際狀況呈現，並參考相關文獻，分析本研究結果。

四、撰寫研究報告

將研究方法、結果等加以描述討論，整理分析並做結論，撰寫成研究報告。

第六節 資料處理與分析

壹、量化資料分析

本研究旨在探討創造性繪本教學方案對國小低年級學生創造力之影響，量化資料包括三組學生在「威廉斯創造性思考活動」、「威廉斯創造性傾向量表」的前後測、追蹤測分數，採用 SPSS 電腦統計套裝軟體進行量化資料的分析，以探討在本方案實施後是否能立即並持續提升學生的創造力。另外，為了解創造性繪本教學組及一般繪本教學組學生對實驗方案的想法，也請學生填寫「單元回饋表」、「課程總回饋表」等問卷，以進行量化資料分析。詳細分析方法說明如下：

一、單因子多變量共變數分析

本實驗研究以「組別」為自變項，為避免前測分數對實驗處理效果的影響，以「創造性思考活動」、「創造性傾向量表」的前測分數為共變項，以「創造性思考活動」、「創造性傾向量表」的後測、追蹤測分數為依變項，進行單因子多變量共變數分析，來考驗三組有無顯著差異。在進行單因子多變量共變數分析之前，必須先進行「各組迴歸線平行」及「共同斜率為 0」的兩個假設考驗，符合以上

兩個考驗之後，再進行主要效果的考驗及事後比較。

二、描述統計量分析

將創造性繪本教學組學生在「單元回饋表」、「課程總回饋表」中的描述統計量做呈現，單元回饋表中包含各單元之「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」等各項資料，以百分比的方式進行分析。課程總回饋表中包含「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」等，同樣以百分比的方式進行分析。

參、質化資料分析

一、閱讀學習單及每週一思學習單

針對學生在各單元所完成之閱讀學習單、每週一思學習單的成果進行分析，探討學生是否有達成所預期的教學目標，以了解學生的學習狀況。

二、學生創作作品

收集學生在延伸活動中所創作的作品，如怪物現身圖、情緒臉譜、寵物身份證、小書製作等，分析作品中之創意展現，以了解產品之獨創性及精進力。

三、單元回饋表及課程總回饋表

整理學生在單元回饋表及課程總回饋表之心得與建議，以了解學生對本實驗方案的感受與評價，做為日後討論量化資料之參考。

四、學生訪談問卷

以七個開放式問題來了解學生對本實驗方案的想法與收穫，創造性繪本教學組的每位學生皆進行問卷填寫，挑選部分進行個別訪談，以深入了解學生的想法。

五、教師省思札記

研究者在每個單元教學結束後，針對當日教學的準備工作、活動流程、特殊狀況做紀錄，分析學生的學習情形及教師的教學效果，反思自身的表現以求進步。