

國立台東大學兒童文學研究所
碩士論文

指導教授：林文寶 先生



兒童創造力開發之教學研究
—以圖畫書創作為例

研究生：詹斯匡 撰

中華民國九十七年六月

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 詹斯匡 君

所提之論文 兒童創造力開發之教學研究—以圖畫書創作為例

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

胡孔雲

(學位考試委員會主席)

陳正治

吳子豪

(指導教授)

論文學位考試日期：97年6月14日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 台北夜間 組 96 學年度第二學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：兒童創造力開發之教學研究－以圖畫書創作為例

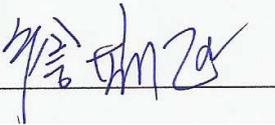
指導教授：林文寶

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：詹斯匡

簽名：_____



中華民國 97 年 06 月 30 日



博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究 系(所)
北夜間 組 96 學年度第 三 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：兒童創造力開發之教學研究-以圖書書創作為例

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單位
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	國家圖書館
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	本人畢業學校圖書館

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
			<input checked="" type="checkbox"/>

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鈎選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：林文室 (親筆簽名)

研究生簽名：徐如杰 (親筆正楷)

學號：3995017 (務必填寫)

日期：中華民國 97 年 6 月 27 日

- 1.本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
- 2.依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議:研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

誌 謝

回首研究所的這兩年，要感謝的人很多，首先要感謝的是論文指導教授－林文寶先生，老師的鼓勵與教導總在最關鍵的時候指引我方向，讓論文得以順利的完成，老師的教學態度與對學術的堅持，都是我往後所要學習的目標。另外，亦感謝考試委員陳正治、游珮芸老師，提供了許多寶貴的建議，讓這本論文的內容更臻完整。進行行動研究期間，感謝協助教學的鴨呱老師以及提供寶貴意見的福祐學長，還有親愛的研究所同學們，因為有每一位同學溫暖的關愛與互相勉勵，才能讓我在論文撰寫的過程中，持續著往前的動力，謝謝「三寶」之二的汶沂和雅玲，因為有你們的陪伴，讓論文完成的階段充滿愉快，也謝謝孟穎、漢妮在專業上及精神上給予的協助與支持。最後謝謝我最愛、最愛的家人們，匡爸、匡媽還有老公的溫馨接送情，公婆的支持與關懷...再次由衷感謝陪伴我一路走來的師長、家人、同學、朋友們！

斯匡 謹致
民國九十七年六月

兒童創造力開發之教學研究

— 以圖畫書創作為例

詹斯匡

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

本研究旨在探討「創造性思考」應用於圖畫書教學上，對國小六年級學童創造力開發的結果與影響。研究以本研究以吉元國小六年某班為研究對象，班級人數為 35 人，從 96 年 3 月到 4 月，進行兩個月的行動研究，將創意思考結合圖畫書教學並著重於創造力開發的部份，研究者希望能利用不同的思維模式及具有創造力的腦力激盪方法來引導學生，設計成三大主題的教學設計，使用了《如果你給老鼠吃餅乾》、《白雲麵包》、《紅公雞》等三本圖畫書，分別應用在於聯想遊戲的「誰來接招」、強迫思考組合法的「來跳黏巴達」、逆向思考法的「腦袋開花」、三大教學主題之中。透過相關圖畫書的思考與討論，讓學童能應用創造力中思考的流暢性、獨創性等表現於圖畫故事書創作，並透過分析學童的圖畫書創作作品來檢視此教學研究。

透過蒐集來自學生、吉元國小「藝術與人文」教師的訪談及教學過程紀錄、學生圖畫書作品呈現...等質化資料，本研究主要發現如下：

一、研究蒐集資料都證實，圖畫書創意思考教學策略可以開發學生的想像力並激發其創造力的表現。

二、圖畫書創意思考教學策略可以增加其思考的多樣性、可能性，並提升學生創作的興趣。

三、學生可以應用思考的流暢性、獨創性等表現於圖畫故事書創作。

研究者根據上述的研究結果提出建議，以作為教育應用及未來研究的參考。

關鍵字：創造思考教學、創造力、圖畫書、圖畫書創作

A Study on the Methodology of the Development of Child's Creativity— Taking the Creation of Pictures for Example

Szu-kuang Chan

Abstract

This research aims to treat about the results and effects of “creative thinking” when it is applied in picture book teaching to sixth grade pupils. This research focuses on a two-month study, from March to April, 2007, on one sixth-year class of thirty-five pupils in Ji-Wuen Elementary School. The objective of this research is to adapt creative thinking to picture book teaching, and to center on the exploitation of creativity.

The researcher aims to utilize numerous methods of thinking and creative brainstorming to guide the pupils ways of creative thinking by three main topics. Three picture books, “If You Give a Mouse a Cookie”, “Cloud Bread”, and “The Red Rooster” are used respectively in game of association, “Who’s going to take that?”; game of compulsive association, “Let’s Lambada”, and game of contrary thinking, “Brain pop-corn”. Through thought-provoking discussions guided by the teacher, the pupils are able to apply the coherence and originality of creative thinking in their picture book making. By analyzing the works of the pupils, the researcher would survey the effects of the teaching methods. Based on the teaching process, and interviews with the pupils and teachers of “Arts and Culture” program in Ji-Wuen Elementary School, the research concludes as the following:

First, picture book teaching strategy opens up the pupils’ imagination, and inspires their creative representation.

Second, picture book teaching strategy accelerates the diversity and possibility of thinking, and therefore heaves their interest of creating.

Third, the pupils can apply the coherence and originality of creative thinking in making picture books.

According to the conclusion, the researcher brings up the above as reference materials for teaching and research.

Keyword: Creative thinking teaching · Creativity · Picture book · Making picture book



目次

	頁次
第壹章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究問題與目的	6
第三節 文獻探討	7
第四節 研究範圍與研究限制	26
第貳章 研究方法與設計	25
第一節 研究方法與步驟	28
第二節 研究對象與場域	30
第三節 研究設計	35
第四節 圖畫書的選擇原則與內容分析	40
第五節 研究成果評鑑	47
第參章 教學設計與實施	50
第一節 教學理念	50
第二節 教學法	52
第三節 教學設計與實施	55
第四節 教學活動的轉化	62
第五節 教學評量	64
第肆章 誰來接招－聯想遊戲	65
第一節 圖畫書教學	65
第二節 主題性教學活動	70

第三節 圖畫書作品分析	73
第四節 結果與討論	81
第五章 來跳黏巴達—強迫思考	84
第一節 圖畫書教學	84
第二節 主題性教學活動	85
第三節 圖畫書作品分析	93
第四節 結果與討論	102
第陸章 腦袋開花—逆向思考	105
第一節 圖畫書教學	105
第二節 主題性教學活動	111
第三節 圖畫書作品分析	113
第四節 結果與討論	124
第柒章 結論與建議	127
第一節 結論	127
第二節 建議	131
參考書目	134
附 錄	139
附錄一 聯想遊戲故事創作單	139
附錄二 聯想遊戲故事分鏡圖	140
附錄三 聯想遊戲圖畫書創作	142
附錄四 強迫思考故事創作單	144

附錄五 強迫思考故事分鏡圖	145
附錄六 強迫思考圖畫書創作	147
附錄七 逆向思考故事創作單	150
附錄八 逆向思考故事分鏡圖	150
附錄九 逆向思考圖畫書創作	153
附錄十 「漏網之魚的心聲」學習單	155



第壹章、緒論

製作圖畫書、小書是近年來在教學職場上興起的一股炫風，好像什麼活動都可以搭上圖畫書、小書製作的列車，但有時過於普及的情況下，圖畫書製作的活動便流於形式與成果，該如何提升小書製作的品質，是研究者一直努力的方向。透過創造思考策略來進行圖畫書製作與教學，本章先探討本研究之背景與動機、目的與問題、範圍與限制，並在教學行動之前，擬先探討分析相關文獻，使理論真切落實於行動實務中。

第一節、研究背景與動機

一、研究背景

坊間有許多圖畫書製作的書籍以及專為教師所開的圖畫書製作課程，往往較偏重於製作書的形式，當我們利用學生最容易上手的材料以及製作方式完成了圖畫書，固然滿足了成就感，但其內在之學習目標為何？爲了活動而製作、爲了成果而製作是研究者觀察在學校目前大環境下的迷思與迷失，故試利用創造力開發的思考課程，配合行動研究來進行圖畫故事書的教學並進行製作。而研究者期望透過藝術教育出發培養學生的創造力，並利用圖畫書爲研究工具，進行相關教學，其間創造力、藝術教育、圖畫書，三者間在本研究中有著密不可分的合作關係。

(一) 點石成金的創造力

有時候我們會覺得，孩子只要把學科掌握好，就已經算是中規中矩、表現不錯了。然而，真的是這樣嗎？過分強調 IQ 而忽略創造力是一直以來家庭教育、學校教育始終無法突破的老舊概念，況且創造力也不是學校成績的評分項目，該

如何培養、實踐、觀察、評鑑，常常讓教學現場們的老師摸不著頭緒。雖然九年一貫化分出各大學習領域，但學校教學仍大多偏重在左腦的邏輯與語言能力上，連學校的智力測驗，也是以此兩者為標準，使得大多數的學生在個人智能發展不夠完全，而習慣這種單一答案式的學生，也常常是愈學腦袋愈僵化。我們目前的教育制度，以及許多快速學習法的訓練，或許可以造就出許多「聰明」的學生，但太過著重學科、知識的學習，忽略理解過程中的體驗與反省，卻可能使他們無法培養出足以面對與解決問題的智慧。

「人類基因的成份有 98%與猩猩相同…若非創造力，人之意於猿猴者幾希？」，這是芝加哥大學心理學教授 Mihaly Csikszentmihalyi 在其論著《創造力》（Creativity）一書的引言，一語道盡了創造力這個課題的重要性（吳靜吉、丁興祥、邱皓政，2002，P3）。自古以來，人類文明的起源和延續，都無法脫離創造力，而創造力強調的「變」，正是人類生存的基本動作，由於不斷的變，人類文明才得以日新月異、不斷創新。殊不論創造力對科技發展、社會文明的貢獻，就個人的日常生活而言，創造力扮演著極重要的角色。

有創意的人通常是：（1）有較廣泛的興趣，以經驗豐富化為標的；（2）具幽默感，才能「大度能容天下事」；（3）自信心較強，減少從眾行為；（4）反應敏捷，切入時弊；（5）對生涯障礙有挑戰的勇氣，不怕工作輪調或豐富化；（6）態度直率坦白（洪榮昭，1998，P15）。在國小這個學習養成階段，若透過創造力開發的教學，讓學生將自身的潛能得以開發，對其性格、態度的養成都有極大的助益，並讓創造力得以實踐在其生活之中。

（二）從藝術教育出發

畫畫是天生就會的事，如同創造力也是與生俱來的能力一樣。孩子在幼兒時期只要給他一隻筆、一張紙，便可以創造出任何他所想的一切，可能只是幾條線、幾個圓圈，他也可以隨心所欲的創造出自己的想像世界。然而，經過國小六年的教育階段，有多少孩子還保有當初的熱誠？對繪畫的興趣度降低且創造力逐年減退，研究者在教學期間發現，對於愈高年級的孩子，在創作上愈需要給他們多一點鼓勵，因為怕錯、怕畫不好…，如此顧慮太多，創作對他們而言除了重複他已經精熟的圖案之外，原本應該蓬勃發展的想像世界卻已經枯萎凋零。創造力是與生俱來的能力，像顆種子也期待著發芽、茁壯，在這個萌芽階段，學校、教師應提供最好的環境，而藝術是少數教育中，能夠注重多元化發展的學科，因為藝術

可以培養創造思考能力，並加強學生的思考彈性，讓學生不畏懼於未知或不確定的問題，並產生探索的興趣（曾惠青，2006，P32）。

（三）圖畫書對創造力的影響

在兒童階段最吸引孩子的莫過於一個吸引人的故事，兒童文學在教育上一直扮演著重要的角色，而故事書、圖畫書對兒童所產生的興趣，更是可以讓他們屏氣凝神、瞪大眼睛想一窺究竟，這是研究者選擇用圖畫書做為訓練創造力開發的主要因素。圖畫書的魅力即在於它以簡單而有意義的圖畫，組成動人的故事，能夠引人入勝，達到寓教育於故事的效果。因此，不同於一般書籍都是冷冰冰的文字，圖畫書以有表情的生動圖像，配合少數易懂的文字，緊緊左右兒童的視覺神經，增進其藝術鑑賞能力，還能培養人文關懷的心腸，在教學上扮演著輕鬆又極具內涵層次的重要角色。而且，它的題材不教條，不單板，能以另類而逗趣的方式，來啟發閱讀者的思考和想像，同樣達到淨化心靈，沉澱俗慮的功效（周文敏，2004，P78），由此可知圖畫書是增進兒童創造性藝術學習的良好媒介。在具有美感的圖畫書中，學生透過創造思考訓練的方式，試著開發其原有的創造力，在《美的學習—捕捉看不見的競爭力》一書中就提到，創造力和美感是交互影響、相輔相成的，有美感的人，才有創造力；有創造力的人，才能欣賞美，在圖畫書的教學過程，若教師拋開傳統式的感想提問，改用創造思考的對話，例如與學生做接龍式的故事練習，讓學生自己決定故事的發展與結局，藉此可培養學生的想像力和思考能力（2002，P16）。

讓學生從自己出發，運用想像力試著發想一個故事，創意只停留在腦袋裡是不夠的，在創造力的訓練中，「做」出來才是當中最重要課題。而生活本身就是一本立體的圖畫書，當生活畫面有了某種節奏性的演變，加上旁白，故事便開始向前行進…這些在生活裡遇見的故事平面化之後，就是一本很好的手製繪本，只要加上自己的觀點給予富創意的呈現角度（引自陳璐茜，2004，P11）。

二、研究動機

此研究的動機為研究者在五年級這一年教學中，觀察學生在創作作品中常遇到的問題以及所欠缺的能力，歸納出以下幾點，並希望能透過相關的教學設計引導學生的思考，並將其逐漸沉睡的創造力喚醒。

（一）創作缺乏思考歷程

很多學生在創作的過程「懶」得動頭腦想，有一些同學會呆坐一段時間，遲遲無法動手，詢問原因通常的回答是「我不知道要怎麼畫（做）？」與其說他們「想不到」，倒不如說他們「不會想」較為貼切，找不到思考的方法，讓這些學生在創造力的領域裡踟躕無法向前；有些同學則是在老師說完沒多久，就開始埋頭苦幹，但反覆觀察之後發現，這樣類型的學生大多慣於創作類似的主题，不管是什麼單元、媒材…，都可以馬上和他精熟的圖案、主题做連結，所以畫（做）來畫（做）去，都是類似圖案、風格的作品，如果請他們稍作改變時，大概會有一半的同學就「當機」了。沒有思考的創作，跟隨手的塗鴉、臨摹又有何分別呢？這樣的思考障礙、缺乏創作的思考歷程對六年級學生是極為普遍的問題。

（二）作品缺乏個人風格

就研究者的觀察，班上一個單元所完成的作品，重覆性、類似性非常高，老師示範後的作品，除非刻意強調「不要學我喔！」不然，幾乎一半以上都有老師示範作品的影子，可能是構圖類似、造型相同、圖案也差不多。仿作或許是學習的一個過程，但對於六年級的學生來說，有時候只是一種創作上的依賴，在不能學老師作品的限制下，學生可能轉向模仿同組同學的作品，或是畫一些漫畫、卡通的造型，其所創作的作品中非常缺乏個人風格的表現。

（三）想像力降低

研究者本身之前常接觸的是中年級的學生，在這個階段的孩子，想像力豐富，說起話來天馬行空，所做的創作也是充滿了幻想的空間，是一個極具彈性的學習階段，但這樣的能力卻在愈往高年級愈下降，好像把想像力和幼稚畫上等號，同儕之間也會以此互相牽絆，導致思考愈來愈僵化、想像力的發展也就停滯下來。

（四）過度依賴文字表達、圖像表達弱

從尚未學習文字階段開始，孩子總是拿著塗鴉完的圖告訴大人，「這個是大象」、「那個是猴子吃香蕉」…，圖像語言的豐富性卻在長時間學習文字表達之後漸漸喪失，如果讓六年級的孩子用作文寫一篇故事，可能會比用畫來呈現一篇故事要來的簡單。



第二節、研究問題與目的

創造力開發訓練是啓始於研究者觀察到高年級學生在藝術表現上正處於眼高手低的過度階段，有的孩子是連怎麼動筆都不知道，「我能怎麼做？」「我該怎麼做？」不知道這樣能不能？對不對？有的孩子則是有想法卻不知道該如何呈現，「我想到好多東西，可是我畫不出來。」「我畫得很醜，我不會畫啦！」創造力在大多數被制約久了的孩子身上已逐漸消失，而研究者希望能透過此一教學計畫將孩子與生俱來的創造力找回來，找回創作時的自由與快樂。希望能瞭解課程實施的成效、課程發展上所遭遇的困難與因應之道，並且藉此增進研究者自身專業的成長。本研究的問題有三：

- 一、「創造性思考」應用於圖畫書教學上，對國小六年級學童創造力開發有什麼結果與影響？
- 二、學童如何應用思考的流暢性、獨創性等表現來進行圖畫故事書創作？
- 三、學童的圖畫書創作作品呈現為何？

本研究的目的為：

- 一、探討「創造性思考」應用於圖畫書教學上，對國小六年級學童創造力開發的結果與影響。
- 二、應用思考的流暢性、獨創性等表現於圖畫故事書創作。
- 三、分析學童的圖畫書創作作品。

第三節、文獻探討

本節文獻探討的部分，將針對「創意的產生與創造力的涵義」、「創造思考教學理論」、「創造力與圖畫的關係」這三個主題，進行文獻方面的論述。

一、創意的產生與創造力的涵義

(一) 創意的產生

創意的產生，應該是 70% 的努力與經驗，20% 不同凡想的認知與勇氣，10% 的靈機一現（引自葉玉珠，2006，P11）。在生活中，那種不需要創意的活動稱為「日常生活的活動」，而當有問題出現，我們為了解決這個問題而產生的想法，就是「創意」，創意只是侷限於腦袋裡所想的這個階段，尚未進行到「實踐」階段。也就是說創意本身是一直存在的，只是需要有某些外在的刺激又或是在自身內在的探索後，創意因此產生。創意是一種創作作品的的能力，而這作品則必須是全新的，且同時能適合它本身所存在的情境。這個作品可以是一個想法、音樂的譜寫、一個故事或是一個廣告的訊息（引自 Todd Lubart，2007，P28）。創意本身分為大創意和小創意，前者是對人類文明進步有極大貢獻，像是提出相對論的愛因斯坦、發現地心引力的牛頓等人，後者則是一般人可以透過學習達成的，像是將廢物利用後創作成一個藝術品、畫出具有想像力的連環漫畫。

對於創意的產生，有學者覺得是先天的、有學者覺得是後天累積的，在詹宏志（1998）提到的「魔島理論」中，認為主意的產生，有時像「魔島」一樣，在人的腦海中，悄然浮起，神秘不可捉摸。但經由後來的科學家證實，這種突然間冒出的海島，其實是經過無數的珊瑚成長，在海中經年累積，最後一刻才升出海面的。也就是說，魔島理論主要談的是「發明」，它是生成的、獨創的。然而我們的生活中大部分的主意並不是「發明」，它常常是「有效的模仿」、「改良式的主意」或「拼湊式的創造」。所以，我們除了靜待創意自然發生，或接受其他刺激之外，是可以透過後天的訓練和培養，把每個人潛在的創意材料，利用「刻意

的技術」，處理成創意並發揮出來。這一類不聰明的創意，有時候是可以透過計畫、透過研究、透過排比，而得到預期的結果（引自詹宏志，1988，P32）。而教學活動就是透過一系列的課程設計、研究來獲得預期的成果，由此可顯示出將創造力融於教學之中的可行性，創意既然可以教、可以學，那應該教什麼？學什麼？

坊間有許多訓練創造力的書籍，在此研究中，研究者將篩選其中三種結合圖畫書教學以及適合研究對象的方式為教學主軸，來進行教學設計。

1. 聯想遊戲

「自由聯想技術」為學者陳龍安提出，指教師提供一個刺激，讓學生以不同的方式來自由反應（P120），同樣的方法詹宏志也提出的「刺激反應訓練法」來進行創造力的練習。刺激與反應之間的關係不見得是「故意的」，常常是因緣際會，隨機碰撞的（P140）。故利用自由聯想的技巧，去尋找事物間全新且富有意義的關連，陳龍安提出教師對於學生所提看法或意見時，不予建議或批評，當其提出具有獨特性的構想時，應給予鼓勵，如此可激發兒童想像力，使其腦筋靈活，以增進其創造思考的能力。

2. 強迫思考法

生活中有許多產品是用重新組合的方法來進行發想、創造，原本不相干的兩者卻在重新組合之後產生新的火花，通常這種新的功用能將兩者的優勢結合在一起，讓我們的生活更加便利，像是噴墨印表機結合影印、掃瞄、傳真所延伸出的事務型。然而，這種重新結合的方式並不只受限於生活中的發明，除了食、衣、住、行之外，在創作上也可以利用新元素結合後來產生豐富靈感。陳璐茜在《想像力插畫教室》提出將蒙太奇概念運用在想像力插畫，可以使畫面理的世界相互交疊，無論是動物和動物的交疊、動物和靜物的交疊、靜物和風景的交疊…等，都能發展出奇特的繪畫造型與創意概念（P72）。這種交疊方式也是一種重新組合的方法，而這也是詹宏志在《創意人》所提出，身為創意人的最佳描述就是「永遠專注於各種新組合的可能」（P44）。

3. 逆向思考法

逆向代表的是「不可能」，要如何激盪出不可能的創意？在詹宏志所提出創意的自我訓練中「反手刷牙訓練法」裡，說到習慣是創意的最大障礙（P110）。如果所有的東西都是合乎邏輯、常理，就很難從中產生創意，也就是說我們要打

破習慣和一直以來的理所當然，用一種逆向的思維來進行創意思考，讓不可能變成可能，打破習慣性思考的僵化。

研究者依序將三者結合教學來進行創造力開發，主要是將創意發想依照難易度循序漸進的讓學生嘗試與體驗，聯想是強迫思考和逆向思考的基礎，先透過如何將兩者建立關係與如何連結的練習，才能進一步進行到強迫思考與逆向思考。在聯想階段，會使用大量的聯想物來完成故事，聯想物之間的距離較短，如果把創作故事比喻成蓋房子，這樣的聯想方式可以豎立比較多的大柱子，主結構也會比較完整，對於初次蓋房子的人難度也較低，比較不會在一開始就覺得創造思考困難重重。其次的強迫思考將元素減少，其連結性程度需增加才能支撐整體的故事架構，最後則是利用完全反向的思考來產生創意，難度是其中最高的。

二、創意的涵義

如果說創意停留在想像的階段，那創造力則是實際行動能力的表現，馬斯洛（Maslow）、杜威（Dewey）、陶倫斯、基爾福特（Guilford）、威廉氏（Williams）、羅恩費爾（Lowenfeld）、迦納（Gardner）…等學者認為創造力是一種能力，像創新未曾有的事物之能力、聯結現有要素成新關係的能力、解決問題的能力或開創生活的能力等，都被認為是創造力，而創造力也可以說是發明或是做出前所未有之事物的能力。創造力特別強調是一種可以「做」出來的能力，空有創意，卻無落實的過程，其創造力的表現亦為零。而創造力的概念，中外學者更有不同的解讀，在基爾福特的「智力結構」裡，創造力是一種擴散思考能力，屬於高層次認知歷程，但與智商有別。基爾福特強調透過創造力測驗雖然能得知一個人的創造力，但人類智慧能力並不限於目前所能測量的智力。由毛連塏等人合著的《創造力研究》歸納創造力的概念如下：

1. 主張創造力是創新未曾有的事物，這種能力謂之創造力。
2. 主張創造是一種生活的方式，能夠具有創造性生活的能力就是創造力。
3. 主張創造乃是問題解決的心理歷程，所以，創造力也就是解決問題的能力。
4. 創造是一種思考歷程，在思考過程中運用創造力，在思考結果表現創造力。
5. 創造是一種能力，也就是創造力。除了上述主張創造力是創新的能力

- 和問題解決能例外，許多學者更從分析的觀點提出有關創造力的主張。
6. 主張創造力是一種人格傾向，具有創造傾向者更能發揮其創造力的效果。
 7. 創造力乃是將可聯結的要素加以聯合或結合成新的關係，這種能力即是創造力。
 8. 綜合論：許多學者主張創造是一種綜合性、整體性的活動，而創造力乃是個人整體的綜合表現（詳見 P8-15）。

以上概念所提出的年代有先有後，並無排列順序，但仍可發現近年來的創造力理論已不是單一發展，「綜合性理論」覺得創造力是多元的。「綜合性理論」認為文學藝術與科學的創造可能有其異同之處，並非完全一致，創造力有時是一種理性的表現，有時卻是非理性的表現，它需要智能的基礎，也需要有知覺、認知、聯想、趨合和符號化、概念的能力，更需要有創造性的人格和環境。所以創造力可以是一種獨特的能力，也是一種綜合的能力。

因為創造力非單純的一種能力，屬於綜合且多面向的能力，故柯拉克（Clark，1983）提出了創造力的「統合模式」（the Integrative Model），她的「創造力環」理論認為創造力乃是直覺、感覺、思考等功能的統合作用（引自毛連塢，2000，P32）。因為創造力的組成爲多面向，創造力絕不是科學家或藝術工作者的專利，而其發展和智力之間也無絕對關係，人人皆可透過教與學的關係，來達到開發創造力的目標，例如提供兒童免於阻礙其創造力發展之環境、練習有彈性的想法、培養想像創造力並學習看重自己的想法等等。



圖 1-1 創造力環

（資料來源：引自陳龍安，1998，P45）

二、創造思考教學理論

(一) 創造思考教學的涵義與目的

創造思考教學，就教師而言，是一種因時制宜、改變傳統教學的方式，讓學生在新的刺激中，激發其創造動機，突破傳統教學上的限制。基爾福特依據其智力結構論，發展了一種以知識經驗為基礎的「創造思考教學模式」。這模式強調學習者在解決問題的過程中，仍需依據已有的知識基礎，將輸入的資料加以分析，並可透過擴散性思維，盡量想出不同的解決問題方法，最後以聚斂性思維評鑑各可行方法，選出適切方案（引自陳龍安，1997，P135）。就教師而言，實行創造思考教學不僅可以變化教學方式，還可以啓發學生創造的動機，在教學活動落實中亦可鼓勵學生創造的表現，並增進創造才能的發展。

就創造思考教學的內涵來看：是教師透過課程的內容極有計畫的教學活動，在一種支持的環境下，激發和助長學生創造行為的一種教學模式（引自毛連塏，2000，P217）。毛連塏在《實施創造思考教育的參考架構》一文中指出：「研究創造力，基本上乃是研究『創造者』、『創造行為』、『創造品』三者間的關係」依據各要素之間的關係，可建立如圖 1-2 的參考架構。

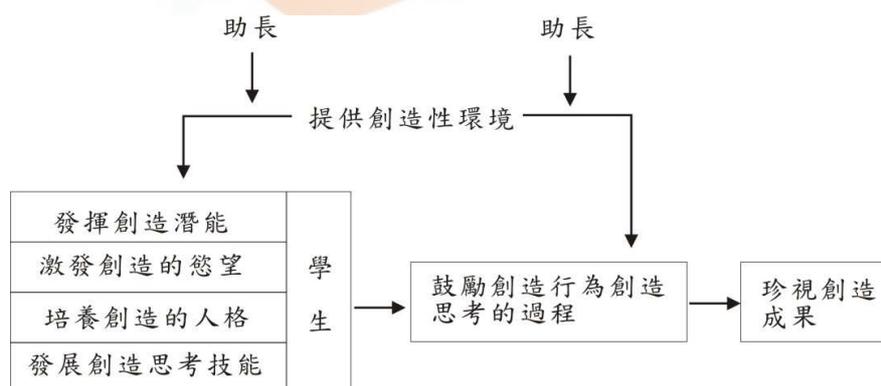


圖 1-2 創造思考教學參考架構

(資料來源：引自陳龍安、朱湘吉，1998，P228)

由上圖可知，創造思考的環境是創造力培養與發揮的前提，而這樣支持的環境就是由教學者所提供，並透過教學活動增強學生的創造思考能力。而創造思

考教學不同於所謂的創造性教學。而兩者間的差別在於創造性教學（Creative Teaching）是指教師有創意，展現生動活潑的教學方式，其目的不一定在培養學生的創造力；而創造思考教學（Teaching for creativity）的主要目標則在激發、助長學生的創造力，兩者顯然不同，卻相輔相成，教師教學有創意，學生也學到創造力，相得益彰。而研究創造思考教學的學者們紛紛表示，創造思考教學並非是一種特殊或標新立異的教學方法，雖然是從改善傳統教學方法出發，但兩者並無衝突，教師可以互相搭配使用，像是在平常教學中融入欣賞教學法、啟發教學法、發表教學法，都可以表現出創造教學的特徵，創造思考教學的特徵整理如下：

1. 以創造力為目標：教學的首要目標在鼓勵學生應用想像力，增進其創造思考能力。
2. 以學生為本：學習活動以學生為主體，採合作協同或團體方式增加學生互動及相互激勵的機會，教師不獨佔整個教學活動時間。
3. 以民主為導向：提供一種支持的、民主、自由、安全、合諧的情境與氣氛。
4. 以策略為運用啟發創造思考的各種策略，教學方法注重激發學生興趣，鼓勵學生表達與容忍學生不同的意見，不急著下判斷，使他們能夠在快樂的學習中更聰明、更靈敏、更能面對問題、解決問題（引自毛連塏等，2000，P218）。

事實上，創造思考是一種能力，從創造的本質來看，是敏感的、流暢的、獨創的、變通的與精進的，陳龍安綜合基爾福特、陶倫斯與威廉氏的論述，將創造力的本質發展成創造思考中五種基本的認知能力分成：敏覺力、流暢力、變通力、獨創力和精進力等向度，此為教師在教學活動設計中，所需掌握的五個重要指標，茲分別整理說明如下：

1. 敏覺力：敏覺力是指一個人能夠敏於覺察事務，具有發現缺漏、需求、不尋常及未完成部份的能力。也就是對問題或事務的敏感度。
2. 流暢力：流暢的關鍵字是多樣性。是想出很多可能性或答案的能力，流暢就是點子源源不斷，也就是指反映觀念的多少。
3. 變通力：變通的關鍵字是調適，是指一種改變思考方式，擴大思考

類別，突破思考限制的能力，看看我們是傾向於停留在習慣性的想法，或是自動地擴展到新思考的方向。是我們能以不同觀點來做不同分類或不同的思考，或是以一種不同的新方法去看問題。

4. 獨創力：獨創的關鍵字是與眾不同的或獨特的。是一種能想出不尋常反應的答案、新穎的想法的能力，能做出別人意想不到的事情或跟別人相同的事情而想法與人不同。獨創力是由某一項反應在全體反應所佔的比例來決定，別人雷同愈少，獨創力愈高。
5. 精進力：精進力的關鍵字是添加。是一種補充概念，在原來的構想或基本觀念再加上新觀念，增加有趣的細節，和組成相關概念群的能力（詳見陳龍安，1994，P17-19）。

而創造在情意態度方面具有想像、挑戰、好奇與冒險等心理特質：

1. 想像力：想像力的關鍵字是視覺化或具象化，是指善用直覺推測，能夠在腦中將各種意向構思出來，並加以具體化，便具有超越感官及現實的能力。它使我們能超越現實的限制，進入一個無所不能的世界。
2. 挑戰性：挑戰的關鍵字是從混亂中理出頭緒，是指在複雜混亂的情境中，尋求各種可能性，找出問題的頭緒。挑戰或複雜性是一種處理複雜問題與混亂意見，以尋求解決問題的能力，它將邏輯條理帶入情境中，並洞察出影響變動的因素。
3. 好奇心：好奇的關鍵字是疑惑，是指面對問題樂於追根究底，把握特徵以求徹底了解其結果，能夠「打破沙鍋問到底」。好奇心就是對事物感到懷疑。疑問即伴隨而來。問題產生時，便去調查、探詢、追求，雖然感到困惑，卻仍能繼續思索、沉思，以求明白事情的真相。「好奇心」是經由懷疑、思考、困惑而形成的一種能力，它是開始去發問、思索及嘗試的關鍵，好奇心經常是伴隨在能滿足於預知未來的意念中而產生的。
4. 冒險性：冒險的關鍵字是猜測。是指面對失敗及批評，還能鼓起勇氣再接再厲，全力以赴，能夠「勇於探索」。冒險就是有猜測、嘗試、實驗或面對批判的勇氣，它包括堅持己見及應付未知情況的能力（詳見毛連塹等，2000，P222-3）。

綜合以上五種基本的認知能力加四種心理特質皆是培養創造思考能力的重要關鍵，學者陳龍安（1999）綜合各家觀點，對創造力的內涵及特質歸納出以下五點結論：

1. 創造力不是單純的心智狀態，也絕非屬於完全無法表達的形式。
2. 創造是一種能力，也是一種歷程，和個人的人格特質有關，可藉由創造者的行為或作品以客觀的標準來加以評量。
3. 創造力並非空中樓閣，而必須有充實的知識經驗背景，從原有的基礎上加以擴展引申，有「推陳出新」的涵義。
4. 創造力的發展以支持性的環境條件為第一優先，在民主與自由的環境下才能容忍分歧的觀點，更能充分發揮個人的創造力。
5. 創造的成果強調獨特新穎，前所未有，但必須能與社會相結合，對人類有所貢獻。換言之，創造的定義應符合新穎性、實用性、進步性。判斷一件事物的創意首應考量新、有用及改良的效果（引自 P35）。

陳龍安提出實施創造思考教學的內容應包括以下各項，並根據各要素間的關係，建立如圖 1-3 的創造思考教學架構圖。

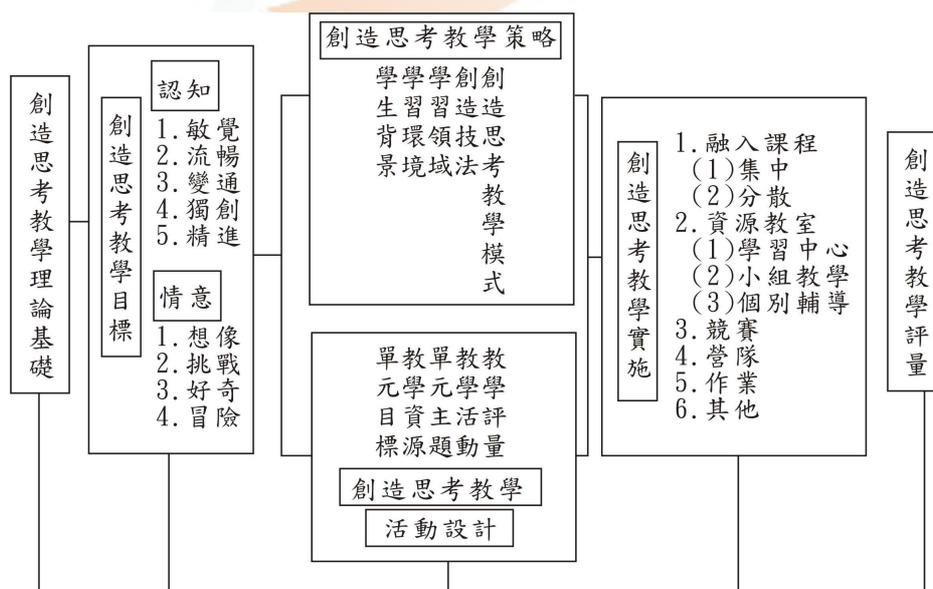


圖 1-3 創造思考教學架構圖

（資料來源：引自毛連塹等，2000，P230）

二、「問想做評」創造思考教學模式

教學模式是一種結構化的組織結構，用以發展特殊學習活動與教育環境，而創造思考教學模式即為激發或培養學生創造力的基本教學架構，人類雖然強調創造力重要，但一直未發展出一套系統或方法來培養人類的創造力。自從吉爾芙特首創智能結構模式以來，許多學者專家紛紛以此作為培養創造力的基本架構，設計各種實際的教學方案（引自毛連塏，1989，P96）。

根據本研究所欲探討的問題，研究者選擇其中較合適的教學模式加以進一步介紹。陳龍安綜合各種教學模式和特點建立了「問想做評」創造思考教學模式，也就是其提出的「愛的（ATDE）」創造思考教學模式，所謂的ATDE（愛的）是由問（Asking）、想（Thinking）、做（Doing）、評（Evaluation）四個要素所組成，如圖1-4。

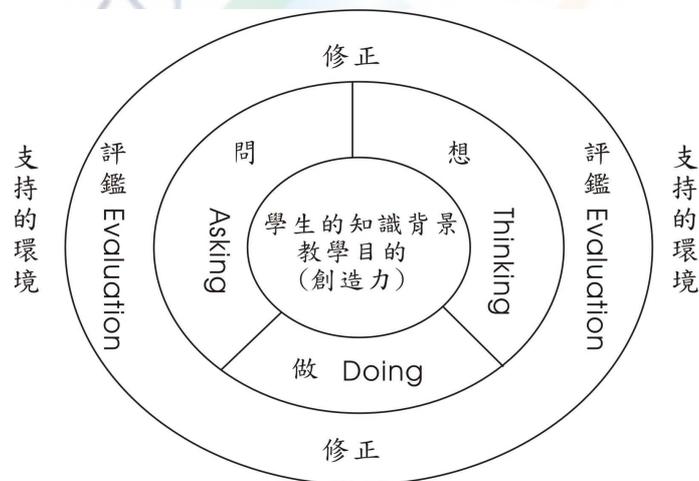


圖 1-4 「問想做評」創造思考教學模式

（資料來源：引自陳龍安、朱湘吉，1999，P234）

這個模式是教師在一種支持的環境下，運用啓發創意思考的「問（Asking）、想（Thinking）、做（Doing）、評（Evaluation）」四組教學策略，以增進學生創造思考能力的一種教學模式。將其代表意義整理如下：

1. 問（Asking）：就是「問題」。教師設計或安排問題的情境，提出創造

思考的問題，以供學生思考。特別重視聚斂性問題 (Convergent thinking) 及擴散性問題 (Divergent thinking)，也就是提供學生創造思考與問題解決的機會。

2. 想 (Thinking): 就是「思考」。教師提出問題後，應鼓勵學生自由聯想，擴散思考，並給予學生思考的時間，以尋求創意。
3. 做 (Doing): 就是「活動」。利用各種活動方式，讓學生做中學，邊想邊做，從實際活動中尋求解決問題的方法，而能付諸行動。在此一階段中，是指寫(writing)、說(speaking)、演(playing)、唱(singing)……等實際操作或活動。
4. 評 (Evaluation): 就是「評鑑」。是指師生共同擬定評估標準，共同評鑑，選取最適當的答案，相互欣賞與尊重，使創造思考由萌芽而進入實用的階段。在此階段所強調的是師生相互的回饋與尊重，也是創造思考「延緩判斷」原則的表現 (詳見陳龍安，1998，P231-4)。

透過「問、想、做、評」其發展了出創造思考教學的三段模式，如圖 1-5：

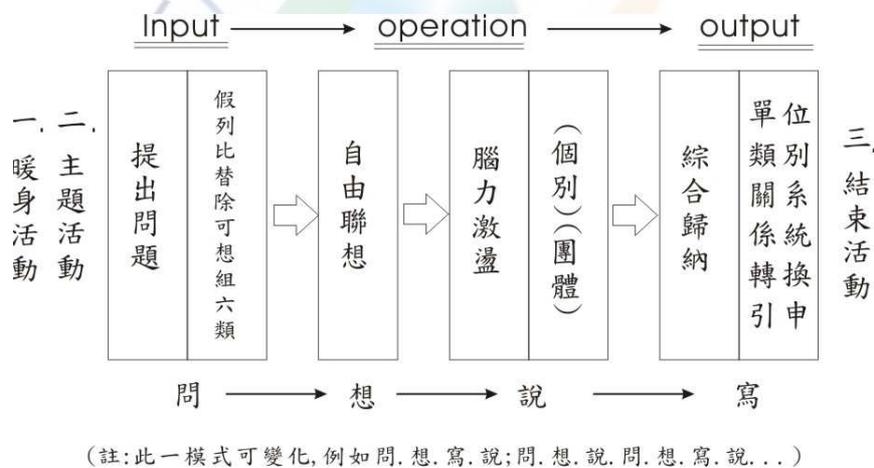


圖 1-5 創造思考教學的三段模式

(資料來源：陳龍安，1994，P71)

創造思考教學的三模式中，從暖身活動開始進入到主題活動，在教師進行問題提問時也有其進行之教學策略，而「假列比替除可想組六類」會在下一個創造思考之教學策略中的段落中詳做說明。而陳龍安提出的「問想做評」之英文簡稱為 ATDE，諧音為「愛的」，是基於創造力的原動力是愛，而創造思考教學非常重視

自由、民主、安全和和諧的環境和氣氛，也就是所謂「愛的表現」，而 ATDE 模式具備了以下三項基本假設：

1. 推陳出新：在學生原有的知識背景和先備條件上，進行問、想、做、評的教學活動。
2. 有容乃大：這是針對教學者在進行創造思考教學時，必須暫緩批判、提升對不同意見和想法的接受程度，並以鼓勵的方式來營造出和諧的教學氣氛。
3. 彈性變化：雖然問、想、做、評有其一定的程序，但並不是非要照著步驟來進行，教學者可在教學現場中彈性運用（引自陳龍安，1998，P235）。

（三）創造思考的教學策略

創造思考的教學策略很多，從引起動機、內容探討...到指定作業等，對於教師在進行創造思考教學時要注意的步驟和方法中，整理出以下四個基本策略來實施。

1. 解凍的策略

由於一般課堂的教學模式還是屬於規範式的進行，大部分的時間還是教師授課的時間，大部分都是教師在講話，然而在進行創造思考教學時，教師要以學生為主，盡量讓學生可以多發言，說出自己的想法與點子，而教師要營造的不外乎是一個舒服輕鬆的教室環境，並且以開放的心情來接受學生多元的反應和回答。解凍的基本原則有：

- 第一、 老師和學生打成一片，共同研討，建立良好的師生關係。
- 第二、 給學生充分自由表達意見的機會，讓學生敢想也敢講。
- 第三、 盡量取消點名、要求學生立正發言等形式的活動。
- 第四、 盡量獎勵不平凡而有價值的問題或意見。
- 第五、 對學生的作品和意見，不要立刻下評斷，留到最後讓全體學生共同

評估。

第六、養成學生間合諧的關係，能容忍不同看法的態度，不譏笑他人的意見（引自陳龍安，1999，P236）。

2. 提供創造的線索

在創造思考教學中首重的是學生的發表與回應，當教師提出問題讓學生思考時，學生會利用其過去所學的舊經驗來試著解決，但依學生個人差異以及個人經驗不同，有時也很難一一回答教師所提問的問題。如果在課堂中討論的過程中如果有過長的沉默時，教師就必須提供一些指引或線索，刺激學生的思考、想法。有時候一個點子的提供，後面就可以開啓一條康莊大道，教師在提供線索時，也可以適時適量的舉出一些例子來讓學生得以延續討論，千萬不要把所有的答案都講光了，才讓學生發表，讓討論的話題無法延續，如此教師所拋出的問題也就失去了它的意義。

3. 鼓勵的策略

鼓勵將能促使孩子不斷嘗試，更勇於進取。鼓勵，既是一門深奧的藝術，也是一個循序漸進的過程，這一過程的主要目的就是讓孩子得到自我滿足，當學生提出一些不平凡的意見或問題，教師應多給學生讚美和鼓勵，有了正面的肯定，學生們也會彼此激勵，讓發言的次數更緊湊、頻繁。

4. 發問的策略

創造思考教學最常使用就是發問的技巧，問題的安排以及發問的適當與否，會直接影響到教學的效果，所以在發問上，學者陳龍安（1999）提出了「假例比替除可想組六類」創造思考發問技巧的口訣：

- 第一、 假如的問題：常用的句型為「假如…怎麼辦？」「假如…會怎麼樣？」
- 第二、 列舉的問題：「茶杯的用途？」「裝水」「當武器」「筆筒」…等。
- 第三、 比較的問題：所謂比較的問題是只拿兩樣、或兩樣以上的東西

讓他比較，透過觀察和思考，讓學生提出兩者間的差異。

- 第四、 替代的問題：如果不是 A，還可以用什麼來替代它？
- 第五、 除了的問題：除了的問題先將「最平常的答案」剔除，主要是希望學生可以提出較獨特的答案。像是「吃薯條除了沾番茄醬汁之外，還可以怎麼吃？」
- 第六、 可能的問題：可能的問題可分為日常生活中曾經發生的，像是「明天如果下雨，可能會發生什麼事？」除此之外就是不可能發生的事情，不妨歸為「想像」之類，像是「一覺醒來，發現全世界的釰子都不見了，可能會發生什麼事？」
- 第七、 想像的問題：有關於未來或現實生活中沒有遇過的問題，例如「想想看，如果你被外星人綁架了，會發生什麼事？」
- 第八、 組合的問題：給學生不同材料，讓他任意組合。如「想想看，大象和鴿子結婚了，他們的孩子可能會是什麼樣子？」
- 第九、 六 W 的問題：教師可以利用「為什麼？」「是什麼？」「在哪裡？」「誰？」「什麼時候？」和「怎麼辦？」等所謂的「六 W」方式來設計問題。例如「為什麼要種樹？」、「要種什麼樹？」、「種在哪裡？」、「誰來種？」、「什麼時候種？」、「怎樣種？」…等等，讓學生對一個簡單的問題，做更深入的思考（詳見 P239-41）。

三、創造力與圖畫書的關係

（一）圖畫書創意教學之專書研究

圖畫書是運用文字和圖像一起創造故事的書，英文為「picture books」，日本則稱為「繪本」，是以圖畫為主，文字為輔，甚至完全無字的書籍。此類書籍特別強調視覺傳達的效果，因此版面大而精美，不僅具有輔助文字傳達的功能，更能增強主題內容的表現（引自林敏宜，2000，P6）。陳海泓（2001）表示，圖畫書創造思考教學首重於激發讀者的反應，增進其對書中文學要素的敏覺力，並期望學童能領會作品的外顯與內隱意義，藉以激發學童的幻想與聯想力，進而培養兒童敏覺、流暢、變通、獨創、精進的思考能力。因此，教師必須善加利用圖畫

書的展示與引導問題討論技巧，一方面帶領學童進行擴散性思考，一方面則運用聚斂思考，從眾多意見中，尋求解決問題的最佳途徑，以提昇學童的創造力。

國內所發行的圖畫書教學書籍大多偏向製作方式的呈現與指導，近年來才有著重於故事內容及創意發想的書籍問世，研究者將國內圖畫書創意教學的專書分為三大系列，最早是於 2000 年 7 月由雄獅美術出版的《繪本創作 DIY》、2002 年《繪本教學 DIY》、2004 年《繪本玩家 DIY》由鄧美雲、周世宗所著，以及 2004 年同為雄獅美術出版陳璐茜所著的《LUCY 手製繪本教學－繪本發想教室》、《LUCY 手製繪本教學－趣味繪本教室》、《LUCY 手製繪本教學－想像力插畫教室》，2005 年 11 月由天衛文化出版由林美琴所著的《繪本遊藝場－從手製繪本愛上閱讀與寫作》，並於 2007 年 8 月出版同系列的進階版《手製繪本快樂玩》。研究者將綜合這八本手製繪本專書中，設計出適合的教學方式來進行本行動研究，整理各書的簡介如下：研究者整理坊間有許多繪本製作並結合開發創造力的書籍，如下表 1-1。

表 1-1 國內圖畫書創意教學專書一覽表

書名	出版年月	作者	內容特色
繪本創作 DIY	2000.07	鄧美雲 周世宗	全書分為「看看繪本」、「說說繪本」、「想想繪本」、「做做繪本」四部份，對於從來沒接觸過創作的讀者，提供了走進繪本世界的鑰匙，21 式故事思考觸發，15 種手工書製作方法，兼具繪本軟體與硬體的創意力。
繪本教學 DIY	2002.02	鄧美雲 周世宗	內容分為「前奏曲」、「進行曲」、「迴旋曲」，本書是根據實際的親子班級繪本教學經驗，整理出十堂陪伴孩子創作的課程。
繪本玩家 DIY	2004.04	鄧美雲 周世宗	強調創作與遊戲的關係，作者邀請讀者們到「無腦人」家裡坐坐，這裡有四個神奇的大房間：「創作 14 行詩」、「媒材黑盒子」、「玩家新樂園」、「繪本花花報」，從「創作」的觀念談起，

			將生活四周信手拈來的繪本材料，串聯多樣的創作風貌。
LUCY 手製繪本教學－繪本發想教室	2004.04	陳璐茜	本書安排了十六堂課，無論對手製繪本的創作或教學有興趣，可以從第一堂課到第十六堂課學習繪本製作的啟發和實務，書中所安排的課程是幫助讀者脫離填鴨式的受教方式，建立正確的創作心態、引導自動的發想能力。
LUCY 手製繪本教學－趣味繪本教室	2004.04	陳璐茜	趣味繪本的創作重點在於自由表達，在書中介紹了八種趣味繪本：卡片書、盒子書、拉頁書、瓶子書、雜誌拼貼書、透明片書、不織布書和項鍊書。讀者可以在引導步驟下，進行創意的激發、練習趣味繪本的製作、欣賞作者和學生的作品、學習引導孩子創作趣味繪本形成良好的想像力互動。
LUCY 手製繪本教學－想像力插畫教室	2004.04	陳璐茜	一張有想像力的作品包含了作者本身的獨創思考，就內容來看，其變化空間是無限寬廣的。在本書中可以看到各種畫材的運用與嘗試，它可以激發繪畫創意，不同於傳統的繪畫和寫實插畫，為喜歡畫畫的人開展更多可能存在的繽紛世界。
繪本遊藝場－從手製繪本愛上閱讀與寫作	2005.11	林美琴	作者以不同類型的手製方式帶入故事發想及實際創作，從一頁書開始、四頁書、五格書、手捲書、摺疊書、卡片書、口袋書、翻翻書，本書提供六十多種書籍舉例，激盪創作發想的方式。

手製繪本快樂玩—從手製繪本愛上閱讀與寫作進階版	2007.08	林美琴 穆靨煙	本書除了以步驟圖解與詳盡的文字介紹手工書的製作方法和訣竅，更著墨於啓發創意思維的發想技巧、從創意到鋪陳內容的實踐方法，以及圖文表現的多元技法，讓沒有想法、不會創作的學習者也能循著書中提示的路徑，找到自己的思維脈絡。
-------------------------	---------	------------	---

本研究結合使用了以上在圖畫書教學中的創意發想策略，如陳璐茜及鄧美雲、周世宗提出的聯想、強迫思考組合與逆向思考的方式加上研究者自身的教學設計來進行故事的發想，而製作圖畫書則是參考林美琴所介紹的精裝書，依此進行教學的整體規劃。

(二) 圖畫書創意教學之相關論文研究

目前國內已經有許多教師將圖畫書應用在教學實施上，涵蓋了語文、藝文、鄉土、科學、生命…等許多不同領域，但結合創造力與圖畫書教學的研究，從國家圖書館全國博碩士論文網（2008年5月4日）中搜尋，關於「圖畫書」及「繪本」的研究主題共有328項，經過篩選，應用在教學實施上的有50項，而其中結合「創造力」和「創造思考」的則有6項（如表1-2所示）。

表 1-2 近年來運用圖畫書在「創造力」之相關教學研究

編號	論文名稱	研究者/校名/系所名/學年度/學位類別	研究對象	研究結果及研究建議
1	「創造性圖畫書教學」對國小學童創造力與繪畫表現之研究	周文敏/中山大學教育研究所/92/碩士	國小四年級	1.「創造性圖畫書教學」課程有效增進四年級學童在「流暢力」與「變通力」方面之語文創造力以及「變通力」與「精進力」方面的圖形創造力，在「獨創力」之語文創造力以及「流暢力」與「獨創力」方面的圖形

				<p>創造力則無顯著差異。</p> <p>2. 「創造性圖畫書教學」課程顯著提升四年級學童在「圖象技巧」與「風格與創意」方面的繪畫表現，在「敘事表現」與「圖文關係」方面的繪畫表現則無顯著差異。</p>
2	兒童圖畫書創作教學歷程中的圖像形式探究	張敏惠/台東大學兒童文學研究所/92/碩士	國小五年級	<ol style="list-style-type: none"> 1. 兒童從探索的創作過程中，逐漸熟悉各種圖像表現及運用視覺形式表現自己的思想與感情，並且在團隊合作、溝通過程中，創造力、敏感性、變通性也隨之提高。 2. 提昇兒童對於圖像表現及多樣性傳達能力，在於兒童創作圖畫書是有所幫助。 3. 圖像表現在教育上的意義，是以兒童本位的藝術學習。
3	圖畫書導賞教學對幼兒創造力影響之研究	張秀娟/朝陽科技大學幼兒保育系碩士班/92/碩士	托兒所大班	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖畫書導賞教學能增進幼兒創造力之獨創力。 2. 專家對幼兒作品的評析肯定圖畫書導賞教學的功能。 3. 觀察紀錄的分析也證實導賞教學有助於幼兒創造力的提升。
4	立體書設計與兒童創造力啟發之探討	賴淑雅/中原大學商業設計研究所/92/碩士	15位 5-6歲 幼童	<p>採用「驚奇立體書」、「造形立體書」及「綜合形式立體書」三種不同設計的立體書，訪談並分析。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「想像力」：真實的感官經驗愈多，愈能增加其想像力的深

				<p>度與廣度；「挑戰性」方面，可利用開放性問題，增加幼童面對某情境的挑戰性。</p> <p>2.「好奇心」：幼童對未知的知識有高度好奇，故以生動的立體書來傳達較深奧的知識性事物，除可提高其理解力外，亦可加深其視覺印象。</p> <p>3.「冒險性」：幼童對故事情節與現實生活可區分清楚，在主題偏好上有性別差異。</p>
5	圖畫故事書創造思考教學對國小三年級學童的閱讀動機與閱讀自我效能成效之探討	鍾滿英/中山大學教育研究所/94/碩士	國小三年級	<p>1. 圖畫故事書創造思考教學對學生在閱讀動機上的影響</p> <p>(1)接受圖畫故事書創造思考教學前在閱讀動機上，實驗組與控制組無顯著差異。</p> <p>(2)接受圖畫故事書創造思考教學與未接受圖畫故事書創造思考教學的學生，其閱讀動機有顯著差異。</p> <p>2. 圖畫故事書創造思考教學對學生在閱讀自我效能上的影響</p> <p>(1)接受圖畫故事書創造思考教學前在閱讀效能上，實驗組與控制組無顯著差異。</p> <p>(2)接受圖畫故事書創造思考教學與未接受圖畫故事書創造思考教學的學生，其閱讀效能有顯著差異。</p>
6	紙本繪本與電子繪本對學童	蕭淑美/高雄師範大學工業	分層隨機抽樣	<p>1. 從研究結果來看紙本繪本組與電子繪本組的表現並無顯</p>

	語文創造力的 差異性影響	科技教育學系 /96/碩士	之方式 抽取 96 名學童	<p>著差異，顯示電子書籍並無絕對優勢，因此電子書是否能夠完全取代傳統紙本書籍確實有待商榷。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 親師間應多進行溝通，以發掘孩童創意表現。 3. 多陪孩童閱讀誘發其創造思考的能力。 4. 面對孩童創意的表現，應該給予正面支持與鼓勵
--	-----------------	------------------	---------------------	--

由以上資料可見，近年來將創造力結合於兒童、圖畫書的研究已不少，但多聚焦於繪畫表現、語文創造力、閱讀動機…等，可惜的是尚未針對高年級學生進行相關研究，然而高年級更是最需要重新進行創造力訓練的年段，此研究著重在圖畫書運用創造思考後的創作的提升，並著重於圖畫書中的故事發想，並期望能在未來創造力教學的研究中有所助益。

第三節、研究範圍與研究限制

本研究採用行動研究法，希冀透過圖畫書的分享與討論，配合創造性思考教學讓學生在圖畫書創作的表現上更顯多元，並檢視其是否有助提升學生創造力的表現。本研究預計每兩週進行一次主題教學設計，共有五個教學單元，教學總時程自九十六年三月至四月，利用一個禮拜三節的藝術與人文課來進行教學，但創造性思考教學須提供學生充足的時間思考討論、腦力激盪，創造力也是能力的一種，需要長時間的訓練及培養，因此在有限的教學時間中，仍存在一定程度的限制，就本研究的各部分限制，敘述如下：

一、就研究對象而言

本研究是以台北縣一所市區學校六年級某班學童為主，有特定的研究對象、研究場域及施教者，因此所得的研究結果，在說明研究對象於研究觀察期間的反應和表現，本研究結果恐難以類推到其他班級及學校。

二、就研究時間而言

本研究之實際教學研究時間定為 96 年學年度上學期，日期是 96 年 3 月至 96 年 5 月，為期兩個月的圖畫書創作教學，學習是需要長時間培養，故就時間上而言，其成效有一定的限制。

三、就研究者而言

本研究是以研究者工作的教學環境為研究情境，研究者即教學者，是屬於個別的行動與反省者。市面上圖畫書琳瑯滿目，是否能找到最適切的圖畫書，協助課程的進行，對於教材選擇的也有所侷限性，因此，在進行教學活動時，必須時常提醒自己保持客觀觀察的角度觀察研究對象的反應、回答以及表現，而在教學活動流程、成效，師生之間的互動與變化，更需時時自我反省，才不致流於主觀，但所得研究結論可能仍難免受主觀因素影響。

四、就研究方法而言

本研究採教學行動研究，為力求深入了解研究對象在教學進行期間，經由一系列的創造思考訓練前後的反應與轉變，以及研究者經歷教學研究的省思與發現，因此研究主要以微觀的角度出發，實地蒐集教學期間學生的訪談記錄、圖畫書創作作品、故事發想單等資料，以了解所欲探討的研究問題，教育行動研究評量工具雖有相關理論為基礎，但皆為教師自編及偏向質性，可信度較量化研究差，因此，所得研究結論有其侷限。

五、就研究內容而言

本研究主以圖畫書教學，探討透過創造思考的訓練是否能有效提升學生創造力的可行性與影響性，因此有關圖畫書內容所欲傳達的精神層面、內在意涵、文化表現…等，不是本研究所關注的焦點。

六、就研究情境而言

本研究的教學設計和實施，以維持原班方式進行教學，和研究對象已有一年多教學的時間，有可能因習慣產生批判盲點，無法完全客觀地診斷出問題。由於研究的範圍一定，研究在解釋和推論上有其侷限性，但教學最大的樂趣與意義，就在於教學相長，在教與學當中，面對學生在創作上無法突破的問題以及教學的瓶頸，希望尋求更有效的教學策略，解決學生問題與研究者心中的疑惑。期望學生能透過多元的思考，展開想像力的翅膀，透過圖畫書教學、藝術創作之後，重新享受創作的樂趣，並培養其創造思考的能力落實於生活中，同時，研究者根據本身所處的教學對象與環境，也可以藉由此一研究，閱讀教學有關的理論，並從教學的程中，讓自己走出教學迷失，並協助學生提升其創造力的思考及表現。故本研究主要是研究者希望能透過圖畫書發展想像力、開發創造力，並同時希望研究者與研究對象，都能藉由此研究的歷程有所成長。

第貳章、研究方法與設計

本章將此研究分為三節，從「研究對象與實施時程」開始談起，並介紹「研究設計」以及「圖畫書的選擇原則與內容分析」來進行論述。

第一節、研究方法與步驟

一、 研究方法

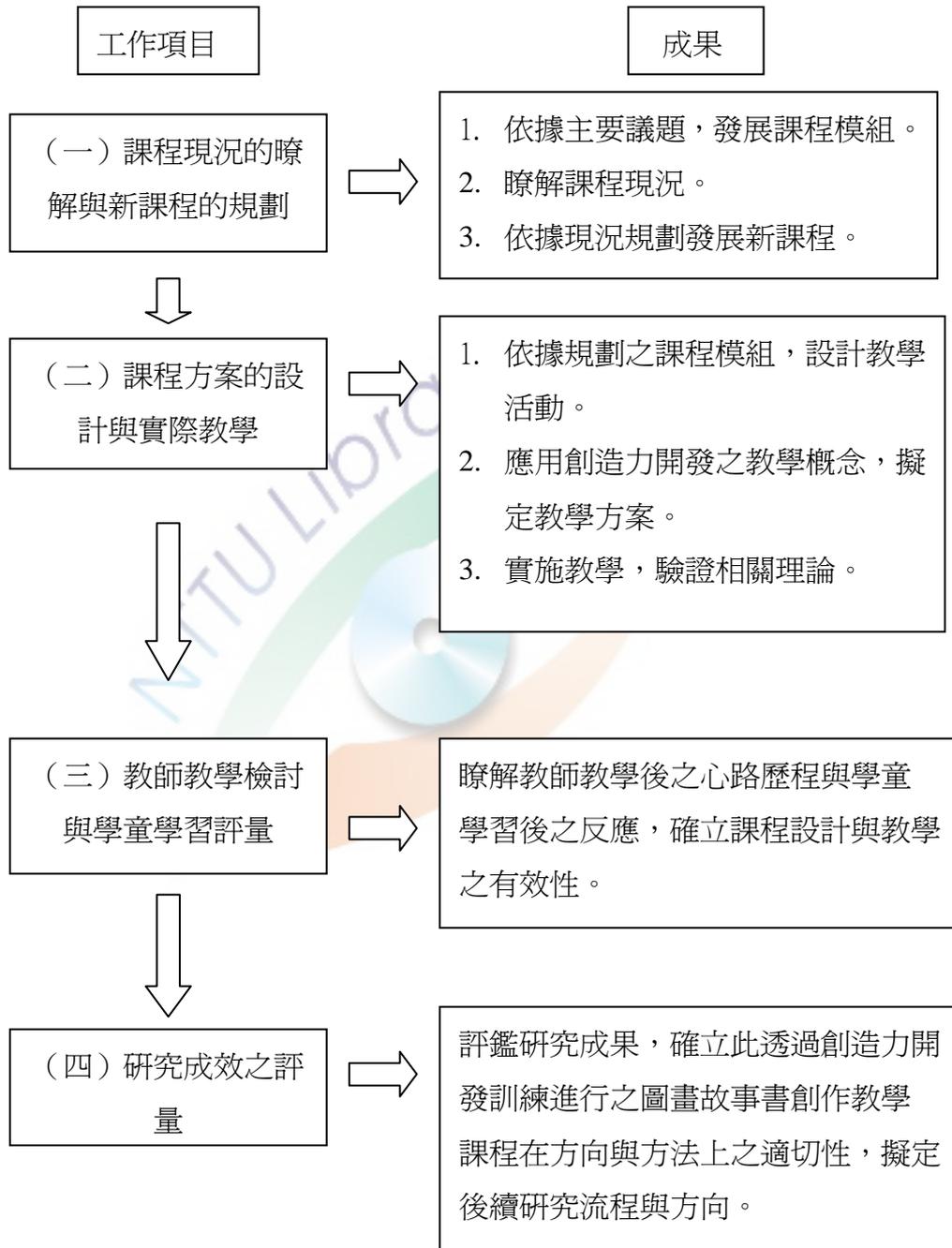
依據研究的主題、目的，運用在研究者的教學上，希望對於教學、研究者和研究對象都能有所助益。而教學行動研究，即是幫助投身於教學現場的研究者，達成改善或提升教學的目標。故研究者以行動研究來設計課程及實施教學，期間擬用參與課堂觀察、訪談、文件蒐集等方式來進行資料蒐集，透過普遍作品的呈現及個別的質化分析，作為循環式修正課程的參照。

在研究歷程上，是透過「計劃→行動→觀察→反省→討論→修正」的迴圈歷程來發展教學策略實務。本研究的課程共設計了三個單元，每個單元其主要的創意思考教學策略，包含聯想、強迫思考、逆向思考，分別進行三堂課的課程。針對欲達到的教學目標，本研究根據文獻探討所整理出來的重點，選擇適合的兒童圖畫書及創意教學策略來設計課程，透過圖畫書教學策略的實施引導學生創意思考，並進行圖畫書的創作活動。在策略實施過程，以質化的研究工具，蒐集教學相關資料，瞭解教學成效，並針對課程做檢討及改進，最後分析策略實施對兒童創造力表現的影響，並提出策略實施的建議。每週課程則是一個個的小迴圈，一個策略形成一個中迴圈，一個單元則形成一個大迴圈，整體研究是由許多大小迴圈形成的反省性螺旋所組成。

本研究採用陳龍安「愛的（ATDE）」創造思考教學模式，所謂的 ATDE（愛的）是由問（Asking）、想（Thinking）、做（Doing）、評（Evaluation）四個要素所組成，透過質化資料與學生圖畫書創作作品的分析，評估此「創造思考教學」課程，對提昇國小學童創造力開發的效果。

二、研究步驟

本研究希望透過縝密謹慎的研究設計、周詳的研究計畫，引領教學的走向，一步一步、循序漸進的著手研究。此研究的進行步驟如下：



第二節、研究對象與場域

一、研究對象

本研究以吉元國小六年某班為研究對象，班級人數為 35 人，男生 17 人，女生 18 人，調查本班曾經於畫室學畫的有 6 人，至今仍在畫室學畫為 1 人，班級氣氛融洽，研究者為藝術與人文課程專任教師，從五年級開始擔任其藝術與人文教師，已有一年的認識、了解與教學上互動的默契。

選定六年級學生為研究對象是因為研究者觀察，在國小階段中創造力最薄弱的就是高年級的學生，低年級的小朋友在技法尚未純熟之際，很多欲表現的繪畫方式，都習慣使用想像力來表現、連結較具體的形象，對他們而言，沒有不可能的事，對於想像力、幻想接受的程度很大，因此在此階段的學生天馬行空、想像力無限；中年級的學生的創造力表現也不錯，不過經過兩年的學校教育後，很多想法已逐漸內斂、保守，高年級學生在想像力地表現、接受上尤其彆扭、放不開，所以想選了六年級這個年段來進行此研究，因為了解他們在這個創造力減退階段，於是想藉由這一套教學設計來改變學生，希望他們在創造力的表現上能重新開一扇門，除了透過教學的方式讓學生多思考、多嘗試之外，也希望能喚醒他們與身俱來的創造力。

研究者從五年級上下學期的自編課程中，觀察研究對象普遍發生的狀況，根據創造思考能力的重要關鍵中包含的五種基本認知能力（敏感力、流暢力、變通力、獨創力、精進力）和四種心理特質（想像力、挑戰性、好奇心、冒險性），學生在某幾項能力中有較明顯的缺乏，歸納出以下幾點：

（一）學生缺乏敏感力

學生在藝術與人文的作品表現上敏感度很低，常常拿著作品來問：「老師，我這樣可以了嗎？」「我不知道這樣好嗎？」「老師，然後呢？」「還要再加什麼嗎？」對於其自發性的發現作品之缺漏、需求或未完成部份的能力十分缺乏，研究者覺得學生創作作品時，應該要手腦並用，對於創作應該要有自己的想法，知道自己為什麼這樣表現作品，在創作前應該要具備其思考的歷程，加強主題創作

的敏感度。當然，不排除有一些學生屬於直覺性的創作，他沒什麼理由，就是想要這麼做，而這樣類型的學生通常在創作的過程中幾乎不會有問題，他有他自己表現作品的一套方式，而老師在旁陪伴以及適時的給他一些回饋即可，但除此之外有一半的學生是茫然的，沒有直覺、想法。研究者覺得在創作過程發現問題和老師討論並不是不好，而是極多數的學生不是跟老師「討論」，而是習慣性的依賴老師能給他「答案」，老師說好就好，說不好那看是哪裡不好就再改，藝術創作並非課堂考試或測驗，不需要「訂正」這個步驟，但學生在長期的教育訓練下，不管做什麼都會先想到「對」、「錯」、「好」、「壞」的問題，而這些也常常是老師給的評價，所以學生慢慢變得沒有自己的想法，表現在事情的處理及創作上的敏感度都下降許多。

（二）創作過程缺乏變通力

是在創作過程中無法跳脫已精熟的圖案，如進行「彩繪紙扇」教學活動時，甲學生會問：「老師，我可以畫哆拉 A 夢嗎？」當進行「水墨遊戲」教學活動時，甲學生還是問：「老師，那我可以畫哆拉 A 夢嗎？」不管什麼單元、創作、活動，好像都只能畫哆拉 A 夢，雖然也時常鼓勵學生多元創作，但他們總是皺著眉頭說：「可是，我不會畫耶！」「老師，你畫給我看。」學生想來想去，最終還是退回最保守、習慣的圖案繪製及圖形安排。假使人長期待在一成不變的環境裡，大多易變得故步自封，總覺得陳舊的和熟悉的事物比較有安全感，這樣對熟悉的需求也在成了創作上對於新的事物、表現、想法容易產生猶豫和遲疑、由此可見研究對象缺乏創造力中的變通力，因為無法改變其熟悉的思考方式，傾向於停留在習慣性的想法，且無法自動地擴展到新思考的方向，總是以相同的觀點來做同分類或相同的思考，甚少用一種不同的新方法去看問題。

（三）作品缺乏獨創力

雖說模仿是學習的開始，但研究對象自五年級開始就有很嚴重的模仿依賴，包括習慣性的依賴卡通圖案、網路圖片、教師的示範作品，連同組同學也會互相模仿，藝文課的座位分配共有六個小組，最常見到的狀況就是同一組成員所創作的作品畫面大同小異，每個單元平均只有三、四位學生的作品會跟其他學生較為不同。獨創力是由某一項反應在全體反應所佔的比例來決定，別人雷同愈少，獨

創力愈高，而就研究對象的獨創力以創作作品多元、獨特風貌的呈現人數比例來檢視為低，由此可見，約有一半以上的研究對象極缺乏獨創力。

(四) 想像力發展困難

在五、六年級的學生面前講出一個童話故事通常的反應是被質疑，「老師，這個故事太扯了！」「根本不可能啦！」「兔子會飛，有沒有搞錯！」對於超出常理可以接受的範圍也隨著年齡愈縮愈小，有些學生甚至會覺得這些富有想像力的東西可笑、幼稚。想像力等於幼稚這件事是非常不合理的，但對於高年級的學生，當你說出一些違背常理的念頭或想法時，他們最直接的反應就是「你好幼稚喔！」但研究者覺得這樣的反應有一半是因為同儕間的壓力導致，由於怕被別人譏笑，怕被別人視為奇異，因此，凡事都想跟別人一樣，如此阻礙了創造力的產生。然而每個人都還有保留一塊想像力的園地，只是年久失修、逐漸荒蕪，當有一人覺得這樣的想法太天馬行空、幼稚，其他人也會行起效之，因為承受到這樣的壓力，人也就在成長中慢慢將想像力的大門逐漸闔上，日積月累下來這種超越現實的想像力也愈來愈薄弱。

二、研究場域

「吉元國民小學」是位於台北縣板橋市的一所小學，成立迄今已一百零九年，位居市中心，交通發達，生活機能佳，位處板橋地區發展較早的社區，學區內大多為原住戶及公教家庭，近年來有人口外移趨勢。本校共有九十班，平均一個學年約有十五個班級，是本區中的大型學校。

吉元國小共有三間藝術與人文教室，緊鄰著校內定期展出學生藝文作品的吉元藝廊。本研究之教學進行的地點為吉元國小的藝術與人文教室，教室座位為六張六人座大桌，分為六組，一組六人，三位男生三位女生，最後一組則為五人，兩位男生一位女生，如圖 2-1 所示：

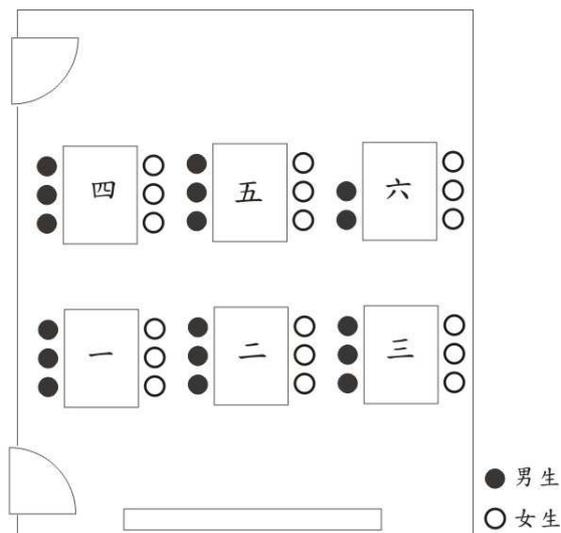


圖 2-1 吉元國小藝術與人文教室座位分配圖

三、實施時程：

研究者預計每兩週進行一次主題性教學設計，教學總時程自西元 2008 年 3 月 3 日星期一起至西元 2008 年 5 月 1 日星期四，共計九週，每星期三堂課（禮拜一兩堂課，禮拜四一堂課），共二十七堂課，利用一個禮拜三節的藝術與人文課來進行教學 3 月 3 日到 4 月 11 日為圖畫書教學時間，從 4 月 11 日到 5 月 1 日是學生創作圖畫書時間，排定的圖畫書教學進度如下：

表 2-1 圖畫書教學時間表

月份日期	週次	圖畫書討論	延伸閱讀
3/3~3/14	1.2	如果你給老鼠吃餅乾	如果你請豬吃煎餅
3/17~3/28	3.4	白雲麵包	我的大象我的貓
3/31~4/11	5.6	紅公雞	獅子燙頭髮

四、研究者：

本研究的研究者，係台東大學美勞教育學系畢業，目前擔任台北縣板橋市吉元國小六年級藝術與人文專任教師，此研究對象的六年級學生是由研究者從五年

級帶上來的，在教學的第一年中已累積對研究對象，包括對其創造力上所遇的困境以及藝術表現力皆有相當程度的了解。本研究的教學課程皆由研究者自行設計，對此研究對象及教學內容，最易掌握，並親自進行教學活動。

由於教學設計與課堂活動皆由研究者自行進行，教學活動會以三個單元循環進行完畢後，進入本研究最後的檢視階段，研究者特請吉元國小另一藝術與人文專任教師－李老師，一起就學生圖畫書作品的創造力表現來給予評分，希望能透過較客觀的角度來評斷學生的作品的創造力表現程度。李老師畢業於嘉義師範學院美勞教育學系，於美術設計方面獲獎無數，其教學經驗豐富，對於美感教育、圖畫書教學亦十分有心得。



第三節、研究設計

本研究之設計架構與流程如圖2-2所示，並分別以條列方式敘述如後：

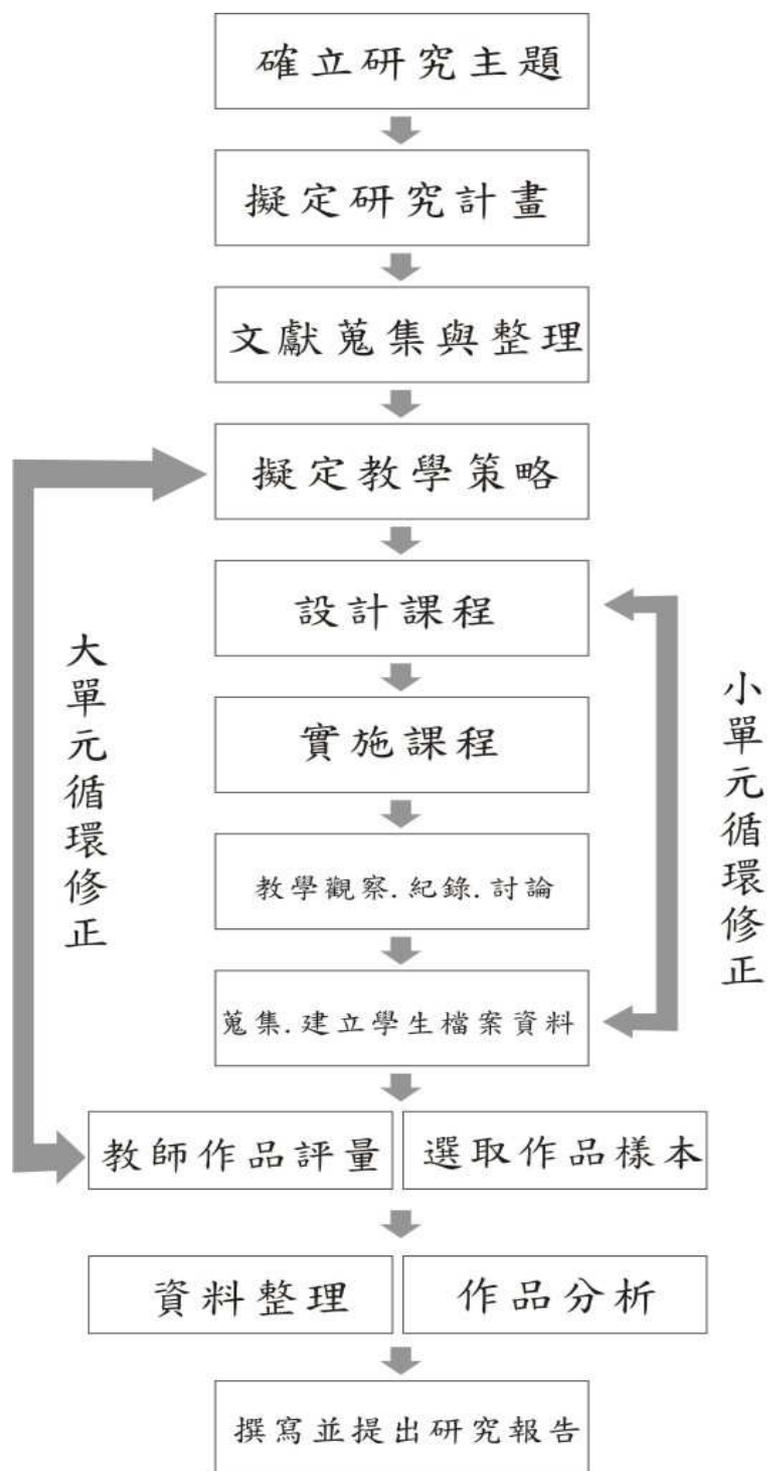


圖 2-2 研究架構與流程

（一）確定研究主題：

透過與指導教授討論，釐清問題，擬定出確定的研究方向。本研究的主題在於藉由創造力思考教學提升學生的創造力，並利用學生最喜歡的圖畫書來進行相關的主題思考，綜合各學者對圖畫書的特質整理出優良的圖畫書所具有的五種特質（林敏宜，2000）包含了兒童性、藝術性、教育性、傳達性中，圖畫書的趣味性和豐富的想像力以及可以引發學生的興趣、增強他們的學習動機，而教育性可以讓教學更具成效，藝術性也利於學生在創造力的實踐，在傳達性中可以顯示其創作思考的歷程，也此可知，圖畫書本身的特質在與本研究欲提升學生的創造力十分符合。

（二）擬定研究計畫：

根據研究主題，擬定初步的研究計畫。本研究欲透過教學來提昇學生的創造力，故使用行動研究進行，研究期間預計將課堂的觀察、與學生的訪談、文件、以及圖畫書創作作品來進行資料蒐集，最後則透過學生獨立創作圖畫書作品的呈現來進行個別的質化分析，作為循環式課程修正的參照。

（三）文獻蒐集及整理：

從確定研究計畫之後，便開始著手蒐集與研究主題相關之文獻資料，從全國博碩士論文、期刊及書籍，搜尋與研究主題相關的文獻，加以閱讀理解，並擬出本研究之主要研究目的。本研究欲提升學生創造力，故須釐清「創造力」與「創造力思考教學」和「圖畫書創意教學」的主要內涵，發現此三者皆有環環相扣的密切關係，故將「創造力思考教學」運用於此研究中成為主要的教學策略，期望透過開放式的討論、腦力激盪，來增加學生思考的空間及發展思考的多元性，如此可增加學生思考的歷程；再透過「圖畫書創意教學」中結合圖畫書、共讀、分享、討論與創作，讓學生的創造力得以發揮，並透過製作過程，重新經歷一次創造力從無到有的實作歷程。

（四）擬定教學策略及設計課程：

以圖畫書教學和創造力思考的主要內涵為出發點，根據文獻資料，確立教學的原則、擬定教學策略，並設計課程內容。

在這個階段，研究者擬將圖畫書創意教學分為三大單元，每一個單元都有其主要的探討的主題，透過相關圖畫書的共讀、討論，讓學生可以發現圖畫書作者、繪者的創作手法與特色風格。圖畫書本身的創作就是一種創造力的表現，研究者期望學生能藉由在課堂討論中，發表自己的看法及聽聽同學的想法，可以增加思考的廣度，並透過觀察別人的創作來增加思考的深度。此三大圖畫書教學單元，在文獻探討階段中閱讀國內從事圖畫書創意教學的相關專書之後，設計出以下主題：

1. 誰來接招

小朋友對電視裡「小氣大財神」中「誰來接招」遊戲十分熟悉，常常在下課會找三、四位一起玩，而這個遊戲是運用「聯想」為思考主軸。在教學進行的第一步是讓學生以任何事物為起點，在多數人順序進行發言表達的情形下，依次產生富有想像力的聯想物。將聯想物依序寫下之後，再透過情節安排、角色配置、故事設計…等，利用剛剛所記錄的聯想物創作出一個完整的故事。

2. 來跳黏巴達

「黏巴達」意味著兩個東西要讓靠得很近，也就是創造力思考中，很重要的部份就是讓兩者產生關係，而這部份就必須靠「強迫思考」來訓練。在第一階段利用聯想遊戲的練習中，學生用相關物的連結來讓兩者產生關係，就思考的距離上其實還不算太遠，但在這個主題中，研究者希望能讓學生將連結物的距離再拉開一些，甚至兩者幾乎沒有關聯，利用抽籤的方式來決定二至四個元素，並利用抽出來的元素來創作故事，這些元素之間幾乎沒有可以連結的地方，但學生可以透過一些思考的策略讓兩者結合，像是發展出其它的角色、透過對話、設計情節事件…等來完成故事創作。

3. 腦袋開花

「腦袋開花」這怎麼可能？在這個單元中，我們讓不可能變成可能，在強迫思考的練習後，最後設計的主題是「逆向思考」。在思考的模式中，常常過度依賴的就會成為習慣，所以我們會有固定的思考模式、習慣動作…等等。在這個部份，希望能透過一種反邏輯的思考模式來作訓練，讓不可能成為可能，但是這個轉換的過程，就故事的表現上還是需要有或多或少的合理性，才能讓讀者在閱讀時可以減少疑問，將注意力集中在故事情節的發展，譬如轉換的過程不能太突兀，還是需要循序漸近將故事完整鋪陳，但夠過讓想像力的元素，可以讓故事增加不同的火花及精彩度。

(五) 實施課程：課程於每週三堂的藝術與人文課中計畫實施，為期兩個月，再依實際情況做調整，預定的教學流程：

1. 課前準備：先就教學過程中，會運用到的所有，包括：圖畫書、學習單、教具教材等，於教學前即事先設計好且準備齊全。
2. 活動過程：在引起動機時，會先把各單元主軸，以及所想呈現的圖畫書內容，先透過共讀來吸引學生的目光、引起學童的興趣，藉由討論的過程中，讓學童可以了解接下來的一連串學習活動，究竟會是什麼？讓學生可以有先對課程有所期待，並在討論的階段中先對圖畫書特色留下概略的印象。由於時間的限制，所以，在設計教案時，即設定每一單元主軸以第一本書為主，在實施教學時，也以此為教學活動進行的主要重點。進行完圖畫書教學之後，再發展出第二階段的主要活動，這部份課程的安排，是依各單元的特色來設計單元活動，像是透過抽籤、腦力激盪、班級討論…等來進行，除了課堂的故事創作之外，每一位同學都有自己創作故事的元素，每一個單元主題的活動結束時，會有學生個別故事創作的時間，學生必須寫下自己的故事創作，並畫出簡易的分鏡圖。在三個單元以循環模式進行完畢，最後半個月的時間會讓學生從先前三個單元中，選擇其中的一個故事來創作出自己的圖畫書。
3. 創作過程：在課程進行後的圖畫書創作過程，學生可以將原先的三個故事重

新修正、調整後再創作，包含內頁的繪製，從圖文的安排、繪畫媒材的選用到將各頁黏貼起來，再學做精裝書的封面、設計封面、封底、蝴蝶頁、書名頁、版權頁…等，每一個環節都可以展現個別創造力。但因為學生在之前都未有製作圖畫書的經驗，故會有一個簡單圖畫書基本架構的教學，再讓學生完成自己創作的圖畫書。

（六）教學觀察、紀錄、討論：在課程進行期間，由研究者在教室內做觀察及記錄，並在下一個策略開始前，研究者也會針對學生的學習狀況，做新課程設計的修正。

（七）蒐集、建立學生檔案資料：蒐集在課程實施過程中，學生的訪談記錄、上課討論、創作故事單、分鏡圖等檔案，做為研究分析的參考資料。

（八）教師作品評量、選取作品樣品：在策略執行完後，由研究者與另一藝術與人文教師－李老師進行圖畫書作品評量，瞭解學生創造力及圖畫書創作的學習狀況，並做為策略及課程的修改依據，並在此階段依各單元及其圖畫書創作特質，選取作品樣品。

（九）資料整理與作品分析：將所蒐集到的質化資料與學生圖畫書作品，濃縮後進行交互驗證、判讀，並透過個別的圖畫書作品分析，提出本研究具體的結論及建議。

（十）撰寫並提出研究報告：將研究所有資料，包括：文獻、研究方法、課程設計、課程實施過程、研究結論及建議…等內容，撰寫成書面的研究報告。

第四節、圖畫書的選擇原則與內容分析

本研究所選用的兒童圖畫書根據各單元的課程及主題，大多是依研究者的閱讀經驗做選擇，搜尋不到適合的書目時，則尋求專家推薦，或到網路、圖書館及書局瀏覽。如參閱各年度的好書大家讀書單以及各文學獎得獎作品，挑選出第 49 梯次（2006）入選書單的《白雲麵包》、第 52 梯次（2007）入選書單的《我的大象我的貓》、獲得第 6 屆信誼幼兒文學獎的《紅公雞》、第 25 次新聞局小學生優良課外讀物推薦《獅子燙頭髮》。

研究者融合坊間致力於繪本教學的陳璐茜、林美琴、鄧美雲、周世宗等人所提出手製繪本的故事發想與製作方式，特別針對創造力開發訓練的部份作為教學設計，從認識繪本開始，了解繪本的結構和基本概念後，透過相關繪本的欣賞與討論，讓學生能動手完成其所構思的故事，包括繪本內容構思、故事發想、內容呈現。

本研究所著重於創造力開發的部份，研究者希望能利用不同的思維模式及具有創造力的腦力激盪方法來引導學生，設計成三大主題的教學設計，如下表：

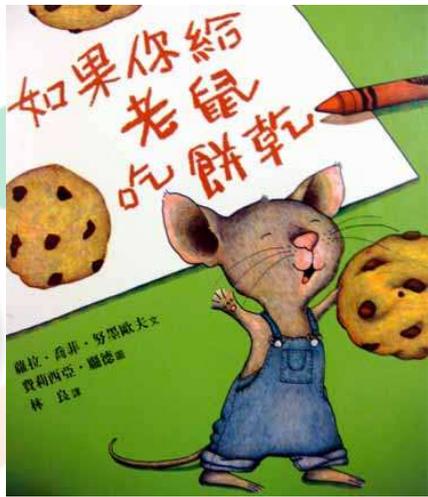
表 2-2 三大單元教學設計表

教學主題	圖畫書	內容分析
誰來接招 (聯想遊戲)	<u>上課教材</u> ： 如果你給老鼠吃餅乾	故事從「如果你給老鼠吃餅乾」開始說起，老鼠就會跟你要一杯牛奶。你給他牛奶，他一定會跟你要吸管...是一本用聯想方式進行的圖畫書。
	<u>延伸閱讀</u> ： 如果你請豬吃煎餅	
來跳黏巴達 (強迫思考組合法)	<u>上課教材</u> ： 白雲麵包	利用白雲做成的麵包，加上想像力的調味，就像有了神奇的魔法一樣，吃了白雲麵包，人也就輕飄飄的飛上天空，「麵包」加上「白雲」的組合，代表著充滿趣味故事的開始。
	<u>延伸閱讀</u> ： 我的大象我的貓	

腦袋開花 (逆向思考法)	<u>上課教材：</u> 紅公雞	誰說母雞才能孵蛋？作者以逆向思考來進行故事創作，紅公雞打破傳統，自己來孵一顆蛋，母雞們在旁指導他，一天一天過去，對於蛋殼裡的小寶寶，紅公雞愈來愈期待。
	<u>延伸閱讀：</u> 獅子燙頭髮	

以下對所選用的圖畫書，進行文本的教學主題介紹和故事內容的整理：

(一)《如果你請老鼠吃餅乾》：

作者	蘿拉·喬菲·努墨歐夫	
繪者	費莉西亞·龐德	
譯者	林良	
出版日期	1995.10 四版	
出版社	台灣英文雜誌社有限公司	
教學主題	聯想力、故事接龍	
故 事 內 容		
<p>如果你請老鼠吃餅乾，他就會跟你要一杯牛奶。你給他牛奶，他一定會跟你吸管。喝完牛奶，他就會要手巾。抹過了嘴，他就要照鏡子，看看嘴上有沒有留下牛奶鬍子。一照鏡子，他就會說頭髮也該剪了。他一定會跟你要一把剪指甲的小剪子。他給自己剪過頭髮，就會開口要掃帚掃掃地。他會認真地掃起地來，會越掃越起勁，把所有的房間都掃過，還會賣力地拖地板。</p> <p>打掃完了，他一定會想睡個覺。你就得替他弄個小盒子當小床，還得有枕頭，有小被子。他會爬上他的床，看看怎麼躺才舒服，還會一遍又一遍地拍鬆他的小枕頭。然後叫你念個故事給聽。</p> <p>你依他的意思，給他念你的一本圖畫書，他就會叫你讓他看裡面的插圖。</p>		

他一看到插圖，高興起來，就會說自己也想畫一幅。他會跟你要紙、要蠟筆。他會認真地畫一幅圖畫。畫完了，他要簽名，就會跟你要一支鋼筆。

簽完名，他就會說想把他的圖畫掛在你的冰箱上。他的意思是叫你幫他找透明膠帶。他貼好了圖畫，就會退後幾步，站著欣賞。他看著冰箱，就會想起——他有點口渴。當然啦，他會跟你要一杯牛奶。

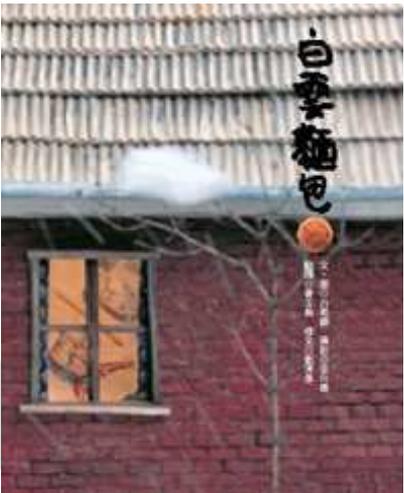
他一開口要牛奶，八九不離十，一定還會要一塊餅乾，好讓他就著牛奶一起吃。

(二)《如果你請豬吃煎餅》：

作者	蘿拉·喬菲·努墨歐夫	
繪者	費莉西亞·龐德	
譯者	林良	
出版日期	2001.8	
出版社	上誼文化公司	
教學主題	聯想力、故事接龍	
故 事 內 容		
<p>若是你請豬吃煎餅，豬會要求一些甜甜的楓糖漿，吃完之後，豬會覺得自己黏黏的，想洗個澎澎，去浴室時，小豬又想用泡泡粉，洗澡當然也不能少"小鴨波卡"，這時小豬又想回到出生的農場，經過一陣的翻箱倒櫃，小豬找到踢踏舞鞋，穿上踢踏舞鞋之後，小豬想跳舞，而且還要有音樂，更想拍照呢！拍了一兩張相片，小豬又想拍更多更多的相片，甚至想送給朋友，給了信封和郵票，它又想要去寄信，寄信的路上，小豬又突發奇想的要蓋樹屋，蓋好樹屋，又要求裝飾，給了些壁紙和膠水，膠水又讓小豬想到黏黏的楓糖漿，當然又會想到煎餅。</p> <p>這隻小豬還會想要做什麼呢？彷彿有無限的可能性，就看接故事的人怎麼</p>		

說囉！這本書如果沒有配上插圖，可能只有一半好笑而已，配上圖後，每翻一頁就有有趣的驚喜。

(三)《白雲麵包》：

作者	白希娜			
繪者	白希娜	攝影	金向壽	
譯者	曹玉絢	修文	劉清彥	
出版日期	2005.11			
出版社	維京國際股份有限公司			
教學主題	強迫思考			
故 事 內 容				
<p>這本書入選 2005 年波隆納畫展的韓國圖畫書，故事以紙雕的技法將下雨天的情境創造出來，利用平面、半立體和立體的概念，透過攝影的角度來安排畫面。</p> <p>作者以擬人化的手法描述這個充滿想像力的故事，以貓哥哥為第一人稱，描述他一早起來發現下雨，帶著弟弟到屋外發現一朵掛在樹梢的白雲，帶回家後交給媽媽揉成麵糰、烤成麵包，當媽媽將烤箱打開時，熱騰騰的麵包竟奇妙的一個個從烤箱裡飄了出來，貓兄弟吃進肚中後身體竟然也輕飄飄的飛了起來……</p> <p>貓兄弟想到下雨天，爸爸為了趕上班而來不及吃早餐，於是，帶了一個白雲麵包，飄到路上找正在為塞車所苦的爸爸。之後，爸爸也因為吃了白雲麵包而飄了起來，而準時趕到公司上班…</p> <p>天上的白雲讓人想到什麼？是軟綿綿的棉花床，還是像白希娜一樣聯想到</p>				

可以做成麵包的材料？而且吃了白雲麵包後，身體變輕可以飛起來？更妙的是，飽受塞車之苦時，如果吃一塊白雲麵包就可以用飛的趕去上班，不會遲到呢！

(四)《我的大象我的貓》：

作者	巴瑟萊	
繪者	巴瑟萊	
譯者	洪力行	
出版日期	2006.12 初版 1 刷	
出版社	格林文化事業股份有限公司	
教學主題	強迫思考	

故 事 內 容

在這本畫風逗趣可愛的繪本裡，畫家跟大家分享寵物貓的日常點滴。好笑的是，儘管故事寫的是貓，插圖卻畫了一隻大象。

「我的貓很胖，很乖，還很笨。」故事從這裡開始，文字雖然說是「貓」，文字上頭卻坐著一隻睡眠惺忪的大象，透過描繪寵物的日常作息、生活點滴，於是，讀者可以看到一隻大象弓起背來打哈欠，或者捲成一團，在暖暖的電視上睡牠的大頭覺，繪者把大象笨重的形象搭配著貓的動作，視覺上生動活潑而且逗趣十足，不知道那是隻披著象皮的貓？還是一頭擁有貓靈魂的大象？

在故事的結尾，畫家開了世界名畫一個小玩笑—把名畫上的人物代換成大象，於是馬奈的「吹笛子的少年」竟然成了「吹笛子的大象」，「維納斯的誕生」竟然是一隻長髮美象從貝殼中躍然而出。

另外畫家還突發奇想，畫了許多象形貓皮的新奇生物：暹羅象、波斯象、虎斑象、豹紋象…。本書濃厚的超現實風格，正好道出畫家心頭的疑惑：我的貓到

底是什麼品種？

(五)《紅公雞》：

作者	王蘭	
繪者	張哲銘	
出版日期	2007.09 初版 18 刷	
出版社	上誼文化實業股份有限公司	
教學主題	逆向思考	

故 事 內 容

大清早，紅公雞散步時，撿回一顆蛋，問遍了農場裡的母雞，卻沒有人表示自己是一顆蛋的主人。母雞沒空幫忙照顧，請他放回原處。紅公雞回到原來的地方，等待蛋主人的出現，等了好久，有一隻大蛇出現了，讓他覺得把蛋留在那裡真是太危險了。於是，紅公雞決定自己來孵這顆蛋！

農場裡的動物們都覺得好新鮮，公雞孵蛋囉！這麼一來，紅公雞成了母雞心目中的第一號英雄，母雞不只告訴紅公雞該注意的事情，還送來點心和毛線給紅公雞打氣。「不知道孵出來的寶寶長什麼模樣？」紅公雞忍不住好奇的猜想，孵出來的小寶寶會長什麼樣子呢？在夢裡，紅公雞似乎看見了肚子下那顆蛋而出的寶寶...這種既期待有害怕的心情，讓紅公雞做了一場又一場的怪夢...

當小雞孵出來後，紅公雞驚喜萬分，說：「好可愛的小雞，你長得還真像我。」從此紅公雞和小雞就形影不離了。

這本書的紅公雞造型生動、色調鮮豔，尤其是利用蠟筆刮畫呈現羽毛的紋路之纖細感，紋理效果獨具創意。

(八)《獅子燙頭髮》：

作者	孫晴峰	
繪者	龐雅文	
出版日期	2005.01	
出版社	格林文化事業股份有限公司	
教學主題	逆向思考	
故 事 內 容		
<p>獅子的頭髮原來又直又長，愛漂亮的他請好朋友狐狸幫忙，想辦法把獅子的頭髮變得捲捲的。「狐狸想製造一陣大風就可以了，於是邀集許多動物一起用力吹，呼呼的吹過後，獅子的頭髮直直的遮住眼睛，大伙兒看見他的模樣都大笑起來。狐狸又想了一個淋雨的辦法，結果獅子淋得直打噴嚏。」狐狸想了很多辦法，試過淋雨、吹風，獅子的頭髮還是直直的，一點用都沒有。一向聰明的狐狸，這下子可遇到難題了。到底狐狸怎麼讓獅子的頭髮變的捲捲的？</p> <p>書中動物造型可愛生動、插圖色彩豐富，將實驗和創意結合的故事，既好玩又有想像力。</p>		

第五節、研究成果評鑑

研究的成果為學生在進行一系列課程之後所呈現的圖畫書創作，並透過實施課程過程中的觀察、記錄和討論來進行分析，學生的創作過程、故事發想歷程主要以學習單來進行蒐集，並配合個別的訪談進一步瞭解其在學習、創作過程中的感受與心得。此外，在學生創作的圖畫書作品中，研究者將選取作品樣本，並依照三個單元特色完成的圖畫書進行介紹、討論與分析。以下將學生圖畫書作品作為本研究主要的研究成果來進行評鑑設計。

一、圖畫書作品的創造思考表現評分表

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者					
李老師					
平均					

在此表中依據陳龍安綜合基爾福特、陶倫斯與威廉氏的論述，將創造力的本質發展成創造思考中五種基本的認知能力，所分成的敏覺力、流暢力、變通力、獨創力和精進力等向度，來作為本次教學活動設計中，所需掌握的五個重要指標，圖畫書結合了語文與圖像，故在分析中，研究者將其作品分為兩個部分來進行，一為故事內容，二為插畫表現，研究者與協助評分的李老師透過學生創作的圖畫書作品中觀察、分析其作品中是否有呈現出此五種認知能力，評分表為整體表現的分數，每一個指標的滿分為十分，其中包含了故事文字的創作與插畫的表現，以下就圖畫書中所呈現的創造思考特質來加以介紹。

(一) 敏感力

敏感力是指一個人能夠敏於覺察事務，此一指標在故事創作中，主要是觀察作品的切入點是否從發想的元素中發現缺漏、需求、不尋常及未完成部份的部分，加以延伸，也就是從一個簡單、平凡的元素中發現特別的視角來表現故事，同時可以反映出學生對主題活動抽籤後產生的問題의敏感程度。

（二）流暢力

閱讀圖畫書在翻頁的過程中，每一頁的故事文字、插圖是否流暢進行，並觀察故事是否有交代不清或是情節安排不當的情況，除此之外流暢力也可以表現多樣性，也就是從作品中感受創作者是否有源源不絕的點子，可以增加故事發展的可能性。

（三）變通力

變通力是指一種改變思考方式，擴大思考類別，突破思考限制、打破習慣性想法的能力，從觀察學生作品中是否能以不同觀點來做不同分類或做不同的思考，或是以一種不同的新方法去看問題、解決問題，並能以此發想故事、設計故事情節。

（四）獨創力

獨創力是由某一項反應在全體反應所佔的比例來決定，在故事創作中，與別人的雷同愈少，也就可以代表其的獨創力愈高。觀察學生能想出不尋常反應的答案、新穎的想法，並能創作出別人意想不到的故事，在這個部分所觀察的重點在於作品夠不夠特別，且跟大部分同學都不一樣，可已有自我的獨創形式與風格呈現。

（五）精進力

精進力所表現的是更進一層的能力，例如學生的故事發想很好，但透過文字的安排與設計，修辭上的潤飾等等，以及在圖像表現可以善用熟悉的技法、精緻、完整的繪畫方式來處理畫面，又或是在原來的構想或基本觀念再加上新觀念，增加有趣的細節，和組成相關概念群的能力，讓圖畫書作品可以更趨完整、精緻。

二、訪談分析

創造在情意態度方面具有想像、挑戰、好奇與冒險等心理特質，而這些特質會在與學生訪談、學習單問卷中來進行觀察與分析，

（一）想像力

突破現實的限制，可以將故事做想像的連結與發揮，並將抽象的概念具象化、視覺化，不再將想像力與幼稚劃上等號，可以運用想像力來完成故事，並學習欣賞並享受想像力塑造的奇幻世界。

（二）挑戰性

挑戰是一種面對問題的積極心態，有了正面迎敵的心理準備，才能從混亂中尋求各種可能性，找出問題的頭緒。將創作視為一種挑戰，除了挑戰問題也挑戰自己，挑戰學習單元中許多的不可能，同時也挑戰自己長久的習慣思考，如此才能有所突破。

（三）好奇心

當我們對一件事產生興趣之後，勢必會引發好奇心，而好奇心就是對事物感到懷疑、疑惑，當問題產生之後，便開始進行解答的歷程。我們可以說好奇代表了興趣，而因為有了好奇心才得以繼續將這個興趣延續下去，而這個延續的過程也正是創造思考中經由懷疑、思考、困惑而形成的一種能力，它是也開始去發問、思索及嘗試的關鍵。

（四）冒險性

冒險是一種勇氣的產生，對於新問題的挑戰，縱使失敗了也可以鼓起勇氣再接再厲，全力以赴，並且能夠「勇於探索」。在創作的探索過程中，大部分的人都是跌跌撞撞，不過一個有冒險精神的創作者，卻可以在這樣的歷程中，一次又一次的嘗試、猜測、實驗不同的方式，且樂在其中，享受冒險的樂趣。

期望在透過學生實際作品的分析與訪談記錄的觀察，可以呈現此一研究的評鑑結果與研究成效。

第參章、教學設計與實施

本章就教學設計的理念、教學的設計以及實際教學上的紀錄、學生圖畫書作品的分析討論來詳加說明。

第一節、教學理念

研究者以三本不同主題圖畫書為文本，設計了九週創造力開發的圖畫書教學課程，隨後進行學生個人的圖畫書創作，從故事發想到分鏡圖設計到最後的圖畫書繪製。

在一年多的教學中觀察學生無法突破的創作瓶頸，故以提升學生創造力思考為主要教學目標，透過相關圖畫書的討論、發想、腦力激盪來激發學生的創造力思考，並從圖畫書的創作過程中，將創造力實踐在作品中。

一、從圖畫書教學出發並結合創造思考

圖畫書中的基本創作有文字與圖像兩個部分，利用不同主題性質的圖畫書介紹，讓學生可以透過不同的思考方式來討論故事，此活動所嘗試的創造思考不同於以往進行的圖畫書教學中，較偏向故事內在意義、潛在意涵的教學討論，應將焦點放置於「如何創造一個故事」中，藉由觀察圖畫書作品來思考故事創意的產生、故事元素的連結、情節的鋪陳與設計。

二、主題活動實踐學生的創意思考

一個故事的發想包含了創造力的各種面向，在欣賞圖畫書的教學中，引導學生從作品中觀察作者創作的手法與特色，拆解故事的組合元素後，並試著用主題活動的設計，透過類似方法來創作故事，讓學生體驗度不同思維的創作手法，以增進學生的創造力體驗。

三、 圖畫書創作讓創造力「做」出來

創造力是一種「做」出來的能力，故需透過最後的圖畫書製作來進行，在三個單元所完成的故事發想，在最後製作的環節中，讓學生經過選擇、修改文字及插畫，到最後呈現完整故事，如此才能將落實創造思考教學的學習成效，讓學生體驗創造力產生的歷程，而從中獲得創造力發想、問題解決的能力。

實施期間，從全班師生的教學與學習的互動中，研究者將隨時觀察、記錄、訪談、檢討教學，再將學生最後的圖畫書作品作為教學成果的檢測對象。並且透過研究工具檢視是否達成其研究目的，增進學生的創造力，及產生學習成效。在實施期間，必要時修正課程內容與教學方法，並採取相關的行動，來達成目標。



第二節、教學法

本教學設計，主要是根據陳龍安在所提出「愛的（ATDE）」創造思考教學模式來進行，所謂的ATDE（愛的）是由問（Asking）、想（Thinking）、做（Doing）、評（Evaluation）四個要素所組成。並以三本不同主題圖畫書為主要教學文本，設計開發學生創造力的圖畫書教學課程，隨後以分析學生個人創作的圖畫書來進行此教學之檢測。

一、「問」的設計

以下是本研究實施時，各文本討論的基本題型，另再依各文本內容不同、主題特色不同，依學者陳龍安提出了「假例比替除可想組六類」創造思考發問技巧的口訣提出相關的討論問題。

本研究各文本討論的基本題目：

- ◇這本書的特色是什麼？
- ◇可以從書中發現故事創作的元素嗎？
- ◇假如這些元素重新組合後，會不會有其他的可能或故事發展？
- ◇看完這本書，你可以了解作者是如何安排情節發展嗎？
- ◇別人的感覺是……？你的感覺怎麼樣呢？(有沒有人有不一樣的感覺？)
- ◇喜不喜歡這本書？為什麼？
- ◇從這本圖畫書中，有些什麼學習？
- ◇如果給你相同元素重新組合後，會如何呈現這個故事？
- ◇圖畫書的使用媒材是什麼？這樣的媒材表現，你的感覺是……？
- ◇圖畫書的圖文配置有什麼特色嗎？這樣的安排，你的感覺是……？
- ◇除了這樣的表現方式，如果給你這樣的故事，你會怎麼畫呢？兩者之間有什麼不一樣？

各文本所提出相關的討論，分別羅列於下：

（一）《如果你給老鼠吃餅乾》

先由書的內容談起，再以本書特色－聯想來進行討論。

- ◇這本圖畫書的特色是什麼？
- ◇這樣的聯想方式給你什麼感覺？
- ◇如果讓你從「如果你給老鼠吃餅乾」開始，你會發展出什麼故事？
- ◇這樣用聯想方式來發展故事有什麼特別的地方嗎？
- ◇找出這個故事的聯想關鍵詞有哪一些？
- ◇你看的出來這本書的插畫是用什麼媒材來表現的嗎？
- ◇你喜歡這樣的畫法嗎？為什麼？

（二）《白雲麵包》

先由書的書名談起，再以本書特色－強迫思考來進行討論。

- ◇「白雲」、「麵包」的組合會讓你想到什麼？
- ◇「白雲」、「麵包」有什麼共同的特質？
- ◇如果讓你用「白雲」、「麵包」來編一個故事，你的故事又是什麼呢？
- ◇兩個元素硬是要放在一起思考，有沒有什麼方式可以讓它們產生關係？
- ◇這本書的插畫有什麼特別的地方？使用的媒材是什麼？
- ◇用攝影的方式來呈現故事場景，你可以觀察出本書在視角的運用上有何特色？
- ◇如果是同樣的文字，你會怎麼呈現這樣的畫面？
- ◇你所呈現的及繪者呈現的畫面，兩者間有何差異？

（三）《紅公雞》

先由書的封面談起，再以本書特色－逆向思考來進行討論。

- ◇觀察封面的線索，你覺得《紅公雞》在講什麼故事？
- ◇一隻坐在巢裡的公雞，到底是發生了什麼事情？
- ◇假如故事是「母雞孵蛋」，跟「公雞孵蛋」相較起來，有什麼差異？
- ◇作者如何安排公雞孵蛋，讓不可能的事情變成可能？
- ◇如果讓你來寫這樣的公雞孵蛋故事，你會怎麼安排情節？
- ◇這本書的插畫有什麼特別的地方？使用的媒材是什麼？
- ◇繪者運用蠟筆刮畫在什麼地方？這樣的效果給你什麼感覺？

二、「想」的時間控制

一節課的時間有限，而創造思考教學大部分著重在問與答的過程，透過問題的提問，增加思考的多元層面，然而在討論的過程中，有一些問題沒辦法立刻反應、回答，故對於一些需要較長時間來思考的問題，像是重新組合之後再重新發想一個故事等問題，會給學生三分鐘的時間來思考，而思考的方式安排了個別、小組等方式來進行。

三、「做」出來的創造力

每個單元都有設計主題活動，讓學生透過抽籤來接受自己的新任務，例如用「長頸鹿」和「沙漠」來創作一個故事，類似這樣的問題會反覆出現在教學活動中，讓學生除了上課聽、說之外，還能動手將創意做出來。故事發想單算是每個單元中學生必須運用從課堂中學習的創造思考來進行問題的自我解決，而最後的圖畫書創作除了原本應表現的文字和插圖之外，還包含精裝書的製作、封面、封底、書名頁、版權頁設計等等。

四、「評」鑑階段

待完成最後的圖畫書創作，就進入創造思考的最後階段－評鑑。在創造思考教學的教學目標中，有認知能力預期達到的敏感、流暢、變通、獨創、精進，以及情意部分的想像、挑戰、好奇、冒險。在認知能力的檢視可以透過分析學生的圖畫書作品，其餘的部分就藉由訪談及學習單、問卷的回覆來蒐集、整理，以進行教學最後的評鑑工作。

第三節、教學設計與實施

教學活動的實施，依「誰來接招」→「來跳黏巴達」→「腦袋開花」三大主軸活動設計內容的順序逐一實踐，最後進行的是圖畫書創作課程。

一、教學設計

本研究期望能透過主題式的教學設計，將六年級學生已沉睡多年的創造力透過一連串的課程得以喚醒，突破僵化的思考模式，利用新課程中圖畫書的閱讀與討論，來了解故事的結構，藉由欣賞各類作品寬廣的畫風，提供兒童廣泛的藝術經驗，利用不同主題的故事發想，讓學生應用思考的流暢性、獨創性等表現於自己的圖畫故事書創作，透過教與學的互動，研究者可從學習後的成果即透過討論、訪談檢視整體教學計畫。

創造力開發的圖畫書教學時間自西元 2008 年 3 月 3 日星期一起至西元 2008 年 5 月 1 日星期四，共計九週，每星期三堂課（禮拜一兩堂課，禮拜四一堂課），共二十七堂課。此教學設計分為三個主題單元，各主題圖畫書的教學時間為六堂課，二百四十分鐘。以三節課為切割，前三節課的時間進行圖畫書的欣賞與討論，後三節課進行個別的圖畫書故事內容的和分鏡圖的創作，在三次的教學主題的設計下，學生可以完成三個故事的創作，在最後的九堂課挑選其創作之一篇故事，進行完整的圖畫書作品的繪製與製作。本圖畫書創意教學活動之課程設計表 3-1 如下：

表 3-1 九十六學年度下學期吉元國小六年級創造力開發活動教學計畫

教學日期	教學主題	圖畫書書名	教學進度
3/3 (2 節) 3/6 (1 節)	誰來接招 (聯想遊戲)	<u>上課教材：</u> 如果你給老鼠吃餅乾	以創意思考教學模式進行聯想類型的圖畫書分享與討論。
3/10 (2 節) 3/13 (1 節)		<u>延伸閱讀：</u> 如果你請豬吃煎餅	

			出附有聯想力的故事並繪製簡易分鏡草圖。
3/17 (2 節) 3/20 (1 節)	來跳黏巴達	<u>上課教材：</u> 白雲麵包	以創意思考教學模式進行強迫思考類型的圖畫書分享與討論。
3/24 (2 節) 3/28 (1 節)	(強迫思考)	<u>延伸閱讀：</u> 我的大象我的貓	利用抽籤的方式來決定二至四個元素，讓學生利用抽中的元素編故事，這其中任何一個元素都可以是主角，利用彼此的關係或對話來產生故事並繪製簡易分鏡草圖。
3/31 (2 節) 4/3 (1 節)	腦袋開花	<u>上課教材：</u> 紅公雞	以創意思考教學模式進行逆向思考類型的圖畫書分享與討論。
4/7 (2 節) 4/10 (1 節)	(逆向思考)	<u>延伸閱讀：</u> 獅子燙頭髮	利用抽籤的方式來決定二個元素（名詞加動詞），讓學生利用抽中的元素編故事，需要符合反傳統思考和逆向思考的原則，打破所有正規的關係，讓不可能成為可能來產生故事並繪製簡易分鏡草圖。
4/14 (2 節) 4/17 (1 節)	製作圖畫書	故事選擇	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從自己創作的五個故事挑選一個故事來製作手工精裝故事書。 2. 將簡易的分鏡草圖再重新安排，已確認每一頁所要呈現的圖文位置與故事內容。
4/21 (2 節)	製作圖畫書	內頁製作與繪製	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將 16 開的內頁紙對折，

4/25 (1 節)			重複黏貼，來完成內頁（包含書名頁和版權頁至少 16 頁）。 2. 開始利用分鏡圖將故事的圖文畫到內頁中（表現的媒材不限）。
4/28 (2 節)	製作圖畫書	封面製作與繪製	裁紙版、包封面紙、黏蝴蝶頁並透過不同表現手法將封面設計並製作完成。
5/1 (1 節)	分享圖畫書	說故事	將自己的創作和同學們分享。

二、教學流程

創造力開發活動的教學流程，研究者參考第貳章文獻探討第二節創造思考教學教學理論以陳龍安所提出的「問想做評」創造思考教學理論（詳見本論文頁9）；再加上研究者近年的圖畫書教學臨床經驗，歸納其重要教學流程如下：

（一）閱讀圖像：

先讓學生看圖說話，且盡量引導如何從圖畫去閱讀文本。

（二）圖文對照：

再圖文對照，讓學生閱讀文字，比較之前只看圖所推測的故事內容，看是否有出入，並從中培養他們欣賞圖畫的能力。

（三）創造性思考教學：

1. 問：針對文本中的主題、人物、情節、場景等內容，讓學童提出問題或教師自行提問，並特別強調以擴散性思考問題來激發學生的想像力和創造力。在此階

段可利用張玉成（1983）的發問技巧及陳龍安（1984）所擬的創造思考發問技巧「假如、列舉、比較、替代、除了、可能、想像、組合、六W類推」的策略來進行。

2. 想：給學生思考的時間，鼓勵其思考想像，教師應隨時提供學生支持性的環境與氣氛。
3. 做：在全班的腦力激盪後，讓創作回歸到個人的作品，故在每一個單元結束，學生可以透過不同的活動來創作自己的故事，並在其中挑出一個故事製作成手製的圖畫書。
4. 評：透過最後的作品呈現來進行本學習活動的評鑑。在經過一個半月透過圖畫書教學的創意思考活動後，學生在已創作出的三個不同主題的故事中，選出自己最想呈現的故事來創作完整的圖畫書，包含封面、封底、蝴蝶頁、書名頁、版權頁、內頁...等。本章將以學生的圖畫書作品切入，由研究者針對具有代表性的作品依照各單元不同的創作特色一一進行分析。作品的選定方式，是由兩位評分教師（研究者與及另一位藝術與人文教師）配合創造思考中最重要的五個認知能力—敏感力、流暢力、變通力、獨創力、精進力做為評定項目，將學生教學活動後的創作作品，依照所選擇的評定項目，挑選出作品當中足具代表性者，藉由分析此件作品的方式，說明學童在圖畫書創作上的表現。

三、教學活動內容

活動過程分為準備活動、發展活動、綜合活動。引起動機主要是希望可以在課程活動之前，先給予學童此一教學主題軸的一些先備經驗，並引起他們的注意與興趣。發展活動則依各教學主題、圖畫書所將進行的活動設計。最後以綜合活動將單元做統整結束。

（一）教學活動之「誰來接招」

1. 準備活動

「誰來接招」遊戲進行（以鼓掌節奏進行，老師開始：「誰來接招，一說到○○，我就想到◇◇」A生：「一說到◇◇我就想到□□」...用聯想的方式，依次進行。

2. 發展活動

「誰來接招」之《如果你給老鼠吃餅乾》

(1) 故事時間

(2) 故事討論

(3) 主題活動進行：用抽籤的方式抽出任一日常生活接觸的事物為起點，依序進行想像力聯想。

(4) 主題活動討論：引導全班利用聯想方式共同創作故事。

(5) 故事大綱創作（「聯想遊戲」故事創作單）

(6) 分鏡圖繪製（「畫中有話」分鏡創作單）

(二) 教學活動之「來跳黏巴達」

1. 準備活動

分享生活中運用 $A+B=C$ 的創意產品，並共享冰淇淋汽水，感受兩個元素重新組合的新口味。

2. 發展活動

「來跳黏巴達」之《白雲麵包》

(1) 故事時間

(2) 故事討論

(3) 主題活動進行：利用抽籤的方式抽出二至四個元素，並用抽中的元素編故事。

(4) 主題活動討論：引導全班利用強迫思考方式共同創作故事。

(5) 故事大綱創作（「強迫思考」故事創作單）

(6) 分鏡圖繪製（「畫中有話」分鏡創作單）

(三) 教學活動之「腦袋開花」

1. 準備活動

討論哆啦A夢漫畫中的「任意門」、「放大燈」、「時光隧道機」、「時間包巾」…等小發明。

2. 發展活動

「腦袋開花」之《紅公雞》

(1) 故事時間

(2) 故事討論

(3) 主題活動進行

(4) 主題活動討論：引導全班利用逆向思考方式共同創作故事。

(5) 故事大綱創作（「逆向思考」故事創作單）

(6) 分鏡圖繪製（「畫中有話」分鏡創作單）

(四) 教學活動之圖畫書作品創作

1. 準備活動

欣賞不同形式、種類、裝訂方式，包含平面、半立體呈現的圖畫書。

2. 發展活動

(1) 圖畫書結構認識

(2) 圖畫書裝訂介紹

(3) 圖畫書製作流程教學

3. 綜合活動：圖畫書創作

(1) 選擇自創故事、修改分鏡圖

- (2) 內頁繪製
- (3) 裝訂、黏貼、封面製作
- (4) 分享作品



第四節、教學活動的轉化

在教學前的規劃透過教學實施的過程中，可能會依當時狀況的需要，選取所要增添、修正或另行設計適合的活動內容。希望能依循行動研究的精神，使研究更臻理想。

在行動研究中，師生一起經歷【理解與計畫】→【行動與分享】→【反思】→【重新思考與修正】的循環思考歷程(Drake, 1998)，因此，在課程的進行過程，問題產生時，改變方法與策略，重新思考並修正，研究者透過思考與反省，以期望讓教學更順利、更適合，並更能達成目標，於下即是在教學研究過程經思索、修正的轉化項目：

一、增設「漏網之魚的心聲」—課堂討論後的感想學習單

原本設定的討論項目在課堂剛開始進行時，有部分的同學無法立即參與討論，其可能的原因是，尚未了解討論的主題，或是尚未想到可以回應的答案，故在討論主題圖畫書課程結束之後，設計了一份討論後的學習單—「漏網之魚的心聲」，針對上課同學討論的結果，用簡單的回答來說說自己的感覺，例如「其實我也有想法，只是手舉太慢了，我的想法是...」「透過同學的討論，我覺得...」「我覺得...的想法真是太有創意了，為什麼？」等問題的回應，一方面可以讓上課來不及參與的同學，仍有表達自己想法的空間，另一方面可以作為教學的修正參考。

二、討論問題的轉向

之前已有設定討論的問題，但在討論的過程中仍有一些出入，以及透過學生的反應，又延伸出另一討論的主題，在第一單元的問題轉向，課堂討論《如果你給老鼠吃餅乾》時，一開始的問題設計，只希望能透過討論讓學生能察覺出故事中呈現的「聯想」的特色，不過，學生對圖畫書的開頭與結尾的印象格外深刻，他們發現了作者在最後結尾的循環設計，提出「看到最後一頁好像又可以從第一頁重新開始」的想法，這是之前研究者在教學前問題設計中所沒有提及的，學生能主動發現並透過全班重新將「如果你給老鼠吃餅乾」合力完成的故事中，運用

了相同特色的開頭、結尾，表現出學生在觀察上的敏感與善用仿作的方式來創作故事。

在第三單元中我們先透過圖畫書的封面來進行討論，沒想到學生會提出紅公雞坐在巢裡張大嘴是爲了要吃掉小雞，雖說以常理判斷是不可能的，不過因爲這一系列的教學都是屬於「反常理」的思考訓練，所以學生會作出這樣的解讀的確實有其背景因素，因此，在這個部份特別增加了另一主題的討論－「如何在合理的狀況下增加驚喜且具有創意的不合理」，如果一個從頭到尾都胡扯到不像樣的故事，或許它能吸引人家的注意，卻很難讓讀者因爲認同而喜歡這樣的故事設計、情節安排，如果能透過適量的有趣聯結來發揮故事的想像層面，故事的吸引力會大大提升。

三、課程結合學校活動

預計在5/1結束的圖畫書製作課程，配合學校校慶中的學生作品展覽，在學校藝廊中有了一個禮拜的展期，透過這次的展出，不僅讓學生作品有一個公開發表的園地，在展覽的過程中，不同年段的學生參觀時，總是擠在圖畫書的展區，一本看過一本，還不斷討論圖畫書的故事「這本好好玩喔！」「我最喜歡這本。」...等，發現小朋友來看小朋友的作品似乎更有意思。除此之外，透過學校老師給予學生作品的意見、反應，也增加了不同的教學上的視野，不管是肯定的或是待改進的部份，都因爲有了這次的展覽有了更多元的討論與回應。

四、舉辦「圖畫書大賞人氣王」票選活動

原本只是讓學生利用課堂分享彼此的圖畫書作品，但因爲配合學校藝廊的展出，故開放各班學生自由來票選，一個班一張票，選出這次「圖畫書大賞的人氣王」，選票上的簡單設計爲，我們班最喜歡的是「△△△△」圖畫書？並簡單敘述原因。經過票數統計之後，一共有37張票(共發出72張票)，《大便的夢想》得到的票數爲12，是所有作品中的最高票，成了這一次圖畫書大賞的人氣王。

第五節、教學評量

此教學評量可分為三個部分來進行，一為每個單元結束後的故事發想創作單與分鏡圖、二為「漏網之魚的心聲」學習單、三為個別的圖畫書創作作品。

一、故事發想創作單與分鏡圖

在三個主題活動結束後，每位學生都有自己的故事需要創作，從故事發想創作單可以看出，學生在此單元中必須運用的故事元素為何，並依此為出發點的連結方式為何等等。學生必須完成自己的故事內容，而每位學生所創作的元素、內容都是完全不一樣，教學者可透過創作單來檢視學生「發現」到「解決」問題的創作歷程。

二、「漏網之魚的心聲」學習單

「漏網之魚的心聲」學習單的本質為教學後學生的心得整理，在教學過程透過討論、分享來進行創意思考，過程可能在同學彼此分享中就結束了，然而活潑有趣的學習環境固然可以引起學習興趣，但學習仍有一部分是需要學習者自我沈澱之後的消化過程，「漏網之魚的心聲」學習單可以呈現此一面向，從學生的回答中可以觀察教學的成效，並可適時瞭解學生的學習過程、心得。

三、個別的圖畫書創作作品

創造思考的教學活動是在課堂中進行，學生之間可以互相討論、分享、腦力激盪，但回歸學生自身的學習成長，仍必須回歸可獨立完成的創作，圖畫書製作就是學習後的個別創作呈現。透過學生個別製作的圖畫書作品中，包含創造力開發的程度、創造思考特質的呈現...等等，可以檢視此一教學過程是否有達到原先預計的教學目標。

第肆章、誰來接招

（聯想遊戲）

在創造思考教學策略中，這個單元主要運用的是自由聯想技術，從學者陳龍安（1981）的說法中可知所謂的「自由聯想技術」是教師提供一個刺激，讓學生以不同的方式自由反應，學生可由學過的知識，或所經歷過的經驗中，運用聯想的技巧，去尋找並建立事物間新而附有意義的聯結關係。

創作是一種自我表達的方式，在創作之前，透過這個教學活動來訓練學生的表達能力，藉由利用聯想遊戲的進行過程，挑戰學生的想像力，在討論的同時讓學生可以多觀察自己和同學們的反應，比較出彼此的相異處，嘗試不同的觀照角度，引導學生找到自己的創作方向，而聯想遊戲所造成的腦力激盪主要是活化學生的想像力，藉由討論和分享激盪出多元、豐富的創作元素。

第一節、圖畫書教學

因此在這一個教學活動的開始，我們先進行《如果你給老鼠吃餅乾》的故事書討論分享後，再進行主題性的教學活動，以下是課堂的紀錄。（以下◎符號代表研究者引導思考的問題；標楷體字體的部分，表示師生對話的內容，S代表學生、T是老師、G是小組；其餘一般文字部分，代表圖畫與文字的內容分析。）

◎這個故事有沒有什麼讓你覺得很有趣的地方？

T：在這個故事中，有沒有你覺得很特別的地方？

S：這個故事好長喔！

T：為什麼你覺得很長呢？

S：故事開了一個頭之後，就一直往下說下去，沒有辦法停下來的感覺。

T：所以是一種沒辦法停下來的感覺。

S：沒辦法停下來，就會讓人家覺得很長啊！

S：我發現沒有辦法停下來是因為故事沒有結局。

S：對啊！好像又可以從第一頁開始了耶。

T：所以故事是從哪裡開始呢？

S：從書名開始，如果你給老鼠吃餅乾…好像接龍一樣，就是我們都會玩的那種接龍遊戲。

T：這樣的接龍方式，讓你有什麼感覺？

S：我會一直想說「然後呢？」很想猜猜看我和他想的有沒有一樣。

S：我覺得很好玩。

T：所以有沒有同學在剛剛的過程中猜對呢？

S：有，因為我也會這樣，我最喜歡吃餅乾配牛奶，喝完牛奶嘴邊也會白白的…。

S：沒有，因為我不是老鼠耶！

S：有的有猜到，有的就沒有猜到。

T：這樣一直發展下去的情節安排會讓你想一直看下去嗎？

S：會，一直很想往下看，到底老鼠又提出什麼要求，哈哈！我覺得他真是一個麻煩的小鬼。

S：哪會，我覺得他超可愛的，我討厭家裡的老鼠，不過我覺得他還挺好玩的。

◎如果讓你來寫《如果你給老鼠吃餅乾》這個故事，你會寫的跟他不一樣？

S：會！

T：你可以把你的想法說說看嗎？

S：如果你請一隻老鼠吃餅乾，他可能對餅乾沒興趣，然後說他要吃起司…哈！

T：恩，很不錯的想法喔！老鼠的確不一定喜歡吃餅乾，或許他有很多的选择。我們現在試著用「如果你請老鼠吃餅乾」來把故事重新說說看。最好可以跟原本的故事不一樣喔！給同學三分鐘的思考時間，你可以醞釀一下故事的方向。

（三分鐘）

S：我想…如果你請一隻老鼠吃餅乾，他可能會把整袋的餅乾搶走，然後搬回他的鼠洞裡，裡頭有成千上萬的老鼠們等他們的老大回來…

T：哇！這樣發展下去的故事也十分有意思。

S：我也有別的故事，如果你請一隻老鼠吃餅乾，他可能會告訴你餅乾裡的成分，麵粉的水分加了太多、烤箱時間過長…等等。

T：喔！這隻老鼠真是太專業了。想必他真正的身分應該是…

S：料理鼠王！哈哈！

T：連電影元素都可以聯想進去，是一個不錯的小巧思。

(2008/3/3)

◎你覺得這個故事的結尾怎麼樣？有結束嗎？

T：剛剛有同學特別提到故事的結尾，你覺得它沒有結束嗎？

S：沒有吧！他又繞回「牛奶」了，喝了牛奶想必又會吃餅乾，吃餅乾之後又開始一連串的事情啦！

S：哈哈！真是太恐怖了，一直不斷的循環耶！

T：這樣的結局給你什麼感覺？

S：看到後面覺得很好笑。

S：我覺得太恐怖啦！因為沒完沒了。

S：我覺得有前後呼應的感覺。

T：如果是你，你會怎麼將這個故事做結束？

S：我可能寫到老鼠呼呼大睡就準備結束了。

S：不知道耶！我可能沒辦法停下來。

◎說說看這個故事的聯想關鍵詞有哪一些？

T：這個故事看起來有一些線索，每一頁給你一點線索，然後繼續發展下去，請問你可以按照順序找出它的線索嗎？

S：第一個是老鼠。

S：餅乾和牛奶。

S：吸管和手巾。

S：鏡子、掃帚。

S：睡覺、床、故事。

S：插圖、畫畫、簽名、鋼筆。

S：冰箱、透明膠帶。

S：牛奶、餅乾。

T：很好喔！如果今天給你這些相同元素，你可以另外編出一個故事嗎？我們這

次透過小組來討論看看，一樣給同學三分鐘的時間，同組同學可以腦力激盪一下。
(三分鐘)

T：有沒有哪一個小組可以試著說看看？

G2：老鼠今天的下午茶點心是餅乾配牛奶，不過他找不到吸管和手巾，他很煩惱，於是走到鏡子前東翻西找，還是找不到，可是因為他把東西弄得太亂了，只好拿起掃帚打掃，掃累了有沒有胃口吃點心，於是爬回床上想睡覺…。我們小組只討論到個部份…

T：有沒有其他小組可以完整說出你們的故事？還是有哪位同學可以來幫他繼續說下去呢？

S：我接著說好了，老鼠睡覺前都喜歡聽故事，可是今天媽媽不在家，沒有人可以講故事給他聽，於是他自己拿了一本圖畫書看了起來…接不下去了，我覺得跟原來的故事有點像。

T：沒關係，我猜他現在手上拿的這本圖畫書應該是他最喜歡的一本吧！因為他最喜歡這本書的插畫了…這本書陪他也已經好多年囉！

S：對！裡頭還有他幼稚園時在這本故事書裡的畫畫、塗鴉還有用鋼筆的簽名哩！

T：這樣的情節安排還挺符合真實情況的，我記得我小時候也超愛在書裡亂塗亂畫，還會練很多簽名…故事接下來呢？

S：他看著看著覺得精神又好了起來，於是爬下床去翻翻冰箱有沒有什麼好吃的食物。結果一不小心被他亂丟的透明膠帶給絆倒了，結果他摔了一大跤…還把桌上的牛奶和餅乾都給打翻了！

T：喔！天啊…真是糟糕。我還滿期待老鼠媽媽回家之後的那場精采好戲！

◎這本書的插畫是用什麼媒材來表現？

T：插畫的部分，你覺得是用什麼媒材來表現？

S：色鉛筆。

T：全部都是用色鉛筆嗎？

S：好像還有水彩。

T：繪者怎麼運用這兩個不同的媒材？

S：比較大的面積用水彩，其他的部分就用色鉛筆。

◇你喜歡這樣的畫法嗎？爲什麼？

T：這樣的畫法你喜歡嗎？

S：還好，不過用水彩畫大面積會比較快。

S：我喜歡他的色鉛筆，看起來很精緻。

T：說說看，你從哪裡看到精緻的感覺？

S：像老鼠的毛，有一條一條的。

S：那個男生的頭髮，也有一根一根的。

T：所以精緻的感覺，是透過這些筆觸和線段來呈現的。如果全部都用水彩來畫，這些你們覺得精緻的部份可能就無法表現出來。

(2008/3/6)

學生在最後這個討論的步驟可以分析出圖畫書中聯想和延伸故事情節的元素，在我試著請他們用相同元素創造新故事時，原本打算用小組討論的方式，不過三分鐘的時間可能太短了，小組沒辦法將一個完整的故事呈現，開頭還算輕鬆簡單，等到故事發展中間就有些困難，每一組都是未完成的故事，所以只好改成個人繼續發展劇情，學生反應會被之前故事影響，因爲這些元素都是很容易直接聯想後發展出的情節，爲了要有些不一樣，後面的故事陸陸續續由三位同學慢慢拼湊出來，最後的結尾，老實說讓我嚇了一跳，它竟然跟原先故事有一樣的特質，從喝牛奶吃餅乾開始，最後弄倒了牛奶、翻倒了餅乾，有一種前後呼應的默契和設計。

第二節、發展活動

一、進行方式：

以日常生活接觸的事物為起點，在多數人順序進行發言表達的情形下，依次產生富有想像力的聯想。每個學生寫下任一名詞，放入籤桶進行抽籤，再由抽出來的紙條進行聯想，寫下七至十樣聯想物，再用故事將聯想物串起來。

二、上課紀錄：

T：聯想遊戲的玩法很簡單，就是一種直覺式的反應，就像花，有的人會想到蜜蜂，有人想到髮夾，這些都可以，讓我們一起來試試，讓大家腦力激盪一下。讓我先抽一個詞來開始…我抽到的是「猴子」。讓我們先從猴子開始出發吧！請問你，猴子讓你想到了什麼？

S：香蕉。

T：再來呢？

S：月亮。

S：嫦娥。

S：玉兔。

S：紅蘿蔔。

S：阿婆。

S：鐵蛋。

S：藍色公路。

T：很好，現在一共有九個聯想物，現在讓我們把這些聯想物串在一起，給同學們三分鐘的時間，等一下請同學說說看你的故事。

（三分鐘）

S：猴子吃著香蕉大嘆：「最近青菜漲價得厲害，連香蕉都好貴喔！」這個時候從月亮飛下來的嫦娥提著一籃紅蘿蔔跟猴子說：「這些紅蘿蔔是玉兔種的，有機而且不含農藥，非常健康，你要不要買一些啊！」路過賣鐵蛋的阿婆突然也跟著大喊：「青菜滴家啦！（台語）」於是猴子決定在藍色公路上開一間有機蔬果專賣店，他的生意非常好，成了蔬果大亨。哈哈！

S：哈哈！

T：真有趣的故事，配合大家耳熟能詳的廣告台詞耶！你的聯想力真豐富。

T：那再讓我們試試下一個吧！我在抽出一個籤讓大家來玩玩看…「窗戶」！

S：清潔工

S：拖把

S：雜貨店

S：糖果

S：螞蟻

S：殺蟲劑

S：屍體

S：木乃伊

S：埃及

T：很好，現在一共有十個聯想物，現在讓我們把這些聯想物串在一起，給同學們三分鐘的時間，等一下請同學說說看你的故事。

（三分鐘）

S：清潔工阿虎站在從大樓頂樓垂吊的吊車上擦窗戶，他覺得用抹布擦太慢，索性拿起拖把一邊揮動一邊擦著玻璃，吊車跟著晃了起來，晃著晃著沒想到揮動的弧度太大，吊車便從十樓的高度墜落地面砸毀了大樓旁的雜貨店，阿虎整個人也跟著跌了進去，店裡東西散落一地，原本放在架上的糖果罐也整個破裂開來，一顆顆的糖果就這麼灑在阿虎身上，躲在洞裡的螞蟻兵團一看到這麼多的糖果，眼睛瞪得大大，頭目螞蟻大喊「搶食物，進攻！」成千上萬的螞蟻兵團就浩浩蕩蕩出發，密密麻麻的螞蟻爬滿了阿虎的全身，恢復清醒的雜貨店老闆一看，嚇了一大跳，趕緊拿起手邊的殺蟲劑往阿虎身上噴，一直噴、一直噴，好不容易逼退螞蟻兵團後，發現阿虎因為殺蟲劑量過多，已經中毒斷了氣，成了一具冰冷的屍體，老闆害怕被人發現他過失殺人，於是拿出店裡的繃帶將阿虎捆了起來，白色的繃帶一層一層纏繞著，像極了木乃伊，為了避人耳目，老闆掛出「埃及文物特展」，沒想到反而引起廣大的民眾爭先參觀，就這樣轟動一時，老闆光是收入場費就收到手軟，沒有人知道在木乃伊層層繃帶中纏繞著是意外墜樓及中毒身亡的阿虎啊！

（2008/3/10）

在這個教學的階段最主要是讓學生嘗試擴散性的思考，相較於追求標準答案

的聚斂性思考，擴散性的思考利用不同的思考方向，採取開放的方式，以衍生出各種可能的答案或不同的解決方法。而擴散性思考必須流暢、有彈性並富有創意，但仍要符合原有特性、原則和切合主題，也就是說「猴子」一詞，如果學生回答「電風扇」就無法切合主題。

研究者發現這樣的聯想遊戲，在故事的進行上因為有跡可循，所以學生在創作故事內容時不至於太困難，只是他們有時候會提出「能不能不一定要照著順序」，對學生而言，規定和限制對他們來說，在故事思緒的進行上會希望能夠更自由的發揮，不喜歡有「非得一定要怎麼做才可以」的規範，但是研究者還是希望學生盡量按照順序來創作，畢竟聯想是從 A 想到 B，再由 B 到 C 才有這樣的聯結，如果 C 在 A 前面就會讓人家覺得有一些奇怪。不過有些同學的故事編出來後，誰在前誰在後又好像完全看不出來，因為它會有自己的主題性、故事性，至於順序性似乎又變得不是這麼重要了。

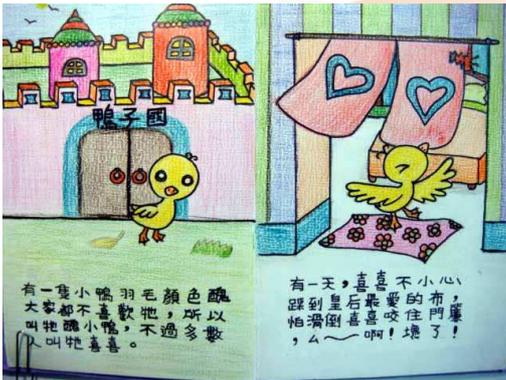


第三節、圖畫書作品分析

進行完圖畫書教學後，在本節中會利用學生的圖畫書作品來分析其創造力思考的具體表現，並透過學生的創作來檢視教學，並自我修正教學歷程。

一、圖畫書作品分析

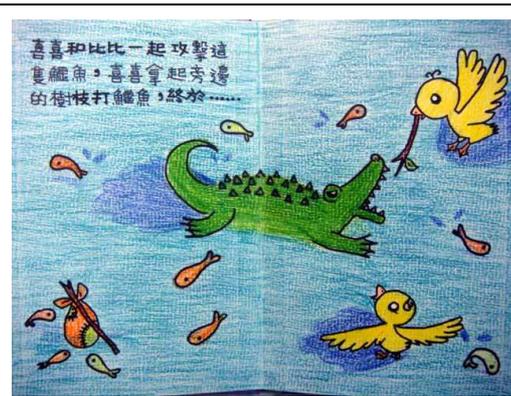
(一) 小鴨歷險記 圖.文/DOG

	
<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁</p>
 <p>有一隻小鴨羽毛顏色醜，大家都不喜歡牠，所以叫牠醜小鴨，不過多數人叫牠喜喜。</p> <p>有一天，喜喜不小心踩到皇后最愛的布，怕滑倒喜喜咬住門簾，么~啊！壞了！</p>	 <p>國王知道後非常生氣，國王大聲說：「你給我離開這裡！」喜喜難過的離開了，於是牠出發尋找居住的地方。</p>
<p>P1 有一隻小鴨羽毛顏色醜大家都不喜歡牠，所以叫牠醜小鴨，不過多數人叫牠喜喜。</p> <p>P2 有一天，喜喜不小心踩到皇后最愛的布，怕滑倒喜喜咬住門簾，么~啊！壞了。</p>	<p>P3 國王知道後非常生氣，國王大聲說：「你給我離開這裡！」喜喜難過的離開了，於是牠出發尋找居住的地方。</p>



P5 路上，喜喜來到池塘看到正在天空中飛翔的天鵝，突然…

P6 一隻鱷魚想要一口吃掉牠和一隻叫比比的小鴨，「吃掉！我要吃掉你！」



P7 喜喜和比比一起攻擊這隻鱷魚，喜喜拿起旁邊的樹枝打鱷魚，終於…



P9 喜喜和比比把鱷魚趕走了，鱷魚被打敗，鱷魚嚇得游走了。

P10 比比和喜喜做了好朋友，比比帶喜喜到他的家

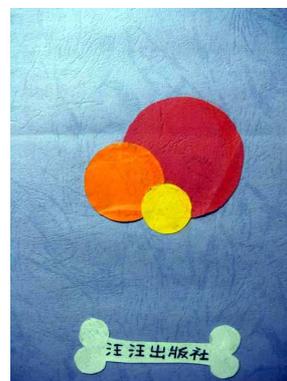


P11 喜喜和比比一起到了天鵝國，天鵝國王看到比比回來非常高興。比比告訴天鵝國王他怎麼和喜喜成了好朋友。比比把恐龍玩具送給喜喜。

P12 天鵝國王請喜喜喝茶，大家一起聊天，天鵝國王問：「喜喜，你媽媽呢？」喜喜還沒回答。一隻…



P13 天鵝抱起喜喜說：「喜喜！我找到你了！」喜喜高興的說：「媽媽！」



封底

P14 天鵝國王和比比很高興喜喜找到的媽媽，喜喜好高興他找到媽媽了，喜喜也到自己的世界。

圖 4-1 學生圖畫書作品《小鴨歷險記》

1. 創作元素：醜小鴨→難過→離開→池塘→鱷魚→天鵝→媽媽

2. 訪談紀錄：

T：運用聯想遊戲的方式來進行故事，你覺得優點是什麼？

S：元素多，不用一直想再來該出現什麼角色、或發生什麼事情，因為這些東西事先已經先想好了。

T：有沒有覺得困難的地方？

S：把故事寫出來不難，可是要有意思很難。之前我雖然會畫畫，但很少再畫畫前想這麼久，也沒什麼想像力，這幾堂課讓我的想像力變得更豐富了。」.....

【想像力】

T：透過圖畫書的分享和創意思考練習，讓你在創作圖畫書上有沒有幫助？

S：我很喜歡畫畫，可是我沒有嘗試過做出一本完整的圖畫書，老師給我們看了許許多多有關於圖畫書創作的書，這些書都讓我在編故事時，不只多了很多題材，而且增加了很多我以前想都沒有想過的可能性。..... 【流暢力】

3. 圖畫書創造思考表現評分表（滿分 10 分）

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者	5	9	5	4	9
李老師	4	8	6	4	8
平均	4.5	8.5	5.5	4	8.5

表 4-1 學生圖畫書《小鴨歷險記》創造思考表現評分表

(1) 故事分析

醜小鴨是故事的主角，套用了經典童話的元素，醜小鴨是個沒人愛的角色，所以他順理成章被鴨子國的國王驅逐出境。故事循序漸進，結構完整，從鴨子國到天鵝國的過程，清楚交代了前因、後果，故事的過程也透過遇到鱷魚，讓氣氛有了危急的感覺。在情節發展上表現了創作者的細心縝密的設計，透過幫忙新朋

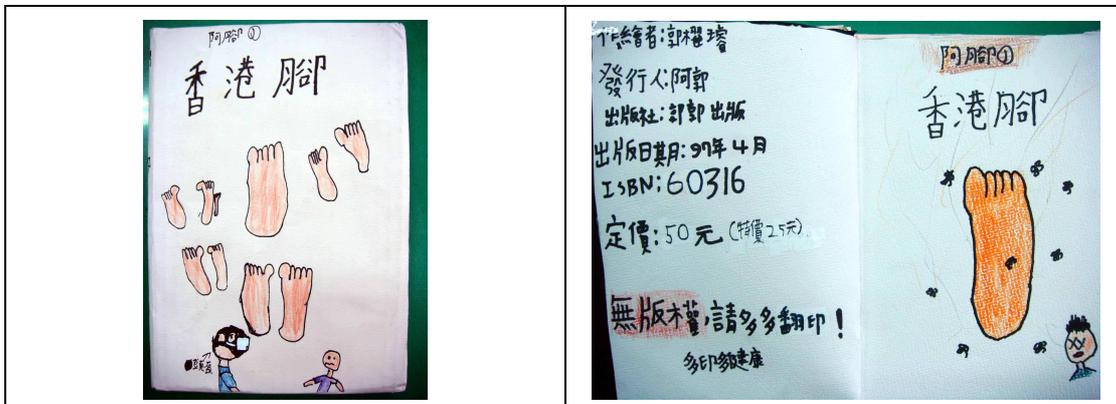
友一比比，才化險為夷，最後在天鵝國找到了媽媽，過著幸福快樂的日子，連結了經典童話中醜小鴨長大變天鵝，所以理應有個天鵝媽媽的線索。故事的流暢度佳。但整個故事發展，到結局安排了母子相認，原本畫下的完美句號，卻讓一路鋪陳下來的故事歸於平淡，導致在獨創力、敏感力的部份平均得分較低。

(2) 插畫分析

從兩位老師的評分表中可以觀察出圖畫書《小鴨歷險記》在精進力表現十分突出，從內頁的完整構圖，不僅有跨頁和分頁的表現，這一趟小鴨歷險記的開始、過程到結束，具有方向性且動線的安排非常清楚，由左到右，連小鴨挑著包袱腳下的路也是照著翻頁的方向延伸出去。彭懿（2006）在《圖畫書－閱讀與經典》表示絕大部分的圖畫書都遵循著一個幾乎一成不變的準則，閱讀時從左面一頁看到右面一頁。因此故事敘述的方向也總是從左到右。這就有了一個方向性的問題，出場人物是順著還是逆著這個方向行動，決定讀者的目光是追隨還是中斷。而強調動作的方向性有時能產生戲劇的效果（P34）。DOG 在媒材表現及顏色的使用上，善用了色鉛筆細緻的層次堆疊，配色、用濃淡色漸層表現遠近...等，讓畫面完整豐富。

郝廣才在《好繪本如何好》曾分析圖畫書的圖要畫什麼才能明顯傳達訊息？答案是動作，人的目光容易被正在動的東西吸引。像是我們看到一群馬在吃草，目光容易看到的是奔馳的那匹馬，DOG 在每一張插圖上都有表現出「動」的感覺，小鴨從頭到尾的動作都不一樣，光是翅膀的擺法就有好幾種，特別是跟鱷魚打鬥的時候，還高高飛起用嘴巴咬著樹枝，池塘裡的小魚也沒閒著，在畫面的左下角牠們往包袱處聚集，疑惑的看著這個怪東西...。DOG 不僅在插畫中經營了很多細緻的小地方，封面利用立體紙雕的方式，將故事中最精采的一幕呈現在封面上，濺起的水花、展翅的小鴨，紫底黃鴨的對比設計，視覺效果很好。

(二) 香港腳 圖.文/阿郭



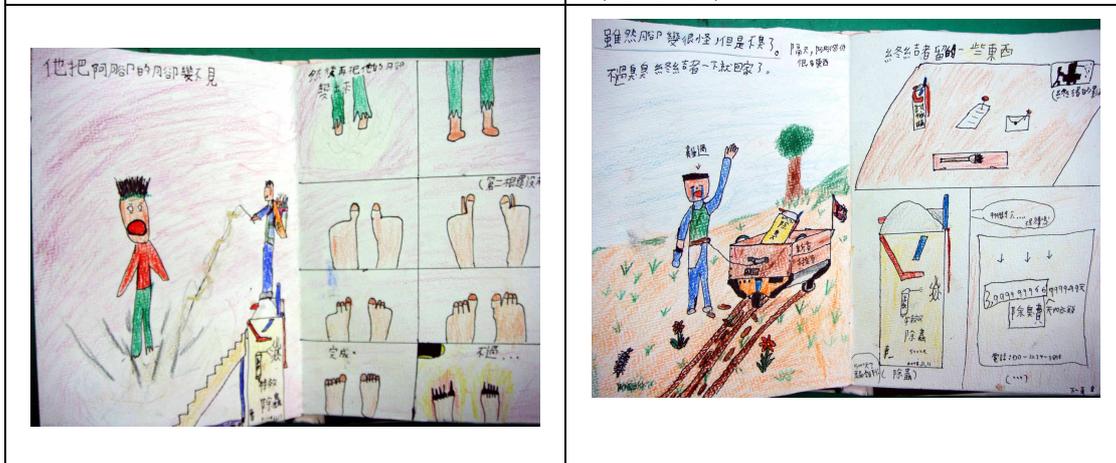
封面

版權頁/書名頁



P1 某天，學校裡來了一個男孩。
P2 他來了學校以後，沒有人能安心的在學校中遊玩。

P3 因為他有香港腳。他的名字叫阿腳。
P4 大家不知道該怎麼辦。不過，某一天來了一個人，他的名字叫臭臭終結者。
(你有腳臭，我來幫你除臭！)
(謝謝！)



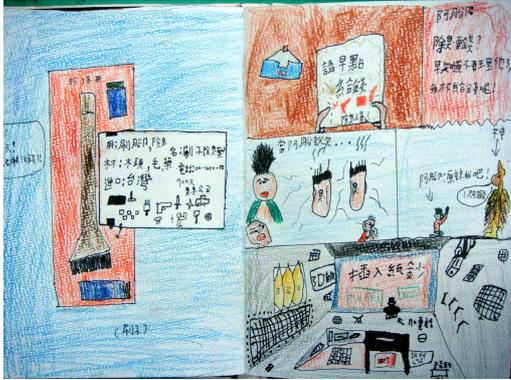
<p>P5 他把阿腳的腳變不見。 P6 然後再把他的腳變出來。 (第二根還沒成熟…完成。不過…)</p>	<p>P7 雖然腳變很怪,但是不臭了。隔天,阿腳送他很多東西,不過臭臭終結者一下就回家了。 P8 終結者留的一些東西。(特效除蟲劑、除臭費…)</p>
	
<p>P9 刷子除臭藥 700 元。 P10 阿腳：除臭要錢，早知道不要理他了，我才不給錢。當阿腳說完，腳便開始發臭，神跑出來說：「快給錢！」阿腳便去 ATM 付了錢。</p>	<p>P11 從此，牠的腳再也不臭了，但是… P12 有了爪子，阿腳該怎麼辦？ 待續…</p>
	
<p>封底</p>	

圖 4-2 學生圖畫書作品《香港腳》

1. 創作元素：男孩→香港腳→很臭→除臭→臭臭終結者→除臭費→ATM

2. 訪談紀錄：

T：運用聯想遊戲的方式來進行故事，你覺得優點是什麼？

S：寫故事很快，而且把它串起來的時候會很好笑。

T：有沒有覺得困難的地方？

S：沒有，只是我覺得我畫起來有點亂，不知道人家看不看得懂。

T：透過圖畫書的分享和創意思考練習，讓你在創作圖畫書上有沒有幫助？

S：之前分享的圖畫書對我有很大的幫助，因為同學們的回答讓我有了很多不一樣的想法，原本我覺得很誇張的情節，老師也都覺得是 OK 的，這讓我在做圖畫書時可以盡情發揮想像力，接受挑戰來完成一本圖畫書，這個過程我覺得很好玩也很刺激。」……【好奇心、想像力、挑戰性】

3. 圖畫書創造思考表現評分表（滿分 10 分）

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者	8	7	7	9	6
李老師	8	8	8	8	4
平均	8	7.5	7.5	8.5	5

表 4-2 學生圖畫書《香港腳》創造思考表現評分表

(1) 故事分析

從阿腳惱人的香港腳開始敘述故事，這樣的開場突顯了整個故事想要發展的問題，在創意的敏感力裡表現十分亮眼，而阿郭設計了臭臭終結者這個角色來幫阿腳處理香港腳的困擾，過程順利但其實埋有伏筆，在 P6 最後一個分割圖看到這雙腳跟正常的腳不太一樣，在這邊阿郭並沒有在此處用文字呈現問題，他只用插圖的方式，用圖來說，線索安排的恰到好處。郝廣才（2006）表示，平滑的表面留不住水滴，單調的圖畫留不住記憶（P77），一個好的插畫家，一本好的繪本，都會在圖中隱藏許多訊息，激發讀者的想像，導引孩子更多的好奇。而讀者可以在圖中找尋繪者留下來的線索，直到最後一頁，阿郭才將答案揭曉「有了爪子，阿腳該怎麼辦？」這個疑問式的結局，不僅傳達出故事的趣味性，還留下了很多想像及討論的空間，這也難怪阿郭會寫出「待續…」翻開故事書的封面才發現，在《香港腳》書名上，有一個小小的「阿腳^①」，原來這只是阿腳系列的第一集，阿郭在創作故事時，已經不只是思考單一故事的情節，還可以繼續延伸下去到第二集、第三集…等，這樣的故事發想的確符合了聯想遊戲中不斷延伸的特性。

從圖畫書創造思考表現評分表中可以看出，其在獨創力分數最高，就故事本身而言，簡單、流暢卻創意十足，將香港腳的治療過程用一種誇張的手法來進行想像，把腳變不見之後再一根一根的重生，最後長出爪子來做收尾，留了下一個問題讓讀者去思考，阿郭不僅僅將故事用文字和插圖表現出來，還保留了圖畫書

與讀者互動的空間。

(2) 插畫分析

整體看來阿郭的插畫風格有連貫性，故事中圖的比例比文字要高很多，也就是說從阿郭的插圖裡，可以獲得很多故事中的訊息，阿郭在文中沒有仔細描述出阿腳的腳到底有多臭，但從圖中讀者可以得知一二，像是 P3「因為他有香港腳」還畫了蒼蠅圍繞、老鼠翻肚的畫面，充滿趣味，分割圖的下方「他的名字叫阿腳」，主角呈現大字型，用周圍有一圈黃色的氣表現異味，四周的人都躲得遠遠的，來表現阿腳的香港腳味道讓人避之唯恐不及。

情節鋪陳到 P6 到了故事最精采的部份，臭臭終結者在治療香港腳過程中將阿腳的腳變不見，這個部份阿郭用八張特寫的分割圖，讓整個長腳的過程生動、鮮明了起來，雖然用簡單線條勾勒出造型，但在視覺效果上卻是簡而有力。不過就整本圖畫書的設計來說，分割圖過多，讓畫面過於零碎，在閱讀上會有些吃力，加上有很多故事細節是透過圖來呈現，而有些圖沒辦法在第一次閱讀時就能清楚了解其為何物，如 P8 的特效除蟲藥、除臭費的收據、P9 的刷子、P10 的 ATM... 等，這些都會造成閱讀上的中斷。還有在 P10 的其中一個分割圖突然出現的「神」，也讓故事情節的連貫性打了折扣，故事雖然可以有許多想像的成分，但這種天上掉下來的角色，沒有頭、破壞了故事整體的流暢感，讓讀者覺得有點莫名奇妙。

第四節、結果與討論

本節中分別將課程進行與學生反應、學生作品，來發現教學問題與缺失，並做為本次教學單元的結果與討論，以利課程檢討與修正。

一、課程方面

(一) 圖畫書教學

1. 學生回答與教師預期的落差

可能是一開始擬定題目時，教學者會對學生的反應有所期待與設想，雖然知道要保持開放的態度接受學生的回答，卻在進行時會不自覺的往自己期望的方向繼續問下去。遇到這樣的狀況，雖然嘴巴會說：「恩，好...」，不過還是會擠眉、猶豫一下，這樣的臉部表情似乎不符合創造思考所期望教師提供的「支持環境」，在下個引導活動必須要更加留意。

2. 太快切入主題，部分學生跟不上討論的速度

從學生課後「漏網之魚的心聲」學習單中，有同學表示「...好羨慕同學可以馬上講出聯想的東西喔！我好像比別人慢好幾拍...」「老師，我也有想到好玩的點子耶！不過你只叫兩位同學回答而已。」可能是這次的討論過程太急促，我也就很自然就會請最快舉手的同學回答問題，但對於部分需要時間思考的同學，似乎沒有給予足夠的時間，在下個教學活動中，應該要設定幾個比較可以討論的問題，多給學生時間思考再舉手發言。

(二) 發展活動

1. 直接聯想的結果較常落於俗套

在上一節圖畫書教學時就有觀察到，學生如果用相同的元素來發想故事，很

難跳脫出差不多直接聯想的結果，像是說到「兔子」，有一半的同學都會想到「紅蘿蔔」，說到「月亮」就會想到「嫦娥」，因為這次的教學活動主要是訓練學生將不同的聯想物串成故事，所以對他們直接聯想的物品就不多做篩選，但是，如果時間允許，可以先在「聯想」部分進行一次教學活動，請學生以聯想物為練習，例如，說到「電腦」可以聯想到什麼？請學生羅列出五種以上的聯想物，可以增加更多的可能性，之後再進行故事的發想與情節的設計，其故事的發展與變化會更多元、豐富。

2. 聆聽也是珍貴的學習時間

我們在進行聯想遊戲的故事發想時，學生都格外專心在蘊釀自己的故事，嘗試讓學生思考的三分鐘，從舉手分享的人數，可以看出有許多同學已經可以完整發想故事結構，雖然礙於時間沒辦法一一讓他們說，但當某幾位同學說出故事時，同學們不僅聽得津津有味，在學習單的回覆中可以看到「...我覺得同學很厲害，他想的故事超有趣的，我的好像很無聊...」，同學在聆聽的過程中，還會比較自己的故事，發現自己的不足並學習別人的優點。

二、學生圖畫書作品

1. 故事說完了，然後呢？

「聯想」是創造思考教學的第一個單元，跟其他單元比起來，難度較低又易於發展故事，從學生的故事紀錄單和分鏡圖中，發現學生把聯想物串成故事不至於太困難，但問題出在，故事說完了，然後呢？可能沒有太精采的情節設計、太令人印象深刻的角色...等，故事雖然有頭有尾，但過於平淡讓整個故事沒有什麼可以吸引人的部份。在下一個單元的教學中，應在分享圖畫書時讓學生思考，「我喜歡這個故事嗎？」「為什麼？」「是什麼地方吸引人呢？」「創作者用了什麼設計來讓故事更有趣？」等等，讓故事可以多一些趣味。

2. 圖文比例不均衡

學生會先將自己發想的故事記錄在故事單中，研究者觀察到大部分學生會很努力能將故事的來龍去脈介紹清楚，以至於故事文字過於冗長，密密麻麻的文字塞在原本版面就不大的圖畫書畫面中，更顯擁擠，雖然學生有將其故事做分段的處理，但有些學生仍捨不得刪減文字，讓版面太滿，看起來十分不舒服，如此也會影響插圖的表現，圖文比例需要好好的再調整一下。



第五章、來跳黏巴達

（強迫思考組合法）

黏巴達顧名思義，就是一個「黏」字，一對男女，「黏」著的「森巴舞」，既然把這個教學活動稱為黏巴達，就是將兩種至四種不相干的東西黏在一起思考，也就是強迫思考的組合方式，讓彼此之間可以有關係，並利用不同的表現方式來讓它們產生新的關連，創作一個可以既誇張又合理的故事。創意就是把一些原本不相干的事物，重新組合在一起，這樣的組合概念與詹宏志（1988）所提出的「拼圖遊戲」亦有異曲同工之妙，主意的產生，常常是舊元素的新組合。兩個已經為人熟之的觀念，合併在一起的時候就成為全新的觀念，因為主意的拼圖過程，容許嘗試和犯錯，能夠條舉最多組合可能的人，就是能找到最多創意的人（P39）。也就是說 A 和 B 不會完全沒關係，就看創作者如何讓他們產生關係。

所以，要如何讓八竿子打不著的幾種東西搭起友誼的橋樑，讓任何不相關的元素彼此碰撞，看能撞出什麼奇異的結果或火花，而這個創意激盪過程就是這個單元學習的主要目標。人常常習慣使用「分析」來思考，分析是「同中求異」，它的能力表現在「把別人看起來相同的東西說成不同或不相干」，反之則是「異中求同」，它的能力反映在「把別人看起來不同的東西說成相同或相關」這也就是「綜合」的思考能力（引自詹宏志，1988，P134）。分析和綜合的能力，並沒有互相牴觸，一個人可以同時擁有，只是在不同時候使用，而我們的教育過程中，我們受到的絕大部分是「分析」的訓練，但兩者比較之下，綜合能力是屬於直覺性的、創造性的，因為綜合的工作本身就是一種創意。這跟強迫思考組合的方法是十分類似的，因為我們必須先試圖找出這幾個不相干事物的共通之處，再替它們找到一個有用或是有趣的組合，而這種強迫組合的綜合能力的訓練，就是利用分解後的再創作，發揮的想像空間也變得更大。

第一節、圖畫書教學

在這次的故事發想中，研究者先讓學生感受想像力豐富的圖畫書《白雲麵包》，這本書入選為 2005 年波隆那國際兒童書插畫展文學類佳作，作者以擬人化的手法描述這個充滿想像力的故事，以貓哥哥為第一人稱，描述他一早起來發現下雨，帶著弟弟到屋外發現一朵掛在樹梢的白雲，帶回家後交給媽媽揉成麵糰、烤成麵包，成了他們的早餐，吃進肚中後身體竟然輕飄飄的飛了起來，兩兄弟帶著白雲麵包找到了身在車陣的貓爸爸，貓爸爸咬了一口竟也飛了起來，趕上了上班的時間...在劉清彥為本書寫的導讀：「用想像烘培的麵包」一文裡提到：「故事中有現實的生活情境（小貓雨天玩耍、媽媽做麵包、父親趕赴上班、塞車），也有虛幻的想像情節（從烤箱裡飄散出來的白雲麵包、小貓打著傘在陰雨的天空飛行），這些現實與虛幻的元素巧妙連結，在趣味橫生的故事中，呈現小小孩習慣以現實生活為基礎，延伸發展成虛實交織的思維狀態。」作者將「白雲」和「麵包」做了巧妙結合，並利用一個半真實半虛幻的手法將其創造出一個新鮮、有趣的故事。

◎看故事之前，對「白雲」和「麵包」的感覺？

T：說到白雲，請問你會想到什麼？

S：那個搞笑的主持人。

T：我是說天上的白雲，不是人名喔！

S：想到棉花糖。

S：軟綿綿。

S：很輕。

S：想到搭飛機。

S：熱氣球。

T：恩，每個人對白雲的聯想都不同。那，說到麵包，你會想到什麼？

S：麵包店。

S：軟軟的、香香的。

S：想到早餐。

S：肚子餓的時候聽到麵包會想流口水。

S：7-11 的大亨堡。

T：「白雲」和「麵包」有沒有什麼相關的特質？

S：兩個都軟軟的。

S：鬆鬆的。

S：如果白雲有味道，應該跟麵包一樣都是香香的吧！

T：雲的味道？你可以說說看你想像中白雲的味道嗎？

S：太陽會發熱，像火爐一樣，所以白雲會有碳烤味。哈哈！

S：我覺得會有棉被的味道。

T：是曬過太陽的棉被嗎？

S：對。有陽光的味道！

T：喔！這句廣告詞真有意思，你的聯想很棒喔！所以白雲和麵包的組合還挺新鮮的，在我們還沒看這個故事之前，如果用這兩個元素來想一個故事，我們一起腦力激盪，有誰可以先幫我們想出一個開頭呢？

S：當作玩遊戲一樣。

T：什麼遊戲？

S：丟麵包的遊戲。

T：丟到哪裡去？

S：天空啊！能 K 到白雲的就贏了。

T：這個遊戲挺有趣的，那白雲上不知道會有什麼？不然，為什麼要把麵包丟上去呢？

S：就是一群人在比賽。

T：看誰丟得高、丟得遠。如果我說，我養了一隻狗，那隻狗很奇怪，牠不喜歡吃狗飼料，最愛吃的食物就是麵包了。有沒有同學可以繼續接著說說看這個故事？

S：結果，那隻狗出車禍死掉了。

T：死掉了之後呢？

S：因為它是一隻好心的狗，所以牠會上天堂。

S：天堂就在白雲裡啊！

S：所以主人為了讓牠吃到牠最喜歡的麵包，就把麵包往天上的白雲丟。

T：喔！希望在天堂的牠可以收到，然後開心吃到麵包，這個主人好愛牠。這個故事很感人呢！

◎看完故事後，對「白雲」和「麵包」兩者組合的感覺？

T：這樣的白雲麵包，你覺得怎麼樣？

S：太神奇了！吃下去之後竟然可以飛。

T：會飛是因為什麼？

S：雲啊！它一定是有什麼可以往上飛的成分。

T：恩，我想是一種比空氣還輕的分子結構吧！這個故事讓你覺得最有意思的是哪個部分？有沒有同學可以分享看看。

S：白雲卡在樹上，好有趣喔！

T：原本應該高高在上的白雲，怎麼可能被人拿到？作者是用什麼方式來處理這個部份？

S：應該是晚上下大雨，打雷閃電的。

T：喔！因為烏雲密佈，雲太多、太多塞滿整個天空，沒想到竟然有一朵雲卡在樹梢，我們這樣讀起來還挺合理的。

S：對啊！不過其實有點扯。

T：恩，不可否認的是，作者很有想像力喔！

S：貓媽媽揉麵糰那個部份也很好玩。

T：用分解圖來呈現，頓時有食譜分解動作的感覺。不過，這個做麵糰的過程的確是很重要，算是白雲麵包的誕生過程。

(2008/3/17)

◎觀察圖畫書裡獨特的插畫表現手法。

T：剛剛同學在看圖的時候，一直覺得它的圖很特別，可以說說看為什麼這樣的圖讓你覺得很不一樣。

S：因為好像模型喔！

T：你是說他不是用畫的嗎？

S：恩…好像也有用畫的地方。

T：所以有模型也有用畫的囉！你可以指出哪裡是用畫的嗎？

S：像貓咪的臉、壁紙啊！

T：那你覺得這些圖是怎麼產生的？

S：照相，用拍的。

T：恩，像是攝影作品。有沒有哪一個圖讓你印象深刻？

S：我喜歡那個他們吃完白雲麵包在餐廳裡飛起來的那張圖。

T：好，那我們一起看看這張圖。你覺得這張圖特別在哪裡？

S：像模型的東西竟然都可以飛起來。

T：哈哈！很像吊鋼絲一樣。假如讓你來畫這樣的一張飛起來的圖，你會這樣畫嗎？

S：不會耶。因為畫不出來。

T：你們通常會怎麼畫呢？

S：也是會飛起來啊！只是會畫得簡單一點。

T：怎麼簡單畫？

S：畫一條平平的線當作地板，然後畫餐桌，然後把他們畫在半空中。

T：我想像你畫的畫面比較像是側面圖，因為有一條水平線。那我們把你畫的那張圖還跟這張圖來比較一下，你覺得除了他畫得比較精緻之外，你們還有什麼不同？

S：他畫得比較好。

T：還有呢？

S：他好像是從上面看下來的。

T：你是說照相機從上面拍下來的感覺。

S：對。

T：你怎麼知道的呢？

S：因為天花板的燈變得好大，而且我看的到冰箱上面的罐子。

T：喔！離我們愈近的東西會變得愈大，難怪貓哥哥和一些飛得比較高的麵包會這麼大。所以從不同角度來表現同一張圖的感覺都不一樣喔！所以，你們覺得這樣的畫法和剛剛那種水平的畫法所呈現出來的畫面有什麼不一樣？

S：他的比較生動。

T：為什麼你覺得這樣的角度比較生動？

S：因為從上面看下去可以看到比較多的東西。如果是平平的，好像比較單調。

T：恩，有道理喔！還有呢？

S：我覺得因為有遠有近的東西，東西就會變得很多很多，看起來很熱鬧。

T：恩，層次變多了，的確讓畫面看起來更生動喔！

S：看起來就好難畫！

T：這個沒關係，如果你覺得困難，我們可以在自己畫的時候把東西再簡化一下，不一定要畫得這麼的精緻，不過就像同學說的，只是換一個角度還呈現畫面，效

過就有很大的差別喔。所以當你在畫一張插畫的時候，可以想想除了這樣畫還有沒有別的畫法？「條條大路通羅馬」，方法應該有很多，你可以多思考一下。

(2008/3/20)

從封面圖就可以清楚地觀察到，白瓦紅牆是照片，窗內沉睡的貓咪一家，在臉的部份是紙雕，屋簷上的水管和雲朵應該是畫上的，不過一開始並沒有特別從封面聊起，研究者想先從故事的部分和學生們討論「白雲」和「麵包」的組合可以有什麼不同的可能性，以及作者這樣的結合，在故事的呈現上效果如何，讓學生先感受兩個東西被強迫放在一起思考時，可能被處理的策略。從學生的反應可以看的出來，他們對這個故事很感興趣，不過一開始會覺得很扯，畢竟到了六年級，有些不合邏輯的故事情節有時候會讓他們覺得不可能、幼稚…，不過有了上一個單元的經驗，這樣的質疑只維持不到三秒鐘，大部分的學生已經認為這樣的故事發想是很有想像力的，而且在某一部分的故事設計上，有一點誇張、不合邏輯是很有意思、有趣的。

然而，天上的白雲讓人想到什麼？是軟綿綿的棉花床，還是像作者一樣聯想到可以做成麵包的材料？而且吃了白雲麵包後，身體變輕可以飛起來？光是這些解決現實之苦的奇思妙想便讓人驚喜，書中的插畫表現也很特別。在圖本的表現方式，似乎也是依循劉清彥在導讀文章裡闡述的方式所創造的。現實生活情境，如臥室裡的寢具、檯燈、爸爸的眼鏡，客廳裡的傢俱擺設、小貓身上的雨衣，媽媽做白雲麵包時使用的材料、工具……等等，大都以拍攝自實景的照片畫面呈現。想像的畫面如虛構的角色、主角一家人的照片、故事情境則多以紙雕和繪畫表現搭配上不同視角的拍攝手法，有俯視、平視、仰視還有直升機空拍式的全景街道圖，配上不同的燈光，像是一開始打雷閃電的藍光、從紙門透出廚房的黃燈光、在陰雨天路上的紅路燈、車燈…等，不僅讓書中的插圖營造出同一種氛圍，還充滿了想像力和異於一般圖畫書插畫表現的創意。而學生透過觀察書中的插畫，來試問自己「如果是我，我會這樣畫嗎？」「如果不是這樣畫，那我會怎麼畫？」「比較一下我和作者的畫有什麼不同？」「作者這樣安排的畫面，有什麼不一樣的地方嗎？」「為什麼這樣會有這樣的效果呢？」或許學生沒辦法畫得這麼專業、精緻，但透過挑戰自己的直覺畫法以及試著打破自己的習慣畫法，或許可以有不同的收穫和不一樣的表現效果。

第二節、發展活動

一、進行方式：

利用抽籤的方式來決定四個元素，讓學生利用抽中的元素編故事，這其中任何一個元素都可以是主角，利用彼此的關係或對話來產生故事內容。在四張空白紙條上分別寫下兩個名詞，一個是有生命的名詞，包括動物、植物，另一個是沒有生命的名詞，像是建築、物品、東西、設備等，另外兩張紙條則寫下動詞及形容詞，將四張紙條分別放入四個籤桶來進行抽籤。每位學生都會抽到四張紙條，利用籤上的四個詞，先做句子的練習，進而完成故事的發想與結構。

△籤桶：名詞、動詞、形容詞

名詞（有生命的）：蜘蛛、浣熊、木偶、青蛙、牡丹…

名詞（無生命的）：牆、購物袋、馬克杯、高跟鞋、帽子…

動詞：跳躍、飛翔、奔跑、散步、滑行、等待，害怕…

形容詞：愉快的、美妙的、傷心的、紅的、彩色的、悠揚的…

二、上課紀錄：

T：我們今天要來玩的是「來跳黏巴達」。就像我們上次看的故事書，作者把「白雲」和「麵包」黏在一起，所以創造了一個《白雲麵包》的故事。我們也來試試看，把原本沒有什麼關係的東西來做結合吧！用你的想像力，把它們放在同一個故事裡。

S：所以這四個東西都要出現在故事裡面囉！

T：是阿！我們可以先來練習看看。這裡的四個籤桶，大家都把紙條丟進去吧！讓我來抽出四個籤來試試看。第一張是老虎，再來是天花板、噁心的、親親。好，給各小組三分鐘的思考時間，大家一起動動腦，你可以把這四個元素怎麼樣放在一個故事裡呢？

S：誰是主角？

T：誰都可以是主角喔！只要把它們串在一個故事裡就可以。

S：順序呢？

T：你可以自己做調整。

(三分鐘)

T：有沒有那一組可以說說看？如果你接不下去，我們都可以一起幫你完成喔！
四個元素是老虎、天花板、噁心的、親親。

G：老虎阿克是一名運動健將，這一天他約了球友們來家裡玩，大家在房間裡吃吃喝喝、又唱又跳，後來索性在房間裡丟起了球，「阿克，接住！」「看我的超速球！」「拜託，你這樣根本不夠看，我的拋接才厲害！」大家就這樣把球傳過來又丟過去，球現在又回到阿克的手上，沒想到這一球丟得太高，直接撞上了天花板。「碰！」好大的撞擊，讓原本躲在角落努力織著網的蜘蛛就這麼跌了下來，恰巧落在阿克的嘴上，「啊！好噁心，阿克和蜘蛛親親喔！哈！哈！」大家又叫又笑的，阿克尷尬的真想鑽個洞躲到地底下去。

T：哈哈！故事很完整，真是有趣。還有沒有哪一組同學可以用相同的元素來編出不一樣的故事？

G：有一隻老虎叫做虎哥，他和壁虎一虎弟是好朋友，他們時常到對方家裡作客，但虎哥總是不太喜歡去虎弟家，因為虎弟家住在天花板上，又窄又小的，虎哥總是小心翼翼壓低身體爬進去，每次作客回來總是得腰酸背痛好一陣子。還有兩個想不到…

T：沒關係，有沒有同學可以繼續編下去？

S：這一天，虎弟準備了好多好吃的食物和虎哥一起享用，他們吃了香腸，香菜大腸麵線，香雞排、香蕉、香瓜、香草冰淇淋…，吃得好飽、好飽。虎哥吃飽之後又壓低身體準備爬回去，沒想到踩到剛剛吃完亂丟的香蕉皮，滑了一跤，整個人重重摔在剛剛的食物渣和垃圾堆裡，身上的毛都沾滿了一堆黏稠的汁液非常噁心。

T：剛剛你說的那些食物，香腸，香菜大腸麵線，香雞排、香蕉、香瓜、香草冰淇淋…真是太豐盛了，應該可以再加幾朵香菇吧！哈哈。還有最後一個元素喔！
有沒有人可以繼續編下去呢？這麼噁心的虎哥，再來會怎麼樣呢？

S：虎弟說「不要浪費了這些食物」於是就衝上去把虎哥身上這些食物渣都吃掉，當牠吃到虎哥嘴邊的那塊大腸，就不小心親到虎哥啦！親親喔！哈哈。

T：虎哥應該嚇到了。

S：哈哈！他真是倒楣。

T：大家應該清楚遊戲規則了，現在就請同學上來抽出自己的四個籤吧！

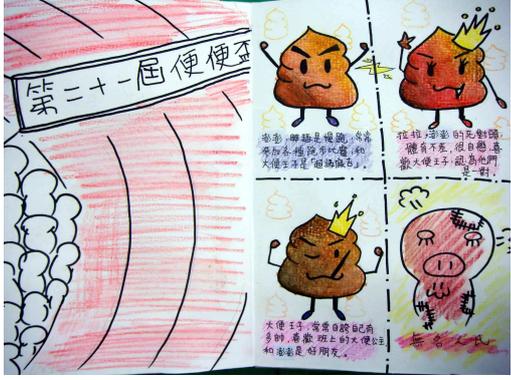
(200/3/24)

強迫組合的方法，有很大的部份是自圓其說，讓不合理的一部分變成想像力的發揮，另一部分讓它合理化之後，就可以增加故事的可信度，好像真有這麼一回事一樣。像在《白雲麵包》裡，貓兄弟從樹上拿到白雲後交給貓媽媽，就像是真的一樣，媽媽邊搓邊揉，就這麼烤出了會讓人飛起來的白雲麵包，看似合理又有些誇張，所以其精采度取決於作者怎麼鋪陳出故事、設計怎樣的情節來玩。要把完全不相干的東西放在一起做聯想，學生第一個困難是「四個都要嗎？」好像每多一個元素，就會增加一些困難。「要怎麼樣把這個東西扯進故事裡？」看得出來學生們都絞盡腦汁在思考這個問題。不過，這真是個好現象，雖然有時候會覺得牽強，但是可以感覺到他們很努力讓這些元素產生「關係」，幸好之前有聯想遊戲的練習，我發現學生在這個過程的表達上有進步，講老虎阿克的故事，可以一口氣完整的說出故事內容，還透過對話的方式，讓我們感受到故事裡角色們的個性、互動，這個故事讓同學們哈哈大笑，也讓我印象深刻。

此外那個虎哥和虎弟的故事也很有意思，因為要遷就「天花板」，沒想到就讓學生想到壁虎，至少壁虎住在天花板裡是挺合理的。兩隻虎成爲好朋友，「老虎」本身就是我們要處理的元素，剛好放在一起把另外兩個元素延伸出完整的故事。可惜的是，上課思考的時間比較短，沒辦法給學生太長構思的時間，所以有很多靈感都是一瞬間產生的，有的很精采、有的則讓人有草草交代過去的感覺，不過還是鼓勵學生把想到的東西盡量發言，並透過別人發表的想法，再激盪或延伸出自己的想法，或許對很多學生而言，他是有能力完成的，只是少了方向，而對於某些靈感來的很快的學生，他們可以在短時間想出許多故事發展的可能性，但對於細部的刻畫就比較缺乏，雙方互相交流，補其不足的地方，也是一個很好的學習過程。

第三節、圖畫書作品分析：

一、大便的夢想 圖.文/阿華

	
<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁</p>
	
<p>P1 澎澎是一個大便，他很快樂，可是有一件事希望能實現，那就是~飛。 P2 有一天…（啲！）</p>	<p>P3 原來是一張報名表… （第二十一屆便便盃八百公尺賽跑）</p>
	
<p>P5（飛行夢） P6 平常都有在運動的他，當然一定會參加囉！（必勝）</p>	<p>P7（第二十一屆便便盃） P8△澎澎，興趣是慢跑，常常參加各種跑步比賽，和大便王子是「超級麻吉」。</p>

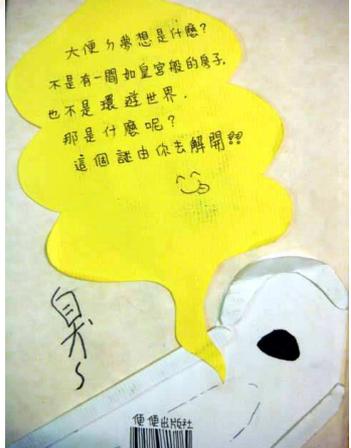
	<p>△拉拉，澎澎的死對頭，體育不差，很自戀，喜歡大便王子，認為他們是一對。</p> <p>△大便王子，常常自誇自己有多帥，喜歡班上的大便公主，和澎澎是好朋友。</p> <p>△無名人氏</p>
	
<p>P9 (ㄉㄨ)</p> <p>P10 (新跑跑便便車)</p>	<p>P11 (澎澎的吶喊) 啊~~~~澎澎竟然差大便王子 0.00001 秒，澎澎簡直快昏倒了！</p> <p>P12 後來大便王子看到澎澎可憐，便把冠軍寶座讓給他，反正只差那 0.00001 秒而已。</p> <p>主辦人一哆啦做夢把竹蜻蜓拿給澎澎之後~~~~...</p>
	
<p>P14...澎澎不但飛到天上去，也完成了他期待已久的夢想了！</p>	<p>封底</p> <p>(大便的夢想是什麼？不是有一間如皇宮般的房子，也不是環遊世界，那是什麼呢？這個謎由你去解開！)</p>

圖 5-1 學生圖畫書作品《大便的夢想》

(一) 創作元素：哆啦 A 夢、大便、快樂的、飛

(二) 訪談紀錄：

T：當初抽到「大便」、「哆啦A夢」、「快樂的」和「飛」是什麼感覺？

S：我想我完了，這是什麼鬼東西？

T：「大便」和「哆啦A夢」，你選了「大便」當主角的原因是什麼？

S：同學看到我抽到「大便」都一直笑，算了，要笑就笑個夠吧！所以我就想要畫一個大便的故事，反正…乾脆就想一個好玩的故事吧！

T：大便想飛的確是一個很有意思的設計。透過課堂中圖畫書的分享與討論，讓你在自己創作的過程中，有沒有什麼影響？

S：一開始其實我還滿悶的，因為我好像沒辦法立刻想出什麼好點子，看大家講得很誇張，都覺得很好笑，不過大家編的故事都大有不同，去欣賞別人的作品也可以加強創造力，讓自己的點子更特別，這會讓自己更進步的。.....【獨創力】

T：為什麼你不直接讓澎澎得到冠軍？

S：這樣會很無聊耶。因為大家都覺得他應該會得到，所以就先不給他贏囉！

T：嗯~讓他只差那麼一點點...

S：對啊。不過我之前就有說了，大便王子和他是好朋友，所以大便王子就把第一名讓給他，讓他實現他的夢想。

T：我很好奇的是，你在安排故事時，讓完成澎澎的飛行夢是最後哆啦做夢給的竹蜻蜓，為什麼不是一架飛機？直升機或是熱氣球之類的？有沒有非「竹蜻蜓」不可的原因？

S：有耶。其實我一直很喜歡哆啦A夢，他的好多法寶，我都很喜歡。當初在想最後的獎品是什麼的時候，我有想過其它的東西，像是環遊世界的機票、飛機、滑翔翼...等，不過這些東西都沒有竹蜻蜓方便、好用。竹蜻蜓很小，可以隨身攜帶，也可以直接就飛上天，飛機的話還要跑道哩.....【敏感力】

(三) 圖畫書創造思考表現評分表 (滿分 10 分)

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者	9	8	5	6	9
李老師	8	8	6	6	8
平均	8.5	8	5.5	6	8.5

表 5-1 學生圖畫書《大便的夢想》創造思考表現評分表

1. 故事分析

阿華將原本不相關的「大便」和「飛」放在一起，思考出一個大致上的故事結構，出發點很簡單，他想要讓大便飛起來，於是運用擬人法，將大便擬人化之後，讓他得以經過一個努力的歷程來完成飛行。在「大便」和「飛」之間，阿華用了最直接的連結，故在評分表中其「變通力」分數較低，沒有給讀者太多情節變化所產生的期待，不過在其「敏感力」的表現優，雖然是直接的連結，卻在故事中安排了許多的巧思和小設計，像是書名沒有取成「大便要飛」、「大便飛起來」...等，而用「大便的願望」來吸引讀者，增加讀者的想像空間，讓讀者一看到就先引起疑問「...大便的願望是什麼呢？」在封底的部份也有加註文字「大便的夢想是什麼？不是有一間如皇宮般的房子，也不是環遊世界，那是什麼呢？這個謎由你去解開！」，透過這些文字的引導，讓讀者也可以參與其中，阿華在每一個事件的問題環節上，都有讓人覺得趣味、精采的發展。

故事安排流暢，版面配置和圖文安排都恰到好處，惟獨在快接近結局時，在 P12「大便王子看到澎澎可憐，便把冠軍寶座讓給他，反正只差那 0.00001 秒而已。」，阿華沒有讓澎澎直接贏得比賽冠軍，改用大便王子把第一名「讓」給他，原本覺得有點多此一舉，不過當阿華在班上分享這一段故事時，才說到「0.0001 秒」班上的同學全都哈哈大笑，瞭解之後才知道，學生覺得阿華這樣的設計讓澎澎成了一個很倒楣的角色，所以好笑，因為預期會得到第一名，卻設計一個滑鐵盧的小插曲，看在同年齡的學生眼裡，是有趣的，而且大便王子把第一名「讓」給澎澎，同學也覺得大便王子有情有義，跟之前 P8 所說兩個人是「超級麻吉」非常吻合。

在孩子的心中，「哆啦 A 夢」代表著夢想實現者的角色，在故事的結尾，阿華安排了哆啦作夢送給澎澎一個竹蜻蜓，跟這個故事《大便的夢想》的本質有所呼應，夢想的實現貫徹了本書頭尾，讓故事的調性具有一致性。

2. 插畫分析

故事中的插畫表現讓簡單文字的敘述過程更加生動，如 P1 描述大便澎澎想飛的畫面，讀者看到澎澎流著口水，悠閒躺在草皮上做白日夢，P3.4 的一個大跨頁將報名表誇張呈現在讀者前，讓讀者和澎澎一起看著這張賽跑報名表，此一視

角的設計，讓讀者不僅站在客觀的角度在閱讀圖畫書，還多了一種和澎澎想一起完成飛行夢的參與感；除此之外，阿華善用一些繪圖上的小元素，增加畫面的趣味，像是 P5 的「飛行夢」，用放射線條來加強視覺效果，有趣的是這個飛行夢的輪廓，竟然是大便的形狀，加強了「大便要飛」—這種對於追求飛行夢想的動機與決心。

阿華將許多不同性質的畫面融入插圖的表現，像是 P9.10 的「新跑跑便便車」就是結合了網上流行的「跑跑卡丁車」的電玩畫面，如下圖 5-2；而在 P11 的「澎澎的吶喊」也結合了世界名畫—孟克的「吶喊」如下圖 5-3。



圖 5-2 跑跑卡丁車



圖 5-3 孟克的「吶喊」

二、馬桶聯跑 圖.文/巴托斯馬

<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁 (一場抗議遊行即將開始…)</p>



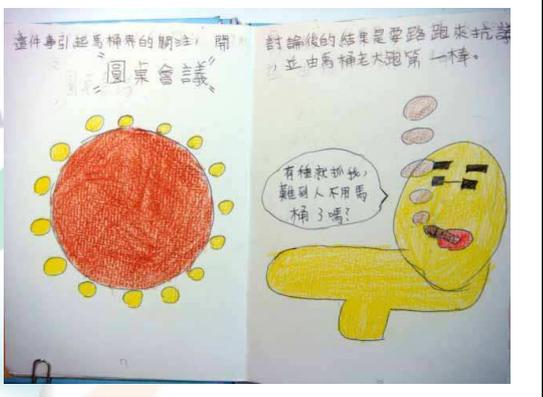
P1 蹲馬桶每天都過著快樂的生活，管它大小不一、不同深淺，還是臭味薰天，他都軟硬兼吃，堅守著他的工作。
P2 直到某一天...



P3 有天，有個人三個月沒吃青菜，居然... (5分鐘)
P4 便秘了“五小時” (半小時、1小時、2小時、5小時)



P5P6 蹲馬桶又累又生氣，引起那個人的不滿，人就說：「你不過是個馬桶，叫什麼，給我吃屎去！」(吃屎！)



P7 這件事引起馬桶界的關注，開了圓桌會議。
P8 討論後的結過是要路跑的抗議，並由馬桶老大跑第一棒。
(有種就抓我，難道人不用馬桶了嗎?)



P9 P10 路跑開始了，路上全是來自世界各地、各式各樣的馬桶在罷工抗議。
(新跑跑便便車)



P11 (快給我們上廁所!)(是)
P12 (以後不准再上廁所那麼久，知道嗎？否則我們會再度罷工。)

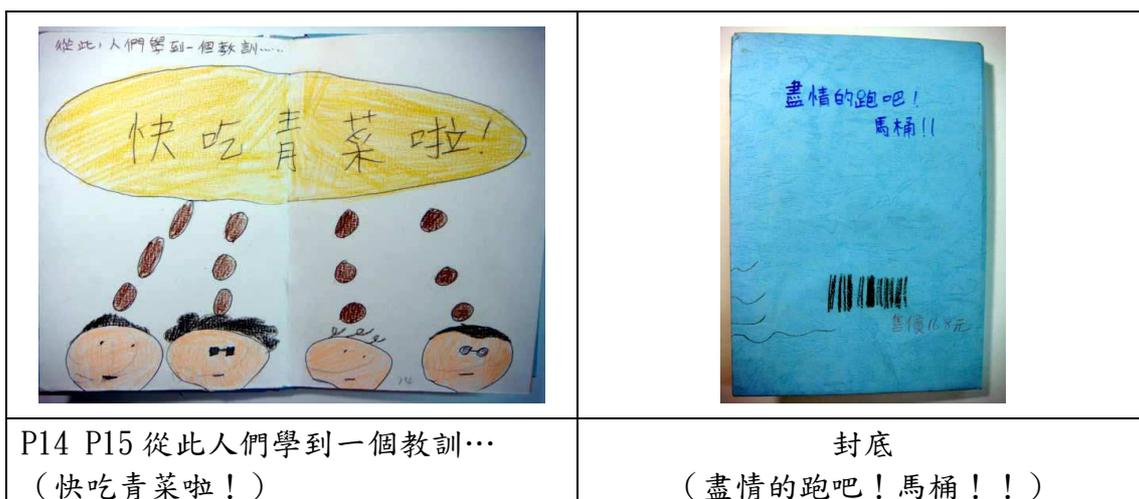


圖 5-4 學生圖畫書作品《馬桶聯跑》

(一) 創作元素：馬桶、青菜、生氣的、跑步

(二) 訪談紀錄：

T：當初抽到「馬桶」、「青菜」、「生氣的」和「跑步」是什麼感覺？

S：我覺得超好笑的，感覺是一個很有挑戰性的題目，很好玩，不過老師有說過，兩個東西愈沒有關係，結合在一起之後可能會更有趣。……【挑戰性】

T：你可以說說看你的創作歷程嗎？你是怎麼把「馬桶」和「跑步」這兩個東西放在一起思考的呢？

S：馬桶跑步讓我想到之前新聞看到的「入聯聯跑」。

T：你是說重返聯合國的活動嗎？

S：對啊。

T：怎麼會有這樣的聯想？

S：我常常看到新聞播那種罷工或是抗議的畫面，覺得印象深刻，所以我就想如果馬桶會說話、有表情，不知道他會不會喜歡他的工作？如果不喜歡會不會想要罷工？因為又抽到「生氣的」，所以我就直接聯想到，讓馬桶生氣，然後一起罷工的故事。……【好奇心、變通力、獨創力】

T：覺得創作圖畫書最好玩的地方在哪裡？

S：我覺得自己不太會畫畫，畫的東西好像都小小的，很難放大耶！像是那種 4 開的畫紙，看了就會很頭痛；不過，這次畫圖畫書很好玩，每一頁不會太大，對我來說剛剛好。而且，我自己想出這個故事之後，一邊畫、一邊想我還一邊笑，畫完一頁再想一頁，雖還不知道下一頁打算畫成什麼樣子，不過自己超期待的，

一頁一頁慢慢完成，很有成就感。.....【冒險性】

(三) 圖畫書創造思考表現評分表 (滿分 10 分)

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者	10	8	8	10	6
李老師	9	8	8	9	5
平均	9.5	8	8	9.5	5.5

表 5-2 學生圖畫書《馬桶聯跑》創造思考表現評分表

1. 故事分析

一開始還不是很了解所謂的「聯跑」，原來是聯合跑步的簡稱，巴托斯馬（以下簡稱小巴）將馬桶當作故事的主角來發想，把在生活中的馬桶擬人化之後，讓我們聽到他的想法、心聲，小巴把抽到的四個籤「馬桶」、「青菜」、「生氣的」和「跑步」，都當作是故事中極具份量的關鍵詞來進行，讓馬桶生氣之後，參加罷工聯跑，再下一個結尾「多吃青菜啦！」故事情節合理且趣味橫生，特別是一開頭 P1 介紹蹲馬桶時，善用了四字詞「管它大小不一、不同深淺，還是臭味薰天，他都軟硬兼吃，堅守著他的工作。」這一段簡單的文字，將馬桶的工作性質描述得十分貼切又逗趣十足。小巴運用了平常圖畫書中不常用的素材，不僅吸引讀者的閱讀興趣，還突顯了其圖畫書創作的獨特性，故其在評分表中「獨創力」的表現突出，而從「馬桶」發想出一連串的抗議活動，在對馬桶的觀察上，小巴結合時事的聯想及切入角度也展現出敏感力。

因為主角是馬桶，所以很多事情也就合理化起來，在平日生活中，叫人家去吃大便，會是一句不雅的話，但在 P5P6 中因為蹲馬桶抱怨了一下，那個人生氣的指著蹲馬桶說：「吃屎去！」馬桶吃大便，好像是天經地義，這句話的雙關使用，讓讀者哈哈大笑，令人印象深刻。

小巴雖然將這個故事定位在罷工、抗議，但也隱藏了一些正向、健康的概念，從我們生活中息息相關的馬桶，道出他的心聲、工作態度，以及人一開始對馬桶那種趾高氣昂的樣子，用「你不過是個馬桶，叫什麼…」來貶低馬桶，但卻在馬桶們決定罷工之後，才知道馬桶的重要性，這種習慣性的忽略的確是人的最大通病，除此之外，還有最後的結尾，希望大家要多吃青菜，一方面可以避免便秘，

不然上個廁所要花五小時，不只家裡的馬桶想罷工跑走，自己的健康也都跑光了，小巴用了一個有趣的故事、有趣的情結來呈現，效果獨具。

2. 插畫分析

封面設計簡單，只有書名和一個馬桶，如果把字遮起來單獨看，可能在第一次還猜不出所畫何物，不過仔細看，他的確將馬桶的特色都畫了出來，只是小巴把馬桶構造簡化，雖然沒有討喜的造型，卻也忠實呈現馬桶的樣貌。書名頁開始就有一段前言「一場抗議遊行即將開始…」，引起讀者的興趣，也導引出此一聯跑活動跟抗議有關，不過跟「馬桶」有何關係呢？產生疑問的讀者自然會迫不及待的繼續往下翻，在這個部份的設計，小巴有抓到讀者好奇的心態。

在 P3P4 透過小巴所畫幾個連續的分鏡圖，都是一個人坐在馬桶上、從五分鐘、一小時、兩小時到五小時、搭配上蹲馬桶的表情，從微笑、無奈到生氣，將整個事件的起因描繪得十分生動。在書中小巴善用對話框，讓原本較為單調的造型，看起來可以討喜、活潑些，最後 P13P14 的大跨頁，讓一群人口中說出「多吃青菜啦！」搭配大大的黃色對話框，在視覺呈現上格外有力，可惜的是，蹲馬桶以及所有的馬桶們從頭到尾幾乎都是同一方向，沒有其它的變化，包含 P9P10 應該是本書中最精采的聯跑圖，用二分的方式把馬桶畫在前景，後面搭配幾個小房子，在畫面的安排設計上較為平淡，且視角的表現也略為單調，整體呈現在「精進力」的表現較弱。

第四節、結果與討論

本節中分別將第二單元的課程進行與學生反應、學生作品，做為本次教學單元的結果與討論，待發現教學問題後，以利課程檢討與修正。

一、課程方面

(一) 圖畫書教學

1. 專業的插畫成品帶給學生的距離感

總覺得給學生看一些完整的作品，會刺激他們對美的認識，並且可以利用觀察增加自己的美感表現，但在這次的討論中，學生雖然觀察到繪者利用多重視角來處理畫面，不僅增加了視覺的豐富性，還讓畫面更加生動有趣。不過學生表示「他畫得比較好」，除了肯定繪者的畫之外，還透露出「其實我做不到這樣...」，原本想透過欣賞讓學生成長，但對某些學生來說，這樣完整的插畫作品反而會帶給學生無力感，距離感，因為自己根本畫不出這樣的作品。所以在教學時要格外留意這樣的狀況，在當下我仍希望學生藉由發現優秀作品的小細節來增廣圖像表現的視野，至於學生能表現到何種程度，尚未是當務之急，將焦點放至「發現」與「改變」，能跨出嘗試的第一步就值得肯定。

2. 是扯？還是有想像力？

學生看到白雲卡在樹枝上，有一位同學提高分貝的提醒我「...其實有點扯。」雖然我當下的直接回應「恩，不可否認的，作者很有想像力喔！」學生似乎也就接受了這樣的說法，然而，那句話也讓我重新思考到到底是「扯？」還是「想像力？」基本上有「想像力」的東西好像都有一點「扯」的成分，「扯」的意思是誇張的、不符合常理的，如果就這樣來結合兩者意義，其實兩個詞是互通的，只不過在用詞上，我們可以選擇來使用，如果學生覺得誇張他可以說「這也太誇張的吧！」「天啊！這幾乎是不可能發生的事。」等等，但學生直接用「扯」來反應，代表對他而言，會瞪大眼睛驚呼想像力的神奇，那種趣味離他似乎已有段距

離，希望學生能在這次的課程中，慢慢感受想像力的精彩與豐富性，而不是只活在一個呆板的現實環境，重回想像力的世界，享受並欣賞它並讚嘆「這真是太有趣了！」

（二）發展活動

1. 紙條的重複性高

在這次上課中學生要寫出四個詞，有生命的名詞、無生命的名詞、動詞以及形容詞，從學生抽到的紙條中，可以感覺到重複的詞還真不少，特別是教室內的物品，像是黑板、電風扇、桌子、鉛筆、椅子...等，在無生命的籤統中佔了很大比例。在下一個單元中仍有需要抽籤的活動，必須提醒學生把視野望外延伸，想想窗外的東西，不要只侷限在小小的教室裡。

2. 屎尿文化讓大家笑哈哈

紙條的重複性是一個問題，再者是寫紙條時有些學生寫了很多他們覺得自己很好笑的元素，所以有鼻屎、大便、屁股、馬桶...等，雖然我並不排斥這樣的元素來結合故事，但比例過高讓每個故事都有這些東西穿插其中，明明故事不好笑，只要寫到或是讀到這幾個東西，大家就可以笑到東倒西歪，像點到笑穴一樣。看學生的作品有些將這些主題發揮的淋漓盡致，故事設計、效果也很好，但從一開始的故事單發現有部分學生會因為這些元素而模糊了故事本身，而有幾位學生也私下表示希望可以換掉這幾張紙條，這些屎尿的元素在此單元已經全數使用完畢，下個單元中提醒同學寫寫別的吧！

二、學生圖畫書作品

1. 無聊的跑龍套角色

雖然同樣的東西還是可以有不同的組合與故事發想，但不可否認的，一個特別的元素可以增加聯想的趣味，不然故事常常就會「大熊走累了坐到椅子上休

息，休息夠了，他又繼續往前走。」這種跟劇情較無關係的句子出現，為的只是讓椅子亮相一下，這樣的跑龍套角色似乎沒辦法幫故事加分。

2. 兩個元素的連結關係弱

看到學生的故事單，狀況好的可以寫出流暢又精彩的故事，狀況普通的就如上所說，故事會較為平淡，有很多跑龍套的角色穿插其中，無法讓故事聚焦；雖然沒有看到從頭到尾不知所云的故事，但學生的故事中多少有兩個元素，彼此連結性較弱的情節設計，可能是故事轉折過快、節奏不對，或是突然冒出一個角色，該交代的部分沒有處理，這是需要花多一些時間來反覆閱讀故事才會發現的問題，故在下一個單元要提醒學生，自己寫完的故事要自己看看有沒有哪裡漏掉了？或是同學之間可以交換看看，透過別人的閱讀可以指出故事安排上的缺漏與不足。



第陸章、腦袋開花

（逆向思考法）

也是反傳統思考法，打破所有正規的關係，讓原本不可能成爲可能，譬如肚臍可以哭、鯨魚可以飛、老鷹可以游泳…。

詹宏志（1998）提出「反手刷牙訓練法」和逆向思考法的本質是相近的。鳥會飛、魚會游...這些事情都是我們認爲再平凡不過的事。事實上，天才只不過是以非習慣性的方式去理解事物的能力罷了（詹宏志，1998，P110）。習慣會束縛我們的想法，同時約束了我們思考的彈性，就像反手刷牙一樣，當我們慣用著某一隻手做事情，除非是刻意的要改變，不然我們常常下意識就直接做出這樣的動作、反應。然而，習慣對創意是最大的毒藥，在不改變的形況下，很多新想法、點子就出不來，所以，我們打破傳統、習慣和本來就應該這樣的人、事、物...等組合來練習這一次的逆向思考。

第一節、圖畫書教學

在這次的故事發想中，研究者先讓學生感受圖畫書《紅公雞》，這本書在許多教學運用上主要拿來談兩性問題，不過，作者用逆向思考的方法描述這個公雞孵蛋的故事，打破我們長久覺得孵蛋是母雞工作這件事。從一大清早紅公雞散步時，撿回一顆蛋開始鋪陳這個故事，撿到蛋怎麼辦？紅公雞直覺的拿給了母雞，母雞們搖搖頭，大家都有自己的蛋要孵，便請他將蛋放回原處。紅公雞回到原來的地方，等待蛋主人的出現，等了好久，有一隻大蛇出現想把蛋吞了，讓他覺得把蛋留在那裡真是太危險了，於是，紅公雞決定自己來孵這顆蛋，母雞們紛紛以過來人的經驗分享孵蛋過程，紅公雞成了母雞心目中的第一號英雄。不知道孵出來的寶寶長什麼模樣？紅公雞忍不住好奇的猜想。當小雞孵出來後，紅公雞驚喜萬分，說：「好可愛的小雞,你長得還真像我。」從此紅公雞和小雞就形影不離的在一起。

◎看故事前，先從從封面來討論本書的訊息。

T：從封面你看到什麼？

S：一隻很大的紅雞。

T：他是公雞還是母雞？

S：公的。

T：你從哪裡看出來？

S：他有雞冠。

T：還有呢？

S：有一隻小雞。

S：他們在鳥巢裡。

T：鳥巢裡還有什麼嗎？

S：有蛋！小雞剛生出來。

T：你覺得公雞、小雞、雞蛋這三個元素，可能會變成一個怎樣的故事？

S：公雞嘴張得很大耶！他應該是要把小雞吃掉。

T：喔！看起來還有有點像。

S：不可能啦！公雞怎麼會吃小雞。

T：我們先暫時把不可能的問題拋開，你覺得是什麼就說說看。為什麼你覺得公雞不是要吃掉小雞？除了不可能之外，或許作者有暗示出什麼線索呢！

S：不知道，我猜的。

S：我覺得應該不是要吃掉小雞，因為公雞的嘴雖然張得很大，但是這個嘴型是「啊！」

T：公雞為什麼對著小雞喊「啊」？

S：嚇一跳吧。

T：恩，的確有這樣的可能，突然看到他嚇了一跳。那為什麼會突然看到小雞呢？

S：因為小雞剛生出來。

T：初次見面，所以很驚訝。不過，這個畫面有沒有讓你覺得哪裡很奇怪呢？

S：公雞怎麼會坐在巢裡面？

T：你是說，坐在巢面孵蛋的意思嗎？

S：對啊！母雞才會孵蛋。

S：都是母雞在孵蛋的。

T：恩，好像正常來說，我們都會覺得孵蛋是母雞的事情，那公雞孵蛋不知道會發生什麼事情？還有那顆蛋是怎麼來的？我們一起來看看這個故事吧！

◎看完故事後，對「公雞」和「孵蛋」的感覺？

T：依我們平常的觀念，公雞絕不可能去孵蛋，但是故事裡的紅公雞他做到了，還順利孵出小雞，我們來想想看，如果這個故事我們把紅公雞改成紅母雞，內容就類似於這個故事，這隻母雞大清早撿到一顆蛋回巢裡孵…這樣的故事你怎麼樣呢？

S：母雞自己孵蛋還不夠，還四處撿蛋幫別人孵喔！

S：比較無聊。

S：沒意思。

T：大部分的同學覺得，改成母雞之後，好像故事的精采度降低，變得比較沒特色。

S：對啊！因為母雞本來就會孵蛋。

T：這種感覺就好像我們上次兒童節，有三位男老師反串成 SHE（女子團體），上台扭腰擺臀的熱舞，大家看到都快笑翻了。同樣的，如果是三位女老師來做扮 SHE，你們覺得效果有差嗎？

S：有耶！差好多喔！大信老師他們比較有「笑」果。

T：恩，舞台效果和「笑」果都非常好。也就是說，用對比和反差比較大的兩件事或東西來組合，會因為反差而有不一樣的感覺。

學生進行到這部份，從公雞孵蛋、母雞孵蛋這兩間的比較，開始了解兩個不相關甚至是高反差的元素放在一起，效果會較強烈。而要創造出逆向的思考，也就是出乎常理，在邏輯上是彼此衝突或是反其道而行的。

◎可能中的不可能、不可能的可能

T：剛剛同學看封面有提到公雞要把小雞吃掉。如果故事真的是這樣發展，你的感覺是什麼？

S：太扯了。

S：很奇怪。

T：不過，公雞去孵蛋不是也是很扯、很奇怪的事情嗎？

S：兩個比較起來，公雞孵蛋的機會高一點吧！

S：對啊。公雞不可能吃小雞啦！牠又沒有牙齒。

S：應該說公雞不吃肉吧！

T：恩，先不管公雞到底吃什麼，你們都覺得公雞孵蛋在不可能事情的事情中比較有可能發生的。那你為什麼覺得這件事的可能性比較高？

S：因為故事有說啊！他是因為撿到蛋，母雞又沒空孵，他才會自己孵。

T：故事把過程描述的很清楚。如果，我也把公雞吃小雞的過程交代的很清楚、詳細，你會不會也覺得這件事的可能性會提高呢？

S：會喔！

T：當然，這個描述的過程不可以扯到不合理，就像作者一樣，一隻公雞不會沒事去拿蛋來孵吧！他幫公雞設計了一個情節，用看似合理的方式去處理完全不合理的事情，我們就一步步被拉進這個故事，這是寫故事很厲害的招式喔！

(2008/3/31)

◎插畫中的媒材使用

T：這本書是用什麼媒材來畫的？

S：油畫。

S：是蠟筆啦！

T：會覺得是油畫也很正常喔。我們以前畫蠟筆的時候，如果把顏色疊厚，效果也會跟油畫差不多。同學可以觀察一下，他的蠟筆表現有沒有什麼很棒的地方？

S：跟我們以前玩的刮畫很像。

T：哪裡有刮畫的部分？

S：公雞的羽毛。

S：巢。

S：很多背景都有。

S：草地。

T：這樣的刮畫給你什麼感覺？

S：比較有質感。

S：有羽毛的感覺，一根一根的。

T：你平常畫蠟筆可以畫出很細的地方嗎？

S：很難。

S：筆那麼粗怎麼畫？

S：把筆削尖可以試試看。

S：不可能啦！蠟筆很軟耶。

T：也就是說，我們很難用蠟筆這個媒材來處理很細緻的畫面，像是一根根的羽毛，如果我們用蠟筆畫起來，羽毛可能會有點粗。所以繪者用牙籤這些細的工具在蠟筆上做出紋路，你覺得這樣看起來怎麼樣？你喜歡嗎？

S：他就可以畫出細細的線，我覺得這樣畫起來很方便。

S：我覺得很多線條，看起來有很亂。

S：羽毛很漂亮，效果很好。

S：看起來比較細緻。

T：每個人的感覺都不一樣，不過插畫的媒材主要還是要配合故事、角色，而且表現的方法本來就有很多種，如果你覺得蠟筆刮畫不錯，不過又怕刮起來太亂，也可以局部使用即可。

◎從圖畫書出發，讓我們一起來動動腦練習逆向思考。

T：如果我們用相同的逆向思考來練習，同學們先舉例看看有什麼事情是不可能的？或是做不到的？

S：老鷹去游泳。

S：肚子長出頭髮。

S：鼻孔吃義大利麵。

S：電燈開花。

S：黑板去跑步。

T：恩，很好。這些事情的確是不太可能會發生的。如果我們來讓鼻孔吃義大利麵，我們來想想，到底發生了什麼事？

S：很噁心耶！

T：先暫時不想噁心的問題，我們來想看看，通常是嘴巴吃麵，為什麼改成用鼻子吃呢？其中應該發生了一些有趣的事情。大家一起來想想看。

S：可能是嘴巴和鼻子的功能交換了吧！

T：恩，的確有這樣的可能性。但是怎麼突然交換了呢？應該有一些原因吧！

S：因為用嘴巴呼吸比較方便。

T：為什麼會比較方便？

S：因為嘴巴比較大啊！吸一口可以用好久。

T：我懂了。這樣呼吸的次數就可以變少，這樣說來的確是方便些。那鼻孔吃麵該怎麼解釋呢？

S：老師，你不覺得麵和鼻孔的大小很像嗎？就這樣一條一條放進去，用力一吸就滑進去啦！

T：哈哈！看樣子我們的鼻孔根本就是用來讓我們吃麵的，我們怎麼會拿來呼吸呢？終於驗明正身，還它一個清白了。

S：而且，用鼻孔吃會鹹鹹的。

T：哈！這下連調味料都可以省下來，用鼻孔吃麵在大家的討論下，有了不同的思考，十分有趣喔！

(2008/4/3)

原本想說試試看的，我從學生的回答中，挑出一個我直覺裡最不可能而且感覺上最難的－用鼻孔吃義大利麵，不過學生的反應挺快的，想到和嘴巴的功能互換，還可以說出一個所以然，郝廣才（2006）在《好繪本如何好》就曾經提到，想像的故事雖可天馬行空，但天馬如何行空？是牠有翅膀？還是有其他配備？要有個道理。也就是說一個故事想像和邏輯都要兼顧到，透過仔細的描繪細節和適時交代前因後果，可以讓一個看似荒謬的故事多了許多可能性，在有了合理的推論之下，讀者才可以逐漸被信服，體會故事裡情節設計的趣味。

第二節、發展活動

一、進行方式：

學生在兩張紙條上，分別寫下一個名詞和一個動詞，再進行抽籤。

△籤桶：名詞、動詞

名詞：戒指、馬靴、鼻屎、水彩筆、垃圾桶、水牛、跑車…

動詞：流淚、抓癢、跌倒、漂浮、旋轉、嘆氣、鼓掌、發光…

二、上課紀錄：

T：我們今天要來進行的是「腦袋開花」。就像我們上次看的故事書，作者做了逆向思考，把「公雞」和「孵蛋」結合在一起，所以創造了一個讓公雞來孵蛋的故事。我們也來試試看，把兩個彼此衝突的東西來打破原本不可能的事吧！讓不可能成為可能，用你的想像力，把它們放在同一個故事裡。

S：老師，如果我抽到的兩個詞「鴿子」和「飛翔」，是可能會發生的，怎麼辦？

T：沒關係，你可以彈性做調整，像是你保留「鴿子」，但是幫牠想一個不可能做到的事情，如果你想不出來，我們也可以給你一些不可能的建議。像是「登陸月球」、「跳街舞」…等等。

S：喔！

T：那我們先來讓大家腦力激盪一下，就用這次的單元名稱吧！「腦袋開花」，同學們利用三分鐘來想一個腦袋開花的故事。

S：是真的腦袋上開出花嗎？還是出車禍那種…

T：是真的腦袋上開出花喔。你可以先想想，腦袋上怎麼會開花？應該是有一些原因或是發生了什麼事情？會開花的情況可能有很多種，那開了花之後呢？會不會遇到什麼事情？有什麼有趣的事情會發生呢？

(5分鐘)

T：我們先請同學來分享一下，腦袋開花的原因吧！

S：有一個人走著走著，被樓上的花盆砸到，結果花就黏在頭上，拔不下來了。

S：有一個人的頭髮分岔的太嚴重，分岔到開花，很像是蒲公英一樣的那種小花。

S：話說啊！在某一個村落裡，村裡的人他們只吃種子，吃下不同的種子，在頭上也會開出不同種類的花，而頭上的花就像是他們身體的一部份，心情好的時候，頭上的花就會欣欣向榮，如果心情不好，頭上的花就會枯萎、死氣沉沉。

T：恩，很好！吃種子是一個不錯的點子，而且花開在頭上，有生命力的象徵。可是如果有一些情節，有沒有辦法讓故事中發生什麼事情來延續下去呢？

S：有一天，村裡的阿雄不小心誤食了黑心種子店賣的種子，不僅原本頭上花全都枯死，連身體都癱瘓了，阿雄的媽媽很緊張，四處去尋找解藥，村落裡供奉的花仙子現身後給了阿雄媽媽一顆晶瑩剔透、閃閃發光的種子，終於把阿雄給救活了。

T：黑心種子出現的恰到好處，不知道後來那位老闆的下場怎麼樣了？

S：村民在這件事之後，把黑心種子店的老闆逐出村莊，黑心種子店的老闆只好搬到中國繼續做他的黑心買賣。

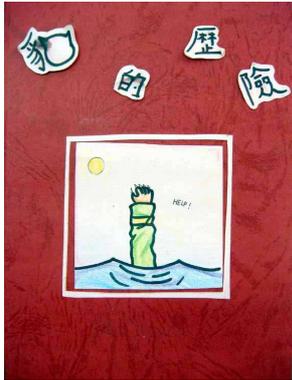
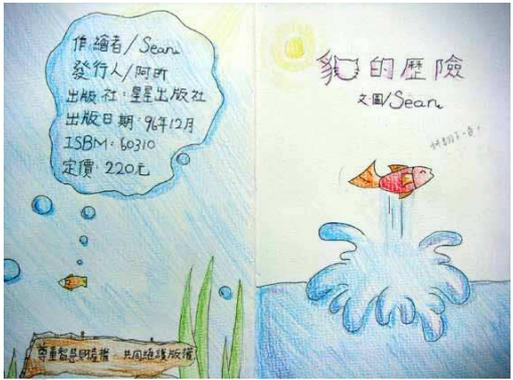
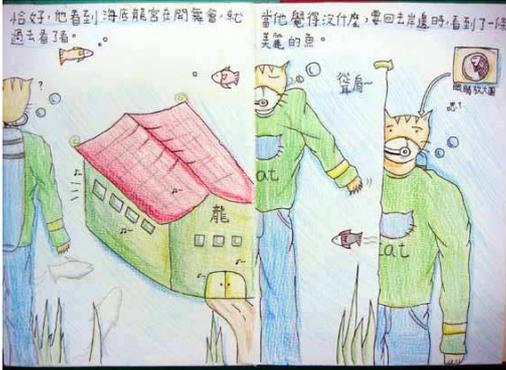
T：哈！還搬到中國去喔！那他的競爭對手一定變得更多了，經過媒體報導，中國的黑心商品的確還挺有名的，很精采的故事，還結合時事，真有趣！

(2008/4/7)

透過幾次的逆向思考練習，學生已經慢慢掌握其中的要點，雖然有時只能想到某一個部份，但藉由大家的討論，可以增加不同的可能性，像是腦袋開花的原因有很多，有同學覺得是被花盆砸到、有同學想到是頭髮分岔，特別是他還描述出像蒲公英，讓大家腦中都浮出了圖像。還有同學覺得是吃了種子才開花，這樣的「因」在邏輯上來挺合理的，但是只有原因是沒辦法構成完整的故事，在大家的討論之下，我們增加了一些情節，讓故事的主角出現，發生了問題（中毒）並解決了問題，這個過程雖然簡易了點，不過學生黑心種子倒是讓故事有了畫龍點睛的趣味。

第三節、圖畫書作品分析：

一、貓的歷險 圖.文/Sean

	
<p>封面 (HELP!)</p>	<p>版權頁/書名頁 (快翻下一頁!)</p>
	
<p>P1 從前，有一隻貓，雖然是貓，卻用站的，而且還穿衣服。(Hi!)</p> <p>P2 有一天，他非常餓，就跑去海邊抓魚，可惜都沒抓到。(抓不到!)</p>	<p>P3 可是他一不小心，就被海浪捲走了。(HELP!)</p> <p>P4 好險他在旁邊看到一個廢棄的氧氣筒，就拿來用了。</p>
	
<p>P5 恰好，他看到海底龍空正在開舞會，</p>	<p>P7 他們一見鍾情，就一起跳舞。(貓適</p>

<p>就過去看看。 P6 當他覺得沒什麼，要回去岸邊時，看到了一條美麗的魚。</p>	<p>應了海底的生活，不用氧氣筒了) P8 不久之後，他們竟然結婚了！</p>
<p>P9 貓都忍著吃海草，這也是為了美麗的魚啊！（他可能不吃他的老婆！） （←海草沙拉、海草飯） P10 他們也在幾個月後生下寶寶，寶寶長得很畸…不，是很可愛。</p>	<p>P11 他們教導他，幫助他長大。 （←向達倫大冒險第9集） P12 他們也幫他取了名字，叫作… （叫什麼好呢？啊！有了！）</p>
<p>P13 小貓魚！ （讀者：害我那麼期待！太平凡了吧！） （作者：想不出來啦！） P14 總之！他們過著幸福快樂的日子！ （讀者：老套！）</p>	<p>封底</p>

圖 6-1 學生圖畫書作品《貓的歷險》

1. 創作元素：貓、游泳

2. 訪談紀錄：

T：抽到「貓」和「游泳」，你當時有什麼想法？

S：一開始會想說來寫一隻貓學游泳的故事。

T：後來呢？

S：因為看到很多同學都是直接這樣組合起來的，像我隔壁的同學抽到「時鐘」和「滑雪」，他的故事就寫時鐘學滑雪，這樣好像很無聊。所以我就想…如果要讓貓游泳也可以，但要是貓學游泳，可能是其中的一個情節就好了。……

【變通力】

T：你增加了魚這個角色的原因是什麼呢？

S：之前上課說的《紅公雞》就是公雞孵蛋的故事，我覺得很有意思，老師有說到逆向思考好像就是完全相反的事情，所以我想到貓很喜歡吃魚，如果他們兩個碰在一起會是什麼樣子？所以就將他們兩個一起放到故事裡試試看。……【**敏感力**】

T：為什麼在 P13 的右下角出現了讀者和作者的對話？

S：開始我覺得我可以想出很特別的結尾，結果一直想不到，後來想說邊畫邊想好了，如果真的想不到，只好給一個自己也覺得很老套的結局。

T：你覺得這次的圖畫書教學有什麼特別的收穫？

S：我覺得比較會看吧！像我之前欣賞圖畫書時，都是一直翻過去，把故事看完就結束了，現在比較會去留意，看作者怎麼把一些有趣的東西放在一起，而且還會把圖看很多遍，猜猜看它是怎麼畫出畫面和做出來的。……【**好奇心**】

3. 圖畫書創造思考表現評分表（滿分 10 分）

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
研究者	9	8	7	7	8
李老師	8	8	8	8	6
平均	8.5	8	7.5	7.5	7

表 6-1 學生圖畫書《貓的歷險》創造思考表現評分表

(1) 故事分析

Sean 在故事發想的敏感力中表現出色，從「貓」和「游泳」中，連結到「貓」和「魚」的關係上，在這個部份，Sean 沒有做直接的連結，把「貓」和「游泳」直接放在一起，在思考上有較多元的拼湊、組合，不僅符合了逆向思考，讓不可

能成爲可能的特色，還試圖強化這樣的手法，所以把「魚」這個角色也拉進故事中，希望可以因爲貓和魚這種「天敵」的結合，讓整個故事更誇張化。Sean 交待許多故事的細節，讓許多不合理的部份更加合理，包括一開始貓被海浪捲走後，出現的氧氣筒...等，但圖文搭配上，Sean 的文字像是插圖的補充，如果單獨看文字，故事的呈現較爲薄弱，像是 P1 看到一隻貓在招手，文字寫著「有一隻貓，雖然是貓，卻用站的，而且還穿衣服。」如果不特別寫出來，我們還是可以看到一隻穿著衣服站立的貓，似乎有多此一舉的感覺。

故事流暢，每一個環節都緊緊相扣，Sean 善用小元素增加故事的趣味，像 P2 和 P9 的對照，一開始貓因爲肚子餓去海邊抓魚，才落入海中，沒想到故事發展到後面，貓因爲愛上了魚，所以改吃海草，活脫脫是隻新好男「貓」，不僅改變自己的飲食，還住在海裡、老婆生產也隨伺在旁、陪小貓魚看書、打籃球...，家庭和樂的畫面讓《貓的歷險》成了一部溫馨小品，雖然 Sean 自己有點小失望，沒辦法有個出乎意料精采大結局，不過，在 P13 左下角的小分割圖也代表著一種自嘲和自省，讀者看到也會心一笑，也算是另一種特別的設計。

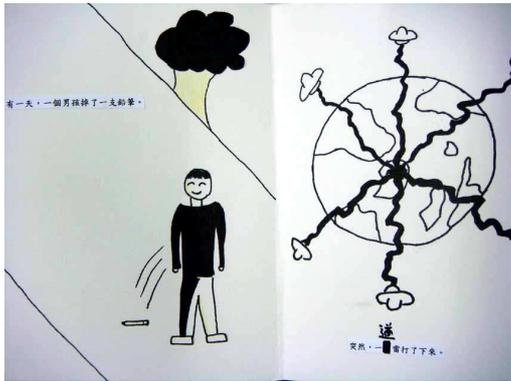
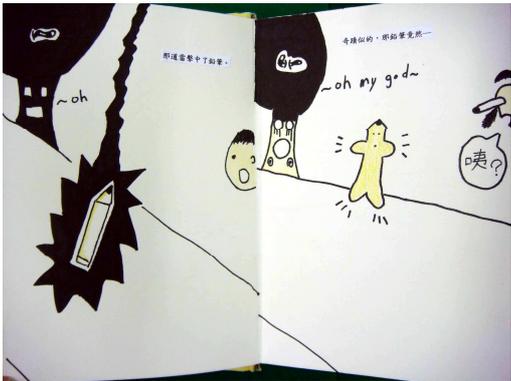
(2) 插畫分析

插圖的部分有自己的風格和一致性，細緻的描繪主角，包括外型、衣物...等，有背景但沒有完全塗滿，讓整體呈現一種輕鬆、舒服的氛圍，Sean 的小設計增加了畫面的趣味，像是版權頁設計成海底世界、《貓的歷險》的「貓」字做了貓咪造型的設計、P1 的貓身上穿著印有「cat」的上衣，而 P9 自從結婚後身上的衣服字樣改成「fish」、P6 的兩個分割圖中，還有眼睛放大圖，從瞳孔裡倒印出是讓貓一見鍾情的魚...等等，這些地方的小巧思，讓讀者可以從圖裡找到更多線索而更添樂趣。

故事的封面只有一隻貓的手，旁邊放上小小的文字「HELP！」給讀者很多想像空間，在書名頁跳出了一尾魚，配上《貓的歷險》四個字，讓讀者產生好奇，到底貓、水和魚...發生了什麼事情？在故事的開頭，的確成功引起讀者的興趣。貓和魚的組合在 Sean 的畫筆下一點都不突兀，用人型的比例塑造出貓和魚的角色，化解了很多衝突和不合理，就像是遊樂園裡的人型玩偶，雖屬不同動物，視覺上仍十分協調，包括四肢的運用、服裝造型、站立的方式...等，都讓故事得以順利進行。最後的結局，Sean 設計讓小貓魚亮相作爲故事的高潮，貓頭魚尾的

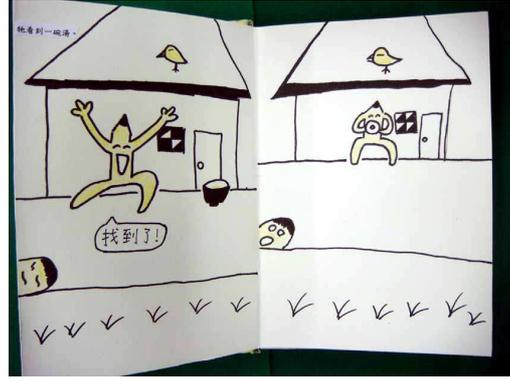
模樣十分逗趣，Sean 在 P13 右下角也畫出作者和讀者的對話，Sean 畫到這一頁覺得小貓魚沒有當初預期的這麼特別，所以設計了讀者的角色說：「太平凡了吧！害我那麼期待！」與其說讀者期待，倒不如說其實最期待的是作者本身，這樣的小插曲設計比起小貓魚的亮相更加有趣，Sean 用了自省和自嘲的手法，「虧」了一下自己反倒增加了一些幽默感。由於小貓魚是在故事的尾聲才出現，能表現他的頁數只剩下最後兩頁，可惜的是 Sean 當初思考貓和魚的下一代只有想到外型上的組合，如果能加上一些貓和魚在習慣、個性、特質上的混種呈現，會讓小貓魚的角色更加深刻、特別。

(二) 鉛筆殺人 圖.文/超級帥茂茂

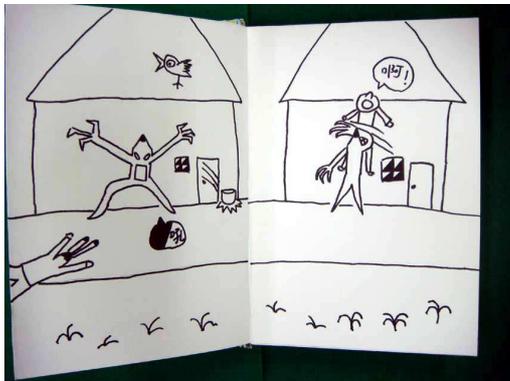
	
<p>封面 (喝！)</p>	<p>版權頁/書名頁</p>
	
<p>P1 有一天，一個男孩掉了一支鉛筆。 P2 突然，一道雷打了下來。</p>	<p>P3 那道雷擊中了鉛筆。 P4 奇蹟似的，那鉛筆竟然一。 (噢？)</p>



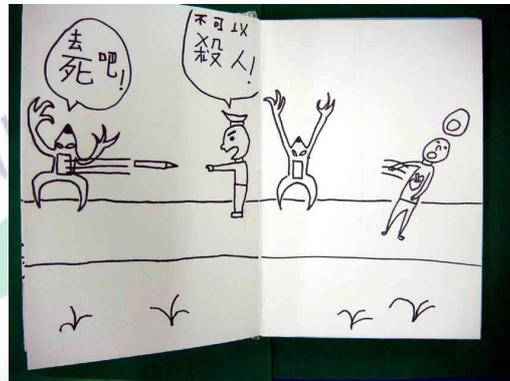
P5 活了過來。
P6 牠好渴，所以去找水。
(水)



P7 牠看到一碗湯。(找到了!)
P8—



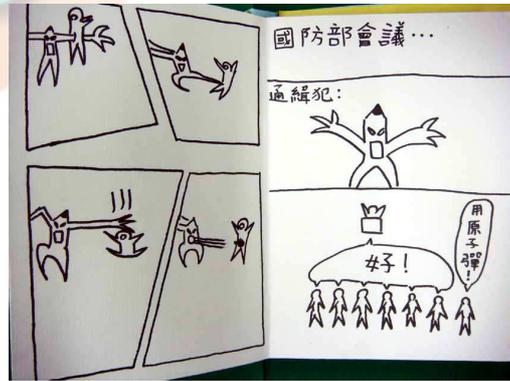
P9 (吼)
P10 (啊!)



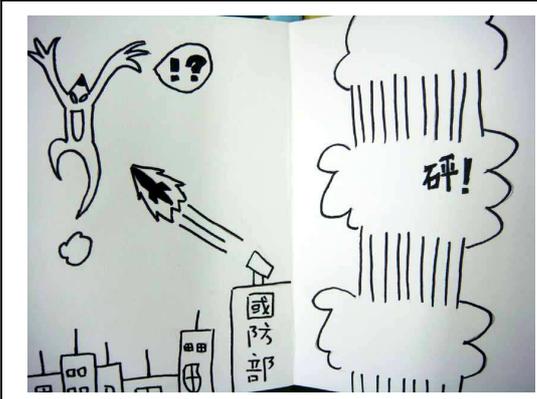
P11 (去死吧!)(不可以殺人!)
P12—



P13 (咻!)
P14—



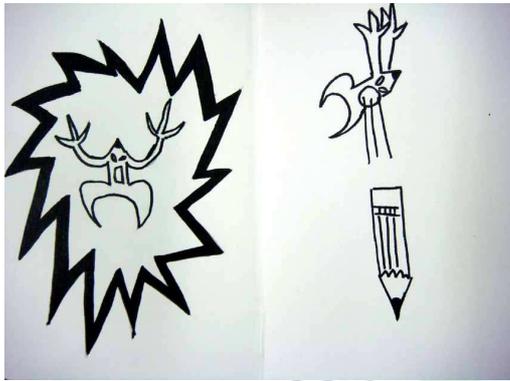
P15—
P16 國防部會議...通緝犯
(好)(用原子彈!)



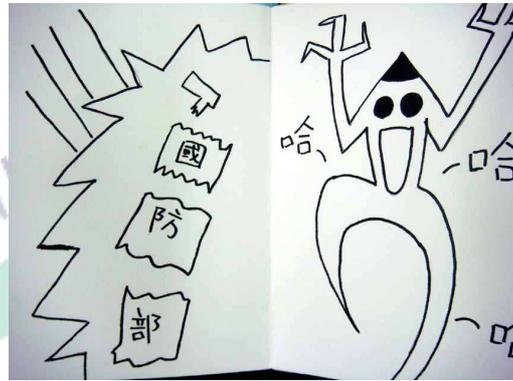
P17 (!?)
P18 (砰!)



P19—
P20 一小時後… (太可惡了!)。



P21—
P22—



P23—
P24 (哈—哈—哈)。



P25 (等一下)
P26 (啊! 我要被擦掉了!)



P27—
P28 (萬歲! 萬歲!)

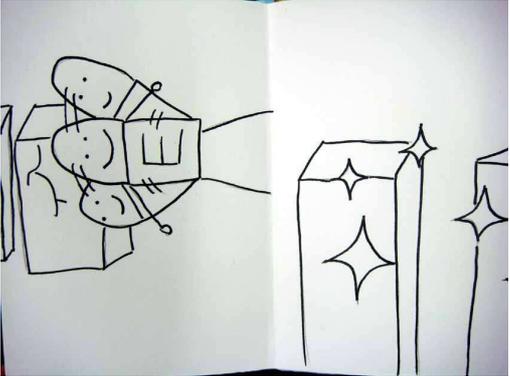
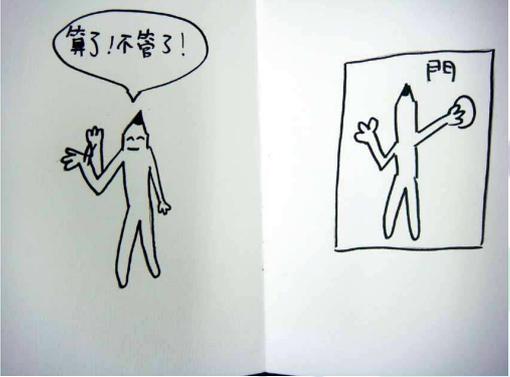
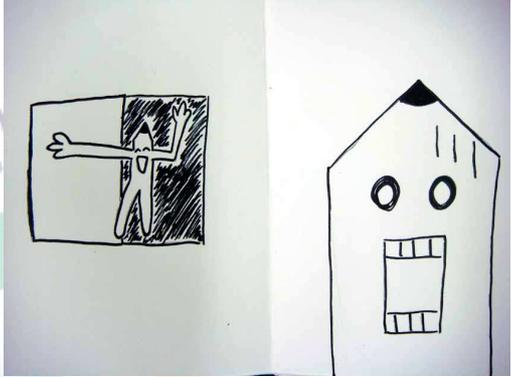
	
<p>P29— P30—</p>	<p>P31 (呵~昨晚做了一個夢。) P32 (夢到自己是壞人，還被橡皮擦擦掉。)</p>
	
<p>P33 (算了!不管了!) P34—</p>	<p>P35— P36—</p>
	
<p>P37— P38 (這是我做的嗎?)</p>	<p>封底 (平凡的開始，有趣的結束。)</p>

圖 6-2 學生圖畫書作品《鉛筆殺人》

1. 創作元素：鉛筆、殺人

2. 訪談紀錄：

T：通常用鉛筆殺人，我們會聯想到把鉛筆當作暗器…等，你把鉛筆當主角，有沒有什麼特別的用意？

S：我一開始也有想過，不過覺得這樣太簡單了，想要神奇一點，所以我想用雷打中鉛筆，而且這道雷是外星人的雷射波，就像魔法一樣，可以改變這個東西，讓它有生命……【變通力】

T：你覺得整個故事裡，你自己最喜歡哪個部份的設計？或是情節安排？

S：開頭還好，我喜歡結尾。

T：你的結尾很有意思，說說看你是怎麼把結尾完成的。

S：一開始我寫故事，大概只想出一個大綱，就是那種我知道要怎麼做，但是我寫不出來的感覺，在畫分鏡圖時就比較好一點，不過原本的結尾只有到醒過來之後發現是一場夢，後來覺得這樣的結局很無聊，所以又加了最後那個門打開之後的結果。

T：那個橡皮擦超人是怎麼想出來的？

S：我覺得鉛筆人一直殺、殺、殺，把東西都破壞光了就結束很無趣，所以想要有可以有打敗他的人出現，鉛筆寫出來的自都是用橡皮擦擦掉的，我覺得橡皮擦算是他的天敵吧！……【敏感力】

T：為什麼想用單色的插畫來表現？

S：我希望這本故事書只有黑、白和黃，我覺得這個故事不適合花花綠綠的顏色，黑色和白色看起來很舒服，不過因為我做的頁數比較多，時間不夠用，後面黑色的部份還不算完成。

3. 圖畫書創造思考表現評分表（滿分 10 分）

	敏感力	流暢力	變通力	獨創力	精進力
李老師	8	8	8	8	4
研究者	9	7	9	8	6
平均	8.5	7.5	8.5	8	5

表 6-2 學生圖畫書《鉛筆殺人》創造思考表現評分表

(1) 故事分析

擬人化的鉛筆代替了凶器，雖然描述的是鉛筆殺人的故事，但因為透過鉛筆人的行動和方法，跳脫了我們直覺的連結模式來呈現，讓劇情發展格外吸引讀者

的注意力。超級帥茂茂（以下簡稱阿茂）在構思這個故事時，雖然有「殺人」的元素，卻沒有殺人的血腥，大部分是描述鉛筆人整個破壞的行徑，雖然文字非常少，但利用對話框和一些模擬的狀態詞，讓故事的推展更加生動，雖然阿茂已經畫到 38 頁，卻仍然沒有把故事一些轉折點交代清楚，像是 P8 喝水到 P9 變成殘暴的模樣，這個過程轉換的太快，讓讀者一頭霧水；又鉛筆人突然在喝完水殺起人來的原因又是什麼？...這一點也是沒有交代清楚，雖然故事情節刺激、精采，不過一邊閱讀，心中仍有不少問號待解。

在情結的安排上，在 P24 鉛筆人瘋狂破壞之後得意大笑，在此環節阿茂設計了橡皮擦超人的出現，製造了第一個驚喜，P25 帶著微笑出現的橡皮擦超人，就這樣插著腰出現了，鉛筆和橡皮擦的確是天敵的角色，縱使擬人化之後，阿茂仍利用這樣的關係，讓故事中消滅壞人的英雄人物成了橡皮擦超人，合情合理卻又趣味十足，從如此發想中能看出阿茂思考上的敏感力。

故事進行到橡皮擦超人打敗鉛筆人，理應告一個段落，大多數的學生會安排一個大勝利、大團圓、大幸福的結尾，不過阿茂卻逆向操作，他讓這一切瘋狂的行徑在隔天鉛筆人醒來之後，告訴讀者「這原來是一場夢啊！」，鉛筆人傷心的說：「夢到自己是壞人，還被橡皮擦擦掉。」看到這一頁，讀者也就相信了，原來這些都是一場夢，到最後公佈謎底「這是我做的嗎？」阿茂為了帶出這一個真正的結尾，很細心的多鋪陳了有六頁之多，有了一些緩衝，結局的多層次設計，增加了戲劇味並加重了結果出現的力道。

（2）插畫分析

阿茂的畫法很像電影腳本，有一些場景讓讀者連結到似曾相識的電影畫面，單用黑、白、黃色調來呈現，是班上唯一使用單色調來呈現故事的學生，故可見其在色彩的獨創力。可惜的是，從 P9 開始少了黑色的大塊面表現，只剩線條讓畫面感覺較不完整，包括從這頁開始，原本用來表示鉛筆人的黃色也不見了，也許從這頁開始，鉛筆人整個脫序的瘋狂行徑讓它原本的色彩失去，但在最後 P31 鉛筆人睡醒，如果幫鉛筆人塗上一開始的黃色，如此的色彩設計上會更加有意思。

阿茂的背景處理增加了許多小東西，像是一開始的那幾頁，畫面中固定出現的人、樹、房屋...等，沒有一個東西在阿茂的畫筆下是和上一頁一模一樣的，所以讀者可以在 P3 看到樹張開嘴說了句「Oh~」，P4 嘴巴變成圓形、眼睛下方更多了三條線，P5 嘴巴又變成方形還露出了牙齒，P6 嘴巴變成長方形、兩頰還往

內凹...這些小細節的表現創造出畫面中許多的趣味。

故事文字雖然少，但藉由連貫的動作提升了故事的流暢性，圖文的配置活潑、安排上也有變化，整體結構完整。鉛筆人的造型掌握了鉛筆的外觀和特性，其設計出的動作和姿勢都生動、靈活，唯一可再加強的是精進力的部份，完整並不是要有多複雜構圖、顏色...等，簡單的線條構圖也可以給讀者完整的視覺效果，後面幾頁和一開始幾頁相較之下，完成度有落差，讓人覺得十分可惜。



第四節、結果與討論

本節中將第三單元的課程進行與學生反應、學生作品，進行教學的結果與討論，找出本單元的教學問題後，檢討並修正課程設計。

一、課程方面

(一) 圖畫書教學

1. 公雞孵蛋的逆向思考設計中規中矩

之前在找逆向思考單元的圖畫書時有些困難，逆向是一種顛倒，本來不會這麼做的，但是透過設計使其變為可能，這與第二單元的強迫思考，在「讓元素間產生關係」的部分是重疊的，所以當初找圖畫書時，希望能將重點放在「逆向」上，使違反習慣、常理的，《紅公雞》雖然符合這樣的主題，但這年頭什麼奇怪事沒見過，男變女、女變男...等，公雞孵蛋所能凸顯的「逆向」主題似乎仍有所限制。

2. 多元呈現的逆向問題

看完圖畫書請學生舉出其他例子來練習，發現學生所提出的主題都十分有趣，且皆具逆向之特色，「老鷹游泳」、「肚子長頭髮」、「鼻孔吃義大利麵」...等增加了許多想像的空間，要使這個故事延續發展，學生也貢獻了不少有趣的點子，課堂上的互動順利、愉快。

(二) 發展活動

1. 沒有噁心，反倒出現血腥、暴力的主題

因為這次寫的是名詞和動詞，在寫紙條前已跟學生說明，這個單元那些屎尿

字眼就不要再放進來了，但在動詞部分，開始出現一些打打殺殺的字，男生對於這些打人、海扁一頓、殺人...等覺得很有意思，如果抽籤者是男生，對於抽到這樣的主題興致都很高昂，簡直可以說是燃起創作的慾望，不過，女生抽到又是一臉愁容，故只好開放學生在不違背「逆向」的原則之下，可以彈性修正，並把修改權交給學生。

2. 主題之外的細節愈趨完整

從課堂分享的故事中可以觀察到，學生已能從主題出發，透過許多細節來建構故事，有劇情的鋪陳和一些點綴、裝飾性的描述，這些小東西讓故事更加完整、流暢，雖然思考的時間只有三分鐘，但相較前兩個單元，同樣的時間故事的完成度普遍提升，而學生在分享故事時那種眉飛色舞、生動的神情，吸引了全班的目光，學生在學習單有表示「阿傑講故事超生動，還會模仿故事人物的聲音，真好玩。」「我很喜歡聽同學說自己的故事，內容很讚，而且超會演的。」也有同學表示「其實我很喜歡聽故事，沒想到自己也能寫故事，說故事給大家聽的時候，很快樂！」這些課堂中故事的討論與分享，透過故事細節的描述、鋪陳，完整性的提升更加吸引學生的目光。

二、學生圖畫書作品

1. 圖畫書製作的耐力賽

在圖畫書創作前，就先規定了基本的圖畫書頁數—14 頁，有部分同學超過 14 頁，但卻因為頁數過多，然而製作的時間有限，所以有虎頭蛇尾的結果。一本圖畫書的製作就像一場馬拉松，不只要有故事還要能完成插圖，一頁又一頁的繪製到最後黏貼、設計封面...等，這些除了要有創意之外，還需要有耐心才能逐步完成。有的同學一畫就是 20、30 頁，普遍上這些作品，在故事後半都有後繼無力的感覺，反而是將故事濃縮在 14 頁左右，相較起來故事緊湊，完成度較高。

2. 直接組合的比例高

學生抽到的兩個詞，發現大部分的學生都直接將其做組合來發想，所以故事

名稱大多是「時鐘游泳」、「桌子跑步」、「椅子跳樓」...等，書名的確是一個學問，如果不直接將故事主題用於書名上，應該還有許多更有趣的方式來吸引讀者的興趣。這個書名部分在上課中並未說明，所以學生幾乎直接採用兩名詞的組合，雖然開門見山卻也少了點期待與神秘感。



第七章、結論及建議

研究的目的是在於探討「創造性思考」應用於圖畫書教學上，對國小六年級學童創造力開發的結果與影響。透過主題式的教學設計，將六年級學生突破僵化的思考模式，利用課程中圖畫書的閱讀與討論，來了解故事的表現的創意、想像力、整體結構、情節設計...等，藉由欣賞各類作品寬廣的畫風，提供兒童廣泛的藝術經驗，且利用不同主題的故事發想，讓學生應用思考的流暢性、獨創性等表現於自己的圖畫故事書創作。本章將提出實施成果的結論及對未來研究的建議。

第一節、結論

本節依據研究之發現，歸納出研究對象於經歷「聯想遊戲」、「強迫思考組合」、和「逆向思考」三大主題軸教學之前後的轉化，和研究者的省思與發現，創造思考結合圖畫書教學可確實提升學生創造力表現，透過行動研究實施課程，在質化資料的解讀及圖畫書作品的分析下，證實本研究所實施的創造思考教學策略，可以有效影響學生創造力表現。在課程實施初始，大多數學生仍無法立即將不同的元素做有效的結合來發展故事，通常以直接聯想的表現來進行故事創作。但隨著策略實施細節的改進、實施時間增長及策略的增加，學生的創造性想像及創造性思考能力便拓展開來，慢慢可以流暢地創造出屬於自己獨特的創意作品。在課程結束後，多數學生在流暢力及獨創力都有進步，總是愛搞笑的男生在結合創意思考之後的作品，變通力和獨創力上有明顯成果，不僅可以利用移轉類別的能力，將技能應用在別的事物上，還可以融會貫通欣賞的圖畫書，創建獨特的思考方式；而細心的女生在圖畫書的精進力部分表現特別突出，能兼顧細節，鋪陳簡單的主題使之趨於完美。

茲將主要的結論分「在圖畫書創造思考教學上」和「在圖畫書創作上」兩方面呈現如下：

一、在圖畫書創造思考教學上：

（一）打開想像力之門，呼吸新鮮空氣

研究者一年多來的教學，常常有種快缺氧的感覺，看著同樣的狀況反覆出現，學生在作品上的呈現一直有所侷限，雖然每每試圖透過變換媒材，像是平面、立體、水彩、蠟筆刮畫、棉紙撕畫、勞作…等，雖然每次都有不同的主題，可是學生卻總是回到同一條路上，把許多的可能性、表現法都說了一遍又一遍，卻很難讓學生在創作上有所突破。在這一個課程進行的過程，讓學生拋開以前束縛已久的原則和邏輯，用實驗的方式來玩思考，大家都可以把想到有趣的點子一起分享、討論，沒有什麼對錯的問題，課堂進行的氣氛輕鬆又愉快。

（二）提升圖像語言的完整性

學生表示以前看圖畫書常常是隨手把故事翻過一遍，大致上知道故事在說什麼，就覺得看完了，但透過圖畫書教學在老師引導以及同學的討論下，學生不僅從文字中獲得故事的訊息，同時加上圖像的敘述，讓故事得以更加完整。在欣賞之後，學生又從讀者的角色變成創作者，從學生的圖畫書作品中，可以看出學生將圖的分量加重，對六年級的學生而言，「寫」故事比「畫」故事容易些，除了一開始對於畫畫的自信心稍嫌不足之外，不知從何下手是最普遍的狀況，但透過三個單元的課程討論，研究者發現學生不再只是依賴文字描述故事，從圖畫書的作品可以觀察其試著用圖來說、用畫面來表達，在圖像語言的表現上完整性更高。

（三）了解並欣賞各類作品不同的媒材與畫風

上課主要談論的三本圖畫書，第一本「如果你給老鼠吃餅乾」所使用的媒材是色鉛筆搭配彩色墨水，第二本「白雲麵包」是用攝影、多媒材紙雕和色鉛筆來表現，第三本「紅公雞」是使用蠟筆來繪圖，三本的媒材、畫風都截然不同，學生在欣賞時對於這些媒材的選用上都十分感興趣，會想了解「這是怎麼畫出來的？」圖畫書的表現方式、畫風也的確有非常多，但透過學生自己的圖畫作品發現，大多數的學生都以色鉛筆為主要表現媒材，理由是「方便、好攜帶」，有學生表示他會把圖畫書帶在書包裡，有空就會拿出來畫，用水彩、廣告顏料都不方

便，所以清一色都是色鉛筆完成的作品，雖然學生懂得欣賞，但在媒材的創意表現上仍稍嫌不足。

(四) 透過開放討論，培養多元思考

課程一開始介紹較有想像力的圖畫書時，學生大多流露出「這也太誇張」的表情，從第二節課開始，學生慢慢接受之後，透過個人思考及小組討論的方式，在課堂中學生一起完成了許多故事，同樣的一個主題、元素，可以創造出不同的角色、情節、結果…，學生在互相拋出想法的過程中，一開始是會多元呈現，之後學生會去選擇某幾個比較好表現、有趣的方向、點子，讓故事繼續發展。有的學生在一開始無法進入討論的方式，不過在上過幾堂課下來，幾乎每個學生都有發言，小組討論的時間各小組都熱烈的分享，看到學生七嘴八舌的表達自己的想法，可以感受到他們對於創意的發想是很有興趣的，並且在想像力的發揮上是有樂趣的。有了課堂大家一起的練習，在之後個別的故事創作上，沒有學生反應「我寫不出來」，這是研究者在這一年多來進行教學中，很難得遇見的狀況。

二、在圖畫書製作上：

(一) 想像力的發想可以刺激創作

在訪談的過程，學生表示自己原本就愛畫畫，通常是想到什麼就畫什麼。可是在這次的圖畫書創作，他發現自己利用一些元素來發展故事很有挑戰性，而運用想像力來表現的故事很好玩，原本沒有想過的事情都可以天馬行空的去聯想，利用具體與視覺化的方式，將自己的想像與創意融入圖畫書創作，讓畫畫會變得更有意思。

(二) 透過獨立創作解決問題

創造力也就是解決問題的能力，各單元設計的活動讓學生都拿到一個「問題」，可能是「檯燈」和「青蛙」的故事組合，也可能是「豆腐」的故事聯想... 這些一個一個的問題，讓學生透過故事創作來試著解決中的衝突、重組、再結合、

找關係...等不同的思考模式，這些創造思考的策略在每個單元中，都需要被獨立運用一次，在透過三次反覆的練習之後，學生已能找到自己的創作模式將故事完成，並善用一些有趣的設計，希望自己創作出來的故事可以跟別人不一樣，大家都希望自己可以做出好看的、有趣的、有創意的圖畫書作品，如此也加強了學生創作的動機與興趣。

（三）應用思考的流暢性、獨創性等表現於圖畫故事書創作

在學生創作自己的圖畫書作品前，會先經過故事發想、故事內容的文字書寫、簡易分鏡圖的繪製，故事在反覆的修改之後，最後的圖畫書都已十分流暢，很多學生表示自己寫的時候是一個故事、畫分鏡圖的時候又是另一個故事，到最後完成的時候還會增減、調整，這樣的修改再創作是很重要的歷程，調整的原因都是因為不滿意原本的作品，每修改一次都是一次的自我超越，反覆練習可以提升思考的流暢性，讓其思路更為流利，助於故事編寫時援引多樣的題材。而修改的動力來自於要讓作品更好、更與眾不同，由此可見學生在追求創作獨創力表現上的努力。

第二節、建議

本研究經由文獻探討、研究課程的設計與研究者實際的教學研究、文件資料蒐集分析得到如上節的結論，茲就在課堂上執行教學與參與研究的學童共同探究的角度，針對本研究的結果與討論提出下列的建議：

一、教學實務上的建議：

(一) 善用語文與彈性及藝術與人文課程搭配實施本研究

利用語文課與彈性課程時間來進行欣賞、討論與故事編寫，在藝術與人文配合實施圖畫書製作課程，相互搭配實施可以選定某一主題發展、設計為一特色之統整課程，可以使學生的學習更多元、完整。

(二) 當個創意教師並營造支持的環境

在引導學生創造力表現時，教師的角色非常重要，除了在學生提出問題時，要儘可能排除主觀的想法，扮演一個引導者的角色，教師本身是否有創意，嘗試突破，提供學生不同的可能性，都是創造力啟發能否成功的關鍵。而創造思考教學本身所需要的就是一個自由、和諧、安全的情境和氣氛，激發學生興趣、鼓勵學生表達、容忍學生不同意見。在教師以支持和鼓勵的態度下，學生才不會害怕出錯，因而能不斷激發想像，產生源源不絕的創意。

(三) 創意圖畫書的多元選擇

圖畫書本身就是一個創作作品，故運用圖畫書在進行創造思考教學上可以有許多發揮的空間，在選擇圖畫書時，教師要先瞭解創造力的意涵及兒童的創造力發展特徵，圖畫書本身也有不同的表現性質、題材、風格...等，亦有不同類別、

主題性，不過一本圖畫書表現的層面非常多，就看教師如何使用，若以開發創造力為主要目標則需選擇「題材、故事內容及表現方式」都具有創造性價值並符合學生身心發展及興趣取向的圖畫書，以開拓學生的創造力視野。

（四）組成教學團隊促使課程設計更完善

一個人的創意有限，教師一人需面對這麼多學生，在設計課程上難免不足，而此教學的推動或教學活動的設計與實施，只靠一位教師所獲得的成效有限，建議教師可以善用人力資源，結合地區藝術家、義工、家長…等。若能組成一個教學團隊，相互討論激發創意，可使課程設計更完善，而且最好可以從中年級開始培養學生的創意思考，配合各年段螺旋式課程的延續性與發展性，會有更好的學習成效。

二、未來研究上的建議：

（一）創造思考教學表現於圖畫書上仍有許多策略可實施

本研究只利用三種策略進行創造思考教學，包括了「聯想」、「強迫思考」、「逆向思考」，其時創造思考仍有許多不同的教學策略可以進行，像是「改造」、「重組」...等等，不同的策略可以開發的領域亦有所不同。

（二）創造思考教學可表現於更多方的面向

創造思考不單單只有創作圖畫書，在課程設計上也可設計多元的學習體驗，讓學生有更寬廣的學習空間，像是拓展各種肢體、感官的經驗，並統合美學的知能、美術史、美術鑑賞...等，或是涵蓋到戲劇、科學領域，都可以做相關的課程設計與發展。

（三）圖畫書的多元種類亦是一種創造力的表現與學習

本研究所使用的圖畫書是傳統的裝訂精裝書，然而，圖畫書仍由許多不同的裝訂方式、種類，像是立體書、遊戲書、翻翻書、洞洞書…等，透過這些圖畫書的教學是否更能有效提升學生創造力的表現，是研究者很有興趣知道的，也是極具研究價值的議題。

（四）其他創造力特質的研究

創造力不只有認知領域的創造力，包含流暢力、變通力、獨創力、精進力，亦包含情意領域的創造力，即冒險性、挑戰性、好奇心、與想像力。除此之外，創造力也被視為是一種歷程，或與個人特質、各要素的交互作用有關，故可發展研究來檢視其他創造力的特質亦是相當重要。



參考書目

一、圖畫書（依年代順序排列，以下同。）

蘿拉·喬菲·努墨歐夫/文、費莉西亞·龐德/圖、林良/譯：《如果你給老鼠吃餅乾》，台北市：台灣英文雜誌社有限公司，1995年10月四版。

蘿拉·喬菲·努墨歐夫/文、費莉西亞·龐德/圖、林良/譯：《如果你請諸吃煎餅》，台北市：上誼文化公司，2001年8月。

孫晴峰/文、龐雅文/圖：《獅子燙頭髮》，台北市：格林文化事業股份有限公司，2005年1月。

白希娜/文、圖、曹玉絢/譯：《白雲麵包》，台北市：維京國際股份有限公司，2005年11月。

巴瑟萊/文、圖、洪力行/譯：《我的大象我的貓》，台北市：格林文化事業股份有限公司，2006年12月。

王蘭/文、張哲銘/圖：《紅公雞》，台北市：上誼文化實業股份有限公司，2007年9月（初版18刷）。

二、論著

鄭明進等：《認識兒童讀物插畫》，台北市：天衛文化圖書股份有限公司，1996年11月。

陳龍安：《啓發孩子的創造力》，台北市：師大書苑有限公司，1998年1月。

周慶華：《兒童文學新論》，台北市：生智文化事業有限公司，1998年3月。

鄭明進：《圖畫書的美妙世界》，台北市：國立台灣藝術教育館，1998年5月。

洪榮昭：《創造領先》，台北市：張老師文化事業股份有限公司，1998年5月。

游桂乾：《啓發孩子的創造力—在日常生活中發現、鼓勵孩子的創造力》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，1998年8月（二版六刷）。

趙天儀：《兒童文學與美感教育》，台北縣：富春文化事業股份有限公司，1999年1月。

陳龍安、朱湘吉：《創造與生活》，台北市：五南圖書出版有限公司，1999年1月。

- 鄧美雲、周世宗：《繪本創作 DIY》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2000 年 7 月。
- 毛連塏、郭有遙、陳龍安、林幸台著：《創造力研究》，台北市：心理出版社股份有限公司，2000 年 9 月。
- 林敏宜：《圖畫書的欣賞育應用》，台北市：心理出版社股份有限公司，2000 年 11 月。
- 詹宏志：《創意人：創造思考的自我訓練》，台北市：城邦文化事業股份有限公司，2001 年 12 月（二版九刷）。
- 鄧美雲、周世宗：《繪本教學 DIY》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2002 年 2 月。
- 鄭明進：《傑出科學圖畫書插畫家》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2002 年 9 月。
- 吳靜吉、丁興祥、邱皓政主編：《創造力的發展與實踐》，台北市：應用心理研究雜誌社，2002 年 9 月。
- 林千鈴：《藝術基因改造》，台北市：青林國際出版股份有限公司，2003 年 1 月。
- 藍劍虹：《塗鴉畫冊·卷一：放牧的眼睛》，台北市：財團法人人本教育文教基金會出版部，2003 年 2 月。
- 藍劍虹：《以塗鴉對抗填鴨》，台北市：財團法人人本教育文教基金會出版部，2003 年 3 月。
- 張春榮：《創意造句的火花》，板橋市：螢火蟲出版社，2003 年 4 月。
- 丁昌德：《小朋友創造力增長兩倍的秘訣—初階》，永和市：稻田出版有限公司，2004 年 1 月。
- 陳璐茜：《LUCY 手製繪本教學—繪本發想教室》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2004 年 4 月。
- 陳璐茜：《LUCY 手製繪本教學—趣味繪本教室》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2004 年 4 月。
- 陳璐茜：《LUCY 手製繪本教學—想像力插畫教室》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2004 年 4 月。
- 鄧美雲、周世宗：《繪本玩家 DIY》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，2004 年 4 月。
- 胡寶林：《繪畫與視覺想像力》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，2004 年

- 11 月（二版十刷）。
- 林敏宜：《繪本大表現—文學要素的了解與應用》台北市：天衛文化圖書有限公司，2004 年 11 月。
- 饒見維：《創造思考訓練—創造思考的心理策略與技巧》，台北市：五南圖書出版股份有限公司，2005 年 1 月。
- 黃秋芳：《飛向夢工廠！：穿上文學的翅膀》，台北市：富春文化事業股份有限公司，2005 年 1 月。
- 陳璐茜：《想像力開發創意教室》，台北市：幼獅文化事業股份有限公司，2005 年 7 月。
- 黃本蕊：《插畫散步：從台北到紐約》，新竹市：和英出版社，2005 年 9 月。
- 林美琴：《繪本遊藝場》，台北市：天衛文化圖書股份有限公司，2005 年 11 月。
- 賴聲川：《賴聲川的創意學》，台北市：天下雜誌股份有限公司，2006 年 6 月。
- 葉玉珠：《創造力教學》，台北市：心理出版社股份有限公司，2006 年 6 月。
- 郝廣才：《腦力發電》，台北市：皇冠文化出版股份有限公司，2006 年 7 月。
- 徐玟鈴編著：《創造力教學口袋：三至八歲開放發展式藝術教育》，台北市：心理出版社股份有限公司，2006 年 8 月。
- 郝廣才：《好繪本如何好》，台北市：格林文化事業股份有限公司，2006 年 9 月。
- 黃慶惠：《繪本故事媽媽—你也可以做做看》，台北市：天衛文化圖書股份有限公司，2006 年 10 月。
- 曾惠青：《新式多元智能藝術教學法》，台北市：藝術家出版社，2006 年 11 月。
- 葛琦霞：《葛琦霞老師的創意作文教學法（二）》，台北市：三采文化出版事業股份有限公司，2006 年 11 月。
- 郭書瑄：《插畫考》，台北市：大雁文化事業股份有限公司，2007 年 5 月。
- 楊茂秀：《重要書在這裡》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，2007 年 7 月。
- 林美琴、穆醞煙：《手製繪本快樂玩》，台北市：天衛文化圖書股份有限公司，2007 年 8 月。

三、譯著

- 湯尼·布桑、喬伊絲·威克芙著，王明華譯：《如何激發靈感》，新店市：世茂出版社，1995 年 2 月。
- Robert J.Sternberg & Todd I.Lubart 著、洪蘭譯：《不同凡想》，台北市：遠流出版事

- 業股份有限公司，1999年1月。
- 米哈里·契克森米哈賴、著，杜明城譯：《創造力》，台北市：世時報文化出版企業股份有限公司，1999年4月。
- 陳錦輝編、謝佩霓譯：《激發你的創造力》，台北市：迪茂國際出版(台灣)公司，2000年7月。
- 中川昌彥著，施雯黛譯：《創造力—十五種創意潛能大開發》，台北市：商智文化事業股份有限公司，2001年8月。
- 奧修著，李舒潔譯：《創造力—釋放你的內在力量》，台北市：生命潛能文化事業股份有限公司，2001年12月。
- 後騰國彥著、張仲良譯：《創意激發手冊》，豐原市：日之昇文化事業有限公司，2002年9月(二版)。
- 潘·葛魯著，殷麗君譯：《藝術創意365天》，台北市：平安文化有限公司，2002年12月。
- 艾姿碧塔著，林徵玲譯：《藝術的童年》，台北市：玉山社出版事業有限公司，2003年5月。
- Robert J. Sternberg 主編，李乙明、李淑貞譯：《創造力II·應用》，台北市：五南圖書出版股份有限公司，2005年9月。
- 艾倫·蘭格著、顏湘如譯：《學學藝術家的減法藝術》，台北市：天下遠見出版股份有限公司，2006年6月。
- 陶德·陸伯特著、蔣國英譯：《創意心理學》，台北市：遠流出版事業股份有限公司，2007年9月。
- 赫伯特·里德著、郭淑儀譯：《透過藝術的教育》，台北市：藝術家出版社，2007年5月。

四、學位論文

- 賴淑雅。〈立體書設計與兒童創造力啟發之探討〉。中原大學商業設計研究所碩士論文。2003。
- 徐季筠。〈圖畫書在藝術與人文領域上的應用---以康樂國小四年級學童為例〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2003。
- 張敏惠。〈兒童圖畫書創作教學歷程中的圖像形式探究〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。2003。
- 張秀娟。〈圖畫書導賞教學對幼兒創造力影響之研究〉。朝陽科技大學幼兒保育

系碩士論文。2003。

賴淑雅。〈立體書設計與兒童創造力啟發之探討〉。中原大學商業設計研究所碩士論文。2003。

周文敏。〈「創造性圖畫書教學」對國小學童創造力與繪畫表現之研究〉。中山大學教育研究所碩士論文。2004。

鍾滿英。〈圖畫故事書創造思考教學對國小三年級學童的閱讀動機 閱讀自我效能成效之探討〉。中山大學教育研究所碩士論文。2005。

蕭淑美。〈紙本繪本與電子繪本對學童語文創造力的差異性影響〉。高雄師範大學工業科技教育學系碩士論文。2007。



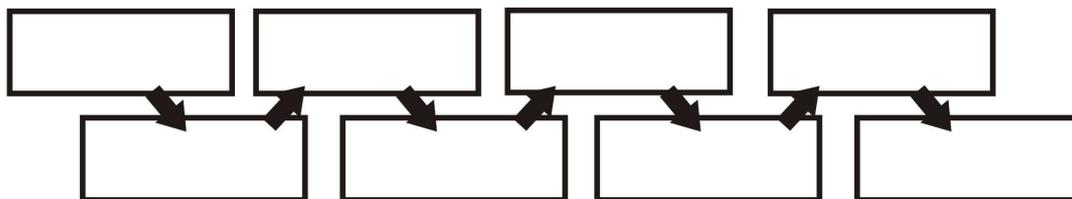
★ 聯想遊戲故事創作單 ★

誰來接招

六年星班 ___ 號 _____

★我抽到的是 []

★我的聯想是



★我的故事是

A large empty rectangular box with a folded bottom-right corner, intended for writing a story.

附錄二 聯想遊戲故事分鏡圖

誰來接招

聯想遊戲故事分鏡圖

六年星班 ____ 號 _____

--	--	--	--

封面

封底

版權頁

書名頁

--	--	--	--

-1-

-2-

-3-

-4-

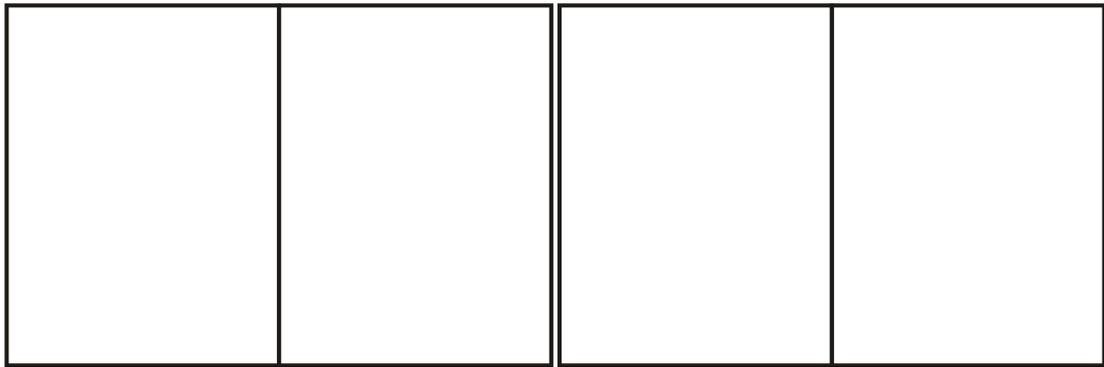
--	--	--	--

-5-

-6-

-7-

-8-

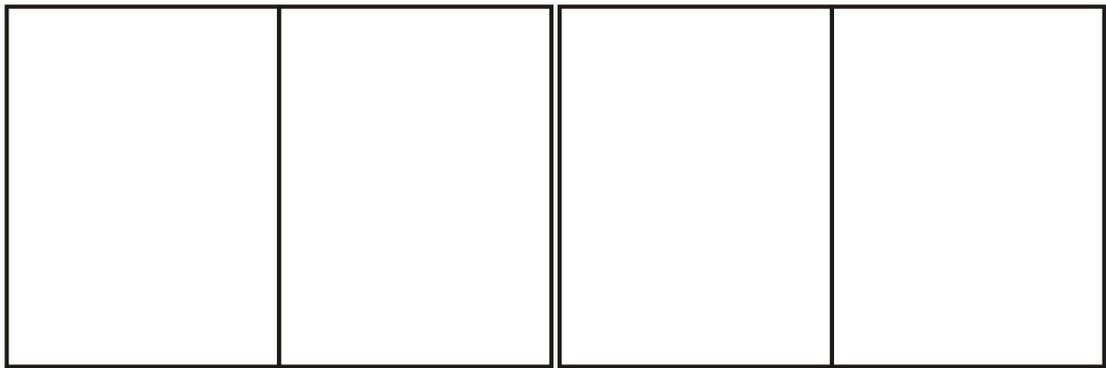


-9-

-10-

-11-

-12-

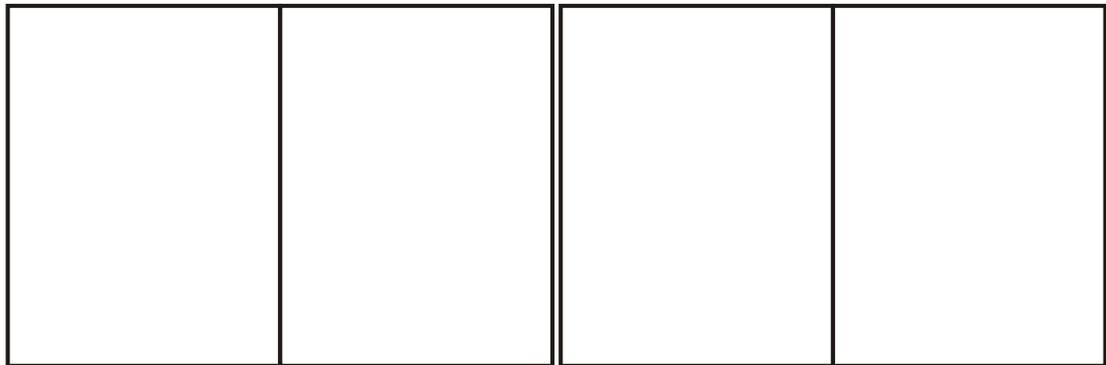


-13-

-14-

-15-

-16-



-17-

-18-

-19-

-20-

附錄三 聯想遊戲圖畫書創作

(一) 三隻小狼 圖·文/小叮噹

	
<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁 (別跑)(help)</p>
 <p>從前從前，狼媽媽生了三隻小狼，老大叫大碗公、老二叫惡烈、老三叫三皮巴。</p> <p>過了三年，惡烈偷吃了狼媽媽的雞腿，而野狼3兄弟就被媽媽趕出去。</p> <p>竟敢偷吃我的雞腿！</p>	 <p>大哥和二弟分別蓋了一間茅草屋，三弟蓋了一間減肥中心，使大家都像他的名字一樣。</p> <p>這時從外太空出現一隻大怪物。</p>
<p>P1 從前從前，狼媽媽生了三隻小狼，老大叫大碗公、老二叫惡烈、老三叫三皮巴。</p> <p>P2 過了三年，惡烈偷吃了狼媽媽的雞腿，而野狼3兄弟就被媽媽趕出去。 (竟敢偷吃我的雞腿！)</p>	<p>P3 大哥和二弟分別蓋了一間茅草屋，三弟蓋了一間減肥中心，使大家都像他的名字一樣。</p> <p>P4 這時從外太空出現一隻大怪物。</p>
 <p>原來是惡霸「豬不理」他什麼都吃。</p> <p>這野狼三兄弟原以為他是最害怕的，結果他不但敢吃，還敢打。</p>	 <p>於是野狼兄弟舉辦大野狼會議，決</p>
<p>P5 原來是惡霸「豬不理」他什麼都吃。</p>	<p>P7 於是野狼兄弟舉辦大野狼會議，決</p>

他的「放屁功」更是無人可比，古書記載比薩斜塔就是被他用歪的。

P6 這次他來地球是為了吃他最愛的大野狼，紅燒狼肉、狼腿，一想到就食指大動。

(狼肉♡)

定宣戰。

P8 野狼三兄弟請來打虎英雄「武松」。

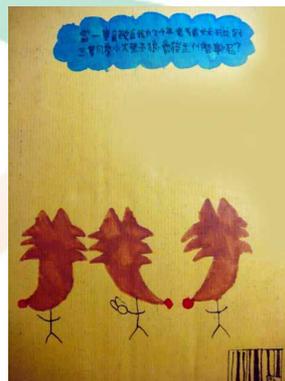


P9 武松自從成為打虎英雄後，就開了一家除蟲公司。

P10 當豬不理遇到武松……

P11-

P12 豬不理被打到月亮上。



P13 武松也受重傷退休了。

P14 天空又再度出現一隻大怪物。

(狼肉♡)

封底

(當一隻飢餓的千年老豬腰碰到三隻膽小的大野狼，會發生什麼事情呢?)

(二) 創作元素：野狼→偷吃→雞腿→胖→減肥中心→怪物→攻擊→死掉

強迫思考故事創作單

來跳黏巴達

六年星班 ___ 號 _____

★我抽到的是

[] + [] + [] + []

★故事名稱是 _____

★我的故事是

附錄五 強迫思考故事分鏡圖

來跳黏巴達
強迫思考故事分鏡圖
六年星班___號_____

--	--	--	--

封面

封底

版權頁

書名頁

--	--	--	--

-1-

-2-

-3-

-4-

--	--	--	--

-5-

-6-

-7-

-8-

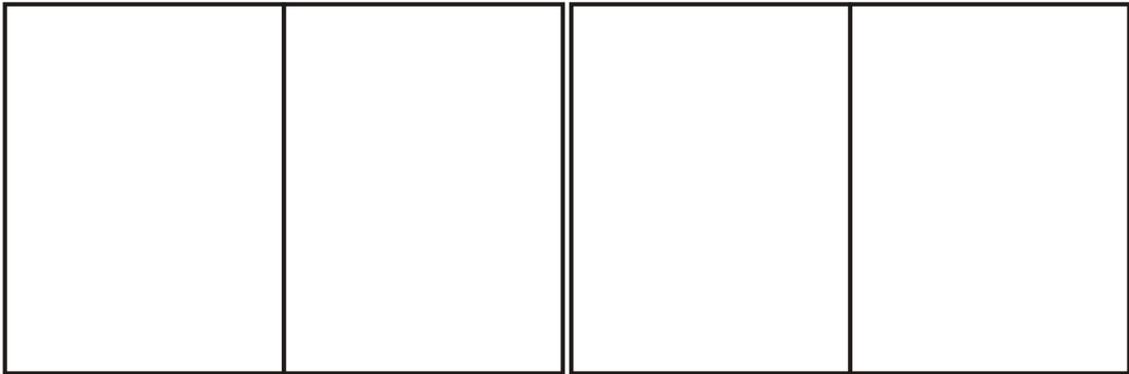


-9-

-10-

-11-

-12-

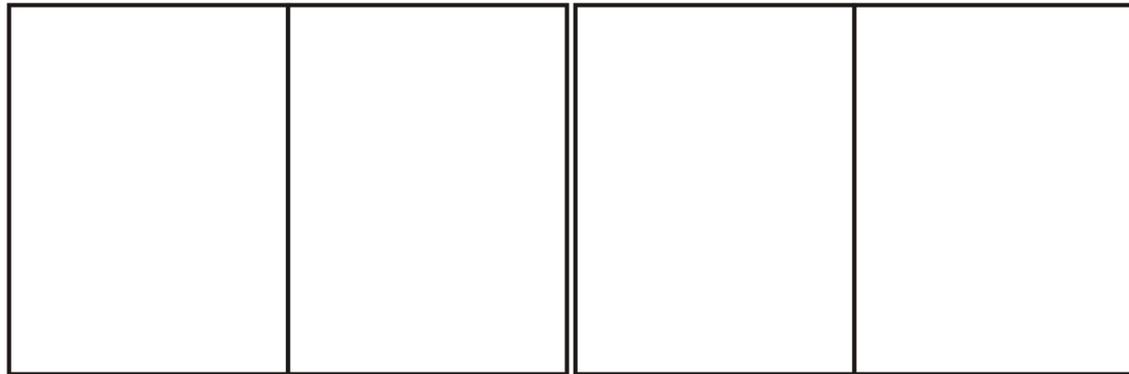


-13-

-14-

-15-

-16-



-17-

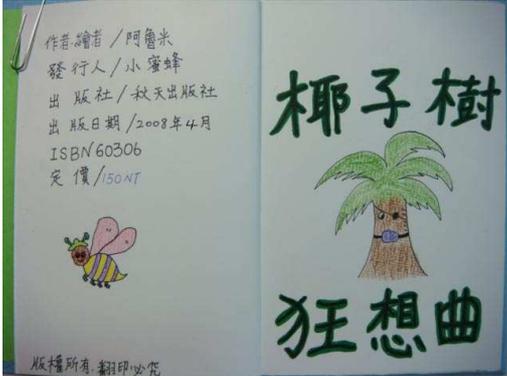
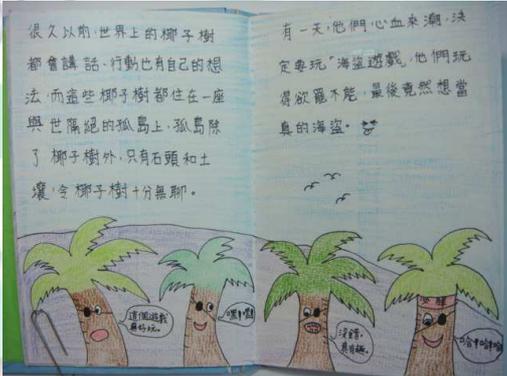
-18-

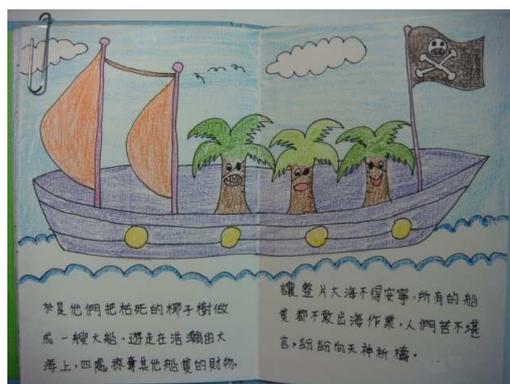
-19-

-20-

附錄六 強迫思考圖畫書創作

(一) 椰子樹狂想曲 圖.文/阿魯米

	
<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁</p>
	
<p>P1 (好無聊喔!)(是啊!)(對啊!)</p> <p>P2 (對啊!)(沒錯!)</p>	<p>P3 很久以前,世界上的椰子樹都會講話、行動也有自己的想法,而這些椰子樹都住在一座與世隔絕的孤島上,孤島除了椰子樹外,只有石頭和土壤,令椰子樹十分無聊。</p> <p>P4 有一天,他們心血來潮,決定要玩「海盜遊戲」,他們玩得欲罷不能,最後竟然想當真的海盜。</p>



P5 於是他們用枯死的椰子樹做成一艘大船，遊走在浩瀚的大海上四處掠奪其他船隻的財物。

P6 讓整片大海不得安寧，所有的船隻都不敢出海作業，人們苦不堪言，紛紛向天神祈禱。



P7 (太可惡了。)(我真厲害!)(啦!啦!啦!)

P8 天神知道他們的惡行後，決定給予嚴懲，而椰子樹們還不知道自己闖下大禍，繼續嬉鬧、我行我素。天神對椰子樹說：「你們犯了滔天大罪，我決定饒你們一命，但是死罪可免，活罪難逃。」



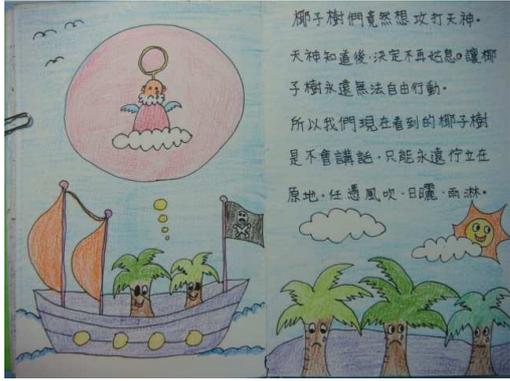
P9 -

P10 椰子樹聽到天神的話，嚇得嘍啾大哭，雙腿發軟，癱倒在地，天神讓他們一年內不可以說話，也不能移動，並且要記住教訓。



P11-

P12 不能說話也不能移動的椰子樹，剛開始每天以淚洗面，整天自怨自艾，日子一天天過去了，他們開始憎恨天神，覺得天神太可惡了，這一切都是天神的錯，都是天神害的，於是可怕、邪惡的念頭在腦海中成形……

 <p>椰子樹們竟然想攻打天神。 天神知道後，決定不再姑息，讓椰子樹永遠無法自由行動。 所以我們現在看到的椰子樹是不會講話，只能永遠佇立在原地，任憑風吹、日曬、雨淋。</p>	
<p>P13 - P14 椰子樹們竟然想攻打天神，天神知道後，決定不再姑息，讓椰子樹永遠無法自由行動。所以我們現在看到的椰子樹是不會講話，只能永遠佇立在原地，任憑風吹、日曬、雨淋。</p>	<p>封底</p>

(二) 創作元素：椰子樹（無生命的名詞）+ 海盜（有生命的名詞）+ 說話（動詞）+ 可怕的（形容詞）

★ 逆向思考故事創作單 ★

腦袋開花

六年星班 ___ 號 _____

★我抽到的是 [] + []

★故事名稱是 _____

★我的故事是

附錄八 逆向思考故事分鏡圖



六年星班___號_____

--	--	--	--

封面

封底

版權頁

書名頁

--	--	--	--

-1-

-2-

-3-

-4-

--	--	--	--

-5-

-6-

-7-

-8-



-9-

-10-

-11-

-12-

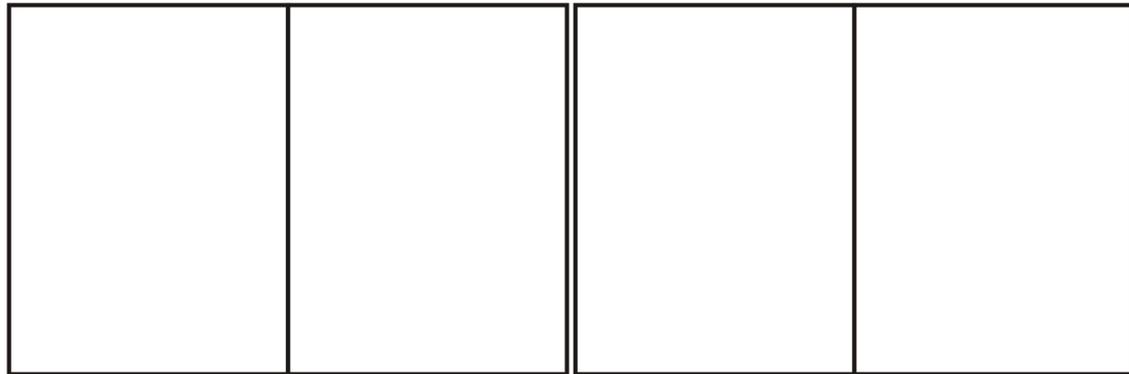


-13-

-14-

-15-

-16-



-17-

-18-

-19-

-20-

附錄九 逆向思考圖畫書創作

(一) 西瓜跑跳飛 圖.文阿邱

<p>封面</p>	<p>版權頁/書名頁</p>
<p>P1 有一天,有一個西瓜在公園賞鳥。 P2 他的夢想是要像小鳥在天空上飛。</p>	<p>P3 所以他努力的想辦法達成目標。 P4 所以他去找他的朋友香蕉,怎麼想小鳥飛?香蕉說:只要作跑跳飛的動作就可以了!</p>
<p>P5 所以他先跑... P6 在跳...</p>	<p>P7 最後在飛! P8 那時非常的順利,但是...</p>

<p>P9 啊!!! P10 香蕉不知道那是什麼?</p>	<p>P11 西瓜非常生氣。 P12 最後他還是沒成功!</p>
<p>封底</p>	

(二) 創作元素：西瓜+飛



★ 喜歡今天的圖畫書嗎？為什麼？

★ 對於上課的討論主題，我也有新點子...

★ 今天上課印象最深刻的是什麼？

★ 今天的創意思考好玩嗎？有沒有什麼困難的地方？

