

第四章 研究結果與討論

教師的自我評鑑主要在於透過自我反省、同儕回饋、學生學習、家長反應、教學紀錄等各種途徑，蒐集資料，針對自己的教學觀點、態度與行為進行價值判斷，藉以瞭解與提升自己的專業知能（黃宗顯，2004）。研究者利用文件分析探討自己在參加創意教學工作坊與實施創意教學歷程中的成長，結果共分成二節，第一節影響教師專業成長之因素，第二節教師專業成長的情形，敘述如下：

第一節 影響教師專業成長之因素

影響教師專業成長相關因素有許多，如性別、求學經驗、實習指導教師、教師同儕、教學年資、學歷、擔任職務、任教地區、學校文化、教師形象知覺等（高義展，2002；蔡水祥，2003；Cattle, 1988），本節從文件分析中發現影響研究者專業成長之因素，歸納出實習指導教師與教師同儕影響研究者之教師專業成長與其他影響因素，詳述如下。

壹、不利促進教師專業成長的因素

以 Fessler（1992）提出的生涯週期模型，教師在教書生涯中的早期即應具備尋找新教材、方法與策略，以改進教學技巧的能力。研究者已具備 5 年教學經驗，但從文件分析中發現研究者仍欠缺專業之教學知能，探究原因分析如下：

一、教學導師未善盡職責

實習時的教學導師不僅應扮演一位教學者角色，同時應扮演 1. 引導者角色：引導初任教師熟悉或精進教學技能；2. 激勵者角色：激勵初任教師奉獻教育的熱忱；3. 協助者角色：激發初任教師解決教學或班級經營等方面的問題（吳清山、林天佑，2001）。然而在研究者最重要的新手階段時

期，家政教學導師不重視教學而以半成品教學為主，在研究者有心想從教學現場，藉由觀摩指導教師上課，學習前人的教學智慧。但指導教師未能給予研究者適切的指導與樹立楷模，反而給予負面的影響，無法激勵奉獻教育的熱忱。

××國中實習給我的感覺是，他們的童軍很強，可是家政很弱，...他們真的是以做半成品爲主的，...那我一開始想說可以多學很多東西，想說我可以問老師說可以去看你上課阿，他說上課沒什麼不用去看拉（20040202 工作坊發言紀錄）。

想到實習時的指導老師，她的課程幾乎就在做半成品中度過，每天的日子還不是過的很快樂，心想隨便教教，反正日子一樣過；但又想到「自己還要教二十多年書呢？難道真的要如此渾渾噩噩的度過我的教學生涯」，常常就在這兩種心情中掙扎、交戰著（20041017 省思）。

二、領域對話未能落實

學校要能善用對話機制，才能使組織內成員有機會擔任對話的角色，表達其意願想法，改變固有的心智模式與解除自我防衛機制，以開放的心靈接受公開的批判和論辯（郭進隆譯，1994）。淨淨國中教師的時間多被上課與處理學生問題所填滿，難有餘力進行教學討論，且教學研究會功能多為公告行政要求之配合事項，少作課程討論，因而少了一個可激盪更多教學點子的管道，導致領域內專業對話未能落實，難以促進教師之專業成長，上述正回應單文經（1992）所提的教師們原都樂於自行設計課程或是製作不同的教學資料，但受到時間不足的嚴重限制；長期疲於奔命的教室管理工作，日積月累的作業批改及成績計算報告，使教師不得不因陋就簡選擇一些「省事」的教學方式、材料或是硬體。研究者亦因受限於上課節數多、批改多班作業與處理學生問題，在加上領域教學研究會只討論學校行政所要求之事項而導致少有機會與同領域教師經驗分享交流，減少研究者專業成長之管道。

教師感情融洽，和樂相處，...教師自我意識高，同領域交流有限，專業對話不足。教師上課節數多，經驗分享與進修活動時間不足。教師對學校行政不滿意程度高。...教師對整個教育生態環境有無力感（淨淨國中 SWOT 分析）。

我們有教學研究會然後開會討論，大部分都是討論一些形式上的東西，就是教務處的報告，要配合的還有就是心得，專題心得的東西，對課程的討論我們知道很欠缺，可是真的老師都不喜歡開會，所以除了每個月一次的教研會也很難挪出時間來討論課程還是設計（20040611 訪談）。

三、將教書當成工作而非志業

對研究者而言教學僅是一項工作，其缺乏對教學的熱忱，又礙於現實經濟壓力，找不到比教書更好的職業選擇，在逃不開教學的框限下，產生了倦怠感，更由於缺乏教學熱忱，在追求專業成長時會有阻礙，缺少追求專業的動力，容易安於現況，產生敷衍的教學心態。

我的未來目標又是什麼？我對教學的抱負？說實在的因為自己沒有其他才能，除了教書外找不到其他的工作能有如此不錯的待遇，此外我也想不到我究竟喜歡的是什麼，只好將就教書，也因此我的教學熱忱並不高，教書對我而言只是一項工作，也因此對學生我並沒有投注過多心力，純粹上完課就走人（20040427 省思）。

有時會覺得學生的態度導致我對教學的敷衍---「何必呢？反正學生就是沒有學習意願，我幹麻那麼辛苦」（20040221 省思）。

四、沒有成效的研習

呂錘卿與林生傳（2001）指出教師會經由主動、積極參加各種提升專業的學習活動和反省思考，以期在專業知識、技能及態度上達到符合教師專業的標準，而表現有效率的教學行為，做出合理的專業判斷。因此我們常可發現有些教師在面臨教學困境後會想突破並藉由參加許多的研習、進修；接受更多教育專業知能的刺激，教師可藉由此獲得成長與更多的教學能力。然而 Gennaoui 和 Kretschmer（1998）指出傳統的教師發展通常都是邀請專業領域的學者演講，較不利於促進教師的專業成長，原因有三：1.教師是被動的獲取資訊。2.這樣模式的進修時間有限，難以有深刻的改變與成長。3.主題的選擇通常是由上而下，教師難以在過程中產生歸屬感。從研究者省思中發現研究者在過去參加了不少成效不佳的研習，原因與 Gennaoui 和 Kretschmer（1998）的研究相似。

（一）被動的資訊獲取者

研究者似乎是願意成長、接受新經驗的人，參加了不少的研習、進修，但其實不然。Terehoff (2002) 認為可以從反應、學習、行為與結果四個要素來評估教師專業成長的成果。對於行為的變化，可自問「所學習到的內容，如何影響了教師的思考與行為？」對於增進教學品質，可自問「回到現實生活中的教師角色，教師使用了哪些新知識、技能與態度？」研究者參與先前的進修與研習後，雖然接收了新資訊但並未轉化新知識、技能於教學中，研習的新資訊所帶來的刺激並未真正影響其教學行為與信念。面對教改、面對進修，研究者雖清楚地了解教改的必然性，但卻無法欣然的接受改變迎接挑戰，而僅止於敷衍的配合，因此研究者雖然看似願意成長，實則未獲得真正的專業的成長。

我參加了不少的研習、進修，九年一貫綜合領域 10 學分班也修完了.....會和同學討論一些相關的事.....很少再進一步去思考，該如何把別人的想法，套進自己的教學中，並發展出一套適合自己也適合我的學生的教材 (20040205 省思)。

把不錯的課程抽取其中一小部分，運用在課堂上，興之所來就上些有趣的課，總覺得自己的統整性與完整性不夠 (20040309 省思)。

(二) 由上而下的研習缺乏歸屬感

Cwikla (2003) 指出大部分教師專業成長由教師外的專家來擬定，這些專業成長目標、內容可能不是教師認為他們所需要的，因此教師對這些專業成長產生不了歸屬感。在以往的研習中，研究者雖然學習新知並覺察到過去教學的缺陷，但卻因對九年一貫的抗拒心態，而遲遲未曾將所習得的新知識轉化成自己的教育專業知能，甚至逃避本身不熟悉的童軍課程。

我似乎積極的參加了許多研習與相關進修(九年一貫綜合領域班)，但是我發現：人到了，心卻未到；對於九年一貫我依然只知一二，理智告訴自己要好好了解，改變教學，但心底對它有一些些的排斥，所以學歸學，根本沒在進一步了解貫徹，總是行政怎麼說，我就盡量配合，...將近 2 年的教學，...遇到童軍知識與技能的運用時，上起課來更是心虛，...一些童軍的歡呼、隊歌、競賽更是能避免就避免了 (20040427 省思)。

(三) 缺乏時間

教師的專業成長，時間向來都是影響專業成長效能的因素，認知的改變對教師而言是漸進的歷程，學習並且熟練新事物，發現新的處理方法，都需要時間與努力（Thomas, 2002；張素貞，2004），因此專業成長是循序漸進以獲成效，難以立竿見影。由文件分析中發現：研究者在參與創意教學工作坊之後，肯定在未來教學會實施創意教學，也開始細心觀察可用的教學素材，例如：研究者開始思索他人分享的 E-mail 資料，整理歸納可用於教學之檔案，學習運用創意教學的一個問答技巧，在課堂利用問答法時會儘可能詢問學生事情的多種可能性，並肯定學生的想法，不再崇尚標準答案的教學；但仍未曾獨自將創意教學策略實際融入其教學單元中，顯示在創意教學工作坊時期研究者落實於教學的成效並不明顯。

今天我們繼續討論到底要設計出怎樣的課程，……我們開始想各式各樣的遊戲，…而在其中我們也不斷回過頭來探討遊戲的定義，…在這之中我也不斷的在想要如何來進行，目前還不夠完整，不過我想可以邊進行邊修正（20040603 省思）。

策略的運用我覺得喔…所以目前來說真的做的改變不多，…回去跟同事分享，那分享之後它會刺激新的想法，有些是課程已經上過課程來不及實施，…我覺得有很多想法帶回去，那未來可以實施的，還有就是會把平常沒有注意到的細節會開始去觀察把它融入到課程裡面，有些沒有注意到的文章會去把它放進來，……讓他自己去決定好不好嘛，大概就是這樣，較以學生為主（20040611 訪談）。

（四）缺乏行動力

教師是唯一能改變其個人理論的人，至於其他的人，頂多僅能影響他，或是協助他創造一個有利的環境，引導他進行持續性的發展（Handal & Lauvas, 1987）。除非教師願意主動採取積極的作為，否則教師終究會視其教學是最可行且適當的。研究者在學習創意教學的理念與技法之初，雖希望嘗試改變，卻又常常停滯不前，無法跳脫過去講述教學的習慣與教法，會推託與找藉口，並用自己熟悉的教學法來進行活動，無法突破自己的教學。

我最大的困難是學完創意教學之後，我真的不曉得我該如何去用，我很難去知道說我到底該怎麼教才能去激發學生的創意，…知道很多方法，可是在實際運用上可能礙於空間、礙於什麼的，其實都還在摸索，…

所以就選擇比較熟悉的方式去討論這樣，像我這次的討論.....開始預想之後，你會想真的要這樣去做嗎？會有一些預設立場在吧，一直還沒有整個...（20040611 訪談）。

Borko（2004）指出教師學習可能發生在許多不同的實踐面上，包括教室、學校、社區、專業發展課程或工作坊，甚至發生於與同事簡要的走廊交談、放學後諮商學生的片刻中皆能增進專業成長。但從研究者的經驗中發現，研究者雖能接收新訊息，但因害怕他人異樣眼光與失敗，缺乏突破改進的魄力，常止於想法而習於安於現況，不敢在教學上有所創新，甚至因為怕麻煩而避免新的教學模式，習慣於課堂講述教學。因此教師並非參加進修就能有所成長，必須在學到新方法、策略後，配合願意突破與改進的具體行動，才能獲得真正的專業成長。

常常想著該做些改變了該加加油啦！但總是想想（20040205 省思）。

第一個做改變的人真是了不起，一件事若有既定的規則在，我一定直接照做，根本不想做改變，仔細想想其實我只是怕失敗，也怕別人異樣的眼光（20040221 省思）。

之前因為學校設備不足，我總認為利用電腦多媒體教室是一件非常麻煩的事，一直在避免（20040317 省思）。

五、難以跳脫舊有師範教育訓練

參與創意教學工作坊後，研究者雖然積極嘗試追求蛻變成長，實施創意教學，鼓勵學生發揮創意想法，但探究其教學歷程，仍可發現自己不斷受到舊有教師養成訓練的影響，會否決學生的想法進而導引學生朝向一般性答案。在過去教師是課程的實施者，只需理解專家學者編訂的教科書與教學指引，負責將知識傳授給學生，但現代教學應關注的是「如何讓學生自己思考」，教師存在的目的是積極地想辦法讓自己退出教師的角色，而創新教學努力的方向是要促使學生擁有自己詮釋知識的能力（吳靖國，2003）。

讓學生討論創意處罰的點子很好，學生很有創意，老師不要太快否定學生的想法，可規定每組講一個，再大家表決（20050113 上課觀察）。

Simplicio（2000）指出捨棄熟悉的教學計畫對教師而言不是一件容易

的事。研究者難跳脫教師身為指導者的角色框框，會在學生產生偏離時，直接介入，藉由否定學生的答案或給予提示，進而干預學生的探索學習，以期達到一致的學習成果，因而扼殺了孩子創意展現的可能性，也因難以跳脫舊有師範教育訓練的限制而影響其實施創意教學技能的成效。

創意搭帳的單元中，原先我的教學設計是希望不說明，完全由學生摸索，思考如何完成帳篷，但是在學生嘗試許久一直無法搭出成品時，之前的教師訓練卻冒了出來，開始明示暗示學生可以怎麼做，導致由學生主動探索學習的效果銳減許多，分析自己為何這麼做？發現我還是會被既有的教學預設框框限制住，例如認為一定要讓學生摸索出正確的帳篷搭法，認為這樣我才有盡到教師的責任，所以在當我發現時間分秒過去，學生卻仍搭不出時，或學生不符合正確搭法時，我便開始給予指導、糾正，很難放手給學生完成不一樣的帳篷，甚至到後來的班級我還拿出帳篷簡圖，跟學生說明搭完後，帳篷應該就像房子一樣，剛開始我還沾沾自喜，覺得自己做了不錯的引導呢！（20050318 省思）

貳、有利於促進教師專業成長的因素

教學為一傳授「新知」的工作，教師本身應隨時不斷的進修，持續學習與研究，不斷發展專業內涵（郭諭陵，2005）。而如何讓教師願意持續的發展專業是值得探討的議題，從文件中分析中發現促進研究者專業成長之因素如下：

一、夥伴原則的分享學習

Handal 和 Lauvas（1987）認為教師可藉由與他人諮商的過程，進行避免權力干擾的對話、質疑、批判反省，以及獲得真誠的支持，使教師有機會對個人理論與專業行為的適當性，產生更明晰和完整的理解。創意教學工作坊提供了安全舒適之專業進修環境，研究者在其中能安心聆聽與創意教學相關之知識並獲得夥伴的支持與鼓勵，研究者的教案設計即是在創意教學工作坊夥伴與專家指導過程中，漸漸浮現更為完整之組織脈絡。

經由與創意教學工作坊夥伴多次討論，並刺激更棒之點子後修正教案，我終於設計出屬於自己的教案；且開始會運用不同教學策略於教學中，不再是直接套用現成教案活動（20041017 省思）。

終於完成了教案設計，經過一修再修，夥伴及老師的建議下，終於完成了 12 週的教案設計，……自己真的成長不少我在一開始設計的教學方案中，仍多有疏漏，考慮不夠周延，然而在夥伴的支持與建議下，教案有了更棒的呈現，由學生自行畫設計圖，並完成具特殊風格之服飾。求生動動腦的學習單為專家指導過後，依曼陀羅創意技法與問題解決策略所編成（20041026 省思）。

詹棟樑（1997）提到教師的專業成長，受其夥伴（同事）的影響很大，當有教育問題或教學問題時，會互相討論以取得專業上的認同或共識，這種專業成長原則稱為「夥伴原則」，而「夥伴原則」是教師們合作促進專業成長、相互學習的一種有利方式。研究者參與創意教學工作坊中的教學經驗分享，就是一種「夥伴原則」的呈現，經驗的分享帶給研究者很多幫助，並協助找到具體改善教學的方法。以學生製作報告為例，研究者在過去缺少對具體細目的要求，使得學生沒有方向，讓報告的品質良莠不齊，從工作坊夥伴的分享中，學習到「給予學生資料收集的要點」，有助於幫助學生收集資料與整理資料，上述呼應 Smith（2003）提到專業知能發展的方式之一是在工作中學習，在經驗中反思。對研究者而言，在過程中工作坊的夥伴扮演著重要角色，藉由分享教學與彼此相互回饋以促進專業的發展，利用回饋提供如何改進課程的資訊。

為了訓練學生資料整理的的能力，第一份蒐集資料的作業我會參考郁如的「衣網打盡」的點子，一開始先把我希望學生蒐集的項目詳列出來，讓學生能有目標方向、知道一份報告須有怎樣的內容，再按照我的要求完成作業（20050115 省思）。

二、教師成長出於自願

教師在專業成長中的角色是自願者，當理想與實際產生差異，教師會想改變作法或態度，而產生專業發展的需求（Terehoff, 2002；饒見維，1996）。Thomas（2002）則提出對大多數教師而言：好老師主要是能提升學生的學習表現，教師相信專業成長可以擴展他們的知識技能提高他們的教學效率，因此教師希望的是參與每日教室內教學相關的專業成長。研究者察覺到自己面臨教學疲乏，希望能有所突破，讓教學更有變化，因而積

極尋求自我成長的方法與管道，進而參加創意教學工作坊。

教學已經變成了一項我不得不做的工作，在教學中我找不到樂趣，只是努力的撐完一節又一節的課，對於課程幾乎完全按照課本照本宣科（20040205 工作坊省思）。

我覺得自己沒什麼創意，然後瀨尹跟我說有創意教學，我想改進自己，所以就參加了（20040202 工作坊發言紀錄）。

研究者基於自願參與研習，自身希望尋求改變，故能真實面對自己、覺察到自己會複製別人的點子、按照課本進行教學活動的缺點，進而願意尋找改善課程與學習單設計之方法，並想辦法改善其教學技巧、學習運用創意教學工作坊所學之創意技法於教學中。研究者不再停滯在講述教學，在創意教學工作坊時期能進行與夥伴共創之遊戲體驗課程，之後更能自行依主題設計出與課本課程不同之活動內容。

我幾乎都是按照課本，頂多就是課本的活動設計如果不好，就直接把它跳掉，然後課本有時候有替代活動，如果連替代活動都不好的話，我才會上網去找相關的資料或跟同事詢問還可以怎麼上（20040611 訪談）。

今天我們繼續討論到底要設計出怎樣的課程，……我們開始想各式各樣的遊戲，…而在其中我們也不斷回過頭來探討遊戲的定義，…在這之中我也不斷的在想要如何來進行，目前還不夠完整，不過我想可以邊進行邊修正（20040603 省思）。

三、教師能轉化學習，嘗試新方法

教學轉化是課程實施的必要歷程，楊深耕（2003）提到以 Mezirow（1991）的轉化學習理論來看，轉化學習是一項持續成長與發展的過程，隨時伴隨在教師身旁，使教師能不斷的檢視假設，持續性的批判反省，並透過批判的自我反省來修正舊有或發展全新的假設、信念，以達成新的理解或是產生較高層次的轉化，並能實際付諸於行動。研究者一開始藉由外在參與創意教學工作坊的刺激，開始重新探究其教學目的，之後其教學理念與教學能力亦受到工作坊的影響，在一年多的歷程中可發現研究者學會修正自己的想法與教學，跳脫過往要求標準答案的教學，走向更開放、更能包容學生表達不同想法不同意見的教學，並開始嘗試運用不同的教學方

式與在已有的教學單元中融入創意技法。

從事教職以來，除了部份實作課，幾乎都是由教師講授課程內容，學生發言的機會並不多，在接受工作坊的刺激後，嘗試改變，希望能在教學中自我突破。因此在「創意搭帳」以往都是從頭到尾講解完步驟後再由學生操作、練習，經由工作坊中的分享，使我嘗試放手，教學活動設計改由學生自行探索的學習。(20041017 省思)。

會運用不同教學策略於教學中，不再是直接套用現成教案活動；...之後在戲劇創作教學時，靈機一動採取 A 教師用過之心智圖法，...在之後編劇本時，臨時加上利用七合法引導學生編劇 (20050418 省思)。

轉化學習理論運用到教師專業成長時，強調教師是一個主體，教師不能在轉化歷程中朝向新的意義觀點，端賴教師本身，旁人無法取代，從省思中發現，研究者能在課程結束後的反省與檢討中，想到活動的進行其實有許多教學方法能應用、變通。於「露營的聯想」活動中，研究者所採用的討論、腦力激盪與心智圖法其實都能隨時自由變化，也能自行再變化方式，像是運用腦力激盪後的成果再拼貼出概念圖也未嘗不可，這樣的發現顯示出研究者的轉化學習能力在此專業成長歷程中是獲得提升的。

課程結束代表的是另一個階段的開始，...當我回過頭來看自己的教案設計時，發現其實有著許多替代方案，一樣是討論、腦力激盪，有時可用心智圖法、有時可用六合法...聯想時，也不需完全依照既定的創意技法，可以自由變化教學方式，運用腦力激盪後的成果再拼貼出概念圖也未嘗不可 (20050418 省思)。

四、省思有利於促進教師專業成長

在整個創意教學的歷程中，研究者藉由省思、自我探索明瞭自己的優缺點，了解到「懶」是自己無法成長的主因，並體認到應該實踐以學生為主體的教學，進而藉由實施創意教學努力突破自己的缺點，在獲得成就感之後，能從消極的應付教學到積極的參與教學，獲得專業成長與教學樂趣。

在創意教學工作坊的研習中，開始發現自己的盲點、缺陷；自己空有記憶能力，僅會複製知識，卻無法轉化成適合自己教學的內容。郁如曾說他自己很懶，可是都我在剖析自己的教學生涯時，我發現「懶」更貼切我自己的經驗，我才是把懶發揮到極致的人，雖然這並不是一件值得炫耀的事，但唯有先了解自己才能想辦法改變自己，因為「懶」，讓我的人生沒啥目標，總是得過且過的在過日子，教學在過去對我而言只是不

得不的工作，只求無過，其他隨緣（20050728 省思）。

「學生可以做任何事、任何冒險，在教室中是沒有失敗的」，在參加創意教學工作坊後，重新體認到教學的重心在學生的學習，教師的教學目的只是為了讓學生能展現、激發他們的潛能，進而引領學生探索知識與人生，嘗試改變以往過度看重結果的心態，開始給予學生適度的留白，讓學生能發揮想像力、創造力與思考的空間；留下時間、釋放空間之後，學生的展現更加多元，甚至可以讓游離份子開始學習參與、學習自我展現，懂得欣賞學生的改變學生的成長之後，我發現教學的時光變的快樂多了（20050728 省思）。

研究者在進行實驗教學的歷程中，從設計教案至實際教學，皆要求自己寫下省思札記，並從中反思自己教學的優缺點與未來進行課程的注意事項，故能改善研究者教學能力。

發現我在一開始設計的教學方案中，仍多有疏漏，考慮不夠周延，因此在夥伴的支持與建議下，教案有了更棒的呈現（20041026 省思）。

學生在觀看 PPT 時，發覺圖片所產生的視覺吸引力真的是蠻不錯的，學生能夠頗為專注的欣賞圖片並根據我的問題找出異同，但活動結束之後，重新檢視自己的教學內容，發現自己的野心太大，呈現過多的服裝圖片，到最後學生呈現一種疲累的狀態，專注力降低，也讓我思索有需要介紹到這麼多的服裝圖片嗎？我的目標究竟是什麼？（20041216 省思）

建議與改善~ 在利用 PPT 介紹服裝時可同時配合學習單的運用，加強學生對異國風的認識（20050107 省思）。

五、學生正向回饋

實施創意教學課程之後，隨之而來學生的正向回饋帶給研究者支持與鼓舞，而學生對創意教學的認同，讓研究者增加了教學的自信與願意繼續進行創意教學的動力。在教學的領域中，師生互動提供立即、直接的回饋。教師會因為學生的專注與努力，進而擁有更高的動機去產生創造力，教師與學生在課堂上良性的互動及同學對於課堂教學的回饋，是教師能夠進一步在心理上獲得成就感，並且成為繼續支持創意行為產生的一大動力（邱皓政，1990）。

每次綜合課都很輕鬆，但是學習單.....要拿高分....一定要創意有趣（◎◎班 31 回饋表）。

聽到學生喜歡上課，尤其是○○班的學生，口頭上常掛著「我們最喜歡

上綜合活動課了，有趣又能自由發揮」讓我增加了不少教學自信，也對創意教學更有信心（20050318 省思）。

雖然...秩序很亂，但是我們都很喜歡這門課！以前總覺得.....上課應該能讓頭腦休息一下，沒想到卻不能，後來卻覺得太好玩了，大概是腦筋變靈活了；.....本來不喜歡這門課程，現在卻令人著迷...（◎◎班 24 回饋表）。

今天時間有些擔誤，但即使下課了，同學大多都能專心聽講（20050421 上課觀察）。

從學生的回饋與表現中，帶給教師成長的動力，讓教師能再次思考教學的目標為何？讓課程是符合學生自主學習的目的而設計，進而讓研究者能重新調整自己的教學，並從學生的課堂討論與回饋表現獲得實施創意搭帳課程之肯定：開放給學生自行思考搭帳的原理，比教師講的口沫橫飛來的有意義多。

老師如果講解，我們覺得我們會變成機器人，自己都不去想不去思考，就算搭出來也毫無意義不值得高興（討論單 # #班-2-4）

遇到搭帳問題，不知道哪支接哪支（營柱）時，小組會慢慢研究解決問題（討論單 # #班-2-5）

就如同◎◎班 36 也在教學回饋中也提到，這樣的操作歷程讓她印象深刻，甚至給予建議若能在摸索過後，再來一次挑戰複習真正的搭建方法，兩相比較其中差異，可能會更有收穫，這也列入自己未來教學的參考，呵呵！說實在的有時從學生身上獲得更多說（20050728 省思）。

二年四班 20 號的回答：「老師不講解是爲了讓我們從錯誤中去學習！」雖不是我最初的目標，但也真的讓我重新思考在搭帳的活動中，我所期望的教學目標究竟爲何？學會搭帳篷？懂得與人合作？主動學習並思考問題解決的方法？（2005032307 省思）

第二節 教師專業成長

專業成長的目的在於使教師改進教學所需之教育專業知能與教學技巧，使教師有效執行教學工作、正確合理做出專業判斷，以增進個別教學情境中之教學品質來達成教育目標（呂錘卿、林生傳，2001）。研究者在參與創意教學工作坊的歷程中感受到帶領教授與夥伴的熱情、幽默、愉悅，更從參與過程中學習到創意教學教案的設計，使學習成果更加豐富且有變化，本節將探討教師專業成長歷程、教師專業知能內涵之發展情形與教師省思能力。

壹、教師專業成長歷程

教師工作是一種專業工作，教師為持續發展的個體，透過持續學習與探究歷程來提升其專業水準與專業表現（饒見維，1996）。黃琬婷和周柏廷（2005）指出教師專業成長歷程係指教師在教學工作中，經由參與各種學習活動及思考，來促進教師在知識技能及態度方面之改變和不斷成長的過程。國內外學者多以生涯發展階段來探討教師專業成長歷程；如 Unruh 與 Turner（1981，引自 Burden, 1990）將教師的生涯發展分為四個階段，職前階段/初任教師期（initial teaching period）/安全期（security period）/成熟期（maturity period）。Fuller 與 Bown（1975，引自 Fessler, 1992）根據教師所關注的事項，將教師的生涯發展分為四個階段職前階段/早期的生存關注（early concerns about survival）/教學情境的關注（teaching situation concerns）/學生學習的關注（concerns about pupils）。孫國華（1997）將教師生涯專業發展分為五個時期：適應期/能力建立期/成熟期/穩定期/後發展期。饒見維（1996）將教師的專業發展分為三階段六時期：職前師資培育階段（探索期、奠基期）/初任教師導入階段（適應期、發奮期）/勝任教師精進階段（創新期、統整期）。綜合各學者之生涯發展階段，本研究分析研究者至目前為止的教師生涯發展之專業成長歷程，分述如下：

一、實習教師階段/負向成長期

在實習教師階段需要現場的支持及技術上的協助與回饋，因此應協助其適應這個階段的現實震撼，以免實習教師養成應付的心態（饒見維，1996）。本研究從省思分析中卻發現研究者在此階段無任何專業成長，其教學乃為人詬病的手工藝教學。

想到實習時的指導老師，她的課程幾乎就在做半成品中度過，每天的日子還不是過的很快樂，心想隨便教教，反正日子一樣過（20041017省思）。

回想起自己的實習生活，爲了消耗學生的實習材料費，一學期有三分之二的時間爲手工藝製作時間，真正有上到課可能只有五、六週吧！完全無法應用大學所學知識（20041017省思）。

二、初任教師導入階段

（一）適應求生存期

教師換了教學環境時，成長階段會有所改變，可分為三種類型：1.專業成長階段重新開始，退回到「求生期」；2.退至前一階段3.因為換到更好的環境，往前前進一個階段（林育璋，1996）。從文件分析中發現，研究者到淨淨國中後，其專業成長階段，跳脫實習階段的負向成長期，從求生期重新開始；並藉由學校同事的協助，重新學習如何成為一位教師，而非手工藝教授者。此階段研究者擺脫手工藝教學，進入以課本及教師手冊為主的教學，其心態受到同事影響，從敷衍到希望帶給學生知識的學習。

進淨淨國中後，學姐會跟我說可以怎麼做，也會一起討論教學應該怎麼去教（20030202工作坊發言紀錄）。

遇見系上畢業認真的一個學姐，認爲應讓學生在課堂上學到一些實用的知識技能，不用教的多，但是要對學生是有幫助的。看見學姊實際將她想傳達給學生的內容，製作成教具，妥善應用於教學中，激起自己想當一位能帶給學生幫助的老師（20050425省思）。

（二）策略性服從時期

周淑卿（2004）提到教師在在社會化歷程中會使用「策略性服從」，即對周遭權威人士的意見，雖不同意但表面上仍然接受，只是仍保留個人的

想法。如先前探討影響專業成長因素時所提，研究者雖受到九年一貫教學的刺激，參與許多研習，甚至取得師大進修推廣部「九年一貫家政教學 10 學分」的證明，但其專業成長停留在研習時數的追求，參加許多研習活動，但卻秉持著「上有政策、下有對策」的心態，因此雖獲得知識的成長，卻對教學專業成長沒有貢獻，研究者的教學方式並無改變，停留在服從表面政策階段。

我似乎積極的參加了許多研習與相關進修（九年一貫綜合領域班），但是我發現：人到了，心卻未到；對於九年一貫我依然只知一二，理智告訴自己要好好了解，改變教學，但心底對它有一些些的排斥，所以學歸學，根本沒在進一步了解貫徹，總是行政怎麼說，我就盡量配合（20040427 省思）。

（三）內化調適期/實驗創意教學時期

「內化的調適」為同意權威人士的意見，並將之內化成個人的價值觀（周淑卿，2004）。一種好的課程理念的引進，或是新的課程計畫的落實，若能被教師認定是有效的，且能與教師專業實踐理論相互連結，促成教師知識觀的重建，則新的課程理論不僅能得到教師主動的課程探究，最後更能在教室內紮根（陳美玉，2002）。在參與創意教學工作坊及實踐創意教學的歷程中，實施創意教學對研究者而言是新課程的實踐，而工作坊夥伴的支持與學生的學習表現和回饋分享，讓研究者有動力持續進行創意課程，並肯定創意教學對學生具有吸引力且能讓學生更多元發展。

張景媛等人（2002）將實驗教學之教師專業成長歷程分為八階段：想像期、挫折期、習慣期、激發期、思考期、試驗期、修正期和推廣期。從文件分析中，綜合研究者之目前生涯發展階段與實驗教學之教師專業成長歷程，繪出本研究的專業成長歷程如圖 4-2-1。：

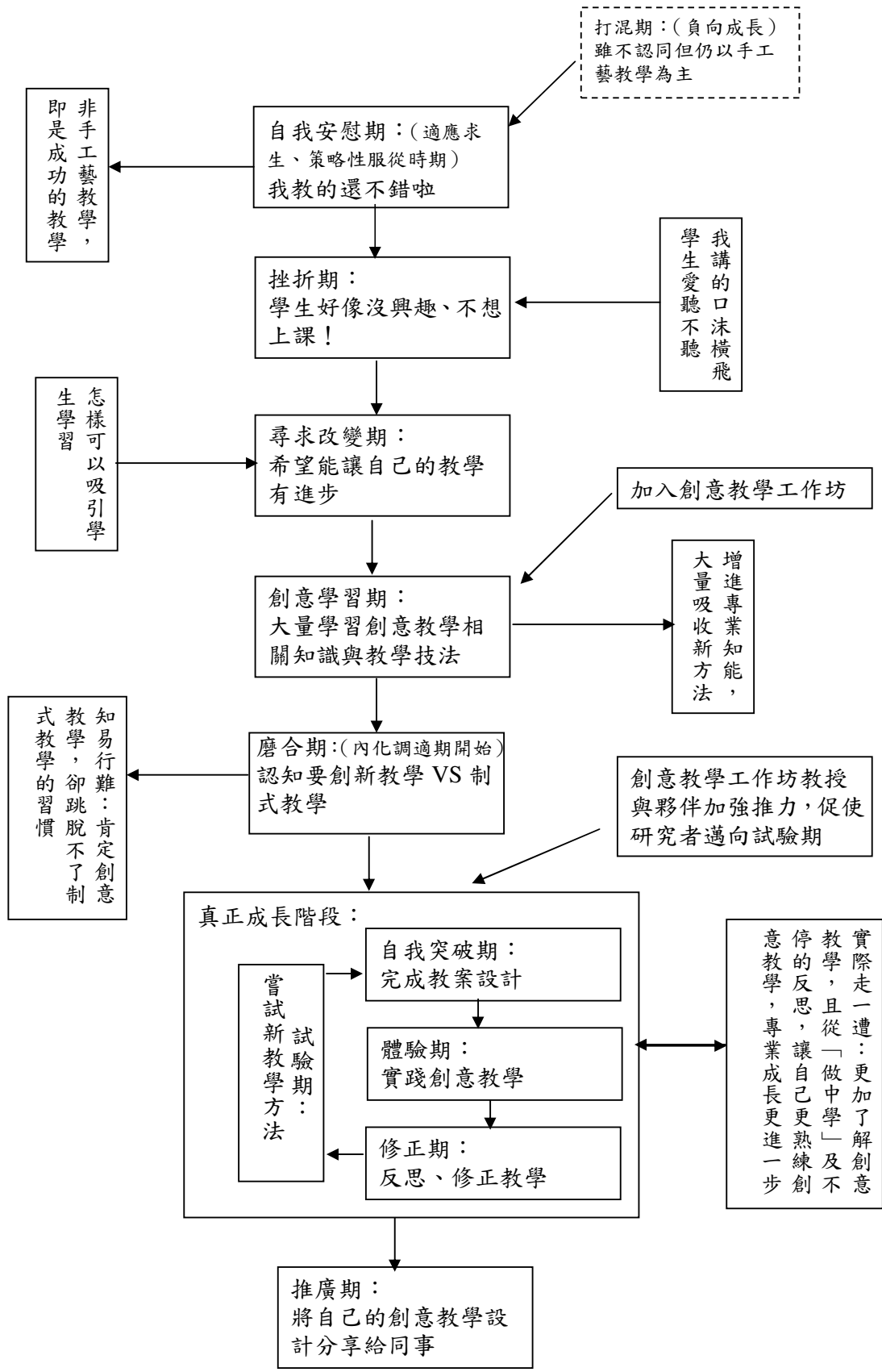


圖 4-2-1：研究者專業成長歷程圖

貳、教師專業知能內涵之發展情形

一、教學知能

教師必須具備能達成有效教學的各種一般性教學知能，包括：教學的理念取向、教學的原理原則、教學的方法策略、教學技巧、教學資源知能、教學評量知能、教學設計能力、教學實施的能力等八項（饒見維，1996）。

然而教育現場中的套裝式教材強化了教師工具效能的現象，產生了「執行」與「設計」的分離作用，剝奪教師發展與實踐教育信念的空間，教師被塑造成關注技術效能的追求者；因教師發展出穩固的「工具理性思維」，使許多教師接受既定教材內容的權威性，關注於教學效能的追求以達成他人交付的任務（Apple, 1985, 1988）。從文件分析中發現研究者在過去是崇尚權威的課程執行者，自我滿足於依循課本內容的教學。

首先在選擇教材內容，我們學校是先確定版本，就是開會的時候會先確定版本。確定版本之後，像我自己幾乎是照著課本在上，因為我覺得別人設計好的教材經過專家審核絕對比我自已設計的來的好，我只要努力把要上的內容流程準備好就可以了（20031119 訪談）。

研究者在參加創意教學工作坊之前屬於照本宣科的教學，而在工作坊時期，雖學習到許多關於創意教學的實施與應用，認知到教師應創新教學，卻缺乏轉化的能力，無法自行改編課程，只停留在讚嘆他人課程設計及將工作坊夥伴的教學複製到自己教學現場的階段。

上到不曉得要上些什麼，對於課程幾乎完全按照課本照本宣科（20040205 省思）。

針對尹所分享的內容做討論，看是否有可修正的部分，說實在的，我覺得已經頗完善了，想不出哪些部分需更改（20040317 省思）。

孔生老師分享的休閒心體驗---改天找個機會也讓學生實際體驗看看。

像上次恩分享的愛在五月天，就找一個班級作試驗，讓他們去體驗.....也是讓他們想說媽媽懷孕的，懷孕的時候會作哪些事情，然後...在帶到家政教室，讓他們裝書，然後去、去闖關...那時候也沒有辦法說，有一個很完整的體驗（20040603 工作坊發言紀錄）。

雖然在創意教學工作坊初期，研究者並無明顯改變。但 Thomas（2002）

指出必須將專業發展看成一個歷程而非事件，專業發展的成功是需要持續的支持，改善是持續努力的結果。故詳細探討整個歷程，分析研究者在參與創意教學工作坊後，其專業成長情形如下：

（一）教育理念的改變

1.突破「規範」的限制

在過去研究者崇尚標準化的教學，偏向傳統制式的教學，希望學生都能遵循既訂規範。從省思中發現研究者雖鼓勵學生回答問題，但在心中常常早已預設答案、立場，圍起了一個框框，期待學生位在框框內，遵循一切既定規則。

在教學時，常常會預設許多框框，希望學生就在框框內，雖然我也允許不同的聲音不同的表現，但是我在給學生分數時，符合我的要求的，分數真的比較高（20040302 省思）。

在創意教學工作坊的分享中，研究者藉由體認「規範只是不停的在限制學生的思考能力」，進而重新去思考：自己在抱怨學生不懂得思考的同時，是否成了給予孩子過多規範要求，讓孩子越來越拙於思考的劊子手。再者「規範」對創意是有害的，規範就像是看不見的絲線，框住學生奔馳的想像力，造成師生上課氣氛沉重的壓力來源

我也認同規矩並不等於秩序，也了解規矩會限制學生，讓學生越來越不會思考（20040505 省思）。

然而學校普遍要求教師必須有效掌控班級的秩序，因此如何能打破規範卻又能有效管理課堂秩序，讓孩子能多元學習、展現獨特思考，成了研究者急欲突破之目標。為了破除上課秩序的規範，研究者選擇遠離一般教室的家政專科教室為上課場地，讓師生能不再有會因為情緒太 high 而影響到隔壁班級上課秩序的壓力。

我自己也曉得秩序掌控有待加強，但有時學生討論的非常熱烈時難免會忘形，而我也覺得過度要求秩序表現時，學生靜悄悄的，氣氛帶不起來，上起課來更挫折，所以每當我看見校長巡堂時，心底真是緊張

說，總擔心會被約談，頗有壓力（20040505 省思）。

研究者在創意教學工作坊中雖學習到許多展現創意的方法，了解創意是沒有固定解答的，應能去欣賞學生不同的解答；而不應預設標準解答，並透露出希望孩子能走向教師心中答案版本的訊息，使得孩子的表現朝向單一的教師心中的唯一目標邁進，導致孩子的想法展現受到了侷限而無法盡情發揮，然而這樣的訊息卻常不經意地從研究者的身上流露出來，在學生回答問題時，研究者的肢體語言常暗示著學生朝自己希望的方向來回答問題，無形中規範了學生思考的方向。

我清楚該給學生更多元的學習環境，卻又總是不自覺的顯示我希望學生能變成什麼模樣，導致學生表現受到侷限，表面上我會說開放給大家，可是當學生表現不如我意時，我的臉色潛意識的讓學生明白下一次應該如何去做（20040505 省思）。

學生踴躍的回答，但屢次不中，教師很有耐心的引導學生，就每個答案再澄清，而非直接否定學生，對於答案有創意的同學，也能給予〔你的答案很有趣，但不是我要的〕（20041125 上課觀察）

但也由於研究者能覺察到自己教學上的疏失，進而能開始改變，容許學生有更多不同意見的發揮。從 DV 攝影觀察中發現，在一開始實施創意教學的打招呼單元中，研究者其實心中已有一把尺，不停地在衡量學生的回答、引導學生朝向研究者希望的答案，因此研究者運用一連串的問答法，最後才進行歸納到研究者希望達成的教學內容方向，越到創意教學實驗後期的課程，研究者越能運用到創意教學策略，像是「露營夜晚的聯想」採用心智圖法，讓學生自由聯想並接受學生不同的想法，而不再試圖影響學生朝向某個方向回答出研究者原先預設之答案。

在第一類接觸活動中，教師一直用循序漸進的問答法，努力讓學生回答出他想要的答案，發現教師所花的時間過多，類似的問題反覆詢問.....，在露營狂想曲活動中，教師則用腦力激盪與心智圖法，只是讓學生努力聯想，不再歸納出一定的結論（20041125、20050407 攝影觀察）

2. 重視歷程中學生的學習展現

研究者知覺到過去自己過於制式的教學，將所有重點放在知識的傳遞，如此重視知識學習的結果導致忽略了欣賞過程中學生的學習展現。

教學並非只是知識的傳授，.....更重要的在於過程而非只是結果，...這些都是自己早就曉得的，但也常常在不知不覺中就把它忽略了，讓自己的教學變的很制式化，也讓學習的樂趣消失了（20040330 省思）。

在參與創意教學工作坊後，研究者嘗試多給學生自我學習的機會，例如在創意名片設計與小小服裝設計師的單元中，僅提供部分概念-藉由探討名片的目的與服裝成型的條件，引導學生多方面聯想與設計自己的創意名片與服飾，並不停地在歷程中用言語鼓勵學生勇於展現想法與實踐自己的想法化為具體作品。

走到第一組了解學生名片設計情況，「不錯唷！蠻有自己的想法，再多加加油」「噢！你怎麼還沒做？來的及嗎？快點把你的想法呈現就對啦！」（20041209DV 攝影觀察）

服裝設計我畫成羅馬戰士一樣，老師也說不賴（##班 40 回饋表）。

從學生回饋表中~給老師的建議、同事的上課觀察建議中發現，研究者在上課時偶爾有忽略學生表現之情形，這是研究者須再多注意之處。

我覺得很多人都有很不錯的想法，但是老師都沒有去發現（##班 12 回饋表）

填寫完學習單之後的討論，發言很踴躍，但集中在某些人或是某些組上，可鼓勵沒有舉過手的同學或是未曾發言過的組別。（20050321 上課觀察）

從文件分析中更可看見研究者在後期教學的小組討論活動中，能去參與學生的小組討論、關心學生在討論過程中的想法。同事的觀察中發現，教師對討論過程的重視能讓討論進行的更有效率。

今天教師能平均的走到各組去協助同學填寫學習單，對同學的投入程度有幫助，尤其比平常更常走到第六組，注意其參與程度，讓第六組同學本次的上課狀況是有始以來最佳的一次，難得看到組內有圍在一起討論的情形出現（20050321 上課觀察）。

3.重新思考學業成就的重要性

在過去研究者雖然鼓勵孩子在自己有興趣的舞台揮灑青春，但仍受限

於升學主義制度的影響，對於學習仍是以學業成就為其導向，然而過於重視孩子的成績相對的也容易忽略了孩子其他才能的表現，像是無法鼓勵孩子朝舞蹈或其他方面發展功課外的潛能。檢視創意教學工作坊中的省思，研究者能對此一事件有所反省，有助於協助自己未來能以更開放的角度來看待學生的表現，而非侷限於成績與分數。

我對於學生參與課外活動，在一、二年級時是蠻鼓勵的，而到了三年級，我也希望學生能以課業為重，行有餘力才去參加有興趣的活動，當時班上有一個蠻乖巧文靜的學生，在參加學校舞蹈社上台表演多次之後，變的越來越活潑有自信，可是也許花了過多時間在其他部份對於課業難免有疏忽，因此成績一直下滑，所以我也不得不稍做威脅----成績下滑則退出舞蹈社，發現自己過於重視成績，代表了我仍有許多努力空間，畢竟成績不是一切（20040427 省思）。

4.學習放手讓學生自主學習

實施創意教學影響研究者的教學信念，讓研究者從過去強調知識，而漸漸懂得開放的重要，並樂於鼓勵學生發揮其想像力。

在過去我強調知識的記憶與實踐，希望學生不要想太多，現在我則覺得學生應該利用一些聯想增加其想像思考的能力（20050710 省思）。

教學絕不是對學生心靈中灌輸固定的知識，而是啟發學生主動求取知識與組織知識；教師不應該把學生教成活動書櫥，而是教學生學習如何思維（黃乃瑩、陳玉娟，2005）。從文件分析中發現研究者能藉由自我省思，察覺到學生自主學習比教師傳遞知識更顯重要，因此改變教學重心，發展以學生自主學習為重心的教學，給予學生更多學習空間。

我的教學理念到底是什麼？上課氣氛輕鬆愉快，學生能習得部分基本常識，該有的技能得學會，每個學生都能勇於發表自己的意見（20040205 省思）。

教育的最主要目的~希望學生能成為自我學習者，因此在未來的教學中，我一定要記得不時的自我提醒與修正自己的教學態度與方法，學習放慢腳步，不要急著給予學生所有知識，而是引領學生自主學習，努力改變自己過去講授教學的習慣，以學生為主而非以我為主，多給學生機會練習與表達的時間（20050323 省思）。

教師長期以來皆被視為是只擁有經驗卻不能創造知識的人，過去我們常將教師定位為傳遞學者專家所建構的知識之媒介，而非知識的主動建構者，教師的工作重點不在於發現新知識而在於傳承既定的權威性知識（陳美玉，2002）。研究者在過去以「傳道、授業、解惑」為其教學的主要目標，故其上課方式多為教師中心的講述問答教學，並傾向有標準解答的知識性內容，期待學生皆能習得基本知識，然而在參與創意教學工作坊後，在歷程中研究者藉由省思檢視教學、慢慢修正自己的教學，從過去的教師掌控教學慢慢朝向學生中心的教學邁進，放手讓學生自主學習，像是在搭帳活動中不再事先告知搭帳標準程序，而是讓學生藉由自己探索體會帳篷的架構應如何組合，研究者則從教導者轉變成從旁提供協助者。

回顧自己之前的教學，...每當利用問答法，我會在學生回答了幾次非預期中的答案後，迅速告知學生正確答案，...這次的創意教學則讓我開始修正我的教學，.....嘗試給予學生更多的反應時間，從教師直接指導慢慢轉變成學生主動學習（20050418 省思）。

在這次的創意教學歷程中，我開始學習反思，更重要的是學著去檢視自己的教學、探究自己在教學中的迷思，最主要的就是「學習放開」，試著不停的告訴自己要給學生更多的反應時間，希望自己的教學可以從「我來教變成學生主動學習」，但我也察覺仍存在著許多的困難點，如：如何適切的給予引導，怎樣的提示才不算過度提示，才能讓學生自主學習並達成課程目標（2005325 省思）。

給予學生機會運用已發展成的認知能力，作為創造新經驗以及賦予意義的依據，擴充學習者的認知視野，增強學習興趣。應引導學習者成為更開放的個人，願意在合作與集體對話的學習過程，表現出容忍差異、欣賞多元的態度（Miller, 1992；陳美玉，1998）。研究者在創意搭帳單元中放手讓學生學習，不加以講解，藉由學生已發展的空間概念認知，進而由學生自行組合出來帳篷的立體結構，檢視許多學生的回饋中發現：在動手做與小組討論思考中可以讓自己有更深刻的體會與印象。

我們覺得如果老師一開始就告訴我們搭帳的步驟的話，那就失去了意義，讓我們無法自己體會搭帳篷的意義和合作的樂趣，而且如果是自己親自找方法搭的話印象就會更深刻了喔！（討論單○○班-2-2）

(二) 教學設計能力的改善

1. 教學複製機的過往

Buchmann (1987) 指出教師的知識被教學的「慣性方法」給限制，教師學習教學技巧主要藉著模仿、習慣，傳統，且會無意識的將某種方法對應到既定的目標。研究者在過去常複製別人的教學，拿現成的教案，直接教給學生，在接收他人分享的課程訊息時，僅是複製別人的想法，缺乏設計課程的經驗，其教學完全參考現有的教學活動，未曾設計過真正屬於自己的教案，只知遵循現有教材，運用出版商所附之教具，少用學習單。此亦與饒見維 (1996) 所指，教師必須具備能針對各種教材單元設計出適當的教學活動之教學設計能力相悖。

我總是在抱怨印那麼多學習單，浪費紙資源，也因此我就名正言順的偷起懶來了，就照著課本進行活動進行教學 (20040221 省思)。

最近重新檢視自己的教學，發現自己...缺乏設計課程的經驗、皆照表操課，導致教學缺乏變化；課程不夠吸引學生學習興趣，甚至侷限學生學習 (20050418 省思)。

周淑卿 (2004) 指出教師的任務在思考將能力指標轉換為教材內容與教學活動，並由教師自行設計課程，但大多數的教師仍翹首企盼教科書的發行，認為「認為即使我們用許多時間與精神設計課程，也比不上專家編寫的教科書，何必多此一舉？」從文件分析中發現研究者在過去亦有依賴教科書內容之心態，未曾思索能力指標的意義，或許就如同 Bourdie (1992) 所指，教師長期處於被決定、被要求、被監督的執行地位，已自然地將課程文本視為當然。

在安排課程的時候，我可能不太會去參考綱要裡面的那些項目，因為基本上我習慣了只看課本，看教師手冊它的內容，然後去看這個活動，大概可不可以上，然後就去上，比較不會去針對主題軸、能力指標那些再去看 (2020031119 訪談)。

姜添輝 (2003) 指出當教師成為「忠誠的執行者」，則喪失了質疑與批判的心靈，關注於效能的追求，以達成他人預先界定的目標，在教材方

面，教師更因自我懷疑具備發展課程的能力，因而轉向信賴專家學者的專業能力，極度依賴套裝式教材。研究者過去的教學模式與姜添輝所言相同：其教學依賴教材、循規蹈矩少有變化，幾乎為講述法與問答法的運用，最多加上手縫、烹飪的實做練習，研究者未能依據所處學校、社區與學生的特色，設計符合學生需求之課程。

我覺得我最主要還是用演講法，就是我講學生聽，然後會有一些活動式的，會有讓學生去做討論、分享，偶爾會有一兩次讓學生報告。教學媒體的使用，...因為我們學校的多媒體教室太少，...就只好算了。教學媒體最多還是以書面的為主，最多、最多可能就是，偶爾會穿插一兩個...像有時候我會穿插相關的錄影帶（2020031119 訪談）。

對於課程幾乎完全按照課本照本宣科.....我的課程進行還是以我自己講述居多（20040205 省思）。

研究者會直接遵循其他分享者的課程設計，像是底片捲教學，直接要求學生做出底片捲卡片，然而創意教學工作坊夥伴卻能將研究者分享的底片捲作品，加以變化，與生涯的課程結合，成為生涯課程的教具與學習單，促使研究者開始思考與自我提醒，在吸收相同的經驗之後，必須進一步吸收轉化，變出新把戲，一樣的單元必須懂得變化才能產出多樣化的面貌增進學生的學習，同時在不停的思考「如何讓課程有變化」的過程中，才能讓自己有所成長。

今天如如分享的底片捲作品剛好是之前我先分享過做法的，但我蠻佩服郁如能夠做出不同的變化，尤其和課程做連結，感覺上變的更有意義了說，也許是自己上次學回來後沒什麼多想，直接採用原版本，下次學到新東西後我也應該想像可以怎麼用，不要在直接挪用別人的方式完全不變了，不去思考變化的方式自己是不會有進步的（20040330 省思）。

2. 改變~跳脫以往照本宣科的教學

Goodman（1986）提出發展課程主題：要能思考什麼主題能豐富學生生活，擴充視野，對學生有意義，以及主題的內涵和價值立場為何。因此在創意教學工作坊的學習告一段落後，研究者嘗試在既定的主題下發展適合的課程活動，以課本內的單元主題結合創意教學策略要點來發展設計其

教學方案。

Simplicio (2000) 指出教師在教學前應先釐清三個問題：1. 希望帶給學生什麼具體知識。2. 希望學生從知識中獲得什麼價值。3. 希望從學生身上獲得什麼回應。「教學不再只是教條式、標準答案式的陳述；而能接受更多不同的結果」，研究者在參與創意教學工作坊後，嘗試在教學設計中跳脫舊有思考的限制，在創意名片活動中，引導並鼓勵學生嘗試不同於常見的名片設計，鼓勵學生有新想法，利用搶答進行腦力激盪、刺激學生有自己的點子後，接著利用創意名片或創意自我介紹輔助物的設計，讓學生的作品有更多元的呈現，使課程能因研究者的教學設計引導讓學生有更豐富的表現。

在設計創意名片時，我會先引導學生思考「名片一定要是紙張??還有什麼樣的形式可以代替當成交換的信物??如何透過介紹讓別人更了解自己」，在自我意象聯想完後，進行名片的設計 (20050418 省思)。

Goodman (1986) 指出教學者應成為研究者或課程發展者，自己發展一個教學單元，並加以實施。由此獲得專業自信和自主，有能力參加課程與教學決定，而不是消極地去適應既存的教育結構，能積極地建構自己的教育經驗，成為教育革新的行動泉源。研究者藉由參加創意教學工作坊的學習，認識創造力與創意教學的相關資訊後，在自我省思中，覺察到自己是照本宣科、遵循教師手冊指導與喜歡歸納出有標準答案的教學，進而在進行完休閒分類的活動後，能藉由省思，思考如何改變教學，設計出能引導學生多方面思考的活動，容許學生有自己的想法，不再否決學生的意見及歸納一致性的答案。

剛開學，運用課本裡面的「休閒對對碰」記憶遊戲，學生的參與度頗高蠻有趣的，...上完課之後我也想到了下次我還可以怎麼做？我下次會選擇在暖身對對碰遊戲結束後，利用小組學習單的方式，讓小組自己討論，休閒活動可以怎麼分類？理由是什麼？引導學生自行思考！=>分類沒有絕對，只要有道理就行啦！或者之後我還會在繼續演深下去讓學生自行設計休閒活動、體驗休閒活動，及分享休閒活動... (20050218 省思)。

在創意教學的實施歷程中，研究者教學設計能力在創意教學工作坊的分享與討論中逐漸成長。夥伴創意技法運用結果的分享，刺激研究者在實施課程時，不停的修正課程設計，融入更多創意技法的運用，讓研究者的教學設計更有組織性，例如：「營火晚會的聯想」從搶答法改變為運用心智圖法的設計。

終於完成了教案設計，經過一修再修，夥伴及老師的建議下，終於完成了 12 週的教案設計，並在教案完成後，思考其中所運用的創新教學法與其可以達成的預期成效，經由這樣一系列的過程中，雖然繁瑣，但是發覺自己真的成長不少（20041026 省思）。

經由與工作坊夥伴多次討論，並刺激更棒之點子後修正教案，我終於設計出屬於自己的教案；且開始會運用不同教學策略於教學中，不再是直接套用現成教案活動；...之後在戲劇創作教學時，靈機一動採取 A 教師用過之心智圖法，希望藉此讓學生在討論過程中整理思緒；嘗試不同的教學法看對學生有何影響。...在之後編劇本時，臨時加上利用 6W 檢討法引導學生編劇，一開始教案設計為自由發揮，但進行一連串教學之後，發現自己的教學常呈現混亂狀態，缺乏適當引導，因此開始重視學生進行活動前的引導，故利用七合法引導學生編劇本（20050418 省思）。

能利用心智圖法「mindmap」讓學生完成營火晚會的聯想，而不再只是利用問答法實施課程，我覺得我越來越有進步了（20050407 省思）。

進行戲劇創作之前，研究者考慮到過去的經驗，若讓學生自由發揮時，學生往往不知從何著手，因此「野外求生劇」的課程設計從讓學生自由發揮到利用 6W 檢討法設計劇情，一張簡單的劇本設計單，提醒學生在編劇時注意的事項，也讓學生能迅速從故事主軸延伸創作出完整劇本並排練。

在讓學生嘗試編劇本時，原先的設計是完全讓學生自由想像，之後怕學生會漫無方向的亂編，而且也希望學生能多了解一些思考的方法，因此將劇本創作結合 6W 討論法讓學生先有方向的討論出三個與主題相關的事件後，再自行編劇（20050418 省思）。

戲劇創作的活動最有趣，可以和隊友一起討論劇本，然後再真人表演呈現給大家（○○班 36 回饋表）。

研究者在設計課程活動時，不再是依賴教科書，會從多方面去思考，並接納夥伴的建議，融合創意技法，如：六頂思考帽、心智圖法、角色扮演

演、曼陀羅思考法、6W 檢討法與自由聯想等，整理如表 4-2-1。

表 4-2-1：創意技法融入課程之相關設計

主題	單元名稱	主要活動	創意技法	教具	
生活風情畫	第一類接觸	認識不同打招呼	角色扮演法		
		創意招呼秀出來	腦力激盪、自由聯想	DV錄影機	
		創意名片設計	腦力激盪、自由聯想	學習單	
	寰宇搜奇	世界大不同-建築物的介紹	自由聯想		建築圖片PPT
		網路搜尋	引導語：完成與眾不同的報告		報告引導大綱
		奇裝異服-各國傳統服飾與嘉年華服飾	自由聯想		服裝圖PPT
		我思故我創-故事創作	六頂思考帽		錄音筆紀錄單
	服飾之美露營狂想曲	服飾創作	自由聯想		服飾設計單
		作品評分	引導語：找出最有創意的作品		N次貼
		露營的聯想	自由聯想		紀錄單
繩結運用		自由聯想、腦力激盪		童軍繩	
背包設計		自由聯想		紀錄單	
露營彩筆	創意搭帳	搭帳練習與討論	自由聯想、腦力激盪	帳篷學習單	
		帳篷的用途	自由聯想		
		野外求生動動腦	曼陀羅思考法	學習單	
	戲劇創作	露營的夜晚	心智圖法		海報
		肢體動作與道具練習	遊戲法、自由聯想、腦力激盪		15件物品
	戲劇創作	6W檢討法		紀錄單	

(三) 教學技巧的增強

1. 運用鼓勵與讚美的方法促進學生創意的展現

為了刺激學生想像力與獨創力的表現，給予鼓勵是不可或缺的策略，藉由鼓勵可讓學生更有自信、更敢突破，研究者過去崇尚一言堂教學，期待學生回答標準答案，在參與創意教學工作坊之後，研究者開始自我要求，多注意學生的學習並給予鼓勵，讓學生能有更多發揮的空間，扮演學

生的創意守門員角色，運用競賽、讚美來肯定鼓勵學生發揮其創意，雖然過程中仍可發現研究者仍不時會有自己預設想法，但已儘可能對學生的回答採予鼓勵與支持，減少否定學生想法的次數。

當學生的表現具有獨創性時，教師可針對這部分給予增強，如此會有助於加強學生的獨創性，針對這部分，我得不時的提醒自己隨時要注意（20040330 省思）。

以前的話，只要學生講的不合我的意，我就會說停~不要再講了。可是現在會好一些，起碼就是講完之後少一點說我的評論，讓他自己去決定好不好嘛（20040611 訪談）。

再講一次後學生仍踴躍的猜，屢次不中，教師很有耐心的引導學生，就每個答案再澄清，而非直接否定學生，對於答案有創意的同學，也能給予〔你的答案很有趣，但不是我要的〕的回饋（20041125 上課觀察）。

研究者開始懂得讚賞學生的特別的表現，正如 Csikszentimihalyi 所說教師是創意的守門人之一，若教師能鼓勵學生特別想法的呈現，有助於激發學生的創意潛能。與過去的教學相比，在接受創意教學工作坊的刺激後，研究者在歷程中不時自我提醒，要多鼓勵學生發揮創意，在學生回答問題時，避免讓教師心中的預設想法影響學生的思考方向，鼓勵學生發表獨特想法。

能夠去欣賞學生的表現，...像以前就看過學生的作品就算了，可是這次就會針對有設計過、有創意的就會特別表揚，會比較會去注意這一部份（20040603 工作坊發言紀錄）。

經過工作坊的學習與省思，我開始試著去鼓勵學生的想法並利用問答法讓學生再次思考還有的可能答案：「這個答案不錯唷！很有可能，不過想一想、猜一猜在這個小短劇中你是否還發現了什麼？」（20041126 省思）。

在過程中不停的鼓勵學生的表現，讓學生能想出更多繩子的用法，進行約 20 分鐘後，稍作了一下總結，再次讚美學生的表現並鼓勵這次表現不夠好的同學下次可以有許多進步空間，發現自己越來越會做總結及鼓勵學生，真是不錯的一件事（20050311 省思）。

我開始會鼓勵學生可以多去想想各種事物的可能性，多動動腦，盡情刺激自己的想像能力，這是我過去教學很少做到的（20050710 省思）。

教師能接納與鼓勵創意思考、鼓勵學生相信他們自己的觀點、強調每

一個人有創造能力，透過腦力激盪與楷模學習是創造創意的有利環境條件，學習讓孩子在團體的討論中自由的發揮意見，選擇他們的學習方式；鼓勵孩子有自己的想法，建立自信以發揮創意（Cole, Sugloka & Yamagata-Lynch, 1999；Honig, 2001；Cheung, Tse & Tsang, 2003）。研究者能在學生的想法被攻擊時，適時給予肯定，這樣的作法能讓孩子願意與人分享想法不致退縮，不過在同事觀察中發現研究者仍無法做到時時給予鼓勵，故容易導致學生因為挫折而降低學習意願。

有學生以畫來表示自己的創意方法，在該生未報告之前，其他學生提出有些嘲弄的疑問時，教師能適時解答，並肯定畫者有概念（20050303上課觀察）。

第六組同學今天較常發言，但大多講錯，對於這樣難得認真的學生，最好可以多鼓勵，如讚美他今天的踴躍參與，或是告訴他答案不完全正確，給些提示，要他再修正一下，若對了，仍可加分，才不會讓他因挫折而更少發言（20050321上課觀察）。

2. 引導的技巧

Schifter 和 Fosnot（1993）指出：為了引導學生思考，教師必須理解學生的想法、學生想法與學科之間的關聯性；因此 Borko（2004）進一步闡述：當教師知道較多學生會使用的問題解決策略、學生對於發現問題的困難點所在後，教師就能有較多不同的方法來提出問題，引導學生思考。從 DV 攝影觀察與文件分析中發現：研究者能在發現學生的困難點後，帶領學生思考解決的方法，亦即因為學生不了解「報告的內涵要包含哪些？」缺乏做報告的能力，而採取了問答法來讓學生陳述報告內容，並鼓勵學生動動腦，列舉一份書面報告應有怎樣的內涵與呈現由學生發表如何能讓報告與眾不同且讓人留下深刻的印象。

有些學生顯得十分敷衍，隨便從網路的旅遊網站列印文章，完全沒有經過整理編輯.....，希望學生都能具備完成一分基本報告應有的內容的能力...，應此後來在課堂上另闢時間，討論報告的形式內容之相關注意事項.....，在列的細項之外，更應該多留幾個空白方向，讓學生有機會填上他們有興趣的小主題相關資料（20050115省思）。

Fatt（2000）認為為了鼓勵學習，不應該給學生可遵循的概述或指南，

限制住學生的創造性思考，認為給予限制是不利於創意的。但研究者卻認為學生在「講光抄的時代」被制式規範框限太久，在將限制解開後的初期，容易感到無所適從，因此在過渡時期教師可慢慢的破除限制，故在創意名片設計的學習單中，引導學生先行思考「如何可以讓人印象深刻？什麼樣的 Logo 可以代表自己？」並要求學生在敘述理念時至少要有 150 字的限制，以激發學生創造，讓學生表達更多想法。對研究者而言，引導或許限制了學生的想法，但是在先給予具體的方向與目標後，再讓學生有充分發揮的空間，學生將更能展現其想法。

發現當你沒有限制的時後，有的學生真的不曉得他要做什麼（20040611 訪談）。

如果讓學生寫心得或感想的時候...，當你規劃 50-100 個字時，他就會加減去想還有什麼可以去寫的，所以真的是數字讓學生能想更多（20040222 工作坊發言紀錄）。

Cole et al. (1999) 提到教師可透過引導、提問與解釋，在師生互動與相互回饋中，提供不尋常的問題來激發想像與特殊想法，學生的答案不受因果網綁，此時給予正向建設性、具批判性的回饋是有助於創意的。研究者藉由各國不同建築圖片的欣賞引導學生從不同角度思考文化的差異，並利用服裝圖片的欣賞引導學生在了解服裝構成原理後，鼓勵學生發揮創意自行設計具有特色的服裝。

介紹不同教堂的建築法的想法很好，能讓學生對文化有更多角度的思考（功能相同的建築物不見得都長得一樣）（20041216 上課觀察）。

從欣賞各國不同的建築，引導學生去思考還可從哪些方面去了解各國文化的差異，想法很好，能很自然的將課程帶到另一個主題而不覺突兀（20041216 上課觀察）。

3. 給予學生充分反應的時間

研究者在**班班級進行露營與繩結運用活動時，由於未能有效掌控時間，使得背包設計活動僅剩下 5 分鐘講解引導，與進行創意背包設計，發現部分學生為求快速會以現有背包構圖，不想花費太多課餘時間，因此

設計出來的作品與其他班相比較之下，呈現較為一般的設計，較難看見學生獨特的想法，因此時間是創意展現的一項重要因素，點子是需要醞釀的，若未給予充分時間，孩子很難展現奇特想法，上述驗證了 Kalischuk 和 Thorpe (2002) 的說法：要有足夠的時間探索新點子，才能將概念導致清楚的意義，最後導致啟發性的想法。點子的萌芽與醞釀是需要時間的，給予學生充分的反應時間，讓才能學生的創意得以萌芽、發展。然而研究者在教學過程中卻因受限於教學進度壓力，而減少了讓學生自行探索學習的時間。

爲了讓課程...頗注意時間的掌控...特地在下課前五分鐘把課程導向背包設計.....以免影響之後課程...這次經驗後，我告訴自己以後一定要放慢腳步讓學生能有充分時間學習 (20050327 省思)。

發現**班的背包設計造型，跟別班比起來少了很多奇異的點子，而且不少人都做的頗敷衍，探究其原因可能是他們班上課堂上的設計時間過少，導致無法強調這項作業的重點「設計出一個”不一樣”的，夢想中的露營背包，並需仔細的說明背包設計的構造與功能」，使得部分**班學生在回家做這項作業時任意做 (20050327 省思)。

再者從學生的表現中，也發現「給予充分時間是必要的」，學生的學習早已被制式化的學科知識所填滿，在「野外求生」戲劇創作單元中，研究者希望學生能展現不同，因此給予學生充分時間醞釀想法，讓小組有足夠的時間討論與修正劇情，使得平常上課缺乏活力的小組成員有機會呈現他們的想法，像是**班第六組，藉由小組長的基本劇情創作，在研究者給予充分時間下，引導其他學生發揮其想像力與獨創力激盪出更棒的點子，進行劇情改編與演出，獲得班上熱烈的迴響。

第六組的戲劇創作，由2號引導同組的人排演，剛開始只有2人配合，由於給予較充裕的時間且可以編排編修劇情，漸漸的2號讓組內更多人願意參與，並由小組夥伴提供意見修改劇情，讓他們的表演重一開始我最不看好，到最後是六組內最棒的，在這之中我發現學生的精密力可藉由不停的討論而提升，但前提是時間要足夠 (20050421 省思)。

研究者在體會到給予學生充分反應時間的必要性後，進而反省與勉勵

自己能在未來擺脫教學進度的束縛，讓學生能有更充裕的時間探索學習與發揮創意。

在未來的教學中我要謹慎的就是，不要去理會所謂的教學進度，重要的是我希望讓學生學習到的東西是否真能讓學生學習，學生在這歷程中是否真能有收穫（20050615 省思）。

（四）教學原理原則的轉換

1. 教師中心逐漸轉變為學生中心

從文件分析中發現，研究者過去的教學雖會考慮學生的學習興趣，視情況延長或縮減課程，但卻無法從學生觀點為出發設計或改編適合學生的課程，這是研究者可再進步的空間。陳美玉（1998）提到在學校教育中，教師慣有的作為常包括：喜愛採用講述法；上對下的權威互動方式；快速的教給學生真理；單方面幫學生決定興趣是什麼、該學什麼、如何學習、哪些學習最有用等。過去研究者教學課程內容的決定就是從教師為出發點思考教什麼、如何教，而非從學生的立場思考學什麼，因此最常運用的也是以教師為中心的演講法與問答法的教學策略。

我覺得我最主要還是用演講法，就是我講學生聽，然後會有一些活動式的（20031119 訪談）。

我覺得這方法不錯，我就會把它納進來，...在決定到底要上哪個單元、上多久，考量...學生沒有興趣，一定是盡快卡掉；很有興趣的可能就延長個一節或兩節（20031119 訪談）。

陳美玉（1997）強調教師是創造真理的資源者、建構知識的合作者，教與學是師生雙方互動合作的結果。過去研究者是知識的傳遞者，並以能善加傳遞知識而自喜，在接收創意教學工作坊研習的刺激與實踐創意教學的過程中，體會到教與學是師生雙方互動合作的結果，研究者嘗試將學習的內容交由學生自己來決定，而不再堅持過去所有課程皆是由教師主導的教學模式，學會留白的藝術，對研究者而言是一種成長。研究者能將學習的權利放給學生，由學生擔任教室中的主人探索、學習、思考，並展現自

我的想法，在創意搭帳的單元中研究者不再試圖將標準搭帳程序強迫塞進學生的腦海中，而選擇提供帳篷工具，交由學生自行探索學習。在 DV 錄影中發現學生從一開始的不知所措、反覆詢問「老師！是這樣嗎？」「老師！這樣做對嗎？」到後來小組慢慢浮現出領導人才，帶領小組討論並決定下一步驟，因此學生自己主動學習會比由教師教導學生的被動學習效果來的更佳，這樣的發現有益於研究者在未來設計課程時，能多從學生角度去思考~什麼是讓學生能真正學習的課程。

從事教職以來，除了部份實作課，幾乎都是由教師講授課程內容，學生發言的機會並不多，在接受工作坊的刺激後，嘗試改變，希望能在教學中自我突破。因此在「創意搭帳」以往都是從頭到尾講解完步驟後再由學生操作、練習，經由工作坊中的分享，使我嘗試放手，教學活動設計改由學生自行探索的學習（20041017 省思）。

看見學生在有興趣的單元發揮潛能，**班的黃○○平時都懶洋洋的，不太參與討論也總是一副愛上不上的樣子，在搭帳的單元中展現極大的興趣，也頗能帶領他人完成挑戰，這時覺得自己應多多設計一些孩子有興趣的課程讓他能參與，尤其「從做中學」這可比我講的口沫橫飛要來的實際多了，相信孩子的獲得也更多（20050728 省思）。

我覺得這次的搭帳活動很有趣，如果老師有先教我們的話我們可能就不會那麼認真（討論單##班-2-3）。

引導學習者從不成熟、不獨立的學習態度與作為，而逐漸成熟，有能力進行獨立的學習與思考的學習途徑，可謂是種「自我導向的學習」，旨在促成學習者及早獲得自我學習的方法，助長個人主動探究與求知的內在趨力（陳美玉，1998）。因此以教師為中心的演講法與問答法，這樣的教學效果是非常受限的，只是表面上讓學生接收到了訊息，無法讓學生真正學習，學生不一定對學習內容感興趣，被動的學習無法產生深刻的體認，必須讓學生主動探索學習才是能讓學生有收穫的教學活動。研究者讓學生自己探索搭帳的程序與方法，檢視學生的反應回饋，從創意搭帳討論單發現：學生認為「這樣的探索在遇到問題時，小組會慢慢研究、自己動腦，很有成就感，印象更深刻」，而回饋表有學生希望「能再來一次，或能有類似課程體驗」，顯示學生能開始朝向自我導向的學習。

我覺得這次的活動很有趣，如果老師有先教我們的話我們可能就不會那麼認真（討論單##班-2-3）。

遇到搭帳問題，不知道哪支接哪支時，小組會慢慢研究解決問題（討論單##班-2-5）。

老師如果講解，不喜歡，寧願都不知道自己動腦嘗試做做看，完成後會很有成就感，而且自己搭記憶較深（討論單**班-2-5）。

我們覺得如果老師一開始就告訴我們搭帳的步驟的話，那就失去了意義，讓我們無法自己體會搭帳的意義和合作的樂趣，而且如果是自己親自找方法搭的話印象就會更深刻了喔！（討論單○○班-2-2）。

在創意搭帳的單元中，如果老師可以再讓我們搭一次帳篷，對於帳篷的觀念可能會記的更清楚，細節也更能牢記唷（◎◎班 36 回饋表）。

當教師能將教學重心從「教師中心轉換成學生中心」學生的學習較容易從被動的吸收進展成為主動的學習。研究者的創意課程活動設計的大部分單元皆以學生為主體，由學生動腦想、動手做，並不時的鼓勵學生盡可能激發自己潛能，創造出獨特點子與作品，教師不停的將創意融入課程，讓學生不停的想想想，學生除了開始自我期許作品要與眾不同外，更潛移默化將創意融入其生活與其他學科的學習。

每次上課都被壓榨腦力，不增加創意才怪（○○班 22 回饋表）。

每次視覺藝術課，都希望自己的作品能與眾不同（◎◎班 31 回饋表）。

大概是腦筋便靈活了吧！不會像以前一樣覺得自己像書呆子，這些課程讓我的思考模式和想法改變了許多，不像以前總是顧慮現實生活的可能性，而無法跳脫舊有的想法（◎◎班 24 回饋表）。

在思考問題、整理重點或作文時，會常常逼自己使用五個 W 一個 H 的思考模式來著手；美勞創作，以前不可能想到，現在很快想到，對事情的聯想度也變的比較廣（◎◎班 36 回饋表）。

然而在研究者將學習的主導權轉移給學生時，仍可不時發現研究者希望能掌控學習的跡象，並無法完全將權力下放給學生，不論在全班性的討論活動、小組活動或個人操作練習中，皆可發現研究者或多或少在影響學生的學習，這是過程中必然的現象，慶幸的是研究者能從同事的觀察建議與自己的教學省思中了解此一現象，方能不時自我提醒，要求自己將學習的權力還給學生，降低干涉學生學習之現象。

當不符合時給予提示以期符合我的期望，因此我會開始明示暗示學生可以怎麼做，導致由學生主動探索學習的效果銳減許多(20050318 省思)。

學生卻仍搭不出時，或學生不符合正確搭法時，我便開始給予指導、糾正，很難放手給學生完成不一樣的帳篷，甚至到後來的班級我還拿出帳篷簡圖，跟學生說明搭完後，帳篷應該就像房子一樣(20050318 省思)。

老師會一直說明：「這樣不錯，可是再往其他方向想一想、再多注意一下...」引導學生從...去想(20041125 上課觀察)

老師在讓學生發表意見時，會特別鼓勵某一方向的點子(20050310 上課觀察)。

2.從師生互動學習到同儕互動學習

過去研究者的教學多為講述與問答教學，在經由實施創意教學刺激後，研究者將學習主權還給學生，設計了許多小組合作的課程，讓同儕之間以肢體、口語或非口語的方式進行意見的交換，在同儕互動中提供豐富機會，讓孩子們以觀察學習方式增廣知識、發展新技巧或提升各項能力(包括人際社會互動技巧在內)。在同事觀察紀錄中亦建議了解打招呼方式，若讓小組先討論再報告，會比由教師直接以問答法進行教學的參與度更高。

回答還有什麼打招呼方式時，很明顯集中在某兩組，可先讓組內討論，再讓每組報告，才能每一組都有參與感(20041125 上課觀察)。

在「創意招呼秀出來」的活動中：學生為想出別人未曾想過的打招呼方式，小組成員熱烈的討論可以怎麼做，從 DV 攝影觀察中可見整個競賽氣氛很 High，學生的打招呼動作綿延不絕，從模仿聽聞的，到自行創作像是小朋友勾勾手指、蓋印章轉化成勾勾手指、握握手；利用摔角姿勢來展現打招呼等，學生亦反應這樣的活動很有趣。

第一類接觸的創意打招呼最有趣：因為有的小組的人很厲害想出的動作讓人拍手叫好(□□班 39 回饋表)；能激發同學之間的想像力(□□班 36 回饋表)；每個人都在狂想別人沒做過的動作(◎◎班 26 回饋表)。

從 DV 攝影觀察與同事觀察「小組求生戲劇表演」活動中發現，**班第六組在研究者上課講述的時候懶洋洋，當給予時間小組學習時，從 1

個人到 2 個人慢慢讓故事豐富，最後更全組一起參與表演，演出獲得全班最大的贊賞，可見學生喜歡自己掌控學習甚於被動的知識學習。

第六組的戲劇創作，由 2 號引導同組的人排演，開始只有 2 人配合，由於給較充裕的時間且可以編排編修劇情，漸漸的 2 號讓組內更多人願意參與，並由小組夥伴提供意見修改劇情(20050421DV 攝影觀察)。

第六組一開始的講解令人眼睛一亮，非常驚訝，口齒清晰，文句通順，聲音很有抑揚頓挫，能吸引人聽下去，內容也很有趣，這時也是全班最認真聽的時候(050421 上課觀察)。

在「露營的夜晚」活動中，運用心智圖法對學生而言是新奇的活動，幾乎每一組同學海報一拿到，就熱烈的討論與畫出屬於自己的心智圖法，在同事的觀察紀錄中，發現這樣的小組互動比平常聽我講課更能吸引孩子的目光，讓學生積極參與。

拿海報回去寫時，每組都很熱絡，討論的狀況良好，都有圍在一起討論，連第六組也較之前投入；活動過了十分鐘後，各組的討論更熱烈，這種情況很難得，幾乎每個人都投入在活動中(20050407 上課觀察)

(五) 教學方法策略

教學方法是指在教學的過程中，任何被教師用來促進教學和學習效能的方法。Simplicio (2000)認為教師必須學習從不同的角度看自己的課程，能採取不同的方法策略來進行教學。參考洪榮昭(2002)提出的理論應用、實施技巧、教材教具及教學環境四大項創意教學策略中，研究者所採用之策略如下：

1. 教學環境的安排

研究者在過去未曾思索教學環境的重要性，上課地點的選擇，以教師方便為原則，使得教學方式缺乏變化，未曾進行 e 化教學，且因受限於普通教室的地點限制，為避免上課秩序影響隔壁班級教學，研究者多採用其熟悉的講述與問答教學。

家政教室在遙遠的那一頭，要過去都很累，所以其實說真的，會去用

的時間不多，最多還是在原班。因為我們學校的多媒體教室只有一間嘛，你要用電腦就是大家搶.....設備組也有意願如果經費夠就給我們一間媒體教室，就設在輔導專科教室，這樣我們就比較能夠充分去應用，有時候上課做什麼的（20031119 訪談）。

Fatt（2000）提出：學生若在教室之外的公園、路旁甚至是福利社進行教學，能利用周圍環境刺激學生的想法並產生非預期的想法。參加創意教學工作坊後，研究者嘗試跳脫教室內的學習，希望能激發學生的潛能，利用學校烤肉區的柱子，讓學生練習繩結的運用，讓學生實踐「從做中學」。開放的空間、自在的走動，增進了學生互動的機會，不清楚繩結打法的學生，迅速移動尋找能供幫助的同學，彼此切磋愉、悅輕鬆的學習。

有一次上課的時候，剛好我們的專任教室被學姊先用了，那時後我就想，糟糕要帶回教室嗎？因為那一節剛好要教繩結，後來就乾脆，就，我覺得就會開始轉換，如果是以前的我，我一定，好，我們回教室去學繩結，可是那一次，我就說，好，我們去野炊場地，然後就近找東西來開始練習繩結，...有時候就會開始就去轉換一些東西（2004060306 工作坊發言紀錄）。



開始嘗試配合課程選擇適當的上課場地；在班級教室內靜下心來思索自己的設計圖構想、利用遠離一般教室之家政活動教室進行課程，讓學生的活動空間增加。

靜態、個別的學習在各班教室中進行，避免干擾班上同學思緒，如畫出服裝設計圖時。需利用多媒體呈現的課程，帶至視聽教室，變換不同的學習環境亦能帶給學生新鮮感，抓住學生一開始的注意力（20050620 省思）。

有利創意教學的環境，是可以接納各種意見，不會傷害到個人的自尊；Peterson（2002）提到為了成功的發展學生的創造力，建立一種支持的教育

環境是重要的，研究者除了將上課地點移至校園偏僻之專科教室外，並會利用教室前的草坪，在小組討論與做練習時，由小組自由決定自己組內的活動空間，各自帶開進行討論，這樣的環境可避免同儕的過度干擾並提供孩子安全無壓力的學習環境，讓小組能更自由開放的討論，有利創意教學的進行，學生在回饋中普遍表示，這樣的氣氛很棒，能夠自由發揮意見、大聲說出想法。

小組動態...並適時開放讓各小組帶開，讓小組自由討論對話，到了後來更會適時調整專科教室之桌椅排列，主動改變環境而非受限於環境（20050620 省思）。

很快樂，感覺沒有壓力、很自在（**班 37 回饋下）。

很好，可以自由發揮意見，可以大方說出自己內心的想法，可以不顧形象的表演，不用拘束（**班 25 回饋下）。

上課氣氛很有互動性，很不錯、可以更了解同學（**班 06 回饋下）。

然而除了營造沒有壓力有利創意教學的環境外，如何在以教師為主要討論帶領者的教學情境中，提升學生的專注力是十分重要的，研究者在一開始的時候為了給予學生無壓力的學習情境，忽略了無壓力帶來的吵雜，所幸在觀察同事的建議下，研究者改變學生座位的排列，在不妨礙學生創意思考的情形下提升學生的參與度。

一開始講解因為有些學生是背對老師而坐，會有不專心及講話的情況，最好要求所有學生面對老師才開始說（整組面對老師的組別專注力好很多）（20050303 上課觀察）

座位的方式改變，秩序及專注力有改善些，學生上課的參與度也提高了（20050310 上課觀察）。

營造一個開放、有利創意發展的教學環境，除了硬體環境外，教學者必須先排除凡事都有唯一正確答案的觀念，減少封閉性問題的提出。透過一切開放的問題，鼓勵學習者慎思、質疑自己的觀點與反應，並協助進行更有效的思考、進行各種探究活動（Miller, 1992）。研究者在過程中為營造開放的學習環境，以讚美與鼓勵學生的表現為主要方法，讓學生能感受到輕鬆愉快的上課氣氛、進而能不怕被否定，大方說出自己的想法與意見。

然而從學生的回饋中發現教師所提供的環境雖然無壓力，但是有時卻會讓人感覺過於吵雜，這是研究者仍必須再加以尋找方法改善的部分。

綜合活動的上課氣氛活潑不嚴肅，這樣的氣氛很有彈性對於創意的激發很有幫助，但容易導致班上秩序不佳（◎◎班 31 回饋表）。

我覺得上課氣氛活潑熱鬧但有點吵，這樣的氣氛不錯阿希望能繼續維持下去，這樣才叫做活動嘛！（##班 40 回饋表）

我覺得上課氣氛蠻亂的，這樣的氣氛影響上課使認真的人無法專心（##班 19 回饋表）

我覺得上課氣氛很熱鬧，這樣的氣氛很好，同學們可以盡情的表達自己的想法，但秩序不太好，不過瑕不掩瑜（##班 39 回饋表）

2. 討論導向之合作學習

Vera (2000) 提到團隊合作和創意思考相融合，則學生可以學習運用邏輯挑戰同儕思考，在團隊競爭式的合作中激發新觀點；而綜合活動也強調小組團隊學習，故研究者的活動進行亦多採取小組活動的方式來進行，嘗試藉由競爭與合作的方式來提升學生的參與並刺激學生新想法的產生，如設計創意打招呼的競賽、小組自由聯想等，讓學生在競賽活動中，因加分扣分的壓力，小組能通力合作討論，想出不同解答。

「第一類接觸」中的創作打招呼活動：每一組派 4 人圍成大圈，即每組有 2 小隊，設計打招呼方式，可多想幾種，未派出之人協助提供點子，並負責喊口號，依序展現不同的打招呼方式，只要和之前重複就算出局，並循序增加難度：口號速度加快、打招呼之分解動作重複亦出局（研究者教案設計）。

我也不知道怎麼想的，只想加分，所以腦袋就跑出許多的靈感想法（**班 26 回饋表）。

腦力激盪的活動方式學生的反應很熱烈，以講不出來扣分的方式（而非講出來加分）似乎更能增加學生的興趣（20050310 上課觀察）。

打招呼活動必須在現實之內，想出新點子，超刺激的（**班 29 回饋下）。

創意打招呼雖屬於表演型的創造力，但同學都能滿積極參與，想出許多怪怪的方式（20041125 上課觀察）。

小組對話式的合作，可以促進學習，使學習者獲得創造開放性知識的機會：1. 它提供機會給教師評量學生的表現，並在學生主動解決問題時，

給予適當的協助與支援。2.團體作決定時，學生需要向小組成員證明自己的選擇理由，能促進學生知識與推理間的聯結。3.學生能在活動中獲得實踐的機會，學得實際解決問題的技巧（Rosenshine & Meister, 1995）。研究者設計之創意搭帳單元，除符合先前所提之學生自主學習原則外，更可說是討論導向之合作學習代表單元，從學生分享中發現搭帳的整個學習歷程，必須由小組成員共同討論決定，並且由小組成員運用已知的知識作推理，找出解決的方法，順利搭出屹立不搖的帳篷。

遇到搭帳問題，不知道哪枝接哪枝時，小組會慢慢研究解決問題（討論單##班-2-5）。

* *班一、六組合組，一開始沒什麼動力，後來組內忽然動了起來，很用心認真的搭帳，起步較慢，但進度還跟得上（050317 上課觀察）。

大家合作搭起來的最讚，團結就是力量（討論單##班-2-5）。

3.遊戲導向之學習

教育家 Dewey（1938）曾強調：「遊戲在學校課程中佔有明確的地位，目的在增進知識及充實社會行為，遊戲的目的，不是體力的短暫消耗或片刻歡悅，缺乏遊戲活動之教育，不可能得到有效的學習。」在教學效果上，更可以藉視覺、聽覺、動覺等多重感官來獲得知覺的概念。故研究者把遊戲教學法運用在教學上，使教學遊戲化，在「道具練習活動」中，提供 15 種日常用品為道具，當研究者將用品擺放於活動場地中央時，學生的目光皆被吸引住，帶動了上課氣氛。

增加了道具之後，很能引起學生的注意力（20050407 上課觀察）。

最後一個組合道具的活動，可採讓志願的組上去表演，而不要規定每組一定要輪流上去，既不會浪費時間，也可增加活動的競爭性（20050407 上課觀察）。

創意肢體動作與道具運用的一個活動，覺得若能有些小小的遊戲可能可以讓學生的表現更加精采，而且這樣的活動也頗能刺激學生激發想像，多一些創意的點子，增加學生的創意表現（20041017 省思）。

Vogotsky（1978）指出遊戲允許學生釋放感情壓力可以促進學生表達自我（引自王淑芬等譯，2000）。新奇的遊戲、活動能吸引學生的注意，

使學生能更積極的參與活動，並刺激其創意展現，如「創意招呼秀出來」的活動中同學皆能積極參與。在繩結單元中，研究者跳脫過去教導的角色，讓學生在繩結遊戲中自由展現創意，秀出各種不同的結法運用，這樣的繩結遊戲比傳統的繩結教學更能吸引學生參與學習。

「創意招呼秀出」來頗能激起學生的創意（超乎想像），雖屬於表演型的創造力，但同學都能滿積極參與（20041125 觀察）。

繩結的第一個活動（讓學生隨意綁出任一種東西）很有創意，大部份學生都很有興趣（20050310 上課觀察）。

研究者更在「道具練習」活動中，引導學生從不同的角度看物品，讓平凡無奇的東西產生新的變化，發現學生在這樣的活動中有許多想法被激發，讓事物出現了許多奇特的功能，更看見了許多學生創意連結的想法，如光碟加皮帶組成聽診器、探照燈，槌子加杯子變成了麥克風，更鼓勵學生平常多發揮聯想力、沒事多思考，檢視學生的回饋，發現許多學生會自行在生活中做創意的連結思考。

會把一些看過的事加入生活和課程中，看到乒乓球不再認為它只是一顆乒乓（**班 02 回饋下）。

以前的想法創意都只有單一的想法，而現在卻可以把單一的想法創意加一些變化、巧思（**班 24 回饋下）。

4.e 化教學策略

因應政府一連串的資訊教育推廣政策，教師的資訊素養已是現代教師必須具備的一項重要專業知能。教師可在網路上放置線上教學網站教材以輔助學生學習，藉由電子郵件的傳輸，提供學生主動參與資訊交流的過程，研究者設計之 e 化學習包含利用多媒體教學與讓學生自行上網搜尋，蒐集資訊，分析整理以完成報告，例如在「異國風情畫」單元中利用 PPT 介紹各國具特色的建築物。

第一步是利用多媒體呈現各國有特色的建築物，並配合循序漸進的問題，引導學生學習去欣賞不同的建築，也冀盼利用這樣的呈現方式促使學生能主動發覺到建築的不同僅是世界不同的一小部份，仍有許多差異

存在不同的地區、不同的種族之中，並在看了「服飾之美」的圖片後，要求學生蒐集資料完成學習單上的要求（研究者教案設計）。

欣賞圖片時，大部份學生都很投入，興趣很高（20041216 上課觀察）。

e 化教學的刺激能吸引學生的注意力，然而在同事觀察紀錄中發現，若整節課皆只是利用 e 化圖片介紹知識性內容，仍會使學生產生學習疲乏之情形。

暖身有點久（看建築物），學生（尤其是坐後面的同學）會慢慢的精神不支，動機也隨之下降，因刺激物都一樣（都是看圖片），可能可以試看不同的方法（如短片）之後又接著看服飾文化，兩堂課都是看圖片，雖然主題不同，但只有在轉換主題時，學生會集中注意力，之後就出現疲憊感，而且第二堂課出現的時間比第一堂課快很多（20041216 上課觀察）。

在進行 e 化教學，除了考慮能吸引學生注意之內容、找到或製作有效之 e 化媒體外，需把握適時穿插 e 化媒體比長時 e 化轟炸更具教學效果之原則。例如在「寰宇蒐奇」活動中，從同事觀察回饋中發現，學生在兩節課的 PPT 教學下，產生學習疲乏與注意力不集中之情形，學生注意力僅在出現特別圖片（藝人）時倏然提升，這個觀察提醒研究者需修正課程設計。

讓學生依據看到的建築物形狀來猜測其功能和目的，學生還滿有興趣的（20041216 上課觀察）。

忽然出現藝人或是芭比娃娃穿著的服飾圖時，學生會又忽然由精神不濟到興奮，雖然無法持續，但可以知道不同的刺激。同一主題但不同的展出形式較能引發學生學習動機（20041216 上課觀察）。

在搭帳實作後的一連串搭帳問題討論中，穿插一組帳篷圖片，探討相關問題，同事觀察的回饋中發現，圖片給予學生較強的刺激，更能吸引學生的注意，進而討論與發現問題。

討論哪一張圖的帳篷最堅固時，學生反應最熱烈，因有別於其他九題都是文字敘述，圖片能引起學生的注意，若學習單題目較多時，可讓學生以不同方式呈現（20050321 上課觀察）。

5. 專題導向教學策略

專題導向學習（Project-based Learning）是指由教師安排一個問題或任

務，交由學習者去達成或解決，此任務/問題解決的過程著重在經由與他人合作工作時而迸發出自己建構的知識與技能（林雅玲，2003）。研究者為達成專題導向學習的目的，設計一連串的引導教學，先是欣賞各國特色的傳統服飾圖片，再是街頭藝人的造型服飾（美人魚、妖精等），讓學生對服裝特徵有所認識後，然後協助學生建構異國服裝特點與一般服裝構成要素，進而要求學生依照之前所澄清之概念，完成具有個人特色的服裝設計作品。

讓學生欣賞各國服飾時，利用鷹架學習理論，慢慢建構學生對服裝組成的一個認識，讓學生了解其中所使用的服裝元素是什麼，這些元素如何能讓人清楚辨別它是屬於哪一個國家民族，.....引導學生自行畫設計圖，並讓學生在之後想辦法運用任何材料將自己的設計呈現，完成具特殊風格之服飾（研究者教案設計）。

這樣一個專題學習能讓學生了解服裝相關常識，如##班 16 的回饋中所提「按照比例做衣服才會像」，能利用褶子、裝飾品布料染色完成設計，更能見到學生特別的點子呈現如◎◎班 26 利用水果網子設計成可愛的帽子。



6.鷹架理論

鷹架主要是透過層次的問題，讓學生能建構出屬於自己的知識概念，而這樣的觀念在經由專家指導課程設計注意事項時，讓研究者能更有組織的架構課程內容，進而引導學生架構自己的知識。研究者在服裝設計單元中，先利用鷹架理論，循序漸進的問題，以問答法協助學生建構出衣服構成的基本要素及服裝設計原則，如服裝必須是能組合出立體、能成型的。在經過這樣的鷹架問題後，學生能完成服裝設計圖之設計，並依照原理製作衣服，有的學生用黏的、用綁的、用縫的，甚至訂書機釘，再加上裝飾或染上顏色，就成了一件件具個人特色的服裝。

經過洪榮昭老師提點教學中鷹架理論的重要後，我也開始思考如何把問題設計的有層次性，慢慢的將希望學生擁有的基本知識運用鷹架的原理建構知識，開始學習新的教學技巧，這也是自己的一個小小進步啦，更能有組織的進行自己的教學（20040418 省思）。

想到仔細挑選圖片，利用鷹架學習理論，慢慢建構學生對服裝組成的一個認識，讓學生從視覺服裝圖片的刺激中，了解其中所使用的服裝元素是什麼（20041026 省思）。

除了前述針對本研究所運用之創意教學策略做分析外，最後將研究者設計之融入創意教學策略的課程設計架構，整理如表 4-2-2：

表 4-2-2：創意教學方案課程架構（創意教學策略的應用）

主題	單元名稱	教學目標	節數	主要內容	創意教學策略	教具
生活風情畫	第一類接觸	1. 透過不同的打招呼方式體會人際互動 2. 能認識自己，並知道如何呈現自我	4	體驗打招呼（練習已知->設計新的->票選打招呼->思考自我介紹代表物->創意名片設計）	理論應用~ 主題導向 <u>教學方法創新~</u> 遊戲法、討論法、實做法	學習單
	寰宇搜奇	1.了解各國文化特色 2.能運用資訊能力，完成報告 3.培養學生分析資料內容，與多元思考的能力	4	認識異國文化（教師展示建築與服裝圖片->找資料->分享.討論與從不同面思考）	理論應用~鷹架導向 建構導向 <u>教學材料創新~</u> 討論法、E-化學習 <u>教學環境創新~</u> 改變授課地點，增加資訊的豐富性	建築與服裝圖片之 投影片檔 作業單 引導大綱 紀錄單 錄音筆
	服飾之美	1.能藉由了解服裝特色與構成要素，了解異國服飾設計緣由。 2.學習運用各項不同材質創作，以啟發學生的創造力。 3.展現學生的創意 4.培養學生欣賞他人作品的的能力	6	設計、創作與欣賞	理論應用~ 專題導向 鷹架導向 <u>教學方法創新~</u> 實作、討論法	服飾設計單 N次貼
露營彩筆	露營狂想曲	1.了解個人與團體在露營前應準備的工作。 2.體會參與野外活動的意義	3	認識野外生活（討論露營相關內涵->繩結運用->背包設計需求->背包設計圖）	理論應用~鷹架導向、專題導向 <u>教學方法創新~</u> 討論法、遊戲法	紀錄單 童軍繩
	創意搭帳	1.透過實做學習營帳搭建與拆收的技巧。 2.透過團隊合作解決問題	3	搭帳練習->相關問題思考與討論->討論如何從平常生活常識運用到野外求生存	理論應用~建構導向 鷹架導向 <u>教學環境創新~</u> 改變教學場地 <u>教學方法創新~</u> 實作法、遊戲法、討論法	帳篷 學習單
	戲劇創作	1. 練習與展現戲劇創作。 2.培養學生想像、表現與創造的能力。 3.展現學生的創意。	6	肢體動作練習->道具練習->戲劇創作	理論應用~專題導向 <u>教學方法創新~</u> 討論法、遊戲法	紀錄單 15件物品

洪榮昭（2002）對創意教學策略提出之八個創意教學成效評估指標：
知識力、情意表現力、理則性思考、連想性思考、問題發現與解決力、資
訊力、創作表達力及、技能，針對研究者所使用之教學策略做成效評估，
整理如表 4-2-3：

表 4-2-3：創意策略成效分析

主單元 題名稱	主要活動	創意教學策略	評估指標	具體成效
第一類 接觸	認識不同打招呼	角色扮演：從情境模擬中，讓學生發現正確打招呼的重要性。 討論導向：教師提問，學生討論分享不同打招呼的感受	問題發現與解決力	知覺力：學生從短劇中知覺到不同打招呼習慣的重要
	創意招呼秀出來	遊戲導向：模擬不同打招呼方式，並創作出自己的打招呼方式	情意表現力	合作力：歷程中學生能藉由討論、相互激發點子以達成共識，表現不同打招呼方式。 挑戰力：在短時間想出不同的打招呼，對學生而言有趣又具挑戰性。
	創意名片設計	讓學生儘可能表達出具有代表性的物品	情意表現力 聯想性思考 創作表達力	自信力：學生能深層思考，認識自己、了解自己，之後能找出代表自己的事物，積極表達與展現自己，讓自己更有自信。 相關與取代性思考：學生從自己特徵、個性，尋找出自我介紹時的形容 新穎性：學生能思考一些較為獨特的方法來呈現自己的特色、想法，設計出獨特名片標記。
生活 風情 畫	世界大不同-建築物的介紹	e化導向：將國家建築、景觀照片，使用medi@show做為介紹。	知識力 理則性思考	辯知力：能分辨出愛菲爾鐵塔、羅浮宮之透明金字塔、金字塔、人面獅身、鳥居、祭壇等不同國家之建築風格 比較性思考：從圖片中比較出不同國家環境、氣候與建築物的關係
	寰宇 搜奇	異國特色介紹書面報告	e化導向：培養學生從網路收集與分析資料之功力。 資訊力	極少部分學生能在報告內容呈現 收集力彙整成為自己所需要的資訊。 組織力：能分析收集到的各種資訊。 智財觀：能將資料來源表示註明清楚 【目標未達成；未來須再加強】
	我思故我創-故事創作	討論導向：引導學生多元思考與評估不同情況下移民，所會面臨的問題與抉擇。	知識力 理則性思考	發問力：學生在課程中，能針對察覺到的疑惑點，提出問題。 演繹與批判性思考：學生運用六頂思考帽技法，完成故事接龍，能簡單推論與判斷正確性

(續下頁)

表 4-2-3：創意策略成效分析（續一）

主單元 題名稱	主要活動	創意教學策略	評估指標	具體成效
生活 風情 化	奇裝異服-各國傳統服飾與嘉年華服飾	e化導向：用數位相機拍下服裝史圖片、並上網收集不同國家服裝圖片，利用Powerpoint介紹。	知識力 理則性思考	辨知力：能分辨出不同地區國家之服裝不同風格。 理解力：能理解服裝特色與不同國家之風俗、社會、文化、環境、氣候之關係。 鑑賞力：能欣賞各國風格服飾。 歸納性思考：從服裝圖片鑑賞中，歸納出服裝的共同特徵。
	服飾創作	專題導向：利用對服裝的一些認識，完成具備青少年特殊風格的服裝作品 教材的新設計：讓學生使用各種材質呈現服裝	知識力 情意表現力 創作表達力	記憶力：能將課堂上所介紹相關服裝素材應用服飾創作中。 挑戰力、精進力與貫徹力：學生在活動中自我挑戰的學習過程中，完成個人風格服飾設計呈現不錯表現。 豐富性：學生設計作品材料風格各有不同，呈現非常豐富之成品
	作品評分	教學方法創新：互評並給意見，將教室變成小小展覽場，由同學票選認為有創意的圖與成品。	情意表現力	鑑賞力：能欣賞同學的創作出來的服飾。
	露營的聯想	遊戲導向：競賽，腦力激盪出各種可能聯想	聯想性思考	相關與擴展性思考：從露營二字自由聯想到各種事物。
露營 狂想 曲	繩結運用	遊戲導向：競賽，小組合作思考如何打結，並展現繩結之用途	情意表現力	合作力：歷程中學生能藉由討論、相互激發點子以達成共識，做出各種能繩結運用
	背包設計	鷹架導向：利用問題，層次架構學生對露營背包功能的訴求與背包內物品的擺置原則。 專題導向：了解背包用途後，由學生設計一個夢想中的露營背包	知識力 情意表現力 理則性思考 創作表達力	記憶力：能將課堂上所介紹相關背包功能需求，應用到設計圖中。 精進力：學生的設計圖呈現出更精細之細部功能與構造。 歸納性思考：小組腦力激盪出各式各樣的背包用途，分類用途再由個人想辦法設計出符合個別需求的露營背包。 豐富性、細緻性：學生設計想法多元，且能考慮到許多細部功能，呈現非常豐富之背包設計圖
	搭帳練習與討論	遊戲法：小組合作，未經指導，自行探索如何搭帳	情意表現力 理則性思考 問題發現與 解決	合作力、挑戰力與貫徹力：歷程中學生能藉由討論如何搭出穩固帳篷，體驗小組學習與增進團隊合作之經驗，肯定歷程有挑戰性且能用心、克服障礙，完成預期目標 比較、逆向性思考：完成後能比較出不同組別所搭之帳篷有何異同，並從搭建出不夠穩固的帳篷中，經驗、體會並思考怎樣才能讓帳篷搭的更穩更漂亮 探索、評估力：小組成員能自行探索、評估各種組合的可能性，共同完成帳篷搭建
創意 搭帳				

（續下頁）

表 4-2-3：創意策略成效分析（續二）

主單元 題名稱	主要活動	創意教學策略	評估指標	具體成效
創意 搭 帳	帳篷的用途	討論法：小組討論，並在之後進行提問，讓學生能分享、交換其想法。	聯想性思考	相關、取代與擴展性思考：從帳篷聯想到相關用圖及具類似功能之物品。
	野外求生動動腦	鷹架導向：知識遷移，如何從平常生活推展成野外求生存之方法。	理則性思考	分析、比較、歸納、演繹與批判思考：在曼陀羅思考技法的引導下，學生能思考遇到問題的各種解決方法，並從中比較判斷歸納出具體可行的作法。
	露營的夜晚	討論法：利用半開紙張運用心智圖法，小組討論營火晚會的聯想，看學生產生的想法。	聯想性思考 理則性思考	相關與擴展性思考：能從帳篷思考相關用途及具有類似功能之物品。 分析、歸納思考：學生能將想到的點子、分類歸納出分屬不同層級的概念
露營 彩筆 戲劇 創作	肢體動作與道具練習	遊戲導向：模仿動物，利用簡單物品，給予新功能；	情意表現力 聯想性思考	鑑賞力：能欣賞同學創意組合與表現。 貫徹力：學生能用心、克服障礙，堅持完成預期目標，呈現高成就水準。 取代性思考：從道具的替換練習中，學生思考多種取代物品原有的功能，產生新功能的點子。
	求生戲劇創作	專題導向（完成戲劇創作之歷程）---由之前的野外求生問題解決，作為劇本創作之先備知識，並請小組利用六合法討論劇本之創作，提醒學生故事應具獨特性，排演並演出；並由小組互評其演出結果。 遊戲導向：創作戲劇遊戲 討論導向：學生小組一起發展劇本情節。	情意表現力 資訊力 問題發現與解決力 創作表達力	豐富性、活潑化：在活動中，學生能多方面思考，想出各種將2物品組合成新物品的點子且能開放、自由的表現其想法，呈現於同學面前 鑑賞力：能欣賞同學的戲劇表演。 合作力：歷程中學生能團隊合作，藉由討論、相互激發點子想出劇本及演出。 組織力：能分析意外發生的各種資訊，綜合組織、發展出自己的腳本 假設、評估及綜合力：學生能共同討論、假設遇難情境、思考評估各種解決方法，呈現在劇本編劇之中。 活潑化：學生能開放、自由的表現其想法大膽演出

（六）創意技法的運用

Fleith（2000）指出一個創意訓練的規劃對教師的教學計劃、討論、與採取觀察行動可幫助指導並將教師的成就與知識系統化。研究者嘗試突破以往的講述問答教學，試著將一些常見教學技法經由轉換呈現新貌，讓討論法不僅是討論法，融合創意技法於其中，或與實做法一起運用，讓教學活動更多元，且能給予學生更多發揮的空間。

Honig（2001）亦提到可在課堂進行的促進創意活動，包含沒有標準答案的問題提問，允許孩子在幻想中翱翔，並從記憶、比較、相反的想法中獲得訊息，從不同的訊息中找到連結，在活動中鼓勵孩子產生新的連結。研究者能夠在參加完創意教學工作坊後，嘗試將創意技法如六頂思考帽、心智圖法、角色扮演、曼陀羅思考法、6W 檢討法與自由聯想等，融入其原有的教學單元中，創意技法運用如下：

1. 六頂思考帽

de Bono（1985）提出「六個帽子（six hats）」的技術，此遊戲刺激學生多元思考並培養其實務上之批判能力。利用六個不同顏色（包括白、紅、黑、黃、綠、藍色）的帽子，來引導學生進入不同的思考向度，研究者為鼓勵學生朝多角度去思考，將六頂思考



帽的創意技法融入在「認識各國文化」的單元中，利用不同以往的教學方法，讓學生帶上不同帽子，依照教師設計的「移民他國所面臨的問題」，按照自己所戴帽子所代表的意義思考問題中故事的演變與解答。提升學生對活動的參與度，並藉此培養學生能從多面向進行思考。

因為我覺得訓練學生從不同角度看事情並尋找解決問題的方法對學生而言是重要的，這樣才能幫助學生再未來遇到困難或問題時知道可以怎麼做（20050115 省思）。

上完六頂思考帽故事創作，我會從各種角度想一件事（○○班 06 回饋

表)。

六頂思考帽活動的想法很特別,用有條理的思考方式來引發學生的創意思考,感覺很衝突,但也是一個很特別的課程設計,且教具製作很用心(20050106 上課觀察)。

在活動結束後延伸小活動逆向思考,同儕來猜測小組的故事接龍是依據六頂思考帽的哪一個思考向度為方向的,可協助孩子自行釐清對六頂思考帽各思考向度的了解,更能讓教師了解孩子的思考歷程以及作為課程是否合適的衡量。

讓某組學生故事重現一次,讓同學猜報告內容所屬的顏色很好,可引發其動機,且教師能重覆重要字句並再探討(20050113 上課觀察)。

爲了了解學生是否真的能了解六頂思考帽不同顏色所持的思考觀點,就請小組一句一句將他們所創作的故事說出來,並讓學生猜測每一小段所用的想法是哪一種色彩所賦予的意義,最後我發現一件事學生彼此的思考非常相像,90%能猜到彼此是帶上哪一個顏色的帽子在說話,可是我也發現學生的認知並非百分百正確,例如故事中發現草叢有人是黑色,這就讓我百思不得其解,更妙的是學生的回答還蠻一致的,草叢有人是不好的事當然是屬於負面的黑色啦!(20050115 省思)

六頂思考帽故事接龍對學生而言是新奇未接觸過的活動,而新奇的方式易吸引學生的目光讓學生不由自主的想嘗試。從 DV 錄影帶觀察中發現,學生在天馬行空想像時,討論熱烈,* *班第四組在討論過程中,小組成員自行推派出一個負責評論故事合理性的統籌者,帶領成員從各個心情(因學生將六種看事情向度詮釋成六種心情)編故事。

寰宇蒐奇的活動很新奇,可以自由發揮想像力,分享一些天馬行空的事給同學,是我從未接觸過的活動(##班 16 回饋表)。

寰宇蒐奇的活動很新奇,以前都沒玩過這種遊戲很新鮮也思考了好久(##班 23 回饋表)。

寰宇蒐奇的活動很新奇,人遇到同種事情卻有各種不同方面的想法感覺很新鮮(○○班 02 回饋表)。

在同事的建議與研究者的省思中,發現將六頂思考帽運用於「寰宇蒐奇」單元並不恰當,因為六個思考方向對成人而言,要理解如何從六個不同方向思考事情的變化,都有些難度,更何況是對國中生。再加上主題:

移民他國所面臨的問題其實與國中生的生活經驗距離遙遠更難加以連結，因此成效有限。學生未能按照六個帽子代表的角度正確思考，但是在活動進行中，學生能從中體會到一件事能有許多解釋與想法，學生表示在故事接龍時，當換個方想，整個結果就大不相同，是很新鮮的經驗。

六個思考有些難以理解，且本活動有些複雜及難度，學生一方面要理解六個思考方式的意義，一方面又要判斷講的話屬於那一類，並不容易（20050106 上課觀察）。

移民他國所面臨的問題~這樣的議題其實不適合利用六頂思考帽的方式來進行，學生的思考力與理解力無法在這樣的比較中發揮...（20050115 省思）。

在寰宇蒐奇故事創作活動中，人類遇見同種事情，卻有各種不同方面的想法感覺很新鮮（○○班 04 回饋表）。

因此藉由上述經驗，研究者認為未來若要利用六頂思考帽技法，應利用課程中與學生經驗有相關之主題，例如「時間管理」單元中，討論主題可定為：準備一個月後的段考與電腦遊戲破關（或觀看偶像劇）之抉擇，如此從生活經驗出發對學生而言較容易思考，甚至必要時讓全班先做一次練習，確認所有學生都真正了解六頂思考帽分別所代表的思考面向。

因此應該將題目的設計簡單化！也許下次可以直接給予學生一個簡單的情境、一個問題或衝突點，再引導學生從資料中利用不同的思考角度，尋找各種可能解決的方法與評估其方法（20050115 省思）。

最好可以全班先練習一次六頂思考帽技法，（可以一組給一個顏色的思考帽，讓該組只能講某類的話，若學生仍不清楚，可改變每組的顏色，再練習一次），若有錯，教師可當場糾正，讓全班同學對此更了解（20050106 上課觀察）。

2. 心智圖法

研究者在方案設計中利用心智圖法來激發孩子的聯想力。由 Tony Buzan 發明的心智圖法（Mind Mapping），是一套發揮大腦「放射性」思考功能的學習工具，藉由繪製心智圖的過程，提升對資料的分析、理解與記憶能力。



在看見尹尹教師分享小隊精神之心智圖法應用後，靈光一現，...改採心智圖法，希望藉此讓學生在討論過程中整理思緒；嘗試不同的教學法看對學生有何影響（20050418 省思）。

在進行「露營夜晚的聯想」時，為了跳脫問答法，研究者改採心智圖法，在上課時先在黑板上書寫並講解心智圖法的 12 項做法，之後利用「學校」這個主題，由教師引導讓學生做練習，確認學生了解層次概念後，再發下海報紙，請學生依照 12 項原則自由聯想完成心智圖法，從 DV 攝影與同事觀察中發現這個活動很能吸引學生注意讓學生積極參與。

拿海報回去寫時，每組都很熱絡，討論的狀況良好，都有圍在一起討論，連第六組也較之前投入（050407 上課觀察）。

活動過了十分鐘後，各組的討論更熱烈，這種情況很難得，幾乎每個人都投入在活動中（050407 上課觀察）。

學生對這樣的討論模式很有興趣，一拿到海報紙皆能熱烈參與小組內的討論。最後研究者為了解學生的學習狀況，於學期末紙筆測驗中，設計運用心智圖法完成「綜合活動」的聯想題，從學生試卷分析後發現，有練習過心智圖法且在參與時越熱烈的班級，學生聯想個數的多寡與層次的界定比未練習過的班級表現良好。最重要的是從回饋中，學生肯定心智圖法能引發其想像力。

在中間畫個圓，裡面寫要討論的，引發我們的創作力想像力（**班 20 回饋下）。

3.6W 檢討法

6W 檢討法的優點為提示討論者從不同的層面去思考和解法問題。研究者怕學生編劇時離題太遠，為使學生在討論時有更具體的遵循方向，故引導學生利用 6W 檢討法來進行劇本創作。運用在野外求生劇本創作時讓學生思考以下問題：

「Who」何人:什麼人出意外？意外中，有沒有傷者？「When」何時：意外在何時發生？「Where」何地:意外在什麼地方發生？「What」何事：

當時發生了什麼事？「Why」為何：為什麼會發生意外？「How」如何：要如何解決這個困境？之後再加以整理串成故事劇本。

在讓學生嘗試編劇本時，原先的設計是完全讓學生自由想像，之後怕學生會漫無方向的亂編，...因此將劇本創作結合 6W 討論法...這樣的討論過程中我也發現學生討論熱烈且較能有目標的編劇本，而不至於偏題過多（20050418 省思）。

學生在思考決定引導的六個問題需花許多時間討論表決，之後發現學生大部分都能熱切討論，巡視中有部分組別在寫完問題後仍不知如何串成故事，藉由研究者口頭引導小組思考「要怎麼處理後續問題？如何解決？盡量多想一些可能性！」讓學生從擬定的問題事件加以延伸發展劇本，在觀察中更發現有的組別能自行將這個方法當作編劇參考，排演時亦能隨時改編、延伸他們的劇本，像是**班第六組。

大家一起想，一起排練的，而且老師說我反應不錯，我是先想一個點子後，再加以修改成較切合實際的（**班 29 回饋表）

第六組的戲劇創作，由 2 號引導同組的人排演，剛開始只有 2 人配合，由於給予較充裕的時間且可以編排編修劇情，漸漸的 2 號讓組內更多人願意參與，並由小組夥伴提供意見修改劇情（20050421 省思）

研究者在介紹 6W 檢討法的技法運用時，亦說明它可用於其他層面，鼓勵學生平常遇到問題都能嘗試用 6W 檢討法思考解決方法，從回饋中發現有學生能謹記在心，並在課程外加以運用。

在思考問題、整理重點或作文時，會常常逼自己使用五個 W1 個 H 的思考模式來著手（◎◎班 36 回饋表）

4. 角色扮演

Manzo (1998) 認為學生可經由角色扮演，經歷在該領域中可能會遇到的問題。研究者運用角色扮演的的方法，讓學生從中模擬問題的情境，並思索可解決的方法。例如在打招呼的狀況劇中，從短劇的表演中體驗認識並能夠尊重不同文化的差異。

教師尋找自願同學演出短劇，再讓同學從觀察短劇中體驗教師想表達

的「不同區域的打招呼習慣，可能會導致衝突的產生」，藉由角色扮演揣摩角色心境，尋找劇中衝突發生原因。

「第一類接觸」的單元中，試著不直接說明「不同的打招呼習慣，會導致衝突的產生」，改成利用角色扮演法演出小短劇，在上課前請三位同學協助演出，在觀眾與演員都不曉得劇情背後的問題時，由所有學生觀察思考故事背後的原因，讓學生體會打對招呼的重要性（20050418 省思）。

角色扮演很能吸引學生目光，但在進行討論時，則存在許多個別差異，○○班的學生不到二分鐘即找到劇中衝突之原因，**班花了十幾分仍在思考，從 DV 觀察中發現，演短劇學生的角色呈現方式會影響觀看學生對事情的認知，就如同在野外求生劇中，大膽演出的組別更能吸引同學目光，因此角色扮演的運用很適合用在暖身活動，藉此引發學生的學習動機。

一開始的戲劇表演，學生還滿有興趣，大部份都很注意看，回答問題時也很踴躍（20041125 上課觀察）。

一開始的講解令人眼睛一亮，非常驚訝，口齒清晰，文句通順，聲音很有抑揚頓挫，能吸引人聽下去，內容也很有趣，每個組員都表現不錯，這時也是全班最認真聽的時候（20050421 上課觀察）。

5. 曼陀羅思考法

曼陀羅生活筆記共分九個區域，形成誘發潛能的「魔術方塊」。與以往條列式筆記相比較，所收視覺效果更佳。鑒於思想唯有在四面八方發展之時才可能產生創意，研究者在專家的建議下，在設計情境模擬問題時套用曼陀羅的創意技法，由小組討論，刺激想法的產生，並利用問題解決法為其輔助策略，讓學生依問題所知道的事實概念與原則，找出問題的相關資訊，以小組方式進行討論，在討論過程中擷取資訊尋找解決問題的方法。

求生動動腦的學習單為專家指導過後，依曼陀羅創意技法與問題解決策略所編成；...將平常的生活運用到野外求生存，並利用曼陀羅思考法與問題解決策略方法，小組討論如何解決可能遇到之問題。（20050418 省思）。

Betts (1991) 提到在學生的個人創意活動中，可導引學生在搜尋資料、

參加發表的歷程中，了解到自己的優勢特質、並在歷程中學習高度創意與能力。研究者嘗試藉由讓學生接受創造思考與問題解決的指導，將所學應用在生活情境中，故利用曼陀羅思考之九宮格，將野外求生會遭遇到的問題、如何解決、如何決定評估及遇到類似問題又該如何處理，以循序漸進方式將問題置於九宮格，再引導學生依照順序，小組合作思考、討論尋找問題解決方法。從學習單繕寫中發現大部份組別皆能在擴散思考的問題充分發揮，列舉多種可能性與解決方法，但在評估分析的問題中，則只有少部份組別能縝密思考找出適合方法，因此可將加強學生評估判斷之能力，列為課程設計之目標方向。Parnes 的創造性問題解決，是統整擴散思考、原創性、聚斂思考與分析的方式，問題解決歷程中包括形成問題、產生想法、評估想法；而在學習歷程中，學生可透過努力與學習、練習，並在有助於創意的環境中激發創意，因此創造性問題解決是一個能夠促進創意的活動。

我在上野外求生相關資訊時，不再只是講述法的呈現，而是懂得運用層次建構學生的認知並讓學生將知識遷移，如何將平常的生活運用到野外求生存，並利用曼陀羅思考法與問題解決策略方法，小組討論如何解決可能遇到之問題（20050418 省思）。

6.自由聯想法

自由聯想法為本研究實施創意教學最常採用之方法，主要可用來訓練學生的流暢力與激發學生獨特的聯想力。在引起動機時的事物聯想~如露營 2 字的聯想、繩子的聯想等讓學生努力進行擴散思考、小組競賽中利用遊戲秀出創意的打招呼方式~引導學生從已知模仿到變化、聯想、結合到自行創造出新的招呼方式、尤其是「道具練習」活動中~利用生活中常見的生活物品，發揮自由聯想的想像力賦予物品新功能，更是充分發揮了學生的聯想力，讓物品功能被取代、結合 2 件物品產生新物品新功能，例如皮帶加蒼蠅拍成了學生自彈自唱的吉他、拖鞋加光碟片成了電鋸。

「露營狂想曲」露營 2 字的聯想；列舉一條繩子的用途；試想露營與

繩子間的關係；「營火晚會---戲劇創作」中的道具的替換練習活動：讓學生能利用手邊現有資源，發揮想像力，給予物品新的連結，讓它具備不同功用（研究者教案設計）。

學生不論在競賽、搶答或表演的自由聯想活動中，皆發揮了潛能，點子一個接一個的呈現，而在學生的回饋中更可發現學生的學習能延伸到課堂外自行練習聯想或運用到其他學科的學習。

腦力激盪的活動方式學生的反應很熱烈，以講不出來扣分的方式（而非講出來加分）似乎更能增加學生的興趣（20050310 上課觀察）。

以前認為繩子只能綁東西，但現在學會利用繩子當武器、繩結藝術品、加進服裝中（##班 16 回饋表）。

自己曾試著帶著不同的帽子，針對同一件事，看法會不同，而且差很多。啓發：如果遭受困難，可以換角度想，心情不會越變越糟還可以想更好的辦法解決（◎◎班 31 回饋表）。

我的創意有增加，因為寫作文思路暢通偶有佳句，雖然不是佳作也達到差強人意（##班 39 回饋表）。

最後研究者將所運用之創意教學技法在國中施行之可行性，依課程進行之觀察與心得整理如表 4-2-4。

表 4-2-4：國中實施創意技法之可行性分析

創意技法	優點	缺點或建議	可行性
六頂思考帽	1.學生感興趣。 2.刺激學生思考可從不同角度出發。	1.從六個向度思考事情對成人而言已經很困難，對國中學生而言更不容易。 2.學生無法正確使用各種思考帽。	不可行
心智圖法	1.學生感興趣。 2.增加學生資料分析與組織的能力。	1.學生能力無法正確分類與組織其層次。 2.可設計一系列的課程進行實驗教學以進一步觀察其可行性。	可試驗
6W 檢討法	1.可從不同的層面思考與解決問題。 2.利用 6W 問題可刺激學生思考層面更周延。	劇本創作運用 6W 檢討法可幫助學生思考更周延，讓故事呈現更完整。	可實施
角色扮演法	1.學生感興趣。 2.學生可經由角色扮演可提早經歷在該領域中可能會遇到的問題。 3.學生從戲劇表演中思考並試圖呈現其問題解決的方法。	建議進行角色扮演應給予學生充分準備時間，更能引導學生完整詮釋其角色。	可行
曼陀羅思考	可訓練學生組織歸納問題的解決方法	1.學生歸納分析能力未達此境界，無法思考細項，不易成功。 2.學生的想法很表面且想法很少，甚至無法正確回答九宮格之問題。 3.適合年齡層再高一些的人，其歸納分析能力方能適用。	不可行
自由聯想法	1.短時間即可實施。 2.學生最能接受 3.任何主題皆能適用，以擴散性問題刺激學生思考豐富的點子。	主在刺激擴散性思考，教師需鼓勵學生多想些獨特性點子或配合其他教學法，幫助學生收斂或組織其想法。	非常可行

（七）評量知能

研究者對於評量學生的表現，過去的態度是以方便為原則，以教師中心為出發點，未考慮評量的方式是否有助於了解學生的學習狀況，也較少以學生的學習目標而設計評量。

回憶自己之前在上上皮膚清潔保養這個單元時，...讓學生實際洗洗臉，不過當時是由我來評分，嗯！回憶起過去，我真的是非常以自己為中心的，我方便打分數就夠啦！帶給學生的幾乎都是被動的學習，若能照郁如的方法，讓學生互評，學生在觀察別人洗臉的過程中應該更能比自己洗時發現一些該注意的細節吧！（20040330 省思）

當研究者重新檢視自己如何評量學生的學習，發現自己在家政教學時期，只是為了有個分數、有個交代，評量時是很敷衍的，沒有一定的評分標準；九年一貫之後，重視多元評量，研究者也只是從教科書提供的不同評量建議，擷取教師手冊中的評量建議。

和尹尹討論起過去上家政課時，自己對學生的評量，真是不由得汗顏，認知評分為紙筆測驗（全校統一命題）及一學期一項作業；技能評分為學生作品的成品分數及小組烹飪課成品分數，情意評分多為期末點名時給予學生的上課印象分數（20060512 省思）。

當我再思考開始九年一貫課程實驗教學時，我對於評分不再那麼打混，開始會有同學上課表現分數、小組共同任務分數，可是還是很少自行設計學習單，對於評量多半參考教科書中的建議（20060512 省思）。

分組活動都會有競爭嘛，然後就會有分數，當一個小組的分數。另外就是一些技能的部分是最好打分數的啦，還有就是報告、作品的分數。另外，我會打課堂表現分數，就是點名，然後看看他上課表現，發言多不多？或者是說會不會很吵、搗蛋（220031119 訪談）。

Simplicio（2000）指出紙筆測驗無法真實的反映出教師教了什麼，更不能真正測量出學生的能力與知識水平，有些學生精於考試、有些經於口語表達、有些適合小組合作學習的呈現，因此可利用不同的多變化的評量方法才能帶給學生成功學習的機會並藉此磨練與提升教師評量的能力；讓評量成為學習歷程的延伸而非片段學習結果的評估。

測驗的選擇，網路資源取得容易，但應審慎評估內容的正確性及實用性，以免誤導學生；談及文化時它的深度及欲探討的面向可事先有一妥善規劃，應與社會領域所提及的有所區別；綜合領域可以多增加學生口語表達的機會與資料的整理訓練，這其實算我們的優勢，也是對學生最有用的學習（20040415 省思）。

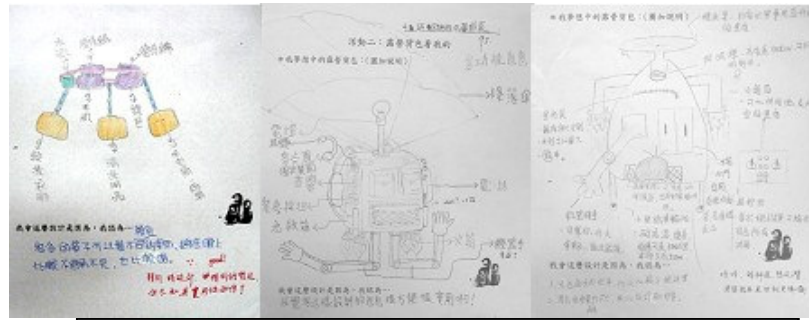
研究者在接受創意教學工作坊的刺激後，其「評量知能」有很大的成長，敘述如下：

1.運用學習單的能力提升

評量不應只是測量學生的知識，可以專題研究呈現，或是評估其行為表現（Fatt, 2002）。研究者亦嘗試規劃不同的評量方式，讓學生有機會展現其創意，研究者過去不論是設計作品或蒐集資料完成報告，皆未曾使用學習單，現在能依活動需求設計不同學習單。學習單中要求學生敘述設計理念，顯示出研究者創意教學工作坊的分享中，認同闡述設計理念，能讓設計更容易被他人理解，進而能將設計理念納入學習單設計中。

在學生設計作品的學習單中，可以增加學生的設計理念；這樣評分時才不會過於著重在技巧—成品的好壞、也可以鼓勵有創意的學生，繼續發揮他們的創意（20040415 工作坊省思）。

不論是創意名片設計、服裝設計或露營背包設計之學習單皆留有大片空白，供學生自由發揮，再加上要求學生敘述設計理念，故在收回的作業中發現大部分同學皆能努力填滿空白、揮灑出屬於自己獨特的想法與設計，且越到實驗後段課程的設計學生所完成之學習單越精彩，露營背包設計的學習單中，大部分同學皆能設計出不同於現有形狀且兼具超科技（目前科技無法達成）之多功能露營背包，足見學生之想像力有被激發出來。



三者皆跳脫背包形狀、後兩者更多了許多超科技功能

2. 注意評分細節

在創意教學工作坊夥伴的提點下，研究者會注意到許多評分的細節，使評量的向度更多元，能注意學生不同層面的表現，而非只出現一個整體給分，文件分析中呈現研究者在「戲劇創作」小組互評評分單設計中能明列細項給分標準，引導學生關心自己在演出及在欣賞別組演出時的所有注意事項。

我在進行學生戲劇表演時採納了夥伴的分享，開始注意細節的呈現，像是故事的情節設計、演員的肢體展現、道具的運用等等，而非像以往只是要求出現一個總分，藉此讓學生學習如何欣賞別組的演出並學習如何給分（20050421 省思）。

因符合帽意（六頂思考帽）不容易，將接龍分難易度，並給予不同的加分（20050113 上課觀察）

從服裝設計與背包設計之作業評分中，發現研究者能給予每一個學生評語，並且是鼓勵、肯定之評語。而在蒐集資料完成一份國家特色之報告中，研究者則採予階段給分原則，以期使評分更客觀，先依照收集資料的豐富度給予 0~60 分，再依照學生整理與批判之內容給予 0~40 分，最後若報告呈現獨特，能再額外增加 0~20 分，以鼓勵學生有好表現，這樣的評分規則讓研究者在評分時更有效率，也能更公平的審視學生報告。

我在寰宇搜奇的報告評分中，依照學生收集資料的豐富度給予 0~60 分，再依照學生整理與批判之內容給予 0~40 分，最後若報告呈現獨特，能再額外增加 0~20 分（20050115 省思）。

3.能運用多元的評量方式

在評量學生方面，Cole et al. (1999) 建議可多使用開放式問題、學習檔案、訪談與表演等多元評量方式，評量要打破單一的標準限制，方能使孩子勇於嘗試冒險，促使學生展現其創意。研究者嘗試各種評分方式。在創意服裝設計單元中，明定評分標準且由學生票選、互評，並增加活動中的表現評量，在求生戲劇的活動當中由教師及同學依照小組表演的故事情節、肢體道具展現進行評量，讓評量不再是教師的事，使評量能更多元的呈現。Fleith (2000) 亦指出讓學生練習自我評價能夠幫助他們在學習過程中培養責任感。而研究者在評量時亦納入學生自評、互評的部分，讓學生能彼此觀摩，也讓評量的來源更豐富。

「服裝設計」評分，從以往由教師一手包辦，演變成開放給學生互評，並利用貼紙票選的方式，希望增加評分活動的趣味性 (20041017 省思)。

票選活動很有趣，跳脫只有老師可以幫學生打分數的界限，且分成對草圖及成品不同的打分數方法，可以肯定學生在不同方面的長處 (有的人只會畫，但做可能不太好)，且過程很有規範 (將其他東西收起來，椅子靠攏，到外面集合才一組組帶進來) (20050106 上課觀察)。

在服裝設計單元中，讓學生票選互評，使評量來源更多元，且能增加學生觀摩學習他人創意的機會，因此教師應能妥善引導學生進行互評與觀摩，而非讓學生走馬看花，並需強烈引導學生忽略朋友交情只看作品創意，以免選出之作品只是搶眼，反應人際關係，而非真正具有創意。

一開始學生走的很快，有走馬看花的感覺，老師應提醒學生仔細觀看且評分的標準在哪？應再強調“選出最有創意的”，因老師說選出“你們最喜歡的”“你們覺得最好的”，有些作品可能看起來較賞心悅目，得到的票數就多，但卻不一定很有創意 (20050106 上課觀察)。

從創意教學工作坊夥伴分享中學習到運用個人互評表，而評分表中留有評語之空間，提醒學生在評分的同時需要懂得欣賞與觀察同學創意的點子，評分表也能讓學生在欣賞同儕報告時更能專注。

評分表的設計很好，讓學生不只是張開耳朵聽（那樣較容易分心），還需動手幫同學打分數，能讓學生較專注，而且不只打分數，還需寫下覺得最特別的答案（20050303 上課觀察）。

從學生聽完第一位同學踴躍的提出問題（因為發現自己搞不清楚如何打分數），可知道評分表發揮其功能（20050303 上課觀察）。

4.將分數變成增強學習的符號

陳美玉（1997）提到唯有將分數變成肯定、鼓勵與增強學習的符號，才能取代以分數打壓學生信心，避免學生放棄學習；須了解分數是教師在教學上極有利的利器，有效利用分數能激勵學生積極的學習動機，在合作中不斷尋求自我挑戰，達到「自我導向的學習」。在進行完服裝設計票選後，研究者能稱讚得票率最高的同學、鼓勵、肯定他們的設計，而藉由同事觀察紀錄，研究者省思到未來應延伸活動：讓分數或得票率高的同學有機會秀出他們點子來源及想法，能增進學生學習動機，因為學生其實很喜歡在同儕面前有表現機會。

研究者這次有分享對學生作品的看法喔！可以多稱讚一些可能滿有創意但卻沒有人注意到的作品，因為有時候學生不見得有能力的去欣賞有創意的事物，會被看起來較美的東西佔據目光而忽略了可能不怎麼顯目卻很有想法的創作（20050106 上課觀察）。

評分之後的討論老師帶領得很有條理：請同學猜猜看誰可能得到最多票？公布最高的前三名！循問投給最高票得主的同學，為什麼要投給他。最後最好能請前三名的同學將作品拿到前面給所有同學觀賞，並說明創作的想法及過程（20050106 上課觀察）。

（八）教學資源知能

研究者開始學著發揮其敏覺力，留心手邊豐富的資源，並試圖善加利用，尤其是豐富的網路資源，在過去研究者總是看過就算了，任由資源流失；然而在參加創意教學工作坊之後，研究者開始留心無所不在的網路資源，像是朋友藉由 E-mail 所分享的有創意或能訓練觀察的圖片，開始會收集、保存資源與編輯整理資源，轉變成為有效之教學工具。

之前說到的那些圖片，通常都是看過就算了，然後現在我會開始去想說，一些有創意的圖片去放進去，去吸引學生，讓他們也去欣賞一些特別的東西（20040603 工作坊發言紀錄）。

以前我在收集網路資料，就是收集一些感覺好像很有用的文章，可是上完課之後，我會去收集一些，ㄟ，原本覺得好像不適當，奇奇怪怪的東西，上課之後，我是覺得，其實他也是很有創意的，就會開始把它收集下來、保留下來，然後開始去做分類（20040603 工作坊發言紀錄）。

藉由觀摩創意教學工作坊夥伴教學資料檔案的分享、刺激，讓研究者開始整理自己過去的紙本資料與電子檔案，像是將經濟恐龍繪本作成PPT，並歸類在環保教學資料檔中，更重新整理出電腦檔案資料夾清單，做知識管理以備用。

我也有利用資料夾整理電子檔的習慣，可是總是分類不夠嚴謹，資料夾內容多，有時要找還頗不容易的，這也是自己還需再改進的。而在自己的教學檔案分享中；我利用機會把自己的補充資料重新做了整理、也做了許多取捨：重新整理手邊資料；將電子檔重新建構檔案的清單，讓自己了解在電腦的硬碟與自己目前所擁有的光碟中，究竟包含了哪些資料（20050729 省思）。

研究者在經過創意教學的刺激後，能將過去認為很尋常的生活經驗與事件融入在課程設計中，如「創意招呼秀出來」的設計點子來源即是研究者在看電影時所見小狗打招呼互聞屁股所產生的聯想；「道具練習」，更是因為研究者曾參與過之類似活動帶來的刺激，進而能將之融入課程，因此教師若能隨時留意身邊的種種，許多事物或過往經驗皆能成為教師課程設計的資源與激發點，讓課程設計更為豐富。

「第一類接觸」設計屬於自己的打招呼方式，最早的點子來源為電影「怪醫杜立德」的刺激：小狗打招呼互聞屁股所產生的聯想。「戲劇創作」動作與道具練習，有感於過往學生表演為說故事而非演出，而希望呈現出更具表演性之活動，從自身參與過之類似活動改編而來（20041017 省思）。

（九）教學實施的能力

陳美玉（1998）指出開放的多元化教學，以了解學生需求作為教學基

礎，教師應能在教學過程中，敏銳的察覺學生身心的反應及變化，並做適當的回應。創意教學也希望以學生為出發點、設計課程，讓學生的學習能多元創新。研究者在進行教學時能依學生的表現，即時修正其教學內容，當學生體會不出打招呼短劇的真正意涵時，教師能採取說故事法~重述故事；而在同事觀察建議與文件分析中更發現，研究者在創意教學實施歷程偏重問答教學，而研究者為讓課程有新奇感受，在「露營夜晚的聯想」中改採心智圖法進行教學，以提升學生學習興趣及激發學生產生自由聯想。

學生要求再演一次，教師能尋找折衷點，用口語再描述一次（20041125上課觀察）。

能利用心智圖法「mindmap」讓學生完成營火晚會的聯想，而不再只是利用問答法實施課程，我覺得我越來越有進步了（20050407省思）。

在創意名片設計單元中，原先的教學設計是讓學生做特別的自我介紹輔助物，但實施一個班級後，研究者發現多數學生會忘記帶輔助物，或藉口說找不出輔助物，故教師迅速變更教材，以激發學生獨特想法為原則，讓學生設計獨特之個人名片，由此歷程可看出研究者能在教學遇突發狀況時迅速反應，實施其他替代方案。

原先我是希望學生能去探索自己的性格、特徵，找出一樣跟人第一次接觸時，可以幫助別人更了解自己的輔助品，結果第一個試驗的班級（□□班）中，有人帶了玩偶、互腕，而更多的人沒帶並補上了一句「找沒有」，再者我發現戴玩偶來的人可能只是因為喜歡，並非那樣玩偶真的能代表學生自己，因此我只好修正一下自己的教學：「請學生思考出一種最能代表自己的東西，並說明其理由」，之後又覺得不夠完整，再次修改成「請學生思考出一種最能代表自己的 mark、象徵，並將之融入設計成自己專屬獨特的個性名片之中，並說明其理由」（20041126省思）。

參、省思的能力

陳美玉（1998）指出教師個人的及專業的發展，都是有意識及有目的不斷反省的結果，所反省的內容皆能促進教師對自己的專業有更深入的了解，並豐富個人專業實踐的知識。

教師需具備教學反省的能力，才能從中獲得並增進其專業知能，而教

學工作就是教師最佳的省思方式，在省思中自我成長，教中做，做中想。Henderson (2000) 指出反思的教師是專家教師，他們能以多樣的方式來展現其專業能力。歐用生 (1996) 也認為反省是教師專業發展和自我成長的核心，具有反省能力的教師，教學對其而言不會是有壓力的或只是例行的行為，若教師缺乏批判思考的反省能力，終究只是個「教書匠」，永遠無法達成專業自主與生涯發展。黃宗顯 (2004) 則指出教師對於自己的專業知能多少會有知覺或反省，只是缺乏系統性的資料加以自我評鑑，並進而針對自己的不足之處思索改進之道。研究者藉由創意教學歷程中的省思，了解自己的教學缺點、釐清教學目標進而促進自我成長。

(一) 檢視自己的缺點

從消極的抱怨到願意面對問題：在有機會重新檢視自己時，研究者發現許多的抱怨，其實不應歸因於學生的錯，而是來自研究者本身，進而領悟到「沒有教不會的學生只有不會教的老師」。教師在抱怨孩子表現不理想的同時，其實是必須先省思自己是否有好好引導孩子學習，提升學生之學習意願。研究者檢視自己過去採取講述教學，通常是教師講的很快樂、自認為精采，學生抱怨沒興趣、不想學。接觸創意教學後，研究者開始利用各種創意技法變化學習方式，讓學生能自主、合作學習（合作搭帳），發揮創意與表現自我（名片、服裝設計；戲劇創作），學生皆表示上課很有趣，有學到東西。

有機會重新檢視自己，有些概念常常聽到的，原本不當一回事的，甚至覺得反正不管怎樣一定不是我的錯，即使我有錯應該也只是小錯，一定有人錯更多，總如此的安慰自己（20040205 省思）。

我常常向別人抱怨現在的學生一點類推的能力都沒有，許多考題、許多事件明明可以用類似的方法去解決，為什麼學生就是想不到呢？從來沒想過是老師的教學過於僵化所導致的結果（20040205 省思）。

有時會覺得學生的態度導致我對教學的敷衍---「何必呢？反正學生就是沒有學習意願，我幹麻那麼辛苦！」然而，也許這也是正在提醒我，應該在多花些時間在課程設計上，想辦法誘發學生來參與學習吧！如此我也才會教的快樂（20040221 省思）。

（二）釐清自己的教學目標

陳美玉（2002）提到透過探究活動教師才能更有系統而深入的了解自己在教室內做了什麼？教室內發生了什麼改變？學生獲得什麼樣的新經驗？新課程的成效為何？經由這些系統化的證據，建構並修正個人的課程知識與專業實踐理論。我真的了解自己的教學嗎？實施創意教學就得所有的課程與作業都必須展現創意嗎？檢視省思，研究者學習透過省思反問自我「課程的目標在哪裡？最希望學生學習的能力又為何？」這樣的省思有助於改善研究者的教學，使其能確定教學的實施方向、設計合適的教學活動與選擇恰當的教學策略。如搭帳的活動單元中，教師應介入到何種程度，最能激發學生自主學習？而學習單又應如何引導才能讓學生有所依循又不會限制過多，留給學生自由變化的空間？

從文件分析中，看見學生在搭帳學習與體會到教師直接指導所缺乏的學習意義後，讓研究者肯定將學習主導權完全交給學生的優點，學生更能從主動探索中學到不易磨滅的經驗，協助研究者釐清自己的教學目標~以學生為主、教師為輔，在未來都必須儘可能設計出能讓學生自主學習的課程，降低教師干預的狀況。

在搭帳的活動中，問學生：我為何不講解就讓他們小組合作搭帳篷呢？◎◎班 20 號的回答：「老師不講解是爲了讓我們從錯誤中去學習！」雖不是我最初的目標，但也真的讓我重新思考在搭帳的活動中，我所期望的教學目標究竟爲何？學會搭帳篷？懂得與人合作...教學結束後再次思考是否有達到原先希望學生學習到的，才猛然驚覺，我竟然干預了學生的探索學習（20050323 省思）。

（三）修正教學

陳美玉（1997）提到教師「有能力」理解教學情境，足以展現實踐智慧於教學活動的基本條件，必須先具有開放的心態與自我反省的能力，準備隨時調整修正個人的專業理念，補充專業知識及技能上的不足，以因應高變異性之教學情境的需要。從文件分析中得知研究者在實施創意教學的

過程能不時反思，適時修正教學，如六頂思考帽的實施從完全小組討論到為避免學生不夠清楚各種顏色所代表之思考方向，故改採全班先進行活動熟悉技法運用後才讓各組進行創作；「創意搭帳」單元中，研究者則在整個活動實施後才省思到活動進行時教師過度指導及干預學生探索的缺點，故課程結束後的省思能幫助教師在未來進行教學時修正先前教學缺點，使教學更能達到預期目標。

藉由課後省思，常讓自己想到許多還可再修正之處，最明顯的就是思考要如何成為從旁協助者，而非直接告知者，讓學生能主動探索的學習；如創意搭帳的單元中，教學結束再次思考是否有達到原先希望學生學習到的，才猛然驚覺，我竟然干預了學生的探索學習，只好將這次的想法留待下次實踐（20050323 省思）。

在「寰宇搜奇」的報告中，雖然研究者要求學生應有自己的想法、蒐集資料後必須整理資料，可惜學生多半為敷衍列印網頁資料，或者剪貼至 Word 後，未整理歸納即列印繳交報告，這次經驗也讓研究者思考下次有讓學生蒐集資料的報告時，應先讓學生自行討論思考書面報告的呈現，再說明自己的要求與期待，讓學生能達成蒐集資料、整理資料甚至是批判資料的學習目標。

有些學生顯得十分敷衍，隨便從網路的旅遊網站列印文章，完全沒有經過整理編輯，甚至我懷疑有的學生內容也沒看過，抱著交差了事的心態，完成這份作業（20050115 省思）。

研究者能在學生的想法被攻擊時，適時給予肯定，讓孩子願意與人分享想法不致退縮。研究者能反思：應先帶給學生正確觀念「學習欣賞每個同學的想法，沒有任何人有資格攻擊別人的想法，希望大家能做到學習或革新，讓自己有更棒的表現」，以避免類似事件再發生。

有學生以畫來表示自己的創意餐廳之想法，在該生未報告之前，其他學生提出有些嘲弄的疑問時，教師能適時解答，並肯定畫者有概念（20050303 上課觀察）。

不過在同事觀察中發現研究者仍無法做到時時給予鼓勵，故容易導致

學生因為挫折而降低學習意願。從學生回饋中發現在「服裝設計創作」活動中，有學生遺憾作品不如預期，頗感挫折，讓研究者省思到自己當時沉浸在學生好有想法的喜悅中，滿意眼前所見，卻忘了仔細觀察學生設計圖與實際成品間的困難度，忽略學生的基本能力，未能引導學生找出完成設計的最佳作法，這些都是未來進行課程時必須不時自我提醒的。

「服裝設計」畫的太複雜了，所以做出來時很難做(##班 30 回饋表)。
畫成羅馬戰士，老師說不賴，但成品...有點失敗(##班 14 回饋表)。
製作衣服畫設計圖要有立體感，有人畫的好卻不會製作(##班 39 回饋表)。

陳美玉(2002)指出教師應努力將個人所知所行進行理性的反省與修正，使專業實踐能有更積極的監督，藉以提升教學的品質與成效。省思讓研究者能引以為鑑，從中學習、思考教學進行的活動意義，讓教學越來越好，正如許籐繼(2003)所提：反省性教學係指教師對於教學實踐的一種反省行動，教師藉由一種循環式或螺旋式的探究歷程，不斷自我監督、評鑑與修正。

教師可藉由反省實踐的歷程，促進自我教學內在信念認知的改變，進而使專業知識和經驗，產生重組與轉換，調整與展現新的教學策略與行為以理解訊息萬變的教學情境(陳美玉，1998；許籐繼，2003)；在實施創意教學中教師更應不斷的自我省思，以期給自己更多元、更開放的視野，跳脫規範、欣賞差異；研究者亦努力的藉由省思，重新檢視自己教學的優缺點，希望能擺脫過去教師養成訓練的束縛，盡量給予學生發揮的空間。

活動的設計---過於相像的活動應有所取捨...，直接將活動融合；而在露營與繩子的關係，則可以有更大的空間；ex 可先讓學生思考露營一定會出現的東西之後，再讓學生自行找一項，創造它與露營之間的小故事，給予限制更少，更能讓學生有發揮的空間(20050715 省思)

