

## 第五章 結論與建議

本研究經由文獻探討建立理論架構，爾後發展「高職廣告設計科學生設計創造傾向與問題解決態度調查問卷」為研究工具，針對全國設有廣告設計科的五十二所學校進行分層隨機叢集抽樣調查，並輔以描述性統計、t考驗、單因子變異數分析及典型相關等方法加以統計、分析與討論。本章將綜合歸納研究結果為結論，並提出具體建議，以謀求教育改善途徑及後續研究之參考。

### 第一節 結論

本節茲依據第四章研究結果與分析，對應本研究之研究目的與待答問題，提出以下五項結論說明，茲分述如下：

#### 壹、高職廣告設計科學生設計創造傾向表現顯著高於符合程度

高職廣告設計科學生「整體設計創造傾向」，以及「設計冒險性」、「設計好奇心」、「設計挑戰性」、「設計想像力」層面等設計創造傾向，均顯著高於符合程度；表示目前高職廣告設計科學生很願意嘗試新的設計概念、方法及設計風格，並會想要努力去設計出與眾不同的設計作品；且也透過一些與設計相關的書籍、雜誌或設計展覽，來瞭解大眾的喜好、流行色、流行風格等設計資訊。在設計過程中，更會天馬行空、異想天開地去想像一些與設計相關的情境，並視覺化地應用在自己的作品中；而若在面對設計方面的困難時，會尋求各種可能解決的方法甚至請求老師的協助，勇於接受挑戰地回應所遇到的問題。

#### 貳、高職廣告設計科學生問題解決態度表現顯著高於符合程度

高職廣告設計科學生「整體問題解決態度」，以及「認知取向」、「自

信取向」、「逃避取向」層面等問題解決態度，均顯著高於符合程度；表示目前高職廣告設計科學生認為在問題解決時，應該要找出問題的根源，並瞭解相關的狀況，且訂定出明確可行的目標方向後，來清楚地思考解決的方法與步驟，而也能更進一步地評估每種方法成敗的可能性及執行後果；但也從研究結果中發現，學生雖然在問題解決的過程中，相信自己是有能力並可以冷靜地解決問題，卻不時會有無助、厭惡、沒有耐心 等感覺，甚至會有拖延、作匆促決定的現象。

#### 參、不同背景變項之高職廣告設計科學生其設計創造傾向有顯著差異

不同背景變項之高職廣告設計科學生在「設計創造傾向」的表現情形，經由研究結果發現到，在「設計冒險性」層面，亦即學生是否願意嘗試新的設計概念、方法及設計風格方面，有設計競賽經驗的學生比沒有設計競賽經驗的學生更勇於嘗試，且公立學校學生表現得也比私立學校學生好，再進一步瞭解發現，家長教養方式為「高權威高關懷」的學生，其表現情形顯著高於家長教養方式為「高權威低關懷」、「低權威高關懷」及「低權威低關懷」的學生；此外，一年級學生在設計時也比二年級學生還有冒險犯難、持續努力的精神。

在「設計好奇心」層面，亦即學生是否會主動透過任何正常的管道，來瞭解大眾的喜好、流行色、流行風格 等設計資訊，此方面女性學生比男性學生對設計相關的資訊較感好奇，有設計競賽經驗的學生表現也比沒有設計競賽經驗的學生好；在「設計挑戰性」層面，亦即學生在面對設計方面的困難時，是否能臨危不亂且勇於接受挑戰地尋找各種解決之道，來因應設計的困難，此方面一年級學生的表現比二年級學生要好，而有設計競賽經驗的學生也比沒有設計競賽經驗的學生更有不放棄、想辦法突破困境的勇氣；在「設計想像力」層面，亦即學生能否天馬行空、異想天開地去想像一些與設計相關的情境，並視覺化地應用在自己的作品，此方面

有設計競賽經驗的學生比沒有設計競賽經驗的學生更有好的表現。

#### 肆、不同背景變項之高職廣告設計科學生其問題解決態度有顯著差異

不同背景變項之高職廣告設計科學生在「問題解決態度」的表現情形，經由研究結果發現到，在「認知取向」層面，亦即學生是否能在問題解決時，找出問題的根源並瞭解相關的狀況，且訂定出明確可行的目標方向後，來清楚地思考解決的方法與步驟，而也能更進一步地評估每種方法成敗的可能性及執行後果。此方面有設計競賽經驗的學生比沒有設計競賽經驗的學生還來得瞭解該如何解決問題，而一年級與三年級學生也比二年級學生還知道要怎麼規劃問題解決的流程，再進一步瞭解發現，公立學校學生表現得也比私立學校學生好；此外，家長教養方式為「高權威高關懷」的學生，其表現情形顯著高於家長教養方式為「高權威低關懷」、「低權威高關懷」及「低權威低關懷」的學生。

在「自信取向」層面，亦即學生是否在問題解決的過程中，能相信自己是可以有能力且冷靜地解決問題，並自我要求地展現恆心與毅力。此方面男性學生其表現情形顯著高於女性學生；此外，從研究結果中發現，有設計競賽經驗的學生比沒有設計競賽經驗的學生更相信自己的能力。

#### 伍、高職廣告設計科學生設計創造傾向與問題解決態度具有相關性

進一步利用典型相關探討兩者間的相關程度後發現，設計創造傾向與問題解決態度之間存在顯著的典型相關因素。研究結果顯示，高職廣告設計科學生之設計創造傾向與問題解決態度會呈同方向變動。亦即，目前高職廣告設計科學生若願意去嘗試新的設計概念、方法及設計風格，並能主動透過正常的管道來瞭解大眾的喜好、流行色、流行風格等設計資訊，且在設計的過程中天馬行空地將想像情境發揮，在面對設計方面的困難時，也能勇於接受挑戰地尋求各種可能的方法加以因應；那麼其將更清

楚地瞭解該如何解決問題以及如何規劃問題解決的流程，甚至能自我評估解決的方法可不可行，以及執行後的成敗結果；最重要的是會更進一步地提升對自我的信心程度以及冷靜面對的態度。

## 第二節 建議

許多專家學者認為臺灣填鴨式的同質性教育方式將有礙學生創造力的發展，而若高職所培育的廣告設計人才本身在設計領域的創造傾向未被養成，那在充滿創意的廣告設計職場裡，可能會是慘遭淘汰的一群；設計是需要豐富的冒險精神、好奇心理、挑戰性格及天馬行空的想像力，才能用適切的方法、態度來解決設計層面的問題，這是目前設計教育中極需輸血的一環。然而在升學主義的作崇之下，學校反而重視學生能否在考場中擠進排行，卻忽略了是否能在職場中大放光茫；而學生性格與態度的養成教育，可能將影響其一生如何去面對環境的變化，故的確是大眾該有所省思的。以下依據本研究結論，並綜合文獻探討與實徵調查研究發現，分別針對學校主管教育機關、教師以及未來研究方向提出下列建議：

### 壹、對學校主管教育機關之建議

#### 一、落實多元化之課程規劃與設計

經研究發現，目前接受設計教育的高職廣告設計科學生，其設計方面的創造傾向及面對設計工作的解決態度，皆有符合程度水準的表現，故在設計教育之規劃發揮其效之餘，學校教育應更進一步落實多元文化主義取向之課程設計理念與模式，促使課程內容、方法、目標與設計等走向多元化，使學生在學校所規劃之課程中，學習到的不僅是廣告設計領域的專業技術能力，而能更深入地在過程中建立將來與職場轉銜之正向態度，讓每個來自不同環境背景的學生，在課程的洗禮之下都能有適度的發展空間，以求在良性互動中拓展與深化學生的學習經驗與認知能力。

## 二、開放學生能發揮設計專長之空間

經研究結果獲知有設計競賽經驗的學生在「設計冒險性」、「設計好奇心」、「設計挑戰性」、「設計想像力」方面的設計創造傾向及「自信取向」方面的問題解決態度上，其表現情形都比沒有設計競賽經驗的學生要好，此結果傳遞了一個重要訊息，即設計競賽經驗可能是學生在學習過程中一項引發動機的原動力。設計是一項需要經過思考、並結合專業技術的能力，其過程中有不同層次、不同階段的任務與問題需要去解決；而透過競賽模式來訓練學生在設計過程中尋求解決管道並執行的方法，一方面能真正建構學生在技術上的能力，可以獨立完成一項成品，另一方面更能透過競賽獎項來提升學生的設計原動力，肯定自己在設計上的成就與努力。

故學校應多給予學生得以發揮設計專長的空間，除了鼓勵學生參與由校外舉辦的設計競賽之外，與社區互動式、校園美化式、節日主題式、社會文化專案式及畢業成果展示式 等不同類型的大小競賽，都是學校行政單位可以在校推展的競賽活動，如此非但能提升學生一次又一次的設計功力，並能讓學生在設計過程中養成其正向之設計創造的性格及處理問題的態度，且使其建立信心強度來因應未來廣告設計市場的變化。

## 三、建立與家長溝通之管道

研究結果發現，家長教養方式為影響學生設計創造傾向與問題解決態度之其中一項因素，而由於每位學生皆各來自不同環境背景的家庭，故個別差異亦是教師應予以重視的一道環節；所以教師應與家長達成在管教學生方面的共識，無論在家中亦或是學校，都要培養孩子學習生活自理，從中累積解決問題的能力及其負責任的態度，並在其可行的範圍內承擔行為後果；而學校可透過各種類型的活動，如學校日、校慶 等方式來建立家長與教師之溝通橋樑，透過彼此對孩子的瞭解來交換管教方式的意見，讓教師能進一步瞭解學生的家庭背景，並深入地思考日後

輔導學生的策略。

## 貳、對學校教師之建議

### 一、運用創新之教學活動來導引學習

從研究中得知，學生在「設計好奇心」、「設計挑戰性」及「設計想像力」層面之設計創造傾向其表現情形，僅達部分符合程度水準；由此可知目前接受設計教育的高職廣告設計科學生，對於設計資訊方面的求知慾望、勇於面對挑戰之情意態度及視覺、意象化地去構思想法及立場 等三方面尚有成長之空間，故教師可嘗試營造一開放的創意環境，推動創造思考教學及多元創新之學習評量以配合時代的脈動，並將生動的教學與創新的想法活潑化；例如廣告設計科課程中的「廣告學」便是一門「活」的學科，除了理論的認知與理解外，尚可隨時注意廣告設計市場的生態，讓學生將習得之知識與經驗，透過設計個案研討、分析、心得想法的分享 等，在相互地學習、觀摩、刺激與競爭中共同提升追求卓越，以培養其對事物態度的肯定與多元認知。

### 二、加強輔導以養成學生正向之情意態度

研究結果發現，學生雖在整體問題解決態度表現尚好，但在「逃避取向」層面之問題解決態度卻顯示，學生不時有無助、厭惡、沒有耐心 等感覺，甚至會有拖延、作匆促決定的現象。教師應正視學生設計過程中之情意表現，且若未在學習階段予以適切輔導，學生可能就此養成逃避之不良習慣，未來將阻礙其學習成長。故教師應將「培養學生的自信、獨立學習的能力、勇於面對問題的正向態度」，視為教學目標。因一傑出的創造者都擁有對本身的自信，勇於面對挫敗、堅持自我並具有獨立學習的能力；所以教師應抱持著一顆包容關懷的心，欣賞、容忍學生個別的差異，透過輔導來鼓勵創新、讚賞優點並接納缺點，同時培養其負責任及自我情緒管理的態度、能力，讓學生有無限發展之彈性，

如此方有利於學生學習成長的發展。

### 三、發揮教師研習活動倡導之概念

教師教學的創意與表現，實能帶動學生靈活的思考並能接納新知、勇於嘗試，對事物有敏銳的洞悉力、創新的動力及處理問題的穩定性，故教師可選擇各種師資培訓機構及在職進修管道，增長自己新的創造思考與再學習的能力；進而引導學生在現行的教育體制下學習新的思維模式，並落實在其實際表現上，亦進一步試圖突破與找尋增強之道，以創造出新的方法。

## 參、對未來研究方向之建議

### 一、研究對象

本研究僅以臺灣地區公、私立高中職設有廣告設計科學校一、二、三年級日間部學生為研究對象。研究者認為設計群中其他類科，例如：室內設計科、圖文傳播科及美工科 等類科，以及不同學制階層如專科、技術學院及大學 等相關科系，亦是值得探討之研究對象。未來相關研究中，若能擴大研究對象之範圍，其結論之推論性將更為深廣。

### 二、研究變項

本研究兩研究變項「設計創造傾向」與「問題解決態度」皆屬情意之調查變項，未來相關研究中，若能調整為「認知與情意」或「行為與情意」屬性之研究，則其探討性將更為深入。而影響之個人背景變項諸多，未來研究可考慮加入其他變項如出生序、家庭社經地位、學業成績及教師領導風格 等變項，或控制其他中介變項來加以探討。

### 三、研究方法

本研究主要是以量化的問卷調查法進行資料的蒐集，雖可廣泛調查研究的對象，但卻可能因填答者的敷衍心態或偽裝答案，而影響調查研究的結果。且利用統計處理問卷量化的資料，僅能就其結果說明一般情



況，而無法就某一個別行為作深入之探討。因此未來研究可輔以質性研究，利用半結構性訪談方式以瞭解對象之設計創造傾向與問題解決態度，以及影響其之內在與外在因素。



