

# 創意教學



作者：關祐萍

## 一) 引言

在信息時代下，社會對學生的要求有轉變，教育方式亦隨之改變。以往的「填鴨式教育」已經不合時宜，嚴重局限學生的思考和創意力（莊淇銘，2009），故提倡創意教學和多元化評估。創意教學是指老師在教學的過程中，能採用多元化的教學方式和多樣豐富的教學內容，激發學生內在的學習動機，並提高學生的學習效能和創意性思考<sup>1</sup>（李許單，2012；吳清山，2002 和鄭英耀，2001）。

王向東（2010）指出教師的教學行為是促進學生創造力發展的主要環境因素之一。是次報告將選取三年級常識科作研習內容，應用創意教學來教授課文，並反思其教學成效和提出相關建議。

---

<sup>1</sup>創造性思考通常包含：敏覺力、流暢力、變通力、獨創力及精進力

## 二) 創意教學與傳統教學的分別

創意教學有別於傳統教學。邱珍琬（2002）指出創意教學的主體為教師與學生，目的為引起學生注意力和維持學習動機，並利用多元化教學刺激學生思考，從而提高教學效能；傳統教學法強調以教師為主體、學生為輔的教學生態，即依循固有教學形式進行的教學活動（毛連塏、陳麗華，1987；林進材，2001）。以下將比較兩者在教學目標、教學資源、教學策略的不同：

在「教學目標」方面，創造性教學則重於培養學生的思考；傳統教學則重於灌輸知識，並要求「標準答案」；在「教學資源」上，前者利用多樣化的教材和教具，後者則以教科書為主要的教材（Farivar, 1985）；在「教學策略上」，前者多採用多元化教學，如：小組討論、專題研習、角色扮演等，能增加師生之間的互動和刺激學生思考；後者以老師講述為主，教學欠缺互動和單調。

## 三) 創意教學的迷思

在應用創意教學的初期，筆者認為創意教育是受著年級、課題、時間和課室空間所限制。對於應用「創意教學」充滿迷思，更認為只有設計活動才是創意教學。但經過不斷應用和修正，漸漸理解何為創意教學。

## 四) 創意的教學

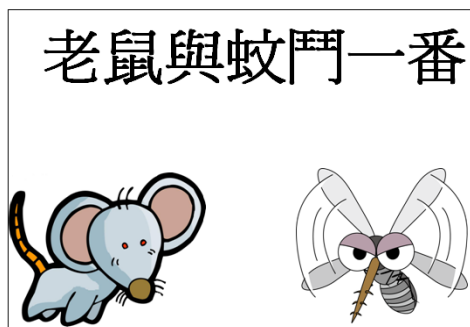
創意教學大致分為兩種，分別是創意「教」和創意「學」（沈翠蓮，2006），下文將闡釋在實習期間，筆者如何應用創意「教」和創意「學」：

### 4.1) 創意「教」的應用

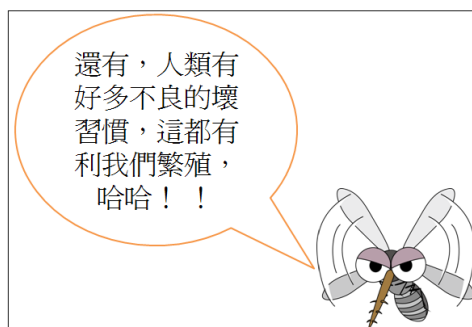
在設計小學三年級第四冊的「環境衛生」的課題，其教學目標是學生能指出環境不衛生可能引起的問題。

是次教學，利用故事貫穿整個課堂，讓教學變得更有趣，從而提升學生的學習動機和專注力。故事名為「老鼠與蚊鬥一番」，當中有兩名主角，分別是老鼠和白紋伊蚊。故事內容是指牠們都認為自己比對方厲害，故發生爭執，牠們自述自己的繁殖數量多、能傳播各種疾病，最終令人患病。詳情可參考圖片一和二：

圖一：故事題目

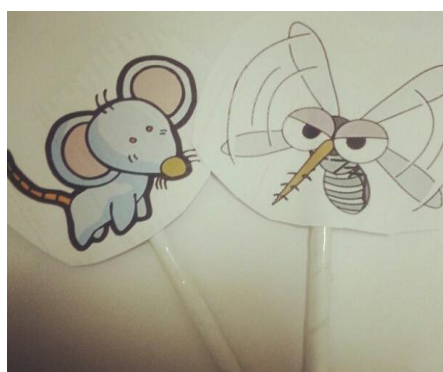


圖二：故事的形式



除了老師講故事外，還製作了兩個紙偶作教具，增加教學趣味（紙偶可參考圖三）。老師講故事時，須扮演老鼠和蚊，老師便會拿起相應的紙偶，讓學生更易代入角色，能提高學生的專注力。

圖三：紙偶



此外，爲了提高學生的參與度，老師會在故事中加插各種問題，老師問：「如果你的家有蚊患，你們會怎樣做呢？」老師的提問能刺激學生思考和分享生活經驗，故能把生活經驗與新舊知識結合，有利鞏固知識。

#### 4.2) 創意「學」的應用

選取三年級的「綠化環境」課題，來套用創意「學」，其學習目標是學生能指出綠化社區的有效方法和綠化環境的好處。老師先向學生講解綠化的定義和方法，然後進行分組活動，他們須完成一幅名為「綠化社區」的作品，利用畫畫來表達綠化的概念。最終，各小組派一名代表向全班匯報，解釋作品中的綠化方法。以下是學生的作品：

圖四：學生作品一



在圖四可見，學生認為香港的土地非常少，故把植物種在屋頂上；在高樓大廈方面，人們在不同的樓層和天台種植樹木，塑造空中花園，這樣可以美化環境和減低溫度。此外，他指出高樓大廈是由玻璃建成，故不用電燈，可減少用電，故能達到綠化社區的目標。

圖五：學生的作品二



在圖五可見，他們認為綠化環境是種植大量植物，並設計了一個太陽能灑水器，故可以定期為花草澆水，能節省用電，植物亦能美化環境和淨化空氣。

圖六：學生作品三



在圖六可見，他們認為綠化是指種植植物，圖畫中有兩名小孩，分別在澆水和播種。畫中種了大量蘋果樹，因為他們喜歡吃蘋果，更說：「一日一蘋果，醫生遠離我。」這樣既能綠化環境，亦能提供免費水果。

## 五) 教學成效

### 5.1) 創意的「教」的成效及反思

在創意「教」的教學活動中，其教學成效非常顯著，同學們喜歡聽故事，能專注聽課，有助學生建構知識，而非被動接受知識。此外，老師利用「六何法」<sup>2</sup>的提問方式，能刺激學生思維，並把生活經驗與知識結合，有助鞏固新知識。

但仍有不足之處，因整個課堂大致由老師做主導者，而學生的參與度相對較少。雖然學生踴躍參與課堂，但未提供足夠機會讓學生發表意見；此外，老師多著重學生答案的對錯，欠缺回饋，未能引導學生作多層面的思考。老師是學生獲

---

<sup>2</sup> 六何法指何時、何地、何人、何物、如何和何做，詳見：過小容（2012）：《課堂提問技巧實踐與探索》，考試周刊，44，169頁

得回饋的主要來源，讓學生學會如何自評和同儕互評（梁繼權，2008）。

## **5.2) 創意的「學」的成效及反思**

在創意「學」的教學活動中，其教學成效佳。活動以小組方式進行，小組在十五分鐘內完成「綠化市區」的設計，他們能在短時間內發揮創意，如：太陽能灑水器、玻璃高樓大廈、空中花園和蘋果樹的構想，故可反映是次設計活動能激發學生的創意思維。此外學生能加入時事新聞，例如：指出香港地少，故有空中花園的構想。可見，學生能把新舊知識結合。

在設計教學上，以小組活動進行，這能發展學生的創意解難能力和協作能力，並通過共同討論來完成作品，故能連結兩個或三個以上的思考、想法而產生新的主意（潘裕豐，2006）。

相反，小組活動可能局限了個人思維發展，故難於評估個人的創意力。部份組別出現意見不合的問題，故老師需肯定學生的創意，並不應加入評價，給予學生自由創作的空間和營造尊重和接納的氣氛。

## **六) 總結**

在實習期間，筆者應用創意教學時，充滿各種的迷思，更認為創意教學受著各種局限，例如：時間、空間等，故難於在常規學校進行。最後，筆者意識到創意教學是指多元化學習和評估，能刺激學生思考。其實，一個小小的提問亦能達到創意教學的宗旨。

由此可見，創意教學是無處不在，只要老師給予充份時間讓學生思考，以各種學習策略和配合提問技巧，引導學生思考，便能達到創意教學的理念（林進材，2002），這亦能滿足社會對學生的要求。

## 七) 參考資料

### 7.1) 書籍和刊物：

1. 吳清山(2002):《創意教學的重要理念與實施策略》，臺灣教育，614，頁 2-8。
2. 沈翠蓮(2006):《創意原理與設計》，台北，五南。
3. 林進材 (2006):《有效教學—理論與策略》，台北，五南圖書出版有限公司
4. 潘裕豐 (2006):《為何及如何做創意教學》，生活科技教育月刊，39(2)，頁 6
5. 莊淇銘 (2009):《知識不是力量-培養思考力》，晨星出版社，台北
6. Farivar, S. H. (1985) . Developing and implementing a cooperative learning program in a middle elementary classroom. Dissertation abstracts international, 46,1823. 6-10.

### 7.2) 刊物

1. 王向東 (2010):《創意教學自我效能感及其對教學的影響》，山東師範大學，濟南，231，頁 76
2. 李許單 (2012):《由創意教學來提高高校教師的教學能力》，平頂山學院，132，頁 91
3. 過小容 (2012) :《課堂提問技巧實踐與探索》，考試周刊，44，169 頁

### 7.3) 網址：

1. 梁繼權 (2008):《在小組問題導向學習中教師如何給予回饋》，共同教育室，檢自：<http://mi.mc.ntu.edu.tw/xms/content/show.php?id=608>