

從語文教學中建構創意思維 教學設計

一. 教學資料

教學對象：	四年級學生	教學節數：	一節(35分鐘)	語文範疇：	寫作(聯想及創新)	思維能力：	創意高階思維
-------	-------	-------	----------	-------	-----------	-------	--------

二. 學生已有知識

- ✓ 學生能通過六何法歸納故事大意
- ✓ 學生具備聯想和想像的基本能力

三. 教學目標

- 知識： ✧ 學生能通過多媒體材料學習創意思維工具：奔馳法 SCAMPER 如何應用於創意寫作
- 技能： ✧ 學生通過腦力激盪的思維策略，培養寫作的想像力和聯想力
- ✧ 學生透過奔馳法 SCAMPER 的思維策略，產生寫作新意念及發展創意思維
- ✧ 學生能發揮想像和創意進行故事的改編
- 情意： ✧ 學生能通過互評欣賞同儕的新奇想法，分享創意寫作的樂趣

四. 教學設計意念

根據課程發展議會(2017)推出的《中國語文教育學習領域課程指引》，中國語文科需要發展學生高層次思維能力和良好的思維素質，深信創意思維必然佔一席位。本次教學設計將以四年級的學生為教學對象，以語文學習範疇(寫作)為中心，同時滲進創意思維的訓練，盼望在不同的思維策略的幫助下，能達到預期的教學目標。余婉兒(2002)認為創意教學需要以學生為主體，鼓勵學生改變思考角度，激發新觀念的產生。如果教師在寫作教學中運用創意教學策略，往往能擴闊學生的思路，發揮學生的聯想力和想像力，改善學生寫作時「言之無物」的情況。其實，創意並非完完全全由「0」變「1」，可以從舊有的元素當中，透過重新的組合或轉換，而產生新的物品。由此可見，只要教師在語文教學設計中花心思，其實創意思維教學與語文教學的目標和實踐是可以連貫的，包括彰顯於寫作的範疇。趙李婉儀(2002)認為思考需要有技巧及策略的，如果學生掌握合適的思考工具、亦可以參照有效的步驟、配合合適的思考框架，便能進行有系統的思維訓練。因此，本教學設計嘗試運用不同的創意技法和策略來拓展學生的創意思維，包括(1)腦力激盪和(2)奔馳法 SCAMPER。學生通過多元的思維策略進行自由聯想，整理資料，分析及歸納意念等等，從不斷練習這些創意策略，建立思維系統，並將此系統運用於中國語文科的寫作範疇。

五. 教學流程及反思

教學重點	教學活動/步驟	教學策略及構思
<p>· 引起學習動機，激發學生對超能力的聯想。營造開放的思考空間，學生自由發表看法和漸進教學內容。</p>	<p><u>展示人物圖片</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · 教師向學生展示耳熟能詳的英雄角色或擁有超能力的人物，例如：<u>哆啦 A 夢、蜘蛛俠、盤古、后羿……</u> · 教師邀請學生觀察及分享這些人物的共同特徵。[他們均擁有超能力。] <p><u>腦力激盪</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · 教師連繫已學的課文《盤古開天闢地》中盤古的「超能力」展開聯想。 · 教師提問：大家對於超能力有甚麼認識呢？假如讓你擁有一種超能力，將會是甚麼？ · 學生(個人)用 1 分鐘進行<u>思</u>考和想像，提醒學生大膽地、提出越多可能性越好。 · 學生(4 人 1 組/異質分組)，進行小組<u>討</u>論，學生之間需要把個人的意念寫在「腦力激盪」的思維導圖上，然後進行篩選、組合和優化。 · 提醒學生：審視組員的意念，嘗試將大家的意念整合成小組的成果。 · 學生分組匯報，與全班分<u>享</u>小組對「超能力」的聯想。 · 教師以肯定、欣賞的回饋點評學生的創意聯想 	<p>多元活潑的方式和多樣豐富的教學內容，不但可以激發學生內在學習的興趣，更加能夠培養學生樂於學習的態度和提升學生的學習能力。學生可以透過圖片、動畫、工作紙、電子簡報等多元化的教學媒體，實踐不同學習目標。</p> <p>腦力激盪幾乎是運用最多的一套創造思考的策略與技法。陳龍安(2005)指出當一群人共同運用腦力，作創造性思考，在短暫的時間內，就可以提出大量構想的技巧。學生按主題「超能力」進行腦力激盪，可以根據自己的生活經歷或基礎知識，寫下自己的聯想，甚至學生期望自己擁有的「超能力」。學生緊扣「假如」二字，盡量無限發揮個人創意的小宇宙，再運用集體力量將創意思維的力量擴大，使他們越想越多，在指定時間內寫得更多更好，藉此訓練學生的流暢力和獨創力。在語文學習方面，此部分亦是學生寫作的輸入部份，為改寫故事鋪墊寫作靈感和素材。</p>
<p>· 學習如何運用奔馳法 SCAMPER 改寫故事情節</p>	<p><u>檢視預習學習成果</u></p> <ul style="list-style-type: none"> · 學生在上課前已經運用 QR Code 觀看奔馳法 SCAMPER 的短片，認識何為奔馳法 SCAMPER。 · 學生在小組內分享預習工作紙的學習成果，包括甚麼是奔馳法 SCAMPER 及相關例子。 · 教師邀請同學分享預習成果，以檢示學生預習成效。 · 由於奔馳法 SCAMPER 的思維導圖較深及學生初次認識，教師利用課文《盤古開天闢地》示範如何運用 SCAMPER 改寫故事情節。 	<p>潘裕豐(2006)提出，奔馳法是一種檢核表法，代表七種改進或改變的方向，幫助嘗試改變的學生推敲新的構想。對於四年級的學生，他們未必有良好的生活經歷或思維基礎進行故事的創寫或改寫。因此，如果教師能提供一個方向或思維策略，讓學生有計可施，有法可依。因此，教師為學生引入奔馳法 SCAMPER，讓學生在三個階段體驗奔馳法的奧秘，掌握奔馳法的運用，協助學生創造寫作內容和情節，改寫《盤古開天闢地》。</p>

- 教師提醒學生進行改寫故事情節時，不一定要將以下方法全部運用出來，可以自選3-4項。舉隅：

Substitute(取代)	以剪刀取代斧頭來分開天與地
Combine(結合)	將《后羿射日》和《盤古開天闢地》結合
Adapt(調適)	不適用
Modify(改善)	一萬八千年→十萬八千年
Put to other uses (其他用途)	不適用
Eliminate(消除)	刪除最後一段
Rearrange(重組)	汗毛變花草樹木→汗毛變山峯 肌肉變山峯→肌肉變東南西北四極 四肢變東南西北四極→四肢變花草樹木

香港的思維教學大多以滲透式，結合學科進行。因此，學生對一些較陌生的思維策略或方法可以無從入手，因此教師需要進行批判，哪些思維策略需要教師先進行示範，才交由學生執行。例如教學方案中的腦圖可以不用作示範，但複雜的奔馳法則需要教師先作示例，作出學習的輔助，否則學生則無法有效地運用思維工作。同時，教師自己也要投入課堂，以創意提問作出合適的點撥，使學生可以聚焦在創意解難的主題，成果更彰顯。

- 以奔馳法
SCAMPER 改寫
《三隻小豬》

合作學習：運用 SCAMPER 改寫《三隻小豬》(小組創作)

- 學生在教師示範後，嘗試發揮小組的力量，約5分鐘的時間，用SCAMPER的思維導圖改寫《三隻小豬》的情節。
- 由能力低的學生先選取有信心(簡單)的一種方法來改寫，例如「S取代」。如此類推，由能力中至能力高的學生輪流完成。
- 小組匯報改寫情節的構思，其他學生則聆聽組員的匯報，教師與學生共同擬定評鑑原則，例如同學的構思是否具備創造力(5分最高)和改寫後的情節是否合理，沒有邏輯的謬誤(5分最高)。各組需要為同儕的創意念評分(共10分)(最高)
- 教師提醒學生評分時要注意多以欣賞接納的態度，創意沒有對或錯，應該以開放的平台共享。

合作學習可令學生在構思方面的質與量都有較佳的表現。同時，也可以提供鷹架的功能，令異質能力的同儕互動過程中，具有高能力的學生可協助能力較低的學生發展。因此，教師提供很多合作學習和小組討論交流的機會予學生進行意念創造。即使學習成果(改寫故事)也是從小組創作過度至個人創作，目的就是營造「三個臭皮匠勝過一個諸葛亮」，學生在協作交流下，知識躍進，意念精進。

教學過程需要自由、和諧，這樣學生就可以毫無忌諱地發展自己的看法，同時也懂得尊重別人和接納不一樣的意見。因此，本教學方案也重視學生自由聯想，自由創作。雖然有同儕互評的環節，教師也要求學生不依賴對錯，多以肯定和欣賞的態度看待同學的成果。

	<p>• 舉隅：</p> <table border="1" data-bbox="434 164 1397 655"> <tr> <td>Substitute(取代)</td> <td>以巫婆取代大灰狼</td> </tr> <tr> <td>Combine(結合)</td> <td>將《三隻小豬》和《小紅帽》結合</td> </tr> <tr> <td>Adapt(調適)</td> <td>鐵屋→更堅固</td> </tr> <tr> <td>Modify(改善)</td> <td>大灰狼先去探訪三弟的磚屋</td> </tr> <tr> <td>Put to other uses (其他用途)</td> <td>不適用</td> </tr> <tr> <td>Eliminate(消除)</td> <td>不要「豬媽媽」的角色</td> </tr> <tr> <td>Rearrange(重組)</td> <td>懶惰的大哥→勤奮的大哥 貪吃的二哥→懶惰的二哥 勤奮的三弟→貪吃的三弟</td> </tr> </table>	Substitute(取代)	以巫婆取代大灰狼	Combine(結合)	將《三隻小豬》和《小紅帽》結合	Adapt(調適)	鐵屋→更堅固	Modify(改善)	大灰狼先去探訪三弟的磚屋	Put to other uses (其他用途)	不適用	Eliminate(消除)	不要「豬媽媽」的角色	Rearrange(重組)	懶惰的大哥→勤奮的大哥 貪吃的二哥→懶惰的二哥 勤奮的三弟→貪吃的三弟	<p>合作學習：「思·討·享」與「異質分組」</p> <p>思·討·享：學生由自己先思考，不受任何的干擾，繼而進行同儕的小組討論，然後進行全班的分享學習成果，鼓勵組內每一位成員參與及作出不同的貢獻，在組員互相依靠、積極互賴的學習氣氛下，組員的學習也能提升。</p> <p>異質分組：不同能力的學生安排在同一小組內(1號：強；2號：弱；3/4號：中)，能力高的學生協助能力較低的，基於每組人數相對較少，增加了能力較低學生的參與程度。另一方面，能力高的學生在協助的過程中，自己也得到鍛煉和提升。</p>
Substitute(取代)	以巫婆取代大灰狼															
Combine(結合)	將《三隻小豬》和《小紅帽》結合															
Adapt(調適)	鐵屋→更堅固															
Modify(改善)	大灰狼先去探訪三弟的磚屋															
Put to other uses (其他用途)	不適用															
Eliminate(消除)	不要「豬媽媽」的角色															
Rearrange(重組)	懶惰的大哥→勤奮的大哥 貪吃的二哥→懶惰的二哥 勤奮的三弟→貪吃的三弟															
<p>• 以 SCAMPER 的方法改寫《賣火柴的小女孩》</p>	<p><u>運用 SCAMPER 改寫《賣火柴的小女孩》(個人寫作)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 學生在進行創意寫作前先閱讀《賣火柴的小女孩》的原文作預習任務 • 學生(個人)在小組創作的思維刺激下，思考如何運用 SCAMPER 思維策略完成《賣火柴的小女孩·新編》的構思，並完成「寫作工作紙」的意念構思。 • 教師可以在學生構思的過程提供協助和回饋，使學生的創作過程不會受文字或疑難而遭到窒礙。 	<p>《賣火柴的小女孩》是一篇耳熟能詳的童話故事，讓學生可以避免在陌生的文本下進行創作，令其創意思維受到挑戰和窒礙，這是很重要的元素。因為，高小學生在初嘗語交寫作和創意思維的學習歷程時，必須細心學生的能力和學習素材。否則，學生便需要花心力去理解一篇全新的文章，無法達到學習目前。</p>														
<p>• 學習延伸</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 學生於課後回家整理整篇《賣火柴的小女孩·新編》的脈絡，沉澱創作靈感，同時可以搜集相關的佳詞/佳句，以便在下一節的寫作課中運用出來。 <p>備註： 下節課(共2節)的寫作課，學生進行隨堂寫作《賣火柴的小女孩·新編》</p>	<p>自主學習：</p> <p>學生在開展課堂時以觀看奔馳法 SCAMPER 的介紹作為預習任務，課後以搜集寫作的佳詞和佳句為學習延伸，彼此互相呼應，鼓勵學生運用不同的學習媒體和平台進行自主學習，為學習作好預備和奠定穩固的基石。</p>														