

創造思考的實用篇

趙麗金

一陣創造型思考研究的熱潮，湧進我們的教育界，大家傾聽理論，有人眉開眼笑，有人興緻蓬勃，有人持觀望態度，到底創造性思考是如何啓門開窗的呢？您怎樣能清楚了解您的學生呢？您怎樣知道自己的熱忱呢？您又怎樣激勵學生們走上創造的康莊大道，這裏有資料給您做參考：

一、教師的法術、有用的工具是評估創造力改變的寶貝

一般研究加強創造性思考的測試，都以平均智力的兒童或成人為對象，很少以資優兒童為對象。因此當我們在做創造思考測試或研究時，千萬記住每一個班級都是獨特的一群，除了特殊班老師對特殊班的特性應予認識外，教師們有個別差異，學生也有個別差異，甚至不同的教師對同一班學生仍會有差異，因此我們教師要提出執行目標時，應試著先去鑑定所採用的計劃（Program）、教學策略、課程模式是不是真正能給學生們建立有效的成功目標。

評估一個班級所使用的目標是否有效，教師應考慮幾個因素：①教師對評估是否易於控制？②學生在評估過程中是否滿足？③指導目標的成功程度……這每一項因素對產生最後的結果都極有相關。

有幾種方式可以評估學生的改變①使用 New Directions in Creativity 材料② a synectics approach ③教師本身使用的創造性思考教學④一般的測驗有拓弄斯的創造思考測驗，Romote 的社交測驗，Wallach and Kogan 的工作測驗，不過當你在使用這些材料之前，要有能力掌握，更在花下大量時間後，要能確認改變的發生。還有收集學生的成果表現也可以評估學生的改變。舉個例：當你選一組學生做測驗或收集學生的作品時，一定要從年初到年尾的一段長時間的作品收集起來，每一位學生選一組較有創造代表的作品（但不必分作品本身的先後次序）。

基本上，發展創造思考技巧的計劃、策略的評估效率，都是評估學生確實學到新問題的解決策略。

1971 年 Schaefer 有創造力態度評量的問卷，他設計的測量項目包括①學生對自己創造能力的信心②對幻想的欣賞③理論方面④審美觀念⑤是否具有坦然開放的情感。

下面是評量項目的例子：

①我喜歡玩一種“使人相信”（make believe）的遊戲。

②我經常的行為都憑一時的衝動，未經思考。

③我認為做白日夢是浪費時間。

④我覺得想出一些古怪奇特的幻想，是浪費時間的事。

⑤我寧可自己構思自己的圖樣，不願拷貝或描人家的作品。

⑥我喜歡學新的遊戲，不願玩一些我很熟悉的遊戲。

⑦其他小朋友比我的構想好，最好是跟他學。

⑧藝術是女性化的。

⑨我寧可買畫，不願自己畫畫。

另一工具能用在評估影響改變的是賓州創造力傾向評估（Rookey, 1974）這工具是一種自我引導的自我評估。它包括：評估能力、彈性化的思考、創造的思考、精密的思考力、冒險的意願、複雜環境的適應力、好奇心、思考的流暢力。……

下面有些評量項目的例子：

- 一本書掉了最後一頁，這書就不值得閱讀
- 我喜歡編新歌
- 電視新聞節目是乏味的
- 學習如何做事的方法比得到好的分數重要
- 我不喜歡根據指引去做事
- 我認爲我能編故事，編得像書本一樣好

僅花十分、二十分鐘能做完的測驗也能給教師提供資料，設計一有衝激性活動之前，先做一測驗，做活動之後，再做個測驗，這樣可評估教法策略的影響。

二班學生，一班訓練創造力，一班沒有使用，那麼不同的策略在二班學生來比較學生的改變，成就範圍。

發展創造力、思考力活動，教師要給予學生充分發展的意見。

請誠實作答，找出最能清楚表達你意見的答案：

1. 如果你明年將教六年級，你將
 - ___ 比今年更多有創造力的活動。
 - ___ 比今年較少有創造力的活動。
 - ___ 和今年一樣數量的創造力的活動。
 - ___ 沒有創造力的活動。
2. 如果明年能選擇，下面那一項你會做
 - ___ 繼續投入像今年所使用的創造力活動練習。
 - ___ 不繼續投入像今年所使用的創造力活動練習。
 - ___ 無意見。
3. 你班上學生做下面那一項活動最愉快
 - ___ 拼字
 - ___ 閱讀
 - ___ 數學
 - ___ 創造力練習
4. 你對創造力活動反應的討論
 - ___ 經常幫我想到新構想。
 - ___ 有時會幫我想到新構想。
 - ___ 有趣，但很少幫我想到新構想。
 - ___ 浪費時間。
5. 你對創造力活動反應的討論。
 - ___ 這個討論是有用的，但是必須在每一個活動之後討論。
 - ___ 有些有用，但只對一些活動有幫助。

- ___ 對一些學生可能有用，對老師沒有幫助。
- ___ 花太多時間，我寧願做其他活動表。

6. 教師

- ___ 允許並接受我們有比較奔放的、不實際的構想。
- ___ 只接受實際和有用的反應。
- ___ 允許我們表達奔放的主意，並幫助我們判斷構想是否實際有用，而接受我們的意見

7. 創造性的計劃有

- ___ 幫我想出許多解決問題的方法。
- ___ 幫我找到對的解決問題的方法。
- ___ 不能幫我解決問題。

8. 當我們做一些活動時

- ___ 一小部分男女孩發表最多的意見。
- ___ 教師說的最多。
- ___ 教師和一小部分男女孩說的最多。
- ___ 我們全部嘗試參與討論。

9. 我喜用這種活動模式工作

- ___ 每天。
- ___ 一星期二、三次。
- ___ 一星期一次。
- ___ 一次都沒有。

10. 做這些活動表時，我最喜歡的工作方式

- ___ 單獨。
- ___ 和另一個人。
- ___ 在小群人中。
- ___ 和全班人。

11. 做這些活動表時，我最常

- ___ 希望我們有更多時間工作。
- ___ 覺得我們正好有足夠的時間工作。
- ___ 認爲花太多時間在每一個活動。

12. 這些創造力的活動是

- ___ 和我在學校中所學的其他科目一樣重要。
- ___ 比其他科目重要。
- ___ 有趣，但不像其他科目重要。
- ___ 浪費時間。

13. 你覺得創造力練習使一般學校工作更有趣嗎？

- ___ 非常有趣。
- ___ 大部分人很喜愛。
- ___ 少部分人覺得有趣。
- ___ 浪費時間。

14.自從你開始使用創造力活動表，你覺得你的思考有進步？我的思想

- ___ 變得更貧乏。
- ___ 無改變。
- ___ 一點點進步。
- ___ 進步很大。

15.你覺得創造力練習，幫了你一般學校工作？這些練習

- ___ 使我的學校工作弄糟了。
- ___ 對我的學校工作沒幫助。
- ___ 對我的學校工作有一點點幫助。
- ___ 對我的學校工作有些幫助。
- ___ 對我的學校工作有很多幫助。

16.在你開始使用創造力活動表之前，你更能靈活的使用你的智力？我現在享用我的智力

- ___ 比以前少。
- ___ 和以前相同。
- ___ 比以前多一點。
- ___ 比以前多些。
- ___ 比以前多很多。

17.現在我已在做創造力活動，我相信我是

- ___ 比以前更有創造力。
- ___ 比以前少了創造力。
- ___ 和以前一樣。
- ___ 一點創造力都沒有。

18.做創造力練習時，我

- ___ 比上其他課更難。
- ___ 和上其他課一樣難。
- ___ 一點都不覺比其他課難。

19.做這些活動是

- ___ 比其他科目有趣。
- ___ 和其他活動相同。
- ___ 煩人，又不比其他科目有趣，更有趣的科目是（ ）（ ）（ ）（ ）。

20.這些活動是

- ___ 太難。
- ___ 難，但如果我試試，我還能做。
- ___ 不難也不容易，剛好。
- ___ 太容易。

21.當我做創造力活動時

- ___ 我想的許多方法，比我做其他工作時想得

多（我的腦袋必須裝不同的事）。

___ 和我做其他工作時，想的相同。

二、教師激發學生創造力的要點

教師在班級中如何做，才能鼓舞學生產生創造力？以下有 14 項要點。

1. 提供一個不緊張，沒有威脅壓力的氣氛：教室環境必須是接納、尊重學生開放性的意見，不嘲笑他們十分荒謬的主意，鼓勵發問，並允許學生用無拘束、大膽的、開放的態度來提問題和反應。
2. 禁止任何價值批判：教師心中有開放的、不批評的態度，才能允許學生完成創造性程序（才有各不相同的產品和衡量技巧）鼓勵學生發展批評去評判工作，和他們自己的本事。
3. 找一個創造性思考的模式，或其他有能力指示學生做創造性思考程序的個人：老師儘可能注意到在更多的場合提供創造性問題解決程序的模式，而不拘限在“創造性時間”才提供。
4. 企圖統整活動和問題，並鼓勵不同的意見的產生，衡量到儘可能滿意的範圍，各種思想、技巧需要圖解轉換，但不可做過高的估計。
5. 提醒學生做有意識的努力去創造、發揮潛在能力，思考解決問題的新方法。
6. 有系統地衡量新奇的作品，增強出乎意料的行为，加強創造力的表現（例如，一篇有建設性的，使用各種詞句結構的論文，已被證明為對整體創作性寫作能力有影響）對增強物做適當的選擇。
7. 儘可能提供各種感官的刺激：用各種刺激鼓勵學生從各個不同的觀點看問題並且增強學生開放性及心理自由的感覺。
8. 引起動機在自由無壓力的有效情境下舉行：（從高度結構性聚合型或記憶式活動移到從事創造性活動）。
9. 使用一些在教室裏需要學生產生大量正確反應的活動：（提供開放的問題，沒有唯一的答案）。（下轉第 38 頁）