



藉由創意問題解決能力培養創造力:以實作為主的通識藝術課程

分享者: 謝佳穎

國立高雄應用科技大學
通識教育中心助理教授
暨 圖書館讀服組組長

前言 (1/2)



- ❖ 教育部於2003年公布的創造力教育白皮書，已明確說明創造力的啟發與培養應成為教育工作之推動重點。
- ❖ 在藝術教育的領域，許多國內外學者(陳瓊花,2013; 劉仲巖, 2012; Efland,2010; Parsons, 2010;)也查覺此推動潮流，逐步將當代藝術教育的主流價值，從視覺文化主導的論述移轉到創造力培育的論述。
- ❖ Livingston(2010)指出，創造力不但是一種人類行為的模式，也可視為是一種技能(technique)，此種技能可被開發與精進化。

前言(2/2)



- ❖ 根據筆者的教學與研究經驗，目前以知識與理論傳授為主的通識藝術類課程，或許能增進學生們對藝術的基礎認識與相關議題的分析能力，但卻無法有效提升非藝術相關科系學生們對於課程的主動參與，更遑論創造力的啟發。
- ❖ 因此，筆者希望能藉由杜威“做中學”的教學理念，鏈結學生們的生活環境，規劃實作活動的通識藝術課程，藉由融入小組合作與創意問題解決歷程，啟發學生們的創造力並提升其學習成效。

教學設計理念 (1/4)



❖ 杜威的經驗學習理論

杜威(John Dewey, 1859-1952)是二十世紀最重要的教育理論家，其論述也是當代學者討論經驗學習或是“做中學”的主要參考來源 (Aguirre, 2004; Uhrmacher, 2009)。他在1938年出版的經典著作「經驗與教育」中提出經驗學習的基本理論。

(一) 傳統教育與進步教育

(二) 具有教育意義的經驗

(三) 經驗教育的度量-連續性與互動性

教學設計理念 (2/4)



❖ 視覺藝術教育中的創造力

陳瓊花(2013)歸納出的研究結果與建議包括:

- (1) 「創造力」源自生活經驗，透過藝術表現策略具體化其存在
- (2) 「創造力」係透過想像認知的藝術表現，建構其脈絡性的內涵
- (3) 「創造力」是瞭解「差異」，創造品質的關鍵
- (4) 主題式「創意表現」可作為創造力教學的策略

基於此研究，陳瓊花定義創造力「是一種情境化的能力，特定的命題建構其脈絡化的內涵，創造力活化藝術作品的存在」(p.42)。

教學設計理念 (3/4)



❖ 視覺藝術教育中的創造力

杜威視創造力為解決問題的心理歷程，因此創造力可視為是一種問題解決的能力，然而，並非所有涉及問題解決的活動皆具有創造性，而是以創新方法來解決問題的活動才具有創造力，因此，創造力應更等同於創意性問題解決能力(毛連塏、郭有遜、陳龍安、林幸台，2000)。

Parsons(2010)認為當代藝術創造力教育看似兒童中心藝術教育(Child-centered Art Education)理論的回溯，實則有根本上的區隔，當代創造力教育的重視起因於人類群體所面臨的族群、社會、環保...等複雜問題，急需培養下一代問題解決的能力，這與兒童中心藝術教育著重於個人創造潛能的開發有根本上的差異。

教學設計理念 (4/4)



❖ 創意問題解決能力

創意問題解決能力(creative problem solving, CPS)是指一種有系統的問題解決方法，其和一般解決問題的方法不同之處，在於強調解決問題者在開啟問題解決的過程之前，要盡可能地想出多樣性的變通辦法。

因此其目的在提供連續性的過程，使個人能從盲目摸索中進行工作而獲致創造性、改革性或有效解決問題的方法，並增進個人全部的創造性行為。

首先是由Wallas於1926年提出的理論，說明創造性心理歷程分為四階段:準備期(preparation)、醞釀期(incubation)、豁朗期(illumination)、以及驗證期(verification)，此歷程必須經歷認知、記憶、擴散性思考(divergent thinking)、聚斂性思考(convergent thinking)等複雜的思考過程。

課程活動的規劃



❖ 活動主題:最美的校園意象

❖ 活動說明:

1. 構思創作主題
2. 發展設計插圖
3. 解決創作問題
4. 創作反思

課程規劃與進度



週次	主題	說明
一	課程內容說明	課程理論基礎論述，幫助學生們奠定校園公共藝術的基本認知。
二	當代公共藝術的發展	
三	校園公共藝術	
四	建工校區美景探索	以小組為單位，搜尋並以相機記錄校園中美景意象。
五	燕巢校區美景探索	
六	插畫/繪本構圖技巧	協助創作的插畫家專題演講
七~九	插畫創作~構圖與著色	插畫家幫助各組選擇校園美景照片，以及轉化成插畫的構圖與配色，每週指導4組學生(約30分鐘)。
	插畫創作~構圖與著色	
	插畫創作~構圖與著色	
十	插畫評圖&FRP立體方塊拼圖創作說明	插畫評圖活動：九組圖選出六組進行彩繪創作
十一~十六	FRP立體方塊拼圖創作	各組依據設計圖，進行FRP插圖描繪並上色。
十七	創作活動心得與反思	學習成果發表與反思的階段。
十八	課程學習心得與反思	

課程活動的實施



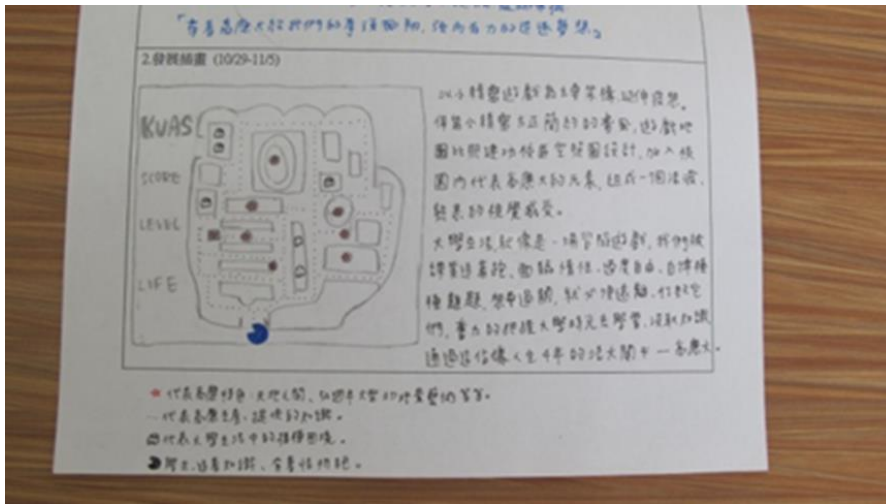
❖ 插畫家Croter
指導小組成員



課程活動的實施



❖ 學生設計草圖



課程活動的實施



❖ 課堂設計評圖



課程活動的實施



❖ FRP彩繪過程



課程活動的實施



❖ 成果發表會紀錄



2015
1 JAN
17 (三)
10:30
12:10
公共藝術
空間美學
高應大公共藝術民眾參與創作活動

製作
活動簡介
藉由非永久性互動式公共藝術創作，促進民眾「玩藝術的機會」。

製作
活動內容
第一階段「我的美麗校園後畫創作」，由繪畫家洪添翼帶領同學從高應大校園作發想、創作插畫；第二階段再由繪畫家蔣總統帶領同學進行「FRP立體方塊拼圖組裝」，將插畫圖樣在FRP立體方塊上。

時間
活動地點
國立高雄應用科技大學建工校區
藝文中心前廣場

時間
活動流程

- 10:30-10:35 開場
- 10:35-11:00 實賞啟發
- 11:00-11:10 創作理念分享·第一組
- 11:10-11:20 創作理念分享·第二組
- 11:20-11:30 創作理念分享·第三組
- 11:30-11:40 創作理念分享·第四組
- 11:40-11:50 創作理念分享·第五組
- 11:50-12:10 記者訪問
- 12:10-12:15 活動結束

課程活動的實施



❖ 成果發表會紀錄



課程活動的實施



❖ 成果發表會紀錄



學生學習成果分析



❖ 體驗動手做的心理歷程

大部分的修課同學為第一次體驗動手做的通識課程，其心理歷程歷經了初期的不安甚至害怕，中期的逐漸投入與後期感動及成就感，反應出大部分同學能經由動手做的課程，逐漸提升主動參與課程的態度與意願。根據教師與助理的觀察，非藝術相關科系學生，在心理歷程的轉變上，更勝於藝術相關科系的學生，可能在這類的課程中收穫更多。

學生學習成果分析



❖ 學習如何克服困難

從學生們的學習單上發覺，因為他們在創作的過程中遇到了困難與有待解決的問題，反而促使他們投入更多的心力與參與度在課程活動中，也因此最後獲得非常深刻的學習體驗。

學生們克服困難的類型包括：

1. 發想創作主題
2. 實際彩繪的過程
3. 小組合作的適應與調整

學生學習成果分析



❖ 學習小組溝通與合作

1. 小組成員相互支持的踏實感
2. 小組成員互相學習的收穫
3. 小組成員間溝通與傾聽的重要
4. 培養出團隊合作的精神

學生學習成果分析



❖ 學習如何繪圖與調色

在整個實作的學習歷程中，從前期找尋靈感與發展構想，到後期在FRP上直接彩繪，同學們也反應出其看法，例如“在構想設計圖的時候需要創意，畫圖的時候需要技巧，這些都能夠學習” (4-3)。此外，同學們大多表達了在FRT上創作的獨特經驗，學生們主要的學習收穫包括：

1. 學習如何調色
2. 學習在大型作品上彩繪

教學省思與結論



- ❖ 規劃結合實作活動的通識藝術類課程，並符合“學術承載度”的要求。
- ❖ 設法克服非藝術相關科系學生面對實作活動的質疑與排斥，培養其創造力。

105學年度推動教師多元升等制度
教學實務報告研討會



謝謝聆聽 敬請指教