



創意工場 —— 視覺創意思考

廖玉芳／桃園縣會稽國中教師

教學對象：國中一～三年級

教學領域：視覺藝術

教學時數：7 節

設計理念

視覺藝術的表現源自於豐沛的想像力，所有藝術創作的過程，即是一種典型的創造過程。過去傳統美術教育對技巧的高度要求，已使課程過於僵化、呆板，也嚴重阻礙了學生創意的開展與發揮，在所有藝術表現的開展前，創意的想法與想像力是成就未來作品的關鍵。因而培養創意思考方法的教學方式，是所有視覺藝術教學的基礎。

而創造力是一種人與生俱來的創意表現能力，會隨著年齡的增長而衰退。根據心理學家研究人在九歲以後，創造力便開始緩慢衰退，主要原因是開始接受了語言、邏輯、科學的教育，尤其國內標準答案式的教學方式，嚴重阻礙了學生在創造力這方面的開展。科學家更發現大腦與創造能力的關係，專用一側大腦的人，另一側大腦功能便會有所減退，因此認為只要多著重於右腦的訓練活動（創造力、想像力、色彩、音樂）是有助於提升創造能力。

既然創造力是可以被訓練的，教師在從事著重創意表現的視覺藝術教學時，更應在課程中加入啟發創意思考與創作的活動。本課程設計是透過各種創意聯想活動如：文字聯想、視覺聯想、腦力激盪術等，以及大量的視覺圖像刺激，引發學生想像，最後再設計某一主題讓學生自由創造屬於個人的創意作品。其目的在於啟發學生創意的動機，鼓勵學生創造的表現，以提升創造能力的發揮。



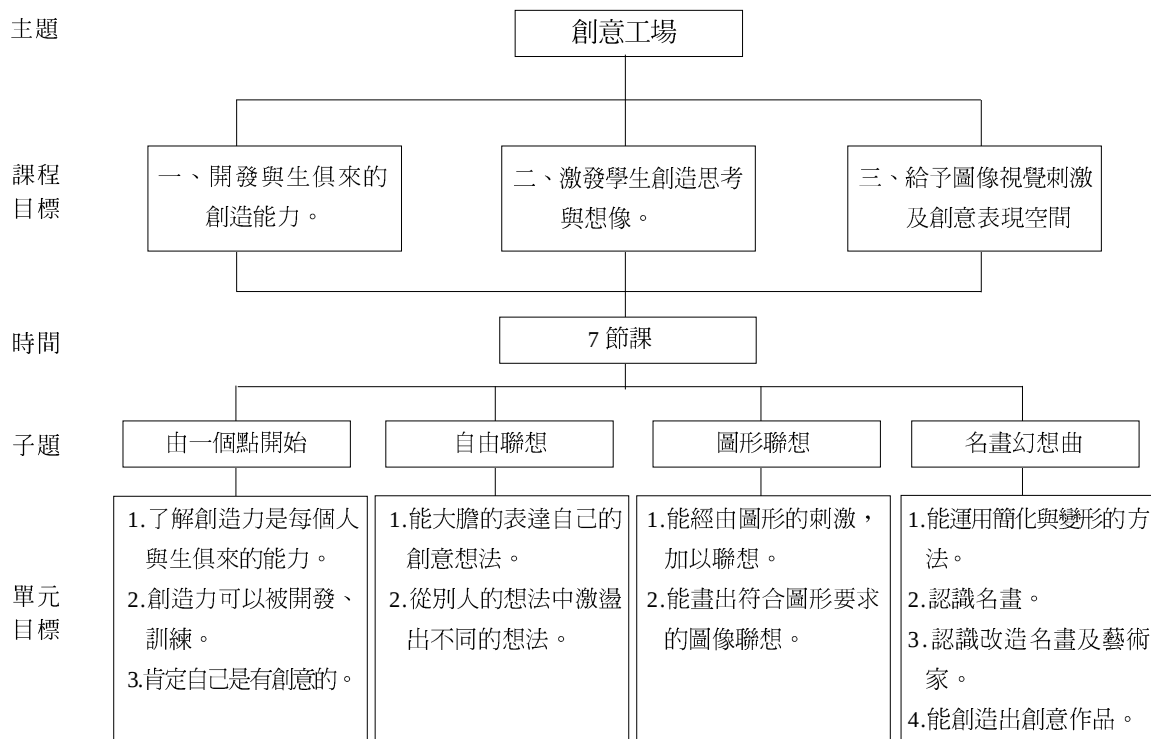
課程目標

- 1.幫助並刺激學生去開發其與生俱來的創造能力。
- 2.突破學生制式且平行式的思考方式，激發學生創造思考與想像。
- 3.認識藝術作品，並了解改造名畫之藝術家的目的與創意。
- 4.藉由大量圖像視覺刺激與聯想訓練，提升學生的創造能力。
- 5.給予學生自由創意表現空間。

教學單元目標

- 1.了解什麼是創造力、創造力的產生、創造力與大腦的關係及重要性。
- 2.肯定自己是有創意的。
- 3.能自由而大膽的表達其創意。
- 4.透過大量圖像視覺刺激與聯想訓練，逐漸提升自己的創造能力。

課程架構



教學資源	教師：設計超級筆一筆遊戲及比賽題目。	教師：教材收集與設計	教師：學習單、教材 學生：學習單	教師：圖卡、投影片、學習單 學生：紙、各式上色用具
主要教學活動	1.點的聯想 2.創造力是什麼 3.超級筆一筆	1.文字口語聯想 2.物品功能改變聯想：杯子、椅子。 3.解決方法：到高雄的各種方法。	1.圖例聯想 2.幾何圖形聯想 3.複雜圖形聯想 4.100種蘋果的聯想	1.簡化與變形 2.名畫介紹 3.藝術家改造名畫之作品介紹 4.學生創作
教學策略	1.鼓勵同學以口語表達。 2.以組為單位，以遊戲方式進行。 3.超級筆一筆活動。	1.鼓勵同學以口語大膽表達。 2.不否定同學的答案，任何答案都給予肯定與正面回應。	1.提供聯想圖例，激發同學想像。 2.給予圖形刺激。	1.讓學生練習簡化與變形的手法。 2.介紹名畫。 3.提供藝術家改造名畫之作品。 4.鼓勵學生創作。
教學評量	1.參與討論 2.發表 3.小組合作	1.參與討論 2.實作練習 3.欣賞與發表	1.參與討論 2.學習單 3.欣賞與發表	1.參與討論 2.學習單 3.欣賞與發表 4.實作練習

教學內容

一、教學簡案

能力目標	教學過程	教師提示、示範解說及教學方法	學生活動情形	時間	教學評量
一、了解自我與發展潛能。 二、欣賞、表現與創新。 十、獨立思考與解決問題。	一、導入活動 1.由一個點開始，先在黑板上畫一個大大的圓點，請同學說說看這是什麼？ 2.如果可以在這個原點上加東西，你會怎麼畫？	1.提示同學答案，例如：它是一顆在媒婆臉上的大黑痣。鼓勵同學大膽把心中想法說出。 2.讓同學上臺在黑板上把想法畫出，鼓勵學生沒有對錯、好壞，儘管大膽畫出心中想法。	參與活動，發表自己的想法。 上臺發表 遊戲	15'	參與討論與發表

1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	3.說明創造力的產生，創造力與大腦的關係，以及重要性。	3.讓學生了解何謂創意、創造力，創造力如何表現、如何產生？舉出生活中的例子，例如：隨身聽、橘子汽水的發明、電視廣告、處理生活中危機的能力等。	參與討論	10'	
1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體的情感與價值觀，發展獨特的表現。	4.超級筆一筆。	4.準備可以圖像表現出的題目，例：開門見山、醜小鴨變天鵝等，設計成遊戲比賽方式，讓學生在短時間內馬上將文字轉化成圖像，並讓同學猜出是什麼。	分組合作，發揮創意，進行遊戲。	20'	小組競賽成績
一、了解自我與發展潛能。 二、欣賞、表現與創新。 三、表達、溝通與分享。	二、發展活動： (一)自由聯想法——文字口語聯想： 1.海的聯想 2.樹的聯想 3.黃色的聯想 4.杯子除了拿來喝水外，還可以做什么？ 5.臺北到高雄的方法有哪些？	1-3 以口語接龍方式，讓全班學生一個接一個講出自己的答案，原則是別人講過的答案不能再說，並且要快速地把答案說出，等到他答出，才換下一位回答。鼓勵學生多做抽象式及創意聯想。 4.提示同學杯子的種類很多，它可以是塑膠的、鐵的、玻璃的、紙做的，大的、小的。 5.無論利用什麼方法，不管需要10年時間還是咻一下就到了，只要可以達到的方法都可以。	參與活動，快速說出自己的答案。		參與討論與發表
1-4-1 了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。		4.提示同學杯子的種類很多，它可以是塑膠的、鐵的、玻璃的、紙做的，大的、小的。 5.無論利用什麼方法，不管需要10年時間還是咻一下就到了，只要可以達到的方法都可以。	參與活動，快速說出自己的答案，同學答案創意十足。	45'	參與討論與發表
1-4-2 體察人群間各種情感特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。	(二)圖形聯想： 1.在黑板上畫出兩個圖形，讓同學以筆寫出答案。 2.幾何圖形聯想：讓同學以○□變化出有意義的複雜圖形。	1.它可能是某種東西的局部，圖形可放大或縮小，鼓勵同學答案越多越好，並且沒有對錯。 2.塞尚曾說：「萬物都由圓錐、圓筒和球體所構成」。讓學生以玩積木的經驗利用幾何圖形畫出有意義的圖形來。並讓每一個同學畫在黑板上。	寫出所有可能性。 上臺畫出符合條件下的圖形	45'	參與活動與發表 參與活動與發表

二、欣賞、表現與創新 三、表達、溝通與分享 六、文化學習與國際了解 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容形式與媒體的特性。	3. 複雜圖形聯想。 4. 100 種蘋果的聯想。	3. 再進階到較複雜的圖形聯想。 4. 以蘋果的形狀或顏色為主要的聯想重點。	畫出符合條件的圖形。	30'	學習單
	三、綜合活動： 1. 變形練習 2. 名畫變奏曲 (1) 視覺刺激：名畫與改造作品之對照與介紹。 (2) 學生創意表現。	1. 以蒙娜麗莎及貝多芬讓學生做簡單的變形、簡化的練習。 2. 以名畫及藝術家改造名畫作品相對照，提供學生視覺刺激，激發創意。 3. 讓學生自由使用媒材以平面創作的方式表現其創意。	畫出變形的蒙娜麗莎與貝多芬。 參與討論。	15' 45'	學習單
			自由而大膽的表現心中意象	90'	作品

教材設計

人類的文明進化、科技發展、藝術創作都是人類創造力具體的呈現。在科技精進、資訊發達的這個年代，我們逐漸意識到人文素養與人格發展的重要性，在一連串的教育改革中，教育的「開創性」功能不斷被強調，教師不再只是提供答案，而是拋出問題，讓學生學習自己如何思考問題，如何解決問題。經由研究證實創造力的發展大部分是後天環境與教育的結果，每個人其實本身即具有創造能力，只是容易因不去思考、運用，而逐漸減弱其創造的能力，因此必須透過教育訓練予以增強。而視覺藝術表現更是創造力表現的結果，基於此，讓我意識到視覺創意思考教學的重要性，回歸創意的原點，以視覺創意為整個藝術教育的起始，強調視覺創造力的開發與訓練，而設計一連串的創意課程活動。王其敏教授認為視覺創意思考的方法有：

1. 腦力激盪術：直接以口頭發展創意的的方法，根據一個特定主題或問題經由團體思考激盪去產生多樣的構想。
2. 自由聯想技術：教師提供一個主題或刺激讓學生以多種方式自由反應，根據既有之事及過去經驗聯想以尋找並建立事物間全新而賦予意義的連結。自由聯想，以文字作刺激，即為文字聯想；以圖像作刺激，即為圖像聯想。

3.形態分析法：根據一個創意是由某些要因組合而產生的發想法。

4.強力組合法：將兩種不相關的事物或意念加以組合，以產生新事物新觀念的方法。

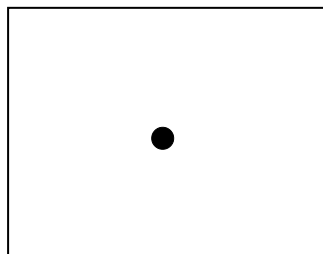
根據這些方法與過去教學經驗，由淺而深，由易而難，進行遊戲、文字聯想、圖形聯想、腦力激盪等，並提供大量的視覺圖像刺激，引發學生想像，幫助學生開發其創造力，鼓勵學生創意的展現，以提升其創造能力，並建立個人創意思考方式。

三、教學過程：

1.導入活動

(1)由一個點開始：

a.先在黑板上畫一個大大的圓點，請同學說說看這會是什麼？



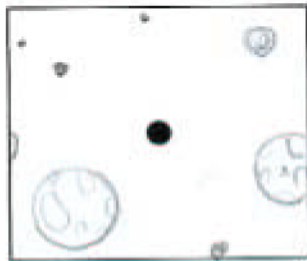
提示同學：它可以是一顆在媒婆臉上的大黑痣、天空中的一顆星星。鼓勵同學大膽把心中想法說出，在過程中絕不否定同學的答案，即使答案很無厘頭或很情色，都必須肯定同學的答案，因為創意是沒有正確答案的，並有各種可能性。

b.如果可以在這個原點上加東西，你會怎麼畫？讓同學上臺在黑板上把想法畫出，鼓勵學生沒有對錯、好壞，儘管大膽把心中想法畫出。

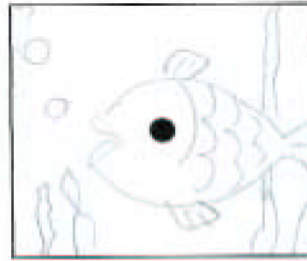
學生作品：



1.貓的鼻子



2.太空中的一個星球



3.魚的眼睛



(2)何謂創造力？

- a.說明創造力的產生，創造力與大腦的關係及重要性。
- b.讓學生了解何謂創意、創造力，創造力如何表現、如何產生？舉出生活中的例子，例如：隨身聽、橘子汽水的發明、電視廣告、處理生活中危機的能力等。

(3) 超級筆一筆

- a.準備可以以圖像表現出的題目，例：開門見山、醜小鴨變天鵝……等，設計成遊戲比賽方式，讓學生在短時間內馬上將文字轉化成圖像，並讓其他同學猜出是什麼。

2.發展活動

- (1)自由聯想法——文字口語聯想：以口語接龍方式，讓全班學生一個接一個講出自己的答案，原則是別人講過的答案不能再說，並且要快速地把答案說出，等到他答出，才換下一位回答，不否定同學的答案。鼓勵學生多做抽象式及創意聯想主題，以下列子題作為聯想：

- a.海的聯想：沙灘、貝殼、鯨魚、遼闊、哀傷、魯賓遜、鐵達尼號、張惠妹……。
- b.樹的聯想：葉子、鳥巢、椅子、涼爽、睡覺、舒服、華盛頓、國泰人壽……。
- c.黃色的聯想：蛋黃、計程車、芒果冰、炎熱、光明、色情漫畫、馬賽克……。
- d.杯子除了拿來喝水外，還可以做什麼？提示同學杯子的種類很多，它可以是塑膠的、鐵的、玻璃的、紙做的……，大的、小的……。

同學答：欣賞、賣錢、砸人、養魚、拔罐、賭博、畫圓、當筆筒……。

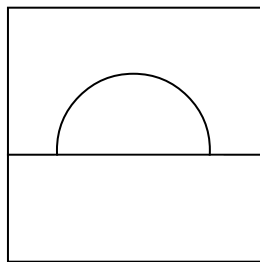
- e.臺北到高雄的方法有哪些？

提示同學：無論利用什麼方法都可以，不管是需要十年時間還是咻一下就到了，只要可以到達的方法都可以。

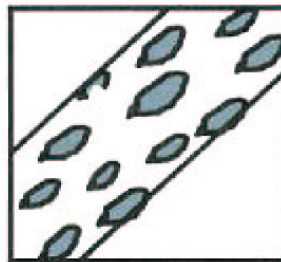
同學答：坐船去、用爬的、騎烏龜、坐飛毯、坐筋斗雲、瞬間移動、時光機、竹蜻蜓、用郵寄的、做白日夢……。

(2)圖形聯想：

- a.在黑板上畫出這兩個圖形，在兩分鐘內讓同學寫出答案，答案越多越好。



圖像的聯想：日出、日落、帽子、饅頭、禿頭、橋、售票口、山洞、老鼠洞、手提袋、孕婦、小島、烏龜、積木等。



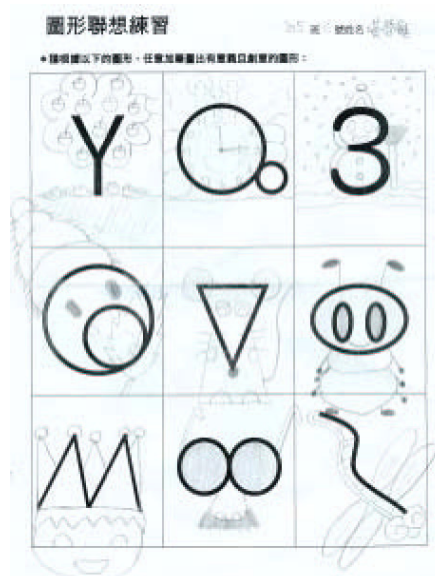
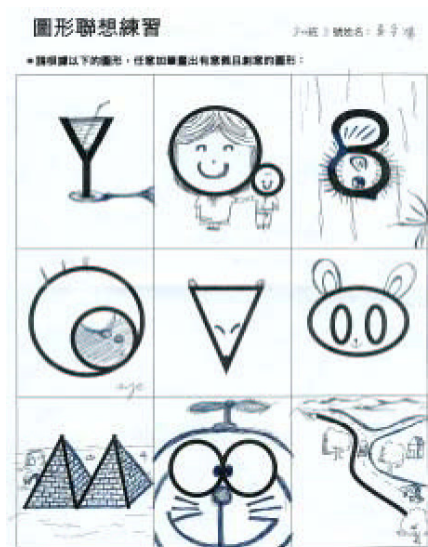
學生答：健康步道、高速公路、血管、細胞、長頸鹿走過窗戶、樹幹、毛細孔、乳酪、大麥町的尾巴、河裡的魚等。



b.幾何圖形聯想：讓同學以○□幾何圖變化出有意義的圖形，並讓全班同學都上臺畫。

c.複雜圖形聯想：

學生作品：



d.蘋果的聯想：蘋果會讓你聯想到什麼？以蘋果的形狀或顏色為主要的聯想重點。

學生作品：



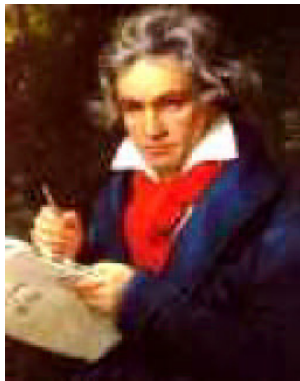
805 吳宗揚



3.綜合活動：

(1)簡化與變形練習：以蒙娜麗莎及貝多芬畫像，讓學生做簡單的變形、簡化的練習。

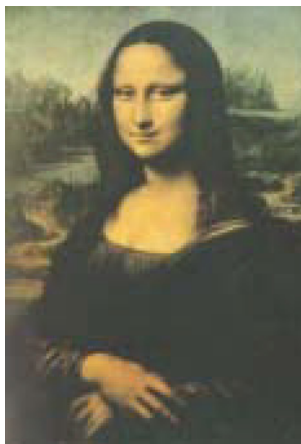
學生作品：



806 周大鈞



806 羅湘翎



806 江映昕



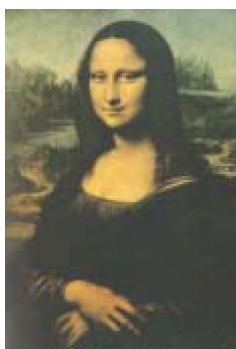
806 魏家正

(2)名畫變奏曲：

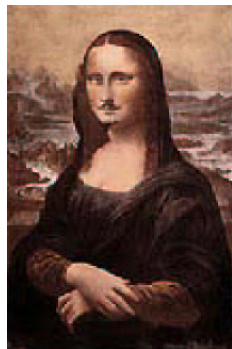
- 1.視覺刺激：名畫與改造作品之對照與介紹——以名畫及藝術家改造名畫作品相對照，提供學生視覺刺激，激發創意。
- 2.學生創意表現：讓學生自由使用媒材，以平面創作的方式表現其創意。



a. 蒙娜麗莎



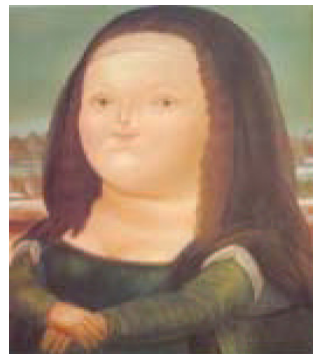
達文西〈蒙娜麗莎〉



杜象〈L.H.O.O.Q.〉



安東尼·布朗〈蒙娜麗莎〉



波特羅〈蒙娜麗莎〉

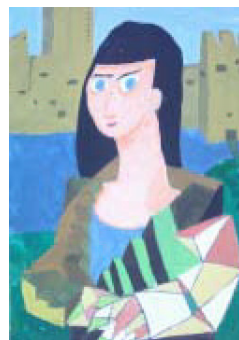
〈蒙娜麗莎〉學生作品：



324 朱泉翰



324 呂筱婷



317 盧政豪



322 蔡旻涓

b. 婚禮



范艾克〈婚禮〉



波特羅〈婚禮〉



安東尼·布朗〈婚禮〉



〈婚禮〉學生作品：



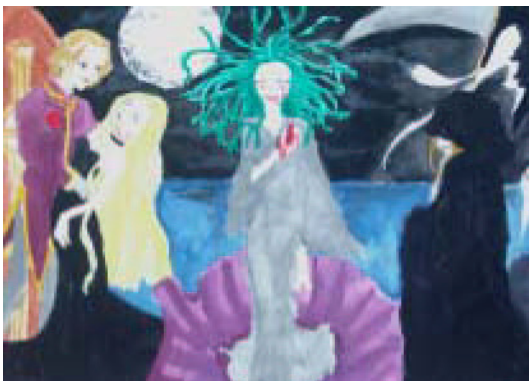
324 陳有全

312 俞佳穎

c.〈維納斯的誕生〉



〈維納斯的誕生〉學生作品：



322 林婉儒



322 林婉儒



教學評量

教學單元	評量工具	單元成績比例
各單元活動	1.口語表達 2.參與討論 3.流暢性 4.獨特性	10 %
1.超級筆一筆	小組競賽成績	10 %
2.圖形聯想	複雜圖形聯想學習單	10 %
	100 種蘋果的聯想學習單	20 %
3.簡化與變形	簡化與變形學習單	10 %
4.名畫幻想曲	創作作品	40 %

參考資料

王其敏《視覺創意——思考與方法》，正中書局，1997。

馮作民，《西洋繪畫史》，藝術圖書，1999。

王秀雄，《美術心理學》，臺北市立美術館，1997。

李長俊，《藝術與視覺心理學》，雄獅，1985。

詹宏志，《創意人——創意思考的自我訓練》，天下，1987。

《藝教於樂》，國立臺灣藝術教育館編印，2004。