

創意工場－視覺創意思考教學設計

一、設計理念

(一)單元設計緣起與意涵：

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結果。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，因為某些因素而失落。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著重語言、邏輯、科學的教育，尤其國內以往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(因創造力、想像力、色彩、音樂...等，是由右腦所掌控)，是有助於提昇創造的能力的。所以，創造力亦可經由系統化的訓練、想像力引導等訓練，加以激發產生的。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。

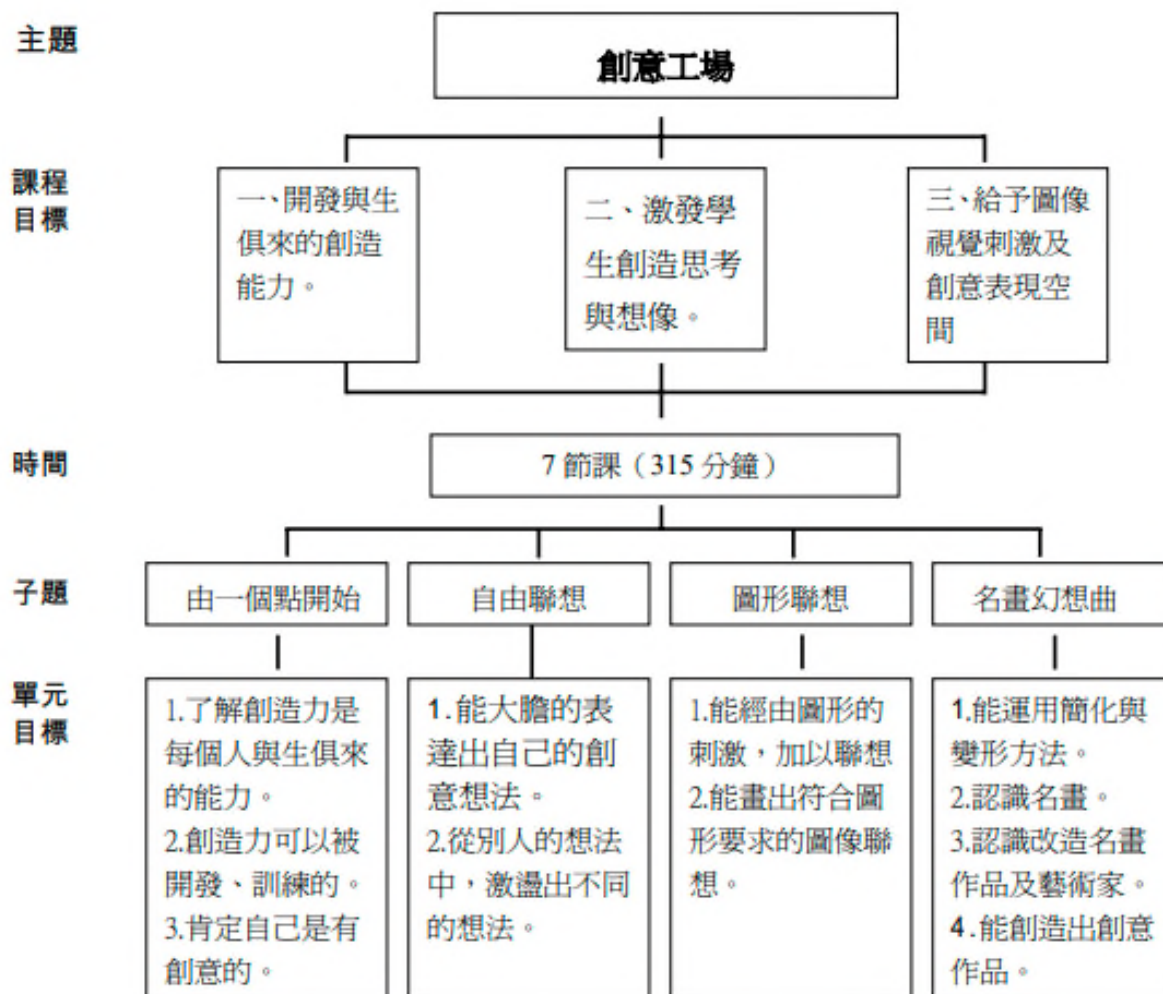
(二)學習重點：

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出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。

(三)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。

二、單元架構



三、活動設計

領域/科目	藝術/視覺		設計者	廖玉芳
實施年級	七年級		總節數	共 7 節，315 分鐘
單元名稱	創意工場 - 視覺創意思考教學設計			
設計依據				
學習重點	學習表現	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	核心素養	藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。
	學習內容	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視		

<p>(一) 自由聯想法 — 文字口語聯想：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.海的聯想 2.樹的聯想 3.黃色的聯想 <p>4.杯子除了拿來喝水外，還可以做什麼？</p> <p>5.台北到高雄的方法有哪些？</p>	<p>45分</p>	<p>參與活動，快速說出自己的答案。</p> <p>參與活動，快速說出自己的答案。</p>	<p>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。</p> <p>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…。</p> <p>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，只要可以到達的方法都可以。</p>
<p>(二) 圖形聯想：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<p>30分</p>	<p>寫出所有可能性。</p> <p>上台畫出符合條件下的圖形。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。並讓同學每一個人出來畫在黑板上。
<ol style="list-style-type: none"> 3.複雜圖形聯想（學習單 1）： 4.100 種蘋果的聯想（學習單 2）： 	<p>45分</p>	<p>複雜圖形聯想學習單。</p> <p>100 種蘋果的聯想學習單。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3.再進階到較複雜的圖形聯想。 4.以蘋果的形或顏色為主要的聯想重點。
<p>三、綜合活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.變形練習（學習單 3） 	<p>15分</p>	<p>畫出變形的蒙娜麗莎與貝多</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.以蒙娜麗莎及貝多芬讓學生做簡單的變形簡化的練習。

<p>2.名畫變奏曲：</p> <p>(1) 視覺刺激： 名畫與改造作品之對照與介紹。</p> <p>(2) 學生創意表現。</p>	<p>45 分</p> <p>90 分</p>	<p>芬。</p> <p>參與討論。</p> <p>自由而大膽的表現其心中意象。</p> <p>學生作品。</p>	<p>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。</p> <p>3.讓學生自由使用媒材以平面創作的方式表現其創意。</p>
--	---------------------------------	---	---

教學設備/資源：

教學簡報、學習單。

參考資料：

- 1.王其敏 《視覺創意—思考與方法》 正中書局 1997
- 2.馮作民 《西洋繪畫史》 藝術圖書 1999
- 3.王秀雄 《美術心理學》 台北市立美術館 1997
- 4.李長俊 《藝術與視覺心理學》 雄獅 1985
- 5.詹宏志 《創意人—創意思考的自我訓練》 天下 1987
- 6.《藝教於樂》 國立藝術教育館編印 2004

附錄：

一、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有意義的連結關係。自由聯想技術，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。

二、教學評量：

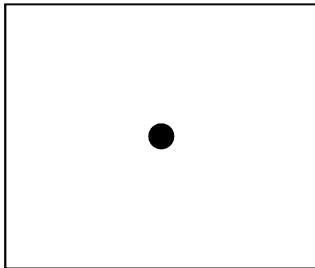
教學單元	評量工具	評量主題	評量次主題
各單元活動	1.口語表達 2.參與討論 3.流暢 4.獨特性	表現	視覺探索
1.超級筆一筆	小組競賽成績	表現	創作表現
2.圖形聯想	複雜圖形聯想學習單	表現	創作表現
	100種蘋果的聯想學習單	表現	創作表現
3.簡化與變形	簡化與變形學習單	表現	創作表現
4.名畫幻想曲	創作作品	表現、鑑賞	創作表現、媒介技能

四、教學過程與成果

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？



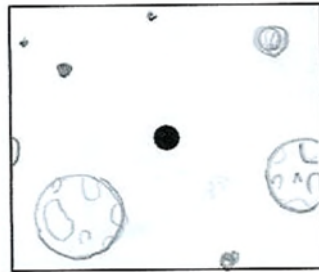
提示同學：它可以是一顆在媒婆臉上的大黑痣、天空中的一顆星星…。鼓勵同學大膽把心中想法說出，在過程中決不否定同學的答案，即使答案很無厘頭，都必須肯定同學的答案，因為創意是沒有正確答案的，並且是需要各種可能性的。

b. 如果可以在這個原點上加東西，你會怎麼畫？讓同學上台在黑板上把想法畫出，鼓勵學生沒有對錯、好壞，儘管把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？

- 教學簡報說明：創造力的產生，創造力與大腦的關係，以及重要性。
- 讓學生了解何謂創意、創造力，創造力如何表現、如何產生？
- 生活中的創意：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。

學生活動情形：



題目：畫蛇添足



題目：劍湖山世界



題目：流星花園

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，不否定同學答案。鼓勵學生多做抽象式及創意聯想。

以下列子題作為聯想主題：

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…。

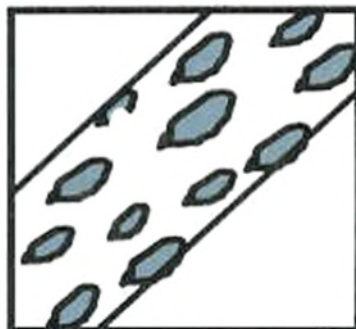
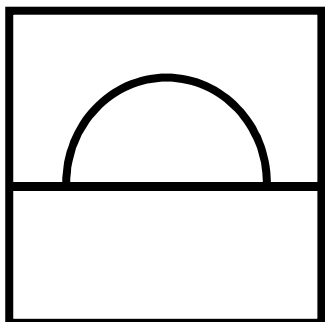
e.台北到高雄的方法有哪些？

提示同學：無論利用什麼方法都可以，不管是需要10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、坐白日夢…。

(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。

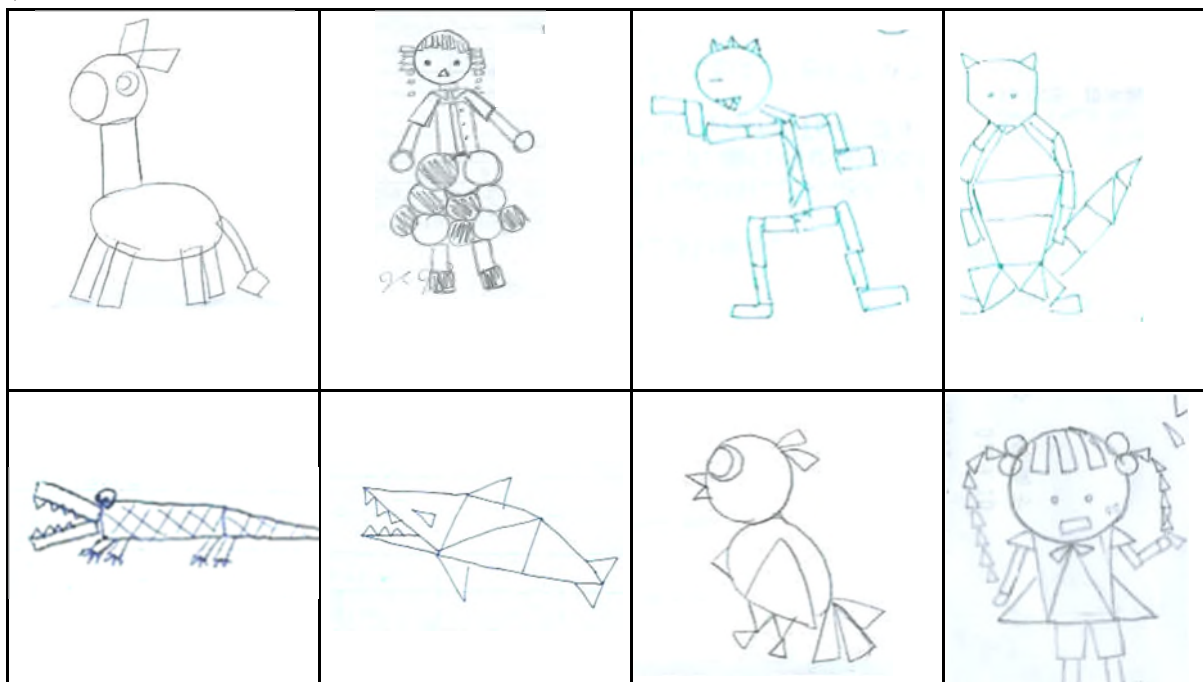


學生答：日出、日落、帽子、饅頭、禿頭、橋、售票口、山洞、老鼠洞、手提袋、孕婦、小島、烏龜、積木…等。

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。

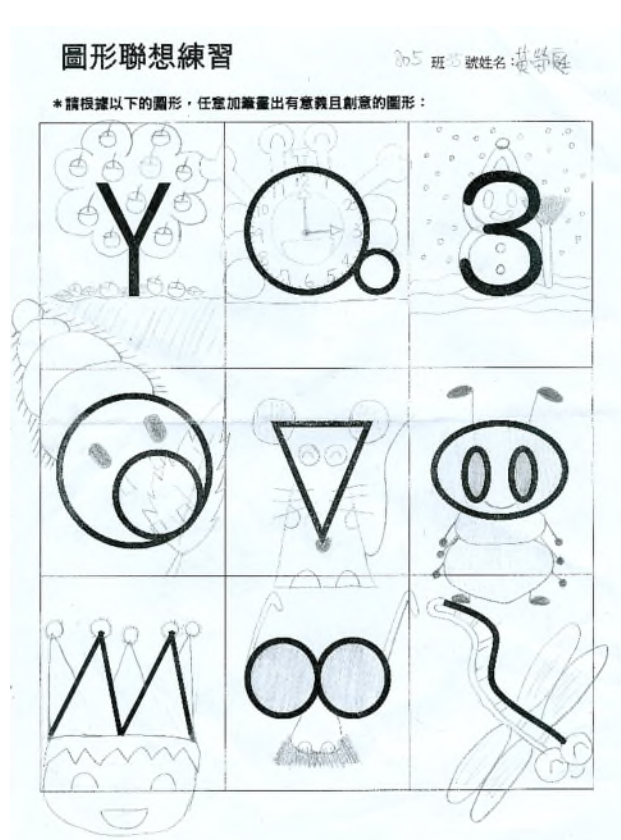
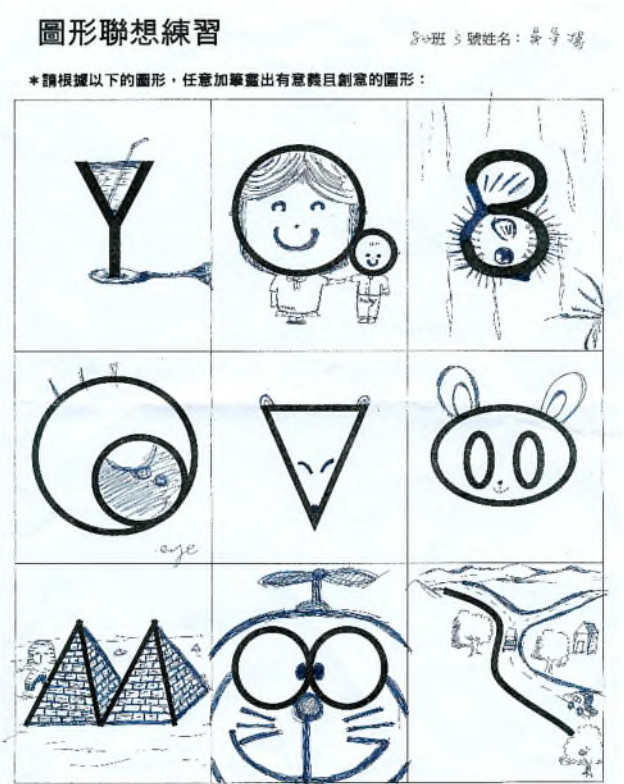
b. 幾何圖形聯想：讓同學以△○□幾何圖變化出有意義的圖形，並讓全班同學都上台畫。

學生作品：



c. 複雜圖形聯想 (學習單 1):

學生作品:



d. 蘋果的聯想 (學習單 2): 蘋果會讓你聯想到什麼? 以蘋果的形或顏色為主要的聯想重點。

學生作品:



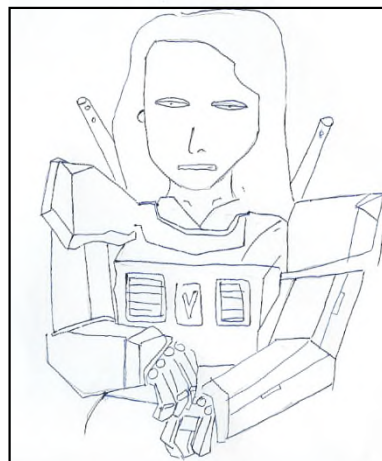
3.綜合活動：

- (1) 簡化與變形練習（學習單3）：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：



學生作品：



(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

學生作品：



波特羅 蒙娜麗莎



學生作品：



b.婚禮：



范艾克 婚禮



波特羅 婚禮



安東尼.布朗 婚禮

學生作品：



c.維納斯的誕生：



波提且利 維納斯的誕生



安東尼.布朗 維納斯的誕生

學生作品：



d.阿尼埃爾水浴場：



秀拉 阿尼埃爾水浴場

學生作品：



五、教學省思

此次課程設計以由淺而深，由易而難的方式，進行遊戲、文字聯想、圖形聯想、腦力激盪術等活動，在過程中學生不斷被引導去思考、動腦，而不是等待老師的答案，過程中常激盪出令人驚嘆的創意答案，並進而建構起學生個人創意思考產生策略方式。課程最後的創作表現-名畫幻想曲，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，表達自我。