

「大野狼的真實故事」

提升國小學童創造力之繪本創作

楊旻錦¹ 劉遠楨² 黃思華³

¹ 國立臺北教育大學課程與教學研究所研究生

E-mail: jadeite_guy@hotmail.com

² 國立臺北教育大學課程與教學研究所教授

E-mail: liu@tea.ntue.edu.tw

³ 臺北市立大學教育學系助理教授

E-mail: anteater1029@gmail.com

摘要

有趣的故事內容可以激發學童翻開書本的動機，有助於發散性思考及發展創造力，因此本文開發提升創造力之繪本以提升學童之創造能力。

本文根據創造力原理設計一繪本「大野狼的真實故事」。這個文本以三個歐洲童話為基礎，分別為「小紅帽」、「七隻小羊」、「三隻小豬」。將大野狼這個角色重新詮釋貫穿全文，顛覆傳統童話故事。

關鍵字：繪本、創造力、繪本設計。

Abstract

Interesting story inspiring students open the books to help develop creativity and divergent thinking. In this article will complete the picture books. In the future, research can use this picture book as teaching material to enhance students' creativity.

This article is based on creativity research to design the picture books, "the real truth of big bad wolf". The written text is based on three European fairy tales, "Red Riding Hood", "The wolf and the seven lambs", and "Three Little Pigs". Revise the main roles, big bad wolf, to restate the old tale as a whole new story.

Keywords : Picture Book, Creativity, Picture book design.

壹、前言

一、創作背景與動機

(一) 創造力的需求

創造力促進兒童透過肢體語言表達感覺與思想，兒童透過創造力領悟並且對世界的刺激有所反應、體驗更多美好的價值觀、表達自己的文化傳承並增加對其他文化的理解；有了創造力，兒童將主動啟發思考策略，幫助兒童解決問題從中獲得自信(梁良，2005；Duffy, 1998)。Rothlein 和 Meinbach (1991) 認為學童若熟練且掌握了創造性思維，他們將更容易以不同角度來觀看所有事物。

創造力對成長中的兒童而言是一項重要的能力，因此本研究希望從文獻中找出影響創造力的因素，創作出能夠有效提升學童創造力的文本。

(二) 繪本與創造力

韓國學者 Cho 與 Kim (1999) 指出，傳神的插畫可以在兒童在閱讀文字之前，加強及改善兒童理解故事的脈絡，甚至會根據插圖猜測故事的發展走向；好的插畫可以激發兒童再次閱讀的動機，並且有助於發散性思考及發展創造力。van den Heuvel-Panhuizen、Elia 以及 Robitzsch (2013) 認為，學童閱讀繪本能夠刺激他們提出自己的問題，為了找出答案，他們會在跟別人交換意見的過程中體認到不同的觀點，融入自己的想法。

研究指出有趣的故事內容可以激發學童翻開書本的動機，有助於發散性思考及發展創造力 (Cho & Kim, 1999; Kirsch, 2012)。因此本研究欲開

發提升創造力之繪本。

貳、文獻探討

一、影響創造力之研究

Lubart (2003) 與 Eriksson、Hauer (2004) 在研究中均指出，創造力是一種發散性思維 (pensée divergente)，它是一種有條理並且是一個持續發想的系統。而 Lubart (2003) 認為發散性思維是從一個簡單的初始點，以無特定方向式的探尋不同想法及答案的歷程。

Torrance (1964) 定義創造力是一種發明力、產出力、擴散思考力、想像力。Williams (1970) 則表示流暢力、變通力、獨創力、精進力可為創造力的指標。Guilford (1977) 認為創造力具有敏感力、流暢力、應變力、創新力、精進力。Eggan、Kauchak (1992) 與 Enrique、Maria (2013) 則認為，發散性創造力包括了三個要素：流暢力、變通力、獨創力。

Wallas (1926) 提出創造模式，主張創造的歷程共有四階段，準備資料 (preparation)、熟悉資料 (incubation)、啟發 (illumination) 及驗證 (verification)；這個模型顯示出創造力和分析思維是互補的關係，創造力是一種淺意識的過程。

Necka (1986) 指出必須具備技能、能力、人格、動機及環境等五種資源才能成為成熟的創造者。Sternberg 與 Lubart (1995)、Lubart (2003) 則認為每個人都俱有六種資源可以誘導出創造力，分別為智力、知識、認知風格、人格、個人動機、環境條件。

創造力的產生是有階段性，它可

以與生俱來，如智力、人格特質；也能藉由後天培養型塑而成。後天培養創造力的方式可利用激動的情緒、幽默的氛圍以及個人內在動機與外在動機催化生成，而這正是我們所能控制的因素。

動機是某人驅動做某事的欲望強度；個人動機被視為是發展創造力的關鍵因素（Amabile, 1996; Sternberg & Lubart, 1995; Lubart, 2003）。Torrance 於 1970 年提出，創造性動機包含了好奇心、接受挑戰的動機、致力完成工作的動機、追求真相的動機、獨創性的動機、滿足基本需求的動機（Dai, 2013）。

Amabile（1996）指出內在動機若能配合適當的外在動機，對創造力會有正向的影響。根據 Liu、Zhang、Zhang、Lee、Wang 和 Brownell（2013）的研究顯示，內在動機和外在動機與創造力的關係很密切。因此若外界給予適當的刺激，促使學童產生外在動機，亦可以促進創造力的產生。

引發創造力需要長期培養孩子的動機與好奇心，並且給予適合的學習環境。因此本研究所創作之繪本將以鮮豔的色彩來引發學童閱讀的動機。

二、影響繪本創造力之研究

Matsui（1981）指出創造力是透過經驗而來，體驗越多其創造力越豐富，而繪本提供機會讓學童有管道接觸經驗的媒介。繪本「圖像」及「文字」兩種視覺符號所組成，插畫提供了閱聽人超越文字的想像（張燕文，2006）。國內學者張燕文（2006）認為，圖畫可以啟發兒童的好奇心，並激起兒童潛在的創造力。

兒童藉由繪本的插圖，想像故事所想表達的意思。想像是創造力的來源，繪本以幻想為題材，可以刺激兒童思考，讓他們對故事劇情進行預測，創造出富有趣味的故事情節以提升兒童的創造力（陳鴻銘，1998）。

Patricia 和 Daniel（2000）使用符號學來分析兒童閱讀無字繪本繪本的歷程，發現兒童在閱讀過程中扮演主動詮釋的角色，他們運用自己的經驗與世界觀來探索無字繪本，發展出意想不到的故事劇情。

由先前研究發現，兒童接收繪本中的文字與圖片所構成的符號，影響內部動機無形中啟發他們的創造力。

三、小結

綜合上述文獻可歸納出：（一）動機能夠直接影響學童創造力的發展。

（二）閱讀繪本能夠引起學童產生創作動機，以激發創造思考的能力。（三）繪本影響兒童創造力的因素分別是繽紛的色彩與構圖、激發想像空間的文字。

參、繪本設計

一、學理基礎

（一）內容創作

此繪本的靈感來源是與朋友討論歐洲童話故事時，發現大野狼這個角色在不同的故事出現若干次，且都扮演反派角色。然而每個物種在自然中都有自己的定位，才能維持生態系的動態平衡。因此欲繪製一繪本，以推翻這些童話故事對於大野狼塑造出來的負面形象。

突破框架的情節編排與打散與再