

第三章

初中·單元三

創意能力

初中·單元三

創意能力

設計示例	課題	行為目標	寫作技能	頁次
一	重新界定法	能產生大量構想	說明	123
二	由聯想到想像	1. 能運用聯想力和想像力創作故事 2. 能產生大量構想	記敘	125
三	反習慣法	1. 能對熟悉的意念變通思考，轉化成新的意念 2. 能運用反習慣法來創意	1. 記敘 2. 說明	128
四	強烈組合法	1. 能運用不同的策略激發創意 2. 能流暢地思考，發揮聯想力 3. 能想出大量新奇獨特的意念	1. 記敘 2. 抒情	130
五	想像及聯想	1. 能運用多種策略激發創意 2. 能運用想像力、聯想力和創造力，構成故事	記敘	132
六	創新的方法	1. 能運用多種策略激發創意 2. 能通過模仿創新法來創意 3. 能運用文字創新法來創意	說明	135
七	延展意念	1. 能延展意念 2. 能運用想像力協助創意	1. 記敘 2. 抒情	137
八	強烈組合法	1. 能運用強烈組合法來創意 2. 能通過具體和仔細的討論，分類分項的說明事物	說明	139

設計示例一

—重新界定法—

一、教學行為目標

能產生大量構想

二、寫作技能

說明

三、理論和經驗

1. 一般學生認為作文是一件難事，感到枯燥乏味，對寫作失去興趣，因此，具備幻想性質的題目能提高學生的寫作趣味。
2. 對習以為常的事情，我們會掉以輕心，但如果我們從新的角度看，習以為常的事情往往又會變得新奇有趣，能勾起我們無限創意。
3. 「重新界定」是創意方法之一。拿我們日常習以為常的事物，賦予它新用途、功能、內容，這個過程往往能激發創意（詳情可參考《理論》第五章〈創意能力與寫作教學〉的「重新界定法」）。
4. 「腦衝擊法」是刺激思維和創意的方法，同輩之間通過腦衝擊法，在無壓力、無反對、無恥笑的情況下盡情發揮創意，可以產生很多新的意念。
5. 在教師適當的引導下，學生也可以發揮他們的想像力。

四、教學材料

1. 說明文範文多則
2. 一把課室內的椅子

五、教學組織

全班分為八組(約五人一組)，每組並選出組長一人。

六、教學步驟

1. 首先，教師可派發一篇說明文（如《怎樣讀報紙》），詢問學生以

下問題：

- 1.1 寫作說明文的目的是甚麼？
- 1.2 怎樣才能把事物說明清楚？
- 1.3 一篇說明文應包括些甚麼內容？
- 1.4 一篇說明文的段落根據甚麼原則來劃分？
2. 教師引導學生回答上述問題，並徵引所派的說明文裏的例子來略作解說，以綜合說明文的特點。
3. 教師告訴學生今天進行「說明文」寫作。活動之目的是要求學生把日常慣用的事物進行「重新界定」，從而刺激創意。
4. 教師舉例說明「重新界定法」，並展示進行「重新界定法」活動的物件——一張教室內的椅子。請學生前來觀察這物件，記下這物件的特點。
5. 分組以「腦衝擊法」討論怎樣利用這件物件進行遊戲。學生進行腦衝擊法時，可以由同組同學追問具體的內容，但不能恥笑同學。
6. 當每組學生都想好了遊戲的玩法後，便把遊戲進行方法及規則用文字寫下來。
7. 學生根據剛才討論出來的說明文特點組織文章。
8. 文章完成後，同組同學可交換文章來閱讀，並檢視文章是否寫得完備，說明是否清楚，在檢視文章期間，組長不得給予任何意見。
9. 教師在各組檢視後，由別組組長選出該組幾篇文章（擬寫遊戲玩法及規則），然後宣讀出來，由別組的同學嘗試依照說明文內容，用椅子進行遊戲。
10. 教師總結各組擬寫的遊戲玩法及規則優點及缺點，從而總結及補充說明文的特質和說明規則或事件時的基本技巧。

七、注意事項

1. 教師應提醒學生在選取遊戲時，須考慮遊戲的活動範圍及避免一些過於激烈的遊戲，以免騷擾別班上課。
2. 學生「腦衝擊法」的範圍可包括遊戲的方法、步驟、規則、得分標準等。
3. 如教師覺得椅子不方便，可選用其他物件替代。

設計示例二

—由聯想到想像—

一、教學行為目標

1. 能運用聯想力和想像力創作故事
2. 能產生大量構想

二、寫作技能

記敘

三、理論和經驗

1. 具備幻想性質的作文題目有別於一般題目，幻想活動令作文不再枯燥，能刺激學生的想像，重拾作文的興趣。
2. 學生基本上有豐富的想像力，只要教師稍加引導，能有效運用，一定有助寫作。
3. 「想像」和「聯想」兩者都是「幻想」的基礎。「想像」是人類在原有表象的基礎加工改造，形成新形象的心理過程；「聯想」是由一事物想到另一事物。
4. 利用簡易圖像，發揮學生的想像力和創作力。

四、教學材料

圖像工作紙

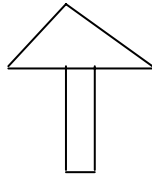
五、教學組織

個人或小組

六、教學步驟

1. 把圖像工作紙派發給學生。
2. 教師先訓練學生的聯想力，聯想力是指幻想的事物與原物很相似。例如下圖的箭咀，可聯想到：燈、樹、箭、箭咀、屋、火箭、冬菇等。然後，教師再訓練學生的想像力。想像力是指幻想的事

物與原物有很大的差別，甚至無法再看出其原來的面貌。教師可以再利用箭咀，指導學生運用想像力，學生可能想像到一飛衝天、向前邁進、香港的經濟起飛等。



3. 學生分小組討論。
4. 教師提示他們盡量運用想像力和聯想力，把所有圖象一一描寫。描寫的方向是沒有指定的，可以是具體，可以是抽象的。
5. 討論完畢，請學生分享他們想像及聯想所得。
6. 教師可請學生交代他們想像及聯想的根據。
7. 請學生將有關圖像的想像及聯想，適當的編排好，然後寫成一個故事，題目自定。

七、注意事項

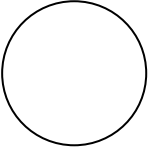
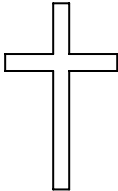
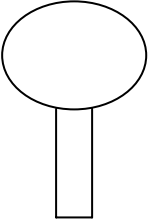
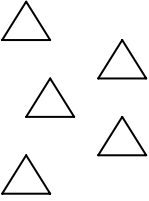
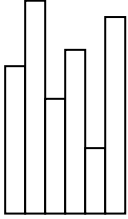
圖像可改換其他圖形，沒有固定。

設計示例二

—由聯想到想像—

圖像工作紙

姓名： _____ () 級別： _____

圖像	想像	聯想
		
		
		
		
		

設計示例三

—反習慣法—

一、教學行為目標

1. 能對熟悉的意念變通思考，轉化成新的意念
2. 能運用反習慣法來創意

二、寫作技能

1. 記敘
2. 說明

三、理論和經驗

1. 創意最大的敵人是「習慣」。因為「習慣」使人對周遭環境變得熟悉，對許多事情都不再思考，頭腦漸漸就會僵化。
2. 把習以為常的事情改變一下，因為事情變得陌生，而使人重新思考，直接激發創意。
3. 讓學生親身體驗把習慣反過來的做法，可以使他們更真切的感受到反習慣法的成果，從直接經驗裏刺激創意思維。

四、教學組織

小組（二人一組）

五、教學步驟

1. 為方便安排活動，本教學設計宜在禮堂進行。學生也可以穿着運動服上課，以求舒適方便。
2. 教師帶領學生到禮堂，先向學生介紹習慣使人思考僵化的原因。或可由教師提問，學生自由回答，然後介紹用反習慣法創意，可以想出許多新奇的點子。
3. 教師請學生分組，二人一組，組員之間的體形、體重相差不大，性別相同。

4. 教師問學生平常用甚麼肢體來步行，學生必會答「用腳」。然後教師請每組的一名學生俯伏地上，另一名學生則用手提起該生雙腳，讓俯伏地上的學生用手支撐起自己，用手隨意在禮堂內「步行」。組員可以互相調換位置，一樣用手隨意在禮堂內「步行」。
5. 活動完畢，教師請學生說出剛才用手「步行」的感受。
6. 請各組想像一下，若果有一天，人類變種，全部均要用「手」來走路，這個世界會變得怎樣。
7. 學生討論完畢，教師可請某些組別匯報。
8. 教師請學生以用手走路為題材，作文一篇，可以是故事，也可以是產品說明。題目自擬。

七、注意事項

教師宜於課堂開始前，跟學生做一小節的熱身操，既放鬆身體，也是反一般上寫作課的「習慣」，用事實證明反習慣確有助創意。

設計示例四

—強烈組合法—

一、教學行為目標

1. 能運用不同的策略激發創意
2. 能流暢地思考，發揮聯想力
3. 能想出大量新奇獨特的意念

二、寫作技能

1. 記敘
2. 抒情

三、理論和經驗

1. 我們把一些看似不可能組合的元素組合起來，往往會產生新的意念，許多產品、電影、電視、小說都是用這些方法創造出來的。例如：把玩具和巧克力結合起來，就產生了內藏玩具的巧克力，讓小朋友每次吃完巧克力外層後，就可以拿取到收藏在巧克力裏的玩具。這就是用「強烈組合法」創作出來的新產品。
2. 將「強烈組合法」結合「腦衝擊」法來創作故事，創作者能集思廣益，各人提出不同、大相逕庭的意念，互相組合拼湊，就能創作出新的，有趣的故事。
3. 學生透過接力方式去創作故事，能刺激學生的學習興趣及動機，兼且可以改善課堂教學氣氛，提高學習效果。

四、教學組織

全班分爲八組（約五人一組），每組並選出組長一人

五、教學步驟

1. 教師先請各組學生盡量想出一些稀奇古怪的名詞，組長則把同學列舉的這些名詞記錄下來（這些名詞如中華英雄、霉人、電磁帶、四眼仔、滑浪板、屎撈人等）。

2. 當各組學生列舉了一定數量的稀奇古怪的名詞後，每組學生便選擇較特別的四至五個名詞，然後共同創作一個故事，故事內容盡量力求新奇、有趣、富創意。例如：
屎撈人原來不是甚麼普通人，他原身就是中華英雄，一個流落美國三藩市的四眼仔……
3. 當進行了若干時間後，各組學生可暫停創作，讓組長向全班同學匯報創作好的情節。若有組別仍未完成，也可照樣匯報，以便其他組別的同学提供意見。
4. 教師請學生回家將組內創作的故事或未完成的部分擴充，寫成文章。

六、注意事項

教師可以為學生準備一些創作空間較大的「故事開頭」，例如：「這是一個晴朗的早晨……」。

設計示例五

—想像及聯想—

一、教學行為目標

1. 能運用多種策略激發創意
2. 能運用想像力、聯想力和創造力，構成故事

二、寫作技能

記敘

三、理論和經驗

1. 一般學生認為作文是一件難事，感到枯燥乏味，對寫作失去興趣，因此，一些幻想性的題目能提高學生的寫作趣味。
2. 教師通過適當的引導，學生更能發揮他們的想像力。想像是人類在原有表象的基礎加工改造形成新形象的心理過程；聯想是由一件事物想到另一件事物，或由一個人想到另一個人。

四、教學材料

工作紙

五、教學組織

個人

六、教學步驟

1. 教師派發工作紙，請學生由0至9之間選擇一個數字，然後運用選定的數字，跟一種情緒或物件聯繫起來，並想像在甚麼情況下會出現這種情緒，或說明為甚麼會生出這樣的聯想。例如：

1.1 「3」，聯想出「驚奇」與「嬰孩」

說明：或許是諧音之故，「3」與「生」聽起來很相似，令人聯想初生嬰兒出生的那一剎，是男是女往往在事前無從把握，所以一看到嬰孩出現時，都會讓為父母者感到無限驚喜。

1.2 「3」，聯想出「絲帶」

說明：3字的彎彎曲曲的線條，像極了飄浮在空氣裏的絲帶。

1.3 「3」聯想出「嘴」

說明：從側面看，上面是一片薄的唇，下面是一片厚的唇。

兩片唇合起來，像淘氣的小孩嘟嚷著咀要吵鬧一樣。

（當然，以上的說明僅為舉例，各人有各人不同的經驗，因此聯想及想像到的東西都會不同，不需以本設計的舉例為準。）

2. 教師給學生充足的思考時間。請他們盡量運用想像力及聯想力，把所有數字（0-9）也拿來聯想。聯想和想像的方向沒有指定，可以是具體的實物，也可以是抽象的感覺。
3. 思考完畢，請學生分享他們想像或聯想所得。
4. 教師可詢問同學從哪處想像或聯想出他們所說的。
5. 請學生根據以上所聯想或想像的事物或抽象的感覺，加上抽象的人物情緒，寫作一篇文章，題目為《一個下雨的黃昏》。

七、注意事項

教師帶引活動時，宜有想像力，容許學生有寬闊的創意空間。

設計示例五

—想像及聯想—

工作紙

姓名：_____（ ） 級別：_____

數字	聯 想		說明
	情緒	物件	

設計示例六

— 創新的方法 —

一、教學行為目標

1. 能運用多種策略激發創意
2. 能通過模仿創新法來創意
3. 能運用文字創新法來創意

二、寫作技能

說明

三、理論和經驗

1. 「太陽底下無新事」，只是不想動腦筋者的藉口。通過既有的文字材料，可以啓發不同的創意。
2. 廣告撰稿員經常運用文字創新法來創意，拿一些既有的成語、四字詞等流行用語，改換一兩個字，或賦予新的演繹來宣傳產品。例如某基金投資公司就拿哲學名言：「我思故我在」，用文字創新法造出「我思故我掂」的宣傳口號，以顯示這公司的基金管理人肯用心思考，能作出精明的投資決策（註：「掂」在粵語方言裏指「很捧」、「了不起」的意思）。
3. 用一篇範文的內容作模仿對象，並賦予新的寫作目的，可以激發學生不同的創意。

四、教學材料

1. 範文一篇
2. 成語詞典若干本

五、教學組織

小組或個人

六、教學步驟

1. 教師請學生用思潮泉湧法把自己認識的成語、四字詞等全寫下來。

2. 教師舉出下列成語四字詞，先請學生說出它們的意思，然後再就其本義補充：
有聲有色 五代同堂 不惜工本 富甲天下
3. 教師舉例說明文字創新法，請學生聯想一下以下的成語及四字詞可以用來宣傳甚麼產品：
 - 3.1 有升有息（模擬答案：銀行儲蓄戶口、投資戶口）
 - 3.2 五代同糖（模擬答案：某在港生產數十年的方糖，一家人經歷數代均食用它）（龍吟榜，1996）
 - 3.3 不息供本（模擬答案：某電器商店推出家庭電器免息分期付款計劃）（范俊南、黃擎天，1999）
 - 3.4 褲甲天下（模擬答案：某品牌西褲或驟布褲的宣傳口號）
4. 教師請學生將自己剛才寫下來的成語，用文字創新法變成各種宣傳產品的宣傳語句。
5. 教師請學生出來匯報。
6. 教師派發預先印備好的範文，並請學生將範文改寫為一篇介紹某類產品的文章。產品種類可以由學生自行決定。當然，文章內容必須與要宣傳的產品緊密呼應。例如朱自清的《荷塘月色》，可以改為宣傳新樓盤的廣告文字。

七、注意事項

1. 教師選取的範文，應以短少為合。
2. 教師在學生作文前，應提醒他們，經過文字創新法創作出來的介紹文字，除了富有創意之外，也應一矢中的地帶出產品的特色和優點。

八、參考文獻

- 龍吟榜（1996）。《龍吟榜》，III期，第39頁。
- 范俊南、黃擎天（1999）。《廣告文案全攻略：香港實戰版》，頁51。
- 香港：明窗出版社有限公司。

設計示例七

— 延展意念 —

一、教學行為目標

1. 能延展意念
2. 能運用想像力協助創意

二、寫作技能

1. 記敘
2. 抒情

三、理論和經驗

1. 延展意念是創意能力之一，是指個人能夠從已產生的意念裏加添、補充，使這意念能更圓滿。
2. 一般學生在寫作時，只會從一己的喜惡角度產生意念，容易流於自說自話，自圓其說，不符合客觀的生活規律。因此，訓練學生從多角度，去想像故事及共同創作故事可幫助學生擴闊眼光，並且訓練他們從理性及客觀的角度觀察和思考。

四、教學材料

紙條

五、教學組織

全班分為八組（約五人一組），每組並選出組長一人。

六、教學步驟

1. 首先，教師先解釋「作文接力」的故事創作方法，然後給每組派發一張紙條，紙條上已寫上一個故事的開頭，各組學生必須以接力方式，以一人一句話或一人一段情節的方法，合力創作一個故事，而組長就負責記錄同學的創作內容。（例如：紙條上是「昨天我住的大廈停了電……」，同學便接力：「我剛好被困在電梯

內……」，然後同學再接再力：「電梯只有我和另一個人……」，如此類推，同學合力創作一故事。）

2. 創作完結後，各組組長向全班同學匯報已創作好的情節。
3. 各組交換故事情節，並替該組的故事續寫剩餘的部分。
4. 教師請學生回家繼續「延展」故事，並寫成一篇文章，體裁可以抒情及記敘為主。

七、注意事項

教師應容許學生有不同的意念，讓學生有多點創作的空間。

設計示例八

—強烈組合法—

一、教學行為目標

1. 能運用強烈組合法來創意
2. 能通過具體和仔細的討論，分類分項的說明事物

二、寫作技能

說明

三、理論和經驗

1. 世界上完全新創的東西是罕有的，不少創意產品都是在前人的基礎上重新組合和加上新元素而成。
2. 強烈組合法是一個讓不同元素組合來激發創意的的方法，由於不同的元素之間沒有必然的關係，拼湊起來便需要多一點的想像力，同時要拼合得言之成理，則又需要仔細的思量，對培養學生的創意思考很有幫助。

四、教學材料

1. 紙牌
2. 高映機
3. 高映膠片
4. 水筆

五、教學組織

小組（四至五人）

六、教學步驟

1. 教師預先準備寫上家庭電器（如電飯煲、吊扇）和文具（如鉛筆、間尺）的紙牌，每一張紙牌只寫一種物件名稱。兩類名稱的紙牌分別放進兩個黑布袋裏。

2. 學生分組後，教師在黑板上寫上兩個詞：「劍」和「腿」，並請學生說出兩者有些甚麼關係。
3. 教師請學生用這兩個詞寫作一個合理的句子。例如：武林高手獨孤求榮的腿像劍一樣鋒利，任何人在他腿下都不得生存。
4. 教師抽取部分的句子，請學生寫到黑板上。
5. 教師講解「劍」和「腿」看似是沒有關連的兩種事物，但是一經組合，它們就可以成爲有意義的東西，這就是「強烈組合法」的基本原理。社會上很多產品和創作都是由強烈組合法而來的。例如，把電話和複影機結合，就產生了傳真機。
6. 教師分發每組一張高映膠片和一枝水筆，並說明該節課要求他們做一個有創意的發明家。
7. 教師展示兩個布袋，請各組的組長從兩個布袋裏各抽出一張紙牌，紙牌上各寫了一種物品的名稱。教師請同組同學合作，把兩種物品的功能結合起來，造成一種新的產品。
8. 學生必須把新產品的造型設計繪畫在高映膠片上，並且就這產品的功能、外型和使用方法等方面分門別類的說明。
9. 討論時間完畢，教師請學生分組匯報所設計的新產品。
10. 每組學生匯報後，教師可就匯報提問，學生嘗試解答，其他學生也可以就同學匯報的產品功能、外型、使用方法、對象等方面，提出新意見。這環節能訓練學生創意能力裏的「精進能力」，即在既有意念基礎上再豐富和創造。
11. 教師總結學生的表現，並請他們根據該課討論的新產品，寫作一篇說明文章，介紹該件產品。並爲該件新產品創造一句標語或口號，作爲文題。

七、注意事項

1. 用作強烈組合的原則上是兩類性質完全不同的物品，例如「文具」與「床上用品」。
2. 教師可以在學生提意見的環節加入評分項目，每組學生如能在別人的意見之上提出新的看法，可得一分，最後總結哪一組能提出最多的新意念，藉以刺激學生的創意。