

創造思考與情意教學理論在 國中歷史教學課堂上的實踐 ——以「埃及古文明」單元 為例*

許珮甄**

現今國中歷史教學現場，時數嚴重不足，一直不斷的講述與灌輸知識，是否真能讓學生有效達成學習目標？老師該教什麼？學生該學什麼？怎麼教？怎麼學？關於這些問題，面臨十二年國教即將實施的此時，第一線教師們都應該重新思考、審視一番。

本教案以「埃及古文明」此一小單元做為研究範疇，在傳統講述法的教學模式外，採取多元的教學方案，提升學生對學習歷史科的興趣，進一步引導學生探究歷史知識，最終希望學生能達成同理關懷、創造思考的情意目標。

筆者示例的教案當中，以 1.5 節課的時間，穿插閱讀與創

* 此案緣於筆者參加 2011 年國立臺灣師範大學歷史學系、地理學系、公領學系共同主持的「創造思考與情意教學教材教法研究」計畫。感謝陳豐祥教授、陳惠芬教授、陳登武教授的指導。

** 臺北市立金華國民中學教師

造思考、互動媒體、體驗學習……等多元教學方法，雖然繁瑣，但是從學生的聆聽與書寫，參與及回饋，輔以量的分析，的確感受到學生的學習熱情，部分學生更能進一步向老師提問或參考書籍，因此有了思考力與學習力。這印證一堂課當中，針對部分教材，進行創思教學，的確能達成情意標的；也證明了即使在教學時數不足之下，歷史教學現場也並非難以落實情意教學。

整個教案中間經歷過了兩次的實踐與修正，反思與修正的過程是筆者認為本篇研究最重要的地方。希冀透過這次教案的行動研究，能讓第一線的教師們有所參考，並對自己的「教」與學生的「學」有更多的發想與思考。

關鍵詞：歷史教學、創造思考、情意教學、埃及古文明

一、研究動機

在知識爆炸的年代，新世代所面臨的資訊焦慮是前所未見的景況。過去二、三十年世界各國皆著手進行不同程度的教育改革，積極思考中學教育到底要教什麼，學生到底要學什麼，才能讓未來的世代有解決問題的能力，去面對無可預期、變動不拘的社會。因此，讓學生學習勇於面對未來社會的衝擊，並有效解決所面臨的問題、創新思考並創造新局，這樣的教育思維成為這一波教育改革的核心，也是目前教育學者汲汲關切的課題。配合這樣的課題，「重視學習的過程」、「教導學生如何學習」、「培養學生解決問題的能力」，也逐漸成為教學現場第一線教師的教學革新方向。

日本佐藤學教授指出，東亞國家現在正面臨到共同的教育危機，東亞過去為了直追歐洲形成「壓縮的現代化」，一方面有效造成社會流動，另一方面卻導致了過分激烈的考試競爭。¹填鴨式的教育及考試取向教育，成為東亞型教育的基本特色，學生也因此「從學習中逃走」，不再閱讀，不再享受取得知識的樂趣。學校也把學生分成一部分的「勝利組」及大多數的「失敗組」，對多數學子而言，學校成為體驗失敗與挫折的場所，也因此對於學習的欲望、教師的信賴感急轉直下。²

不可諱言，佐藤學教授提及的情形，的的確確就發生在當今臺灣的教學現場。從小學至高中的教育體系中，國中端的教學現場往往都是改革最緩，最難以撼動的一環。身為國中老師的一員，深感當中有許多的無可奈何。一場教育改革，誠如佐藤學教授所說，並非是一個老師的改變就可以成功，而是以學校為主，全方

¹ 佐藤學，《學習的革命——從教室出發的改革》（臺北：天下雜誌，2012），頁 43。

² 佐藤學，《學習的革命——從教室出發的改革》，頁 45-49。

位的改變，與外部學校、家長、社區、大學教授、教育部門的支援，才有成功的可能。³但是前幾年的教改，常讓教學現場的老師們挫折地感受到，教改的失敗總是與老師們的保守畫上等號，誠是如此簡單的因果嗎？如何協助各級學校建立完整的教育支援體系，以協同者的角色與前線教師站在同一陣線，共同為學生進行一場寧靜有力的學習革命，才是更有意義、更具建設性的做法。

2011 年，國立臺灣師範大學歷史學系、地理系、公領系的教授群們，提出「國中社會學習領域創造思考與情意教學教材教法」的研究計畫，協助教學現場的教師群，指導相關的教材教法與教案書寫，並透過教師焦點座談、教學現場的實作，反覆省思與修正教材教法，與教師共同去實踐一場以國中社會學習領域為範疇的教學行動研究。參與者皆期待這場行動研究能為現今國中社會學習領域「教」與「學」的困境，找到一個突破的方法與出口，而這中間過程，也成了本文書寫的源起。

二、教案的研擬

（一）計畫的中心概念

整個計畫的第一階段重點是以「創造思考與情意教學」為重心。社會學習領域是一個充滿各種價值觀與價值判斷的學習領域，當我們探討環境保護、歷史情操、生命哲學、自我發展、人際相處、國家認同、民主素養、經濟自由、科技影響、道德判斷、宗教選擇或尊重人權等各種議題的時候，總脫離不了價值觀的判斷與選擇，而價值觀的形塑，正是認知與情意交互作用的結果。強調情意目標，並不代表不重視認知與技能，事實上，認知是情

³ 佐藤學，《學習的革命——從教室出發的改革》，頁 31。

意培養的起始，技能與行為實踐則是內化情意的過程。情意是認知學習的動力，也是技能實踐的結果。⁴因此這計畫的教學現場教師群所研擬出的教案，必須具備以下幾個基本精神：

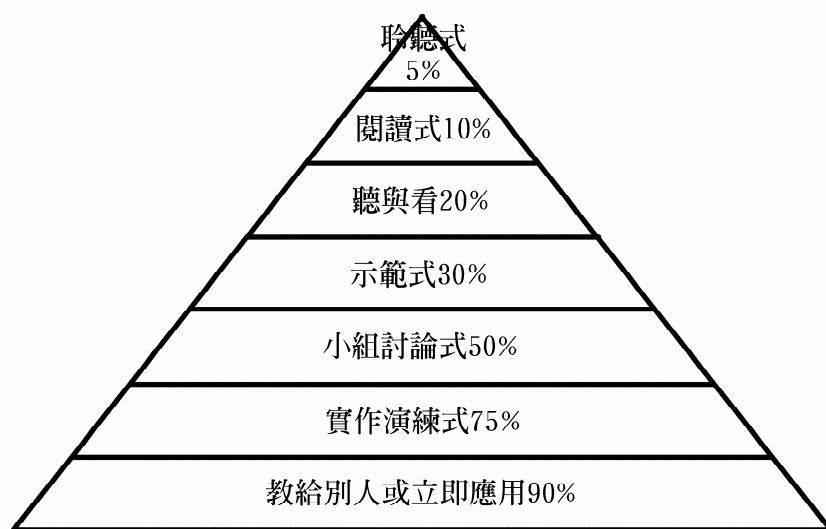
- 1.以培養學生某些情意行為為其最終目的；
- 2.儘量以社會學習領域第四階段（7～9 年級）能力指標作為單元教學目標；
- 3.將學習社會學習領域涵括範疇之知識所需的一些基本技能正式納入教學目標；
- 4.特別講究顧及教學目標間的相關性、邏輯性與系統性；
- 5.配合學生之間的心智發展。

而教師在進行創造思考與情意教學前，還必須有幾個前提認知：1.學生均具有創新發明的潛能；2.以激發學生思考代替以往教師「代替」學生思考的教學；3.學生不再是被迫反覆練習別人知識的機械，而是能夠自行建構、產生知識的人；4.缺乏情感的學習不是真正的學習。

的確，根據美國緬因州貝瑟市的全國訓練實驗室（National Training Labs in Bethel, Maine）所提出的學習金字塔（learning pyramid）的理論，不同的學習方法會產生不同的學習成效。⁵當今國內教師最常使用到的講述法，也就是當中所提到的「聆聽式的學習」，在數據中，很明顯地，學習效果是最差的。

⁴ 國立臺灣師範大學「卓越師資培育特色議題計畫」之子計畫「國中社會學習領域創造思考與情意教學教材教法之研究」之計畫內容。

⁵ 蔡文榮，《活化教學的錦囊妙計》（臺北：學富文化，2007），頁3。



圖一：學習金字塔

不只實驗結果如此，提倡合作學習的強生（D. W. Johnson & R. T. Johnson）教授，更指出講述法的五大問題：1.在講述法的教室中，上課時間越久，學生的注意力就越差 2.講述法只能取悅喜歡聽講的學生 3.講述法傾向於促進片段知識的低階學習 4.講述法假設所有學生需要相同的教材，以相同速度學習 5.學生傾向不喜歡講述法。⁶

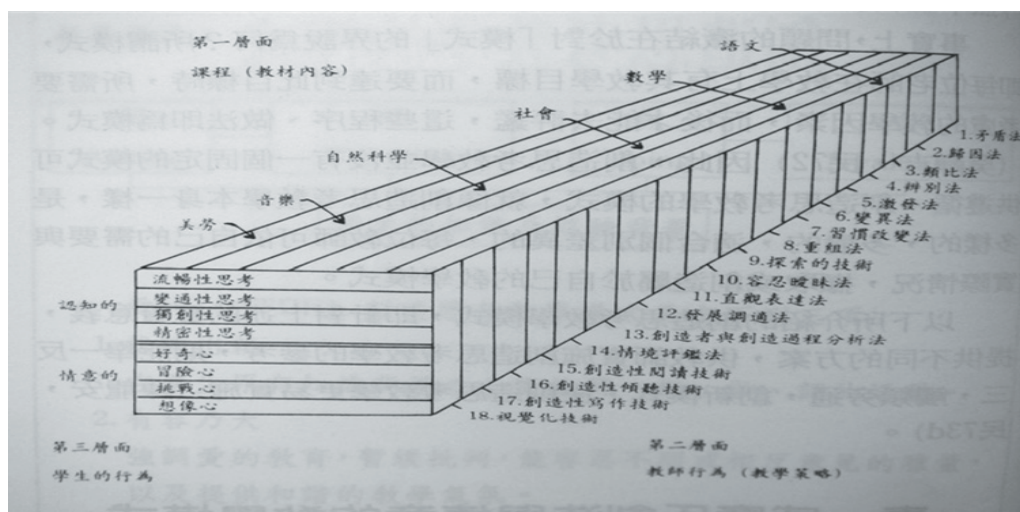
雖然傳統的講述法有其一定的貢獻與歷史地位，但是多元化的教學設計目的，不在於炫人耳目，而是激發學生的學習動機，化被動為主動。創造思考與情意教學的理念，主要就是希望利用多元策略，去改變現今社會學習領域教學現場的矛盾與困境。並盡力在一節課內，去達成歷史教學中的人文關懷與感同身受的情意標的。

（二）運用 F. E.威廉斯（F. E. Williams）「知情交互作用教學模式」

⁶ 蔡文榮，《活化教學的錦囊妙計》，頁 5。

至於教學策略的選擇，則參考威廉斯在 1970 年所提出的「知情交互作用教學模式」。當中的「知」是指「認知」，「情」是指「情意」。此模式強調教師透過課程內容，運用啟發創造思考的策略，以增進學生的創造行為。模式共分為三個層面（詳見圖二），第一層面強調的是現行學校課程中各種不同的學科，亦即教材內容。第二層面是教師的各種教學策略，亦即教師的行為，包括矛盾法、歸因法、類比法、辨別法、激發法、變異法、習慣改變法、重組法、探索法、容忍曖昧法、直觀表達法、發展調適法、創造過程分析法、情境評鑑法、創造性閱讀技巧、創造性傾聽技巧、創造性寫作技巧與視像法。並透過這些方法來刺激第三層面——學生四種認知能力和四種情意態度的發展，以達到預期的教學目標。

第三層面當中，思考的流暢性、變通性、獨創性、精密性這四項，是關於學生擴散思考發展的心智歷程，屬於認知的能力。好奇心、冒險心、挑戰心以及想像力，關乎學生的學習態度、欣賞與價值觀，是屬於情意的領域。



圖二：威廉斯知情交互作用教學模式。

（資料來源：陳英豪、吳鐵雄，《創造思考與情意教學》，高雄：復文書局，1990，頁5。）

在這次行動研究中，教授們鼓勵教師們善加運用威廉斯所提及的十八種教學策略，其相關定義整理如下：

威廉斯創造思考教學模式的十八種教學方法

創造思考教學策略	定義
1.矛盾法 (paradoxes)	發現一般觀念未必完全正確；發現各種自相對立的陳述或現象。
2.歸因法 (attributes)	發現事物的屬性；指出約定俗成的象徵或意義；發現特質並予以歸類。
3.類比法 (analogies)	比較類似的各種情況；發現事物間的相似處；將某事物與另一事物作適當的比喻。
4.辨別法 (discrepancies)	發現知識領域不足的空隙或缺陷；尋覓各種訊息中遺落的環節；發現知識中未知的部分。
5.激發法 (provocative questions)	多方面追求各項事物的新意義；引發探索知識的動機；探索並發現新知或新發明。
6.變異法 (examples of change)	演示事物的動態本質；提供各種選擇、修正及替代的機會。
7.習慣改變法 (examples of habit)	確定習慣思想的作用；改變功能固著的觀念及方式，增進對事物的敏感性。
8.重組法 (organized random search)	將一種新的結構重新改組；創立一種新的結構；在凌亂無序的情況裡發現組織並提出新的處理方式。
9.探索的技術 (skills of search)	探索前人處理事物的方式（歷史研究法）；確立新事物的地位（描述研究法）；建立實驗的情境，並觀察結果（實驗研究法）。
10.容忍的曖昧法 (tolerance for ambiguity)	提供各種困擾、懸疑或具有挑戰心的情境讓學生思考；提出各種開放而不一定有固定結局的情境鼓勵學生擴散思考。

11.直觀表達法（intuitive expression）	學習透過感官對於事物的感覺，來表達感情的技巧；啟發對事物的敏感性。
12.發展調適法（adjustment to development）	從錯誤或失敗中獲得學習；在工作中積極的發展而非被動的適應；引導發展多種選擇性或可能性。
13.創造者和創造過程分析法（study creative people and process）	分析傑出而富有創造力人物的特質，以學習洞察、發明、機密思慮及解決問題的過程。
14.情境評鑑法（evaluate situations）	根據事物的結果及含意來決定其可能性；檢查或驗證原先對於事物猜測是否正確。
15.創造性閱讀技巧（creative reading skill）	培養運用由閱讀中所獲得知識的心智能力；學習從閱讀中產生新觀念。
16.創造性傾聽技巧（creative listening skill）	學習從傾聽中產生新觀念的技巧；傾聽由一事物導致另一事物的訊息。
17.創造性寫作技巧（creative writing skill）	學習從寫作來溝通觀念的技巧；學習從寫作中產生新觀念的技巧。
18.視像法（visualization skill）	以具體的方式來表達各種觀念；具體說明思想和表達情感；透過圖解來描述經驗。

（資料來源：陳英豪、吳鐵雄，《創造思考與情意教學》，高雄：復文書局，1990，頁 6-7。）

（三）教學策略的選擇

然而並非每種策略都適合歷史教學現場的各個單元，因此在實驗的教案當中，教師是依照單元的特質，選擇幾項教學策略，試著去激發學生創造思考的能力。筆者選定「埃及古文明」這一章節，試著將多元的教學策略融入。教案從初寫到最後的完成，中間經歷過教授指正後，做第一次修正。在上過一個班級之後，根據學生的反應，教師進行第二次的微調。最後在所有班級上完

本教案後，教師自行做最後的省思與修改，最後修正版的教案詳見附件一。

筆者在此單元採用的教學策略共有激發法、視像法、類比法、歸因法、創造性閱讀的技巧、探索分析法。另外也採用非上述十八種策略中的體驗學習法來激發第三層面的情意態度，包括了好奇心與想像力。因視像法多數教學現場老師皆已運用成熟，無須贅述，茲將教案中所選擇的其他教學策略與配合的教學活動逐一分析與介紹：

1. 激發法 (provocative questions)：其定義為多方面追求各項事物的新意義；引發探索知識的動機；探索並發現新知或新發明。

教案在一開始上課的引起動機方面，採用的是激發法。首先先向學生詢問「看到木乃伊，直覺上會有什麼想法？」學生普遍會回答：「恐怖」、「噁心」、「神鬼傳奇（電影）」。接下來播放木乃伊的搞笑動畫，延續學生學習動機。播放後再次詢問短片所要呈現的想法，並向學生強調，在古埃及的宗教觀當中，木乃伊具有復活的意象，藉此影片來「引發學生探索知識的動機」。

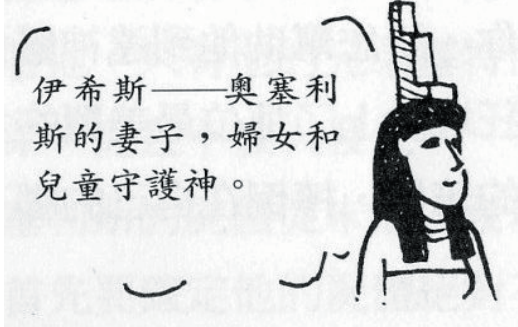


【動畫片段：<http://www.youtube.com/watch?v=mBywRSJk40o>】

2.類比法 (analogies)：類比法的定義是比較類似的各種情況；發現事物間的相似處；將某事物與另一事物作適當的比喻。

在學習單的活動三當中，採用的就是類比法的運用。教師在介紹完埃及的眾神的由來與掌管領域之後，請同學根據「狀況劇」劇情，將埃及眾神的「功能」運用在情況劇當中。

【學習單活動三】

1  奧塞利斯—— 古代國王，	2  霍魯斯—— 鷹頭神，戰神，
3  阿努比斯	4  哈索爾——牛角愛 神，她還負責快樂、 舞蹈和音樂。
5  伊希斯——奧塞利 斯的妻子，婦女和 兒童守護神。	6  叟貝克——鱷魚頭 神。他掌控著水 的供應。



*如果你是埃及人，你會向哪一位神祈禱才會得到心靈的救贖呢？填填看：

- 1.強大的____，三個月前我最小的兒子因為發燒而死，從那以後，我的妻子心都碎了。請您幫助她重回快樂的生活吧！
- 2.喔！英明的____我的兒子想要成為一名抄寫員，但是他的象形文字糟透了，老師威脅要把他趕出學校，打罵也沒用，請您幫幫忙吧！
- 3.喔！充滿力量的____，我的丈夫去世了，我幾乎用盡所有的積蓄把他做成木乃伊來取悅您，請您幫助他到達神靈世界吧！
- 4.溫柔可愛的____，我瘋狂地愛上了那位最美麗的女子，請讓他再看我一眼吧！

（資料來源：《恐怖的歷史——神鬼莫測的埃及人》⁷）答案：5734

3.歸因法（attributes）：歸因法的定義是，發現事物的屬性；能指出約定俗成的象徵或意義；發現特質並予以歸類。

神話は古埃及社會文化概念的總結，也能呈現古埃及人的宗教意識形態，因此筆者在進行「奧賽利斯」神話的解說時，特別引導學生去思考古埃及人現實生活中的意識形態或行為，有許多是從這古老的神話中衍生形成的。茲舉例如下：

- （1）神話中奧賽利斯復活後，被指派在冥間擔任陰間之神，掌控生命復活與否的審判大權，形象如同尼羅河週而復始的泛濫、孕育生命、永恆不死，因此奧賽利斯與尼羅河神兩

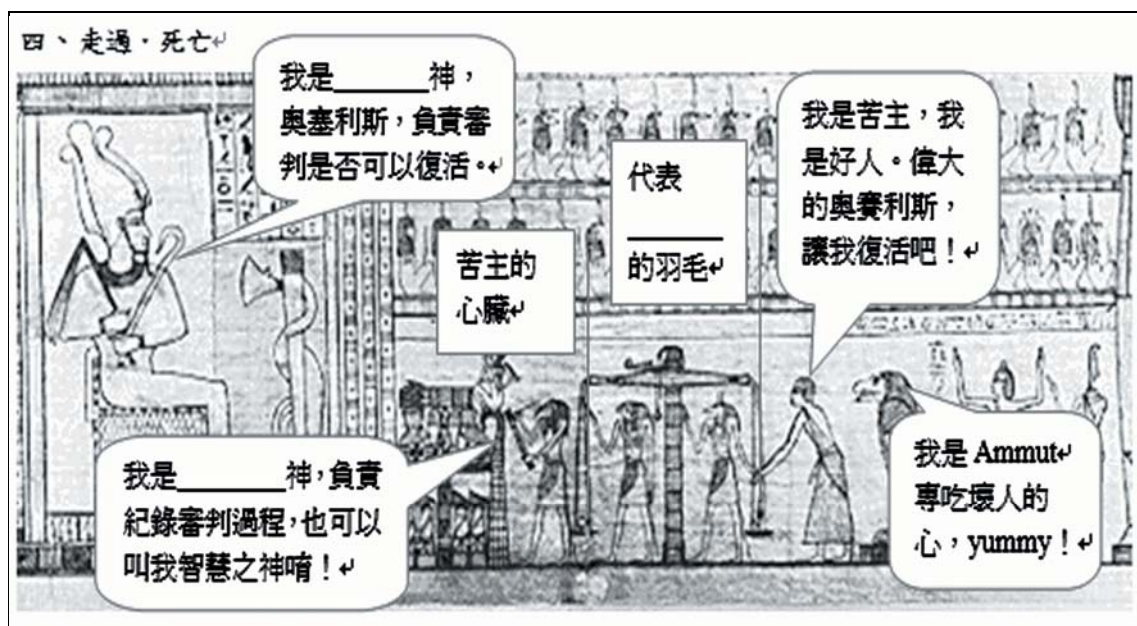
⁷ 此活動設計，由臺北市立北安國中歷史教師劉芮老師指導。素材取材自泰瑞·狄利（Terry Deary）《恐怖的歷史——神鬼莫測的埃及人》（臺北：知書房，2009）。

者後來被畫上等號，成為古埃及人的信仰中心之一。

- (2) 強調現實政權的更迭與神話的關係：埃及法老王為古埃及最高權力中心，對於埃及人如同太陽一般地存在，因此現實生活中的法老王常被視為太陽神之子。神話中奧賽利斯之子荷魯斯，在復仇成功後成為法老王，而神話中的奧賽利斯則是在冥間復活，也因此與荷魯斯的人間執政就無矛盾情節，充分解釋了古埃及現實政權中父死子替的政權轉移。

從這些神話的設計，我們可以看「復活」的意識型態。緊接著延續神話中的復活觀概念，將學生引導至古埃及人預想的死後世界，帶著同學分析課本「死亡之書」的圖片，以說書的方式介紹古埃及人從死亡後，靈魂被帶到冥間的整個審判過程。描述完後，教師再將問題意識帶到「死亡之書的功用是什麼？」、「死亡之書凸顯古埃及人什麼渴望？」藉由這些問題，強調復活觀對古埃及人生活的影響甚鉅。

【學習單活動四】

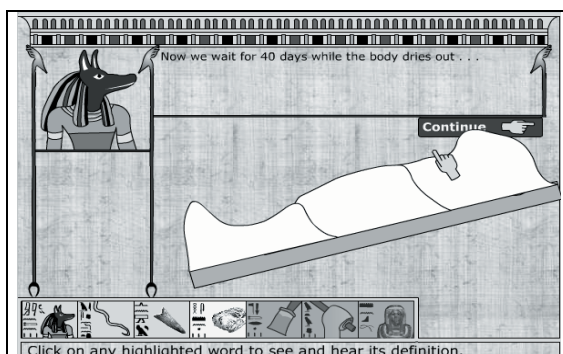
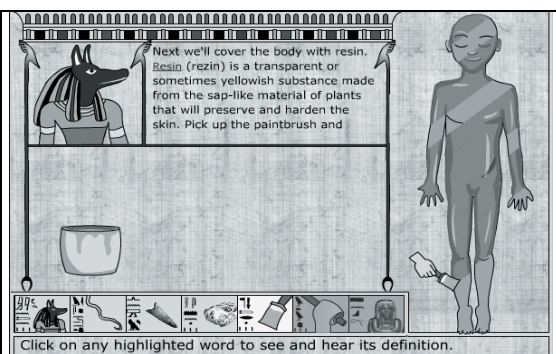
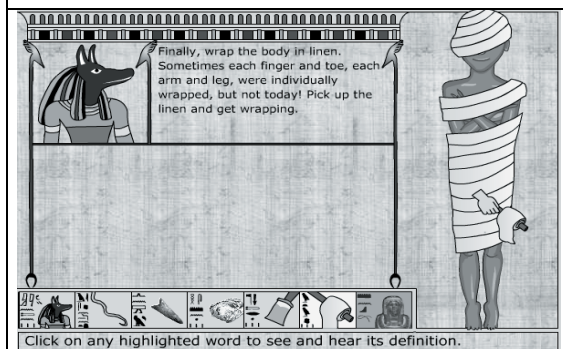
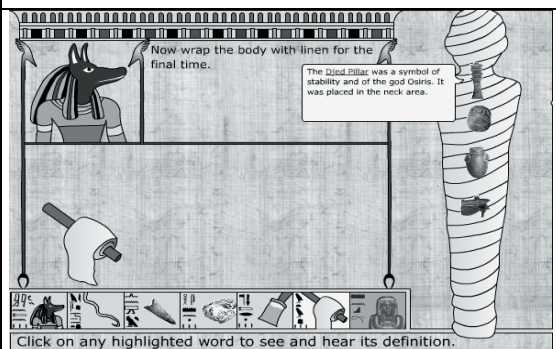
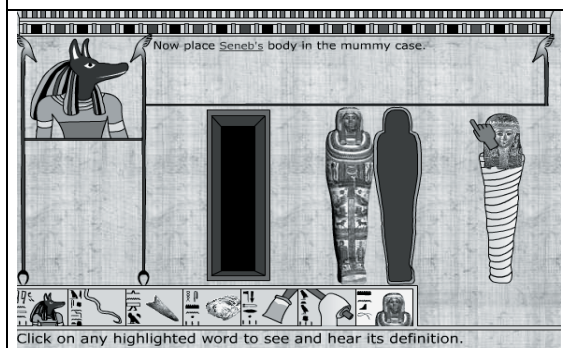
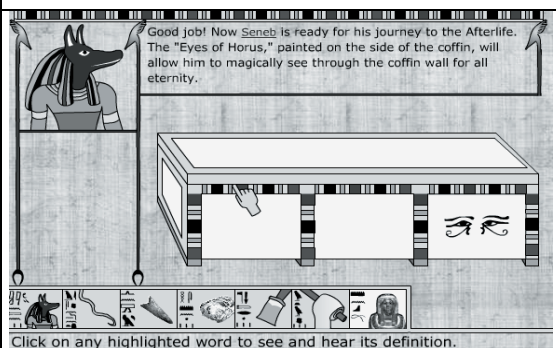


4.探索的技術(**skills of search**):探索法可分成(1)歷史研究法——探索前人處理事物的方式(2)描述研究法——確立新事物的地位(3)實驗研究法——建立實驗的情境,並觀察結果。

在本教案當中採用的是歷史研究探索法,希望學生利用多媒體互動教材去探索前人製作木乃伊的流程。在第一次教案審查焦點會議時,黃綉媛教授建議採用美國伊利諾州芝加哥大學東方學院線上博物館的互動軟體 Mummy。透過電子白板的互動教學,讓學生進行線上體驗,探索木乃伊的整個製作過程,的確引起學生相當熱烈的參與及學習熱情。但需注意的是,教師在整個探索活動進行完後,必須回歸重點,將木乃伊的製作與復活觀念結合。

【互動軟體網址 <http://oi.uchicago.edu/OI/MUS/ED/mummy.html>】

木乃伊製作的操作流程	
1.從鼻腔取出腦髓	2.以石刀取出內臟(肺、胃、肝、腸)
3.將臟器置於保護神的瓶器中	4.置入乾燥布包

 Click on any highlighted word to see and hear its definition.	 Click on any highlighted word to see and hear its definition.
5. 鋪上乾燥粉	6. 塗上亞麻油
 Click on any highlighted word to see and hear its definition.	 Click on any highlighted word to see and hear its definition.
7. 纏上亞麻布	8. 置入聖甲蟲、烏加眼等神器
 Click on any highlighted word to see and hear its definition.	 Click on any highlighted word to see and hear its definition.
9. 戴上面罩，置入人形棺	10. 將人形棺置入外棺之中，完成製作

5. 創造性閱讀技巧 (creative reading skill)：培養運用由閱讀中所獲得知識的心智能力；學習從閱讀中產生新觀念。

本教案也試著藉由文本分析，讓學生從問題的引導，自己產生符應課文內容的概念與理解。首先教師請學生依序朗讀兩篇短文，從第一篇蘇美史詩，請學生找出關鍵字：「在這裡，凡進入者即被剝奪了光明；在這裡，灰塵是菜餚、泥土是食物；在這裡，人們不見光亮，只有黑暗。」緊接著詢問學生對於西亞死後世界

的感受。

蘇美人《吉爾迦美什史詩》〈伊西塔遊地府〉

來到一個有進無出的居地；來到一個有去無回的道路

在這裡，凡進入者即被剝奪了光明；在這裡，灰塵是菜餚、泥土是食物

在這裡，人們不見光亮，只有黑暗；在這裡，人們像烏雀，以羽毛為衣裳

在這裡，塵土布滿了塵與窗。

接下來請學生從第二篇埃及的死亡知書中找出關鍵字：「他將成為王公貴人之友伴，他將得從大神之祭壇上分享麵包，及一大塊肉。」並詢問學生對這死後世界的感受，並比較出兩篇文章的差異。

【學習單活動五】

新王國時期死亡之書：

得聞此卷內容者將會有福，他的子孫亦將得福。他將成為王公貴人之友伴，他將得從大神之祭壇上分享麵包，及一大塊肉。他將不被阻擋在西方之門外。他將會晉見上下埃及之王，他將成為奧塞利斯的追隨者。

第三個問題是希望學生從「悲觀」角度出發，引導學生從西亞人文發展或地理環境，試著去給予這樣的悲觀一個合理的解釋。教師也可以藉此模式，再請學生自由發表古埃及的「樂觀」態度，可能和哪些人地因素息息相關。

問題一：從新王國時期的死亡之書內容判斷，可知古埃及人的死後世界是？

☐永恆幸福的樂園 ☐令人畏懼的煉獄 ☐一再重複的輪迴

請將根據的字句用藍筆圈起來。

問題二：相較埃及，西亞宗教觀較為☐樂觀☐悲觀，請將根據的字句用藍筆圈起來。

問題三：西亞宗教如此的發展，可能和哪些因素有關？

☐外族不斷入侵 ☐政權更迭頻繁 ☐氾濫不定時

6.其他：體驗學習法。

九年一貫課程改革後，多元評量在非學科方面已執行多年，而學科的評量往往停留在認知的紙筆評量。但是情意與技能目標的考評，需依賴多元評量，較能看出學生學習成果。歷史科並非沒有多元評量的考評方式，例如辯論會、書寫短篇歷史新聞、歷史劇本、表演歷史劇、漫畫歷史……等，但多元評量的缺點是延宕耗時，以及多數人對教師評量規準的質疑。因此當教師在考量教學活動時，往往先將這些活動剔除。筆者百般思量如何在此單元確切落實多元評量，來達到情意教學的目標，因此聯想到與「藝術與人文學習領域」跨界結合，進行埃及象形文字的「復活、再現」。希望學生透過古埃及文字與英文的對照表，書寫出自己的英文拼音，再將英文拼音利用藝文領域課程中陰刻、陽刻概念的實作，刻寫在橡皮上，並將成果加以彩印。如此的課程設計是期望透過這樣的操作，讓學生體現在保存古文物之餘，現代人可以賦予古文物新生命的「文創思維」。並舉例埃及人如何利用古文字，創造他們的文創產業與觀光資源。緊接著請學生反思臺灣正體字、書法保存的重要性，並舉例這幾年推動的漢字文化節、書法裝置藝術等活動，引導學生思考如何給予古文物新生命。

在執行層面方面，最理想的狀態是和校內藝文領域老師共同備課，讓藝文領域老師在講解雕刻理論時，能同時進行此項學習活動，比較不會造成九年級學生太大的作業負擔。如果校內藝文領域老師不能共同備課，筆者的想法是，可將其當作學期加分作業，有完成的給予學習態度的加分，以減輕老師與學生的負擔。

【學習單活動六】

六、再現·古文明：試寫出你的埃及名字，體現埃及古文明，讓埃及文字再度「復活」。

A	B	C Q K	KH	D	D J
E	Y	G	T	I	N
P	M	F	V	S X Z	M
O U W	A	R	T H	S H	H
C H					

初階：利用上表，用埃及字母「繪」出你的英文名字。

進階：進一步可利用橡皮擦，刻出自己的埃及文字姓名印章。繳交者，加學習態度分數 20 分。

英文：	埃及文：

三、教學現場的執行流程與教師的反思

(一) 教案的修正

在此計畫當中，希望教學的設計都能緊扣核心概念、前後呼應，才能讓學生在一堂課之中，透過多元的情意教學，深化對核心概念的理解與情意的激發。筆者在第一次書寫的教案初稿中，較偏向以課文章節的順序去操作教學流程，導致教學重點蜻蜓點水。經過焦點會談與教授指導之後，筆者再針對教案與教學活動進行修正。

創意思考與情意教學教材教法工作坊——焦點座談紀錄與省思

時間：101 年 8/27，9:00～13:00

地點：國立臺灣師範大學誠大樓會議室

與會人員：師大歷史系陳登武系主任、陳豐祥教授、
臺大楊肅獻教授、林慈淑教授、黃綉媛教授、吳翎君教授

教授們的建議：

一、林慈淑教授意見：

- (1) 引起動機應該更加有亮點
- (2) 應設計成一節課，選擇一小段教材，找出重要理念來貫穿整個教學活動，以免造成重點太多，學生分散式的學習後沒有整體的概念。例如：以「復活」概念作為「埃及的宗教」這個章節的教學重心，教學活動必須與中心概念前後呼應。

二、黃綉媛教授：

- (1) 應將數位典藏的內容確切融入教學資源。(感謝黃老師提供外國互動網站融入本教案教學設計)
- (2) 活動二：金字塔之謎活動中的說法三—外星人建造的。這個說法太無邊際，無法給與孩子更深入的歷史思考，建議增加一個問題：為什麼會有外星人這種說法的出現，引導孩子去思考金字塔的不可思議之處
- (3) 活動六：應減省，可構思「上古文明人類的靈魂往哪去」。

三、吳翎君教授意見

- (1) 活動三與活動七活動十分有趣，尤其是刻埃及文字印章活動，與美術科結合，更能體現動手做的樂趣。

四、教師自身的反思：可增加學生自評的設計，做出量化統計

(二) 教學現場的執行與反思

1.教學前的準備

筆者在進行教學前，在教室內布置學習區，提供學生自動翻閱與摸索，主要的素材為書籍、紀念品與圖片。期待學生再上課前、下課後可以主動學習與提問。相關的教具與素材的照片如下：

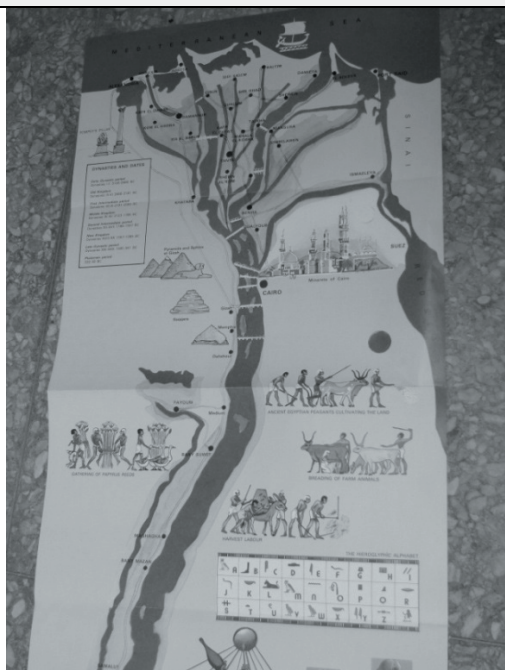
大型教具書：MUMMY



郵票式紀念品



尼羅河流域地圖



紙草仿畫



2. 課堂教學的執行與省思

在教學現場執行過後，筆者亦針對教學現場的問題加以反思。首先，此份教案內容與活動，在各班的操作上無法在預計的一堂課內結束。估計整個教案的完成大約需要 70 分鐘（1.5 節課）左右。因為筆者執教的學校九年級歷史課，整體規劃是每週兩節，還不致於影響進度。但若是一週僅一節歷史課的狀況下，教案的學習活動就必須刪減，才不至於影響課務。至於如何刪減，端看教師要將重點放在哪個概念。重心若是只放在「復活觀」，活動「眾神·愛保庇」便可刪減，將埃及的神祇著重在尼羅河神與太陽神即可，另外活動「再現·古文明」也可以簡省，少了說明與書寫時間，大致上可以將課程掌控在一堂課的時間中結束。

其次，教師在各班授課時間掌控不佳，隨著班級整體上課氣氛的差異、電子白板教室預約不到的突發情況，造成有些班級無法進行互動軟體的操作，不過此時教師改由自己親自操作的方式來隨機應變。

雖然筆者在時間流程的掌控上尚有改進空間，但是此計畫的重點在引發學生創造思考與情意關懷。現場執教的過程中，教師的確觀察到學生的學習熱情與學習動機有顯著的提升，參與課堂活動與發言的情形頗佳，師生互動關係也相當熱絡，學生甚至私下表明十分喜歡這樣的上課方式。從這些反應來看，亦不失為一場有所成效的教學行動研究

下方為筆者在教案執行後，針對教師執行層面所提出的具體細項省思單。

創意思考與情意教學教材教法研究工作坊 —— 教案施行的紀錄與省思

時間：9 月底

地點：臺北

與會人員：自己與黑夜

☒學生的反應與回饋

一、學習單的活動六圖片太過模糊

二、部分班級沒有使用互動電子白板十分可惜

☒教師的反思

1. 需再加強引起動機
2. 整課時間掌控不佳，多上了 0.5 節課
3. 學習單活動五可以再明確地讓學生感受到埃及的樂觀並與西亞的悲觀做出比較，可以再深化些。
4. 學習單活動六需置換圖片，不夠清楚
5. 自評最後需加註可複選，否則票數大多集中在某個活動，忽略其他教學活動的意義
6. 約九成的學生上課是專注的
7. 約二成五的學生對本單元的興趣感到普通，部分同學提到因為本身就很有興趣了，所以上完本單元並沒有提升他的興趣程度。
8. 約兩成的學生不願意再看額外的書籍，或許部分與課業壓力或閱讀習慣有關。
9. 約兩成的學生對於埃及宗教觀仍有疑惑，可再用紙筆測驗加強
10. 除了刻寫埃及文字，還有什麼活動可以讓埃及古文明與學生生活經驗結合，引起共鳴？

四、教學現場的學生回饋與教師的反思、建議

除了教學現場，教師的自評與感受外，學生的回饋再搭配「質的訪談」與「量化統計」，亦是判斷本情意教學教案是否達成教學目標的證據之一，茲分析如下。

（一）質的分析

以下針對學習單當中，本教案核心主題「宗教」相關的活動三至活動六，呈現教學現場的照片與學習單書寫情形。

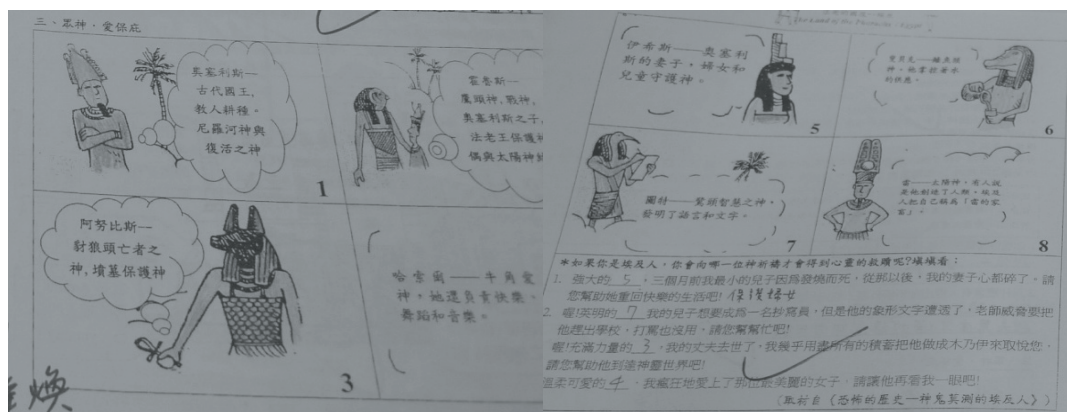
1.活動三：眾神愛保庇

(1) 上課實況



*學生正在學習太陽神與尼羅河神的形象與定義

(2) 學生學習單呈現



*學生將講義美化

(3) 學生的疑義或回饋

學生表示情境模擬題的第一題感到有疑問，題目如下：

強大的_____，三個月前我最小的兒子因為發燒而死，從那以後，我的妻子心都碎了。請您幫助她重回快樂的生活吧！

學生不懂為何答案是女性與兒童的保護神「伊希斯」，而不是愛神「哈索爾」，因為愛神掌管快樂，重回快樂應該尋求愛神的協助。

(4) 教師的分析與建議

分析學生在閱讀時，會將情境的重點放在快樂，但實際上，此情境除了快樂之外，還特意強調是失去兒子的婦人，故婦女與兒童的保護神是較佳的選項。

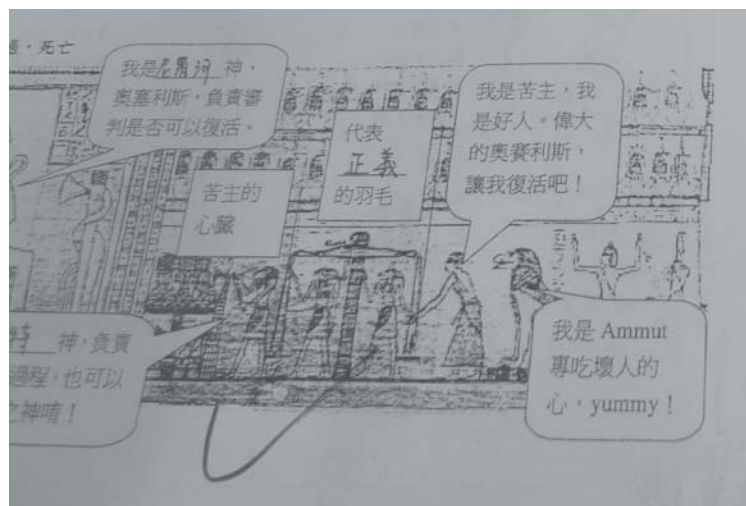
2.活動四：走過死亡

(1) 上課實況



* 教師解說宗教生死觀

(2) 學生學習單的呈現



(3) 教師的分析與建議

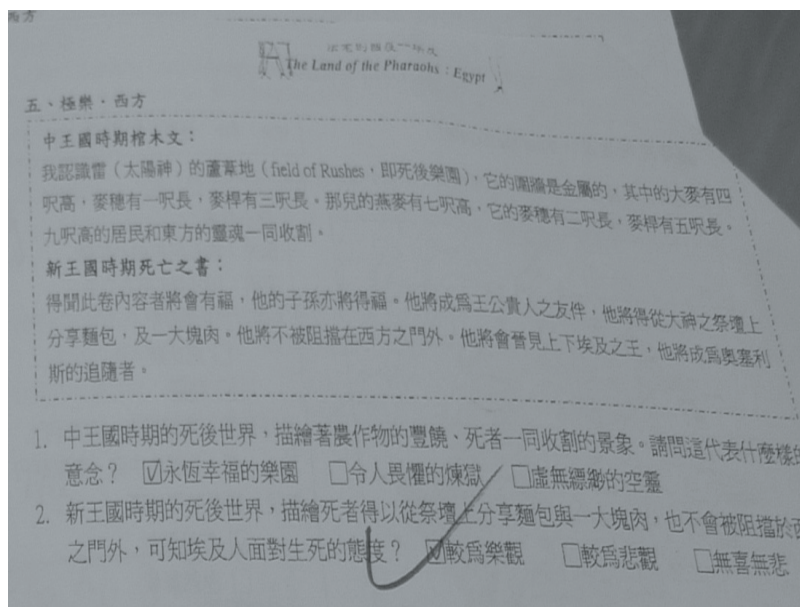
- ①學生透過之前眾神形象的解說，對古埃及神祇有初步概念，因此大多都能回答出正確的答案，有疑義的部分較少。
- ②學生對 Ammut 最為好奇，教師可補充其形象是由哪三種動物組成。

3.活動五：悲喜之間

(1) 上課實況



(2) 學生學習單的呈現



(3) 學生的疑義或回饋

原本設計的題目較為簡略，大多數的學生都可以回答出古埃及是樂觀的，但是對於死後世界究竟是「永恆幸福的樂園」還是「虛無飄渺的空靈」，部分學生反應會產生混淆。