

神話在語文與視覺藝術領域的創造力教學運用：以山海經為例

朱源清

高振耀

基隆市成功國小教師
第一作者

國立臺南大學特教系教授
通訊作者

摘要

神話是人類創造力的寶庫。在神話中，我們能夠超越時間地域的限制，欣賞前人多彩的想像世界以及璀璨的智慧結晶；然而，較可惜的是，有關神話融入創造力教學的文獻始終匱乏不足。本文旨在探究中國神話古籍《山海經》在語文與視覺藝術領域的創造力教學運用，文中首先精簡介紹神話的由來以及《山海經》的內涵，再闡明本教學活動的特色，接著敘述應用《山海經》在教學上的理念與過程，並且呈現學生在教學活動中的作品。希望本文能在神話與創造力教學的領域上有所貢獻。

關鍵詞：神話、創造力、想像力、屬性列舉法、型態合成

壹、前言

神話蘊藏著豐富的創意，可視為是人類創造力的寶庫。根據 Jung (1972)，神話中許多神祇與怪獸的圖畫及其相關的文字描述跨越了不同文化的界線，具有共通性，亦即相同的模式 (common patterns)，此模式乃是人類祖先共同的經驗遺產，反映出人類集體潛意識 (human collective unconscious)；換言之，神話被認為主要源自於人類集體潛意識，而人類集體潛意識是指一系列繼承自人類祖先的模式 (a series of inherited patterns)，在人類歷史中一代一代孕育進化，影響人類個體的思想以及行為。Jung 提出最偉大的創造力與人類集體潛意識中的原型意象 (archetypical images) 息息相關，因此越

能善用人類集體潛意識中的意象，就越能夠進行高創造力的活動 (Starko, 2005)；神話富含著人類集體潛意識各式各樣的意象，所以可成為我們創造潛能發展的珍貴資源。本文旨在探究中國神話古籍《山海經》在語文與視覺藝術領域的創造力教學運用，文中首先精簡介紹神話的由來以及《山海經》的內涵，再闡明本教學活動的特色，接著敘述應用《山海經》在教學上的理念與過程，並且呈現學生在教學活動中的作品。

貳、神話與山海經之概述

神話乃遠古初民透過想像對自然現象以及歷史事件的解釋，非一時、一地、一人之作品，反映出人類與周遭環境搏鬥之心路歷程，是以神話是人類文化的重要成分，為各

個民族的精神所依存，廣大民眾的信仰所寄託。早在文字出現之前，神話早已經以口語的形式廣泛流傳於民間，就因流傳日久，所以在經歷漫長歲月的淬鍊之下，匯集了各式各樣的想法；神話在表面上看似不合邏輯，甚至荒誕不經，但是卻蘊藏著純真質樸的內涵以及深奧雋永的哲理（鄭志明，2004；傅錫王，2005）。

神話為眾人之集體創作，其內容自然是蒐羅宏富，故在學術界中存在有各種不同的角度去檢視神話的內容，諸如想像說、自然現象說、信仰說、史談說、寓意說、潛意識說等（傅錫王，2005）。近代學者更指出神話的研究在目前已經橫跨了許多學門，像是歷史學、人類學、社會學、心理學、甚至是自然科學等（鄭志明，2004）。由於本研究意圖探索神話與創造力之間的關係，所以採用心理學中的潛意識說作為本文的架構基礎，而所選擇的神話典籍為《山海經》。底下就《山海經》以及神話與創造力教學之關聯性做精要的敘述。

《山海經》被稱為是中華文化中最吸引人也是最迷惑人的古籍，其內容可謂包羅萬象，瑰麗宏偉，舉凡地理、天文、礦物、動植物、哲學、醫藥衛生、民俗等等（李豐楙，2013；邱宜文，2002），而神話乃為主軸，穿貫其中，反映出先民欲從神話角度去探索這個大千世界的理想。流傳至今的《山海經》，其篇目已經歷多次調整編修，基本上包括「山經」五卷，「海經」八卷，「大荒經」四卷，「海內經」一卷，共約 31000 字，記載了眾多邦國的風土民俗物產等資訊，其中對於奇特動物的敘述著力甚深，計有上百種之多。《山海經》成書的時間約從春秋末年至漢朝初年，現代學者咸認為此書非一人之著作，並不是如古代所傳為夏禹、伯益所作（袁珂，2002）。《山海經》呈現了許多神獸與怪獸之意象，

奇形異狀，光怪陸離，無不顯示出先人對自然環境的神往與崇敬（李豐楙，2013；袁珂，2002）。雖然《山海經》曾一度被視為荒誕不經的古籍，但近代愈來愈多學者推崇其為中華文化的經典著作之一，深具多種學科的價值，尤其為整個中華民族的神話泉源（李豐楙，2013）；許多古代中國神話即來自於《山海經》，著名者有女媧補天、精衛填海、夸父追日、后羿射九日、黃帝大戰蚩尤以及大禹治水成功的故事（袁珂，2002）。

人類心靈最深處（以精神分析學派的說法即為潛意識）的慾望、衝動、焦慮、恐懼等可藉由神話表達出來，此表達方式亦可視為自我防衛機制中的昇華（sublimation），在各種防衛機制當中，昇華被認為是最正向健康的一種機制，而許多精神分析學者也認為昇華是人類產生創造力的主要過程（高振耀，2012；張春興，2009；Starko, 2005）。但是，較為可惜的是，長久以來鮮少有研究針對神話在創造力教學上的運用。國內學者毛連塏（2006）曾經指出為資優生所選擇的讀物宜內容語彙豐富，情節較為開放，且能啟發想像力以及涵蓋各種題材，而毛連塏所建議的題材之一即為神話故事；因此，本文嘗試對此主題作一番探討，希望能在神話與創造力教學上有所貢獻。此外，《山海經》裏面除了有文字的敘述，亦有許多圖畫，可謂圖文並茂，所以第一作者將其運用在語文以及視覺藝術兩個領域的創造力教學中，以下為其執行創造力教學的兩大特色。

參、神話運用於創造力教學之特色

一、以神話結合學生的生活經驗激發學習興趣

興趣乃是動機的基石，而學習動機能讓學生持續朝向某一學習目標邁進，所以引發學生的學習興趣至為重要（毛連塏，2006；

張春興，2009)。本教學計畫以學生的生活經驗為素材來激發興趣（Johnsen & Goree, 2005），許多學生喜歡看漫畫與玩電玩，在電玩或漫畫裏面就有出現了許多神奇的動物造形，若是能夠善用他們之前在看漫畫、玩電玩甚至遊戲王卡等相關的有趣經驗，將有助於他們在創造力課程中有更佳的表现。舉現今許多學生喜歡的漫畫書《火影忍者》為例，書中就充滿各式各樣的神獸與怪獸，許多造形皆非常奇特，以這些奇特的造型融入教學活動的內容之中，學生便很容易對所設計的活動有高度的學習興趣與動機，進而將創造潛能發揮出來。同樣地，神話當中亦有許多奇特的怪獸圖像，可謂與漫畫電玩有異曲同工之妙，所以兩者可以自然地結合，在創造力教學中相輔相成。

二、以目標明確的學習單為主要教材

根據 Csikszentmihalyi (1990, 1996) 的創造力相關研究，提供學生明確的目標與符合能力的挑戰有助於發揮他們的創造力。本創造力教學活動將神話中怪獸的相關特質轉化為目標，再將這些目標清楚地列在學習單上。基於此，活動目的主要在於運用步驟清晰與目標明確的學習單，而在內容難度方面亦能給於學生適切的挑戰。當教師在設計學習單時，常以自己的角度來看待此學習單，所以常覺得自己這樣寫學生都應該懂，甚至覺得學生應該很容易完成其中的作業，其實並不然。本活動的學習單是經過第一作者與其教師同仁討論過的，彼此的共識為設計良好的學習單能有效提升教學成果，而討論的重點在於步驟與目標的明確性，為了就是要讓同學能夠一目了然，當學生很清楚自己的任務時，教學活動就可以進行順暢，學習更容易達到預期的目標。

肆、神話運用於語文創造力教學

第一作者在所任教的六年級普通班中的一個班實施語文創造力教學。所任教的六年級學生居處屬行政等級四等城市，所在學區為商業區、住宅區、經濟經弱勢區、八大行業區、攤販區等所組成，學生來自單親或外配家庭有逐年增加的趨勢，文化社經的背景差異極大，而家長對小孩教育重視與不重視的態度，呈現五五波的分佈。語文創造力的教學活動為國語課的補充課程，希望能藉此提升該學區學生在語文方面的創作能力，活動共歷時約 240 分鐘（約六節課）。主要的活動目標為運用《山海經》中怪獸的文字描述進行創作，以下就語文創造力教學的設計理念、過程與評量做精簡的陳述，並在教學過程中的每個步驟後附上大約所需的時間。

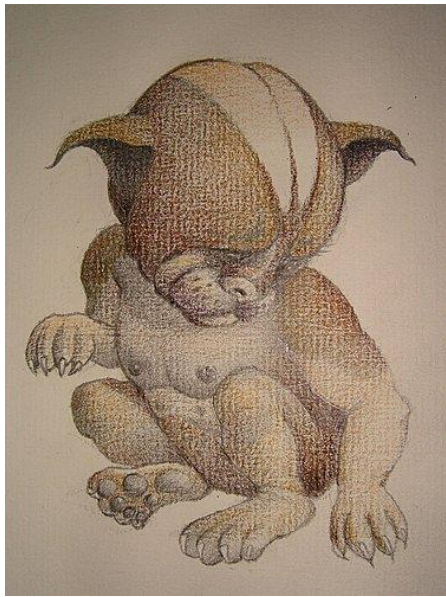
一、教學設計理念

語文教學活動的設計理念主要運用到 Crawford (1954) 的屬性列舉法（attribute listing），此技法乃是分析問題或產品的重要成分或特質，然後針對每項成分或特質提出改良或改變的構想，例如要創造出新的糖果產品，可以從形狀、大小、顏色、外層、內餡、包裝等重要元素去進行改變。本活動根據此設計學習單，參與活動的學生要想出怪獸的名稱、吃什麼、性別、功能、角色、視覺特徵等等，先完成這些「分解後」的關鍵部份，然後再把各個部份整合起來，編寫成一個小故事，也就是運用到屬性列舉法的「先分再合」之原則（Cramond, 2005; Starko, 2005）。此訓練過程會讓參與的學生感覺比較容易創作，因為先有了學習單上面自己所填的分項資料，再做一些串聯而形成一篇文章。由於同學比較容易達成學習的目標，所以就對創造力課程感到較高的興趣。

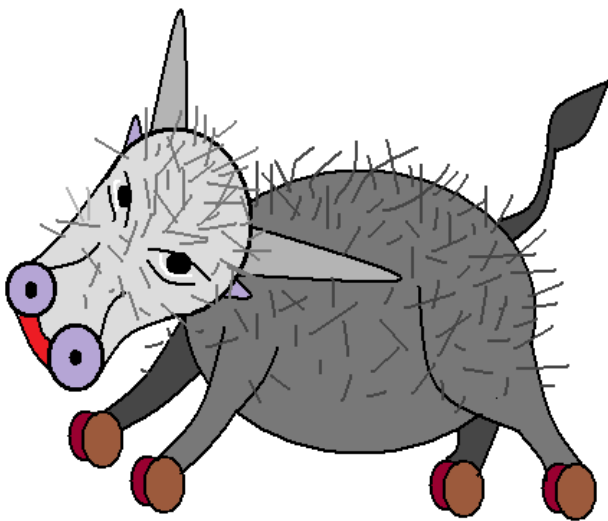
二、教學過程

1. 首先為學生精簡介紹《山海經》的內容以及歷史背景，介紹過程包括藉由教學媒

體 PPT 與網路影音等呈現生動視覺圖像來提升學生的學習動機以及視覺化技巧 (visualization skills; 陳龍安, 2006), 更能使學生容易進入《山海經》的奇幻世界, 有利於後續創造力教學的進行。以下為第一作者親自繪製作為教材的兩個圖例, 第一幅較為正式而第二幅較富童趣 (約 20 分鐘)。



圖一. 環狗



圖二. 窮奇

2. 老師示範將視覺圖像轉化為文字表現, 學生隨後練習將視覺圖像轉化為文字表現 (約 20 分鐘)。

3. 詢問學生有沒有看過較為特殊的真實動物, 讓學生在網路以及參考書上查閱動物圖鑑, 並讓他們討論這些動物的生長環境、生活習性、食物以及外型特徵, 以便能逐步距焦學教主題 (約 40 分鐘)。

4. 詢問學生有沒有在漫畫或電玩中看過較為特殊的怪獸, 並讓他們討論這些怪獸的造型與特性。給予學生機會能夠分享相關知能, 吸取彼此經驗, 增進背景知識的深度以及廣度 (約 15 分鐘)。

5. 然後, 再針對《山海經》中一些主要珍禽異獸的原文敘述作進一步解釋說明 (約 25 分鐘)。範例如下:

九尾狐, 為中國神話中的動物, 根據《山海經·南山經》所載:「青丘之山, 有獸焉, 其狀如狐而九尾。」

夔, 據《山海經·大荒東經》所載:「東海中有流波山, 入海七千里。其上有獸, 狀如牛, 蒼身而無角, 一足, 出入水則必風雨, 其光如日月, 其聲如雷, 其名曰夔。」

諸懷, 據《山海經·北山經》所載:「又北二百里, 曰北嶽之山, 多枳棘剛木。有獸焉, 其狀如牛, 而四角、人目、彘耳, 其名曰諸懷, 其音如鳴雁, 是食人。」

鹿蜀, 據《山海經·南山經》所載:「又東三百七十里, 曰柅陽之山, 其陽多赤金, 其陰多白金。有獸焉, 其狀如馬而白首, 其文如虎而赤尾, 其音如謠, 其名曰鹿蜀, 佩之宜子孫。」

合窳, 據《山海經·東山經》所載:「又東北二百里, 曰剌山, 多金玉。有獸焉, 其狀如彘而人面, 黃身而赤尾, 其名曰合窳, 其音如嬰兒。是獸也, 食人, 亦食蟲蛇, 見則天下大水。」

6. 老師為學生說明屬性列舉法，並應用在《山海經》中的怪獸描述上。學生學會抽離出怪獸主要的特徵，並上台以即興的方式口語描述自己所選擇的怪獸（約 20 分鐘）。

7. 學生依序完成語文創作學習單中的問題，並串聯成一篇短文（約 20 分鐘）。

8. 學生將此篇短文擴充成一篇小品故事，學生的作品如附件一所示（約 40 分鐘）。

9. 分享個人的故事創作，並介紹創作過程與作品內容（約 10 分鐘）。

10. 老師介紹魔幻文學作品（約 15 分鐘）。

11. 最後作總結，並告訴學生將來有機會自己可以找幾位同學把彼此創作的怪獸故事融合成一個更為龐大複雜的神話小說（約 15 分鐘）。

三、學習結果評量

評量語文創作的指標包括回應學習單中問題的適切性、語文的流暢度、情節的邏輯性、故事的完整性以及題材的獨創性，參與活動的學生中有七成以上能夠透過教學課程的引導，逐步完成學習單所設計的目標，達到評量的基本要求。而附件一所呈現的學生作品，故事結構完整，具有生動的情節，高潮迭起的劇情，頗能吸引人閱讀。一般說來，要國小就讀普通班的學生在一定的時間內完成奇幻故事的創作，並非易事。所以本次活動中有七成以上的學生達成學習目標，足以顯示本教學活動與課程設計具有協助學生語文創作的成效。

伍、神話運用於視覺藝術創造力教學

第一作者在所任教的另一個六年級普通班實施視覺藝術創造力教學，學生的背景如上所述。視覺藝術創造力的教學活動在美勞課中實施，活動共歷時約 320 分鐘（約八節課）。主要的目標為同時運用《山海經》中怪

獸的圖像以及文字描述進行創作，以下就視覺藝術創造力教學的設計理念、過程與評量做精簡的陳述，並在教學過程中的每個步驟後附上大約所需的時間。再者，由於視覺藝術創造力教學在語文創造力教學之後實施，因此有些步驟則是沿用語文創造力教學；但是，有些沿用的步驟在實施時間上有經過調整。

一、教學設計理念

在國外的創造力相關教材中常看到以型態合成（morphological synthesis）的方法來創作新奇的怪獸造型，型態合成是屬性列舉法所衍生出來的一種創造技法（Cramond, 2005），最典型的應用方式為畫出一個二維度的座標方格（grid），橫座標代表動物的頭部，縱座標代表動物的身體，接著在橫座標與縱座標上列出各種不同的動物的名稱，然後作隨機組合，從中選出新奇有趣的綜合體，例如：鳥頭馬身、貓頭蛇身、鼠頭豬身等等（Starko, 2005）。而此創造力教學活動則主要運用 Eberle(1996)的 SCAMPER(S: substitute 代替; C: combine 結合; A: adapt 調整; M: magnify or minify 變大或變小; P: put to other uses 改變原來的慣用法; E: eliminate 除去; R: rearrange or reverse 重新安排或反轉)以及陳龍安(2006)的創意十二訣(加一加、減一減、擴一擴、縮一縮、改一改、變一變、換一換、搬一搬、學一學、反一反、聯一聯、代一代)。《山海經》中的神奇動物造形，都離不開幾個概念，在原本的動物身上增加了某些部份，或少了某些部份，或某些部分被調整成不同的形狀，或此動物跟另一種動物拼接在一起，例如在教學活動有提到《山海經》中的一種動物稱為九尾妖狐，其實它就是一隻狐狸有九條尾巴。一隻狐狸將牠尾巴的部分乘以九，就改變原來的視覺形象，這就是一種簡單的一個創造方式，也就是說增

加或調整動物的局部，就可以創造出新的動物圖像。仿倣上面所述的方法來進行創作，譬如先以一隻熊為主體，嘗試把牠加上些什麼？像是多加兩隻手，然後再加三個尾巴，再多加五對翅膀與一對牛角，那這個樣子這隻「熊」，就會跟以往的我們所認知的熊有所差異，產生了非常不一樣的視覺效果。讓學生了解 SCAMPER 以及創意十二訣的內涵後，便能較容易的創造出新穎的動物造型。

此外，為使學生可以更有效地進行創作過程，本活動採用漸進的引導式創造力教學方法。例如在教學活動中先給學生視覺藝術創造力學習單（一），如附件二所示，學習單上面有一個示範插圖「開明獸」，並就開明獸的主要特性與特徵加以形容，譬如說牠有九個頭，老虎的形象，九條尾巴，擔任守門之責，擁有預卜未來的能力等，再讓學生改變某些特徵去設計一個新的開明獸。事實上這是屬於比較基本的創作活動，提供學生一些現成的基本材料，然後在此範圍裡面做變化，目的在於從比較簡單的方法出發，幫助學生跨出創造力的第一步。也就是提供學生可參考的視覺造型，然後他們做一些改變來創造出新的造型，如此對剛接觸創造視覺造型的學生，比較容易起筆動手去畫，相較於一下子就要求他們畫出全新的視覺造型，創作過程中可能遭遇的壓力與不安便降低了許多。去除焦慮與惶恐並給予支持的情境是有助於創造力的發揮（吳昆壽，2009）。

然後，再給學生視覺藝術課程學習單（二），如附件三所示，學習單（二）提供較進階的創造活動，對學生的限制亦較少，有較大的發揮空間；學習內容與語文創造力教學的學習單有雷同之處，一樣是先針對所要設計的視覺藝術造形完成以下的問題，叫什麼名字？功能是什麼？牠有什麼能力？牠吃什麼？牠的視覺特徵是什麼？學生回答完之

後就有一個現成的基本資料，屬於文字方面的資料，之後學生再轉換此文字資料成為視覺圖像。文字撰寫的過程可以幫助學生讓視覺創作的想法一步一步地具體化並組合起來，建構起所想的創新視覺藝術造型。

二、教學過程

1. 首先為學生精簡介紹《山海經》的內容以及歷史背景，介紹過程包括藉由教學媒體 PPT 與網路影音等呈現生動視覺圖像來提升學生的學習動機以及視覺化技巧（visualization skills；陳龍安，2006），更能使學生容易進入《山海經》的奇幻世界，有利於後續創造力教學的進行（約 25 分鐘）。

2. 詢問學生有沒有看過較為特殊的真實動物，讓學生在網路以及參考書上查閱動物圖鑑，並讓他們討論這些動物的生長環境、生活習性、食物以及外型特徵，以便能逐步距焦學教主題（約 40 分鐘）。

3. 詢問學生有沒有在漫畫或電玩中看過較為特殊的怪獸，並讓他們討論這些怪獸的造型與特性。給予學生機會能夠分享相關知能，吸取彼此經驗，增進背景知識的深度以及廣度（約 15 分鐘）。

4. 然後，再針對《山海經》中一些主要珍禽異獸的原文敘述作進一步解釋說明（約 20 分鐘）。範例包括九尾狐、夔、諸懷、鹿蜀、合窳等，與語文創作教學活動中所列舉的範例相同。

5. 老師示範如何將文字敘述以視覺圖像表現出來，學生隨後練習將文字敘述以視覺圖像表現出來（約 20 分鐘）。

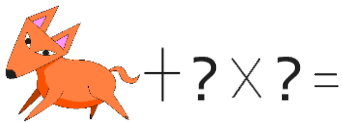
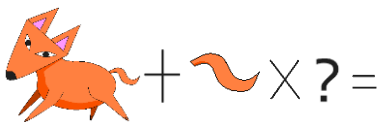
6. 學生理解視覺藝術學習單（一）中的文字敘述，並就開明獸的主要特徵作調整，進而創作出自己的開明獸圖像（約 40 分鐘）。學生作品如附件二所示。

7. 老師跟同學一起討論如何來產出一個新的視覺藝造形，並為學生說明

SCAMPER 與創意十二訣的內涵（約 25 分鐘）。

8. 將 SCAMPER 與創意十二訣應用到《山海經》中的怪獸圖像（約 15 分鐘）。

9. 學生了解怪獸造型的創作原理後，讓學生循序漸進創作奇特的動物造型。範例如下：狐狸有九條尾巴為九尾狐，再請學生自行改變尾巴的數目，改變眼睛的數目，接著同時改變部位以及數目，最後選擇另一種動物並同時改變其某部位以及數目（約 20 分鐘）。範例如下所示。



10. 學生依序完成藝術與人文視覺藝術學習單（二）中的問題，並在文字敘述的過程中讓心中的怪獸意象逐步明朗清晰（約 20 分鐘）。

11. 創造出完整的怪獸圖像（約 30 分鐘）。學生的作品如附件三所示。

12. 分享個人視覺造型創作，並介紹創作過程與作品內容（約 10 分鐘）。

13. 老師引導魔幻插畫的名家作品賞析（約 20 分鐘）。

14. 最後作總結，並告訴學生將來有機會自己可以找幾位同學把彼此創作的怪獸串連起來，再加上一些故事情節，就可形成一部精采的神奇怪獸之旅（約 20 分鐘）。

三、學習結果評量

評量視覺藝術創作的指標包括回應學習單中問題的適切性、視覺造型的創新性，視覺造型的表現性、視覺造型的變化性以及視覺造型的完整性。第一張視覺藝術創造力學習單（一），為有條件的創造力學習單，旨在讓學生能夠循序漸進地培養出視覺藝術方面的創造力，在附件二中所呈現的學生作品，可以看到突破原開明獸的圖例示範，而以一種展新的結構與視覺造型呈現，例如頭就運用好幾種動物結合起來，在尾部亦呈現變化性的企圖心，整體視覺造型複雜，並與示例差異極大，顯見同學能掌握學習單所設定的教學目標。而視覺藝術創造力學習單（二）是視覺藝術創造力學習單（一）的進階版，將原有的條件限制去除，使學生能更自由發揮其創作力。附件三中呈現學生所創作的百眼怪，造型新穎，而且繪圖細膩，可謂細節中有細節，例如在眼睛中再加入眼睛；此外，又將眼睛設計成為置中兩排，此為相當大膽傑出的表現，是在眾多學生的作品中很少見的表現方式；再者，整體造型結構完整，頗有原稿人物設計的味道，亦掌握到對稱性美感的原則，使視覺造型的變化中又有可視性且不至於造成視覺混亂。該學生造型能力顯示出有超齡的表現，是優秀的視覺藝術創造力之作品。

同樣地，要國小普通班學生在一定的時間內創作新的視覺圖像，也是頗為困難的，而本次活動中有八成以上的學生達成學習目標，亦能顯示本教學活動與課程設計可以有效幫助學生提升在視覺藝術方面的創造力。

伍、教學省思

在這些創造力教學活動實施後，筆者認為可以將學習單再修正為難、易兩種，以滿足不同學習能力的學生之需求。而且可以把語文創造力與視覺藝術創造力學習單交叉使用，例如給予在語文創造力學習單表現較佳的學生難度較高的視覺藝術創造力學習單，而給予在視覺藝術創造力學習單表現較好的學生難度較高的語文創造力學習單，如此進一步了解兩個不同領域中創造力學習單的相關性，以提供創造力學習單設計的日後參考。再者，本次教學活動僅選擇兩個六年級普通班施行，未來可以增加教學活動實施的班級數量，以便有多的資料可以提供參考，俾利學習單的調整修正與學習成效的評估。另外，可以進一步將分別在語文與視覺藝術創作表現優良的同學組織成一個團隊，共同創作一個結合插畫的奇幻故事，統整語文與視覺藝術創造力，將學生的創造力帶入更高的領域。最後，筆者還想分享一個發現，因為實施創造力教學活動的兩個班級為常態編班的形式，所以兩班學生的程度應是相仿的，雖然兩個班級的學生參與創造力教學的興趣皆頗高，但是參與視覺藝術創造力活動的班級，就整體而言，其參與的興致比參與語文創造力活動的班級還更高一些，達成學習目標的比例也是更高一些。筆者認為這個現象可能是由於現在許多學童覺得寫字寫作文是件麻煩事，而塗鴉或畫圖比較輕鬆愉快，所以若能將塗鴉或畫圖融入學童的寫作活動，也許能降低學童排斥寫作的心態，進而提升其寫作的的能力。

陸、結語

此次將《山海經》運用在創造力教學上提高了學生的學習動機並獲得學生良好的回

應。《山海經》除了有奇幻的內容可以激發想像力與創作之外，由於其中的神話也往往含有深遠的寓意以及哲理（例如精衛填海與夸父追日皆鼓舞人們要有鏗而不捨的鬥志與毅力），所以許多內容其實也可拿來做為情意教育的教材（袁珂，2002）。神話引領我們超脫了時間地域的限制，盡情馳騁於前人多彩的想像世界，欣賞其璀璨的智慧結晶；在教學上，神話豐富了我們的授課內涵並且開發了學生的創造潛能。

參考文獻

- 毛連塹 (2006)。資優教育：課程與教學。臺北：五南出版社。
- 李豐楙 (2013)。山海經：神話的故鄉。臺北：時報文化出版公司。
- 吳昆壽 (2009)。資賦優異教育概論。臺北：心理出版社。
- 邱宜文 (2002)。山海經的神話思維。臺北：文津出版社。
- 高振耀 (2012)。解開創造力的奧秘：創造力的四個 P。特教論壇，12，1-12。
- 袁珂 (2002)。山海經。臺北：臺灣古籍出版公司。
- 張春興 (2009)。現代心理學 (重修版)。臺北：東華出版社。
- 陳龍安 (2006)。創造力思考教學的理論與實務。臺北：心理出版社。
- 傅錫壬，(2005)。中國神話與類神話研究。臺北：文津出版社。
- 鄭志明 (2004)。宗教神話與崇拜的起源。臺北：大元出版社。
- Cramond, B. (2005). Developing creative thinking. In F. A. Karnes & S. M. Bean (Eds.), *Methods and materials for teaching the gifted* (2nd ed.; pp. 313-351). Waco, Texas: Prufrock.
- Crawford, R. P. (1954). *The techniques of creative thinking*. New York: Hawthorn Books.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Collins.
- Eberle, B. (1996). *SCAMPER: Creative games and activities for imagination and development*. Buffalo, NY: D. O. K.
- Johnsen, S. K., & Goree, K. K. (2005). Teaching gifted students through independent study. In F. A. Karnes & S. M. Bean (Eds.), *Methods and materials for teaching the gifted* (2nd ed.; pp. 379-408). Waco, Texas: Prufrock.
- Jung, C. G. (1972). *The spirit in man, art, and literature*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Starko, A. J. (2005). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight* (3rd ed.). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

附件一

語文創作學習單

示例：開明獸，據《山海經·海內西經》所載：「崑崙南淵深三百仞。開明獸身大類虎而九首，皆人面，東向，立崑崙上。」同時也記載說崑崙門有九面，便由開明獸擔任守門之職，而在《竹書紀年》中則稱開明獸是服侍西王母的靈獸，擁有洞察萬物預卜未來的能力，開明獸常在西王母出行前擔任引導。(同學任務：自己構思新的語文創作寫入下列表格。)

名稱？	靈焮	性別？	女
吃什麼？	一般人類的食物	什麼身份？	某個皇上的皇后
功能？	迷惑人心	能力？	洞察萬物預卜未來的能力
住在那？	住在養心殿裡		
視覺特徵？	長頭髮，身材窈窕，眼睛大大的，臉蛋漂亮。		
其他？	無		

依照上面的示例以及重點形容文字寫成一段創作文章 (同學任務：寫出約 50~100 字創作)。

靈焮原為開明獸，因為好奇人間的生活而化身為一位漂亮的姑娘。就在下凡的那一天，皇上剛好出巡，所以巧遇靈焮，皇上看見她如此美麗，就邀請她當皇后，而靈焮也答應了。但是，靈焮個性兇殘，皇上為了她每天殺死許多人民，而靈焮每天都很開心看著人民被殺。另外，皇上還知道靈焮能預知未來，所以十分疼愛她。

試著依上述表格內容，編寫成一則小品故事。(同學任務：寫出約 150~300 字創作)。

靈焮原為開明獸，每天在天上看著人間人民的生活，覺得在天上的日子太無聊了，所以下凡人間過平民百姓的生活。她長得十分漂亮，一走進村裡，每個人都目不轉睛地注視著她。當時，皇上剛好出巡，恰巧遇見美麗的靈焮，於是慢慢地靠近她並邀請她來當本國的皇后，而靈焮也答應了，所以他們便找一個良辰吉日完婚了。靈焮告訴皇上她有洞察萬物預卜未來的能力，皇上聽了龍心大悅，於是答應為她實現一個願望。靈焮對皇上說：「我十分喜愛看人民被殺，所以我的願望是每天能看到人民被殺。」起初，皇上不答應這個無理的要求，但是靈焮可以迷惑人心，所以皇上被迫下達這個指令。「啊哈哈！」靈焮滿足地大笑，每天都能看到自己喜歡的景象，心裡頭真是痛快！西王母看見靈焮的胡作非為，立刻決定下凡制止她。爾後，靈焮一看到西王母隨即逃跑。就在一次被西王母撞見，立即拿特製的繩子綁住她，並將她帶回天上。命令她以後在出行前擔任引導，否則會將她交給玉皇大帝處置，所以靈焮自此就成為西王母的靈獸了。

語文創作學習單

示例：開明獸，據《山海經·海內西經》所載：「崑崙南淵深三百仞。開明獸身大類虎而九首，皆人面，東向，立崑崙上。」此外也記載說崑崙門有九面，由開明獸負責守門之職務，而在《竹書紀年》中則提到開明獸是服侍西王母的靈獸，具有洞察萬物預卜未來的能力，開明獸常在西王母出行前擔任引導。（同學任務：自己構思新的語文創作寫入下列表格。）

名 稱？	苦力怕	性 別？	不男不女
吃 什 麼？	不吃東西	什麼身份？	怪獸
功 能？	擾亂、嚇人	能 力？	自爆
住 在 那？	深山的樹林中		
視 覺 特 徵？	四隻腳、身體為綠色		
其 他？	會到海邊曬太陽，體內有火藥成份。		

將上述表格重點形容文字串聯成一段創作文章（同學任務：寫出約 50~100 字創作）。

綠色的苦力怕偽裝在深山的樹叢中，趁人不注意時就會突然爆炸，地面就會被炸出一個大洞，假如你進入它的地盤，它就把你炸飛，將它打死，就會掉出許多火藥。

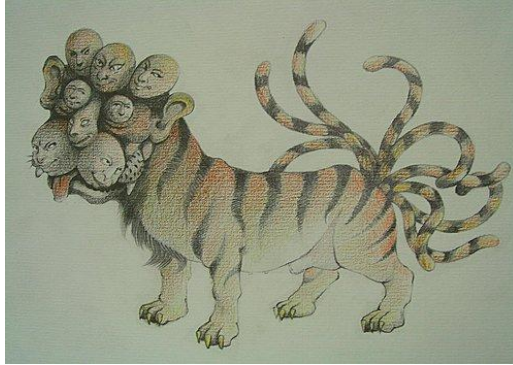
試著依上述表格內容，編寫成一則小品故事。（同學任務：寫出約 150~300 字創作）。

某年某月某日，某人因為錢財不足，所以他拿著鎬子到礦坑挖煤礦賣錢。挖到一半，挖到一個很硬的石頭，挖了半天，怎麼都挖不開，所以他決定將石頭炸開。於是他走進深山，挑釁苦力怕，他將苦力怕引到礦坑，苦力怕一爆炸，就把石頭炸碎了。沒想到石頭後有個寶藏箱，打開一看，發現了許多金銀財寶，因此他成了億萬富翁。最後，他因為害怕錢財被偷，天天守在家中不敢出門，最後臥病在床，離開人世。

附件二

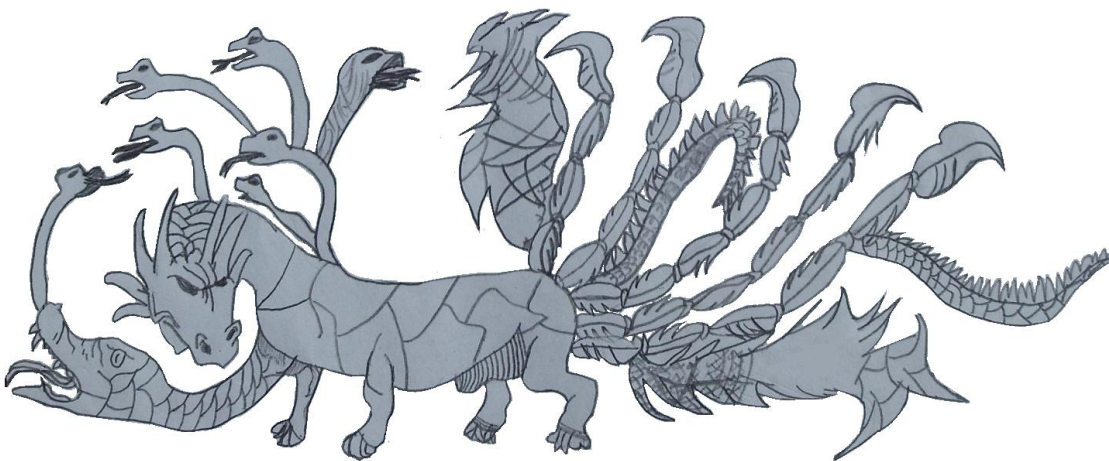
藝術與人文視覺藝術學習單(一)

示例：開明獸



名稱	開明獸	性別	雄雌
吃什麼	未註明	什麼身份	1、崑崙門有九面，便由開明獸擔任守門。 2、職服侍西王母的靈獸。
功能	1、守門之職。 2、西王母出行前擔任引導。	能力	擁有洞察萬物預卜未來的能力。
住在那	立崑崙上。		
視覺特徵	開明獸身大類虎而九首，皆人面。		
其他	無。		

將上示例述重點形容文字，思考創造新的視覺圖像，畫於下列畫框。(同學任務：自己構思新的開明獸畫入下列表格，並構圖、描繪、著色等，完成一張類似插畫圖畫。)



附件三

藝術與人文視覺藝術學習單(二)

同學任務：自由創作，試著依下列表格構思，寫入新的造形視覺圖像。

名稱	百眼怪	性別	男性
吃什麼	吃壞人的心	什麼身份	暗巷裡的守護神
功能	消滅邪惡勢力	能力	看穿邪惡的人心
住在那	巷子的陰暗角落		
視覺特徵	很多顆大大小小的眼睛、嘴大、牙齒多且利		
其他	面惡心善		
創造提示	 <p>(* 可以運用自己的創作原則)</p>		

同學任務：依自己上述重點形容文字，創造新的視覺圖像，並構圖、描繪、著色等，完成一張類似插畫圖畫。



Application of Mythology in Teaching for Creativity in the Domains of Language and Visual Arts: Taking Shan Hai Ching for Example

Chu, Yuan-Ching

Keelung Municipal Cheng Kung Elementary
School, Teacher

Kao, Chen-Yao

Department of Special Education, National
University of Tainan, Professor

Abstract

Mythology is a treasury of human creativity. Mythology helps us transcend the limits of time and space and leads us to enjoy our ancestors' vivid imagination and crystal of wisdom. However, it is a pity that there has long been a paucity of literature on the application of mythology in teaching for creativity. The focus of this paper was on the incorporation of Chinese mythological classic, Shan Hai Ching, into teaching for creativity. In this article, the introduction of mythology and Shan Hai Ching is first presented. Then come the two major characteristics of the instructional activities. The theoretical base and processes of the instructional activities, along with student participants' works, are shown subsequently. Hopefully, this article can make some contribution to the domain of mythology and teaching for creativity.

Keywords: mythology, creativity, imagination, attribute listing, morphological synthesis