

# 創造性教學策略 (CTS) 教室的「ABCDE」框架

Wong L.P. & Tsin T.S.

中譯：盧展毅

## 內容摘要

創意教學策略 (CTS) 在教育領域已被廣泛討論，然而至今仍缺乏清晰且全面的定義。為彌補這一空白，筆者藉由「ABCDE」框架對創意教學策略進行了定義。該框架包含五個核心特徵：Aims 目標（明確訂立課程目標）、Blueprint 藍圖（擬定詳細的課程計劃）、Creativity 創造性（設計富有創意與吸引力的學習活動）、Display 展示（為學生提供作品展示的機會）以及 Evaluation 評價（採用具體的評分標準開展成果評估）。此定義立足實踐，全面涵蓋輸入環節（備課階段）、過程環節（開展學習活動）和輸出環節（學習成果呈現）。本文以小學高年級《鄭人買履》的教學為例，展示及分析「ABCDE」框架的具體應用，並闡明使用 CTS 的課堂如何將平日的課堂轉化為富有趣味、充滿創新且目標明確的學習體驗，最終提升學生的創造力、學習動機與整體學習效率。

## 關鍵字

創意教學策略 (CTS)、「ABCDE」框架、戲劇教育 (DiE)、人工智能教學策略

## 引言

儘管在小學漢語教學中應用創造性教學策略 (CTS) 的研究已十分廣泛，但其清晰且全面的定義仍未明確。許多學者雖強調了 CTS 的重要性，但其定義往往模糊且易產生歧義。部分學者僅從結果定義 CTS，主要關注其作為提升學生學習動機、學習效果和創造力的教學策略。然而，CTS 雖能產生上述效果，卻可能讓人質疑是否其他教學策略也能達成類似結果，這一視角顯然不夠充分。



圖 1：基於 CTS 的課堂的三個部分

本文筆者通過「ABCDE」框架提出了一個更實際的 CTS 定義，該框架將 CTS 的特徵歸納為 CTS 型課堂的三個關鍵部分（見圖 1）。

在「輸入」環節，備課需要制定緊扣課程目標（Aims）的教學策略，同時依據詳盡、有序的藍圖（Blueprint）開展課程設計。在「過程」環節，課程實施側重組織多樣化且富有創意的學習活動（Creative learning activities）。在「輸出」環節，CTS 課堂聚焦於提升學生的創造力、學習動力與學習效率，同時為學生創造機會，使其能夠及時展示（Display）其創意作品。CTS 的另一個重要特徵在於，教師需要使用清晰的評分標準評估（Evaluation）學生的展示作品，使學生能在過程中自我評估學習成果。

對 CTS 進行清晰而實用的定義尤為重要，主要原因有二：首先，若教學策略符合框架中列出的五個特徵，則有助於將其確定為 CTS；其次，教育工作者可以借此深入瞭解 CTS 的性質和實施方法，從而確保在課堂教學中，CTS 能有效培養學生的創造力，提升學生的參與度。

我們將於下文以小學高年級文言文篇章《鄭人買履》為例，詳細解釋「ABCDE」框架的應用（香港教育局，2022，第三項）。

### A——目標（Aims）

課程目標至關重要，它是教師每節課的教學方向，必須時刻銘記。目標通常列明於教育局發佈的課程指南中。部分教師可能因工作繁忙而可能忽視這些檔，但要注意它們是維持教學重點和衡量學習成果的重要工具。

然而，許多教師常因機械式遵循步驟或過度強調學生參與度而忽視目標。參與度固然重要，但不應被誤作為判斷學生學習效果的唯一標準。事實上，一堂課的真正效果取決於學習目標是否達成。若無清晰目標，課堂可能變得漫無目的，活動雖吸引人卻無法實現教學目標。

以文言文篇章《鄭人買履》為例，課堂主要教學目標可聚焦於兩方面：一是教授文本中的字詞和篇章（文本分析）；二是傳達故事的核心寓意——靈活變通的重要性與的固執守舊的弊端。故事中，鄭人因堅持用家中量好的繩尺而非直接用腳試穿來確認鞋碼，最終未能買到鞋子，這種對規則的固守導致了錯失了買鞋的機會。

對於後設目標而言，教師可鼓勵學生聯想校園中一些因缺乏變通而遭遇失敗的場景，並通過角色扮演戲劇活動還原情境。若學生毫無頭緒，教師可讓學生諮詢人工智能工具後自行調整。以下是經學生改編的 AI 工具示例：

安娜一直乘坐 9 路公車上學。當附近新建的地鐵站開通、提供更快路線時，安娜卻拒絕換乘，堅持說：「我一直都坐公交。」然而隨著新地鐵線路運營，公車班次變得稀疏，導致她屢次遲到。儘管老師建議改乘地鐵，安娜仍固守習慣。最終，多次遲到使她錯失了「品行優異獎」。

這一活動既能同時提升學上的聆聽、說話、閱讀理解和寫作（如劇本創作）等中文語言能力，又能深化其對中國文化與價值觀的理解。此外，通過角色扮演的活動可有效培養學生的創造力、溝通協作、批判性思維和問題解決等通用能力。此類活動讓學生在內化故事道德啟示與價值觀念的同時發展核心素養，確保教學兼具意義與實效。

部分教師或會提出疑問：「教學過程中真的需要同時兼顧這麼多目標嗎？這似乎很難做到！」。而據筆者經驗，課堂中兼顧所有目標是必要的，並且非難以實現。許多教師能自信從容地梳理並闡述所有目標，是因為這些目標是彼此有關聯的——只要記住一個目標自然會引出下一個，最終便能同時兼顧所有目標。

另一方面，筆者亦很難想象教師會在毫無準備教學目標的情況下走進教室。若沒有清晰目標，又何談達成教學成效呢？

## B—— 藍圖（Blueprint）

為了有效地實現課堂目標，教師需要製定藍圖或課程計劃（即教案），逐步組織教學。一份精心設計的藍圖包括細緻的時間管理，最重要的是確保課堂各環節符合學生能力，同時可設計不同挑戰或學習任務促使學生達成教學目標。

藍圖應為教師提供學習活動的詳細步驟。以《鄭人買履》的角色扮演活動為例，教師可將學生分組，並確保每組學生理解所扮演的故事角色。能力較強的學生可自主分配角色，獲得更多自主權；而能力較弱或不熟悉角色扮演的學生，教師則需提供更詳細的指導，例如：

在故事開篇「鄭人在家用繩尺量腳，再去市場買鞋」的場景中，教師可預先為小組分配角色：

1. 鄭人
2. 鄭人妻子
3. 鄭人兒子
4. 鄭人母親
5. 鄰居

對於能力較弱的學生，教師可提供部分或全部角色的預設對話範本，例子如下：

1. 鄭人：「我想買雙鞋，先量一下腳的尺寸」
2. 妻子：「快點兒，我先去做飯，稍後幫你把尺碼記下來。」
3. 兒子：「爸爸，你的鞋太舊了。」
4. 母親：「動作快點，我們等你一起去。」
5. 鄰居：「我餓壞了，能先吃點東西再走嗎？」

藍圖還應規定此環節的準備和表演時間等關鍵細節。例如，可以給學生 10 分鐘準備角色扮演，2-3 分鐘表演。教師還應為學生列出事件發生的順序。在這種情況下，事件可以包括：

1. 鄭人在家量腳
2. 鄭人發現忘帶繩尺後與店主的對話
3. 鄭人趕回家取繩尺
4. 鄭人堅持帶繩尺的固執行為，最終空手而回

是否以書面形式呈現詳細藍圖取決於教師經驗：資深教師可能無需書面記錄，而是在腦中形成詳細計畫；但經驗與教齡未必正相關，基於 CTS 的課堂真正以學生為中心，許多資深教師可能尚不適應這一模式，因此仍需書面化的詳細藍圖；對經驗較少的教師而言，書面詳細藍圖更是必不可少。

是否以書面形式呈現詳細藍圖取決於教師經驗：有經驗的教師可能不會寫出詳細的藍圖，而是在腦海中已經形成了詳細的教學計畫。然而，經驗與教齡未必正相關。基於 CTS 的課堂是真正以學生為中心的，許多資深教師可能尚不適應這一模式。因此，還是需要先書面擬定一份詳細的藍圖；對經驗較少的教師而言，書面擬定藍圖更是必不可少。

無論如何，教師都必須確保學習活動對所有學生而言清晰、易於操作且可實現。這樣的規劃能讓學生專注於創作和表現，而不會感到力不從心，確保課堂兼具吸引力與實效性。

## C—— 創造性 (Creativity)

創造性階段是 CTS 教室的核心，它鼓勵學生創作原創作品。參與創造過程能培養學生的多種技能，例如：

- 培養學生對周圍事物的興趣和好奇心，從而提高他們對周圍環境的敏感度。
- 激發學生源源不斷地產生想法（流暢性）。
- 幫助學生思考各種不同的想法（靈活性）。
- 使學生意能夠提出獨特和非凡的想法（獨創性）。
- 培養學生完善自己想法的動力，特別是鼓勵他們不要害怕放棄無用的舊想法，要有毅力重新開始新的想法（屬述）。

在實施基於 CTS 的課堂教學時，教師必須始終牢記培養學生創造力的目標。

創造性可通過多種形式呈現，如對話、獨白、手勢、定格畫面、繪畫或書面文本等。學生可借助這些媒介以獨特且有意義的方式表達對課程的理解。

小組合作在培養創造力方面尤為有效，因為它能讓學生相互合作、相互學習。在這一過程中，環境因素至關重要，尤其是培養學生「延遲評判」的思維模式，鼓勵接納和以開放態度對待創新與非常規的想法。學生之間可以相互扶持，促進共同成長並建立團隊合作意識。

例如，在《鄭人買履》的課文教學中，教師可要求學生分組創作一個 2 分鐘的短劇，展現校園場景中固執己見的後果。目前，教育界正提倡在學習中使用人工智慧工具，因此教師可鼓勵小組借助 AI 工具生成想法，優化成果後再進行表演。

以下是學生基於 AI 工具 POE 修改的案例：

## 《彼得借書》

彼得是一名六年級學生，熱愛閱讀，尤其喜歡圖書館的冒險類書籍。一天，中文科陳老師讓同學們選擇一本喜愛的書閱讀，並在一周內提交讀後感。

彼得立刻想到一本一直想借的書——《大冒險》。放學後，彼得沖向圖書館，卻發現書已被借走。

圖書管理員張老師說：「彼得，你可以看看其他冒險類書籍，比如《神秘森林》或《海洋之旅》，都很精彩。」

彼得卻搖搖頭說：「不行！老師說要選我喜歡的書，我只喜歡《大冒險》。」

一個星期過去了，書還是沒有還回來。彼得沒有交作業。

教師可給予學生 10-15 分鐘練習，確保小組能分配角色，然後在 2 分鐘內完成表演

這種學習策略能加深學生對文本與日常生活關聯的理解。鼓勵創作可促進深度參與，推動學生對文本及其內涵進行更全面的探索。協作過程不僅能提升創造力，還能培養溝通、合作等重要人際交往技能。

## D——展示（Display）

在 CTS 教室中，展示（Display）是學生呈現創意作品的關鍵環節。展示應是即時的，即在創作過程結束後不久、同一節課內進行。若創作一篇文章或作文後，僅將作品交給教師，數周後批改返還，其吸引力會大幅降低。為滿足 CTS 教室的標準，創意作品必須及時展示。通常，單節課內會進行多次展示，讓同學間能觀看並互動。這種方式可促進共用學習、協作及即時回饋。

若僅在課後很久才挑選少量優秀作品展示，而忽略其他作品，則不符合展示環節的要求。例如，作文雖屬創造性活動，卻常在數周後張貼於教室公告欄，這種延遲展示無法滿足 CTS 教室的要求。經驗表明，此類延遲展示既無法提升課堂學習氛圍，也無法增強課堂吸引力。

課堂內的即時的展示可實現即時互動。例如，角色扮演活動可在 10 分鐘準備後立即進行；當學生完成寫作後，教師可要求其將作品上傳至 Padlet 等網上平臺，供同學觀看與互動；教師也可挑選部分作品在智慧白板上展示，並向全班提供回饋。這種對學生作品的即時分享與討論，能讓課堂更具互動性和吸引力，滿足 CTS 教室中展示（Display）環節的目標。

需注意的是，即時展示可能給學生帶來壓力。教師必須關注這一點，尤其在角色扮演活動中。例如，教師可讓所有小組同時展示作品，再邀請心理準備更充分的一兩組向全班表演。許多教師擔心同時展示會擾亂課堂紀律，但實際情況往往並非如此——如同體育課全班同時參與活動卻不會混亂，CTS 教室的學生通常也會專注於活動。建議教師在判定會擾亂紀律前先嘗試這一方式。

## E——評估（Evaluation）

評價（Evaluation）階段是 CTS 教室中極具吸引力的環節，它涉及反思與回饋部分。評估可採用多種形式，大致可分為三類，包括對學習的評估（Assessment of Learning）、促進學習的評估（Assessment for Learning）和作為學習的評估（Assessment as Learning）。對學習的評估能幫助教師評估學生是否已達到學習目標；促進學習的評估能讓教師識別學生在學習過程中的優勢與不足，以便幫助學生持續改進，同時調整課堂設計、優化教學方法以滿足學生需求；而作為學習的評估則側重于幫助學生在學習過程中認識自己的優缺點，培養學生的自主學習能力。（課程發展議會，2023，5.1 章）

上述三類評估均至關重要，但在 CTS 教室中，第三類「作為學習的評估」尤為關鍵。「作為學習的評估」具評估的針對性與即時性，使教師能夠有效監控評估成效。為了確保評估的成效，清晰的評分標準必不可少。該標準應在學生開始進行學習活動前告知他們，作為學生完成學習任務的指導。學生若清楚評分標準，便可持續修改作品，甚至在評估前就大致瞭解自己的可能得分。這一過程不僅提升了作業品質，還能促進學生對學習的深度參與。

就上文「C——創造性（Creativity）」部分提到的《彼得借書》角色扮演為例，評分標準應與教師設定的具體要求和重點一致。以下是示例評分標準：

(1：有待改進；2：滿意；3：良好；4：優秀)

內容	1	2	3	4	評論
故事與主題相關					
角色設計合理					
所有角色都有 1-2 句台詞					
發言，內容充實					
語言清晰					
肢體動作					

學生表演或展示創意作品後，教師可引導討論，讓學生根據事先提供的評分標準反思自己的作品並向同伴提供回饋。教師可根據評分標準提出有針對性的問題，鼓勵學生提出建設性的批評意見，並找出學生的長處和需要改進的地方，從而引導這一過程。

評價不僅僅是通過評分標準對學生的表現進行打分或評估，它也是學生反思自己的學習過程、發現自己長短處並找出改進方法的機會。通過即時評估，學生更易內化其接收到的回饋並應用於未來的學習任務。這使評估成為 CTS 的關鍵組成部分，促進成長與深度學習。

## 結論

本文基於 CTS 的課堂「ABCDE 框架」為 CTS 提供了一個具實踐性的定義。該框架強調，教育工作者必須首先注重設定明確的教學目標（Aims），並在此基礎上制定周密的教案藍圖（Blueprint），確保學習活動具創意能積極調動學生的創造力（Creativity），並要求學生及時向全班展示（Display）他們的創意作品。在整個過程中，教師需精心設計與課程目標一致的評估（Evaluation）評分標準。

從上述《鄭人買履》的學習案例可見，基於 CTS 的課堂不僅能幫助學生以更高的動機和效率掌握學習內容，還能培養廣泛的通用技能，包括創造力、溝通能力、協作能力、批判性思維，最重要的是通過教育發展學生的核心價值觀。

誠然，基於 CTS 的課堂經常涉及戲劇活動（通常稱為「戲劇教育」（DiE）教學策略），但 DiE 只是 CTS 的一個高效而重要的組成部分。我們認識到，戲劇教育是一種強而有力的工具，有效的 CTS 教室也常融入 DiE 策略。然而，CTS 是一個更廣泛的框架，其涵蓋了 DiE 教學策略之外，還包括了人工智慧等多種創新教學策略等在內。

儘管如此，在基於 CTS 的課程中融入 DiE 策略仍然是一個重要、有效和有影響力的選擇，因為戲劇自然符合 CTS 的原則，能很大程度上提高學生的參與度。與此同時，整合其他 CTS 方法，尤其是涉及人工智慧工具的方法，對於拓展教學的可能性同樣至關重要。

#### 參考文獻：

1. 課程發展議會（2023）。《中國語文教育學習領域中國語文課程指引(小一至小六)》。香港：香港教育局。
2. 香港教育局（2022）。《建議篇章配套資料 第二學習階段》。2025年6月14日擷取自 <https://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/kla/chi-edu/key-stage2.html>

#### 作者：

1. Wong L.P., 香港都會大學高級講師
2. Tsin T.S., 香港教師戲劇會教師培訓總監

備注：本文提出的「ABCDE 框架」，總結了香港創意教育學者和實踐者多年來的創意教學策略（CTS）的經驗。作者早於 2000 年參與教育局推動的戲劇教學法種子計劃。2006 年參與香港藝術發展局撥款的全港性的戲劇教育調查研究。2009-2011 年，參與優質教育基金計劃，籌辦創意教學策略教師培訓計劃。至 2011 年，培訓計劃完成後，香港教師劇會組織學者和前線教師，成立創意教育工作者協會，每年籌辦三次座談會，更集中向教育同工推廣創意教學策略。本文的框架，建基於本地 CTS 學者的學術研究及教育工作者的實踐經驗，既為 CTS 學者提供研究方向，亦成為教師提供培訓指引，建立規範，為香港以至世界各地的 CTS 學者及實踐者，奠定重要的學術和實踐基礎。