

# 构建美术设计教学“收、引、放、练”创造性思维开发模式

刘健

2013-02-28 20:02:21

来源:《中国美术教育》2005年5期

## 一、问题的提出

所谓创造性思维,就是从新的思维角度、程序和方法来处理各种情况、各种问题,从而产生新成果的思维活动。创造性思维活动具有五个方面的基本特征:(1)独创性:是具备超前的、新颖的、不同于任何一方的意识,并且能够衍化出符合人们接受的杰出创意的思维能力。(2)牵连性:是从一种现象想到与之相似或相关的方向发展的思维能力,主要表现在对事物不断深入的认识和发掘,具有横向、纵向的思维方法。(3)发散性:是一种利用思维意识进行广泛深入的多元化的思维方式,可分为逆向思维和发散思维等。(4)跨越性:摈弃传统思维模式,大跨度地、纵横交错地转换思维方式。(5)综合性:以创意者的思维方式发现人们习以为常的事物中的新含义,通过提炼、整理、选择、交叉等方法,开拓性地发挥出创意的卓越感染力与说服力。思想家西塞罗指出:“光有智慧是不够的,还要善于运用它。”历史的事实证明:不善于利用自己智慧的人是难以成气候的;知识的增加,并不代表智力的成长。这就提出了一个在素质教育,特别是美术教育中对学生创造性思维的开发问题。

著名的美籍华人杨振宁博士近20年来曾多次就我国教育方面的问题发表过意见。有一次他谈到:“中国现在的教育方法最大的弊病就在于:他把一个年轻人维持在小孩子的状态。教师要他怎么学,他就怎么学。使一个人太受拘束。”在另一次谈话中,他还谈到“中国的学生知识丰富,善于考试。但却不善于想象、发挥和创造。”还有一位美籍华人,美国耶鲁大学教授蒲慕明说的更为简单明了:“美国的教育方法有不少缺点,但有一点我觉得值得借鉴,那就是处处鼓励学生创新。”事实上,美国早在20世纪30年代末和40年代初,就形成了一股研究和推广创新原理与方法的热潮。日本从1955年开始由美国引进创造学。从此以后,日本政府和社会各界都十分重视这方面知识的研究与普及。日本前首相中曾根曾说:“日本土地狭小,资源短缺,靠什么在世界上立足?靠什么与人竞争?靠的是开发国民的创造力。”目前我国教育界已有一些人士提出,我们的一般学校,是否也可以考虑像体育、艺术院校那样重视学生能力的培养,是否可以把培养学生的能力,包括他们的创新思考能力和创新实践能力,也放在和传授知识同等重要、甚至更重要的地位,并以此作为深入开展教学改革突破口。

在新课程改革中,其核心问题就是要解决传统教学对学生造成的思维桎梏,让学生能在生动活泼的教学中解放思想,发展创造性思维。根据统计分析,我们发现这样的事实:在现有的教育模式下,随着年龄段的逐渐升高,学生的创意思维逐渐减弱,从学习中体会到创意乐趣的人微乎其微,厌学情绪普遍。著名心理学家皮亚杰曾指出:“所有智力方面的工作都依赖于兴趣。而培养学生思维兴趣的途径,莫过于让学生直接体验到课堂思维劳动本身的乐趣。”因此,如何打破以往单调的教学模式,通过对学生进行材料应用、设计思维以及制作表现等方面的创意训练,使每一位学生的创新能力得到开发和提高,正是我们这个课题研究的重点。

## 二、美术设计教学的“收、引、放、练”的创造性思维开发模式的提出

### (一)“收、引、放、练”的创造性思维开发模式的理论基础

创意是创造性思维的表现形式。它有时表现为灵感的突发,有时表现为厚积薄发,有时又表现为层层深入后的分析结果,这一过程可长可短,但基本上都符合认识和创造的基本过程。在美国凯文·都迪的《超级记忆力训练教程》中提出了如下的创造性思维的开发程序:

1. 收集资料：尽可能地收集与设计主题相关的直接与间接的资料。

2. 观察分析：通过观察分析，思考选择有价值的素材，组合成为多种角度的信息概念，并在脑海中将资料汇集成为可视的图像。

3. 意念的孵化：将组合产生的创意构思，进行意念化的深入与提升，通过努力进入潜意识之中，这时任何外界的视觉因素都可能激发想象。

4. 灵感的触发：在灵感的促发下，会闪现出超常的创作欲望，其感觉犹如天将破晓，好似发现了新大陆。

5. 在灵感的触发后，应立刻将其不太完善的创意进行不断的个性化和深化，通过主客观的不断努力来完善创意直到制作完成。

美国著名的广告大师杰姆斯·韦伯·杨在其所著的《创意法》中提出创意的五个步骤：

1. 收集资料——收集各方面的有关资料。

2. 品味资料——在大脑中反复思考消化收集的资料。

3. 孵化资料——在大脑中综合组织各种思维资料。

4. 创意的诞生——心血来潮、灵感实现、创意产生。

5. 定型实施——创意最后加工定性付诸实施。

美国广告学家奥斯伯恩总结了几位广告设计家的创新思考程序提出了奥氏程序，它有三个步骤：

1. 查寻资料——阐明创新思维的焦点（即中心）；收集和分析有关的资料。

2. 创意构思——形成各种创意观念，并以基本观念为线索，修改各种思路，形成各种初步方案。

3. 导优求解——评价多种初步方案；确定和执行最优方案。

综上所述，无论哪种创意的开发程序，开阔思路是创意的前提。有人把设计者比喻为探险家，他总是要摆脱已有的道路，去寻找无人去过的、新的天地。事实上，有时我们总能将毫不相干的事物联想到一起，发现新的思路。美国心理学专家吴伟士和吉尔福特认为：创造性思维的核心是发散思维，发散思维是从给定的信息中产生信息，是从同一的信息来源中产生各式各样的多种输出。发散思维的特点就在于不受约束，它强调思维自由地向各个方向发展，不断地否定旧的答案。美国教育家托德·西勒则提出打破常规的思维方式，运用“超传”的新思维方式，以各种不同的联想方式激发和提高每个人的思维与创造能力。诺贝尔奖获得者物理学家杨振宁博士曾多次指出“渗透法”的学习方法很值得参考，认为广识博学有利于开启智慧。因此，发散思维、联想式训练以及渗透式的学习方法的运用可以使我们的思考少走弯路，思维纵横交错，自由度极大。

## （二）教学模式假设

美术设计教学中教与学是互为依存的两个环节，教师的教学意识不到位，课题设置不科学，教学组织引导不得法，便无从谈及学生的创造性思维能力的培养。走进新课程改革，我们一直处于自发的思考之中，始终不断地思索如何更新自己的教学思想与观念，使自己在教学结构关系中不仅仅局限于扮演一个纯粹的辅导者的角色。新课程、新教材的初中美术教学中，设计教学的比重明显地加大。我们认为过去美术设计教学中的弊端，主要是没有把学生的创造性思维的培养列在教学的首位，也没有与学生的学习生活紧密地结合起来，教与学脱节。经过缜密的思考，及时总结了美术设计教学中的不足，同时汲取各种创造性思维开发程序的精髓，在一系列的美术设计教学中，我们不断的摸索、总结，构建了美术设计教学的“收、引、放、练”创造性思维开发模式，运用发散思维、联想式训练以及渗透式的学习方法，引导学生的思维方式由线性思维向非线性思维转变，提高思维的广度、独特性与灵活性，使学生能在课堂教学中体会到创造带来的无穷乐趣。

## （三）“收、引、放、练”模式的具体内容

无论哪一种创造活动，创造过程一般都必须经过准备期、酝酿期、明朗期和验证期。美术设计创作也不例外，也是一个问题不断求解的过程，学生就是在这个创作过程中心智得到训练，创造性思维得以提高。“收、引、放、练”模式即将创作过程的四个阶段置于连贯性很强的教学活动中，着重于培养学生收集信息学会发现→引入分析学会想象→放开思路学会发散→教、练结合学会运用，在充分激发学生学习兴趣的前提下，让其在好奇心的驱动下积极参与教学，通过老师的启发、指向、牵引，引导学生完成创造性思维的全过程，形成良性的创造性思维习惯。

1. 收：即课前布置学生收集，分为查寻与课程相关的信息和收集制作材料两部分，这是培养发散性思维的准备阶段。例如：在版画课的第一次教学中，老师没有直接告诉学生“什么是版画”，而是让大家想想自己身边有什么“表面凹凸不平的东西”，同学们一阵搜索之后，找出了硬币、钥匙、瓶子等等。然后，老师拿出几盒印泥，让大家试着把这些东西印出来，学生们兴趣盎然，纷纷参与到教学中来。不用老师多讲，大家已经明白，版画的原理就是利用物体表面凹凸不平的肌理或图案进行印制。开发创造性思维的第一步是如何让学生学会“发现”，这是培养学生的感知能力，也是培养学生创新意识的基础。只有让学生充分地

感知臆测对象，在现实中感受到的东西才能充满激情地去表现，联想和想象的翅膀才能飞翔，创新意识才能和谐发展。学生不仅体会到发现也是一种快乐，能给他们带来成功的喜悦，而且激发了学生的创造激情，为下一步将发现的结果用于再创造埋下了伏笔。

2. 引：就是以个案的形式引导学生进行思考，这是发散性思维的导入阶段。即采取先“收”后“放”，以“点”带“面”的方法，让学生从一些典型个案的分析讨论着手，运用联想，快速进入创造性思维状态。例如：在《班级标志设计》课当中，教师设计了一个叫做“猜猜看”的活动。老师将一些有名的标志展示出来，请学生根据图形特征与色彩的象征意义，分析这个标志是什么主题。学生象面对一个谜面，新奇、好胜与求知交织在一起，讨论异常地热烈。猜的过程实际上是一个学生思维的逆向与多维发散的展开过程；是将自己对图形法则的理解迅速进行提升与设计思维进行接轨的过程。如在谈到“雪铁龙”汽车标志时，有个同学说他认为整个标志就像一只燕子，说明汽车像燕子一样轻盈、快捷。还有一个同学认为整个标志就像两个叠加的人形，体现了汽车公司以人为本的设计原则。这些可爱的富有想象力的臆测和标志本身想要表达的创意一样，都应该得到肯定。而对照原创意他的主观臆测一定会引发他更多的思绪。课堂上学生们兴趣盎然，经过一番激烈的争论，最后几乎都能猜出个八九不离十。在这个活动当中，学生通过观察分析和交流表述，不仅打开了设计思路，拓宽了眼界，培养了创新意识，而且提高了欣赏能力和语言表达能力。

3. 放：就是放开思路，充分联想，这是发散性思维的形成过程，也是“引”入阶段完成后的纵向延伸。如何开启和引导学生的想象力、思维能力形成发散性思维，强化他们的创新意识，鼓励他们进行创造性的思考与设计是此环节的关键。因此在这一教学过程中老师的引导、提出的问题要环环紧扣，力求起到“一石激起千层浪”的作用，逐步把学生的思维引向深入，促进其思维灵活性、独特性的形成。在教学过程中老师要反应敏捷，以便迅速捕捉来自于学生的有价值的信息，及时肯定一些具有新意的构想和具有创见的表现方法，哪怕是一些看似超出常规、难登大雅之堂的想法。例如：同样是在《班级标志的设计》课中，老师还设计了一个“做做案头工作”的活动。在引导学生完成对个别标志范例的想象与评述后，老师通过以下的教学过程巧妙地完成了“引”与“放”两个教学过程学生的思维衔接。（课堂教学实录如下）：

……

“刚才我们总结出：标志是以简单明了的图形和具有象征意义的色彩结合起来的一个图形符号来代表一个企业，一个团体。那么，能不能为我们初一（2）班设计一个标志呢？”让我们在动手设计之前一起来做做案头工作怎么样”。我轻松的口吻化解了学生的为难情绪。然后我在黑板上写下了“班标设计的案头工作”。“现在请同学们总结一下我们班的特点，看能否用几个词语来表示。”

课堂马上显得非常活跃，大家七嘴八舌地说开了“团结”、“勤奋”、“喜欢音乐”……

我边听边在黑板上记录。

有个同学似乎故意唱反调：“我们班的特点是上课不守纪律”。同学们听了哄堂大笑。

“能意识到自身的缺点就是一种进步的表现”，我故意加重语气，“班标的设计正是要起到激励、促进的作用！”我强调。

“现在我们举手表决一下，看其中哪四个词最能体现我们班的特点。”

“热情、聪明、爱运动、团结”，根据大多数同学的意见我把这几个词用红线勾出。“下面能不能告诉我，你们班的年龄结构”我问。

“最小的十一岁，最大的十三岁。”学生应和着。

“分析一下，你们认为那些颜色能代表这个年龄段。”我进一步提问。

“红色”“蓝色”“绿色”“金色”“白色。”学生的兴致高涨。

“谈谈理由，为什么选择这些颜色代表这个年龄段？”

“因为我们是早上八、九点种的太阳”，有学生引用语文课本中的句子，“所以我选择红色”。

“因为初中是学习打基础阶段，绿色代表健康向上。”

“白色能代表我们纯洁”……

同样，经过举手表决，我用红线勾出大多数同学的看法：“红、白、绿、金。”

“个别同学对此若有不同的看法可在设计中体现出来，不过要注明理由。”我补充道。

“刚才同学们的分析很有道理，现在不用我说大家都已经意识到不同的颜色有不同的象征意义，那么请问图形有没有象征意义呢？”为了进一步拓展思路，培养创新意识，我将话题引向深入。

学生陷入短暂的思考，想好的学生已迫不及待的举手：“有、有。”

“举手回答。”由于上面这个问题是本节课能否成功的关键，所以，我提醒学生控制一下情绪，保持课堂的安静。

“花的图形可以代表美好温馨”，思维敏捷的学生说。

“火苗的图形代表热情”……

点名回答问题的几个同学都阐明了自己的观点。

“很好，现在结合我们的班标，请同学考虑热情、聪明、爱运动、团结能用什么图形来表示？”我提示学生回到班标设计的思路上来。

“用水珠的图形代表团结。”一个同学说。

“你怎么想到的？”我反问。

“因为水离开河海，孤立的一滴水很快就不存在了。”

“很有想法”！我由衷地给予鼓励。有些同学也表示赞赏。

这时，有个平时好表现的同学把手举得高高“老师，我要讲。”——“用跳蚤的图形代表爱运动，因为跳蚤跳的高。”

“哗……”学生像炸开锅似的笑翻天。

我没有责备这个同学，而是对他的思路给予了肯定：“能想到跳蚤，说明这个同学的思维与众不同，富有创造性。”“当然，”我顿了一下，“同学们还有更好的选择——那些既独特新颖又具有美感的图形。”

我因势利导：“谁想到的图形越独特，说明他越有创造力。”

“老师，我想用42来代表团结，因为我们班有42个人。”我从这个回答中意识到学生的思路不仅展开，而且有了飞跃。于是对这个想法及时给予肯定、赞赏：“能想到用数字来表示很有创意，”我随即提醒道——“生活中不仅仅有具象图形，还有大量的什么图形？”我故意留个尾巴。

“抽象图形”，学生异口同声地答道。

“我用音符的图形来代表运动，因为它总是在乐谱上跳上跳下的。”

“我认为初一（2）班这几个字要设计进去，有点题的作用！”

……

学生的创意越来越新颖，有时他们自己都拍手叫好。在这个教学互动过程中，学生与老师，学生与学生的思维灵感相互碰撞相互渗透，创造性思维被充分激发，彼此得到共同提高。

4. 练：就是在通过充分的启发和引导，在学生创造热情被充分调动起来后布置与其学习生活紧密相关的设计内容，这是发散性思维的运用阶段。教与学，学与练相互渗透，使其有感而发，充满激情地投入创作之中，并且在制作材料上给予学生充分的自由。同样是在标志设计课中，教师抓住学生急于创作，急于表现的时机，开始布置课堂练习：“请同学们根据刚才我们对色彩图形进行的分析认识，运用图形组合的法则进行班标的设计。并在图旁配上说明文字，介绍你的创意。”这节课，因为案头工作准备充足，学生的作业效果很好，由于活动的开展生动、有趣、目的性强，不仅激发了学生的创造热情，培养了学生的设计思维方式，创新意识得到充分的发掘与表现，而且拓展了老师的设计思路，达到互动互学的良好效果。又例如，在变体美术字的设计中，老师布置的作业是让学生为自己设计一个艺术体的名字，其中要包涵自己的个性，爱好和特长。每个同学都兴趣盎然，有的把自己的名字设计成卡通的形式，有的在笔画里添加上足球明星的头像，有的直接利用干花、树叶进行拼贴。学以致用使他们充分享受到创造带来的快乐。同时，为了引导学生寻找最佳的表现形式，老师常规定学生对一个命题使用几种手法来表现。鼓励学生不断增强探索问题的意识，克服思维上的惰性，以求新的推进与突破。例如在版画创作中，老师发现每个组准备的材料中都收集了树叶，于是提出这样的问题：“仅仅利用树叶，大家能想到用什么方法拓印出不同的效果呢？现在动手做比比看哪个小组想到的办法多。”同学们兴致勃勃，课堂异常的活跃，每个小组都抢着发布自己的创意。有直接把颜料涂在树叶上拓印的；有把树叶压在纸上再用另一张揉皱的纸蘸色拓印的；有把叶子中间挖掉，再用有其它肌理的材料填补拓印的；有在叶子上刻出图案或剪出一个形状再拓印的。短短的几分钟，用各种方法印制的充满智慧的图形跃然纸上。面对自己与别人的“发明”，很多同学感叹：真聪明。创造给每个人都带来自信与快乐。

在“收，引，放，练”的教学模式中，我们发现每个学生都有参与的兴趣与激情，他们在感知与体验中领会，在自主、合作、探究中创造，表现出过去从未有过的生机与活力。

### 三、结论、收获

在一系列的设计教学中，通过学生作业、调查、访谈，表明研究效果是明显的。有同学在调查中写道：“我觉得这样上美术课很好，我现在能体会到发散性思维，就是抓住自己的感觉尽可能地联想到更多的东西。”“我认为创造性思维是要自己开动脑筋，想出的办法与其他人的不同，有独到的见解。”而且学生普遍认为这样上课很有意思，表示喜欢的达到百分之九十以上。由

此我们深深体会到，激情与好奇是学生进入学习状态的保证。好的老师应该能让程度、兴趣、素质不同的学生时时保持对课程的新鲜感，整个课程的组织与设计，必须有益于学生创造性的激发，这点是至关重要的。“收、引、放、练”模式不仅可以拓宽学生的思维空间，培养他们对事物、对生活的独创性见解，更可以使他们获得可持续发展的潜能与后劲，促进其形成创造性思维习惯。通过对教学模式的探究，教师的整体素质也得到了极大的提高，教师已由单一的角色转变为复合型的角色；在教学中尊重学生的独创性，鼓励学生大胆想象、大胆尝试，这对教师来说也是一个突破自我、不断学习的过程。培养创新精神的关键是培养人的创新思维，创造性思维是推动社会推动人类不断向前发展的动力，注重学生创造能力的培养，必然是设计教育长久的课题。

责任编辑：钟鱼

文档附件：

---

隐藏评论

用户昵称： (您填写的昵称将出现在评论列表中)  匿名

请遵纪守法并注意语言文明。发言最多为2000字符（每个汉字相当于两个字符）

0393

发表

中国社会科学院电话：010-85195999      中国社会科学网电话：010-84177865；84177869      Email: [skw01@cass.org.cn](mailto:skw01@cass.org.cn)

投稿邮箱：[skw01@cass.org.cn](mailto:skw01@cass.org.cn)      网友之声信箱：[skw02@cass.org.cn](mailto:skw02@cass.org.cn)      地址：中国北京建国门内大街5号

版权所有：中国社会科学院 版权声明      京ICP备05072735号