

# 創意生活經驗量表之編製

編制者：鄭芳怡、葉玉珠 (2004)

資料來源：鄭芳怡(2004)。國小學童解釋形態、領域知識、創意生活經驗與科技創造力之關係。國立中山大學未發表之碩士論文。

## 壹、題目編擬

「創意生活經驗量表」係改編由李慧賢、陳淑惠、吳靜吉、郭俊賢、王文中及劉鶴龍等 (1996) 共同編製之「創意生活經驗量表」，量表共分成二部分包括「創意生活經驗」和「得獎獲選次數」。其主要目的係用來瞭解受試兒童創意經驗、活動的多寡以及發生的頻率。然因原量表研究對象係大學生，部分題目並不適合國小學童的生活經驗，因此由研究者與六位國小中、高年級老師針對量表的語句、內容與編排提出改進建議，且經與指導教授討論，僅保留「產外型」題目，如最後有想法或產品的出現，進而編製成正式的預試量表。

## 貳、量表預試

本量表於九十二年十月進行預試，以台北市仁愛國小三 六年級學童為樣本，預試時間為 10-20 分鐘。樣本之分布如下表 10 所示。

表 10 「創意生活經驗量表」預試參與者基本資料統計表 (N=154)

	變項	次數	百分比	累計百分比
性別	男	85	55.2	55.2
	女	69	44.8	100.0
	缺失值	0		100.0
年級	三年級	26	16.9	16.9
	四年級	35	22.7	39.6
	五年級	32	20.8	60.4
	六年級	61	39.6	100.0
	缺失值	0		100.0

預試量表的因素層面與題目分佈情形如表 11 所示，預試量表的內容請參見表 12。

表 11 「創意生活經驗量表」預試題目之分佈

因素層面	題數	題號
藝術與設計	5	1,2,3,4,14
語文及肢體表演	5	5,7,8,9,15
科學問題解決	5	10,11,17,19,20
生活風格	5	6,12,13,16,18

表 12 「創意生活經驗量表」預試題目之內容

- 1.我會自己設計並佈置居住的環境、教室或場地
- 2.我會在沒有人要求的情況下，自己畫畫、畫漫畫或畫海報
- 3.我會設計造型或製作衣服
- 4.我會運用不同的材料製作新奇的手工藝品、卡片、玩具、文具、道具或標本等
- 5.我會自己作曲、編曲或配樂
- 6.我會自己編笑話
- 7.我會自己編舞
- 8.我會自己編劇、故事、創作小說、詩詞或歌
- 9.我會善用動作或肢體語言來模仿別人或動物等
- 10.我會利用科學知識設計新產品或新東西
- 11.我會將廢物以獨特的方式再次利用
- 12.我會設計有趣的廣告
- 13.我會設計新遊戲或玩法
- 14.我會製作別出心裁的禮物
- 15.我會自己想出特別且吸引人的宣傳口號或標語
- 16.我會自己發明新菜
- 17.我會把東西拆開來，再用不同的方法重新組成新的東西
- 18.我能想出一個不錯的點子，不傷人卻富有創意
- 19.我會將同一種東西做不同用途的使用
- 20.我會把不相干的東西或觀念組合起來，做出或想出新奇的東西或觀念

### 參、預試題目計分方式

量表之作答，係由受試者依自己生活的真實情況，以「從來沒有」到「常常有」的 Likert 四點量表的方式來作答，其選項分別以「1」代表從來

沒有，「2」代表很少有，「3」代表有時有，「4」代表常常有。而給分方式是選「1」給1分，選「2」給2分，依此類推。創意生活經驗量表的計分方式，為各分量表之加總，分數愈高，代表該受試者越常有創意經驗。反之，則少有，總量表並無反向題。

## 肆、預試題目分析與選題

本研究使用的因素抽取法為「主軸法 (principal axis factoring)」，以直交轉軸法中的最大變異法進行轉軸。為使所編製量表具有更好的信度與效度，本研究在進行正式的信度及效度分析之前，首先分別以各因素層面為單位，進行多次的 Cronbach's  $\alpha$  內部一致性分析及建構效度因素分析之交錯分析 (即同時考量因素分析與內部一致性分析的結果，逐次嘗試刪除一題最不適合的題目)，以將不適合的題目逐一刪除。最後的刪題標準如下：

- 1.在 Cronbach's  $\alpha$  內部一致性信度分析中，該題與因素的校正後相關係數(corrected item-total correlation)小於.3 者。

- 2.探索性因素分析的因素負荷量 (factor loading) 小於.35 者。

此外，在進行分析之前，根據受試班級學生進行預試時之反應，當其作答至第 16 題時普遍感到疑惑，探究其原因發現，由於受試對象含括小學三至六年級，其認知發展仍處於具體操作期，因而普遍對該題之題意無法掌握，因此研究者在考量學生語文發展能力及認知發展層次後，決定將第十六題予以刪除。刪題的情形如表 13 所示

表 13 「創意生活經驗量表」之預試分析摘要表

原 題 次	題目內容	因素負荷量				解釋 量 (%)	該題 與因 素的 相關	選題 結果	正式 量表 題次	信度
		因 素 一	因 素 二	因 素 三	因 素 四					
11	我會將廢物以獨特的方式再次利用	.551					.62	保留	1	
14	我會製作別出心裁的禮物	.551					.65	保留	2	
5	我會自己作曲、編曲或配樂	.491					.53	保留	3	
4	我會運用不同的材料製作新奇的手工藝品、卡 片、玩具、文具、道具或標本等	.458				12.62 %	.54	保留	4	預試 =.81
3	我會設計造型或製作衣服	.455					.54	保留	5	
2	我會在沒有人要求的情況下，自己畫畫、畫漫 畫或畫海報	.445					.40	保留	6	
7	我會自己編舞	.439					.46	保留	7	
1	我會自己設計並佈置居住的環境、教室或場地	.375					.49	保留	8	
15	我會自己想出特別且吸引人的宣傳口號或標語	.640					.60	保留	9	
8	我會自己編劇、故事、創作小說、詩詞或歌	.579				11.61 %	.61	保留	10	預試 =.79
12	我會設計有趣的廣告	.514					.61	保留	11	
9	我會善用動作或肢體語言來模仿別人或動物等	.467					.56	保留	12	
17	我會把東西拆開來，再用不同的方法重新組成 新的東西			.662			.52	保留	13	
10	我會利用科學知識設計新產品或新東西			.546		11.24 %	.55	保留	14	預試 =.71
19	我會將同一種東西做不同用途的使用			.535			.49	保留	15	
20	我會把不相干的東西或觀念組合起來，做出或 想出新奇的東西或觀念			.418			.47	保留	16	
13	我會設計新遊戲或玩法			.650			.50	保留	17	
6	我會自己編笑話			.542		7.93 %	.46	保留	18	預試 =.64
18	我能想出一個不錯的點子，不傷人卻富有創意			.366			.40	保留	19	
		總量表解釋量43.40%				總量表		=.91		

## 伍、確定正式量表

預試量表經刪題後，共保留 19 題為正式量表，題號重新編排。刪題

後正式量表各分量表名稱、題數與題號，如表 14。

表 14 「創意生活經驗」正式量表之分量表名稱與題數

分量表名稱	題數	題號
藝術與設計	8	11,14,5,4,3,2,7,1
語文及肢體表演	4	15,8,12,9
科學問題解決	4	17,10,19,20
生活風格	3	13,6,18

## 陸、正式量表的信度及效度

### 一、信度分析

在信度方面，「創意生活經驗量表」正式量表之總量表的 Cronbach's 為.91，分量表「藝術與設計」、「語文及肢體表演」、「科學問題解決」、「生活風格」Cronbach's 係數依次為.81、.79、.71、.64。各分量表內因素之間的相關係數如表 15，均達.001 的顯著水準，顯示本量表具有相當的一致性和穩定性。

表 15 「創意生活經驗量表」預試各分量表及整體信度分析摘要表

類別	題數	Cronbach's
藝術與設計	8	.81
語文及肢體表演新	4	.79
科學問題解決	4	.71
生活風格	3	.64
總量表	19	.91

表 16 「創意生活經驗量表」各因素之間的相關係數

分量表名稱	視覺藝術創新	表演藝術創新	科學問題解決創新	生活創意
藝術與設計	1.00			
語文及肢體表演	.577 <sup>***</sup>	1.00		
科學問題解決	.537 <sup>***</sup>	.529 <sup>***</sup>	1.00	
生活風格	.558 <sup>***</sup>	.691 <sup>***</sup>	.472 <sup>***</sup>	1.00

<sup>\*\*\*</sup>  $p < .001$

## 二、效度分析

在建構效度方面，本研究使用的因素抽取法為「主軸法（principal axis factoring）」，以直交轉軸法中的最大變異法進行轉軸。經因素分析的結果，每個因素所解釋的變異量依次為 17.02 %、11.12 %、10.87 %、10.58 %，四個因素共可解釋 49.59% 的變異量。各分量表的轉軸後因素矩陣、因素負荷量、共同性、解釋變異量、因素結構負荷量平方和，詳列如表 17。

表 17 「創意生活經驗量表」之因素矩陣 ( $N = 154$ )

因素	題號	題目內容	因素負荷量	共同性 ( $h_i$ )	解釋變異量 (%)	因素負荷量平方和 ( $\sum_j$ )
藝術與設計	11	我會將廢物以獨特的方式再次利用	.551	.549		
	14	我會製作別出心裁的禮物	.551	.511		
	5	我會自己作曲、編曲或配樂	.491	.349		
	4	我會運用不同的材料製作新奇的手工藝品、卡片、玩具、文具、道具或標本等	.458	.450		
	3	我會設計造型或製作衣服	.455	.339	12.62 %	2.398
	2	我會在沒有人要求的情況下，自己畫畫、畫漫畫或畫海報	.445	.221		
	7	我會自己編舞	.439	.418		
	1	我會自己設計並佈置居住的環境、教室或場地	.375	.319		
語文及肢體表演	15	我會自己想出特別且吸引人的宣傳口號或標語	.640	.599		
	8	我會自己編劇、故事、創作小說、詩詞或歌	.579	.513	11.61 %	2.205
	12	我會設計有趣的廣告	.514	.533		
	9	我會善用動作或肢體語言來模仿別人或動物等	.467	.371		
科學問題解決	17	我會把東西拆開來，再用不同的方法重新組成新的東西	.662	.628		
	10	我會利用科學知識設計新產品或新東西	.546	.426	11.24 %	2.136
	19	我會將同一種東西做不同用途的使用	.535	.382		
	20	我會把不相干的東西或觀念組合起來，做出或想出新奇的東西或觀念	.418	.401		
生活風格	13	我會設計新遊戲或玩法	.650	.538		
	6	我會自己編笑話	.542	.352	7.93 %	1.507
	18	我能想出一個不錯的點子，不傷人卻富有創意	.366	.348		
整體	19				43.40%	10.45

---

---

## 生活經驗量表

小朋友，在實際生活中，你從事過哪些活動或擁有過哪些經驗呢？請根據你個人真實的經驗填寫下列的題目，「從來沒有」請圈 1、「很少有」請圈 2、「有時有」請圈 3、「常常有」請圈 4。

### 生活經驗量表（一）

	從 來 沒 有	很 少 有	有 時 有	常 常 有
1.我會自己設計並佈置居住的環境 教室或場地.....	1	2	3	4
2.我會在沒有人要求的情況下，自己畫畫、畫漫畫或畫海報.....	1	2	3	4
3.我會設計造型或製作衣服.....	1	2	3	4
4.我會運用不同的材料製作新奇的手工藝品 卡片 玩具 文具 道具或標本等.....	1	2	3	4
5.我會自己作曲、編曲或配樂.....	1	2	3	4
6.我會自己編笑話.....	1	2	3	4
7.我會自己編舞.....	1	2	3	4
8.我會自己編劇、故事、創作小說、詩詞或歌.....	1	2	3	4
9.我會善用動作或肢體語言來模仿別人或動物等.....	1	2	3	4
10.我會利用科學知識設計新產品或新東西.....	1	2	3	4
11.我會將廢物以獨特的方式再次利用.....	1	2	3	4
12.我會設計有趣的廣告.....	1	2	3	4
13.我會設計新遊戲或玩法.....	1	2	3	4
14.我會製作別出心裁的禮物.....	1	2	3	4
15.我會自己想出特別且吸引人的宣傳口號或標語.....	1	2	3	4
16.我會自己發明新菜.....	1	2	3	4
17.我會把東西拆開來，再用不同的方法重新組成新的東西.....	1	2	3	4
18.我能想出一個不錯的點子，不傷人卻富有創意.....	1	2	3	4
19.我會將同一種東西做不同用途的使用.....	1	2	3	4
20.我會把不相干的東西或觀念組合起來，做出或想出新奇的東西或觀念.....	1	2	3	4

---

---

## 生活經驗量表（二）

接下來的題目是幾種你可能參加過的活動或選拔，如果你曾在該類比賽中得過獎或在選拔中當選過，就請在該提前面空格畫「○」；如果沒有，請你畫「×」。

- |            |                   |          |           |            |
|------------|-------------------|----------|-----------|------------|
| ___1.繪畫    | ___2.壁報           | ___3.書法  | ___4.設計   | ___5.勞作    |
| ___6.童軍    | ___7.文藝創作         | ___8.作文  | ___9.獨舞   | ___10.編劇   |
| ___11.演戲   | ___12.歌唱          | ___13.演奏 | ___14.模仿  | ___15.演講   |
| ___16.說故事  | ___17.科學展覽        | ___18.體育 | ___19.模範生 | ___20.班級幹部 |
| ___21.社團幹部 | ___22.其他，請說明_____ |          |           |            |