

發現自我、開創先機（下）

大學論壇

編者按：元月十日學校舉辦的「教學與行政革新研討會」以「新世紀、新展望」為主題，並由若干相關行政主管進行專題報告，本版將於「大學論壇」專欄中，陸續轉載其中精華部分，以饗讀者。

五、 創意取代勞動：在新的時代裡，勞動被創意所取代，企業不再用工作來衡量一切，而是用玩樂為新的標準，每一種行業都重新改變公司的環境來與創造力及藝術技巧相搭配。許多企業經理不再稱內部人員為工作者（workers），而改稱他們為玩家（players）。為了鼓勵創意，日本東京的佳能（Canon）公司設置了一間「冥想室」；紐約羅徹斯特的柯達（Kodak）公司有一間「幽默室」（Humor Room），裡面有電動玩具及各種遊戲設備。美國加州的矽谷是主要的創意工廠，他們不同於其他銀行家，以現在的資產為賭注，矽谷的銀行家賭的是未來的可能性。如果你有一個夢想，也有讓夢想成真的點子，只要有一半的實用性，就找得到人資助你，破產在矽谷並不是失敗，而是一種成熟的跡象。他們說：人人都會犯錯，但不該因此而放棄夢想。一位矽谷的企業家曾說：「夢想要比夢想帶來的金錢重要多了。」所以金錢是資本主義的手段而不是目的。美國作家兼新聞工作者佛列莫迪在紐約時報上說：「微軟僅有的產房資產就是他們的創意。」瑞典一家金融服務公司，Skandia AFS的智慧財產部門主任，富爾艾文森估計：在多數公司裡，智慧財產與實體財產的比例是在五比一到十六比一之間。所以凱因斯說：「到了積聚財富不再有社會重要性的時候，道德觀將有重大改變……這時我們將可以評估出金錢動機的真正價值。」

* 若將此種思維運用在本校的行政與教學革新上，我們不禁要問，（一）我們的教學方法是在鼓勵學生的創意嗎？（二）我們的課程設計富於創意嗎？（三）我們的學輔工作是在引發學生的創意嗎？（四）我們的工作空間是制式化還是創意化？（五）我們的考績制度中，設計了創意的量表嗎？

六、 重新思考教育意義：傳統的教育是在個人主義的文化中思維，我的分數是我的，我獨自進行學習的遊戲。而社會上的工作絕不是如此，一切的一切都必須與他人

合作，如何贏得友誼或影響他人，則不在課程之內，不幸的是這才是新生活中的必修課程。縱使個人是一顆閃爍明星，如果待在一個失敗的團體裡，也沒什麼大用。同理，團體的失敗一樣會把個人拉下深淵。為因應這種觀念的改變，查爾斯·韓第（Charles Handy）引用一項美國國家中心嬰兒臨床計畫（National Center for Clinical Infant Programs）列出在校學童要做好的七大功課，他把它借用在生活教育中，這七大功課是：信心、好奇心、企圖心、自制力、關聯性和溝通、合作的能力。他更以為一所注重生活與工作的學校，若想幫助學生開始為他們的人生負責，為了他們對這個世界的信念，也為能和他們一起工作生活，更為了觸動他們的想像，啟發他們的心靈，就應該同意以下七項建議：

（一） 發現自我比發現世界更重要

（二） 每個人都擅長於某一件事

（三） 人生是一場馬拉松不是賽馬

（四） 知道「什麼」，不如知道「哪裡」、「如何」與「為什麼」來得重要

（五） 上學應該像上班，反之亦然

（六） 人生是個以家庭為起點的旅程

(七) 學習是在寧靜中理解的經驗

* 若將此種思維運用在本校的行政與教學革新上，我們不禁要問，（一）我們教職員生都以學校的榮譽為榮嗎？我們的向心力如何？你（妳）曾覺得個人的成就是全員的努力嗎？（二）當台灣加入世界貿易組織（WTO）以後，國外及大陸高等教育會對我們產生什麼樣的衝擊？有因應之道嗎？（三）當九十一學年度教育部實施「總量管制」以後，系、所該如何調整？學校的發展有何因應之策？（四）對以上美國國家中心嬰兒臨床計畫所提的七項功課、七項建議，有什麼感觸與體認？（五）你（妳）曾評估過自己的「七大功課」嗎？

總之，未來的「通路時代」（The Age of Access）或dot-com世代中的許多觀念的改變，都會強烈衝擊到大學教育的根本結構、行政管理與課程之規劃、設計等。如何腦力激盪以形成共識，作為本校「第二曲線」的參考。應該是本文「借他山之石以為錯」的用心之處。更為了配合本校的組織文化與特色，以及「行政與教學革新研討會」的需求。刻意在每項觀念之下皆以實務為對稱，虛擬若干課題，作為同仁思維與討論之用。在「通路時代」中，最必須掌握的就是「速度」與「信心」，所以我們稱之為「發現自我、開創先機」。（全文完）

參考資料：

1. The Hungry Spirit by Charles Handy

2. The Age of Access by Jereme Rifkin

3. Future Wealth by Stan Davis & Christopher

* 以上三冊書籍之部分資料，經外語學院英文系及教育發展中心未來研究組同仁譯成中文，特此致謝。

2010/09/27