

110 學年度嘉義縣大林國民中學特殊教育資優資源班第一二學期特殊需求領域創造力課程教學計畫表 設計者：賴愉方

一、教材來源：自編 編選-參考優質特教網教材 二、本領域每週學習節數：外加 抽離 2 節

三、教學對象：9 年級 1 人、8 年級 1 人

四、核心素養/課程目標

領域核心素養	課程（學年）目標
<p>特創-J-A2 具備批判思考能力與習慣，區辨關鍵性問題，構思反省各種困難與解決策略。有效重組與提出最可能的問題解決模式。</p> <p>特創-J-B1 具備運用創造力相關符號表情達意的素養，考量實用價值，分析各種可能性，主動與他人分享及互動，以因應日常生活、學習和社會需求。</p> <p>特創-J-C2 具備友善、幽默的人際互動，支持他人、與他人合作營造有利創造的情境，具有和團隊共同解決困難的知能與態度。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用所學的創造力技法產生不同的構想。 2. 運用六頂思考帽與六雙行動鞋以不同角度建構出最合適的解決方法。 3. 運用屬性列舉法與奔馳法在原有的產品中增添新元素或將原本有的元素進行改良，使產品與想法更周全。 4. 運用心智圖與魚骨圖預想實行構想時可能遇到的困難與解決方法。能夠與同儕合作一同完成任務或解決問題。

五、本學期課程內涵：第一學期評量

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標	教學重點	評量方式
第 1-4 週	思考穿搭-六頂思考帽與六雙行動鞋	<p>特創 2a-II-5 探討每一構想有不同角度選擇的可能性</p> <p>特創 2a-IV-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。</p> <p>特創 2b-IV-5 建構最</p>	<p>特創 B-IV-1 六頂思考帽。</p> <p>特創 B-IV-2 六雙行動鞋。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解六頂思考帽的意義。 2. 能夠從不同角度思考事情。 3. 了解六雙行動鞋的意義。 4. 能夠選用一種思考帽與一種行動鞋進行決策。 	<p>活動一：從「腦筋急轉彎」中五個角色樂樂、憂憂、怒怒、厭厭、驚驚的思考模式，引入不同的角度看待同一件事，這件事被闡述成不同的結論，因此要學習站在對方的角度去看事情。</p> <p>活動二：介紹六頂思考帽分各個顏色所代表的觀點，並運用實際例子來練習，戴上</p>	<p>口頭評量</p> <p>實作評量</p> <p>檔案評量</p>

		適宜的問題解決模式。 特創 3b-IV-4 跳脫慣性思考，以不同角度解決問題。			不同顏色的帽子思考事情。 活動三：運用六頂思考帽思考「我的國中生活」製作成海報並發表。 活動四：介紹六雙行動鞋各個顏色所代表的觀點，並運用實際例子來練習，穿上不同顏色的鞋子思考事情。 活動五：結合思考帽與行動鞋交互搭配進行決策練習。 活動六：反思生活中的自己是否有以自我為中心的思考，而造成傷害到他人的經驗，並思考未來面臨類似情形應該如何解決。	
第 5-6 週	人生抉擇-價值澄清法	特創 2a-IV-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。 特創 2b-IV-5 建構最適宜的問題解決模式。 特創 3b-IV-4 跳脫慣性思考，以不同角度解決問題。	特創 B-IV-4 價值澄清。	1. 了解價值澄清法的意義。 2. 能夠透過價值澄清決定自己重視的信念。	活動一：從「魚與熊掌不可兼得」引入當你遇到兩個都想要的事務，你要如何做抉擇。 活動二：介紹價值澄清法。 活動三：設計一個情境故事，練習價值澄清法。 活動四：抉擇人生的信念，寫著健康、親情、財富等詞語的小卡，透過價值澄清進行，並分享自己選擇的過程與結果。	口頭評量 實作評量 檔案評量
第 7-12 週	Thinking	特創 2a-IV-4 預測構	特創 B-II-1 心智圖技	1. 能夠運用心智圖將	活動一：藉由提出問題「如	口頭評量

	Map 大集合- 心智圖與曼 陀羅思考法 與魚骨圖	想在實行時可能產生的 困難與解決方法。 特創 2b-IV-5 建構最 適宜的問題解決模式。 特創 3b-IV-4 跳脫慣 性思考，以不同角度解 決問題。	巧。 特創 B-II-3 魚骨圖技 巧。 特創 B-III-4 曼陀羅思 考技法（兼具擴散與聚 斂思考）。	想法表達出來。 2. 能夠運用曼陀羅思 考法發展更多元的 想法。 3. 能夠運用魚骨圖分 析問題產生的原 因。	何將心中的想法表達出 來？」引發學生進行思考， 並試著將想法表達出來。 活動二：介紹心智圖的畫 法，並提出一個問題，讓學 生將想法寫出來，再進行想 法的分類。 活動三：透過舉例說明聚斂 式思考與發散式思考的差 別，介紹曼陀羅思考法的兩 種思考模式，並進行思考練 習。 活動四：根據「我」這個主 題完成九個九宮格的曼陀羅 思考並分享給其他同學。 活動五：介紹魚骨圖，練習 用魚骨圖分析問題。 活動六：綜合練習，提供一 篇文章或問題，選用合適的 心智圖，將想法畫下來，並 分享給其他同學。	實作評量 檔案評量
第 13-20 週	小小當家- 校慶擺攤活 動設計與實 行	特創 2a-IV-4 預測構 想在實行時可能產生的 困難與解決方法。 特創 2b-IV-5 建構最 適宜的問題解決模式。 特創 3b-IV-4 跳脫慣	特創 C-III-8 創意產品 評鑑。 特創 C-IV-2 成果展現 的多樣方法。 特創 D-II-5 創意表達 的方法。	1. 能夠自行規劃校慶 攤位活動。 2. 能夠選用合適的心 智圖將設計呈現出 來。 3. 能夠完成攤位企劃 書。 4. 能夠設計宣傳單吸 引顧客。 5. 能夠於活動結束後	活動一：園遊會日程將近， 以擺攤為主題進行討論。 活動二：運用前幾單元所學 的創造力技法，將討論的想 法選用合適的方式表達出 來。 活動三：選定擺攤的主題， 並著手準備活動內容與材 料，將攤位的內容撰寫成企 劃書。	口頭評量 實作評量 檔案評量

		性思考，以不同角度解決問題。 特創 3d-IV-1 在原有構想或產品添加新元素，使其更加周詳。		進行檢討並提出改進方案。	活動四：設計海報與宣傳單吸引校內師生的光臨。 活動五：攤位的佈置與實行。 活動六：活動結束後，進行檢討。	
--	--	--	--	--------------	--	--

第二學期

教學進度	單元名稱	課程學習表現	課程學習內容	學習目標	教學重點	評量方式
第 1-5 週	產品的創意設計-奔馳法與 Osborn 檢核表法與屬性列舉法	特創 3d-IV-1 在原有構想或產品添加新元素，使其更加周詳。	特創 B-II-4 屬性列舉法。 特創 B-III-3 奔馳法。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解並能夠運用奔馳法來改良產品。 2. 了解並能夠運用 Osborn 檢核表法來改良產品。 3. 了解並能夠運用屬性列舉法來改良產品。 	活動一：從市面上人氣產品中，引入產品設計者的工作內容。 活動二：介紹奔馳法，並練習運用在產品的改良上。 活動三：介紹 Osborn 檢核表法，並練習運用在產品的改良上。 活動四：介紹屬性列舉法，並練習運用在產品的改良上。 活動五：選用合適的創造力技法，實際改良一個產品，完成產品改良後，上台發表。	口頭評量 實作評量 檔案評量
第 6-7 週	腦力激盪-KJ 法	特創 2a-IV-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。 特創 2b-IV-5 建構最	特創 D-II-5 創意表達的方法。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 KJ 法的意義。 2. 能夠運用腦力激盪法與同儕合作想出創意點子。 	活動一：從「三個臭皮將勝過一個豬葛亮」引入一個人的力量小於團隊力量，與同儕腦力激盪能激發出更多的想法。 活動二：介紹 KJ 法並進行練習，將所有點子寫在便利貼	口頭評量 實作評量 檔案評量

		適宜的問題解決模式。			上，再進行分類與主題統整。	
第 8-17 週	創意點子王-結合學科知識設計一套桌遊	<p>特創 2a-IV-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。</p> <p>特創 2b-IV-5 建構最適宜的問題解決模式。</p> <p>特創 3b-IV-4 跳脫慣性思考，以不同角度解決問題。</p> <p>特創 3d-IV-1 在原有構想或產品添加新元素，使其更加周詳。</p>	<p>特創 C-III-8 創意產品評鑑。</p> <p>特創 C-IV-2 成果展現的多樣方法。</p> <p>特創 D-II-5 創意表達的方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠運用創造力技法設計桌遊。 2. 能夠結合學科知識設計桌遊。 3. 能夠運用隨手可取的材料設計桌遊。 	<p>活動一：根據整學年所學習的創造力技法，設計一套桌遊（或密室逃脫），並結合學科知識。</p> <p>活動二：準備材料並開始製作。</p> <p>活動三：進行桌遊測試，修改規則。</p>	口頭評量 實作評量 檔案評量
第 18-20 週	成果發表會	<p>特創 2a-IV-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。</p> <p>特創 2b-IV-5 建構最適宜的問題解決模式。</p> <p>特創 3b-IV-4 跳脫慣</p>	<p>特創 C-III-8 創意產品評鑑。</p> <p>特創 C-IV-2 成果展現的多樣方法。</p> <p>特創 D-II-5 創意表達的方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠自行規劃一場成果發表會。 2. 能夠設計傳單吸引參觀者。 3. 能夠解說自己設計的桌遊。 	<p>活動一：為經長時間的桌遊設計活動，規劃一場成果發表會，撰寫成果發表會企畫書。</p> <p>活動二：設計海報與宣傳單吸引校內師生的光臨。</p> <p>活動三：攤位的佈置與實行。</p> <p>活動四：活動結束後，進行檢討。</p>	口頭評量 實作評量 檔案評量

		性思考，以不同角度解 決問題。				
--	--	--------------------	--	--	--	--