**臺北市108學年度市立大學附小資優資源班課程計畫**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | **部定課程調整** | □語文（□國語文□英語）□數學 □社會 □□自然科學  | **課程調整原則** | □學習內容 □學習歷程□學習環境 □學習評量 |
| **校訂課程** | 🗹特殊需求（🗹創造力 □領導才能 □情意發展 □獨立研究□專長領域） |
| 🗹其他：臺北市科技領域國小資訊科技課程教學綱要 |
| **課程名稱** | **創造思考** | **課程類別** | 🗹**必修**□**選修** | **每週****節數** | **2** |
| **教學者** |  **周鈞儀** | **教學對象** | **三年級** |
| **核心素養** | **總綱** | A1身心素質與 自我精進A2系統思考與解決問題B1符號運用與溝通表達B2科技資訊與媒體素養C1道德實踐與公民意識C2人際關係與團隊合作 |
| **領綱** | 創-E-A1 具備盡情展現創 造性人格特質的 個人觀,展現大 膽提問與持續探尋的熱情與動力。 創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。創-E-C1 具備理解創造性 活動之道德規 範,循序漸進養 成創造力之社會 責任,與是非判 斷能力。創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 |
| **學習重點** | **學習表現** | 1a-II-1 能在觀察事物後提出相關的疑問。1a-II-2 能投入引發其好奇心的不尋常事物或活動。1a-II-3 能主動思索問題,嘗試尋求解答。1b-II-1 能分享自己對於已發生過的事的連結想像。 1b-II-2 能分享自己對於從未發生過的事的想像。 1c-II-1 面對問題能大膽提出各種可能性。 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。1c-II-3 能勇於提出有異他人觀點或做法。1d-II-1 能主動接受具挑戰性的任務。1d-II-2 能選擇高於自己目前能力的任務或作業。 1d-II-3 能質疑各種做法在不同情況下可能發生的結果。 1e-II-1 能喜愛自己的作品/表現。1e-II-2 能自動自發地投入學習。 2a-II-1 能在各學習領域嘗試提出不同問題。2a-II-2 能列舉問題或任務已知的各項資訊或資源。 3c-II-1 能在觀察後提出與他人不同的看法。3c-II-2 能探索新知識或新發明。 4b-II-1 能不因他人批評、比較而中止創造活動。4b-II-2 能耐心等待結果與答案的產生。 |
| **學習內容** | 1.創造性人格特質:創意人特質:學生能習得諸如好奇、好問、想像、冒險、挑戰、堅持毅力等創造性人格特質的描述與區辨,以及學習如何激發、維持與善用個人創意特質的方法策略。2.創思技巧:學生能習得多樣性的創造思考技 法,諸如擴散性之水平思考技法與聚斂性之垂 直思考技法,作為創造思考過程輔助的工具。3.成果評鑑:學生能理解並展現出流暢力、變通力、獨創性、精密性與實用性等評鑑創意的元素與能力,並融入美感賞析,以提升創造性產品的價值。4.創意資源:學生懂得支持與營造富有創造力之環境,蒐集與運用所需的硬體與軟體資源,克服創造過程遭遇的困境,進而擴展創意團隊成員與跨國際之創造力發展。 |
| **教學目標** | 1. 能進行創意聯想。

1-1能在指定時間內畫出圓的聯想畫1-2能將圓的聯想編寫故事 1. 能利用心智圖軟體繪製改造計畫

1-1會利用cacco心智圖軟體規劃電子書架構1-2會使用小畫家繪製電子書內頁圖畫1-3會電腦錄音功能進行錄音1-4會使用簡報設計電子書內容1-5會應用翻頁電子書程式製作電子書1-6電子書發表**分享**1. 能以創造思考的歷程，進行生活改造計畫。

1-1能觀察生活中需要改善的部分1-2能從不同角度分析使用者的需求1-3能結合不同觀點設計符合需求的產品1-4能將所設計的產品經過研發與測試改良1-5能將自己設計的產品與他人分享 |
| **議題融入** | □家庭教育□生命教育□品德教育□人權教育□性平教育□法治教育□環境教育□海洋教育□資訊教育 🗹科技教育□能源教育□安全教育□生涯規劃□多元文化🗹閱讀素養□戶外教育🗹國際教育□原住民族教育□其他  |
| **與其他領域/科目之連結** | **藝術 自然 語文** |
| **第一學期** |
| **週次** | **單元名稱** | **課程內容說明** | **備註** |
| 1～5 | 創造思考基本技法-腦力激盪法、水平思考 | 1.超乎想像：1. 顏色聯想：能將物品或詞彙進行顏色的聯想。
2. 圖形聯想：用簡單的線條與圖畫將語詞以圖畫方式呈現。

2.圓的聯想畫：1. 在10分鐘內想像並畫出與圓形的物品
2. 與同學分享圓的聯想畫中，有哪些事獨特的、5力
3. 選擇3-5個圖畫，編寫(畫)成一個有意義的故事
 |  |
| 6~10 | 創造思考基本技法-心智圖法 | 1. 先確立故事架構(大綱)，分析故事架構，歸納故事架構內容項目。
2. 用電腦繪製心智圖。
3. 利用小畫家繪製電子書封面
4. 會用電腦錄製故事內容。
5. 會利用簡報動畫設計電子書。
6. 製作電子書發表簡報，內容包含故事架構、故事設計理念、小組合作心得。
 |  |
| 10～20 | 「字」意而行 | 1. 能認識不同字體在一般生活上面的應用。
2. 欣賞各式有趣字體。
3. 透過思考技法結合創作字體。
4. 利用創作的字體製作翻書動畫。
5. 能把自己的名字透過創意發想結合不同字體。
6. 能比較國內外字體異同以及呈現之美。
7. 能夠利用創作的字體做出翻書動畫。
 |  |
| **第二學期** |
| **週次** | **單元名稱** | **課程內容說明** | **備註** |
| 1-7 | 創意總動員 | 設計思考歷程：1.了解：選擇一個物品（例如：手機）了解搜集其物品的演進史，了解該物品在目前生活中有，還有哪些問題需要被改變？2.觀察：提出需要改造的東西，並以從不同角度觀察目前使用的優缺點。3.觀點：針對不同特殊使用者的觀點,了解與觀察階段所累積的結果,並思考「我們可以如何⋯⋯?」提出各種不同使用者利益的解決方 案。  |  |
| 8-14 | 創意文具展～創造與發明 | 4.發想與概念形成：透過腦力激盪發想大量可能的想法。5.原型：提出最簡單創作概念並製作出模型。6.測試:透過回饋不斷修改原型,以適用於使用者需求,或者達到問題解決的目標。 |  |
| 15-20 | 創意玩具或文具發表 | * **將各組的成果彙整與分享**
1. 確定要發表的主題。
2. 構思發表形式與內容。
3. 製作影片或簡報。
4. 分享與及互評。
 |  |
| **教學資源** | 1. 網站

附小數位學習網站 http://moodle.esut.tp.edu.tw1. 書籍

吳靜吉(2004)。生活中的創意——創造力的開發與技巧。  |
| **教學方法** | 練習、討論、觀察、遊戲、實驗、發表、演示、成品製作、檔案評量 |
| **教學評量** | （一）上課表現（發言、討論、實作、分享）40%（二）作業繳交及成果呈現40%（三）出缺席狀況20%  |
| **備註** | 授課期間：108 年 9 月至 109 年 6 月止，採外加課程上課。 |