

National Taiwan Sport University

國立體育大學

Department of Sport Promotion

體育推廣學系

課程名稱：創造力思考教學

上課地點：行政大樓三樓微觀教室

上課時間：星期二下午 15:00-16:20 pm

學分：2 學分

授課老師：黃美瑤 Ph. D. 副教授

辦公室/研究室：教學大樓六樓 653

Office Hours: By Appointment

郵件信箱：教學大樓五樓 體育推廣學系

E-mail: huangyoyo74@gmail.com

聯絡電話：03-328-3201 轉 8103/8653

Homepage: <http://192.83.181.182/~myhuang/>

課程目的

此課程將會著重於三大單元

1. 創意技法與問題解決之理論與實務
2. 學理介紹思考與創造思考
2. 創意實例的介紹與演練

課程目標

經由這們課之後，就如同一個我們期待成功的教育結果一樣，期待學生將：

- 可以解釋及提供基本的創意技法與問題解決原理。
- 有更深一層的了解如何運用創意技法規劃教學方案。
- 可以解釋及提供如何運用創意教學策略來啟發學生的創造能力。

參考課本：

Ruggiero, V. (2004). *The Art of Thinking: A Guide to Critical and Creative Thought*, 7th Edition. Pearson Education, Inc.

袁長瑞編著《**思考與創意思考**》。中和：新文京，民 92 年。

陳龍安(1999)。《**創造思考教學的理論與實際**》。臺北：心理出版社股份有限公司。

魏玉琴(2005)。《**創意教學 HIGH**》。臺北：財團法人基督教。

出缺席政策： 每一次無故缺席將影響你的總成績，3 次無故缺席將自動列入扣考名單。所有的請假需有假條才可銷假，病假的假條需以健保卡及學校假條兩者為主，事假需事先告知，事後再以假條銷假。你/妳已是一位大學知識份子，所以我預期每一位同學都能準時上課，當然我也會準時下課，對於每一次遲到及早退的同學將以扣 1 分以示警告。遲交作業當以 0 分計算，除非事先有告知老師。

期末成績：

課堂作業/回家作業	3*10pts(5 選 3)	30%
課堂競賽活動	2*15pts	30%
小組專題活動		20%
學習表現/出缺席		<u>20%</u>
		100%

根據中華民國身心殘障法令，你若是行動不方便者，請告知我。站在教育的立場，我將會提供最大的協助。

本學期教學大綱

週	教 學 計 畫	報告繳交
1. 2/18	課程大綱介紹；認識同學	
2. 2/25	單元一：創造力的概念 了解創造力對現代人的重要性	
3. 3/04	思考、思考模式	
4. 3/11	創意、心智枷鎖	
5. 3/18	解決問題的方法	回家作業 1
6. 3/25	激發創意 DIY	回家作業 2
7. 4/1	單元二：具有創造力 1. 創造過程；創造者的特點；創造力的應用；創造過程的階段	課堂競賽 1
8. 4/8	2. 搜尋挑戰；好奇心的重要；好奇心如何喪失；恢復你的好奇心；六種有用的技術	
9. 4/15	3. 表述問題或爭議 4. 觀念的產生	回家作業 3
10. 4/22	全中運 不上課	
11. 4/29	單元三：創造思考教學策略 (I)	回家作業 4
12. 5/6	創造思考教學策略 (II)	課堂競賽 2
13. 5/13	創造思考教學策略 (III)	
14. 5/20	單元四： 創意技法(一)	回家作業 5
15. 5/27	小組專題活動	
16. 6/3		
17. 6/10		
18. 6/17		

◆ 暫定課程，教師有權更改課程以利教學品質。

- ◇ 回家作業：請上教學網頁下載，並於下次上課繳交。作業包含封面、日期繳交、學號與姓名。第一頁需有題目頁，所有的作業請以 OFFICE 的作業系統完成，字形以標楷體，字體 12，行數以單行間距為主，兩面印刷。Fail to do this will be results of deductible your score. I don' t take late assignment, please turn in on time!
- ◇ 課堂競賽活動：這學期將有2次的小組課堂競賽，老師會事先分組，人數為3到5人，競賽的成績將以積分的方式累計。
- ◇ 小組專題活動：自行設計一款桌遊，桌遊又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖版遊戲（Board Game）、骰牌遊戲（Tile-based games）以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲。桌游亦泛指

不依賴電子產品的、通常不需要大幅度動作的遊戲，如殺手遊戲。大部分愛好者誤將圖版遊戲（Board Game）直接稱做為桌上遊戲，造成了混淆，但事實上圖版遊戲就只是桌遊的其中一種類型，就跟益智遊戲、角色扮演遊戲，或甚至是街機遊戲一樣都只是有所交集但又不完全包含的分類系統而已。但是在中文圈遊戲社會（包含商家、玩家、學生社團族群、一般消費者），桌遊已經幾乎就是圖版遊戲的代稱了，兩者並未有明顯與清楚的劃分。桌上圖板遊戲在德國非常興盛，每年廠商推出許多遊戲，其產品被稱為德式桌上遊戲。近年來，各國的桌上遊戲設計者越來越有把許多動作、聲音、節奏、道具、圖片、公仔、故事背景，甚至是如動畫、影視、音樂、舞蹈等藝術、文化及多媒體等素材加入遊戲的趨勢，提供玩家或玩家們更多感官的刺激和不同於以往的經驗，以提升遊戲的樂趣與品質。因此，小組的專題活動即是設計一款桌遊並在課堂上說明與示範如何進行。評分依據將依原創性、教育性及有趣性來作評量。總之沒有固定的條條框框，請小組任意發揮。