

表二、高職數位教材發展與推廣計畫－基本設計科單元教案設計表

單元編號		7-1-1-2	單元名稱	創意發想		
對應之課綱		圖文整合設計的程序介紹			預計本單元總教學時間	50 分鐘
教學目標	單元目標	<p>一、課程內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由影片欣賞啟發學生學習動機 2. 利用表格彙整讓學生瞭解創意發想程序 3. 運用教學簡報，讓學生明白思考的方法 4. 運用教學活動學習單讓學生熟悉各種思考的方向意義及原則 5. 在對談之中讓學生學習說話應對與思考 6. 小組討論讓學生更加了解創意發想的運作方式 <p>二、評量活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從小組互動及師生問答，評量學生對於本單元的理解程度 2. 藉由學習單及小組討論來評量學生對創意發想的認知 				
	具體目標 (例如:能說出、能寫出、能列舉、能運用)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能瞭解創意發想的目的 2. 學生能熟析創意發想的各種思考方法 3. 學生能瞭解創意發想的各種思考方向性 4. 學生能分析的各種思考的主要目的 5. 學生能運用在做創作上，增加想法 				
教學活動			教學時間	元件		元件內容說明 (請填入 8-9 個元件)
				編號	類型	

準備活動	1. 觀看設計思考相關的影片 2. 讓學生瞭解創意的各種思考方向 3. 讓學生懂得運用各種思考方法 4. 讓學生了解如何規劃思考方向	20 分鐘	1. 7-1-1-2-1 2. 7-1-1-2-2 3. 7-1-1-2-3 4. 7-1-1-2-4	影片 簡報 簡報 簡報	7 分鐘 1 分鐘 1 分鐘 1 分鐘	1. (7-1-1-2-1)TED 棉花糖挑戰，小組團隊合作發想 2. (7-1-1-2-2):30 頁簡報讓學生能去了解各種不一樣的思考方式，例如：垂直水平思考法、腦力激盪、5W1H 分析、SWOT 分析等等各種不一樣的思考方式解說 3. (7-1-1-2-3):20 頁簡報說明各種思考方式的案例，讓學生更能了解各種思考的用意 4. (7-1-1-2-4):20 頁簡報舉例說明在什麼樣的發想用何種思考、分析方法，可以增加學生對各種思考、分析的有效運用
發展活動	1. 水平垂直思考的練習，來了解學生是否真正了解 2. 腦力激盪練習，增加發想點子 3. 5W1H 分析找尋靈感	20 分鐘	1. 7-1-1-2-5 2. 7-1-1-2-6 3. 7-1-1-2-7	學習單 學習單	0 分鐘 0 分鐘	1. (7-1-1-2-5):回家做發想，利用水平思考的方式，來想出如何解決生活上的事情(例如：打開瓶蓋、移動東西等等) 2. (7-1-1-2-6):訂主題讓學生分組開始做發想，對這個主題提出 100 種以上的想法，在一一刪去或選擇，找出最適合的一樣來做簡單的分析解說 3. (7-1-1-2-7):利用 5W1H 分析方法，想出如何解決不良設計的方法
綜合活動	1. 小組互相討論 SWOT	10 分鐘	1. 7-1-1-2-8	討論	0 分鐘	1. (7-1-1-2-8)分組分析，利用 SWOT 分析方法，來分析了解某產品的優、劣勢，並找出機會點，做為發展方向
合計：		50 分鐘		合計：	14 分鐘	8 個元件
可供設計參考資源列表 (請至少填入 2-3 項)						

參考資源(線上資源或參考書籍)	簡 述
http://dxmonline.com/v3/video_b.asp?cat=14&itm=21&vid=b_nmYW93Srw	棉花糖挑戰小組討論
基本設計 II 李美惠編著 全華	2-1 圖文整合設計的程序介紹(創意發想)
基本設計 II 李銘龍、陳美燕編 台科大	2-1 圖文整合設計的程序介紹(創意發想)

說明：

1. 依欲開發之單元撰寫單元教案設計表，內含教學流程與重點、教學時間、教學元件相關內容等。
2. 「教學元件」為有教學目的的物件，例：動畫、影片、圖說、簡報等，單一教學元件建議容量不要超過 30M。
3. 因本表關係投標廠商成本估算，故請以每單元 15 分鐘元件操作或播放時間（直接換算廠商時間成本）設計每一單元，建議平均每單元設計約 8-9 個元件。

4. 名稱定義：

名 稱	說 明
準備活動	本活動係指課間準備，主要為引起動機。例如：複習、播放影片、遊戲等。
發展活動	有時用介紹、提示，有時用說明、解釋，有時用討論、報告，有時用示範、練習，有時用觀察、實驗，有時用解剖、製作，有時參觀、檢討，有時用扮演、發表，方式繁多。 建議安排 5-7 個元件
綜合活動	教學活動中的最後階段，例如：整理、評量、指定作業。 建議安排 1-2 個元件