

# 目 錄

教學設計課程說明	2
課程架構圖	4
教學準備單	5
教學進度表	7
單元 1 認識創意-創意面面觀	9
單元 2 創意分享—生活中的創意	11
單元 3 腦力激盪—效用百分百	13
單元 4 自由聯想法—文字造型	17
單元 5 擴展內在思考—譬喻造句與廣告創作	21
單元 6 抽象構成設計—我思故我畫	27
單元 7 強力組合—夢幻工廠	33
單元 8 型態分析法—家具設計·怪獸電力公司	36
單元 9 檢核表法—用品大變身	40
單元 10 六 W 檢討法—拈花惹草	44
單元 11 專題製作—專題製作與報告	47

# 創意潛能開發 教學設計

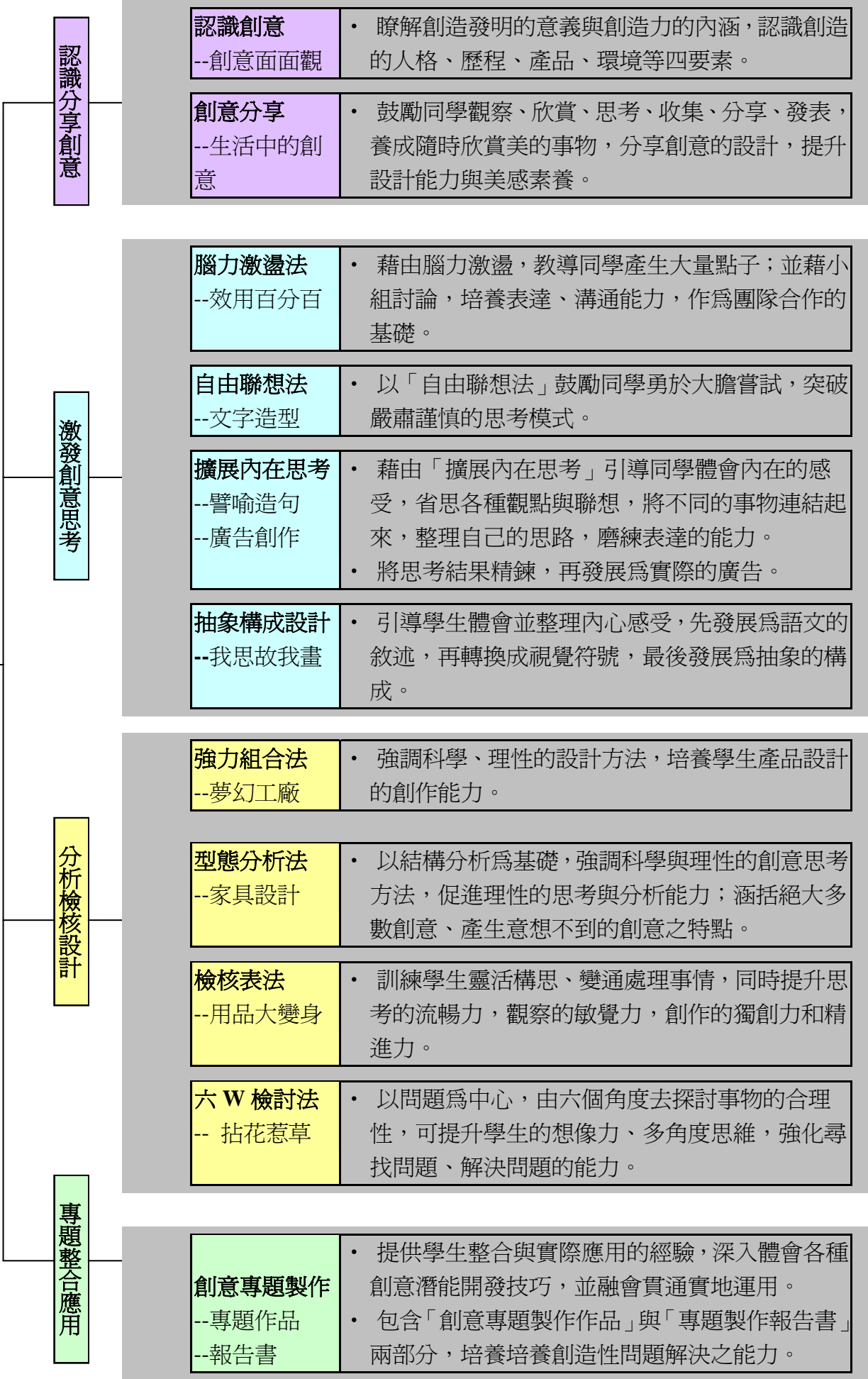
## 課程說明

設計理念	<p>設計表現源自於豐沛的想像力，所有設計的發想過程，即是一種典型的創造過程。傳統主流教育對科學、理性的高度要求，已使課程過於僵化、呆板，也嚴重阻礙了學生創意的開展與發揮，在所有設計表現的開展前，創意的想法與想像力是成就未來作品的主要關鍵。因而培養學生創意思考的能力，是設計教育的重要基礎。</p> <p>而創造力是一種人與生俱來的創意表現能力，會隨著年齡的增長，也會因為某些因素而失落。根據心理學家研究，人在九歲以後，創造力便開始緩慢衰退，主要原因是開始接受了著重語言、邏輯、科學的教育，尤其國內傳統標準答案式的教學方式，嚴重阻礙了學生在創造力這方面的發展。科學家更發現大腦與創造能力的關係，專用一側大腦的人，另一側大腦功能便會有所減退，因此認為只要多著重於右腦的訓練活動（因創造力、想像力、設計、藝術、音樂...等，是由右腦所掌控），便有助於提昇創造的能力。所以，創造力亦可經由系統化的訓練、想像力引導等活動，加以激發產生。</p> <p>既然創造力是可以被訓練的，教師在從事設計教學時，更應透過適當的創造性思考教育訓練，激發學生創造潛能，培養創造性解決問題能力。</p> <p>本課程主要參考「職業學校設計群科課程暫行綱要」之「創意潛能開發」課程大綱而設計，教材內容依照教學順序與內容特性，大致區分為四大部分：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 認識分享創意：瞭解創造發明的意義，創造的要素，觀察、體驗生活中的創意。</li><li>2. 激發創意思考：學習腦力激盪、自由聯想、擴展內在思考、抽象構成等，強調感性的激發創意方法。</li><li>3. 分析檢核設計：學習強力組合、型態分析、檢合表法、六 W 檢討法等，強調理性分析設計的方法。</li><li>4. 專題整合應用：提供學生整合與實際應用的經驗，培養學生創意設計、規劃實施、解決問題、整理資料的能力。</li></ol>
課程目標	本課程目標在於透過適當的創造性思考教育訓練，激發學生創造潛能，培養創造性解決問題能力。
教學對象	高職設計群科 第二學年 第二學期
學生條件分析	修習過繪畫、色彩學、造型等，具有相當之能力基礎。
教學時數	一學期（18 週）。
教學科目	創意潛能開發（Developing Creative Potential）
教學單元目標	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 激發個體的創造潛能與創造的生命意義。</li><li>2. 觀察與體驗生活中之創意，養成突破成規、求新求變之探究精神。</li><li>3. 創造性思考之教育與演練，在於增進學生之敏覺、流暢、變通、獨特、精進、熱忱、自信等人格特質，培養創造性解決問題之能力。</li></ol>
教學要點	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 教材編選：編選適合學生程度之教材，蒐集與單元主題相關之個案，充實案例</li></ol>

	<p>研討教材。</p> <p>2. 教學方法：課堂以啟發式教學為主，小組討論團隊合作方式，並輔以生活觀察、個案研討與作業演練等方法。</p> <p>3. 教學評量：</p> <p>(1) 團隊合作表現，師生互動、成果發表，創意設計成果評量。</p> <p>(2) 善用學校、社會資源及網路資源，佐以視聽教學設施、創意分享賞析等方式，拓展學生學習經驗。</p> <p>4. 教學資源：指定教科書，並提供媒體教學資源。在師資方面，可考慮由相關教師依單元進度分段授課。</p> <p>5. 教學相關配合事項：創造性思考能力之提升，建立在學習者自身的覺知，本課程著重激發學生的敏銳感知與好奇心，主動發現與解決問題的精神，鼓勵獨特的創意思考，體認創造對自我成長與群體發展之意義。因此：</p> <p>1. 在師資條件上，應具備創造性思考訓練與設計創意之工作經驗或教育研究者，教師本身具有創造性人格特質者，則更能發揮言教與身教的雙重效果。</p> <p>2. 教學活動應營造彈性、互動、開放、生動的創造性教學情境，配合課程進度，活潑教學內涵，因材施教，激發學生之個別創造潛能。</p>
課程架構	(如下頁)
參考資料	<p>王其敏（1997）視覺創意－思考與方法 台北 正中書局</p> <p>孫志誠（2003）創造力評量的內涵與方法初探 設計研究 雲林科技大學</p> <p>陳英豪、吳鐵雄、簡真真（1994）創造思考與情意的教學 高雄 復文圖書。</p> <p>陳龍安（1991）創造思考教學的理論與實際 增訂五版 臺北 心理出版社</p> <p>陳龍安（2000）創造思考教學 台北 師大書苑</p> <p>黃政傑（1996）創思與合作的教學法 台北 師大書苑</p> <p>校本資優課程教師培訓教材套：創意思維  <a href="http://prod1.e1.com.hk/education1/main.html">http://prod1.e1.com.hk/education1/main.html</a>  潘裕豐教授部落格 - 創造過程論與創造思考的技巧  <a href="http://o2u.org.tw/pyf001/index.php">http://o2u.org.tw/pyf001/index.php</a>  設計在線 設計長廊 經典設計  <a href="http://dolcn.com/data/cns_1/gallery_41/classic_411/">http://dolcn.com/data/cns_1/gallery_41/classic_411/</a></p>

# 創意潛能開發課程架構圖

## 創意潛能開發



## 創意潛能開發 教學準備單

週次	單元項目	教材準備	教具準備
1	準備週 學期課程說明		
	認識創意	ppt 教材：培養「創意思考」的能力。 「創意設計範例」資料。	電腦教室、廣播系統或投影機。
2	認識創意	ppt 教材：創意思考與創意問題解決法 ppt 教材：創意 4 要素。 「創意設計範例」資料。	電腦教室、廣播系統或投影機。
3	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	腦力激盪法	主題道具例如硬幣、舊毛巾、水桶、 保特瓶、圖片等。	A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
4	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	自由聯想法	作品範例。	A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
5	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機
	擴展內在思考	擴展內在思考作業單檔案。	電腦教室、廣播系統、區域網路。 A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
6	月 考		
7	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	抽象構成設計	ppt 教材：抽象構成、情緒線條。	A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
8	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	強力組合法	作為主題範例之影像圖案。	A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
9	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	型態分析法	提供各種椅子之影像，以供發展造型 參考。 參考網站。	A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
10	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	檢核表法		A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。
11	創意分享		電腦教室、廣播系統或投影機。
	六 W 檢討法		A4 白色影印紙。 創意成果展覽園地。

12	月 考		
13	創意專題製作	每人一份「創意思考專題製作計畫」共 4 頁。	電腦教室、廣播系統或投影機。
14	創意專題製作		電腦教室、廣播系統或投影機。
15	創意專題製作		電腦教室、廣播系統或投影機。
16	創意專題製作		電腦教室、廣播系統或投影機。
17	創意專題製作		電腦教室、廣播系統或投影機。
18	創意專題製作		電腦教室、廣播系統或投影機。 創意成果展覽園地。

## 創意潛能開發 教學進度表

科目名稱	創意潛能開發			教學目標	創意思考	擬訂教師		
每週授課時數	2	適用年級	二年級	使用教材	自編講義	會同教師		
週次	教學內容	教材教具準備		學生活動	作業	學習要求		
一	學期課程說明 認識創意	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ppt 教材：培養「創意思考」的能力。</li> <li>• 創意設計範例資料。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 收藏品整理準備</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課作筆記。</li> <li>• 創意思考單元需同儕互動分組討論。</li> <li>• 配合繪畫創作能力表現平面創作。</li> <li>• 創作之作品可於家中完成。</li> </ul>		
二	認識創意	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ppt 教材：創意思考與創意問題解決法、創意 4 要素。</li> <li>• 「創意設計範例」資料。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 收藏品整理準備</li> </ul>			
三	創意分享 腦力激盪法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 主題道具。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> <li>• 結論發表。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 畫出 5 個創意點子</li> </ul>			
四	創意分享 自由聯想法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品範例。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> <li>• 發展聯想。</li> <li>• 結論發表。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 文字造型設計</li> </ul>			
五	創意分享 擴展內在思考	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作業單檔案。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組思考。</li> <li>• 創意句子發表。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意句子</li> <li>• 廣告設計作品</li> </ul>	評量方法		
六	月考					<ul style="list-style-type: none"> <li>• 分組討論效率與表現。</li> <li>• 實作。</li> <li>• 筆試。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> <li>• 與老師的討論與互動。</li> </ul>		
七	創意分享 抽象構成設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ppt 教材：抽象構成、情緒線條。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> <li>• 發展聯想。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 冷抽象與熱抽象</li> </ul>			
八	創意分享 強力組合法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作為主題範例之影像圖案。</li> <li>• 4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 超現實幻想</li> <li>• 產品造形設計</li> </ul>			
九	創意分享 型態分析法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 提供各種椅子之影像，以供發展造型參考。</li> <li>• 參考網站。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 思考型態分析。</li> <li>• 發展構想繪出三個構想草圖。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 「精密繪畫」創意產品造形設計或異想世界</li> </ul>			
十	創意分享 檢核表法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 新產品設計圖</li> </ul>			
十一	創意分享 六 W 檢討法	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 位同學發表創意分享。</li> <li>• 分組討論。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 綜合整理計畫</li> </ul>			
十二	月考							

十三	創意分享 創意專題製作	• 每人一份「創意思考專題製作計畫」共4頁。	• 3位同學發表創意分享。 • 撰寫創意思考專題製作計畫。	• 撰寫創意思考專題製作計畫 • 思考專題製作內容		
十四	創意分享 創意專題製作		• 3位同學發表創意分享 • 檢查「創作進度表」 • 創意專題製作 • 專題製作報告書	• 創意專題製作 • 專題製作報告書		
十五	創意分享 創意專題製作		• 3位同學發表創意分享 • 創意專題製作 • 專題製作報告書	• 創意專題製作 • 專題製作報告書	成績計算	
十六	創意分享 創意專題製作		• 3位同學發表創意分享 • 創意專題製作 • 專題製作報告書	• 創意專題製作 • 專題製作報告書	• 討論成果 20% • 筆試測驗 20% • 課堂討論師生同儕互動 20% • 實作作品 40%	
十七	創意分享 創意專題製作		• 3位同學發表創意分享 • 創意專題製作 • 專題製作報告書	• 創意專題製作 • 專題製作報告書		
十八	創意專題製作		• 創意專題製作 • 專題製作報告書 • 作品欣賞及發表	• 作品欣賞及發表		



【4小時】

<p>課程設計理念</p>	<p>本課成爲介紹創意的基本相關知識，上課主要爲老師講授學生聆聽的形式，教師可盡量利用「創意設計範例」輔助說明，並與學生討論互動。</p> <p>各單元內容皆已編製成簡報（.ppt 檔），便於教師上課使用。</p> <p>第三部分「創意 4 要素」介紹創造力的四個要素，內容較爲繁雜但各自獨立，若未能於預定時間內講授完畢，可以視時間容許，分散於往後的各「創意潛能開發技巧」單元之剩餘時間，陸續補充。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 引導學生認識並強化「創意思考」能力。</li> <li>• 培養學生創意問題解決的方法與能力。</li> <li>• 瞭解創造發明的意義，創造的要素。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<p>第一週</p> <p>「培養「創意思考」的能力」60 分鐘</p> <p>「創意思考與創意問題解決法」30 分鐘</p> <p>第二週</p> <p>「創意思考與創意問題解決法」30 分鐘</p> <p>「創意 4 要素」60 分鐘</p>
<p>教學內容</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養「創意思考」的能力.ppt             <ul style="list-style-type: none"> <li>五種有助激發創意的思考能力：                     <ul style="list-style-type: none"> <li>敏覺力、流暢力、變通力、獨創力、精進力</li> </ul> </li> <li>四種情意方面的特質：                     <ul style="list-style-type: none"> <li>富好奇心、喜於想像、勇於冒險、敢於接受挑戰</li> </ul> </li> <li>三種感受與表達的能力：                     <ul style="list-style-type: none"> <li>視覺知覺能力、字辭能力、繪畫能力</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>2. 創意思考與創意問題解決法.ppt             <ul style="list-style-type: none"> <li>創意的定義</li> <li>創意思考的本質、步驟</li> <li>創意問題解決法的源由、模式</li> <li>創意問題解決法的運作原則</li> <li>設計能力的重要性排序</li> </ul> </li> </ol>

3. 創意 4 要素.ppt			
4P	意義	研究目標	內涵
Person	創意人的特質	創意高的人具有什麼樣的特質	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意</li> <li>• 創造動機</li> <li>• 創造者的人格特質</li> <li>• 創造思考的技能</li> </ul>
Process	歷程	創意產生於什麼樣的歷程	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創造思考過程的內、外在行為</li> </ul>
Product	產品	什麼樣的產品創意高	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 有形的具體創造品</li> <li>• 抽象的觀念或理論的創造</li> </ul>
Press/Place	壓力/環境	什麼樣的壓力或環境因素有利於創作	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 內在：個人生理、心理</li> <li>• 外在：社會環境（家庭、學校、社會、文化....）</li> </ul>
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 啟發式教學講解過程中，教師盡量提問，引導學生思考。</li> <li>• 展示光碟中所附之「創意設計範例」輔助說明，提高學習興致，並引導同學賞析。</li> <li>• 展示賞析中引導學生觀察「創意設計範例」之內容、主題、構圖、配色，並討論其意義、創意、幽默或吸引人的原因。</li> </ul>		
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電腦教室、廣播系統或投影機。</li> <li>• 教材簡報 (.ppt 檔)：培養「創意思考」的能力。</li> <li>• 教材簡報 (.ppt 檔)：創意思考與創意問題解決法。</li> <li>• 教材簡報 (.ppt 檔)：創意 4 要素。</li> <li>• 「創意設計範例」資料。</li> </ul>		

【每次上課開始的前15分鐘】

<p>課程設計理念</p>	<p>本單元的目的在於引起同學對「美」的事物之興趣，並鼓勵同學觀察、欣賞、思考、收集、分享、發表，上課形式建議打散於每次上課開始的前 15 分鐘，每次 3 位同學輪流報告，養成持續欣賞的習慣，發揮潛移默化的功能，並可做為同學上課時心情準備的導入階段。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 培養學生欣賞、分享有創意且美的事物。</li> <li>• 加強學生閱讀書本、網路搜尋、整理資料之能力。</li> <li>• 培養學生樂於思考、勇於發表的習慣。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 單元簡介 10 分鐘</li> <li>• 作業說明 15 分鐘</li> <li>• 創意賞析 50 分鐘</li> <li>• 學生分組 15 分鐘</li> <li>• 徵求佈置展覽園地 5 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>單元簡介</b>                  生活中的美感唾手可得設計創意無所不在，網路資源無遠弗屆，都是創意的來源。                  養成隨時欣賞美的事物，分享創意的設計，對於同學的生活品質的提升、設計能力的學習、美感素養的培養具有很大的幫助。</p> <p><b>作業說明</b>                  要求學生每人準備一樣你「最喜歡」或「最有創意」或「最美」的「收藏或設計」，於課堂介紹展示，並介紹它令你激賞的原因。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「設計或收藏」可以是：                         <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 平面設計、包裝、玩具、物品、家具（體積太大或貴重者，可用相片展示）。</li> <li>2. 動物、植物（攜帶時請尊重生命，並注意安全）。</li> <li>3. 音樂、動畫、影片（儘量以電腦播放或自備播放設備）。</li> </ol> </li> <li>• 介紹說明的時間以 3-5 分鐘為原則。</li> <li>• 也可以介紹學生認為「最爛的」設計，但須說明設計差勁的原因，與你認為改進的方法。（避免「噁心」或「恐怖」的事物）。</li> </ul> <p><b>創意賞析</b>                  欣賞教師所收集的創意範例資料，並引導同學討論賞析。</p>

	<p>於欣賞過程中適時引導學生，強調賞析重點為觀察作品之內容、主題、構圖、配色，討論其意義、創意、幽默或吸引人的原因。</p> <p><b>學生分組</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 未來上課形式大都以分組討論為主，因此需事先將學生分組。讓學生自行挑選分組，每組 6-7 人。</li> <li>• 利用課餘時間在教室公佈欄開闢一個「創意成果展覽園地」，便於優良作品之展示、觀摩。</li> </ul> <p><b>徵求佈置展覽園地</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 徵求志願或抽籤指定同學，於教室公佈欄中開闢「創意成果展覽園地」，以供展示優良作品，並便於同學相互觀摩。</li> <li>•</li> </ul>
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 同學發表後，可要求其他同學提出看法或建議。</li> <li>• 教師視情形引導學生賞析，或加以補充。</li> <li>• 學生的收藏有時候會是拍貼、舊衣服、兒時的玩具等，雖非設計經典作品，但卻是自己的珍藏。此時教師因引導學生思考的角度，去分析這些物品為何能打動人心。因為「打動人心」是一件成功廣告的必要條件，換句話說這些能成為同學珍藏的東西，都是做為廣告的最佳素材。</li> </ul>
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 電腦教室、廣播系統或投影機。</li> </ul>
評量方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 收集內容豐富度。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> </ul>

## 單元 2 創意分享發表情形



【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>要有創意，首先要能有很多的想法，敢去想很多的點子，然後於眾多的點子中延伸、組合、精鍊，方能產生有用的點子。而團隊討論的腦力激盪（Brain storming）是尋求新點子的最佳來源，因為點子會激發更多的點子。</p> <p>本單元的主要目的，乃是藉由腦力激盪，教導同學如何產生大量的點子；並藉由小組討論，培養同學表達、溝通能力，並作為小組團隊合作（Team work）的基礎。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 學會腦力激盪的方法。</li> <li>• 培養敢想、敢發表的勇氣。</li> <li>• 提升創造力，促進水平思考的能力。</li> <li>• 養成參與討論、團隊合作的習慣。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 10 分鐘</li> <li>• 實際演練 15 分鐘</li> <li>• 分組討論 25 分鐘</li> <li>• 後續發展說明 5 分鐘</li> <li>• 結論發表 15 分鐘</li> <li>• 指定作業 5 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>腦力激盪（Brain storming）是 Alex Osborn 在 60 多年前所創造的，利用一群人討論，彼此互相激盪影響，比單獨的個人更能激發點子，並且延伸發展所產生的新點子，往往會比原先的點子優秀。</p> <p><b>腦力激盪實施的方法：</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學生 5-10 人為一組，分組作小組討論。</li> <li>• 說明目標，以問句形式敘述題目，並將題目寫於黑板上，讓大家都看得見，便於參與尋找答案。</li> <li>• 利用實際物品或道具呈現所欲討論的主題，幫助刺激思考，喚起心中創意式解決方</li> </ul>

案的影像。

解釋完腦力激盪之相關知識後教師以實際例子讓同學演練一次。

#### **實施腦力激盪的原則：**

- 要求點子的數量越多越好，最好是 100 個以上。
- 在腦力激盪當中，所有點子都是有效的，不允許批評。
- 多鼓勵奇特點子。
- 從許多不同觀點來看問題。
- 鼓勵人們根據別人的點子再組合、延伸發展。

### **實際演練**

#### **一塊錢能做什麼？**

請每位同學拿出一枚一元硬幣，置於桌前。並要同學說出該硬幣的各種用途，越多越好，並立刻將同學的答案抄寫於黑板上。

當思緒逐漸枯竭，想不出來時，可以引導同學從各種觀點或方向去思考。

- **根據別人的點子再延伸發展**

例如當同學說出買糖果、買鉛筆、打電話、畫圓圈...後，可引導同學根據別人的構想再延伸發展。

例如買糖果、買鉛筆都是把硬幣當「錢」用，因此只要是錢能做的事，硬幣幾乎都能作；據此方向，可以再引伸想出投幣販賣機、搭公車投幣、找零錢、存起來、賭博...等。

例如畫圓圈是利用硬幣「圓形」的屬性，換言之只要是「圓形」能做的事，硬幣幾乎都能作；例如滾遠、鑽一個洞作輪子。

- **利用不同的方向或觀點**

接下來可以分析錢幣有哪些「屬性」或「思考方向」，例如錢幣是金屬（可以導電、鎔鑄成其他形狀）、固體（硬的，故可以墊東西、刮刮樂、轉開相機的電池蓋）、有重量（作砝碼、作毬子、綁氣球）。

- **回想以前的生活經驗**

由以前的生活經驗去回想（擲筊、作玩具滾遠、包入除夕的水餃中），研磨切割後能作何用（鑽一個洞作輪子、鑽兩個洞作鈕釦...等）。

### **分組討論**

以小組為一群聚集討論，每組給一個主題，並提供實際物品放置於小組面前，要求同學經由腦力激盪，想出 100 個以上的用途。

例如舊毛巾、保特瓶、水桶、報紙、鉛筆、氣球、傘、葉子、水管等，以同學們熟悉並能取得實際物品為佳。

各組發一張 A4 影印紙，讓他們能夠立刻簡單記錄這些點子，並讓大家都看得見。

教師巡視各組，發現同學的思路卡住時，可要求根據已經呈現的點子，再挖深一點、再延伸擴展一點。教導學生利用不同的方向或觀點，激發出更多的創意。

要求各組將這些點子收集記錄，作為將來進一步研究、發表使用。

	<p><b>後續發展說明</b></p> <p>腦力激盪實施後，可運用下列方法進一步研究發展：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 應用一些標準，把可以實施的點子，與明顯根本無法實施的點子分開。</li> <li>• 把類似的點子組合在一起，並根據每個點子的優點，再延伸擴展（擴展時仍要符合原先的目標）。</li> <li>• 選出幾個不錯的點子，然後再往前推進！</li> <li>• 創意過程並未就此打住，每一個新發展出來的點子，很可能是未來另外一個成功創意的基礎。</li> </ul> <p><b>結論發表</b></p> <p>各組由自己討論的內容中，挑選出 10 個最佳創意點子，上台發表，可利用圖畫、短劇、雙簧或其他任何形式表演輔助說明。</p> <p><b>作業說明</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 每一位同學自該組的創意點子中，自由挑選出 5 個，用八開圖畫紙、鉛筆繪出，並加入必要之輔助說明。下次上課時繳交。</li> </ul>
<p>教學策略</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 教師於小組討論中，遊走於各組之間，鼓勵並引導同學運用延伸發展、不同觀點、回想經驗等技巧，刺激更多的點子。</li> <li>• 適時宣布各組目前點子的數量，引發各組間競爭的心理，提升討論情緒。</li> <li>• 不要忘記感謝團隊的貢獻。</li> <li>• 情況許可的話，可全班帶到校園中進行教學活動。</li> </ul>
<p>教學資源</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 黑板或投影機。</li> <li>• 準備討論主題道具，例如硬幣、鉛筆、氣球、保特瓶、圖片等，具體呈現所欲討論的主題。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
<p>評量方式</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> <li>• 設計作品。</li> </ul>
<p><b>單元 3      腦力激盪--效用百分百上課情形及成果發表</b></p>	





【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>強調邏輯的思考能力與科學的態度是現代教育的主流，然而這種嚴肅謹慎而強調垂直思考的學習經驗，對創意的激發以及藝術創作會造成極大的抑制。</p> <p>上一單元的「腦力激盪」鼓勵我們去激發各種想法，本單元「自由聯想法」則是進一步引導同學作更開放的「自由聯想」，並放膽去連結想像，再將結果實際應用於創作中。</p> <p>本單元的特色是要求同學勇於作大膽奔放的嘗試，甚至是「天馬行空」的組合，突破以往嚴肅謹慎的思考模式。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟悉自由聯想法。</li> <li>• 培養學生敢想、敢發表的勇氣。</li> <li>• 培養學生將視覺圖像與文字理念結合的能力。</li> <li>• 加強繪畫、造型、構圖能力。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 10 分鐘</li> <li>• 命題階段 10 分鐘</li> <li>• 自由聯想 25 分鐘</li> <li>• 分析整理 5 分鐘</li> <li>• 發展連貫 25 分鐘</li> <li>• 作業說明 10 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>自由聯想法 (free association) 是 Parnes 於 1967 年提出。此法是以個人的知識經驗為基礎，運用聯想技巧，由一事物聯想到另一事物，重新建立事物間新的且有意義的架構系統。</p> <p>實施「自由聯想技術」時，由教師提供一個刺激，讓學生以不同的方式自由反應，學生可由其所學過的知識，或所經歷過的經驗中，運用聯想的技巧，去尋找並建立事物間新而富有意義的連結關係。</p> <p>例如：教師提出一個字詞，如「圓」，讓學生聯想造詞，則學生可能想出「圓形」、「圓</p>

圈」、「圓滿」、「球體」、「操場」、「水池」…等，其之所以有不同的反應，乃是因為每個學生經驗與知識都不同，因此會聯想到其他不同的詞或事物。甚至學生所產生的聯想與「圓」並不相關，此乃是因其特殊經驗所致，所以只要同學能提出說明，所有的聯想結果都是對的。

### 命題階段

全班依分組而就座。教師將主題給予各組，各組同學以自由聯想寫出所有和主題有關的概念。

命題內容較傾向於抽象概念，例如：

- 概念式的命題：夢、自由、價值、健康、歡樂、生命、安全、保護、乾淨、成功、黃色…。
- 成語式的命題：心急如焚、怒髮衝冠、鬼影幢幢、一鳴驚人、天長地久、山珍海味、心驚膽戰、急驚風、晴天霹靂、沈魚落雁、耀武揚威、肝腸寸斷…。

### 自由聯想

- 每一組發給一張 A4 白紙，要求同學應用運用自由聯想法，將聯想出的概念寫下來，
- 要求聯想的數量，越多越好。
- 鼓勵同學根據別人的線索再延伸聯想。

### 分析整理

- 請各組將所有聯想結果分為「主體」與「狀況」兩類。
- 主體較傾向於名詞，狀況則傾向於動詞或形容詞。
- 用紅筆將「主體」的概念圈出，用藍筆將「狀況」的概念圈出。

### 發展連貫

- 依據上列聯想結果，每一位同學自各組的聯想概念中，自由選取 4-7 個詞串連組合，發展成一個故事或設計構想。
- 故事或設計構想越有創意越好，甚至天馬行空亦無妨。
- 每組派一位同學上台口頭發表。

### 作業說明

- 運用圖案化、合併造型等圖像策略，將故事或設計構想結合原先的聯想題目，設計出 2-3 個草圖構想。
- 文字造型應盡量表現出原命題之意義。
- 選擇一個最佳構想，完成文字造型設計，繪於八開圖畫紙上，並註明由聯想所發展之故事或設計構想，下次上課時繳交。

### 教學策略

- 教師對於學生所提的看法或意見，不予建議或批評，完全讓學生依照自己的方式，自由提出各種不同的想法及觀念。
- 當學生提出具有獨創性的，少有的構想時，教師則可鼓勵他，產生增強作用，讓他

	<p>想出更多更新奇的構想。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 引導學生利用不同的方向或觀點（例如動物、植物、顏色、情緒、事件、物品、動詞、形容詞），激發出更多的創意。</li> <li>• 教師也可以提供學生一幅圖畫，讓學生看完圖畫，並由這幅圖畫去聯想，鼓勵學生把各種想法組合成一篇文章，並向全班同學發表。</li> </ul>
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 作品範例。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評量方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> <li>• 設計作品</li> </ul>

**單元 4 自由聯想法—文字造型成果發表**



父親母親 呂永禎



江翔傑



李宛庭



李靜宜



林余宜



施依婷



柯吟汶



黃湘婷



黃燕瑜



詹豐瑄



【第一階段，譬喻造句 2小時】

<p>課程設計理念</p>	<p>當同學逐漸熟悉自由奔放的想像之後，接下來我們藉由「擴展內在思考」單元，引導同學用心體會內在的感受經驗，省思各種觀點與聯想，將兩個不同的事物連結起來，並練習整理自己的思路，磨練表達的能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 擴展學生的內在思考。</li> <li>• 訓練創造力、想像力與聯想能力。</li> <li>• 增進對問題觀點的多樣化。</li> <li>• 提升學生語文修辭表達能力、與發表技巧。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 5 分鐘</li> <li>• 引導示範 20 分鐘</li> <li>• 分組思考 30 分鐘</li> <li>• 學生發表 15 分鐘</li> <li>• 分享體驗 25 分鐘</li> <li>• 作業說明 5 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>「擴展內在思考」乃是雷德夢（1983）所發表，要求學生根據自己的感覺、經驗和知識作聯想，強調藉由類推、譬喻的反應來激發個人的創造力及想像力，幫助學生打通內在思考，增進對問題的選擇觀點，並做創造力的聯想。</p> <p>擴展內在思考的問題類似：「大海如何像母親」、「哪一種工具像下雨天一樣」、或「比較一包香菸跟葬禮上的哀傷」等。</p> <p>當問題提出時，學生必需先去理解各主題之意義，揣摩其概念或感受，思索各種觀點或面向，努力地試著從個人的背景及經驗中搜尋、思考、擴展心智內在思考，藉由類推、譬喻的方式，在兩個主題間尋找可以利用的觀點或聯想，在選用精準、通順、優美的詞句，將意念表達出來。</p>

## 引導示範

擴展內在思考，的主要目的在於引導同學體會內心感受，尋找各種觀點與聯想，將兩個不同的事物連結起來。因此擴展內在思考的命題，剛開始可以為兩個差異很大的概念，例如**教師/燈塔、人生/馬桶、大海/母親、小河/攝影師...**等，加上引導學生的說明而成：

**教師如何像燈塔？請解釋。**

**人生如何像一個馬桶？請說明。**

**大海如何像一個母親？請解釋。**

**小溪如何像一個攝影師？請解釋。**

之前的「自由聯想」單元容許天馬行空式的答案，但本單元則強調答案的合理性。

當同學具備經驗之後，可逐漸加深題目的難度，包括：

- 讓學生自行尋找可以應對譬喻的事物，例如：**哪一種工具像下雨天一樣？**
- 物品與情緒的比較，例如：**請比較一包香菸跟葬禮的哀傷。**
- 省視自己的情緒，例如：**當你遭遇挫折時，你的表現在別人眼中好像什麼動物？請解釋為什麼？**

## 分組思考

- 教師給三個命題讓每個人各自造句後，再各組聚集討論。
- 例如一組 6 人，每組共可產生 18 個句子，小組共同討論並修飾這些句子。
- 30 分鐘後，各小組將所有成果打字，並將檔案上傳。
- 各組再選擇最具創意的兩個句子，現場朗誦發表。

擴展內在思考的答案盡量要求具有創造性、合理性，以及文辭通順優美。

老師不只是隨便問一個問題，而必須也能夠提供一個合理的答案，以防萬一沒有人能想到答案。例如：

- 「老師就像是座燈塔，為我們指引人生的方向。」、「班導師像座燈塔般，孤伶伶地站在講台上高談闊論。」
- 「人生就像個馬桶，用越久就越臭。」、「人生就像個馬桶，要常清洗才不會惹人厭」
- 「大海就像個慈愛的母親，風一吹就忙著幫沙灘蓋棉被。」
- 「潺潺的小溪就像一位快樂的攝影師，流過山間，流過草原，沿途的藍天白雲，兩岸的花草樹木，通通都映照在清澈的溪水中。」
- 下雨天像鹽罐，因為「灑鹽空中差可擬」。
- 我帶著一包煙與死神相會。
- 聯考放榜後的我像隻捲曲的穿山甲，拒絕別人的安慰，默默的承受著傷痛，掩飾自己的懦弱。

## 學生發表

- 各組再選擇最具創意的兩個句子，現場朗誦發表。
- 同學可以針對內容回饋討論，進一步發展修飾。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 教師適度予以讚賞肯定。</li> </ul> <p><b>分享體驗</b></p> <p>爲了幫助同學認識設計過程的「後設認知」(meta-cognition)能力，本階段將引導同學回顧自己的思路擴展歷程，並與廣告設計的創作過程相比較，幫助同學將「擴展內在思考」的經驗與能力，應用於將來的設計活動中。</p> <p>學生發表後，引導學生回顧思考答案的過程，並仔細體會以下問題：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 當你在思考答案的時候，你的思想是如何擴展延伸？</li> <li>• 當你找到一個可以發展的觀點時，你是如何修飾精鍊你的文句？</li> <li>• 你認爲這種「擴展內在思考」的方法，將來可應用於設計的哪些方面？</li> </ul> <p><b>作業說明</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 提供作業單檔案公布於網路上供學生下載，課後回家練習作答；電腦打字於作業單表格中，完成後列印一份，並另存新檔，檔名按照規定命名。</li> <li>• 下週繳交檔案以及列印紙本一份。</li> <li>• 下週上課之發表時間，每個人於課堂高聲發表 2-5 則自認爲最佳之答案，並接受同學與老師之質詢。</li> </ul>
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 爲了使思考內容與專業課程結合，並便於下一階段的進行，命題內容宜選擇適合發展成商業廣告或公益廣告的物品或概念。</li> <li>• 每個同學都有自己的一套經驗，那是在個人的世界裡，自己對事情的理解、解釋、評鑑及做法，都有一套屬於自己的處理模式。因此任何人的經驗對擴展內在思考的問題，都有屬於他們自己的獨創性與準確性。</li> <li>• 老師營造一個自由自在，舒適，沒有壓力的環境，鼓勵學生發揮具有變通性、獨特性及新穎性的思考技巧，儘量想出一個不平凡的答案。</li> <li>• 當擴展內在思考的問題提出時，學生爲了找尋答案，必須努力地試著從個人的背景及經驗中去搜尋、去思考。有的人會閉上眼睛；有的則望著天空，全神貫注地在擴展他們的心智。</li> <li>• 只要同學能解釋，並說明如何得到這個答案，不管多奇怪，老師都能夠接受並肯定所有的答案。(老師應在口頭上加以肯定)</li> </ul>
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 電腦教室、廣播系統、網路。</li> <li>• 擴展內在思考作業單檔案。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評量	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 答案觀點的創意。</li> </ul>

方 式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 表達通順、文辭優美。</li> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> </ul>
--------	---

## 單元 5 擴展內在思考 - 譬喻造句與廣告創作成果發表

Q:大海如何像母親？

1. 江海下百川：有如母親能包容子女的過錯一般。
2. 大海像母親一樣，就算我們製造多少垃圾他都能包容我們。
3. 母親像大海一樣，時而風平浪靜，時而巨浪滔天。
4. 媽媽的心思就像大海一樣深邃而縝密。
5. 媽媽的錢包就像大海一樣，取之不盡用之不竭。

生命如何像一座擺鐘？

1. 生命就擺鐘一樣，不斷的輪迴。
2. 生命就擺鐘一樣，總有停止的一天。
3. 生命就像爺爺的擺鐘一樣 可以寫成一首歌。
4. 生命就像擺鐘一樣沉重而孤寂。
5. 擺鐘左右搖擺就像生命一點一滴消逝一樣。

Q:哪一種工具像下雨天一樣？

1. 鹽罐：因為“灑鹽空中差可擬”。
2. 眼睛：因為心情不好時眼睛就像是烏雲一樣落下磅礫大雨。
3. 珠簾像下雨天一樣經過的時候珠子就滴滴答答的打在身上。
4. 斷訊的電視節目就像下雨天一樣令人感到煩悶、雜亂。
5. 鐵丁從高處路下來時 一根一根的就是像是雨滴落下來的感覺。
6. 肛門：當天空佈滿烏雲，悶雷乍響，就肚子痛想大便，只是暴風雨前的寧靜，當雨水緩緩落下時，那只是一個前兆，是一個傾盆大雨的前兆，如牧童歌誦一般，如細水潺流一般，等到大雨驟降，如花開，如花謝，經歷了數次的生離死別。
7. 蓮蓬頭就像承載雨水的烏雲 浴室成了我的私人空間



江翔傑







林余宜



張虔熒



林育佳



黃燕瑜

【第二階段，廣告創作 建議作為第一次段考題目】

<p>課程設計理念</p>	<p>本階段建議作為第一次段考之題目。</p> <p>本階段為上週「擴展內在思考」的延伸，主要內容為幫助同學檢討賞析上週的成果，並將答案文句精鍊後，將創意發展為實際的廣告。</p> <p>當我們擴展內在思考時，在兩個主題間找到可用的觀點，這觀點便是一個「點子」，接下來的工作則是選用精準、通順、優美的詞句，將這點子的意念表達出來。</p> <p>這種內在思考的擴展歷程，與廣告設計的創作過程極為相似：在商品與表現主題間尋找關連，這個關連便是創意的核心理念，接下來則是選用適當的材料、技法，將創意表現到盡善盡美。</p> <p>本階段就是要將「擴展內在思考」所產生的創意，發展為廣告設計作品。讓學生熟悉設計的內在思考過程。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟悉「擴展內在思考」的方法，並能應用於設計創意的發展過程中。</li> <li>• 培養學生將視覺圖像與文字理念結合的能力。</li> <li>• 加強繪畫、造型、構圖能力。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 回家完成，段考後上課繳交，作為第一次段考成績。</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>作業說明</b></p> <p>每位同學於自己的答案中挑選一句，再加以發展精鍊，成為一張平面廣告之主題，作品形式可以是商業海報、公益廣告或報紙雜誌廣告。</p> <p>表現技法不拘，繪畫、電腦繪圖、攝影皆可，但以八開大小的平面廣告為原則。</p>
<p>評量方式</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 主題觀點的創意。</li> <li>• 內容通順、文辭優美。</li> <li>• 設計作品之創意、技法、美感、完成度。</li> </ul>

【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>本單元的主旨在於將「擴展內在思考」的經驗，實際發展為視覺設計的活動，用抽象的造型設計表現內心真實的感受。</p> <p>本單元教學內容主要為介紹「抽象構成」的觀念，回顧造形學、色彩學的相關概念，做為創作的準備；接著利用一個概念主題，引導學生深入的體會並整理內心的感受，先發展為語文的敘述，再利用聯想的方法，將文字敘述轉換為視覺符號，最後發展為抽象的構成設計。</p> <p>除練習實際的創作技巧，並強調創意設計的心理運作過程：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生仔細地感受某種概念，</li> <li>2. 將內心的感受以語言描述出來，</li> <li>3. 根據描述內容引發聯想，</li> <li>4. 將聯想轉換為視覺符號（色彩、造型、線條），</li> <li>5. 將這些視覺符號重新組合，簡化、抽離、混合、錯位，</li> <li>6. 表現心中的概念與感受。</li> </ol>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 瞭解並熟練自由聯想法的創意發想技巧。</li> <li>• 培養學生抽象的感受與設計能力，包括：             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 敏銳的感受力</li> <li>2. 語言表達能力</li> <li>3. 聯想思考的流暢力</li> <li>4. 視覺符號的轉換能力</li> <li>5. 編排構圖的技巧</li> </ol> </li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 20 分鐘</li> <li>• 命題階段 5 分鐘</li> <li>• 聯想階段 30 分鐘</li> <li>• 引導階段 10 分鐘</li> <li>• 發展構想 15 分鐘</li> <li>• 作業說明 5 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升</p>

美感素養。

### 單元簡介

利用 ppt 教材介紹「抽象構成」、「情緒線條」的觀念，回顧造形學、色彩學的相關概念，做為創作的準備。

### 命題階段

- 教師將聯想主題寫於黑板，主題是同學們所熟悉的概念。
- 主題範例：男、女、愛、痛、癢、自由、成功、失敗、勇敢、安全、恐懼、分離、快樂、憤怒、哀傷、衰老、酸、甜、苦、辣、生日、感冒...。
- 全班分組，各組指定不同主題。

### 聯想階段

- 各組同學依據主題中的詞，可以依照意念（名詞、動詞、形容詞）、造形（線條、形狀）、色彩三方向，以自由聯想列出直觀的感覺，越多越好。
- 時間：約 30 到 45 分鐘。
- 例如：男、女

	男	女
意念	大樹、武松、強壯、葉子、房子、領帶、煙斗、雄壯、剛硬	花朵、性感、椅子、燈光、腰身、高跟鞋、胸花、柔軟、比基尼
造型	方形、直線、	曲線、橢圓形
色彩	藍色、綠色、咖啡色	粉色系、紅色、橘色、

### 引導階段

- 引導小組討論並記錄心中的感受與聯想。
- 根據 PPT 教材，抽象構成、情緒線條、色彩聯想與配色等，與同學討論並引導創作。
- 引導學生仔細體會創意設計的心理運作過程：
  1. 學生仔細地感受某種概念，
  2. 將內心的感受以語言描述出來，
  3. 根據描述內容引發聯想，
  4. 將聯想轉換為視覺符號（色彩、造型、線條），
  5. 將這些視覺符號重新組合，簡化、抽離、混合、錯位，
  6. 表現心中的概念與感受。

### 發展構想

- 依據上列聯想結果，每一位同學自各該組的直觀感覺中，選取 4-7 個詞，並將其視覺化，組合發展成一個設計構想，以表達完整的概念。
- 將各聯想組合起來，利用造型、構圖、色彩等詮釋主題。
- 利用簡化、抽離、混合、錯位等技巧，發展成抽象的構成設計。

	<p><b>作業說明</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 精鍊發展構想，完成一組 15*15cm 的冷抽象與熱抽象的造型設計。</li> <li>• 呈現於 8 開圖畫紙，需註明主題，表現技法不拘。</li> <li>• 下次上課時繳交。</li> </ul>
<p>教學策略</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 命題也可以是一組對比個概念，例如男/女、痛/養、快樂/悲傷、春夏秋冬、酸甜苦辣...等，便於引導同學體會、比較內心的感受。</li> <li>• 引導學生利用不同的方向或觀點（例如人物、動物、植物、顏色、情緒、地名、事件、物品、名詞、動詞、形容詞）自由聯想，激發更多的創意。</li> <li>• 鼓勵學生「感受、表達、轉換」的能力。</li> <li>• 利用「創意設計的心理運作過程」引導學生創作。例如仔細回憶疼痛、難過、快樂的經驗，再將這些感受用語言描述出來，再將語言內容轉換成圖案、線條或色彩。</li> </ul>
<p>教學資源</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ppt 教材：抽象構成、情緒線條、配色意念。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學創意與努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
<p>評量方式</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力。</li> <li>• 設計作品。</li> </ul>

**單元 6 抽象構成設計--我思故我畫成果發表**





自由囚禁 陳宜欣



勇敢懦弱 陳麗婷



父親母親 王永勝



父親母親 王永

勝



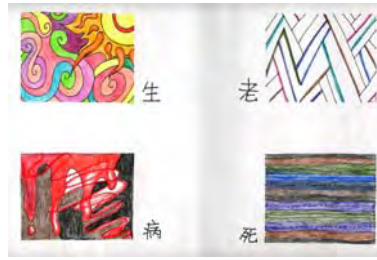
成功失敗 詹貴全



自由囚禁 施依婷



生老病死 黃晴瑜



生老病死 謝宛芝



戰爭和平 楊玲潔



戰爭和平 莊佳旻



戰爭和平 張雅婷



男女 李育萱



安全恐懼 楊雅琳



成功失敗 林子堯



【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>相較於前面幾種強調自由、感性設計方法，接下來將介紹常用而強調科學、理性的設計方法，「強力組合法」便是其中的一種。</p> <p>強力組合法可在短時間內獲取大量的創意，而這些創意須經後續的發展與評估，方能成為實用的設計。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟悉強力組合法</li> <li>• 培養學生敢想、敢發表的勇氣。</li> <li>• 培養學生超現實的幻想的勇氣，與圖像表現能力。</li> <li>• 培養學生產品設計的創作能力。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 10 分鐘</li> <li>• 準備階段 5 分鐘</li> <li>• 實施階段 20 分鐘</li> <li>• 發展構想 40 分鐘</li> <li>• 作業說明 10 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>將兩種不相關的事物或意念加以組合，以產生新事物、新觀念。強力組合的基本方法是利用矩陣，將不同類的事物、概念置入，經交叉聯結後，誘發新的構想。</p> <p>本單元的重點在於將不同元素及概念的組合予以視覺化，鼓勵學生創造一個想像、具有反常形式的造型或圖像。亦可做為產品設計的創作練習。</p> <p><b>準備階段</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 教師在如下列範例中挑選兩個性質差異較大的主題，將主題寫於 A4 紙張上分發給 8 人一組的各組同學。</li> <li>• 主題範例：水果、食品、動物、文具、交通工具、服飾、手工具、家具、鞋子、植</li> </ul>

物、人物、餐具、蔬菜、花卉。

### 實施階段

- 請同學依據主題列出有關元素，元素各為 6 個以上，各元素的造型差異性越大越好。
- 運用矩陣予以聯結，則可得到各種強力組合的反常圖形。
- 例如：文具與動物的強力組合

	蛇	烏龜	魚	貓	孔雀
筆	蛇形的筆	烏龜形的筆	魚形的筆	貓形的筆	孔雀形的筆
尺	蛇形的尺	烏龜形的尺	魚形的尺	貓形的尺	孔雀形的尺
剪刀	蛇形的剪刀	烏龜形的剪刀	魚形的剪刀	貓形的剪刀	孔雀形的剪刀
釘書機	蛇形的釘書機	烏龜形的釘書機	魚形的釘書機	貓形的釘書機	孔雀形的釘書機

### 發展構想

強力組合法可在短時間內獲取大量的創意，而這些創意須經後續的發展與評估，方能成為實用的設計。

每一位同學自該組的組合中，選擇一種組合發展構想並繪出三個構想草圖。例如選擇「魚·剪刀」的組合，則畫出三種「魚形剪刀的設計圖」；或是畫出三種「新品種的剪刀魚」幻想圖。

### 作業說明

- 自行選擇一個最佳構想，將構想予以視覺化，表現一種超現實的幻想（例如「剪刀魚」）與產品造型設計（魚型剪刀）。
- 產品造型設計需考量可行性與實用性。
- 超現實的幻想則著重大膽創意與表現技法。
- 八開圖畫紙，技法不拘，兩圖各約 12x12 公分大小，需註明主題。
- 下次上課時繳交。

### 教學策略

- 挑選主題時，至少有一類需為人造物，以便於將組合發展成商品。
- 依據主題列出有關元素，各元素的造型差異性越大越好。
- 教師預先準備各種主題範例之影像圖案，以便於同學發展運用。

### 教學

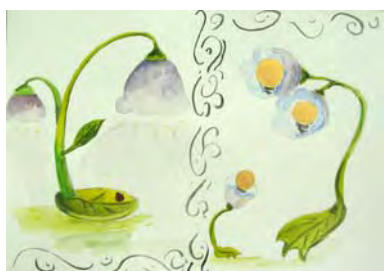
- 作為主題範例之影像圖案。
- A4 白色影印紙。

資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評量方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 設計作品。</li> </ul>

**單元 7 強力組合 - 夢幻工廠成果發表**



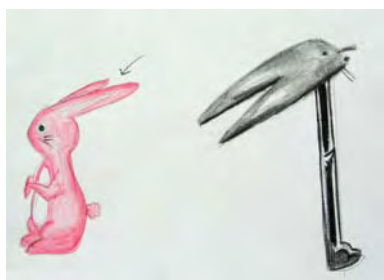
林仁愛 向日葵筆・筆形品種向日葵



林芷涵 豌豆檯燈・檯燈形品種的豌豆



徐淑玲 豌豆書夾・書夾形品種的豌豆



張麗穎 兔型釘拔・釘拔形品種的兔子

【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>「形態分析法」是一種以結構分析為基礎，強調科學與理性的創意思考方法，具有涵括絕大多數的創意、產生意想不到的創意之特點，並能促進同學理性的思考與分析能力。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟悉形態分析法</li> <li>• 培養學生分析的能力。</li> <li>• 培養學生理性的思考能力。</li> <li>• 培養學生大量設計的創作能力、與精進力。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 20 分鐘</li> <li>• 實際範例演練 20 分鐘</li> <li>• 發展構想 35 分鐘</li> <li>• 作業說明 10 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>說明「形態分析法」的設計理念：「形態分析法」(Morphological analysis)是由 Zwicky 和 Allen 所發展，Norris (1963) 加以拓展應用（另一說是在一九四〇年代初期，由後來在加州理工學院擔任太空學教授的弗利茲・瑞，於噴射飛機公司任職時想出來的）。</p> <p>此種方法係以結構分析為基礎，再使用「強力組合」(forced relationship)，來產生更多的新概念。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 其步驟如下：             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 把要解決的問題或研究的對象，分成幾個構成的獨立要素（獨立要素的數量，視需求而定）。</li> <li>2. 列出每個要素的所有可能性（稱「可變因素」），作出形態分析表。</li> <li>3. 將這些因素（或觀念）相互結合，形成許多新概念。</li> <li>4. 仔細研究每個組合，進行構思創意的發展與評估。</li> </ol> </li> </ul>

像這樣一面組合這些要素的各種變化，一面構思創意的的方法，仿生物形態分析之名，故稱作「形態分析法」。

- 形態分析的特點有二：
  1. 用可能想到的一切組合來構思，幾乎可以涵括絕大多數的創意。
  2. 一般所無法考慮到的組合亦可利用強制組合檢討創意，有可能產生意想不到的創意。

### 實際範例演練

由學生熟悉的事物開始，以椅子為例，讓學生熟悉結構分析法的運作模式。

- 教師將主題寫於黑板：設計新型的椅子。
- 引導學生思考構成椅子的要素，
- 接著弄清楚各個要素可能的變化，
- 再利用各種組合來設計新型椅子。

範例：

- 分析椅子的獨立要素，可列舉如下的形態分析表：

獨立要素	材料	腳	座墊	造型裝飾	附加功能	可調整	使用時機
可變因素	金屬	四腳	圓形	動物	可折合	調高低	用餐
	木材	三腳	方形	植物	扶手	俯仰角度	閱讀
	藤編	單腳三分	硬質	流線型	靠背	腳墊位置	休閒
	塑膠	單腳四分	軟墊	幾何造型	旋轉	坐墊拆換	睡覺
	皮革	無	透氣	極簡	頭枕	扶手拆裝	室外
	布料		無	無	置物架	無	海灘
	竹				無		

### 發展構想

將各要素中之元素加以結合，由組合中發展構想，繪出三個構想草圖。

### 作業說明

- 選擇學生常接觸之家具為題，如書桌、檯燈、椅子、床、書櫃等，發展型態分析表。
- 選擇一個最佳構想，垂直發展後，以「精密繪畫」技法表現出來，並註明其特色與功能（500字以內），下次上課時繳交。
- 也可以大膽突破現實，設計太空生物，或電影電玩中的怪獸，充分發揮同學的想像與創意。

教學策略

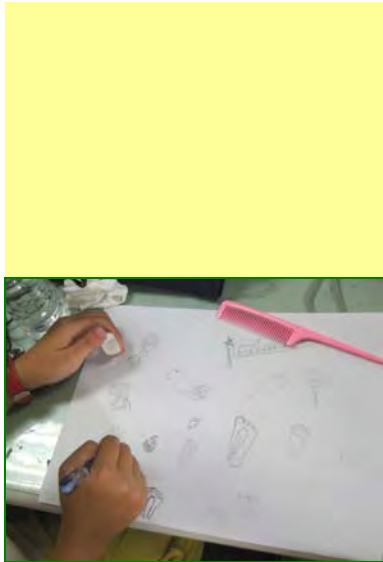
- 教師指定作業時，可以限定設計條件，例如「木製的休閒用椅子」、「兒童卡通片的怪物」等。

教

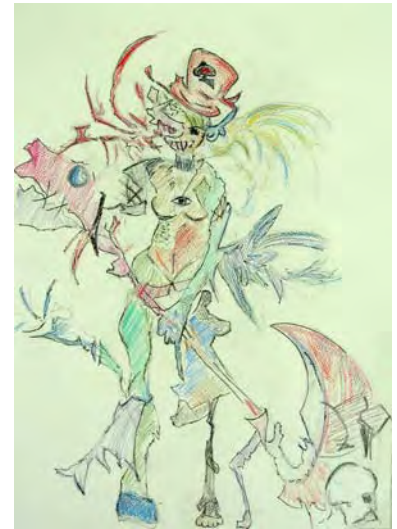
- 提供各種椅子之影像，以供發展造型參考。

學 資 源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 參考網站。</li> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評 量 方 式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 形態分析表。</li> <li>• 設計作品。</li> </ul>

**單元 8 型態分析法 - 家具設計・怪獸電力公司成果發表**



巧芳



何宸昕



周庚頤



張麗穎



詹豐瑄



黃玉蓁

【2節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>「檢核表法」可以訓練學生靈活構思，改良常用的家庭用品、電器；學生可從活動中學會靈活變通地處理事情，同時提升他們思考的流暢力，觀察的敏覺力，創作的獨創力和精進力。</p>									
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟練奔馳法(SCAMPER)的使用方法，及掌握應用此法的重點，</li> <li>• 提升學生的獨創力、變通力和精進力。</li> <li>• 培養出不怕困難，勇於挑戰冒險的態度。</li> </ul>									
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 35 分鐘</li> <li>• 命題階段 15 分鐘</li> <li>• 檢核階段 25 分鐘</li> <li>• 作業說明 10 分鐘</li> </ul>									
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b> 每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b> 「檢核表法」乃是指利用由學者所研究出的檢核表，提供各種改進或改變的方向，幫助推敲出新的構想。 Eberle (1971)提出「奔馳法」(SCAMPER)的檢核表法，在產品改良中常被應用，這種檢核表主要藉幾個字的代號或縮寫，代表七種改進或改變的方向，幫助推敲出新的構想。陳龍安(1995)用「代合調改用消排」七個字作代號，以方便記熟這七種改良原物的方法。</p> <p><b>奔馳法</b></p> <table border="1" data-bbox="304 1890 1343 2033"> <tr> <td>S</td> <td>Substitute (替代)</td> <td>何物可被『取代』？</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>Combine (合併)</td> <td>可與何物合併而成爲一體？</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>Adapt (調適)</td> <td>原物可否有需要調整的地方？</td> </tr> </table>	S	Substitute (替代)	何物可被『取代』？	C	Combine (合併)	可與何物合併而成爲一體？	A	Adapt (調適)	原物可否有需要調整的地方？
S	Substitute (替代)	何物可被『取代』？								
C	Combine (合併)	可與何物合併而成爲一體？								
A	Adapt (調適)	原物可否有需要調整的地方？								



M	Modify、Magnify (修改)	可否改變原物的某些特質如意義、顏色、聲音、形式等？
P	Put to other uses (其他用途)	可有其他非傳統的用途？
E	Eliminate (消除)	可否將原物變小？濃縮？或省略某些部份？使其變得更完備、更精緻？
R	Re-arrange (重排) Reverse (顛倒)	重組或重新安排原物的排序？或把相對的位置對調？

## 創意十二訣

張立信等依據檢核表法的原則，創出十二種改良物品的方法：

核心概念	內容概要
增添、增強、附加	可以加添些什麼呢？或可以如何提高其功能？ 例如：手機上增加鬧鐘及數位相機等功能。
刪除，減省	可以減省或除掉些什麼呢？也許會給人耳目一新的感覺。 例如：將眼鏡的鏡框變不見。
變大，擴張伸延	令其變得更大或加以擴展。 例如：擴大一輛汽車變成「七人家庭」的旅行車。或把一把傘子擴大成爲露天茶座的太陽傘。
壓縮，收細	把它縮細、縮窄或壓縮。 例如：將隨身聽或手提電腦變得更薄更輕巧。
改良，改善	改良而減少其缺點。 例如：皮鞋的底部設計通氣孔，提高舒適並消除腳臭。
變換，改組	考慮改變排列次序、顏色、氣味等。 例如：將礦泉水變成帶「粉紅色草莓味」的「加味水」。
移動，推移	搬移到其他地方或位置，也許會有別的效果或用處。 例如：將盆栽移至路口，可阻擋通行或佔停車位。
學習，模仿	學習或模仿別的事物，移植或引用其他的概念或用途。 例如：「輕、硬、不生鏽」的鈦金屬本用於飛機製造，現轉應用於製造眼鏡框。
替代，取代	有什麼東西(物品)可以替代或更換。 例如：MP3 替代隨身聽，書本封面用樹葉替代厚紙板。
連結，加入	考慮把物品或意念連結起來，或可加入另一些想法。例如：使用雙關語（在怎麼野蠻）、手電筒加入手搖發電或警報器。
反轉，顛倒	試著將裡外、上下、前後、橫直等顛倒，看看能否產生不同的效果。 例如：內衣外穿、男生留長髮。
規定、規限	加以限制或規定，從而改良事物或解決問題。

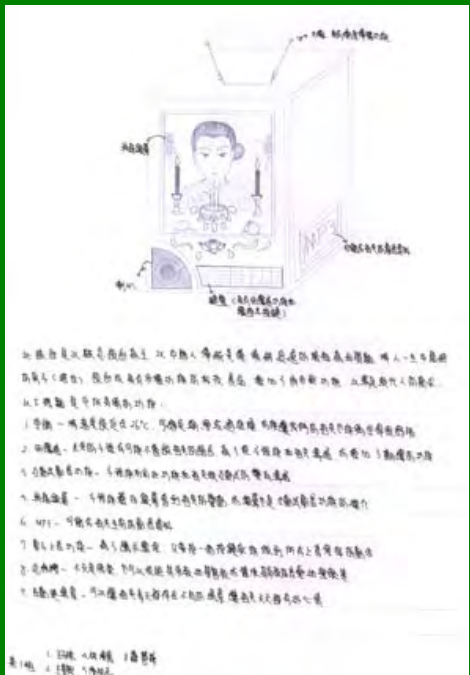
	<p style="text-align: center;">例如：長隧道中限制行車速度，避免嚴重車禍。</p> <p><b>命題階段</b> 選出日常生活用品，提供學生檢核，列出待改良部分。 課堂上的討論，可指定學校用品；而個別的家庭作業，則可選家庭用品，例如：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 學校用品：課桌椅、講桌、垃圾桶、電扇、拖把、掃把、抹布、飲水機、置物櫃、洗手台、板擦清潔器...</li> <li>• 家庭用品：電冰箱、電鍋、除濕機、洗衣機、空氣清淨機、鞋櫃、腳踏車置物箱、書包、手提袋或背包、檯燈、書桌、筆筒...</li> </ul> <p><b>檢核階段</b> 各組指定一項產品或設計，對照檢核表，列出其待改良之處。</p> <p><b>作業說明</b> 每一位學生將該組分配到的產品加以改良，下週上課時口頭發表，並繳交經改良設計之新產品設計圖，並註明改良重點。</p>
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 引導同學按照檢核表項目，逐條思考檢核。</li> <li>• 可與同學討論，激發更多創意。</li> </ul>
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評量方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力</li> <li>• 教師評估</li> <li>• 學生自評及互評</li> </ul>
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span style="background-color: yellow; padding: 2px 10px;"><b>單元 9</b></span> <span><b>檢核表法 用品大變身新產品設計圖</b></span> </div>	

### 第六組 產品改良設計

成員：吳柏輝、張健庭、梁紋駿、黃禮維、劉明濤、蔡名琦、羅晉華、李耀輝



**設計理念：**用簡單的方法，將廢棄不要的門板，用簡單的方法製作成書桌。如果細心的製作也可以很精緻，既實用又環保。還有一個馬桶蓋下面加一個竹筐也可以變成垃圾桶囉！



此產品是以歐式風格為主題，以人物為核心，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。以下功能是其主要的功能：

1. 功能一：提高生活品味。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
2. 功能二：提高生活情趣。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
3. 功能三：提高生活品質。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
4. 功能四：提高生活情趣。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
5. 功能五：提高生活品質。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
6. 功能六：提高生活情趣。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。
7. 功能七：提高生活品質。歐式風格與現代生活相結合，將歐式風格與現代生活相結合，將人、物、環境三者相結合，設計出具有生活情趣的家居用品，增加了生活情趣，提高現代人的生活品質。



office lady 系列產品。

例：① 血(電筆) 磁吸線

② 手環

③ 指筆

**設計理念：**  
主要是針對一些上班的OL，希望能藉由這些產品增添一些美的上班工作，更及美觀、實用，既能保存上班的重要資料，又能隨時保存加班工作的美麗一面！！

第三組：12號 張思瑜  
14號 林淑珍  
28號 黃淑儀  
32號 廖淑儀

【2節課，作業為第二次段考題目】

<p>課程設計理念</p>	<p>六 W 檢討法是以某事物或問題為中心，以六個角度去探討事物的合理性，可以提升我們的想像力、多角度思維，強化我們的尋找問題、解決問題的能力。</p> <p>本單元為下一整合性單元「創意專題製作」擬定工作計畫的重要基礎，六 W 檢討法雖廣為人知，但貴於確實地檢討與思考。為使同學們能確實檢討思考，建議將本單元之作業作為第二次段考。</p>
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟練六 W 檢討法，</li> <li>• 提升想像力、多角度思維。</li> <li>• 轉化為編定工作計畫的能力。</li> <li>• 強化尋找問題、解決問題的能力。</li> </ul>
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 創意分享 15 分鐘</li> <li>• 單元簡介 20 分鐘</li> <li>• 實際範例演練 35 分鐘</li> <li>• 分組討論 25 分鐘</li> <li>• 作業說明 5 分鐘</li> </ul>
<p>教學內容</p>	<p><b>創意分享</b></p> <p>每週上課開始的 15 分鐘，由 3 位同學每人 3-5 分鐘，輪流分享自己所收集的設計創意或收藏品；培養同學欣賞、思考、分享設計的習慣，並強化發表能力、增廣見聞，提升美感素養。</p> <p><b>單元簡介</b></p> <p>「六 W 檢討法」的六個 W 是指對事物的六個提問方向：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 為什麼（Why）</li> <li>• 做什麼（What）</li> <li>• 何人（Who）</li> <li>• 何時（When）</li> <li>• 何地（Where）</li> <li>• 如何（How）</li> </ul> <p>這六個提問方向幾乎可以涵蓋絕大部分的問題。經過六個問題的審問，若答覆是滿意，無懈可擊，便可接受此事物之合理性。如果對六 W 中某一 W 的答覆不能感到滿意，則表示在這方面尚有改進的餘地。</p>

實施時按問題性質的不同，用各種不同的提問方式來檢討。一方面可以找出其缺點，另一方面亦可擴大其優點或效用。譬如從積極角度來發問：「還有什麼人可能是未來的顧客？」、「如何加強產品的吸引力？」等，則可激發新的觀念。

另有「七何檢討法」(或稱 5W2H 檢討法)，則是由原 6W 再加入「何價」(How Much)。

### 實際範例演練

以種花為例，可討論的問題包括：

- Why：為什麼要種花：意義？種或不種各有何優缺點？...
- What：要種什麼花：顏色？高矮？花期？...
- Who：誰負責：誰去買？誰來種？誰照顧？...
- When：何時買？何時種？...
- Where：種在何地：該地有何特性？面積？景觀？日照？水源？...
- How：要怎樣種：工具？技術？注意事項？...
- How Much：需要多少經費：單價？數量？...

課堂討論中，可發掘出大部分的問題，並由討論獲得答案或解決辦法；部分無法解決的問題，則需尋求外援，例如請教專家，到書局、圖書館找資料，或詢問相關單位等。

### 分組討論

由學生熟悉的事物開始，以改善校園環境為例，讓學生熟悉六 W 檢討法的運作模式。例如：

- 佈置教室的「創意成果展覽園地」
- 在教室窗外的花臺種花
- 教室內養一缸魚
- 牆角盆栽造景
- 校慶園遊會的活動設計
- 規劃一次班遊
- 舉辦一次同樂會

請將你能想到的所有問題寫下來，加以思考、討論，必要時詢問相關單位(如園藝店、水族館、旅行社等)。

### 作業說明

請各組同學討論並列出可以詢問的單位或對象，尋求答案或解決辦法。

綜合整理並把你的計畫寫下來，於段考後上課時繳交，作為第二次段考成績。


### 教學策略

- 當學生仔細思考並找出這些問題的理想解答時，事實上學生對這問題已經有充分的瞭解，這些瞭解只要稍加整理，便能轉化、重新編排成爲一份完整的工作計畫。
- 六 W 檢討法的學習與思考經驗，將是下一單元填寫「創意思考專題製作計畫」的重要基礎。

教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A4 白色影印紙。</li> <li>• 創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評量方式	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 上課討論與互動情形。</li> <li>• 口頭發表能力</li> <li>• 計畫之詳盡、正確與合理性</li> </ul>


**單元 10**      **六 W 檢討法—拈花惹草教學成果**

**概念車**  
 產品名稱:衝&沖 隨騎隨拉~



現代人生活步調快，為節省時間所設計的台概念機車，不用擔心半路找不到廁所，可避免承受壓拉又不能拉的痛苦，可以隨騎隨拉，免汽油，排廢物可化成肥料，是既環保又健康的有機機車。

產品名稱：全罩式多功能安全帽



早上起床不必煩惱頭髮的問題，只要戴上這頂安全帽，到達目的地時他的造型將成爲他想要的樣子！  
 遇到下雨天也不必煩惱沒雨衣的問題，鏡面會自動出現雨刷！安全帽頂部會出現雨傘！讓您成爲馬路上最閃亮的一颗星！

P - S：現在買機車送安全帽~數量有限！欲購從速！



設計理念：  
 主要針對一些老人，手扶的地方可幫住老人出門買東西時，可以像拐杖一樣自行行走，而裝了有足夠的內置量放入買回來的東西，而針對一些老人容易因爲老了，腳不好，不能走太久，只要把上面的蓋子蓋上，就可成爲坐椅，防止車身，就可固定，不再滑動。而加上蓋子，也有美觀的功效！

【12節課】

<p>課程設計理念</p>	<p>本單元的主要目標為在經過各種的創意思考訓練後，提供學生整合與實際應用的學習活動，幫助學生深入了解各種創意潛能開發技巧，並能融會貫通實地運用，以創作出具有創意的專題設計。</p> <p>課程內容主要包含「<b>創意專題製作作品</b>」與「<b>專題製作報告書</b>」兩部分，訓練學生創意思考、專題設計、規劃工作、檢討修正、整理資料的能力。</p>	
<p>課程目標</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 本課程能幫助學生經過各種創意思考練習後，提供整合與實際應用的經驗。</li> <li>• 學生在練習過各式創意潛能開發技巧後，能綜合應用，自行規劃專題創作，獨立設計製作，並列印或組裝完成一完整作品。</li> <li>• 將創意發想、工作計畫、製作過程、相關知識、心得檢討……，整理成「專題製作報告書」。</li> </ul>	
<p>時間分配</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 單元簡介、專題製作計畫書撰寫規定、專題製作作品規定、學生開始撰寫「創意思考專題製作計畫」</li> </ul>	<p>2 節（第一週）</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 檢查「創意思考專題製作計畫」、學生進行專題製作作品設計製作</li> </ul>	<p>2 節（第二週）</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 檢查「創作進度表」、學生進行專題製作作品設計製作</li> </ul>	<p>7 節（第三、四、五、六週）</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品欣賞及發表</li> </ul>	<p>1 節（第六週）</p>
<p>教學內容</p>	<p><b>單元簡介</b></p> <p>學生依照自己的興趣與能力，活用本學期學習過的創意潛能開發技巧，自行規劃專題創作內容、擬定進度、獨立設計、製作、列印、組裝，完成一件完整的創意設計作品，並且編寫一份書面報告。</p> <p>創意設計作品內容以平面設計為主，例如月曆、系列海報、系列書籤、繪本、包裝設計、CD 包裝等為佳，其他若為立體模型、公仔等，需能充分表現創意，並經與老師充分討論同意者亦可。</p> <p>使用表現技法不拘，攝影、手繪、電腦均可。上課時，教師依據學生自行擬定的計畫，與每位同學個別討論，提供建議與諮商。</p> <p>「專題製作報告書」主要意義是創作過程的紀錄與檢討，整理計畫、記錄創作發展過程、問題與解決、成果與心得檢討。</p> <p><b>專題製作作品規定</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 以自訂的一種生活常見用品為主角，作創意聯想 6 種以上，此 6 個創意聯想需運用 4 種以上的創意潛能開發技巧，而所有的創意聯想最好互相有連貫性，能發展成系</li> </ul>	

	<p>列性設計。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>請參考「擴展內在思考法」創作作品題名。</li> <li>作品形式可以是月曆、系列海報、系列書籤、繪本或包裝設計或 CD 包裝。</li> <li>「專題製作報告書」中必須詳細敘述每一個創意聯想是運用何項創意潛能開發技巧及發想過程。</li> </ul> <p><b>專題製作計畫書撰寫規定</b></p> <p>發給創意潛能開發專題製作計畫書，並說明課程內容及課程完成後須完成的作品內容。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「創意思考專題製作計畫」共 4 頁請詳細思考，撰寫工整或打字列印，於下週繳交。</li> <li>每次上課時檢查進度，並評分記錄於「創作進度表」中。</li> <li>創作計畫至多可變更一次，且須於第三週前定案，更動時需全盤考量，經老師同意並繳交一張新的計畫表給老師作為評分依據。</li> <li>請同學實地思考每週兩節課時間，扣除與老師討論的時間外，可做多少事情，避免浪費時間，必要時需要規劃回家製作的時間。</li> <li>實際創作時間（攝影、繪畫、電腦繪圖等），在表中可填二至四次。（也就是要給自己半個月至一個月左右的製作、修改的時間，並給老師檢查）</li> <li>「專題製作報告書」製作（規劃、撰寫、編排、列印、裝訂）也要給自己二至三週的工作時間，也就是不一定要等到創作完成才開始進行報告書製作。</li> <li>實際創作前，需收集並參考 5 份以上資料（不含學長姊之作品）。</li> <li>收集相關知識資料，以充實書面報告內涵。</li> <li>平時記錄發展過程，例如原始圖檔、製作過程檔案、問題與解決等，以備報告書使用。</li> <li>注意作品列印、裝訂、組合之需求與限制。</li> <li>完成作品需以商品攝影手法拍攝，並編排於「專題製作報告書」中。</li> <li>「專題製作報告書」應有封面、封底、（書背）、頁眉、版型，並先設計草圖（手繪）與老師討論，內容需要章節規劃，建議以電腦完成。</li> <li></li> </ol>
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>依據學生的基本能力，各式作品形式可個別規定質與量及完成尺寸。</li> <li>協助學生做作品進度掌控。</li> <li>協助學生在作品組裝上困難解決方案之提示，並鼓勵學生培養解決問題的習慣與能力。</li> </ul>
教學資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>每人一份「創意思考專題製作計畫」共 4 頁。</li> <li>創意成果展覽園地：優良作品張貼公布，肯定同學努力，並便於同學相互觀摩。</li> </ul>
評	



量  
方  
式

- 與老師的討論與互動。
- 「創意專題製作作品」。
- 「專題製作報告書」。
- 專題製作內容、作品完成預想草圖、創作進度表等表格撰寫。

## 單元 11 專題製作 - 專題製作與報告



梁育誠 I Love



許碩仁 我是個勇士



楊淑芬 羽毛飄進腦袋瓜



謝俊龍 我的心只可容納你

## 擴展內在思考 作業單

班級 \_\_\_\_\_ 座號 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_

1. 一隻螢火蟲如何像一隻烏龜一樣的高興？說明看看。
答：
2. 一位女體育老師如何被訓練得像一位發明家在思考她的發明？說明看看。
答：
3. 一只手錶如何能像一枝鋼筆一樣？請解釋之。
答：
4. 一箱啤酒如何能像一座書櫃一樣？請解釋之。
答：
5. 哪一種工具像下雨天一樣，請說明。
答：
6. 一個小孩如何像一台影印機一樣？請說明。
答：
7. 請比較一杯啤酒和太陽的憤怒。
答：
8. 一間洗手間如何像一位困窘的女人？
答：
9. 壞掉的手機像那種生物？為什麼？
答：
10. 一輛超大馬力並且設計精巧的機車像_____，因為_____。
答：
11. 當你遭遇挫折時，你的表現在別人眼中好像什麼動物？請解釋為什麼？
答：
12. 什麼動物或東西（有生命的或無生命的）能在一種積極的無壓力情況下傳達給你，讓你了解它的重要性？請說明。 （答案可能是太陽、冒險的影片、錢、海洋、一張床、一位喜愛的人、一隻愛犬、音樂、飲料、一個朋友、花園工作、體育活動、購物，或其他。）
答：
13. 以你目前的情形來看，什麼動物或東西會接納你？如何接納呢？ （答案可能是一隻狗、一台打字機、一隻蒼蠅、一通電話，或其他。）
答：

## 擴展內在思考 作業單

班級 \_\_\_\_\_ 座號 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_

1. 一隻金龜字如何像一隻鴨子般地被困住？說明看看。
答：
2. 一位戴著假面具的人怎麼像一艘沙漠中的船呢？請加以解釋。
答：
3. 一個漢堡如何能像一輛公車一樣？請解釋之。
答：
4. 一具電話如何能像一台壞的電視機？請說明。
答：
5. 一個理髮師如何像一台電視機一樣？請說明。
答：
6. 數以百萬計的飢餓的人民如何像在墨西哥灣油井的鑽油機一樣？請說明。
答：
7. 請比較一包香煙和葬禮的哀傷。
答：
8. 幸福如何像一塊巖石？
答：
9. 打蛋器像那種生物？為什麼？
答：
10. 一塊燃燒的木頭像_____，因為_____。
答：
11. 當你遭遇挫折時，你的表現在別人眼中好像什麼動物？請解釋為什麼？
答：
12. 什麼動物或東西（有生命的或無生命的）能在一種積極的無壓力情況下傳達給你，讓你了解它的重要性？請說明。 （答案可能是太陽、冒險的影片、錢、海洋、一張床、一位喜愛的人、一隻愛犬、音樂、飲料、一個朋友、花園工作、體育活動、購物，或其他。）
答：
13. 以你目前的情形來看，什麼動物或東西會接納你？如何接納呢？ （答案可能是一隻狗、一台打字機、一隻蒼蠅、一通電話，或其他。）
答：

# 創意思考專題製作計畫

班級\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_.

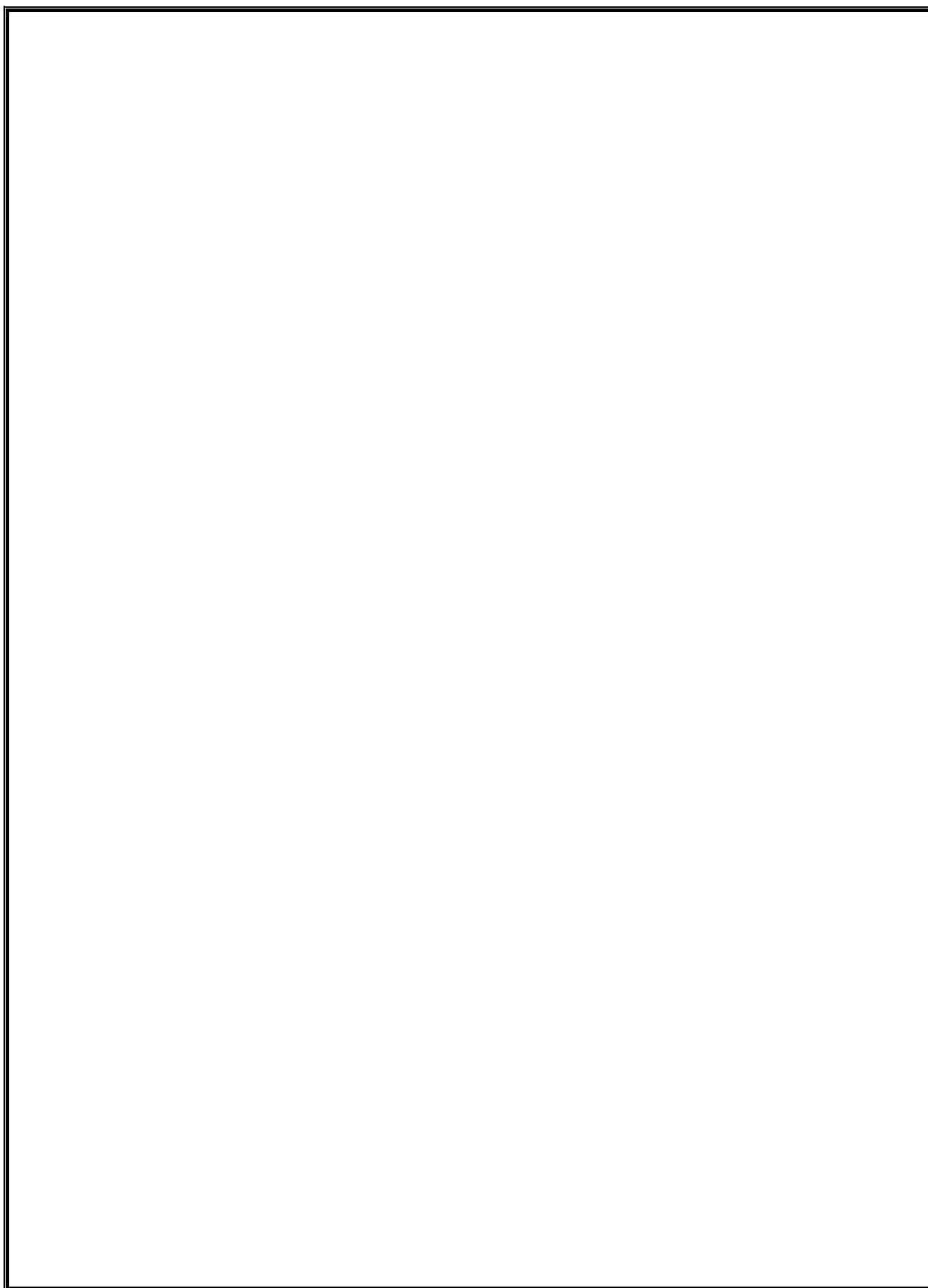
## 學習內容：

- (一) 活用本學期練習過的創意潛能開發技巧，自行規劃專題創作，獨立設計製作，並列印或組裝完成一完整作品，使用表現技法不拘，攝影、手繪、電腦均可。
- (二) 將創意發想、工作計畫、製作過程、相關知識、心得檢討……，整理成「創意專題設計書面報告」。
- (三) 學得創意思考、專題設計、規劃工作、檢討修正、整理資料的能力。

## 詳述你的專題製作內容：

作品形式？	
作品名稱？ (取個吸引人的名稱吧)	
內容重點與風格特色？	
創作所需工具與設備？	
創作流程？	
作品草圖或立體模型？	(草圖畫於次頁)
參考資料來源？ 利用何時找資料？	
創作過程要記錄哪些？如何紀錄？(收集書面報告所需資料)	
書面報告尺寸、裝訂形式？ 製作技巧？	

# 作品完成預想草圖



# 創作進度表

班級\_\_\_\_\_ 座號\_\_\_\_\_ 姓名\_\_\_\_\_.

作品形式\_\_\_\_\_ 名稱\_\_\_\_\_

本單元 週次	日期	工作項目	進度分數	作品分數	老師簽名
1	月 日				
2	月 日	1. 繳交「創意思考專題製作計畫」共4頁。			
3	月 日				
4	月 日				
5	月 日				
6	月 日				

## 專題製作報告書 內容項目 建議

(內容項目僅供參考，以幫助引導同學思考方向，同學們應更加仔細撰寫，將歷年所學理論與知識，全部融會貫通，以豐富創作報告內容)

報 告 內 容	備 註
標題書名、封面、封底、書背	
序（內容概要）	
頁碼、（書眉）	
創意發想過程	
工作流程與進度表	
資料收集情形	
原稿製作（敘述作品之製作技巧，以圖文搭配說明）	
上機創作（工作步驟及方法相關知識，以圖文搭配說明）	
作品組裝（工作步驟及方法相關知識，以圖文搭配說明）	
完成作品（以商品攝影手法拍攝）	
心得檢討、指導老師	

## 專題製作報告書 撰寫注意事項

1. 「書面報告」建議以電腦完成。
2. 「創意思考專題製作計畫」共 4 頁請詳細思考，撰寫工整或打字列印，於下週繳交。
3. 每次上課時檢查進度，並評分記錄於「創作進度表」中。
4. 創作計畫至多可變更一次，且須於第三週前定案，更動時需全盤考量，經老師同意並繳交一張新的計畫表給老師作為評分依據。
5. 實際創作前，需收集並參考 5 份以上資料（不含學長姊之作品）。
6. 注意作品列印、裝訂、組合之需求與限制。
7. 請同學實地思考每週兩節課時間，可做多少事情，避免浪費時間，必要時需要規劃回家製作的時間。
8. 實際創作時間（攝影、繪畫、電腦繪圖等），在表中可填二至四次。（也就是要給自己半個月至一個月左右的製作、修改的時間，並給老師檢查）
9. 平時注意圖檔或圖片半成品收集與整理，以備書面報告使用。
10. 完成作品以商品攝影手法拍攝。
11. 收集相關知識資料，充實書面報告內涵。
12. 書面報告需要章節規劃、內容撰寫。
13. 書面報告應有封面、封底、（書背）、頁眉、版型，並先設計草圖（手繪）與老師討論。
14. 書面報告製作（規劃、撰寫、編排、列印、裝訂）也要給自己二至三週的工作時間，也就是不一定要等到創作完成才開始進行書面報告製作。



# 創意的內涵 -- 4P

播放 ▶

任課老師：高新發



# 如何培養「創意思考」的能力

播放 

任課老師：高新發



# 創意思考的內涵

播放 ▶

任課教師：高新發

# 抽象構成

播放 ▶

任課老師：高新發



# 情緒線條

播放 ▶

任課老師：高新發

