

95 年度「教育部輔導大學校院推動創意學院計畫」
期末成果報告

MIC 創意教育學院計畫

學 校：國立中正大學

計畫主持人：胡夢鯨院長

電 話：05-2720411 轉 26000

E-mail 信箱：[_____](#)

計畫聯絡人：林瑋珊

電 話：05-2720411 轉 26005

E-mail 信箱：[_____](#)

中華民國九十六年八月十七日

MIC 創意教育學院計畫

95 學年度期末結案成果報告

目錄

第一部份 本計畫執行成果摘要

一、基本資料表.....	01
二、成果摘要.....	02
三、自我評鑑表.....	06

第二部份 執行報告

一、緣起.....	09
二、計畫目標及預期成果.....	10
三、實施方法.....	19
四、執行情形及差異分析.....	32
五、成果效益檢討.....	59
六、結論與建議.....	72
七、附件.....	83

第一部份 本計畫執行成果摘要

一、基本資料表

計畫名稱	MIC 創意教育學院計畫				
計畫執行單位	國立中正大學教育學院				
計畫主持人	胡夢鯨	電話	轉	傳真	
	E-mail			手機	
計畫期程	自 95 年 6 月 1 日至 96 年 7 月 31 日止				
計畫經費 (補助款)	總經費新台幣 整 教育部補助經費新台幣 整 學校配合款新台幣 整				
計畫網址	http://140.123.23.79/c54027/su/				
計畫聯絡人	林瑋珊	電話	轉	傳真	
	Email	_____		手機	
地址	嘉義縣民雄鄉大學路 168 號				

二、成果摘要

計畫名稱	MIC 創意教育學院計畫				
計畫主持人	胡夢鯨	電話	轉	傳真	
計畫聯絡人	林瑋珊	電話	轉	傳真	

內容摘要

一、年度預定工作目標

本計畫的總體目標，是要營造一個有創意的優質教育學院，培養出有創造力的教育人才。本計畫的發展構想中，希望透過多元創意甄選入學制度的實施，甄選出有創造力的學生，施以各種創造力教育學程的課程模組，在有創造力的教師團隊培育之下，逐步提升其創造能力，不僅使本院成為一個優質的教育學院，更使本院成為創意教育人才的一個苗圃。

二、計畫工作項目

- (一) **選才制度創新實驗**—將創造力發展指標納入甄選入學採計標準之中，以甄選出有創意的人才；
- (二) **教師創新能力提升**—組成「達文西」創意團隊，形成創意師生社群；建立「柏拉圖」創意對話圈，分享創新教學成效；建立「伯樂」創意指標，評估教師創意能力表現；設置「蘇格拉底」創意網站，建立創意交流平台，整合創意教學資源；
- (三) **課程與教學創新實驗**—開辦一套完整的創造力教育學程，分為六項子計畫推動，每項子計畫包含一個三年的課程模組，包括創造力、創意師資、

創意經典選讀、生涯發展、抗壓增能、未來領袖，以及創意企劃等模組，並進行「千里馬」創造力訓練成效分析，以評估學生創意能力表現。

三、重要成果及目標達成情形

(一) 選才制度創新實驗

已將創造力發展指標納入本院部分系所大學部以及研究所甄選入學採計標準之中，透過此選才制度，本年度共甄選出 77 名具有創意表現者入學。

(二) 教師創新能力提升

1. 達文西創意團隊之創意教學工作坊，於 95 學年度第一學期已完成 5 場專題演講，合計約有 100 人次教師及學生參與。
2. 柏拉圖創意對話圈於 95 年度第二學期截至目前為止，共辦理 5 場次創意研討活動，合計有 40 人次教師參與。
3. 本計畫討論區建置完成並已開始運作。
4. 完成蘇格拉底創意網站之設置。
5. 「伯樂量表」建構完成。

(三) 課程與教學創新實驗

已於院務會議、課程規劃委員會、教務會議通過「國立中正大學學生修習創造力教育學程要點」，於校長核可後已正式施行。該學程於 95 學年度共開設 13 門相關課程，全部選課人數約有 414 人次。

95 學年度第一學期開設課程名稱如下：

1. 創造力模組－創造力發展

2. 創意師資模組－課程統整
3. 創意經典模組－創新經營與學校變革研究
4. 魔法生涯模組－創意生涯規劃
5. 抗壓增能模組－成人壓力調適與實務
6. 未來領袖模組－學校領導
7. 創意企劃模組－成人教育方案規劃研究

95 學年度第二學期開設課程名稱如下：

1. 創造力模組－創造力發展研究
2. 創意師資模組－課程發展與設計
3. 魔法生涯模組－生涯諮商與輔導研究
4. 抗壓增能模組－壓力管理與創意生活
5. 未來領袖模組－未來領袖的文化與生命觀
6. 創意企劃模組－成人教育行銷研究

四、重要檢討與建議

(一) 選才制度創新實驗

本年度已將創造力相關指標納入選才制度之中，往後應持續依照相關規定，執行創意選才策略，以選出具有創造力的人才入學，營造創意的學習空間。

(二) 教師創新能力創新

本年度由達文西創意教師團隊辦理多場創意教學經驗分享的活動，以及柏拉圖對話圈辦理數次創意對話思考的非正式談話，深獲師生好評，其後將持續推行

相關活動。

(三) 課程與教學創新實驗

「國立中正大學學生修習創造力教育學程要點」經本校教務會議通過、校長核可後已正式施行，「創造力教育學程」因此成為本校諸多跨領域學程之一，該學程實行一年以來，激發出學生及教師的多元創意，往後亦將持續推行，該學程日後將持續開課，以提供院內外學生進行創意教學、創意思考的最佳舞台。

三、自我評鑑表

補助項目	項目內涵	重點選項 (A：主要；B：次要)	本校擬完成之工作目標	已達成百分比	本校已完成之工作
(一)選才制度創新實驗	於研究所或大學部甄選入學採計方式中，納入有利於創造力發展之指標，並設計有效甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目。	A：於研究所或大學部甄選入學採計方式中，納入有利於創造力發展之指標。	檢討教學專業發展數位專班及成教系所甄試相關措施執行項目。 研擬 96 年本院其他系所創意選才招生相關措施。	100%	<p>教學專業發展數位學習碩士在職專班甄選標準納入創造力相關項目。</p> <p>成教系所推甄採記標準新增創造力相關項目。</p> <p>教學專業發展數位學習碩士在職專班已於2006.12.21完成招生放榜作業，於404位報名者中，挑選出30名有創意及其他優異表現者入學。</p> <p>成教所之推甄亦於2006.12.21完成招生放榜作業，於41位報名者中挑選出5名具有創意表現者入學。</p> <p>成教所一般生及在職專班已於2007.03.完成招生放榜作業，共挑選出42名具有創意表現者入學。</p>
(二)組織經營創新實驗	本校無獲得此項補助。				
(三)校園場景創新實驗	本校無獲得此項補助。				

<p>(四) 教師 創新 能力 提升</p>	<p>建立創意交流平台、形成創意教師社群、分享創新教學成效、建立教師創新教學之評鑑指標等有利於提升學院教師素養之措施。</p>	<p>A： 達文西教師創意團隊：建立創意交流平台、形成創意教師社群 柏拉圖創意對話圈：分享創新教學成效。 B： 發展伯樂指標：建立教師創新教學之評鑑指標。 發展千里馬量表：建立學生創意能力之評鑑指標。</p>	<p>達文西創意團隊將編製創意教戰手冊，以呈現教師創意成果。 柏拉圖創意對話圈之創意研討活動將持續辦理。 完成伯樂量表、進行千里馬創造力訓練成效分析，對師生施測，以進行結果分析，以瞭解創造力改變的程度。 蘇格拉底創意網站擴大運作，並充實其內容。</p>	<p>100%</p>	<p>達文西創意團隊之創意教學工作坊，於 95 學年度第一學期已完成 5 場專題演講，合計約有 100 人次教師及學生參與。 柏拉圖創意對話圈自 95 學年度第一學期開始，共計辦理 7 場次創意研討活動，合計有 57 人次教師參與。 本計畫討論區建置完成並已開始運作。 完成蘇格拉底創意網站之設置。</p>
<p>(五) 課程 與 教學 創新 實驗</p>	<p>創造力培育學程、新型態課程、跨校聯合課程等有利於提升學生創造力之課程與教學實驗。</p>	<p>A：開設「創造力教育學程」。</p>	<p>創造力教育學程要點生效後，本校於 96 學年度亦將持續開設相關課程。 95 學年度第二學期共計開設六門課程，課程名稱如下： 1.創造力模組－創造力發展研究 2.創意師資模組－課程發展與設計 3.魔法生涯模組－生涯諮商與輔導研究 4.抗壓增能模組－壓力管理與創意生活 5.未來領袖模組－未來領袖的文化與生命觀 6.創意企劃模組－成人教育行銷研究 各課程將隨第二學期結束後完成創</p>	<p>100%</p>	<p>已於院務會議、課程規劃委員會、教務會議通過「國立中正大學學生修習創造力教育學程要點」，於校長核可後即正式施行。 該學程於 95 學年度共開設 13 門相關課程，全部選課人數約有 414 人次。 95 學年度第一學期開設課程名稱如下： 1.創造力模組－創造力發展 2.創意師資模組－課程統整 3.創意經典模組－創新經營與學校變革研究 4.魔法生涯模組－創意生涯規劃</p>

			造力教育學程第一年系列課程。		<p>5.抗壓增能模組－成人壓力調適與實務</p> <p>6.未來領袖模組－學校領導</p> <p>7.創意企劃模組－成人教育方案規劃研究</p> <p>95學年度第二學期開設課程名稱如下：</p> <p>1.創造力模組－創造力發展研究</p> <p>2.創意師資模組－課程發展與設計</p> <p>3.魔法生涯模組－生涯諮商與輔導研究</p> <p>4.抗壓增能模組－壓力管理與創意生活</p> <p>5.未來領袖模組－未來領袖的文化與生命觀</p> <p>6.創意企劃模組－成人教育行銷研究</p>
(六)創意學子人才培育	本校無獲得此項補助。				

第二部份 執行報告

一、緣起

創造力，一個在知識經濟時代不可漠視的力量，主導了這個全球化世界的向前力量。創意人才乃國家競爭力之基礎、校園乃人才培育之搖籃。創造力教育於 2002 年啟動，期許能從校園創造力氛圍的改變，進而培育創意人才，使台灣成為創意之島。而歷經數年的規劃與執行，如今可見其豐碩成果。自 2006 年起，創造力教育展開第二期四年計畫。希望將過去在大學執行「創造力的發想與實踐」課程等「點」的計畫，串連成「線」，以學院為單位，藉由校園中之教學、行政、空間、研究之跨領域整合，型塑一具有創意之學院、學程的學習環境，將創造力紮根於高等教育。

因此，本校教育學院依據「大學校院推動創意學院計畫補助要點」，以「MIC 創意教育學院計畫」向教育部申請並獲得三個選項的補助，分別為：選才制度創新實驗、教師創新能力提升、課程與教學創新實驗，經過本計畫一年來的運作，在創意選才、教師創新能力、以及創意課程之提供，均為本計畫推行的重點。知識經濟的浪潮，在 21 世紀席捲而來，在此浪潮下的教師及學生，更需要在潛移默化之中培養創意與執行力，使人人皆能成為獨一無二、跳脫框架的創意大師，透過創造力教育的推動，以完成邁向創造力國度的願景。

二、計畫目標及預期成果

【選才制度創新實驗】

(一) 計畫目標

將創造力的相關指標納入大學部及研究所推薦甄選的機制之中，透過此一機制，甄選出較有創意的人才，並施以創造力的培育，期能培養出更有創造力的教育人才。

(二) 預期成果

預計可藉由大學部推薦甄選、研究所推薦甄試及入學考試的複試(口試)時，挑選出具有創造力的學生入學。

【教師創新能力提升】

◎「達文西」創意教師團隊

(一) 計畫目標

提升學生創意的必要條件是具有高品質創意教學的教師團隊。本院教師均為國內教育界學有專攻教育學者，稍加提供創意工作環境的布置與工作團隊的型塑，極有可能成為培育未來領袖人才的搖籃大學。為了全面提升本院教師的創新能力，本計畫擬從建立教師創意團隊著手(名為「達文西」創意團隊)，旨在激發本院教師創意教學能力。所謂的創意教學內涵包括：創意教學者的心智模式、創意教學的師生互動型態、創意教學的班群組織、創意教學的活動設計、創意教學與各學科的科際整合、科技融入的創意教學。本

計畫所要形成的達文西創意團隊以協助學生達成具有國際競爭力師為努力目標，易言之，要透過團隊力量，協助院內教師出能培育具有國際創意水準的學子，在理論與實務上不斷自我超越，能進行本土化與國際化的創意構想之規劃能力。

（二）預期成果

1. 培養教師有創意教學的自我期許與覺識，並接納案例不同類型教師的能力；
2. 培養出能激盪創意教學點子的教師團隊；
3. 培養出能欣賞或設計創意教學課程或活動的教師；
4. 彙整創意教學案例。

◎「柏拉圖」創意對話圈

（一）計畫目標

本計畫的構想採取柏拉圖對話的精神，柏拉圖一生寫的多半是對話，以口語化的文字恣意揮灑，談論一些發人深省的文人話題。故本計畫擬採取柏拉圖對話精神以非正式的方式營造本學院一個得以浸潤學術對話的環境，其主要目標為：

1. 營造創新文化的浸潤
2. 提供創新教學的對話
3. 進行學術原創的交流

（二）預期成果

本計畫以非正式方式激勵並蒐集全院教師對於自身領域的創意思考，雖

不能立竿見影，預期以點滴工程的方式有效刺激教師進行創意學術、創意教學、創意經營的思考，其成效評估可結合「達文西團隊」，利用「伯樂指標」評估教師創造能力的提升程度；另外，預期將本次計畫中的十個主題對話圈所激盪出來的各種創造思考集結成冊，納入「中正創意教師手冊」之彙編。

◎ 「伯樂」創意指標

本研究計畫之研究程序為：

1. 整理國內外相關研究文獻。
2. 邀請大學創意教師及專家進行訪談，整理出測驗面向、題項。
3. 編製題目。
4. 進行施測、信效度考驗。
5. 運用統計方法進行師生觀點檢驗比較。

本計畫預期實施成果有以下三點：

1. 完成「融滲式創意思考教學」之文獻整理及探討。
2. 完成編制大學校院教育相關系所的「融滲式創意思考教學」量表。
3. 進行施測，進行資料的整理及分析，並將施測研究結果供相關單位評鑑參考。

◎ 「蘇格拉底」創意網站

「蘇格拉底」創意網站之研發及建置，目的在建立創意交流平台，整合創意教學資源，以提供創意學院線上活動之數位學習活動環境，並提供創意資源之交換、分享等之資料庫服務。

◎ 「大學教師創意教學研討會」一期末成果展示及主題論文發表

本計畫運作近一年，在各分項計畫中，不論是選才制度創新實驗、教師創新能力提升，以及課程與教學創新實驗等等，均有許多成果，本計畫以上述三大主軸為基礎發展，在期中已於 96 年 1 月份，向教育部進行期中報告及其他交流發表活動。並在期末接近結案之時，即 96 年 6 月 29 日，以公開發表的研討方式，藉由「大學教師創意教學研討會」之規劃辦理，進行本計畫內各子計畫的執行過程及成果發表，並配合對外徵求相關主題稿件，進行校內外創意相關議題的研討與交流，期能藉由本研討會之籌辦，對外發表本計畫第一年執行成果，並作為未來繼續推動創意課程與教學等活動的參考。

【課程與教學創新實驗】

◎ 創造力模組

創造力模組，第一年分為上下學期二階段，第一學期課程實施對象為大學部學生，課程名稱為「創造力發展」；第二學期則為研究所學生，課程名稱為「創造力發展研究」。其目標在於協助學生成為優秀的創意、創新人才，以符合知識經濟時代的需要，使學生能掌握創意，克服困境，提昇個人及組織的競爭力。

本計畫預期實施成果有以下二點：

1. 培育學生創造力技能，創新思維方式，以幫助個人尋求工作與生活上的創新與突破；

2. 幫助學生熟識組織所面臨到的創新管理及組織變革等問題，並協助其不斷求新求變以提昇競爭力；

◎ 創意師資模組

師資培育的議題隨著高等教育的蓬勃發展，在國內少子化的衝擊之下，備受矚目。本模組課程希望能藉由此計畫的進行協助教育學院發揮創意，培育有創造力的卓越師資，特別是透過師資培育教育學程，培養具有課程統整能力的中小學卓越師資專門素養與創造力，協助其獲得「教學專業知能」與「創造力」，提升其就業競爭力。

創意師資模組第一年的課程規劃，分別為第一學期的「課程統整」，以及第二學期的「課程發展與設計」，本模組之課程強調創意必須奠基在完善的課程理念上，而課程的實踐也必須有賴充分地融合創意，才能因地制宜，成為適性發展的教育材料。本模組課程結合課程學術領域的重要概念與討論，深入淺出，啟發學生對課程的反省與思考；又精心設計實際發展課程的實作與發表，涵蓋我國現階段中小學課程的重要原理與原則，又特別針對實務課程發展能力的養成，安排對分段能力指標、學習單、統整課程等進行專題討論，提供學生練習與實踐的機會，並藉此引發學生對中小學課程實務的關心或研究興趣，以培育具有創意的課程發展與設計人員。

◎ 創意經典模組

創意經典模組在第一學期開設「創新經營與學校變革研究」，本模組的目標及成果如下述：

- (一) 能了解近來創新經營與學校行政研究之創新議題。
- (二) 能透析創新經營與組織成員及次級團體間的資源、利益及權力關係。
- (三) 能分析創新經營與教育改革下學校成員意識型態分析。
- (四) 能將創新經營之所學用於未來進入教育職場。
- (五) 能夠對於此一領域創新經營的理論與實務產生興趣。

◎ 魔法生涯模組

人生就像是一場探險，不同的生命階段有不同的課題與發展任務。處於生涯發展關鍵階段的大學生及研究生，正面臨許多攸關未來發展的重大抉擇，如學業、職業、人生價值、人際關係等，然而對許多學生而言，由於升學主義的迷思、入學考試制度的性質、父母先入為主的信念等，在他們求學過程中，並未認真思考自己的興趣、能力及未來的願景，以致在選擇學校及科系時，多任由父母或師長安排，卻又在入學後面臨是否重考、轉系、或選讀輔系等問題。

學生缺乏生涯目標及發展定向，不僅影響學習動機及學習成效，對於自我認定亦會產生危機。因此，本模組課程目標在藉由系統性及有創意的教學活動，引導學生進行自我生涯探索，期望經過一年的「魔法生涯」課程，能將原本生涯目標模糊的麻瓜（用詞參考哈利波特）學生，轉化為具有創意和個人風格的巫師，進而瞭解自己、掌握未來、自我實現，以圓人生大夢。

本模組課程在第一學期為「創意生涯規劃」，為大學部課程；而第二學期則開設「生涯諮商與輔導」，為更深入的研究所課程，實施成果有以下四

點：

1. 啟發學生體認生涯規劃的重要；
2. 幫助學生釐清生涯定向；
3. 培養學生具有規劃個人生涯的能力；
4. 拓展學生創意看人生的視野。

◎ 抗壓增能模組

本模組的目標即在規劃一系列的抗壓增能課程，以協助學生因應各式各樣的身心壓力，維持正向積極的生活態度與健康的身體，以達致身心的和諧。

為達成以上構念，本模組於第一學期開設「成人的壓力調適與實務」課程；第二學期開設「創意生活與壓力管理」，課程目標可歸納如下：

- (一) 協助學習者瞭解壓力的成因及影響；
- (二) 瞭解壓力所帶來的破壞性與建設性反應；
- (三) 透過「抗壓增能模組課程」，學習如何掌控自己的壓力；
- (四) 建立正向的因應壓力態度與知能，活出創意健康的生活。

而在預期成效方面，分述如下：

- (一) 大學部學生能透過戲劇、演講、休閒運動、定向練習、素食操作、環保演習等實務的操練，進而具備對壓力理論、實務、行為與反應之相關知能；
- (二) 大學部學生能透過自我壓力管理與諮商輔導之學習，獲得理情治療與自我壓力管理的技巧與知能；

(三) 大學部學生能經由抗壓增能體驗的學習方案規劃與休閒運動之學習，培養出抗壓增能的能力，建立和諧的健康身心。

◎ 未來領袖模組

未來領袖模組在第一年的課程規劃中，共計開設兩門課程，第一學期開設「學校領導」課程，第二學期開設「未來領袖的文化與生命觀」課程，在第一階段的課程中，希望學生能夠熟悉創意領導的意義與相關概念，並瞭解創意學校領導者與專業發展、掌握創意學校領導的倫理觀念、瞭解學校領導者的工作內容及學校領導者所扮演的角色，透過資料的閱讀與分析，熟悉主要領導理論與相關議題，並能將創意教育領導理論應用於實際教育行政情境中。

在第二階段的課程中，基礎上強調「創意」是未來領袖人才需要具備的重要關鍵能力之一。並結合「文化與生命」主題與網頁專題設計；融入創意教學策略，旨在培育具有文化與生命觀照思維、創意思考與網路學習素材專題實踐能力的領袖人才。

◎ 創意企劃模組

創意企劃模組中，共開設兩門課程，第一學期開設「成人教育方案規劃研究」，此門課的設計首先從宏觀的角度來探討方案規畫在成人教育學術領域中的定位；其次，由實務面從企劃案例的欣賞開始，發掘方案其中的創意點子，歸納出成功企劃案的特質。接著導入企劃的理論、架構與應用，最後，綜合實務與理論，歸納出有助於方案企劃師培訓的教材與工具。本模組在第

二學期開設的課成為「成人教育行銷研究」，此門課的設計則包括下列五個部份：

- (一) 認識行銷策略規劃架構
- (二) 掌握行銷市場區隔、定位與行銷組合的概念
- (三) 行銷案例之鑑賞（含平面、媒體與實地參觀）
- (四) 應用行銷策略規劃架構，進行行銷創意企劃
- (五) 進行行銷創意企劃簡報

整體而言，本模組課程目標包括：蒐集、分析並欣賞創意的企劃案例；認識並能應用企劃的理論與架構；歸納有助於企劃師訓練實務的工具與課程。

預期成果包括：

- (一) 認識方案規劃的概念、架構與內涵
- (二) 明白方案執行的困境與策略
- (三) 知道方案規劃成功與不成功的因素
- (四) 欣賞創意方案的規劃特色
- (五) 釐清方案企劃師之核心知能
- (六) 規劃出適合高齡學習的創意方案
- (七) 清晰創意的報告所企劃的方案

三、實施方法

【選才制度創新實驗】

本分項計畫主要實施方法，將創造力發展指標納入推薦甄選及入學考試的採計標準之中，以甄選出有創意的人才。經由數次系所主管會議決議，將創造力發展指標，納入原有的甄選制度之中。

【教師創新能力提升】

◎「達文西」創意教師團隊

達文西創意教師團隊，第一階段乃舉辦一系列的創意教學工作坊，邀請各界學者進行創意教學經驗分享，95 學年度第一學期共計舉辦六場次工作坊，各場次資訊如下：

達文西創意教學工作坊時程表

日期	活動主題	主講人/ 活動帶領人	主持人
2006/09/4 (一) 12:10~14:00	創意教學經驗分享	溫武男 (義守大學, 全校優良教學獎得主)	胡院長夢鯨
2006/10/23 (一) 14:10~16:00	以問題導向學習模式提昇職前教師創造力:	林宏一教授 台南大學自然科學系 (專長:奈米、雷射光學)	洪志成
2006/10/24 (二) 13:10~15:00	影像俗民誌取向的創意教學活動	井迎瑞院長(台南藝術大學的音像藝術學院院長)	洪志成/ 鄭勝耀
2006/10/30 (一) 10:30~12:20	數位化設計教學與創造力	陳淳迪, 國立臺北教育大學造形設計學系	洪志成
2006/11/15 (三) 12:10~14:00	創意思考教學的理論、研究與實務	巫銘昌博士, 雲林科技大學技職教育所教授兼中心主任	洪志成
2007/01/08 (一) 12:10~14:00	創造力實踐歷程—玩興與創造力、工作表現	余嬪教授 高師大成人教育所	洪志成

◎「柏拉圖」創意對話圈

本計畫的內容擬以非正式活動方式實施，同時利用「蘇格拉底網站」成立輕鬆自發的「柏拉圖 e-group 對話圈」，除了提供活動訊息、主題、進行方式，並隨時與全院教師進行對話分享與討論。本系列的「哲學沙龍對話」以各種活動方式進行相關主題對話圈，數次活動方式為：聚在一個適合對話的好地方，舉辦「非正式行動劇相聲影片欣賞等」引起主題對話（活動六、七）；集體出遊與大自然進行對話，分享討論（活動八、九、十）；自行在家閱讀分享文章進行主題思考，上蘇格拉底網站進行柏拉圖 e-group 對話圈（活動四、五）。活動設計迴圈如下表所示：

柏拉圖對話圈整學期的哲學沙龍表

活動主題	活動方式	主題對話圈	活動日期
原創性的起源—如何啟動對話？	創意思路導引：交流互惠、直接對話	活動一「蘇菲的世界」：進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？	2006/09/04
開發創意思路	集體外出體驗與兩兩對話	活動二「散步康德」：固定時間思考自身領域的原創性何在？	2006/10/02
創意如何生？如何死？	直接對話、思維辯證	活動三「懺悔錄」：什麼毀了創意？創意可以教嗎？創意可以經營嗎？	2006/12/04
	線上對話	活動四「憤怒的葡萄」：批判自我的對話，從批評中尋找創見	2007/1/8
	線上對話	活動五「你我之外」：跳脫自我、超越現在、我們還可	2007/1/15

		以做什麼？	
創意教學的經驗分享與對話	非正式行動劇相聲影片欣賞、直接對話	活動六「沈思錄」：世界遺漏了什麼？	2007/04/09
我們的創意構圖	影片欣賞、直接對話	活動七「天方夜譚」：描繪一個異想天開的世界	2007/04/30
創意教學的方法	非正式說帖、外出聚餐、與大自然對話	活動八「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談	2007/05/07
創意教學的評鑑	出遊與大自然對話、直接對話	活動九「康橋鴨子」：聽聽來自非人類的聲音	2007/06/09
原始與現代的創意觸發—談學校的創意行銷	利用環境激盪創意、非正式說帖、出遊、與大自然對話	活動十「十日譚」：新樂園探索、創造新環境激盪新創意	2007/07/06~07/07

◎「伯樂」創意指標

本研究實施方式為文獻分析完畢後，邀請專家及大學教師進行訪談，並整理出測驗內容，並對國內教育相關系所之教師及學生進行調查，以建立量表的信效度，並進行教師與學生觀點的差異比較。

◎「蘇格拉底」創意網站

提供線上同步及非同步數位學習管理系統之相關服務。

(一) 非同步數位學習管理系統：「蘇格拉底」創意網站。

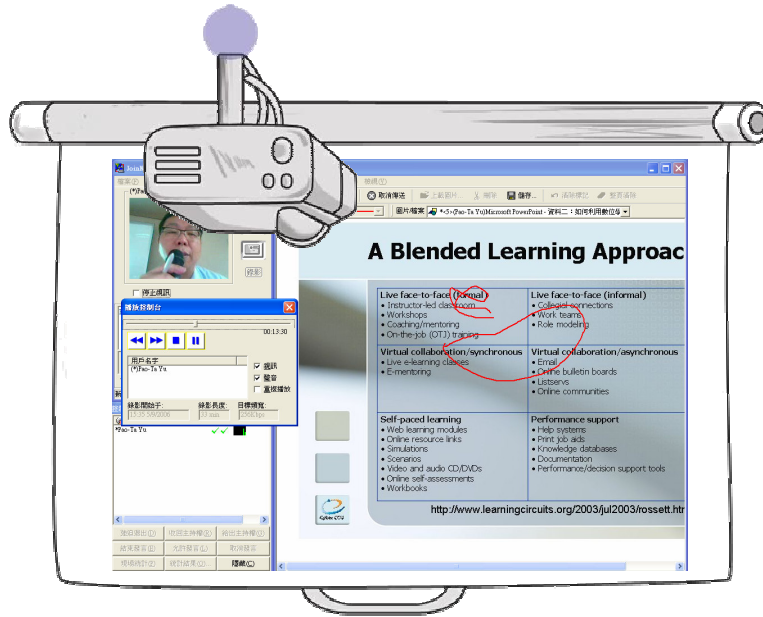
「蘇格拉底」創意網站將統合「創造力發展」、「課程統整」、「創新經營與學校變革研究」、「創意生涯規劃」、「成人壓力調適與實務」、「學校領導」、及「成人教育方案規劃研究」課程之非同步課程資源，如下圖。



「蘇格拉底」創意網站

(二) 同步數位學習系統：Web-Office-Based 之 e-Conference。

一般所使用之同步式視訊會議工具，因大多用途為舉行遠端會議或小組討論為主，如 NetMeeting web-office, Micromedia Breeze or Microsoft Messenger 等視訊會議軟體，因此所需要的設備傳送端除了可以上網的電腦之外，還必須準備耳機、麥克風與網路攝影機(Web-Cam)。因此希望目前進行創意課程教學，透過現有之 Web Office 來進行 e-Conference 的教學模式，如下圖。



e-Conference 呈現方式

所謂的 e-Conference 就是透過虛擬同步式多媒體系統來進行視訊會議 (vedio-conference)，就是利用網路的傳輸，讓遠方友人溝通的管道。透過上述之 e-Conference 展示模式，可以進一步的將此策略延伸之同步式視訊活動策略，所謂的同步式視訊活動，就是同一時間在不同地點上進行的活動。透過同步式視訊方式可以進行面試工作、雙方辯論主題、玩遊戲、Q&A、以及最常使用的課堂討論，而 Driscoll(Driscoll, 2002)將進行定時不定點之學習活動策略表如下表。

學習活動策略表

Strategy	Description
Interview	<i>Interview</i> subject-matter experts for their perspective or accounts of their experiences.
Role play	Create a controlled environment in which learners develop skills such as interviewing or overcoming objections .others <i>can practice listening and analysis skills.</i>
Debate	Use debate to <i>provide a forum for opposing views</i>

Panel discussion	<i>Bring experts together</i> and provide a moderator to ask questions
Class discussion	invite learners to talk about a given subject in an open format.
Question and answer	Invite learners to ask questions after a panel discussion, interviews, and presentations
Games	Create games to engage learners in competitive problem-solving situations or require learners to work in teams to find answers.

◎ 「大學教師創意教學研討會」一期末成果展示及主題論文發表

本研討會主要為 MIC 創意教育學院計畫的成果發表暨主題論文發表，活動時間分為兩軌至三軌，同時進行「創意學院計畫發表」以及「主題論文發表」，其中創意學院計畫發表共分為四個場次，主要以分享 MIC 創意教育學院計畫年度成果為主，並針對計畫內各主軸執行狀況及成果進行研討；主題論文發表共分為五個場次，乃融合本計畫主題理念，經由對外徵稿、審稿之後的稿件篩選後，進行各主題論文發表，以促進校內外創意、創造力相關議題之交流。

【課程與教學創新實驗】

◎創造力模組

本計畫主要採創造力激盪技術活動方式，輔以相關理論講述，並融入創新互動元素，藉由技術的演練及潛移默化的教學中，提昇學生之創造力。實施方式主要如下：

實施方式	活動
創造力激盪技術	各種創造力發想的技術，協助學生解決生活、組織中之問題，並藉由創意分組方式，達到異質性分組之目的。研究所課程除了創造力激盪技術課程外，尚閱讀與創造力研究相關的期刊文獻，以增加研究所學生研究方面的能力。
機構參訪	藉由參觀工研院創意中心，瞭解實際場域的創意工作團隊運作情形。

◎創意師資模組

本模組第一學期開設的課程：「課程統整」，乃針對教育學院的中小學師資培育學程，透過課程統整，培養中小學師資生的創造力、課程統整、課程創新與課程革新能力，以因應國內課程改革的需求，並且奠定師資生的因應變革能力與創造力，以便協助其進行課程教學創新。

而在第二學期開設的課程：「課程發展與設計」中，則採主題講授、腦力激盪與分析、三次期中實做練習、以及一次期末的小組成果發表。本課程透過網路提供上課的內容與講授大綱，鼓勵同學事先下載與預習，可以讓同學醞釀創意的元素。線上平台上還補充許多進階資料，供同學加廣加深，對課程有進一步的瞭解與認識，可以讓創意進一步地發酵。教師對於學生繳交的作業，均一一評析提供回饋，並利用時間再向同學詳細解說，與同學交換意見，務求學生充分瞭解，也使創意的發展仍兼顧及理論知識的內涵，並具有實務應用的可行性。

◎創意經典模組

(一) 執行內容

執行內容主要分成三個主題，以創新經營作為出發點，內容提及創新經

營與校務參與機制、創新經營與微觀政治學素養、創新經營與情緒政治學。在創新經營與校務參與機制的連結上，提到了班親會的運作、校務參與的微觀政治學、親師互動的情緒政治學、對於家長參與論述的解讀。在創新經營與微觀政治學的素養上，在重建學校結構或科層體制之際，不免牽扯學校內部利益團體的利益競逐，身為一名處於教育改革下的教師或行政人員，都必須具備解讀組織內部創新變革下的微觀政治變化，使得教師與行政人員對於組織變革或文化具備不同面像的解讀能力。在創新經營與情緒政治學上，導入學者 A.Hargreaves (2001) 提出的情緒地理學為基礎，介紹教育改革及學校變革與教師情緒之間的關連性，有助於了解教育變革下的教師情緒壓力來源。課程內容不僅有理論面向，更有現今台灣教育脈絡的實務資料的補充，實務資料主要分為三個主題：第一個主題是談及台灣特色學校的成立，第二個主題談及教育產業與增加教育競爭力為主軸，第三個部分談及學校行銷策略，三個主題配合實務補充資料，期望學生可以將創新經營的理論與實踐面向加以連結。綜合以上四者，構成本學期主要教學執行內容。

(二) 實施方法

1. 經典閱讀：老師於學期初就各週欲討論主題挑選相關經典文獻，希望藉由經典文獻可以引導學生在課堂上擁有其他脈絡的多方知識，並藉由此為基礎，討論當週主題。
2. 課堂討論：每週所選定之主題文獻均有負責同學提供導讀資料，透過同學導讀資料期望可以使同學更為清楚掌握文章理路，並且由同學在導讀過程

中隨時發現問題，或在事先預讀時發現問題亦可當場提出進行討論，以激發學生討論的能力及創新意見的可能性。

3. 教師回饋：教師於課前蒐集學生所提之問題，於課堂上給於學生回饋，當學生於課堂上臨時提供意見，教師亦可在導讀同學及其他同學討論之後對該問題加以補充及回饋，而於課程結束前對於整篇文章為導讀詳盡之處進行補充，使課程得以完成。
4. 時事資料補充：教師要求學生於課餘時間找尋相關創新經營概念的實踐案例，方向不限，但是經過將學生所蒐集之資料彙整，使得學生對於現今學校變革與創新經營會有更為清晰的概念，了解革新並非只是口號。

◎魔法生涯模組

本計畫主要採經驗學習方式，輔以相關理論講述，並融入創意元素，期使學生能夠的面對自己的人生，實施方式主要如下表：

實施方式	活動	備註
(1) 遊戲	期末 career 最愛 show Christmas party，同學以詼諧逗趣的戲劇表演，表現面臨生涯難題時的抉擇。	如附件 3-4-3
(2) 探索學習	由專業教練帶領同學進行攀岩體驗，從探索自我出發，進而瞭解自我、挑戰自我。	如附件 3-4-4
	聘請指導員帶領各類探索活動，經由團體動能學習，激發同學深層思考。	如附件 3-4-5
(3) 討論與對話	在輕鬆、無拘束的環境下，透過自由的對話與討論，啟動深度匯談，魁地奇角落。	如附件 3-4-6
(4) 實作與模擬	要求同學實際與「創意過活大師」對話，提供同學重新省思自我人生的機會。	如附件 3-4-7
	「夢想行動學習記實」，詳實紀錄修課同學的創意生涯規劃歷程。	如附件 3-4-7
	透過各項生涯認知、認識、覺察「測驗」，使修課同學更進一步瞭解自我、發現自我。	

	「畫圖說故事」，在課堂中提供各項畫圖工具，經由實際畫作方式，讓同學畫出自我的性格。	如附件 3-4-7
(5) 影片欣賞	透過觀賞影片和討論，讓同學與劇中角色產生共鳴。	
(6) 演講	邀請知名創意作家「李欣頻小姐」蒞臨演講。	
(7) 講授	透過深入淺出的講解，激發同學連結生活經驗，反思自我生涯抉擇。	
(8) 辯論	舉辦「鳳凰高峰會—生涯觀點大對決」辯論會，提供同學能充分利用所學，徹底檢視自我生涯觀點的表現舞台。	如附件 3-4-8

◎抗壓增能模組

本年度課程實施方向以理論與實務兼具的方式進行，課程安排上強調奠定學生抗壓知能與著重實作性為主，主要希望學生能對於情緒管理與壓力調適上有正確的認識與深入瞭解，並聘請專家學者蒞臨演說，充實學生健康生活的知識，分享正確壓力管理的生活體驗，進而安排實作性課程，讓老師帶領學生進行戶外增能活動與自我抗壓訓練課程，讓學生能從做中學，深刻體驗紓解壓力的有效之道，最後並安排校外教學，帶領學生親近大自然，注意身體保健與環保概念，激發學生創意生活的構思。

本模組課程於 95 學年度的實施方法，歸納如下：

(一) 情緒管理與抗壓知能的傳授：以課堂授課方式，教導學生認識自己的情緒，瞭解情緒的起因，學會控制自己的情緒，進而去瞭解壓力的來源，成人壓力所造成的後果，學習以正向觀點去面對壓力，並教導學生實際操練緩壓之道，諸如呼吸控制，身體伸展活動與野地定向活動，以行動提升有效的抗壓能力；另一方面，提供創意生活方式，例如藉由運動、飲食與認知改變，激發學生創意生活點子，進而使學生更從容面對壓力，找出積極因應抗

壓的措施。

(二) 聘請專家學者蒞臨演說：聘請各行各業專家學者到課堂上，向同學解說不當的生活方式與飲食攝取會對日常生活造成負面的影響，以及分享抗壓生活經驗，並從各個不同專業的角度，提供學生有效的抗壓之道，以及促進身心健康的生機飲食與「樂活」的生活方式。今年度聘請的演講講師包括：完成橫跨撒哈拉沙漠 7200 公里的台灣之光林義傑先生、台大雲林醫院的黃建勳醫師、虎尾的環保人士王群光醫師與素食專家林瑞玉女士，以及社區大學的郭正道老師。

(三) 實作性課程體驗：採用實作健康飲食、體驗戶外抗壓訓練課程、經穴按摩現場教學課程與實施瑜珈減壓課程，讓同學親自去學習如何在日常生活中，藉由一些健康的方法，幫助自己能放鬆身心、舒展筋骨，有效經脈按摩與紓解壓力，學會正確飲食之道與建立心理堅韌性，促進身體健康。

(四) 校外教學課程參訪：藉由校外教學參訪，使學生能紓解日常瑣碎的生活壓力，親近大自然以放鬆身心，並瞭解大自然中蘊含許多豐富的珍貴資源，可以以無污染又環保方式提供我們生活所需物質，讓學生學習如何以簡約的生活方式，活得快樂健康又自在。

(五) 論文成果發表：在本年度課程結束前，彙整學生期中小組報告的學習成果，進行其學習成效與創意生活問題解決的質性資料分析，並以「壓力認知型態問卷」進行前、後測的量化資料分析，提出結論與建議，彙整相關文獻，撰寫「大學生創意解決生活壓力與認知型態調適之研究」論文，並投

稿發表，作為修正抗壓增能課程教材設計和教學活動之參考。

◎未來領袖模組

本模組第一學期開設的課程：「學校領導」，主要以五個主軸作為本課程的執行模式，詳細課程內容大綱如附件 3-6-3。分述課程執行大要如下：

- (一) 初探的藍圖－教師課程教學規劃。
- (二) 理論的探索－同學閱讀、報告中英文獻。
- (三) 實務的取徑－邀請獲教育部領導卓越獎的校長演講。
- (四) 多元的觀點－激盪同學創意與領導關係。
- (五) 學習的內化－分享創意領導的自我定義。

而在第二學期開設的課程：「未來領袖的文化與生命觀」中，則兼採腦力激盪、教師講述、外聘專家演講、小組課堂與線上討論及發表、學生創意專題實作與發表、師生回饋與評析等方法進行。

◎創意企劃模組

本模組於 95 學年度第一學期開設「成人教育方案規劃研究」課程，藉由活潑生動的上課方式，培養學生創意企劃能力，95 學年度第二學期開設「成人教育行銷研究」課程，希望藉由前一學期的創意企劃能力培養，能夠實際向外推展，學生用創意投入從企劃到行銷的過程。

本模組兩門課的實施方式包括：閱讀、理論講述、小組腦力激盪（創意激發）、創意聚鍊、創意企劃、創意簡報與案例賞析等。整體而言課程的實施共計四個階段：第一階段是從宏觀的角度著眼（認識企劃環境）；第二階

段的重點在創意的尋找、激盪、擴散及聚斂；第三階段的重點在認識理論、應用理論，發展成為企劃案；第四階段在透過企劃案的創意報告，融合理論與實踐。

四、執行情形及差異分析

【選才制度創新實驗】

本選項的主要工作內容，係為將創造力發展指標納入甄選入學採計標準之中，以甄選出有創意的人才，實際執行狀況如下：

(一) 教學專業發展數位學習碩士在職專班甄選標準納入創造力相關項目。

(二) 成教系所推甄採記標準新增創造力相關項目。

(三) 教學專業發展數位學習碩士在職專班已於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 404 位報名者中，挑選出 30 名有創意及其他優異表現者入學。

(四) 成教所之推甄亦於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 41 位報名者中挑選出 5 名具有創意表現者入學。

(五) 成教所一般生及在職專班已於 2007.03 完成招生放榜作業，共挑選出 42 名具有創意表現者入學。

【教師創新能力提升】

◎ 「達文西」創意教師團隊

達文西創意教師團隊原規劃七場次講座活動，經一學期的活動舉辦，考量講師以及院內教師時間配合問題，最終辦理六個場次。本系列「創意教學工作坊」活動，藉由講座的形式，邀請各地專家學者進行創意教學經驗分享，並與參與的師生共同分享交流。本學期共計舉辦六場次創意教學工作坊，邀請來自義守大學、台南大學、台南藝術大學、國立台北教育大學、雲林科技

大學、高雄師範大學等校之學者蒞校講演，學者們個人豐富的經驗，與各位與會者進行創新教學方法之研討，經過六場次的活動舉辦之後，有助於促進創意師生社群的形成，執行狀況如下表所述。

達文西創意教學工作坊執行表

日期	活動主題	主講人/ 活動帶領人	主持人
2006/09/4 (一) 12:10~14:00	創意教學經驗分享	溫武男 (義守大學, 全校優良教學獎得主)	胡院長夢鯨
2006/10/23 (一) 14:10~16:00	以問題導向學習模式提昇職前教師創造力:	林宏一教授 台南大學自然科學系 (專長:奈米、雷射光學)	洪志成
2006/10/24 (二) 13:10~15:00	影像俗民誌取向的創意教學活動	井迎瑞院長(台南藝術大學的音像藝術學院院長)	洪志成/ 鄭勝耀
2006/10/30 (一) 10:30~12:20	數位化設計教學與創造力	陳淳迪, 國立臺北教育大學造形設計學系	洪志成
2006/11/15 (三) 12:10~14:00	創意思考教學的理論、研究與實務	巫銘昌博士, 雲林科技大學技職教育所教授兼中心主任	洪志成
2007/01/08 (一) 12:10~14:00	創造力實踐歷程—玩興與創造力、工作表現	余嬪教授 高師大成人教育所	洪志成

◎「柏拉圖」創意對話圈

(一) 執行情形

1. 邀請校外學者來校演講

引領對話者考慮外系所老師或其他異質性人員，期能提供差異的元素加入對話圈，以摩擦出更多的創意火花。所以首次活動舉辦便邀請到井迎瑞教授，來校演講有關「社區媒體與影像教育」，促進演講者與聽眾的交流互惠與直接對話，作為活動一「蘇菲的世界」：進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？活動的的創意思路導引並討論有關「原創性的起源—如何啟

動對話？」的主題。

2. 集體外出並兩兩對話

活動二「散步康德」：固定時間思考自身領域的原創性何在？的活動，則是邀請到台北教育大學造型設計系的陳淳迪教授集體外出，先是跟團體分享數位化對於設計實務教學的影響，分享如何使你自身領域有創意，並進行異質性分組並兩兩散步對話，思考不同領域如何有創意，討論有關「開發創意思路」的主題並於最後再做一總結。

3. 播放非正式行動劇相聲影片欣賞

活動三「懺悔錄」：什麼毀了創意？創意可以教嗎？創意可以經營嗎？邀請到的是雲林科技大學的巫銘昌教授，播放非正式行動劇相聲影片供參與人員欣賞，並分享融滲式的理性思維教學經驗，用來引發參與人員對創意如何生？如何死？如何死的主題，進行創意的思維辯證。

4. 直接對話

由於主要參與對象為本學院所有教師，而教師皆來自不同科系，透過每人的背景差異進行討論，用以刺激不同的思維內涵，而不斷的對話可以促進多元思考，也因此每次活動都會以直接對話為基礎。因此活動六「沈思錄」：世界遺漏了什麼？則以對話為基礎使成員進行腦力激盪，分享有關「創意教學的經驗分享與對話」的主題。

5. 播放學生創意作品引發對話

在進行活動七「天方夜譚」活動的時候，主持人分別撥放在多元文化課

程與教學課堂上，所蒐集到學生用兩支廣告以及一支自拍影片，取代有別以往報告方式的創意構思，廣告是表現的創意，自拍影片可說是學生創意構圖的展現，而播放這兩個學生的作品，用意也在於刺激教師所認為的創意構圖，因此將影片當作媒介讓參與人員觀賞作為一開始討論的引子，並進行描繪有關教師們所認為的創意教學構圖之主題。

6. 外出聚餐並與大自然對話

在進行活動八「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談活動。透過外出聚餐讓大家放鬆，地點選在 Mary's house 店裡環境有一落地的透明窗，一眼望去彷彿佇立在田野之中，浪漫隨性的美式風格擺設，讓大家暫時遠離壓力環境，享受好吃的晚餐、欣賞美的景物，去感受不同的環境氛圍並浸潤其中，討論有關創意教學的方法之主題，用意在於營造容易引發創意思考的環境氛圍。

7. 兩天一日遊利用環境激盪創意

在進行活動十「十日譚」：新樂園探索、創造新環境激盪新創意，乃是利用暑假期間集體出遊，沉浸在大自然氛圍，此構想乃是源於，有教師提到當初求學乃是透過與同窗邊爬山邊對話而激盪出許多創意想法，此外，途中享受美妙的餐點、欣賞美的景物，讓大家暫時遠離壓力，並且討論有關原始與現代的創意觸發，顧名思義在於營造容易引發創意思考的環境氛圍，利用環境對比感受的落差來引發創意。

(二) 執行內容

1.主題一：原創性的起源—如何啟動對話？

首次舉辦邀請的是井迎瑞教授，來校演講「社區媒體與影像教育」的議題，作為活動一「蘇菲的世界」：「進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？」的創意思路導引，演講者與聽眾的交流互惠與直接對話，討論有關「原創性的起源—如何啟動對話」的主題，從活動一「蘇菲的世界」：進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？中歸納出：創意從差異而來，有差異才有對話的可能，了解議題、了解成員、做多元思想的準備、帶領對話的 facilitator、異質性分組，製造差異的創意對話、留白時段予以現場自發等方式來啟動對創意的對話。

2.主題二：開發創意思路

活動二「散步康德」：「固定時間思考自身領域的原創性何在？」的活動，邀請到台北教育大學造型設計系的陳淳迪教授集體外出，分享有關數位化對於設計實務教學的影響的議題，並藉由小組異質性分組進行兩兩散步對話，思考不同領域如何有創意，探討有關「開發創意思路」的主題並歸納出：輕鬆的氛圍與留白的環境、具有信心、開放、給人輕鬆的人格特質的引領員有助於引發創意、開啟並創意化不同的領域，找出另類軌道。

3.主題三：創意如何生？如何死？

活動三「懺悔錄」：什麼毀了創意？創意可以教嗎？創意可以經營嗎？邀請雲林科技大學的巫銘昌教授，分享融滲式的理性思維教學的經驗，用來引發參與人員進行創意的思維辯證，一連串問題意識化理性在創意上所扮演

的角色並歸納出：有價值的創意是立基於理性，理性是幫創意找理由，同一 pattern 的思維與結果，讓創意死；另一方面結合理性思維與創意，確保了創意的價讓創意生。並且融滲式思維教學，是教師提供大綱和方向，透過對話小組討論展現多元理性，確保學生創意發揮的無限。

4.主題六：創意教學的經驗分享與對話

透過活動六「沈思錄」活動以直接對話，進行有關「創意教學的經驗分享與對話」的主題，從此次活動中歸納出激發創意教學有教師期望、多元文化的環境、競爭或壓力下的環境、協同教學、個人因素與師生互動、先備知識的多寡、價值或品質、非正式氛圍等八大因素，此外，還討論到影響創意教學可能受限或激發創意的吊詭因素如：競爭或壓力下的環境、壓力、個人因素與師生互動、先備知識的多寡、標準的有無，透過直接對話與腦力激盪。

5.主題七：我們的創意教學構圖

透過活動七「天方夜譚」活動一描繪一個異想天開的世界，討論有關「教師們的創意構圖」，並歸納出「小石子的漣漪」，只要有一點點創意就可以帶動擴散、鼓勵教師做為一設計師，設計創意的學習單因應多變的社會及多樣性的學生。透過影片欣賞刺激大家的思考，在此次活動參與人員發表踴躍，不僅達到提供創新教學的對話計畫目標，在此次討論中，也有人提出邀請清華大學的王俊秀教授來校演講的建議，以進行學術原創的交流之計畫目標。

6.主題八：創意教學的方法

透過活動八「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談活動，討論有關「創意

教學的方法」，討論有關創意教學的方法之主題，從中歸納出應該從整個教學流程來思考創意如：引起動機的創意方法、留白主題的訂定、師生互動、創意評量、獎勵措施（學生獎勵老師）、評量方式、實作應用的創意。透過大家出遊對話，感受不同的環境氛圍並浸潤其中。

7.主題九：創意教學的評鑑

透過活動九「康橋鴨子」：聽聽來自非人類的聲音，討論有關「創意教學的評鑑」，首先針對創意評鑑本身就有問題，因為創意可以評嗎？怎麼評？還能叫做創意嗎？觀看正規教育科目很難沒有標準，即使是藝術也會有“美”的標準，所以創意是於固定內涵上作延伸，使沒有創意到有創意，評鑑可以分自評與他評，而可能最佳評鑑方式是一有基本的標準，但是不受那些基本標準所限，有 Criteria 無 Standard 以及其它。

8.主題十：原始與現代的創意觸發

透過活動活動十「十日譚」：魔境十日的新樂園探索、創造新環境激盪新創意，討論有關「原始與現代的創意觸發—談學校的創意行銷」，從討論惠蓀林場的咖啡開始引發話題，接著延伸至星巴克與 85°C 咖啡的比較，探討其成功之處，後來進行討論學校如何行銷並從中歸納出從內部行銷、外部行銷、互動行銷、學校效能等四方面來著手。

柏拉圖對話圈實際執行情形

活動主題	活動方式	主題對話圈	活動日期
原創性的起源—如何啟動對話？	創意思路導引：交流互惠、直接對話	活動一「蘇菲的世界」：進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？	2006/09/04

開發創意思路	集體外出體驗與兩兩對話	活動二「散步康德」：固定時間思考自身領域的原創性何在？	2006/10/02
創意如何生？如何死？	非正式行動劇相聲影片欣賞、直接對話	活動三「懺悔錄」：什麼毀了創意？創意可以教嗎？創意可以經營嗎？	2006/12/04
創意教學的經驗分享與對話	直接對話、腦力激盪	活動六「沈思錄」：世界遺漏了什麼？	2007/04/09
我們的創意教學構圖	播放學生創意作品引發對話	活動七「天方夜譚」：描繪一個異想天開的世界	2007/04/30
創意教學的方法	外出聚餐、直接對話	活動八「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談	2007/05/07
創意教學的評鑑	出遊與大自然對話、直接對話	活動九「康橋鴨子」：聽聽來自非人類的聲音	2007/06/04
利用環境（遊戲）激盪創意	非正式說帖、出遊、與大自然對話	活動十「十日談」：魔境十日的新樂園探索、創造新環境激盪新創意	2007/07/04 —07/05

（三）差異分析

1. 針對兩次活動未舉辦之理由說明

針對活動四「憤怒的葡萄」：批判自我的對話，從批評中尋找創見之活動，未舉辦是因為全校網路系統進行維修，本次活動原本用意是讓教師有較大的彈性時間與空間於線上對話，為了顧及教師的便利性，活動因而暫停一次。而活動五「你我之外」：跳脫自我、超越現在、我們還可以做什麼？之活動未舉辦是因為正處於教師教學與研究忙碌之際以及春假另有規劃，因而活動做罷。

2. 時間安排倉促

由上述列表對照可以得知，在活動六「沈思錄」活動為下學期學期一開始的活動，而此活動未如預期撥放非正式行動劇相聲影片欣賞供參與成員觀看，由於助理新手上任，舉辦時間安排上過於倉促，因此，增加至活動七「天

方夜譚」活動，撥放學生自拍創意的影片來激發大家的思維，並改以「天方夜譚」活動：描繪一個異想天開的世界來進行，討論教師們所認為的創意構圖的主題，以致於後續活動往後順延一週，此外，助理尚未附上整學期的活動行程，造成教師在時間規劃上的困擾。

3.提供刺激的影片或素材可能受限創意

在活動七討論中提到，可以藉由柏拉圖對話圈活動，針對創意教戰手冊所需資料來討論、給予相關的協助，而此想法在活動七「天方夜譚」活動：描繪一個異想天開的世界與活動八「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談活動中，皆有達文西團隊的相關人員，進行攝影與資料蒐集的動作，雖然活動七及活動八的運作方式已朝向多元進行，但是可能在創意思考時仍多少受限於創意教戰手冊或影片資料，對於進行方式仍可採取更為開放、更為自由的方式進行。

4.忽略了團體中少數人主導發言的可能

由於活動方式以隨意、輕鬆的非正式氣氛下來進行相關主題，但是幾次活動下來發現，有開設創意課程的教師在討論上有較多的實務經驗的分享，對創意也比較有概念及想法，表現比較積極活躍，樂於分享；而有些教師則處於緘默狀態。

◎「伯樂」創意指標

依據本研究程序，以下分別陳述：

(一) 整理國內外創意思考教學相關文獻，主要有以下幾點：

- 1.開放的教學風格。
- 2.善用鼓勵策略。
- 3.良好的師生互動。
- 4.接納創意的想法，並容許錯誤及多元意見的產生。

(二) 邀請專家及大學教師訪談，並整理面向及題項：教師專家訪談，大致支持文獻整理之結果，並認為創意思考教學之重點在於透過教師在課程融入創意元素，激發學生之創意。

(三) 編製題目：如附件 41 研討會會議實錄—論文集第 79 至 97 頁。

(四) 進行施測、信效度考驗：目前尚未進行量表施測，將於期末階段統一發放量表。

(五) 運用統計方法進行師生觀點檢驗比較：問卷回收完畢後，以多特質多方法之統計技術檢驗量表之信效度及教師、學生觀點的比較。

◎「蘇格拉底」創意網站

蘇格拉底創意網站之主要呈現方式有二，一為「蘇格拉底網站」的呈現，另一部份則是發展出 Web-Office-Based 之 e-Conference 的模式，分述如下。

(一) 蘇格拉底網站

本網站內容共可分為五大項：「選才制度創新實驗」、「教師創新能力提昇」、「課程與教學創新實驗—創造力教育學程」、「創意教育學院計畫討論區」及「相關連結」。

1.選才制度創新實驗

此區塊主要內容為該分項計畫的相關招生簡章及海報。

2.教師創新能力提升

此區塊主要內容為「達文西創意團隊」、「柏拉圖創意對話圈」、「伯樂創意指標與千里馬量表」及「蘇格拉底網站」四個子計畫的計畫簡介、活動進度及部分活動成果。

3.課程與教學創新實驗－創造力教育學程

此區塊主要內容為「創造力教育學程」基本相關資料，以及本學程的七個模組：「創造力模組」、「創意師資模組」、「創意經典模組」、「魔法生涯模組」、「抗壓增能模組」、「未來領袖模組」、「創意企畫模組」之課程大綱與課程講義，並有部分課程相關照片，由於本校設有課程教學平台，故在此區塊亦放置課程教學平台的連結。

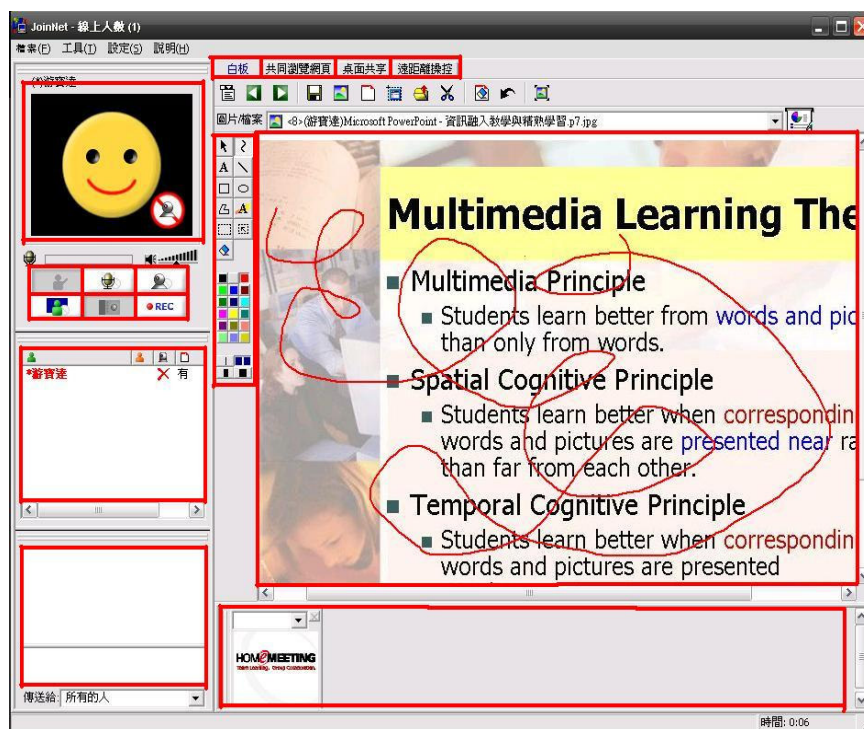
4.創意教育學院計畫討論區

本計畫使用 phpBB 設置一計畫的討論區版面，提供計畫平時相關事務的討論及記事，以作為總計畫的統籌以及與各分項計畫的聯繫等相關事宜，並以功能式及主題式的分類，建立多個不同的版面，以功能性區分，分為「公開留言版」（完全對外開放）以及「內部作業版」（需申請帳號才開放使用權限）；以主題式區分，則設有「選才制度創新實驗」、「教師創新能力提升」、「課程與教學創新實驗」等三個版面。藉由討論區的設置，提供本計畫另一個非同步對話的平台，成為計畫運作期程中的一個重要空間。

5.相關連結

此區塊主要內容為與計畫相關的連結網頁，如教育部全球資訊網、國立中正大學首頁等。

(二) Web-Office-Based 之 e-Conference



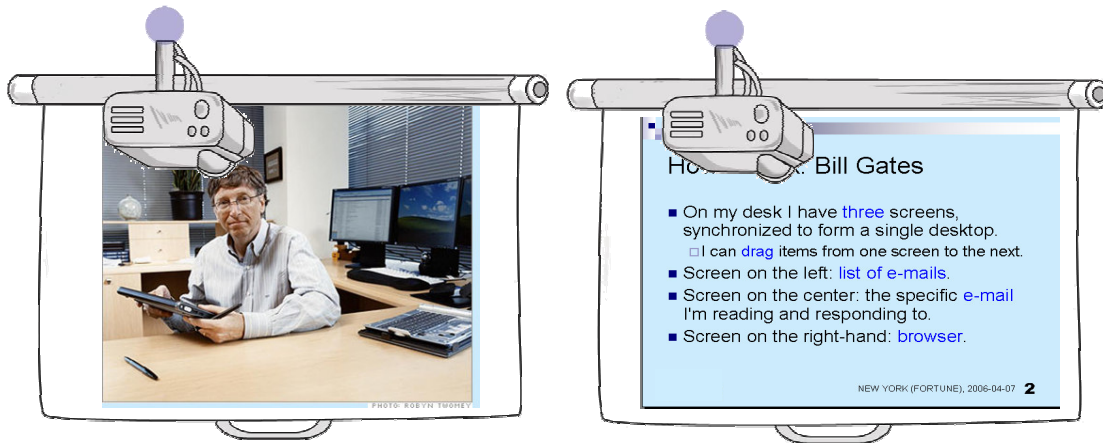
Web-Office

依據 Web-Office 為基礎的 e-Conference 可以用如上圖之 Web Office 系統進行同步式的視訊會議，會議主持人開起一個會議，所有參與會議的人員都加入到這個會議，在左上角可以顯示主持人的影像，左下角所有人員都可以透過文字彼此溝通，且可以知道這次會議有哪些人參與其中，另外在右邊主要的白板區塊，主持人可以放一些這次會議要討論之議題的投影片上去讓所有人員看，並且可以利用類似小畫家的功能在投影片上用畫筆做講解，如果主持人端允許的話，其他人員也可以用這些功能把自己的意見用畫筆呈現出來，除此之外，主持人端還可以透過麥克風把聲音傳給所有的人員，有其中

一位人員要發言的話，也可以把發言權交給他，當然，也可以顯示其他人員的視訊畫面，如此，便可以形成同時不同地的同步式視訊會議。

1. 可提供之學習活動

(1) 邀請遠端之演講者



雙螢幕顯示

Web-Office 加上雙螢幕的功能就可以應用在邀請遠端的演講者來演講，演講者只要建立或加入一個會議，而在聽眾這端架設雙螢幕，把視訊的框架拖曳出來，移到另一個螢幕，再設定為全螢幕（如上圖所示），接著把剩下的框架都移出，只剩下白板的那個框架，然後最大化（如上圖所示），如此，演講者就可以把他所要演講的投影片顯示在上圖之右圖的框架上，而演講者的視訊可以在上圖之左圖中秀出，就可以達到演講者只要在遠端不需要到現場，現場的聽眾也可以看到演講者的影像及他所要演講的內容。

(2) 舉行線上創意論壇

Web-Office 也可以應用在舉行線上創意論壇，就如同上的“Web-Office-Based 之 e-Conference”所介紹的，所有參與這個論壇的人員都

可以把他們的創意利用白板功能或共同瀏覽網頁等功能介紹給其他的人員。

◎ 「大學教師創意教學研討會」一期末成果展示及主題論文發表

本研討會主要為 MIC 創意教育學院計畫的成果發表暨主題論文發表，於 2007 年 6 月 29 日在教育學院舉辦。活動時間分為兩軌至三軌，同時進行「創意學院計畫發表」以及「主題論文發表」，其中創意學院計畫發表共分為 4 個場次，主要以分享 MIC 創意教育學院計畫年度成果為主，並針對計畫內各主軸執行狀況及成果進行研討，共計有 13 名計畫成員進行成果發表簡報；主題論文發表共分為 5 個場次，乃融合本計畫主題理念，經由對外徵稿、審稿之後的稿件篩選後，進行各主題論文發表，以促進校內外創意、創造力相關議題之交流，共計有 12 名發表人發表 11 篇論文，並有 3 篇的海報張貼論文發表。本研討會共計有 4 個時段共 9 場次的研討活動，總計有 112 人參與。除各場次的發表之外，本研討會亦與高等教育出版公司配合，於活動當天在活動會場外走廊設置各式教育書籍的攤位，供與會的教育界伙伴參考。

【課程與教學創新實驗】

◎創造力模組

依據本計畫目標共開設兩門課程，以下將區分為第一與第二學期進行工作執行情形之說明。

第一學期：創造力發展

主要修習對象為大學部學生，學年分佈為大二至大四，特性除成教本系學生以外，尚有勞工、中文、哲學、電機、生科、化工與心理系等外系同學，總計共有 42 位同學修課。此門課主要讓學生修習完畢後，可得到以下能力：

- 1.瞭解創造力的意義與內涵；
- 2.知曉企業創造力訓練的實施情形；
- 3.設計、執行、和評鑑員工創造力訓練方案；
- 4.熟知創意產生的技巧；
- 5.熟知創意解決問題法。

因此提供學生每一周兩種的創造力激盪技術，其中一種由學生設計並與老師討論後，實際在班上執行活動，達到讓學生設計及執行創造力方案的能力；另一種則由老師實際帶領同學活動。此外，由於有許多外系的修課同學，讓每一周的隨機分組活動，皆融入了其他領域同學不同的想法，激盪出更多新奇、有效的點子。期末並透過 CPS 問題解決法，由同學實際接觸企業場域，發現問題，運用該學期所學之創造力技術，進而解決問題。

第二學期：創造力發展研究

第二學期的課程係針對研究生所開設，在修習對象上，合計 21 人，以碩一同學居多，有 17 位，碩二同學則有 4 位，由於為成教所及高齡所合開課程，因此其中包含了五位高齡所同學，其餘為成教所學生。就創造力激盪技術的呈現，此學期之人數較少，讓學生有更多時間、機會表達小組所討論出的創意想法，藉由遊戲、角色扮演、情境佈置及資訊融入的方式，更加多元表達了創造力技術的內涵。而小組在事前的創造力方案設計上，透過老師指導，亦更能將其概念發揮，不僅同儕互相激勵，更是一次教學相長的良好互動。

此學期的課程，為研究所學生所開設，除了著重創造力激盪技術外，亦加入了創造力理論的探討，以 Handbook of creativity 一書為主要授課內容，探討了創造力研究的起源及觀點，並結合實際期刊研究之內容，瞭解目前創造力研究在國內外發展的情形。

此外，期中安排了一次校外參訪的行程，地點為工研院創意中心，帶領學生實地拜訪企業場域中，如何進行創意的發想，及創意團隊之工作內容、如何實施創意計畫等，讓學生能夠身歷其境，瞭解在學術研究之外場域工作的運作情況。

◎創意師資模組

透過教育學程甄選機制，分年篩選優良的研究生與大學生，參與創造力教育學程，分年修習課程統整、課程設計、課程革新與教育行動研究的卓越師資培育課程，以培養其不同的創新能力。

◎創意經典模組

- (一) 預期成果效益：如計畫目標及預期成果所述。
- (二) 實際達成情形：根據教師對學生課後的詢問發現，學生普遍對於課程內容與計畫目標或預期成果符合程度相當不錯，也可透過課程有效學習到創新經營的概念。對於在學校變革過程中學校內部次級團體資源、利益、權力關係之間的拉距也能有所理解，進一步分析次級團體間意識型態的對立或妥協，得以理解創新過程當中微觀取向的組織文化改變。惟在課堂時間控制上仍有待加強，可能因為導讀經典篇幅過長，可能造成討論時間有時會受到

壓縮，而且同學普遍對於創新經營的實務上的實踐經驗較感興趣，對於其理論基礎可能因為較為艱澀生硬，所以學生在理解及喜好上較不如實務經驗分享。

(三) 差異分析：本課程其中一個主要實施方式是透過導讀同學的帶領，開啟一個近乎焦點團體的討論模式，這樣的實施方式固然可以使每一位同學都有發言的機會，但是發言的機制或控制時間都尚未確立，使得教師課堂時間管理不易，加上導讀同學所分配之經典文獻篇幅過長，所以兩相結合下，課程的進行就必須延長至休息時間，才不容易造成討論空間被壓縮。另外，學校事務所處理之面向大多相當實務，發現到學生對於實務經驗較感興趣，對於經典當中所談及的理論，在討論過程當中就較少被討論，如何設法平衡兩者，想必是相當重要。

◎魔法生涯模組

本計畫目前共開設兩門課程，以下區分為第一與第二學期進行工作執行情形之說明。

第一學期：創意生涯規劃

主要修習對象為大學部學生，學年分佈為大二至大五，特性除成教系本系學生以外，尚有傳播與電機兩位外系同學，總計共有 43 位同學修課。考量到大學生對於個人生涯規劃的不安與未知，教學者不以學理知識的傳授作為教學方式，改以經驗分享、多元探索的教學活動，來激發學生的學習興趣，進而順利發現、釐清自我的生涯價值觀和藍圖。

15 週的課程規劃，教室課程以討論與對話、實作與模擬、遊戲等方式進行，計有 11 次，另有 1 次的專題演講；2 次的攀岩探索體驗，和最後 1 週的期末成果發表。教室中所進行的教學活動，前半段教學者運用簡單易懂的概念，帶入生涯發展與規劃的重要議題，後半段則以相關的分組活動，讓學生有機會對話、分享和實作。而攀岩係為一種挑戰自我、發現潛能的探索活動，有鑑於本校備有基本的攀岩場地，教學者特別延請專業教練，帶領同學實際體驗攀岩的樂趣。期末成果發表，則是結合了研究生與大學生的創意，激盪出一場歡樂無限、趣味十足的聖誕派對，同學們不僅有機會展現個人對未來生涯的獨特詮釋，更透過團隊合作的戲劇演出，呈現當面臨不同生涯難題時的解決策略。

第二學期：生涯諮商與輔導

第二學期的課程係針對研究生所開設，因此在修習對象上，僅有一位為一年級學生，其餘五位皆為碩二的同學。小班制的學習，讓同學們有更多機會表達意見、分享經驗，不僅同儕互相激勵，更是一次教學相長的良好互動。

15 週的課程規劃，包括 11 週的主題研討、1 次的生涯影片欣賞、2 次的生涯探索體驗活動、和 1 次的期末成果總結。

主題研討主要為生涯發展理論的探討，教學者負責 5 次主題研討，並融入創意的、經驗性生涯探索活動；6 次由學生創意發表，並帶領活動或進行討論。透過深入淺出、創意的主題導讀，讓同學們能很快掌握理論的意涵，進而連結自身經驗，每每能激發出有趣的思考方向。

本課程所決定觀賞之影片，係敘述一名無法言語的女舞者，如何力爭上游，發掘人生方向的過程，藉此引導同學們進行一連串的反思。而生涯探索體驗活動，則是聘請初級探索教育講師，帶領同學進行四至五個小組合作活動，並拋出思考問題，引發討論與分享。此課程之期末成果，是採自由辯論的方式進行，同學們必須發揮學期所學，分兩組為不同的生涯觀點進行辯護，是考驗知識，訓練表達，和展現自信的最佳時機。

◎抗壓增能模組

本年度計畫實施的情形，主要根據上述五項實施方式依序進行，茲將各執行方式詳述如下：

(一) 情緒管理與抗壓知能的傳授：有關理論性的課程主要安排在學期初進行，因此，截至目前為止，有關情緒管理與成人壓力調適知能的課程皆已結束。

(二) 聘請專家學者蒞臨演說：本年度主要聘請了醫療、飲食、經脈按摩、自然生態產品與運動等五種領域的專家學者，為學生傳授健康飲食、健康生活與抗壓增能的相關知識，分別是講解「飲食與壓力」的黃建勳醫師、教導「蔬食 DIY」的林瑞玉老師、傳授「氣功與穴道治療防治精神壓力疾病」的郭正道老師、宣導「樂活生活」的王群光醫師以及分享「與壓力共舞」、「壓力、焦慮的發生與處理—以橫越撒哈拉沙漠為例」的林義傑先生，截至目前為止，所有演說皆已完美落幕。

(三) 實作性課程體驗：在實作的項目方面，主要分為以下幾項：

1. 蔬食 DIY、穴道按摩治療體驗：此兩項體驗皆是配合專家學者的講解，直接在課堂上邊聽邊做邊學，讓同學們能在老師專業的講解之下，立即學會一些有益健康的飲食做法及放鬆疲勞的經穴按摩技巧，以便能更加深印象與正確性，達成做中學之效。
2. 創意情境問題解決體驗：以分組的方式，在課堂上給予各組同學不同的情境問題，讓同學透過小組討論，以創意方式提出解決之道與建議，讓同學們透過與他人經驗的交流，以及困境處理練習，從中學會有效的壓力處理態度與策略。
3. 定向活動體驗、健走體驗與戶外瑜珈體驗：藉由戶外課程體驗，讓同學學習互助合作與解決困難的策略，透過健走運動，讓同學鍛鍊體魄，並運用瑜珈達到舒展筋骨、放鬆身心之效。
4. 英譯報告：所謂「他山之石可以攻錯」，介紹學生相關的國外抗壓資訊，讓學生去蒐集閱讀，以累積英文實力、培養資訊收集能力，並透過認識他人豐富的經驗，獨特的問題解決方法，巧思的生活安排，正向積極的生活價值觀，以幫助同學開擴人生視野，激發創意生活巧思。
5. 「壓力認知型態問卷」問卷調查：採用的是陳清泉（1989）所撰寫的碩士論文「大學生生活壓力、認知型態與憂鬱傾向相關之研究」中的「大學生生活經驗量表」，主要是為了更深入的瞭解同學在修畢課程之後的差異情形，是否有達成預期的效果，以瞭解施行的成效如何，作為日後課程內容增修的依據。本問卷調查已在學期初進行前測，而於六月中時施行後測，

回收率為 72%，並採用統計套裝軟體 SPSS12.0 版進行統計分析。量化分析結果彙整於附件 3-5-4。

6. 課程意見調查：本意見調查將會於學期末施行，上下學期的意見調查皆已施行完畢，主要是要瞭解同學學習的滿意度與成效，以作為日後課程安排與改進的依據。

(四) 校外教學課程參訪：本次的校外教學參訪，主要是去參訪「無患子工廠」，透過王群光醫師的介紹，瞭解採用無患子的天然皂素，不僅有益皮膚健康，亦可有益環保，教導學生採用簡約的生活方式，創造樂活的生活型態。本次參訪已於五月初進行完畢。

(五) 進行成果論文發表：主要內容即是將本年度課程執行成果，進行分析與歸納，並提出建議，以作為日後抗壓課程設計的參考。在學生期中小組報告的學習成果分析方面，日前質性分析已分析完畢；就「壓力認知型態問卷」調查方面，前後測已施測完畢，也完成量化分析，並於六月中時將論文投稿發表。本論文中摘要如附件 3-5-3。

(六) 就學生學習狀況的差異分析方面，可藉由問卷量化分析結果、學生聽演講後的心得報告以及期中小組報告結果瞭解。整體而言，此堂的安排對於學生在抗壓增能方面頗具成效，學生反應藉由來上這堂課，學會了許多不同的健康飲食與健康生活的觀點，而在面對困境問題時，亦可以多方思考，系統地整理出各種解決方式。茲將學生學習心得與小組書面報告彙整於附件 3-5-5、附件 3-5-6。

◎未來領袖模組

未來領袖模組在第一年的課程規劃中，共計開設兩門課程，第一學期開設「學校領導」課程，第二學期開設「未來領袖的文化與生命觀」課程，在第一學期的課程中，主要分為六個主題項目，執行情況如下：

（一）初探的藍圖－教師課程教學

- 1.引導學生發表自我創意。隨時拋問反思激發學生創意。
- 2.鼓勵學生實作練習自我創意思考。運用文本題目與情境反應等等，訓練學生實作思維。

（二）理論的探索－同學課堂報告中英文獻

- 1.12.06 創意領導與專業發展(Lunenberg & Irby, 2006 第五章)
- 2.12.13 學校創新經營(Hesselbein, Goldsmith & Somerville, 2002 第3,4,6,8,12,13 章，張明輝，95)
- 3.12.20 塑造一個創意領導者的社區(Sergiovanni, 2001 第七章)
- 4.12.27 領導創意的學校組織文化(Smith and Piele, 1996 第六章)
- 5.01.03 創意領導與省思(York-Barr, 2001 第六章、林明地，民 91 第八章)

（三）實務的取徑－邀請教育部獲獎校長演講

- 1.11.01 校長創意領導經驗分享：嘉義市大同國小林淑美校長分享：

- （1）經歷分享，不斷學習與進修的精神。
- （2）努力終讓大同國小成為資訊種子學校。
- （3）善用社區資源與學校的教學做結合。

(4) 每年畫展、出版畫冊，實踐合作理想。

(5) 車子比喻，分享團隊的合作最是重要。

(6) 勉勵同學要隨時儲備自我能力。

2.11.08 校長創意領導經驗分享二：台中縣四箴國中洪玉水校長分享：

(1) 成功的歷程，生命的學習與實踐。

(2) 身為優質校長的能力，溝通與協調。

(3) 與校長有約計畫，拉近師生距離。

(4) 分享校務領導應具備的六大特點：一、以身作則，身體力行；二放下身段，真誠用心；三、溝通協調，和諧氣氛；四、堅持原則、型塑願景；五、人際關係，重視行銷；六、不斷進修，因應變革。

(四) 多元的觀點—同學激盪創意與領導關係

1.分組討論，意見彼此交流。

2.小組報告，欣賞多元觀點。

3.網站上傳，即時接收回饋。

(五) 學習的內化的進行方式

1.同學分享創意學校領導的自我定義。

2.同學以隱喻發表創意與領導的關係。

3.同學角色扮演學校領導情境。

4.期末評量法規練習提供實際面向。

(六) 學習的內化—學生分享創意領導的自我定義分享

- 1.就是沒有創意。
- 2.創意不是一個人想。
- 3.團體的事團體一起做。
- 4.鼓勵組員有冒險精神。
- 5.要有應變能力。
- 6.一種改變。
- 7.腦力激盪。
- 8.超越日常思維。
- 9.在有限資源下創造美好遠景。
- 10.聽、停、看。
- 11.一般人沒想到或是不認同的。
- 12.掌握先機。
- 13.是推手，如 DJ。
- 14.打破上對下。
- 15.能夠知人善任。

在第二學期的課程中，各週主要主題如下：

1. 03/07 緒論：文化、生命、創意的特質
2. 03/14 領袖與領導者的特質
3. 03/21 系統化教學設計、專題分組
4. 03/28 影像構圖、數位相機基本操作、選定專題主題

5. 04/04 專題照片資料拍攝
6. 04/11 數位影像後製處理與應用
7. 04/18 網頁架構、數位攝影運鏡
8. 04/25 多媒體與應用、影片製作
9. 05/02 網頁設計 I FrontPage
- 10.05/09 網頁設計 II Microsoft Word Publisher 2003
- 11.05/16 專題實作 I
- 12.05/23 專題製作問題與討論 I
- 13.05/30 專題實作 II
- 14.06/06 專題製作問題與討論 II
- 15.06/13 專題發表 I
- 16.06/20 專題發表 II
- 17.06/27 期末考週

實際執行上都依據教學設計的規劃進行，期間因配合學生的先備知識、資訊素養、需求與反應等因素，在網路學習素材專題製作所需的軟體選擇上有所取捨，如以 FrontPage & Microsoft Word Publisher 取代原先規劃的 Dream Weaver。另有少數週次因需配合外聘講演者的時間，而在主題進行上有先後順序的調整。

◎創意企畫模組

第一學期「成人教育方案規劃研究」之執行情形如下表所示：

單元	討論主題	閱讀材料	活動內容	備註
單元一	● 方案規劃在成人教育學中的定位	戴國良(1,2) 魏惠娟(高師期刊) Caffarella, Rosemary S.	閱讀與問題討論	● 準備蒐集作業一的資料: 「創意高齡企劃方案」
單元二	企劃案的撰寫	戴國良(3,4)	<ul style="list-style-type: none"> ● 閱讀與問題討論 ● 從企劃的理論思考營利與非營利事業在哪些方面不同? ● 營利與非營利事業在這些方面真的必須不同嗎? 	● 蒐集作業一的資料
單元三	企劃人員的能力	戴國良(5,6,7)	<ul style="list-style-type: none"> ● 歸納重要的能力特質 ● 評估個人的知識技能 	● 整理作業一的資料
單元四	作業一：他山之石：「創意高齡企劃方案」賞析	創意案例	<ul style="list-style-type: none"> ● 它們的創意在哪裡? ● 歸納創意點子 	● 作業一之報告分享並繳交
單元五	企劃案的成功與失敗 專案成功的關鍵：人（專案經理與專案團隊）	戴國良(5,6,7) Goddy, A. E. & Kozoll, C. E. Gido & Clements 原著，宋文娟譯 (10-12)	<ul style="list-style-type: none"> ● 如何更成功? ● 如何培訓企劃師? 	● 準備蒐集作業二的資料: 企劃師培訓教材、工具與課程內容
單元六	<ul style="list-style-type: none"> ● 企劃的關鍵: 企劃目標的擬定、市場的瞭解、創意的培養 ● 網站的分享 	戴國良(8,9,10) Goddy, A. E. & Kozoll, C. E.	<ul style="list-style-type: none"> ● 以高齡者為主要市場：分析市場、設定目標、融入創意 	● 蒐集作業二的資料:
單元七	<ul style="list-style-type: none"> ● 企劃的架構：系統規劃模型（有四次談理論架構：Cafferelly & Wei models） 	魏惠娟（五南書）	<ul style="list-style-type: none"> ● 如何能有系統? ● 待答問題: 系統能力是人格特質? 或後天訓練的結果? 	
單元	● 問題分析架構	戴國良(13-17)	● 閱讀與討論	● 準備作業二

元 八	的認識			之報告
	● 作業二分享報告	● 欣賞報告	● 討論	● 修改作業二並交出
單 元 九	● 創意企劃案例欣賞回顧 ● 創意點子回顧 ● 方案企劃師的培訓課程回顧	● 欣賞	● 討論	● 結束本學期課程

第二學期「成人教育行銷研究」之執行情形如下表所示：

學習項目	教學策略	評量策略
● 認識策略性行銷規劃架構	● 閱讀(圖形架構)、講述	● 期末行銷企劃案之應用
● 尋找/發現/理解創意所在	● 行銷案例欣賞 ● 網站瀏覽、實地考察	● 學生小組討論、網站評析、實地參觀企劃簡報
● 市場區隔、定位、 ● 行銷組合之理論與架構	● 閱讀、講述、概念化架構的認識	● 學生簡報閱讀心得
● 行銷企劃案之撰寫	● 實作練習	● 小組討論、學生口頭報告初步規劃架構
● 完整的企劃案之口語表達溝通	● 正式報告，加入創意要素，以呈現小組之企畫案	● 書面企畫案 ● 企劃案之基本格式 ● 創意表現處

五、成果效益檢討

【選才制度創新實驗】

本選項的項目內涵主要在研究所或大學部甄選入學採計方式中，納入有利於創造力發展之指標，並設計有效甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目。

(一) 預期成果效益：

本選項希望能夠藉由上述指標(已納入相關指標之招生簡章詳如附件 1-1 至附件 1-5)，甄選出富有創造力的人才，並從執行狀況中持續檢討與改進。

(二) 實際達成情形及執行成果：

1. 教學專業發展數位學習碩士在職專班甄選標準納入創造力相關項目。
2. 成教系所推甄採記標準新增創造力相關項目。
3. 教學專業發展數位學習碩士在職專班已於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 404 位報名者中，挑選出 30 名有創意及其他優異表現者入學。
4. 成教所之推甄亦於 2006.12.21 完成招生放榜作業，於 41 位報名者中挑選出 5 名具有創意表現者入學。
5. 成教所一般生及在職專班已於 2007.03 完成招生放榜作業，共挑選出 42 名具有創意表現者入學。

(三) 差異分析：

本選項已在多項系所的選才制度採計標準進行修正，並以招收多名具有創意表現的學生入學，然本計畫僅是第一年起步，各方面仍屬正在發展中的

階段，招收進來的創意學子，仍需要經過進一步的學習及潛能激發，始能有更多具有創意的表現。

(四) 檢討與改善對策：

本計畫執行之後，視執行狀況進行檢討教學專業發展數位專班及成教系所甄試相關措施執行項目，並持續進行研擬 96 年本院其他系所創意選才招生相關措施。在選才制度加入創造力相關指標，將有助於本院選出具有創造力的人才入學，並營造一個富有創造力的學習環境，因此，在未來的選才制度策略之中，仍會持續融入創造力相關項目，期望在每年的選才招生中，甄選具有創意表現的學子進入「創意教育學院」就讀。

【教師創新能力提升】

◎「達文西」創意教師團隊

達文西創意團隊之創意教學工作坊，於 95 學年度第一學期已完成 6 場專題演講，合計約有 100 人次教師及學生參與，師生們反應皆屬熱烈。並設計「創意教學悠遊卡」，以呈現多元創意成果，以將創意成果做一完整紀錄。

以下為本部分的成果效益：

預期成果效益	實際達成情形	差異分析
能明確定義傳統教學和創意教學的差異，以及其非線性的應用。	達成	係為學習者提供新的思考方向，跳脫舊有傳統的教學思維。
手冊預計以創意的方式呈現，讓讀者簡單易懂。	達成	不拘泥在既有的理論敘說，重點是在呈現出創意教學的精神與概念。
五大創意主軸簡易明瞭，便於學習者的五字訣	達成	融合創意教學的核心精神，從概念到具體實行連貫性相當強。

透過一系列的創意演講分享系列，能激發老師創意思考教學。	可	老師們相當踴躍的參與，且將所學實際應用在教學中，多能學以致用。
-----------------------------	---	---------------------------------

◎「柏拉圖」創意對話圈

柏拉圖創意對話圈於 95 學年度一整學年中，共辦理 7 場次創意研討活動，合計有 57 人次教師參與，藉由深度思考的對話，激盪出更多創意的觀點，並從對話之中，達到創意經驗或想法互相交流的效益，以下就六個面向進行成果效益的分析及檢討。

(一) 時間的審慎安排

針對活動六「沈思錄」活動於下學期首次舉辦倉促一事，請助理提前事先籌畫並且發 e-mail 或打電話方式通知各教師，由於此活動的對象乃是整個教育學院的教師，為確保每次活動參與人數，在規劃上必須提早通知並提前附上整學期的活動流程以利教師做時間上的規劃。

然而，下學期幾次活動舉辦下來發現，隨著活動舉辦的日期越來越逼近期末，學校教師教學與研究可說是正處於忙碌之際，但是教師們仍然抽空參加，也表示教師對本活動的支持與肯定，在此建議是可以採用頭重腳輕的方式，例如：在師生課業壓力少學期初或暑假多多密集舉辦，在暑假舉辦較具有較大的彈性時間，甚至可以擴大至校外，感受不同的地理環境的刺激，也比較可以看得出成效。

(二) 增加不同刺激創意思維的方式

針對活動七「天方夜譚」活動提到邀請校外學者來校演講，可以考慮納

入下次活動的考量。除了直接對話、影片欣賞、出遊聚餐、邀校外學者演講以外，將活動四「憤怒的葡萄」：批判自我的對話，從批評中尋找創見與活動五「你我之外」：跳脫自我、超越現在、我們還可以做什麼？以線上對話進行討論的方式納入往後舉辦的考量。此外，針對影片可能受限思想，我們考慮讓在同一時間各參與人員提供各種/多種文化的刺激，例如：提供學生課堂上有創意的作品、具有創意設計感的環境、創意大賽、創意辯論賽，或者是邀請教師認為有創意的學生來參與討論。

（三）對活動的想法體現於實務

幾次活動下來發現不僅有開設創意課程的教師有較多的實務經驗的分享，對創意也比較有概念及想法；此外也有其他教師表示，自從參與有關創意的活動，開啟對創意的許多想法，也對創意學院的對話圈活動持正向看法，在此建議，建議增設創意課程、創意活動，讓不同教師對創意想法有發揮教學的空間，也更有利於往後類似創意活動的舉辦，提供的是更具高品質、更多樣性的想法與實務的分享。此外也可以針對這幾次活動討論所歸納的心得，進一步體現於教學實務。例如：將創意納入評分標準並且先別告知的想法、於課堂上善用組內合作；組間競爭激發學生創意、學生自訂課程、指派課後作業繼續完成課堂上未完成的創意學習單等等。

（四）增加對話的次數與時間

由於在舉辦每一場創意活動，皆以營造非正式組織氣氛為主要考量，期望在無壓力的情境下，鼓勵參與人員去思考，幾次活動下來，曾有教師表示

對創意學院柏拉圖對話圈活動的肯認與鼓勵，其認為此項活動提供他們放鬆身心、刺激對教學上的多元思考以及聯繫學院教師們的感情，也因此每次活動的對話皆以暢所欲言、欲罷不能情勢收場，但往往礙於時間的考量，因此在此建議能夠增加對話的次數與時間。

(五) 延伸至校外與他校教師對話

每次活動都是就近舉辦，曾有教師表示參加過王俊秀教授的演講，也參觀過他的實驗室，讓他有觸動心弦的體會，因而建議邀請他至敝校演講，在建議部分是期望往後能夠延伸至校外與他校的教師對話，進行創意思想的交流；或拜訪不同學校接收所處環境與文化的刺激，期望擦出更多創意 idea 的火花。

(六) 創意活動結合文化藝術

本學期談及創意思維、創意教學方法，創意經驗分享與對話、創意評鑑、創意構圖，而在創意美學是本學期尚未接觸的部分，往後活動可以參加前衛藝術展，畫展，美展等非日常生活中的文化體驗，或是配合當令的文化藝術活動，譬如：去年墾丁的春天吶喊、福隆音樂祭；去年文化藝術節全台舉辦各式各樣的文藝活動，譬如：台中的爵士樂饗宴、虎尾地區的布偶節。

◎「伯樂」創意指標

預期成果效益	實際達到情形 (以「尚未」、「可」、 「達成」表示程度)	差異分析	檢討與改善對策
整理國內外創意思考教學相關文獻	達成	相關文獻資料較少，表示創意思考教學的評鑑尚未形成一較具體之理	編製國內教育相關系所之「融滲式創意思考教學」量表

		論。	
邀請大學創意教師及專家進行訪談，整理出測驗面向、題項	可	目前談論創意教學之文獻、實務評鑑，著重於中小學階段，領域專家不多。	蒐集更多國外大學評鑑之相關策略
編製題目	可	整理出之面向、題目尚待專家效度檢核	
進行施測、信效度考驗	尚未	即將郵寄問卷	
運用統計方法進行師生觀點檢驗比較	尚未	問卷回收後，及進行資料的整理與分析	

◎「蘇格拉底」創意網站

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
建立創意交流平台	蘇格拉底網站已建置完成，但後續維護及檔案更新速度及程度有待改善。	網站的維護人員以及資料提供者缺乏定期更新。	可再加強各子計畫助理與總計畫的溝通及網頁更新進度安排。
提供創意學院線上活動之數位學習活動環境	配合學校教學平台，師生可在平台上進行線上活動。	學生的使用頻率視教師要求而定。	
提供創意資源之交換、分享等之資料庫服務	部分課程資料屬於課程所需，僅對修課學生公開。	為維護修課同學權益，部分課程資料較難全部公開分享。	可與授課教師挑選課程可公開的資料，並作為可交流分享的資料。

◎「大學教師創意教學研討會」一期末成果展示及主題論文發表

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
對外發表創意學院成果，促進校內外交流	研討會當天人數雖不如預期，但仍有許多精彩的交流與對話。	因研討會辦理時間已是期末，預計可參與的人員可能處於期末忙碌而不克前往，實屬可惜。	活動舉辦時間為最大影響因素，雖有進行宣傳前置工作，但時間安排上往後仍須多注意。
對外徵求稿件，徵求與創意相關主題論文，於研討會當	第一波先行徵得稿件摘要共計有 24 篇，最後繳交全文	部分稿件因發表人個人或其他因素而撤回，造成發表篇	論文發表人本身稿件狀態非主辦單位所能完全掌握，主

天進行發表。	並進行發表者共計有 9 篇，及海報論文發表 3 篇。	數比預期略少，但仍不致對整體活動有太大影響。	辦單位已盡最大告知及提醒工作。
--------	----------------------------	------------------------	-----------------

【課程與教學創新實驗】

◎創造力模組

預期成果效益	實際達到情形 (以「尚未」、「可」、「達成」表示程度)	差異分析	檢討與改善對策
培育學生創造力技能，創新思維方式，以幫助個人尋求工作與生活上的創新與突破	達成	係為教學者課程設計的主要目的，運用創造力激盪技術，協助學生找尋生活及工作上的創新，及問題解決的能力。	除解決個人問題外，應可鼓勵學生思考多元的場域待解決問題。
幫助學生熟識組織所面臨到的創新管理及組織變革等問題，並協助其不斷求新求變以提昇競爭力	可	教學者提供生涯探索、生涯發展的知識與工具，但最終仍需要學生自發、自主地為未來發聲。	在教學上能設計讓學生有機會實作的多元活動，以替代單向的理論講述，同時也能激發學生主動探索個人生涯的動機。
瞭解創造力的意義與內涵。	達成	在大學部及研究所的課程中，後者除了明白意義及內涵外，更加入了理論的分析，使其能理解創造力背後的理論發展。	在教學中可讓學生在理論上多一點發表，同時也能瞭解學生對於理論、意義及內涵的瞭解及應用程度。

◎創意師資模組

本模組課程的參與對象為國立中正大學參與教育學院師資培育中心中小學教育學程的師資生為主，並以教育學院相關系所的學生為輔，透過課程的規劃設計實施與行動，可以培養中小學師資生因應國內課程改革的需求，奠定師資生的因應變革能力與創造力。而學生在下列學習活動上表現良好：

1. 課堂出席
2. 閱讀指定教材與補充資源
3. 課堂討論與分析
4. 個人課堂期中作業
5. 小組期末創意課程的設計與發表

◎創意經典模組

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
實務面向的所得	實務面向仍屬缺乏。	雖然上課要求同學搜尋創新經營相關概念之實務報導，但與理論閱讀部分仍稍嫌不足。	希望可以在實務報導或經驗上的學習應該更多，以求理論與實務之間的平衡學習。
學校經驗的傳承	本次內容大多停留在紙本或傳播媒體的資訊，少有實務經驗上的傳承。	因課程規劃及時間因素，本課程在一個學期的課程中，僅能以基礎的紙本資訊，提供較完善的學習資源，因此在其他實務經驗的給予上會略嫌缺乏。	未來希望可透過延請學校教師或校長到校演講，提供創新經營的策略說明及介紹，使學生得以將課堂所學在演講中獲得證實，並可藉由學生與講者之間的意見交換，淬煉學生對於創新經營概念的清晰程度。
實際經驗的獲得	本次課堂以有關創新經營的文獻作為課程之主軸，可做為未來實際經驗獲得之後的概念應用基礎。	希望能夠重視實際經驗的獲得，與參加演講不同在於耳所聽與眼所見之不同。	往後可透過到校參訪的安排，可以讓學生親眼見證及體驗創新經營的實施及作法，並藉由現場發現問題與老師或行政人員討論激盪更理想或完美的實施方式。

重視經典的脈絡性	本次課堂上有關創新經營理論的經典均為英文文獻，所談及的創新經營之理念與作法對學生來說均較為陌生，相關概念全賴教師課堂補充及學生利用課餘時間搜尋資料使其完整。	可能與學生接觸此領域的知識程度有關，因此學生在吸收相關概念時可能需要較多的時間，或是需從其他方式或面向搜尋相關資訊以促成資料的完整性。	建議可加入屬於我國教育改革下創新經營的脈絡理論，也可增加學生的接受程度及在地化知識，在他山之石，足以攻錯之餘，不忘記取在地教訓，發展屬於我國理想的組織變革與創新經營的理論模式。
----------	--------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

◎魔法生涯模組

預期成果效益	實際達到情形 (以「尚未」、「可」、「達成」表示程度)	差異分析	檢討與改善對策
啟發學生體認生涯規劃的重要	達成	係為教學者課程設計的基本精神，運用淺顯易懂的指導語，帶領學生進入個人生涯規劃之旅。	除讓學生體認生涯規劃的重要性以外，更應鼓勵學生多方嘗試學習，擬定個人的生涯方向。
幫助學生釐清生涯定向	可	教學者提供生涯探索、生涯發展的知識與工具，但最終仍需要學生自發、自主地為未來發聲。	在教學上能設計讓學生有機會實作的多元活動，以替代單向的理論講述，同時也能激發學生主動探索個人生涯的動機。
培養學生具有規劃個人生涯的能力	達成	培養學生「帶著走的能力」，是教學的主臬，教學者以多元、巧思的課程設計，發展學生具備規劃個人生涯的能力。	極力培養學生養成生涯規劃能力以外，更應提供實作的舞台，讓學生有機會展現個人獨特的創意思維。

◎抗壓增能模組

茲將預期成果效益與實際達成情形做一個簡單的分析，如下表：

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
學生能具備對壓力理論、實務、行為與反應之相關知能。	學生對於情緒管理與壓力調適的理論已有認識與概念，並能瞭解情緒與壓力的來源，從而去面對並解決它。	就此方面的學生反應良好，與預期的成效並無太大的差異。	可在課堂中增加小組討論時間，讓學生針對情緒處理與壓力事件做經驗分享，將理論與實際生活結合。
學生能經由抗壓增能體驗的學習方案規劃與休閒運動之學習，培養出抗壓增能的能力，建立和諧的健康身心。	利用實務的呼吸控制、野地定向活動、有趣的戲劇、經脈按摩、素食操作等課程，使學生學會了面對壓力或困境時，會懂得多方思考，尋找解決之道。並且反應要重新思索健康生活型態，改善目前不規律的生活作息。	在此成效方面，學生逐漸學會正確的抗壓方式與問題解決技巧，與預期成效相差不遠；唯小組討論是藉由同儕一起努力完成，對於學童獨立解決問題能力，尚無法做大幅度的提升。	可在課堂上增加「問題解決思考模式探討」，設計一個困境直接在課堂上跟同學一起討論，思考解決問題的方向與困境，提升同學日後問題解決思索的能力。

◎未來領袖模組

本模組課程分為兩門課程，分述「學校領導」課程以及「未來領袖的文化與生命觀」之相關成果效益分析如下：

(一) 學校領導

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
初探的藍圖—教師課程教學規劃	教師實際教學上，運用媒體用 PPT 引導教學。在教學技巧上，善用合作學習法以及詢問技巧，整體教學來說相當順暢。	偶有一兩位同學遲到，易打斷教學節奏，其餘都相當順暢。	善用班級經營與管理策略，將學生學習聚焦與激發思考創意的意義。

理論的探索－同學課堂報告中英文獻	學生用心理解中、英文獻內容，從報告整理中進一步認識的相關理論。	英文文章解讀稍有難度，不易完全掌握所有重點。	在教師與其他同學補充下，都有不錯的效果，同學也都能將其遇到的困難提出分享。
實務的取徑－邀請獲教育部領導卓越獎的校長演講	校長的演講在實務的觀點上相當成功，無論是其個人經驗分享，或是食物技術面的執行要點與技巧到困難的分析，都相當清楚。	時間不夠，學生提問有限。學生實務經驗有限，未能充分體會校長職務的困難。	提早提供 PPT 給學生吸收，方便提問與反思。
多元的觀點－同學激盪創意與領導關係	學生角色扮演情境。將理論與實務間連結起來，激發創意。思考上與表現上都有長足進步。在對話中深入淺出將領導理念融入當中。	表演內容可能擷取精華概念呈現，未閱讀該文獻的同學理解有侷限性。	請同學於上課前及上傳教學平台自我學習的概念，讓同學也能充分了解。
學習的內化－分享創意領導的自我定義。	期末讓每位同學均發表對創意領導的自我創意。同學依據自己吸收與經驗的整理，說出自己的創意領導概念，為自己這段時間的學習畫下完美句點。	有些學生表達力不強與易害羞，從一將表現成果打折扣。	教師擅用引導與激勵增強，或是將其概念再詮釋。

(二) 未來領袖的文化與生命觀

預期成果效益	實際達到情形	差異分析	檢討與改善對策
課堂出席	學生多踴躍出席此堂課，少數同學偶爾未出現在課堂上。	整體而言出席率可達九成以上。	教室可容納人數有限，在同學幾乎全員到齊之時，教室會略嫌擁擠，爾後開課可能需考慮人數及教室的問題。
閱讀指定教材與補充資源	課堂進行中學生對於指定教材的專注程度尚可，並多可善用補充資源。	因本課程多有外聘講師進行主題教學介紹，學生對於不同講師的反應亦因人而異。	課程的整體規劃上可再行修正，若學生的學習資源來自不同人員，可在課程設計時與講師做妥善的溝通以及在課程內容上做更妥善的安排。
課堂及線上討論與問答	本課程運用圍紀實驗室 ScrachPad 線上討論模式進行小組討論及紀錄，大部分學生均能學會初階的使用方法並加以運用在小組專題的運作中。	教師是否硬性規定線上討論模式的使用頻率及要求，會影響學生線上討論的表現。	教師在設計課程之初，可給予學生適量的約束與規定，讓各小組學生在課堂及線上討論得以有一定的成果展現。
分組網路學習素材專題製作	各組學生藉由分組討論，決定專題方向，並運用課堂所學進行專題製作。	學生的先備知識、吸收能力及興趣會影響到學習成效。	可詢問學生對於此類課程的意見，作為下次開課時的參考。
專題發表	各組學生於指定的課堂時間進行專題發表，並以個人、小組、自評、互評量表加以評分。	部分小組因技術上困難或是其他因素導致延遲發表，經由教師同意延期一週進行專題發表。	學生可能因期末諸多課業繁重，或是小組間在溝通合作上的問題，往後可調整小組人數，以及提醒學生在專題進行中可能產生的問題並預先預防並努力克服。

◎創意企畫模組

本模組的兩門課程：「成人教育方案規劃研究」以及「成人教育行銷研究」，經由前述的課程設計及實施，課程的執行成果整體而言，以創意的激發、呈現與小組的腦力激盪之學習成效最好，有關創意的簡報，特別是在口語的部份較弱，教學者在課程進行的過程中進行調查研究，經分析整理後成為一篇論文，題為「創意方案規劃的課程、教學與實施成果分析」並於創意學院計畫的期中報告系列活動中，於政治大學所舉辦的「大學之道再創新高」研討會中進行發表，該論文詳如附件 3-7-3。

六、結論與建議

【選才制度創新實驗】

選才制度方面，日後將持續以納入創造力相關指標的制度進行甄選人才入學的主要模式，期能在此一體制下，招收具有創意的新生入學，增添本院的創意氣息以及活力，即便是在計畫結束之後，此一體制仍將會持續推行，以求創意人才培育的永續發展。

【教師創新能力提升】

◎「達文西」創意教師團隊

達文西創意教師團隊於 95 學年度第一學期業已舉辦 6 場創意教學工作坊講座活動，獲得師生們一致肯定，來自校外的創意教學經驗分享，將有助於院內師生創意思考的激發，本團隊亦研擬創意教戰手冊，經由多方資料的彙整與修正，希望呈現出對於創意教學的完整紀錄，提供給後續推動創意教學的參考。

教師如何運用有創意的教學方式激發學生的學習動機，不論是哪一個科系，能夠足以引起學生學習動機的方式，大都來自於週遭環境的熟悉事物，由於這些東西與自身生活相貼近，比較容易引起學生共鳴與認同。當論及此類事物的同時，學生較易接受教師傳達的訊息，與自身初淺的印象進行反思重構，進而引起學習與研究動機。例如：廣告學經常要求學生做廣告分析，而學生取材的範例則通常是 NIKE 或是 COCA COLA 與麥當勞等創意行銷作

為題材；心理學以人為研究對象，因此觀察的對象通常為週遭同學、家人或是自己有興趣的對象。

因此，既然創意的來源來自於生活週遭，引申出的另一個重要議題，即大學教師如何發掘自己的教學創意靈感，進而刺激學生學習動機。大學教師面對的是即將進入職場以及開展人生的二十歲左右的青少年，此一族群的心智發展以及未來目標是大學教育的目的，因此，有關於生涯規劃、社會環境、專業技能等範疇，皆是教學的重要指標，然而，要掌握這些範疇的內容，除了基礎與技術性的認知之外，更重要的是隨時掌握社會氛圍，舉凡報章雜誌等大眾媒體，網路訊息或是一般社會現象所傳達出來的意義與特色，皆是激發靈感與充實本身的途徑，藉由這些途徑，不但教師可達終身學習之功效，也能掌握社會變遷，對於提昇教師教學知能與學生學習動機之教育目標，皆可達循序漸進之效。

◎「柏拉圖」創意對話圈

柏拉圖對話圈於 95 學年度共舉辦七場非正式對話活動，多場對話均有熱烈的迴響，經由一學年的運作，歸納出部分結論，在時間的安排上，往後應提早規劃整學期活動，並提早通知參與人員，以及避開教師及學生較為忙碌的時段（如期中、期末）；在活動的形式上，可構思不同以往的型態，可考慮讓在同一時間各參與人員提供多種文化的刺激，以激發更多不同形式的創意；在創意思考落實上，經由對話的思維激盪，往往可以激發教師的創意，建議往後教師在進行教學活動之時，亦可將創意的想法付諸實現，將創意確

實融入教學；在活動次數規劃上，可調查參與人員的時間，在可行的範圍內可多舉辦幾場對話活動，以激發更多創意點子；在活動空間上，以往皆為在學校附近就近進行對話，往後可安排在不同場域進行，延伸至校外甚至與他校教師進行對話等；在活動廣度上，創意美學可做為未來規劃活動的主題，因此可藉由與各類型文化藝術活動的融合，擴大本活動的廣度，從不同領域的創意之中，領略出在創意教學上的應用。

◎「伯樂」創意指標

「融滲式創意思考教學」量表的編製過程中，在文獻及專家、大學教師的訪談中，發現對於「創意教學」之定義各有歧異，然而其共同之教學目標，皆為有效的教學，並且透過創意教學的方式，在潛移默化中，激發學生的創意思考。而本研究以學生、教師雙方立場切入，欲視雙方對於創意思考教學的作法是否有所共識。

◎「蘇格拉底」創意網站

蘇格拉底創意網站的設置，在經過一學年的運作之後，在各方面仍有部分需要加強與改進的空間，原先期望此部分的空間可作為本計畫互相交流應用的共同平台，然在實際應用以及專業網頁維護上，仍需要總計畫與各子計畫多加溝通協調，始能發揮其最大效用，往後建議在此項目能有專責人員負責，不論在專業上或是網站的維護更新上，可望較為完整，並可為計畫相關人員頻繁使用無障礙，以達到藉由此平台交流互動的效益。

◎ 「大學教師創意教學研討會」一期末成果展示及主題論文發表

本研討會之舉辦，係作為本計畫在接近期末之時的成果總展現，然因為活動舉辦時間的因素，導致實際辦理情形與預期有部分落差，最後雖仍是完美落幕，並獲得多方迴響，但若能夠摒除參與人員時間因素所造成的問題，相信本研討會的後續效益可更加廣泛；在整體規劃上，籌備時程建議可更為提早，以便後續籌備相關事宜在時間上可更從容的彈性運用，不論是在主辦單位或是參與人員，皆能以更多的時間進行規劃籌備或參與活動的安排。原則上本次研討會已達到創意學院計畫成果對外公開發表以及徵求主題論文發表的效益，期望在研討會結束，或是計畫結束之後，創意的種子仍可在各地發芽茁壯。

【課程與教學創新實驗】

◎創造力模組

創造力的培養需要營造創意的情境，亦需要教師本身投入思考創造力技術的運用及創新，以藉由更多不同的遊戲、擴散性思考的方式，達到培養學生創造力之目標，再輔以聚斂性思考的技巧，達到創意問題解決。此外，從學生所展現出之創意成品，亦可看出學生之創意之展現。

而經過一年的課程實施後，獲得以下三點結論：

(一) 學生的創造力潛能可透過更多不同的方式激發，如遊戲、角色扮演、情境佈置等策略，並表現與創意思考過程及產品上。

(二) 教師開放的教學方式，讓學生不拘泥於固定的思考模式，此在擴散性思考的過程中，是具正面效果的。

(三) 協助學生實際進入場域探討組織面臨之問題，實際運用 CPS 創意問題解決法，融合創造力激盪之技術，找出問題、解決問題，可讓學生具有實際之場域的解決問題經驗。

綜合以上結論，本計畫提出以下幾點建議，作為下一年度課程設計、提供為相關研究與計畫進行之參考。

(一) 創造力激盪技術之演練，目的在於讓學生熟悉技術後，可實際運用於生活、工作及學業中所面臨之待解決問題，可讓學生事前將自己所遭遇之問題列出後，除小組討論外，更增加針對學生之個別差異性，來進行問題解決的過程，其結果亦是除了新奇外，較為有效的。

(二) 增加多元之技術呈現方式，除了這一年中所呈現的遊戲、角色扮演等活動外，開放學生使用更多的表達方式，增加創意思考的空間。是故，教師開放的教學風格，可協助學生以不受限制的呈現方式，表達創意。

(三) 異質性學生的分組，的確可以增加學生討論時更多的火花，因此在小組活動上，建議多以異質性的分組方式進行活動。

◎創意師資模組

透過此一創新的課程，可以培養中小學師資生因應國內課程改革的需求，奠定師資生的因應變革能力與創造力。而在課程上的循序漸進，有助於學生建立課程發展的基本理念與實務設計能力，且能結合創意的元素，發展

出創意的課程模組與單元。基於本模組課程具有學科的綜合性，不僅需有課程與教學的基礎，也要有各專業學科的知識背景，最好還要能融入資訊操作與設計的能力。因此，本課程若能繼續擴充，結合不同專長的教師協同授課，將有助於學生在創意課程上的學習與發揮。

◎創意經典模組

本模組課程在第一年的實施中，僅開設一門課程「創新經營與學校變革研究」，未來此門課程將繼續開設，並研擬持續增設本模組其他課程的可能性，以充實「創造力教育學程」中的創意經典模組的內涵。而在原有課程中，期望在未來提供實務面向的學習，並重視學校內經驗的傳承，可藉由安排校外參訪，增添學生的實務經驗廣度，在整體課程的運作中，仍必須重視創意經典的脈絡，以配合創意經典所應有的教學理念。

◎魔法生涯模組

創造力的培養需要營造創意的氛圍，而此氛圍需要教學者的巧思與完善的課程設計。除了從傳統的講述獲得專業知識以外，導入遊戲、探索學習、實作與模擬、辯論等創意活動，亦能提昇學生學習動機和興趣，進而培養、活用創意思考的能力。教學者所扮演的角色，係為促進者(facilitator)、顧問(mentor)或領航者(pilot)，以學生為主體，透過創意的教學規劃，引導學生瞭解自我、探索潛能、決定未來。

而經過一年的課程實施後，獲得以下幾點結論：

(一) 學生的潛力可透過教學者有創意的教學策略實施，而被開發與利用。

(二) 師生間暢通的對話與討論，有助於專業知識概念的澄清和反思。

(三) 開放的教學風格，對不同特質學生（內、外控）產生不同效果，整體而言，為正面、有意義的教學成效。

(四) 塑造自由、支持的學習環境，可幫助學生進行創意思考。

(五) 創意的堅持需兼顧內外動機：學生的創意無法僅憑兩小時或是一學期的教學，就能發揮持久效能，所以除了課堂提供之知識外，教學者拋給學生更多的問題去思考及提供更多尋覓創意生涯的訊息更為重要。

(六) 學習評量上強調創意的發想與實踐，有助於培養學生的創造力思維。

綜上所述，本計畫提出以下幾點建議，不僅作為下一年度課程設計的參考，更可提供為相關研究、計畫進行之指引：

(一) 增加學生的實作機會：透過實際動手的經驗，有助於驗證知識理論，和進一步的內化。

(二) 加強創意教學策略的應用：創意教學，已被研究證實有助於學習的理解與興趣的激發，教學者可多元活用創意教學的各項策略與工具。

(三) 建立無障礙對話機制：師生和同儕間若有良好的互動，將有助於分享的深度，點子的激盪，使教學更為靈活、彈性。

◎抗壓增能模組

整體而言，本年度計畫施行之後，藉由學生學習的狀況來看實施成效，可歸結以下幾點：

(一) 本課程適合於大學生修習，並有助於大學生生活適應問題。由於大

學時代是許多莘莘學子開始獨自在外生活與求學的時期，是訓練自我獨立與自我負責的重要時期，加上大學生涯多采多姿，亦無絕對的升學壓力，因此，很可能會陸續面臨許多生活方面的問題。本課程主要即是教導學生在日常生活裡如何做好自我的情緒管理，以及如何因應各種壓力問題，讓同學及早學會抗壓增能的技巧，以從容面對往後充滿壓力與挑戰的生活。本課程實施後，同學皆反應良好，並獲得大家一致推崇。

(二) 多元化的課程安排有益於同學瞭解如何釋放壓力。多元化的教學安排，不僅可以增加學生學習的動機，亦可幫助學生瞭解除了常見理論性的抒壓方式之外，尚還有許多釋放壓力，調節身心的健康管道，讓學生懂的運用多元的管道，找到適合自己解決問題與抒壓的方法。

(三) 實作性課程可幫助同學加深印象，並延續應用於日常生活中。從做中學的課程，藉由老師在一旁指導，不僅可以及時校正學生做錯的地方，使學生能學到正確的技能，亦可加深學生印象，培養學生帶得走的能力，以便於學生將其所學應用於日常生活中。

(四) 課程多強調如何解決日常生活問題與維持健康的身體，較未深入探討健康心理的培養。目前本課程是以一個基礎性的課程為主，主要是要讓同學瞭解情緒與壓力的調適方法，以及建立一個健康生活，著重於一般性的議題，對於深層的心理議題尚未有深入的探討，因此有時可能無法幫助同學解決較複雜的心理層面問題。

根據以上幾點結論，在此作出幾點建議，以作為下次課程設計的依據：

(一) 安排「問題解決」類型的探索性課程。藉由教師設計一些活動或情境問題，在課堂上直接和學生一起探討可以解決的方式，讓每位學生都能從中學習以多元的角度去看待問題，培養自身解決問題的能力。

(二) 聘請心理專業人員蒞臨演說，提升學生健康心理能力。在聘請各類專家學者的範圍上，更擴展各專業的領域，藉由聘請心理專業人士，如精神科醫師、張老師社工，或是與學校輔導室合作，聘請輔導老師到課演說，以專業心理學角度，教導學生在面臨壓力時，可從哪幾方面多做思考，培養學生正向積極的價值觀，提升健康心理的能力。

◎未來領袖模組

本模組課程在課程規劃及設計上，需進行更系統化的整合，如何將未來領袖的概念融入課程，並從領導的理論與實務著手，係為未來所需要努力之處，而在各項軟硬體設備上若能更加充實，則對於學生的專題製作更有助益。期望未來可藉由此系列課程，持續激發師生創意，共同創造創造力教育的美好未來。

◎創意企畫模組

根據本計畫的執行，教學結果的調查以及成效之檢討，歸納出以下的結論與建議：

(一) 結論

1. 選修這門課的學生，學習前在方案規劃的能力，及與方案規劃密切相關的情境分析、行銷、敏察需求及預算編列等能力方面，普遍偏低，在五點量

表自評中都低於 3。

- 2.學生在學習後，各項專業能力都提升至 3 以上，特別是方案規劃的能力，提升的情形頗為一致，足見方案規劃能力需要訓練，也可以訓練。
- 3.學生覺得自己在學習前最弱的幾項能力，學習後雖然能力都提昇了，但是仍不是他們覺得最強的幾項能力，以一學期 36 小時的時間來學習這項能力，顯然不足。
- 4.學生的專業能力在學習前與學習後，提升情形達顯著的差異，這門課的上課方式有助於方案規劃一門課的學習。
- 5.這門課的上課方式，對於學生創造力的提升也有幫助，換言之，團隊討論有助於學習。
- 6.學生的系級與班別不同，其專業能力也有顯著的差異，碩士在職專班的學生學習後能力提升情形最明顯，工作經驗有助於理解企劃的理論。
- 7.團隊合作學習的教學策略有助於企劃案的產生，透過團隊合作有助於創意的激盪。
- 8.團隊合作學習的教學策略雖有助於企劃案的產生，但是研究者所任教的學生中，卻不知道如何激發團隊成員的創意，他們對於企劃案的評鑑賞析能力仍覺不夠。
- 9.女性比男性更喜歡團隊合作的學習方式。
- 10.先前是否具備方案規劃的實務經驗，對於創意方案規劃的學習，並沒有影響。但是多元化的教學策略、經常性的學生互動討論、視覺性的輔助，教

材、具體的演練、協同的教學或輔導人等，都有助於創意的激發與整體學習的成效。

11.多元化的教學策略、經常性的學生互動討論、視覺性的輔助，教材、具體的演練、協同的教學或輔導人等，都有助於創意的激發與整體學習的成效（成人教育方案規劃之課程）。

12.有助於創意能力的教學策略為：閱讀、企劃實做、實地訪視、網站欣賞與小組討論（成人教育行銷研究之課程）。

（二）建議

1. 增加這門課的教學時數：方案規劃包含多項專業能力，一學期的時間，無法涵蓋各項能力層面的學習。

2. 設計企劃能力學程：有助於學生更完整的把企劃的理論與實踐之各項能力學好。

3. 增加學生的實作機會：工作經驗有助於理論的學習理解，加強實作中來學習的設計。

4. 加強應用團隊學習策略：教師宜認識更多元的團隊運作方式。

5. 加強創意教學策略的學習與應用：創意教學的方式，有助於學習的理解與興趣的激發，教師要學習更多的創意教學策略與工具。

（三）教學者的省思

1. 比較「成人教育方案規劃研究」與「成人教育行銷研究」兩門課的期末成果發表，發現以兩學期的時間，提供學生從「企劃」到「行銷」比較完整

的概念。

2. 學生把參考書上的理論與架構應用得更為一致，報告的技巧也表現得更純熟。
3. 整體學習成果達 85%以上，剩下的部份，也非在課堂上所能學到的（需要真槍實彈的經驗來補足）
4. 學生的創意呈現，早已超越老師。
5. 需要重新思考創意的意涵與功能及呈現方式，使學生對創意教學的認識更為深入。

七、附件（分為附件 I、附件 II、附件 III 共三本）