

教育部輔導大學校院推動創意學院補助計畫

MIC 創意教育學院計畫

96 學年度執行計畫

指導單位：教育部

申請單位：國立中正大學教育學院

計畫主持人：胡夢鯨院長

中華民國九十六年六月五日

MIC 創意教育學院計畫

96 學年度執行計畫

目錄

壹、96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表.....	02
貳、95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表.....	03
參、計畫摘要表.....	05
肆、選項理由.....	06
伍、學院現況.....	08
陸、參展構想.....	09
柒、投入行政主管及教師人員.....	30
捌、預期達成目標.....	31
玖、學校持續編列經費預算同意書.....	33
拾、經費概算.....	34
拾壹、附錄.....	41

壹、96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表

計畫單位	國立中正大學 教育學院				
教育部輔導大學院校推動創意學院 第二年（自 96.8.01-97.07.31） 經費需求（千元）	申請補助		自籌額度		
	經常門	資本門	經常門	資本門	
內容選項	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗（必選）				
	<input checked="" type="checkbox"/> 組織經營創新實驗				
	<input checked="" type="checkbox"/> 校園場景創新實驗				
	<input checked="" type="checkbox"/> 教師創新能力提升				
	<input checked="" type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗				
	<input type="checkbox"/> 創意學子人才培育				
	小計				
總計					

主持人姓名	胡夢鯨	服務學校/單位	國立中正大學教育學院
聯絡電話	(公) 05-2720411 (宅)		(手機)
電郵地址	嘉義縣民雄鄉大學路 168 號	傳真號碼	05-2722701
承辦人姓名	林瑋珊	服務單位/職稱	國立中正大學/兼任助理
聯絡電話	(公) 05-2720411 (宅)		(手機)
電郵地址	嘉義縣民雄鄉大學路 168 號	傳真號碼	05-2722701

申請人簽章：

承辦人簽章：

學院主管簽章：

貳、95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表

(1)學校名稱	國立中正大學	填表日期	96 年 6 月 1 日
(2)填表人姓名	林瑋珊	填表人職稱	兼任助理
		填表人電話	
(3)95 年度教育部核定補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (已完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目? <input checked="" type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input checked="" type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子		
(4)96 年度申請補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (必選) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input checked="" type="checkbox"/> 校園場景 D. <input checked="" type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子		
(5)95 年度計畫經費執行現況	總投入金額_____元 = A.+B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 教育部補助_____元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌_____元		
(6)96 年度預計計畫經費來源	預計總投入金額_____元 = A.+B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 申請補助_____元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌_____元		
(7)95 年度計畫相關活動與成果	A. <input checked="" type="checkbox"/> 完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目 (詳成果報告第_____頁) <input type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input type="checkbox"/> 修改自原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出差異分析說明) <input type="checkbox"/> 延用原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出延用原因) B. <input type="checkbox"/> 已於本計畫透過創意人才評選策略、方式、程序與題目進行選才 (計_____名學生參與甄選, 甄選_____名) C. <input type="checkbox"/> 完成空間規劃報告 D. <input type="checkbox"/> 學生創造力/創意社團: _____個、_____社員 E. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力融入教學: <u>6</u> 年級、 <u>13</u> 科目、 <u>6</u> 班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: <u>6</u> 場、參與數: <u>100</u> 人次; 學生: _____場、參與數: _____人次 G. <input type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: _____場、參與數: _____次 H. <input type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: _____場、參與數: _____人次 I. <input type="checkbox"/> 校內/校際創意競賽活動: _____場、參與數: _____人次 J. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視_____則; 報紙_____則; 雜誌: _____則; 網路_____則 K. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設 <u>1</u> 個, 網址為: http://140.123.23.79/c54027/su/ L. 其它重要成果 (條列簡述):		

<p>(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果</p>	<p>A. <input type="checkbox"/> 設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. <input type="checkbox"/> 規劃/完成校園空間改造</p> <p>C. <input type="checkbox"/> 落實創造力融入教學：_____年級、_____科目、_____班級</p> <p>D. <input type="checkbox"/> 鼓勵學生創造力/創意社團：_____個</p> <p>E. <input type="checkbox"/> 辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：_____場、參與數：_____人次； 學生：_____場、參與數：_____人次</p> <p>F. <input type="checkbox"/> 辦理創意教學或學生創意作品展示：_____場、參與數：_____人次</p> <p>G. <input type="checkbox"/> 辦理學生創造力/創意培育營隊活動：_____場、參與數：_____人次</p> <p>H. <input type="checkbox"/> 辦理或鼓勵學生參與校際創造力/創意競賽活動：_____場、參與數：_____人次</p> <p>I. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導：電視_____則；報紙_____則；雜誌：_____則； 網路_____則</p> <p>J. <input type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設_____個，網址為：_____</p> <p>K. <input type="checkbox"/> 其它重要活動及預期成果（條列簡述）：</p>
<p>(9)95 年度執行成果自我評估、重要觀察發現、問題及改進方法</p>	

參、計畫摘要表

本校的校訓是「積極創新，修德澤人」，本校自創校伊始，即甚重視教學制度的創新及創意人才的培養。本計畫的主要目的，是要建立一所符合校訓精神(Made In Chung-Cheng, 簡稱 MIC) 的創意教育學院。繼本計畫去年的執行之後，擬於 96 學年度繼續執行，故本計畫的持續實施，係為達到下列各項具體的目的：

- 一、營造一所有創造力的優質教育學院，包括選才制度、組織經營，及校園場景的創新實驗；
- 二、提升本院教師的創意表現及創新教學能力；
- 三、實驗創造力教育學程，培養有創造力的優秀教育人才。

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，首先要在組織經營方面有所創新，以營造出有創意活力的文化氛圍；在學院場景方面，因應教育學院二館即將於 96 年底完工，擬設計一個動靜皆宜的創意空間，以提供師生創意表現的平台。進而在此創意十足的空間環境下，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。

為達到以上的目的，本計畫提出以下的選項，以營造創意教育學院：

- 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、**組織經營創新實驗**—推動組織與管理再造，朝向網路化組織、學習型組織及扁平化組織等三個方向改造，以營造有利於創意開展的文化氛圍；
- 三、**校園場景創新實驗**—設置一個動態創意展示的「未來劇場教室」，規劃一個靜態創意展示的「教育光廊」，並設計教育學院二館的空間規劃，以及逐步改造教育學院一館的硬體環境，使本院成為一個古樸、芳香、活力、創新的教育學院；
- 四、**教師創新能力提升**—「達文西」教師創意團隊持續運作，形成廣泛的創意師生社群；「柏拉圖」創意對話圈繼續推行，以分享教師的創新教學成效；並以「伯樂」創意指標，評估教師創意能力表現；將「蘇格拉底」創意網站擴大運作，以維持創意交流平台運作，持續整合創意教學資源；
- 五、**課程與教學創新實驗**—95 學年度開辦的創造力教育學程，將持續推動，主要分為七項子計畫推動，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，課程規劃方面亦持續推廣更新，並以「千里馬」指標，評估學生創意能力表現。

本計畫將分三年推動完成，經第一年獲得補助後，第二年經費。

肆、選項理由

國立中正大學教育學院（以下簡稱本院）為甄選具有創造力潛能的學生，培養其成為創意優質人才，並全面提升本院師生的創造力，特依據「教育部輔導大學校院推動創意學院補助要點」，訂定 MIC 創意教育學院計畫（MIC 係指 Made In Chung-Cheng 之縮寫）（以下簡稱本計畫）。

本校的校訓是「積極創新，修德澤人」，本校自創校伊始，即甚重視教學制度的創新及創意人才的培養。本計畫的主要目的，是要建立一所符合校訓精神（Made In Chung-Cheng，簡稱 MIC）的創意教育學院。繼本計畫去年的執行之後，擬於 96 學年度繼續執行，並融合創造力教育於本校體制中，故本計畫的持續實施，係為達到下列各項具體的目的：

一、營造一所有創造力的優質教育學院，包括選才制度的創新實驗、組織經營的創新實驗，及校園場景的創新實驗；

二、提升本院教師的創意表現及創新教學能力；

三、實驗創造力教育學程，培養有創造力的優秀教育人才。

為達到以上的目的，本計畫提出以下的選項，理由說明如下：

一、選才制度創新實驗－甄選出有創意的人才

本院在選才制度方面，已於去年度開始將創造力相關指標納入選才制度之中，包括大學部推薦甄選制度、研究所推薦甄選及入學考試的初試（筆試及資料審查）及複試（口試），將創造力相關指標納入選才機制，將有助於甄選出有創意的人才入學，本計畫亦將會在第二年的選才制度之中，將創造力相關指標融入，並內化為本院系所選才制度的特色之一，相信將透過此一機制，可甄選出較有創意的人才，在其入學後施予創造力的培育，假以時日，本院將可培養出更有創造力的教育人才。

二、組織經營創新實驗－營造有利於創意開展的文化氛圍

一個創意學院的發展，必須要有良好的基礎建設（Infrastructure）支撐。基礎建設包含軟體和硬體兩方面的建設。軟體方面的基礎建設，基本上指的是組織經營方面的革新運作；而硬體方面的建設，則主要指的是學院環境的整建。這兩方面的建設同等重要，缺一不可。

本院目前在組織經營方面，雖已建立各種良好的制度，例如各種委員會的運作，全院的教師論文發表，以及教育學術講座；也有規劃完善的中長程發展計畫，引導本院未來的發展方向。然而，在組織經營方面仍有很大的調整空間，本院師生之間還需要更多的互動機制和交流平台，作為共同激發創造力的活水泉源。沒有組織經營方面的創新實驗，將無法營造出有利於創意開展的文化氛圍。因此，本計畫團隊擬將組織經營方面的創新實驗納入本計畫中，作為支持創意發展的軟體基礎建設。在本計畫中，本院將推動組織與管理再造，朝向網路化組織、學習型組織及扁平化組織等三個方向改造。

三、校園場景創新實驗－創意未來劇場和教育光廊

創意學院的發展，除了組織經營方面的創新外，還要靠良好的硬體基礎建設予以支援。本院目前在教育館的硬體基礎建設方面，與一般學院並無特別不同之處，除了一般教學行政和研究空間外，並無任何所謂創意空間的設計。在空間視覺和應用方面，部分空間設備老舊，雖然仍屬合用，但未能突顯或發展本院師生的創意。本院現有的空間設計，無

法提供一個場景或平台，讓本院師生展現他們的創意表現。因此，本計畫團隊打算將校園場景創新實驗納入本計畫中，期望藉此計畫營造出一個能夠讓師生發揮創意的空間平台。

此部份計畫將包含靜態與動態兩個項目，靜態部份是希望設計一個「教育光廊」的創意展示區，以展示本院師生的各種創意作品，使本院師生得以浸濡在充滿創意作品的環境之中，在教師教學與學生學習中，可時常獲得不一樣的創意元素刺激；動態部份是要運用現有的階梯教室，改裝成一個未來劇場教室，希望藉由新的空間規劃，更新舊有設備，將原有的空間加入更多彈性，可讓師生展示他們動態的創意作品，並運用舊空間的新規劃，激盪出別於以往的創意表現。另外本校教育二館的興建，亦提供了本院師生新的活動空間，本計畫亦希望以未來教室的創意理念，內化至教育二館的空間規劃中，不論是舊有的一館或是新建的二館，都希望能夠以完善的規劃，產生新的改變，以作為本院在計畫結束之後，仍可留下饒富創意的有限空間，提供給未來的師生發展無限的創意可能。本計畫的最終目標，是將本院的空間場景，營造成一個古樸、芳香、活力、創新的教育館，成為一個饒具創意與教育意義的教育空間。

四、教師創新能力提升—「達文西」團隊持續運作，形成創意社群，整合創意資源

本院於第一年的計畫中，建立「達文西」創意教師團隊，藉由活動的舉辦形成創意社群，並研討創新教學方法，編輯創意教學教戰手冊，以進行統合創意教學紀錄，並輔以「柏拉圖」創意對話圈的研討，透過自由開放的對話，分享教師間的教學成效，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，以及建立「伯樂」指標以評估教師創意能力表現。在第二年的計畫中，本計畫將持續推動「達文西」創意教師團隊的運作，藉由活動舉辦促進校內外師生的交流；「柏拉圖」創意對話圈的研討亦將更深入的持續進行，以第一年的成效為基礎進行更深度的對話思考，以促進教師創新能力的內化；「蘇格拉底」網站的設置，亦需持續更新及維護，期能藉由此一數位平台，整合本院師生創意成果；並已發展出的「伯樂」指標，進行教師創意能力表現的評估並給予建議。

五、課程與教學創新實驗—開設全院創造力教育學程

創意學院最重要的目標，是要培養出有創造力的國家人才。而創意人才的培養，最直接的一條途徑，就是透過課程與教學的創新實驗。本院自第一年的計畫，即規劃一套創造力教育學程，希望透過學程的資源整合，以完整的規劃課程提供，培育學生全面的創造力。創造力教育學程經校務會議通過後，將持續施行。在第二年的計畫中，本院將以第一年的執行狀況為基礎，繼續擴大推廣創造力教育學程。本學程分為七項子計畫推動，每項子計畫包含一個三年的課程模組，每個模組一年包含兩門科目，學生可以自由選修模組科目；修滿二十個學分以上之課程，即依本校規定授與創造力教育學程證明。本計畫並會以「千里馬」指標，評估學生創意能力表現，期望藉此課程與教學的創新，以及學生創意能力的評量，能夠提升本校學生的創造力。

貳、學院現況

一、現況

本院奉教育部核准，於民國八十八年八月正式成立，目前設有成人及繼續教育學系（設有大學部、碩士班、博士班）、犯罪防治學系（設有大學部、碩士班及博士班）、教育學研究所（設有碩士班及博士班）、師資培育中心（設有小學學程與中學學程）、課程研究所（博士班）、運動與休閒教育研究所（碩士班）和高齡者教育研究所（碩士班）。本院 95 年度計有專、兼任教師共 71 人，其中專任教師 38 人，兼任教師 33 人。專任教師中教授 10 人，副教授 5 人，助理教授 18 人。

本院設立的宗旨，是要培養國家未來所需要的各類師資（教學）、教育領導（行政）及教育學術（研究）人才。本院是一所結合學校教育、課程研究、成人及終身教育、高齡者教育、運動休閒教育及犯罪防治教育的綜合性教育學院。本院的高齡者教育研究所在國內屬於唯一的研究所，成人教育系所及犯罪防治系所在國內同領域中已達領先的地位，師資培育中心連續兩年被教育部評鑑為第一等的中心。凡此皆顯示，本院無論在教學、研究、輔導或服務各方面均是一所優質的教育學院。

二、研究經驗與實績

本院教師依各系所的獨特研究領域，向國科會、教育部、國民健康局及其他部會與地方團體爭取研究計畫，已累積不少的專書與期刊論文，研究成果豐碩。尤其在教育學、課程改革、師資培育、成人教育、犯罪防治、高齡者教育、與運動休閒教育等學術研究領域有相當大的貢獻。90 至 94 年共發表 SSCI 論文 9 篇、TSSCI 論文 16 篇、發表於有審查制度、專書論文及國內外研討會之篇數共 460 篇。本院 93 至 95 三年內爭取的建教合作案共 88 件，其中國科會委託者 53 件，教育部及其他單位 35 件，總金額計約 5,825 萬餘元，平均每年每位教師發表 0.542 件國科會論文，平均經費 31 萬餘元。

另為促進國際交流，94 年至 96 年共辦理 3 場國際學術講座，邀請國外學者 Marvin Berkowitz 教授、Mark B. Ginsburg 教授及 Val Rust 教授蒞校演講。此外，本年度共辦理 10 場全院教師論文發表會，計發表 20 篇學術論文。

參、發展構想

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，首先要在組織經營方面有所創新，以營造出有創意活力的文化氛圍，並在學院場景方面，設計一個動靜皆宜的創意空間，以提供師生創意表現的平台。然後在此創意十足的空間環境下，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，因此在經過一年的計畫執行之後，規劃持續進行的第二年執行計畫，期望創造力教育的推廣，能夠永續發展。

本計畫的整體發展構想，請參閱圖 1：

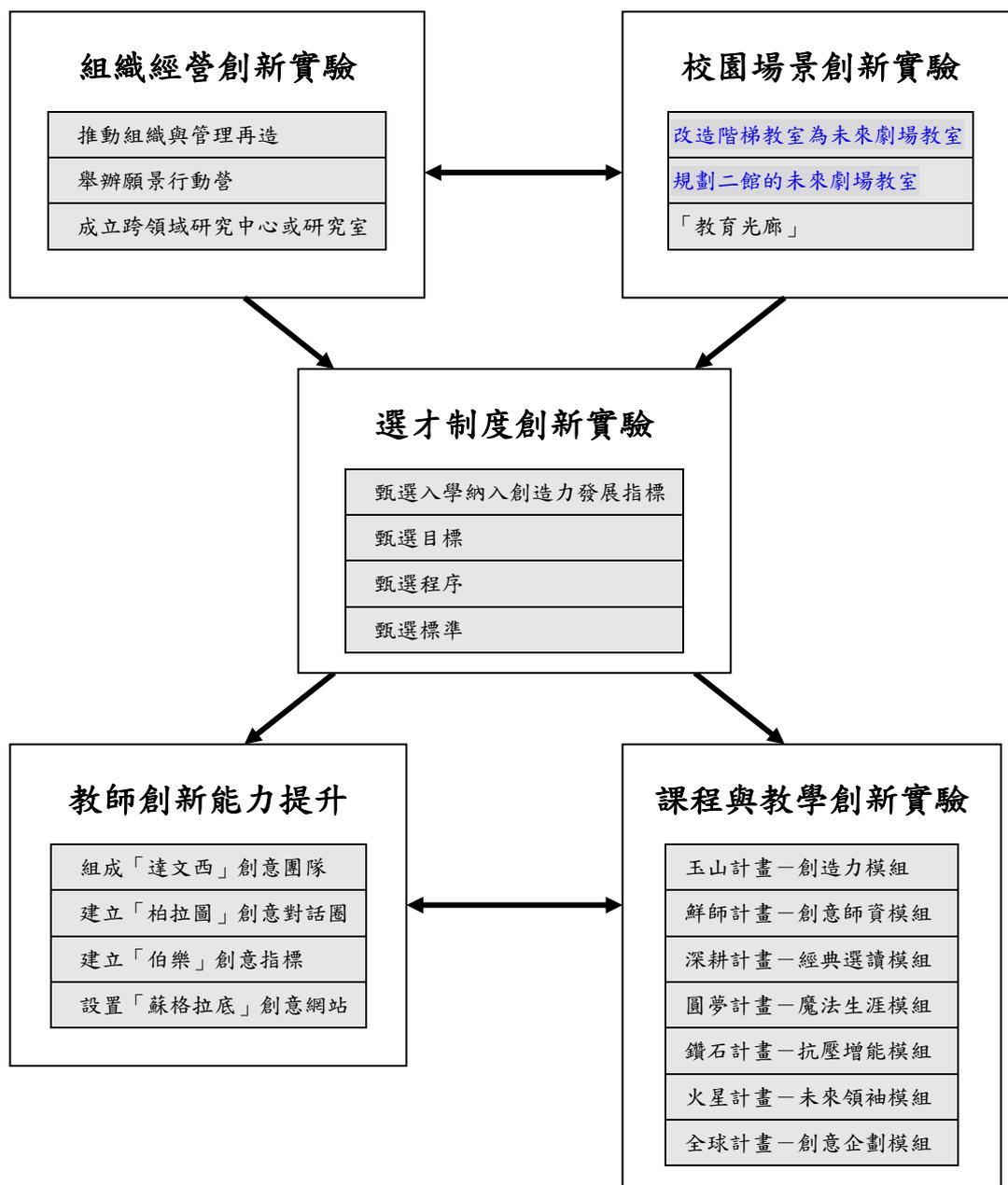


圖 1 創意教育學院發展構想圖

一、選才制度創新實驗

(一) 甄選入學納入創造力發展指標

訂定「國立中正大學教育學院多元創意甄選入學要點」，將創造力發展指標納入甄選入學採計標準之中。

(二) 甄選目標

全院大學部招生名額六十名中，一半提供推薦甄選，每年約可選出三十名有創意的大學生；研究所碩士班及專班全部招生名額約一百八十名，透過創意甄選機制，將

可選出有創造力的學生二百一十名，促使本院成為具有創意、活力與行動力的教育學院。

(三) 甄選程序

1. 訂定多元創意甄選入學要點；
2. 由本院主管及學者專家組成創意甄選五人小組（含院長或系所主管一人、招生單位教師二人及創造力學者專家二人）；
3. 進行多元創意甄選入學初審及複審；
4. 公布甄選通過之學生名單。

(四) 甄選標準

1. 大學部推薦甄選入學
 - (1) 第一階段：初試（40%）
 - a. 學力測驗成績（20%）
 - b. 資料審查（20%）—創意作品（10%）、其他創意經驗或成就（10%）
 - (2) 第二階段：複試（60%）
 - a. 口試（20%）
 - b. 創造力測驗（試）（20%）
 - c. 現場創意企劃（10%）
 - d. 現場創意表演（10%）
2. 研究所碩士班甄選入學
 - (1) 第一階段：初試（40%）
 - a. 筆試成績（20%）
 - b. 資料審查（20%）—創意作品（10%）、其他創意經驗或成就（10%）
 - (2) 第二階段：複試（60%）
 - a. 口試（20%）
 - b. 創意計畫（20%）
 - c. 創造力測驗（試）（20%）

(五) 甄選原則

1. 大學部推薦甄選入學篩選倍率：三倍；
2. 成績計算著重考生在創造力方面的表現；
3. 全部考生統一接受創造力測驗（試）；
4. 設置最佳創意獎學金，增加招生競爭力；

二、組織經營創新實驗

本院現有的組織方面，係以系所和中心為主，彼此平行，獨立運作；而在經營方面，則主要以各種委員會的方式，由全院教師參與運作。目前本院各單位及各委員會雖然個別運作良好，但是在組織經營方面，比較缺乏的是橫向的聯繫，以及團隊的互動。因此本計

畫將朝下列方向進行組織經營的創新實驗：

(一) 推動組織與管理再造

本院組織經營將朝向下列三個方向改造：

1. 網路化組織：推動 IO 聯網組織，建立各種資訊通路，實施網路化管理。
2. 學習型組織：推動學習型組織，建立各種研究團隊或學習小組，實施深度匯談及腦力激盪，建立共同願景，尋求行動策略。
3. 扁平化組織：推動組織扁平化的運作模式，院長與系所主管早餐會報，與師生共進下午茶，聆聽各方意見，形成決策共識。

(二) 舉辦願景行動營

每學期舉辦一次全院教師的「願景行動營」，匯聚全院共識，並產生具體行動。

(三) 成立跨領域研究中心或研究室

全院教師依專長及研究興趣，歸屬不同之研究中心，參與各領域之研究室，進行跨領域之科際整合研究。

三、校園場景創新實驗

為使本計畫的各項實驗成果能夠具體呈現，本計畫打算設置一個以動態創意展示為主的「未來劇場教室」，亦規劃了一個以靜態創意展示為主的「教育光廊」，然後逐步改造教育館的硬體環境，規劃教育二館的空間配置，使教育館成為一個古樸、芳香、活力、創新的教育空間。第二年的計畫構想如下：

(一) 規劃設置「我的天空教育劇場」

教育一館的階梯教室（約可容納 123 人），為本院唯一的階梯教室，不論是課程或是活動均為本院師生廣泛使用，然目前該教室內的設備，已有部分老舊損壞的現象，舊有設備的不足更在使用上造成些許不便，優良的空間應有優良的規劃以達其最大的效用，因此本計畫擬改造原階梯教室成為多功能用途的未來劇場教室，充實多媒體及視聽設備，以作為師生動態創意展示空間；而在 96 年底即將完工的教育二館，亦加入未來劇場教室的空間規劃，希望在教育二館的階梯教室中，亦設計成多功能用途的劇場型教室，此類空間可展示師生動態創意作品，如：創意短片、創意短劇、創意歌謠、其他創意作品，打造本院師生的未來劇場教室，使本院師生在教學與學習之時，能夠擁有一個可以發表與分享創意的最佳舞台。

(二) 規劃設置「教育光廊」

運用教育館一樓大廳及部分通道，設置「教育光廊」，作為靜態創意展示區，並運用電子導覽方式，展示師生創意作品，如：創意設計作品或光碟、創意作業或報告、創意照片、創意教具、創意網站或部落格、其他創意作品等。在開始推動創造力教育之後，師生們皆會有許多創意的作品，因此本計畫希望提供平台與空間展示師生們的創意成果，以達到資源互相流通，創意點子廣為周知的效益。

(三) 營造古樸、芳香、活力、創新的教育館

古樸重在傳承，芳香意在舒適，活力代表動力，創新象徵進步。

1. 古樸：設置中外教育名家長廊，陳列其照片，介紹其生平事蹟；
2. 芳香：滿溢書香（讀書、說書）、

洋溢花香（教育家花園：一F中庭花園、三F空中花園）、
飄逸咖啡香（咖啡廣場）

3. 活力：舉辦師生才藝大賽（院K比賽）、設置體適能小間
4. 創新：舉辦創意教育學院形象 logo 徵選比賽、點子王創意大賽，頒發獎牌、獎狀或獎金，鼓勵學生將創意應用到生活之中。

四、教師創新能力提升

為了全面提升本院教師的創新能力，本計畫從建立教師創意團隊著手（名為「達文西」創意團隊），形成一種對話的氛圍（名為「柏拉圖」創意對話圈），經由不斷地團隊互動和深度彙談的方式，激發教學創意，提升創新能力。再者，為能具體瞭解本院教師創新能力提升的情況，本計畫擬自行研發教師創新教學之指標及量表（名為「伯樂」創意指標），藉以評估教師創意能力表現。此外，為使本計畫所做出之各項創意成果能夠向外界分享，擬在本校數位學習中心的支援之下，建立一個創意分享的平台（名為「蘇格拉底」創意網站），藉以整合創意教學資源，分享創意教學成果。在第一年的計畫執行中，已初步完成上述規劃事項，期望在未來的第二年，繼續舉辦相關活動、執行相關業務，以更深入的角度切入，進行更具深度及廣度的創意激盪，擴展現有的資源，並以未來永續發展為目標。

（一）擴展「達文西」創意團隊

1. 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，本計畫第一年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。經過第一年的執行，已有部分成果，期望在第二年能夠繼續透過團隊的力量，強化院內教師的創意思考能力，並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。

2. 計畫內容

本計畫之內容包括下列三個活動設計：

- （1）導入(induction)活動：形成創意師生社群
- （2）生根落實：定期研討創新教學方法
- （3）精益求精：編輯創意教學教戰手冊

3. 實施方式

本計畫的實施方式包括：

- （1）透過工作坊，邀請創意教學理論與實務專家現身說法，並帶領本院教師透過實務演練，達成創意教學的共識，並激發創意教學的素養。進行的方式採 Sternberg 的創

造力架構與 Judy Shalman 的案例教學法(case-based instruction) 為主。用以研討的案例以能結合本院教學授課的主題為度。預定的工作坊規劃如表 1。

表 1 達文西創意教師團隊工作坊第二年草案

日期 (暫訂)	活動主題	主講人/ 活動帶領人	主持人
2007/10/08 (一) 12:10~14:00	創意教師的心智模式轉換機制	吳靜吉教授	胡院長夢鯨
2007/10/22 (一) 14:10~16:00	團體動力激發小組/個人創意如何可能	黃譯瑩教授	李奉儒所長
2007/11/05 (二) 13:10~15:00	不利創意的溝通/互動模式如何轉化(含實作)	顧教授瑜君	魏惠娟所長
2007/11/19 (一) 10:30~12:20	我如何成為大學創意教師：經驗分享	曾光華副教授	蔡清田所長
2007/12/03 (一) 12:10~14:00	創意教學/課程設計案例討論一	張玉成教授	劉淑燕老師
2007/12/17 (一) 12:10~14:00	創意教學/課程設計案例討論二	簡虹珠教授	游寶達主任
2007/12/24 (一)	創意教學/課程設計實作	吳璧純教授	胡院長夢鯨

- (2) 每學期至少三次舉行定期創新教學方法研討：除了由本學院達文西團隊為當然成員外，也引進校外實務有心得之教授相互切磋成長。討論著重本院教師實際進行的初步構想、成功經驗、失敗困境等。
- (3) 第一年執行完畢，編纂大學教師創意教學教戰手冊。手冊以根據本院教師實際經驗為主，並輔以校(國)外相關成敗經驗案例與因應策略。手冊附件中創意教學策略、課程設計成功實例小型資料庫。

3.參與對象

本計畫對象為本校教育學院各專任教師為主，也開放部分名給其他學院有興趣參與者，第一年為了溝通便利，人數受限，預計以核心成員 20 為限，邊陲成員 5 名為限，在第二年的計畫中，規劃開始開放其他學院有興趣參與，以進行不同領域間的創意交流。

4.預期成效

- (1) 培養教師有創意教學的自我期許與覺識，並能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。

(二) 繼續辦理「柏拉圖」創意對話圈活動

1.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：

- (一) 營造創新文化的浸潤；
- (二) 提供創新教學的對話；
- (三) 進行學術原創的交流。

2. 計畫內容

希臘三哲深信，人的心中存在與生俱來的理性與良知，柏拉圖更強調用理想色彩看待世界，哲學家提醒我們重視面對生命的態度，提出一些哲學性問題的思考如：

- ※我是誰？
- ※是誰創造了世界？
- ※人死後還有生命嗎？
- ※我們應該如何地生活？
- ※人生最重要的事是什麼？
- ※人有與生俱來的良知，或受環境所影響？

本計畫「柏拉圖對話圈」擬採取相同的思考方式，試圖為教育學院的創意學術、創意教學、創意經營提出可能的根本思考，進而激盪出創意學院的未來，第二年主要以第一年的對話為參考，發展出更深度的對話內容，以激盪不同層次的創意。

- ※創意是什麼？
- ※是誰創造了創意？
- ※創意有生命延續性嗎？
- ※教育如何有創意？
- ※教育最重要的事是什麼？
- ※創意可以教嗎？創意可以經營嗎？

基於以上精神，本計畫內容安排一系列的主題對話圈，提供口語化散漫不正式的氛圍，結合文學與哲學的經典對話，本系列的「哲學沙龍對話」包括十個主題對話圈：

1. 蘇菲的世界：進入與思考的對話—創意是啥？創意從何而來？
2. 散步康德：每天固定時間散步，思考自身領域的原創性
3. 懺悔錄：什麼毀了創意？
4. 十日談：魔境十日的新樂園探索（創造新環境激盪新創意）
5. 天方夜譚：描繪一個異想天開的世界
6. 沈思錄：世界遺漏了什麼？
7. 查拉圖司特拉如是說：超人怪談，我們還有什麼不敢去想？
8. 康橋鴨子：聽聽來自非人類的聲音，我們還可以聽到什麼？
9. 憤怒的葡萄：批判自我的對話，從批評中尋找創見
10. 你我之外：跳脫自我、超越現在、我們還可以做什麼？

3. 實施方式

本計畫的內容擬以非正式活動方式實施，同時利用「蘇格拉底創意網站」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這十個主題對話圈，數次活動方式為：聚在一個適合對話的好地方，進行主題對話（活動一、五）；自行體驗，進行線上對話圈討論（活動二）；舉辦「非正式行動劇相聲影片欣賞等」引起主題對話（活動三、六、七）；集體出遊與大自然進行對話，分享討論（活動四、八）；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（活動九、十）。活動設計迴圈如下表所示：

表 2 柏拉圖對話圈第二年的哲學沙龍

活動方式	主題對話圈
出外聚會、直接對話	活動一「蘇菲的世界」：進入與思考的對話—你是誰？世界從何而來？
自行體驗、線上對話	活動二「散步康德」：固定時間思考自身領域的原創性何在？
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？
出遊與大自然對話、直接對話	活動四「十日談」：魔境十日的新樂園探索、腦力激盪新點子
出外聚會、直接對話	活動五「天方夜譚」：你如何異想天開？
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？
非正式行動劇相聲影片欣賞、直接對話	活動七「查拉圖司特拉如是說」：超人怪談
出遊與大自然對話、直接對話	活動八「康橋鴨子」：聽聽來自非人類的聲音
在家閱讀、線上對話	活動九「憤怒的葡萄」：批判自我的對話、做這領域有何意義？
在家閱讀、線上對話	活動十「你我之外」：跳脫自我、超越現在、我們還可以做什麼？

4. 參與對象

主要參與對象為本學院所有教師，另依主題對話性質定期安排一組引領對話者，引領對話者可能是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。

5. 計畫期程

本計畫預計先實施兩年，第一年已進行多次主題對話圈活動，第二年將視計畫進行情況，以第一年成效為基礎，設計深度對談的對話主題，輔以新的對話活動進行。

6. 預期成效

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。

（三）應用教師創新教學之「伯樂」指標及量表

二十一世紀是知識經濟的時代，為了有效教導知識經濟時代的大學生，大學教師必須發展出具有創意的教學方式，傳統的教學方式不再是有效的教學載具，教師必須在其教學上有更多的創意，突破傳統教學窠臼、提升學生的學習動機、因應教育改革的趨勢。是以大學教師的創新教學之重要性，不言可喻。然而，回顧文獻，有關大學教師創新教學 (innovative teaching) 的研究並不多見，更遑論創新教學指標及量表的建立。要提升教師的創新教學，首要工作就是編製一份有良好信效度並能受師生高度認同的評鑑工具。建構一份評量大學教師創新教學的測驗，對大學院校課程革新，及提升大學教師創意素養有其價值。經由本計畫第一年的努力，建立出一套與教師創新教學相關之量表，在第二年的計畫中，期望能夠據此量表加以應用，故本研究之目的為：(1)將適用於大學院校教育相關系所教師創新教學量表加以施行與應用；(2)針對教師與學生對教師創新教學的看法進行測量恆等性的檢定。

1.實施方式

本研究將綜合文獻分析，邀請創新教學專家及大學教師進行焦點團體座談，激盪出可能的測驗內容。再以中正大學教育學院之師生進行預試，調查師生對於創新教學的看法，再邀請 10 位教師與 20 位學生進行個別深度訪談，最後編製「大學教師創新教學量表」，對全國教育相關系所的教學進行調查，以建立量表的信度與效度，並進行教師與學生的測量恆等性檢定。

2.研究參與者

本研究將以大學院校教育相關系所的教師與學生為研究參與者，對其進行隨機抽樣以檢驗大學教師創新教學量表的信效度。

3.計畫期程

本研究編製大學教師創新教學指標及量表的主要發展過程如次：

- (1) 整理國內外創新教學測驗及其相關理論。
- (2) 邀請創新教學專家及大學教師進行焦點團體座談，激盪出可能的測驗內容。
- (3) 編製題目及撰寫指導語。
- (4) 進行預試。
- (5) 進行正式施測、信效度考驗。
- (6) 進行測量恆等檢定。

4.預期成效

本研究將具體完成的事項如次：

- (1) 深入探討教學創新之相關理論與文獻。
- (2) 實際應用第一年編製的「大學教師創新教學量表」，並進行分析探究。
- (3) 完成對大學教育相關系所師生的實證問卷調查，並進行資料的整理與分析。

(4) 歸納具體研究成果與建議，提供學界理論建構及實務界作為提升大學教師創新教學之參考。

學術領域之貢獻：本研究以 Amabile (1988; 1996)、Csikszentmihalyi (1990)、Guilford (1950)、Sternberg 與 Lubart (1999)、Torrance (1974) 等學者的相關理論，藉由實證性的調查分析，以瞭解大學教師教學创新的情形。本研究所獲致的結論，可補充創新教學相關的理論建構之不足，亦將有助於教育學、成人教育、人力資源發展等學術研究領域之整合與擴展。

實務領域之貢獻：目前有關大學教師評鑑的研究，較缺乏創新教學方面。本研究以大學院校教育相關系所的師生為研究對象，以實證性調查分析，瞭解教師創新教學的現象，進而具體提出提升大學教師創新教學的策略與方法，以供相關單位之參考。本研究對於提升學院教師之創新素養，具有實務應用之價值。

(四) 擴充「蘇格拉底」創意網站

1. 目的：

「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，經第一年計畫的建置後，擬在第二年擴充網站介面及功能，以利提供創意資源之交換、分享等之資料庫服務。

The screenshot shows the Socrates Creative Website interface. The header includes the title "Socrates 蘇格拉底創意網" and the tagline "YOUR MAIN-PEOPLE FAMILY STORY". The left sidebar contains a navigation menu with categories such as "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-創造力教育學程", "創意教育學院計畫討論區", and "相關連結". The main content area is titled "本計畫的實施目的" and "本計畫的總體目標", detailing the goals and objectives of the project. The right sidebar features a "LOGIN" section with fields for "帳號" and "密碼", and buttons for "登入", "回首頁", "網站地圖", and "連絡我們".

2.方法：

提供線上同步及非同步數位學習管理系統之相關服務。

- 線上同步數位學習管理系統：建置虛擬同步合作學習教室 (**Virtual collaboration/synchronous classroom**)，如下圖所示(本校同步學習網站 <http://140.123.23.78/zhtw.php>)：



主要提供同步麥克風廣播、錄影控制、會議活動、錄影檔記錄、活動模組等功能。同時，配合創意學院提供配合之『教學模式』、『報告模式』、『Q&A 模式』等線上模式。另外，提供教育光廊即時行動學習之無線學習機制，及柏拉圖虛擬教室的討論環境。

- 線上非同步數位學習管理系統：建置符合 SCORM 國際標準的學習管理平台 (**SCORM-based Learning Management System**)，如下圖所示 (<http://www.elearning.ccu.edu.tw>)：



主要提供線上數位內容瀏覽、討論區、教學資源管理等功能。同時，利用雙碼理論建構的創意數位學習環境，請參考下兩圖。

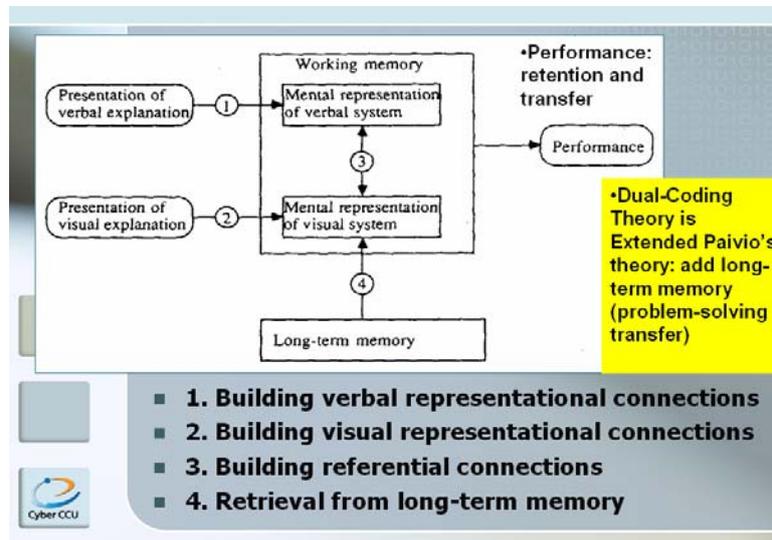
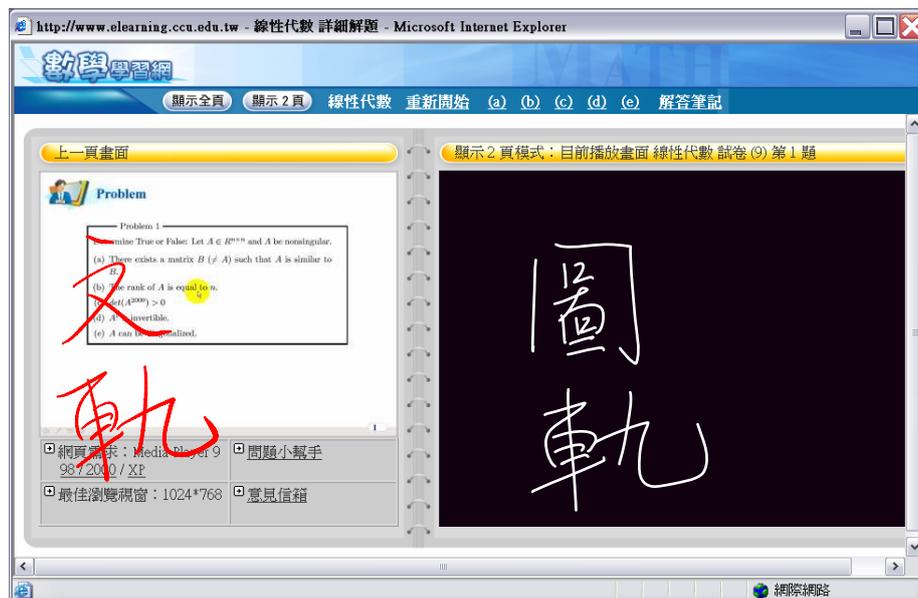


圖 (a) 由雙碼理論所產生的 problem-solving transfer，可以落實創意表徵的呈現



圖(b) 雙視窗顯示之數位學習內容

提供創新能力之數位教材設計模組，讓「玉山」、「鮮師」、「深耕」、「圓夢」、「鑽石」、「火星」、「全球」之學程，可以在學習管理平台上產生具有內涵之創意教學。

五、課程與教學創新實驗—創造力教育學程

為有計畫地長期培養學生的創造力，本院自第一年的計畫，即規劃一套創造力教育學程，希望透過學程的資源整合，以完整的規劃課程提供，培育學生全面的創造力。創造力

教育學程經校務會議通過後，將持續施行。在第二年的計畫中，本院將以第一年的執行狀況為基礎，繼續擴大推廣創造力教育學程。本學程分為七項子計畫推動，每項子計畫包含一個三年的課程模組，每個模組一年包含兩門科目，學生可以自由選修模組科目；修滿二十個學分以上之課程，即依本校規定授與創造力教育學程證明。本計畫並會以「千里馬」指標，評估學生創意能力表現，期望藉此課程與教學的創新，以及學生創意能力的評量，能夠提升本校學生的創造力。

各計畫及模組內涵如下：

(一) 必修模組

玉山計畫－創造力模組（陳玉樹）

(二) 選修模組

鮮師計畫－創意師資模組（蔡清田、林永豐）

深耕計畫－創意經典模組（陳幸仁）

圓夢計畫－魔法生涯模組（李藹慈）

鑽石計畫－抗壓增能模組（劉淑燕、張苑珍）

火星計畫－未來領袖模組（林明地、陳姚真）

全球計畫－創意企劃模組（魏惠娟）

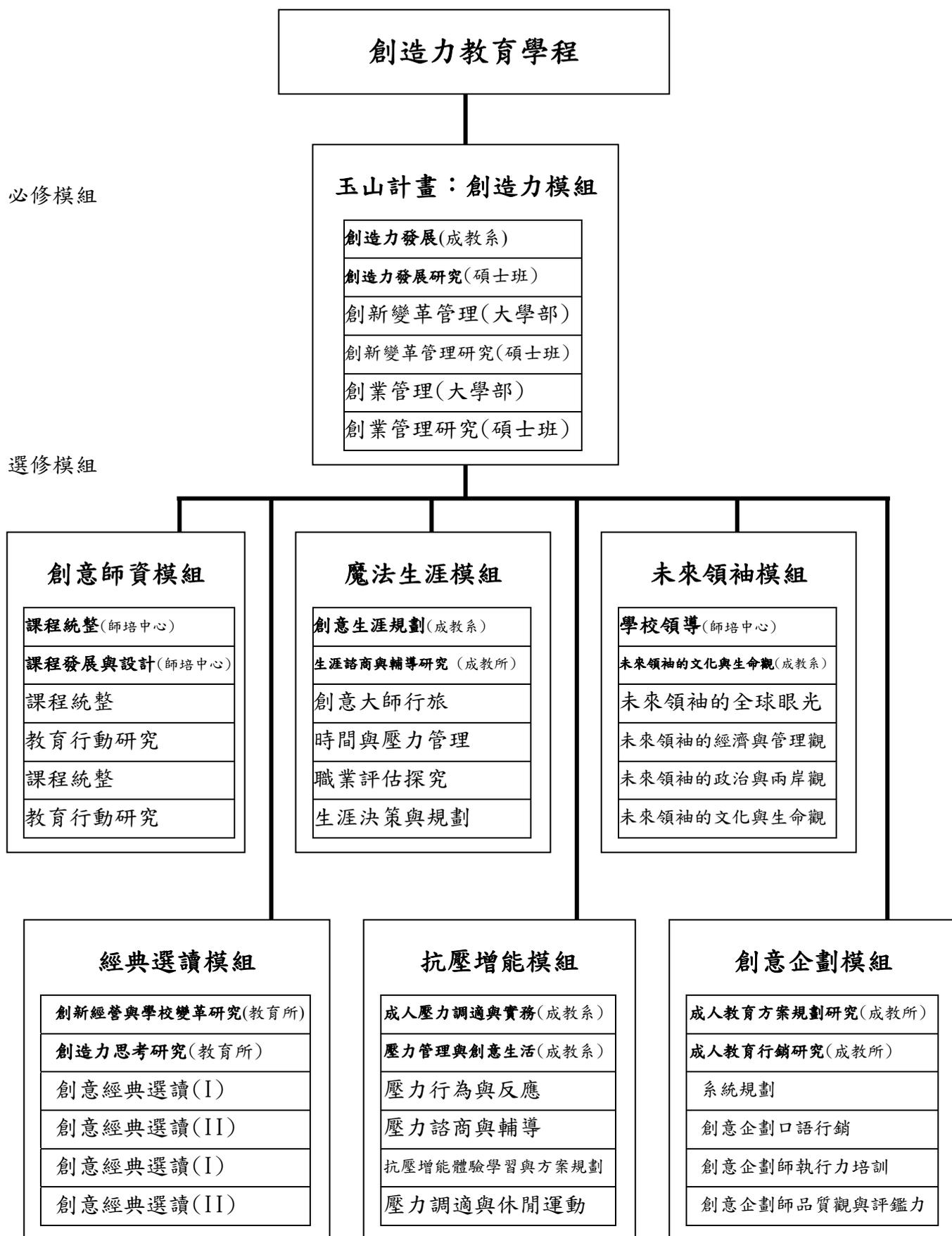


圖 2 創造力教育學程課程模組架構圖

玉山計畫：創造力模組

「玉山」象徵追求創新、邁向顛峰，「創造力」則為人類進步的引擎。近年來，由於知識經濟浪潮的衝擊，有關激發創造力的方法與策略日益受到重視。經濟學大師 Schumpeter 在其「創新理論」一書中揭露，創新是經濟發展最主要的動力來源。管理大師 Drucker 也提出「不創新即滅亡」的名言，點出創新的重要。創新是組織的命脈，如果組織一旦停止創新，將很快地面臨沒落與失敗。創業是創新的極致表現，創業家精神一深植於華人的靈魂之中。大學生想創業成功，必須發揮創意及有效創新，在求學的過程中累積創意與創新相關技能，好為自己將來的創業做準備。是以創意、創新及創業實為創新共和國 (Republic of Creativity) 大學生所應具備的基本能力。

1.計畫目標

培育本校學生成為優秀的創意、創新、創業管理人才，以迎合知識經濟時代需要，使學生能掌握創意，創新求變，克服困境，以提升個人及組織的競爭力。

2.計畫內容

本計畫內容包括下列六門創意、創新及創業管理的模組課程：

第一年：創造力發展(大學部)、創造力研究(碩士班)。

第二年：創新變革管理(大學部)、創新變革管理研究(碩士班)。

第三年：創業管理(大學部)、創業管理研究(碩士班)。

3.實施方式

本學程涵蓋創意、創新及創業之相關課程，並由不同領域之學者專家，透過課堂講授、個案研究、專題講座等方式，深入淺出的傳授全盤的創意、創新及創業實戰教帖。本課程採用創新互動式教學，注重課堂教學的生動性、給學員創造互動空間，讓師生在交流討論中互相互相啟迪，建立教師學生之間的互動關係、以形成互通、互助、互促的交流氛圍，在潛移默化之中，增進學員的創新與創造力，並鼓勵學生參加各種創業有關之競賽，以模擬實作經驗，希望能夠培養創新與創業人才。

4.參與對象

本校各學院大學部與研究所學生。

5.計畫期程

計畫自 95 學年度開始，創造力教育學程經本校教務會議通過後，即持續施行，成為本校跨領域學程之一部分，在計畫終止後仍會繼續施行。

6.預期成效

- (1) 培養學生創造力的技能，創新思維方式，以幫助個人尋求工作與生活上的創新突破；
- (2) 學生能熟識組織所要面臨的創新管理與組織變革等問題，協助組織不斷求新求變以增加競爭力；
- (3) 學生將習得創業的相關知識，積累經驗，從而在競爭激烈的市場上建立自己的事業。

鮮師計畫：創意師資模組

1.計畫目標

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。為配合教育部執行創造力教育白皮書，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與行動研究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。

2.計畫內容

本計畫預計針對教育學院的中小學師資培育學程，透過創新行動研究與課程教學創新，培養中小學師資生的創造力、課程統整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。

3.實施方式

透過教育學程甄選機制，分三年篩選優良的研究生與大學生，參與創意師資學程的卓越鮮師計畫，分年修習課程統整創新與創新行動研究的卓越師資培育課程，以培養其創新能力與創新行動能力。

4.參與對象

本計畫預計以本校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要參與對象，並以教育學院相關系所的學生為輔，每學期一門，供五十位學生選修，每年兩門一百名，三年三百人次，透過課程的規劃設計實施與行動，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。

5.計畫期程

第一年上學期修習「課程創新」，第一年下學期修習「創新行動研究」；第二年上學期修習「課程創新」，第二年下學期修習「創新行動研究」；第三年上學期修習「課程創新」，第三年下學期修習「創新行動研究」，以期逐年強化其課程統整創新素養與教育創新能力。

6.預期成效

- (1) 預計第一年第一學期可加強其課程統整素養，第二學期可增進其創新行動研究能力；
- (2) 預計第二年可繼續透過創意師資模組學程的創意課程，培養師資生的創意思考與創意行動的創意師資人才；
- (3) 預計第三年特別加強其創意分析、創意規劃、創意合作、創意實施、創意評鑑、創意報告等等課程創新行動研究能力。

深耕計畫：創意經典選讀

1.計畫目標

本分項計畫目的在於提升本學院師生創意思考之知能與素養，透過跨領域的對話方式，提供創意思考領域中重要經典著作的理論與實務探究之課程，期使師生融入創意思考之氛圍，自然而然地將創意思考運用於生活與學術當中。具體言之，本計畫－「深耕計畫：創意經典選讀課程」之研讀目的如下：

1. 有系統的研讀、探討創意思考之重要著作；
2. 整理、分析、發表與討論創意思考重要之內涵與議題；
3. 透過跨領域的對話，開展深具創意思考之教育觀、生活觀。

2.計畫內容

本計畫－「深耕計畫：創意經典選讀課程」之計畫內容，以創意思考之理論內涵為主軸，主要以重要經典著作來安排課程之課程。由於經典皆為英文書籍，本課程應適合安排於研究所階段來實施。本課程預計安排一學年課程，分上下學期開課，目前規劃的重要研讀之創意思考經典著作，上學期著重創意思考概念之研讀，下學期則強調創意思考與相關領域之研讀。

3.實施方式

本計畫－「深耕計畫：創意經典選讀課程」實施方式，擬每一學期開設二學分 36 小時之課程，每次研讀約二小時，每次討論一本創意思考經典著作，預計一學期完成 18 本創意思考經典著作之研讀，預計一學年可安排完成約 36 本重要創意思考經典著作之研讀。

上學期研讀經典著作如下 (依姓氏筆劃排序)：

- Andersson, A. E., & Sahlin, N. (Eds.) (1997). *The complexity of creativity*. Dordrecht: Kluwer.
- Baer, J. (1993). *Creativity and divergent thinking: A task specific approach*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Boden, M. A. (1994). *Dimensions of creativity*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gaines, J., & Keast, P. (1996). *The creativity of action/Hans Joas*. Cambridge: Polity.
- Glover, J. A., Ronning, R. R., & Reynolds, C. R. (Eds.) (1989). *Handbook of creativity*. New York: Plenum Press.
- Kaufman, G. D. (2004). *In the beginning...creativity*. Minneapolis, MN: Fortress Press.
- Kirton, M. J. (1989). *Adaptors and innovators: Styles of creativity and problem-solving*. London: Routledge.
- Nichol, L. (1998). *On creativity*. London: Routledge.
- Piirto, J. (2004). *Understanding creativity*. Scottsdale, AZ: Great Potential Press.
- Roskos-Ewoldsen, B., Intons-Peterson, M. J., & Anderson, R. E. (1993). *Imagery creativity and discovery: A cognitive perspective*. Amsterdam: North-Holland.
- Runco, M. A. (Ed). (1994). *Problem finding, problem solving, and creativity*. Norwood, NJ: Ablex.

- Runco, M. A., & Albert, R. S. (Eds.) (1990). *Theories of creativity*. Newbury Park, CA: Sage.
- Sawyer, R. K. (Ed.) (2003). *Creativity and development*. New York: Oxford University Press.
- Sefton-Green, J., & Sinker, R. (1999). *Evaluating creativity: Making and learning by young people*. London: Routledge.
- Sternberg, R. J. (Ed.) (1988). *The Nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (Ed.) (1999). *Handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Williams, W. M. (1996). *How to develop student creativity*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

下學期研讀經典著作如下 (依姓氏筆劃排序) :

- Bower, C. A. (1995). *Educating for an ecologically sustainable culture: Rethinking moral education, creativity, intelligence, and other modern orthodoxies*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Cropley, A. J. (2003). *Creativity in education and learning: A guide for teachers and educators*. London: Kogan Page.
- Crosby, A. (2001). *Creativity and performance in industrial organization*. London: Routledge.
- DeGraff, J., & Lawrence, K. A. (2002). *Creativity at work: Developing the right practices to make innovation happen*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Edelson, P. J., & Malone, P. L. (Eds.) (1999). *Enhancing creativity in adult and continuing education: Innovative approaches, methods, and ideas*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Eisenstadt, S. N. (1992). *On intersubjectivity and cultural creativity/Martin Buber*. Chicago: University of Chicago Press.
- Foote, C. S. (2002). *The business side of creativity: The complete guide for running a graphic design or communications business*. New York: Norton.
- Ford, X. M., Gioia, D. A. (1995). *Creativity in organizations: Ivory tower visions and real world voices*. Thousand Oaks: Sage.
- Gedo, J. E., & Gedo, M. M. (1992). *Perspectives on creativity: The biographical method*. Norwood, NJ: Ablex.
- Goldenberg, J., & Mazursky, D. (2003). *Creativity in product innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Harvard Business School (2003). *Harvard business essentials: Managing creativity and innovation*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Hesselbein, F., & Johnston, R. (2002). *On creativity, innovation, and renewal: A leader to leader guide*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Kao, J. (1989). *Entrepreneurship, creativity and organization: Text, cases and readings*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kuhn, R. L. (1993). *Generating creativity and innovation in large bureaucracies*. Westport, CT: Quorum.

- Mauzy, J., & Harriman, R. (2003). *Creativity, Inc.: Building an inventive organization*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Robinson, A. G., & Stern, S. (1997). *Corporate creativity: How innovation and improvement actually happen*. San Francisco: Berrett-Koehler.
- Robinson, G., & Rundell, J. (1994). *Rethinking imagination: Culture and creativity*. London: Routledge.
- Simonton, D. K. (1984). *Genius, creativity, and leadership: Historiometric inquiries*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Thompson, L. L. (Ed.) (2006). *Creativity and innovation in organizational teams*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Thousand, J. S., Villa, R. A. & Nevin, A. I. (Eds.) (1994). *Creativity and collaborative learning: A practical guide to empowering students and teachers*. Baltimore :P.H. Brookes.
- VanGundy, A. B. (1992). *Idea power: Techniques & resources to unleash the creativity in your organization*. New York: American Management Association.

4.參與對象

以全院師生為主要參與對象，並得跨院以擴大參與。

5.計畫期望

期許本院成為一所具創意思考之標竿學院，以此作為學術與實務基礎，培育創意思考人才。

6.預期成效

實施的每一年末將師生研讀過程中之心得報告、翻譯報告及主題研究報告，挑選優良作品以集結成冊，預期出版「中正創意思考學刊 (特刊)」。

圓夢計畫：「魔法生涯」模組

1.計畫目標

人生就是一場探險，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，正面臨了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，然而對許多大學生而言，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，以致在選擇大學及科系時，不乏由父母或師長安排者，而在入學後面臨是否重考、轉系、或選讀輔系等問題。

大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，本模組課程目的在藉由系統及有創意的教學活動，引導他們進行生涯探索，期望經過三年的「魔法生涯」學程，能將生涯目標模糊的麻瓜大學生，轉化為具有創意及神奇魔法的巫師，而能瞭解自己、掌握未來、自我實現，以圓人生大夢！

2.計畫內容

本課程結合時下流行的哈利波特故事集，將其各種可利用之點子，設計成為三年的「魔法生涯」課程，首先，幫助學生覺察生涯規劃之重要，其次進行系統與具創意的生涯探索，最後發展具個人特色且符合個人需求之生涯藍圖，希冀讓學生在潛移默化中培養創意與執行力，成為具創意及神奇魔法巫師，且讓學生也因此更瞭解自己並擁有自我實現的執行力，最後培養學生成為一位真正獨一無二的魔法師。

本計畫包含下列六門課程設計：

(一) 尋找九又四分之三月台：創意自我與生涯探索

進入人生下一個階段之前，先靜下心思索該何去何從。找到此月台，喚起個人生涯覺察進而展開「魔法生涯」生涯探索之旅。在此課程中，將協助學生創意的探索自我，包括瞭解自我的興趣、生涯價值觀、人格特質，以及家庭的期待與溝通等，並將以體驗學習方式增進個人自我效能。

(二) 啟動分類帽的智慧：生涯發展的理論基礎

分類帽能將根據學生的特質加以畫分適合的巫師學院，本門課旨在幫助學生由學理的觀點來透視生涯發展，期能從理論的探索中，開啟洞察生涯發展的智慧。

(三) 鳳凰高峰會：創意大師行旅

鳳凰會為各方巫師齊聚一堂，本門課旨在邀請各行各業中的菁英代表，與學生對話，期能成為學生的角色模範及人生導師。

(四) 養成最佳搜補手：時間與壓力管理

哈利波特最動人的情節之一即為魁地奇比賽，該比賽中，搜補手壓力頗大，又得控制時間及擔負成敗，因此，與本門課意涵相近。本門課旨在協助學生做好時間及壓力管理。

(五) 前進斜角巷：職業評估探究

斜角巷內可見真實的巫師世界，展現實際社會的樣貌。本門課程即取其意涵，協助學生瞭解職業的分類及職業世界的樣貌，並透過實地走訪職業機構將以利於職涯發展之確立。

(六) 描繪劫盜地圖：生涯決策與規劃

劫盜地圖是能取得寶藏的工具，因此，取此隱喻，本門課程旨在協助學生瞭解生涯決策模式與工具，讓個體利用正式和具創意的述說，呈現個人生涯藍圖，並展現自我在魔法生涯學程中所學。

3.實施方式

本學程採經驗學習方式，不重理論講述，並融入創造力元素，期使學生能夠創意的面對自己的人生，實施方式主要如下：

- (1) 遊戲
- (2) 探索學習 (Project Adventure)
- (3) 討論與對話
- (4) 實作與模擬
- (5) 機構參訪

4.參與對象

參與對象為中正大學大學生及研究生。

5.預期成效

- (1) 培養學生瞭解生涯規劃的重要；
- (2) 幫助學生釐清生涯定向；
- (3) 增進學生創意看人生的能力；
- (4) 出版創意生涯大師語錄；
- (5) 出版大學生創意生涯藍圖工具書。

鑽石計畫—抗壓增能模組

1.計畫目標

生命過程的每一個階段都會面對各式各樣的壓力，西格（1988）指出我們的壓力程度大多取決於強調競爭和個人主義的文化。長期的緊張壓力會降低我們免疫細胞防禦疾病的能力。西格治療癌症患者的經驗認為，嚴重的失落和生活的重大改變，常是許多癌症患者致病的原因。

生活在現代化的世界裡，不確定、不安全和焦慮，往往形成生活中的各種壓力。雖然有些人相信壓力是達成顛峰表現的助力，但是，壓力也是引發許多人衰弱生病的主因。因此，如何透過對於壓力察覺的學習，採取建設性的壓力處理，包括：學習如何管理時間、管理金錢、挑戰自我貶抑的思想和負向的自我對話、培養幽默感、專注、理性情緒處理及練習靜坐等活動，便更顯重要。

本計畫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，本計畫的目標可歸納如下：

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

2.計畫內容

- (1) 規劃出大學部之抗壓增能模組的六門課程，包括：壓力理論與實務、壓力行為與反應、自我壓力管理、壓力諮商與輔導、抗壓增能體驗學習與方案規劃、壓力調適與休閒運動等。
- (2) 本課程的規劃主要配合「創意學院」整體規劃設置，故學分學位的頒授依據本校規定施行之。

3.實施方式

- (1) 規劃抗壓增能模組課程，每學期開設一門，三年共計六門，十二學分。
- (2) 大學部以抗壓之相關理論與實務等知能學習為主，並輔以體驗式增能活動及自我抗

壓訓練為課程主軸，每學期開設一門。

(3) 凡修習本「抗壓增能課程」之大學部學生，均依規定頒發學分證明或學程證書。

4.參與對象

本課程參與對象以大學部在校生及研究生為主。

5.預期成效

本研究之預期成效敘述如下：

- (1) 大學部學生能具備對壓力理論、實務、行為與反應之相關知能；
- (2) 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；
- (3) 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。

火星計畫—未來領袖模組

1.計畫目標

「創意」是未來領袖人才需具備的關鍵能力之一。本模組課程乃延續 2004 年「創造力教育—數位化創意智庫計畫」所補助的「未來領袖創意人才培育線上學程」第一階段課群實施經驗而來。本課程將繼續發展第二階段課群，以培育學習者在經濟與管理、政治與兩岸、文化與生命等相關議題上，具備作為未來領袖所需的創意觀點與實踐能力。

2.計畫內容

第一階段課群的重點在於「未來領袖的趨勢分析」、「未來領袖的全球眼光」、「未來的領袖的在地思維」等三門網路課程的數位教材發展、線上教學與學習評鑑。學習者在十八個單元議題中展現了與趨勢分析、全球眼光、在地思維有關的創意思考與行動。第二階段課群將發展「未來領袖的經濟與管理觀」、「未來領袖的政治與兩岸觀」、「未來領袖的文化與生命觀」等三門數位課程的設計與教學，以未來領袖在政經、文化與生命等三方面相關議題的創意思考培育為導向，並應用系統化教學設計的與發展模式與批判思考教學的理念原則，融入創意教學策略，以發展創意課程，培養創意人才。

3.實施方式

本課程採創意教學策略，主要理念係創新自 Wallas(1926)創意思考四歷程及 Treffinger(1992)創意思考三成分、六階段之主張，以整理問題(發現挑戰、發現數據、發現問題)為啟動創意思考的準備與醞釀歷程。再以發現或激發點子引導學習者進入豁然歷程。最後協助學習者由發現問題解決途徑、擬定行動計畫來達成驗證歷程。本課程將提供學習者足夠的空間與時間，供其尋找問題與提出問題；並能在隱晦不明的情境中，自行創造問題。再以開放、具挑戰性與冒險性、深度的內在動機、無外在限制、無極端的衝突、有效的領導、互相支持、易於接觸新知、有合作的機會、有被認知的機會等特性的環境協助學習者發展創意(Howe, 1997)。同時以輕鬆愉快充滿豐富刺激的情境、適量作業、評量、競賽、合作、家庭氣氛、角色模範、學校氣氛、社會環境等方式做為本學程教學情境設計的方法

與原則。

4.參與對象

長遠而言，本課程的教學對象分為三類，涵蓋大專校院修習通識教育課程的學生、校外推廣教育課程的成人學習者、及其他組織機構教育訓練課程的參與者。本課程近期將以第一類參與對象為主，提供申請團隊所屬的中正大學各研究所與學系的學生修習。

5.預期成效

本課程預期應用教學設計的理念，發展六門融入創意教學策略的課程，三年內達成涵養 300 人次學習者宏觀視野與創意思維的成效。

全球計畫－創意企劃模組

1.計畫目標

本計畫之目標是在培養學生創意企劃能力，所謂的創意企劃內涵包括：創意點子的產生、創意提案的規劃、創意企劃的研擬、創意企劃的簡報溝通能力、創意企劃的經費（經濟）化能力、創意企劃的執行力、創意企劃的專案管理、以及創意企劃與自我評鑑的品質管理能力。本計畫所要培養的企劃師之水準是以國際化為規準，換言之，要培養出能規劃國際化方案的企劃師、經過這門課的理論與實務之訓練的企劃師，具備全球眼光、能做本土化與國際化的方案之規劃、有提出跨越國界與學科領域限制的企劃能力。

2.計畫內容

本計畫之內容包括下列六門課的設計：

- 他山之石：國內外創意企劃賞析
- 點子智庫：創意企劃點子整合與分析
- 理論基礎：企劃大師思考訓練：系統規劃
- 初試啼聲：創意企劃口語行銷（第二年）
- 行動研究：創意企劃師執行力培訓（第三年）
- 自我效能：創意企劃師品質觀與評鑑力（第三年）

3.實施方式

本計畫的實施方式包括：文件分析、個案觀摩、案例討論、簡報發表、實做、資料蒐集與分析等。六門模組課程的設計基礎如下：

- (1) 以實例的欣賞與觀察為基礎，訓練學生對創意表現的鑑賞與敏覺能力。實例含括國內外、任何領域的案例皆可；
- (2) 蒐集整理國內外案例中所呈現的創意點子，建構創意點子庫；
- (3) 藉由系統思考理論的認識與能力的養成，學習方案之企劃；
- (4) 藉著具體的企劃實做，展現多元的創意方案。經由所企劃的方案之實踐，學習專案管理能力，包括：政治化議題、倫理與責任之思辨、有效溝通與問題解決等，這些都是企劃師必要的執行能力；
- (5) 藉著自我評鑑的實施，訓練企劃師在行動中反思的能力與自我效能提升的知覺。

4.參與對象

本計畫對象為本校各學院大二至大四學生及研究所學生。

5.預期成效

- (1) 培養學生有創意案例欣賞與知覺的能力；
- (2) 培養出能激盪創意點子的學生；
- (3) 培養學生有系統規劃的能力；
- (4) 培養出有創意、會提案，也有執行力的學生；
- (5) 培養出能自我評鑑以及效能提升的規劃師；
- (6) 彙整創意企劃點子與案例。

肆、投入行政主管及教師人員

一、行政主管

1.楊深坑教授（副校長）

本計畫諮詢顧問

2.胡夢鯨教授（教育學院院長）

- 計畫主持人，全盤規劃及督導本計畫之完成
- 選才制度創新實驗
- 組織經營創新實驗
- 深耕計畫－創意經典選讀模組
- 規劃設置「我的天空教育劇場」

3.李奉儒教授（教育研究所所長）：

- 深耕計畫－創意經典選讀模組
- 選才制度創新實驗
- 組織經營創新實驗

4.魏惠娟教授（成人及繼續教育系主任、所長、高齡者教育研究所所長）

- 選才制度創新實驗
- 全球計畫－創意企劃模組

5.蔡清田教授（課程研究所所長、師資培育中心主任）

- 選才制度創新實驗
- 鮮師計畫－創意師資模組

6.游寶達教授（數位學習中心主任）

- 設置「蘇格拉底」創意網站

二、教師人員

1. 林明地教授（教育研究所教授）：火星計畫－未來領袖模組
2. 劉淑燕副教授（運動休閒教育研究所副教授）：鑽石計畫－抗壓增能模組
3. 王雅玄助理教授（教育研究所）：「柏拉圖」創意對話圈
4. 鄭勝耀助理教授（師資培育中心）：規劃設置「教育光廊」

5. 張菟珍助理教授（成人及繼續教育系）：鑽石計畫－抗壓增能模組
6. 李藹慈助理教授（成人及繼續教育系）：圓夢計畫－魔法生涯模組
7. 陳玉樹助理教授（成人及繼續教育系）：創意教師「伯樂」指標、
創意學生「千里馬」指標
玉山計畫－創造力模組
8. 陳幸仁助理教授（師資培育中心）：深耕計畫－創意經典選讀模組
9. 洪志成副教授（師資培育中心）：「達文西」創意團隊
10. 陳姚真副教授（師資培育中心）：火星計畫－未來領袖模組
11. 林永豐助理教授（師資培育中心）：鮮師計畫－創意師資模組

伍、預期達成目標

一、創建一所標竿「創意教育學院」

本計畫的完成，將有機會打造出一所有創造力的標竿教育學院，包括選才制度、組織經營，及學院場景的創新，不僅可使本院在空間視覺上與人耳目一新之感，更重要的是能夠創造出一個選拔創意人才的選才機制，以及激發創意產生的基礎建設，支援創意課程及教學活動的進行。

二、建立一個可以永續經營的創意社群

本計畫的完成，將可建立大學教師「達文西」創意社群，發展創意教學團隊，藉由創造力團隊的激盪、創意活動的舉辦及創造力指標的運用，預期將可大幅增加教師創意互動的機會，營造出創意激盪、活力無窮的氛圍，進而提升本院教師的創意表現及創新教學能力。

三、營造出一個具有創意氛圍的學院空間

本計畫的完成，將可建立一個「創意教育劇場空間」，可以長期展演師生動態創意作品；設置「教育光廊」，可供長期展示師生靜態創意作品。

四、建立「創造力教育學程」的品牌

本計畫的實施，三年將可完成 42 門（每年 14 門）創造力教育學程的課程模組，並在各個課程中實驗有創意的教學活動。頒發學程證書，實施模組選課，並進行創意測驗，將可創造出有品牌特色的創造力教育學程，為台灣大學的創造力教育樹立一項課程里程碑。

五、培養優質的創意人才

經由創意人才的甄選入學，每年本院約可招收有創意的大學部學生 60 人、研究生 180 人。藉由各項創造力教育學程模組課程的實驗，預計每年將可培養有創意的學生 700 人（每年開設 14 門課，每門平均招收 50 人計），不僅可使本院在課程與教學方面有所創新突破，更可為本校培養出有創造力的優秀人才，增強其創意能力、深層思考能力、生涯發展能力、抗壓增能能力、未來領導能力，以及創意企劃能力，進而提升本校畢業生未來的競爭力。

陸、學校持續編列經費預算同意書

柒、經費概算

本計畫各項目經費如下：

計畫單位	大學	學院	經費需求 (千元)
類型	<input checked="" type="checkbox"/> 一年期 <input type="checkbox"/> 多年期 (三年為限)		
內容選項	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗 (必選)		
	<input checked="" type="checkbox"/> 組織經營創新實驗		
	<input checked="" type="checkbox"/> 校園場景創新實驗		
	<input checked="" type="checkbox"/> 教師創新能力提升		
	<input checked="" type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗		
	<input type="checkbox"/> 創意學子人才培育		
總計	預計申請補助額度		
	預計學校自籌額度		
	預計申請補助額度+預計學校自籌額度		

捌、附錄

一、參與計畫人員基本資料

MIC 創意學院計劃成員基本資料

成員	職務	學歷	經歷
胡夢鯨	教育學院 院長	國立台灣 師範大學博士 倫敦大學教育學院 政策研究系博士後研究	國立中正大學研究發展處研發長 國立中正大學清江終身學習中心主任 國立中正大學成人及繼續教育研究所所長 國立中正大學成人及推廣教育中心主任 國立中正大學社會福利研究所副教授 國立中正大學共同科副教授
林明地	教育研究 所教授	美國威斯康辛大學 麥迪遜校區哲學博士	國立中央圖書館台灣分館助理編輯、秘書 台北市政府教育局第三科股長 師範大學教育研究中心專案研究助理 教育行政類科高考及格 教育部公費留學考試教育行政學錄取
魏惠娟	成教系主任、 高齡所 所長	美國明尼蘇達大學博 士	中正大學清江中心學習中心代理主任 中正大學清江中心學習中心主任 中正大學年報編審委員 教育部第三屆兩性平等教育委員會委員 中正大學學報編審委員 中正大學紫荊週報（第一期、第十期）執行主編 中正大學致遠報總編輯 長青專案－獎助績優教育人員短期出國研習計畫團長 中正大學承辦之中華民國大學院校第二十八屆 運動會新聞組組長 中正大學成人及推廣教育中心推廣活動組組長 中正大學致遠報副總編輯
蔡清田	課程所所 長、師資培 育中心主 任	英國東英格蘭大學 哲學博士	國立暨南大學籌備處教務組研究助理 台灣省國民學校教師研習會研究組社會科研究 教師
游寶達	數位學習 中心主任	美國普渡大學電機工 程研究所博士	數位學習中心主任
洪志成	副教授	美國威斯康辛大學 麥迪遜學區哲學博士	國立中正大學教育學程中心副教授兼主任 台北市明德國中數學教師

陳姚真	副教授	美國賓州州立大學 成人教育博士	
張菀珍	助理教授	國立台灣師範大學社 會教育博士	台北市立松山高中教師 台北市立芳和國中教師 台北縣立海山國小教師 台北縣立埔墘國小教師
李藹慈	助理教授	美國紐澤西羅格斯州 立大學成人及繼續教 育博士	性別平等委員會委員 清江終身學習中心研究規劃組組長
陳幸仁	助理教授	英國劍橋大學教育博 士	國小專任教師 陸軍工兵連輔導長 台北教育參訪代表團口譯員 英國文教輯要翻譯撰寫人成員
陳玉樹	助理教授	美國明尼蘇達大學哲 學博士（人力資源發 展）	國立暨南大學成人與繼續教育所助理教授 新摩市國際股份有限公司人資顧問 中華民國中小企業專業經理人協會人資講座 新竹市生命線員工協助服務中心 人資講座 隆進工業有限公司人力資源管理處經理 中國力霸集團人力資源管理處方案設計師 中華民國陸軍野戰師少尉（預官）
王雅玄	助理教授	英國劍橋大學教育學 院哲學博士	
劉淑燕	運動休閒 教育所副 教授	美國明尼蘇達大學哲 學博士	
李奉儒	教育學研 究所所長	英國雷汀大學哲學博 士	國立中正大學教育學研究所副教授 (1999-2004) 國立暨南國際大學比較教育研究所副教授兼所 長 (1995-1999) 國立暨南國際大學教育學程中心主任 (1998-1999) 國立花蓮師範學院初等教育研究所副教授 (1994-1995) 嘉義市立南興國中教師(1985-1986) 中華民國比較教育學會 (CCES-T) 理事 (1998-) 亞洲比較教育學會 (CESA) 理事 (1998- 2003) 世界比較教育學會 (WCCES) 執行委員 (1998-2001)

			中華民國比較教育學會 (CCES-T) 秘書長 (1995-1997) 台灣省國民學校教師研習會「道德與健康科」編 審委員 (1995-1996) 中華民國旅英同學會總會雷汀 (Reading) 分會 總幹事、會長 (1992-1993)
鄭勝耀	助理教授	美國加州大學洛杉磯 分校教育博士	國立空中大學兼任講師 國立台灣師範大學教育學系助教 台北市文山區實踐國民小學教師兼生教組長 台北市立景興國中實習教師
林永豐	助理教授	英國倫敦大學教育研 究院博士	台灣師大教育研究中心助理研究員 屏東高中公民、三民主義教師

二、過去相關計畫成果

計畫主持人 教育學院胡夢鯨院長

(一) 近五年國科會專題研究計畫：

1. 學習社會發展指標之建構與應用 (2/2) (NSC89-2413-H-194-055)。
2. 變遷社會之教育革新研究—變遷社會中學習型補校發展策略與問題解決成效關係之研究 (1/2) (NSC89-2413-H-194-035-F6)。
3. 變遷社會之教育革新研究—變遷社會中學習型補校發展策略與問題解決成效關係之研究 (2/2) (NSC90-2413-H-194-14-F6)。
4. 知識經濟時代中成人教育知識工作者核心能力與培訓制度之研究 (1/2) (NSC91-2413-H-194-007)。
5. 知識經濟時代中成人教育工作者知識管理核心能力與培訓制度之研究 (2/2) (NSC92-2413-H-194-038)。
6. 成人教師創造力與創意教學表現關係模式之建構 (NSC94-2413-H-194-027)
7. 加速學習對於成人學習成效影響之研究：權變組合模式教學策略之建構與驗證 (I) (NSC95-2413-H-194-008) (執行中)。

(二) 近五年教育部研究計畫：

- 1.推動學習型社教機構（博物館）專案策略規劃（2001）（協同主持人）；
- 2.制訂終身教育法可行性之研究（2002）（協同主持人）；
- 3.技職教育體系實施回流教育之規劃（2003）（協同主持人）；
- 4.校外課程認可及學習成就採認辦法（2003）（計畫主持人）；
- 5.開創社會教育平台，提升公民素質方案（2004）（計畫主持人）；
- 6.多元創意終身學習行動方案之規劃與實施計畫（2005）（計畫主持人）；
- 7.未來領袖培育計畫創意線上學習課程（2005）（計畫主持人）；
- 8.雲嘉地區成人防災教育創意教學線上課程之規劃與推廣:以家長協會為例（2005）（計畫主持人）；
- 9.大學階段學力鑑定之實施與配套措施之研究（2005）；
- 10.多元創意終身學習行動方案－第三階段：創意紛飛－企畫大展（2007）；
- 11.學習社會行動園區整合型規劃研究：高齡學習之規劃（2007）；
- 12.我國人口結構變遷與教育政策之研究－總計畫（整合型計畫）（執行中）（計畫主持人）；
- 13.大學校院推動創意學院計畫－MIC 創意教育學院計畫（第一年執行中）（計畫主持人）。

96 年度教育部輔導大學院校推動創意學院申請表

計畫單位	國立中正大學 教育學院			
教育部輔導大學院校推動創意學院 第二年 (自 96.8.01-97.07.31) 經費需求 (千元)	申請補助		自籌額度	
	經常門	資本門	經常門	資本門
內容選項	<input checked="" type="checkbox"/> 選才制度創新實驗 (必選)			
	<input type="checkbox"/> 組織經營創新實驗			
	<input checked="" type="checkbox"/> 校園場景創新實驗			
	<input checked="" type="checkbox"/> 教師創新能力提升			
	<input checked="" type="checkbox"/> 課程與教學創新實驗			
	<input type="checkbox"/> 創意學子人才培育			
	小計			
總計				

主持人姓名	胡夢鯨	服務學校/單位	國立中正大學教育學院
聯絡電話	(公) 05-2720411 (宅)		(手機)
電郵地址	嘉義縣民雄鄉大學路 168 號	傳真號碼	05-2722701
承辦人姓名	林瑋珊	服務單位/職稱	國立中正大學/兼任助理
聯絡電話	(公) 05-2720411 (宅)		(手機)
電郵地址	嘉義縣民雄鄉大學路 168 號	傳真號碼	05-2722701

申請人簽章：

承辦人簽章：

學院主管簽章：

95、96 年度創意學院推動計畫執行成效檢核表

(1)學校名稱	國立中正大學	填表日期	96 年 6 月 1 日
(2)填表人姓名	林瑋珊	填表人職稱	兼任助理
		填表人電話	
(3)95 年度教育部核定補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (已完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目? <input checked="" type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input type="checkbox"/> 校園場景 (已完成空間規劃報告? <input type="checkbox"/> 是; <input type="checkbox"/> 否) D. <input checked="" type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子		
(4)96 年度申請補助計畫類別	A. <input checked="" type="checkbox"/> 選才制度 (必選) B. <input type="checkbox"/> 組織經營 C. <input checked="" type="checkbox"/> 校園場景 D. <input checked="" type="checkbox"/> 教師創新 E. <input checked="" type="checkbox"/> 課程教學 F. <input type="checkbox"/> 創意學子		
(5)95 年度計畫經費執行現況	總投入金額_____元 = A.+B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 教育部補助_____元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌_____元		
(6)96 年度預計計畫經費來源	預計總投入金額_____元 = A.+B. A. <input checked="" type="checkbox"/> 申請補助_____元 B. <input checked="" type="checkbox"/> 學校自籌_____元		
(7)95 年度計畫相關活動與成果	A. <input type="checkbox"/> 完成甄選創意人才之評選策略、方式、程序或評量題目 (詳成果報告第____頁) <input type="checkbox"/> 新設創意人才甄選之策略方式、程序與評量 <input type="checkbox"/> 修改自原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出差異分析說明) <input type="checkbox"/> 延用原有之相關入學甄選辦法 (請於成果報告提出延用原因) B. <input type="checkbox"/> 已於本計畫透過創意人才評選策略、方式、程序與題目進行選才 (計____名學生參與甄選, 甄選____名) C. <input type="checkbox"/> 完成空間規劃報告 D. <input type="checkbox"/> 學生創造力/創意社團: _____個、_____社員 E. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力融入教學: _____年級、_____科目、_____班級 F. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力研習/研討會/工作坊: 教師: _____場、參與數: _____人次; 學生: _____場、參與數: _____人次 G. <input type="checkbox"/> 創意教學或學生創意作品展示: _____場、參與數: _____次 H. <input type="checkbox"/> 學生創造力/創意營隊活動: _____場、參與數: _____人次 I. <input type="checkbox"/> 校內/校際創意競賽活動: _____場、參與數: _____人次 J. <input type="checkbox"/> 與本計畫相關之媒體報導: 電視_____則; 報紙_____則; 雜誌: _____則; 網路_____則 K. <input checked="" type="checkbox"/> 創造力/創意網站架設_____個, 網址為: _____ L. 其它重要成果 (條列簡述):		

<p>(8)96 年度預計辦理之相關活動與成果</p>	<p>A. <input type="checkbox"/>設計/落實創意人才甄選制度</p> <p>B. <input type="checkbox"/>規劃/完成校園空間改造</p> <p>C. <input type="checkbox"/>落實創造力融入教學：_____年級、_____科目、_____班級</p> <p>D. <input type="checkbox"/>鼓勵學生創造力/創意社團：_____個</p> <p>E. <input type="checkbox"/>辦理創造力研習/研討會/工作坊：教師：_____場、參與數：_____人次； 學生：_____場、參與數：_____人次</p> <p>F. <input type="checkbox"/>辦理創意教學或學生創意作品展示：_____場、參與數：_____人次</p> <p>G. <input type="checkbox"/>辦理學生創造力/創意培育營隊活動：_____場、參與數：_____人次</p> <p>H. <input type="checkbox"/>辦理或鼓勵學生參與校際創造力/創意競賽活動：_____場、參與數：_____人次</p> <p>I. <input type="checkbox"/>與本計畫相關之媒體報導：電視_____則；報紙_____則；雜誌：_____則； 網路_____則</p> <p>J. <input type="checkbox"/>創造力/創意網站架設_____個，網址為：_____</p> <p>K. <input type="checkbox"/>其它重要活動及預期成果（條列簡述）：</p>
<p>(9)95 年度執行成果自我評估、重要觀察發現、問題及改進方法</p>	