

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	創意與設計思維的策略訓練與反思	授課 教師	顧大維 DAVID TAWEI KU
	STRATEGIC TRAINING AND REFLECTION OF CREATIVE AND DESIGN THINKING		
開課系級	教科二 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2 學分
	TDTXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 ( 所 ) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學設計之能力。(比重：50.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
5. 獨立思考。(比重：50.00) 7. 團隊合作。(比重：50.00)			
課程簡介	本課程主要目標在探討創意思考與方法的理念與實務，並熟悉設計思考的流程，讓學習者能靈活透過各種創新多元的思考策略，藉由不同的學習環境與冒險挑戰來激發創意，運用在工作和生活中，以提升個人專案與問題解決能力。		
	The main goal of this course is to explore the concepts and practices of creative thinking and methods, and to be familiar with the process of design thinking, so that learners can flexibly use various innovative and diverse thinking strategies to stimulate creativity through different learning environments and adventurous challenges to improve personal project and problem solving skills.		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	本課程主要目標在探討創意思考與方法的理念與實務，並熟悉設計思考的流程，讓學習者能靈活透過各種創新多元的思考策略，藉由不同的學習環境與冒險挑戰來激發創意，運用在工作和生活中，以提升個人專案與問題解決能力。	The main goal of this course is to explore the concepts and practices of creative thinking and methods, and to be familiar with the process of design thinking, so that learners can flexibly use various innovative and diverse thinking strategies to stimulate creativity through different learning environments and adventurous challenges to improve personal project and problem solving skills.
2	本課程主要目標在探討創意思考與方法的理念與實務，並熟悉設計思考的流程，讓學習者能靈活透過各種創新多元的思考策略，藉由不同的學習環境與冒險挑戰來激發創意，運用在工作和生活中，以提升個人專案與問題解決能力。	The main goal of this course is to explore the concepts and practices of creative thinking and methods, and to be familiar with the process of design thinking, so that learners can flexibly use various innovative and diverse thinking strategies to stimulate creativity through different learning environments and adventurous challenges to improve personal project and problem solving skills.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	AE	57	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	情意	AE	57	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~ 110/02/28	Syllabus /上課規定/課程大綱 帶出發現問題, 小夢想大計畫DFC	
2	110/03/01~ 110/03/07	用不同的角度看問題-原來不是理所當然的	
3	110/03/08~ 110/03/14	觀察與提問(我們的計畫)-小點子大發現	
4	110/03/15~ 110/03/21	設計思考的流程與應用	
5	110/03/22~ 110/03/28	脆弱的力量-創意突破的原動力	

6	110/03/29~ 110/04/04	桌遊一定不只只有桌遊-別被框架限制住了	
7	110/04/05~ 110/04/11	冒險的思惟突破-從樹上看世界	
8	110/04/12~ 110/04/18	新桌遊的提案-搭橋的原因	
9	110/04/19~ 110/04/25	團隊建造的思維	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	團隊建造的思維	
12	110/05/10~ 110/05/16	101大挑戰-團隊的角色扮演	
13	110/05/17~ 110/05/23	專案修正進度報告	
14	110/05/24~ 110/05/30	冒險體驗在教育訓練的設計與實施	
15	110/05/31~ 110/06/06	聖誕節的party plan-說服還是被說服	
16	110/06/07~ 110/06/13	期末專案呈現與互評	
17	110/06/14~ 110/06/20	突破限制的反思(團隊專案的呈現與反思)	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	1.限大二生修習 2.課前測驗/面試選才 3.上限40人		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	自定講義		
參考文獻			
批改作業 篇數	6 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>		