

淡江大學 113 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			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：40.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：5.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：5.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：40.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：5.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：5.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：30.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	<p>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。</p>		

	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.
3	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	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	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	ABCDEF	1234567	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

3	認知	ABCDEF	12345678	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
---	----	--------	----------	----------------	----------------------------------

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/02/17~ 114/02/23	Syllabus /上課規定/課程大綱 帶出發現問題, 小夢想大計畫DFC	
2	114/02/24~ 114/03/02	用不同的角度看問題-原來不是理所當然的	
3	114/03/03~ 114/03/09	觀察與提問(我們的計畫)-小點子大發現	
4	114/03/10~ 114/03/16	設計思考的流程與應用	
5	114/03/17~ 114/03/23	脆弱的力量-創意突破的原動力	
6	114/03/24~ 114/03/30	桌遊一定不只只有桌遊-別被框架限制住了	
7	114/03/31~ 114/04/06	教學行政觀摩日	
8	114/04/07~ 114/04/13	新桌遊的提案-搭橋的原因	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	新桌遊的提案-搭橋的原因	
11	114/04/28~ 114/05/04	團隊建造的思維	
12	114/05/05~ 114/05/11	101大挑戰-團隊的角色扮演	
13	114/05/12~ 114/05/18	專案修正進度報告	
14	114/05/19~ 114/05/25	冒險體驗在教育訓練的設計與實施	
15	114/05/26~ 114/06/01	聖誕節的party plan-說服還是被說服	
16	114/06/02~ 114/06/08	期末專案呈現與互評	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	非同步線上補充教材	

課程培養
關鍵能力

社會參與、問題解決、跨領域

跨領域課程

素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))

特色教學課程	專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程
課程教授內容	邏輯思考
修課應注意事項	<p>出席規定：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 曠課以老師「點名時刻」為準，點名不到即視為曠課，本課程無遲到補點。 2. 無故曠課一小時。以缺課2小時計(淡江大學學則 第三十八條第一款) 3. 曠課第一次扣總分3分，缺課次數達標準，將提交扣考(淡江大學學則 第三十八條第二款)，該科目之學期成績以零分計算。 4. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，並須於一週內以學校系統正式請假，將截圖傳至MS Teams，逾期不受理。若未依規定辦理，視為曠課。 5. 無論參加任何比賽、會議(公假)請按規定事先請假，並遵照學期中請假以兩次為限之規定。 6. 喪假、婚假、產假不扣分。第一次事假不扣分，第二次起每次2分。病假(含生理假)前兩次不扣分，第三次起每次2分。 <p>扣考說明：</p> <p>缺席(無請假)逾5次(含)，第十四週(含)送扣考名單(第十三週期中退選結束)。(淡江大學學則：第三十八條 二、學生對某一科目之缺課總時數達該科全學期授課時數三分之一，經該科教師通知教務處時即不准參加該科目之考試，該科目學期成績以零分計算。)</p> <p>附註：老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力。</p>
教科書與教材	自編教材:簡報、講義
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※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。</p>