

## 一、課程名稱:創意思考大解密：點子，從生活來！

## 二、適用年級:六年級

## 三、課程時間:2 節課（每節 40 分鐘，共 80 分鐘）

### 四、教學目標

1. 能從生活問題中發現改進的空間並提出創新想法。
2. 能運用 SCAMPER 創意思考策略，發展多元的創意點子。
3. 能以圖像或簡易模型方式表達創意構想並進行分享。
4. 培養合作、表達與同理能力。

### 五、教學流程與策略

教學階段	教學活動	教師策略	時間
導入	播放生活情境影片（例如：孩子找不到鞋帶怎麼辦？）引導學生觀察與思考生活中的不便。	提問式引導：你覺得這個情境有什麼問題？你會怎麼解決？	10 分
發想暖身	創意發想練習：「如果我是一支鉛筆，我可以…？」個人書寫發想 5 種用途。	鼓勵天馬行空，強調「創意無對錯」。	10 分
策略運用	小組運用 SCAMPER 策略：對日常用品（如雨傘、水壺）提出改良點子。	提供 SCAMPER 提問卡，引導：能替代？結合？放大？...等。	25 分
實作表達	簡易原型設計或草圖描繪：小組選出一項創意構想，以手繪圖或紙材拼貼表現其樣貌與功能。	協助學生簡化設計步驟，提供圖文示範或模板。	20 分
分享總結	小組上台分享創意構想與設計想法。全班提問與回饋。	教師歸納 SCAMPER 在生活應用的價值與意義。	15 分

### 六、學生學習策略或方法

- 個人腦力激盪後進行小組交流。
- 使用創意思考工具（SCAMPER）延伸與修改想法。
- 小組合作統整構想，透過圖像或紙上原型進行視覺化簡報。

### 七、評量方式

評量面向	評量方法
創意思考	學習單記錄創意點子數量與多樣性
合作表現	小組互評與教師觀察紀錄
表達能力	小組上台口頭報告與視覺表達
工具運用	是否能熟練使用 SCAMPER 進行發想練習

### 八、教學資源

- 情境影片（如「創客小發明」、「不方便的便利生活」等）
- SCAMPER 提問卡片或工作單
- 畫紙、色筆、黏土、吸管、紙杯等簡易手作材料
- 學習單（含個人發想+小組記錄區）