106年度教育部國民及學前教育署自造實驗室

Fab Lab營運推廣實施計畫活動成果

|  |  |
| --- | --- |
| 活動名稱 | 如何創意發想 |
| 活動類別 | □體驗課程 □工作坊 ■推廣活動 |
| 活動目標 | 1.啟動學生創意引擎：利用一套正確的工具，在適當的氛圍（空間）裡， 抱持著創造性的心態，專注於完成這項任務。另外很重要的是，要為 你的創意發想會設定時間限制。2建立踏腳石：想出來的點子越多，學生就越有機會做出有趣的聯想，  從這些點子裡頭再生出新點子。如同你在建立一條通往未來的路徑那 樣，踏腳石的形狀不重要，重要的是它們的數量和排列。3.使用工具：利用創意發想的工具，例如商業模式圖和創意矩陣，都可以幫學生創造出許多有價值的點子。大家進行創意發想的討論時，就利用這些工具來設定架構，同時拓展及探索各種新點子。 |
| 執行情形 | 期程(時間) | 106年09月27日 13:10 起 ～ 106年09月27日16:10 止 |
| 主辦單位 | 國立羅東高工 | 協辦單位 |  |
| 活動對象 | □教師 ■學生  |
| 參與人數 | 30人 |
| 經費來源 | ■營運補助計畫 元 元 | □校內預算 元 | □其他 元 |
| **執行成果摘要** |
| 1.利用創意發想討論，就利用這些工具來設定架構，同時拓展及探索各種新點子。2.訓練學生於時間內創意發想或聯想開發新事物及想法。 |
| **活動照片（至多6張，並簡要說明）** |
| 20170927如何創意發想活動照片_180201_0004 | 20170927如何創意發想活動照片_180201_0009 |
| 教師和學生討論一 | 學生創意發想 |
| 20170927如何創意發想活動照片_180201_0012 | IMG_2876 |
| 教師和學生討論二 | 學生創作發想成品 |
| IMG_2875 | IMG_2878 |
| 教師和學生討論三 | 課後教師講評 |
| **活動成果檢討** |
| 遭遇困難 | 無 |
| 處理情形 |  |
| 改進建議 | 無 |
| 總體評估 | ■很好 □好 □普通 □再努力 |