

2016年11月4日 港深校長論壇

分享討論

透過時間表的更新 推動創意教學課程

塘尾道官立小學 麥綺玲



# 分享大綱

- ❧ 創造力為何重要
- ❧ 各國政府對創造力的重視
- ❧ 創意與創新
- ❧ 學校經驗點滴


創造力為何重要？





# 學會學習

## 課程發展路向



### 基礎教育課程指引

#### 各盡所能·發揮所長

(小一至中三)

### 基礎教育課程指引

#### 聚焦·深化·持續

(小一至小六)

# 創造力是新的求生本能

## 創造力是什麼？

1. 是具有**發現問題**的能力
2. 是具有**解決問題**的能力
3. 是具有**積極改變環境**的能力



# 具創造力的孩子的特徵

1. 具有想像力
2. 能夠專注
3. 能花時間觀察問題、蒐集資訊
4. 能夠與他人協力找出解決問題的辦法

在日常生活之中，任何一個能夠發現問題、打破舊習慣的表現都是創造力的表現。所以，創造力要在日常生活中發掘。



# 各國政府對創造力的重視



各國政府對創造力十分重視，原因是他們都清楚創意人才和創造力教育是國家未來競爭力的基礎。



# 英國於1999年成立 「創造力、文化與教育部門」

英國現行藝術教育課程標準以1999年頒佈的新國家課程為基礎，隨著時代的發展經歷著不斷的變革、調整與實踐，在最新一輪的課程改革中，2014年頒發的《英國國家課程框架檔》(The National Curriculum in England--- Framework Document)，從小學至初中貫通的九門基礎課程分別是：藝術與設計、公民、計算、設計與技術、外語、地理、歷史、音樂和體育。**其中藝術類課程佔基礎課程總量的三分之一。**

# 台灣 2002 年公布 「創造力教育白皮書」

- ◆ 舉辦創造力教育博覽會
- ◆ 蒐集與創造力相關的教育網站
- ◆ 專設創意課程網站
- ◆ 專門為創作活動、獎項競賽設立網站
- ◆ 在網路上以「創造力」、「創意」、「創新」、「創意教學」等關鍵字進行查詢等配套工作

# 創造力的條件

## 擴散性思維的直覺腦

- 敏覺力(Sensitivity)
- 流暢力(Fluency)
- 變通力(Flexibility)
- 獨創力(Originality)
- 精進力(Elaboration)

## 理性的分析腦

- 是一種態度
- 是一種習慣
- 是一種可以訓練的技術
- 邏輯、務實思考能力的發展

創造力的發揮，必須結合直覺腦與分析腦



# 創意與創新對學校的挑戰

- 在科技普及的時代，同學的知識來源及渠道愈來愈多，學校教授的知識不再是單一來源。
- 學生好奇心的誘發與驅動力亦不斷加強。
- 要找到同學的興趣和天賦，打破以考試為均一評量的標準。

在鍛練創造力的過程中，期望學生能經歷以下階段：

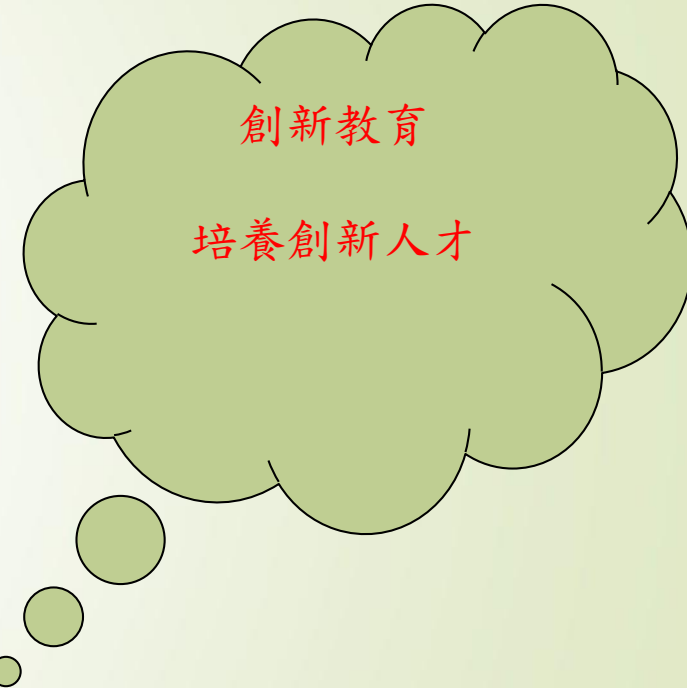
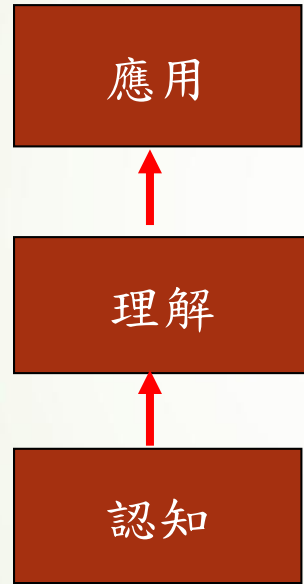
- ➡ 1. 意識問題的存在，察覺在學習上、生活或人際關係上碰上了問題
- ➡ 2. 需要尋求「跟以前不一樣」的新方式來解決眼前的問題
- ➡ 3. 內在好奇心的驅使，有試試看「這樣做會怎樣」的動力
- ➡ 4. 老師可以帶領學生鍛練「執行力」，因為在鍛練的過程中必須專注學習、具耐力跟毅力越過難關，才能達成目標



# 具創造力的教學元素

## ➤ Bloom分類理論

傳統教育  
培養專業分工人才





# 介紹2006年的方案

# 教育改革—全日制時間表的學習延伸

- 午膳後不安排正規課堂
- 打通下午時段，  
安排以下活動
- 德育及公民教育
- 藝術教育
- 創意專題學習課程
- 科學實驗王
- 課外活動



# 傳統中求改變的契機---創意專題學習課程

## 目的

- 提供一個全方位及活潑的學習模式。
- 確定學生的學習目標。
- 預備適合的學習內容。
- 安排適當的學習環境。
- 激發學生建立探究及合作的學習精神。
- 刺激學童從多樣的活動中尋找出適合他們自己智能的發展途徑。



# 傳統中求改變的契機---創意專題學習課程

## 目標

- 藉新課程以發展學生的**多元智能**。
- 藉新課程以加強學生的**合作性**。
- 藉新課程以提升學生的**自學精神**。
- 藉設計及推行新課程以**加強教師的合作性**。
- 使學習**融入生活**當中。
- 培養學生**建構不同創造知識**的能力。





# 創新專題學習課程

- 步驟一：確定主題
- 步驟二：蒐集資料
- 步驟三：分析資料
- 步驟四：探討因果關係
- 步驟五：製作簡報
- 步驟六：評估報告



# 傳統中求改變的契機---創意專題學習課程

## 施行計劃的基本原則

- 利用每星期兩課節進行創意課程。
- 全學年分成五個獨立學習主題。
- 配合學科學習為基本原則。
- 配合本校各科學習活動。
- 以活動為主，讓每個學生投入參與活動。
- 以學生參與創作活動後的作品及學生參與的投入程度為表現指標。





# 2006年創意專題學習課程的施行模式舉隅

- 三年級創意專題學習
- 主題(一) 旅遊多樂趣
- 1. 學生學會把旅遊資料**整理及分享**
- 2. 學生能**創作**有趣的旅行行程
- 3. 學生能提升**解難**的能力



## 2006年創意專題學習課程的施行模式舉隅

- 分享旅遊活動及**製作統計圖**
- 教師**簡介**旅遊活動的益處
  1. 計劃旅遊時應注意的事項
  2. **統計**學生最愛到的旅遊點及說明原因
  3. **預告**學生蒐集一個地方的風土人情或故事



# 2006年創意專題學習課程的施行模式舉隅

1. 分享旅遊經歷及講故事
2. 有旅遊經歷的同學利用相片或紀念品向其他同學分享其經歷
3. 學生進行講故事比賽
4. 討論旅遊時會遇到的困難(語言/文字/時差及食物的問題)
5. 模擬練習(角色扮演/遊客問路購物的情況—中/英/普對話)
6. 教導學生利用多種語言表達「多謝」、「早晨」等語句



# 般咸道官立小學

**6A 班黃同學榮獲  
香港十大傑出少年2016**

**2007-2008 年度畢業生陳同學榮獲  
「星之子」之名**






需要不斷更新的施行模式!



## 第一個資訊科技教育策略文件

- 第一個資訊科技教育策略文件名為《與時並進 善用資訊科技學習 五年策略1998/99至2002/03》
- 為不同學習階段的學生訂立資訊科技學習目標，同時制定《資訊科技學習目標》，簡述了在各學習階段中，學生須掌握的資訊科技知識、技能和態度。
- 這兩份政策文件成為學校籌劃教學活動以發展學生資訊科技應用能力的指引。



## 第二個資訊科技教育策略文件

- 第二個資訊科技教育策略：「善用資訊新科技 開拓教學新世紀」  
( 2004年7月 )





## 第三個資訊科技教育策略

- 第三個資訊科技教育策略：「適時適用科技 學教效能兼備」  
( 2008年12月 )

## 第四個資訊科技策略


- 2015年第四個資訊科技策略：「發揮 IT 潛能 釋放學習能量」（2015年11月）
- 文件正式推出，策略包括：
- （一）加強學校的資訊科技基礎設施及重組運作模式，建設無線網絡及購置流動裝置，
- （二）提升電子學習資源的質素：發展電子教科書及推動善用環球電子學習資源及建立教育資源平台，

## 第四個資訊科技策略

- (三) 更新學校課程、改變教學及評估方法：更新學校課程、改變教學及評估方法、跨課程應用資訊科技、探索與資訊科技相關的升學及就業途徑等。當中提及到『教育局亦會提供不同的全方位學習經驗，及視乎需要持續檢討及修訂相關課程，包括在「增潤科技教育學習領域」中的資訊和通訊科技的部分、「科學、科技和數學教育」(STEM)、新高中的「資訊及通訊科技科」，以及小學常識科內與資訊科技相關的部分。「STEM教育」能融入不同的主要學習領域/科目，並促進跨學科學習。』(香港教育局, 2015)。

# 2016年 創意專題學習課程的要求

- ➡ 未來人才不用是知識豐富的人，要是能解決問題的人
- ➡ 結合運用資訊科技的智慧教育與合作解決問題的學習模式
- ➡ 期望同學可以參與知識形成的過程
- ➡ 期望同學可以接納不同形式的答案



## 智慧教育的裝備

- ➡ 從小一開始參與電腦課
- ➡ 學會及熟練使用善用數碼科技及工具
- ➡ 不斷提升學習效率
- ➡ 把「合作學習/合作解決問題」元素植入教學之中
- ➡ 同學有充份機會與人溝通及協作，學會解決問題

## 2016年創意專題學習課程的施行模式舉隅

- 六年級專題課
- 目的：擬定2017年畢業旅行的目的地
- 學生扮演學校委託的旅行社職員
- 提出畢業旅行最適切的地點
- 每組要討論出一個旅行地點、交通安排、行程及住宿
- 結果：選出一個最適合的畢業營旅行地點

## 2016年創意專題學習課程的施行模式舉隅

- 學生透過網絡搜尋，從GOOGLE MAP中看看擬定的地點距離學校有多遠
- 根據合理的價格提出方案
- 擬定活動時間及合適的交通工具



# 課堂施行模式檢視

## ➡ 運用的技能及概念

1. 利用地圖按圖索驥
2. 認識錢的價值
3. 運算時間的可行性
4. 學生在爭議、說服、協商、服從原則中  
學會讓步與抉擇

➡ 我們期望教師在課堂中的聲音是最小的

➡ 教師的發言次數亦是最少的



# STEM 科學實驗王

- ➡ 學校鼓勵教師用STEM教育統整、活用生活知識
- ➡ 感受知識的建構過程
- ➡ 教師給予小組科學實驗的任務
- ➡ 確立目標明確、指令少而清晰的任務
- ➡ 同學不但要想辦法完成目標，還要應付實驗過程中種種問題

# 科學實驗王

- 教師的角色：請大家思考：為什麼實驗的結果不一樣？
- 刺激學生再思考及討論
- 教師在同學發言的過程中是靜靜的聆聽，引導學生輪流發表意見
- 期望學生用心聆聽別組的答案
- 接納別的答案也有道理、也有可能的思考模式
- 藉以提升看到另一種答案的眼界





# 科學實驗王




# 校園電視台---透過教育戲劇自製及拍攝周會





期望我們的孩子可以持續發展  
創造力，以迎接未來的挑戰








➡ 分享完畢

➡ 多謝各位耐心聆聽



# 參考文件

香港教育局. (2015). 第三個資訊科技教育策略文件. 香港: 香港教育局.

香港教育局. (2016年1月22日). 香港教育局:

教育局課程發展議會. (2015). 《推動 STEM 教育—發揮創意潛能》概覽. 香港: 教育局課程發展議會.