



國立臺灣師範大學  
NATIONAL TAIWAN NORMAL UNIVERSITY

# 創意教學設計： 原則、迷思與潛在課程

董秀蘭



<http://www.ntnu.edu.tw>

# 為什麼要創意教學？

教學是一種動態過程，  
在教與學的互動中，  
教師如果能發揮創意，  
讓教學成為有趣、有效的互動歷程，  
通常比較能達到教與學的目的。



# 創意教學設計前的思考

- 1 宗旨目標 (AGO: aims, goals, objectives)
- 2 首要優先 (FIP: first important priority)
- 3 所有 要素 (CAC: consider all components)
- 4 替代選擇 (APC: alternatives, possibilities, choices)
- 5 預期成果 (ECS: expected consequence & sequel)





# 創意教學的設計原則

1 配合九年一貫的課程綱要

2 以學生為主，強調主動探索能力的培養

3 重視學生的先備知識，使內容具體可行



# 創意教學的設計原則

1 教學活動安排要與教學目標緊密結合

2 教學活動安排需符合教學原理原則

3 思考媒體融入的必要性以及合法性



# 創意教學教案設計的教師自我檢核

1 課程結構是否由淺至深

2 學生學習條件分析與教學目標的合理性

3 是否兼顧認知、情意和技能範疇的學習

4 課程設計能否引起學習動機

5 教學媒體是否運用適當



# 創意教學教案設計的教師自我檢核

1 教學時間分配與掌握是否合理、妥適

2 有無師生互動與學生參與的活動

3 配合教學的教具、補充教材、學習單

4 提供學生深入延伸探討的學習活動

5 教學實施後的評量和教學成果評鑑





# 創意教學的迷思與反思

不是雜耍，不是多樣就好

**why > what > how**

不是廟會，不是熱鬧就好

深度的情境教學 VS 走馬看花、到此一遊

不是團康，不是高興就好

**Educating or entertaining students?**





# 創意教學的負面潛在課程實例

種族

理解歷史或激發仇恨

性別

性暗示的記憶術

階級

誰的知識和經驗？



# 信念與分享

教師是教學的靈魂，  
具有決定性的影響。  
一位有創意的教師，  
不論教材如何，  
通常能化腐朽為神奇。



# 信念與分享

- 1 創意教學是從錯誤中學習發展的教學歷程
- 2 創意是一種紀律
- 3 有意義的學習比歡樂的學習重要
- 4 善用已有的教學資源、修改現有教案
- 5 發展專業成長社群



**It's my sincere hope that...**

**We ask ourselves all the time:**

- ◆ **Who we are?**
- ◆ **Why I teach?**
- ◆ **What I should teach?**
- ◆ **How I can teach better?**







## 從兩個例子說起...

- 美國基金經理人巴菲特與另外四位美國金融界領袖，拍攝一部闡述美國背負龐大債務，未來可能破產的紀錄片，2008年8月21日於全美國數百家戲院上映。
- 這部名為「I.O.U.S.A」的影片，片長45分鐘，討論各界對於美國聯邦赤字和國家負債的看法，是繼前副總統高爾拍攝「不願面對的真相」，號召美國人嚴正看待全球暖化的效應後，又一嘗試喚起美國人面對國家重大問題



## 亞洲的日本 ...

- 2008年日本富士電視台年度「月九劇」，推出由木村拓哉主演的「CHANGE」，劇情描述一位小學老師因為某種原因轉戰政界，成為日本首相，以積極的態度處理各項公共問題的橋段，也隱含透過大眾傳播媒體（尤其是明星藝人的號召力），來喚醒公眾對於公共事務的關心，進而瞭解政治，「改變」政治的意味。



# 您的反思...

- 大眾傳播媒體對於現代生活影響深遠，對於社會風氣具有潛移默化的功能；但學校教師對於下一代的影響力也因而正逐漸削弱中。
- 傳統的教學模式已無法滿足學生對學習的需求，教師如何掌握時代的脈動，將媒體融入教學課程中，發展適合且有效的教學模式，提昇教學的品質？如何「師夷之長技以制夷」？如何將媒體轉化為教學的助力？



# 媒體在教學上的應用功能

- 視聽教育學者Dale依據布魯納(Bruner)認知學習的三種表徵時期（動作表徵時期、影像表徵時期、和符號表徵時期），將媒體學習經驗設計成經驗的金字塔 (Cone Of Experience)。





# 媒體在教學上的應用功能

- 經驗塔說明學習過程是循序漸進地由具體至抽象。動作表徵期以「由做中學」的經驗為主，包括直接或有目的的經驗、設計的經驗、演劇的經驗及示範；影像表徵期為「由觀察中學習」的經驗，有參觀、展覽、電視、電影、錄音或廣播或靜畫；最高層次是符號表徵期，以「由思考中學習」的經驗為主，分別為視覺符號、口述符號（文字、口說）。



# 媒體在教學上的應用功能

- Dale的經驗金字塔顯示：學生學習上的認知難度，是具體 < 圖像 < 抽象。
- 學習者若要能有效地透過抽象活動來學習，必須先建立許多具體經驗的庫存，才能對抽象符號描述的現實賦予意義。
- 在教學媒介中，實際的具體程度是實物 > 模型 > 影片 > 幻燈片 > 平面圖 > 圖解 > 文字。



# 媒體在教學上的應用功能

- 媒體有提供學習經驗，凝聚抽象概念，協助學生思考及串聯舊經驗等功能。媒體配合妥善教學法，可以顯著地改善學生學習，提供學習者得到具體的學習經驗，使教材呈現活潑，強化學生注意力，引發學習動機。



# 媒體融入教學的ARCS動機原則

運用圖片、影片等媒體融入教學，配合ARCS動機原則(J. Keller，動機是使學生積極參與學習的內在動力)激勵學生學習：

- Attention(注意)：引起注意，喚起探究好奇心
- Relevance(相關)：切身相關、熟悉性
- Confidence(信心)：建立信心、成功的期望
- Satisfaction(滿足)：對學習感到滿足、成功的經驗





老師將從影視出租店租來的影集在課堂中播放，是否屬於合理使用？



# 著作權法第52條

---

- 為報導、評論、教學、研究或其他正當目的之必要，在合理範圍內，得引用已公開發表之著作。



## 著作權法第55條

- 「非以營利為目的，未對觀眾或聽眾直接或間接收取任何費用，且未對表演人支付報酬者，得於活動中公開口述、公開播送、公開上映或公開演出他人已公開發表之著作。」



# 符合合理使用規定的要件

---

- 必須是「非以營利為目的」；
- 必須「未對觀眾或聽眾直接或間接收取任何費用」；
- 必須「未對表演人支付報酬」；
- 必須是已公開發表之著作；
- 必須是在「特定活動中」。



## 著作權法第65條第2項之判斷基準

- 一、利用之目的及性質，包括係為商業目的或非營利教育目的。
- 二、著作之性質。
- 三、所利用之質量及其在整個著作所占之比例。
- 四、利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響。



## 合理使用的建議

- 經濟部智慧財產局「校園著作權百寶箱」：
- 若屬於教學常態性需要使用的視聽著作，因為非屬於臨時活動的公開上映，而是教學的經常性使用，應該向廠商取得公開上映的授權（一般是銷售「公播版」），並請學校協助採購。





# 合理使用的建議

- 若是老師自己在準備教材時，希望將特定影片內容作為教學時的輔助教材，則建議在製作教材時，將影片內容截取適當的部分後，以第52條引用的方式，融入作為自己授課教材的一部分，例如：配合簡報檔案的使用，在簡報到特定議題時，連結至影音檔案，作5到10分鐘的播放等，即使是涉及公開上映的行為，但若是以合理「引用」的方式作為教材這個新的著作的一部分，仍然可以主張合理使用。



## 合理使用的建議

---

- 若是在課堂上確實有播放全部影片的需求時，由於其市場替代的效果較大，透過第55條規定主張合理使用的可能性較低。建議仍然宜取得公開上映的版本進行放映較為適當。