商業與管理群教材教法 技能領域教學法

廖婉鈞老師



大綱 _» CONTENT

- 01 示範與練習教學法
- 02 角色扮演教學法
- 03 創意思考教學法
- 04 設計思考教學法



01» 示範與練習教學法 PART

示範教學法

- 視覺重於聽覺的教學方法
- 實際執行一套動作,使學生觀察、了解其中的現象或原理
 - 包含程序、技能操作、技巧和知識
- 優點
 - 提供學生最直接的第一手觀察學習
 - 提供多元學習經驗,講述、討論、舉例、澄清、操作
 - 學生可以參與教學活動,增加印象





- 需將課程分解成容易學習的區塊,按步驟呈現與練習
 - 先告訴學生你將要展示什麼,給他們一個概念
 - 示範技能後立即解釋為什麼要這麼做
 - 找學生上台示範時,讓他先口頭講述,刺激腦中的情境模擬,
 - 確認知識、程序正確後,再讓學生開始操作,教師隨時給予回饋,有助於行為再複製
- 最有效的示範是提供所需設備,讓每位學生觀察示範後可自己動手操作

練習教學法

- 透過不斷反覆操作來記憶知識、培養習慣與獲得技能
- 步驟
 - 引起動機,使學生注意力集中於練習工作
 - 教師示範,讓學生模仿,分析並指正,反覆練習
 - 實物示範、動作示範、使用影片
 - 學生模仿後,應先讚美再指正,可讓模仿正確的學生再示範
 - 評量學習結果
- 練習要先要求正確,再求速度
- 練習方法要顧及個別差異,多變化以維持興趣





02» 角色扮演教學法 PART

角色扮演教學法

- 角色扮演:演出一個情境,每個人都有被給予的角色
- 老師要先給予學生所有該有的資訊,若讓學生自由發揮,不一定能傳遞欲教導之際能
 - 主題領域,例如:主管與部屬之間的衝突
 - 情況敘述,例如:在商討下一季行銷企劃案的會議上,部屬A和B起衝突
 - 可分配給學生角色卡,上面註明各角色特點、目標、感受、顧慮...等

部屬A角色卡

非常固執,提出意見後, 堅持別人要採用自己的意 見,若別人提出反對,就 會惡言相向

部屬B角色卡

態度自負,不斷反對、批 評別人的意見,常表現自 己高高在上,看不起其他 人

部屬C角色卡

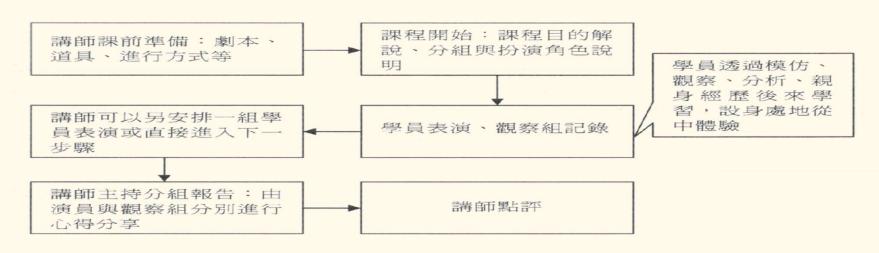
常打斷別人的說話,又喜 歡拉開話題,常說自己生 活上的瑣碎事

主管角色卡

主動帶領討論、用心聆聽, 欣賞各人的参與,盡量維 持場面和諧

角色扮演教學法

• 執行方法



• 一次僅能扮演一個主題,一旦過程中走偏了,須

角色扮演教學法

• 回饋與討論是學習的關鍵,切勿省略

詢問觀察組

- 剛剛發生了什麼事?
- 演員組如何達成任務?
- 他們的行動造成什麼結果?
- 你得到什麼啟示?
- ·如果是你擔任這個角色職務, 會有什麼不一樣的做法?

詢問演員組

- 你剛剛想完成什麼事?
- 你想強調什麼特別的技能?
- 在過程中,最困難的地方在哪?
- 在那個角色中,你有什麼感覺?

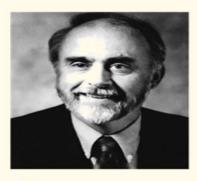


03» 創意思考教學法 PART

創意從何而來?

原創品牌 黏性保證

1981黏到现在!



亞瑟·傅萊 (Art Fry)是一名3M公司的化學工程師,下班後的另一個身分是唱詩班的一員。每週日的教堂獻唱,他習慣在歌本內夾張紙片標示預定獻唱的詩歌,但是紙片常常掉落讓他白費工夫,對此,他感到煩惱不己。

1974年某個星期天,他一如往常地獻唱詩歌時, 突然靈光乍現「如果紙上塗了膠,紙片就不會掉落; 如果紙片撕下又不會破壞歌本,那就太完美了!」於 是亞瑟著手將他的創意落實。

一開始沒有人會相信這樣的產品有市場,但亞瑟堅持他的信念克服種種障礙,Post-it®便條紙終於在1981年上市,從此,這張小小的便條紙,大大地改變人們的溝通方式。

3M





創意從何而來?

繞地球321圈、來回月球18次,繞台灣島12875圈,您知道這些數字代表著什麼嗎?

分之四十,每年光是膠帶的軸心,可由舊金山排到巴黎。

是Scotch隱形膠帶每年生產的膠帶長度,自1960年代發明後,已成為最受歡迎的膠帶,占所有膠帶需求量的百

3M





創意從何而來?

🔼 Scotch[®]隱形膠帶小故事

在1920年代的美國,雙色車正大行其道。3M的技術人員卓爾在一次拜訪汽車 烤漆工廠時,無意間聽到烤漆工人抱怨,用漿糊黏貼報紙來分隔兩種烤漆顏色 的做法,極為麻煩,不是漿糊黏得太少容易掉落,就是塗得太多以致破壞車身, 而且也不容易漆得美觀。卓爾同情烤漆工人,一口答應他們要製造出一種能貼 在兩種顏色交接處的膠帶,就這樣過二年,終於發明了這種黏著力強,又不會 留下殘膠,也不會破壞烤漆表面的膠帶。這就是第一捲膠帶的由來。

創意思考教學法

- 創意看似機緣巧合但並非無中生有,需要連結既有知識、經驗或問題
- 現今環境變化萬千,培養學生創意思考能力更形重要
- 在創意思考教學法中,教師為指導角色,不主導教學活動
 - 提供自由安全的學習環境,教學注重鼓勵、刺激與容忍
 - 讓每個學生都有機會參與,鼓勵課堂以外的學習
 - 悅納不同的聲音,切勿批判



創意思考教學法

- 愛的(ATDE)教學模式
 - 發問(Ask): 教師設計或安排問題情境,提出問題以供學生思考,問題必須是擴散性的,讓學生有自由揮灑的空間
 - 思考(Think): 鼓勵學生自由聯想,給予思考的時間
 - · 執行(Doing):利用各種活動方式,讓學生做中學
 - 評鑑(Evaluation):師生共同擬定評估標準,共同評鑑,相互欣賞與尊重
 - ▶ 認知方面:變通力、獨創力
 - ▶情意方面:冒險心、挑戰心、好奇心、想像力



禁止批評

不是不評論, 而是延緩判斷, 因為立即的價值評斷, 可能造成 學生心理壓力, 阻礙創意的產生

越多越好

期待量中取質,深信垃圾堆裡 也可能挖出稀世之寶,所以先求 產生大量的提案,暫且不管提案的品質

容許異想天開

目的是擺脫傳統或習慣的束縛,即使是荒謬的想法也可以提出

可以搭便車

可以借用或增加或刪減或組合別人的提案 以產生新的提案,例如:生產收音機---生產手電筒---生產附收音機的手電筒的新提案

吳昌祚 博士 http://www.pws.stu.edu.tw/ctwu4142/creativity/html/download.html

創意思考教學法之技巧

老師可適時提出下列問題

不要討論細節

遇到大家都

- A. 可以改變嗎?
- B. 能夠修改嗎?
- C. 如果擴大會如何?
- D. 予以縮小又如何?
- E. 有沒有可以代替的?
- F. 能不能重新組合?
- G. 反轉過來的話如何?
- H. 這些想法能夠聯合起來嗎?

創意思考教學法之技巧

老師可適時提出下列問題

遇到大家都 提不出構想 而沉默下來時

- A. 先暫時停止一會兒再繼續.
- B. 讓與會者一個接著一個輪流發言.
- C. 將已經提出的構想再重新敘述一遍

不要拖延

創意思考教學法之技巧

老師可適時提出下列問題

不要討論細節

遇到大家都 提不出構想 而沉默下來時

不要拖延

創意思考教學法:六六討論法

- 六個人一組,每一組推選一位主席
- 由主席指定一位計時、一位紀錄及一位發言人
- 六個人輪流發言,每人限時一分鐘
- 一分鐘到,主席應即切斷發言,輪到第二位發言
- 每個人發言一次剛好費時六分鐘
- 主席整合六個人的意見,上台報告本組的結論
- 適合多人在短時間進行腦力激盪

創意思考教學法:六三五默寫式

- 六個人一組,每人發給一張畫有6*3個格子的提案紙.
- 每人將想到的構想寫在自己的提案紙上,每個人必須寫出3個構想
- 每個構想寫在一個格子裡,3個構想剛好填滿一列3個格子.
- 每人依順時鐘次序交換提案紙,拿到別人已經填入3個構想的提案紙後
- 每人再次提出3個和前一輪不同的新構想,要與其他人的構想不同
- 如此循環進行6次,剛好每個人都提出18個不同構想,分別寫在六張提案紙
- 因一次只看到一張提案紙,有些構想可能和別人的重複
- 將六張提案紙的108個格子剪下,每格子寫著一個構想,將相同的構想剔除
- 檢視所有的構想,進行追加、修飾並重新整合歸納,分成數大類.
- 將整理好的提案貼在大海報紙上,進行觀摩、檢討及評估

創意思考教學法

·六W檢討法

- 從六個角度來檢視合理性
- why, what, who, where, when, how



• 屬性列舉法

- 一般的創造都是源自於過去既有事物,所以先讓學生列舉屬性,再從中提出改進辦法
 - 缺點列舉法:儘量挑毛病,之後再改進
 - 希望列舉法:積極發想出希望可以存在的優點
 - 特性列舉法: 名詞(物質、材料)、形容詞(形狀、顏色)、動詞

• 譬喻法(舉一反三)

• 擬人化、直接將兩者不同的東西類推、象徵風格



04» 設計思考教學法 PART

- 設計思考逐漸受教育界重視的原因
 - 大環境因素
 - 創新已經是各行各業為求生存發展而必須具備的能力
 - IDEO設計顧問公司的大力推廣
 - IDEO是一家被譽為全世界最有創造力的設計顧問公司,因為幫其客戶開發許多創新性的產品並且獲獎無數而聞名。多年來IDEO經由各種媒體的報導、出版專書、演講...等方式推廣該公司實踐創新的方法,獲得各方面的迴響

- IDEO的員工不只是工程師和工業設計師,還聘雇具有心理學、建築學、人類學、語言學、生物學、和企業管理等背景的專業人才,不斷進行跨界合作
- IDEO執行設計專案時,會要求客戶必須全程參與消費者調查、分析、提出解決方案,乃至於做出決策的過程。因此當整個作業流程結束之後,客戶也就知道決策為何了。換言之,IDEO採用的是和客戶分享他們創新設計流程的方式,協助客戶建立其創新文化。



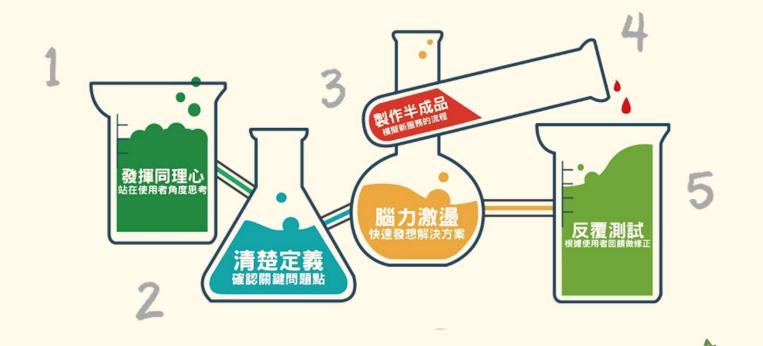




- IDEO創新方法的執行步驟
 - 確實理解市場、客戶、技術以及問題本身的限制
 - 用心觀察人們的實際生活狀況並找出造成這些狀況的原因,進而 發掘他們潛在的需求為何
 - 結合不同領域的專業人才進行腦力激盪會議,提出解決問題的新概念,並以製作快速原型的方式將這些概念視覺化
 - 不斷重複評估和改進原型,盡早用原型樣品徵詢消費者以及專業 人士的意見,藉此方式將創意概念最佳化
 - 推動新概念商品化及生產上市

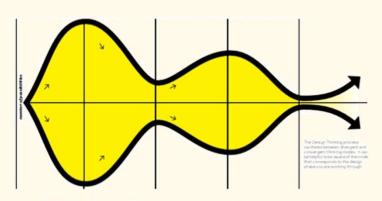
- 設計思考一路從設計界、工商業延燒到教育領域
- 從美國史丹佛大學到台灣大學,各大學都開始應用在課堂上
- 設計思考本質上是一種實務面的創新活動和方法,因此學習設計思考 最好的方式就是實際參與演練設計專案,從實做的過程中累積經驗及 培養創新的能力
- 特色
 - 以人為本,始於同理心,先關注他人遇到的問題
 - 需要合作,多人觀點會提升個人創意
 - 積極正向,不論有多少資源或限制,每個人都能創造改變
 - 反覆測試,允許失敗,鼓勵從錯誤中學習

• 設計思考的流程



- 設計思考的流程
 - 階段一:我看到了一個問題,該如何處理這個問題?
 - 發現問題存在、研究前的準備工作、蒐集靈感
 - 階段二:解讀問題,關於這個問題,我有不少發現,如何解讀?
 - 說故事來分享觀察後的發現、將發現賦予意義與標題、確認 關鍵問題點
 - 階段三:不設限的發想,我看到了改變的機會,我要創造什麼?
 - 盡情丟出點子、逐漸收斂點子

- 設計思考的流程
 - 階段四:反覆測試,我有好點子,該怎麼把點子做出來?
 - 將好點子做出原型,蒐集使用回饋
 - 階段五:反覆改良,該怎麼讓做法變得更好
 - 持續精進



資料來源: Design Thinking for Educators 2nd Edition

可能性

設計思考的過程,經常在擴散思維與聚斂思維之間來回擺盪



大綱 _» CONTENT

- 01 示範與練習教學法
- 02 角色扮演教學法
- 03 創意思考教學法
- 04 設計思考教學法

課堂作業

- 請自選教學內容,說明你將會如何運用前述的任一項教學法進行教學?
- 例如:商業概論中的行銷企劃主題,可以運用 設計思考的教學法,同理消費者需求,開發出新 產品