

# 創造力教學後設認知 策略之載體：模擬演 練的教材設計

心理系 王思峰

2008年4月8日



# 前言

- 如何不失去教學的興趣或熱情？
- 口才不好、不喜歡講授，怎麼辦？

# 適合我的風格

## Learning Worksheet

姓名：

Step1：訪問同學閱讀心得

Step2：評量其學習狀態（1~5）

Step3：給予評量回饋

1	<b>記憶、理解</b> 知曉並理解與體會學習內容之狀態	
2		
3	<b>應用、分析</b> 能將所學應用於組織（社團、群體、企業等）現象之觀察，甚或透過分析有所洞察	
4		
5	<b>綜合、評價</b> 能綜合所學（本單元內、各單元間）、甚或綜合其他課程所學、舉一反三地解決問題（對實務有貢獻）、或提出清晰論述（對學術有貢獻）	

# Simulation Exercise



Simulation  
Exercise

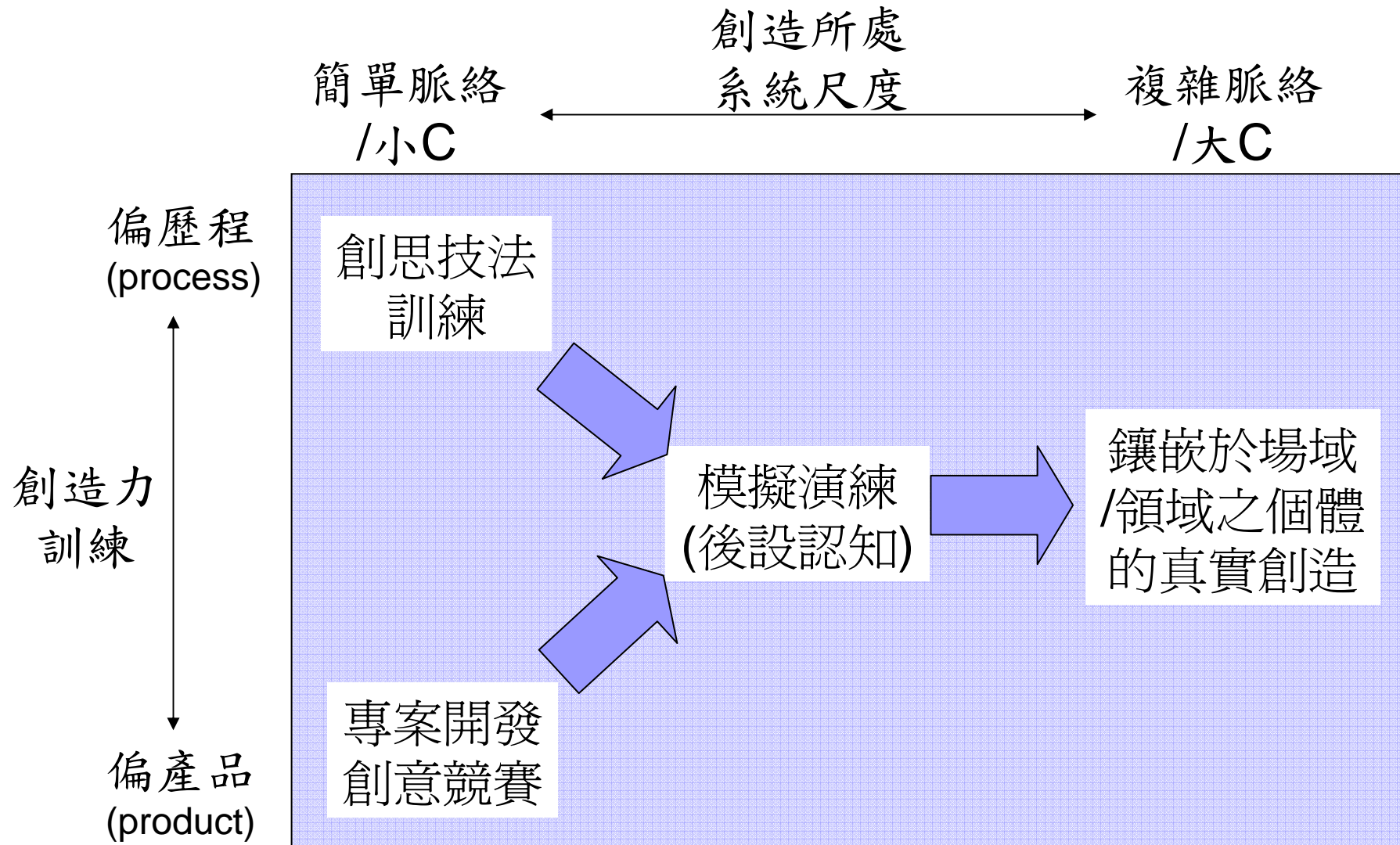
- Case
- Game, Computer Game
- leaderless group discussion
- Basket
- role playing
- problem finding
- 即席報告



# Simulation Exe設計程序

- (1) 以觀察、訪談、行動等研究法，進行所欲模擬場域的場域研究
- (2) 分析與抽取出理論向度，並盡可能地撰寫出理論解析文件，或者採用既有較相近的理論文件
- (3) 依據理論向度，抽樣性地選擇出要改編的劇情或事件。
- (4) 創造性地選擇模擬演練形式、及媒體形式，作為乘載劇情或事件之載體
- (5) 進行教學實驗，觀察效果，進行修正

# 應用於課程的概念架構





# 後設認知策略

- Teaching For Thinking
- Teaching Of Thinking
- Teaching About Thinking

- 案主中心、學習者中心
- 教師是促進者（回應 & 探詢 & 反映）
- 享受對話、學習、創造與喜悅

Costa, A. L. (Ed.) (1985).  
Developing minds: A resource  
book for teaching thinking,  
Alexandria, VA: Association for  
Supervision and Curriculum  
Development.