

彰化縣立和美高中多元評量作品

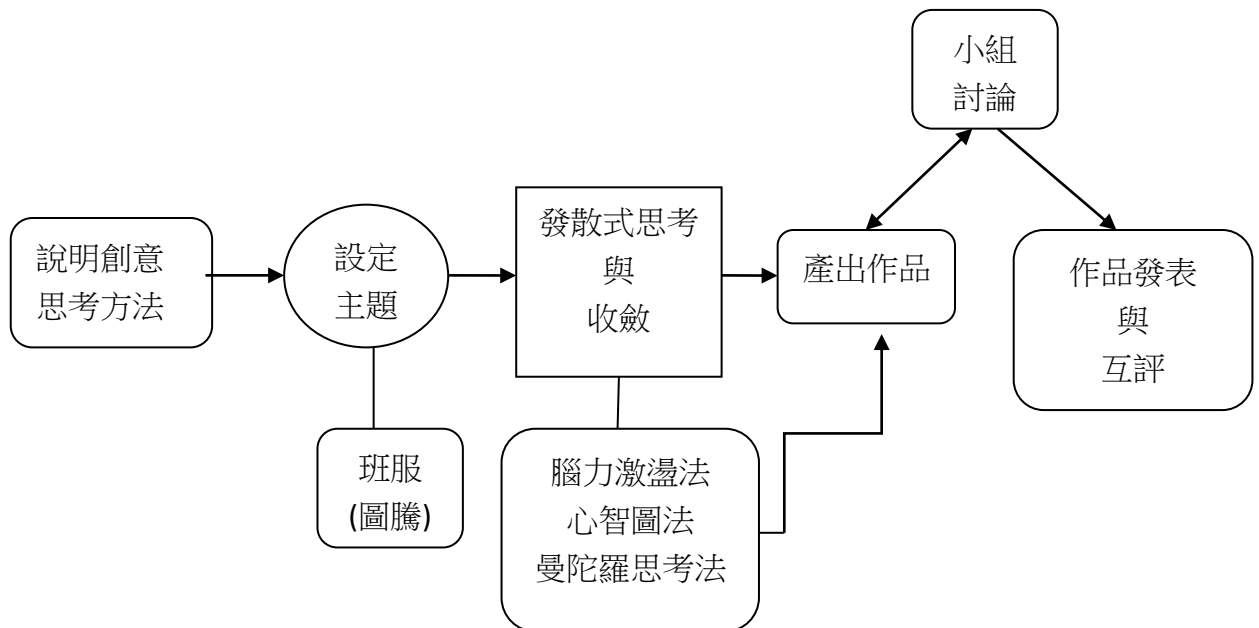
110 學年度 第 2 學期 科技 領域 設計者：謝明興

壹、方案名稱：創意與思考

貳、評量內容

一、主題：班服設計

二、設計理念



三、評量內容說明

(一)小組部分

1. 腦力激盪的結果
2. 心智圖繪製成果
3. 曼陀羅思考法產出成果
4. 小組互評產出的作品

(二)個人部分

獨自繪製的設計作品

四、評量規準(請說明給分標準)

	優秀	普通	尚可
創意產出 (腦力激盪)	發想的內容達 50 個 以上	發想的內容達 30~50 個	發想的內容未達 30 個
心智圖繪製 成果	主題明確 架構完整清晰 考量的面向充足	主題明確 架構尚完整 考量的面向尚可	主題不夠明確 架構不完整 考量的面向不足
曼陀羅思考法 產出成果	主題明確 架構完整清晰 考量的面向充足	主題明確 架構尚完整 考量的面向尚可	主題不夠明確 架構不完整 考量的面向不足
小組互評產出 的作品	扣合主題 與設計元素一致 作品出色	扣合主題 與設計元素呼應 作品佳	尚能扣合主題 與設計元素不衝突 作品尚可
個人的作品	扣合主題 與設計元素一致 作品出色	扣合主題 與設計元素呼應 作品佳	尚能扣合主題 與設計元素不衝突 作品尚可

五、實施情形說明。

(一)教師教學，介紹各種創意思考方法(一節)

(二)說明設計主題:班服設計(或吉祥物設計)，利用腦力激盪法，盤出該組想設

計的主題。(一節)

(三)根據主題，利用心智圖法及曼陀羅思考法設計班服的細節(一節)

(四)利用平板查詢完成設計圖稿(一節)

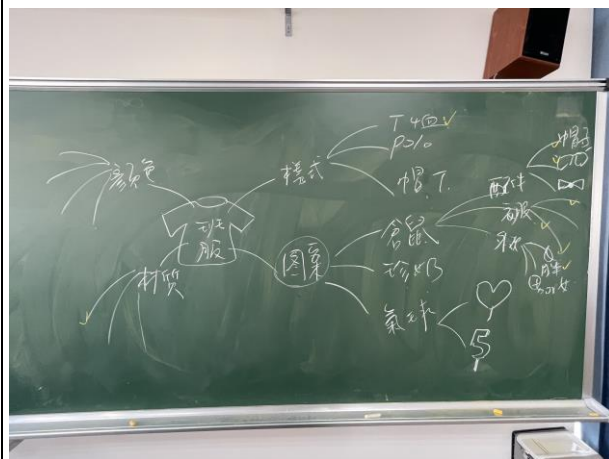
(五)完成各自的作品，並選出該組最佳作品。(一節)

(六)各組派員公開發表作品及設計理念，並進行最終互評。(一節)

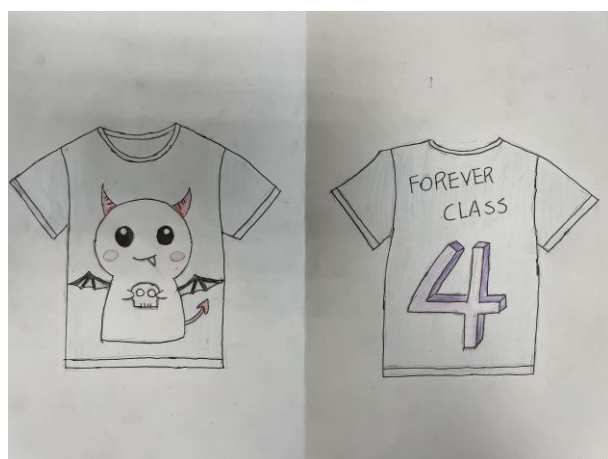
六、評量成果



多元評量~資料蒐集



多元評量~心智圖繪製示例



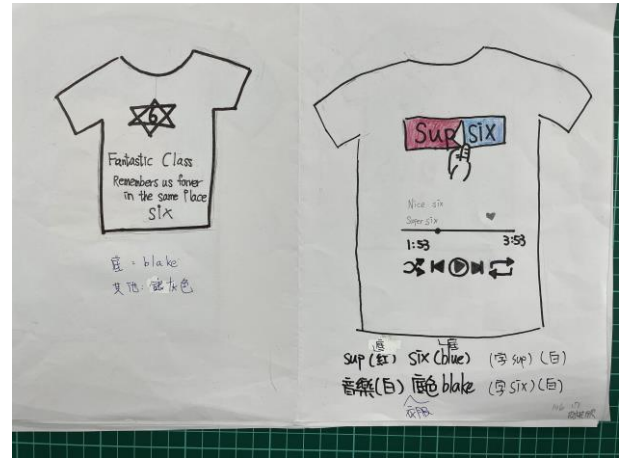
多元評量~實作(設計圖產出)



多元評量~實作(設計圖產出)



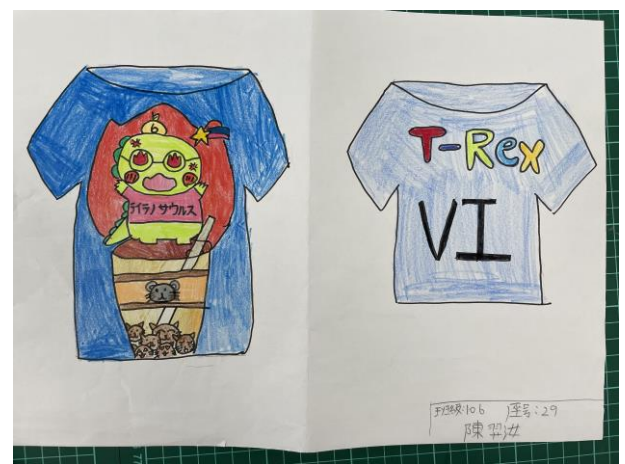
多元評量~實作(設計圖產出)



多元評量~實作(設計圖產出)



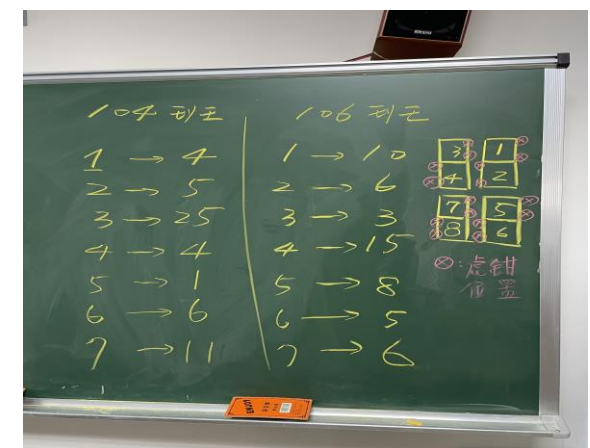
多元評量~實作(設計圖產出)



多元評量~實作(設計圖產出)



多元評量~口頭報告



多元評量~互評結果

參、省思

一、這個活動適合一年級上學期教學，可以與班級製作班服的時程搭配。

二、學生產出作品時，容易忽略原先的主題目標，須時時提醒，否則繪製出的設計圖與先前的小組討論決議，常有很大的差距。容易在上網查詢資訊時動搖。