

102 年度高級中等學校未來想像與創意人才培育計畫
B 類 / 單項計畫

計畫申請表

計畫名稱	小智慧大生活－夢想工坊		
申請學校	臺南市光華女子高級中學		
計畫主持人 (校長) 姓名/職稱	張淑霞/校長	E-mail	
		聯絡電話	06-2386501 轉 200
		手 機	
		聯絡傳真	06-2344413
計畫期程	102 年 2 月 1 日至 103 年 1 月 31 日		
計畫經費	1. 總經費(A=B+C+D)： <u>429,000</u> 元 2. 申請教育部補助經費(B)： <u>390,000</u> 元 3. 學校配合款(C=B*10%)： <u>39,000</u> 元 4. 其他經費來源(D)： <u>0</u> (單位名稱/金額)元		
計畫聯絡人 (請簽章)		承辦單位 (請簽章)	
會計單位 (請簽章)		計畫主持人 (請簽章)	

102 年度高級中等學校未來想像與創意人才培育計畫

B 類 / 單項計畫

計畫摘要表

計畫名稱	小智慧大生活－夢想工坊
申請學校	臺南市光華女子高級中學
計畫主持人 姓名/職稱	張淑霞/校長
計畫期程	102 年 02 月 01 日至 103 年 1 月 31 日

計畫內容摘要

一、計畫議題

本計畫「小智慧大生活・夢想工坊」係想像未來是一個能源短缺、物資匱乏的社會，因此訴求簡單、快樂生活、環保概念的「Simple Design」成為本計畫的核心主題，結合未來社會可能有幼齡、高齡、逆齡等「多元族群」以及未來科技在民生「生活應用」等議題，可能需要運用不同材質或再利用的資源才能解決生活的議題。所以從「美學」出發，活用創意、掌握細節，延伸細膩的思惟來創作適合不同族群且具有教育意義的產品。

二、推動內容

本計畫採 B 類單項計畫之課程研發及教學實驗，希望研發新型態課程及其他可提升學生想像力、創造力與未來思考能力之教學實驗，促進學生對未來有所反省與創作。是以推動「Simple Design 創新教材」、「認知功能夢想創作」以及「未來想像創意課程」等三項任務作為本計畫的重點。最終目的欲營造全校師生想像未來與創建未來的學習氛圍，能夠靈活運用的反思實踐，積極從現在與未來的生活情

節中，落實於問題解決的能力。

三、執行方法

(一) Simple Design 創新教材

1. 規劃教師團隊進行創意教學和系統思考等研習課程或讀書會，以充實教師運用創新教學的能力。
2. 教師團隊共同討論創新課程的主要內容，建構流程包括設計與分析、構想與發想、定位與打樣、評估與修正、成果驗收與產出等步驟，並融入想像力、創造力、思考力的教學方法。
3. 每個方案之教材設計依實際教學與學生回饋後之修正，加以整理與調整並完成可行之詳細方案教材，以供日後進行創新教學教材設計之參考。

(二) 認知功能夢想創作

1. 探究：配合 Simple Design 創新教材，從觀察各項生活產品檢視其問題，細微的分析與批判。
2. 體驗：以學習者為導向，藉由校外體驗、或校內社團、或情境模擬、或合作學習瞭解現在生活趨勢。
3. 想像：想像未來生活的可能過程，加入簡約、在地、復古等元素，讓學生發想個人或不同年齡層的家人最需要的生活工具。
4. 創建：嘗試以手繪塗鴉、或模型製作、或數位表現，分組合作來表達不同族群在虛擬未來生活之可能性、想像性以及實用性。

(三) 未來想像創意課程

1. 包括成功大學之教授群專題講座 12 小時、體驗生活與創作 4 小時、成果展覽與分享報告 2 小時
2. 本課程經課程發展委員會、教務會議、校務會議通過，選修本課程學生經評量及格者承認 1 學分。

四、預期效益

- (一) 透過「未來想像與創意人才培育計畫推動現況問卷調查」本校參與此計畫之師生滿意度達九成以上。
- (二) 參與學生根據「想像力測驗」前後測結果，其想像力進步者達九成以上。
- (三) 本計畫之推動營造校內師生潛在思維的創新功效，有八成以上的師生願意關心未來社會和未來科技的議題。
- (四) 培養教師為未來想像與創意人才，擴大發展教師社群。

102 年度高級中等學校未來想像與創意人才培育計畫

B 類 / 單項計畫

計畫書

精緻且具前瞻性是光華女中的核心教育觀，多年來提供多元培育的創意校園環境，讓不同特質和年齡層的學生在校園內互動成長、開展天賦。光華女中以行政改革、課程統整規劃、環境教育以及教師專業成長四軸為立基，九十年起即以「前額葉學校」自勉，並展開呼應時代需求、重視學生主體之跨領域學習和自主學習教育，讓學生認同和監控屬於自己可努力、可學習、可成長的第一志願校園。

本校重視學生未來生涯發展，因此，所設有的普通高中、綜合高中（學術自然、學術社會、商業服務、電子商務、商業設計、室內設計、幼兒保育、銀髮族活動管理、時尚設計、觀光餐飲、應用英語共十一學程）、高職（商業經營科、資料處理科、幼兒保育科、多媒體設計科、流行服飾科、餐飲管理科共六科）、國中、幼兒園、樂齡學習中心等，都有共同核心目標為培育「快樂自信、創意活力、潛能開發、身心健康、多元能力、熱忱負責、人際內省」的人才，也呼應本校「創造力、柔韌度、反省性」的教育理念與精神。如：高中與國中設有多元智慧實驗課程、綜合高中全面電腦化適性選課（每個學生都有自行規畫的跨學程課表）等。

本校全體教職員一直戮力推動創造力教育，曾經執行「教育部輔導高級中等學校發展創意教學環境」兩年（2006-2007），並應邀參與第二屆國際創造力教育博覽會（於高雄夢時代購物中心展出）。這兩年開始啟動全校整體參與的行動研究，來重整和展望持續創意教學計畫之意義與共識，成果包括七個主要階段與內涵（圖 1）。隨著創造力教育的推動，彈性思維已深植在全體師生心底，而創新的概念已逐步融入教學內涵，當時期由不同領域教師共同開發創造力培育相關課

程和活動達二十組。但可惜的是，當時著重全面性的創意核心本質，未有機會深入個別性不同職群的獨創課程。

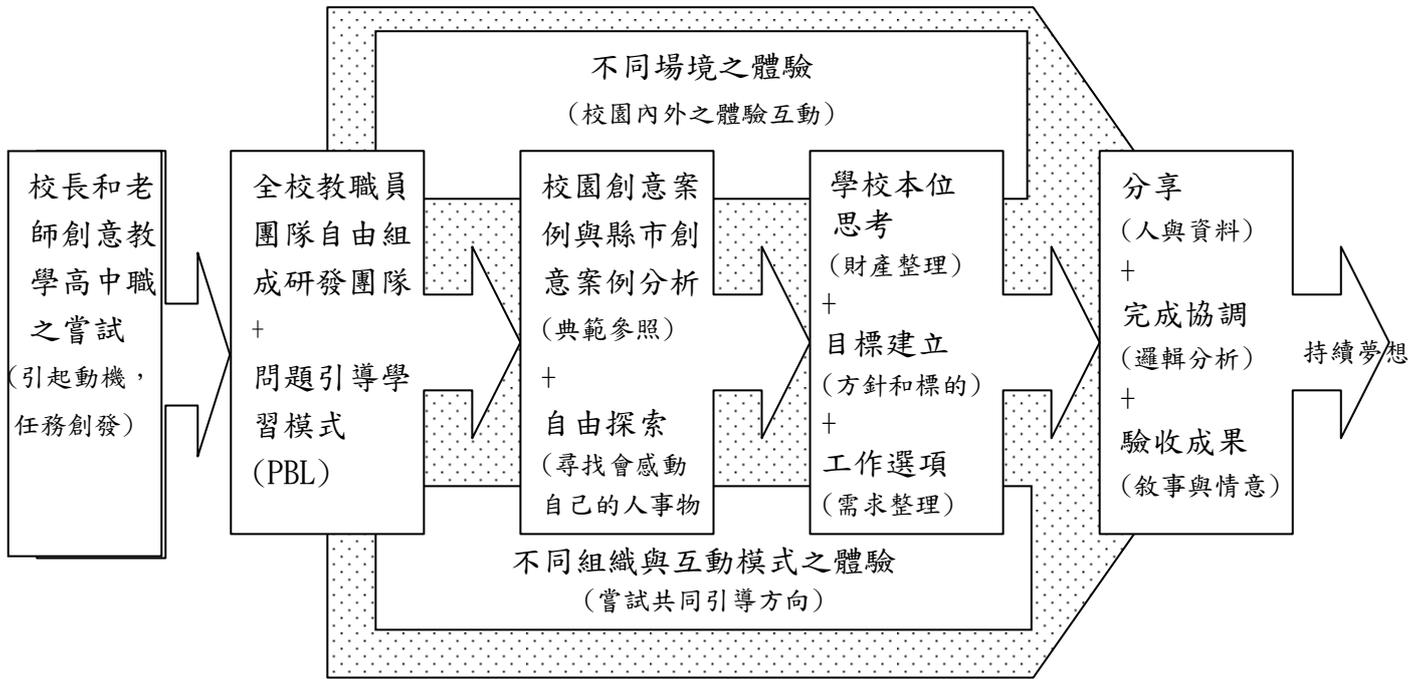


圖 1:光華女中 (2006-2007) 發展創意教學環境計畫案之階段與內涵

有鑑於此，本校多媒體設計科有三位教師參加啟航計畫說明會，另有一位生涯規劃教師參加系統思考進階研習，由下到上經過幾次討論之後，基於系統性及整合性的考量，由多媒體設計科和流行服飾科率先參與本計畫，主要理由乃這兩科都是培育獨特表現、流行創意、以及生活美感的人才，即便所採用的材質不同，表現的技法不同，但是彼此的多元素材是可以相互融合的，包括紙類、布類、纖維、廢棄品都可能資源再利用，因此期盼能夠結合本校教師長期以來所深耕的創意思考技法，例如：聯想法、水平思考法、仿生法、組合法、集思廣益法、類比法、曼陀羅思考法、六頂思考帽等，延續發展多媒體設計科和流行服飾科之跨領域融合課程。

在人類發展的過程中，未來社會仍然是從幼齡到高齡等「多元族群」，而人口消長會影響生活型態，正好本校也有幼兒保育科、銀髮族活動管理學程、還有樂齡學習中心的成人和長輩，這些素材和師資

都可以協助啟發學生對未來的想像力。當然創作是需要從觀察、態度、理念以及體驗中呈現，對現階段的學生而言，想像未來需要從日常生活中尋找可能的答案。因此，呈現生活的當下與眼中的未來，訴求簡單、快樂生活、環保概念的「Simple Design」成為本計畫的核心概念，我們想像未來可能是能源短缺，需要回歸簡樸的世界，因而引導學生運用創意來解決未來生活可能產生的不方便。

除了擁有本校的資源之外，結合社會資源更有助於本計畫的實踐，是以本計畫擬邀請成功大學創意教授群進行指導，包括郭乃文副教授、鄭泰昇教授、徐明福教授等以不同的視野協助本校師生提升心智功能、自我監控、智慧生活、以及在地文化等層面的創新思考，輔助師生發揮創造力和想像力，體驗人與人、人與生活、人與未來互相激盪之境界。

壹、執行單位介紹

本計畫之執行單位是結合多媒體設計科、流行服飾科、幼兒保育科、銀髮族活動管理學程、國文科、美術科、化學科的師資共同組成，基於過去這些教師曾經執行過「創意教學方案」、「高中優質化方案」等計畫，並且指導學生參加小論文或專題製作比賽都有亮麗的表現，對於創意教學技法熟悉且具有實務經驗，再加上未來想像與思考能力的引導，對整個創新實驗課程將有所助益。

本校希望透過「Simple Design」為主軸，開發生動有趣的實驗課程。「Simple Design」係訴求簡單、快樂生活、環保概念，在未來能源短缺需要回歸簡樸生活之時，引導學生運用創意方法來檢視生活中不同功能的產品或材質對個人的方便與不便之處（鑑往知來），想像對於各種產品或材質可能對個人或社會的改變或創造（超越現實），聚焦於不同族群或年齡層，透過實作或體驗開發不同認知功能的產品（情節建構），以進行一連串跨領域的融合實驗（圖2），將生活、文化、環境、教育等想像統整為一個生態系統，讓學生能夠主動探索、發現並在未知的未來能夠擁有能力找到解決問題的可能方式。本執行單位的架構圖如下（圖3）：

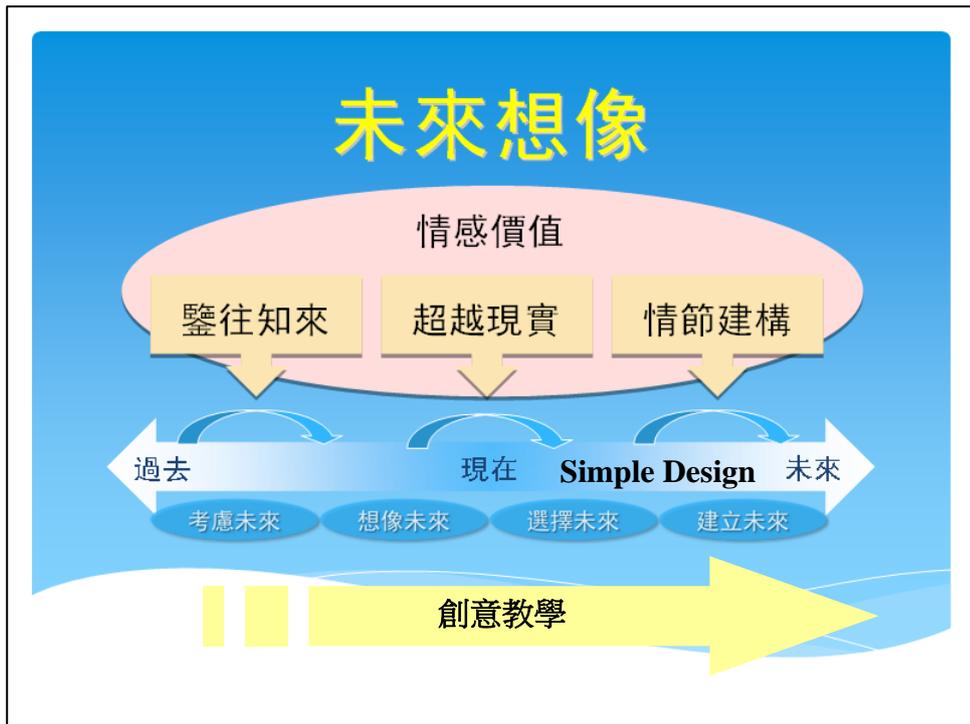


圖 2 Simple Design 主題和想像力、創造力的關係圖

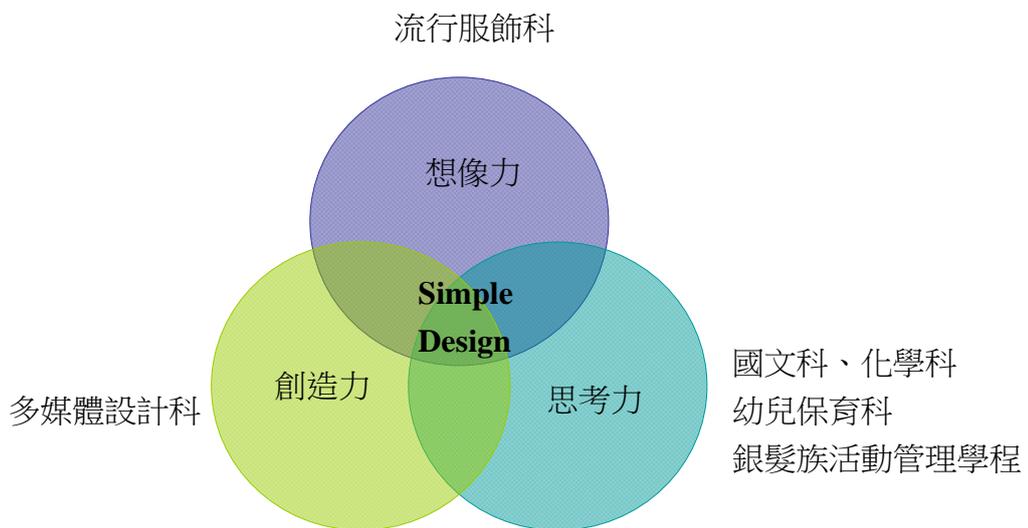


圖 3 執行單位架構圖

貳、議題介紹

彼德杜拉克說：「未來=想像+創新+執行。」面對不可知的未來，容許狂想才能找到跳躍的創新，所以本計畫命名為「小智慧大生活·夢想工坊」旨在建構一個具有「未來性」的創意實驗課程，結合「想像力」、「創造力」以及「思考力」等三方面領域，進而營造未來想像與創意的創新學習與反思實踐的歷程。

本計畫想像未來是一個能源短缺、物資匱乏的社會，從幼兒、青少年、成人到高齡者，都需要過著簡單樸實的生活，因此訴求簡單、快樂生活、環保概念的「Simple Design」成為本計畫的核心主題。可能未來的新科技將取代了現有的生活秩序，也可能為因應不同年齡層而有許多材質產生變化，因而假設未來是一個需要簡單、簡約、簡化的生活空間，結合未來社會可能有幼齡、高齡、逆齡等「多元族群」以及未來科技在民生「生活應用」等議題，可能在這個空間裡需要運用不同材質或再利用的資源才能解決生活的議題(圖4)。所以從「美學」出發，活用創意、掌握細節，延伸細膩的思惟來創作適合不同族群且具有教育意義的產出，例如：運用零碎的布料，拼製出長輩可以玩的麻將牌以活化長輩的大腦；實驗開發植物纖維或廢棄物資來製作環保手工物質以取代現有的材質等。

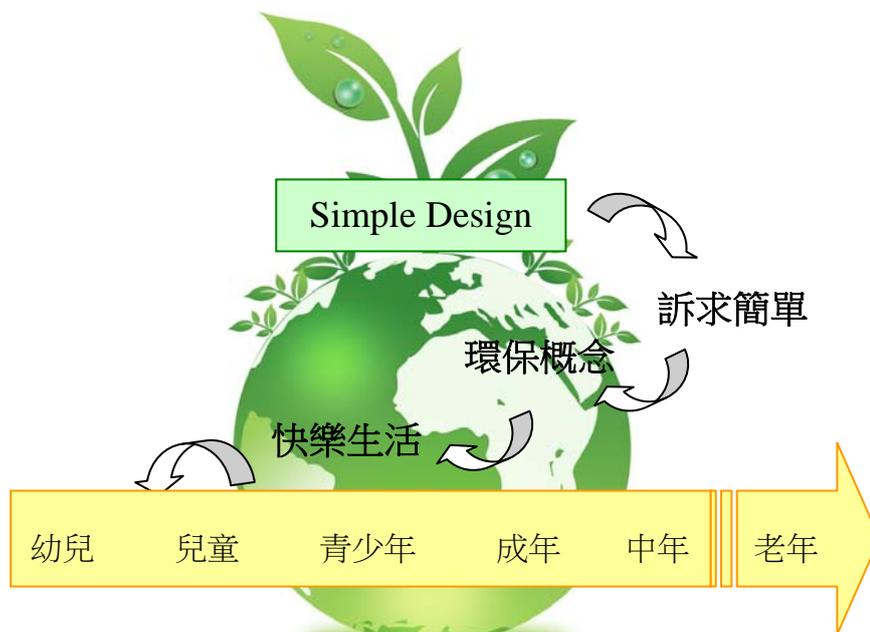


圖4 用創意解決未來生活示意圖

基於這樣的未來想像，再加上本校具有不同特質和專業的學生能夠在自己的專業領域創意發想，可以進行跨領域的合作學習。是以本計畫嘗試運用創意教學的互動學習，鼓勵師生勇於挑戰和創新，同時藉由系統思考來發展未來想像以解決未知的問題，進而具體呈現適合不同族群的生活創作，引導學生從自我反思與實踐的過程中，要有豐富的想像力與創造力，學習關心未來的全球和社會議題，以在面對層出不窮的問題與複雜性中，能夠運用所學到的思考能力引領人類走向美好的未來。

參、計畫推動重點

本計畫採 B 類單項計畫之「想像力、創造力與未來思考能力之培育課程研發及教學實驗」，主要希望研發新型態課程及其他可提升學生想像力、創造力與未來思考能力之教學實驗，促進學生對未來有所反省與創作。本計畫名之為「小智慧大生活·夢想工坊」，意思是從自我所學、在地文化及日常生活出發，運用我們本身的經驗、知識、技能以及一點點的小聰明來創造我們未來的生活，但是這個過程是需要讓每個年輕學子都要有夢、敢夢、創夢，最後才能美夢成真，實踐未來的夢想。

因而，本計畫希望透過三種互補作用來成就每一個學生的夢想，是以推動「Simple Design 創新教材」、「認知功能夢想創作」以及「未來想像創意課程」等三項任務，作為本計畫的重點工作。第一項任務創新教材和第二項任務夢想創作係結合本校師資專長來進行創意教學、多元智慧、以及系統思考等方法以建構課程的創新性。第三項任務未來想像創意課程則是外聘大學教授進行專題講座、或校外體驗、或科學實驗等來強化參與師生的新視野。最終目的是欲營造全校師生擁有想像未來與創建未來的學習氛圍，能夠靈活運用的反思實踐，積極從現在與未來的生活情節中，落實於問題解決的能力。其主要執行的任務如下（圖 5）：

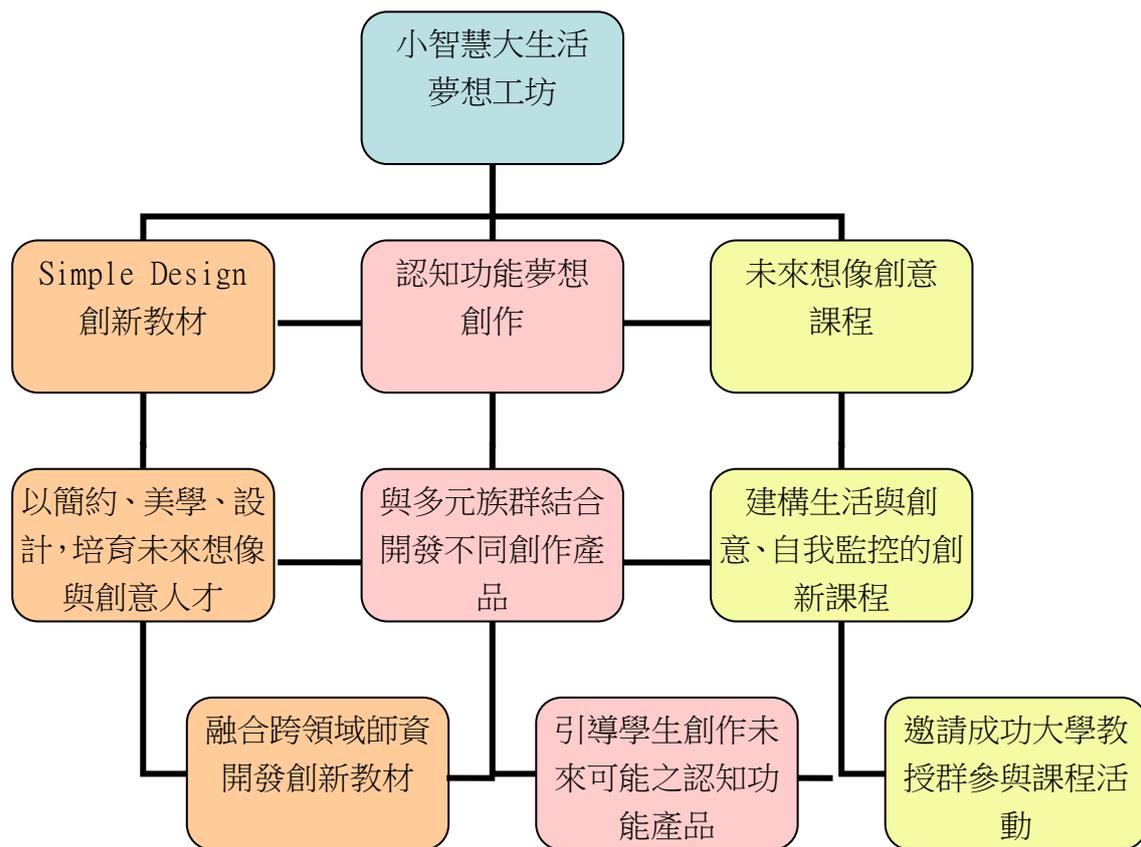


圖 5 任務執行架構圖

肆、執行策略、方法及步驟

本計畫包括三個重點任務，分別為開發並執行 Simple Design 創新教材、認知功能夢想創作以及未來想像創意課程等項目，藉由多媒體設計科和流行服飾科一年級學生的參與，進而營造全校師生想像未來的學習氛圍。以下從這三項執行任務分述說明：

一、 Simple Design 創新教材

(一) 執行內容

本計畫之 Simple Design 創新教材係為跨領域融合課程，藉由不同科目之銜接以進行課程設計（表 1）。多媒體設計科部份，分別有基本設計、素描、設計與生活、設計繪畫、數位多媒體設計以及國語文閱讀與寫作等互相融合。流行服飾科部份，分別有基礎縫紉、美術、

服裝設計、服飾工藝、服裝材料以及國語文閱讀與寫作等互相融合，以進行創新教材之設計與研究。本課程希望研發各種深入淺出寓教於樂的教材，引導學生能夠發揮創意發想，同時也經由現行教材以及高職學生心理需求之分析，確認教材的適切性和重要性。

表 1 Simple Design 創新教材

	一下		二上			
多媒體設計科	基本設計	素描	設計與生活	設計繪畫	數位多媒體設計	國語文閱讀與寫作
流行服飾科	基礎縫紉	美術	服裝設計	服飾工藝	服裝材料	國語文閱讀與寫作
課程架構	1. 觀察：從生活產物觀察與分析 2. 想像：想像未來社會與科技的可能情節 3. 思考：嘗試解決可能發生的困境		1.設計與分析：在虛擬未來中加入不同材質、不同元素、不同認知功能讓生活可以更簡約。 2.構想與發想：嘗試在虛擬的未來，發想和不同族群有關聯的生活產物。 3.定位與打樣：嘗試以手繪塗鴉、或模型製作、或數位表現來呈現未來的生活作品。 4.評估與修正：評估這些創作和使用者的性格特質、心理認知、外在環境變化等加以修正。 5.成果驗收與產出：做出成品參加成果發表或競賽或申請專利。			

(二) 執行方法與步驟

- 1.規劃教師團隊進行創意教學和系統思考等研習課程或讀書會，以充實教師運用創新教學的能力。
- 2.教師團隊共同討論創新課程的主要內容，並依自己所擔任教學的科目進行教材的創新設計，並依科目之規劃編寫具體的創新教材。建構的流程包括設計與分析、構想與發想、定位與打樣、評估與修正、成果驗收與產出等步驟，並融入想像力、創造力、思考力的教學方法。
- 3.每個方案之教材設計依實際教學與學生回饋後之修正，加以整理與

調整並完成可行之詳細方案教材，以供日後進行創新教學教材設計之參考。

二、 認知功能夢想創作

(一) 執行內容

本計畫之認知功能夢想創作係依照 Simple Design 創新教材進行設計與規劃，分別按照教師團隊之實際教學過程，思考創新不同年齡層在簡約生活中使用不同產品的可能性與實用性。從學生的單一創作之中，再重新腦力激盪並組合製作具有教育性以及攸關認知功能的產出。

(二) 執行方法與步驟

- 1.探究：配合 Simple Design 創新教材，從觀察各項生活產品檢視其問題，細微的分析與批判。
- 2.體驗：以學習者為導向，藉由校外體驗、或校內社團、或情境模擬、或合作學習瞭解現在生活趨勢。
- 3.想像：想像未來生活的可能過程，加入簡約、在地、復古等元素，讓學生發想個人或不同年齡層的家人最需要的生活工具。
- 4.創建：嘗試以手繪塗鴉、或模型製作、或數位表現，分組合作來表達不同族群在虛擬未來生活之可能性、想像性以及實用性。

三、 未來想像創意課程

(一) 執行內容

本計畫之未來想像創意課程係為輔助 Simple Design 創新教材和認知功能夢想創作的衍生性課程，主要目的乃藉由成功大學教授群來指導師生進行跨領域學習，希望經由教授的專題演講、自我創意歷程監控，巧思建構並修正創作並進行成果展覽，最後學生需將整個完整的學習歷程紀錄為學習檔案。

(二) 執行方法與步驟

1. 專題講座：包括成功大學之教授群演講

行為醫學研究所郭乃文教授，主講：心智功能變化與資源發展 3 小時

建築系鄭泰昇教授，主講：人本智慧生活與創意產業 3 小時

建築系徐明福教授，主講：地緣深耕生活與創意產業 3 小時

2. 自我創意歷程監控課程，主講：郭乃文教授 3 小時

3. 體驗生活與創作 4 小時

4. 成果展覽與分享報告 2 小時

5. 以上 18 小時未來想像創意課程經課程發展委員會、教務會議、校務會議通過，選修本課程學生經評量及格者承認 1 學分。

伍、預期成果及效益評估

一、預期成果

- (一) 營造有利於 Simple Design 創新教材、認知功能夢想創作、未來想像創意課程的學習環境。
- (二) 按計劃推動「多一仁」和「服一仁」之創新課程，培育未來想像與創造力人才，約 100 人。
- (三) 「多一仁」和「服一仁」學生的創作產出可達九成以上。
- (四) 促進校內發展未來想像與創造力的教師社群，約 18 人。

二、效益評估

- (一) 透過「未來想像與創意人才培育計畫推動現況問卷調查」本校參與此計畫之師生滿意度達九成以上。
- (二) 學生根據「想像力測驗」前後測結果，其想像力進步者達九成以上。
- (三) 本計畫之推動營造校內師生潛在思維的創新功效，有八成以上的師生願意關心未來社會和未來科技的議題。
- (四) 培養教師為未來想像與創意人才，擴大發展教師社群。

陸、當年度計畫期程及執行流程甘特圖

一、計畫期程：自 102 年 2 月 1 日起至 103 年 1 月 31 日止。

二、執行流程甘特圖

工作項目	102 年度												103
	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	
1.教師讀書會或研習	■			■			■			■			
2.開發 Simple Design 創新教材	■												
3.實施 Simple Design 創新教學		■	■	■	■			■	■	■	■	■	
4. Simple Design 創新教材滾動修正	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
5.夢想創作		■	■	■	■								
6.認知功能創作							■	■	■	■	■	■	
7.專題講座						■							
8.自我創意歷程監控						■							
9.體驗生活與創作						■							
10.成果展覽與分享												■	
11.評估成效（前後測）	■											■	

柒、計畫成員分工情形

計畫職稱	姓名	計畫分工內容	備註
計畫主持人	張淑霞	計畫規劃與整合	教育部高中優質化輔助方案
計畫聯絡人	蘇惠珍	協助計畫執行	發展創意教學環境計畫
指導教授	郭乃文	協助指導整合計畫與議題	成功大學醫學院行為醫學研究所副教授(本校名譽校長、前創意教學環境計畫領導人、前額葉學校編寫人)
指導教授	鄭泰昇	協助指導相關議題	成功大學建築系教授兼主任
指導教授	待聘	協助指導相關議題	成功大學教授
行政人員	陳綺雯	協助計畫推動與支援	能源科技教育計畫
行政人員	林莉玲	協助計畫推動與支援	教育部高中優質化輔助方案
行政人員	黃玉貞	協助計畫推動與支援	樂齡教育資源中心計畫
行政人員	陳麗如	協助計畫推動與支援	教育部高中優質化輔助方案
計畫教師	王耀騰	推動執行整合創新教材、產出	教育部高中優質化輔助方案
計畫教師	盧麗帆	推動執行整合創新教材、產出	
計畫教師	蘇仁傑	推動執行整合創新教材、產出	
計畫教師	張婉玲	推動執行整合創新教材、產出	教育部高中優質化輔助方案
計畫教師	李欣美	推動執行整合創新教材、產出	
計畫教師	鄭佳宜	推動執行整合創新教材、產出	
計畫教師	吳玟璇	協助引導想像力、思考力、創造力	發展創意教學環境計畫
計畫教師	郭玉靜	協助引導想像力、思考力、創造力	

計畫職稱	姓名	計畫分工內容	備註
支援教師	陳碧霜	協助引導自然科技想像力、思考力、創造力	國科會高瞻計畫
支援教師	許立港	協助引導高齡課程想像力、思考力、創造力	國科會高瞻計畫
支援教師	吳美智	協助引導美術課程想像力、思考力、創造力	
支援教師	邱淑雅	協助引導幼齡課程想像力、思考力、創造力	發展創意教學環境計畫
支援教師	孫秋香	協助引導成年課程想像力、思考力、創造力	

捌、經費概算

一、總體經費規劃考量及相關資源投入情形

本計畫「小智慧大生活·夢想工坊」經費，依發展 Simple Design 創新教材、認知功能夢想創作、以及未來想像創意課程等三個重點任務需要規劃出所需的經費。Simple Design 創新教材的部份，需要教師實際進行教學活動的代課鐘點費、教材設計研究費、教材印刷費、教案審查費以及問卷調查回饋；認知功能夢想創作部份，依創新教材所需進行的創新生活產品的設計及製作，需要實驗材料、體驗教學、資料蒐集、作品審查費；未來想像創意課程部份，依據教材及作品的發展所需進行的費用包括：邀請相關學者專家之專題講座、座談分享與創作發表費、教學成果展示費以及學習成品展示費。

二、當年度教育部補助經費申請表

1. 本計畫係採部分補助，每案每一年計畫本部補助款以新臺幣 50 萬元為上限，申請單位並應提撥本部補助經費 10%以上之單位配合款作為執行本計畫之用途。計算方式如下：計畫總經費(A) = 教育部補助款(B)+單位自籌款(C=B×10%)+其他經費來源(D)
2. 本經費申請表請僅針對當年度申請「教育部補助款(B)」之需求填寫，各經費項目請依「教育部補助及委辦經費核撥結報作業要點」之【教育部補助及委辦計畫經費編列基準表】規定編列。
3. 經費申請表格式如下：

申請教育部補助經費項目		計畫經費明細			
		單價(元)	數量 (含計算方式)	總價(元)	用途說明 (請依工作項目說明用途)
業務費	代課鐘點費	400	4 節 ×18 週 ×2 學期	57,600	因教師執行本計畫業務減授鐘點所衍生之代課鐘點費，每週總節數以 5 節為上限。
	出席費	2,000	2 人次	4,000	邀請專家學者出席相關會議及活動之出席費。計畫所在機關(學校)人員不得支領本項經費。
	講座鐘點費	1,600	16 人節	25,600	計畫相關課程及研習等活動邀請學者專家專題講座鐘點費。
		400	10 人節	4,000	
	審查費	690	20 件	13,800	認知功能夢想創作所需審查費。計畫所在機關(學校)人員不得支領本項經費。
工讀費	109	300 小時	32,700	協助課程延伸的工作、協助推廣活動、會議聯繫、資料蒐集整理等。	

	印刷費	29,300	1 式	29,300	相關文件及海報等影印、印刷裝訂費用。
	交通費	2,700	10 人次	27,000	計畫人員及學者專家等參與計畫相關會議及活動所需交通費，依「國內出差旅費報支要點」檢據核實報銷。
	租車費	10,000	4 車次	40,000	校外活動租車費。
	膳費	250	80 人日	20,000	計畫人員、學者專家、活動學員及工作人員參與相關活動或會議所需膳費，半日會議膳費每人上限 120 元，一日會議膳費每人每日上限 250 元，餐盒每人 80 元為限，茶點每人 40 元為限。
	住宿費	1,400	10 人日	14,000	計畫人員及學者專家等參與相關活動或會議所需住宿費。
	課程教材費	20,000	5 式	100,000	計畫相關之課程、研習、推廣及成果發表等所需教材製作、資料蒐集、購置費用。
	小計			36,800	
雜支	雜支			22,000	凡前項費用未列之辦公事務費用屬之，如文具用品、紙張、資訊耗材、資料夾、郵資等屬之。雜支最高以【(業務費)*6%】編列。
	申請教育部補助經費合計(B)			390,000	(業務費+雜支)

玖、相關參考資料

- 詹志禹、林顯達、陳嘉成（2010）。未來想像與創意人才培育中程個案計畫。教育部顧問室。
- 惜福文教基金會（2008）。看見變化的樣子：影響孩子未來的八堂課。臺北市：商訊文化。
- 陳龍安（2006）。創造思考教學的理論與實際（第六版）。臺北市：心理出版社。
- 為尚·克利斯朵夫·維克多、薇珍妮·黑（2010）。世界，未來會是什麼樣子。臺北市：大是出版社。
- 佐藤可士和（2012）。設計就是要解決問題：佐藤可士和的創意思考術佐藤可士和のクリエイティブシンキング。臺北市：木馬文化。