

《头脑风暴》 教学设计

一、任务分析

1、教材地位和作用

《设计创意思维》是我校工业设计专业的核心基础课程，也是学生必须掌握的核心技能之一，为学生进行设计的方案开发打下基础。本课教材选自 21 世纪全国高等院校艺术设计系列使用规划教材《创意思维》，教材内容以课堂训练与讨论为导向，通过理论与案例相结合的学习方式，突出“以引导为主”的原则，着重以训练的方式帮助进行思维发散，同时辅以案例的讲解加深对方法运用的理解。

《头脑风暴》一课是教材第二章的第一节教学内容，也是本章节的重点和难点，掌握头脑风暴的操作方法，可以对团队成员或个人起到思维激发的作用，同时为后续《思维导图》课程做一个铺垫，实现想法从团队到个人的转变。

2、学情分析

本课的授课对象是我校 18 级工业设计专业的学生。他们对设计经过第一章的学习，对设计想法如何产生充满好奇及向往，渴望通过学习打开思维的限制。但同时，灵感的激发是一个相对漫长的过程，学生往往会因为想不出方案而失去设计的耐心。因此，教学案例的设计应具备极强互动性，既能吸引学生的兴趣，又能让学生能积极参与到课程学习中，达到寓教于乐的目的。

前面课程中学生已经学习了设计创意思维的相关基础知识及其在设计中的重要性，但并未掌握灵感激发的技能。本堂课就是将理论和实践进行相结合，通过团队的形式进行集思广益，让学生在相互间的思维碰撞中产生设计的创意思法。

二、教学目标

依据“设计创意思维课程标准”和学生获得知识、培养能力及思想教育等方面的要求，制定如下教育教学目标：

1、知识目标：

- (1) 了解头脑风暴的起源。

- (2) 理解头脑风暴的含义。
- (3) 理解头脑风暴进行的原则。
- (4) 理解头脑风暴进行的程序。

2、能力目标：

掌握头脑风暴的开展形式。

3、情感目标：

- (1) 培养富于想象、敢于表现、勇于创新的个性品质。
- (2) 培养良好的团队协作能力。
- (3) 培养良好的交流态度。

三、重点难点

- 1、**重点：**掌握头脑风暴法的活动规则方法，理解头脑风暴法的原理、原则。
- 2、**难点：**课堂组织进行“头脑风暴”活动，积极让每位学生参与活动。

四、教学方法及策略

1、教学方法：

采用翻转课堂形式，以学生为中心，采用全体共同参与讨论与小组讨论的形式，始终贯彻“做中学、学中教”的教学理念。

2、教学策略：

(1) 翻转课堂：

针对学生学习水平差异大，充分调动高职学生的学习积极性，将学习的决定权从教师转移给学生，教师从中仅做主持的任务，严格贯彻头脑风暴的原则，让学生进行自由的思维想象。

(2) 学习任务：

新课的学习设计遵从内化的三个过程，循序渐进发布任务，饱满的学习任务提高了课堂效率，使学生始终围绕教学目标开展学习活动。

五、教学资源

- 1、**教学环境：**多媒体教室
- 2、**资源准备：**头脑风暴课件，任务单（见附表）

六、设计思路

本堂课主要采用翻转课堂的教学模式，教学过程设计理论依据来自知识内化规律。

1、基于现在学生对手机和网络的熟练应用以及较强的自学能力，课前预习阶段让学生自主认识了解头脑风暴的定义及实施步骤，并通过蓝墨云班课在课程讨论答疑区提出自主学习疑问，教师进行解答。

2、课堂内化的过程是将显性知识转变成隐形知识的过程。根据内化的过程：起点（阅读/思考/提问/总结），快车道（认同与模仿），量变到质变（大量运用），自我的转变（演化和创新）四个过程，课堂设计也将以此来逐步推进，突出重点攻克难点。

3、学生通过小组形式进行头脑风暴，产生思维碰撞并从中发现新的创作灵感，在这些小组互动中教师可以了解学生对课程的参与度与知识的掌握程度。

七、教学过程及说明

（一）课前准备

教师活动	学生活动	教学评价	
		自我评价	教师评价
1、准备全体参与的头脑风暴问题。 2、准备小组进行头脑风暴的问题。 3、布置课前自学内容 4、准备课上讲授课件。	通过自学方式了解头脑风暴的定义及其相关知识，并在蓝墨云班课答疑区提出疑问。	见附表	通过学生在答疑区提出的疑问了解知识自学掌握情况。

【设计意图】本环节通过学生自学的方式去发现了解头脑风暴的定义及其具体实施的步骤，将学习的主动权转给学生。

（二）课堂内化

（1）旧课复习。（5分钟）

教师活动	学生活动	教学评价	
		学生自评	教师评价
导入新课前对上一章知识进行回顾并提出相关问题，通过学生的回答引入新课。	学生利用自由发言的形式给出自己针对老师提出问题的答案。	见附表	检验学生对上一章知识点的掌握程度。

【设计意图】通过自由回答的形式，不设定问题的标准答案，既考察学生对知识点的巩固，又调动学生主动学习思考的积极性，同时为接下来的新课做铺垫。

（2）内化一：理论教学。（10分钟）

教师活动	学生活动	教学评价
		学生自评
通过讲授 PPT 课件，介绍头脑风暴法的诞生、意义，操作的原则以及步骤。	聆听教师的讲授内容，并补充自主学习遗漏或不理解的内容。	见附表

【设计意图】利用课堂讲授的方式，进一步巩固学生自学的知识点，补充自学遗漏知识点，同时为接下来的课堂活动开展做理论支持。

(3) 内化二：头脑风暴。(15 分钟)

教师活动	学生活动	教学评价	
		学生自评	教师评价
提出问题：（1、列举插电使用的产品；2、马路对面的草丛有很多美味的虫子，但①马路被太阳晒的很烫，②马路有来往不断的汽车，小鸡有什么办法到马路对面吃美味的虫子）并主持进行头脑风暴活动。	根据老师提出的问题进行头脑风暴游戏。	见附表	根据学生给出问题答案的多样性、创意性判断学生思维的开放程度。

【设计意图】此环节通过提出问题，让全体学生参与，自由提出解决问题的方案。一方做头脑风暴的预热，为下一环节小组进行活动做准备；另一方面强化对该活动操作原则及流程知识的理解。

(三) 课堂体验

(4) 内化三：小组实操。(35 分钟)

教师活动	学生活动	教学评价		
		学生自评	组内互评	教师评价
1、根据班级人数对学生进行小组划分，6~8 人一组。 2、分配每组以一个问题，让小组成员通过头脑风暴的形式获得解决方案。	1、选定小组的活动主持、记录人及讲解人。 2、根据老师给出的问题进行头脑风暴活动。	见附表	各小组根据成员给出的解决方案进行组内评价，选出较为合适的解决方案。	学生活动讨论的积极性以及观点的创新性。

【设计意图】本环节划分小组进行实操的方式，进一步明确活动的原则，同时让学生自行组织开展，能更好的理解知识点以及实际操作能力。另外通过分小组的形式增强学生的团队协作与沟通能力。

(四) 课堂总结

(5) 小组展示。(15 分钟)

教师活动	学生活动	教学评价		
		学生自评	小组互评	教师评价
1、组织各小组进行小组展示。 2、教师课程总结	1、各小组针对老师提出的问题，展示小组成员给出的解决方案并做简要解释。 2、其他学生可根据各小组的展示结果给出自己的解决方案。	见附表	各小组通过集中展示后投票选取优秀团队。	根据小组展示结果，评选优秀创新团队。

【设计意图】通过小组展示的方式，一方面检验学生活动的操作成果；另一方面将头脑风暴从团队到班级的扩大，以获取更多的解决方案。

八、教学反思

本课的设计力求在以下两个方面作出创新：

学习过程多样化：整个教学过程采用个人学习和老师引导相结合的方式，既遵循了学生的个性化发展需求，同时也将课堂的主动权交给学生，贯彻以学生为中心的基本原则。

教学评价多元化：采取学生自评、组内互评、小组互评、老师评价多种评价方式，同时兼顾学生的学习过程和学习效果，以评价促进教学，鼓励学生更好地投入到后期的学习中去。

九、教学流程



《头脑风暴》学习自我评价单

学习任务	学习过程	学生自评
课前准备	1、自主学习 2、记录知识困惑	A、完全掌握 B、部分掌握 C、很多不懂
流程一： 旧课复习	回答老师提出的问题	A、复习较好 B、复习但没记 C、没有复习
流程二： 理论教学	对比自学内容与老师讲授内容	A、完全理解 B、部分理解 C、很多不懂
流程三： 头脑风暴	根据老师提出的问题给出解决方案。	A、想法新颖 B、想法普通 C、没有想法
流程四： 小组实操	根据组内的问题提出自己的解决方案	A、能给出三个以上方案 B、能给出一到三个方案 C、不能给出方案
流程五： 小组展示	通过聆听其他小组的讲解，能够给出其他方案	A、能给出三个以上方案 B、能给出一到三个方案 C、不能给出方案

《头脑风暴》任务单

任务阶段	任务内容	任务限时	评价方式
小组实操	<ol style="list-style-type: none">1、为“矿泉水”产品设计一段广告语2、为“动物保护”设计一句公益广告语3、砖头会有什么用途？4、冬天如何去除电线上的积雪？5、开核桃的方式6、面对市面上众多新闻资讯类 APP，如何让用户下载并注册使用新兴产品。	35 分钟	学生自评 组内互评 教师评价