

一開始教學者以提出「何謂創意？」的問題，先去讓教學者做個別的思考。就創意而言這是一項可以讓學習者做出很不同於定義的問題，透過分享別人創意的成品，看影片這個部分，同時也具有能夠引發學生去思考問題的功效。之後才開始進入今天的主題「肢體創意」，也範例的方式去開啓學生運用創意於肢體上。先以個別思考的模式之後再與組員們分享答案，進而透過團隊合作的方式去與整個班級分享答案，整套流程符合合作學習法的標準。

在主題方面，是以合作學習的方式，去呈現一項完整的主題。近似於比手畫腳的遊戲，對於任何年齡層的學習者來說，都是相當能引起學習興趣的。且本主題具有一定的難度，舉凡是具體或是抽象的概念，是要經過肢體且是團體的方式去呈現都是相當不容易的，在這點上，與教學內容的呈現做結合，都能讓學習者可以從中學到對於創意的啓發及團隊合作及交流。

一開始以影片的方式去呈現創意運用的效果，教學者透過這種方式來提出問題來達到學生對於創意的啓發，相當適合。再來是學生個人的思考，這個部分以出考題的形式去讓學生來發揮聯想力，除了本身主題新鮮夠吸引人外，也因為具有挑戰性能夠維持學生的注意力。在整套的過程中，教學者都有準確的掌握到現場的秩序。使學生們在進行整個班級分享時不至於一團亂，並且達到教學內容的呈現，可以說相當不容易。

總結性建議:

一、在教學上。

教學者掌握到學生的一定進度，並且能夠以專業的態度去詢問學習者的學習情況，在教學的認真態度上達到滿分。呈現的內容也相當符合主題肢體創意，表達清楚。且幫學習者進行分組不僅能節省時間且在活動的進行中可以不用受到環境上的限制，例如:彼此熟悉的學習者思考模式可能相仿的限制。

二、在評量上

以挑戰題的方式去做為評量部分，題型其實可以像之前寫的學習單內容一樣來進行引導，一樣可以進行畫圖或文字讓學生去說明對於挑戰題主題的呈現。先以引導思考的模式讓學生進行挑戰體會更具有成效。