**《职业生涯规划与创新赋能》项目八教案**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一、基本信息 | | | | | | | |
| **教学内容** | 破冰游戏的设计与组织；创意思维的理解与应用；六顶思考帽法的掌握与实践 | **授课对象** |  | | | **授课时间** |  | |
| **授课地点** |  | **授课学时** | 2 | | | **课程类型** | 理论 | |
| **教材分析** | **选用教材** |  | | | | | |
| **参考教材** | 无 | | | | | |
| **配套资源** | **数字化资源** |  | | | | | |
| **软硬件及设备** | 多媒体设备 | | | | | |
| **学情分析** | **知识技能基础** | 学生有一定团队活动参与经验（如班会、社团活动），但未系统学习破冰游戏设计逻辑；对 “创新” 有感性认知，但缺乏对创意思维特征、结构化思维工具（如六顶思考帽）的理性掌握。 | | | | | |
| **认知与实践能力** | 能完成简单小组互动，但在 “从无到有设计创新方案”“用工具梳理混乱思路” 等场景中，缺乏方法支撑；对 “打破思维定式” 的实操性理解不足。 | | | | | |
| **学习特点** | 学生偏好互动式、体验式教学，对游戏化、案例化内容兴趣较高；具备一定自主思考能力，但需引导将理论知识转化为实践行动。 | | | | | |
| **教学目标** | **素质目标** | 1. 激发创新意识三探索精神，敢于突破常规思维定式。  2. 增强团队合作意识，通过破冰游戏和小组讨论体验协同创新的价值。 | | | | | |
| **知识目标** | 1. 掌握破冰游戏的设计逻辑与组织方法，理解其在团队互动中的作用。  2. 理解创意思维的核心概念及特征。  3. 熟悉“六顶思考帽”内容，能区分不同颜色帽子的功能及应用场景。 | | | | | |
| **能力目标** | 1. 能有效开展破冰游戏，提升团队协作与沟通能力。  2. 能运用创意思维解决实际问的题。  3. 能熟练使用“六顶思考帽”工具进行结构化思考，提高决策效率与创新性。 | | | | | |
| **思政融入点** | 1.通过关玉香职业发展典型案例，引导学生树立以自我价值实现与社会价值统一为核心的职业追求  2.结合《2025 年未来就业报告》中技术进步、绿色经济等趋势，培养学生的时代责任感，引导将个人职业规划与国家发展需求结合 | | | | | |
| **教学重点** | 1. 破冰游戏的组织实施要点（规则讲解、氛围把控）； 2. 创意思维的特征识别与实际应用； 3. 六顶思考帽各帽功能的区分及演练流程。 | | | **教学难点** | 1. 创意思维在 “常规场景” 中的灵活运用； 2. 六顶思考帽法的 “节奏掌控”； 3. 破冰游戏、创意思维、六顶思考帽的整合应用。 | | |
| **重难点解决措施** | 1. 采用 “案例 + 模拟” 双驱动：通过脑力风暴案例激发思路，现场组织小型破冰游戏、创意思维讨论，让学生沉浸式体验； 2. 提供 “工具卡” 辅助：制作六顶思考帽功能卡、创意思维类型对照表，降低记忆与应用难度； 3. 设置 “阶梯式任务”：从 “单一工具应用”到 “整合应用”，逐步突破难点。 | | | | | | |
| **教法** | 讲授/提问/案例分享/讨论/游戏教学法 | | | **学法** | 自主学习/完成课后任务/小组协作/发言 | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **二、教学实施** | | | | |
| **（一）课前预习** | | | | |
| **教学环节** | **教学内容** | **教师活动** | **学生活动** | **设计意图** |
| 激活学生回忆 | 回忆 1 次你参与过的破冰游戏，记录其 “优点” 与 “不足”，形成文档上交 | 布置任务，收集结果 | 回忆并记录破冰游戏的细节（如规则、参与感受） | 激活学生已有经验，为课中 “破冰游戏设计” 铺垫 |
| **（二）课中实施** | | | | |
| **教学环节** | **教学内容** | **教师活动** | **学生活动** | **设计意图** |
| 环节一  案例导入  10min | * 案例导入：20分钟里的团队脑力风暴   思考与讨论：案例中哪组方案最让你意外？为什么？ | 案例分享  提问 | 案例学习  思考  讨论  发言 | 以真实案例激发学习兴趣，让学生直观感受 “创新并非遥不可及”；自然引出本次课的核心主题 ——“破冰、创意思维、六顶思考帽” |
| 环节二  课程概述  10min | * 课程背景与重要性，课程目标与内容框架，学习方法与考核方式。 | 讲解 | 认真学习理论知识 |  |
| 环节三  破冰游戏 —— 从认知到设计  20min | * 破冰游戏的概念与作用 * 经典破冰游戏解析   邀请学生上台演示 “名字接龙” 的关键步骤（如重复名字的技巧） | 讲解 | 听讲  参与游戏演示 | 系统掌握破冰游戏的理论基础，避免 “只知玩法、不知原理”；通过模拟实践，初步具备组织简单破冰游戏的能力 |
| 环节四  创意思维 —— 从理论到识别  20min | * 创意思维的概念 * 创意思维典型案例分析   思考与讨论：围绕 “冰箱与树叶的相似点” 展开，引导学生运用联想思维、发散思维 | 1. 讲解 2. 组织5分钟小组讨论，邀请 2 组分享讨论结果 | 听讲  参与游戏 | 避免理论抽象化，通过案例让学生能识别不同类型的创意思维； 借助 “相似点讨论”，初步锻炼联想思维与发散思维 |
| 环节五  六顶思考帽 —— 从功能到演练  30min | * 六顶思考帽法的概念 * 各色帽子的思考方法 * 六顶思考帽法的操作   思考与讨论：围绕议题 “是否在校园内举办‘旧物改造创新大赛’”，每组选戴不同的1顶帽子发言 | 1. 讲解 2. 组织10分钟小组讨论，邀请每组分享讨论结果 | 听讲  回答 | 掌握各帽功能的核心差异，避免混淆；通过实操演练，初步具备用六顶思考帽梳理议题的能力 |
| **（三）课后拓展** | | | | |
| **教学环节** | **教学内容** | **教师活动** | **学生活动** | **设计意图** |
| 作业布置 | 用创新思维完成团队组建、创意开发及方案评估，体验破冰到决策的全流程。 | 发布课后任务，提供相关的模板和指导资料 | 完成方案提交给教师 | 完整体验 “破冰到决策” 的创新全流程，将理论转化为实际能力；培养团队协作与问题解决能力 |
| **教学评价** | 部分性格内向学生在 “六顶思考帽角色扮演” 中沉默，仅旁观不发言。多数小组提交的决策报告能体现全流程，但部分小组存在不足：① 破冰游戏与团队目标适配性低；② 创意思维类型标注错误。 | | | |
| **三、教学反思与改进** | | | | |
| 课前发放 “创意思维对比表”，强化认知；分组时加入 “互补搭配” 原则；针对 “破冰与目标适配性低”：课后任务中提供破冰游戏 - 团队目标匹配指南”；后续可增加 “全流程复盘” 环节，让小组分享问题与改进方案，提升整体实践效果。 | | | | |