

國立東華大學教學卓越中心
「112-1 三創教學課程」期末報告書

「繪本賞析與創作」
通識課程

計畫主持人:徐秀菊

單位:通識教育中心

目錄

壹、112-1 期末成果報告確認表-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	12

國立東華大學-三創教學課程

112-1 期末成果報告確認表

課程/學程名稱：繪本賞析與創作		
課程代碼: GC__67770		
授課教師：徐秀菊		
服務單位：通識教育中心 / 教授		
班級人數:40 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)；Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-10 張即可 (請將檔案控制在 20 MB 以內)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡 助理 聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創教學計畫-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

本課程目標為先引導學生賞析和了解國內外著名繪本的敘事形式與內涵，進而學習多種形式創作技巧和運用不同素材進行繪本創作。學生從探究人與自然、人與社會、人與自我及康健身心等相關議題；學習並利用視覺文化符碼和圖文共構等方式述說故事及企畫繪本之製作；並將故事內容進行創作並轉化為手工繪本，創作出屬於個人風格與特色的繪本。

本課程特色結合 PBL 教學模式以及 AI 輔助教學，提供學生更豐富的學習體驗與創作技巧以培養學生的創造力和解決問題的能力，同時進一步融入科技元素，讓學習變得更多元、有趣和具深度。學生在創作過程中，不僅提升了故事敘事的能力，也提升了視覺文化素養和增進個人有關文學與美學的知識、情意和創作技能。此外，透過課程中所設計的多元豐富之教學活動，培養學生在溝通表達、持續學習、人際互動、團隊合作、問題解決、創新思維、工作責任及紀律、資訊科技應用等方面的八大能力。

二、特殊創意/活動規劃

本課程運用創意、創新、和創生)等概念進行教學創意活動規畫如下：

1. 創意（構思設計）：

本課程透過創意啟發性活動，提供真實且具挑戰性的問題，並教導學生使用各種創意工具和技巧，如思考帽、思維地圖、AI 創意生成、創意書籍製作等，促進學生創意的發展和構思能力，同時引導學生提出創意解決方案，並鼓勵他們在設計過程中發揮創意。

2. 創意創新（特色主題）：

選擇具有特色和創新性的主題，引導學生整合不同學科的知識和技能，並將之應用於創新的項目中，同時提供互相交流和分享回饋的機會，激發創新思維。

3. 創新創生（AI 繪本創作工作坊）：

利用創意 AI 生成工具、數位繪圖工具及 AI 技術，教導學生各種創作工具和技巧，並將之應用於繪本的故事腳本、圖像角色、圖像風格、故事情節構思等，以協助學生完成創新風格的繪本。

4. 創生（生活實踐）：

鼓勵學生探究「我的青春/地方創生」，並將創造力發揮於實際情境中，以改善所面臨的社會或環境問題。此外，也提供學生實際實踐和展示創造成果的機會，例如舉辦期末展覽與成果分享，讓他們能夠交流彼此創新的成果和創作經驗。

三、教學策略/教學方法

教學方法與流程如下：

1. 啟發學生的好奇心：

從欣賞創意繪本激發學生的好奇心，並引導學生思考和探索未來創作的方向。

2. 主題選擇：
以花蓮在地文化元素或東華大學校園綠活為主題，並依此確定課程教學之內容和目標。
3. 繪本賞析：
引導學生閱讀東台灣文化繪本(計 19 本)，並找出 100 本以上不同主題的繪本，共同探討各繪本之故事情節、角色和主題等，同時鼓勵學生提出問題、並加以思考和討論。
4. 探索和研究：
學生進行相關主題的研究:針對研究主題去蒐集資料、閱讀文獻、觀看影片，以豐富創作內容。
5. 問題定義和專案設計：
探討繪本創作可能面臨的問題或挑戰，例如故事內容的鋪陳、角色的選取、情節的發展，或與主題有關的資料蒐集。學生針對研究主題，明確定義具體的問題或挑戰，並提出解決方案以完成個人繪本的創作。
6. AI 教學工具/輔助應用：
利用 AI 教學工具和輔助技術，提供學生更多元的學習資源和技術，讓學生深入地了解數位創作的方式。
7. 繪本企劃與創作：
學生根據繪本的主題和內容，進行繪本企劃，其中包含繪製插畫、故事寫作、設計角色人物和安排故事場景等。
8. 繪本製作與展覽：
繪本製作完成後，學生將成果轉化為實體或數位形式的繪本以進行展覽和創作經驗分享。
9. 反思和評估：
鼓勵學生分享創作歷程並評論創作作品，同時引導學生反思自己的學習過程和作品，以及提出創作中所遭遇的困難和解決方式。

四、課程/學程相關產業分析

分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性如下:

1. 創意思維和市場趨勢探究：本課程強調培養學生的創意思維，並學習如何分析各主題發展，同時了解當前繪本市場的狀況和發展趨勢，以此作為繪本創作的參考依據。
2. 創造力和創作繪本：創造力是此次三創課程（創意、創新和創生）教學核心元素之一。透過「繪本賞析與創作」課程除培養學生的創造力、激發學生的創作潛能外，亦協助學生創作出具個人獨特風格且具吸引力的繪本作品。
3. 跨學科能力：三創教學強調跨學科學習，並整合不同領域的知識和技能。在「繪本賞析與創作」課程中，學生不僅學習並結合文學、藝術、設計等不同學科的知識，同時加以應用以創作具有多元性和獨特性的繪本作品，滿足不同敘事和繪本市場的需求。
4. 創生精神和市場創新：本課程培養學生創生精神和創業能力，這對於市場創新至關重要。在「繪本賞析與創作」課程中，學生發掘新的市場機會並運用創新理念將繪本創作應用於不同領域(如環境、觀光、文化、環境等)，同時探索繪本應用於不同

行業的可能性。

五、整體活動執行成果效益

本課程計有 40 位學生參與，產出作品/報告/專題成果比例達 95%以上，值得肯定。學生的專題成果展現出創造力和完整的表達能力，也深化學生對花蓮在地文化和大學生活的探索和理解，此成果有助於學生發展出綜合能力和激發創意思維，同時提升學生的視覺文化素養和文學、藝術表現能力。具體成效說明如下：

1. 文化傳承和推廣：透過繪本賞析和創作課程，學生已深入瞭解花蓮在地文化和東華大學綠活的觀點和價值，並能將這些元素融入到繪本創作中，進而推廣並傳承當地的文化資產。
2. 創意思維和解決問題能力：繪本創作需要學生運用創意思維和解決問題能力，並從不同角度思考如何去將主題故事呈現出來。此外，藉由本課程也培養了學生的創造力和組織能力，以及提升解決現實問題的能力。
3. 跨學科學習：繪本賞析和創作涉及文學、藝術、歷史、環境等多個學科領域知識之融通和整合。學生在創作過程中，綜合運用各種知識和技能，實現跨學科的學習，拓寬自己的多元視野。
4. 合作與溝通能力：藉由分組活動和討論、書評展示等形式，培養學生合作和溝通的能力，除培養學生的團隊合作和溝通技巧外，也協助學生透過角色扮演和溝通，增進同理心。
5. 數位素養：本課程教導學生運用 AI 生成工具和數位媒體等相關技術進行繪本創作，並讓學生熟悉數位工具的使用，以增加在數位時代中的競爭優勢，同時也提升了學生的數位素養。

整體而言，透過本課程的教學和課程設計，除提升了學生的人文素養、創造力、合作溝通協調能力以及數位素養外，也讓學生深入瞭解在地文化和環境議題。這為學生的學習和未來個人職涯發展奠定良好的基礎。在藝術、文學，教育、傳媒或創意產業等領域，學生所習得的繪本賞析和創作能力都能增加他們在未來職場上的競爭力。另外，透過課程所獲得的各種能力也都可以應用在教育職涯方面，例如擔任繪本導讀教師、繪本創作指導師或繪本教育工作者。學生將他們所學的繪本賞析和創作技巧，也可運用在設計及教授繪本相關課程或開設相關的工作坊，協助學習者提升閱讀興趣和創意思維。

【質化指標】

- 定期分析繪本產業趨勢，調整課程內容與學生專業能力。
- 邀請校外專業教師協同授課，並運用 AI 教學創新方式進行繪本創作教學，增加學生學習的興趣與創作成果展現。
- 學生能統合所學知識，並透過課程活動之實踐，深化學習成效。
- 精進東台灣繪本的創作教學，培育特色人才，打造東華特色品牌。

【量化指標】

- 舉辦 AI 工作坊 2 場，參與人數達 75 人，以提升學生的 AI 創作能力。
- 舉辦繪本創作分享會 2 場，參與人數達 74 人。
- 舉辦繪本創作展覽 1 場，參與人數達 50 人。
- 完成 AI 繪本元宇宙展覽 1 場。
- 學生參與繪本賞析與創作課程/期中報告及期末作品完成人數達 95%。

六、多元評量尺規

1. 平時學習評量 30%：

- 課堂表現：包含各組討論及參與情形、課堂練習、作業完成度，個人針對問題的回答內容、提供的意見及與教師和同學互動情形等，以此評估學生的表現。
- 學習日誌：學生撰寫每堂課的課程紀錄與省思學習日誌，除紀錄及反饋他們在該次課程中的學習重點外，也評估學生的自我反思和邏輯思考能力。
- 出席率：每堂課開始前要求學生簽到，以評估學生出席率及學習的主動性。

2. 繪本賞析評量 30%：

- 書評撰寫：每一位學生寫一份繪本賞析的書評，藉此評估學生對繪本內容、藝術風格、敘事結構等方面的理解和評估能力。
- 小組討論：學生分組並進行繪本故事、風格及內容之討論，教師觀察學生對繪本的討論參與度和分析鑑賞能力，以評估他們的賞析和批判思考表現。

3. 繪本創作評量 40%：

- 創作作品評估：評估學生的繪本創作作品，其中包括故事內容、角色設計、藝術風格、敘事結構、原創性、創新性和表達能力等，以了解他們的創意和技巧表現。
- 展示和評審：舉辦繪本創作展覽和優秀繪本票選活動。學生展示他們的作品，並由全班同學進行票選。

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

依 2023 年 11 月 28 日在課堂上所進行的期中回饋意見調查之結果分析，整體而言，學生對於「112-1 繪本賞析與創作三創課程」的滿意度總平均值高達 4.55，此顯示本課程計畫在教學策略、教材準備、師生互動、評量方法以及學生自我評量(創意、創新和創生)等項目均獲得學生的肯定。

在教學策略方面(平均分數 $M=4.5125$)，學生認為老師能夠考慮到學生先備知識，注意學生學習情形，教學方式能與學生生活經驗連結，適當引起學生學習動機，同時能依學生學習狀況調整課程等方面。以上結果顯示老師在教學設計上充分考慮到學生的需求和背景。

在教材準備方面(平均分數 $M=4.6458$)，學生普遍認為上課內容符合教學目標，課程內容安排有組織、有條理，且符合學生的程度與需求。這反映出老師在教學資源的選用和課程

安排上取得良好的平衡。

在師生互動方面(平均分數 $M=4.7344$)，老師態度主動、對學生反應非常重視，並對學生的自由提問及意見表達給予一定的鼓勵。這顯示課堂上有良好的師生互動氛圍，此有助於學生更願意主動地參與本課程。

在評量方法方面(平均分數 $M=4.5859$)，教師能清楚說明評量方式，評量內容也能反映學生學習情形及合理反映出教學重點。此外，學生的作業或報告，教師也都給予回饋，這有助於學生更加理解上課內容和應用所學。

在學生自我學習評量方面，學生對於在創意 (平均分數 $M=4.5313$)、創新(平均分數 $M=4.4167$)和創生(平均分數 $M=4.4063$)等方面能力的提升給予高度肯定。這顯示本課程設計確實有效培養學生的創造力、邏輯組織能力和團隊合作能力。

學生在質性意見中表示，教師透過三創教學既可以顧及到藝術專業學生在創作技巧上的提升，也掌握到初學者（未受過美術繪畫技巧訓練的學生）的學習狀況。整體來說，此期中教學意見回饋分析，可作為改善和精進本課程的參考，以進一步優化課程內容、調整教學方式，並提升學生的學習成效。

八、檢討與建議

未來教學建議：

1. 探討跨域多元教學方法的應用，以滿足學生多樣性的學習風格。
2. 強化手工繪本創作的技巧，讓學生更能將理論知識轉化為實際技能。
3. 在提升學生參與度方面，用獎勵方式提升學生主動參與意願。
4. 教學上可以再進一步整合多元資源，包括地區特有的人文環境、在地資源等，以提供更豐富的學習體驗。
5. 設計實務導向課程，讓學生更實際和務實地面對各項現實的問題和挑戰。
6. 定期進行教學評估並積極收集學生的回饋，滾動式改善的方式優化課程。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

1. 教學成果報告已於 113 年 1 月 5 日在東華大學舉辦的成果發表與交流會議中進行了成果發表和分享。
2. 於期末成果展中挑選出 10 本優質繪本，並給予學生獎勵，同時鼓勵其將創作成果優化後，再將參加其他展覽或作品徵選。
3. 本人將持續優化 112-2 通識課程「繪本賞析與創作」教學方式，後續撰寫相關教學實踐之論文，並投稿至相關的研討會或期刊。

十、活動精彩剪影（請檢附二至四張活動照片，並予以簡述）



分組活動：賞析與討論 I



分組活動：賞析與討論 II



練習手工立體書製作 I



練習手工立體書製作 II



練習手工精裝書製作 I



練習手工精裝書製作 II



AI 跨域教學-運用數位素材延伸創意思考



藝起 AI 學習-創意學習與應用



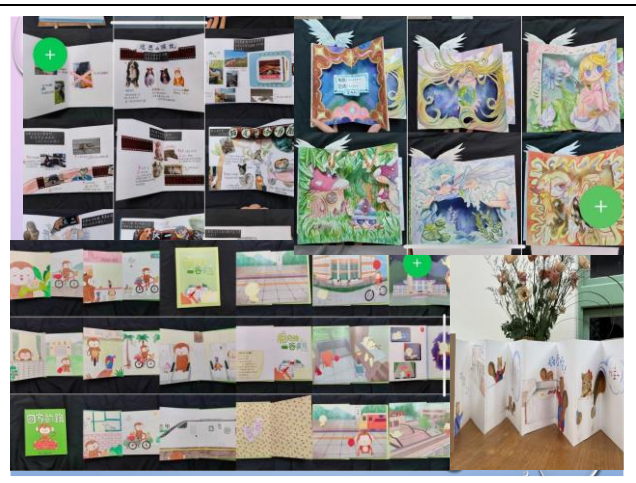
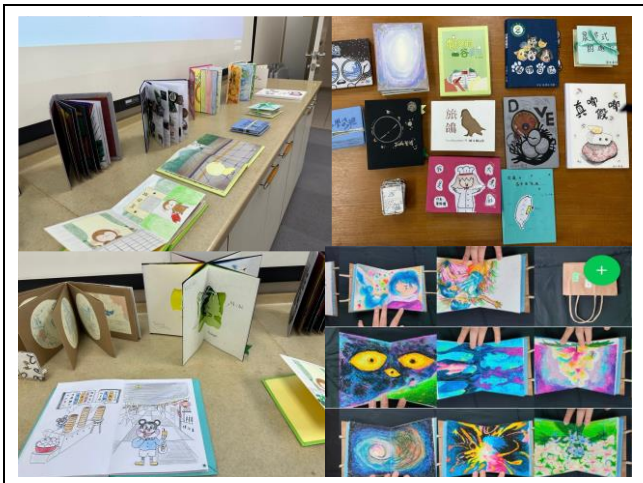
藝起 AI 繪本教學成果 I

藝起 AI 繪本教學成果 II



期末繪本創作發表

期末繪本創作展覽



學生作品-繪本手工書 I

學生作品-繪本手工書 II

附件一

活動紀錄表

活動主題	藝起 AI 電子繪本創作-創意生成與製作工作坊
活動時間	112_年 11 月 7 日 13 時 10 分 至 16 時 10 分 112_年 11 月 14 日 13 時 10 分 至 16 時 10 分
活動地點	東華大學教育學院電腦教室
主講人	唐宇新
參與人數	40 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學員運用 chateverywhere 思考人工智慧的架構 2. 引導學員運用人工智慧操作與生圖 3. 引導學員思考「風格」、「故事」、「架構」並運用人工智慧架構出一個屬於自己的繪本 ● 講座重點與預期助益 <ol style="list-style-type: none"> 1. 導引思考 AI 的概念：學生對於人工智慧的概念究竟到哪裡，講師對於人工智慧的理解，又如何傳遞給學員知道。預期學員能達成 80% 以上能操作出自己的概念。 2. 導引 AI 生圖的觀點：少數學生有操作過人工智慧生圖，不過很難體會到藝術史與繪畫風格也運用在生圖的工作上，預期學員能運用自己的 knowhow 產出適當的圖片。 3. 運用人工智慧架構自己的繪本故事架構並產出繪本：藉由課程的操作，導引學員運用人工智慧產出自己的繪本，如果符合家鄉、產業再造的精神，那產出的繪本會更有價值。
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋…等) 學員對於人工智慧的使用與運用，多於淺嘗則止的地步，鮮少思考到其功能與運用。 對應於課程中學員能夠逐步深入、了解對談式生成的人工智慧究竟具備哪些能力，其實對於講者相當有成就感。 學員在操作期間，間接接觸到藝術史的 knowhow 能夠架構在生圖之上，操作出來的作品也相當令講師滿意。 (以下幾點為學生實際回饋) 1. 我最喜歡的部分是一開始接觸到 ai 作圖時帶給我的驚喜與震撼感，在網上常看到的成為了觸手可及的事物，真的相當感動。

	<p>2. 這次課程中我第一次嘗試了AI 算圖，在未來創作上也有很大的幫助、啟發，在AI 科技日新月異的時代，要如何運用並轉為自己的助力是必經的過程，我在這次的課程收穫了很多也開闊了自己的視野。</p> <p>3. 獲得很多生成圖片或指令的網站(及優惠碼)，是很完整的體驗，短時內也嘗試了用AI 做了一個10 頁的繪本，很實用有趣！另外老師也很努力指導我們告訴我們小技巧，讓我們可以更好的駕馭AI，謝謝老師</p> <p>4. 最喜歡看到符合自己期待的圖被創造出來的瞬間!真的十分有成就感，而且越嘗試，在輸入指令時就能越熟練(第一天就把image creator 玩到生圖要花5 分鐘...)!另外，我也利用自己生出來的圖做了宣傳海報，真的超好用~</p> <p>5. 我最喜歡第二堂課中的chateverywhere V2，這個生圖的細節可以設定的更豐富，也不用花點數，有機會的話希望未來可以繼續使用這個程式製作出更多的創作</p> <p>6. 我喜歡生成圖片的感覺，尤其是生成漂亮的圖片，學這些感覺非常有意義，也非常有趣</p> <p>7. 從來沒想過現在的AI 已經厲害到可以幫我們生成我們所要求的圖</p> <p>8. 最歡也最深刻的是得知可以免費生圖這件吧!我也會生圖，但從沒想過有免費的，這兩堂課真是學到非常多，真的感謝再感謝，希望下次還能有這經驗，老師你真的超棒!</p> <p>9. 因為不是第一次使用，所以不會覺得很困難，但還是有吸收到新的東西</p> <p>10. 生成圖片的部分，打一串描述就可以跑出各種不同風格的圖片，覺得很有趣</p> <p>11. 在這兩堂課中我最喜歡的部分是生成圖片</p> <p>12. 指令精準度，標點符號的意義 企劃、行銷、推廣 產生連續性圖象→風格 角色特徵→差異明顯不明顯/減少差異 插畫風格，漫畫風格，水彩，etc 場景敘事</p> <p>13. 實際操作AIGC，學到很多下指令的技巧。</p> <p>14. 我拿到了"50"塊!!</p> <p>老師用很簡單易懂的方式給我們很多的資訊，過程中不斷地鼓勵等等，我很喜歡這樣的氛圍。</p> <p>雖然我讀藝創，但並沒有畫圖的基礎，AI 完成了我做不到的技巧，也補足了我想像不到的地方，值得深入學習。</p>
--	--

	<p>15. 最喜歡的部分是 chateverywhere 製圖的過程，藉由 AI 生圖，了解更多的創作方式，並協助自己釐清想說的故事到底是什麼</p> <p>16. 依照不同的指令，可以生成不同的圖片，有些圖片不完整，人物多了手指,腳，修改指令可以讓圖片更完整，也可以隨著自己的想法改變風格</p> <p>17. AI 好強大，好厲害，做繪本省力省時 學習到基本的 AI 指令</p> <p>18. 最喜歡 AI 生圖的過程，和開驚喜包一樣</p> <p>19. 老師講話很有趣，總是用風趣的口吻帶領我學習。這次最大的收穫是認識了很多 AI 網站。</p> <p>20. 使用 chateverywhere 的運用較為清楚收穫良多</p> <p>21. 老師幫我們申請專業帳號真的非常謝謝老師，同時讓我們知道 Bing、chateverywhere 等網站的用法，AI 真的十分方便但是也讓我意識到更多要去完善這方面的想法，希望人類的創造力不要被 AI 所抹滅。</p> <p>22. 最喜歡跟老師互動或同學分享的部分，可是我真的好不會用 3C 產品...有點跟不上，但老師人很好很有耐心，教的東西又多。</p> <p>23. 老師講課方式條理清晰、易懂，講解版權庫問題的部分也解開了我的部分疑惑！</p> <p>24. 最喜歡產出 AI 生圖的瞬間，有一種很新奇的感覺，也是第一次知道 AI 可以快速做 PPT、剪輯短影片。</p> <p>25. 最喜歡幫自己的很多角色生成圖片 比如第一次上課，老師很喜歡的那張，那個粉色雙馬尾的女孩不僅有她的短篇故事，也有有趣的背景設計。(她叫伊卡洛) 最後教作業給了老師我生成的其他角色，他們都是我世界觀裡的角色，之間也有不少故事，很開心可以看到他們的樣子。</p> <p>26. 原來這麼簡單就能產出一張圖片，一直都只有聽到大家 AI、AI 的在講這是第一次對此有深入的認識，相信在會是很實用技能!也謝謝老師的一百塊。</p> <p>27. 很喜歡第二堂課的 AI 製圖軟體，chateverywhere 只想生成的圖片指令就可以產生精美的圖像，AI 真的非常的厲害，完全無法想像未來五年甚至十年這個世界會變成什麼樣子?謝謝老師百忙之中抽空前來。真的獲益良多。</p> <p>28. AI 生圖讓我覺得很有趣，一開始以為可以很簡單的生成好看的圖，會是很重要，讓我獲益良多</p>
--	---

	<p>29. 利用 AI 生成十個分鏡並以表格形式呈現的部分非常新穎且有用</p> <p>30. 看到自己生成可愛、理想的圖很开心</p> <p>31. 最喜歡下指令生圖的部分，老師雖然教很快，但很有耐心回答問題</p> <p>32. 老師很厲害，不管是技術還是經歷</p> <p>33. 最窩心的是，透過完全不曾思考過的手法和方式，進行新創，在這邊謝謝唐宇新老師的教導</p> <p>基本 AI→圖片生成→故事連貫、企劃→新創藝</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 其他（學生對於未來開課建議） 1. 希望未來也有 AI 領域的課程 2. 希望唐老師可以在東華開一天的工作坊，肯定推薦室友報名!FlexClip 想要更了解一點，希望可以多花一點時間在這上面! 3. 希望可以再多開幾節，可以更熟悉 AI 製圖的操作 4. 期待有手繪或故事編寫的訓練課程
--	---

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)

	
<p>講師講解</p>	<p>學員操作漫畫分隔風格</p>



學員嘗試運用風格描述自己來去花蓮志學火車站的感受



學生嘗試操作出自己的繪本故事