

國立東華大學教學卓越中心
113-2IDEAS 教學課程計畫成果報告書

英文兒童文學選讀

計畫主持人：劉子瑜
單位：語言中心

目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	p. 3
貳、執行成果總報告-----	p. 4
參、附件-----	p. 17

**國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫
113-2 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：英文兒童文學選讀		
授課教師：劉子瑜		
服務單位：語言中心 / 助理教授		
班級人數：40		
勾選	檢核項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	
<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"/>	活動記錄表	1. Story Cube 改編童話故事 2. Once Upon a Time / Dungeons & Dragons 改編童話故事
<input checked="" type="checkbox"/>	AI 培訓講座/工作坊	<input checked="" type="checkbox"/> A 類 素養導向 6/11 雙語浪潮中的英語教學面面觀：善用人工智慧於適性語言學習與教學
<p>依據 IDEAS 教學課程計畫辦法第四條，受補助計畫主持人 有義務參加 舉辦之 AI 培訓講座/工作坊，A 類素養導向課程與 C 類跨領域課程 1 場講座；B 類 AI 科技運用為 2 場講座，以培養教師 AI 應用的能力，因應未來發展趨勢。</p>		

- 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)

IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

素養導向/AI 應用/跨領域課程

一、教學/計畫目標

(一) 計畫目標

自從英語成為國際通用語 (lingua franca) 以來，培養學生的英語能力一直是臺灣教育的重要目標之一。然而，距離「2030 雙語政策」僅剩不到五年，在大學的教學現場所觀察到的現象，並非學生英語能力的普遍提升，而是明顯的雙峰化現象：英語能力優異的學生，其程度相較以往有顯著進步；但更多學生在英語學習的過程中屢遭挫折，無法從中獲得成就感，也看不到除應付考試之外的實際用途，因此早早放棄了英語學習，甚為可惜。

因此，本課程設計的核心理念之一，便是協助學生認識到：英語不僅是一門考試科目或畢業門檻，更是探索世界的另一個角度。本課程以素養導向教學為基礎，透過學生的「自主行動」與同儕間的「溝通互動」來提升語言能力，並以創意改編英文兒童文學作品為課程成果，激發學生的「社會參與」動機。

本課程雖名為「兒童文學選讀」，但其教學設計與傳統英美語文相關科系開設的「兒童文學」課程大不相同。本課程定位為語言課程，重點在於藉由英文兒童文學文本促進學生英語學習，而非作為涵蓋眾多文本的文學概論課 (survey course)。不少人或許會質疑，兒童文學對大學生而言是否過於淺白，無助於提升英文能力。然而，這樣的看法多半源自對兒童文學的誤解，誤以為其僅適合兒童閱讀。事實上，許多兒童文學經典作品，如 J. K. Rowling 的《哈利波特》系列，Hans Christian Andersen 與 Oscar Wilde 的童話故事，不僅廣受各年齡層讀者歡迎，其語言表達也兼具流暢與美感，極具學習與仿效價值。兒童文學故事性強、情節生動，能有效引發大學生的閱讀興趣，並讓抽象的文法概念與單字在語境中活化，進而增進其語言能力與文化素養。

除了語言學習之外，本課程亦重視創意與批判思考能力的培養，這正是 108 課綱素養導向教學的核心精神。語言學習不應侷限於單字與文法的背誦，而應進一步發展出運用語言符碼發現問題、解決問題的能力。優秀的文學作品如同一面鏡子，能映照出不同時代與文化中的社會關懷與個人生命經驗。兒童文學亦然，常蘊含深刻的社會觀察與批判。例如，Charles Perrault 的《小紅帽》反映了身體界線與兒童教養的議題；Oscar Wilde 的《快樂王子》則探討了社會階級、幸福感與貧富差距等主題。在閱讀這些文本時，教師將引導學生從多元視角切入，培養其批判思維能力，並結合聯合國永續發展目標 (SDGs) 中如性別平權、優質教育等重要議題，深化學習意涵。

此外，課堂作業亦融入創意思維的訓練，鼓勵學生將兒童文學中的主題與東華大學校園生活及自身學習歷程連結，實踐合作學習、創意表達與社會參與的教學目標。

(二) 教學設計

本課程預計以每 1 至 2 週閱讀與探討一篇英文兒童文學作品的方式，協助同學提升英文能力。學生需於課前完成當週的指定閱讀，以培養定期閱讀英文文本的習慣與基本的閱讀理解能力。課堂中，教師將簡介文本背景、帶領學生分析重點段落、字彙與句型結構，並鼓勵學生提出在閱讀與討論過程中產生的問題，藉此激發多元觀點的交流與思辨。

此外，本課程亦希望透過閱讀西方經典文學作品，引導學生重新思考並反思自己與東華大學的連結，進一步深化對花蓮與校園的認同與理解。同學們將透過藝術創作的方式，傳遞花蓮與東華的美，以及東華學子對社會議題的關懷與熱情，讓更多人看見即使歷經如 0403 地震的創傷，東華人依然秉持其人文薈萃的精神，持續在臺灣與世界發光發熱。

本課程亦致力於培養學生八大核心能力。透過解讀與詮釋兒童文學作品，學生將訓練其溝通與表達能力，並學習尊重與包容多元觀點。在分組討論與小組合作的過程中，學生也將強化人際互動、團隊合作與問題解決等實務能力。由於本課程主要採用問題導向學習 (Problem-Based Learning, PBL) 模式，學生將運用網路資源與人工智慧等資訊科技工具，尋求創新解決方案以完成課堂任務。透過這些

練習，學生將體認到這些能力並非僅為應付考試而存在，而是奠定終身學習與自我實現的關鍵基礎。

二、課程內容特色

本課程針對 IDEAS 教學理念進行課程設計與規劃，具體內容如下：

1. Innovation(創新)

自 0403 地震發生以來已經超過一年，臺灣社會及不少東華學生對地震與東華大學仍抱持許多負面印象。然而，這些情緒多半源自媒體渲染與恐懼所催化的想像，許多人自地震後從未實地踏入校園。因此，儘管本課程的主題乍看之下是對「東華之美」的老調重彈，其實更是一種對東華形象的創新再造 (re-new)。藉由讓學生拍攝影片，探索校園中能與兒童文學作品產生共鳴的空間與經驗，不僅學生本身，在觀賞這些作品的觀眾也能透過文學的視角，重新認識東華的自然之美與人文氣息。

2. Design (設計)

在「人文無用論」日益高漲、AI 科技快速發展的當下，閱讀文學作品常被視為對求職與人生發展幫助有限的活動之一。本課程的目標之一，就是扭轉學生對研讀文學作品的這類刻板印象。透過創意改編經典英文兒童文學作品，學生將設計最適合呈現文本內容的方式，並在過程中將文學閱讀與自身生命經驗、校園生活進行連結。他們將逐漸體認到，人文的本質是以人為核心的生活實踐，其關懷與價值無所不在。這樣的體認能啟發多元思維，協助學生跳脫單一專業框架，以更開放的態度探索未來人生的可能性，實踐「科技始終來自於人性」的真諦。

3. Explore /Experience (探索/體驗)

透過閱讀英文兒童文學作品，本課程希望學生能理解英文並非僅是一項考試科目或畢業門檻，而是一種重要的溝通工具，能協助他們探索更廣闊的世界。同時，本課程也希望學生體會到，人文研究並非天馬行空的抽象概念，而是能具體提升自我表達、團隊合作與跨文化理解能力的實用知識。課程中將導入故事型桌遊，透過趣味性互動活動，幫助學生循序漸進地培養創意思考與問題解決的能力。

東華大學一向以自由的學風與濃厚的人文氣息為特色。在人文學科逐漸式微的時代，作為東華學子，更應理解「危機即是轉機」的深意。人文研究之所以不被重視，並非因其無用，而是社會過度仰賴科技，尚未察覺自身正逐步走向被 AI 取代的危機。透過重新思考自我與東華、與社會之間的連結，學生將更能反思作為一名大學生與東華人的使命與願景。

4. A (AI 科技)

本課程預計在至少兩項核心作業中融入 AI 工具的應用。在「我在東華讀兒童文學」影片製作專題中，學生將學習如何善用 AI 工具協助他們檢查講稿中的文法與用字，藉此提升其用英語清楚表達自身想法的能力。而在「童話故事改編」的作業中，學生將運用 AI 工具協助修訂其改編文本。選擇以圖像形式呈現的組別，也將學習使用 Midjourney 或 DALL·E 等生成式 AI 工具創作和文本相輔相成的圖像，進一步培養其數位素養與視覺表達能力。

5. S(Skills)

本課程的目標之一，是培養學生合理且有效地使用 AI 工具的能力。當代大學生雖普遍具備使用 AI 完成作業的經驗，但多數學生尚未掌握如何正確運用這些工具來促進深度學習。若僅被動接受 AI 的輸出內容，而沒有經過思考與理解，將無法真正掌握課程所欲培養的核心能力。相反地，這樣的使用方式反而正是走上讓自己被 AI 取代的道路。

因此，本課程在教授 AI 工具使用技巧的同時，也特別強調批判思考與敘事能力的培養。透過閱讀經典文學作品與課堂討論，學生將學習如何從多元角度理解概念，並以合乎邏輯的方式組織思維與建構觀點，進而能以文字或口語清晰表達自己的想法。這種兼具批判性與邏輯性的敘事能力，正是當代職場極為重視的關鍵素養，也是當前 AI 尚無法取代人類的核心能力之一。

三、整體活動執行成果效益

主要 教學法	課程大綱		學習(質化/量化)成果
	學習主題	執行過程	
細讀 法、 PBL	身體界線、 兒童教養	<p>引導學生細讀三個版本的《小紅帽》，以探究童話故事作為一種文類的定義與常見敘事元素，並討論其在兒童教育中的功能與意義。課堂以聯合國永續發展目標 SDG 4「優質教育」與 SDG 5「性別平等」為核心議題，師生共同討論閱讀文本中所揭示的問題與困境，並思考可能的解決方式。</p> <p>此外，學生亦透過小組討論的方式，將《小紅帽》中的主題與東華大學的校園生活進行連結，並發想具創意且具在地特色的改編方式，進一步思考文學與生活、性別與教育之間的關係。</p>	<p>學生共產出40篇改編英文段落寫作，內容聚焦於思考更適合東華大學學生閱讀的《小紅帽》版本。課堂討論中，學生以英文發言共計106次，展現出積極參與與批判思考的學習態度。</p>
	多元身分、 媒體識讀	<p>帶領學生細讀格林兄弟的《白雪公主》與安徒生的《小美人魚》，並結合當期上映的迪士尼真人版電影進行比較分析，探討文本與改編作品中所呈現的多元身分議題，以及媒體再現對觀眾理解的影響，藉此強化學生的媒體識讀能力與文化批判意識。課程以聯合國永續發展目標 SDG 4「優質教育」與 SDG 16「和平、正義與健全制度」為核心主軸，師生共同討論原典與改編作品中揭示的社會問題與道德困境，並思考可能的解決策略。</p>	<p>學生共產出40篇改編英文段落寫作，內容聚焦於重新詮釋《白雪公主》與《小美人魚》，以貼近東華大學學生的閱讀背景與生活經驗。課堂討論中，學生以英文發言共計245次，展現出高度參與意願與跨文化思辨能力。</p>

	<p>此外，學生亦透過小組討論，將《白雪公主》與《小美人魚》的核心主題與東華大學的校園生活相互連結，並發想具創意的改編構想，思考如何將經典童話故事轉化為貼近當代學生經驗、兼具教育意義與社會關懷的新作品。</p>	
細讀法、PBL	<p>帶領學生細讀佩侯的《藍鬍子》、格林兄弟的《青蛙王子》以及安徒生的《冰雪女王》，探討童話故事中所呈現的多元愛情觀、婚姻關係，以及隱含的心理健康議題。課程以聯合國永續發展目標 SDG 3「健康與福祉」與 SDG 5「性別平等」為核心主軸，師生共同分析文本中所揭示的性別權力關係、情緒處理與身心平衡等議題，並思考可行的解決策略與現實生活的連結。</p> <p>此外，學生亦透過小組討論，將《藍鬍子》、《青蛙王子》與《冰雪女王》中的主題與東華大學校園生活進行對照，並構思改編故事的創意方式，使這些經典童話能更貼近當代學生的生命經驗與價值關懷。</p>	<p>學生共產出40篇改編英文段落寫作，重新詮釋《藍鬍子》、《青蛙王子》與《冰雪女王》，使其內容更貼近東華大學學生的生活背景與心理關注。課堂討論過程中，學生以英文發言共計194次，積極參與多元愛情、性別關係與心理健康議題的交流與反思，展現出良好的語言表達與批判思考能力。</p>
	<p>引導學生細讀安徒生的《國王的新衣》與王爾德的《快樂王子》，探討童話故事中所呈現的社會階級、貧富差距與公平正義等議題。課程以聯合國永續發展目標 SDG 1「消除貧窮」與 SDG 10「消弭不平等」為核心主軸，師生共同討論文本中揭示的社會不正義與道德矛盾，進一步思考在當代社會中可能的解決途徑與價值實踐。</p> <p>此外，學生亦透過小組討論，將《國王的新衣》與《快樂王子》中的主題與東華大學校園生活進行連結，並發想具創意與批判意識的改編構想，使這</p>	<p>學生共產出40篇改編英文段落寫作，針對《國王的新衣》與《快樂王子》進行重新詮釋，使文本內容更貼近東華大學學生的生活經驗與關懷議題。課堂討論中，學生以英文發言共計91次，積極參與關於社會階級、貧富差距與公平正義等議題的討論，展現出思辨能力與語言運用的成長。</p>

		些經典故事在貼近生活的再詮釋中，引發更深層次的社會關懷與公民意識。	
細讀法、PBL	我在東華讀兒童文學影片	每位同學自選一段童話故事，並於校園內選定一個與所選段落內容最具關聯性的地點進行英文朗誦。朗誦結束後，學生須以英文口頭說明該段落與東華校園生活之間的連結，藉此訓練其語言表達能力與文本詮釋能力，並深化其對校園環境與文學意涵之間關係的理解。	學生共產出40段片長約5分鐘的英文口說練習與反思影片，內容結合童話文本與校園空間，透過朗誦與口頭說明，重新從人文的角度認識東華大學，並體會其深厚的人文薈萃之美。此活動不僅提升學生的英語口語表達與批判思考能力，也深化其對校園文化與學習環境的情感連結。
Team-Based Learning (TBL)	桌遊輔助童話故事創意改編	各組在選定一篇童話故事後，運用 Story Cube、Once Upon a Time 或 Dungeons & Dragons 等故事型桌遊，進行短篇英文童話故事的創意改編。遊戲過程中，全程以英文進行，學生需即興創作並合作推進故事發展，藉此提升其英文口語表達能力、即時反應能力與團隊合作技巧，同時培養敘事創造力與跨文化溝通能力。	學生共產出29篇短篇英文童話故事創意改寫作品，內容融入故事型桌遊元素進行改編，展現豐富的想像力與語言創造力。此外，亦完成 1 篇中篇角色扮演遊戲 (RPG) 闖關任務劇本，結合童話元素與校園場景，發展出具故事性與互動性的遊戲文本，充分展現學生跨領域整合與團隊合作的能力。
PBL、TBL	童話改編	各組選定一篇童話故事，改編為更適合東華大學學生閱讀的版本。改編內容需呼應本學期課程所涵蓋的童話文類特徵，並運用童話故事的核心元素與敘事手法。呈現形式由各組自行討論決定，可為文字、繪本、劇本或其他創意形式。期末成果展演中，各組以15分鐘的英文口頭簡報介紹其改編作品，並說明改編後版本如何更貼近東華學生的生活經驗與閱讀需求，展現學生的文學素養、語言表達能力與創意思維。	本課程最終共產出多樣化的創意成果，包括7篇英文中篇童話故事創意改編作品、2本結合AI繪圖技術製作的繪本故事書、1套AAC（擴大輔助溝通）有聲書、1場英語短劇表演，以及1部改編漫畫作品。這些作品展現學生運用童話敘事元素進行跨媒介創作的能力，並體現其語言運用、創意思維與團隊合作等多元素養的整合成果。

四、多元評量尺規

成績評量方式

1. 課堂參與 20%

本部分主要採計學生的出席率和課堂參與度（如：分組討論、回答問題、教學活動參與等），以評量同學們在課堂上學習的成效。

2. 閱讀週記 25%

修課同學每閱讀一篇童話故事便會繳交一篇週記，呈現每週英文閱讀練習成果、問題和反思。

3. 我在東華讀兒童文學影片 25%

修課同學會在東華的校園中朗誦兒童文學作品，並呈現出該場景與該作品的連結。

Grading

A-Level

This video demonstrates excellent speaking ability, with clear pronunciation, confident delivery, and natural pacing that enhances engagement. The student shows a deep understanding of the text and makes a thoughtful, well-articulated connection between the passage and the chosen location. The explanation is insightful, well-structured, and effectively supports the choice of setting. The video is highly creative, demonstrating originality in both location selection and interpretation. It fully engages with the assignment's purpose, illustrating how the NDHU community can benefit from engaging with classic English fairy tales.

B-Level

This video demonstrates good speaking ability, with mostly clear pronunciation, a generally confident delivery, and appropriate pacing, though minor inconsistencies may be present. The student shows a solid understanding of the text and makes a reasonable connection between the passage and the chosen location, but the explanation may lack depth or originality. The video is engaging and well-structured but might not fully maximize the creative potential of the assignment.

C-Level

This video demonstrates basic speaking ability, with some pronunciation issues, moments of hesitation, or uneven pacing. The student shows a general understanding of the text but may struggle to articulate a strong connection between the passage and the chosen location. The explanation may be vague, superficial, or underdeveloped, and the location choice might feel somewhat arbitrary. While the video meets the assignment requirements, it lacks creativity and depth.

D-Level

This video demonstrates weak speaking ability, with frequent pronunciation errors, lack of confidence, or poor pacing that affects clarity. The student shows a limited understanding of the text, and the connection between the passage and the location is unclear, forced, or poorly explained. The explanation may be disorganized, incomplete, or repetitive. The video may also lack effort, creativity, or engagement with the assignment's purpose.

E-Level

This video fails to meet the assignment requirements in multiple areas. Speaking ability is severely lacking, with unclear pronunciation, significant hesitation, or an inaudible delivery. The student demonstrates little to no understanding of the text, and the connection between the passage and the location is either absent or completely unrelated. The explanation is either missing, extremely weak, or off-topic. This video may also be incomplete, significantly under the time requirement, or show minimal effort.

4. 童話故事改編 30%

修課同學會以小組為單位，為東華大學的同學們改寫一部經典的童話故事。呈現的方式由小組成員討論決定，但須以東華大學為背景，且須融入一項 SDGs 指標和使用 AI 工具輔助。

Grading

A-Level

The revised fairy tale demonstrates exceptional creativity, coherence, and depth of thought in adapting the original fairy tale. It maintains a clear and recognizable connection to the source material while skillfully modifying its themes, characters, and setting to make it more relevant to the NDHU community. The final

product is polished, engaging, and carefully crafted, with attention to detail and the artistic or narrative qualities of a fairy tale.

In addition, the oral presentation is well-organized, insightful, and effectively explains the rationale behind the revisions. Group members speak fluently and confidently, using clear, well-structured English with appropriate vocabulary, grammar, and pronunciation. The presentation is engaging and demonstrates a thorough understanding of fairy tale conventions and adaptation strategies. Overall, A-level work reflects strong collaboration, originality, and a high level of linguistic competence.

B-Level

The revised fairy tale is strong and demonstrates clear effort in creatively adapting the fairy tale. It maintains a recognizable connection to the original story and makes meaningful changes to fit the NDHU community, though some aspects may not be as fully developed or innovative as in A-level work. The final product is well-crafted, with good attention to detail, but may contain minor inconsistencies or areas where further refinement would enhance the overall quality.

In addition, the oral presentation is well-structured and clearly explains the reasoning behind the revisions. Group members speak competently, using appropriate English with generally clear vocabulary, grammar, and pronunciation. There may be occasional errors, but they do not significantly hinder comprehension. The presentation is engaging, though it may lack the depth or polish of A-level work. Collaboration is evident, though some areas could benefit from stronger coordination or balance among group members.

C-Level

The revised fairy tale meets the basic requirements but lacks depth, originality, or coherence in adapting the fairy tale. While it remains connected to the original story, the modifications may feel superficial, inconsistent, or underdeveloped. The final product may have noticeable weaknesses in narrative structure, creativity, or execution, and may appear rushed or incomplete.

In addition, the oral presentation provides a basic explanation of the revisions but lacks depth, clarity, or engagement. Group members demonstrate an adequate level of English, but frequent grammar, vocabulary, or pronunciation errors may make parts of the presentation difficult to follow. Organization may be weak, and the presentation may feel unbalanced, with some members contributing significantly more than others. While collaboration is evident, the overall effort may appear uneven or lacking in coordination.

D-Level

The revised fairy tale shows minimal effort in adapting the fairy tale and may lack a clear connection to the original story. The modifications may feel random, incomplete, or poorly thought out, resulting in a final product that lacks coherence, creativity, or engagement. There may be significant gaps in storytelling, weak execution, or a lack of attention to detail.

The oral presentation is poorly organized and may not clearly explain the rationale behind the revisions. Group members may struggle with fluency, making frequent language errors that hinder comprehension. Presentation skills may be weak, with unclear speech, lack of eye contact, or difficulty maintaining audience engagement. Collaboration appears uneven, with some members contributing significantly more than others. Overall, D-level work lacks the polish and thoughtfulness expected at this level.

E-Level

The revised fairy tale fails to meet the basic requirements of the assignment. It may be incomplete, incoherent, or entirely disconnected from the original. The final product shows little to no effort in crafting a meaningful or engaging adaptation, with major issues in structure, creativity, or execution. It may be unfinished, missing key components, or lack any clear revisions that align with the project's goals.

The oral presentation is disorganized, unclear, or missing entirely. Group members may struggle significantly with language, making it difficult to understand their explanations. Frequent grammar, pronunciation, and vocabulary errors hinder communication. Engagement is minimal, and collaboration appears weak or nonexistent. Overall, F-level work reflects a lack of preparation, effort, and understanding of the assignment. It may have violated our course's academic integrity policy.

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

● 「113-2 IDEAS 課程」期中教學意見回饋分析表

課程名稱：01 英文兒童文學選讀

授課教師：劉子瑜

填答人數：33

題項 ^①	非常不同意 ^②		不同意 ^③		普通 ^④		同意 ^⑤		非常同意 ^⑥	
	次數 ^⑦	% ^⑧	次數 ^⑨	% ^⑩	次數 ^⑪	% ^⑫	次數 ^⑬	% ^⑭	次數 ^⑮	% ^⑯
(一)教學策略方面 (M=4.4667)^⑰										
1.考慮學生先備知識。 ^⑱	1 ^⑲	3.0 ^⑳	1 ^㉑	3.0 ^㉒	6 ^㉓	18.2 ^㉔	10 ^㉕	30.3 ^㉖	15 ^㉗	45.5 ^㉘
2.能注意學生學習情形。 ^㉙	0 ^㉚	0.0 ^㉛	0 ^㉜	0.0 ^㉝	3 ^㉞	9.1 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	20 ^㉞	60.6 ^㉞
3.能與學生生活經驗連結。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	14 ^㉞	42.4 ^㉞	16 ^㉞	48.5 ^㉞
4.能引起學生學習動機。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	13 ^㉞	39.4 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞
5.根據學生學習狀況調整課程。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	12 ^㉞	36.4 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞
(二)教材準備方面 (M=4.7778)^㉞										
1.上課內容符合教學目標。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	24 ^㉞	72.7 ^㉞
2.課程內容安排有組織、有條理。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	24 ^㉞	72.7 ^㉞
3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	23 ^㉞	69.7 ^㉞
(三)師生互動方面 (M=4.8125)^㉞										
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	8 ^㉞	24.2 ^㉞	24 ^㉞	72.7 ^㉞
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	4 ^㉞	12.1 ^㉞	28 ^㉞	84.8 ^㉞
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	30 ^㉞	90.9 ^㉞
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	6 ^㉞	18.2 ^㉞	26 ^㉞	78.8 ^㉞
(四)評量方法方面 (M=4.6458)^㉞										
1.教師清楚說明評量方式。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	24 ^㉞	72.7 ^㉞
2.評量內容能反映學生學習情形。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	11 ^㉞	33.3 ^㉞	19 ^㉞	57.6 ^㉞
3.評量方式能合理反映出教學重點。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	22 ^㉞	66.7 ^㉞
4.作業或報告給予回饋 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	29 ^㉞	87.9 ^㉞
題項^①										
題項 ^①	非常不同意 ^②		不同意 ^③		普通 ^④		同意 ^⑤		非常同意 ^⑥	
	次數 ^⑦	% ^⑧	次數 ^⑨	% ^⑩	次數 ^⑪	% ^⑫	次數 ^⑬	% ^⑭	次數 ^⑮	% ^⑯
學生自我學習評量^㉞										
創新(M=4.6944)^㉞										
1.我能夠產生更多新的想法並應用於課堂活動中。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	22 ^㉞	66.7 ^㉞
2.我能夠跳脫框架思考，提出不同以往的解決方案。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	23 ^㉞	69.7 ^㉞
3.我能夠有效融合學到的知識與想法，創造新的概念。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	11 ^㉞	33.3 ^㉞	20 ^㉞	60.6 ^㉞
設計(M=4.5278)^㉞										
4.我能夠運用不同的設計工具與方法，清楚傳達我的想法與概念。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	4 ^㉞	12.1 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	20 ^㉞	60.6 ^㉞
5.我能夠根據使用者需求設計更符合需求的產品或解決方法。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	5 ^㉞	15.2 ^㉞	8 ^㉞	24.2 ^㉞	20 ^㉞	60.6 ^㉞
6.我能夠不斷調整和改進我的設計，讓它變得更實用、更貼近需求。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	8 ^㉞	24.2 ^㉞	15 ^㉞	45.5 ^㉞
體驗/探索(M=4.3889)^㉞										
7.我樂於嘗試新的事務，並在探索與實踐中不斷學習與成長。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	12 ^㉞	36.4 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞
8.我能夠透過實地觀察或體驗，獲得更深入的理解。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	13 ^㉞	39.4 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞
9.我能夠將不同領域的知識與經驗，應用於課堂學習與生活中。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	13 ^㉞	39.4 ^㉞	17 ^㉞	51.5 ^㉞
AI 應用(M=4.5000)^㉞										
10.我能理解並運用 AI 工具提升創意設計與解決問題的能力。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	2 ^㉞	6.1 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞
11.我能善用各種 AI 工具來輔助學習與專案開發。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	4 ^㉞	12.1 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	19 ^㉞	57.6 ^㉞
12.我能判斷 AI 生成資訊的準確性與適用性，並加以修正再應用。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	5 ^㉞	15.2 ^㉞	11 ^㉞	33.3 ^㉞	16 ^㉞	48.5 ^㉞
能力(M=4.4722)^㉞										
13.我變得更有邏輯組織能力，能夠清楚並有條理地表達自己的想法。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	3 ^㉞	9.1 ^㉞	8 ^㉞	24.2 ^㉞	22 ^㉞	66.7 ^㉞
14.我變得更有團隊溝通與合作能力，能有效協作並共同完成目標。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	6 ^㉞	18.2 ^㉞	10 ^㉞	30.3 ^㉞	17 ^㉞	51.5 ^㉞
15.我能夠運用課堂所學，在專案、社團活動或職場實踐中展現成果。 ^㉞	0 ^㉞	0.0 ^㉞	1 ^㉞	3.0 ^㉞	5 ^㉞	15.2 ^㉞	9 ^㉞	27.3 ^㉞	18 ^㉞	54.5 ^㉞

1. 從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明
故事時間
發言
利用桌遊配合上課的方式還不賴
能夠讓我們以不同的角度去思考兒童讀物期中的議題
老師都會針對評量來做回覆 讓我受益良多
老師很有熱忱專業知識很足
故事內容的討論都蠻喜歡的
上課的發言討論部分，可以接收到他人各種與自己不同的觀點。
可以了解到各種童話故事，很有趣，可以聽到很多分享，桌遊很好玩 賛！
我很喜歡聆聽同學對於童話故事的觀點，給予我很多啟發；很喜歡與英文母語同學交流增進我的英文口說跟聽力。
很喜歡老師上課的氛圍，老師也會對發言給予很多回饋，不管大家英語說得多破多好，都會被肯定。
老師很用心，上課時中英合併，確保每個學生都理解。發言時不會有壓力，老師都會給予正向鼓勵。批改作業很用心，都會給予很多回應以及正向支持。
我喜歡聽不同人的意見，讓我對童話故事有了更多不同的見解，也發現原本認為的純真故事背後能有這麼多隱藏的議題存在
The Study of Children's Literature
對於不同故事的討論
Being able to have discussions about the course content
Bringing the historical background of the stories to aid in deepening the understanding of the story
Discussion segments
The homework part, because it make me to think critically about each paragraph while searching for new words and expressions.
Discussing
The ability share our opinions and view points in class
Everything. Professor Liu is well composed and so well put together that I can not identify any shortcomings.
I love how the teacher encourages critical thinking and interaction
The teacher is exceptional when it comes looking at students and encouraging thinking outside of the box.
2. 請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式…等方面）
保持下去就很好
無
目前都很好
因材施教
可以多一點小桌遊 很有趣很好玩
我覺得目前安排都很好
我覺得有桌遊進行童話故事的改編很有趣，很喜歡這樣的設計
不用、非常棒！
已經很棒了
我覺得老師教的很好如果能在每個故事中列出幾個常用單字讓我們學習 也很不錯
None

目前沒有
Perhaps in addition of board games, video games with fairytale themes can be discussed as well like for example lobotomy corporation
Don't have any
Allowing Some discussion outside of assigned groups would be a nice thing to do
Professor Liu is amazing, there's nothing I have as an opinion.
I think asking us for questions to the class instead of only our opinions will help
N\A
3.老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？
沒，很平等
沒
無
完全沒有
沒有
無
沒有
並沒有，老師非常尊重不同種族與性別的同學。
無
否
沒有
完全沒有
沒有 老師對大家都很好
No
目前沒有
Not yet
No
None at all
No.
Nah
N/A

- 本課程另有使用諮詢系黎士鳴老師研發之生活滿意度問卷進行前後測

T 檢定

成對樣本統計量

	平均數	個數	標準差	平均數 的標準 誤
成對1	total_before	20.839	31	4.2591
	total_after	21.516	31	5.4886

成對樣本相關

	個數	相關	顯著性
成對 1 total_before 和 total_after	31	.711	.000

成對樣本檢定

	成對變數差異					t	自由度	顯著性 (雙尾)			
	平均數	標準差	平均數 的標準 誤	差異的 95% 信 賴區間							
				下界	上界						
成對 1 total_before - total_after	-.6774	3.8763	.6962	-2.0993	.7444	-.973	30	.338			

同學的生活滿意度前後測總共回收有效問卷 31 份，以成對樣本 t 檢定進行統計分析後，雖平均數有所改變但未達顯著 ($t=-0.973$, $df=30$, $p=.338$)。

未達顯著的原因可能有三：一是課程內容使同學生活滿意度在期末時持平，二是課程內容對生活滿意度沒有影響，三是課程內容影響其他因素而對生活滿意度缺少立即的效果。

● 節錄修課同學部分期末文字反思

1. 藉由這堂課，也體會到了不同文化背景下成長的人原來想法差異如此之大，在一次次課堂發言中，我那個不敢說英文的障礙好像有被抹除掉了一點，儘管我很常說一堆聽不懂的英文句子，但老師都用鼓勵的方式讓我想把我想講的完整句子說出來，大不了用中文補充，這個氛圍是我很喜歡的，希望我以後還有機會再跟一堆英文母語人士一起上課，雖然很有挑戰性，但我樂在其中！
2. 在這學期和大家一起製作小組報告中，讓我看到不同科系不同人對於童話故事的不同解讀，喜歡每一次和大家一起腦力激盪，每次小組溝通都能碰撞出不一樣的火花，我從中學習到了如何讓整個團隊份為活躍起來，讓大家有條理和秩序地完成分配好的小組作業。
3. 這學期非常快的要結束了，能碰上這麼有趣的老師、收穫豐富的課程，都是要感謝當初的自己選擇了這堂課。我努力地在每堂課開口回答老師的問題，完成當周的作業，但最讓我有成就感的還是期末的繪本製作報告。結合上學期系上課程的內容，我努力地回想所學，製作出來的電子互動繪本，不僅是對自己學習成果的總結，也讓我重新體會到創作的樂趣與教育應用的可能性。這學期在這堂課上我非常快樂！
4. 我不是一個喜歡分組報告的人，但在這學期間我更加學會傾聽不同角度的聲音，在自己參與童話故事改編的過程也意識到了其實要產出一個邏輯通順的童話故事不簡單，也讓我思考所謂歧視的概念，另外就是我在小組報告中也用了 AI 繪圖的工具 DALL.E 去製作故事，我認為我在

本次報告中學會了製作一個繪本的流程，也學會更多有關童話故事的相關知識。

5. There were few courses this semester where I felt both seen and stretched, but this was one. As previously expressed Professor Liu, **you don't just teach literature, you curate a space where students like me, foreign, quiet, or a little different, feel like our stories matter.** You literally gave us means by which (a literal tool) we could express those stories without ever really having to be/feel emotionally vulnerable. For me, **this course and project wasn't about rewriting a fairy tale; it was about reclaiming agency.** It taught me that **magic isn't always loud, and it doesn't even have to be magical (*inserts hardcore cliffhanger*)**. I'm proud of what we as a group created, not just because it's layered and emotionally resonant, but because it's honest. And I genuinely can't wait to return for another one of your courses.
6. Through this project, **I learned how fairy tales can reflect the values, dreams, and struggles of NDHU students when revised with a modern and local context.** By reimagining traditional stories with university life elements, I saw how storytelling becomes a powerful tool for expressing identity and culture. I also discovered that fairy tales can be both entertaining and meaningful when adapted to current student experiences. Overall, **this project improved my creativity, critical thinking, and teamwork.** It helped me appreciate how even familiar stories can take on new life and meaning when seen through the lens of our everyday challenges and hopes.

六、檢討與建議

當前困難/問題	未來改善/精進
1. 由於本課程為首次嘗試將桌遊融入教學活動，相關教具的使用時機與次數尚有進步與調整的空間。未來可進一步改善桌遊導入的節奏與策略，以更有效地結合語言學習目標與課程主題，提升學生的參與度與學習成效。	1. 未來課程規劃中，可考慮採用 Story Cube 或 Dixit 等較為簡單易上手的故事型桌遊，設計時間較短的教學活動，讓學生在每次課堂中皆有機會透過桌遊進行英文練習與創意思考訓練。此舉有助於提升學生語言輸出頻率，並強化課堂互動與學習動機。
2. 觀察課堂互動情形可發現，部分學生仍較少主動提問、發表意見，或與同儕進行想法交流。未來可考慮透過更具結構性的提問設計、小組討論引導，或分段式任務分工等策略，鼓勵學生在安全且有支持性的學習環境中逐步建立自信，提升其口語參與度與批判表達能力。	2. 未來課程規劃中，將考慮採納學生建議，於每次課程結束前，由各組輪流推派尚未發言的組員分享一項從當日閱讀文本中所學到的重點內容，並簡要為當次討論做出總結。此舉不僅有助於提升學生的口語參與度，也能促進全員思考與共同建構課堂學習成果。
3. 觀察顯示，部分學生尚未完全適應文學課程中「沒有標準答案」的教學特性，仍傾向期待授課教師提供標準答案或唯一的正確讀法。未來可透過課堂示範、同儕互評與多元觀點的引導，逐步引導學生理解與接受文學詮釋的開放性與多樣性，進而培養其批判性思考與獨立分析的能力。	3. 未來課程中，將持續向學生重申人文課程與理工課程在學習目標與思維方式上的差異，協助學生建立適當的學習期待與思考模式。同時，亦將參考學生於期中教學意見中所提出的建議，預先提供數個引導性閱讀問題，以幫助學生聚焦文本重點。課程結束前，亦將針對課堂中出現的多元觀點進行整理與總結，協助學生理解文本主要議題，並促

	進觀點之間的連結與反思。
4. 學生生活滿意度問卷結果顯示，雖然數據呈現一定程度的正向變化，但尚未達到統計上的顯著差異。此結果顯示課程對學生生活面向的潛在影響仍有待進一步觀察與強化，未來可持續追蹤並結合質性回饋，以更全面地評估課程介入的成效。	4. 未來開設本課程時，將參考學生生活滿意度問卷中的指標，設計更能呼應其關注面向的課堂問題與活動，協助學生將課堂中所學的素養與能力實際應用於日常生活情境中。透過更有針對性的引導與課程設計，期能進一步提升課程對學生整體學習與生活適應的正向影響。
七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表	
<ul style="list-style-type: none"> ● 運用 IDEAS 課程投稿相關研討會發表 <p>Tzu-Yu Liu. “Putte into the Erthe Quyk”: New Space for Merlin in Tracy Deonn’s <i>Legendborn Cycle</i>.” 第 18 屆台灣西洋古典、中世紀暨文藝復興學會國際研討會 2024 TACMRS International Conference, Taipei, Taiwan, November 1–2, 2024.</p>	

陸、活動紀錄表

活動主題	Story Cube 改編童話故事
活動日期	2025 年 3 月 17 日、4 月 21 日
活動地點	人二 B209
演講者	
參與人數	40
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>在各組選定欲改編的童話故事後，組長會到教室前方向授課教師領取一組 Story Cube。每組 Story Cube 內含 9 顆骰子，每顆骰子的六面皆刻有與該組 Story Cube 主題相關的抽象符號。學生擲骰後，需依照所擲出的 9 個圖像元素，輪流接續故事內容，完成一則具邏輯性與趣味性的英語故事。</p> <p>活動過程中，學生須全程使用英文進行敘事，若遇詞彙困難，可查閱線上字典或使用 AI 工具協助表達心中的想法。這套遊戲沒有勝利條件，重點在於訓練學生在限定素材中激發創意，並透過英語進行流暢、有條理的故事建構，以培養其創意思考與敘事能力。</p>
活動回饋 與 成效	<p>● 意見與回饋</p> <p>多數學生對於在課堂中結合桌遊進行英語學習與童話文本改編的活動表示新奇與興趣。活動結束後，亦有學生主動向授課教師表達，希望未來課程中能有更多機會使用此類桌遊進行學習，顯示出高度的學習動機與參與意願。</p> <p>● 成效</p> <p>每次桌遊活動進行時間約為 30 分鐘，課堂結束前，各組皆能產出至少一段英文改編的童話故事文本。部分組別因對第一輪的故事不甚滿意，或希望進一步挑戰創意敘事，主動延長活動並產出兩篇以上的改編版本，顯示學生具備積極投入與持續創作的學習態度。</p>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



各小組成員積極投入，絞盡腦汁，運用 Story Cube 所擲出的圖像元素，努力說出兼具創意與趣味性的英語童話故事，展現出良好的語言運用能力與想像力。



學生透過進行 Story Cube 桌遊活動，有效達成練習英文溝通的學習目標。在遊戲過程中，各組成員須以英文協商、接續敘事，增進了口語表達能力與即時互動的語言運用技巧。

活動主題	Once Upon a Time / Dungeons & Dragons 改編童話故事
活動日期	2025 年 5 月 5 日
活動地點	人二 B209
演講者	
參與人數	40
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>各組組員在選定欲改編的童話故事後，組長會到教室前方向授課教師領取一組 Once Upon a Time 桌遊。相較於 Story Cube，Once Upon a Time 是一款專門為童話敘事所設計的桌遊，其卡牌內容皆圍繞經典童話故事元素設計，有助於學生熟悉期末童話改編報告中可運用的敘事素材與結構。</p> <p>本次活動規定各組須隨機抽取兩種不同的童話結局，並透過輪流出牌的方式共同說故事，最終導向這兩種不同的結局。在活動過程中，學生須全程使用英文進行敘事與互動，若遇詞彙困難，可查閱線上字典或使用 AI 工具協助表達。此遊戲無勝負之分，主要目標在於讓學生在有限的卡牌素材中發揮創意，親身體驗同一則故事如何因敘事選擇而產生不同的發展與結局，進而培養其創意思考與敘事能力。</p> <p>此外，當日亦有一組學生使用 Dungeons & Dragons 桌遊，將安徒生的《冰雪女王》改編為一則角色扮演遊戲（RPG）劇本，並帶領組員進行闖關挑戰。此活動結合童話文本與遊戲設計，充分展現學生對故事結構、角色設定與互動敘事的深入理解與創新應用能力。</p>
活動回饋與成效	<p>● 意見與回饋</p> <p>Once Upon a Time 桌遊相較於 Story Cube 複雜度更高，因此活動時間也相對延長至約 50 分鐘。儘管部分學生在活動初期對於需完成兩個不同結局的任務感到困難，但經過小組合作與反覆嘗試後，各組皆能在課堂結束前順利完成目標，並展現出高度的投入與成就感。</p> <p>使用 Dungeons & Dragons 桌遊的組員則表示，這是他們入學以來首次有機會在課堂上使用這套桌遊，對於日後能將 RPG 元素融入英文寫作課感到相當新鮮且期待。</p> <p>● 成效</p> <p>本次活動進行約 50 分鐘，所有小組皆成功創作出至少兩種不同結局的童話故事。有些組別因對部分結局不甚滿意，或希望進一步挑戰創意，遂主動延伸活動內容，創作出三個以上的改編版本。</p> <p>採用 Dungeons & Dragons 的組別亦成功產出原創角色與遊戲劇本，展現出學生在角色設定與故事世界建構上的豐富想像力與敘事能</p>

力。惟受限於課堂時間，該組未能於當日完成全數闖關流程，後續仍具進一步發展的潛力。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



小組成員在說故事過程中，積極運用各自手中的卡牌，嘗試將情節引導至自己所期望的結局，展現出良好的策略思維與敘事掌控能力。



Dungeon Master 帶領小組成員進入《冰雪女王》的奇幻國度，展開一場拯救受困主角 Kai 的冒險旅程。透過角色扮演與任務設計，學生共同建構劇情走向，展現出團隊合作、敘事創造與問題解決等多重能力。