

國立東華大學教學卓越中心
「112-2 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、112-2 期末成果報告確認表-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	13

國立東華大學-三創教學課程

112-2 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:43 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)

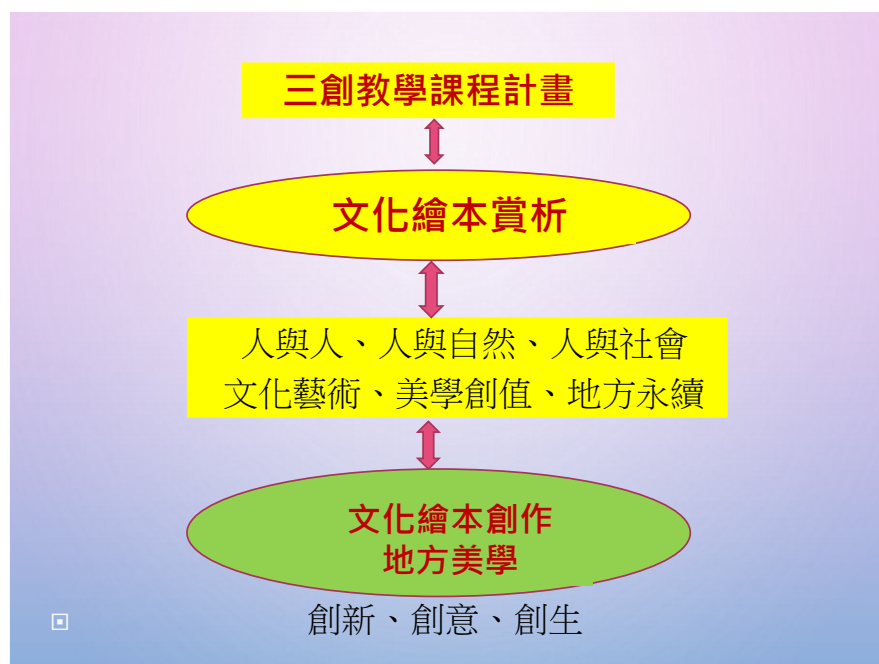
- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡 助理 聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

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

本教學計畫是以創意、創新和創生為教學目標(概念如圖一)，協助學生在「繪本賞析與創作」之課程中注重文化和地方美學以培養「繪本賞析與創作」的相關專業能力，如地方文化與美學的創意思維、創造力、跨學科能力和地方創生發展規劃，配合市場發展趨勢，在繪本創作中展現創新、創意之能力。



圖一:文化繪本的賞析與創作教學概念圖(徐秀菊繪製)

課程目標是從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；學習及利用視覺文化符碼和圖文共構等方式進行故事創作及企畫繪本之製作；並將故事內容轉化為手工繪本，創作出具個人風格與特色之繪本。

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) :

本課程透過設計創意啟發性活動，提供真實且具挑戰性的情境，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，協助學生發揮創意和構思能力，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嘗試用不同和多元的方式完成創作。

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，激發創意。

3. 創新創生 (AI 繪本創作工作坊) :

利用創新的 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，以協助學生完成不同風格的繪本。

4. 創生 (生活實踐) :

鼓勵學生探究「我的青春/文化繪本/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

透過問題導向學習 (Problem-Based Learning, PBL) 模式和 AI 教學工具的輔助，提供更深入的學習體驗和豐富的學習資源。教學策略與方法如下:

1. 啟發學生的好奇心：欣賞創意繪本激發學生的好奇心，引導學生進行思考和探索不同的方向。
2. 主題選擇：以花蓮在地的文化和東華大學綠活為主題，擬定教學內容和目標。
3. 繪本賞析：除了引導學生閱讀東台灣文化繪本 19 本，同學們也找出超過 100 多本不同主題的繪本，一起探討故事情節、角色和主題等元素。此外，也鼓勵學生提出問題、思考和討論。
4. 探索和研究：學生開始進行相關主題的研究，收集資料、閱讀文獻、觀看影片等，以擴大他們的知識和視野。
5. 問題定義和專案設計：探討繪本創作面臨的相關問題或挑戰，例如故事內容或角色面臨的問題、情節發展的改變，或是與主題相關的現實問題。學生針對他們的研究主題，明確定義一個具體的問題或挑戰，並開始設計他們的解決方案以完成個人繪本創作。
6. AI 教學工具/輔助應用：利用 AI 教學工具和輔助技術，提供學生更多的學習資源和支援。例如，使用虛擬實境 (Virtual Reality)、擴充實境 (Augmented Reality) 等技術，讓學生更深入地體驗故事情境或角色的世界。
7. 繪本企劃與創作：學生根據繪本的內容和主題，進行創作活動，例如繪畫插圖、延伸故事劇情、設計角色或場景等。
8. 繪本製作與展覽：學生將創作成果轉化為實體和電子數位形式的繪本以進行展覽和分享。
9. 反思和評估：鼓勵學生分享和評論彼此的繪本創作作品，同時引導學生反思自己的學習過程和成果，以及評估所面臨創作的困難和解決的方式。

四、課程/學程相關產業分析

本課程「繪本賞析與創作」之專業能力與市場趨勢之關聯性如下：

1. 文化繪本市場的需求：繪本市場中對文化繪本的需求逐漸增加，人們對於豐富多元的文化表達有著更高的期望，該趨勢與本課程的賞析有密切相關，本課程主要強調培養學生對各種文化繪本的理解能力。
2. 成人繪本市場的擴展：成人繪本的興起代表了繪本領域的擴展，繪本閱讀的對象不僅限於兒童，也針對成年人觀眾，此趨勢與本課程的創作有密切相關，本課程也鼓勵學生創作以成人為閱讀對象的文化繪本。
3. 文本設計與消費者的需求：市場上對於文本設計的重視與消費者對精緻設計的需求有高度關聯性，此與本課程中所強調的創新創意之繪本創作密切相關。

五、整體活動執行成果效益

本課程計有 43 位學生參與，產出作品/報告/專題成果比例達 95%以上，成果豐碩。從學生的專題成果中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，已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，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，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，學生所獲得的繪本賞析和創作能力都大幅地提升他們在未來職場上的競爭力。另外，透過課程所獲得的各種知識、觀念、能力和技巧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，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。
- 學生能統整所學知識，並透過課程活動之實踐，深化學習成效。
- 透過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 線上工作坊 2 場，參與人數達 76 人，有效提升學生的 AI 創作能力。
- 舉辦繪本創作成果線上線下混成發表與分享會 2 場，參與人數達 74 人。
- 舉辦繪本創作實體展覽分享 2 次，參與人數達 38 人。
- 完成 AI 繪本元宇宙展覽 1 場，參展人數 34 人。<https://virsody.io/exhibition/picturebookcreation001>
- 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全班人數的 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，藉此評估學生的表現。
- 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。學生展示他們完成的作品，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 2024 年 5 月 14 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「112-2 繪本賞析與創作三創課程」的滿意度總平均值高達近 4.5，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高度肯定。

在教學策略方面(平均分數 $M=4.4833$)，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 $M=4.5278$)，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 $M=4.7708$)，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 $M=4.6250$)，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，此皆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 $M=4.4074$)、創新(平均分數 $M=4.2870$)和創生(平均分數 $M=4.3426$)等方面能力的提升均給予高度肯定。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。

學生在質性的意見陳述，有，「製作繪本故事書我非常喜歡」、「老師會給予很多不同形式的繪本激發靈感」、「老師鼓勵我們自己進行創意發想，也會根據我們的創意教導我們手作的技巧與訣竅」、「都是實際做的東西，有更多體驗 而不是文字上的講解含糊不清」及「很喜歡老師以循序漸進的放式讓我們學習繪本知識，無論是上台介紹繪本、說故事、到以 AI 為媒介拓展創作思維、增加方便性，再到實作紙本書、立體書，都讓人受益良多」等。

以上學生的正面意見回饋證實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

未來教學之建議：

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. 增加 AI 生成製圖和電子書製作的課程時數，輔導學生深入熟悉並能作出優質作品。
3. 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。
4. 在提升學生參與度方面，用獎勵方式鼓勵學生參賽及提升學生主動參與意願。
5. 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。

6. 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。
7. 定期進行教學評估並積極收集學生的回饋，滾動式改善修正並優化課程。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

1. 本教學成果報告已於 113 年 6 月 14 日在東華大學舉辦的成果發表與交流會議中進行成果發表和分享。
2. 已在期末成果展中挑選出 6 本優質繪本，並給予學生獎勵，同時鼓勵學生將創作成果優化後，再參加其他展覽或作品徵選。
3. 本人將持續優化 113 學年度通識課程「繪本賞析與創作」之教學方式，之後撰寫相關教學實踐之論文，投稿至相關的研討會或期刊。

十、活動紀錄精彩剪影（請檢附二至四張活動照片，並予以簡述）

學習日誌

分組賞析與討論

期中繪本賞析書評



AI 跨域教學

運用數位素材延伸創思



AI與我們生活的距離
 AI GPTbot的操作
 Midjourney與其他AI生圖平台的學習
 Image creator操作
 我的繪本創作與元宇宙展場
 AI做什麼 AI聊什麼 AI畫什麼
 讓AI把你的創意變成故事
 讓你的故事在元宇宙中展現

學生AI生圖作品



手工書製作練習



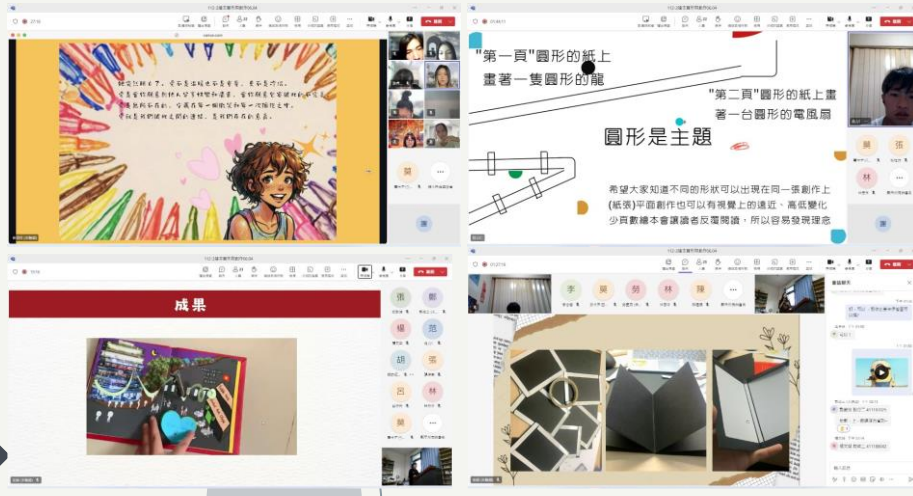
期末繪本創作發表混成模式（線下）



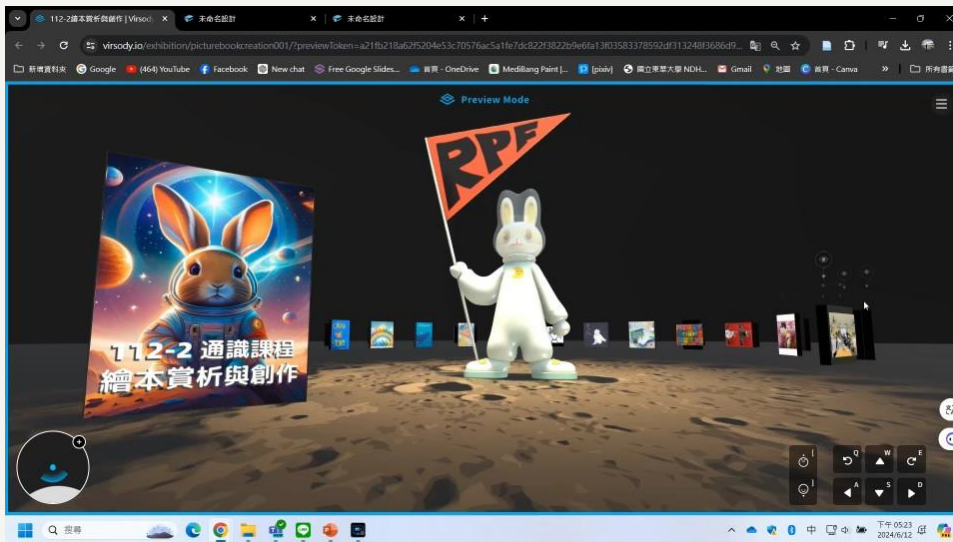
期末繪本創作作品實體展示



期末繪本創作發表混成模式（線上）



繪本創作電子書線上展覽元宇宙meta show



<https://virsody.io/exhibition/picturebookcreation001/>

附件一

通識課程「繪本賞析與創作」三創教學
藝起 AI：圖文故事繪本創作工作坊
藝起 AI：電子繪本創作-創意生成與製作工作坊

壹、時間：113 年 4 月 16 日(星期二)、4 月 30 日(星期二) 下午 1:00-4:00

貳、地點：國立東華大學教育學院電腦教室/線上 TEAMS 會議室

參、出席人員：國立東華大學藝術學院徐院長秀菊、唐宇新老師。

肆、議程：

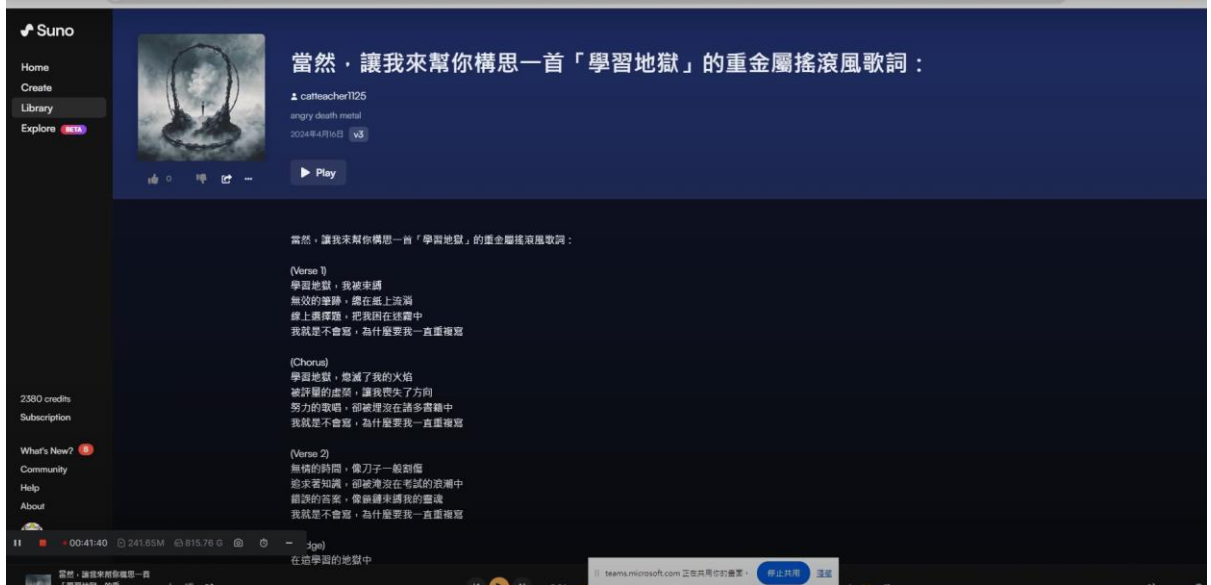
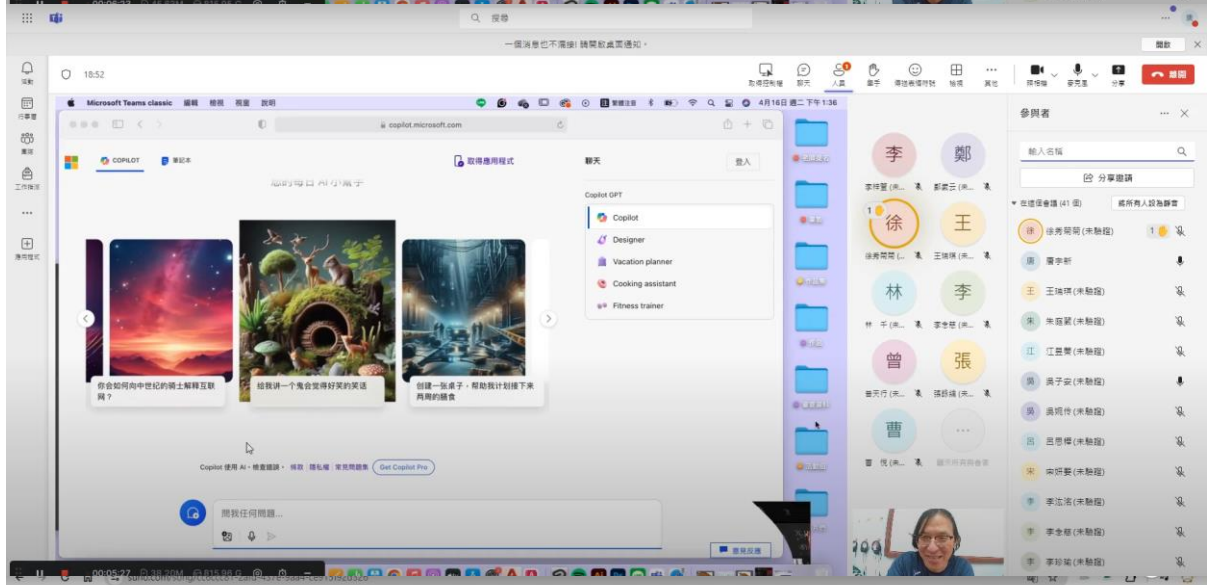
4 月 16 日議程：藝起 AI：圖文故事繪本創作

時間	主題	講者/主持人
1:00-1:10 P.M	介紹	徐秀菊院長
1:10-2:00 P.M	主要以 AIGC 基本精神導入，引導學生思考 AI 運用與適法性。	唐宇新老師
2:10-3:00 P.M	進而推進思考生圖時必須注意的條件，要如何避免觸及他公司或國際版權的法務問題。	唐宇新老師
3:10-4:00 P.M	思考 AIGC 生圖軟體運用與指令操作注意事項、AI 音樂軟體生成操作	徐秀菊院長 唐宇新老師

4 月 30 日議程：藝起 AI 電子繪本創作-創意生成與製作

時間	主題	講者/主持人
1:10-2:00 P.M	複習 0416 課程概念複習課程 (microsoft designer 與指令集)，重新架構指令、適法性的問題。	唐宇新老師
2:10-3:00 P.M	操作繪本的基本要素：生成角色、去背、編輯故事、產出故事	唐宇新老師
3:10-4:00 P.M		徐秀菊院長 唐宇新老師

4月16日課程照片：



按 Esc 即可結束全螢幕模式

Suno Custom Mode

Lyrics

[Verse 1]
 学習の地獄・縛られている
 無駄な進捗・壁に面に戻る
 オンラインの通知音・授業に聞こえら
 れて
 書くことがわからない、なぜ繰り返さな
 ければならないのか

[Chorus]
 学習の地獄・私のみを消して
 許される進捗、私の方向を失わせる

Generate Lyrics

Instrumental

Style of Music
 angry rock and road, bass solo

Use Random Style

Title
 Enter a title

v3

Create

sad punk
 課桌椅如常在那裏
 sad punk
 課桌椅如常在那裏
 sad rock
 課桌椅如常在那裏
 sad rock
 課桌椅如常在那裏
 快樂的舞區 (Happy Dance)
 pop dance upbeat
 快樂的舞區 (Happy Dance)
 pop dance upbeat
 快樂的舞區 (Happy Dance)
 pop dance upbeat
 快樂的舞區 (Happy Dance)
 pop dance upbeat
 當然，讓我來幫你構思一首「學習地獄」的重金屬搖滾樂曲：
 angry death metal
 2024年4月16日
 當然，讓我來幫你構思一首「學習地獄」的重金屬搖滾樂曲：
 (Verse 1)
 學習地獄，我被束縛
 無效的進捗，將在桌上成癡
 線上廣播聲，你與我在無數課中
 我就也不會停，為什麼要我一直重複寫
 (Chorus)
 學習地獄，像萬了我的火焰
 被評量的虛度，讓我解決了方向
 努力的喧嘩，卻裝作現在許多困難中
 我就也不會停，為什麼要我一直重複寫

當然，讓我來幫你構思一首「學習地獄」的重金屬搖滾樂曲：
 angry death metal
 2024年4月16日
 當然，讓我來幫你構思一首「學習地獄」的重金屬搖滾樂曲：
 (Verse 1)
 學習地獄，我被束縛
 無效的進捗，將在桌上成癡
 線上廣播聲，你與我在無數課中
 我就也不會停，為什麼要我一直重複寫
 (Chorus)
 學習地獄，像萬了我的火焰
 被評量的虛度，讓我解決了方向
 努力的喧嘩，卻裝作現在許多困難中
 我就也不會停，為什麼要我一直重複寫

teams.microsoft.com 正在共享你的畫屏 停止共用 畫屏

112-2 繪本賞析與創作

02:29:58 聊天 人員 42 離手 傳送表情符號 檢視 分組討論區 應用程式 其他 照相機 麥克風 分享 離開

陳 唐
 陳華廷 唐李軒 (未...)

鄭 陳
 鄭安堂 陳怡安

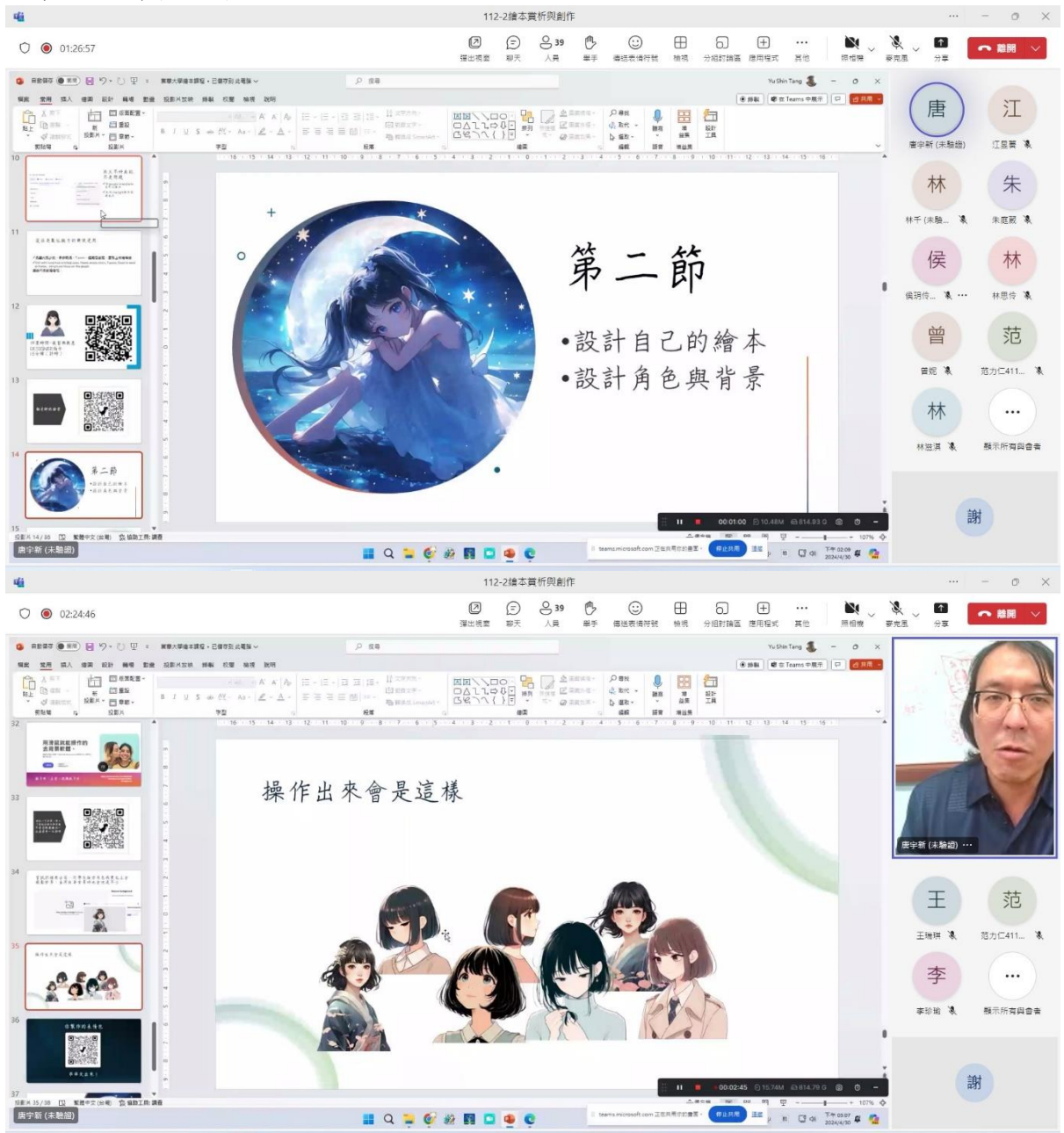
宋 邱
 宋麗雯 邱冠廷

江 曾
 江嘉美 曾翠儀

林
 林千儀 顯示所有與會者

謝

4月30日課程照片：



112-2繪本賞析與創作

01:28:03

我要如何穩定角色？

- 老師的範例句：日系繪畫風格，粉彩上色，無背景，主角小萌，主角描述「黑色中短髮，整齊瀏海，顴蛋臉」，正臉。
- 這樣的角色，如果你覺得可以了，我們準備來穩定角色的造型。
- 等等，這圖形句型中的無背景怎麼不是這麼一回事啊？
- 是的，我們還要再修正。
- 老師的範例句：日系繪畫風格，粉彩上色，白色背景，主角小萌，主角描述「黑色中短髮，整齊瀏海，顴蛋臉」，正臉。

唐 江
唐宇新 (未驗過) 江益華 儀

林 朱
林千 (未驗... 朱庭麗 儀

侯 林
侯明伶... 林惠伶 儀

曾 范
曾妮 儀 范力仁411... 儀

林 ...
林冠淇 儀 顯示所有與會者

謝

112-2繪本賞析與創作

02:44:00

多多和其他螞蟻快樂地在花園中工作，建造他們的「家」，花園充滿生氣和活力。

王 張
王煒傑 儀 張廷鴻 儀

李 ...
李珍瑜 儀 顯示所有與會者

謝

112-2繪本賞析與創作

02:55:01

王 江
王煒傑 儀 江益華 儀

林 朱
林千 (未驗... 朱庭麗 儀

李 鄭
李志慧 (未... 鄭威云 (未... 儀

葉 陳
葉卓宗 儀 陳怡安 儀

宋 ...
宋頌賢 儀 顯示所有與會者

謝