

教育部顧問室 97 學年度第一學期優質通識教育課程計畫

期末成果報告

計畫名稱：古典小說創意教學－以《西遊記》為主題

計畫類別：行動導向/問題解決導向通識課程

計畫主持人：陳秋虹

教學助理：楊咸音、陳柏憲、侯祥硯

單位名稱：正修科技大學通識教育中心

計畫期程：97 年 8 月 1 日-98 年 1 月 31 日

計畫網頁：<http://csm01.csu.edu.tw/0286/97-1novel-c/97-1home/97-1.home1.htm>

中華民國九十八年一月二十日

目錄

壹、計畫宗旨	p1
貳、計畫期程	p1
參、基本資料摘要表	p3
肆、課程規劃及預期成果	p6
伍、計畫內容及執行之規劃	p8
陸、成績考核方式	p15
柒、經費運用情形	p19
捌、行動教學各項歷程與成果	p20
小說文本議題討論	p20-26
三次線上作業	p27-32
期初組員發光秀	p33-34
多格漫畫方式進行故事改寫	p35-36
期中《西遊記》創意產品觀察與分析報告	p37-39
創意點子王比賽	p40
期末《西遊記》主題商品創作歷程與企劃成果書	p41-46
企劃成果書範例	p47-57
玖、學習成效評估	p58-68
拾、感言、省思與致謝	p69-71
附錄	p72-p83

壹、計畫宗旨

人類創造潛能的發揮，不但促進整個人類文明的發展，更豐富了個人的生命價值。誠如尼采所言「有了評價、創意才會有超越性，人生的旅途有了這些東西，才會有意義」。創意有大創意（大C）與小創意（小C）之分，大C指的是對人類文化文明的進步有較大貢獻的創意；小C比較是對個人生活品質與層次提升的創意（葉玉珠，2006）。創意在每個人的日常生活中扮演了重要的角色，例如解決人們在感情上或工作上碰到的人際關係。在職場上，創意是使員工能在工作上表現進步，與適應今日一直在變動的市場的重要因素（Todd Lubart，2007）。

故知，創意教學的目的非僅止於培養學生的創造力而已，它可以達到的教育目標相當多元。包括分析、綜合、應用、評鑑、批判、創造、發現問題與解決問題、以及決策的思考能力（簡紅珠，2007）。

當今學者普遍認為在資訊爆炸的年代只具基本讀寫能力是不夠的，學校課程應提供學生發展一些必要技能的機會；這些技能包括擴散思考和聚斂思考、創意的思考方式以及分析綜合鑑賞等能力（葉玉珠，2006）。創造力的培育是二十一世紀學校教育的理想目標，黃俊傑（2004）在深化通識教育策略時，建議可從原典閱讀中「激發學生原創力與思考力」。依照泰勒（Taylor, C. W.）的多種才能教學模式的基本假設，認為「幾乎所有的學生都具有某種才能」，如果學校能在學科才能外多發掘一些其他才能，許多學生將會被發現至少在某些領域中具有某些特殊才能，而能夠有卓越的成就表現，也可幫助學生建立良好的自我概念、奠定信念、表現自發的學習（陳龍安，2006）。

《西遊記》是中國古典長篇「四大奇書」之一，書中蘊含豐沛的「創意」美學，兼容人生哲理與奇思幻想於一書。李文佯說一部《西遊記》通篇只寫了兩件事：走路與挫折。挫折能左右人的情緒，也能使人心理承受力得到鍛鍊，激發創意的潛能。這本書為我們提供了對待不同種類挫折的態度和方法（王錦，2000：序），故本學期課程規劃將以《西遊記》為主要探討之文本。又將本人於理工學院人文領域所開設之「古典小說選讀」課程更名為「古典小說創意教學」，結合《西遊記》文本設計創意與情意之主題式教材，透過課程設計、教學策略、評量方法，以營造一個能激發學生創造力的學習環境，引導學生進行創意觀念、方法與情意態度的學習。

貳、計畫期程

本課程為教育部 97 學年度第 1 學期優質通識教育課程計畫，計畫期程為 97 年 8 月 1 日至 98 年 1 月 31 日

	<p>識課的熱忱。</p> <p>二、以異質性共同學習法刺激多元的發展</p> <p>運用異質性共同學習法為小組學習模式。藉議題討論，鼓勵學生互相討論、散發思考以導引更高層次的認知能力；並於合作學習中學習互助、溝通、尊重等情意態度，以激發多元發展。</p> <p>三、結合創意思考教學理論，增進學生創造力、問題解決能力</p> <p>本課程引進二次專家講演外，運用之創意思考教學理論有：創造性問題解決的教學模式、擴散思考（腦力激盪法）、聚斂技法（以「評估矩陣」工具作評估與聚焦）、創意企劃、創意寫作等，結合各類創意思考教學理論，以增進學生創造力、問題解決能力。</p> <p>四、設計體驗創意學習方案</p> <p>各階段規劃「做中學」行動教學之歷程，以體驗從「思考」到「企劃」、「創作」歷程（「構思、分析、歸納、擬定、付諸實行與評估」）學習問題解決、創作思考與企劃計畫等多元能力，並內化為生命能量。</p>
<p>■ 內容綱要</p>	<p>第一週 網路平台與學習講解（期初問卷）</p> <p>第二週 通論 一小說鑑賞入門</p> <p>討論主題：為何讀小說？如何讀小說？</p> <p>第三週 創意思考引導—擴散思考與水平思考</p> <p>討論主題：運用創意思考籌劃小組發光秀</p> <p>第四週 創意的情意態度—悟空的性格分析（小組發光秀）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講解創造力的情意態度 2. 分析《西遊記》1-7回 3. 文本閱讀：悟空的性格分析 <p>討論主題：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 悟空的性格分析，討論性格對人生的影響。 2. 你對現狀滿意嗎？如何改變你的現狀？ 3. 小組發光秀成果分享 <p>第五週 《西遊記》簡介—《西遊記》想像世界的點線面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 《西遊記》概說 2. 陳龍安創意十二訣 3. 文本閱讀：探訪《西遊記》中的創意大觀園 <p>討論主題：</p> <p>「看西遊小說找創意點」創意與構思討論</p> <p>第六週 陳龍安創意十二訣暨《西遊記》創意產品觀察報告引導</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 陳龍安創意十二訣 2. 《西遊記》創意產品觀察報告引導 3. 西遊記與情緒智能學習—《西遊記》14-99回，悟空的多樣挫折 4. 文本閱讀：從二十七回探索「衝突與化解」 故事中衝突原因探討，悟空如何化解師徒衝？說話口氣對人際關係的影響？

	<p>討論主題：「看西遊小說論衝突的形成與化解」創意與構思討論 （線上作業1「課程學習心得」）</p> <p>第七週 創意故事改寫創作引導</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 故事改寫創意思考教學 2. 多格漫畫創作引導 <p>討論主題：小組看圖創作故事構思（27回）</p> <p>第八週情緒智能演講—人際衝突的認識與演練（演講者：李秋霞）</p> <p>第九週 藝文週：綠光劇團表演（線上作業2「自我經驗省察分享」）</p> <p>第十週 校慶放假</p> <p>第十一週 演講：品牌的創意與開發（演講者：林國慶）</p> <p>討論主題：學生發問-如何有效培訓思考模式？</p> <p>第十二週 西遊記創意產品觀察報告與分享（線上作業3「觀察心得」）</p> <p>第十三週 講解「評估矩陣」工具、企劃書（繳交創意點子企劃草案）</p> <p>第十四週 創意作品籌劃（組長簡報）</p> <p>第十五週 創意作品籌劃（組長簡報）（繳交成果書電子檔）</p> <p>第十六週 創意成果室內展（情境教室）（作品情境佈置與介紹）</p> <p>第十七週 創意成果戶外展（人文大樓一樓玄關） （填寫期末問卷與學生互評、組長分享「甘苦談」） （完成線上「學習單」）</p> <p>第十八週（期末考週）綜合座談與頒獎</p>
<p>■ 分組討論及教學助理之規劃與執行現況</p>	<p>分組討論規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 分組：全班分5組，每組約10人。設組長一人，負責組內分工、協調、與老師之連繫。 2 方式：第一節由教師針對本週主題講述與問題引導；第二節於上課教室進行小組討論，由教學助理協助完成單元議題討論或課程進度。 3 主題：本學期小組探討主題10次。學生將創見與討論成果由組長彙整後，面交助理點收、記載並由TA回應於教學網站上。 <p>教學助理之規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 暑假期間進行課前準備階段，就授課內容與教學法進行討論，與備課。 2 授課前先了解教師授課內容，閱讀相關書籍，掌握課程進行方式，協助小組學生熟析課程運作。 3 教學助理必須將分組討論之問題、意見、反思，隨時與任課老師反映，同時將學生學習成果記載於教學網站，並參與線上回應與討論。 4 教學助理亦為觀察員腳色，須掌握學生參與歷程並作學習者觀察紀錄。 5 協助老師處理學生作業、問卷、授課資料影印。 6 小組創意作業與演出：由助理與老師共同審定成績，並給予回饋。
<p>■ 課程活動</p>	<p>（僅行動導向/問題解決導向通識課程填寫）</p> <p>體驗式行動教學，有五項規劃：</p>

1. 小組發光秀：期初組員共融與共榮。設計5分鐘組員創意介紹。
2. 小說新編創作：結合多格漫畫與文字稿方式，由小組共同創作一篇極短篇。
3. 「西遊記創意產業觀察」報告：小組合作進行資料蒐集、觀察與分析報告。
4. 自我經驗省察：歷程如右：生活體驗→情意流露與察覺→理性溝通→理性、感性協調。以一週從察覺情緒、分析情緒與承擔情緒態度三面向作自我省察與紀錄：①衝突事件狀況描述②造成怎樣的結果③如何處理④事情中學到什麼？
5. 創意作品設計：由團隊分工合作模式進行，運用CPS六階段理念，進行創意作品規劃、以「評估矩陣」工具評估創意方案，編寫企劃書，完成創意作品。期末規劃創意博覽會與進行成果分享與討論。

肆、課程規劃及預期成果

4.1 課程規劃

創造力教學的成效涉及教師與學生的互動，本教學歷程除了教師講授，採師生互動與同儕互動學習方式。其中同儕互動是運用異質性共同學習法 (Learning Together, LT) 為小組學習模式，由來自不同科系的學生團隊互動、合作，刺激多元的學習發展。因學生創造力的表現的良莠繫於三大要素：創造力的先備知識、創造力的意向、創造力的技巧能力 (葉玉珠, 2006)。課程規劃三大主軸：

一、創造力的先備知識：

1. 講述中國古典小說特色與發展、小說鑑賞方法，學習如何讀小說。
2. 創造思考與方法教學：引導創意寫作法、創意企劃書，創意思考教學中常用擴散思考 (腦力激盪法) 與水平思考方法、創造性問題解決的教學模式 (CPS)、聚斂技法 (CARTS 評估矩陣) 等教學與演練。創造性問題解決的教學模式係由美國學者帕尼斯 (Parnes, S, J, 1967) 發展出來，此一模式以系統的方法來解決問題，特別強調問題解決者在選擇或執行解決方案之前，應儘可能想出各種及多樣的可能方法。由 Treffinger (1985) 等人發展出創造性問題解決 (CPS) 三成分六階段 (陳龍安, 2006: 135)。如下表：

成分一： 了解挑戰	階段一：發現困惑：接受挑戰 階段二：探索事實：及定義出最關鍵的事 階段三：建構問題：多樣性的方式陳述問題； 並選擇或形成一個特定的問題陳述
成分二： 激發點子	階段四：激發點子：產生許多樣化和不尋常的 主意，並選擇最有趣或有用的意見
成分三： 準備行動	階段五：發展解答方法：檢視最允許的可能 性，並形成的解決方法 階段六：建立接受：考慮助力及阻力，發展成 行動計畫並實踐

本階段規劃主題式探討，採師生互動與同儕互動方式進行「先備知識」之學習。

二、創造力的意向 (dispositions)：

創造力的意向包括態度、傾向、承諾等人格特質 (葉玉珠)。創造性思考在運作過程中，常須突破戒規，超越習慣，以求新求變，冒險探究的精神、去構思觀念或解決問題，其行為表現冒險心、挑戰心、好奇心、想像心等情意的特質。(陳龍安 p56)

如下表：

情意	冒險性(能夠勇於-)	勇於面對失敗或批評；敢於猜測等
	挑戰性(能面臨-)	積極尋找各種可能性與挑戰

態度	好奇心(樂於--)	富於尋根究底的精神； 肯深入思索事物的奧妙
	想像力(富於-)	能夠超越感官及現實的局限； 將各種想像加以具體化。

本階段規劃主題式探討：運用創造思考教學理論，在《西遊記》故事中探索悟空的挫折學習、創意點子等。以增進學生創造力、問題解決能力與情緒智能。

三、創造力的技巧能力：

創造力的產生必須具備技巧或能力，簡化為以下五點（葉玉珠）：

①產生新觀念的能力②發現/質疑問題的能力③特定領域的技巧的能力④問題解決技巧的能力⑤語言及溝通能力。因創造力教學的成功關鍵在於引發學生思考的心流（flow）——一種極端的內在動機，這種經驗的產生除了需要有一些知識意向及技巧作為基礎之外，還需要提供是當的刺激與挑戰；這些內在與外在的條件必須配合，方能產生學習效果（葉玉珠）。為達成上述目標，設計體驗式行動教學，有三項規劃：

1. 進行創意成品觀察：以小組合作方式進行觀察與分析報告，如「尋找西遊書中的創意點子」、「西遊記創意產業觀察」報告與討論。
2. 經驗省察法：本教學法將透過理性與感性的交互作用，產生內在體驗，以協調統整為終極目標。歷程如右：生活體驗→情意流露與察覺→理性溝通→理性、感性協調。以一週從察覺情緒、分析情緒與承擔情緒態度三面向作自我省察與紀錄：①衝突事件狀況描述②造成怎樣的結果③如何處理④事情中學到什麼？
3. 創意作品設計：藉由團隊分工合作模式進行，小組運用 CPS 六階段理念，進行創意作品規劃；故事創意改寫；以「評估矩陣」工具評估創意方案，編寫企劃書，完成創意作品。期末規劃創意博覽會與進行成果分享與討論。

4.2 課程關聯與預期目標

《西遊記》書中蘊含豐沛「創意」美學，兼容人生哲理與奇思幻想於一書。八十一難象徵著人在追求理想時，必須面對各種困難與挑戰，方能抵達目標、修成正果。這本老少咸宜的神怪故事至今仍能吸引學者與教師做為情意與創意教學教材。本課程預設教學目標如下：

一、培育具人文精神與核心素養之技職人

近年來隨著大學錄取率的提升，技職校院的學生素質日漸低落，學習動機、學業成就每況愈下。依照泰勒（Taylor, C. W.）的多種才能教學模式的基本假設，認為「幾乎所有的學生都具有某種才能」，如果學校能在學科才能外多發掘一些其他才能，許多學生將會被發現至少在某些領域中具有某些特殊才能，而能夠有卓越的成就表現，也可幫助學生建立良好的自我概念、奠定信念、表現自發的學習（陳龍安，2006）。本課程之學習歷程將讓學生體會泰勒多種才能領域所強調的理念：創造才能、做決定的才能、計畫的才能、預測的能力、溝通的才能、思考的才能，並喚起學生上通識課的熱忱。

二、以異質性共同學習法刺激多元的發展

在教學中運用 Johnson 兄弟發展之異質性共同學習法(Learning Together, LT)為小組學習模式。合作學習特別強調互賴的重要，小組成員共同分擔工作，共享資源，相互支援，形成積極的相互依賴關係。學習效能的展現有賴於每個小組成員一起檢討其運作狀況和評估目標發揮程度，藉以澄清及調整小組運作的效率，以促使小組成員合作努力達成小組目標 (Nijhot & Kommers, 1985)。過程中藉議題討論，鼓勵學生互相討論、散發思考以導引更高層次的認知能力；並於與合作學習中學習互助、溝通、尊重等情意態度，以激發學生多元發展。

三、結合創意思考教學理論，增進學生創造力、問題解決能力

一般人慣用的思考方式是垂直思考法，而創意思考教學中常用擴散思考與水平思考，亦即從不同的角度思考問題，也就是不要在同一個地方鑽牛角尖而要另起爐灶 (陳龍安, 2006)。本課程引用之創意思考教學理論有：創造性問題解決的教學模式、擴散思考 (腦力激盪法)、聚斂技法 (以「評估矩陣」工具作評估與聚焦) 等、創意企劃、創意寫作等，結合各類創意思考教學理論，以增進學生創造力、問題解決能力。

四、設計體驗創意學習方案，內化為生命能量。

規劃「做中學」行動教學之歷程，目的在從「文化創意產業」觀點，引導學生把教學的內容融入生活環境思維再進行產品創造(如創意動畫、繪本、廣播劇、偶戲、遊戲設計等)；從「思考」到「企劃」歷程(「構思、分析、歸納、擬定、付諸實行與評估」)學習問題解決、創作思考與企劃計畫等多元能力，並內化為生命能量。

伍、計畫內容及執行規劃

5.1 計畫內容

第一週：宣導課程與通識精神關聯性，課程內容與學習方式講解

授課內容：

- 1 說明課程目標與通識精神。
- 2 理解課程內容與運作方式講解。
- 3 網路平台與學習方式講解。

授課方式：正逢「期初座談會暨教學助理研習會」，預錄一段影音說明，由助理在課堂時間播放。並進行「期初問卷」填寫。

第二週：通論：小說鑑賞入門 (小說面面觀)

授課內容：

- 1 講解中國小說(神怪類)發展與特色
- 2 了解如何鑑賞小說。
 - a. 主題探討①故事發生的時空背景②作者的觀點③找出故事中的問題④問題焦

點⑤故事象徵的意義

b. 人物探討 ①找出主角②主角的性格分析③分析故事中的圓形人物與扁平人物

④故事腳色象徵的意義

3 播放一段孫悟空偷摘人蔘果動畫片

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：合作學習：隨機分組 8~10 人；以西遊記一回作文本鑑賞分析，20 分鐘，小組口頭分享，20 分鐘。綜合討論 10 分鐘

討論主題：為何讀小說？如何讀小說？

藉由「孫悟空偷摘人蔘果動畫片」進行探討。

第三週：創意思考引導—擴散思考與水平思考

授課內容：

1 創造思考教學引導：擴散思考與水平思考

2 確定小組名單

3 運用腦力激盪法設計「小組發光秀（組員相互探索個性、特長、興趣、人生觀等）」為合作學習暖身，並鼓勵以創意的方式作自我展現。

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：（合作學習、腦力激盪法）分組 10~12 人；籌備設計 5 分鐘小組發光秀（繳交計劃草案）。

討論主題：運用創意思考籌劃小組發光秀

第四週：創意的情意態度—四心（好奇心、冒險心、挑戰心、想像心）

授課內容：

1 講解創造力的情意態度

2 分析《西遊記》1-7 回

3 探討悟空的創意性格（感覺不滿就有創新的慾望；解決不滿，才有創新的成果）

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：從《西遊記》作悟空的性格分析（小組合作學習討論與分享，腦力激盪法）（擷取文本數則故事）

討論主題：1. 悟空的性格分析，討論性格對人生的影響。

2. 小組發光秀成果分享

第五週：《西遊記》簡介—《西遊記》想像世界的點線面

授課內容：

1 《西遊記》概說

2 探訪《西遊記》中的創意大觀園：角色的創意、故事的創意、武器的創意、環

境的創意、命名的創意等

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：尋找「西遊書中的創意點子」（擷取文本數則故事）

（小組合作學習討論與腦力激盪法）

討論主題：「看西遊小說找創意點」創意與構思討論

第六週：陳龍安創意十二訣暨《西遊記》創意產品觀察報告引導

授課內容：

1. 創意十二訣與《西遊記》創意產品觀察報告引導

2. 西遊記與情緒智能學習

文本閱讀：從二十七回探索「衝突與化解」

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：小組合作學習討論

授課方式：老師為協助者，學生為蒐集者、創造者，合作完成報告與互動討論

討論主題：看西遊小說討論衝突的形成與化解（線上作業1參與課程學習心得）

第七週：創意故事改寫創作引導

授課內容：

1. 故事改寫創意思考教學

2. 多格漫畫創作引導

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：探索《西遊記》二十七回（老師為協助者，學生為蒐集者、創造者，合作學習討論與分享），提出可能的解決方案。

討論主題：小組看圖創作故事構思與創作（27回）

第八週：（期中考）演講：人際衝突的認識與演練

演講者：李秋霞（正修科大幼保科教師、高師大輔導與諮商研究所博士候選）

討論主題：情緒是助力或阻力？如何管理？

第九週：藝文週：綠光劇團表演

（線上作業2「自我經驗省察分享」）

自我經驗省察報告紀錄考察內容：①衝突事件狀況描述

②造成怎樣的結果？③如何處理？④過程中學到什麼？⑤如何作正面思考

第十週：校慶放假

第十一週：演講：品牌的創意與開發（演講者：林國慶）

討論主題：學生發問-如何有效培訓思考模式？

第十二週：西遊記創意產品觀察報告與分享（線上作業3「觀察心得」）

討論主題：從西遊記之文化創意產品，分析創意與商機之關係

第十三週：講解「評估矩陣」工具、企劃書（繳交創意點子企劃草案）

授課內容：

- 1 講解「評估矩陣」工具、創意企劃書
- 2 運用「評估矩陣」工具進行創意案評估
- 3 完成創意企劃書

授課方式：

第一堂課：老師運用數位多媒體教材講授與引導

第二堂課：老師為協助者，學生為合作學習完成創意評估與企劃書。

第十四週～第十五週創意作品籌劃

授課方式：

第一堂課：進行小組創意籌劃

第二堂課：組長簡報（進度、困難點等）

授課方式：老師為協助者，學生為蒐集者、創造者，合作學習

討論主題：目前進度？有何困難？如何突破工作困境？（組長簡報）

第十六週 創意成果室內展（情境教室，作品情境佈置與介紹）

授課方式：

第一堂課：作品情境佈置

第二堂課：創意作品介紹

授課目標：落實合作學習（組長簡報）

第十七週：創意成果戶外展（人文大樓一樓玄關）

展示方式：作品展示、創作企劃書展示、對過往師生作解說。

（期末問卷、學生互評、組長分享「甘苦談」）

討論主題：組長分享「甘苦談」

第十八週：（期末考）綜合座談（頒獎。填寫線上「學習單」作學習省思）

5.2 執行規劃

一、分組討論之規劃

- 1 分組：全班分 5 組，每組約 10 人。設組長一人，負責組內分工、協調、與老師之連繫。
- 2 方式：第一節由教師針對本週主題講述與問題引導；第二節於上課教室進行小組討論，由教學助理協助完成單元議題討論或課程進度。
- 3 主題：本學期小組探討主題 10 次。學生將創見與討論成果由組長彙整後，面交助理點收、記載並由 TA 回應於教學網站上。

圖：助理協助小組討論



二、教學助理之規劃

- 1 暑假期間進行課前準備階段，就授課內容與教學法進行討論，備課。
- 2 授課前先了解教師授課內容，閱讀相關書籍，掌握課程進行方式，協助小組學生熟析課程運作。
- 3 教學助理必須將分組討論之問題、意見、反思，隨時與任課老師反映，同時將學生學習成果記載於教學網站，並參與線上回應與討論。
- 4 教學助理亦為觀察員腳色，須掌握學生參與歷程並作學習者觀察紀錄。
- 5 協助老師處理學生作業、問卷、授課資料影印。
- 6 小組創意作業與演出：由助理與老師共同審定成績，並給予回饋

助理工作內容：

教學助理：楊成音 靜宜中研一

工作內容：文本彙整、課堂帶領、線上回應、課後協助三小組、課堂觀察與紀錄、問卷統計分析等。

教學助理：陳柏憲 正修電機四

工作內容：西遊記主題繪圖、文書處理、課堂帶領、課後協助兩小組等。

網頁助理：侯祥硯 正修電機四

工作內容：網站管理、課堂錄影、WMV 檔後製、首頁動畫製作、課堂電腦管理等。

支援網頁設計者：梁宜力 成大電機一

支援多格漫畫之繪圖者：郭芷菱 正修五專部企管三

三、體驗式行動教學課程活動之規劃

體驗式行動教學，有五項規劃：

1. 小組發光秀：期初組員共融與共榮。設計5分鐘組員創意介紹。

2. 故事新編創作：結合多格漫畫由小組共同創作一篇極短篇。

創意故事改寫引導：

①故事改寫創意思考（故事核心元素：人物、衝突、掙扎、目標）

②運用故事核心元素進行《西遊記》故事（主題）改寫構思

③進行創意故事設計（掌握原典中角色性格，結合現代元素進行“故事新編”）

3「西遊記創意產品觀察」報告：資料蒐集、觀察與分析報告。

4. 自我經驗省察：

歷程如右：生活體驗→情意流露與察覺→理性溝通→理性、感性協調。以一週從察覺情緒、分析情緒與承擔情緒態度三面向作自我省察與紀錄。

省察紀錄：

①衝突事件描述②造成怎樣的結果？③如何處理？④過程中學到什麼？⑤如何作正面思考。

5. 西遊記創意作品設計：

由團隊分工合作模式進行，運用CPS六階段理念，進行創意作品規劃、以「評估矩陣」工具評估創意方案，編寫企劃書，完成創意作品。期末規劃創意博覽會與進行成果分享與討論。

籌劃方式：

①運用CPS進行小組創意設計（了解挑戰→激發點子→準備行動）

主題：西遊記創意商品構思

方式：由個人或2-3人組成創意點子王構思小組，提出創意案

②小組創意案評估與企劃書規劃

從組員各種“創意點子”中表決提出企劃案。以評估矩陣（CARTS）評估可行性。

*評估矩陣（CARTS）

編碼	C 預算	A 接受度	R 資源	T 時間	S 空間	總分

通常有太多選項不知如何選擇時，使用CARTS評估矩陣工具：小組先以多數票選出3種最好的點子（主意），寫下編碼，並依據CARTS列出之內容，給予0-5之評分，C（Cost）A（Acceptance）R（Resources）T（Time）S（Space），以得高分者為採用方式。

③進行工作分配、材料估計與採買、創作、完成企畫成果書。企畫成果書內容如下：

①. 創意主題

②. 創意動機與目的

- ③. 創意表現方式
 - ④. 特殊創意構想
 - ⑤. 工作進度 (完工流程與時間表)
 - ⑥. 人員規劃 (確定組員分工細目, 個人責任區)
 - ⑦. 經費估價
 - ⑧. 製作花絮
 - ⑨. 組員創作心得
- ③作品成果展 (室內、室外二次): 作品情境佈置與解說 (學生互評與投票)。

四、專家專題演講之規劃

配合課程規劃情意與創意之學習課題, 規劃二次專家專題演講

1. 「人際衝突的認識與演練」演講者: 李秋霞 (正修科大幼保科教師、高師大輔導與諮商研究所博士候選)
2. 「品牌的創意與開發」演講者: 林國慶 (我在品牌設計有限公司負責人、義守大學教學中心設計美學講師、高雄市廣告創意協會 2000 年理事長等)

圖第八週 10/28 演講者: 李秋霞



第十一週 11/18 演講者: 林國慶



陸、成績考核

6.1 考核方式

從知識、情意、創意三個面向作考核，詳如下表：

創意成果 40% (期末)	個人績效 10%：責任心、互助性、合群性 (情意面向) 團隊成果 10%：作品技巧性、創意度、計畫完成度 (創意面向)
	企畫書 10%：發展計劃、進行預測、評估學習、設計程序 (知識面向) 故事改寫 10%：原典閱讀精熟度、創意法掌握度、文字流暢度、主題創意性 (創意面向)
報告作業 30%	個人績效：責任心、互助性 (情意面向) 團隊成果：資料蒐集豐富性、創意法掌握度、分析精熟度、完成度 (知識與創意面向)
其他 30%	課堂討論參與度、守時、缺曠等

6.2 考核歷程：

1. 追蹤學習歷程、鼓勵自我表現

方式：建立線上「學習專區」，協助學習者隨時查看自己學習表現：有「學習紀錄」、「分組名單」、「單元討論」、「佳作展示」、「參考網站」。

2. 建立學習自覺、內化學習經驗

方式：以①三次線上作業作學習省察，a. 課程之學習心得與省思 b. 自我經驗省察與省思 c. 西遊記創意產品觀察學習心得；②期末學習單，就整學期各項學習歷程省思。

3. 設計各種獎項、鼓舞自我挑戰

方式：全勤獎、大聲公獎、筆耕獎、創意點子獎。團隊協力獎、最佳創意獎、情境佈置獎、最佳企劃規劃獎、勞苦功高獎。

4. 同儕互評：鼓勵相互觀摩、客觀評斷

方式：鼓勵勇於發言與相互講評。

圖：缺曠與作業繳交紀錄

The table is titled "古典小說創意教學" (Classical Novels Creative Teaching). It has columns for "姓名" (Name), "日期" (Date), "缺曠" (Absence), "作業" (Assignment), and "繳交" (Submission). The rows list students and their performance over time, with orange circles indicating absence or submission status.

圖：課堂討論紀錄

The form is titled "古典小說 教學" (Classical Novels Teaching) and "課堂討論" (Classroom Discussion). It includes sections for "第一組" (Group 1) and "第二組" (Group 2), with fields for "討論主題" (Discussion Topic), "討論時間" (Discussion Time), "討論地點" (Discussion Location), and "討論內容" (Discussion Content). There are also checkboxes for "參與" (Participated) and "發言" (Spoke).

圖：學習歷程與成果展示區



圖：各種鼓勵獎項



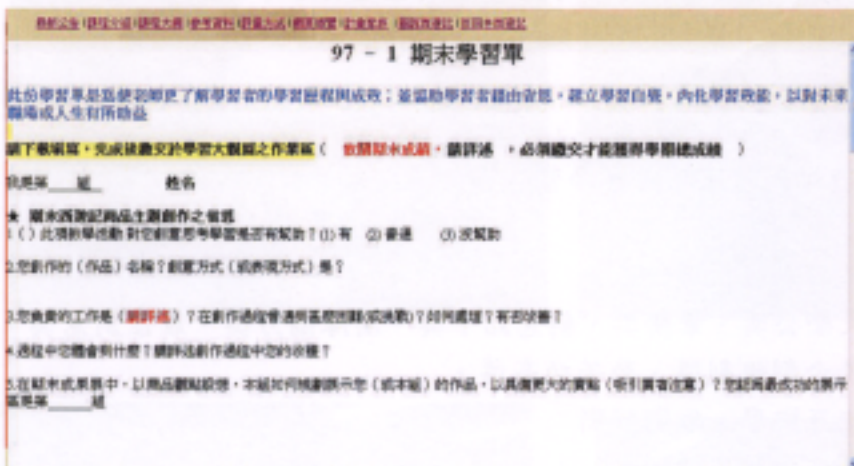
圖：三次線上作業



圖：線上老師與 TA 回應



圖：期末學習單(整學期各項學習歷程省思，詳見附錄)



圖：鼓勵勇於發言與相互講評



期末創意獎選拔方式

1. 學生互評與投票
2. 參訪學生投票
3. 老師與助理討論與投票

圖：投票箱



圖：學生互評與投票



圖：助理設計的選票



圖：老師與助理討論與投票



學生互評舉隅：

觀察分析：同學很認真在觀看他組之創作，也能從商品實務面給予建言與鼓勵。

對第一組創作評語：

作品工程十分浩大，作品模型看起來很有質感(廖啓誠)

構想很好，製作用心，但色彩方面較差(陳一中)

大量的公仔，搭配精心佈置的場景，視覺效果不錯(蔡宗霖)

對第二組創作評語：

利用大富翁的規則創造另一種屬於西遊記的玩法，夠 KUSO！(林文昭)

創意不錯，但地圖內容太少(林上景)

格子再多一點，變化更多會更好(洪金蓮)

對第三組創作評語：

旋轉夜燈紙盒，美觀又有創意(郭仁豪)

花燈的點子還不錯，結合電機系的巧手，讓他發光發熱(蔡承祐)

就如同他們的主題一樣，很有炫目的感覺，能靜能動的產品，我認為是這次創作中最有意思，最有特色的！(蔡依伶)

對第五組創作評語：

磁盤吸住可更換的九宮格，可玩又可當裝飾，構想不錯(蔡宗霖)

爲了小朋友而設計的益智玩具，在晚上還可以當掛檯燈真是一兼二顧…(林文昭)

可以訓練組合邏輯思考(陳昱文)

如小燈可以設計照亮圖案會更好(胡峻豪)

對第六組創作評語：

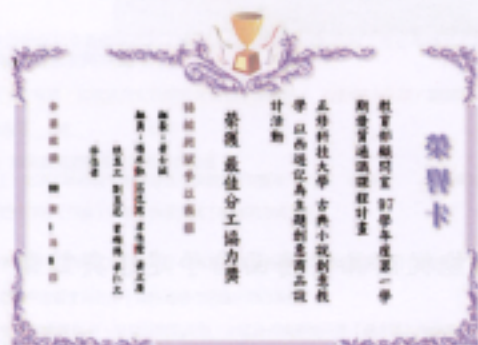
撲克牌每人一生都要摸個幾次，在此物品上有強烈的傳達能力，所以利用撲克牌作媒介傳達西遊記很棒(江振誠)

一張張牌都是手工製作，需要更多的設計層面！(吳函芳)

過年一起來玩，可順便說故事(楊浩偉)

期末創作頒發的各種獎項（舉例）：

圖：最佳分工協力獎



圖：最佳企劃規劃獎



圖：最佳創意獎



圖：最佳情境佈置獎



捌、行動教學各項歷程與成果


8.1 小說議題討論

- 方式：
1. 預錄線上教材作文本詳細解說。
 2. 老師課堂重點引導，助理協助學生互動討論。
 3. 線上公告當週討論成果，助理作線上之回饋。
 4. 設計筆耕獎以資鼓勵。

圖：助理協助學生互動討論



圖：設計筆耕獎以資鼓勵

線上作業表現良好	
筆耕獎	得獎同學
	邱冠宇 蔡依伶 周品均 吳函芳 李宰程 張仁豪
	簡宗毅 黃士誠 陳正偉 黃建榮 呂昆憲 劉昱恩
	黃文廣 楊世弘 李仁文 蔡承祐 李佳螢 江振誠
	賴冠禎 蔡宗霖

8.1 小說文本議題討論：

討論文本：《西遊記》「花果山，水簾洞（第一回）」、「入傲來國（第三回）」、「入龍宮」、「入幽冥界」、「過凌雲渡（九十八回）」

第一次討論主題：

- 1 悟空的性格分析, 討論性格對人生的影響。
- 2 你對現狀滿意嗎? 如何改變你的現狀?
- 3 小組發光秀成果分享

日期：2008年9月30日

地點：情境教室

回應助理：楊咸音

學生閱讀心得舉隅：

四機一甲 黃士誠

上課心得：在小組發光秀雖然只有一組上場，但仍能看出小組的用心。

探索悟空的性格：小說中悟空一開始的性格自大貪心，目中無人，以至於不管到了哪裡都闖禍，由於悟空自身有很大的本領所以可以為所欲為，但也因為他這樣的個性讓他吃了不少苦頭。

我的現況：目前感到還可以，但仍須努力，這樣才能實現自我。

如何改變現況：多學、多看、多多體會所有的事情，做任何事都要有挑戰心，堅持到底，相信最後也會像故事中的悟空一樣有所改變，有所成長。

TA 回應：

- 1) 悟空本領高強，幸好最後歸依佛門，將全身精力用於正途(保護唐僧取經)，最終步向成佛之路。
- 2) 秉持一顆挑戰心，朝著自己的目標堅持到底，相信你也能跟悟空一樣，無所不能、所向披靡!

四電機三乙 陳昱文

探索悟空的性格：悟空的性格勇敢，不拘小節，有點自傲！

小組發光秀對我的啟發：感覺不錯，自己也可以朝這個方向努力嘗試看看！

對現狀滿意嗎：不太滿意，覺得自己應該可以更好。

如何改變現狀：多多討論，發揮創意。需要冒險心挑戰心。

TA 回應：

- 1) 悟空能「大鬧天宮闖冥府」，面對十萬天兵，依然神態自若，如入無人之境。本事高強，性格上難免自負。
- 2) 帶著冒險與挑戰心，將自己潛藏已久的創意，發掘出來唷!

四工管二甲 呂昆憲

以書中所寫的悟空的個性可得知，悟空有冒險的精神，從第一回中尋花果山水濂洞的源流可得知，進而受到眾猴推為大王之後又想到壽命盡時將無法繼續享有現今的榮華，於是去拜師學得長生不老法，這是我們口中說的「慾望就像無底洞般，永遠填不滿」。

對於現況：不滿意，尋求方法改善中。

我想要做到心中理想的自己，能處於「三分狂、七分藏」，在這時代，必須不斷充實自己，但更重要的更是表達自己，而收與放就是一個學問，所以要以平常心接受一切學問，並且從中探索自我的性格，進而改進。

TA 回應：

- 1)也因為永遠的「不滿足」，才能有不斷進步的空間!
- 2)期盼你能早日找尋到改善的方式囉!
- 3)學習如何「收放自如」，絕對能讓自己在進退方面拿捏得當，能自信而不自滿。

四土資二甲 曾紹庭

探索悟空的性格：悟空憑著他的本事，在花果山當了大王，可是他卻還是不滿足，怕說以後會生老病死，所以就遠涉天涯，學得長生不老，還有駕筋斗雲，以及七十二變之法。

參與小組發光秀與參觀他組的表現對你有何啟發：

今天看了某組的小組發光秀，他們是用棒球來介紹自己的組員，我覺得很有創意，也把每個人的性格都表現的很明白，這點很不錯。

你對現狀滿意嗎：我不滿意，我的個性還有要改進的，另外...我很缺錢。

如何改變現狀：個性上的改變慢慢來就好，重點是現實面...我缺錢(找工作囉~)。

TA 回應：

- 1)由於悟空一直「不滿足」，所以一直不停地追求進步!
- 2)「擇其善者而從之」!

四化工三甲 林上景

悟空的性格：

很保護親人，對有關自己的事都會盡力做到，有不滿於現狀的心，進而有上進(挑戰)的心，也有勇於冒險的精神。也有分享的精神，他對於很熟悉很親的人很好，卻對不熟悉的人，不會去在乎他人的感受，一意孤行造成別人的困擾。

你對現狀滿意嗎：滿意，對每種事興趣都不大，也沒有動力。

如何改變現狀：需要帶冒險心、挑戰心、好奇心、想像心，沒有冒險精神，沒有挑戰的精神，有好奇心，但只有好奇沒有實際動作，沒有想像力。

TA 回應：

- 1)對於悟空的性格分析的很貼切!悟空尚未受到如來佛的點化時，真的是「Trouble Maker」!
- 3)希望你在「冒險」、「挑戰」、「好奇」、「想像」、「不滿足」心中，都能取得平衡點!

第二次討論主題：「看西遊找創意」探討《西遊記》中的創意點子。

討論文本：《西遊記》「二郎神大戰孫大聖（第六回）」、「獅駝山獅駝洞的老魔吞了悟空（第七十五回）」、「車遲國大門法（與鹿力大仙 賭隔板猜物）（第四十六回）」

日期：2008年10月7日

地點：情境教室

回應助理：楊咸音

學生閱讀心得舉隅：

四電四甲莊智堯

二郎神正直不阿的將軍，對上調皮搗蛋的孫悟空，是西遊記內的一波高潮。悟空厲害之處是在於隨機應變，對二郎神一波接著一波的攻擊，能夠一次又一次的反擊，若二郎神無鳳眼，可能真的鬥不過孫悟空。

創意點在於變身後，互相化換成對方大敵，最後悟空變成一座廟，張著大口，作成廟門，牙齒變成門扇，舌頭變成菩薩，眼睛變成了窗櫺，尾巴變成了旗杆。

TA 回應：

法力高超的二郎神，對上變幻莫測的孫悟空，打鬥的過程，讓人忍不住拍案叫絕!! 真可謂「魔高一尺，道高一丈」。作者吳承恩想像力極為豐富，加上作者本身涉略的東西就十分廣泛，因此，才有如此豐富、又讓人覺得奇妙的點子，出現在「西遊記」一書中!!

四電三乙吳涵芳

今天有很多小組的發光秀表演，感覺非常有趣。我們這組是扮演海賊王的人物，這個點子是莫名奇妙想出來，然後，大家瞬間就一致認同了。雖然大家都來自不同的班級，可是又再一次莫名奇妙的一下就熟悉起來了，真的很特別。

其他的小組中，有一組和我們一樣也拿海賊王作背景，另外兩組讓人印象深刻的是，桃園三結義，和熱舞的那組，故事的安排內容，編排的舞步，一定花了他們不少心力吧，真的很辛苦啊!

這次的文章要我們尋找它的創意點，裡面最令我不可思議的是，那隻孫悟空的愛用武器-金箍棒，在我的印象中，那種威力強大的武器，應該是堅固而不易損毀的，當然更不可能改變形狀，沒想到大聖爺可以將它變小，便於攜帶，不知它的重量會不會因大小而改變呢?真是令人好奇。

TA 回應：

當一群來自各方的陌生人，卻能順利達成共識，這樣的默契一定讓人驚喜，相信在這一次的小組發光秀後，你們的組員肯定會繼續合作愉快，我們也對於你們團體的成長拭目以待!

孫悟空的金箍棒是龍宮之寶，是大禹測量水道的神鐵，能讓悟空隨心所欲的變化大小、伸縮自如，但它的重量不會因大小而改變!!

四建四甲邱冠宇

1)感想：大家的表現都不錯，雖然其中一組和我們的主題重複到，不過我相信他們也是和我們一樣的理念。有一組三國表演，還不錯。有一組是跳舞，我覺得他們很屌、很敢，我很欣賞!當然我們第五組也不差啦!但有一組只用 PPT，稍嫌單調了點…，其他的印象都不太深刻就是了!

2)心得：二郎神和大聖鬥法，變來變去，相互鬥智，看得出來大聖的心態，感覺是在用「玩」的心理。大聖其實我覺得滿單純的，想什麼變什麼!第二則是國王猜東西，孫悟空發揮自己的能力、智力，把其他人唬得一楞一楞的。第三則，把大聖的能力、自信發揮的淋漓盡致，把三魔玩弄於股掌間，在言語上嚇嚇三魔。這三篇都很有心得，比較喜歡第二篇。

TA 回應：

「你覺得大聖單純」，看見你的想法，讓我不禁會心一笑。孫悟空比起「西遊記」中其他神佛較為單純。例如：玉皇大帝爲了息事寧「猴」，故封了一個「有名無實」的「弼馬溫」的官位讓悟空過過乾癮，誰知道玉皇封的「弼馬溫」，其實是在取笑悟空是一隻猴子。(馬溫=猴子)

四機三甲李建德

二郎神大戰孫大聖這個情節有創意。

因爲是一場變身大戰，悟空變麻雀兒，二郎就變成雀鷹兒，不管悟空變什麼，二郎神就是要變成悟空的天敵，變身是大家的夢想，這段有趣又有創意。

TA 回應：

能夠隨心所欲，變身成自己想變的人、事、物，一直都是人類的夢想。

看見書中的角色神通廣大的變身大賽，真教不羨慕不已，也期許不斷日新月異的科技，讓人類也能夠享受自由變化的一天。

四機二乙吳宜樺

二郎神大戰孫大聖：

在西遊記這部小說中，孫悟空與二郎神君的互動可說是小說的另一段逗趣的部份。這兩個角色在作者的描述下都是個個性強，脾氣硬的角色，每每兩個角色碰面總會有意想不到的劇情發生。這兩個角色可說是注定冤家路窄，就算互不相干，作者都有辦法讓他們大打出手，但世事總有意料之外的插曲，作者也是有辦法讓他們在故事中合作。

在這回合中，二郎神君與孫悟空的追逐戰，可說是一段有趣的部份。那緊湊的變身戲碼中，作者對那些鳥啊，魚類的描述，精確的描述那些生物的細部，大至體態、小至紋路，那細微的描述讓劇情更有看頭。在這兒當中鬥智鬥法，讓讀者對文字與畫面的連接更爲生動。

TA 回應：

悟空與二郎神就如同是「三國演義」中的諸葛亮與周瑜一樣，既是冤家，卻又是搭檔起來最所向披靡的盟友。他們皆屬於智慧型的英雄，當他們立場不同時，爭戰起來真的不相上下；然而，他們攜手戰鬥時，卻又能達到互補的絕佳搭配!

第三次討論主題:讀西遊學情意:「衝突與化解」之情緒智能學習

討論文本:屍魔三戲唐三藏 聖僧恨逐美猴王(第二十七回)

日期:2008年10月14日

地點:情境教室

授課老師:陳秋虹老師

回應助理:楊咸音

四機械二甲李佳螢

1.三藏與悟空師徒的衝突原因:

似乎感覺悟空有三點看不起三藏,而三藏又有點好欺負,最主要處理事情的方式不同,所產生不同的想法,而有磨擦。

TA 回應:

唐僧生性懦弱,對於藝高「猴」膽大的悟空,在師徒相處之間,必然起不少衝突。一旦衝突發生了,若無旁人(如:如來、菩薩、沙僧)從中勸說,也許唐僧與悟空便無法順利取得經書。如何化解衝突,變成了一種人性的考驗。

四土資一甲蔡承祐

1.三藏與悟空師徒的衝突原因:

我想衝突原因是在口氣才引發衝突,在口舌之戰之下,你來我往的舌槍唇戰,到最後冷戰,然後沉默不語,相信,兩人在講話之中就已經互相傷害彼此,其實不妨多試著體諒對方,為對方多設身處地想一些,聽一聽內心的聲音,減緩衝突的發生,這也應用到日常生活中,彼此有了嫌隙,像悟空和三藏,鬧的不可開交,多想一想,聽一聽,化解衝突。

TA 回應:

你的說法很正確。

唐僧、悟空師徒二人的衝突往往都是對雙方在口氣上有所不滿,才發生衝突的。就如同你所說的,他們應該多試著體諒對方,為對方的立場設想,多聽、多看、多想對方的感受,其實衝突是可以避免的。

四工管三甲賴冠禎

1.口氣不好,嘲諷對方,師父不信任悟空。

2.說話口氣不好,對方聽起來就會不悅,有可能會爆發口角影響人際關係。

3.敞開心胸的接納不如人的事實,或者自己學著轉念,會比較想得開。

TA 回應:

1)唐僧與悟空最主要的衝突,的確是出於「嘲諷對方」。

2)將話說的動聽,才能避免起無謂的衝突。

3)你掌握到很棒的重點,那就是讓自己學習「轉念」。

四電機三丙張仁豪

1.衝突的原因可以從好多地方看出，從講話的口氣就可以看出悟空對師父的不尊重，師父對悟空的不信任跟不耐煩，脾氣上的不合。

悟空：對於事物覺得應該怎做就怎做。

唐：對事物只看表面容易受到外在的影響。

還有外在因素：豬八戒對悟空的忌妒，遇到對悟空不好的事情就會再旁說三倒四的。

TA 回應：

嗯!你很明確地看出唐僧與悟空之間奧妙的互動。悟空因為智勇雙全，所以面對唐僧這樣懦弱的凡人，畢竟偶而會抱持著不敬重的態度；當然唐僧同樣也有相同的想法。

另外，唐僧耳根子軟，判斷力也不佳，常會引起不少麻煩(例如：人妖不分)，讓悟空傷透腦筋。

四機械四甲陳柏宇

1.本可化解衝突，但又因為八戒的加油添醋使得衝突更大，又因悟空的個性較直所以引起誤會。

2.偶爾也要貶一下自己，因為交朋友畢竟身段也要放低，並不是所有人都可以接受較直接的批評。

3.總是找機會，想把悟空在師父心中的地位給比下，但自己又不爭氣。

TA 回應：

1)在「西遊記」中，唐僧與悟空常發生衝突，八戒則老愛在唐僧耳根子旁說悟空的壞話，此時，沙僧就扮演的調解的重要角色，沙僧常會適時出面為悟空解釋，盡可能將雙方的尷尬減至最低。

2)偶而能幽自己一默，也能讓自己擁有良好的人際關係。

四電機二甲江振誠

1.悟空與三藏衝突的原因：

悟空只知道自己是對的，只可惜不善於辯解以及豬八戒的煽風點火，是導致衝突發生的主要原因。

2.說話口氣對人際關係的影響：

能力強的人說話要卑微一些，不然會使的週遭的人嫉妒及討厭！

3.豬八戒如何面對嫉妒心：

豬八戒因為忌妒孫悟空，所以選擇在師父面前數落孫悟空！

TA 回應：

1)悟空明明是對的，卻遭唐僧的誤解，加上八戒搬弄是非。這樣的情境在現實世界中，處處可見，明明自己是正確的，卻常遭到他人的誤解，此時，若再有小人從中介入，那麼後果肯定更難以收拾。

2)應該要保持一顆「謙虛」的心。

3)抱持「學習心」來面對能力比自己強的人，而不是「嫉妒心」

8.2 三次線上作業

引導目標：學習歷程之反思

第一次主題：課程之學習心得

範例舉隅

蔡宗霖之學習心得：

從選課的萬中選一(PS 其他科目都被選滿了...)，就知道能參加貴課程的學習是上天的安排，課前還在想古典怎能與創意結合呢!?經由連續幾堂的洗禮，果然發現有別於其他的課程，格外顯得生動、有趣。一個簡單的自我介紹，被修整為團隊"創意"的表演，可從中相互了解對方個性，又可培養出團隊默契，兼具訓練上台的勇氣，也不會讓台下觀眾們睡著，這就是一個傑出創意課程最佳的寫照。

TA 回應：

謝謝你對「創意古典小說」的肯定! 也樂見你在這門課中，看見「創意」的有趣，同時，還能活用! 團隊的運作、展現自我的勇氣，不光在校園生活受用，相信未來步入職場後，也會是極佳的利器!

老師回應：謝謝你對本課程的肯定。

蔡依伶之學習心得：

上課方式：

自從國中畢業以後，有多久不曾以這麼活潑的方式上課了?屈指一算竟然有五年了!能夠在上課時間光明正大的玩耍，是一件非常快樂的事情，而且有很多的機會可以充分的表現自己。長大了的我們，太過在乎羞恥心及面子，已經忘了還是幼稚園的時候，大家都是這麼玩著上課的。隨著年齡越來越大，表現自己的機會雖然多但是卻不易去把握。古典小說創意教學的上課方式讓我有更多的機會可以表現自己，也可以讓整個小組更加團結。所以我覺得這種上課方式非常有趣且非常有意義。

上課內容：

記得在第一堂正式上課的時候，老師曾問過我們看小說的欣賞點在哪，當答案公佈出來的那一瞬間，突然非常錯愕，沒有想到自己長期以來看小說的欣賞點都錯了，有種以前看書好像都是在浪費時間的感覺。而現在在課堂上有時間可以藉由閱讀古典小說來糾正自己，真的覺得非常慶幸，也會在上課閱讀的時候嘗試著藉由文字去認識小說裏面的腳色，分組活動也很有趣。這種能靜能動的上課方式非常好玩，而且會覺得時間過得很快，上通識課程不再是一種"營養學分"了。

TA 回應：

「寓教於樂」，透過輕鬆的課程規劃，讓學習新知不再是有壓力的苦差事!

同時，也能在玩樂中，逐漸激發出自己的「創意」。

在每一次的課程中，都能發現到自己不斷的成長與進步，相當可喜可賀！慢慢體會閱讀小說的方式，除了能看見作者的過人的文采、想傳達的含意，自己還能找出什麼全新的觀點?!一旦找到了，一定相當有成就感!

老師回應：你已登堂入室，很高興妳有此體會。

呂昆憲之學習心得：

從開始學到現在每節課都很有趣~~

不論是小組發光 show、課程介紹...等每次上課都是一種新的體驗。而從中的參予後到成果表現都很有成就感!!最喜愛課堂上大家一起討論的感覺。再經由碰撞的思考激出來的靈感，當然其中也會鬧出很多笑話，不過這就是讓我在這課程著迷的地方。希望自己能持續的抱持這熱誠，也感謝組員們，最後也感謝助教及老師的幫忙與指導。

TA 回應：

每一次上課，都能帶一種新的心情，是很聰明的學習方法。

還有，在每一次課堂上的討論，都能激盪出靈感，也相當令人欣喜!

持續投入熱誠的心，最後的成功就如同是囊中取物。

老師：你已深得討論本課的 ” 精髓” 。

劉昱恩之學習心得：

學習的內容是藉由西遊記的故事來探討人生的問題，原本西遊記我已沒什麼印象，但上了這課後對西遊記漸漸有印象。上這通識不只了解西遊記的內容，也學習到在不熟悉的環境下如何和人相處我覺得學習的方式很特別，藉由小組的討論來和組員認識，討論出很棒的結論，也有很不錯的創意思考。老師上課的方式不會讓人想睡覺，因為有 powerpoint，助教也非常熱心的指導我們，讓我感覺不是只有我們在參與課堂上的活動，整體感覺上這堂課很熱鬧很活潑，原本是選不到想上的通識才來到這裡，但我覺得上這通識還蠻有意思的!!

TA 回應：

這門「創意古典小說」不光是你覺得有意思，就連我自己也相當喜歡!每當看見各組的討論過程，以及上台發表出討論的成果，總能讓人覺得開心，每一組的點子都是那麼的富有創意，果然有學習到這門課的精髓!

老師回應：同學參與的熱情，會激發課程的 ” 光” 與 ” 熱” 。

王 文之學習心得：

第一次上課的時候其實真的有被嚇到，一開始就給我們難題，要我們上台，而且還跟九個不認識的同學一組，真的好為難，要第二次上通識課時，其實很不想去上課，但是心理想說都已經選了，還是來吧，不然以後還要多辛苦一個學期，但是來上完課以後我發現其實並沒有想像中的困難，而且對我的幫助也很大。

TA 回應：

「萬事起頭難」，一旦你突破了自己心中的第一道防線，相信之後的每一次上課，你都會有不同的收穫！

老師回應：相信你已跨越最困難的第一步，加油！

◎第二次主題：一週自我經驗省察與省思

- 方式：
1. 教材〈從西遊記學習情緒智能〉之學習心得
 2. 記錄考察內容(記錄:時間,地點,事件):
 - a 事件狀況描述(一週內發生的衝突事件觀察)
 - b 造成怎樣的結果?
 - c 當下如何處理? 與事後省思
 3. 過程中學到(反省)什麼?如何作正面思考

範例舉隅

曾瀚德之省思：

1.使我了解到情緒常在人與人的互動上，造成很大的影響不好的影響會造成衝突，若是處理不當，很容易造成人際關係的惡化。

2 朋友因為私人的事情而造成心情不好，變得對人很冷漠、跟人說話的口氣也變得很惡劣。惡劣的言語惹得我也很生氣，最後鬧得雙方都不愉快。我先向朋友道歉，對於自己因生氣而說的氣話道歉，之後向他詢問原因，最後雙方平安的和解。

3 語言的影響力是很大的，因生氣而說出的無心的氣話，很可能會傷害到對方，所以在與別人相處時，要注意不要把自己的情緒加諸於對方。

TA 回應：一時情緒的反應，可能會造成他人與自己的傷害。人本來就是「情緒化」的動物，如何學習控管自己的情緒，在情緒來時，試著讓自己冷靜下來，再針對事情核心來處理，實在是門大學問。

老師回應：能體會「語言」在人際關係的重要性。

黃文廣之省思：

1.從教材裡可以發現，會發生衝突事件最主要的有 2~3 個人物，其中最大的原因是意見不合，再者是價值觀不同。所以我覺得要站在對方的立場，要將心比心，才能減少衝突。

2.班上的某兩人因為一句玩笑話而翻臉。兩個人本來是好朋友，結果卻為了一句話，而鬧得雙方不高興。開玩笑的那方自討沒趣；生氣的那方失了氣度
省思：我覺得因為這樣而爭吵，實在是很遺憾，就算是一天，也有著一天的尷尬，雖然事後化解了，話也變少了，很不值得，雙方都應該各退一步。

3.我反省了做任何事不能太主觀，人在被憤怒沖昏理智的時候，應該多聽聽別人的意見，要從善如流，但是最後還是要靠自己下決定。

TA 回應：Good point!

最了解自己人，也可能是傷害自己最重的人！多方聽取他人的意見，也是好個辦法。

老師回應：很棒的省思，凡事 ” 三思而行 ” 是正確的方法！

李建德之省思：

1.西遊記裡的悟空、唐三藏、豬八戒，在白骨精那段影片中，所表現的情緒，讓我知道悟空是個非常衝動的人。因為白骨精變化多端，只有悟空看得出他是妖怪，但是太衝動了，什麼都沒跟師父說，就衝去打死他，就造成誤會了！豬八戒是自私的人，每次都趁機煽風點火！所以做一件事情要多方面去想，把傷害減為最低。

2.當衛生股長的我，叫一位非常討人厭的同學去打掃，當時我口氣很不好，大概過三分鐘之後，衝突就發生了。造成打架。他打我一拳，我推了他，互罵三字經，這時雙方已經被同學給拉開。當下剛好有一位教官經過，進來處理。我事後省思的結果是，因為一開始我就對那位同學印象很差，而我公私不分，口氣態度不好，就造成衝突事件發生。

3.面對什麼事情，就該用什麼態度，不能公私不分明，腦袋也要多方面去思考與替人著想的念頭，才行

TA 回應：處理事情，應該要「對事不對人」。

能藉由此次的衝突來省思，為自己的人生經歷上了一堂很可貴的課程。

老師回應：很可貴的自剖，相信你將來做事待人，必更成熟！

黃士誠之省思：

1.從這次的演講，感到到其實衝突並非完全不好，而從這個很簡單的寓言故事，可以延伸出那麼多的人生道理，我覺得是一次很好的學習。

2.記錄自我經驗考察內容：

事件狀況描述：因為一句平常開玩笑的話，使兩個本來就很好的朋友起了衝突，互相不說話持續約兩三天。

造成怎樣的結果：本來很要好的兩個人，最近都不說話，卻一直很在乎對方！始終任何一方就是拉不下面子去開口！

當下如何處理與事後省思：做中間人，兩方各自了解，化解其中誤會，做中間橋樑！這就像是悟空與三藏的關係，兩個價值觀的不同而產生的誤會，卻其實都是很細小的誤會，而且雙方卻仍是很在意關心對方！

3.每個人都有每個人不同的想法，有誤會應該說出來，不要自己去亂猜測，要不會有很多損失，等到自己知道的時候，如果累積越高，則會誤會更深，而要去解這結，將會很困難的。

TA 回應：多閱讀中外經典小說，都能透過書中的意境，明白人生道理。

「解鈴還需繫鈴人」發生誤會後，如何冰釋，就考驗雙方最佳的時刻。

老師回應：你的體會很正向，加油！

林上景之省思：

1.我發現悟空的個性，自己對的他不喜歡多做解釋。如果對方一直說不聽的話他就不想多說了。然而，對象剛好是他的師父，按照常理來說，對於身居高位，或者是長輩，有時都會有點傲氣。所以，悟空當是不能頂撞他，如果他好好認錯的話，或許三藏會原諒他。可是，悟空認為他沒錯。於是，三藏認為他死不認錯。因此，便趕走了她。

2.時間：星期五放學剛到家

地點：家裡客廳

事件：包包惹的禍

a.一回到家爸爸發現我有新包包，其實那個包包已經存在了一個多月了。就開始碎碎念說，不要常常亂買東西，說最近開始流行買菜的包包了喔。但是，那個包包是朋友送的生日禮物。所以，我當下很生氣。

b.說完後兩個人互相不理。

c.當下：因為，那是朋友送的被說成這樣，加上，他連我生日都沒記得。所以，我回的話不是很好聽。

事後：我應該要好好跟爸爸說，那是朋友送我的生日禮物。

3.凡事都要先冷靜後再回話，不然的話。有時候造成的結果會很不好。

TA 回應：

(1)「低頭認錯」真的需要很大的勇氣與決心。孔子也說過：「知恥近乎勇」！

(2)有時，親人無心的話語，可能是刺傷自己最深的一句話。因此，除了自己該避免之外，也該學習體諒親人的無心之過。

老師回應：你對「悟空」這角色有細膩的觀察，對自我情緒學習亦有深刻省思。可喜可賀！

張仁豪之省思：

1:從西遊記裡面學習到許多事情不能只是看表面 往往都因為一時的衝動而造成不理想的結果。

2:有一天 我跟我朋友因為功課上有了不同的見解 但是雙方卻都只覺得自己的是對的。造成朋友之間有不愉快的心情。當下應該找第三者 做中間人來協調

3:當發生爭執的時候 冷靜真的很重要。

TA 回應：

若需要透過第三者協調，務必要注意。畢竟第三者不能完全了解事情原委，也可能在協調過程中，出了差錯。都可能會造成反效果，不可不慎。

老師回應：

助理提醒應慎選第三者，如悟空常常借“觀音”來協調與師父的衝突，也達到不錯的效果。

◎第三次主題：「西遊記創意產品觀察心得」

範例舉隅

周品均之觀察心得：

這一次每組所做的報告都相當精采，各組都有找到屬於不同於別組的商品展現特色。第一組的幾則 kuso 影片和哆啦 a 夢版的西遊記讓我們看到不同的西遊記風貌，第三組是以最遊記這本以悟空一行人，人物特質改寫版的漫畫作為介紹第六組的現代版布袋戲人偶，悟空一行人的裝扮都很前衛以及我們第五組，以眾多各式不同的商品像是鞋子、棋盤、小電扇、郵票...等做出一系列的介紹在每種以西遊記作為賣點的商品都有他不同的特色，吸引買家購買，如何將創意帶入我們要行銷的商品，吸引注意、引發共鳴，是我們下一堂課所需要討論的。

TA 回應：藉由觀摩他組後，妳已能掌握到「創意」的運用的所在之處了！

曾瀚德之觀察心得

發現到西遊記的個題材的影響力與受歡迎的程度實在是超出我所想的程度，即使沒看過西遊記本文的人，也可以靠著他的周邊商品，或利用其題材所做的相關創意產品，來知道西遊記的人物。由於我們是尋找影片部分的商品，在看了其他組所找的東西之後，才讓我知道原來利用西遊記為主題的創意產品有這麼的多，其中西遊記的象棋、鞋子、跟公仔都做的非常的漂亮。

TA 回應：多觀察市面上的「週邊商品」，也有助於自己在創意思考能力的補強！

陳耀銘之觀察心得

經過這次的創意作品的心得過後，才知道原來創意是這麼來的不只是單方面的構想就可以了，譬如如何讓東西更新鮮能吸引更多的人，或者如何運用商品用行銷的手法把商品大肆宣傳...等，當然還有很多，然而市面上有許多各式各樣的商品也是經過人們的包裝過後加以出售，我現在才知道創意可能就是未來的趨向，如何發揮創意讓所有的事情變成不一樣，如何發揮創意讓東西各活躍...等，這也是我要學習的地方。

觀摹其他組報告之心得：我覺得其他組的報告都非常的充實，每一組都費盡心思去做報告，也很努力的在構想如何讓資料更齊全，能分享給各位同學，我現在已經在開始期待大家的期末作業了，每一組都會發揮自己的創意，我很期待

TA 回應：像電影「海角七號」中的小米酒-馬拉桑，就是最成功的包裝行銷案例！看見大家期中報告內容多采多姿，真讓人期待期末報告的成果。

8.3 期初組員發光秀

教學目標：為相互認識暖身，鼓勵創意展現。

時間：第四週 9/30

主題：運用創意思考籌劃小組發光秀

各組「組員發光秀」創意與構思案表

第一組 -1	
組別	我們是 1 組
最佳拍檔(大名)	曾瀚德、劉昱思、黃文廣
創意構思	Power Point、威力導演軟體
表現方式	以 Power Point 秀出各組員們的姓名、綽號、年紀、個性、專長等…
第一組 -2	
組別	我們是 1 組
最佳拍檔(大名)	楊承叡、呂昆憲、陳昱文、李仁文、林佳豪、黃士誠、李佳螢
創意構思	以舞台方式，介紹多位角色
表現方式	由一位主持人來介紹多位角色
第二組 -1	
組別	我們是 2 組
最佳拍檔(大名)	曾紹庭、盧苡辰
創意構思	即興舞蹈
表現方式	跳舞&放音樂
第二組 -2	
組別	我們是 2 組
最佳拍檔(大名)	賴冠禎、胡苡煜、王 文、楊浩偉、蔡承祐
創意構思	演戲-以三國時代為背景，融入桃園三結義，以幽默詼諧方式來呈現。
表現方式	演員：賴冠禎、胡苡煜、王 文、楊浩偉。旁白：蔡承祐
第三組	
組別	我們是 3 組
最佳拍檔(大名)	郭峻瑋、陳一中、胡峻豪、符傑程、郭仁豪、蔡宗霖、李建德、李稟程、洪健凱

創意構思	迷上棒球運動及遊戲
表現方式	以錄製影片的方式做處理
第五組	
組別	我們是 5 組
最佳拍檔(大名)	吳宜樺、江振誠、陳勇仁、蔡依伶、周品均、吳函芳、邱冠宇、廖啓誠、莊智堯
創意構思	以日本卡通動漫「海賊王」角色扮演
表現方式	以 Power Point，結合片頭與片尾曲，做人物介紹。

範例

觀察：呈現多元展現方式，顯示學生的用心投入與創意性。

圖：以動畫海賊王方式介紹小組成員



圖：結合海賊王主題，以角色扮演方式演出



圖：
模仿網路遊戲全民打棒球的畫面，
組員到棒球打擊練習場錄製影片



圖：以舞蹈為主題，
配上音樂即興表演



8.4 多格漫畫方式進行故事改寫

教學目標：故事核心元素是人物、衝突、目標；找出主題焦點（衝突點），作故事合理情節的鋪排。

時間：第七週 10/21

方式：以故事新編方式進行多格漫畫創作，限用一張海報完成創作故事

小組創作歷程與作品範例

圖：組員進行討論



圖：組員進行創作



圖：第五組創作成品 唐僧吃桃記



圖：第三組創作成品 不能說的便秘



圖：第1組創作成品解說



圖：第五組以廣播劇方式分享創作故事



助理觀察與回應（助理楊咸音）：

對第一組回應：

將<西遊記>與<桃太郎>故事做了相當巧妙的結合，極富創意的構思，同時，搭配上「古惑仔式」的黑色幽默對話，情節鋪陳新穎，令人耳目一新。

對第二組回應：

靈活的運用時下三角戀情的議題，將故事做改寫，將原是敵對的妖精、悟空與唐僧，做為關係複雜的情人關係，給予故事一種全新的生命力，創意十足。

對第三組回應：

「不能說的便秘」，光是主題的命名，就非常聳動，足以攫獲所有人的目光。將電影「不能說的秘密」，改成超無厘頭的「便秘」，故事的改寫也能與主題契合，笑料一籮筐！對白更是非常「周星馳」！第三組成員在討論過程中笑聲不斷，已能展現出團隊的絕佳默契。

對第五組回應：

不但將「尸魔三戲唐僧」的漫畫以全新的姿態呈現出來，還能搭配真人的口白演出，在有趣的對白、豐富的肢體、幽默的用詞中，將創意發揮的淋漓盡致，甚稱是可圈可點的佳作！

對第六組回應：

有趣的「分手擂台」！採用時下流行用語，成功地套入在古典小說情節中，賦予古典小說一種新的生命力！而令人跌破眼鏡的結局，出乎意料的情節發展，讓人不禁捧腹大笑。

8.5 期中《西遊記》創意產品觀察與分析報告

教學目標：觀察是創意的開端，為增進期末創作的靈感與構思能力。

時間：第十二週 11/25

主題：創意產品觀察報告

方式：對現有之《西遊記》創意產品進行資料蒐集、觀察與創意點分析之報告

圖：第二組報告



圖：第三組報告



範例：創意產品觀察報告分析心得（第五組）

一、四建築四甲 邱冠宇，四電機二甲 江振誠——AVIA「西遊記」系列鞋款心得：

這一次的商品介紹我選擇了一些比較實際用得到的產品，選擇的鞋子因為自己也很喜歡鞋子類的商品，有穿球鞋的朋友應該都知道有「AVIA」這個品牌可以選擇，不再只是「NIKE」、「ADIDAS」可以買，其實也是有很多鞋款可以參考看看。至於選擇這一件衣服的原因，其實也是為了廣大的「宅男型」沒有女朋友的陪伴，也可以選擇穿這種衣服來滿足自己的慾望，不用再去參加什麼「氣死氣死團」、不用出門吹風曬太陽被其他人白眼，反而可以吸引一些人好奇的目光，這不也是一種受人注目、引領潮流的好選擇嗎？

二、四電機二甲 江振誠——中國古典小說郵票「西遊記（八十六年版）」心得：

西遊記乃是中國千古以來的古老文化，但隨著社會越來越具現代化、科技化，伴隨的是珍貴的中國古老文化一點一滴的被現代人所忽略、淡忘。西遊記圖案、人物與現代商品的結合乃是文化的傳承，讓古老文化以多更新、更現代、更多元的方式呈現。

三、四化材四甲 蔡依伶——KUSO 影片「西遊記的終點」心得：

這篇短片中，主要敘述在經歷過無數難關終於到達天竺的唐僧等人，爲了要搶“頭香”過終點線的故事，片中惡搞了在西遊記小說中的各個人物特色，尤其是唐僧及沙悟淨，形象完全不同，但是卻也充分的表現出現代人自私的心理，以及不願服輸，無所不用其極的手段特色，雖然整篇以 KUSO 特色展現，但是其背後的意義也值得令我們深思。

四、四化材四甲 周品均——娛樂用品「超商公仔」、「西遊記公仔象棋組」、「迷你小風扇」

心得：

不管是大人還是小孩，或多或少都看過一些西遊記的電影、電視劇、漫畫或卡通...等，所以對西遊記的故事一點都不陌生，把人人耳熟能詳的故事人物，做成擺飾用的公仔、實用電扇公仔以及具有趣味性的棋子...等各式不同的商品，爲店家帶來商機，也爲喜愛西遊記的朋友帶來收藏的快樂。

五、四電子四乙 吳函芳——西遊記改編動漫「最遊記」

心得：

這真的還只是一小部分的產品呢！全部都要貼出來的話，不知要花多少棵樹伯伯的生命來介紹。動漫是個廣大的市場，作者運用自己的想像力創造出一個推翻過往對西遊記原著的既定概念，讓角色更活躍於紙上、讓他們的個性與發展結合神話與現實。微妙的平衡點間吸引了爲數不少的消費者去瘋狂購買，進而推展更多商品滿足、滲入了日常生活中，這真的是運用創造力製造無限商機的好例子！

六、四電子二甲 廖啟誠——任天堂紅白經典電玩「西遊記」、布袋戲人偶

心得：

西遊記的周邊商品真的好多喔！因爲要做作業上網搜尋了一下，才打入「西遊記」三個字很多相關產品一一跑出來，才發現西遊記已經深深的影響了台灣人的市場(這是很久以前的事情了)，西遊記的魅力還是不減，不管是卡通、玩具、電玩、衣服、鞋子...到處都可以和西遊記扯上邊！真的是太有意思了！西遊記，棒！

助理作線上的回應與建議



「傳統西遊記相關產品之展中展售」網頁的螢幕擷取

日期：2010年11月21日
 標題：傳統西遊記
 關鍵字：傳統西遊記
 關鍵字：傳統西遊記
 關鍵字：傳統西遊記

第一集：西遊記：3200 集計共 10 集
 本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。

第二集：
 本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。本系列片集計共 10 集，每集 15 分鐘，共計 150 分鐘。

對第一組之回應：

(1)將 kuso 的電影，稍做變化，成為飲料的商業廣告，讓看過此部電影的人會心一笑，也能讓多數人印象深刻，是做為期末報告的最佳參考。相信能透過這樣的案例，成功地打造出屬於你們專屬的期末報告。

(2)除了影片之外，在期末報告前，還能再去搜索更多的資訊，或者是參考他組的報告內容，讓期末報告能更多樣化、更讓人耳目一新。

對第二組之回應：

(1)對於改寫劇本，是運用在期末報告中，一個很好的創意點!改寫劇本除了要對腳本有著相當的熟悉程度之外，也要有個思緒清晰的腦袋，來進行劇本的運行與創作。

(2)之後，如果你們打算在期末報告，從事劇本的改寫的話，是一項很棒的挑戰。當然，遇到任何的問題的話，非常歡迎跟老師或者是助教，進行討論哦!

對第三組之回應：

(1)多樣化的主題商品，讓人目不暇給!有公仔、古色古香的梳子、卡通最遊記、更有讓人一看就不禁垂涎三尺，忍不住想大快朵頤的西遊記奶油蛋糕!

(2)看過其他商品後，可以思索期末報告的方向。如何以「吸睛」、「新鮮」的商品特色，來攫住消費者的目光，就全憑你們的思考與創意囉!

對第五組之回應：

(1)精彩的報告內容，確切落實了期中報告的要旨!多方面搜詢西遊記的商品，像是鞋子、T恤、象棋等等…。同時，也能將每位組員的心得報告出來，相信對於你們能夠取他人之菁髓，融入在期末報告中，讓創作靈感源源不絕。

(2)能確實傳達資訊讓每一位組員都「動起來」，組長可真是功不可沒!而且各組員也能善盡其責，是「團隊工作」的最佳模範。

對第六組之回應：

(1)雖然參與期中考的第六組的成員較少，但組長以及參與討論的組員，依然能盡己之力，將期中報告順利完成。精神可嘉!!!

(2)雖然報告的產品較其他組少，但是，可以在此次報告中，參考他組的報告內容。同時，還能再進行尋找其他的相關產品，讓期末報告的內容，能夠更為充實、豐富。

8.6 創意點子王比賽

教學目標：學習企畫構思，並為期末小組創作預先進行腦力激盪。

時間：第十三週 12/2

主題：西遊記創意商品構思

方式：由個人或 2~3 人組成創意點子王構思小組，提出創意案

範例

圖 1

建築系邱冠宇

創意主題：西遊記勳斗雲滑板

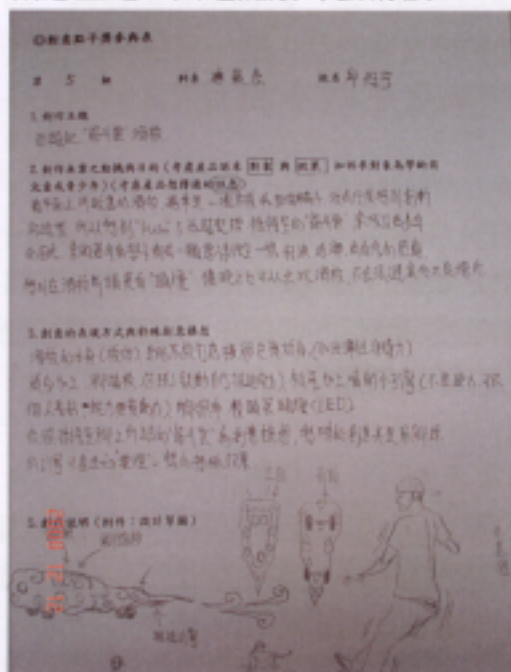


圖 2

電子系吳函芳

創意主題：西遊記樣式粗框眼鏡

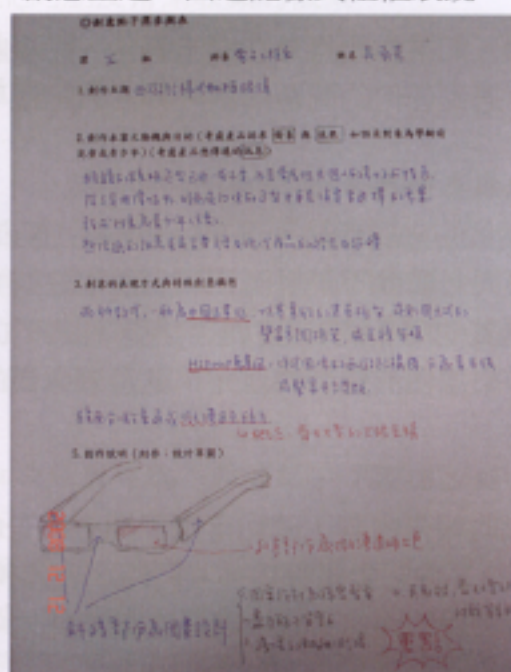
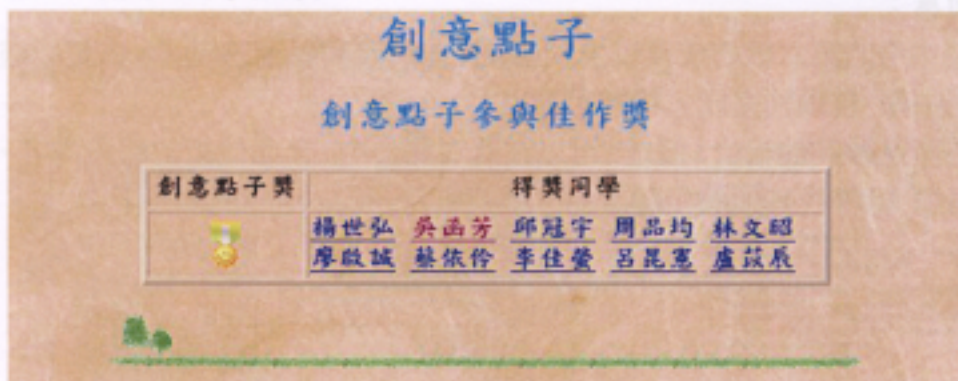


圖 3 創意點子獎公告



8.7 期末《西遊記》主題商品創作歷程與企劃成果書

教學目標：從企劃書規劃掌握創作目標與創作流程之安排；進行團隊合作學習，體驗從「構思」到「企劃」到完成「創作」之過程，兼顧創意與情意之學習。

一、創作歷程

時間：第十三週 12/2 ~ 十六週 12/23(共四週)

方式：第十三週 從組員各種“創意點子”中表決提出企劃案。
工作分配、材料估計與採買。

第十四週~第十五週 創作

第十六週~第十七週 室內、外二次成果展

(作品情境佈置、成果書展示、解說作品)

創作歷程圖說：

圖：第一組 矽膠灌模過程



圖：第五組 以珍珠板設計立體拼圖



圖：第三組 以電路原理製作發光底座



圖：第六組 手工繪製撲克牌



期末創意作品技巧面說明（學習單）：

1. 結合自己科系之所學的知識或技能

電路板之配置（第三組）

利用電池與燈泡產生小夜燈的效果（第五組）

2. 參考網路提供之知識或技能

模型製作（第一組）

中國結打法、繪畫、LED 燈（第三組）

3. 和組員互相研究所得知識或技能

美工、電工、繪圖、旋轉台設計結構（第三組）

圖樣透光之構想，源自皮影戲的原理與靈感(第三組)

珍珠板的重疊，使拼圖有高低的層次（第五組）

討論樣式，圖案，做法(第六組)

作品成果展（室內）：

地點：情境教室

時間：第十六週 12/23

方式：作品情境佈置與解說

圖：會場作品展示情境佈置



圖：作品解說



戶外成果展：

地點：人文大樓一樓玄關

時間：第十七週 12/30

方式：戶外展示會場佈置、各組之企劃成果書、各組派員輪流顧展示場，對過往參訪老師與學生作解說。(填寫期末無記名問卷)

圖：戶外展示會場



圖：對過往參訪老師與學生作解說



各小組與創作品合影（辛苦耕耘，歡喜收成）：

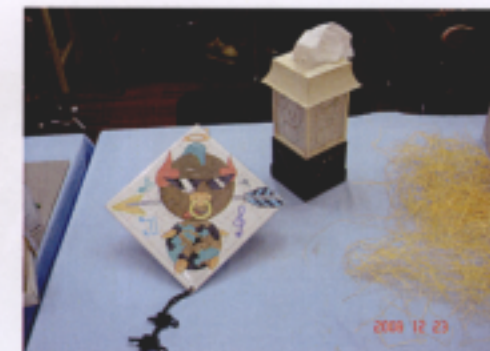
圖：第一組組員 與 創意模型組



圖：第二組組員與 西遊記-kuso 大富翁



圖：第三組組員與 炫彩西遊面紙盒與牛魔王拼圖



圖：第五組組員與西遊記立體與平面拼圖藝術



圖：第六組組員與西遊記人物撲克牌組



老師對各組創作提供意見：

第一組：

作品具多元發展功能；若時間許可，可再力求精緻化表現。

第二組：

將傳統「大富翁」遊戲結合西遊記改裝成更具有豐富性與故事性的遊戲，亦須更加努力以求「賣相」。

第三組：

具藝術與實用性旋轉夜燈面紙盒，頗具創意，可再注意「面紙」的裝填方便性；牛魔王拼圖能結合 2009 年度主題展現是賣點之一。

第五組：

可當壁飾多功能立體磁鐵式拼圖，具實用與藝術性，也可吸引親子眼光；但夜燈效果較不足，可再作修正。

第六組：

精細手工繪製牌組，具收藏性。

結合西遊故事，可增加玩牌樂趣，但必須注意圖片的版權問題。

二、企劃成果書

預先作規劃之企劃書，讓參與者更能掌握創作目標與流程。

圖：五組之企劃成果書



企畫成果書內容規劃：

1. 創意主題
2. 創意動機與目的
3. 創意表現方式
4. 特殊創意構想
5. 工作進度
6. 人員規劃
7. 經費估價
8. 製作花絮
9. 組員創作心得

圖：企畫成果書在戶外展中發揮了「說明」的效果



8.8 企劃成果書範例

第三組創作主題：西遊面紙之炫彩光明燈

1. 創作主題

成品 1：西遊面紙之炫彩光明燈

此產品美觀兼具實用，可以拿來當擺飾品、夜燈、面紙盒，適合各種場合的擺設

成品 2：西遊記 Q 版拼圖(牛魔王)

是種益智遊戲，也可用框架裱起來當作掛飾

2. 創作本案之動機與目的

成品 1：其實它是桌上型的小夜燈，它擁有七彩的炫光在晚上時格外顯眼

而上面的蓋子內建面紙盒，是種方便又美觀的裝飾品

成品 2：從西遊記象棋的點子改編而來，可以當成益智遊戲也可當作牆壁的掛飾

3. 本案的表現方式

成品 1：可拆卸式的小夜燈，四邊的圖形可自行更換

將單調的面紙盒，加上特殊造型的盒子，可吸引使用者目光

成品 2：將空白的拼圖加以設計，以 Q 版西遊記人物角色的圖形做彩繪裝飾

4. 特殊創意構想

成品 1：採用透光的材質，可將圖形清晰的照映出來，圖片可自行更換

七彩閃耀的燈光可讓場合更有情調

成品 2：由於明年是牛年，所以取牛魔王為主題較有賣點

並在背後加裝繩子(吊掛用)和中國結，讓名列中國四大小說的西遊記添增中國風的色彩

5. 經費預算

材料名稱	\$ 價錢 \$
拼圖	\$ 145
飛機木	\$ 66+38=104

紙張	\$ 10+20=30
雙面膠帶	\$ 10
禮物盒	\$ 72
美工刀	\$ 32
筆刀	\$ 24
電池盒	\$ 10
全彩 LED	\$ 15*8=120
滑動開關	\$ 10
IC 版	\$ 12
錫條	\$ 40
挫刀組	\$ 135
飛機木片	\$ 52
中國結線	\$ 10*3=30
168 線	\$ 10
加總	\$ 836

組員名單與工作分配

第三組全員	參與項目
郭峻瑋(組長)	組長和助教間的橋樑、採買
陳一中	採買、著色
符傑程	著色、剪裁、採買
陳柏宇	採買、剪裁、著色
林上景	著色
胡峻豪	採買、LED 及电路板的配線和製作、開關的配置
郭仁豪	採買、拍攝、文書
李稟程	報告、採買、文書
李建德	設計、意見提供、文書、組別和助教間的橋樑
洪健凱	設計、繪圖、拍攝、採買、剪裁、元件製作、手藝繩結
蔡宗霖	採買、拍攝、文書、剪裁

創作成果之全體語錄

這次我們選擇的主題，是經過好幾天在大家的討論之下才有的。拼圖的牛哞王，造型真的是「台」到沒話說；而小夜燈，爲了做完它，前前後後光採買就跑

好幾趟了，最後還是如期完成，真的是超感動的啦！這些作品我認為都做的非常棒。

我們第三組的作品，我敢保證我們絕對是各組中最有創意的！因為有去偷偷觀察別組在做什麼，另一方面是怕我們跟別組做到相關的產品，這樣就不好了。同時，我們也表現出在機械系中，喜挑戰、創新事物的精神。

我們的作品非常棒，有很炫的小夜燈(還有特別用途)、可愛牛魔王拼圖(可以當飾品掛在牆上)，兩種外型還沾有中國風格的味道，這是結合所有人的想法，而誕生的作品，完成後，實在是越來越佩服我們第三組了，第三組是最棒的!

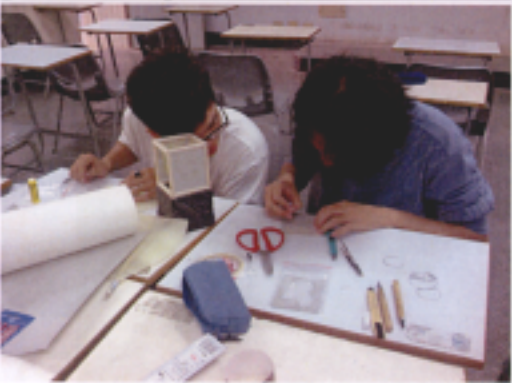
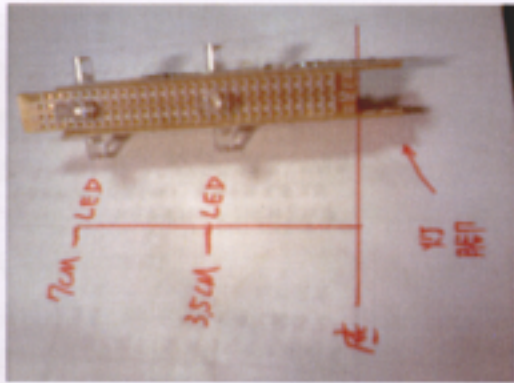
這次的成果是結合眾人的力量才能完成的，其實最可惜的是時間不夠充裕，不然就能使出我們機械科的看法本領，運用專業技術製造出精緻的東西哩！不過從這次的創作，讓我們默契更進一步，並了解合作的重要性。

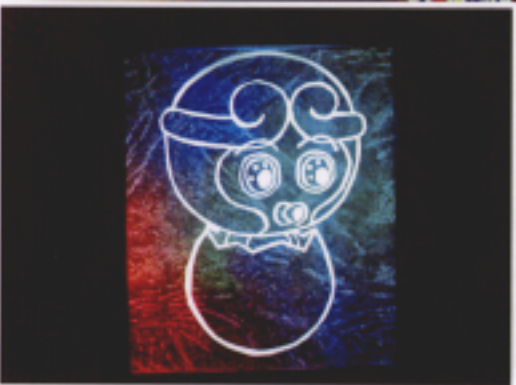
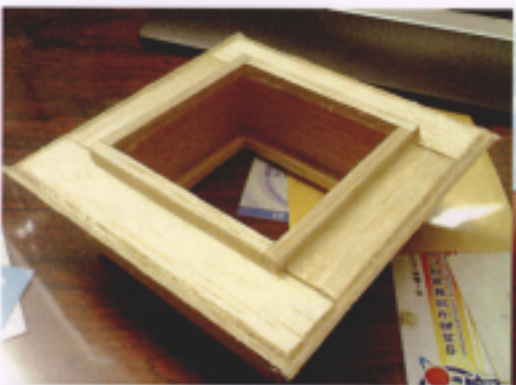
我長的這麼帥，為什麼卻這麼辛苦的畫圖和刻木頭呢？我再也不想要做這種事情啦！這次我們做的是“西遊小夜燈”，夜燈的四周的圖案，分別是西遊記中的四大主角，是由學弟親自操刀所完成的，大家則負責美工的部份。大家都很認真，對於這次產品製作讓大家更認識了彼此，希望下次還有這樣的機會。

由此次企劃中，我們學習到團隊中由每個人的合作去完成企劃，是相當難能可貴的經驗。雖然過程中，組員們難免出現意見摩擦，或是不負責任的小問題。但這也能使我們學會如何去溝通，與整合彼此的意見，進而更完美的呈現出整個企劃。這項工程，花了我們很多時間，因為我們在課後都要打工，幾乎沒有時間去做，簡單來說：「好忙，不過成品還不錯！」

創作(歷程)花絮









第五組 創作主題：西遊記立體與平面藝術

壹、創意產品製作——西遊戲平面藝術企劃書

一、商機

市面上玩具百百款，新世代的種類大多著重於人偶公仔、電玩、遙控模型等，而其中仍受大家喜愛的就屬「益智類」遊戲了，智力遊戲是娛樂性質的問題，亦是適合單獨玩的遊戲。

智力遊戲通常亦同時屬於數學遊戲或文字遊戲，被稱為在智力遊戲界裡三大不可思議的是：中國的華容道、匈牙利的魔術方塊、法國的孔明棋。曾有這麼一個說法「從小接觸益智遊戲（象棋、拼圖之類）的孩子長大後會比較有邏輯及思考能力」，而現在社會生產力逐漸下滑，家長們著重培養學童，連幼稚園、托兒所等也逐漸開放學齡前兒童的課程，拼圖被認為是訓練邏輯能力的最佳遊戲，孩子玩得開心，父母也放心。

二、內容

拼圖歷史

拼圖（Jigsaw Puzzle）是對一種益智類遊戲的通稱。遊戲內容可稱作拼圖遊戲，其道具稱拼圖玩具。在漢語的「拼圖」二字，普遍兼指遊戲道具和遊戲本身；在某些習慣於在口語中夾用英文的地區，也有人直接以 Puzzle 或拼圖 puzzle 指稱之。拼圖是一種解決平面空間填充和排列難題的遊戲，要求玩家將成百上千枚印有局部圖案的扁平零片進行拼組，把全部零片拼接起來構成一幅幾何平面（一般為長方形），平面上將展現出完整的圖案。

現代的拼圖大都以硬紙板為製造材料，因而成本更加低廉，製作工藝也更為簡單。拼圖的圖案是於切割前粘貼在紙板表面上的整幅的美術印品，畫面的內容可以是放大的攝影作品、繪畫，或者其他種類的平面藝術品。貼圖後的紙板將被送入專門的壓印機牀，該種機牀上裝配有按預定圖案組合的鋼制刀具組，紙板經機牀強力衝壓後將被刀具組切斷成零片。這一過程與圖形餅乾的成型工序頗為相似，不同之處在於，拼圖壓印機的衝撞力要高得多。比如典型的1000件拼圖，為了使衝模上的刀具組完全將紙板切透，就要求機牀在運轉時生成高達700噸的壓力。拼圖的衝模（印版）通常用膠合板一類的板材製成，製模工匠先在模板上按拼圖零片的拼組圖案刻畫或燒灼出溝槽，然後將刀片逐個插入溝槽拼裝成刀具組。刀具組表面還要加蓋一層彈性材料，通常為泡沫橡膠，其用途是在衝印後將紙板零片從刀具組的孔隙中彈出。（節錄）

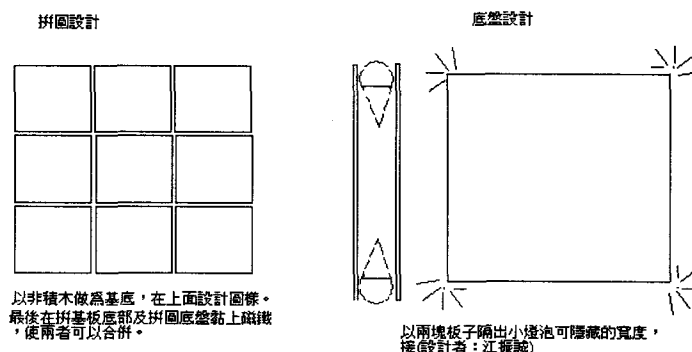
三、成品設計

相較於常見的大拼圖，這次設計的拼圖遊戲僅有九塊，為8乘8四方形設計，可以避免幼童誤食，相較於互鎖式的拼圖更適合2~4歲的幼童，拼圖本身的色彩及立體圖樣，可以引起小孩子的注意力，圖樣則選擇西遊記的經典故事來設計，除了訓練幼童的思考能力以外，還可以使之認識西遊記的人物及故事大綱。

四、經費分配

材料購買：總金額上限為新台幣1000元整，AB兩組各為500。
 成果書製作：新台幣500元整（包括封面製作、彩色列印、裝訂、紙張價位等）
 急救金：為了避免赤字情況發生，預留100元避免透支。

五、預期成果



貳、小組分工分配表

分工項目：分為 5 A 及 5 B 兩組，分別設計兩款不同造型圖樣。

5 A

姓名	學號	工作項目
邱冠宇	49408125	圖樣設計。
江振誠	49605142	材料購買、拼圖製作、拼圖底盤設計及製作。
廖啟誠	49603149	拼圖木底切割。

5 B

姓名	學號	工作項目
蔡依伶	49417118	設計總監、材料購買、構思設計、拼圖製作、企劃書製作、成果書製作。
周品均	49417148	美工總監、材料購買、構思設計、拼圖製作。
吳函芳	49403261	構思設計。
莊智堯	49403139	材料購買。

參、組員心得

四建築 四甲 邱冠宇

這一次的作業我們做了西遊記主題的拼圖。大家從什麼都沒有，經過討論、定案、採買、設計、到成果。這些都是很棒的經驗！讓我們學習到團隊合作、互相幫助。

這一次大家的表現都很棒，我們這一組的組員每個表現的都很好，著實讓作品很順利的完成。這一門科目讓我們學到的東西太多了，認識來自不同地方的朋友，大家一起努力完成一件任務。相信這就是這些作業要帶給我們大家的成果。謝謝大家，讓我們快樂的學到東西。

四電機 二甲 江振誠

這次的作品希望可以作為一幅畫的功能懸掛在牆上，所以決定以磁鐵使拼圖達到可附著於底座的效果。底座上加了燈炮，可充當小夜燈使用。這次作品主要突顯出拼圖與夜燈兩項功能的結合，但還有很大的改進空間，例如：將燈光效果加強及加上外框、也可以加上掛鉤懸掛鑰匙等物品、或許也可以多上個時鐘及鬧鐘的功能等等…！

四化材 四甲 蔡依伶

難得有這次機會可以與大家一起合作做出商品，這也是第一次設計「商品」。要考慮的範圍極為廣泛，包括商品的名稱、實用性、年齡層等等，在設計製作的過程中也學習到很多事情。其中最令人印象深刻的是設計部分，從一開始設計的時

候就有想過要怎麼去製作了，沒想到製程上還是有一定的難度，變因太多了，除了預定的材質以外，手工上也有點困難，最後只好以簡易的拼圖來完成。製作拼圖的過程也發生了許多趣事，都成為這一次美好的回憶。

除此之外，最令人感到遺憾的則是人事方面的問題，從一開始的團結到後來的散沙，若是有心想完成的人，還是一樣的努力，而反觀那些想要坐享其成的人，我只能說遺憾。

最後要謝謝老師以及咸音助教的幫忙，提供了我們很多點子讓我們的期末成果獲得救贖。

四化材 四甲 周品均

我們的期末作業是企劃一份有關西遊記的創意商品，並將商品實體化，我們這個小組討論出很多很不錯的 idea，經過我們一番討論，發現實際要做出心中構圖是有一些難度的，除了經費的問題，還需要克服技術上的障礙。最後我們選出拼圖作為我們的期末代表作，它的架構不複雜，以火焰山為主題，以立體層次區分背景及人物的遠近。拼圖的底板連接線路裝有兩顆小型燈泡，拼組完成後可以吊掛於牆壁當成裝飾品，同時也擁有小夜燈的功能，是一個多重價值的創意商品。

四電子 四乙 吳函芳

這次的創意產品真是有難產的感覺。構思時湧出超級多的好點子，但卻不一定能把成品做出來，技術上總是有一些步驟在沒有完備工具下而無法完成。

像是最初想到的麻將，但製材難以選擇。太硬了刻不動，無法在上面雕圖案！接著又想到要做布娃娃，設計出來的樣子真的是非常可愛，都很希望做出來之後能夠帶回家自己收藏。可是在選擇布料時，每一娃娃造型的小配件和武器、衣服造型和布的剪裁，加上精細的縫製，瓶頸就一個個出現。只好趁著所剩不多的時間趕緊討論下一個方案 — 西洋棋。

討論一步步提出可能會遇到的問題，從哪邊如何捏製、顏料如何上色、棋盤如何設計、棋子如何站穩。在造型幾乎定案後，沒想到問題出在捏製。容易乾掉容易壞、難以控制細部，這樣也就不能拿來用了！最後助教也來給我們一些建議，終於有了最後的定案 — 拼圖！

確定要做拼圖時，剩下的時間幾乎快要沒有了，大家用最少的時間訂出商品販賣的對象年齡、遊戲難易度的拿捏、圖案選擇的主題、場景和人物的配置、製材、包裝、切割方法，一堆有的沒的瞬間考慮完畢後，就立刻開始行動了！我們採用小組中的小組分工，我們這組另外兩個女生真的做很多事，弄得非常的辛苦！比較起來我幾乎等於沒幫上什麼忙 T^T

這次的作業真的有痛苦到，不過雖是一堆挫折，也讓我們更能知道和理想比較起來，考慮不周的方案，會有很多隱藏危機導致難以進行，同時也很高興我們的組員很熱心參與討論、提出重點。激烈的討論和超強行動力是我們的最大優點！最後真的很謝謝老師和助教的幫忙，也謝謝我們超強的第五組組員！這次真的學到太多東西了！真的超棒^^

四電子 二甲 廖啓誠

自從選了這堂課，當初以為會是個很死板的課，結果出乎意料之外，結合了西遊記這本小說，讓我們分組去完成不同的作品出來，第一次的合作是，看圖說故事，還要上台去對嘴裡面的角色所說的話，十分的有趣，角色扮演自己喜歡的角色上台介紹，那次有點糗，我拿打火機還點不起來。

然後我覺得我們這組都很有創意，組長人很好，能自己跳出來當組長，這點就很佩服他了，上次未到還麻煩他幫我寫心得，真的是很感心，組員們也都很好，都願意把自己的精神時間投注在這堂課上。果然在家靠父母，出門靠朋友，在校靠組員！期末了，最後一個作品希望能以最好的結局完成它。

四電子 四甲 莊智堯

這次選了古典小說文學主題為西遊記，這是我小時後最愛看的故事之一，裡面有各式各樣的怪物，如：金銀角大王、鐵扇公主、紅孩兒…等，都是以前朗朗上口的人物，更有令人印象深刻的場景，如：大鬧天宮、大鬧水晶宮、大戰二郎神、三打白骨精…等，當看到這些主題時，就會回想起小時後是多麼愛看這些故事。現在長大了，回頭看看這些故事，又有不同的感覺。現在這門通識課，給我的感覺是要如何喚起大家對於西遊記的記憶，要創造出什麼樣的商品才能讓大家看到會懷念、懷舊的西遊記。

現在大四要忙於研究所和畢業專題，能抽出的時間真是少的可憐，最辛苦的還是我的組員…能夠體諒我(T_T)！最大的收穫不是別的，就是能夠跟一群優秀的組員們一同完成。

花絮



拼圖的地盤製做，特色在於電燈發亮。(設計／製作：江振誠)啟誠則負責將非積木切割成我們所需要的大小。



在圖書館裡製做立體拼圖，以珍珠板做為平面立體的基礎
品均切割珍珠板的過程，可以說是極為小心翼翼，避免人物缺手缺腳。

依伶製作拼圖的背景及最後拼裝。拼圖以平面高度來顯示立體性，且有距離遠近的層次感。



5 A 的拼圖製作，則是以圖片貼上積木製成

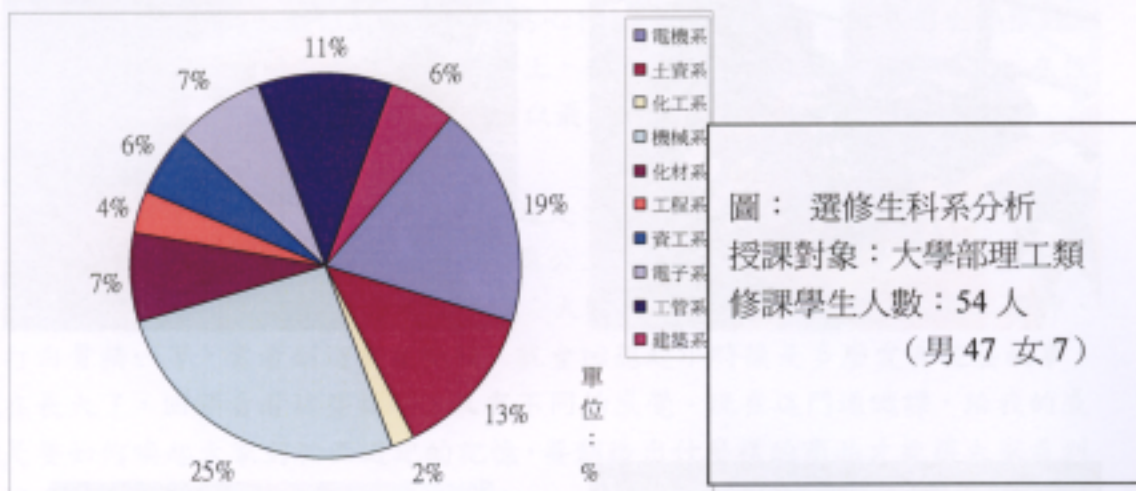


玖、學習成效評估

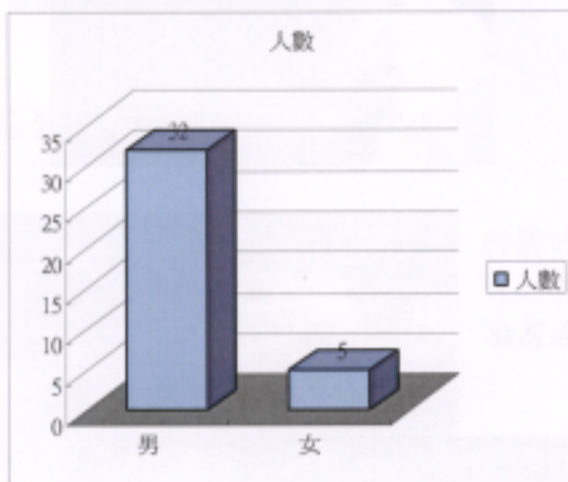
9.1 選課生分析

資料來源：採計期初第一週無記名問卷調查，有效人數：32 人

圖：選修生科系分析



圖：選課生性別分析圖

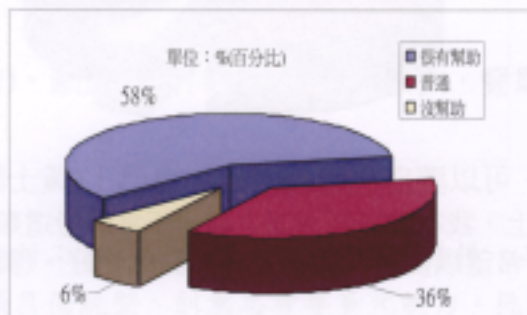


9.2 學習成效評估

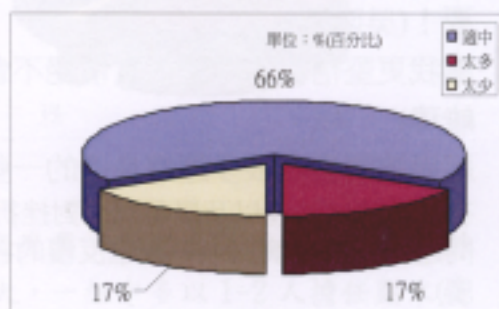
資料來源：圖表採計期初第十七週無記名問卷調查（問卷有效人數 36 人）
學習成效採計期末學習單學生分享的心得（質化）與期末無記名問卷（量化）作
分析。

1. 小說教學部份

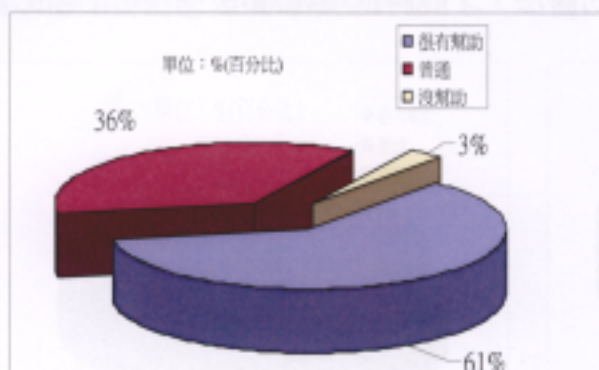
圖：小說閱讀討論評估



圖：小說學習份量評估



圖：人際衝突的認識與演練之演講學習評估



分析：從以上三項評估，可知學生認為「小說學習份量」有 66% 認為適中，對「小說閱讀討論」有 58%、「人際衝突的認識與演練演講」61% 之學習者認為很有幫助。但亦顯示「小說文本閱讀」引導方法仍有強化之必要。

學習單之分享：

①. 對於小說閱讀學習觀感：

對於小說閱讀分享，有勾起我童年回憶，再加上現在年齡比較長，看到角度自然也變多，讓我想更多更多事情。(莊智堯)

對於西遊記有比較深的了解，不再是對卡通及連續劇的印象，小說的西遊記雖然沒有了搞怪及玩笑，可是一種不同的味道呈現在我們的面前。(陳柏宇)

原本對於文言文的小說很不感興趣，一直以爲沒辦法懂得文章裡面的涵義，直到老師發給我們幾則故事，閱讀完後發現原來我也看得懂，而且原版的西遊記格外精采，每個角色都活靈活現。(周品均)

讓我學會欣賞作品的技巧，要仔細品嚐、多加思考。(蔡宗霖)

②. 對於「挫折學習」專題演講學習觀感：

遇到挫折不用害怕，挫折只是成功之路必經的路程。(莊智堯)

從不同的角度看事情，心境的好的變化，可以使事情發展的更好！情緒管理很重要！(吳函芳)

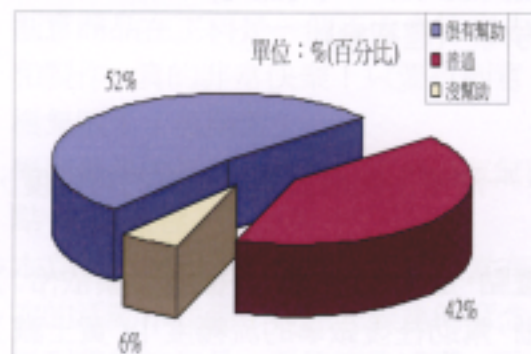
讓我更堅信我的理論，實情絕不會一觸擊發，而是已經經過長時間的蘊釀。(郭峻瑋)

經過演講發現很多週遭身邊的一些經歷，可以讓自己回顧來檢討自己！(黃士誠)
有助於情緒管理以及學習到面對挫折，事實上，我在聽專題演講之前，不常思考這類的問題，所以在演講中，我也反覆的在思考，希望以後在面對挫折時能做的更好。(黃文廣)

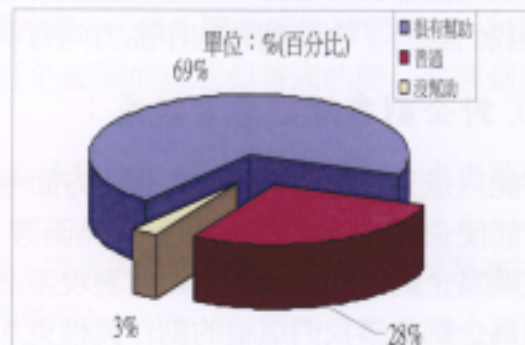
當一個人身處順境時，尤其是在春風得意時，一般很難看到自身的不足和弱點。惟有當遇到挫折後，才會反省自己，弄清自己的弱點和不足，爲了克服其自身的弱點和不足，正確地採取應付挫折的辦法，才能將逆境轉順境，化失敗爲成功。(周品均)

2. 創意教學部分

圖：企劃書教學評估

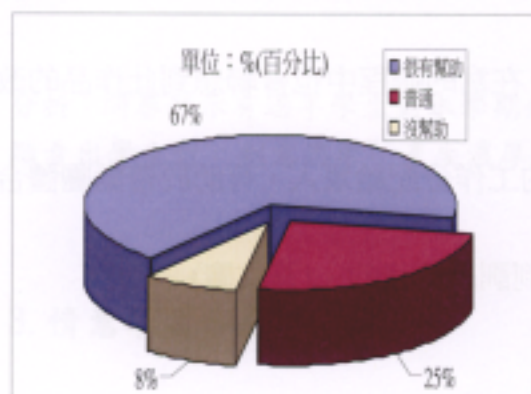


圖：多格漫畫進行故事改寫評估

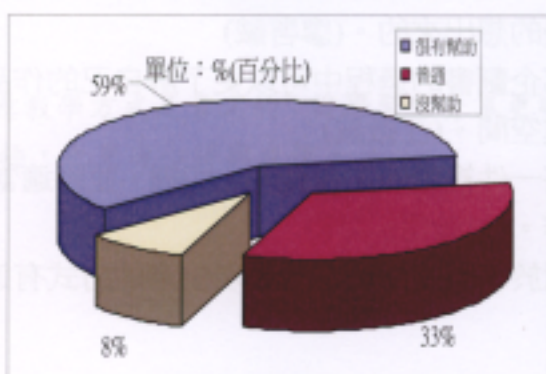


分析：「多格漫畫」創作較具趣味性，學生參與度高、肯定度亦高。企劃書規劃須具備統整、創意思考等多元能力，挑戰度較大，一組中多以 1-2 人擔任期末成果書之規劃。

圖：商品與創意之演講學習評估



圖：西遊記商品觀察報告學習評估



分析：對林國慶大師的實務場經驗分享，學生感受深刻，反應亦熱烈，對技職學生而言，將所學與實務經驗結合應是未來落實的學習方向之一。

學習單之分享：

①. 對期中創意產品觀摩報告學習觀感：

收穫很大，藉由觀摩，發現西遊記真的很多樣化！也覺得其實身邊很多古板的東西我可以讓他改觀的！（李佳螢）

從報告的內容稍做整理後發現，報告的產品幾乎都是「現代商品」，也就是比較符合新潮流的，像是布鞋、短 T、公仔等，充分的將「傳統故事」與「現代生活」連結

起來，這樣的表現方式即使是世代變遷，人們也不會忘記傳統的中國故事，頗具有傳承的意味。(蔡依伶)

在網路上收集很多的西遊記相關作品，激發了更多我對期末報告的創意想法，象棋公仔讓我們間接想到了西洋棋、麻將、大富翁、跳棋…等遊戲型商品，我覺得這些商品都很有潛力，只是有些技術上需要突破的點。(周品均)

讓我們對於下次要創意的作品方向有明確方向。(莊智堯)

②. 對企劃書規劃學習觀感：

不能只是天馬行空，而是需要多方面考量，一層層用問題去測試企劃的可行性，才能使企劃盡可能的能實行。(吳函芳)

在編寫企劃書的時候著墨如何表現產品的優點，是一個深思的好機會。(蔡依伶)
因為企劃書讓我們這組的創作流程更加清晰，幫助往後做事的流暢度！(黃士誠)
讓我對於時間的規劃與流程有很大的學習！(李佳螢)

收穫是更能管理每個人的工作事項與工作進度。(李建德)

可以更清楚知道目標。(張仁豪)

企劃書，可以說是一個東西的開頭，你有了企劃才能陸陸續續的做出你要的作品，然而要如何規劃和發揮這也就是學習的地方，這次老師給我們的企劃書寫作，是個不錯的經驗。(陳耀銘)

好的企劃書不是一個人能想出來的，而是有一群很好的團隊，大家理想接近而慢慢的想出來的。(廖啓誠)

寫企劃書的過程中可以更了解自己的作品，在寫的過程中也會聯想到此作品的改進空間。(江振誠)

將一件複雜的工作整理，切細，並將適當的工作分配給眾人，有助於帶動團體合作。(曾瀚德)

對於統整腦中所想及展現創意的方式有達到訓練的目的。(黃文廣)

③. 對多格漫畫創作學習觀感：

藉由原本的圖樣改編故事，很有挑戰性，可以自己控制劇情的發展也是一件非常有趣的事情，雖然因為時間的關係無法完整的表現出我們所想的整個劇情，但是還是將故事做了一個不算太馬虎的結尾，我認為故事的大綱是很重要，如果在闡述故事的途中偏離了主題卻又無法將其導正回來，就會有點虎頭蛇尾的感覺，在製作漫畫的途中，我們也不小心將其給偏離了，還好有導正回來並且有圓滿的結局。(蔡依伶)

大家一起塗鴉一起設計幽默詼諧的台詞，在一片笑聲中完成我們的作品，增進組員之間的互動和良好的默契。(周品均)

此活動的收穫是了解 kuso 漫畫的創作，有趣好玩。(李建德)

雖然又是本組一次無厘頭的表現，但是在製作過程中，大家的意見不同而衍伸出來的七八種結局，雖然一個比一個瞎，但是創意的展現是無庸置疑的。(李稟程)
發揮大家的創意，腦力激盪，將西遊記的角色帶入自己所想像的故事之中，藉由

多格漫畫的呈現，與大家分享。(曾瀚德)

④. 對創意學習觀感：

創意思考能對一個本來已經刻板印象的事物做一種全新的詮釋。(郭峻瑋)

以不同角度看一件事物，能讓你有更多的想法和選擇。(胡峻豪)

創意商品在工科是一個不太會特意去學習的部分，藉此機會能夠練習規劃、討論和製作，真的非常快樂！只要有創意，彈性的頭腦能讓看似普通的商品包裝到商機無限！（吳函芳）

學到最多的是同一件事，卻可以有無數種方法來解決，找尋最有利的方法才是重點。(李稟程)

本身對於中國的小說和神怪就相當有興趣，這次對我的幫助相當大 因為我在這次的活動中找到了自己想表達的意念。(陳柏宇)

看到講師的作品，不禁讓我感嘆，原來一個滿富創意的品牌，可以帶動那麼大的效果。(曾瀚德)

真的是行行出狀元，大師也有說，人要從生活中多去吸收生活資訊與一些課外讀物！覺得還是要在大學多多充實自己！（李佳螢）

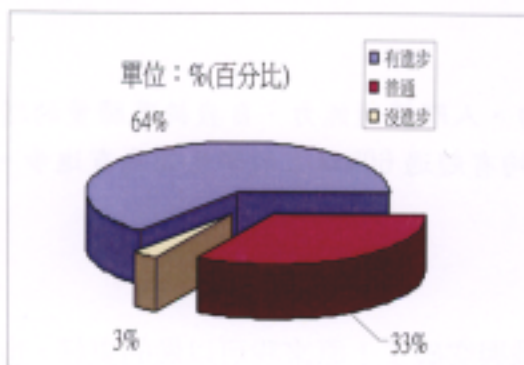
創意等於將其拆開再重新組合，誰說創意一定是另外衍生的東西？這是在這次演講中最大的收穫了，只要秉持這種想法，創意也不再是一項困難的事情。(蔡依伶)

分析：問卷顯示有過半學生對本學期創意教學方式是肯定的；從學習單分享更明顯看出學生對“創意思考”產生濃厚興趣，也更有心得與自信。

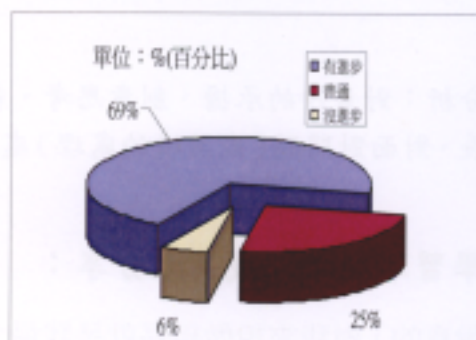
3. 情意學習部分

經過這學期的學習，學生對自己各項進步的評估如下表：

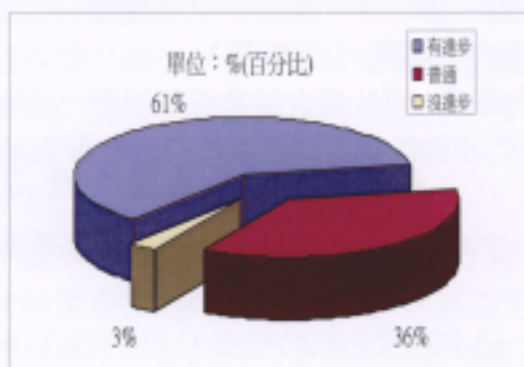
圖：對責任的承擔評估



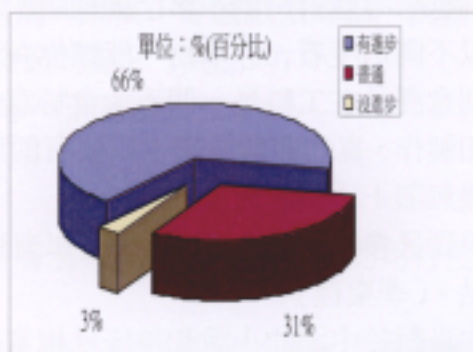
圖：創意思考評估



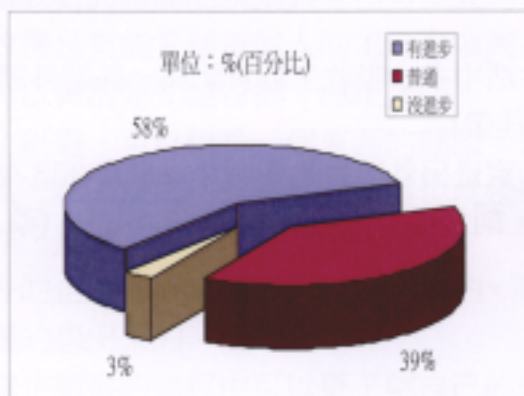
圖：表達能力



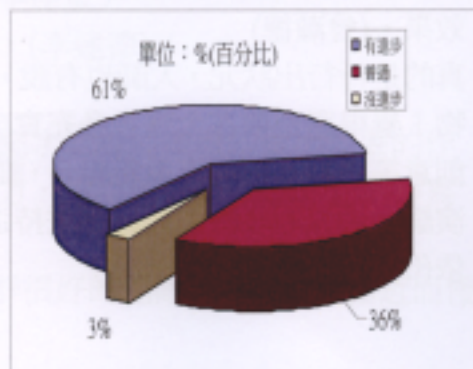
圖：人際溝通能力



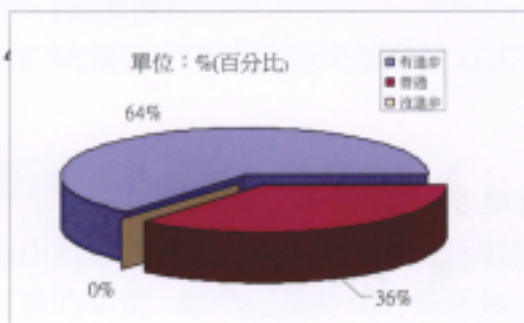
圖：對增加自我了解



圖：自我挑戰膽量的增長



圖：對面對問題（或困境的處理）



分析：對責任的承擔、創意思考、表達能力、人際溝通能力、自我挑戰膽量的增長、對面對問題（或困境的處理）處理能力均有超過 60% 以上的學生認為有進步。

學習單中自我成長之分享：

說真的，對我來說做組長就是我最大的挑戰與突破了！原來我可以做的更好，也原來我可以做得到，對於自己更加有信心了！（黃士誠）

我以上台分享對 KUSO 西遊記的看法作為挑戰，做為我一向最不想上台的挑戰，

所覺得膽量似乎變大了。(黃文廣)

學到最多的是，人際關係溝通的成長，溝通在這門科目算是最重要的議題。(莊智堯)

學到最多的就是企劃書及成果書的製作，以及和伙伴們的溝通及合作。(蔡依伶)

學到最多的大概就是團隊精神吧，團結力量大，只要大家分工合作，很多事情都可以迎刃而解的，像這次期末作業就是如此。(蔡宗霖)

最有收穫的是學習到如何整合這些大多開始都不認識的組員，以及上台發言的能力，以及對於這個團體的責任承擔。(賴冠禎)

文書方面的工作，人際關係的成長與工作分配上面的衝擊！讓我吃了苦頭，讓自己有了機會可以去反省與成長！(李佳螢)

期末作品，很用心的去完成這個作品雖然我們這組人數少，但是努力下完成了這個產品，非常有成就感。(陳正偉)

對自己所分配到的事情，負責到最後。堅持到底的負責態度。有效率的完成事情，不拖泥帶水。(李建德)

包容心、團結心、挑戰心、還有上進心。(廖啟誠)

與不同不認識的人的溝通方式，與良性競爭的好處！(李佳螢)

增加創意能力.培養團隊默契。(黃建榮)

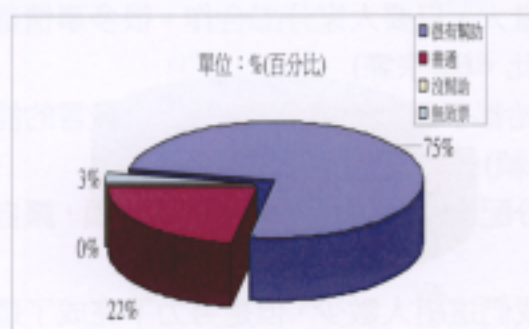
對人際互動有明顯的進步，不敢說話的我更能在人際關係上有明顯的改善。(陳正偉)

學會更仔細的從另一個角度去看任何一件事。(楊浩偉)

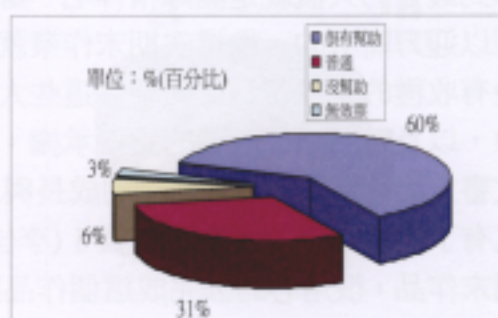
口頭分享心得，前面一兩次會很緊張到不知道在講什麼，後來則越來越能把自己和伙伴們的想法表達完整！組員們會互相幫忙補充，感覺很棒！(吳函芳)

4. 學生對 TA (教學助理) 的回應

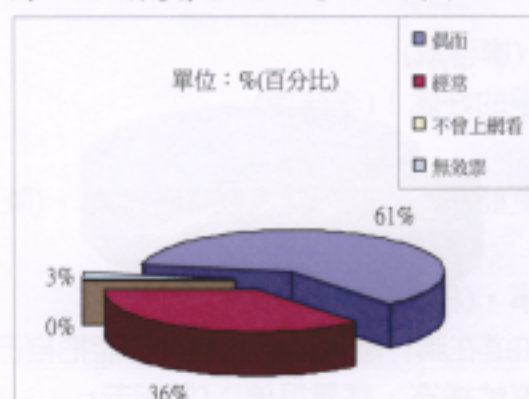
圖：教學助理的協助觀感評估



圖：線上助理 (TA) 回應觀感評估



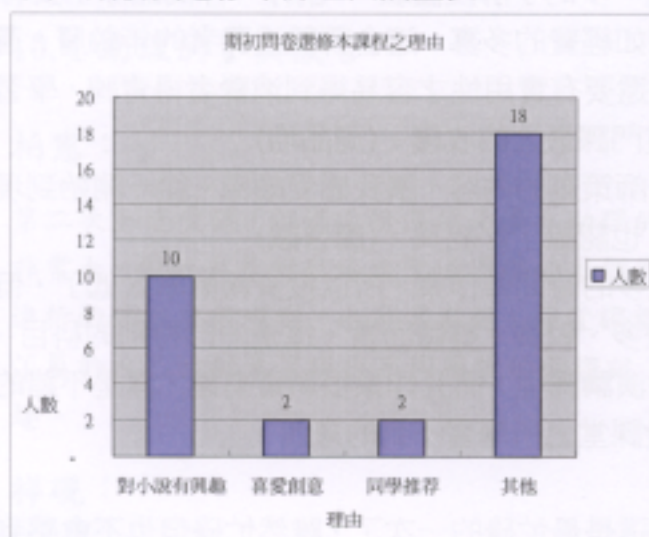
圖：上網觀看助理回應之自我評估



分析：學生對助理協助的滿意度高達 75%，但會上線觀看助理回應的「偶而」比例有 61%，顯示關切度不夠，可再多作鼓勵。

5. 對通識課學習評估

圖：期初問卷修本課理由調查表

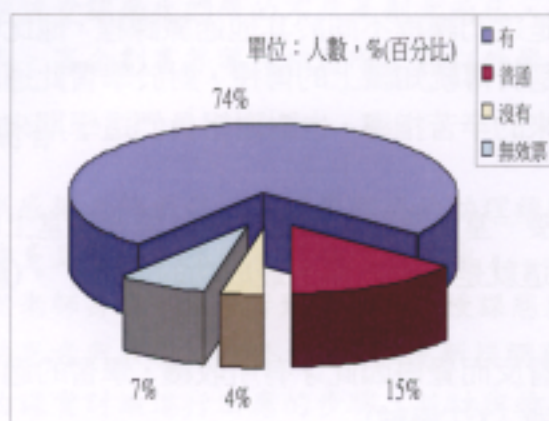


期初問卷修本課理由調查

分析：
因其他原因選修本課程者佔 56.2% (18/32)；因時段佳、沒其他課可選、和同學一起選等理由。顯示對修通識課並無積極態度。

資料來源：第一週期初問卷
有效人數：32 人

圖：對上通識是否改變調查



期末問卷問題：

本學期的課程學習對您上通識課程，是否有更正向的看法或學習態度的改變？（不再視為營養學分）

分析：
有 74% 學生認為自己對上通識課有更正向的態度。

資料來源：第十七週期末問卷
有效人數：36 人

學習單中修課生的省思：

這學期的課很不營養，花了很多時間去討論和做作品。不過卻是讓我多方面去想一件事。這是特別的課程，還蠻希望多有這一類的課程（郭峻璋）

原本一開始，想要上個快樂的課，當作是厚重又痛苦的專業科目之餘，一堂鬆口氣的課。沒想到這門課說輕鬆不輕鬆，但的確帶給我很多快樂，在學期接近尾聲時，真的有了太多的捨不得。也是開始上課後，才知道這可不是隨便混混就過的營養學分啊！心態也立刻轉變成用心接受每一次的挑戰！真希望這堂課是正式課程，能夠繼續學習下去。（吳函芳）

其實大家都想修營養學分，不過我發現這次讓我學到很多東西。我覺得學校與教育部可以引進更多這種方案！甚至增加每一學分的堂數！我本身是個愛玩、被動的人，但我喜歡這樣的方案，讓自己忽然好想認真！（李佳螢）

之前所上過的通識課大多是理論偏重於實務，都是課堂上講述，很少讓我們實際動手去做，分享意見以及完成期末作業。除了加深對古典小說的認識，對於一件商品從開發到完成的過程有了更進一步的了解及體驗，創作一件商品除了要有創意還要思考很多相關的問題，譬如經費的多寡、適合哪種消費者的年齡層、還有購買的原因…等，商品要有創意還要有實用性才容易得到消費者得青睞，學習製作西遊記商品及企劃書是我上這門課最大的收穫。(周品均)

每個部份都有讓我學到的地方，老師策劃的內容，讓我感受頗深。從一開始到現在學期末了，做了很多次的活動，也認識了好組員。(廖啓誠)

因為這個學分不太營養，要付出很多的時間做作業，所以投資報酬率太低了，但課堂上所學習到的東西，也相對較多、較廣。整體而言，這是一門特別的科目，有辛勤的助教跟老師，還有客串的演講課程，而且作業很新奇有趣，算是不錯的創意課程，能讓大家學習到，一般課堂上所學習不到的東西。

(蔡宗霖)

上過的通識課程很多，老實說起來這是最忙碌的一次了，雖然忙碌但也不會感到有壓力，老師和助教與我們的互動溝通都很良好，也讓這學期的通識課程倍感充實。(陳一中)

原本都是把通識課程當作營養學分，但是這門課程不同於其他通識課程，他比較花費工夫，但是也能學習很多，不再只是於傳統知識上的傳授，對於學習此通識課程受益良多，感謝老師與助教這學期來的辛苦指導，也謝謝組員們這學期來的配合，祝大家往後一切順利。(賴冠禎)

一開始想說選這堂課來混混學分，一堂接一堂，看別人很認真在討論著課堂上的需求，我不知不覺也投入了進去，我想這就是老師教學上最成功的地方了。(廖啓誠)

這堂課的學分不好拿，但是熬過後回頭看反而覺得因此才有所收穫，學習的過程中碰上困難因該設法解決而不是選擇逃避。(江振誠)

我本來就不是抱營養學分來的，是被介紹(這是好聽的修辭，其實被陷害的)來的，由於班上有人來上過，所以介紹我來修這門課，而我也知道本課程相當充實沒有時間打混摸魚。所以學習態度不會改變過。(呂昆憲)

了解到通識課程原來也能帶來那麼多的收穫，雖然很辛苦，不過收穫也很多。(曾瀚德)

雖然有某些通識課程仍淪為營養學分，不過我堅信本課程決不至於，因為有教育部優良通識課程的補助做背書，更重要的是老師的教學熱忱，讓我有想要學習的心態。(黃文廣)

這是我第一個上的通識，沒上過別的不過覺得選這個很值得，不會後悔。(林佳豪)
改變了對於事情的看法，有兩種層面，以前懵懂的我認為做事情的态度，只是草草了事，現在我不放過每個學習機會，用心學習，用身體力行，才能知行合一，達到事半功倍的效果。(蔡承祐)

拾、感言、省思與致謝

10.1 助理的參與感言

柏憲：

第二次上這堂課，但這次扮演的是學生助理的角色，剛開始得知這次的計畫規模非常大，對我或是對來修這堂通識課的每個同學都是一個很大的挑戰，但在課程進行的過程中很順利，也非常有趣，每堂課都有令人意想不到的成果，各組都用了屬於自己的創意呈現出不同風貌的西遊記，讓這堂課充滿了無限的創意及樂趣。

祥硯：

很榮幸參加這次的教學助理，在助理的分配工作上我是網頁更新與課程錄影，為了完成這兩項工作，所以我就學習了很多軟體，例如 Dreamweave 和繪聲繪影，選這堂課學生們學的不只是創意而已，也學了和其他組員之間的互動、上台發表、寫企劃書等等，相信除了我以外學生們也一定覺得受益良多。

咸音：

很感謝老師提供一個這麼難得的助理經驗給我，在這一學期中，雖然要處理的事情多且繁雜，然而，我卻樂在其中。

從老師身上，我學習到了認真的授課態度；在學生身上，我驚豔於他們對於創意的思考與表現，同時，也讓我重新接觸到一些久未碰觸的生活技能，像是幫學生的課堂討論進行回應的步驟、統計與繪圖軟體的應用，甚至是在期末展前置工作，與印刷廠商的接洽等等，讓我在各方面的處事能力都有顯著的成長。在過程中，看見老師與學生對自己的肯定，我想這就是擔任助教最令人欣慰的回報了。

10.2 修課學生的感言（學習單）

因為企劃書讓我們這組的創作流程更加清晰，幫助往後做事的流暢度！藉由這次的通識我學到很多，以後也會想更努力去學習本科以外的課程！（黃士誠）

經過這門課後，第一次對“集思廣益”這四個字有非常深入的體會！（吳函芳）
很感謝一起奮鬥到底的夥伴們，雖然我們的船長棄我們而去了，但是我們也可以自己活得很好！學到最多的就是企劃書及成果書的製作，以及和伙伴們的溝通及合作。（蔡依伶）

上課的方式很多元化，每個禮拜都有不同的主題來讓我們思考，小組的討論讓我們更團結，學校請來演講者的內容都特別豐富；多元的課程內容，讓我漸漸不討厭這堂課，不會認為是一堂很難上的課。（郭仁豪）

改變了對於事情的看法，有兩種層面，以前懵懂的我認為做事的態度，只是草草了事，現在我不放過每個學習機會，用心學習，用身體力行，才能知行合一，達到事半功倍的效果。(蔡承祐)

本來以為是無聊的通識課，但是事實並不是如此。讓我學會不膽怯可以上台說話，然後又增加人際關係。很開心的能在此通識課上學到很多的東西。很謝謝老師跟助教。(陳正偉)

一件商品從開發到完成的過程有了更進一步的了解及體驗，創作一件商品除了要有創意還要思考很多相關的問題，譬如經費的多寡、適合哪種消費者的年齡層、還有購買的原因…等，商品要有創意還要有實用性才容易得到消費者得青睞，學習製作西遊記商品及企劃書是我上這門課最大的收穫。(周品均)

10.3 老師的教學省思

綜合本學期教學歷程與結果，可歸結以下幾項心得：

1. 個人學習效果：

多數同學在個人績效獎勵與相互觀摩較勁之下，激發承擔責任，力求最佳表現的企圖心，達成通識教學人格養成目標，最感欣慰。

2. 異質同儕合作效果：

本次課程，在期中報告小組參過程顯示：第二組雖然因組長失誤，報告時未及時準備，開了天窗，但亡羊補牢，補救之後能充分運用團隊分工責任區方式，表現合作成果；第五組雖有部份組員較鬆懈，表現不力，但多數組員觀察敏銳細心剖析，能抒己見，值得嘉許。期末創作過程中：第一組組長領導有方，組員協力合作度堪稱第一，作品雖因經驗不足略有瑕疵，但合作精神令人感動；另有組長半途而廢或棄團不顧者，但組員以替代組長方式奮力突破困境，也表現不凡，足為「問題解決」最佳模範。

3. 體驗模式學習效果：

本課程規劃多種體驗學習方案(發光秀、多格漫畫、期末創作等)引導從理念→企劃→實踐歷程，而學生在良性競爭之下，團隊協力，突破困境，也展現一次次令人驚豔的成果。

4. 跨領域的學習效果：

就理工科系養成教育學生而言，在期末能結合各科系所學之技能，融入西遊記故事、趣味文學性主題進行商品創作，學生均感受全新的體驗，也是一次小小

文化創意產業的學習經驗。

5. 助理協助效果：

三位助理各有所長，各司其職，課前相互協調支援，課後協助小組頗具耐心，值得鼓勵，本課程得以順利完成，三位助理功不可沒。

6. 有待努力的園地：

①. 文本閱讀與寫作：

在小說文本閱讀上，因理工科系學生對文學閱讀力與文字表達力較弱，仍須加強耕耘。例如：

- A. 強化線上閱讀（數位教材）機制。
- B. 舉辦課後「讀書會」，讓有興趣參與者有加深或增廣閱讀機會。
- C. 鼓勵心得寫作參與次數。
- D. 以加分等方式給予參與者較大鼓勵。

②. 時間的規劃：

期中適逢校慶與藝文週有二次課程延誤，期末小組進行創作時間較為緊迫，學生於期末時間課業亦較忙碌，故必須考量實際狀況，提前進行。

③. 學生參與度：

期初加退選後修課生共 54 人，其中 9 人在參與課程後感受課程挑戰與壓力而選擇放棄，其中一人有告知老師。期中前獲得全勤獎 13 人；期中後獲得全勤獎 18 人，另有 1 名修過課學生再來旁聽，並且積極參與第二組之創作歷程。是知，提高學習參與度雖是技職院校共同問題，也是老師的重大考驗項目之一。

謝誌：

感謝教育部顧問室提供補助支持；學校提供配合款，並補助一名教學助理，讓本課程更臻完美，老師、助理與學生均能受益，筆者銘感於心，謹向教育部致最高謝忱。

附錄

一、課程網頁

課程網址：<http://csm01.csu.edu.tw/0286/97-1novel-c/97-1home/97-1.home1.htm>

圖：首頁入口



圖：最新公告

古典小說創意教學

本網 公告課程重要訊息 務必時常探訪

請同學 10/07 前點閱 9/30 發的講義

9830	新學 0923 小說發表會會前表 link
9829	新學 老師與助理的個人資料 link & 0923 上課錄影 link
9824	新學 第四期在印的傳單封面 link & 介紹名單 link
9823	新學 0915 課堂討論紀錄的98版 link & 0903 課程簡章影片 link
9823	新學 0915 紀錄 點名紀錄會前稿附上 link
9819	新學 0915 上課錄影 link 附初稿 link
9819	新學 資源自製 西遊記白話&次節之製
98	新學 第一週3P9 老師對台北開學,由課程助理協助課程運作

圖：線上數位教材網頁

《西遊記》導讀

西遊記導讀
敦煌史料小說

刻本西遊記
(唐詩新撰)
唐書西域行
高僧西遊
資料下載

西遊記

二、97-1 古典小說創意教學期末無記名問卷

答卷者 性別 男女

本問卷將有助於老師改進授課方式與內容，請同學盡量詳細並真實作答
謝謝您！

◎小說教學部份

1. () 本學期對西遊記小說進行三次課堂閱讀討論，您認為次數(1)太多(2)適中(3)太少
 2. () 西遊記小說閱讀討論，對小說角色了解(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
 3. () 運用「白骨精」一章進行情緒管理學習，對您是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
 4. () 談挫折與學習之演講對您情緒管理思考是否有幫助 (1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
- 經過這學期的學習您對西遊記這本小說的看法是？（請詳述）

若時間許可，對小說閱讀您是否有其他建議？

◎創意教學部分

1. () 企劃書教學對本組進行期末創作規劃是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
2. () 西遊記故事之主題探討（如地名、角色創意），對您創意思考是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
3. () 運用多格漫畫進行故事改寫對創意學習是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
4. () 商品與創意之演講對您創意思考是否有幫助 (1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
5. () 期中小組西遊記商品報告，對小組期末創作之思考是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助

◎情意學習部分

1. 在團隊合作過程，本組遇到最大困難或挑戰是什麼？如何解決？

從這過程中您的體會或學習是什麼？

您認為團隊合作仍是未來職場必備的能力嗎？是 否。請說明理由：

2. 經過這學期的學習，您對自己的評估

- () a 對責任的承擔(1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () b 對創意思考增進(1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () c 對表達能力(1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () d 對人際溝通互動能力 (1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () e 對自我了解(1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () f 對膽量增長 (1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步
- () g 對面對問題（或困境的處理）(1) 有進步(2) 普通(3) 沒進步。 其他：

◎TA（教學助理）部分

1. () 教學助理，對你的學習是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助
2. () 本學期助理（TA）在線上的回應，您是否有上線觀看(1)經常(2)偶而(3)不會上網看
3. () 線上助理（TA）的作回應，對你的學習是否有幫助(1) 很有幫助(2) 普通(3) 沒幫助

寫下你對本學期教學助理的回饋或感言

三、 97 - 1 期末學習單

此份學習單是為使老師更了解學習者的學習歷程與成效；並協助學習者藉由省思，建立學習自覺，內化學習效能，以對未來職場或人生有所助益

請下載填寫，完成後繳交於學習大觀園之作業區

我是第_____組

姓名

★ 期末西遊記商品主題創作之省思

- 1 () 此項教學活動，對您創意思考學習是否有幫助？(1) 有 (2) 普通 (3) 沒幫助
2. 您創作的 (作品) 名稱？創意方式 (或表現方式) 是？
3. 您負責的工作是 (請詳述) ？在創作過程曾遇到甚麼困難 (或挑戰) ？如何處理？有否改善？
4. 過程中您體會到什麼？請詳述創作過程中您的收穫？
5. 在期末成果展中，以商品觀點設想，本組如何規劃展示您 (或本組) 的作品，以具備更大的賣點 (吸引買者注意) ？您認為最成功的展示區是第_____組

★學習態度評估

- () 1 對參與的小組，您有貢獻心力嗎？(1) 很用心(2) 用心(3) 普通(4) 需要再努力
- () 2 對自己負責的項目，有用心準備嗎？(1) 很用心(2) 用心(3) 普通(4) 需要再努力
- () 3 對自己參與的團體，有盡心配合嗎？(1) 很用心(2) 用心(3) 普通(4) 需要再努力
- () 4 你認為本組組員，有相互幫忙以達成更好作品效果嗎？(1) 有(2) 普通(3) 需要再努力
- () 5 對自己參與的團體，給予協助嗎？(1) 有(2) 普通(3) 需要再努力
- () 6 本組互動管道是哪些(1) 課堂討論(2) 電子郵件(3) 網路討論區(請詳述)
(4) MSN (其他 (請填寫)) 【本題可多選】

★ 幾種教學活動之學習效果評估

- () 您是否曾參與「期初小組發光秀」，(1) 有 (2) 沒有
請詳述此活動對您有何幫助 (如創意思考、人際溝通)
- () 您是否曾參與「一週生活考察」線上作業，(1) 有 (2) 沒有
此活動對您有何幫助？ (如增加自我了解、增進情緒管理、挫折學習等思考)
- () 您是否曾參與課堂「西遊記小說閱讀與分享」，(1) 有 (2) 沒有
- () 此活動對小說文本理解有幫助？(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助
對此項教學活動對您的幫助？您有何建議？
- () 您是否曾參與「期中創意產品觀摩報告」(1) 有 (2) 沒有
- () 此項活動對期末創作是否有幫助？(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助
請詳述您的收穫
- () 您是否曾參與「多格漫畫創作」，(1) 有 (2) 沒有
請詳述此活動中您的收穫

* 二次專題演講之學習效果

- () 「挫折學習」專題演講對您是否有幫助(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助
請詳述您的收穫
- () 「品牌的創意與開發」演講對您是否有幫助(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助

***企劃書寫作**

「企劃書寫作」此項教學活動對您是否有幫助(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助
請詳述您的收穫

***小組合作學習**

- () 你認為分組方式進行課程對學習有幫助嗎(1) 有 (2) 普通 (3) 沒幫助
- () 本學習方式，對您人際溝通學習是否有幫助？(1) 有 (2) 普通 (3) 沒幫助
- () 本學習方式，對您學習與人合作是否有幫助？(1) 有 (2) 普通 (3) 沒幫助

整學期中,您在小組合作過程曾經做出貢獻是?最有收穫(學到最多)的是?(請詳述)

★ 綜合學習效果評估

- () 1 綜合而言，本課程對您創意思考學習是否有幫助？(1) 有(2) 普通(3) 沒幫助
- () 2 綜合而言，本課程對您對問題解決思考學習是否有幫助？(1)有(2)普通(3)沒幫助
- () 3 綜合而言本，本課程對您人際互動學習是否有幫助？(1)有(2)普通(3) 沒幫助
- () 整學期中,您是否嘗試在某些項目中作自我挑戰(如口頭分享等)(1) 有(2) 沒有
你自我挑戰方式(或項目)是?挑戰後您有何體會?
從以上反省,本課程哪個部份的教學內容或方式對您的幫助最大?為什麼?
- () 本學期的課程學習對您上通識課程,是否有更正向的看法或學習態度的改變?(不再視為營養學分)(1) 有(2) 普通(3) 沒有
請詳述您改變的想法或學習態度?

謝謝您用心填寫此份學習單!希望您不虛此行

四、其他

圖：運用學校平台規劃互動留言板



圖：助理彙整之西遊記線上教材-1

自然公民 | 國語文 | 歷史與社會 | 數學 | 英語 | 體育 | 音樂 | 勞作 | 資訊 | 藝術 | 生活 | 其他

西遊記故事大綱集合

故事一：美猴王出世	連結閱讀	↗
故事二：龍宮借寶	連結閱讀	↗
故事三：大鬧天宮	連結閱讀	↗
故事四：菩提祖師傳一術	連結閱讀	↗
故事五：靈柩收孫悟空屍身	連結閱讀	↗
故事六：悟空大戰萬妖王	連結閱讀	↗
故事七：高老莊收八戒	連結閱讀	↗
故事八：悟空大戰萬妖王	連結閱讀	↗
故事九：流沙河收沙和尚	連結閱讀	↗
故事十：四聖試禪心	連結閱讀	↗
故事十一：五行觀音吃人參果	連結閱讀	↗
故事十二：悟空三打白骨精(唐僧一逐悟空)	連結閱讀	↗
故事十三：寶象國救三公主	連結閱讀	↗
故事十四：悟空解救金角、銀角怪	連結閱讀	↗

圖：助理彙整之西遊記線上教材-2

自然公民 | 國語文 | 歷史與社會 | 數學 | 英語 | 體育 | 音樂 | 勞作 | 資訊 | 藝術 | 生活 | 其他

本課程由教育部優質課程研習課程計畫補助

西遊記 (全集100回)

第001回~第050回	電子 檔(下 載)	第051回~第100回	電子 檔(下 載)
第001回 靈根育孕源流出 心性修持大道生	📄	第051回 心猿空用千般計 水火無情難煉魔	📄
第002回 悟徹菩提真妙理 斷魔歸本合元神	📄	第052回 悟空大鬧金山兜洞 如來暗渡玉人會	📄
第003回 四海千山皆拱伏 九幽十類盡除名	📄	第053回 禪主必餐猿鬼子 黃婆運水解邪胎	📄
第004回 官封弼馬心何足 名注齊天	📄	第054回 法性西來逢女國 心猿定	📄

圖：助理彙整與繪圖之西遊記線上教材-3



創作歷程圖說－問題解決經驗學習歷程（第一組為例）

以下圖片說明內容：

1. 創作步驟與過程
2. 遇到的困難與處理的態度
3. 合作模式：以組員投票共同解決問題
4. 結果：雖不完美，歷程卻是100分
5. 全組期末創作榮獲五個獎項，是最大贏家

第一步驟



大家都努力的在做
原模



因為經費有限，選出四隻做灌模～大家真是割愛呀！（一人兩票）



第二....準備灌模囉



拍出氣泡...小力些~
因為我們太大力了~組長的三藏頭倒了



待乾（一天）



期待以久的開模囉！！ 取出矽膠～～ 在取出原模油土



第一次做～
做的精緻～
所以斷手斷腳的

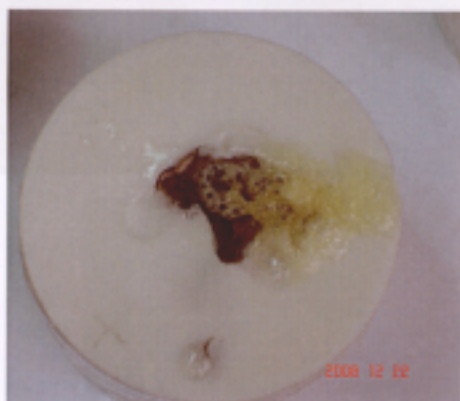
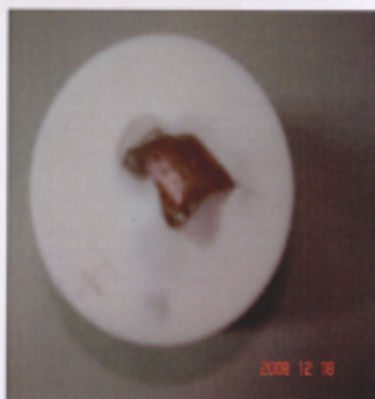
大家都好擔心
花很多錢
卻失敗....都好難過～～



取出來後～有了模....要灌保麗膠了

* 注意：請到空曠的地方，以免被臭死呀！

忘記拍灌模時的照片了～因為太刺激了～～一定要快、狠、準唷！



※硬化劑不能加過量...否則除了色澤不美還會溶掉矽膠唷～
還冒煙了>"<

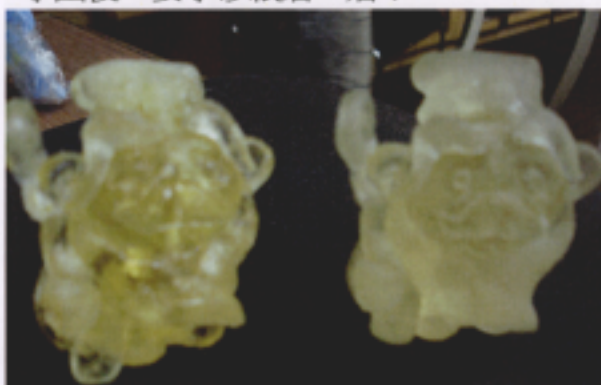
再次開模～是開保麗模囉～～要揭曉囉！



要誕生了~~頭斷了 = =



拿出後~要拿砂紙磨一磨!



磨前磨後可差很多呢!



好感動唷!!
成功了~~~~



磨完後~
要上色.....
要先塗全白
(務必用壓克力顏料....為防水)



上色待乾後～要上亮光漆！好趕啫 >"<



美美的～～大功告成！



過程雖然辛苦，但是卻讓我們有好多很棒的回憶啫！（我們得到好多獎項）

