

國立勤益科技大學通識教育學院

111 學年度 2 學期 教學大綱

部別	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修推廣部 <input type="checkbox"/> 進修學院/專校	學制	<input checked="" type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 二專
授課教師	施盈佑	教師學歷	東海大學文學博士
教師經歷	2021年2月~迄今，國立勤益科技大學基礎通識教育中心副教授 2017年8月-2021年1月，國立勤益科技大學基礎通識教育中心助理教授 2016年2月-2017年7月，私立逢甲大學國語文教學中心博士後研究員 2014年2月-2016年2月，國立臺中教育大學語教系兼任助理教授 2013年9月-2016年2月，私立東海大學中文系兼任助理教授	教師級職	副教授
科目名稱(中)	文學閱讀與創意應用		
科目名稱(英)	Literary reading and Creative application		
開課單位	<input type="checkbox"/> 基礎通識教育中心 <input checked="" type="checkbox"/> 博雅通識教育中心	學分/學時數	2 / 2
優質課程類別	<input type="checkbox"/> 一般課程、 <input type="checkbox"/> 智慧財產權、 <input type="checkbox"/> 內涵式服務學習課程、 <input type="checkbox"/> 性別平等、 <input type="checkbox"/> 綠色課程 <input checked="" type="checkbox"/> 創新、創意課程、 <input type="checkbox"/> 工作(職場)倫理課程、 <input type="checkbox"/> 工具機技術研發 創新、創意課程定義：課程目標為「激發學生獨特的想像與創意思考，透過企劃與執行以創新模式解決實際問題。」		
科目與通識核心能力關聯	<input checked="" type="checkbox"/> 知識統整能力 <u>25%</u> <input checked="" type="checkbox"/> 創意思維能力 <u>25%</u> <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達能力 <u>25%</u> <input checked="" type="checkbox"/> 美感鑑賞能力 <u>25%</u> <input type="checkbox"/> 邏輯推理能力 _____% <input type="checkbox"/> 法治思辨能力 _____% <input type="checkbox"/> 博通宏觀能力 _____% <input type="checkbox"/> 倫理關懷能力 _____% (核心能力定義請參見附件一，請選擇 2~3 項相關程度較高之核心能力)		
科目屬性	<input type="checkbox"/> 核心課程 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域課程(須符合附件二定義，並請勾選下一欄) <input checked="" type="checkbox"/> 生活性課程 <input type="checkbox"/> 學術性課程 <input type="checkbox"/> 通論性課程 <input type="checkbox"/> 經典性課程 (屬性定義請參見附件二，可複選)		
跨領域課程	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域： <u>(請填寫所跨之本領域之學科及百分比)70%</u> <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域： <u>(請填寫所跨之本領域之學科及百分比)30%</u> <input type="checkbox"/> 自然科技領域： <u>(請填寫所跨之本領域之學科及百分比)</u> (以上總和百分比須達 100%)		
教科書	自編教材		
參考書目	(一) 佐藤直樹：《基本的本：版面設計的基礎思維》，臺北：麥浩斯出版社，2019年。 (二) 保羅哈里斯：《版型研究室：學會平面設計中難懂的數學題&美學邏輯，最基礎的版型理論》，臺北：原點出版社，2019年。 (三) 麥哥克魯格等編著：《設計是什麼？保羅蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課》，		

	<p>臺北：原點出版社，2010年。</p> <p>(四) 科林薩爾特爾：《震撼世界的海報：全球最具權威性、煽動性、開創性的海報聖經，見證歷史、改變世界，描繪未來》，臺北：方言文化出版社，2021年。</p> <p>(五) 黃國禎：《翻轉教室：理論、策略與實務》，臺北：高等教育文化公司，2016年。</p> <p>(六) 陳幼慧：《教學是一種志業：教學行動研究案例分析》，臺北：政大出版社，2015年12月。</p> <p>(七) 翻滾海狸工作室：《口語表達課程講義》，臺北：三民書局，2018年5月。</p> <p>(八) 木暮太一：《一聽就懂的重點表達術：不只秒懂，還能讓人自發行動的說明力》，臺北：商周出版社，2019年8月。</p> <p>(九) 羅傑斯：《自由學習》，北京：人民郵電出版社，2015年3月。</p> <p>(十) 潘麗珠：《創意國語文教學活動設計》，臺北：幼獅文化出版社，2004年。</p> <p>(十一) 賴麗珍：《創意思考教學的100個點子》，臺北：心理出版社，2007年。</p> <p>(十二) 賴麗珍：《設計優質的課程單元：重理解的設計法指南》，臺北：心理出版社，2015年。</p> <p>(十三) 張德銳等人著：《教學行動研究：實務手冊與理論介紹》，臺北：高等教育出版社，2013年。</p> <p>(十四) 杜維克 (Carol S. Dweck)：《心態致勝：全新成功心理學》，臺北：天下文化出版社，2017年3月。許建崑：《閱讀人生：文學與電影的對話2》，臺北：幼獅文化出版社，2011年。</p> <p>(十五) 鍾正道：《文學與電影讀本》，臺北：新學林出版，2017年。</p> <p>(十六) 張國慶：《跨越：文學、電影與文化辯證》，臺北：印刻出版，2019年。</p> <p>(十七) 鍾明秀：《崩壞！令人戰慄的恐怖動漫史》，臺北：大風文創出版，2020年。</p> <p>(十八) 史考特麥克勞德：《漫畫原來要這樣看》，臺北：愛米粒出版，2017年。</p> <p>(十九) 史考特麥克勞德：《漫畫原來要這樣看：藝術形式再進化》，臺北：愛米粒出版，2018年。</p> <p>(二十) 李政亮：《從北齋到吉卜力：走進博物館看見日本動漫歷史！》，臺北：蔚藍文化，2019年。</p>
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升文學素養，並以文學為基礎，進而探索各種跨域的可能，培養學習者觀察、分析及溝通之能力。 2. 激發學生獨特的想像與創意思考，透過企劃與執行以創新模式解決實際問題(實作)，並強化學習者的整合能力。
評量方式	<p>量化：出席(30%)、期中報告(30%)、期末報告(30%)</p> <p>質化：學習者在「期中報告」與「期末報告」的過程中，評估其是否有主動學習及自我修正的學習態度。</p>
內容綱要	<ol style="list-style-type: none"> 一、文學與桌遊 二、文學與動漫 三、文學與電影 四、文學與海報

教學方式	一、講述 二、PPT 三、影像欣賞 四、分組討論 五、口頭報告
創新教學活動設計	一、 桌遊設計、動漫台詞筆記本、電影人物卡、海報設計 二、 隨機分組（教師自製分組卡）

科目進度與內容

(勿只填寫單元名稱，請簡述內容)

週次	教學內容 ※申請跨領域課程時，將特別針對教學內容細節審核，請詳細說明，以作為審核依據	備註（課程活動與作業） ※請務必填寫	※若勾選「跨領域課程」請標註每週次涵蓋領域，可複選
1	課程說明與介紹 (1) 說明課程各週的授課內容 (2) 說明課程作業的製作要點 (3) 說明課程評分的各項原則 (4) 分組 (5) 概說「文學閱讀」與「創意應用」的關係	教師授課	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
2	單元一：文學與桌遊（文學閱讀） (1) 閱讀《三國演義》的第一回「宴桃園豪傑三結義 斬黃巾英雄首立功」與第四十三回「諸葛亮舌戰群儒 魯子敬力十眾議」，說明文本可能提供的桌遊「人物」設計元素。 (2) 閱讀《水滸傳》的第二回「魯提轄拳打鎮關西」與第八回「林沖棒打洪教頭」，說明文本可能提供的桌遊「人物」設計元素。	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
3	單元一：文學與桌遊（文學閱讀） (1) 閱讀《西遊記》的第七回「五行山下定心猿」（5分鐘自製動畫短片）與第二十二回「八戒大戰流沙河」（7分鐘自製動畫短片），說明文本可能提供的桌遊「人物」設計元素。 (2) 課堂討論。	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
4	單元一：文學與桌遊（文學閱讀） (1) 閱讀《小王子》，說明文本可能提供的	聽學長姐怎麼說（微講座）	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域

	<p>桌遊「地圖」設計元素。</p> <p>(2) 閱讀《仙度瑞拉》，說明文本可能提供的桌遊「地圖」設計元素。</p> <p>(3) 聽學長姐怎麼說。邀請具有桌遊製作經驗且曾參與競賽的學長姐，分享自製桌遊的要點。</p>		<input type="checkbox"/> 自然科技領域
5	<p>單元一：文學與桌遊（創意應用）</p> <p>(1) 試玩教師自製桌遊「翻西遊」、「桌住西遊」及「仙度瑞拉」。</p> <p>(2) 說明桌遊設計的方式。</p> <p>(3) 引導學生發想文學桌遊，並使用名片紙簡單完成初稿。</p>	<p>學生實作、課堂討論、回饋</p> <p>桌遊初稿發想</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
6	<p>單元一：文學與桌遊（創意應用）</p> <p>(1) 分配每兩組為試玩同組，試玩他組桌遊初稿，並提供建議。</p> <p>(2) 各組針對可用之建議，進行桌遊二稿的製作。</p> <p>(3) 再次讓他組同學試玩，檢視桌遊的規則合宜性、娛樂性及文學性。</p>	<p>學生實作、課堂討論、回饋</p> <p>桌遊二稿試做與試玩</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
7	<p>單元二：文學與動漫（文學閱讀）</p> <p>(1) 說明動漫裡的文學元素</p> <p>(2) 閱讀《灌籃高手》的「櫻木花道」，說明人物的塑造方式，經典台詞與人物性格的關係。</p> <p>(3) 閱讀《影子籃球員》的「黑子哲也」，說明人物的塑造方式，不一樣的主角，不一樣的敘事角度。</p> <p>(4) 課堂討論。</p>	<p>教師授課、課堂討論、回饋</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
8	<p>單元二：文學與動漫（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《乒乓》的「故事編排」，說明阻礙困境對故事發展的張力。</p> <p>(2) 閱讀《排球少年》的「故事編排」，說明阻礙困境對故事發展的張力。</p> <p>(3) 課堂討論</p>	<p>教師授課、課堂討論、回饋</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
9	<p>單元二：文學與動漫（創意應用）</p> <p>(1) 小組針對某一部「運動畫漫」進行討論分析。</p> <p>(2) 小組完成「動漫台詞筆記本」學習單，或用人物，或用主題，書寫出10句重要的台詞，並敘明重要的原因。</p> <p>(3) 各組上台分享。</p>	<p>學生實作、課堂討論、回饋</p> <p>繳交期中報告</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

10	<p>單元三：文學與電影（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《射雕英雄傳》的「郭靖」，說明人物的複雜性格。</p> <p>(2) 閱讀《神雕俠侶》的「黃蓉」，說明人物的複雜性格。</p>	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
11	<p>單元三：文學與電影（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀張愛玲《紅玫瑰與白玫瑰》的「王嬌蕊」，說明人物的複雜性格。</p> <p>(2) 小組討論張愛玲《色，戒》的「王佳芝」，說明此人物有何複雜性？（學習單）</p>	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
12	<p>單元三：文學與電影（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀 H.G.威爾斯《時間機器》的「時間」，說明「時間」有文學創作上的意義。</p> <p>(2) 欣賞電影中的時間遊戲，如《駭客任務》、《功夫》…等等。</p> <p>(3) 討論電影中的時間遊戲。</p>	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
13	<p>單元三：文學與電影（創意應用）</p> <p>(1) 每位同學製作「電影人物卡」，分由正、反兩個性格的分析，書寫在學習單的正反面。</p> <p>(2) 每位同學分享「電影人物的正反性格卡」。</p>	學生實作、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
14	<p>單元四：文學與海報（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀臺灣的經典海報，說明「圖像」與「文字」的關係。</p> <p>(2) 閱讀世界的經典海報（科林薩爾特爾：《震撼世界的海報》），說明「圖像」與「文字」的關係。</p>	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
15	<p>單元四：文學與海報（文學閱讀與創意應用）</p> <p>(1) 閱讀教師自製的活動海報，說明「圖像」與「文字」的關係。</p> <p>(2) 各組同學針對勤益校園的某一建築物，進行海報設計初稿。</p> <p>(3) 各組同學上台說明設計想法，全班進行同儕互評，並指出優點及可修改處。</p>	教師授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
16	<p>單元四：文學與海報（創意應用）</p> <p>(1) 邀請海報設計的專家學者，入班分享。</p> <p>(2) 講者指導學生自製作品。</p>	講座授課、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域
17	<p>單元四：文學與海報（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《電影海報藝術史》</p> <p>(2) 說明不同用途的海報，在編排方式上的</p>	教師授課、學生實作、課堂討論、回饋	<input checked="" type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

	差異，以及各自的特色。		
18	(1) 小組報告：各組分享自製的作品(5分鐘、10張簡報) (2) 同儕互評：	繳交期末報告	<input type="checkbox"/> 人文藝術領域 <input checked="" type="checkbox"/> 社會科學領域 <input type="checkbox"/> 自然科技領域

請遵守智慧財產權觀念，不得非法影印

附件一 核心能力定義

核心能力	定義與說明
A. 知識統整能力	學生能在各種知識與文化脈絡中，尋得恆久不變的價值觀，並將此價值觀融入其生活，進而認識、欣賞、尊重與珍惜生命的意義。
B. 創意思維能力	學生能認知各知識領域與多元文化間的差異處與鏈結點，進而具備跨領域思維與評判能力，使其能在固有的架構中，呈現嶄新的創造力。
C. 溝通表達能力	學生能釐清自我思想，並藉由正確且清楚的語文表達理念，以建立與他人良好的溝通。
D. 美感鑑賞能力	學生能認知、接收並傳達多元藝術美感，具備敏銳的鑑賞能力，並運用在不同領域的統整中。
E. 邏輯推理能力	學生能依據自身認知和客觀事實，運用邏輯分析與量化推理，進行反思與論證，進而做出合理判斷。
F. 法治思辨能力	學生能正確認知人權、民主、與法治之互動關聯，進行獨立思辨與論辯且基於人本關懷精神，以確立其自身與社會群體之關係。
G. 博通宏觀能力	學生能以基礎知識為本，培養前瞻性的觀點並開拓宏博的視野，以建立整全之人生觀。
H. 倫理關懷能力	學生能認知自身與所處環境的關係，並進而願意以己身之力與專業知識參與社會與環境的改造，提升正向能量。

附件二 課程屬性定義

核心課程：全校性共同必修之通識課程。

跨領域課程：課程內容須跨人文藝術/社會科學/自然科技三領域其中之二項。課程須有一主領域，其授課內容須達 60% 以上，另所跨之領域課程內涵至少須達 30% 以上。

生活性課程：課程重點強調知識應用與人類生活相關之課程。

學術性課程：課程重點偏重理論發展之脈絡、思想之沿革、與歷史文化背景之因素。

通論性課程：針對特定領域或時代的知識與思想做綜觀性的介紹，與廣博性的探討。

經典性課程：針對特定領域或時代具有代表性的人物、思想、典籍做較為深入之探討、剖析、或導讀。