

國立勤益科技大學通識教育學院

112 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 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 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)</u> <input 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)</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：《基本的基本：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) 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>(五) 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>(六) 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>(七) 羅傑斯：《自由學習》，北京：人民郵電出版社，2015年3月。</p> <p>(八) 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>(九) 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) 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>(十一) 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>(十二) 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>(十三) 鍾正道：《文學與電影讀本》，臺北：新學林出版，2017年。</p> <p>(十四) 張國慶：《跨越：文學、電影與文化辯證》，臺北：印刻出版，2019年。</p> <p>(十五) 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>(十六) 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>(十七) 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>(十八) 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(40%)、期中作品(30%)、期末作品(30%)</p> <p>質化：學習者在「期中作品」與「期末作品」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
教學方式	<ol style="list-style-type: none"> 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、動漫改編 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 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） 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。	教師授課 課堂討論 學生回饋	<input 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
3	單元一：文學與桌遊（文學閱讀） 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 學生回饋	<input 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
4	單元一：文學與桌遊（文學閱讀、創意應用） (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) 說明桌遊設計的方式。 (3) 引導學生發想文學桌遊。	教師授課 課堂討論 學生實作	<input 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
5	單元一：文學與桌遊（文學閱讀、創意應用） (1) 閱讀《仙度瑞拉》，說明文本可能提供的桌遊「地圖」設計元素。 (2) 引導學生發想文學桌遊，並使用名片紙簡單完成初稿。	教師授課 課堂討論 學生實作	<input 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
6	單元一：文學與桌遊（文學閱讀、創意應用） (1) 閱讀《小王子》，說明文本可能提供的	桌遊試玩（聽學長姐怎麼說）	<input 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) 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>	學生實作	<input type="checkbox"/> 自然科技領域
7	<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「三國戰」。</p> <p>(2) 文學桌遊製作</p>	<p>桌遊試玩</p> <p>學生實作</p> <p>課堂討論</p>	<input 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>桌遊試玩</p> <p>學生實作</p> <p>課堂討論</p> <p>學生回饋</p>	<input 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>期中考週</p> <p>(1) 教師試玩各組桌遊初稿</p> <p>(2) 繳交桌遊初稿、桌遊規劃說明書</p>	<p>繳交期中報告</p> <p>課堂討論</p>	<input 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
10	<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「人物」（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) 兼論電影的「人物」塑造</p>	<p>教師授課</p> <p>課堂討論</p>	<input 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>單元二：文學與動漫（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《影子籃球員》的「人物」（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>(2) 閱讀《射雕英雄傳》的「郭靖」，說明人物的塑造方式，不一樣的主角。</p> <p>(3) 課堂討論。</p>	<p>教師授課</p> <p>課堂討論</p>	<input 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>單元二：文學與動漫（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《乒乓》的「阻礙」，說明阻礙困境對故事發展的張力。</p> <p>(2) 閱讀《天龍八部》的「阻礙」（宋/遼），說明阻礙困境對故事發展的張力</p> <p>(3) 課堂討論。</p> <p>(4) 兼論電影的「阻礙」編設</p>	<p>教師授課</p> <p>課堂討論</p>	<input 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>單元二：文學與動漫（文學閱讀）</p> <p>(1) 閱讀《紅玫瑰與白玫瑰》的「開場」。</p> <p>(2) 閱讀《排球少年》的「開場」，說明阻礙困境對故事發展的張力。</p>	<p>教師授課</p> <p>課堂討論</p>	<input 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

	(3) 課堂討論。 (4) 兼論電影的「開場」		
14	單元二：文學與動漫（文學閱讀、創意應用） (1) 閱讀《變形記》的「開場」。 (2) 閱讀《鬼滅之刃》的「開場」，說明鬆緊節奏對故事發展的張力。 (3) 學習單：令人著迷的「開場」。	教師授課 課堂討論 學生實作	<input 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	單元二：文學與動漫（文學閱讀、創意應用） (1) 閱讀《天龍八部》的「配角」（掃地僧），說明配角的重要性。 (2) 閱讀《獵人》的「配角」（西索），說明配角的重要性。 (3) 學習單：最佳「配角」	教師授課 課堂討論 學生實作	<input 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	單元二：文學與動漫（創意應用） (1) 動漫的經典台詞 (2) 小組針對某一部「運動畫漫」進行討論分析。 (3) 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。其次，模仿經典台詞，擬寫 10 個新台詞。 (4) 各組上台分享	教師授課 課堂討論 學生實作	<input 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
17	期末報告 1 文學改編的方法 (1) 小組報告：各組分享自製的作品，桌遊或動漫改編（10分鐘、10張簡報）。 (2) 同儕互評	期末報告 同儕互評	<input 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
18	期末考 2 (1) 小組報告：各組分享自製的作品，桌遊或動漫改編（10分鐘、10張簡報）。 (2) 同儕互評	期末報告 同儕互評	<input 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

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。

請遵守智慧財產權觀念，不得非法影印