

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵成果報告書

壹、計畫名稱【讓我們一起來創作兒童故事繪本！】

貳、實施課程、授課教師姓名 馮翠珍

參、前言

- 創作教學最大的困難點，在於創作者的心血結晶往往無法得到有效的回饋，以便在短時間內得到修改建議。
- 對於創作者來說，雖然時下自媒體如雨後春筍，然而對於如何將創作作品得到妥適的呈現、並提供非特定閱聽者所能欣賞，擴大成就感來源，也成為創作者在意的心事。
- 文學創作的另一個困難點是，如何找到一個合適的題材、並設定合宜的受眾開始創作。創作起始，受眾往往是一般讀者；然而當受中所訂於特定年齡層如兒童，該如何掌握創作時的關鍵、與受眾間溝通層次的拿捏、相同素材於不同媒材間轉換的技巧……，在在考驗著創作者本身的表達技巧與對事物的觀察、理解能力。
- 對於兒童受眾而言，故事的傳達不僅止於在各種載具上呈現；透過一對一的敘說，也是兒童故事重要的傳播方式之一。然而面對一整個故事，如何快速掌握故事的關鍵、如何妥適的表達出故事的重點、修正不必要的發言習慣（如口頭禪、不當的禮俗言詞……等）；都是需要透過掌握故事結構、爬梳故事情節才能完成的工作。
- 由是之故，如何在擬定受眾之後，確認故事內容、找出具有市場性的呈現方式、設定出版品的規格、甚至是能與出版品相輔相成地闡述故事，就成為學生在「兒童文學創作與教學」課程中所要培養的重要能力。
- 綜結前述，本計畫的目的有四：一、引導學生了解如何掌握故事關鍵並創作兒童故事；二、掌握兒童故事創作的關鍵元素；三、指導學生將創作實際轉載為出版品；四、如何對兒童說自己的故事。

肆、計畫特色及具體內容

(一)、計畫特色

1.掌握故事關鍵元素：

本計畫預計以一學年的時間，引導大一學生，從如何掌握故事開始，讓學生快速正確地掌握不同故事的關鍵內容加以分析、再針對不同內容的故事素材加以應用並創作。

2.集體創作----讓創作成為愉快的團體活動：

每次創作，皆採集體創作模式，以期學生共同腦力激盪、在討論及發想階段擴張故事元素的範圍及可能性。

3.線上立即檢視並給予回饋：

每一次的創作內容，隨即呈現於課程專屬臉書社團，如此一來，創作者可以立即與受眾對話，針對創作中的各類霧區及盲點加以調整；教師也能夠立刻發現創作者在掌握故事時所遭遇到的各種困難並加以排除。

4. 出版創作成果：

創作結果於學期末，將以繪本方式產出。第一學期期末、每一組所產出的繪本，將於下學期開學時由同學共同評分、討論其優點及可供改進之處。

5. 學習歷程——紀錄：

將分別以影音、檔案、印刷品等方式，呈現不同學習階段成果；另一方面，課堂中的即問即答，亦將如實呈現於課程社團中，可完全呈現出學生的學習進展狀態。

(二) 具體內容與實施方法：

以改寫故事為主。由教師指定素材範圍，由同學進行改寫。如何在相同的基本素材下，創作自己想說的故事，成為第一學期創作教學的重要方向。

1. 故事元素分析教學：

透過各類故事案例，指導學生如何分析並掌握故事元素

2. 分組創作：

由教師給予素材，素材以民間故事類型為主，引導學生藉由相同故事類型創造出不同主旨方向的故事

3. 檢視創作成果：

分組創作的作品，以十到十五分鐘內能完成的作品為主。集體創作完成後，直接回覆在臉書的課程社團中，供老師及同學共同檢視。

5. 立即回應並修正：

由教師檢視作品中以邏輯、架構、敘述……為主等所產生的問題直接與創作者對話，並同時提供其他組同學觀摩及學習的機會。之後再統一給予修正時間，直接在作品下方回覆修正後版本。

5. 作品分次、分階段完成後，由教師指定印刷格式，交由各組排版、交付印刷、裝幀。

(三) 管考機制

1. 即問即答：

每節課堂中，教師針對範例提出問題，由學生在社團中分組回答。每次回答內容參照當日出缺勤狀況，記錄學生學習成績、掌握學生學習狀況。此為全學年平時成績來源。

2. 期中管考：

以考試型態進行，由教師以教學進度為根據，設定結構較複雜的集體創作題，分組作答。其中針對作品的結構、故事邏輯、敘事角度轉換、精準表達、符合受眾特質……等方向加以評分。

3. 同儕回饋：

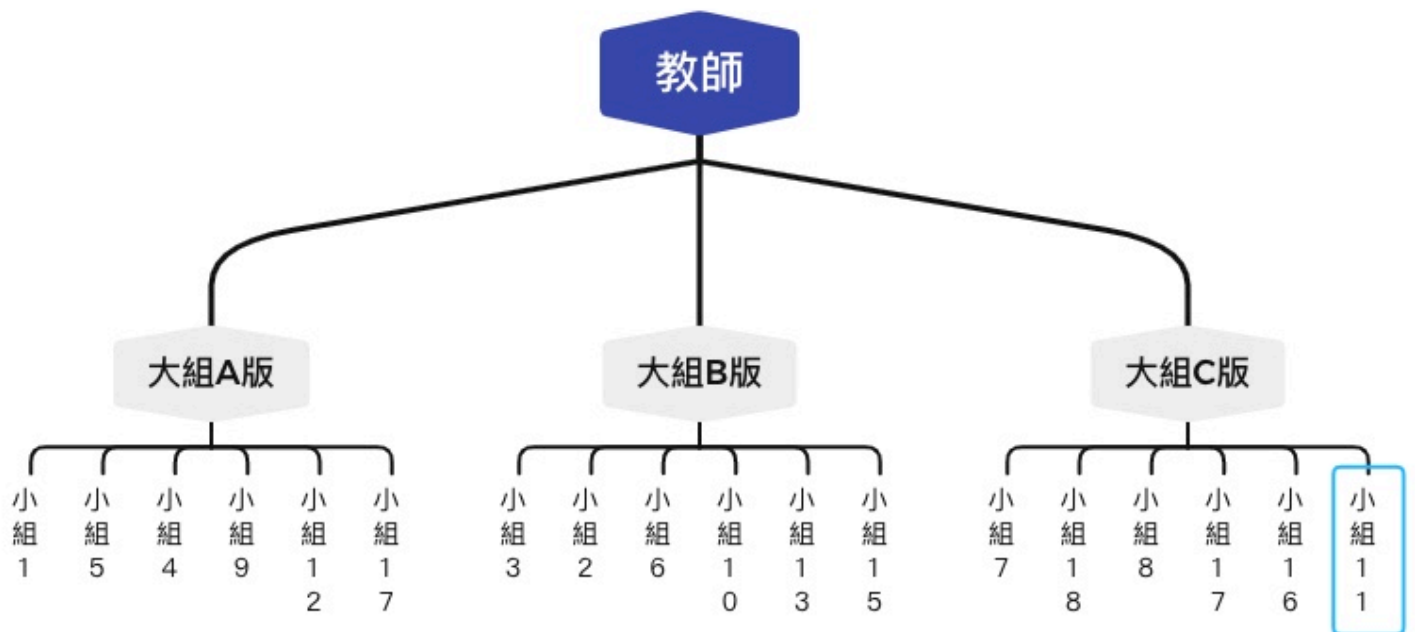
期中創作成果及故事分享，皆由分組成員自行上台分享；台下同學則同步以線上軟體，針對結構、故事邏輯、敘事角度轉換、精準表達、符合受眾特質……等方向加以評分給予回饋。同儕分數作為一次平時成績。

4. 期末出版品：

作品必須以符合指定印刷規格方式印刷成書。教師在針對其中排版、插圖、印刷等項目加以評分。

伍、實施成效及影響（量化及質化，且說明是否達到申請時所期之學習目標與預期成效）

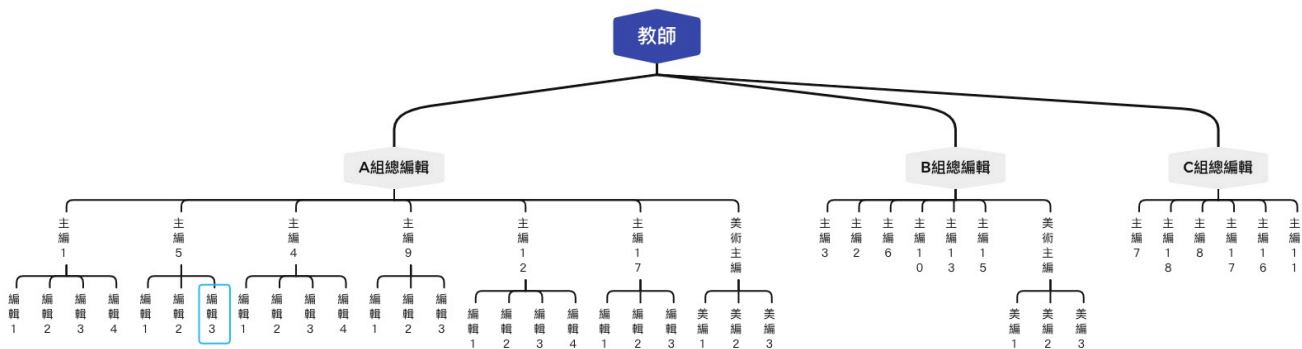
(一) 量化表現



| | |
|-----------|----|
| 參與人數 | 75 |
| 小組組數 | 18 |
| 每小組人數 | 4 |
| 大組組數 | 3 |
| 大組內所含小組數量 | 6 |
| 每大組成員 | 24 |
| 採用範本故事量 | 50 |
| 完成改寫故事數量 | 60 |

(二) 質化表現

1. 採取小組管理方式，明確標注參與創作者，使勞逸成果分明，盡可能降低因分組造成勞逸不均的遺憾。
2. 期末以小組結合為大組，建構「總編／責編／編輯」的工作層次，模擬職場分工，讓學生各司其職，整合團隊力量完成繪本。



- 3.每次創作，教師講解完畢後即發下交由同學創作改寫，並以臉書作為呈現載體，方便針對個別組別創作及團體創作立即給予建議及修整方向。
- 4.課程精實、創作量大。平均每節課建立並創作1-4則故事架構。
- 5.立即回饋：

創作課堂針對作品結構、故事邏輯、敘事角度轉換、精準表達、符合受眾特質……等方向，利用線上作品呈現做立即回饋及指導；降低作業批改所造成的回饋遲滯，有助於強化學習效果、立即搜集創作回饋。
- 6.集體創作：

課堂上的集體創作，利用同儕間腦力激盪，誘發開展大量的創作元素；更藉由不同人生經驗，提供多元視角、避免個人創作的枯竭感與無力感。
- 7.指定素材創作：

創作伊始，指定素材可避免無謂的素材揀選過程所造成的挫折感。由教師提出引導寫作的方向及目標，在指定時間內，集中專注力共同討論並創作，可提升學生的成就感。
- 8.作品集結成書：

期末指定出版格式，要求學生完成出版品。除了讓學生學習如何於過程中了解出版步驟之外，更可以展現各自的創意，製作立體書、有聲書……各類兒童文學作品，提高學生學習意願與動機。

陸、結論

本學期課程因五月中下旬起進入防疫線上教學，所以全部改為線上上課。所幸之前已建立起全班分組機制、小組內溝通流暢、大組溝通亦不致於造成困擾。教學上也已數位化呈現及交流為主，所以對於創作作品的修改皆有跡可循；讓學生可以一目瞭然自己創作歷程的修改與演變，對於日後創作可以作為參考。

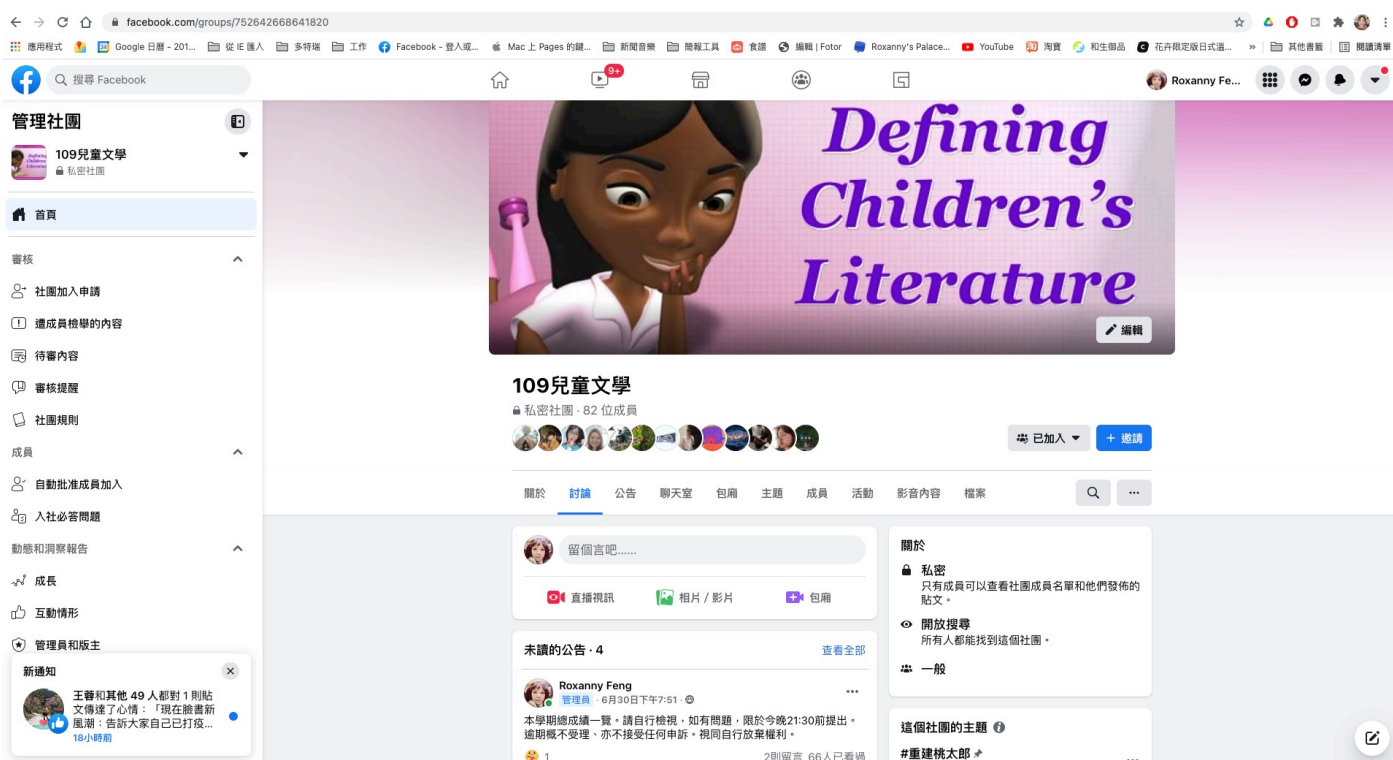
另一方面，團體創作的優勢在於，不同的學生基於各自成長歷程及生活差異，可作為集體創作時重要的養分。集思廣益的分組創作，亦可避免學生陷入自我苦思、缺乏支援所造成的低創作成就困境。唯一困擾者，在於學生的數位美術能力有限，每大組要製作繪本時，對於版面的創作及相關創意，在構成上具有相當難度。然這一點也許未來可尋求跨領域學科合作，將美好的故事以嫻熟的美術樣態表現出來。

本課程的另一個收穫是，學生在創作過程中，同時模擬出版社或編輯部工作方式，每大組的總編負責管理所有主編；各主編負責領導所有責編；總編同時統領美編，完成繪本製作。這對於同學日後進入相關產業，具有建立認知能力的功能。唯一遺憾者，是因為疫情，同學失去與印刷廠商親自溝通的機會：為避免同學於疫情期間不必要的外出，相關溝通及印刷完全由教師直接處理。是為本次課程最大遺憾。

然而無論如何，能在短短時間內，落實即席創作、團隊合作等創作模式，同時及時給予回饋，更讓學生作品完整呈現、自製繪本，都是本次計劃由教師觀點有效改善創作教學之處。

柒、執行計畫活動照片

課程討論截圖：



捌、附件

繪本製作電子檔案

實體繪本

備註：

1. 本報告書大綱得視需要自行增列項目。

2. 成果報告書須另以光碟儲存，並另附執行計畫活動照片電子檔(照片原始檔)。