

# 國立臺灣藝術教育館 105 年度藝術教育教材教案設計徵稿

課程設計者：楊文華(高雄市私立中華藝術學校多媒體動畫科術科教師)

教案名稱：

【我們都是「大藝術家」—由圖畫書開啟創作之路】



## 目 錄

一、教案背景與目的 .....	1
二、教案架構圖 .....	2
三、教案設計 .....	3
四、附件	
(一) 教案課程四階段 .....	11
1. 打破舊有框框，展開想像力的翅膀 .....	11
2. 故事魔法師的煉金術 .....	13
3. 「Art time」—複合媒材創作體驗 .....	16
4. 我們都是「大藝術家」 .....	18
(二) 教學成果 .....	21
(三) 學習單與回饋單 .....	26

# 【我們都是「大藝術家」—由圖畫書開啟創作之路】

## 壹、教案背景與目的

教學需要創意，學生也需要培養創造力。遠見雜誌曾在 2009 年精心策畫了創造力特刊，內容不斷提到「培養創造力」的重要，寫道「創意是義務教育，是社會風氣」。在美國，許多學校教師正逐漸改變教學策略方向，改以包容及強調高層次思考技能的方式(Stenberg&Lubart, 1995)，而創意即是一種高層次的思考，亦是良好思考指標之一(Norris&Snnis, 1989)。目前我國為執行十二年國民基本教育改革政策，教育部推動多項活化教學策略，並以分組合作學習為基礎，教學模式係以學生為中心，欲使學生積極主動參與學習，進而提升學習成效。<sup>1</sup>

本案教師為動畫、設計與插畫、圖畫書創作專長，擔任多媒體動畫科的術科教師，發現學生在動畫創作中的故事靈感貧乏，除了因為生活經驗少，主要的原因乃由於學生對於生活的觀察和關心不足，導致找不到好的故事題材，另外其思考的觀點與內容皆不夠勇敢創新。惟圖畫書有「紙上電影」之稱，在進行專業動畫製作前，筆者以平面的圖畫書創作來訓練學生基礎創作技巧與製作流程等專業能力，同時欲營造開放式的學習環境，在教學中以團體遊戲的方式注入創意思考的訓練，引發學生的學習興趣並主動參與。

故本案將課程分為四個階段，希望藉由圖畫書的創作課程，提升學生的知識學習、實作能力與個人自信心等。其教學四階段依序說明如下：

- 一、第 1 階段：引導學生更深入了解圖畫書的脈絡，並懂得觀察生活議題進而找出故事題材，之後能依照主題嘗試發展相關故事。
- 二、第 2 階段：教授學生故事結構和情節設計等知識，並以團隊戲方式激發創意，欲使學生能將觀念與技巧靈活運用在編劇中且自由添加創意。
- 三、第 3 階段：帶領學生進入媒材與工具體驗的世界，營造一個開放性的空間指導學生盡情使用各種媒材和工具去創作，藉此感受媒材特性和各種可能。除了能學習媒材使用，也使學生在創作圖畫書時知道作品適合的創作媒材和美術風格。
- 四、第 4 階段：最後引導學生能獨立思考並製作出一本完整的圖畫書作品，之後可將作品延伸出電子書、動畫短片、文創商品或指導學生參與相關競賽等，欲使學生透過課程具備實作能力並學習到各種實務經驗。

<sup>1</sup> <http://12basic.edu.tw/NewDetail.php?Seq=322>

轉引自十二年基本國民教育網站。

## 貳、教案架構圖

以下為本課程的教案架構圖，以學生為主體，將圖畫書課程統整劃分出教學目標為認知、技能與情意學習三個部分，由目標向下延伸出四個階段的課程，希望藉由課程的教學與訓練，能使學生學習到獨立完成製作作品的的能力，進而再發展其他面向，如下圖所示。

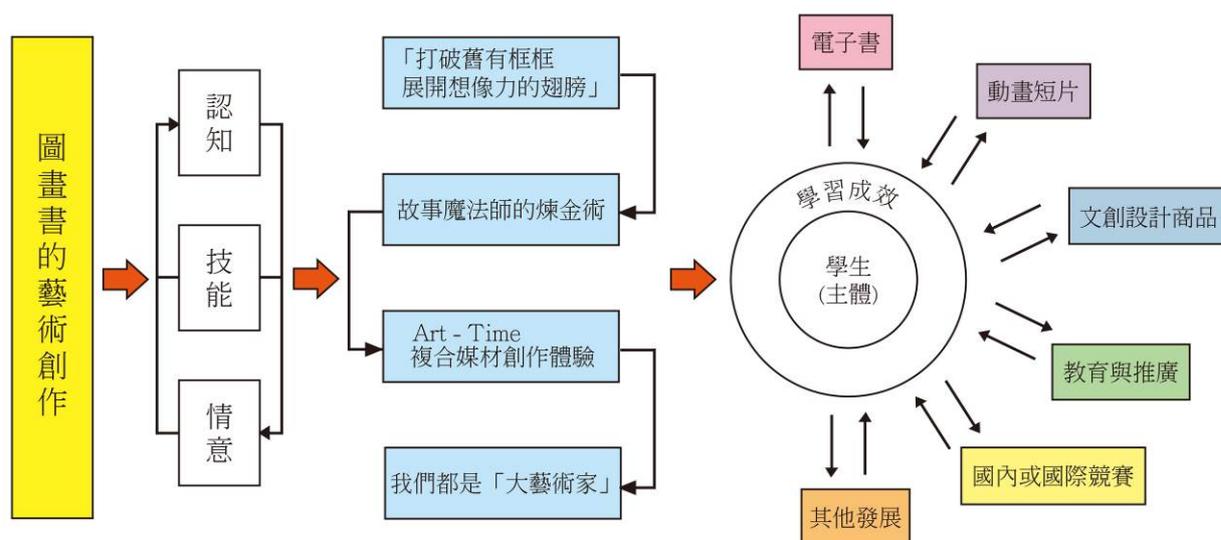
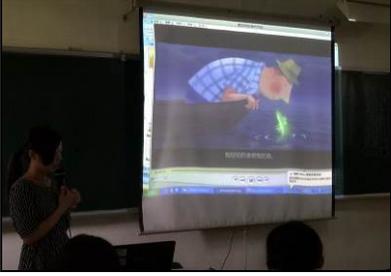


圖 1：教案架構圖

## 參、【我們都是「大藝術家」—由圖畫書開啟創作之路】教案設計

教學主題	我們都是「大藝術家」 —由圖畫書開啟創作之路	單元內涵	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹圖畫書知識</li> <li>2. 學習圖畫書創意思考與美術創作技巧</li> <li>3. 從課堂中學習到圖畫書完整的設計與製作</li> </ol>
教學目標	<p><b>一、認知學習</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識圖畫書的意義、特質、圖像力、主題與功能</li> <li>2. 學習故事的基本結構、五元素、編劇技巧</li> <li>3. 認識複合媒材與創作工具</li> </ol> <p><b>二、技能學習</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 創意和想像的思考能力</li> <li>2. 複合媒材創作技能</li> <li>3. 圖畫書的設計與製作</li> </ol> <p><b>三、情意學習</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生關心生活，從中觀察和啟發</li> <li>2. 發展多元觀點並學習欣賞他人的作品</li> <li>3. 營造班級良好學習氣氛</li> <li>4. 培養團隊合作能力</li> <li>5. 激發學習興趣、提升自信心</li> <li>6. 美術風格的養成與創造</li> </ol>		
教學對象	高職一年級學生		
教學時間	<p>■ 200 分鐘(共 4 堂課)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 第一堂課：以幾米作品引發學生動機，探討圖畫書與動畫關聯，深入了解圖畫書各種面貌，再使學生們分析圖畫書並報告。</li> <li>2. 第二堂課：使學生具有故事結構觀念與設計技巧，並用團體遊戲法引導學生創作故事並於台上即興演出，激發創意。</li> <li>3. 第三堂課：打開學生的圖畫書世界觀並介紹美術媒材與工具，在自由開放的空間任由學生嘗試媒材的特性。</li> <li>4. 第四堂課：實際操作圖畫書的製作流程，開始創作，最後上台發表圖畫書的完成作品。</li> </ol>		
教學設備	單槍投影機、麥克風、電腦、黑板、粉筆、魔法箱、紙牌		

	教學內容	時間設定	備註
課程內容	<p>一、打破舊有框框，展開想像力的翅膀</p> <p>1. 引起動機：幾米作品《微笑的魚》繪本做成動畫範例。</p>  <p>■幾米《微笑的魚》影片觀賞討論</p> <p>2. 課程導讀：介紹圖畫書的相關知識，分析各種類圖畫書的主題類型、多元議題與圖像表現力等，讓學生正確認識圖畫書。</p>  <p>■引導學生了解圖畫書整體脈絡</p> <p>3. 課堂活動：針對圖畫書的認知作討論，指導同學思考圖畫書的主題與功能並依照自己生活經驗，嘗試發展相關故事。</p>  <p>■指導學生發展環保主題的故事</p> <p>4. 回家作業：根據選定主題，於課後至圖書館收集相關主題的圖畫書並做成PPT報告(3~5人一組)，內容含簡介、故事導讀、</p>	<p>10 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>15 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>[ 第一堂課前準備 ]</p> <p>■教師部分： 準備範例影片《微笑的魚》；自製圖畫書教材PPT及講義；上課時需準備不同主題的圖畫書書籍可直接作範例亦可提供學生參考。</p> <p>■學生部分： 於課程開始前要求同學先至圖書館借閱一本自己喜歡的圖畫書來閱讀。</p>

美術風格分析、心得與工作分配。



■學生上台介紹恐懼主題的圖畫書《嗨！黑漆漆》簡介與故事內容



■學生分析作者的媒材使用與表現



■學生分享心得、說明工作分配

## 二、故事魔法師的煉金術

1. **引起動機：**以《迪士尼的劇本魔法》此書討論迪士尼如何將故事說精采，從靈感與主題、故事改編、角色塑造、團隊合作等，迪士尼以自己的觀點和豐富經驗要告訴讀者如何運用竅門成為打造故事的魔法師。
2. **課程導讀：**解說故事的靈感發想、角色、故事結構、五元素、情節設計等先備知識與技巧。
3. **課堂活動：**
  - (1)故事接龍 PK 賽(腦力激盪熱身賽，銜接下一個活動)。

10 分鐘

10 分鐘

30 分鐘

[ 第二堂課前準備 ]

- 教師部分：  
教師需熟讀《迪士尼的劇本魔法》；自製課程 PPT 及講義；道具魔法箱與紙牌。
- 學生部分：  
要求學生先至圖書館借閱《迪士尼的劇本魔法》一書並事先閱讀。



■老師將全班分為兩組進行PK



■由學生輪流進行故事接龍  
(2)魔法故事屋(分組後由組長  
在魔法箱中抽牌，全組討論  
編寫劇情並上台演出)。



■學生從故事魔法箱中抽牌



■學生根據抽到的五元素開始編故事



■學生在黑板上繪畫故事場景



■學生上台演出自編故事



■學生加入道具演出，展現創意

### 三、Art time—複合媒材創作體驗

1. **引起動機：**觀賞各國圖畫書創作者的創作技法、美術風格(日本、韓國、德國、法國、瑞典、美國、挪威、澳大利等國家)。



■介紹各國圖畫書創作者的美術風格

2. **課程導讀：**介紹多媒材的特性與使用(包括廣告顏料、粉彩、水彩、代針筆、色鉛筆、墨水、蠟筆、剪紙畫等)，搭配工具(如瓶蓋、刷子、噴槍、水彩筆等)

3. **教學活動：**  
運用各式媒材複合創作，不限定創作方法，允許學生在最自由的情況下盡情遊戲、體驗媒材特性，發揮創意甚至找出自我的創作美感、風格與個性。

10 分鐘

10 分鐘

30 分鐘

[ 第三堂課前準備 ]

■教師部分：

挑選各個國家的優秀圖畫書並從圖書館借閱出來於課堂中給學生傳閱，自製PPT及講義；攜帶多種媒材、工具與西卡紙以作示範和介紹。

■學生部分：

要求學生攜帶美術媒材並且從生活周遭找尋可製造媒材效果的任何工具。



■學生盡情地使用顏料與工具創作



■同學們一起共同揮灑創作



■學生開心向其他同學展示媒材效果



■在班上展示作品由同學參與評分

#### 四、我們都是「大藝術家」

1. **引起動機：**介紹 2011 年義大利波隆納國際插畫大獎得主—台灣之光「鄒駿昇」先生背景與其作品，如《勇敢的小錫兵》。
2. **課程導讀：**說明書的結構、圖畫書的專業製作與印刷並分享學長姐們完成的圖畫書作品。
3. **教學活動：**  
(1)圖畫書創作與製作成書。

10 分鐘

10 分鐘

20 分鐘

[ 第四堂課前準備 ]

- 教師部分：
- 熟悉鄒駿昇背景與作品；自製 P P T 與講義；準備多種圖畫書作品於課堂作範例(包含不同主題、不同裝訂方式)。



■指導學生合力進行彩繪創作



■將手繪圖稿進入電腦排版過程

4.回家作業：團隊合作完成作品。

(1)作品參與競賽成果：



■學生作品「帽事」獲得 2014 年全國圖畫書創作獎，高中職組特優。



■學生作品「白鳥」獲得 2014 年全國圖畫書創作獎，高中職組優等。



■學生作品「嗜夢者」獲得 2014 年全

■學生部分：

與合組夥伴討論故事，並針對發想主題，到圖書館借閱至少三本相關主題的圖畫書籍並做參考、欣賞及分析，之後帶著書本找老師討論。

國圖畫書創作獎，高中職組佳作。



■學生作品「多個爺爺不麻煩」獲得2014年全國圖畫書創作獎，高中職組入選。



■學生和擔任頒獎嘉賓的鄒駿昇先生合影留念。

#### 5.完成作品：分享與評量。

透過分享，增加學生自信心，並能看見其他同學的創作觀點，產生正向激勵互相學習之效。



■學生上台分享自己創作的圖畫書

10 分鐘

教學成果

1. 圖畫書知識：打破學生普遍對圖畫書原有迷思且增加更多知識。把主題化為故事及轉成圖像時，有更多思考及創作方向。
2. 故事創想：嘗試發想故事的過程中，以遊戲方式激發創意和靈活度，藉由各組分享表演學習到從多角度思考不同議題與表現，學生發現生活中人事物皆能成為創作主題和素材，創作靈感增加。
3. 創作技能：討論各國圖畫書的故事及風格表現，能擴展學生的創作世界觀，另外透過自由體驗各種媒材與工具使用，同學們在享受過程中能找到自己喜歡的創作媒材，甚至找到自我創作風格。
4. 完成圖畫書作品：學生學習到完整的圖畫書製作流程及團隊的溝通合作，最後能在創作過程中得到實作經驗的磨練與自信心。

## 【教案課程四階段】

### 一、圖畫書之藝術創作

#### (一)打破舊有框框，展開想像力的翅膀



#### 引起動機：幾米的《微笑的魚》繪本做成動畫範例

視覺影像的表達，是一項結合多種藝術構成的表現形式，許多圖畫書創作家能藉由不同的表現形式，傳達他們的藝術理念，足以證明藝術的領域絕對是有其相通性。

#### 欣賞幾米《微笑的魚》：

- 繪本作家幾米創作圖畫書《微笑的魚》，之後改編同名動畫，不但先前榮獲第29屆香港國際電影節的最佳短片創作，也獲得第56屆柏林影展兒童競賽的評審團特別獎。
- 《微笑的魚》故事大綱是描述一個工作呆板的上班族，遇見了一隻魚，一隻對他微笑的魚，他想擁有牠，所以便帶她回家。他最後了解，關在魚缸裡的魚，讓他感到悲傷，他也感受到，內心深處對自由的渴望。魚兒真正的微笑，將是在大海裡與他相吻的那一刻。他將魚兒送回海洋，也恍然大悟，那被解放的，其實是迷失已久的另一個自己。這隻微笑的魚，讓他再也無法隱藏。
- 幾米引領著每一位觀者看到並且相信世界上的美與善。他們用敏銳細膩的心，去感受週遭的人與事，將情感、思緒，以及對大千世界的看法，藉由「繪畫」給傳達出來。每個人都能在他的故事裡，找到一個映照與寄託，這就是幾米作品的迷人之處。

- 學生能力指標：1.學生能了解圖畫書的意義、特質、功能。 達成 未達成。  
 2.學生能思考圖畫書的不同的主題、圖像表現。達成 未達成。  
 3.學生能從依照主題去嘗試發展故事。 達成 未達成。

教師評量指標：課程中嘗試選擇自己想要的主題並寫出500字的圖畫書故事大綱，作為初步發想。在課程結束後，學生跟據老師出的分組作業，至圖書館借閱相關主題的書籍，再作成PPT上台做圖畫書的分析報告，由任課老師勾選每位學生的能力指標是否達成，作為判斷是否需要幫助學生再次了解課程內容，如已達成便可進入下個階段。

## 課堂講義—About 圖畫書

1. 鄭明進在〈圖畫書的認識〉一文這樣定義：「圖畫書是以優美的、富創意的的圖畫為主，以淺易的文字為輔的兒童讀物；是一種以圖畫符號來傳達思想、知識、文化、習俗的、好玩的書，也是三歲到一百歲的人都愛看的書；是幫助幼兒跨入兒童文學世界的『人生第一本書』」。

圖畫書的英文名\_\_\_\_\_，是以\_\_\_\_\_為主，以\_\_\_\_\_為輔的書。

2. 圖畫書的歷史：1658年，捷克教育家阿媽司·康米紐斯出版的\_\_\_\_\_，是被公認為是歐洲最早的帶插圖的兒童書。
3. 圖畫書的特質：(1)\_\_\_\_\_；(2)\_\_\_\_\_；(3)\_\_\_\_\_；(4)\_\_\_\_\_；(5)\_\_\_\_\_ (6)\_\_\_\_\_。
4. 圖畫書構成的基本視覺要素：



(圖片來源：《山伯伯的下午茶》崔麗君著)

以圖片輔助，動腦思考圖像畫面的構成要素：

- (1)\_\_\_\_\_；(2)\_\_\_\_\_；(3)\_\_\_\_\_；(4)\_\_\_\_\_；(5)\_\_\_\_\_；(6)\_\_\_\_\_。
5. 圖畫書常為了營造畫面的效果而借用攝影的手法來繪製插圖。圖像包含有各種鏡頭和取景角度、位置，用來表達運鏡、景深、場景...等戲劇效果的構思，它與動畫的呈現方式有多方面的雷同，一樣使用「分鏡」的手法，所以兼具有動畫的結構。**鏡頭語言**：(1)\_\_\_\_\_；(2)\_\_\_\_\_；(3)\_\_\_\_\_；(4)\_\_\_\_\_；(5)\_\_\_\_\_；(6)\_\_\_\_\_。
6. 圖畫書的主題：文藝理論家羅盤先生說：「主題是作品的生命，作品的靈魂，作者所欲表達的思想意識情感。」主題可以有一個或多個主題，或多個次主題。主題通常揭示了作者寫作此書的目的。吳鼎(1989)說「自然現象、地球、動物、植物、生活、人事、社會、公安、國防、歷史、地理、政府、資源、宗教、科學、藝術、體育、活動皆可作為兒童文學取材的來源。」<sup>2</sup>  
■**動動腦**：以下為台灣英文雜誌社(1994)《親子圖畫書手冊》的主題分類做成表格，請根據其類型嘗試寫出可作為內容的核心主旨。

<sup>2</sup> 吳鼎，1989，兒童文學研究，台北：遠流，頁154。

圖畫書的主題與分類					
人格		情緒		生活習慣	
內容	ex：自信	內容	ex：恐懼	內容	ex：飲食
社會行為		認知		創造	
內容	ex：分享	內容	ex：觀察	內容	ex：想像

### 【課堂活動】

- 在初步了解圖畫書之後，從自身經驗中找尋一個創作圖畫書的故事題材，嘗試寫出一個約 500 字的故事大綱。

### 【回家作業】

- 根據選定的主題類型，至圖書館收集相關主題的圖畫書並做成報告 PPT，可 1 人一組也可與同樣類型主題的同學合作報告。

## (二) 故事魔法師的煉金術



**引起動機：以《迪士尼的劇本魔法》討論迪士尼如何將故事說精彩**

從最早《白雪公主》、《小飛象》到《冰雪奇緣》等，華德迪士尼公司製作的動畫電影以令人愉悅、震驚又振奮人心的故事聞名。而華德迪士尼曾說：「我們喜歡在電影裡放一些魔幻的元素。我們製作讓人發笑的故事、有溫暖而有人性的故事，有關歷史人物和事件的故事，還有動物的故事」。<sup>3</sup>



(圖片來源：《迪士尼的劇本魔法》 Jason Surrell)

<sup>3</sup> Jason Surrell, 2011, 迪士尼的劇本魔法, 台北：稻田，頁 21。

### 《迪士尼的劇本魔法》導讀重點：<sup>4</sup>

■**創作構想哪裡來?**一個過分簡化的回答是「從哪來都有可能」。好的構想可能會在任何時候、地方找上門，必須保持頭腦暢通，隨時準備好。尋找靈感過程中沒有一條必然正確的路，不管是你或其他人，甚至是那些「專業的」也一樣。

■**主題與故事：**華德·迪士尼曾說：「沒有主題，我就無法寫出感動人的故事。我就是一個普通鄉下人，只喜歡那些能深刻觸動我內心的故事。讓迪士尼動畫變得特別有三件事，就是故事、故事和故事」。

■**故事的改編：**一句編劇格言「劇本不是用來寫的，是用來重寫的」。必須把作品拿給別人觀看，會開啟批評與妥協過程。創作過程中，必須學會傾聽他人聲音，了解他人想法，在面對共有視角及其形成妥協成果時要能感到開心。

■**角色的塑造：**角色所做的事，就能傳達出他是怎樣的角色。深刻的角色，必然有一個明確目標，其強度取決他有多想達成目標，而這也是一部劇情片的關鍵所在。

■**團隊的合作：**合作時需要毫不隱瞞，不管點子有多壞都沒關係，你還是得說出來。有時候那些愚蠢的點子可激發出全新的角度，讓你找到絕佳的點子。多數成功的編劇團隊，都是能真正彼此互補的，這樣才能使團隊力量比一個人單獨工作時更大，最好的組合是吸取彼此才能、切入方式和風格的不同，進一步強化優勢，減低缺陷。

學生能力指標：1.學生能了解故事的基本結構、五元素。 達成 未達成。

2.學生能發想故事、設計情節。 達成 未達成。

3.學生能參與團體活動進行創意故事競賽。 達成 未達成。

教師評量指標：課程上確定每位同學都參與團體遊戲並上台演出，從參與度、故事創意表現以及課堂講義了解同學的學習情況，由任課老師勾選每位學生的能力指標是否達成，作為判斷是否需要幫助學生再次了解課程內容，如已達成便可進入下一階段。

### 課堂講義—About 故事設計

1.故事成立的五個元素為:(1)人：\_\_\_\_\_；(2)事：\_\_\_\_\_；(3)時：\_\_\_\_\_；(4)地：\_\_\_\_\_；(5)物：\_\_\_\_\_。

2.腳本基本結構的故事線為:(1)起：\_\_\_\_\_；(2)承：\_\_\_\_\_；(3)轉：\_\_\_\_\_；(4)合：\_\_\_\_\_。

3.動動腦：嘗試以動畫電影《冰雪奇緣》為例子，分析此部片的故事五元素及故事線。

#### ■五元素分析：

(1)人：\_\_\_\_\_

(2)事：\_\_\_\_\_

(3)時：\_\_\_\_\_

(4)地：\_\_\_\_\_

<sup>4</sup> 同註3，頁34-41、85-89、118-143、153-159、184-186。

(5)物：\_\_\_\_\_

■故事線分析：

(1)起：\_\_\_\_\_

(2)承：\_\_\_\_\_

(3)轉：\_\_\_\_\_

(4)合：\_\_\_\_\_

- 4.補充資料：文學創作中的想像技巧包含相似、對比、類比、特徵、原型、推測、具象、情化、層進、變態、合成。

【課堂活動】

■故事接龍 PK 賽：正式創作前的熱身賽(引起興趣與享受好玩過程為主要目的)，以班級座位左右邊區分成 AB 兩組，由老師給予一段故事開頭(EX：今天早上，新聞播報壽山動物園的台灣黑熊消失了，這時候教官突然在學校的操場上發現了奇怪的腳印...)，再分別由兩組的學生接龍下去，每位同學都會輪到，不重複內容並至少接一段句子，最後一位同學將劇情做結尾。評分方式分成速度及創意度兩項，由老師計時，全班投票，票數最多者獲勝。

■魔法故事屋：使學生體驗團體合作、腦力激盪與創意編劇的遊戲活動。由老師準備寫著各種人、事、時、地、物的紙牌，放入魔法箱子中，由組長抽出紙牌，整組討論並將上面的關鍵字編成一個短篇故事，之後由組員扮演角色、上台演出。評分表：以組別為單位，自評、互評，再加上老師評分。

■魔法故事屋的遊戲步驟：

- 1.老師準備好魔法箱與紙牌；學生則可即時運用環境中任何物品做道具，如掃把。
- 2.全班進行分組(5~6人，可依各班級人數做調整)，分組後由組長上前抽牌。
- 3.組長於台前立即公布抽到的素材(人、事、時、地、物)，人物角色需抽三個。
- 4.全組一同腦力激盪，完成編劇(故事需有起承轉合，討論約10分鐘)。
- 5.上台演出(一組約10分鐘)：
  - (1)需在黑板上畫出場景。
  - (2)指定扮演故事中角色者，須將寫有角色的紙牌黏貼於身上。
  - (3)依照故事需要，可請一位組員擔任旁白。
  - (4)可自行加上道具。



道具 1：魔法箱



道具 2：紙牌(寫上人事時地物)

### (三) Art time—複合媒材創作體驗



#### 引起動機：觀賞各國創作者的圖畫書

<p>台灣</p> 	<p>日本</p> 	<p>韓國</p> 	<p>法國</p> 	<p>葡萄牙</p> 
<p>書名:短耳兔 作者:劉思源/文； 唐壽南/繪</p>	<p>書名:旅之繪本 作者: 安野光雅</p>	<p>書名:豆粥婆婆 作者:趙浩相/文；尹 美淑/圖</p>	<p>書名:小天使失蹤 了，美術館奇遇 記 作者:馬克思·杜 科</p>	<p>書名:我的爺爺 作者: Orfeu Negro</p>
<p>德國</p> 	<p>美國</p> 	<p>瑞典</p> 	<p>挪威</p> 	<p>澳大利</p> 
<p>書名:爺爺有沒有 穿西裝 作者:艾蜜麗·弗 利德/文；傑基· 格萊希/圖</p>	<p>書名:野獸國 作者:莫里士桑塔克</p>	<p>書名:老皮，快放鞭 炮 作者: Sven Nordqvist</p>	<p>書名:酷比的博物 館 作者:歐希莉·揚 森</p>	<p>書名:噓!不要吵醒大 怪獸 作者: 班·基慶</p>

【心得感想】欣賞完各國圖畫書有什麼感覺或想法嗎?(簡答約 50 字即可)

(圖片來源：<http://www.books.com.tw/> 博客來網路書店)

- 學生能力指標：1.學生能欣賞各國的圖畫書作品。 達成 未達成。  
2.學生願意用更開放的態度與視角去嘗試。 達成 未達成。  
3.學生能盡情使用顏料表達、不設限地創作。 達成 未達成。

教師評量指標：除了課堂上作業，回家能繼續將作品更完整化，作業收齊後，於課堂上公開分享，並由老師、同學共同評分。任課老師勾選每位學生的能力指標是否達成，作為判斷是否需要幫助學生再次了解課程內容，如已達成便可進入下一階段。

#### 【教學活動】複合媒材創作

##### 一、創作說明：

利用各式各樣的美術媒材(如：廣告顏料、色鉛筆、代針筆)亦可加入其他媒材(如：棉花、紙片等)，同時利用工具(如：瓶蓋、噴槍、刷子等)，去創作圖像的情緒或主題表現、美術風格嘗試。

## 二、準備材料：

1. 顏料：廣告顏料、水彩、色鉛筆、代針筆等。
2. 工具：白膠、刷子、水彩筆、調色盤、抹布、刷子、蓋子、吸管等各種可用來製造效果的工具。
3. 其他混合媒材：可混入白膠、膠水、洗衣粉、紙片、棉花等。
4. 紙張：西卡紙、錶板紙。
5. 其他：固定用噴膠、抹布、報紙(防止桌子弄髒)。

常用媒材與特徵說明 <sup>5</sup>		
畫材	特徵	效果
透明水彩	具光澤感、重複塗畫產生色彩韻味	清爽、具透明感的表現
水墨	深淺濃淡的表現	穩重與柔和兼具
壓克力	具透明感的顏色	營造速度感與動態表現
彩色墨水	彩度最高的畫材	令人心動的純淨顏色
麥克筆	高透明感、留有筆觸的顏色	速度感及獨特的重疊效果
針筆	可表現線描等纖細表現	纖細可自由表現
色鉛筆	可呈現緻密的顏色及柔性韻味	溫柔且細緻表現
粉蠟筆	具延展性、柔性的顏色、略擦塗法	自由具延展性
廣告顏料	鮮豔明亮的顏色、覆蓋性高	鮮豔且濃度高的表現
粉彩	明亮柔和的色彩延展	外表上柔和優美的表現
素描鉛筆	透過單色濃淡不同的線條來描寫	纖細並被充分琢磨的表現
剪紙畫	切割紙張的俐落感及創造拼貼感	刀刀引出的俐落、人性的溫度、具豐富性、製造拼貼效果

(本案教師整理繪製)



■工具參考



■媒材表現成果範例

(圖片來源：《兒童繪本製作》張哲銘、王蘭著) (圖片來源：學生作品)

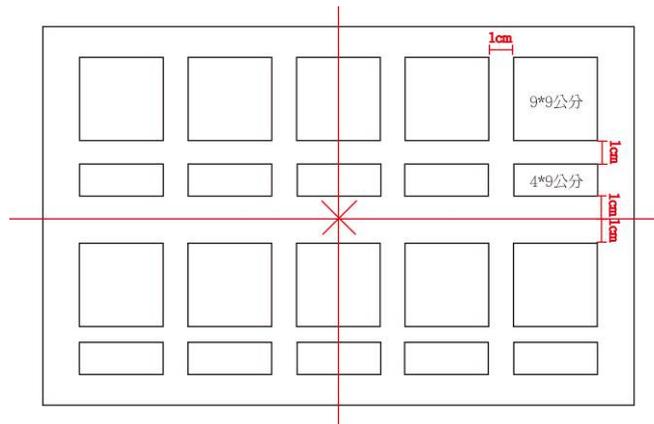
<sup>5</sup> 南雲治嘉，2008，繪本設計，新北市：楓書坊。

### 三、表現技法：

壓、擦、印、拓、括、抹、噴、刷、吹，甚至化學材料等。(利用各種方式去創造其自然產生的肌理或造型來畫，材料的選擇是無限制的，任何東西都可以拿來嘗試，效果也是無限多種。)

### 四、創作格式：

創作完之後，挑選具美感之部分(共 10 張)，以 9\*9 公分大小裁切下來。貼於 4K 裱板紙上。首先找出裱板紙的中心點，用鉛筆按照以下格式在裱板紙上畫出格式，再將創作作品與作品說明紙貼上，並分別寫上主題、表現技法。



### (四) 我們都是「大藝術家!」



引起動機：介紹 2011 年獲得被視為插畫界最高榮譽的

波隆納插畫展新人首獎—台灣之光 鄒駿昇先生

#### 關於鄒駿昇先生：

- 1.背景：小時候曾有學習障礙，一加一等於二都不懂，卻有幸在畫圖這件事上面得到認同。鄒駿昇沒學過畫畫，可是因為喜歡畫畫這件事，在美術班後來居上。他曾擔任國小老師，為了夢想捨棄教職前往英國取得學位。
- 2.經歷：台灣插畫藝術家。英國 Kingston Uni 平面設計碩士畢業，曾獲奧地利《Modart》雜誌專訪；三度入圍波隆那插畫展，2011 年更獲波隆那兒童書展 SM 基金會新人首獎、獲美國 3x3 國際當代插畫大獎首獎、德國紅點設計獎、英國皇家藝術學院 Man Group 繪畫比賽冠軍等國際重要設計藝術大獎。
- 3.介紹鄒駿昇首獎繪本作品「勇敢的小錫兵」。

學生能力指標：1.學生能了解圖畫書的創作流程。 達成 未達成。

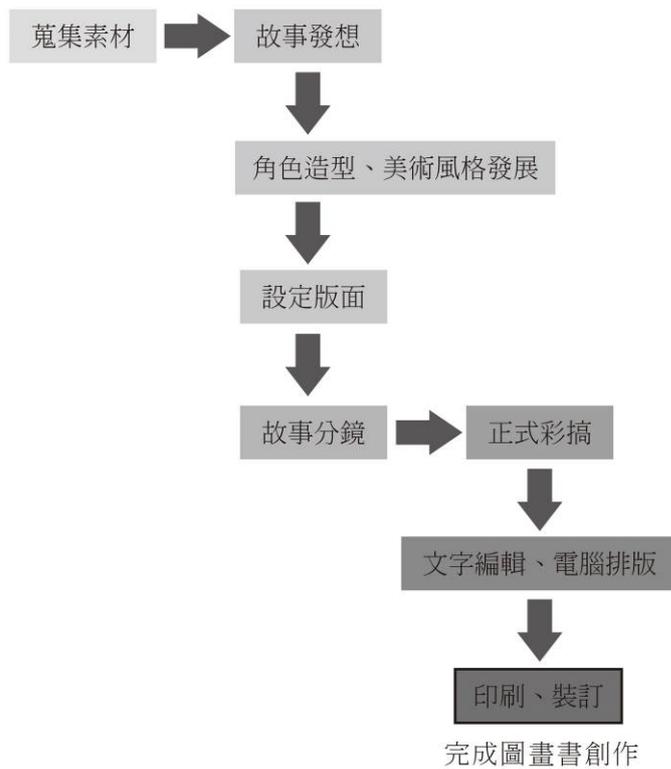
2.學生能完成一本完整的圖畫書作品。達成 未達成。

教師評量指標：課程上先與組員發想故事，再找老師討論故事，找到初步構想，

至圖書館收集資料，繼續修改故事、繪圖至完成圖畫書作品。完成後，由任課老師評分再分享給全班同學，並由同學自評與互評成績列入總成績平均。

## 【教學活動】圖畫書之創作

### 一、圖畫書創作步驟



### 二、書籍的製作規格

#### 1. 圖畫書整體結構



## 2.規格設定

- (1) 尺寸(A4 大小：29.7\*21cm)
- (2) 頁數(16~40 頁；可單頁或跨頁創作)

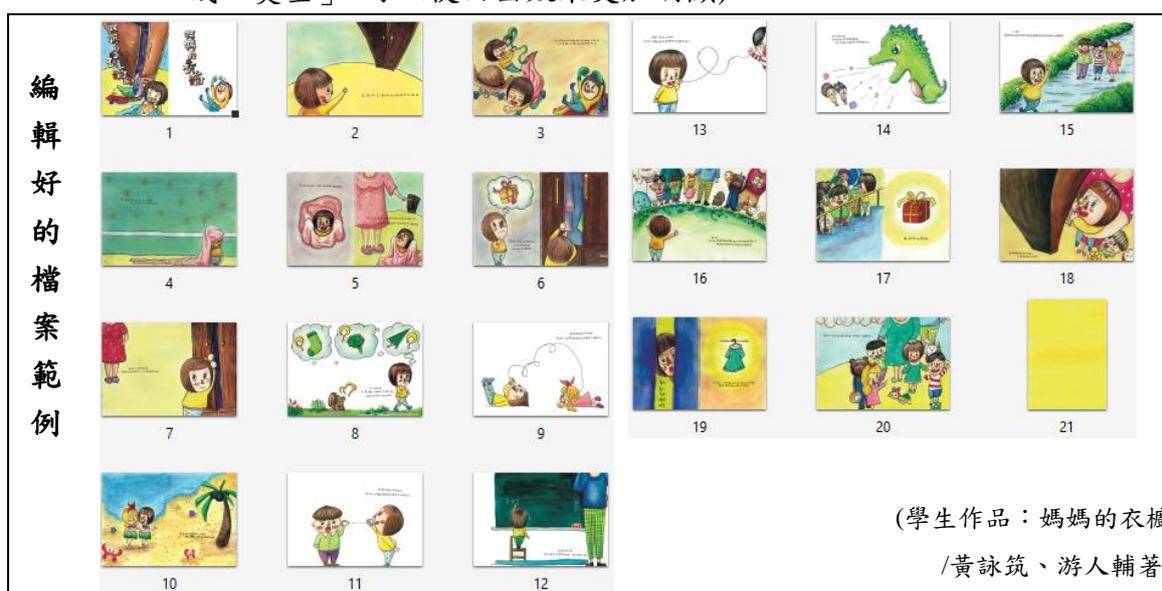
## 3.電腦排版

### ■步驟：

- (1) 掃描圖檔(設定解析度 150~300dpi、CMYK 色彩模式)
- (2) 進入 photoshop 軟體中，適當修圖(調整色彩、光線或修飾瑕疵等)。
- (3) 進入 illustrator 軟體中，將圖檔置入，利用軟體排版(文字與圖片排版、設定版面順序)。
- (4) 完成排版後，請存成 pdf 檔案格式。
- (5) 將完成檔案拿至店家印刷、裝訂。

## 4.印刷與裝訂

- (1) 尺寸(通常是 A4 或 A4 內，若要做更大的，須考慮到紙張大小跟印刷機器尺寸問題)。
- (2) 紙張選定(例如：銅版紙、插畫紙、水彩紙、細紋紙等)。
- (3) 紙張磅數(厚度)決定(約 150p~220p)，不同磅數會造成厚度不同、價格不同。
- (4) 印刷資訊：彩色、雙面。
- (5) 裝訂方式：由右往左翻；膠裝或精裝。
- (6) 店家裝訂：輸出中心或印刷廠(建議先去店家詢問資訊並試印)。
- (7) 書籍特殊加工：
  - a.主要做在封面的效果。
  - b.例如有上亮膜、上霧膜、局部上光(可針對指定區域做加強顏色或凸出效果)、燙金(錫箔轉印在紙張上面)、凹凸版(若再配合「局部上光」或「燙金」，可以使凹凸效果更加明顯)。



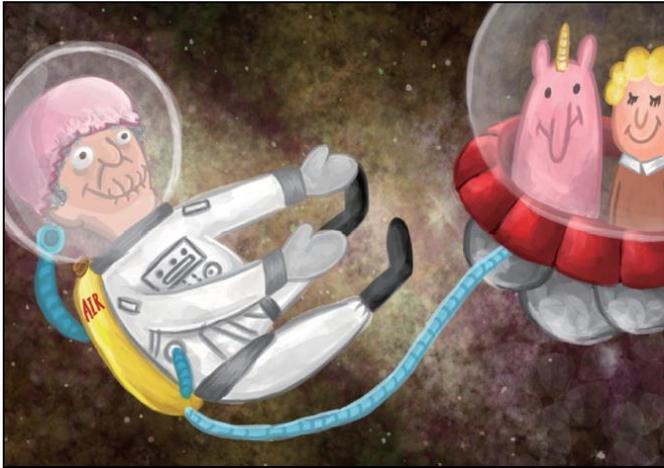
(學生作品：媽媽的衣櫥  
/黃詠筑、游人輔著)

## 【教學成果】

附件二

學生作品 1	
<b>主題</b>	帽事 <span style="float: right;"><b>主題類型</b> 想像/文化藝術</span>
<b>作者</b>	羅孝慈/忻蓉萱
<b>故事大綱</b>	<p>一位額頭上有梅花胎記的老奶奶非常喜歡戴帽子，有一天早晨和爺爺一起吃早餐，一陣風吹來，將奶奶的帽子吹走了，於是上前追趕帽子的爺爺忽然時光交錯，回到兒時的模樣，在他還沒反應過來時，被一個女孩用捕蝶網套住了，女孩碰巧也遺失了帽子，於是他們一起邊找邊玩，去了眷村的特色景點。最後，他們一起爬到楊桃樹上，這時他們共同尋找的帽子出現在樹下，爺爺跟女孩奪帽子時意外發現女孩額頭上的梅花胎記，瞬間爺爺明白了，原來小女孩就是小時候的奶奶阿！</p>
<b>創作媒材</b>	鉛筆、電腦繪圖
<b>繪本作品</b>	<div style="text-align: center;">  <p>圖說：老奶奶因為有胎記而喜歡戴帽子</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>圖說：小女孩和變成小男孩的爺爺在眷村到處玩</p> </div>
<b>得獎紀錄</b>	<p>1. 2013 技職校院建立策略聯盟計畫專題製作競賽，優等獎。                  2. 2014 全國學生圖畫書創作獎，獲得高中職組特優。                  ※作品由國立台灣藝術教育館調整後出版，於部分書店販賣。                  ※將圖畫書製作成電子書，至於本校科網頁中提供同學瀏覽。</p>

學生作品 2			
主題	白鳥	主題類型	品格/人際關係
作者	李詠媽		
故事大綱	<p>黑鳥是優秀的突襲者，在夜晚來臨時會進入村子裡劫走喜愛的物品。白鳥在黑鳥群裡面被看作為格格不入的怪胎，不只毛色不同，連飛行技術也落後大家。小白鳥喜歡輕輕拍動翅膀，只想和黃澄澄的太陽一樣帶給人溫暖。一天，小白鳥認識了一位吹著陶笛且面帶笑容的男孩，他們成為了互相依賴的好朋友。但是小白鳥漸漸長大，牠必須達成黑鳥的使命，就是一同進入村裡偷竊。那晚，白鳥發現黑鳥偷走了小男孩陶笛，當牠想奪回陶笛時，被村民射出的箭刺中，而白鳥失去的性命喚起黑鳥的自省。之後男孩依然時常吹著陶笛在太陽下想念白鳥，白鳥這次真的變成了暖暖的太陽了！</p>		
創作媒材	廣告顏料、色鉛筆		
繪本作品	 <p>此段：神偷的計畫正等著牠們在暗夜里飛回了巢穴，牠們有著精湛的技術、敏捷的行動力、更有著靈敏的嗅覺，牠們是無聲的突襲者「黑鳥」。</p> <p>圖說：黑鳥群偷走村民的物品</p> <p>小白鳥在空中恣意自在的翱翔，隨著風簾而飛長，還將前方傳來一陣悠長的樂聲。熟人的聲音喚起牠對小白鳥的記憶，小白鳥發現了一位面帶笑容的男孩。他正坐在山坡上，輕輕吹著陶笛。於是，小白鳥便停駐在一旁的石壁上靜靜聆聽。</p> <p>圖說：小白鳥認識了吹陶笛的小男孩</p>		
得獎紀錄	<p>1.2014 全國學生圖畫書創作獎，獲得高中職組優等。          ※將圖畫書製作成電子書，至於本校科網頁中提供同學瀏覽。</p>		

學生作品 3			
主題	嗜夢者	主題類型	自我認同/想像
作者	李梓瑜/周宛霓		
故事大綱	<p>住在孟買星球的居民們需要靠吸取夢想來維持生命，因為這裡的居民們沒有夢想，也不知如何創造。獨角獸阿部聽說地球的人們充滿各種美麗夢想，牠決定到地球飽足一頓。一開始牠吸取了女孩和老奶奶的夢想，但是當牠掉落在一個小男孩的房裡時，卻怎樣也吸不到任何東西，後來才知道小男孩因為家庭問題感到憂鬱失去了夢想，牠開始想和小男孩作朋友，小男孩變得快樂而產生夢想，當阿部不忍心吸取小男孩的夢想時，自己竟然也有了夢想，牠才知道原來牠也可以擁有夢想，之後牠把吸走的夢想還給地球人並告訴孟買星球的居民—只要有目標，人人都能擁有自己的夢想。</p>		
創作媒材	電腦繪圖		
繪本作品	<div style="text-align: center;">  <p>圖說：阿部吸取老奶奶想去外太空的夢想</p>  <p>圖說：小男孩與阿部將老奶奶的夢想還給她還帶她去外太空</p> </div>		
得獎紀錄	<p>1.2014 全國學生圖畫書創作獎，獲得高中職組佳作。          ※將圖畫書製作成電子書，至於本校科網頁中提供同學瀏覽。</p>		

學生作品 4			
主題	蛀牙危機	主題類型	生活習慣
作者	鄒家昕/鄭小萑/劉孟環		
故事大綱	由三顆不同的可愛牙齒有門牙（大門哥）、犬齒（小虎妹）及白齒（白齒弟）在一起生活的故事，白齒弟弟愛吃東西又不愛刷牙，之後開始出現黑黑的汗點—它蛀牙了!之後，白齒弟弟接受了治療而終於好轉，之後他吃東西時，想起了可怕的就醫情形，決心要開始好好刷牙。		
創作媒材	複合媒材如黏土、不織布等。		
繪本作品	<div style="text-align: center;">  <p>圖說：牙齒們生活情形</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">圖說：將圖畫書延伸出動畫短片，燒製成光碟</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">圖說：將圖畫書延伸出相關幼教的教具</p>		



圖說：將圖畫書延伸出相關教具(醫療箱)



圖說：將圖畫書延伸出相關文創商品(攤位擺設)

**得獎紀錄**

1. 全國高職 104 年度專題組暨創意製作競賽，藝術群複賽榮獲創意組優勝。
  2. 全國高職學校 104 年專題暨創意製作競賽決賽，藝術群創意組第二名。
- ※高三同學由原本的圖畫書作品延伸出動畫作品、相關文創商品並且參與專題製作競賽等。

## 活動學習單

班級：動一真

座號：26

姓名：葉芸蓁

## 二、活動學習單



## 活動學習單

## (一)個人學習單：

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識？

有 沒有

請說明 以前以為圖畫書是給幼兒看的，沒想到當我認真去研究，製作一本圖畫書時才發現

內容不是以前的我所想那麼簡單  
裡面包含有更加深遠的涵義

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣？

有 沒有

請說明 當親手去繪製一本圖畫書出來時，想畫的愈多，才發現自己的能力不及，我想再再努力繪

畫有再多一點的能力繪製出一本  
更有趣的圖畫書

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意？

有 沒有

請說明 我真的很沒創意和想像力，是個非常現實主義的人！

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難？

有 沒有

請說明 作畫能力和故事想像力不足

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗？

有 沒有

請說明 主題是環保，是人的責任

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣？

有 沒有

請說明 我們的圖畫書是用上課教材廣告紙剪畫的

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等？

有 沒有

請說明 當畫完最後一筆時，內心充滿的滿足感變成成就感！

成長是能夠堅持到底啊！

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方？

有 沒有

請說明 畫圖必備的想像力及耐心都不足

8. 請給自己的表現打個分數，以1-10分為原則。 7 分

## 活動學習單

班級：動一真 座號：15

姓名：郭芯璉

### 二、活動學習單



#### 活動學習單

##### (一)個人學習單：

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識？

有 沒有

請說明 原來外面看到的繪本，是這樣完成的，有很多風格、畫作方式

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣？

有 沒有

請說明 很喜歡參加各種繪圖比賽

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意？

有 沒有

請說明 多看看參考不同的書籍，再創造自己的風格

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難？

有 沒有

請說明 沒靈感的時候

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗？

有 沒有

請說明 有時候是，自滲的人、事物

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣？

有 沒有

請說明 不同的方式呈現的感覺也不一樣

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等？

有 沒有

請說明 過程雖然有困難，畫不出自己想要的，但經歷困難後畫出來的，更有成就感

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方？

有 沒有

請說明 多多學習，向老師或同學請教

8. 請給自己的表現打個分數，以 1-10 分為原則。 8 分

辛苦後的  
成果最甜美!

## 活動學習單

班級： 動一真

座號： 48

姓名： 胡博登

### 二、活動學習單



#### 活動學習單

##### (一)個人學習單：

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識？

有 沒有

請說明

原來一本幾分鐘就能看完的書，背後的制作這麼辛苦。

好的作品背後  
必須要付出努力！

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣？

有 沒有

請說明

覺得接觸過後還滿有趣的

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意？

有 沒有

請說明

構圖或是想故事時。

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難？

有 沒有

請說明

時間上的問題，上色的問題

時間規劃很重要！

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗？

有 沒有

請說明

是想像的

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣？

有 沒有

請說明

第一次接觸電線，剛開始有點難度，現在比較知道怎麼對付

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等？

有 沒有

請說明

有感動的感覺

記住這份感動！

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方？

有 沒有

請說明

更加磨練自己的繪畫能力等...

8. 請給自己的表現打個分數，以1-10分為原則。 6 分

# 活動學習單

小科科

班級：動一自

座號：19

姓名：陳山44卉

## 二、活動學習單



### 活動學習單

#### (一)個人學習單：

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識？

有 沒有

請說明我以為所有圖畫書都是電繪(曾威)

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣？

有 沒有

請說明好玩, 超級好玩! 所以有學習

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意？

有 沒有

請說明有啊! 最近應該多上点, 我最沒想法。

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難？

有 沒有

請說明重畫多次

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗？

有 沒有

請說明隨時都是環保。

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣？

有 沒有

請說明甘實, 我第一次做圖畫書, 還滿不錯的經驗

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等？

有 沒有

請說明覺得神奇, 以為不可能的事

又要肯做、肯努力,  
沒有不可能的事!

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方？

有 沒有

請說明手繪吧... 我認為可以更好。

8. 請給自己的表現打個分數，以1-10分為原則。 17 分

## 活動學習單

姓級：動一頁

座號：44

姓名：劉晉宇

### 二、活動學習單



#### 活動學習單

##### (一)個人學習單：

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識？

有 沒有

請說明 因為實際製作更能讓我們了解

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣？

有 沒有

請說明 因為很有趣

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意？

有 沒有

請說明 讓想法更有想法

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難？

有 沒有

請說明 自己的動作太慢，還有不熟悉電腦

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗？

有 沒有

請說明 因為平常上下課都需要交通，常常遇到遇見的人

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣？

有 沒有

請說明 只使用電繪，對電繪產生一點興趣

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等？

有 沒有

請說明 因為第一次有做完一本圖畫書

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方？

有 沒有

請說明 速度太慢導致有點倉促，電腦的部分不是很熟悉需要更了解，還有覺得這次自己沒有畫好，希望下次可以更好。

8. 請給自己的表現打個分數，以1-10分為原則。 4 分

## 活動學習單

班級: 動一頁

座號: 3號

姓名: 羅才慈

### 二、活動學習單



#### 活動學習單

##### (一)個人學習單:

1. 上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識?

有 沒有

請說明 本來以為圖畫書是兒童在看的書，沒想到和動畫很多共通性。

2. 透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣?

有 沒有

請說明 上課變得很有趣。

3. 透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意?

有 沒有

請說明 在故事中，任何事都有可能發生。

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難?

有 沒有

請說明 發現自己實作經驗少，但會直問老師。

5. 發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗?

有 沒有

請說明 小時候住在果貿，加上喜歡復古的東西。

6. 本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣?

有 沒有

請說明 最好玩的一堂繪畫課。

7. 創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等?

有 沒有

請說明 學到很多東西。

8. 本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方?

有 沒有

請說明 希望增加自己的實作經驗

8. 請給自己的表現打個分數，以1-10分為原則。 8 分

## 團隊活動學習單(1)：魔法故事屋

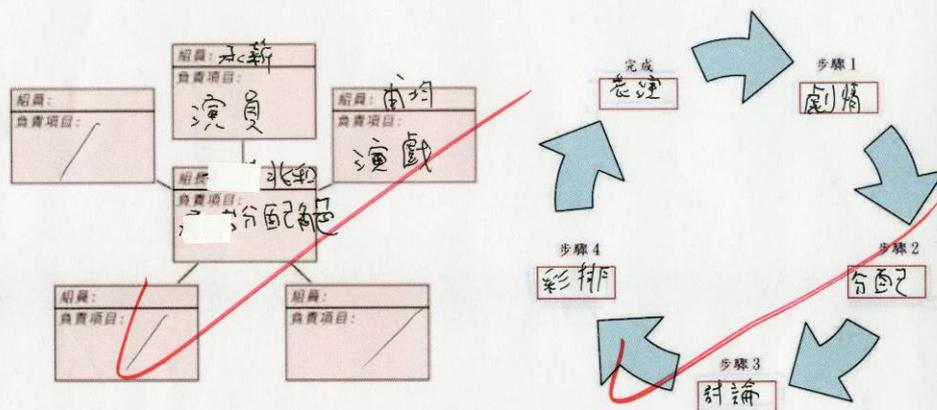
陳甫均

### (二) 團隊學習單：

#### 1. 團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

多聽別人的意見，找到一個大家都認同的答案

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

多討論

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以 1-10 分為原則。 8 分

關 3/6

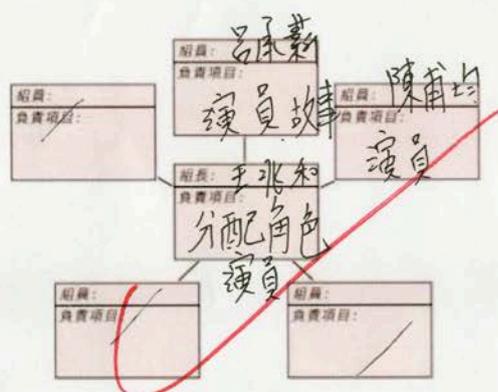
## 團隊活動學習單(1)：魔法故事屋

吳承新

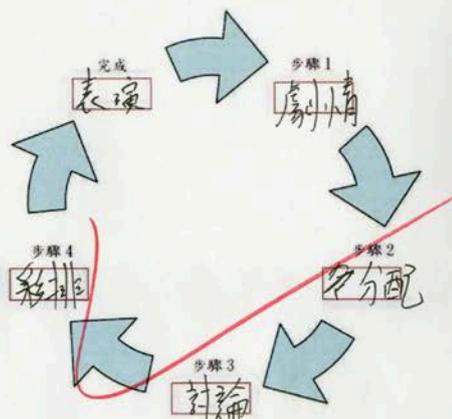
### (二) 團隊學習單：

#### 1. 團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目



b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

小組上大家的意見都非常重要。

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

有意見都敢勇敢發表。

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以 1-10 分為原則。 18 分

good!

閱 3/16

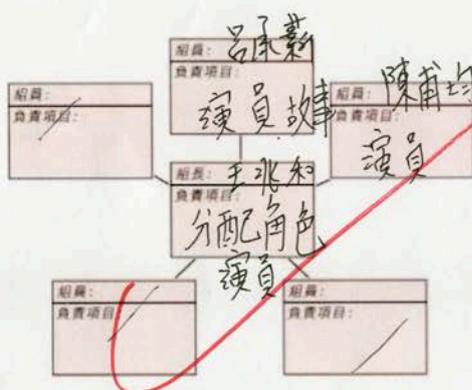
## 團隊活動學習單(1)：魔法故事屋

呂承勳

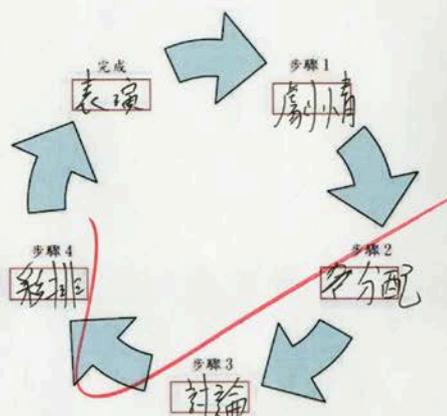
### (二)團隊學習單：

#### 1. 團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目



b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有 沒有

呈上題，如何化解爭執？

小組上大家的意見都非常重要。

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有 沒有

呈上題，如何解決問題？

有意見都要勇於發表。

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 18 分

good!

閱 3/26

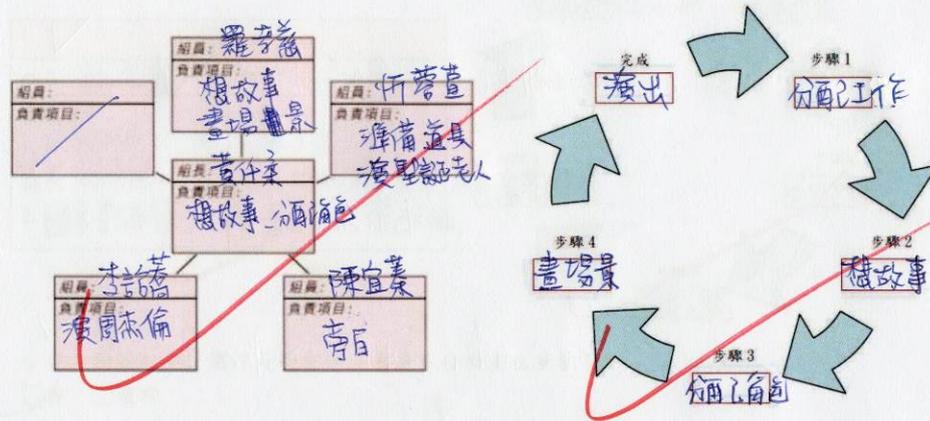
## 團隊活動學習單(1)：魔法故事屋

### (二) 團隊學習單：

#### 1. 團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有 沒有

呈上題，如何化解爭執？

角色分配的問題，最後由組長決定。

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有 沒有

呈上題，如何解決問題？

比較害羞，加上一些道具比較能製造劇情的效果。

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 7分

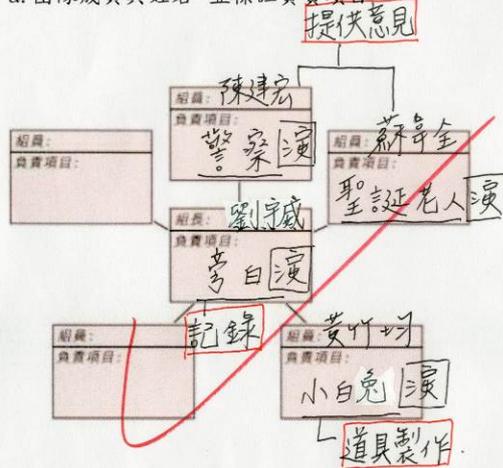
## 團隊活動學習單(1)：魔法故事屋

蘇亭全  
+3 老虎  
重口英

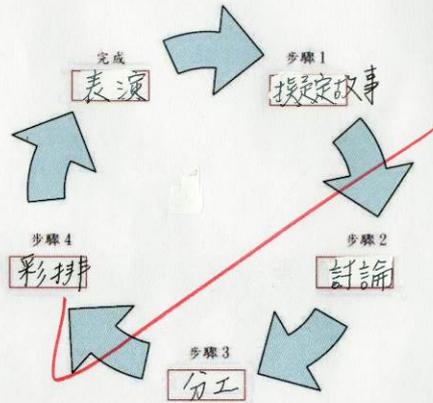
(二) 團隊學習單：

1. 團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目



b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有 沒有

呈上題，如何化解爭執？

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有 沒有

呈上題，如何解決問題？

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 10 分

開場

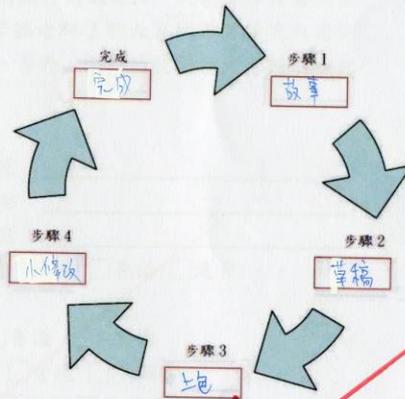
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名: <u>葉若蕙</u>	姓名: <u>陳軒宇</u>
負責項目:	負責項目:
1. <u>草稿</u>	1. <u>故事劇情</u>
2. <u>上色</u>	2. <u>上色</u>
3.	3. <u>紙排</u>

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執?

有 沒有

呈上題，如何化解爭執?

無

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難?

有 沒有

呈上題，如何解決問題?

無

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 9 分

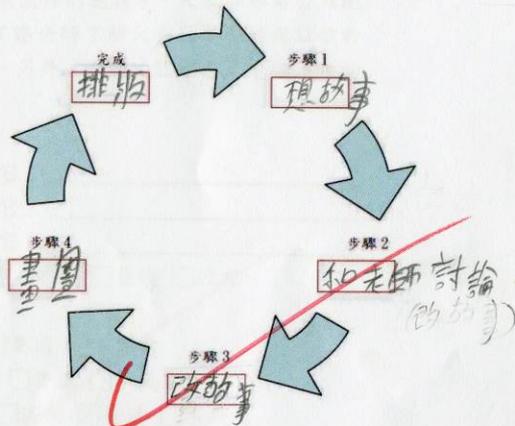
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名: <u>李鈞鈞</u>	姓名: <u>王為茵</u>
負責項目:	負責項目:
1. <u>書名</u>	1. <u>排版</u>
2. <u>想故事</u>	2. <u>想故事</u>
3.	3.

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

書名和老師討論

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 9 分

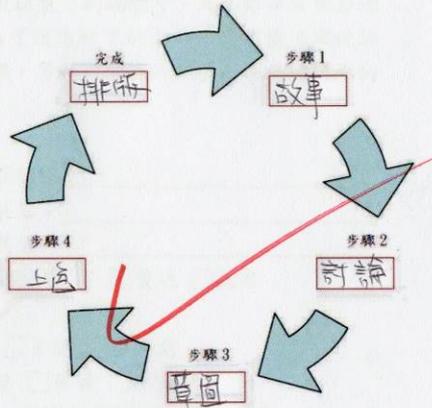
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名: <u>郭芯璋</u>	姓名: <u>王采妮</u>
負責項目:	負責項目:
1. <u>故事</u>	1. <u>彩稿</u>
2. <u>彩稿</u>	2. <u>排版</u>
3.	3.

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

無

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

無

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 8 分

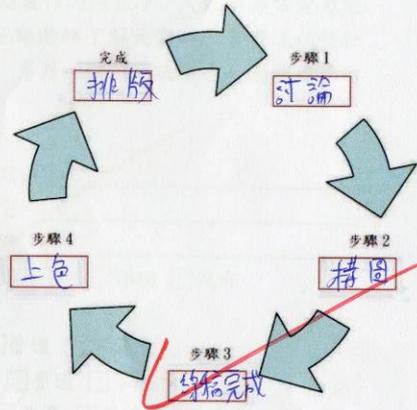
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名: <u>胡博登</u>	姓名: <u>劉晉宇</u>
負責項目:	負責項目:
1. <u>構圖</u>	1. <u>美術</u>
2. <u>故事設定</u>	2. <u>故事設定</u>
3.	3.

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

時間的問題，請老師與張姐協助

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 10 分

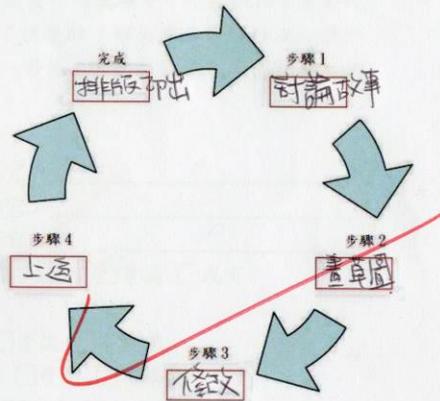
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名：陳心怡	姓名：葉苒蓁
負責項目： 1. 上色 2. 想法 3. 排版	負責項目： 1. 想法 2. 手稿 3. 意見

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有 沒有

呈上題，如何化解爭執？

---

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有 沒有

呈上題，如何解決問題？

---

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以1-10分為原則。 10分

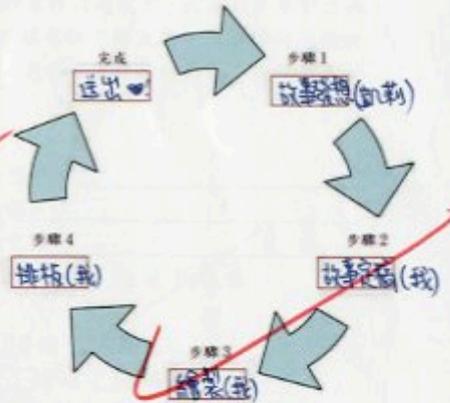
## 團隊活動學習單(2)：製作圖畫書

### 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名: <u>李凱莉</u>	姓名: <u>王喬茵</u>
負責項目:	負責項目:
1. <u>圖畫繪製</u>	1. <u>編劇</u>
2. <u>故事發想</u>	2. <u>文字編排</u>
3.	3.

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有  沒有

呈上題，如何化解爭執？

沒有爭執

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有  沒有

呈上題，如何解決問題？

沒有問題

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以 1-10 分為原則。 8 分

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

因為圖畫書，我找到自己的畫風，也清楚知道自己的能力到哪。

雖然成果不盡滿意，但過程卻讓我有頗多的收獲。

雖然我藉這次的圖畫書知道自己並不適合畫，也少了些許的樂趣，但我可以學到

團隊合作和知道自己想做什麼、能做什麼，我很感謝圖畫書！

我也很謝謝我的合作夥伴，她不懈怠的盯著我畫，給我意見，謝謝她自己攬了

這麼多工作讓我能專心的把草稿和上色做好。

這次畫圖畫書我也學到很多與課程相關的事情，像怎麼排版和電腦

編排，這是很有意義的一次活動！

老師也很感謝你能這麼  
努力地去學習並克服困難，

過程中看見你如此用心，

最近完成了繪本還能參加比賽，看見你的成長和進步，未來繼續加油！

very good 😊

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

這次能在期限內完成一本圖畫書很開心，能夠完成也要感謝隊員和老師，希望下一次還可以畫，但是速度以及畫面可以再改進，經過了這一次的圖畫書製作，我想有了一次經驗，有比較了解了製作流程，我覺得下一次可以更精進，這一次老師非常用心的指導我們，因為是第一次製作所以要教的更多，謝謝老師以及一起製作的隊員。

這次你付出的努力也非常大喔！ very good!  
晉宇超棒！每次的作業你都有速度過慢的問題，但是這次層層去解決困難，你也發揮了你超強的積極度，能完成這本圖畫書代表你突破了一些問題，之後也要繼續加油！

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

我沒有想過自己也能完成一本自己的圖畫書，從故事題材開始到果貿找題材，才發現生活的周遭有很多小地方只要用心，都能找到故事靈感。這次第一次和同學創作，也很感謝同學的包容，老師也一直教導我，才能畫出帽車這本圖畫書，還在圖畫書比賽中得到特優，真的很開心，下次也要參加比賽，繼續創作。

一開始在題材的部分花了不少時間，開心生活中的事物是很重要的靈感來源，看見考驗突破，還拿了大獎很替你們開心，但別忘了持續保持謙虛的學習態度並持續創作呀！

Very good!

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

這次圖畫書讓我更能創造出一個完整的故事

也對於文字與圖片的排版更加熟練

是一次難忘的經驗！

這個比賽與課程都非常有趣，我很樂在其中，也謝謝老師

的提拔和指導，更謝謝組員的配合，在這個過程中我知道

了自己並不擅長分配時間，進而改變了自身的想法和作品

做圖畫書我做得很開心，希望下次還有機會與時間

繼續參加這個比賽！

Very good!  
看見你們在創作過程中的成長很替你們開心，  
希望你們能記住這個成功的學習精神，經驗應用到  
之後的創作上，持續成長。

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

♡ 圖畫書是很可愛，很有趣的東西，我非常喜歡，

但在過程一路上遇上很多問題，讓自己一而再的陷入

逃避，甚至想放棄，自己也漸漸變得可以承受自己的問題

在畫了兩次圖畫書後，對圖畫書也有了不同的看法。

不同的體悟，我曾經為圖畫書崩潰，看到自己的弱點，

但相對的也因此成長很多，我想這就是我在藝校三年，一路

上會走過的難關及困難，我也希望我面對後在接受挑

戰並能從中學習和成長！

成長必須平常心，必須付出努力，  
也必須真實面對自己的不足。

my good!

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

注意錯字!

#### ◆我有話想說：

畢業之後我想畫好多本圖畫書!  
我想開始出書。我喜歡圖畫書!雖然現在的  
我還在求學(按段)但我願意空出一點時間  
來想圖畫書的故事,因為這次的比賽  
讓我跟我的夥伴有了更好的合作默契,  
也學會了新的上色方法和如何  
繪圖排版。我想今後我也要畫更多  
的圖畫書,讓不管是大人還是小孩都  
會看的很有趣!  
very good!

凱莉原本畫圖技巧就不錯,而這次看到你製作繪本的过程中,技巧上不但精進不少,連作品內容的深度也增加了,更重要的是看見你能和其他同學合作、溝通,人際關係改進不少,替你開心,希望之後你也能記得這段學習的過中,繼續努力!

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

這次能在期限內完成一本圖畫書很開心，能夠完成也要感謝隊員和老師，希望下一次還可以畫，但是速度以及畫面可以再改進，經過了這一次的圖畫書製作，我想有了一次經驗，有比較了解了製作流程，我覺得下一次可以更精進，這一次老師非常用心的指導我們，因為是第一次製作所以要教的更多，謝謝老師以及一起製作的隊員。

這次你自己盡的努力也非常大呢！ very good!  
晉宇超棒！每次的作業你都有速度過慢的問題，但是這次層層去解決困難，你也發揮了你超強的積極度，能完成這本圖畫書代表你突破了一些問題，之後也要繼續加油！

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

我想畫下去 WWWW

圖畫書是我錯過的童年，沒想到在我高中時期又在一次的基础上

它，我很開心，我想繼續畫下去，就是這麼的簡單。

明年、後年，我會為了一群小朋友，一直畫下去的。

謝謝中華藝校的老師，給我這樣子的機會，也謝謝圖畫科所有老師的支持。

讓我以為實現不可能的夢。 very good!

看見你從一開始不斷挫折又浮躁，但最後有堅持下去，真的很棒，希望你能持續加油，並讓自己更穩定，相信自己可以！

## 回饋單

### 三、回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣 有興趣繼續學習 沒什麼興趣 其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

<sup>同</sup> 透過每次學習，<sup>勵</sup> 學們之間互相鼓勵、較勁，老師在旁指導也，讓每一次創作更順利更有成長。

多參加比賽，每次那是在學習、從挫折中成長。

圖畫書可以訓練團隊合作，培養老師和同學之間的良好默契，過程中可能會有爭吵、不如意、意見不合，但好的團隊不是不吵架，而是吵了會更了解彼此，把最好的留給伙伴們，剛合作的我們就沒炒過的花生，經過一段時間磨合後，只要輕輕一剝殼就掉了下來，就像只要一個眼神就知道對方下一部要付什麼。

very good!

志偉和采妮這次合作，創造出來的火花也令人驚豔，相信你們彼此在合作中也得到很多的啟發，挫折記住，幫助下次更進步!

## 學習單與回饋單



### 活動學習單

#### (一)個人學習單：

1.上完本課程之後，是否對製作一本圖畫書有更深一層的了解與認識?

有 沒有

請說明

---

2.透過故事遊戲方式，是否激發你的學習興趣?

有 沒有

請說明

---

3.透過故事遊戲方式，是否激發你的想像創意?

有 沒有

請說明

---

4. 創作圖畫書時，是否遇到困難?

有 沒有

請說明

---

5.發展故事的題材來源是否為自身的生活經驗?

有 沒有

請說明

---

6.本課程的複合媒材體驗，是否讓你對媒材有更多嘗試、更激發你的興趣?

有 沒有

請說明

---

7.創作出一本完整的圖畫書，是否有獲得啟發、收穫或成就感等?

有 沒有

請說明

---

8.本課程活動，是否認為自己有需要改進或加強的地方?

有 沒有

請說明

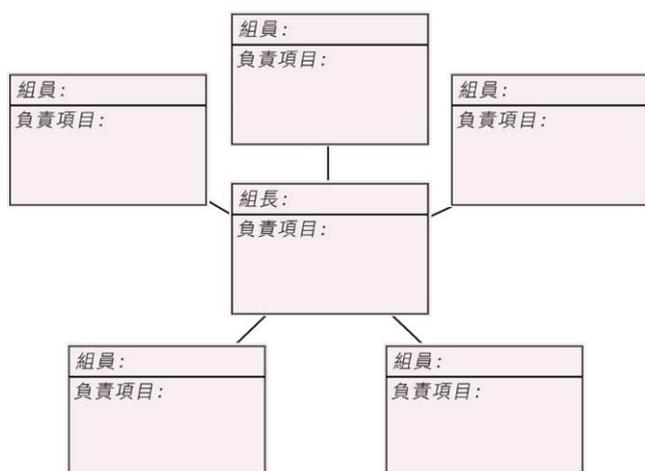
---

8.請給自己的表現打個分數，以 1-10 分為原則。\_\_\_\_\_分

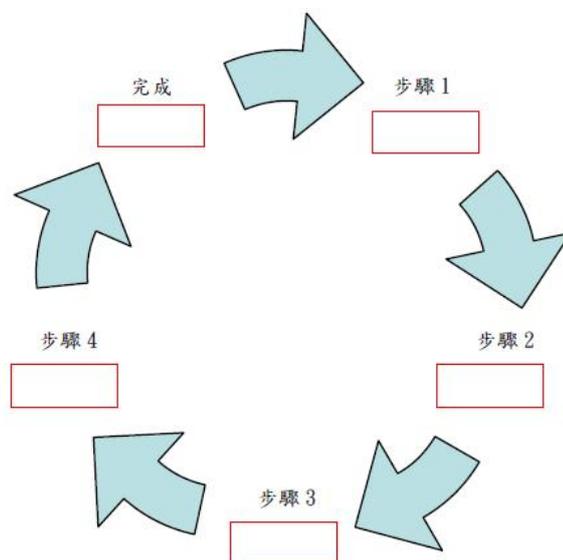
(二)團隊學習單：

1.團隊活動(1)：魔法故事屋

a. 團隊成員與姓名，並標註負責項目



b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執？

有 沒有

呈上題，如何化解爭執？

---

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難？

有 沒有

呈上題，如何解決問題？

---

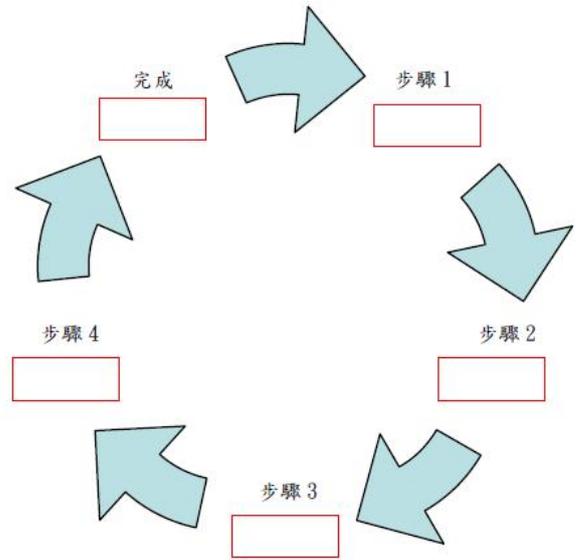
e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以 1-10 分為原則。\_\_\_\_\_分

## 2. 團隊活動(2)：兩人一組共同製作圖畫書

a. 團隊成員與姓名，並在旁標註負責項目

工作分配	
姓名:	姓名:
負責項目:	負責項目:
1.	1.
2.	2.
3.	3.

b. 請填入團隊如何分工合作



c. 在活動過程中，團隊是否有因為意見不合而產生爭執?

有 沒有

呈上題，如何化解爭執?

---

d. 在活動過程中，團隊是否有遇到什麼困難?

有 沒有

呈上題，如何解決問題?

---

e. 請給本組團隊合作滿意度打個分數，以 1-10 分為原則。\_\_\_\_\_分

### (三)回饋單

親愛的同學們，從認識圖畫書一直到後期製作的過程中，大家都非常努力地去學習如何完成一部完整的圖畫書作品，為了讓老師了解大家的學習情況以便於能對課程做調整修正，請按以下問題做回饋。另外，你們的鼓勵也是老師進步的最大動力喔！

1. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
2. 教學速度：太快 剛好 太慢 其它：\_\_\_\_\_
3. 教材內容：簡單 易懂 困難 其它：\_\_\_\_\_
4. 遊戲過程中是否有盡情地玩、盡情地享受：有 普通 沒有
5. 課程是否有幫助：是 否
6. 對於課程滿意度：非常滿意 滿意 普通 不滿意
7. 對於老師的教學法：非常滿意 滿意 普通 不滿意
8. 給自己的學習態度下評語：非常滿意 滿意 普通 不滿意
9. 對於圖畫書的興趣：越感興趣有興趣繼續學習沒什麼興趣其它\_\_\_\_\_
10. 整體課程是否提升你的知識與能力：是 否

#### ◆我有話想說：

-----

-----

-----

-----

-----

-----