

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	說故事與創意	授課 教師	
	STORYTELLING AND CREATIVITY		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培養學生成為具人文關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 文化創意與產業趨勢之洞察能力。</p> <p>B. 文化創意產業知識之應用能力。</p> <p>C. 語文表達能力。</p> <p>D. 歷史詮釋能力。</p> <p>E. 文獻分析能力。</p> <p>F. 資訊應用能力。</p> <p>G. 媒體傳播能力。</p> <p>H. 美學鑑賞與應用能力。</p> <p>I. 創意思考能力。</p>			
課程簡介	(中) 在這世界, 只有三種故事: 你的故事, 我的故事, 他(她、它)的故事; 想有創意說故事? 當然得先搞懂我、你、他(她、它)!		
	(英) There are only three kinds of stories in this world: your story, my story and their story. Facing yourself is the key to unlocking the door to your creative, story writing imagination.		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、
C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、
P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、
A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，
惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」
對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應
「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。
(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	了解故事的基本元素與架構		C2	ABFHI
2	分析與評鑑故事作品		C5	ABCGH
3	創造故事企畫案演練		A6	ABCEFGHI

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	了解故事的基本元素與架構	講述、討論、賞析	上課表現
2	分析與評鑑故事作品	講述、討論、賞析、實作	實作、上課表現
3	創造故事企畫案演練	討論、問題解決	實作、報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	
◆ 洞悉未來	
◆ 資訊應用	
◆ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◆ 樂活健康	
◆ 團隊合作	
◆ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	課程介紹~公佈上課守則、期中期末創作	★選班長
2	101/09/17~ 101/09/23	創意暖身操~讓創意發芽、讓腦袋開花!	
3	101/09/24~ 101/09/30	我. 我是誰?~創意健診 (隨堂遊戲: 我記得/我不記得)	★繳交自我介紹
4	101/10/01~ 101/10/07	我. 我是誰?~找尋小小藝術家(隨堂遊戲: 我喜歡/我害怕)	
5	101/10/08~ 101/10/14	我. 我是誰?~創意之神在我家(隨堂遊戲: 揪出嫉妒毒蟲)	★分組
6	101/10/15~ 101/10/21	我. 我是誰?~神奇的o-ring測試(隨堂檢測: 我有那些自我設定?)	
7	101/10/22~ 101/10/28	你. 你是誰?~創意自主權(隨堂遊戲: 你應該要/你不應該)(程式設計: "我"的最佳版本)	★繳交期中作業
8	101/10/29~ 101/11/04	給我三分鐘!我的奇幻人生首部曲	★票選本周前三名
9	101/11/05~ 101/11/11	給我三分鐘!我的奇幻人生二部曲	★票選本周前三名
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	給我三分鐘!我的奇幻人生三部曲	★票選本周前三名
12	101/11/26~ 101/12/02	手腦並用, 幫故事整整骨!	★宣佈最終回dress code

13	101/12/03~ 101/12/09	你. 你是誰? ~ 殺手就在身邊!(隨堂遊戲: 你對 了/ 你錯了)	
14	101/12/10~ 101/12/16	他. 他是誰? ~ 親蜜關係的對談(隨堂遊戲: 一念之轉)	★繳交期末作業
15	101/12/17~ 101/12/23	創意大車拚之一	
16	101/12/24~ 101/12/30	創意大車拚之二	★票選前三名
17	101/12/31~ 102/01/06	創意市集 ~ say yes! Let's play!	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	1.自行攜帶筆記本、筆;每堂都有創意小遊戲,隨時需要即席書寫創作。 2.作業遲交,一律不予計分。 3.歡迎:會睡著,但叫的醒;來自外星,但愛地球;很聰明,但願意裝笨的同好。 4.不歡迎:來靜坐、來起乩、來踢館、來亂入、不守江湖規矩的傢伙。		
教學設備	電腦、投影機、其它(DVD)		
教材課本	隨堂講義		
參考書籍	狂野寫作, Natalie Goldberg, 心靈工坊 心靈寫作, Natalie Goldberg, 心靈工坊 創作, 是心靈療癒的旅程, Julia Cameron, 橡樹林 創作, 怎麼搞的, Julia Cameron, 大塊文化 成功創意, 不請自來; Patricia Ryan Madson, 原點出版社 導演筆記, Frank Hauser, Russell Reich, 博雅書屋 說故事了沒? 劉中薇, 圓神出版社 十四堂人生創意課, 李欣頻, 廣西科學技術出版社 推翻李欣頻的創意學, 李欣頻, 方智出版社 創意背後的祕密: 北大學生的10堂人生創意課, 李欣頻, 方智出版社 被子, Craig Thompson, 時報出版		
批改作業 篇數	3 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率: 15.0 % ◆平時評量: 15.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 40.0 % ◆其他 < > : %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址: http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁 < 網址: http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ > 教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書, 勿不法影印他人著作, 以免觸法。		