

朝陽科技大學

114 學年度第 1 學期

高等教育深耕計畫

課程改善歷程 成果報告書

系所：傳播藝術系
課程名稱：編劇方法
授課老師：楊子逸

目錄

一、教學大綱	2
二、教師課程改善歷程紀錄總表	4
三、課程與學習成效驗證架構圖	10
(一) 雙迴圈教學改進模式架構圖	10
(二) 教學策略說明（三階段鷹架演練）	11
四、教師課程改善歷程分析表	12
(一) 課堂作業成績分析	12
(二) 演練工作坊成效分析	16
(三) 期中報告與教學實驗分析	21
(四) 期末報告與作品跨班比較分析	24
(五) 課程學期總成績分析	28
(六) 課後問卷與結果分析	29
五、前期課程與本次課程授課比較分析	33
(一) 前言	33
(二) 前期課程授課經驗（翻轉教室時期）	33
(三) 本次課程授課經驗（加入鷹架演練）	34
(四) 未來授課改善方式	35

一、教學大綱

朝陽科技大學 114學年度第1學期教學大綱

課程資訊

當期課號：	2286	中文科名：	編劇方法
主授課教師：	楊子逸		
授課教師：	楊子逸	開課單位：	傳播藝術系
學分數：	2	開課班級：	日間部 四年制 2年級 B班
修課時數：	2	修習別：	專業選修
類別：	一般課程		
上課節次、地點：	(一)1-2,D-201		

本課程與系所培養學生核心能力關聯度：

核心能力項目	高度 關聯	中高 關聯	中度 關聯	中低 關聯	低度 關聯
傳播專業理論運用與理解分析媒體之能力			✓		
傳播實務企劃、製作與發展專案之能力		✓			
團隊合作與實踐職業倫理之能力				✓	
傳播產業趨勢觀察能力			✓		

本課程培養學生下列知識：

劇本為影視創作最初的想像，也是影視製作團隊依據與溝通的基本藍圖，本課程教授之編劇方法包含劇本寫作格式、劇本創作流程、基礎劇本結構等，並指導學生實際完成一編劇作品，以達成寫作與分析的練習。

- 1.了解編劇的方法。
2. 實際練習編劇的技巧。
- 3.培養編劇應有的素養。
- 4.了解編劇在影片製作中的角色定位與合作方式。

This course is for students who like to create a script for film or TV drama. The students will learn scriptwriting methods, as well as practical skills and how to write scripts. They will be required to complete a script by the end of the semester.

每週授課主題：

於第1週宣導學生使用正版教科書，並於教學過程中適時提醒或制止學生使用不法影印教科書。

第01週：課程總覽、淺談電影類型與文化土壤

第02週：故事結構與作品格式長短之差異

第03週：Logline、創意與戲劇張力（*翻轉教學）－作業1/長片短片logline比較

第04週：（中秋節放假）

第05週：角色設計1: 角色分類、成長背景與創傷（*翻轉教學）－作業2/人物背景田調

第06週：角色設計2: 角色特色、性格缺陷與成長弧線

第07週：角色小傳怎麼寫（*翻轉教學）

第08週：角色登場與觸發事件

第09週：期中報告: logline與角色小傳－各組決定期末故事

第10週：※小組演練A: logline與角色小傳改良工作坊

第11週：寫作技巧1: 故事節點與精彩橋段設計

第12週：寫作技巧2: 開場、鉤答與反轉揭露（*翻轉教學）

第13週：※小組演練B: 故事節點設計研討工作坊

第14週：寫作技巧3: 如何寫出不讓人出戲的對白

第15週：故事創意與主題議題何者先行（*翻轉教學）

第16週：※小組演練C: 動作對白改良與讀本工作坊

第17週：期末報告: 短片劇本成果呈現

第18週：※彈性安排

成績及評量方式：

課堂點名：20%

平時作業：25%

期中報告：15%

期末報告：25%

組內互評：15%

證照、國家考試及競賽關係：

■文化部影視及流行音樂產業局優良電影劇本徵選

主要教材：

1.(自製教材)

參考資料：

[指定參考書] 書名：[編劇的藝術](#) 作者：埃格里 (Egri, Lajos), 黃政淵, 石武耕 出版年(西元)：2018 出版社：馬可孛羅文化出版

[指定參考書] 書名：[淡入：影視劇本格式與寫作](#) 作者：王瑋 出版年(西元)：2020 出版社：水靈文創出版

建議先修課程：

1.劇本選讀

二、教師課程改善歷程紀錄總表

(一) 課程基本資料

課程資訊			
當期課號	2286	中文科名	編劇方法
授課教師	楊子逸	開課單位	傳播藝術系
學分數	2	開課班級	日間部 四年制 2年級 B班
修課時數	2	修習別	專業選修
類別	一般課程		
節次、地點	(一)1-2, D-201		
本課程培養學生下列知能			
劇本為影視創作最初的想像，也是影視製作團隊依據與溝通的基本藍圖，本課程教授之編劇方法包含劇本寫作格式、劇本創作流程、基礎劇本結構等，並指導學生實際完成一編劇作品，以達成寫作與分析的練習。 This course is for students who like to create a script for film or TV drama. The students will learn scriptwriting methods, as well as practical skills and how to write scripts. They will be required to complete a script by the end of the semester.			
課程目標			
A	了解編劇的方法。 To learn the methods of script writing.		
B	實際練習編劇的技巧。 Practicing script writing skills.		
C	培養編劇應有的素養。 Cultivating the literacy of screenwriters.		
D	了解編劇在影片製作中的角色定位與合作方式。 To understand the role position and cooperation methods of screenwriters in film production.		

(二) 核心能力與課程目標對應

核心能力	課程目標	A	B	C	D
傳播專業理論運用與理解分析媒體之能力		●	●		
傳播實務企劃、製作與發展專案之能力		●	●	●	
團隊合作與實踐職業倫理之能力				●	●
傳播產業趨勢觀察能力		●			●

(三) 學生課堂學習成效表

評量方式	週次	預期達成 課程目標(代號)	執行概況與改善說明
課堂作業1 (5%)	二	A、C	題目: 生活中的角色田調 (備註: 這原本是「課程作業2」的題目，但為了讓方便學生在中秋假期返家時做面對面的家人朋友的田調，因此時間點與原本的「課堂作業1」對調，轉變為角色設計相關課程的前導作業。) 內容: 作為進入「角色設計」課程的前導作業，要求學生選定真實親友進行人物田調，為後續的課堂討論預先建立「設定資料庫」。 執行概況: 本次作業繳交率100%，整體執行成果符合預期。雖然多數學生初步僅能生動描述人物的「外在特徵」或「行為怪癖」，在「內在心理推演」上尚未深入，但作為「啟動主題思考」的觸媒，此作業已完全達到目的。更重要的是，這份作業發揮了極佳的「鑑別度」，部分能敏銳捕捉細節並嘗試推導動機的學生因此脫穎而出，讓教師能在學期初及早辨識出哪些學生具備較高的敏銳度與主動性。

課堂作業2 (5%)	五	A、B、D	題目: 短片vs長片logline差異比較 <u>內容:</u> 本作業的目的是讓學生搜集資料並比較短片與長片在敘事量體與結構上的差異，獲得撰寫Logline寫法與影片體量之間關係的「先備知識」。 <u>執行概況:</u> 透過結合AI工具的小組討論（各組須提供AI互動完整紀錄）與後續的課堂討論，多數學生有複習到Logline的語境寫法，以及正確意識到「短片應聚焦單一事件」。此作業同時成功達成了「啟動思考」的目標，為須要個人完成的期中作業做暖身，也讓教師得以在下半學期的實戰演練前，及早評估各組AI工具熟練度與團隊合作默契。
---------------	---	-------	--

評量方式	週次	預期達成 課程目標(代號)	執行概況與改善說明
小組演練 A (5%)	十	A、B、C	名稱: Logline與角色小傳改良工作坊 <u>執行概況:</u> 本次演練採用「基本門檻通過制（關卡制）」，要求各組篩選個人的logline，並在課堂上依據「主動機與阻礙」的公式反覆修改，直到獲得教師「通過」評價。雖然初期各組面臨退件挫折，但透過高強度的來回討論，學生最終產出的 logline 聚焦度與商業賣點皆有大幅躍升，全班皆順利通過 75 分的基礎門檻。 <u>改善說明:</u> 執行成果卓越，高結構化的鷹架有效收斂了發散創意。唯獨課堂實作時間稍嫌不足（因需教師逐組檢核，導致多數組別等待時間較長），導致半數以上組別的討論延續到了課後時段，大幅增加了授課老師課後工作負荷。未來考慮利用特化訓練過的AI工具來輔助各組討論，以分擔第一線的邏輯檢核工作，藉此增進小組討論成效與授課教師的審核效率。

小組演練 B (5%)	十三	A、B、D	名稱: 故事節點設計工作坊 <u>執行概況:</u> 本演練亦採用「基本門檻通過制」，要求各組透過節點的設計呼應演練A中所完成 logline 之類型與賣點設計，並藉此步驟有效控制短片的體量（劇本長度）。執行過程中明顯感覺到這個演練對學生來說難度偏高，討論時也常有整組發生「不知從何設計起」的窘境，需仰賴教師高密度介入引導方能完成結構搭建。 <u>改善說明:</u> 此現象強烈反映學生在先修課程「劇本選讀」中對於劇本結構訓練的嚴重不足。未來核心改善對策，是必須回頭統整先修課程（劇本選讀）的課綱，確保學生進入本課程前，已建立對「三幕劇」結構與戲劇節奏的熟悉度，方能降低本階段演練的認知負荷。 （附註: 筆者另一授課班級 (2276編劇方法-A班) 大一時的「劇本選讀」是由筆者親自教授，當時有刻意強化戲劇結構的訓練，從他們編劇方法高分群學生的成果表現來看確實有起到作用）
小組演練 C (5%)	十六	B、C、D	名稱: 動作對白改良工作坊 <u>執行概況:</u> 本演練亦採用「基本門檻通過制」，透過導入「長、短、連、斷」的視覺節奏塑造工具與「三角形描述法」，並要求各組進行「讀本 (Table Read)」，強化學生劇本的視覺節奏與對白品質。然而，由於安排於學期末段，學生面臨其他實作科目的期末壓力，導致「關卡制」的設計沒有時間完整落實，導致本次演練成效不盡理想。 <u>改善說明:</u> 演練設計本身有效，但「時機點」需調整。未來擬調整課程大綱比重，將這項至關重要的技術演練提前至第 14 週進行，確保學生能在執行時間與其他科目課業壓力較小的狀態下，有機會做更完整寫有效果的劇本翻修體驗。

評量方式	週次	預期達成 課程目標(代號)	執行概況與改善說明
期中報告	七	A、B、C	題目：撰寫一份Logline與角色小傳。 執行概況：本報告主要是檢視學生能否將前半學期的理論內化，並於期中考週進行課堂小組討論，讓組員相互討論給予調整意見，隨後預留一週左右的時間讓學生進行本報告的「二次繳交」，並要求學生說明自己收到的意見與主要的修改重點。分數部分則以學生最終的繳交版本為主。 改善說明：「二次繳交」的成效相當卓越，多數學生都肯定「小組相互討論」的成效。然而對於授課非師來說，面對兩班將近100份需要細緻除錯的個人報告，負擔相當沈重。為解決大班級批改「指導頻寬不足」的痛點，筆者於本次期中階段，嘗試導入了一項「數位輔助回饋機制」的前導實驗。實驗結果意外地好，多數學生（約85%）反應該機制能有效點出他們未察覺的邏輯漏洞，全班平均成績達 82.4 分。【請見本報告『第四章節 - 期中報告』之詳細說明】
期末報告	十七	A、B、C、D	題目：一份原創短片劇本（各組完成）。 執行概況：延續期中報告時建立的機制，於期末考週進行「小組討論（讀本）」與一週內的「二次繳交」，順利讓全班所有小組皆產出「結構完整、邏輯順暢」的劇本。但在達標 80 分高分群中，多數作品仍停留在四平八穩，缺乏深刻主題辯證，與A班高分群表現有明顯落差。 改善說明：期末成果驗證了「演練機制」的成效，確實能成功守住技術基本盤（本次課程改良的關鍵重點）。但同時卻也凸顯出這個機制無法在短時間內拔高學生影視美學素養的短處，這只能靠強化與本課程相輔相成之先修課程「劇本選讀」之訓練紮實度來獲得改善。

課程期末總體檢視：

1.修正課程目標：■否 □是，說明如下：

2.修正課程目標與核心能力之關聯度：■否 □是，說明如下：

3.課程後續改善措施之建議：

綜合上述各項平時作業、實作演練與期中期末的成效檢視，本學期推動的「三階段鷹架演練」確實發揮了強大的保底功能，成功確保了全班皆能產出結構完整的劇本。然而，當筆者誠實剖析這份「看似順利達標」的成績與作品時，卻發現了三個光靠單一學期的微調根本無法解決的隱憂。這三個從教學現場浮現的教學痛點，也直接預告了本報告後續『第五章：未來授課改善方式』必須進行大幅改良設計的方向：

1. 美學斷層與難以突破的「天花板效應」：

演練 B 的挫敗與期末劇本所呈現出的品質落差，清楚點出了一個殘酷的現實：學生在先修課程（劇本選讀）中的美學與結構訓練存在嚴重斷層。若不從源頭去統整 A、B 兩班的先修課綱，將結構拆解的訓練有效前置，本課程將永遠陷於「基礎補救」的泥淖中，無法真正拔高學生的創作視野與美學涵養。

2. 教師指導頻寬的極限與「人機協作」的轉型：

面對近 50~70 人的技術訓練型課程大班級，教師的「指導頻寬」已在期中與各項演練階段被徹底榨乾，筆者因此於期中報告批改階段秘密進行了一場「AI 輔助評量盲測」的教學實驗，透過 AI 工具指令工程（Prompt Engineering），成功讓 AI 語言模型工具協作出極高精準度與穩定度的評分與評語，奠定了老師與「AI 虛擬助教（AI Agents）」合作的基礎與未來更多元合作模式的可能性。

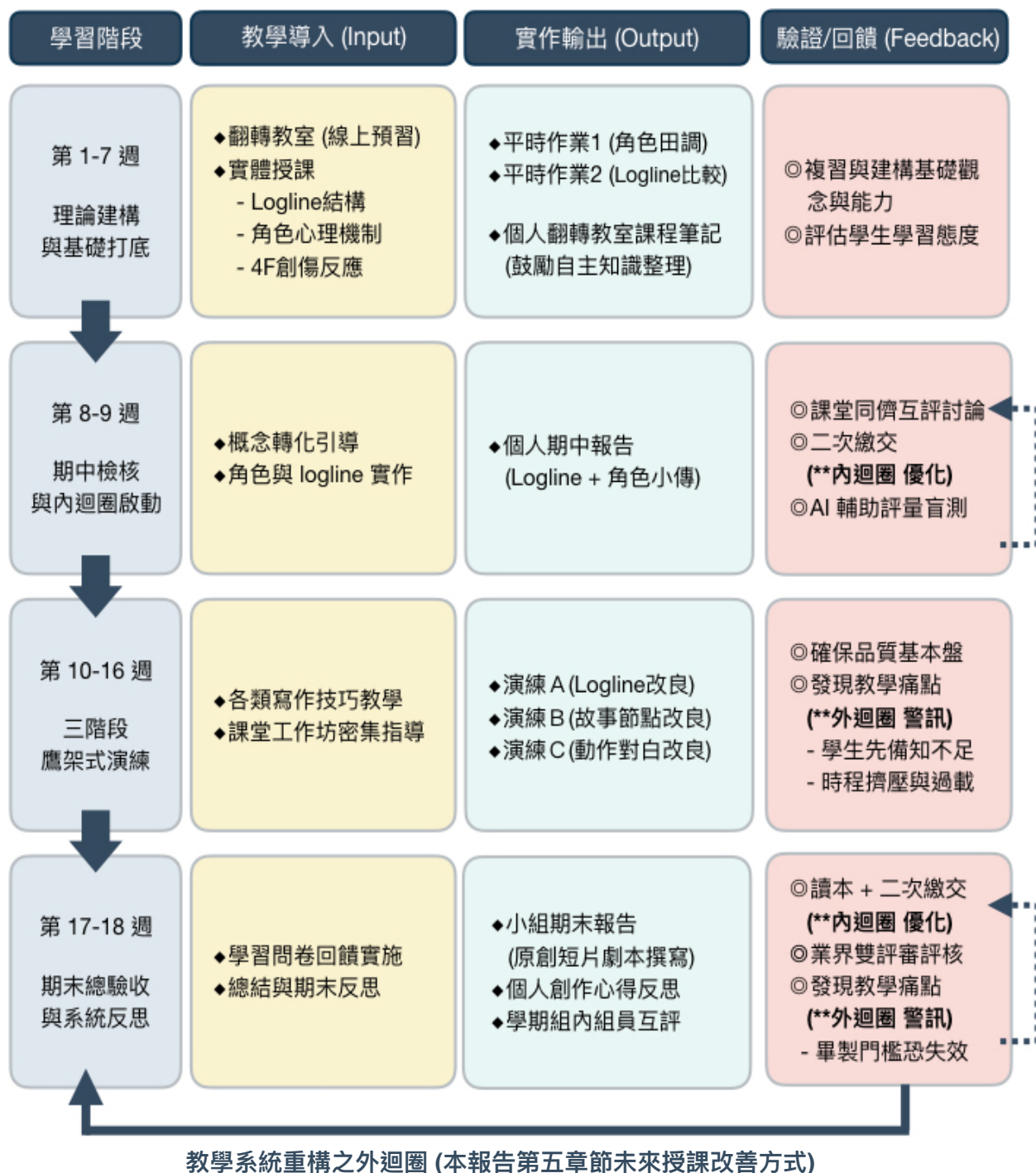
3. 「搭便車」效應與畢製守門員的失職危機：

本課程肩負著「畢業製作 - 劇本創作組提案門檻」之守門員重任（編劇方法必須達到 75 分之標準）。但期末的總成績分析卻赤裸裸地暴露出：過高的團體作業佔比與平時態度加分（筆記與活動參與加分），極易掩蓋學生個人技術能力上的不足，導致這道門檻「實質失效」。在不扼殺技職學生學習動機的前提下，我們該如何建立一套具備絕對鑑別度的「個人技術認證機制」，把真正有能力的創作者篩選出來？

面對『先備知識未整合』、『教師頻寬耗盡』以及『評量鑑別度失真』這三大棘手難題，本報告後續將進一步深入探討，並嘗試提出一套能解決這些問題的系統性改革藍圖。

三、課程與學習成效驗證架構圖

(一) 雙迴圈教學改進模式架構圖



圖一：編劇方法 課程與學習成效驗證架構圖

(二) 教學策略說明（三階段鷹架演練）

回顧 113 學年度，筆者於本課程正式導入了「翻轉教室」教學法，試圖解決技職學生在理論課堂上被動、不敢發言的學習慣性。經過一年的實踐，成效確實令人振奮：**多數學生的學習興趣有顯著提升**，課堂上也有更多學生願意主動參與討論。然而，在期末檢視學生的「原創短片劇本」時，筆者卻發現了一個極具落差的現象：課堂上的熱烈討論，並沒有如預期般轉化為高質量的文本，期末劇本的整體品質（代表著編劇技術的實質訓練成果）未見明顯提升。多數學生似乎陷入了「有點燃學習編劇知能的熱情，卻可能沒學會編劇實際的技巧」的窘境。

深入剖析其成因，筆者意識到「**編劇**」是一門高度專業且極度講求手把手經驗**傳承的技藝（師徒制教學）**。絕大多數的學生在此之前，完全沒有「從零到有」撰寫正規劇本的經驗。若僅僅是透過翻轉教室給與理論知識與創意刺激，就直接要求他們在期末產出一份結構完整的劇本，無疑對初學者來說是難上加難。在缺乏強而有力的「**學習鷹架（Scaffolding）**」支撐下，學生在寫作過程中極易因為龐大的資訊量與技術門檻而迷航，最終只能產出角色虛假、賣點不聚焦、結構鬆散、對白如流水帳的半成品。

基於上述的教學痛點，筆者於本學期決定將教學策略的重心，由單純的「激發動機」進一步推進至「技術落地」。為此，筆者量身設計了「**三階段鷹架演練**」的**強制性實作機制**，將劇本寫作的流程，拆解為三個循序漸進的「技術關卡」，由授課教師作為引導者，帶領學生一步步達成階段性目標：

◎**第一關【演練 A：Logline 與角色改良】**：要求學生在動筆寫劇本前，先確認故事的地基是否穩固，角色動機與核心衝突是否成立。

◎**第二關【演練 B：故事節點研討】**：引導學生搭建劇本的骨架，確保三幕劇結構與劇情轉折的邏輯自洽，避免寫到中段崩塌。

◎**第三關【演練 C：動作對白改良】**：待骨架確立後，最後才進入血肉的雕琢，專注於視覺化描述（三角形寫法）與對白潛台詞的打磨。

透過這樣「步步為營」的鷹架設計，筆者期望能強迫學生在進入下一個寫作階段前，先將當下的技術節點踩穩。這不僅能大幅降低初學者面對空白文檔的焦慮感，更能透過結構化、模組化的實作訓練，確保每位學生都能跨越專業編劇的實作門檻，穩紮穩打地建立起基本能力。

四、教師課程改善歷程分析表

(一) 課堂作業

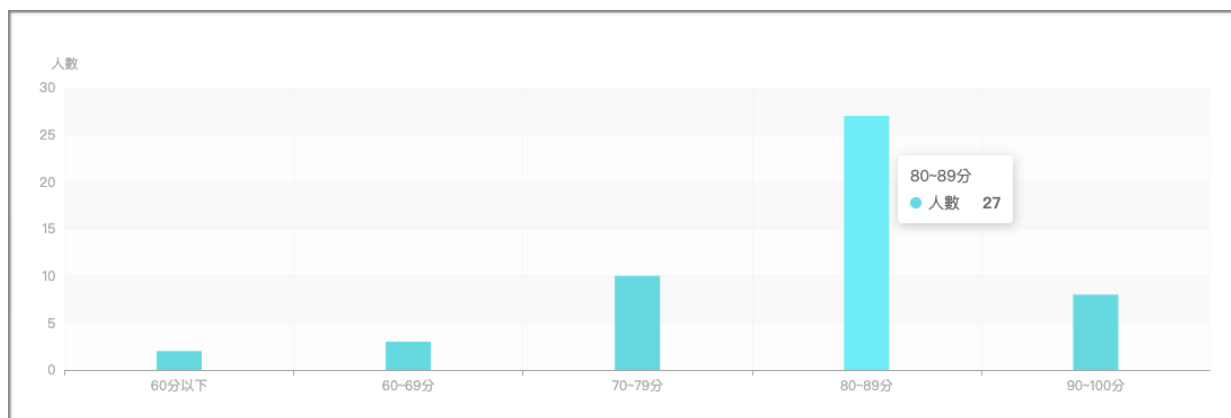
課堂作業1: 生活中的角色田調 (第五週)

1. 前言與作業目的

本次作業為進入「角色設計」模組前最重要的「翻轉教室」前導作業（呼應課程目標 A 與 C）。其核心目的並非單純鑑別學生的寫作程度，而是要讓學生透過實作，深刻體驗到「好的戲劇角色都應以真實人物為原型」。作業要求學生實際採訪一位親友（匿名化），紀錄其性格怪癖，並深入探問其童年記憶與關鍵創傷。最後，強制要求學生使用 AI 語言模型進行對話分析，探討受訪人的性格特色/缺陷與成長背景之間的因果關係。筆者希望透過這套「田調+AI 分析」的流程，讓學生親自「發現」甚至願意深入「探討」人類性格與創傷之間緊密且深層的連結，為後續的角色建構課程建立厚實的認知基礎。

2. 成績分佈

本作業全班 47 人中，共有 45 人完成繳交，繳交率高達 95.7%。成績分佈方面，最高分為 95 分，最低分為 70 分，已繳交學生的總平均為 82.3 分。在成績級距上，90 分以上者共 8 人（表現極為優異），80–89 分者共 27 人（表現良好），70–79 分共 10 人（表現尚可）。作為本學期的第一份作業，學生不僅參與度極高，多數人也確實透過田調訪談，帶回了極具參考價值的真實人物素材。



圖二：課堂作業1 成績分布圖

3. 學習成效與作業品質分析

在檢視學生的作業與 AI 對話紀錄時，筆者發現這份作業達到了極佳的「觀念啟發」效果。多數學生在總結中表示，他們從未想過平時覺得難以忍受的親友怪

癖，背後竟隱藏著深遠的童年創傷。而在「AI 輔助分析」的環節，則成為了本次作業鑑別學習主動性的關鍵。多數學生傾向於「被動詢問」，僅是將訪談稿丟給 AI 並直接複製其分析結果；然而，有幾位獲得 90 分以上的高分同學，展現了極佳的「人機協作」能力。例如，筆者在給予高分同學的評語中特別提到：「很會問 AI 問題，甚至開始探索以受訪人為創作角色時可能的『觸發事件』」，以及「訪談完整詳實，與 AI 互動的過程中不忘加入自己的想法與看法，讓討論成果能最大化（非被動詢問）」。這些學生並未讓 AI 取代思考，而是將 AI 視為共同開發角色的「腦力激盪夥伴」。

4. 後續改善措施

針對多數學生在面對 AI 時容易落入「被動接收」的慣性，未來在指派此類結合生成式 AI 的田調作業時，必須在前端強化「人機協作」的鷹架引導。未來擬在作業說明中，直接提供學生一套「與 AI 互動的起始指令 (Prompt)」。

例如，要求學生設定 AI 進入「引導式學習 (Guided-Learning)」模式，並強制 AI 在對話尾聲必須反問學生：「如果要把這個人物改寫成戲劇角色，你會如何設計他的目標與阻礙？」。透過改變 AI 的人設，提醒 AI「多幫助學生思考」而非「直接給答案」，藉此強制提升學生在使用 AI 協作時的思考主動性與批判力。

5. 課堂作業1 – 學生作業檢附（已匿名處理 / 本學生範例作業成績為95分）

•對受訪者的性格印象： 1.主動性問題 有時候會一起出去玩，但是在計畫的時候總是需要讓我提出內容，譬如：幾點出發？具體形成等等這類問題。如果我不會主動去提，他基本上是不會主動詢問，但我詢問他意見時，他又會表示：都看你就好囉。這時候如何選擇比較好的時間以及去哪裡玩，就會變成我獨自去規劃的事情，但這應該是我們兩個人的事情，後續無論我如何問他，甚至希望他能給我一點回饋，他仍就回答：都看你就好囉，你決定吧。 小室普通假期出去玩，大至出國都幾乎是這樣，可能出國的話會稍微重視訂票方面問題，但具體要幹嘛還是由我決定，有種明明是高個人出遊卻只有我重視的感覺，可能會無形中造成壓力吧。 2.偶爾會有點忽冷忽熱（？），或者容易發怒 有時候很熱情，就是可以玩的挺開心的吧，但偶爾又會忽然冷下來，讓人覺得他怎麼沒興致了？在某些時候會有點尷尬，連帶也跟著情緒被動。 3.一旦失去某種秩序他會很緊張焦慮 其實我覺得這點跟第1點有一點點的矛盾，就是他好像很在意某些事情，但表現上卻很模糊，看不出來他到底是是不是真的在乎，可真的發生問題時，他又會比任何人都焦慮。 就是當出遊時，可能遇到迷路or預期中的計畫沒有辦法進行的時候，他會很明顯的焦慮，然後開始焦急的想辦法，但我認為跟第二點的變動大有關係，本來很冷靜理智的人忽然變得寸草不長，甚至做出不理智的決定，這時候或許需要有人在旁邊穩定他才行。 •訪談內容： 1.你的父母在小時候的印象中是怎麼樣的？ A:雖然對小時候的事情印象很淡了，但還記得爸爸是一個很凶，很嚴格的人。而媽媽和一般的媽媽沒有什麼差別，就是很關心子女媽媽，而且是很感受到她是真心在關心的，爸爸可能就比较表裏不一。 2.和他們的相處/互動方式是怎麼樣的？ A:很普通，沒什麼特別的，就是平常該幹嘛就幹嘛，比如該寫作業就去寫，該吃飯洗澡就去飯，沒有完成的話可能就是會被修理一頓吧。 就你應該要去記得，自己什麼時候該做什麼。 印象中爸爸一直是扮黑臉的那位，雖然後來，他也有告訴過我好幾次，他當年不是故意要那麼凶的，他是「被迫」扮黑臉的。 但長大後才發現，他沒有什麼不是故意的，他本來就是這種個性，或許是想要讓孩子在心中的形象或是原諒吧。媽媽，不能說她軟弱，她就是很想要孩子好的，想要關心孩子，但是又很怕孩子不學好。 3.兄弟姊妹的關係？ A:都和弟弟一起玩，很羨慕一些他的玩具，他有一些很不一樣的玩具。 覺得姐姐一直都很懂事很成熟，可能是老大的原因。 但小時候覺得姐姐跟弟弟之間有一種隔閡，就是不親近，姐姐跟弟弟好像不存在，是直到他們都長大後才有變好的，不知道她是不是這樣，但會有那種感覺。 姐姐跟我的關係，是還很好的，因為年紀差很小，所以衣服鞋子都是一起穿的，睡覺也是一起，房間也是。 姐姐喜歡讓我去做某事，她喜歡一直換房間格局，我就去幫忙；有時候還會幫我寫作業，因為她不太會畫畫，但我會。然後覺得姐姐是一個很好的人，雖然大家會有一小小隔閡，但關係都是不錯的。	4.印象深刻的的事情？ A:高中時候，因為喜歡漫畫所以在外面認識一些同好，然後就叛逆了一下，離家出走三天。但具體是什麼原因導致了離家出走，不太記得，只記得是跟當時跟漫畫有點關係。但這個叛逆期，結束的很快，只有三天。 5.父母/師長的反應？ A:其實反應比想像中的還要小，就是被罵了一頓，就這樣而已，挺奇怪的，就只有這樣。或許是還有完整的交代自己去過哪裡有關。而叛逆期就這樣結束了，後來再也沒有做過更過分的事情。 6.這件事造成的影響？ A:在「叛逆」後被輕輕的放下，長輩們都很輕易的就放過了自己，所以叛逆期就變得挺短暫，因為根本不會因此受到什麼嚴厲的處罰，就空蕩蕩的，很奇怪。 大概是明白了一件事，當你反抗一下，想要做點什麼的時候，其實是不必要的，他們不會因此對你做什麼。影響到以後會在做每一件事情前思考一下，有必要做這件事嗎？別人會不會因此有什麼大反應，不會的話才會去做，就是變得深思熟慮，不再那麼衝動。 就是沒有必要因為想引起別人的什麼反應而去刻意的反抗去報復，多半會後悔，然後回想，為什麼自己要去做這種事呢？ 7.長大後覺得影響還在嗎？ A:當然是有影響，小時候發生的事情很難不留下影響吧？ 8.現在回憶這件事有什麼感覺？ A:小時候覺得很嚴重，但是現在想起來覺得根本沒什麼，很多是沒有必要去做的事情。 9.有什麼想對當事人，也就是當時的父母/老師說的？ A:其實想說的話當初都有跟他們說過了，但還是想感謝當時的老師。 他當時有跟我稍微談心了一下，我認為這樣的老師是還好的，時間多年，記住的老師不多，但他算一個。 還有行得出去另外一件事，後來暑假的時候，他替我爭取到了班上的實習名額，就是去北部的實習工廠，這件事也有給我留下了一個影響。 因為受不了工廠那種十幾個人住在一起的宿舍環境和流水線工作方式，實習還沒結束就先回家了。 發現自己根本無法跟姐姐一樣，去外地生活，所以後來再也沒有離家過。 人有時候會對自己有所過高的期待，或許姐姐可以很勇敢，但自己是沒有辦法的。 不過很久以後才明白，自己不是無法離家，只是不喜歡人多的地方，需要有人空間而已，算是一件很後悔的事情吧，在能獨立的時候還是選擇跟父母住在一起。 •AI討論連結： https://chatgpt.com/share/68e3ffff-3044-8008-b57c-f713f7e0e6a1
--	--

學生須提供與 AI 討論之連結
讓老師能夠其互動/指令效率

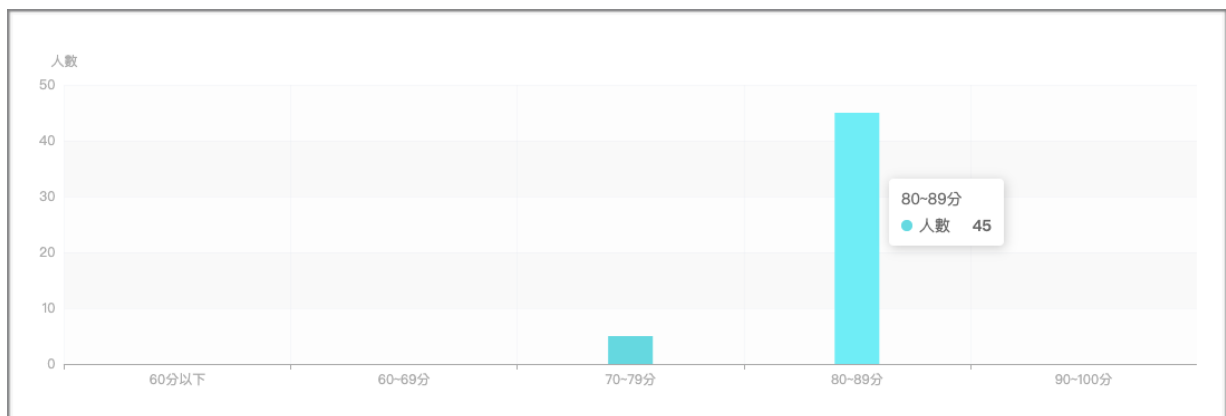
課堂作業2: 短片 vs 長片 Logline 差異比較 (第七週)

1. 前言與作業目的

本次作業為本學期的首次分組任務，定位為期中短片劇本企劃的「前置防呆準備」。筆者過往教學經驗發現，初學編劇的學生常有一種迷思：容易把「長片的企圖心」硬塞進短片的 Logline（故事大綱）裡。然而，短片與長片在敘事規模、角色密度與世界觀厚度上皆有本質差異。因此，本作業要求各組挑選一組具備「短片發展成長片」關係的影視作品（如：《神算》與《通靈少女》），**比較兩版 Logline 的寫作差異，並強制要求使用 AI 進行深度研究與潤稿**。其核心目的並非單純鑑別優劣，而是引導學生做「超前學習」，幫助他們**自行建立一套快速判別與自我校正的原則**（作業中有鼓勵他們嘗試把原則做成 AI 指令），避免把期末短片寫成「濃縮版長片」，確保後續創作能精準聚焦。

2. 成績分佈

本作業採分組繳交，全班 47 人共分為 11 組，各組皆順利完成繳交，繳交率達 100%。成績分佈方面，各組表現相當平均且穩定，最高分為 88 分，最低分為 77 分，全班平均高達 83.45 分。在分數級距上，高達 10 組獲得 80–89 分（表現良好），僅 1 組落在 70–79 分（表現尚可）。數據顯示，**多數小組皆能透過團隊討論與 AI 協作，成功歸納出長短片的基本差異**。



圖三：課堂作業2 成績分佈圖

3. 學習成效與作業品質分析

在檢視各組報告時，筆者發現學生在「觀念統整」上的表現相當不錯。多數小組能正確辨識出「短片聚焦單一事件或當下情緒」，而「長片則強調過程性的解決與可擴展的衝突」。然而，在批改評語中筆者也反覆點出了一個共同盲點：多數小組的分析較偏向「劇情大綱」的比較，忽略了 Logline 本身的「技術性寫

法」（例如：動詞的選擇如何暗示時間跨度？文字如何建立世界觀崩塌的賭注層次？）。這顯示學生在文本細節的敏感度上仍需後續演練來強化。此外，透過私下訪談與觀察各組附上的「AI 聊天紀錄連結」，筆者發現了一個在小組協作上的隱憂：由於目前學生多習慣「一對一」的個人化 AI 使用模式，導致這份小組作業最後往往變成「組長」或「最擅長下指令的同學」在獨自操作 AI 並產出內容。這種數位工具使用習慣的落差，無意間助長了「搭便車」行為，導致多數組員（尤其是被動的學生）並未參與到思考與辯證的過程中，學習成效大打折扣。

4. 後續改善措施

針對「AI 協作在小組作業中導致參與度失衡」的痛點，筆者認為這是一個極具價值的教學現場發現。為解決難以判斷各組員實際貢獻度的問題，未來在指派類似的小組研究作業時，擬推動以下兩項重大變革：第一，全面引入「群組對話型 AI 機器人」（如最新版 ChatGPT 的群組功能），將 AI 從「個人助理」轉變為「小組討論的共同參與者」。第二，強制量化個人貢獻的評量標準。未來將明文規定，每位組員在群組 AI 對話框中，至少需獨立輸入兩段（每段不少於 50 字）的討論想法或延伸指令。這不僅能強制每位組員實質參與討論，教師更可直接透過分析群組對話紀錄，客觀且精準地判別每位學生的投入程度，並據此給予「小組作業內的個人差異化給分」，從根本上解決搭便車的問題。

5. 課堂作業2 – 學生作業檢附（已匿名處理 / 本學生組別範例作業成績為87分）

編劇方法作業2：短片及長片比較

(二) AI 試寫版

試寫：當丈夫過世後，一位母親在籌備喪禮的過程中，還要面對多年未辦的女兒與理應疏離的孤寡。

Ex (家編)指令：幫我根據我整理 Logline 的課堂筆記重點及指令包，重新寫一個 Logline

修正版：一場葬禮持續有親友大過路的女兒們與陪伴亡夫幾年的另一位女人齊聚，面對突如其來的衝擊與悲傷，秀英究竟該如何重新整理那些未完的情緒與傷口呢？

二、長片版本

姓名：張淑芳 2020 (片長2小時又3分)

(一)官方、院線及播放平台等 logline 在選

孤味

2020, 13+, 劇情

形同陌路的父親過世後，這家人既要面對他的離去，還要處理他在那段離家人生所留下的餘波。

主演：陳淑芳、謝盈萱和徐若瑄

▲Netflix(https://www.netflix.com/tw/title/81312527?utm_source=chatgpt.com)

缺席的人，是他們不能掩飾的心事。在丈夫（張助華 飾）無聲無息地離家後，便靠著賣蝦捲，獨自撫養三個女兒長大成人。不僅把蝦捲從路邊攤賣到開張，三個女兒更是成就非凡，大女兒阿香（謝盈萱 飾）是國際舞者，二女兒阿梅（徐若瑄 飾）在台北當醫師醫生，小女兒佳佳（孫可芳 飾）則接手自己的餐廳事業。隨著就讀重慶甘來，秀英卻在70大壽當天接到丈夫離世的噩耗。在對這位有名無實的丈夫開始懷懷的同時，竟意外迎來了另一位陪伴丈夫度過晚年的人，令她不得不再次面對內心深處已久的遺憾……

▲Youtube 預告(<https://www.youtube.com/watch?v=UeK9Q9Q9Q9Q9>)

眼看就要重慶甘來，秀英卻在70大壽當天接到丈夫離世的噩耗，在對這位有名無實的丈夫開始懷懷的同時，竟意外迎來了另一位陪伴丈夫度過晚年的人，令她不得不再次面對內心深處已久的遺憾……

▲院線(<https://todayline.me/tw/v3/movie/1Q7Y7>)

(二) AI 試寫版

試寫：當多年失蹤的丈夫離世，一位母親與三個女兒重新聚首，過往的愛、恨與未出口的情緒再度被翻開。

Ex (家編)指令：幫我根據我整理 Logline 的課堂筆記重點及指令包，重新寫一個 Logline

修正版：父親的逝世迫使他們齊聚，母親、女兒及亡夫的債人；這三種身分的女人究竟該如何放下各自在情感上的執念呢？

三、第二步(演員比較)

一、Logline 補充(一) (實弘)

(一)短片

秀英阿梅抱持「專心一意做好一件事」的生活哲學，面對一人拉扯兒女長大的艱困生活，但當她得知多年前不告而別的女兒死訊，想必與另一個陪伴丈夫度過晚年的人共處，一連串的衝擊動搖了她的信念。

(二)長片

獨自撫養三個小孩長大的單親媽媽，在接到一通電話後，發現她不得不面對自己內心多年的怨怼，也在處理和三個女兒關係的過程中。

編劇方法作業2：短片及長片比較

二、長片/短片 logline 差異比較

(一)、廖育弘

差異	短片	長片
差異1	單一主角線 (秀英) + 對手 (蔡阿嘎)	群化多線 (秀英 + 三個女兒 + 蔡阿嘎)
延伸	更聚焦在秀英與蔡阿嘎的情感衝突上，通常沒有太多旁線劇情，事件發生的很密集，所以在 logline 上會比較直接的寫出衝突和高潮。	長片會帶入更多角度的劇情線，多場景與跨時空對話最後被串連起來，就會相對更有起承轉合，這在 logline 上並不一定會逐一說明，但呈現方式就會比較開闊的。
差異2	自我的情感釋懷為主	在自我釋懷之外，還有家庭關係的修復
延伸	logline 很多時候著重在情感的釀成和釋放過程上，像有一場戲，蔡阿嘎和兩個人在喪禮中的來回對視與交錯步伐，不賣台詞，只透過眼神與肢體的微動作，竟力透紙下，就被一層層疊起來了。	不再以秀英對蔡阿嘎的對立為主，從正宮與晚年另一位陪伴老公的另一個女人的對峙延伸到一段婚姻如何在多年內影響三個女兒和家人的關係，到最後各自如何與過去和解理解同理對方，這些都可能在 logline 被描述出來。
差異3	內在衝突為主，外在事件少而集中	內外兼具，衝突層次更多元
延伸	密度高焦點就會容易集中在外在的情緒上	增加更多外在任務，讓更多角色情感和目標落差被突顯出來，衝突層次變得立體了，能更同理角色的心理。

Ex相似其他案例：

差異1 (短)：擁有陰險眼，被大人當成惡棍，為人解決一些她完全不懂的事，包括大人的感情問題。結果，她自己卻也遇上了迷惘的感情問題…… <https://www.youtube.com/watch?v=31dkb86-271Q-d4f9-84c5-a44b406e44c5>

差異2 (長)：適應少女，講述一個有過重體質的高中生 (郭書瑤 飾)，白天學校上課，晚上在宮廟當仙姑，處理信眾大小事，才16歲的她，就已看盡人性百態，已經不知道是鬼可怕人可怕，但她其實只想擁有像一般少女的平凡生活，體會初戀的滋味，而這時期待在她遇見樂天愛笑的轉學生阿樂 (蔡凡熙 飾) 後，讓人有了很大的轉變……

結論：短片跟長片一樣比較著重於主角，而長片帶到了其他角色，從故事講到人生轉變，一樣是一種比較開闊的問題。

(二)、賴承翰

差異	短片	長片
差異4	著重於個人	分散在多個人之間的關係
延伸	故事聚焦在秀英的內心世界，在有限的情況下，會將重心放在一個明確的主題或情感事件上，例如角色的轉折、某個關鍵瞬間或情感的爆發點，因此在 logline 的撰寫上，會比較直接從衝突與轉折。	有更多空間可以鋪陳角色之間的互動，對比與情感變化，《孤味》短片像是對母親孤獨心境的凝視，而長片則是對家庭的重新定義，這種從個人內在到集體情感的擴展，是短片改編為長片最常見的敘事策略，例如隨著孫品諤過去的幸福被重開，讓母女與蔡阿嘎彼此看見；她們在相處中學會理解，在離別後重新找回愛意的樣子。
差異5	情感的壓抑與釋放(當下，直線上升)	加入更多衝突與回憶交錯(結合過去，波浪起伏型)
延伸	劇情推進直接明快	使情緒變化更層次化。

Ex相似其他案例：

延伸 (短)：短片講述一位姊妹在弟弟離世後，試圖維持原有生活的表面平靜，但內心卻被罪惡與思念折磨，透過連續度壓抑的節奏，展現主角對家庭關係的矛盾與無法釋懷的情緒。 https://youtu.be/968885_xkq?list=SL7X3X3K1F4d4c

登上的畫(長)：長片則將焦點擴展至整個家庭，除了姊妹的情感外，也呈現母親與家族成員的呼召，讓故事成為多面向的修復歷程，劇情中更多描寫時間帶來的緩與與理解，使整體敘事更圓滿。



(二) 演練工作坊

小組演練A：Logline 與角色小傳改良工作坊 (第十週)

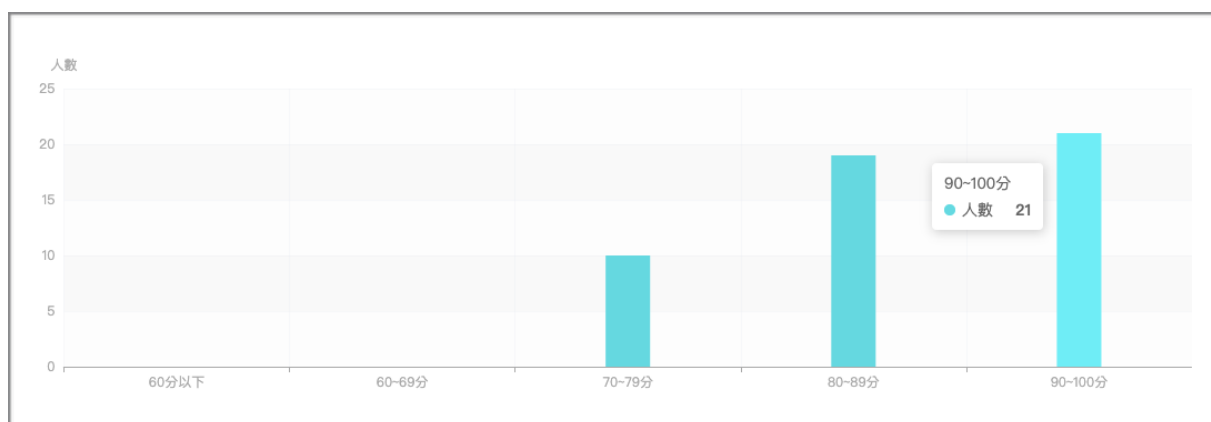
1. 前言與演練目標

本課程的核心設計理念，在於期望透過一系列高結構化的「演練工作坊」，帶領學生一步步完成具備一定專業水準的期末短片劇本。在筆者的實作經驗中，一部良好的短片劇本除了最重要的「角色設計」之外（上半學期的聚焦重點），尚須具備另外「三大品質標竿」：第一是「類型與賣點」、第二是「結構與設計」、第三是「節奏與對白」。本次「演練 A」即是為了確保學生能跨越第一個標竿 – 類型與賣點 而設計。有別於傳統的單次作業給分，本次演練大膽採用了「關卡制 (Checkpoint System)」：各組必須在課堂與課後持續修改 Logline 與角色設定，直到獲得教師的「通過」評價，方能取得 75 分的基礎分數。而往上加分的依據，則取決於「最終成果的品質」以及「與老師討論/修改的積極度」。此外，作業特別要求每位組員必須寫下對該故事的期待與想法，藉此確保全體組員在概念開發階段的實質參與。

2. 成績分佈

本作業全班 11 組皆順利「過關」並完成繳交，繳交率達 100%。在成績表現上，最高分為 92 分，最低分為 75 分，總平均為 85.36 分。成績級距方面，90

分以上高達 5 組，80–89 分共 4 組，70–79 分共 2 組。這份亮眼的數據證明了「關卡制」的強大效用：只要透過機制強迫學生不斷修改，**全班皆能達到 75 分以上的基本品質，成功守住了創作的基本盤。**



圖四：小組演練A 成績分布圖

3. 學習成效與演練成效分析

在實務執行上，這項「關卡制」確實達成了預期的教學目標。過去學生容易在故事發想階段就「走鐘」，導致後續劇本無可救藥；而本次透過老師的嚴格把關，每一組的 Logline 最終皆能展現出明確的類型框架與商業賣點，且故事長度多能精準控制在 5 到 8 分鐘的短片篇幅內。然而，作為首次嘗試的「行動研究」教學法，筆者在執行過程中也遭遇了兩大痛點。首先是「**評分標準的明確度**」：由於是邊做邊修正，初期僅口頭說明以「品質」與「積極度」作為加分依據，導致部分學生對於「為何拿這個分數」感到困惑。其次是「**教師指導頻寬的嚴重超載**」：為了讓 11 組學生都能順利「過關」，筆者在下課後必須花費大量時間，透過線上群組或社群平台陪同學生反覆討論與除錯，這種極高密度的師生互動雖然保證了劇本品質，但對授課教師而言卻是不堪負荷的沉重負擔。

4. 後續改善措施

針對上述在「制度面」與「執行面」的痛點，筆者擬於未來的課程中進行以下兩項重大升級：第一，**建立明確的評量尺規（Rubrics）與個人鑑別機制**。未來將針對「最終成果品質」與「討論積極度」兩大向度，制定詳盡的文字化評分標準，並於工作坊啟動前公布。同時，必須搭配嚴格的「組員互評機制」，讓小組整體分數能合理地轉換為具備鑑別度的個人分數。第二，**導入「AI 代理機器人（AI Agents）」擔任線上助教**。為解決教師課後指導頻寬大爆炸的問題，未來擬提前訓練專屬的 AI Agent，將其加入各組的線上討論群組中。該 AI 助教不會直接

給予學生答案，而是依據教師設定好的「三大品質標竿」，給予學生即時的「邏輯引導」與「調整方向建議」。透過 AI 扛下第一線的初步檢核與陪伴討論，將能大幅減輕教師的課後負擔，真正落實可持續發展的大班級工作坊教學模式。

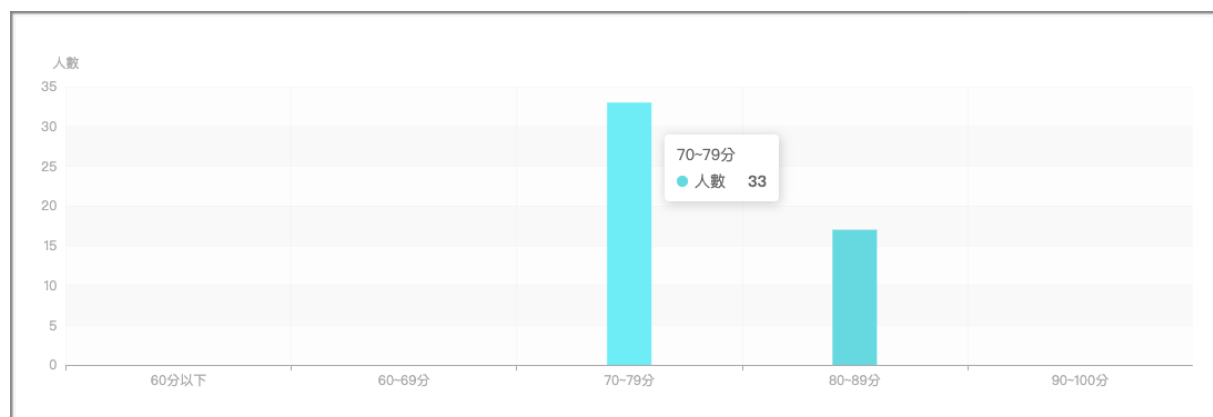
小組演練B：故事節點設計工作坊（第十三週）

1. 前言與演練目標

延續演練 A 所確立的故事類型與大綱，本次「演練 B」旨在帶領學生跨越短片劇本的第二個品質標竿：「結構與設計」。本演練同樣採取「關卡制」，要求各組在課堂上透過「講故事、檢視節點重複性、核對三幕劇結構」等方式，設計出期末劇本的「故事節點表（Story Beats）」，並須經過教師的邏輯檢核與退件修改，達標後方能取得 75 分之基礎分數。在正式進入演練前，筆者透過課堂觀察與私下晤談發現，B班學生對於「戲劇結構」的熟悉度明顯薄弱。經了解，此現象源於先修課程「劇本選讀」的授課重點差異：A班（由筆者授課）著重於戲劇結構拆解與劇本格式訓練，而 B班（由其他教師授課）則較偏重導演作者論與美學賞析。為彌補此認知斷層，筆者在演練 B 的當週，特別額外花費時間補充講解「故事節點」的設計方法，試圖拉平兩班的技術落差。

2. 成績分佈

本作業全班 11 組皆完成繳交。然而，相較於演練 A 的優異表現，本次演練的成績呈現出斷崖式的下跌。總平均分數僅 77 分，最高分僅 85 分，全班無任何一組獲得 90 分以上。在成績級距方面，80–89 分僅 4 組，70–79 分高達 7 組，甚至有 1 組的分數（72 分）低於 75 分的基礎過關門檻。這份低迷的數據真實地反映了本演練是學生在本學期遭遇到的最大「撞牆期」。



圖五：小組演練B 成績分佈圖

3. 學習成效與演練成效分析

從實務執行與批改評語中，筆者深刻體會到學生對於「故事結構設計」的陌生與掙扎。這反映在兩個嚴重的執行硬傷上：首先是「節點（Beat）」與「分場（Scene）」的認知混淆。筆者反覆在多組的評語中寫下：「節點太過細節，有點像分場大綱了」。學生難以分辨「節點描述（著重於該段落揭露之核心訊息或劇情轉折）」與「分場大綱（詳細描述單場戲的起承轉合）」的差異。這導致他們無法拉高視角去檢視故事的宏觀骨架，而是提早陷入了單場戲的細節泥濘中。其次是「過度依賴公式的套版化」。由於缺乏長期拆解經典劇本的肌肉記憶，學生只能生硬地套用三幕劇公式，導致「角色被劇情推著走，顯得生硬不可信」。因為結構設計難度極高且缺乏成就感，多數組別在修改過程顯得意興闌珊，甚至有組別拖延至最後一刻仍無法理順邏輯，筆者為避免壓縮後續時程只能無奈喊停。這正是本報告一再提及的「先修知識斷層」所導致的具體困境。

4. 改善措施與建議

本次演練 B 所遭遇的慘況，強烈提示了單靠一兩週的課堂補充，無法彌補長期的結構訓練不足。為徹底解決此硬傷，未來擬採取以下兩項改善策略：第一，**推動先修課程的「源頭治理」與專屬作業訓練**。必須在先修課程（劇本選讀）中，大幅增加辨析「故事節點」與「分場大綱」的差異化訓練。若先修課程非筆者教授，未來將在進入本課程的演練 B 之前，額外設計一份專屬的「經典短片結構拆解」前置作業，強制學生練習抽出經典作品的「純粹節點」，以建立宏觀的結構視野，降低實作時的陣痛期。第二，**評量機制的精細化與 AI 格式助手的介入**。如同演練 A 的檢討，面對學生極大的挫折感，教師更需要一套透明且嚴謹的「評量尺規（Rubrics）」，並導入 AI Agent 擔任「邏輯與結構檢核員」。學生繳交作業前可先透過 AI 檢查故事邏輯的問題，在第一輪的除錯與討論後，再與授課老師做進一步的指導與建議。

小組演練C：動作對白改良與讀本工作坊（第十六週）

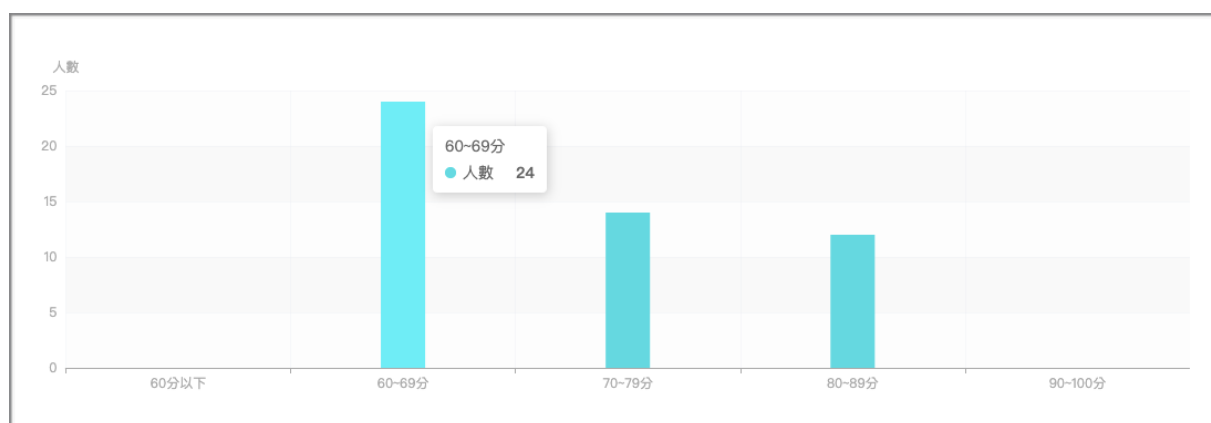
1. 前言與演練目標

經過演練 A（類型與賣點）與演練 B（結構與設計）的實作，本次「演練 C」旨在帶領學生跨越短片劇本的最後一道品質標竿 – **節奏與對白**。劇本是一種高度專業的文體，其「三角形（△）」的動作語境描述，與一般小說散文截然不同。本次工作坊的作業說明中，筆者特別設計了高度結構化的指引，羅列了初學者最常犯的五大對白錯誤（如：動作描述太像小說無法視覺化、單一角色對白過長、

缺乏潛台詞等），並導入了「長、短、連、斷」的句型工具，要求學生據此修改期末劇本的關鍵場次，並強制要求學生繳交「修改前與修改後之比較標示」，以檢視小組之學習軌跡。

2. 成績分佈

本作業全班 11 組皆有繳交，但成績表現為本學期三次演練中成效最低的一次。總平均分數降至 70.09 分，最高分僅 85 分。在成績級距上，無任何組別達 90 分，80–89 分僅 3 組，70–79 分僅 3 組。其中，有高達 5 組的分數低於 70 分（未達 75 分的基礎過關標準）。這份低落的數據與後續的質性觀察，共同反映出本學期在課程與時程規劃上必須調整的盲點。



圖六：小組演練C 成績分布圖

3. 學習成效與演練成效分析

在批改本作業時，筆者時常被迫給出訓斥感覺較重的評語，例如：「看不出你們的修改標示（無法判斷邏輯）」、「判斷方向正確，但未見修改嘗試」。深入探究這場「演練成效低劣」的成因，筆者歸納出兩大致命的結構性問題：第一，**先備知識趨近於零，緊靠單週教學補強成效有限**。如同演練 B 所遭遇的困境，B班學生在先修課程中幾乎未曾接受過「劇本標準格式」與「語境寫法」的嚴格訓練。一般人對劇本文體本就極度陌生，筆者原定於第十五週才進行對白與格式的單週講解，但面對學生龐大的知識缺口，一節課的時數根本無法讓學生內化「潛台詞」與「視覺化節奏」的精髓。第二，**時程規劃的擠壓效應**。本演練安排於第十六週，此時正值期末考前夕，學生同時面臨各實作科目的結案壓力。在先備知識不足與期末多重壓力的雙重夾擊下，學生對於演練 C 呈現出「有心無力」的疲態。多數組別並未仔細閱讀作業說明，沒有進行充分的小組討論，甚至忽略了「提供修改前後對照」的硬性規定，也間接影響了許多組別期末劇本的品質。

4. 改善措施與建議

本次演練的執行狀況，為未來的課程規劃提供了明確的改進方向。未來在進行這套「三階段鷹架演練」時，擬進行以下結構性的調整：第一，**課程時程的前置與拉長**。考量到實作演練的高耗能特性，未來擬將「演練 A」與「演練 B」大幅提前至上半學期（期中考前）完成。**每一個演練關卡之間，至少預留 2 至 3 週的緩衝與修改期**，讓學生有充裕的時間消化與打磨，避免期末多重專案的擠壓效應。第二，**前置防呆與 AI 格式助手的介入**。除了前述提及的統整先修課程外，針對劇本格式等高度機械化的知識點，未來將**把基礎格式教學轉為學期初的「線上先備知識複習講義」**，並導入 AI Agent 擔任「格式除錯員」。學生繳交作業前可先透過 AI 檢查基礎格式錯誤，讓教師在課堂上能將有限的指導頻寬，全數保留給「潛台詞設計」與「角色口吻」等進階指導。

(三) 期中報告（含小型教學實驗之講解）

報告內容: Logline與角色小傳 / 個人完成 (第九週至第十一週)

1. 前言與評量設計目的

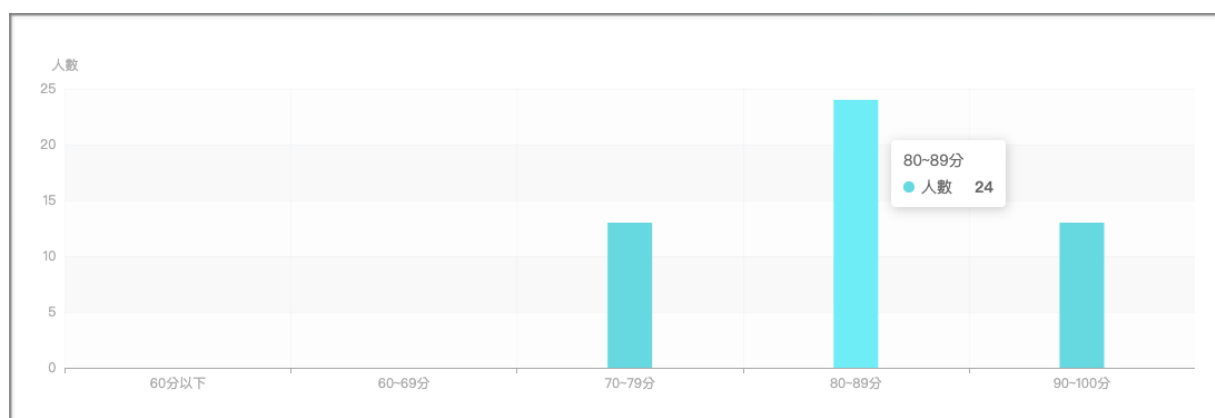
本課程在進入下半學期高強度的「小組劇本實作演練」之前，必須先確保每位學生皆具備將**抽象理論轉化為文字的「基礎創作能力」**。因此，筆者將「個人 Logline 與角色小傳」設定為期中階段的學習檢核點。

本次報告的核心目的，並非要求初學者一步到位寫出完美的故事，而是著重於檢核學生是否掌握了這兩種關鍵文件的「基本寫法」與「核心觀念」。在「角色小傳」部分，主要檢核學生能否將前半學期教授的心理機制（如原始創傷、4F 反應）具體落實於人物背景設定中；在「故事梗概（Logline）」部分，則檢視學生能否在 50 字的篇幅內，寫出包含基本角色與衝突的正確格式。在評量設計上，為引導學生掌握正確的寫作方向，筆者制定了明確的階層式給分標準。以「角色小傳」為例，僅寫出基本設定者為 60 分級距；能描述背景與原始創傷者達 70 分級距；若能進一步將背景合理推導出角色性格（降低塑膠感）者，方能獲得 80 分以上。此外，這份期中個人提案也將成為後續「小組演練 A」的討論素材，透過**搭配同儕互評的「二次繳交」機制**，讓創意有機會銜接至小組的期末創作中。

2. 成績分佈

本期中報告**全班皆順利完成兩次繳交，繳交率達 100%**。成績分佈上，最高分為 95 分，最低分為 70 分，全班總平均為 83.52 分。在成績級距方面，90 分

以上高達 13 人，80–89 分為 24 人，70–79 分為 13 人。數據顯示，在經歷了「課堂同儕互評」與「二次修改」的機制後，全班學生的個人創作皆能達到及格以上的良好水準。



圖七：期中報告 成績分布圖

3. 學習成效與作業品質分析

在純粹檢視學生的文本創作內容時，筆者觀察到明顯的「優劣分野」。在「角色小傳」的撰寫上，多數學生的表現極為優異，創意豐沛且能精準運用「創傷導致控制慾」等心理防衛機制來建構立體人物，顯示前半學期的角色理論已成功內化。然而，在「Logline」的結構寫作上，學生卻普遍遭遇困難。多數作品常犯「缺乏具體行動」、「僅寫前情提要」或「衝突不具象」等邏輯缺失。這顯示學生雖然會「想像角色」，但還不懂得如何「設計事件」。這種高度吃重邏輯推演的基礎結構缺失，亟需教師給予極度細緻、客製化的除錯回饋。

4. 「數位輔助回饋」教學實驗與盲測分析

承接上述學生在 Logline 上普遍存在的邏輯盲點，面對近 50 份需要逐句進行細緻除錯的個人報告，筆者遭遇了嚴重的「指導頻寬瓶頸」。為解決此痛點，筆者於本次期中批改階段，秘密導入了一項「AI 輔助回饋（盲測）實驗」，藉此驗證人機協作在教學評量上的可行性。

- **實驗設計與人機對標校正**：筆者並非單純將作業交由 AI 處理，而是經歷了嚴謹的「提示詞工程（Prompt Engineering）」。筆者首先將課堂的編劇理論與前述的階層式給分標準轉化為系統指令，接著抽選 10 位同學的作業作為「測試樣本」。筆者先給出直覺式的人工評分與評語方向，再與 AI 生成的結果進行對標與核對。若有落差，便修正指令並「開啟全新對話框」重新測試該 10 份樣本。這套校正流程反覆進行了近十次，不僅確保了 AI 評分的「穩定性」與「鑑別

度」，筆者更進一步要求 AI 在用字遣詞上「模仿筆者常用的評語口吻」。最終，才將這套經高度精煉的指令套用於全班作業，由 AI 生成初版診斷後，再由筆者進行最後的人工審閱與發放。

- **盲測目的與揭曉：**為避免學生產生「這是機器改的，不具參考價值」的先入為主偏見，筆者在發放成績時並未告知這是 AI 協作的結果。直到期末最後一堂課的問卷回饋環節，筆者才向全班揭露這個小實驗。
- **實驗成效與發現：**揭曉後學生的反應極為熱烈。初步統計顯示，高達 85% 的學生認為該次期中報告的評語「有效點出自己沒發現的邏輯盲點」。這項實驗得出了一個極具價值的教學實證：只要指令設計得好，AI 在處理劇本基礎結構檢查上具備極高的準確度。（註：關於本實驗之詳細問卷內容與量化數據分析，將於本報告『四、(五) 學生綜合回饋與教學改進對策』中完整呈現。）

5. 改善措施與建議

期中報告的「二次繳交機制」與「AI 盲測實驗」，為本課程未來的教學模式轉型提供了強而有力的實證基礎。第一，在個人創作與同儕回饋方面，「二次繳交」確實有效提升了作品的完整度。未來擬將二次繳交之機制常態化，並制定更嚴謹的「同儕互評表」，讓小組討論的焦點更集中於角色動機與衝突設計。第二，針對 AI 實驗的成功，確立了筆者將「AI 導入常態教學」的信心。既然系統指令在經過嚴謹的對標測試後，已被證明能勝任「第一線邏輯檢查員」的角色，未來的課程將從「教師單向使用 AI 批改」，全面升級為讓學生直接面對 AI 的「AI 虛擬編劇室 (AI Agents)」(詳見本報告第五章)。透過讓學生自行與具備特定編劇人格的 AI Agent 進行攻防辯證，不僅能徹底解放教師的指導頻寬，更能真正落實 Teacher-in-the-Loop (教師迴路) 的雙迴圈教學理想。

6. 期中報告 – 學生成果檢附 (已匿名處理 / 本學生範例報告成績為94分)

Logline:

一名努力戒毒、試圖擺脫過去的女子，在調查男友死亡真相的過程中，逐步拼湊出支離破碎的記憶，卻發現真相指向最不可能的人。

角色小傳:

·姓名: 陳丙安
·年齡: 26歲
·性別: 女
·職業: 彩券行員工
·外貌特徵: 155公分、瘦小、留著一頭漂過的毛躁金髮、長相清秀但黑眼圈頗重、習慣性放隱藏自己。
·家庭背景: 被親生父母遺棄後，丙安由寄養家庭撫養長大。寄養父母從來沒有真正將她視為家人，在成長過程中，她經常遭受冷漠與言語暴力，被責罵、被忽視，所以她逐漸學會壓抑情緒、不輕易表達感受。
國中那年，她因為成績低落與經濟困難而輟學。
寄養父母說:「妳這種孩子，不讀書也罷。」
從那以後，她開始打工維生——便利商店、清潔工、外送，只要能養活自己。
但孤單的生活像一個無底洞，她開始接觸能讓人「暫時忘記」的東西: 毒品。
那時的地以為，那些煙霧能讓世界變得柔軟一點。
長大後，她與寄養家庭幾乎斷絕聯繫。
她害怕「家」這個字，因為對她而言，那只是一個會讓人窒息的地方。
她的心像一個被棄置太久的房間，潮濕、黑暗、發霉。
直到那個男人出現——

評語 AI 協作批改之評語

◎綜合點評與理論診斷：這是一份雙引擎全開的優秀作業。

Logline結構相當穩健，將「正在戒毒的女子」作為主角設定，本身就帶有內在衝突，加上「調查真相」的外部行動，張力十足。

角色小傳精準地運用了課程中的依附理論與4F反應，將女主角從被寄養家庭忽視（造成內在空洞）到透過毒品與男友進行「逃」與「討好」的過程描寫得非常具有說服力。妳清楚掌握了「愛與依附」的區別，這是很高階的心理層次設計。

他第一次在地崩潰時抱住她、告訴她「沒事了」。
她以為那是愛，但那份愛卻慢慢變成了枷鎖。
·性格：叛逆、敏感、依附型人格、程度渴望被愛
·弱點/缺陷：因為長期缺乏歸屬感與被愛的經驗，容易產生「依附幻想」，認為只要自己足夠忍耐、多付出，就不會再被拋棄。
青少年時期就開始吸毒，起初是為了逃避現實，後來變成癮癮痛苦的習慣。
對「愛」有錯誤認知，把佔有、暴力與控制當作愛的證明。
·目標：戒掉毒癮、擺脫過去，並調查出男友死亡的真相
·角色成長/轉變：
前期：缺乏安全感的她遇上了控制欲強的男友，誤認為這就是所謂的愛，因此讓自己受了更多的傷害，卻認為都是因為愛。
中期：男友死後不斷地追查真相，也陷入罪惡與自我懷疑。
後期：在面對真相後，第一次直視「自己也有傷害他人的能力」。
最終：學會分辨「愛」與「依附」，真相水落石出，自首後，她也開始嘗試與過去的自己和解，接受懲罰，重新開始新的人生。

·收到的組員建議：
1. 家庭背景有點看不太出來後續造成她為什麼接觸毒品
2. 字數不太夠，可以更完整敘述
·後來決定如何調整：因為家庭背景有基本的帶過，但覺得需要改善，因為要有後續接觸毒品的起因之類的。
·期中討論心得：我覺得這種討論方式很好，可以讓組員知道問題所在與怎麼改善，因為自己準備好了的logline跟角色小傳會覺得已經完整了，沒什麼大問題，但經由討論會發現其實大大小小的問題都有，需要改善的更好！

學生須列出期中考週小組討論
組員給出的意見及如何做調整

(四) 期末報告（含跨班成效比較分析）

報告內容: 原創短片劇本與組內互評（第十七週至第十八週）

1. 前言與評量設計目的

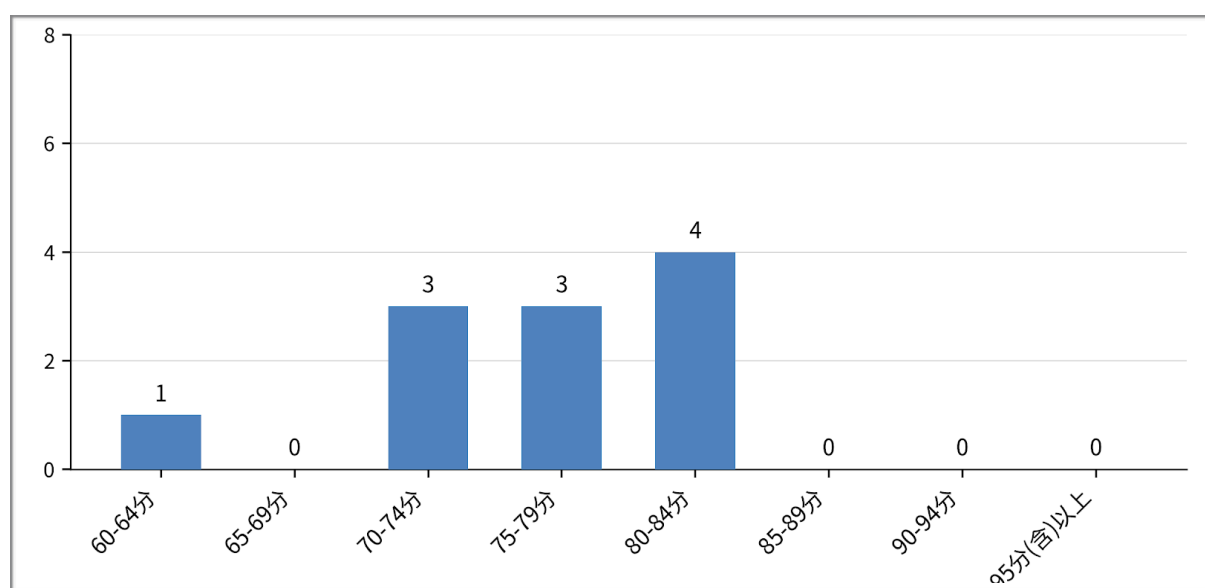
本課程的最終目的是要培育學生具備專業影視編劇的實戰與協作能力。一部優秀的劇本仰賴「角色設計」、「類型與賣點」、「結構與設計」以及「節奏與對白」四大基石，這些核心能力非常適合在學期末的總結性評量中進行綜合檢核。因此，本課程要求各組產出一份「3 至 5 分鐘（至多不超過 8 分鐘）之原創短片劇本」作為期末報告，藉此驗收學生經歷三次高強度鷹架演練後的轉化能力。嚴格限制篇幅的另一大戰略優勢，在於能大幅提高這些劇本在後續兩學期「劇情片製作」與「進階劇情片製作」課程中被選用拍攝或改編的機會，真正落實「從文本到影像」的實務銜接。

在期末的整體評量設計上，筆者將佔總成績 25% 的「期末報告」與佔總成績 15% 的「學期組內互評」合併於同一個作業區繳交，以兼顧團體產出品質、個人學習歷程與合作貢獻度。其中，佔比 20% 的期末短片劇本導入了「繳交二稿與業界雙評審機制」，要求各組繳交初稿與二稿，並由筆者與業界評審共同給出平均分數與實務點評，藉此模擬業界劇本開發的真實標準。同時，為了讓教師能看見團體分數背後的個人真實學習歷程，筆者強制每位組員繳交 500 字的個人創作心得反思（佔總成績 5%），標明自身在團隊中偏向「創意創作」或「討論分析」的定位。此外，針對「整學期」的團隊合作狀況，筆者亦規劃了 15% 的組內互評機制，要求學生依據「神隊友」到「低參與度」的明確級距為組員打分，藉此釐清每位學生在實作過程中的實質貢獻度。

2. 成績分佈

單就本學期的總結性評量「期末短片劇本」來看，B 班共計 11 組的作品平均分數為 75.45 分。雖然所有組別皆達到了「及格通過」的底線（其中最低的 60 分，係因該組成員期末外務過多、投入不足所致的特例），但相較於期中個人報告的亮眼成績，期末的整體表現似乎卻呈現出較大的侷限性。

進一步剖析這份成績分佈，多數組別（共 6 組）的劇本分數落在 70–79 分之間；更值得高度關注的是，全班最高分僅止步於 80 分（共 4 組），完全沒有出現任何 85 分或 90 分以上的突出作品。這份真實的數據分佈，極度精準地刻畫出本學期劇本產出「四平八穩，雖成功守住了結構的基本盤，卻嚴重受制於美學天花板而缺乏驚豔之作」的實務樣態。



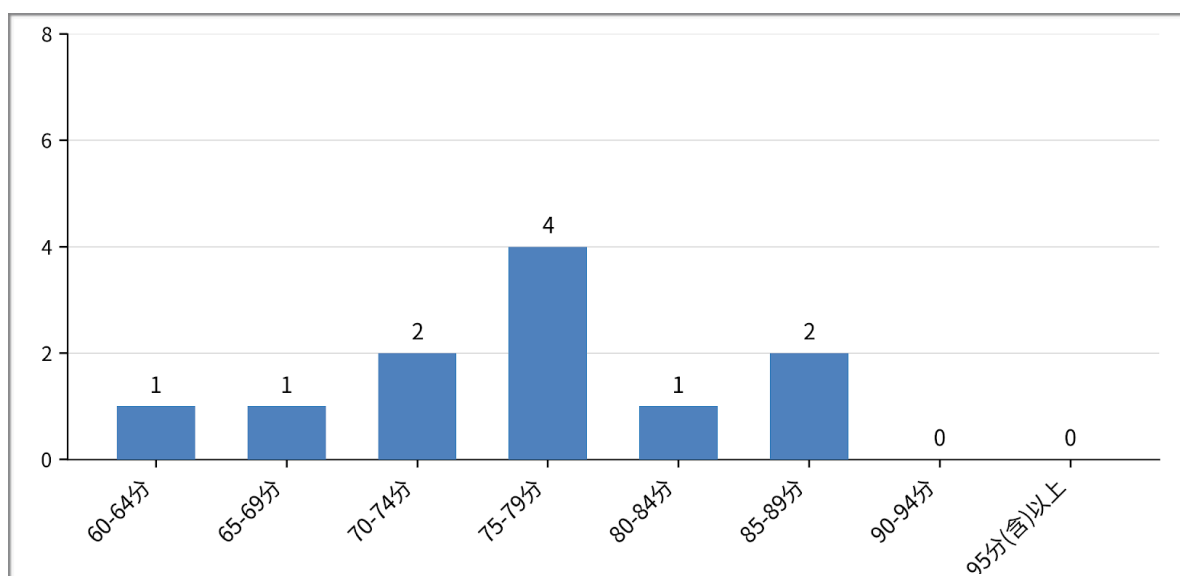
圖八：期末劇本 成績分布圖（B 班）

3. 學習成效與 A、B 班期末劇本品質比較分析

為了客觀檢視本課程「三階段鷹架演練」的真實成效，筆者將 B 班（先修課程非筆者教授）與 A 班（先修課程為筆者親自教授）的期末劇本評分結果進行了交叉比對，並得出極具價值的「雙重發現」：

- **發現一：**從 B 班的期末作品可以看出，儘管學生在過程的演練 B、C 中遭遇極大挫折，但最終產出的劇本皆具備了「完整的結構」與「邏輯自洽的故事線」。業界評審在多份 B 班作品的評語中提到：「結構清楚，在有限時間內處理完故事」、「警察辦案流程與角色互動自然可信，邏輯清楚」。這證實了「關卡演練」確實發揮了強大的「基本盤」保底功能。

- **發現二：**當對標 A 班的期末劇本時，兩班在「藝術高度」與「視覺化深度」的落差便清晰可見。A 班的劇本常獲得「氣質成熟、主題清楚、視覺化程度高」的高評價；反觀 B 班的高分群作品，評語多指出：「劇情在推角色，而非角色行為自然推動」、「視覺節奏有較大的進步空間，讀下來感覺平平的」，**彷彿有個寫作能力難以跨越的「天花板」**。這強烈印證了：雖然「演練」能幫學生架好骨骼，但深層的美學血肉仍極度依賴先修課程（劇本選讀）的長期積累。



圖九：期末劇本 成績分布圖（A 班）

4. 改善措施與建議

針對上述 A、B 班的先備品質落差，以及期末劇本在寫作技術上所暴露出的硬傷，筆者擬於未來的課程設計中，推動兩項結構性的實務改善：

首先，是落實先備知識的「源頭補強與檢核」。B 班的數據與業師評語真實反映了：若學生在進入本課程前，未能具備統一的劇本分析與美學基礎，將直接導致後續創作的孱弱。若系所整體的先修課綱短期內無法全面統合，筆者未來將改採主動的「課程前置補強」策略：於學期初發放「先備知識講義（包含劇本格式與結構拆解範例）」，並搭配一次課前小考。透過強制性的基礎檢核，確保所有學生在進入正式演練前，皆能站上相同的起跑線，穩固寫作的基本盤。

其次，是「鷹架演練」的擴編與時程調整。本次期末劇本最致命的硬傷，在於多數作品的格式混亂、動作與對白的「有效寫法」不夠熟練，這不僅嚴重影響了劇本的閱讀體驗，更直接削弱了故事的情感感染力。追根究底，這正是因為原有的「演練 C」被過度壓縮在期末階段，學生在多重專案的擠壓下，缺乏足夠的時間消化與打磨。因此，未來筆者將把原有的三階段演練，全面擴充並重組為

「四階段鷹架」：上半學期專注於「演練一：Logline」與「演練二：角色設計」；下半學期則推進至「演練三：故事節點」與「演練四：動作對白」。透過將演練模組細緻化並拉長期程，給予學生更充裕的時間去完成每一個技術關卡，期望能徹底根除格式與對白的技術盲點，實質提升劇本的美學感受。

5. 期末劇本 – 學生成果檢附（已匿名處理 / 本範例報告成績為80分）

Logline

一名因錯判失去搭檔的前線警察，在調查舊案時開始看見亡者幻影，被迫面對自己真正需要解開的不是案件，而是失去夥伴的創傷。

故事大綱

林子豪因執勤中的錯判導致搭檔江澈死亡，從此陷入深深的自責與創傷。他私下重新調查當年導致江澈死亡的案件，試圖找出「真相」來證明那不是自己的錯。在調查過程中，江澈的幻影出現在他身邊，兩人像往常一樣互動、爭吵、甚至一起搜查。

林子豪回到事故現場偏執地要求江澈重演站位，試圖重建細節。然而，一名保安的出現打破了幻影：保安的手電筒光束直接穿過了江澈，照出了那裡只有子豪一個人的孤獨真相。最終，子豪發現自己緊握的「證物」其實是江澈的殉職報告，他終於接受了無法改寫的過去，與江澈告別並獨自走出廢墟。

人物介紹

• 林子豪（35歲）：男性，前線警察。眼神堅毅但帶著一絲疲憊，經常穿著一件略顯破舊的深色夾克。性格冷靜、紀律高，對保護夥伴有過度的責任感。

• 江澈（30歲）：男性，子豪的前搭檔。穿著值勤時的便裝，面容清秀，嘴角總是掛著一抹玩世不恭的微笑。在一次與子豪執勤中殉職，後以幻影出現在子豪身邊一同查案，舉止與常人無異。

（以下為正式劇本）

場景 1 街道旁 - 偵防車內 - 夜

△ 車內空間狹窄，搖風玻璃上結著淡淡的霧氣。

△ 林子豪坐在駕駛座，眼窩深陷，正低頭翻閱著一疊發黃的案件卷宗。

△ 江澈坐在副駕駛座，拿著一包菸，隨手抽出一根叼在嘴裡，動作熟練。

江澈：（抱怨地）這台車的冷氣是不是壞了？怎麼越來越冷。

△ 子豪沒抬頭，手卻習慣性地伸向空調旋鈕，將溫度調高了兩度。

子豪：嫌冷就去後座待著。

江澈：嘿，我可是跟你蹲點的人。

△ 江澈遞給子豪一根菸，子豪接過，江澈順勢幫他點火。打火機的光映照出兩人的側臉。

場景 2 廢棄工廠 - 內部 - 夜

△ 現場滿是腐朽的氣味。子豪拿著一個黃色證物袋，袋裡裝著一份對摺多次的紙張。

△ 子豪的情緒處於臨界點，他拿著手電筒瘋狂比對地面上的射擊殘留標記。

子豪：（咆哮）江澈！我叫你站過去！站到那個陰影裡！

江澈：（站在原地不動，語氣平靜）子豪，那個角度不對。當年的報告說兇手是在…

子豪：（揮舞著手裡的證物袋）報告是錯的！這份證據才是真的！如果當時站在這裡，子彈就不會穿過防彈衣縫隙……站過去！

場景 3 廢棄工廠 - 內部 - 夜

△ 一束強光破空而入。

保安：誰在那裡？（聲音發抖）大半夜的在跟誰吵架？

子豪：警察辦案！看好你身邊的人！（他下意識伸手去拉江澈，手卻抓了空）

保安：身邊？……那裡只有你一個人啊。

△ 保安的手電筒光掃過。江澈的面孔在強光下呈現半透明，光束直接穿透他的胸膛，照在後方的牆上。

△ 牆上只有一個人的影子。

△ 子豪看向自己伸出的手，再看向手裡的「證物袋」。他顫抖著撕開封條，把紙張抽出來

場景 4 廢棄工廠 - 門口 - 夜

△ 保安已經離開

△ 子豪跌坐在地上，手裡緊緊握著剛才以為是「證物」的東西。

△ 他緩緩攤開手心，那是一份被揉得稀爛、邊角泛黃的「殉職報告」。

報告上的姓名欄寫著：江澈。

江澈的身影在月光與陰影的交錯中漸漸變透明。

江澈：子豪，該走了。

子豪：我以為……我還能救你。

△ 江澈微微一笑，徹底消失在光影之中。

△ 子豪獨自坐了一會兒，起身，拍掉身上的灰塵。他不再看向那個位置，轉身走向廢墟外的光亮處。

（全劇終）

版權所有，抄襲必究

(五) 學期總成績分析

1. 分數組成與加分機制設計

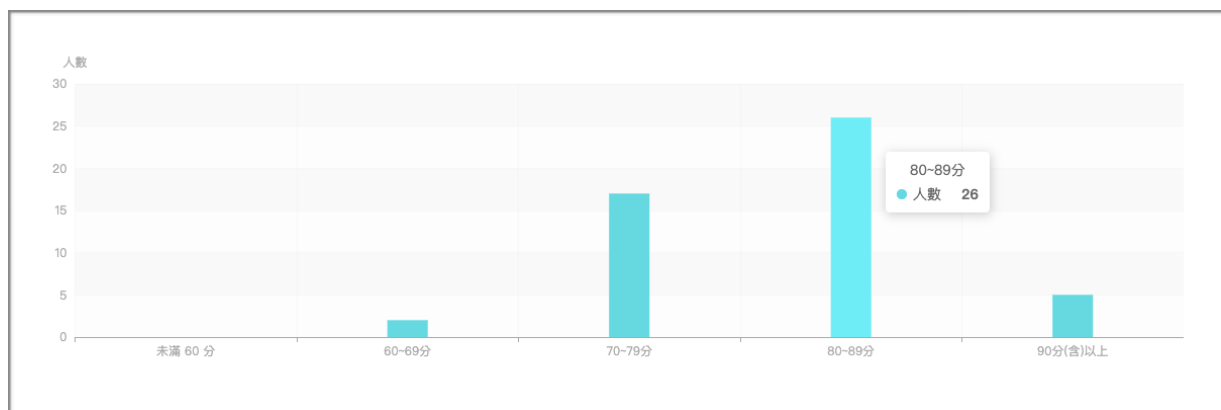
本課程的學期總成績，主要由幾個核心區塊構成：涵蓋平時作業與三次實作演練的「平時成績」、總結個人理論內化的「期中報告 (15%)」、驗收小組實戰產出的「期末短片劇本 (25%)」，以及總結團隊合作狀況的「學期組內互評 (15%)」。除了既定的配分比例外，為激發技職學生的自主學習動機，筆者特別設計了具備高度彈性的「外加鼓勵分數」機制。其包含：

- (1) 共學筆記自行繳交：學期中共有 5 次繳交機會，每次可額外加 2 分。
- (2) 第18週線上課程參與：鼓勵期末週仍保持學習熱忱，單次參與加 2 分。
- (3) 擔任課程小老師：協助班級行政與溝通者，期末額外加 2 分。

這套最高可達 14 分的外加機制，初衷是為了實質獎勵學習態度積極的學生，以及讓部分在文字創作上較為弱勢的同學，能透過「勤能補拙」的態度來獲得作業與報告成果之外的學習成就感。

2. 期末總成績分佈

本學期 B 班共計 47 名學生，成績結算的結果顯示，全班最終總平均高達 82.4 分，最高分為 96 分，最低分為 62 分，**全班無人不及格**。若進一步細看成績級距：90 分以上者共 5 人，80–89 分者高達 25 人，75–79 分者共 12 人，70–74 分者為 3 人，60–69 分者僅 2 人。整體數據呈現出健康的常態偏右分佈。表面上看來，這份成績單強而有力地佐證了本學期推動的「三階段鷹架演練」確實發揮了強大的保底功能，成功引領各組完成了劇本實作。



圖十：期末總成績分布圖

3. 成績進階分析（含畢業製作門檻討論）

然而，當筆者將視角拉高至系所整體的課程地圖時，卻在這份亮眼的數據中，看見了一個亟需正視的教學挑戰。本課程在系上扮演著極其關鍵的戰略地位：學生必須於本課程取得 75 分（含）以上，方具備大四畢業製作選擇「劇本創作組」的提案資格。根據本次成績統計，B 班高達 42 人（佔全班 89.4%）跨越了 75 分的畢製門檻。但若我們誠實剖析這『75 分』的分數結構，就會發現真正的隱憂並非來自「態度加分」，而是來自於「搭便車（Free Rider）」所產生的團體紅利。筆者認為，「主動整理編劇筆記」的學習態度，確實能強烈預測該學生未來在畢製階段持續自我精進的動機與潛力；因此，態度加分本身並不會讓門檻失效，反而是一種合理的素養指標。然而，本課程高達 55% 的成績（期末劇本、互評與小組演練）奠基於「團隊合作」，當個人技術薄弱的學生依附同組「神隊友」獲得了穩定的團體分數，再加上原有的態度加分，這道用來篩選畢製專業能力的 75 分門檻便產生了縫隙。筆者原本以為用「組員互評」的機制可以平衡，但從實務觀察中發現，部分學生因人情壓力，即便面對少數搭便車的同學，仍傾向給出安全牌分數（75-80分），導致該平衡機制常常失效（僅能幫忙辨識出狀況較為極端的學生）。最後，針對加分機制的總體設計，目前最高可達 14 分的外加額度，在結合了團體紅利後，容易造成總分的「過度溢價（Over-inflation）」。這對取得門檻資格的學生而言並非好事，因為當他們帶著假性高分進入大四畢製，必須獨立面對龐大的劇本開發時，勢必將遭遇極大的挫折。

要解決「搭便車造成的門檻失效」，同時又「保有鼓勵積極態度的加分機制」，牽涉到整個課程評量系統的重構。因此，筆者並未急於在此給出粗暴的解方。要解開這個兩難的死結，我們必須先納入學生端的真實反饋——他們對這些機制的感受如何？是否也察覺到了實作能力的落差？在接下來的「(六) 課後問卷與結果分析」中，筆者將進一步檢視學生的質化與量化回饋，並在最終的『第五章：未來授課改善方式』裡，嘗試提出一套符合大班實務運作的評量改革策略。

(六) 課後問卷與結果分析

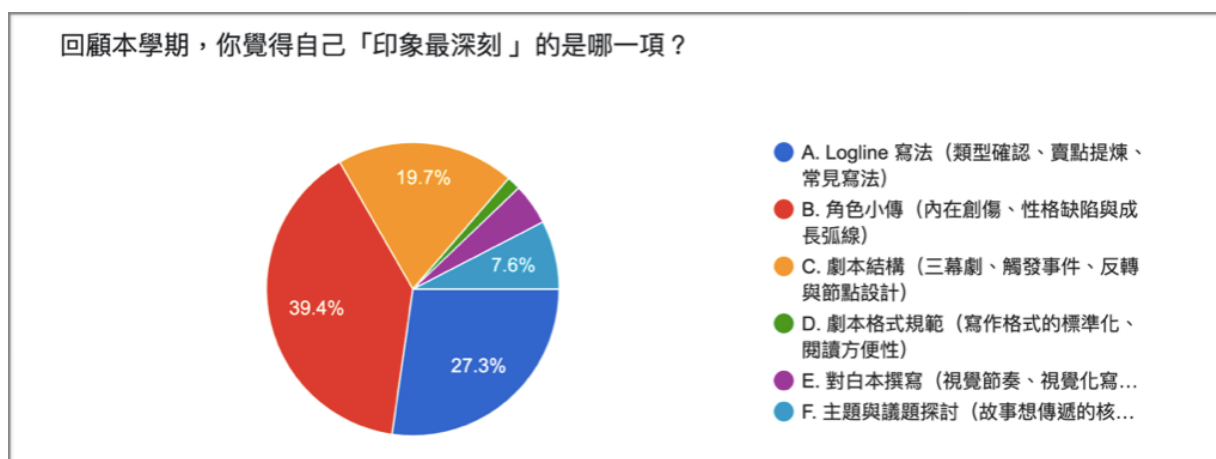
1. 問卷實施目的與數據代表性：

為客觀檢視本學期各項創新教學機制的成效，並驗證筆者在平時作業、實作演練與期末劇本中所觀察到的現象是否與學生的主觀感受相符，本課程於期末實

施了線上課程回饋問卷。同時，筆者希望能透過學生的真實反饋，挖掘出課程設計上可能未曾顧及的盲點。本次問卷由 A 班與 B 班共同填寫，共回收 66 份有效樣本。值得一提的是，本問卷雖採記名填寫，但從後續的質性回饋與部分偏低的評分數據來看，記名機制並未影響學生表達真實感受與困境的意願。這份涵蓋跨班級的大樣本數據，適足以宏觀地反映出本系學生在編劇學習上的集體趨勢。

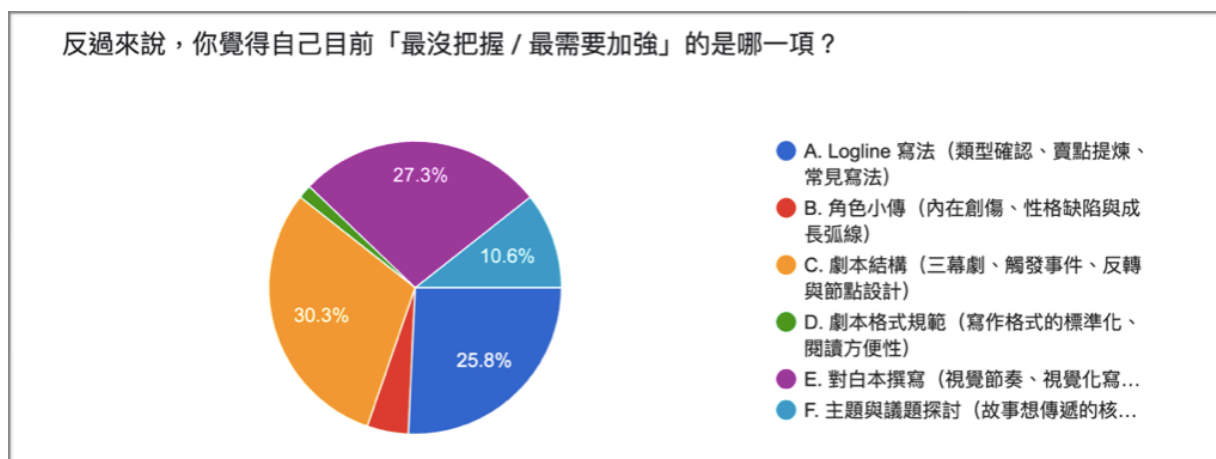
2. 學習成效自評：理論內化與實作斷層的精準印證

在「印象最深刻」與「進步幅度最大」的題項中，高達 39.4% 的學生首選了「**角色小傳（內在創傷與性格缺陷）**」。這項數據完美應證了學生在期中報告的優異表現，顯示前半學期透過翻轉教室講授的心理學理論，已成功轉化為學生的角色建構能力（如圖十一所示）。



圖十一：學生印象最深刻之單元

然而，當問及「目前最沒把握 / 最需要加強」的單元時，高達 30.3% 的學生選擇了「**劇本結構（三幕劇與節點設計）**」，緊追在後的是 27.3% 的「**對白本撰寫（視覺化寫作）**」。這組對比強烈的數據，無比真實地反映了學生「會想角色，卻不會排結構與寫對白」的無力感（如圖十二所示）。



圖十二：學生最沒把握需加強之單元

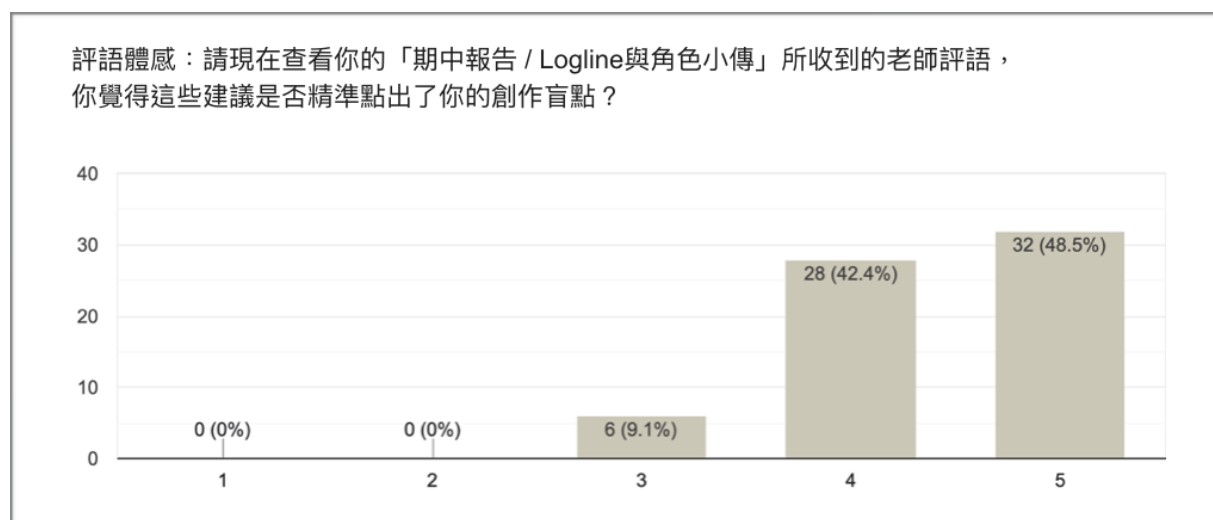
這不僅解釋了為何下半學期的「演練 B」與「演練 C」成效普遍低落，更從學生的主觀視角，直接印證了期末劇本所呈現出的「天花板效應」。這顯示單靠短期的工作坊演練，似乎難以瞬間彌平深層的美學與技術斷層。

3. 課程設計盲點：「高耗能鷹架」的時程擠壓與過載

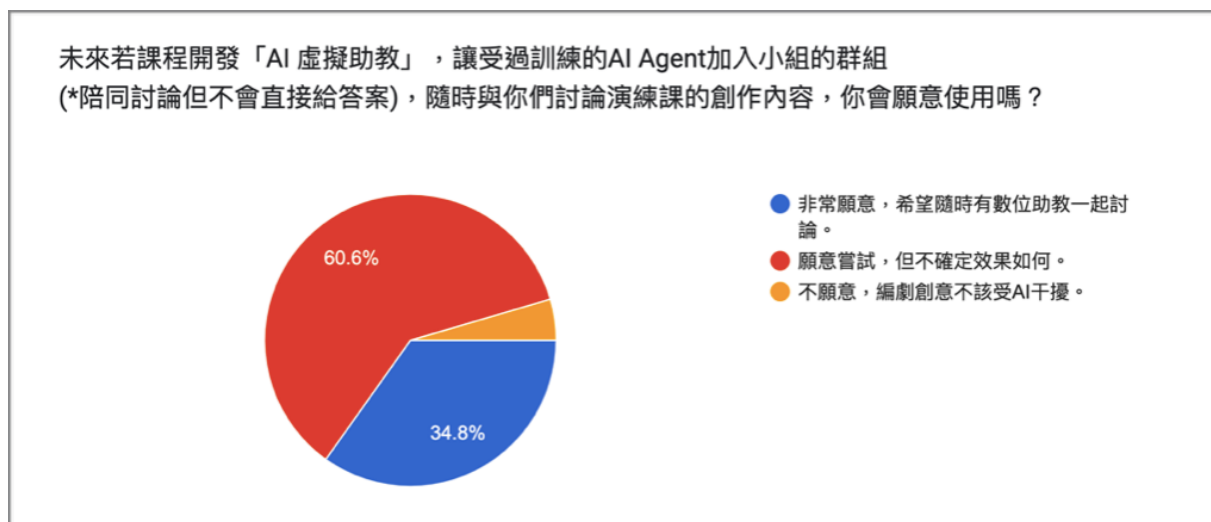
針對本學期導入的「小組演練工作坊」，學生給予了 4.17 分（滿分 5 分）的高度肯定，認可其對學習的實質幫助。但在開放式的質性回饋中，筆者卻察覺到了極具價值的「求救訊號」。有學生坦言：「演練C的時間太緊湊，很難好好雕琢對白」；同時亦有「部分組員參與度低，也能拿到一樣團體分數」的聲音。這些真實回饋，精準點出了筆者在設計上未曾察覺的盲點：過於緊湊的演練，忽略了學生反覆修改的「時間成本」，導致期末劇本的技術硬傷；而齊頭式的團隊給分，則掩蓋了搭便車造成的假性高分。因此，實作演練的「時程餘裕」與評量的「個人鑑別度」，是未來亟需重新建構的兩大核心。

4. AI 輔助評量盲測：打破偏見的實證迴響

本問卷的另一項核心任務，是揭曉期中報告的「AI 盲測實驗」，並探詢學生的真實接受度。針對「評語是否精準點出創作盲點」，學生給出了 4.39 分的極高評價（給予 4 分與 5 分者高達 90.9%）。當得知這些精準的評語有 AI 協助時，學生的驚訝程度呈現常態分佈（平均 3.07 分），並未引發預想的反彈或質疑。最具突破性的實證在於，對於未來課程使用「AI 輔助批改」，學生接受度達到了偏正向的 3.67 分；而對於未來課程若導入具備角色人格的「AI 虛擬助教」參與小組討論，高達 95.5% 的學生表示支持（如圖十三、圖十四所示）。



圖十三：學生認為期中報告評語之精準度



圖十四：未來導入AI虛擬助教之學生接受度

這組數據強烈證明：在嚴謹的提示詞工程與教師把關下，學生真正在乎的是「回饋的精準度與實質幫助」，而非評量者的絕對身份。

5. 小結：從發現問題到系統重構

綜合上述問卷分析，我們不僅驗證了前半學期理論教學的成功，也誠實面對了故事結構與動作對白寫作的集體痛點、演練時程過載的設計盲點，以及 AI 人機協作的高度可行性。當學生的主觀反饋與客觀的成績數據完全吻合時，便意味著本課程目前面臨的挑戰，包含 75 分畢製門檻的失效、美學底蘊的斷層、以及大班級指導頻寬的極限，已非單一教學技巧的微調所能解決。究竟該如何從源頭建立穩固的美學基礎？如何化解鷹架演練的過載壓力？又該如何善用學生高度期待的 AI 技術，打造更具鑑別度的雙軌評量？這些奠基於本章大量實證分析的系統性解答，將於下一章節進行完整的研討與重構。

五、前期課程與本次課程授課比較分析

(一) 前言：

總結本學期的教學實踐歷程，是一段從「發現學生痛點」到「不斷重構教學鷹架」的動態循環。本課程作為技職體系學生進入大四畢業製作前最關鍵的先備專業訓練，其教學目標不僅在於理論的傳授，更在於確保每位學生都能具備「從零到有」產出合格短片劇本的實戰能力。透過對照前期課程（純翻轉教室）與本次課程（導入三階段鷹架）的實施結果，筆者得以更清晰地辨識出目前教學設計的成效與未來亟須突破的瓶頸。

(二) 前期課程授課經驗（112–113學年度：翻轉教室時期）

如前言所述，本課程的教學改進並非單一學期的突發奇想，而是延續 112 至 113 學年度的教學實踐研究成果之積累。此段落將由以下三個面向，作為本次課程規劃轉型的思考依據：

1. 教學實踐研究的成效與反思：

在 113 學年度，筆者曾以「翻轉教室」為主題申請並獲得教育部教學實踐研究計畫。當時的核心目標是解決技職學生在理論課程中「被動、不敢發言」的學習慣性。經過一年的實踐，成效確實令人振奮：學生在課堂上的參與度顯著提升，願意主動分享創意的氛圍也已形成。然而，在計畫結案後的反思中，筆者發現了一個潛在隱憂：雖然學生的學習動機被點燃了，但「熱情」似乎未能有效轉化為「專業技術」。課堂上討論得天馬行空，但期末繳交的劇本在結構邏輯上仍顯得鬆散。這讓筆者意識到，「引發興趣」只是第一步，如何讓學生在興奮之餘還能耐著性子磨技術，是下一階段必須面對的課題。

2. 跨課程的縱向學習觀察：

筆者在系上同時擔任大二「劇情片製作」與大四「畢業製作（劇本組）」的指導老師。在指導過程中，觀察到許多修過編劇課的學生，雖然能提出具備商業潛力的高概念（High Concept），但在實際撰寫故事節點與分場大綱時，往往無法掌握基礎的「節拍」與「轉折」，導致劇本中段崩塌，甚至影響到後續的拍攝執行。這種「眼高手低」的現象，顯示出過往編劇教學可能過於偏重「創意啟發」，忽略了編劇作為一門工藝，其實需要高強度的重複演練來建立肌肉記憶。

3. 大班級教學的現實困境：

另一個促使本次課程轉型的關鍵，在於教學現場的「指導頻寬瓶頸」。過往筆者嘗試對每一組學生的劇本進行細膩批改，但面對 45 至 50 人的大班級，教師作為唯一的專家資源，往往分身乏術。在 112 學年度的經驗中，常發生「前段班學生佔用過多討論時間，導致後段班學生缺乏指導而迷航」的狀況。這讓筆者開始思考，必須透過更結構化的「演練機制」或引入外部資源，來解決教師指導頻寬不足的結構性問題。

(三) 本次課程授課經驗

綜合上述前期經驗的縱向觀察與反思，本學期在課程規劃上做出了重大調整。筆者將教學重心由單純的「激發動機」進一步轉向「技術落地」，制定了以「三階段鷹架演練」為核心的教學策略，並大膽導入生成式 AI 作為輔助工具。經過十八週的實踐與驗證，本學期的成效在期末產出與數據分析中，呈現出極具實務價值的「三大教學發現」：

1. 「關卡制」發揮護盤功能，成功守住專業基本盤：

針對前述「眼高手低」的痛點，本學期依序規劃了「Logline (故事梗概)」、「故事節點」與「對白優化」三次強制性的課堂工作坊。學生必須通過具體的技術門檻才能進入下一階段。從期末成果來看，即便是先修基礎較弱的 B 班，全班學生的劇本在「結構完整性」與「邏輯通順度」上皆達到了及格以上的穩定水準。這證實了「步步為營」的鷹架設計，確實能強迫學生打穩地基，發揮強大的保底功能，讓資質普通的學生也能掌握標準工法。

2. AI 突破指導瓶頸，卻也映照出先備美學的天花板：

本學期大量導入 AI 在作業與報告中的使用比重，除了引導學生使用 AI 工具協助分析資料之外，也透過期中報告之 AI 批改輔助盲測，成功讓 AI 承擔了第一線的「邏輯除錯」工作，大幅釋放了教師的指導頻寬，開啟未來更多「人機合作」的潛力與可能性。然而，當結構與邏輯不再是問題時，更深層的美學落差便浮現出來。對照 A、B 兩班的期末作品，B 班在「視覺化深度」與「潛台詞」的掌握上明顯平庸，全班最高分僅止步於 80 分。這強烈印證了：演練能幫學生架好骨骼，但若缺乏先修課程（如劇本選讀）長期的美學積累，單靠後端的編劇方法課，極難突破藝術高度的「天花板效應」。

3. 假性高分浮現，畢製提案門檻面臨失效隱憂：

在檢視學期總成績時，筆者發現高達 89.4% 的學生順利跨越了 75 分的大四畢製提案門檻。然而，誠實剖析分數結構與問卷回饋後發現，高度依賴「團隊合作」的評量佔比（55%），掩蓋了小組內部的勞務不均。部分寫作技術薄弱的學生，透過依附同組投入較多之隊友取得了穩定的團體分數，獲得「搭便車（Free Rider）」的團體紅利與分數溢價。這讓原本用來篩選個人專業能力的 75 分畢製專題類別選擇門檻，在現有評量機制下產生了縫隙。

(四) 未來授課改善方式

基於本學期在 B 班的教學發現（結構基礎不穩導致天花板效應）、畢業製作提案資格的鑑別需求，以及前導實驗與問卷反饋的成果，未來將採取以下三大改進策略：

1. 源頭治理與鷹架擴編：消弭「美學斷層」與「時程擠壓」

本學期 A、B 班的期末劇本對照結果顯示，先修課程「劇本選讀」對學生的創作高度具有決定性影響。B 班學生雖然透過本課程的演練機制守住了及格底線（基本盤），但因缺乏先修課程在「美學鑑賞」與「結構拆解」上的深度訓練，導致創作呈現明顯的「天花板效應」。

為解決此一結構性斷層，未來筆者將採取「源頭治理」之策略，親自統籌或統一 A、B 兩班先修課程的教學課綱，並編撰「劇本選讀教學成果標竿」。若系所整體課綱短期內無法全面統合，筆者將改採主動的「課程前置補強」策略：於學期初發放編劇方法修課前須研讀之「先備知識講義」，並搭配課前小考。確保所有學生在進入本課程前，皆已具備一致的結構語言與美學能力。

此外，針對期末問卷中學生反映「演練 C 時間太緊湊」的時程擠壓痛點，未來將把原有的三階段演練，全面擴編並降載為「四階段鷹架」。給予後半段的「動作與對白改良」更充裕的時間打磨，徹底根除劇本格式混亂與對白生硬的技術硬傷，從實作層面幫助學生打破 80 分的平庸僵局。

2. 評量改革：建立「畢業製作資格」的個人技術鑑別度

本課程在系所課程地圖中具有關鍵戰略地位，學生須取得 75 分以上，方具備畢業製作選擇「劇本創作組」之提案資格。鑑於目前學期成績高達 55% 來自小組作業，容易產生「搭便車」之現象，導致部分寫作能力未達標的學生取得假性高

分，進而在大四畢製時遭遇極大挫折。考量大班級教學實務上難以耗費大量頻寬額外舉辦「個人實作測驗」，為確保 75 分門檻的含金量，未來擬從「團隊組成」與「分數剝離」兩個層面進行務實重構。

在團隊組成上，未來將實施「能力互補」的策略性分組。於學期初透過問卷將學生初步分類為「創作/寫作型」與「討論/分析型」，強制規定每組必須平均分配至少兩名願意執筆的學生，從根本結構上解決文字戰力的落差。

在評量機制的重構上，首要之務是提升「個人技術」的鑑別度。未來將提高期中個人報告的成績配分，搭配本學期驗證成功的 AI 輔助回饋機制，在不增加教師批改負擔的前提下，精準檢驗個人的獨立編劇能力。此外，「願意整理編劇知識」的態度雖是預測畢製潛力的指標，但為避免分數過度溢價，未來態度加分之上限將嚴格控管在 5 至 7 分（約半個等第級距）；同時，**期末組內互評**將不再作為加分的紅利，而是**轉型為捕捉異常合作狀況的「教師介入提醒機制」**，一旦出現極端低分便由教師主動介入查核。最後，針對有意選擇劇本畢製的學生，教師將綜合評估其在演練工作坊中的實質貢獻，給予修課分數之外的「**推薦資格認證**」，真正落實畢業製作守門員的職責。

3. 科技輔助：升級「AI 虛擬編劇室」，突破指導頻寬瓶頸

面對人數眾多的大班級教學，教師無法同時深入指導所有組別的「頻寬瓶頸」，本學期的期中報告 AI 盲測實驗已驗證了「人機協作」的可行性與學生的高接受度。未來預計將 AI 從單純的「批改與偵錯工具」，全面升級為具備角色人格之「**智慧代理人 (AI Agents)**」。

配合未來「四階段鷹架」的擴編（上半學期兩次、下半學期兩次），課堂將對應導入四位專屬的 AI Agents：負責在第一階段把關 logline 的「嚴格製片人（類型與賣點觀點）」、第二階段協助角色小傳開發的「心理分析師（人物建構觀點）」、第三階段檢驗故事節點的「結構工程師（邏輯與節拍觀點）」，以及在第四階段專注於動作與對白優化的「表演指導（潛台詞與視覺化觀點）」。

這些智慧代理人將在小組討論中擔任「第一線邏輯檢查員」，讓學生在與 AI 的攻防辯證中，學習使用專業編劇術語來捍衛創作。此舉旨在實現 **Teacher-in-the-Loop（教師迴路）的雙迴圈教學理想**：由 AI 處理基礎邏輯的機械性回饋，教師則轉型為「高階諮詢師」，專注於處理 AI 無法解決的創意美學與經驗分享，讓課程之學習體驗能夠盡量接近業界「師徒制」之學習氛圍與成效。