

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫  
113 學年度第一學期美感智能閱讀計畫

## 成果報告書

---

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 臺中市立溪南國民中學

執行教師： 侯沂昀 教師

---

# 目錄

## 一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標
3. 執行內容與反思

## 美感智能閱讀概述

### 一、基本資料

辦理學校	臺中市立溪南國民中學
授課教師	侯沂昀
教師主授科目	閱讀社團
班級數	1
學生總數	15

### 二、課程概要與目標

課程名稱	安妮新聞×台灣妖怪				
報紙使用 期數及頁數	第 夏季特刊 期， 第 10-12 頁	文章標題	台灣妖怪的魔幻世界		
課程融入 議題	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他 _____				
施作課堂 (如：國文)	社團課	施作總節數	4	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 _____ 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 7.8 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 _____ 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 _____ 年級

#### 1. 課程活動簡介

本次課程以提升學生的閱讀理解與創造能力為核心，設計了四節課的活動，結合新聞閱讀、反思與創意實作，帶領學生進行全面的學習體驗。

在前兩節課中，學生閱讀了〈台灣妖怪的魔幻世界〉，透過深入探索台灣妖怪文化，了解其外型特徵、傳說背景及文化意涵。學生隨後使用「4F 反思法」( Fact、Feeling、Finding、Future ) 完成學習單，具體描述妖怪相關事實，分享感受與發現，並以自身生活經驗設計妖怪角色。

後兩節課則著重於創意應用，學生運用 AI 工具生成文案與圖片，將學習單上的妖怪構想具象化，創造出結合台中地方特色的妖怪形象。最後，學生將創作成果製作成簡報，以圖文並茂的方式進行發表。

透過本課程，學生不僅提升了對新聞媒體與文化內容的批判性思維，也在創意表達與數位工具運用中獲得成就感，充分展現了跨領域學習的多元價值。

## 2. 課程目標（條列式）

- ①. 提升閱讀理解能力：透過閱讀報紙文章，熟悉台灣妖怪文化，增強對文本的分析與理解能力。
- ②. 培養批判性思維：運用 4F 反思法（Fact、Feeling、Finding、Future）深度探索新聞內容，進行多角度思考與反省。
- ③. 激發創意思維：結合閱讀內容與地方特色，自行設計妖怪角色，鍛煉創造力與想像力。
- ④. 強化數位工具運用能力：使用 AI 生成文案與圖片，學習數位創作工具的基礎應用。
- ⑤. 增進文化認同與欣賞：了解台灣妖怪與地方文化的聯繫，培養對在地文化的認同與興趣。
- ⑥. 促進跨領域學習：結合閱讀、藝術創作與科技應用，培養學生的跨學科整合能力。

## 三、執行內容與反思

### 1. 課程實施照片與成果





## 2. 課堂流程說明

### ✦ 第一節：新聞導入與閱讀

課程開始時，教師向學生介紹《安妮新聞》的背景與內容特點，並分發本次的閱讀素材〈台灣妖怪的魔幻世界〉。學生利用課堂時間逐字閱讀文章，認識台灣妖怪的多樣性與故事背景，為後續的創作活動奠定基礎。

### ✦ 第二節：反思與妖怪構想

學生依據所閱讀的文章，完成 4F 反思法學習單，包括事實 ( Fact )、感受 ( Feeling )、發現 ( Finding ) 與未來 ( Future ) 的四個面向。學習單的設計幫助學生釐清文章內容，並啟發他們根據台中地方特色與自身想像，創作出專屬的妖怪構想。

### ✦ 第三節：AI 數位創意應用

學生將學習單中描述的妖怪構想進一步潤飾，利用 ChatGPT 生成更完整的妖怪故事文案，為角色賦予生動的背景與故事性。隨後，將文案輸入 Dreamina，創造出視覺化的妖怪形象。此階段著重數位工具應用與創意表現，學生可自由發揮想像力。

### ✦ 第四節：成果整理與簡報製作

學生將生成的妖怪文案與圖像整合，使用 Gamma 製作簡報。簡報內容需清楚呈現妖怪的背景故事、外型特徵與創作理念。經過修正與整理後，學生在課後提交簡報成品，作為本次課程的學習成果。

### 3. 教學觀察與反思

#### ✦ 遇到的問題與對策

本次課程在設計與執行過程中，充分體現了學生對 AI 工具的濃厚興趣，然而也暴露出一些實際操作上的挑戰。首先，在使用 AI 工具生成文案與圖像的過程中，學生需要多次嘗試與修正指令，才能創造出符合預期的妖怪角色。由於該步驟需耗費較多時間，三、四節課的安排略顯緊湊，導致部分學生未能在課堂內完成作品。未來，我計劃將課程延長至五節課，讓學生有更多時間專注於創作與調整，提升完成度與學習成效。

此外，由於部分 AI 工具需要註冊帳號，而學校的電子郵件無法使用於註冊，導致部分學生花費較多時間處理帳號問題，影響了課程進度。針對此問題，未來將選擇註冊條件較寬或免註冊的 AI 工具，或事先通知學生在家完成帳號註冊，以確保課堂時間能有效運用。

#### ✦ 成功之處與未來規劃

本次課程整體進行順利，學生在課堂中展現了高度參與感與創意，特別是在生成文案與圖像時，能藉由 AI 的輔助突破文筆或繪圖技巧的限制，完成令人滿意的成果。對偏鄉學校的學生而言，這樣的學習模式不僅提升了自信心，還讓他們意識到數位工具的強大應用潛力。

未來，我將沿用此次課程的模式，結合閱讀、反思、創意發想與數位工具應用，進一步強化學生的表達與跨領域能力。同時，課程設計將更注重分步操作：先由學生進行初步構思與書寫，再利用 AI 進行優化與輔助，幫助學生在基礎能力與創意運用上取得平衡。此外，我也計劃設計更多 AI 工具應用的教學，讓學生熟悉不同工具的操作與特性，進一步提升數位素養。