

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 學年度第二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： 新北市立土城國民中學

執行教師：張福佳 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

二、同意書

1. 成果報告授權同意書
2. 著作權及肖像權使用授權書 (如有請附上)

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	新北市立土城國民中學
授課教師	張福佳
教師主授科目	本土語(客語文)
班級數	八年級客語 1、八年級客語 2、八年級客語 3、八年級客語 4
學生總數	24 名

二、課程概要與目標

課程名稱	讀報 × 台灣妖怪的魔幻世界				
報紙使用 期數及頁數	第 5535 期 · 第 10~11 頁		文章標題	台灣妖怪的魔幻世界-認識台灣新觀點	
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 多元文化教育 ☒ 閱讀素養教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 家庭教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 資訊教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 無特定議題 ☐ 其他_____				
施作課堂	本土語 客語文	施作總節數	3	教學對象	☒ 國民中學 8 年級

1. 課程活動簡介

本課程設計理念以「在地文化×客語素養導向學習」為設計理念，結合花蓮鳳林社區「百鬼夜行」文化活動與台灣妖怪議題，規劃文化認識與語言實踐的課程。學生透過閱讀文本內容、觀察活動影片、練習客語詞彙、設計活動導覽卡與創作妖怪筆記本等任務，達成「用客語說在地故事、用創作連結生活文化」的學習目標。

本課程針對生活中少有接觸客語與文化機會的學生，設計互動式、任務導向的活動，期待藉以提升學生的參與感與客語學習動機。教學過程中，透過小組討論、語言遊戲、創意產出與成果分享，培養學生客語聽說讀寫能力、文化探究能力，以及主動關懷在地社區發展的公民意識。

本課程強調「從學習到實踐」的理念，藉由安妮新聞讀報活動，讓學生不只是認識妖怪文化，更能在語言實作與文化思辨中，培養表達力、創造力與文化認同感。透過設計導覽卡與妖怪筆記本，學生能實際展現所學，並在分享過程中提升自信與語言運用能力，達到學以致用的教學成效。

2. 課程目標

一、認知面向

1. 學生能聽辨常見客語語詞之聲韻與聲調。
2. 學生能解析「百鬼夜行」活動背後的文化意涵與社區連結。

二、情意面向

1. 學生能表達對在地文化與社區發展的關懷與尊重。

三、技能面向

1. 學生能運用客語工具書與報紙資源，介紹台灣妖怪的魔幻世界。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



學生透過閱讀安妮新聞瞭解台灣妖怪的內容



學生閱讀完報紙內容後完成學習單



學生們的學習單內容

2. 課堂流程說明

第一堂課 花蓮鳳林「百鬼夜行」

一、引起動機

(一) 老師利用「鬼」這個字引導學生思考「講著『鬼』，會想著麼个？」(5 分鐘)

【指導語】講著「鬼」，你會想著麼个？

(二) 老師引導學生瀏覽數位教材課文，請學生分組討論並圈選出文本中跟「鬼」有關的字詞。(3 分鐘)

【指導語】請從文本底肚，用筆圈出摻「鬼」有關个詞彙。

(三) 學生分享圈出的字詞，老師歸納學生的想法並與今天學習內容做連結。(2 分鐘)

二、發展活動

(一) 課文教學：

1. 老師播放課文音檔，學生再次瀏覽文本

後，和組員討論並依提示選出合適的選項。(10 分鐘)

- (1) 文本肚舊曆七月有一群人在北林社區做麼个？
- (2) 文本肚个「北林社區」在花蓮縣个麼个地方？
- (3) 文本肚北林社區還保留了哪兜日本時代个建築？
- (4) 文本肚个後生人利用哪種建築做鬼屋嚇人？
- (5) 文本肚鳳林鎮辦理麼个活動來錫外地來个遊客？

2. 老師利用「六何法」閱讀策略，引導學

生理解花蓮鳳林鎮北林社區於農曆七月舉辦的「百鬼夜行」活動，帶領學生進行文本討論。
(10 分鐘)

【指導語】這下，請用蜚圖个脈絡，試講看哪故事个大意

【人】：社區總幹事、老老嫩嫩、後生人、遊客

【事】：百鬼夜行、弄神弄鬼

【時】：舊曆七月

【地】：北林社區、菸樓、古井、神社

【物】：在地文化產業、鬼面殼

三、總結活動 傳統建築活化利用議題討論

(一) 老師播放花蓮鳳林鎮「百鬼夜行」活動影片，讓學生分享此活動的背後意義為何。(5 分鐘)

(二) 老師以百鬼夜行為主題，帶領學生思考傳統建築如何重新活化利用。(10 分鐘)

【指導語】北林社區還保留日本時代个菸樓、古井、神社，大家想看阿，做得仰般摻這兜傳統建築重新活化利用？

(1) 百鬼夜行活動把舊菸樓變成「鬼屋」，你覺得這個點子怎麼樣？

→ 有趣還是會怕？有什麼優點和缺點？

(2) 除了把這些建築變成鬼屋，你還能想出什麼方法可以讓菸樓被再利用？

→ (例如：咖啡廳、故事館、藝術展覽館、文化教室)

(3) 把老屋改成「觀光場所」或「商業空間」，會帶來什麼好處與問題？

→ (例如：吸引遊客 vs. 擾民、破壞原貌 vs. 活化經濟)

(三) 老師引導學生思考並綜合學生們的回饋。

第二堂課 詞彙、句型-話百鬼夜行

一、引起動機

(一) 老師播放課文音檔，讓學生說出 3 個印象深刻的詞彙，並說出印象深刻的原因。(5 分鐘)

【指導語】請大家從文本底肚，講出 3 個你印象最深个詞彙，分享你印象深个原因。

二、發展活動

(一) 詞彙教學：(10 分鐘)

(1) 老師引導學生點選語詞卡，逐一練習客語發音，並說明詞彙與「百鬼夜行」活動的關聯。

(2) 老師運用語詞配對遊戲，讓學生熟悉客語詞彙之語音與文字。

(二) 句型教學：(10 分鐘)

(1) 老師運用句型範例，引導學生逐一練習客語發音。

(2) 老師運用句型拼組遊戲，讓學生進行客語句型精熟練習。

三、總結活動 僇來紹介百鬼夜行！

(一) 學生設計一張介紹北林百鬼夜行的導覽卡，實際應用所學詞彙與句型。(15 分鐘)

(二) 學生進行組別分享，老師給予回饋。(5 分鐘)

第三堂課 讀報 × 台灣妖怪的魔幻世界

一、引起動機

(一) 教師出示多張台灣妖怪的圖片 (如：虎姑婆、林投姐、紅衣小女孩等)，引導學生觀察圖像，並提問問題。(5 分鐘)

(1) 你認識這些妖怪嗎？

(2) 你能猜出牠們的名字或曾在哪裡聽過牠們的故事嗎？

二、發展活動

(一) 老師發下安妮新聞 Summer Edition，讓學生閱讀《安妮新聞》中第 10 頁關於台灣妖怪的魔幻世界文章內容。(5 分鐘)

(二) 學生完成讀報任務卡。(10 分鐘)

(1) 這篇文章的主題是什麼？

(2) 文章提到了哪些台灣妖怪？請列舉並簡單描述。

(3) 哪一段內容你覺得最有趣？為什麼？

(4) 你是否曾聽過這些妖怪的故事？在哪裡聽到的？

(三) 學生分享任務卡內容，老師適時補充相關背景知識並給予口頭回饋，強化學生的文化理解與表達能力。(5 分鐘)

三、發展活動 我的妖怪筆記本

(一) 請每位學生選一種台灣妖怪（可以來自報紙、或自己搜尋）

(二) 學生設計製作「妖怪筆記本」，內容包含：(15 分鐘)

(1) 妖怪的名字（中客對照）

(2) 傳說來源（地點、人物、時代背景）

(3) 外型特徵與能力

(4) 自己最喜歡這個妖怪的原因

(5) 如果牠出現在今天的生活中會怎樣？

(三) 學生完成筆記本後，輪流上台介紹自己的妖怪創作。(5 分鐘)

3. 教學觀察與反思

本學期課程中，我運用了客語數位教材中的〈來花蓮扮鬼搞怪〉一課，介紹花蓮鳳林北林社區於每年農曆七月舉辦的「百鬼夜行」活動。課程除了引導學生認識在地文化，也進一步連結至「社區再造」與「文化活化」的議題。為了深化學生對台灣妖怪的理解，我安排學生透過網路搜尋與延伸閱讀，選出自己印象最深刻的一種台灣妖怪，並搭配《安妮新聞》第 5535 期第 10~11 頁〈台灣妖怪的魔幻世界〉進行閱讀任務與學習單設計。

在課程的最後，學生以創意方式完成了「我的妖怪筆記本」，其中不少作品與分享讓我印象深刻。有位學生提到，現今生活中常聽到許多髒話，因此他創造出一種會「吸收髒話」的妖怪，這些言語會被妖怪吸進肚子裡，最後在天空中亂竄，引發天氣劇烈變化，用來提醒人們要

注意自己的言行舉止。另一位學生設計了一隻專門保護農作物的妖怪，他觀察到人類破壞環境導致農作困難，因此希望這隻妖怪能守護農田、讓作物順利成長。

聽完學生們的分享，我深深感受到他們擁有豐富的想像力與敏銳的社會觀察力。他們不僅能創造妖怪角色，還能連結當代環境與社會議題，展現出語言學習背後更深層的文化與素養意涵。這次教學經驗讓我體會到：若能在課程中融入與生活周遭息息相關的議題，如環境保護、公民素養等，不僅能激發學生的參與動機，也能深化他們的思考與關懷。未來在課程設計上，我會持續思考如何善用本土文化作為橋梁，讓語言教學更具溫度、深度與連結力。