

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 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： (學校名稱) 宜蘭縣立東光國中

執行教師： 林宜嫻 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料..... P3
2. 課程概要與目標..... P3
3. 執行內容與反思..... P4

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	(學校全稱) 宜蘭縣立東光國民中學
授課教師	林宜嫻
教師主授科目	閱讀
實際授課班級數	905-906
實際教授學生總數	51 人

二、課程概要與目標

課程名稱	怪談與文化---重塑都市傳說
------	----------------

報紙使用 期數及頁數	第 22 期，第 10 頁	文章標題	台灣水妖傳奇—看見傳說背後的文化與意義		
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 checked="" 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 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	閱讀	施作總節數	2-3	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 _____ 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 9 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 (300 字左右的整體課程介紹)

本課程以《安妮新聞》第 22 期關於「台灣水妖傳奇」的報導為核心，結合台灣土地議題與奇幻文化研究，引導學生從民間傳說中理解人們對自然環境的擔憂、敬畏與想像。本課程不僅聚焦於「水妖」的奇幻元素，更強調其背後反映的環境變遷、文化禁忌與生活智慧，讓學生能從文本中看見人類面對未知時的情緒與應對方式。

課程採雙閱讀策略（新聞報導 x 民間傳說），讓學生在閱讀多元文本的過程中，學習比較觀點、解析文化意涵，並理解不同文本如何呈現同一主題。學生透過主題式探究，不只是學習知識，而是建立閱讀深度，發展跨文本整合能力。

在課程後段，學生運用 AI 工具共作創作水妖故事與插畫。科技的導入不僅提升學習動機，也讓學生能以更自由的方式展現創意，將閱讀理解轉化為具體作品。最終，學生能產出兼具文化意義與個人想像力的水妖創作，展現其在閱讀、思考與創作三方面的整合性成就。

2. 課程目標（條列式）

(1)理解文本與文化意涵：

透過閱讀《安妮新聞》--台灣水妖傳說，認識民間故事背後反映的土地議題、人們的情緒與文化信念。

(2)發展多元文本閱讀能力：

建立學生的多文本閱讀策略，能進行神怪書籍(如山海經、聊齋、詩魂…)及安妮新聞的閱讀，並提升整合資訊與深度理解的能力。

(3)運用科技展現創意與表達力：

透過 AI 工具共同創作水妖故事與插畫，將閱讀理解轉化為創意產出，展現文化理解與想像力的整合成果。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果（請提供 5-8 張，如有學生學習回饋可附上。）



學生共同讀報



學生討論動植物形象



帶學生閱讀山海經珍獸



透過影片欣賞古代妖獸



透過影片欣賞古代妖獸



討論指令創作水妖圖像



透過 AI 下指令創作故事



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品

2. 課堂流程說明

一、課程主題

從山海經到台灣水妖~先民對土地的認識與文化

二、課程流程

活動一：文本暖身與議題導入（10 分鐘）

目的：引起動機，建立情境。

流程：

1. 出示《安妮新聞》第 22 期相關版面，引導學生觀察標題與圖片。
2. 閱讀：山海經的怪物 https://www.youtube.com/watch?v=U_xpLwiZGnc
3. 提問：
 - 「你聽過哪些台灣的水妖或水怪傳說？」
 - 「你覺得人們為什麼會創造水妖的故事？」
4. 老師簡介水妖與台灣環境（河流、水圳、池塘文化）的關聯性。
教師帶出重點：水妖常反映人們對自然的恐懼、敬畏與求生智慧。

活動二：雙文本閱讀 × 文化比較（25 分鐘）

目的：培養多文本理解與文化思考。

流程：

1. 閱讀 1：新聞報導
 - 老師帶讀安妮新聞內容，理解水妖傳說的由來與文化意義。（請學生進行畫線摘要地點、原因、結果、影響）
2. 閱讀 2：民間水妖故事節選（例如水鬼、魔神仔、雨不漏、虎姑婆的水版本）
3. 小組討論（6 人一組）

引導問題：

- 兩種文本對「水妖」的描述有什麼共通與差異？
- 人們在故事中表現出哪些情緒（害怕、警戒、敬畏）？
- 這些傳說想傳達什麼生活智慧？

學生產出：「兩文本 3 個共同點／差異點」表格比較

回家作業：閱讀一本神怪書籍(如山海經及詩魂)

活動三：AI 共創水妖（故事+插畫）（35 分鐘）

目的：把閱讀理解轉化為創意表達，提升動機。

流程：

1. 老師示範 最後成果
2. 教師示範 AI Prompt 撰寫
 - 包含「角色外型、棲息地、性格、任務、寓意」五要素。
3. 學生 2-3 人共作，除了創造圖外還要寫出 80-100 字故事大綱。
4. 學生使用 AI 生圖工具，創作水妖插畫（老師預先提供 prompt 範例）。

老師巡迴提醒：

- 外型要與環境（溪、水圳、海邊）有連結
- 性格與寓意需呼應文化理解
- 不只是可愛，要能展現「這個水妖存在的理由」

學生成果：

- 1 則 80-100 字水神/妖故事
- 1 張水神/妖 AI 插畫

活動四：分享與課程統整（20 分鐘）

1. 1-2 組學生分享自己的水妖與故事寓意。
2. 老師統整：
 - 傳說是文化的記憶
 - 情緒（害怕、敬畏）帶來生活智慧
 - 科技讓故事被重新詮釋與創造

三、學習成果

- AI 水妖插畫 1 張
- AI 水妖故事 1 則（80-100 字）

3. 教學觀察與反思（遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考。）

(1)教學觀察與省思

A. 文化轉譯：從古老傳說到現代文明的橋樑

隨著都市化與文明演進，傳統妖怪文學在當代生活中逐漸式微。然而，本課程的核心並非盲目推崇迷信，亦非以現代思維駁斥先民的想像，而是致力於「文化轉譯」。透過教學，讓學生了解先民在面對未知恐懼或自然現象時，如何透過圖文賦予其警世意義與觀察哲學。這不僅是民俗資料的保留，更是引導孩子在現代文明中重新尋回失落的文化認同，建立跨時空的對話。

B. 活化傳承：遊戲化意象與在地情感的連結

文化若要延續，必須具備「當代性」。觀察發現，許多熱門手遊（如出現鳳凰、窮奇、九尾狐等神獸）已成為學生觸及傳統文化的窗口。本教學嘗試將此趨勢轉化為學習動力，鼓勵學生「自行搭建家鄉的都市傳說」。在此過程中，學生不只是被動的接收者，更是主動的文化創造者。透過對家鄉風俗民情的田野觀察與重新構思，讓古老的神獸意象與在地情感連結，達成文化的新生與傳承。

C. 數位素養：AI 協作中的提問力與思辨

在導入 AI 工具的過程中，我特別強調「學生為主，AI 為輔」的協作原則。AI 能放大學習成效並建立學生的創作信心，但教學重點在於「溝通能力」與「指令工程（Prompt Engineering）」。我要求學生不得以單一指令草率完成作業，而是必須學習如何精確下達指令，引導 AI 進行深層次的「看見」與「思考」。因此，評分標準側重於「指令的充實度與邏輯性」，旨在訓練學生的邏輯思辨能力，確保技術的進步不以犧牲主體思考為代價。

D. 跨域整合：美感經驗與閱讀敘事的交集

透過本次教學實踐，我觀察到學生在處理「圖文轉換」的過程中，不僅提升了對文本的深度理解，更在視覺呈現上展現了獨特的美感。這種「閱讀」與「美感」的跨領域整合，讓文學不再是枯燥的文字，而是具備生命力的視覺敘事。學生學會了如何從傳統文本中汲取養分，並運用現代工具進行美學創作，有效達成了讀寫能力與審美素養的同步提升。

(2)、學生學習成效分析

本課程透過「妖怪文學」與「AI 圖像生成」的跨域整合，觀察到學生在以下四個面向有顯著的成長與表現：

A. 文本解構與轉化能力（閱讀素養）

學生能從多文本中，精確提取神獸的外部特徵與精神意蘊。

成效表現：學生不再只是被動閱讀，而是能將抽象的文字（如「虎首、牛身、蝟毛」）轉譯為結構化的邏輯描述。這顯示學生在文本細讀與邏輯拆解能力上有長足進步。

B. 精準表達與數位協作能力（AI 指令素養）

在運用 AI 工具（如圖像生成模型）時，學生展現了從「模糊直覺」到「精確指令」的質變。

成效表現：透過多次調整，學生學會如何賦予 AI 具體視角、材質感及動態細節。

C. 學習信心與美感自信（創作成就感）

AI 技術的導入有效降低了視覺創作的技術門檻，讓不擅長繪畫的學生也能展現卓越的美感想像力。

成效表現：學生在看見自己下的指令轉化為精美、且具備遊戲奇幻風格的神獸圖像後，學習動機大幅提升。這種視覺化的成就感，進一步回饋到其閱讀與書寫的熱情中，形成良性的學習循環。