

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： 嘉義市東區宣信國小

執行教師： 周舜瑩 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	嘉義市東區宣信國民小學
授課教師	周舜瑩
教師主授科目	國語 數學 社會 綜合 彈性
實際授課班級數	1
實際教授學生總數	實際教授 20 名學生

### 二、課程概要與目標

課程名稱	穿梭實境：探索虛擬宇宙的美感與思辨				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期，第 1-16 頁	文章標題	探索虛擬宇宙		
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 checked="" 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	彈性	施作總節數	3	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學四年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input type="checkbox"/> 高級中學_____年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級
<b>1. 課程活動簡介</b> <p>本課程以《安妮新聞》第 20 期為核心，帶領四年級學生展開一場**「數位時代的冒險」**。考量學生的生活經驗，課程首先從具象的**「從電子雞到 AI 寵物」**演變史切入，引發學生對虛擬科技如何連結情感的好奇。接著，透過報紙介紹的 AR、VR 到 XR 技術，如：NASA 的太空探索、虛擬演唱會與穿越時空的數位課堂，引導學生觀察科技如何重新定義生活的可能性。</p>					

課程中特別強調\*\*「資訊教育」與「美感素養」的結合，利用報紙中的「隱私城堡」比喻，連結學生熟悉的 遊戲經驗，討論如何在虛擬社交中尋找安心自在的距離。最後，引導學生參與「字詞鏈結遊戲」，發揮想像力為種子賦予新生命，並動手描繪「2050 數位新世界」

## 2.課程目標

認知面：能透過報紙圖像與文字，辨識出生活中常見的虛擬科技應用（如：AR 擴增實境、VR 虛擬實境），並說出它們如何讓生活更便利或更有趣。

技能面：能從報紙文章中提取關鍵資訊（如：從電子雞到 AI 寵物的演變），並能參與「字詞鏈結遊戲」，運用想像力將文字轉化為視覺設計。

情意面：藉由「隱私城堡」的比喻，覺察在網路與虛擬遊戲（如《Minecraft》）中保護個人資料的重要性，並思考如何與他人保持安心的社交距離。

實踐面：發揮「美感使命」精神，動手規劃並描繪一個「2050 數位新世界」，展現科技如何讓未來的學校或生命變得更美好

## 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

課程名稱：我的虛擬冒險——從電子雞到元宇宙 適用對象： 國小四年級（共計 3 節課）

第一階段：啟動想像——虛擬世界的初體驗（40 分鐘）

引起動機： 分享「從電子雞到 AI 寵物」的演變史。請學生分享：如果你有一個虛擬寵物，你會希望牠具備什麼特殊能力？藉此帶出虛擬科技如何改變我們的情感連結。

封面探索： 引導學生觀察第 20 期封面藝術家「黑青 Black and Blue Cosmos」的作品，討論實體與虛擬媒材如何結合出嶄新的藝術體驗。

科技識讀： 簡單介紹 AR、VR 到 XR 技術。播放「安妮新聞影片」或掃描「安妮互動網站」QR Code，讓學生實際看見虛擬世界的多樣性。

第二階段：深度閱讀——虛擬世界的規則與連結（40 分鐘）

分組閱讀： 學生分組閱讀報紙中的不同篇章。一組負責「穿越時空的教室」，另一組負責「虛擬遊戲裡的真實連結」。

思辨討論：

探討「隱私需要像城堡一樣被守護」的概念。詢問學生：在玩《Minecraft》等線上遊戲時，如何設定「安心自在的距離」？

引導討論：在虛擬世界中，什麼樣的互動才是真實的？

資訊整理： 各組分享閱讀心得，並利用報紙中的資訊，找出科技如何解決生活中的問題（如：NASA 的探索或協助視障者的應用程式）。

第三階段：創意實踐——定義我的 2050（40 分鐘）

美感挑戰： 進行報紙內頁的「字詞鏈結遊戲」，引導學生發揮設計與想像力，為「種子」賦予科技新生命。

未來設計： 學生動手繪製或寫下自己的「2050 數位新世界」計畫。思考：虛擬科技如何讓你的學校生活或生命更美好？

成果分享： 學生展示作品，並說明其設計中結合了哪些在《安妮新聞》學到的科技概念或美感元素。

### 3. 教學觀察與反思

#### (1) 遇到的問題與對策

抽象概念具象化：

問題：對於四年級學生而言，「元宇宙」、「XR」或「虛擬與現實的模糊界線」等詞彙較為抽象，初次接觸時容易感到困惑。

對策：透過報紙中提到的\*\*「從電子雞到 AI 寵物」作為切入點，利用學生熟悉的虛擬養成經驗（如電子雞或手機遊戲）引發共鳴，將複雜科技轉化為情感連結的生命演變史。同時，善用安妮互動網站的 QR Code\*\* 資源，讓學生透過視覺與動態操作，直觀感受虛擬技術的應用。

數位倫理與社交距離的理解：

問題：學生在討論「虛擬世界的社交挑戰」或「隱私堡壘」時，往往偏向技術面的操作，較難進入深層的倫理反思。

對策：連結學生熟悉的《Minecraft》或線上遊戲經驗，引導他們討論在遊戲中如何設定「安心自在的距離」，將報紙中的美感概念轉化為日常數位行為準則，落實資訊教育與生命教育的議題融入。

#### (2) 教學反思與觀察

科技作為創意的延伸：本期報紙成功翻轉了學生對「科技即工具」的刻板印象。透過\*\*「字詞鏈結遊戲」，學生發現原來科技可以賦予種子新生命，這印證了來源中提到的：「科技並非單純的工具，它是我們創造與表達的延伸」\*\*。學生在設計「2050 數位新世界」時，展現了極大的美感想像力，不僅關注功能的便利性，更融入了對生命美好與美感使命的嚮往。

美感素養的跨領域滲透：封面的\*\*「黑青」藝術創作\*\*結合了實體與虛擬媒材，這讓學生在閱讀報紙的過程中，不自覺地進行了跨領域的學習，從藝術欣賞到科技識讀，最後回歸到對自我的探索。

#### (3) 未來的教學規劃（課程推廣建議）

深化跨學科整合：未來可將此議題與自然科學（如 NASA 的太空探索）或社會科（數位公民素養）進行更深度的協同教學。

運用多元載體輔助：建議在推廣時，能讓學生有更多機會實際操作報紙中提到的應用程式（如《Be My Eyes》），讓美感閱讀不僅停留在紙本，更能延伸至實體的數位體驗中