

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： 臺中市立西苑高級中學

執行教師： 張祐慈 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	臺中市立西苑高級中學
授課教師	張祐慈
教師主授科目	國文
實際授課班級數	1 班
實際教授學生總數	28 位

二、課程概要與目標

課程名稱	閱報看世界：解構虛擬與現實的邊界				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期，第 ___ 頁	文章標題	連社群平台創辦人也小心翼翼： 隱私需要像城堡一樣被守護		
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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input checked="" 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	國文科	施作總節數	2	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 _____ 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 一 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

本課程旨在帶領學生了解科技如何重新定義未來生活。教學設計結合了視覺影像的感官衝擊與報紙文字的深度思考，透過「看、說、讀、寫」四大步驟，引導學生建立完整的科技素養。

活動流程說明：

影音啟航：教師首先播放《一級玩家》介紹影片，透過動態影像讓學生具體觀察虛擬世界的創新應用，引發學習興趣並建立初步概念。

焦點討論：針對影片內容與預設議題，如：虛擬世界的社交真偽、數位生活的隱私安全，進行全班討論。鼓勵學生表達對未來科技的期待或憂慮，藉由觀點碰撞，培養多元思考的能力。

精準解構：運用「六何法(6H)」閱讀美感教育計畫報紙，引導學生閱讀科技專題報紙，並運用 6H 分析法 (Who,What,When,Where,Why,How) 進行資訊梳理：

創意剪報：學生化身為評論家，從報紙中剪下關鍵報導或圖表進行排版黏貼。並在剪報旁撰寫心得筆記，記錄從虛擬宇宙或報紙中獲得的啟發，將碎片化的資訊轉化為個人化的知識體系。

2. 課程目標

- (1)資訊擷取力：引導學生透過閱讀報章雜誌，準確提取關於元宇宙及 AI 發展的關鍵資訊。
- (2)數位思辨力：探討虛擬科技對人類社交、生活模式帶來的改變，並反思其優缺點。
- (3)創意應用力：激發學生對未來科技的想像，勾勒虛擬技術在教育、醫療或娛樂等領域的創新方案。
- (4)媒體識讀力：運用「六何法」培養學生擷取新聞內容，並理解虛擬世界中的資訊倫理。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果





新聞剪報學習單

(請挑選一篇新聞，黏貼於下方空格內，並劃線標出 5W1H)

虛擬世界

小美是個國中生。有一天早上，同學小恩神秘兮兮地走到小美面前，說：「你知道，昨天晚上，同學們在群組裡說你……？」

「說什麼？」小美追問。

「唉呀！我不方便講，你自己上去看。」

說完，小恩快步離開，留下滿臉疑惑的小美。

那一天，小美那魂不守舍，心裡不斷想著：「他們在討論什麼？」

「有那些人參與？」「是不是我惹到誰了？」「以後大家會怎麼看我？」「我現在該怎麼辦？」

萬萬沒想到，自己竟成了同儕在網路上議論的對象。她當然沒有心思上課，總算熬到放學，趕緊拿出手機，不僅查看社交媒體裡的訊息，還到社群媒體搜尋同學們的動態，緊盯著網路上的風吹草動。

整晚，她輾轉反側，難以成眠。隔天，她不想去上學了……

* 根據本則新聞

How (發生經過)	(為什麼)	(事)	(地)	When (時)	Who (人)
請你簡單敘述整個活動或事件的經過。 小美有一天早上，同學跟他說，同學在群組說你。	他們為什麼要這麼做？ 他們可能對小美有偏見。	他們做了什麼事？或他們發生了什麼事？ 小美同學在群組議論他。	發生在哪裡？ 群組、學校	什麼時候發生的事？ 昨天晚上、早上	這則新聞的主角是誰？ 小美



新聞剪報學習單

(請挑選一篇新聞，黏貼於下方空格內，並劃線標出 5W1H)

COMICS & ANIMATION
文 陳育璋

《滿是溫柔的土地上》

許多人說，人與人感人的不同在於擁有情感。真的是這樣嗎？

長篇漫畫《滿是溫柔的土地上》裡，作者描繪出因戰爭破壞而瀕臨末日的近未來。為了清理遭受嚴重污染的地球，人類開發出機器人幫忙清理垃圾，當地球地質恢復欣欣向榮的樣貌，機器人卻發現只會搞破壞的人類才是真正的「垃圾」？

作者藉由「人類」、「複製人」與「機器人」三種角色之間的互動，帶領讀者思考存在的意義、生命的價值以及道德的邊界。盼望著奇蹟發生的同時，也應該時時提醒自己，掌控人工智慧發展方向的鑰匙就在人心，未來世界會長成什麼樣子，其實取決於我們如何對待自己、對待他人、對待我們的這一顆地球。



* 根據本則新聞寫出 5W1H

How (發生經過)	Why (為什麼)	What (事)	Where (地)	When (時)	Who (人)
請你簡單敘述整個活動或事件的經過。 搞破壞的人類才是真正的「垃圾」，人類開發出機器人幫忙清理	所以什麼事都讓機器人做。 因為人類太依靠機器人了。	角色之間的互動。 人類「複製人」和「機器人」三種 他們為什麼要這麼做？	地球 他們做了什麼事？或他們發生了什麼事？	現代 什麼時候發生的事？ 發生在哪裡？	人類和機器人 這則新聞的主角是誰？



新聞剪報學習單

(請挑選一篇新聞，黏貼於下方空格內，並劃線標出 5W1H)



《騰訊盛會》

仔細想想，現在就 2024 年了，我們的「現代」早就超過了史帝芬·史匹柏 (Steven Spielberg) 在《回到未來》裏影中描繪的「2015 年有飛天汽車」的未來。到了 2045 年，「一般玩家」(2018) 的故事背景中，美國中西部的哥倫布 (Columbus) 已成為超大型虛擬世界，而人們的希望，全寄託在虛擬世界「綠洲」(OASIS) 之中。透過 VR 頭戴顯示器 (頭顯) 和體感裝置，使用者可以化身為各種虛擬角色，參與學習、打怪、電競，甚至度假、交友和約會——幾乎所有現實生活中的活動都能在綠洲世界實現。男主角韋德·瓦茲 (Wade Watts) 在片中提到：「現實生活太令人沮喪，所以大家都說法逃避……在綠洲裡，你可以成為任何你想成為的人。」這句話點出了《一般玩家》的核心概念：綠洲是一個沉浸式的元宇宙平台，不僅是現實生活的縮影，更是一個重新定義身份與探索無限可能的虛擬世界。

* 根據本則新聞寫出 5W1H

How (發生經過)	Why (為什麼)	What (事)	Where (地)	When (時)	Who (人)
請你簡單敘述整個活動或事件的經過。 人透過VR進入虛擬樂園，可以玩樂，可以變成任何人。但大家都不想出現在現實中。	他們為什麼要這麼做？ 不想面對生活，可以成為生活的避難所。	他們做了什麼事？或他們發生了什麼事？ 他們透過VR在樂園玩，變成任何人，幾乎所有現實生活中的活動都能做到。	美國西部的哥倫布	發生在哪裡？ 未來 2045年	什麼時候發生的事？ 韋德·瓦茲



2. 課堂流程說明

第一階段：啟航與思辨（一堂課共 50 分鐘）

1. 影音震撼：視界的無限可能（10 分鐘）

活動內容：播放 3-5 分鐘關於《一級玩家》的短片。

教師引導：觀看前先拋出任務：「請觀察影片中，如果現代世界已經可以自由進出虛擬世界--綠洲，你認同嗎？又會發生甚麼事情呢？」

互動分享：邀請 2-3 位同學分享影片中最令他們驚訝的科技片段，並詢問：「如果現在你可以進入這個虛擬世界，你最想解決現實生活中的什麼問題？」

2. 議題腦力激盪（20 分鐘）

關鍵討論：教師展示「虛擬與現實」的對比圖表，引導學生思考以下議題：

社交層面：在虛擬宇宙中結交的朋友，算是真正的朋友嗎？

倫理層面：如果虛擬世界的法律不完善，我們會面臨什麼風險？

小組交流：學生分組交換意見，為接下來的深度閱讀預熱思考。

3. 上台分享（20 分鐘）

小組自願上台分享該組的看法，課堂保持彈性討論空間，不多作價值評斷。

第二階段：解構與讀報（一堂課共 50 分鐘）

1. 讀報導航：六何法精準閱讀（10 分鐘）

材料發放：提供美感教育—安妮新聞第 20 期。

六何法練習：學生個人或小組合作，利用「六何法工作表」拆解報導內容。

2. 剪報實作與心得書寫（20 分鐘）

剪輯精華：學生從報紙中剪下最具代表性的標題、圖片或段落。

心得建構：結合前一階段的討論，在學習單上書寫心得。

3. 成果策展與回饋（20 分鐘）

微型展覽：將學生的剪報心得作品擺放在桌面，進行「沈默觀課」，讓學生流動互看。

教師總結：點評學生在觀察與分析上的優點，強調「掌握資訊就是掌握未來」的讀報價值。

3.教學觀察與反思

一、實務教學觀察

(1)高動機與低門檻：學生對於「虛擬宇宙」影片表現出極高好奇心，成功將生硬的科技報導轉化為具象的視覺體驗，降低了科技議題的切入難度。

(2)六何法 (6H) 的鷹架作用：過去學生閱讀報紙常流於走馬看花，透過 6H 框架，學生能更具體地抓出報導重點，尤其是"How" (運作方式) 與"Why" (發展動機) 的部分，最能引發學生的邏輯思考。

(3)剪報的沉澱作用：在數位時代，動手「剪」與「貼」的過程反而讓學生靜心。

二、遇到的問題與對策

在真實課程中，可能會遇到以下挑戰，以下為相應的對策：

遇到的問題	未來解決對策
詞彙落差：報紙中的科技專有名詞 (如：被數字綁架、第三空間) 對部分學生過於艱澀。	前導小詞典：在閱讀前由教師先行導讀核心關鍵字，或在學習單上提供「科技白話文」對照表。
資訊過載：學生在報紙中看到太多相關報導，剪報時容易失去焦點。	主題聚焦：限定剪報任務，例如「選出一則最令你驚訝的虛擬應用」或「選出一則有關科技隱憂的新聞」。
思考深度不一：部分學生心得書寫僅停留在「很棒」、「沒有」，缺乏深層反思。	提問引導：提供「句型引導」，如：「如果虛擬世界成真，我最擔心的問題是.....因為.....」，輔助深化思考。

三、未來的教學規劃

(1)跨領域協作方案

資訊與語文科合作：語文課進行讀報分析 (6H) ，資訊課則實際讓學生體驗 VR 設備或使用簡單的線上平台 (如 CoSpaces) 建立自己的虛擬場景，落實「知行合一」。

(2)社會與倫理討論：也可以延伸至公民課，討論虛擬貨幣、數位詐騙與虛擬人格權，建立完整的數位公民教育。

(3)培養持續性的讀報習慣

可以設立「未來報報」專欄在班級布告欄建立固定區塊，由學生輪流剪下每週最新的科技新聞，維持對虛擬宇宙議題的長期關注。