

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： 高雄市立五福國中

執行教師： 洪蕙婷 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	高雄市立五福國民中學
授課教師	洪蕙婷
教師主授科目	健康教育、閱讀
實際授課班級數	5
實際教授學生總數	160

二、課程概要與目標

課程名稱	數位隱私由我保護				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期 · 第 9 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 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 checked="" 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	跨域閱 讀	施作總節數	3	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學_____年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 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 (300 字左右的整體課程介紹)

本課程藉由安妮新聞第 20 期《隱私需要像城堡一樣被守護》的概念，希望透過將抽象的資安概念轉化為具體的城堡守護概念，讓學生對自己的資訊資料能夠有更主動的守護意願。

課程分為三階段，第一階段先以學生在數位使用的狀態理解為主，透過回想、繪製、討論的方式，將學生的狀態準備在網路使用的情境中。接著透過閱讀安妮新聞了解隱私城堡的概念，再利用自製的互動小遊戲幫助學生針對出現的情境進行即時決策，並在遊戲最後以分析報告和專家解說的方式，與學生進行認知上的交流。最

後，由學生藉由 canva 的海報製作，將小組內對於資訊防衛的意識轉換成實際的標語與倡議內容。希望能夠透過這次的課程安排，讓學生對於數位資訊的保護概念，能從封閉的思考，提升到分層管理的概念。

2. 課程目標 (條列式)

1. 學生能辨識與分類各種資訊層級
2. 學生能夠對於自己的資訊進行隱私管理
3. 學生能夠具備發布訊息前的思辨習慣
4. 學生能夠透過海報製作將數位資訊隱私的概念進行傳達

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。)



學生繪製數位便當



學生討論製作海報



學生閱讀安妮新聞

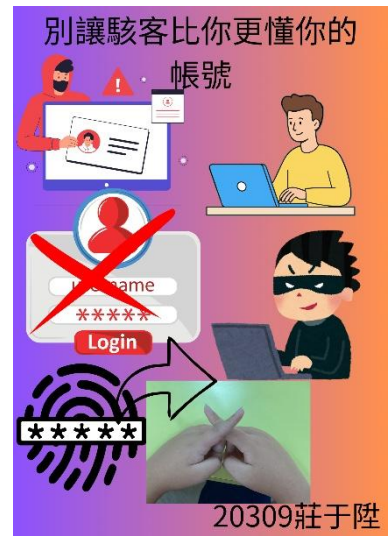
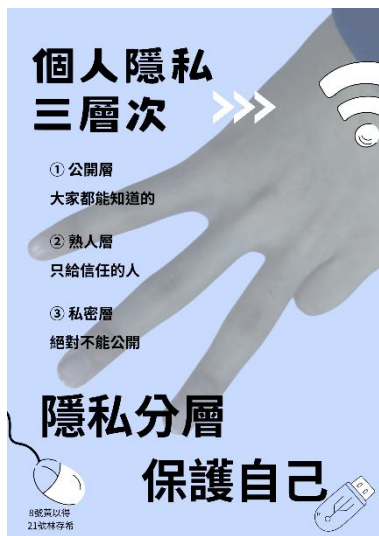


學生操作互動小遊戲↑



學生書寫的數位便當及數位足跡資料→

學生海報作品



2. 課堂流程說明

第一節課：喚起學生對數位足跡的概念

1. 製作數位便當：學生分組，以小組為單位，在作業紙上繪製 8-12 個常用 APP 或軟體圖示，並在 APP 上以紅、黃、綠三個顏色標示出使用 APP 前後的感受。
2. 說明數位足跡的意義：介紹數位足跡的意義及對數位環境使用的優劣，請學生在作業紙上寫下自己曾經主動暴露的數位足跡，和曾經看過其他人的數位資訊。
3. 透過與生成式 AI 聊天，以指定的 prompt，讓學生將自己曾暴露的資訊，和 AI 對談可能會產生的危險和可能會如何被有心人士利用。

第二節課：個人數位資訊處理

1. 先閱讀安妮新聞，建立隱私城堡的概念
2. 學生個別進行隱私防衛戰的互動遊戲，透過遊戲讓學生熟悉隱私城堡三層次的概念。
3. 針對遊戲結果進行討論，與學生討論哪些資訊內容的分層令他覺得驚訝或不解，釐清這些資訊為何被放置在這個隱私層次，那些狀態可能產生危險？
4. 請學生針對隱私城堡的概念思考標語及海報構圖，學習使用 canva 功能，準備下一節課進行海報設計

第三節課：海報設計

1. 說明海報製作原則、評分方式及範例介紹
2. 以小組為單位，透過 canva 進行設計

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.課程時間還是預留不足，所以最後的海報設計來不及做班級展示。
- 2.在 ipad 上使用 canva 進行海報製作，其實不太容易，學生經常會遇到編輯上的困難，加上偶爾遇到頻寬問題，會導致編輯上的不順利。
- 3.老師對於 canva 課堂的操作熟悉度不夠，學生加入 canva 的流程也不太順利，應該更早開始讓學生熟悉登入及使用的方式，才不會壓縮學生編輯創作的時間。
- 4.學生與 AI 共作部分，嘗試了兩種不同方式，一個是開放式的，只提供學生提示語，就讓學生自行語 AI 對談，優點在學生能夠有更開放的討論，但壞處就是可能歪樓且老師無法監控，另外一種，是預先設計好的機器人，學生與機器人對談的過程無法歪樓，只能在限定主題中討論，且可以從後台看見學生對答的狀態，但壞處就是封閉性高，學生很快會失去興趣，或感受到機器人的目的性。
- 5.本課程受到學校輔導活動科老師的認同，可持續發展討論到性私密影像，從個人保護與媒體風險的角度持續發展課程內容。