

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 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：臺南市立西港國民中學

執行教師： 蔡孟宜 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	臺南市立西港國民中學
授課教師	蔡孟宜
教師主授科目	國文
實際授課班級數	1
實際教授學生總數	28

二、課程概要與目標

課程名稱	水底的秘密				
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	☐ 性別平等教育 ☒ 閱讀素養教育 ☐ 能源教育 ☐ 資訊教育 ☐ 無特定議題 ☐ 原住民族教育 ☐ 人權教育 ☐ 家庭教育 ☐ 安全教育 ☐ 其他_____ ☐ 生涯規劃教育 ☒ 環境教育 ☐ 品德教育 ☐ 防災教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 海洋教育 ☐ 生命教育 ☐ 戶外教育 ☐ 科技教育 ☐ 法治教育 ☐ 國際教育				
施作課堂	閱讀課	施作總節數	2	教學對象	☐ 國民小學_____年級 ☒ 國民中學 八 年級 ☐ 高級中學_____年級 ☐ 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介

先喚起學生的舊經驗，詢問學生是否聽過「抓交替」或長輩警告的禁忌，並討論其背後的安全用意。欣賞智棋七七的影片「只知道虎姑婆和魔神仔很落伍？解密台灣豐富的本土鬼怪傳說！《七七說書》EP 018」、推薦何敬堯《台灣妖怪》一書及閱讀在臺灣文學中看見鬼怪——CLABO 實驗波文章，討論妖怪產生的背後文化意涵。接下來換為思考若自己是那個水妖會有什麼心聲，最後聚焦於家鄉的河川的問題，畫出一個現代新水妖，使用提示詞生成一個 AI 的水妖，上傳 Padlet 與同學分享作品與創作理念。

2. 課程目標

- 1.識讀文化：理解妖怪傳說與台灣自然環境、移民歷史的關聯。
- 2.創意思辨：透過翻轉視角，練習將恐懼轉化為同理或創作。
- 3.在地連結：引導學生觀察生活周遭的水域環境與信仰。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



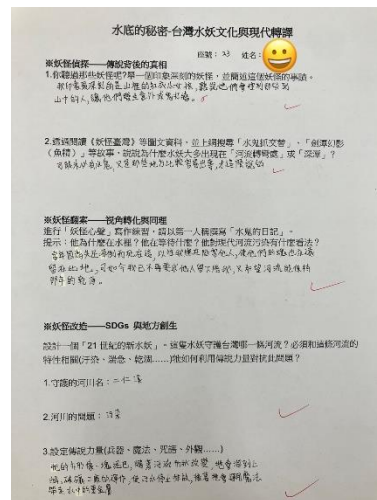
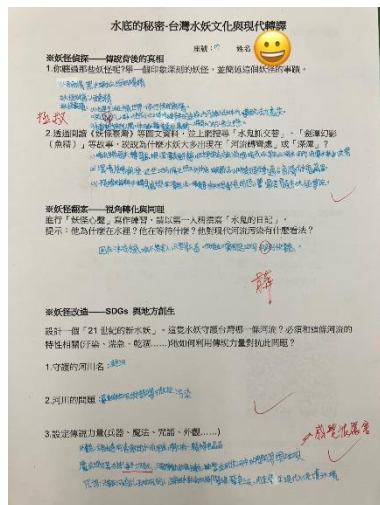
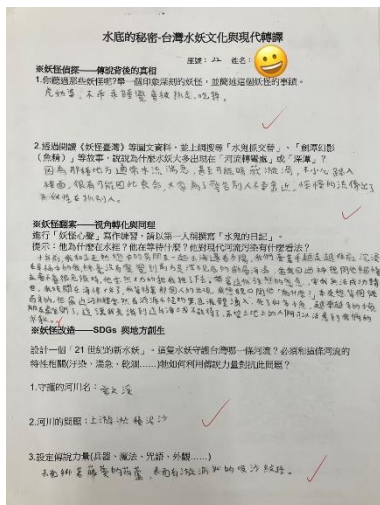
介紹妖怪台灣一書



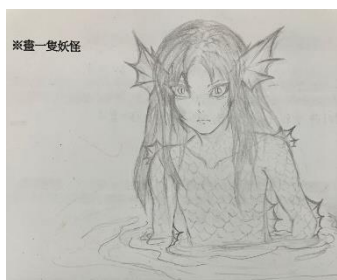
妖怪傳說相關影片欣賞



閱讀並完成學習單



學習單



學生手繪妖怪



AI 生成 21 世紀新水妖

2. 課堂流程說明

第一節：妖怪偵探——傳說背後的真相

活動內容：透過《妖怪臺灣》等圖文資料，介紹「水鬼抓交替」、「劍潭幻影（魚精）」等經典傳說。

探究問題：為什麼水妖大多出現在「河流轉彎處」或「深潭」？

核心連結：引導學生發現妖怪傳說是「早期水域危險地圖」。恐懼是為了警告後人避開激流與漩渦。

第二節：妖怪翻案——視角轉化與同理

活動內容：進行「妖怪心聲」寫作練習。

練習題目：以第一人稱撰寫「水鬼的日記」。

提示：他為什麼在水裡？他在等待什麼？他對現代河流污染有什麼看法？

核心連結：發展學生的敘事力與感同身受的能力。從「受害者/加害者」的框架跳脫，看見傳說中的悲劇性與社會背景。

第三節：妖怪改造——SDGs 與地方創生

活動內容：設計一個「21 世紀的新水妖」。

設計要求：

棲地：這隻水妖守護台灣哪一條河流？

特徵：結合當地的生態特徵（如：有大肚溪的垃圾保護殼）。

現代職責：牠如何利用傳說力量對抗污染或乾旱？

核心連結：將文化資產與 SDGs 結合。

3. 教學觀察與反思

(1)部分學生在進行「第一人稱日記寫作」時會卡關，文字流於表面（例如：只寫「我很痛苦、水很髒」），缺乏厚度。可因應對策：角色圖鑑與鷹架：提供「文史背景包」（如：清代拓墾械鬥、瘋狗浪、失足的漁夫），讓學生有基礎素材可以投射。

(2)學生設計的妖怪容易演變成「科幻超級英雄」或「外星生物」，忽略了台灣本土河流的生態特色與文史脈絡。可因應對策：限制性設計基準：強制要求要素「3選2」（必須包含：1個在地原生種特徵、1個當地特定污染物、1個文史故事元素）。

(3)跨學科協同：結合生物課（認識台灣河川生態與外來種）與社會課（探討地方產業與污染源），讓設計有厚實的知識支撐。

(4)未來可以延伸至魔神仔、黃衣小女孩傳說，探討早期山林迷路、路倒的危險地圖，並結合台灣山林保育、原住民山林智慧。