

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： 慈濟學校財團法人慈濟大學
 附屬高級中學

執行教師： 林惠瑩 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

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	慈濟學校財團法人慈濟大學附屬高級中學
授課教師	林惠瑩老師
教師主授科目	國文、閱讀社團、讀書會
實際授課班級數	2 班(國文)+1 班(社團)+1(讀書會)
實際教授學生總數	116 位

二、課程概要與目標

課程名稱	探索虛擬宇宙				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期，整份閱讀	文章標題	開啟數位新世界		
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 ☒ 科技教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育				
施作課堂	閱讀社 團、讀書 會	施作總節數	8	教學對象	☐ 國民小學_____年級 ☒ 國民中學 一、二、三 年級 ☐ 高級中學_____年級 ☐ 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介

以《安妮新聞》#20 期「探索虛擬宇宙」為主題，藉由期刊文章《閱讀理解》、《人本教育》及「少年報導者」平台等多元文本與影像對讀，引發學生對生活中數位科技影響力的深刻觀察與議題探討，藉由閱讀「虛擬網紅」、「AI 發展」等課題，培養學生如何思考地更深刻，學習多文本的查找與統整觀點。

2. 課程目標

- (1) 能運用各種閱讀策略，理解多元文本，進而學習聚焦思考與有效表達。
- (2) 能認真參與討論，練習不同觀點的激盪與開放想法。
- (3) 能從閱讀與思辨中，提升對媒體識讀、議題探究或科技關懷的行動力。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



114-1 中文讀書會_1204 安統新聞閱讀學單
組員: 王 座號: 12 姓名: 蔡曉潔

文本深解九宮格:

2. P2 根據文本, AR、VR、XR 和 XR 有何區別, 各自的優勢是什麼?
運用領域不一樣, 讓生活更便利
VR: 有裝飾, 可以體驗故事
AR: 3D 透明遊戲更有意思
MR: 虛實結合, 1:1 精準呈現

3. P3(1) 虛擬寵物「塔羅可吉」和養成式互動遊戲的流行和表徵, 你看見什麼心理現象?
依賴感, 因為有些學生為了不讓電腦死掉而使用牠而無法離開, 因為牠以前有玩過
(2) 若能擁有一隻真實寵物或虛擬寵物, 你會如何選擇? 為什麼?
真的還不錯

4. P4(1) 這四間歷史或藝術展館, 哪一個是你覺得最特色或好奇的, 寫出理由。克羅米爾藝術博物館
(2) 如果有一間未來教室, 你想怎麼設計? 不要有紙本的書, 寫出你想怎麼設計。
寫出把學習變成遊戲

5. P5 在音樂、藝術和文字創作中, 你覺得哪一個領域受到的衝擊最劇烈, 說出理由? 是否有解方?
音樂/因為電腦輸入技術就生出一首歌
現在一些音樂唱法同也只會做對唱而已

6. P6 根據文章, 虛擬遊戲有哪些利弊, 整理後提出想法:

利	可以交朋友、放鬆娛樂
弊	性別歧視和性騷擾 青少年的傷害

想法: 可以試著打聽專屬前年的遊戲口味

7. P9 你在虛擬網路的社交經驗是正面較多還是負面較多呢? 分享自己的經驗與如何保護自己?
負面較多, 因為最近一款遊戲中的等級很高自然就會有人想過來加你, 但因為有一些不好的經驗所以直接刪除

8. P10 在閱讀至本頁訊息後, 你覺得虛擬科技可以讓生命更美好嗎? 寫出理由。
立場: ☒ 可以 ☐ 不可以
理由: 可以, 可以產生便利
其次: 會有網路問題
最後: 可以不用考試
變更完美

9. 2024 年澳洲政府宣布計畫禁止 16 歲以下青少年使用社交軟體, 你是否認同, 寫出立場和理由。

立場: 認同	理由 1: 保持健康
立場: 不認同	理由 1: 焦慮
理由 2: 不浪費時間	理由 2: 失去一個可以交朋
舉例: 體力沒進步	舉例: 沒有用 ins 照
成績進步	舉例: 沒進步

114-1 中文讀書會_1204 安統新聞閱讀學單
組員: 王 座號: 24 姓名: 張曉晴

文本深解九宮格:

2. P2 根據文本, AR、VR、XR 和 XR 有何區別, 各自的優勢是什麼?
AR: 透過技巧方便, 精準追蹤物件和手部的動作
VR: 可讓人在場景中, 讓世界變成遊戲, 但利
MR: 可讓 3D 透明遊戲更有意思
XR: 可讓在未來感時可隨時切換所有這些遊戲, 或醫療訓練的產生新的

3. P3(1) 虛擬寵物「塔羅可吉」和養成式互動遊戲的流行和表徵, 你看見什麼心理現象?
沒什麼特別感覺, 依賴感
(2) 若能擁有一隻真實寵物或虛擬寵物, 你會如何選擇? 為什麼?
有真實的, 因為牠能隨時隨地陪伴我, 我比較放心, 可讓我比較喜歡有互動的感覺

4. P4(1) 這四間歷史或藝術展館, 哪一個是你覺得最特色或好奇的, 寫出理由。克羅米爾藝術博物館
(2) 如果有一間未來教室, 你想怎麼設計? 不要有紙本的書, 寫出你想怎麼設計。
寫出把學習變成遊戲

5. P5 在音樂、藝術和文字創作中, 你覺得哪一個領域受到的衝擊最劇烈, 說出理由? 是否有解方?
我們音樂, 因為人類眼睛, 眼睛要看較久的時間, 但是如果是 AI 的話想分鐘就可以出歌曲和音樂
(2) 承上題, 可能給予讀者什麼感受或想法?
能聽到吧! 但看起來有點黑暗

6. P6 根據文章, 虛擬遊戲有哪些利弊, 整理後提出想法:

利	可以交朋友、放鬆娛樂
弊	有幾少年也因為在遊戲中受傷

想法: 網路遊戲可以讓青少年跟朋友建立良好連結
有幾少年也因為在遊戲中受傷
有幾少年也因為在遊戲中受傷
有幾少年也因為在遊戲中受傷

7. P9 你在虛擬網路的社交經驗是正面較多還是負面較多呢? 分享自己的經驗與如何保護自己?
1. 會正面面感覺, 因為朋友比較敢跟喜歡的人聊天, 而且我們平常比較少碰面
2. 少上傳自己的照片

8. P10 在閱讀至本頁訊息後, 你覺得虛擬科技可以讓生命更美好嗎? 寫出理由。
立場: ☒ 可以 ☐ 不可以
理由: 可以, 可以協助人類生活
其次: 人類逐漸的情感與情感
最後: 使用 AI

9. 2024 年澳洲政府宣布計畫禁止 16 歲以下青少年使用社交軟體, 你是否認同, 寫出立場和理由。

立場: 認同	理由 1: 有健康發展時間久
立場: 不認同	理由 1: 有健康發展時間久
理由 2: 網路	理由 2: 網路
舉例: 網路	舉例: 網路
舉例: 網路	舉例: 網路

2. 課堂流程說明

第一二堂

(1)線上閱讀「少年報導者」〈你不知道的虛擬網紅——進入虛擬網紅的真實異境〉, 讓學生針對下列問題拆解報導, 並分享自身觀點:

- a.閱讀本文後, 你知道虛擬網紅/偶像的哪些現象與問題?
- b.你覺得虛擬網紅/偶像對真實世界帶來什麼影響?(請舉正反例說明)
- c.你覺得虛擬科技會激發還是限制人類的創造力? 請提出原因。
- d.請在「少年報導者」網站上, 以虛擬網紅/偶像為主題, 找到另一篇相關文章, 提出自身觀察與想法。

(2)學生將閱讀後的上述想法, 以 canva 製作簡報, 上台分享。

第三四堂

- (1)引起動機: 「電腦能像人類一樣思考嗎?」讓同學猜一猜兩圖的對答何者是機器人。
- (2)帶領同學閱讀《閱讀理解季刊》#43 期的文章〈電腦能像人類一樣思考嗎?〉, 回答問題。
- (3)觀賞影片〈人工智能時代已來臨? AI 會發展自我意識嗎?〉, 練習記錄筆者觀點, 再討論自己的看法。

5

第五六堂

(1)引起動機：「AI 會為人類著想嗎？」

(2)閱讀期刊《人本教育》#419 期〈為人類著想？重新理解 AI 的設計思路〉，回答問題：

a.閱讀後，請重新為這篇文章下一個標題

b.統整 ChatGPT 的語言構造是什麼？

c.筆者提出哪些使用疑慮？有解方嗎？

d.根據文章，請回答筆者針對「AI 能為人類著想？」的立場為何？舉文章為例

e.寫下文章中你認為的金句+理由

(2)觀賞影片〈AI 的想法已脫離人類掌控？AI 的答案真的能相信嗎？〉，整理觀點並討論。

第七八堂

(1)引起動機，觀賞影片〈虛擬空間交朋友行不行？〉

(2)閱讀《安妮新聞》#20 期，回答九宮格問題：

114-1 中文讀書會_1204 安妮新聞閱讀學習單

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____

文本深解九宮格：

2. P2 根據文本，AR、VR、MR 和 XR 有何區別，各自的優勢是什麼？	3. P3(1)虛擬寵物「塔麻可吉」和養成式互動遊戲的流行和衰微，你看見什麼心理現象？ (2)若能擁有一隻真實寵物或虛擬寵物，你會如何抉擇？為什麼？	4. P4(1)這四間歷史或藝術展館，哪一個是你覺得最具特色或好奇的，寫出理由。 (2)如果有一間未來教室，你想怎麼設計？								
5. P5 在音樂、藝術和文字創作中，你覺得哪個領域受到的衝擊最劇烈，說出理由？是否有解方？	1. 閱讀封面： (1)仔細觀察封面，裡面運用哪些元素或特色？ (2)承上題，可能給予讀者什麼感受或想法？	6. P8 根據文章，虛擬遊戲有哪些利弊，整理後提出想法： <table><tr><td>利</td><td></td></tr><tr><td>弊</td><td></td></tr></table> 想法：	利		弊					
利										
弊										
7. P9 你在虛擬網路的社交經驗是正面較多還是負面較多呢？分享自己的經驗與如何保護自己？	8. P10 在閱讀至本頁訊息後，你覺得虛擬科技可以讓生命更美好嗎？寫出理由。 立場： ☐ 可以 ☐ 不可以 理由： 首先， 其次， 最後，	9. 2024 年澳洲政府宣布計畫禁止 16 歲以下青少年使用社交軟體，你是否認同，寫出立場和理由。 <table><tr><td>立場：認同</td><td>立場：不認同</td></tr><tr><td>理由 1：</td><td>理由 1：</td></tr><tr><td>理由 2：</td><td>理由 2：</td></tr><tr><td>舉例：</td><td>舉例：</td></tr></table>	立場：認同	立場：不認同	理由 1：	理由 1：	理由 2：	理由 2：	舉例：	舉例：
立場：認同	立場：不認同									
理由 1：	理由 1：									
理由 2：	理由 2：									
舉例：	舉例：									

3. 教學觀察與反思

(1)教學時間不足，有時某些問題無法繼續深入討論或完整發表，教學設計時可以再聚焦思考，並且須留意課程教學的脈絡性。

(2)第 20 期的安妮新聞內容非常豐富，且貼近學生生活與未來影響，可以多加推廣，讓更多學生有機會接觸，練習思辨。

(3)未來可多與不同領域的學科老師(美術、資訊)協作，增加議題的延展性與實作討論。