

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 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： 高雄市文府國小

執行教師： 莊惠慈 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	高雄市左營區文府國民小學
授課教師	莊惠慈
教師主授科目	閱讀
實際授課班級數	1 班
實際教授學生總數	28 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	我的英雄旅程				
報紙使用 期數及頁數	第 11 期 · 第 8 頁	文章標題	英雄是怎麼煉成的——啟程、試煉到回歸日常		
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 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	國語文 閱讀	施作總節數	10	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 5 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

1. 課程活動簡介

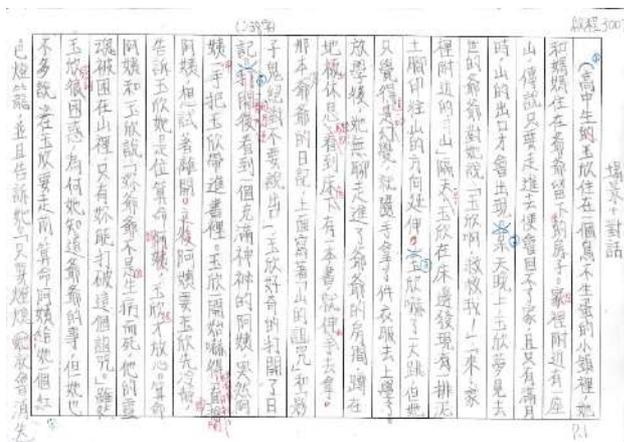
承接 113-1 認識「台灣妖怪的魔幻世界」的題材，113-2 希望透過鷹架引導學生創作。學生在國語文的課內教材裡曾學習過故事寫作的方法，以及遠古神話所隱含的奇幻時空，因此延伸閱讀安妮新聞中「英雄的旅程」歷經的試煉階段，了解神話故事裡的必經挑戰過程。接著，透過角色先行的概念利用「部件獸」桌遊和 AI 生成故事，藉此體會「英雄旅程」為引導架構的寫作方式，進而鼓勵學生轉換課堂上所獲來創作個人故事。最後的成果發表階段，必須如作家般向學弟妹們說故事，學生活用簡報製作技巧將文字轉化成數位形式，結合圖片、影像和音樂等媒材，加上說演故事的技巧，展現個人創作。過程中，學生將心中美感的體會轉化為聽說讀寫等各種表達樣貌，讓美的感受在所有人心中流動。

2. 課程目標

- 認識神話故事的起源、類別和特色。
- 學習故事寫作的方法，了解背景、起因、經過和結果各階段的結構安排。
- 藉由桌遊、AI 工具和英雄旅程的故事架構，創作個人的精彩故事。
- 善用科技工具製作簡報，並與他人分享創作的成果和心得。

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

一、認識故事寫作的方法

1. 中年級曾在國語文課堂學習過敘述一件事會包含：四要素(人、時、地、事)和三向度(起因、經過、結果)。
2. 高年級藉此敘事架構增加描述細節，認識故事結構裡「問題-解決-結果」的寫作公式。



二、了解遠古神話與英雄旅程的關聯

1. 神話故事亦是故事類型的其中一環，國語課堂探討遠古神話形成的背景，源自於人類對環境陌生所產生的奇幻時空。



2. 延續課堂所學指導學生閱讀安妮新聞裡的〈英雄是怎麼煉成的-啟程、試煉到回歸日常〉，了解神話學大師喬瑟夫·坎伯在其《千面英雄》裡提出的英雄神話敘事模式和必經階段。



三、查找資訊擴充創作靈感

1. 以 113-1 認識妖怪的魔幻世界主題作為故事創作的素材，閱讀與討論相關資訊。



2. 透過紙本書籍外，數位閱讀亦是蒐集資訊獲得靈感的來源之一。

四、體驗桌遊 GAI 生成故事

1. 為了解故事結構和英雄旅程作為鷹架引導的故事寫作，利用桌遊「部件獸」GAI 精靈體驗故事生成全貌。



2. 與課文裡故事結構「問題-解決-結果」寫作公式相仿的「故事山」



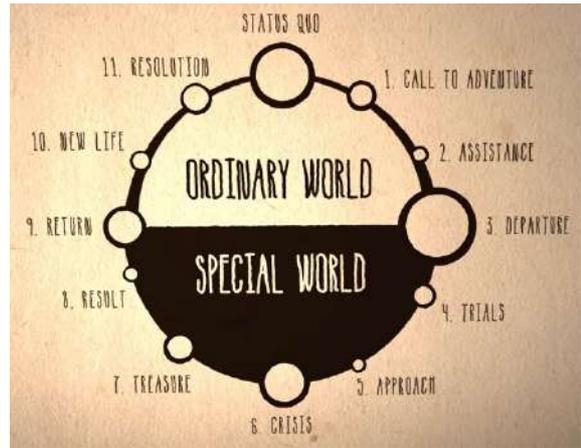
GAI 精靈，選擇牌卡作為主角、反派和夥伴，生成故事和圖像。

3. 再體驗「英雄旅程」GAI 精靈生成故事和圖像，簡化英雄旅程為 6 階段，選擇牌卡 6 角色作為主角、使者、智者、反派、夥伴和魔王。



五、運用英雄旅程 12 階段創作故事

- 1.經由閱讀和桌遊認識故事創作的歷程，學生透過英雄旅程的 12 個階段擬訂個人故事創作大綱，初步規劃故事輪廓。
- 2.鼓勵學生發揮想像力，將靈感訴諸文字創作。



六、結合 AI 工具編輯簡報

- 1.配合故事情節，利用 Canva AI 生成相關場景圖像、音樂和文字，並思考前後脈絡安排，創作符應內容風格的和諧美感。
- 2.加上 Vidnoz AI 影片生成，讓故事簡報更具趣味性和感受力。



七、小作家的故事創作發表會

- 1.實地將個人故事創作成果與他人分享。
- 2.以小作家與讀者見面會的型態，學生向三年級學弟妹說故事，同時也是練習口語發表能力。
- 3.利用評量表互評與反思，在聽說讀寫的故事創作歷程中整理所獲。



3. 教學觀察與反思

學生初次進行大篇幅的故事創作會無從下手，有桌遊的體驗比較能感受故事全貌，此外，擬訂 12 階段的架構安排也有助於完善整個故事。

分享的形式能讓學生再次梳理自己對個人創作的理念，透過 AI 生成圖像、音樂、影片製作故事簡報更能感受故事的意境。