# 113 至 115 年美感與設計課程創新計畫 113 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: 桃園市立凌雲國民中學

執行教師: 李緯質 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	桃園市立凌雲國民中學					
授課教師	李緯質					
教師主授科目	國文、閱讀					
班級數	6:701 704 705 803 804 806					
學生總數	(145 名學生)					

### 细织细带的口描 / 以下好点如八光的风铃吧》

一、誄程慨安與日信(以下紅子部分為舉例説明)							
課程名稱	後真相時代的停看聽						
報紙使用 期數及頁數	第 <u>04</u> 期	]·第 <u>03</u> 頁	文章標題	打擊假新聞	擊假新聞		
課程融入議題	□ 性別平等教育       □ 原住民族教育       □ 生涯規劃教育       □ 多元文化教育         ■ 閱讀素養教育       □ 人權教育       □ 環境教育       □ 海洋教育       □ 科技教育         □ 能源教育       □ 家庭教育       □ 品德教育       □ 生命教育       □ 法治教育         ■ 資訊教育       ■ 安全教育       □ 防災教育       □ 戶外教育       ■ 國際教育         □ 無特定議題       □ 其他						
施作課堂	閱讀課	施作總節數	2	教學對象	<ul><li>□ 國民小學 年級</li><li>■ 國民中學 年級</li><li>□ 高級中學 年級</li><li>□ 職業學校 年級</li></ul>		
1. 課程活動簡介(300 字左右的整體課程介紹)							

從安妮新聞中的〈芬蘭如何從小學開始打擊假新聞〉的導讀,帶學生認識芬蘭教育在各 領域如何認識假訊息,並了解芬蘭的地理位置以及在國際上會遇到的困境,對照台灣的狀 況,是否有相似之處。

了解為何要從小就要擁有媒體識讀的能力,這生活有何息息相關。「後真相時代」的來 臨,我們會遇到什麼樣的問題。

最後,我們面對如此多元的訊息量,我們該如何培養自己的批判性思考。

#### 2. 課程目標(條列式)

- (1)帶領學生閱讀文章,並了解何謂「後真相時代」
- (2)引導學生思考在生活中常見的訊息來源,以及似是而非假新聞。
- (3)學會如何判讀所看到的知識,擁有批判思考及實事求是的精神。

課程名稱	象形文字的演進						
報紙使用 期數及頁數	第 <u>04</u> 期	]·第 <u>08</u> 頁	文章標題	í	<b></b> <b>企象形文字到表情符號</b>		
課程融入 議題	<ul> <li>□ 性別平等教育</li> <li>□ 原住民族教育</li> <li>□ 生涯規劃教育</li> <li>■ 多元文化教育</li> <li>□ 閱讀素養教育</li> <li>□ 人權教育</li> <li>□ 環境教育</li> <li>□ 海洋教育</li> <li>□ 科技教育</li> <li>□ 能源教育</li> <li>□ 家庭教育</li> <li>□ 品德教育</li> <li>□ 生命教育</li> <li>□ 法治教育</li> <li>■ 資訊教育</li> <li>□ 安全教育</li> <li>□ 防災教育</li> <li>□ 戶外教育</li> <li>■ 國際教育</li> <li>□ 無特定議題</li> <li>□ 其他</li> </ul>						
<b>施作課堂</b> (如:國文)	閱讀	施作總節數	1	教學對象	<ul><li>□ 國民小學 年級</li><li>■ 國民中學 八 年級</li><li>□ 高級中學 年級</li><li>□ 職業學校 年級</li></ul>		

### 1. 課程活動簡介(300字左右的整體課程介紹)

八年級的同學已經學過六書(象形、指事、會意、形聲)在先備知識上會比較了解文章內容,先引導學生閱讀前文,藉由提問法引導學生認識象形文字在世界史上的發展。

再藉由報紙中間的象形文字簡史帶入現今表情符號的產生以及於現今的運用,並設計一 些表情符號的猜謎來引發學生的興趣。

文末有兩篇〈海中密語〉、〈草原上的毛球哨兵〉,利用 kahoot 的小組活動,讓學生從遊戲中認識動物的語言。

#### 2. 課程目標(條列式)

- (1) 由對中國象形文字的先備知識來認識世界史上象形文字的發展。
- (2) 了解 EMOJI 表情符號的產生所因應的是通訊軟體的快速傳播,也呼應現今社會的文 化潮流。
- (3) 藉由小組平板活動認識不同生物的語言。

### 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。)



Kahoot 遊戲的題目



學生閱讀安妮新聞的情景



學生閱讀安妮新聞的情景



學生用平板作答



老師講解象形文字簡史



學生分組參加安妮新聞 kahoot 的贏家

#### 2. 課堂流程說明

- (1)導讀:由於這次所選的安妮新聞文章較有深度,需要老師引導,我有做相關的簡報,藉由表格整理、名詞解釋以及提問法,讓學生更了解文章內容。
- (2)深入探討:從文章中的內容作延伸討論,如象形文字演化到表情符號,如 何運用在生活中,打擊假新聞中提到的「後真相時代」,我們該如何應對。
- (3)科技互動:最後利用平板進行 Kahoot 等小組活動,讓學生從遊戲中認識文章中的重要知識,印象更加深刻。
- 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)打擊假新聞內容較多,對於本校七年級學生閱讀起來較為吃力,需要花費 多一些時間引導,此教材可以實施在八年級課程,較為適合。
- (2) 媒體識讀與 AI 應用是值得重視的課程,可以作為打擊假新聞的延伸,使課程更為豐富。
- (3)象形文字內容有趣,亦可放在七年級學生認識六書的課程後,讓學生對於世界史上的象形文字更有概念。