

區域課網社群系列講座(一)區域課網社群交流分享(114 年 11 月 21 日)
中華藝校 教師分享簡報

114學年度第1學期前導區域課網 社群系列講座

中華藝校 教師專業發展負責人 陳慧儒老師
高雄高工 教務主任 許靖卿主任
國教輔導團 黃一軒老師

活動流程

時間	程序	工作摘要	參加人員
13:10 13:40	專題講座	運用產雲新科技 融入教學分享	1. 分享者：高雄高工許靖卿主任 2. 國教輔導團：黃一軒老師 3. 子計畫承辦人：陳慧儒老師 4. 學校社群教師
13:40 14:10	專題講座	運用產雲新科技 融入教學分享	1. 分享者：中華藝校陳慧儒老師 2. 非前導學校教師：高雄高工許靖卿主任 3. 校外專家學者：國教輔導團黃一軒老師 4. 學校社群教師
14:20 15:00	綜合討論	與會師長意見交流	1. 非前導學校教師：高雄高工許靖卿主任 2. 校外專家學者：國教輔導團黃一軒老師 3. 子計畫承辦人：陳慧儒老師 4. 社群教師

文字生圖變便變， 善用科技拓視野

中華藝校 國語文教師 陳慧儒



行動科技 融入教學

發表大綱：

1. 學校行動科技融入教學之作為
2. 教學設計理念說明
3. 數位工具與策略設計
4. 教學活動設計
(教學歷程)
5. 授課情形 (教學現場)

1. 學校行動科技 融入教學之作為

學校行動科技融入 教學之作為

- 左1：教務主任每個月定期召開社群會議，引導社群老師善用科技教學。
- 左2：113-1發展的教案片段〈科技隨我型，AI生成趣味多〉——動漫角色設計實務。
- 左三：113-2發展的教案〈文字生圖變便變，善用科技拓視野〉——國語文，公開觀課一隅。
- 右1：社群成員1於課堂中融入科技教學一隅。
- 右2：113年度研發教案的三位老師。
- 右3：社群成員2於課堂中融入科技教學一隅。



教師社群推動-- 行動科技融入教學教師社群組織緣起

依據高職優質化--
A2-2「行動科技融
入教學」推動，活
用教學成果子計畫

前導學校工作計畫
辦理

諮詢輔導與會夥伴

數位種子教師

- 台東高商實習主任
歐佩芬主任
- 霧峰農工國文科教師
邱瓊薇老師

中華藝校教師

- 教務主任 邱俊憲主任
- 資料組組長 廖悅媚組長
(科目:資訊科技)
- 國文科召集人 陳慧儒老師
(科目:國文科)

社群運作

運作一：8月前置(2024/8/27)



參加「推動行動科技融入教學實施計
畫」線上說明會：



教務主任邱俊憲主任、資料組組長廖
悅媚老師、國文科召集人陳慧儒老師

運作二：第一次社群 (2024/8/29)

- 確認教師社群成員
- 教師社群運作預期效益共識
- 未來任務分配
- 每位社群教師先思考未來一學
年要如何在任教科目中融入行
動科技。

社群運作

運作三：第二次社群 (2024/9/23)

社群成員分享未來預計融入「推動行動科技融入教學」的科目及使用哪種工具。

確定每位老師要完成的任務。

2024/10/15 (二) 要分享交流的課程科目——創意角色設計實作，授課教師黃保儒科主任

運作四：第三次社群 (2024/11/01)



社群成員分享科技融入教學的心得。

30

社群運作

運作五：第四次社群 (2025/03/20)



決定113-2公開觀議課科目：國語文，授課教師陳慈儒。

運作五：第五次社群 (2025/06/18)

1. 討論2025/06/20校內成果發表流程。

2. 種子教師蒞校陪伴。

3. 要準備的資料：
3份教案、課程PPT或影片。

教師發展行動科技融入教學教案及實際教學

- 113-1上學期發展1份教案、辦理1次公開觀課
科目：創意角色設計實作——授課教師黃保儒科主任
- 下學期發展2份教案、辦理1次公開觀課
 1. 科目：國語文——授課教師陳慈儒老師（公開觀議課）
 2. 科目：資訊科技——授課教師廖悅媚組長

在課堂中，讓學生使用平板電腦，在教師的指導下，透過教學影片及學習單等進行學習。

2. 教學設計理念說明

教學設計理念說明

一、科技輔助學習

- 現行有非常多的線上或公開的教學資源可用，如能將這些資源融入學生的學習中，無疑是一種助力。

二、藉由共同文章閱讀引導

- 張愛玲〈天才夢〉，除了文本意涵去有自我認同、自我接納的生命教育議題外，亦可延伸至生涯規劃與探索。

教學設計理念說明

三、Napkin Ai符合學生需求

- 此AI具有將文字生成心智架構圖的功能，而且可以依照文章篇幅調整心智圖階層，有助於文字閱讀。

四、延伸應用至其他領域閱讀

善用現有資源，如《天下雜誌》閱讀兩篇類似議題文章，引導學生建立更寬廣的視野。

3. 數位工具與策略設計

數位工具與策略設計

數位工具

- 平板電腦廠牌：ASUS平板電腦
- 數位教材製作或教學工具：PPT、Napkin Ai
- 數位學習工具或平台：Napkin Ai、天下雜誌APP

教學方案—— 課中（二）課後（三）

數位科技		教學方案						
數位科技 應用教學	數位科技 應用教學	數位科技 應用教學						
		A. 數位科技 應用教學	B. 數位科技 應用教學	C. 數位科技 應用教學	D. 數位科技 應用教學	E. 數位科技 應用教學	F. 數位科技 應用教學	G. 數位科技 應用教學
課中 (二) 課後 (三)	1. 引起動機	利用 Napkin Ai 中文字體 與字體...						
	2. 學習知識			運用 Napkin Ai 與字體...				
	3. 討論與溝通							

數位工具與策略設計

教學方案—— 課中（二）課後（三）

數位科技		教學方案						
數位科技 應用教學	數位科技 應用教學	數位科技 應用教學						
		A. 數位科技 應用教學	B. 數位科技 應用教學	C. 數位科技 應用教學	D. 數位科技 應用教學	E. 數位科技 應用教學	F. 數位科技 應用教學	G. 數位科技 應用教學
課中 (二) 課後 (三)	4. 搜尋與活用		利用 Napkin Ai 與字體...					
	5. 創造與發表					運用 Napkin Ai 與字體...		
	6. 測驗與評量					利用 Napkin Ai 與字體...		

教學方案—— 課中（二）課後（三）

數位科技		教學方案						
數位科技 應用教學	數位科技 應用教學	數位科技 應用教學						
		A. 數位科技 應用教學	B. 數位科技 應用教學	C. 數位科技 應用教學	D. 數位科技 應用教學	E. 數位科技 應用教學	F. 數位科技 應用教學	G. 數位科技 應用教學
課中 (二) 課後 (三)	7. 學習數據分析							
	8. 應用與教學			運用 Napkin Ai 與字體...				
	9. 討論與評量							

4. 教學活動設計 (教學歷程)

教學活動設計（教學歷程）

第一節

活動一：科技學習新開箱

五、活動內容：—這四條件條件。 (一) 學生依照以下步驟進行「寫」。 1. 寫出「我」 2. 寫出「我」 3. 寫出「我」 4. 寫出「我」	100 (註) 其中「寫」字，係指「寫」字，即「寫」字。 本4 能夠以「寫」字，即「寫」字。
六、活動內容：—這四條件條件。 (二) 學生依照以下步驟進行「寫」。 1. 寫出「我」 2. 寫出「我」 3. 寫出「我」 4. 寫出「我」	100 (註) 其中「寫」字，係指「寫」字，即「寫」字。 本4 能夠以「寫」字，即「寫」字。

第二節

活動二：分析比較求精進

1. 生成

2. 修改後

修改秘笈

◎建議	◎務必
→建議從分項中刪去一個或數個不等。 →建議標題也要修改。	→修改時，一定要反覆檢視文本。 →不可以出現簡體字。

教學活動設計（教學歷程）

第三節

活動三：閱讀口說一齊來

(五) 課堂活動 (分組與個別進行)。			
1. 透過這次 Napkin 讀文課程，你對香港歷史的了解更豐富了。	分		4-2 能討論
2. 這次的課堂活動，跟老師關係密切，我們課堂上應多操作了之，你的收穫是？	分		Napkin 讀文步
3. 有了這次使用 Napkin 的經驗，閣下是否想像把這工具用來作其他的學習了。	分		課，與「九老
4. 上分多少？	分		學」談改寫文
5. 改則	分		據的。
			6-2 能討論身心
			理想。

延伸閱讀

《天下雜誌》APP

[illegible]

5.授課情形 (教學現場)

授課情形 (教學現場)

• 說課



以線上說課方式，
克服時空。

• 觀課



種子教師入校觀課。

授課情形 (教學現場)

• 議課



與種子教師交流觀
課建議。

• 校內成果分享



校內推廣暨
種子教師入校交流。

省思與成長



區域課網社群系列講座(一)區域課網社群交流分享(114 年 11 月 21 日)
高雄高工 教師分享簡報



真實生活的情境與問題

主題名稱	看見我的校園安全
欲解決的問題	大樓外牆磁磚掉落巡檢
如何運用科技解決	方案1：磁磚鋪貼與空拍機巡檢 了解大樓外牆磁磚掉落的因素有哪些，且透過空拍機特定成因（如地震、大雨）後巡檢。 方案2：利用空拍機影像建模與AI影像識別 將空拍機拍回的影片進行影像建模與識別。
運用到的科技	IoT、AI

真實生活的情境與問題



真實生活的情境與問題

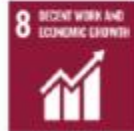


全球公民：永續發展目標



優質教育：4.A興建和升級具包容性、安全的學校

就業與經濟成長：8.8保護勞工權利和促進安全的工作環境



永續工業與基礎建設：9.1發展永續、有彈性和包容性的基礎設施

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



跨域課程模組—課程地圖



跨域課程模組—課程設計



跨域課程模組—教材及評量設計

AI教學大綱	
章節 1：環境安裝	
章節 2：部署YOLO辨識物體	
章節 3：基礎CNN之訓練教學	
章節 4：理解LLM (需考量記憶體)	
章節 5：聊天機器人部署 (需考量記憶體)	
章節 6：ChatGPT API應用	
章節 7：多模態Gemini的圖片磁磚剝落檢測	

AI教學大綱

章節 1：環境安裝

章節 2：部署YOLO辨識物體

章節 3：基礎CNN之訓練教學

章節 4：理解LLM (需考量記憶體)

章節 5：聊天機器人部署 (需考量記憶體)

章節 6：ChatGPT API應用

章節 7：多模態Gemini的圖片磁磚剝落檢測



課程實施與配套

- ✓ 先備知識：學生已修畢高一科技領域「資訊科技」、高一高二之專業與實習課程
- ✓ 行政、環境、設備支援：預計運用教育部「數位精進計畫」補助之平板/及學校（資訊科、建築科）現有設備進行教學活動
- 實施期間：113年1月~114年1月
- 實施對象：112學年高二、113學年高三之建築科、資訊科學生參與課程
- 實施方式：於113年3~11月結合「專題實作」、「彈性學習時間」進行。

13

課程實施成果一 磁磚剝落成因探討與研究



黏著劑配比調製



磁磚表面整理



試體模擬震動撞擊

14

課程實施成果一 空拍機與3D建模



空拍機操作



3D模型建模



空拍機操作

15

課程實施成果— AI圖像辨識



利用AI，學習如何進行識別

CNN模型構建

from tensorflow.keras.models import Sequential
from tensorflow.keras.layers import Dense, Flatten, Conv2D, MaxPooling2D

使用 Python 進行聊天交互

```
# 構建模型
model =
Conv:
MaxPool:
Conv:
MaxPool:
Flatten:
Dense:
Dense:
})

# 讀入圖片到模型
img = image.open('the image path of file')
display(img)

# 設定提示
prompt = "Did any file fail off? Answer with yes or no only"

# 輸出訊息並取得回應
response = model.generate_content([prompt, img], stream=True)
response.resolve()
print('Gemini: ', response.text)
```



課程實施成果—資訊教育展



課程實施成果— 土木與建築群114年專題實作及創意競賽 全國決賽第一名

作品名稱：空間探索



圖二十一：空間機、編碼界面、AI 影像辨識

五、 3D 建模過程(ContextCapture)



六、 AI 影像辨識



圖二十六 拍攝場景

圖二十七 生成點雲

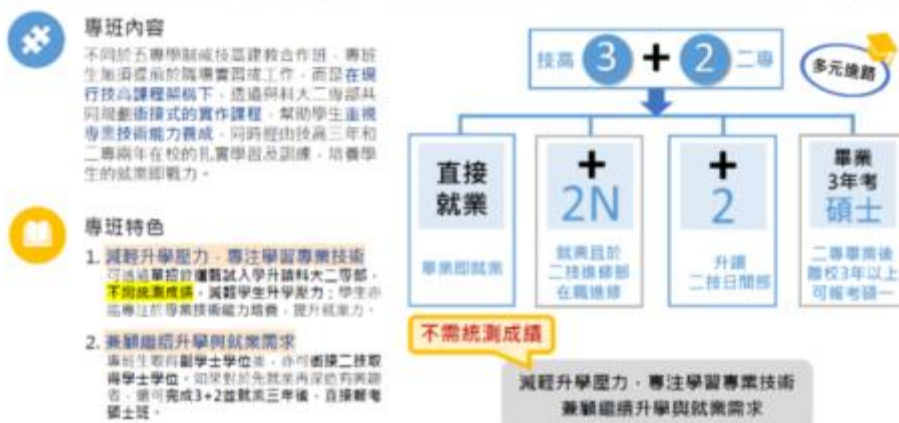


區域課網社群系列講座(二)區域課網社群交流分享(115年4月10日)
高雄高工 教師分享簡報



3+2新五專模式專班

為提供入學管道之多元選擇，鼓勵尚未有明確興趣分流的學生落實職涯規劃，由技高與技專校院合作辦理本專班。



3+2新五專模式專班

114學年度3+2新五專模式專班共計核定
38所技專、**138**所技高，
合作辦理**167**件計畫。

114學年度的技高青年學子就可就讀專班，可參考不同學期開課情形，例如下：

1+2 專班
高三加入專班(高三 3 年)+二專(2 年)

3+2+2N 專班
高一加入專班(高一~高三 3 年)+二專(2 年)+二技進修部(2 年進修部)

因此114學年度的高一一生可就讀3+2專班，高二生或高三生亦可加入2+2或1+2專班，以此類推。

專班名單，可利用招策會網頁，下載Excel以技高或縣市查找囉！
<https://www.ctedmi.edu.tw/bbs.php?bbid=557>

本校核定班別及名額：

➢ 適用於目前高三學生、115學年入學科大
機械群15名、動力機械群9名、電機與電子群6名
→高科大輪機系「就業接軌輪機專班」

➢ 適用於目前高二學生、116學年入學科大
電機科2名、電子科一名、資訊科1名、冷凍科2名→
高科大電腦與通訊工程系「智慧資通鐵道技術專班」

就業接軌輪機專班

資料來源：交通部航港局



就業接軌輪機專班

就業發展

- 商船輪機管輪(核心工作)
- 離岸風電運維
- 港務局、海巡署、航港局、海洋局、海關
- 造船工程師
- 電機及動力場工程師
- 機械維修場工程師
- 陸上修船工程師
- 半導體廠、光電設備廠工程師
- 政府公務及國營單位如焚化爐、台電、中油

專業證照

- 一等管輪
- 乙級鍋爐(檢地場)
- 第一種壓力容器(檢地場)
- 船舶高壓電(國際證照)
- 乙級工業配線(低壓端已完成建置)
- 丙級工業配線
- 丙級室內配線

5

就業接軌輪機專班

國立高雄科技大學

National Kaohsiung University of Science
and Technology NKUST

御風實習船
WIND RIDER
TRAINING SHIP



就業接軌輪機專班

主駕駛台 Main NAV



後駕駛台 After W/H



下駕駛台 Under training W/H



就業接軌輪機專班

航海模擬室Nautical simulator



輪機模擬室Engine simulator



高壓電模擬室High Voltage simulator



就業接軌輪機專班



免試進高科大！取得人生關鍵直通門票！

國立高雄科技大學
高雄高工 > **電腦與通訊工程系**
智慧資通鐵道技術專班

就業優勢 享有豐富資源

- 遠端專修課程+企業協力(智慧電、材料)
- 異校聯、異種、異域內作業交流
- 遠端實習班、實習進修合作
- 引進A設備、城市廣場

聯絡電話：08-315-3128834

IOT 5G

10

智慧資通鐵道技術專班

協助軌道企業取得45件專利

實裝210件

國際化

電腦卡組研製 系統分析服務
系統程式設計 機構設計開發
軟體工程開發 機電系統整合

11

智慧資通鐵道技術專班

➤ **技高端**

- ☐ 多元選修
同群跨科：物聯網居家監控實習
同群跨科：邏輯設計實習
- ☐ 彈性學習
輪型自走車
C/C++程式設計精進

➤ **技專端**

- ☐ 體驗課程
- ☐ 預修課程

12

智慧資通鐵道技術專班

鐵道上線中>>>

教育部前瞻鐵道機電人才培育基地
X
國立高雄科技大學鐵道技術中心

暑期軌道訓練營

活動亮點

- + 業界實務參訪：走入高科大鐵道技術中心、鐵道研究中心、高雄燕巢機廠、台鐵潮州機廠
- + 軍規銜接實作：親身體驗軍規標準銜接技術，並挑戰線上設備測試驗證
- + 產業專家深入交流：與台鐵、高雄資深業師面對面經驗分享
- + 鐵道AI戰情室體驗：認識科技如何守護軌道安全



13




感謝聆聽 敬請指教

THANKS FOR LISTENING

15

行動科技融入教學

◆ 科技隨我型，AI生成趣味多 ——
動漫角色設計實務

- ◆ 分享者：
- ◆ 高雄市中華藝術學校
- ◆ 教學組長:邱俊憲組長



行動科技融入教學

發表大綱：

- 1.學校行動科技融入教學之作為
- 2.教學設計理念說明
- 3.數位工具與策略設計
- 4.教學活動設計(教學歷程)
- 5.授課情形(教學現場)

學校行動科技融入教學之作為



教師社群推動-- 行動科技融入教學教師社群組織緣起

- ◆ 依據高職優質化--A2-2「行動科技融入教學」推動，活用教學成果子計畫
- ◆ 結合前導學校工作計畫辦理

諮詢輔導與會夥伴

數位種子教師

- ◆ 台東高商實習主任 歐佩芬主任
- ◆ 霧峰農工國文科教師 邱瓊薇老師

中華藝校教師

- ◆ 教務主任 邱俊憲主任
- ◆ 多媒體動畫科主任 黃保儒科主任(科目:創意角色設計實作)
- ◆ 資料組組長 廖悅媚組長(科目:資訊科技)
- ◆ 媒體資訊組長 呂佳霖組長
- ◆ 教專負責人 李宜欣老師
- ◆ 國文科召集人 陳慧儒老師(科目:國文科)
- ◆ 美術科教師 張欣榮老師

社群運作

運作一：8月前置(8/27)

- ◆ 參加「推動行動科技融入教學實施計畫」線上說明會：
- ◆ 教務主任邱俊憲主任、實習研究組組長李彥逸組長、資料組組長廖悅媚老師、國文科召集人陳慧儒老師

運作二：8月(8/29)

- ◆ 第一次社群運作：
- ◆ 確認教師社群成員
- ◆ 教師社群運作預期效益共識
- ◆ 未來任務分配
- ◆ 每位社群教師先思考未來一學年要如何在任教科目中融入行動科技。

社群運作

運作三：9月（9/23）

- ◆ **第二次社群運作：**
 - ◆ 社群成員分享未來預計融入「推動行動科技融入教學」的科目及使用哪種工具。
 - ◆ 確定每位老師要完成的任務。
 - ◆ 10/15（二）要分享交流的課程科目
- 科目：創意角色設計實作---
授課教師黃保儒科主任



7

教師發展行動科技融入教學教案及實際教學

- ◆ 上學期發展1份教案、辦理1次公開觀課
科目：創意角色設計實作---授課教師黃保儒科主任
- ◆ 下學期發展2份教案、辦理2次公開觀課
 1. 科目：國語文---授課教師陳慧儒老師
 2. 科目：資訊科技---授課教師廖悅媚組長

在課堂中，讓學生使用平板電腦，在教師的指導下，透過教學影片及學習單等進行學習。



9

教學設計理念說明



課程設計

設計理念

- ◆ 培養學生對了解AI功能與角色設計相關應用與規範。
- ◆ 提升學生資訊科技素養、媒體素養能力以及對科技教育議題融入，讓學生更具參與及行動的素養，應用於生活日常。
- ◆ 課程包括組內共學、組間互學和教師導學三個階段，以全面發展學生的知識和技能。

學生圖像



課程設計

課程類型

- ◆ 跨科多元選修
- ◆ 美術科15人+多媒體動畫科15人

核心素養

- ◆ U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。
- ◆ U-B3 善用多元感官，體驗與鑑賞藝術文化與生活。

課程設計

議題融入

- ◆ 科技教育
- ◆ 具備科技哲學觀與科技文化的素養；激發持續學習科技及科技設計的興趣；培養科技知識與產品使用的技能。

教學資源

- ◆ **設備**：iPad、Samsung Galaxy、ASUS
- ◆ **軟體**：ChatGPT、Bing、Padlet
- ◆ **STEAM教育學習網**—Bing Image Creator
<https://steam.oxxostudio.tw/category/aigc/bing/about-image-creator.html>

13

課程設計

學習表現

- ◆ 藝術-專-藝科-3 建立藝術與科技基礎創作之基礎能力，展現自我精進、系統思考、規劃執行之能力。

學習內容

- ◆ 藝術-專-藝科-A-b 藝術創作的科技媒材。
- ◆ 藝術-專-藝科-D-a 科技藝術創作技術。
- ◆ 藝術-專-藝科-D-b 科技藝術作品表現。

14

課程設計

單元目標【認知】

- ◆ 1. 理解平板與軟體操作。
- ◆ 2. 具備角色概念。
- ◆ 3. 了解動漫角色特質。

具體目標

- ◆ 1-1 能了解平板有哪些生成軟體。
- ◆ 1-2 能了解軟體的差別。
- ◆ 1-3 知道選擇哪個軟體生成。

15

課程設計

單元目標【技能】

- ◆ 4. 分析生成的步驟並操作。
- ◆ 5. 分析角色概念。
- ◆ 6. 技巧用於角色製作。

具體目標

- ◆ 4-1 能具體說出使用何種軟體生成。
- ◆ 4-2 能分析出至少3個生成步驟。
- ◆ 4-3 能依照步驟生成圖片。
- ◆ 5-1 能說出3個角色概念。
- ◆ 5-2 能說出3個角色元素。
- ◆ 6-1 以軟體完成角色製作。

16

課程設計

單元目標【情意】

- ◆ 7. 透過小組成員彼此交換意見。
- ◆
- ◆ 8. 解決各種突發性問題的方式。

具體目標

- ◆ 7-1 能透過分組討論交換意見。
- ◆ 7-2 能踴躍發表想法。
- ◆ 8-1 能透過分組討論解決問題。

17

教學活動設計

教學方法

- ◆ 講述法
- ◆ 討論教學法
- ◆ 小組合作學習法

學習策略

- ◆ 組間共學
- ◆ 組內互學

18

數位工具與策略設計



19

LINE 介面



ChatGPT 介面



20

Microsoft Bing 介面



PADLET 介面



21

教學活動設計（教學歷程）



22

教學活動設計（教學歷程）

角色元素

第一節課 —— 課前準備



教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
第一課開場	高100分鐘		
——第一課開場——			
一、課前準備			
(一)學生：			
1. 每位學生於課前收集五個喜愛的動漫角色。			
2. 以下五個動漫角色的學習分組及代表動作。			
(二)教師：			
1. 角色設計元素資料。		iPad、Samsung Galaxy、	
2. 生成軟體：Chat GPT、Bing。		ChatGPT、Bing	

23

教學活動設計

第一節課 —— 引起動機

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
二、引起動機	5分鐘	iPad、Samsung Galaxy	
1. 因應每年都會有的動漫節活動，會有很多動漫角色出現。			
2. 讓同學分組，從準備好的5個角色中挑選其中一個最能自己最喜歡的角色。			下列能透過分組討論交流意見。



24

教學活動設計

第一節課 —— 活動內容

教學活動內容	時間	數位資源 選擇	教學評量
二、活動內容 1. 介紹角色元素概念。 2. 以示範教學法介紹角色設計主題，引導學生常見動漫或遊戲角色為何，並搭配照片教導學生強化印象。 	15分鐘 25分鐘	iPad、 Seemip Galaxy ChatGPT Bing	5-1 能說出3個角色概念。 5-2 能說出3個角色元素。



25

教學活動設計

第一節課 —— 總結活動

教學活動內容	時間	數位資源 選擇	教學
四、總結活動 1. 本堂課的重點是建立同學對角色設計元素的認知。 2. 預告下堂課，將讓同學以討論的形式，討論所收集的角色是否符合角色設計元素。 ——第一節結束——	3分鐘 2分鐘	投影機、 筆記型電腦簡報	



26

教學活動設計

第二節課 —— 課前準備

教學活動內容	時間	數位資源 選擇	教學評量
一、課前準備 (一)學生： 1. 每位學生於課前收集五個喜愛的動漫角色。 2. 以下這五個動漫角色的特徵分類表格及代表動物。 (二)教師： 1. 角色設計元素資料。  2. 生成軟體：Chat GPT、Bing。		投影機、 筆記型電腦簡報	



27

教學活動設計

第三節課 —— 課前準備

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
第二週開始 第三節課 一、學習準備 (一)學生：1. 對所收集到的各堂的五個角色帶來熟悉記憶。2. 此為動機。 (二)教師：1. 角色設計元素。2. 生成式AI軟體。3. 已生成圖片及半生成圖片。4. 角色設計會出現在生活中的哪些場景的場景圖。		ChatGPT - Bing - Padlet	



31

教學活動設計

第三節課 —— 引起動機

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
二、引起動機 1. 全班學生進行分組，每組人數為3-4人。 2. 小組每位同學將收集到的角色圖卡排列出來，按照所排列的優先題，挑選一個小組成員認為最符合的角色。	5分鐘	ChatGPT - Bing - Padlet	



32

教學活動設計

第三節課 —— 活動內容

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
三、活動內容 1. 生成式AI軟體——ChatGPT - Bing - Padlet。 2. 小組討論並選擇何種軟體生成。 3. 指令同學學習教學，引導各組開始進行活動。 (1) 小組成員將所收集到的情境和決定角色是否滿意。 (2) 生成角色生成命令。 (3) 利用軟體生成生成。 (4) 將生成命令 Padlet 電子版上。	30分鐘 5分鐘 25分鐘	ChatGPT - Bing - Padlet Padlet	1-4、1-2、1-3、1-4 能理解生成式AI的生成原理。 1-5 能利用生成式AI生成角色。

全部結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

生成式AI生成結果

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

分組

教學活動設計

第三節課 —— 總結活動

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
四、總結活動 1. 繪畫各組進度... 2. 指令下單總結分組發表... —— 第二節課 ——	45分鐘 15分鐘		3-5 能說明音樂主題 或題目...



- 1.《超級瑪利歐兄弟》(Super Mario Bros.)
- 2.《洛克人》(Mega Man)
- 3.《魂斗罗》(Contra)
- 4.柯南《名偵探柯南》
- 5.孫悟空《七龍珠》
- 6.漩渦鳴人《火影忍者》
- 7.宇智波佐助《火影忍者》
- 8.《街頭霸王II》(Street Fighter II)
- 9.鐵拳小新《鐵拳小新》
- 10.櫻木花道《灌籃高手》
- 11.初音未來 (Vocaloid)
- 12.魯夫《航海王》



34

教學活動設計

第四節課 —— 課前準備

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
一、課程準備 1-1 學生... 1. 教師搜集到的各型別主題角色音樂遊戲紀錄 填寫「角色動物」... 2-1 教師... 1. 角色設計光碟... 2. 遊戲角色模型... 3. 已完成的圖片及學生作品圖... 4. 角色設計表與學生作品中的角色模型圖...		Cartoon Image Paint	

教學活動設計表



遊戲小空間



遊戲小空間



教學活動設計

第四節課 —— 引起動機

教學活動內容	時間	數位資源運用	教學評量
二、引起動機 1. 繪畫各組進度... 2. 指令下單總結分組發表... —— 第二節課 ——	5分鐘		3-1 以繪畫完成角 色製作...

第二節 節兩人



36

教學活動設計評量

單元學習單 —— 學生成果

小組互評表 —— 學生成果



40

授課情形（教學現場）

說課 —— 線上

觀課



41

授課情形（教學現場）

◆ 議課



42

自我省思

- 關於收穫、困難、建議、感動.....

113學年度高職優質化轉辦方案—行動研習融入教學
教師公開授課教學反思表

姓名:	任教年級/學年/學期:	授課年級:	授課科目/領域:
授課日期:	授課時間:	授課地點:	授課節數:
授課主題:	授課內容:	授課過程:	授課結果:

【教學心得】授課主題為「學思行」，旨在引導學生思考、學習、行動。授課過程中，學生表現積極，能主動參與討論，並能將所學知識應用於實際情境中。授課後，學生對「學思行」的意義有了更深的認識，並能將之應用於日常生活中。授課過程中，學生表現積極，能主動參與討論，並能將所學知識應用於實際情境中。授課後，學生對「學思行」的意義有了更深的認識，並能將之應用於日常生活中。

43

分享報告結束 感謝聆聽

44