



# 教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

## 合作學校創課方案(4.2版)

114 學年度 第 一 學期

學校全銜	臺北市立天母國民中學
申請類別	<input checked="" type="checkbox"/> 標竿學校 <input type="checkbox"/> 種子學校
創課方案名稱	我的同學是 AI
團隊成員	藝術類教師： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術： <u>段世珍</u> <input checked="" type="checkbox"/> 音樂： <u>楊筑雯</u> <input checked="" type="checkbox"/> 表演藝術： <u>廖于凜</u> 非藝術類教師： <u>資訊(陳育佐)、蔡淑姬(公民)</u> 其他人員： <u>林崇欽(教務主任)、林紹瑋(教學組長)</u> 總人數：7
實施對象	<input type="checkbox"/> 國小： <u>        </u> 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國中： <u>七</u> 年級 <input type="checkbox"/> 高中/職： <u>        </u> 科 <u>        </u> 年級 參與班級數： <u>普通班 18、藝才資優班 1</u> 參與總人數： <u>529</u>
課程屬性 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 <input type="checkbox"/> 校本課程 <input type="checkbox"/> 雙語課程 <input type="checkbox"/> 其他： <u>        </u>
創課方案來源	<input checked="" type="checkbox"/> 創新課程(為全新自創之跨領域方案) <input type="checkbox"/> 精進課程(延續之前跨領域方案內容，但加以聚斂優化) <input type="checkbox"/> 延伸課程(依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之) <input type="checkbox"/> 其他： <u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	1. 學生對 ipad 有基本的操作能力，並能進行表單填寫的能力。 2. 學生能對時事進行觀察與解讀，並有蒐集相關資料與反思能力。 3. 對生活環境中的人、事、物能互動的討論，並有基本的溝通能力。 4. 能完整作出國小階段所學習過的健康操動作 5. 能理解肢體動作的特徵，並實際做出不同變化的動作。 6. 能分析人與非人特質的差異，並具體提出例子。 7. 能思考畫面組成的要素，與意義的呈現。 8. 能獨立完成基本繪圖(自畫像以及火柴人)的能力。



跨領域美感  
課程架構圖

**課程發展理念**

**跨域核心：**不只是科目的疊加，更是「視角轉換」。  
本課程以「我的同學是AI」為主題，設計整合表演藝術、視覺藝術、音樂、社會、輔導等國中階段相關學科，透過多元藝術創作與議題探究，引導學生認識人工智慧對當代社會與生活的影響。

**教學流程：**共設問題→共用語言→各自深化。  
課程強調人機共存的想像與實踐，培養學生辨識AI運作方式、批判思考其倫理議題，並在藝術表現中反映個人觀點。

**最終目標：**培養學生在AI時代的資訊素養、美感表達與情緒韌性。  
目標不僅是讓學生學會如何正確地選擇/使用AI，更重要的是如何以人性價值為核心，與AI共處、共創、共生，發展未來社會所需的創造力、同理心與社會責任感。

跨領域美感素養	勾選欄	排序欄 (1為相關程度最高，以此類推)
1.美學思辨與覺察省思	■	3
2.符號識讀與脈絡應用	■	6
3.藝術參與及社會行動	■	7
4.設計思考與創意發想	■	5
5.數位媒體與網絡掌握	■	1
6.文化跨域與多元詮釋	■	2
7.藝術探究與生活實踐	■	4
8.其他：(請自行填寫)	□	
跨領域課程類型	勾選欄	排序欄 (1為相關程度最高，以此類推)
1.活化型課程	■	3
2.議題式課程	■	2
3.窗外式課程	□	



<p>二、開展活動 講解 AI 基本概念與生成式工具（康軒版第一章中介紹），示範使用免費 AI 產生圖像或文字；學生分組試用，討論優點如加速創作。</p> <p>三、綜合活動 小組分享 AI 作品，反思「AI 如何改變學習？」，教師引導注意準確性，布置回家觀察生活 AI 應用。</p>	<p>5.數位媒體與網絡掌握</p>	
<p>單元 2 名稱：AI 科技倫理 課程目標：學生認識生成式 AI 工具應用於生活，了解其優點與基本運作，並培養健康數位使用習慣。</p> <p>一、導入活動 討論新聞案例「AI 辨識錯誤導致不公」，連結第一堂經驗，提問「AI 會不會傷害人？」引出倫理。</p> <p>二、開展活動 分組討論 AI 風險（如資料洩漏、假訊息），並列出適合放入「AI 使用說明書」的守則，並由教師補充合理使用範疇。</p> <p>三、綜合活動 每組分享自己組別的「AI 使用守則」精神標語，全班投票選出三項最佳原則，強化公民意識與保護他人尊重。</p>	<p>1.美學思辨與覺察省思 4.設計思考與創意發想</p>	<p>I、J、P 乙、丙、 丁、戊</p>
<p>主題(二)名稱：數位公共參與 實施節數：2 節 單元 1 名稱：數位公民身份 課程目標：學生認識數位公民權利與責任，了解網路規範融入社會生活，培養尊重他人與自我保護意識。</p> <p>一、導入活動 播放社群霸凌短片，提問「網路也是公共場合嗎？」，連結教科書公民身份與社會規範。</p> <p>二、開展活動 講解數位公民五原則（禮貌、責任、隱私等），分組角色扮演網路情境（如分享假新聞），討論權利義務。</p> <p>三、綜合活動 小組制定「個人網路守則」，張貼教室並自我承諾簽名。</p>	<p>1.美學思辨與覺察省思 5.數位媒體與網絡掌握</p>	<p>D、I、J 丙、戊</p>
<p>單元 2 名稱：提案行動 課程目標：學生將數位公民責任內化為個人習慣，透過自我追蹤驗證科技倫理行為改變。</p> <p>一、導入活動 回顧第一堂個人守則卡，提問：「你遵守了嗎？遇到什麼困難？」（學生舉手分享）。</p> <p>二、開展活動 辨識機會：列出生活中 3 個實踐守則場景（如「收到假新聞時」、「AI 要求個人資料時」）。</p> <p>預演行為：角色扮演正確回應，每人說一遍「我會這樣做…」。</p> <p>設計追蹤表：填寫個人「一週行動卡」。</p> <p>三、綜合活動 個人承諾儀式： 1.每人將行動卡摺成卡片大小，畫上個人大頭圖像。 2.自我對話：對著行動卡說「我承諾…」，放進文具袋。 3.教師布置：下週五檢視，記錄實際實踐次數，滿 3 次獲「數位公民小尖兵」徽章。</p>	<p>3.藝術參與及社會行動 7.藝術探究與生活實踐</p>	<p>P、Q 甲、乙、戊</p>
<p>主題(三)名稱：AI 貼我心 實施節數：6 節 單元 1 名稱：用 AI 畫心，用貼圖說話 課程目標：透過 AI 生成技術，將自己的自畫像轉化為 LINE 貼圖，學習用文字提示與讓機器理解並創作專屬角色。</p> <p>一、導入活動 AI 圖像生成平台介紹(DALL.E、Bing Image Creator、Canve AI、ChatGPT、A.art)</p>	<p>3.藝術參與及社會行動 7.藝術探究與生活實踐</p>	<p>P、Q 甲、乙、戊</p>

<p>二、開展活動</p> <p>練習用文字讓 AI 畫出我的角色</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.描述角色特徵，詳細說明角色的外觀、表情、風格與色彩偏好</li> <li>2.設定情緒與情緒，加入動作、背景與情感元素，讓角色更生動</li> <li>3.調整與優化，根據生成結果修改提示語，反覆測試直到滿意</li> <li>4.匯出與應用，將最終作品儲存為適合 LINE 貼圖的格式</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>AI 生成 vs 原手繪比較</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.手繪特色說明(獨特筆觸與溫度、個人化風格、需要繪畫技巧、製作時間長)</li> <li>2.AI 生成優勢(快速產出多種版本、無須繪畫基礎、風格多望畫、易於修改調整)</li> <li>3.參考 LINE 貼圖常用語句(例如早午晚安系列、招呼系列、天氣關心系列等等)</li> </ol>		
<p>主題(四)名稱：我的同學是 AI 實施節數：8 節</p> <p>單元 1 名稱：人體小家電</p> <p>課程目標：掌握肢體雕塑基本技巧，觀察日常物品特徵，練習靜態造型控制。</p> <p>一、導入活動</p> <p>課程執行時間正值許多百貨公司舉辦周年慶等大型特賣會，而老師正打算到專賣家電的樓層逛逛，到底哪一組的呈現能獲得老師青睞、把家電搬回家呢?教師展示電風扇、吹風機運轉影片，提問「身體部位如何模仿這些機器?」</p> <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.單人練習家電零件造型(暖身活動)</li> <li>2.分組 4~5 人組合完整家電雕塑</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.家電「開機展示」，全班猜測物品名稱與功能。</li> <li>2.全班票選最優家電</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.美學思辨與覺察省思</li> <li>2.符號識讀與脈絡應用</li> <li>4.設計思考與創意發想</li> <li>6.文化跨域與多元詮釋</li> <li>7.藝術探究與生活實踐</li> </ol>	<p>I、Q 乙、丙、戊</p>
<p>單元 2 名稱：未來交通工具想像</p> <p>課程目標：練習動態肢體轉換，結合現有交通工具+科幻功能創造流暢表演。</p> <p>一、導入活動</p> <p>教師帶領學生回顧上節課的小家電肢體雕塑，並提問「如果家電用品可以升級，那交通工具可以怎麼變?」</p> <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.教師 AI 生圖引導想像交通功能(例如溫泉觀光列車、可翻土腳踏車、可由四輪變兩輪的汽車等等)</li> <li>2.討論交通工具除了特殊功能，還比須包含哪些條件才能安全搭乘?</li> <li>3.各組討論並練習交通工具變形過程</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>交通工具巡場表演，觀眾提問特殊功能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.美學思辨與覺察省思</li> <li>2.符號識讀與脈絡應用</li> <li>4.設計思考與創意發想</li> <li>6.文化跨域與多元詮釋</li> <li>7.藝術探究與生活實踐</li> </ol>	<p>I、Q 乙、丙、戊</p>
<p>單元 3 名稱：AI 轉學生文字描述與生圖</p> <p>課程目標：運用精準描述詞彙產生 AI 提示語，掌握 AI 生圖工具操作。</p> <p>一、導入活動</p> <p>前兩堂作品展示：「想像班上轉來 AI 同學，他的樣子如何描述?」</p> <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.分組討論 AI 同學特徵描述，並用 iPad 填寫表單</li> <li>2.利用 iPad AI 生圖實作，並將 AI 同學的生成照片上傳至 Google Classroom</li> </ol> <p>三、綜合活動</p> <p>教師展開各組上傳資料並展示生圖，由學生選出最佳特徵描述，並核對文字描述是否符合生圖產出的結果。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4.設計思考與創意發想</li> <li>5.數位媒體與網絡掌握</li> <li>6.文化跨域與多元詮釋</li> </ol>	<p>D、E 丙、戊</p>
<p>單元 4 名稱：AI 同學形象分享與選擇</p> <p>課程目標：透過同儕分享建立班級共識，選定班上 AI 同學外型形象。</p> <p>一、導入活動</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.美學思辨與覺察省思</li> <li>6.文化跨域與</li> </ol>	<p>J、Q 乙、丙、戊</p>

<p>教師準備上一堂(第三堂課程)中班上票選最佳生圖展示，回顧特徵需求。</p> <p>二、開展活動</p> <p>1.分組分享圖片，找出共性。</p> <p>2.全班討論出最受歡迎的照片，並找出原因，分析喜好偏向。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>確定結果，為班級 AI 同學形象照做最後修正與調整。</p>	<p>多元詮釋</p>	
<p>單元 5 名稱：AI 同學個性建立</p> <p>課程目標：為 AI 同學設計性格與聲音特徵，練習角色塑造與配音技巧。</p> <p>一、導入活動</p> <p>展示第四堂 AI 同學形象：「他喜歡什麼？說話方式如何？」，讓學生練習說出更多對聲音的描繪用詞，請他們試著模仿並且真的發出那樣的聲音。</p> <p>二、開展活動</p> <p>1.分組討論 AI 性格（害羞型/運動型/學霸型）</p> <p>2.設計機械音配音+標誌性動作</p> <p>3.認識人形機器人</p> <p>三、綜合活動</p> <p>AI 同學「自我介紹表演」，全班選出最生動角色。</p>	<p>1.美學思辨與 覺察省思</p> <p>6.文化跨域與 多元詮釋</p>	<p>J、Q</p> <p>乙、丙、戊</p>
<p>單元 6 名稱：機器人動作分析</p> <p>課程目標：透過火柴人分析理解人與機器人肢體差異，為大會操奠基。</p> <p>一、導入活動</p> <p>教師播放 2025 年在北京舉辦的世界機器人運動大會影片，並回顧上一節課(第五堂課內容)AI 同學的介紹，請學生想像體育課大家都在為校慶運動會準備，AI 同學的肢體表現可能會有怎樣的狀況發生?他如果跟著大家一起跑步會怎樣?</p> <p>二、開展活動</p> <p>1.畫火柴人對比人 vs 機器人</p> <p>2.分組模仿火柴人動作序列</p> <p>三、綜合活動</p> <p>各組分享火柴人運動會(圖畫)，評選最精準的機械動作。</p>	<p>3.藝術參與及 社會行動</p> <p>4.設計思考與 創意發想</p> <p>6.文化跨域與 多元詮釋</p> <p>7.藝術探究與 生活實踐</p>	<p>D、P、Q</p> <p>甲乙丙丁戊</p>
<p>單元 7 名稱：人機互動實境</p> <p>課程目標：練習人類協助 AI 同學完成任務，掌握肢體互動與空間配合。</p> <p>一、導入活動</p> <p>第六堂動作展示：「人類如何幫助 AI 同學?」，教師向學生提問機器人動作與人的動作有哪些差異?若各有各的動作極限，那會是什麼?怎樣能互補合作?</p> <p>二、開展活動</p> <p>1.學習互動原則（引導、穩定、同步）</p> <p>2.分組實境：人類帶 AI 同學過障礙</p> <p>3.創意校慶大會操動作講解，說明大會操動作特徵及設計條件</p> <p>三、綜合活動</p> <p>聆聽老師準備的大會操音樂(使用 youtube 無版權音樂庫素材)，分析音樂律動並說明下週必須完成四個八拍的動作(交代下週學習任務)</p>	<p>3.藝術參與及 社會行動</p> <p>4.設計思考與 創意發想</p> <p>6.文化跨域與 多元詮釋</p> <p>7.藝術探究與 生活實踐</p>	<p>D、P、Q</p> <p>甲乙丙丁戊</p>
<p>單元 8 名稱：大會操設計與整合</p> <p>課程目標：整合 8 週成果，完成校慶人機混合大會操表演設計。</p> <p>一、導入活動</p> <p>完整回顧 AI 同學成長故事，回顧國小階段大家曾經跳過的大會操。</p> <p>二、開展活動</p> <p>1.分析 AI 肢體限制與解決方案</p> <p>2.分組設計四個八拍的人機大會操</p> <p>3.將每個八拍動作加上容易記憶的口號(方便讓各組學習、記住動作)</p> <p>三、綜合活動</p> <p>各組演練整合，將全班大會操設計動作串起，全班邊數拍子邊做動作練習，最後再配合音樂跳一次。</p>	<p>3.藝術參與及 社會行動</p> <p>4.設計思考與 創意發想</p> <p>6.文化跨域與 多元詮釋</p> <p>7.藝術探究與 生活實踐</p>	<p>D、K、P、Q</p> <p>甲乙丙丁戊</p>

評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)：

### 一、形成性評量 (每堂課觀察記錄)

每堂課教師使用課堂觀察表結合手機/iPad 拍照記錄三個面向，包含：

- 1.肢體技巧評估精準度、穩定性、空間意識，特別關注第 1、3、6 堂的雕塑動作控制與第 2、4、7 堂的動態轉換流暢度。
- 2.創意思維考察原創性、多樣性、情境適配，聚焦第 2 堂交通工具想像、第 3 堂 AI 描述詞彙、第 5 堂個性設計表現。
- 3.團隊合作觀察角色分配、互動回饋、包容性，記錄分組討論時的傾聽與空間協調表現。
- 4.學科課程當中由教師運用提問方式與學生直接對話，透過生活經驗交流得到科技新知及個人反思
- 5.視藝課每節課的作品產出，教師帶領學生在生成平台實際操作

### 二、總結性評量

- 1.表藝課第八週評量最終產出的校慶大會操動作設計，(火柴人)動作設計圖評量 32 拍(四個八拍)的動作完整性，包含考量 AI 限制的解決方案、需解決人機協調的互補設計等等，並在分組呈現時是否能跟樂曲進行。
- 2.視藝課第六週學生產出個人 LINE 貼圖作品

### 三、多元評量模式

1. 自我評量包含完成個人反思表，能寫出最滿意的作品、最大挑戰與解決方法、下次改進方向，以及 AI 同學帶來的學習收穫。
2. 同儕評量:小組互評使用便利貼投票「誰的創意最有趣？誰配合最好？」

評量特色在於完整記錄從單人雕塑、分組互動到全班表演的成長軌跡，從肢體表達到創意思維的設計，符合表演藝術多元能力評量精神。

### 教學省思

視藝老師 段世珍

隨著人工智慧的快速發展，AI 逐漸走入戲劇創作的領域，為表演藝術帶來新的可能性。AI 不僅能協助分析劇本結構、角色性格，甚至能生成對白與情節，讓創作者在發想時有更多靈感來源。然而，戲劇最動人的地方仍在於人類真實的情感與經驗，演員透過肢體、語氣與情緒傳遞故事深度，這是目前 AI 難以完全取代的部分。我認為 AI 更像是一種輔助工具，能提升創作效率，但無法取代人類的創意與情感判斷。當 AI 與戲劇相互結合時，若能保持人文關懷與藝術核心，將有機會創造出兼具科技感與情感溫度的全新戲劇形式。

表藝老師 廖于淳

在我的表藝結合科技的課程執行中，前期常有許多教師無法預測之情節，就以「技術工具門檻」舉例，表演藝術課的第三堂 AI 生圖會因為學生尚未在資訊課中操作過開通帳號，而影響接下去的教學節奏，即便學校 iPad 設備數量充足，但學生在操作生成平台時多半需要登入才能使用完整的功能，所以教師需要在上課前向學校資訊組確認每一位新生學校提供之帳號，以及若是忘記密碼該如何因應等，對授課老師而言這些就變成是必備的資訊能力；另外由於學校 iPad 使用校園無線網路，偶有網路不穩影響教學節奏狀況發生，教師需要將每一組執行教學任務時，稍微錯開會使用到網路資源的安排，或是準備紙筆描述工作表作為低科技替代方案。

在課程之初，學生從第一堂小家電身體雕塑的生硬模仿，到第八堂解決 AI 肢體限制的巧思，讓我看見多數學生這 8 週在課程中，慢慢從發散到聚斂思維的過程，觀察現今科技雖帶來便利及快速，但也同是刺激他們需要找到能夠串接起自身經驗與觀點，讓創意的表現有所基礎而非淪為單純天馬行空的空虛。雖然學生對於在眾人面前展示肢體還是會感到不自在，卻可以透過小組討論及多方嘗試與練習，達到團隊合作的舞台經驗，我很期待下學期大家的表現，相信一定會更有亮點！

<p><b>學生/家長回饋</b></p>	<p>學生 1</p> <p>在使用 AI 的時候輸入正確的指令非常重要如果讓 AI 誤會可能就不會做出想要的結果所以如何輸出正確的指令非常非常非常重要</p>
	<p>學生 2</p> <p>利用 AI 生成怪物圖片能夠突破傳統創作的界限，創造出前所未見的奇異形象，既激發創意，也提升藝術表達的多樣性。使用 AI 生成怪物圖片對我來說既有趣又有挑戰。但同時，我也開始思考這樣的作品是否還能算是自己的創作，或者是否過於依賴科技，缺少了原本的手工藝術與個人風格。</p>
	<p>學生 3</p> <p>使用 AI 後，我發現它在處理大量資料和提供即時建議上非常高效。無論是解決問題、創作內容還是學習新知，都能大幅提升效率，讓工作與生活變得更加便捷，無論在學術或日常領域都能發揮極大幫助。</p>
	<p>學生 4</p> <p>我學到了如何利用 AI 生成圖像創作怪物，這過程充滿創意與技術挑戰。能夠將想像力具象化，讓我更了解 AI 的潛力，也激發了我對未來數位藝術的無限想像</p>
	<p>學生 5</p> <p>加了 AI 課程，覺得很新奇，也學到了很多以前不知道的事情。以前我只知道 AI 會出現在聊天機器人或影片推薦裡，但上課後才知道，原來 AI 需要很多資料，還要經過學習和訓練，才能變得越來越聰明。老師也跟我們說明 AI 在生活中的用途，例如幫助醫生看病、讓交通更安全，或是在學習上幫助學生。這讓我發現，AI 其實離我們很近。</p> <p>老師還提醒我們，使用 AI 時要注意隱私和安全，不能亂用或做壞事。我覺得這門課很有趣，也讓我開始思考，未來如果能好好使用 AI，就可以讓生活變得更方便，也幫助更多人。</p>
	<p>學生 6</p> <p>這學期的 AI 課程讓我大開眼界！以前我覺得人工智慧離我很遠，但自從開始使用 Gemini 之後，我發現它就像一個無所不知的超級小助手。在課堂上，我嘗試用 Gemini 做很多事。當我寫作沒靈感時，它會跟我一起討論大綱；遇到困難的數學題，它能用簡單的方式解釋給我聽。最神奇的是，我還學會了如何給它「指令」，讓它幫我創作故事和規劃旅遊行程。透過這門課，我明白 AI 雖然強大，但最重要的還是我們腦袋裡的創意。Gemini 幫我節省了找資料的時間，讓我能把精力花在更有趣的發明上。未來的世界一定充滿 AI，我很高興能現在就學會如何與它合作，讓學習變得更有意思！</p>
	<p>學生 7</p> <p>課程中，老師不只介紹 AI 的基本原理，還讓我們了解資料在 AI 發展中的重要性。AI 並不是自行產生智慧，而是透過大量資料與不斷訓練，學習如何做出判斷與預測。這讓我明白，如果資料本身有偏差，AI 的結果也可能不夠準確，因此人類在設計與使用 AI 時必須負起責任。此外，實作活動讓我印象深刻。透過親自操作，我體會到 AI 的學習過程並不簡單，也需要耐心與不斷修正。這堂課不僅提升了我對科技的理解，也培養了我思考科技倫理與未來影響的能力。整體而言，這次 AI 課程讓我受益良多，並激發我持續探索人工智慧的興趣。</p>

一、人體物件，教師說明肢體雕塑與組合的方式



影像紀錄

二、人體小家電，學生組合成電視機、冰箱等等常見家電用品，教師入戲好讓學生將物件特徵展示出來



三、想像中的 AI 同學，許多孩子認為機器人可能沒有性別之分，但若要成為一名中學生，轉學生的形象百百種(教師要求形象提示語及設定必須為真實人類照片)也不難發現其中男女比例落差，多數學生期待 AI 轉學生外表性別傾向男性。



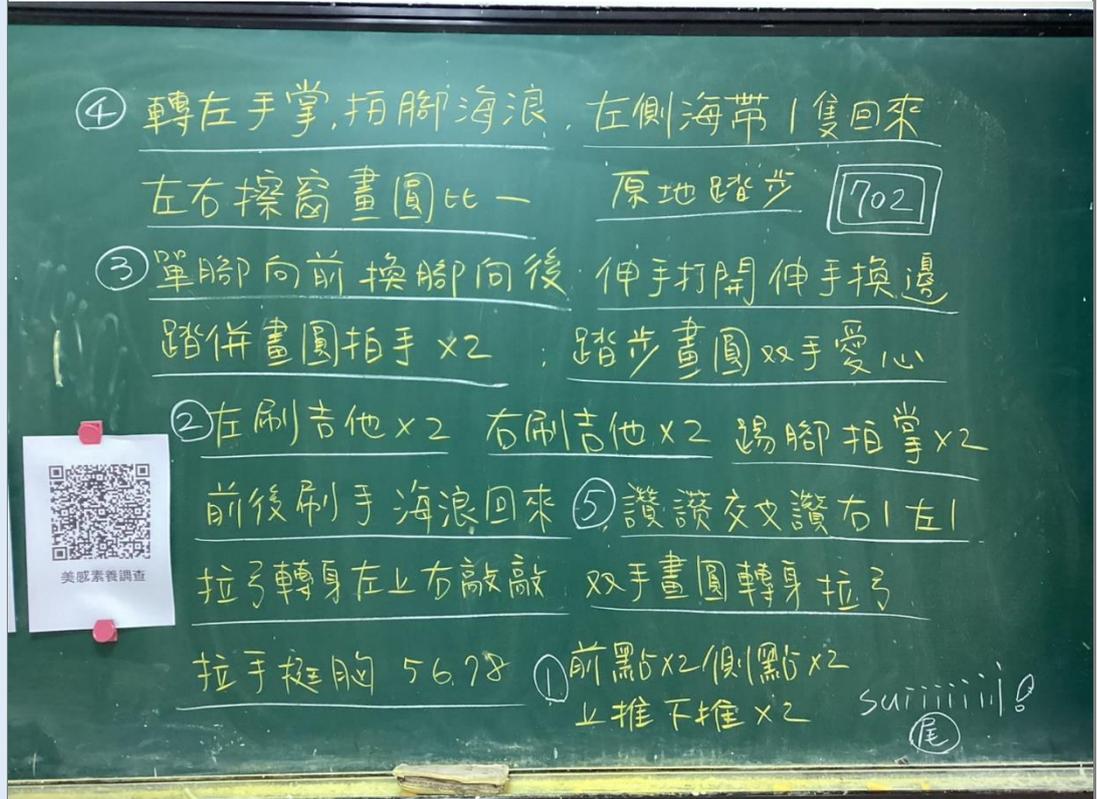
四、人與非人的肢體特質討論



五 火柴人動作發想，觀察肢體的極限與可能



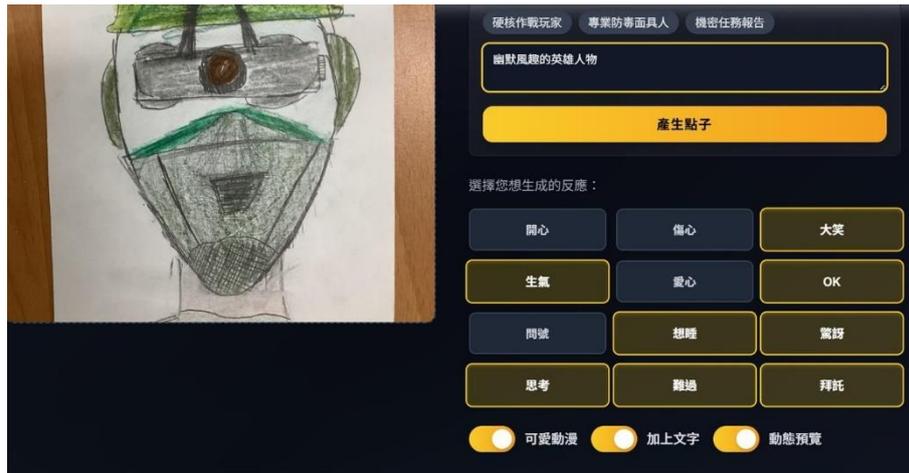
六、校慶大會操動作設計，練習將動作轉化成文字描述，必須提供易讀易懂的口號



七、各組演練整合，將全班大會操設計動作串起，全班邊數拍子邊做動作練習



八、視藝課中的自畫像，描述角色特徵，詳細說明角色的外觀、表情、風格與色彩偏好



九、匯出與應用，將最終作品儲存為適合 LINE 貼圖的格式



十、原手繪 vs AI 生成比較，運用 AI 技術將學生自畫像根據特徵轉成 AI 繪製



十一、參考 LINE 貼圖常用語句，將 AI 生圖加入生活中好用的簡單句子

### LINE 貼圖常用語句： 問候與日常 ☀️

#### 早安系列

早安！／早啊～／早晨好 ✨

早安～要加油囉！／今天也要微笑！

#### 晚安系列

晚安 🌙／睡飽飽啲／好夢

晚安～別太累～

#### 招呼系列

哈囉～／嗨～／安安／你好啊！

好久不見～／最近好嗎？

#### 天氣關心

天氣好熱 ☀️／好冷囉 ❄️／下雨了～

多喝水啲 🍵／記得帶傘～



十二、加入不同的情緒，貼圖有更多不同的風格，不僅是個人化製作還非常有趣



十三、邀請方美霞老師蒞臨為教師增能，科技 x 音樂專題講座



十四、邀請河床劇團藝術總監郭文泰 Craig Quintero 分享創作，科技 x 劇場專題講座



十五、邀請黃純敏教授蒞臨指導，為我的同學是 AI 課程提出建議及為下學期 SEL 課程增能



十六、期末共備會議，討論下學期 SEL 課程



其他對於  
本計畫之建議

感謝計畫持續給予每個參與的學校及教師支持與鼓勵，期待有更多願意加入行列的夥伴，大家一起創造更有感的教與學！