

表 4、公開授課－教學活動設計表

領域	藝術領域	設計者	吳俊學
實施年級	國中二、三年級	總節數	共1節，45分鐘
單元名稱	AI藝術創作與應用		
設計依據			
學習重點	學習表現	視 1-IV-1 能使用構成要素和形式原理，表達情感與想法。 視 1-IV-2 能使用多元媒材與技法，表現個人或社群的觀點。 視 2-IV-1 能體驗藝術作品，並接受多元的觀點。 視 2-IV-2 能理解視覺符號的意義，並表達多元的觀點。	核心素養  藝-J-B2 思辨科技資訊、媒體與藝術的關係，進行創作與鑑賞。
	學習內容	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-2 傳統藝術、當代藝術、視覺文化。	
議題融入	實質內涵	這堂課如何讓傳統跟ai結合	
	所融入之學習重點	資E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
與其他領域／科目或次要主題連結	資訊領域		
教材來源	AI 藝術創作工具：Stable Diffusion、DALL-E、Runway ML		
教材設備／資源	<ul style="list-style-type: none"> <li>繪畫軟體：Krita Online、Photopea、Autodraw（免費 Web3.0 資源）</li> <li>學生自備設備：平板電腦或筆電腦</li> </ul>		
學習目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 引導學生認識AI在繪畫、雕塑等藝術形式中的應用，並探討其對傳統藝術創作模式的影響。</li> <li>● 講解AI生成藝術作品的基本原理，例如內容生成、風格轉換等技術，並介紹相關的數位工具。</li> <li>● 透過實際操作，讓學生體驗AI在線條、比例、光影等方面的自動調整功能，並反思AI藝術創作的獨特性與局限性。</li> <li>● 鼓勵學生運用AI工具進行實驗性創作，並將AI技術與自身的美術專長結合，發展個人化的藝術風格。</li> </ul>			

## 教學活動設計

學習目標	教學活動內容及實施方式	時間	評量
	<p>壹、引起動機</p> <p>教師出示一組圖像，包含AI生成與人手繪的作品，帶領學生觀察與討論。引導學生互動回答：「你覺得哪一張是AI畫的？為什麼？」透過觀察與比較，引發學生對AI生成圖像與人手繪作品之間差異與共通點的初步認識。</p>	10分	<p>多元評量：</p> <p>學習單：1.誰畫得像？ (簡述學習單內容)</p>
	<p>貳、發展活動</p> <p>第一部分: 教師介紹本次AI創作任務，並舉例說明主題，如：「奇幻生物」或「未來城市」。學生以小組為單位討論，從提供的主題中選定一個作為創作方向。此階段重點在於培養學生小組合作與自主選題的能力，為後續創作做好準備。</p>	10分	
	<p>第二部分: 學生小組使用平板或AI生成系統，依據所選主題產生一張AI圖像。教師在旁協助指導，提醒學生觀察圖像的內容、色彩、構圖等要素，並思考AI在生成過程中扮演的角色。</p> <p>學生初步討論圖像的特色及可能需要改進的地方。</p>	20分	<p>多元評量：</p> <p>學習單：2.速寫AI 思考內容：主題是什麼？用什麼方式生成？AI協助成功的地方？</p>
	<p>參、總結活動</p> <p>教師總結本節課學習重點，並布置作業：請學生思考如何在下一節課中，根據AI生成圖進行自由改編創作。</p> <p>鼓勵學生在家提前構想要改變、補充或強化的部分。</p>	5分	<p>(建議要有一個評量呼應鼓勵學生在家提前構想的作業)</p>