

113 學年度高職優質化輔助方案
推動 108 課綱區域聯盟說明會

會 議 手 冊

主辦單位：教育部國民及學前教育署

承辦單位：國立臺灣師範大學

會議日期：113 年 10 月 1 日至 10 月 15 日

113學年度高職優質化輔助方案

推動108課綱區域聯盟說明會活動流程

時間：113年10月1日（星期二）至10月15日（星期二）期間

上午09：30至12：00或下午13：30至16：00

地點：各區域聯盟辦理學校

時 間		內 容	主持人/演講人
上午	下午		
09：20 09：30	13：20 13：30	報 到	各區域聯盟辦理學校
09：30 09：40	13：30 13：40	開 幕 式	教育部國民及學前教育署 諮詢輔導委員
09：40 10：50	13：40 14：50	數位行動科技融入教學推動政策與教學實務之推動 重點影片觀賞及說明	諮詢輔導委員
10：50 12：00	14：50 16：00	綜 合 座 談	教育部國民及學前教育署 諮詢輔導委員
12：00	16：00	賦 歸	各區域聯盟辦理學校
備註：本活動流程表時間得依實際情形彈性調整起始時間			

目 錄

壹、113 學年度高職優質化輔助方案推動 108 課綱區域聯盟說明會 實施計畫	1
貳、推動重點說明-數位學習策略與數位教學示例	5

113學年度高職優質化輔助方案

推動108課綱區域聯盟說明會實施計畫

一、依據

教育部修訂頒布之「高職優質化輔助方案」(以下簡稱本方案)。

二、目的

協助各區域技術型高中確切掌握數位行動科技融入教學推動政策與教學實務之重點內容，引導學校落實108課綱之實施。

三、辦理單位

(一) 主辦單位：教育部國民及學前教育署(以下簡稱本署)

(二) 承辦單位：各區域聯盟辦理學校、國立臺灣師範大學(高職優質化工作小組)

四、辦理時間

113年10月1日(星期二)至10月15日(星期二)期間，活動辦理以半天為原則，當日時間規劃請見活動流程。

五、辦理地點

各區域聯盟辦理學校。

六、參加人員

(一) 113學年度本方案推動108課綱諮詢輔導委員。

(二) 各區域設有專業群科之高級中等學校校長及教務主任。

(三) 主管教育行政機關代表及相關承辦人員。

(四) 本方案之縣市主管機關代表。

七、活動內容

本次區域輔導說明會共分為20個區域辦理，並以「影片觀賞」及「綜合座談」等活動方式進行。

（一）影片觀賞：由各區域聯盟辦理學校播放推動重點影片。

（二）綜合座談：邀請與會諮詢輔導委員就影片觀賞內容和技術型高中學校代表進行意見交換與討論。

八、其他

（一）辦理活動所需經費由本署核撥各區域聯盟辦理學校高職優質化計畫經費項下支應。

（二）除本方案諮詢輔導委員以外，學校出席人員之差旅費由原服務單位依相關規定支應。

（三）請惠予出席人員公差假及課務派代。

九、獎勵

辦理本方案計畫之相關承辦人員，由本部、各該教育主管機關依權責予以獎勵。

113 學年度高職優質化輔助方案

推動108課綱區域聯盟說明會活動流程

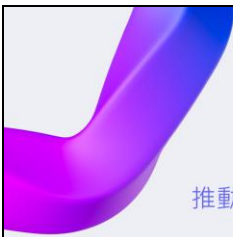
時間：113年10月1日（星期二）至10月15日（星期二）期間

上午09：30至12：00或下午13：30至16：00

地點：各區域聯盟辦理學校

時 間		內 容	主持人/演講人
上午	下午		
09：20 09：30	13：20 13：30	報 到	各區域聯盟辦理學校
09：30 09：40	13：30 13：40	開 幕 式	教育部國民及學前教育署 諮詢輔導委員
09：40 10：50	13：40 14：50	數位行動科技融入教學推動政策與教學實務之推動 重點影片觀賞及說明	諮詢輔導委員
10：50 12：00	14：50 16：00	綜 合 座 談	教育部國民及學前教育署 諮詢輔導委員
12：00	16：00	賦 歸	各區域聯盟辦理學校
備註：本活動流程表時間得依實際情形彈性調整起始時間			

推動重點說明-數位學習策略與數位教學示例



教育部國民及學前教育署

113學年度高職優質化輔助方案
推動108課綱區域聯盟說明會及諮詢輔導

推動重點說明

數位學習策略與數位教學示例

高職優質化工作小組





一、數位學習趨勢

1. 推動一生一數位學習載具政策
2. 建置數位學習平臺與研發數位內容
3. 數位素養內涵及指引
4. 應用人工智慧輔助教學與融入學科學習
5. 實現個人化與適性化的學習，縮減教育落差

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma



一、數位學習趨勢

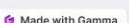
1. 推動一生一數位學習載具政策
2. 建置數位學習平臺與研發數位內容
3. 數位素養內涵及指引
4. 應用人工智慧輔助教學與融入學科學習
5. 實現個人化與適性化的學習，縮減教育落差

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 



一、數位學習趨勢

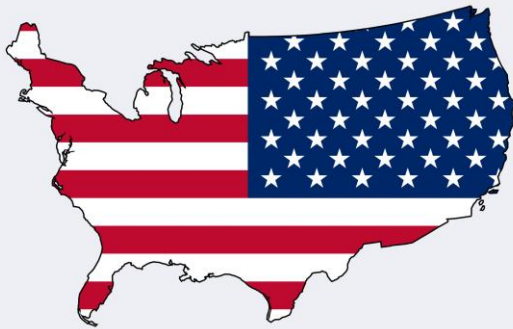
1. 推動一生一數位學習載具政策
2. 建置數位學習平臺與研發數位內容
3. 數位素養內涵及指引
4. 應用人工智慧輔助教學與融入學科學習
5. 實現個人化與適性化的學習，縮減教育落差

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 

美國

數位學習指引

- 學校領導者指引
- 教師指引
- 家長指引



一、數位學習趨勢

1. 推動一生一數位學習載具政策
2. 建置數位學習平臺與研發數位內容
3. 數位素養內涵及指引
4. 應用人工智慧輔助教學與融入學科學習
5. 實現個人化與適性化的學習，縮減教育落差

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma



一、數位學習趨勢

1. 推動一生一數位學習載具政策
2. 建置數位學習平臺與研發數位內容
3. 數位素養內涵及指引
4. 應用人工智慧輔助教學與融入學科學習
5. 實現個人化與適性化的學習，縮減教育落差

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma

二、數位學習願景

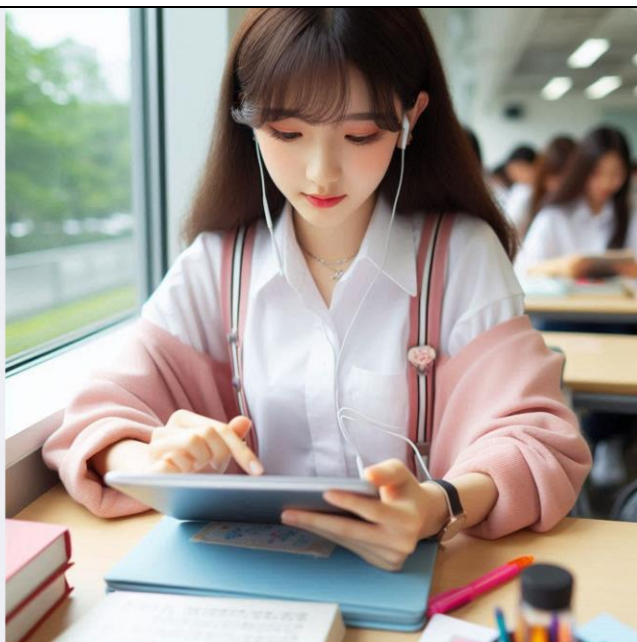
1. 普及化與平權化學習環境
2. 個人化與適性化學習體驗
3. 數位與 AI 素養的全面提升
4. 創新教學模式與差距縮減
5. 教育轉型與協作創新生態



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0  Made with Gamma

二、數位學習願景

1. 普及化與平權化學習環境
2. 個人化與適性化學習體驗
3. 數位與 AI 素養的全面提升
4. 創新教學模式與差距縮減
5. 教育轉型與協作創新生態



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0  Made with Gamma

二、數位學習願景

1. 普及化與平權化學習環境
2. 個人化與適性化學習體驗
3. 數位與 AI 素養的全面提升
4. 創新教學模式與差距縮減
5. 教育轉型與協作創新生態



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

二、數位學習願景

1. 普及化與平權化學習環境
2. 個人化與適性化學習體驗
3. 數位與 AI 素養的全面提升
4. 創新教學模式與差距縮減
5. 教育轉型與協作創新生態



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

二、數位學習願景

1. 普及化與平權化學習環境
2. 個人化與適性化學習體驗
3. 數位與 AI 素養的全面提升
4. 創新教學模式與差距縮減
5. 教育轉型與協作創新生態



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0  Made with Gamma



個人化學習 (Personalized learning)

- 根據每個學習者的需求來調整學習目標、學習速度、教學方法、教學內容的教學模式。
- 學習活動的設計要有意義且與學習者相關，通常由學習者的興趣驅動並自主發起。

適性化學習 (Adaptive learning)

- 為個人化學習的一環，主要特色是強調依據學習者的需求提供學習資源的教學方法。
- 透過數據分析和人工智慧技術，適性化學習系統能即時調整學習內容和評估方法，提供即時回饋與學習建議。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0  Made with Gamma

三、數位素養 (Digital literacy)

課綱核心素養(B2)內涵包含數位素養

不同階段科技領域課程皆能強化數位素養

數位素養應用展現於各領域 / 群科與各類課程

數位素養四大主軸：



數位安全、法規與倫理

培養學生安全、合法和道德地使用數位技術的能力。



數位技能與資料處理

發展學生處理和分析數位資訊的技能。



數位溝通、合作與問題解決

提升學生在數位環境的溝通、協作和解決問題的能力。



數位內容識讀與創作

培養學生理解和創造數位內容的能力。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

四、數位學習 (Digital learning)



1 教導式

教師設定學習任務、內容、方法、評量等；學生在教師教導下，運用數位工具、生成式 AI 等多元資源進行學習。

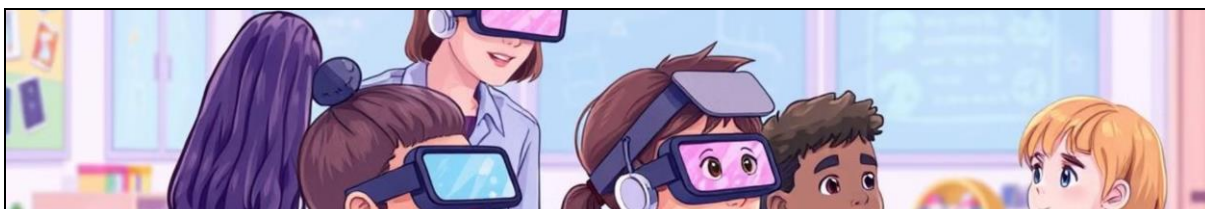
2 協作式

師生一起設計學習目標與評量任務，應用數位工具、生成式 AI 輔助學習；師生、同儕、人機協作互為夥伴的學習。

3 自主式

學生主導學習，決定學習主題，設定學習目標與策略，依需求選用數位工具、生成式 AI 與學習平臺，進行 AI 提問與精緻化、學習自我評估及調整，以達成所設定的學習目標。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma



生成式AI使用注意事項

年齡限制

2023 年 9 月，聯合國教科文組織建議：在課堂上使用 AI 的最低年齡限制應為 13 歲。

13-18歲使用指南

13-18 歲未成年學生使用生成式 AI 要能獲得教師與家長適當監督與保護。

13歲以下使用指南

13 歲以下學生如果要使用生成式 AI，需要在教師指導下選用依據教育目的設計的 AI 來輔助學習。

因材網教育生成式 AI-e 度、
酷英網、均一教育平臺等

使用規範

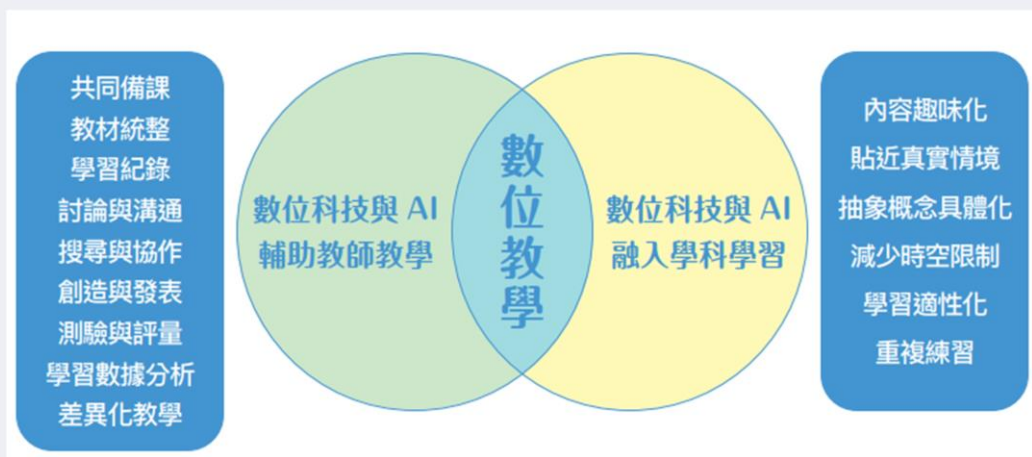
- 行政院及所屬機關(構)使用生成式AI參考指引(2023年8月31日通過)
- 學校或師生可共同研訂數位工具與生成式 AI 使用規範。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma

五、數位教學 (Digital learning)

1. 數位教學意涵



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma



五、數位教學 (Digital learning)

2. 數位教學策略- (1) 翻轉教學



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

五、數位教學 (Digital learning)

2. 數位教學策略- (2) 合作學習



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

五、數位教學 (Digital learning)

2.數位教學策略- (3) 自主學習



1. 學生自學

教師指派預習任務，學生進行課前預習，完成自學任務單。教師檢視繳交學習單、平臺報表與提問區，掌握並分析全班及個別學生預習難點。



2. 組內共學

教師利用班級經營功能進行小組任務分工，利用平臺發布討論主題與設計任務檢核表單，引導小組完成任務討論，達成共識，上傳作品。

4. 教師導學(隨時)

教師運用平臺數據分析，了解學習結果與成效，引導學生進行概念澄清，總結學習重點與反思。

3. 組間互學

利用觸控式螢幕或學習平臺展示各組學生作品並進行分享。其他組根據互評表重點，進行詢問溝通及概念釋疑。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma

五、數位教學 (Digital learning)

2. 數位教學策略- (4) 適性學習



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma



3. 數位教學型態

型 態

說 明

同步數位教學

師生「同時」進行實體、遠距、或是實體加上遠距的教學。

非同步數位教學

教材已發布到教學平臺，學生按照自己的時間與地點，透過數位工具學習課程。

混成數位教學

教授的單元包括同步與非同步的課程。教師授課時，從學生的互動需求性、課程的複雜度，來調整同步與非同步學習在課程中的比例。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

數位科技與 AI 融入學科學習		教學方案						
		A 內容趣味化	B 貼近真實情境	C 抽象概念具體化	D 減少時空限制	E 學習適性化	F 重複練習	G 其他
課前 (一)	1. 共同備課	運用數位工具與策略						
	2. 教材統整							
	3. 其他							
課中 (二) 課後 (三)	1. 引起動機							
	2. 學習紀錄							
	3. 討論與溝通							
	4. 搜尋與協作							
	5. 創造與發表							
	6. 測驗與評量							
	7. 學習數據分析							
	8. 差異化教學							
	9. 回饋與修正							
	10. 其他							

數位教學設計檢核表

- 此表提供教師教學設計與實施時，依課前、課中與課後的流程中，慎思選用適切數位工具（包含軟硬體、生成式 AI、數位平臺等）與策略，輔助教師教學以及融入學科學習，以提升教與學的成效。
- 數位科技不是目的，而是提升教師教學與學生學習成效的好工具與活策略。

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0 Made with Gamma

教育部中小學數位教學指引3.0

想了解更豐富的數位教育發展內容，歡迎參考



資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma

在數位學習環境中，
成為終身學習者



10

數位學習環境 與 數位素養

資料來源：教育部中小學數位教學指引3.0

Made with Gamma

數位學習 學校推動策略示例

資料來源：劉曉雯 (2024)



一、目標

建構教師方便教學、學生方便學習的資訊環境
促進有效教學、學生受益



資料來源：劉曉雯 (2024)



二、使用數位學習時機

Slides Presentation 小組討論、課堂報告



資料來源：劉曉雯（2024）

Made with Gamma

二、使用數位學習時機

繳交作業



What are some of the barriers to running a r...

截止日期：12月7日 上午11:28

張貼日期：12月7日 (上次編輯時間：12月13日)

Answer the question with **100 words**.

Score: 90-100: in English / 80-89: in Mandarin

★ Use the following **structure** to organize your answers.

There are 3 barriers to running a recycling program in our school.

First,

Second,

Third,

🔴 Check your grammar before submitting your answers.

31

已繳交

2

已指派



塑膠回收用途多，循環經...
YouTube 影片 • 15 分鐘



校園資源循環經濟.pdf
PDF

[查看問題](#)

[查看回應](#)

資料來源：劉曉雯（2024）

Made with Gamma

三、視訊教學環境及設備購置

終極進階版：使用八間分組教室/每人發一台Chromebook及耳機



資料來源：劉曉雯 (2024)  Made with Gamma

四、校內數位學習推動策略

1. 社群與研習：形塑學習型組織



資料來源：劉曉雯 (2024)  Made with Gamma

行動學習智慧教學 社群共備



1 創新數位教學增能

- Google Level 1認證課程考試
- Google Level 2認證課程考試
- iPad增能系列工作坊
- 閱讀心得反思 (教學力、教育我相信你)

2 課程教材教法開發

- 人人可創作 (如Pages, iMovie, UMU, Nearpod, Popplet, Jamboard, Keynote等)
- 協同或分組教學共備 (如:專題實作初探、英西一家親等)
- 公開觀課三部曲

3 成果發表展示推廣

- 學生學習成果展 (與合作學校辦理)，鼓勵跨校師生參加
- 教師成果展
- 學生社團推廣

資料來源：劉曉雯 (2024) Made with Gamma

五、善用教學媒材及軟體

Line @	Slido	Kahoot!	Padlet
聊天機器人解謎	即時互動問答平台	遊戲化學習平台	線上協作牆

資料來源：劉曉雯 (2024) Made with Gamma

六、跨校學習社群：

鼓勵典範學習及分享

課程領導者～教師領頭羊～

The Tell Tale Heart生聲入心～
新竹市教學輔導團

沒關係，我教你～ Dance With Stars團隊

SIOP MODEL 融入雙語教學設計跨國跨校
讀書會～(現在進行式) California State University,
Fresno、新竹高商、新竹高中



資料來源：劉曉雯 (2024)

Made with Gamma

七、漣漪效應：各科執行相關課程

數學課：ipad線上教學

因材網 / Desmos APP使用



多元選修課程：

商業大探索



專題實作課程：

日式宿舍改造課程



資料來源：劉曉雯 (2024)

Made with Gamma

八、軟硬體設備~一定要！



教務處

- 直接將載具放置指定教室，借用教室就可直接使用
- 配合課程需求，安排教室讓教師使用
- 相關會議宣導，鼓勵教師借用



實習處

- 專科教室，教師可就近使用
- 英語情境教室(ChromeBook)
- 創客教室(iPad)
- 電腦教室(一般電腦)



圖書館

- 校園網路建置
- 機房建置
- 無線網路
- 自主學習

資料來源：劉曉雯 (2024) Made with Gamma

九、五花八門的配件~錢從哪來?

教育計畫

高職優質化、數位精進計畫、前瞻計畫、全英授課計畫、國外姐妹校線上合作計畫、前導計畫、深度學習計畫、S I E P

預算來源

一般教學設備、校內預算

硬體部分

iPad、NB、可攜式螢幕、電源線、Apple pencil、鍵盤、AP、無線投影伺服器等等

軟體

Padlet、威力導演、Wordwall、Quizizz、Kami、Kahoot、Rhino 7、Code Judger 程式語言自動批改及教學輔助系統、ZBrush 3D建模軟體(英文版)、新版LiveABC英檢網-線上模擬測驗(聽力&閱讀)等等

資料來源：劉曉雯 (2024)



十、善用計畫經費

學習社群經費分配會議

112優質化社群鐘點費及經費分配 ☆ 100% 提供檢視

社群	召集人	內聘	外聘
素養導向課程暨學習歷程檔案			
專題實作跨域社群		2000	2000
雙語教育學習		3000	12000
科技創新教學		6000	4000
自主學習共備		0	0
閃亮創意熱情NPDL		0	0
探究實作與實際操作研討		2000	0
校園尋寶		4000	10000
學校教學專業社群			8000
你融我融-融合教育		3000	0
心福島-輔導		4000	4000
社會科探究與實作			
小計		24000	40000
經費預算		24000	40000
剩餘		0	0



資料來源：劉曉雯 (2024) Made with Gamma

掌握改變的時機

持續不斷的默默改變

課程領導者

態度、熱情與支持！走向未來AI的世界

工欲善其事必先利其器

爭取經費、支持老師、強化軟硬體

精進研習

分享、鼓勵、先求有再求精

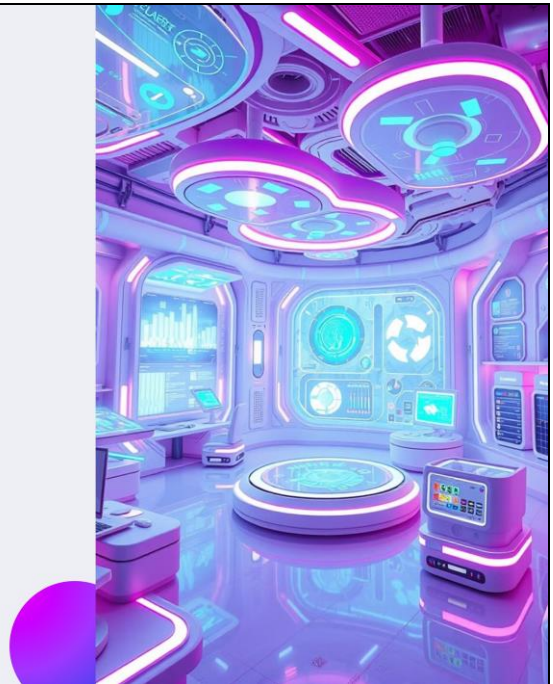
師生皆受益



資料來源：劉曉雯 (2024) Made with Gamma

數位教學設計示例

資料來源：王嘉偉 (2024)

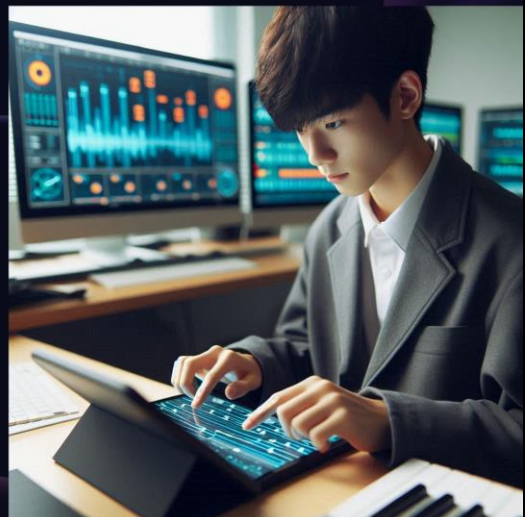


電影類型探討 與AI應用

科別：廣告設計科 年級：二年級 節數：3節

本課程旨在培養學生對電影類型的探討與AI工具的實踐，學生將提升資訊科技素養、媒體素養能力以及對電影藝術的認知和理解。課程包括自學、組內共學、組間互學和教師導學四個階段，以全面發展學生的知識和技能。

國立斗六家商 王嘉偉



資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

教學目標

理解與應用

學生通過能認識電影類型的基本概念，了解不同類型的特點和區別，並使用平板及AI工具進行創作。

數位自主學習

學生能使用平板及因材網課程包，進行四學策略的自主學習任務，並能完成自律學習單及WSQ學習單。

合作與反思

小組使用平板及AI工具，創作指定電影類型的故事大綱、海報生成圖及主題曲生成音樂，並能在組內共學、組間互學。



資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

第一節課：學生自學

1

自律規劃學習單

學生課前先填寫學習單，瞭解對電影類型的自主學習目標。

2

觀看線上影片及閱讀課本

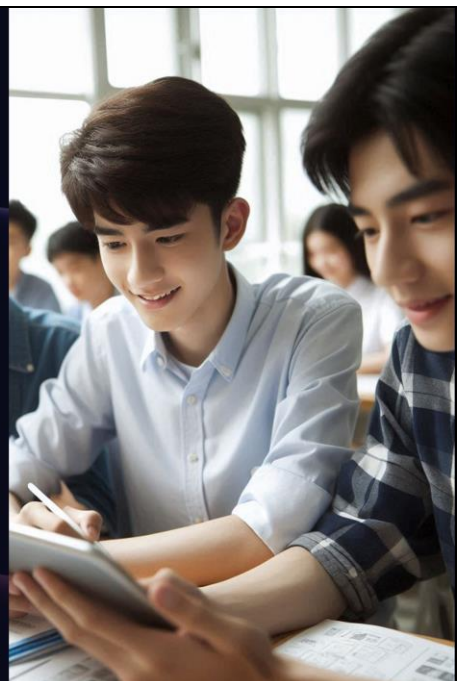
學生觀看有關YOUTUBE 電影類型的介紹影片及課本第一章的介紹。

3

完成WSQ學習單

學生在學習單上記錄不同電影類型的特點、代表作品和個人觀感。

資料來源：王嘉偉 (2024)



課程包-學生自學

課程包內容

+ 新增章節

學生自學

表1 自律規劃學習單

表2 WSQ學習單

+ 新增資源

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

自律規劃學習單

自律規劃學習單

學習規劃問題

980962002@gmail.com 切換帳戶

未共用的項目

* 表示必填問題

目標-根據學習單的說明，你覺得你有幾成把握可以在這次課程中學得很好？*

☐ 5成。我對新的知識還沒學得很好。

☐ 7成。我先前知識還不錯，但我對這次課程沒有信心。

☒ 9成。我覺得這部分我應該有能力可以自己學好。

時間-除了課堂時間外，請規劃一些時間來學習這個單元。*

☐ 好。我希望我每週至少有一次時間(每次至少一小時)，來預習與複習這些內容。

☐ 好。我希望我每週至少有兩次時間(每次至少一小時)，來預習與複習這些內容。

☐ 好。我希望我每週至少有三次時間(每次至少一小時)，來預習與複習這些內容。

☐ 好。我希望我每週至少有四次時間(每次至少一小時)，來預習與複習這些內容。

策略-你會採用哪些方法進行預習或複習呢？*

☐ 我下課會用5-10分鐘時間進行學習。

☐ 我會再加多觀看課本及習作來學習。

☐ 我會上網蒐集跟主題有關的影片進行學習。

☐ 我會實際操作，並詢問老師或者班上教厲害的同學。

地點-你預計在什麼環境學習，來達到更好的效果？*

☐ 家中

☐ 教室

☐ 同學家

☐ 圖書館

☐ 其他：

提交

清除表單

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

學生自學-21種電影類型之旅



YouTube

21種電影類型之...

0:00 21種電影類型之旅 --- 0:07 # 1. 喜劇 Comedy 0:26 # 2. 戲劇 Drama
0:44 # 3. 科幻 Science Fiction 1:04 # 4. 驚悚 Thriller 1:21 # 5. 卡通...

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

WSQ表單

WSQ學習單 [電影類型]

B I U  

表單說明

觀察及記錄 (W)-1
在影片中出現哪一些電影類型？*

詳答文字

觀察及記錄 (W)-1
在影片中不同的電影類型，有什麼地方具有差異？*

詳答文字

觀察及記錄 (W)-1

在影片中不同的電影類型，你最喜歡哪一些類型？為什麼？*

詳答文字

總結(S)- 簡述影片你學到的電影類型重點？*

詳答文字

提問(Q)-回想你的觀影過程，你有發現那些不了解的地方嗎？請在以下列出1-3個你不瞭解的地方。*

詳答文字

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

第二節課：組內共學

1

分組討論及分工協作

學生分組討論，確定一個電影類型作為主要研究對象。

2

AI構思與創作

小組設計一個簡單的故事情節，並使用AI工具生成故事大綱、主題曲及海報。

3

準備報告

組內使用CANVA共編，準備一個簡短的報告，介紹他們的選擇和構思。



Made with Gamma

類型電影的AI創意能力

故事創作

通過小組討論和分工，學生能夠應用Chat GPT生成一個具備三段式結構的故事。



主題曲創作

在確立故事情節的過程中，學生能使用SUNO創作，生成一首電影主題曲。



海報創作

通過構思和故事情節討論，學生能夠提升PROMPT咒語能力，學會使用AI生成圖片。



資料來源：王嘉偉（2024）

Made with Gamma

課程包-組內共學

課程包內容

+新增章節

學生自學

組內共學

Chat GPT 故事大綱創作

SUNO主題曲創作

My Edit 海報生成

+新增資源

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

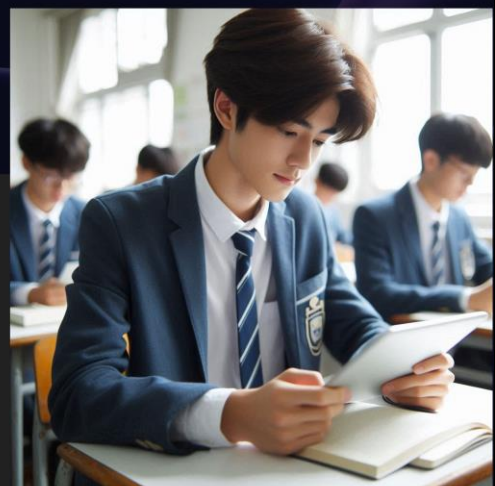
Chat GPT 故事創作

- 1 類型、三段式結構
- 2 故事背景及字數

ChatGPT

請幫我寫一個懸疑片電影類型的故事大綱，故事需使用三段式編劇結構，主角設定為一名高中男生的意外失蹤事件為開頭，場景設定為校園內，故事大綱約為100至150字左右。

高中男生阿誠在放學後突然失蹤，校園內一片緊張氣氛。開頭部分，阿誠的好友阿亮決定獨自調查，發現阿誠最後出現的地方是學校圖書館的地下室，但地下室已多年未開放。中段，阿亮越深入調查，越發現學校隱藏著不為人知的黑暗秘密，甚至有老師似乎在掩蓋真相。結尾時，阿亮發現地下室裡藏著一個與學校歷史有關的恐怖秘密，並面臨生死抉擇：揭露真相還是跟隨阿誠的腳步消失。



資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

SUNO 主題曲生成

使用故事大綱生成歌詞

SUNO

- Home
- Create
- Library
- Explore
- Search

500 Credits
Subscribe

What's New? 20

Help

About

Careers

Custom Upload Audio V...

Lyrics Instrumental

高中男生阿誠在放學後突然失蹤，校園內一片緊張氣氛。開頭部分，阿誠的好友阿亮決定獨自調查，發現阿誠最後出現的地方是學校圖書館的地下室，但地下室已多年未開放。中段，阿亮越深入調查，越發現學校隱藏著不為人知的黑暗秘密，甚至有老師似乎在掩蓋真相。結尾時，阿亮發現地下室裡藏著一個與阿誠有關的恐怖秘密。並
Write About: 高中男生阿誠在放學後突然...

Style of Music

迷幻、電子音樂，驚悚感

nordic folk psychedelic trance 8-bit 11 / 120

曲風設定、音樂生成

suno_ai

消失的秘密 by @calypsoquest...

迷幻、電子音樂，驚悚感 song. Listen and make your own with Suno.

Made with Gamma

My Edit 海報生成

MyEdit 商業工作室 圖片編輯工具 音訊編輯工具

請上傳圖片以擷取提示文字！

點數：9 獲得點數

最新功能

AI 工具

AI 繪圖生成器

照片修復

特效

AI 局部重繪

背景

AI 擴圖

一般編輯工具

描述你的圖片

高中男生阿誠在放學後突然失蹤，校園內一片緊張氣氛。開頭部分，阿誠的好友阿亮決...

顯示比例

1:1 4:3 3:4 16:9 9:16

選取風格

人像 風景 自訂

無 梵谷 科幻

作品 靈感

172/800

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma



第三節課：組間互學與教師導學

- 小組報告**
 各組向全班展示他們的研究成果，包括所選電影類型的故事、海報及主題曲。
- 同儕回饋**
 使用同儕互評及其他小組提供建設性的反饋和建議，培養學生的批判性思考與反饋能力。
- 教師導學與總結**
 教師總結並補充各組報告內容，鞏固學生對電影類型的理解。

資料來源：王嘉偉 (2024) Made with Gamma

課程包-組間互學

課程包內容

+ 新增章節

- 學生自學
- 組內共學
- 組間互學
 - Canva共編
 - Padlet 小組發表

+ 新增資源

資料來源：王嘉偉 (2024) Made with Gamma

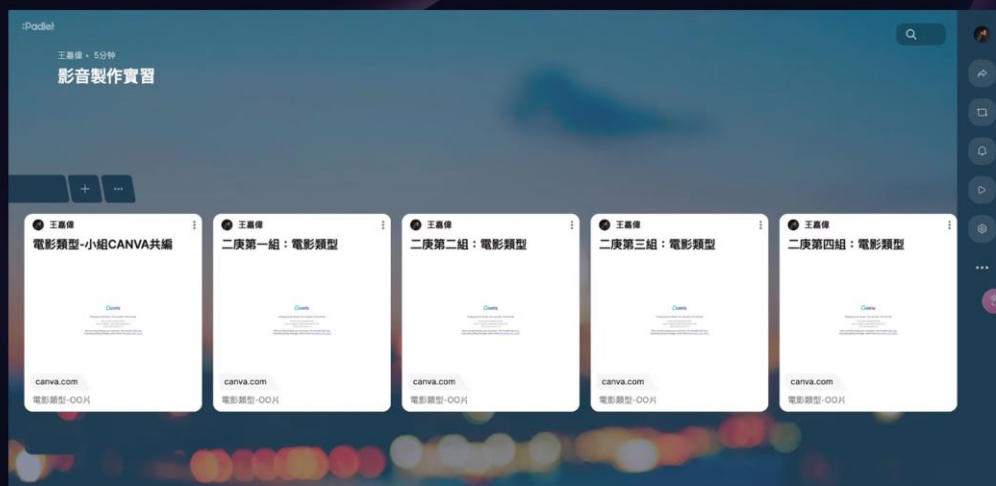
CANVA共編



資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

Padlet小組發表



資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

課程包-教師導學

課程包內容

+新增章節

學生自學

組內共學

組間互學

教師導學

反思學習單

+新增資源

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma

反思學習單

反思回饋表

k80962002@gmail.com [切換帳戶](#)

未共用的項目

* 表示必填問題

透過這堂課的學習後，你認為自己是否有學好這堂課呢？*

☐ 沒有，我覺得我還沒有把這堂課的知識學得很好。

☐ 一半一半，我覺得有些我還不是很懂。

☐ 有，我覺得自己學得很好。

你實際採用哪些方法進行預習或複習呢？*

☐ 我下課會用 5-10 分鐘時間進行學習。

☐ 我會在家多觀看老師提供的影片來學習。

☐ 我會上網蒐集和報告地區相關的資訊進行學習。

☐ 我會詢問老師不清楚的疑問。

☐ 我會詢問學校以外的專業人士。

根據你自己的學習成果以及學習方法，你覺得有那些需要待改進的地方？

您的回答

提交

清除表單

資料來源：王嘉偉 (2024)

Made with Gamma



結語

- 數位素養，創新教學思維
- 協力同行，營造共好局面
- 多元資源，激發學習成效

看見更好的自己



簡報結束，感謝聆聽

高職優質化工作小組