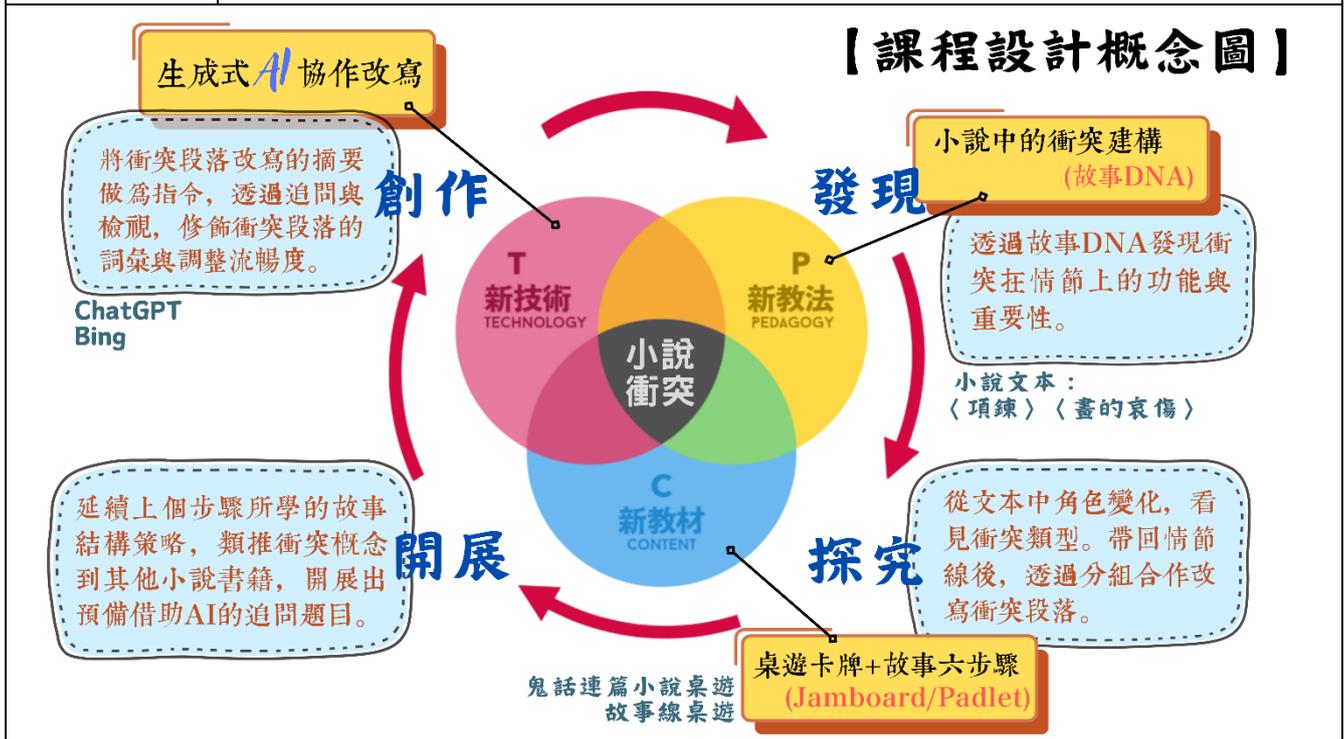


桃園市 龍潭國民中學 閱讀教學活動設計			
適合年級	閱讀教學組： <input type="checkbox"/> 國小：1-3 年級 <input type="checkbox"/> 國小：4-6 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國中：7-9 年級		
參賽者	黃秋琴、黃議葦、劉琦禎		
領域類別	語文領域	學科名稱	國文+校本彈性閱讀課
議題融入	課綱十九項議題：閱讀素養、科技、資訊		
單元名稱 (方案主題)	小說中的「衝突」建構—與生成式 AI 的圖文共創		
設計理念	<p>本校在國文課與彈性課程的相互搭配下，小說閱讀教學一直是校本彈性閱讀指導課的主題之一，前幾年發想的--「從《小王子》學會愛」，我們和學生一同概覽情節結構、從判斷情節模式來聚焦小說閱讀重點。於是，我們仍持續思考，小說除了情節外，我們還能邀請學生一起挖掘什麼？就在一次邀請歐陽立中老師對學生分享「故事表達力」的講座上，過程反應熱烈，我們發現其中的重點--透過阻礙與轉折的鋪陳會使表達力更顯突出，是大多數學生印象較深的回饋點，於是使我們興起帶領孩子聚焦探究小說中的關鍵元素--「衝突」。</p> <p>我們選擇以國文課本小說選文〈畫的哀傷〉、〈項鍊〉來做為認識衝突與練習改寫衝突的文本素材。在知識方面：我們借助「故事結構工具」引導學生理解衝突在情節中的功能和重要性，同時也促使他們思考文本中角色變化會產生不同衝突類型，並利用所學的結構工具，類推到其他小說的衝突概念上。在創作方面：為了激發學生對小說創作的興趣及提升教學效果，我們借助生成式 AI，讓學生在嘗試改寫衝突段落時，能對生成式 AI 進行相關追問，持續修飾作品的詞彙運用與流暢度，從改寫創作中層層思考，如何讓小說的衝突建構更顯張力，期待學會相關知識，也能在實際應用中展現創造力。</p>		

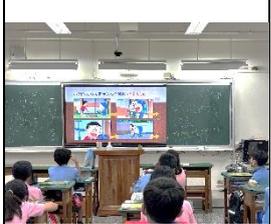


	<p>第三節 衝突段落的摘要改寫</p> <p>3-1 能將前一節整理的角色變化，套入故事六步驟，按「目標、阻礙、突圍、挫敗、轉折、結局」形成情節摘要。</p> <p>3-2 能運用桌遊《故事線》卡牌詞彙，融入衝突段落完成情節改寫。</p> <p>3-3 透過合作完成改寫並分享，說明改編的衝突內容中，主角產生什麼轉變。</p> <p>第四節 借 AI 之力成為我們的創作助教</p> <p>4-1 能認知使用生成式 AI 協助創作時應具備的正確觀念。</p> <p>4-2 能對生成式 AI 持續追問與檢核，豐富衝突改寫的內容、詞彙與調整文章流暢度。</p> <p>第五節 小說改寫成果的圖文電子書呈現</p> <p>5-1 能將改寫好的衝突情節，運用 AI 生圖工具，讓段落文字圖像化。</p> <p>5-2 學會把改寫好的作品以圖文電子書(Microsoft_Sway)的方式呈現。</p>
--	---

教材來源	<p>一、使用文本</p> <p>1. 國木田獨步〈畫的哀傷〉，翰林版國文第三冊第 10 課。</p> <p>2. 莫泊桑〈項鍊〉，康軒版國文第三冊第 10 課。(範例引導用)</p> <p>二、策略工具</p> <p>1. 故事 DNA--耿一偉《故事創作 Tips：32 堂創意課》。</p> <p>2. 故事六步驟--歐陽立中《故事學：學校沒教，你也要會的表達力》。</p> <p>三、活動教具</p> <p>1. 「鬼話連篇」經典故事小說桌遊卡牌。</p> <p>2. 「故事線：童話篇」故事敘述桌遊卡牌。</p>
------	--

教學設備	小說文本、自製學習單、教學簡報、Chromebook、Padlet 平台、Jamboard 平台、ChatGPT、Bing、ImageCreator 圖像創建器、Sway 互動式內容製作工具。
------	--

教學流程

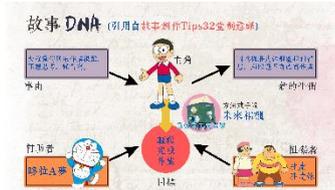
目標號碼	教學活動步驟	時間	注意事項								
<p>第一節</p> <p>情節中為什麼需要衝突？-- 認知衝突在小說情節中的功能與重要性</p> <p>1-1 能在具備「情節」先備知識的基礎下，了解繼續探究「衝突」的原因。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 單元教學目標：從回顧先備知識小說情節開始，再利用耿一偉的小說結構策略工具--「故事 DNA」搭配故事桌遊《鬼話連篇》的卡牌，藉以了解衝突在小說中的功能與必要性，知道衝突的加入會讓小說更加精采，也是主角變化的因素。</p> <p>2. 引起動機--用動畫「哆啦 A 夢_未來相機」回顧情節發展線，教師示範完成故事情節發展填空，</p> <p>任務一：請將卡牌的故事情節填進去情節發展步驟：</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">開端 (背景介紹)</td> <td>(主角-樹墩佬)因為(吸魂)想要達成(修練)。</td> </tr> <tr> <td>發展 (事件鋪陳)</td> <td>(主角-樹墩佬)找(誰-長髮女)及透過(什麼-設陷阱配奪魂玉)幫忙。</td> </tr> <tr> <td>高潮 (矛盾衝突)</td> <td>(主角-樹墩佬)遇到(誰-攔路人辟魔)透過(什麼-黃金劍)阻礙，(主角-樹墩佬)如何克服-帶領眾弟子攻擊。</td> </tr> <tr> <td>結束 (結尾)</td> <td>(主角-樹墩佬)最後(結局-希望能改邪歸正)。</td> </tr> </table> <p>並留下一懸問：動畫中讓人印象最深刻之處，引出情節中可以聚焦在哪個元素？</p>	開端 (背景介紹)	(主角-樹墩佬)因為(吸魂)想要達成(修練)。	發展 (事件鋪陳)	(主角-樹墩佬)找(誰-長髮女)及透過(什麼-設陷阱配奪魂玉)幫忙。	高潮 (矛盾衝突)	(主角-樹墩佬)遇到(誰-攔路人辟魔)透過(什麼-黃金劍)阻礙，(主角-樹墩佬)如何克服-帶領眾弟子攻擊。	結束 (結尾)	(主角-樹墩佬)最後(結局-希望能改邪歸正)。	5"	
開端 (背景介紹)	(主角-樹墩佬)因為(吸魂)想要達成(修練)。										
發展 (事件鋪陳)	(主角-樹墩佬)找(誰-長髮女)及透過(什麼-設陷阱配奪魂玉)幫忙。										
高潮 (矛盾衝突)	(主角-樹墩佬)遇到(誰-攔路人辟魔)透過(什麼-黃金劍)阻礙，(主角-樹墩佬)如何克服-帶領眾弟子攻擊。										
結束 (結尾)	(主角-樹墩佬)最後(結局-希望能改邪歸正)。										

二、發展活動

(一)教師示範將情節元素帶入「故事DNA」功能項 T→S

1. 教師解釋「故事DNA」中的各個功能項：主角/目標/事由/主角/幫助者與阻礙者/新的平衡。
2. 教師示範拆解「哆啦A夢_未來相機」，將情節中的條件帶入「故事DNA」中。

3. 教師藉故事DNA的結構元素串聯整個故事，引導發現故事DNA的主線及引出阻礙者在情節的功能與必要條件。



- (1) 故事DNA使用小技巧：主角因為某事由採取手段來達求某個目標，過程中出現幫助者及阻礙者，促使主角追求新的目標，達到新的平衡，也就是故事的結束。

- (2) 故事DNA教師引導提問：

提問 1：透過哆啦的故事，故事DNA中哪一條是情節的重要主線？—事由到目標

提問 2：透過哆啦的故事，主角會出現新的平衡因為誰的介入？—胖虎

提問 3：胖虎放在故事DNA中是什麼元素？—阻礙者

- (3) 小結：仔細觀察故事DNA中的功能項，在個別隱藏後是否影響情節發展，由此得知，阻礙者的介入是必要條件，且會衝擊主角產成新的平衡，使得情節起伏且不單調，對創造精采度而言是不可或缺的。

(二)學生將《鬼話連篇》卡牌情節各元素帶入 Jamboard 「故事DNA」板

S→S

1. 每組領取一份故事桌遊卡牌(白蛇傳或倩女幽魂)，將情節順序排好後，安靜閱讀並各自完成任務—故事情節填空，待稍後整理至 Jamboard。

(1) 教師先設定好開始及結束卡。

(2) 學生任務在依順序串起情節發展。

2. 小組討論故事情節結構填空，教師小組間觀察學習狀況，確認情節是否正確。

3. 小組討論：將卡牌情節套入故事DNA，教師組間觀察學習狀況，提醒學生先討論不要作答。



4. 抽籤回答：教師抽籤指定作答元素，學生限時於 Jamboard 上作答。

★ e-PIRLS

15”



課堂省思：在使用桌遊卡牌當情節閱讀工具時，學生普遍覺得新奇有趣。但因為卡牌本身是隨機配對的設計概念，會將情節濃縮。→因此借用至情節閱讀時，需要教師適時介入補足完整的情節。

20”



★符合數位閱讀

< e-PIRLS >

核心能力及指標：整合、組織與呈現等二大能力。

1-2 能閱讀桌牌卡牌的情節，經小組共同討論故事DNA要素後，整理至 Jamboard 中，並理解相互關係。

<p>1-3 能認知衝突對於小說情節具有影響力與重要性。</p>	<p>5. 教師檢核學生答案並加分鼓勵學生。 6. 鼓勵學生回答以下兩個問題：額外加分 (1) 介紹故事的主線內容。 (2) 加入阻礙者發生什麼事？誰產生變化？ 7. 小組表揚。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 小結：目標+阻礙+改變=故事→目標+阻礙=衝突。 2. 改變：角色的初始目標及最終目標的變化，就表示內在需求產生改變，因此衝突就是對角色產生衝擊，呈現出故事核心主旨，讓讀者引起共鳴。</p>	<p>5”</p>	
<p>第二節</p> <p>從文本中的角色變化看見衝突的發展——從文本中角色的情緒形容詞或對話看見衝突建構類型與發展</p> <p>2-1 能認知衝突的建構可以來自主角的恐懼與陰影。</p>	<p>一、準備活動</p> <p>1. 單元學習目標：從參考文本中圈畫主角的情緒形容詞或對話，再歸納到「角色發展圖」中，並判斷主角遇上阻礙的因素，並連結衝突發生始末。 2. 引起動機——借用耿一偉《故事創作 Tips：32 堂創意課》書中原型角色概念，引其中「天真者」與「凡夫俗子」的行為模式，從目標、動力、恐懼、陰影等樣板，引導學生發現衝突可從角色的恐懼與陰影進行建構。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 教師引導衝突可建構在主角的恐懼與陰影 T→S</p> <p>1. 解釋「恐懼」與「陰影」</p> <p>(1) 恐懼：主角追求目標的過程中，遇到表層具體的害怕事件。 (2) 陰影：主角面對表層具體的害怕事件時，當下所產生的內在負面心態。</p> <p>2. 引導恐懼與陰影的設定：</p> <p>(1) 恐懼的害怕事件若來自社會環境(例：災害意外)或他人(例：不同價值觀的人)影響，即是屬於外在的衝擊。相對的，若來自內心的矛盾(例：追求超出實力的目標)，即是屬於內在的衝擊。 (2) 陰影是內心的黑暗面，屬於主角內心與自己的交戰，深層的心理衝擊，屬於內在的衝擊。</p> <p>3. 衝突的產生： 作者鋪陳了主角追求目標的恐懼和陰影，隨即為主角量身打造一重大的阻礙，逼迫主角必須面對這阻礙，正視內心的陰影，試圖找出一條新的出路，克服阻礙。</p> <p>4. 以文本莫泊桑〈項鍊〉進行示範： 主角：瑪蒂爾。 目標：追求富裕的生活。</p>	<p>5”</p> <p>10”</p>	

2-2 能從圈畫文本中主角的情緒形容詞或對話，找出衝突段落的變化。

2-3 能整理主角的各階段發展至「角色發展圖」中。

恐懼：害怕被看到相對貧窮的生活或物品。
陰影：覺得自卑的心態。
衝突產生：為參加晚宴向好朋友借的項鍊不見了。
克服衝突：為歸還項鍊，傾盡全力兼職賠償。

5. 教師示範將〈項鍊〉主角的情緒形容詞或對話，歸納到 Jamboard「角色發展圖」。

(二)學生閱讀〈畫的哀傷〉將主角的恐懼與陰影整理至 Jamboard「角色發展圖」中

S→S

1. 學生先寧靜閱讀〈畫的哀傷〉，並在閱讀時，使用螢光筆標記主角岡本的情緒形容詞或對話。
2. 討論出主角的目標。
3. 組內相互比對後，透過小組討論，依照角色「恐懼→陰影→事件→行動」整理至 Jamboard「角色發展圖」中。
4. 教師公開 Jamboard「角色發展圖」，並請各組的同學說明分享。



★ e-PIRLS

25”



★符合數位閱讀

< e-PIRLS >

核心能力及指標：**整合、組織與呈現**等二大能力。

5”

第三節

衝突段落的摘要改寫
將角色弧概念帶入情節結構摘要改寫

一、準備活動

1. 單元學習目標：將衝突帶入情節當中，了解衝突如何在情節當中呈現，藉《故事線》中卡牌的詞彙提示發想創意，以歐陽立中的「故事六步驟」做為工具，引導學生整理並改寫衝突段落。
2. 引起動機—介紹歐陽立中的故事六步驟，並借用書中我的少女時代預告片為例，示範如何將文本段落分別套入「故事六步驟」中。



二、發展活動

(一)教師引導如何以故事六步驟進行小說文本摘要 T→S

1. 引導學生發現「故事六步驟」中的衝突段落：
 - 提問 1：根據前面所學，衝突應該在哪些步驟？
 - 提問 2：步驟中，完整的衝突過程是？

5”



12”

3-1 能將前一節整理的角色變化，套入故事六步驟，按「目標、阻礙、突圍、挫敗、轉折、結局」形成情節摘要。

3-2 能運用桌遊《故事線》卡牌詞彙，融入衝突段落完成情節改寫。

提問 3：突圍是針對阻礙解決，轉折是針對挫敗解決，兩組衝突在情節中有什麼用意呢？

提問 4：就產生角色變化而言，第二組衝突必表現在外在衝突還是內在衝突？

小結：第二組衝突為凸顯陰影的發酵，會轉為主角內在的衝擊，透過天人交戰，表現故事精彩之處。

2. 示範我的少女時代預告片，加入內在心境摘要情節到故事六步驟中。

(二)以故事六步驟進行〈畫的哀傷〉小說文本摘要 S→S

1. 再一次閱讀〈畫的哀傷〉文本。
2. 根據故事六步驟完成摘要。
3. 將摘要整理到 Padlet 板中，教師小組間巡視。
4. 分享討論：透過 Padlet 分享各組摘要，並討論〈畫的哀傷〉如何安排兩次衝突？



(三)桌遊卡牌搭配故事六步驟進行衝突段改寫步驟 T→S

1. 說明抽選《故事線》桌遊卡牌改寫衝突的規則：
 - (1) 每組抽選行動卡(人物行為)及狀態卡(角色特質)各三張。
 - (2) 以《畫的哀傷》文本為基底，從上述六張中自選四張卡牌關鍵字套入改編的衝突段落(突圍、挫敗、轉折)完成該步驟的摘要內容。(為了聚焦衝突段落建構，教師規定目標、阻礙與結局鎖住不動。)
 - (3) 將改寫整理到 Padlet，並用其中的「醒目」功能標註挑選融入的卡牌關鍵字。
2. 改寫衝突注意事項：

注意兩次衝突的營造，第二次的衝突必須要回到主角的內心衝突，且在過程中須產生轉變。

(四)實作抽選桌遊卡牌融入衝突段改寫 S→S

1. 隨機抽行動卡三張及狀態卡三張。
2. 小組討論融入關鍵改寫衝突段落。

10”



★符合數位閱讀

〈 e-PIRLS 〉

核心能力及指標：整合、組織與呈現等二大能力。

3”

課堂省思：因為教師已預先鎖定開始與結局，所以有些學生天馬行空卻忽略扣住結局，而使得轉折邏輯不通。→建議學生在抽選的卡牌詞彙中，可以預想內容，挑選較為適合的融入改寫。



10”

3-3 透過合作完成改寫並分享，說明改編的衝突內容中，主角產生什麼轉變。

3. 教師小組巡視，檢核學生改寫的內容。
4. 將改寫的摘要整理到 Padlet 中。

三、綜合活動

1. 小組分享：說明該組衝突的改編內容中，主角產生什麼轉變。
2. 教師總結：衝突會改變角色性格，透過情節事件進一步傳達作者賦予主角的內在需求。



5"

★符合數位閱讀

< e-PIRLS >

核心能力及指標：**整合、組織與呈現**等二大能力。

第四節

借 AI 之力成為我們的創作助教——將借助 AI，透過追問與檢視，擴充衝突改寫的詞彙與修飾流暢度

一、準備活動

1. 單元學習目標：讓學生嘗試在創作衝突情節及科技工具間取得平衡，讓 AI 成為改寫衝突的助教。
2. 引起動機——
 - (1) 學生討論閱讀小說時的吸引人之處及原因。
 - (2) 登入 ChatGpt 或 Bing 熟悉介面。
 - (3) 了解生成式 AI 的生成原理及操作。

二、發展活動

(一) 檢視上一節衝突改寫內容流暢度，並預備指令 S→S

1. 將上一節故事六步驟衝突段的改寫摘要當指令放到 ChatGpt 或 Bing，生成的文字內容，複製到各組的共編 WORD。
2. 進行故事檢核：以故事六步驟檢驗是否符合情節邏輯性及分出故事結構。

(二) 進行指令追問，建構更完整的衝突改寫內容 S→S

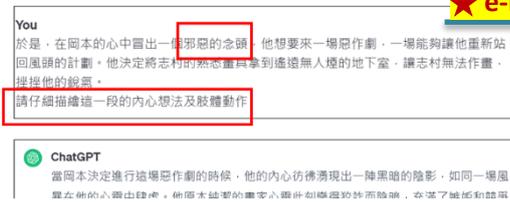
1. 從前面討論小說吸引人之原因為思考點，進行衝突段的細部追問：提問細節化

(1) 根據關鍵字句描繪該段落的情節內容：

例如：表情、想法、肢體動作。

- (2) 加入對話：藉由對話烘托出埋伏或主題。
- (3) 加入場景：藉由場景加深氛圍。
- (4) 替換詞彙及以優美文辭描述。

2. 整合修正結果：同時追問與編輯到共編 WORD，可以融入自己的靈感，與 AI 合作完成改寫。
3. 再次檢查：以故事六步驟再次檢核是否符合情節邏輯性、衝突的營造與醒悟、角色轉變等項目。



20"

課堂省思：原本預定統一使用 ChatGpt，但因為需要手機驗證，有些學生無法使用。→所以操作時併用 ChatGpt 或 Bing 皆可。

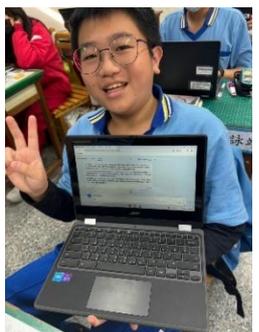
原本預定統一使用 ChatGpt，但因為需要手機驗證，有些學生無法使用。→所以操作時併用 ChatGpt 或 Bing 皆可。



★符合數位閱讀

< e-PIRLS >

核心能力及指標：**定義問題、搜尋、瀏覽、整合、組織與呈現**等五大能力。



	<p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組分享與鑑賞人機共作後的作品。 2. 省思討論：與 AI 共創小說的過程，有什麼感受？ 3. 總結：在 AI 熱潮之時，應將其視為學習輔助工具，以具體指令協助創作，並在其中激發靈感與補足文字描述的能力，驅使創作的動機與成就。 	10”	
<p>第五節</p> <p>小說改寫成果的圖文電子書呈現—運用數位工具將衝突改寫作品以圖文電子書方式輸出呈現</p> <p>5-1 能將改寫好的衝突情節，運用 AI 生圖工具，讓段落文字圖像化。</p> <p>5-2 學會把改寫好的作品以圖文電子書的方式呈現。</p>	<p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 單元學習目標：將前一節生成的小說文字，進一步轉出情節圖像化，並以跨媒介的方式，多元展現小說成品。 2. 引起動機— <ol style="list-style-type: none"> (1) 介紹戲劇的分鏡圖概念，預備做為小說情節圖像化的概念。 (2) 登入 AI 繪圖平台 ImageCreator，了解其指令原理、設定及操作方式。 <p>二、發展活動</p> <p>(一)衝突情節文字圖像化生成：ImageCreator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將生成的小說文本依「故事六步驟」確定段落。 2. 討論衝突段落(突圍、挫敗、轉折)的關鍵情節。 3. 討論出上述關鍵情節的具體文字描述當作指令。 4. 決定繪圖風格，整體須統一的關鍵點。 5. 輸入指令，建議：形容詞+名詞 + 動作，風格。 <p>(二)改寫成品以圖文電子書呈現：Microsoft Sway</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以教育雲帳號啟用教育版雲端服務，進入 Sway。 2. Sway 圖文電子書結合步驟說明： <ol style="list-style-type: none"> (1) 大標題卡：小說題目及封面圖。 (2) 依故事六步驟的順序以 影像_新加圖片。 (3) 依故事六步驟的順序以 文字_新加文字。 (4) 步驟當中同時有影像跟文字：先影像後文字。 (5) 同個故事步驟併在一起變成群組。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分享：分享創建的數位電子書，進行回饋。 2. 小結：圖像表達是對小說情節的一種延伸，透過藝術圖像將文字內容轉譯為視覺形象，一旦契合小說情節，就能讓讀者更貼近小說的內容。 	<p>10”</p> <p>15”</p> <p>15”</p> <p>5”</p>	<p>課堂省思：學生在生成 AI 繪圖時雖然皆已設定風格，但仍然有跑圖與小說文字想像畫面差異太大的狀況。→建議學生更改描述，再一次嘗試生圖，盡量將風格趨於一致。</p> <p>★符合數位閱讀</p> <p>< e-PIRLS ></p> <p>核心能力及指標：定義問題、搜尋、瀏覽、整合、組織與呈現等五大能力。</p> 
<p>延伸學習</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用學過的策略，在未來閱讀小說時，能類推衝突概念到其他小說上。 2. 經過閱讀與寫作的應用歷程，也能活用故事結構工具練習口語表達力。 3. 在創意的引導下能具備 AI 素養，讓 AI 成為閱讀理解的助教。 		
<p>參考資料</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 李洛克，小說革命。https://www.rocknovels.com/。 2. 東默農《週末熱炒店的編劇課》，如何出版社，2018 年。 3. ChatGPT 指令大全。https://www.explainthis.io/zh-hant/chatgpt。 4. 李燕秋，桃園市政府教育局，Microsoft SWAY_課前準備，https://www.youtube.com/watch?v=Hb3Is-Ibkd0。 		

<p>教學成效</p>	<p>1. 學生對「衝突是小說的張力」產生共識，提升在閱讀小說時的層次： 學生在閱讀小說時，大致上能從情節面說出印象最深刻的地方，但對其結構卻一知半解。在課程中使用了策略工具「故事 DNA」後，學生已普遍能了解到精彩之處就是主角面對阻礙者的阻撓所做出的種種解決之道，而對應情節結構即是衝突之處，小說也以此增添精采程度。</p> <p>2. 學生透過故事卡牌詞彙提示，進行衝突改寫時，激發出驚豔的創意靈感： 例如：在改寫〈畫的哀傷〉挫敗段落時，學生抽到「觸摸」卡牌，將內容改寫成：「岡本找了女巫拿到魔藥，如願以償，正當岡本開心回到家準備開始創作之後，一觸摸到調色盤，發現眼中只剩黑白兩色。」透過卡牌遊戲化的改寫，除了增添童話的魔法元素外，同時也顧及衝突營造及藉衝突產生的角色轉變，引發學生創意思維，提升寫作樂趣。</p> <p>3. 使用故事結構工具，能幫助學生定錨生成式 AI 的指令： 我們了解到學生在使用生成式 AI 下指令時多是籠統的指令，於是課程中藉由「故事六步驟」改寫衝突段落後，形成摘要來以此當作具體精確的指令，如此人機協作之下所生成的內容會更有主題性，結構上也較具邏輯性。</p> <p>4. 衝突創作過程使用生成式 AI 透過不斷追問的，提升遣詞造句的描述能力： 我們要求學生嘗試層層加入各種小說元素的指令，並在每次追問生成的結果進行主動修正，檢核產出的詞彙與文句是否符合流暢度，辨認後加以整合。例如在改寫〈畫的哀傷〉裡岡本設法突破強勁對手志村時，學生抓到內文關鍵字「邪惡的念頭」後，希望更具體修飾，於是加入追問指令：「請仔細描繪這一段的內心想法」，便生成出：「他的內心彷彿湧現出一陣黑暗的陰影，如同一場風暴在他的心靈中肆虐。」隨後再自主修飾，陸續完成每一個小說段落。在生成式 AI 人機協作的助攻之下，也同時累積詞彙庫及修飾語句的能力。</p>
<p>教學省思與建議</p>	<p>1. 內化小說衝突的影響，對故事情節與角色發展反思生活韌性： 「不要太驕傲，小心跟岡本一樣跌得很慘！」小說中衝突的呈現最終會放在詮釋人性情緒上的變化，最讓讀者印象深刻，也最能激發出讀者的情感共鳴。這次教材選用的文本〈畫的哀傷〉為少年小說，貼近學生的校園生活，希望藉由探討文中的衝突及角色經衝突產生的變化，引發學生對人際相處上的反思，培養人際上的韌性。</p> <p>2. 提醒學生使用生成式 AI 工具需要具備的正確觀念，釐清提問內容的本質： 這次讓學生使用生成式 AI 協助創作時，學生對於 AI 所增添的詞彙與文句感到驚艷。在共創的過程中運用「故事六步驟」來作為學生導入生成式 AI 的指令模板，目的是為了讓學生明白科技工具的加入，仍應以「真實靈感為主，生成式 AI 為輔」的觀念來進行小說創作。進行提問時也應先思考相關的背景知識，提問過程中也要判斷內容合理性，透過不斷追問來進行修正，最後再經思辨調整出最符合創作目標的內容。</p> <p>3. 當 AI 創作鷹架達到最大發展後，應培養學生獨立創作小說的能力： 「老師，AI 可以幫我表達腦中很多的想法呀！不用怕寫得不好。」教學現場發現很多學生有創作的想法，但因為怕寫得不好常常就放棄創作。這次透過 AI 共創，學生知道可以藉此打破創作中的困境，客製化解決自己不足的寫作能力，激發學生創作的動機，但我們也應提醒學生：AI 僅是學習工具，不應過度依賴使用，解決完問題要內化知識，以此為養分讓自己能獨立創作。</p>
<p>字數統計</p>	<p>本教案總字數 <u>9076</u> 字（設計者自行初步統計，稿費核定字數經承辦學校覆核為憑）</p>