



寓言又止？——成為像韓非一樣的寓言大師

暖暖高中 林玉如

新營高工 劉殷佐

建國中學 李榮哲

壹、設計理念

本教案由跨校社群成員共同研發，社群成員在教學現場皆透過教育部數位學習平台因材網的教學資源引導學生學習。本教學單元在暖暖高中進行教學實踐後，在此基礎下由社群成員共同討論研發，並以「四學模式」作為課程設計的主軸，並融入因材網及近年AI科技文字生成平台等數位學習資源，希冀引導學生能透過此單元的學習，不僅成為課堂中學習的主體，亦能從中體會「自主學習」的助益。此教案之設計理念如下：

一、奠基於「自主行動」核心素養的學習模式

108課綱的整體目標強調培養以人為本的「終身學習者」，其核心素養分為三大面向：「自主行動」、「溝通互動」與「社會參與」。希冀教育現場能夠落實核心素養而完成課綱的教學目標。因此無論在哪一個教育階段，培養學生「自主行動」的能力已成為所有教育工作者努力實踐的目標。本次的教學活動設計，即是希望透過完整的「自學歷程」引發學生的自主學習力。

二、結合「數位學習平台」的自主學習模式

在資訊科技普及的時代，如何有效使用數位學習平台是必然的學習趨勢。而在教學過程中，協助學生善用數位學習平台增進學習成效，也成為教育現場新的教學模式。本教學活動主要透過教育部因材網平台，並搭配寓言文本《韓非子·猛狗社鼠》來引導學生進行自主學習。另外運用生成式AI工具：Chat-GPT，讓學生透過和AI進行對話並創作寓言故事，且能從中去分析其優缺點，進而滾動修正成一篇情節完整、寓意明確的寓言故事。

三、運用「四學模式」，充分激發學生的自主學習力

「自主學習」並非是讓學生在沒有鷹架的情況下學習，而是透過教師教學設計的清晰脈絡，逐步奠定學習基礎並學習「如何自主學習」，而「四學模式」提供教學現場老師如何引導學生進行自主學習清楚的架構。

因此，此次的教學設計以落實「四學模式」為目標。教師運用因材網國語文中有關寓言以及國學常識中「子」介紹的知識節點作為教學資源，先讓學生透過學習單的引導，以「自學」方式觀看影片並蒐集相關任務的重要資訊。

接著進行「組內共學」，每個小組必須依據分配的段落來進行文本分析，因此小組成員必須運用在自學階段所學習到的篇章訊息、篇章推論與篇旨來歸納並深入分析文本，完成教師所賦予的任務。另外寓言故事創作部分，同儕間相互討論其劇情人物、情節、轉捩點、結

局與寓意等模式來進行創作。並透過與Chat-GPT進行對話與指令輸入，逐步完成一篇寓言創作。

再來學生透過「組間互學」以分享分析文本的成果，讓各組記錄分享中的優缺點，且能針對分享內容進行提問與討論。此外，在各組所創作的寓言故事分享中，其他組能從架構、劇情轉折、以寓意的部分進行提問讓各組能檢視其創作時所缺乏的反思，進而能重新檢視內容與滾動修正。

最後進行「教師導學」，教師統整各組間的優缺點以及觀念的釐清並解決學生在文本分析時的盲點，引導學生檢視並反思在前面幾個階段的不足之處，進而深化學生對此單元的學習。另外，將各組所創作的寓言故事進行評論，讓各組思考用AI方式創作與同儕間相互激盪所創作的成果有何異同？讓學生進行反思並能重新檢視所創作的寓言故事。

綜上所述，透過數位平台因材網教學資源的融入，以及自主學習四學模式的步驟引導，我們能在課堂中看見學生在「教少學多」的情況下，真正成為自己「學習的主人」。

貳、教學研究

一、教材分析

(一)教材重點：

- 1.韓非的生平、集法家大成之地位，以及其善用寓言喻理的寫作風格
- 2.韓非創作〈猛狗社鼠〉的寫作動機與訴說對象，以及該文的寫作手法與主旨

(二)教材特點：

- 1.表述方式：本文為寓言體，是藉故事說理的寫作手法
- 2.表述內容：強調君王應掌握「法、術、勢」以駕御群臣而治國的政治思想

(三)教材難點：

- 1.學生對於諸子百家的哲學思想與主張較為陌生
- 2.學生從故事中推論寓意的過程，尤其未直接說明寓意的篇章，可能較難掌握寓意

二、學生先備經驗分析

- (一)學生在上本單元前，已學過第一至第四冊的儒家經典《論語》、《孟子》選文以及墨家《公輸》等篇章。
- (二)學生曾讀過《世說新語》選文〈詠絮之才〉、〈雪夜訪戴〉、〈絕妙好辭〉，以及〈范進中舉〉、〈一桿稱仔〉、〈勞山道士〉等小說文本，對於故事體的表述方式有基礎的學習經驗。

三、教學重點與策略

- (一)聽：能聽懂因材網老師講述寓言的組成要素及閱讀理解策略
- (二)讀：能用寓言閱讀理解策略，理解〈猛狗與社鼠〉的寓意

(三)寫：能運用寓言的組成要素，與AI(Chat-GPT或Copilot)合作創作一篇寓言故事

(四)說：能講評運用AI初創寓言的優缺，並於潤飾修改後，進行口頭發表

四、科技輔助之概況

(一)因材網：寓言閱讀理解策略、「子」學介紹

(二)Chat-GPT：學生與AI共創寓言

(三)classroom：作品、學習單繳交平台

五、學習脈絡

本教學單元共計四節課：

第一節課學生透過因材網的測驗作為知識節點的閱讀前測，並透過自主學習韓非之相關影片，作為本學習單元的知識基礎。課堂中則由教師進行深化教學，以便加深對韓非思想與寓言文體的認知。

第二節課學生透過因材網的資源學習發展閱讀策略，並透過組內共學的方式進行〈猛狗社鼠〉之文本解析，最後進行全班性的分享。

第三節課教師引導學生利用生成式AI進行小組寓言故事之共創，並在創作過程中學習評鑑AI產出的內容。

第四節課教師引導學生進行故事發表並進行小組互評，而後由教師就本單元之學習內容進行知識性之統整，並引導學生進行知識節點的閱讀後測。

本單元四節課之學習脈絡如下：

教學節次	課程主題	主要學習模式	建構能力之向度	四學模式之融入
第一節	韓非思想與寓言體特性之探究	奠定學習單元的基礎知識	理解力／分析力	學生自學 教師導學
第二節	〈猛狗社鼠〉文本之深度解析	有層次發展閱讀分析策略	分析力／統整力	學生自學 組內共學 組間互學
第三節	與 AI 一起解鎖任務——寓言故事共創	小組進行共創與鑑賞探究	創造力／鑑賞力	教師導學 組內共學 組間互學
第四節	寓言故事發表與鑑賞	小組發表、相互鑑賞與課程統整	表達力／鑑賞力	組間互學 教師導學

參、教案設計

本教學單元詳細教學活動規劃如下：

教師姓名	林玉如、劉殷佐、李榮哲		教學年級	十一年級		
學科領域	國語文		授課時數	四節課		
授課單元/主題	寓言又止?—成為像韓非一樣的寓言大師					
學習重點	學習表現			學習內容		
	1.2-V-1 以邏輯性語言精確說出各類文本的文體特質、表現形式與題材內容。 2.5-V-1 辨析文本的寫作主旨、風格、結構及寫作手法。 3.6-V-6 學習多元類型的創作。			1.Ac-V-1 文句的深層意涵與象徵意義。 2.Ad-V-1 篇章的主旨、結構、寓意與評述。 3.Ad-V-4 非韻文：如古文、古典小說、語錄體、寓言等。		
學習目標	1.學生透過因材網相關知識節點的學習資源，建立閱讀寓言的有效策略。 2.學生能透過思想內容、文字風格或手法等面向，進而區辨別先秦各家諸子學說之特點。 3.學生能運用篇章訊息、篇章推論與篇旨歸納等閱讀策略，針對《韓非子·猛狗與社鼠》進行文本分析與主旨歸納，並透過各小組的發表與交流，進而增進對文本的解析能力。 4.學生能運用生成式 AI 作為輔助工具，透過組內共學的方式，創作寓言故事，並且從中發展鑑賞能力。					
評量重點	表現任務					
	1.學生能運用因材網前測結果，解析自己的節點知識習得狀態，並學習利用因材網平台進行自主學習。 2.學生能自主學習完成與本單元有關的節點或課程包任務，並學會寓言閱讀理解的策略。 3.學生能代表上台發表，使用閱讀理解策略進行解析文本後的成果。 4.學生能與小組成員共同討論寓言創作的元素，並對 AI 下指令，生成故事。 5.學生能夠完成課堂中閱讀理解策略及文本分析的學習單。					
	評量規準					
	1. 翻譯及閱讀理解策略學習單(有隨身讀及因材網影片可參考)					
等第 (分數)	A (90-100 分)	B+ (80-89 分)	B (70-79 分)	C (60-69 分)	待改進 (0-59 分)	

評分說明	版面整齊，答案準確度達 90%以上，偶有錯別字	版面整齊，答案準確度達 80%以上，偶有錯別字	版面稍亂，答案準確度達 70%以上，錯別字稍多	版面雜亂，答案準確度達 60%以上，錯別字多	版面雜亂或答案完整準確度低於 50%。
------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------

2. 運用閱讀理解策略進行文本分析學習單

閱讀策略	優 (5分)	良 (4分)	可 (3分)	待改進 (2分)
初階策略： 斷句、換句話說、詞義推敲	能 精準 以 初階策略 完成指定文本分析。	能 大致 以 初階策略 完成指定文本分析。	能 約略 以 初階策略 完成指定文本分析。	只能使用 一、二項初階策略 進行指定文本分析。
進階策略： 角色、情節、手法統整	能 精準 以 進階策略 完成指定文本分析。	能 大致 以 進階策略 完成指定文本分析。	能 約略 以 進階策略 完成指定文本分析。	只能使用 一、二項進階策略 進行指定文本分析。

3. 與 AI 共創寓言故事

評分標準	得分
能先介紹自己的組別、姓名	☆
分享時聲音大小、時間控制是否合宜 (4 分鐘)?	☆
能介紹使用的 AI 工具	☆
能利用寓言的要素(人物、情節、省思)，具體清楚的下指令給 AI	☆☆☆
能簡單扼要說明 AI 創作故事的大要	☆☆☆
能分析 AI 創作初稿的優缺點及學習心得	☆☆☆

教學資源

- 教育部因材網自主學習資源：
 - 知識節點教學影片及練習題(Ad-V-4-11-35 篇旨：寓言、Ad-V-4-11-42 篇章推論：寓言、5-V-3-11-03 國學/子)
 - 前、後測各 6 題

	<p>(3) 教師自製「墨韓選讀」課程包</p> <p>(4) 翰林版單元卷「猛狗社鼠 15 題」</p> <p>2. 因材網 SRL 表單：進行自主學習自我檢核及組間互學的學生互評</p> <p>(1) 檢核單：寓言閱讀理解策略_篇章主旨運用檢核表</p> <p>(2) 組間評分表：與 AI 共創寓言初稿發表分享評分表</p> <p>3. 影音資源：</p> <p>(1) 蔡志忠中國經典動畫【韓非子說】(https://youtu.be/-9TO1rDrU80?si=5ZY-hUUGEt7Ank9l)</p> <p>(2) 第三十四集 狗猛酒酸 (https://youtu.be/Plx0C3SPiss?si=MiKnA5DfZWtEjnMa)</p> <p>4. 學習單：</p> <p>(1) 因材網知識節點影片學習單(因材網學習單_寓言_篇章主旨、因材網學習單_寓言_篇章推論)</p> <p>(2) 〈猛狗社鼠〉閱讀理解策略運用文本分析學習單(分組電子共編)</p> <p>(3) 與 AI 共創故事學習單(分組電子共編)</p> <p>5. 老師自編教學簡報「運用寓言閱讀策略理解〈猛狗社鼠〉」</p>
--	---

教學活動設計

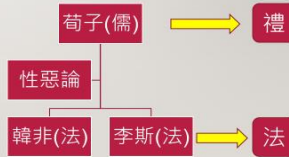
節次	教學活動	時間	教師指導注意事項
第一節	<p>一、準備活動</p> <p>透過因材網與寓言相關的知識節點作為閱讀前測，並引導學生透過系統上的即時回饋了解前測成績。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 學生自學：引導學生透過自主觀賞影片作為瞭解韓非之基礎。(蔡志忠中國經典動畫〈韓非子說〉https://youtu.be/-9TO1rDrU80?si=kDzdnaa_MHZc5aRG)</p> <p>(二) 教師導學：教師搭配課本作者、題解之重點，介紹韓非之生平與思想，以便加深學生對於韓非及法家思想的瞭解程度。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	<p>課程進行前，教師宜先將因材網前測任務及學生自學影片，透過課程包或任務指派方式發派給學生，以利課堂活動之進行。</p>

韓非子生平

1. 戰國末韓國人。生年不詳，卒於秦王政14年（西元前233年）

2. 喜**刑名法術**之學，歸本於**黃老**

3. 口吃**不善於辯說**，**長於著述**

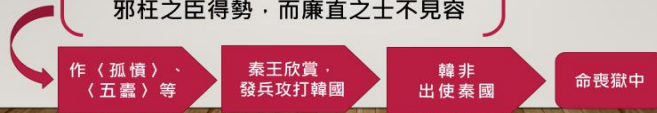


韓非子生平

1. 見韓國日漸削弱，屢次上書，不為韓王所用。

2. 國不治、政不修，因不實行法治

3. 所養之人非所用，所用之人卻非所養
邪枉之臣得勢，而廉直之士不見容



法家特色

1. 法家**不別親疏**，**不殊貴賤**，**一斷於法**。
(司馬談《論六家要旨》)

2. 「**出於理官**」(即司法官)，「**專任刑法而欲以致治**」(班固)

韓非集法家大成



法家學說缺失：

1. **消極限制作惡**，缺乏積極導人向善

2. **過於尊君**，對君王無制裁措施，易造成暴君專政

《韓非子》及其影響

1. 韓非死後，後人蒐集其遺著，編成《韓非子》一書，共五十五篇
2. 原名為《韓子》(漢書藝文志)
3. 唐、宋後，改名為《韓非子》(為與韓愈區分)
4. 結構嚴密，議論透關，辭鋒犀利，並善於運用寓言故事以說明事理，對後世議論文的發展啟迪尤深。


(三)教師導學：透過提問與討論的方式協助學生建立對寓言文體的認知。

10 分鐘

- 1.【概念性提問】：請同學舉出曾經讀過或聽過的寓言故事，並思考寓言故事在表達方式上具有什麼「共通點」？
- 2.以《伊索寓言·北風與太陽》為例，引導學生歸結出寓言的組成結構方式，即「故事+說理=寓言」。

《伊索寓言》

〈北風與太陽〉是《伊索寓言》之一，故事內容是北風與太陽舉行一場比賽決定誰的力量比較強，能夠讓路過的旅人脫下斗篷。北風越是用力吹，旅人就把自己包得越緊。然而，當太陽溫暖地照耀時，旅人因為悶熱而不得不脫下斗篷。本故事寓指，與其全力控制對方，不如放手而使對方心誠悅服。



寓言的組成結構？

故事 + 說理 = 寓言

寓言，無所不在

三、綜合活動

(一)課程統整：教師就此堂課之學習內容作重點提示。

5 分鐘

(二)課後作業：教師說明課後作業，以作為後續學習活動之學習基礎。

- 1.請學生以自學方式完成因材網指派任務【寓言篇章主旨Ad-V-4-11-35】節點之學習，並完成學習單1。

	2.請學生參考出版社提供之學習資源《隨身讀》，並透過學習單2的引導，完成〈猛狗與社鼠〉一文的内容學習。		
第 二 節	一、準備活動 (一)學生自學：請學生在課堂中搭配學習單3，完成因材網指派的學習任務(寓言篇章推論Ad-V-4-11-21)，以作為本堂課學習活動之準備。 (二)教師導學：教師簡要歸納寓言篇章推論之要點，並說明本堂課教學活動之相關事項。	10 分鐘	教師在課前宜先將全班依照二人一組之方式進行分組，並分配好各組在自學〈猛狗與社鼠〉時所認領的課文段落。
	二、發展活動 (一)組內共學：引導各組運用因材網中寓言相關的知識節點，包含篇章訊息(Ad-V-4-11-28)、篇旨(Ad-V-4-11-35)及篇章推論(Ad-V-4-11-42)等，並搭配學習單4(採用電子檔共編/classroom)，完成〈猛狗社鼠〉之文本解析。	10 分鐘	
	(二)閱讀初階策略I：引導學生以小組方式，搭配因材網【寓言篇旨 Ad-V-4-11-35】節點的閱讀初階策略，包含斷句、換句話說與詞義推敲等，進行初步的文本閱讀理解。	10 分鐘	
	<div data-bbox="288 1205 1002 1547" data-label="Complex-Block"> <p style="text-align: center;">寓言閱讀理解策略(初階步驟)</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 1.斷句 2.換句話說 3.詞義推敲 <div style="text-align: right; background-color: #c00040; color: white; padding: 5px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> 2人一組 10分鐘 </div> </div> <p>1.斷句：引導同學直接在課本劃記，二人互相檢查。 (1)方法：判斷完整一句，畫「/」。 (2)原則判斷：句子通常以「句號。」、「驚嘆號！」或「問號？」做為結束。</p> <p>2.換句話說：引導同學將每個小節的完整訊息扼要說出，逐句換句話說後，以便完成段旨。 (1)方法：掌握「何人在何時何地做了何事？」、「主詞對受詞做了什麼？」、「代名詞指誰？(還原代詞)」或者圈補省略的主詞與受詞等。</p>		

3.詞義推敲：引導學生找透過出各段之關鍵字，並判斷其意涵。

(二)閱讀初階策略II及進階策略：引導學生以四人一組方式，運用因材網知識節點【寓言篇旨Ad-V-4-11-35】進行文本閱讀理解的進階策略。

教師協助引導合併組別變成四人小組，每組接包含一組猛狗組與社鼠組，並請各小組搭配學習單4的指定內容(第一頁)，透過共學方式完成〈猛狗與社鼠〉整篇寓言角色、事件及手法(反思/寓意)之統整分析。



1.針對角色統整：

- 角色可能是人或動物，可能是單一或多個。
- 釐清角色之間關係：有幾個角色？每個角色有哪些言行舉止？

2.針對情節統整：

- 情節推展：出現問題+ 因應之道
- 鋪陳目的：凸顯角色形象、強化寓意
- 釐清發展脈絡(可依時間順序先後)
 - ①從因果句型判斷：順承、因果、轉折等
 - ②從情節推展判斷：原因□行動□結果
- 提取對話重點：從對話理解角色主張？反映什麼形象？個性、賢愚、價值觀等

3.針對手法統整：

- 理解作者使用的特殊手法
- 找出引文中的比較或譬喻關係)
- 找出寓意(智慧的啓示或下場的警惕)

三、綜合活動

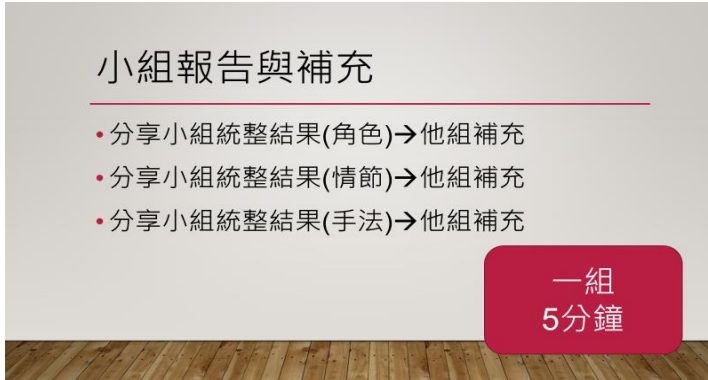
(一)組間互學：各組派代表或一起上台向全班分享小組共學之內容，若時間不夠可抽1至2組上台分享，其餘組別補

15 分鐘

5 分鐘

充說明即可。

(二)教師導學：教師就小組分享的內容進行回饋，並統整本堂課之學習活動。



小組報告與補充

- 分享小組統整結果(角色)→他組補充
- 分享小組統整結果(情節)→他組補充
- 分享小組統整結果(手法)→他組補充

一組
5分鐘

第一、準備活動

第三節 (一)教師導學：

- 1.教師簡要說明課堂的學習任務，以引起學生的學習動機。
- 2.教師說明如何對AI下指令之技巧原則，並透過實例幫助學生掌握其技巧原則。

10 分鐘



如何對AI下指令?

- 給AI的指令通常需要**限縮範圍**、給出**具體明確的直述句或問句**。

具體
AI指令
模糊
明確
抽象

什麼是好指令?

- **明確的條件** (如5W2H)
- 給予**特定情境或範圍** (如你是某領域的專家、以某個內容為主題)
- 有**具體對焦的產出指標** (如針對國中、高中跟大學生，分別整理出不同階段最常見的3個生涯問題，以條列式呈現)

什麼是5W2H?

- **What** (做什麼) ~ 問「內容」
- **Why** (為什麼要做) ~ 問「原因」
- **Who**: (誰) ~ 問「人、對象」
- **When**: (何時) ~ 問「時間」
- **Where**: (何處) ~ 問「位置」
- **How** (如何做) ~ 問「執行方法」
- **How much/many**: (多少) ~ 問「數量」

對AI下指令(舉例)

- 請你**扮演故事創作者**
- 然後**創作一個500字的寓言故事**
- 故事**主角為高中生**
- 故事的**寓意是希望引發讀者珍惜時光**

二、發展活動

(一)組內共學：教師延續前一節四人一組之組別，引導學生完成「與AI一起解鎖任務」。

- 1.請各小組使用AI生成工具(例如：Chat-GPT、Copilot等數位媒介)，透過向AI生成工具下指令的方式，共同創作一則具有寓意的故事。
- 2.在進行「與AI一起解鎖任務」時，引導各小組搭配學習單5，記錄在創作故事時對AI生成工具所下的指令，並在完成寓言故事後，進一步討論並評鑑AI所創作的故事。

三、綜合活動

(一)組間互學：請各小組進行全班性的發表，包含透過AI工具所創作的寓言故事、創作過程中對AI所下的指令、評論AI所寫故事的優缺點等，並進一步說明小組將如何就AI目前所創作的寓言故事進行優化，以變產出小組最終的寓言故事。

(二)教師導學：教師就小組分享的內容進行回饋，並統整本堂課之學習活動，同時預告下節課將進行的學習活動。

25 分鐘

15 分鐘

第四節 ➤ **準備活動**

(一)小組互評說明：向各小組說明因材網SRL評分表之規準設計，各組組員討論後由小組長填寫。評分規準設計如下：

評分標準	得分
能先介紹自己的組別、姓名	☆
分享時聲音大小、時間控制是否合宜 (4分鐘)?	☆
能介紹使用的 AI 工具	☆
能利用寓言的要素(人物、情節、省思)，具體清楚的下指令給 AI	☆☆☆
能簡單扼要說明 AI 創作故事的大要	☆☆☆
能分析 AI 創作初稿的優缺點及學習心得	☆☆☆



➤ **發展活動**

(一)組間互學：各組進行寓言創作最終版的發表，包含寓言故事呈現，以及優化過程等)，每組發表時間4分鐘。

- 1.各組發表內容包含：所用使用的AI工具、對AI下的指令、AI生成故事簡介，以及評論AI生成故事的優缺點、如何優化等。
- 2.交流與討論：每一組發表完後，由其他組同學發問與回饋，並由教師講評。

(一)統整與判別諸子各家學派的核心思想

- 1.教師導學：教師以提問設計，協助學生複習曾經學習過的先秦諸子思想家。

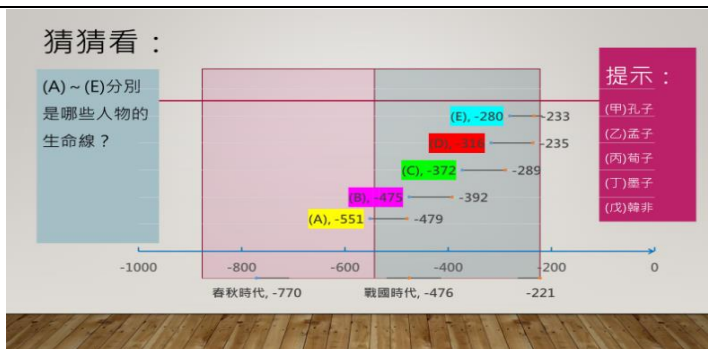
➤ 猜猜看：(A)~(E)分別是哪些人的生命線？

5 分鐘

課程最後一節課，可透過先秦各家著作讓學生區辨各家之思想內容，教師可抽點學生回答或請每位同學作答於學習單中

25 分鐘

15 分鐘



2.師生互動：教師透過選文與出處連連看的活動，引導學生透過關鍵詞之掌握，進而去判別該論述屬於哪一諸子之思想主張。

連連看：閱讀下文，選出文章出處

道之以政，齊之以刑，民免而無恥；道之以德，齊之以禮，有恥且格。

A. 《論語》
B. 《墨子》
C. 《韓非子》
D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：德、禮。孔子強調引導人民有道德守禮

連連看：閱讀下文，選出文章出處

不違農時，穀不可勝食也；數罟不入洿池，魚鼈不可勝食也；斧斤以時入山林，材木不可勝用也。穀與魚鼈不可勝食，材木不可勝用，是使民養生喪死無憾也。養生喪死無憾，王道之始也。

A. 《論語》
B. 《墨子》
C. 《韓非子》
D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：文中提及孔子，以及「君子固窮」。孔子強調道德

連連看：閱讀下文，選出文章出處

衛靈公問陳於孔子。孔子對曰：「俎豆之事，則嘗聞之矣；軍旅之事，未之學也。」明日遂行。在陳絕糧，從者病，莫能興。子路慍見，曰：「君子亦有窮乎？」子曰：「君子固窮，小人窮斯濫矣！」

A. 《論語》
B. 《墨子》
C. 《韓非子》
D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：養生喪死無憾、王道。孟子強調仁政

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 民為貴，社稷次之，君為輕。是故得乎丘民而為天子，得乎天子為諸侯，得乎諸侯為大夫。諸侯危社稷，則變置。犧牲既成，粢盛既潔，祭祀以時，然而旱乾水溢，則變置社稷。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：民為貴，君為輕。孟子強調民本思想

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 殺一人，謂之不義，必有一死罪矣。若以此說往，殺十人，十重不義，必有十死罪矣；殺百人，百重不義，必有百死罪矣。當此，天下之君子皆知而非之，謂之不義。今至大為不義攻國，則弗知非，從而譽之，謂之義。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：殺人不義。墨子強調非攻、兼愛思想

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 楚人有鬻楯與矛者，譽之曰：「吾楯之堅，物莫能陷也。」又譽其矛曰：「吾矛之利，於物無不陷也。」或曰：「以子之矛，陷子之楯，何如？」其人弗能應也。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

➤ 判別關鍵：矛盾、寓言體。法家(韓非子)強調邏輯分明

3.教師導學：歸納辨別各家代表人物或經典的方法，包含從思想內容、文字風格或手法等面向。

如何辨別各家代表人物或經典？

• 從思想內容

- 儒家—孔子(仁、德、禮)、孟子(仁、義、性善)、荀子(性惡、禮、化性起偽)
- 墨家—兼相愛、交相利、節用、節葬、非攻、非樂、尊天、明鬼、尚同、尚賢
- 法家—法、術、勢
- 道家—順應自然、清淨無為

	<p>如何辨別各家代表人物或經典？</p> <ul style="list-style-type: none"> • 從文字風格或手法 <ul style="list-style-type: none"> • 寓言——孟子、韓非 • 語言樸質——墨子 • 雄辯滔滔——孟子 • 語錄體——論語、孟子 <p>➢ 可從思想內容、文字風格或手法判別</p> <p>三、綜合活動</p> <p>說明本單元之課後作業：</p> <p>1. 因材網寓言閱讀後測6題</p> <p>2. 因材網翰林單元診斷卷：墨韓選讀-猛狗社鼠15題</p>	5 分鐘	
--	--	------	--

肆、教材與教具呈現

一、教學PPT

<p>運用寓言閱讀策略理解 〈猛狗社鼠〉</p> <p>基隆市立暖暖高中 林玉如 任教班級：804</p>	<p>教學安排(4節課)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 第1節(5/23)： <ol style="list-style-type: none"> 1. 寓言閱讀因材網前測(20分鐘) 2. 教師導學：(25分鐘) <ul style="list-style-type: none"> ◆ 韓非生平介紹：蔡志忠影片欣賞(3:00) ◆ 《韓非子》簡介 ◆ 本課文體—寓言 3. 交代作業：寓言篇章主旨 Ad-V-4-11-35 節點(回家作業) (紙本) +SRL(檢核表)
<p>教學安排(4節課)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 第2節(5/27)： <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生自學： <ul style="list-style-type: none"> ◆ 因材網寓言篇章推論 Ad-V-4-11-21 (課堂學習6:39)，完成學習單(15-20分鐘) 2. 組內共學(2人/組)：運用寓言閱讀策略，分猛狗/社鼠，進行課文解析，完成學習單(10分鐘) 3. 組間互學(4人/2組)：猛狗、社鼠組互學，二組共同分享猛狗與社鼠段落訊息，完成整篇寓言角色、事件及手法(反思/寓意)的統整。(電子檔/組，上傳至classroom，15分鐘；分享，15分鐘) 	<p>教學安排(4節課)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 第3節(5/27)： <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師導學：簡要說明AI下指令的技巧。(5-10分鐘) 2. 組內共學(4人/組)：25分鐘 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 合併猛狗/社鼠成一組。 ◆ 小組使用AI生成工具(Chat-GPT、Copilot等)(學習下指令)，合寫一則寓言故事 ◆ 記錄所下指令、評鑑AI所寫的故事 3. 組間互學：發表AI寫的故事及所下指令，評論AI所寫故事的優缺點，欣賞他組創作過程及作品，也思考小組將如何優化AI創作。(15-20分鐘)

教學安排(4節課)

• 第4節(5/28或5/29)：

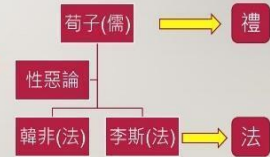
1. 組間互學：
 - ◆發表寓言創作最終版(成果及優化過程)
 - ◆各組創作互評(以寓言三元素做為評分準則)•SRL互評表(設定小組名單，只有小組長可評，組員討論後請小組長填)
 - ◆課程反思與回饋
2. 教師導學
 - ◆請子各家學派的核心思想及判別
 - ◆寓言閱讀後測(回家作業)

韓非子生平

1. 戰國末韓國人。生年不詳，卒於秦王政14年（西元前233年）

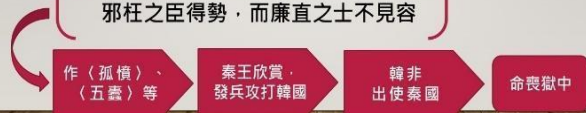
2. 喜刑名法術之學，歸本於黃老

3. 口吃不善於辯說，長於著述



韓非子生平

1. 見韓國日漸削弱，屢次上書，不為韓王所用。
2. 國不治、政不修，因不實行法治
3. 所養之人非所用，所用之人卻非所養
邪枉之臣得勢，而廉直之士不見容



法家特色

1. 法家不別親疏，不殊貴賤，一斷於法。
(司馬談《論六家要旨》)
2. 「出於理官」(即司法官)，「專任刑法而欲以致治」(班固)

韓非集法家大成



法家學說缺失：

1. 消極限制作惡，缺乏積極導人向善
2. 過於尊君，對君王無制裁措施，易造成暴君專政

《韓非子》及其影響

1. 韓非死後，後人蒐集其遺著，編成《韓非子》一書，共五十五篇
2. 原名為《韓子》(漢書藝文志)
3. 唐、宋後，改名為《韓非子》(為與韓愈區分)
4. 結構嚴密，議論透闢，辭鋒犀利，並善於運用寓言故事以說明事理，對後世議論文的发展啟迪尤深。

寓言的組成結構？



寓言，無所不在

《伊索寓言》

《北風與太陽》是《伊索寓言》之一，故事內容是北風與太陽舉行一場比賽決定誰的力量比較強，能夠讓路過的旅人脫下斗篷。北風越是用力吹，旅人就把自己包得越緊。

然而，當太陽溫暖地照耀時，旅人因為悶熱而不得不脫下斗篷。本故事寓指，與其全力控制對方，不如放手而使對方心誠悅服。



寓言閱讀理解策略(初階步驟)

1. 斷句
2. 換句話說
3. 詞義推敲

2人一組
10分鐘

寓言閱讀理解(進階策略)

- 統整角色
- 統整情節
- 統整手法

4人一組
10分鐘

小組報告與補充

- 分享小組統整結果(角色)→他組補充
- 分享小組統整結果(情節)→他組補充
- 分享小組統整結果(手法)→他組補充

一組
5分鐘

如何對AI下指令？

- 給AI的指令通常需要**限縮範圍**、給出**具體明確**的**直述句**或**問句**。



什麼是好指令？

- **明確的條件** (如5W2H)
- 給予**特定情境或範圍** (如你是某領域的專家、以某個內容為主題)
- 有**具體對焦的產出指標** (如針對國中、高中跟大學生，分別整理出不同階段最常見的3個生涯問題，以條列式呈現)

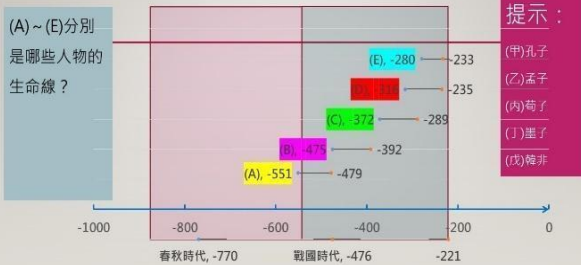
什麼是5W2H？

- **What** (做什麼) ~ 問「內容」
- **Why** (為什麼要做) ~ 問「原因」
- **Who**: (誰) ~ 問「人、對象」
- **When**: (何時) ~ 問「時間」
- **Where**: (何處) ~ 問「位置」
- **How** (如何做) ~ 問「執行方法」
- **How much/many**: (多少) ~ 問「數量」

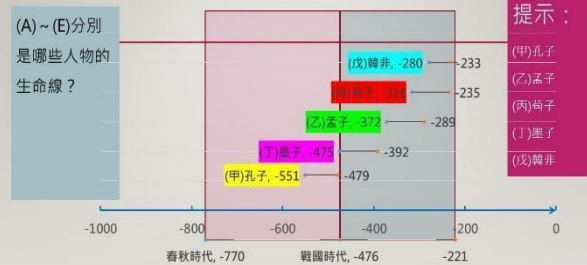
對AI下指令(舉例)

- 請你**扮演故事創作者**
- 然後**創作一個500字的寓言故事**
- 故事主角為**高中生**
- 故事的**寓意是希望引發讀者珍惜時光**

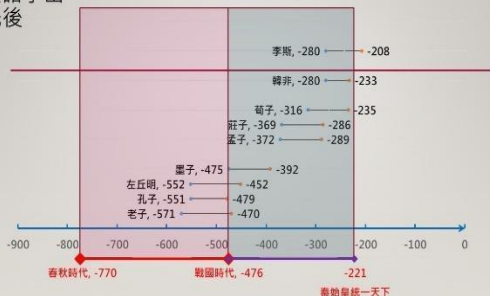
猜猜看：



猜猜看：



先秦諸子出現先後



連連看：閱讀下文，選出文章出處

道之以政，齊之以刑，民免而無恥；道之以德，齊之以禮，有恥且格。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 衛靈公問陳於孔子。孔子對曰：「俎豆之事，則嘗聞之矣；軍旅之事，未之學也。」明日遂行。在陳絕糧，從者病，莫能興。子路愠見，曰：「君子亦有窮乎？」子曰：「君子固窮，小人窮斯濫矣！」

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 不違農時，穀不可勝食也；數罟不入洿池，魚鼈不可勝食也；斧斤以時入山林，材木不可勝用也。穀與魚鼈不可勝食，材木不可勝用，是使民養生喪死無憾也。養生喪死無憾，王道之始也。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 民為貴，社稷次之，君為輕。是故得乎丘民而為天子，得乎天子為諸侯，得乎諸侯為大夫。諸侯危社稷，則變置。犧牲既成，粢盛既潔，祭祀以時，然而旱乾水溢，則變置社稷。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 殺一人，謂之不義，必有一死罪矣。若以此說往，殺十人，十重不義，必有十死罪矣；殺百人，百重不義，必有百死罪矣。當此，天下之君子皆知而非之，謂之不義。今至大為不義攻國，則弗知非，從而譽之，謂之義。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

連連看：閱讀下文，選出文章出處

• 楚人有鬻楯與矛者，譽之曰：「吾楯之堅，物莫能陷也。」又譽其矛曰：「吾矛之利，於物無不陷也。」或曰：「以子之矛，陷子之楯，何如？」其人弗能應也。

- A. 《論語》
- B. 《墨子》
- C. 《韓非子》
- D. 《孟子》

如何辨別各家代表人物或經典？

• 從思想內容

- 儒家—孔子(仁、德、禮)、孟子(仁、義、性善)、荀子(性惡、禮、化性起偽)
- 墨家—兼相愛、交相利、節用、節葬、非攻、非樂、尊天、明鬼、尚同、尚賢
- 法家—法、術、勢
- 道家—順應自然、清淨無為

如何辨別各家代表人物或經典？

• 從文字風格或手法

- 寓言—孟子、韓非
- 語言樸實—墨子
- 雄辯滔滔—孟子
- 語錄體—論語、孟子

以下空白

二、因材網上的指派任務與課程包

(一)寓言閱讀理解策略前、後測各6題

教育部因材網

NEW 操作介紹 課程總覽 指派任務

【人機互動 數理同樂】競賽正式開始 2024/05/13

+ 指派任務 公告與行事曆

112學年度第2學期 | 普通年班 | 11年普通科 4班 | 教師指派

快速檢視

寓言閱讀理解策略後測 6題 6題	林玉如	11年 普通科 4班	100%	2024-06-20~2024-07-17	🔄 📄 🗑️ ⌵
寓言閱讀理解前測 6題 6題	林玉如	11年 普通科 4班	100%	2024-05-23~2024-06-21	🔄 📄 🗑️ ⌵

(二)指派學習任務：寓言篇旨、篇章推論

Ad-V-4-11-35：篇章[十一]/篇旨：寓言	林玉如	11年 普通科 4班	21.74%	2024-05-23~2024-06-21	🔄 📄 🗑️ ⌵
Ad-V-4-11-42：篇章[十一]/篇章推論：寓言	林玉如	11年 普通科 4班	34.78%	2024-05-27~2024-06-26	🔄 📄 🗑️ ⌵
墨韓選讀	林玉如	11年 普通科 4班	8.7%	2024-05-22~2024-06-21	🔄 📄 🗑️ ⌵

(三)課程包—墨韓選讀

教育部因材網

NEW 操作介紹 課程總覽 指派任務

墨韓選讀 開啟

課程包內容 討論區 參與學生 學習歷程 共同編輯者

課程包內容

+新增章節

- 作者介紹
 - 墨子敘宋國(3:59)
 - 墨子與墨家學派(3:56)
 - 蔡志忠中國經典動畫【韓非子說】(2:56)搭配課本【韓非生平】P190
 - 墨韓生平及著作補充資料
- +新增資源
- 國學常識
- 閱讀理解策略_寓言
- 課文影片
- 學習單

(四)版本單元卷

翰林版本卷-第四冊-墨韓選讀-猛狗社鼠 15題	林玉如	11年 普通科 4班	17.39%	2024-06-17~2024-07-17	🔄 📄 🗑️ ⌵
翰林版本卷-第四冊-墨韓選讀-公輸 15題	林玉如	11年 普通科 4班	21.74%	2024-06-17~2024-07-17	🔄 📄 🗑️ ⌵

(五)篇旨學習SRL檢核單

教育部因材網

檢核單：寓言閱讀理解策略_篇章主旨運用檢核表

請選擇學生 (僅顯示已作答學生)

檢查確認	題號	評分標準	配分
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	1	1.我明白歸納篇章主旨，就是找出篇章的核心思想(即作者要傳達最重要的理念、想法或感情)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	2	2.我明白寓言理解的初階步驟有二個：斷句、換句話說及詞義推敲	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	3	3.我明白寓言理解的進階三步驟為：針對角色、情節及手法做統整	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	4	4.做練習題時，我能區分小層次(斷句)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	5	5.做練習題時，我能將每個小節的完整訊息扼要說出(能圈補省略詞、還原代詞，換句話說)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	6	6.做練習題時，我能判斷關鍵字詞的意涵(詞義推敲)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	7	7.做練習題時，我能釐清角色之間的關係(針對角色作統整)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	8	8.做練習題時，我能釐清發展脈絡、提取對話重點(確認事件的因果關係，針對情節作統整)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	9	9.做練習題時，我能找出引文中的對照組(比較或變論關係)(針對手法作統整)	1
<input type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否	10	10.我覺得看因材網搭配學習單，學習更深刻	1
其他建議			

(六)組間SRL評分表

教育部因材網

SRL表單

新增檢核單

所有學期 / 所有

組間評分表

檢核單

組內評分表

組間評分表預覽

表單類型:組間評分表

名稱:與AI共創寓言初稿發表分享評分表

評分標準	得分
能先介紹自己的組別、姓名	☆
分享時聲音大小、時間控制是否合宜 (4分鐘)?	☆
能介紹使用的AI工具	☆
能利用寓言的要素(人物、情節、省思)，具體清楚的下指令給AI	☆☆☆
能簡潔扼要說明AI創作故事的大要	☆☆☆
能分析AI創作初稿的優缺點及學習心得	☆☆☆
其他建議	

三、學習單

(一)學習單1(課後作業)：因材網Ad-V-4-11-35 段落[十一]/篇旨：寓言

因材網 Ad-V-4-11-35 段落[十一]/篇旨：寓言 學習單 班級： 座號： 姓名：

一、認識寓言：「寓語」一詞，最早見於何書何篇？《_____》〈_____〉：「寓言十九，藉外論之」。藉由_____來寄託自己想陳述的_____、_____或哲思。

二、歸納篇章主旨：

1. 理解文本時，能運用策略，找出篇章中的_____，也就是作者在當中想傳達的最重要_____、_____或感情。

2. 寓言的元素：

_____：可能是_____或動物

_____：(1)情節鋪展：出現問題+_____；

(2)鋪陳目的：凸顯_____形象、強化_____

_____：交代_____ (智慧的啟示或下場的警惕)

三、歸納篇章主旨的策略：

(一)初階步驟：1. _____、2. _____、3. _____

(二)進階步驟：1. 針對_____作統整、2. 針對_____作統整、3. 針對_____作統整

四、練習(一)

1. 請運用以下初階及進階步驟：(1)斷句(2)換句話說(3)詞義推敲；(4)統整角色(5)統整情節(6)統整手法完成練習

分析篇章主旨示例：大考試題

接著以下列試題示範如何判斷篇章主旨。

趙成陽堪，其宮火，欲滅之，無階可升，使其子胸假於奔水氏。胸盛冠服，委蛇而往。既見奔水氏，三揖而後升堂，默坐西楹間。奔水氏命僮者設筵，薦脯醢觴胸。胸起，執爵啐酒，且酢主人。觴已，奔水氏曰：「夫子辱臨敝廬，必有命我者，敢問？」胸方白曰：「天降禍於我家，鬱攸是崇，虐焰方熾，欲緣高沃之，肘弗加翼，徒望宮而號。聞子有階可登，盍乞我？」奔水氏頓足曰：「子何其迂也！子何其迂也！飯山逢彪，必吐哺而逃；濯谿見鍾，必棄履而走。宮火已焰，乃子揖讓時耶！」急昇階從之，至，則宮已燼矣。（宋濂《宋文憲公全集》）

分析篇章主旨示例：大考試題

上文藉由故事人物的言行寄寓主旨，下列說明最適當的是：【108指考】

- (A)藉奔水氏批判虛榮浮誇、惺惺作態的人
- (B)藉奔水氏表彰指揮若定、功成不居的人
- (C)藉成陽胸諷刺食古不化、不知變通的人
- (D)藉成陽胸讚美處變不驚、溫文有禮的人

僮者：接待賓客的侍者。

脯醢：肉乾和肉醬。

鬱攸是崇：火氣積聚，指發生火災。

(二)學習單2(課後作業)：〈猛狗與社鼠〉翻譯

中五韓非子選 猛狗社鼠 班級： 座號： 姓名：

宋人有 酤酒者， 升瓶 甚平， 遇客 甚 謹， 宋國有個 他賣酒時 招待客人 為 酒甚美， 縣幟 甚高， 然而 不售， 酒酸 的酒特別 店前 掛得特別高而顯著， 但是酒卻 以致酒 怪其故， 問其所知 長者楊倩， 倩曰：「汝狗 猛耶？」 (賣酒的人)對此 詢問他所認識的人 的長者楊倩。楊倩說：「你的狗兇猛？」 曰：「狗 猛 則 酒何故而不售？」 ()說：「狗很兇猛， 那和酒 賣不出去的 有關嗎？」 曰：「人 畏 焉。或 令孺子 懷 錢 挈 壺而往 酤， ()說：「客人 你的狗呀。 叫 錢 酒壺 去 而 狗 逐 而 齧 之， 此 酒 所以 酸 而 不 售 也。」 但你的狗 這是酒 變酸與而 的原因。 夫國 亦有 狗， 有 道之士， 懷 其 術 而 欲 以 明 萬乘之主， 國家也有猛狗。 使 的君主 大臣 為 猛狗， 逐 而 齧 之， 此 人主之所以 蔽 尊， 可是那些權臣 猛狗， 會 傷害他們， 這就是君主 會被 而有道之士 所以 不 用 也。 而 不 的原因。

桓公問管仲曰：「治國 最 患 ？」 對曰：「最 患 齊桓公 問管仲說：「治理國家最 ？」()回答：「最 鼠哉。」 公曰：「何 患 社 鼠哉？」 中的老鼠」齊桓公說：「 最擔心社廟中的老鼠？」 對曰：「君亦見 夫 為 社 者 乎？ 樹 木 而 塗 之， ()回答：「您 見過 社廟的過程嗎？在那裡 木樑並 鼠 穿 其 間， 掘 穴 託 其中， 燬 之 則 恐 焚 木， 結果老鼠在裡面 挖個窩在裡面 用火燬牠就 會焚燬木材。 灌 之 則 恐 塗 地， 此 社 鼠 所 以 不 得 也。 用水灌牠就擔心會 這就是社鼠 的原因。 今 人 君 之 左 右， 出 則 為 勢 重 而 收 利 於 民， 現在 的左右親信 就 出勢高權重向人民收取利益。 入 則 比 周 而 蔽 惡 於 君， 內 間 主 之 情 就互相 而在君主面前 惡行。 君主的 以 告 外 為 重， 諸 臣 百 吏 以為富。 告訴 外， 內外 諸臣百吏 收受群臣百官的賄賂而變得富有。

吏 不 誅 則 亂 法， 誅 之 則 君 不 安， 這樣的執法官吏若不 他們就會 若 他們則君主不能 王位。 而 有 之， 此 亦 國 之 社 鼠 也」 (親信大臣) 重要地位並擁有權勢， 這些人 國家的社鼠」 故 人 臣 執 柄 而 擅 禁， 明 為 己 者 必 利， 權臣 權柄並 禁令， 向人 為他貪命者 有 不 為 己 者 必 害， 此 亦 猛 狗 也！ 夫 大 臣 為 猛 狗， 不 為 他 們 賣 力 的 人 一 定 加 以 傷 害， 這 些 人 也 就 是 猛 狗 啊！ 大 臣 猛 狗 一 樣， 而 蔽 有 道 之 士， 左 右 又 為 社 鼠 而 間 主 之 情， 人 主 不 覺， 左右親信 社鼠一樣 君主的內情， 君主卻沒有 如此， 主 焉 得 無 壘， 國 焉 得 無 亡 乎？ 這樣， 君主 無壘， 國家 無亡 呢！

(三)學習單3(課堂作業)：因材網寓言篇章推論Ad-V-4-11-21(6:39)

因材網 Ad-V-4-11-21 段落[十一]/篇章推論:寓言 學習單 班級： 座號： 姓名：

- 一、寓言的篇章要素：_____、_____、_____
- 二、推論寓言篇章意涵的策略有三：(一)釐清_____ (二)確認_____ (三)找出_____。
- 三、將【掌握段落訊息】與【推論段落訊息】的策略合併如下：

(一) 初階步驟	說明
1 斷句	以句號為界，將引文分成數個小段落。
2	(1) _____;釐清主詞、受詞 主詞：誰？在何時何地？做了什麼事？ 受詞：誰？主詞對他做了什麼事？ (2) _____;釐清代名詞
3 換句話說	(1) 簡化_____；將否定句、疑問句調成_____句。 (2) 摘出_____；將每個小節的訊息扼要說出。
4 詞義推敲	依據前後文，判讀某些關鍵字詞的意涵。
(二) 進階步驟	說明
1 針對_____做 統整	★釐清指稱詞(初階)-釐清角色之間的_____ (1) 整理引文中有哪些角色。 (2) 每個角色在文本中有哪些言行舉止。(依初階的斷句、釐清指稱詞來逐句整理)
2 針對_____做 統整	★確認_____關係 (1) 從_____句型判斷:順承、因果、轉折等 (2) 從_____推展判斷:原因·行動·結果
3 針對_____做 統整	★找出_____ 找出引文中的_____關係或_____關係(凸顯寓意)

練習

推論篇章意涵示例：大考試題

某石隱於冥山之陰，有虎徑踰以視其窟。某石帥其人盡夜警，日出而啟扉，日入而除扉，宵則張扉以望，柱轉樹蟻，投山空以守。卒歲，虎不能獲。一日而虎死，某石大喜，自以為虎死無毒已者矣，於是弛其機，撤其備，坦腹而不修，落洪而不理。無何，有豕逐鹿來，止其室之隙，聞其牛、羊、豕之聲而人食焉。某石不知其為豕也，叱之不走，投之以塊。豕人立而爪之，斃。某石曰：「若石知一而不知二，宜其及也。」 (劉基《郁離子·虎窟》)

推論篇章意涵示例：大考試題

根據上文，敘述正確的選項是： 【104指考】
(A)若石雖然日夜警戒，但終究免不了被老虎咬死
(B)兇猛的老虎踰在藤兒處遠窺視，是因為害怕
(C)若石只知道防備老虎，卻不知聽會危害身家性命
(D)老虎被若石毒死，若石就鬆懈警惕，撤除防備

(四)學習單4(課堂作業)：運用寓言的閱讀策略理解〈猛狗社鼠〉學習單

運用寓言的閱讀策略理解〈猛狗社鼠〉

組別：□猛狗__ □社鼠__

班級： 座號： 姓名：

我的學習夥伴：

一、運用篇章訊息、篇章主旨及篇章推論的方法進行文本解析

初階策略	方法	筆記	檢核
1. 斷句：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 判斷完整一句，畫／ ➢ 句子通常以「句號、驚嘆號！、問號？」做為結束。 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 直接在課本劃記 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 完成後二人互相檢查。 □完成
2. 換句話說：	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 將每個小節的完整訊息扼要說出。 ➢ 何人在何時何地做了何事？ ➢ 主詞對受詞做了什麼？ ➢ 代名詞指誰？(還原代詞) ➢ 圈補省略(主詞、受詞...) 	逐句換句話說後，完成段旨： 第□一/□三段： 第□二/□四段：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 二人互述、討論差異 □完成 ➢ 二組(4人)互述、分享所學 □完成
3. 詞義推敲：	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 判斷關鍵字詞的意涵 	寫出各段關鍵字詞 第□一/□三段： 第□二/□四段：	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 二人互述、討論差異 □完成 ➢ 二組(4人)互述、分享所學 □完成

進階策略	方法	筆記	檢核
<ul style="list-style-type: none"> ◇ 針對角色統整： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 角色可能是人或動物 ➢ 可能是單一或多個 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 釐清角色之間關係 <ul style="list-style-type: none"> ➢ 有幾個角色？ ➢ 每個角色有哪些言行舉止？ 		<ul style="list-style-type: none"> ➢ 二組(4人)互述、分享所學 □完成
<ul style="list-style-type: none"> ◇ 針對情節統整： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 情節推展：出現問題+因應之道 ➢ 鋪陳目的：凸顯角色形象、強化寓意 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 釐清發展脈絡(可依時間順序先後) <ul style="list-style-type: none"> ➢ 從因果句型判斷：順承、因果、轉折... ➢ 從情節推展判斷：原因→行動→結果 ◇ 提取對話重點(從對話理解角色主張→反映什麼形象？個性、賢愚、價值觀等) 		<ul style="list-style-type: none"> ➢ 二組(4人)互述、分享所學 □完成
<ul style="list-style-type: none"> ◇ 針對手法統整： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 找出對照組 ➢ 凸顯寓意 	<ul style="list-style-type: none"> ◇ 理解作者使用的特殊手法 ◇ 找出引文中的比較或譬喻關係 ◇ 找出寓意(智慧的啟示或下場的警惕) 		<ul style="list-style-type: none"> ➢ 二組(4人)互述、分享所學 □完成

(五)學習單5(課堂作業)：與AI共創寓言故事指引學習單

與 AI 共創寓言故事

班級：

座號：

姓名：

1. 本組成員及分工說明：

2. 使用的 AI 工具：

3. 所下的指令(包含指定要 AI 扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

4. AI 生成的故事：

5. 評鑑 AI 所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

6. 本組要如何優化 AI 所創故事？

7. 跟 AI 一起共創的心得：

伍、學習成效與檢核 (活動照片、學生作品等)

一、學習活動照片



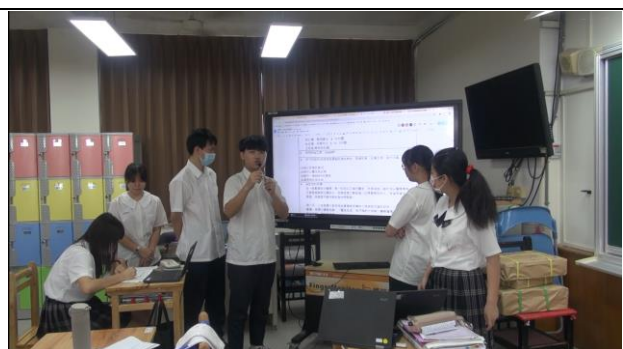
學生使用筆電進行前測



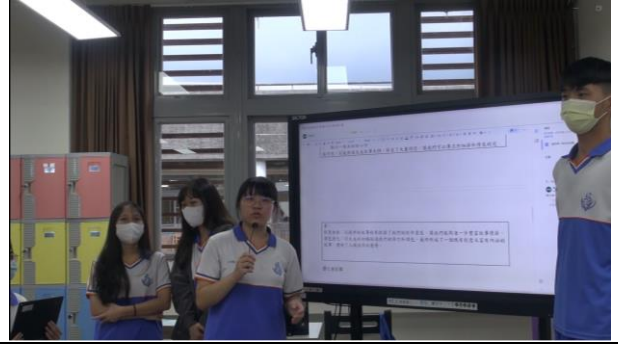
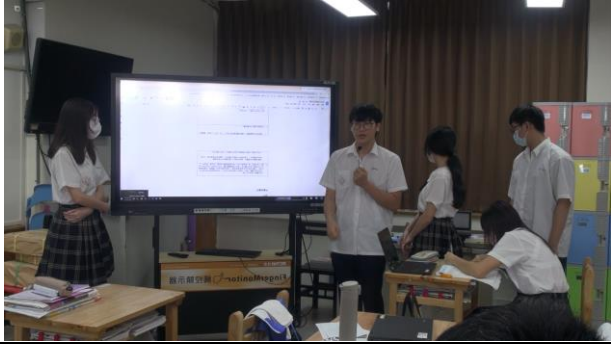
學生使用筆電進行前測



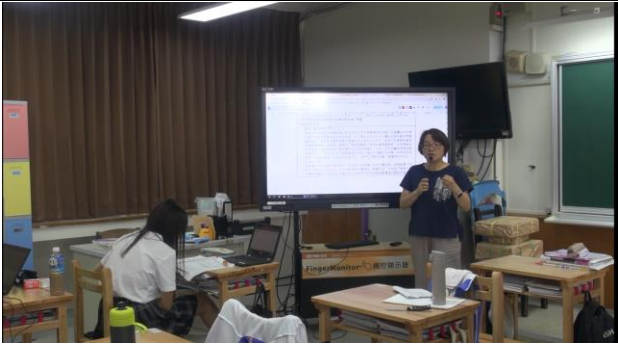
學生使用筆電自主學習—欣賞影片



各組報告—與 AI 共創寓言故事的過程

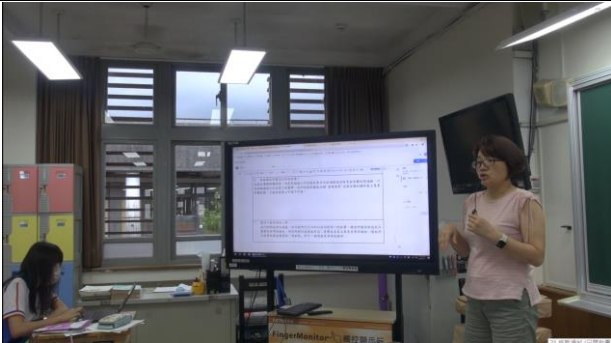


各組報告—與 AI 共創寓言故事的過程



各組報告—與 AI 共創寓言故事的過程

教師講評



教師講評

後測



後測

後測

3. 因材網Ad-V-4-11-35 段落[十一]/篇章推論：寓言(課中作業)

因材網 Ad-V-4-11-21 段落[十一]/篇章推論：寓言 學習單 班級：504 座號：4 姓名：林馬宇

一、寓言的篇章要素：角色、事件、省思

二、推論寓言篇章意涵的策略有三：(一)釐清指稱詞(二)確認因果關係(三)找出對照組。

三、將【掌握段落訊息】與【推論段落訊息】的策略合併如下：

(一) 初階步驟	說明
1 斷句	以句號為界，將引文分成數個小段落。
2 <u>釐清指稱詞</u>	(1) <u>圈補省略</u> ：釐清主詞、受詞 主詞：誰？在何時何地？做了什麼事？ 受詞：誰？主詞對他做了什麼事？ (2) <u>還原代詞</u> ：釐清代名詞
3 換句話說	(1) 簡化 <u>複雜句</u> ：將否定句、疑問句調成 <u>肯定</u> 句。 (2) 摘出 <u>重點句</u> ：將每個小節的訊息扼要說出。
4 詞義推敲	依據前後文，判讀某些關鍵字詞的意涵。
(二) 進階步驟	說明
1 針對 <u>角色</u> 做統整	★釐清指稱詞(初階)→釐清角色之間的 <u>關係</u> (1) 整理引文中有幾個角色。 (2) 每個角色在文本中有哪些言行舉止。(依初階的斷句、釐清指稱詞來逐句整理)
2 針對 <u>情節</u> 做統整	★確認 <u>因果</u> 關係 (1) 從 <u>因果</u> 句型判斷：順承、因果、轉折等 (2) 從 <u>情節</u> 推展判斷：原因→行動→結果
3 針對 <u>手法</u> 做統整	★找出 <u>對照組</u> 找出引文中的 <u>比較</u> 關係或 <u>譬喻</u> 關係 (凸顯寓意)

練習

推論篇章意涵示例：大考試題

若石隱於冥山之陰，有虎恆踞以窺其備。若石帥其人晝夜警，日出而殷鉦，日入而燎燔，宵則振鐸以望，植棘樹墻，坎山谷以守。卒歲，虎不能有獲。一日而虎死，若石大喜，自以為虎死無毒己者矣，於是弛其機，撤其備，垣壞而不修，備泮而不理。無何，有龜逐麋來，止其室之隈，聞其牛、羊、豕之聲而入食焉。若石不知其為龜也，叱之不走，投之以塊。龜人立而爪之，斃。

君子謂：若石知一而不知二，宜其及也。

(劉基《郁離子·虎龜》)

C 推論篇章意涵示例：大考試題

根據上文，敘述正確的選項是：【104指考】

(A)若石雖然日夜警戒，但终究免不了被老虎咬死
(B)兇猛的老虎踞在藤笆牆邊窺視，是因為害怕龜
✓(C)若石只知防備老虎，卻不知龜會危害身家性命
(D)老虎被若石毒死，若石就鬆開弩機，撤除防備

4.運用寓言閱讀理解〈猛狗社鼠〉電子共編學習單

		<p>最患社鼠→說明人君左右親信朋黨必局的危害</p> <p>第○二/四段： 第二段： 大臣為猛狗，而面齧之→將猛狗酒酸的寓言類推到大臣的為政人主之所以蔽賢→人主的安全與大臣的為政息息相關</p> <p>第四段： 國焉得無亡乎？→以激問表達國家必定滅亡 執權柄而擅禁→猛狗</p>	<p>述、分享所學</p> <p>☑完成</p>
--	--	--	--------------------------

進階策略	方法	筆記	檢核
<p>◆ 針對角色統整：</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 角色可能是人或動物 ▶ 可能是單一或多個 	<p>◆ 釐清角色之間關係</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 有幾個角色？ ▶ 每個角色有哪些言行舉止？ 	<p>賣酒人、鄉中長者"倩揚"、齊桓公、管仲、猛狗、社鼠、人主、親信、大臣</p> <p>賣酒人→賣酒量得精準、買賣公平，招待客戶很殷勤恭敬、釀造的酒特別純美、把店前酒旗掛得特別高、酒賣不去 賣酒人詢問他認識的鄉里長者倩揚 權臣迫害賢士 大臣像猛狗，左右親信像社鼠→導致國家滅亡</p>	<p>▶ 二組(4人)互述、分享所學</p> <p>☑完成</p>
<p>◆ 針對情節統整：</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 情節推展：出現問題+因應之道 ▶ 鋪陳目的：凸顯角色形象、強化寓意 	<p>◆ 釐清發展脈絡(可依時間順序先後)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 從因果句型判斷：順承、因果、轉折... ▶ 從情節推展判斷：原因→行動→結果 <p>◆ 擷取對話重點(從對話理解角色主張)→反映什麼形象？個性、賢愚、價值觀等)</p>	<p>猛狗酸酒 發端：宋人酷酒，酒美不售，導致酒酸 究因：狗猛咬斃顧客 隱喻：國有權臣當道，則有道之士不能為主所用 闡發：奸臣嫉賢之害，望國君斥退奸邪，重用法術之士</p> <p>社鼠為患 起源：管仲答齊桓公之問，強調社鼠之患為烈 究因：鼠輩掘穴於社壇，故得以倖存 隱喻：君主左右親信倚仗權位，結黨營私，聚斂民財，避惡欺</p>	<p>▶ 二組(4人)互述、分享所學</p> <p>☑完成</p>

3

		<p>君 闡發：剷除奸臣困難，但如不除，將動搖國本，導致國家臣淪</p>	
<p>◆ 針對手法統整：</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 找出對照組 ▶ 凸顯寓意 	<p>◆ 理解作者使用的特殊手法</p> <p>◆ 找出引文中的比較或譬喻關係</p> <p>◆ 找出寓意(智慧的啓示或下場的警惕)</p>	<p>議論使故事更有內涵：日常生活中習見的現象構成故事並且賦予內涵，使用敘議結合的方式，描述自然引出針對性強的議論。</p> <p>描述具體形象鮮明：用「牙而齧之」幾字，精簡生動呈現猛狗張牙舞爪、撲前咬人的凶相。用「掘穴託其中」，不但寫出社鼠居住社壇，而且顯示社壇對牠的保護作用。</p> <p>夫大臣為猛狗，而齧有道之士矣，左右又為社鼠而問主之情，人主不覺。如此，主焉得無壅，國焉得無亡乎？→以譬喻、激問的寫法說明國家出現猛狗、社鼠般的臣了，必定亡國。</p>	<p>▶ 二組(4人)互述、分享所學</p> <p>☑完成</p>

4

(二)與AI共創寓言故事-----學生作品

第一組：本組以人、動物為角色，能掌握寓言的元素。本組同學在口頭報告中說：他們曾下指令要 AI 優化他們所發現的缺點，但沒有顯著的改善，故沒有列上優化後的作品。

班級：504 座號：1、5、7、12 姓名：吳錦豪、詹紘宇、蔡子頌、蘇嘉鵬、方雨曦

一、本組成員及分工說明：

吳錦豪:校正

詹紘宇:與AI溝通(下指令)

蔡子頌:紀錄

蘇嘉鵬:校正

方雨曦:新人

二、使用的AI工具：ChatGPT

三、所下的指令(包含指定要AI扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

請幫我寫一篇500字的寓言故事

條件一: 請你扮演一位高中生

條件二:供小學生讀

條件三:主角名稱為 蘇吳紘頌

條件四:寓意為不要好高騖遠

四、AI生成的故事：

在一個美麗的小村莊裡，住著一位名叫蘇吳紘頌的高中生。蘇吳紘頌是一個聰明又活潑的少年，他在村莊裡非常受歡迎，總是喜歡幫助別人。

有一天，蘇吳紘頌聽說了遠方有一座高山，山頂上長有一種神奇的花朵，據說吃了這朵花的花蕾可以長生不老，所以許多人都想要去尋找這朵奇花。蘇吳紘頌聽後，也被這個消息深深吸引，決定展開一場尋找奇花之旅。

他穿過了濃密的森林，越過了草原，來到了山腳下。高聳的山峰讓他感到無比挑戰，但他仍然充滿了信心和勇氣。蘇吳紘頌開始攀登山峰，每一步都踏實而堅定，但是山路並不平坦，遇到了許多困難和障礙。

當他爬到山的中途時，遇到了一個老烏龜。老烏龜告訴他說：「小朋友，你為什麼要那麼辛苦地爬山呢？生活中有許多美好的事物，不一定非要去尋找那些虛幻的東西。重要的是，要知足常樂，珍惜眼前的一切。」

蘇吳紘頌聽後，感到有些猶豫，他想起了村莊裡溫馨的家庭和友好的鄰里，覺得自己已經很幸福了。於是，他決定放棄尋找奇花的念頭，返回了村莊。

回到村莊後，蘇吳紘頌感到非常開心和滿足，他明白了生活中的真正意義並不在於名利或者功成名就，而是在於心中的喜悅和幸福。從那以後，他更加珍惜眼前的一切，用心生活，快樂成長。

這個故事告訴我們，不要好高騖遠，珍惜眼前的一切，知足常樂才是最重要的。

五、評鑑AI所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

(1)人物:蘇吳紘頌、老烏龜

(2)事件:蘇吳紘頌展開一場尋找奇花之旅，遇到了許多困難和障礙，遇到了一個老烏龜，老烏龜告訴他，要知足常樂，珍惜眼前的一切。

(3)省思:要知足常樂，珍惜眼前的一切。

(4)評鑑:雖然故事符合條件，但較無內容，大部分都是對景物的描述。

六、本組要如何優化AI所創故事？

增加更多的條件，讓故事的侷限性更高

七、跟AI一起共創的心得：

與AI共同創造是一種令人興奮的體驗。透過與AI合作，我們可以融合人類的創造力、想像和智慧，AI可以為我們提供廣泛的知識和信息，它可以幫助我們分析數據、發現模式，甚至提供創意靈感。與AI共同創造也可以促進跨學科的合作與交流。我們可以將AI應用於藝術創作、科學研究、工程設計等各領域，進行不同領域之間的交叉交流產生更多跨界創新。

第二組：本組的創作與第二組有共同問題，即他們已偏離寓言的體裁，少了喻體與喻依的對照關係。

班級： 504 座號：2、8、14、15、16 姓名：林心傳、蔡承諺、王若庭、杜芷儀、邱意方

一、本組成員及分工說明：

林心傳、蔡承諺 :2、3、4 大題

杜芷儀、邱意方:1、5、6、7大題

王若庭:報告前討論

二、使用的AI工具：ChatGPT

三、所下的指令(包含指定要AI扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

1.請以作家的身分

2.請你以醫生為主角

3.創作一篇400字的寓言

4.寓意是珍惜生命

四、AI生成的故事：

在一個繁華的小鎮裡，有一位名叫艾倫的醫生，他是這個小鎮的頂尖醫療專家。艾倫是個慈悲心腸的人，他總是盡力幫助每一位需要幫助的人，無論是富裕還是貧困，他總是不辭辛勞地為他們服務。

有一天，一位老婦人急匆匆地拿著她受傷的小狗來到艾倫的診所。小狗的腳受了重傷，老婦人嘆息地說：「醫生先生，我可憐的小狗被一輛車撞傷了，我不知道該怎麼辦，請您救救牠。」

艾倫沒有猶豫，他立刻展開了醫治小狗的工作。他小心翼翼地為小狗處理傷口，用最溫柔的方式讓牠感受到安慰。經過幾個小時的努力，小狗終於康復了，老婦人滿心感激地說著感謝的話離開了診所。

幾天後，這個小鎮突然爆發了一場嚴重的疫情，許多人感染了病毒，急需醫治。艾倫毫不猶豫地投入到抗疫的工作中，日夜奔波在救治病患的一線。他用盡一切方法，不分晝夜地為患者提供最好的治療，從不讓任何一個人感到絕望。

在這場抗疫戰爭中，艾倫的精神感染了整個小鎮，人們對他充滿了敬意和感激。他的奉獻精神彷彿點燃了一盞永不熄滅的明燈，照亮了人們前行的道路。

最終，疫情被控制住了，人們重新獲得了生活的美好。在這場艱苦的抗疫過程中，人們深刻地體會到了生命的可貴，珍惜生命的重要性。

艾倫成為了這個小鎮的英雄，但對他來說，最重要的是能夠幫助那些需要幫助的人，讓他們重新獲得生活的希望和勇氣。因為在他看來，珍惜生命不僅僅是保護自己，更是幫助他人，讓生命在彼此的關懷中綻放出最美麗的光芒。

五、評鑑AI所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

(一)人物:

- 1.艾倫 (Alan)：他是小鎮的頂尖醫療專家，以慈悲心腸和無私奉獻而聞名。不畏艱難，投身抗疫工作中，成為小鎮的英雄。
- 2.老婦人：故事中的老婦人，帶著她受傷的小狗來找艾倫求救。
- 3.其他小鎮居民：故事中提到了小鎮上的其他居民，他們在疫情期間受到了艾倫的治療和關懷。

(二)事件:-0-----

- 1.老婦人帶著孩子來找艾倫求救：
老婦人趕緊趕到艾倫的診所，帶著受傷的小狗，請艾倫救治。
- 2.艾倫展開治療小狗：
艾倫立即著手治療小狗，細心處理傷口，用最溫柔的方式接待前台。
- 3.狗狗復健：
經過艾倫幾個小時的努力，小狗最終康復了，老婦人很感激地帶著它離開了醫院。
- 4.小鎮爆發嚴重疫情：
幾天后，小鎮突然爆發嚴重疫情，多人感染病毒，急需治療。
- 5.艾倫投入抗疫工作：
艾倫毫不猶豫地投入抗疫工作中，日夜奔波在救治疾病的第一線。
- 6.艾倫的奉獻精神感染了整個小鎮：
在艾倫的重建下，小鎮居民團結一心，共同對抗疫情，他們對艾倫充滿了敬意和感激。

7.疫情控制成功：

在艾倫等人的努力下，疫情最終被成功控制，人們重新獲得了生活的美好。

8.艾倫成為小鎮英雄：

艾倫喬丹無私奉獻和醫術高超成為了小鎮的英雄，他的精神感染了整個小鎮，人們對他充滿了敬意和感激。

(三)省思:

- 1.慈悲與奉獻：艾倫醫生展現了慈悲與奉獻的精神，他不計得失地幫助需要幫助的人，無論是拯救受傷的小狗還是投身抗疫的工作。這提醒著我們，在面對他人需要幫助的時候，慈悲與奉獻是最強大的力量。
- 2.珍惜生命：疫情爆發讓人們更加珍惜生命的可貴，這包括自己的生命以及他人的生命。艾倫的行動呼籲著我們要珍惜生命，不僅僅是自己的，也是他人的。
- 3.共同抗疫：在故事中，整個小鎮共同抗擊疫情，這顯示了團結合作的重要性。當面對挑戰時，只有團結一致，共同努力，才能戰勝困難。
- 4.希望與勇氣：艾倫的奉獻精神為整個小鎮帶來了希望與勇氣。即使面對困難，只要有人願意無私地奉獻，就會激發出人們內在的力量，戰勝逆境。
- 5.我們要好好把握現在的時光跟生命，有心事或其他的困難可以大家一起討論，不要直接結束自己得來不易的生命

(四)進行評鑑:可以多多描寫疫情的嚴重性讓讀者更有感受

- 1.角色發展：雖然艾倫醫生被描繪為慈悲且奉獻的人物，但對他的背景、動機和內心世界的描寫可以更加豐富。例如，進一步深入探討他成為醫生的原因、他對患者的情感連結，以及他在面對困難時的內在掙扎等。
 - 2.衝突與挑戰：故事中的情節似乎較為簡單，缺乏真正的衝突和挑戰。加入一些更具挑戰性的情節可以使故事更加生動。例如，艾倫醫生可能面臨道德抉擇，或者面對無法解決的困難情況，這樣可以使故事更加引人入勝。
 - 3.情感連結：雖然故事提及了艾倫醫生對患者的關懷，但對於患者和艾倫之間的情感連結可以進一步加強。這可以通過描寫他們之間的交流、患者對艾倫的感激之情，或者艾倫對患者的關心等方式來實現。
 - 4.主題的深入探討：雖然故事中提及了一些主題，如慈悲、奉獻、珍惜生命等，但可以進一步深入探討這些主題。例如，通過艾倫醫生的內心對話，探討這些主題的意義，這樣可以使故事更加豐富和有深度。
- 這些修改可以使故事更加生動、引人入勝，並增強其蘊含的主題和情感。

六、本組要如何優化AI所創故事？

- 1.增加艾倫醫生的背景以及他對病患的用心，更加凸顯他對小鎮居民的關心
- 2.增加艾倫醫生再選擇是否投入到抗疫的工作中，在家人跟病患中選擇的心中矛盾

3.多利用對話寫出這則寓言故事所要表達的議題

4.增加景色描寫

七、跟AI一起共創的心得：

(1)AI的心得:

這個寓言故事充滿了對生命的珍惜和奉獻精神的描繪。艾倫醫生的形象代表了無私的奉獻和對生命的珍惜。他不僅在日常生活中以醫生的身份幫助需要幫助的人，還在疫情爆發時毫不猶豫地投入到救治工作中，用自己的專業和精神力量幫助患者，為整個小鎮帶來了希望和勇氣。這個故事提醒我們，生命是脆弱而珍貴的，而我們每個人都有責任去珍惜和保護它。同時，它也呼籲我們應該學會幫助他人，尤其是在別人需要幫助的時候。通過艾倫醫生的故事，我們深刻感受到了生命的價值，以及在共同努力下，我們可以戰勝困難，重獲美好的生活。

(2)我們的心得:

在故事中的艾倫醫生通過幫助一位老婦人的受傷小狗和抗擊疫情，這裡彰顯了生命的可貴和不可預測性。他的奉獻精神不僅挽救了無數生命，也啟發了整個小鎮的團結和勇氣。經過這次的實作我才知道原來現在的AI這麼厲害只要給他條件，他就可以寫出一篇故事，不管什麼條件一下子就寫出來了，我們還問他要如何優化它的故事，雖然他沒有什麼改，但當我問說有甚麼可以增加的，它還跟我說了好多，我覺得AI真的很厲害。AI可以刺激我們的想像力，每個人看到一個題目所想到的不同，我們可以互相學習並且運用自下一次的作文中。

八、優化後的故事

在這個繁華的小鎮上，有一位名叫艾倫的醫生，他是這個小鎮的頂尖醫療專家。艾倫出生在這個小鎮，他對這個地方充滿了深厚的情感和關懷。從小，他就夢想著能夠成為一位醫生，幫助這個小鎮上的每一個人。

艾倫是個慈悲心腸的人，他的父親曾是這個小鎮上唯一的醫生，他從父親那裡繼承了對於醫療的熱情和對於病患的關愛。他總是盡力幫助每一位需要幫助的人，無論是富裕還是貧困，他都不辭辛勞地為他們服務。

當小鎮裡的一位年邁老婦人生病無法前來診所時，艾倫主動前往她的家中，為她診治。他不僅為她開出了藥方，還給她帶來了心靈上的溫暖和安慰，讓老婦人感受到被關懷和重視。

「艾倫醫生，您就是我們小鎮的天使啊！謝謝您的關心和幫助！」老婦人激動地抓著艾倫的手，深深地鞠躬感謝。

有一天，一位老婦人急匆匆地拿著她受傷的小狗來到艾倫的診所。小狗的腳受了重傷，老婦人嘆息地說：「醫生先生，我可憐的小狗被一輛車撞傷了，我不知道該怎麼辦，請您救救牠。」

艾倫沒有猶豫，他立刻展開了醫治小狗的工作。他小心翼翼地為小狗處理傷口，用最溫柔的方式讓牠感受到安慰。在這個過程中，他不斷地與老婦人交流，安撫她的擔憂和恐懼。

「請您放心，我會盡全力救治您的小狗的。」艾倫的語氣中充滿了堅定和安慰。

經過幾個小時的努力，小狗終於康復了，老婦人滿心感激地說著感謝的話離開了診所。這一幕深深地觸動了艾倫的心，他知道自己所做的一切都是值得的。

艾倫醫生的義情和用心，不僅體現在對病患的醫療上，更體現在他對他們心靈的撫慰和支持。他不僅是一位醫生，更是一位信任和依靠的精神支柱，讓每一位病患都感受到了真正的溫暖和關愛。

幾天後，這個小鎮突然爆發了一場嚴重的疫情，許多人感染了病毒，急需醫治。艾倫面對著一個艱難的抉擇，在家人和病患之間左右為難。他深知這場疫情的嚴重性，知道自己的責任所在，但同時又擔心家人的安危。

艾倫與妻子艾莉莎的對話中，他表露出內心的矛盾和掙扎。

「艾莉莎，我知道我不能置身事外，這場疫情需要我去奮戰。但我又擔心你和孩子們的安全，我不知道該怎麼做才好。」

艾莉莎深深地看著丈夫，她知道他的心情。「艾倫，你是這個小鎮的頂尖醫生，你有責任去幫助那些需要你的人。我會支持你的決定，無論你選擇什麼，我都會在你身邊。」

艾倫感激地看著妻子，他知道自己不能辜負這份信任和期望。於是，他毅然決定投入到抗疫的工作中，他要用自己的專業知識和慈悲心腸，去幫助那些受疫情影響的人們。

在疫情肆虐的時刻，艾倫醫生展現了非凡的人道主義精神和專業能力。他毅然決定加入抗疫前線，全心全意地照顧每一位受病毒困擾的病患。

面對病患的需求，艾倫醫生不遺餘力地提供治療和關懷。他積極參與疫情防控工作，指導人們如何預防感染，並在診所內開設了專門的檢測點，讓更多的人接受及時檢測，以防止疫情擴散。

當一位受感染的病患被送到診所時，艾倫醫生立即投入到救治工作中。他不僅為病患提供最先進的醫療技術和藥物治療，更重要的是給予他們精神上的支持和鼓勵。他用溫暖的話語和親切的笑容，讓病患感受到了生命的溫暖和希望，讓他們在絕望中找到了勇氣和堅強。

在艾倫醫生的帶領下，診所的醫療團隊團結一心，共同抗擊病毒，保護每一個生命。他們不計勞苦地工作，日夜奔波在救治病患的一線，用實際行動證明了生命的可貴和珍貴。

艾倫醫生的奉獻精神和專業操守深深感染了每一位病患，也感動了整個小鎮。他們紛紛向艾倫醫生表達了感激之情，把他視為自己的恩人和救星。在這場抗疫戰爭中，艾倫醫生成為了一個真正的英雄，他用自己的愛心和勇氣，為這個小鎮帶來了希望和生機，讓每一位病患都重新燃起了對生活的信心和希望。

在這場抗疫戰爭中，艾倫的精神感染了整個小鎮，人們對他充滿了敬意和感激。他的奉獻精神彷彿點燃了一盞永不熄滅的明燈，照亮了人們前行的道路。

這場疫情的結束，讓人們深刻地體會到了生命的可貴，珍惜生命的重要性。他們看到了艾倫醫生無私奉獻的精神，深深地感動和感激。

在這個小鎮上，艾倫成為了一個真正的英雄，但對他來說，最重要的是能夠幫助那些需要幫助的人，讓他們重新獲得生活的希望和勇氣。因為在他看來，珍惜生命不僅僅是保護自己，更是幫助他人，讓生命在彼此的關懷中綻放。

第三組：本組的創作人物取材自他們的老師，非常吸睛，且他們樂在創作中，但仔細閱讀其故事，可發現他們已偏離寓言的體裁，少了喻體與喻依的對照關係。

班級：504

座號：3、9、1、18

姓名：林揚旻 蔡秉勳 洪瑋旋 張庭毓

一、本組成員及分工說明：

林揚旻：紀錄

蔡秉勳：督促林揚旻、紀錄

洪瑋旋：使用AI工具、心得、優化AI寓言

張庭毓：紀錄、省思(評鑑AI所寫的故事、本組要如何優化AI所創故事?)

二、使用的AI工具：Chatgpt3.5

三、所下的指令(包含指定要AI扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

請你扮演故事創作者，創作一個200字的寓言故事，角色是一個每天都在算數學卻沒收穫還頭髮白的人，主角叫做正正冰。

四、AI生成的故事

在一個安靜的小鎮上，有一個名叫正正冰的老人，他每天都埋頭苦算數學題，但卻一直沒有任何收穫。正正冰是一個孤獨的人，他整天呆在自己的小屋里，沈迷於數學的世界。

正正冰年輕時是一名傑出的數學家，但一次意外事故讓他失去了自己所鐘愛的事業，從此變得孤僻而沈默。為了填補內心的空虛，他沈迷於數學，希望通過解決難題來尋找一絲意義和滿足感。

然而，年覆一年，正正冰的頭髮卻一天比一天更白，他的眼睛也變得越來越迷離。盡管他花費了大量的時間和精力在數學上，但他卻始終沒有找到心靈的安寧和滿足感。

直到有一天，一個年輕的數學愛好者來到了正正冰的小屋。年輕人被正正冰的熱情和執著所感動，他和正正冰一起研究數學問題，分享彼此的見解和理解。在和年輕人的交流中，正正冰逐漸明白了，數學並不是孤獨的，它更是一種溝通和分享的工具，能夠讓人們心靈相通。

通過與年輕人的交流，正正冰逐漸走出了自己的孤獨，重新找到了對生活的熱愛和對數學的熱情。他開始與他人分享自己的知識和經驗，成為了小鎮上的一位受人尊敬的長者。盡管他的頭髮已經白了，但他的內心卻充滿了智慧和溫暖。

五、評鑑AI所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

(一)人物

優化前：

- 正正冰：他是故事的主角，是一個孤獨而沈默的數學愛好者。他代表著那些沈迷於某種事物而忽略了與他人交流和分享的人群。在故事中，他通過與年輕人的交流和分享，重新找到了對生活的熱愛和對數學的熱情，從而走出了孤獨的境地。

- 年輕的數學愛好者：他是正正冰生命中的轉折點，代表著與他人交流和分享的重要性。他的出現激發了正正冰內心的渴望，使他意識到了孤獨和沈迷所帶來的負面影響，並幫助他重新找回了生活的意義。

優化後：

- **正正冰**

- 年輕時是一位有抱負的數學家，專注於數學研究。
- 研究出重要成果後，遭受秘密詐騙集團的襲擊，導致失去對數學研究的熱情和信心。
- 長大後，變成了孤獨寡言的老人，仍然沈迷於數學的世界中。

- **小琪**

- 詐騙集團的首腦，通過電話詐騙手段竊取了正正冰的數學研究成果。

- **阿邱**

- 一位國文愛好者，偶然間進入了正正冰的生活。
- 被正正冰的數學熱情所感染，開始與他分享和討論數學問題。
- 幫助正正冰重新審視數學的意義，使他重新找到了生活的樂趣和熱情。

(二)事件：

故事中的事件主要圍繞著正正冰與年輕數學愛好者的交流和分享展開。正正冰孤獨地過著自己的生活，直到年輕人的出現，他們一起研究數學問題，分享彼此的見解和理解。通過這些交流，正正冰逐漸明白了與他人交流和分享的重要性，重新找回了生活的樂趣。

(三)省思：

- 1.孤獨與尋找意義：正正冰因為遭遇意外事故而失去了自己的事業和熱情，陷入了孤獨和空虛之中。這反映了在現實生活中，許多人可能會因為遭遇困難或失去所愛而感到迷失和無助。這也提醒我們，每個人都在尋找生活的意義和目標，而這個過程可能是孤獨的，但也是必要的。
- 2.溝通與分享的重要性：當年輕人來到正正冰的生活中時，他們之間的溝通和分享成為了故事的轉折點。通過與他人交流，正正冰逐漸明白了數學不僅僅是獨自解題，更是一種和他人交流和分享見解的機會。這提醒我們，與他人交流和分享是人類成長和發展的重要途徑，能夠帶來心靈上的滿足和成就感。
- 3.重新尋找熱情與活力：通過與年輕人的交流和分享，正正冰重新找回了對生活和數學的熱情。這告訴我們，即使在逆境中，只要懷抱著希望和努力尋找，就能夠重新找回內心的活力和動力，走出困境。

六、本組要如何優化AI所創故事？

(一)情節設計和節奏掌握：故事的情節應該設計得引人入勝，有起伏和高潮，讓讀者一直

保持興趣。適時的情節轉折和懸念的營造可以增加故事的吸引力。

(二)細節和背景描述： 注意故事中的細節和背景描述，使讀者能夠身臨其境，感受到故事的真實性和豐富性。適度的細節可以讓故事更加生動和具體。

七、跟AI一起共創的心得：覺得這次和AI一起共創寓言真的很有趣，我們提一些限制，它可以給出異想不到的故事內容，雖然可能還需要改善，但AI也給我們一些和我們不同的想法，也讓我們能很快的擁有預言架構，以便我們更快完成一篇寓言，我覺得這是一個很特別的體驗，雖然人們常說人類終將被AI所取代，但我們認為將AI用在對的地方那就會是一個很好的工具。

八、AI寓言優化後：

在一個夜深人靜的小鎮上，住著一名叫正正冰的孤獨老人，他每天孜孜不倦地算數學題，但卻一直沒有任何收穫。雖然沒有任何的結果，但正正冰依舊堅持不懈的待在他的小屋，沉迷於屬於他的數學世界。

正正冰年輕時是一位傑出的數學家，年輕氣盛的他每天都在研究數學，然而在他的努力下，他終於研究出了成果，在他迫不及待地想要發表數學研究成果的時候，竟接到一通電話，這通電話是秘密詐騙集團打過去的，目的就是為了能騙取他的研究成果，這個集團首腦名為小琪，是一名明媚動人的大美女，她的專長除了詐騙以外卻還有一口流利的英文，簡單幾句就把正正冰的研究成果給竊取了，正當正正冰反應過來時，卻已經來不及了。費時費力的成果就這樣被竊取了，從此正正冰變得沉默寡言，為了填補內心的空虛，他還是沈迷於他的數學世界，希望通過時間來尋找一絲意義和滿足感。

然而，年復一年，正正冰已白髮蒼蒼，他的眼睛也變得越來越迷離。儘管他花費大量的時間和精力在數學上，卻也沒能如他所願的找到滿足感和一絲絲的意義。直到有一天，一名短髮俏麗的美女阿邱闖進了他的世界，她是一名國文愛好者，來到正正冰小屋後卻被正正冰對數學的熱情和執著給感動，她和正正冰一起討論數學，分享彼此的想法，讓她在數學中找到了國文找不到的快樂，從此成為了一名數學愛好者。在和阿邱討論數學的過程中，他明白了數學並不是孤獨，數學並非一定得有研究成果才能從中得到快樂，而數學更是一中溝通的工具，能夠讓人們心靈相通。

通過與阿邱的交流，正正冰逐漸走出了自己的孤獨，重新找到了對生活的熱愛和對數學的熱情並且找到了一生的知己。他開始與他人分享自己的知識和經驗，成為了小鎮上的一位受人尊敬的長者。儘管他的頭髮已經白了，但他的內心卻充滿了智慧和溫暖。

第四組：本組以動物做為主角，已能掌握寓言的三要素。

班級：504 座號：4、10、19、20 姓名：林駿宇、簡宇駿、許聿葳、郭珈妤

一、本組成員及分工說明：

林駿宇:撰寫學習單和負責統整AI故事

簡宇駿:負責對AI下指令、統整AI故事

許聿葳:撰寫學習單、統整AI故事

郭珈妤:負責對AI下指令、統整AI故事

二、使用的AI工具：Chatgpt

三、所下的指令(包含指定要AI扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

AI扮演的角色:故事的敘述者

故事主角:貓咪

寫作字數:約500字

寓意:關於靈機應變重要性的寓言

閱讀對象:小學生

實際下的指令:

「你現在是一位說書人，請你以一隻貓咪為主角，以貓咪捉魚為主軸寫一篇關於靈機應變重要性的寓言故事，約500字。」

四、AI生成的故事：

從前，在一個安詳的小村莊裡，住著一隻名叫小米的貓咪。小米是一隻非常喜歡捉魚的貓，每天清晨，它總是躲在村莊旁的小溪邊，靜靜地等待著魚兒的出現。它的捕魚技術備受村民們的讚譽，而小米也因此感到自豪。

然而，有一天，小米發現了一個問題：隨著天氣轉變和水流的變化，魚兒的活動範圍也發生了變化，原本它熟悉的捕魚地點不再那麼有利。小米感到困惑和沮喪，它試圖繼續使用過去的捕魚方式，卻總是無功而返。

就在這時，一位智慧的老貓看到了小米的困境，便前來給予幫助。老貓告訴小米：“小米啊，生活總是充滿變化的，我們必須懂得靈活應對。如果捕魚的地方不適合了，不妨去尋找新的地方，或者改變捕魚的方法。”

小米聽了老貓的話，開始反思自己的固執和局限性。於是，它開始四處探索新的捕魚地點，同時也嘗試著不同的捕魚技巧。雖然一開始遇到了許多挫折和失敗，但小米從中學到了許多寶貴的經驗和教訓。

漸漸地，小米開始適應新的環境和技巧，它重新找回了捕魚的樂趣，而且收穫也越來越豐富。村民們對小米的變化感到驚訝和讚賞，他們紛紛稱讚小米是一隻靈活聰明的貓咪。

這個故事告訴我們，生活中總是充滿了各種變化和挑戰，而靈活應變的能力是非常重要的。就像小米一樣，我們必須懂得在面對困難時調整自己的思維和行動，尋找新的解決方案，才能克服困境，獲得成功。

五、評鑑AI所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

(一) 人物

1. 小米：喜歡捉魚的貓咪，技術高超，但遇到環境變化後感到困惑和沮喪。
2. 老貓：智慧的長者，幫助小米適應變化，給予建議。

(二) 事件

1. 小米捕魚技術高超：每天早晨在熟悉的溪邊捕魚，受到村民讚譽。
2. 環境變化：天氣轉變和水流變化導致魚兒活動範圍改變，小米原本的捕魚地點變得不利。
3. 捕魚失敗：小米試圖使用舊有方法捕魚，但無功而返，感到困惑和沮喪。
4. 老貓的建議：老貓看到了小米的困境，告訴它要靈活應對變化，嘗試新地點和新方法。
5. 小米的改變：小米開始探索新的捕魚地點和技術，經歷挫折後逐漸適應。
6. 重新成功：小米重新找回捕魚樂趣，收穫越來越豐富，村民對小米的靈活和聰明感到讚賞。

(三) 省思

1. 適應變化：生活中充滿了變化和挑戰，我們必須學會靈活應對。
2. 反思固執：固守舊有方法可能會在新環境中失敗，我們需要反思和改變。
3. 探索新方法：嘗試新方法和新地點可能會遇到挫折，但也是成長和學習的重要過程。
4. 克服困境：調整思維和行動，尋找新的解決方案，是克服困境並獲得成功的關鍵。

六、本組要如何優化AI所創故事？

此篇故事雖架構清楚，但是在描述小米改變抓魚方式的過程並沒有寫出具體改變過程，只是粗略陳述小米改變了的事實，我們認為在最能凸顯"靈機應變"這個主題的轉折處上應更具體刻劃，才能在讀者心中留下印象。

七、跟AI一起共創的心得：

現代的科技變化迅速，如今我們已可以和AI共同創作一則故事，讓我們覺得科技的力量實在非常的強大。而AI所創作出來的作品，其實在主旨上算是非常明確的，讓我們只需修攔述寓意的「深刻性」即可，使用起來非常地便利。

八、經過優化的故事：

在很久很久以前的地球上，有個非常特別的地方，那裡安詳、平靜且風景美麗。而且令我們無法想像的是，那裡的居民竟然是各種可愛的貓咪!不論是總是友善待人、樂觀外向的三色貓，以及獨立且充滿自信的玳瑁貓，又或是溫順卻總是貪吃的橘貓，這些貓咪們一直在這個漂亮的村落裡開心的生活著。

而村莊裡，住著一隻機靈活潑，名叫小米的虎斑貓。我們都知道貓咪非常的喜歡吃魚，而小米也不例外。但是小米有個厲害的技能，那就是牠非常的會捉魚。每天清晨，牠總是會

埋伏在村莊旁的小溪邊，無聲無息的靜靜等待著魚兒的出現，然後當魚群出現時，牠會立刻用牠銳利的爪子以及極為敏捷的身手將魚捕撈起來，牠厲害的這種捕魚技術備受村民們的讚譽，所以村子裡的漁貨都是交給小米所負責，而小米每天都會帶著豐收的成果回到村子，而村民總是會以雪亮的眼神望著小米，讓小米非常的開心，並為自己感到自豪。

然而有一天，發生了一件讓小米黯然神傷的事情，牠在溪邊捕魚時，偶然發現自己習慣的捕魚方式抓不到魚了！環境因天氣、水流隨之轉變，曾經的春花秋月已物是人非，魚兒的活動範圍也發生了變化，原本它熟悉的捕魚地點不再那麼有利，牠繼續再多麼努力地循著舊法蕭規曹隨，依然無法改變抓不到魚的事實。

之後的一段時間，小米都只帶回了少少的漁獲，村民們雖然不斷的鼓勵著小米，告訴小米問題一定會解決的，但是看到村民們掩飾不住的失望神情時，小米還是非常的難過。之後的小米就這樣一直待在自己的家裡，足不出戶了許久，為自己捕不到魚而懊惱，想方設法的希望能改變這個困境。

一隻正值耳順之年的玳瑁貓聽說了小米的困境，便前來給予協助，玳瑁貓告訴小米：「小米啊！生活總是充滿變化的，我們必須懂得隨機應變，見風轉舵，不應膠柱鼓瑟、刻舟求劍，這樣只會一事無成。」

小米聽了那隻玳瑁貓的話，開始反思自己的過失。於是，牠開始探奧索隱尋找新的捕魚地點，同時也嘗試著不同的捕魚技巧，雖然一開始遇到了許多挫折和失敗，但小米從中學到了許多寶貴的經驗和教訓，這就是所謂的「吾日三省吾生」。

第五組：本組的創作，也是少了喻體與喻依的對照關係。

班級：504 座號：5、11、21、22、23 姓名：張睿宸、魏維德、黃翊珊、楊婷雁、蔡宥嫻

一、本組成員及分工說明：

5：負責構思故事大綱和設定人物背景。

11：負責草稿撰寫和初步修訂。

21：負責指導AI工具，進行故事創作。

22：負責校對和最終潤色。

23：負責記錄到學習單。

二、使用的AI工具：ChatGPT：用於生成和優化故事。

三、所下的指令(包含指定要AI扮演的角色、閱讀對象、故事主角、寫作字數、寓意.....)：

指定AI扮演的角色：故事創作者

閱讀對象：兒童和青少年

故事主角：名叫艾莉的年輕女孩

寫作字數：500字左右

寓意：勇氣和好奇心帶來無限可能和成長

四、AI生成的故事：

這是一個關於一個名叫艾莉的年輕女孩的故事。艾莉住在一個小村莊裡，村莊四周是一片蔚藍的湖泊和蔥鬱的樹林。她是村裡最喜歡探險的女孩，總是穿梭於樹林間，尋找著新奇的事物。有一天，當她在湖邊散步時，她發現了一個神秘的小島，這個小島從來沒有人發現過。於是，艾莉決定划船前往這個神秘的小島，看看那裡會有什麼驚喜等待著她。當她到達小島時，她發現了一座古老的廢墟，這座廢墟擁有著悠久的歷史，但已經被時間的洪流所淹沒。在探索廢墟的過程中，艾莉發現了一個看似古老的寶箱，寶箱上鑲嵌著精美的寶石，散發著微弱的光芒。當她打開寶箱時，裡面裝滿了古老的地圖和神秘的符號。艾莉決定帶著這張地圖返回村莊，想要解開其中的謎團。回到村莊後，艾莉展開了對這張地圖的研究，她發現地圖上標記著許多奇特的地點，以及一個被藏匿在深山之中的秘密洞穴。於是，艾莉帶著勇氣和決心，踏上了尋找這個秘密洞穴的旅程。在一連串的冒險和挑戰之後，她終於找到了那個神秘的洞穴，裡面藏著一個古老的寶藏，以及一個關於這個小島歷史的傳說。這個故事教導著我們，勇氣和好奇心可以帶領我們發現生活中的無限可能，而每一個冒險都可能會帶來新的收穫和成長。

在上次的冒險後，艾莉成為了村裡的英雄，人們都對她的勇氣和決心表示讚賞。然而，艾莉卻感到內心的空虛，她知道自己需要再次踏上冒險之旅，尋找更大的挑戰。有一天，一位神秘的老人來到村莊，帶著一張古老的地圖，上面標記著一個傳說中的失落王國。據說這個王國擁有著無比豐富的寶藏和神秘的力量，但已經消失在歷史的長河中。艾莉被這個神秘的地圖所吸引，她決定向老人請求帶領她前往失落王國的冒險。老人點了點頭，表示願意幫助她，但提出了一個條件：在冒險的過程中，她必須面對自己的恐懼和挑戰，才能找到真正的寶藏。於是，艾莉和老人展開了尋找失落王國的旅程。他們經歷了許多危險和挑戰，遠比艾莉之前的冒險更加艱難。但在每一次困難之後，艾莉都學會了更多關於勇氣和堅持的重要性。最終，他們終於來到了失落王國的遺址，一座被時間遺忘的城市。在城市的中心，他們發現了一個神秘的寶盒，裡面裝滿了失落王國的寶藏，但更重要的是，寶盒裡還有一個關於艾莉自己的秘密。艾莉發現，真正的寶藏並不在於黃金和寶石，而是在於她在冒險過程中所學到的勇氣、堅持和自我成長。這個故事告訴我們，冒險不僅僅是尋找寶藏，更是一次自我探索和成長的旅程。

五、評鑑AI所寫的故事(以寓言的三要素：人物、事件、省思，進行評鑑)

(一)人物

1. 主角：艾莉，勇敢且好奇心強的年輕女孩。
2. 配角：無具體配角，村莊和小島上的事物作為背景角色。

(二)事件

1. 起因：艾莉在湖邊散步，發現一個神秘的小島。
2. 經過：艾莉探險小島，發現古老廢墟和寶箱，並研究地圖尋找秘密洞穴。

3. 結果：艾莉成功找到秘密洞穴，發現寶藏和小島的歷史傳說。

(三)省思

1. 勇氣和好奇心：故事強調勇氣和好奇心的重要性，展示了艾莉如何通過探險和挑戰來實現自我成長。
2. 無限可能：艾莉的冒險象徵著生活中無限的可能性，鼓勵讀者勇於嘗試新事物。

六、本組要如何優化AI所創故事？

(一)增加細節描寫：加強環境和情感描寫，使故事更加生動。

(二)豐富人物設置：增加一些配角，讓艾莉的冒險更具互動性。

(三)增加對話：加入對話，讓角色形象更加鮮明，推動情節發展。

(四)豐富寓意：除了勇氣和好奇心，可以增加友情、智慧等元素，使故事更有層次。

七、跟AI一起共創的心得：

(一)協作性：AI能快速生成故事大綱，節省了大量時間，讓我們可以專注於細節和情感的完善。

(二)創意激發：AI提供的故事框架啟發了我們的創作靈感，讓我們能夠進一步豐富故事情節。

(三)潤色優化：AI生成的初稿經過我們的修訂和潤色，最終形成了一個既有創意又富有內涵的故事，體現了人機協作的優勢。

八、優化後故事

艾莉是一個住在蔚藍湖泊和蔥鬱樹林環繞的小村莊的年輕女孩。她總是充滿好奇心，喜歡在森林中探險，尋找新奇的事物。村莊裡的每一個角落都留下了她的足跡和歡笑。陽光穿過茂密的樹葉，灑在她靈活的小身影上，鳥兒在枝頭歡唱，似乎也在為她的冒險喝彩。

有一天，艾莉在湖邊散步時，無意中發現了一個從未有人提及過的小島。湖水在陽光下波光粼粼，小島的輪廓在薄霧中若隱若現，充滿了神秘的吸引力。艾莉心中燃起了熊熊的探險火焰，她決定獨自划船前往這個神秘的小島，看看那裡究竟隱藏著什麼驚喜。

當艾莉到達小島時，她發現了一座被時間洪流淹沒的古老廢墟。苔蘚覆蓋的石柱和半塌的建築在夕陽的餘暉中顯得格外莊嚴。一陣微風拂過，帶來一股淡淡的花香，彷彿在迎接她的到來。在廢墟的中心，艾莉發現了一個鑲嵌著寶石的古老寶箱，寶石散發出微弱的光芒，似乎在呼喚她打開。她小心翼翼地打開寶箱，裡面裝滿了古老的地圖和神秘的符號，讓她的心跳加速。

艾莉帶著地圖回到村莊，迫不及待地展開了對地圖的研究。她發現地圖上標記著許多奇特的地點，以及一個被藏匿在深山中的秘密洞穴。她決定踏上尋找這個秘密洞穴的旅程，期望揭開地圖背後的謎團。

在這段冒險旅程中，艾莉遇到了許多新的朋友。她遇到了勇敢的獵人傑克，他對叢林了如指掌，成為艾莉的可靠向導；她還結識了智慧的學者瑪莉安娜，她能夠解讀古老的符號，幫助艾莉破解地圖上的秘密；她甚至遇到了一隻會說話的狐狸費爾德，費爾德用他的狡黠和機智幫助艾莉躲避了不少危險。

經歷了一連串的冒險和挑戰，艾莉最終找到了那個神秘的洞穴。洞穴內部充滿了古老的壁畫，記錄了這片土地的傳說和歷史。在洞穴的最深處，她發現了一個巨大的寶藏，閃閃發光的金銀珠寶映照出她欣喜若狂的臉龐。然而，真正令她震驚的是一卷記載著古老智慧的手卷，手卷中提到，只有擁有真正勇氣和智慧的人，才能找到這個寶藏。

回到村莊後，艾莉成為了村裡的英雄，大家都對她的勇氣和智慧表示讚賞。然而，艾莉的心中依然有著不滿足的感覺，她渴望著更大的挑戰和更多的冒險。就在這時，一位神秘的老人來到村莊，他手持一張標記著失落王國的古老地圖。據說這個王國擁有無比豐富的寶藏和神秘的力量，但已經消失在歷史的長河中。老人告訴艾莉，這次的冒險不僅僅是尋找財寶，更是一次對自我恐懼和挑戰的面對。

艾莉決定接受這個挑戰，和老人一起踏上尋找失落王國的旅程。他們穿越了茂密的叢林，翻越了高聳的山脈，渡過了湍急的河流，經歷了無數的困難和危險。在每一次困難面前，艾莉都學會了更多關於勇氣和堅持的重要性。

最終，他們來到了失落王國的遺址，一座被時間遺忘的城市。在城市的中心，他們發現了一個神秘的寶盒，裡面裝滿了失落王國的寶藏，但更重要的是，寶盒裡還有一個關於艾莉自己的秘密。艾莉發現，真正的寶藏並不在於黃金和寶石，而是在於她在冒險過程中所學到的勇氣、堅持和自我成長。她明白了，冒險不僅僅是尋找寶藏，更是一次自我探索和成長的旅程。這個故事告訴我們，友情、智慧和勇氣，是每一次冒險中最寶貴的財富。

在分組報告時，教師使用因材網 SRL 表單功能，設計組間評表，提供學生組間互學時，進行互評。

組間評分表：與AI共創寓言初稿發表分享評分表

尚有小組未完成評分，此表格非最後的結果！

1. 點擊小組名稱即可看詳細作答內容！ 2. - 表示尚未被評分！

題號	評分標準	配分	504-1	504-2	504-3	504-4	504-5	null
1	能先介紹自己的組別、姓名	1	1	1	1	1	1	-
2	分享時聲音大小、時間控制是否合宜(4分鐘)?	1	1	1	1	1	1	-
3	能介紹使用的AI工具	1	0.75	0.75	1	0.75	1	-
4	能利用寓言的要素(人物、情節、省思)，具體清楚的下指令給AI	3	2.25	1.75	2.75	2.25	2	-
5	能簡單扼要說明AI創作故事的大要	3	2.5	2.25	3	2.5	2.5	-
6	能分析AI創作初稿的優缺點及學習心得	3	2.5	2.25	2.75	2.5	2.75	-
小組總分		12	10.00	9.00	11.50	10.00	10.25	0.00
班級平均			8.46					

教師可透過網站評分表——檢視各組對他組的評分狀態

教育部因材網

NEW 操作介紹 課程總覽 指派任務 登入

組間評分表：與AI共創寓言初稿發表分享評分表

評分對象：504-2 ★ 為得分

題號	評分標準	配分
1	能先介紹自己的組別、姓名	★
2	分享時聲音大小、時間控制是否合宜 (4分鐘)?	★
3	能介紹使用的AI工具	★
4	能利用寓言的要素(人物、情節、省思)，具體清楚的下指令給AI	★ ★ ☆
5	能簡單扼要說明AI創作故事的大要	★ ★ ★
6	能分析AI創作初稿的優缺點及學習心得	★ ★ ☆

已送出評分，僅供檢視！

評分對象清單

- 504-2
- 504-3
- 504-4
- 504-5

作答小組

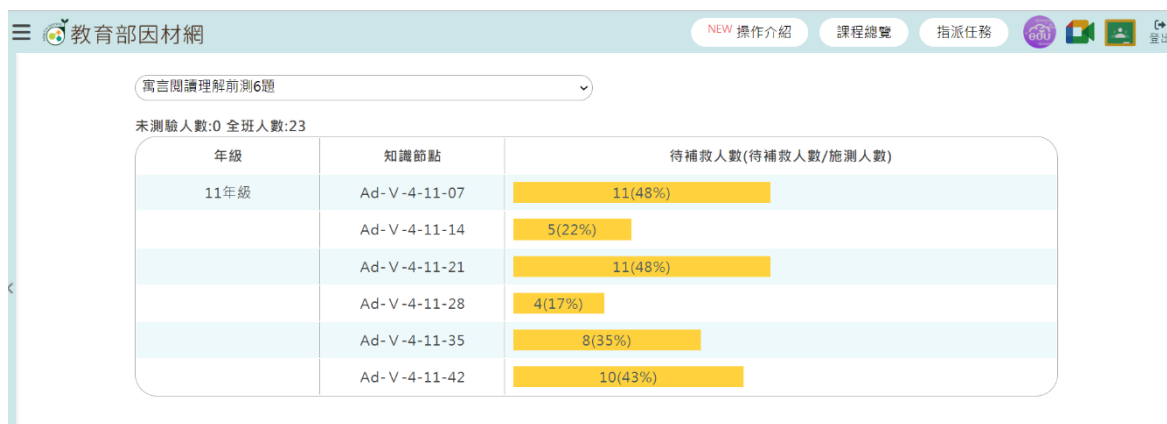
504-1

- 吳錦豪
- 蔡子順
- 詹益宇
- 蘇嘉騰
- 方雨曦

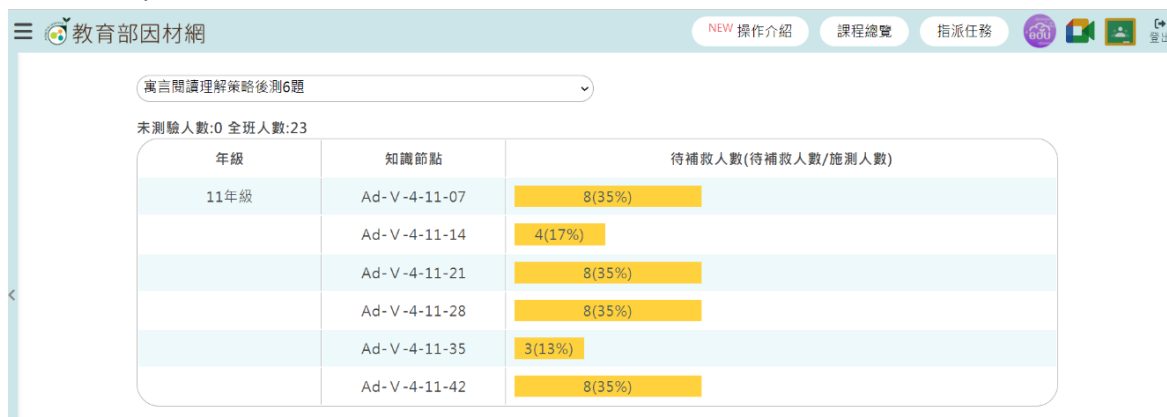
三、因材網任務及學習資源運用

(一)知識節點前、後測結果比較分析

- 前測：前測 6 題，由因材網寓言閱讀的 6 個節點的題庫(依序為：段落訊息 Ad-V-4-11-07、段旨 Ad-V-4-11-14、段落推論 Ad-V-4-11-21、篇章訊息 Ad-V-4-11-28、篇旨 Ad-V-4-11-35、篇章推論 Ad-V-4-11-42)各出 1 題，讓學生進行前測，其結果如下：



- 後測：經過4節的教學後，再進行後測，同樣由寓言的6個節點各抽1題(與前測題目不同)，做為後測，其結果如下：



3.前、後測比較分析：寓言閱讀的前三題是段落訊息、段旨及段落推論，這三個節點在本次教學中雖未指派任務給學生，但在後測中，待補救人數都有減少(1~3人，5%~13%)。而後三題為寓言的篇章訊息、篇旨及篇章推論，前、後測的結果，其中未指定任務的篇章訊息(Ad-V-4-11-28)，待補救人數由4人(17%)提升至8人(35%)，而本次教案指派的節點學習任務為後二個(篇旨及篇章推論)，則分別由8人(35%)降至3人(13%)及10人(43%)降至8人(35%)，顯見學生經過本次教案教學的成效。

(二)學生利用因材網資源的學習狀況

透過教師帳號可看到學生在因材網派任務或課程包學習的進度。

1.課程包的運用情形

教育部因材網							
墨韓選讀							
課程包內容		討論區	參與學生	學習歷程	共同編輯者		
參與學生							
#	班級	座號	姓名	完成度	累計參與時間	最後操作時間	管理
1	11年普通科 4班	1	吳錦豪	25%	00:15:31	2024-06-21 15:48:52	-
2	11年普通科 4班	2	林心博	0%	00:00:00	2024-05-22 10:26:15	-
3	11年普通科 4班	3	林揚翌	50%	00:08:13	2024-05-27 10:36:31	-
4	11年普通科 4班	4	林駿宇	100%	00:12:11	2024-05-22 10:53:12	-
5	11年普通科 4班	5	張書宸	13%	00:02:52	2024-06-21 15:56:17	-
6	11年普通科 4班	6	詹毓宇	25%	00:11:10	2024-06-21 15:51:52	-
7	11年普通科 4班	7	蔡子楨	19%	00:06:01	2024-05-22 10:37:04	-
8	11年普通科 4班	8	蔡承謙	19%	00:14:42	2024-06-20 08:28:26	-
9	11年普通科 4班	9	蔡奕勳	81%	00:22:33	2024-05-27 10:36:28	-
10	11年普通科 4班	10	簡宇駿	6%	00:00:14	2024-05-22 10:26:28	-

教育部因材網							
墨韓選讀							
課程包內容		討論區	參與學生	學習歷程	共同編輯者		
參與學生							
#	班級	座號	姓名	完成度	累計參與時間	最後操作時間	管理
1	11年普通科 4班	11	魏維德	100%	00:17:12	2024-06-01 19:18:41	-
2	11年普通科 4班	12	蘇嘉騰	13%	00:04:42	2024-05-22 10:31:24	-
3	11年普通科 4班	13	方雨暉	19%	00:05:28	2024-06-20 08:19:20	-
4	11年普通科 4班	14	王若庭	0%	00:00:00	2024-05-22 10:29:25	-
5	11年普通科 4班	15	杜正備	13%	00:02:15	2024-06-01 21:26:25	-
6	11年普通科 4班	16	邱意方	13%	00:10:59	2024-05-22 10:37:59	-
7	11年普通科 4班	17	洪璋竣	6%	00:04:03	2024-05-22 10:37:17	-
8	11年普通科 4班	18	張庭毓	6%	00:00:52	2024-05-22 10:26:33	-
9	11年普通科 4班	19	許聿毅	0%	00:00:00	2024-05-27 10:37:35	-
10	11年普通科 4班	20	郭珈妤	6%	00:02:19	2024-06-23 17:03:19	-

教育部因材網							
墨韓選讀							
課程包內容		討論區	參與學生	學習歷程	共同編輯者		
參與學生							
#	班級	座號	姓名	完成度	累計參與時間	最後操作時間	管理
1	11年普通科 4班	21	黃翊瑞	50%	00:16:06	2024-05-27 12:14:21	-
2	11年普通科 4班	22	楊婷雁	56%	00:02:46	2024-05-22 10:32:04	-
3	11年普通科 4班	23	蔡宥瑋	31%	02:13:20	2024-06-23 20:43:21	-

2.寓言篇章推論的學習情形

學生	Ad-V-4-11-42 篇章[十一]/篇章推論：寓言					完成率
	影片		練習題		節點	
	完成率	次數	答對率	次數	狀態	
11年 普通科 4班 1號	100	2	100	1	精熟	100
11年 普通科 4班 2號	100	1	50	1	精熟	100
11年 普通科 4班 3號	100	1	0	0	精熟	50
11年 普通科 4班 4號	100	1	100	2	精熟	100
11年 普通科 4班 5號	54	0	0	0	未精熟	0
11年 普通科 4班 6號	100	1	0	1	未精熟	100
11年 普通科 4班 7號	100	1	100	1	精熟	100
11年 普通科 4班 8號	100	3	0	0	未精熟	50
11年 普通科 4班 9號	100	1	0	0	精熟	50
11年 普通科 4班 10號	34	0	0	0	未精熟	0
11年 普通科 4班 11號	100	1	100	1	未精熟	100
11年 普通科 4班 12號	0	0	0	0	未精熟	0
11年 普通科 4班 13號	100	1	0	0	精熟	50
11年 普通科 4班 14號	0	0	0	0	精熟	0
11年 普通科 4班 15號	100	1	100	3	精熟	100
11年 普通科 4班 16號	100	1	0	0	未精熟	50
11年 普通科 4班 17號	49	0	0	0	未精熟	0
11年 普通科 4班 18號	65	0	0	0	精熟	0
11年 普通科 4班 19號	47	0	0	0	精熟	0
11年 普通科 4班 20號	100	1	100	2	精熟	100
11年 普通科 4班 21號	0	0	0	0	精熟	0
11年 普通科 4班 22號	100	5	0	0	精熟	50
11年 普通科 4班 23號	100	1	0	0	精熟	50
平均	76	1	28	1		50

陸、教學反思

這次教案設計，以四學（教師導學、學生自學、組內共學、組間互學）為設計主軸，搭配因材網資源與工具，如：前後測組題、指派節點學習任務、建構課程包（師生共用的學習資源）、版本單元卷等，並加入AI生成工具（ChatGPT），讓學生與AI共創寓言故事。

對教學者與學生而言，此次的教學設計與執行都是一個新的嘗試。相關執行步驟與教材內容大致已介紹如上，下面就本次教案實踐進行反思：

一、精熟因材網功能以掌握教學成效

由於第一次運用因材網的部分功能於實務教學場域，事前許多細節無法掌握，例如：將課程包指派給學生後，學生使用課程包會是什麼樣的情形？另外，教學者也把與寓閱讀理解有關的所有節點都放入課程包內。因此，有些學生是從課程包的路徑前往知識節點進行自學，而非透過教師指派的任務進行學習。過程中教學者發現「指派任務」中的達成率偏低，而後

進行每位學生學習狀況之了解，才發現是透過系統設定所產生的問題，而非學生參與度低所造成。

此外，因材網有極為豐富的國語文學習資源，因此除了前、後測是要求學生務必在課堂中完成，而有了100%的完成率外。其餘因材網的任務皆設定為鼓勵學生完成，並將這些任務、課程包等當做額外的學習資源，不希望加重學生學習的負擔，學生可依個別需求而使用。教師可透過報表查看學生的完成度，並將此次額外的學習作為平時成績學習態度加分之依據。

二、教師在運用ChatGPT時，要留意學生是否偏離學習目標

此次教學讓學生使用ChatGPT進行共創寓言故事。由於是第一次運用在教學上，師生一時都對ChatGPT能快速產出一個挺像樣的故事而驚奇連連，且前三節課在二天內持續進行，因此並沒有餘裕能在第一時間就發現部分組別學生用AI生成的故事，已偏離寓言體。直到第4節(約一週後)，等所有組別完成優化工作，教師在學生報告前檢視所有組別作業時，才發現這個現象。而教師也在學生分組報告後，進行回饋意見時，特別提出來讓學生思考：寓言體故事和一般故事有何不同？這些都是未來教師在進行相關教學時可再留意之處。

三、教師可善用因材網課程包之功能

教學者因這次教案設計與執行，對於因材網的功能與資源的了解與運用，有更進一步之掌握，尤其是課程包的功能。過去備課資源皆放在個人電腦的資料夾中，存放及尋找都不是極為便利，尤其影片是連結網址時，幾乎要點開來才能確認內容，極為耗費時間，且每次都要再上傳到新年度的google classroom又得再耗費時間。這次使用課程包，不僅可編輯修正內容，即時提供給學生，也不必擔心明年又要重新再從塵封一年的電腦資料夾中一一確認備課資料。