

## 新北市114年度國中小資訊科技優良教案徵選實施計畫

服務學校	新北市蘆洲區鶯江國民小學		設計者	張淑婷
參加組別	<input type="checkbox"/> 程式教育組 <input type="checkbox"/> 人工智慧組 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊素養與倫理組			
領域/科目	資訊教育		實施年級	四年級
單元名稱	「30秒的真相」—短影音背後的故事		總節數	共 <u>五</u> 節， <u>200</u> 分鐘
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</li> <li>● 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。</li> </ul>	<b>核心素養</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</li> <li>● E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</li> </ul>
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</li> <li>● 資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</li> </ul>		
<b>議題融入</b>	實質內涵	<p><b>【資訊教育】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</li> <li>● 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</li> <li>● 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</li> <li>● 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。</li> <li>● 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</li> </ul>		
	所融入之學習重點	<p>當代數位時代下，教育部於民國112年發布的《數位時代媒體素養教育白皮書》指出三大重要課題，其中「正確使用短影音」即為其一。由此可見，將短影音融入課程教學不僅具必要性，也反映出學生在媒體識讀與資訊判別方面的迫切學習需求。本課程以學生熟悉的短影音為主題，透過觀看、分析影片以及運用 Canva 創作四格漫畫宣導作品，引導學生從「被動的接收者」轉化為「有意識的參與者」，培養批判思考與自我保護能力，進而建立正確的媒體使用態度與素養。</p> <p><b>大概念主軸1—【依賴與互動】</b></p> <p>覺察日常生活中對短影音媒體的依賴，探討其在娛樂、學習、人際互動上的角色，並探索學生與媒體之間互動方式，例如：觀看、留言、分享、模仿，對個人認知、情緒、行為的影響。進一步理解媒體如何塑造價值觀、影響溝通模式，提升學生面對媒體訊息的覺察力與選擇能力。</p> <p><b>大概念主軸2—【影響與平衡】</b></p> <p>分析短影音內容對學生行為與判斷力的潛在影響，包括資訊碎片化、情緒渲染與價值誤導等現象，並思考如何在娛樂與學習、接收與思辨之間取得使用媒體的平衡。藉由討論與創作活動，促進學生發展時間管理、資訊判別與情緒理解等能力，建立健康的媒體使用習慣。</p>		
與其他領域/科目的連結	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 國語文</li> <li>● 藝術與人文</li> </ul>			

教材來源	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師自編教材（結合 ChatGPT 輔助設計）</li> <li>● Digital 2025: Taiwan 數據資料 <a href="https://datareportal.com/reports/digital-2025-taiwan?rq=2025%20Taiwan">https://datareportal.com/reports/digital-2025-taiwan?rq=2025%20Taiwan</a></li> <li>● 短影音範例影片 【誰說台語對考試沒用？】 <a href="https://youtube.com/shorts/z1vOuQAZa-Y?feature=shared">https://youtube.com/shorts/z1vOuQAZa-Y?feature=shared</a> 【啤酒清汗】 <a href="https://www.instagram.com/reel/C-8CpwYqwSa/?igsh=MTc5eHN1eHBqeXcyYg%3D%3D">https://www.instagram.com/reel/C-8CpwYqwSa/?igsh=MTc5eHN1eHBqeXcyYg%3D%3D</a> 【英語打歌】 <a href="https://www.tiktok.com/@666lzlzlz/video/7419604400567536902">https://www.tiktok.com/@666lzlzlz/video/7419604400567536902</a></li> <li>● 欣賞影片【抖音腦的嚴重危害】 <a href="https://www.youtube.com/shorts/e-HlrmYt9YE">https://www.youtube.com/shorts/e-HlrmYt9YE</a></li> </ul>
教學設備/資源	教師用電腦、觸屏、喇叭設備、教學廣播系統、學生用電腦、便利貼。
使用軟體、數位資源或 APP 內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Padlet</li> <li>● Magic School</li> <li>● Canva</li> <li>● Google Classroom</li> </ul>

### 學習目標

- 辨別短影音中的誇大或誤導內容，理解健康的資訊判讀方式與原則。
- 歸納短影音常見的操作手法，例如：畫面吸睛、情緒渲染與資訊片段化。
- 說明正確的網路使用態度，包含查證來源、避免盲目相信或轉傳資訊。
- 瞭解短影音的正反面影響及正確觀看短影音的策略。
- 運用數位工具合作創作四格漫畫，體驗與同儕及 AI 討論內容的過程。
- 創作表達與短影音誤導訊息相關的漫畫內容，展現對資訊真實性的理解。
- 理解並實踐合理使用 AI 與 Canva 的方式，尊重創意與原創性。
- 說明四格漫畫的創作內容與想法，分享健康的媒體使用態度與資訊行為。

### 【「30秒的真相」—短影音背後的故事】課程學習架構

## 【「30秒的真相」—短影音背後的故事】 課程學習架構



#### 第一節

##### 【觀影小偵探】

觀賞短影音，認識其特性與表現手法，透過小組討論，初步辨識影片中可能出現的誇張、偏誤或誤導資訊及操作手法。



#### 第二、三、四節

##### 【創作小達人】

運用Canva製作四格漫畫宣導海報，結合AI協作構思內容，透過創作反思短影音的真實性與媒體訊息的表達方式。



#### 第五節

##### 【真相小尖兵】

發表漫畫作品，說明創作理念與媒體訊息背後的意圖，引導學生展現媒體識讀態度與數位責任意識。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間 (分)	使用軟體、數位 資源或 APP 內 容
-------------	-----------	---------------------------

【第一節課 開始】

★學習目標：

- 一、辨別短影音中的誇大或誤導內容，理解健康的資訊判讀方式與原則。
- 二、歸納短影音常見的操作手法，例如：畫面吸睛、情緒渲染與資訊片段化。
- 三、說明正確的網路使用態度，包含查證來源、避免盲目相信或轉傳資訊。

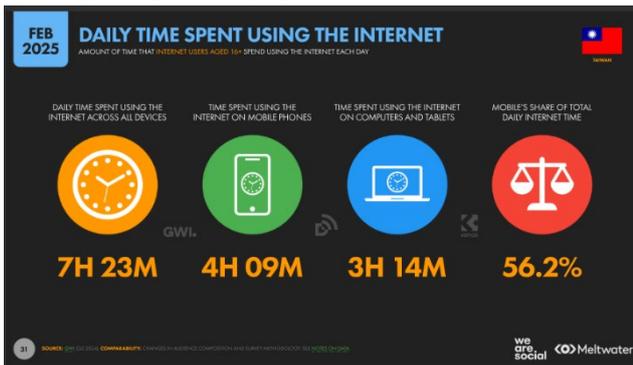
★素材：教師用電腦、觸屏、喇叭設備、學生用電腦、數據資料圖片二張、短影音範例三則、Padlet。

★學習活動設計

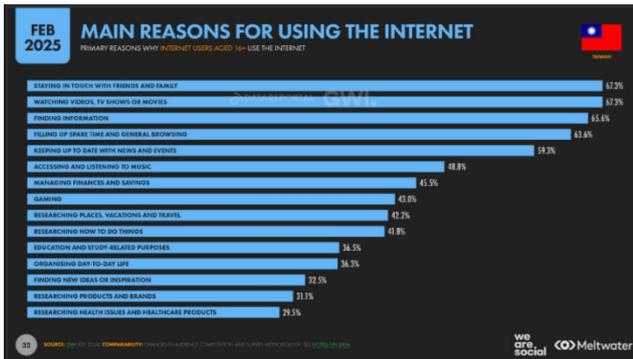
一、導入活動：短影音大觀園

- (一) 教師提問：每天大概會花多少時間上網？上網的目的是什麼呢？
- (二) 教師透過「Digital 2025: Taiwan」數據資料，說明網路、短影音及我們的生活之間的關聯。
  1. 從第一張圖片可得知，臺灣人每天會花 7 小時 23 分鐘上網，其中手機使用時間是 4 小時 09 分鐘，電腦使用時間是 3 小時 14 分鐘。

5



2. 從第二張圖片可得知，臺灣人上網的主因第一名是和親朋好友聯繫以及看影片，都是 67.3%。（2024 年的主因第一名是搜尋資料，第二名是看影片，第三名是和親朋好友聯繫。）



## 二、發展活動：短影音元素初探

(一) 教師播放適合學生年齡的短影音範例三則。

1. 誰說台語對考試沒用? <https://youtube.com/shorts/z1vOuQAZa-Y?feature=shared>
2. 啤酒清汗 <https://www.instagram.com/reel/C-8CpwYqwSa/?igsh=MTc5eHN1eHBqexcyYg%3D%3D>
3. 英語打歌 <https://www.tiktok.com/@6661z1z1z1/video/7419604400567536902>



(二) 小組討論：從這些短影音中看到了什麼？這些短影音有什麼特色？

(三) 教師請各組分享討論結果。

(四) 教師綜整提問：短影音用怎樣的方式吸引我們的注意？對我們產生哪些影響？

引導學生將提出的答案以下列句型歸納：「短影音以……的方式吸引我們觀看，然而它會……。」

例如：短影音以時間短、節奏快速、畫面吸睛、情緒渲染與資訊片段化的方式吸引我們觀看，然而它會影響我們的專注力，甚至接收到錯誤訊息。



## 三、統整活動：短影音影片解碼

(一) 教師提問：一開始播放的三則短影音中，哪一則的內容可能有誤？

(二) 小組討論：面對資訊爆炸的時代，我們要如何判斷網路資料的真假？

(三) 教師引導學生歸納正確的網路使用態度：查證來源、避免盲目相信或轉傳資訊。

~第一節課 結束~

【第二節課 開始】

★學習目標：

- 一、瞭解短影音的正反面影響及正確觀看短影音的策略。
- 二、運用數位工具合作創作四格漫畫，體驗與同儕及 AI 討論內容的過程。

★素材：教師用電腦、觸屏、喇叭設備、學生用電腦、影片一則、Padlet、Magic School、Canva。

20

YouTube、Instagram、TikTok

Padlet

15

Padlet

★學習活動設計

一、導入活動：短影音的危害

(一) 教師播放影片「抖音腦的嚴重危害」。

<https://www.youtube.com/shorts/e-HlrmYt9YE>

(二) 教師引導學生瞭解短影音對人類造成的危害。

1. 影片中提到短影音會對人類造成哪些危害？
2. 影片中建議要如何避免危害？

(三) 小組討論：短影音對人類有哪些正反面影響？我們應該如何正確觀看短影音呢？

(四) 教師引導學生歸納短影音對人類的正反面影響及如何正確觀看短影音。

- ✓ 正面影響：快速獲取資訊、具有娛樂性。負面影響：影響專注力及思考能力、容易網路成癮、資訊內容不正確或不適當、對身心健康產生不良影響、影響人際關係。
- ✓ 正確觀看短影音的策略：注意使用時間、瞭解影片內容可能只是演出、理解影片中的文化及法規差異、醫學與科學實驗務必尊重專業。



15

YouTube

Padlet

二、發展活動：Canva 四格漫畫構思

(一) 教師引導學生思考四格漫畫的主題構想：「想一想，如果要製作一個宣導正確觀看短影音的四格漫畫，你會想表達什麼主題？」(例如：正確的網路使用態度、如何正確觀看短影音)

(二) 教師指導學生與 Magic School 討論創作的內容或劇情。

★對話提問四步驟：想一想→問清楚→挑出來→改一改

15

Magic School

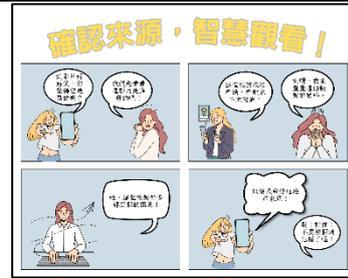
提問階段	問題句型	教師補充目的
1. 想一想自己 自己要什麼	我想畫的主題跟「正確觀看短影音」有關，我可以問 AI 什麼？	引導學生帶著想法問問題，而非等 AI 給主題。
2. 問清楚一個 一個方向	可以給我一個關於_____的漫畫故事點子嗎？	幫學生學會聚焦一個問題再問，不是亂丟一堆問題。
3. 挑出來自己 自己要的	1. AI 說了三個主題，我覺得第__個不錯，因為_____。 2. 哪一個角色最能代表我想說的意思？	讓學生自己選擇與評價 AI 內容，避免「直接照抄」。
4. 改一改 變自己的	1. 我想改一下角色/結局/對話，因為我覺得_____更貼近生活。 2. 我可不可以把這個主題變得更有教育意義？	鼓勵學生加工改編，成為有主體性的創作者。

<p>三、<b>統整活動：Canva 四格漫畫初步創作</b>          學生使用 Canva 開始製作四格漫畫。  <u>~第二節課 結束~</u></p>	10	Canva
<p><b>【第三節課 開始】</b></p> <p>★學習目標：          一、創作表達與短影音誤導訊息相關的漫畫內容，展現對資訊真實性的理解。          二、理解並實踐合理使用 AI 與 Canva 的方式，尊重創意與原創性。</p> <p>★素材：教師用電腦、觸屏、喇叭設備、學生用電腦、Magic School、Canva、便利貼。</p> <p>★學習活動設計</p> <p>一、<b>導入活動：短影音製作要點提醒</b>          教師示範 Canva 四格漫畫製作（含文字框、插圖、背景設計）。</p> <p>二、<b>發展活動：Canva 四格漫畫創作</b>          學生繼續使用 Canva 製作四格漫畫。可使用 AI 提供的構想，並加以修改、加入生活經驗與觀點。</p> <div data-bbox="260 972 531 1104" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="564 920 1018 1104" data-label="Image"> </div> <p>三、<b>統整活動：欣賞與初步回饋</b>          (一) 根據教師的分配，學生瀏覽彼此的作品草稿，貼上便利貼給出「一個優點、一個建議」。          (二) 教師歸納作品創作要點。  <u>~第三節課 結束~</u></p>	5  25  10	Canva  Magic School、Canva
<p><b>【第四節課 開始】</b></p> <p>★學習目標：          一、創作表達與短影音誤導訊息相關的漫畫內容，展現對資訊真實性的理解。          二、理解並實踐合理使用 AI 與 Canva 的方式，尊重創意與原創性。</p> <p>★素材：教師用電腦、觸屏、喇叭設備、學生用電腦、Magic School、Canva、Google Classroom。</p> <p>★學習活動設計</p> <p>一、<b>導入活動：製作回饋與修正</b>          學生根據同儕回饋，整理修正建議，進行作品內容調整。</p> <p>二、<b>發展活動：Canva 四格漫畫完成</b>          (一) 教師行間巡視，協助學生使用 Canva 與內容修正。          (二) 學生使用「《真相小尖兵》評量規準」，檢查內容完整性與排版美觀。</p>	5  30	Canva  Magic School、Canva

《真相小尖兵》評量規準（學生版）				5	Google Classroom
評量向度	【創意導演】 我做得很棒！	【認真編劇】 我還不錯， 但可以更好！	【學習新手】 我還在努力中！		
我說的內容清楚嗎？ (主題+說明)	我的漫畫主題很清楚，和短影音的真假有關，也能清楚說明我為什麼這樣畫，還有我學到什麼。	我的漫畫主題還算清楚，也能說一些創作的想法。	我的主題有點模糊，發表時說得太不清楚，別人不容易懂我想表達的意思。		
我的畫面整不整齊？好不好看？ (Canva 排版)	我的漫畫排版清楚又有趣，圖片和文字搭配得很好，整體看起來很棒。	我排版算整齊，雖然普通，但還是看得懂。	我的排版有點亂，圖和字有些重疊或順序怪怪的，別人看不太懂。		
我有用 AI 幫我想內容嗎？ (AI 使用與創意)	我有問 AI 一些好點子，也自己修改後加入漫畫，變成我自己的創作！	我有請 AI 幫我想，但我幾乎直接用它的建議，改得不多。	我沒用 AI 幫忙，或只是照 AI 講的做，沒加自己的想法。		
<p><b>三、統整活動：繳交作品檔案</b></p> <p>學生將作品下載並上傳 Google Classroom，準備下節課發表與說明。</p> <p style="text-align: center;"><b>~第四節課 結束~</b></p>					
<p style="text-align: center;"><b>【第五節課 開始】</b></p> <p>★學習目標：說明四格漫畫的創作內容與想法，分享健康的媒體使用態度與資訊行為。</p> <p>★素材：教師用電腦、觸屏、喇叭設備、學生用電腦、Google Classroom。</p> <p>★學習活動設計</p> <p>一、導入活動：創作分享準備 請學生下載作品，準備發表與說明。</p> <p>二、發展活動：四格漫畫創作分享</p> <p>(一) 請學生用一分鐘向全班介紹自己的四格漫畫作品的內容主題、創作想法及想傳達的訊息。</p> <p>(二) 同儕回饋：根據「三明治回饋法」給出：優點、建議、鼓勵。</p> <p>三、統整活動：教師總結</p> <p>教師總結：「這四堂課，我們學習了如何辨識短影音的表現手法、判斷媒體訊息的真實性，並且運用 Canva 創作出有意義的四格漫畫。你們不只是數位工具的使用者，更成為了能夠批判思考並創造正向內容的小小公民！」</p> <p style="text-align: center;"><b>~第五節課 結束~</b></p>				2 35 3	Google Classroom
<b>教學成果</b>					
		學生使用 Canva 創作四格漫畫。	學生使用 Canva 創作四格漫畫。		



學生使用 Canva 創作四格漫畫。



學生四格漫畫作品。

教學心得與省思

一、教學調整脈絡：

(一) 學生特質

現今的數位資訊時代，國小四年級學生普遍已有使用平板與觀看短影音的經驗，對 YouTube Shorts、IG Reels、TikTok 等影音平臺並不陌生，甚至嘗試模仿影片內容。然而，學生的媒體識讀能力仍在建構階段，對資訊的真實性缺乏判斷力，容易受影片中的情緒渲染與誇張手法影響。沉浸式觀看的行為，讓學生難以自我控制、停止觀看，不僅影響生活作息，也可能導致他們在無意中被誤導，甚至模仿不當內容。

(二) 素材特性

短影音具有「節奏快速」、「畫面吸睛」、「資訊碎片化」及「情緒渲染強烈」等特性，不僅具吸引力，也容易在短時間內迅速傳播。然而，這類內容常因過度簡化而缺乏背景脈絡，可能隱含偏見或誤導資訊，導致學生產生誤解，進一步影響其價值觀判斷與媒體識讀能力。

(三) 教學調整脈絡

本課程原先預計以「觀影與創作」為兩大主軸，引導學生從短影音中學習資訊判讀與創意表達。然而，實際授課前發現學生多具備影音接觸經驗，卻缺乏基本的媒體識讀技巧與辨識觀點與事實的能力。因此，課程調整導入相關短影音影片，以引起學習動機並奠定判讀基礎。此外，考量學生創作經驗較不足，於漫畫創作前導入 AI 工具—Magic School 進行主題對話引導，協助學生產出更多元的發想素材，並引導其進行批判與修正。

二、成效分析：

透過 Padlet 個人回答、課堂小組討論及四格漫畫作品發表等學習歷程評量，學生普遍能掌握媒體訊息的基本結構與識讀技巧。多數學生在 Canva 漫畫創作中，能將真實生活情境與短影音現象結合，創作具有觀點與宣導意圖的作品。

在 AI 使用方面，學生能提出簡單明確的創作問題，並依據 AI 建議進行修改與選擇，展現初步的批判思維。發表階段也能清楚表達內容主旨與學習收穫，顯示課程整體達成媒體素養培養的目標。

### 三、教學省思：

本課程以「短影音」為媒介，結合 Canva 漫畫創作及 AI 工具—Magic School 的應用，引導學生從接收者的角色轉向主動思考與創作者的身份，培養面對網路資訊的判斷力與自我表達力。學生普遍對短影音議題具高度興趣，進入學習狀態迅速，觀影與創作過程中也展現積極參與。然而，在實際操作 AI 工具時，學生皆為首次接觸 Magic School，初期互動多偏向「接受 AI 產出建議」而非進行創意調整或批判思考。這也反映出學生在資訊素養面向仍需進一步強化質疑與選擇的能力。因此教師必須設計具體的鷹架提問，引導學生思考「為什麼這個想法值得採用」、「它是否貼近我們的經驗」、「還能怎麼改寫更貼近真相」，以培養真正的 AI 協作與資訊辨識能力。

另外，雖然是個人創作，但許多學生仍展現彼此交流與觀摩的行為，並在分享階段試圖清楚表達創作理念與媒體觀點，展現初步的媒體反思能力。教師在教學中也觀察到，學生對於畫面與文字搭配的視覺設計興致高，能在 Canva 操作中進行細部排版與創意發揮，顯示當課程設計貼近生活經驗，學生更容易投入與產出。

整體而言，學生在資訊表達與創意編排皆有具體展現，未來教學可強化學生與 AI 互動的提問引導，培養主動修改與選擇能力，以提升其批判性思維與媒體識讀能力。

### 四、修正建議：

#### (一) 強化 AI 使用引導

學生初次使用 AI 工具—Magic School 時，容易陷入完全依賴的模式，未能有效運用 AI 發展創意。未來可設計「提問鷹架」學習單或實例練習，幫助學生學會提出具體需求、比較 AI 回應並做出選擇，練習聚焦且具批判性的提問。

#### (二) 優化個人創作流程

部分學生在主題聚焦與內容設計上仍顯得薄弱。可加入創作前的「主題草圖練習」或「內容結構圖」，協助學生釐清資訊重點並梳理表達邏輯。

#### (三) 延伸加入查證工具教學

學生在查證短影音資訊時，對查核平台認識有限。延伸加入「真假查證工具介紹」，例如：MyGoPen、TFC 台灣事實查核中心等查證網站，提供實際操作機會，強化學生運用數位工具查核資訊真偽的能力。

### 參考資料

- 教育部。數位時代媒體素養教育白皮書。線上檢索日期：2025年7月23日。取自：<chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/3/relfile/6315/88728/acae722a-d0d8-4a48-b86f-a7962c905c77.pdf>

- 教育部。短影音對青少年的影響。線上檢索日期：2025年7月23日。取自：<https://eliteracy.edu.tw/Archive.aspx?id=4024>
- 萬智匯整合網路行銷團隊。超強解讀《Digital 2025 Taiwan》台灣消費者趨勢脈動報告。線上檢索日期：2025年7月23日。取自：<https://geniushub.cc/digital-2025-taiwan/>
- 謝侑真。短影音識讀課：那些年，我們一起追的短影音。線上檢索日期：2025年7月23日。取自：<https://kids.twreporter.org/article/lesson-plan-shorts>
- DataReportal。Digital 2025: Taiwan。Retrieved July 23, 2025, from <https://datareportal.com/reports/digital-2025-taiwan?rq=2025%20Taiwan>

- 附錄一：總結性表現任務與評量規準  
【真相小尖兵~四格漫畫宣傳海報】

### 《真相小尖兵》評量規準（教師版）

#### 《真相小尖兵》評量規準（教師版）

評量向度	優秀	良好	普通
內容表達與口語說明	主題明確，情節緊扣短影音誤導議題，具正向觀點，且能清楚說明創作理念與反思。	主題尚清楚，內容與媒體識讀有關，能基本說明想法但表達略顯不完整。	主題不明確，說明不清或語意不連貫，難以傳達作品主旨與學習重點。
Canva工具運用與作品表現	排版整齊、圖文協調，整體視覺效果佳，作品吸引人且易於理解。	能基本完成作品，排版與圖文清楚可讀但略顯普通。	Canva操作不熟，排版混亂，影響作品理解與呈現。
AI協作應用與創意思考	能說明AI如何協助構思，並加以修改與轉化，展現個人創意。	有使用AI輔助，但應用歷程簡略或未整合進創作中。	未使用AI，或完全依賴AI內容未進行修改與思考。

### 《真相小尖兵》評量規準（學生版）

#### 《真相小尖兵》評量規準（學生版）

評量向度	【創意導演】 我做得很棒！	【認真編劇】 我還不錯，但可以更好！	【學習新手】 我還在努力中！
我說的內容清楚嗎？ （主題+說明）	我的漫畫主題很清楚，和短影音的真假有關，也能清楚說明我為什麼這樣畫，還有我學到什麼。	我的漫畫主題還算清楚，也能說一些創作的想法。	我的主題有點模糊，發表時說得不太清楚，別人不容易懂我想表達的意思。
我的畫面整不整齊？ 好不好看？ （Canva排版）	我的漫畫排版清楚又有趣，圖片和文字搭配得很好，整體看起來很棒。	我排版算整齊，雖然普通，但還是看得懂。	我的排版有點亂，圖和字有些重疊或順序怪怪的，別人看不太懂。
我有用AI 幫我想內容嗎？ （AI使用與創意）	我有問AI一些好點子，也自己修改後加入漫畫，變成我自己的創作！	我有請AI幫我想，但我幾乎直接用它的建議，改得不多。	我沒用AI幫忙，或只是照AI講的做，沒加自己的想法。

附錄