

國立東華大學教學卓越中心
114-1 IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人：黃榮真
單位：特殊教育學系

目錄

壹、114-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	12

國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫 114-1 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：特殊需求兒童音樂與律動		
授課教師：黃榮真		
服務單位：特殊教育學系/ 教授		
班級人數：17 人		
勾選	檢核項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成果發展等

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

素養導向/AI 應用課程

一、課程內容特色

如何運用 IDEAS 概念-Innovation(創新-PBL、TBL、SBL)、Design(設計)、Explore /Experience(探索/體驗)、A(AI 科技)、S(Skills)等概念規畫在教學上

本課程運用 IDEAS 概念-Innovation(創新)、Design(設計)、Explore /Experience(探索/體驗)、A(AI 科技)、S(Skills)等概念規畫在教學上，依序敘述如下：

(一)I(Innovation 創新)

本系課程首次與臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊、臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊、花蓮慈濟醫院音樂治療師等多位師資，進行「AI 融入特殊需求兒童音樂與律動」課程合作，藉由專業團隊協同教學及分享，在歷年原有「特殊需求兒童音樂與律動」課程架構中，融入 AI 新元素，探討產生新的教學亮點，以建立大學部學生未來到花蓮地區特殊教育班級之 AI 融入音樂教學的實務經驗。

(二)D(Design 設計)

與臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊、臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊、花蓮慈濟醫院音樂治療師、黎明教養院教師團隊等多位師資進行協同教學，規劃 AI 賦能音樂之創新體驗講座、AI 融入音樂活動設計系列實作講座、特殊教育場域的教學歷程觀摩及音樂活動設計體驗，將理論與實務整合。

第一、與美育音樂教育中心教師團隊協同教學

臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊共同規劃 AI 賦能音樂之創新體驗講座，分享「科技與音符的對話：AI 與基本版樂理的創新相遇」。

第二、與臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊協同教學

臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊，以「AI 融入特殊需求兒童音樂與律動」課程，規劃「AI 融入音樂活動設計系列實作講座」之課程主題，係為「跨媒體藝術創作為載體」的 AI 素養與 STEAM 教育方案；其核心教學理念，旨在引導學生超越「單向命令 AI」的基礎操作，進入「與 AI 進行雙向協作與迭代修正」的深度學習模式。課程建立學生具備音樂律動課程基礎，協助他們能帶著藝術感知力，來駕馭強大的 AI 工具。系列講座課程的教學設計依循四大主題之進程：

主題 1 & 2《啟動》：〔音樂探究〕與〔靈感初生〕

此階段的核心目標是確立音樂律動歌曲主題，共創初版歌詞，並操作 Suno AI 生成音樂 Demo，作為後續所有創作的靈感原型。

主題 2 & 3《深化及銜接》：〔歌詞定稿〕與〔視覺發想〕

此階段的核心目標是承接初版歌詞，利用 AI 協作完成定稿。接著，帶領學生分析定稿歌詞的意象，並開始使用 Canva AI 進行視覺創作發想。

主題 3 & 4《完成及轉譯》：〔意象轉化〕與〔律動生成〕

此階段是課程的昇華，承接視覺發想，完成「數位唱片封面」的設計。接著，將專案核心情感轉譯為 Producer.ai 指令，生成初版的律動音樂。

主題 4 & 5《深化及成果發表》：〔身體賦能〕與〔創作展演〕

(完成「律動曲」的最終版本。各組整合所有成果{定稿歌詞、唱片封面、Suno 歌曲、律動曲}，並帶領同學進行一場療癒律動體驗。

系列講座課程不僅是一個藝術創作專案，更是一場關於「如何與新興智慧共創」的深度探索，旨在培養學生在未來世界中不可或缺的跨域整合、創意溝通與美感實踐能力。

第三、與花蓮慈濟醫院音樂治療師協同教學

由花蓮慈濟醫院音樂治療師規劃 AI 賦能音樂之創新體驗講座，交流「音樂治療x人工智慧：促進特殊學

生之生理、認知與情緒的創新實踐分享與體驗」。

第四、與黎明教養院教師團隊進行協同教學交流

結合花蓮地區特殊學校的資源，實地參與黎明教養院睦福樂團特殊教育場域的實踐，深入體驗當音樂遇上 AI，如何為特殊需求學生打造支持性學習歷程，探究 AI/數位科技輔助教學技術如何支援不同特殊需求學生的學習與生活技能發展。

(三)E(Explore /Experience 探索/體驗)

透過與臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊、臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊、花蓮慈濟醫院音樂治療師等多位師資，以及花蓮地區黎明教養院特殊教育場域的資源及教師團隊經驗分享，不僅加強大學部學生 AI 賦能音樂教學活動設計實務經驗，及現場體驗的能力，也促進學術與社會參與的接軌，為本校學生提供優質的學習支持與資源，提升「知識」、「技能」和「態度」整合運用在情境化、脈絡化的學習過程中，注重學生學習歷程方法與策略，透過學用銜接、實踐力行的表現，探討其實踐在校所學專業的學習成效。

(四)A (AI 科技)

本學期課程旨在結合 ChatGPT、NotebookLM、Gemini、Suno、Canva AI、Chord ai、Producer. ai、AI Duet 等多元生成式 AI 科技輔助教學技術，透過與臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊、臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊、花蓮慈濟醫院音樂治療師等專業團隊合作，並且與花蓮地區黎明教養院睦福樂團彼此觀摩，參與在地創生，使學生能夠具備設計和實施「AI 融入特殊需求兒童音樂與律動」創新教育方案的能力。

(五)S(Skills 技能)

藉由「特殊需求兒童音樂與律動」課程與 AI 科技輔助教學技術結合的教育應用，讓大學部學生了解與特殊需求兒童音樂與律動相關的基本理論概念及其教學挑戰，並學習如何透過 AI 科技輔助教學技術，設計適合的教學活動，培養專業教學技能，建立學生的批判性思維、問題解決能力與跨領域學習的能力，提升其面對未來挑戰的應變能力及就業競爭力。

二、課程/學程相關學用趨勢分析

分析相關就業/市場趨勢與本課程/學程之關聯性

- (一)分組運用 ChatGPT、NotebookLM，針對不同特殊需求（認知功能較弱、口語表達不佳、動作發展落後、自閉症、情緒障礙或是過動傾向、感官障礙）學生在音樂教學活動的考量、四種(諾朵夫·羅賓斯、高大宜、達克羅士、奧福)音樂教學法的重點，進行多元面向之討論，提升大學部學生了解特殊教育場域當中，如何因應不同特殊需求學生需要及限制，掌握不同音樂教學法的重點，進行音樂教學活動設計的調整，培養大學部學生特殊教育場域教學專業力和就業競爭力。
- (二)分組運用 ChatGPT、NotebookLM，根據說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等音樂主題，運用 TBL (team-based learning) 方式，進行相關討論。從課堂體驗活動中，運用團體動力，思考如何為特殊需求學生設計適合的音樂教學活動，發想創意音樂活動，增進大學部學生特殊教育場域教學專業實力。
- (三)運用 MTP 互動教學平台、LaLaDoReMi 音樂樂理遊戲、Rhythm Card 節奏卡、Chord ai 等輔助音樂教學工具 App，進行基本樂理之探討，及 AI 融入實際音樂律動活動，藉以提升大學部學生特殊教育場域教學專業表現。
- (四)依據特殊學生的身心特質，擬定教學主題，結合說白節奏、歌曲教唱、音樂律動主題，完成【任務一】AI 律動短曲~歌詞創作，運用 ChatGPT、Gemini 確立歌曲主題，共創初版歌詞，接著完成【任務二】Suno 歌曲創作，操作 Suno AI 生成音樂 Demo，作為創作靈感的原型，利用 AI 協作完成定稿，並分析定稿歌詞的意象，再完成【任務三】Producer. ai 歌曲創作，將專案核心情感轉譯為 Producer. ai 指令，生成適合特殊學生學習的律動音樂，並且進行律動作品的發表，最後完成【任務四】創作單曲封面，使用 Canva

AI 進行視覺創作發想，以 Google AI studio 之 Nano Banana 完成「數位唱片封面」的設計；亦即，運用精熟「單向命令 AI」的基礎操作，同時進階「與 AI 進行雙向協作和迭代修正」的深度學習模式，增進大學部學生 AI 融入特殊教育場域音樂教學專業深度。

- (五)從音樂治療角度，探討使用 Paint with Music、AI 智能伴奏系統、音樂偵測與即時回饋之 AI 機器人、AI Duet、EyeHarp，對於特殊需求學生社會互動正向的影響，建立大學部學生特殊教育場域教學專業實力基礎。
- (六)善用花蓮地區特殊教育的資源，透過實地參與黎明教養院睦福樂團，觀摩如何設計具體的 AI 輔助音樂律動活動，將人工智慧 (AI) 技術應用於特殊需求學生的認知學習與生活技能發展之實務教學探究，進一步增進大學部同學之學用銜接的專業知能。
- (七)從認識及操作二十幾種節奏樂器，進而學習變奏技巧，小組完成小星星變奏即興創作，以及全體進行聖誕鈴聲、真善美、小蜜蜂等組曲即興大合奏，學習合作問題解決及素養導向課程 (體驗-統整-反思-應用) 之設計重點，及專業評鑑力之提升。
- (八)掌握樂器特點，運用 ChatGPT 結合人物角色特質，進行兒童音樂劇的編劇，以及將兒童音樂劇作品即興發表演出，達到組內共學、組間互學的目標。
- (九)運用 ChatGPT、NotebookLM、Gemini、Suno、Canva AI、Producer.ai、AI Duet、Musicca，從文獻案例中印證本課程所進行每項音樂活動的內涵，藉此深化教學設計概念及驗證實務應用，並且依據特殊需求兒童身心特質，發表結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容設計之構想，形成「理論-實務-理論-實務」之交互驗證的學思歷程。
- (十)結合素養導向理念，以特殊需求學生為案例，運用 PBL (project - based learning) 方式，進行多元面向之討論。運用 AI 科技，探討在實際情境中解決個案學習及行為問題的能力，進而提升創新思維及同學間合作能力等綜合素養。

三、整體活動執行成果效益

主要教學法	課程大綱		學習(質化/量化)成果	對應 UCAN 能力
	學習主題	執行過程		
TBL	認識基本音樂概念及音樂知識	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「不同特殊需求學生在音樂教學活動的考量」、「諾朵夫·羅賓斯、高大宜、達克羅士、奧福四種音樂教學法的重點」討論	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 17 份期初 UCAN 專業職能診斷「教育與訓練」及「教學」 ●產出 4 組方案，實際參與及實踐 ●產出個人期初課前問卷 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■問題解決 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	【AI 賦能音樂之創新體驗講座1】科技與音符的對話：AI 與基本版樂理的創新相遇	運用 MTP 互動教學平台、LaLaDoReMi 音樂樂理遊戲、Rhythm Card 節奏卡、Chord ai 等輔助音樂教學工具 App，進行基本樂理之探討及 AI 融入實際音樂律動活動	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作

TBL	說白節奏音樂範例、創意元素及教學應用 歌曲教唱音樂範例、創意元素及教學應用	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「說白節奏」、「歌曲教唱」討論	●產出 4 組方案，實際參與及實踐	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	音樂律動音樂範例、創意元素及教學應用	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「音樂律動」討論	●產出 4 組方案，實際參與及實踐	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	手指音樂遊戲音樂範例、創意元素及教學	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「手指音樂遊戲」討論	●產出 4 組方案，實際參與及實踐	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	溝通遊戲音樂範例、創意元素及教學應用	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「溝通遊戲」討論	●產出 4 組方案，實際參與及實踐	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
PBL	【AI 融入音樂活動設計系列實作講座 1】 主題 1 & 2 《啟動》：〔音樂探究〕與〔靈感初生〕 主題 2 & 3 《深化及銜接》：〔歌詞定稿〕與〔視覺發想〕	運用 ChatGPT、Gemini 確立歌曲主題，共創初版歌詞，接著操作 Suno AI 生成音樂 Demo，作為創作靈感的原型，利用 AI 協作完成定稿，並分析定稿歌詞意象交流	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 ●產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
PBL	【AI 融入音樂活動設計系列實作講座 2】 主題 3 & 4 《完成及轉譯》：〔意象轉化〕與〔律動生成〕 主題 4 & 5 《深化及成果發表》：〔身	運用 Producer. ai 歌曲創作，生成適合特殊學生學習的律動音樂，並進行律動作品的發表，且使用 Canva AI 進行視覺創作發想，以 Google AI studio 之 Nano Banana 完成「數位唱片封面」的設	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 ●產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作

	體賦能〕與〔創作 展演〕	計		
PBL	音樂律動分組教學 構想報告	綜合運用 ChatGPT、 Gemini、Suno AI、Canva AI、Producer.ai 等 AI 工 具進行創作	●產出 4 組教學構 想，實際參與及實踐	■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作
PBL	【AI 賦能音樂之 創新體驗講座 2】 音樂治療×人工智 慧：促進特殊學生 生理、認知與情緒 的創新實踐分享與 體驗	探討使用 Paint with Music、AI 智能伴奏系 統、音樂偵測與即時回饋 之 AI 機器人、AI Duet、 EyeHarp，對於特殊需求 學生社會互動正向的影 響	●產出 17 份 AI 賦能 音樂教學活動設計講 座量化/質化回饋單	■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
PBL	期中音樂律動教學 示範及發表	綜合運用 ChatGPT、 Gemini、Suno AI、Canva AI、Producer.ai 等 AI 工 具進行創作成果發表	●產出 4 組教學構 想，實際參與及實踐 ●產出 4 組期中報告 自評及票選表，實際 參與及實踐	■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作
PBL	實地參與黎明教養 院睦福樂團特殊教 育場域之實踐	探究 AI/數位科技輔助教 學技術 如何支援不同特殊需求 學生的學 習與生活技能發展	●產出 17 份 AI 賦能 音樂教學活動設計講 座量化/質化回饋單	■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	打擊樂器介紹 音樂劇音樂範例、 創意元素及教學應 用	分組運用 ChatGPT、 NotebookLM 進行「打擊樂 器」討論	●產出 4 組教學構 想，實際參與及實踐	■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	打擊樂器音樂範 例、創意元素 故事聯想音樂範 例、創意元素及教 學應用	分組運用 ChatGPT、 NotebookLM 進行「故事聯 想」討論	●產出 4 組教學構 想，實際參與及實踐	■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作

TBL	打擊樂器教學應用音樂即興活動音樂範例、創意元素及教學應用音樂音樂劇本構想報告PPT	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「音樂即興活動」討論	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 ●產出 17 份整學期自我成長單，實際參與及實踐 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	分組音樂劇結合打擊樂器專題報告	分組運用 ChatGPT、NotebookLM 進行「兒童音樂劇」討論	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作
TBL	依據文獻及案例之特殊需求兒童身心特質，發表結合AI/數位科技輔助進行音樂教學內容設計之構想教學示範及發表	運用 ChatGPT、NotebookLM、Gemini、Suno、Canva AI、Producer.ai、AI Duet、Musicca，從文獻案例中印證本課程所進行每項音樂活動的內涵，藉此深化教學設計概念及驗證實務應用，並且依據特殊需求兒童身心特質，發表結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容設計之構想	<ul style="list-style-type: none"> ●產出 17 份期末UCAN 專業職能診斷「教育與訓練」及「教學」 ●產出 17 份整學期自我成長量化/質化回饋單，實際參與及實踐 ●產出 17 份期末報告自評及票選表，實際參與及實踐 	<ul style="list-style-type: none"> ■溝通表達 ■持續學習 ■人際互動 ■問題解決 ■創新 ■工作責任及紀律 ■資訊科技應用 ■團隊合作

四、多元評量尺規

- (一)每週參與情形(含課堂互動討論創作單、問題討論、整學期自我成長單等) 20%
- (二)期中分組音樂律動專題報告(含自評反思報告撰寫表及同儕互評票選表)30%
- (三)講座及實地參與特殊教育場域記錄 10%
- (四)分組音樂劇結合打擊樂器專題報告 20%
- (五)期末個人結合 AI/數位科技輔助進行音樂教學內容設計專題報告(含自評反思報告撰寫表及同儕互評票選表) 30%

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。

(一) 根據「114-1 IDEAS 課程」期中教學意見量化意見回饋分析表結果，

教學策略方面(M=4.4778)、教材準備方面(M=4.5556)、師生互動方面(M=4.6389)、評量方法方面(M=4.4028)；

在學生自我學習評量方面，創新(M=4.5185)、設計(M=4.6296)、體驗/探索 (M=4.5741)、AI 應用(M=4.5556)、能力(M=4.5185)。

(二) 在質性意見回饋分析表結果，從開學上課至今，對於這門課最喜歡的有哪些？

- 有關整體的上課方式：

「課程氣氛歡樂」、「最喜歡認識樂器並且演奏歌曲」、「請講師演講」、「敲樂器」、「樂器演奏」、「演奏樂器，很好玩」、「玩樂器的部分」、「玩樂器，很符合音樂律動的課程」。

- 有關講座的内容及方式：

「講師演講，促進AI融入教學的設計」、「老師多次請外面講師來上課，讓我非常印象深刻，也對於音樂這方面的了解有更深刻體會」、「AI製作，學習很有意義」、「美育及音樂治療講座，還有老師上課使用各種樂器時」。

- 有關到黎明教養院進行教學觀摩的内容及方式：

「到黎明教養院進行參觀，是難忘的回憶，可以實際跟他們互動」、「到黎明教養院參訪」、「去黎明教養院參觀，我覺得在參訪後學到了很多，也有跟裡面的學生互動，感覺自己又離特教更進一步了」、「我們去到黎明教養院參訪，在那裡我真實地看到學生的需求」。

(三) 在質性意見回饋分析表結果，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習？

- 有關整體的上課方式：

「都很好」、「我覺得音樂課很有趣也很好玩！」、「一切都很清楚」。

- 有關講座的内容及方式：

「希望老師能夠將簡報在講解慢一點，會比較幫助我們跟上學習速度」、「可以玩更多的樂器」，

(四) 老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？「無」。

六、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

當前困難/問題	未來改善/精進
<p>反思執行本次計畫過程所面臨的困難/問題。</p> <p>●有關經費補助方面 此次申請案獲得補助的經費仍有不足</p>	<p>執行本次計畫後，未來課程能再改進學生學習之處或教卓未來可以開哪方面增能課程，協助老師精進教學能力。</p> <p>第一、本學期課程首次與臺北及花蓮美育音樂教育中心教師團隊、臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊、花蓮慈濟醫院音樂治療師、黎明教養院教師團隊等多位師資進行協同教學，此次申請案獲得補助的總經費仍有不足，原本臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊預計規劃四次系列講座，只能濃縮為兩次，在質性意見回饋分析表結果中，學生提到「希望老師能夠將簡報在講解慢一點，會比較幫助我們跟上學習速度」；此外，由於補助的總經費仍有不足，授課教師必須於上課前及課程結束後一個小時，提前開車到火車站、花蓮慈濟醫院，親自負責講座教師來回路程之接送。適逢 114-1 系所評鑑，恰巧課程後接送時間及系所評鑑前的每週籌備會議都在同一時段，連續幾週往返奔波之際，常感到分身乏術。</p> <p>第二、114-1 的教學主題，原本希望優先找尋花蓮地區的師資，然而，透過多方學術專業人士推薦，好不容易找到北部的特別師資，若依據這次核定的費用，未達原申請經費的二分之一 (0.467)，巧婦難為無米之炊，僅能以「線上課程」勉強試行，但是 AI 課程用螢幕方式教學，很難以「手把手」的方式進行，會形成教學難題；特別是有些音樂律動課程內容預計採取現場動作體驗之動態實作課程，以「線上螢幕」方式進行，的確很難將預定的教學互動及成效實踐的完全。</p> <p>第三、在提出 114-1 課程計劃之前，已經與五個單位專業師資，彼此花了十幾天進行課程深度討論及審慎思考，才戰戰兢兢地向貴中心提出教學計劃申請，希望每一分錢都用在最關鍵的刀口上，期待學生也喜歡這學期的課程內容，讓他們喜歡東華大學，並將所學到的專業知能及熱忱，分享給他們所服務的孩子們，互相成為彼此的祝福，希冀後續申請案獲得經費的補助，更能接近申請之預定計劃。</p>

七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

- 與課程相關成果發表相關報導或者競賽獲獎事蹟，作為教育部深耕計畫亮點成效，以利爭取經費。
- 運用 IDEAS 課程投稿相關研討會發表

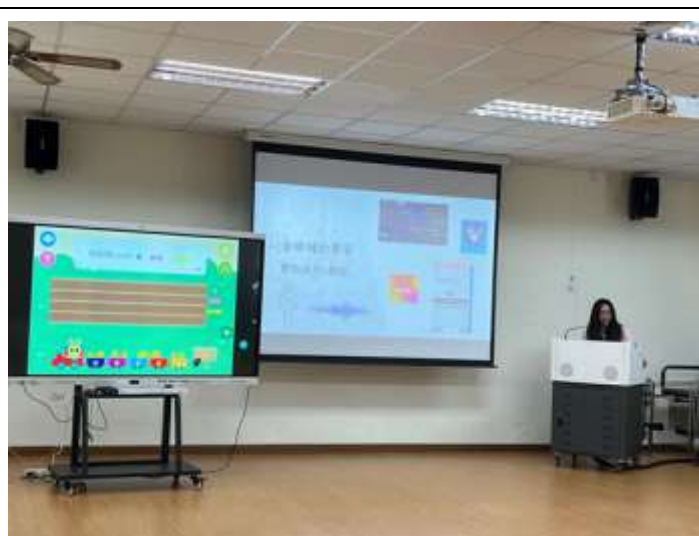
資料整理日期	資料內容
2025/12/22	「AI 跨域協奏曲」課程學習成效分析報告 黃榮真、何詩慧、徐臺屏

活動紀錄表

活動主題	<p>【AI 賦能音樂之創新體驗講座 1】 科技與音符的對話：AI 與基本版樂理的創新相遇</p>
活動日期	2025 年 10 月 1 日
活動地點	東華大學教育學院 D120 教室
演講者	美育音樂教育中心李潔盈老師
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容 (請敘述本次講座或活動之活動/講座目的,內容與重點、進行方式/流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 運用 MTP 互動教學平台、LaLaDoReMAI 音樂樂理遊戲、Rhythm Card 節奏卡、Chord ai 等輔助音樂教學工具 App，進行基本樂理之探討，提升大學部學生特殊教育場域教學專業表現。</p> <p>●內容與重點： 音樂教學工具 App 簡介與教學應用 第一部分：MTP 互動教學平台 第二部分：LaLaDoReMi 音樂樂理遊戲 第三部分：Rhythm Card 節奏卡 第四部分：Chord ai 介紹等</p> <p>●進行方式/流程簡述： AI 結合樂理教學應用 第一部分：基礎樂理介紹 第二部分：基礎樂理結合音樂律動 第三部分：AI 融入樂理講解及操作示範 第四部分：輔助音樂教學工具 App 教學範例說明及操作應用 第五部分：搭配 MTP、Laladoremi 音樂遊戲、節奏卡、AI 音樂融入實際音樂律動活動</p>
活動回饋與成效	<p>●意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學具備 AI 融入樂理內容之操作能力，及學習如何結合輔助音樂教學工具 App，以多元規劃音樂律動活動。</p> <p>●成效 產出產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p>
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



李潔盈老師講解及操作示範 1



李潔盈老師講解及操作示範 2



李潔盈老師講解及操作示範 3



李潔盈老師講解及操作示範 4
音樂系洪于茜教授進行 AI 融入樂理課程的觀課



李潔盈老師講解及操作示範 5



李潔盈老師講解及操作示範 6



李潔盈老師講解及操作示範 7



李潔盈老師講解及操作示範 8

附件二

活動紀錄表

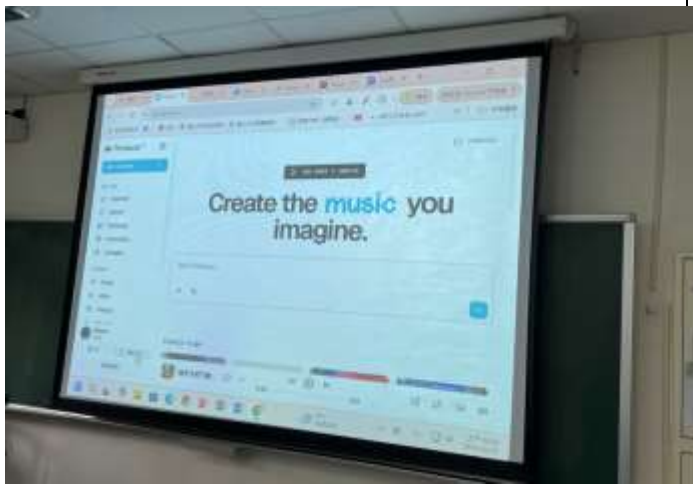
活動主題	【AI 融入音樂活動設計系列實作講座 1】
活動日期	2025 年 10 月 15 日
活動地點	東華大學教育學院 C131 教室
演講者	臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊 何詩慧主任、徐臺屏老師
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動／講座目的，內容與重點、進行方式／流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 引導學生超越「單向命令 AI」的基礎操作，進入「與 AI 進行雙向協作與迭代修正」的深度學習模式。</p> <p>●內容與重點： AI 律動短曲~歌詞創作 第一部分：主題 1 & 2 《啟動》：〔音樂探究〕與〔靈感初生〕 第二部分：主題 2 & 3 《深化及銜接》：〔歌詞定稿〕與〔視覺發想〕 第三部分：範例示範及講解 第四部分：基礎練習</p> <p>●進行方式／流程簡述： AI 律動短曲~歌詞創作 第一部分：運用 ChatGPT、Gemini 確立歌曲主題，共創初版歌詞 第二部分：操作 Suno AI 生成音樂 Demo，作為創作靈感的原型 第三部分：利用 AI 協作完成定稿，並分析定稿歌詞的意象 第四部分：講解說明及教學範例示範 第五部分：學生同步操作 主題 1 & 2 《啟動》：〔音樂探究〕與〔靈感初生〕 主題 2 & 3 《深化及銜接》：〔歌詞定稿〕與〔視覺發想〕</p>
活動回饋與成效	<p>●意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學具備 AI 融入歌詞創作內容之創作能力，以多元規劃音樂律動活動。</p> <p>●成效 產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p>



何詩慧主任講解及操作示範 1



何詩慧主任講解及操作示範 2



何詩慧主任講解及操作示範 3



何詩慧主任講解及同學操作 1



何詩慧主任講解及同學操作 2



何詩慧主任講解及同學操作 3



何詩慧主任講解及同學操作 4



票選最佳歌詞創作組同學接受表揚

活動紀錄表

活動主題	【AI 融入音樂活動設計系列實作講座 2】
活動日期	2025 年 10 月 22 日
活動地點	東華大學教育學院 C131 教室
演講者	臺北市日新「自造教育及科技中心教學專業社群」教師團隊 何詩慧主任、徐臺屏老師
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動／講座目的，內容與重點、進行方式／流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 引導學生超越「單向命令 AI」的基礎操作，進入「與 AI 進行雙向協作與迭代修正」的深度學習模式。</p> <p>●內容與重點： AI 律動短曲~歌曲創作 第一部分：主題 3 & 4 《完成及轉譯》:[意象轉化] 與 [律動生成] 第二部分：4 & 5 《深化及成果發表》:[身體賦能] 與 [創作展演] 第三部分：範例示範及講解 第四部分：基礎練習</p> <p>●進行方式／流程簡述： AI 律動短曲~歌曲創作 第一部分：將專案核心情感轉譯為 Producer.ai 指令，生成適合特殊學生學習的律動音樂 第二部分：使用 Canva AI 進行視覺創作發想 第三部分：以 Google AI studio 之 Nano Banana 完成「數位唱片封面」的設計 第四部分：講解說明及教學範例示範 第五部分：學生同步操作</p>
活動回饋 與 成效	<p>●意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學具備 AI 融入歌曲創作內容之創作能力，以多元規劃音樂律動活動。</p> <p>●成效 產出 4 組教學構想，實際參與及實踐 產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p>



何詩慧主任講解及操作示範 1



何詩慧主任講解及操作示範 2



何詩慧主任講解及同學操作 1



何詩慧主任講解及同學操作 2



各組同學發表 1



各組同學發表 2



各組同學發表 3



各組同學發表 4 及票選最佳歌曲創作組同學
接受表揚

活動紀錄表

活動主題	【AI 賦能音樂之創新體驗講座 2】 「音樂治療X人工智慧：促進特殊學生之生理、認知與情緒的創新實踐分享與體驗」
活動日期	2025 年 10 月 29 日
活動地點	東華大學教育學院 D120 教室
演講者	花蓮慈濟醫院董舫妤音樂治療師
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動/講座目的，內容與重點、進行方式/流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 探討使用 Paint with Music、AI 智能伴奏系統、音樂偵測與即時回饋之 AI 機器人、AI Duet、EyeHarp，對於特殊需求學生社會互動正向的影響。</p> <p>●內容與重點： 音樂治療工具 App 簡介與教學應用 第一部分：Paint with Music 第二部分：AI 智能伴奏系統 第三部分：音樂偵測與即時回饋之 AI 機器人 第四部分：AI Duet 第五部分：EyeHarp</p> <p>●進行方式/流程簡述： AI 結合音樂治療應用 第一部分：音樂治療介紹 第二部分：音樂治療結合音樂律動 第三部分：AI 融入音樂治療講解及操作示範 第四部分：輔助音樂治療工具 App 教學範例說明及操作應用 第五部分：搭配 Paint with Music、AI 智能伴奏系統、音樂偵測與即時回饋之 AI 機器人、AI Duet、EyeHarp 融入實際音樂治療活動</p>
活動回饋與成效	<p>●意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等) 學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學具備 AI 融入音樂治療之操作能力，及學習如何結合輔助音樂教學工具 App，以多元規劃音樂律動活動。</p> <p>●成效 產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p>



董舫好音樂治療師講解及操作示範 1



董舫好音樂治療師講解及操作示範 2



董舫好音樂治療師講解及操作示範 3



董舫好音樂治療師講解及操作示範 4



董舫好音樂治療師講解及操作示範 5



董舫好音樂治療師講解及操作示範 6



董舫好音樂治療師講解及操作示範 7



董舫好音樂治療師講解及操作示範 8

活動紀錄表

活動主題	【實地參與特殊教育場域】 當音樂遇上 AI：為特殊需求學生打造支持性學習歷程
活動日期	2025 年 11 月 12 日
活動地點	黎明教養院
演講者	邱淑義院長及教師團隊
參與人數	12 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動／講座目的，內容與重點、進行方式／流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 實地參訪黎明教養院睦福樂團音樂教學活動，深入體驗當音樂遇上 AI，探究 AI/數位科技輔助教學技術如何支援不同特殊需求學生的學習與生活技能發展。</p> <p>●內容與重點： 第一部分：黎明教養院簡介 第二部分：睦福樂團成立過程及對學員生命成長的效益 第三部分：睦福樂團音樂活動規劃內容 第四部分：黎明教養院環境參觀</p> <p>●進行方式／流程簡述： 第一部分：邱淑義院長進行黎明教養院簡介 第二部分：觀摩睦福樂團音樂活動教學 第三部分：實際參與睦福樂團音樂活動 第四部分：邱淑義院長進行黎明教養院環境導覽 第五部分：邱淑義院長與參訪師生進行問題探討</p>
活動回饋與成效	<p>●意見與回饋</p> <p>(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學實際參與特殊需求學生音樂律動活動，及體驗敲擊非洲鼓的學習經驗，增進多元規劃音樂律動活動的能力。</p> <p>●成效</p> <p>產出 12 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p> <p>備註：因颱風因素，全縣 11/11 停班停課，台鐵火車停駛，而 11/12 的參訪行程已於 6/19 聯絡及確認，黎明教養院因安置若干身體病弱院生，進院前須先量測體溫，當天有若干位同學因身體不適及交通狀況等不可抗力因素而臨時無法參與。</p>



邱淑義院長進行黎明教養院簡介



邱淑義院長進行黎明教養院簡介



觀摩及實際參與睦福樂團音樂活動教學 1



觀摩及實際參與睦福樂團音樂活動教學 2



觀摩及實際參與睦福樂團音樂活動教學 3



觀摩及實際參與睦福樂團音樂活動教學 4



邱淑義院長進行黎明教養院環境導覽 1



邱淑義院長進行黎明教養院環境導覽 2

活動紀錄表

活動主題	結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容示範及實作
活動日期	2025 年 9 月 10、17、24 日，2025 年 10 月 8 日，2025 年 11 月 5 日，2025 年 12 月 3、10 日
活動地點	東華大學教育學院 C131 教室
演講者	授課教師及全體師生
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動/講座目的，內容與重點、進行方式/流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●講座目的： 結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容示範及實作。</p> <p>●內容與重點： 第一部分：說白節奏之音樂範例、創意元素及教學應用 第二部分：歌曲教唱之音樂範例、創意元素及教學應用 第三部分：音樂律動之音樂範例、創意元素及教學應用 第四部分：音樂溝通遊戲之音樂範例、創意元素及教學應用 第五部分：手指音樂遊戲之音樂範例、創意元素及教學應用 第六部分：音樂即興活動之音樂範例、創意元素及教學應用 第七部分：故事聯想之音樂範例、創意元素及教學應用 第八部分：兒童音樂劇之音樂範例、創意元素及教學應用 第九部分：打擊樂器之音樂範例、創意元素及教學應用</p> <p>●進行方式/流程簡述： 第一部分：說白節奏、歌曲教唱、音樂律動之教學應用示範及實作 第二部分：音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲之教學應用示範及實作 第三部分：音樂即興活動、故事聯想之教學應用示範及實作 第四部分：兒童音樂劇之教學應用示範及實作 第五部分：打擊樂器之教學應用示範及實作</p>
活動回饋與成效	<p>●意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>學生於回饋單表達此次課程能實際幫助同學具備 AI 融入音樂活動之操作及音樂教學活動創作能力，以多向度規劃音樂活動。</p> <p>●成效 產出 17 份 AI 賦能音樂教學活動設計講座量化/質化回饋單</p>



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 1



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 2



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 3



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 4



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 5



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 6



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 7



授課教師指導學生進行多元音樂教學活動創作演練 8

附件七

活動紀錄表

活動主題	結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生分組音樂律動創作發表
活動日期	2025 年 11 月 19、26 日
活動地點	東華大學教育學院 C131 教室
發表者	全體修課同學
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動/講座目的，內容與重點、進行方式/流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●活動目的、內容、重點與進行方式簡述： 選取適合特教班學生身心特質之音樂，編擬一首適合特殊兒童學習的音樂律動活動(含相關教學主題、教學對象、教學目標、教學步驟、教學內容、教學示範影片檔案及報告日現場模擬教學)</p> <p style="text-align: center;">評分項目說明</p> <p>隊名(易記)</p> <p>隊呼(設計有創思、內容押韻、動作及旋律讓特殊兒童容易學習)</p> <p>歌詞創意與深度(歌詞內容看出與 AI 協作潤飾的成果)</p> <p>唱片封面設計美感(視覺畫面呼應歌詞意境，構圖與色彩具有美感)</p> <p>律動音樂感受力(歌曲動作易學習且符合特殊兒童動作參與能力)</p> <p>團隊合作與發表(組員分工明確、PPT 內容完整度)</p> <p>整體創意與整合(整體發表「歌詞、封面、律動曲」三者完美結合)</p> <p>道具服裝設計(符合主題且有創意)</p> <p>影片錄製效果(符合專業程度，達到專業音樂教學示範水準)</p> <p>●幸福加分向度</p> <p>AI 指令巧思(報告中特別分享如何下達指令《Prompt》給 Suno、Canva 或 Producer.ai，展現出對人機協作的深度思考)</p> <p>律動引導與氛圍營造(律動體驗環節，不僅播放音樂，更能用語言或動作有效引導台下觀眾，成功營造出療癒或歡快的氛圍，實體教學整體發表超具創意，包含融入戲劇、與台下互動佳、變化隊形)</p>
活動回饋與成效	<p>● 意見與回饋</p> <p>(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>實際幫助每位同學具備依據特殊需求學生身心特質，設計及發表結合 AI/數位科技輔助教學之音樂律動教學內容。</p> <p>●成效</p> <p>產出 4 組音樂律動教學內容及影片，實際參與及實踐</p>



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動教學內容設計之構想 1



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動教學內容設計之構想 2



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動教學內容設計之構想 3



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動教學內容設計之構想 4



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動
教學內容設計之構想 5



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動
教學內容設計之構想 6



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動
教學內容設計之構想 7



分組發表結合 AI/資訊科技輔助進行音樂律動
教學內容設計之構想 8

附件八

活動紀錄表

活動主題	個人結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生音樂活動設計構想發表
活動日期	2025 年 12 月 17、24 日
活動地點	東華大學教育學院 C131 教室
發表者	全體修課同學
參與人數	17 人
活動內容	<p>◎活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動/講座目的，內容與重點、進行方式/流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>●活動目的： 從文獻案例中印證本課程所進行每項音樂活動的內涵，藉此深化教學設計概念及驗證實務應用，並且依據特殊需求兒童身心特質，發表結合 AI/數位科技輔助進行音樂教學內容設計之構想</p> <p>●內容、重點與進行方式簡述：： 運用 ChatGPT、NotebookLM、Gemini、Suno、Canva AI、Producer.ai、AI Duet、Musicca，依據特殊需求兒童身心特質，發表結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容設計之構想</p>
活動回饋與成效	<p>● 意見與回饋 (內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>實際幫助每位同學具備依據特殊需求學生身心特質，設計及發表結合 AI/數位科技輔助進行說白節奏、歌曲教唱、音樂律動、音樂溝通遊戲、手指音樂遊戲、音樂即興活動、故事聯想、兒童音樂劇、打擊樂器等教學內容設計之構想。</p> <p>●成效 產出 17 組音樂教學內容，實際參與及實踐</p>



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生音樂活動設計構想發表 1



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生音樂活動設計構想發表 2



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生音樂活動設計構想發表 3



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求學生音樂活動設計構想發表 4



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求
學生音樂活動設計構想發表 5



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求
學生音樂活動設計構想發表 6



每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求
學生音樂活動設計構想發表 7





每位同學結合 AI/數位科技輔助進行特殊需求
學生音樂活動設計構想發表 8

附件九



AI 培訓講座證明 1

114/8/1~115/1/14 參加證明(可直接貼上)或填寫 AI 活動紀錄表(擇一即可)

活動主題	教師知能講座:A2 主題 AI 基礎與應用
活動日期	2025 年 9 月 5 日
活動地點	理工二館 4 樓 E403 教室 (AI 人工智慧電腦教室)
主辦/承辦單位	教學卓越中心
演講者	楊俊益老師
活動內容 與 學習收穫	<ol style="list-style-type: none"> 1. Google AI Studio 新功能介紹 2. 提示詞工程基礎運用、任務標記、One/Few Shot、參數帶入運用 3. Perplexity SPACE 指令集運用 4. Gemini 的 Gen 指令集運用 5. AI Code 設計運用 <ol style="list-style-type: none"> I. Canva AI 程式開發環境介紹 II. Claude AI 程式開發環境介紹 III. Gemini Canvas 程式開發環境介紹 IV. GitHub 介紹 IV. HEREAt AiCode Script 介紹
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)	
	
楊俊益老師教學活動剪影 1	楊俊益老師教學活動剪影 2

AI 培訓講座證明 2

114/8/1~115/1/14 參加證明(可直接貼上)或填寫 AI 活動紀錄表(擇一即可)

活動主題	A4 主題 AI 賦能教師專業：教學、研究與服務的創新實踐【六】
活動日期	2025 年 11 月 29 日
活動地點	理工二館 4 樓 E403 教室 (AI 人工智慧電腦教室)
主辦/承辦單位	教學卓越中心
演講者	國立臺中教育大學李政軒教授
活動內容 與 學習收穫	1. 錄音解碼室：一鍵變成逐字稿 2. Scopus AI 快速使用指南 3. 使用 NotebookLM 比較 2 - 3 篇論文，貼上相關文獻內容 4. 給定幾個透過 Deep Rsearch 後，找到可以進行研究的主題 5. 運用 Gemini 以繁體中文生成具有文字內容海報設計的提示詞 6. 質性研究流程圖設計實作：以生成式 AI 寫作研究為例 7. 打造個人 Story 8. AI 家教與 AI 助教實作
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)	
	
李政軒教授教學活動剪影 1	李政軒教授教學活動剪影 2


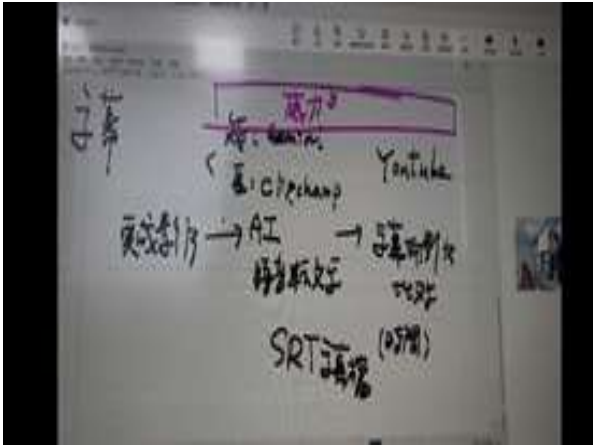
AI 培訓講座證明 3

114/8/1~115/1/14 參加證明(可直接貼上)或填寫 AI 活動紀錄表(擇一即可)

活動主題	AI 主題 AI 倫理與人本思維 好好用 AI-找到 AI 課堂中教與學的風險平衡	
活動日期	2025 年 12 月 7 日	
活動地點	理工二館 4 樓 E403 教室 (AI 人工智慧電腦教室)	
主辦/承辦單位	教學卓越中心	
演講者	陳伶志執行長、林怡廷經理	
活動內容 與 學習收穫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「好好用 AI」計劃簡介 2. 教材總覽 3. AI 素養教材說明 4. 了解在開發生成式 AI 模型的時候，該如何加入負責的作法。 5. AI 素養教材應用推廣與使用案例交流 6. AI 教材線上情境測驗說明 7. AI 輔助教學之抉擇樹分享 8. 教學大綱融入負責任 AI 素養 	
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)		
		
陳伶志執行長教學活動剪影	參加「好好用 AI」教學活動證明	

AI 培訓講座證明 4

114/8/1~115/1/14 參加證明(可直接貼上)或填寫 AI 活動紀錄表(擇一即可)

活動主題	教師知能講座:A2 主題 AI 基礎與應用 AI 賦能教師專業:教學、研究與服務的創新實踐 AI 基礎與應用-Google AI 應用整合實戰
活動日期	2026 年 1 月 12 日
活動地點	理工二館 4 樓 E403 教室 (AI 人工智慧電腦教室)
主辦/承辦單位	教學卓越中心
演講者	君邑資訊有限公司李燕秋老師
活動內容 與 學習收穫	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「模型」和「工具」的比較 2. 訓練資料 (Training Data)、外部查詢 (Web / API 資料)、使用者提供資訊之分析 3. 基本提問法之範例提問模板 4. 檔案及網址分析之範例提問模板 5. 解鎖 AI 助手新技能，打造專屬工作流程模版 6. Gemini 介紹 7. NotebookLM 介紹 8. Picture ME 介紹 9. Canva 介紹 10. Clipchamp 介紹
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)	
	
李燕秋老師教學活動剪影 1	李燕秋老師教學活動剪影 2