

臺北市數位實驗高級中學

AI × 教學創新: GEMINI翻轉學習設計新思維

1、依據「114學年度十二年國民基本教育課程綱要數位前導學校計畫」辦理。

2、活動目標：

- (1)完備數位前導學校任務，增進數位前導工作。
- (2)提供新興科技推動學校及教師社群共同學習機會。
- (3)非同步及線上同步課程製作工具與協作工具增能。
- (4)數位科技工具融入課程設計實務技術增能。

3、課程對象：

課程名額共計100位，依高優前導學校教師及報名順序優先錄取

- (1)高優及前導學校北二區(陽明山、山附山、湖中盟(含離島))
- (2)全國高中職教師。

4、課程地點：

GOOGLE MEET線上課程

5、活動內容與時間

(1)報名方式：

請於 115年 3月 23日(星期一)起至 4月12日 (星期日)前，登入教育部

全國教師在職進修網(<https://www2.inservice.edu.tw/>)進行報名，並經學校行政程序核准後，完成報名手續。

※報名截止後將寄發行前通知，請務必確認全國教師研習系統為有效信箱。

(2)課程時間：

◆AI沉浸式語文課：GEMINI在國文遊戲化教學的應用

(全國教研代碼5507965)

115年 4月 10日 (星期五) 14:00~16:30

◆AI任務設計師：GEMINI畫布裡的自主學習與跨域專案

(全國教研代碼5508171)

115年 4月 17日 (星期五) 14:00~16:30

(3)研習時數：

課程研習人員每場登錄核予3小時研習時數

(4)研習內容及課程表：

課程日期	115年 4月 10日 (星期五) 14:00~16:30
課程主題	AI沉浸式語文課：GEMINI在國文遊戲化教學的應用
講師	臺中市光正國中 林威宇
課程目標	1.理解 AI (Gemini) 在遊戲化學習中的角色與原理 2.能運用 Gemini 設計具素養導向的遊戲化學習活動 3.能將遊戲化活動有效對應課綱與評量需求

	4.培養教師以 AI 支援教學創新的反思與整合能力
時間	課程內容
115年 4月 10日 (星期五) 14:00~16:30	1. 教學課程融入Gemini遊戲化設計示例
	2. 構思發想到實踐的歷程解構與建構
	1. 課程遊戲化學習設計反思與整合
	2. 運用Gemini的Canvas建構自主學習課程遊戲
	3. 對應課綱與評量需求調整遊戲內容
	1. Gem生成式小說對於自主學習的幫助
	2. 其他AI設計工具與Gemini交互運用提高作品完整性

課程日期	115年 4月 17日 (星期五) 14:00~16:30
課程主題	AI任務設計師:GEMINI畫布裡的自主學習與跨域專案
講師	臺北市數位實驗高中 汪憶
課程目標	1. 認識GEMINI的功能、特性及專長 2. GIMINI各種專案使用情境執行經驗分享 3. 與GIMINI進行小型專案操作
時間	課程內容
4月 17日 (星期五) 14:00~16:30	1.認識GEMINI的功能、特性及專長 -GEMINI互動與特性經驗談 -圖像生成與畫布
	2.GIMINI各種專案使用情境執行與分享 -互動式自主學習 -學習成果平台 -AI策展與互動 -生活疑難雜症

	3.與GIMINI進行小型專案操作 -畫布互動小體驗 -GOOGLESITE發佈與測試 -QA TIME
--	---

6、承辦聯絡窗口

臺北市數位實驗高中 研發處 葉蘋萱助理 (02)25625101#61

信箱:yellen@tschool.tp.edu.tw

7、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

8、講師資料

汪憶 老師

【經歷】

臺北市數位實驗高中學 研發主任

【專長】

遊戲化學習設計

AR/VR專案開發及教學應用

AI教學工具課程應用

林威宇 老師

【經歷】

臺中市立光正國民中學 國文科教師

教育部教學卓越獎(全國)國中組金質獎(111年)

2023親子天下教育創新10

【專長】

教學領域

- 國文教學與語文素養
- 議題融入與跨域統整

課程設計

- PBL／探究式學習
- 校本課程發展
- 社區走讀與地方教育

教育創新

- 解謎式學習設計
- 行動學習與公民實踐
- 跨領域課程領導

數位能力

- 資訊科技融入教學
- 數位學習資源應用