

結合生成式 AI 的課堂 媒體素養如何教與學？



|| 蔡宗穎 國立東華大學教育與潛能開發學系學生

|| 林意雪 國立東華大學教育與潛能開發學系主任

前言

近年來，生成式人工智慧（Generative Artificial Intelligence, 以下簡稱 GAI）技術迅速發展，進一步改變了媒體資訊的生產與流通方式，媒體的範疇不再限於傳統影視傳播，例如電視、廣播以及報章雜誌等，也涵蓋各式各樣的人工智慧工具和數位互動平臺等新型態媒體。以年度聲量位居第一的 ChatGPT（Chat Generative Pre-trained Transformer）為例（姜雅馨，2024），該系統具備翻譯、撰寫程式碼等多項功能，然而 ChatGPT 在生成文本時，仍可能出現偏差和錯誤。張芬芬（2023）指出，ChatGPT 只是一個大數據的統計模型，它並不直接獲得真實世

界的經驗和實際知識，而是從資料庫中查找相關內容再做出答覆。在上述背景下，缺乏媒體素養（Media Literacy）的閱聽人（Audience）可能會誤信 AI 生成之內容，未經查證便接受資訊，甚至受到錯誤訊息的負面影響。因此，媒體素養教育應從小學教育階段扎根，使身為數位原住民（Digital Natives）的小學生，養成批判性思維及具備媒體識讀能力。

媒體素養教育之策略

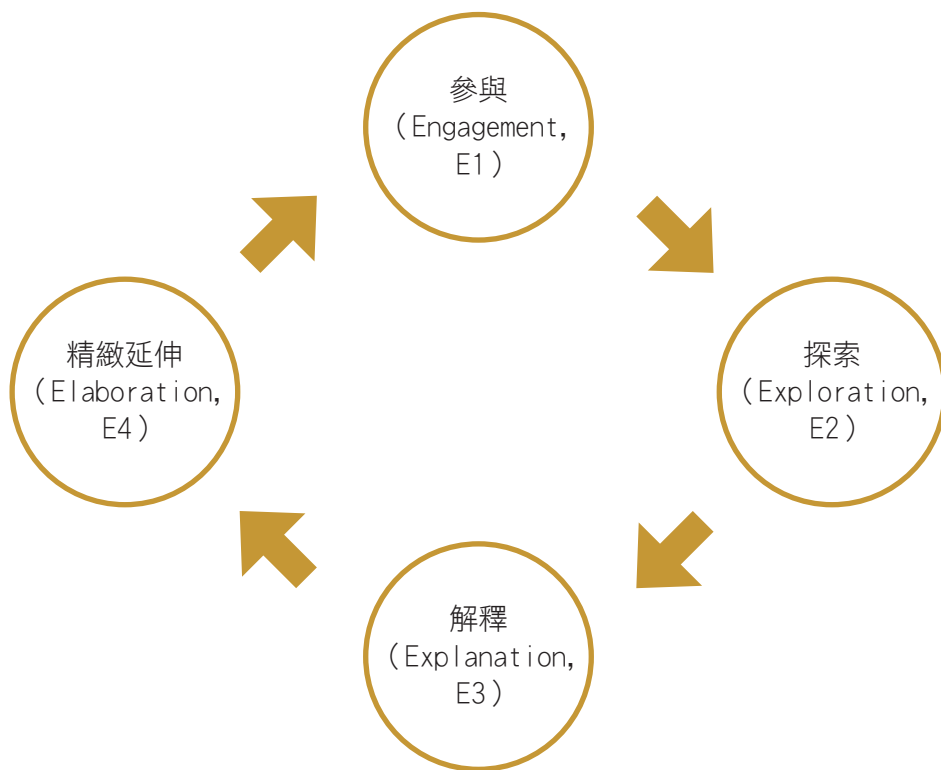
根據教育部（2020）所編撰的《十二年國民基本教育課程綱要之國民中小學暨普通型高級中等學校議題融入說明手冊》，現行十九項議題雖未明列「媒體素養教育」，然而教

師仍可於部定課程中，融入「資訊教育」議題下的「資訊科技的使用態度」學習主題，引導學生建立健康的數位使用習慣與態度，並認識與遵守資訊倫理及資訊科技的使用規範（參照該議題實質內涵 E11、12），同時強化其媒體識讀能力。本節將以翰林版六年級上學期社會科第二單元「聰明消費與理財——為什麼我們需要理財規劃？」為例，探討教師如何透過合適的教學策略，培養學生資訊判讀能力，並引導其負責任地使用

GAI 工具，以提升其在數位時代中的媒體素養。

筆者參考 Trowbridge & Bybee (1990) 所提出的 5E 探究教學模式，從而建構 4E 學習環，包含「參與」(Engagement, E1)、「探索」(Exploration, E2)、「解釋」(Explanation, E3)、「精緻延伸」(Elaboration, E4) 等四階段（見圖 1）。

圖 1 4E 學習環



E1 階段即創造觀念衝突，激發學生的學習動機，例如，教師可以先問學生「拿到零用錢，你會花掉還是存起來？」此時，同儕之間的想法應該較為分歧，教師可以順勢引導學生詢問 ChatGPT 的意見；E2 階段則是實際與 GAI 工具進行互動詢答，並將其所生成之內容統整、紀錄下來。請想把零用錢存起來的學生詢問 ChatGPT：「為何存零用錢是一種聰明的選擇？」，ChatGPT 回覆：「因為它可以培養良好的金錢管理習慣，幫助你達成短期和長期目標，並為意外情況做好準備。以下是幾個主要原因……」，幾秒鐘後便生成了 5 項存零用錢的優點。同時也請想把零用錢花掉的學生詢問 ChatGPT：「為什麼花零用錢比存起來更好？」，ChatGPT 同樣列出了數個花零用錢的好處。對此，教師應與全班共同討論並引導學生發現存錢與花錢其實沒有優劣之分，而對於兩個互斥的問

題，ChatGPT 竟然產出了兩個看似合理但卻自相矛盾的答案。

在 E3 階段，教師應向學生說明，GAI 工具只是根據使用者的提問方式產生回應，而不是根據自己的立場或真實世界的經驗。然而，若學生尚未具備基本的媒體素養，便可能對生成內容產生誤解。例如，向 ChatGPT 詢問「為什麼花零用錢比存起來更好？」便可能錯信其所產出的回應內容。有鑑於此，在 E4 階段，教師可運用腦力激盪（Brainstorming）活動，帶領全班學生進行三面分析，亦即 PMI 分析（De Bono, 1983），引導學生思考 ChatGPT 對學習帶來的正面（Plus）、可能的負面（Minus）影響，以及值得探討的有趣面（Interesting）。藉此，學生將能更深入認識 GAI 工具在提供便利之餘，亦存在其局限性（詳見表 1）。

表 1 運用 PMI 分析 ChatGPT 示例

P (Plus) 正面、優勢	M (Minus) 負面、缺點	I (Interesting) 有趣面
ChatGPT 可以提供不一樣的 想法。	但 ChatGPT 可能會產生錯誤或矛盾的回應，所以不能完全相信它。	ChatGPT 是否會不斷精進， 甚至比老師還厲害？

教師在實際實施教學活動時，可能會面臨一些挑戰，像是部分學生對於使用 ChatGPT 的經驗不足，導致他們不知如何提出問題。因此，建議教師在 E2、E4 階段，讓學生練習之前進行示範與舉例，方能達到更好的教學效果。

結語

從讓學生與 ChatGPT 互動問答再到 PMI 分析的教學設計，皆是圍繞在一重要概念，閱聽人在近用或創造媒體與資訊時，以批判性思考為核心，透過理性地理解、分析、評估與反思，進而做出適當地選擇與行動（教育部，2023）。在數位科技快速變遷的時代，教育模式也應隨之調整，以適應新的學習需求。本文探討了 GAI 技術對閱聽人的利弊，並提出其應用於課堂中的可能性。現今，只要透過搜尋引擎就能輕鬆找到眾多的 GAI 工具，但若未加以教導學生正確使用 GAI 工具，可能使其產生依賴性，進而造成小學生在學習上的負面影響。未來建議教師善加利用將資訊科技於課堂教學，並幫助學生建

立正確的科技使用觀念，方能讓新興科技真正發揮助益，促進學生的深度學習與媒體素養。✎

參考文獻

- 姜雅馨（2024年12月22日）。2024 神回顧／除了 ChatGPT 還有誰值得入手？年度十大 AI 工具揭曉。網路溫度計。<https://dailyview.tw/daily/4403>
- 張芬芬（2023）。老師如何善用 AI 工具：認識 ChatGPT。臺灣教育評論月刊，12（10），69-80。
- 教育部（2020）。十二年國民基本教育課程綱要之國民中小學暨普通型高級中等學校議題融入說明手冊。<https://cirn.moe.edu.tw/Upload/file/29143/105750.pdf>
- 教育部（2023）。數位時代媒體素養教育白皮書。<https://ws.moe.edu.tw/001/Upload/3/refile/6315/88728/acaef722a-d0d8-4a48-b86f-a7962c905c77.pdf>
- De Bono, E. (1983). *Practical thinking : 4 ways to be right, 5 ways to be wrong, 5 ways to understand*. Harmondsworth : Penguin.
- Trowbridge, L. W. & Bybee, R. W. (1990). *Becoming a secondary school science teacher (5th ed.)*. Columbus, OH: Merrill.