

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 學年度第一學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

主辦單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 高雄市文府國小

執行教師： 莊惠慈 教師

目錄

一、美感智能閱讀概述

1. 基本資料
2. 課程概要與目標
3. 執行內容與反思

二、同意書

1. 成果報告授權同意書
2. 著作權及肖像權使用授權書

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	高雄市左營區文府國民小學
授課教師	莊惠慈
教師主授科目	閱讀
實際授課班級數	1 班
實際教授學生總數	28 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	虛擬世界大探索				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期 · 第 2.4.8 頁	文章標題	一起進入虛擬世界！ 穿越時空的教室：從安迪沃荷到未來森林 在元宇宙裡創造宇宙！那些意想不到的虛擬 驚奇事		
課程融入 議題	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 無特定議題 <input type="checkbox"/> 其他 _____ <input type="checkbox"/> 多元文化教育				
施作課堂	國語文 閱讀	施作總節數	3	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 5 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 _____ 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 _____ 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 _____ 年級

1. 課程活動簡介

AI 科技不斷推陳出新，對我們的生活模式產生不同的影響。虛擬科技的出現改變我們與周遭環境互動的方式，感官有了創新的體驗。首先，利用安妮新聞的文章讓學生認識什麼是虛擬科技？報導中明白揭示 VR、AR、MR、XR 的差異，瞭解虛擬科技的同時也覺察生活中因科技創新所帶來的轉變，像是遊戲介面、博物館的展覽。接著，透過故宮博物院的網站感受 VR 的體驗，相較於現場參觀，更能貼近欣賞各項藝術品。此外，配合探索元宇宙的虛擬世界，閱讀吐瓦魯如何藉由科技保存文化，虛擬世界讓吐瓦魯不因海平面上升而得以延續下去。最後，實際戴上頭帶裝置體驗 AR 課程，宛如身臨其境般思考如何解救瀕危的野生保育類動物，感官沉浸在不同的時空裡。探索虛擬世界開啟我們的新視界。

2. 課程目標

- 認識虛擬科技的意涵，覺察虛擬科技在日常產生的改變。
- 探索虛擬科技實際應用的例子，瞭解因科技創新所帶來的影響。
- 體驗虛擬世界的感受，轉換時空思考如何解決問題。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



2. 課堂流程說明

一、閱讀安妮新聞 認識虛擬科技

全班共讀文章「AR、VR、MR 和 XR 的全面解析 一起進入虛擬世界！」認識什麼是虛擬科技？瞭解虛擬科技對生活有哪些轉變？連結個人經驗，是否曾接觸或使用過虛擬科技？

二、多文本閱讀 探索元宇宙

延伸「在元宇宙裡創造宇宙！那些意想不到的虛擬驚奇事」一文對元宇宙的認識，閱讀字畝文化出版的《少年國際選讀》裡的『吐瓦魯——第一個「元宇宙國家」』，深入探索吐瓦魯如何建立元宇宙來保存文化。此外，透過「720°VR 走進故宮」的虛擬空間參觀故宮博物院院內的展覽，透過數位科技讓典藏國寶出現在眼前。

三、頭戴式裝置 沉浸式體驗

帶領學生實際操作學校的 VR 科技，沉浸式的感官體驗感受瀕危保育類野生動物遭遇的難題，身臨其境般理解牠們的處境，以提出如何保護牠們生存環境的策略。

3. 教學觀察與反思

介紹虛擬科技的主題必須事先規劃好有哪些管道可以體驗科技，否則對虛擬科技的認識也只是停留在表面。

可以從生活經驗切入主題，像是保可夢的遊戲，這樣對虛擬科技的理解才不會過於空泛。

未來希望能參與 VR 科技課程的設計，透過課程才能掌握體驗虛擬科技的目的。