

108 至 110 美感與設計課程創新計畫

110 學年度第 1 學期美感智能閱讀計畫

成果報告書

委託單位： 教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位： 花蓮縣立自強國民中學

執行教師： 李怡萱 教師

輔導單位： 東區 基地大學輔導

目錄

美感智能閱讀概述

- 1、 基本資料
- 2、 課程概要與目標

執行內容

- 1、 課程記錄
- 2、 教學觀察與反思
- 3、 學生學習心得與成果

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	花蓮縣立自強國民中學
授課教師	李怡萱
主授科目	視覺藝術
班級數	1 班
學生總數	25 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱：從安妮新聞文中找尋文字並結合圖案

施作課堂	2	施作總節數	2	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民小學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國民中學 9 年級 <input type="checkbox"/> 高級中學 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級
------	---	-------	---	------	---

一、課程活動簡介：

本課程結合安妮新聞第五期的 AR 擴增實境、第九期講述人與寵物之間的關係，隨著時代的變化，寵物的角色也隨之改變。

教師經由電影、報紙、生活經驗分享，讓學生從不同方式來瞭解人與寵物之間的關係。從報紙中可以看到藝術家飼養的寵物以及他們為寵物創作出的作品，還有從電影「十二夜」效應到現在不一樣的收容所，最後是「寵物當家」中不同寵物之外型、個性給學生的感覺。

教師經由上述引導後，讓學生利用 AR 擴增實境軟體將手繪的寵物轉立體，並為自己設計的寵物選擇適合其生活的環境。

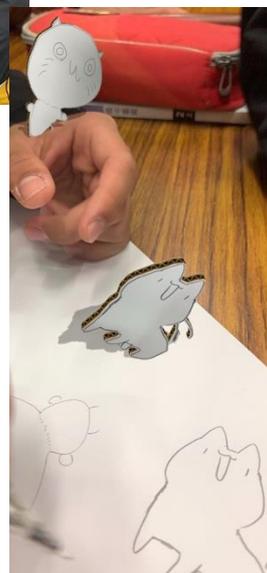
二、課程目標 (條列式)

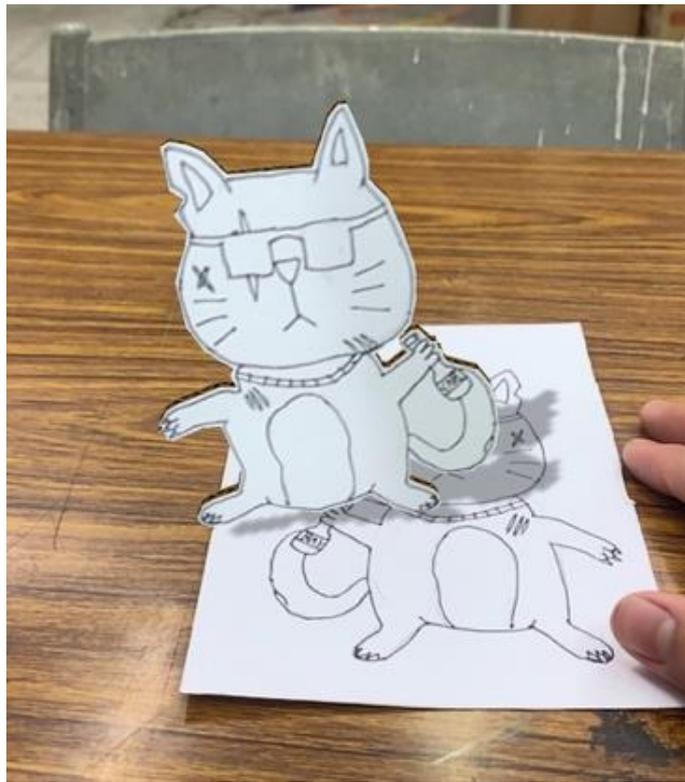
- 1、能知道 A R 擴增實境的原理。
- 2、能從安妮新聞中用動物當作創作題材的藝術家作品中，認識藝術家多樣的表現形式。
- 3、能舉例生活中 A R 擴增實境可以應用的地方。
- 4、能體會 A R 擴增實境所傳達的多元價值，以及進行議題的思辨。
- 5、能創作出動物套用在 A R 擴增實境並搭配出適合動物生活的場域。

執行內容

一、課程記錄

A 課程實施照片 (請提供 5-8 張):





B 課堂流程說明：

- 1、教師利用簡報說明單元內容，介紹A R 擴增實境的原理以及需要的要素。
- 2、引導學生討論A R 擴增實境還能運用在哪些產品上。
- 3、教師利用安妮新聞第五期設計與想像力，介紹A R 擴增實境可以運用的地方。
(室內設計、Pokemon Go)
- 4、教師介紹一款A P P Rakugaki AR らくがき AR ，讓學生知道原來透過A R 技術能讓手繪從平面轉立體。
- 5、教師利用學生看過的電影「寵物當家」、「十二夜」引導學生思考寵物與人之間的關係。
- 6、發下安妮新聞第九期，讓學生從報紙中認識喜愛動物的藝術家，與他們創作的作品以及不一樣的收容所。(安妮新聞中專訪的十二夜)
- 7、發下十六開的圖畫紙，請學生構思設計一隻自己想像中的寵物。

8、學生運用らくがき AR 軟體將手繪的寵物變立體。

9、讓學生分享他會用A R擴增實境，將寵物生活的場域設計在哪裡？為什麼？

10、教師回饋

二、教學觀察與反思

現在很多人會因為看了某個寵物電影後，覺得那種動物很可愛，而去購買跟飼養，等到熱度一過後就變成棄養潮。教師經由這門手繪動物轉A R的課程，可以讓學生更有感觸的反思自己如果飼養的一隻寵物，是否有能力去照顧。

教師在教學後發現學生畫出的動物千奇百怪，學生也蠻期待自己創作出的特殊生物能變成立體。但是礙於軟體是需要付費的，所以只有老師可以幫助同學操作，因此之後可以一組發一張圖畫紙一起掃描進A R，可能會比一個同學一張紙操作來得方便。

三、學生學習心得與成果

