

113 至 115 年美感與設計課程創新計畫
113 學年度第二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： 臺北市立育成高級中學

執行教師： 陳靜怡 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 (如有請附上)

美感智能閱讀概述

一、基本資料

辦理學校	臺北市立育成高級中學
授課教師	陳靜怡
教師主授科目	藝術生活
實際授課班級數	9 班
實際教授學生總數	310 名學生

二、課程概要與目標

課程名稱	文化新「視」代--青春策展中				
報紙使用 期數及頁數	第 20 期，全頁		文章標 題	<讀一讀，他們中的世界>、<2050 數位新世界？虛擬科技如何讓生命更美好>、<在後設宇宙裡創造宇宙！那些意想不到的虛擬驚奇事>、<虛擬遊戲裡的真實連結>...等	
課程融入 議題	☐ 性別平等教育 ☒ 閱讀素養教育 ☐ 能源教育 ☒ 資訊教育 ☐ 無特定議題 ☐ 原住民族教育 ☐ 人權教育 ☐ 家庭教育 ☐ 安全教育 ☐ 其他_____ ☐ 生涯規劃教育 ☐ 環境教育 ☐ 品德教育 ☐ 防災教育 ☒ 多元文化教育 ☐ 海洋教育 ☐ 生命教育 ☐ 戶外教育 ☒ 科技教育 ☐ 法治教育 ☐ 國際教育				
施作課堂	高三「藝術生活」課	施作 總節數	90 節	教學對象	☐ 國民小學_____年級 ☐ 國民中學_____年級 ☒ 高級中學<u>三</u>年級 ☐ 職業學校_____年級

1. 課程活動簡介

本教案《文化新「視」代--青春策展中》以「虛擬博物館策展」為核心任務，結合《安妮新聞》第 20 期為閱讀素材，藉由設計思考五階段（同理、定義、發想、原型、測試），引導學生從互動性與沉浸式文化體驗出發，轉化為具創意與行動力的文化策展人。

課程融合多元科技資源與平台，包括使用 Google Arts & Culture 進行 AR 名畫互動與巨量資料人臉對照；透過故宮 720°VR 線上平台及 Acer「無界博物館」VR 頭盔體驗。小組合作利用 Chat GPT 協助搜尋展品資料與撰寫文案，在 AR2VR 平台運用 AI 生成空間背景，及音樂設計、問題關卡與傳送門建置，完成虛擬博物館策展專題，上傳 QR code 在雲端公開發

表，展現出創意思維與文化詮釋力。學生在系列課程中，透過 iPad 操作、口頭發表、Padlet 互評、回饋後修正；藉由 Google 表單進行 ORID 架構反思與學習成果自評，形成可追蹤且具回應性的學習歷程。透過 PBL 導向與數位科技整合，學生展現出高度學習動機、文化理解、數位溝通與敘事，以及團隊合作之能力。

學生歷經實際觀展、主題發想、資料查詢、數位展廳建置與作品發表等階段，透過策展任務落實跨域統整與文化創新實踐，主題涵蓋《這是什麼鬼－亞洲篇》、《西方女性造型流變》、《各國飲酒文化》、《臺灣神話傳說》、《名畫中的食物》、《臺灣各族群傳統美食》等跨域題材，實踐以學生為中心的文化行動力，達成科技與人文並進的素養導向教學成效。

2. 課程目標

(一) 認知

1. 能認識多元符號所代表的意涵和特性，了解符碼的特性與應用方法。
2. 能藉由閱讀與摘要，理解數位科技帶來的創新美感思維。

(二) 情意

1. 能透過美感經驗的觀察，以提升生活質感與生命價值。
2. 能經由鑑賞與思辨，理解多元視覺符號與生活的連結。
3. 能參與設計思考，展現對生活環境及社會文化的省思。
4. 能運用敏銳觀察力，覺察科技媒體帶來的感官刺激，想像新興媒體與我們互動的未來可能。

(三) 技能

1. 能嘗試說明獲取的知識與想法，並與他人分享。
2. 能在小組討論與全班分享的過程中，聆聽多元觀點。
3. 能善用多元美感，培養具省思、規劃、執行的文化創新設計能力。
4. 能活用各種創作形式以表達想法，以主題策展的藝術行動豐富生活。

三、執行內容與反思

1. 課程實施照片與成果



學生分組抽籤，每人抽取一件需鑑賞的故宮作品；輪流穿戴VR眼鏡，進入故宮虛擬博物館「精彩100_器物廳1、2」、「精彩100_繪畫廳1、2」展間尋找作品。



讓學生在體驗VR虛擬博物館的同時，未戴頭盔的同學則《安妮新聞》第20期為閱讀素材，自主學習新聞內的新知。



學生將VR故宮虛擬博物館體驗及《安妮新聞》第20期閱讀心得，透過Google表單紀錄學習心得及反思歷程。

Q3: 你認為VR能完全取代實體參觀嗎？為什麼？

27 則回應

不行，因為不能實際看看到還是感覺是帶著眼鏡看東西

不太能，虛擬跟現實還是有差

不行 因為沒有實體看到 震撼程度可能不同

不行，實體跟虛擬的有落差感

不行，真的跟假的終究有差別，再像都是假的

可以，因為畫面很有帶入感，可以讓人彷彿到了那個地方

學生於Google表單上，對故宮虛擬博物館的VR頭盔經驗，進行思辨及產生問題意識。

一、【《安妮新聞》20期】

1-1.為本期刊物想一個「主題」。

1-2.寫約50個字的心得。

24 則回應

賽博日常：AI重塑世界

AI已深植於我們的日常，從語音助理到自動推薦系統，無聲無息地改變我們的生活方式。它提升了便利性，也帶來隱私與依賴的挑戰。我們應學會善用AI，讓科技成為輔助，而非取代思考的工具。

虛擬與舊世界的結合

我最有經驗的部分是後設宇宙，因為我過去曾經玩的遊戲在現在可以成為後設宇宙的一環，比較可惜的是在第四頁沒有看到史博館，希望史博館也可以跟上時代

現實與虛擬：交錯邊界中的迷失與重生

VR帶來的沉浸感讓我意識到，視覺與感知能輕易欺騙大腦，讓人短暫遺忘現實的存在。在虛擬世界裡，我能突破現實的限制、探索未知，甚至體驗不同的身份。然而，當我摘下設備，現實的重量隨之襲來，讓我思考——虛擬究竟是逃避，還是另一種理解世界的方式？

1-1 身入其境，現代時光機

1-2 安妮新聞裡介紹了一個可互動漫畫，是有關美國太空總署的AR漫畫，除了探索太空外，漫畫裡也描述了一位拉丁裔的女孩，對星空的憧憬，想站上月球。整個漫畫的目標是為了讓更多「女性」和「多元族裔」站上太空，讓我很感興趣，放學後要去下單這本漫畫，一起沈浸於太空冒險的魅力。

填寫Google表單，紀錄《安妮新聞》第20期的閱讀心得。



進階思考「數位媒體的多樣性，還能加入何種創新多元的感官經驗？」，透過Padlet的回饋機制，展現跨組的即時交流。

學生戴上VR紙眼鏡體驗AR2VR的專案範例。

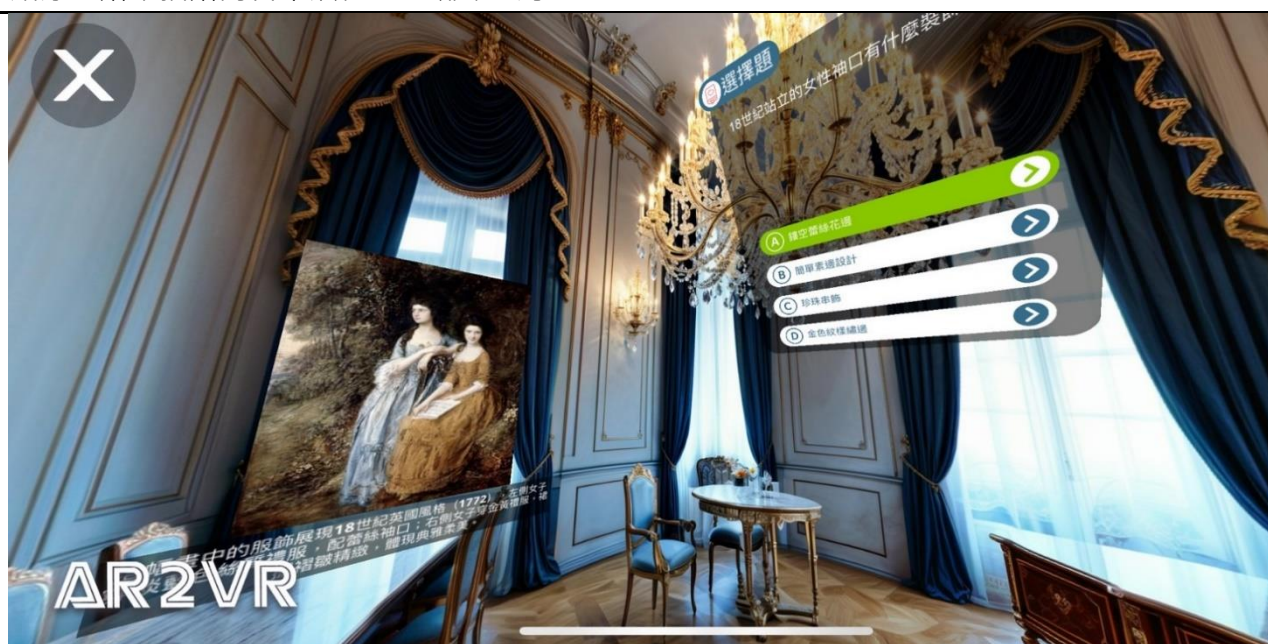


在iPad記事本中，將作品資料作敘事撰寫。

AR2VR平台練習輸入關鍵字，製作AI生成展廳。



各組自訂文化設計的主題，成為虛擬博物館的策展人。《這是什麼鬼—亞洲篇》共分成日本、中國、泰國三個展廳，分別介紹其流傳已久著名的鬼怪；本場景用AI設定製作為日式破舊房舍，介紹浮世繪中描繪的日本妖怪—土蜘蛛、河童。



《西方女性造型流變》共分成「14-16世紀文藝復興」、「17-18世紀巴洛克時期」、「19世紀至現代」三個展廳，探討西方女性造型的流變；並設計對應該時期的古典音樂背景，讓觀眾身歷其境外，亦設計相關問題，讓觀眾闖關。

308 [VR虛擬博物館策展_回饋]

Lulu /老師/
8天之前

活動說明

請針對308 [VR虛擬博物館策展] 給予回饋。

回饋需包含：

- 優點：指出展覽的亮點或成功之處。
- 改進建議：提供具體的改進意見或建議。

閱讀其他同學的回饋並學習不同的觀點，並給予點讚或互動說明。

♡ 0 1

30827張東亮
8天之前
好的

新增評論

Lulu /老師/
8天之前

台灣民俗傳說

308台灣民俗傳說

請針對308 [台灣民俗傳說]給予回饋。

♡ 1 11

王筠煒
8天之前
30802:背景好、音樂好、提示夠到位 改進：問題可以再得出難一點、介紹的字可以再短一點

EasonChiu
8天之前
30825: 很可怕 背景音樂把有聖誕氛圍

Lulu /老師/
8天之前

台灣特殊地景介紹

308臺灣特殊地景介紹

請針對308 [台灣特殊地景介紹]給予回饋。

♡ 3 11

30833
8天之前
題目很有深度、做的很用心、題目藏的很好

30819
8天之前
背景很真實 題目很棒

30818

Lulu /老師/
8天之前

台灣排灣族介紹

308臺灣排灣族介紹

請針對308 [台灣排灣族介紹]給予回饋。

♡ 2 12

30803
8天之前
很好玩 因為是我做的 非常棒 答案都藏很好

30832
8天之前
作品和人心弦讓我身歷其境 彷彿給排灣族生活在一起一樣 體驗他們的傳統

Lulu /老師/
8天之前

東部原住民族

308東台灣原住民族介紹

請針對308 [東台灣原住民族介紹]給予回饋。

♡ 2 3

30822
8天之前
音樂選的很好

30827張東亮
8天之前
這讓我很好的了解到有關東台灣原住民族的介紹，諸多美食以及節慶的科學小常識描繪的繪聲繪色。豐富的內容讓我彷彿置身於原住民民族

透過Padlet給予觀展回應，獲得正向鼓勵外，亦作為小組精修的依據。

Lulu · 大約1小時

文化新「視」代--青春策展中

Lulu
大約1小時之前

活動說明

- 請針對[VR虛擬博物館策展]給予回饋。
- 回饋需包含：
 - 優點：指出展覽的亮點或成功之處。
 - 改進建議：提供具體的改進意見或建議。
- 閱讀其他同學的回饋並學習不同的觀點，並給予點讚或互動說明。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
17分鐘之前

305歐洲女性的妝造流變

請針對305 [歐洲女性妝造流變]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
12分鐘之前

312台灣各族群傳統美食介紹

請針對312 [臺灣各族群傳統美食介紹]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
6分鐘之前

畫作中的天文學

專案307天文學

請針對307 [畫作中的天文學]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
11分鐘之前

名畫中的食物

317名畫中的食物

請針對317 [名畫中的食物]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
10分鐘之前

古代社會階級制度

請針對306 [古代社會階級制度]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
9分鐘之前

古代歐洲服飾的比較

請針對309 [古代歐洲服飾的比較]給予回饋。

♡ 0 0

新增評論

Lulu
大約1小時之前

台灣特殊地景介紹

請針對308 [台灣特殊地景介紹]給予回饋。

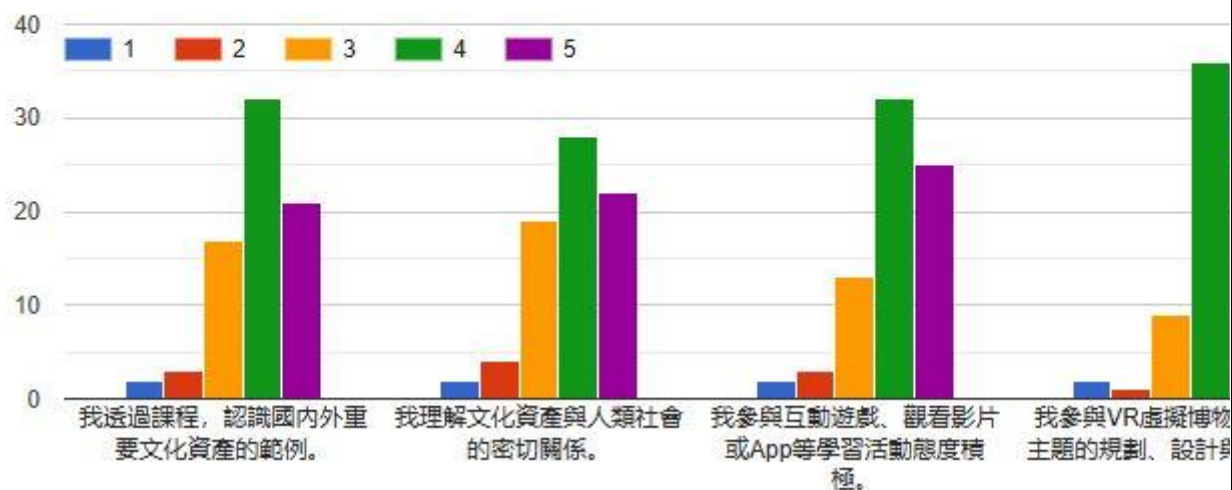
♡ 0 0

新增評論

各組將修改後的作品，放置在跨班的大展廳中，激發多元豐富的跨域數位文化體驗。

【一】量化檢核

請針對以下學習成果進行評量，1分（非常不足）～5分（非常優秀）打勾。



透過期末檢核與反思表單，學生在本系列課程中展現高度興趣的參與且穩定成長。

【二】質化反思（開放式問答）

1. [文化學習]:經過一系列課程引導後，你認為「文化資產」對社會人類的重要性為何？

71 則回應

我覺得文化資產對我們社會很重要，因為它們記錄了以前的人是怎麼生活、想什麼，也讓我們知道自己從哪裡來。現在科技很進步，很多東西變得很快，但文化資產就像是一座橋，連結著過去和現在。如果有些東西，我們可能會慢慢忘記自己的故事。

是人類傳承文化的重要資產

讓我們能看到過去的故事

儲存歷史脈絡與演化，強化族群認同，推動社會發展與人類文明進步

藉由Google表單，讓學生在各階段能記錄、回顧並修正自己的學習歷程，並重新回應本課程的核心問題「文化資產對我們的重要性」。

3.[策展行動]:在VR虛擬博物館策展企劃中，你最大的收穫是什麼？

71 則回應

除了能有效運用科技外還能對台灣古文物更熟悉，透過課程我了解到那個文物背後的故事與歷史背景

知道如何與科技合作

完成作品後很有成就感（老師第二題他只能輸入數位不能打字，我的回答：我感受到全新的世界）

第一次從0開始創作出一個VR空間，很有成就感。檔案音樂放太多，導致檔案太大，最後改成放一首

接觸新的app

知道遊戲背後是怎麼操作的

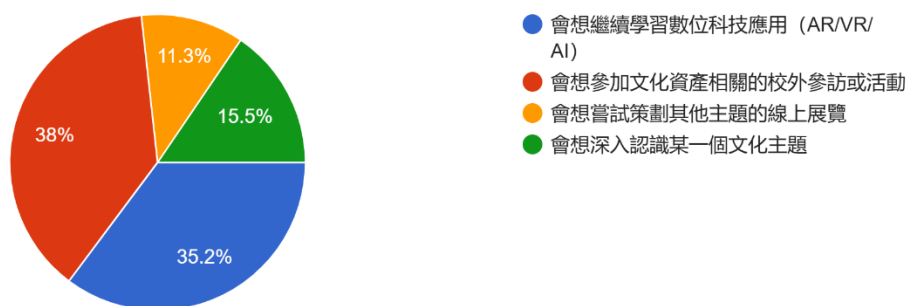
討論主題，投票表決

思考觀眾的參觀體驗、整合資料

學生在期末檢核的反思中，多數學生表示在操作新平台、創作展間與配樂中獲得成就感，以及如何運用科技呈現文物資料與敘事，也提升了資料統整、分工合作與主題詮釋能力，享受從無到有的創作樂趣。

【三】小小展望（未來行動） 請勾選有機會的話，你感興趣的下一步行動！（可複選）

71 則回應



學生願意在課後持續探索展覽平台與文化設計，展現持續學習的動機與實踐，達成科技與人文並進的素養導向教學成效。

2. 課堂流程說明

一、**同理階段**：從使用者的觀展經驗出發，覺察文化傳播的限制與潛能。

第一節、【文化資產知多少】--我與文化資產的連結

- (1) 請同學挑戰「臺灣圖標識看看」的網路遊戲(<https://weichiachang.github.io/twicon-game/#/>)，作為暖身小互動，挑戰成功前三名加分。
- (2) 「臺灣國寶知多少」想一想，臺灣有哪些國寶級的文化資產呢？請個人小組寫在課本的九宮格上，並將小組的答案濃縮寫至磁鐵白板。
- (3) 教師說明：何謂「文化」、文化的分類？何謂「文化資產」與其分類？「世界遺產」的認定、分類，與文化資產面臨的問題。

第二節、【文化與科技的火花】--科技如何讓文化資產更有感？

- (1) 「智慧型手機成為行動美術館」介紹「Google Arts & Culture」是 Google 公司與世界各地超過 2,000 間博物館、美術館、藝廊和機構共同合作，讓觀眾能不受時間、地點限制，透過網路瀏覽自由進出想去的美術館。
- (2) 「名畫造型師」運用 Google Arts & Culture 中的特效，讓學生感受化身為藝術作品的 AR 擴增實境體驗。將作品於課堂中分享，並簡單描述這幅畫的風格、細節，以及喜歡這個特效的原因。
- (3) 小組討論：「文化活化帶來何種影響及效益？」、「文化資產結合數位科技的發展，產生何種觀感？」組員輪流發表，並請一人擔任紀錄，將同學分享的內容，摘要記錄在 Padlet 留言區內。

二、**定義階段**：討論文化保存的新問題並界定展覽主題焦點，強化學生問題意識。

第三節、【文化與科技的火花】--發現文化保存的新問題

- (1) 「線上故宮」體驗線上故宮 720°VR (<https://tech2.npm.edu.tw/720vr/index.html>)
- (2) 「尋找國寶大作戰_虛擬博物館體驗」，學生每人抽取一件需鑑賞的宏碁 acer《VR 無界博物館》中的故宮虛擬展間尋找作品鑑賞。
- (3) 自主學習閱讀《安妮新聞》(第 20 期)關於新興科技與生活範例的新聞報導。
- (4) 填寫 Google 表單則結合 ORID 提問，作為學生學習歷程紀錄。
- (5) 小組討論「數位媒體的多樣性，為文化資產保存帶來何種影響？」、「還能为文化資產帶來哪些創新多元的感官體驗？」後於 Padlet 討論版上回饋。

三、**發想階段**：展現新世代創意，從自身感興趣的題材為發想，將傳統文化資產重新訂定策展主題。

第四節、【文化資產的策展行動】--文化活化新契機與策展主題發想

- (1)「舊瓶換新酒」1. 回顧故宮過去的主題策展範例。
- (2)發下 VR 紙眼鏡，體驗 AR2VR App 及範例。
- (3)「文化設計--VR 虛擬博物館」，訂出小組成員共同感興趣的文化策展主題後，向全班進行發表(設計簡述)。

第五節、【虛擬博物館策展】--展廳規劃與作品列表

將策展主題作進行三個子題(展間)的規劃，包含收錄的作品及其介紹。教師引導學生學習如何透過 ChatGPT 指導語的使用協助作品資料的查詢。

第六節、【虛擬博物館策展】--作品圖文資料蒐集與撰寫

利用 ChatGPT 給予的建議找尋展品資料，蒐集作品圖片，並將資料摘要成約 30 個字與展廳子題相關的敘事內容於 iPad 記事本。

四、**原型階段**：從自身(觀者)的角度出發，設計出具創意、具互動性，且視覺與聽覺相互搭配的沉浸式展廳。

第七節、【虛擬博物館策展】--展廳空間建置實作 I

透過 AR2VR 內建 AI 生成三個子題的虛擬展廳；製作展廳主題介紹與上傳作品圖文資料。

第八節、【虛擬博物館策展】--展廳空間建置實作 II

設計互動問題、載入場景配樂、傳送門設定、作品 QR code 發布。

五、**測試階段**：邀請其他組進行試用與回饋，並根據資料進行改善。

第九節、【虛擬博物館策展】--觀眾初體驗與作品試運行

- (1) 各組導覽發表，全班發 VR 紙眼鏡跨組觀展。
- (2) 觀看他組的展覽後於 Padlet 回饋優點及心得建議。

第十節、【虛擬博物館策展】--展廳修改與歷程省思

- (1) 各組依照回饋意見修改作品。
- (2) 將修改後的作品，上傳到跨班的雲端大展廳裡。
- (3) 填寫 Google 表單的學習歷程自我檢核、反思與回顧成果。

3. 教學觀察與反思 (遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考。)

本課程以《安妮新聞》第 20 期為閱讀素材，提供學生進入 VR 博物館體驗前的背景建構與跨域思考。其內容涵蓋新興科技與生活的連結，成功引發學生對文化保存與科技應用的反思。例如在 VR 故宮展間輪流體驗的同時，未操作者閱讀新聞並填寫 ORID 反思表單，有效培養學生的多任務學習與批判能力。

從回饋表單可見，學生對「數位博物館是否能取代實體參觀」展現多元觀點，有 78%認為「尚無法完全取代」，反映出學生能從媒體閱讀結合自身體驗進行深入思辨。此外，Padlet 上的提問與留言回饋亦展現學生願意進一步探討數位策展與文化創新的可能性。可見，《安妮新聞》提供的閱讀架構有效支撐本課程設計思考流程中的「定義與發想」階段，是激發學生文化觀點與創意思維的重要資源。

在運用《安妮新聞》導入文化素養與 VR 展覽教學時，學生雖能掌握媒體核心議題，但部分學生在閱讀長篇新聞內文時仍顯現專注力不足與理解偏差的情況。為此，教師後續加入新聞段落分段整理、關鍵詞標示與導讀提問策略，引導學生建立「問題意識 → 觀點提取 → 歸納論述」的邏輯脈絡，有效提升理解與應用層次。

另一方面，在體驗式學習中，因 VR 設備使用需要輪替，部分學生處於等待或旁觀狀態。為充分利用時間並強化學習連結，教師安排等待學生閱讀《安妮新聞》並同步完成 ORID 反思，引導其將新聞議題與當下展覽體驗相互對話。

未來課程規劃將進一步深化閱讀素養與科技應用整合，例如設計新聞觀點轉換任務、讓學生以 AI 模擬新聞訪談者角色，強化其詮釋與溝通能力。同時，也考慮導入學生共同製作「新聞式策展報導」，擴展文化觀察與敘事能力的實踐場域。