

111 至 112 年美感與設計課程創新計畫  
112 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： 國立台南第二高級中學

執行教師： 陳宜孜 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

## 二、執行內容

1. 課程紀錄
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	國立臺南第二高級中學
授課教師	陳宜孜
教師主授科目	美術
班級數	2班
學生總數	74

### 二、課程概要與目標

課程名稱	動畫數位科技與藝術			
報紙期數 / 頁數	第5期·第1、6、7頁	文章標題	畫一畫·設計自己的房間	
施作課堂 (如：國文)	美術	施作總節數	2	教學對象 <input type="checkbox"/> 國民小學_____年級 <input type="checkbox"/> 國民中學_____年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 2 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校_____年級
<b>1. 課程活動簡介</b> <p>配合美術課本第三章「跨世界的新媒介」認識動畫、數位科技與藝術，其中藝術與科技的結合中包含了虛擬實境(VR)混合實境(MR)與擴增實境(AR)，藉由安妮日報的擴增實境(AR)創作體驗，帶領學生體會擴增實境的操作與身歷其境的感受。安妮日報的擴增實境(AR)創作體驗讓手機螢幕上的虛擬世界能夠與現實世界場景進行結合與互動，也讓學生藉由經典設計的介紹繪製自己夢想的房間，並讓它以擴增實境(AR)的面貌呈現於眼前。</p>				
<b>2. 課程目標 ( 條列式 )</b> <p>(1) 認識動畫、數位科技與藝術的領域與範圍</p> <p>(2) 體驗虛擬實境(VR)混合實境(MR)與擴增實境(AR)的數位科技</p> <p>(3) 理解數位科技未來與生活的結合</p>				

## 執行內容

### 一、 課程紀錄

#### 1. 課程實施照片 ( 請提供 5-8 張 )



#### 2. 課堂流程說明

介紹動畫、數位科技與藝術的範圍，體驗google cardboard眼鏡觀看VR影片，使用安妮新聞體驗AR技術，進而讓學生了解數位科技未來與生活的結合

## 二、教學觀察與反思

學生設計的「自己的房間」以AR的姿態呈現於眼前時，大部分學生感到有趣。只是部分學生的手機因版本問題不支援安妮新聞的黑青AR APP，所幸同組的學生至少有一支手機可觀看和使用。未來的教學規劃關於新興科技的介紹應會增加AI人工智慧的體驗，而不是只有AR、VR、和MR的介紹。

## 三、學生學習心得與成果

- 1.AR的實作體驗很有趣。
- 2.房間物品立體化很好玩。
- 3.我們有試著在房間的地上畫上自己設計的圖騰，想看看它是不是也會立體化  
結果不會立體化。