

- 附件 1：計畫摘要

桃園市慈文國民小學

112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城計畫摘要

申請學校/單位名稱	桃園市慈文國民小學	
私校統一編號		
活動名稱	「文化怪獸」營隊	
活動性質(可複選)	(1) <input checked="" type="checkbox"/> 學校特色活動 (2) <input checked="" type="checkbox"/> 藝術試探營隊 (3) <input type="checkbox"/> 社團入校服務學習 (4) <input checked="" type="checkbox"/> 在地特色課程	
活動領域(七大學習領域)	藝術跨科技領域	
活動開始日期	112/07/05(三)	
活動結束日期	112/07/07(五)	
活動天數	3 天	
活動時數	12 小時	
活動內容簡介	透過「文化怪獸」的藝術與設計創意之實體運算實作，訓練學生從做中學過程了解在地文化，並學習如何透過運算設計及設計思考的融合，將抽象概念轉化成實體創作。	
參加對象	國民小學 4-5 年級學生為主	
預估學生參加人數/人次	人數：20	20 人次
活動地點/場館	地點：桃園市慈文國民小學	場館：電腦教室
參與單位(大專院校/系所社團)	大專校院：元智大學	系所社團：藝術與設計系 CKfablab 數位構築實驗室 (林楚卿 -(03)4638800#3322; kheng@saturn.yzu.edu.tw)
參與單位(高國中小)	桃園市慈文國民小學	
大專院校提供人力資源	教師人數：1	大專生人數：2
活動聯絡人	陳韻如; 李妙真	
聯絡電話	3175755-210	
郵件信箱	Ruru0427@gmail.com	
學校/單位首頁	慈文國小歡迎您 - 桃園市桃園區慈文國民小學 (tyc.edu.tw)	

附件 2：實施計畫

桃園市慈文國民小學

112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城實施計畫

活動名稱：「文化怪獸」營隊

一、依據：桃園市 111 年度大手牽小手結合大學資源打造知識城實施計畫。

二、目的：

- (一) 落實藝術設計與數位科技創意應用的教學實踐。
- (二) 透過「文化怪獸」的學習單元，了解在地文化元素，並學習將抽象的概念轉換成實體的創作，過程中透過文化元素設計發想、程式撰寫、感測器及電子零件操作，融合運算思維與設計思考。
- (三) 藉由課程模組化的實體運算創作教學過程，激發學生對在地文化元素的創意想像。

三、辦理單位：

- (一) 指導單位：桃園市政府教育局。
- (二) 主辦單位：桃園市慈文國民小學
- (三) 協辦單位：元智大學、元智大學藝術與設計系

四、參加對象及預估學生參加人數：4 年級~5 年級學生、20 人(弱勢學生人數 2 人、比例 10%。)

五、活動性質：

■學校特色活動 ■社團入校服務學習 ■在地特色課程

六、辦理方式：

- (一) 透過元智大學藝術與設計學系 CKfablab 數位構築實驗室團隊支援之教師及大專生，介紹在地文化元素與實體運算結合的「文化怪獸」創意實踐。
- (二) 運用文化創意元素教材、開發板、感測器，以積木程式撰寫及實體操作，訓練抽象概念轉化成實體創作的過程，並激發創意與想像力。
- (三) 課程融合文化、藝術、設計與科技，藉此連結並深化學校內課程。
- (四) 經由「文化怪獸」實作過程，訓練抽象想像力、具體實作能力、設計思考、運算思維、團隊合作力。

七、活動流程(課程表)：

日期	時間	課程名稱	授課者(姓名)	課程提綱	節數	備註
第一天	08:00-08:30	場地及材料準備				
	08:30-12:30	什麼是實體運算?	(外聘)元智大學教師	實體運算創意案例及實作體驗	4	
		在地文化元素解析	(外聘)元智大學教師	透過仔在地文化元素教材,讓學生發想及實作富有藝術與設計創意的文化元素		
第二天	08:00-08:30	場地及材料準備				
	08:30-12:30	文化怪獸變身秀-外觀設計	(外聘)元智大學教師	將文化元素轉換成文化怪獸外觀設計	4	
		文化怪獸個性化-動作設計	(外聘)元智大學教師	透過程式撰寫,設計文化怪獸的動作與表情		
第三天	08:00-08:30	場地及材料準備				
	08:30-12:30	文化怪獸親人類-互動設計	(外聘)元智大學教師	透過開發板及感測器電路實作,設計文化怪獸的互動行為	4	
		文化怪獸遊樂園	(外聘)元智大學教師	將各自文化怪獸置於校園地圖中,共同玩樂。		

備註：1. 於課餘時間辦理：朝(集、週)會 社團時間教師研習時間(學生未上課)

非上課時間(如放學後、例假日、暑假...等)

2. 於上課時間辦理活動之特殊原因：(說明)

八、活動時間及地點：112年07月05日至07月07日、桃園市慈文國民小學電腦教室。

九、組織與職掌：(本表請自行增列)

職稱	工作人員	工作執掌
校長	林佩娟	計畫主持人
教務主任	陳韻如	計畫擬定
行政教師	李妙真	講師聯繫、協助計畫執行、場地規劃、器具採購

十、其他：若補助款不足部分將由本校自籌、縮減活動項目或向學生酌收材料費，並於補助額度內撙節使用。

十一、經費：本案所需經費由桃園市政府教育局補助款項下支列(經費概算表如附件3)。

十二、獎勵：本計畫工作圓滿完成後，相關承辦人員報請桃園市政府教育局依規定辦理敘獎。

十三、本案經桃園市政府教育局核定後實施，修正時亦同。

附件 5：活動照片

桃園市慈文國民小學
112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：111 年 7 月 5 日（星期三）

活動名稱：「文化怪獸」營隊



營隊開場校長致詞



分組-破冰遊戲



學員著手設計自己的秘密基地藍圖



學員利用環境的物品來創作秘境地圖



講師協助學員解決問題



講師透由學員的創作來介紹故事地圖

桃園市慈文國民小學
112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：111 年 7 月 6 日（星期四）

活動名稱：「文化怪獸」營隊



學員著手組裝自己的 iCulMo



學員動手將程式寫進 iCulMo 開發板



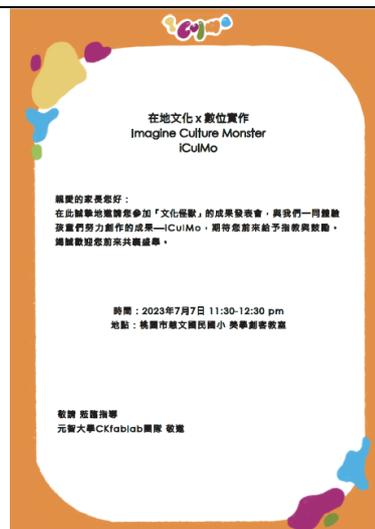
講師協助學員 iCulMo 修正問題



講師協助學員動手製作 iCulMo 開發板



學員設計自己的故事藍圖



iCulMo 成果發表邀請函

桃園市慈文國民小學
112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：111 年 7 月 7 日（星期五）

活動名稱：「文化怪獸」營隊



學員與講師群的合影



iCulMo 結業證書



學員們的 iCulMo 遊樂園



成果發表會-分享自己的創作 iCulMo



頒發 iCulMo 結業證書



成果發表會大合影