

- 附件 1：計畫摘要

桃園市建國國民小學

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	桃園市建國國民小學	
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	112/07/03(一)	
活動結束日期	112/07/05(三)	
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：桃園市建國國民小學	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)	桃園市建國國民小學	
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	鄭永峻;徐世寰;戴彥綸	
聯絡電話	3636660-214	
郵件信箱	blurwater@gmail.com	
學校/單位首頁	http://www.jkes.tyc.edu.tw	

附件 2：實施計畫

桃園市建國國民小學

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：桃園市建國國民小學
- (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	11:30-13:30	場地及材料準備				
	13:30-15:30	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	
	15:30-17:30	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	11:30-13:30	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	
	15:30-17:30	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	11:30-13:30	場地及材料準備				
	13:30-15:30	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	
	15:30-17:30	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)

附件 5：活動照片

桃園市建國國民小學
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 3 日~7 月 5 日（星期一~三）

活動名稱：「文化怪獸」營隊



營隊開場



分組-破冰遊戲



學員著手設計自己的秘密基地藍圖



學員組裝自己的文化怪獸



學生作品

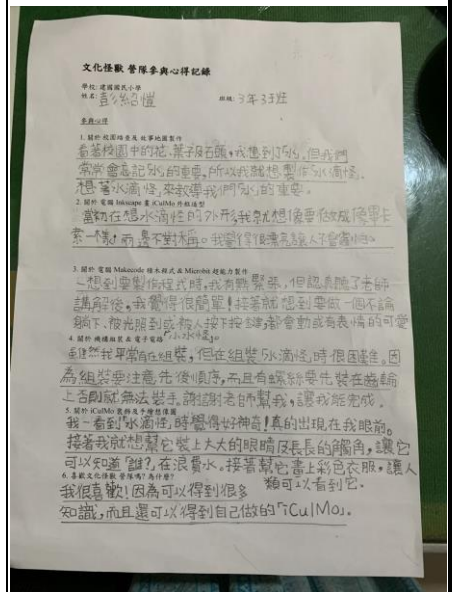
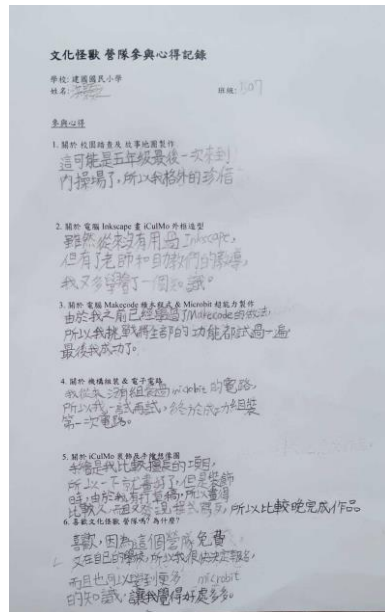
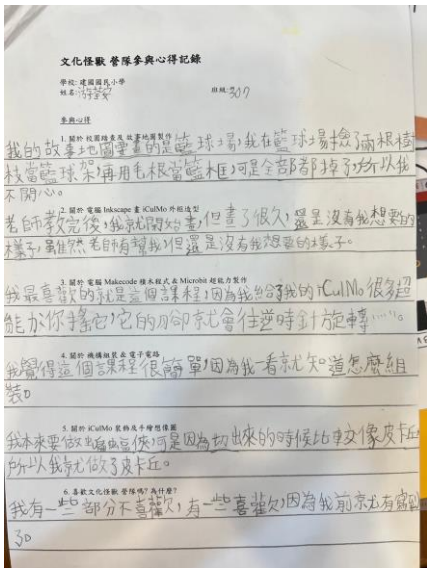


邀請家長看學生發表

桃園市建國國民小學 112 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動心得

時間：111 年 7 月 3 日~7 月 5 日（星期一~三）

活動名稱：「文化怪獸」營隊



文化怪獸 營隊參與心得記錄

學校：建國國民小學
姓名：楊綺宇
班級：408

參與心得

- 關於校園繪畫及故事地圖製作
去繪畫後石頭跟草增加了地圖的材料，讓我發現生活中有很多不起眼的東西可以拿來做成有用的東西，真的很棒！
- 關於電腦 Inkscape 畫 iCulMo 外觀造型
非常的好玩，因為可以用電腦畫畫，我的畫畫沒有很棒，但是我就不害怕嘗試做
畫了。
- 關於電腦 Makecode 積木程式及 Microbit 超能力製作
可以自己嘗試寫程式讓我覺得很開心。
- 關於機構組裝及電子電路
非常的好玩，因為可以用電腦畫畫，我的畫畫沒有很棒，但是我就不害怕嘗試做
畫了。
- 關於 iCulMo 裝飾及手繪想像圖
有，因為可以幫 iCulMo 上色讓他更加美麗。
- 喜歡文化怪獸 營隊嗎？為什麼？
喜歡，因為可以學習到新知識！
- 其他想說的話，謝謝！
謝謝老師，你們花了3天教導我們，這個課程真好玩！

文化怪獸 營隊參與心得記錄

學校：建國國民小學
姓名：陳奕勳
班級：404

參與心得

- 關於校園繪畫及故事地圖製作
我覺得去在教室外面繪畫和畫圖很有趣，原來樹枝和樹葉也可以拿來創作啊！
- 關於電腦 Inkscape 畫 iCulMo 外觀造型
畫外型有點難，但完成時很有成就感。
- 關於電腦 Makecode 積木程式及 Microbit 超能力製作
程式有點難，因為我要畫一個圖的時候要畫的，但完成時很有成就感。
- 關於機構組裝及電子電路
機構組裝和電子電路，我覺得很簡單又好玩。
- 關於 iCulMo 裝飾及手繪想像圖
沒有裝飾前很難，但裝飾後就覺得很好看，我的是一隻綠色的恐龍。
- 喜歡文化怪獸 營隊嗎？為什麼？
很喜歡，因為完成時很有成就感，還可以將作品帶回家，真的是太棒了，只是回家 iCulMo 就不會動，有些可惜。
- 其他想說的話，謝謝！
這次的營隊真是很好玩，希望下次還能再舉辦這樣的活動。