

- 附件 1：計畫摘要

桃園市慈文國民小學

113 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 2.0」營隊	
活動性質(可複選)	(1) ☒ 學校特色活動 (2) ☒ 藝術試探營隊 (3) ☐ 社團入校服務學習 (4) ☒ 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	113/07/01(一)	
活動結束日期	113/07/03(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 2.0」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程式設計互動，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：15	30 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)	

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	
		程式互動解析	(外聘)元智大學教師	透過創新教材,讓學生發想及實作富有藝術與設計創意的程式互動		
第二天	08:00-08:30	場地及材料準備				
	08:30-12:30	文化怪獸 2.0 變身秀-外觀設計	(外聘)元智大學教師	將創意材料轉換成文化怪獸外觀設計	4	
		文化怪獸 2.0 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 2.0 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 2.0 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 2.0 的互動行為	4	
		文化怪獸 2.0 遊樂園	(外聘)元智大學教師	各自述說文化怪獸 2.0 的故事,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：113 年 07 月 01 日至 07 月 03 日、桃園市慈文國民小學電腦教室。

附件 5：活動照片

桃園市桃園區慈文國民小學 113 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：113 年 8 月 21 日（星期三）

活動名稱：文化怪獸 2.0 營隊



活動說明：營隊開場校長致詞



活動說明：教師介紹營隊課程、與學生相見歡



活動說明：學生發想設計自己的 iCulMo 怪獸外型



活動說明：學生設計自己的 iCulMo 怪獸外型



活動說明：上台分享自己的 iCulMo 外型 idea



活動說明：回答獲得積分小貼紙

桃園市桃園區慈文國民小學
113 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：113 年 8 月 22 日（星期四）

活動名稱：文化怪獸 2.0 營隊



活動說明：講師介紹本日課程活動



活動說明：講師介紹雷切機的相關過程
與注意事項



活動說明：欣賞大家不同 iCulMo 外形特色



活動說明：觀賞大家各種經過雷切出來的
iCulMo 木板



活動說明：開始動手組裝自己的 iCulMo



活動說明：裝飾獨一無二的 iCulMo

桃園市桃園區慈文國民小學

113 年度結合大學資源打造藝術美感知識城活動照片

時間：113 年 8 月 23 日（星期五）

活動名稱：文化怪獸 2.0 營隊



活動說明：iCulMo 程式編寫



活動說明：學生將設計的程式指令
輸入至 iCulMo 怪獸



活動說明：學生測試自己的 iCulMo 怪獸
程式指令是否流暢



活動說明：成果發表會-分享自己的創作 iCulMo



活動說明：頒發 iCulMo 結業證書



活動說明：成果發表會大合影