



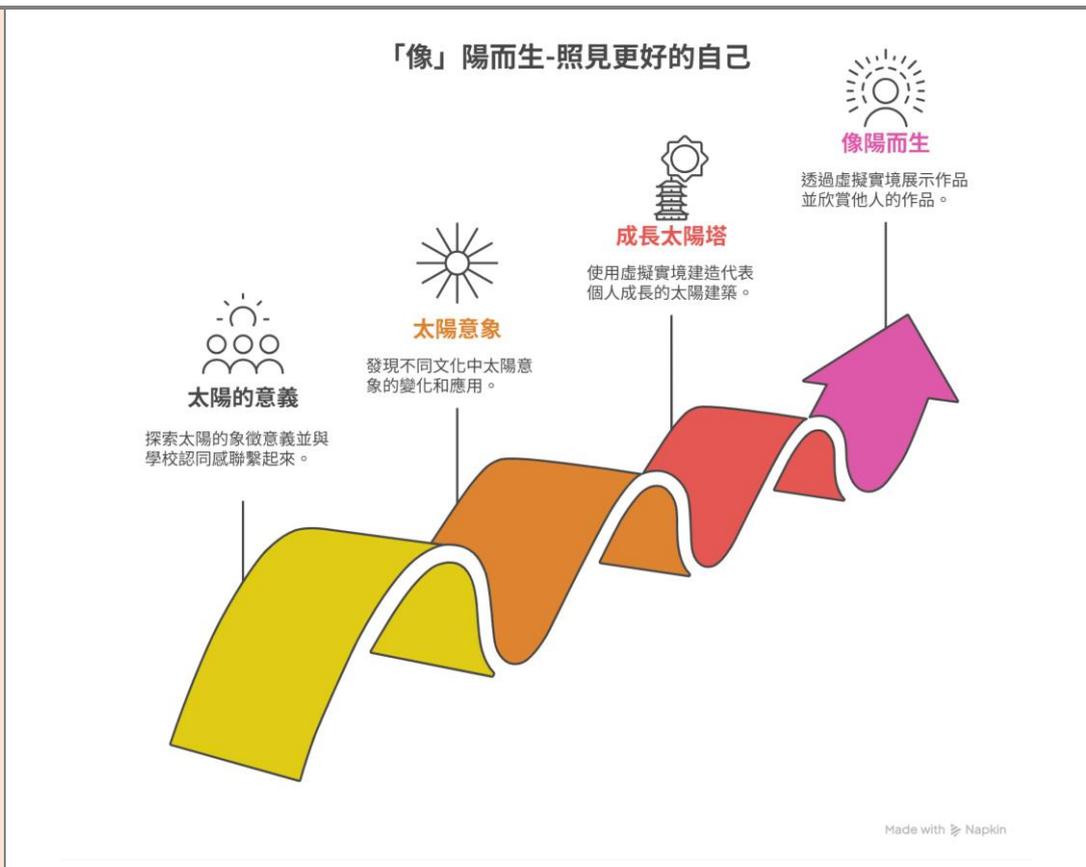
教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

合作學校創課方案(4.2版)

114 學年度 第 一 學期

學校全銜	國立臺東大學附設實驗國民小學
申請類別	<input type="checkbox"/> 標竿學校 <input checked="" type="checkbox"/> 種子學校
創課方案名稱	「像」陽而生-照見更好的自己
團隊成員	藝術類教師： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術： <u>謝孟軒、粘僑頡、黃國裕、陳怡靜、陳珮珊</u> <input type="checkbox"/> 音樂： <u> </u> <input type="checkbox"/> 表演藝術： <u> </u> 非藝術類教師： <input checked="" type="checkbox"/> 教師姓名（綜合） <u>羅敏華、葉蟬甄</u> <input checked="" type="checkbox"/> 教師姓名（科技） <u>吳惠娟、廖証三、陳冠瑞</u> 其他人員： <u>姓名（單位/職稱）</u> 總人數： 10
實施對象	<input checked="" type="checkbox"/> 國小： <u>六</u> 年級 <input type="checkbox"/> 國中： <u> </u> 年級 <input type="checkbox"/> 高中/職： <u> </u> 科 <u> </u> 年級 參與班級數： <u>普通班 1/藝才班 1</u> 參與總人數： <u>49</u>
課程屬性 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 必修課程 <input type="checkbox"/> 選修課程 <input checked="" type="checkbox"/> 校本課程 <input type="checkbox"/> 雙語課程 <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u>
創課方案來源	<input checked="" type="checkbox"/> 創新課程（為全新自創之跨領域方案） <input type="checkbox"/> 精進課程（延續之前跨領域方案內容，但加以聚斂優化） <input type="checkbox"/> 延伸課程（依據之前跨領域方案走向，但延伸擴充之） <input type="checkbox"/> 其他： <u>如改編自其他美感教育計畫方案</u>
學生先備能力	1. 學生有基本的繪圖能力，能使用色鉛筆、馬克筆等繪圖工具創作。 2. 學生能運用 PADLET 參與討論、表達意見和想法。

跨領域美感
課程架構圖



課程發展理念

本課程以日本藝術家岡本太郎的「太陽之塔」為核心，透過 VR 科技、藝術創作與 SEL 社會情緒學習的結合，引導孩子探索自我、表達情感，並思考自己的成長歷程。

臺東大學附小的每位孩子都是一個獨特的小太陽，課程以藝術與科技作為工具，讓孩子散發獨特的光芒。課程的第一步，學生將戴上 VR 頭盔沉浸式地欣賞「太陽之塔」的壯麗，引導他們觀察作品上三個獨特的太陽意象，並解讀它們分別代表的「未來、現在、過去」。透過藝術欣賞，學生不僅能理解作品的內涵，更能夠後續的自我反思建立具體的連結。



接著，課程將從藝術作品的解讀轉向個人的內在探索，鼓勵學生回顧他們在校園裡的成長點滴，從「過去」的懵懂到「現在」的樣貌，再到對「未來」的夢想。這個過程不僅是藝術創作的發想，更是一次重要的社會情緒學習 (SEL)

	<p>練習。學生將培養自我覺察能力，梳理自己的情感與價值觀；同時也練習負責任的決策，為自己的未來描繪藍圖。</p> <p>最後，學生將這些想法具體化，透過繪畫描繪出代表過去、現在、未來的三個太陽意象，將抽象的情感視覺化；再進一步學習使用虛擬實境編輯軟體，將這些平面作品轉化為立體模型。最後，他們將在 VR 虛擬空間中，展示自己獨一無二的「小太陽」作品。這不僅讓學生體驗到科技與藝術結合的無限可能，更讓他們能驕傲地分享自己的成長故事，感受創造與表達的成就感。</p>		
<p style="text-align: center;">跨領域 美感素養</p>	<p>※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域美感素養(可複選)，並依課程設計相關程度排序。</p>		
	<p style="text-align: center;">跨領域美感素養</p>	<p style="text-align: center;">勾選欄</p>	<p style="text-align: center;">排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)</p>
	<p>1.美學思辨與覺察省思</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">1</p>
	<p>2.符號識讀與脈絡應用</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">2</p>
	<p>3.藝術參與及社會行動</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>4.設計思考與創意發想</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>5.數位媒體與網絡掌握</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>6.文化跨域與多元詮釋</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">3</p>
	<p>7.藝術探究與生活實踐</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">4</p>
	<p>8.其他：(請自行填寫)</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
<p style="text-align: center;">跨領域 課程類型</p>	<p>※請參閱跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，勾選課程對應之跨領域課程類型(可複選)，並依課程設計相關程度排序。</p>		
	<p style="text-align: center;">跨領域課程類型</p>	<p style="text-align: center;">勾選欄</p>	<p style="text-align: center;">排序欄 (1 為相關程度最高，以此類推)</p>
	<p>1. 活化型課程</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>2. 議題式課程</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">2</p>
	<p>3. 窗外式課程</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>4. 交集性課程</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">1</p>
	<p>5. 學校本位課程</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
	<p>6. 混成式課程</p>	<p style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p style="text-align: center;">3</p>
	<p>7.其他：(請自行填寫)</p>	<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p>	
<p style="text-align: center;">跨領域內涵</p>	<p><input type="checkbox"/>藝術科目：視覺藝術</p> <p><input type="checkbox"/>非藝術科目：綜合活動、科技解題</p> <p><input type="checkbox"/>融入之議題：多元文化</p> <p><input type="checkbox"/>其他：_____</p>		

<p>美感元素 與美感形式</p>	<p>美感元素</p> <p><input type="checkbox"/>視覺藝術：<input checked="" type="checkbox"/>點 <input checked="" type="checkbox"/>線 <input checked="" type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input checked="" type="checkbox"/>構圖 <input type="checkbox"/>質感 <input type="checkbox"/>色彩(含色相、明度與彩度)</p> <p><input type="checkbox"/>音樂：<input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>曲調 <input type="checkbox"/>音色 <input type="checkbox"/>力度 <input type="checkbox"/>織度 <input type="checkbox"/>曲式</p> <p><input type="checkbox"/>表演藝術：<input type="checkbox"/>聲音 <input type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input type="checkbox"/>時間 <input type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>動力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p>美感形式</p> <p><input type="checkbox"/>均衡 <input checked="" type="checkbox"/>和諧 <input checked="" type="checkbox"/>對比 <input type="checkbox"/>漸層 <input checked="" type="checkbox"/>比例 <input type="checkbox"/>韻律 <input type="checkbox"/>變奏 <input type="checkbox"/>反覆 <input type="checkbox"/>秩序 <input type="checkbox"/>統一 <input type="checkbox"/>單純</p> <p><input type="checkbox"/>虛實 <input type="checkbox"/>特異</p>	
<p>本期發展重點 (其他議題請參照 課程模組 4.2 核心 內涵)</p>	<p><input type="checkbox"/>聯合國永續發展目標 (SDGs)：</p> <p><input type="checkbox"/>A.消除貧窮 <input type="checkbox"/>B.終結飢餓 <input type="checkbox"/>C.健康與福祉 <input type="checkbox"/>D.優質教育 <input type="checkbox"/>E.性別平等</p> <p><input type="checkbox"/>F.淨水與衛生 <input type="checkbox"/>G.可負擔的永續能源 <input type="checkbox"/>H.就業與經濟成長</p> <p><input type="checkbox"/>I.永續工業與基礎建設 <input type="checkbox"/>J.消彌不平等 <input type="checkbox"/>K.永續城鄉</p> <p><input type="checkbox"/>L.責任消費與生產 <input type="checkbox"/>M.氣候行動 <input type="checkbox"/>N.永續海洋與保育 <input type="checkbox"/>O.陸域生態</p> <p><input type="checkbox"/>P.制度的正義與和平 <input type="checkbox"/>Q.永續發展夥伴關係</p> <p><input type="checkbox"/>社會情緒學習 (SEL)：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>甲.自我覺察 <input checked="" type="checkbox"/>乙.自主管理 <input type="checkbox"/>丙.社會覺察 <input type="checkbox"/>丁.人際技巧 <input checked="" type="checkbox"/>戊.負責任的決定</p> <p><input type="checkbox"/>其他議題： <u>如 108 課綱十九項議題</u></p> <p><input checked="" type="checkbox"/>無</p>	
<p>學習活動設計</p> <p>(依實際課程之主題數、課程目標與單元數逐一增列撰寫)</p>		
<p>學習活動內容與流程</p>	<p>跨領域美感素養(依前述跨領域美感素養表格代碼 1-8 填寫)</p>	<p>本期發展重點(依前述本期發展重點表格SDGs代碼 A-Q /SEL代碼甲-戊填寫)</p>
<p>主題(一)名稱：「像」陽而生-照見更好的自己</p> <p>單元 1 名稱：太陽精神</p> <p>課程目標：透過欣賞校徽和相關作品，討論太陽的意義，理解自己對學校的認同感，透過自我覺察回顧自己在校園裡的成長故事，並展望未來。</p> <p>實施節數：1-2</p> <p>一、導入活動從校園符號看見精神</p> <p>1. 問題啟發：教師在白板上或投影布幕上展示臺東大學附小的校徽或具代表性的校園地標照片（如校門口、特定建築）。</p> <p>2. 提問與討論：教師以引導式提問，帶領學生從具象的標誌思考其背後的抽象意義。</p>	<p>1.6.7</p>	<p>甲</p>

甲、 **重點提問：**「大家猜猜看，什麼標誌最能代表我們的學校？這個標誌又傳達了什麼樣的精神？」

二、開展活動-穿越時空的自我探索之旅

1. VR 探索與體驗：

- **VR 設備與操作指導：** 教師簡要示範 VR 頭盔的基本操作，包括穿戴方式、手把使用及影片查詢方式。提醒學生保持安全距離並注意使用時間。
- **VR 觀賞與提問：**
 - **關鍵字搜尋：** 教師提供關鍵字如「大阪萬博會 太陽之塔 VR」、「岡本太郎 太陽之塔」等，引導學生自由探索相關影片。
 - **重點提問：**「在 VR 世界裡，你看到了什麼？哪個部分最讓你印象深刻？為什麼？」

2. 藝術符號的解讀與連結：

- **觀察與解析：** 教師引導學生再次觀察太陽之塔圖片，並說明作品上三個太陽所代表的意義。
- **提問與比較：**
 - **重要提問：**「為什麼藝術家要用三個不同的太陽來代表過去、現在和未來？這和我們學校的標誌有什麼相似或不同的地方？」

3. 從藝術作品到個人經驗的轉化：

- **自我反思與故事分享：** 教師鼓勵學生從「太陽之塔」的啟發，回頭檢視自己的生命歷程。
- **重要提問：**「如果你的成長故事也是一座『太陽之塔』，那代表你在臺東大學附小的『過去、現在與未來』的太陽，會是什麼樣子？有什麼故事或經驗，是你想記錄下來的？」
- **小組討論：** 學生分組分享自己的想法，促進同儕間的交流與情感連結。

三、綜合活動-分享我的太陽，留下成長印記

1. **作品預告與總結：** 教師簡要統整用 VR 頭盔觀看作品的優勢與局限，並鼓勵學生將今天的所思所想，轉化為未來的藝術創作。

2. 發表與分享：

- 學生分組或自願上台，簡要分享自己在臺東大學附小的「過去、現在與未來」的故事，為下節課的繪畫與 3D 建模創作預作準備。

<ul style="list-style-type: none"> ○ 教師鼓勵： 教師給予積極正向的回饋，讚賞學生的獨特視角與勇於表達。 		
<p>單元 2 名稱：百陽齊放</p> <p>課程目標： 透過欣賞不同時代、文化的太陽意象，發現線條和圖形的變化和應用，並將自己的成長故事轉換成太陽符號象徵。</p> <p>實施節數： 第 3-4 節</p> <p>一、 導入活動-太陽意象的多重啟發</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 藝術品鑑賞與討論： 教師可展示一系列不同文化背景或風格的「太陽」藝術品圖片： <ul style="list-style-type: none"> ○ 古文明太陽符號 ○ 中國文化太陽圖騰 2. 提問與討論： 教師引導學生從這些多樣的太陽意象中，思考太陽所承載的意義。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 重要提問： 「這些作品中的太陽，感覺起來像什麼？它們代表了什麼樣的文化或故事？」 「藝術家是如何透過線條、色彩或形狀來表達這些感覺的？」 <p>二、 開展活動-將個人故事轉化為視覺符號</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導與示範： <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師示範與引導： 教師可親自示範一個簡單的草圖，並邊畫邊說明自己的想法。 ○ 教師提醒： 「畫圖時不一定要畫得很像，最重要的是你的圖能傳達你自己的故事和感覺。可以自由運用各種線條、形狀和顏色。」 2. 學生繪製： <ul style="list-style-type: none"> ○ 學生在準備好的圖畫紙上，為自己的「過去、現在與未來」繪製三個不同的太陽圖像。 ○ 教師巡迴指導，提供個別化的協助與建議，鼓勵學生嘗試不同的表現手法。 <p>三、 綜合活動-分享與欣賞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師統整與讚賞： <ul style="list-style-type: none"> ○ 學生發表： 學生向同儕與老師展示自己的繪圖作品。 	2.6.7	甲、乙

<ul style="list-style-type: none"> ○ 分享引導： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 重要提問： <p>「請大家介紹你的『過去、現在與未來』三個太陽分別是什麼樣子？」</p> <p>「你為什麼會這樣設計？這個太陽代表了你在臺東大學附小的什麼故事或經驗？」</p> ○ 完成繪圖： 學生繼續完成作品。 		
<p>單元 3 名稱：我的太陽塔 課程目標：運用虛擬實境編輯器建造屬於自己的太陽建築，並展現具代表性的三顆太陽。 實施節數：第 5-6 節</p> <p>一、導入活動-優化作品</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 作品回顧與回饋： 教師在螢幕上展示幾位學生在上一節課完成的「三個太陽」繪畫作品。 2. 引導式討論與提問： 教師請學生觀察並討論這些作品，引導他們從平面思考立體的可能性。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 重要提問： 「如果我們要把這些平面的圖案變成一個可以摸到、可以從不同角度看的立體模型，你們會怎麼做？有什麼地方需要調整？」 「我們該如何讓它們看起來更有空間感？」 <p>二、開展活動 1-3D 建模的初體驗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CoSpaces 功能介紹與示範： <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師簡報與示範： 教師介紹 CoSpaces 虛擬實境編輯器。 ○ 功能講解： 著重講解以下幾個關鍵功能，並結合實例操作： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 基本操作： 物件的選擇、移動、旋轉、縮放。 ▪ 3D 模型製作： 教師示範如何利用基本幾何圖形（如立方體、球體）組合成複雜的形狀。例如，如何用多個球體組成一個太陽的形狀。 ▪ 材質與顏色： 如何為模型上色和選擇材質。 2. 學生創作與實作： <ul style="list-style-type: none"> ○ 學生分組或個別進行 3D 建模。 ○ 教師巡迴指導： 教師在旁協助，解決學生遇到的技術問題，並鼓勵他們發揮創意，嘗試不同的造型組合。 	2.6.7	乙、戊

<p>開展活動 2-賦予作品更多生命力</p> <p>1. 進階功能應用：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 實踐應用： 教師引導學生思考，可以在 3D 太陽模型中嵌入自己或同學的照片，或是一些代表過去、現在、未來的照片，讓作品更具個人色彩。 ○ 作品分享功能： 教師簡要介紹如何生成 QR Code 或連結，以便在 VR 中分享作品。 <p>2. 學生創作與優化：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 學生繼續完成自己的 3D 太陽模型，並嘗試應用上一環節所學的功能，為作品增添更多細節。 ○ 教師巡迴指導： 教師鼓勵學生在模型中加入更多個人化的元素，並協助學生準備後續的分享內容。 <p>三、綜合活動-VR 創作發表會</p> <p>1. VR 創作發表與分享：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 分享重點引導： 教師鼓勵學生分享三個太陽各自代表的意義，以及在製作過程中最有趣或最具挑戰性的部分。 <p>2. 優良作品欣賞與總結：</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師統整： 教師選擇幾件優異的作品進行展示，讚揚其獨特的創意、技術運用或深度的情感表達。 ○ 課程總結： 教師總結透過藝術表達，記錄下自己珍貴的成長故事的重要性。 		
<p>單元 4 名稱：「像」陽而生 課程目標：透過虛擬實境頭盔展示並介紹自己的作品，並懂得欣賞他人的生命作品。 實施節數：第 7-8 節</p> <p>四、導入活動-我是小策展人</p> <p>1. VR 作品預覽與回饋： 教師展示幾位學生已完成的 3D 作品，並以提問引導學生從「欣賞者」的角度進行思考。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 教師提問： 「如果我們要在 VR 世界裡辦一個展覽，要怎麼擺設這些作品會看起來最棒？」「你覺得哪些地方可以再調整，讓你的作品看起來更完整、更有吸引力？」 <p>五、開展活動-精雕細琢我的作品</p>	1.7	乙、戊

1. 分組討論與修整：

- **同儕互評：** 學生分組進行，每位學生輪流戴上 VR 頭盔進入組員的作品空間，從不同角度欣賞。
- **回饋與交流：** 組員間相互給予具體的修整建議，例如：「你的『過去』的太陽顏色可以再鮮豔一點，會更有活力。」或「你的作品可以再加一點背景裝飾，讓它看起來更豐富。」

2. 個人作品優化：

- 學生根據組員的回饋和自己的想法，回到電腦前，利用 CoSpaces 軟體對作品進行最後的修整。
- **教師巡迴指導：** 教師提供技術上的支援，並提醒學生檢查作品的細節，確保模型、材質和位置都符合預期。

六、綜合活動

1. VR 作品發表會：

- **正式發布與佈展：** 學生將最終完成的 CoSpaces 作品連結，發布至班級或學校的專屬平台。
- **藝廊導覽：** 教師引導全班同學戴上 VR 頭盔，一同在虛擬空間中穿梭，欣賞彼此的傑作。
- **邀請與分享：** 教師邀請其他班級的師生或家長一同參與，讓學生的創作成果被更多人看見。

2. 心得分享與感動回饋：

- **學生發表：** 學生分享創作過程中的感想，包含：
 - 「這個創作中最有成就感的部分是什麼？」
 - 「你如何將你的過去、現在與未來，融入到作品中？」
 - 「當你看見自己的作品在 VR 世界裡被展示時，是什麼感覺？」
- **教師總結：** 教師總結學生不僅學會了新的科技工具，更重要的是勇敢地探索了自我，並透過創作，將內在的光芒展現出來。

評量方式(請參見跨領域美感課程模組核心內涵 4.2 版，並詳述之)：

1. 形成性評量：課堂觀察、3D 建模初稿、過去/現在/未來的情感草圖。
2. 總結性評量：最終的 VR 虛擬展覽作品、導覽解說。
3. 自評與互評：學生在 VR 空間內的互動回饋、學習歷程反思。

評量項目	優異	良好	基礎	待加強
藝術欣賞	能精確解釋太陽之塔歷史背景，並深刻闡述三個太陽在原創與自己作品中的關聯。	能準確說出三個太陽的意義，並在作品中呈現對應概念。	能大致說出太陽之塔的意義，但作品轉化較不明顯。	難以說出太陽之塔的背景或其象徵意義。
情感轉化創意	「過去、現在、未來」的符號極具原創性，能將個人成長經驗與抽象情感緊密結合。	太陽符號清晰且具個人特色，能反映出不同階段的生活反思。	符號較為通用，僅能初步表達生活狀態。	作品未能展現過去、現在、未來的區別。
3D 建模技術	能熟練操作建模軟體，平面轉立體的結構完整、造型精緻且具備空間感。	能將平面畫作轉為立體模型，結構大致穩定。	在老師引導下完成 3D 建模，模型細節較少。	難以操作軟體，無法完成基本的立體造型。
VR 編輯創作	能在 VR 空間中靈活佈置作品，並運用互動功能或光影營造獨特的展覽氛圍。	能成功將作品放入 VR 編輯器，並完成基礎的展場編排。	僅能將模型放入虛擬空間，缺乏空間規劃或排版。	無法完成 VR 空間的編輯或作品匯入。
敘事與導覽	導覽時情感真摯，能自信且有邏輯地分享成長故事與創作理念。	能清楚說明作品概念，分享的內容與作品主題相符。	僅能簡單描述作品外觀，對於創作故事描述較少。	無法對作品進行說明或導覽。
教學省思	<p>本課程以「太陽」為核心，將 VR 科技、藝術創作與 SEL 社會情緒學習結合。教學中，VR 不僅是創新的工具，更是啟動孩子內在感知的鑰匙；透過沉浸式的藝術欣賞，孩子們能更直觀地理解「過去、現在、未來」的時間意涵，並將其轉化為對校園生活與自我成長的深刻反思。</p> <p>在引導自我覺察的過程中，孩子們展現了令人驚喜的情感表達能力，將懵懂、蛻變與夢想具象化為獨特的太陽意象。當看到他們從平面繪畫跨越到虛擬空間，並在數位空間中自信的創作自己的生命故事時，科技能夠注入了人文溫度，教育便能跨越傳統框架。這場科技與心靈的對話，不僅讓學生掌握了未來敘事的能力，更讓東大附小的每一位「小太陽」在藝術的洗禮中，找到了定位自我的光芒與勇氣。</p>			
學生/家長回饋	<ul style="list-style-type: none"> ● 學校的小太陽符號對我來說代表運動家精神、活力和熱情。如果用照片看無法有立體的感覺，而是平面的，但戴上 VR 頭盔看太陽之塔彷彿身歷其境。塔樓背面的太陽讓我印象深刻，因為那個太陽是黑白的，但是 			

看起來卻沒有憂鬱的感覺，反而讓人感覺充滿活力，精神，永垂不朽的。我希望我的成長之塔外觀是與眾不同的。

- 學校小太陽符號代表和諧、活力、開朗。透過 VR 頭盔欣賞太陽之塔 3 比較有立體感，可以從各個角度去觀看。我希望我設計的太陽塔可以讓觀看者一看就知道意義，又可以從各個角度去思考。
- 我覺得身為附小的學生應該要團結、追逐自己夢想、樂於助人、對事物的熱忱。我看到了正面的兩顆太陽還有背面的一顆太陽，印象最深刻的部分是它頭頂上的那一顆金色的太陽，因為就算從遠處看依然能看到一顆明顯的金色太陽。戴上頭盔之後能夠整個視線都在影片當中，出現的物品也會變的巨大，更壯觀，且戴上頭盔後能夠 360 度的觀看。我希望我的太陽之塔要巨大、高聳，能夠讓人感到前所未有的感覺。
- 用 VR 頭盔學習的話就像是看到了真實畫面一樣比較好確認細節也能看到，所以我覺得用頭盔學習是一個比較好的方式，我希望我的成長之塔可以長的很高，外表的顏色是明亮的像徵的是明朗快樂。
- 我覺得小太陽代表活潑、開朗。戴頭盔後看起來比較有立體感，也像在現場看一樣。我設計的太陽之塔要高大，顏色可以是橘紅色，高大代表我可以越來越好，顏色代表開朗。

(照片 6-10 張加說明，每張 1920*1080 像素以上，並另提供原始 jpg 檔)

影像紀錄



六年級課程執行-討論與欣賞



六年級課程執行-學生回饋



六年級課程執行-課堂論



六年級課程執行-繪製太陽



六年級課程執行-VR 頭盔體驗



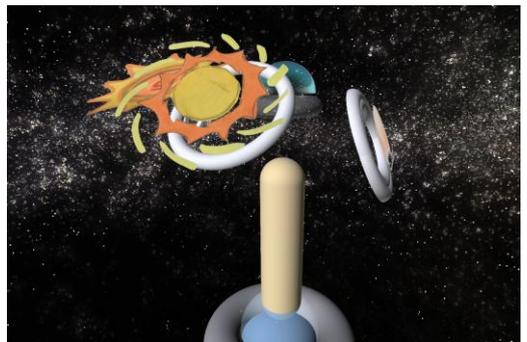
六年級課程執行-VR 頭盔體驗



課堂討論



課堂討論



六年級學生作品



六年級學生作品

其他對於本計畫之建議

無