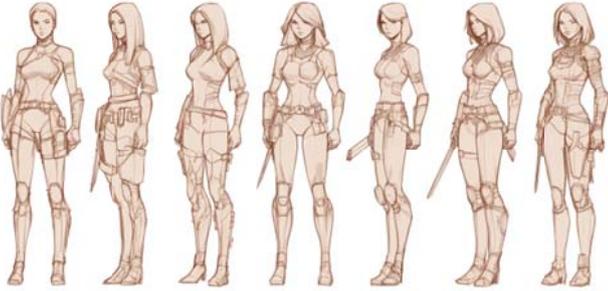


實務導向數位教學教案
創意角色設計實作(使用數位學習平臺)

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	黃保儒	
科目名稱	創意角色設計實作	學分數	4	
單元名稱	基礎造形描繪			
適用科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科	開課年段	高三第一學期	
課程類別	<input type="checkbox"/> 校訂必修 <input checked="" type="checkbox"/> 校訂選修	課程屬性	<input type="checkbox"/> 專業科目 <input checked="" type="checkbox"/> 實習科目	
應用產業	遊戲相關產業、科技產業，網路社群平台產業			
總綱素養對應				
總綱素養三面九項	自主行動		溝通互動	社會參與
	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進		<input type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識
	<input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題		<input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養	<input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作
	<input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變		<input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養	<input checked="" type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解
素養具體內涵	總綱 核心素養 面向	總綱 核心素養 項目	總綱 核心素養 項目說明	高中教育 核心素養 具體內涵
	A 自主行動	A2系統思考與解決問題	具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。	U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後設思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。
	A 自主行動	A3規劃執行與創新應變	具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。	U-A3 具備規劃、實踐與檢討反省的素養，並以創新的態度與作為因應新的情境或問題。
	B 溝通互動	B2科技資訊與媒體素養	具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。	U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。
	B 溝通互動	B3 藝術涵養與美感素養	具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。	U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。

	C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。	U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。
	C 社會參與	C3 多元文化與國際理解	具備自我文化認同的信念，並尊重與欣賞多元文化，積極關心全球議題及國際情勢，且能順應時代脈動與社會需要，發展國際理解、多元文化價值觀與世界和平的胸懷。	U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化，具備國際化視野，並主動關心全球議題或國際情勢，具備國際移動力。
教案				
教學時數	共 100 分鐘(2 節課)			
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建立學生跨科跨域概念。 2. 引導學生以造形設計、立體構成、色彩配置與文創產出之融合。 3. 引導學生運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 4. 讓學生在文創商品實務領域上，進行數位運用與創作學習。 5. 提供學生進階角色造形設計及製作。 			
教學活動設計(須有學生數位學習之內容)				
單元目標	教學活動		教學評量	時間
	<p>一、準備活動</p> <p>1. 教師介紹 以 PPT 介紹數位生成的平台及使用方式 (C3 多元文化與國際理解)</p> 		<p>老師講述提問、學生回答 (學生參與度)</p>	20 分鐘
	<p>二、發展活動</p> <p>1. 介紹角色設計主題(使用數位學習平臺)。 (B3 藝術涵養與美感素養)</p> <p>2. 搭配實例進行輔助教學，以戰士角色為例，說明其職業及角色特質。 (A2 系統思考與解決問題)</p>		<p>老師講述提問、學生回答 (學生參與度)</p>	30 分鐘

	<p>3. 運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。(A3 規劃執行與創新應變、B2 科技資訊與媒體素養)</p>  <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 給予學生設計後的作品指導與建議。 2. 引導學生進行在日後進行創作時，可增加不同元素表現，增加不同的組合概念。(C2 人際關係與團隊合作) 	<p>學生實作 (學生參與度、課堂實作)</p>	<p>50 分鐘</p>
教學資源			
<p>教材來源</p>	<p>一、自訂數位教材與數位學習平臺(因材網、均一平台)</p> <p>二、AI 數位生成線上教學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 給老師的 AI 繪圖新手指南！8 個 AI 生成圖像網站與免費使用攻略教學 https://flipedu.parenting.com.tw/article/008917 2. 國立臺灣師範大學 - 生成式 AI 之學習應用及參考指引 https://ctld.ntnu.edu.tw/generative_ai <p>三、線上影音撥放平台</p>		
<p>教學設備</p>	<p>一、投影設備</p> <p>二、AI 數位硬體設備:iPad, Samsung Galaxy, ASUS 平板電腦</p> <p>三、麥克風</p>		
<p>其他資源</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 相關參考書目。 2. 運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計 3. 相關教學影片與經典造形作品分享。 4. 教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。 		
教學評量			

評量
方式

1. 課堂問答：20%
2. 書面報告30%：數位軟體生成與主題契合設計
3. 口頭報告30%：軟體生成發表
4. 小組互評20%：小組互評成績平均

評量
表單

造形設計：角色造形設計製作

小組互評表

班級		小組長	
組員			
受評小組			

項目		10分	8分	6分	4分	2分
		很棒	不錯	普通	可改進	要加油
角色 創作	造型					
	動作					
	三視圖					
	參考元素					
美術風格(筆觸或技法)						
色調控制						
光影變化						
背景處理						
團隊合作						
整體表現						
項目合計						
總分						

建議: