

# 台南市光華高級中學教師參加校外各項研習會心得報告

報告人：蘇惠珍

|          |                                                        |          |                                                                                                |          |                         |
|----------|--------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------|
| 會議<br>名稱 | 教育部高中課程美術學科中心<br>111 學年度新媒體藝術教師專業社群研習<br>「新媒體藝術展演」線上研習 |          |                                                                                                | 主辦<br>單位 | 教育部高中美術學科中心             |
| 日期       | 112 年 03 月<br>28 日                                     | 承辦<br>單位 | 國立高雄師範大學、亞洲大學、苗栗縣政府教育處、國立竹南高級中學、新竹市政府教育處課程與教學發展中心、新竹縣政府教育局、臺南市政府教育局新課綱專案辦公室、南投縣精進高中課程中心、屏東縣教育處 | 地點       | 全程採行 google meet 線上辦理研習 |

## 一、會議目的：

1. 新媒體藝術教育為十二年國民基本教育藝術領域課綱重要議題。
2. 符合十二年國教藝術領域美術科課綱素養導向之課程，並透過規劃辦理教師研習活動推廣教師運用。
3. 協助現職藝術教師瞭解課程設計、教材編選、教學實施與教學評量等相關措施，協助教師實踐十二年國民基本教育課程精神融入各項教學活動之內涵。

## 二、研習議題：

- (一) 致詞 臺北市立大同高中/ 柯明樹校長
- (二) 空山 4 祭：策展作為一種表達 艸非火工作室/ 辛綺 策展人與藝術家
- (三) 跨域世代·啟動元宇宙思維 亞洲大學-數位媒體設計學系/侯愷均 教授
- (四) 數位展演的互動體驗國立高雄師範大學-視覺設計系/林維俞 教授

## 三、研習內容：

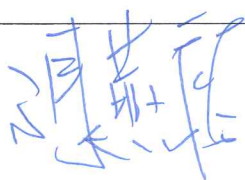
1. 「艸非火」由藝術家辛綺與策展人陳雋中於 2016 年成立，藝術家作品包含膠彩繪畫、複合媒材與裝置藝術，創作方式具衝擊性、前衛性，展現對藝術本質「生命力」的理念。
2. 建構自己的元宇宙找到自我價值，以 VR 虛擬實境設計、數位遊戲設計、感性工學、服務設計、多媒體互動設計、人工智慧等，著重以互動、多元與彈性的方式，發揚「分享、共創、交流」三大精神，讓任何有興趣之參與者都能投入其中。
3. 數位展演的互動體驗應用 twinmotion2022.2.3 軟體科技應用、美學教育、影音媒體動畫製作虛擬公共藝術空間設計，多元媒材創作計劃與創作實例，落實數位展演活動。

## 四、感想：

藝術家辛綺以自身日常體驗、生命歷程去浸滲人之所以具公共性原由，將之轉化成具觀者可體驗的創作物。重新思考自身與藝術史和整體人類社會性的定位，創作是一種橋梁，策展要連結精神、物質，透過實際策展實踐公共價值。

後疫情時代教學活動設計有許多改變，面對元宇宙 AI 時代，同步與非同步課程的經營規劃與數位工具的應用能力，更要建立系統思維、跨域思維、道德思維，從沉浸環境、情境中，傳遞良善的教育價值，啟迪發掘新的學習方法。

科主任：



教務主任：

教務主任 陳麗珠

校長：

校長 張敬川